



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Dwanaście pytań, zanim oprawy trafią do katalogu.

Warto je zadać przed podpisaniem umowy na wizualizację lamp i opraw. Studio, z którym warto współpracować, odpowie na wszystkie dwanaście w jednym mailu. Niewłaściwie zamilknę, gdy zapytają Państwo, jak sprawia, że samo światło wygląda realnie.

Dim Kuzmenko

Współzałożyciel, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

NA POCZĄTEK

Każdą wpadkę było widać jeszcze przed podpisem

Projekty wizualizacji lamp rzadko zawodzą na głównym ujęciu. Świecącą lampę wiszącą w ciemnym wnętrzu ma w portfolio każdy. Zawodzą w pięciu sprawach opisanych poniżej, a każdą z nich dało się wychwycić w pierwszym mailu, gdyby tylko ktoś o nią zapytał.

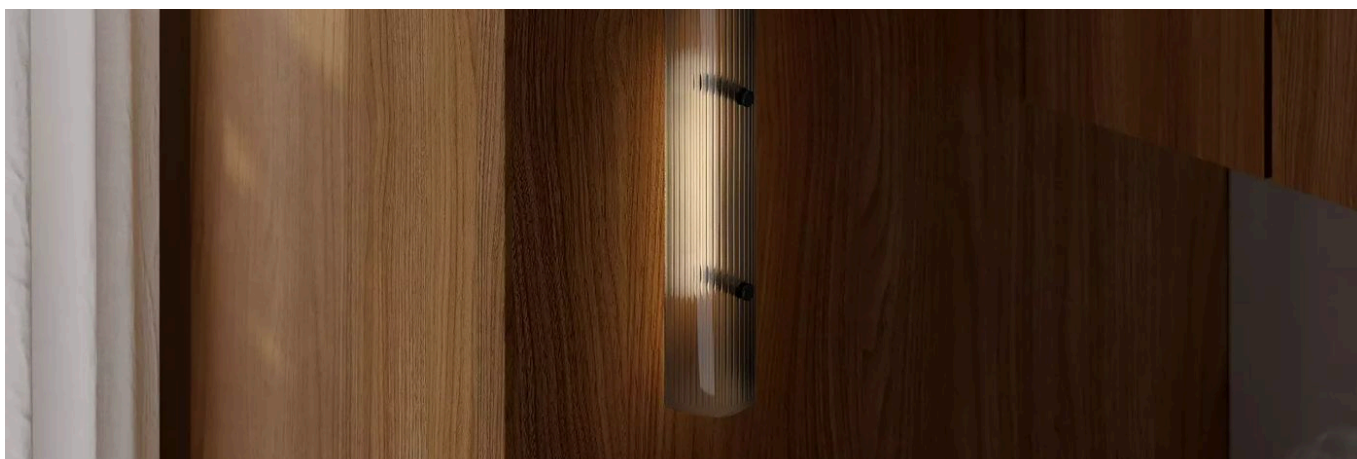
CO OBIECANO NA ROZMOWIE SPRZEDAŻOWEJ

CO WYCHODZI PRZY PREMIERZE

01	„Oczywiście fotorealistycznie”	Szkło wygląda jak plastik, światło to płaska biała plama, a szczotkowany mosiądz nie ma żadnego odbicia. Dystrybutor zauważył to pierwszy.
02	„Światło będzie wyglądać dobrze”	Wiązka, poświata i wzór na ścianie nie mają nic wspólnego z rzeczywistą oprawą, a projektant oświetlenia widzi to od razu.
03	„Wykończenia to nic trudnego”	Każde wykończenie jest wyceniane jak nowe ujęcie, kolory rozjeżdżają się między obrazami, a kolekcja wygląda jak trzy różne marki.
04	„Animację też zrobimy”	Film z zapalającą się oprawą robi inny wykonawca, od zera, z abażurem i mocowaniami, które nie zgadzają się z katalogiem.
05	„Zdążymy”	Obrazy przychodzą po targach, po terminie druku katalogu albo po starcie przedsprzedaży. Żadna z tych dat nie przesunie się dla spóźnionego renderu.

Nie wybierają Państwo portfolio. Wybierają Państwo proces.

Dwanaście pytań na kolejnych dwóch stronach sprawdza właśnie proces. Każde odpowiada jednej z wpadek powyżej i na każde istnieje odpowiedź, którą da się zweryfikować, zanim powstanie pierwszy obraz.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

TEST, CZĘŚĆ PIERWSZA

Pytania 1–6: pliki, światło, termin

Proszę je wysłać bez zmian. Nie szukają Państwo entuzjazmu, tylko formatów plików, dni roboczych i nazwisk. Mglista odpowiedź też jest odpowiedzią.

PYTANIE DO STUDIA

DOBRA ODPOWIEŹ BRZMI TAK

SYGNAŁ DO REZYGNACJI

1. Czego potrzebują Państwo od nas, żeby zacząć?

Plików CAD lub rysunków z wymiarami, próbek lub zdjęć w świetle dziennym każdego wykończenia i szkła oraz plików IES, jeśli Państwo je mają.

„Wystarczy zdjęcie produktu.”

2. Jak sprawiają Państwo, że samo światło wygląda prawdziwie?

Źródło światła budujemy z jego temperaturą barwową, a jeśli dostarczą Państwo plik IES, także na jego podstawie, więc wiązka i wzór na ścianie odpowiadają rzeczywistemu rozsyłowi.

„Poświatę dodajemy w Photoshopie.”

3. Jak sprawiają Państwo, że szkło, dyfuzory i metal wyglądają realnie?

Załamanie, rozproszenie w szkłe opalowym i odbicia są wbudowane w każdy materiał i sprawdzane ze zdjęciem lub próbką rzeczywistego wykończenia.

„Każde szkło wygląda tak samo.”

4. Czy pokażą Państwo oprawę zapaloną i zgaszoną?

Oba stany z tej samej sceny i kamery, dzięki czemu katalog pokazuje projekt, a aranżacja wnętrza pokazuje światło.

„Tylko zapaloną, zgaszona jest nudna.”

5. Czy dostarczą Państwo pliki Revit, BIM lub STEP z tego samego modelu?

Tak, zbudowane z modelu użytego do renderów i sprawdzone z Państwa rysunkami, więc projektanci wstawiają do projektów rzeczywiste wymiary.

„To inny zespół, od zera.”

6. Kiedy zobaczą pierwszy szkic, licząc od kompletnego briefu?

Konkretna liczba dni roboczych dla pierwszego ujęcia i dla całego zestawu oraz jasna lista tego, co oznacza „kompletny”.

„Najszybciej, jak się da” albo żadnej liczby.

Dlaczego pytania 2 i 3 są najważniejsze

Dystrybutor, projektant oświetlenia czy architekt ocenia światło, zanim ktokolwiek przeczyta kartę katalogową. Płaska poświata albo plastikowe szkło odsyłają plik z powrotem, a termin targów się nie przesuwają. O jednym i drugim decyduje to, o co studio prosi i co sprawdza, zanim zacznie pracę.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

TEST, CZĘŚĆ DRUGA

Pytania 7–12: kolekcja, film, zespół

PYTANIE DO STUDIA

DOBRA ODPOWIEDŹ BRZMI TAK

SYGNAŁ DO REZYGNACJI

7. Jak utrzymują Państwo identyczny wygląd całej kolekcji we wszystkich oprawach i wykończeniach?

Jedna scena bazowa, jedno ustawienie światła i jedna kamera na każde ujęcie; każde wykończenie to ten sam model z własnym materiałem.

„Każda oprawa to osobny projekt.”

8. Ile kosztuje kolejne wykończenie lub rozmiar, gdy pierwszy model jest gotowy?

Cena w godzinach na oprawę na istniejącym modelu, dużo niższa niż za pierwszy, podana w wycenie.

Każde wykończenie wyceniane jak nowy projekt.

9. Czy film z zapalaniem oprawy, reklamy i formaty social media powstaną z tych samych modeli?

Tak: animowane są modele z katalogu, więc film, formaty 9:16 i aranżacje wnętrz zgadzają się z ujęciami statycznymi.

„Animacja to inny zespół, od zera.”

10. Czy potrzebują Państwo fizycznej próbki?

Próbkę, jeśli mogą ją Państwo przesłać, a jeśli nie – zdjęcia z bliska w świetle dziennym każdego wykończenia i szkła, w stanie zapalonym i zgaszonym.

„Nie trzeba, każdy mosiadek wygląda tak samo.”

11. Ile rund poprawek jest w cenie i co liczy się jako runda?

Dwie na etapie szkicu i jedna przy wersji finalnej, a runda to jedna zebrana lista uwag.

„Poprawki bez limitu.”

12. Kto konkretnie będzie modelował i renderował kolekcję i czy jakaś część trafi do podwykonawców?

Konkretnie role we własnym zespole studia albo uczciwe „tak, animacja” wraz z uzasadnieniem.

„Nasza sieć partnerów”, pauza lub cisza.

10 - 12

DOBRYCH ODPOWIEDZI: ZLECIĆ PRACĘ I POPROSIĆ O TERMIN PIERWSZEGO SZKICU NA PIŚMIE

7 - 9

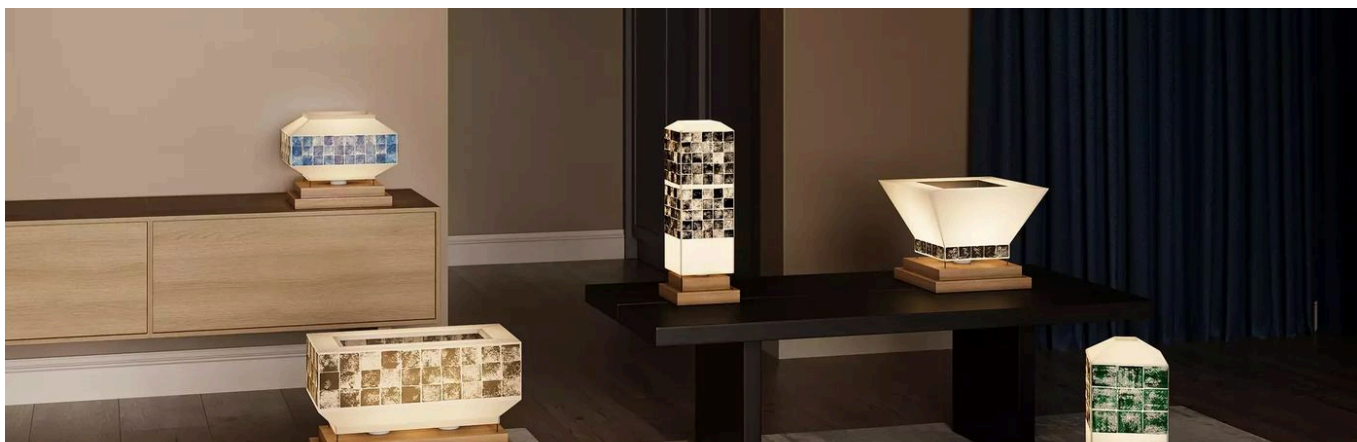
WARTO POPROSIĆ O JEDNO PŁATNE UJĘCIE TESTOWE PRZED DECYZJĄ O CAŁEJ KOLEKCJI

0 - 6

LEPIEJ ZREZYGNOWAĆ, NAWET JEŚLI PORTFOLIO ROBI WRAŻENIE

Studia najczęściej omijają pytanie nr 12

Podwykonawstwo jest powszechne i nie zawsze złe. Problemem jest jego ukrywanie: kolekcja od trzech różnych wykonawców to prosty przepis na rozjeżdżające się wykończenia i światło. Proszę zapytać wprost i zwrócić uwagę, ile trwa odpowiedź.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

DO WYSŁANIA

Jeden mail, trzy studia, jeden dzień

Do przeprowadzenia testu nie potrzeba rozmowy. Wystarczy wkleić poniższy mail, dołączyć to, co już Państwo mają, i wysłać go jednocześnie do trzech studiów z krótkiej listy. Odpowiedzi przychodzą w ciągu dnia roboczego, a różnica między nimi jest zwykle widoczna już w drugim akapicie.

MAIL DO WYSŁANIA

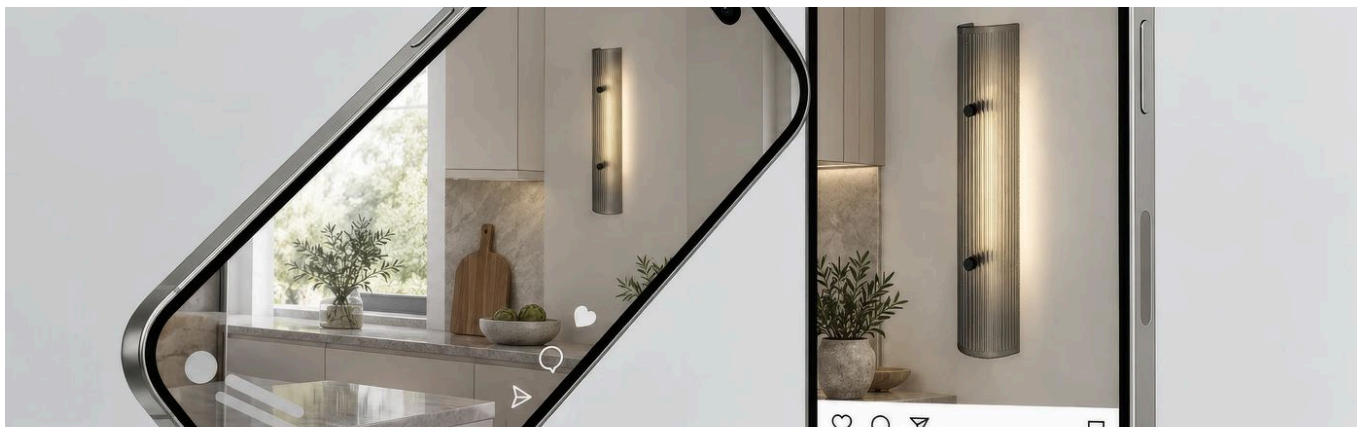
01	Temat	Wizualizacje lamp: [oprawa lub kolekcja], wycena i dwanaście pytań
02	Linia 1	Potrzebujemy [liczbą] obrazów [liczbą] opraw [lamp wiszących / opraw ściennych / lamp stołowych / opraw do oświetlenia architektonicznego] na potrzeby [naszego katalogu / sklepu internetowego / targów / prezentacji dla projektantów] do [data].
03	Linia 2	W załączniku: pliki CAD lub rysunki, zdjęcia każdego wykończenia i szkła oraz pliki IES, jeśli je mamy.
04	Linia 3	Prosimy o odpowiedzi na poniższe dwanaście pytań: konkretne liczby i nazwiska, a nie przedziały.
05	Linia 4	Proszę wkleić pytania 1–12 ze stron 03 i 04.
06	Linia 5	Decyzję podejmiemy w ciągu tygodnia od otrzymania wszystkich trzech odpowiedzi.

Co łączy dobre odpowiedzi

Są krótkie. Podają dni robocze i dolary, wymieniają ludzi z nazwiska i zadają Państwu jedno lub dwa pytania zwrotne o wykończenia i światło.

Nasze odpowiedzi

Nasze własne liczby są na następnej stronie, w tym samym formacie, więc mogą Państwo ocenić nas tym samym testem.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

ILE TO KOSZTUJE

Stawki rynkowe i nasze warunki, żeby sprawdzić każdą wycenę

Przedziały widoczne na rynku w 2026 roku, od freelancera po studio. Mogą Państwo na ich podstawie sprawdzić każdą wycenę, także naszą.

PRACA NA ZLECENIE	FREELANCER	STUDIO
Wizualizacja zewnętrzna, jedna	\$100 - 300	\$250 - 600
Wizualizacja wnętrza, jedna	\$120 - 350	\$300 - 700
Pakiet 5 - 8 ujęć	\$600 - 1 500	\$1 500 - 4 000
Animacja, za minutę	\$1 000 - 3 000	\$3 000 - 8 000

Nasze standardowe terminy i zasady poprawek. Tak wyceniamy, chyba że projekt wymaga czegoś innego, a wtedy mówimy o tym przed rozpoczęciem pracy.

ETAP LUB MATERIAŁ	STANDARD MAVERICK FRAME
Pierwszy szkic wizualizacji	Od 3 do 5 dni roboczych od kompletnego briefu
Gotowe wizualizacje, pakiet 5 - 8	Od 2 do 3 tygodni, szkice w cenie
Animacja do jednej minuty	Od 4 do 6 tygodni, najpierw storyboard i podgląd
Rundy poprawek w cenie	Dwie na etapie szkicu, jedna na finalnym obrazie
Co liczy się jako runda	Jedna zebrana lista uwag, wysłana za jednym razem
Tryb ekspresowy	Półowa czasu za około 40% więcej, jeśli harmonogram na to pozwala

Warto wybrać studio, zanim termin zacznie się palić

Najdroższe projekty, jakie widzimy, to nie te ze słabym briefem. To te zlecane w panice, gdy pierwszy wykonawca już zawiódł, a data premiery się nie przesunęła. Warto sprawdzić jedno lub dwa studia, póki nic nie jest pilne.

Słowo o zespole wewnętrznym: jeden grafik 3D potrzebuje około dziesięciu subskrypcji oprogramowania, stacji roboczej i szeregu pokrewnych umiejętności, od modelowania i oświetlenia po postprodukcję i kontakt z klientem. Oplaca się to tylko wtedy, gdy ta osoba ma pracę każdego dnia. Poniżej tego progu rachunek sam przemawia za outsourcingiem.

DALEJ

Proszę przesłać nam CAD i wykończenia

Pliki CAD lub rysunki oprawy, zdjęcia lub próbki każdego wykończenia i szkła, pliki IES, jeśli Państwo je mają, oraz brief w dowolnej formie i na dowolnym etapie. Odpowiemy zakresem, ceną i pytaniami, od których one zależą – w mailu, a nie na rozmowie sprzedażowej.

Formularz kontaktowymaverickframe.com/contacts/**Wizualizacje lamp i opraw**maverickframe.com/pl/rozwiązania/wizualizacje-lamp/**Albo po prostu**

odpowiedzieć na e-mail, w którym przyszedł ten przewodnik.

Napisane przez ludzi, którzy czytają te briefy

Dim Kuzmenko jest współzałożycielem Maverick Frame Studio. Liczby w tym przewodniku pochodzą z naszej własnej skrzynki i naszego własnego cennika, nie z badania branżowego.