



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

40% naszej pracy to już nie statyczne obrazy.

Co naprawdę zmieniło się w wizualizacji architektonicznej, zmierzone na strukturze naszych własnych projektów, a nie w badaniu branżowym, i co to oznacza dla Twojego budżetu.

[ZACZNIJ TUTAJ](#)

Jedna liczba, z naszego własnego portfela zleceń

Teksty o trendach w tej branży zwykle powstają z innych tekstów o trendach. Ten powstał z tego, co klienci faktycznie u nas zamówili, więc jest węższy i bardziej użyteczny: to struktura projektów jednego studia, a nie rynek.

Ponad 40% tego, co się u nas zamawia, obejmuje dziś animację, spacer 360, VR albo panoramy, zamiast obrazów statycznych albo obok nich.

Ten udział wciąż rośnie. To największa pojedyncza zmiana, jaką widzieliśmy. Dim Kuzmenko, założyciel

CO TO ZNACZY, JEŚLI ZAMAWIASZ

CZEGO TO NIE ZNACZY

- | | | |
|----|---|---|
| 01 | Konkurencja coraz częściej pokazuje ruch. | Że obrazy statyczne się skończyły. |
| 02 | Zestaw obrazów obok filmowego przejścia wygląda na starszą opcję, nawet gdy obrazy są lepsze. | Plansza w druku, ogłoszenie na portalu, rozkładówka folderu i dokumentacja do urzędu to wciąż obrazy statyczne. |
| 03 | Zaplanuj decyzję o formacie w budżecie świadomie, zamiast odkrywać ją dopiero na prezentacji. | Ruch dopisuje się na górze listy materiałów, a nie zastępuje tego, co było pod nim. |



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

ZMIANA 01

Czas rzeczywisty zmienił koszty, a nie pułap jakości

Najczęściej źle odczytywana zmiana ostatnich lat. Silniki czasu rzeczywistego nie zastąpiły renderingu produkcyjnego. Zastąpiły koszt ruchu, a to inna i znacznie większa sprawa.

01	Gdzie jest oszczędność	Przed wszystkim w animacji. Praca, której render w silniku produkcyjnym zajmował mniej więcej tydzień, w silniku czasu rzeczywistego potrafi wrócić w kilka minut. To przesunęło minutę animacji z zakupu od święta do zwykłej pozycji w budżecie.
02	Gdzie jej nie ma	W modelu. Wciąż trzeba go zbudować, i to porządnie, zanim jakkolwiek silnik cokolwiek z nim zrobi. Modelarska połowa pracy nie przyspieszyła.
03	Nasz własny podział	Model budujemy i renderujemy w 3ds Max, bo daje lepszy efekt; czas rzeczywisty niesie animację i ekonomię. Dwie warstwy, dwa narzędzia, celowo.
04	Co rozstrzygnął wyścig	W architekturze kwestia czasu rzeczywistego jest w dużej mierze rozstrzygnięta: D5 to nasz standard, a w wizualizacji architektonicznej prawie nikt nie sięga już po silnik gier. Ta konsolidacja sama w sobie jest wiadomością.

tydzień

RENDER W SILNIKU PRODUKCYJNYM

minuty

TEN SAM RUCH W CZASIE RZECZYWISTYM

3ds Max + D5

NASZE DWIE WARSTWY

Praktyczna konsekwencja dla Twojego budżetu

Jeśli dostajesz wycenę obrazów statycznych i rozważasz animację jako osobny, późniejszy projekt, poproś o wycenę obu razem. Model to koszt wspólny, a zamówienie ruchu sześć miesięcy po obrazach oznacza płacenie za odbudowę czegoś, co już istniało, albo odkrycie, że już nie istnieje.

ZMIANA 02

Gdzie AI naprawdę pomaga, a gdzie jeszcze nie

Bez ogólnych deklaracji, bo uczciwa odpowiedź brzmi: oszczędność bardzo zależy od zadania. Trzy miejsca, w których jest realna, i te, w których marketing wyprzedza narzędzie.

REALNE	JESZCZE NIE
01 Tam, gdzie kadr niesie natura. Zieleń, woda, roślinność: tu są nasze największe zyski, z wyraźną przewagą.	Tworzenie modelu. AI tego nie potrafi. To obietnica, do której warto podchodzić najbardziej sceptycznie.
02 Koncepcja i nastrój. Szybkie warianty na etapie, gdy nic nie jest jeszcze ustalone.	Czytanie rysunków wykonawczych. Narzędzia obiecujące gotowy render z kompletu rysunków czytają je źle.
03 Studia materiałów i powierzchni. Z powierzchniami AI radzi sobie naprawdę dobrze.	Gołe kwartały miejskie. Ciasny kontekst, brak krajobrazu, na którym można się oprzeć: tu przepaść między wynikiem AI a modelowanym renderem jest największa.

Wzorzec pod obiema listami

AI stała się bardzo dobra w tych częściach obrazu, które znoszą zmyslenie, i nie ruszyła się w tych, które muszą być prawdziwe. Właśnie dlatego jest użytecznym asystentem na początku procesu, a nie tym, co wytwarza materiał oddawany na końcu.



Rendering produkcyjny Maverick Frame. Zieleń i woda, czyli warunki, w których wsparcie AI oplaca się najbardziej.

CO Z TYM ZROBIĆ

Cztery decyzje, które warto podjąć świadomie

01	Ustal listę formatów przed pierwszą wyceną	Obrazy statyczne, animacja, 360, VR, interaktywność. Model to koszt wspólny dla wszystkich, więc ustalenie pełnej listy od razu jest wyraźnie tańsze niż dokładanie formatów później. To najcenniejsza pozycja na tej stronie.
02	Zapytaj, co jest modelowane, a co generowane	Przy wszystkim, co będzie liczone, mierzone, składane do urzędu albo na czym opiera się sprzedaż, potrzebujesz geometrii za obrazem. Przy nastroju i koncepcji nie musi Cię to obchodzić. Chodzi o to, żeby wiedzieć, co dostajesz.
03	Traktuj model jak aktywo, nie koszt	Jeśli będzie druga faza, a w projektach deweloperskich zwykle jest, to warunki, na jakich model przetrwa, decydują o jej cenie. Zajrzyj do naszego poradnika o tym, co tak naprawdę do Ciebie należy.
04	Przestań traktować ruch jak luksus	Długo nim był, a pamięć cenowa przetrwała dłużej niż rzeczywistość produkcyjna. Jeśli animacja nie była u Ciebie wyceniana od dwóch, trzech lat, kwota w Twojej głowie jest pewnie nieaktualna.

Zastrzeżenie, które wolimy powiedzieć, niż ukryć

Wszystko powyżej pochodzi ze struktury projektów jednego studia. To wiedza z pierwszej ręki i konkretna, i na tym polega jej wartość; nie jest to badanie rynku, i na tym polega jej ograniczenie. Czytaj ją jako mocny sygnał, dokąd zmierzają zamówienia, a nie jako zmierzony udział w branży.

10+

LAT WIZUALIZACJI

350+

MAREK I AGENCJI

40%+

NASZYCH ZLECEŃ Z RUCHEM LUB 360

ILE TO KOSZTUJE

Stawki rynkowe i nasze warunki, żeby sprawdzić każdą wycenę

Przedziały widoczne na rynku w 2026 roku, od freelancera po studio. Użyj ich, żeby 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

Wybierz 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. Sprawdź 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

Prześlij nam to, co już masz

Rysunki, model, zdjęcia albo szkic briefu, w dowolnym stanie. Odpowiemy zakresem, ceną i pytaniami, od których one zależą, na piśmie, bez rozmowy sprzedażowej.

Formularz kontaktowy	maverickframe.com/contacts/
-----------------------------	---

Animacje architektoniczne	maverickframe.com/pl/
----------------------------------	---

Lub napisz	sale@maverickframe.com
-------------------	--

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.