



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Co naprawdę kupujesz za **minutę animacji**

Dlaczego liczy się liczba ujęć, a nie długość, co kosztuje ruch kamery i zaludniony kadr, dlaczego model jest kosztem dzielonym, i arkusz zakresu do wypełnienia.

Dim Kuzmenko

Współzałożyciel, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

[ZACZNIJ TUTAJ](#)

Nie kupujesz minuty. Kupujesz ujęcie.

Minuta jest jednostką rozliczeniową, nie jednostką pracy. Sześćdziesiąt sekund w jednym powolnym przelocie i sześćdziesiąt sekund pocięte na czternaście ujęć to dwa różne projekty, a różnica w nakładzie bywa wielokrotnością, nie procentem.

Jedno ujęcie, 60 sekund

Jedna ścieżka kamery, jedno światło, jedna korekta koloru. Trzeba zbudować tylko to, co kamera mija. Najtańsza minuta, jaką da się kupić.

Czternaście ujęć, 60 sekund

Czternaście kadrów, czternaście razy światło, czternaście osobnych rund uwag. Każde ujęcie zdradza inny fragment sceny, więc zbudować trzeba prawie wszystko.

Co z tego wynika

Pytanie „ile kosztuje minuta” nie ma odpowiedzi, dopóki nie padnie liczba ujęć. Podaj ją pierwszą, a wyceny z różnych studiów staną się porównywalne.

Jest jeszcze argument montażowy, nie tylko kosztowy. Film sprzedażowy zwykle potrzebuje mniej ujęć, niż ludzie zakładają: kilka dobrze wybranych kadrów, które oddychają, działa lepiej niż szybka sekwencja zbudowana po to, żeby pokazać wszystko.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

CO MNOŻY PRACĘ

Siedem rzeczy, które naprawdę zmieniają cyfrę

	CZYNNIK	CO DOKŁADNIE MNOŻY
01	Liczba ujęć	Wszystko naraz: kadrowanie, światło, poprawki, render. To najmocniejsza dźwignia w całej tabeli.
02	Ruch kamery	Kadr statyczny wymaga zbudowania jednego widoku. Lot wokół budynku wymaga zbudowania wszystkich stron, dachu i najbliższego otoczenia.
03	Życie w kadrze	Postacie, samochody, poruszane firany, woda. Każda rzecz, która ma się ruszać, jest osobną pracą, a nie detalem scenografii.
04	Zieleń i woda	Kosztowne w budowie i w liczeniu. To zarazem miejsce, gdzie AI pomaga dziś najbardziej; na gołych kwartałach miejskich pomaga najmniej.
05	Wnętrza obok zewnątrz	Przejście z zewnątrz do środka to w praktyce dwie sceny w jednym ujęciu, dwa zestawy materiałów i dwa reżimy światła.
06	Drugi plan	Kamera, która wędruje, pokazuje sąsiedztwo. Ile go trzeba zbudować, to decyzja budżetowa, którą lepiej podjąć świadomie niż w trakcie.
07	Montaż, dźwięk, wersje	Muzyka, licencje, lektor, napisy, wersje językowe, formaty pionowe. Osobna linia w budżecie, regularnie zapominana.

Zasada, która z tego wynika

Długość jest tania. Liczba ujęć jest droga. Ruch kamery decyduje, ile światła trzeba zbudować. Jeśli budżet nie domyka się na etapie wyceny, tnij ujęcia i ogranicz ruch, a nie sekundy. Skrócenie filmu z sześćdziesięciu do czterdziestu sekund przy tej samej liczbie ujęć prawie nic nie oszczędza.

MODEL

Model jest kosztem dzielonym, jeśli to powiesz

Największa pojedyncza pozycja w animacji architektonicznej to zwykle nie render, tylko zbudowanie świata, który kamera mija. Ten sam świat obsługuje stille, panoramy 360 i materiały do social mediów — ale tylko wtedy, gdy zostanie o to poproszony na początku.

Zamów w jednym zleceniu

Animacja plus komplet stilli z tego samego modelu kosztuje wyraźnie mniej niż te same rzeczy zamówione w odstępie pół roku, bo scena, światło i materiały powstają raz. Powiedz o tym przy wycenie, nawet jeśli stille kupisz później.

Jak to u nas wygląda

Model budujemy i renderujemy w **3ds Max**, bo wynik jest lepszy. Animację i ekonomię projektu niesie **D5** w czasie rzeczywistym. Sekwencja, która w rendererze produkcyjnym liczyła się około tygodnia, wraca w minuty. To nie jest obietnica terminu, tylko wyjaśnienie, dlaczego wersje robocze mogą przychodzić często.

Zatwierdzaj w kolejności, w jakiej to powstaje

01 Animatik na bryłach

Szare bryły, prawdziwe ruchy kamery, prawdziwy rytm. Tu zmiany są niemal darmowe. Większość projektów przeskakuje ten etap i płaci za to później.

02 Kamery zablokowane

Po zatwierdzeniu animatiku ścieżki kamer się zamykają. Zmiana ścieżki po tym punkcie unieważnia światło i render.

03 Look na pojedynczych klatkach

Materiały, pora dnia i nastrój zatwierdzane na wybranych klatkach, nie na ruchomym obrazie. Szybciej i taniej niż dyskusja nad wersją roboczą filmu.

04 Pełna animacja bez finalnej jakości

Cały film w niskiej jakości, z montażem i muzyką. Ostatni moment, w którym da się coś wyrzucić bez straty.

05 Render finalny i postprodukcja

Od tego punktu każda zmiana kosztuje pełną cenę ujęcia. Tak wygląda typowy kształt pracy, a nie zobowiązanie terminowe.

ARKUSZ ZAKRESU

Wypełnij, zanim poprosisz o wycenę

Wypisz ujęcia, nie sekundy. Wykonawca odpowie ceną, a nie pytaniem, a dwie oferty da się wreszcie położyć obok siebie.

CO POKAZUJE UJĘCIE	RUCH KAMERY	SEKUNDY	CO MUSI ŻYĆ W KADRZE
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
Razem			

Trzy pola, które najbardziej ruszają cenę

Liczba wierszy, kolumna z ruchem kamery i ostatnia kolumna. Jeśli w ostatniej kolumnie w każdym wierszu pojawiają się ludzie i samochody, masz film z animowanymi postaciami, a nie architektoniczny przelot. To zupełnie inna pozycja w budżecie i warto o tym wiedzieć przed wysłaniem zapytania, a nie po.

Dopisz na dole jedno zdanie

Gdzie ten film będzie grał i jak długo ma być oglądany: ekran na targach, wpis w mediach społecznościowych, prezentacja dla inwestora. To zdanie zmienia liczbę ujęć, proporcje kadru i montaż bardziej niż jakikolwiek opis stylu.

WSPÓŁPRACA ZE STUDIEM

Ile to kosztuje i jak napisać brief

Dwa pytania, które padają przed wszystkimi innymi. Obie odpowiedzi są krótkie.

PRACA NA ZLECENIE	FREELANCER	STUDIO
Wizualizacja zewnętrzna, jedna	\$100 – 300	\$250 – 600
Wizualizacja wnętrza, jedna	\$120 – 350	\$300 – 700
Pakiet 5–8 ujęć	\$600 – 1500	\$1500 – 4000
Animacja, za minutę	\$1000 – 3000	\$3000 – 8000

Przedziały rynkowe, które jesteśmy gotowi opublikować, w dolarach. Terminów realizacji i liczby rund poprawek celowo tu nie ma: nasze różnią się zbyt mocno w zależności od typu projektu, by podawać je jako punkt odniesienia, a zmyślona liczba byłaby gorsza niż jej brak.

Jak napisać brief — krócej znaczy lepiej

To odwrotność tego, co zakłada większość. Cztery rzeczy:

- Czego potrzebujesz — **ile obrazów i czego**
- Rzuty i elewacje, takie jakie są
- Kilka referencji nastroju i światła
- Jedno jasne zdanie, *do czego* te obrazy służą

Rozdmuchanie małego zlecenia do pięćdziesięciostronicowej specyfikacji przynosi odwrotny skutek: wzięte dosłownie daje brzydki efekt i wprowadza w błąd wykonawców. Podaj intencję, a szczegół zostaw zespołowi, który robi to codziennie.

Błąd, który kosztuje najwięcej

Najczęstsza porażka to nie wybór złego wykonawcy. To **moment**. Szuka się dopiero wtedy, gdy pierwszy dostawca już zawiódł, a termin się pali — i wtedy wybiera się w panice.

Sprawdź i zabezpiecz partnerów renderingowych **zanim** będą potrzebni. Jednego, najlepiej kilku, wprowadzonych i gotowych. Kosztuje popołudnie teraz, a ratuje projekt później.

10+

LAT RENDERINGU I
OPOWIADANIA OBRAZEM

350+

MAREK I AGENCJI
OBSŁUŻONYCH NA ŚWIECIE

95%

WSKAŹNIK ZADOWOLENIA
KLIENTÓW

40%+

NASZYCH ZLECEŃ ZAWIERA
JUŻ
RUCH LUB 360

Gdy obraz musi się **obronić**, porozmawiaj z nami

Jesteśmy studiem CGI: rendering architektoniczny i produktowy, modelowanie 3D, animacja, spacery 360 i VR. Dziesięć lat, ponad 350 marek i agencji, i praca, która nadal się zgadza, gdy ktoś przeliczy okna.

Prześlij nam rysunki i jedno zdanie o tym, do czego są obrazy. Dostaniesz zakres i cenę, bez zobowiązania do skorzystania z któregokolwiek.

ZACZNIJ TUTAJ

maverickframe.com/contacts

ZOBACZ PRACE

maverickframe.com/gallery

AUTOR

Dim Kuzmenko

Współzałożyciel



Rendering produkcyjny Maverick Frame. · Przedziały to wartości rynkowe na 2026 rok i nie stanowią wyceny.