



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Jeden model. Pięć filmów. Zbudowany raz.

Jaką animację 3D zrobić na każdym etapie premiery produktu, od pitchu po szkolenia, co przygotować do każdej z nich i ile to kosztuje, gdy jeden model przechodzi przez wszystkie.

NA POCZĄTEK

Dlaczego budżet animacji ucieka między filmami

Animacja 3D rzadko przekracza budżet na jednym filmie. Przekracza go, bo każdy film kupowany jest osobno: film do pitchu od jednego dostawcy, film premierowy od drugiego, film szkoleniowy od trzeciego, a każdy z nich modeluje ten sam produkt od nowa.

Najdroższy jest model i to właśnie on może zostać wykorzystany ponownie. Zbudowany raz, ze szczegółowością potrzebną w najbliższym ujęciu, wystarcza na film dla inwestorów, premierę, film sprzedażowy i sekwencję szkoleniową, a każdy nowy film zaczyna się od wykonanej już pracy.

KUPOWANE FILM PO FILMIE

ZAPLANOWANE JAKO JEDNA MAPA

01	Produkt jest modelowany od nowa do każdego filmu	Jeden model z Państwa CAD, wykorzystywany w każdym filmie
02	Wygląd zmienia się z każdym dostawcą	Jeden zatwierdzony wygląd od pitchu przez premierę po sprzedaż
03	Każdy film zaczyna się od pustego briefu	Każdy film dziedziczy sceny i listę ujęć
04	O wersjach myśli się na końcu	Skróty i kadry planuje się razem z pierwszym filmem

Aktywnym jest model. Filmy są jego efektem.

Wystarczy raz ustalić model i wygląd, a każdy kolejny film staje się montażem i kilkoma nowymi ujęciami, a nie nową produkcją.



Kadr z animacji 3D, Maverick Frame.

MAPA DROGOWA

Jaki film na każdym etapie i co z niego zostaje

Pięć etapów poniżej to te same, które opisujemy na stronie animacji 3D. Przy każdym: film, który na tym etapie spełnia swoje zadanie, dla kogo jest i co następny etap przejmuje bez ponownego płacenia.

ETAP	FILM	KTO OGLĄDA	CO PRZECHODZI DALEJ
Finansowanie	Film do pitchu lub kampanii crowdfundingowej, który pokazuje działający produkt przed ukończeniem prototypu	Inwestorzy, wspierający, partnerzy	Model i zatwierdzony wygląd
Premiera	Główny film, obroty 360° i zbliżenia funkcji	Kupujący na stronie premierowej, reklamy, social media	Sceny, oświetlenie i skróty
Sprzedaż	Film „jak to działa” z przekrojami i opisami	Spotkania sprzedażowe, dystrybutorzy, targi	Przekroje i widoki rozstrzelone
Szkolenia	Sekwencje montażu, instalacji i serwisu	Pracownicy, instalatorzy, klienci	Sceny krok po kroku
Nowy model	Te same sceny zaktualizowane pod nową wersję, kolor lub rynek	Wszyscy powyżej, jeszcze raz	Wszystko powyżej

Proszę zacząć od obecnego etapu

Jeśli produkt jest już w sprzedaży, warto zacząć od Sprzedaży i poprosić o model ze szczegółowością filmu premierowego. Dzięki temu kolejne filmy mogą z niego korzystać.

Nie każdy produkt przechodzi przez wszystkie pięć etapów. Produkt, który ma już finansowanie, może zacząć od Premiery. Kolejność nadal obowiązuje: to, co powstaje najpierw, wykorzystuje każdy kolejny film.



Kadr z animacji 3D, Maverick Frame.

ILE TO KOSZTUJE

Jeden produkt, pięć filmów, pozycja po pozycji

Przykład zbiorczy: jeden produkt przeprowadzony przez wszystkie pięć etapów, wyceniony według naszej stawki za animację \$45 za godzinę. Model powstaje raz; każdy kolejny film korzysta z gotowych scen.

POZYCJA	PODSTAWA	PRZY \$45/H
01 Model 3D z CAD, materiały i akceptacja wyglądu	jednorazowo, 24 h	\$1 080
02 Film do pitchu, około 45 sekund	40 h	\$1 800
03 Główny film premierowy, około 60 sekund	60 h	\$2 700
04 Trzy skróty do social mediów z filmu premierowego	3 x 6 h	\$810
05 Film „jak to działa” z przekrojami, około 90 sekund	55 h	\$2 475
06 Sekwencja szkoleniowa i instalacyjna	40 h	\$1 800
07 Aktualizacja scen pod nowy model	16 h	\$720
Godziny		253 h

Zaplanowane jako jedna mapa **\$11 385**

Każdy film kupowany od zera **\$15 705**



„Od zera” oznacza te same filmy plus 96 godzin: 24-godzinny model budowany od nowa do filmu premierowego, sprzedażowego, szkoleniowego i aktualizacji. Godziny są ilustracją dla produktu o średniej złożoności; każdy rzeczywisty projekt wyceniamy dokładnie dla jego zakresu.

WSZYSTKO NA JEDNEJ STRONIE

Co nam przesłać na każdym etapie

Zespoły, których logo widać na naszych stronach usług, nie wysyłają długich specyfikacji. Na każdym etapie przesyłają kilka takich rzeczy, zwykle w treści maila, i to wystarcza do wyceny.

01	Finansowanie: historia	Co robi produkt, dla kogo i ta jedna rzecz, którą inwestor musi zapamiętać.
02	Finansowanie: pliki	Pliki CAD lub STEP, szkice lub zdjęcia prototypu, cokolwiek istnieje.
03	Premiera: kanały	Gdzie film będzie pokazywany, jakich długości Państwo potrzebują i data premiery.
04	Premiera: marka	Brandbook, dwa filmy, które się Państwu podobają, i kolory produktu.
05	Sprzedaż: pytania	Trzy pytania, które kupujący zadają najczęściej i na które film powinien odpowiedzieć.
06	Sprzedaż: wnętrze	Które części pokazać w przekroju lub rozstrzeleniu oraz jakie opisy lub dane uwzględnić.
07	Szkolenia: kroki	Kroki montażu lub instalacji po kolei, z Państwa instrukcji albo od inżyniera.
08	Nowy model: zmiana	Co jest nowe: część, kolor, rynek albo język.
09	Każdy etap: data	Data, na którą potrzebny jest film, i kto go zatwierdza.

Zmieniony produkt, ten sam film

Jeśli zrobiliśmy już Państwa film, nowa wersja zaczyna się od jednego maila: wystarczy opisać zmianę, a my zaktualizujemy sceny, zamiast zaczynać od nowa.

Nasze warunki są na następnej stronie

Stawki rynkowe, terminy i to, co liczy się jako runda poprawek, opisujemy na stronie 06.



Kadr z animacji 3D, 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. 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 3D	maverickframe.com/pl/uslugi/animacje-3d/
Albo po prostu	odpowiedz 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.