



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Pięć filmów, jeden budynek. Płacić pięć razy?

Jakie przeloty zamówić od projektu po start sprzedaży, które sceny i kamery przechodzą dalej oraz wycena całego procesu w porównaniu z kupowaniem każdego filmu od zera.

ZACZNIJ TUTAJ

Każdy film zaczyna od zera. Dlaczego?

Większość inwestycji kończy z czterema lub pięcioma filmami: studium bryły, film dla banku, przelot do pozwolenia, film sprzedażowy i wersja na start. Zamawia się je zwykle w odstępie miesięcy, często w różnych studiach, a każdy zaczyna się od budowania tego samego budynku od nowa.

W animacji architektonicznej najdroższa jest scena. Teren, bryła, elewacje, zieleni, wnętrza, światło i ścieżki kamer, których uzgodnienie zajęło tydzień. Gdy kolejny film trafia do nowego wykonawcy, za to wszystko płaci się ponownie, a za tym idzie drugi problem: film przychodzi po spotkaniu, na które miał być, bo nikt go nie zamówił, gdy powstawał poprzedni.

KUPOWANE ETAP PO ETAPIE

ZAPLANOWANE JAKO JEDEN PLAN

01	Każdy film briefowany jako nowe zlecenie	Jedna scena, rozbudowywana etap po etapie
02	Kamery projektowane od nowa dla każdej grupy odbiorców	Zatwierdzone ścieżki kamer użyte ponownie i przemontowane
03	Film do pozwolenia wygląda zupełnie inaczej niż sprzedażowy	Jeden budynek, jedno światło, jeden styl we wszystkich pięciu
04	Zamawiane, gdy spotkanie jest już w kalendarzu	Rezerwowane etap wcześniej, póki scena jest otwarta
05	Koszt odbudowy schowany w każdej wycenie	Scena opłacona raz, w ratach

Budynek między etapami się nie zmienia. Rachunek nie powinien się zerować.

Bank, urzędnik i kupujący potrzebują różnych filmów, a nie różnych budynków. Zaplanuj scenę raz, a każdy kolejny film kosztuje pracę kamery i nowe pomieszczenia, a nie cały model od początku.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

PLAN

Jaki film zamówić, etap po etapie

Pięć etapów, pięć filmów. Prawa kolumna to część, o którą większość briefów zapomina zapytać: pliki i decyzje, które warto przekazać dalej, żeby kolejny film startował z gotowej sceny.

ETAP	ZAMÓW TE WIZUALIZACJE	KTO Z NICH KORZYSTA	PRZECHODZI DALEJ
Projekt	Przelot wokół bryły i szybkie studia kamer, w szarości lub z lekką teksturą	Architekt i zespół projektowy	Model działki, bryła, pierwsze ścieżki kamer
Finanse	Krótki film z drona z kontekstem działki i etapami inwestycji	Banki, komitet inwestycyjny	Model otoczenia, etapy inwestycji, kamery z powietrza
Akceptacja	Przejście z poziomu oczu i sekwencja od dnia do nocy	Urząd, konsultacje społeczne	Szczegółowe elewacje, zieleni, ustawienia światła
Sprzedaż	Przejście po wnętrzach, sekwencje części wspólnych i film sprzedażowy	Biuro sprzedaży, strona inwestycji	Umeblowane wnętrza, gotowa kolorystyka, montaż
Start	Pełny przelot z muzyką i napisami plus wersje do social mediów	Strona, reklamy, otwarcie	Film główny i skróty na kolejne kampanie

Zacznij tam, gdzie jesteś

Jeśli jesteś na etapie Akceptacja, zamów przejście teraz i wpisz do umowy trzy rzeczy: scena jest modelowana w standardzie, do którego da się dodać wnętrza, ścieżki kamer zostają zachowane, a pliki zostają w studiu na film sprzedażowy. Etapy 4 i 5 startują wtedy z oświetlonego, zatwierdzonego budynku.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

ILE TO KOSZTUJE

Cały proces, wyceniony na dwa sposoby

Przykład złożony dla średniej wielkości osiedla, wyceniony po stawkach studiów ze średniej półki. Długości filmów i stawki za minutę są takie same w obu sumach; zmienia się tylko praca nad sceną.

POZYCJA	PODSTAWA	PO STAWKACH STUDIA
01 Projekt: budowa sceny, działka i bryła	jednorazowo	\$2 400
02 Projekt: przelot wokół bryły i studia kamer, 45 s	0,75 min x \$4 000	\$3 000
03 Finanse: dodany kontekst działki i etapy	scena z etapu Projekt	\$800
04 Finanse: film z drona z etapami, 60 s	1 min x \$4 500	\$4 500
05 Akceptacja: detal elewacji, zieleń, światło	scena z etapu Finanse	\$2 000
06 Akceptacja: przejście 60 s, dzień do nocy 30 s	1,5 min x \$5 000	\$7 500
07 Sprzedaż: dodane wnętrza i części wspólne	scena z etapu Akceptacja	\$3 000
08 Sprzedaż: przejście po wnętrzach i film, 2 min	2 min x \$5 500	\$11 000
09 Start: napisy, korekcja barwna i miks dźwięku	scena z etapu Sprzedaż	\$600
10 Start: pełny przelot z muzyką, 90 s	1,5 min x \$6 000	\$9 000
11 Start: sześć wersji do social mediów z filmu głównego	6 x \$250	\$1 500
Etap Projekt		\$5 400
Etap Finanse		\$5 300
Etap Akceptacja		\$9 500
Etap Sprzedaż		\$14 000
Etap Start		\$11 100

Zaplanowane jako jeden plan **\$45 300**

Te same wizualizacje kupowane etap po etapie, od zera **\$64 300**

Suma od zera wycenia te same filmy po tych samych stawkach, ze sceną budowaną przez każdego nowego wykonawcę do szczegółowości danego etapu (od \$2 400 na etapie Projekt do \$8 800 na etapie Start). W jednym planie pełna scena za \$8 800 jest opłacona raz, w ratach, a różnica wynosi \$19 000.

12%

PROJEKT, \$5 400

12%

FINANSE, \$5 300

21%

AKCEPTACJA, \$9 500

31%

SPRZEDAŻ, \$14 000

24%

START, \$11 100

JEDNA STRONA

Co nam wysłać na każdym etapie

Klienci, których logo widzisz na naszych stronach usług, nie przysyłają specyfikacji animacji. Przysyłają to, co już mają, i mówią, na jakie spotkanie jest film. To wystarcza do wyceny na każdym etapie.

01	Projekt: rysunki	Rzuty, przekroje i granica działki albo model roboczy w dowolnym formacie. Napisz, który jest aktualny.
02	Projekt: pytanie	Co zespół sprawdza: skalę, widoki, panoramę. To decyduje o kamerach.
03	Finanse: etapy	Etapy inwestycji i kolejność budowy oraz data spotkania z bankiem.
04	Akceptacja: punkty widokowe	Ulice i sąsiedzi, z których perspektywy spojrzysz na urząd. Zaznacz je na planie.
05	Akceptacja: zieleni	Projekt zieleni albo jedno zdanie: dojrzała czy świeżo posadzona.
06	Sprzedaż: wnętrza	Zestawienia wykończeń i pomieszczenia, na których opiera się sprzedaż, z moodboardem, jeśli jest.
07	Sprzedaż: gdzie poleci	Ekran w biurze sprzedaży, strona, portal. To ustala długość, format i rozdzielczość.
08	Start: muzyka i napisy	Księga znaku, pliki logo i informacja, czy licencję na utwór kupujesz ty, czy my.
09	Start: kanały	Na jakich platformach reklamowych pójdą skróty, żeby kadrować je w pionie i w kwadracie.
10	Każdy etap: data	Data spotkania lub startu, ta prawdziwa. Film to 4 do 6 tygodni na minutę.

Zmień etap, zachowaj scenę

Po każdym filmie poproś nas o zachowanie sceny, kamer i projektu montażu. Gdy przyjdzie kolejny etap, nowy brief otwiera ten sam plik, a wycena obejmuje tylko to, co nowe: pomieszczenia, warianty światła, kamery.

Stawki i warunki na odwrocie

Przedziały za minutę dla freelancerów i studiów, nasze terminy produkcji i zakres rundy poprawek są na następnej stronie, żeby porównać tę wycenę, albo każdą inną, z rynkiem.

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/uslugi/animacje-architektoniczne/
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.