



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

# Te same wnętrza, pięciu odbiorców. **Po co budować dwa razy?**

Jakie widoki wnętrz zamówić od koncepcji po start, co modele pomieszczeń przenoszą dalej i wycena całego procesu w porównaniu z budowaniem wnętrz od nowa na każdym etapie.

[ZACZNIJ TUTAJ](#)

## Salon, za którego model płacisz trzy razy

Wnętrze renderuje się dla projektanta, potem do akceptacji klienta, potem dla kupujących, potem dla wykonawcy, potem na otwarcie. Pięciu odbiorców, pięć zestawów obrazów, jeden komplet pomieszczeń. To zwykle pomieszczenia są tą częścią, za którą płaci się ponownie.

Widoki nastrojowe robi pracownia projektowa, rendery do akceptacji freelancer, zestaw do broszury agencja dewelopera, detale stolarki ktoś znajomy wykonawcy. Każdy modeluje salon, kuchnię i oświetlenie od nowa i każdy jest zamawiany za późno: rendery do akceptacji przychodzą, gdy dział zakupów wycenił już nie ten kamień.

KUPOWANE ETAP PO ETAPIE

ZAPLANOWANE JAKO JEDEN PLAN

|    |                                                               |                                                             |
|----|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| 01 | <b>Pomieszczenia modelowane od nowa do każdego zestawu</b>    | Modele pomieszczeń zbudowane przy koncepcji i dopracowywane |
| 02 | <b>Materiały rozjeżdżają się między akceptacją a broszurą</b> | Zatwierdzone wykończenia to te, które widzą kupujący        |
| 03 | <b>Widoki detali rysowane od zera na budowę</b>               | Kamery detali ustawione w gotowej scenie                    |
| 04 | <b>Panoramy wyceniane jako osobny projekt</b>                 | Panoramy renderowane z tych samych wnętrz na start          |

### Wnętrze uzgodnione przy akceptacji nie powinno być modelowane ponownie.

Zbuduj pomieszczenia raz, w standardzie, który przyjmie finalne materiały i stylizację, a każdy kolejny zestaw płaci za kamery, stylizację i rendery, a nie za ściany, stolarkę i światło.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

PLAN

# Jakie wnętrza, na jakim etapie

Jeden wiersz na etap, w kolejności, w jakiej projekt je przechodzi. Ostatnia kolumna to to, co studio powinno dla Ciebie zachować, żeby każdy zestaw startował z pomieszczeń, które już istnieją.

| ETAP       | ZAMÓW TE WIZUALIZACJE                                         | KTO Z NICH KORZYSTA                     | PRZECHODZI DALEJ                         |
|------------|---------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| Koncepcja  | Widoki nastrojowe i warianty materiałów dla dwóch kierunków   | Projektant, klient                      | Modele pomieszczeń, pierwsze kamery      |
| Akceptacja | Rendery kluczowych pomieszczeń w finalnym wyglądzie           | Akceptacja klienta, inwestorzy, zakupy  | Zatwierdzone wykończenia, światło, meble |
| Sprzedaż   | Główne ujęcia wnętrz, części wspólne, zaaranżowane mieszkania | Broszury, ogłoszenia, biuro sprzedaży   | Zaaranżowane wnętrza, części wspólne     |
| Budowa     | Widoki detali stolarki, oświetlenia i wykończeń               | Wykonawcy, dostawcy, koordynacja budowy | Kamery detali, dopracowana stolarka      |
| Start      | Kadry filmowe, panoramy 360° i obrazy do social mediów        | Strona, prasa, otwarcie                 | Gotowa scena na kolejne kampanie         |

## Zacznij tam, gdzie jesteś

Jeśli jesteś na etapie Akceptacja, zamów teraz rendery do akceptacji i poproś, żeby pomieszczenia były modelowane w prawdziwych wymiarach, z nazwanymi wykończeniami, i zostały w studiu. Zestaw na etap Sprzedaż tylko przearanżuje zatwierdzone wnętrza, a detale na etap Budowa powstaną z tej samej stolarki.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

ILE TO KOSZTUJE

# Pięć zestawów wewnątrz, wycenionych na dwa sposoby

Przykład złożony dla osiedla z trzema typami mieszkań pokazowych i częściami wspólnymi, wyceniony po stawkach studiów ze średniej półki. Liczba obrazów i ceny jednostkowe są takie same w obu sumach; zmienia się tylko modelowanie pomieszczeń.

|    | POZYCJA                                                        | PODSTAWA                 | PO STAWKACH STUDIA |
|----|----------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------|
| 01 | Koncepcja: modele pomieszczeń, dwa kierunki                    | jednorazowo              | \$1 600            |
| 02 | Koncepcja: widoki nastrojowe, dwa kierunki, trzy pomieszczenia | 6 x \$350                | \$2 100            |
| 03 | Akceptacja: finalne materiały, światło, meble                  | scena z etapu Koncepcja  | \$1 200            |
| 04 | Akceptacja: rendery pięciu kluczowych pomieszczeń              | 5 x \$550                | \$2 750            |
| 05 | Sprzedaż: dodane części wspólne i stylizacja                   | scena z etapu Akceptacja | \$1 500            |
| 06 | Sprzedaż: osiem głównych ujęć wewnątrz i części wspólnych      | 8 x \$600                | \$4 800            |
| 07 | Budowa: kamery detali, dopracowana stolarka                    | scena z etapu Sprzedaż   | \$500              |
| 08 | Budowa: sześć widoków detali: stolarka, światło, wykończenia   | 6 x \$350                | \$2 100            |
| 09 | Start: ustawienie kamer do panoram i kadrów                    | scena z etapu Budowa     | \$300              |
| 10 | Start: sześć panoram 360°                                      | 6 x \$600                | \$3 600            |
| 11 | Start: osiem kadrów do prasy i social mediów                   | 8 x \$300                | \$2 400            |
|    | Etap Koncepcja                                                 |                          | \$3 700            |
|    | Etap Akceptacja                                                |                          | \$3 950            |
|    | Etap Sprzedaż                                                  |                          | \$6 300            |
|    | Etap Budowa                                                    |                          | \$2 600            |
|    | Etap Start                                                     |                          | \$6 300            |

Zaplanowane jako jeden plan **\$22 850**

Te same wizualizacje kupowane etap po etapie, od zera **\$36 350**

W sumie od zera każdy zestaw trafia do nowego studia, które modeluje pomieszczenia od nowa do szczególowości danego etapu, od \$1 600 na etapie Koncepcja do \$5 100 na etapie Start. W jednym planie pomieszczenia powstają raz i są dopracowywane, a różnica wynosi \$13 500.

16%

KONCEPCJA, \$3 700

17%

AKCEPTACJA, \$3 950

28%

SPRZEDAŻ, \$6 300

11%

BUDOWA, \$2 600

28%

START, \$6 300

## JEDNA STRONA

# Co nam wysłać na każdym etapie

Klienci, których logo widzisz na naszych stronach usług, nie przysyłają specyfikacji wizualizacji wnętrz. Przysyłają rysunki, zestawienie wykończeń i jedno zdanie o tym, dla kogo są obrazy. Na każdym etapie to wystarcza do wyceny.

|    |                         |                                                                                                      |
|----|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | Koncepcja: rzuty        | Rzuty i rozwinięcia ścian pomieszczeń albo model projektowy, w dowolnym stanie.                      |
| 02 | Koncepcja: kierunki     | Dwie lub trzy referencje nastroju i to, co je od siebie odróżnia.                                    |
| 03 | Akceptacja: wykończenia | Zestawienie wykończeń i mebli, z kodami produktów tam, gdzie mają znaczenie.                         |
| 04 | Akceptacja: decyzja     | Kto akceptuje i co musi zobaczyć: kolor, kamień, poziom światła.                                     |
| 05 | Sprzedaż: pomieszczenia | Mieszkania i części wspólne, na których opiera się sprzedaż, oraz kupujący, do którego są kierowane. |
| 06 | Sprzedaż: stylizacja    | Referencja stylizacji albo zdanie o tym, na ile wnętrza mają wyglądać na zamieszkane.                |
| 07 | Budowa: detale          | Rysunki stolarki i połączenia, o które wykonawca ciągle pyta.                                        |
| 08 | Start: kanały           | Gdzie zostaną opublikowane panoramy i kadry oraz termin dla prasy.                                   |
| 09 | Każdy etap: data        | Data spotkania, akceptacji lub otwarcia. Zestaw to 2 do 3 tygodni.                                   |

## Zmień etap, zachowaj scenę

Po każdym zestawie poproś nas o zachowanie modeli pomieszczeń, materiałów i kamer. Gdy przyjdzie kolejny etap, napisz, co się zmieniło, wykończenie, układ, nowe pomieszczenie, a wycenimy tylko różnicę.

## Stawki i warunki na odwrocie

Przedziały freelancerów i studiów dla wizualizacji wnętrz i pakietów, nasze terminy i zakres rundy poprawek są na następnej stronie, więc każdą cenę jednostkową powyżej da się sprawdzić.

## 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 | <a href="https://maverickframe.com/contacts/">maverickframe.com/contacts/</a>                                           |
| Wizualizacje wnętrz  | <a href="https://maverickframe.com/pl/uslugi/wizualizacje-wnetrz/">maverickframe.com/pl/uslugi/wizualizacje-wnetrz/</a> |
| 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.