



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Pięć etapów. Jeden model opakowania. **Zbudowany raz, nie pięć.**

Jakie wizualizacje opakowania zamówić od pierwszej koncepcji przez spotkanie z kupcem i stronę przedsprzedaży po premierę, co przenosi dalej model 3D i jaki jest budżet każdego etapu według naszej stawki produktowej.

NA POCZĄTEK

Pięciu wykonawców, pięć stylów, jedno opakowanie

Większość marek kupuje wizualizacje opakowań etap po etapie. Mockupy koncepcyjne od projektanta, zdjęcia próbki do prezentacji dla inwestorów, karty handlowe od agencji, zdjęcia na Amazon od fotografa i reklamy premierowe od freelancera.

Każdy z nich odtwarza to samo opakowanie i każdy pokazuje je trochę inaczej. Kupujący widzą pięć produktów tam, gdzie Państwo sprzedają jeden, a za przygotowanie płacą Państwo pięć razy.

KUPOWANE ETAP PO ETAPIE

ZAPLANOWANE JAKO JEDNA MAPA

- | | | |
|----|--|---|
| 01 | Opakowanie przygotowuje się od nowa do każdego zestawu | Opakowanie powstaje raz w 3D i jest aktualizowane razem z grafiką |
| 02 | Każde SKU, smak i rozmiar to nowa sesja albo nowy render | Warianty to podmiana etykiety przy stałej kamerze i świetle |
| 03 | Karta handlowa, karta produktu i reklamy wyglądają jak trzy marki | Jeden styl w prezentacji dla kupca, w sklepie, na marketplace'ach i w reklamach |

Aktywnym jest model. Obrazy są jego efektem.

Opakowanie wymodelowane w 3D z Państwa wykrojnika, z etykietą, materiałami i wykończeniami dopasowanymi do druku, to największy koszt pierwszego zestawu. Jeśli zostaje w jednym studiu, każdy kolejny zestaw to ustawienie kamer i rendering, a nie przygotowanie.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

PLAN PREMIERY

Co zamówić na każdym etapie i co z tego zostaje

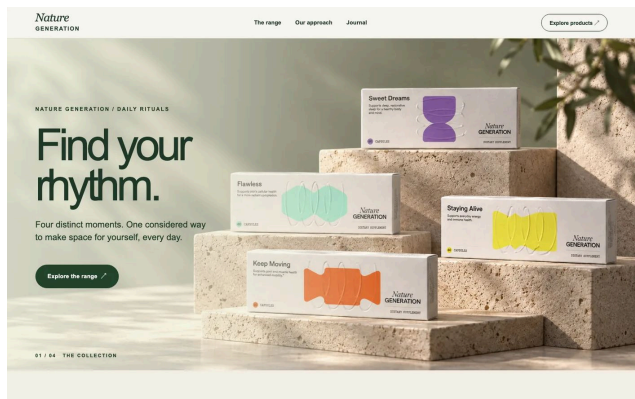
Pięć etapów w kolejności, w jakiej przechodzi przez nie większość opakowań. Każdy wiersz mówi, co zamówić, kto będzie to oglądał i co wykorzysta kolejny etap.

ETAP	CO ZAMÓWIĆ	KTO Z NICH KORZYSTA	CO PRZECHODZI DALEJ
Koncepcja	Warianty projektu opakowania w 3D: kształt, etykieta i wykończenia obok siebie	Założyciele, zespół marki	Model opakowania i wygląd
Akceptacja	Jeden czysty widok na białym tle dla każdego opakowania, zbliżenia folii i tłoczenia	Drukarnia, dział regulacyjny, inwestorzy	Ustawienie kamery i światła
Handel	Widoki na półce i ekspozytorze, obrazy do kart handlowych, prezentacji i przedsprzedaży	Kupcy sieci, inwestorzy, wspierający	Sceny w archiwum
Premiera	Packshoty na białym tle dla każdego SKU, obrót 360 stopni, sceny lifestyle	Amazon, Państwa sklep, PR	Biblioteka widoków
Kampania	Filmy z unboxingiem i odsłonięciem opakowania, formaty social i reklam	Reklamy, social media, ekrany w sklepach	Model gotowy na kolejne SKU

Proszę zacząć od obecnego etapu

Jeśli spotkanie z kupcem jest w przyszłym miesiącu, warto zamówić zestaw handlowy teraz i poprosić, by opakowanie zostało zachowane jako jedna scena ze stałymi kamerami. Dzięki temu karta produktu, reklamy i kolejny smak wykorzystają ją, zamiast zaczynać od nowa.

Nie każde opakowanie przechodzi przez wszystkie pięć etapów. Opakowanie, które już stoi na półce, może zacząć od Premiery i odświeżenia kart produktów; startup może zatrzymać się na Handlu do zamknięcia przedsprzedaży. Kolejność nadal obowiązuje, podobnie jak zasada: etap, który przychodzi pierwszy, buduje scenę wykorzystywaną przez pozostałe.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

ILE TO KOSZTUJE

Jedna linia, pięć etapów, pozycja po pozycji

Przykład zbiorczy: jedna linia czterech SKU w jednym kształcie opakowania, wyceniona według naszej stawki produktowej \$45 za godzinę. Godziny według naszych norm produktowych: widok na białym tle lub widok studyjny około 4 godzin, scena około 6. Państwa liczby będą inne; proporcje i oszczędność z ponownego użycia modelu zwykle nie.

POZYCJA	PODSTAWA	PRZY \$45 ZA GODZINĘ
01	Koncepcja: model opakowania, mapowanie etykiety, materiały i światło	16 h, jednorazowo \$720
02	Koncepcja: dwa warianty projektu w 3D, po jednym widoku studyjnym	2 x 4 h, ten sam model \$360
03	Akceptacja: czysty widok na białym tle i zbliżenie wykończenia	2 x 4 h, to samo ustawienie \$360
04	Handel: sceny na półce i ekspozytorze do prezentacji dla kupca	2 x 6 h, ten sam model \$540
05	Handel: kadry na stronę przedsprzedaży i do karty handlowej	6 x 1 h, te same renderry \$270
06	Premiera: packshot na białym tle dla każdego SKU	4 x 4 h, to samo ustawienie \$720
07	Premiera: sceny lifestyle	2 x 6 h, ten sam model \$540
08	Kampania: formaty do social mediów i reklam z renderów	10 x 1 h, te same renderry \$450
Koncepcja: razem		\$1 080
Akceptacja: razem		\$360
Handel: razem		\$810
Premiera: razem		\$1 260
Kampania: razem		\$450

Zaplanowane jako jedna mapa \$3 960

Te same wizualizacje kupowane etap po etapie, od zera \$6 120

27%

KONCEPCJA

9%

AKCEPTACJA

20%

HANDEL

33%

PREMIERA

11%

KAMPANIA

„Od zera” oznacza te same pozycje plus \$2 160: przygotowanie za \$720 powtórzone na etapach Handel, Premiera i Kampania. Udziały powyżej liczone są od planowanej sumy \$3 960, czyli 88 godzin pracy studia.

WSZYSTKO NA JEDNEJ STRONIE

Co nam przesłać na każdym etapie

Krótką listą materiałów, od których zależą cena i harmonogram na każdym etapie. Proszę przesłać to, co Państwo mają; braki zamienią się w pytania, a nie w opóźnienia.

01	Koncepcja: brief	Produkt, przedział cenowy, półka lub kanał i dwie referencje wyglądu. Brak projektu to nie problem: od tego zaczynamy koncepcję.
02	Koncepcja: opakowanie	Wykrojnik z wymiarami albo butelka, słoik lub pudełko, których chcą Państwo użyć, z nakrętką i zamknięciem.
03	Akceptacja: grafika	Gotowe do druku pliki etykiety, zwykle AI lub PDF, ze wzornikami Pantone lub CMYK.
04	Akceptacja: wykończenia	Folia, tłoczenie, soft-touch, kraft lub szkło: wydrukowana próbka albo zdjęcie w neutralnym świetle.
05	Handel: kupiec	Sieć lub kanał, data spotkania i formaty prezentacji lub karty handlowej.
06	Premiera: SKU	Lista smaków, rozmiarów i kolorów oraz informacja, które mają wspólny kształt opakowania.
07	Kampania: kanały	Reklamy, social media, ekrany w sklepach: rozmiary, długości i data premiery.
08	Każdy etap: data	Spotkanie z kupcem, start przedsprzedaży albo zamówienie druku. Planujemy wstecz od tej daty.

Nowy etap, ta sama scena

Jeśli wymodelowaliśmy Państwa opakowanie na wcześniejszym etapie, wznowienie to jeden mail: etap, nowe materiały i ewentualne zmiany grafiki od tego czasu. Model jest w archiwum, więc wycena zaczyna się od renderingu, a nie od przygotowania.

Nasze warunki są na następnej stronie

Nasze stawki, terminy i to, co liczy się jako runda poprawek, opisujemy na stronie 06. Przykład na stronie 04 jest wyceniony według tej samej stawki produktowej \$45.



Rendering produkcyjny 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/
Wizualizacje opakowań 3D	maverickframe.com/pl/uslugi/wizualizacje-opakowan/
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.