



MAVERICK
FRAME
STUDIO

PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Pięć filmów, jeden rig produktu. **\$15 400 mniej.**

Jakie filmy produktowe zamówić od projektu po wsparcie, co model i rig przenoszą dalej i wycena całego cyklu w porównaniu z robieniem każdego filmu od zera.

Dim Kuzmenko

Współzałożyciel, Maverick Frame Studio

maverickframe.com



[ZACZNIJ TUTAJ](#)

Pięć filmów, jeden produkt, pięć odbudów

Produkt jest animowany wiele razy między pierwszym przeglądem inżynierskim a ostatnim filmem w centrum pomocy: studium mechanizmu, film do pitchu, film na premierę, pętla dla sklepów, instrukcje montażu. CAD prawie się nie zmienia. Rig, który otwiera pokrywę i obraca zębatki, zwykle buduje się od nowa do każdego filmu.

Powód jest prozaiczny. Animację inżynierską zrobiono we własnym zakresie, film do pitchu freelancer, premierę partner agencji reklamowej, filmy instruktażowe dostawca działu wsparcia. Każdy czyści CAD, odbudowuje ruchome części i na nowo ustawia światło na materiałach. A filmy dla wsparcia, potrzebne w dniu premiery, zamawia się zwykle po niej.

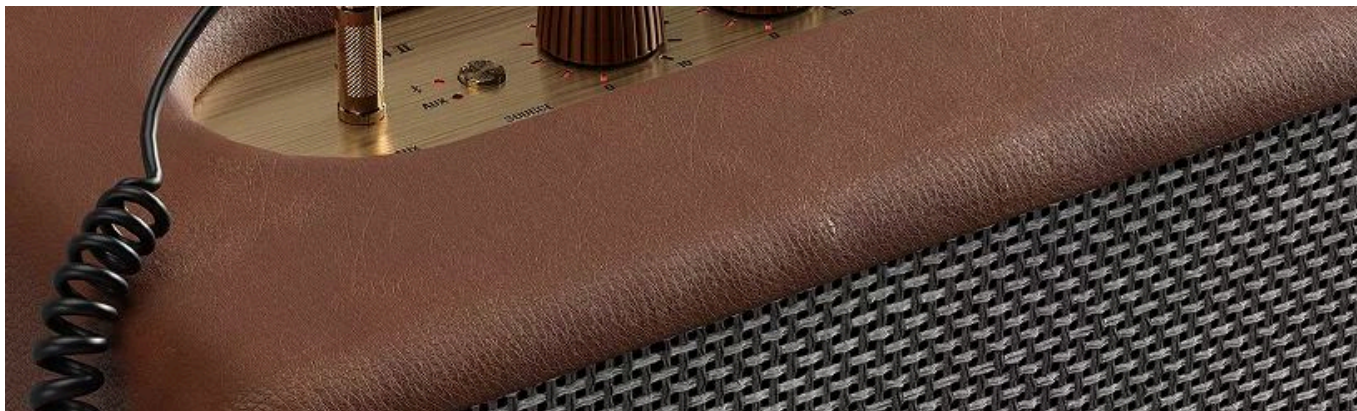
KUPOWANE ETAP PO ETAPIE

ZAPLANOWANE JAKO JEDEN PLAN

01	CAD czyszczony i rigowany od nowa do każdego filmu	Jeden czysty model i rig, zachowany w archiwum
02	Materiały wyglądają inaczej w pitchu i w reklamie	Jeden look-dev, od premiery po sklep
03	Pętla dla sklepów renderowane jako nowy projekt	Pętla cięta z istniejących kamer i scen
04	Filmy montażowe zamawiane po premierze	Filmy instruktażowe planowane z premierą, ten sam rig

Płacisz za to, co się rusza. Zapłać za to raz.

Rigowanie mechanizmu to najwolniejsza praca w animacji produktowej. Zachowaj rig, a każdy kolejny film zapłaci za kamery, światło i montaż, a nie znowu za produkt.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

PLAN

Jaki film zamówić, etap po etapie

Pięć etapów, od pierwszego przeglądu inżynierskiego po centrum pomocy. Ostatnia kolumna to to, co studio powinno przekazać dalej, żeby kolejny film startował z zarigowanego, oświetlonego produktu.

ETAP	ZAMÓW TE MATERIAŁY	KTO Z NICH KORZYSTA	PRZECHODZI DALEJ
Projekt	Animacje mechanizmu i montażu	Inżynierowie, projektanci	Czysty model, rig ruchomych części
Pitch	Krótki film objaśniający i pętla z funkcjami	Inwestorzy, crowdfunding, kupcy	Materiały, kamery filmu objaśniającego
Start	Główny film z udźwiękowieniem, skróty do social mediów	Kampania premierowa, reklamy, prasa	Główny look-dev, otoczenia, montaż
Sklep	Zapętlone obroty i klipy z funkcjami	E-commerce, marketplace'y, ekrany w sklepach	Ustawienia pętli, kamery obrotowe
Wsparcie	Animacje instruktażowe i montażowe	Instrukcje, centra pomocy, obsługa klienta	Uprozczone shadery do przyszłych instrukcji

Zacznij tam, gdzie jesteś

Jeśli jesteś na etapie Pitch, zamów teraz film objaśniający i poproś o dwie rzeczy: model jest czyszczony i rigowany z dokładnością produkcyjną, a nie tylko na potrzeby pitchu, a pliki sceny zostają zachowane. Film na premierę i instrukcje montażu startują wtedy z działającego rigu.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

ILE TO KOSZTUJE

Cykl filmów, wyceniony na dwa sposoby

Przykład złożony dla jednego produktu konsumenckiego z ruchomym mechanizmem, wyceniony po stawkach studiów ze średniej półki. Długości filmów i stawki za minutę są identyczne w obu sumach; zmieniają się tylko model, rig i look-dev.

	POZYCJA	PODSTAWA	PO STAWKACH STUDIA
01	Projekt: czyszczenie CAD, model i rig	jednorazowo	\$2 800
02	Projekt: film mechanizmu i montażu, 60 s	1 min x \$3 500	\$3 500
03	Pitch: materiały i kamery filmu objaśniającego	scena z etapu Projekt	\$900
04	Pitch: film objaśniający, 60 s	1 min x \$5 000	\$5 000
05	Pitch: cztery pętle z funkcjami, po 15 s	1 min x \$4 000	\$4 000
06	Start: główny look-dev i otoczenie	scena z etapu Pitch	\$1 500
07	Start: główny film z udźwiękowieniem, 45 s	0,75 min x \$8 000	\$6 000
08	Start: sześć skrótów do social mediów	6 x \$300	\$1 800
09	Sklep: ustawienia pętli i obrotów	scena z etapu Start	\$300
10	Sklep: obroty i klipy z funkcjami, 90 s	1,5 min x \$3 000	\$4 500
11	Wsparcie: kamery instruktażowe, proste shadery	scena z etapu Sklep	\$400
12	Wsparcie: trzy filmy montażowe, po 45 s	2,25 min x \$3 000	\$6 750
	Etap Projekt		\$6 300
	Etap Pitch		\$9 900
	Etap Start		\$9 300
	Etap Sklep		\$4 800
	Etap Wsparcie		\$7 150
	Zaplanowane jako jeden plan		\$37 450
	Te same materiały kupowane etap po etapie, od zera		\$52 850

W sumie od zera każdy film trafia do nowego wykonawcy, który znowu czyści CAD, robi rig i buduje look potrzebny temu filmowi, od \$2 800 na etapie Projekt do \$5 500 na etapie Sklep (\$4 100 przy prostszych instrukcjach dla wsparcia). W jednym planie model i rig powstają raz, a różnica wynosi \$15 400.

17%

PROJEKT, \$6 300

26%

PITCH, \$9 900

25%

START, \$9 300

13%

SKLEP, \$4 800

19%

WSPARCIE, \$7 150

JEDNA STRONA

Co nam wysłać na każdym etapie

Klienci, których logo widzisz na naszych stronach usług, nie przysyłają specyfikacji animacji produktowej. Przysyłają CAD, próbkę, jeśli jest, i jedno zdanie o tym, gdzie pójdzie film. Na każdym etapie to wystarcza do wyceny.

01	Projekt: CAD	STEP lub natywny CAD złożenia, z nazwanymi ruchomymi częściami.
02	Projekt: ruch	Jak porusza się mechanizm: szkic, wideo prototypu albo jedno zdanie.
03	Pitch: historia	Trzy funkcje, które się liczą, po kolei, i dla kogo jest film.
04	Start: wygląd	Referencje wykończeń, warianty kolorystyczne, pliki opakowania i księga znaku.
05	Start: dźwięk	Czy briefujemy sound designera, czy licencję na utwór kupujesz Ty.
06	Sklep: platformy	Marketplace'y i ekrany w sklepach, z ich limitami długości i proporcji.
07	Wsparcie: kroki	Kolejność montażu z instrukcji i kroki, w których klienci się mylą.
08	Wsparcie: języki	Które rynki potrzebują wersji, żeby tekst nie trafił do renderowanych klatek.
09	Każdy etap: data	Data przeglądu, premiery lub wysyłki. Minuta filmu to 4 do 6 tygodni.

Zmień etap, zachowaj scenę

Przy odbiorze filmu poproś nas o zachowanie oczyszczonego modelu, rigu, materiałów i kamer. Gdy przyjdzie kolejny etap, wyślij zmiany w CAD, a wycenimy tylko nowe kamery, ujęcia i montaż.

Stawki i warunki na odwrocie

Przedziały za minutę dla freelancerów i studiów, nasze terminy produkcji animacji i zakres rundy poprawek są na następnej stronie, więc każdą stawkę w tej wycenie 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	maverickframe.com/contacts/
Animacje produktowe	maverickframe.com/pl/uslugi/animacje-produktowe-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.