MAVERICK
FRAME
STUDIO



Przewodnik praktyczny / Edycja 2026

Pięć etapów. Pięć nowych modeli. A może jeden?

Jakie modele i pliki zamawiać od projektu do nowej edycji i co zachować. Plan z wyceną: $14 800 łącznie albo $24 400 przy budowaniu od nowa na każdym etapie.

Dim Kuzmenko
Współzałożyciel, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

Zacznij tutaj

Model już opłacony.
Potem płacą za niego znów.

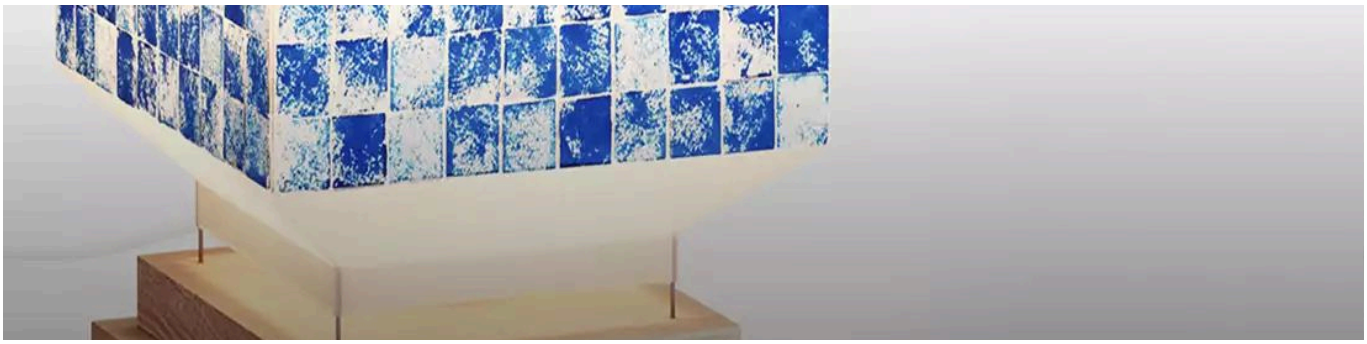
Produkt zwykle trafia do pięciu zespołów przed wejściem na rynek: projektantów przemysłowych, autorów prezentacji inwestorskiej, zespołu premiery, sprzedawców, a rok później zespołu nowej edycji. Każdy potrzebuje modelu 3D i zwykle zleca własny.

Geometria między tymi etapami prawie się nie zmienia. Zmienia się zastosowanie: ocena formy wymaga uporządkowanych powierzchni, wizualizacja materiałów, AR lekkiej siatki, a przeglądarka sprzedawcy pliku GLB w określonym rozmiarze. Jeden model bazowy uwzględniający te potrzeby obsłuży je wszystkie. Model robiony tylko na dany moment trzeba znów budować z CAD, płacąc za tę samą obudowę cztery lub pięć razy.

	Zamawiane etapami	Zaplanowane łącznie
01	**Na każdym etapie nowy wykonawca zaczyna ponownie od plików CAD**	Jeden model bazowy dostosowany do zastosowań i zachowany w studiu między etapami
02	**Materiały i kolory dobierane za każdym razem na oko: prezentacja i strona sprzedawcy się różnią**	Materiały zdefiniowane raz i używane ponownie: każdy plik przedstawia ten sam produkt
03	**Pliki AR i GLB zamówione po premierze, gdy strona produktu już działa**	Pliki internetowe zaplanowane przy premierze i wyeksportowane z tego samego modelu
04	**Każdy nowy kolor lub rozmiar wyceniany jak nowy model**	Warianty na tej samej geometrii bazowej, za część ceny nowego modelu

Kosztuje nie sam plik, lecz budowanie go od nowa.

Większość kosztu modelu produktu przypada na pierwszą budowę: odczyt CAD, porządkowanie powierzchni i podział części. Na kolejnych etapach warto płacić tylko za nową pracę.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

PLAN DZIAŁANIA

Co zamawiać na etapach i co przechodzi dalej

Pięć etapów z naszej strony modelowania produktów. Prosimy znaleźć etap swojego produktu, a potem przeczytać ostatnią kolumnę. Wymienione tam elementy warto odebrać, aby kolejny etap mógł z nich skorzystać.

ETAP	CO ZAMÓWIĆ	KTO KORZYSTA	CO ZOSTAJE
Projekt	Model bazowy z CAD oraz warianty koloru i wykończenia do oceny formy	Projektanci przemysłowi, przekazanie inżynierom	Uporządkowana geometria, podział części, nazwane materiały
Prezentacja	Model do wizualizacji z gotowymi materiałami, grafiką i głównymi ujęciami	Założyciele, inwestorzy, strona crowdfundingowa	Biblioteka materiałów, ustawienia kamer
Premiera	Model do animacji i AR, film premierowy, podgląd AR	Marketing, strona produktu, reklamy	Lekka siatka, rig, zestaw tekstur
Sprzedaż	Pliki GLB i USDZ w limitach sprzedawców, podział części do konfiguratora	Sprzedawcy, marketplace'y, własna strona	Pliki internetowe, warianty wykończeń
Aktualizacja	Warianty koloru, rozmiaru i edycji na tej samej geometrii bazowej	Zespoły produktu i asortymentu	Zaktualizowany model bazowy dla kolejnej serii

Zacznij od obecnego etapu

Jeśli produkt jest na etapie Premiera, warto zamówić animację i AR z istniejącego modelu oraz odebrać zoptymalizowaną siatkę i zestaw tekstur. Pliki na etap Sprzedaż będą wtedy eksportem zamiast przebudową, a warianty na kolejny rok powstaną z tej samej bazy.

Od pilota do gamy: zatwierdzony model pilotażowy wyznacza kryteria odbioru, a nowe produkty powstają partiami sprawdzanymi względem niego.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

Koszty

Cały plan, pozycja po pozycji

Przykładowy plan złożony dla jednego urządzenia konsumenckiego, wyceniony według średnich stawek studiów. Pozycje „ponowne użycie sceny” korzystają z wcześniejszego modelu. Suma budowy od zera zachowuje wszystkie stawki jednostkowe i dodaje tylko uniknięte przebudowy: model bazowy za $2 400 po raz kolejny na każdym etapie.

	Pozycja	Podstawa	Średnia stawka studia
01	**Projekt.** Model bazowy z CAD, gotowy do wizualizacji	budowa	**$2 400**
02	**Projekt.** Cztery warianty koloru i wykończenia	4 x $300	**$1 200**
03	**Prezentacja.** Materiały końcowe, grafika i porządkowanie	ponowne użycie sceny: Projekt	**$600**
04	**Prezentacja.** Sześć głównych ujęć i detali	6 x $450	**$2 700**
05	**Premiera.** Model zoptymalizowany do animacji i AR	ponowne użycie sceny: Prezentacja	**$800**
06	**Premiera.** 30-sekundowa animacja premierowa	0,5 min x $6 000	**$3 000**
07	**Premiera.** Podgląd AR na stronę produktu	USDZ + GLB	**$900**
08	**Sprzedaż.** GLB i USDZ w limitach sprzedawców	ponowne użycie sceny: Premiera	**$700**
09	**Sprzedaż.** Podział części do konfiguratora, trzy wykończenia	budowa	**$1 500**
10	**Aktualizacja.** Cztery warianty kolorów i rozmiarów	4 x $250, ponowne użycie sceny: Sprzedaż	**$1 000**
	Projekt: razem		$3 600
	Prezentacja: razem		$3 300
	Premiera: razem		$4 700
	Sprzedaż: razem		$2 200
	Aktualizacja: razem		$1 000
	Zaplanowane łącznie		**$14 800**
	Te same materiały budowane od zera na każdym etapie		**$24 400**

24%
PROJEKT, $3 600

22%
PREZENTACJA, $3 300

32%
PREMIERA, $4 700

15%
SPRZEDAŻ, $2 200

7%
AKTUALIZACJA, $1 000

Różnica $9 600 to cztery przebudowy tej samej obudowy.

W zaplanowanej wersji ani obraz, ani sekunda animacji nie kosztują mniej. Oszczędność wynika z decyzji na etapie Projekt: zbudować model bazowy z myślą o wszystkich zastosowaniach i go zachować.

NA JEDNEJ STRONIE

Co nam przesłać na każdym etapie

Do rozpoczęcia na dowolnym etapie nie potrzebują Państwo pełnej specyfikacji. Wystarczy przesłać posiadane materiały, zwykle w treści e-maila, a przygotujemy wycenę. Wystarczą dwie informacje na etap.

01	**Projekt: pliki**	STEP lub inny natywny CAD, a jeśli CAD nie jest gotowy: szkice i produkt referencyjny.
02	**Projekt: decyzje**	Które kolory i wykończenia nie są jeszcze ustalone i kto zatwierdza formę.
03	**Prezentacja: przekaz**	Prezentacja lub strona kampanii, do której trafią obrazy, oraz trzy cechy do pokazania.
04	**Prezentacja: materiały**	Fizyczne próbki, karta CMF lub wzorniki Pantone i RAL dla każdej widocznej części.
05	**Premiera: kanały**	Gdzie pojawią się film i obrazy, z formatami: strona produktu, reklamy, social media, ekrany w sklepach.
06	**Premiera: AR**	Czy strona produktu potrzebuje AR i na jakich platformach.
07	**Sprzedaż: limity**	Specyfikacja plików 3D każdego sprzedawcy: format, limit poligonów i rozmiaru pliku.
08	**Sprzedaż: asortyment**	Oferowane wykończenia i zestawy, aby podział części odpowiadał katalogowi.
09	**Aktualizacja: zmiany**	Co zmieniło się w produkcie bazowym: kolor, rozmiar lub nowa część.
10	**Aktualizacja: termin**	Data rozpoczęcia sprzedaży nowej edycji, nie data briefu.

Jaki kształt, detale zapięć, nadruki i materiały są zatwierdzone dla każdego produktu pieluszkowego? Czy potrzebujesz edytowalnego modelu, gotowych obrazów do witryny czy osobno określonego zasobu webowego? Dla pilota: które produkty powstają najpierw, jakie pliki referencyjne i kryteria odbioru obowiązują i jak pogrupować kolejne partie?

Nowy etap, ta sama scena

Po każdym etapie zachowujemy model bazowy, materiały i pliki sceny. Gdy produkt przechodzi dalej, wystarczy nowy brief i wskazanie wcześniejszego zlecenia. Otwieramy te same pliki, a Państwo płacą za nową pracę.

Nasze warunki na kolejnej stronie

Na odwrocie znajdą Państwo stawki rynkowe, terminy pierwszej wersji, rundy poprawek i warunki pilnych zleceń. Wszystkie kwoty w tym poradniku mieszczą się w tych przedziałach.

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	Połowa 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. Opłaca 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

Prosimy przesłać pliki CAD, model, zdjęcia lub szkic briefu. Odpowiemy zakresem prac, ceną i pytaniami do wyjaśnienia. Sposób kontaktu uzgadniamy indywidualnie dla Państwa projektu.

Formularz kontaktowy	maverickframe.com/contacts/
Modelowanie produktów	maverickframe.com/pl/uslugi/modelowanie-3d-produktow/
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. Obliczenia w poradniku to przykłady oparte na stawkach studiów ze średniego segmentu rynku, a nie faktura konkretnego klienta.