



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Pięć etapów premiery. Jeden model produktu. **\$8 000 różnicy.**

Jakie rendery zamówić od projektu po wsparcie, co model produktu przenosi na każdy etap i wyceniony plan: \$18 700 w jednym planie, \$26 700 z modelem budowanym za każdym razem od nowa.

Dim Kuzmenko

Współzałożyciel, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

ZACZNIJ TUTAJ

Każdy etap kupuje ten sam produkt od nowa

Rendery produktu rzadko zamawia się za jednym razem. Dział projektowy chce wariantów kolorystycznych przed zamówieniem form, założyciele chcą głównych ujęć do prezentacji, sklepy chcą packshotów, marketing chce filmu na premierę, a wsparcie rok później widoków rozstrzelonych.

Każde z tych zamówień trafia zwykle do tego, kto akurat jest najbliższy: agencji projektowej, freelancera znalezionej do prezentacji, zespołu contentowego sieci handlowej. Każdy buduje produkt od nowa z CAD albo ze zdjęć. Obrazy wychodzą za każdym razem trochę inne, a model opłacony w marcu nie jest tym, którego zespół wsparcia może użyć w listopadzie. Drugi problem to czas: rendery wariantów zamówione po zamówieniu form nie zmieniają już decyzji, dla której powstały.

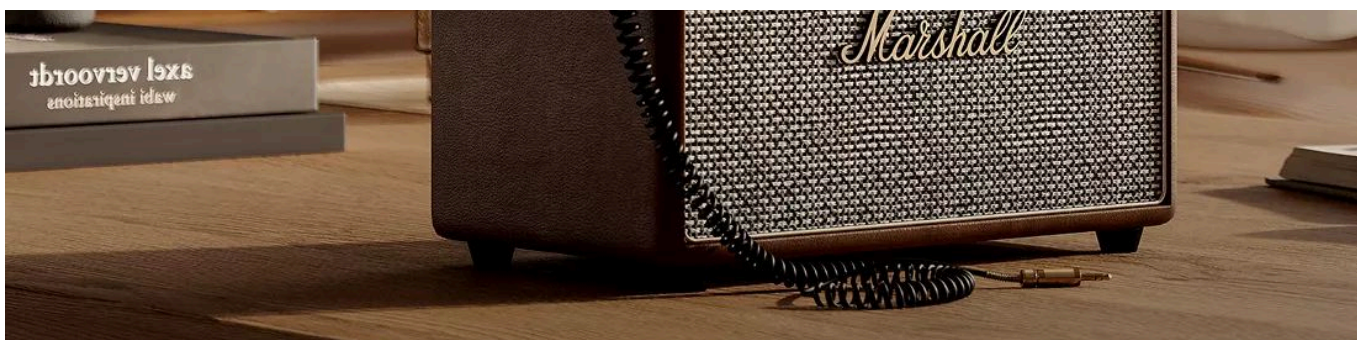
KUPOWANE ETAP PO ETAPIE

ZAPLANOWANE JAKO JEDEN PLAN

01	Nowy wykonawca odbudowuje produkt z CAD na każdym etapie	Jeden model produktu, trzymany w studiu i otwierany przy każdym zestawie
02	Kolor i materiał dobierane na oko, więc opakowanie, strona i reklama się różnią	Materiały zdefiniowane raz, więc każdy obraz pokazuje to samo wykończenie
03	Warianty renderowane po zamówieniu form, gdy wybór już zapadł	Warianty renderowane przed formami, póki mogą coś zmienić
04	Widoki rozstrzelone zamawiane od zera, gdy trzeba oddać instrukcję	Części już rozdzielone w modelu, więc renderzy dla wsparcia to dodatkowa kamera

Nie kupujesz obrazów. Kupujesz model, raz za razem.

W renderze produktu większość kosztu pierwszego zestawu to model i scena studyjna. Każdy kolejny zestaw powinien płacić za swoje kamery i światło, a nie drugi raz za produkt.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

PLAN

Co zamówić na każdym etapie i co zostaje

Pięć etapów tak, jak widzisz je na naszej stronie o wizualizacjach produktów, w tej samej kolejności. Znajdź wiersz, na którym jest teraz Twój produkt; ostatnia kolumna to to, o co warto poprosić, żeby kolejny etap od tego startował.

ETAP	ZAMÓW TE WIZUALIZACJE	KTO Z NICH KORZYSTA	PRZECHODZI DALEJ
Projekt	Fotorealistyczne rendery wariantów kolorystycznych i opcji, przed formami	Wzornictwo przemysłowe, product management	Model produktu, biblioteka materiałów
Pitch	Główne ujęcia i opisy funkcji do prezentacji i crowdfundingu	Założyciele, inwestorzy, kupcy sieci	Ustawienia światła do głównych ujęć, kamery
Sklep	Packshoty na białym tle, rendery opakowań, zestawy kątów	Sieci handlowe i marketplace'y	Model opakowania, scena packshotowa
Start	Sceny lifestyle, zbliżenia i krótka animacja na premierę	Marketing, reklamy, social media, strona premiery	Otoczenia, rig animacyjny
Wsparcie	Widoki rozstrzelone, rendery części i obrazy montażu	Instrukcje, centrum pomocy, strona części zamiennych	Podział na części na kolejny rocznik modelu

Zacznij tam, gdzie jesteś

Jeśli Twój produkt jest na etapie Sklep, zamów packshoty z modelu, z którego powstały obrazy do pitchu, i poproś o model opakowania i scenę packshotową jako część dostawy. Film na start użyj obu, a zespół wsparcia dostanie model, który już da się rozłożyć na części.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

ILE TO KOSZTUJE

Cały plan, wyceniony pozycja po pozycji

Złożony plan dla jednego produktu konsumenckiego, wyceniony po stawkach studiów ze średniej półki. Pozycje oznaczone "scena z etapu" startują z modelu zbudowanego na etapie Projekt. Suma od zera zostawia każdą cenę jednostkową bez zmian i dolicza tylko odbudowę, której te pozycje uniknęły: model produktu i scenę za \$2 000, raz na etap.

POZYCJA	PODSTAWA	STAWKA STUDIA
01 Projekt. Model produktu i scena studyjna z CAD	budowa	\$2 000
02 Projekt. Sześć renderów wariantów i opcji	6 x \$300	\$1 800
03 Pitch. Ustawienie światła do głównych ujęć	scena z etapu Projekt	\$400
04 Pitch. Trzy główne ujęcia, trzy opisy funkcji	6 x \$450	\$2 700
05 Sklep. Model opakowania i scena packshotowa	scena z etapu Pitch	\$900
06 Sklep. Zestaw kątów na białym tle	8 x \$250	\$2 000
07 Start. Model przygotowany do ruchu	scena z etapu Sklep	\$400
08 Start. Sceny lifestyle i zbliżenia	5 x \$500	\$2 500
09 Start. Animacja na premierę, 30 sekund	0,5 min x \$6 000	\$3 000
10 Wsparcie. Podział na części do widoków rozstrzelonych	scena z etapu Start	\$600
11 Wsparcie. Rendery rozstrzelone, części i montażu	8 x \$300	\$2 400
Suma: Projekt		\$3 800
Suma: Pitch		\$3 100
Suma: Sklep		\$2 900
Suma: Start		\$5 900
Suma: Wsparcie		\$3 000

Zaplanowane jako jeden plan

\$18 700

Te same wizualizacje kupowane etap po etapie, od zera

\$26 700

20%

PROJEKT, \$3 800

17%

PITCH, \$3 100

15%

SKLEP, \$2 900

32%

START, \$5 900

16%

WSPARCIE, \$3 000

\$8 000 to ten sam produkt, modelowany jeszcze cztery razy.

Każda cena jednostkowa jest taka sama w obu sumach. Różnica to jedna decyzja: trzymać model produktu w jednym studiu od etapu Projekt i pozwolić każdemu etapowi płacić za swoje kamery i światło.

JEDNA STRONA

Co nam wysłać na każdym etapie

Na żadnym etapie nie potrzebujesz specyfikacji, żeby zacząć. Wyślij to, co masz, zwykle w treści maila, a my to wycenimy. Dwie rzeczy na etap wystarczą.

01	Projekt: pliki	STEP lub natywny CAD albo zdjęcia i wymiary prototypu.
02	Projekt: warianty	Kolory i wykończenia, które są jeszcze otwarte, i data zamówienia form.
03	Pitch: historia	Prezentacja lub strona kampanii i trzy funkcje, które obrazy muszą udowodnić.
04	Pitch: materiały	Próbki, karta CMF lub wzorce kolorów każdej widocznej części.
05	Sklep: listingi	Wymogi każdej sieci co do zdjęć: kąty, tło, rozmiar, format pliku.
06	Sklep: opakowanie	Wykrojniki i grafika opakowania, jeśli ma się pojawić.
07	Start: kanały	Gdzie pójdą obrazy i film: karta produktu, reklamy, social media, sklep.
08	Start: nastrój	Dwa lub trzy obrazy referencyjne otoczenia. Nie moodboard na czterdzieści pozycji.
09	Wsparcie: części	Które części klienci wymieniają lub montują i format strony instrukcji.
10	Wsparcie: data	Kiedy rusza instrukcja lub centrum pomocy.

Zmień etap, zachowaj scenę

Po każdym etapie zachowujemy model produktu, materiały i sceny. Gdy produkt idzie dalej, wyślij nowy brief i wskaż wcześniejsze zlecenie: otwieramy te same pliki, a Ty płacisz za nowe kamery, nie za nowy model.

Nasze warunki na następnej stronie

Stawki rynkowe, terminy pierwszego szkicu, rundy poprawek i tryb ekspresowy opisujemy na odwrocie. Każda cena w tym przewodniku mieści 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	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 produktów	maverickframe.com/pl/uslugi/wizualizacje-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. Liczby w tym przewodniku pochodzą z naszej własnej skrzynki i naszego własnego cennika, nie z badania branżowego.