



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Jeden model, od przetargu po always-on. **\$7 200 mniej.**

Jakie CGI zamówić od przetargu po stały strumień always-on, co model produktu przenosi do każdego kolejnego etapu i jedna kampania wyceniona wobec startu każdego etapu od zera.

NA POCZĄTEK

Jeden produkt, pięciu wykonawców, pięć modeli

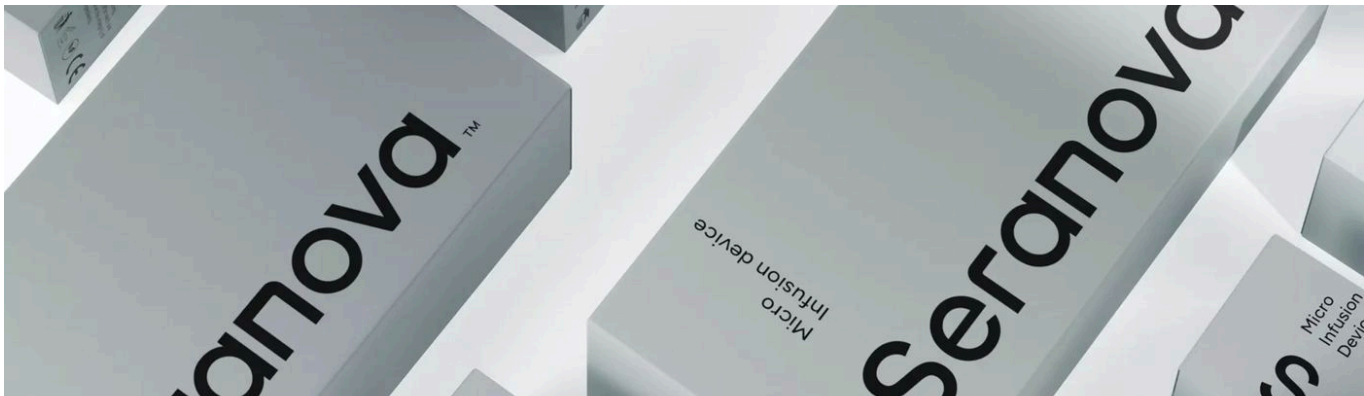
Kampania premierowa renderuje ten sam produkt wiele razy między przetargiem a ostatnią kreacją always-on: klatki nastroju, żeby wygrać klienta, styleframe'y do jego akceptacji, zdjęcia hero i filmy na datę emisji, każdy format z media planu, a potem comiesięczny strumień nowych reklam. Produkt prawie się nie zmienia. Model zwykle powstaje od nowa na każdym kroku.

Powód jest prozaiczny. Klatki przetargowe robi ten, kto akurat miał wolny tydzień, wizualizacje do akceptacji freelancer, produkcję studio, które wygrało budżet, cutdowny zespół adaptacji, a reklamy always-on dostawca agencji performance. Każdy modeluje produkt z CAD, od nowa dopasowuje etykietę i kolor i od nowa go oświetla. A formaty potrzebne w dniu premiery zamawia się zwykle dopiero po akceptacji hero.

KUPOWANE ETAP PO ETAPIE		ZAPLANOWANE JAKO JEDNA MAPA	
01	Model z przetargu wyrzucony po przetargu	Model z przetargu zbudowany z dokładnością produkcyjną i zachowany	
02	Etykieta i kolor dopasowywane od nowa przez każdego wykonawcę	Jedna kontrola zgodności, zatwierdzona na etapie Akceptacja	
03	Formaty wycinane z mastera po akceptacji	Strefy bezpieczeństwa każdego formatu ustawione w scenie	
04	Reklamy always-on briefowane jak nowe projekty	Comiesięczne kreacje renderowane z tych samych scen	

Model jest aktywem. Zapłać za niego raz.

Modelowanie produktu i dopasowanie go do CAD, etykiety i kolorów to najwolniejsza część CGI w kampanii. Zachowaj model, a każdy kolejny etap płaci za kamery, światło i formaty, a nie znowu za produkt.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

MAPA

Jakie CGI zamówić, etap po etapie

Pięć etapów, od przetargu po strumień always-on. Ostatnia kolumna mówi, co studio powinno przekazać dalej, żeby kolejny etap startował od zatwierdzonego, oświetlonego produktu, a nie od nowego modelu.

ETAP	ZAMÓW TE WIZUALIZACJE	KTO Z NICH KORZYSTA	PRZECHODZI DALEJ
Przetarg	Klatki nastroju i jedna lub dwie wizualizacje proof of concept	Twój zespół kreatywny, komisja przetargowa	Model produktu, pierwszy look i oświetlenie
Akceptacja	Podglądy, kontrole zgodności produktu i styleframe'y	Zespoły marki i produktu twojego klienta	Zatwierdzony model, etykieta i kolory
Produkcja	Zdjęcia hero, filmy, spoty FOOH i packshoty	Kampania, na datę emisji	Sceny hero, kamery i look-dev
Premiera	Każdy cutdown, kadr i format na OOH, płatne social media, marketplace'y, prasę i retail	Media buyerzy, sieci handlowe, prasa	Ustawienia formatów i strefy bezpieczeństwa
Always-on	Nowe sceny, warianty sezonowe i świeże kreacje reklamowe	Zespoły performance i social	Cała biblioteka, na następną kampanię

Zaczynij tam, gdzie jesteś

Jeśli jesteś na etapie Produkcja, zamów teraz zdjęcia hero i filmy i poproś o dwie rzeczy: każdy format z media planu ustawiony w scenie przed renderem i zachowane pliki scen. Formaty etapu Premiera i kreacje Always-on wystartują wtedy z oświetlonych, zatwierdzonych scen, a nie z nowego modelu.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

ILE TO KOSZTUJE

Jedna kampania premierowa, wyceniona na dwa sposoby

Kompozyt dla jednego produktu w opakowaniu, wprowadzanego w OOH, płatnych social mediach i na marketplace'ach, po średnich stawkach studiów na rynku. Ceny jednostkowe są identyczne w obu sumach.

POZYCJA	PODSTAWA	STAWKI STUDIA
01 Przetarg: model produktu z CAD, dokładność produkcyjna	raz	\$1 800
02 Przetarg: trzy klatki nastroju, dwa proof of concept	3 x \$300 + 2 x \$450	\$1 800
03 Akceptacja: kontrola etykiety, koloru i zgodności	model z etapu Przetarg	\$650
04 Akceptacja: trzy podglądy i cztery styleframe'y	3 x \$250 + 4 x \$400	\$2 350
05 Produkcja: look-dev hero i otoczenie	scena z etapu Akceptacja	\$1 400
06 Produkcja: sześć zdjęć hero	6 x \$500	\$3 000
07 Produkcja: film hero, 30 s	0,5 min x \$7 000	\$3 500
08 Produkcja: spot FOOH na miejskim planie, 15 s	0,25 min x \$8 000	\$2 000
09 Premiera: ustawienia formatów i strefy bezpieczeństwa	sceny z etapu Produkcja	\$1 000
10 Premiera: osiem cutdownów filmu, 20 renderów zdjęć	8 x \$300 + 20 x \$60	\$3 600
11 Premiera: osiem packshotów na marketplace'y	8 x \$250	\$2 000
12 Always-on: zestawy sezonowe i nowe tła	sceny z etapu Premiera	\$900
13 Always-on: dwanaście świeżych kreacji reklamowych	12 x \$300	\$3 600
14 Always-on: sześć pętli social, po 6 s	0,6 min x \$4 000	\$2 400
Etap Przetarg		\$3 600
Etap Akceptacja		\$3 000
Etap Produkcja		\$9 900
Etap Premiera		\$6 600
Etap Always-on		\$6 900

Zaplanowane jako jedna mapa \$30 000

Te same wizualizacje kupowane etap po etapie, od zera \$37 200

Od zera każdy etap trafia do nowego wykonawcy, który znów modeluje produkt z CAD za te same \$1 800 co na etapie Przetarg i robi pracę scenową swojego etapu po tej samej cenie. W jednej mapie model powstaje raz: \$7 200 mniej.

12%

PRZETARG, \$3 600

10%

AKCEPTACJA, \$3 000

33%

PRODUKCJA, \$9 900

22%

PREMIERA, \$6 600

23%

ALWAYS-ON, \$6 900

JEDNA STRONA

Co nam wysłać na każdym etapie

Klienci, których logo widać na naszych stronach, nie przysyłają specyfikacji do CGI kampanijnego. Agencje przysyłają brief w dowolnej formie, pliki produktu i jedno zdanie o tym, gdzie praca będzie emitowana. Na każdym etapie to wystarcza do wyceny.

01	Przetarg: pomysł	Koncepcja, produkt i jedna lub dwie referencje. Wystarczy deck albo kilka zdań w mailu.
02	Przetarg: data	Kiedy prezentujesz, żeby klatki dotarły z dniem zapasu na twój własny przegląd.
03	Akceptacja: produkt	CAD, wykrojniki albo zdjęcia próbki, z etykietą i plikami do druku.
04	Akceptacja: kolory	Referencja Pantone albo fizyczny próbnik dla każdego koloru, który sprzedaje twój klient.
05	Produkcja: lista ujęć	Potrzebne zdjęcia, filmy i plany FOOH, z długościami i rynkami emisji.
06	Produkcja: data emisji	Pierwsza data emisji. Minuta filmu to 4-6 tygodni.
07	Premiera: media plan	Każdy format z wymiarem, proporcjami i limitami długości, zanim ruszy render.
08	Always-on: kalendarz	Sezony, rynki i miesięczna liczba kreacji, jakiej się spodziewasz.
09	Każdy etap: NDA	Twoje NDA i sposób nazywania plików bez brandingu dla twojego klienta.

Zmień etap, zachowaj scenę

Poproś nas o zachowanie modelu, materiałów, kamer i ustawień formatów po oddaniu etapu. Gdy przyjdzie kolejny etap albo sezon, wyślij zmiany, a wycenimy tylko nowe sceny, ujęcia i formaty.

Stawki i warunki na odwrocie

Przedziały dla freelancerów i studiów, nasze terminy produkcji i zakres rundy poprawek są na następnej stronie, więc możesz sprawdzić stawki stojące za tym kompozytem.



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/
Produkcja CGI dla agencji	maverickframe.com/pl/rozwiwania/dla-agencji-marketingowych/
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.