



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Jedna scena na projekt, zbudowana raz. **\$6 400 w kieszeni.**

Jakie renderzy zamawiać od koncepcji po publikację, co scena 3D przenosi na każdy kolejny etap i jeden projekt wyceniony wobec startu każdego etapu od zera.

NA POCZĄTEK

Jeden projekt, pięciu wykonawców, pięć modeli

Budynek renderuje się wiele razy między pierwszym szkicem a premierą: bryły, żeby sprawdzić pomysł, obraz główny dla jury, fotorealistyczne widoki do akceptacji klienta, widoki z poziomu oczu do uzgodnień, a potem obrazy i film do publikacji. Projekt się zmienia, ale budynek jest ten sam. Scenę zwykle buduje się od nowa na każdym kroku.

Powód jest prozaiczny. Widoki koncepcyjne robi ten, kto w zespole miał wolne popołudnie, zestaw konkursowy studio, które akurat miało czas, widoki do akceptacji freelancer, a widoki do uzgodnień ten, kto zdążył na termin. Każdy otwiera plik Revit, czyści go i od nowa ustawia światło. A widoki do uzgodnień, które wymagają zamrożonego projektu, zamawia się zwykle tydzień przed złożeniem wniosku.

KUPOWANE ETAP PO ETAPIE

ZAPLANOWANE JAKO JEDNA MAPA

01	Widoki koncepcyjne robione w pośpiechu i wyrzucane	Bryła z etapu Koncepcja zbudowana jako scena gotowa do renderu i zachowana
02	Wykonawca konkursowy odbudowuje model z Revita	Detal konkursowy dodany do tej samej sceny
03	Materiały dopasowywane od nowa przez każdego wykonawcę	Materiały ustalone na etapie Akceptacja, przeniesione na etap Uzgodnienia
04	Widoki do uzgodnień zamawiane tydzień przed złożeniem	Punkty widokowe ustalone na etapie Akceptacja, wyrenderowane na czas
05	Obrazy do publikacji z nowych kamer i z nowym gradingiem	Finalne obrazy i film z zatwierdzonych scen

Scena to kapitał. Płać za nią raz.

Zamiana plików rysunkowych w czystą, oświetloną scenę gotową do renderu to najwolniejsza część renderingu architektury. Zachowaj scenę, a każdy kolejny etap płaci za kamery, materiały i światło, a nie drugi raz za budynek.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

MAPA

Jakie rendery zamówić, etap po etapie

Pięć etapów, od pierwszego pomysłu po publikację. Ostatnia kolumna mówi, co studio powinno przekazać dalej, żeby kolejny etap startował od zatwierdzonej, oświetlonej sceny, a nie od nowego modelu.

ETAP	ZAMÓW TE WIZUALIZACJE	KTO Z NICH KORZYSTA	PRZECHODZI DALEJ
Koncepcja	Szybkie rendery clay i ujęcia nastrojowe, żeby sprawdzić pomysł	Twój zespół projektowy, pierwsze spotkanie z klientem	Scena bryły, działka i pierwsze kamery
Konkurs	Jeden obraz główny, widoki uzupełniające i diagramy na plansze	Jury i plansze konkursowe	Szczegółowa scena, materiały, kamera obrazu głównego
Akceptacja	Fotorealistyczne widoki zewnętrzne i wnętrza z prawdziwymi materiałami	Twój klient, przed dokumentacją	Zatwierdzone materiały, umeblowane wnętrza
Uzgodnienia	Dokładne widoki z poziomu oczu w rzeczywistym kontekście, za dnia i o zmierzchu	Urząd, konsultacje społeczne	Kontekst działki i ustalone kamery
Publikacja	Finalne obrazy i animacja	Premiera inwestycji klienta, zgłoszenia do nagród, twoje portfolio	Zarchiwizowana scena, na kolejną fazę

Zacznij tam, gdzie jesteś

Jeśli jesteś na etapie Akceptacja, zamów teraz widoki fotorealistyczne i poproś o dwie rzeczy: punkty widokowe na etap Uzgodnienia ustalone i ustawione w tej samej scenie przed renderem oraz zachowanie plików sceny. Widoki do uzgodnień i zestaw do publikacji startują wtedy od oświetlonych, zatwierdzonych scen, a nie znowu od pliku Revit.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

ILE TO KOSZTUJE

Jeden projekt, wyceniony na dwa sposoby

Kompozyt dla jednego średniej wielkości budynku, małego hotelu albo osiedla, prowadzonego od koncepcji po publikację i wycenionego po średnich stawkach studiów na rynku. Ceny jednostkowe są identyczne w obu sumach.

POZYCJA	PODSTAWA	STAWKI STUDIA
01	Koncepcja: scena bryły gotowa do renderu z twojego pliku Revit, Rhino lub SketchUp	jednorazowo \$1 600
02	Koncepcja: cztery widoki clay i dwa nastrojowe	4 x \$250 + 2 x \$350 \$1 700
03	Konkurs: detal, materiały i kontekst działki	model z etapu Koncepcja \$900
04	Konkurs: obraz główny	1 x \$600 \$600
05	Konkurs: trzy widoki na plansze i dwa diagramy rozstrzelone	3 x \$450 + 2 x \$300 \$1 950
06	Akceptacja: określone materiały i umeblowane wnętrza	scena z etapu Konkurs \$700
07	Akceptacja: cztery widoki zewnętrzne i cztery wnętrza, fotorealistyczne	4 x \$450 + 4 x \$500 \$3 800
08	Uzgodnienia: dopasowanie zdjęć działki, kamery z poziomu oczu	scena z etapu Akceptacja \$800
09	Uzgodnienia: sześć widoków z poziomu oczu, dzień i zmierzch	6 x \$400 \$2 400
10	Publikacja: finalny look-dev na zatwierdzonych scenach	sceny z etapu Uzgodnienia \$600
11	Publikacja: pięć finalnych obrazów w rozdzielczości do druku	5 x \$500 \$2 500
12	Publikacja: animacja jednogminutowa	1 min x \$5 000 \$5 000
Etap Koncepcja		\$3 300
Etap Konkurs		\$3 450
Etap Akceptacja		\$4 500
Etap Uzgodnienia		\$3 200
Etap Publikacja		\$8 100

Zaplanowane jako jedna mapa \$22 550

Te same wizualizacje kupowane etap po etapie, od zera \$28 950

Od zera każdy z czterech późniejszych etapów trafia do nowego wykonawcy, który buduje scenę z twoich plików od nowa za te same \$1 600 co na etapie Koncepcja, a potem robi pracę swojego etapu w tej samej cenie. W jednej mapie scena powstaje raz: \$6 400 mniej.

15%

KONCEPCJA, \$3 300

15%

KONKURS, \$3 450

20%

AKCEPTACJA, \$4 500

14%

UZGODNIENIA, \$3 200

36%

PUBLIKACJA, \$8 100

JEDNA STRONA

Co nam wysłać na każdym etapie

Pracownie, których logo widać na naszych stronach, nie przysyłają specyfikacji. Przysyłają model w takim stanie, w jakim jest, kilka referencji i datę. Na każdym etapie to wystarcza do wyceny.

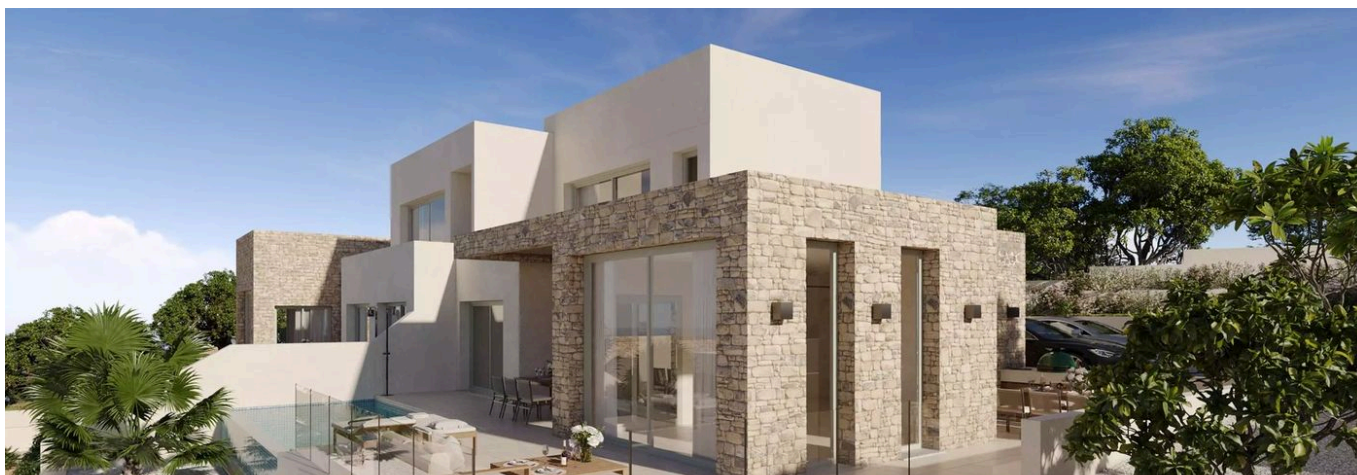
01	Koncepcja: model	Bryła w Revit, ArchiCAD, Rhino lub SketchUp, w stanie, w jakim jest, i jedno zdanie o pomyśle.
02	Koncepcja: nastrój	Dwie lub trzy referencje światła i atmosfery, najlepiej z własnych plansz.
03	Konkurs: regulamin	Regulamin konkursu, układ plansz i data złożenia.
04	Konkurs: obraz główny	Szkic albo zdjęcie telefonem jednego widoku, który ma wygrać.
05	Akceptacja: specyfikacja	Materiały, wykończenia i zestawienie mebli, nawet wstępne.
06	Uzgodnienia: działka	Mapa do celów projektowych, zdjęcia działki i punkty widokowe, o które prosi urząd.
07	Uzgodnienia: daty	Data złożenia wniosku i termin konsultacji społecznych.
08	Publikacja: zastosowania	Premiera inwestycji klienta, zgłoszenie do nagrody albo twoje portfolio, z formatami dla każdego.
09	Każdy etap: NDA	Twoje NDA i sposób nazywania plików pod nazwą twojej pracowni.

Zmień etap, zachowaj scenę

Poproś nas o zachowanie sceny, materiałów i kamer po oddaniu etapu. Gdy przyjdzie kolejny, wyślij zmiany, a my wycenimy tylko nowe widoki, nie budynek od nowa.

Stawki i warunki na odwrocie

Przedziały freelancerów i studiów, nasze czasy produkcji i to, co obejmuje runda poprawek, są na następnej stronie, więc sprawdzisz 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/
Wizualizacje dla architektów	maverickframe.com/pl/rozwiwania/dla-architektow/
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.