



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Twój FOOH to viral. Nowa wersja nie musi kosztować nowego assetu.

Jakie materiały zamówić od pitchu po nowe wersje, co asset CGI przenosi dalej i jak dzielić budżet na etapy. Wycenione po stawkach studiów ze średniej półki.

[ZACZNIJ TUTAJ](#)

Asset to budżet. Większość marek płaci dwa razy

W FOOH drogie nie jest samo wideo. Drogi jest obiekt CGI: przeskalowany produkt, wymodelowany, otekstutowany i przygotowany do ruchu i interakcji z prawdziwą ulicą. Cała reszta kampanii jest budowana wokół tego assetu.

Budżet cieknie, gdy każdy etap traktuje go jak nowe zlecenie. Zespół pitchowy szkicuje własną wersję, studio produkcyjne modeluje ją od nowa na start, a gdy post się niesie i marka chce trzech kolejnych miast, trzeci zespół zaczyna od packshotów. Druga dziura to czas: plany z lokalizacji kręci się, zanim ktoś sprawdzi, czego potrzebuje CGI, i kompozycja musi walczyć z materiałem.

KUPOWANE ETAP PO ETAPIE

ZAPLANOWANE JAKO JEDEN PLAN

01	Na każdym etapie nowy zespół modeluje produkt	Jeden asset CGI, zbudowany przy akceptacji i zachowany w archiwum
02	Plany kręcone bez danych kamery i światła	Tracking, dane obiektywu i HDRI zbierane na planie
03	Film na start w jednym formacie, przekadrowanie później za dopłatą	Render dość szeroki na pion, kwadrat i poziom
04	Wersja na nowe miasto wyceniana jak nowa kampania	Nowe miasta i sezony na istniejącym assecie

Zaplanuj drugi post, zanim wyjdzie pierwszy.

Wideo FOOH, które działa, jest zamawiane ponownie, w innym mieście albo dla innego produktu. Jeśli asset, rig i look development zostają w jednym studio, kontynuacja to nowy plan zdjęciowy i nowa kompozycja, a nie nowa produkcja.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

PLAN

Co zamówić na każdym etapie i co zostaje

Pięć etapów poniżej to te z naszej strony o FOOH. Przy każdym: co zamówić, kto to ogląda i co kolejny etap dziedziczy, zamiast płacić za to drugi raz.

ETAP	ZAMÓW TE MATERIAŁY	KTO Z NICH KORZYSTA	PRZECHODZI DALEJ
Pitch	Klatki koncepcyjne i wstępny animatic	Marka i agencja	Pomysł i wstępny ruch kamery
Akceptacja	Styleframe'y i previs obiektu CGI w prawdziwej lokalizacji	Akceptacja klienta	Gotowy asset CGI, look i rig animacyjny
Zdjęcia	Plany z lokalizacji, tracking kamery, HDRI i referencje światła	Ekipa produkcyjna, kompozytorzy	Śledzone kamery i dane światła dla każdej lokalizacji
Start	Główne wideo FOOH w wersjach pionowej, kwadratowej i poziomej	Social media, kampanie płatne, PR	Asset, ustawienia symulacji i korekcja barwna
Wariant	Nowe miasta, produkty lub wersje sezonowe na tym samym assecie	Kolejne posty, nowe rynki	Rosnąca biblioteka lokalizacji i wersji

Zaczynij tam, gdzie jesteś

Jeśli pomysł jest zaakceptowany, a zdjęcia tuż-tuż, zaplanuj plany pod CGI: poproś studio o listę ujęć z wysokościami kamery, obiektywem i potrzebnymi referencjami oraz o zebranie trackingu i HDRI na planie. Poproś też, by asset i rig zostały w archiwum, bo wersje na start i każdy kolejny wariant wykorzystają je ponownie.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

ILE TO KOSZTUJE

Jeden asset CGI, pięć etapów, wycena pozycja po pozycji

Przykład złożony kampanii FOOH w jednej lokalizacji z kontynuacją w dwóch miastach, wyceniony po stawkach studiów ze średniej półki. Asset powstaje raz, przy akceptacji. Pozycje oznaczone jako ponowne użycie kosztują mniej, bo produktu nie trzeba modelować od nowa.

	POZYCJA	PODSTAWA	PO STAWKACH STUDIA
01	Pitch: klatki koncepcyjne	3 x \$400	\$1 200
02	Pitch: wstępny animatic	szkic	\$1 300
03	Akceptacja: asset CGI produktu, model i rig	budowa, jednorazowo	\$3 700
04	Akceptacja: styleframe'y w prawdziwej lokalizacji	3 x \$500	\$1 500
05	Akceptacja: previs ruchu	szkic	\$1 800
06	Zdjęcia: tracking, HDRI i referencje światła	1 lokalizacja	\$2 000
07	Start: główny film FOOH, 30 sekund	0,5 min x \$8 000, asset z etapu Akceptacja	\$4 000
08	Start: symulacja i kompozycja w planie	za ujęcie	\$2 800
09	Start: wersje pionowa, kwadratowa i pozioma	3 x \$400	\$1 200
10	Wariant: dwa nowe miasta, ten sam asset	2 x \$2 150, asset z etapu Akceptacja	\$4 300
11	Wariant: sezonowa wersja produktu	asset użyty ponownie, nowe tekstury	\$1 200
	Suma: Pitch		\$2 500
	Suma: Akceptacja		\$7 000
	Suma: Zdjęcia		\$2 000
	Suma: Start		\$8 000
	Suma: Wariant		\$5 500

Zaplanowane jako jeden plan **\$25 000**

Te same materiały kupowane etap po etapie, od zera **\$32 400**



Od zera oznacza te same pozycje plus \$7 400: asset CGI za \$3 700 budowany od nowa przez nowy zespół na etapie Start i ponownie na etapie Wariant. Udziały powyżej liczone od planowanej sumy \$25 000.

JEDNA STRONA

Co nam wysłać na każdym etapie

Zespoły, których logo widzisz na naszych stronach usług, nie przysyłają długich specyfikacji. Na każdym etapie wysyłają kilka takich rzeczy, zwykle w treści maila, i to wystarcza do wyceny i startu prac.

01	Pitch: pomysł	Jeden akapit albo szkic: co pojawia się gdzie i co robi.
02	Pitch: marka	Produkt, jego packshoty i ton marki. Linki wystarczą.
03	Akceptacja: produkt	CAD, wykrojniki opakowań albo fizyczny produkt jako referencja.
04	Akceptacja: lokalizacja	Ulica, budynek lub punkt orientacyjny, ze zdjęciami, jeśli je masz.
05	Zdjęcia: plan	Data zdjęć, kamera i obiektyw oraz kto jest na planie. Odsyłamy listę ujęć CGI.
06	Zdjęcia: materiał	Surowy materiał, markery trackingowe i referencje HDRI lub kuli chromowej.
07	Start: kanały	Gdzie pójdzie, organicznie, płatnie czy w PR, i długość na każdy kanał.
08	Start: formaty	Pion, kwadrat i poziom oraz to, który jest główny.
09	Wariant: wersje	Nowe miasta, produkty lub sezony i to, jakie plany dla nich istnieją.
10	Każdy etap: budżet	Kwota albo przedział na etap. To najszybsza droga do zakresu, który pasuje, i nie jest to oznaka słabości.

Zmień etap, zachowaj scenę

Jeśli zbudowaliśmy Twój asset CGI na wcześniejszym etapie, nowa wersja zaczyna się od jednego maila: nowe miasto lub produkt, plany, które masz, i terminy. Asset, rig i look development są w archiwum, więc wycena zaczyna się od kompozycji, nie od modelowania.

Nasze warunki na następnej stronie

Stawki rynkowe, terminy i to, co liczy się jako runda poprawek, opisujemy na stronie 06. Przykład ze strony 04 wyceniono po tych samych stawkach studiów ze średniej półki.

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/
Reklamy FOOH	maverickframe.com/pl/uslugi/reklamy-fooh-cgi/
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.