



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Twój plik CAD to nie model do renderingu. Naprawa: **\$5 450.**

Czego pliki konstrukcyjne nie zawierają na potrzeby renderingu, wycenione pozycja po pozycji, i lista przekazania, dzięki której ten sam produkt wymodelujesz za \$2 200.

[ZACZNIJ TUTAJ](#)

CAD opisuje, jak coś się produkuje, nie jak wygląda

Pliki konstrukcyjne powstają po to, żeby produkt wyprodukować. Zawierają tolerancje, elementy złączne i każdą część wewnętrzną, i dla fabryki są dokładnie takie, jakie mają być. Model do renderingu powstaje po to, żeby na niego patrzeć: każda widoczna powierzchnia czysta, każde wykończenie osobno i nic w środku, czego kamera nigdy nie zobaczy.

Ten sam produkt potrzebuje więc dwóch różnych plików, a koszt siedzi w różnicy między nimi. Gdy CAD przychodzi jako scalony eksport bez listy wykończeń, studio spędza pierwsze dni na naprawie, a potem na wyczucie modeluje części, których konstruktorzy nigdy nie narysowali: kabel, nóżki, etykietę, piankę w pudełku.

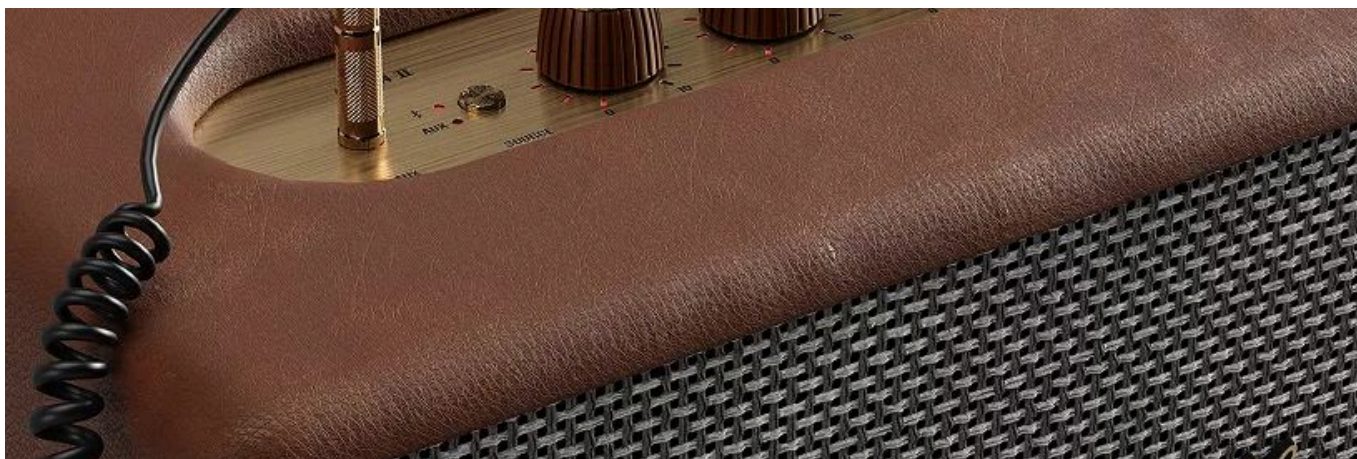
CO ZAWIERA CAD KONSTRUKCYJNY

CZEGO POTRZEBUJE MODEL DO RENDERINGU

01	Każdą śrubę, płytkę i część wewnętrzną	Tylko widoczne powierzchnie. Wnętrze to balast, który spowalnia każdy render i każdy eksport.
02	Bryły do obróbki, ostre krawędzie	Miękkie, lekko zaokrąglone krawędzie, które łapią światło tak jak prawdziwy obiekt.
03	Jedna bryła na część, bez wykończeń	Powierzchnie podzielone według wykończeń, każde nazwane: mat, połysk, szczotkowane, soft-touch.
04	To, co produkuje fabryka	Wszystko, co jest na zdjęciu, łącznie z kablami, naklejkami i opakowaniem, których nikt nie wymodelował.

Plik, który wysyłasz, decyduje, co model potrafi później.

Modelu zbudowanego tylko pod jedną wizualizację nie da się zanimować, wstawić do konfiguratora ani otworzyć w AR na telefonie bez przebudowy. Powiedz, do czego ma służyć model, zanim powstanie, a ta sama praca pokryje wszystkie cztery zastosowania.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

FAKTURA

Ile naprawdę kosztował plik od konstruktorów

Poniżej przykład zbiorczy prac modelarskich stojących za tegorocznymi zapytaniami o produkty, wyceniony według stawek studia ze średniej półki. Każda pozycja to czas poświęcony na doprowadzenie pliku konstrukcyjnego do użytku albo na przebudowę modelu, bo nikt nie powiedział, do czego będzie potrzebny dalej.

POZYCJA	PODSTAWA	WEDŁUG STAWEK STUDIA
01 Czyszczenie scalonego eksportu z 1 400 częściami	złożenie	\$900
02 Ponowne modelowanie miękkich krawędzi utraconych w eksporcie	powierzchnie	\$450
03 Usunięcie śrub, płytek i części wewnętrznych	czyszczenie	\$300
04 Podział jednej bryły na sześć wykończeń na wycucie	brak listy wykończeń	\$400
05 Kabel, nóżki i etykiety, których brakowało w CAD	3 x \$150	\$450
06 Grafika etykiety odtworzona ze spłaszczonego JPG	grafika	\$350
07 Korekta koloru po tym, jak w końcu dotarła próbka	dodatkowa runda	\$300
08 Model przebudowany pod konfigurator internetowy	przebudowa	\$1 200
09 Osobna lekka wersja do AR	przebudowa	\$600
10 Pokrywa i zawias rozdzielone do animacji	przeróbka	\$500
Suma częściowa		\$5 450

Model zbudowany z pliku przysłanego przez konstruktorów

\$5 450

Ten sam model z czystego przekazania

\$2 200

\$3 250 z tego to naprawa i przebudowa, nie modelowanie.

Przy czystym przekazaniu ten sam produkt kosztuje: model z eksportu STEP z listą wykończeń (\$1 100), części pominięte w CAD, ze zdjęć (\$300), rozdzielone części ruchome (\$200), układ UV gotowy pod warianty i konfigurator (\$300) oraz wersja AR z tego samego modelu (\$300).

PRZEKAZANIE

Co wysłać z działu konstrukcyjnego

Większość tego już gdzieś w firmie istnieje. Zebranie zajmuje popołudnie i zastępuje większość pozycji z poprzedniej strony.

WYŚLIJ TO	DLACZEGO TO WAŻNE
01 Eksport STEP plus plik natywny	STEP otworzy się wszędzie. Plik natywny zachowuje strukturę części, jeśli eksport ją scali. Napisz, która wersja jest ostateczna.
02 Lista wykończeń dla każdej części	Nazwy części z wykończeniem każdej: kod koloru, stopień polysku, faktura. Jedna linia na część oszczędza rundę.
03 Fizyczna próbka	Soft-touch, szczotkowanego metalu i tkanin nie da się ocenić na ekranie. Próbka rozstrzyga kolor jednym spojrzeniem.
04 Zdjęcia prawdziwego obiektu	Zwykłe światło, kilka kątów. Pokazują kabel, nóżki i etykiety, których CAD nigdy nie miał.
05 Grafiki etykiet i opakowania	Wektorowe pliki gotowe do druku. Tekst odtwarzany ręcznie z JPG to miejsce, gdzie błędy wkradają się do obrazu produktu.
06 Co się rusza i jak daleko	Pokrywy, zawiasy, przyciski, szuflady. Rozdzielone na starcie kosztują niewiele; rozdzielane później oznaczają przeróbkę.

PÓŹNIEJSZE UŻYCIE	CO MUSI MIEĆ MODEL	ZDECYDUJ PRZED MODELOWANIEM
Warianty	Każde wykończenie jako osobny, nazwany materiał	Ile wersji kolorystycznych
Animacja	Części ruchome rozdzielone, osie obrotu ustawione	Co się otwiera lub obraca
Konfigurator	Czyste UV, wymienne części, lekka geometria	Które opcje się łączą
AR	Lekka wersja z wypalonymi teksturami	Które platformy



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

Co producenci naprawdę nam wysyłają

01	Produkt	Jedno zdanie i numer modelu. Napisz, która rewizja trafia na rynek.
02	Plik	Eksport STEP. Także plik natywny, jeśli eksport wygląda na scalony.
03	Prawdziwy obiekt	Próbka pocztą albo zdjęcia w zwykłym świetle z kilku kątów.
04	Wykończenia	Jedna linia na widoczną część: kod koloru, połysk, faktura.
05	Co jest ukryte	Które części wewnętrzne można usunąć. Zwykle wszystkie.
06	Co się rusza	Pokrywy, zawiasy, przyciski, wszystko, co otwiera się w filmie lub konfiguratorze.
07	Etykiety i grafiki	Pliki wektorowe każdej zadrukowanej powierzchni i pudełka.
08	Do czego służy model	Teraz wizualizacje; później warianty, animacja, konfigurator lub AR. To decyduje, jak go zbudować.
09	Termin, na kiedy go potrzebujesz	Ten prawdziwy, nie ten wygodny.
10	Budżet	Kwota albo przedział. To najszybsza droga do trafnego zakresu.

A Marshall portable speaker with a coiled cable, sitting on a wooden surface next to a stack of books. The speaker has a brown leather-like finish and a silver mesh grille with the Marshall logo. The coiled cable is black and has a gold-colored 3.5mm jack. The scene is lit with warm, golden light, creating a cozy atmosphere.

05

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

Wyślij nam CAD, nawet surowy

Eksport STEP albo plik natywny, próbkę lub zdjęcia prawdziwego obiektu, kody wykończeń i grafiki etykiet, w dowolnym stanie. Odpowiemy, czego brakuje w pliku, podamy cenę i pytania, od których ona zależy, na piśmie, bez rozmowy sprzedażowej.

Formularz kontaktowymaverickframe.com/contacts/**CGI dla producentów**maverickframe.com/pl/rozwiazania/dla-producentow/**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.