



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Piętnaście sekund filmu to 360 klatek. Wyceniliśmy **każdą.**

Explainer, spot hero czy pętla: trzy filmy produktowe w trzech cenach, skróty, których wymaga każdy z nich, i jak brief za \$20 850 zmienił się w premierę za \$7 500.

[ZACZNIJ TUTAJ](#)

Nikt nie zamawia klatek. Każda wycena je liczy.

Film produktowy w briefie wycenia się w sekundach, a w studiu w klatkach. Przy 24 klatkach na sekundę 15-sekundowy spot to 360 obrazów, każdy oświetlony, wyrenderowany i sprawdzony jak pojedyncza wizualizacja. Dlatego zdanie, które w mailu wygląda niewinnie, potrafi podwoić wycenę.

Większość briefów filmów produktowych prosi o trzy filmy naraz, nie mówiąc tego wprost: jeden, który objaśnia produkt, drugi, który go sprzedaje, i trzeci, który kręci się w pętli na karcie produktu. Każdy to inne zadanie, inna długość i inna lista skrótów. Przy świadomym wyborze na premierę zwykle wystarcza jeden.

CO MÓWI BRIEF

CO TO ZNACZY W KŁATKACH

01	Film na 60 sekund	1 440 klatek. Cztery razy tyle, co spot hero, i zwykle niewłaściwy film na premierę.
02	Do tego wersja pionowa	Kamerę trzeba ustawić od nowa i wyrenderować ujęcie ponownie. Wycinek z szerokiego kadru gubi produkt.
03	Niech będzie w zwolnionym tempie	Dwa razy więcej klatek na te same sekundy i dwa razy dłuższy render.
04	We wszystkich wersjach kolorystycznych	Kolejne 360 klatek na każdy kolor, choć dwusekundowa zmiana koloru powie to samo.

Długość to cena. Najpierw wybierz film, potem sekundy.

Explainer, spot hero i pętla to trzy różne produkty, a nie trzy długości jednego. Zdecyduj, jakie zadanie ma film i gdzie będzie emitowany, a długość, liczba klatek i większość skrótów wynikną same.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

FAKTURA

Brief filmu na premierę, potraktowany dosłownie

Poniżej zestawienie złożone z briefów animacji produktowych, które dostaliśmy w tym roku, wycenione po średnich stawkach rynkowych studia. Każda pozycja pojawiła się w briefie jednej premiery produktu, zwykle w jednym akapicie i zwykle przy czterocyfrowym budżecie.

POZYCJA	PODSTAWA	STAWKI STUDIA
01 Model produktu przebudowany pod animację	przebudowa	\$1 200
02 Storyboard i animatik	storyboard	\$600
03 Explainer na 60 sekund, 1 440 klatek	1 min	\$4 500
04 Spot hero 15 sekund, 360 klatek, symulacja pyłu	0,25 min + sym.	\$3 500
05 Trzy 6-sekundowe pętle na karty produktu	3 x \$450	\$1 350
06 Hero przekadrowany do 9:16 i 1:1	2 x \$700	\$1 400
07 Bumpery 6- i 10-sekundowe	2 x \$300	\$600
08 Wszystko w masterach 4K	re-render	\$1 800
09 Hero w trzech dodatkowych kolorach	3 x \$1 000	\$3 000
10 Sound design i licencjonowana muzyka	audio	\$900
Suma częściowa		\$18 850
Ujęcie hero w 48 fps do zwolnionego tempa		+ \$2 000
Czego chce brief		\$20 850
Czego potrzebuje premiera		\$7 500

\$13 350 z tej kwoty to praca, której premiera nie potrzebowała.

Premiera potrzebuje modelu (\$1 200), storyboardu (\$600), 15-sekundowego spotu hero z pyłem (\$3 500), jednego kadru pionowego (\$700), dwóch 6-sekundowych pętli wyciętych ze sceny hero (\$600) i dźwięku (\$900). Explainer może przyjść, gdy hero już się wyemituje.

WYBIERZ FILM

Explainer, spot hero czy pętla

FILM	DŁUGOŚĆ PRZY 24 FPS	DO CZEGO SŁUŻY	WYCENA
Explainer	45-90 s, 1 080-2 160 klatek	Pokazuje krok po kroku, jak działa produkt. Karty produktu, prezentacje sprzedażowe, stoiska targowe.	Okolo \$4 500 za minutę
Spot hero	15-30 s, 360-720 klatek	Sprzedaje emocję. Premiera, płatne social media, duże ekrany.	\$1 500-2 000 za 15 s, plus symulacje
Pętla	6-10 s, 144-240 klatek, bez szwu	Zastępuje zdjęcie na karcie produktu lub w ofercie.	\$300-450 za sztukę, mniej z gotowej sceny

W BRIEFIE		CO NAPISAĆ ZAMIAST TEGO
01	Film na 60 do 90 sekund	Napisz, co film ma zrobić. Większość premier potrzebuje spotu hero; explainer broni swojej długości tylko tam, gdzie ludzie kupują po lekturze.
02	Wersje na każdy kanał	Wymień dwa kanały, które się liczą. Każda nowa proporcja to nowa kamera i nowy render, a nie eksport.
03	Mastery 4K wszystkiego	4K dla hero, jeśli poleci na dużym ekranie. Web i social media grają w HD, a HD renderuje się w ułamku czasu.
04	Zwolnione tempo	Wskaż jedno ujęcie, które go potrzebuje. Slow motion podwaja liczbę klatek każdej sekundy, którą obejmuje.
05	Animacja każdego koloru	Animuj kolor główny. Resztę pokaż jako wizualizacje albo krótką zmianę koloru na końcu.
06	Bumpery i teasery	Zamów je razem z filmem. Wycięte z już wyrenderowanych klatek kosztują ułamek nowego ujęcia.

JEDNA STRONA

Co marki naprawdę nam wysyłają

Klienci, których logo widać na naszych stronach usług, nie przysyłają list ujęć. Przy animacji produktowej przysyłają coś bardzo podobnego do tego, zwykle w treści maila, i to wystarcza, żeby wycenić projekt i zacząć storyboard.

01	Produkt	Jedno zdanie plus CAD albo gotowy model do renderu. Napisz, co się w nim rusza.
02	Prawdziwy obiekt	Próbka albo zdjęcia w zwykłym świetle z kilku stron.
03	Film	Explainer, spot hero albo pętla. Jeden z nich.
04	Długość	W sekundach. Jeśli nie wiesz, napisz, gdzie film poleci, a zaproponujemy długość.
05	Jedna rzecz do pokazania	Funkcja, faktura albo moment, który sprzedaje produkt.
06	Gdzie będzie emitowany	Kanały i ich proporcje. Od tego zależą skróty.
07	Jeden film referencyjny	Link i jedno zdanie o tym, co się w nim podoba: tempo, światło, kamera.
08	Dźwięk	Utwór marki, budżet na licencję albo cisza.
09	Termin	Prawdziwy. Film do minuty to cztery do sześciu tygodni, najpierw storyboard.
10	Budżet	Kwota albo przedział. Szybciej niż lista ujęć rozstrzyga, jaki to będzie film.

Opisz cel, nie ruchy kamery

Napisz, co widz ma poczuć i zapamiętać. Tory kamery, timing i światło to nasza codzienna praca, a film zbudowany od celu wychodzi lepiej niż dyktowany ujęcie po ujęciu.

Niech animatlik rozstrzyga spory

Uwagi na storyboardzie są tanie, na wyrenderowanych klatkach drogie. Dwie rundy na etapie szkicu to moment, w którym film się rozstrzyga; potem każda zmiana to nowy render.

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 produkt i listę kanałów

CAD albo gotowy model do renderu, próbkę lub zdjęcia, jeden film referencyjny i listę kanałów, w których film ma się pojawić, w dowolnym stanie. Odpowiemy, jaki film byśmy zrobili, ile kosztuje i od jakich pytań to zależy, na piśmie, bez rozmowy sprzedażowej.

Formularz kontaktowymaverickframe.com/contacts/**Animacje produktowe**maverickframe.com/pl/uslugi/animacje-produktowe-3d/**Albo po prostu**

odpowiedz na e-mail, w którym przyszedł ten przewodnik.

Napisane przez ludzi, którzy czytają te briefy

Dim Kuzmenko jest założycielem Maverick Frame Studio. Liczby w tym przewodniku pochodzą z naszej własnej skrzynki i naszego własnego cennika, nie z badania branżowego.