



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Dwadzieścia luk w briefie wnętrza. KaŹda to **poprawka.**

Decyzje o wykończeniach, meblach i stylizacji, które brief wnętrza zostawia otwarte, ile kosztuje kaŹda, gdy rozstrzyga ją szkic, i zestawienie, które zamyka je wcześniej.

[ZACZNIJ TUTAJ](#)

Render był w porządku. Brief był pusty.

Większość projektów wizualizacji wnętrz, które przekraczają termin, nie przekracza go przez złe obrazy. Przekracza, bo brief zostawił podłogę, blat i sofę bez decyzji, a pierwszy szkic stał się miejscem, w którym te decyzje zapadały. Każda przychodzi jako uwaga, a każda uwaga należy do jakiejś rundy poprawek.

Studio nie może zostawić luki pustej. Jeśli brief nie nazywa podłogi, ktoś wybiera dąb; jeśli nie nazywa baterii, trafia tam bateria z biblioteki. Szkic jest wtedy propozycją, o którą nikt nie prosił, a zmiana materiału, który już oświetlono i wyrenderowano, to nie szybka podmiana: odbicia, przenikanie kolorów i stylizacja zmieniają się razem z nim.

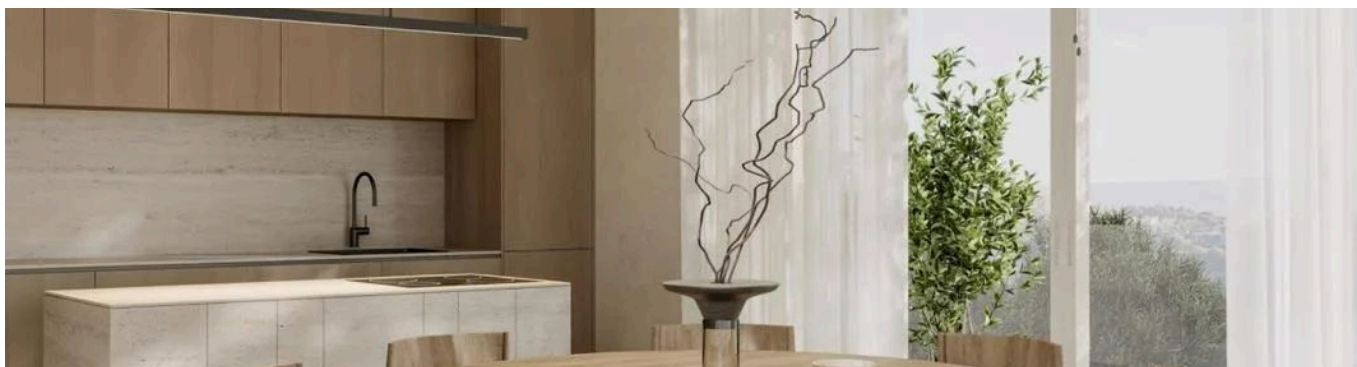
CO MÓWI BRIEF

CO STUDIO MUSI ZGADNAĆ

01	„Ciepły, nowoczesny salon”	Gatunek i odcień podłogi, kolor ścian, detal sufitu i światło, dzięki któremu „ciepły” staje się prawdą.
02	„Kuchnia zgodnie z rysunkami”	Blat i obrzeże, fronty, uchwyty, ściana nad blatem i AGD. Rysunki pokazują gdzie, a nie co.
03	„Wystylizowane meblami”	Które meble, w jakiej tkaninie i czy muszą to być prawdziwe produkty, czy mogą pochodzić z biblioteki.
04	„Poprawki w razie potrzeby”	Ile rund i to, że wybór materiału w drugiej rundzie to nie to samo, co jego korekta.

Dwie rundy są na korekty, a nie na wybór podłogi.

Nasze warunki obejmują dwie rundy poprawek na etapie szkicu i jedną na finalnym obrazie. Wydane na światło, kadr i drobne poprawki w zupełności wystarczą. Wydane na wybór materiałów znikną, zanim ktokolwiek spojrzy na kuchnię.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

ZESTAWIENIE

Dwadzieścia pozycji, zanim ruszy modelowanie

Wypełnij je przed rozpoczęciem modelowania, nawet jeśli połowa pozycji brzmi „z biblioteki, podobne”. Zapisane „bez preferencji” to decyzja. Puste pole to runda poprawek.

DECYZJA	CO USTALIĆ	JEŚLI ROZSTRZYGNIE SZKIC
Podłoga	Materiał, odcień, format deski lub płytki, wzór	Nowy render każdego ujęcia
Ściany	Farba z kodem koloru, boazeria lub tapeta	Nowy render każdego ujęcia
Sufit	Wysokość, gzyms lub cień, element dekoracyjny	Nowy model i nowe światło
Drzwi i listwy	Profil, wykończenie, kolor okuć	Nowy model w każdym pokoju
Okna	Rolety, firany albo nic, i kolor	Zmienia się światło wszędzie
Błaty	Materiał, grubość, profil krawędzi	Nowy render ujęć kuchni
Zabudowa kuchenna	Fronty, uchwyty lub bez, cokół	Nowy model kuchni
Ściana nad blatem	Materiał, format, wysokość	Nowy render ujęć kuchni
Ceramika i baterie	Nazwane produkty albo „z biblioteki, podobne”	Nowy model łazienki
Płytki	Rozmiar, kolor, kolor fugi, układ	Nowy render łazienki
Oprawy oświetleniowe	Nazwane lampy wiszące i stojące, pozycje oczek	Nowe światło w każdym ujęciu
Stan światła	Dzień lub zmierzch dla ujęcia, lampy zapalone czy nie	Nowy render każdego ujęcia
Meble kluczowe	Trzy do pięciu mebli, które kupujący by nazwał	Nowy model i stylizacja
Pozostałe meble	Z biblioteki czy konkretne, i gama kolorów	Nowa stylizacja pokoju
Tkaniny	Sofa, zasłony, dywan: kolor i faktura	Nowy render każdego ujęcia
Sztuka i dodatki	Kierunek stylu albo „bez dodatków”	Nowa stylizacja, często dwa razy
Rośliny	Tak lub nie, ile i jakie	Nowa stylizacja pokoju
Ludzie	Brak, sylwetki albo lifestyle	Nowa kompozycja ujęcia
Widok z okna	Prawdziwy widok, ogólny albo rozmyty	Nowe tło do każdego ujęcia
Pozycje kamery	Zaznaczone na rzucie, z nazwanym ujęciem głównym	Nowe ujęcie w pełnej stawce

„Z biblioteki, podobne” to całkiem dobra odpowiedź.

W rozmiarze folderu nikt nie odróżni baterii z biblioteki od tej z rysunków. Nazwij to, co kupujący by rozpoznał; resztę pokryje biblioteka.

POZYCJA PO POZYCJI

Dziewięć luk, które kosztują najwięcej

Zamknij te dziewięć najpierw. Dotyczą każdego ujęcia i najczęściej zostawia się je do rozstrzygnięcia na szkicu.

LUKA	CO NAPISAĆ ZAMIAST TEGO
01 Podłoga	Nazwij materiał i odcień albo przyślij zdjęcie próbki. Podłoga jest w każdym kadrze i niesie większość odbitego światła, więc to pierwsza pozycja do zamknięcia.
02 Światło	Dzień lub zmierzch dla każdego ujęcia i czy lampy są zapalone. Zmiana pory dnia po szkicu to nowy render, a nie korekta.
03 Meble kluczowe	Wypisz trzy do pięciu mebli, które kupujący rozpozna z nazwy, z linkami. Cała reszta może być dobranymi meblami z biblioteki.
04 Kuchnia	Błat, fronty i uchwyty, po jednym zdaniu. Rysunki pokazują, gdzie stoi kuchnia, a nie z czego jest zrobiona.
05 Łazienka	Rozmiar i kolor płytek, kolor fugi i bateria. O fudze ludzie zapominają, a w bliskim ujęciu łazienki widać ją wyraźnie.
06 Widok z okna	Czy widok musi być prawdziwy. Prawdziwy wymaga zdjęcia z właściwego piętra; ogólny nie wymaga niczego.
07 Stylizacja	Jeden obraz referencyjny dla nastroju, a nie dziesięć. Dziesięć referencji przeczy sobie nawzajem, a szkic kończy jako ich średnia.
08 Kto akceptuje	Wskaż jedną osobę, która zatwierdza materiały. Dwie osoby decyzyjne czytające ten sam szkic to sposób, w jaki jedna runda staje się trzema.
09 Otwarte decyzje	Jeśli materiały są jeszcze otwarte, napisz to. Zaproponujemy test materiałów na jednym ujęciu przed renderem całego zestawu, zamiast odkrywać to na szkicu.

Test materiałów jest tańszy niż poprawka

Gdy kilka wykończeń jest nieustalonych, szybki test na jednym ujęciu rozstrzyga naraz podłogę, ściany i światło. Kosztuje ułamek rundy, a każde kolejne ujęcie startuje od decyzji, a nie od zgadywania.

JEDNA STRONA

Co marki naprawdę nam wysyłają

Klienci, których logo widać na naszych stronach usług, nie przysyłają dwudziestostronicowego opisu koncepcji. Przysyłają coś bardzo podobnego do tego, zwykle w treści maila z dołączonym zestawieniem wykończeń, i to wystarcza, żeby wycenić projekt i zacząć modelowanie.

01	Przestrzeń	Jedno zdanie plus rzuty i rozwinięcia ścian. Napisz, który komplet jest aktualny.
02	Do czego służy	Sprzedaż, otwarcie hotelu, showroom, przegląd projektu. Od tego zależą ujęcia.
03	Ile ujęć	Liczba z nazwanym ujęciem głównym.
04	Pozycje kamery	Zaznaczone na rzucie. Dwie minuty tutaj oszczędzają rundę poprawek.
05	Światło	Dzień lub zmierzch dla ujęcia, lampy zapalone czy nie.
06	Wykończenia	Zestawienie, z „z biblioteki, podobne” wszędzie tam, gdzie nic nie jest ustalone.
07	Nazwane produkty	Mebel i elementy, które kupujący by rozpoznał, z linkami lub kodami.
08	Stylizacja	Jeden obraz referencyjny dla nastroju i informacja, czy pojawiają się ludzie.
09	Termin	Prawdziwy, a nie ten wygodny.
10	Budżet	Kwota albo przedział. To najszybsza droga do dopasowanego zakresu.

Luki są w porządku, jeśli są oznaczone

„Bez preferencji” w pozycji mówi nam: wybierzcie i idźcie dalej.
Pusta pozycja każe zgadywać, a zgadywanie wraca dokładnie jako uwaga do szkicu.

Próbki wygrywają z przymiotnikami

Zdjęcie płytki na biurku zrobione telefonem mówi więcej niż „ciepła szarość, subtelna faktura”. Przysyłaj zdjęcia prawdziwych próbek, jeśli je masz; to najszybszy brief, jaki istnieje.

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 wnętrz	maverickframe.com/pl/uslugi/wizualizacje-wnetrz/
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.