



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Rok renderów. Na etacie czy zlecone? **Różnica \$43 240.**

Rok obrazów jednej pracowni wyceniony dwa razy: wizualizator na etacie za \$80 120 albo te same 64 widoki i film od zewnętrznego zespołu za \$36 880. Pozycja po pozycji.

Dim Kuzmenko

Współzałożyciel, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

NA POCZĄTEK

Pensja wygląda tanio. Cały rok już nie.

Pracownia na dwadzieścia pięć osób zaczyna myśleć o własnym wizualizatorze w miesiącu, w którym konkurs, akceptacja klienta i wniosek do uzgodnień naraz potrzebują obrazów. Rachunek robi się na marginesie oferty honorarium: jedna pensja kontra jedna faktura za rendery, i etat wygląda na oszczędność.

Rzadko nią jest. Faktura za rendery płaci za gotowe obrazy. Pensja płaci za cały rok, razem z miesiącami między terminami, gdy nie ma czego renderować, z oprogramowaniem, które i tak się odnawia, i ze stacją roboczą, która starzeje się pod biurkiem. Połóż oba koszty na tych samych dwunastu miesiącach, a obraz się zmienia.

JAK ETAT WYGLĄDA NA PAPIERZE

CO PRZYNOSI PIERWSZY ROK

01	Jedna pensja, jedna osoba zawsze pod ręką	Cztery miesiące tej pensji bez niczego do renderowania między szczytami
02	Oprogramowanie kupione raz	Okolo dziesięciu subskrypcji, które odnawiają się co roku
03	Wystarczy biurowy komputer	Stacja robocza z mocnym GPU i kredyty na render farmie w noc przed terminem
04	Jedna osoba robi każdy obraz	Animacje i widoki 360 i tak idą na zewnątrz, po pełnej cenie
05	Gotowy na następny konkurs	Na urlopie, na zwolnieniu albo kończy poprzedni projekt akurat w tym tygodniu

Porównuj lata, nie faktury.

Zewnętrzny dział renderingu dostaje zapłatę za obraz i w spokojnym miesiącu nie kosztuje nic. Wizualizator dostaje pensję co miesiąc. W kompozycie na następnej stronie te same obrazy zrobione na miejscu kosztują rocznie o \$43 240 więcej.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

WYCENA

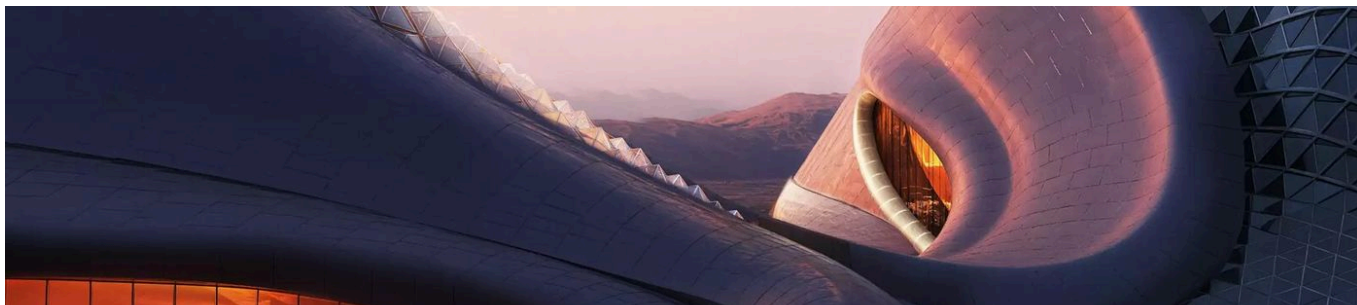
Jedna pracownia, jeden rok, wyceniony na dwa sposoby

Kompozyt pracowni, które zlecają nam pracę: zespół 25 osób, 64 widoki i minuta animacji rocznie, w trzech szczytach. Etat według pensji wizualizatora średniego szczebla, zlecenie według średnich stawek rynkowych.

	POZYCJA	PODSTAWA	ROCZNIE
01	Pensja wizualizatora, osiem miesięcy produkcji	8 x \$4 800	\$38 400
02	Ta sama pensja, cztery spokojne miesiące między szczytami	4 x \$4 800	\$19 200
03	Koszty pracodawcy: składki, świadczenia, urlopy	20% pensji	\$11 520
04	Oprogramowanie: 3ds Max, V-Ray lub Corona, Photoshop, wtyczki	10 subskrypcji	\$5 400
05	Stacja robocza z GPU, amortyzacja na trzy lata	\$6 000 / 3	\$2 000
06	Kredyty na render farmie w tygodniach terminów	12 x \$200	\$2 400
07	Szkolenia, kursy i aktualizacje wersji	rocznie	\$1 200
08	Czyszczenie modelu Revit lub ArchiCAD pod rendering	8 x \$400	\$3 200
09	Widoki zewnętrzne, szkice i rundy poprawek w cenie	40 x \$450	\$18 000
10	Widoki wewnętrzne, szkice i rundy poprawek w cenie	24 x \$400	\$9 600
11	Ekspres dla jednego zestawu konkursowego, w połowie czasu	6 x \$450 x 40%	\$1 080
12	Animacja przelotu, jedna minuta	1 min x \$5 000	\$5 000
Zewnętrzny dział renderingu, pozycje 8 do 12			\$36 880
Wizualizator na etacie, pozycje 1 do 7			\$80 120

\$43 240 różnicy za te same 64 widoki i jeden film.

Klient widzi te same obrazy w obu wariantach. Różnica płaci za puste miesiące, oprogramowanie, które i tak się odnawia, i starzejący się sprzęt. Same cztery spokojne miesiące, \$19 200, to ponad połowa rachunku z zewnątrz.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

POZYCJA PO POZYCJI

Czego pensja w rachunku nie pokazuje

Siedem kosztów, których nie widać, gdy etat porównuje się z fakturą za rendery. Żaden nie jest egzotyczny. Każda pracownia, która trzymała wizualizatora na etacie, zapłaciła wszystkie siedem.

POZYCJA	CO NAPRAWDĘ OBEJMUJE
01 Pensja	Jedna osoba, która modeluje, ustawia światło, robi color grading i retusz. Niewielu jest mocnych we wszystkich czterech, a słabe ogniwo widać na obrazach.
02 Spokojne miesiące	Praca przychodzi falami: konkurs, akceptacja, uzgodnienia. Między nimi wizualizator czeka albo siada do rysunków.
03 Subskrypcje	Silnik renderujący, modelowanie, postprodukcja, wtyczki, biblioteki drzew, ludzi i mebli. Odnawiają się, czy renderujesz, czy nie.
04 Stacja robocza	Komputer z GPU, który po trzech latach jest powolny, a w noc przed terminem ustawia się na nim kolejka renderów.
05 Render farma	Kredyty kupowane akurat w tygodniu, w którym nie ma czasu porównywać cen.
06 Umiejętności obok	Animacja, panoramy 360 i przeloty. Jedna osoba rzadko je ogarnia, więc i tak idą na zewnątrz.
07 Tydzień nieobecności	Urlop albo choroba wypada w tygodniu oddania pracy. Na miejscu nie ma kto zastąpić.

Kiedy etat jednak się opłaca

Etat rzadko się opłaca, ale bywa, że tak. Zaczyna mieć sens, gdy:

- ☐ Rendery są do zrobienia w każdym tygodniu roku, a nie w trzech szczytach.
- ☐ Wolumen jest duży: przy tych stawkach etat zwraca się przy około 186 widokach rocznie, czyli prawie czterech co tydzień.
- ☐ Ktoś doświadczony w pracowni ma czas prowadzić artystycznie każdy obraz.

\$80 120

JEDEN WIZUALIZATOR, JEDEN ROK

\$36 880

TE SAME OBRAZY Z ZEWNĄTRZ

~186

WIDOKÓW ROCZNIE DO PROGU OPLACALNOŚCI



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

JEDNA STRONA

Co pracownie naprawdę nam wysyłają

Pracownie, których logo widać na naszych stronach, nie przysyłają specyfikacji. Przysyłają coś bardzo podobnego do tego, zwykle w treści maila z modelem w załączniku, i to wystarcza, żeby wycenić pracę i ją zacząć.

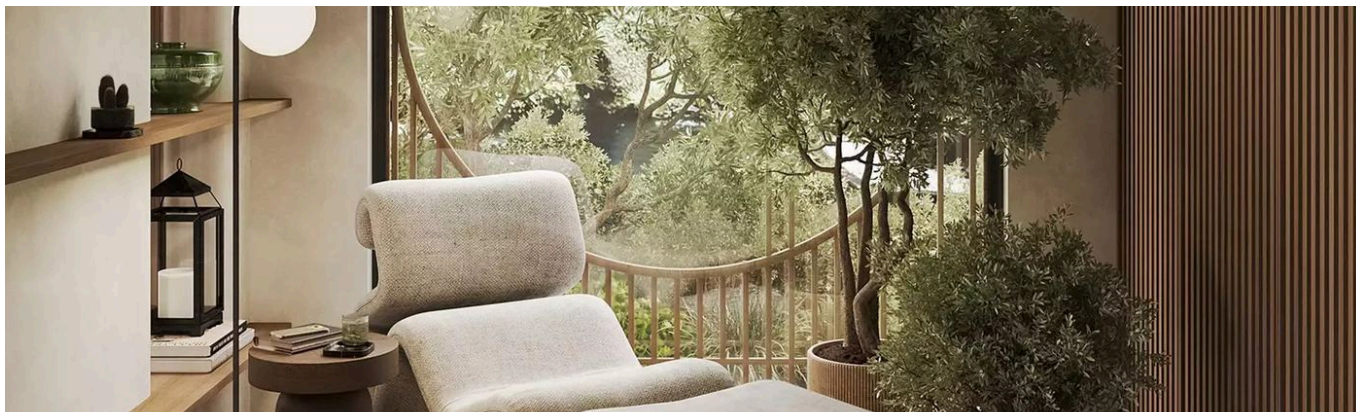
01	Model	Revit, ArchiCAD, Rhino lub SketchUp, w takim stanie, w jakim jest. Napisz, które części wciąż się zmieniają.
02	Rysunki	Rzuty, przekroje i elewacje w PDF, żeby sprawdzić z nimi model.
03	Widoki	Ile ich ma być, plus szkic albo zdjęcie telefonem kadru dla tego głównego.
04	Twoje referencje	Dwa lub trzy obrazy z własnych plansz albo portfolio. To one wyznaczają styl pracowni.
05	Materiały	Specyfikacja albo zdjęcie tablicy próbek, nawet jeśli jest wstępna.
06	Kontekst	Zdjęcia działki, mapa do celów projektowych albo pinezka na mapie. Przy widokach do uzgodnień: wymagane punkty widokowe.
07	Kto zobaczy obrazy	Twój klient, jury, urzędnik albo prasa. To ustala poziom wykończenia.
08	Kto zbiera uwagi	Jedna osoba w zespole, żeby każda runda docierała do nas jako jedna lista.
09	Termin	Data złożenia albo spotkania. Ta prawdziwa.
10	Budżet	Kwota, przedział albo pozycja kosztów zwracanych w ofercie honorarium.

Twoja nazwa na każdym obrazie

Pracujemy w modelu white label: bez podpisu i znaku wodnego na plikach, bez kontaktu z twoim klientem, chyba że o to poprosisz, a twoje NDA podpisujemy, zanim dotrze model. Fakturujemy tylko twoją pracownię.

Scena zostaje w archiwum

Po oddaniu pracy zachowujemy scenę. Gdy projekt się zmieni albo kolejny etap potrzebuje obrazów, płacisz za nowe widoki, a nie za ponowne budowanie projektu.



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

Wyślij nam model i termin

Pliki Revit, ArchiCAD, Rhino lub SketchUp, rysunki i kilka referencji z własnych plansz, w dowolnym stanie. Odpowiemy twojej pracowni zakresem, ceną i pytaniami, od których one zależą, na piśmie, bez rozmowy sprzedażowej.

Formularz kontaktowy	maverickframe.com/contacts/
Wizualizacje dla architektów	maverickframe.com/pl/rozwiązania/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.