MAVERICK
FRAME
STUDIO



PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

Visa hela cykeln. Bilderna integratörer gör affärer med.

Hur ett robotik- eller automationsföretag visar det en monterenhet inte kan: armen, cellen och hela cykeln i verklig hastighet, en prissatt serie och de brief-rader som bromsar.

Dim Kuzmenko
Medgrundare, Maverick Frame Studio

BÖRJA HÄR

En monterrobot står still. Affären sitter i rörelsen

En robot eller en produktionscell säljs på räckvidd, hastighet och lastkapacitet, och på vad den gör med kundens linje. En enhet i montern visar inget av det. Den står bakom ett staket, kör en demo i en bråkdel av sin hastighet och kostade en fraktsedel och en veckas montering för att komma dit.

Integratörer och fabrikschefer bestämmer sig utifrån cykeln: vad som plockas, vart det går, hur lång tid det tar och hur mycket golvyta cellen behöver. Foton av armen på vitt besvarar inte det. Det mesta av överkostnaderna vi ser går till att flytta hårdvara så att folk kan titta på den, medan det enda köparen behövde, hela cykeln i en cell som deras, aldrig blir gjort.

	VAD ROBOTFÖRETAGET TAR MED SIG	VAD INTEGRATÖREN BESTÄMMER SIG UTIFRÅN
01	**Armen i montern**	Cykeltiden och räckvidden, i en cell som deras
02	**Ett datablad med lastkapacitet och repeterbarhet**	Lasten längst ut på armen, med den verkliga detaljen
03	**En demoloop i säker hastighet**	Cykeln i verklig hastighet, med skydd och transportör på plats
04	**Foton av roboten på vitt**	Fotavtrycket: hur cellen passar golvet och linjen runt den
05	**En monter på en mässa om året**	En cykelfilm i varje säljmöte, på varje marknad

Roboten stannade på fabriken.

En robottillverkare som vi arbetar med tog med renderingar och en cykelanimation till mässor i stället för att frakta armen. Siffrorna nedan kommer från den förändringen.

92%

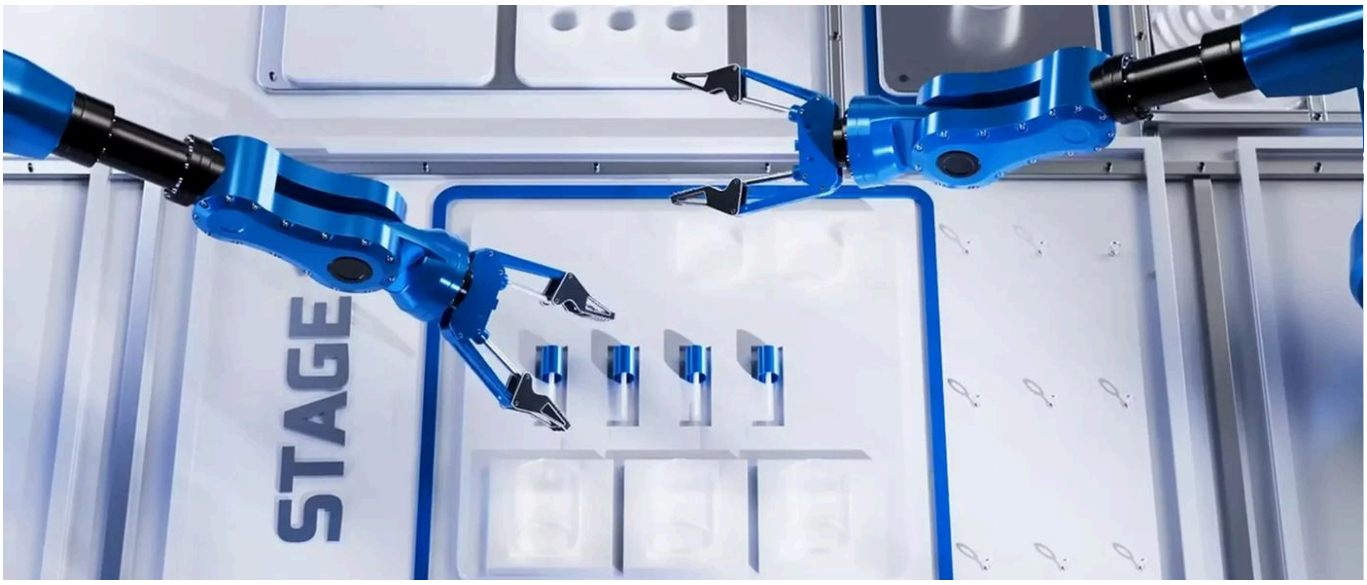
MER ENGAGEMANG I MONTERN

65%

HÖGRE KONVERTERING AV LEADS EFTER PRESENTATIONER

70%

LÄGRE KOSTNAD FÖR DEMOPRODUKTION



Produktionsrendering från Maverick Frame.

CYKELSERIEN

En robot, en cell, prissatt rad för rad

En sammanställning av de serier som robotik- och automationsföretag tar till oss, prissatt efter vår timtaxa på $45 från rena STEP-exporter. En arm, två gripdon, en cell och en cykelfilm på 30 sekunder, animerad med 2 timmar per sekund. En rå sammanslagen export kräver reparation först.

	POST	UNDERLAG	VID $45 PER TIMME
01	Robotmodell från en ren STEP-export, leder satta i verkliga vridpunkter och gränser	32 h	**$1 440**
02	Verktyg för armänden: två gripdon från CAD	2 x 6 h	**$540**
03	Cellen från er layout: skydd, transportör, fixturer, detaljen	24 h	**$1 080**
04	Robotbilder på vitt för katalog och datablad	5 x 4 h	**$900**
05	Cellen i en fabriksmiljö, i drift	3 x 6 h	**$810**
06	Räckvidd och last: arbetsområdet ritat över cellen	2 x 4 h	**$360**
07	Närbilder: gripdon, handled, styrenhet	3 x 4 h	**$540**
08	Varianter av lastklass och kulör i den ljussatta scenen	6 x 1 h	**$270**
09	Cykelanimation, 30 sekunder: hela plock-och-placera-förloppet i verklig hastighet	30 s x 2 h	**$2 700**
10	Monterloop omklippt från cykelfilmen	8 h	**$360**
	Byggt en gång, rad 01, 02, 03, 68 timmar		$3 060
	Bilder och rörelse, rad 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 132 timmar		$5 940

Cykelserien, 200 timmar à $45 **$9 000**

Samma 200 timmar med abonnemang från $35 **från $7 000**

BILD	VAD KÖPAREN KONTROLLERAR	VAR DEN HAMNAR
Cykelanimation	Cykeltid, bana och frigångar	Säljmöten, monter, produktsida
Cell i drift	Fotavtrycket och linjen runt den	Offerter, integratörspresentationer
Räckvidd och last	Om den når varje station	Datablad, anbudsunderlag
Bilder på vitt	Själva armen: finish, kabeldragning, konstruktion	Katalog, distributörsportaler

Börja med cykeln

Rad 01, 02, 03 och 09 ger säljarna det enda en monterenhet inte kan visa, hela cykeln i en cell: 128 timmar, $5 760. Stillbilder och varianter följer från samma modeller.

MISSTAG

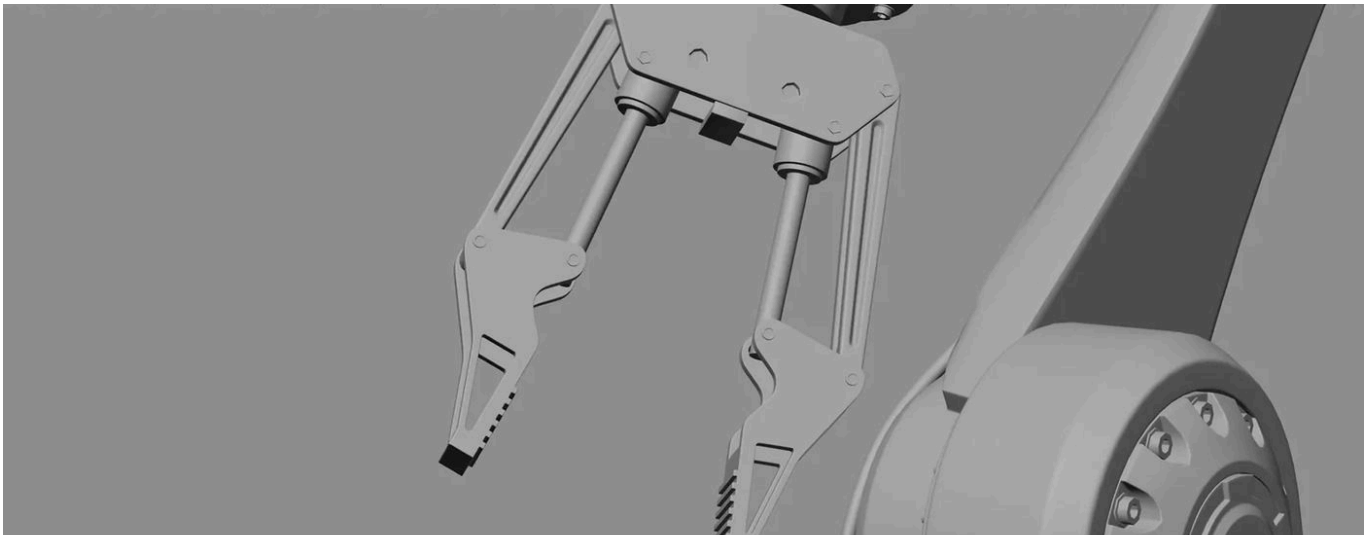
Misstag från din sida av bordet

Det här är rader vi läser i robotik- och automationsbriefer nästan varje månad. Var och en är rimlig på ett produktmöte och dyr i produktionen.

	VAD ROBOTFÖRETAG SKRIVER	VAD DU SKA SKRIVA I STÄLLET
01	**”Visa roboten”**	Visa cellen och detaljen som hanteras. Köpare köper uppgiften, inte armen.
02	**”Snabb och exakt”**	Cykeltid, räckvidd, lastkapacitet och repeterbarhet. Vi animerar i verklig hastighet, och en nedsaktad demo ser ut som en långsam robot.
03	**”Animera hela linjen”**	Välj den cykel som säljer, på 30 sekunder. En film om hela linjen är en annan budget och ses sällan till slutet.
04	**”Layouten är konfidentiell”**	Skicka den under NDA och säg vad som ska vara generiskt. En påhittad cell ser påhittad ut för en integratör.
05	**”Gör det futuristiskt”**	En fabrik de känner igen: skydd, golvmarkeringar, kabelstegar, verkligt ljus. Integratörer litar på en cell som ser installerbar ut.
06	**”Använd modellen från webbplatsen”**	STEP-filen för exakt den variant och de verktyg ni säljer. En nedladdning har ofta fel räckvidd eller handled.

Innan cykelanimationen börjar

- [ ] Detaljen: vad den är, vad den väger, var den kommer ifrån och vart den ska.
- [ ] Cykeltiden och banpunkterna, från er simulering om en sådan finns.
- [ ] Skydd, transportör och fixturer från celllayouten.
- [ ] Kameravyerna: översikt, närbild på gripdonet, operatörssidan.
- [ ] Skärmarna den ska visas på, från monterväggen till en laptop i ett möte.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

DEN ENDA SIDAN

Vad automationsteam faktiskt skickar oss

Tillverkarna vars logotyper finns på våra sidor skickar inga animationsspecifikationer. För en robot eller en cell skickar de något i stil med detta, med STEP-filerna bifogade, och det räcker för att offerera och boka tiden.

01	**Systemet**	Roboten eller cellen, modellnamnet och lastklassen.
02	**Filerna**	STEP-exporter av armen, verktygen och celllayouten.
03	**Detaljen**	Vad som hanteras, dess storlek och vikt.
04	**Cykeln**	Cykeltid, bana och stationer, eller simuleringsfilen.
05	**Fabriken**	Branschen cellen säljs till och hur golvet ser ut där.
06	**Rörelse**	Längden på cykelfilmen och varje loop som klipps ur den.
07	**Format**	Monterväggen, säljpresentation, produktsida, offert.
08	**Datumen**	Mässan, lanseringen, det första kundmötet.
09	**Konfidentiellt**	Ert NDA och vad som ska vara generiskt.
10	**Budgeten**	En siffra eller ett spann. Det är snabbaste vägen till rätt omfattning.

Verklig hastighet eller ingen

Vi tajmar animationen från era cykeldata. Om cykeltiden inte är offentlig än kommer vi överens om vad vi visar i stället, hellre än att hitta på en hastighet som en köpare senare mäter.

En modell, varje cell

Roboten och verktygen arkiveras. Nästa cell, gripdon eller lastklass börjar från dem, och vi offererar bara de nya delarna.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

VAD DET KOSTAR

Marknadspriser och våra villkor, så att du kan granska varje offert

Spann vi ser på marknaden 2026, från frilansare till studio. Använd dem för att rimlighetspröva varje offert, även vår.

LEVERANS	FRILANSARE	STUDIO
Enstaka exteriörbild	$100 - 300	$250 - 600
Enstaka interiörbild	$120 - 350	$300 - 700
Paket med 5 - 8 vyer	$600 - 1 500	$1 500 - 4 000
Animation, per minut	$1 000 - 3 000	$3 000 - 8 000

Våra standardtider och revisionsvillkor. Det är dem vi offererar om inte ett projekt kräver något annat, och i så fall säger vi det innan arbetet börjar.

SKEDE ELLER LEVERANS	STANDARD HOS MAVERICK FRAME
Första utkast av en stillbild	3 till 5 arbetsdagar från ett komplett underlag
Färdiga stillbilder, paket med 5 - 8	2 till 3 veckor, utkast inräknade
Animation upp till en minut	4 till 6 veckor, storyboard och förhandsversion först
Revisionsrundor som ingår	Två i utkastskedet, en på den färdiga bilden
Vad som räknas som en runda	En samlad lista med kommentarer, skickad på en gång
Expressleverans	Halva tiden för ungefär 40 % mer, när schemat tillåter

Ha en studio klar innan deadlinen brinner

De dyraste projekten vi ser är inte de med svaga underlag. Det är de som beställdes i panik, efter att den första leverantören hade fallerat och lanseringsdatumet låg fast. Utvärdera en eller två studior medan inget är bråttom.

En not om att göra det internt: en enda 3D-artist behöver ett tiotal programlicenser, en arbetsstation och en rad närliggande färdigheter, från modellering och ljussättning till efterbearbetning och kundkontakt. Det lönar sig bara om personen har fullt upp varje dag. Under den nivån talar kalkylen av sig själv för att lägga ut arbetet.

NÄSTA STEG

Skicka STEP-filen och celllayouten

STEP-exporter av roboten och verktygen, celllayouten, cykeldata om ni har dem och datumet för nästa mässa, i vilket skick de än är. Vi svarar med omfattning, pris och de frågor som avgör det, skriftligt och utan säljsamtal.

Kontaktformuläret	maverickframe.com/contacts/
CGI för tillverkare	maverickframe.com/sv/losningar/for-tillverkande-industri/
Eller helt enkelt	svara på mejlet som den här guiden kom i.

Skriven av dem som läser de här underlagen

Dim Kuzmenko är medgrundare av Maverick Frame Studio. Siffrorna i den här guiden kommer från vår egen inkorg och vår egen prislista, inte från en branschundersökning.