MAVERICK
FRAME
STUDIO



PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

Tolv frågor innan er film ser ut som en leksak.

Ställ dem innan ni skriver avtal om 3D-animering. En studio värd att anlita besvarar alla tolv i ett mejl. Fel studio tystnar när ni frågar vem som har scenfilerna.

Dim Kuzmenko
Medgrundare, Maverick Frame Studio
maverickframe.com

BÖRJA HÄR

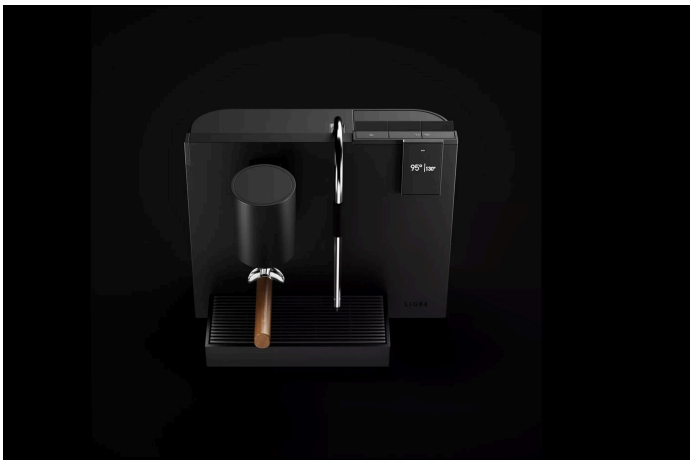
Varje misslyckande syntes innan ni skrev på

Projekt med 3D-animering faller sällan på showreelen. Varje studio har några vackra scener. De faller på de fem sakerna nedan, och var och en hade kunnat upptäckas i första mejlet, om någon hade frågat.

	VAD SÄLJSAMTALET LOVADE	VAD NI UPPTÄCKER VECKA TRE
01	**”Fotorealistiskt, som vår showreel”**	Plastiga material, platt ljus och svävande rörelser. En premiumprodukt ser ut som en leksak, och tittarna hoppar över filmen på några sekunder.
02	**”Vi modellerar den från era foton”**	Proportioner, knappar och fogar stämmer inte. Den första ingenjören som tittar ser att det inte är er produkt.
03	**”En film för alla kanaler”**	En enda version försöker tjäna investerare, köpare och tekniker, och blir för teknisk för några och för vag för andra.
04	**”Ändringar är inga problem”**	Feedbacken kommer efter den slutliga renderingen. Varje ändring kostar dagar och lanserings- eller mässdatumet flyttas.
05	**”Vår animatör är grym”**	En frilansare har filerna och tidsplanen. När hen tar andra uppdrag stannar er film.

Ni väljer inte en showreel. Ni väljer en process.

De tolv frågorna på de kommande två sidorna testar processen. Varje fråga hör till ett av misslyckandena ovan, och varje fråga har ett svar ni kan kontrollera.



Stillbild ur en 3D-animering från Maverick Frame.

TESTET, DEL ETT

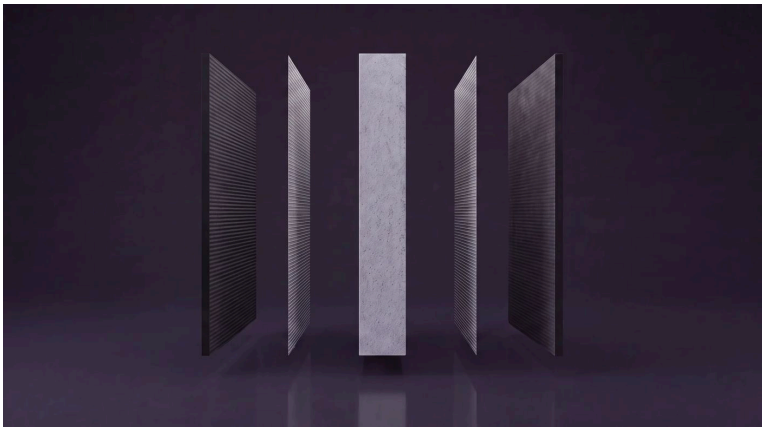
Fråga 1 till 6: modellen, planen, datumet

Skicka dem som de är. Ni letar inte efter entusiasm; ni letar efter siffror, namn och datum. Vaga svar är också ett svar.

FRÅGA DETTA	SÅ LÅTER ETT BRA SVAR	AVSTÅ OM
1. Vad behöver ni från oss för att börja?	En brief med mål, målgrupp, kanaler och speltid, plus CAD- eller STEP-filer, foton eller skisser, grafisk profil och två referenser.	”Skicka bara en film ni gillar.”
2. Hur håller ni vår produkt exakt i varje närbild?	Modellen byggs från er CAD eller era ritningar och närbilderna kontrolleras mot den verkliga delen eller er ingenjör.	”Vi matchar den på ögonmått från foton.”
3. Godkänner vi manus och storyboard innan animationen börjar?	Ja: ett manus, sedan en storyboard scen för scen med tider, båda godkända innan någon scen animeras.	”Vi visar hellre något som är klart.”
4. När ser vi filmens utseende?	Stilrutor: några färdiga stillbilder som låser ljus, material och färg före animationen.	”Ni får se det i slutet.”
5. När ser vi storyboarden och den första animaticen, räknat från en komplett brief?	Ett antal arbetsdagar för varje, och vad ”komplett” betyder.	”Så snart som möjligt” eller ingen siffra alls.
6. Hur många revisionsrundor ingår, och vad räknas som en?	Ett fast antal vid storyboard, stilrutor och klippning, där en runda är en samlad lista.	”Obegränsade ändringar.”

Därför väger fråga 2 och 4 tyngst

De flesta filmer som blir en besvikelse är inte dåligt animerade. De visar fel produkt i fel ljus. Båda svaren visar om studion låser produkten och utseendet innan den lägger veckor på rörelse.



Stillbild ur en 3D-animering från Maverick Frame.

TESTET, DEL TVÅ

Fråga 7 till 12: kvalitet, versioner, filer

FRÅGA DETTA	SÅ LÅTER ETT BRA SVAR	AVSTÅ OM
7. Hur kontrollerar ni kvaliteten före leverans?	Bildrutor i full upplösning, rörelse i full hastighet och klippningen mot den godkända storyboarden.	”Våra artister är mycket erfarna.”
8. Kan ni visa hur något fungerar inuti?	Genomskärningar, sprängskisser och slowmotion från samma modell, med etiketter där era ingenjörer behöver dem.	”Vi gör bara snygga bilder.”
9. Vem klipper, lägger till ljud och text i bild?	En klippare i studions eget team som klipper efter storyboarden och utgår från er godkända text.	”Vi levererar scenerna, ni klipper.”
10. Vilka versioner levererar ni för varje kanal?	En master i 16:9 plus 9:16, 1:1, loopar och korta versioner som lanseringen behöver, avtalade före animationen.	”Vi skickar en fil, ni ändrar storlek.”
11. Kan stillbilder och senare filmer komma från samma scener?	Ja: stillbilder, sociala klipp och nästa film återanvänder modellen och kostar mindre.	”Varje film är ett nytt uppdrag.”
12. Vem exakt gör filmen, och lämnas någon del vidare?	Namngivna roller i studions eget team, eller ett ärligt ”ja, speakerrösten” med skälet.	”Vårt nätverk”, en paus eller tystnad.

10 - 12

BRA SVAR: ANLITA, OCH BE OM DATUM FÖR STORYBOARDEN SKRIFTLIGT

7 - 9

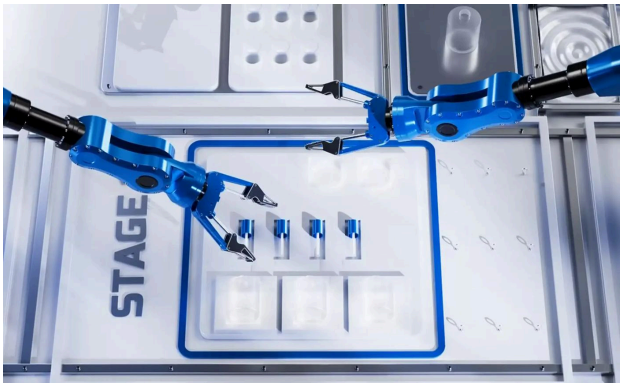
BE OM EN BETALD STILRUTA INNAN NI BESTÄLLER FILMEN

0 - 6

AVSTÅ, HUR STARK SHOWREELEN ÄN SER UT

Frågan studior oftast slingrar sig kring är nummer 12

Att lägga ut arbete på andra är vanligt och inte alltid dåligt. Problemet är att dölja det, eftersom ni inte kan rätta en felaktig närbild eller ett missat lanseringsdatum med ett team ni aldrig har träffat.



Stillbild ur en 3D-animering från Maverick Frame.

SKICKA DET

Ett mejl, tre studior, en dag

Ni behöver inget samtal för att göra testet. Klistra in mejlet nedan, bifoga det ni redan har och skicka det samtidigt till de tre studiorna på er kortlista. Skillnaden mellan svaren syns oftast redan i andra stycket.

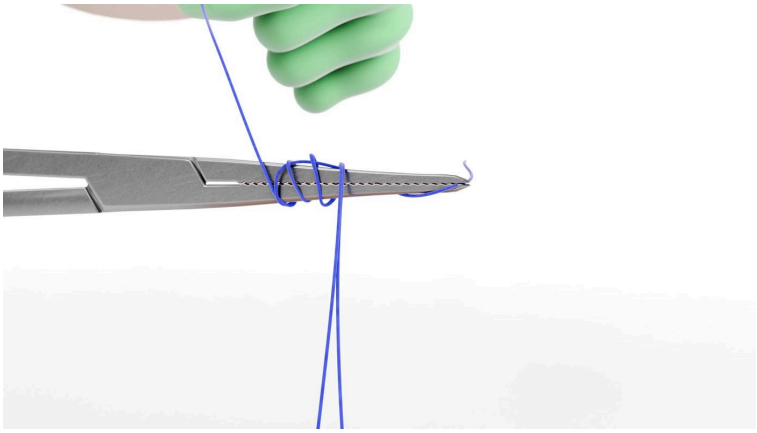
		MEJLET ATT SKICKA
01	**Ämne**	3D-animering för [produkt, maskin eller projekt], offert och tolv frågor
02	**Rad 1**	Vi behöver [en lanseringsfilm / en förklaringsfilm / en så-fungerar-det-film / en animerad rundtur] på cirka [längd] för [kanaler] senast [datum].
03	**Rad 2**	Bifogat: briefen, CAD eller ritningar, foton eller skisser, grafisk profil och två referenser vi gillar.
04	**Rad 3**	Besvara gärna de tolv frågorna nedan med siffror och namn, inte intervall.
05	**Rad 4**	Klistra in fråga 1 till 12 från sidorna 03 och 04.
06	**Rad 5**	Vi bestämmer oss inom en vecka efter att vi fått alla tre svaren.

Vad bra svar har gemensamt

De är korta. De svarar i arbetsdagar och dollar, namnger personerna och ställer en eller två motfrågor om era filer och var filmen ska visas.

Vad vi skulle svara

Våra egna siffror finns på nästa sida, i samma format, så att ni kan poängsätta oss med samma test.



Stillbild ur en 3D-animering 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 oss det du redan har

Ritningar, en modell, foton eller ett utkast till brief, i vilket skick de än är. Vi svarar med omfattning, pris och de frågor som avgör dem, skriftligt och utan säljsamtal.

Kontaktformuläret	maverickframe.com/contacts/
3D-animering	maverickframe.com/sv/tjanster/3d-animering/
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.