



PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

# Tolv frågor innan din film missar lanseringen.

Ställ dem innan du skriver avtal om arkitekturanimation. En studio värd att anlita svarar på alla tolv i ett mejl, med datum och bildrutor. Fel studio tystnar runt fråga fyra.

---

**Dim Kuzmenko**  
Medgrundare, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

## BÖRJA HÄR

# Varje miss syntes innan du skrev på

Arkitekturanimationer faller sällan på kameraarbetet. Snygga showreels finns överallt. De faller på de fem sakerna nedan, och varenda en hade gått att upptäcka i första mejlet, om någon hade frågat.

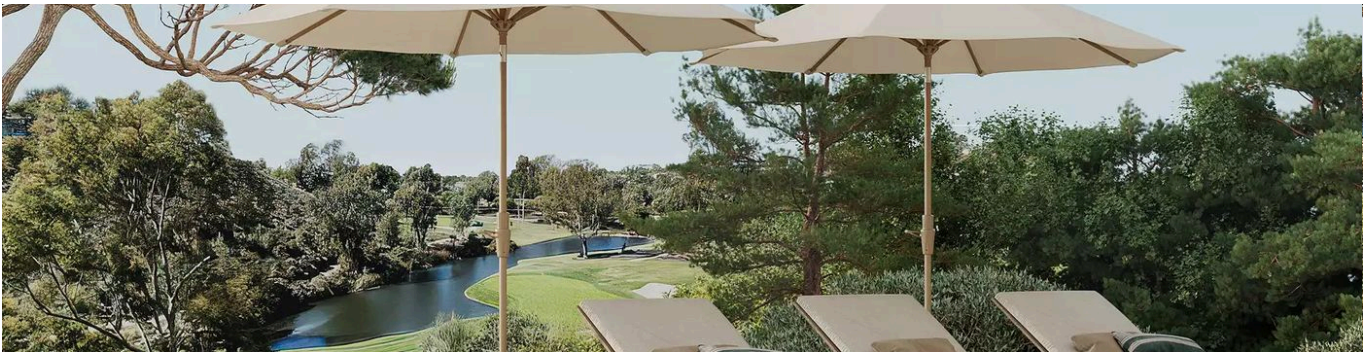
VAD SÄLJSAMTALET LOVADE

VAD DU UPPTÄCKER VECKA FEM

|    |                                                       |                                                                                                                                                                                     |
|----|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | "Vi fixar det snabbt"                                 | Materialet kommer för sent: filmen landar efter lanseringen, och det finns ingen tid för en andra klippning, än mindre korta versioner för sociala medier.                          |
| 02 | "Pris per film, enkelt och tydligt"                   | Varje placering kräver sitt eget material: webbloopen, den vertikala reelen, 30-sekundersreklamen och stillbilderna offereras var för sig som nytt arbete, fast scenen redan finns. |
| 03 | "Jag tar hand om det själv"                           | Frilansaren försvinner efter leverans: planteringen ändras, frilansaren sitter i ett annat projekt, och ingen annan kan öppna kameraåkningarna och rendera om.                      |
| 04 | "Vårt eget 3D-team"                                   | Byråer lägger ofta ut 3D-arbetet: dina ritningar hamnar hos en underleverantör du aldrig träffat, och varje kommentar på storyboarden går via två inkorgar.                         |
| 05 | "Vi animerar, stillbilderna gjordes någon annanstans" | Leverantörerna delar upp produktionskedjan: stillbidsstudions modell går inte att öppna rent för animation. Byggnaden görs om, och film och stillbilder matchar inte längre.        |

## Du väljer inte en portfolio. Du väljer en process.

De tolv frågorna på nästa två sidor prövar processen. Varje fråga hör ihop med en av missarna ovan, och varje fråga har ett svar du kan kontrollera.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

## TESTET, DEL ETT

## Fråga 1 till 6: tid och pengar

Skicka dem som de är. Du letar inte efter entusiasm, du letar efter siffror, namn och datum. Ett vagt svar är också ett svar.

## FRÅGA DETTA

## ETT BRA SVAR LÅTER SÅ HÄR

## TACKA NEJ OM

**1. När ser jag storyboard och en första förhandsversion, räknat från ett komplett underlag?**

Ett antal arbetsdagar till var och en, med en lågupplöst förhandsversion av kameraåkningarna före all slutrendering.

Det första du ser är den färdiga filmen.

**2. Vilket datum är filmen klar, och vad kan flytta det?**

Ett datum, runt 4 till 6 veckor för upp till en minut, plus vad som kan flytta det: sena ritningar, en ändrad storyboard.

Ett datum utan villkor, eller inget datum alls.

**3. Vad händer om deadline flyttas fram en vecka?**

Ett expressalternativ med pris, ungefär halva tiden för runt 40 % mer.

"Det löser vi" utan något pris.

**4. Vad kostar en andra version: en vertikal reel, en 30-sekundersversion, stillbilder ur filmen?**

Märkbart mindre än huvudfilmen, eftersom scen och kameror finns. Det är omkadrering och klippning, inte ett nybygge.

Varje version prissatt som en ny film.

**5. Hur många bildrutor renderar ni, och vad kostar extra längd?**

Bildfrekvens och antal, till exempel 24 fps x 60 s = 1 440 bildrutor, och ett pris per extra sekund eller tagning.

"Ungefär en minut" utan bildfrekvens.

**6. Hur många revisionsrundor ingår, och vad räknas som en runda?**

Ett fast antal, oftast två i förhandsskedet och en på slutversionen, där en runda är en samlad lista.

"Obegränsat med revisioner". Det betyder att ingen har prissatt dem.

### Därför väger fråga 4 och 5 tyngst

En film är sällan en enda fil. Lanseringen vill ha hela klippet, webbplatsen en loop, sociala medier en vertikal reel och broschyren några stillbilder. Antalet bildrutor och priset per extra version avgör din verkliga budget.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

## TESTET, DEL TVÅ

## Fråga 7 till 12: människor och filer

FRÅGA DETTA

ETT BRA SVAR LÅTER SÅ HÄR

TACKA NEJ OM

|                                                                      |                                                                                                            |                                                   |
|----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| <b>7. Vem exakt modellerar, animerar och klipper min film?</b>       | Namnngivna roller i studios eget team, inklusive vem som klipper och vem du pratar med i det dagliga.      | "Våra partner", "vårt nätverk" eller tystnad.     |
| <b>8. Lämnas någon del av arbetet vidare till ett annat företag?</b> | "Nej", eller ett ärligt "ja, speakerrösten" eller "musiklicensen", med skälet.                             | En paus, sedan "vi har ett pålitligt team".       |
| <b>9. Om min kontaktperson är borta, vem tar över projektet?</b>     | En andra person som redan känner filen.                                                                    | Allt hänger på att en enda person är tillgänglig. |
| <b>10. Vem sparar scenen och kameraåkningarna, och hur länge?</b>    | Studio arkiverar arbetsscenen, så att en tagning kan renderas om månader senare med ny fasad eller årstid. | Efter leverans finns bara den färdiga videofilen. |
| <b>11. Kan samma modell också ge oss stillbilder och 360-vyer?</b>   | Ja, från samma modell och material, så att film, stillbilder och rundvandring matchar.                     | "Då tar vi in en partner."                        |
| <b>12. Vad behöver ni från mig för att börja den här veckan?</b>     | En kort lista: ritningar, platsfoton, en eller två referensfilmer, längden och var filmen ska visas.       | Ett trettiosidigt frågeformulär före offerten.    |

### 10 - 12

BRA SVAR: ANLITA, OCH BE OM  
STORYBOARD DATUMET SKRIFTLIGT

### 7 - 9

BE OM EN BETALD STORYBOARD OCH  
FÖRHANDSVERSION INNAN DU BESTÄLLER HELA  
FILMEN

### 0 - 6

TACKA NEJ, HUR STARK SHOWREELEN ÄN SER UT

#### Frågan studior oftast slingrar sig undan är nummer 8

Underleverantörer är vanliga och inte alltid dåliga. Problemet är när det döljs, för du kan inte lösa ett tids- eller kvalitetsproblem med ett team du inte får prata med. Ställ frågan rakt ut och lyssna på hur lång tid svaret tar.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

SKICKA

# Ett mejl, tre studior, en dag

Du behöver inget samtal för att köra testet. Klistra in mejlet nedan, bifoga det du redan har och skicka det till de tre studiorna på din kortlista samtidigt. Svaren kommer inom en arbetsdag, och skillnaden mellan dem syns oftast redan i andra stycket.

MEJLET ATT SKICKA

|    |       |                                                                                                                                |
|----|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | Ämne  | Arkitekturanimation för [projekt], offert och tolv frågor                                                                      |
| 02 | Rad 1 | Vi behöver en animation på [längd] sekunder av [byggnadstyp] i [stad] för [lansering / webbplats / säljkontor] senast [datum]. |
| 03 | Rad 2 | Bifogat: ritningar, platsfoton och två referensfilmer vi gillar.                                                               |
| 04 | Rad 3 | Svara gärna på de tolv frågorna nedan med siffror och namn, inte spann.                                                        |
| 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, anger antalet bildrutor, namnger personerna och ställer en eller två motfrågor om var filmen ska visas.

## Vad vi skulle svara

Våra egna siffror står på nästa sida, i samma format, så att du kan bedöma oss med samma test.



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 deadline 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 | <a href="https://maverickframe.com/contacts/">maverickframe.com/contacts/</a>                                 |
| Animering         | <a href="https://maverickframe.com/sv/tjanster/3d-animering/">maverickframe.com/sv/tjanster/3d-animering/</a> |
| 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.