MAVERICK
FRAME
STUDIO



PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

# Tolv frågor innan modellen byggs två gånger.

Ställ dem innan du skriver avtal om 3D-modellering av arkitektur. En studio värd att anlita svarar på alla tolv i ett mejl. Fel studio tystnar vid frågan om filformat.

**Dim Kuzmenko**
Medgrundare, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

BÖRJA HÄR

# Varje miss syntes innan du skrev på

Modelleringsprojekt faller sällan på geometrin. Rena lerrenderingar 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 TRE |
|---|---|---|
| 01 | **”Vi fixar det snabbt”** | Underlaget kommer för sent: modellen blir klar efter projekteringsmötet, och det finns ingen tid att stämma av den mot de senaste ritningarna, än mindre rendera. |
| 02 | **”Pris per leverans, enkelt och tydligt”** | Varje placering kräver sitt eget material: varje vy, export och format ur modellen faktureras som nytt arbete, fast geometrin redan finns. |
| 03 | **”Jag tar hand om det själv”** | Frilansaren försvinner efter leverans: fasaden ändras efter bygglovet, frilansaren har gått vidare, och modellen ligger i en fil ingen annan kan öppna. |
| 04 | **”Vårt eget 3D-team”** | Byråer lägger ofta ut 3D-arbetet: dina ritningar hamnar hos en underleverantör du aldrig träffat, och varje fråga om en detalj går via två inkorgar. |
| 05 | **”Vi bygger modellen, någon annan renderar”** | Leverantörerna delar upp produktionskedjan: modellen går inte att öppna rent i renderingsstudions program. Material försvinner, och du betalar för byggnaden två gånger. |

**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 första modellversionen, räknat från kompletta ritningar?** | Ett antal arbetsdagar, vad de räknas från, och vad första versionen visar: volymer eller full detaljering. | ”Så snart som möjligt” eller ingen siffra alls. |
| **2. Vilket datum är modellen klar, och vad kan flytta det?** | Ett datum, plus de två eller tre saker som kan flytta det: sena ritningar, en designändring, mer detaljering. | Ett datum utan villkor, eller inget datum alls. |
| **3. Vad händer om deadlinen flyttas fram en vecka?** | Ett expressalternativ med pris, ungefär halva tiden för runt 40 % mer. | ”Det löser vi” utan något pris. |
| **4. När modellen väl finns, vad kostar vyer, lerrenderingar eller exporter ur den?** | Märkbart mindre än själva modellen, eftersom geometrin byggs en gång och återanvänds. | Varje leverans prissatt som om modellen vore ny. |
| **5. Vilken detaljnivå gäller offerten, och vad kostar det att höja den?** | En angiven nivå per del, till exempel detaljerad fasad och omgivning som volymer, med ett pris för att gå upp en nivå. | ”Fullt detaljerad” utan definition. |
| **6. Hur många revisionsrundor ingår, och vad räknas som en runda?** | Ett fast antal, oftast två i utkastskedet 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 modell används sällan bara en gång. Projekteringen, bygglovshandlingarna, marknadsbilderna och filmen bygger alla på den. Vad den andra användningen kostar, och hur mycket detalj du faktiskt betalar för, 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 |
|---|---|---|
| **7. Vem exakt bygger min modell?** | Namngivna roller i studions eget team, och vem du pratar med i det dagliga. | ”Våra partner”, ”vårt nätverk” eller tystnad. |
| **8. Lämnas någon del av arbetet vidare till ett annat företag?** | ”Nej”, eller ett ärligt ”ja, biblioteket med människor och växter”, med skälet. | En paus, sedan ”vi har ett pålitligt team”. |
| **9. Om min kontaktperson är borta, vem tar över projektet?** | En andra person som redan känner filen. | Allt hänger på att en enda person är tillgänglig. |
| **10. Vilka filformat får jag, och vem sparar arbetsfilen?** | En lista som avtalas i förväg: den ursprungliga scenen plus utbytesformat som FBX, OBJ eller IFC, och arbetsfilen arkiverad. | Bara bilder levereras och modellen förblir låst. |
| **11. Kan modellen gå tillbaka in i vår BIM eller CAD, och vidare till renderingar och animation?** | Ett tydligt svar på vad som går fram och tillbaka till ert program och vad som inte gör det, och samma modell för stillbilder, film och 360. | ”Det ordnar sig” utan att en testfil erbjuds. |
| **12. Vad behöver ni från mig för att börja den här veckan?** | En kort lista: planer, sektioner och fasader (DWG, RVT eller PDF), materialnoteringar, detaljnivån och vad modellen ska användas till. | Ett trettiosidigt frågeformulär före offerten. |

## 10 - 12

BRA SVAR: ANLITA, OCH BE OM DATUMET FÖR FÖRSTA VERSIONEN SKRIFTLIGT

## 7 - 9

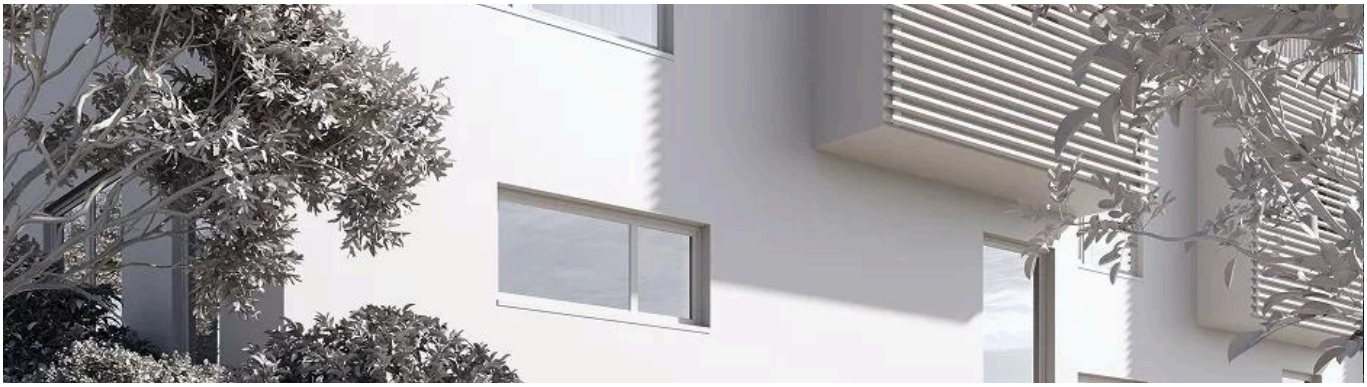
BE OM ETT LITET BETALT TEST OCH ÖPPNA DEN EXPORTERADE FILEN SJÄLV

## 0 - 6

TACKA NEJ, HUR RENA LERRENDERINGARNA ÄN SER UT

### Frågan studior oftast slingrar sig undan är nummer 10

En modell du inte kan öppna är en modell du inte äger. Studior som vill behålla nästa uppdrag blir gärna vaga om format. Be om listan skriftligt, och be om en testexport innan hela modellen byggs.



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** | 3D-modell för [projekt], offert och tolv frågor |
| 02 | **Rad 1** | Vi behöver en 3D-modell av [byggnadstyp] i [stad] med [detaljnivå] för [projektering / bygglov / renderingar] senast [datum]. |
| 03 | **Rad 2** | Bifogat: planer, sektioner och fasader, materialnoteringar och två referenser 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, namnger personerna och filformaten och ställer en eller två motfrågor om vad modellen ska användas till.

### 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 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/ |
| **Modellering** | maverickframe.com/sv/tjanster/3d-modellering/ |
| **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.