

PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

Tolv frågor innan din valnöt blir orange i bild.

Ställ dem innan en studio rör din dörrkollektion. En bra studio svarar på alla tolv i ett mejl, från CAD till återförsäljarfiler. Fel studio tystnar vid frågan om varianter.

Dim Kuzmenko
Medgrundare, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

BÖRJA HÄR

Varje miss syntes innan du skrev på

Renderingsprojekt för dörrar och fönster fallerar sällan på portfolion. Alla studior kan visa en pivotdörr i glas i en stilla hall. De fallerar på processen: de fem problemen nedan, och vart och ett hade gått att upptäcka i första mejlet, om någon hade frågat.

	VAD SÄLJSAMTALET LOVADE	VAD DU UPPTÄCKER VID LANSERINGEN
01	**”Vi renderar hela sortimentet”**	För många kombinationer att fotografera, och offerten gäller per bild. Tolv modeller i åtta finisher med tre glastyper blir 288 dörrar före första handtaget, och ingen har planerat vilka som ska renderas.
02	**”Skicka bara ett prov av varje dörr”**	Proverna kostar mer än bilderna: du tillverkar och fraktar ett provdörrblad för varje finish, och nästa handtagsbyte gör hela uppsättningen inaktuell igen.
03	**”Vi kan matcha vilket material som helst”**	Ytor som ser fel ut på skärmen: valnötsfaneret blir orange, den matta lacken ser sidenmatt ut, och första klagomålet från en återförsäljare kommer med ett foto av den riktiga dörren.
04	**”Återförsäljarna kan beskära det de behöver”**	Varje återförsäljare visar en annan dörr: de beskär, färgar om eller fotograferar själva, och ditt sortiment ser ut som fyra olika varumärken i fyra webbutiker.
05	**”Vi fixar konfiguratorfilerna också”**	Visualiseringar som inte matchar katalogen: dörrbyggaren får en förenklad modell med egna material, så dörren köparen konfigurerar är inte dörren i katalogen.

Du väljer inte en portfolio. Du väljer ett produktionsflöde.

De tolv frågorna på nästa två sidor testar vägen från din CAD till återförsäljarportalen. Varje fråga hör till ett av problemen ovan, och varje fråga har ett svar du kan kontrollera.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

TESTET, DEL ETT

Fråga 1 till 6: modeller och finisher

Skicka dem som de är. Du letar inte efter entusiasm, utan efter filformat, siffror och namn. Vaga svar är också ett svar.

FRÅGA DETTA	ETT BRA SVAR LÅTER SÅ HÄR	GÅ VIDARE OM
1. Vad behöver ni från våra CAD- eller STEP-filer, och hur kontrollerar ni modellen mot dem?	STEP eller original-CAD per modell, rensad för rendering och kontrollerad mot produktbladet: profiler, spalter, gångjärnslägen.	”Vi modellerar från era foton.”
2. Hur prissätter ni modeller gånger finisher gånger glas gånger beslag?	Varje dörr modelleras en gång; varje ytterligare finish, glas eller handtag i en befintlig kameravinkel prissätts som variant, en bråkdel av en ny vy.	Varje kombination prissätts som en ny rendering.
3. Vilka kombinationer skulle ni rendera som hela bilder, och vilka som varianter?	En motfråga om vad dina kanaler säljer, sedan en matris: huvudkombinationer som vyer, resten som varianter eller lager.	Ett erbjudande att rendera alla utan att fråga.
4. Vilka fysiska prover behöver ni, och hur många?	Ett prov eller en provbit per finishfamilj, plus kulörkoder, för matchningen. Inte en hel dörr i varje finish.	En begäran om en färdig dörr i varje kulör.
5. Hur matchar ni faner, lack och metall mot våra prover?	Materialet byggs från provet eller en skanning, RAL-koden och glansgraden, och godkänns på en närbild före alla miljöbilder.	Matchning från bilderna på er webbplats, eller miljöbilder först.
6. Hur många revisionsrundor ingår, och vad räknas som en runda?	Två i utkastskedet och en på den färdiga bilden, där en runda är en samlad lista med kommentarer.	”Obegränsade revisioner”. Det betyder att ingen har prissatt dem.

Varför fråga 2 och 5 väger tyngst

Ett dörrsortiment prissätts efter sina varianter, inte efter sin första rendering, så priset på den fyrtionde finishen avgör din budget. Och en finish som ser fel ut kostar mer än någon rendering: den kommer tillbaka från återförsäljare som reklamation och från köpare som retur.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

TESTET, DEL TVÅ

Fråga 7 till 12: handel och webbverktyg

FRÅGA DETTA	ETT BRA SVAR LÅTER SÅ HÄR	GÅ VIDARE OM
7. Hur håller ni ljus, kamera och skala identiska i hela sortimentet?	En ljussättning och en uppsättning kameror sparade för kollektionen; en ny modell läggs in i samma uppsättning.	Varje dörr ljussatt och beskuren för sig.
8. Hur namnger och levererar ni filer till våra återförsäljarportaler?	Filnamn byggda på era artikelnummer (modell, finish, glas, handtag), i varje beskärning portalerna kräver, med en namnlista.	”Vi skickar en zip med slutbilderna.”
9. Vad levererar ni till en 3D-konfigurator eller en AR-visare?	Optimerad GLB och USDZ per modell i verklig skala, ett separat material per alternativ, byggt efter utvecklarens storleksgränser.	Den tunga renderingsfilen, omdöpt.
10. Och till en bildbaserad dörrbyggare?	Renderingar i lager från fasta kameror, ett lager per alternativ för dörrblad, glas, handtag och karm, som matchar katalogbilderna.	Bara en platt bild per kombination.
11. Kan ni visa det ett foto inte kan: kärnor, tätningar, flerpunktslås?	Genomskärningar och sprängskisser från samma CAD, plus en kort öppningsloop vid behov.	En begäran om en uppsågad dörr att fotografera.
12. Hur lång tid tar en ny finish när kollektionen väl är lanserad?	Ett antal arbetsdagar från godkänt prov, eftersom modeller, kameror och ljus sparas.	Den offereras som ett nytt projekt.

10 - 12

BRA SVAR: ANLITA, OCH BE OM DATUM FÖR FÖRSTA UTKASTET SKRIFTLIGT

7 - 9

BESTÄLL EN DÖRR I TVÅ FINISHER SOM BETALT TEST FÖRE SORTIMENTET

0 - 6

GÅ VIDARE, HUR STARK PORTFOLION ÄN SER UT

Frågan studior oftast slingrar sig ur är nummer 9

Många studior renderar dörrar vackert och har aldrig levererat en realtidsmodell efter någon annans specifikation. Fråga vilken filstorlek och texturupplösning de skulle sikta på. En siffra är ett svar; ”det beror på plattformen” utan någon motfråga är det oftast inte.



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**	Dörrbilder för [kollektion], offert och tolv frågor
02	**Rad 1**	Vi behöver renderingar av [antal] modeller i [antal] finisher till [katalog / återförsäljarportal / dörrbyggare] senast [lanseringsdatum].
03	**Rad 2**	Bifogat: STEP-filer, finishlistan med koder, vår artikelnumrering 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 de filformat din utvecklare behöver och frågar vilka kombinationer du faktiskt säljer.

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 CAD, finish-prover och artikellista

STEP- eller CAD-filer per modell, kulörkoder eller ett fysiskt prov där finishen är svår att läsa, artikellistan dina återförsäljare använder och den brief du har, i vilket skick den än är. Vi svarar med omfattning, pris och de frågor som avgör det, skriftligt och utan säljsamtal.

Kontaktformuläret	maverickframe.com/contacts/
Dörr- och fönsterprojekt	maverickframe.com/sv/losningar/for-fonster-och-dorrtillverkare/
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.