MAVERICK
FRAME
STUDIO



PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

Tolv frågor innan dina produktsidor ser ut som tio märken.

Ställ dem innan du skriver avtal om produktbilder för e-handel. En studio värd att anlita svarar på alla tolv i ett mejl. Fel studio tystnar vid frågan om färgmatchning.

Dim Kuzmenko
Medgrundare, Maverick Frame Studio

BÖRJA HÄR

Varje miss syntes innan du skrev på

Projekt med produktbilder för e-handel faller sällan på portfolion. Portfolios är bra 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	**”Dina nya SKU:er är ute på några dagar”**	Nya SKU:er väntar ändå, som på nästa fotografering: studion väntar på prover den aldrig bad om, och de nya produkterna ligger i butiken med platshållarbilder.
02	**”Färgvarianter är enkla för oss”**	Varje färgvariant fördubblar budgeten: varje färg offereras som en ny rendering, så sortimentet kostar lika mycket som en fotografering hade gjort.
03	**”Filer klara för marknadsplatserna”**	Bilder som marknadsplatserna refuserar: huvudbilderna kommer tillbaka på benvit bakgrund med skuggor och rekvisita, och produktsidorna döljs tills de görs om.
04	**”Ett enhetligt utseende”**	En katalog som ser ut som tio olika varumärken: tre artister ljussätter sortimentet på tre sätt, och det syns på varje kategorisida.
05	**”Fotorealistiska material”**	Färger som leder till returer: marinblått renderas som svart och lädret ser ut som plast. Kunderna skickar tillbaka produkten.

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. Vaga svar är också ett svar.

FRÅGA DETTA	ETT BRA SVAR LÅTER SÅ HÄR	TACKA NEJ OM
1. Vad behöver ni för att börja, och behöver ni ett prov av varje färgvariant?	CAD eller foton av en produkt, plus en färgprovbit eller referens för varje färg. Prover hjälper, men de är inget villkor för att börja.	”Skicka alla prover först.”
2. När ser jag den första SKU:n, räknat från att ni fått CAD-filerna?	Ett datum: ett första utkast på 3 till 5 arbetsdagar, sedan låses utseendet på den SKU:n innan resten följer.	Det första du ser är hela sortimentet.
3. Vad kostar varje extra färgvariant när produkten väl är modellerad?	En bråkdel av den första: ett materialbyte och en ny rendering från samma kameror, prissatt per färgvariant.	Varje färgvariant prissätts som en ny rendering.
4. Vad kostar en ny färgvariant efter lansering, om ett halvår?	Samma låga avgift, eftersom modellen och scenen arkiveras och öppnas igen.	”Vi skulle behöva bygga om produkten.”
5. Vilka marknadsplatser har ni levererat till, och enligt vilka bildregler?	Namngivna regler: helt vit huvudbild, produkten fyller större delen av bilden, storlekar per marknadsplats, filer namngivna efter SKU.	”Vi levererar högupplösta JPG” och inget mer.
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.

Därför väger fråga 3 tyngst

Ett sortiment med tolv produkter i fyra färger är fyrtioåtta SKU:er. Om varje färgvariant är en ny rendering försvinner besparingen mot fotografering redan vid den andra färgen. Be om priset på den andra färgvarianten skriftligt, bredvid priset på den första.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

TESTET, DEL TVÅ

Fråga 7 till 12: utseende, färg och filer

FRÅGA DETTA	ETT BRA SVAR LÅTER SÅ HÄR	TACKA NEJ OM
7. Hur håller ni ett enhetligt utseende i hela katalogen?	En ljussättning, en uppsättning kameror och en skriftlig stilguide, låsta på den första SKU:n och återanvända för varje ny.	”Varje artist har sin egen stil.”
8. Vem exakt modellerar, ljussätter och renderar mina produkter?	Namngivna roller i studions eget team, och vem du pratar med i det dagliga.	”Våra partner”, ”vårt nätverk” eller tystnad.
9. Hur matchar ni färger och material mot den verkliga produkten?	Mot ett fysiskt prov eller en färgreferens, kontrollerat på närbilder innan hela serien renderas.	”Våra renderingar är fotorealistiska” och inget om matchning.
10. Kan ni matcha de foton vi redan har?	Ja: de studerar dina aktiva produktsidor och matchar ljus, vinkel och bakgrund, så att renderade och fotograferade SKU:er står sida vid sida.	De vill göra om stilen i hela butiken först.
11. Vem behåller modellerna, och kan vi få GLB- eller USDZ-filer för AR?	Studion arkiverar scenerna, och samma modell kan exporteras för 3D-visare och AR.	Efter leverans finns bara de renderade bilderna.
12. Hur namnges och levereras filerna?	Efter SKU och vinkel, i varje kanals storlekar och format, i en mapp per produkt.	Hundratals filer som heter render_final_v3.

10 - 12

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

7 - 9

BE OM EN BETALD TEST-SKU INNAN DU BESTÄLLER HELA SORTIMENTET

0 - 6

TACKA NEJ, HUR STARK PORTFOLION ÄN SER UT

Frågan studior oftast slingrar sig undan är nummer 9

Det är i färgen renderingar sparar eller kostar dig returer. En studio som matchar mot ett prov säger det direkt och berättar vad den behöver från dig. En som i stället pratar om fotorealism har inte tänkt på dina returer.



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 samtidigt till de tre studiorna på din kortlista. Svaren kommer inom en arbetsdag, och skillnaden mellan dem syns oftast redan i andra stycket.

		MEJLET ATT SKICKA
01	**Ämne**	Produktbilder för e-handel till [sortiment], offert och tolv frågor
02	**Rad 1**	Vi behöver [antal] bilder per SKU för [antal] produkter i [antal] färgvarianter, till [vår butik / Amazon / andra marknadsplatser], klara senast [datum].
03	**Rad 2**	Bifogat: CAD eller foton, färglistan och två produktsidor 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, prissätter den första och den andra färgvarianten var för sig, namnger personerna och frågar vilka marknadsplatser du säljer på.

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/
Produktbilder för e-handel	maverickframe.com/sv/losningar/for-e-handel/
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.