



PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

Tolv frågor innan armaturerna hamnar i katalogen.

Ställ dem innan ni skriver på ett avtal om belysningsrendering. En studio som är värd att anlita besvarar alla tolv i ett mejl. Fel studio tystnar när ni frågar hur den får själva ljuset att se verkligt ut.

BÖRJA HÄR

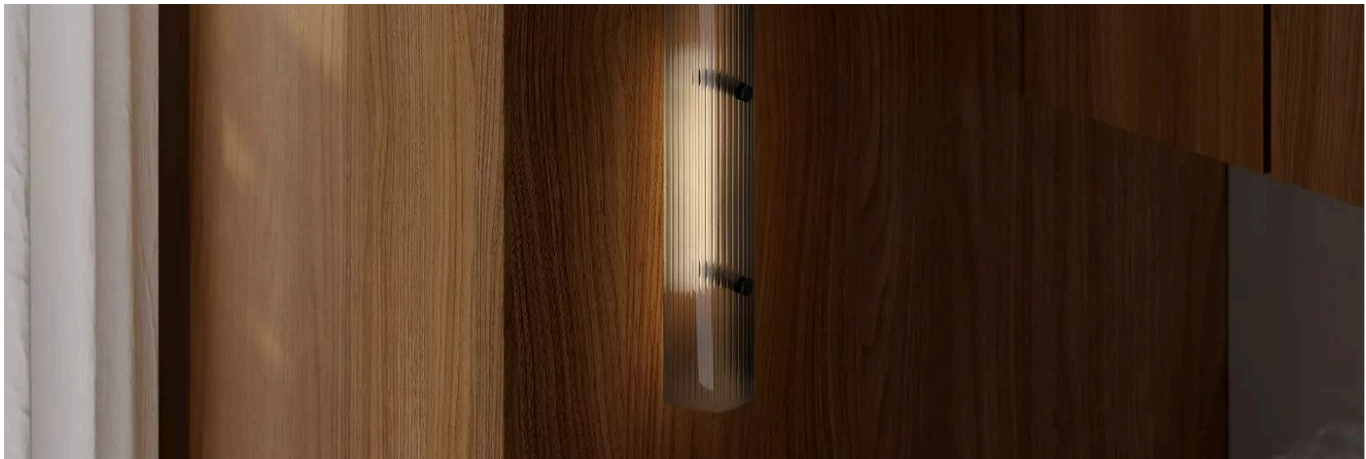
Varje misslyckande syntes innan ni skrev på

Projekt inom belysningsrendering faller sällan på huvudbilden. En lysande pendel i ett mörkt rum finns i varje portfolio. De faller på de fem sakerna nedan, och var och en av dem hade kunnat upptäckas redan i det första mejlet, om någon hade frågat.

VAD SÄLJSAMTALET LOVADE	VAD NI UPPTÄCKER VID LANSERINGEN
01 "Fotorealistiskt, självklart"	Glaset ser ut som plast, ljuset är en platt vit fläck och den borstade mässingen saknar reflexer. Återförsäljaren ser det först.
02 "Ljuset kommer att se rätt ut"	Ljuskäglan, skenet och mönstret på väggen har ingenting med den verkliga armaturen att göra, och ljusdesignern märker det direkt.
03 "Ytbehandlingar är enkla"	Varje ytbehandling offereras som en ny vy, färgerna skiftar mellan bilderna och kollektionen ser ut som tre olika varumärken.
04 "Vi kan animera den också"	Filmen där armaturen tänds kommer från en annan leverantör, byggd från grunden, med en skärm och fästen som inte stämmer med katalogen.
05 "Det blir klart i tid"	Bilderna kommer efter mässan, katalogens tryckdatum eller lanseringen av förhandsbeställningen. Inget av de datumen flyttas för en sen rendering.

Ni väljer inte en portfolio. Ni väljer en process.

De tolv frågorna på de kommande två sidorna testar processen. Var och en hör ihop med ett av misslyckandena ovan, och var och en har ett svar som ni kan kontrollera innan en enda bild renderas.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

TESTET, DEL ETT

Fråga 1 till 6: filerna, ljuset, datumet

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

FRÅGA DETTA

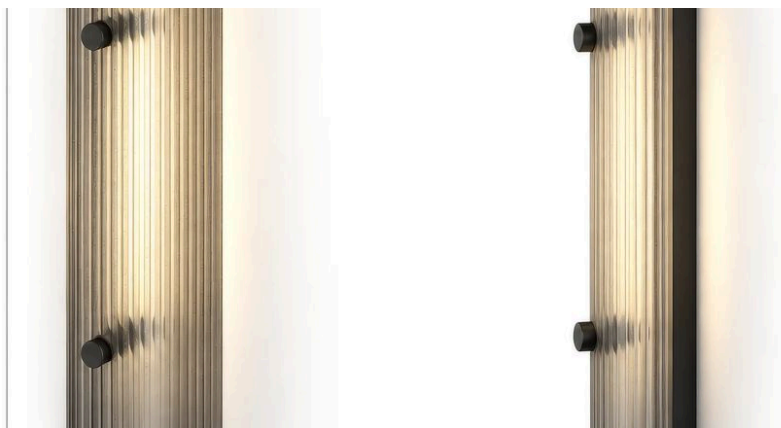
ETT BRA SVAR LÅTER SOM

TACKA NEJ OM

1. Vad behöver ni från oss för att börja?	CAD eller ritningar med mått, prover eller foton i dagsljus av varje ytbehandling och glas, och IES-filer om ni har dem.	"Ett produktfoto räcker."
2. Hur får ni själva ljuset att se rätt ut?	Ljuskällan byggs med sin färgtemperatur och, när den levereras, IES-filen, så att ljuskäglan och mönstret på väggen följer den verkliga ljusfördelningen.	"Vi lägger på skenet i Photoshop."
3. Hur får ni glas, diffusorer och metall att se verkliga ut?	Ljusbrytning, opal spridning och reflexer byggs in i varje material och kontrolleras mot ett foto eller prov av den verkliga ytbehandlingen.	"Allt glas ser likadant ut."
4. Kan ni visa armaturen både tänd och släckt?	Båda lägena från samma scen och kamera, så att katalogen visar designen och miljöbilden visar ljuset.	"Bara tänd, den släckta är tråkig."
5. Kan ni leverera Revit-, BIM- eller STEP-filer från samma modell?	Ja, byggda ur den modell som används för renderingarna och kontrollerade mot era ritningar, så att förskrivarna arbetar med armaturens verkliga mått.	"Det gör ett annat team, helt från början."
6. När får vi se det första utkastet, räknat från en komplett brief?	Ett datum i arbetsdagar för den första vyn och för hela paketet, och en tydlig lista över vad "komplett" betyder.	"Så snart som möjligt" eller ingen siffra alls.

Varför fråga 2 och 3 väger tyngst

En återförsäljare, en ljusdesigner eller en förskrivare bedömer ljuset innan någon läser produktbladet. Vid ett platt sken eller glas som ser ut som plast skickas bilderna tillbaka, och mässdatumet flyttas inte för det. Båda avgörs av vad studion ber om, och kontrollerar, innan den börjar.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

TESTET, DEL TVÅ

Fråga 7 till 12: kollektionen, filmen, teamet

FRÅGA DETTA

ETT BRA SVAR LÅTER SOM

TACKA NEJ OM

7. Hur ser ni till att en hel kollektion ser likadan ut i alla armaturer och ytbehandlingar?

En masterscen, en ljussättning och en kamera per vinkel; varje ytbehandling är samma modell med sitt eget material.

"Varje armatur är ett eget projekt."

8. Vad kostar nästa ytbehandling eller storlek när den första är byggd?

Ett pris i timmar per armatur på den befintliga modellen, långt under den första, angivet i offerten.

Varje ytbehandling offereras som ett nytt projekt.

9. Kan filmen där armaturen tänds, annonserna och klippen för sociala medier komma från samma modeller?

Ja: katalogmodellerna animeras, så att filmen, klippen i 9:16 och miljöbilderna stämmer med stillbilderna.

"Animationen gör ett annat team, helt från början."

10. Behöver ni ett fysiskt prov?

Ett prov om ni kan skicka ett, annars närbilder i dagsljus av varje ytbehandling och glas, tänd och släckt.

"Behövs inte, all mässing ser likadan ut."

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

Två i utkastskedet och en på slutversionen, där en runda definieras som en samlad lista med kommentarer.

"Obegränsat antal revideringar."

12. Vem exakt modellerar och renderar kollektionen, och lämnas någon del vidare?

Namngivna roller i studios eget team, eller ett ärligt "ja, animationen" med skälet.

"Vårt nätverk", en paus eller tystnad.

10 - 12

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

7 - 9

BE OM EN BETALD TESTVY INNAN NI BESTÄLLER HELA KOLLEKTIONEN

0 - 6

TACKA NEJ, HUR STARK PORTFOLION ÄN SER UT

Frågan studior oftast undviker: nummer 12

Underleverantörer är vanliga och inte alltid dåliga. Problemet är att dölja dem, för en kollektion som renderas av tre olika händer är precis det som får ytbehandlingar och ljus att börja glida isär. Fråga rakt ut och lyssna på hur lång tid svaret tar.



Produktionsrendering 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. Svaren kommer inom en arbetsdag, och skillnaden mellan dem brukar synas redan i andra stycket.

MEJLET ATT SKICKA

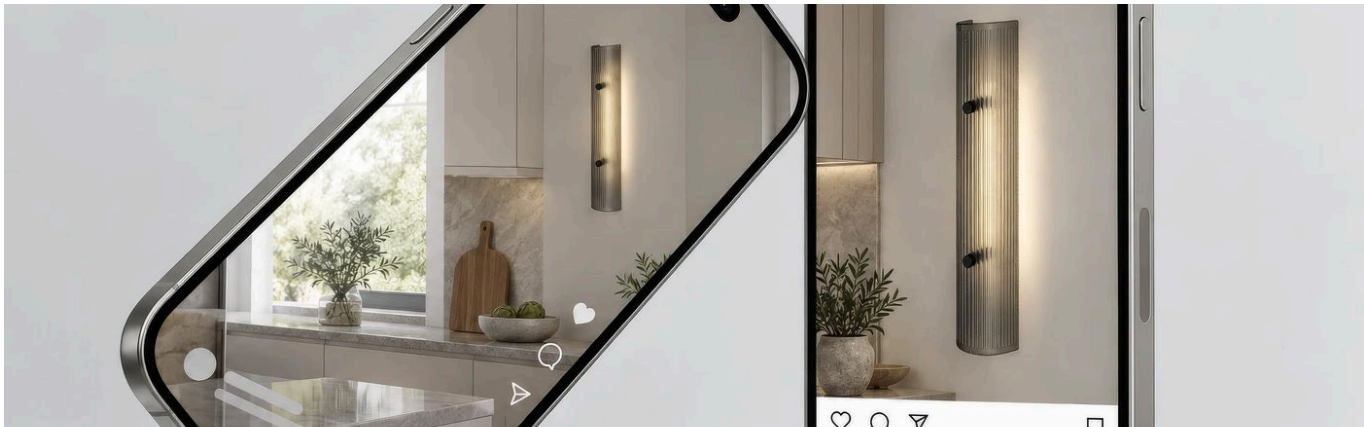
01	Ämne	Belysningsrenderingar för [armatur eller kollektion], offert och tolv frågor
02	Rad 1	Vi behöver [antal] bilder av [antal] armaturer, [pendlar / vägglampor / bordslampor / armaturer för arkitekturbelysning], till [vår katalog / vår webbutik / en mässas / presentationer för förskrivare] senast [datum].
03	Rad 2	Bifogat: CAD eller ritningar, foton av varje ytbehandling och glas samt IES-filer i den mån vi har dem.
04	Rad 3	Vänligen besvara 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 fattar beslut inom en vecka efter att vi har 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 ytbehandlingarna och ljuset.

Vad vi själva skulle svara

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



Produktionsrendering från Maverick Frame.

VAD DET KOSTAR

Marknadspriser och våra villkor, så att ni 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 CAD och ytbehandlingarna

CAD eller ritningar av armaturen, foton eller prover av varje ytbehandling och glas, IES-filer om ni har dem och den brief ni har, i vilket skick den än är. Vi svarar med omfattning, pris och de frågor som avgör det - som ett svar, inte ett säljsamtal.

Kontaktformuläret	maverickframe.com/contacts/
--------------------------	---

Uppdrag inom belysning	maverickframe.com/sv/losningar/belysningsvisualisering/
-------------------------------	---

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.