



PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

40 % av vårt arbete är inte längre stillbilder.

Vad som faktiskt har förändrats inom arkitekturvisualisering, mätt på vår egen projektmix i stället för en branschundersökning, och vad det gör med din budget.

BÖRJA HÄR

En siffra, ur vår egen orderbok

Trendtexter i den här branschen skrivs oftast utifrån andra trendtexter. Den här är skriven utifrån vad kunder faktiskt har beställt av oss, vilket gör den smalare och mer användbar: det är en studios projektmix, inte en marknad.

Mer än 40 % av det som beställs av oss innehåller i dag animation, en 360-tur, VR eller panoramor, i stället för stillbilder eller vid sidan av dem.

Andelen fortsätter att öka. Det är den enskilt största förändring vi har sett. Dim Kuzmenko, grundare

VAD DET BETYDER OM DU BESTÄLLER

VAD DET INTE BETYDER

- | | | |
|----|---|--|
| 01 | Dina konkurrenter visar allt oftare rörelse. | Att stillbilderna är slut. |
| 02 | En serie stillbilder bredvid en animerad rundtur ser ut som det äldre alternativet, även när stillbilderna är bättre. | En tryckt plansch, en annons på en bostadsportal, ett uppslag i en broschyr och en bygglovsansökan är fortfarande stillbilder. |
| 03 | Planera formatbeslutet i budgeten medvetet i stället för att upptäcka det vid pitchen. | Rörelse läggs till överst på leveranslistan. Den ersätter inte det som redan stod där. |



Produktionsrendering från Maverick Frame.

SKIFTE 01

Realtid ändrade ekonomin, inte kvalitetstaket

Den mest missförstådda utvecklingen de senaste åren. Realtidsmotorer ersatte inte produktionsrendering. De ersatte kostnaden för rörelse, och det är en annan och mycket större sak.

01	Där besparingen finns	Animation, med stor marginal. Arbete som tog ungefär en vecka att rendera i en produktionsrenderare kan komma tillbaka på minuter genom en realtidsmotor. Det är det som flyttade en minut animation från ett köp för särskilda tillfällen till en vanlig budgetrad.
02	Där den inte finns	Modellen. Den måste fortfarande byggas, och byggas ordentligt, innan någon motor kan göra något med den. Modelleringsdelen av jobbet har inte blivit snabbare.
03	Vår egen uppdelning	Modellen byggs och renderas i 3ds Max, eftersom det ger det bättre resultatet; realtid bär animationen och ekonomin. Två lager, två verktyg, med avsikt.
04	Vad kapplöpningen avgjorde	För arkitekturarbete är realtidsfrågan i stort sett avgjord. D5 är vårt standardval, och nästan ingen inom arkitekturvisualisering tar längre till en spelmotor för det här. Den konsolideringen är i sig nyheten.

Den praktiska följden för din budget

Om du får offert på stillbilder och funderar på animation som ett separat projekt senare, be om båda tillsammans. Modellen är den gemensamma kostnaden, och att beställa rörelse sex månader efter stillbilderna betyder att betala för att bygga om det som redan fanns, eller att upptäcka att det inte längre finns.

SKIFTE 02

Där AI faktiskt landade, och där den inte gjorde det

Inget svepande påstående här, eftersom det ärliga svaret är att besparingen beror helt på uppgiften. Tre ställen där den är verklig, och några där marknadsföringen ligger före verktyget.

VERKLIGT

INTE ÄN

- | | | |
|----|---|--|
| 01 | Där naturen bär bilden. Grönska, vatten, växtlighet: här ligger våra största vinster, med tydlig marginal. | Att göra modellen. Det kan den inte. Det är påståendet att vara mest skeptisk mot. |
| 02 | Koncept och stämning. Snabba alternativ i det skede där ingenting är bestämt än. | Att läsa bygghandlingar. Verktøy som lovar en färdig rendering från en ritningsuppsättning läser dem dåligt. |
| 03 | Material- och ytstudier. AI är verkligen bra på ytor. | Kala stadskvarter. Tätt kontext, inget landskap att luta sig mot: det största glappet mellan AI-resultat och en modellerad rendering. |

Mönstret under båda listorna

AI har blivit mycket bra på de delar av en bild som tål påhitt, och har inte rört sig alls på de delar som måste vara sanna. Det är precis därför den har blivit en användbar assistent i början av processen, men inte det som producerar det du lämnar över i slutet.



Produktionsrendering från Maverick Frame. Grönska, vatten och sten: förhållandena där AI-stöd lönar sig mest.

VAD DU KAN GÖRA ÅT DET

Fyra beslut värda att fatta medvetet

01 Bestäm formatlistan före första offerten

Stillbilder, animation, 360, VR, interaktivt. Modellen är den gemensamma kostnaden för alla, så att bestämma hela listan från början är betydligt billigare än att lägga till format senare. Det här är den enskilt mest värdefulla punkten på sidan.

02 Fråga vad som är modellerat och vad som är genererat

För allt som ska räknas, mätas, lämnas in eller säljas utifrån vill du ha geometri bakom bilden. För stämning och koncept behöver du inte bry dig. Poängen är att veta vilket du får.

03 Budgetera modellen som en tillgång, inte en kostnad

Blir det en etapp två, och i utvecklingsprojekt blir det oftast det, avgör villkoren för att modellen finns kvar priset på den etappen. Se vår guide om vad du faktiskt äger.

04 Sluta behandla rörelse som en lyxpost

Det var den länge, och prisminnet har överlevt produktionsverkligheten. Har du inte fått en ny offert på animation på två eller tre år är siffran du bär i huvudet troligen fel.

En reservation vi hellre säger än döljer

Allt ovan kommer från en studios projektmix. Det är förstahandsdata och specifikt, vilket är dess värde, och det är ingen marknadsundersökning, vilket är dess gräns. Läs det som en stark signal om vart beställningsbeteendet är på väg, inte som en uppmätt branschandel.

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

Arkitekturanimation	maverickframe.com/sv/
----------------------------	---

Eller mejla	sale@maverickframe.com
--------------------	--

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.