

PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

En modell.
Fem filmer.
Byggd en gång.

Vilken 3D-animering ni ska göra i varje skede av en produktlansering, från pitchen till utbildningen, vad ni ska förbereda inför varje film och vad det kostar när en och samma modell bär dem alla.

Dim Kuzmenko
Medgrundare, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

BÖRJA HÄR

Därför läcker budgeten för animation mellan filmer

3D-animering spräcker sällan budgeten på en enskild film. Den spräcker budgeten för att varje film köps separat: pitchfilmen från en leverantör, lanseringsfilmen från en annan, utbildningsfilmen från en tredje, och alla modellerar samma produkt igen.

Modellen är den dyra delen, och det är den del som kan återanvändas. Byggd en gång, på den detaljnivå som den närmaste bilden kräver, bär den investerarfilmen, lanseringen, säljfilmen och utbildningssekvensen, och varje ny film börjar från arbete som redan är gjort.

	KÖPT FILM FÖR FILM	PLANERAT SOM EN FÄRDPLAN
01	**Produkten modelleras igen för varje film**	En modell från er CAD, återanvänd i varje film
02	**Utseendet ändras från leverantör till leverantör**	Ett godkänt utseende i pitch, lansering och försäljning
03	**Varje film börjar från en tom brief**	Varje film ärver scenerna och scenlistan
04	**Versioner tas fram i efterhand**	Kortversioner och stillbilder planeras med den första filmen

Modellen är tillgången. Filmerna är resultatet.

Lås modellen och utseendet en gång, så blir varje senare film en klippning och några nya scener i stället för en ny produktion.



Stillbild ur en 3D-animering från Maverick Frame.

FÄRDPLANEN

Vilken film i varje skede, och vad som följer med

De fem skedena nedan är samma som på vår sida om 3D-animering. För varje skede: filmen som gör jobbet just då, vem den är till för och vad nästa skede ärver i stället för att betala för det igen.

SKEDE	FILMEN	VEM TITTAR	FÖLJER MED
Finansiering	En pitch- eller crowdfundingfilm som visar produkten i funktion innan prototypen är klar	Investerare, backers, partner	Modellen och det godkända utseendet
Lansering	En huvudfilm, 360°-rotationer och närbilder på funktioner	Köpare på lanseringssidan, annonser, sociala medier	Scener, ljussättning och kortversioner
Försäljning	En så-fungerar-det-film med genomskärningar och etiketter	Säljmöten, distributörer, mässor	Genomskärningar och sprängskisser
Utbildning	Monterings-, installations- och servicesekvenser	Personal, installatörer, kunder	Scener steg för steg
Nästa modell	Samma scener uppdaterade för en ny version, färg eller marknad	Alla ovan, igen	Allt ovan

Börja där ni är

Om produkten redan säljs, börja vid Försäljning och be att modellen byggs på lanseringsfilmens detaljnivå. Det är det som gör att nästa filmer kan återanvända den.

Alla produkter går inte igenom alla fem skeden. En produkt som redan är finansierad kan börja vid Lansering. Ordningen gäller ändå: det som byggs först är det som varje senare film återanvänder.



Stillbild ur en 3D-animering från Maverick Frame.

VAD DET KOSTAR

En produkt, fem filmer, rad för rad

Ett illustrativt sammansatt exempel: en produkt genom alla fem skeden, prissatt efter vårt timpris för animation på $45. Modellen byggs en gång; varje film efter den återanvänder scenerna.

	POST	UNDERLAG	MED $45/TIM
01	3D-modell från CAD, material och godkännande av utseendet	en gång, 24 tim	**$1 080**
02	Pitchfilm, cirka 45 sekunder	40 tim	**$1 800**
03	Huvudfilm för lanseringen, cirka 60 sekunder	60 tim	**$2 700**
04	Tre kortversioner för sociala medier ur lanseringsfilmen	3 x 6 tim	**$810**
05	Så-fungerar-det-film med genomskärningar, cirka 90 sekunder	55 tim	**$2 475**
06	Utbildnings- och installationssekvens	40 tim	**$1 800**
07	Uppdatering av scenerna för nästa modell	16 tim	**$720**
	Timmar		253 tim
	Planerat som en färdplan		**$11 385**
	Varje film köpt från noll		**$15 705**

9%	16%	31%	22%	22%
MODELL	PITCH	LANSERING	FÖRSÄLJNING	UTBILDNING OCH UPPDATERING

Från noll betyder samma filmer plus 96 timmar: modellen på 24 timmar byggs igen för lanserings-, sälj-, utbildnings- och uppdateringsfilmerna. Timmarna är en illustration för en produkt av medelhög komplexitet; varje verkligt projekt får en offert för exakt sitt omfång.

ALLT PÅ EN SIDA

Vad ni skickar oss i varje skede

Teamen vars logotyper finns på våra tjänstesidor skickar inga långa specifikationer. I varje skede skickar de några saker som dessa, oftast direkt i ett mejl, och det räcker för att ge en offert.

01	**Finansiering: berättelsen**	Vad produkten gör, för vem, och det enda investeraren måste minnas.
02	**Finansiering: filerna**	CAD- eller STEP-filer, skisser eller foton av prototypen, det som finns.
03	**Lansering: kanalerna**	Var filmen ska visas, vilka längder ni behöver och lanseringsdatumet.
04	**Lansering: varumärket**	Den grafiska profilen, två filmer ni gillar och produktens färger.
05	**Försäljning: frågorna**	De tre frågor köpare ställer oftast, som filmen ska besvara.
06	**Försäljning: insidan**	Vilka delar som ska skäras upp eller sprängas isär, och eventuella etiketter eller data att visa.
07	**Utbildning: stegen**	Monterings- eller installationsstegen i ordning, från er manual eller en ingenjör.
08	**Nästa modell: ändringen**	Vad som är nytt: en del, en färg, en marknad eller ett språk.
09	**Varje skede: datumet**	Datumet då filmen behövs och vem som godkänner den.

Ändra produkten, behåll filmen

Om vi gjorde er film börjar en ny version med ett mejl: ange ändringen, så uppdaterar vi scenerna i stället för att börja om.

Våra villkor finns på nästa sida

Marknadspriser, tidsramar och vad som räknas som en revisionsrunda står på sidan 06.



Stillbild ur en 3D-animering 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/
3D-animering	maverickframe.com/sv/tjanster/3d-animering/
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.