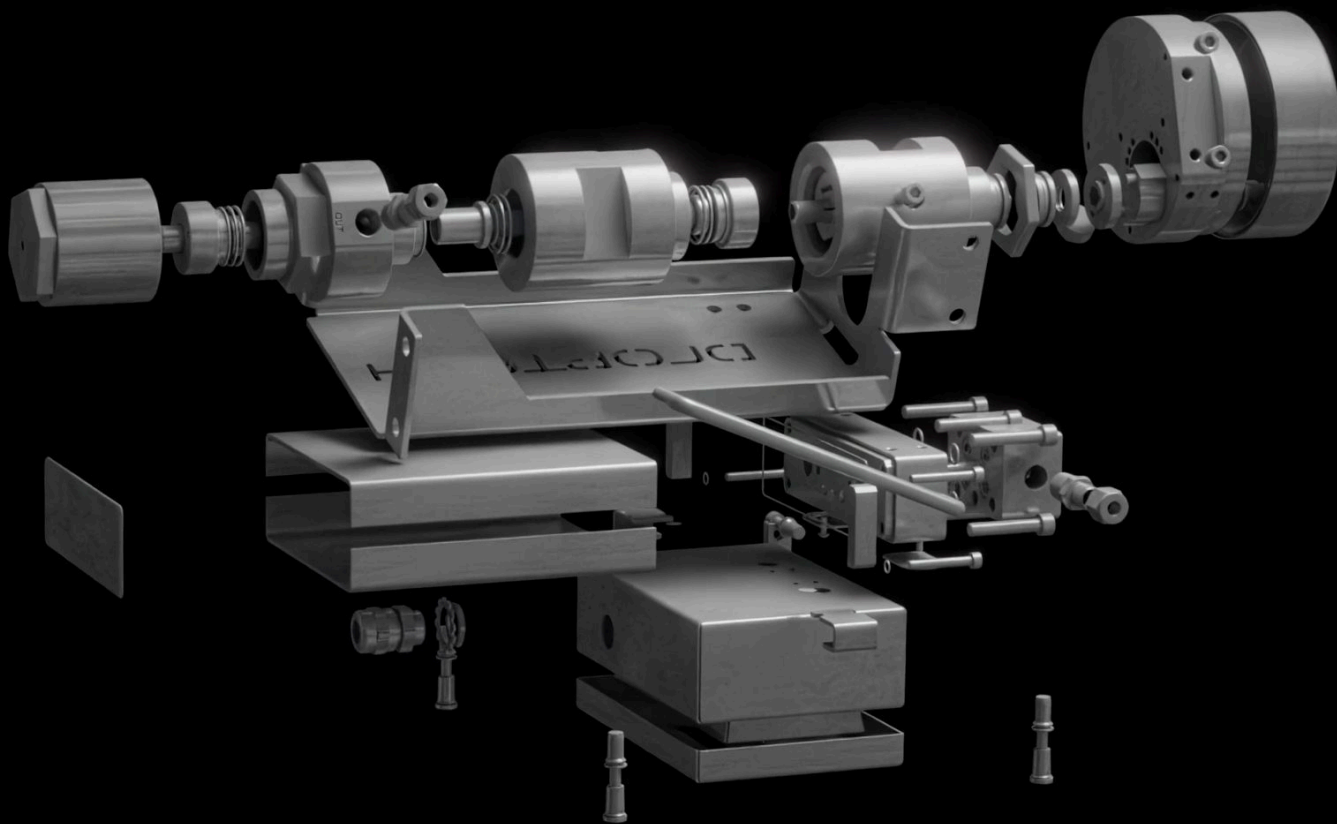




PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

Fem steg. Varje del i ordning. Renderad en gång.

Vad ni ska förbereda i varje steg av en monteringsanimation i 3D, vilka CAD-exporter som fungerar, var era ingenjörer granskar och hur lång tid varje steg brukar ta, från brief till leverans.

BÖRJA HÄR

Därför spricker tidsplanen för monteringsanimation

En monteringsanimation blir sällan sen för att renderingen är långsam. Den blir sen för att den som kan den verkliga monteringsordningen ser filmen för sent: ingenjören efter att delarna animerats, serviceteamet efter att klippningen låsts.

Varje sen kommentar kastar bort arbete som redan finns. En del som fysiskt inte kan röra sig så innebär ny animation; ett ändrat fästelement innebär en ny modell och nya scener; en ingenjör som ser sekvensen för första gången i den färdiga filmen innebär båda.

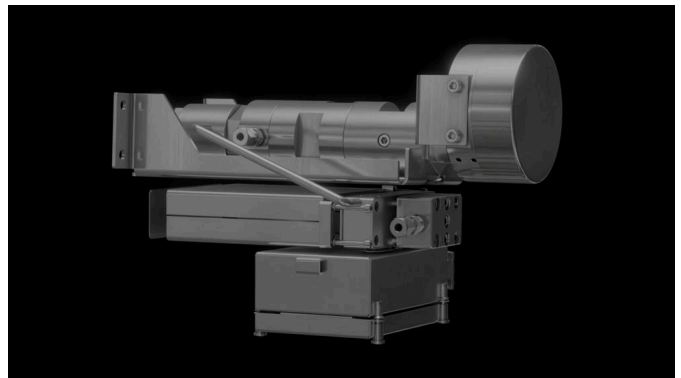
GRANSKAT I SLUTET

GRANSKAT I VARJE STEG

01	Ingenjören ser sekvensen först när den är renderad	Ingenjören godkänner steglistan innan något rör sig på skärmen
02	Tunga CAD-filer upptäcks mitt i animationen	Filerna kontrolleras och förenklas de första dagarna
03	Sälj och installation slåss om en och samma film	Separata versioner planeras från samma modell i storyboarden
04	Timingen bedöms i den slutliga renderingen	Timingen godkänns i animatiken, före renderingen

Den godkända steglistan är tillgången. Bildrutorna är resultatet.

En steglista del för del som er ingenjör har kontrollerat och en storyboard med kameravinklarna är den billigaste delen av en monteringsanimation och den del som allt annat bygger på. Lås dem först, så renderar varje senare steg det som redan är överenskommet.



Stillbilder ur Maverick Frames monteringsanimation av en industriventil.

FÄRDPLANEN

Vad som godkänns i varje steg, och vem som granskar

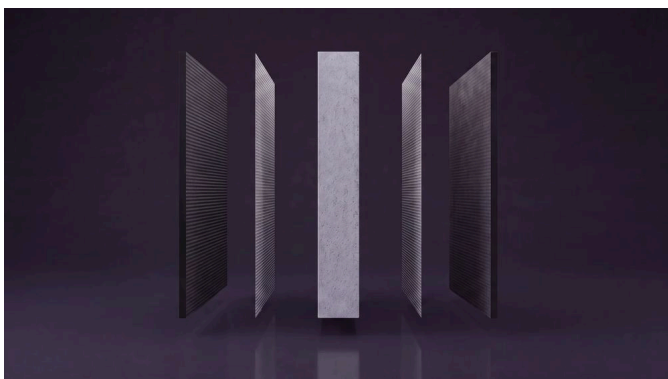
De fem stegen nedan är samma som på vår sida om monteringsanimation. För varje steg: vad som tas fram, vem på er sida som granskar det och vad nästa steg ärver i stället för att göra om.

STEG	TA FRAM OCH GODKÄNN	VEM GRANSKAR	FÖLJER MED
Brief & CAD	Målgrupp, kanaler, speltid; CAD- eller STEP-filer, ritningar, manualer och grafisk profil insamlade	Produkt- eller marknadsansvarig	Briefen som varje senare steg kontrolleras mot
Steglista	Monteringsordningen del för del, med fästelement och verktyg	Konstruktions- eller produktionsingenjör	Den exakta sekvens som varje scen följer
Storyboard	Kameravinklar, etiketter och timing för varje steg, som bildrutor och en grov animatic	Ingenjören för noggrannheten, marknadsavdelningen för berättelsen	Scenlistan, etiketterna och timingen
Animation	Förberedelse av modellen, material, animation och rendering i full kvalitet	Ingenjören för rörelsen, ni för timingen	De godkända scenerna för varje version
Leverans	Klippning, etiketter och ljud; en master plus kortversioner för webb, mässor, manualer och sociala medier	Marknads-, service- eller dokumentationsteamet	En ren 3D-modell för nästa film

Börja där ni är

Om ni redan har monteringsordningen i en manual, börja vid Steglista och be att er ingenjör granskar den innan någon scen animeras. Det är det som gör att säljversionen, installationsguiden och utbildningsversionen kan återanvända samma scener.

Alla projekt går inte igenom de fem stegen med samma tyngd. En kort sprängskiss för en produktsida kan gå från Brief till Animation på några dagar; en installationsguide steg för steg behöver alltid en steglista som er ingenjör har godkänt. Ordningen gäller ändå.



Stillbilder ur Maverick Frames sprängskissanimation av ett väggssystem.



HUR LÅNG TID DET TAR

En film på 30 sekunder, steg för steg

Ett sammansatt exempel: en monterings- eller sprängskissfilm på 30 sekunder av en produkt med några dussin delar, med CAD tillgänglig och en ingenjör som granskar på er sida. Studiodagar och granskningsdagar redovisas separat, eftersom er ingenjörskalender styr tidsplanen lika mycket som vår.

	STEG	VEM ARBETAR	ARBETSDAGAR
01	Brief: uppstart, filer, målgrupp och kanaler	studion	1 dag
02	CAD-kontroll och förenkling	studion	2 dagar
03	Steglista: monteringsordning del för del	studion	1 dag
04	Granskning av steglistans noggrannhet	er ingenjör	2 dagar
05	Storyboard: vinklar, etiketter, grov animatic	studion	2 dagar
06	Granskning av storyboard	er ingenjör	2 dagar
07	Animation: material, animation, rendering	studion	5 dagar
08	Granskning av animatic: rörelse och timing	er ingenjör	1 dag
09	Leverans: klippning, etiketter, ljud, kortversioner	studion	2 dagar
	Arbetsdagar i studion		13 dagar
	Granskningsdagar på er sida		5 dagar

Brief till leverans, en film på 30 sekunder18 dagar

I kalendertid, med granskningar som kommer tillbaka i tidcirka 4 veckor

13	5	3	1
ARBETSDAGAR I STUDIO	GRANSKNINGSDAGAR PÅ ER SIDA	GRANSKNINGAR FÖRE RENDERINGEN	MODELL FÖR VARJE VERSION

Hundratals delar, inga CAD-filer, flera målgruppsversioner, fler språk eller ett formellt godkännande av dokumentationen tar längre tid. Ange datumet för lanseringen, mässan eller tryckningen av manualen, så planerar vi stegen baklänges från det.



Stillbilder ur Maverick Frames monterings- och sprängskissanimationer.



ALLT PÅ EN SIDA

Vad ni skickar oss i varje steg

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

01	Brief: målgruppen	Vem som ska titta: köpare, installatörer, tekniker eller investerare, och var filmen ska visas.
02	Brief: filerna	STEP- eller IGES-exporter, CAD i originalformat, eller ritningar och foton om det inte finns någon modell än.
03	Brief: delarna	En stycklista eller materialförteckning, och vilka delar tittaren måste se.
04	Steglista: ordningen	Den verkliga monteringssekvensen, från manualen, produktionslinjen eller ingenjörens anteckningar.
05	Steglista: granskaren	Vem som kontrollerar sekvensen och rörelsen, och hur lång tid den personen behöver.
06	Storyboard: utseendet	Varumärkets färger och två eller tre referenser för material och ljussättning.
07	Animation: timingen	Eventuella fasta längder, som en loop för massan eller en plats på produktsidan.
08	Leverans: versionerna	Format, språk, kortversioner och om etiketterna bränns in eller läggs till senare.
09	Varje steg: datumet	Lanseringen, massan eller tryckningen av manualen. Vi planerar baklänges från det.

En ny film, samma modell

Om vi gjorde er film börjar nästa med ett mejl: den nya målgruppen, stegen och datumet. Den förberedda modellen och materialen finns sparade, så arbetet utgår från nya scener, inte från ny modellering.

Våra villkor finns på nästa sida

Marknadspriser, tidsramar och vad som räknas som en revisionsrunda står på sidan 06. Tidsplanen på sidan 04 är ett sammansatt exempel, inte ett löfte för varje projekt.



Stillbilder ur Maverick Frames animationer av mekanismer och produktionslinjer.



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 CAD och datumet

CAD- eller STEP-filer, ritningar, en manual, en stycklista eller bara ett första utkast till brief, i vilket skick de än är, och datumet då filmen behövs. Vi svarar med omfattning, tidsplan och pris, skriftligt och utan säljsamtal.

Kontaktformuläret	maverickframe.com/contacts/
Monteringsanimation	maverickframe.com/sv/tjanster/monteringsanimation/
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.