



PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

Fem lanseringsskeden. En produktmodell. **\$8 000 i skillnad.**

Vilka renderingar du beställer från design till support, vad produktmodellen tar med sig in i varje skede, och den prissatta färdplanen: \$18 700 planerat, \$26 700 om modellen byggs om varje gång.

BÖRJA HÄR

Varje skede köper samma produkt igen

Renderingar av en produkt beställs sällan i ett svep. Designteamet vill ha färgvarianter före verktygen, grundarna vill ha huvudbilder till pitchdeck, handeln vill ha packshots, marknad vill ha en lanseringsfilm och support vill ha sprängskisser ett år senare.

Varje beställning hamnar hos den som råkar vara närmast: designbyrån, en frilansare som hittades till decket, återförsäljarens eget innehållsteam. Alla bygger upp produkten på nytt från CAD eller från foton. Bilderna blir lite olika varje gång, och modellen du betalade för i mars är inte den som support kan använda i november. Det andra problemet är tajming: färgrenderingar som beställs efter verktygen kan inte längre ändra det beslut de var tänkta för.

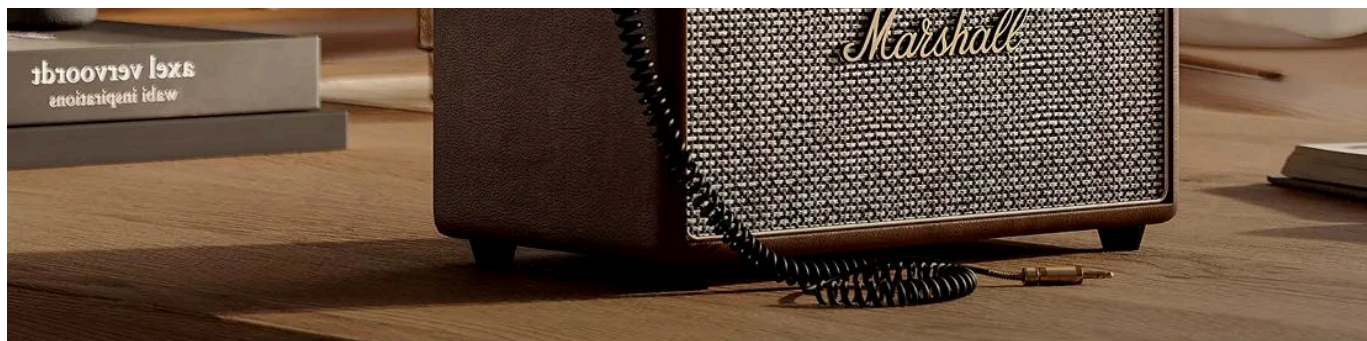
KÖPT SKEDE FÖR SKEDE

PLANERAT SOM EN FÄRDPLAN

01	En ny leverantör bygger om produkten från CAD i varje skede	En produktmodell som studion sparar och öppnar igen för varje ny omgång
02	Färg och material matchas på ögonmått, så förpackning, sida och annons skiljer sig	Materialen definieras en gång, så varje bild visar samma finish
03	Designalternativ renderas efter verktygen, när valet redan är gjort	Färgvarianter renderas före verktygen, medan de fortfarande kan påverka
04	Sprängskisser beställs från noll när manualen ska vara klar	Delarna är redan separerade i modellen, så supportbilderna är en extra kamera

Du köper inte bilder. Du köper en modell, om och om igen.

I produktvisualisering är det mesta av kostnaden för första omgången modellen och studioscenen. Varje senare omgång ska betala för sina kameror och sitt ljus, inte för produkten en gång till.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

FÄRDPLANEN

Beställ rätt i varje skede, och spara rätt saker

De fem skedena som de visas på vår sida om produktvisualisering, i ordning. Hitta raden där din produkt är nu; sista kolumnen är vad du ska be att få levererat, så att nästa skede börjar därifrån.

SKEDE	BESTÄLL DE HÄR BILDERNA	VEM ANVÄNDER DEM	FÖLJER MED
Design	Fotorealistiska renderingar av färgvarianter och designalternativ, före verktygen	Industridesign, produktledning	Produktmodell, materialbibliotek
Pitch	Huvudbilder och funktionsmarkeringar för pitchdeck och crowdfunding	Grundare, investerare, inköpare i handeln	Ljussättning för huvudbilder, kameror
Handel	Packshots på vit bakgrund, förpackningsbilder, vinkelserier	Återförsäljare och marknadsplatser	Förpackningsmodell, packshotscen
Lansering	Miljöbilder, närbilder och en kort lanseringsanimation	Marknad, annonser, sociala medier, lanseringssida	Miljöer, animationsrigg
Support	Sprängskisser, bilder av delar och installationsbilder	Manualer, hjälpcenter, reservdelssida	Delning av delar för nästa årsmodell

Börja där du är

Är din produkt i skedet Handel, beställ packshots från samma modell som pitchbilderna gjordes med, och kräv förpackningsmodellen och packshotscenen som leverans. Lanseringsfilmen återanvänder sedan båda, och support ärver en modell som redan går att ta isär.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

VAD DET KOSTAR

Hela färdplanen, post för post

En sammansatt färdplan för en konsumentprodukt, prissatt efter en mellanstor studios nivå. Rader märkta "scen återanvänd" utgår från modellen som byggdes i Design. Summan från noll behåller alla styckpriser och lägger bara tillbaka det ombygge som raderna slapp: produktmodellen och scenen för \$2 000, en gång per skede.

	POST	UNDERLAG	PRIS HOS MELLANSTOR STUDIO
01	Design. Produktmodell och studioscen från CAD	uppbyggnad	\$2 000
02	Design. Sex renderingar av färgvarianter och alternativ	6 x \$300	\$1 800
03	Pitch. Ljussättning för huvudbilder	scen återanvänd från Design	\$400
04	Pitch. Tre huvudbilder, tre funktionsmarkeringar	6 x \$450	\$2 700
05	Handel. Förpackningsmodell och packshotscen	scen återanvänd från Pitch	\$900
06	Handel. Vinkelserie på vit bakgrund	8 x \$250	\$2 000
07	Lansering. Modellen förberedd för animation	scen återanvänd från Handel	\$400
08	Lansering. Miljöbilder och närbilder	5 x \$500	\$2 500
09	Lansering. Lanseringsanimation på 30 sekunder	0,5 min x \$6 000	\$3 000
10	Support. Delar separerade för sprängskisser	scen återanvänd från Lansering	\$600
11	Support. Sprängskisser, delbilder och installationsbilder	8 x \$300	\$2 400
	Delsumma Design		\$3 800
	Delsumma Pitch		\$3 100
	Delsumma Handel		\$2 900
	Delsumma Lansering		\$5 900
	Delsumma Support		\$3 000

Planerat som en färdplan **\$18 700**

Samma bilder köpta skede för skede, från noll **\$26 700**

20%

DESIGN, \$3 800

17%

PITCH, \$3 100

15%

HANDEL, \$2 900

32%

LANSERING, \$5 900

16%

SUPPORT, \$3 000

\$8 000 är produkten modellerad fyra gånger till.

Varje styckpris är detsamma i båda summorna. Skillnaden är ett enda beslut: låt produktmodellen stanna hos en studio från Design och framåt, och låt varje skede betala för sina kameror och sitt ljus.

EN SIDA

Vad du skickar oss i varje skede

Precis som kunderna vars logotyper finns på våra tjänstesidor behöver du ingen kravspecifikation för att komma i gång, i något skede. Skicka det du har, oftast direkt i ett mejl, så offererar vi utifrån det. Två saker per skede räcker.

01	Design: filer	STEP eller native CAD, eller foton och mått på en prototyp.
02	Design: alternativ	De färgvarianter och ytbehandlingar som fortfarande är öppna, och datumet då verktygen beställs.
03	Pitch: berättelsen	Decket eller kampanjsidan, och de tre funktioner bilderna måste bevisa.
04	Pitch: material	Prover, CMF-underlag eller färgpreferenser för varje synlig del.
05	Handel: listningar	Varje återförsäljares bildkrav: vinklar, bakgrund, storlek, filformat.
06	Handel: förpackning	Stansmallar och original för förpackningen, om den ska synas.
07	Lansering: kanaler	Var stillbilder och film ska visas: produktsida, annonser, sociala medier, i butik.
08	Lansering: stämning	Två eller tre referensbilder för miljön. Inte en moodboard med fyrtio.
09	Support: delar	Vilka delar kunderna byter eller monterar, och manualens sidformat.
10	Support: datum	När manualen eller hjälpcentret ska publiceras.

Byt skede, behåll scenen

Vi sparar produktmodellen, materialen och scenerna efter varje skede. När produkten går vidare skickar du det nya underlaget och hänvisar till den tidigare beställningen: vi öppnar samma filer, och du betalar för de nya kamerorna, inte för en ny modell.

Våra villkor finns på nästa sida

Marknadspriser, tid till första utkast, revisionsrundor och villkor för expressleverans står på nästa sida. Varje pris i den här guiden ligger inom de spannen.

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/
Produktvisualisering	maverickframe.com/sv/tjanster/produktvisualisering/
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.