

PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

Koncept till publicering. En scen, byggd en gång. $6 400 kvar i kassan.

Vilka renderingar du beställer från koncept till publicering, vad 3D-scenen tar med sig in i varje nästa skede, och ett projekt prissatt mot att börja om från noll i varje skede.

Dim Kuzmenko
Medgrundare, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

BÖRJA HÄR

En byggnad, fem leverantörer, fem ombyggen

En byggnad renderas många gånger mellan första skissen och lanseringen: volymstudier för att pröva idén, en huvudbild för juryn, fotorealistiska vyer för kundens godkännande, vyer i ögonhöjd för bygglovsansökan och sedan bilder och film för publicering. Gestaltningen rör sig, men byggnaden är densamma. Scenen byggs ändå oftast om i varje steg.

Skälet är vardagligt. Konceptvyerna görs av den i teamet som hade en ledig eftermiddag, tävlingsbilderna av studion som hade tid den månaden, godkännandevyerna av en frilansare och bygglovsvyerna av den som klarade datumet. Var och en öppnar Revit-filen, städar den och ljussätter den på nytt. Och bygglovsvyerna, som kräver en fastlåst gestaltning, beställs oftast en vecka före inlämningen.

	KÖPT SKEDE FÖR SKEDE	PLANERAT SOM EN BILDPLAN
01	**Konceptvyer gjorda i all hast och sedan slängda**	Konceptvolymen byggd som renderingsklar scen och sparad
02	**Tävlingsleverantören bygger om modellen från Revit**	Tävlingsdetaljer tillagda i samma scen
03	**Material matchas på nytt av varje ny leverantör**	Material bestämda i Godkännande, med vidare till Bygglov
04	**Bygglovsvyer beställda en vecka före inlämning**	Vypunkter för Bygglov bestämda i Godkännande, renderade i tid
05	**Publiceringsbilder från nya kameror och ny färgsättning**	Slutbilder och film från de godkända scenerna

Scenen är tillgången. Betala för den en gång.

Att göra ritningsfiler till en ren, ljussatt, renderingsklar scen är den långsammaste delen av arkitekturrendering. Behåll scenen, så betalar varje senare skede för kameror, material och ljus, inte för byggnaden igen.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

BILDPLANEN

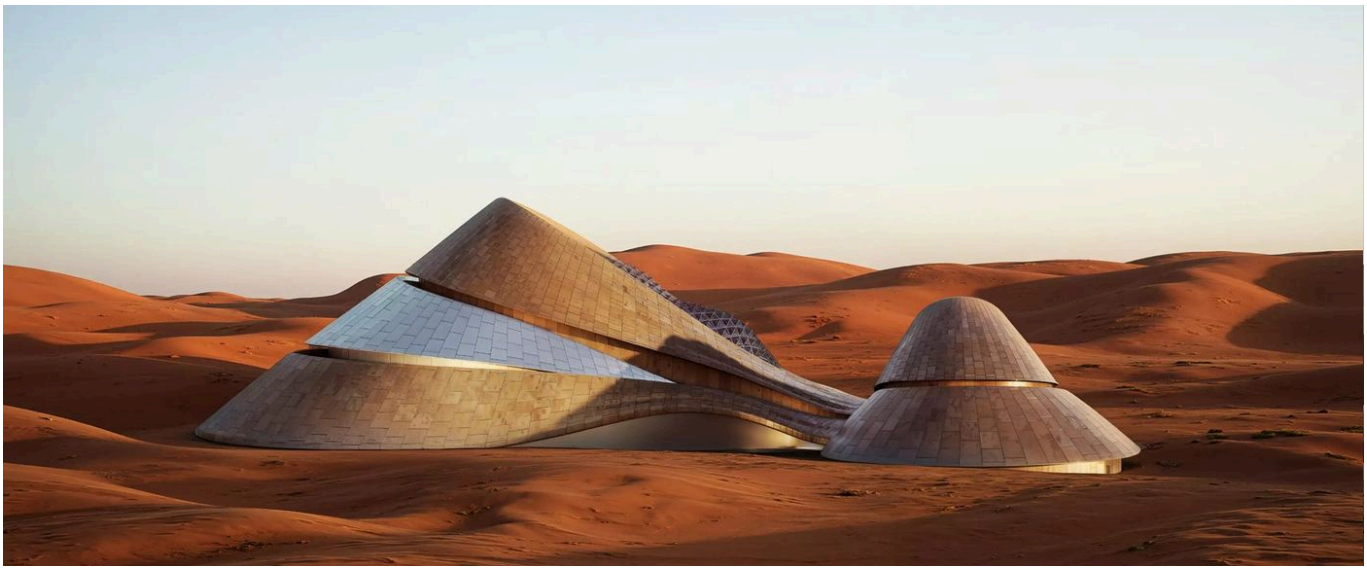
Vilka bilder du beställer, skede för skede

Fem skeden, från första idén till publicering. Sista kolumnen är vad studion ska lämna vidare, så att nästa skede börjar från en godkänd, ljussatt scen i stället för en ny modell.

SKEDE	BESTÄLL DE HÄR BILDERNA	VEM ANVÄNDER DEM	FÖLJER MED
Koncept	Snabba lerrenderingar och stämningsbilder för att pröva idén	Ditt designteam, kundens första möte	Volymscen, tomt och första kameror
Tävling	En huvudbild, kompletterande planschvyer och diagram	Juryn och tävlingsplanscherna	Detaljerad scen, material, huvudkamera
Godkännande	Fotorealistiska exteriörer och interiörer med riktiga material	Din kund, före bygghandlingarna	Godkända material, möblerade interiörer
Bygglov	Exakta vyer i ögonhöjd i verklig omgivning, dag och skymning	Bygglovshandläggaren, samrådet	Platsens omgivning och låsta kameror
Publicering	Slutbilder och animation	Kundens lansering, pristävlingar, din portfolio	Den arkiverade scenen, för nästa etapp

Börja där du är

Är du i Godkännande, beställ de fotorealistiska vyerna nu och be om två saker: att vypunkterna för Bygglov bestäms och sätts upp i samma scen före renderingen, och att scenfilerna sparas. Bygglovsvyerna och publiceringsbilderna startar då från ljussatta, godkända scener, inte från Revit-filen igen.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

VAD DET KOSTAR

Ett projekt, prissatt på båda sätten

Ett sammansatt exempel för en medelstor byggnad, ett litet hotell eller ett bostadsprojekt, som följs från koncept till publicering och prissätts till mellanstora studiors priser. Styckpriserna är identiska i båda summorna.

	POST	UNDERLAG	TILL STUDIOPRIS
01	Koncept: renderingsklar volymscen från din Revit-, Rhino- eller SketchUp-fil	en gång	**$1 600**
02	Koncept: fyra lervyer och två stämningsbilder	4 x $250 + 2 x $350	**$1 700**
03	Tävling: detaljer, material och platsens omgivning	modell återanvänd från Koncept	**$900**
04	Tävling: huvudbilden	1 x $600	**$600**
05	Tävling: tre planschvyer och två sprängskisser	3 x $450 + 2 x $300	**$1 950**
06	Godkännande: beskrivna material och möblerade interiörer	scen återanvänd från Tävling	**$700**
07	Godkännande: fyra exteriöra och fyra interiöra fotorealistiska vyer	4 x $450 + 4 x $500	**$3 800**
08	Bygglov: platsfoton matchade, kameror i ögonhöjd	scen återanvänd från Godkännande	**$800**
09	Bygglov: sex vyer i ögonhöjd, dag och skymning	6 x $400	**$2 400**
10	Publicering: slutlig look-dev på de godkända scenerna	scener återanvända från Bygglov	**$600**
11	Publicering: fem slutbilder i tryckupplösning	5 x $500	**$2 500**
12	Publicering: animation på en minut	1 min x $5 000	**$5 000**
	Skedet Koncept		$3 300
	Skedet Tävling		$3 450
	Skedet Godkännande		$4 500
	Skedet Bygglov		$3 200
	Skedet Publicering		$8 100
	Planerat som en bildplan		**$22 550**
	Samma bilder köpta skede för skede, från noll		**$28 950**

Från noll går vart och ett av de fyra senare skedena till en ny leverantör som bygger scenen igen från dina filer för samma $1 600 som i Koncept och sedan gör skedets arbete till samma pris. Planerat som en bildplan byggs scenen en gång: $6 400 mindre.

15%
KONCEPT, $3 300

15%
TÄVLING, $3 450

20%
GODKÄNNANDE, $4 500

14%
BYGGLOV, $3 200

36%
PUBLICERING, $8 100

DEN ENDA SIDAN

Vad du skickar oss i varje skede

Kontoren vars logotyper finns på våra sidor skickar inga specifikationer. De skickar modellen som den är, några referenser och ett datum. Oavsett skede räcker det för att offerera.

01	**Koncept: modellen**	Volymen i Revit, ArchiCAD, Rhino eller SketchUp, som den är, och en rad om idén.
02	**Koncept: stämningen**	Två eller tre referenser för ljus och atmosfär, helst från dina egna planscher.
03	**Tävling: programmet**	Tävlingsprogrammet, planschlayouten och inlämningsdatumet.
04	**Tävling: huvudbilden**	En skiss eller mobilbild av den enda vy som måste vinna.
05	**Godkännande: beskrivningen**	Material, ytskikt och möbelförteckning, även om de är preliminära.
06	**Bygglov: platsen**	En inmätning, platsfoton och de vypunkter myndigheten begärt.
07	**Bygglov: datumen**	Inlämningsdatum och datum för samrådet.
08	**Publicering: användningen**	Kundens lansering, pristävlingen eller din portfolio, med formaten var och en kräver.
09	**Alla skeden: NDA**	Ditt NDA, och hur filerna ska namnges under ditt kontor.

Byt skede, behåll scenen

Be oss spara scen, material och kameror när ett skede levereras. När nästa skede kommer skickar du ändringarna, och vi offererar bara de nya vyerna, inte byggnaden igen.

Priser och villkor på nästa sida

Spann för frilansare och studior, våra produktionstider och vad en revisionsrunda omfattar finns på nästa sida, så att du kan kontrollera priserna bakom exemplet.



Produktionsrendering 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-rendering för arkitekter	maverickframe.com/sv/losningar/for-arkitekter/
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.