MAVERICK
FRAME
STUDIO



PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

Din CAD-fil är ingen renderingsmodell. Att laga den: $5 450.

Vad konstruktionsfiler utelämnar inför rendering, prissatt rad för rad, och överlämningslistan som får samma produkt modellerad för $2 200.

Dim Kuzmenko
Medgrundare, Maverick Frame Studio

Börja här

CAD beskriver hur den tillverkas, inte hur den syns

Konstruktionsfiler byggs för att tillverka en produkt. De innehåller toleranser, fästelement och varje inre del, och de är precis rätt för fabriken. En renderingsmodell byggs för att betraktas: varje synlig yta ren, varje ytfinish separat och ingenting inuti som kameran aldrig kommer att se.

Samma produkt behöver alltså två olika filer, och det är i glappet mellan dem som kostnaden sitter. När CAD-filen kommer som en sammanslagen export utan ytfinishlista lägger studion de första dagarna på att laga den och modellerar sedan på gissning de delar konstruktionen aldrig ritade: kabeln, fötterna, etiketten, skummet i kartongen.

	Vad konstruktionens CAD innehåller	Vad en renderingsmodell behöver
01	**Varje skruv, kretskort och inre del**	Bara synliga ytor. Insidan är vikt som gör varje rendering och varje export långsammare.
02	**Solider för bearbetning, skarpa kanter**	Mjuka, lätt rundade kanter som fångar ljuset som det verkliga föremålet gör.
03	**En kropp per del, inga ytfinisher**	Ytor uppdelade per finish, var och en namngiven: matt, blank, borstad, soft-touch.
04	**Det fabriken tillverkar**	Allt som syns på fotot, inklusive kablar, dekaler och förpackning som ingen modellerat.

Filen ni skickar avgör vad modellen kan användas till.

En modell byggd för en stillbild kan behöva anpassas eller optimeras för animation, en konfigurator eller AR i mobilen. Ange användningarna innan modellen byggs, så att återanvändningen kan planeras från början.

FAKTURAN

Vad filen från konstruktion faktiskt kostade

Nedan en sammanställning av modelleringsarbetet bakom årets produktförfrågningar, prissatt efter studiopriser i mellansegmentet. Varje rad är tid som gått åt till att göra en konstruktionsfil användbar, eller till att bygga om en modell för att ingen sa vad den skulle behövas till härnäst.

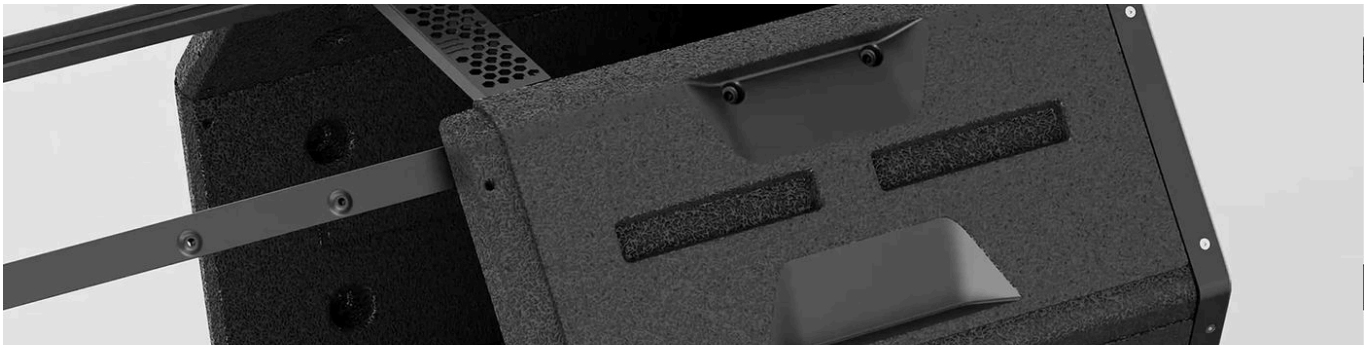
	POST	UNDERLAG	TILL STUDIOPRIS
01	Rensning av en sammanslagen export med 1 400 delar	sammanställning	**$900**
02	Mjuka kanter som försvann i exporten, modellerade om	ytor	**$450**
03	Borttagning av skruvar, kretskort och inre delar	rensning	**$300**
04	En solid delad i sex ytfinisher på gissning	ingen ytfinishlista	**$400**
05	Kabel, fötter och etiketter som saknas i CAD	3 x $150	**$450**
06	Etikettoriginal återskapat från en tillplattad JPG	original	**$350**
07	Kulör korrigerad när provet till slut kom	extra runda	**$300**
08	Modell ombyggd för en webbkonfigurator	ombygge	**$1 200**
09	Separat lättviktsversion för AR	ombygge	**$600**
10	Lock och gångjärn separerade för en animation	omarbete	**$500**
	Delsumma		$5 450

Modell byggd från filen konstruktion skickade **$5 450**

Samma modell från en ren överlämning **$2 200**

$3 250 av det är lagning och ombygge, inte modellering.

Från en ren överlämning kostar samma produkt: modell från en STEP-export med ytfinishlista ($1 100), delarna CAD utelämnar, från foton ($300), rörliga delar separerade ($200), en UV-layout klar för varianter och konfigurator ($300) och en AR-version från samma modell ($300).



Produktionsrendering från Maverick Frame.

Överlämningen

Vad ni ska skicka från konstruktion

Det mesta av detta finns redan någonstans i företaget. Det tar en eftermiddag att samla ihop, och det ersätter de flesta raderna på föregående sida.

	Skicka detta	Varför det spelar roll
01	**En STEP-export, plus originalfilen**	Bekräfta importformat och version. Originalfilen bevarar delstrukturen om exporten slår ihop den. Ange vilken version som är slutgiltig.
02	**En lista med ytfinish per del**	Delnamn med finish på varje: kulörkod, glansgrad, struktur. En rad per del sparar en runda.
03	**Ett fysiskt prov**	Soft-touch, borstad metall och textil går inte att bedöma på en skärm. Ett prov avgör kulören med en blick.
04	**Foton av det verkliga föremålet**	Neutralt ljus, flera vinklar. De visar kabeln, fötterna och etiketterna som CAD aldrig hade.
05	**Etikett- och förpackningsoriginal**	Tryckfärdiga vektorfiler. Text som återskapas för hand från en JPG är där felen kommer in i en produktbild.
06	**Vad som rör sig, och hur långt**	Lock, gångjärn, knappar, lådor. Separerade från början kostar de lite; delade senare kostar de ett omarbete.

Senare användning	Vad modellen måste ha	Bestäm innan modelleringen
Varianter	Varje ytfinish som eget namngivet material	Hur många färgställningar
Animation	Rörliga delar separerade, vridpunkter satta	Vad som öppnas eller vrids
Konfigurator	Rena UV:er, utbytbara delar, lätt geometri	Vilka tillval som kombineras
AR	En lättviktsversion med bakade texturer	Vilka plattformar

DEN ENDA SIDAN

Vad tillverkare faktiskt skickar oss

Kunderna vars logotyper finns på våra sidor skickar inga kompletta konstruktionsarkiv. För en produktmodell skickar de något i stil med detta, oftast i själva mejlet med en fil bifogad, och det räcker för att offerera och sätta igång.

01	**Produkten**	En rad och modellnumret. Säg vilken revision som går ut på marknaden.
02	**Filen**	En STEP-export. Originalfilen också, om exporten ser sammanslagen ut.
03	**Det verkliga föremålet**	Ett prov med posten, eller foton i neutralt ljus från flera vinklar.
04	**Ytfinisher**	En rad per synlig del: kulörkod, glans, struktur.
05	**Det som är dolt**	Vilka inre delar som kan tas bort. Oftast alla.
06	**Det som rör sig**	Lock, gångjärn, knappar, allt som öppnas i en film eller en konfigurator.
07	**Etiketter och original**	Vektorfiler för varje tryckt yta och kartongen.
08	**Vad modellen ska användas till**	Stillbilder nu; varianter, animation, konfigurator eller AR senare. Det avgör hur den byggs.
09	**Datumet du behöver den**	Det verkliga, inte det bekväma.
10	**Budgeten**	En siffra eller ett spann. Det är snabbaste vägen till rätt omfattning.

Skicka filen som den är

Be inte konstruktion att rensa den åt oss. De lägger en vecka på fel saker. Skicka exporten och ytfinishlistan, så säger vi vad som saknas i första svaret.

Beskriv framtiden, inte detaljerna

Topologi, kantflöde och polygonantal är vårt jobb. Det vi inte kan gissa är vart modellen ska nästa år. En mening om det är värd mer än en sida modelleringsregler.



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

Skicka era CAD-filer, en modell, foton eller ett utkast till brief. Vi svarar med omfattning, pris och de frågor som behöver klargöras. Kontaktformen bestämmer vi utifrån ert projekt.

Kontaktformuläret	maverickframe.com/contacts/
Produktmodellering	maverickframe.com/sv/tjanster/3d-produktmodellering/
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. Beräkningarna i guiden är räkneexempel utifrån studiotariffer i marknadens mellansegment, inte en faktura från en viss kund.