



PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

# En film på 60 sekunder är 1 440 renderade rutor. Den här kostade **\$19 740.**

Vart budgeten för en arkitekturanimation faktiskt tar vägen, prissatt rad för rad, och storyboarden som får upp samma byggnad på skärmen för \$4 600.

BÖRJA HÄR

# Ingen renderar en minut. Vi renderar 1 440 rutor.

En stillbild är en bild. En minut film i 24 bildrutor per sekund är 1 440 bilder, var och en ljussatt, renderad och kontrollerad, och var och en ser byggnaden från en lite annan plats. Därför kan en animationsbrief som läses som en kort önskelista kosta som en mindre byggnad.

De flesta animationsbudgetar avgörs inte av längden. De avgörs av vad som händer i bilden: hur många klipp, hur kameran rör sig, om människor går förbi, om ljuset skiftar och hur många versioner av klippningen som ska komma ut i andra änden. Vart och ett är ett val, och vart och ett har ett pris som ingen ser förrän offerten kommer.

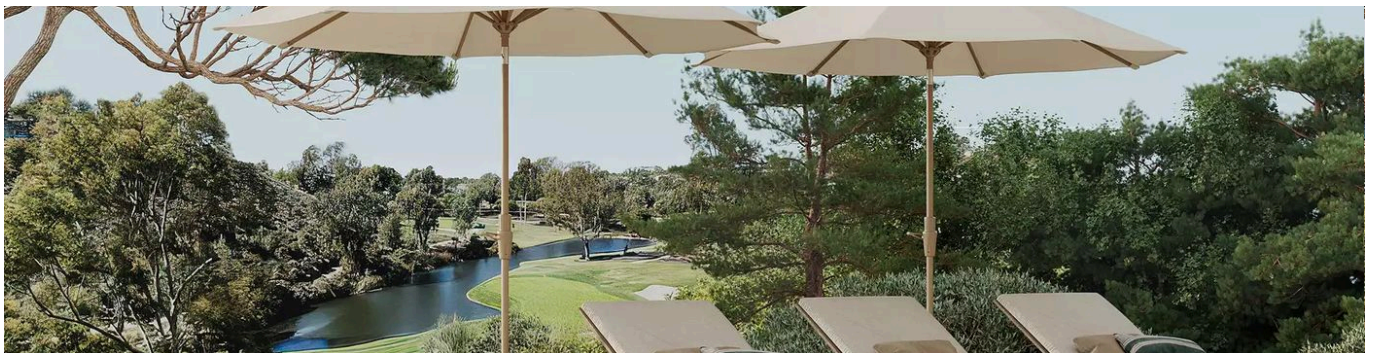
VAD BRIEFEN SÄGER

VAD DET BETYDER I PRODUKTION

|    |                                  |                                                                                                            |
|----|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | 'En filmisk film på 60 sekunder' | 1 440 bildrutor, plus de klipp som renderades och ströks. Längden är golvet för kostnaden, inte kostnaden. |
| 02 | 'Mycket variation i klippen'     | Varje nytt klipp är en ny kamera, nya ljuskontroller och ofta ny modellering bakom kameran.                |
| 03 | 'Människor och liv i varje scen' | Animerade figurer, var och en utvald, riggad, placerad och kontrollerad ruta för ruta.                     |
| 04 | 'Versioner för alla kanaler'     | En vertikal version i 9:16 är ingen beskärning. Kameran måste ramas om och klippen renderas igen.          |

## Storyboarden är budgeten.

När storyboarden är godkänd ligger priset i stort sett fast. Ändra en kamerarörelse efter renderingen så renderas de rutorna om. Varje beslut är billigast på papper och dyrast på en färdig bildruta.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

FAKTURAN

# Vad det kostar om vi tar den bokstavligt

Nedan är en sammanställning av de animationsbriefen vi har fått, prissatt till studiotariffer i mitten av marknaden. Filmen är 60 sekunder lång, som önskat. Det som gör den dyr är allt annat i briefen.

|    | POST                                                   | UNDERLAG      | TILL STUDIOPRIS |
|----|--------------------------------------------------------|---------------|-----------------|
| 01 | Storyboard och animatic, fjorton klipp                 | 14 klipp      | \$700           |
| 02 | Exteriör och tre interiörer modellerade för rörelse    | modell        | \$1 800         |
| 03 | 60 sekunder renderade i 24 fps                         | 1 440 rutor   | \$5 000         |
| 04 | Övergång från dag till natt i ett klipp                | 1 klipp       | \$900           |
| 05 | Animerade människor i sex klipp                        | 6 x \$250     | \$1 500         |
| 06 | Rörligt vatten, vind i träden, förbipasserande bilar   | effekter      | \$800           |
| 07 | Inledande flygbild över stadsdelen runt omkring        | omgivning     | \$1 200         |
| 08 | Vertikal version i 9:16, omramad och omrenderad        | omrendering   | \$1 200         |
| 09 | Kortversioner på 30 och 15 sekunder                    | 2 klippningar | \$400           |
| 10 | Licensierad musik och professionell speakerröst        | ljud          | \$600           |
|    | Delsumma                                               |               | \$14 100        |
|    | Express: tre veckor i stället för sex, ungefär 40% mer |               | + \$5 640       |

|                           |          |
|---------------------------|----------|
| Vad briefen ber om        | \$19 740 |
| Vad samma byggnad behöver | \$4 600  |

Filmen för \$4 600 är ingen budgetversion.

Den är 40 sekunder, åtta klipp, ett ljusläge och en klippning, med en modell vi ändå skulle bygga för stillbilderna. Den visar samma byggnad. Den ber bara varje bildruta att göra ett jobb.

## STORYBOARDEN

# Sju beslut att fatta före första bildrutan

Avgör de här på papper, i den här ordningen, så blir storyboarden ett pris du styr i stället för ett pris du upptäcker.

| BESTÄM                     | VAD DU SKRIVER I STÄLLET FÖR 'FILMISK'                                                                                                           |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 Var filmen ska visas    | Nämn kanalen först: en skärm på säljkontoret, en webbplatsheader, ett socialt flöde. Det avgör längden, formatet och om ljudet alls spelar roll. |
| 02 Längd                   | Ange ett antal sekunder. En säljfilm kan oftast säga det den behöver på 30 till 45; längre är ett val, inte ett standardläge.                    |
| 03 Antal klipp             | Sikta på en idé per klipp och fyra till sex sekunder vardera. Åtta klipp på 40 sekunder är en lugn film; fjorton på 60 är en trailer.            |
| 04 Kamerarörelser          | Långsamma, enkla rörelser renderas rent och läses lätt. Snabba kretsar och drönardyk kräver att mycket mer av scenen byggs och kontrolleras.     |
| 05 Människor               | Bestäm om figurerna bär berättelsen eller bara fyller ut. Två klipp med människor gör ofta samma jobb som sex.                                   |
| 06 Ljus och tid på dygnet  | Välj ett ljusläge. Ett skifte från dag till natt i ett klipp är en andra scen, renderad ruta för ruta.                                           |
| 07 Klippning och versioner | Nämn varje version du ska publicera. En master i 16:9 med kortversioner är billig; en separat vertikal film är en andra rendering.               |

Vår standard för animation upp till en minut är 4 till 6 veckor, med storyboard och förhandsversion först. Förhandsversionen är en lågupplöst körning av varje klipp: det sista billiga tillfället att ändra en kamera.

## DEN ENDA SIDAN

# Vad varumärken faktiskt skickar oss för en film

Kunderna vars logotyper finns på våra tjänstesidor skickar ingen klipplista och inget treatment. De skickar något i stil med det här, oftast direkt i ett mejl, och det räcker för att offerera och börja på storyboarden.

|    |                           |                                                                    |
|----|---------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 01 | Byggnaden                 | En rad, plus ritningar, en modell eller stillbilderna om de finns. |
| 02 | Vad filmen ska åstadkomma | Sälja lägenheter, vinna ett samråd, öppna ett lanseringsevent.     |
| 03 | Var den ska visas         | Skärmen eller kanalen, och om den spelas med ljud.                 |
| 04 | Längd                     | Ett antal sekunder, eller 'så kort som fungerar'.                  |
| 05 | De tre sakerna att visa   | De ögonblick en köpare måste minnas. Vi bygger klippen runt dem.   |
| 06 | Människor                 | Inga, några få, eller en levande känsla.                           |
| 07 | Tid på dygnet             | En. Nämn den.                                                      |
| 08 | Versioner                 | De format du faktiskt ska publicera.                               |
| 09 | Datum du behöver den      | Det verkliga lanseringsdatumet, inte det bekväma.                  |
| 10 | Budgeten                  | En siffra eller ett spann. Vi säger vad som ryms inom den.         |

## Beställ stillbilderna först

Om du också behöver stillbilder, beställ dem först. Modell, material och ljus är då avgjorda, och filmen börjar från en byggnad som alla redan har godkänt.

## Låt oss föreslå klippen

Berätta vad filmen ska åstadkomma och låt storyboarden komma tillbaka till dig. Att välja kameror är den del av jobbet vi gör varje dag.

## 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 | <a href="https://maverickframe.com/contacts/">maverickframe.com/contacts/</a>                                 |
| Animering         | <a href="https://maverickframe.com/sv/tjanster/3d-animering/">maverickframe.com/sv/tjanster/3d-animering/</a> |
| Eller helt enkelt | svara på mejlet som den här guiden kom i.                                                                     |

### Skriven av dem som läser de här underlagen

Dim Kuzmenko är grundare av Maverick Frame Studio. Siffrorna i den här guiden kommer från vår egen inkorg och vår egen prislista, inte från en branschundersökning.