

PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

Twaalf kleuren. Drie keukens. Eén model.

Het renderplan voor sfeerbeelden bij de lancering van een apparaat: welke keukens, welke hoeken, welke kleuren, en wat de hele set voor retailers kost tegen studiotarieven.

Dim Kuzmenko
Medeoprichter, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

START HIER

Het product is af. De keuken niet.

Bij de lancering van een apparaat is het product meestal af en zijn de beelden dat niet. De fabrieksmonsters zijn laat, de kleuren bestaan als chips op een bord, en elke retailer wil op dezelfde datum een eigen set beelden in een eigen formaat.

De meeste merken beantwoorden dit met een fotoshoot per markt, en merken dan dat de shoot twee kleuren, één keuken en geen enkele retaileruitsnede dekte. Renderen draait het probleem om: het product wordt één keer uit CAD gebouwd, en elke keuken, kleur en elk formaat daarna is een variant van werk dat al gedaan is.

	WAT EEN LANCERING VIA FOTOSHOOTS AANNEEMT	WAT EEN LANCERING VIA RENDERS DOET
01	**Elke kleur heeft een monster nodig**	Kleuren komen uit afwerkingscodes en één fysieke chip. Het monster is om te controleren, niet om te fotograferen.
02	**Eén keuken bedient elke markt**	Drie keukens, één keer gebouwd, dekken een compact appartement, een gezinswoning en een premiumsegment.
03	**Retailerformaten worden later uitgesneden**	Uitsneden worden in de camera gepland, zodat niets belangrijks buiten een vierkant of een banner valt.
04	**Beweging is een aparte campagne**	Een korte loop komt uit hetzelfde model en dezelfde scène, voor een fractie van een nieuwe productie.

Plan de set rond de kleuren, niet rond de keukens.

De keukens zijn het dure deel en u heeft er weinig nodig. De kleuren zijn goedkoop zodra de hoofdkeuken bestaat, dus de vraag die eerst beantwoord moet worden, is welke ene scène alle twaalf draagt.



Maverick Frame productierendering.

DE BEELDENLIJST

De lanceringsset, regel voor regel geprijsd

Een samengesteld voorbeeld van de lanceringen van apparaten die we offreren, geprijsd tegen gangbare studiotarieven. Uitgangspunt: één product in twaalf kleuren, drie markten en vier retailers. Schaal de regels naar uw collectie; de logica blijft gelijk.

	ONDERDEEL	BASIS	TEGEN STUDIOTARIEF
01	Productmodel gebouwd uit uw CAD, afwerkingen afgestemd op monsters	opbouw	**$1.200**
02	Drie hoofdkeukens, één per markt of prijssegment	3 x $650	**$1.950**
03	Twee ondersteunende hoeken in elke keuken	6 x $400	**$2.400**
04	Twaalf kleuren gewisseld in de hoofdkeuken	12 x $90	**$1.080**
05	Twaalf vrijstaande kleurbeelden op wit voor retailers	12 x $110	**$1.320**
06	Close-ups: bediening, display, greep, scharnierlijn	6 x $220	**$1.320**
07	Deur open, binnenkant gestyled met eten en servies	2 x $450	**$900**
08	Featureloop van 15 seconden voor productpagina's	15 sec	**$1.500**
09	Uitsneden en formaten volgens de specificaties van vier retailers	vast	**$400**
	Eén keer gebouwd: het productmodel		$1.200
	41 beelden, één loop en retailerformaten		$10.870
	De lanceringsset, als samengesteld voorbeeld		**$12.070**
	Elke kleur die u later toevoegt		**$200**

De dertiende kleur kost $200.

Daarom bouwt u het model en de hoofdkeuken één keer goed. Elke afwerking na de lancering, een seizoenskleur of een exclusieve kleur voor een retailer, is een wissel in een scène die al bestaat, geen nieuwe productie.

FOUTEN VAN UW KANT VAN DE TAFEL

Zes zinnen die apparatenmerken geld kosten

Deze komen uit briefings voor apparaten en elektronica die we ontvangen. Elk is op zich redelijk; samen verdubbelen ze de offerte of laten ze de retailers zonder wat ze vroegen.

	WAT U MEESTAL SCHRIJFT	WAT U BETER SCHRIJFT
01	**Elke kleur in elke keuken**	Noem één hoofdkeuken voor het volledige kleurenpalet. De andere keukens dragen de twee of drie kleuren die die markt echt verkoopt.
02	**Fotorealistisch, als een echte keuken**	Stuur drie referentiekeukens die u mooi vindt en zeg wie het product koopt. Realisme is de standaard; de wereld van de koper is wat we moeten weten.
03	**Het product moet exact kloppen**	Zeg welke delen op de millimeter met de CAD moeten kloppen, meestal de voorkant, de bediening en het logo, en welke binnenin vereenvoudigd mogen.
04	**Alle beelden voor alle kanalen**	Noem de retailers en plak hun beeldspecificaties erbij. Uitsneden gepland in de camera kosten niets; uitsneden die achteraf worden geforceerd, kosten een nieuwe render.
05	**Een video zoals de tv-commercial**	Vraag om een loop van 10 tot 20 seconden uit dezelfde scène voor productpagina's. Een verhalende film is een apart project met een eigen briefing.
06	**Kleuren volgen als de monsters er zijn**	Stuur nu de afwerkingscodes en één fysieke chip. Kleuren kunnen op het model worden afgesteld terwijl de fabriek bijloopt.

Het display is een apart onderdeel.

Heeft uw product een scherm of een verlicht paneel, stuur dan het interface-artwork als plat bestand. Wij plaatsen het op het model; een foto van een prototypescherm leest in een render nooit helder.

DE ENE PAGINA

Wat apparatenmerken ons werkelijk sturen

De opdrachtgevers van wie de logo's op onze dienstenpagina's staan, sturen geen specificaties. Voor een lancering sturen ze iets als dit, meestal gewoon in een e-mail, en daarmee kunnen we offreren.

01	**Het product**	Modelnaam, CAD- of STEP-bestand, en welke delen exact moeten zijn.
02	**De kleuren**	Afwerkingscodes of een lijst, plus welke de lancering aanvoert.
03	**De keukens**	Hoeveel, voor welke markten, met twee of drie referenties per keuken.
04	**Hoeken per keuken**	Een aantal. Markeer het hoofdbeeld als u dat al weet.
05	**Wat retailers nodig hebben**	Namen en hun beeldspecificaties, geplakt zoals ze zijn.
06	**Close-ups**	De functies waar een verkoper naar wijst: bediening, display, inhoud.
07	**Beweging**	Of u een korte loop nodig heeft, en waar die speelt.
08	**De lanceringsdatum**	De echte, en de datum waarop retailers de beelden daarvoor nodig hebben.
09	**Het budget**	Een bedrag of een bandbreedte, zodat de set erop kan worden afgestemd.

Begin met één kleur

Keur eerst het model en de hoofdkeuken in één afwerking goed. Klopt dat beeld, dan volgen de andere elf in dagen, niet in weken.

Houd de scènebestanden actief

Vraag of de keukens worden bewaard. Het model van volgend seizoen past in dezelfde ruimte, en de set blijft over de jaren consistent.

WAT HET KOST

Marktprijzen en onze voorwaarden, zodat u elke offerte kunt toetsen

Ranges die we in 2026 in de markt zien, van freelancer tot studio. Gebruik ze om elke offerte te toetsen, ook die van ons.

WERK IN OPDRACHT	FREELANCER	STUDIO
Exterieurbeeld, per stuk	$100 - 300	$250 - 600
Interieurbeeld, per stuk	$120 - 350	$300 - 700
Pakket, 5 - 8 aanzichten	$600 - 1.500	$1.500 - 4.000
Animatie, per minuut	$1.000 - 3.000	$3.000 - 8.000

Onze standaard doorlooptijden en correctievoorwaarden. Die offreren we, tenzij een project iets anders vraagt, en dat zeggen we voordat het werk begint.

FASE OF OPLEVERING	STANDAARD BIJ MAVERICK FRAME
Eerste concept van een still	3 tot 5 werkdagen na een volledige briefing
Definitieve stills, pakket van 5 - 8	2 tot 3 weken, concepten inbegrepen
Animatie tot één minuut	4 tot 6 weken, eerst storyboard en preview
Inbegrepen correctierondes	Twee in de conceptfase, één op het definitieve beeld
Wat telt als een ronde	Eén samengevoegde lijst met opmerkingen, in één keer gestuurd
Spoedlevering	De helft van de tijd voor ongeveer 40% meer, als de planning het toelaat

Kies een studio voordat de deadline brandt

De duurste projecten die we zien, zijn niet de slecht gebriefte. Het zijn de projecten die in paniek zijn gebrieft, nadat de eerste leverancier was afgehaakt en de lanceringsdatum niet opschoof. Beoordeel een of twee studio's zolang er niets dringt.

Over zelf doen: één 3D-artist heeft zo'n tien softwareabonnementen nodig, een workstation en een reeks aanverwante vaardigheden, van modelleren en belichting tot nabewerking en klantcontact. Dat loont alleen als die persoon elke dag vol aan het werk is. Daaronder pleit de rekensom vanzelf voor uitbesteden.

VOLGENDE STAP

Stuur ons CAD, monsters en stalen

CAD- of STEP-bestanden, een fysiek monster als de afwerking lastig te lezen is, stalen of afwerkingscodes, en welke briefing u ook heeft, in welke staat ook. We antwoorden met een scope, een prijs en de vragen die hem bepalen, als antwoord, niet als verkoopgesprek.

Het contactformulier	maverickframe.com/contacts/
Scènes voor apparaten en elektronica	maverickframe.com/nl/diensten/interieur-visualisatie/
Of gewoon	antwoorden op de e-mail waarmee deze gids binnenkwam.

Geschreven door wie deze briefings leest

Dim Kuzmenko is medeoprichter van Maverick Frame Studio. De cijfers in deze gids komen uit onze eigen inbox en onze eigen tarieflijst, niet uit een brancheonderzoek.