



PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

Eén lancering vraagt 33 assets. De shoot kwam op **\$ 27.670.**

Eén product in drie varianten en 33 lanceringsassets, geprijsd via een fotoshoot en via één 3D-model, plus wat u één keer bouwt en daarna steeds hergebruikt.

[BEGIN HIER](#)

Een lancering is geen shoot, maar 33 assets.

Een productlancering betekende vroeger een fotoshoot. Nu betekent ze een lijst: packshots in het template van elke retailer, lifestylebeelden voor de site en de advertenties, close-ups van textuur en ingrediënten, een 360-spin voor de productpagina en een korte film, ingekort voor elk kanaal. Eerlijk geteld komt één product in drie varianten op zo'n dertig assets, en de meeste zijn nodig voordat de productierun bestaat.

Een shoot prijst die lijst per dag. Elke dag vraagt afgewerkte samples, elke variant gaat opnieuw onder de lampen, en een labelwijziging na de shoot betekent een tweede shoot. Een 3D-model prijst haar één keer: het product wordt gebouwd uit stansvormen of CAD, en elke asset daarna is een camera, een licht en een render. Dat is het hele verschil, en het bepaalt welke route voor welk deel van de lijst goedkoper is.

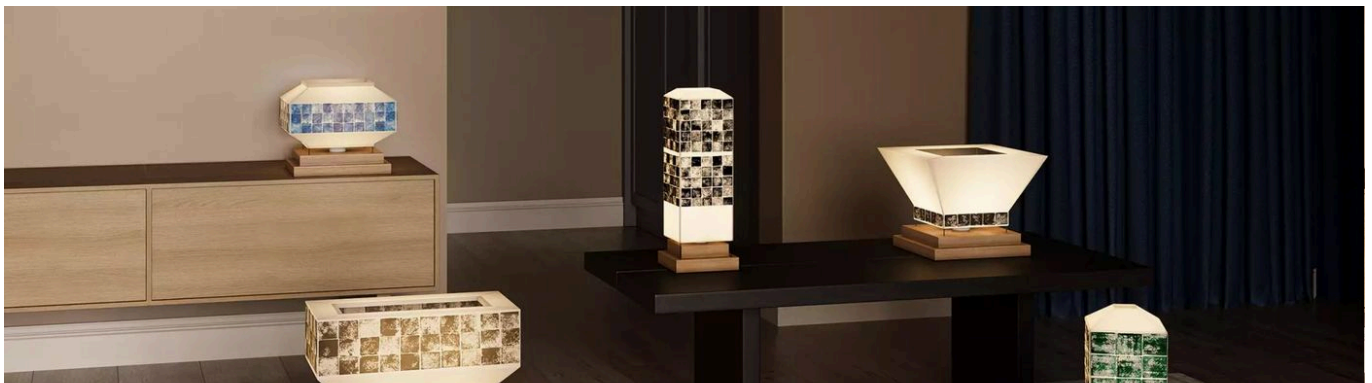
WAT DE SHOOT NODIG HEEFT

WAT ÉÉN MODEL NODIG HEEFT

01	Afgewerkte samples van elke variant, weken voor de lancering	Stansvormen, CAD of één sample, en het labelontwerp als bestand.
02	Een nieuwe opstelling per variant en per hoek	Eén model. Een variant is een wissel van materiaal en label op dezelfde camera's.
03	Een tweede shoot als het label of de kleur verandert	Een nieuw artworkbestand en een nieuwe render van de beelden die het raakt.
04	Een crewdag voor de film en een draaitafel voor de spin	Hetzelfde model, geanimeerd. De spin en de film delen de bouw.

Elke dag op de set is betaald voordat er één beeld bestaat.

Een shoot besteedt het grootste deel van zijn budget aan dagen: studio, crew, locatie, samples. Een model besteedt het één keer, aan de bouw, en elke asset daarna kost minder dan de vorige. Op een productpagina vraagt niemand via welke route een beeld is gemaakt.



Maverick Frame productierendering.

DE FACTUUR

33 assets, op twee manieren geprijsd

Hieronder een samenstelling van een lancering voor één product in drie varianten, een supplementpot in drie smaken of een serum in drie tinten, geprijsd tegen gemiddelde marktprijzen voor beide routes. De shootkolom gaat uit van een degelijke studio en één lifestyledag op locatie; de CGI-kolom van één model, gebouwd uit de verpakkingsbestanden.

ASSET	FOTOSHOOT	CGI, ÉÉN MODEL
01 Samples voor de set, of het mastermodel en twee varianten	\$ 1.200	\$ 1.500
02 18 e-commercepackshots, zes hoeken per variant	\$ 5.480	\$ 2.580
03 4 lifestylescènes voor de site en de advertenties	\$ 6.980	\$ 2.200
04 4 close-ups van textuur en ingrediënten	\$ 1.880	\$ 1.400
05 3 spins van 360 graden, één per variant	\$ 1.350	\$ 1.300
06 Een herofilm van 15 seconden	\$ 6.300	\$ 1.800
07 3 kanaalversies: 9:16, 1:1 en een edit van 6 seconden	\$ 1.200	\$ 450
08 De labelwijzigingen na de eerste batch	\$ 3.280	\$ 600
Opgeleverde assets, beide routes		33
Kosten per asset, fotoshoot		\$ 838
Kosten per asset, één model		\$ 358
De fotoshootroute		\$ 27.670
Dezelfde 33 assets uit één model		\$ 11.830

HOE DE POSTEN ZIJN OPGEBOUWD	FOTOSHOOT	CGI, ÉÉN MODEL
Packshots	2 studiodagen x \$ 2.200, retouche 18 x \$ 60	6 hoeken x \$ 250, 12 variantrenders x \$ 90
Lifestyle en textuur	Locatiedag \$ 6.500, macro halve dag \$ 1.400, retouche 8 x \$ 120	4 scènes x \$ 550, 4 close-ups x \$ 350
Labelwijziging	Reshootdag \$ 2.200, retouche 18 x \$ 60	Artworkwissel, nieuwe render

\$ 15.840 is het verschil, en het meeste ervan zijn dagen.

Studiodagen, een locatiedag, een crewdag en een reshootdag. Geen ervan levert op zichzelf een beeld op, en elke dag wordt opnieuw geboekt als een variant of een label verandert. Het model wordt één keer betaald, in de eerste regel.

EÉN KEER BOUWEN

Wat u één keer bouwt, en wat het oplevert

De besparing in de CGI-route komt uit één beslissing: het product één keer goed bouwen, met alles wat de latere assets nodig hebben. Dit zijn de onderdelen die het waard zijn om aan het begin te betalen, en waarvoor ze in de lancering en het hele assortiment worden hergebruikt.

EÉN KEER BOUWEN		WAARVOOR HET WORDT HERGEBRUIKT
01	Het mastermodel, op productienauwkeurigheid	Elke packshot, lifestylescène, spin en film. Bouw het uit stansvormen of CAD, niet uit foto's van een prototype.
02	Labels als losse artwork	Smaken, tinten, formaten, regionale verpakkingen en de volgende labelwijziging. Elk is een bestandswissel, geen nieuw model.
03	Materialen afgestemd op een echt sample	Glas, mat kunststof, folie, soft-touchcoating. Eén keer afgestemd op het sample, goedgekeurd en daarna vast voor het assortiment.
04	Een set packshotcamera's	Dezelfde zes hoeken voor elke variant en voor het volgende product, zodat het retailraster consistent blijft.
05	Een lichtset voor het merk	Eén studiolicht en één daglichtset. Lifestylescènes en de film nemen ze over, zodat de lancering leest als één campagne.
06	Eén lifestylescène, gebouwd als set	Opnieuw aangekleed voor seizoenen, retailers en nieuwe varianten, zonder een nieuwe ruimte te bouwen.
07	Een bibliotheek van texturen en ingrediënten	Crèmewervels, poeders, capsules, botanicals. Hergebruikt in het hele assortiment en in elke film.
08	De animatierig	Deksels die opengaan, doppen die draaien, de spin. De film, de kanaalversies en de film van de volgende lancering delen hem.

1	3	33	\$ 600
MODEL, EÉN KEER GEBOUWD	VARIANTEN ALS WISSEL	ASSETS ERUIT	VOOR EEN LABELWIJZIGING

Wanneer een shoot toch de juiste keuze is

Als het product gedragen of vastgehouden wordt en huid, haar of stof de kern van het beeld is, of als het afgewerkte product al bestaat en er voor de lancering niets meer verandert. Veel lanceringen mengen beide: mensen uit een shoot, het product uit het model.

DE ENE PAGINA

Wat u ons stuurt voor een lancering als deze

Een lancering als die in het project dat u zojuist bekeek, begint niet bij een specificatie. Een halve pagina is genoeg om te offren en te beginnen, meestal gewoon in een e-mail. Zeg wat de lancering moet doen en laat de details over aan de mensen die elke dag producten in 3D bouwen.

01	Het product	Eén regel, en hoeveel varianten: smaken, tinten, formaten, kleuren.
02	Verpakkingsbestanden	Stansvormen en labelontwerp, ook als ze nog niet af zijn. Ook CAD, als het product een eigen vorm heeft en niet alleen een doos.
03	Een sample, als er een is	Ook een pre-productiesample. Het beslist sneller over materialen dan welke beschrijving ook.
04	De lanceringsdatum	En de datum waarop de assets bij de retailers moeten zijn, meestal weken eerder.
05	Waar het verkocht wordt	Uw eigen site, marktplaatsen, retailers. Elk heeft een packshottemplate; noem ze.
06	De assetlijst	Packshots, lifestyle, textuur, spin, film. Vink aan wat u nodig heeft; een aantal per regel volstaat.
07	De hero	Het ene beeld of de ene film waarop de lancering verkocht wordt.
08	Wat nog verandert	Labels, claims, kleuren. Zeg het nu; het bepaalt wat als wissel wordt gebouwd.
09	De volgende producten	Of het assortiment groeit. Het bepaalt hoe model, camera's en scènes worden opgezet.
10	Het budget	Een bedrag of een bandbreedte. Het is de snelste weg naar een passende assetlijst.

Stuur het voordat het label definitief is

Het model kan starten vanuit stansvormen en een conceptlabel. De goedgekeurde artwork wordt aan het eind ingewisseld, zodat de lanceringsassets niet wachten op de laatste juridische opmerkingen.

Bouw voor het assortiment, niet voor de lancering

Komt er een tweede product, zeg het dan. De camera's, lichten en scènes van de eerste lancering maken de volgende sneller en goedkoper, en het assortiment oogt consistent in het schap.

Voeg toe wat u heeft, in welke staat ook: stansvormen als PDF- of AI-bestand, een STEP- of native CAD-export, labelontwerpen, afwerkings- of Pantone-referenties en foto's van elk sample. Ontbrekende bestanden komen bij u terug als vraag, niet als vertraging.

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 offeren 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 gebriefd, 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 de stansvormen, hoe ruw ook

Stansvormen, labelontwerpen, CAD, een sample of foto's van een prototype, in welke staat ook. U krijgt van ons een assetlijst, een prijs en de vragen die daarover beslissen, als schriftelijk antwoord, niet als verkoopgesprek.

Het contactformulier	maverickframe.com/contacts/
Productvisualisatie	maverickframe.com/nl/diensten/product-visualisatie/
Of gewoon	antwoorden op de e-mail waarmee deze gids binnenkwam.

Geschreven door wie deze briefings leest

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