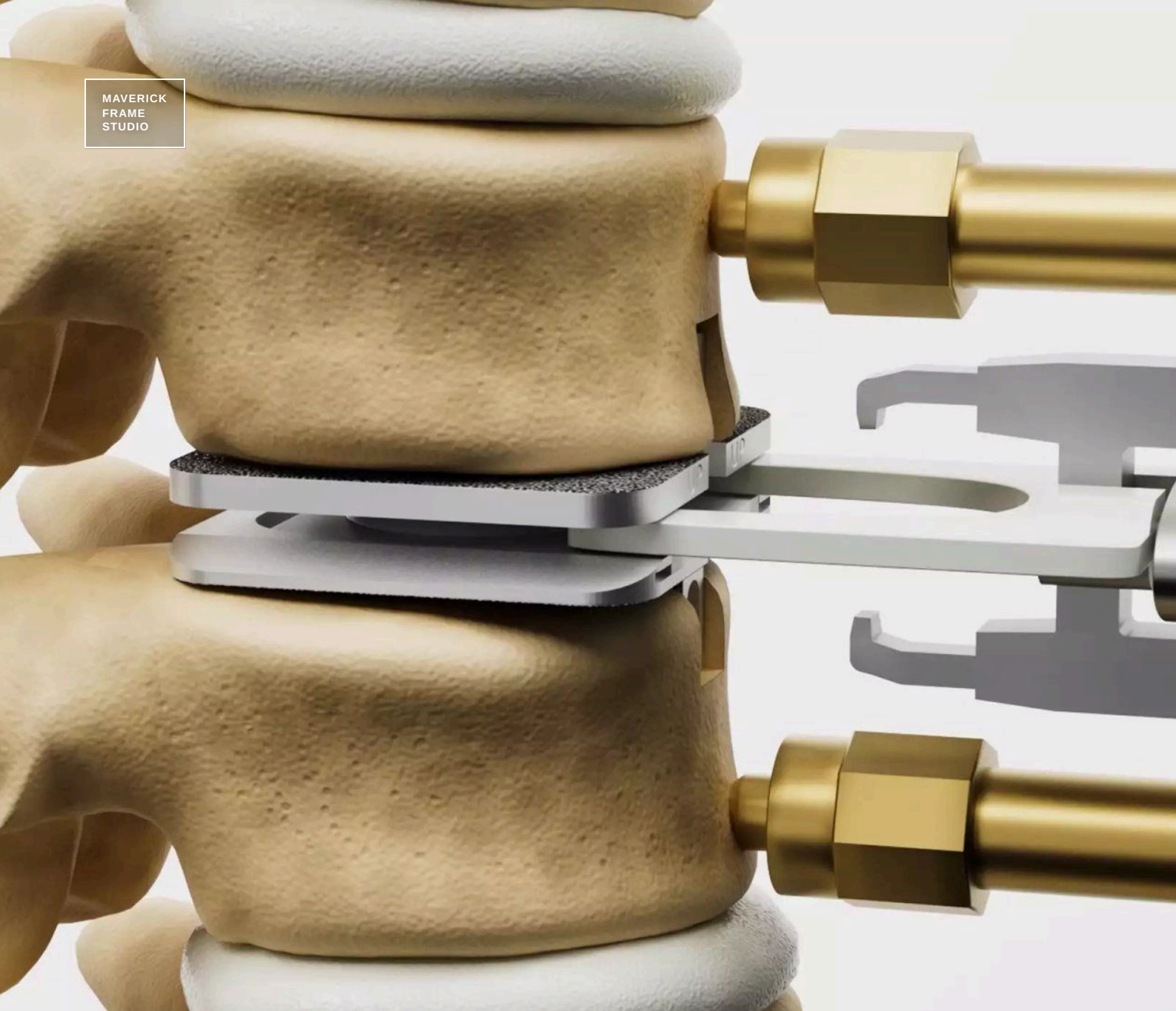




PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

60 seconden, 12 shots. Vijf ervan dragen het hele idee.

Een technische explainer, shot voor shot geprijsd op \$ 8.100: de vijf shots die uitleggen, de vier die u kunt schrappen, en de CAD, doorsneden en goedgekeurde claims die u eerst stuurt.

[BEGIN HIER](#)

Niemand leest hoe het werkt. Men kijkt ernaar.

Engineers en medische teams beschrijven een mechanisme zoals ze het zouden verdedigen: volledig, in de juiste volgorde, met elk voorbehoud. Die alinea hoort in de handleiding of de gebruiksaanwijzing. Een koper op een beursstand, een clinicus op een congres of een investeerder geeft hetzelfde mechanisme ongeveer een minuut, en begrijpt het alleen als hij het moment ziet waarop het werkt.

Een explainer is dus niet de alinea met plaatjes. Het is een korte keten van shots, die elk één stap laten zien waarop de volgende voortbouwt. Komt de briefing binnen als die alinea, dan probeert het storyboard elke zin te illustreren, en vult de film zich met orbits, logo-onthullingen en close-ups die duur ogen en niets uitleggen.

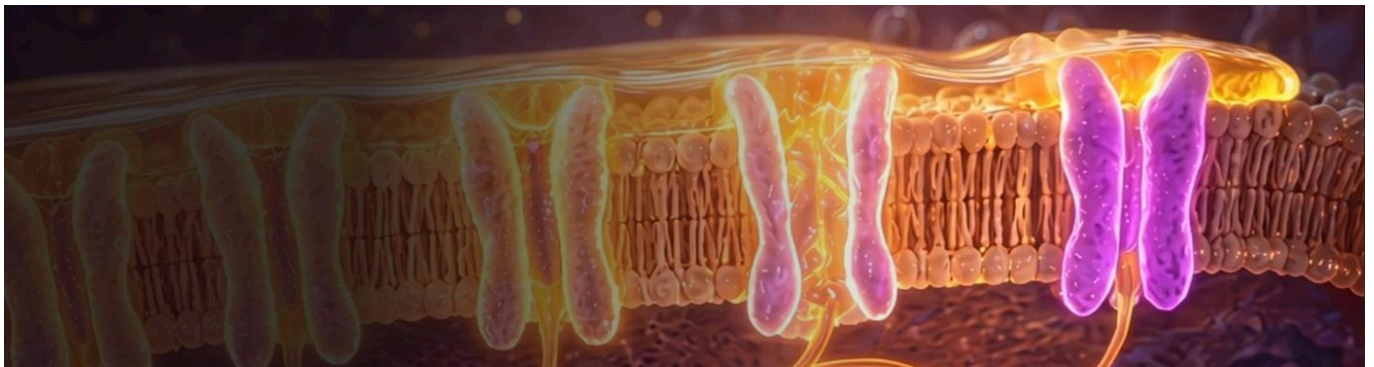
WAT DE BRIEFING MEESTAL STUURT

WAT HET STORYBOARD NODIG HEEFT

01	De volledige technische beschrijving, zoals voor de handleiding geschreven	De drie tot vijf stappen die een kijker moet zien, op volgorde, elk in één zin.
02	Elk onderdeel, bij naam	De onderdelen die tijdens die stappen bewegen of veranderen. De rest kan dicht en vereenvoudigd blijven.
03	Claims uit het hele salesdeck	De claims die regulatory, legal of medical affairs al hebben vrijgegeven, woord voor woord. Alleen die komen in beeld.
04	'Laat het hele product in detail zien'	Welk deel open moet, en waar. Een doorsnede is een modelleerbeslissing, geen renderinstelling.

Begrip ontstaat in een paar shots. De rest is omlijsting.

In de samenstelling op de volgende pagina laten vijf van de twaalf shots het probleem zien, openen ze het object en volgen ze het mechanisme tot het resultaat. Al het andere omlijst ze. Plan die vijf eerst, dan is de rest makkelijk te schrappen als het budget of de montage erom vraagt.



Maverick Frame productierendering.

DE SHOTLIJST

Zestig seconden, shot voor shot geprijsd

Hieronder een samenstelling van een mechanisme-explainer van 60 seconden, het soort dat een merk van apparaten, machines of medische producten bestelt voor een lancering, een beursstand of een salesteam, geprijsd tegen gemiddelde studiotarieven. De tweede kolom geeft de lengte van elk shot en de taak die het voor de kijker heeft.

	SHOT	LENGTE, TAAK	TEGEN STUDIOTARIEF
01	Opening: het apparaat of de machine waar het wordt gebruikt	5 s, omlijst	\$ 500
02	Logo en titelkaart	3 s, schrappen	\$ 150
03	Het probleem, getoond in plaats van verteld	6 s, draagt	\$ 700
04	De behuizing opent in een doorsnede	5 s, draagt	\$ 900
05	Het mechanisme, eerste stap	6 s, draagt	\$ 800
06	Het mechanisme, tweede stap	6 s, draagt	\$ 800
07	Langzame orbit rond de assemblage	6 s, schrappen	\$ 600
08	Close-up van bevestigingen en kabelgeleiding	4 s, schrappen	\$ 450
09	Het resultaat: voor en na, zelfde camera	6 s, draagt	\$ 700
10	Tweede hero-draaitafel	5 s, schrappen	\$ 450
11	Eén goedgekeurde claim in beeld	4 s, omlijst	\$ 350
12	Eindkaart met product en adres	4 s, omlijst	\$ 200
	Twaalf shots, 60 seconden		\$ 6.600
	Storyboard en grijze animatic, voor er iets wordt gerenderd		+ \$ 600
	Model klaar voor doorsneden, voorbereid uit schone CAD		+ \$ 900
	De explainer van 60 seconden		\$ 8.100
	De 42 seconden die hetzelfde uitleggen		\$ 6.450

5 van 12

29 s

\$ 1.650

SHOTS DRAGEN DE UITLEG

VAN DE 60 DOEN HET UITLEGGEN

AAN SHOTS DIE U KUNT SCHRAPPEN

\$ 1.650 ervan legt niets uit.

De titelkaart, de orbit, de close-up van de bevestigingen en de tweede draaitafel zien er goed uit en zijn in een storyboard makkelijk om van te houden. Schrap ze en de film duurt 42 seconden en legt precies evenveel uit. Houd ze als de film ook moet verkopen; weet alleen welke taak elk shot heeft.

DE INPUT

Wat u stuurt voor het storyboard

Het meeste hiervan bestaat al bij engineering, R&D of medical affairs. Wie het verzamelt voor het storyboard, vervangt het giswerk dat anders uitmondt in correctierondes op gerenderde shots.

STUUR DIT	WAT HET BESLIST
01 CAD of technische tekeningen	Een STEP-export plus het native bestand. Zeg welke revisie definitief is. Bewegende delen die bij het begin gescheiden zijn, kosten weinig; later gesplitst kosten ze een herbouw.
02 De stappen, op volgorde	Drie tot vijf zinnen, één per stap. Dit wordt vrijwel ongewijzigd het storyboard.
03 Waar het open moet	Het doorsnedevlak of het onderdeel dat transparant wordt, aangegeven op een tekening.
04 Hoe het beweegt	Slagen, hoeken, snelheden, richtingen, en welke delen samen bewegen. Geraden beweging is de correctie die we het vaakst zien.
05 De medische referentie	Voor ingrepen en werkingsmechanismen: de anatomie, beeldvorming of illustraties die uw medische team accepteert, en of de film schematisch of anatomisch is.
06 Goedgekeurde claims, woord voor woord	Alleen vrijgegeven tekst komt in beeld. Een nieuwe claim na de montage betekent een nieuwe goedkeuringronde, niet alleen een nieuwe titel.
07 Wat verborgen blijft	Interne delen, onaangekondigde componenten, alles wat onder IE-bescherming valt. Voor het modelleren gezegd, kost het niets.
08 Waar het draait	Een standscherm zonder geluid, een website, een salesgesprek, een congres. Bepaalt ondertiteling, voice-over en formaat.

ROL VAN HET SHOT	DE TEST	IN DE SAMENSTELLING
Draagt	Haal het weg en de kijker kan het volgende shot niet volgen	Probleem, doorsnede, elke stap, resultaat
Omlijst	Haal het weg en de film legt nog steeds uit, maar verliest context of de volgende actie	Opening, claim, eindkaart
Eerst schrappen	Haal het weg en alleen afwerking gaat verloren	Titelkaart, orbit, close-up, tweede hero

Keur de animatic goed, niet de render

De grijze animatic toont elk shot op zijn echte lengte voordat er iets belicht of gerenderd is. Volgorde, timing en snitten zijn daar goedkoop te wijzigen. Na het renderen betekent dezelfde wijziging dat het shot opnieuw gerenderd moet worden.

DE ENE PAGINA

De korte briefing voor een technische film

Voor een project als dat wat u net zag, heeft u geen script of specificatie nodig om te beginnen. Voor een explainer van een mechanisme of ingreep is dit genoeg om te offren en aan het storyboard te beginnen, en het past meestal gewoon in een e-mail met de CAD als bijlage.

01	Het product of de ingreep	Eén regel en de naam van het model of de ingreep. Zeg welke revisie op de markt komt.
02	Wat begrepen moet worden	Eén zin: wat de kijker aan het eind moet snappen.
03	De stappen	Drie tot vijf, op volgorde, elk in één zin.
04	De bestanden	CAD of tekeningen. Voor medische films de anatomische referentie die uw team accepteert.
05	De doorsnede	Welk deel open of transparant moet, aangegeven op een tekening.
06	Goedgekeurde claims	Woord voor woord, zoals vrijgegeven. Verder komt er niets in beeld.
07	Waar het draait	Stand, website, salesgesprek of congres, met of zonder geluid.
08	Wie aftekent	De engineer of clinicus die elke ronde beoordeelt, in één samengevoegde lijst.
09	De datum waarop u het nodig heeft	De echte, niet de comfortabele.
10	Het budget	Een bedrag of een bandbreedte. Het is de snelste weg naar een passende shotlijst.

Stuur de stappen, niet het script

Een voice-over die voor het storyboard is geschreven, beschrijft alles en laat niets zien. Stuur de stappen; het script is makkelijker te schrijven als de shots er zijn, en het wordt korter.

Laat de engineer controleren, niet schrijven

De mensen die het hebben ontworpen, zijn de beste beoordelaars van een storyboard en zelden de beste auteurs. Hun correcties, als één lijst per ronde, houden de film juist en op schema.

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 CAD en de stappen

Een STEP-export of tekeningen, de stappen in een paar zinnen, de claims die al zijn goedgekeurd en de datum die niet kan schuiven, in welke staat ook. U krijgt van ons een shotlijst, een prijs en de vragen die daarover beslissen, als schriftelijk antwoord, niet als verkoopgesprek.

Het contactformulier	maverickframe.com/contacts/
3D-animatie	maverickframe.com/nl/diensten/3d-animatie/
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.