



PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

Twaalf vragen voordat uw film op speelgoed lijkt.

Stel ze voordat u een contract voor 3D-animatie tekent. Een studio die uw opdracht waard is, beantwoordt alle twaalf in één e-mail. De verkeerde blijft het antwoord schuldig zodra u vraagt wie de scènebestanden beheert.

[BEGIN HIER](#)

Elke misser was zichtbaar vóór u tekende

Projecten voor 3D-animatie stranden zelden op de showreel. Elke studio heeft wel een paar prachtige shots. Ze stranden op de vijf punten hieronder, en elk daarvan was al in de eerste e-mail te zien geweest, als iemand ernaar had gevraagd.

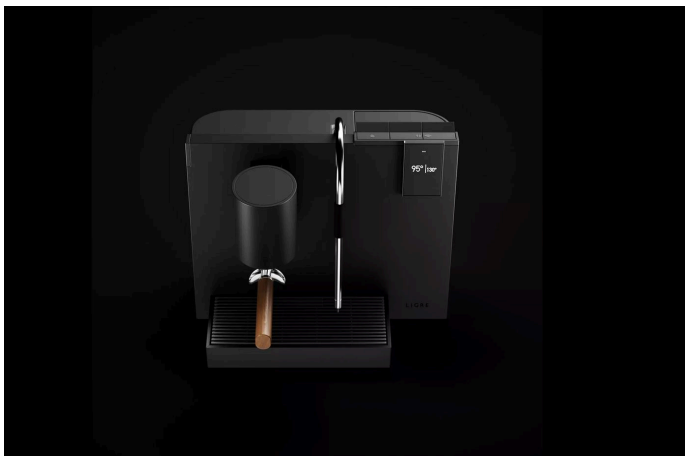
WAT HET SALESGESPREK BELOOFDE

WAT U IN WEEK DRIE ONTDEKT

01	“Fotorealistisch, zoals onze showreel”	Plastic materialen, vlak licht en zwevende beweging. Een premium product lijkt speelgoed, en kijkers klikken de film binnen seconden weg.
02	“Wij modelleren het na op basis van uw foto's”	Verhoudingen, knoppen en naden kloppen niet meer. De eerste engineer die kijkt, ziet dat het niet uw product is.
03	“Eén film voor elk kanaal”	Eén versie moet investeerders, kopers en technici bedienen, en is voor de een te technisch en voor de ander te vaag.
04	“Wijzigingen zijn geen probleem”	Feedback komt na de eindrender. Elke aanpassing kost dagen, en de lancerings- of beursdatum schuift op.
05	“Onze animator is top”	Eén freelancer beheert de bestanden en de planning. Neemt hij ander werk aan, dan staat uw film stil.

U kiest geen showreel. U kiest een proces.

De twaalf vragen op de volgende twee pagina's testen het proces. Elke vraag hoort bij een van de missers hierboven, en op elke vraag bestaat een antwoord dat u kunt controleren.



Still uit een 3D-animatie van Maverick Frame.

DE TEST, DEEL ÉÉN

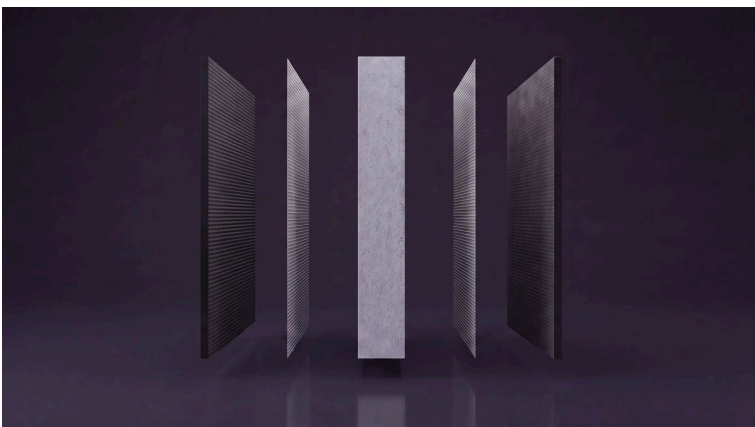
Vragen 1 tot 6: model, plan en datum

Stuur ze zoals ze hier staan. U zoekt geen enthousiasme, u zoekt cijfers, namen en data. Vage antwoorden zijn ook een antwoord.

VRAAG DIT	EEN GOED ANTWOORD KLINT ALS	HAAK AF BIJ
1. Wat heeft u van ons nodig om te starten?	Een briefing met doel, doelgroep, kanalen en duur, plus CAD- of STEP-bestanden, foto's of schetsen, het merkboek en twee referenties.	"Stuur ons gewoon een video die u mooi vindt."
2. Hoe blijft ons product exact in elke close-up?	Het model wordt gebouwd vanuit uw CAD of tekeningen, en close-ups worden getoetst aan het echte onderdeel of door uw engineer.	"We maken het op het oog na aan de hand van foto's."
3. Keuren wij een script en storyboard goed voordat de animatie start?	Ja: een script, dan een storyboard per shot met timing, allebei goedgekeurd voordat er één shot wordt geanimeerd.	"We laten u liever iets afgerond zien."
4. Wanneer zien wij de look van de film?	Stijlframes: een paar afgewerkte stills die licht, materialen en kleur vastleggen vóór de animatie.	"Dat ziet u aan het eind."
5. Wanneer zie ik het storyboard en de eerste animatic, gerekend vanaf een volledige briefing?	Een aantal werkdagen voor elk, en wat "volledig" betekent.	"Zo snel mogelijk" of helemaal geen getal.
6. Hoeveel correctierondes zitten erin, en wat telt als één ronde?	Een vast aantal bij storyboard, stijlframes en montage, waarbij een ronde één samengevoegde lijst is.	"Onbeperkte correcties."

Waarom vraag 2 en 4 het zwaarst wegen

De meeste teleurstellende films zijn niet slecht geanimeerd. Ze tonen het verkeerde product in het verkeerde licht. Beide antwoorden vertellen u of de studio het product en de look vastlegt voordat er weken in beweging gaan zitten.



Still uit een 3D-animatie van Maverick Frame.

DE TEST, DEEL TWEE

Vragen 7 tot 12: kwaliteit, versies, bestanden

VRAAG DIT

EEN GOED ANTWOORD KLINKT ALS

HAAK AF BIJ

7. Hoe controleert u de kwaliteit vóór de oplevering?

Frames op volle resolutie, beweging op volle snelheid, en de montage naast het goedgekeurde storyboard.

“Onze artists hebben veel ervaring.”

8. Kunt u laten zien hoe iets van binnen werkt?

Doorsneden, exploded views en vertraagde sequenties uit hetzelfde model, met labels waar uw engineers ze nodig hebben.

“Wij doen alleen beauty shots.”

9. Wie monteert en voegt geluid en tekst in beeld toe?

Een editor in het eigen team, die op het storyboard monteert en werkt vanuit uw goedgekeurde tekst.

“Wij leveren shots, u monteert.”

10. Welke versies levert u per kanaal?

Een 16:9-master plus de 9:16, 1:1, loops en korte versies die de lancering nodig heeft, vastgelegd vóór de animatie.

“Eén bestand, u past het formaat aan.”

11. Kunnen stills en latere films uit dezelfde scènes komen?

Ja: stills, social-versies en de volgende film hergebruiken het model, dus later werk kost minder.

“Elke film is een nieuwe klus.”

12. Wie maakt de film precies, en wordt iets uitbesteed?

Benoemde rollen in het eigen team, of een eerlijk “ja, “Ons netwerk”, een pauze of stilte. de voice-over”, met de reden.

10 - 12

GOEDE ANTWOORDEN: KIES DEZE STUDIO EN
VRAAG DE DATUM VAN HET STORYBOARD
SCHRIFTELIJK

7 - 9

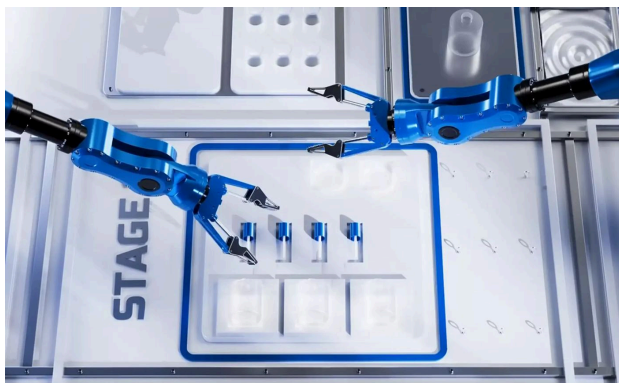
VRAAG ÉÉN BETAALD STIJLFRAME VOORDAT U DE
FILM VASTLEGT

0 - 6

HAAK AF, HOE STERK DE SHOWREEL ER OOK
UITZIET

De vraag die studio's het vaakst ontwijken, is nummer 12

Uitbesteden is gebruikelijk en niet altijd slecht. Het verzwijgen is het probleem, want een verkeerde close-up of een gemiste lanceringsdatum lost u niet op met een team dat u nooit heeft ontmoet.



Still uit een 3D-animatie van Maverick Frame.

VERSTUREN

Eén e-mail, drie studio's, één dag

Voor deze test heeft u geen gesprek nodig. Plak de e-mail hieronder, voeg toe wat u al heeft en stuur hem tegelijk naar de drie studio's op uw shortlist. Het verschil tussen de antwoorden is meestal al bij de tweede alinea duidelijk.

DE E-MAIL DIE U VERSTUURT

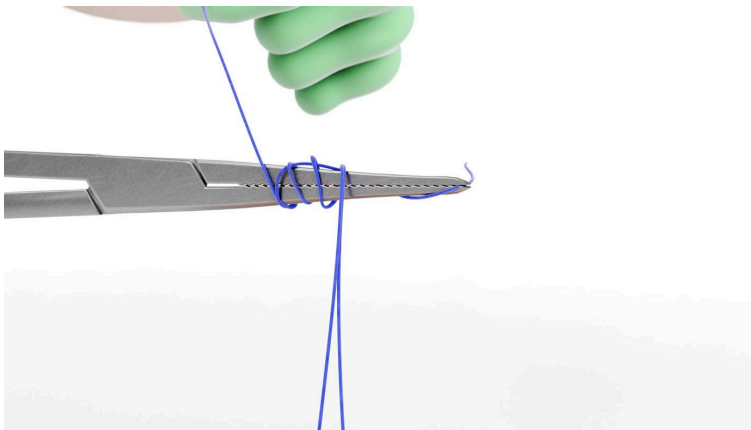
01	Onderwerp	3D-animatie voor [product, machine of project], offerte en twaalf vragen
02	Regel 1	Wij zoeken [een lanceringsfilm / een explainer / een hoe-werkt-het-film / een walkthrough] van ongeveer [lengte] voor [kanalen] vóór [datum].
03	Regel 2	Bijgevoegd: de briefing, CAD of tekeningen, foto's of schetsen, het merkboek en twee referenties die ons aanspreken.
04	Regel 3	Beantwoord de twaalf vragen hieronder graag met cijfers en namen, niet met bandbreedtes.
05	Regel 4	Plak hier vraag 1 tot 12 van pagina 03 en 04.
06	Regel 5	Wij beslissen binnen een week nadat alle drie de antwoorden binnen zijn.

Wat goede antwoorden gemeen hebben

Ze zijn kort. Ze antwoorden in werkdagen en dollars, noemen de mensen en stellen u een of twee vragen terug over uw bestanden en waar de film te zien zal zijn.

Wat wij zouden antwoorden

Onze eigen cijfers staan op de volgende pagina, in hetzelfde format, zodat u ons met dezelfde test kunt beoordelen.



Still uit een 3D-animatie van Maverick Frame.

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 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 wat u al heeft

Tekeningen, een model, foto's of een conceptbriefing, in welke staat ook. U krijgt van ons een scope, 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 medeoprichter van Maverick Frame Studio. De cijfers in deze gids komen uit onze eigen inbox en onze eigen tarieflijst, niet uit een brancheonderzoek.