



PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

Twaalf vragen voordat uw notenhout oranje wordt.

Stel ze voordat een studio aan uw deurencollectie begint. Een goede beantwoordt ze alle twaalf in één e-mail, van CAD tot dealerbestanden. De verkeerde valt stil bij de variantenvraag.

BEGIN HIER

Elke misser was zichtbaar vóór u tekende

Renderprojecten voor deuren en ramen mislukken zelden op het portfolio. Elke studio kan een glazen pivotdeur in een stille gang laten zien. Ze mislukken op het proces: de vijf problemen hieronder, en elk ervan was in de eerste e-mail al te zien geweest, als iemand ernaar had gevraagd.

WAT HET VERKOOPGESPREK BELOOFDE

WAT U BIJ DE LANCERING ONTDEKT

01	'We renderen de hele collectie'	Te veel combinaties om te fotograferen. De offerte is per beeld. Twaalf modellen in acht afwerkingen met drie glassoorten zijn 288 deuren nog vóór één kruk, en niemand heeft gepland welke er gerenderd worden.
02	'Stuur ons gewoon een monster van elke deur'	Monsters kosten meer dan de foto's. U bouwt en verzendt een monsterdeurblad voor elke afwerking, en de volgende wijziging van het beslag maakt de hele set weer verouderd.
03	'We kunnen elk materiaal matchen'	Afwerkingen die op scherm niet kloppen. Het notenfineer oogt oranje, de matte lak lijkt zijdeglans, en de eerste dealerklacht komt binnen met een foto van de echte deur.
04	'Uw dealers snijden zelf bij wat ze nodig hebben'	Elke dealer toont een andere deur. Elke dealer snijdt bij, kleurt bij of fotografeert opnieuw, en uw collectie ziet eruit als vier verschillende merken in vier webshops.
05	'De configuratorbestanden doen we ook'	Configuratorbeelden die niet bij de catalogus passen. De deurconfigurator krijgt een vereenvoudigd model met eigen materialen, dus de deur die een koper samenstelt is niet de deur uit de catalogus.

U kiest geen portfolio. U kiest een werkwijze.

De twaalf vragen op de volgende twee pagina's testen de route van uw CAD naar het dealerportaal. Elke vraag hoort bij een van de problemen hierboven, en op elke vraag bestaat een antwoord dat u kunt controleren.



Maverick Frame productierendering.

DE TEST, DEEL ÉÉN

Vragen 1 tot 6: modellen en afwerkingen

Stuur ze zoals ze zijn. U zoekt geen enthousiasme; u zoekt bestandsformaten, getallen en namen. Een vaag antwoord is ook een antwoord.

VRAAG DIT	EEN GOED ANTWOORD KLINT ALS	HAAK AF ALS
1. Wat heeft u nodig uit onze CAD- of STEP-bestanden, en hoe controleert u het model daartegen?	STEP of native CAD per model, opgeschoond voor rendering en gecontroleerd tegen het productblad: profielen, naden, scharnierposities.	'We modelleren het wel na op basis van uw foto's.'
2. Hoe prijst u modellen maal afwerkingen maal glas maal beslag?	Elke deur één keer gemodelleerd; elke extra afwerking, glassoort of kruk op een bestaande camera geprijsd als variant, een fractie van een nieuw beeld.	Elke combinatie geprijsd als nieuwe render.
3. Welke combinaties zou u als volledig beeld renderen, en welke als variant?	Eerst een wedervraag over wat uw kanalen verkopen, dan een matrix: topcombinaties als beeld, de rest als variant of laag.	Een aanbod om ze allemaal te renderen, zonder iets te vragen.
4. Welke fysieke monsters heeft u nodig, en hoeveel?	Eén monster of staal per afwerkingsfamilie, plus de afwerkingscodes, om te matchen. Geen complete deur in elke afwerking.	Een verzoek om een afgewerkte deur in elke kleur.
5. Hoe matcht u fineer, lak en metaal met onze monsters?	Materiaal opgebouwd vanuit het monster of een scan, de RAL-code en de glansgraad, goedgekeurd op een close-up vóórdat er een ruimte wordt gerenderd.	Matchen op de foto's van uw website, of eerst de sfeerbeelden.
6. Hoeveel correctierondes zitten erin, en wat telt als één ronde?	Twee bij de draft en één bij de eindversie, waarbij een ronde één gebundelde lijst met opmerkingen is.	'Onbeperkt correcties.' Dat betekent dat niemand ze heeft geprijsd.

Waarom vraag 2 en 5 het zwaarst wegen

Een deurencollectie wordt geprijsd op haar varianten, niet op de eerste render, dus de kosten van de veertigste afwerking bepalen uw budget. En een afwerking die niet klopt kost meer dan welke render ook: ze komt terug als klacht van dealers en als retour van kopers.



Maverick Frame productierendering.

DE TEST, DEEL TWEE

Vragen 7 tot 12: dealers en online tools

VRAAG DIT

EEN GOED ANTWOORD KLINT ALS

HAAK AF ALS

7. Hoe houdt u licht, camera en schaal gelijk over de hele collectie?

Eén lichtopstelling en één cameraset, bewaard voor de collectie; een nieuw model valt in dezelfde set.

Elke deur apart belicht en in beeld gebracht.

8. Hoe benoemt en levert u bestanden voor onze dealerportalen?

Bestandsnamen opgebouwd uit uw SKU-codes (model, afwerking, glas, kruk), in elke uitsnede die de portalen vragen, met een naamgevingsoverzicht.

'We sturen een zip met de eindbeelden.'

9. Wat levert u voor een 3D-configurator of een AR-viewer?

Geoptimaliseerde GLB en USDZ per model op ware schaal, een apart materiaal per optie, gebouwd binnen de limieten van uw developer.

Het zware renderbestand, hernoemd.

10. En voor een beeldgebaseerde deurconfigurator?

Gelaagde renders vanuit vaste camera's, één laag per optie voor deurblad, glas, kruk en kozijn, gelijk aan de catalogusbeelden.

Alleen één plat beeld per combinatie.

11. Kunt u tonen wat een foto niet kan: kernen, afdichtingen, meerpuntssloten?

Doorsneden en exploded views uit dezelfde CAD, plus zo nodig een korte openingsloop.

Een verzoek om een doorgezaagde deur om te fotograferen.

12. Hoe lang duurt een nieuwe afwerking zodra de collectie live is?

Een aantal werkdagen vanaf het goedgekeurde monster, omdat modellen, camera's en licht bewaard blijven.

Het wordt geoffreerd als nieuw project.

10 - 12

GOEDE ANTWOORDEN: KIES DEZE STUDIO EN VRAAG DE DATUM VAN DE EERSTE DRAFT OP PAPIER

7 - 9

BESTEL EERST ÉÉN DEUR IN TWEE AFWERKINGEN ALS BETAALDE TEST

0 - 6

HAAK AF, HOE STERK HET PORTFOLIO OOK OOGT

De vraag die studio's het vaakst ontwijken, is nummer 9

Veel studio's renderen deuren prachtig en hebben nog nooit een real-time model volgens de specificaties van een ander geleverd. Vraag welke bestandsgrootte en textuurresolutie ze zouden aanhouden. Een getal is een antwoord; 'dat hangt van het platform af' zonder wedervraag meestal niet.



Maverick Frame productierendering.

VERSTUUR HEM

Eén e-mail, drie studio's, één dag

Voor de test is 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. Binnen een werkdag komen de antwoorden binnen, en meestal ziet u het verschil al bij de tweede alinea.

DE E-MAIL OM TE VERSTUREN

01	Onderwerp	Deurrenders voor [collectie], offerte en twaalf vragen
02	Regel 1	We hebben renders nodig van [aantal] modellen in [aantal] afwerkingen voor [catalogus / dealerportaal / deurconfigurator] vóór [lanceringsdatum].
03	Regel 2	Bijgevoegd: STEP-bestanden, de afwerkingslijst met codes, onze SKU-naamgeving en twee referenties die we goed vinden.
04	Regel 3	Graag antwoord op de twaalf vragen hieronder, met getallen en namen, niet met ranges.
05	Regel 4	Plak hier de vragen 1 tot 12 van pagina 03 en 04.
06	Regel 5	We beslissen binnen een week nadat we alle drie de antwoorden hebben ontvangen.

Wat goede antwoorden gemeen hebben

Ze zijn kort. Ze antwoorden in werkdagen en dollars, noemen de bestandsformaten die uw developer nodig heeft, en vragen welke combinaties u echt verkoopt.

Wat wij zouden antwoorden

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



Maverick Frame productierendering.

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 CAD, stalen en een SKU-lijst

STEP- of CAD-bestanden per model, afwerkingscodes of een fysiek monster waar de afwerking lastig te lezen is, de SKU-lijst die uw dealers gebruiken en de briefing die u heeft, in welke staat ook. We antwoorden met een scope, een prijs en de vragen die de doorslag geven - als antwoord, niet als verkoopgesprek.

Het contactformulier	maverickframe.com/contacts/
Deur- en raamprojecten	maverickframe.com/nl/oplossingen/deuren-en-raamfabrikanten/
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.