



PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

# Twaalf vragen voordat uw lancering op een prototype wacht.

Stel ze voordat u uw CAD aan een renderstudio geeft. Een partner die uw lancering waard is, beantwoordt ze alle twaalf in één mail. De verkeerde valt stil rond vraag drie.

BEGIN HIER

# Elke misser was zichtbaar voordat de CAD de deur uit ging

Renders van een nieuwe machine mislukken zelden op het portfolio. Elke studio heeft er een goed. Ze mislukken op de vijf punten hieronder, meestal een paar weken voor de catalogus of de beurs, en elk ervan was in de eerste mail te zien geweest, als iemand ernaar had gevraagd.

De oorzaak is alledaags. De lanceringsdatum volgt het verkoopplan en de beurskalender, terwijl engineering nog onderdelen wijzigt. De studio wordt laat gebriefd, met het bestand dat toevallig klaarlag, en de vragen die deze missers hadden gevangen, worden in week drie gesteld in plaats van in de eerste mail.

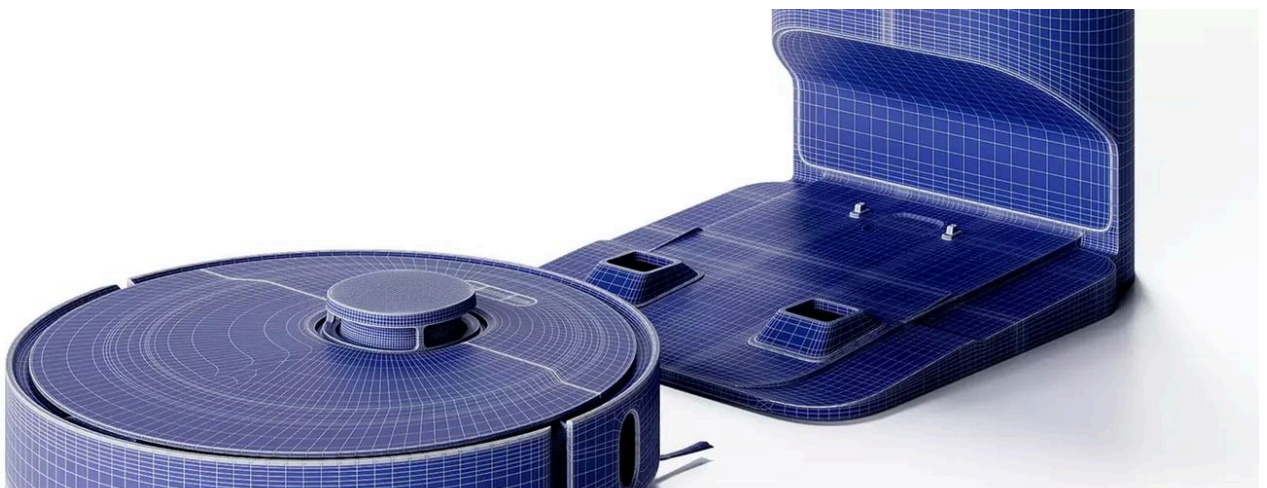
HET PROBLEEM

WAT U IN WEEK DRIE ONTDEKT

|    |                                                           |                                                                                                                                                                                                                 |
|----|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | <b>Nog geen product om te fotograferen</b>                | Beloofd was 'we kunnen vóór het prototype beginnen'. Nu wil de studio foto's van een af exemplaar. Dat is er nog niet, de cataloguedeadline verstrijkt en de beurs opent met een specsheets.                    |
| 02 | <b>Ruwe CAD rendert niet goed</b>                         | 'Stuur ons gewoon de STEP.' De export komt samengevoegd binnen, duizenden onderdelen en geen afwerkingslijst. De eerste week gaat op niet-geoffreerde reparatie, en de render oogt nog steeds als een tekening. |
| 03 | <b>Machines te groot of te complex om te fotograferen</b> | 'We laten hem in actie zien.' De machine staat op een grijze vloer voor een stockdecor. Niets beweegt, de schaal klopt niet en dealers pakken de oude brochurefoto er weer bij.                                 |
| 04 | <b>Elke variant heeft een eigen beeld nodig</b>           | 'Varianten zijn geen probleem.' Elke optie, elk aanbouwdeel en elke kleur wordt als nieuwe render geprijsd, en juist de configuratie die dealers het meest verkopen, komt nooit in beeld.                       |
| 05 | <b>Kopers zien niet hoe het werkt</b>                     | 'Een animatie legt het uit.' Een lange draaischijf van de gesloten machine. Het mechanisme gaat nooit open en het verkoopteam legt het nog altijd met de handen uit.                                            |

## U kiest geen portfolio. U kiest een werkwijze.

De twaalf vragen op de volgende twee pagina's toetsen die werkwijze. Elke vraag hoort bij een van de missers hierboven, en op elke vraag bestaat een antwoord dat u kunt controleren voordat de eerste render klaar moet zijn.



Maverick Frame productierendering.

## DE TEST, DEEL ÉÉN

## Vragen 1 tot 6: de datum, de CAD, de locatie

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

## VRAAG DIT

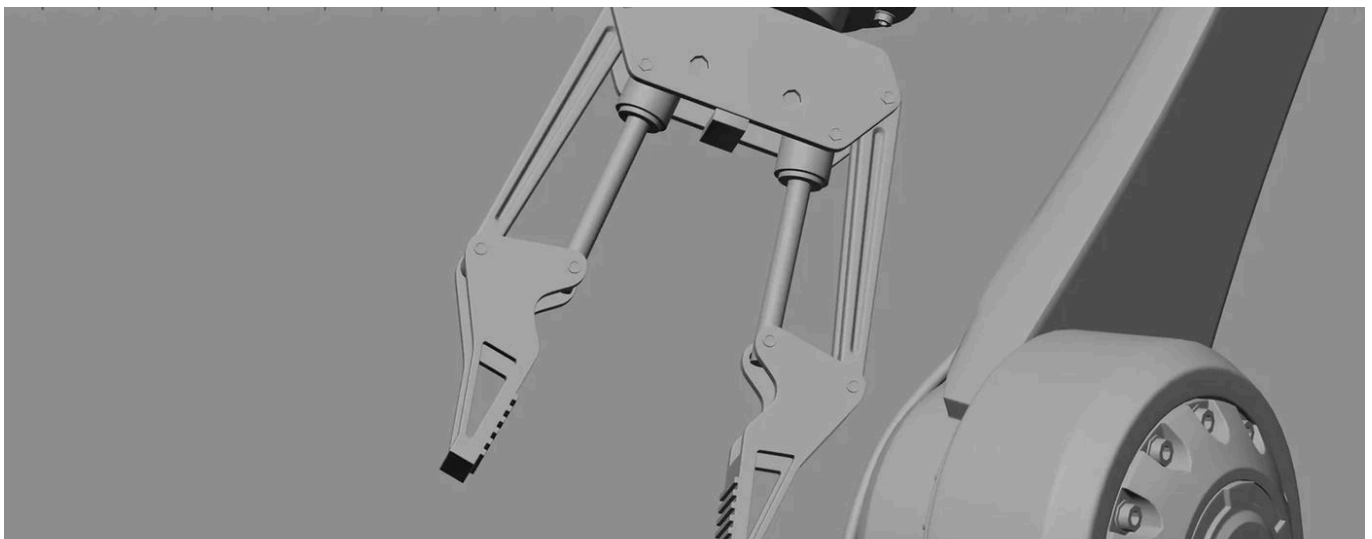
## EEN GOED ANTWOORD KLINT ALS

## HAAK AF ALS

|                                                                                                         |                                                                                                                                                |                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1. Kunt u beginnen voordat het eerste exemplaar bestaat, en op basis waarvan?</b>                    | Ja, vanuit de actuele CAD of STEP, een afwerkingslijst en foto's van een eerder model, met in het eerste antwoord een lijst van wat ontbreekt. | 'Stuur ons eerst foto's van het afgewerkte product.'                         |
| <b>2. Wanneer zie ik het eerste concept, en wat als de lanceringsdatum naar voren schuift?</b>          | 3 tot 5 werkdagen voor een still bij een volledige briefing, en een geprijsde spoedoptie: ongeveer de helft van de tijd voor zo'n 40% meer.    | 'Zo snel mogelijk', of spoed zonder prijs.                                   |
| <b>3. Wat gebeurt er als onze CAD binnenkomt als één samengevoegde export van duizenden onderdelen?</b> | Een bestandscheck vóór de offerte, en reparatie als aparte regel geprijsd. Een ruwe export repareren kan meer kosten dan het model zelf.       | 'Geen probleem' en een vaste prijs voordat iemand het bestand heeft geopend. |
| <b>4. Hoe houdt u het model trouw aan onze maten en afwerkingen?</b>                                    | Geometrie blijft uit de CAD, afwerkingen komen uit uw lijst of een monster, en u keurt een clay-preview goed vóór de belichting.               | 'Het gaat er goed uitzien.'                                                  |
| <b>5. Hoe gaat u om met onuitgebrachte CAD, en wie kan die openen?</b>                                  | Uw NDA getekend, toegang alleen voor het projectteam, levering via gecontroleerde kanalen.                                                     | Bestanden via privémail of naar onbekende freelancers.                       |
| <b>6. Hoe laat u een machine van dit formaat aan het werk zien, en waar komt de omgeving vandaan?</b>   | De locatie, fabriekshal of het terrein op schaal in 3D gebouwd uit uw referenties, met de machine aan een echte taak.                          | Een stockdecor achter een stilstaand model.                                  |

### Waarom vraag 4 de lancering beschermt

Een render met een verhouding of afwerking die u niet maakt, belandt in een dealerofferte, een aanbesteding en een vakblad. Een clay-preview die uw engineer aftekent, kost een uur. Een gepubliceerd beeld corrigeren kost een ronde langs elk kanaal dat het afdruckte.



Maverick Frame productierendering.

## DE TEST, DEEL TWEE

## Vragen 7 tot 12: beweging, varianten, mechaniek

VRAAG DIT

EEN GOED ANTWOORD KLINT ALS

HAAK AF ALS

**7. Wie controleert of gieken, armen en aanboudelen binnen echte grenzen bewegen?**

Bewegende delen op de draaipunten uit de CAD, en standen die uw engineer bij de preview aftekent.

Standen op het oog: 'niemand die het ziet'.

**8. Wat kost een nieuwe optie of kleur zodra het mastermodel bestaat?**

Merkbaar minder dan het eerste aanzicht, want model, materialen en licht bestaan al. Per variant schriftelijk geprijsd.

Elke variant geprijsd als nieuwe render.

**9. Kan het model van volgend jaar uit dezelfde bestanden komen?**

De studio archiveert model en scènes, u stuurt de gewijzigde onderdelen en alleen de wijzigingen worden geoffreerd.

Na levering bestaan alleen de definitieve JPEG's.

**10. Hoe laat u zien wat er in de machine zit?**

Een exploded view en een doorsnede uit hetzelfde model, met de volgorde van onderdelen afgestemd met engineering.

Een exploded view die met de hand uit de handleiding is nagetekend.

**11. Hoe lang moet de uitlegfilm zijn, en wanneer zien we hem bewegen?**

Een lengte die past bij de opdracht, een storyboard en een preview vóór de eindversie. Tot een minuut duurt 4 tot 6 weken.

Geen storyboard: meteen naar de eindrender.

**12. Voor welke schermen en formaten levert u?**

Allemaal vooraf benoemd: ledwand op de stand, dealerpresentatie, productpagina, social, elk in de scène gekadreerd.

Eén masterbeeld en 'dat kunt u zelf bijsnijden'.

### 10 - 12

GOEDE ANTWOORDEN: IN ZEE GAAN, EN DE DATUM VAN HET EERSTE CONCEPT OP PAPIER VRAGEN

### 7 - 9

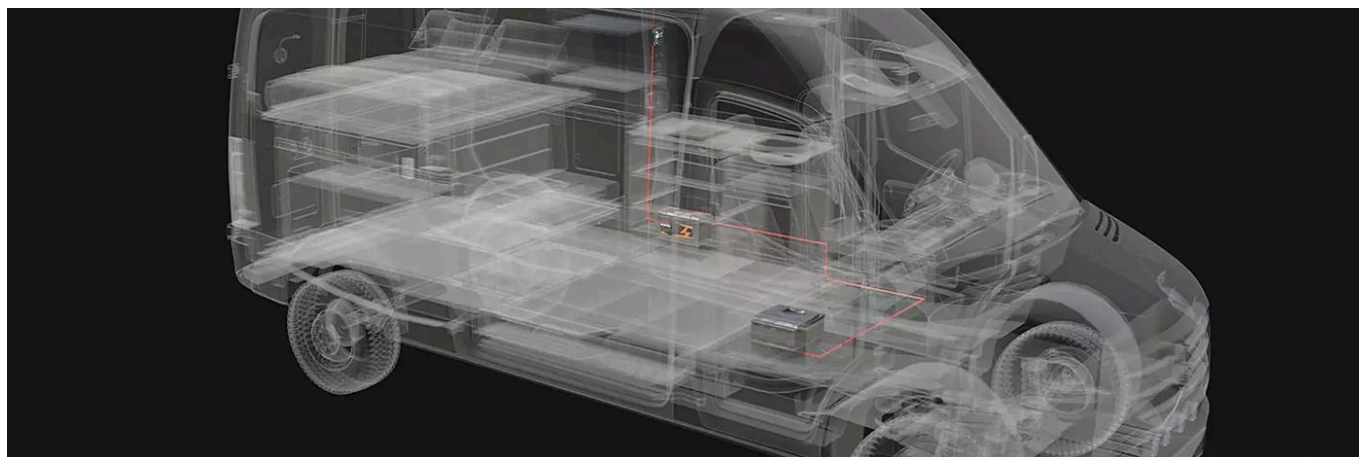
VRAAG ÉÉN TESTRENDER VAN EEN ECHT ONDERDEEL VÓÓR DE LANCERINGSSET

### 0 - 6

HAAK AF, HOE STERK HET PORTFOLIO ER OOK UITZIET

#### De vraag die studio's het vaakst ontwijken, is nummer 3

Engineeringbestanden zijn gemaakt voor de fabriek, niet voor de camera. Een studio die offert zonder uw bestand te openen, slikt de reparatie en snijdt in de kwaliteit, of factureert haar in week twee. Vraag wat het bestand nodig heeft en luister of er een aparte regel komt.



Maverick Frame productierendering.

VERSTUREN

# Eén mail, drie studio's, één dag

Voor de test hoeft u niet te bellen. Plak de mail hieronder, voeg toe wat u al heeft en stuur hem tegelijk naar de drie studio's op uw shortlist. De antwoorden komen binnen een werkdag, en het verschil is meestal bij de tweede alinea al duidelijk.

DE MAIL OM TE VERSTUREN

|    |           |                                                                                                                         |
|----|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | Onderwerp | Renders van [product] voor [lancering / beurs], offerte en twaalf vragen                                                |
| 02 | Regel 1   | We zoeken [aantal] stills en [aantal] animaties van [product] voor [catalogus / beurs / dealers], eerste datum [datum]. |
| 03 | Regel 2   | Bijgevoegd: een STEP-export, de afwerkingslijst en foto's van [het vorige model / het prototype].                       |
| 04 | Regel 3   | Het product is nog niet uitgebracht. Onze NDA zit in de bijlage; graag antwoorden met getallen en namen.                |
| 05 | Regel 4   | Plak hier de vragen 1 tot 12 van pagina 03 en 04.                                                                       |
| 06 | Regel 5   | We beslissen binnen [aantal] werkdagen nadat alle drie de antwoorden binnen zijn.                                       |

### Wat goede antwoorden gemeen hebben

Ze zijn kort. Ze antwoorden in werkdagen en dollars, zeggen wat er aan uw bestand ontbreekt en stellen u zelf een of twee vragen over de omgeving en de datum.

### Wat wij zouden antwoorden

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



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 de CAD en de lanceringsdatum

---

Een STEP-export of het native bestand, een afwerkingslijst, foto's van een eerder model en de data van de lancering of de beurs, in welke staat ook. U krijgt van ons wat er aan het bestand ontbreekt, een prijs en de vragen die daarover beslissen, als schriftelijk antwoord, niet als verkoopgesprek.

|                             |                                                                                                                                         |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Het contactformulier</b> | <a href="https://maverickframe.com/contacts/">maverickframe.com/contacts/</a>                                                           |
| <b>CGI voor fabrikanten</b> | <a href="https://maverickframe.com/nl/oplossingen/industrie-en-productie/">maverickframe.com/nl/oplossingen/industrie-en-productie/</a> |
| <b>Of gewoon</b>            | 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.