



PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

Twaalf vragen voordat uw armaturen in de catalogus staan.

Stel ze voordat u een contract voor verlichtingsrenders tekent. Een studio die het waard is, beantwoordt alle twaalf in één e-mail. De verkeerde studio zwijgt zodra u vraagt hoe ze het licht zelf echt laat ogen.

[BEGIN HIER](#)

Elke misser was zichtbaar voordat u tekende

Projecten voor verlichtingsrenders lopen zelden stuk op het hero-beeld. Een gloeiende hanglamp in een donkere ruimte staat in elk portfolio. Ze lopen stuk op de vijf punten hieronder, en elk daarvan had u al in de eerste e-mail kunnen zien, als iemand ernaar had gevraagd.

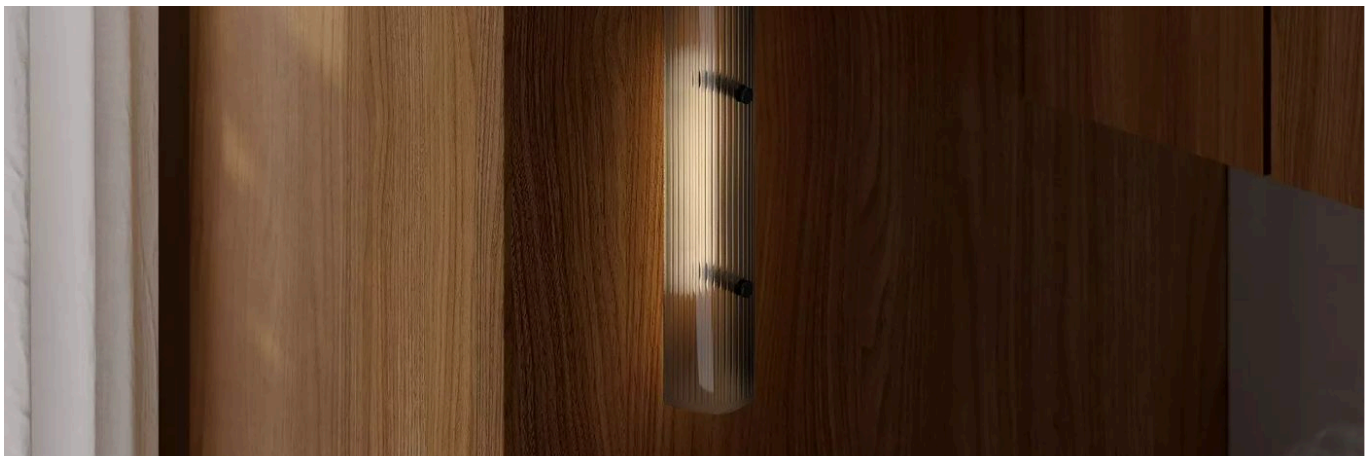
WAT HET VERKOOPGESPREK BELOOFDE

WAT U BIJ DE LANCERING ONTDEKT

01	“Fotorealistisch, natuurlijk”	Het glas lijkt op plastic, het licht is een vlakke witte vlek en het geborstelde messing heeft geen reflectie. De distributeur ziet het als eerste.
02	“Het licht gaat kloppen”	De bundel, de gloed en het patroon op de wand hebben niets met de echte armatuur te maken, en de lichtontwerper ziet het meteen.
03	“Afwerkingen zijn eenvoudig”	Elke afwerking wordt als nieuw beeld geoffreerd, de kleuren verschuiven tussen de beelden en de collectie lijkt van drie merken te komen.
04	“We kunnen het ook animeren”	De film waarin de lamp aangaat komt van een andere leverancier, vanaf nul opgebouwd, met een kap en bevestiging die niet bij de catalogus passen.
05	“Het komt op tijd klaar”	De beelden komen na de beurs, de drukdatum van de catalogus of de start van de pre-order. Geen van die data schuift op voor een late render.

U kiest geen portfolio. U kiest een werkwijze.

De twaalf vragen op de volgende twee pagina's testen die werkwijze. Elke vraag hoort bij een van de missers hierboven, en op elke vraag bestaat een antwoord dat u kunt controleren voordat er ook maar één beeld is gerenderd.



Maverick Frame productierendering.

DE TEST, DEEL ÉÉN

Vragen 1 tot 6: bestanden, licht, datum

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

VRAAG DIT

EEN GOED ANTWOORD KLINT ALS

HAAK AF ALS

1. Wat hebt u van ons nodig om te beginnen?	CAD of tekeningen met maten, stalen of daglichtfoto's van elke afwerking en elk glas, en IES-bestanden als u die hebt.	"Een productfoto is genoeg."
2. Hoe zorgt u ervoor dat het licht zelf klopt?	De lichtbron wordt gebouwd met haar kleurtemperatuur en, indien aangeleverd, het IES-bestand, zodat de bundel en het patroon op de wand de echte lichtverdeling volgen.	"De gloed voegen we in Photoshop toe."
3. Hoe laat u glas, diffusors en metaal echt ogen?	Breking, ophaalverstrooiing en reflecties ingebouwd in elk materiaal en gecontroleerd aan de hand van een foto of staal van de echte afwerking.	"Al het glas ziet er hetzelfde uit."
4. Kunt u de armatuur aan en uit tonen?	Beide toestanden uit dezelfde scène en camera, zodat de catalogus het ontwerp toont en het sfeerbeeld het licht.	"Alleen aan, uit is saai."
5. Kunt u Revit-, BIM- of STEP-bestanden uit hetzelfde model leveren?	Ja, gebouwd uit het model dat voor de renders is gebruikt en gecontroleerd aan de hand van uw tekeningen, zodat voorschrijvers de echte maten plaatsen.	"Dat is een ander team, vanaf nul."
6. Wanneer zie ik de eerste versie, gerekend vanaf een complete briefing?	Een datum in werkdagen voor het eerste beeld en voor de volledige set, en een duidelijke lijst van wat "compleet" betekent.	"Zo snel mogelijk" of helemaal geen getal.

Waarom vraag 2 en 3 het zwaarst wegen

Een distributeur, een lichtontwerper of een voorschrijver beoordeelt het licht voordat iemand het productblad leest. Bij een vlakke gloed of glas dat op plastic lijkt, gaan de beelden terug, en de beursdatum schuift niet mee. Beide hangen af van wat de studio opvraagt en controleert voordat ze begint.



Maverick Frame productierendering.

DE TEST, DEEL TWEE

Vragen 7 tot 12: collectie, film, team

VRAAG DIT

EEN GOED ANTWOORD KLINT ALS

HAAK AF ALS

7. Hoe zorgt u dat een hele collectie er bij alle armaturen en afwerkingen identiek uitziet?

Eén masterscène, één lichtopstelling en één camera per hoek; elke afwerking is hetzelfde model met een eigen materiaal.

“Elke armatuur is een eigen project.”

8. Wat kost de volgende afwerking of maat als de eerste gebouwd is?

Een prijs in uren per armatuur op het bestaande model, ver onder de eerste, vermeld in de offerte.

Elke afwerking geoffreerd als nieuw project.

9. Kunnen de film waarin de lamp aangaat, de advertenties en de social-versies uit dezelfde modellen komen?

Ja: de catalogusmodellen worden geanimeerd, dus de film, de 9:16-versies en de sfeerbeelden passen bij de stills.

“Animatie is een ander team, vanaf nul.”

10. Hebt u een fysiek sample nodig?

Een sample als u er een kunt sturen, anders close-upfoto's bij daglicht van elke afwerking en elk glas, aan en uit.

“Niet nodig, al het messing ziet er hetzelfde uit.”

11. Hoeveel correctierondes zijn inbegrepen, en wat telt als een ronde?

Twee op de eerste versie en één op het definitieve beeld, met een ronde als één samengevoegde lijst opmerkingen.

“Onbeperkte correcties.”

12. Wie modelleert en rendert de collectie precies, en wordt er iets uitbesteed?

Benoemde rollen in het eigen team van de studio, of een eerlijk “ja, de animatie” met de reden erbij.

“Ons netwerk”, een pauze of stilte.

10 - 12

GOEDE ANTWOORDEN: IN ZEE GAAN EN DE DATUM VAN DE EERSTE VERSIE SCHRIFTELIJK VASTLEGGEN

7 - 9

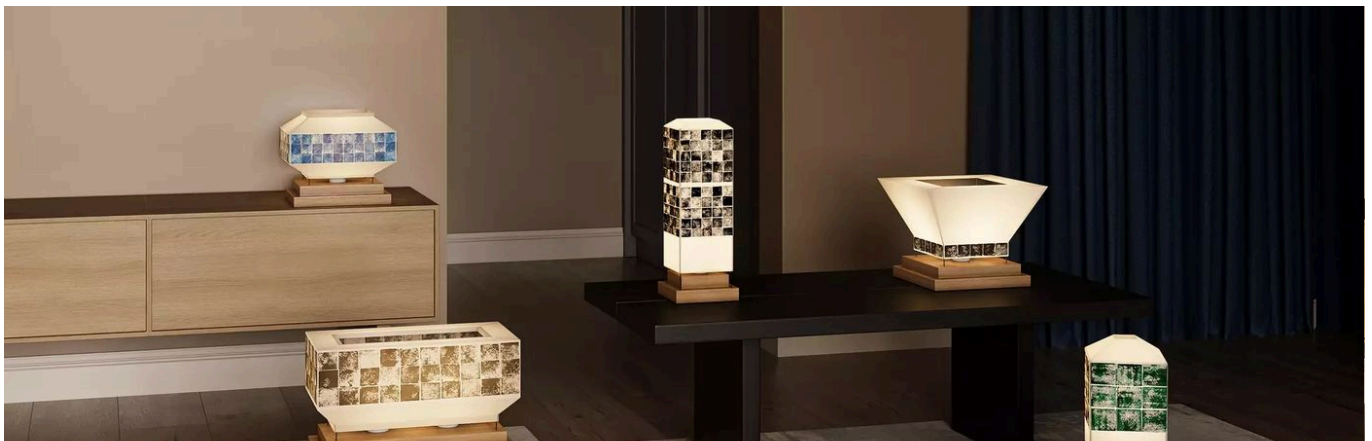
VRAAG ÉÉN BETAALD TESTBEELD VOORDAT U ZICH VOOR DE HELE COLLECTIE VASTLEGT

0 - 6

HAAK AF, HOE STERK HET PORTFOLIO ER OOK UITZIET

De vraag die studio's het vaakst ontwijken: nummer 12

Uitbesteden komt veel voor en is niet altijd slecht; verzwijgen is het probleem, want juist als een collectie door drie verschillende handen wordt gerenderd, gaan afwerkingen en licht verschuiven. Stel de vraag zonder omwegen en let op hoe lang het antwoord duurt.



Maverick Frame productierendering.

VERSTUREN

Eén e-mail, drie studio's, één dag

U hebt geen gesprek nodig om de test te doen. Kopieer de e-mail hieronder, voeg toe wat u al hebt 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 E-MAIL DIE U VERSTUURT

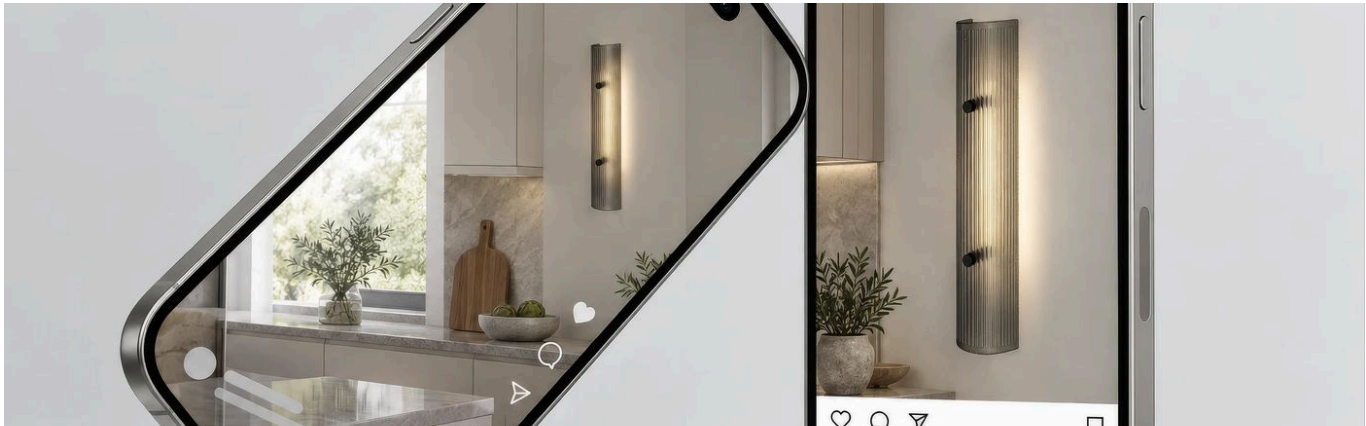
01	Onderwerp	Verlichtingsrenders voor [armatuur of collectie], offerte en twaalf vragen
02	Regel 1	Wij hebben [aantal] beelden nodig van [aantal] armaturen, [hanglampen / wandlampen / tafellampen / architectuurarmaturen], voor [onze catalogus / onze webshop / een beurs / presentaties aan voorschrijvers] uiterlijk [datum].
03	Regel 2	Bijgevoegd: CAD of tekeningen, foto's van elke afwerking en elk glas, en IES-bestanden als wij die hebben.
04	Regel 3	Wilt u de twaalf vragen hieronder beantwoorden 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 de afwerkingen en het licht.

Wat wij zouden antwoorden

Onze eigen cijfers staan op de volgende pagina, in dezelfde opzet, 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 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 afwerkingen

CAD of tekeningen van de armatuur, foto's of stalen van elke afwerking en elk glas, IES-bestanden als u die hebt, en welke briefing u ook hebt, in welke staat dan ook. Wij antwoorden met een scope, een prijs en de vragen die de doorslag geven - als antwoord, niet als verkoopgesprek.

Het contactformulier	maverickframe.com/contacts/
Verlichtingsvisualisatie	maverickframe.com/nl/oplossingen/verlichting-visualisatie/
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.