



PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

40% van ons werk bestaat niet meer uit stills.

Wat er echt veranderde in architectuurvisualisatie, gemeten aan onze eigen projectmix in plaats van een branche-enquête, en wat het met uw budget doet.

BEGIN HIER

Eén getal, uit ons eigen orderboek

Trendstukken in deze branche worden meestal geschreven op basis van andere trendstukken. Dit stuk is geschreven op basis van wat opdrachtgevers werkelijk bij ons bestellen. Dat maakt het smaller en bruikbaar: het is de projectmix van één studio, geen markt.

Meer dan 40% van wat bij ons wordt besteld, bevat nu animatie, een 360-tour, VR of panorama's, in plaats van stills of ernaast.

Dat aandeel blijft stijgen. Het is de grootste verschuiving die we hebben gezien. **Dim Kuzmenko, oprichter**

WAT HET BETEKENT ALS U OPDRACHT GEEFT

WAT HET NIET BETEKENT

- | | | |
|----|--|--|
| 01 | Uw concurrenten laten steeds vaker beweging zien. | Dat stills afgedaan zijn. |
| 02 | Een set stills naast een walkthrough leest als de oudere optie, ook als de stills beter zijn. | Een gedrukt presentatiebord, een advertentie op een woningplatform, een brochurespread en een vergunningsaanvraag zijn allemaal nog stilstaande beelden. |
| 03 | Neem de keuze voor het formaat bewust op in het budget, in plaats van haar bij de pitch te ontdekken. | Beweging komt bovenaan de lijst met opleveringen bij. Ze vervangt niet wat eronder stond. |



Maverick Frame productierendering.

VERSCHUIVING 01

Real-time veranderde de rekensom, niet het kwaliteitsplafond

De meest verkeerd gelezen ontwikkeling van de afgelopen jaren. Real-time engines hebben productierendering niet vervangen. Ze hebben de kosten van beweging vervangen, en dat is iets anders en iets veel groters.

01	Waar de besparing zit	Vooraf bij animatie. Werk dat in een productierenderer ongeveer een week renderen kostte, kan via een real-time engine in minuten terugkomen. Daardoor schoof een minuut animatie van een aankoop voor bijzondere gelegenheden naar een gewone regel op de offerte.
02	Waar ze niet zit	Het model. Dat moet nog steeds gebouwd worden, en goed gebouwd, voordat welke engine dan ook er iets mee kan. De modelleerhelft van het werk is niet sneller geworden.
03	Onze eigen verdeling	Het model wordt gebouwd en gerenderd in 3ds Max, omdat dat het betere resultaat geeft; real-time draagt de animatie en de rekensom. Twee lagen, twee tools, bewust gekozen.
04	Wat de race heeft beslist	Voor architectuurwerk is de real-time vraag grotendeels beslist: D5 is onze standaard, en bijna niemand in archviz grijpt hiervoor nog naar een game-engine. Die consolidatie is zelf het nieuws.

De praktische consequentie voor uw budget

Krijgt u een offerte voor stills en overweegt u animatie als apart project voor later, vraag dan om beide samen. Het model is de gedeelde kostenpost, en beweging zes maanden na de stills bestellen betekent betalen om opnieuw te bouwen wat er al was, of ontdekken dat het er niet meer is.

VERSCHUIVING 02

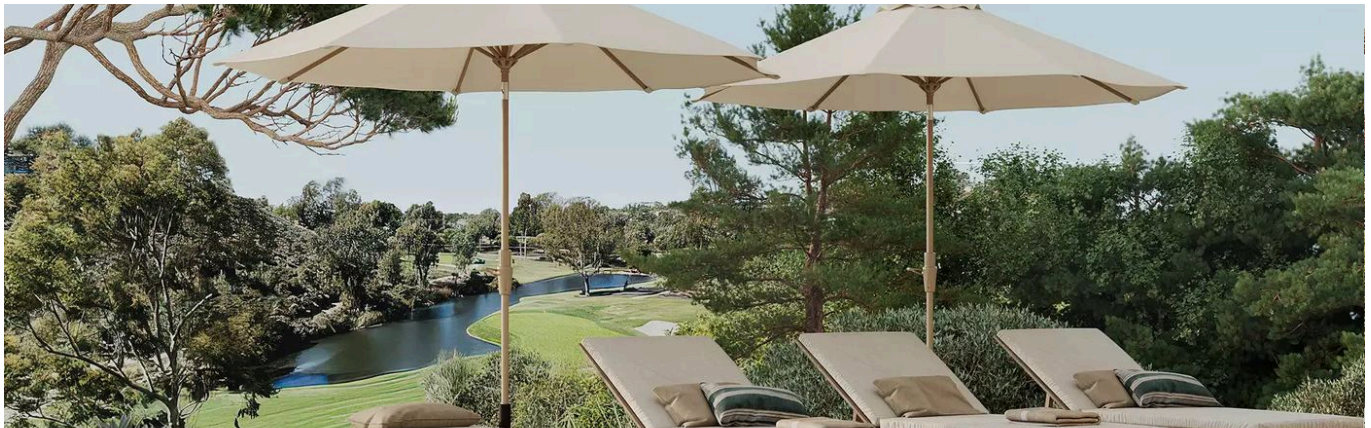
Waar AI echt landde, en waar niet

Geen algemene claim hier, want het eerlijke antwoord is dat de besparing sterk per taak verschilt. Drie plekken waar ze echt is, drie waar de marketing voorloopt op de tool.

ECHT	NOG NIET
01 Waar de natuur het beeld draagt. Groen, water, beplanting: hier zitten onze grootste winsten, met duidelijke voorsprong.	Het model maken. Dat kan AI niet. Dit is de claim waar u het sceptischst over moet zijn.
02 Concept en sfeer. Snelle opties in de fase waarin nog niets vastligt.	Bouwtekeningen lezen. Tools die een af beeld uit een tekeningenset beloven, lezen die slecht.
03 Materiaal- en oppervlactestudies. AI is echt goed in oppervlakken.	Kale stedelijke blokken. Krappe context, geen landschap om op te leunen: het grootste gat tussen AI-output en een gemodelleerde render.

Het patroon onder beide lijsten

AI werd heel goed in de delen van een beeld die verzinzel verdragen, en is niet opgeschoven op de delen die moeten kloppen. Precies daarom is het een nuttige assistent aan het begin van het proces geworden, en niet wat het beeld maakt dat u aan het eind oplevert.



Maverick Frame productierendering. Groen en water: de omstandigheden waarin AI-hulp het meest oplevert.

WAT U ERMEE DOET

Vier beslissingen die u bewust wilt nemen

- | | | |
|----|--|--|
| 01 | Bepaal de lijst met formaten vóór de eerste offerte | Stills, animatie, 360, VR, interactief. Het model is de gedeelde kostenpost van al die formaten, dus de volledige lijst vooraf bepalen is wezenlijk goedkoper dan later formaten toevoegen. Dit is het waardevolste punt op deze pagina. |
| 02 | Vraag wat gemodelleerd is en wat gegenereerd | Voor alles wat geteld, gemeten, ingediend of verkocht wordt, wilt u geometrie achter het beeld. Voor sfeer en concept hoeft u zich er niet druk om te maken. Weten welke van de twee u krijgt, daar gaat het om. |
| 03 | Budgetteer het model als bezit, niet als kostenpost | Komt er een fase twee, en in projectontwikkeling is die er meestal, dan bepalen de voorwaarden waaronder het model blijft bestaan de prijs van die fase. Zie onze gids over wat u werkelijk bezit. |
| 04 | Behandel beweging niet langer als luxepost | Dat was het lange tijd, en het prijsgeheugen heeft de productiewerkelijkheid overleefd. Heeft u animatie in twee of drie jaar niet opnieuw laten offreren, dan klopt het bedrag in uw hoofd waarschijnlijk niet meer. |

Een kanttekening die we liever noemen dan verzwijgen

Alles hierboven komt uit de projectmix van één studio. Het is eigen data en specifiek, dat is de waarde ervan, en het is geen marktonderzoek, dat is de grens ervan. Lees het als een sterk signaal over waar het opdrachtgedrag heen gaat, niet als een gemeten marktaandeel.

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 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/
-----------------------------	---

Architectuuranimatie	maverickframe.com/nl/
-----------------------------	---

Of per e-mail	sale@maverickframe.com
----------------------	--

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.