



PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

Hout, circulair en groen: het beeld moet kloppen

Waarom deze projecten op materiaaleerlijkheid verkocht worden, wat een render dan echt goed moet doen, en waarom u altijd twee versies vraagt: jaar één en volgroeid.

HET UITGANGSPUNT

Deze projecten worden op het materiaal verkocht

Bij een houtbouwproject, een circulair gebouw of een biophilic ontwerp is het materiaal niet de afwerking, maar het argument. Dat legt een last op het beeld die een gewone render niet draagt: wie ernaar kijkt, vergelijkt het met een monster dat hij in zijn hand heeft gehad, of met een gebouw dat hij vorige week heeft bezocht.

Een beeld dat op sfeer klopt en op materiaal niet, kost u meer dan geen beeld. Het zet precies de verwachting neer die u bij oplevering niet waar kunt maken, en het publiek dat u wilt overtuigen is juist het publiek dat het verschil ziet.

Houtbouw

CLT, gelamineerd, gevelbekleding. Nerfrichting, lamelbreedte en de knoop waar balk en kolom elkaar raken: dat zijn de dingen waar een constructeur en een opdrachtgever meteen naar kijken.

Circulair

Demontabel bouwen is zichtbaar of het is er niet. Bouten in plaats van lijm, stalen knopen, hergebruikte elementen met hun eigen geschiedenis. Een gladde render ontkent het hele verhaal.

Biophilic

Groen dat het in werkelijkheid doet: de juiste soort op de juiste plek, op een substraat dat dik genoeg is, met iemand die het onderhoudt. Anders rendert u een belofte.

AI helpt het meest waar natuur het beeld draagt: groen, water, beplanting. Op een kale stedelijke massa helpt het nauwelijks. En het model zelf bouwt het niet.

DIM KUZMENKO, CO-FOUNDER, MAVERICK FRAME STUDIO

Dat is meteen de waarschuwing: juist bij deze projecten is de beplanting het deel dat het snelst en het goedkoopst mooi wordt. Mooi is hier niet het doel. **Kloppend** is het doel, en dat kost wel aandacht.

WAT HET BEELD MOET HALEN

Zes dingen waar vakmensen naar kijken

ONDERDEEL	WAT ER MEESTAL MISGAAT	WAT U AANLEVERT
Nerfrichting en schaal	Eén houttextuur over de hele gevel gelegd, met een nerf die doorloopt over de naden heen en een patroon dat zich zichtbaar herhaalt.	Breedte van de delen, richting per vlak, en of de nerf per element mag verspringen.
Verbindingen en bevestigingen	Vlakken die elkaar raken zonder dat er iets te zien is. Geen schroeven, geen stalen plaat, geen naad waar twee elementen samenkomen.	De knooppdetails, ook als ze nog schetsmatig zijn. Eén detailtekening zegt meer dan tien referentiebeelden.
Naden, voegen en toleranties	Een naadloos gevelbeeld dat in werkelijkheid niet bestaat. Houtwerk beweegt, en de voegmaat is onderdeel van het ontwerp.	Voegmaat in millimeters, en of de voeg open of gesloten is.
Vergrijzing	Onbehandeld hout gerenderd in de kleur van de dag van montage, terwijl het binnen twee jaar zilvergrijs wordt — ongelijkmatig, afhankelijk van oriëntatie en regenbelasting.	Behandeld of onbehandeld, en zo ja waarmee. Vertel ook welk moment u wilt tonen.
Hergebruikte elementen	Materiaal dat is hergebruikt maar er fabrieksnieuw uitziet. Daarmee verdwijnt precies het argument waarom het is toegepast.	Foto's van de werkelijke partij. Zonder die foto's kan niemand raden hoe versleten het is.
Substraat en beplanting	Dakbeplanting die op een paar centimeter substraat staat en toch weelderig wordt getoond. Gevelgroen dat vier verdiepingen hoog hangt zonder zichtbaar systeem.	Substraatdikte, het gekozen systeem, de soortenlijst en de plantmaat.

Dit is geen wensenlijst voor de renderstudio, het is de lijst van dingen die u zelf al heeft en die zelden meegestuurd wordt. Een studio die deze zes niet krijgt, vult ze in, en vult ze in het gunstigste geval mooi in.

DE TWEE VERSIES

Jaar één en volgroeid zijn twee beelden

Een groen gebouw bij oplevering ziet er niet uit zoals hetzelfde gebouw na acht jaar. De meeste visualisaties tonen het tweede en noemen het het eerste. Dat is het punt waarop dit soort beelden zijn geloofwaardigheid verliest, en het is volledig te vermijden.

Versie A — oplevering

- Beplanting op werkelijke plantmaat, met zichtbare grond
- Klimplanten die nog geen meter hebben afgelegd
- Hout in zijn oorspronkelijke kleur
- Boomsteunen, gietranden, nieuwe verharding

Dit is het beeld waar uw koper, huurder of welstandscommissie het gebouw mee vergelijkt op de dag dat het er staat.

Versie B — volgroeid

- Beplanting op de maat die de soort werkelijk haalt
- Vergrijsd hout, ongelijkmatig per oriëntatie
- Groen dat het systeem daadwerkelijk kan dragen
- Een jaartal in het bijschrift, geen suggestie

Dit is het beeld waar de ambitie in zit. Het mag er zijn, mits het zo genoemd wordt.

De eerlijkheidsval

Groen renderen dat niemand gaat onderhouden is de duurste fout in deze categorie, omdat het pas zichtbaar wordt als het project al staat. Stel daarom drie vragen voordat er één plant in het model komt:

Wie onderhoudt dit, met welk budget, en is dat vastgelegd? Als het antwoord op één van de drie ontbreekt, render dan wat er over vijf jaar zonder discussie nog staat, niet wat er op de eerste zonnige dag zou kunnen staan.

Vraag beide versies in dezelfde opdracht en vanuit dezelfde camera. Achteraf een tweede versie laten maken kost onevenredig veel; tegelijk gemaakt is het grotendeels dezelfde scène, en u heeft een set die zowel de oplevering als de ambitie eerlijk laat zien.

AANLEVERLIJST

Wat u meestuurt, en wat u vraagt

Meesturen

- ☐ Gevelaanzichten met de werkelijke delenmaat en richting
- ☐ Minimaal één knoopdetail, hoe voorlopig ook
- ☐ Foto's van monsters, in daglicht, niet van een website
- ☐ Foto's van de werkelijke partij hergebruikt materiaal
- ☐ Beplantingsplan met soorten en plantmaten
- ☐ Substraatdikte en het gekozen dak- of gevelsysteem
- ☐ Behandeling van het hout, of de keuze om niets te doen

Vragen

- ☐ Versie A en versie B, dezelfde camera, apart benoemd
- ☐ Eén detailbeeld per materiaal, van dichtbij
- ☐ Materialen als losse, benoemde materialen in het model
- ☐ Een bijschriftregel per beeld: welk moment wordt getoond
- ☐ Nerfrichting per vlak zichtbaar gemaakt, niet één textuur
- ☐ Beplanting als aparte laag, zodat u haar kunt terugbrengen
- ☐ Of het model later hergebruikt kan worden, en tegen welk tarief

Het detailbeeld is de goedkoopste geloofwaardigheid die u kunt kopen

Eén close-up per materiaal — een gevelnaad, een knoop, een stuk vergrijsd hout — kost een fractie van een overzichtsbeeld en doet het meeste werk. Wie twijfelt of uw houtbouwproject echt van hout is, wordt daar overtuigd, en niet door de vijfde luchtfoto.



Maverick Frame productierendering.

Wat het kost, en hoe u het brieft

De twee vragen die ons vóór alle andere worden gesteld. Beide antwoorden zijn kort.

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

Marktranges die wij bereid zijn te publiceren, in dollars. Doorlooptijden en het aantal correctierondes staan er bewust niet bij: die van ons lopen per projecttype te ver uiteen om als richtlijn te dienen, en een verzonnen getal zou hier slechter zijn dan geen getal.

Hoe u brieft — korter is beter

Dit is het tegenovergestelde van wat de meeste mensen aannemen. Vier dingen:

- Wat u nodig heeft — **hoeveel beelden, en waarvan**
- De plattegronden en gevels, zoals ze zijn
- Een paar referentiebeelden voor sfeer en licht
- Eén heldere regel over *waarvoor* de beelden dienen

Een kleine opdracht opblazen tot een bestek van vijftig pagina's werkt averechts: letterlijk genomen wordt het resultaat lelijk, en het stuurt de uitvoerders de verkeerde kant op. Geef de intentie en laat het detail aan het team dat dit dagelijks doet.

De fout die het meest kost

De meest voorkomende misser is niet de verkeerde leverancier kiezen. Het is de **timing**. Men gaat pas zoeken als de eerste leverancier al is afgehaakt en de deadline brandt, en kiest dan in paniek.

Beoordeel en brief renderpartners **voordat** u er een nodig heeft. Eén, liever meerdere, klaar om werk aan te nemen. Het kost nu een middag en redt later een project.

10+

JAAR RENDERING EN
VISUEEL VERTELLEN

350+

MERKEN EN BUREAUS
WERELDWIJD BEDIEND

95%

KLANTTEVREDENHEIDS-
SCORE

40%+

VAN ONZE OPDRACHTEN
BEVAT
NU BEWEGING OF 360

Als het beeld moet kloppen, praat dan met ons

Wij zijn een CGI-studio: architectuur- en productrendering, 3D-modellering, animatie, 360-tours en VR. Tien jaar, meer dan 350 merken en bureaus, en het soort werk dat nog klopt als iemand de ramen telt.

Stuur ons de tekeningen en één regel over waar de beelden voor zijn. U krijgt een scope en een prijs, zonder verplichting om beide te gebruiken.

BEGIN HIER

maverickframe.com/contacts

BEKIJK HET WERK

maverickframe.com/gallery

GESCHREVEN DOOR

Dim Kuzmenko

Medeoprichter



Maverick Frame productierendering. · De ranges zijn marktwaarden voor 2026 en vormen geen offerte.