



PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

Eén model. Vijf films. Eén keer gebouwd.

Welke 3D-animatie u in elke fase van een productlancering maakt, van de pitch tot de training, wat u voor elke film voorbereidt en wat het kost als één model ze allemaal draagt.

BEGIN HIER

Waarom animatiebudgetten weglekken tussen films

Bij 3D-animatie loopt het budget zelden uit de hand door één film. Het budget lekt weg omdat elke film apart wordt ingekocht: de pitchfilm bij de ene leverancier, de lanceringsfilm bij een andere, de trainingsvideo bij een derde, en elk modelleert hetzelfde product opnieuw.

Het model is het dure deel, en juist dat deel is herbruikbaar. Eén keer gebouwd, met het detail dat het dichtstbijzijnde shot vraagt, is het de basis voor de investeerdersfilm, de lancering, de salesfilm en de trainingssequentie, en elke nieuwe film begint bij werk dat al klaar is.

FILM VOOR FILM INGEKOCHT		GEPLAND ALS ÉÉN ROADMAP	
01	Het product wordt voor elke film opnieuw gemodelleerd	Eén model vanuit uw CAD, hergebruikt in elke film	
02	De look verandert per leverancier	Eén goedgekeurde look voor pitch, lancering en verkoop	
03	Elke film begint met een lege briefing	Elke film erft de scènes en de shotlijst	
04	Versies zijn een bijzaak	Korte versies en stills worden met de eerste film gepland	

Het model is het kapitaal. De films zijn de opbrengst.

Leg het model en de look één keer vast, en elke latere film wordt een montage met een paar nieuwe shots in plaats van een nieuwe productie.



Still uit een 3D-animatie van Maverick Frame.

DE ROADMAP

Welke film in welke fase, en wat daarvan blijft

De vijf fasen hieronder zijn die van onze pagina over 3D-animatie. Per fase: de film die in die fase het werk doet, voor wie hij is en wat de volgende fase erft in plaats van er opnieuw voor te betalen.

FASE	DE FILM	WIE KIJKT	GAAT MEE
Financiering	Een pitch- of crowdfundingfilm die het product in werking laat zien voordat het prototype af is	Investeerders, backers, partners	Het model en de goedgekeurde look
Lancering	Een hoofdfilm, 360°-spins en close-ups van functies	Kopers op de lanceringspagina, ads, social media	Scènes, belichting en korte versies
Verkoop	Een hoe-werkt-het-film met doorsneden en labels	Salesgesprekken, distributeurs, beurzen	Doorsneden en exploded views
Training	Sequenties voor montage, installatie en service	Personeel, installateurs, klanten	Stap-voor-stapscènes
Nieuw model	Dezelfde scènes bijgewerkt voor een nieuwe versie, kleur of markt	Iedereen hierboven, opnieuw	Alles hierboven

Begin waar u nu staat

Is het product al te koop, begin dan bij Verkoop en vraag om het model te bouwen op het detailniveau van een lanceringsfilm. Zo kunnen de volgende films het hergebruiken.

Niet elk product doorloopt alle vijf de fasen. Een product dat al gefinancierd is, begint misschien bij Lancering. De volgorde blijft gelden: elke latere film hergebruikt wat als eerste is gebouwd.



Still uit een 3D-animatie van Maverick Frame.

WAT HET KOST

Eén product, vijf films, regel voor regel

Een samengesteld voorbeeld ter illustratie: één product door alle vijf de fasen, geprijsd tegen ons animatietarief van \$45 per uur. Het model wordt één keer gebouwd; elke film daarna hergebruikt de scènes.

	POST	BASIS	TEGEN \$45/U
01	3D-model vanuit CAD, materialen en goedkeuring van de look	eenmalig, 24 u	\$1.080
02	Pitchfilm, ongeveer 45 seconden	40 u	\$1.800
03	Hoofdfilm voor de lancering, ongeveer 60 seconden	60 u	\$2.700
04	Drie korte social-versies uit de lanceringsfilm	3 x 6 u	\$810
05	Hoe-werkt-het-film met doorsneden, ongeveer 90 seconden	55 u	\$2.475
06	Trainings- en installatiesequentie	40 u	\$1.800
07	Update van de scènes voor een nieuw model	16 u	\$720
	Uren		253 u
	Gepland als één roadmap		\$11.385
	Elke film vanaf nul ingekocht		\$15.705

9%

MODEL

16%

PITCH

31%

LANCERING

22%

VERKOOP

22%

TRAINING EN UPDATE

Vanaf nul betekent dezelfde films plus 96 uur: het model van 24 uur opnieuw gebouwd voor de lancerings-, sales-, trainings- en updatefilm. De uren illustreren een product van gemiddelde complexiteit; elk echt project krijgt een offerte voor de exacte scope.

ALLES OP ÉÉN PAGINA

Wat u ons stuurt in elke fase

De teams van wie de logo's op onze dienstenpagina's staan, sturen geen lange specificaties. In elke fase sturen ze een paar dingen zoals deze, meestal gewoon in een e-mail, en dat is genoeg voor een offerte.

01	Financiering: het verhaal	Wat het product doet, voor wie, en het ene punt dat de investeerder moet onthouden.
02	Financiering: de bestanden	CAD- of STEP-bestanden, schetsen of foto's van het prototype, wat er ook is.
03	Lancering: de kanalen	Waar de film draait, welke lengtes u nodig heeft en de lanceringsdatum.
04	Lancering: het merk	Het merkboek, twee films die u aanspreken en de productkleuren.
05	Verkoop: de vragen	De drie vragen die kopers het vaakst stellen en die de film moet beantwoorden.
06	Verkoop: de binnenkant	Welke onderdelen opengewerkt of uit elkaar getrokken worden, en welke labels of data u wilt tonen.
07	Training: de stappen	De montage- of installatiestappen op volgorde, uit uw handleiding of van een engineer.
08	Nieuw model: de wijziging	Wat er nieuw is: een onderdeel, een kleur, een markt of een taal.
09	Elke fase: de datum	De datum waarop de film nodig is en wie hem goedkeurt.

Nieuw product, dezelfde film

Maakten wij uw film, dan begint een nieuwe versie met één e-mail: noem de wijziging, en wij werken de scènes bij in plaats van opnieuw te beginnen.

Onze voorwaarden staan op de volgende pagina

Marktprijzen, doorlooptijden en wat als correctieronde telt, staan op pagina 06.



Still uit een 3D-animatie van Maverick Frame.

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 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/
3D-animatie	maverickframe.com/nl/diensten/3d-animatie/
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.