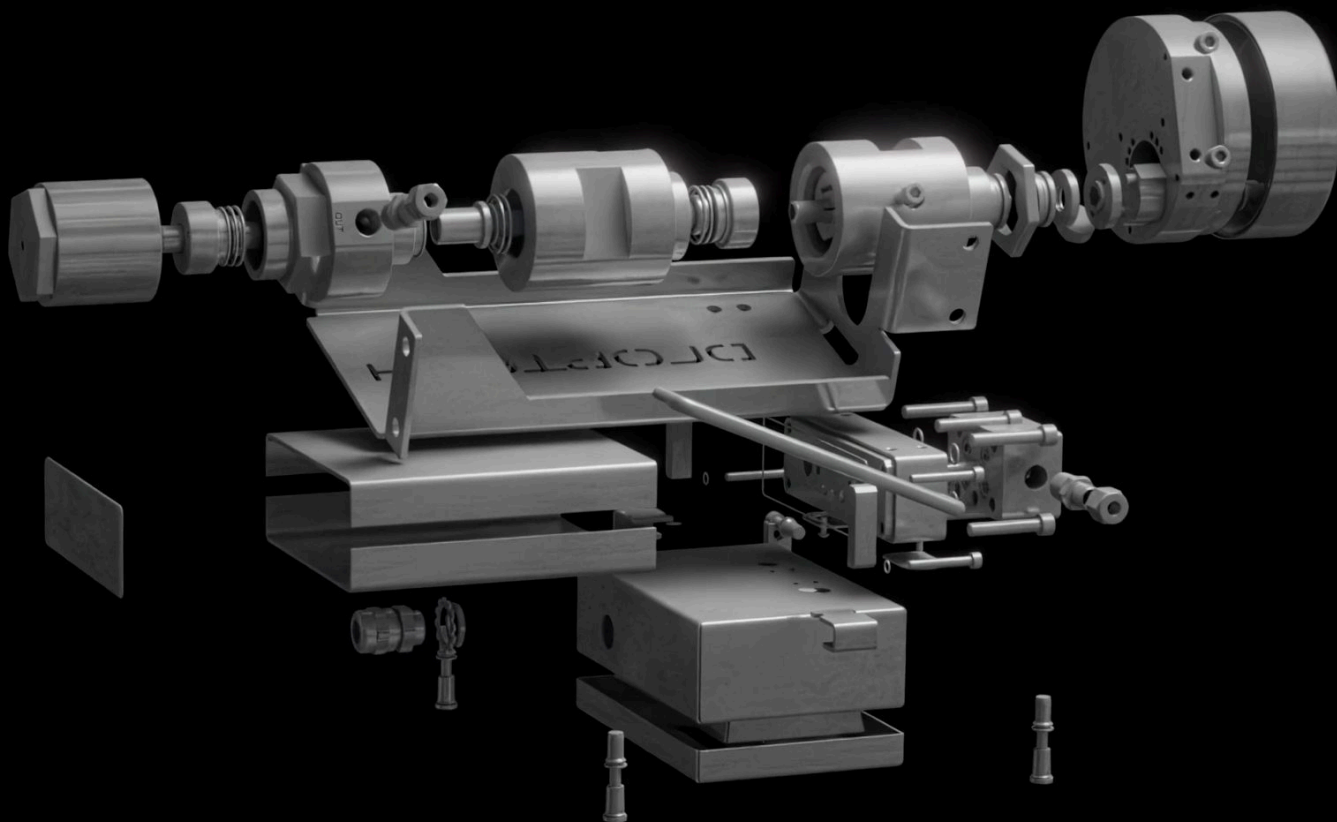




PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

# Vijf stappen. Elk deel op volgorde. Eén keer gerenderd.

Wat u bij elke stap van een 3D-montage-animatie voorbereidt, welke CAD-exports werken, waar uw engineers reviewen en hoe lang elke stap meestal duurt, van briefing tot oplevering.

BEGIN HIER

# Waarom montage-animaties uitlopen

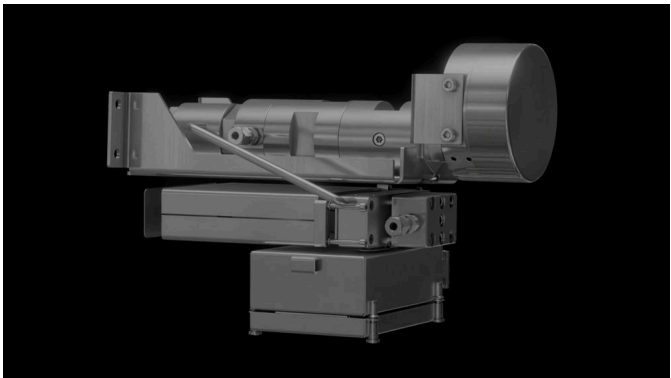
Een montage-animatie loopt zelden uit omdat het renderen traag is. Ze loopt uit omdat degene die de echte montagevolgorde kent de film te laat ziet: de engineer nadat de onderdelen zijn geanimeerd, het serviceteam nadat de montage vastligt.

Elke late opmerking gooit werk weg dat al bestaat. Een onderdeel dat fysiek niet zo kan bewegen, betekent nieuwe animatie; een andere bevestigingsmiddel betekent een nieuw model en nieuwe shots; een engineer die de volgorde pas in de eindfilm ziet, betekent allebei.

|    | REVIEW AAN HET EIND                                                                   | REVIEW BIJ ELKE STAP                                                         |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | <b>De engineer ziet de volgorde pas als die gerenderd is</b>                          | De engineer keurt de stappenlijst goed voordat er iets beweegt op het scherm |
| 02 | <b>Zware CAD-bestanden blijken halverwege de animatie een probleem</b>                | Bestanden worden in de eerste dagen gecontroleerd en vereenvoudigd           |
| 03 | <b>Over de salesversie en de installateursversie wordt in één film gediscussieerd</b> | Aparte versies worden bij het storyboard gepland vanuit hetzelfde model      |
| 04 | <b>De timing wordt beoordeeld in de eindrender</b>                                    | De timing wordt goedgekeurd op de animatic, vóór het renderen                |

**De goedgekeurde stappenlijst is het kapitaal. De frames zijn de opbrengst.**

Een stappenlijst per onderdeel, gecontroleerd door uw engineer, en een storyboard met de camerahoeken zijn het goedkoopste deel van een montage-animatie, en alles hangt ervan af. Leg ze eerst vast, dan rendert elke latere stap wat al is afgesproken.



Stills uit de montage-animatie van een industriële klep door Maverick Frame.

DE ROADMAP

# Wat u per stap goedkeurt en wie het controleert

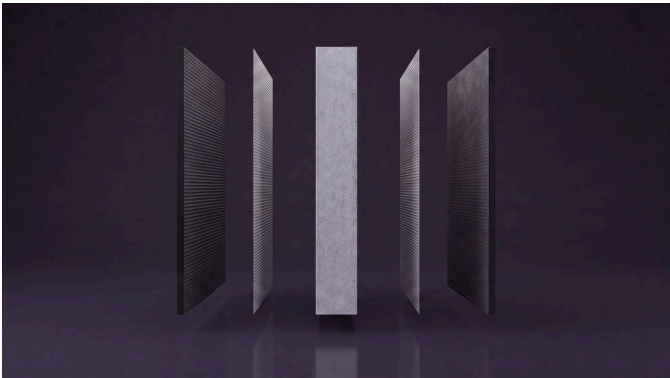
De vijf stappen hieronder zijn die van onze pagina over montage-animatie. Per stap: wat er wordt gemaakt, wie het aan uw kant controleert en wat de volgende stap overneemt in plaats van het opnieuw te doen.

| STAP         | MAKEN EN GOEDKEUREN                                                                                      | WIE CONTROLEERT                                     | GAAT MEE                                            |
|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Brief & CAD  | Doelgroep, kanalen, duur; CAD- of STEP-bestanden, tekeningen, handleidingen en merkrichtlijnen verzameld | Product- of marketingverantwoordelijke              | De briefing waaraan elke latere stap wordt getoetst |
| Stappenlijst | De montagevolgorde per onderdeel, met bevestigingsmiddelen en gereedschap                                | Ontwerp- of productie-engineer                      | De exacte volgorde die elk shot volgt               |
| Storyboard   | Camera hoeken, callouts en timing per stap, als frames en een ruwe animatie                              | Engineer voor juistheid, marketing voor het verhaal | De shotlijst, de callouts en de timing              |
| Animatie     | Modelvoorbereiding, materialen, animatie en rendering in volle kwaliteit                                 | Engineer voor de beweging, u voor de timing         | De goedgekeurde shots voor elke versie              |
| Oplevering   | Montage, labels en geluid; een master plus korte versies voor web, beurzen, handleidingen en social      | Marketing, service of documentatieteam              | Een schoon 3D-model voor de volgende film           |

## Begin waar u nu staat

Staat de montagevolgorde al in een handleiding, begin dan bij Stappenlijst en laat die door uw engineer controleren voordat er één shot wordt geanimeerd. Zo kunnen de salesversie, de installatiegids en de trainingsversie dezelfde shots hergebruiken.

Niet elk project doorloopt alle vijf de stappen met hetzelfde gewicht. Een korte exploded view voor een productpagina gaat soms in enkele dagen van Brief & CAD naar Animatie; een stap-voor-stap installatiegids heeft altijd een stappenlijst nodig die uw engineer heeft afgetekend. De volgorde blijft gelden.



Stills uit de exploded-view-animatie van een wandstelsel door Maverick Frame.



HOE LANG HET DUURT

# Eén film van 30 seconden, stap voor stap

Een samengesteld voorbeeld van één montage- of exploded-view-film van 30 seconden, voor een product met enkele tientallen onderdelen, met beschikbare CAD en één engineer die aan uw kant reviewt. Studiodagen en reviewdagen staan apart, omdat de agenda van uw engineer de planning net zo goed bepaalt als de onze.

|    | STAP                                                | WIE WERKT   | WERKDAGEN |
|----|-----------------------------------------------------|-------------|-----------|
| 01 | Briefing: kick-off, bestanden, doelgroep en kanalen | studio      | 1 dag     |
| 02 | CAD-check en vereenvoudiging                        | studio      | 2 dagen   |
| 03 | Stappenlijst: montagevolgorde per onderdeel         | studio      | 1 dag     |
| 04 | Review van de stappenlijst op juistheid             | uw engineer | 2 dagen   |
| 05 | Storyboard: hoeken, callouts, ruwe animatic         | studio      | 2 dagen   |
| 06 | Review van het storyboard                           | uw engineer | 2 dagen   |
| 07 | Animatie: materialen, animatie, rendering           | studio      | 5 dagen   |
| 08 | Review van de animatic: beweging en timing          | uw engineer | 1 dag     |
| 09 | Oplevering: montage, labels, geluid, korte versies  | studio      | 2 dagen   |
|    | Werkdagen studio                                    |             | 13 dagen  |
|    | Reviewdagen aan uw kant                             |             | 5 dagen   |

**Van briefing tot oplevering, één film van 30 seconden**

**In kalendertijd, als reviews op tijd terugkomen**

**18 dagen**

**ongeveer 4 weken**

|                  |                         |                           |                        |
|------------------|-------------------------|---------------------------|------------------------|
| 13               | 5                       | 3                         | 1                      |
| WERKDAGEN STUDIO | REVIEWDAGEN AAN UW KANT | REVIEWS VÓÓR HET RENDEREN | MODEL VOOR ELKE VERSIE |

Honderden onderdelen, geen CAD-bestanden, meerdere versies per doelgroep, meer talen of een formele goedkeuring van de documentatie kosten extra tijd. Laat ons de datum weten van de lancering, de beurs of de drukgang van de handleiding, en wij plannen de stappen vanaf die datum terug.



Stills uit montage- en exploded-view-animaties van Maverick Frame.



ALLES OP ÉÉN PAGINA

# Wat u ons stuurt bij elke stap

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

|    |                           |                                                                                                        |
|----|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | Briefing: de doelgroep    | Wie kijkt: kopers, installateurs, technici of investeerders, en waar de film draait.                   |
| 02 | Briefing: de bestanden    | STEP- of IGES-exports, native CAD, of tekeningen en foto's als er nog geen model is.                   |
| 03 | Briefing: de onderdelen   | Een stuklijst of BOM, en welke onderdelen de kijker moet zien.                                         |
| 04 | Stappenlijst: de volgorde | De echte montagevolgorde, uit de handleiding, van de productielijn of uit de notities van de engineer. |
| 05 | Stappenlijst: de reviewer | Wie de volgorde en de beweging controleert, en hoeveel tijd die nodig heeft.                           |
| 06 | Storyboard: de look       | Merkkleuren en twee of drie referenties voor materialen en belichting.                                 |
| 07 | Animatie: de timing       | Eventuele vaste lengtes, zoals een loop voor de beurs of een plek op de productpagina.                 |
| 08 | Oplevering: de versies    | Formats, talen, korte versies en of labels worden ingebrand of later toegevoegd.                       |
| 09 | Elke stap: de datum       | De lancering, de beurs of de drukgang van de handleiding. Wij plannen vanaf die datum terug.           |

### Een nieuwe film, hetzelfde model

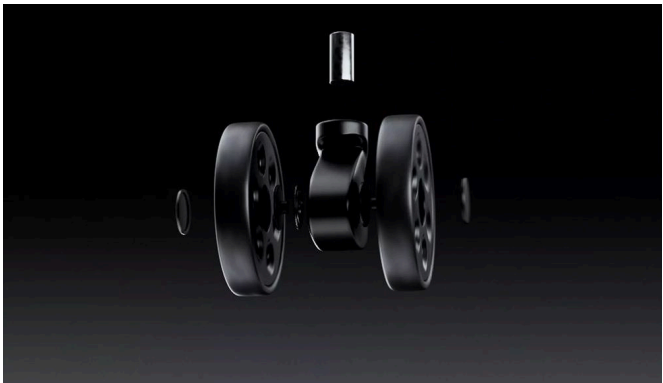
Maakten wij uw film, dan begint de volgende met één e-mail: de nieuwe doelgroep, de stappen en de datum. Het voorbereide model en de materialen staan klaar, dus het werk begint bij nieuwe shots, niet bij nieuw modelwerk.

### Onze voorwaarden staan op de volgende pagina

Marktprijzen, doorlooptijden en wat als correctieronde telt, staan op pagina 06. De planning op pagina 04 is een samengesteld voorbeeld, geen belofte voor elk project.



Stills uit mechanisme- en productielijnanimaties 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 de CAD en de datum

CAD- of STEP-bestanden, tekeningen, een handleiding, een stuklijst of alleen een eerste opzet van de briefing, in welke staat ook, en de datum waarop de film nodig is. U krijgt van ons een scope, een planning en een prijs, schriftelijk en zonder verkoopgesprek.

|                             |                                                                                                                       |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Het contactformulier</b> | <a href="https://maverickframe.com/contacts/">maverickframe.com/contacts/</a>                                         |
| <b>Montage-animatie</b>     | <a href="https://maverickframe.com/nl/diensten/montage-animatie/">maverickframe.com/nl/diensten/montage-animatie/</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.