



PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

Eén model, van Pitch tot Always-on. **\$7.200 minder.**

Welke CGI u bestelt van de pitch tot de always-on-flow, wat het productmodel meeneemt naar elke volgende fase, en één lanceringscampagne geprijsd tegen elke fase opnieuw beginnen.

BEGIN HIER

Eén product, vijf partijen, vijf keer opnieuw gebouwd

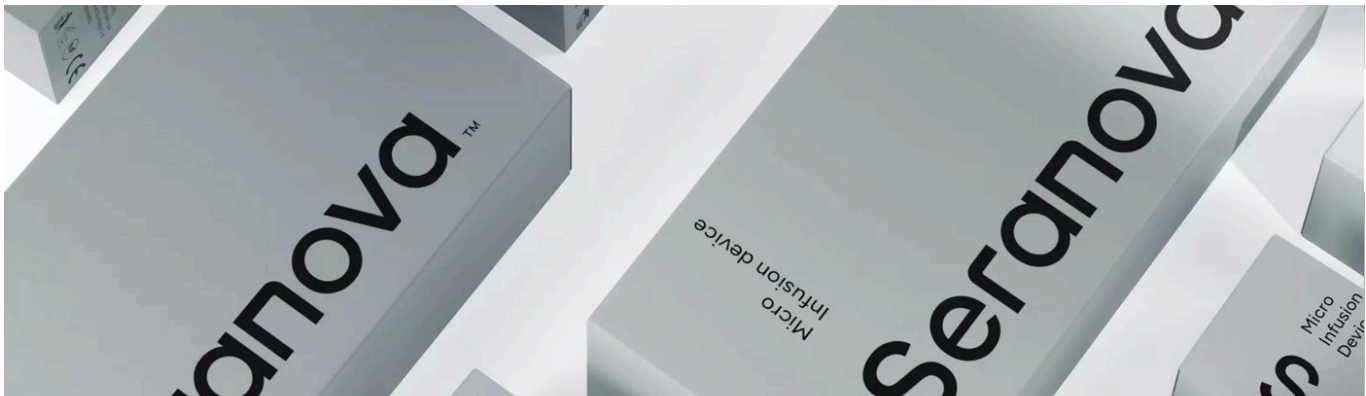
Een lanceringscampagne rendert hetzelfde product vele keren tussen de pitch en de laatste always-on-creative: moodframes om het account te winnen, styleframes voor het akkoord van uw klant, hero-stills en films voor de livedatum, elke versie die het mediaplan noemt, en daarna een maandelijks stroom nieuwe ads. Het product verandert nauwelijks. Het model wordt meestal bij elke stap opnieuw gebouwd.

De reden is alledaags. De pitchframes maakt wie die week tijd had, de visuals voor het akkoord een freelancer, de productie de studio die het budget won, de cutdowns een adaptatieteam en de always-on-ads de leverancier van het performancebureau. Elk van hen modelleert het product vanuit CAD, stemt label en kleur opnieuw af en belicht het opnieuw. En de plaatsingen, nodig op de lanceringsdag, worden meestal pas besteld als de hero is goedgekeurd.

PER FASE INGEKOCHT	GEPLAND ALS ÉÉN ROADMAP
01 Pitchmodel na de pitch weggegooid	Pitchmodel op productienauwkeurigheid gebouwd en bewaard
02 Label en kleur door elke leverancier opnieuw afgestemd	Eén nauwkeurigheidscontrolle, goedgekeurd bij Akkoord
03 Formats na goedkeuring uit een master gesneden	Safe areas voor elke plaatsing in de scène ingesteld
04 Always-on-ads gebriefd als nieuwe projecten	Maandelijks creatives gerenderd uit dezelfde scènes

Het model is het asset. Betaal er één keer voor.

Het product modelleren en afstemmen op CAD, label en kleuren is het traagste deel van campagne-CGI. Bewaar het model, en elke volgende fase betaalt voor camera's, licht en formats, niet opnieuw voor het product.



Maverick Frame productierendering.

DE ROADMAP

Welke CGI u bestelt, fase voor fase

Vijf fasen, van de pitch tot de always-on-flow. De laatste kolom is wat de studio moet doorgeven, zodat de volgende fase begint met een goedgekeurd, belicht product in plaats van een nieuw model.

FASE	BESTEL DEZE VISUALS	WIE ZE GEBRUIKT	GAAT MEE
Pitch	Moodframes en een of twee proof-of-concept-visuals	Uw creatieve team, het pitchpanel	Productmodel, eerste look en belichting
Akkoord	Previews, nauwkeurigheidscntroles en styleframes	De merk- en productteams van uw klant	Goedgekeurd model, label en kleurvarianten
Productie	Hero-stills, films, FOOH-spots en packshots	De campagne, richting de livedatum	Heroscènes, camera's en look-dev
Lancering	Elke cutdown, uitsnede en elk format voor OOH, paid social, marketplaces, pers en retail	Mediabuyers, retailers, pers	Formatopstellingen en safe areas
Always-on	Nieuwe scènes, seizoensvarianten en verse ad-creatives	Performance- en socialteams	De hele bibliotheek, voor de volgende campagne

Begin waar u staat

Zit u in Productie, bestel dan nu de hero-stills en films en vraag om twee dingen: elke plaatsing uit het mediaplan wordt vóór het renderen in de scène opgezet, en de scènebestanden worden bewaard. De versies voor Lancering en de creatives voor Always-on beginnen dan vanuit belichte, goedgekeurde scènes, niet vanuit een nieuw model.



Maverick Frame productierendering.

WAT HET KOST

Eén lanceringscampagne, op twee manieren geprijsd

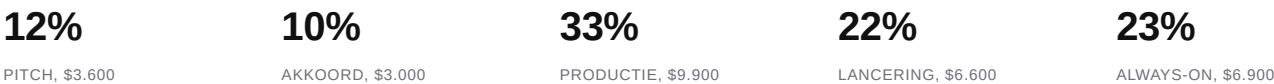
Een samengesteld voorbeeld voor één verpakt product, gelanceerd via OOH, paid social en marketplaces, tegen gangbare studiotarieven. De stukprijzen zijn in beide totalen gelijk.

	POST	BASIS	TEGEN STUDIOTARIEF
01	Pitch: productmodel vanuit CAD, productienauwkeurig	één keer	\$1.800
02	Pitch: drie moodframes, twee proof-of-concept-visuals	3 x \$300 + 2 x \$450	\$1.800
03	Akkoord: label, kleur en nauwkeurigheidscontrol	model uit Pitch hergebruikt	\$650
04	Akkoord: drie previews en vier styleframes	3 x \$250 + 4 x \$400	\$2.350
05	Productie: hero-look-dev en omgevingen	scène uit Akkoord hergebruikt	\$1.400
06	Productie: zes hero-stills	6 x \$500	\$3.000
07	Productie: herofilm, 30 s	0,5 min x \$7.000	\$3.500
08	Productie: FOOH-spot op een stadsplate, 15 s	0,25 min x \$8.000	\$2.000
09	Lancering: formatopstellingen en safe areas	scènes uit Productie hergebruikt	\$1.000
10	Lancering: acht filmcutdowns, 20 stills herrenderd	8 x \$300 + 20 x \$60	\$3.600
11	Lancering: acht marketplace-packshots	8 x \$250	\$2.000
12	Always-on: seizoenssets en nieuwe achtergronden	scènes uit Lancering hergebruikt	\$900
13	Always-on: twaalf verse ad-creatives	12 x \$300	\$3.600
14	Always-on: zes social-loops van 6 s	0,6 min x \$4.000	\$2.400
	Fase Pitch		\$3.600
	Fase Akkoord		\$3.000
	Fase Productie		\$9.900
	Fase Lancering		\$6.600
	Fase Always-on		\$6.900

Gepland als één roadmap \$30.000

Dezelfde visuals per fase, telkens vanaf nul \$37.200

Vanaf nul modelleert elke nieuwe leverancier het product opnieuw vanuit CAD, voor dezelfde \$1.800 als bij Pitch, naast het scènework van die fase. Als één roadmap: model één keer gebouwd, \$7.200 minder.



DE ENE PAGINA

Wat u ons stuurt, fase voor fase

De klanten wier logo's op onze pagina's staan, sturen geen specificaties voor campagne-CGI. Bureaus sturen een briefing in elk formaat, de productbestanden en een regel over waar het werk gaat draaien. In elke fase is dat genoeg om te offrenen.

01	Pitch: het idee	Het concept, het product en een of twee referenties. Een deck of een paar regels in een e-mail is genoeg.
02	Pitch: de datum	Wanneer u pitcht, zodat de frames binnen zijn met een dag speling voor uw eigen review.
03	Akkoord: het product	CAD, stansvormen of foto's van een sample, met het label en de drukbestanden.
04	Akkoord: de kleuren	Een Pantone-referentie of een fysiek staal voor elke kleurvariant die uw klant verkoopt.
05	Productie: de shotlist	De stills, films en FOOH-plates die u nodig heeft, met lengtes en de markten waar ze draaien.
06	Productie: de livedatum	De eerste livedatum. Een minuut film kost 4 tot 6 weken.
07	Lancering: het mediaplan	Elke plaatsing met formaat, verhouding en maximale lengte, voordat het renderen begint.
08	Always-on: de kalender	De seizoenen, markten en het maandelijkse volume creatives dat u verwacht.
09	Elke fase: de NDA	Uw NDA, en hoe de ongebrande bestanden voor uw klant moeten heten.

Andere fase, zelfde scène

Vraag ons model, materialen, camera's en formatopstellingen te bewaren als een fase is opgeleverd. Komt de volgende fase of het volgende seizoen, stuur dan de wijzigingen en we offrenen alleen de nieuwe scènes, shots en versies.

Tarieven en voorwaarden hierna

Bandbreedtes voor freelancers en studio's, onze productietijden en wat een revisieronde omvat staan op de volgende pagina, zodat u de tarieven achter dit voorbeeld kunt controleren.



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 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/
CGI voor bureaus	maverickframe.com/nl/oplossingen/marketingbureaus/
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.