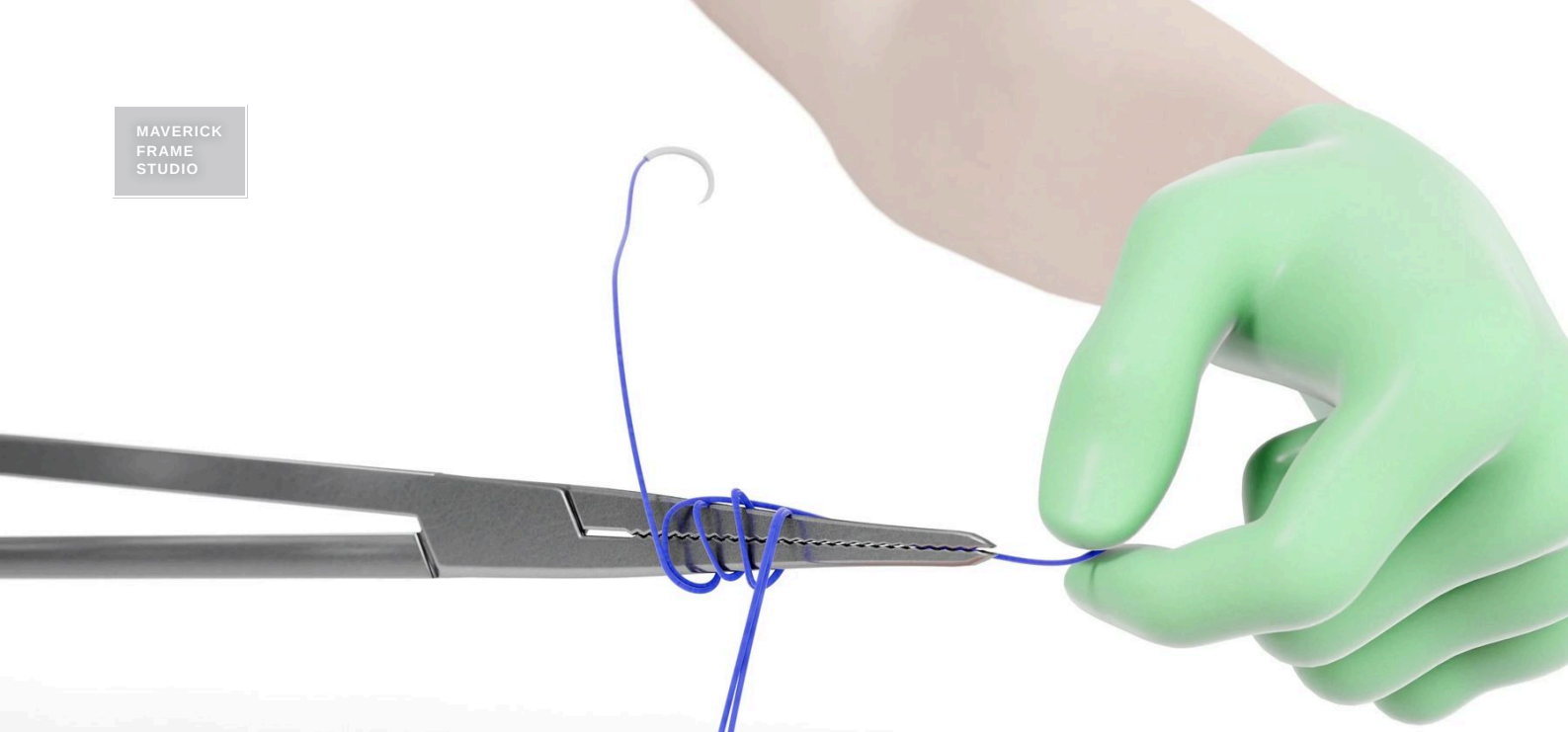




PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

Vijf stappen. Elke review gepland. Eén keer renderen.

Wat u voorbereidt in elke stap van een medische animatie, wanneer uw medische en regulatoire reviewers instappen en hoe lang elke stap meestal duurt, van briefing tot oplevering.

BEGIN HIER

Waarom planningen van medische animatie uitlopen

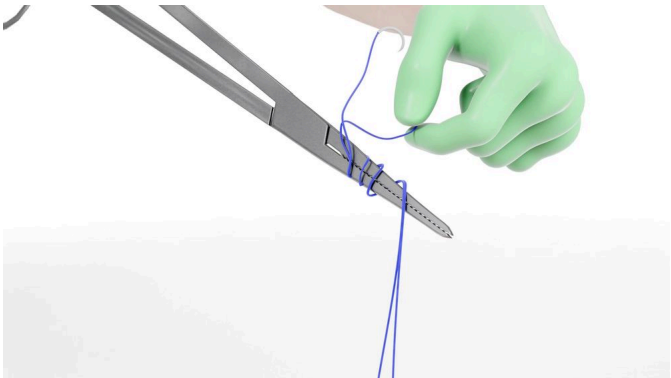
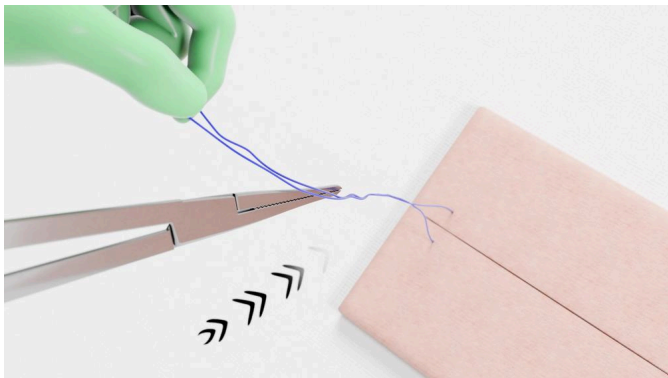
Een medische animatie loopt zelden uit omdat het renderen traag is. Ze loopt uit omdat de mensen die bepalen of de film klopt hem te laat zien: de chirurg als de shots al geanimeerd zijn, het regulatory-team als de voice-over al is opgenomen.

Elke late opmerking gooit werk weg dat al bestaat. Een gecorrigeerde hoek van een instrument betekent nieuwe animatie, een gewijzigde zin in de voice-over een nieuwe montage, en een reviewer die de anatomie pas in de eindfilm ziet betekent allebei.

	GEREVIEWD AAN HET EIND	GEREVIEWD BIJ ELKE STAP
01	De chirurg ziet de film pas als hij gerenderd is	De chirurg controleert het storyboard voordat er één shot geanimeerd is
02	Over de look van weefsel wordt in veertig shots gediscussieerd	Styleframes leggen weefsel, instrument, kleur en licht één keer vast
03	Het regulatory-team herschrijft de voice-over na de montage	Tekst in beeld en voice-over komen uit al goedgekeurde teksten
04	Timing wordt beoordeeld in de eindrender	Timing wordt goedgekeurd op de animatic, vóór het renderen

Het goedgekeurde storyboard is het kapitaal. De frames zijn het resultaat.

Een storyboard dat uw reviewer heeft gecontroleerd en een paar goedgekeurde styleframes zijn het goedkoopste deel van een medische animatie en het deel waar al het andere van afhangt. Leg ze eerst vast, dan rendert elke volgende stap wat al is afgesproken.



Stills uit een chirurgische trainingsanimatie van Maverick Frame.

HET STAPPENPLAN

Wat u per stap goedkeurt, en wie het reviewt

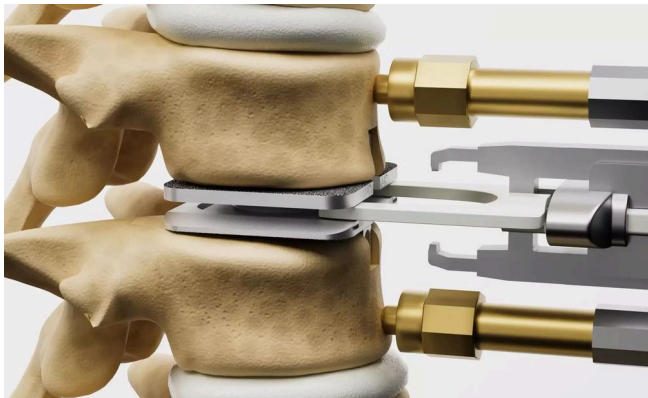
De vijf stappen hieronder zijn dezelfde als op onze pagina over medische animatie. Per stap: wat er gemaakt wordt, wie het aan uw kant reviewt en wat de volgende stap overneemt in plaats van het opnieuw te doen.

STAP	MAKEN EN GOEDKEUREN	WIE REVIEWT	WAT BLIJFT
Briefing	Doelgroep, boodschap, lengte, kanalen; CAD, referenties, literatuur en huisstijl verzameld	Product- of marketingverantwoordelijke	De briefing waaraan elke volgende stap wordt getoetst
Storyboard	Script en storyboard per shot met timing	Medische reviewer, daarna regulatory als het script claims bevat	De shotlijst, de tekst en de timing
Styleframes	Keyframes van weefsel, instrument, kleur en licht	Medische reviewer en merkeigenaar	De look van elk shot en elke still
Animatie	Modelleren, animeren en renderen, eerst gedeeld als animatic	Medische reviewer voor nauwkeurigheid, u voor de timing	De goedgekeurde shots voor elke versie
Oplevering	Montage, teksten en geluid volgens de goedgekeurde tekst; master en korte versies	Regulatoire of MLR-goedkeuring, marketing	Een bibliotheek met 3D-assets voor de volgende film

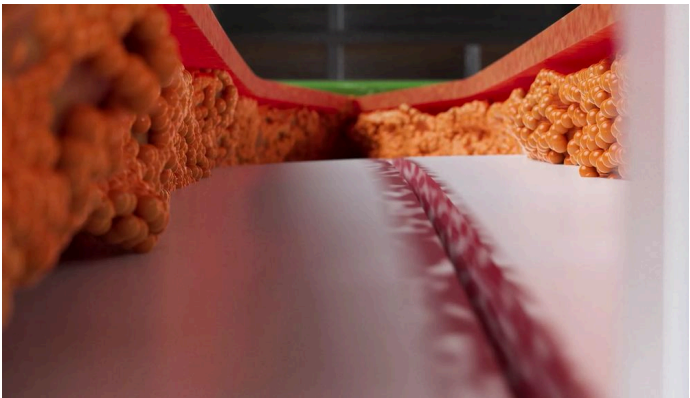
Begin waar u nu staat

Hebt u al een script, begin dan bij het storyboard en laat storyboard en styleframes reviewen voordat er een shot geanimeerd wordt. Zo gebruiken de chirurgenversie, de verkoopversie en de patiëntenversie dezelfde shots.

Niet elk project doorloopt de vijf stappen even zwaar. Een productloop op een neutrale achtergrond kan in dagen van briefing naar animatie; een film over een ingreep heeft altijd een storyboard nodig dat uw reviewer heeft getekend. De volgorde blijft gelden.



Stills uit medische animaties van Maverick Frame.



HOE LANG HET DUURT

Eén film van 60 seconden, stap voor stap

Een samengesteld voorbeeld van één film van 60 seconden over een instrument of ingreep, met ongeveer 15 shots, beschikbare CAD en één reviewer aan uw kant. Studiodagen en reviewdagen staan apart, want de agenda van uw reviewers bepaalt de planning net zo goed als de onze.

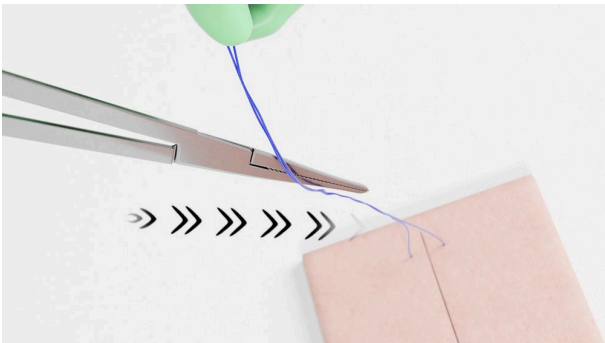
STAP	WIE WERKT	WERKDAGEN
01	Briefing: kick-off, bestanden, doelgroep en boodschap	studio2 dagen
02	Storyboard: script en storyboard per shot	studio3 dagen
03	Review van het storyboard op nauwkeurigheid	uw reviewer3 dagen
04	Styleframes: weefsel, instrument, kleur, licht	studio3 dagen
05	Review van de styleframes	uw reviewer2 dagen
06	Animatie: modelleren, animeren, animatic	studio8 dagen
07	Review van de animatic: nauwkeurigheid en timing	uw reviewer2 dagen
08	Oplevering: renderen, montage, teksten, geluid	studio4 dagen
09	Eindreview tegen de goedgekeurde tekst	uw reviewer2 dagen
Werkdagen in de studio		20 dagen
Reviewdagen aan uw kant		9 dagen

Van briefing tot oplevering, één film van 60 seconden29 dagen

In kalendertijd, als reviews op tijd terugkomenongeveer 6 weken

20	9	3	1
WERKDAGEN IN DE STUDIO	REVIEWDAGEN AAN UW KANT	REVIEWS VÓÓR HET RENDEREN	EINDGOEDKEURING

Anatomie vanaf nul, meerdere doelgroepversies, meer talen of een formele MLR-commissie kosten extra tijd. Geef ons de datum van de commissie of het congres, dan plannen we de stappen terug vanaf die datum.



Stills uit medische animaties van Maverick Frame.



DE ENE PAGINA

Wat u ons per stap stuurt

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

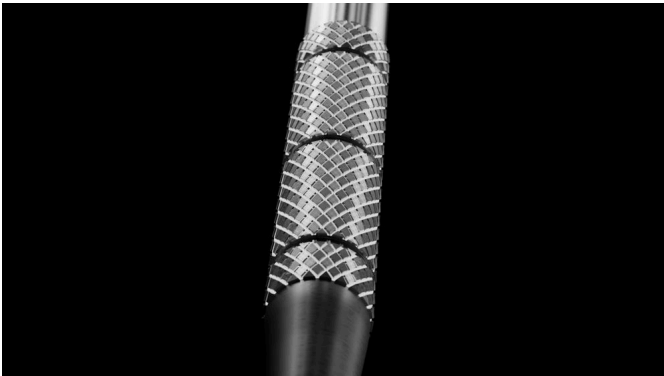
01	Briefing: de doelgroep	Wie kijkt: chirurgen, verkoop, patiënten of een congreszaal, en waar de film draait.
02	Briefing: de bestanden	CAD- of STEP-bestanden, tekeningen, de techniekgids of de gebruiksaanwijzing.
03	Briefing: de wetenschap	Referenties, beeldvorming, artikelen of slides die anatomie en mechanisme moeten volgen.
04	Storyboard: de tekst	Al goedgekeurde scripts, claims of teksten; wij animeren daarop en voegen niets toe.
05	Storyboard: de reviewers	Wie de nauwkeurigheid controleert, wie regulatorisch aftekent en hoeveel tijd ieder nodig heeft.
06	Styleframes: de look	Huisstijlkleuren en twee of drie referenties voor hoe weefsel en instrumenten eruit moeten zien.
07	Animatie: de timing	Vaste lengtes, zoals een congresslot of een beursloop.
08	Oplevering: de versies	Formaten, talen, korte versies en of teksten ingebrand of later toegevoegd worden.
09	Elke stap: de datum	De lancering, het congres of de start van de opleiding. Wij plannen terug vanaf die datum.

Een nieuwe film, dezelfde assets

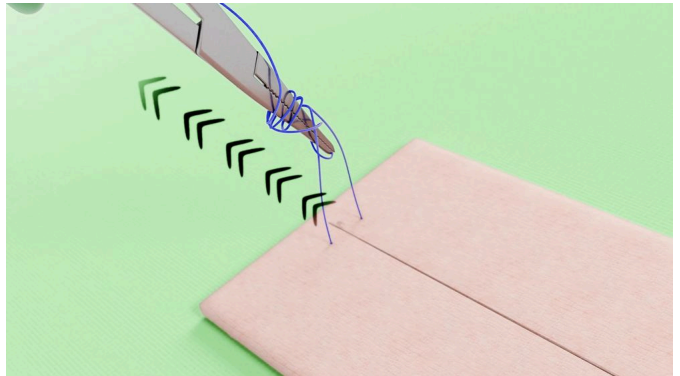
Als wij uw film hebben gemaakt, begint de volgende met één e-mail: de nieuwe doelgroep, boodschap en datum. De goedgekeurde modellen en styleframes liggen klaar, dus het werk begint bij nieuwe shots, niet bij een nieuwe look.

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 medische animaties 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 briefing en de datum

CAD-bestanden, een techniekgids, referenties, goedgekeurde teksten of alleen een eerste opzet van de briefing, in welke staat ook, en de datum waarop de film nodig is. Wij antwoorden met scope, planning en prijs, schriftelijk en zonder verkoopgesprek.

Het contactformulier	maverickframe.com/contacts/
Medische animatie	maverickframe.com/nl/diensten/medische-animatie/
Of gewoon	antwoorden op de e-mail waarmee deze gids binnenkwam.

Geschreven door wie deze briefings leest

Dim Kuzmenko is de oprichter van Maverick Frame Studio. De cijfers in deze gids komen uit onze eigen inbox en onze eigen tarieflijst, niet uit een brancheonderzoek.