



PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

Uw CAD-bestand is geen rendermodel. Repareren kostte **\$5.450.**

Wat engineeringbestanden weglaten voor rendering, regel voor regel geprijsd, en de overdrachtschecklist waarmee hetzelfde product voor \$2.200 wordt gemodelleerd.

BEGIN HIER

CAD beschrijft hoe het gemaakt wordt, niet gezien

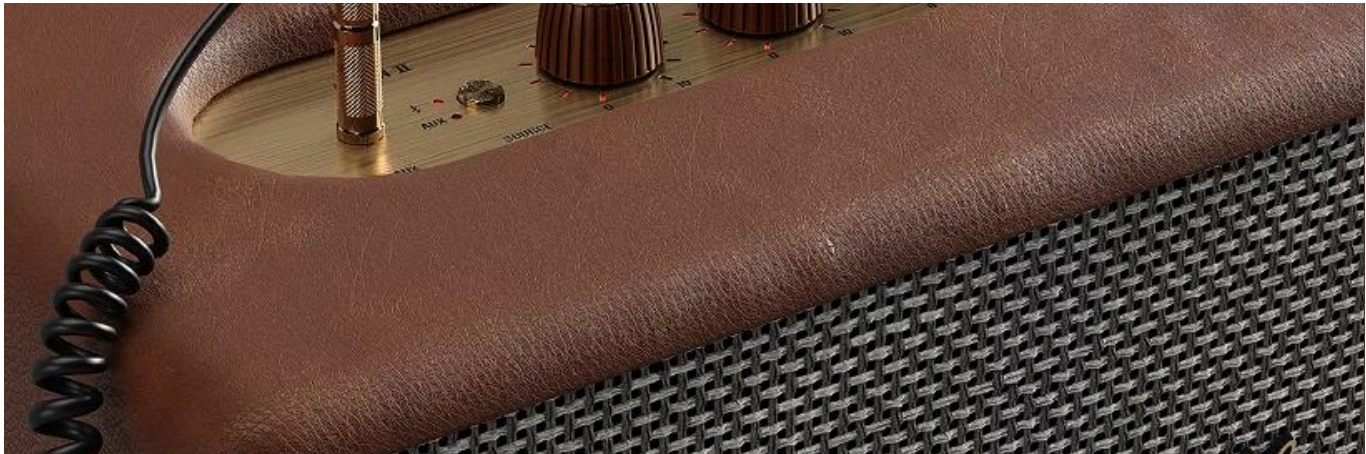
Engineeringbestanden zijn gemaakt om een product te produceren. Ze bevatten toleranties, bevestigingsmiddelen en elk intern onderdeel, en voor de fabriek kloppen ze precies. Een rendermodel is gemaakt om naar te kijken: elk zichtbaar oppervlak schoon, elke afwerking apart, en niets aan de binnenkant wat de camera nooit zal zien.

Hetzelfde product heeft dus twee verschillende bestanden nodig, en in het verschil daartussen zitten de kosten. Komt de CAD binnen als samengevoegde export zonder afwerkingslijst, dan besteedt de studio de eerste dagen aan repareren, en modelleert daarna op gevoel de onderdelen die engineering nooit tekende: de kabel, de voetjes, het label, het schuim in de doos.

WAT ENGINEERING-CAD BEVAT		WAT EEN RENDERMODEL NODIG HEEFT	
01	Elke schroef, printplaat en elk intern onderdeel	Alleen zichtbare oppervlakken. De binnenkant is gewicht dat elke render en elke export vertraagt.	
02	Solids voor verspaning, scherpe randen	Zachte, licht afgeronde randen die het licht vangen zoals het echte object.	
03	Eén body per onderdeel, geen afwerkingen	Oppervlakken gesplitst per afwerking, elk benoemd: mat, glans, geborsteld, soft-touch.	
04	Wat de fabriek maakt	Alles wat op de foto staat, ook kabels, stickers en verpakking die niemand modelleerde.	

Het bestand dat u stuurt, bepaalt wat het model later kan.

Een model dat alleen voor één still is gebouwd, kan niet worden geanimeerd, in een configurator gezet of in AR op een telefoon geopend zonder het opnieuw te bouwen. Zeg waar het model voor is voordat het gebouwd wordt, en hetzelfde werk dekt alle vier.



Maverick Frame productierendering.

DE FACTUUR

Wat het bestand van engineering echt kostte

Hieronder een samengesteld voorbeeld van het modellerwerk achter productaanvragen van dit jaar, geprijsd tegen tarieven van een studio uit het middensegment. Elke regel is tijd die opging aan een engineeringbestand bruikbaar maken, of aan een model opnieuw bouwen omdat niemand zei waarvoor het daarna nodig was.

	POST	BASIS	STUDIOTARIEF
01	Een samengevoegde export van 1.400 onderdelen opschonen	assemblage	\$900
02	Zachte randen die bij de export verloren gingen, opnieuw modelleren	oppervlakken	\$450
03	Schroeven, printplaten en interne onderdelen verwijderen	opschonen	\$300
04	Eén solid op gevoel in zes afwerkingen splitsen	geen afwerkingslijst	\$400
05	Kabel, voetjes en labels die in de CAD ontbraken	3 x \$150	\$450
06	Labelartwork nagebouwd uit een platte JPG	artwork	\$350
07	Kleur gecorrigeerd nadat het monster eindelijk binnen was	extra ronde	\$300
08	Model opnieuw gebouwd voor een webconfigurator	nieuwbouw	\$1.200
09	Aparte lichte versie voor AR	nieuwbouw	\$600
10	Deksel en scharnier gescheiden voor een animatie	herbewerking	\$500
	Subtotaal		\$5.450
	Model gebouwd uit het bestand dat engineering stuurde		\$5.450
	Hetzelfde model uit een schone overdracht		\$2.200

\$3.250 daarvan is reparatie en nieuwbouw, geen modelleren.

Uit een schone overdracht kost hetzelfde product: model uit een STEP-export met afwerkingslijst (\$1.100), de onderdelen die CAD weglaat, vanaf foto's (\$300), bewegende delen gescheiden (\$200), een UV-layout klaar voor varianten en een configurator (\$300), en een AR-versie uit hetzelfde model (\$300).

DE OVERDRACHT

Wat u vanuit engineering stuurt

Het meeste hiervan bestaat al ergens in het bedrijf. Het kost een middag om te verzamelen, en het vervangt de meeste regels op de vorige pagina.

STUUR DIT	WAAROM HET TELT
01 Een STEP-export, plus het native bestand	STEP opent overal. Het native bestand houdt de onderdelenstructuur vast als de export die samenvoegt. Zeg welke versie definitief is.
02 Een lijst met afwerkingen per onderdeel	Onderdeelnamen met de afwerking van elk: kleurcode, glansgraad, textuur. Eén regel per onderdeel scheelt een ronde.
03 Een fysiek monster	Soft-touch, geborsteld metaal en textiel zijn op een scherm niet te beoordelen. Een monster beslecht de kleur in één blik.
04 Foto's van het echte object	Neutraal licht, meerdere hoeken. Ze laten de kabel, de voetjes en de labels zien die de CAD nooit had.
05 Label- en verpakingsartwork	Druklare vectorbestanden. Tekst die met de hand uit een JPG wordt nagebouwd, is waar fouten een productbeeld binnenkomen.
06 Wat beweegt, en hoe ver	Deksels, scharnieren, knoppen, lades. Aan het begin gescheiden kosten ze weinig; later gesplitst kosten ze herbewerking.

LATER GEBRUIK	WAT HET MODEL MOET HEBBEN	BESLIS VÓÓR HET MODELLEREN
Varianten	Elke afwerking als eigen benoemd materiaal	Hoeveel kleurvarianten
Animatie	Bewegende delen gescheiden, draaipunten gezet	Wat opengaat of draait
Configurator	Schone UV's, verwisselbare delen, lichte geometrie	Welke opties combineren
AR	Een lichte versie met gebakken texturen	Welke platforms



Maverick Frame productierendering.

DE ENE PAGINA

Wat fabrikanten ons echt sturen

De klanten van wie de logo's op onze pagina's staan, sturen geen engineeringarchieven. Voor een productmodel sturen ze iets wat hierop lijkt, meestal in de tekst van een mail met één bestand als bijlage, en dat is genoeg voor een offerte en om te beginnen.

01	Het product	Eén regel en het modelnummer. Zeg welke revisie op de markt komt.
02	Het bestand	Een STEP-export. Ook het native bestand, als de export samengevoegd lijkt.
03	Het echte object	Een monster per post, of foto's in neutraal licht vanuit meerdere hoeken.
04	Afwerkingen	Eén regel per zichtbaar onderdeel: kleurcode, glans, textuur.
05	Wat verborgen is	Welke interne onderdelen weg mogen. Meestal allemaal.
06	Wat beweegt	Deksels, scharnieren, knoppen, alles wat opengaat in een film of configurator.
07	Labels en artwork	Vectorbestanden voor elk bedrukt oppervlak en de doos.
08	Waar het model voor is	Nu stills; later varianten, animatie, configurator of AR. Dat bepaalt hoe het gebouwd wordt.
09	De datum waarop u het nodig heeft	De echte, niet de comfortabele.
10	Het budget	Een bedrag of een bandbreedte. Zo komt u het snelst tot een passende scope.

Stuur het bestand zoals het is

Vraag engineering niet om het voor ons op te schonen. Ze besteden er een week aan, aan de verkeerde dingen. Stuur de export en de afwerkingslijst, en in het eerste antwoord zeggen we wat ontbreekt.

Beschrijf de toekomst, niet het detail

Topologie, edge flow en polygoonaantallen zijn ons werk. Wat we niet kunnen raden, is waar het model volgend jaar heen gaat. Eén zin daarover is meer waard dan een pagina modelleerregels.



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 de CAD, hoe ruw ook

Een STEP-export of het native bestand, een monster of foto's van het echte object, afwerkingscodes en labelartwork, in welke staat ook. U krijgt van ons wat er aan het bestand ontbreekt, een prijs en de vragen die daarover beslissen, als schriftelijk antwoord, niet als verkoopgesprek.

Het contactformulier	maverickframe.com/contacts/
CGI voor fabrikanten	maverickframe.com/nl/oplossingen/industrie-en-productie/
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.