MAVERICK
FRAME
STUDIO



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.

Dim Kuzmenko
Medeoprichter, Maverick Frame Studio

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 voor één still kan aanpassing of optimalisatie nodig hebben voor animatie, een configurator of AR op een telefoon. Leg deze vier toepassingen vóór de bouw vast om hergebruik van dezelfde basis voor te bereiden.

DE FACTUUR

Wat het bestand van engineering echt kostte

Hieronder een samengesteld voorbeeld van het modelleerwerk 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**	Controleer de import van de gekozen STEP-versie. Het native bestand bewaart de onderdelenstructuur als de export die samenvoegt. Geef de definitieve versie aan.
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 verpakkingsartwork**	Drukklare 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

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 offreren 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

Stuur uw CAD-bestanden, een model, foto’s of een conceptbriefing. Wij reageren met de omvang, een prijs en de vragen die nog openstaan. Hoe we overleggen, spreken we af op basis van uw project.

Het contactformulier	maverickframe.com/contacts/
Productmodellering	maverickframe.com/nl/diensten/3d-product-modelleren/
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 berekeningen in deze gids zijn rekenvoorbeelden op basis van gangbare tarieven in het middensegment. Ze zijn geen factuur van een specifieke klant.