



PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Ein Modell. Fünf Filme. Einmal gebaut.

Welche 3D-Animation Sie in welcher Phase eines Produktlaunchs brauchen, vom Pitch bis zur Schulung, was Sie für jede vorbereiten und was es kostet, wenn ein Modell alle trägt.

HIER BEGINNEN

Warum Animationsbudgets zwischen Filmen versickern

3D-Animation sprengt selten das Budget eines einzelnen Films. Sie sprengt es, weil jeder Film einzeln eingekauft wird: der Pitch-Film bei einem Anbieter, der Launch-Film bei einem zweiten, das Schulungsvideo bei einem dritten, und jeder modelliert dasselbe Produkt neu.

Das Modell ist der teure Teil, und genau dieser Teil lässt sich weiterverwenden. Einmal im Detailgrad der engsten Nahaufnahme gebaut, trägt es Investorenfilm, Launch, Vertriebsfilm und Schulungssequenz, und jeder neue Film startet von bereits geleisteter Arbeit.

FILM FÜR FILM EINGEKauft	ALS EINE ROADMAP GEPLANT
01 Das Produkt wird für jeden Film neu modelliert	Ein Modell aus Ihrem CAD, in jedem Film weiterverwendet
02 Der Look wechselt von Anbieter zu Anbieter	Ein freigegebener Look für Pitch, Launch und Vertrieb
03 Jeder Film beginnt mit einem leeren Briefing	Jeder Film erbt Szenen und Shotliste
04 Fassungen kommen erst hinterher	Kurzfassungen und Standbilder werden mit dem ersten Film geplant

Das Modell ist das Kapital. Die Filme sind das Ergebnis.

Legen Sie Modell und Look einmal fest, dann wird jeder spätere Film zu einem Schnitt mit ein paar neuen Einstellungen statt zu einer neuen Produktion.



Maverick Frame, Standbild einer 3D-Animation.

DIE ROADMAP

Welcher Film in welcher Phase und was bleibt

Die fünf Phasen unten entsprechen denen auf unserer Seite zur 3D-Animation. Für jede: der Film, der in dieser Phase die Arbeit macht, für wen er ist und was die nächste Phase übernimmt, statt es neu zu bezahlen.

PHASE	DER FILM	WER ZUSCHAUT	WIRD ÜBERNOMMEN
Finanzierung	Ein Pitch- oder Crowdfunding-Film, der das Produkt in Funktion zeigt, bevor der Prototyp fertig ist	Investoren, Unterstützer, Partner	Das Modell und der freigegebene Look
Marktstart	Ein Hauptfilm, 360°-Drehungen und Nahaufnahmen von Funktionen	Käufer auf der Launch-Seite, Anzeigen, Social Media	Szenen, Licht und Kurzfassungen
Vertrieb	Ein So-funktioniert-es-Film mit Schnittansichten und Beschriftungen	Vertriebstermine, Händler, Messen	Schnitt- und Explosionsdarstellungen
Schulung	Montage-, Installations- und Servicesequenzen	Mitarbeitende, Monteure, Kunden	Szenen Schritt für Schritt
Folgemodell	Dieselben Szenen, aktualisiert für neue Version, Farbe oder Markt	Alle oben Genannten, erneut	Alles oben Genannte

Beginnen Sie dort, wo Sie stehen

Ist das Produkt schon im Verkauf, beginnen Sie beim Vertrieb und lassen Sie das Modell im Detailgrad eines Launch-Films bauen. Genau das erlaubt es den nächsten Filmen, es weiterzuverwenden.

Nicht jedes Produkt durchläuft alle fünf Phasen. Ein bereits finanziertes Produkt startet vielleicht beim Marktstart. Die Reihenfolge gilt trotzdem: Was zuerst gebaut wird, nutzt jeder spätere Film weiter.



Maverick Frame, Standbild einer 3D-Animation.

WAS ES KOSTET

Ein Produkt, fünf Filme, Position für Position

Ein Rechenbeispiel: ein Produkt, das alle fünf Phasen durchläuft, kalkuliert mit unserem Animationssatz von \$45 pro Stunde. Das Modell wird einmal gebaut; jeder Film danach nutzt die Szenen weiter.

	POSITION	BASIS	BEI \$45/H
01	3D-Modell aus CAD, Materialien und Freigabe des Looks	einmalig, 24 h	\$1.080
02	Pitch-Film, etwa 45 Sekunden	40 h	\$1.800
03	Zentraler Launch-Film, etwa 60 Sekunden	60 h	\$2.700
04	Drei Social-Kurzfassungen aus dem Launch-Film	3 x 6 h	\$810
05	So-funktioniert-es-Film mit Schnittansichten, etwa 90 Sekunden	55 h	\$2.475
06	Schulungs- und Installationssequenz	40 h	\$1.800
07	Aktualisierung der Szenen für das Folgemodell	16 h	\$720
	Stunden		253 h
	Als eine Roadmap geplant		\$11.385
	Jeder Film von null eingekauft		\$15.705



Von null heißt: dieselben Filme plus 96 Stunden, weil das 24-Stunden-Modell für Launch-, Vertriebs-, Schulungs- und Update-Film jeweils neu gebaut wird. Die Stunden illustrieren ein Produkt mittlerer Komplexität; jedes echte Projekt wird für seinen genauen Umfang kalkuliert.

AUF EINER SEITE

Was Sie uns in jeder Phase schicken

Die Teams, deren Logos auf unseren Leistungsseiten stehen, schicken keine langen Lastenhefte. In jeder Phase senden sie ein paar Dinge wie diese, meist direkt im Text einer E-Mail, und das genügt für ein Angebot.

01	Finanzierung: die Story	Was das Produkt tut, für wen, und das eine, was der Investor sich merken muss.
02	Finanzierung: die Dateien	CAD- oder STEP-Dateien, Skizzen oder Fotos des Prototyps, was eben vorhanden ist.
03	Marktstart: die Kanäle	Wo der Film laufen wird, welche Längen Sie brauchen und der Launch-Termin.
04	Marktstart: die Marke	Das Markenhandbuch, zwei Filme, die Ihnen gefallen, und die Produktfarben.
05	Vertrieb: die Fragen	Die drei häufigsten Fragen von Käufern, die der Film beantworten soll.
06	Vertrieb: das Innere	Welche Teile im Schnitt oder als Explosionsdarstellung erscheinen, dazu Beschriftungen oder Daten.
07	Schulung: die Schritte	Die Montage- oder Installationsschritte in Reihenfolge, aus Ihrer Anleitung oder von einem Ingenieur.
08	Folgemodell: die Änderung	Was neu ist: ein Teil, eine Farbe, ein Markt oder eine Sprache.
09	Jede Phase: der Termin	Wann der Film gebraucht wird und wer ihn freigibt.

Produkt ändern, Film behalten

Haben wir Ihren Film gemacht, beginnt eine neue Version mit einer E-Mail: Nennen Sie die Änderung, und wir aktualisieren die Szenen, statt neu anzufangen.

Unsere Konditionen stehen auf der nächsten Seite

Marktpreise, Zeitpläne und was als Korrekturschleife zählt, stehen auf Seite 06.



Maverick Frame, Standbild einer 3D-Animation.

WAS ES KOSTET

Marktpreise und Konditionen, mit denen Sie jedes Angebot prüfen

Spannen, wie wir sie 2026 im Markt sehen, vom Freiberufler bis zum Studio. Nutzen Sie sie, um jedes Angebot zu prüfen, auch unseres.

BEAUFTRAGTE ARBEIT	FREIBERUFLICH	STUDIO
Außenvisualisierung, einzeln	\$100 - 300	\$250 - 600
Innenvisualisierung, einzeln	\$120 - 350	\$300 - 700
Paket, 5 - 8 Ansichten	\$600 - 1.500	\$1.500 - 4.000
Animation, pro Minute	\$1.000 - 3.000	\$3.000 - 8.000

Unsere Standardfristen und Korrekturregeln. Sie gelten für jedes Angebot, sofern ein Projekt nichts anderes verlangt, und das sagen wir, bevor die Arbeit beginnt.

PHASE ODER LEISTUNG	STANDARD BEI MAVERICK FRAME
Erster Entwurf eines Standbilds	3 bis 5 Arbeitstage ab vollständigem Briefing
Fertige Standbilder, Paket mit 5 - 8	2 bis 3 Wochen, Entwürfe inbegriffen
Animation bis zu einer Minute	4 bis 6 Wochen, zuerst Storyboard und Vorschau
Enthaltene Korrekturrunden	Zwei in der Entwurfsphase, eine am finalen Bild
Was als Runde zählt	Eine zusammengeführte Liste von Anmerkungen, auf einmal geschickt
Eilauftrag	Halbe Zeit für rund 40 % Aufpreis, wenn der Zeitplan es zulässt

Binden Sie ein Studio, bevor der Termin brennt

Die teuersten Projekte, die wir sehen, sind nicht die schlecht gebrieften. Es sind die, die in Panik gebrieft wurden, nachdem der erste Dienstleister gescheitert war und der Starttermin sich nicht verschoben hat. Prüfen Sie ein oder zwei Studios, solange nichts drängt.

Ein Wort zu Inhouse: Ein einzelner 3D-Artist braucht rund zehn Software-Abonnements, eine Workstation und eine Reihe angrenzender Fähigkeiten, von Modellierung und Licht bis zu Postproduktion und Kundenkommunikation. Das rechnet sich nur, wenn diese Person jeden Tag ausgelastet ist. Darunter spricht die Rechnung von allein für das Outsourcing.

NÄCHSTER SCHRITT

Schicken Sie uns, was Sie schon haben

Pläne, ein Modell, Fotos oder einen Briefing-Entwurf, in welchem Zustand auch immer. Sie bekommen Leistungsumfang, Preis und die Fragen, auf die es ankommt, als schriftliche Antwort, nicht als Verkaufsgespräch.

Das Kontaktformular	maverickframe.com/contacts/
3D-Animation	maverickframe.com/de/leistungen/3d-animation/
Oder einfach	auf die E-Mail antworten, mit der dieser Leitfaden kam.

Geschrieben von denen, die diese Briefings lesen

Dim Kuzmenko ist Mitgründer von Maverick Frame Studio. Die Zahlen in diesem Leitfaden stammen aus unserem eigenen Posteingang und unserer eigenen Preisliste, nicht aus einer Branchenumfrage.