



PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Fünf Phasen. Ein Verpackungsmodell. Einmal statt fünfmal.

Welche Verpackungsvisualisierungen Sie vom ersten Konzept über den Einkäufertermin und die Vorbestellseite bis zum Launch beauftragen, was das 3D-Modell weitergibt und welches Budget jede Phase zu unserem Produktsatz braucht.

HIER BEGINNEN

Fünf Anbieter, fünf Looks, eine Verpackung

Die meisten Marken kaufen Verpackungsvisuals Phase für Phase. Konzept-Mockups vom Designer, ein Muster-Shooting für das Investorendeck, Verkaufsblätter für den Handel von einer Agentur, Amazon-Bilder vom Fotografen und Launch-Anzeigen vom Freelancer.

Jeder baut dieselbe Verpackung neu, und jeder lässt sie ein wenig anders aussehen. Käufer sehen fünf Produkte, wo Sie eines verkaufen, und Sie bezahlen das Setup fünfmal.

PHASE FÜR PHASE EINGEKAUFT		ALS EINE ROADMAP GEPLANT
01	Die Verpackung wird für jedes neue Set neu aufgesetzt	Die Verpackung wird einmal in 3D gebaut und mit dem Design aktualisiert
02	Jede SKU, Sorte und Größe ist ein neues Shooting oder Rendering	Varianten sind Etikettenwechsel bei fester Kamera und festem Licht
03	Verkaufsblatt, Listing und Anzeigen wirken wie drei Marken	Ein Look für Einkäuferdeck, Shop, Marktplatz und Anzeigen

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

Eine Verpackung, in 3D nach Ihrer Stanzkontur gebaut, mit Etikett, Materialien und Veredelungen passend zum Druck, ist der größte Kostenpunkt im ersten Set. Bleibt sie bei einem Studio, besteht jedes weitere Set aus Kameras und Rendering statt aus Setup.



Maverick Frame Produktionsrendering.

DIE ROADMAP

Was Sie in jeder Phase beauftragen und was bleibt

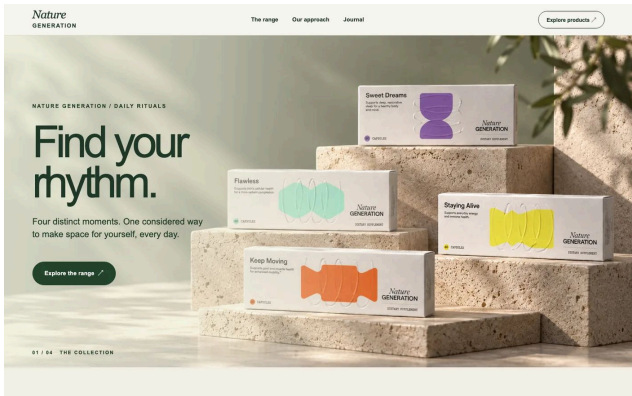
Fünf Phasen, in der Reihenfolge, in der die meisten Verpackungen sie durchlaufen. Jede Zeile zeigt, was Sie beauftragen, wer es ansieht und was die nächste Phase weiterverwendet.

PHASE	DIESE VISUALS BEAUFTRAGEN	WER SIE NUTZT	WIRD ÜBERNOMMEN
Konzept	Designvarianten der Verpackung in 3D: Form, Etikett und Veredelung im Vergleich	Gründer, Markenteam	Verpackungsmodell und Look
Freigabe	Eine saubere Ansicht auf Weiß pro Verpackung, Nahaufnahmen von Folie und Prägung	Druckerei, Regulatorik, Investoren	Kamera- und Licht-Setup
Handel	Regal- und Displayansichten, Bilder für Verkaufsblätter, Deck- und Vorbestell-Visuals	Einkäufer im Handel, Investoren, Unterstützer	Die archivierten Szenen
Marktstart	Packshots auf Weiß für jede SKU, 360-Grad-Drehung, Lifestyle-Szenen	Amazon, Ihr Shop, PR	Die Ansichten-Bibliothek
Kampagne	Unboxing- und Reveal-Filme, Social- und Anzeigenformate	Anzeigen, Social Media, Bildschirme im Handel	Ein Modell, bereit für die nächste SKU

Beginnen Sie dort, wo Sie stehen

Ist der Einkäufertermin nächsten Monat, beauftragen Sie jetzt das Set für den Handel und lassen Sie die Verpackung als eine Szene mit festen Kameras archivieren. Genau das erlaubt es Listing, Anzeigen und der nächsten Sorte, darauf aufzubauen, statt neu anzufangen.

Nicht jede Verpackung durchläuft alle fünf Phasen. Eine Verpackung, die schon im Regal steht, startet vielleicht beim Marktstart mit neuen Listing-Bildern; ein Startup bleibt in der Phase Handel, bis die Vorbestellung schließt. Die Reihenfolge gilt trotzdem, ebenso die Regel: Die erste Phase baut die Szene, die alle anderen weiterverwenden.



Maverick Frame Produktionsrendering.

WAS ES KOSTET

Ein Sortiment, fünf Phasen, Position für Position

Ein Durchschnittsbeispiel: ein Sortiment mit vier SKUs in einer Verpackungsform, kalkuliert mit unserem Produktsatz von \$45 pro Stunde. Die Stunden folgen unseren Produktnormen: eine Ansicht auf Weiß oder eine Studioansicht etwa 4 Stunden, eine Szene etwa 6. Ihre Zahlen werden abweichen; die Proportionen und die Ersparnis durch das weiterverwendete Modell meist nicht.

	POSITION	BASIS	BEI \$45 PRO STUNDE
01	Konzept: Verpackungsmodell, Etikett-Mapping, Materialien und Licht-Setup	16 h, einmalig	\$720
02	Konzept: zwei Designvarianten in 3D, je eine Studioansicht	2 x 4 h, Modell weiterverwendet	\$360
03	Freigabe: saubere Ansicht auf Weiß und Nahaufnahme der Veredelung	2 x 4 h, Setup weiterverwendet	\$360
04	Handel: Regal- und Displayszenen für das Einkäuferdeck	2 x 6 h, Modell weiterverwendet	\$540
05	Handel: Zuschnitte für Vorbestellseite und Verkaufsblatt	6 x 1 h, Renderings weiterverwendet	\$270
06	Marktstart: Packshot auf Weiß für jede SKU	4 x 4 h, Setup weiterverwendet	\$720
07	Marktstart: Lifestyle-Szenen	2 x 6 h, Modell weiterverwendet	\$540
08	Kampagne: Social- und Anzeigenformate aus den Renderings	10 x 1 h, Renderings weiterverwendet	\$450
	Zwischensumme Konzept		\$1.080
	Zwischensumme Freigabe		\$360
	Zwischensumme Handel		\$810
	Zwischensumme Marktstart		\$1.260
	Zwischensumme Kampagne		\$450

Als eine Roadmap geplant **\$3.960**

Dieselben Visuals Phase für Phase von null eingekauft **\$6.120**



Von null heißt: dieselben Positionen plus \$2.160, weil das Setup für \$720 in den Phasen Handel, Marktstart und Kampagne erneut anfällt. Die Anteile oben beziehen sich auf die geplante Summe von \$3.960, also 88 Studiostunden.

AUF EINER SEITE

Was Sie uns in jeder Phase schicken

Die kurze Liste der Unterlagen, die in jeder Phase Preis und Zeitplan bestimmen. Schicken Sie, was Sie haben; Fehlendes wird zur Rückfrage, nicht zur Verzögerung.

01	Konzept: das Briefing	Produkt, Preisniveau, Regal oder Kanal und zwei Referenzen für den Look. Noch kein Design? Kein Problem: Hier beginnen wir das Konzept.
02	Konzept: die Verpackung	Stanzkontur mit Maßen oder die geplante Flasche, der Tiegel oder die Schachtel, mit Deckel und Verschluss.
03	Freigabe: das Design	Druckfertige Etikettendateien, meist AI oder PDF, mit Pantone- oder CMYK-Referenzen.
04	Freigabe: die Veredelung	Folie, Prägung, Soft-Touch, Kraftpapier oder Glas: ein Druckmuster oder ein Foto bei neutralem Licht.
05	Handel: der Einkäufer	Händler oder Kanal, Termin des Gesprächs und Formate von Deck oder Verkaufsblatt.
06	Marktstart: die SKUs	Die Liste der Sorten, Größen und Farben und welche davon dieselbe Verpackungsform haben.
07	Kampagne: die Kanäle	Anzeigen, Social Media, Bildschirme im Handel: Größen, Längen und der Launch-Termin.
08	Jede Phase: der Termin	Der Einkäufertermin, der Vorbestellstart oder der Druckauftrag. Von dort planen wir rückwärts.

Neue Phase, gleiche Szene

Haben wir Ihre Verpackung in einer früheren Phase gebaut, genügt eine E-Mail, um sie wieder zu öffnen: Nennen Sie die Phase, die neuen Visuals und alle Designänderungen seitdem. Das Modell liegt vor, also startet das Angebot beim Rendering, nicht beim Setup.

Unsere Konditionen stehen auf der nächsten Seite

Unsere Stundensätze, Zeitpläne und was als Korrekturschleife zählt, stehen auf Seite 06. Das Beispiel auf Seite 04 ist mit demselben Produktsatz von \$45 kalkuliert.



Maverick Frame Produktionsrendering.

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/
Verpackungsvisualisierung	maverickframe.com/de/leistungen/verpackungsvisualisierung/
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.