

PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Fünf Filme.
Ein Produkt-Rig.
$15.400 weniger.

Welche Produktfilme Sie von Design bis Support bestellen, was Modell und Rigs mitnehmen, und ein kalkuliertes Beispiel der ganzen Reihe gegen jeden Film von null.

Dim Kuzmenko
Gründer, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

HIER ANFANGEN

Fünf Filme, ein Produkt, fünfmal neu gebaut

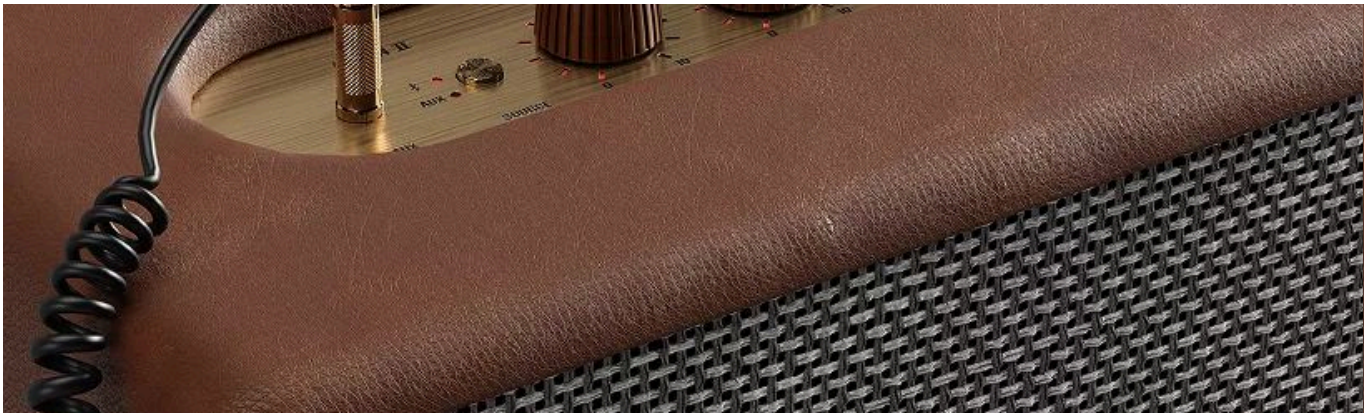
Ein Produkt wird zwischen dem ersten Engineering-Review und dem letzten Video im Hilfecenter viele Male animiert: Mechanikstudie, Pitch-Erklärfilm, Launchfilm, Loops für den Handel, Setup-Anleitungen. Das CAD ändert sich kaum. Das Rig, das den Deckel öffnet und die Zahnräder dreht, wird meist für jeden Film neu gebaut.

Der Grund ist banal. Die Engineering-Animation entstand inhouse, der Pitch-Film bei einem Freiberufler, der Launch beim Partner der Werbeagentur, die Anleitungsvideos beim Dienstleister des Supportteams. Jeder bereinigt das CAD, baut die beweglichen Teile neu und leuchtet die Materialien neu aus. Und die Supportfilme, die am Launchtag gebraucht werden, bestellt man meist erst danach.

	PHASE FÜR PHASE EINGEKAUFT	ALS EIN FAHRPLAN GEPLANT
01	**CAD für jeden Film neu bereinigt und geriggt**	Ein sauberes Modell samt Rig, archiviert
02	**Materialien sehen im Pitch anders aus als in der Werbung**	Ein Look-Dev, vom Launch bis in den Handel
03	**Loops für den Handel als neues Projekt gerendert**	Loops aus vorhandenen Kameras und Szenen geschnitten
04	**Setup-Videos erst nach dem Launch beauftragt**	Anleitungsfilme mit dem Launch geplant, gleiches Rig

Was sich bewegt, kostet. Bezahlen Sie es nur einmal.

Das Riggen der Mechanik ist die langsamste Arbeit in der Produktanimation. Behalten Sie das Rig, dann zahlt jeder spätere Film für Kameras, Licht und Schnitt, nicht noch einmal für das Produkt.



Maverick Frame Produktionsrendering.

DER FAHRPLAN

Welcher Film in welcher Phase

Fünf Phasen, vom ersten Engineering-Review bis zum Hilfecenter. Die letzte Spalte zeigt, was das Studio weiterreichen sollte, damit der nächste Film mit einem geriggten, ausgeleuchteten Produkt beginnt.

PHASE	DIESE VISUALS BESTELLEN	WER SIE NUTZT	WAS BLEIBT
Design	Mechanik- und Montageanimationen	Ingenieure, Designer	Sauberes Modell, Rig der beweglichen Teile
Pitch	Kurzer Erklärfilm und Feature-Loops	Investoren, Crowdfunding, Einkäufer	Materialien, Kameras des Erklärfilms
Launch	Hero-Film mit Sounddesign, Social-Cutdowns	Launchkampagne, Anzeigen, Presse	Hero-Look-Dev, Umgebungen, Schnitt
Retail	Rotations-Loops und Feature-Clips	E-Commerce, Marktplätze, Screens im Laden	Loop-Setups, Drehteller-Kameras
Support	Anleitungs- und Setup-Animationen	Handbücher, Hilfecenter, Kundenservice	Vereinfachte Shader für künftige Anleitungen

Fangen Sie dort an, wo Sie stehen

Stehen Sie beim Pitch, bestellen Sie jetzt den Erklärfilm und verlangen Sie zwei Dinge: Das Modell wird in Serienpräzision bereinigt und geriggt, nicht nur für den Pitch, und die Szenendateien werden archiviert. Launchfilm und Setup-Anleitungen starten dann mit einem funktionierenden Rig.



Maverick Frame Produktionsrendering.

WAS ES KOSTET

Die Filmreihe, auf beide Arten kalkuliert

Ein zusammengesetztes Beispiel für ein Konsumprodukt mit beweglicher Mechanik, zu mittleren Studiopreisen. Filmlängen und Minutenpreise sind in beiden Summen gleich; nur Modell, Rig und Look-Dev ändern sich.

	POSTEN	GRUNDLAGE	ZU STUDIOPREISEN
01	Design: CAD-Bereinigung, Modell und Rig	einmalig	**$2.800**
02	Design: Mechanik- und Montagefilm, 60 s	1 Min. x $3.500	**$3.500**
03	Pitch: Materialien und Kameras des Erklärfilms	Szene aus Design wiederverwendet	**$900**
04	Pitch: Erklärfilm, 60 s	1 Min. x $5.000	**$5.000**
05	Pitch: vier Feature-Loops, je 15 s	1 Min. x $4.000	**$4.000**
06	Launch: Hero-Look-Dev und Umgebung	Szene aus Pitch wiederverwendet	**$1.500**
07	Launch: Hero-Film mit Sounddesign, 45 s	0,75 Min. x $8.000	**$6.000**
08	Launch: sechs Social-Cutdowns	6 x $300	**$1.800**
09	Retail: Loop- und Drehteller-Setups	Szene aus Launch wiederverwendet	**$300**
10	Retail: Rotationen und Feature-Clips, 90 s	1,5 Min. x $3.000	**$4.500**
11	Support: Anleitungskameras, einfache Shader	Szene aus Retail wiederverwendet	**$400**
12	Support: drei Setup-Filme, je 45 s	2,25 Min. x $3.000	**$6.750**
	Phase Design		$6.300
	Phase Pitch		$9.900
	Phase Launch		$9.300
	Phase Retail		$4.800
	Phase Support		$7.150
	Als ein Fahrplan geplant		**$37.450**
	Dieselben Visuals Phase für Phase, jedes Mal von vorn		**$52.850**

In der Summe von vorn geht jeder Film an einen neuen Dienstleister, der das CAD erneut bereinigt, riggt und den Look für diesen Film aufbaut, von $2.800 im Design bis $5.500 im Retail ($4.100 für die einfacheren Supportanleitungen). Als ein Fahrplan geplant, entstehen Modell und Rig einmal, und die Differenz beträgt $15.400.

17%
DESIGN, $6.300

26%
PITCH, $9.900

25%
LAUNCH, $9.300

13%
RETAIL, $4.800

19%
SUPPORT, $7.150

DIE EINE SEITE

Was Sie uns in jeder Phase schicken

Die Kunden, deren Logos auf unseren Leistungsseiten stehen, schicken für eine Produktanimation keine Lastenhefte. Sie schicken CAD, ein Muster, falls vorhanden, und eine Zeile dazu, wo der Film läuft. In jeder Phase reicht das für ein Angebot.

01	**Design: das CAD**	STEP oder natives CAD der Baugruppe, mit benannten beweglichen Teilen. Ohne CAD: ein Muster, Fotos und das Handbuch.
02	**Design: die Bewegung**	Wie sich die Mechanik bewegt, als Skizze, Video des Prototyps oder in einem Satz.
03	**Pitch: die Story**	Die drei Features, auf die es ankommt, in ihrer Reihenfolge, und für wen der Film ist.
04	**Launch: der Look**	Referenzen für Oberflächen, Farbvarianten, Verpackungsdateien und das Markenhandbuch.
05	**Launch: der Sound**	Ob wir einen Sounddesigner briefen oder Sie den Track lizenzieren.
06	**Retail: die Plattformen**	Die Marktplätze und Screens im Laden, mit ihren Vorgaben zu Länge und Format.
07	**Support: die Schritte**	Die Setup-Abfolge aus dem Handbuch und die Schritte, bei denen Kunden Fehler machen.
08	**Support: die Sprachen**	Welche Märkte Versionen brauchen, damit kein Text in den gerenderten Bildern steckt.
09	**Jede Phase: der Termin**	Review-, Launch- oder Liefertermin. Eine Filmminute braucht 4 bis 6 Wochen.

Phase wechseln, Szene behalten

Lassen Sie uns bei der Lieferung eines Films das bereinigte Modell, das Rig, die Materialien und die Kameras archivieren. Kommt die nächste Phase, schicken Sie die CAD-Änderungen, und wir kalkulieren nur neue Kameras, Einstellungen und Schnitt.

Preise und Konditionen umseitig

Minutenpreise von Freiberuflern und Studios, unsere Produktionszeiten für Animation und was eine Korrekturrunde umfasst, stehen auf der nächsten Seite. So können Sie jeden Preis in diesem Beispiel prüfen.

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/
Produktanimation	maverickframe.com/de/leistungen/3d-produktanimation/
Oder einfach	auf die E-Mail antworten, mit der dieser Leitfaden kam.

Geschrieben von denen, die diese Briefings lesen

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