



PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Fünf Phasen. Fünf Modelle. Oder nur eins.

Welche Modelle und Dateien Sie vom Design bis zur nächsten Edition bestellen, was das Mastermodell weiterträgt, und der kalkulierte Fahrplan: \$14.800 geplant, \$24.400 bei Neubau in jeder Phase.

HIER ANFANGEN

Das Modell ist bezahlt. Und wird wieder bezahlt.

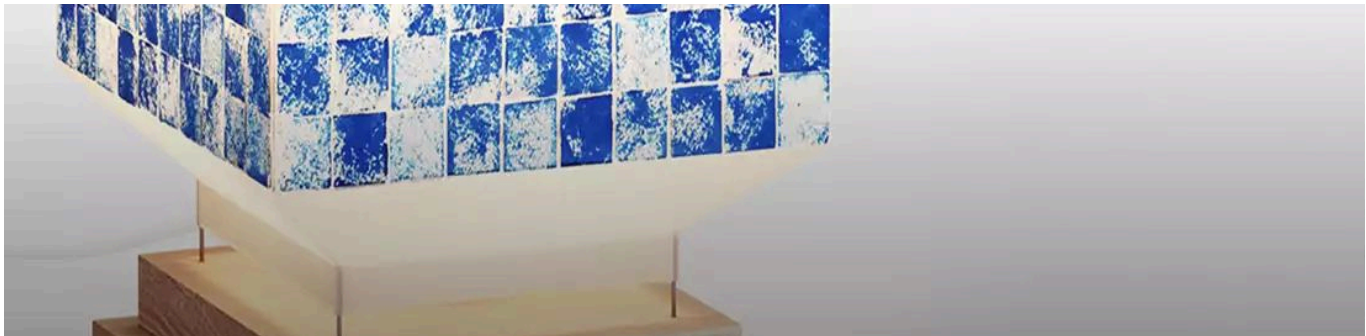
Ein Produkt trifft auf dem Weg in den Markt meist auf fünf verschiedene Teams: Industriedesign, Pitch-Deck, Launchkampagne, Handel und ein Jahr später die nächste Edition. Jedes braucht ein 3D-Modell, und jedes beauftragt gern sein eigenes.

Die Geometrie ändert sich zwischen diesen Phasen kaum. Was sich ändert, ist der Zweck des Modells: Ein Formreview braucht saubere Flächen, ein Rendering Materialien, AR ein leichtes Mesh, ein Händler-Viewer ein GLB unter einer Größengrenze. Einmal mit diesen Zwecken im Blick gebaut, deckt ein Mastermodell alle ab. Für den Moment gebaut, wird es jedes Mal neu aus CAD aufgebaut, und das Budget bezahlt dasselbe Gehäuse vier- oder fünfmal.

PHASE FÜR PHASE EINGEKAUFT	ALS EIN FAHRPLAN GEPLANT
01 Jede Phase brieft einen neuen Dienstleister, der wieder bei den CAD-Dateien anfängt	Ein Mastermodell, für jeden Zweck angepasst und zwischen den Phasen beim Studio archiviert
02 Materialien und Farben jedes Mal nach Augenmaß, also passen Pitch und Händlerseite nicht zusammen	Materialien einmal definiert und wiederverwendet, jede Datei zeigt dasselbe Produkt
03 AR- und GLB-Dateien erst nach dem Launch bestellt, wenn die Produktseite schon live ist	Webfähige Dateien zum Launch geplant, aus demselben Modell exportiert
04 Jede neue Farbe oder Größe als neues Modell angeboten	Varianten auf derselben Basisgeometrie, zu einem Bruchteil des Preises

Teuer ist nicht die Datei. Teuer ist, sie neu zu bauen.

Die meisten Kosten eines Produktmodells stecken im ersten Aufbau: CAD lesen, Flächen bereinigen, Teile trennen. Jede spätere Phase sollte nur das Neue bezahlen.



Maverick Frame Produktionsrendering.

DER FAHRPLAN

Was Sie in jeder Phase bestellen, was bleibt

Fünf Phasen wie auf unserer Seite zur 3D-Produktmodellierung. Lesen Sie die Zeile, in der Ihr Produkt gerade steht, dann die letzte Spalte: Das sollten Sie sich unbedingt liefern lassen, damit die nächste Phase darauf aufbaut.

PHASE	DIESE VISUALS BESTELLEN	WER SIE NUTZT	WAS BLEIBT
Design	Mastermodell aus CAD, dazu Farb- und Oberflächenstudien für Formreviews	Industriedesign, Übergabe an die Konstruktion	Saubere Geometrie, Teiletrennung, benannte Materialien
Pitch	Renderfähiges Modell mit finalen Materialien, Decals und Hero-Bildern	Gründer, Investoren, Crowdfunding-Seite	Materialbibliothek, Kamera-Setups
Launch	Für Animation und AR optimiertes Modell, Launchfilm, AR-Vorschau	Marketing, Produktseite, Anzeigen	Leichtes Mesh, Rig, Texturset
Retail	GLB- und USDZ-Dateien innerhalb der Händlervorgaben, Teiletrennung für Konfiguratoren	Händler, Marktplätze, Ihre eigene Website	Webfähige Dateien, Oberflächenvarianten
Update	Farb-, Größen- und Editionsvarianten auf derselben Basisgeometrie	Produkt- und Sortimentsteams	Ein aktualisierter Master für das nächste Sortiment

Fangen Sie dort an, wo Sie stehen

Ist Ihr Produkt in der Phase Launch, bestellen Sie Animation und AR-Dateien aus dem vorhandenen Modell und lassen Sie sich optimiertes Mesh und Texturset mitliefern. Die Dateien für den Handel sind dann ein Export, kein Neubau, und die Varianten im nächsten Jahr starten auf derselben Basis.



Maverick Frame Produktionsrendering.

WAS ES KOSTET

Der ganze Fahrplan, Posten für Posten

Ein zusammengesetzter Fahrplan für ein Konsumgerät, zu mittleren Studiopreisen. Mit "Szene wiederverwendet" markierte Posten starten mit dem zuvor gebauten Modell. Die Summe von vorn behält jeden Stückpreis bei und rechnet nur den Neuaufbau hinzu, den diese Posten vermeiden: das Mastermodell für \$2.400, einmal pro Phase.

	POSTEN	GRUNDLAGE	MITTLERER STUDIOPREIS
01	Design. Mastermodell aus CAD, renderfähig	Aufbau	\$2.400
02	Design. Vier Farb- und Oberflächenstudien	4 x \$300	\$1.200
03	Pitch. Finale Materialien, Decals und Bereinigung	Szene aus Design wiederverwendet	\$600
04	Pitch. Sechs Hero- und Feature-Bilder	6 x \$450	\$2.700
05	Launch. Modell für Animation und AR optimiert	Szene aus Pitch wiederverwendet	\$800
06	Launch. Launch-Animation, 30 Sekunden	0,5 Min. x \$6.000	\$3.000
07	Launch. AR-Vorschau für die Produktseite	USDZ + GLB	\$900
08	Retail. GLB und USDZ innerhalb der Händlervorgaben	Szene aus Launch wiederverwendet	\$700
09	Retail. Teiletrennung für Konfigurator, drei Oberflächen	Aufbau	\$1.500
10	Update. Vier Farb- und Größenvarianten	4 x \$250, Szene aus Retail wiederverwendet	\$1.000
	Zwischensumme Design		\$3.600
	Zwischensumme Pitch		\$3.300
	Zwischensumme Launch		\$4.700
	Zwischensumme Retail		\$2.200
	Zwischensumme Update		\$1.000

Als ein Fahrplan geplant \$14.800

Dieselben Visuals Phase für Phase, jedes Mal von vorn \$24.400

24%

DESIGN, \$3.600

22%

PITCH, \$3.300

32%

LAUNCH, \$4.700

15%

RETAIL, \$2.200

7%

UPDATE, \$1.000

Die Lücke von \$9.600 ist dasselbe Gehäuse, viermal neu gebaut.

Nichts in der geplanten Spalte ist pro Bild oder pro Sekunde billiger. Die Ersparnis kommt aus einer Entscheidung im Design: Bauen Sie das Mastermodell für jeden späteren Zweck, und behalten Sie es.

DIE EINE SEITE

Was Sie uns in jeder Phase schicken

Sie brauchen in keiner Phase ein Lastenheft, um zu starten. Schicken Sie, was Sie schon haben, meist direkt im Text einer E-Mail, und wir kalkulieren daraus. Zwei Dinge pro Phase genügen.

01	Design: Dateien	STEP oder anderes natives CAD, oder Skizzen und ein Referenzprodukt, falls das CAD noch nicht fertig ist.
02	Design: Entscheidungen	Welche Farben und Oberflächen noch offen sind und wer die Form freigibt.
03	Pitch: die Story	Das Deck oder die Kampagnenseite für die Bilder und die drei Features, die zu zeigen sind.
04	Pitch: Materialien	Physische Muster, CMF-Blatt oder Pantone- und RAL-Referenzen für jedes sichtbare Teil.
05	Launch: Kanäle	Wo Film und Bilder laufen, mit Formaten: Produktseite, Anzeigen, Social Media, Screens im Handel.
06	Launch: AR	Ob die Produktseite AR braucht, und auf welchen Plattformen.
07	Retail: Vorgaben	Die 3D-Dateivorgaben jedes Händlers: Format, Polygon- und Dateigrößengrenzen.
08	Retail: Sortiment	Welche Oberflächen und Bundles verkauft werden, damit die Teiletrennung zum Katalog passt.
09	Update: Änderungen	Was sich gegenüber dem Basisprodukt ändert: neue Farbe, neue Größe, ein neues Teil.
10	Update: Termin	Der Verkaufsstart der neuen Edition, nicht das Datum des Briefings.

Phase wechseln, Szene behalten

Wir archivieren Mastermodell, Materialien und Szenendateien nach jeder Phase. Geht Ihr Produkt weiter, schicken Sie das neue Briefing und nennen den früheren Auftrag: Wir öffnen dieselben Dateien, und Sie bezahlen das Neue.

Unsere Konditionen stehen auf der nächsten Seite

Marktpreise, Fristen für den ersten Entwurf, Korrekturrunden und Eilkonditionen finden Sie umseitig. Jede Zahl in diesem Leitfaden liegt innerhalb dieser Spannen.

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-Produktmodellierung	maverickframe.com/de/leistungen/3d-produktmodellierung/
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.