

PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Fünf Launch-Phasen. Ein Produktmodell. $8.000 Unterschied.

Welche Renderings Sie von Design bis Support bestellen, was das Produktmodell in jede Phase mitnimmt, und der kalkulierte Fahrplan: $18.700 geplant, $26.700 mit jedes Mal neuem Modell.

Dim Kuzmenko
Mitgründer, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

HIER ANFANGEN

Jede Phase kauft dasselbe Produkt neu

Die Renderings für ein Produkt werden selten in einem Zug bestellt. Das Design will Farbvarianten vor dem Werkzeugbau, die Gründer wollen Hero-Bilder fürs Pitch-Deck, der Handel will Packshots, das Marketing einen Launchfilm und der Support ein Jahr später Explosionsansichten.

Jeder dieser Aufträge geht meist an den, der gerade am nächsten ist: die Designagentur, einen Freiberufler fürs Deck, das Content-Team des Händlers. Jeder baut das Produkt erneut aus CAD oder Fotos. Die Bilder fallen jedes Mal etwas anders aus, und das Modell, das Sie im März bezahlt haben, kann das Supportteam im November nicht nutzen. Das zweite Problem ist das Timing: Farbvarianten, die nach dem Werkzeugbau gerendert werden, ändern die Entscheidung nicht mehr, für die sie gedacht waren.

	PHASE FÜR PHASE EINGEKAUFT	ALS EIN FAHRPLAN GEPLANT
01	**In jeder Phase baut ein neuer Dienstleister das Produkt aus CAD neu**	Ein Produktmodell, beim Studio archiviert und für jedes neue Set geöffnet
02	**Farbe und Material nach Augenmaß, also passen Verpackung, Shop und Anzeige nicht zusammen**	Materialien einmal definiert, jedes Bild zeigt dieselbe Oberfläche
03	**Designvarianten erst nach dem Werkzeugbau gerendert, wenn die Wahl gefallen ist**	Farbvarianten vor dem Werkzeugbau gerendert, solange sie noch etwas ändern
04	**Explosionsansichten von null bestellt, wenn das Handbuch fällig ist**	Teile im Modell schon getrennt, Supportbilder sind nur eine weitere Kamera

Sie kaufen keine Bilder. Sie kaufen ein Modell, immer wieder.

Bei einem Produktrendering stecken die meisten Kosten des ersten Sets im Modell und in der Studioszene. Jedes spätere Set sollte für Kameras und Licht bezahlen, nicht ein zweites Mal für das Produkt.



Maverick Frame Produktionsrendering.

DER FAHRPLAN

Was Sie in jeder Phase bestellen, was bleibt

Fünf Phasen wie auf unserer Seite zur Produktvisualisierung, in ihrer Reihenfolge. Suchen Sie die Zeile, in der Ihr Produkt gerade steht; die letzte Spalte zeigt, was Sie sich liefern lassen sollten, damit die nächste Phase darauf aufbaut.

PHASE	DIESE VISUALS BESTELLEN	WER SIE NUTZT	WAS BLEIBT
Design	Fotorealistische Renderings von Farb- und Designvarianten, vor dem Werkzeugbau	Industriedesign, Produktmanagement	Produktmodell, Materialbibliothek
Pitch	Hero-Bilder und Feature-Callouts für Decks und Crowdfunding	Gründer, Investoren, Einkäufer im Handel	Hero-Licht-Setups, Kameras
Retail	Packshots auf Weiß, Verpackungsrenderings, Ansichtssets	Händler und Marktplätze	Verpackungsmodell, Packshot-Szene
Launch	Lifestyle-Szenen, Close-ups und eine kurze Launch-Animation	Marketing, Anzeigen, Social Media, Launchseite	Umgebungen, Animations-Rig
Support	Explosionsansichten, Einzelteile und Setup-Bilder	Handbücher, Hilfecenter, Ersatzteilseite	Teiletrennung fürs nächste Modelljahr

Fangen Sie dort an, wo Sie stehen

Steht Ihr Produkt im Retail, bestellen Sie die Packshots aus dem Modell, mit dem die Pitch-Bilder entstanden sind, und lassen Sie sich Verpackungsmodell und Packshot-Szene mitliefern. Der Launchfilm nutzt dann beides, und das Supportteam erbt ein Modell, das sich schon zerlegen lässt.



Maverick Frame Produktionsrendering.

WAS ES KOSTET

Der ganze Fahrplan, Posten für Posten

Ein zusammengesetzter Fahrplan für ein Konsumprodukt, zu mittleren Studiopreisen. Mit "Szene wiederverwendet" markierte Posten starten mit dem Modell aus dem Design. Die Summe von vorn behält jeden Stückpreis bei und rechnet nur den Neuaufbau hinzu, den diese Posten vermeiden: Produktmodell und Szene für $2.000, einmal pro Phase.

	POSTEN	GRUNDLAGE	MITTLERER STUDIOPREIS
01	**Design.** Produktmodell und Studioszene aus CAD	Aufbau	**$2.000**
02	**Design.** Sechs Farb- und Variantenrenderings	6 x $300	**$1.800**
03	**Pitch.** Hero-Licht-Setup	Szene aus Design wiederverwendet	**$400**
04	**Pitch.** Drei Hero-Bilder, drei Feature-Callouts	6 x $450	**$2.700**
05	**Retail.** Verpackungsmodell und Packshot-Setup	Szene aus Pitch wiederverwendet	**$900**
06	**Retail.** Ansichtsset auf Weiß	8 x $250	**$2.000**
07	**Launch.** Modell für Animation vorbereitet	Szene aus Retail wiederverwendet	**$400**
08	**Launch.** Lifestyle-Szenen und Close-ups	5 x $500	**$2.500**
09	**Launch.** Launch-Animation, 30 Sekunden	0,5 Min. x $6.000	**$3.000**
10	**Support.** Teiletrennung für Explosionsansichten	Szene aus Launch wiederverwendet	**$600**
11	**Support.** Explosions-, Teile- und Setup-Bilder	8 x $300	**$2.400**
	Zwischensumme Design		$3.800
	Zwischensumme Pitch		$3.100
	Zwischensumme Retail		$2.900
	Zwischensumme Launch		$5.900
	Zwischensumme Support		$3.000
	Als ein Fahrplan geplant		**$18.700**
	Dieselben Visuals Phase für Phase, jedes Mal von vorn		**$26.700**

20%
DESIGN, $3.800

17%
PITCH, $3.100

15%
RETAIL, $2.900

32%
LAUNCH, $5.900

16%
SUPPORT, $3.000

$8.000 sind das Produkt, viermal zusätzlich modelliert.

Jeder Stückpreis ist in beiden Summen gleich. Der Unterschied ist eine einzige Entscheidung: Das Produktmodell bleibt ab dem Design bei einem Studio, und jede Phase bezahlt für ihre Kameras und ihr Licht.

DIE EINE SEITE

Was Sie uns in jeder Phase schicken

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

01	**Design: Dateien**	STEP oder natives CAD, oder Fotos und Maße eines Prototyps.
02	**Design: Varianten**	Die noch offenen Farben und Oberflächen und der Termin der Werkzeugbestellung.
03	**Pitch: die Story**	Das Deck oder die Kampagnenseite und die drei Features, die die Bilder belegen müssen.
04	**Pitch: Materialien**	Muster, CMF-Blatt oder Farbreferenzen für jedes sichtbare Teil.
05	**Retail: Listings**	Die Bildvorgaben jedes Händlers: Ansichten, Hintergrund, Größe, Dateityp.
06	**Retail: Verpackung**	Stanzkontur und Druckdaten der Verpackung, falls sie zu sehen sein soll.
07	**Launch: Kanäle**	Wo Bilder und Film laufen: Produktseite, Anzeigen, Social Media, im Laden.
08	**Launch: Stimmung**	Zwei oder drei Referenzbilder für das Setting. Kein Moodboard mit vierzig.
09	**Support: Teile**	Welche Teile Kunden tauschen oder montieren, und das Seitenformat des Handbuchs.
10	**Support: Termin**	Wann Handbuch oder Hilfecenter online gehen.

Phase wechseln, Szene behalten

Wir archivieren Produktmodell, Materialien und Szenen nach jeder Phase. Geht das Produkt weiter, schicken Sie das neue Briefing und nennen den früheren Auftrag: Wir öffnen dieselben Dateien, und Sie bezahlen neue Kameras, kein neues Modell.

Unsere Konditionen stehen auf der nächsten Seite

Marktpreise, Fristen für den ersten Entwurf, Korrekturrunden und Eilkonditionen finden Sie umseitig. Jeder Preis 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/
Produktvisualisierung	maverickframe.com/de/leistungen/3d-produktvisualisierung/
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.