



PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Dasselbe Auto, fünfmal modelliert: **\$20.800 zu viel.**

Welche Bilder und Filme Sie vom Design-Review bis zum Modelljahreswechsel bestellen, was das Fahrzeugmodell mitnimmt und wie sich das Budget verteilt, zu mittleren Studiopreisen.

HIER ANFANGEN

Fünf Phasen, fünf Anbieter, fünf Fahrzeugmodelle

Die meisten Fahrzeugprogramme sprengen das Budget nicht mit einem einzelnen Rendering. Sie sprengen es in den Lücken zwischen den Phasen: Das Review-Modell aus dem Designstudio ist nicht das, mit dem die Agentur das Reveal macht, den Launch-Spot baut ein drittes Team, und der Konfigurator-Anbieter fragt noch einmal nach dem CAD.

Jede dieser Übergaben heißt: Jemand baut das Auto neu. Flächen, Spaltmaße, Leuchten, Embleme, Felgen und Ausstattungen, neu eingerichtet für einen anderen Renderer. Das sind Wochen Arbeit, die nichts Neues fürs Auge liefern. Das zweite Leck ist das Timing. Reveal-Teaser werden bestellt, nachdem der Pressetermin feststeht, und das Konfiguratorset wird gebrieft, wenn die Händler schon danach fragen, also läuft jede Phase als Eilauftrag.

PHASE FÜR PHASE EINGEKAUFT

ALS EIN FAHRPLAN GEPLANT

01	In jeder Phase baut ein neuer Anbieter das Auto neu	Ein Fahrzeugmodell, einmal aus CAD gebaut und beim Studio archiviert
02	Farben und Ausstattungen nach Augenmaß an die Bilder der letzten Agentur angeglichen	Eine Lack- und Materialbibliothek, vom Design-Review bis zum Händlerset
03	Reveal-Film gebrieft, nachdem der Messetermin feststeht	Reveal-Kameras und Licht geplant, während das Design im Review ist
04	Konfigurator bestellt, wenn die Händler zu fragen beginnen	Jede Farbe, Felge und Ausstattung von Anfang an in der Szene angelegt
05	Facelift wie ein neues Auto behandelt	Modelljahresänderungen als Anpassung am bestehenden Modell

Teuer an Automobil-CGI ist das Auto, nicht das Bild.

Ein fotorealistisches Fahrzeugmodell aus CAD ist der größte Einzelposten jedes Automobilprojekts. Bauen Sie es einmal, mit Blick auf die späteren Phasen, und jedes Set danach ist Licht, Kamera und Rendering.



Maverick Frame Produktionsrendering.

DER FAHRPLAN

Was Sie in jeder Phase bestellen, was bleibt

Die fünf Phasen unten sind die von unserer Seite zur Automobil-Visualisierung. Zu jeder: was Sie bestellen, wer es ansieht und was die nächste Phase übernimmt, statt es noch einmal zu bezahlen.

PHASE	DIESE VISUALS BESTELLEN	WER SIE NUTZT	WAS BLEIBT
Design	Fotorealistische Review-Bilder von Flächen, Farben und Ausstattungen; Drehteller der engeren Wahl	Designstudio, Entwicklung, Vorstand	Das Fahrzeugmodell, Lack- und Materialbibliothek
Reveal	Teaser-Bilder mit dem Auto im Halbschatten; ein Reveal-Film für Messe und Pressemappe	Pressestelle, Messeteam, Vorbestellseite	Kamerafahrten, Licht-Setups, Studioumgebung
Launch	Hero-Bilder in Umgebungen; ein Launch-Spot; Social-Cuts hochkant und quadratisch	Agentur, Paid Media, Website	Umgebungen und die Hero-Kamerawinkel
Handel	Konfiguratorbilder jeder Farbe, Felge und Ausstattung aus festen Winkeln	Händlerseiten, Showrooms, Prospekte	Die komplette Variantenmatrix, bereit für Updates
Facelift	Neue Farben, Modelljahresänderungen und Sondereditionen in der bestehenden Szene	Website, Kataloge, Facelift-Kampagnen	Das aktualisierte Modell für das nächste Modelljahr

Fangen Sie dort an, wo Sie stehen

Ist Ihr Auto schon in der Phase Reveal, bestellen Sie das Reveal-Set jetzt, aber lassen Sie sich zwei Dinge schriftlich zusichern: Das Auto wird nach Serien-CAD gebaut, nicht nach einem Styling-Proxy, und Modell, Materialien und Kameras bleiben archiviert. Nur so können Launch-Bilder und Händlerkonfigurator darauf aufbauen, statt neu anzufangen.



Maverick Frame Produktionsrendering.

WAS ES KOSTET

Ein Auto, fünf Phasen, Posten für Posten

Ein zusammengesetztes Beispiel eines kompletten Fahrzeugprogramms, zu mittleren Studiopreisen. Das Fahrzeugmodell entsteht einmal, in der Designphase. Die als wiederverwendet markierten Posten kosten weniger, weil niemand das Auto vor dem Rendern neu bauen muss.

POSTEN	GRUNDLAGE	ZU STUDIOPREISEN
01 Design: Fahrzeugmodell aus CAD, Flächen und Ausstattungen	Aufbau, einmalig	\$5.200
02 Design: Review-Bilder von Farben und Ausstattungen	8 x \$350	\$2.800
03 Reveal: Teaser-Bilder	4 x \$400, Modell aus Design wiederverwendet	\$1.600
04 Reveal: Reveal-Film	1 Min. x \$6.000	\$6.000
05 Launch: Hero-Bilder in Umgebungen	6 x \$500, Modell aus Design wiederverwendet	\$3.000
06 Launch: Launch-Spot	1 Min. x \$7.500	\$7.500
07 Launch: Social-Cuts aus dem Spot	6 x \$250	\$1.500
08 Handel: Konfiguratorset, 8 Farben x 4 Felgen x 3 Ausstattungen x 3 Winkel	288 x \$25, Szene aus Launch wiederverwendet	\$7.200
09 Facelift: neue Teile modelliert	Update	\$1.600
10 Facelift: neue Farben und Editionsbilder	12 x \$300, Modell aus Handel wiederverwendet	\$3.600
Zwischensumme Design		\$8.000
Zwischensumme Reveal		\$7.600
Zwischensumme Launch		\$12.000
Zwischensumme Handel		\$7.200
Zwischensumme Facelift		\$5.200

Als ein Fahrplan geplant \$40.000

Dieselben Visuals Phase für Phase, jedes Mal von vorn \$60.800

20%

DESIGN

19%

REVEAL

30%

LAUNCH

18%

HANDEL

13%

FACELIFT

Von vorn heißt: dieselben Posten plus \$20.800, nämlich das Fahrzeugmodell für \$5.200 erneut in Reveal, Launch, Handel und Facelift, weil ein neuer Anbieter in jeder Phase beim CAD anfängt. Die Anteile oben beziehen sich auf die geplanten \$40.000.

DIE EINE 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 reicht für ein Angebot und für den Start.

01	Design: die Daten	CAD- oder Flächendaten und welcher Datenstand es ist. Sagen Sie, ob ein Styling-Proxy vorerst reicht.
02	Design: die Optionen	Die Farben, Felgen und Ausstattungen im Review und wer sie freigibt.
03	Reveal: der Termin	Messe- oder Pressetermin und wie viel vom Auto der Teaser zeigen darf.
04	Reveal: der Film	Länge und wo er läuft: Screens am Stand, Pressemappe, Vorbestellseite.
05	Launch: die Kampagne	Key Visual oder Skript der Agentur, falls vorhanden, und die Märkte, in denen sie läuft.
06	Launch: die Formate	Welche Cuts Sie brauchen, quer, hochkant oder quadratisch, und in welchen Längen.
07	Handel: die Matrix	Die vollständige Liste der Farben, Felgen und Ausstattungen und welche Kombinationen nicht bestellbar sind.
08	Handel: die Winkel	Die festen Kameraansichten, die Ihr Konfigurator oder Ihre Händlerplattform erwartet, mit Pixelgrößen.
09	Facelift: die Änderungen	Was im Modelljahr neu ist: Teile, Farben, Editionen. Der Rest bleibt, wie er ist.
10	Jede Phase: das Budget	Eine Zahl oder eine Spanne pro Phase. So kommen wir am schnellsten zu einem passenden Umfang, und es ist keine Schwäche.

Phase wechseln, Szene behalten

Haben wir Ihr Auto in einer früheren Phase gebaut, genügt eine E-Mail, um es wieder zu öffnen: Nennen Sie die Phase, die neuen Leistungen und CAD-Änderungen seitdem. Modell, Materialien und Kameras sind archiviert, das Angebot beginnt also beim Rendern, nicht beim Modellieren.

Unsere Konditionen stehen auf der nächsten Seite

Marktpreise, Fristen und was als Korrekturrunde zählt, finden Sie auf Seite 06. Das Beispiel auf Seite 04 ist zu denselben mittleren Studiopreisen kalkuliert.

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/
Automobil-Visualisierung	maverickframe.com/de/leistungen/automobil-visualisierung/
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.