



PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Ohne CAD kein Auto. Dieselben sechs Ansichten: **\$3.500 oder \$10.850.**

Acht Dateien entscheiden, was eine Fahrzeugvisualisierung kostet, vom Pkw bis zum Holztransporter. Was jede spart und was wir berechnen, wenn sie fehlt.

DER ANFANG

Ein Foto ist noch kein Fahrzeugmodell.

Die meisten Fahrzeuganfragen kommen mit einer Shotliste und einem Ordner voller Fotos. Die Shotliste passt meist. Im Ordner entscheidet sich der Preis, denn ein Rendering von Pkw, Lkw oder Anhänger ist nur so genau wie die Daten, aus denen das Modell entsteht, und Fotos liefern davon sehr wenig.

Ein Fahrzeug besteht aus Hunderten präziser Flächen: Karosserieteile, Verglasung, Räder, Leuchten, der Kran oder die Ladefläche hinter dem Fahrerhaus. Liegen die Konstruktionsdaten vor, bereiten wir sie auf und rendern. Fehlen sie, baut ein Artist jede Fläche nach Augenmaß aus Bildern und Maßen nach, und das wird als Modellierzeit abgerechnet. Die Bilder sind gleich. Die Rechnung nicht.

WAS AUFTRAGGEBER FÜR AUSREICHEND HALTEN		WORAUS WIR TATSÄCHLICH BAUEN	
01	Zwanzig gute Fotos des Fahrzeugs	Referenz für Details und Oberflächen. Echte Proportionen und die Flächen zwischen den Blickwinkeln liefern sie nicht.	
02	Das Prospekt-PDF	Layout und Wortlaut. Die Zeichnungen darin sind zu klein und zu stilisiert zum Modellieren.	
03	'Die Farbe auf der Website'	Ein Lackcode, der Farbname des Herstellers oder ein physisches Muster. Bildschirme sind sich bei Farbe nie einig.	
04	Das Logo aus der E-Mail-Signatur	Die Beklebung als Vektordatei, mit echten Größen und Positionen auf der Karosserie.	

Die Shotliste bestimmt den Umfang. Der Ordner den Preis.

Zwei Kunden schicken identische Shotlisten und erhalten Angebote, die um den Faktor drei auseinanderliegen. Keines der Studios liegt falsch. Das eine kalkuliert sechs Renderings, das andere sechs Renderings plus den Nachbau eines Fahrzeugs, dessen Dateien niemand geschickt hat.



Maverick Frame Produktionsrendering.

DIE RECHNUNG

Sechs Ansichten, kalkuliert ohne die Dateien

Unten steht ein Komposit aus Fahrzeuganfragen, die wir dieses Jahr kalkuliert haben, zu mittleren Studiopreisen. Das Ergebnis ist in beiden Summen dasselbe: sechs fertige Standbilder eines Fahrzeugs, drei im Studio und drei vor Ort. Nur der Inhalt des Ordners ändert sich.

POSITION	BASIS	ZU STUDIOPREISEN
01 Sechs fertige Standbilder, Studio und Location	6 x \$450	\$2.700
02 Karosserie aus Fotos und Maßen nachgebaut, kein CAD	Modellierung	\$3.200
03 Fahrgestell, Achsen und Unterboden, keine Zeichnungen	Modellierung	\$1.100
04 Kran, Aufbau oder Anhänger nach Bildern modelliert	Modellierung	\$1.400
05 Lack und Zierteile nach Augenmaß, ohne Codes oder Muster	2 Testrunden	\$600
06 Beklebung und Logos von einem Foto nachgezeichnet	Grafik	\$450
07 Räder und Reifen komplett neu modelliert	Modellierung	\$500
08 Location vollständig in CGI, ohne Backplate oder Briefing	Umgebung	\$900
Die sechs Standbilder selbst		\$2.700
Nachbau dessen, was die Dateien geliefert hätten		+ \$8.150
Sechs Ansichten, Dateien fehlen		\$10.850
Dieselben sechs Ansichten aus vollständigen Dateien		\$3.500

\$7.350 der Rechnung sind die Suche nach Daten, die Sie längst besitzen.

Mit vollständigen Dateien bleibt als Zusatzposten nur rund \$800 für die CAD-Aufbereitung: Konstruktionsgeometrie so bereinigen, dass sie sauber rendert. Alles andere auf der langen Rechnung ist ein Artist, der von Hand und nach Augenmaß nachbaut, was auf einem Server Ihrer Konstruktionsabteilung bereits existiert.

DATEI FÜR DATEI

Die acht Dateien, mit denen ein Fahrzeugrendering beginnt

Schicken Sie diese acht, und die Modellierposten verschwinden von der Rechnung. Wo eine nicht existiert, steht rechts, was Sie stattdessen schicken und was der Umweg ungefähr kostet.

DIE DATEI	WAS SIE SPART UND WAS SIE ERSETZT
01 CAD- oder Flächendaten der Karosserie	STEP, IGES, Alias oder ein nativer CAD-Export. Sie ersetzen den größten Posten der Rechnung. Unter NDA reicht ein vereinfachter Export der Außenhaut.
02 Übersichtszeichnungen	Seiten-, Front-, Heck- und Draufsicht mit Maßen. Ohne CAD sind sie das Minimum für ehrliche Proportionen.
03 Zeichnungen von Aufbau und Ausrüstung	Kran, Kipper, Kofferaufbau, Pritsche oder Anhänger vom jeweiligen Hersteller. Oft eine andere Firma mit eigenen Dateien: fragen Sie dort.
04 Rad- und Reifenspezifikation	Felgenmodell und Reifengröße. Ein benanntes Teil lässt sich meist beschaffen, ein unbenanntes wird neu modelliert.
05 Lackcodes und Muster der Zierteile	Herstellercodes, Farbnamen oder ein Muster per Post. Das erspart die Testrunden, für beide Seiten der mühsamste Teil der Arbeit.
06 Beklebung als Vektorgrafik	AI, EPS, SVG oder PDF, dazu eine Zeichnung der Platzierung. Ein Foto der Beklebung kostet eine Neuzeichnung.
07 Referenzfotos des echten Fahrzeugs	Details, Befestigungen, Unterboden, Innenraum, falls sichtbar. Nützlich neben den Daten, nicht statt ihrer.
08 Umgebungen oder Backplates	Eigene Locationfotos oder eine Zeile dazu, wo das Fahrzeug arbeitet: Waldweg, Depot, Autobahn, Studio.
09 Die Shotliste	Blickwinkel, Anzahl der Standbilder und welche Konfiguration in welchem Bild erscheint. Die einzige Datei, die immer kommt.

DIE EINE SEITE

Was Marken uns für ein Fahrzeug wirklich schicken

Die Hersteller und Flottenbetreiber, deren Logos auf unseren Leistungsseiten stehen, schicken keine Lastenhefte. Sie schicken eine kurze E-Mail und einen Ordner, ungefähr wie die Liste unten, und das genügt für ein Angebot und den Arbeitsbeginn.

01	Das Fahrzeug	Marke, Modell und Konfiguration in einer Zeile. Sagen Sie, welche Datei gilt, wenn zwei sich widersprechen.
02	Der Ordner	Was von den acht Dateien existiert. Fehlende sind kein Problem, sagen Sie nur, dass sie fehlen.
03	Wofür es ist	Launch, Händlerprospekt, Messestand, Ausschreibung. Das bestimmt die Blickwinkel.
04	Wie viele Bilder	Eine Zahl, aufgeteilt in Studio und Location.
05	Die Konfigurationen	Farben, Ausstattungen, Aufbauten oder Anhänger, die vorkommen müssen, und welche die Hauptrolle spielt.
06	Was exakt sein muss	Die Teile, die ein Käufer oder Ingenieur sofort erkennt.
07	Wo es arbeitet	Die Umgebung, die die Geschichte erzählt, oder 'nur Studio'.
08	Wo es erscheint	Print, Web, ein Banner auf der Messe. Das bestimmt Auflösung und Rechte.
09	Der Termin	Der echte, am besten mit dem Launchdatum daneben.
10	Das Budget	Eine Zahl oder eine Spanne. Der schnellste Weg zum passenden Umfang.

Zuerst die Konstruktion fragen

Die Dateien, die die Rechnung dritteln, existieren meist schon. Eine interne E-Mail an die Konstruktion oder den Aufbauhersteller spart mehr als jede Verhandlung mit einem Studio.

Den Ordner unfertig schicken

Drei der acht Dateien und ein ehrlicher Hinweis zum Rest schlagen jedes lange Briefing. Die Lücken kommen als wenige präzise Fragen zurück, und diese Fragen entscheiden den Preis.

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

CAD-Daten, Zeichnungen, Lackcodes, eine Beklebungdatei oder Fotos des Fahrzeugs, in welchem Zustand auch immer. Sie bekommen Leistungsumfang, Preis und die entscheidenden Fragen als schriftliche Antwort, nicht als Verkaufsgespräch.

Das Kontaktformular	maverickframe.com/contacts/
Fahrzeugprojekte	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.