



PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Zwölf Fragen, bevor Ihr Film nach Spielzeug aussieht

Stellen Sie sie, bevor Sie einen Auftrag für eine 3D-Animation unterschreiben. Ein gutes Studio beantwortet alle zwölf in einer E-Mail. Das falsche verstummt bei der Frage, wer die Szenendateien hat.

HIER BEGINNEN

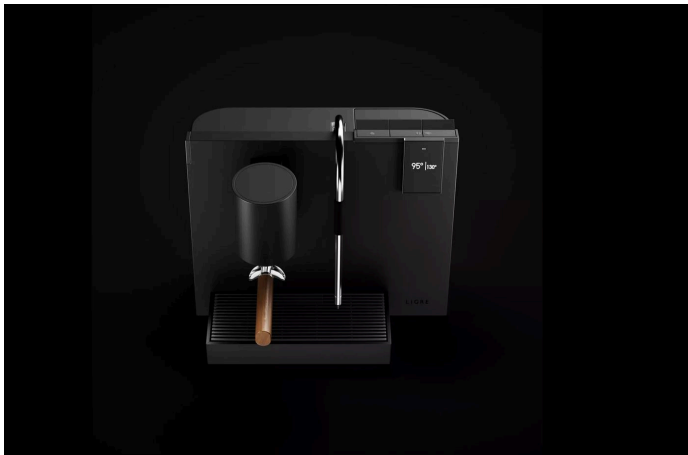
Jeder Fehler war schon vor der Unterschrift sichtbar

3D-Animationsprojekte scheitern selten am Showreel. Jedes Studio hat ein paar schöne Einstellungen. Sie scheitern an den fünf Punkten unten, und jeder davon wäre in der ersten E-Mail erkennbar gewesen, hätte jemand gefragt.

	WAS IM VERTRIEBSGESPRÄCH VERSPROCHEN WURDE	WAS SIE IN WOCHE DREI FESTSTELLEN
01	„Fotorealistisch, wie unser Showreel“	Plastikmaterialien, flaches Licht und schwammige Bewegung. Ein Premiumprodukt wirkt wie Spielzeug, und Zuschauer springen nach Sekunden weg.
02	„Wir modellieren es nach Ihren Fotos“	Proportionen, Tasten und Gelenke verrutschen. Der erste Ingenieur, der zuschaut, sieht, dass es nicht Ihr Produkt ist.
03	„Ein Film für jeden Kanal“	Eine einzige Fassung soll Investoren, Einkäufer und Techniker bedienen und ist für die einen zu technisch, für die anderen zu vage.
04	„Änderungen sind kein Problem“	Feedback kommt nach dem finalen Rendering. Jede Änderung kostet Tage, und der Launch- oder Messetermin verschiebt sich.
05	„Unser Animator ist großartig“	Ein Freelancer hat die Dateien und den Zeitplan in der Hand. Nimmt er andere Aufträge an, steht Ihr Film still.

Sie wählen kein Showreel. Sie wählen einen Prozess.

Die zwölf Fragen auf den nächsten beiden Seiten prüfen den Prozess. Jede gehört zu einem der Fehler oben, und auf jede gibt es eine Antwort, die Sie überprüfen können.



Maverick Frame, Standbild einer 3D-Animation.

DER TEST, TEIL EINS

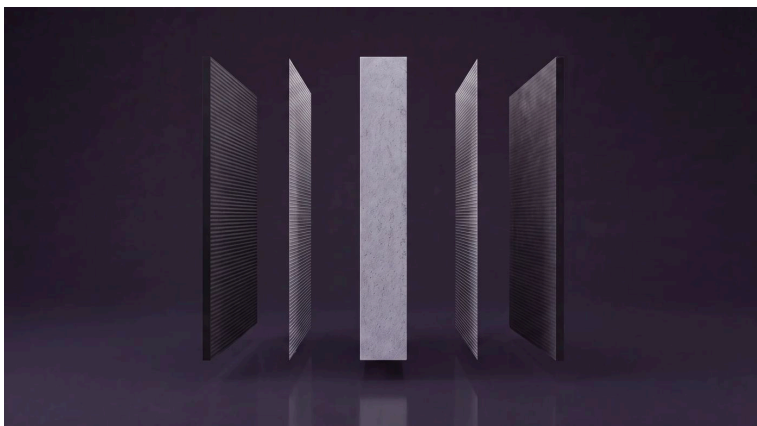
Fragen 1 bis 6: Modell, Plan, Termin

Schicken Sie sie unverändert ab. Sie suchen keine Begeisterung, sondern Zahlen, Namen und Termine. Auch vage Antworten sind eine Antwort.

FRAGEN SIE	EINE GUTE ANTWORT KLINGT SO	ABSAGEN, WENN
1. Was brauchen Sie von uns für den Start?	Ein Briefing mit Ziel, Zielgruppe, Kanälen und Laufzeit, dazu CAD- oder STEP-Dateien, Fotos oder Skizzen, das Markenhandbuch und zwei Referenzen.	„Schicken Sie uns einfach ein Video, das Ihnen gefällt.“
2. Wie bleibt unser Produkt in jeder Nahaufnahme exakt?	Das Modell entsteht aus Ihrem CAD oder Ihren Zeichnungen, Nahaufnahmen werden am echten Teil oder mit Ihrem Ingenieur geprüft.	„Wir gleichen es nach Fotos per Augenmaß an.“
3. Geben wir Skript und Storyboard frei, bevor die Animation beginnt?	Ja: erst ein Skript, dann ein Storyboard Einstellung für Einstellung mit Timing, beides freigegeben, bevor animiert wird.	„Wir zeigen Ihnen lieber etwas Fertiges.“
4. Wann sehen wir den Look des Films?	Styleframes: einige fertige Standbilder, die Licht, Materialien und Farbe vor der Animation festlegen.	„Das sehen Sie am Ende.“
5. Wann sehe ich Storyboard und erstes Animatic, gerechnet ab einem vollständigen Briefing?	Für beides eine Zahl in Arbeitstagen, und was „vollständig“ bedeutet.	„So schnell wie möglich“ oder gar keine Zahl.
6. Wie viele Korrekturschleifen sind enthalten, und was zählt als eine?	Eine feste Zahl bei Storyboard, Styleframes und Schnitt, wobei eine Schleife eine gebündelte Liste ist.	„Unbegrenzte Korrekturen.“

Warum die Fragen 2 und 4 am meisten zählen

Die meisten enttäuschenden Filme sind nicht schlecht animiert. Sie zeigen das falsche Produkt im falschen Licht. Beide Antworten verraten, ob das Studio Produkt und Look festlegt, bevor es Wochen in Bewegung steckt.



Maverick Frame, Standbild einer 3D-Animation.

DER TEST, TEIL ZWEI

Fragen 7 bis 12: Qualität, Fassungen, Dateien

FRAGEN SIE

EINE GUTE ANTWORT KLINGT SO

ABSAGEN, WENN

7. Wie prüfen Sie die Qualität vor der Lieferung?

Bilder in voller Auflösung, Bewegung in Echtzeit, der Schnitt gegen das freigegebene Storyboard.

„Unsere Artists sind sehr erfahren.“

8. Können Sie zeigen, wie etwas innen funktioniert?

Schnitt- und Explosionsdarstellungen, Zeitlupen aus demselben Modell, beschriftet, wo Ihre Ingenieure es brauchen.

„Wir machen nur schöne Bilder.“

9. Wer schneidet, vertont und setzt Texte ins Bild?

Ein Cutter im eigenen Team, der nach Storyboard schneidet und mit Ihren freigegebenen Texten arbeitet.

„Wir liefern die Shots, Sie schneiden.“

10. Welche Fassungen liefern Sie für jeden Kanal?

Einen 16:9-Master plus 9:16, 1:1, Loops und Kurzfassungen für den Launch, vor der Animation vereinbart.

„Eine Datei, die Sie selbst skalieren.“

11. Können Standbilder und spätere Filme aus denselben Szenen kommen?

Ja: Standbilder, Social-Fassungen und Folgefilme nutzen das Modell weiter und kosten so weniger.

„Jeder Film ist ein neuer Auftrag.“

12. Wer genau macht den Film, und wird etwas weitergegeben?

Benannte Rollen im eigenen Team oder ein ehrliches „ja, der Sprecher“ mit Begründung.

„Unser Netzwerk“, eine Pause oder Schweigen.

10 - 12

GUTE ANTWORTEN: BEAUFTRAGEN UND DEN STORYBOARD-TERMIN SCHRIFTLICH FESTHALTEN

7 - 9

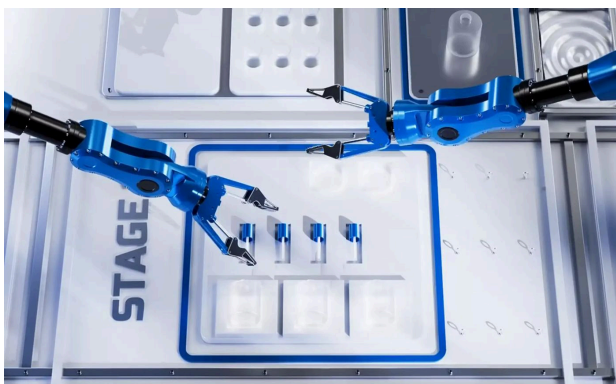
EINEN BEZAHLTEN STYLEFRAME ANFORDERN, BEVOR SIE DEN FILM VERGEBEN

0 - 6

ABSAGEN, SO STARK DAS SHOWREEL AUCH AUSSIEHT

Frage 12 weichen Studios am häufigsten aus

Arbeit weiterzugeben ist üblich und nicht immer schlecht. Problematisch ist das Verschweigen, denn eine falsche Nahaufnahme oder einen verpassten Launch-Termin korrigiert kein Team, das Sie nie getroffen haben.



Maverick Frame, Standbild einer 3D-Animation.

ABSCHICKEN

Eine E-Mail, drei Studios, ein Tag

Für den Test brauchen Sie keinen Call. Fügen Sie die E-Mail unten ein, hängen Sie an, was Sie schon haben, und schicken Sie sie gleichzeitig an die drei Studios Ihrer Shortlist. Der Unterschied zwischen den Antworten ist meist schon im zweiten Absatz klar.

DIE E-MAIL ZUM ABSCHICKEN

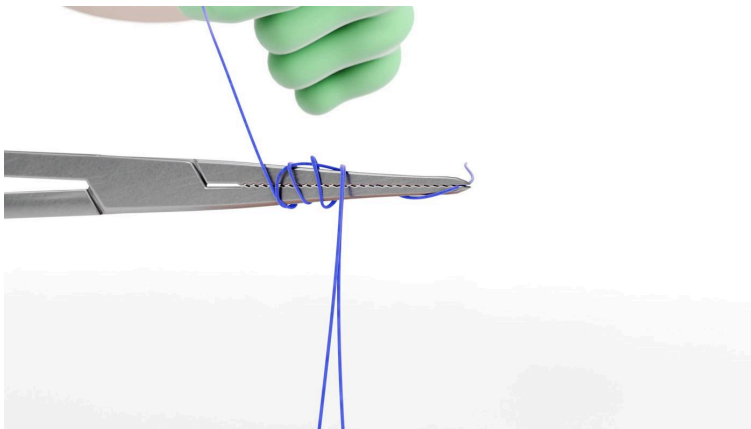
01	Betreff	3D-Animation für [Produkt, Maschine oder Projekt], Angebot und zwölf Fragen
02	Zeile 1	Wir brauchen [einen Launch-Film / ein Erklärvideo / einen So-funktioniert-es-Film / einen Rundgang] von etwa [Länge] für [Kanäle] bis [Datum].
03	Zeile 2	Anbei: das Briefing, CAD oder Zeichnungen, Fotos oder Skizzen, das Markenhandbuch und zwei Referenzen, die uns gefallen.
04	Zeile 3	Bitte beantworten Sie die zwölf Fragen unten mit Zahlen und Namen, nicht mit Spannen.
05	Zeile 4	Fragen 1 bis 12 von den Seiten 03 und 04 einfügen.
06	Zeile 5	Wir entscheiden innerhalb einer Woche, nachdem alle drei Antworten vorliegen.

Was gute Antworten gemeinsam haben

Sie sind kurz. Sie antworten in Arbeitstagen und Dollar, nennen die Personen und stellen Ihnen ein, zwei Rückfragen zu Ihren Dateien und dazu, wo der Film laufen wird.

Was wir antworten würden

Unsere eigenen Zahlen stehen auf der nächsten Seite, im selben Format, damit Sie uns mit demselben Test bewerten können.



Maverick Frame, Standbild einer 3D-Animation.

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-Animation	maverickframe.com/de/leistungen/3d-animation/
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.