

PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Zwölf Fragen, bevor ein Ingenieur den Film stoppt

Stellen Sie sie, bevor Sie einen Auftrag für eine Montageanimation unterschreiben. Ein gutes Studio beantwortet alle zwölf in einer E-Mail. Das falsche verstummt bei der Frage, wer die Montagereihenfolge prüft.

HIER BEGINNEN

Jeder Fehler war schon vor der Unterschrift sichtbar

Montageanimationen scheitern selten am Showreel. Jedes Studio hat ein Getriebe, das auseinanderfliegt. 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 BEI DER ERSTEN DURCHSICHT FESTSTELLEN

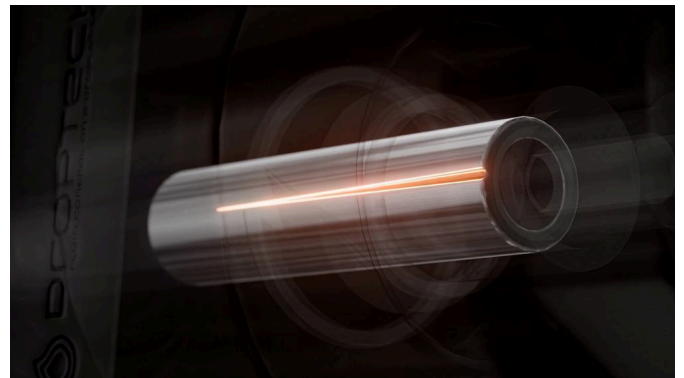
01	„Wir modellieren das nach Fotos“	Ein Gehäuse, ein Gewinde oder ein Verbindungselement wird nach Augenmaß nachgezeichnet. Ihre Ingenieure verlieren das Vertrauen in den Film, sobald sie ihn sehen.
02	„Wir machen die Abfolge dynamisch“	Teile bewegen sich dorthin, wo es gut aussieht, nicht dorthin, wo sie hinkönnen. Monteure übernehmen eine Reihenfolge, die an der Werkbank scheitert.
03	„Ein Film passt für alle“	Zu lang für die Produktseite, zu ungenau für das Servicehandbuch und keine Hilfe für den Monteur dazwischen.
04	„Schicken Sie das CAD, wie es ist“	Schwere Baugruppen lassen Szenen abstürzen oder rendern tagelang, und der Zeitplan rutscht in Woche zwei.
05	„Feedback, wenn es fertig ist“	Ein Teil ändert sich nach dem Rendering, und der ganze Film muss neu bezahlt werden.

Sie wählen kein Showreel. Sie wählen einen Prüfprozess.

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



Maverick Frame, Standbilder einer Industrieventil-Animation.



DER TEST, TEIL EINS

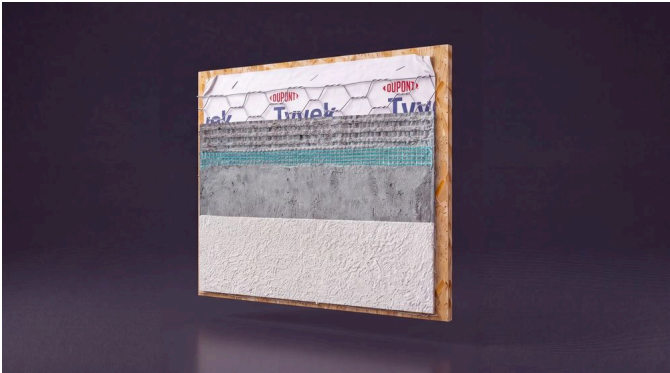
Fragen 1 bis 6: Genauigkeit und Prüfung

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

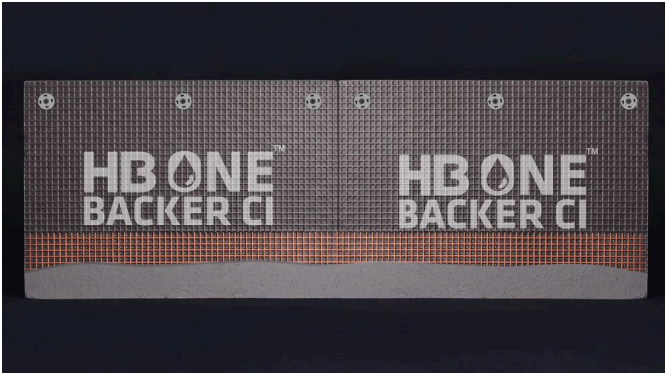
FRAGEN SIE	EINE GUTE ANTWORT KLINGT SO	ABSAGEN, WENN
1. Was brauchen Sie von uns für den Start?	Zielgruppe, Kanäle und Laufzeit, dazu CAD- oder STEP-Dateien, Stückliste, Montagereihenfolge und Markenrichtlinien.	„Schicken Sie uns einfach ein paar Fotos.“
2. Woher kommt die Montagereihenfolge, und wer prüft sie?	Aus Ihrer Anleitung oder von Ihrem Ingenieur; er gibt die Schrittfolge vor der Animation frei.	„Unsere Animatoren wissen, wie das geht.“
3. Wie bauen Sie das Modell?	Aus Ihrem CAD, vereinfacht, wo die Kamera nicht hinsieht, jedes sichtbare Teil mit den Zeichnungen abgeglichen.	„Wir modellieren es neu, damit es besser aussieht.“
4. Wie gehen Sie mit schweren CAD-Dateien um?	Eine Dateiprüfung in den ersten Tagen und eine Vereinfachung, die jede sichtbare Proportion exakt erhält.	„Das sehen wir beim Import.“
5. In welchen Schritten sieht unser Ingenieur den Stand?	Schrittfolge, Storyboard und Animatic, alles vor dem teuren Rendering.	„Wenn es fertig ist.“
6. Wie viele Korrekturschleifen sind enthalten, und was zählt als eine?	Eine feste Zahl pro Schritt, wobei eine Schleife eine gebündelte Liste aller Ihrer Prüfer ist.	„Unbegrenzte Korrekturen.“

Warum die Fragen 2 und 5 am meisten zählen

Genauigkeit wird nicht einmal am Ende geprüft. Sie entsteht in der Schrittfolge und wird im Storyboard und im Animatic bestätigt, solange eine Korrektur eine Stunde dauert statt einer Woche Rendering.



Maverick Frame, Standbilder einer Wandsystem-Animation.



DER TEST, TEIL ZWEI

Fragen 7 bis 12: Zielgruppe, Dateien, Team

FRAGEN SIE

EINE GUTE ANTWORT KLINGT SO

ABSAGEN, WENN

7. Ein Film oder eine Fassung pro Zielgruppe?	Ein Modell, getrennte Fassungen: kurze Explosionsdarstellung für den Vertrieb, Schrittfassung für Monteure.	„Ein Film für alle.“
8. Wann sehe ich Schrittfolge und Storyboard, gerechnet ab vollständigen Dateien?	Für beides eine Zahl in Arbeitstagen, und was „vollständig“ bedeutet.	„So schnell wie möglich“ oder keine Zahl.
9. Wie funktionieren Beschriftungen, Hinweise und Sprachen?	Hinweise aus Ihren freigegebenen Texten und eine Fassung ohne eingetragene Beschriftungen für spätere Sprachen.	„Wir brennen den Text ins Rendering ein.“
10. Was genau liefern Sie?	Einen 16:9-Master, Kurzfassungen pro Kanal, stumme Loops für Bildschirme, hochaufgelöste Explosionsdarstellungen als Standbild für Anleitungen.	„Eine MP4-Datei.“
11. Wie bleibt ein unveröffentlichtes Produkt vertraulich?	Per NDA; CAD-Dateien sehen nur die Artists, die an Ihren Einstellungen arbeiten.	„Unser Portfolio zeigt alles, was wir machen.“
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
TERMIN DER SCHRITTFOLGE SCHRIFTLICH
FESTHALTEN

7 - 9

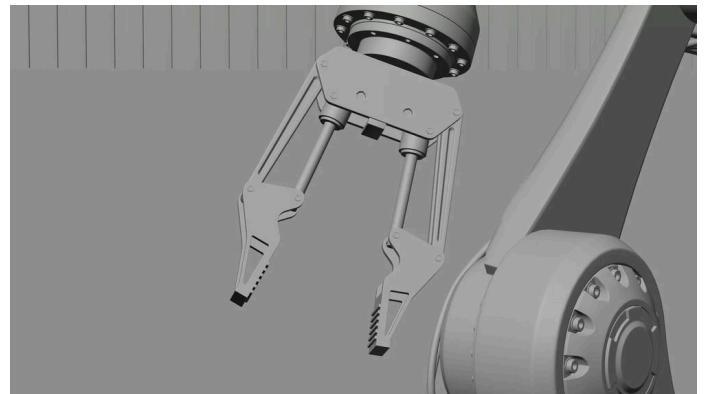
EINEN BEZAHLTEN STYLEFRAME ANFORDERN,
BEVOR SIE DEN FILM VERGEBEN

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 Abfolge, die Ihr Ingenieur abgelehnt hat, korrigiert kein Team, mit dem Sie nicht sprechen dürfen. Fragen Sie direkt und achten Sie darauf, wie lange die Antwort dauert.



Maverick Frame, Standbilder von Produkt- und Mechanikanimationen.

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. Die Antworten kommen innerhalb eines Arbeitstages, und der Unterschied ist meist schon im zweiten Absatz klar.

DIE E-MAIL ZUM ABSCHICKEN

01	Betreff	Montageanimation für [Produkt], Angebot und zwölf Fragen
02	Zeile 1	Wir brauchen [einen Montagefilm / eine Explosionsdarstellung / eine Installationsanleitung / einen So-funktioniert-es-Film] von etwa [Länge] für [Zielgruppe und Kanäle] bis [Datum].
03	Zeile 2	Anbei: CAD- oder STEP-Dateien, Stückliste, Montagereihenfolge und unsere Markenrichtlinien.
04	Zeile 3	Bitte beantworten Sie die zwölf Fragen unten mit Namen und Arbeitstagen, 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, nennen Personen und Prüfschritte und stellen Ihnen ein, zwei Rückfragen zu Ihren Dateien und Ihren Prüfern.

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, Standbilder einer Industrieventil-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 CAD und Unterlagen

CAD- oder STEP-Dateien, eine Stückliste, eine Anleitung oder nur ein erster Briefing-Entwurf, in jedem Stand. Wir antworten mit Umfang, Preis und den Fragen, die beides bestimmen, schriftlich und ohne Verkaufsgespräch.

Das Kontaktformular	maverickframe.com/contacts/
Montageanimation	maverickframe.com/de/leistungen/montageanimation/
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.