


PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

# Zwölf Fragen, bevor Ihr Launchfilm den Launch verpasst.

Stellen Sie sie vor dem Auftrag für eine 3D-Produktanimation. Ein gutes Studio beantwortet alle zwölf in einer E-Mail. Das falsche verstummt bei der Frage nach der Vorschau.

**Dim Kuzmenko**
Mitgründer, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

HIER BEGINNEN

# Jeder Fehler war absehbar, bevor Sie unterschrieben

Produktanimationen scheitern selten am Look des Films. Gute Showreels hat jeder. Sie scheitern an den fünf Punkten unten, und jeder davon wäre in der ersten E-Mail erkennbar gewesen, hätte jemand gefragt.

| | WAS IM VERKAUFSGESPRÄCH VERSPROCHEN WURDE | WAS SIE IN WOCHE DREI MERKEN |
|---|---|---|
| 01 | **„Lange vor dem Launch fertig“** | **Visuals kommen zu spät.** Über das Storyboard wird noch diskutiert, als die Produktseite live geht. Der Film kommt erst, wenn die Kampagne schon läuft. |
| 02 | **„Ein Preis für den Film“** | **Jede Platzierung braucht ein anderes Visual.** Das 16:9-Hauptvideo, das vertikale Reel, der kurze Loop und die zweite Farbvariante werden jeweils als neue Animation angeboten. |
| 03 | **„Ich kümmere mich persönlich darum“** | **Freelancer verschwinden nach der Lieferung.** Das nächste Modelljahr braucht ein neues Finish. Der Freelancer ist ausgebucht, und sonst kann niemand die Szene öffnen. |
| 04 | **„Unser hauseigenes Motion-Team“** | **Agenturen lagern 3D-Arbeit oft aus.** Die Modellierung geht an einen Subunternehmer, das Licht an einen anderen. Jede Anmerkung zum Clip läuft durch zwei Postfächer. |
| 05 | **„Schicken Sie das Modell, wir animieren“** | **Dienstleister zerteilen den Produktionszyklus.** Der CAD-Export muss neu aufgebaut werden, bevor sich etwas bewegt. Sie zahlen das Produktmodell doppelt und verlieren zwei Wochen. |

**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 nachprüfen können.



Maverick Frame Produktionsrendering.

DER TEST, TEIL EINS

# Fragen 1 bis 6: Zeit und Geld

Schicken Sie die Fragen so, wie sie sind. Sie suchen keine Begeisterung, sondern Zahlen, Namen und Termine. Auch eine vage Antwort ist eine Antwort.

| FRAGEN SIE | EINE GUTE ANTWORT KLINGT SO | FINGER WEG, WENN |
|---|---|---|
| **1. Wann sehe ich Storyboard und erste bewegte Vorschau, gerechnet ab finalen CAD-Daten?** | Termine für beides: erst das Storyboard, dann eine einfache Vorschau von Kamera und Timing, bevor das finale Rendering beginnt. | Das Erste, was Sie sehen, ist der fertige Film. |
| **2. Wann wäre der fertige Film da, und was könnte den Termin verschieben?** | Ein Termin, 4 bis 6 Wochen für bis zu einer Minute, plus was ihn verschieben würde: CAD-Änderungen, neue Einstellungen nach dem Storyboard. | Ein Termin ohne Bedingungen oder gar kein Termin. |
| **3. Was passiert, wenn der Termin um eine Woche vorrückt?** | Eine Eiloption mit Preis: etwa die halbe Zeit für rund 40% Aufpreis. | „Das kriegen wir hin“, ohne Preis. |
| **4. Wenn das Produkt modelliert und ausgeleuchtet ist, was kostet ein zweites Format?** | Deutlich weniger als das erste: Ein vertikaler oder quadratischer Schnitt wird aus derselben Szene neu kadriert. | Jedes Format zum Preis eines neuen Films. |
| **5. Was kosten ein nahtloser Loop, eine Farbvariante oder Standbilder aus der Szene?** | Jeweils eine kleine Gebühr, da Modell, Materialien und Licht schon stehen. | Jedes einzeln zum vollen Animationspreis. |
| **6. Wie viele Korrekturrunden sind enthalten, und was, wenn ich nach dem Rendering eine Einstellung ändere?** | Zwei beim Entwurf, eine am Final, eine Runde ist eine zusammengeführte Liste. Kamera und Timing werden in der Vorschau fixiert, weil spätere Änderungen neu gerenderte Frames bedeuten. | „Unbegrenzte Korrekturen“. Heißt: Niemand hat sie kalkuliert. |

### Warum Frage 1 am meisten zählt

Ein 30-Sekunden-Film mit 24 Bildern pro Sekunde sind 720 gerenderte Frames. Die Kamera in der Vorschau zu verschieben, kostet ein paar Stunden. Nach dem Rendering kostet es jeden Frame noch einmal, und genau dort rutschen Launchtermine.



Maverick Frame Produktionsrendering.

DER TEST, TEIL ZWEI

# Fragen 7 bis 12: Menschen und Dateien

| FRAGEN SIE | EINE GUTE ANTWORT KLINGT SO | FINGER WEG, WENN |
|---|---|---|
| **7. Wer genau modelliert, animiert und rendert mein Produkt?** | Konkrete Rollen im eigenen Team des Studios und wer im Alltag Ihr Ansprechpartner ist. | „Unsere Partner“, „unser Netzwerk“ oder Schweigen. |
| **8. Wird ein Teil der Arbeit an eine andere Firma weitergegeben?** | „Nein“ oder ein ehrliches „Ja, das Sounddesign“ mit Begründung. | Eine Pause, dann: „Wir haben ein bewährtes Team.“ |
| **9. Wer übernimmt das Projekt, wenn mein Ansprechpartner ausfällt?** | Eine zweite Person, die die Dateien schon kennt. | Alles hängt davon ab, dass eine Person erreichbar ist. |
| **10. Wer bewahrt die Szenendateien auf, und können Sie sie fürs nächste Modelljahr wieder öffnen?** | Das Studio archiviert die Arbeitsszene und kann sie Monate später für ein neues Finish oder einen neuen Schnitt öffnen. | Nach der Lieferung existiert nur noch das gerenderte Video. |
| **11. Können Sie mit unseren CAD-Daten arbeiten, und in welchen Formaten?** | Konkrete Formate, was meist bereinigt werden muss, und dasselbe Modell auch für Standbilder, 360-Spins oder einen Konfigurator. | „Schicken Sie, was Sie haben“, ohne ein Wort zu Nachbaukosten. |
| **12. Was brauchen Sie von mir, um diese Woche zu starten?** | Eine kurze Liste: CAD-Daten, Markenrichtlinien, ein oder zwei Referenzfilme, die benötigten Formate und Längen. | Ein dreißigseitiger Fragebogen vor jedem Angebot. |

## 10 - 12

GUTE ANTWORTEN: BEAUFTRAGEN UND DEN VORSCHAUTERMIN SCHRIFTLICH GEBEN LASSEN

## 7 - 9

EINE BEZAHLTE TESTEINSTELLUNG ANFRAGEN, BEVOR SIE DEN FILM VERGEBEN

## 0 - 6

FINGER WEG, SO STARK DAS SHOWREEL AUCH AUSSIEHT

### Der Frage 8 weichen Studios am häufigsten aus

Unteraufträge sind üblich und nicht immer schlecht. Das Problem ist das Verschweigen: Ein Termin- oder Qualitätsproblem lässt sich nicht mit einem Team lösen, mit dem Sie nicht sprechen dürfen. Stellen Sie die Frage direkt und achten Sie darauf, wie lange die Antwort dauert.



Maverick Frame Produktionsrendering.

ABSCHICKEN

# Eine E-Mail, drei Studios, ein Tag

Für den Test brauchen Sie kein Telefonat. Kopieren Sie die E-Mail unten, hängen Sie an, was Sie bereits haben, und schicken Sie sie gleichzeitig an die drei Studios auf Ihrer Shortlist. Die Antworten kommen innerhalb eines Arbeitstags, und der Unterschied zeigt sich meist schon im zweiten Absatz.

| | | DIE E-MAIL ZUM VERSENDEN |
|---|---|---|
| 01 | **Betreff** | Produktanimation für [Produkt]: Angebot und zwölf Fragen |
| 02 | **Zeile 1** | Wir brauchen eine [Länge]-Sekunden-Animation von [Produkt] für [Launch / Website / Anzeigen] in [Formaten] bis [Datum]. |
| 03 | **Zeile 2** | Anbei: CAD-Dateien, unsere Markenrichtlinien und zwei Filme, die uns gefallen. |
| 04 | **Zeile 3** | Bitte beantworten Sie die zwölf Fragen unten mit Zahlen und Namen, nicht mit Spannen. |
| 05 | **Zeile 4** | Hier die 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 Menschen und fragen zurück, welche Formate und Längen Sie wirklich brauchen.

### Was wir antworten würden

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



Maverick Frame Produktionsrendering.

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/ |
| **Produktanimation** | maverickframe.com/de/leistungen/3d-produktanimation/ |
| **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.