

PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Was eine Minute Animation **wirklich** kauft

Die Minute ist die falsche Einheit. Einstellungen, Kamerabewegung, belebte Szenen und das Modell als geteilte Kosten, mit einem Arbeitsblatt für den Leistungsumfang.

AUSANGSPUNKT

Sie kaufen keine Minuten, Sie kaufen Einstellungen

Preise für Animation werden pro Minute genannt, weil sich das leicht sagen lässt. Produziert wird aber nicht in Minuten, sondern in Einstellungen. Eine Minute aus drei ruhigen Einstellungen und eine Minute aus vierzehn schnellen Schnitten sind dieselbe Laufzeit und zwei völlig verschiedene Aufträge.

Wer ein Angebot vergleichen will, muss also zuerst die Zahl der Einstellungen festlegen. Alles andere folgt daraus.

EINSTELLUNGSTYP	WAS SIE LEISTET	WAS SIE VERLANGT
Anflug von außen	Lage, Umfeld, Erschließung. Der klassische Einstieg.	Umgebung weit über das Grundstück hinaus, in großer Tiefe.
Fassadenfahrt	Länge, Rhythmus, Materialwechsel eines Baukörpers.	Die gesamte Fassade in Detailqualität, nicht nur ein Ausschnitt.
Eintritt / Schwelle	Den Übergang von außen nach innen, der meist fehlt.	Beide Seiten fertig gebaut und in einer Lichtstimmung verbunden.
Durchschreitung innen	Zusammenhang der Räume, Wegführung, Maßstab.	Alle sichtbaren Räume vollständig möbliert, nicht nur der eine.
Ruhige Einstellung	Atmosphäre, Licht, Materialnähe. Der Moment zum Zuhören.	Wenig Bewegung, hohe Detailtreue. Oft die schönste Einstellung im Film.
Detailschwenk	Verarbeitung, Fuge, Griff, Oberfläche. Beweist Qualität.	Geometrie in Nahdistanz, die aus der Totale nie nötig wäre.
Zeitraffer	Tages- oder Jahreszeit, Nutzung über den Tag.	Mehrere Lichtsituationen derselben Szene.

Eine ehrliche Faustregel für das erste Gespräch: Nennen Sie nicht die Länge, nennen Sie die Anzahl der Einstellungen und was jede zeigen soll. Ein Studio, das darauf mit einem Preis antwortet, hat verstanden, worum es geht.

SCHRITT 01

Was innerhalb einer Einstellung den Preis treibt

TREIBER

VON GÜNSTIG NACH TEUER

Kamerabewegung	Statisch, dann Schwenk vom festen Punkt, dann Fahrt auf gerader Bahn, dann freier Flug mit Höhen- und Richtungswechsel. Jede Stufe zeigt mehr vom Modell, und alles, was die Kamera sieht, muss gebaut sein.
Belebte Szenen	Leer, dann einzelne stehende Figuren, dann gehende Menschen, dann Menschen mit erkennbarem Verhalten. Bewegte Menschen sind der größte Einzelsprung in diesem Feld — und zugleich der Unterschied zwischen einem Gebäude und einem Ort.
Fahrzeuge und Verkehr	Parkende Autos sind Staffage. Fahrende Autos sind Animation, brauchen Spur, Tempo und Abstand und erzeugen Spiegelungen, die stimmen müssen.
Natur in Bewegung	Gras, Laub und Wasser im Wind machen ein Bild lebendig und kosten Rechenzeit. In naturnahen Szenen lohnt es sich fast immer, an städtischen Blöcken selten.
Länge je Einstellung	Der billigste Hebel im ganzen Projekt. Eine Einstellung zwei Sekunden länger stehen zu lassen kostet fast nichts; eine zusätzliche Einstellung kostet viel.
Schnittfassung	Rohschnitt, Musik, Sprecher, Text, Untertitel, mehrere Sprachfassungen, Formate für Social. Gehört ins Angebot, wird aber regelmäßig vergessen.

Der Satz, der ein Animationsbudget rettet

Weniger Einstellungen, jede länger, jede vollständig ausgearbeitet. Vier ruhige, richtig gebaute Einstellungen wirken teurer als vierzehn hastige, kosten weniger und altern besser. Der Wunsch nach vielen Schnitten stammt fast immer aus der Angst, dass nichts passiert — und das löst man mit Licht und Staffage, nicht mit Tempo.

SCHRITT 02

Das Modell ist die Hälfte, und es gehört geteilt

Ein großer Teil dessen, was eine Animation kostet, ist gar nicht die Bewegung. Es ist das Modell: Geometrie, Materialien, Licht, Umgebung. Genau dieses Modell erzeugt auch Ihre Standbilder, Ihre Panoramen und einen späteren Rundgang.

Getrennt beauftragt

Im Frühjahr Bilder, im Herbst Animation, womöglich bei zwei Anbietern. Das Modell wird zweimal gebaut und zweimal bezahlt. Zusätzlich sehen die beiden Ergebnisse unterschiedlich aus, was in derselben Broschüre sofort auffällt.

Gemeinsam beauftragt

Ein Modell, einmal abgestimmt, einmal freigegeben. Die Animation zahlt die Bewegung, die Bilder zahlen die Bilder, und die teuerste Position teilen sich beide. Voraussetzung ist nur, dass es bei der ersten Beauftragung auf dem Tisch liegt.

Warum Bewegung heute anders kalkuliert wird als vor fünf Jahren

Wir bauen und rendern in 3ds Max, weil das Ergebnis dort besser wird. Die Animation und die Wirtschaftlichkeit trägt D5 in Echtzeit. Eine Sequenz, die in einem klassischen Renderer ungefähr eine Woche Rechenzeit gebraucht hätte, kann in Echtzeit in Minuten vorliegen. Das verschiebt nicht nur den Preis, sondern vor allem die Möglichkeit, eine Fassung zu verwerfen und eine bessere zu bauen.

Mehr als 40 Prozent unserer Aufträge enthalten inzwischen Animation, 360-Touren, VR oder Panoramen, und der Anteil steigt weiter. Das ist kein Trendargument, sondern der Grund, warum es sich lohnt, die Frage nach Bewegung früh zu stellen statt spät.

KI baut das Modell nicht. Werkzeuge, die ein fertiges Rendering direkt aus Ihren Plänen versprechen, lesen Ausführungspläne schlecht. Am meisten hilft KI dort, wo Natur das Bild trägt.

DIM KUZMENKO, MITGRÜNDER, MAVERICK FRAME STUDIO



Maverick Frame Produktionsrendering.

SCHRITT 03

Das Umfangsblatt

Füllen Sie die obere Hälfte aus, bevor Sie anfragen. Die untere Hälfte füllt das Studio aus. Was danach noch offen ist, ist genau das, worüber Sie sprechen sollten.

EINSTELLUNGEN

Nr	Was sie zeigt	Bewegung	Sek	Belebt
01	_____	_____	_____	_____
02	_____	_____	_____	_____
03	_____	_____	_____	_____
04	_____	_____	_____	_____
05	_____	_____	_____	_____
06	_____	_____	_____	_____

GESAMTLÄNGE _____ Sek EINSTELLUNGEN GESAMT _____

GEMEINSAM MIT WELCHEN STANDBILDERN _____

UMGEBUNG SICHTBAR BIS _____

MENSCHEN keine / stehend / gehend FAHRZEUGE j/n

TON Musik / Sprecher / keiner TEXT j/n

FORMATE 16:9 ____ 9:16 ____ 1:1 ____ SPRACHEN _____

MODELL DANACH Übergabe / Verwahrung mit Zugriff

Zu Terminen

Wenn Ihnen jemand einen Ablauf nennt, behandeln Sie ihn als typische Form dieser Art von Arbeit und nicht als Zusage. Unsere eigenen Laufzeiten schwanken je nach Projektart zu stark, um sie hier als Richtwert zu drucken. Fragen Sie stattdessen, welche Freigaben von Ihnen gebraucht werden und wann — das ist die Seite, die Sie beeinflussen können.

Die Zeile, die am meisten spart

„Gemeinsam mit welchen Standbildern“. Wer Animation und Bildserie in einem Auftrag bestellt, bezahlt das Modell einmal. Wer sie trennt, bezahlt es zweimal und bekommt obendrein zwei Bildsprachen.

ZUSAMMENARBEIT MIT EINEM STUDIO

Kosten, und wie Sie richtig briefen

Die beiden Fragen, die uns vor allen anderen gestellt werden. Beide Antworten sind kurz.

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

Marktübliche Spannen, die wir zu veröffentlichen bereit sind, in US-Dollar. Bearbeitungszeiten und die Zahl der Korrekturrunden stehen bewusst nicht in dieser Tabelle: unsere schwanken je nach Projektart zu stark, um sie als Richtwert anzugeben, und eine erfundene Zahl wäre hier schlechter als gar keine.

Wie Sie briefen — kürzer ist besser

Das ist das Gegenteil dessen, was die meisten annehmen. Vier Dinge:

- Was Sie brauchen — **wie viele Bilder, wovon**
- Die Pläne und Ansichten, so wie sie sind
- Ein paar Referenzbilder für Stimmung und Licht
- Ein klarer Satz dazu, *wofür* die Bilder sind

Einen kleinen Auftrag zu einem fünfzigseitigen Leistungsverzeichnis aufzublasen geht nach hinten los: wörtlich genommen wird das Ergebnis hässlich, und es führt die Ausführenden in die Irre. Nennen Sie die Absicht und überlassen Sie das Detail dem Team, das das täglich macht.

Der Fehler, der am meisten kostet

Der häufigste Fehler ist nicht die falsche Studiowahl. Es ist der **Zeitpunkt**. Gesucht wird erst, wenn der erste Dienstleister bereits gescheitert ist und der Termin brennt — und dann wird unter Druck entschieden.

Prüfen und binden Sie Visualisierungspartner, **bevor** Sie einen brauchen. Einen, besser mehrere, gebrieft und arbeitsbereit. Das kostet einen Nachmittag und rettet später ein Projekt.

10+

JAHRE RENDERING UND VISUELLES ERZÄHLEN

350+

MARKEN UND AGENTUREN WELTWEIT BETREUT

95%

KUNDENZUFRIEDENHEITS-QUOTE

40%+

UNSERER AUFTRÄGE ENTHALTEN HEUTE BEWEGUNG ODER 360

Wenn das Bild **standhalten** muss, sprechen Sie mit uns

Wir sind ein CGI-Studio: Architektur- und Produktvisualisierung, 3D-Modellierung, Animation, 360-Touren und VR. Zehn Jahre, über 350 Marken und Agenturen, und die Art von Arbeit, die auch dann stimmt, wenn jemand die Fenster nachzählt.

Schicken Sie uns die Pläne und einen Satz dazu, wofür die Bilder sind. Sie bekommen Leistungsumfang und Preis, ohne Verpflichtung, beides zu nutzen.

HIER STARTEN

maverickframe.com/contacts

ARBEITEN ANSEHEN

maverickframe.com/gallery

VERFASST VON

Dim Kuzmenko

Mitgründer

