



PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Was virtuelles Homestaging nicht reparieren kann

Es möbliert. Es rettet keine schlechte Aufnahme, kein schlechtes Licht und keinen schwierigen Raum. Eine Aufnahme-Checkliste, die vorher entscheidet, ob es funktioniert.

AUSGANGSPUNKT

Es möbliert. Mehr tut es nicht

Virtuelles Homestaging setzt Möbel in die Aufnahme eines leeren Raums. Es ist erstaunlich wirksam, weil die meisten Menschen einen leeren Raum weder einschätzen noch mögen. Und es wird regelmäßig als Reparaturwerkzeug für Dinge gekauft, die es nicht reparieren kann.

Was es tatsächlich löst

- Ein leerer Raum wirkt kleiner und kälter, als er ist
- Interessenten können Maßstab und Möblierbarkeit nicht lesen
- Es fehlt eine Idee, wofür der Raum gut ist
- Mehrere Nutzungsvorschläge für denselben Raum zeigen
- Veraltete oder sehr persönliche Einrichtung ersetzen

Was es nicht löst

- Schiefe, dunkle oder verrauschte Aufnahmen
- Ausgebrannte Fenster ohne jede Außenzeichnung
- Farbstiche durch gemischtes Kunst- und Tageslicht
- Einen Raum, dessen Zuschnitt wirklich schwierig ist
- Bauschäden, Feuchtigkeitsspuren, unfertige Oberflächen
- Zu wenige Aufnahmen vom Objekt insgesamt

Die rechte Spalte ist die eigentliche Botschaft dieses Hefts. Möbel in eine schlechte Aufnahme zu setzen ergibt eine schlechte Aufnahme mit Möbeln — und weil der Betrachter jetzt genauer hinsieht, fällt sie stärker auf als vorher.



Maverick Frame Produktionsrendering.

SCHRITT 01

Die Aufnahme entscheidet, nicht die Möbel

Geben Sie diese Liste der Person, die fotografiert, bevor sie das Objekt betritt. Sie entscheidet, ob Staging überhaupt gelingen kann, und sie kostet nichts.

01 Stativ, Kamerahöhe etwa auf Brusthöhe, Kamera waagerecht

Eine gekippte Kamera lässt Wände stürzen. Möbel, die anschließend lotrecht eingesetzt werden, stehen dann sichtbar falsch im Raum. Dieser Punkt allein verursacht die meisten unbrauchbaren Ergebnisse.

02 Weitwinklig, aber nicht extrem

Sehr starke Weitwinkel verzerren die Ecken und verbiegen alles, was hineingesetzt wird. Lieber ein Schritt zurück als ein Objektiv weiter.

03 Aus der Ecke in den Raum, zwei gegenüberliegende Ecken je Zimmer

Zwei Aufnahmen aus entgegengesetzten Ecken zeigen einen Raum vollständig. Eine Aufnahme von der Tür aus zeigt eine Wand.

04 Tageslicht, und nur eine Lichtart

Alle Leuchten aus, oder alle an. Gemischtes Licht erzeugt zwei Farbtemperaturen in einem Bild, und eingesetzte Möbel können nur zu einer davon passen.

05 Fenster mit Zeichnung

Ein vollständig weiß ausgebranntes Fenster lässt sich nicht zurückholen. Belichtungsreihe oder ein bewölkter Tag lösen das; nachträgliches Aufhellen löst es nicht.

06 Wirklich leer, wirklich sauber

Kabel, Kartons, Putzeimer, Leiter. Alles, was noch im Bild steht, muss retuschiert werden, und Retusche ist eine andere Leistung als Staging.

07 Volle Auflösung, unbearbeitet, dazu der Grundriss

Keine Filter, keine automatische Verzerrungskorrektur, kein Zuschchnitt. Und der Grundriss dazu: er verrät, wo Türen aufgehen und in welche Richtung möbliert werden muss.

SCHRITT 02

Wann ein Render aus dem Modell besser ist

Staging arbeitet auf einer Aufnahme und ist damit an deren Standpunkt, Licht und Zustand gebunden. Sobald Sie davon abweichen wollen, ist ein aufgebautes Modell die günstigere Lösung, auch wenn es zunächst teurer klingt.

SITUATION	BESSER	GRUND
Leere Wohnung, gute Aufnahmen, ein Möblierungsvorschlag	Staging	Schnell und günstig. Genau der Fall, für den es gemacht ist.
Derselbe Raum in vier Einrichtungsstilen	Staging	Die Aufnahme bleibt, nur die Möbel wechseln. Ebenfalls der Idealfall.
Sie brauchen einen anderen Blickwinkel	Modell	Ein Standpunkt, der nicht fotografiert wurde, existiert nicht und lässt sich nicht erfinden.
Wände sollen versetzt oder entfernt werden	Modell	Das ist Umbauplanung, nicht Möblierung.
Abendstimmung, obwohl mittags fotografiert wurde	Modell	Licht kommt aus der Szene. Nachträglich umgefärbt sieht es aus wie nachträglich umgefärbt.
Rohbau oder Kernsanierung	Modell	Es gibt keine Oberflächen, auf die sich etwas stellen ließe.
Zwanzig gleiche Wohnungstypen im Neubau	Modell	Einmal aufgebaut, für alle Einheiten ausgegeben. Zwanzig Stagings sind zwanzig Aufträge.
Bilder sollen jahrelang und in vielen Formaten laufen	Modell	Neue Ausschnitte und Formate entstehen aus dem Modell, nicht aus einer Aufnahme.

Ein brauchbarer Schwellenwert für die eigene Entscheidung: Sobald Sie **mehr als einen Standpunkt oder mehr als einen Zustand** desselben Raums brauchen, rechnen Sie das Modell durch. Bis dahin ist Staging fast immer die richtige Wahl.

SCHRITT 03

Kennzeichnung, und das Übergabeblatt

Zur Frage, wie virtuell möblierte Bilder gekennzeichnet werden müssen, treffen wir hier bewusst keine Aussage. Wir sind ein CGI-Studio und keine Rechtsberatung, und die Anforderungen unterscheiden sich nach Portal, Auftragsart und Berufsstand.

Legen Sie diese Fragen Ihren eigenen Rechtsberatern oder Ihrem Berufsverband vor

- ☐ Muss ein virtuell möbliertes Bild als solches gekennzeichnet werden, und in welcher Form?
- ☐ Gilt dasselbe für entfernte Gegenstände, retuschierte Mängel oder geänderte Oberflächen?
- ☐ Welche Anforderungen stellen die Portale, auf denen Sie inserieren, jeweils selbst?
- ☐ Wer haftet, wenn ein Interessent das Bild anders versteht, als es gemeint war?
- ☐ Gehört die Kennzeichnung ins Bild, in die Bildunterschrift oder in den Objekttext?
- ☐ Gibt es Vorgaben Ihres Verbandes oder Ihres Auftraggebers, die darüber hinausgehen?

Holen Sie die Antworten einmal schriftlich ein und hinterlegen Sie sie in Ihrem Vertriebsprozess. Dann muss sie nicht jedes Objekt neu beantworten.

Das Blatt für die Person, die fotografiert

OBJEKT _____ RÄUME ____ TERMIN _____

JE RAUM zwei Aufnahmen aus gegenüberliegenden Ecken
 STATIV ja KAMERA WAAGERECHT ja
 HÖHE ca. Brusthöhe ZUSCHNITT keiner
 LICHT Tageslicht, Leuchten alle aus ODER alle an
 FENSTER Zeichnung erhalten, Belichtungsreihe wenn nötig
 DATEIEN volle Auflösung, unbearbeitet, keine Filter
 BEILAGE Grundriss mit Nordpfeil
 RAUM LEER j/n zu entfernen: _____
 GEWÜNSCHTE NUTZUNG JE RAUM _____

Die letzte Zeile spart die meisten Korrekturen: Ein Raum, der als Homeoffice möbliert werden soll, wird anders fotografiert und anders eingerichtet als derselbe Raum als Kinderzimmer. Diese Entscheidung gehört vor den Fototermin, nicht danach.

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

