

PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Einen Stil zu nennen ist noch kein Briefing

Japandi, Wabi-Sabi, minimalistisch: Stil entsteht aus Anzahlen und Verhältnissen, nicht aus Geometrie. Die steuerbaren Größen, ein Blatt je Raum, ein Decoder für die üblichen Wörter.

Dim Kuzmenko
Mitgründer, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

AUSGANGSPUNKT

Zwei Menschen, ein Wort, zwei verschiedene Räume

Sie schreiben Japandi ins Briefing. Sie meinen helles Holz, sehr wenige Gegenstände, eine einzige Grünpflanze und Papierlicht. Die andere Seite denkt an dunkle Hölzer, schwere Keramik und tiefe Schatten. Beide Bilder sind Japandi. Nur eines davon ist Ihres, und das stellt sich erst in der ersten Korrekturschleife heraus.

Ein Stilname ist eine Richtung, keine Anweisung. Was sich tatsächlich steuern lässt, sind Anzahlen und Verhältnisse: wie viele Materialien im Raum vorkommen dürfen, wie groß der Kontrast zwischen ihnen ist, wie viele Gegenstände sichtbar sind, wo das Licht herkommt. Diese Größen lassen sich vorher aufschreiben und hinterher prüfen. Stimmungswörter nicht.

Was ein Stilname liefert

Eine grobe Richtung und ein gemeinsames Gesprächsfeld. Nützlich im ersten Telefonat, wertlos als Abnahmekriterium.

Was Referenzbilder liefern

Sehr viel — wenn dabeisteht, **was genau** an jedem Bild gemeint ist. Ohne Anmerkung ist ein Referenzbild ein Rätsel mit vielen Lösungen.

Was Zahlen liefern

Prüfbarkeit. „Höchstens vier Materialien, davon ein Holz“ ist eine Vorgabe, die man am fertigen Bild nachzählen kann. Genau das brauchen Sie in der Abnahme.

Der Grund, warum das hier so hart formuliert ist: Fast jede späte und teure Korrektur an einem Innenraumbild betrifft nicht die Geometrie, sondern diese Größen. Die Wand steht richtig. Es sind sieben Materialien darauf statt drei.

SCHRITT 01

Die sieben Größen, die den Stil machen

GRÖSSE	WIE SIE SIE ANGEBEN	WARUM SIE ENTSCHEIDET
Anzahl der Materialien	Eine Zahl je Raum, etwa drei bis fünf, davon ein Holz und ein Stein.	Die stärkste einzelne Stellschraube. Ruhe entsteht durch Weglassen, nicht durch Farbwahl.
Kontraststufe	Niedrig, mittel oder hoch — zwischen Wand, Boden und Möbeln.	Entscheidet, ob ein Raum weich oder scharf wirkt, noch bevor irgendein Objekt darin steht.
Höhenverhältnisse	Möbelhöhe im Verhältnis zur Raumhöhe: niedrig sitzend, normal, hoch.	Niedrige Möbel lassen einen Raum größer und ruhiger wirken. Der typische Japandi-Effekt kommt hierher, nicht vom Holz.
Sichtbare Dichte	Anzahl freistehender Gegenstände je Fläche, und wie viel Fläche leer bleibt.	Der Unterschied zwischen wohnlich und unruhig ist eine Anzahl, keine Geschmacksfrage.
Textur oder Muster	Ausdrücklich sagen, ob gemustert erlaubt ist, und wo.	Muster wirken im Bild doppelt so stark wie im Raum. Die meisten ruhigen Stile leben von Textur ohne Muster.
Lichtfarbe und Richtung	Warm oder neutral, und ob Sonne seitlich, frontal oder gar nicht ins Bild fällt.	Dieselbe Einrichtung wirkt bei warmem Abendlicht und bei neutralem Mittagslicht wie zwei Entwürfe.
Die drei Trägerobjekte	Drei benannte Stücke je Raum, die den Stil tragen sollen.	Zwingt zur Entscheidung, was wichtig ist, und gibt dem Team einen Anker für alles Übrige.

Nichts davon ist Geometrie. Deshalb lässt sich all das auch noch ändern, wenn das Modell längst steht — vorausgesetzt, die Materialien wurden sauber getrennt angelegt. Fragen Sie danach, bevor Sie beauftragen.

SCHRITT 02

Was Kunden meinen, wenn sie das sagen

Vier Wörter, die in fast jedem Innenraum-Briefing stehen, und die gemessen an Enttäuschungen die teuersten sind. Übersetzt in die Größen von Seite 03.

DAS WORT	WAS FAST IMMER GEMEINT IST	WAS ES NICHT HEISST
minimalistisch	Wenige Materialien, wenige sichtbare Gegenstände, große leere Flächen, niedriger Kontrast. Meistens: **leer, aber warm.**	Kalt, weiß und unbewohnt. Genau das kommt aber zurück, wenn niemand „warm“ dazu geschrieben hat.
warm	Lichtfarbe im unteren Bereich, Holz oder Textil als größte Fläche, weiche Schatten.	Orange. Ein zu warm eingestelltes Bild sieht künstlich aus und wird als billig gelesen.
gemütlich	Höhere sichtbare Dichte als erwartet, Textilien, mehrere kleine Lichtquellen statt einer großen, Spuren von Benutzung.	Vollgestellt. Gemütlichkeit entsteht durch Licht und Stofflichkeit, nicht durch Anzahl.
hochwertig	Wenige Materialien in sehr guter Ausführung, saubere Fugen und Anschlüsse, ruhige Beleuchtung, kein sichtbares Chaos.	Teuer aussehende Gegenstände. Wahrgenommene Wertigkeit kommt aus Detail und Zurückhaltung, nicht aus Marken.

Die Gegenprobe, die jede Diskussion abkürzt

Nehmen Sie zwei Referenzbilder, die Sie beide mögen, und schreiben Sie in einem Satz auf, worin sie sich unterscheiden. Dieser Satz enthält fast immer genau die Größe, die Ihnen wirklich wichtig ist — und die ohne diese Übung im Briefing gefehlt hätte.



Maverick Frame Produktionsrendering.

SCHRITT 03

Ein Blatt je Raum

Kopieren Sie dieses Blatt für jeden Raum, der visualisiert wird. Es ersetzt drei Seiten Prosa und lässt sich am fertigen Bild nachprüfen.

```
RAUM _____________________________  NUTZUNG _____________________

Materialien: höchstens ____    davon Holz ____ Stein ____
  1 _______________  2 _______________  3 _______________
  4 _______________  5 _______________

Kontrast          niedrig / mittel / hoch
Möbelhöhe         niedrig sitzend / normal / hoch
Sichtbare Dichte  sehr ruhig / ruhig / belebt / bewohnt
Muster erlaubt    nein / nur Textil / nur Boden / ja, wo: ____
Lichtfarbe        warm / neutral
Sonne im Bild     seitlich / frontal / keine
Tageszeit         _____________________

DIE DREI TRÄGEROBJEKTE
  1 ____________________________________________________
  2 ____________________________________________________
  3 ____________________________________________________

AUSDRÜCKLICH NICHT  _____________________________________
REFERENZ 1  Datei _____________  gemeint ist: ___________
REFERENZ 2  Datei _____________  gemeint ist: ___________
```

Die vorletzte Zeile wird am häufigsten weggelassen und rettet am häufigsten ein Projekt. **Ausdrücklich nicht** ist der einzige Platz im Briefing, an dem Sie sagen können, welchen Interpretationsweg Sie nicht wollen — und das ist wesentlich schneller aufgeschrieben als alles, was Sie stattdessen wollen.

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

MAVERICK
FRAME
STUDIO

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



Maverick Frame Produktionsrendering. · Die Spannen sind Marktwerte für 2026 und stellen kein Angebot dar.