

PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Fünf Filme. Ein Gebäude. Warum fünfmal zahlen?

Welche Walkthroughs Sie von Design bis Launch bestellen, welche Szenen und Kameras bleiben, und ein kalkuliertes Beispiel der ganzen Pipeline gegen jeden Film von null.

Dim Kuzmenko
Mitgründer, Maverick Frame Studio

HIER ANFANGEN

Jeder Film beginnt bei null. Warum?

Die meisten Projektentwicklungen kommen am Ende auf vier oder fünf Filme: eine Massenstudie, einen Film für die Bank, einen Walkthrough für die Genehmigung, einen Vertriebsfilm und einen Launch-Schnitt. Sie werden meist mit Monaten Abstand beauftragt, oft bei verschiedenen Studios, und jeder beginnt damit, dasselbe Gebäude neu zu bauen.

Die Szene ist der teure Teil einer Architektur-Animation: Gelände, Baukörper, Fassaden, Bepflanzung, Innenräume, Licht und die Kamerafahrten, deren Abstimmung eine Woche gedauert hat. Geht der nächste Film an einen neuen Dienstleister, wird all das noch einmal bezahlt, und das zweite Problem folgt: Der Film kommt nach dem Termin, für den er gedacht war, weil ihn niemand gebucht hat, solange der letzte in Produktion war.

	PHASE FÜR PHASE EINGEKAUFT	ALS EIN FAHRPLAN GEPLANT
01	**Jeder Film als neuer Auftrag gebrieft**	Eine Szene, Phase für Phase erweitert
02	**Kameras für jedes Publikum neu entworfen**	Freigegebene Kamerafahrten wiederverwendet und neu geschnitten
03	**Der Genehmigungsfilm sieht ganz anders aus als der Vertriebsfilm**	Ein Gebäude, ein Licht, ein Look in allen fünf
04	**Bestellt, wenn der Termin schon im Kalender steht**	Eine Phase im Voraus gebucht, solange die Szene offen ist
05	**Neuaufbau in jedem Angebot versteckt**	Die Szene einmal bezahlt, in Raten

Das Gebäude ändert sich zwischen den Phasen nicht. Die Rechnung sollte nicht bei null beginnen.

Bank, Genehmigungsbehörde und Käufer brauchen verschiedene Filme, keine verschiedenen Gebäude. Planen Sie die Szene einmal, dann kostet jeder spätere Film Kameraarbeit und neue Räume, nicht noch einmal das ganze Modell.



Maverick Frame Produktionsrendering.

DER FAHRPLAN

Welcher Film in welcher Phase

Fünf Phasen, fünf Filme. Die rechte Spalte ist der Teil, den die meisten Briefings vergessen: die Dateien und Entscheidungen, die weitergereicht werden sollten, damit der nächste Film mit einer fertigen Szene beginnt.

PHASE	DIESE VISUALS BESTELLEN	WER SIE NUTZT	WAS BLEIBT
Design	Umflug der Baumassen und schnelle Kamerastudien, grau oder leicht texturiert	Architekt und Planungsteam	Geländemodell, Baukörper, erste Kamerafahrten
Finance	Kurzer Luftbildfilm mit Umgebung und Bauabschnitten	Banken, Investitionskomitee	Umgebungsmodell, Bauabschnitte, Luftkameras
Genehmigen	Walkthrough auf Augenhöhe und eine Sequenz von Tag zu Nacht	Bauausschuss, Bürgerbeteiligung	Detaillierte Fassaden, Bepflanzung, Licht-Setup
Verkauf	Innenraum-Walkthrough, Sequenzen der Gemeinschaftsflächen und ein Vertriebsfilm	Showroom, Projektwebsite	Möblierte Innenräume, Color Grading, Schnitt
Launch	Kompletter Flythrough mit Musik und Titeln, dazu Social-Cuts	Website, Anzeigen, die Eröffnung	Masterfilm und Kurzfassungen für spätere Kampagnen

Fangen Sie dort an, wo Sie stehen

Sind Sie in der Phase Genehmigen, bestellen Sie jetzt den Walkthrough und halten Sie drei Dinge im Vertrag fest: Die Szene wird so modelliert, dass sich Innenräume ergänzen lassen, die Kamerafahrten bleiben erhalten, und die Dateien bleiben für den Vertriebsfilm beim Studio. Phase 4 und 5 starten dann mit einem ausgeleuchteten, genehmigten Gebäude.



Maverick Frame Produktionsrendering.

WAS ES KOSTET

Die Pipeline, auf beide Arten kalkuliert

Ein zusammengesetztes Beispiel eines mittelgroßen Wohnprojekts, zu mittleren Studiopreisen. Filmlängen und Minutenpreise sind in beiden Summen gleich; nur die Arbeit an der Szene ändert sich.

	POSTEN	GRUNDLAGE	ZU STUDIOPREISEN
01	Design: Szenenaufbau, Gelände und Baukörper	einmalig	**$2.400**
02	Design: Umflug und Kamerastudien, 45 s	0,75 Min. x $4.000	**$3.000**
03	Finance: Umgebung und Bauabschnitte ergänzt	Szene aus Design wiederverwendet	**$800**
04	Finance: Luftbildfilm mit Bauabschnitten, 60 s	1 Min. x $4.500	**$4.500**
05	Genehmigen: Fassadendetails, Bepflanzung, Licht	Szene aus Finance wiederverwendet	**$2.000**
06	Genehmigen: Walkthrough 60 s, Tag bis Nacht 30 s	1,5 Min. x $5.000	**$7.500**
07	Verkauf: Innenräume und Gemeinschaftsflächen ergänzt	Szene aus Genehmigen wiederverwendet	**$3.000**
08	Verkauf: Innenraum-Walkthrough und Vertriebsfilm, 2 Min.	2 Min. x $5.500	**$11.000**
09	Launch: Titel, Grading und Tonmischung	Szene aus Verkauf wiederverwendet	**$600**
10	Launch: kompletter Flythrough mit Musik, 90 s	1,5 Min. x $6.000	**$9.000**
11	Launch: sechs Social-Cuts aus dem Master	6 x $250	**$1.500**
	Phase Design		$5.400
	Phase Finance		$5.300
	Phase Genehmigen		$9.500
	Phase Verkauf		$14.000
	Phase Launch		$11.100
	Als ein Fahrplan geplant		**$45.300**
	Dieselben Visuals Phase für Phase, jedes Mal von vorn		**$64.300**

Die Summe von vorn rechnet dieselben Filme zu denselben Preisen, wobei jeder neue Dienstleister die Szene im Detailgrad seiner Phase neu aufbaut ($2.400 im Design, steigend auf $8.800 im Launch). Als ein Fahrplan geplant, wird die komplette Szene für $8.800 einmal bezahlt, in Raten, und die Differenz beträgt $19.000.

12%
DESIGN, $5.400

12%
FINANCE, $5.300

21%
GENEHMIGEN, $9.500

31%
VERKAUF, $14.000

24%
LAUNCH, $11.100

DIE EINE SEITE

Was Sie uns in jeder Phase schicken

Die Kunden, deren Logos auf unseren Leistungsseiten stehen, schicken für eine Animation keine Lastenhefte. Sie schicken, was sie schon haben, und sagen, für welchen Termin der Film ist. Das reicht in jeder Phase für ein Angebot.

01	**Design: Pläne**	Grundrisse, Schnitte und die Grundstücksgrenze oder das Arbeitsmodell in beliebigem Format. Sagen Sie, was aktuell ist.
02	**Design: die Frage**	Was das Team prüft: Maßstab, Ausblicke, eine Silhouette. Das bestimmt die Kameras.
03	**Finance: Bauabschnitte**	Die Abschnitte und ihre Bauabfolge, dazu der Termin mit der Bank.
04	**Genehmigen: die Blickpunkte**	Die Straßen und Nachbarn, von denen der Bauausschuss schaut. Markieren Sie sie im Plan.
05	**Genehmigen: die Bepflanzung**	Der Freiflächenplan oder eine Zeile: ausgewachsen oder frisch gepflanzt.
06	**Verkauf: die Innenräume**	Ausstattungslisten und die Räume, mit denen Sie verkaufen, dazu eine Stimmungsreferenz, falls vorhanden.
07	**Verkauf: wo er läuft**	Bildschirm im Showroom, Website, ein Portal. Das bestimmt Länge, Format und Auflösung.
08	**Launch: Musik und Titel**	Markenhandbuch, Logodateien und ob Sie den Track lizenzieren oder wir.
09	**Launch: die Kanäle**	Auf welchen Werbeplattformen die Cuts laufen, damit wir sie hochkant und quadratisch anlegen.
10	**Jede Phase: der Termin**	Der Termin oder Launch, der echte. Ein Film braucht 4 bis 6 Wochen pro Minute.

Phase wechseln, Szene behalten

Lassen Sie uns am Ende jedes Films Szene, Kameras und Schnittprojekt archivieren. Kommt die nächste Phase, öffnet ein neues Briefing dieselbe Datei, und das Angebot umfasst nur das Neue: Räume, Lichtstimmungen, Kameras.

Preise und Konditionen umseitig

Minutenpreise von Freiberuflern und Studios, unsere Produktionszeiten und was eine Korrekturrunde umfasst, stehen auf der nächsten Seite. So können Sie dieses Angebot, oder jedes andere, am Markt messen.

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/
Architektur-Animation	maverickframe.com/de/leistungen/architektur-animation/
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.