



PRAXISLEITFADEN / AUSGABE 2026

Ein Jahr Renderings. Intern oder extern. **\$43.240 Unterschied.**

Ein Bürojahr voller Bilder, zweimal kalkuliert: ein angestellter Visualisierer für \$80.120 oder dieselben 64 Stills und ein Film vom externen Team für \$36.880. Jede Zeile offen.

HIER ANFANGEN

Das Gehalt wirkt günstig. Das Jahr ist es nicht.

Ein Büro mit fünfundzwanzig Leuten denkt über einen eigenen Visualisierer nach, sobald ein Wettbewerb, eine Freigabe beim Bauherrn und ein Bauantrag gleichzeitig Bilder verlangen. Gerechnet wird auf der Rückseite des Honorarangebots: ein Gehalt gegen eine Rendering-Rechnung, und die Einstellung sieht nach Ersparnis aus.

Selten ist sie das. Eine Rendering-Rechnung bezahlt fertige Bilder. Ein Gehalt bezahlt ein Jahr, einschließlich der Monate zwischen den Abgaben, in denen nichts zu rendern ist, der Software, die sich trotzdem verlängert, und der Workstation, die unter dem Tisch altert. Legt man beides auf dieselben zwölf Monate, kippt das Bild.

WIE DIE EINSTELLUNG AUF DEM PAPIER AUSSIEHT	WAS DAS ERSTE JAHR BRINGT
01 Ein Gehalt, eine Person immer greifbar	Vier Monatsgehälter ohne etwas zu rendern zwischen den Spitzen
02 Software einmal gekauft	Rund zehn Abos, die sich jedes Jahr verlängern
03 Der Büro-PC reicht schon	Eine GPU-Workstation und Renderfarm-Credits in der Nacht vor der Abgabe
04 Eine Person deckt jedes Bild ab	Animation und 360-Grad-Ansichten gehen trotzdem nach außen, zum vollen Preis
05 Bereit für den nächsten Wettbewerb	Im Urlaub, krank oder mit dem letzten Projekt beschäftigt, genau in der Woche, in der er kommt

Vergleichen Sie Jahre, nicht Rechnungen.

Eine externe Visualisierungsabteilung wird pro Bild bezahlt und kostet in einem ruhigen Monat nichts. Ein Visualisierer wird jeden Monat bezahlt. Im Komposit auf der nächsten Seite kosten dieselben Bilder intern \$43.240 mehr im Jahr.



Maverick Frame Produktionsrendering.

DIE RECHNUNG

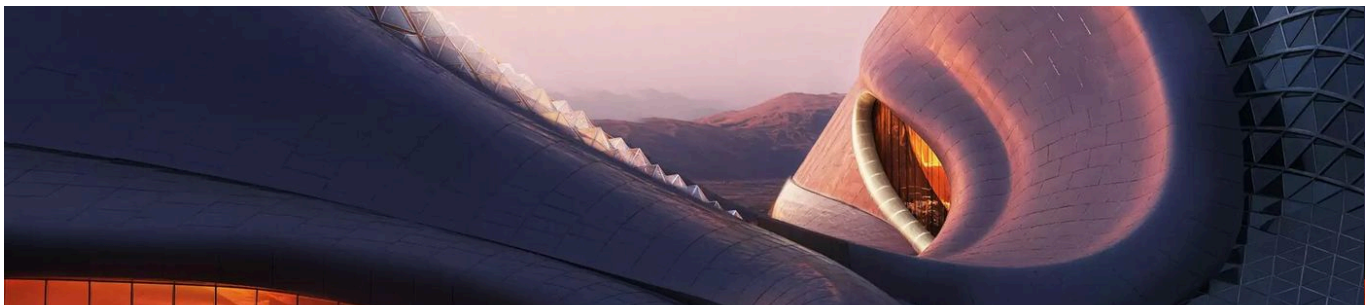
Ein Büro, ein Jahr, zweimal kalkuliert

Ein Komposit aus den Büros, die zu uns kommen: 25 Leute, 64 Stills und eine Minute Animation im Jahr, in drei Spitzen. Interne Posten mit dem Gehalt eines Visualisierers mittlerer Erfahrung, externe zu mittleren Marktsätzen.

	POSITION	BASIS	PRO JAHR
01	Gehalt des Visualisierers, acht Produktionsmonate	8 x \$4.800	\$38.400
02	Dasselbe Gehalt, vier ruhige Monate zwischen den Spitzen	4 x \$4.800	\$19.200
03	Arbeitgeberkosten: Lohnnebenkosten, Leistungen, Urlaub	20% vom Gehalt	\$11.520
04	Software: 3ds Max, V-Ray oder Corona, Photoshop, Plug-ins, Asset-Bibliotheken	10 Abos	\$5.400
05	GPU-Workstation, über drei Jahre abgeschrieben	\$6.000 / 3	\$2.000
06	Renderfarm-Credits in Abgabewochen	12 x \$200	\$2.400
07	Schulungen, Kurse und Versions-Upgrades	pro Jahr	\$1.200
08	Modellbereinigung: Revit- oder ArchiCAD-Datei renderfertig gemacht	8 x \$400	\$3.200
09	Außenansichten, Entwürfe und Korrekturrunden inklusive	40 x \$450	\$18.000
10	Innenansichten, Entwürfe und Korrekturrunden inklusive	24 x \$400	\$9.600
11	Eilzuschlag für ein Wettbewerbsset, halbe Zeit	6 x \$450 x 40%	\$1.080
12	Walkthrough-Animation, eine Minute	1 min x \$5.000	\$5.000
Externe Visualisierungsabteilung, Zeilen 8 bis 12			\$36.880
Interner Visualisierer, Zeilen 1 bis 7			\$80.120

\$43.240 für dieselben 64 Stills und einen Film.

Ihr Bauherr sieht in beiden Fällen dieselben Bilder. Die Differenz bezahlt Leerlaufmonate, Software, die sich ohnehin verlängert, und eine alternde Maschine. Allein die vier ruhigen Monate, \$19.200, sind mehr als die halbe externe Rechnung.



Maverick Frame Produktionsrendering.

ZEILE FÜR ZEILE

Was die Gehaltszeile verschweigt

Sieben Kosten, die nicht auftauchen, wenn eine Einstellung gegen eine Rendering-Rechnung abgewogen wird. Keine davon ist exotisch. Jedes Büro, das einen Visualisierer fest angestellt hatte, hat alle sieben bezahlt.

DIE ZEILE	WAS SIE WIRKLICH ABDECKT
01 Das Gehalt	Eine Person, die modelliert, beleuchtet, gradet und retuschiert. Wenige sind in allen vier stark, und die Schwäche sieht man in den Bildern.
02 Die ruhigen Monate	Arbeit kommt in Spitzen: Wettbewerb, Freigabe, Genehmigung. Dazwischen wartet der Visualisierer oder wird auf Pläne gesetzt.
03 Die Abos	Render-Engine, Modellierung, Postproduktion, Plug-ins, Bibliotheken für Bäume, Menschen und Möbel. Sie verlängern sich, ob Sie rendern oder nicht.
04 Die Workstation	Eine GPU-Maschine, die nach drei Jahren langsam ist, mit einer Render-Warteschlange in der Nacht vor der Abgabe.
05 Die Renderfarm	Credits, gekauft genau in der Woche, in der keine Zeit für Preisvergleiche bleibt.
06 Die angrenzenden Skills	Animation, 360-Grad-Panoramen und Walkthroughs. Eine Person deckt sie selten ab, also gehen sie ohnehin nach außen.
07 Die Woche, in der er fehlt	Urlaub oder Krankheit fallen in die Woche einer Abgabe. Intern gibt es niemanden, der einspringt.

Wann sich eine Einstellung lohnt

Intern lohnt sich selten, aber es kann sich lohnen. Sinnvoll wird es, wenn:

- ☐ jede Woche des Jahres Rendering-Arbeit anfällt, nicht nur in drei Spitzen.
- ☐ das Volumen hoch ist: Zu diesen Sätzen rechnet sich die Stelle ab etwa 186 Stills im Jahr, fast vier pro Woche.
- ☐ jemand Erfahrenes im Büro die Zeit hat, jedes Bild künstlerisch zu führen.

\$80.120

EIN VISUALISIERER, EIN JAHR

\$36.880

DIESELBEN BILDER, EXTERN

~186

STILLS IM JAHR BIS ZUR GEWINNSCHWELLE



Maverick Frame Produktionsrendering.

DIE EINE SEITE

Was Büros uns tatsächlich schicken

Die Büros, deren Logos auf unseren Seiten stehen, schicken keine Spezifikationen. Sie schicken etwas in dieser Art, meist im Text einer E-Mail mit dem Modell im Anhang, und das reicht für ein Angebot und für den Start.

01	Das Modell	Revit, ArchiCAD, Rhino oder SketchUp, so wie es ist. Sagen Sie, welche Teile sich noch bewegen.
02	Die Pläne	Grundrisse, Schnitte und Ansichten als PDF, damit das Modell dagegen geprüft werden kann.
03	Die Ansichten	Wie viele, und eine Skizze oder ein Handyfoto der Kamera für das Hauptbild.
04	Ihre Referenzen	Zwei oder drei Bilder aus Ihren eigenen Präsentationen oder Ihrem Portfolio. Sie setzen den Hausstil.
05	Die Materialien	Die Baubeschreibung oder ein Foto der Bemusterung, auch wenn sie vorläufig ist.
06	Der Kontext	Fotos vom Grundstück, ein Aufmaß oder eine Kartenmarkierung. Für Genehmigungsansichten die geforderten Standpunkte.
07	Wer die Bilder sieht	Ihr Bauherr, eine Jury, die Baubehörde oder die Presse. Das bestimmt den Detaillierungsgrad.
08	Wer Kommentare sammelt	Eine Person in Ihrem Team, damit jede Runde als eine Liste bei uns ankommt.
09	Der Termin	Der Abgabe- oder Besprechungstermin. Der echte.
10	Das Budget	Eine Zahl, eine Spanne oder die Nebenkostenposition in Ihrem Honorarangebot.

Ihr Name auf jedem Bild

Wir arbeiten White-Label: kein Credit, kein Wasserzeichen auf den Dateien, kein Kontakt mit Ihrem Bauherrn, außer Sie wünschen es, und Ihre NDA unterschrieben, bevor das Modell kommt. Wir rechnen nur mit Ihrem Büro ab.

Die Szene bleibt archiviert

Wir behalten die Szene nach der Lieferung. Wenn sich der Entwurf bewegt oder die nächste Phase Bilder braucht, bezahlen Sie die neuen Ansichten, nicht den erneuten Aufbau des Projekts.



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 Modell und Abgabetermin

Revit-, ArchiCAD-, Rhino- oder SketchUp-Dateien, die Pläne und ein paar Referenzen aus Ihren eigenen Präsentationen, in welchem Zustand auch immer. Ihr Büro bekommt Leistungsumfang, Preis und die Fragen, auf die es ankommt - als schriftliche Antwort, nicht als Verkaufsgespräch.

Das Kontaktformular	maverickframe.com/contacts/
Visualisierung für Architekten	maverickframe.com/de/loesungen/architektur-und-designbueros/
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.