



دليل عملي / إصدار 2026

ما الذي تشتريه فعلاً في دقيقة واحدة من الأنيميشن

لماذا عدد اللقطات أهم من المدة، وماذا تكلف حركة الكاميرا والمشاهد المأهولة، ولماذا النموذج كلفة مشتركة، ونموذج نطاق تملؤه قبل طلب السعر.

ابدا من هنا

أنت لا تشتري دقيقة، بل تشتري لقطات

الدقيقة وحدة محاسبية لا وحدة عمل. ستون ثانية في تحليل واحد بطيء، وستون ثانية مقطّعة إلى أربع عشرة لقطة، مشروعان مختلفان تمامًا، والفارق بينهما مضاعفات لا نسب مئوية.

النتيجة العملية

سؤال كم تكلفة الدقيقة بلا إجابة ما لم يُذكر عدد اللقطات، اذكر العدد أولاً، تصح العروض قابلة للمقارنة.

أربع عشرة لقطة، 60 ثانية

أربعة عشر تأطيرًا، وأربع عشرة ضبطة إضاءة، وأربع عشرة جولة ملاحظات. كل لقطة تكشف جزءًا مختلفًا من المشهد، فيلزم بناء كل شيء تقريبًا.

لقطة واحدة، 60 ثانية

مسار كاميرا واحد، وإضاءة واحدة، وتصحيح لون واحد. لا يلزم بناء إلا ما تمر به الكاميرا. أرخص دقيقة يمكن شراؤها.

وهناك حجة تحريرية إلى جانب حجة الكلفة. الفيلم التسويقي يحتاج عادة إلى لقطات أقل مما يُفترض: بضعة تأطيرات تنفّس تبيع أفضل من تتابع سريع بُني لعرض كل شيء دفعة واحدة.



عمل إنتاجي من Maverick Frame.

ستة عوامل تحرّك الرقم فعلاً

01 عدد اللقطات

يصاعف كل شيء معًا: التأطير والإضاءة والملاحظات والإخراج. أقوى رافعة في القائمة كلها، وأول ما يُقلَّص عند ضيق الميزانية.

02 حركة الكاميرا

اللقطة الثابتة تتطلب بناء واجهة واحدة. الدوران حول المبنى يتطلب بناء كل الواجهات والسطح والمحيط القريب. الحركة تكشف، وما ينكشف يجب أن يكون موجودًا.

03 ما يجب أن يكون حيًا في الكادر

أشخاص يمشون، سيارات، سناثر تتحرك، ماء. كل عنصر متحرك عمل مستقل بذاته، لا تفصيلة ديكور تضاف في آخر المشروع.

04 النباتات والماء

الأثقل بناءً وحسبًا في المشاهد الخارجية. وهي أيضًا الموضع الذي يقدم فيه الذكاء الاصطناعي أكبر مساعدة اليوم، بينما يقدم أقلها في الكتل الحضرية الصماء.

05 الانتقال من الخارج إلى الداخل

لقطة واحدة تعبر الواجهة إلى الداخل هي عمليًا مشهذان، بمجموعتي خامات ونظامي إضاءة مختلفين.

06 المونتاج والصوت والنسخ

الموسيقى ورخصها، والتعليق الصوتي، والترجمة، والنسخ بلغات أخرى، والقص الرأسي. بند ميزانية مستقل يُنسى بانتظام حتى موعد التسليم.

الذكاء الاصطناعي يساعد أكثر ما يساعد حين تحمل الطبيعة الكادر: الأشجار والماء والزراعة. وأقل ما يساعد في الكتل الحضرية العارية.

MAVERICK FRAME STUDIO، المؤسس، DIM KUZMENKO

النموذج كلفة مشتركة، إن طلبت ذلك

أكبر بند في أنيميشن معماري ليس الإخراج عادة، بل بناء العالم الذي تمر به الكاميرا. والعالم نفسه يخدم الصور الثابتة والبانوراما 360 والمقاطع القصيرة، بشرط أن يُطلب ذلك في البداية لا بعد التسليم.

كيف نعمل نحن

نبني النموذج ونخرجه في **3ds Max** لأن النتيجة أفضل. أما الأنيميشن واقتصاد المشروع فيحملهما **D5** بالعرض الآتي. ما كان يستغرق نحو أسبوع من الإخراج يعود في دقائق. هذا ليس وعدًا بموعد تسليم، بل تفسير لسبب وصول النسخ الأولية بوتيرة أعلى.

اطلبها في أمر شراء واحد

أنيميشن مع مجموعة صور ثابتة من المشهد نفسه يكلف أقل بوضوح من طلبهما على دفعتين تفصل بينهما أشهر، لأن المشهد والإضاءة والخامات تُبنى مرة واحدة. قل ذلك عند التسعير حتى لو أُجِّلَت الشراء.

اعتمد بالترتيب الذي يُصنع به العمل

01 أنيماتيك بكتل رمادية

حركات كاميرا حقيقية وإيقاع حقيقي بلا خامات. التغيير هنا شبه مجاني، وأغلب المشاريع تتخطى هذه المرحلة ثم تدفع ثمنها لاحقًا.

02 تثبيت الكاميرات

بعد اعتماد الأنيماتيك تُغلق مسارات الكاميرا. تغيير المسار بعدها يلغي الإضاءة والإخراج معًا.

03 اعتماد المظهر على لقطات مفردة

الخامات ووقت النهار والمزاج تُعتمد على إطارات ثابتة مختارة، لا على فيديو متحرك. أسرع وأدق في الملاحظات.

04 الفيلم كاملاً بجودة منخفضة

بالمونتاج والموسيقى. آخر فرصة لحذف لقطة دون خسارة تُذكر.

05 الإخراج النهائي والمعالجة

بعد هذه النقطة يكلف أي تغيير سعر اللقطة كاملاً. هذا شكل نموذجي للعمل، وليس التزامًا بجدول.

نموذج النطاق

املاؤه قبل أن تطلب عرض السعر

املاؤه في خمس دقائق وأرفقه بالبريد. من يسرّ سيرد بسعر بدل أن يرد بسؤال، ويصبح بالإمكان وضع عرضين جنبًا إلى جنب.

المشروع ومرحلة المخططات

أين سيُعرض الفيديو، وكم مدة استخدامه

المدة المطلوبة / عدد اللقطات

أي اللقطات فيها حركة كاميرا

ما الذي يجب أن يكون حيًا: أشخاص، سيارات، ماء

خارجي، داخلي، أم الاثنان في لقطة واحدة

موسيقى، تعليق صوتي، ترجمة، لغات، قص رأسي

هل يوجد نموذج 3D جاهز؟ لمن، وبأي صيغة

السطر الأخير يوفر أكثر مما يبدو

النموذج الجاهز قد يقلص النطاق كثيرًا، وقد لا يقلصه إطلاقًا، بحسب المقاس والشبكة والخامات. أرسل الملف مع الطلب واطلب تقييمًا صريحًا قبل أن تبني ميزانيتك على هذا التوفير.

السطر الخامس هو الأكثر تأثيرًا في السعر

إن ظهر الأشخاص والسيارات والماء في كل لقطة، فأنت تطلب فيلمًا فيه تحريك شخصيات لا تحليقًا معماريًا. هذه فئة ميزانية أخرى، ومن الأفضل اكتشاف ذلك قبل إرسال الطلب لا بعد استلام العروض.

التكلفة، وكيف تكتب موجز العمل

سؤالان يُطرحان علينا قبل أي شيء آخر. والإجابتان قصيرتان.

العمل المكلف به	مستقل	استوديو
صورة خارجية واحدة	\$100 - 300	\$250 - 600
صورة داخلية واحدة	\$120 - 350	\$300 - 700
حزمة من 5 إلى 8 لقطات	\$600 - 1,500	\$1,500 - 4,000
رسوم متحركة، للدقيقة	\$1,000 - 3,000	\$3,000 - 8,000

نطاقات سوقية نحن مستعدون لنشرها، بالدولار. أما مدد التسليم وعدد جولات التعديل فغير مذكورة عمدًا: نطاقاتنا تتباين كثيرًا بحسب نوع المشروع، ورقم مُنتج هنا أسوأ من غيابه.

الخطأ الأكثر كلفة

أكثر الإخفاقات شيوعًا ليس اختيار المورد الخطأ، بل **التوقيت**. يبدأ البحث بعد أن يكون المورد الأول قد أخفق والموعد النهائي يحترق، فيأتي الاختيار تحت الضغط. قِيم شركاء الإظهار المعماري وجّهزهم قبل أن تحتاج إليهم. واحد، ويفضّل أكثر، مطّلعون وجاهزون. يكلفك ذلك فترة بعد ظهر اليوم، وينفذ مشروعًا لاحقًا.

كيف تكتب الموجز — الأقصر أفضل

هذا عكس ما يفترضه معظم الناس. أربعة أمور:

- ما الذي تحتاجه — **كم صورة، ولماذا**
- المخططات والواجهات كما هي
- بضع صور مرجعية للأجواء والإضاءة
- سطر واحد واضح عن الغرض من الصور

تضخيم مهمة صغيرة إلى كراسة شروط من خمسين صفحة يأتي بنتيجة عكسية: إذا أخذ حرفيًا جاء العمل قبيحًا وأربك من ينقّذه. اشرح المقصد واترك التفاصيل لمن يمارس هذا يوميًا.

40%+

من أعمالنا تتضمن اليوم حركة أو جولات 360

95%

معدل رضا العملاء

350+

علامة ووكالة حول العالم

10+

سنوات في الإظهار والسرد البصري

حين يجب أن تصمد الصورة، تحدث إلينا

نحن استوديو CGI: إظهار معماري وإظهار منتجات، نمذجة ثلاثية الأبعاد، رسوم متحركة، جولات 360 وواقع افتراضي. عشر سنوات، وأكثر من 350 علامة ووكالة، وعمل يظل صحيحًا حين يعدُّ أحدهم النوافذ. أرسل لنا المخططات وسطرًا واحدًا عن الغرض من الصور. ستحصل على نطاق عمل وسعر، دون التزام باستخدام أي منهما.

بقلم

Dim Kuzmenko

المؤسس

شاهد الأعمال

maverickframe.com/gallery

ابدأ من هنا

maverickframe.com/contacts