



دليل عملي / إصدار 2026

اثنا عشر سؤالاً قبل أن يبدو فيلمكم كأنه لعبة.

اطرحوها قبل توقيع عقد أنيميشن ثلاثي الأبعاد. الاستوديو الجدير بالتعاقد يجب عنها جميعاً في رسالة واحدة، والاستوديو الخطأ يصمت حين تسألونه من يحتفظ بملفات المشاهد.

ابدؤوا من هنا

كل إخفاق كان ظاهراً قبل أن توقعوا

نادراً ما تفشل مشاريع الأنيميشن ثلاثي الأبعاد عند معرض الأعمال، فلدى كل استوديو بضع لقطات جميلة. إنها تفشل في الأمور الخمسة أدناه، وكان بالإمكان اكتشاف كل منها من الرسالة الأولى، لو سأل أحد.

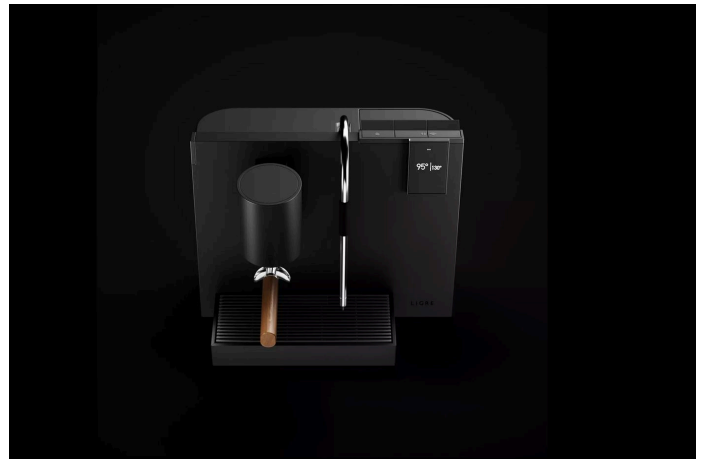
ما تكشفونه في الأسبوع الثالث

ما وعدت به مكالمات المبيعات

01	«واقعي تمامًا، كمعرض أعمالنا»	خامات بلاستيكية وإضاءة مسطحة وحركة بلا ثقل. يبدو المنتج الفاخر كلعبة، ويتخطى المشاهدون الفيلم في ثواني.
02	«سننمذجه من صوركم»	تنحرف النسب والأزرار والمفاصل، وأول مهندس يشاهد يلاحظ أنه ليس منتجكم.
03	«فيلم واحد لكل القنوات»	نسخة واحدة تحاول أن تخدم المستثمرين والمشتريين والفنيين، فتكون تقنية أكثر من اللازم لبعضهم ومبهمه لآخرين.
04	«التعديلات ليست مشكلة»	تصل الملاحظات بعد الرندر النهائي، فيكلف كل تعديل أياماً ويتأجل موعد الإطلاق أو المعرض.
05	«رسم الأنيميشن لدينا ممتاز»	مستقل واحد يحتفظ بالملفات والجدول. وحين يأخذ عملاً آخر، يتوقف فيلمكم.

أنتم لا تختارون معرض أعمال، بل تختارون طريقة عمل.

الأسئلة الاثنا عشر في الصفحتين التاليتين تختبر طريقة العمل. كل سؤال يقابل أحد الإخفاقات أعلاه، ولكل سؤال إجابة يمكنكم التحقق منها.



لقطة من أنيميشن ثلاثي الأبعاد من Maverick Frame.

الاختبار، الجزء الأول

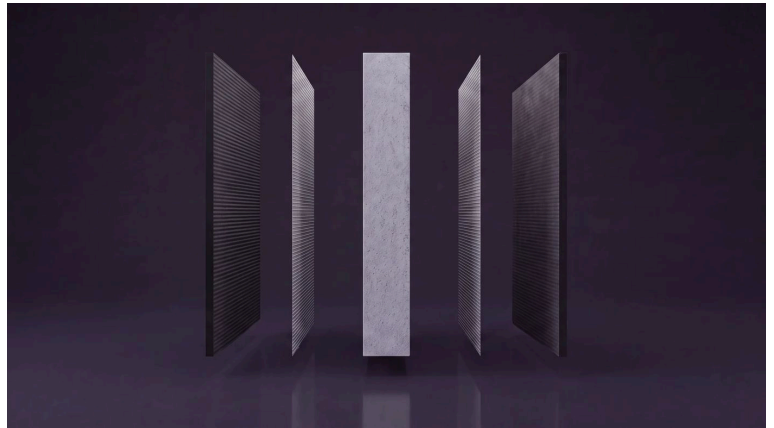
الأسئلة من 1 إلى 6: النموذج والخطة والموعد

أرسلوها كما هي. أنتم لا تبحثون عن الحماس، بل عن أرقام وأسماء وتواريخ. والإجابات المبهمة إجابة أيضًا.

أسألوا هذا	الإجابة الجيدة تبدو هكذا	انسحبوا إذا سمعتم
1. ماذا تحتاجون منا لتبدؤوا؟	موجز بالهدف والجمهور والقنوات والمدة، مع ملفات CAD أو STEP أو صور أو رسوم أولية، ودليل الهوية، ومرجعين.	«أرسلوا لنا فيديو يعجبكم فقط.»
2. كيف تحافظون على دقة منتجنا في كل لحظة مقربة؟	يُبنى النموذج من ملفات CAD أو الرسومات، وتُطابق اللقطات المقربة مع القطعة الحقيقية أو مع مهندسكم.	«سنطابقه بالعين من الصور.»
3. هل نعلم السيناريو والستوري بورد قبل بدء التحريك؟	نعم: السيناريو، ثم ستوري بورد لحظة بلحظة مع التوقيت، ويُعتمدان كلاهما قبل تحريك أي لحظة.	«نفضّل أن نعرض عليكم شيئًا مكتملاً.»
4. متى نرى مظهر الفيلم؟	لقطات النمط: بضع صور مكتملة تثبت الإضاءة والخامات والألوان قبل التحريك.	«سترونه في النهاية.»
5. متى نرى الستوري بورد وأول مسودة متحركة، محسوبة من اكتمال الموجز؟	عدد من أيام العمل لكل منهما، مع تحديد معنى «مكتمل».	«في أقرب وقت ممكن»، أو لا رقم على الإطلاق.
6. كم جولة تعديل مشمولة، وما الذي يُحتسب جولة؟	عدد ثابت عند الستوري بورد ولقطات النمط والمونتاج، والجولة قائمة ملاحظات واحدة موحدة.	«تعديلات غير محدودة.»

لماذا السؤالان 2 و4 هما الأهم

معظم الأفلام المخيبة ليست سيئة التحريك، بل تعرض المنتج الخطأ في الإضاءة الخطأ. والإجابتان تكشفان إن كان الاستوديو يثبت المنتج والمظهر قبل أن ينفق أسابيع على الحركة.



لقطة من أنيميشن ثلاثي الأبعاد من Maverick Frame.

الاختبار، الجزء الثاني

الأسئلة من 7 إلى 12: الجودة والنسخ والملفات

انسحبوا إذا سمعتم	الإجابة الجيدة تبدو هكذا	اسألوا هذا
7. كيف تفحصون الجودة قبل التسليم؟	تُفحص اللقطات بالدقة الكاملة، والحركة بالسرعة الكاملة، ويُطابق المونتاج مع السطوري بورد المعتمد.	«فنانونا ذوو خبرة كبيرة.»
8. هل يمكنكم إظهار ما يحدث في الداخل؟	مقاطع عرضية ومناظر مكفكة وتسلسلات بطيئة من النموذج نفسه، مع تسميات حيث يحتاجها مهندسوكم.	«نتج لقطات جمالية فقط.»
9. من يتولى المونتاج والصوت والنصوص على الشاشة؟	مختص مونتاج من فريق الاستوديو نفسه، يبني المونتاج وفق السطوري بورد ويعمل من نصوصكم المعتمدة.	«نسلم اللقطات وتتلون المونتاج.»
10. أي نسخ تسلمونها لكل قناة؟	نسخة رئيسية 16:9 مع 9:16 و1:1 والفيدوهات المتكررة والنسخ القصيرة التي يحتاجها الإطلاق، يُتفق عليها قبل التحريك.	«نرسل ملفًا واحدًا وتغيرون مقاسه.»
11. هل تأتي الصور الثابتة والأفلام اللاحقة من المشاهد نفسها؟	نعم: الصور الثابتة ونسخ مواقع التواصل والفيلم التالي تعيد استخدام النموذج، فيكلف العمل اللاحق أقل.	«كل فيلم مشروع جديد.»
12. من ينتج الفيلم تحديدًا، وهل يُسند أي جزء لطرف آخر؟	أدوار محددة في فريق الاستوديو نفسه، أو «نعم، التعليق الصوتي» بصراحة ومع السبب.	«شيكتنا»، أو تردد، أو صمت.

6 - 0

9 - 7

12 - 10

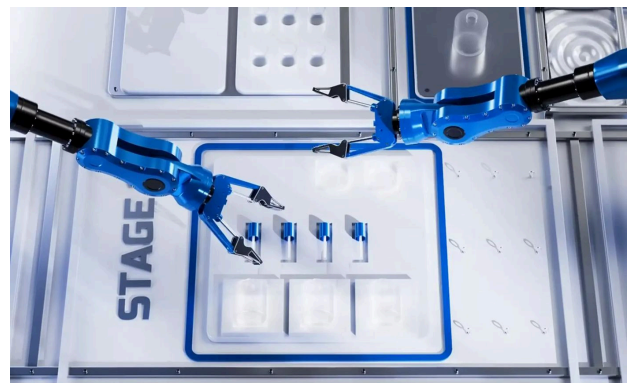
انسحبوا، مهما بدا معرض الأعمال قويًا

اطلبوا لقطة نمط واحدة مدفوعة قبل الالتزام بالفيلم

إجابة جيدة: تعاقبوا، واطلبوا موعد السطوري بورد كتابةً

السؤال الذي تهرب منه الاستوديوهات أكثر من غيره هو رقم 12

إسناد العمل إلى طرف آخر شائع وليس سيئًا دائمًا، لكن إخفاءه هو المشكلة، فلا يمكنكم إصلاح لقطة مقرّبة خاطئة أو موعد إطلاق فانت مع فريق لم تلتقوا به قط.



لقطة من أنيميشن ثلاثي الأبعاد من Maverick Frame.

أرسلوها

رسالة واحدة، ثلاثة استوديوهات، يوم واحد

لا تحتاجون إلى مكالمات لإجراء الاختبار. الصقوا الرسالة أدناه، وأرفقوا ما لديكم، وأرسلوها إلى الاستوديوهات الثلاثة في قائمتكم المختصرة في الوقت نفسه. والفرق بين الردود عادةً من الفقرة الثانية.

الرسالة التي ترسلونها

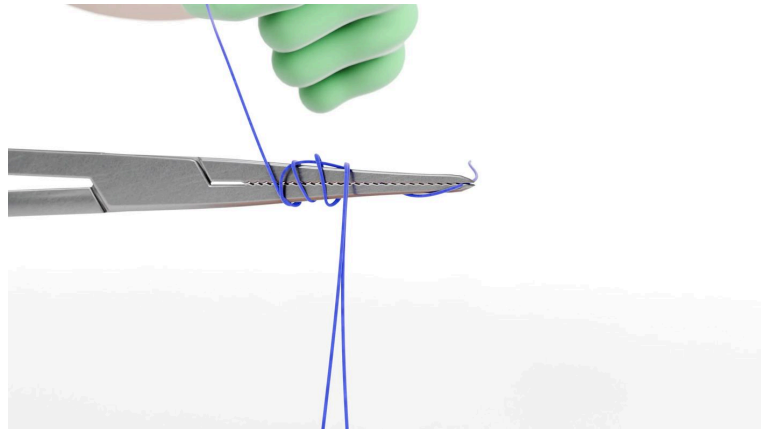
01	الموضوع	أنيميشن ثلاثي الأبعاد لـ [المنتج أو الآلة أو المشروع]، عرض سعر واثنًا عشر سؤالاً
02	السطر 1	نحتاج إلى [فيلم إطلاق / فيديو توضيحي / فيلم طريقة عمل / جولة ثلاثية الأبعاد] مدته نحو [المدة] لـ [القنوات] بحلول [التاريخ].
03	السطر 2	مرفق: الموجز، وملفات CAD أو الرسومات، والصور أو الرسوم الأولية، ودليل الهوية، ومرجعان يعجباننا.
04	السطر 3	نرجو الإجابة عن الأسئلة الاثني عشر أدناه بأرقام وأسماء، لا بنطاقات.
05	السطر 4	الصقوا الأسئلة من 1 إلى 12 من الصفحتين 03 و04.
06	السطر 5	ستستخذ القرار خلال أسبوع من استلام الردود الثلاثة.

كيف سنجيب نحن

أرقامنا موجودة في الصفحة التالية، بالصيغة نفسها، لتقيّمونا بالاختبار نفسه.

ما الذي تشترك فيه الردود الجيدة

إنها قصيرة. تجيب بأيام العمل وبالدولار، وتسمّي الأشخاص، وتطرح عليكم سؤالاً أو اثنين عن ملفاتهم وأين سيُعرض الفيلم.



لقطة من أنيميشن ثلاثي الأبعاد من Maverick Frame.

التكلفة

أسعار السوق وشروطنا، لتتحققوا من أي عرض سعر

نطاقات نرصدها في السوق خلال عام 2026، من المستقل إلى الاستوديو. استخدموها للتحقق من أي عرض سعر، بما في ذلك عرضنا.

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

هذه مدد التسليم وشروط التعديل المعتادة لدينا. نعتمدها في عروض الأسعار ما لم يتطلب المشروع غير ذلك، وحينها نوضح الأمر قبل بدء العمل.

المعيار لدى MAVERICK FRAME

المرحلة أو المخرج

المسودة الأولى للصورة الثابتة	من 3 إلى 5 أيام عمل من استلام موجز مكتمل
صور نهائية، حزمة من 5 إلى 8	من 2 إلى 3 أسابيع، بما فيها المسودات
رسوم متحركة حتى دقيقة واحدة	من 4 إلى 6 أسابيع، تبدأ بلوحة القصة والمعاينة
جولات التعديل المشمولة	جولتان في مرحلة المسودة، وجولة واحدة على الصورة النهائية
ما الذي يُحتسب جولة	قائمة ملاحظات واحدة موحدة تُرسل دفعة واحدة
التسليم العاجل	نصف المدة مقابل زيادة نحو 40%، متى سمح الجدول بذلك

اختاروا الاستوديو قبل أن يحترق الموعد النهائي

ليست المشاريع الأعلى كلفة التي نراها تلك التي جاء موجزها ضعيفًا، بل تلك التي كُلف بها على عجل، بعد أن أخفق المورد الأول ولم يتزحزح موعد الإطلاق. قَيِّمُوا استوديو أو اثنين ما دام لا شيء عاجلاً.

ملاحظة عن الفريق الداخلي: يحتاج فنان واحد إلى نحو عشرة اشتراكات برمجية ومحطة عمل ومجموعة من المهارات المجاورة، من النمذجة والإضاءة إلى المعالجة اللاحقة والتواصل مع العملاء. ولا يُؤتي ذلك ثماره إلا إذا كان هذا الشخص مشغولاً كل يوم. وما دون ذلك، فالحساب وحده يَرْجَحُ الاستعانة بمصادر خارجية.

الخطوة التالية

أرسلوا إلينا ما لديكم بالفعل

المخططات أو نموذج ثلاثي الأبعاد أو صور فوتوغرافية أو مسودة موجز، في أي حالة كانت. سنرد عليكم بنطاق عمل وسعر والأسئلة التي تحددنها، كتابةً ومن دون مكالمات مبيعات.

maverickframe.com/contacts/	نموذج التواصل
maverickframe.com/ar/services/3d-animation-services/	الأنيميشن ثلاثي الأبعاد
ردّوا على الرسالة التي وصلتمكم فيها هذا الدليل.	أو ببساطة

كتبه من يقرؤون هذه الموجزات

Dim Kuzmenko أحد مؤسسي Maverick Frame Studio. الأرقام الواردة في هذا الدليل مصدرها بريدنا الوارد وقائمة أسعارنا، لا استطلاع قطاعي.