



UYGULAMA REHBERİ / 2026 BASKISI

Filminiz Oyuncak Gibi Görünmeden Önce On İki Soru.

Bir 3D animasyon sözleşmesi imzalamadan önce sorun. Çalışmaya değer bir stüdyo on ikisini de tek bir e-postada yanıtlar. Yanlış stüdyo ise sahne dosyalarının kimde durduğunu sorduğunuzda sessizleşir.

BURADAN BAŞLAYIN

Her sorun imzadan önce zaten görünüyordu

3D animasyon projeleri nadiren showreel'de batar. Her stüdyonun birkaç güzel çekimi vardır. Projeler aşağıdaki beş noktada batar ve biri sorsaydı, her biri daha ilk e-postada fark edilebilirdi.

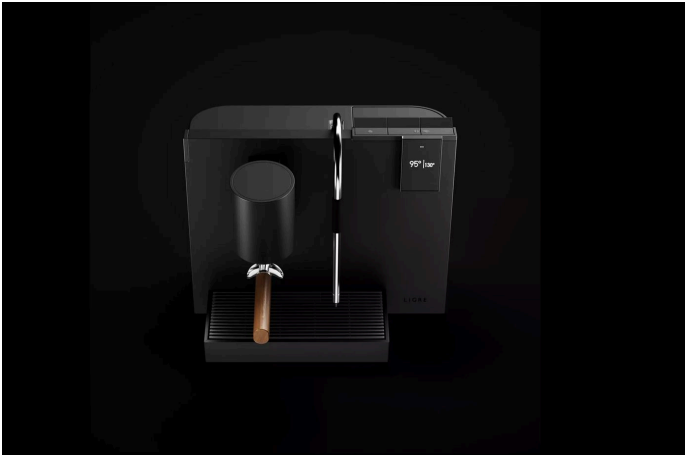
SATIŞ GÖRÜŞMESİNDE VERİLEN SÖZ

ÜÇÜNCÜ HAFTADA ORTAYA ÇIKAN

01	“Showreel’imiz gibi fotogerçekçi”	Plastik malzemeler, düz ışık ve havada süzülen hareketler. Premium bir ürün oyuncak gibi görünüyor ve izleyiciler filmi saniyeler içinde geçiyor.
02	“Fotoğraflarınızdan modelleriz”	Oranlar, düğmeler ve birleşim yerleri kayıyor. Filmi izleyen ilk mühendis bunun sizin ürününüz olmadığını fark ediyor.
03	“Her kanala tek film”	Tek bir kurgu yatırımcılara, alıcılara ve teknisyenlere birden hizmet etmeye çalışıyor; kimine fazla teknik, kimine fazla belirsiz kalıyor.
04	“Değişiklikler sorun değil”	Geri bildirim final render’dan sonra geliyor. Her düzeltme günlere mal oluyor, lansman ya da fuar tarihi kayıyor.
05	“Animatörümüz harika”	Dosyalar da takvim de tek bir serbest çalışanın elinde. O başka işler alınca filminiz duruyor.

Bir showreel değil, bir süreç seçiyorsunuz.

Sonraki iki sayfadaki on iki soru süreci test eder. Her biri yukarıdaki sorunlardan birine karşılık gelir ve her birinin kontrol edebileceğiniz bir yanıtı vardır.



Maverick Frame 3D animasyonundan bir kare.

TEST, BİRİNCİ BÖLÜM

Sorular 1-6: model, plan, tarih

Bunları olduğu gibi gönderin. Aradığınız şey heves değil; rakamlar, isimler ve tarihler. Belirsiz yanıtlar da bir yanıttır.

ŞUNU SORUN

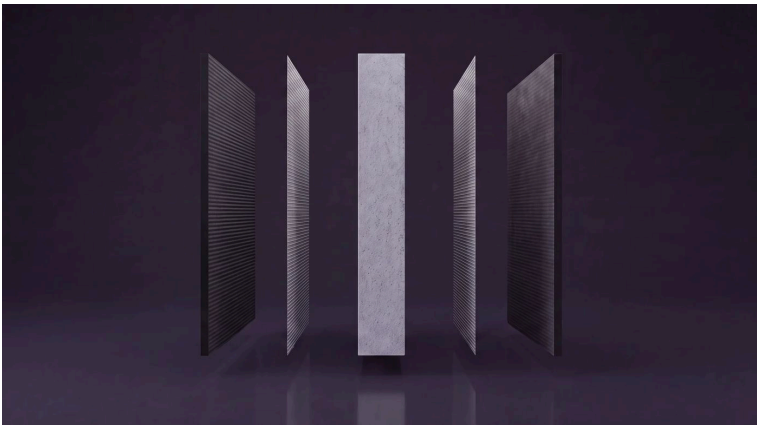
İYİ BİR YANIT ŞÖYLEDİR

ŞU DURUMDA VAZGEÇİN

1. Başlamak için bizden neye ihtiyacınız var?	Hedef, kitle, kanallar ve süreyi içeren bir brief; ayrıca CAD veya STEP dosyaları, fotoğraflar veya eskizler, marka kitabı ve iki referans.	"Beğendiğiniz bir videoyu gönderin, yeter."
2. Ürününüzün her yakın planda birebir doğru görünmesini nasıl sağlıyorsunuz?	Model CAD'inizden veya çizimlerinizden kurulur; yakın planlar gerçek parçayla ya da mühendisinizle kontrol edilir.	"Fotoğraflardan göz kararı eşleştiririz."
3. Animasyon başlamadan senaryo ve storyboard onaylıyor muyuz?	Evet: önce senaryo, sonra süreleriyle çekim çekim bir storyboard; ikisi de herhangi bir çekimin animasyonuna başlanmadan onaylanır.	"Size bitmiş bir şey göstermeyi tercih ederiz."
4. Filmin görünümünü ne zaman görüyoruz?	Stil kareleri: animasyondan önce ışığı, malzemeleri ve rengi sabitleyen birkaç bitmiş kare.	"Sonunda görürsünüz."
5. Eksiksiz bir brief'ten itibaren storyboard'u ve ilk animatiği ne zaman görürüm?	Her biri için iş günü cinsinden bir sayı ve "eksiksiz"i ne demek olduğu.	"En kısa sürede" ya da hiç sayı yok.
6. Kaç revizyon turu dahil ve bir tur neyi kapsar?	Storyboard'da, stil karelerinde ve kurguda sabit bir sayı; bir tur, birleştirilmiş tek bir listedir.	"Sınırsız revizyon."

2. ve 4. sorular neden en önemlisi

Hayal kırıklığı yaratan filmlerin çoğunun sorunu kötü animasyon değildir. Yanlış ürünü yanlış ışıkta gösterirler. İki yanıt da stüdyonun haftalarca animasyonla uğraşmadan önce ürünü ve görünümü netleştirip netleştirmediğini gösterir.



Maverick Frame 3D animasyonundan bir kare.

TEST, İKİNCİ BÖLÜM

Sorular 7-12: kalite, versiyonlar, dosyalar

ŞUNU SORUN

İYİ BİR YANIT ŞÖYLEDİR

ŞU DURUMDA VAZGEÇİN

7. Teslimden önce kaliteyi nasıl kontrol ediyorsunuz?

Kareler tam çözünürlükte, hareket tam hızda, kurgu onaylı storyboard'a göre kontrol edilir.

"Sanatçılarımız çok deneyimli."

8. Bir şeyin içeride nasıl çalıştığını gösterebilir misiniz?

Aynı modelden kesitler, patlatılmış görünüm ve yavaşlatılmış sekanslar; mühendislerinizin istediği yerde etiketlerle.

"Biz sadece vitrin çekimleri yaparız."

9. Kurguyu, sesi ve ekran metinlerini kim yapıyor?

Stüdyonun kendi ekibinden, storyboard'a göre kurgulayan ve onaylı metninle çalışan bir kurgucu.

"Çekimleri teslim ederiz, kurguyu siz yaparsınız."

10. Her kanal için hangi versiyonları teslim ediyorsunuz?

16:9 ana film ile lansmanın gerektirdiği 9:16, 1:1, döngü ve kısa versiyonlar; animasyondan önce kararlaştırılır.

"Tek dosya göndeririz, boyutunu siz ayarlarsınız."

11. Durağan görseller ve sonraki filmler aynı sahnelerden çıkabilir mi?

Evet: görseller, sosyal medya kurguları ve sonraki film aynı modeli kullanır; sonraki işler daha az tutar.

"Her film yeni bir iştir."

12. Filmi tam olarak kim yapıyor, bir kısmı başkasına devrediliyor mu?

Stüdyonun kendi ekibinden isimleri belli roller ya da gerekçesiyle dürüst bir "evet, seslendirme".

"Ağımız", bir duraksama ya da sessizlik.

10 - 12

İYİ YANIT: ANLAŞIN VE STORYBOARD TARİHİNİ YAZILI İSTEYİN

7 - 9

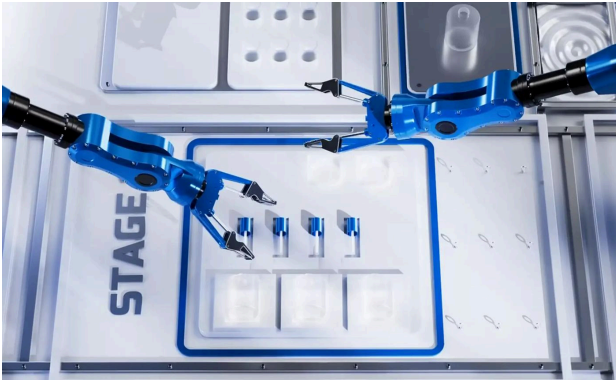
FİLMİN TAMAMINI SİPARİŞ ETMEDEN ÖNCE ÜCRETLİ BİR STİL KARESİ İSTEYİN

0 - 6

SHOWREEL NE KADAR GÜÇLÜ GÖRÜNÜRSE GÖRÜNSÜN VAZGEÇİN

Stüdyoların en sık kaçtığı soru 12. soru

İşi başkasına devretmek yaygındır ve her zaman kötü değildir. Sorun onu gizlemektir; çünkü yanlış bir yakın planı ya da kaçırılmış bir lansman tarihini hiç tanımadığınız bir ekiple düzeltemezsiniz.



Maverick Frame 3D animasyonundan bir kare.

GÖNDERİN

Tek e-posta, üç stüdyo, tek gün

Testi yapmak için bir görüşmeye gerek yok. Aşağıdaki e-postayı yapıştırın, elinizdekileri ekleyin ve kısa listenizdeki üç stüdyoya aynı anda gönderin. Yanıtlar arasındaki fark genellikle ikinci paragrafta belli olur.

GÖNDERİLECEK E-POSTA

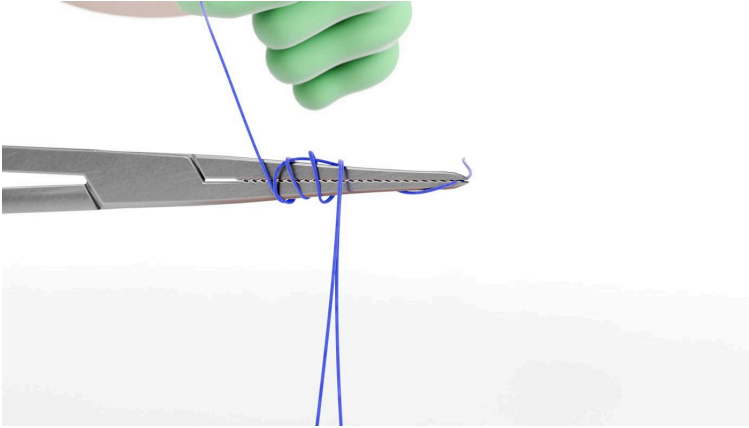
01	Konu	[ürün, makine veya proje] için 3D animasyon: fiyat teklifi ve on iki soru
02	Satır 1	[Kanallar] için [tarih] tarihine kadar yaklaşık [süre] uzunluğunda [bir lansman filmi / bir tanıtım videosu / bir çalışma prensibi filmi / bir sanal gezinti] gerekiyor.
03	Satır 2	Ekte: brief, CAD veya çizimler, fotoğraflar veya eskizler, marka kitabı ve beğendiğimiz iki referans.
04	Satır 3	Lütfen aşağıdaki on iki soruyu aralıklarla değil, rakamlar ve isimlerle yanıtlayın.
05	Satır 4	03 ve 04. sayfalardaki 1-12. soruları buraya yapıştırın.
06	Satır 5	Üç yanıtın tamamını aldıktan sonraki bir hafta içinde karar vereceğiz.

İyi yanıtların ortak noktası

Kısayırlar. İş günü ve dolar cinsinden yanıt verir, kişilerin adını söyler, size dosyalarınız ve filmin nerede yayınlanacağı hakkında bir iki soru sorarlar.

Biz ne yanıt verirdik

Kendi rakamlarımız bir sonraki sayfada, aynı formatta; bizi de aynı testle puanlayabilirsiniz.



Maverick Frame 3D animasyonundan bir kare.

MALİYETLER

Piyasa fiyatları ve koşullarımız, her teklifi kontrol edebilmeniz için

2026'da piyasada gördüğümüz aralıklar, serbest çalışandan stüdyoya. Bizimki dahil her teklifin sağlamasını yapmak için kullanın.

TESLİM EDİLEN İŞ	SERBEST ÇALIŞAN	STÜDYO
Tek dış mekan görseli	\$100 - 300	\$250 - 600
Tek iç mekan görseli	\$120 - 350	\$300 - 700
5 - 8 açılık paket	\$600 - 1.500	\$1.500 - 4.000
Animasyon, dakika başına	\$1.000 - 3.000	\$3.000 - 8.000

Standart teslim sürelerimiz ve revizyon koşullarımız. Bir proje farklı bir şey gerektirmedikçe teklifimiz bunlara dayanır; gerektiriyorsa bunu iş başlamadan söyleriz.

AŞAMA VEYA TESLİM	MAVERICK FRAME STANDARDI
Bir görselin ilk taslağı	Eksiksiz bir brief'ten itibaren 3 ila 5 iş günü
Bitmiş görseller, 5 - 8 görsellik paket	2 ila 3 hafta, taslaklar dahil
Bir dakikaya kadar animasyon	4 ila 6 hafta, önce storyboard ve ön izleme
Dahil revizyon turları	Taslak aşamasında iki, final görselde bir
Bir tur neyi kapsar	Tek seferde gönderilen, birleştirilmiş tek bir yorum listesi
Acil teslim	Takvim uygunsa yarı sürede, yaklaşık %40 ek ücretle

Teslim tarihi alev almadan bir stüdyo belirleyin

Gördüğümüz en pahalı projeler, brief'i zayıf olanlar değil. İlk tedarikçi başarısız olduktan sonra, lansman tarihi yerinden oynamazken panik içinde verilen işler. Hiçbir şey acil değilken bir iki stüdyoyu değerlendirin.

Şirket içi ekip üzerine bir not: tek bir 3D sanatçısı yaklaşık on yazılım aboneliğine, bir iş istasyonuna ve modelleme, ışıklandırma, post prodüksiyon ve müşteri iletişimi gibi bir dizi yan beceriye ihtiyaç duyar. Bu, ancak o kişi her gün dolu olduğunda karşılığını verir. Bunun altında hesap kendiliğinden dış kaynak kullanımından yanadır.

SONRAKİ ADIM

Elinizde ne varsa bize gönderin

Planlar, bir model, fotoğraflar ya da bir brief taslağı, hangi durumda olursa olsun. Kapsam, fiyat ve bunları belirleyen sorularla yazılı olarak yanıt veririz, satış görüşmesi yapmadan.

İletişim formu	maverickframe.com/contacts/
3D animasyon prodüksiyonu	maverickframe.com/tr/hizmetler/3d-animasyon/
Ya da kısaca	bu rehberin geldiği e-postayı yanıtlayın.

Bu brief'leri okuyan ekip tarafından yazıldı

Dim Kuzmenko, Maverick Frame Studio'nun kurucu ortağıdır. Bu rehberdeki rakamlar bir sektör anketinden değil, kendi gelen kutumuzdan ve kendi fiyat listemizden geliyor.