

UYGULAMA REHBERİ / 2026 BASKISI

On İki Soru Filminiz Lansmanı Kaçırmadan Önce.

Mimari animasyon sözleşmesi imzalamadan önce sorun. Çalışmaya değer bir stüdyo on ikisini de tarih ve kare sayılarıyla tek bir e-postada cevaplar. Yanlış olanı dördüncü soru civarında susar.

Dim Kuzmenko
Kurucu Ortak, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

BURADAN BAŞLAYIN

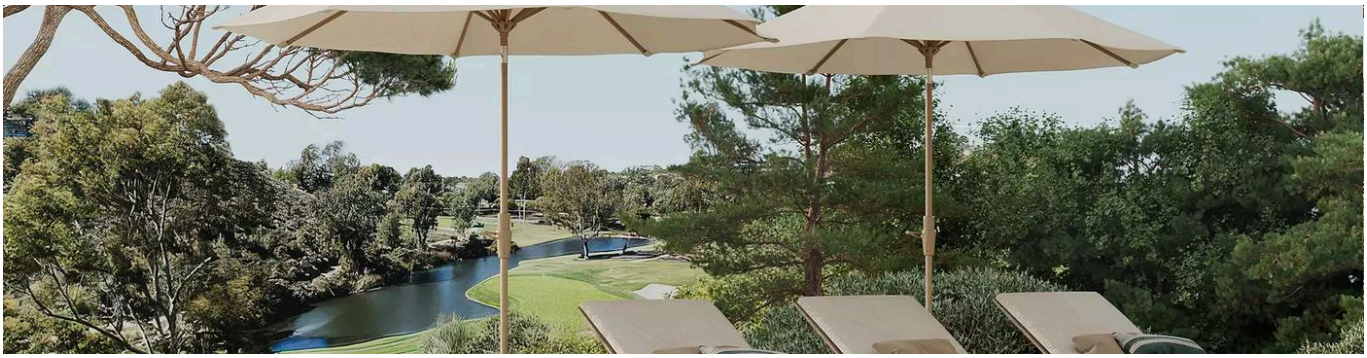
Her hata imzadan önce zaten görünüyordu

Mimari animasyon projeleri nadiren kamera işçiliği yüzünden başarısız olur. Akıcı showreel'ler her yerde. Aşağıdaki beş şey yüzünden başarısız olurlar ve biri sorsaydı, her biri daha ilk e-postada fark edilebilirdi.

	SATIŞ GÖRÜŞMESİNDE VERİLEN SÖZ	BEŞİNCİ HAFTADA ÖĞRENDİĞİNİZ
01	**"Hızlıca teslim ederiz"**	Görseller çok geç geliyor: film lansman etkinliğinden sonra teslim ediliyor. İkinci bir kurguya, sosyal medya için kısa versiyonlara hiç vakit kalmıyor.
02	**"Film başına fiyat, basit ve net"**	Her mecra farklı bir görsel gerektiriyor: web sitesi döngüsü, dikey reel, 30 saniyelik reklam ve karelerden alınan görseller, sahne hazır olduğu halde ayrı ayrı yeni iş olarak fiyatlanıyor.
03	**"Bizzat ben ilgilenirim"**	Serbest çalışan teslimden sonra ulaşılamıyor: peyzaj değişiyor, serbest çalışan başka bir projede ve çekimi yeniden render almak için kamera yollarını kimse açamıyor.
04	**"Kendi 3D ekibimiz"**	Ajanslar 3D işlerini sıklıkla dışarıya veriyor: çizimleriniz hiç tanımadığınız bir taşerona gidiyor ve storyboard'a yazılan her not iki gelen kutusundan geçiyor.
05	**"Animasyonu biz yaparız, görseller başka yerden"**	Tedarikçiler üretim döngüsünü bölüyor: görsel stüdyosunun modeli animasyon için temiz açılmıyor. Bina yeniden kuruluyor ve film ile görseller artık birbirini tutmuyor.

Bir portfolyo seçmiyorsunuz. Bir süreç seçiyorsunuz.

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



Maverick Frame prodüksiyon render'ı.

TEST, BİRİNCİ BÖLÜM

Sorular 1 - 6: zaman ve para

Bunları olduğu gibi gönderin. Heves aramıyorsunuz; rakam, isim ve tarih arıyorsunuz. Belirsiz bir cevap da bir cevaptır.

BUNU SORUN	İYİ BİR CEVAP ŞÖYLEDİR	VAZGEÇME İŞARETİ
1. Eksiksiz bir brief'ten itibaren storyboard'u ve ilk ön izlemeyi ne zaman görürüm?	Her biri için iş günü sayısı ve final render'dan önce kamera yollarının düşük çözünürlüklü bir ön izlemesi.	İlk gördüğünüz şey bitmiş film.
2. Bitmiş film hangi tarihte teslim edilir ve bunu ne kaydırabilir?	Bir tarih, bir dakikaya kadar film için yaklaşık 4 ila 6 hafta, artı onu neyin kaydıracağı: geç gelen çizimler, değişen bir storyboard.	Koşulsuz bir tarih ya da hiç tarih yok.
3. Teslim tarihi bir hafta öne çekilirse ne olur?	Fiyatı belli bir acil teslim seçeneği: kabaca yarı sürede, yaklaşık %40 ek ücretle.	Hiç fiyat vermeden "Hallederiz".
4. İkinci bir kurgu ne kadar tutar: dikey reel, 30 saniyelik versiyon, karelerden görseller?	Ana filmden belirgin şekilde daha az, çünkü sahne ve kameralar hazır; bu yeniden kurulum değil, yeniden kadrajlama ve kurgudur.	Her kurgu yeni bir film gibi fiyatlanıyor.
5. Kaç kare render alacaksınız ve ek süre ne kadar tutar?	Kare hızı ve sayısı, örneğin 24 fps x 60 s = 1.440 kare, ayrıca ek saniye ya da çekim başına bir fiyat.	Kare hızı olmadan "yaklaşık bir dakika".
6. Kaç revizyon turu dahil ve bir tur neyi kapsar?	Sabit bir sayı: genellikle ön izleme aşamasında iki, finalde bir tur; bir tur, birleştirilmiş tek bir yorum listesidir.	"Sınırsız revizyon". Bu, kimsenin onları fiyatlandırmadığı anlamına gelir.

Neden en çok 4. ve 5. sorular önemli

Bir film nadiren tek bir dosyadır. Lansman tam kurguyu, web sitesi bir döngüyü, sosyal medya dikey bir reel'i, broşür ise karelerden birkaç görseli ister. Kare sayısı ve her ek kurgunun fiyatı gerçek bütçenizi belirler.



Maverick Frame prodüksiyon render'ı.

TEST, İKİNCİ BÖLÜM

Sorular 7 - 12: insanlar ve dosyalar

BUNU SORUN	İYİ BİR CEVAP ŞÖYLEDİR	VAZGEÇME İŞARETİ
7. Filmimi tam olarak kim modelleyecek, canlandıracak ve kurgulayacak?	Stüdyonun kendi ekibinden isimleriyle roller, kurguyu kimin yaptığı dahil, ve gündelik işlerde kiminle konuşacağınız.	“Partnerlerimiz”, “ağımız” ya da sessizlik.
8. İşin herhangi bir kısmı başka bir firmaya veriliyor mu?	“Hayır” ya da gerekçesiyle dürüst bir “evet, seslendirme” veya “müzik lisansı”.	Bir duraksama, ardından “güvendiğimiz bir ekibimiz var”.
9. İrtibat kişim yoksa projeyi kim devralır?	Dosyayı zaten tanıyan ikinci bir kişi.	Her şey tek bir kişinin müsait olmasına bağlı.
10. Sahneyi ve kamera yollarını kim, ne kadar süre saklıyor?	Stüdyo çalışma sahnesini arşivler; bir çekim aylar sonra yeni bir cephe ya da mevsimle yeniden render alınabilir.	Teslimden sonra yalnızca final video dosyası kalıyor.
11. Aynı model bize görseller ve 360 görünümler de verebilir mi?	Evet, aynı model ve malzemelerden; böylece film, görseller ve tur birbirini tutar.	“Bunun için bir partner getiririz.”
12. Bu hafta başlamak için benden neye ihtiyacınız var?	Kısa bir liste: çizimler, arsa fotoğrafları, bir iki referans film, süre ve filmin nerede oynatılacağı.	Teklif vermeden önce otuz sayfalık bir anket.

10 - 12

İYİ CEVAP: ANLAŞIN VE STORYBOARD TARİHİNİ YAZILI İSTEYİN

7 - 9

TÜM FİLME GEÇMEDEN ÖNCE ÜCRETLİ BİR STORYBOARD VE ÖN İZLEME İSTEYİN

0 - 6

VAZGEÇİN, SHOWREEL NE KADAR GÜÇLÜ GÖRÜNÜRSE GÖRÜNSÜN

Stüdyoların en sık kaçtığı soru 8. soru

Taşeron kullanmak yaygındır ve her zaman kötü değildir. Sorun onu gizlemektir, çünkü konuşmanıza izin verilmeyen bir ekiple zamanlama ya da kalite sorununu çözemezsiniz. Soruyu açıkça sorun ve cevabın ne kadar geciktiğine dikkat edin.



Maverick Frame prodüksiyon render’ı.

GÖNDERİN

Tek e-posta, üç stüdyo, bir gün

Testi yapmak için bir görüşmeye ihtiyacınız yok. Aşağıdaki e-postayı yapıştırın, elinizde olanı ekleyin ve kısa listenizdeki üç stüdyoya aynı anda gönderin. Cevaplar bir iş günü içinde gelir ve aralarındaki fark genellikle ikinci paragrafta belli olur.

		GÖNDERİLECEK E-POSTA
01	**Konu**	[proje] için mimari animasyon, teklif ve on iki soru
02	**Satır 1**	[tarih] tarihine kadar [lansman / web sitesi / satış ofisi] için [şehir] şehrindeki [bina tipi] projesinin [süre] saniyelik animasyonuna ihtiyacımız var.
03	**Satır 2**	Ekte: çizimler, arsa fotoğrafları ve beğendiğimiz iki referans film.
04	**Satır 3**	Lütfen aşağıdaki on iki soruyu aralıklarla değil, rakamlar ve isimlerle cevaplayın.
05	**Satır 4**	03 ve 04. sayfalardaki 1 - 12 arası soruları buraya yapıştırın.
06	**Satır 5**	Üç cevabı da aldıktan sonra bir hafta içinde karar vereceğiz.

İyi cevapların ortak noktası

Kısadırlar. İş günü ve dolar cinsinden cevap verir, kare sayısını belirtir, kişilerin adını verir ve size filmin nerede oynatılacağına dair bir iki soru sorarlar.

Bizim cevabımız

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



Maverick Frame prodüksiyon render'ı.

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	MAVERİCK 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/
Animasyon işleri	maverickframe.com/tr/hizmetler/mimari-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.