

UYGULAMA REHBERİ / 2026 BASKISI

On İki Soru Tanıtım Filminiz Lansmanı Kaçırmadan.

3D ürün animasyonu sözleşmesi imzalamadan önce sorun. Çalışmaya değer bir stüdyo on ikisini de tek bir e-postada cevaplar. Yanlış olanı ön izleme sorusu civarında susar.

Dim Kuzmenko
Kurucu Ortak, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

BURADAN BAŞLAYIN

Her hata imzadan önce zaten görünüyordu

Ürün animasyonu projeleri nadiren filmin görünüşü yüzünden başarısız olur. Showreel'ler her yerde iyi. Aşağıdaki beş şey yüzünden başarısız olurlar ve biri sorsaydı, her biri daha ilk e-postada fark edilebilirdi.

	SATIŞ GÖRÜŞMESİNDE VERİLEN SÖZ	ÜÇÜNCÜ HAFTADA ÖĞRENDİĞİNİZ
01	**"Lansmandan çok önce hazır"**	Görseller çok geç geliyor: ürün sayfası yayına girdiğinde storyboard hâlâ tartışılıyor. Film kampanya başladıktan sonra teslim ediliyor.
02	**"Film için tek fiyat"**	Her mecra farklı bir görsel gerektiriyor: 16:9 ana film, dikey reel, kısa döngü ve ikinci renk seçeneği ayrı ayrı yeni animasyon olarak fiyatlanıyor.
03	**"Bizzat ben ilgilenirim"**	Serbest çalışan teslimden sonra ulaşılamıyor: yeni model yılı yeni bir yüzey istiyor. Serbest çalışanın takvimi dolu ve sahneyi başka kimse açamıyor.
04	**"Kendi animasyon ekibimiz"**	Ajanslar 3D işlerini sıklıkla dışarıya veriyor: modelleme bir taşerona, ışık bir başkasına gidiyor. Klipteki her not iki gelen kutusundan geçiyor.
05	**"Modeli gönderin, biz canlandıralım"**	Tedarikçiler üretim döngüsünü bölüyor: bir şey hareket etmeden önce CAD çıktısının yeniden kurulması gerekiyor. Ürünü iki kez modelletiyor ve iki hafta kaybediyorsunuz.

Bir showreel 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. Final CAD'den itibaren storyboard'u ve ilk hareketli ön izlemeyi ne zaman görürüm?	İkisi için de tarih: önce bir storyboard, ardından tam render başlamadan kamera ve zamanlamanın basit 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 4 ila 6 hafta, artı onu neyin kaydıracağı: CAD değişiklikleri, storyboard'dan sonra eklenen çekimler.	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. Ürün modellenip ışıklandırıldıktan sonra ikinci bir format ne kadar tutar?	İlkinden çok daha az: dikey ya da kare kurgu aynı sahneden yeniden kadrajlanır.	Her format yeni bir film gibi fiyatlanıyor.
5. Kesintisiz bir döngü, bir renk varyantı ya da sahneden görseller ne kadar tutar?	Her biri için küçük bir ücret, çünkü model, malzemeler ve ışık zaten hazır.	Her biri tam animasyon ücretiyle fiyatlanıyor.
6. Kaç revizyon turu dahil ve render'dan sonra bir çekimi değiştirirsem ne olur?	Taslakta iki, finalde bir tur; bir tur, birleştirilmiş tek bir yorum listesidir. Kamera ve zamanlama ön izlemede sabitlenir, çünkü sonraki değişiklikler karelerin yeniden render alınması demektir.	"Sınırsız revizyon". Bu, kimsenin onları fiyatlandırmadığı anlamına gelir.

Neden en çok 1. soru önemli

Saniyede 24 kare ile 30 saniyelik bir film 720 render karesidir. Kamerayı ön izleme aşamasında değiştirmek birkaç saat sürer. Render'dan sonra değiştirmek her kareyi yeniden gerektirir ve lansman tarihleri tam burada kayar.



Maverick Frame prodüksiyon render'ı.

TEST, İKİNCİ BÖLÜM

Sorular 7 - 12: insanlar ve dosyalar

BUNU SORUN	İYİ BİR CEVAP ŞÖYLEDİR	VAZGEÇME İŞARETİ
7. Ürünümü tam olarak kim modelleyecek, canlandıracak ve render alacak?	Stüdyonun kendi ekibinden isimleriyle roller 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, ses tasarımı”.	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. Sahne dosyalarını kim saklıyor, bir sonraki model yılı için yeniden açabilir misiniz?	Stüdyo çalışma sahnesini arşivler ve aylar sonra yeni bir yüzey ya da kurgu için yeniden açabilir.	Teslimden sonra yalnızca render alınmış video kalıyor.
11. CAD dosyalarımızdan çalışabilir misiniz, hangi formatlarda?	İsimleriyle formatlar, genellikle neyin temizlenmesi gerektiği ve aynı modelin görseller, 360 dönüşler ya da bir konfigüratör için yeniden kullanımı.	Yeniden kurulum maliyetinden hiç söz etmeden “Elinizde ne varsa gönderin”.
12. Bu hafta başlamak için benden neye ihtiyacınız var?	Kısa bir liste: CAD, marka kılavuzu, bir iki referans film, ihtiyacınız olan formatlar ve süreler.	Teklif vermeden önce otuz sayfalık bir anket.

10 - 12

İYİ CEVAP: ANLAŞIN VE ÖN İZLEME TARİHİNİ YAZILI İSTEYİN

7 - 9

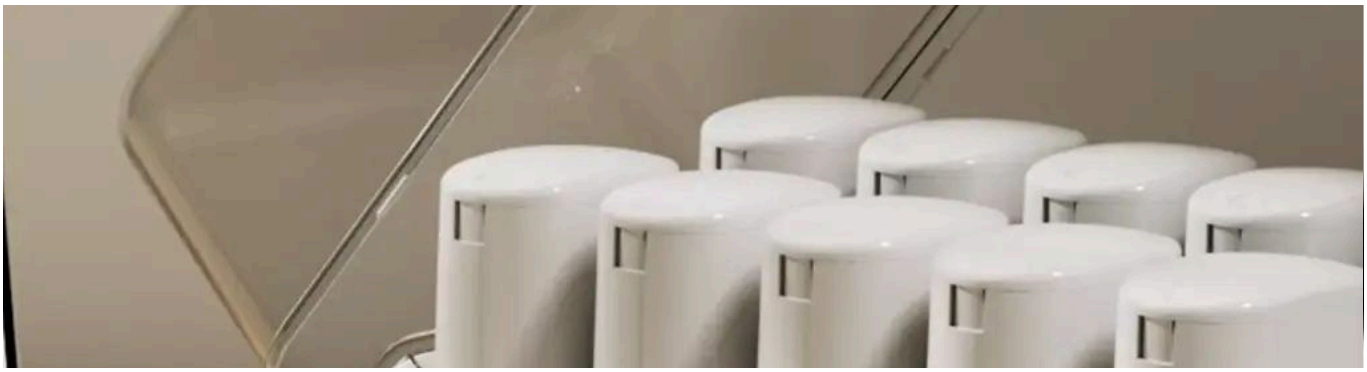
FİLME GEÇMEDEN ÖNCE ÜCRETLİ BİR TEST ÇEKİMİ İSTEYİN

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**	[ürün] için ürün animasyonu, teklif ve on iki soru
02	**Satır 1**	[tarih] tarihine kadar [lansman / web sitesi / reklam] için [formatlar] formatında [ürün] ürününün [süre] saniyelik animasyonuna ihtiyacımız var.
03	**Satır 2**	Ekte: CAD dosyaları, marka kılavuzu ve beğendiğimiz iki 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, kişilerin adını verir ve size gerçekte hangi formatlara ve sürelere ihtiyacınız olduğunu 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/
Ürün animasyonu	maverickframe.com/tr/hizmetler/3d-urun-animasyonu/
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.