



دليل عملي / إصدار 2026

40% من عملنا لم يعد صورًا ثابتة.

ما الذي تغيّر فعليًا في الإظهار المعماري، مقيسًا على مزيج مشاريعنا نحن لا على استطلاع قطاعي، وما الذي يعنيه ذلك لميزانيتك.

ابدأ من هنا

رقم واحد، من دفتر طلباتنا نحن

مقالات التوجهات في هذا القطاع تُكتب في العادة من مقالات توجهات أخرى. أما هذا الدليل فمكتوب مما كُلفنا به العملاء فعلاً، وهذا يجعله أصيق نطاقاً وأكثر فائدة: إنه مزيج مشاريع استوديو واحد، لا سوق بأكملها.

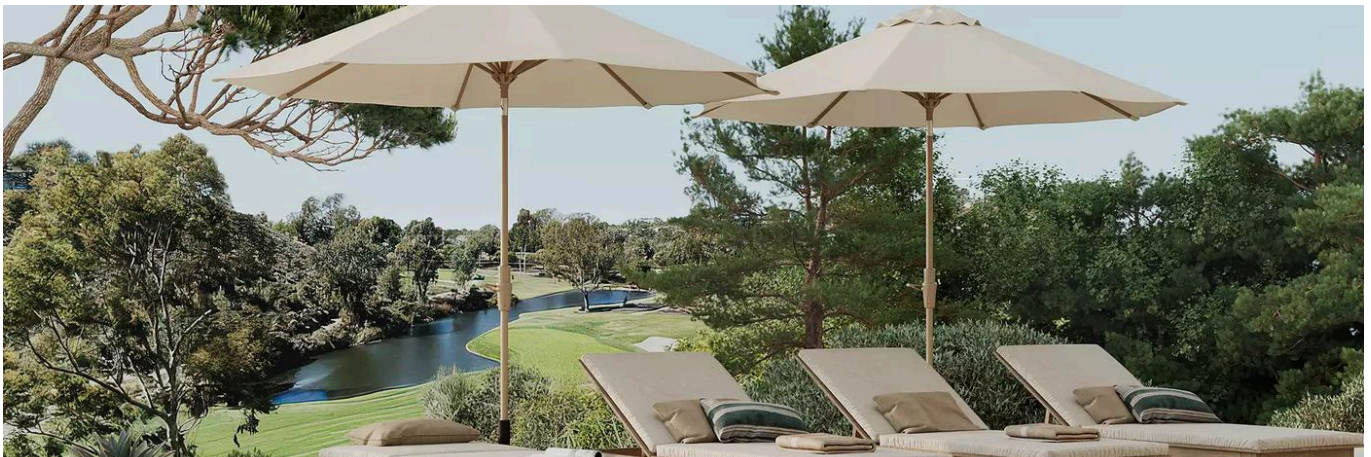
أكثر من 40% مما يُطلب منا اليوم يتضمن رسوماً متحركة أو جولة 360 أو واقعاً افتراضياً أو صوراً بانورامية، بدل الصور الثابتة أو معها.

وهذه النسبة مستمرة في الارتفاع. إنه أكبر تحوّل رأيناه على الإطلاق. Dim Kuzmenko، المؤسس

ما لا يعنيه

ما يعنيه ذلك إن كنت تكلف بالعمل

01	منافسوك يعرضون الحركة أكثر فأكثر.	أن الصور الثابتة انتهت.
02	ومجموعة صور ثابتة بجانب جولة متحركة تبدو الخيار الأقدم، حتى حين تكون الصور الثابتة أفضل.	فألوحة المطبوعة وإعلان البوابة العقارية وصفحة الكتّيب وملف طلب الترخيص كلها صور ثابتة.
03	ضع قرار الصيغ في الميزانية عن قصد، بدل أن تكتشفه عند العرض التقديمي.	الحركة تُضاف إلى أعلى قائمة المخرجات، ولا تحل محل ما تحتها.



عمل إنتاجي من Maverick Frame.

التحول 01

الزمن الحقيقي غير الكلفة، لا سقف الجودة

أكثر تطورات السنوات الأخيرة تعرّضًا لسوء الفهم. محركات الزمن الحقيقي لم تحل محل الرندر الإنتاجي، بل حلّت محل كلفة الحركة، وهذا أمر مختلف وأكبر بكثير.

01 أين يقع التوفير

في الرسوم المتحركة، بفارق كبير. عمل كان يستغرق نحو أسبوع من الرندر في محرك إنتاجي قد يعود في دقائق عبر محرك زمن حقيقي. هذا ما نقل دققة الرسوم المتحركة من شراء للمناسبات الخاصة إلى بند عادي في الميزانية.

02 أين لا يقع

في النموذج. لا بد أن يُبنى، وأن يُبنى كما ينبغي، قبل أن يستطيع أي محرك فعل شيء به. نصف العمل الخاص بالنمذجة لم يصبح أسرع.

03 تقسيمنا نحن

يُبنى النموذج ويُرندر في 3ds Max لأنه يعطي النتيجة الأفضل، ويتولى الزمن الحقيقي الرسوم المتحركة واقتصادياتها. طيقتان وأداتان، عن قصد.

04 ما حسمه السباق

في العمل المعماري، مسألة الزمن الحقيقي محسومة إلى حد كبير: D5 هو خيارنا الافتراضي، ولا يكاد أحد في الإظهار المعماري لا يزال يلجأ إلى محرك ألعاب لهذا الغرض. وهذا التوحد بحد ذاته هو الخبر.

الأثر العملي على ميزانيتك

إن كان يُعرض عليك سعر للصور الثابتة وتفكر في الرسوم المتحركة مشروعات منفصلًا لاحقًا، فاطلب الاثنين معًا. النموذج هو الكلفة المشتركة، وتكليف الحركة بعد ستة أشهر من الصور الثابتة يعني أن تدفع لإعادة بناء ما كان موجودًا، أو أن تكتشف أنه لم يعد موجودًا.



عمل إنتاجي من Maverick Frame.

التحوّل 02

أين وصل الذكاء الاصطناعي فعلاً، وأين لم يصل

لا حكم شاملاً هنا، لأن الإجابة الصادقة أن التوفير يعتمد كثيراً على المهمة. ثلاثة مواضع يكون فيها حقيقياً، وثلاثة يسبق فيها التسويق الأداة.

ليس بعد

حقيقي

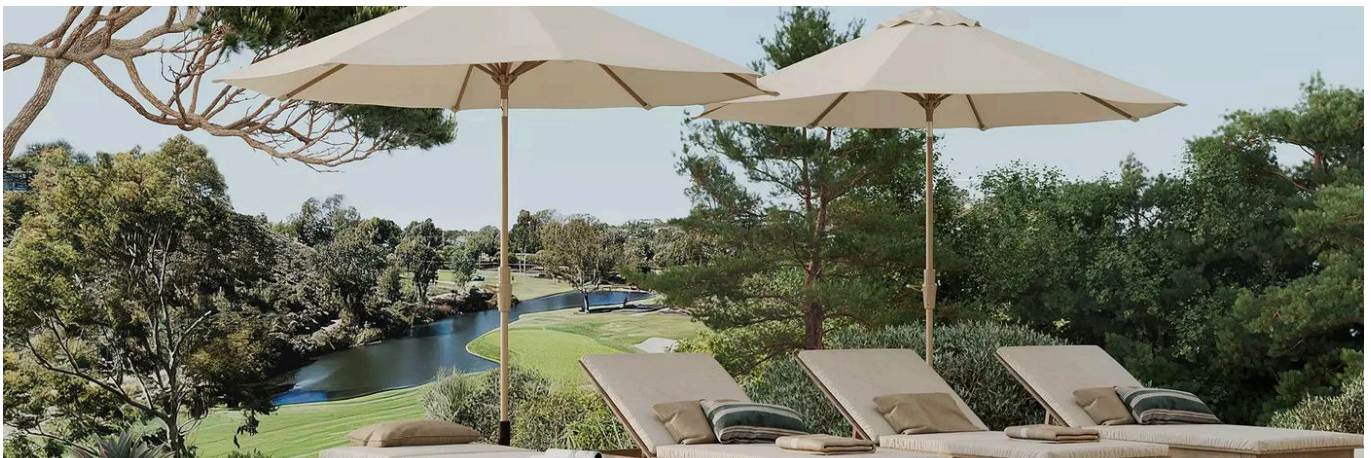
01 حيث تحمل الطبيعة الإطار. الخضرة والماء والنباتات: هنا صنع النموذج. لا يستطيع. وهذا هو الادعاء الأجدر بالتشكيك. أكبر مكاسبنا، بفارق واضح.

02 الفكرة والأجواء. خيارات سريعة في المرحلة التي لم يُحسم فيها شيء بعد. قراءة الرسومات التنفيذية. الأدوات التي تعد برندر نهائي من مجموعة رسومات تقرأها قراءة سيئة.

03 دراسات الخامات والأسطح. الذكاء الاصطناعي جيد فعلاً في الأسطح. الكتل الحضرية العارية. سياق ضيق بلا مشهد طبيعي يُستند إليه، وهنا أوسع فجوة بين مخرجات الذكاء الاصطناعي والرندر المنمذج.

النمط الكامن تحت القائمتين

أصبح الذكاء الاصطناعي بارعاً جداً في أجزاء الصورة التي تحتل الاختلاق، ولم يتقدم في الأجزاء التي يجب أن تكون صحيحة. ولهذا تحديداً صار مساعدًا مفيداً في مقدمة العملية، ولم يصبح ما يُنتج الصور التي تسلمها في النهاية.



عمل إنتاجي من Maverick Frame. خضرة وماء وصخر: الظروف التي تؤتي فيها مساعدة الذكاء الاصطناعي أكبر ثمارها.

ما العمل حيال ذلك

أربعة قرارات تستحق أن تتخذ عن قصد

01 قرّر قائمة الصيغ قبل أول عرض سعر

صور ثابتة، ورسوم متحركة، و360، وواقع افتراضي، وتجربة تفاعلية. النموذج هو الكلفة المشتركة بينها جميعًا، لذا فإن تحديد القائمة كاملة من البداية أرخص بكثير من إضافة صيغ لاحقًا. هذا أضمن بند في هذه الصفحة.

02 اسأل ما النمذج وما المولّد

لكل ما سيُعدّ أو يُقاس أو يُقدّم للترخيص أو يُباع على أساسه، تحتاج إلى هندسة حقيقية خلف الصورة. أما للأجواء والفكرة، فلا داعي للاهتمام. المهم أن تعرف أيهما تحصل عليه.

03 خطط للنموذج أصلًا لا كلفة

إن كانت هناك مرحلة ثانية، وفي التطوير العقاري غالبًا ما تكون، فإن الشروط التي يبقى بها النموذج هي التي تحدد سعر تلك المرحلة. راجع دليلنا حول ما تملكه فعلاً.

04 كُفّ عن معاملة الحركة بنَدًا كماليًا

كانت كذلك لوقت طويل، وذاكرة الأسعار عاشت أطول من واقع الإنتاج. إن لم تطلب عرض سعر للرسوم المتحركة منذ سنتين أو ثلاث، فالرقم الذي تحمله في ذهنك خاطئ على الأرجح.

تحفّظ نفصّل أن نذكره على أن نخفيه

كل ما سبق مصدره مزيج مشاريع استوديو واحد. إنه من مصدر مباشر ومحدد، وهذه قيمته، وليس مسخًا للسوق، وهذه حدوده. اقرأه إشارة قوية إلى الاتجاه الذي يسير فيه سلوك التكليف، لا حصة سوقية مقيسة.

التكلفة

أسعار السوق وشروطنا، لتتحقق من أي عرض سعر

نطاقات نرصدها في السوق خلال عام 2026، من المستقل إلى الاستوديو. استخدمها 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.

المرحلة أو الفخزج

المعيار لدى MAVERICK FRAME

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

اختر 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. قيم 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 يؤدي ذلك ثماره إلا إذا كان هذا الشخص مشغولاً كل يوم. وما دون ذلك، فالحساب وحده يبرّج الاستعانة بمصادر خارجية.

الخطوة التالية

أرسل إلينا ما لديك بالفعل

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

نموذج التواصل	maverickframe.com/contacts/
التحريك المعماري	maverickframe.com/ar/
أو راسلنا على	sale@maverickframe.com

كتبه من يقرؤون هذه الموجزات

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