

UYGULAMA REHBERİ / 2026 BASKISI

On İki Soru, Ceviz Kaplamanız Turuncuya Dönmeden.

Bir stüdyo kapı koleksiyonunuza dokunmadan önce sorun. İyisi on ikisini de CAD'den bayi dosyalarına kadar tek e-postada yanıtlar. Yanlış olanı varyant sorusunda susar.

Dim Kuzmenko
Kurucu Ortak, Maverick Frame Studio
maverickframe.com

BURADAN BAŞLAYIN

Her sorun imzadan önce zaten görünüyordu

Kapı ve pencere render projeleri nadiren portfolyo yüzünden çöker. Her stüdyo sakin bir koridorda camlı bir pivot kapı gösterebilir. Projeler süreçte çöker, aşağıdaki beş sorunda. Biri sormuş olsaydı, her biri daha ilk e-postada fark edilebilirdi.

	SATIŞ GÖRÜŞMESİNDE VERİLEN SÖZ	LANSMANDA ORTAYA ÇIKAN
01	**“Tüm seriyi render ederiz”**	Fotoğraflanamayacak kadar çok kombinasyon: teklif görsel başına. Sekiz yüzey ve üç cam tipiyle on iki model, tek bir kol eklenmeden 288 kapı eder ve hangilerinin render edileceğini kimse planlamamıştır.
02	**“Her kapıdan bir numune gönderin, yeter”**	Numuneler fotoğraflardan pahalıya gelir: her yüzey için bir numune kanat üretip taşıtırsınız ve bir sonraki kol değişikliği tüm seti yeniden eskitir.
03	**“Her malzemeyi birebir tutturuz”**	Ekranda yanlış görünen yüzeyler: ceviz kaplama turuncu okunur, mat lake saten görünür ve ilk bayi şikâyeti gerçek kapının fotoğrafıyla gelir.
04	**“Bayileriniz ihtiyacı olanı kırpar”**	Her bayi farklı bir kapı gösteriyor: biri kırpar, biri yeniden renklendirir, biri kendisi çeker ve seriniz dört web mağazasında dört ayrı marka gibi görünür.
05	**“Konfigüratör dosyalarını da yaparız”**	Katalogla uyuşmayan görselleştirici görselleri: kapı oluşturucuya kendi malzemeleriyle basitleştirilmiş bir model gider ve alıcının yapılandırdığı kapı katalogdaki kapı olmaz.

Bir portfolyo seçmiyorsunuz. Bir üretim hattı seçiyorsunuz.

Sonraki iki sayfadaki on iki soru, CAD’inizden bayi portalına uzanan yolu test eder. Her biri yukarıdaki sorunlardan birine karşılık gelir ve her birinin kontrol edebileceğiniz bir cevabı vardır.



Maverick Frame prodüksiyon render’ı.

TEST, BİRİNCİ BÖLÜM

Soru 1 - 6: modeller ve yüzeyler

Bunları olduğu gibi gönderin. Heves aramıyorsunuz; dosya formatları, rakamlar ve isimler arıyorsunuz. Belirsiz cevaplar da bir cevaptır.

BUNU SORUN	İYİ BİR CEVAP ŞUNA BENZER	ŞU DURUMDA VAZGEÇİN
1. CAD ya da STEP dosyalarımızdan neye ihtiyacınız var ve modeli bunlarla nasıl kontrol ediyorsunuz?	Model başına STEP ya da yerel CAD, render için temizlenmiş ve teknik föye göre kontrol edilmiş: profiller, boşluklar, menteşe konumları.	“Fotoğraflarınızdan modelleriz.”
2. Model x yüzey x cam x donanım çarpımını nasıl fiyatlıyorsunuz?	Her kapı bir kez modellenir; mevcut bir kamerada her ek yüzey, cam ya da kol, yeni bir görünümün küçük bir kısmı kadar tutan bir varyant olarak fiyatlanır.	Her kombinasyon yeni bir render olarak fiyatlanıyorsa.
3. Hangi kombinasyonları tam görsel, hangilerini varyant olarak render edersiniz?	Önce kanallarınızın ne sattığına dair bir karşı soru, sonra bir matris: ana kombinasyonlar görünüm, geri kalanı varyant ya da katman olarak.	Hiç sormadan hepsini render etmeyi teklif ediyorsa.
4. Hangi fiziksel numunelere ihtiyacınız var ve kaç adet?	Eşleştirme için yüzey ailesi başına bir numune ya da kartela, artı yüzey kodları. Her yüzeyde komple bir kapı değil.	Her renkte bitmiş bir kapı istiyorsa.
5. Kaplama, lake ve metali numunelerimizle nasıl eşleştiriyorsunuz?	Malzeme numuneden ya da taramadan, RAL kodu ve parlaklık derecesiyle kurulur ve herhangi bir oda sahnesinden önce yakın çekimde onaylanır.	Web sitenizdeki fotoğraflardan eşleştirme ya da önce oda sahneleri.
6. Kaç revizyon turu dahil ve bir tur neyi kapsar?	Taslakta iki, finalde bir; bir tur, tek seferde gönderilen birleştirilmiş yorum listesi olarak tanımlanır.	“Sınırsız revizyon”. Yani kimse onları fiyatlamamış.

Neden en önemlileri 2. ve 5. sorular

Bir kapı serisi ilk render’ıyla değil, varyantlarıyla fiyatlanır; bütçenizi kırkıncı yüzeyin maliyeti belirler. Yanlış görünen bir yüzey ise her render’dan pahalıya gelir: bayilerden şikâyet, alıcılardan iade olarak geri döner.



Maverick Frame prodüksiyon render’ı.

TEST, İKİNCİ BÖLÜM

Soru 7 - 12: bayiler ve online araçlar

BUNU SORUN	İYİ BİR CEVAP ŞUNA BENZER	ŞU DURUMDA VAZGEÇİN
7. Işık, kamera ve ölçeği tüm seride nasıl aynı tutuyorsunuz?	Koleksiyon için kaydedilmiş tek bir ışık düzeni ve tek bir kamera seti; yeni bir model aynı sete yerleşir.	Her kapı ayrı ışıklandırılıp ayrı kadrajlanıyorsa.
8. Bayi portallarımız için dosyaları nasıl adlandırıp teslim edeceksiniz?	SKU kodlarınızdan (model, yüzey, cam, kol) oluşan dosya adları, portalların istediği her kırpımda, bir adlandırma tablosuyla.	“Finalleri zip olarak göndeririz.”
9. 3D konfigüratör ya da AR görüntüleyici için ne teslim ediyorsunuz?	Gerçek ölçekte, model başına optimize GLB ve USDZ; her seçenek için ayrı malzeme, geliştiricinizin boyut sınırlarına göre.	Adı değiştirilmiş ağır render dosyası.
10. Peki görsel tabanlı bir kapı oluşturucu için?	Sabit kameralardan katmanlı render’lar: her kanat, cam, kol ve kasa seçeneği için bir katman, katalog görselleriyle birebir.	Her kombinasyon için yalnızca tek düz görsel.
11. Fotoğrafın gösteremediğini gösterebilir misiniz: iç dolgu, contalar, çok noktalı kilitler?	Aynı CAD’den kesit ve patlatılmış görünümler, gerekirse kısa bir açılma döngüsüyle.	Fotoğraflamak için kesilmiş bir kapı istiyorsa.
12. Koleksiyon yayına girdikten sonra yeni bir yüzey ne kadar sürer?	Onaylanan numuneden itibaren belli bir iş günü sayısı, çünkü modeller, kameralar ve ışıklar saklanır.	Yeni bir proje olarak fiyatlanıyorsa.

10 - 12

İYİ CEVAP: ANLAŞIN VE İLK TASLAK TARİHİNİ YAZILI İSTEYİN

7 - 9

SERİDEN ÖNCE İKİ YÜZEYDE TEK KAPIYI ÜCRETLİ TEST OLARAK SİPARİŞ EDİN

0 - 6

PORTFOLYO NE KADAR GÜÇLÜ GÖRÜNÜRSE GÖRÜNSÜN VAZGEÇİN

Stüdyoların en sık kaçtığı soru 9 numara

Pek çok stüdyo kapıları çok güzel render eder ama başkasının şartnamesine göre gerçek zamanlı bir model hiç teslim etmemiştir. Hangi dosya boyutunu ve doku çözünürlüğünü hedefleyeceklerini sorun. Bir rakam cevaptır; ardından hiçbir soru gelmeyen “platforma göre değişir” çoğu zaman cevap değildir.



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**	[koleksiyon] için kapı render'ları, teklif ve on iki soru
02	**Satır 1**	[lansman tarihi] tarihine kadar [katalog / bayi portalı / kapı oluşturucu] için [sayı] yüzeyde [sayı] modelin render'ına ihtiyacımız var.
03	**Satır 2**	Ekte: STEP dosyaları, kodlarıyla yüzey listesi, SKU adlandırmamız ve beğendiğimiz iki referans.
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, geliştiricinizin ihtiyaç duyduğu dosya formatlarını adıyla söyler ve gerçekte hangi kombinasyonları sattığınızı 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

Bize CAD, yüzey numunesi ve SKU listesi gönderin

Model başına STEP ya da CAD dosyaları, yüzey kodları ya da yüzeyin okunması zorsa fiziksel bir numune, bayilerinizin kullandığı SKU listesi ve elinizde hangi brief varsa, hangi durumda olursa olsun. Kapsam, fiyat ve bunları belirleyen sorularla yazılı olarak yanıt veririz, satış görüşmesi yapmadan.

İletişim formu	maverickframe.com/contacts/
Kapı ve pencere projeleri	maverickframe.com/tr/cozumler/kapi-ve-pencere-markalari/
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.