



UYGULAMA REHBERİ / 2026 BASKISI

On İki Soru, Armatürler Kataloğa Girmeden Önce.

Bir aydınlatma görselleştirme sözleşmesini imzalamadan önce sorun. Birlikte çalışmaya değer bir stüdyo on ikisini tek e-postada yanıtlar. Yanlış stüdyo ise ışığın kendisini nasıl gerçekçi gösterdiğini sorduğunuzda susar.

BURADAN BAŞLAYIN

Her başarısızlık imzadan önce görünüyordu

Aydınlatma görselleştirme projeleri nadiren ana görsel yüzünden başarısız olur. Karanlık bir odada ışıldayan bir sarkıt her portfolyoda var. Projeler aşağıdaki beş noktada tökezler; biri sormuş olsaydı her biri daha ilk e-postada fark edilebilirdi.

SATIŞ GÖRÜŞMESİNDE VERİLEN SÖZ

LANSMANDA ÖĞRENDİĞİNİZ

01	“Fotogerçekçi, elbette”	Cam plastik gibi görünüyor, ışık düz beyaz bir leke ve fırçalanmış pirinçte hiç yansıma yok. Bunu ilk distribütör görüyor.
02	“Işık doğru görünecek”	Işık huzmesinin, parıltının ve duvardaki desenin gerçek armatürle hiçbir ilgisi yok; aydınlatma tasarımcısı bunu hemen fark ediyor.
03	“Yüzeyler kolay”	Her yüzey yeni bir görünüm olarak fiyatlanıyor, renkler görselden görsele değişiyor ve koleksiyon üç ayrı markaymış gibi görünüyor.
04	“Animasyonunu da yaparız”	Armatürün yandığı film başka bir tedarikçiden, sıfırdan kurulmuş olarak geliyor; abajur ve bağlantı parçaları katalogla uyuşmuyor.
05	“Zamanında yetiştiririz”	Görseller fuardan, katalog baskı tarihinden ya da ön sipariş lansmanından sonra geliyor. Geciken bir render için bu tarihlerin hiçbirini ertelenmez.

Bir portfolyo değil, bir süreç seçiyorsunuz.

Sonraki iki sayfadaki on iki soru süreci test eder. Her biri yukarıdaki başarısızlıklardan birine karşılık gelir ve her birinin, tek bir görsel render edilmeden önce kontrol edebileceğiniz bir yanıtı vardır.



Maverick Frame prodüksiyon render'ı.

TEST, BİRİNCİ BÖLÜM

1-6. sorular: dosyalar, ışık, tarih

Bunları olduğu gibi gönderin. Heves aramıyorsunuz; dosya formatları, iş günleri ve isimler arıyorsunuz. Belirsiz yanıtlar da bir yanittir.

BUNU SORUN

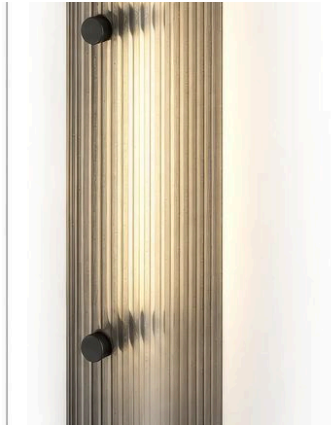
İYİ BİR YANIT ŞUNA BENZER

ŞUNU DUYARSANIZ VAZGEÇİN

1. Başlamak için bizden neye ihtiyacınız var?	Ölçülü CAD verisi veya çizimler, her yüzeyin ve camın numunesi ya da gün ışığında çekilmiş fotoğrafları ve varsa IES dosyaları.	"Bir ürün fotoğrafı yeterli."
2. Işığın kendisini nasıl doğru gösteriyorsunuz?	Işık kaynağı renk sıcaklığıyla ve sağlanmışsa IES dosyasıyla kurulur; böylece huzme ve duvardaki desen gerçek ışık dağılımını izler.	"Parıltıyı Photoshop'ta ekliyoruz."
3. Camı, difüzörleri ve metali nasıl gerçekçi gösteriyorsunuz?	Kırılma, opal difüzyon ve yansımalar her malzemeye işlenir ve gerçek yüzeyin bir fotoğrafı veya numunesiyle karşılaştırılır.	"Bütün camlar aynı görünür."
4. Armatürü ışığı açık ve kapalı gösterebilir misiniz?	İki durum da aynı sahne ve kameradan; böylece katalog tasarımı, ortam sahnesi de ışığı gösterir.	"Yalnızca açık hali; kapalı hali sıkıcı."
5. Aynı modelden Revit, BIM veya STEP dosyaları teslim edebilir misiniz?	Evet; renderlarda kullanılan modelden kurulur ve çizimlerinize karşılaştırılır, böylece mimarlar gerçek ölçüleri projeye yerleştirir.	"Onu başka bir ekip sıfırdan yapar."
6. Eksiksiz bir brif üzerinden sayarsak ilk taslağı ne zaman görürüm?	İlk görünüm ve setin tamamı için iş günü cinsinden bir tarih ve "eksiksiz"in ne demek olduğunun net bir listesi.	"En kısa sürede" ya da hiç rakam yok.

2. ve 3. sorular neden en önemli?

Bir distribütör, bir aydınlatma tasarımcısı ya da bir mimar, teknik föyü okumadan önce ışığı değerlendirir. Parıltı cansız ya da cam plastik gibi görünürse görseller geri gönderilir; fuar tarihi ise bu yüzden ertelenmez. İkisi de stüdyonun işe başlamadan önce ne istediğine ve neyi kontrol ettiğine bağlıdır.



Maverick Frame prodüksiyon render'ı.

TEST, İKİNCİ BÖLÜM

7-12. sorular: koleksiyon, film, ekip

BUNU SORUN

İYİ BİR YANIT ŞUNA BENZER

ŞUNU DUYARSANIZ VAZGEÇİN

7. Bütün bir koleksiyonu tüm armatür ve yüzeylerde nasıl tutarlı tutuyorsunuz?

Tek ana sahne, tek ışık düzeni ve her açı için tek kamera; her yüzey, kendi malzemesiyle aynı modeldir.

"Her armatür ayrı bir proje."

8. İlki kurulduktan sonra bir sonraki yüzey veya ölçü ne kadar tutar?

Mevcut model üzerinde armatür başına saat cinsinden, ilkinin çok altında bir fiyat; teklifte yazılı.

Her yüzeyin yeni bir proje olarak fiyatlanması.

9. Armatürün yandığı film, reklamlar ve sosyal medya kurguları aynı modellerden çıkabilir mi?

Evet: katalog modelleri canlandırılır; böylece film, 9:16 kurgular ve ortam sahneleri sabit görsellerle uyuşur.

"Animasyonu başka bir ekip sıfırdan yapar."

10. Fiziksel bir numuneye ihtiyacınız var mı?

Gönderebiliyorsanız bir numune; değilse her yüzeyin ve camın gün ışığında, ışığı açık ve kapalı yakın plan fotoğrafları.

"Gerek yok, bütün pirinçler aynı görünür."

11. Kaç revizyon turu dâhil ve bir tur neyi kapsar?

Taslakta iki, finalde bir; tur, birleştirilmiş tek bir yorum listesi olarak tanımlanır.

"Sınırsız revizyon."

12. Koleksiyonu tam olarak kim modelleyip render edecek, işin bir kısmı taşeron veriliyor mu?

Stüdyonun kendi ekibinde adı belli roller ya da gerekçesiyle dürüst bir "evet, animasyon".

"Ağımız", duraksama ya da sessizlik.

10 - 12

İYİ YANIT: ANLAŞIN VE İLK TASLAK TARİHİNİ YAZILI İSTEYİN

7 - 9

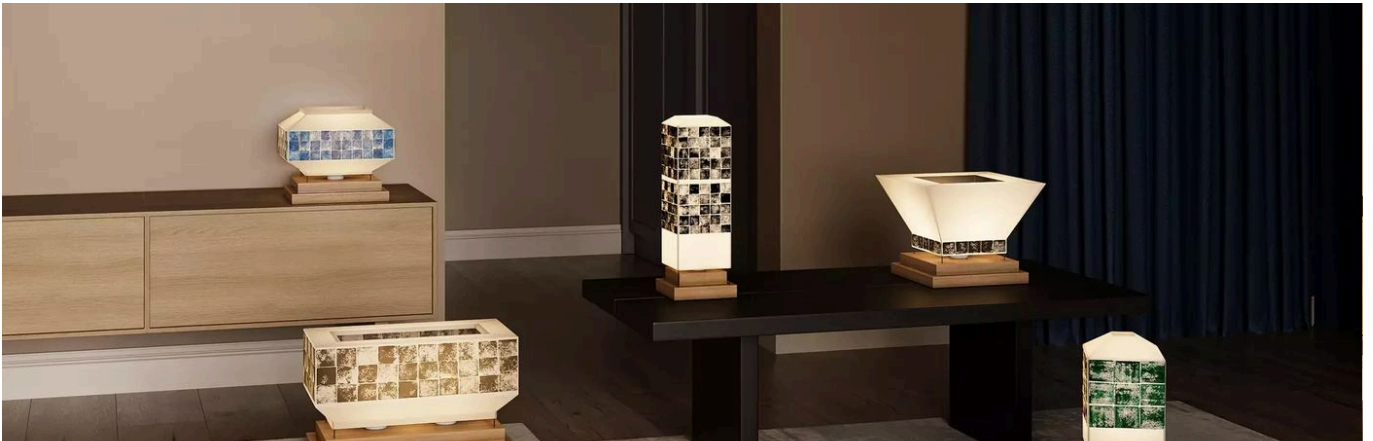
KOLEKSİYONU ONAYLAMADAN ÖNCE ÜCRETLİ TEK BİR TEST GÖRÜNÜMÜ İSTEYİN

0 - 6

PORTFOLYO NE KADAR GÜÇLÜ GÖRÜNÜRSE GÖRÜNSÜN VAZGEÇİN

En sık geçirtilen soru: 12. soru

Taşeron kullanmak yaygın ve her zaman kötü değil; sorun, bunu gizlemek. Çünkü üç farklı elden çıkan bir koleksiyonda yüzeyler ve ışık tam da böyle farklılaşmaya başlar. Soruyu açıkça sorun ve yanıtın ne kadar sürdüğüne dikkat edin.



Maverick Frame prodüksiyon render'ı.

GÖNDERİN

Tek e-posta, üç stüdyo, bir gün

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

GÖNDERİLECEK E-POSTA

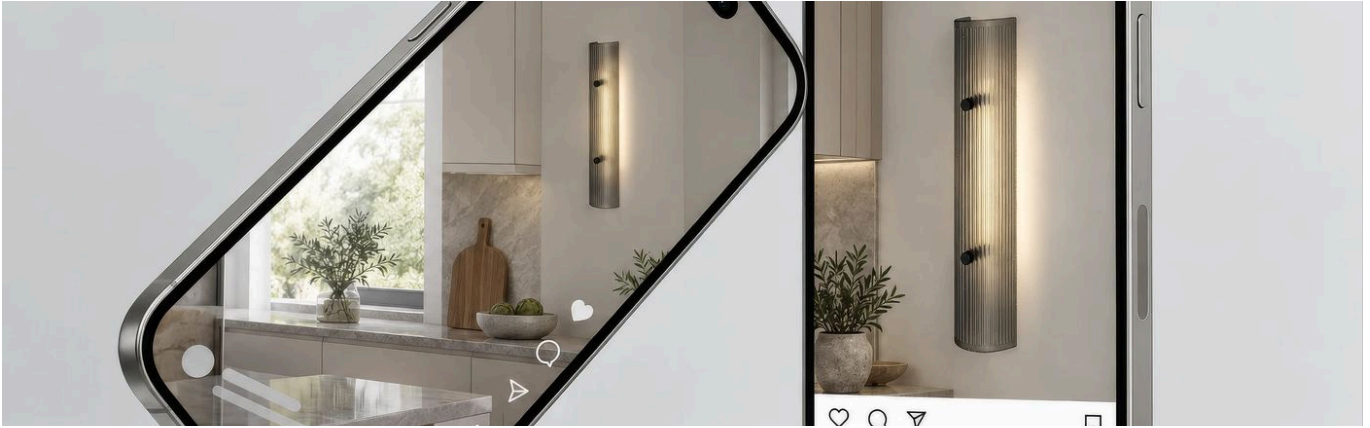
01	Konu	[Armatür veya koleksiyon] için aydınlatma görselleri: teklif ve on iki soru
02	Satır 1	[Kataloğumuz / online mağazamız / bir fuar / mimar sunumları] için [tarih] tarihine kadar [sayı] armatürün ([sarkıtlar / aplikler / masa lambaları / mimari armatürler]) [sayı] görseline ihtiyacımız var.
03	Satır 2	Ekte: CAD verisi veya çizimler, her yüzeyin ve camın fotoğrafları ve varsa IES dosyaları.
04	Satır 3	Lütfen aşağıdaki on iki soruyu aralık vermeden, rakamlar ve isimlerle yanıtlayın.
05	Satır 4	03 ve 04 numaralı sayfalardaki 1-12. soruları buraya yapıştırın.
06	Satır 5	Üç yanıtı da aldıktan sonra bir hafta içinde karar vereceğiz.

İyi yanıtların ortak noktası

Kısayıtlar. İş günü ve dolar cinsinden yanıt verir, kişileri adıyla anar ve size yüzeyler ve ışık hakkında bir iki soru sorarlar.

Bizim yanıtımız

Kendi rakamlarımız bir sonraki sayfada, aynı formatta; 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	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

CAD verisini ve yüzeyleri bize gönderin

Armatürün CAD verisi veya çizimleri, her yüzeyin ve camın fotoğrafları ya da numuneleri, varsa IES dosyaları ve hangi aşamada olursa olsun elinizdeki brif. Kapsam, fiyat ve bunları belirleyen sorularla yanıt veririz: satış görüşmesi yerine doğrudan e-postayla.

İletişim formumaverickframe.com/contacts/**Aydınlatma görselleştirme**maverickframe.com/tr/cozumler/aydinlatma-gorsellestirme/**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.