



UYGULAMA REHBERİ / 2026 BASKISI

İşlerimizin %40'ı Artık Sabit Görsel Değil.

Mimari görselleştirmede gerçekte neyin değiştiği, bir sektör anketiyle değil kendi proje karışımımızla ölçülmüş haliyle, ve bunun bütçenize etkisi.

BURADAN BAŞLAYIN

Tek bir rakam, kendi sipariş defterimizden

Bu sektördeki trend yazıları genellikle başka trend yazılarından yazılır. Bu yazı ise müşterilerin bizden gerçekte ne sipariş ettiğinden yazıldı; bu da onu daha dar ve daha kullanışlı kılıyor: bir pazarı değil, tek bir stüdyonun proje karışımını anlatıyor.

Bizden sipariş edilen işlerin %40'tan fazlası artık sabit görsellerin yerine ya da yanında animasyon, 360 tur, VR veya panorama içeriyor.

Bu pay artmaya devam ediyor. Gördüğümüz en büyük tek değişim bu. Dim Kuzmenko, kurucu

SİPARİŞ VEREN İÇİN ANLAMI

ANLAMADIĞI ŞEY

- | | | |
|----|--|--|
| 01 | Rakipleriniz giderek daha fazla hareket gösteriyor. | Sabit görsellerin devrinin bittiğini. |
| 02 | Bir yürüyüş animasyonunun yanındaki sabit görsel seti, görseller daha iyi olsa bile eski seçenek gibi okunur. | Basılı bir pafta, bir ilan, bir broşür sayfası ve bir ruhsat başvurusu hâlâ sabit görseldir. |
| 03 | Format kararını sunumda keşfetmek yerine bilinçli olarak bütçeleysin. | Hareket teslim listesinin en üstüne ekleniyor, altındakinin yerini almıyor. |



Maverick Frame prodüksiyon render'ı.

DEĞİŞİM 01

Gerçek zamanlı: ekonomi değişti, tavan değişmedi

Son birkaç yılın en çok yanlış okunan gelişmesi. Gerçek zamanlı motorlar üretim render'ının yerini almadı. Hareketin maliyetinin yerini aldılar; bu farklı ve çok daha büyük bir mesele.

01	Tasarrufun olduğu yer	Ezici biçimde animasyon. Bir üretim render motorunda kabaca bir hafta süren iş, gerçek zamanlı bir motordan dakikalar içinde çıkabiliyor. Bir dakikalık animasyonu özel gün alımından sıradan bir teklif kalemine taşıyan şey bu.
02	Olmadığı yer	Model. Herhangi bir motor onunla bir şey yapmadan önce hâlâ kurulması, hem de doğru kurulması gerekiyor. İşin modelleme yarısı hızlanmadı.
03	Bizim ayrımımız	Model 3ds Max'te kuruluyor ve render ediliyor, çünkü daha iyi sonucu o veriyor; animasyonu ve ekonomiyi gerçek zamanlı motor taşıyor. İki katman, iki araç, bilinçli olarak.
04	Yarışın sonucu	Mimari işlerde gerçek zamanlı sorusu büyük ölçüde kapandı: varsayılanımız D5 ve mimari görselleştirmede bu iş için hâlâ bir oyun motoruna uzanan neredeyse kimse yok. Bu birleşmenin kendisi başlı başına haber.

Bütçenize pratik sonucu

Sabit görseller için teklif alıyor ve animasyonu sonraki, ayrı bir proje olarak düşünüyorsanız ikisini birlikte isteyin. Model ortak maliyettir; hareketi sabit görsellerden altı ay sonra sipariş etmek, zaten var olanı yeniden kurmak için ödeme yapmak ya da onun artık var olmadığını keşfetmek demektir.

DEĞİŞİM 02

Yapay zeka gerçekte nereye oturdu, nereye oturmadı

Burada toptan bir iddia yok, çünkü dürüst yanıt şu: tasarruf büyük ölçüde işe bağlı. Gerçek olduğu üç yer var, bir de pazarlamanın aracın önüne geçtiği yerler.

GERÇEK

HENÜZ DEĞİL

01	Doğanın kareyi taşıdığı yerler. Yeşillik, su, bitkilendirme: en büyük kazançlarımız açık farkla burada.	Modeli yapmak. Yapamıyor. En şüpheyile yaklaşılması gereken iddia bu.
02	Konsept ve atmosfer. Henüz hiçbir şeyin kararlaştırılmadığı aşamada hızlı seçenekler.	Uygulama çizimlerini okumak. Bir çizim setinden bitmiş render vaat eden araçlar onları kötü okuyor.
03	Malzeme ve yüzey çalışmaları. Yapay zeka yüzeylerde gerçekten iyi.	Çıplak kentsel bloklar. Sıkışık bağlam, yaslanacak peyzaj yok: yapay zeka çıktısıyla modellenmiş bir render arasındaki en geniş fark burada.

İki listenin altındaki örüntü

Yapay zeka bir görselin uydurmayı kaldırabilen kısımlarında çok iyileşti, doğru olması gereken kısımlarında ise yerinden kıpırdamadı. Sürecin başında faydalı bir yardımcıya dönüşüp sonunda teslim ettiğiniz şeyi üreten araç olmamasının nedeni tam olarak bu.



Maverick Frame prodüksiyon render'ı. Yeşillik ve su: yapay zeka desteğinin en çok karşılığını verdiği koşullar.

NE YAPMALI

Bilinçli verilmeye değer dört karar

01	Format listesine ilk tekliften önce karar verin	Sabit görsel, animasyon, 360, VR, etkileşimli. Model hepsinin ortak maliyetidir; bu yüzden tam listeye baştan karar vermek, formatları sonradan eklemekten belirgin biçimde ucuzdur. Bu sayfadaki en değerli madde budur.
02	Neyin modellendiğini, neyin üretildiğini sorun	Sayılacak, ölçülecek, başvuruya konacak ya da üzerinden satış yapılacak her şey için görselin arkasında geometri istersiniz. Atmosfer ve konsept içinse bunu dert etmenize gerek yok. Önemli olan hangisini aldığınızı bilmek.
03	Modeli maliyet değil varlık olarak bütçeleysin	Bir ikinci etap olacaksa, ki proje geliştirmede genellikle olur, modelin hangi koşullarla korunduğu o etabın fiyatını belirler. Gerçekte neye sahip olduğunuzu anlatan rehberimize bakın.
04	Hareketi lüks bir kalem saymayı bırakın	Uzun süre öyleydi ve fiyat hafızası üretim gerçekliğinden uzun yaşadı. Animasyon için iki üç yıldır yeni teklif almadıysanız, aklınızda taşıdığınız rakam muhtemelen yanlıştır.

Saklamak yerine açıkça söylediğimiz bir çekince

Yukarıdaki her şey tek bir stüdyonun proje karışımından geliyor. Birinci elden ve somut, değeri bu; bir pazar araştırması değil, sınırı da bu. Bunu ölçülmüş bir sektör payı olarak değil, sipariş davranışının nereye gittiğine dair güçlü bir sinyal olarak okuyun.

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

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/
Mimari animasyon	maverickframe.com/tr/
Ya da e-posta	sale@maverickframe.com

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.