

TİCARETHANE - İŞİN AKIŞI

REFERANS STORYBOARD / SAYFA 1

PoC v2 • 12 Kare • 16:9 Master • AKYAPI

Ana fikir: Bir mühendisin çizgisi; plana, mekâna, üretime, lojistiğe ve markaya dönüşür.

AKYAPI

BÖLÜM 01 — ÇİZGİ DOĞAR

K01 — Mühendisin Çizgisi



Amaç	Filmin ana motifini doğurmak.
Kadraj	Makro yakın plan.
Kamera	Çizgiyi takip eden sağa kayış.
Çizgi/Match	Çizgi K02'de plana dönüşür.
Gerçek Referans	Teknik kalem, aydınlar, mühendis eli.

K02 — Çizgi Plana Dönüşür

KILL SHOT



Amaç	Ticarethane'ye özgü plan dilini kurmak.
Kadraj	Yakın / plan üstü görünüm.
Kamera	Çizgiyle birlikte sağa akış.
Çizgi/Match	K01'deki çizgi, plan aksına dönüşür.
Continuity	Gerçek kat planı hissi şart.
Gerçek Referans	Kat planı, grid, rampa, modülasyon.

K03 — Boş Hat

KILL SHOT



Amaç	Master interior frame'i kurmak.
Kadraj	Geniş, alçak açı.
Kamera	Kontrollü dolly ileri.
Çizgi/Match	Plan aksı zemindeki hatta dönüşür.
Continuity	K04 ile birebir aynı kadraj.
Gerçek Referans	Boş iç mekân hero renderi.

K04 — Dolu Hat

KILL SHOT



Amaç	Aynı mekânda çalışan sistemi göstermek.
Kadraj	K03 ile aynı frame.
Kamera	Aynı hız / aynı aks.
Çizgi/Match	Zemin hattı üretim akışına devreder.
Continuity	Mimari aynı, sadece operasyon eklenir.
Gerçek Referans	K03 master frame + üretim referansı.



Not: K03-K04 continuity'si demonun teknik imzasıdır.



Onay öncesi: K02 / K03 / K04 gerçek referanslarla test edilir.

Ana fikir: Bir mühendisin çizgisi; plana, mekâna, üretime, lojistiğe ve markaya dönüşür.

BÖLÜM 02 — AKIŞ İŞE DÖNÜŞÜR

K05 — Üretim Anı



Amaç	Akışın fiziksel üretime dönüşmesi.
Kadraj	Orta yakın.
Kamera	Hafif push-in.
Çizgi/Match	Ürün hareketi K06'ya barkod çizgisi verir.
Continuity	Aynı iç mekân dili korunur.
Gerçek Referans	Makine, üretim istasyonu, interior DNA.

K06 — Fiziksel Akış → Dijital Akış



Amaç	Fiziksel ürünü operasyon akışına bağlamak.
Kadraj	Detay yakın plan.
Kamera	Rack focus / yumuşak geçiş.
Çizgi/Match	Barkod çizgisi UI progress line'a dönüşür.
Continuity	Teknoloji reklamı gibi değil, sistem dili gibi.
Gerçek Referans	Barkod, ürün etiketi.

K07 — El Değişirme



Amaç	İnsanı akışın doğal bir istasyonu yapmak.
Kadraj	Orta plan.
Kamera	Ürünle birlikte kısa sağa hareket.
Çizgi/Match	Ürünün elden ele hareketi akışın kendisi olur.
Continuity	Yüz yakın planı yok.
Gerçek Referans	Paket, eller, palet, tezgâh.

K08 — Kapı Açılır



Amaç	İç akışı dış dünyaya bağlayan büyük nefes.
Kadraj	Orta geniş.
Kamera	Forklift'i takip eden dolly.
Çizgi/Match	Forklift yolu K09'daki yol şeridine devreder.
Continuity	Kapı ve rampa gerçek proje mimarisine sadık olmalı.
Gerçek Referans	Kapı, rampa, yükleme alanı, TIR.



Not: K08 filmin ikinci büyük sinematik anıdır.



Kontrol: K05–K08 aynı ışık ve mekân dünyasında kalmalı.

BÖLÜM 03 — AKIŞ DÜNYAYA AÇILIR

K09 — Yola Çıkış



Amaç	Ticaretane içindeki akışı ticari dolaşıma açmak.
Kadraj	Geniş.
Kamera	Yavaş yükselen crane/drone hissi.
Çizgi/Match	Yol şeridi K10'daki yol ağına dönüşür.
Continuity	K08'deki geometri ile tutarlı.
Gerçek Referans	Dış cephe, iç yol, rampa çıkışı.

K10 — Kuşbakışı Ekosistem

KILL SHOT



Amaç	Ekosistemi göstermek ve markaya bağlanmak.
Kadraj	Yüksek kuşbakışı.
Kamera	Yükselme + hafif dolly out.
Çizgi/Match	Yol ağı tek çizgiye damıtılır.
Continuity	Gerçek projeye ait his şart.
Gerçek Referans	Aerial render + masterplan.

K11 — Endline

İŞ BÜYÜR. AKIŞI BOZULMAZ.



Amaç	Marka vaadini tek cümleye damıtmak.
Kadraj	Minimal grafik kompozisyon.
Kamera	Grafik hareket.
Çizgi/Match	K10'daki yollar tek çizgi olur.
Continuity	Filmin başındaki çizgi hissine dönüş.
Gerçek Referans	Yok / grafik sistem.

K12 — İmza

TİCARETHANE

AKYAPI

Amaç	Çizgiyi markaya bağlayarak kapatmak.
Kadraj	Minimal marka kapanışı.
Kamera	Sabit.
Çizgi/Match	Çizgi logonun altına yerleşir.
Continuity	Gerçek vektör logo kullanılmalı.
Gerçek Referans	Ticaretane + AKYAPI logo dosyaları.

01 ÇİZGİ / MATCH CUT MANTIĞI



Çizgi fiziksel bir efekt değil; sahneleri bağlayan görünmez akış hattıdır.

02 KILL SHOT'LAR

KILL SHOT	NEDEN KRİTİK?
K02 — Çizgi Plana Dönüşür	Plan doğruluğunun ilk ve net kanıtı.
K03 — Boş Hat	İç mekân sürekliliğinin ve ölçeğin ispatı.
K04 — Dolu Hat	Aynı karede dönüşüm ve operasyonun başlaması.
K10 — Kuşbakışı Ekosistem	Gerçek mimari sahiplenme ve bütüncül vizyon.

03 GEREKLİ GERÇEK REFERANSLAR

☐	Gerçek kat planı	Ölçek, ölçü ve plan doğrulaması için.
☐	Boş iç mekân hero renderı	K03 için ana referans.
☐	Aynı iç mekânın farklı açıları	Continuity ve ışık/ölçek tutarlılığı için.
☐	Kapı + rampa + yükleme alanı	Operasyonel akışın gerçekliği için.
☐	Dış cephe + iç yol	K09–K10 geçişlerinde doğruluk için.
☐	Aerial render	K10 kuşbakışı için temel referans.
☐	Masterplan / vaziyet planı	Ekosistem ve erişim kurgusu için.
☐	Logo vektör dosyaları	Finalde temiz kullanım için.

Not: K03–K10 tek bir Ticarethane projesinden türetilmelidir.

04 DEMO ÖNCESİ KONTROL

- ☐ K03 ve K04 aynı mekân mı?
- ☐ K10 gerçek projeye ait hissediyor mu?
- ☐ Çizgi K01'den K12'ye mantıklı devrediyor mu?
- ☐ Tek ışık / tek look korunuyor mu?
- ☐ Müzik hiç kesilmeden büyüyor mu?
- ☐ Finalde gerçek logo kullanılıyor mu?



K03→K04 continuity'si ve K10 mimari doğruluğu oturmadıysa demo masaya çıkmaz.



Seçim Kuralı: Üç Ticarethane projesinden biri, en zengin ve tutarlı gerçek görsel havuzuna göre ana referans proje seçilir.