

DRONE UÇURMADAN FPV HİSSİ

Referans destekli yapay zekâ ile
mağaza tanıtım videosu üretimi

VAKA ÇALIŞMASI

ATASAY TEMA WORLD

Fotoğraflar.
Kamera tasarımı.
Promptlar.
Kalite kontrolü.

Yeni bir saha uçuşu yapmadan
oluşturulan reklam videosunun
fotoğraf ve prompt odaklı rehberi.



Görsel: işlenmiş dış cephe referansı

01 / BAŞLAMADAN ÖNCE

Sonuç bir video. Asıl iş, kararlar.

Bu rehber, Beyworks'ün ATASAY Tema World çalışmasından çıkarılan uygulanabilir dersleri bir araya getirir.

Amaç, bir mağazanın gerçek kimliğini koruyarak FPV uçuşunu andıran bir reklam anlatısı kurmaktır: dışarıdan yaklaşma, tabelaya kontrollü yaklaşma, açık kapıdan giriş, kısa iç mekân turu ve dış cephede bitiş.

DOĞRU ÇERÇEVE

Bu proje için yeni bir drone çekimi yapılmadı. Görüntü üretimi, mevcut mekân referanslarıyla desteklenen yapay zekâ iş akışına dayanır. Bu ifade, projede hiçbir harici görsel kaynak kullanılmadığı anlamına gelmez.

Bu kitapta ne var?

Sahadan fotoğraf seçimi, dört ana görselin görev dağılımı, 15 saniyelik örnek zaman planı, üretim ayarları, İngilizce promptlar, gerçek bir son-kare revizyonu ve teslim öncesi kontrol yöntemi.

Bu kitap ne değildir?

Tam proje arşivi veya eksiksiz girdi günlüğü değildir. Fotoğraf seçimi ve kamera tasarımına odaklanan eğitim sürümüdür. Ana prompt, öğrenme amacıyla yeniden düzenlenmiştir; birebir kullanılan revizyon metni ayrıca belirtilmiştir.

BEKLENTİYİ DOĞRU KUR

Aynı prompt her üretimde aynı sonucu vermez. Mekân doğruluğu, harfler ve kesintisiz hareket tek cümleyle garanti edilemez. Çıktı, mutlaka gerçek referanslarla karşılaştırılır.

Hedef okuyucu: ajanslar, içerik üreticileri ve referanslı video üretimini kendi işinde denemek isteyenler. İleri düzey teknik bilgi gerektirmez; görsel kontrol ve revizyon disiplini gerektirir.

02 / YOL HARITASI

Bir prompttan önce altı karar

Bu akışı takip et. Önce neyin değişmeyeceğini, sonra kameranın ne yapacağını belirle.

01

Brief

Süre, mecra, ana mesaj, final kadraj.

02

Referans

Güncel dış cephe, giriş, iç mekân, rota.

03

Kamera

Yön, yükseklik, hız ve güvenli geçiş.

04

Üretim

Model, oran, çözünürlük ve referans rolleri.

05

Revizyon

Bir seferde tek ana problemi düzelt.

06

Teslim

Harf, mimari, süre, ses ve dosya kontrolü.

04-05

Brief ve fotoğraf hazırlığı

06-11

Açıklamalı referans atlası

12-14

Kamera dili, ayarlar ve prompt yapısı

15-19

Kopyalanabilir promptlar ve revizyon

20-24

Kontrol, teslim, bütçe ve uygulama

03 / BRIEF

15 saniyeye ne sığar?

Aşağıdaki süreler proje için yazılan koreografi hedefleridir; modelin eksiksiz uyguladığının kanıtı değildir.

SÜRE	AMAÇ	KAMERA KARARI
0.0-4.2	Dış yaklaşma	Doğrulanmış kısa rota, kontrollü hızlanma ve köşe varışı.
4.2-7.2	Logo yakın plan	ATASAY harfleri boyunca yavaş, fiziksel kamera hareketi.
7.2-8.7	Geri açılma + giriş	Tam cepheyi gör; aynı açık kapıdan içeri geç.
8.7-12.4	Kısa iç tur	Merkez koridorda ilerle, yumuşak dönüşle kapıya yönel.
12.4-15.0	Çıkış + final	Çapraz köşe kadrajına dön; son 0.7 saniye sakinleş.

EN ÖNEMLİ SÜRE KARARI

Uzun bir AVM güzergâhı ile yavaş logo incelemesini ve iç turu 15 saniyeye sıkıştırmak fiziksel olarak ikna edici olmayabilir. Dış yaklaşmayı kısalt veya ayrı bir klip planla; mekânı hızla atlayarak birleştirme.

Değişmezler

ATASAY yazımı ve 1937 rakamları; mağazanın köşe kolonu; vitrin ve kapı yerleri; iç mekân tezgâhları; son fotoğrafın perspektifi. Bunlar estetik tercihler değil, doğruluk ölçütleridir.

Esnek olanlar

Hız geçişinin yumuşaklığı, yükselme miktarı, yaklaşma mesafesi ve ışık hissi. Hareket sahneye sığmıyorsa bu değişkenler sadeleştirilir.

04 / FOTOĞRAF HAZIRLIĞI

Sahada ne çekmelisin?

Fotoğraf sayısından çok, karelerin birlikte mekânı açıklaması önemlidir.

- **Geniş dış cephe:** mağazanın iki yüzü, tabela, giriş ve komşu markalar aynı karede görünsün.
- **Düz cephe:** açık kapının iki kenarı ve vitrinler anlaşılır olsun. Camın arkasındaki yansımayı gerçek geçiş alanıyla karıştırma.
- **Tabela detayı:** logoyu düz ve çapraz açıdan çek. Küçük tarih rakamlarını okunabilir bırak.
- **İç mekân:** girişten merkeze doğru bir genel açı; mümkünse ortadan kapıya doğru ikinci açı. Tezgâhların arkasına geçiş uydurma.
- **Rota:** her dönüşten önce ve sonra ortak bir işaret görünür olsun. Yol, havuz kenarı, korkuluk, köprü ve bina ilişkisini ayrıca kaydet.
- **Teknik tutarlılık:** aynı ışık aralığı, temiz lens, düşük sıkıştırma; aşırı geniş açı ve güçlü filtrelerden kaçın.

BU PROJEDEN DERS

Rota fotoğraflarındaki bazı mağaza cepheleri geçici kaplamalıydı. Açılmış mağazanın güncel fotoğrafları görünüş açısından daha yüksek öncelik aldı. Aynı mekânın farklı zamanlarını eşit otoriteyle kullanma.

Basit dosya düzeni

R1_kose_final · R2_tabela · R3_kapi · R4_icmekan

P01_giris · P02_donus · P03_havuz · P04_magaza_yaklasma

Ayrı klasörler: orijinaler / secilenler / uretimler / revizyonlar / teslim.

05 / REFERANS MANİFESTOSU

Her görsele tek görev

Yükleme sırası tek başına yeterli değildir. Promptta görselin adı ve kullanım amacı açık olmalı.

**R1 / KÖŞE**

İşlenmiş dış cephe referansı. Variş ve çapraz final kompozisyonu.

**R2 / TABELA**

Fotoğraf. Metal harfler, vitrin ve komşu cephe ilişkisi.

**R3 / KAPI**

Fotoğraf. Gerçek açık giriş; cephede simetriyi anlama.

**R4 / İÇ MEKÂN**

Fotoğraf. Merkez koridor, tezgâhlar, tavan ve arka duvar.

KAYNAK TÜRÜNÜ KARIŞTIRMA

R1 doğrudan ham çekim gibi sunulmaz; işlenmiş bir kompozisyon referansıdır. R2-R4 mekân fotoğraflarıdır. Üretilmiş video karesi ise sonuç referansıdır; bunlar farklı görevler taşır.

06 / R1 - KÖŞE

Bitiş karesini baştan seç

Sonradan “mağazayı görelim” demek yerine, hangi açığa döneceğini somutlaştır.



İŞLENMİŞ DİŞ CEPHE REFERANSI / R1

Neyi sabitliyoruz?

Ortadaki uzun beyaz kolon ve siyah panjurlar. Soldaki ATASAY vitrini. Sağdaki komşu cephe. Zemindeki kıvrım ve sağ alttaki yuvarlak saksı.

Neyi yapmıyoruz?

Finali düz cepheye çevirmiyoruz. Kadrajı sadece logoya daraltmıyoruz. Fotoğrafta görünmeyen bir cephe tasarlamıyoruz.

Referans rolü

Başlangıç yaklaşmasının varış açısı olarak tarif edilebilir. Son-kare revizyonunda ise end_image rolüyle bağlanır.

UYARI

Bir son-kare girdisi, aradaki yolun veya logoların otomatik olarak doğru üretileceği anlamına gelmez. Son kare kadar ona ulaşan hareketi de incele.

07 / R2 - TABELA

Harfler değil, kamera akar

Yakın planın görevi marka hissini güçlendirmek; tabelayı yeniden tasarlamak değil.



FOTOĞRAF / R2 / TABELA VE VİTRİN

- **Fiziksel hareket:** kamera harflere yaklaşır, hafif yanal kayar; A-T-A-S-A-Y harfleri cepheye sabit kalır.
- **Malzeme:** metal yansıması kontrollü, gölge yönü tutarlı; aşırı parıltı yazının okunmasını engellemez.
- **Çevre:** soldaki Karaca ve tuğla-beyaz kolon düzeni fotoğraftaki konumunu korur.
- **Odak:** sığ alan derinliği bir tercih; markanın tamamını okunmaz kılacak kadar abartılmaz.

KONTROL SORUSU

Tek tek harf say: A-T-A-S-A-Y. Ardından 1-9-3-7 rakamlarını kontrol et. Sadece videoyu küçük ekranda izleyerek marka doğruluğuna karar verme.

08 / R3 - GİRİŞ

Kapı, iki sahneyi bağlar

Bu fotoğraf final için değil; giriş ve çıkışın fiziksel bağlantısını anlamak için kullanılır.



FOTOĞRAF / R3 / AÇIK KAPI VE DÜZ CEPHE

Önce açıklığı tarif et

Cam vitrinden değil, iki vitrin arasındaki gerçek açık girişten geçilir. Kapının kenarları yaklaşma boyunca sabit kalmalı. İçeri geçişte vitrin geometrisinin erimesi bir hata işaretidir.

Dışarıdaki kamera, içeride de aynı kamera

Yükseklik, yön ve hız eşikte aniden değişmez. Güneşli dışarıdan iç mekâna geçerken pozlama kademeli uyarlanır. Kapı bir sahne değişimi perdesi olarak kullanılmaz.

REFERANS ÇELİŞKİSİNİ GİDER

R3'ün frontal cephesi yalnızca kapıya hizalanmak içindir. Final kompozisyonunun otoritesi R1'dir. Promptta "R3 as entry, R1 as ending" ayrımını açık bırak.

09 / R4 - İÇ MEKÂN

Tur kısa, mekân gerçek

Tek iç mekân fotoğrafı tüm mağazanın üç boyutlu planı değildir. Görünen alanın sınırlarına saygı göster.



FOTOĞRAF / R4 / GİRİŞTEN İÇERİ BAKIŞ

İÇ MEKÂN HATA İŞARETLERİ

Tezgâh sayısının değişmesi, yansımanın kapıya dönüşmesi, tavadaki dalgaların kaybolması veya koridorun aniden genişlemesi yeniden değerlendirme gerektirir.

Görsel sabitler

Balıksırtı ahşap zemin; iki yandaki cam ve mermer tezgâhlar; soldaki vitrin; koyu dalga tavan; arka ekrandan ayrı ATASAY 1937 duvarı.

Uygulanabilir hareket

Merkez koridorda kısa ilerleme, tavana hafif yükselme ve girişe yumuşak dönüş. Bir fotoğrafla uzun bir arka oda turu isteme.

Daha iyi girdi

Koridorun ortasından kapıya bakan ikinci bir fotoğraf çekmek, dönüş ve çıkış ilişkisini açıklamaya yardımcı olur. Bu, sonraki işler için öneridir.

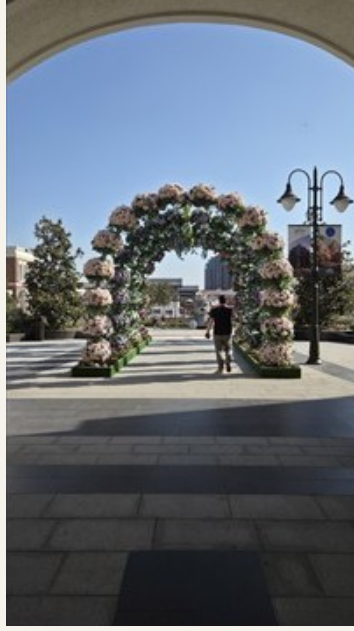
10 / ROTA ATLASI

Fotoğraflar arasındaki bağ

Aşağıdaki seçki, çekim sırasını anlamaya yardımcı olur. Ölçekli harita veya doğrulanmış uçuş rotası değildir.

**P01 / Giriş kemeri**

Bir sonraki işaret kadrajda.

**P02 / Çiçek kemeri**

Yaklaşma eksenini devam ettir.

**P03 / Havuz kenarı**

Su, yol ve korkuluğu ayır.

**P04 / Dar koridor**

Dönüşün öncesi ve sonrası.

**P05 / Mağazalar**

Komşu marka sırasını kontrol et.

**P06 / Eski cephe**

Geçici kaplamayı kopyalama.

Kaynak: proje fotoğraf serisinin mevcut önizleme paftalarından seçilmiş kareler. Bu sayfada düşük çözünürlüklü arşiv önizlemeleri kullanıldı; örnekler yüksek çözünürlüklü üretim girdisi olarak sunulmaz.

11 / KAMERA DILI

FPV hissini hareket üretir

“Sinematik drone” yazmak tek başına kamera yolu tanımlamaz.

HAREKET	GÖRSEL SONUÇ
İleri hareket	Zemin ve yakın nesneler kadrada yer değiştirir. Yakın nesnenin daha hızlı kayması derinlik hissi yaratır.
Yaw / yön	Kamera sağa-sola döner. Dönüş, ilerleyen yolun geometrisine bağlanır.
Roll / yatış	Dönüşte hafif yana yatış. Sonra ufuk kontrollü biçimde toparlanır.
Pitch / eğim	Bakış açısı aşağı-yukarı yönlenir. Kameranin fiziksel olarak yükselmesiyle aynı şey değildir.
Hız geçişi	Yaklaşmada hızlan; tabelada yavaşla; eşikte kontrolü artır; finalde sakinleş.

Kameranin izlediği mantık

Yaklaşma → logo → kapı → koridor → aynı kapı → çapraz final. Bu, anlatım şemasıdır; gerçek yerleşim planı değildir. Her okun iki ucunu referanslarda görebilmelisin.

İNSANLARIN YAKININDAN GEÇİŞ

Bu iş akışında hareket sanal olarak tasarlanır. Kadradaki insanlara çarpma, bedenlerin içinden geçme veya aniden çoğalma gibi hataları kabul etme. Gerçek bir çekim yapılacaksa ayrı bir güvenli çekim planı gerekir.

Somut tarif örneği: “Bank gently into the turn, descend briefly toward pedestrian height with safe clearance, then brake smoothly before the storefront.”

12 / ÜRETİM AYARLARI

Projenin teknik iskeleti

Aşağıdaki değerler bu çalışmadaki üretim kararlarıdır. Arayüz ve plan kapsamı zamanla değişebilir.

ALAN	PROJE SEÇİMİ
Model	Seedance 2.5
Platform	Higgsfield
Ana çalışma modu	omni_reference
Üretim süresi	15 saniye
En-boy oranı	9:16 dikey
Çözünürlük	1080p; projedeki çıktı hedefi 1080 × 1920
Bitrate	high
Ses	generate_audio: true; ortam sesi istendi
Son-kare revizyonu	Önceki üretilmiş video + R1 / end_image

Uygulama sırası

Video oluşturma alanında model ve referans modunu seç. Görselleri ekle ve rollerini kontrol et. 9:16, 15 saniye ve 1080p değerlerini üretimden önce doğrula. Promptu gir; maliyet önizlemesini gör; sonra tek bir deneme gönder.

UNLIMITED KONUSUNDA VARSAYIM YAPMA

Bu projedeki 1080p üretim kredili yürütüldü. “Model destekleniyor” ile “bu çözünürlük ve süre benim Unlimited kapsamımda” aynı şey değildir. Planın gösterdiği kapsamı ve ücret bilgisini her üretim öncesinde kontrol et.

Teknik kaynak: Higgsfield bağlantısındaki Seedance 2.5 model sözleşmesi, 02.09.2026. Katalog 4-30 saniye, 480p/720p/1080p ve referanslı üretim modlarını listeler. Bu bilgi plan/ücret garantisi değildir.

13 / PROMPT MIMARISI

Uzun değil, çelişkisiz yaz

İyi prompt, modelin alması gereken kararları anlaşılır sıraya koyar.

- **1. Çıktı sözleşmesi:** süre, oran, gerçekçilik ve tek plan hedefi.
- **2. Referans manifestosu:** R1-R4'ün hangi ayrıntılara otorite olduğu.
- **3. Öncelik:** güncel fotoğraf mı, eski rota görünüşü mü? Son kareyi hangi görsel belirliyor?
- **4. Mekân kuralları:** aynı bina, aynı kapı, sabit vitrinler, değişmeyen iç düzen.
- **5. Zaman planı:** her aralıkta bir ana hareket, bir hedef ve bir hız kararı.
- **6. Görsel dil:** ışık, yansıma, odak, motion blur ve okunurluk.
- **7. İstenmeyenler:** hatalara özgü kısa, somut yasaklar.

BU REHBERDEKİ PROMPT TÜRLERİ

Sayfa 15-17: fotoğraf odaklı eğitim için uyarlanmış ana şablon ve düzeltme parçaları. Orijinal üretim kaydının tamamı değildir.

Sayfa 19: projedeki son-kare revizyonunda kullanılan metin; yalnızca tireler belge uyumu için standartlaştırılmıştır.

Kaçınılacak çelişki

“Final frontal ve simetrik olsun” ile “son kare çapraz köşe fotoğrafı olsun” aynı anda yazılmamalı. Kapıya hizalanma için R3, final için R1 diyerek görevleri ayır.

Promptlar ayrıca PDF’e eklenen **Beyworks_Promptlar.txt** dosyasında bulunur. PDF okuyucunun dosya ekleri bölümünden açabilir; ekleri göstermeyen uygulamalarda sayfa metninden kopyalayabilirsiniz.

14 / ANA PROMPT - 1/2

Referans + yaklaşma

EĞİTİM İÇİN UYARLANDI / Sonraki sayfayla birleştir. R1-R4 adlarını yüklediğin referans etiketlerine göre eşleştir.

KOPYALANABİLİR PROMPT

Create one uninterrupted 15-second photorealistic FPV-style camera journey at the ATASAY Tema World store. Vertical 9:16, 1080p, high bitrate. The goal is a continuous physical camera path, not a montage or a slideshow of references.

REFERENCE MANIFEST: R1 is the processed angled exterior composition and the intended final framing. R2 is the current oblique facade and metallic ATASAY 1937 sign. R3 is the current frontal storefront and real open doorway. R4 is the real interior. Optional P-series route photographs establish the order of visible outdoor landmarks. Refer to the actual attachment names or interface reference tags. Do not assume that upload order alone defines the route.

REFERENCE PRIORITY: Use the current facade photographs for storefront appearance, neighboring brands, glazing, signs and materials. Use R4 for the interior only. Use R1 as the framing target, not as proof of hidden architecture. Where references disagree, preserve the current verified facade. Do not copy older temporary coverings. Do not invent unseen bridges, shortcuts, rooms or a new entrance.

SPATIAL CONTINUITY: One camera, one chronology, one physical location. Keep each building, sign, path and door in a stable position. Connect every change of view through visible translation and consistent parallax. Enter and leave through the same open doorway. No passing through glass, walls, counters or people. Outdoor and indoor spaces must connect physically.

0.0-4.2 seconds: Begin already moving along the verified short outdoor approach toward the store. Follow the visible walking corridor in the selected route photos. Build speed gradually, bank gently into the turn, descend briefly toward pedestrian height with safe clearance, then rise slightly and brake into the angled arrival view of R1. Keep the next route landmark near the center. If the route is too long for the time window, shorten the included approach; never compress geography or teleport.

P-serisi fotoğraflarını yalnızca doğrulayabildiğin kısa yaklaşma için kullan. Örtüşme ve yön bilgisi eksikse modelden birebir rota çıkarmasını bekleme. Ana prompt, kanıtlanmamış bir mekân bağlantısını gerçek hâle getirmez.

15 / ANA PROMPT - 2/2

Logo + iç tur + final

EĞİTİM İÇİN UYARLANDI / Bir önceki sayfanın devamıdır. Ayrı bir sahne veya ayrı üretim talimatı değildir.

KOPYALANABİLİR PROMPT

4.2-7.2 seconds: Transition continuously from energetic FPV motion into a controlled luxury-product camera move. Approach the physical metallic ATASAY letters from R2. Travel gently along A-T-A-S-A-Y with clean lateral parallax and restrained shallow depth of field. The letters remain fixed to the fascia, correctly spelled and evenly spaced; only the camera moves. Show realistic brushed-metal reflections without changing the storefront into CGI geometry.

7.2-8.7 seconds: Pull back to reveal the full facade and actual doorway from R3. This frontal view is only an entry reference, never the ending. Lower the camera smoothly to approximately 1.6 metres and move through the open entrance. Keep both display windows and the glass-door edges stable. Use a gradual exposure transition from daylight into the store.

8.7-12.4 seconds: Glide a short distance along the central aisle of R4. Preserve the herringbone wood floor, glass and marble counters, dark wave-shaped ceiling, left display wall, rear screen and ATASAY 1937 wall. Add a modest rise and a gentle curved return toward the same doorway. Do not invent an unseen room or extend the store beyond the photographed space. Keep people out of the camera path.

12.4-15.0 seconds: Exit through the same doorway and follow a continuous backward arc into the exact angled exterior composition of R1. The tall white louvered corner column is the anchor, the left ATASAY display window remains visible, and the neighboring facade and round planter occupy their reference positions. Do not finish frontally. Settle by 14.3 seconds and hold the final 0.7 seconds stable.

COMPOSITION AND LIGHT: Keep the current target readable in the vertical frame without forcing every object into the center. Preserve facade perspective and vertical lines. Use natural daylight outside, neutral indoor lighting, realistic glass reflections and coherent motion blur. Keep signage sharp during the slow logo pass. Avoid excessive fisheye distortion or glowing text.

AUDIO: Subtle outdoor mall ambience and air movement, transitioning to quiet indoor room tone. No narration or music. Keep the visual sequence continuous.

16 / DÜZELTME KÜTÜPHANESİ

Soruna göre küçük müdahale

Aşağıdaki parçalar eğitim örneğidir. Her revizyonda yalnızca ilgili olanı kullan.

NEGATIVE CONSTRAINTS

No cuts, montage, cross-dissolves, wipes, hidden transitions, teleportation, scene resets, morphing architecture, moving or duplicated letters, misspelled ATASAY, incorrect 1937 digits, changing neighboring brands, floating signs, extra entrances, closed-glass penetration, duplicated counters, invented rooms, deformed people, exaggerated fisheye, excessive motion blur, abrupt exposure changes or a frontal final shot.

Logo bozuluyorsa

Keep every letter in ATASAY and every digit in 1937 fixed, correctly spelled and attached to the fascia. Move only the camera. Reduce motion blur during the logo pass.

Kapıda sahne atlıyorsa

Show the full continuous approach to the existing open doorway. Keep both door edges visible while crossing the threshold. No dissolve or hidden cut at the entrance.

İçerisi değişiyorsa

Preserve the exact number and position of the visible counters, the herringbone floor and the wave ceiling. Shorten the tour to the visible central aisle.

Final yanlış açıdaysa

Use R3 only to align with the doorway. End on the angled corner composition of R1. Do not finish on the frontal storefront.

Not: negatif prompt, sonuç garantisi veya fizik motoru değildir. Çok sayıda yasak eklemek yerine önce çelişen olumlu talimatları temizle.

17 / GERÇEK REVIZYON

Finali değiştirirken ne öğrendik?

İstek: önceki videonun son bölümünden R1'deki çapraz köşe fotoğrafına dönmek.

1. İlk deneme: video_edit + end_image

Bu kombinasyon servis tarafından reddedildi. Dönen hata, start_image ve end_image rollerinin bu işlemde yalnızca omni_reference modunda kabul edildiğini belirtiyordu. İş başarıyla başlamış gibi değerlendirilmedi.

2. Desteklenen kurgu: omni_reference

Önceki üretilmiş video hareket referansı olarak, köşe fotoğrafı ise end_image olarak eklendi. Süre 15 saniye, oran 9:16 ve çözünürlük 1080p seçildi. Son bölüm için hedef hareket açıkça tarif edildi.

Önceki üretilmiş klip	video / hareket ve devamlılık referansı
R1 köşe fotoğrafı	end_image / son kompozisyon hedefi
Revizyon kapsamı	12.4-15.0 saniyede çıkış ve geri yay
Sabit final hedefi	Son 0.7 saniye

EN KRİTİK SINIR

Bu yöntem tüm klipi yeniden üretir. Promptta “ilk 12.4 saniyeyi aynen koru” demek, o kareleri piksel düzeyinde kilitlemez. Önceki bölümleri birebir tutmak gerekiyorsa yeni bitiş parçasını ayrı üretip orijinalin sonuna kurgu ile bağlamak ve birleşimi kontrol etmek gerekir.

Ders: Üretimin kabul edilmesi, sonucun doğru olduğu anlamına gelmez. İş durumu, parametre doğruluğu ve görüntü kalitesi üç ayrı kontroldür.

18 / KULLANILAN REVİZYON METNİ

Son kareye dönüş promptu

KULLANILAN METİN / Önceki 15 saniyelik üretilmiş video ve R1 son-kare fotoğrafıyla birlikte gönderildi.

FINAL-FRAME REVISION / ENGLISH

EDIT THE SUPPLIED 15-SECOND VIDEO, preserving its existing visuals, timing, camera choreography, audio, ATASAY facade, logo pass, doorway entry and interior tour exactly as they are from 0.0 seconds through 12.4 seconds. Make only one targeted change to the ending.

From 12.4-15.0 seconds, the camera exits through the same physical ATASAY doorway and performs one continuous smooth FPV backward arc with a slight rise, naturally transitioning into the exact composition of the supplied end-frame photograph. The final camera position, lens perspective, vertical framing and exterior geometry must match the end-frame image precisely: the tall white corner column with black louvers centered, the ATASAY shop window on the lower left, the two narrow ATASAY entrances near center, the neighboring red ROSSMANN sign on the right, the curved paving line and round wooden flower planter in the lower-right foreground, and the blue sky with the same building proportions. Preserve the actual readable ATASAY 1937 branding and all architectural details.

The output must end on the supplied photograph's exact angled vertical composition - not a frontal storefront view, not a centered facade, and not any other exterior angle. By the last 0.7 seconds, camera motion settles into a completely stable hero frame visually matching the end image. No cut, dissolve, morph, teleport, scene reset or geometry change; the transition must be achieved only through continuous physical camera motion and correct parallax. Do not alter any earlier section of the video.

BU METİN BİR TALEP, GARANTİ DEĞİL

“Exactly” ve “do not alter” ifadeleri hedefi anlatır; teknik bir maske veya zaman aralığı kilidi oluşturmaz. Finalin fotoğrafla ve önceki bölümlerin asıl kliple karşılaştırılması gerekir.

19 / KALİTE KONTROLÜ

Güzel kare yetmez

Tek tek kareleri de, kareler arasındaki hareketi de incele. Birinin doğru olması diğerini doğrulamaz.



GİRİŞ



HAVUZ ÇEVRESİ



ESKİ CEPHE

Bu kareler önceki bir denemenin kayıtlarından alınmıştır; müşteriye teslim edilen sürüm diye sunulmaz. Eski kaplamalı cephenin sonuçta kalması, güncel referans önceliğinin neden gerekli olduğunu gösterir.

KONTROL	SORU
Marka	ATASAY harfleri, 1937 rakamları ve komşu tabelalar değişiyor mu?
Mimari	Kolonlar, vitrinler, kapı genişliği ve malzemeler aynı mı?
Rota	Ardışık mekân işaretleri birbirine fiziksel olarak bağlanıyor mu?
Hareket	Nesneler eriyor mu; örtülü kesme, sıçrama veya ters parallax var mı?
İç mekân	Tezgâh sayısı, zemin yönü ve tavan düzeni sabit mi?
Final	R1'in çapraz açısı ve kadraj sınırları tutuyor mu?

İKİ İZLEME TURU

Önce normal hızda ritim ve anlatımı izle. Sonra özellikle tabela, kapı eşiği ve dönüş noktalarını yavaşlatıp kare kare kontrol et. Hatanın zamanını not al; “olmamış” yerine somut bir revizyon yaz.

20 / KURGU VE TESLİM

Üretim dosyası teslim dosyası değildir

Aşağıdaki adımlar uygulanabilir teslim önerileridir; her adımın bu projede yapıldığı iddia edilmez.

- **Süreyi doğrula:** modelden çıkan 15 saniyelik klip ile sonradan kurgulanan Reels'in toplam süresini ayrı kaydet. Kurgu, uzatma veya hız değişimi toplamı değiştirebilir.
- **İlk ve son kareyi kontrol et:** istenmeyen siyah kare, donma, ani kadraj değişimi ve hatalı logo bulunmasın.
- **Rengi dengede tut:** dışarı ile içerideki beyazları tutarlı yap. Aşırı keskinleştirme, cam ve metal kenarlarında yapay iz yaratabilir.
- **Sesi gözden geçir:** yapay ortam sesinde konuşmaya benzeyen anlamsız sesleri ve ani seviye değişimlerini temizle. Müzik kullanılacaksa kullanım hakkını doğrula.
- **Dosyayı kontrol et:** 9:16, beklenen piksel ölçüsü, uyumlu video biçimi ve doğru oynatma süresi. Dosyayı son kez telefon ekranında izle.
- **Arşivle:** seçilen girdiler, prompt sürümü, üretim ayarları, revizyon notları ve müşterinin onay verdiği teslim dosyası aynı sürüm adıyla eşleşsin.

UPSCALE NEYİ YAPMAZ?

Daha büyük piksel ölçüsü, yanlış logoyu veya hatalı mekânı düzeltmez. Önce içerik doğruluğunu çöz, sonra gerekiyorsa boyut ve görüntü iyileştirmesi uygula. Yükseltilmiş çözünürlüğü doğal çekim çözünürlüğü gibi sunma.

21 / BÜTÇE VE ZAMAN

Ucuzluk değil, öngörülebilir süreç

Bir başarılı üretimin maliyeti, projenin toplam maliyeti değildir.

Projede görülen örnek maliyet

Kayıtlarda 15 saniyelik 1080p referanslı üretim için 135 kredi ön maliyet görüldü. Son-kare revizyonunun aynı moddaki ön maliyeti de 135 krediydi. Bunlar tarihsel örneklerdir; güncel tarife, tüm denemelerin toplamı veya müşteriye kesilen ücret değildir.

GERÇEK PROJE HESABI

Toplam iş yükü = hazırlık + referans toplama ve seçme + üretim denemeleri + inceleme/revizyon + kurgu + teslim. Referansları düzenlemek ve tutarsızlıkları çözmek de üretimin parçasıdır.

KALEM	NOT ALINACAK ŞEY
Hazırlık	Brief, mekân inceleme, dosya düzeni
Deneme	Her varyant için süre, ayar ve görülen maliyet
Revizyon	Hangi hata düzeldi? Başka ne değişti?
Kontrol	Tabelalar, mimari, hareket ve ses
Teslim	Kurgu, dışa aktarma, müşteri onayı

Sonraki işte sınır koy

Önce en zor bölümü dene: örneğin tabelaya yaklaşma veya kapıdan giriş. Kabul edilebilir bir sonuç görmeden bütün hareket zincirini karmaşıktırma. Deneme sayısı ve revizyon kapsamını müşterinle önceden konuş.

Daha hızlı veya daha düşük maliyetli sonuç almak mümkün olabilir; her mekân ve brief için otomatik olarak geçerli değildir. Karmaşık geometriler ve tam marka doğruluğu, ek iş gerektirebilir.

22 / KENDİ PROJEN

Şimdi sıra sende

Bu sayfayı doldur, sonra ana promptu kendi mekânına uyarla. Eksik bilgiyi modelin tahminine bırakma.

Marka / mekân

Video neyi göstermeli?

Süre / oran / çıktı ölçüsü

Son kareyi belirleyen görsel

Gerçek açık kapı hangi görselde?

İçeride değişmemesi gereken 3 detay

Yaklaşmadaki 3 doğrulanmış işaret

Referanslar çelişirse hangisi öncelikli?

İLK DENEME ÖDEVİ

Önce yalnızca mağazaya yaklaşma ve durma hareketini üret. Logoyu, kapıyı ve finali doğrula. Sonra logo yakın planını; en son içeri giriş ve çıkışı ekle. Böylece hangi eklemenin tutarlılığı bozduğunu anlayabilirsin.

Revizyon cümlesi: “___ saniyesinde ___ hatası var. Yalnızca ___ değişsin; ___ aynen kalsın.”

23 / SON KONTROL VE KAYNAKLAR

Kaydet. Kontrol et. Paylaş.

İyi sonuç, doğru referanslarla başlar ve dikkatli kontrolle tamamlanır.

- Güncel cephe fotoğrafı ile işlenmiş kompozisyon referansı ayrı etiketlendi.
- Her referansın görevi ve önceliği yazıldı; görünmeyen rota uydurulmadı.
- ATASAY harfleri, 1937 rakamları, kapı ve tezgâhlar kontrol edildi.
- Kesintisiz hareket hedefi gerçekten izlendi; sadece prompta güvenilmedi.
- Final kadrajı R1 ile, teslim dosyası onaylanan sürümle eşleştirildi.

Kaynak ve kapsam notları

Ana fotoğraflar: projede sağlanan R1-R4 görselleri. R1 işlenmiş dış cephe referansıdır. Rota seçkisi: proje fotoğraf serisinin 8 önizleme paftasından seçilen örnekler. Önceki deneme kareleri: yerel üretim kaydı. Rota seçkisi eğitim amaçlı önizlemelerden oluşur; orijinal üretim girdilerinin yerini almaz.

İşlem bilgileri: bu projedeki üretim ve revizyon yazışmaları. Teknik doğrulama: Higgsfield bağlantısındaki Seedance 2.5 model kataloğu, 02.09.2026. Bu kitap, ücret veya arayüzün değişmeyeceği yönünde bir taahhüt içermez.

Promptlar: sayfa 15-17 eğitim için uyarlanmış; sayfa 19 kullanılan son-kare revizyonunun metnidir. Rehber, fotoğraf ve kamera tasarımı odaklı bir eğitim seçkisidir; tüm proje girdilerini kapsayan birebir üretim kaydı değildir.

GÖRSELLERİ EĞİTİM AMACIYLA INCELE

Mağaza, marka ve vitrin görselleri vaka çalışması bağlamındadır. Bu PDF, ATASAY veya Higgsfield'in resmî eğitimi değildir. Örnek görselleri başka bir marka işi için yeniden kullanma; kendi projen için izinli referanslar topla.

beyworks

Bu rehberle yaptığın denemeyi Beyworks Instagram hesabına gönder.

En çok zorlandığın bölümü de yaz: rota, logo, giriş veya final.