

3D/İzometrik Sahne Tasarım & Kullanım Checklist'i — Creative / 3D Visual Language (v1.0)

Asset Amaç: Bu checklist, 3D/izometrik görsel dili “her şeyi 3D yapmak” yerine küçük, tekrar kullanılabilir sahnelerle yönetilebilir bir geçiş olarak kurmanız için hazırlandı. Sahne karmaşıklığı, kullanım alanı seçimi, style sheet, render preset ve dosya yönetimi adımlarını netleştirir. Otel tesis haritaları ve B2B süreç görselleştirmelerinde hızlı başlangıç sağlar.

Kim Kullanır?: Creative Lead + Tasarımcı / 3D Artist + Ajans Proje Yöneticisi + Ürün / Pazarlama Ekipleri.

Nasıl Kullanılır?

- Kapsamı Sınırlayın:** 3D'nin kullanılacağı alanları seçin (harita, süreç, hero vb.) ve kapsamı en fazla 3 ana alanla sınırlandırın.
- Style Sheet & Sahne Kurallarını Belirleyin:** Style sheet ve sahne seviyesi (L1/L2/L3) kuralını oluşturup ilk 6 sahneyi üretin.
- Kütüphaneyi Yayınlayın & Tekrar Kullanın:** Render preset ve export/isimlendirme düzeniyle kütüphaneyi yayınlayın; gelecekteki kampanyalarda modüler şekilde tekrar kullanın.

CHECKLIST & SPRINT PLAN — 3D Visual Language Seti

A) Ölçüm & Önceliklendirme Checklist'i

1. Strateji & Kapsam

- ☐ **Kullanım Alanı Sınırı:** 3D kullanım alanları belirlendi mi (maksimum 3 alan)?
- ☐ **3D Katman Kuralı:** Hangi içeriklerde 3D kullanılacağı, hangilerinde kullanılmayacağına dair katman kuralı yazıldı mı?
- ☐ **Flat Dil Uyum Hedefi:** 3D öğelerin mevcut iki boyutlu (flat) tasarım diliyle uyum hedefi net mi?

2. Sahne Tasarımı & Standartlar

- ☐ **Sahne Seviyesi:** Sahnelerin karmaşıklık seviyesi (L1/L2/L3) belirlendi mi?
- ☐ **L1 Obje Sınırı:** L1 seviye sahneler 3–5 temel obje ile sınırlandırıldı mı?
- ☐ **Işık & Gölge Standardı:** Sahneler arası ışık ve gölge dili sabitleştirildi mi?
- ☐ **Materyal Seti:** Tutarlılığı sağlamak adına 1–2 ana materyal seti tanımlandı mı?

3. Kütüphane & Varyasyonlar

- ☐ **İlk 6 Sahne Listesi:** Üretilecek ilk 6 sahnenin detaylı listesi çıkarıldı mı?
- ☐ **Açı / Varyant Planı:** Her sahne için 3 farklı açı/varyant planlandı mı?
- ☐ **Klasör & İsimlendirme:** Kütüphane için dosya isimlendirme ve klasör yapısı kuruldu mu?

4. Render & Export Optimizasyonu

- ☐ **Render Preset'leri:** Farklı mecralar için render ön tanımları (low/med/high) oluşturuldu mu?
- ☐ **Mecra Optimizasyonu:** Web ve sosyal medya için görsel optimizasyon planı yapıldı mı?

- **[] Dosya Boyutu Hedefi:** Performansı düşürmeyecek esnek dosya boyutu hedefleri belirlendi mi?

5. Kalite & İşlevsellik

- **[] Tipografi Okunabilirliği:** Sahne üzerindeki tipografi overlay'lerinin (metin katmanlarının) okunabilirliği doğrulandı mı?
- **[] Görsel Kanıt Niteliği:** Sahnelerin sadece "süs" değil, bir değer veya "kanıt" anlattığından emin olundu mu?
- **[] Stil Bütünlüğü:** Belirlenen görsel stilin tüm sahnelerde istikrarlı bir şekilde korunduğu doğrulandı mı?

B) Problem → Kök Neden → Çözüm Tablosu

Problem	Kök Neden	Çözüm
3D çok ağır geldi	Her şeyi 3D yapmak	3 alan + küçük sahne seti
Stil tutarsız	Style sheet yok	Işık / materyal standardı
Dosyalar şişti	Render preset yok	Preset + optimizasyon
Sahne işe yaramıyor	Kanıt yok, süs var	Kullanım alanını yeniden seç
Tekrar üretim	Kütüphane yok	Sahne library + variant

C) 14 Günlük Sprint Planı (Gün 1–14 / 3D Sahne Kütüphanesi Kurulumu)

[Gün 1–3: Kapsam, Style Sheet & L1 Template] —► [Gün 4–8: Otel/B2B Sahneleri & Varyantlar] —► [Gün 9–11: Overlay, Preset & Optimizasyon] —► [Gün 12–14: Kütüphane, Pilot & Launch]

- **Gün 1:** Kullanım alanlarının seçilmesi (otel / B2B odaklı).
- **Gün 2:** Style sheet dokümanının hazırlanması (ışık, materyal, renk standartları).
- **Gün 3:** L1 sahne şablonunun oluşturulması (platform + 3 obje kuralı).
- **Gün 4:** Otel sahnesi #1 üretiminin tamamlanması (tesis parçası).
- **Gün 5:** Otel sahnesi #2 üretiminin tamamlanması (oda tipi).
- **Gün 6:** B2B sahnesi #1 üretiminin tamamlanması (3 adımlı süreç).
- **Gün 7:** B2B sahnesi #2 üretiminin tamamlanması (ürün modülü).
- **Gün 8:** Sahneler için varyant açılarının (3 farklı açı) üretilmesi.
- **Gün 9:** Tipografi overlay (metin katmanı) standartlarının belirlenmesi.

- **Gün 10:** Render preset'lerinin (low/med/high) tanımlanması.
- **Gün 11:** Web ve sosyal medya export optimizasyonlarının yapılması.
- **Gün 12:** Kütüphane klasör yapısının ve dosya isimlendirme standartlarının oturtulması.
- **Gün 13:** Üretilen sahnelerin pilot bir kampanyada uygulanması.
- **Gün 14:** v1.0 sürümünün yayınlanması ve bakım/güncelleme planının kilitlemesi.

D) Öncesi / Sonrası KPI Tablosu

KPI	Önce	Sonra (Hedef)
Anlaşılrlık	orta	daha yüksek
Premium algı	değişken	daha güçlü
Üretim süresi	uzun	daha yönetilebilir
Dosya şişmesi	yüksek	daha düşük

Deliverables (Teslim Edilecek Çıktılar)

- 3D Style Sheet Dokümanı (v1.0)
- 6 Sahnelik Library + 3 Açı Varyant Seti
- Render Preset Seti (Low / Med / High)
- Export / İsimlendirme Kılavuzu
- Otel Tesis Harita Parçaları + B2B Süreç Sahneleri Paketleri



[Deliverables / Proof Card]

1200x1200px (1:1) kare formatında, 3D ve izometrik sahne kütüphanesi teslimatını özetleyen Deliverables Proof Kartı. Koyu karbon gri zemin üzerine yerleştirilmiş; izometrik küp ve platform şeması, 3D style sheet palet ikonu, render preset rozeti ve yeşil onay işaretleri. Kartın üzerinde; "Establish 3D Style Sheet & L1/L2/L3 Complexity Rules", "Build 6-Scene Modular Library with 3-Angle Variants", "Apply Multi-Tier Render Presets (Low/Med/High) for Web Optimization", ve "Deliver Hotel Map & B2B Process Visual Asset Packs" teslimat başlıkları scannable ve kurumsal bir deliverables-card formatında sergileniyor.