



Dijital Oyun Geliştirme Topluluğu

Rank 01

Özet: Bu projenin amacı Blender'in temel operatörlerini ve kısayol tuşlarını öğrenmektir.

Version: 0.7

İçindekiler

Yönergeler.....	2
Önsöz	3
Çalışma 00: Box.....	5
Çalışma 01: Vase	6
Çalışma 02: glass_bottle	7
Çalışma 03: crate.....	8
Çalışma 04: game_crate.....	9
Çalışma 05: traffic_lights.....	10



DİJİTAL OYUN
GELİSTİRME TOPLULUĞU

Chapter I

Yönergeler

- Dikkat! Dokümanın gönderim öncesinde değışme ihtimali vardır.
- Bu doküman size bazı görevler vererek blender öğretmeyi amaçlamaktadır.
- İlk etapta temel kontrollerle low poly modeller yapılması hedeflenmektedir.
- Blender’da bir işlemi yapmanın birden fazla yolu ve işleri kolaylaştıracak kısayol tuşları bulunmaktadır.
- Kolaylık olması açısından bu dokümanda kısayollar için cheat sheet verilmiştir fakat tüm kısayolları kapsamamaktadır. Bunlara bağlı kalmayıp öğrendiğiniz kısayollar ile kendi cheat sheet’lerinizi oluşturmanız ileride işinize yarayacaktır.
- Çalışmalarınızı yaparken referans almanız için bazı görseller eklenmiştir.
- Çıktı olarak referans görsellere benzeyen objeler yapmanız beklenmektedir fakat farklılıklar olabilir.
- Çalışmalarınızı tamamlayıp belirlenen repoya proje dosyasını göndermeniz gerekmektedir.
- Klasörlerde konunun başlığındakiler dışında dosya bırakmayınız.
- Çalışmalar arkadaşlarınız tarafından değerlendirilecektir.
- Bu dokümanı tamamladığınızda ‘Rank 01’ seviyesine ulaşmış olacaksınız.
- Bonzu Pippinpaddle-Oppsokopolis III sizinle!



DİJİTAL OYUN
GELİSTİRME TOPLULUĞU

Chapter II

Önsöz

Köstebek ve Tütüncü Hikayesi

Köstebek gidiyor tütüncülere;

Köstebek: Ey tütüncüler!

Tütüncü: Hayırdır köstebek?

Köstebek: Tütünde misiniz?

Tütüncü: Görmez misin köstebek? Tütündeysizdir.

Köstebek: Tütüncünüz nerede?

Tütüncü: Tütüncümüz köydedir.

Köstebek: Köyünüz nerededir?

Tütüncü: Köyümüz şuradadır.

Köstebek: Tütününüz nicedir?

Tütüncü: Tütünümüz boldur ey köstebek! Köyümüze buyurmaz mısın?

Köstebek işte gidiyor tütüncünün köyüne. Tütüncüyü buluyor diyor ki;

Köstebek: Ey tütüncü! Ey tütüncü! Tütünlerin var mıdır?

Tütüncü: Ey köstebek, bilmez misin ben tütüncüyüm, tütünlerim vardır.

Köstebek: Tütünüm sende mi?

Tütüncü: Senin tütünün ne gezer bende?

İşte böyle bir hikayedir. Yılladır anlatıla durulur ve bilinir.

Aşağıdaki çalışmalardan en az biri köstebek ve tütüncü ile alakasızdır.

DIJİTAL OYUN
GELİSTİRME TOPLULUĞU


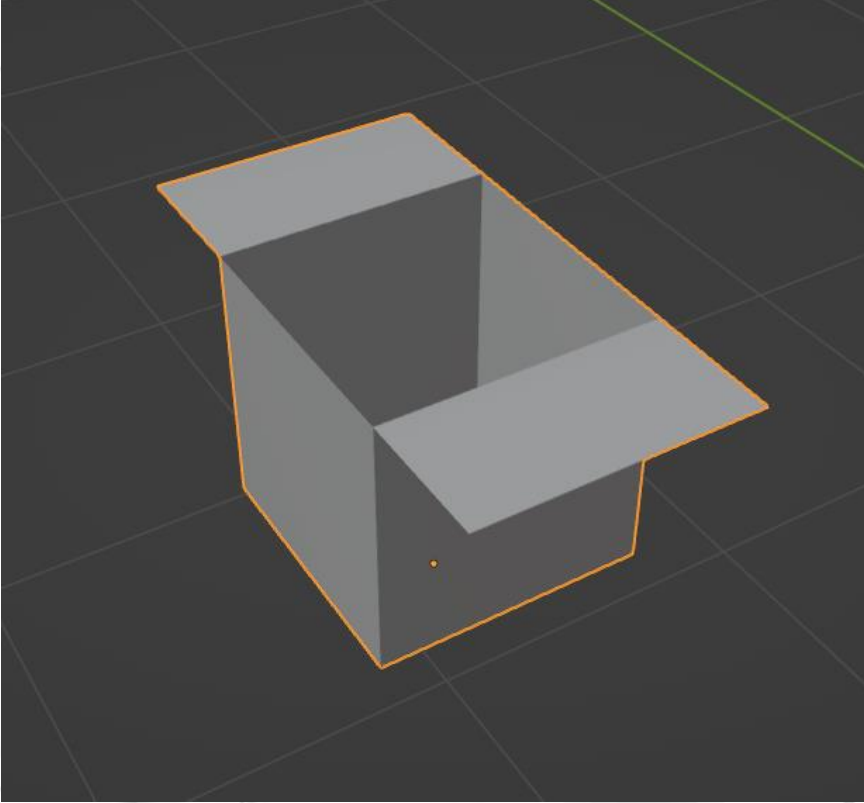
Chapter III

Cheatsheet

KISAYOLLAR	ÖZELLİKLERİ
TAB	'Edit Mode' ile 'Object Mode' arasında geçiş yapar.
G	Grap Seçili olan objeyi taşımaya yarar. (G tuşuna bastıktan sonra X,Y,Z tuşlarına basarak istediğiniz ekseninde objeyi taşıyabilirsiniz.)
R	Rotate Seçili olan objeyi döndürmeye yarar. (R tuşuna bastıktan sonra X,Y,Z tuşlarına basarak istediğiniz ekseninde objeyi döndürebilirsiniz.)
S	Scale Boyut ayarları yapmaya yarar.
E	Extrude Seçili olan vertex, edge, face uzatılabilir.
I	Inset Faces Seçili yüzeyi kendi içinde boyutlandırır.
K	Knife Aracı Face üzerinde kesim işlemi yapmayı sağlar. (Enter tuşuna basarak kesim işlemi sonlandırılır.)
Ctrl + B	Bevel Aracı Kenarları yuvarlamak için kullanılır. (Mouse tekerleğini çevirerek köşe sayısı artırılabilir.)
Ctrl + R	Loop Cut Döngüsel kesim yapmayı sağlar.
X	Silme işlemleri için kullanılır.
A	Tümünü seç.
Alt + A	Tüm seçimi kaldır.
Alt + Z	X-Ray modunu aktif eder.
1	Vertex seçimi.
2	Edge seçimi.
3	Face seçimi.


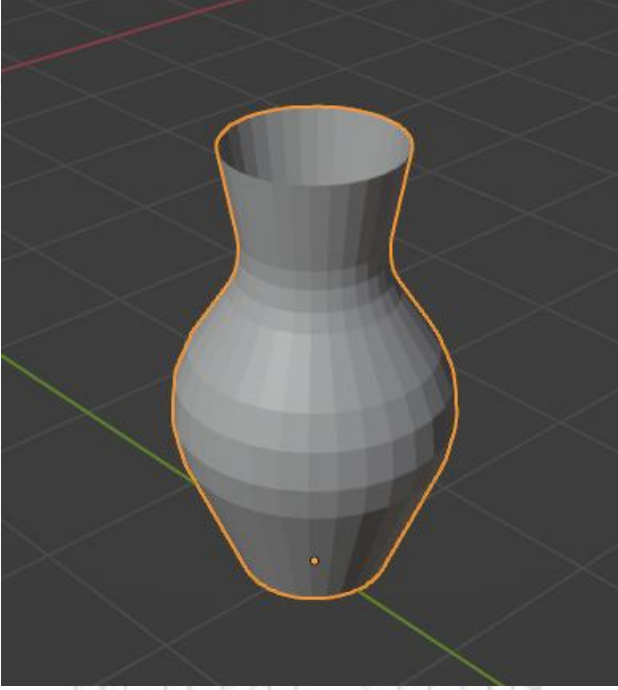
Chapter IV

Çalışma 00: Box

	Exercise 00
Teslim edilecek klasör: ex00/	
Teslim edilecek dosya: box.blend	
Açıklama: Bu projede face silme ve extrude kullanılması amaçlanmıştır. Model örnekteki gibi bir kutu modeli olmalıdır.	
	


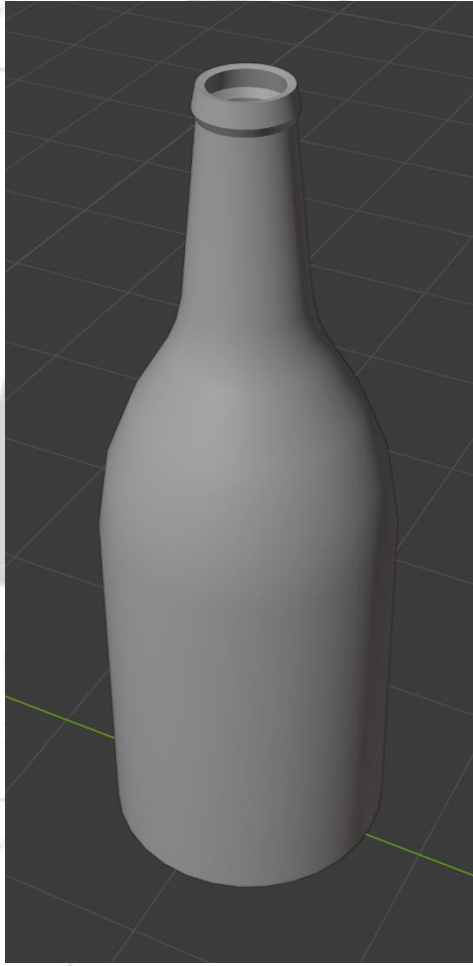
Chapter V

Çalışma 01: Vase

	Exercise 01
Teslim edilecek klasör: ex01/	
Teslim edilecek dosya: vase.blend	
Açıklama: Model örnekteki gibi bir vazo modeli olmalıdır.	
	

Chapter VI

Çalışma 02: glass_bottle

	Exercise 02
Teslim edilecek klasör: ex02/	
Teslim edilecek dosya: glass_bottle.blend	
<p>Açıklama: Bu projede temel kontrollerle low poly bir giriş modeli yapılması hedeflenmektedir. Bu çalışmada kalınlık, bevel, iç ve dış yüzey oluşturma, smooth kullanılması amaçlanmıştır. Model örnekteki gibi bir cam şişe modeli olmalıdır.</p>	
	

Chapter VII

Çalışma 03: crate



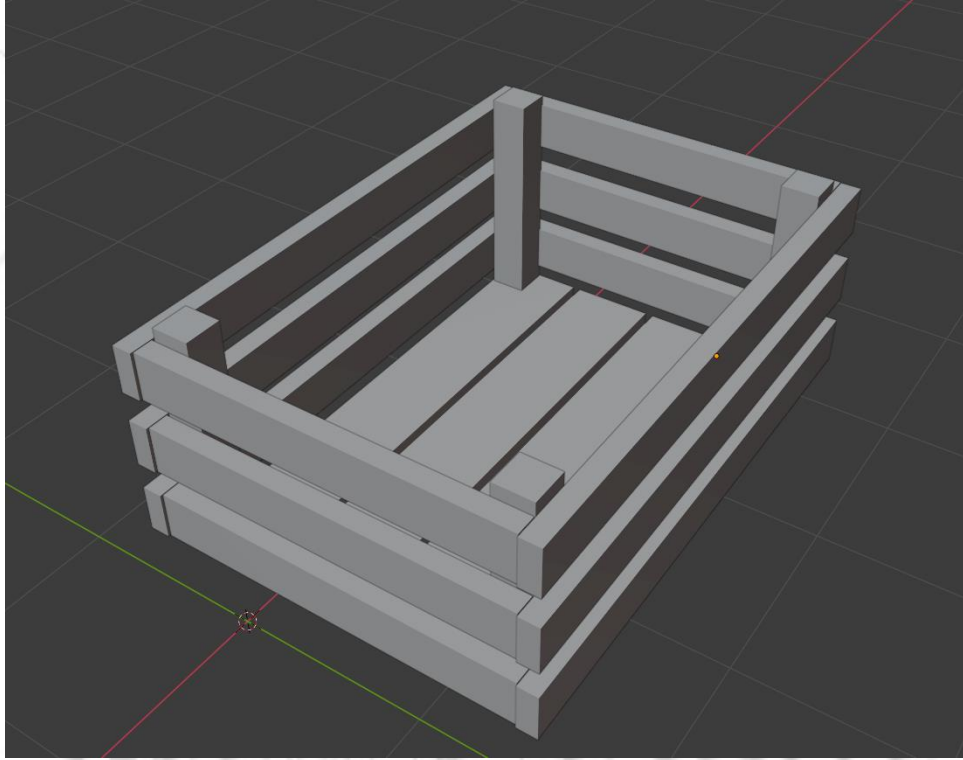
Exercise 03

Teslim edilecek klasör: ex03/

Teslim edilecek dosya: crate.blend


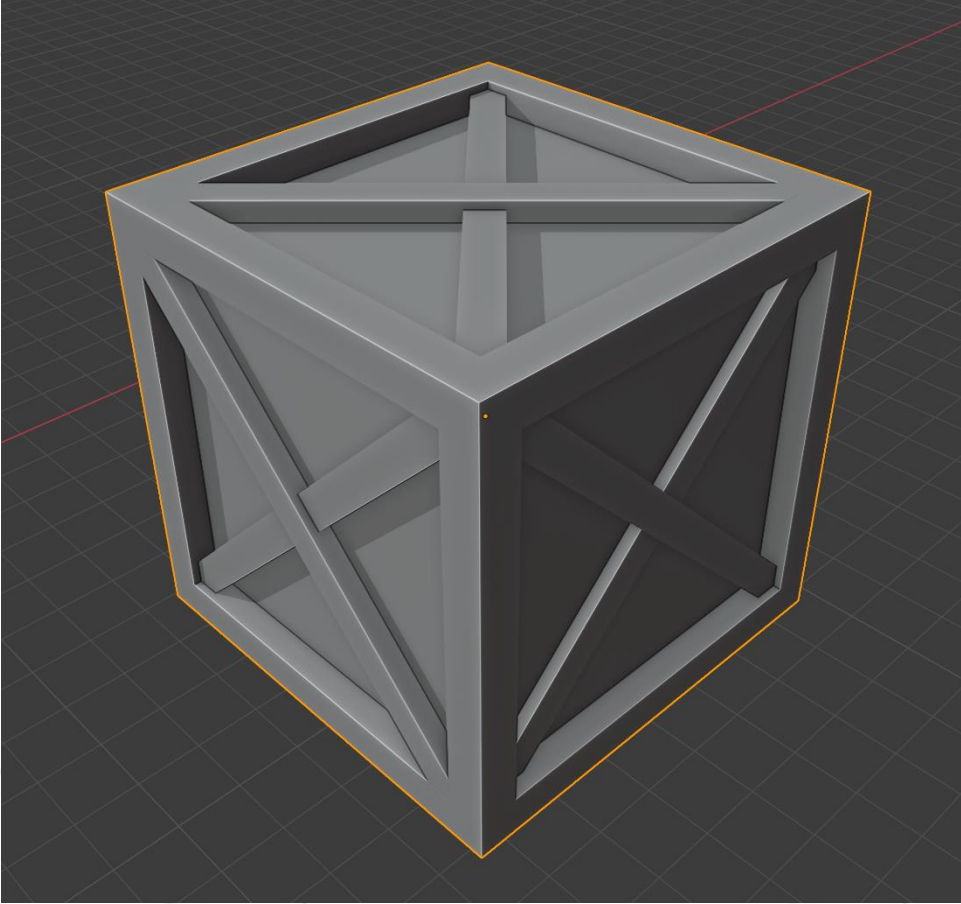
Açıklama:

Bu projedeki amaç birden fazla obje oluşturma ve hizalama kontrolleri kullanılması amaçlanmıştır. Model örnekteki gibi bir kasa modeli olmalıdır.




Chapter VIII

Çalışma 04: game_crate

	Exercise 04
Teslim edilecek klasör: ex04/	
Teslim edilecek dosya: game_crate.blend	
Açıklama: Bu projede tek bir obje üzerinde simetrik girintiler veya çıkıntılar oluşturulması hedeflenmiştir. Model örnekteki gibi bir kasa modeli olmalıdır.	
	

Chapter IX

Çalışma 05: traffic_lights

	Exercise 05
Teslim edilecek klasör: ex05/	
Teslim edilecek dosya: traffic_lights.blend	
Açıklama: Bu projede amaç oluşturulan trafik lambasının ışık bölmelerine renk ve emisyon değeri vermek. Model örnekteki gibi bir trafik lambası modeli olmalıdır.	
