



## Dijital Oyun Geliştirme Topluluğu

**Rank 01**

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

Version: 0.8

## 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

## Bölüm I

### Yönergeler

- Dikkat! Dokümanın gönderim öncesinde değişme 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 başlıgındakiler dışında dosya bırakmayınız.
- Çalışmalar arkadaşlarınız tarafından değerlendirilecektir.
- Bu dokümanı tamamladığınızda ‘Rank 01’ seviyesine ulaşmış olacaksınız.
- Bonzu Pippinpaddle-Oppsokopolis III sizinle!



DIJİTAL OYUN  
GELİSTİRME TOPLULUGU

## Bölüm II

### Önsöz

Köstebek ve Tütüncü Hikayesi

Köstebek gidiyor tütüncülere;

Köstebek: Ey tütüncüler!

Tütüncü: Hayırdır köstebek?

Köstebek: Tütünde misiniz?

Tütüncü: Görmez misin köstebek? Tütünde yizdir.

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;

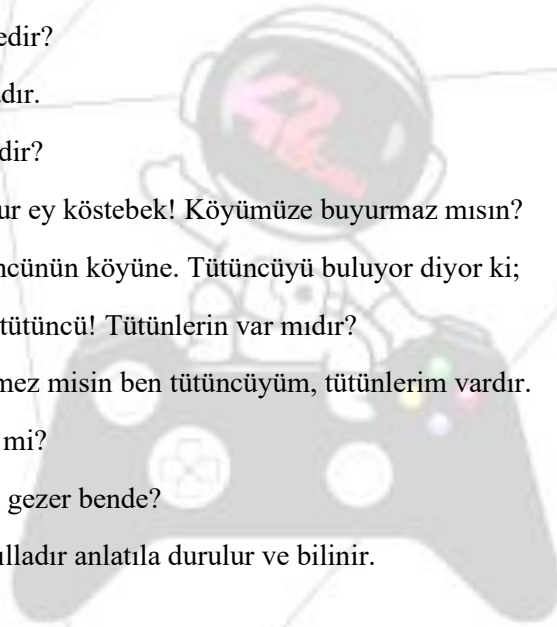
Köstebek: Ey tütüncü! Ey tütüncü! Tütünlerin var mıdır?

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.



DIJİTAL OYUN  
GELİSTİRME TOPLULUGU


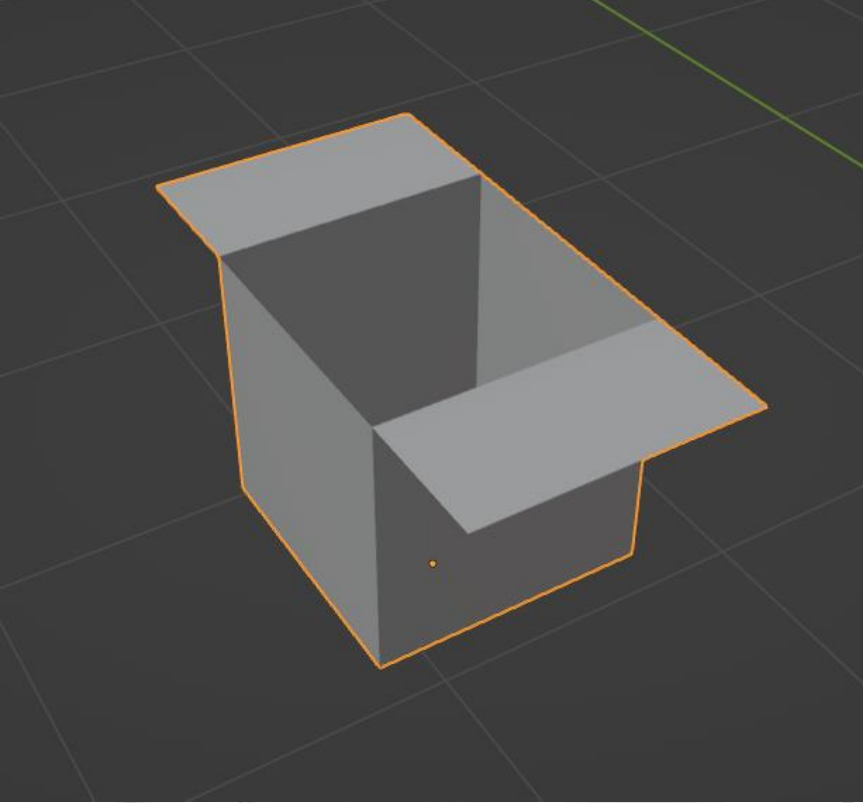
## Bölüm III

### Cheatsheet

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


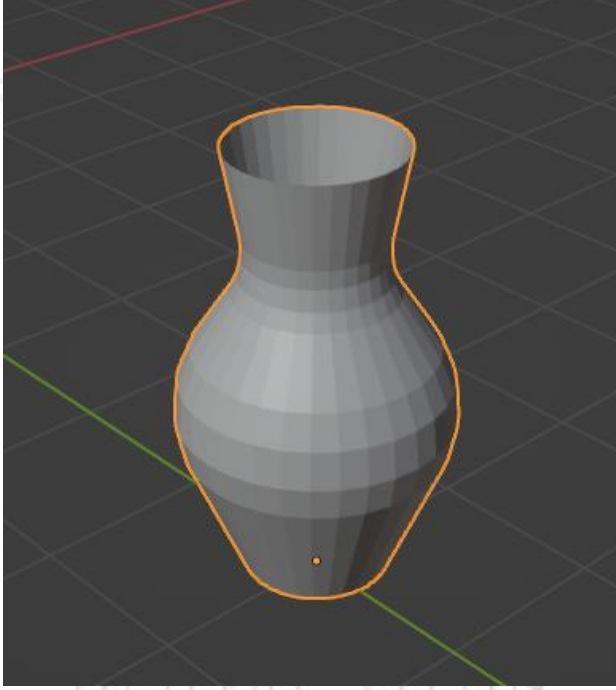
## Bölüm IV

### Çalışma 00: box

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


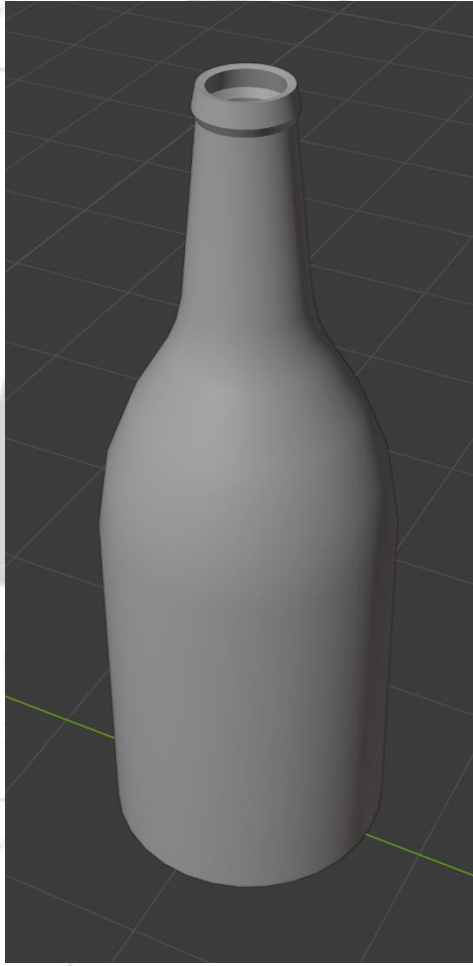
## Bölüm V

### Çalışma 01: vase

	Exercise 01
Teslim edilecek klasör: ex01/	
Teslim edilecek dosya: vase.blend	
<b>Açıklama:</b> Bu projede bevel, loop cut kullanılması amaçlanmıştır. Model örnekteki gibi bir vazo modeli olmalıdır.	
	

## Bölüm VI


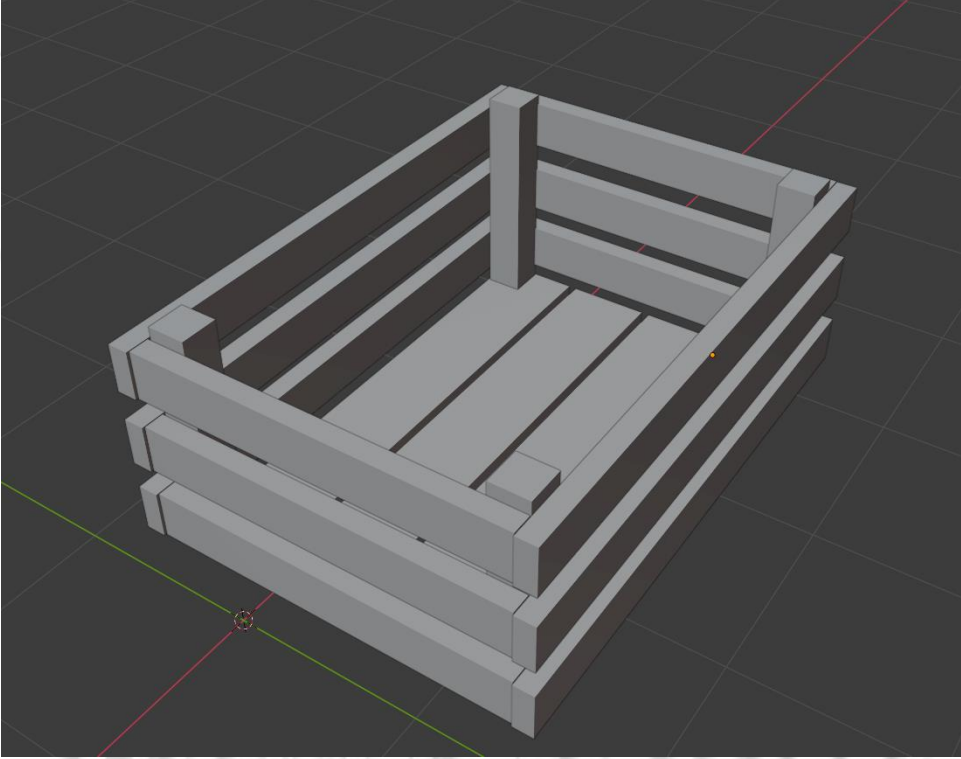
### Çalışma 02: glass\_bottle

	Exercise 02
Teslim edilecek klasör: ex02/	
Teslim edilecek dosya: glass_bottle.blend	
<b>Açıklama:</b> Bu çalışmada kalınlık, bevel, iç ve dış yüzey oluşturma, smooth kullanılması amaçlanmıştır. Model örnekteki gibi bir cam şişe modeli olmalıdır.	
	




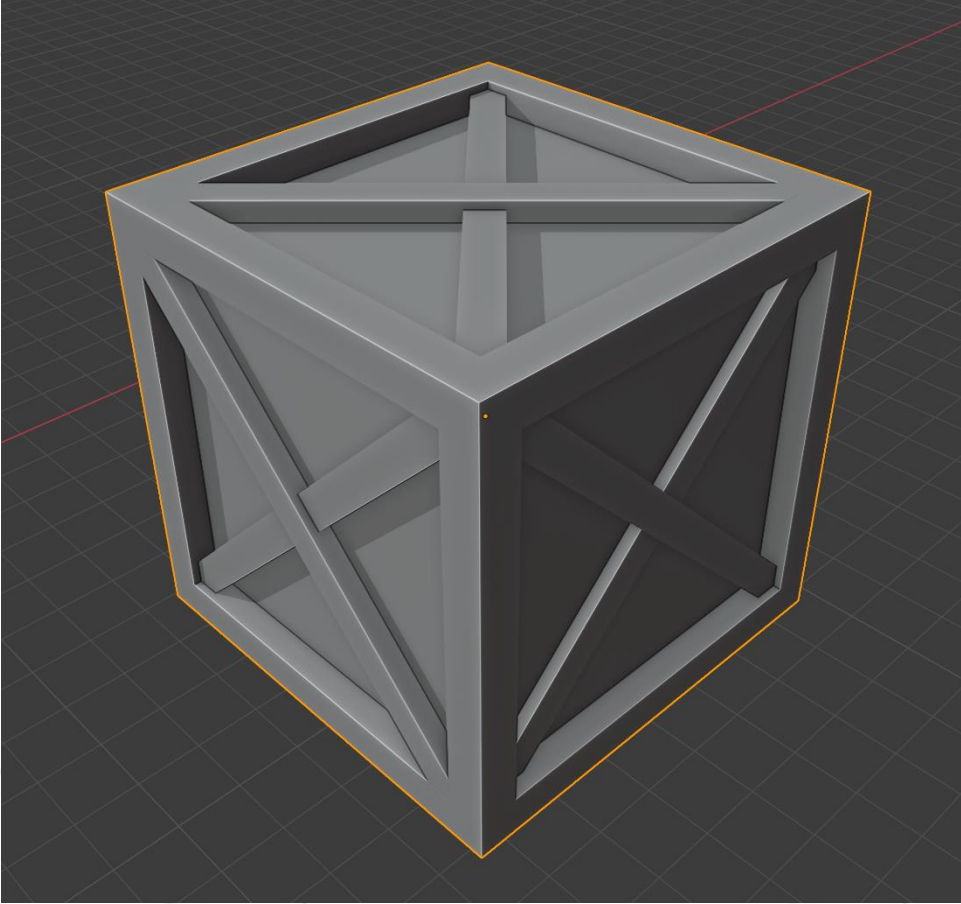
## Bölüm VII

### Çalışma 03: crate

	Exercise 03
Teslim edilecek klasör: ex03/	
Teslim edilecek dosya: crate.blend	
<b>Açıklama:</b> Bu projede birden fazla obje oluşturma ve hizalama kontrolleri kullanılması amaçlanmıştır. Model örnekteki gibi bir kasa modeli olmalıdır.	
	


## Bölüm VIII

### Çalışma 04: game\_crate

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

## Bölüm IX

### Çalışma 05: traffic\_lights

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