

# BLOCK BUSTER GÖRSEL GELİŞİM

Gameplay'de kullanılacak parçaları da aynı şekilde hazırladım. Kareleri vektörel olarak, diğer bazı parçaları Blender kullanarak 3D olarak modelledim.

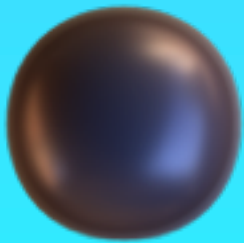
Oyunun temel öğelerini olabildiğince sade tutmaya çalıştım.



Eşleştirme Objesi



Partikül Modelleri



Top Göllesi

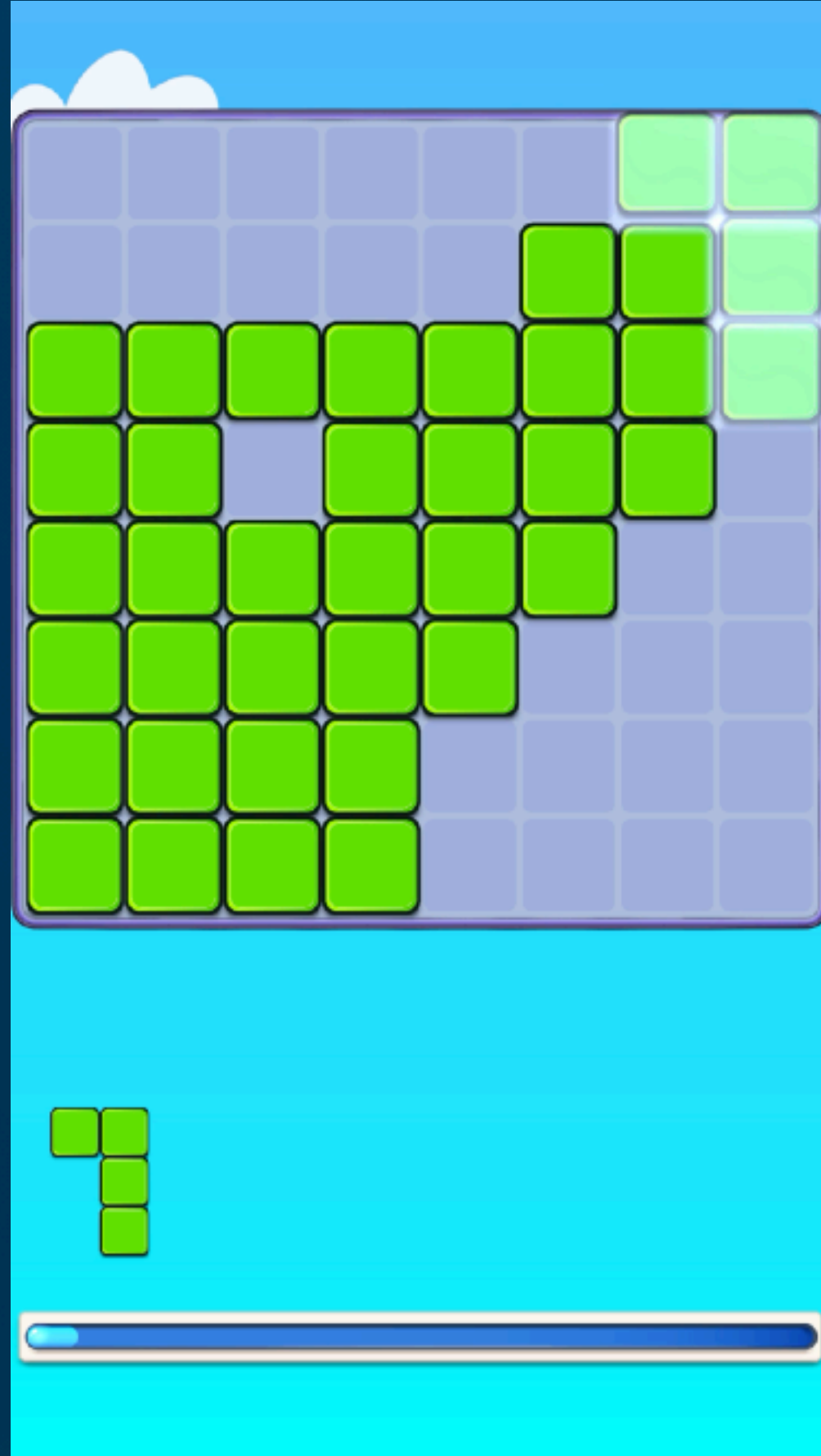


İlk versiyon



Final versiyon

# BLOCK BUSTER EFEKT



Render aldığım partikül parçalarını Unity'de animasyon yaparak patlama efektini oluşturdum. Sırayla patlamaları için ve sahte gölgeleri için gerekli kodları yazdım.

Patlama Efektı