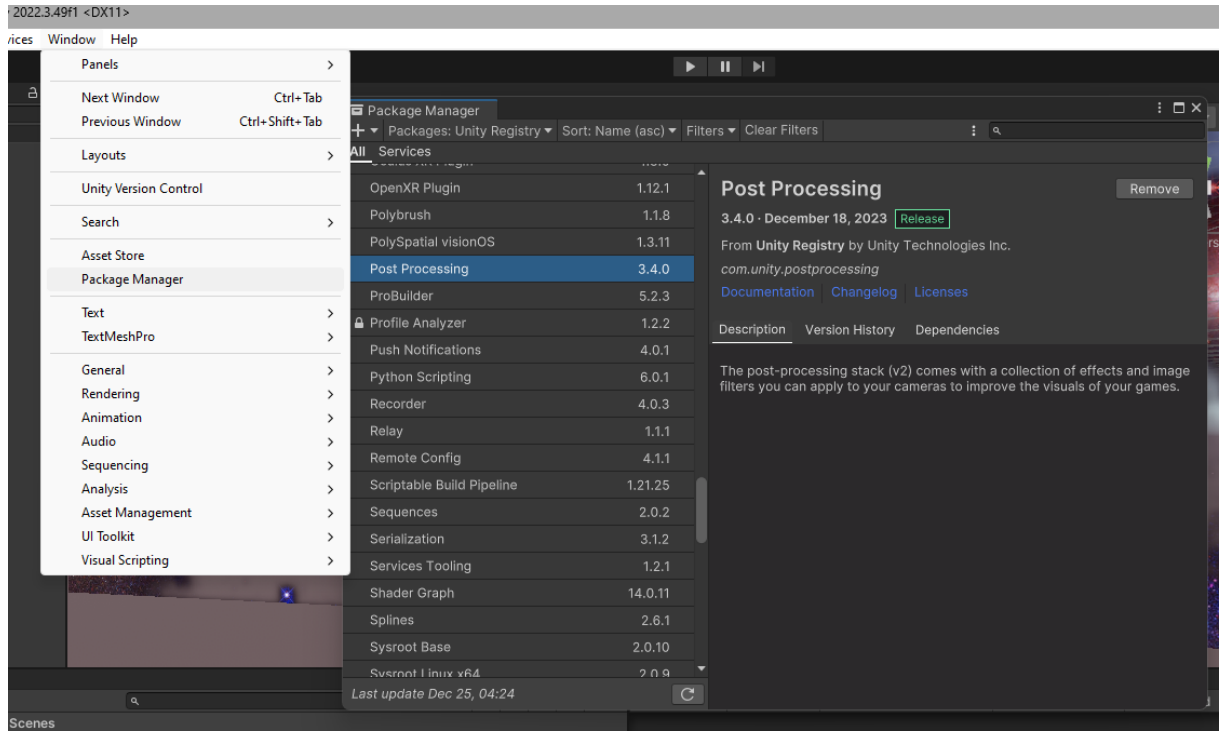


Post-Processing Paketi Kurulumu

1. Unity Package Manager'dan Kurulum:

- Unity arayüzünde üst menüden Window > Package Manager seçeneğini açın.
- Sol taraftaki listeden "Post Processing" paketini bulun veya sağ üst köşedeki arama çubuğunu kullanın.
- Paketi seçip "Install" düğmesine tıklayın.



2. Post-Processing Eklentisini Etkinleştirme:

- Proje sahnesindeki kamera için Main Camerayı seçin.
- Inspector panelinde Add Component > Post Process Layer ekleyin.
- Layer kısmını sahnede kullanılacak bir Layer ile eşleştirin (örneğin, PostProcessing adında yeni bir Layer oluşturabilirsiniz).

Post-Processing Volume Oluşturma ve Ayarlama

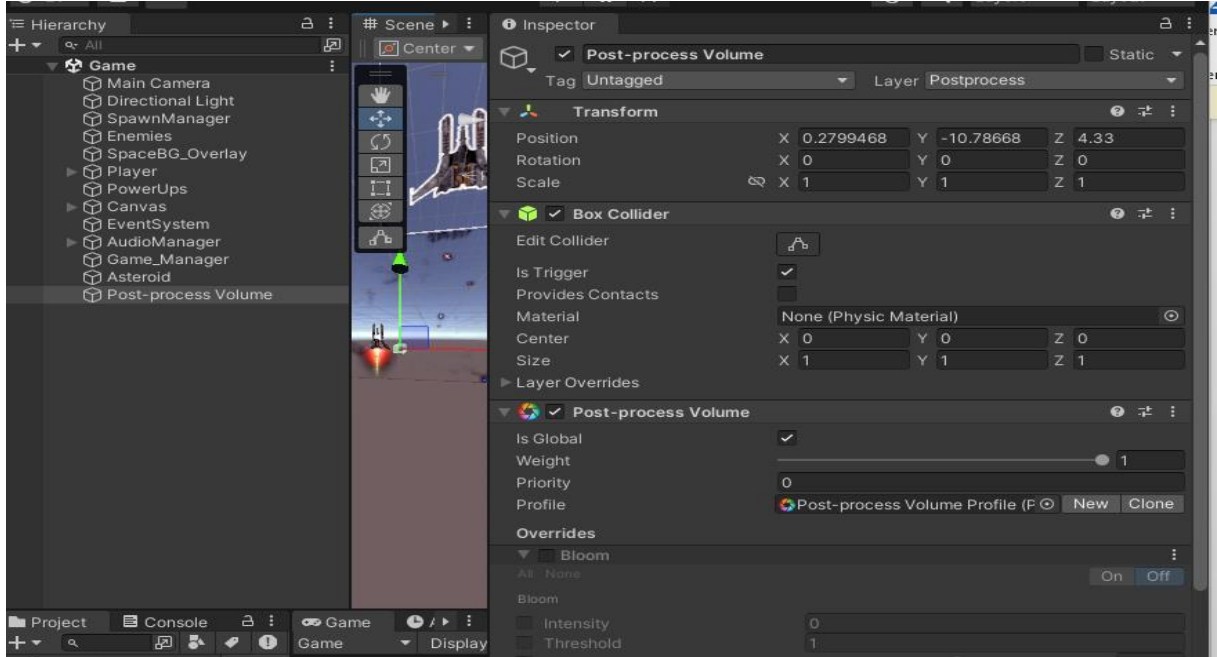
1. Post-Processing Volume Ekleme:

- Sahnede boş bir GameObject oluşturun (GameObject > Create Empty) ve adını PostProcessingVolume yapın.

- Bu GameObject'e Add Component > Post Process Volume ekleyin.
- "Is Global" seçeneğini etkinleştirin.

2. Profil Oluşturma:

- Post Process Volume bileşeninin içindeki Profile alanında New düğmesine tıklayın ve yeni bir profil oluşturun.
- Bu profil, sahne için tüm post-processing efektlerini barındıracaktır.



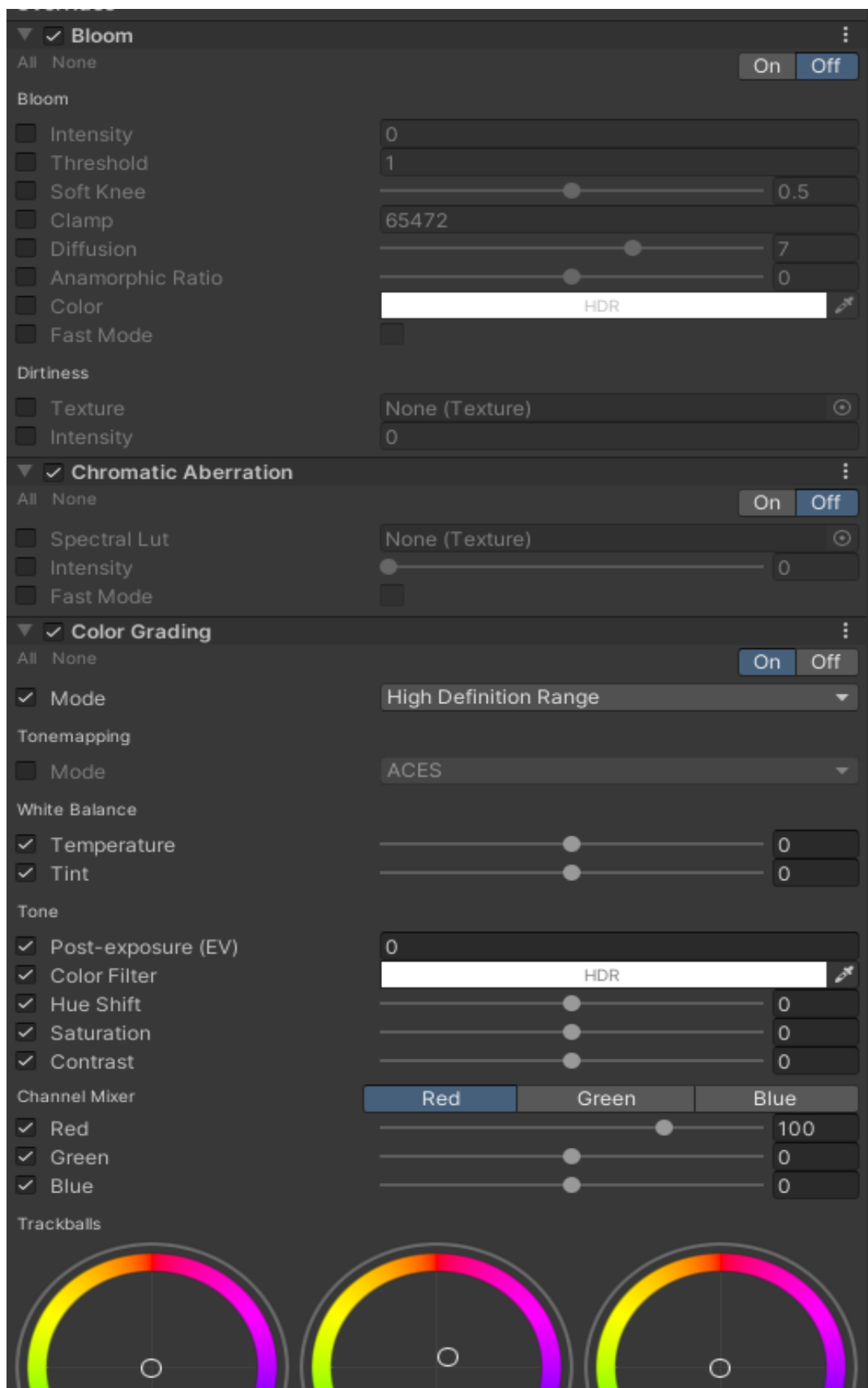
Bloom ve Color Grading Efektlerini Ekleme

1. Bloom Efekt:

- Profil içinde Add Effect > Unity > Bloom seçeneğini seçin.
- Bloom efektini etkinleştirin ve Intensity, Threshold gibi parametreleri isteğinize göre ayarlayın.

2. Color Grading Efekt:

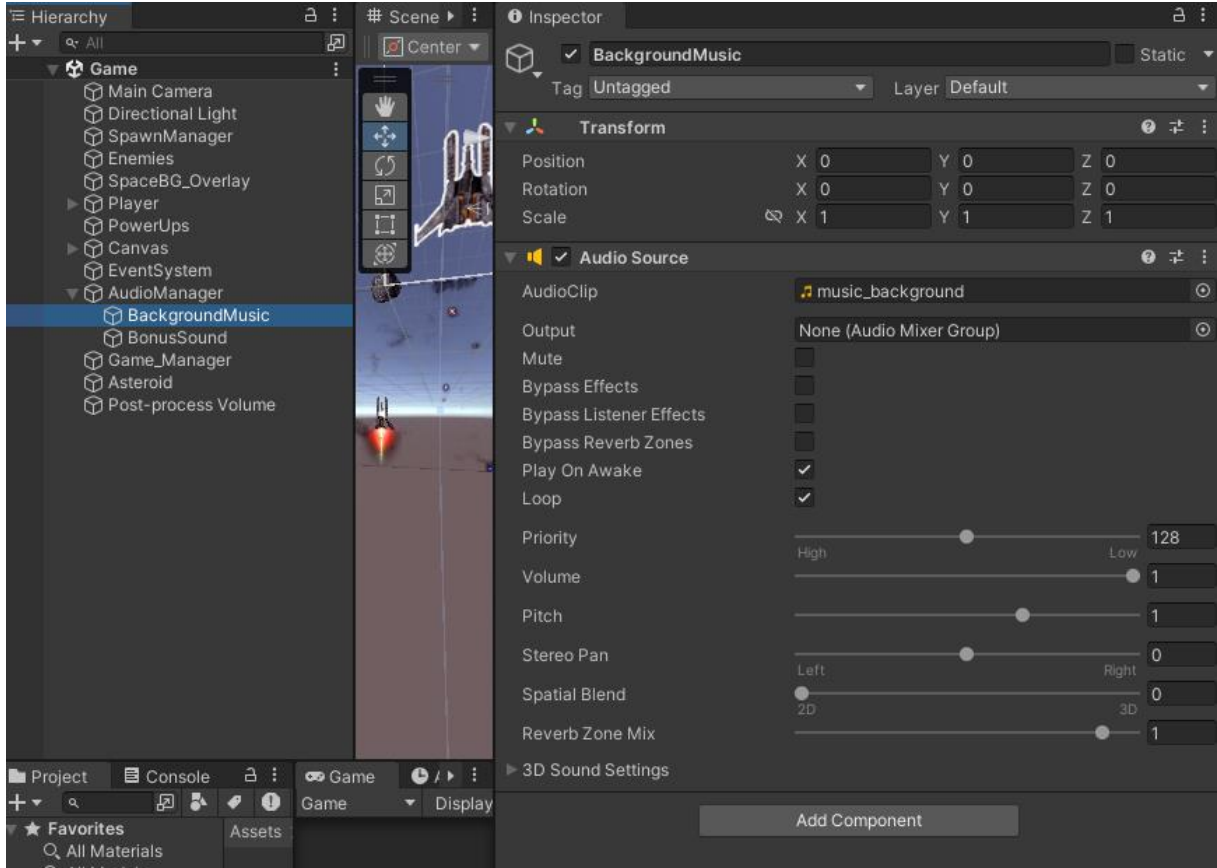
- Profil içinde Add Effect > Unity > Color Grading seçeneğini seçin.
- Mode kısmını "High Definition Range (HDR)" olarak ayarlayın.
- Temperature, Tint, Hue Shift gibi ayarlarla renk tonlarını düzenleyin.



Arkaplan Müziği Ekleme

1. Audio Source Ekleme:

- Sahnede boş bir GameObject oluşturun ve adına BackgroundMusic deyin.
- Add Component > Audio Source ekleyin.
- Audio Source bileşenine arkaplan müziği dosyasını (örneğin .mp3 veya .wav) sürükleyip bırakın.
- Loop seçeneğini işaretleyin.



Lazer Atış, Patlama ve Bonus Yakalama Müziği Ekleme

1. Ses Dosyalarını Ayarlama:

- Projenize lazer atışı, patlama ve bonus yakalama gibi efekt seslerini sürükleyerek Assets klasörüne ekleyin.

2. Ses Oynatma Fonksiyonları Ekleme:

- Lazer atışı için bir Script oluşturun:
- Patlama ve bonus yakalama sesleri için benzer şekilde ayrı Script'ler oluşturabilir ya da aynı yapıyı kullanabilirsiniz.

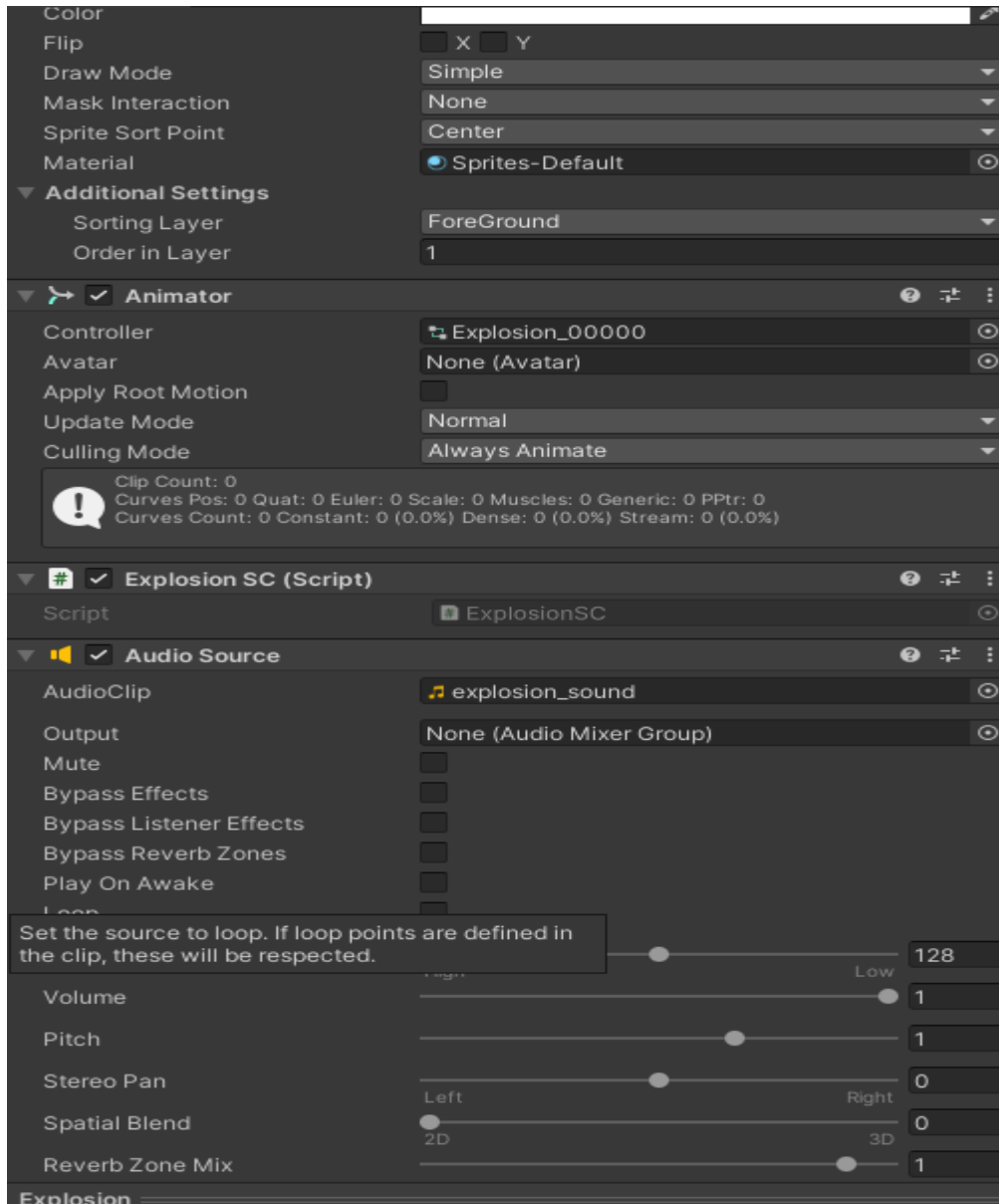
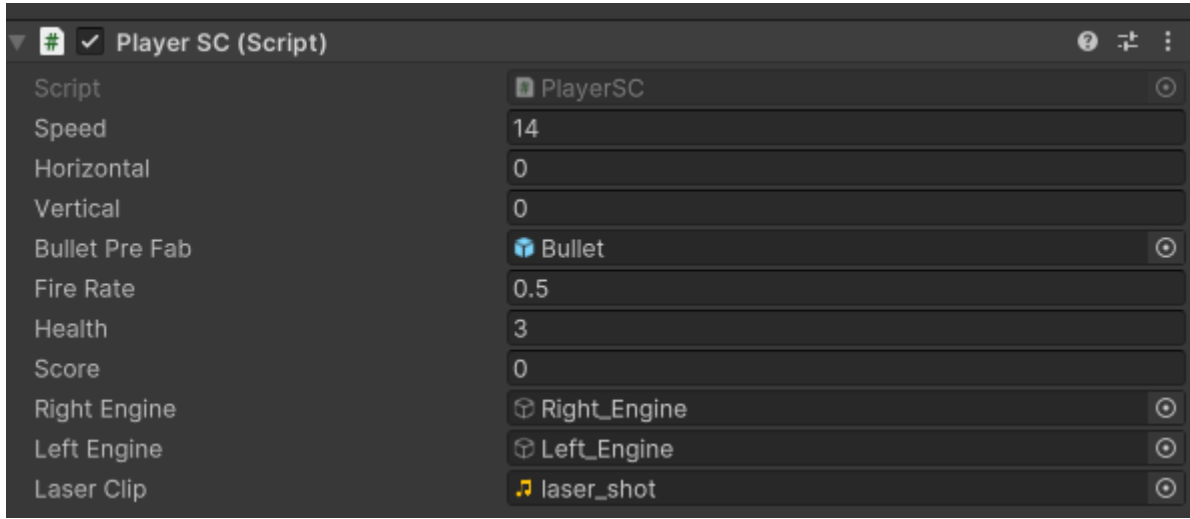
```
ExplosionSC.cs | PlayerSC.cs X
Assets > Scripts > PlayerSC.cs > ...
5 public class PlayerSC : MonoBehaviour
    1 reference | 1 reference
29     GameObject rightEngine, leftEngine;
30
    3 references
31     AudioSource lasersound;
32
    [SerializeField]
    1 reference
34     AudioClip laserClip;
35
    0 references
36     void Start()
37     {
38         spawnManager = FindObjectOfType<SpawnManagerSC>();
39         uiManager = GameObject.Find("Canvas").GetComponent<UIManagerSC>();
40         lasersound = GetComponent<AudioSource>();
41         lasersound.clip = laserClip;
42     }
43 }
```

```
ExplosionSC.cs X
Assets > Scripts > ExplosionSC.cs > ExplosionSC > Update
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
    0 references
5 public class ExplosionSC : MonoBehaviour
6 {
7
    2 references
8     AudioSource explosionSound;
9     // Start is called before the first frame update
    0 references
10    void Start()
11    {
12        explosionSound = GetComponent<AudioSource>();
13        explosionSound.Play();
14        Destroy(this.gameObject, 2.5f);
15    }
16
    // Update is called once per frame
    0 references
18    void Update()
19    {
20
21    }
22 }
23 }
```

3. Script'i Objeye Bağlamak:

- Seslerin oynatılacağı objeye (örneğin lazer atan bir objeye) Audio Source ekleyin.

- Oluşturduğunuz Script'i objeye sürükleyip bırakın.
- Script içindeki AudioClip alanına ilgili ses dosyasını atayın.



Github : <https://github.com/emirrdvn/OyunProgramlama>