

BLM0364 Oyun Programlama

Varlıklar

Varlıkların Unity Projesine Y klenmesi

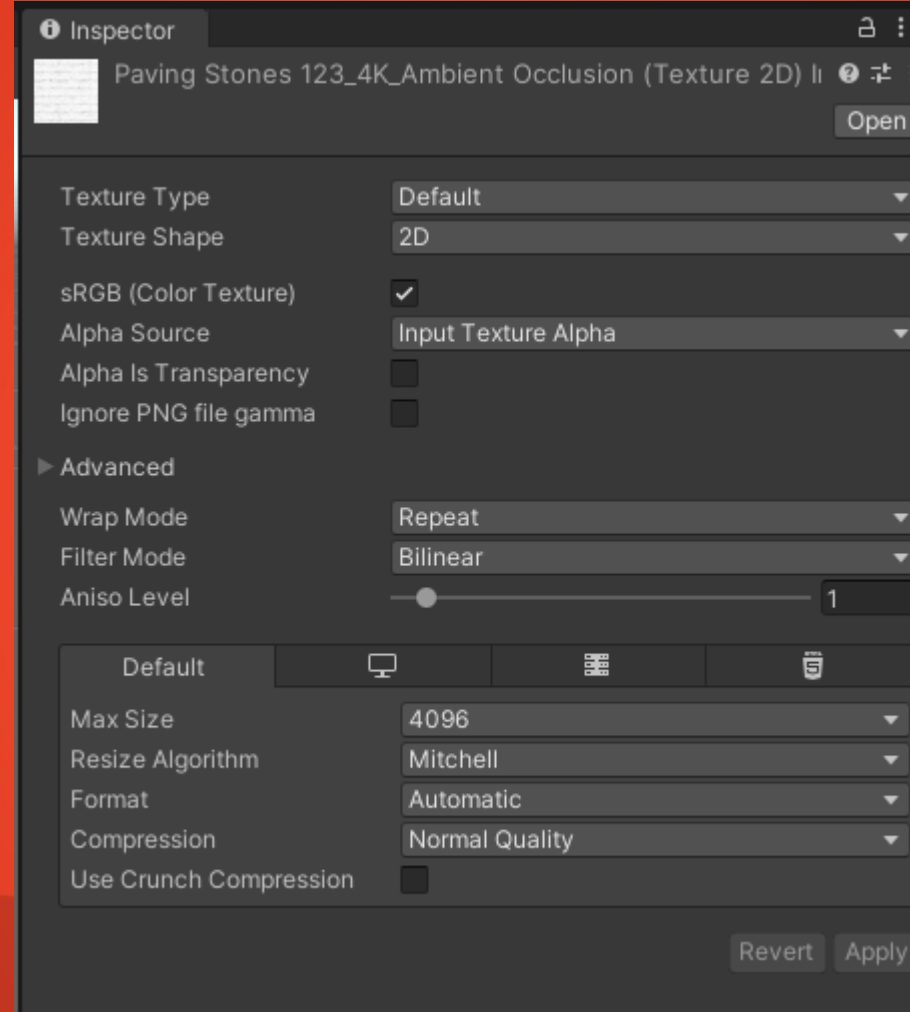
2B/3B grafikleri, sesleri vb. Varlıkları Unity projesine y kleyebilmek i in dosyaların s r kle-bırak ile Assets penceresine eklenmesi veya dosyaların projenin bulunduėu klas rdeki Assets klas r ne kopyalanması yeterlidir.

Unity, varlıklardaki deėiřiklikleri algılayıp otomatik olarak y kleme ve  evirme iřlemlerini yapacaktır.

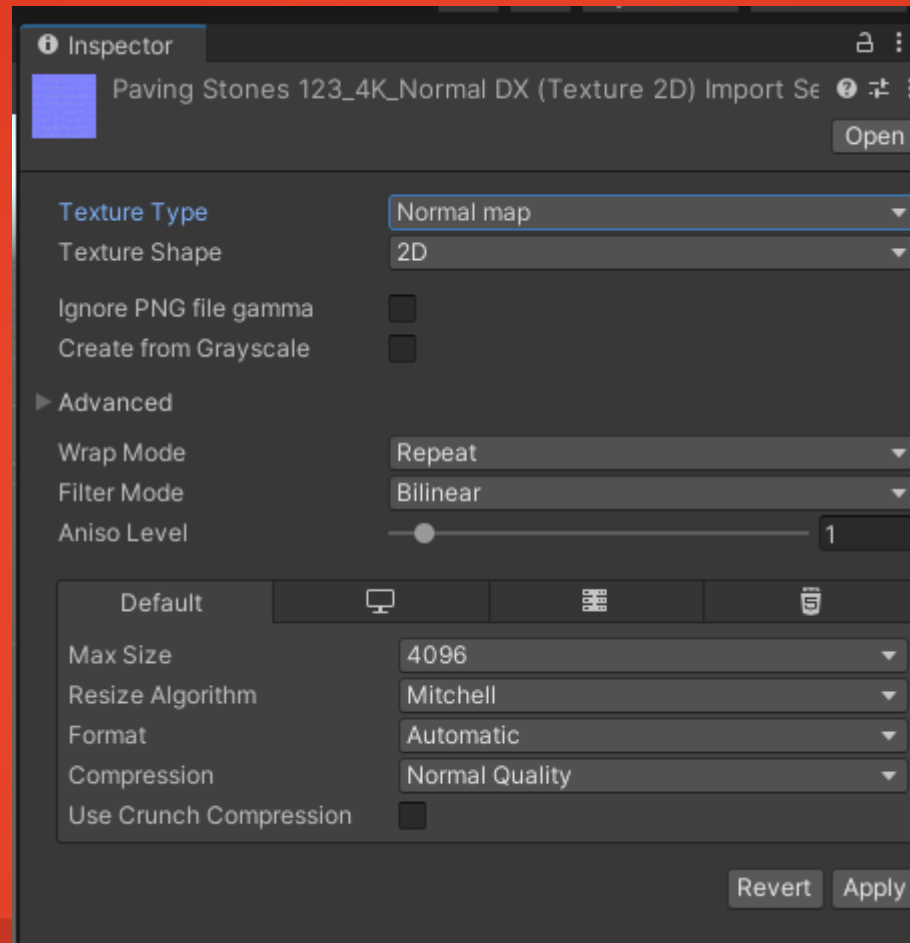
Kaplamalar (Textures)

Unity'de 3B oyun geliştirirken her 3B model için en az bir materyal kullanılır. Her materyalde ise en az bir kapalama kullanılır.

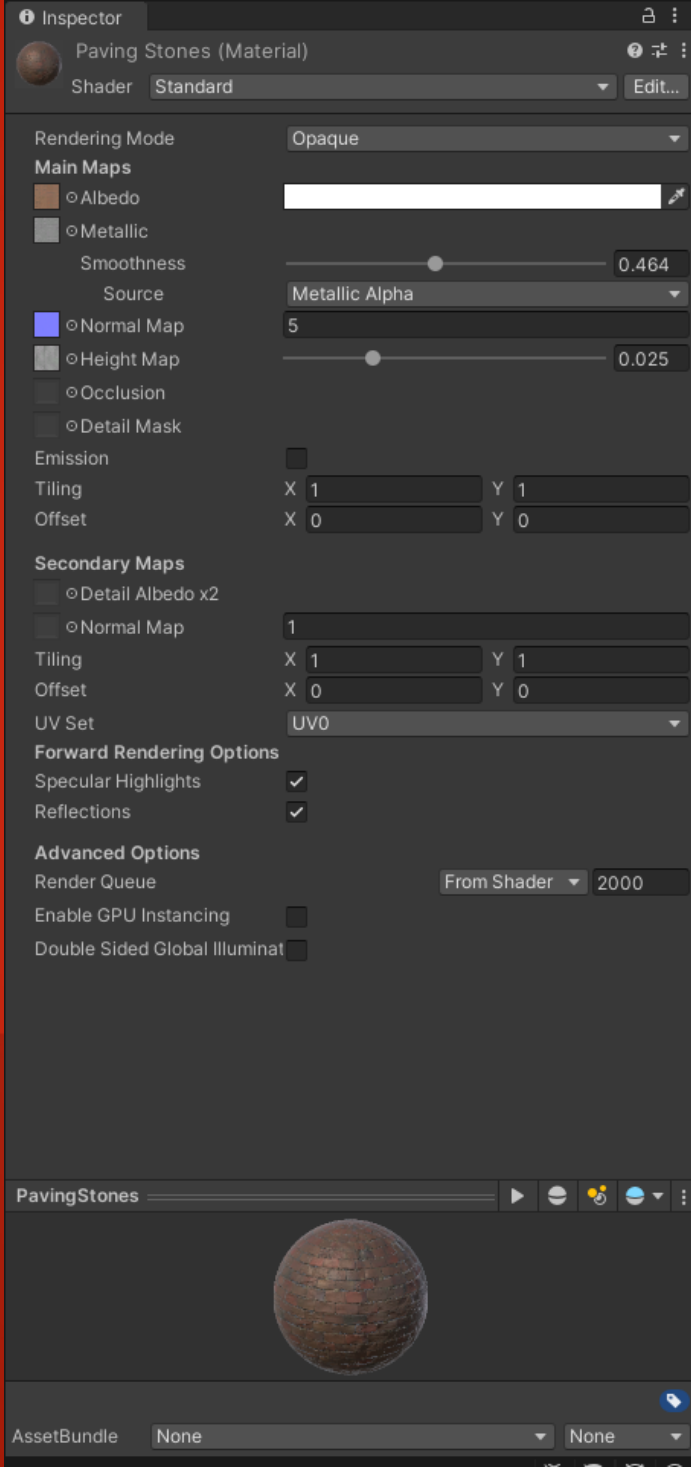
Unity PBR materyalleri desteklemektedir. Örnek PBR materyalleri bulabilmek için şu siteye gidebilirsiniz: <https://ambientcg.com/>



Standart bir kaplama yükleme ayarları (max size değerine dikkat)



Texture Type : Normal map



Kaplamaları yerleştirilmiş materyal örneği solda verilmiştir.

Her oyun motorunda materyal kaplamalarının işleme biçimi farklı olabilir. Örneğin Unity'de doğrudan Roughness Map'i belirten bir kaplama türü yoktur. Metallic (veya Albedo) kaplamasının alpha değerine Roughness Map yerleştirilerek bu özellik kullanılabilir.