

OYUNLASTIRMA VE UNITY 3D

START

BATUHAN SENGÜL
20360859008

İçerik

1. Oyunlaştırma

- Oyunlaştırma Nedir?
- Temel Kavramlar
- Uygulama Alanları

2. 3 Boyutlu Oyunlar

- Dikkat Edilen Hususlar

3. Unity

- Unity Nedir?
- Neden Unity?

4. Unity Üzerinde Örnek

5.Sorular

Oyunlaştırma Nedir?

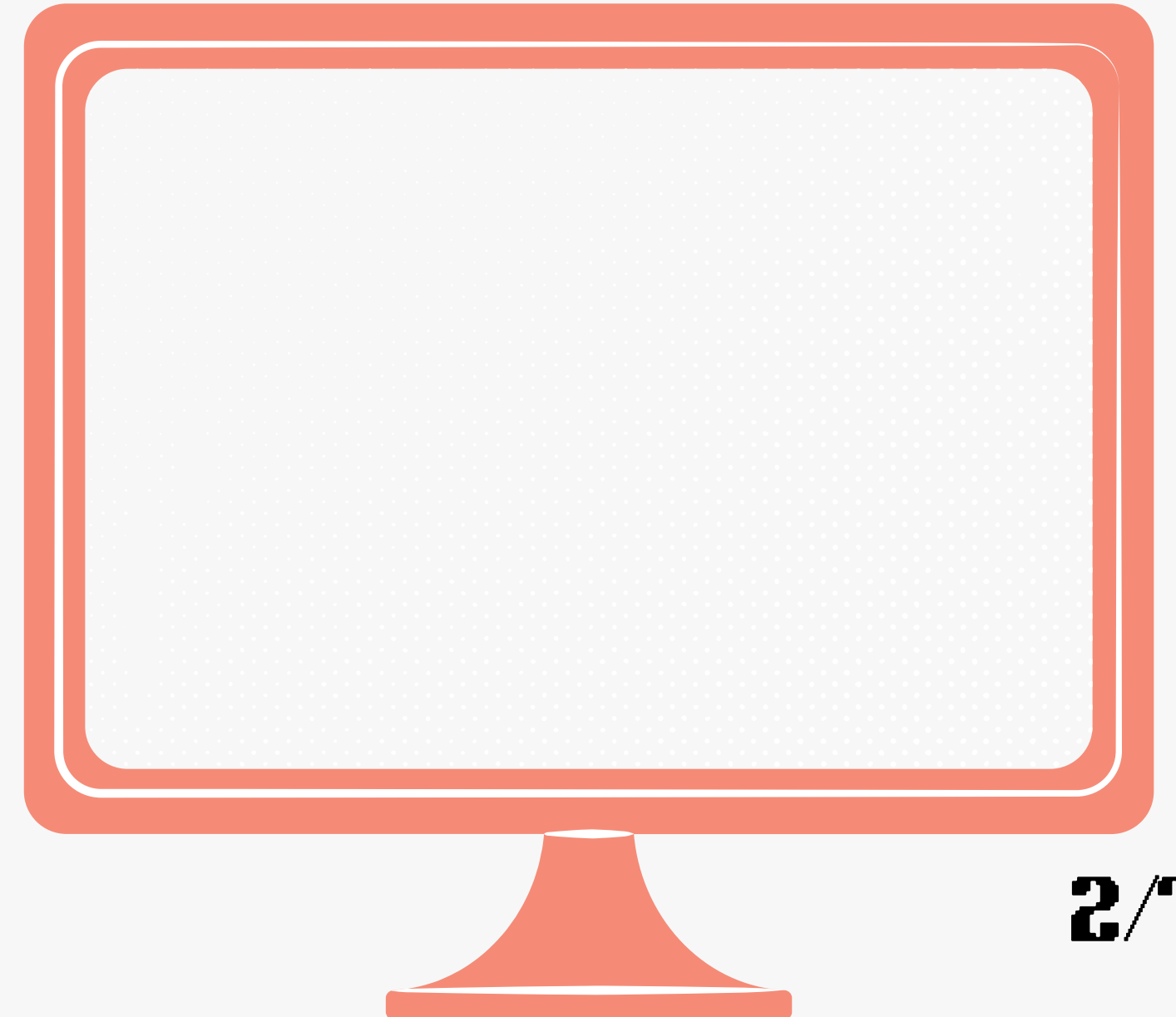
Oyunlaştırma (gamification), temelde oyun tasarımının ve mekaniklerinin farklı alanlara uygulanmasıdır. Bu alanlar iş dünyası, eğitim, sağlık, pazarlama gibi çeşitli sektörleri içerebilir. Oyunlaştırma, belirli bir amaca ulaşmak veya belirli bir davranışı teşvik etmek için oyun öğelerinin kullanılmasıdır.

Oyunlaştırma Nedir?

Oyunlaştırma (gamification), temelde oyun tasarımının ve mekaniklerinin farklı alanlara uygulanmasıdır. Bu alanlar iş dünyası, eğitim, sağlık, pazarlama gibi çeşitli sektörleri içerebilir. Oyunlaştırma, belirli bir amaca ulaşmak veya belirli bir davranışı teşvik etmek için oyun öğelerinin kullanılmasıdır.

Oyunlaştırma Nedir?

Oyunlaştırma (gamification), temelde oyun tasarımının ve mekaniklerinin farklı alanlara uygulanmasıdır. Bu alanlar iş dünyası, eğitim, sağlık, pazarlama gibi çeşitli sektörleri içerebilir. Oyunlaştırma, belirli bir amaca ulaşmak veya belirli bir davranışı teşvik etmek için oyun öğelerinin kullanılmasıdır.



Oyunlaştırma Nedir?

Oyunlaştırma (gamification), temelde oyun tasarımının ve mekaniklerinin farklı alanlara uygulanmasıdır. Bu alanlar iş dünyası, eğitim, sağlık, pazarlama gibi çeşitli sektörleri içerebilir. Oyunlaştırma, belirli bir amaca ulaşmak veya belirli bir davranışı teşvik etmek için oyun öğelerinin kullanılmasıdır.

Temel Kavramlar:

1. Oyun Mekanığı ve Öğeleri
2. Kullanıcı Motivasyonu
3. Ödüllendirme Sistemleri
4. Kullanıcı Katılımı
5. Sosyal Etkileşim

Oyunlaştırma Nedir?

Oyunlaştırma (gamification), temelde oyun tasarımının ve mekaniklerinin farklı alanlara uygulanmasıdır. Bu alanlar iş dünyası, eğitim, sağlık, pazarlama gibi çeşitli sektörleri içerebilir. Oyunlaştırma, belirli bir amaca ulaşmak veya belirli bir davranışı teşvik etmek için oyun öğelerinin kullanılmasıdır.

Temel Kavramlar:

1. Oyun Mekanığı ve Öğeleri
2. Kullanıcı Motivasyonu
3. Ödüllendirme Sistemleri
4. Kullanıcı Katılımı
5. Sosyal Etkileşim

Uygulama Alanları:

- Eğitim
- İş Dünyası
- Sağlık
- Pazarlama

3 BOYUTLU OYUNLAR

Modelleme

Animasyon

Materyaller ve Aydınlatma

Fizik ve Hareket

Dünya Tasarımı

Oyun Mekanikleri ve Senaryo

Optimizasyon

3 BOYUTLU OYUNLAR

Modelleme

Animasyon

Materyaller ve Aydınlatma

Fizik ve Hareket

Dünya Tasarımı

Oyun Mekanikleri ve Senaryo

Optimizasyon

3 BOYUTLU OYUNLAR

Modelleme

Animasyon

Materyaller ve Aydınlatma

Fizik ve Hareket

Dünya Tasarımı

Oyun Mekanikleri ve Senaryo

Optimizasyon

3 BOYUTLU OYUNLAR

Modelleme

Animasyon

Materyaller ve Aydınlatma

Fizik ve Hareket

Dünya Tasarımı

Oyun Mekanikleri ve Senaryo

Optimizasyon

- 3 boyutlu oyunlarda kullanılacak nesnelerin (karakterler, çevreler, araçlar vb.) modellenmesi gereklidir.
- Modelleme işlemi genellikle üç boyutlu modelleme yazılımları kullanılarak yapılır. Bu yazılımlar arasında Blender, Maya ve 3ds Max gibi popüler seçenekler bulunur.

3 BOYUTLU OYUNLAR

Modelleme

Animasyon

Materyaller ve Aydınlatma

Fizik ve Hareket

Dünya Tasarımı

Oyun Mekanikleri ve Senaryo

Optimizasyon

- **Karakterlerin ve nesnelerin hareket etmesini sağlamak için animasyonlar oluşturulur.**
- **Animasyonlar, modelleme yazılımları veya özel animasyon yazılımları kullanılarak oluşturulabilir.**
- **Animasyonlar, karakter hareketleri, nesne dönüşleri, patlamalar, efektler ve daha fazlasını içerebilir.**

3 BOYUTLU OYUNLAR

Modelleme

Animasyon

Materyaller ve Aydınlatma

Fizik ve Hareket

Dünya Tasarımı

Oyun Mekanikleri ve Senaryo

Optimizasyon

- 3 boyutlu nesnelerin yüzeylerine uygulanan materyaller, onların görünümünü belirler. Bu materyaller, renk, dokular, parlaklık gibi özellikleri içerebilir.
- Aydınlatma, sahnenin atmosferini ve atmosferini belirler. Doğal ışık, yapay ışık, gölgeleme ve yansımalar bu süreçte önemlidir.

3 BOYUTLU OYUNLAR

Modelleme

Animasyon

Materyaller ve Aydınlatma

Fizik ve Hareket

Dünya Tasarımı

Oyun Mekanikleri ve Senaryo

Optimizasyon

- **3 boyutlu oyunlarda nesnelerin ve karakterlerin fiziksel davranışları doğru bir şekilde simüle edilmelidir.**
- **Unity ve Unreal Engine gibi oyun motorları, bu tür fizik motorlarını sağlar ve nesnelerin doğru şekilde etkileşimde bulunmasını sağlar.**

3 BOYUTLU OYUNLAR

Modelleme

Animasyon

Materyaller ve Aydınlatma

Fizik ve Hareket

Dünya Tasarımı

Oyun Mekanikleri ve Senaryo

Optimizasyon

- **Oyunun geçtiği ortamların (harita, seviye) tasarımı önemlidir. Bu tasarım, oyuncunun keşfedeceği yerleri, engelleri, gizli bölgeleri ve daha fazlasını içerir.**
- **Dünya tasarımı genellikle seviye düzenleme araçları kullanılarak yapılır.**

3 BOYUTLU OYUNLAR

Modelleme

Animasyon

Materyaller ve Aydınlatma

Fizik ve Hareket

Dünya Tasarımı

Oyun Mekanikleri ve Senaryo

Optimizasyon

- **Oyun mekaniği, oyunun içindeki kurallar, etkileşimler ve oynanışı belirler.**
- **Senaryo, oyunun hikayesini, karakterleri ve ilerleyişi belirler. Bu, oyuncuların oyun evrenindeki rolünü ve amaçlarını tanımlar.**

3 BOYUTLU OYUNLAR

Modelleme
Animasyon
Materyaller ve Aydınlatma
Fizik ve Hareket
Dünya Tasarımı
Oyun Mekanikleri ve Senaryo
Optimizasyon

- **3 boyutlu oyunlar genellikle karmaşık ve kaynak yoğunudur. Bu nedenle, oyunun düzgün bir şekilde çalışması için optimize edilmesi önemlidir.**
- **Optimizasyon, grafiklerin, fizik hesaplamalarının ve diğer sistemlerin verimli bir şekilde çalışmasını sağlamayı içerir.**



Nedir?

- **Unity, oyun geliřtirmek için kullanılan popüler bir oyun motorudur.**
- **2D ve 3D oyunlar oluşturmak için kullanılabilir.**
- **Kolay öğrenilebilir arayüzü ve geniş topluluğıyla geliřtiricilere büyük bir destek sağlar.**



Neden?

- **Kullanıcı dostu arayüzü sayesinde hem deneyimli hem de yeni başlayan geliştiriciler için uygundur.**
- **Çok platformlu desteği vardır, yani oyunlarınızı birçok farklı platforma (bilgisayar, mobil cihazlar, konsollar vb.) ihraç edebilirsiniz.**
- **Ücretsiz veya düşük maliyetli lisans seçenekleri vardır, böylece farklı bütçelere uygun hale gelir.**
- **Geniş bir asset mağazası vardır; bu, oyun geliştiricilerinin hazır kaynaklara (modeller, efektler, sesler vb.) erişimini kolaylaştırır.**

KAYNAKÇA

- <https://tr.wikipedia.org/wiki/Oyunla%C5%9Ft%C4%B1rma>
- <https://oyunlastirma.co/>
- <https://unity.com/>



