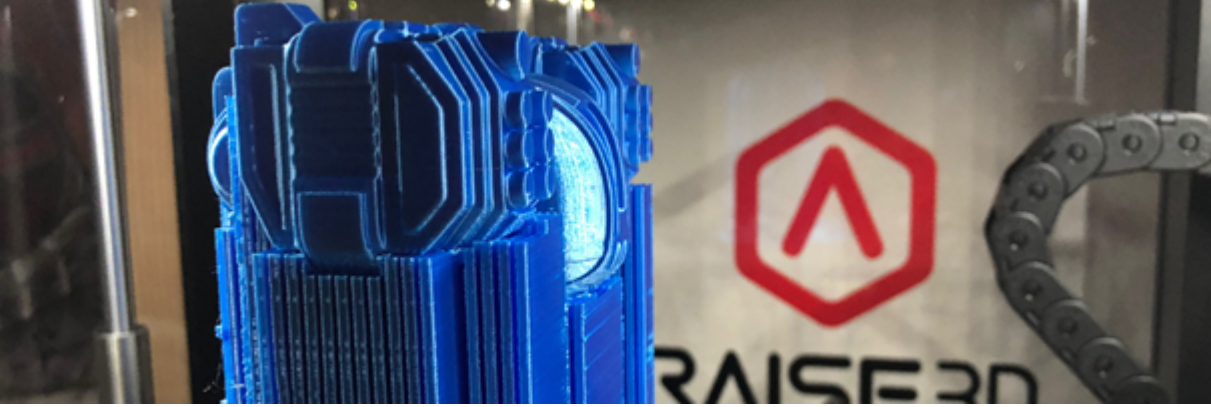


Oyun Endüstrisinde 3D Yazıcı: Raise3D

Oyun sektörü son yıllarda sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileriyle birlikte yıkıcı teknolojilerin dönüşümüne uğrayarak ivme kazanmayı sürdürüyor. Bu dönüşümü bir adım daha ileriye taşımak isteyen [RAISE3D](#), 3D baskı ile oyun bileşenlerini daha hızlı üretme olanağı sunuyor. Syther Gaming oyun endüstrisinde 3D yazıcı kullanarak, en iyi oyun için gereken ne varsa hızlıca tasarlayıp, test edip geliştirme şansına sahip oluyor.



3D baskı ile üretilen oyun bileşenleri

Ürün Geliştirme ve Prototipleme

Masaüstü oyunlar ve oyuncak üretim endüstrisinde adından söz ettiren Syther Gaming'i bağımsız bir oyun tasarımcısı geliştiricisi ve yayıncısı olarak tanımlayabiliriz. Tüm bu tanımlamanın ışığında Syther Gaming'in vizyonunun; oynaması eğlenceli mekanikler ve tanıdık ama yeni bileşenleri kullanmak olduğunu, rekabetçi ve etkileşimli yöntemleri hayata geçirerek oyun endüstrisinde liderlik, yenilikçilik ve ustalık oluşturmaya dayandığını söyleyebiliriz.

"Raise3D 3 boyutlu yazıcımız, bize daha önce eşi benzeri görülmemiş, gerçek zamanlı, neredeyse üretim kalitesine yakın

masa oyunu bileşenleri tasarlama, test etme ve geliştirme olanağı sağladı. Raise 3D yazıcımızdan önce geliştirme süreci, bugün tasarlayıp üretebildiğimiz kaliteli sonuçlarla pek uyumlu olmayan genel basit temsillerden ibaretti. ”

-Syther Gaming Kurucu Ortağı Rob McBride

Bu vizyonla yola çıkan Syther Gaming, [Raise3D yazıcılarıyla](#) birlikte daha hızlı bir ürün geliştirme ve imalat sürecinin kapılarını aralıyor. 3D yazıcı kullanımı öncesi üretimlerindeki geliştirilebilir alanlardan başlayarak tasarım, test süreci ve özelleştirilmiş üretim gibi noktalarda iyileştirmeler hedefleniyor.



3D yazıcı teknolojisi ile üretilen oyun parçaları

Masaüstü oyun geliştirme, büyük ölçüde hikâye anlatımına ve oyun mekaniğine bağlı olduğundan geleneksel oyun tasarımında, Syther Gaming'in benimsediği sanat anlayışını ve figürleri bu unsurlarla birleştirebilme tasarımın son aşamalarında gerçekleşiyordu. 3 boyutlu baskıya uyumlu bir son ürün için bu önemli unsurların yanı sıra özellikler oyunların evreninin geliştirilmesine de izin veriyor.

Oyun parçaları üretimine 3D baskı dahil etmeden önceki geleneksel imalat yöntemi şunları içeriyordu:

1. Hikâye anlatma sanatına yön vermeyen genel figürler
2. Sanatı sonradan akla gelen bir tasarım süreci
3. Model doğrulama/test eksikliği veya pahalı prototipler

Oyun endüstrisinde 3D yazıcı ile geliştirilen alanlar:

1. Görselleri tasarım sürecinin başlarında uygulayabilme
2. Birden fazla [prototipi düşük maliyetle şirket içinde üretme](#)
3. 7/24 üretim imkanı sayesinde üretim ve geliştirme kapasitesini artırma

Baskı Süreci Nasıl Gerçekleşiyor?

Yeni bir ürün yaratma süreci 3 boyutlu bir tasarımla başlıyor. Syther Gaming ekibi, işe ilk olarak masa oyunlarının tasarımlarını ve fikirlerini temsil etmek için kullanılan bir 3D test dosyası oluşturarak başlıyor. Ekip, her testte makinelerinin güçlü yönlerine ve sınırlamalarına odaklanarak en iyi genel parça tasarımlarını üretmek için bir dizi hızlı prototip aracılığıyla modeli geliştiriyor.

Tasarım tamamlandıktan sonra, ekip, sonuçları test etmek ve parçalara son halini verebilmek için modeli çeşitli malzemelerle kaynaklayarak test ediyor. Syther Gaming ekibi tüm bu işlemlerin sonunda ortaya çıkan ürünü oyunla etkileşime giren oyuncular üzerinde kalıcı bir etki bırakan son ürün olarak tanımlıyor.

Geleneksel olarak “meeple” stand-in oyun parçalarının kullanılmasıyla gerçekleşen oyun tasarımı için bazı temel

kesintiler geliştirme için endüstri standardı olarak kabul ediliyor. Syther Gaming tasarımcıları görselleri geliştirmek ve tasarım sürecinde nelerin geliştirilebilir olduğunu çok daha erken görmek istedi. Bu amaç doğrultusunda kısa sürede meeples kullanmayı bırakarak ilk kez kendi v.1.0 parçalarını oluşturmak için 3D yazıcı kullandı.

Oyun endüstrisinde 3D yazıcı kullanımı, Syther Gaming'e daha özgür bir şekilde, daha hızlı hareket edebilme şansı veriyor.

"İhtiyaçlarımız ve istediğimiz kalitenin daha iyi bir 3D baskı çözümünü zorunlu kıldığı aşikardı. Çevrimiçi araştırmalarımız bizi Raise3D'ye yönlendirdi. Kapasite, genişletilebilirlik ve tüketici düzeyinde bir cihaz olması Raise3D yazıcıya geçişimizi yerinde bir karar haline getirdi."

Fark Yaratan Uygulamalar

Geleneksel üretimden farklı olarak Syther oyun ekibi, Raise3D yazıcı kullanarak tasarım sürecinin başından itibaren hedefi görebilme şansı yakalıyor. **Otonom bir şekilde gece boyunca ve günlerce sürecektir büyük baskılarda bile güvenilir** bir şekilde çalışabilen bu yazıcı durmaksızın proje üzerinde çalışmaya devam edilmesine olanak tanıyor. Bu yaklaşım, tasarım sürecinin çok erken aşamalarında oluşturulan net vizyon ve hedef sayesinde ekibin önemli özellikleri belirleme, oyunu tasarlama ve geliştirme aşamalarına çok daha fazla **zaman ayırmasına** fırsat sağlıyor.



3D modelleme ve tasarım çalışması

*“Güvenilir bir cihazla **bir ay boyunca 7/24 geliştirme**, birçok rakip firma karşısında yaklaşık **3 aylık zaman kazandırarak** Syther Gaming’e rekabetçi bir gelişim avantajı sağlıyor. Pazara daha hızlı girerek anında etki yaratabiliriz. Ekip bu avantajı daha da fazla kullanmak için **kurum içi bir baskı çiftliği** geliştirerek baskı kapasitesine aktif olarak katkıda bulunmaya çalışıyoruz”.*

Eklemeli imalatın dünyanın en büyük kitlesel eğlence endüstrilerinden biri olan oyun sektöründe her daim bir alanı olacağı benziyor. İster daha fazla konfor sunması isterse daha hızlı kişiselleştirilmiş üretim sağlaması olsun 3D baskı oyun endüstrisinde ergonomik, erişilebilir ve yaratıcı çözümler sunmaya devam ediyor.

Kaynak: [Raise3D](#)