

# BLOCK BUSTER GÖRSEL GELİŞİM

Daha sonra giriş ekranını oluşturdum ve görselleri tasarlamaya başladım.

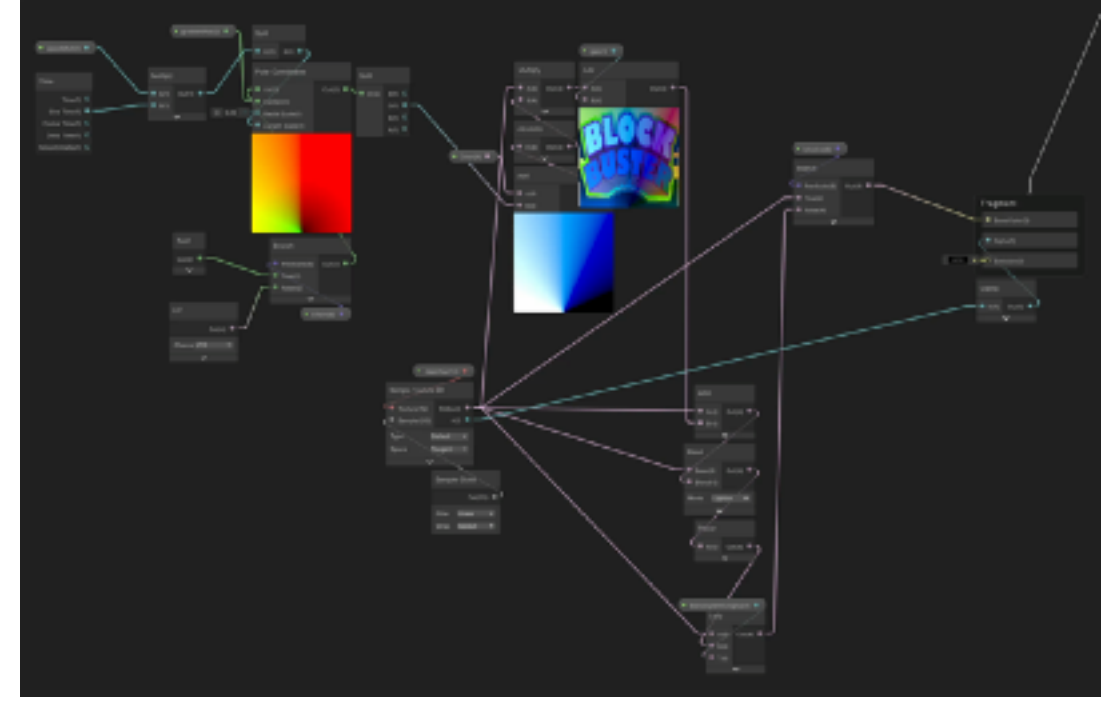
Oyunun adının yer aldığı bu kısmı yaparken Gil Sans kullandım. Adobe Illustrator'ın built-in 3D özelliğini kullanarak üç boyutlu bir etki yaratmayı hedefledim.

Daha sonra Adobe Photoshop'ta renk düzenlemeleri yaptım ve sticker efekti veren kontürleri ekledim.



# BLOCK BUSTER GÖRSEL GELİŞİM

Yaptığım Title tipografisi için Unity'de Canvas üzerinde çalışabilecek bir shader\* yaptım. Bu sayede ışık geçişleri gibi gözükecek ve renk değiştirecekti.



Shader, HSLS yazılım dili veya node sistemi kullanarak bazı mantıksal ve matematiksel yollarla görsel manipüle etmeye olanak sağlayan, GPU üzerinden çalışan gölgelendiriciler.

