

# Voyager Game Artist Case Study

Merhaba,

Bu case study kapsamında 4 farklı tema oluşturarak kendi görsel vizyonumu yansıtmaya çalıştım. Puzzle türü oyunlarda genel olarak sade ve dikkat dağıtmayan bir arka plan tercih edildiği için bu anlayışı benimsedim ve odak noktasını her zaman oyun alanında tuttum.

Gönderilen oklu küp modelinin tarzını yeterince güçlü bulmadığım için, Maya'da yeni bir model oluşturdum. Oyunun tatlı ve yumuşak havasına uygun olması için köşeleri yumuşatılmış, okun modele entegre olduğu bir tasarım tercih ettim. Oku sprite olarak değil, direkt modelin bir parçası olarak oluşturdum. Bu sayede daha hacimli ve fiziksel bir görünüm elde ettim. Ayrıca modele sahte bir specular obje ekleyerek, hareket ettiğinde ışık yansımalarının konumunun sabit kalmasını sağladım.

Shader olarak Toony Colors Pro 2 kullandım. Bu shader ile istediğim renk geçişlerini, parlaklık dengesini ve stilize görünümü kolaylıkla elde ettim. Her tema için zemine farklı materyaller uygulayarak arka plan ve oyun alanını ayırttırmaya özen gösterdim. Gölgeleme ile küplerin zemine oturmasını sağladım. Animasyonlar için DoTween kullandım. Hem kurulumu kolay hem de dinamik animasyonları hızlıca uygulamama olanak tanıdı. Özellikle yön değiştirme gibi aksiyonlarda görsel tat katmak için DoTween animasyonları büyük kolaylık sağladı.

VFX tarafında, oklu modellere kendi renkleriyle uyumlu trail renderer efektleri ekledim. Bu da hem hareket hissini artırdı hem de görsel olarak oyunu canlandırdı.

Son olarak, UI tasarımında da sadelikten yana oldum. Arka planla kontrast oluşturan, okunabilirliği yüksek ama dikkat dağıtmayan bir arayüz oluşturmaya çalıştım.