

Voyager Game Artist Case Study

Bu case study kapsamında, dört farklı tema oluşturarak kendi görsel vizyonumu yansıtmaya çalıştım. Puzzle türü oyunlarda yaygın olarak tercih edilen sade ve dikkat dağıtmayan arka plan yaklaşımını benimsedim. Odak noktasını her zaman oyun alanında tutarak, kullanıcı deneyimini ön planda tuttum.

Modelleme

Gönderilen oklu küp modelinin görsel gücünü yeterli bulmadığım için, Autodesk Maya'da yeni bir model tasarladım. Puzzle oyun türünün tatlı ve yumuşak atmosferine uygun olarak, köşeleri yuvarlatılmış ve okun modele entegre olduğu hacimli bir tasarım tercih ettim. Oku sprite olarak değil, modelin ayrılmaz bir parçası olarak oluşturarak daha fiziksel ve kaliteli bir görünüm elde ettim. Ayrıca modele sahte bir specular obje ekleyerek, hareket sırasında ışık yansımalarının sabit kalmasını sağladım.

Shader & Materyal

Shader olarak Toony Colors Pro 2 kullandım. Bu shader sayesinde hem stilize hem de okunabilirliği yüksek bir görsellik elde ettim. Renk geçişleri, parlaklık dengesi ve tema bütünlüğü açısından oldukça esnek ve verimli bir yapı sundu. Her tema için farklı zemin materyalleri kullanarak, oyun alanını arka plandan net bir şekilde ayırtırdım. Gölgeleme ile küplerin zemine daha iyi oturmasını sağladım.

Animasyon

Tüm animasyonları DoTween kullanarak oluşturdum. DoTween, hızlı kurulumu ve esnek yapısıyla özellikle yön değiştirme gibi etkileşimlerde akıcı ve dinamik geçişler sağlamamda etkili oldu. Animasyonlar sayesinde oyun hissiyatını artırarak daha keyifli bir kullanıcı deneyimi elde ettim.

VFX

Oklu modellere, kendi renkleriyle uyumlu Trail Renderer efektleri ekledim. Bu efektler hem hareket dinamiğini güçlendirdi hem de sahneye görsel canlılık kattı.

UI Tasarımı

Kullanıcı arayüzünde sadelik ve işlevsellik önceliğim oldu. Arka planla yeterli kontrast oluşturan, okunabilirliği yüksek ancak dikkat dağıtmayan bir UI tasarımı gerçekleştirdim. Oyun atmosferini destekleyen sade ikonlar ve metinler ile bütünlüğü korudum. Ayrıca Replay butonuna da DoTween ile bir animasyon ekledim.