

Sude Yöney

2D/3D Sanatçı

telefon: 507 094 0088
portfolio: sudeyiolet.com
yoney.sude@protonmail.com

wip: www.sudeyiolet.com/?rc=test-site

24 yaşındayım, iki yıl önce mezun olduğum grafik tasarım programından sonra mobil oyun sektöründe 2D sanatçı olarak bir yıllık iş deneyimim oldu. Teknolojide ve yeni alanlarda kendime yeni perspektifler katmaya istekliyim. Ekibim ile çalışırken, işimin veya müşterimin istediği görsel tarzlara işin ihtiyacı olduğu şekilde yeni yaklaşımlar göstermek, tasarımların tek başlarına öne çıkacak şekilde geliştirilmesi kariyerimde en çok önemsediklerimden biri.

Eğitim

Yıldız Teknik Üniversitesi
(YTÜ)

Grafik Tasarımı Sanat
Programı

2020 - 2025

Tekirdağ Anadolu Lisesi

Yabancı Dil Bölümü
(İngilizce)

2016 - 2020

Yabancı Diller

İngilizce C1
(IELTS 2022 7.0 score)

Almanca A2.2
Bauhaus-Universität Weimar DaF

Beceriler

- Yaratıcı ve iteratif düşünme
- yüksek detay farkındalığı
- ekip içi hızlı adaptasyon
- stres yönetimi

Hobiler

- 3 boyutlu modelleme
- elektro keman

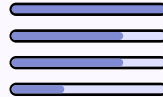
Deneyimler

- WOW ZEN ve WOW ZEN Search bulmaca oyunları - **Game Artist (Fugo Games) 2025-2026**
- Aliya'nın Gizli Bahçesi (PC oyunu asset tasarımı) - **Lisans Tez Projesi (YTÜ) 2025**
- Erasmus Değişim Programı - **2022-23 Bauhaus Universität Weimar (Almanya)**
- Grafik Tasarımı Öğrenci asistanlığı - **(YTÜ) 2022**
- Lise Think.All (TALL) Projesi - **Video Editörü 2018**

Mesleki Beceriler

Adobe Suite

- Photoshop
- Illustrator
- Premiere
- After Effects



Adobe Suite ekosisteminde bulunan çoğu programı ileri seviyede kullanabiliyorum. İlgi alanım öncelikle statik görsellerde çalışmak ve konseptleri gerek rasterize, gerek vektörel şekilde işlemek. Ekibimle disiplinlerarası uyumlu çalışmak için hareketli grafikler alanında gelişmeye devam ediyorum.

Affinity Suite Canva



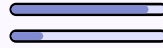
Market öncüsü Adobe'ye alternatif olarak, Affinity Suite'i sanatsal ve fonksiyonel tasarım projelerinde düzenli olarak kullanıyorum. DaVinci Resolve'da temel kurgu ve renk düzeltme işlemlerini yapabilsem de, yazılımın ileri özellikleri henüz başlangıç aşamasındayım.

Davinci Resolve



Figma

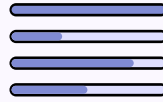
- Tasarım
- Dev Mode



Arayüz tasarımı ve prototip hazırlama konusunda deneyim sahibiyim. Tasarım sistemleri ve bileşen kütüphaneleri oluşturabilirim. Dev Mode ise temel düzeyde hakim olduğum bir araç, ekibimin programlama tarafına aktarım sürecinde henüz gelişme aşamasındayım.

Blender

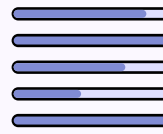
- modelleme
- sculpting
- doku hazırlama
- render özelleştirme



3D modelleme ve doku hazırlama konularında optimize çalışmalar yapabiliyorum. Hazır sculptlarda düzenleme yapıp, istenen sahne ışıklandırmalarında bu dokuları istenilen yere getirdikten sonra; retopology ve bake kullanarak oyun içi kullanıma hazır halde teslim ediyorum.

Yapay Zeka Kullanımı

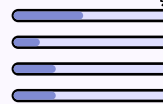
- prompt inşaatı
- midjourney
- diffusion modelleri
- claude code
- google ai studio



Çeşitli AI sistemlerinde gereken promptları özelleştirerek, modüler bir yaklaşım geliştirmiş durumdayım. Var olan diffusion modellerini proje ihtiyaçlarına göre değerlendirebilirim. Özelleştirilmiş model üretme konusunda kendimi geliştiriyorum.

Oyun Motorları

- Unity
- Unreal Engine
- Gamemaker
- native (AI tools)



Ağırlıklı olarak Unity'de ve birkaç farklı oyun motorunda **görsel tasarımcı rolünde*** (çevre tasarımı, karakter tasarımı vs.) deneyimim var. Bu alanlarda kendimi geliştirme amacım çoğunlukla ekibime uyumlu çalışabilmek.



Sude Yöney

2D/3D Artist

telefon: 507 094 0088
portfolio: sudeyiolet.com
yoney.sude@protonmail.com

wip: www.sudeyiolet.com/?rc=test-site

I'm 24 years old. After graduating from a graphic design program 2 years ago, I gained one year of professional experience as a 2D artist in the mobile gaming industry. I'm eager to learn new things and keep up with technology. While working with my team; bringing fresh approaches to the visual styles that the job and the client demand, and developing designs that stand out on their own, are the things I care most about in my career.

Education

Yıldız Technical University (YTÜ)
Graphic Design Arts Program
2020 - 2025

Tekirdağ Anatoilan High School
Foreign Language Department (English)
2016 - 2020

Languages

Turkish
(Native)

English C1
(IELTS 2022 7.0 score)

German A2.2
Bauhaus-Universität Weimar DaF

Skills

- Creative and iterative thinking
- High attention to detail
- Fast adaptation within my team
- Stress management

Hobbies

- 3D modeling
- electric violin

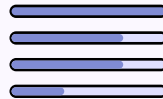
Experiences

- WOW ZEN and WOW ZEN Search puzzle games - **Game Artist (Fugo Games) 2025–2026**
- Aliya's Secret Garden (PC game design) - **Bachelor's Thesis Project (YTÜ) 2025**
- Erasmus Exchange Program 2022–23 - **Bauhaus Universität Weimar (Germany)**
- Graphic Design Student Assistantship - **(YTÜ) 2022**
- High School Think.All (TALL) Project - **Video Editor 2018**

Field Skills

Adobe Suite

- Photoshop
- Illustrator
- Premiere
- After Effects



I can use most programs in the Adobe Suite ecosystem at an advanced level. My primary interest is working with static visuals, whether rasterized or vector form depending on the needs of the visual style. I continue to develop myself in animation to work in a cross-disciplinary manner with my team.

Affinity Suite Canva



Alternative to the market leading Adobe; I regularly use Affinity Suite for both artistic and functional design projects. While I can perform basic editing and color grading in DaVinci Resolve, I am still at a beginner stage with the software's advanced features.

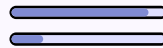
Davinci Resolve



I have experience in UI design and prototyping. I can build design systems and component libraries. Dev Mode is a tool I have a basic understanding of so I am still developing in terms of handoff to my team's developers.

Figma

- Tasarım
- Dev Mode



Blender

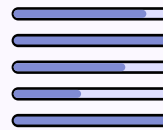
- modelleme
- sculpting
- doku hazırlama
- render özelleştirme



I can carry out optimized work in 3D modeling and texture preparation. I can edit pre-made sculpts, set up scene lighting, position textures as needed, and deliver assets ready for in-game use via retopology and baking.

AI Tools

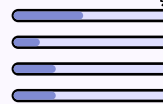
- prompt building
- midjourney
- diffusion models
- claude code
- google ai studio



I have developed a modular approach to crafting and customizing prompts across various AI systems. I can evaluate existing diffusion models based on project requirements. I am continuing to improve myself in fine-tuning model generation.

Game Engines

- Unity
- Unreal Engine
- Gamemaker
- native with AI tools



I have experience mainly with Unity and limited skill in various other game engines suited to my role as visual artist* such as 3D environment and character designs. I worked in these environments mainly to have better understanding of my teammates works.