

背景モデル発注書

名称	命名規則	概要	テクスチャ名	マテリアル名
背景モデル_遺跡柱	Model_Bg_TemplePillar	ステージの背景に配置する装飾オブジェクトになります。	Tex_Bg_TemplePillar	Mat_Bg_TemplePillar
背景モデル_遺跡柱(崩)	Model_Bg_TemplePillarC	ステージの背景に配置する装飾オブジェクトになります。	Tex_Bg_TemplePillarC	Mat_Bg_TemplePillarC

ポリゴン数(一つにつき)	テクスチャサイズ	テクスチャ形式
約1500程度	1024 × 1024	.png

提出期限	提出形式
途中確認	7月3日 スクリーンショット
最終提出	7月5日 Githubにデータを上げてください

備考
・同名のものを複数保存する場合は、命名規則の最後に連番で数字を入れてください ※作成していただくモデルの参考画像は『装飾イメージ画像』をご確認ください。

参考画像

遺跡ステージ全体イメージ




装飾物には苔が生えていたり、所々木の根が絡まっていたりする。  
遺跡の世界観として、元々建物だったのが崩れてしまって③のようにブロックがバラバラになってしまっている。

装飾イメージ画像



①画像の赤枠の箇所のような柱が②や③のような構構がはいており、④のような感じでゲーム上に配置される想定。  
崩れた柱は、⑤のような感じに柱の上半分が崩れてなくなっている状態で、所々にヒビが入っている。

サイズ比



▲崩れた柱は『2マス分』で崩れていない柱は『3マス分』となります。