

背景モデル発注書

| 名称 | 命名規則 | 概要 |
|----------|-----------------|--------------------------|
| 背景モデル_瓦礫 | Model_Bg_Debris | ステージの背景に配置するオブジェクトになります。 |

| 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 | テクスチャ名 | マテリアル名 |
|--------------|-------------|---------|---------------|---------------|
| 約800程度 | 1024 × 1024 | .png | Tex_Bg_Debris | Mat_Bg_Debris |

| 提出期限 | | 提出形式 |
|------|-------|--------------------|
| 途中確認 | 7月24日 | スクリーンショット |
| 最終提出 | 7月27日 | Githubにデータを上げてください |

| 概要 |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">・瓦礫は2~3パターン用意してください。・同名のものを複数保存する場合は、名称の最後に連番で数字を入れてください |

参考画像

参考イメージ

①



②



①のように無造作に瓦礫が積み重なっているイメージ。
②のように所々苔のようなものが生えており、古くから存在するものという感じる。
※並べ方の参考として、元々は建物だったものが崩れて瓦礫になっているということを意識してみると良いかもです。

サイズ比



▲高さ:0.5マス 幅:1マス