

背景モデル発注書

名称	命名規則	概要
背景モデル_遺跡地面	—	遺跡ステージブロックのテクスチャになります。

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
—	512 × 512	.png	Tex_Bg_TempleGro	Mat_Bg_TempleGro

提出期限		提出形式
途中確認	9月4日	スクリーンショット
最終提出	9月6日	Githubにデータ提出

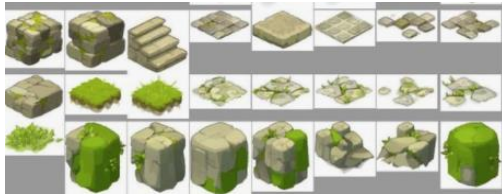
概要	
・同名のものを複数保存する場合は、名称の最後に連番で数字を入れてください	

参考画像

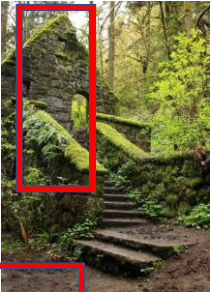
②装飾

参考イメージ

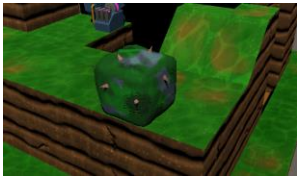
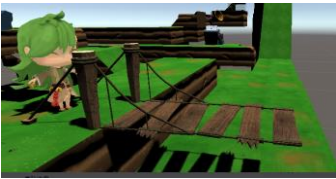
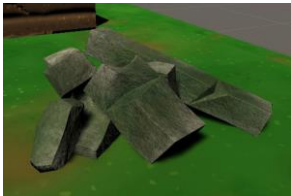
①質感



②形状

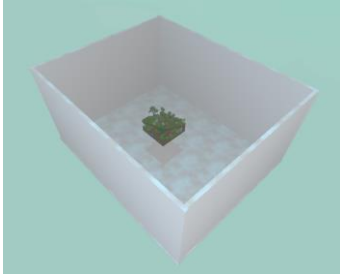


③配置物



サイズ比(高さ)	サイズ比(幅)
50m	50m
(50ブロック分)	(50ブロック分)

▼配置イメージ



- ①岩の中に苔が生えているイメージ
②既存の地面テクスチャのように細かくし過ぎないようにしてください。また凹凸感はノーマルマップを使用して再現してみてください。
③ステージ内に配置されるオブジェクト