

# 背景モデル発注書

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

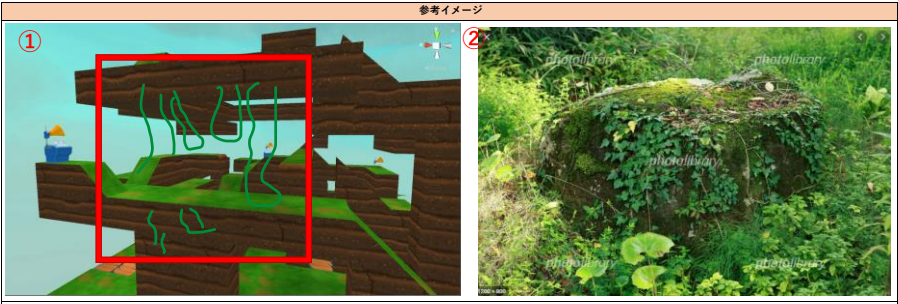
ポリゴン数(一つにつき)	テクスチャサイズ	テクスチャ形式	テクスチャ名	マテリアル名
約1500程度	1024 × 1024	.png	Tex_Bg_Ivy	Mat_Bg_Ivy

提出期限		提出形式
途中確認	6月12日	スクリーンショット
最終提出	6月15日	Githubにデータを上げてください

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

参考イメージ



①のようにゲーム上では配置される想定です。

②のような感じに、上から下に行くにつれ葉の数が少なく小さくなっていく。

※作成時ですが、必ず既存の背景モデルをよく確認しながら行ってください。

実際にモデルを作成してから既存の背景モデルと並べるとやり直しが発生する可能性があるためです。

サイズ比



▲1,2,3マス分の各一つずつモデルを作成してください。

背景モデル発注書

名称	命名規則	概要
背景モデル_枯れ木	Model_Bg_Deadtrees	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1500程度	1024 × 1024	.png	Tex_Bg_Deadtrees	Mat_Bg_Deadtrees

提出期限		提出形式
途中確認	6月12日	スクリーンショット
最終提出	6月15日	Githubにデータを上げてください

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

参考イメージ



①ゲーム上のテストは既に実装されている木と同じようなテストで作成してください。

②のような感じで、所々腐食した木の川が割れている感じ。

※作成時ですが、必ず既存の木のモデルをよく確認しながら行ってください。

実際にモデルを作成してから既存の木と並べるとやり直しが発生する可能性があるためです。

サイズ比



▲プレイヤーとの比率はこのようなになります。