

# 背景モデル発注書

名称	命名規則	概要
背景モデル_風ギミック	Model_Bg_WindGimmick	遺跡ステージのギミックになります。

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
1500程度	512 × 512	.png	Tex_Bg_WindGimmick	Mat_Bg_WindGimmick

提出期限	提出形式
途中確認	10月21日 スクリーンショット
最終提出	10月23日 Githubにデータ提出

概要

参考画像

②装飾

参考イメージ

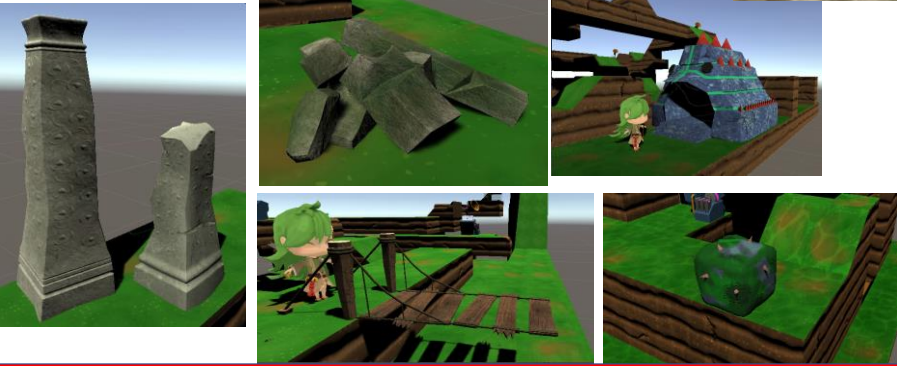
①質感&色味



②形状



③配置物



サイズ比(高さ)	サイズ比(幅)
1m (1ブロック分)	1m (1ブロック分)

- ①既存の遺跡ステージブロックのテクスチャ(模様など)と似たような感じ。  
形状で特別感を出すのでテクスチャではそこまで演出しなくても良いかと思えます。
- ②ステージに配置されるモデルのイメージとなります。(あくまでイメージですので、これをもとにステージに合うようにデザインしてください)
- ③遺跡ステージ内に配置されるオブジェクト