

スカイドーム

ゲームの背景となる、空や宇宙を簡易的に表現できます。
3Dゲームは、閉鎖的なゲームステージでない限りは、
オープンワールドのように広大なマップを用意しないと、
見栄えが悪くなります。

『P.T.』



それなりに建物は広いが、外が見えないので、広大なマップを作らなくて良い。

『ディアブロⅢ』

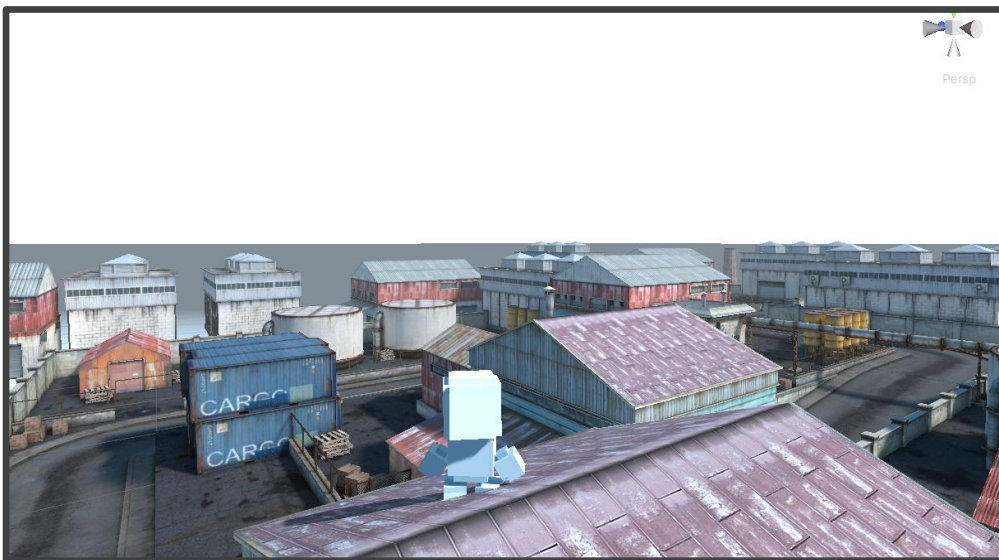


ダンジョンは、もちろん広大だが、
カメラが固定で見下ろし型であるため、遠くの景色を写さなくて良い。

『ホライゾン ゼロドーン』



物凄く遠くまで見える。オープンワールドなゲームは、
ユーザが見飽きないように、広大なマップを作る必要がある。

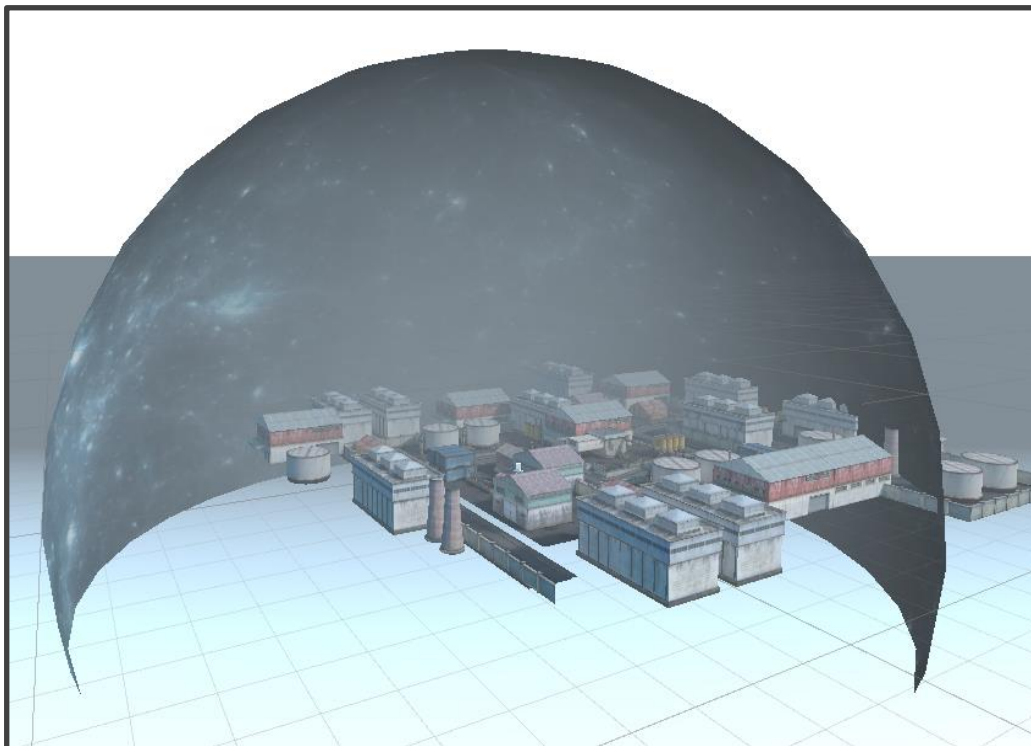


頑張って、建物を並べても、遠くの景色にがっかり。
デザイナーじゃないし、そこまで労力はかけれない。

ゲームエンジンを使えば、UnityならSkyBoxなどの便利な背景機能がありますので、
全く問題ないのですが、自作で作ろうとすると、



遠くをボヤカすフォグ(霧)表現など入れていませんので、
まだまだ微妙ですが、先ほどよりはいくらかましになったのではないのでしょうか。

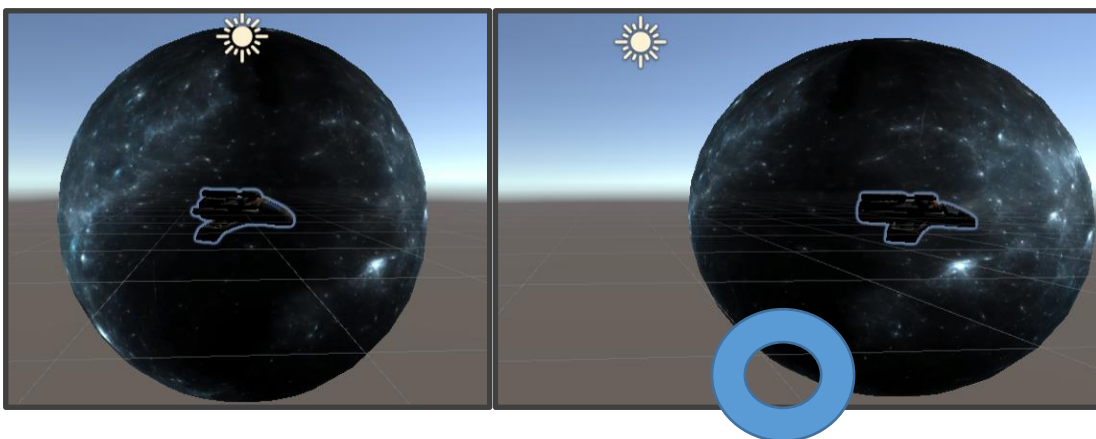
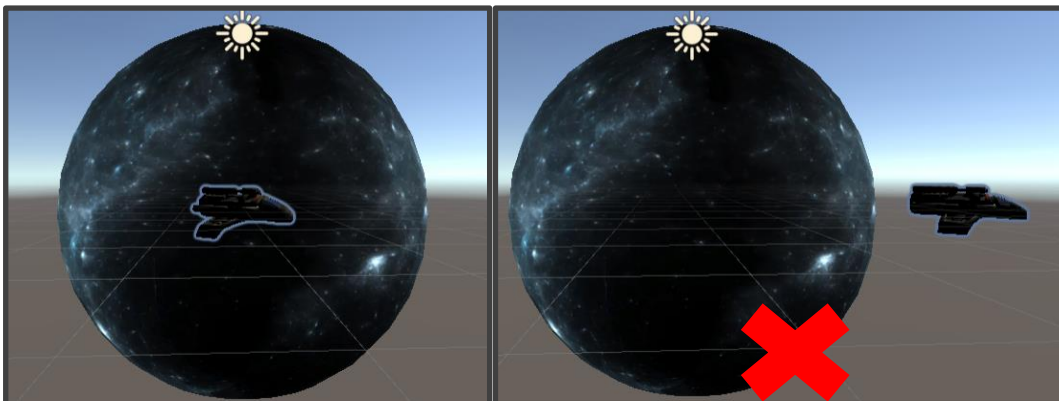


こんな感じの球体モデルの裏側にテクスチャを張っているだけです。

球体なので、色々なアングルでもそこそこ大丈夫。



操作キャラクターの移動に合わせて球体も移動させると、



宇宙を背景としたゲームなら特に、心強い背景となってくれます。