Проектирование структуры текстур заднего фона с учетом разных элементов и их наложения друг на друга очень важно для создания реалистичного и привлекательного визуального восприятия. Вот предложенная структура:

1. **Базовый слой**: Этот слой будет представлять из себя космическое небо и звезды. Он будет занимать задний фон и будет неподвижным. Текстуры этого слоя будут иметь максимальный масштаб, чтобы создать иллюзию бескрайнего космоса.
2. **Планеты**: Каждая планета будет отдельной текстурой, и их размер и местоположение будут разнообразными. Они будут размещены на переднем плане над базовым слоем. Планеты могут быть разных размеров, цветов и текстур.
3. **Космические станции**: Космические станции могут быть большими объектами, и их текстуры будут размещены ближе к переднему плану. Имейте в виду, что космические станции могут иметь светящиеся части или световые эффекты.
4. **Спутники и астероиды**: Мелкие объекты, такие как спутники и астероиды, могут быть случайным образом разбросаны на переднем плане, перед планетами и станциями. Их текстуры могут быть малыми, но разнообразными.
5. **Эффекты**: Добавьте различные эффекты, такие как метеорные дожди, сияющие объекты, галактические облака и другие детали для придания космосу дополнительной глубины и интереса.

Чтобы создать эффект наложения, убедитесь, что каждый элемент имеет разные глубины и масштабы. Определите правила для того, как объекты на заднем фоне могут перекрывать друг друга. Это поможет создать визуальный реализм и глубину в вашей игре.

Важно также рассмотреть детали, такие как динамика изменения времени суток, влияющего на освещение и цвета.