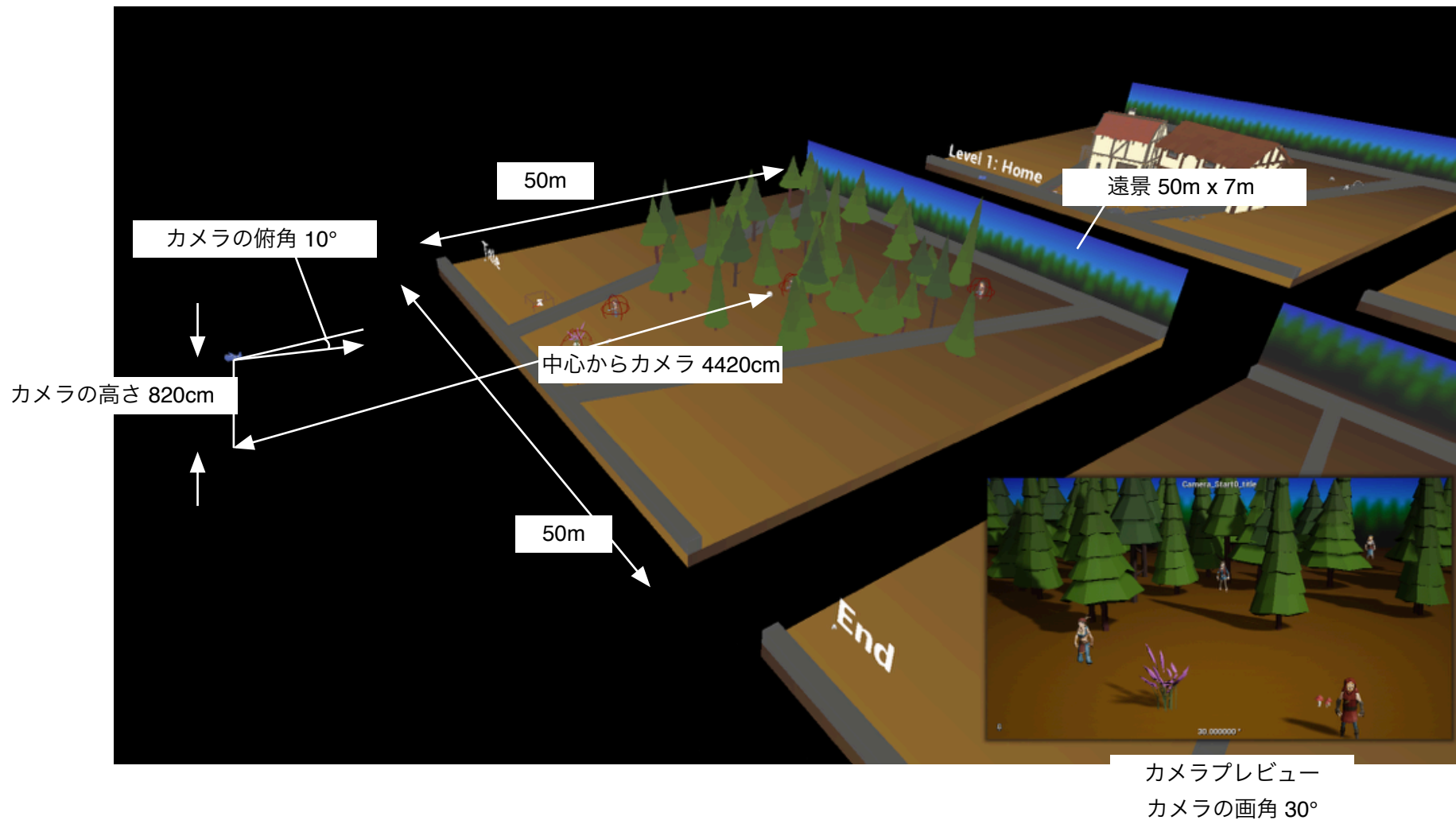


PlayLogic レベルデザインの概要



望遠気味ですが少しパースがかかるので
手前の物は大きく、遠くの物は小さく見えます。
遠くに物を置いて広さや奥行きを見せたり、
人や物を手前に寄せて小さな舞台設定を演出したりできます。
グレーの枠は画面に収まる範囲の目安です。

背景のオブジェクトは、3D のモデルを置くか、
原寸大の透明のポリゴンに 2D の画像をテクスチャとして貼ります。

2D 画像は JPEG と PNG が取り込めます。