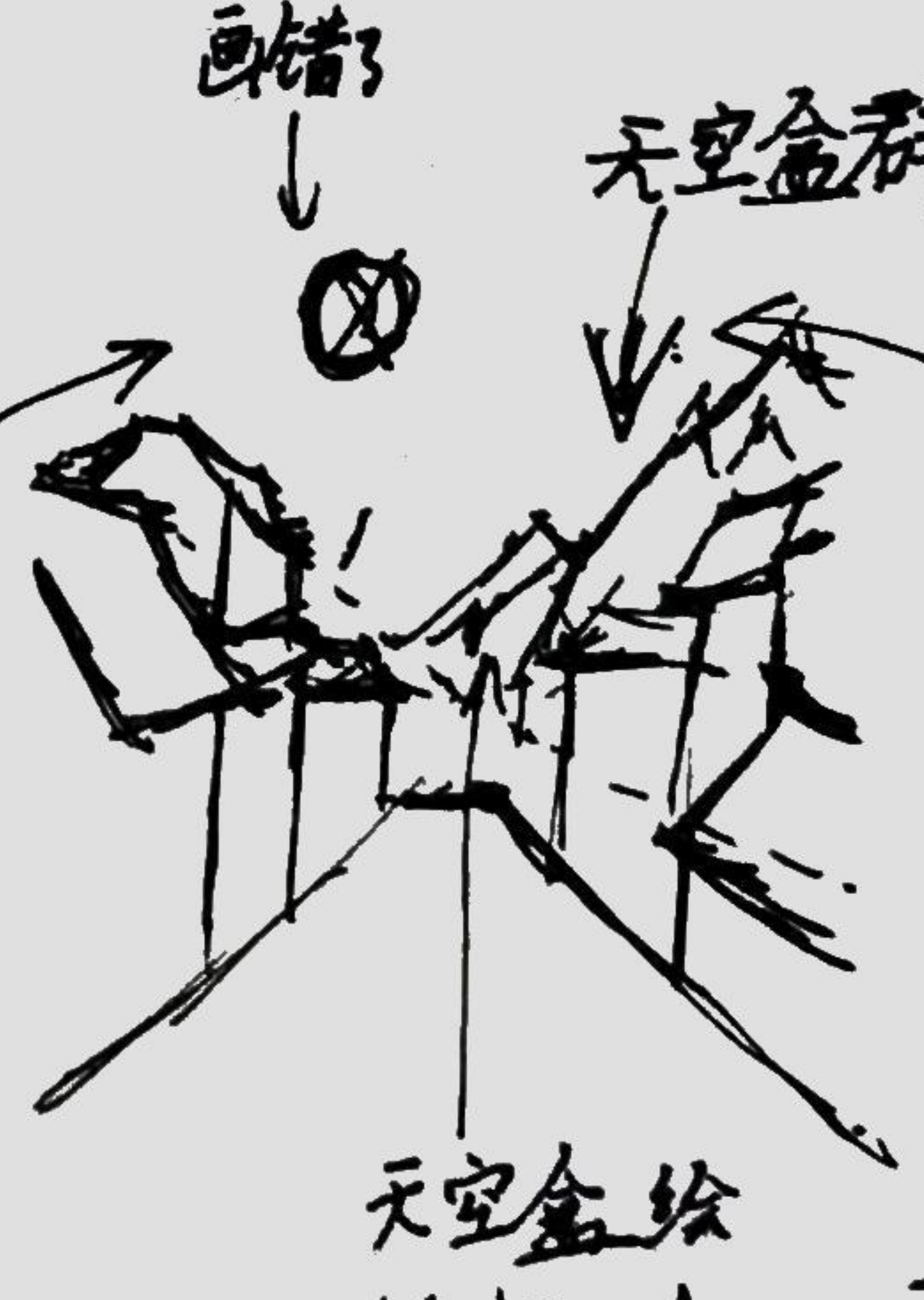
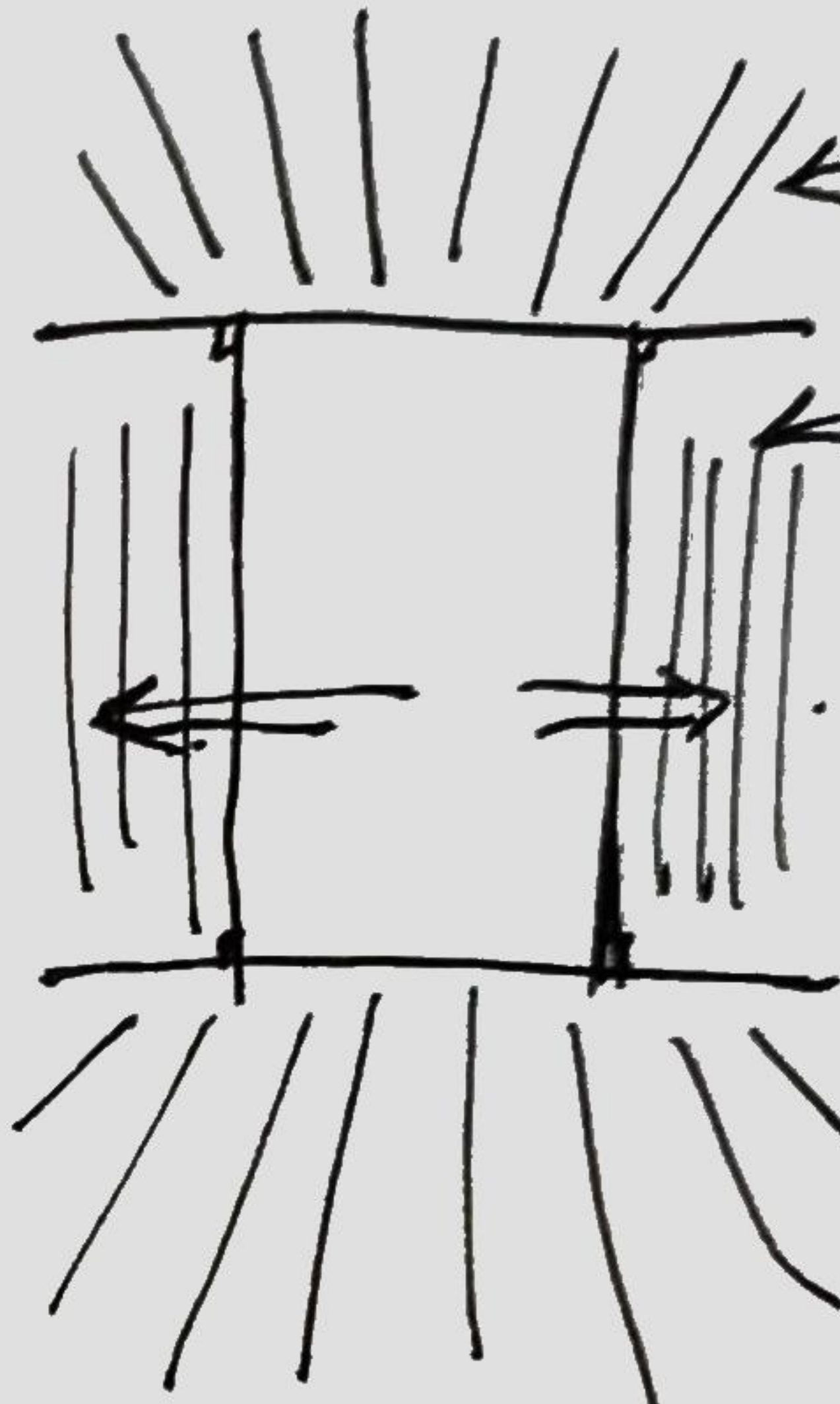
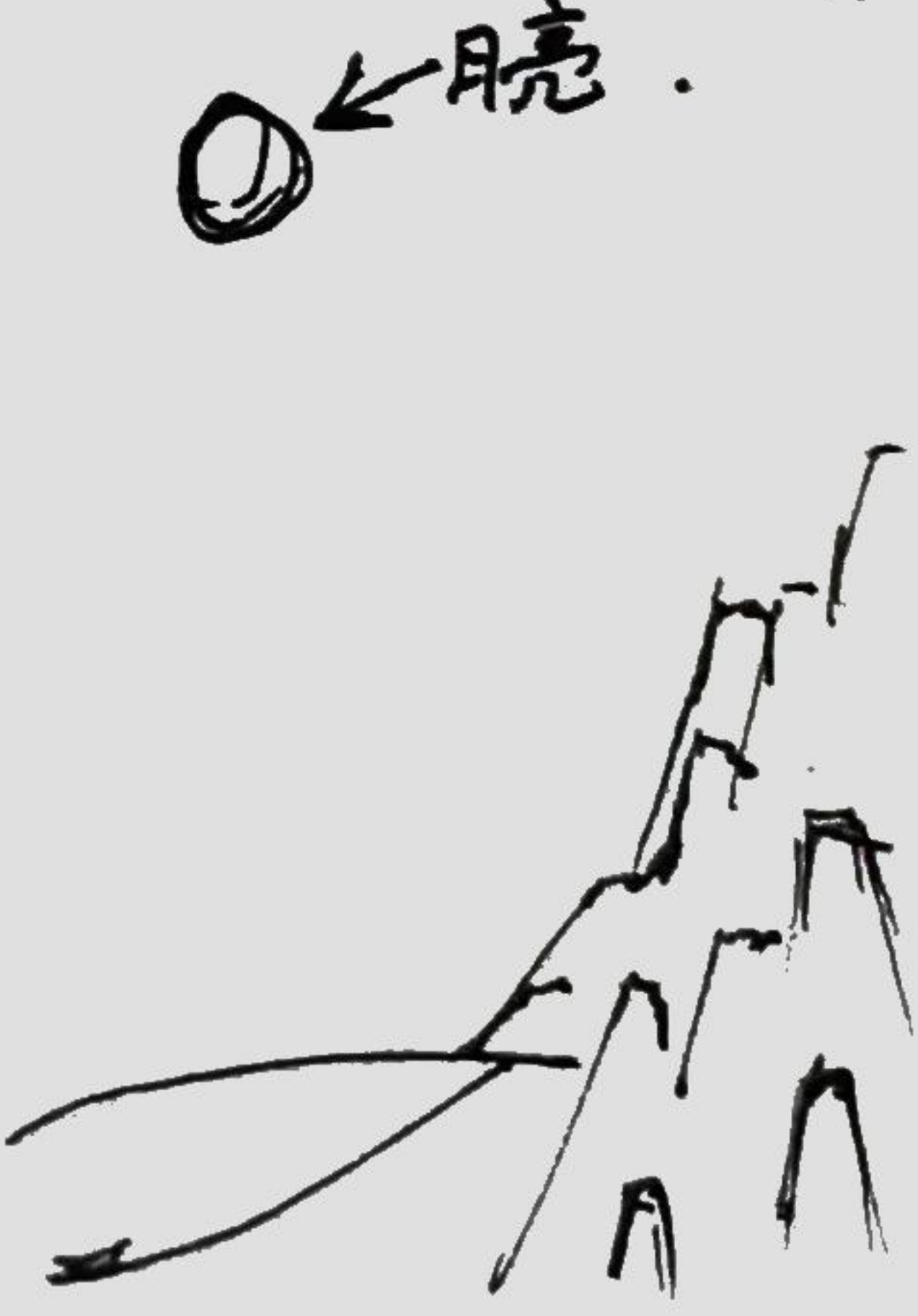
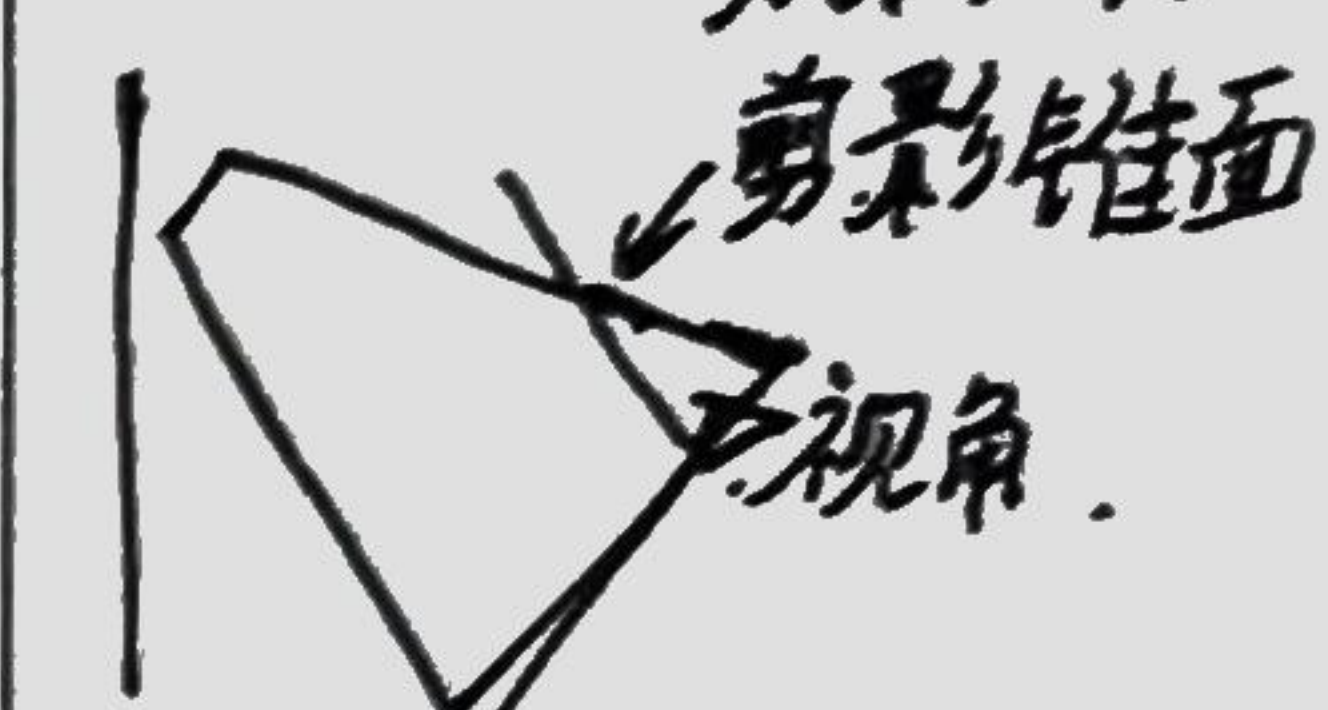
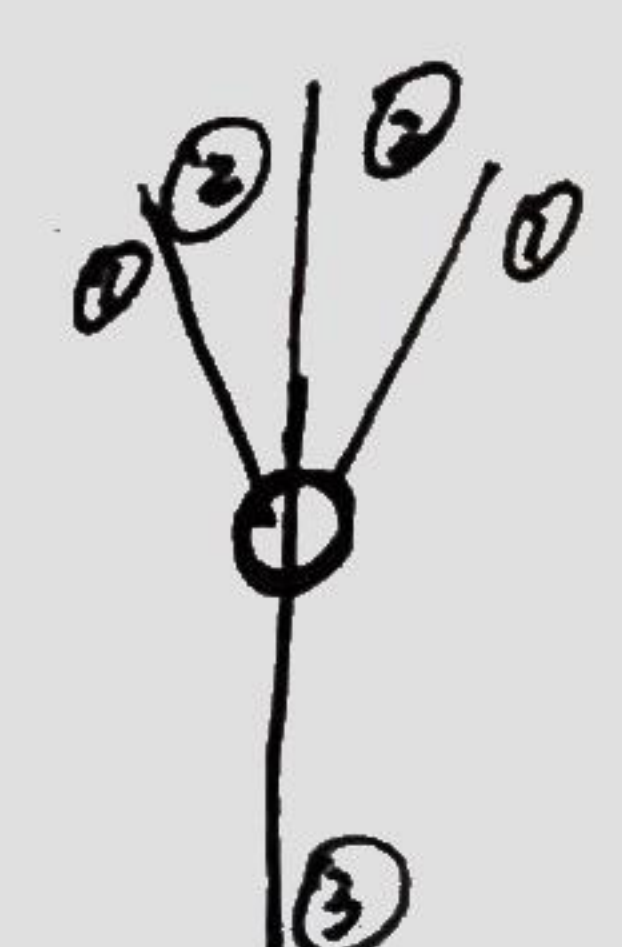


块名称		时间	图示	说明
《东方秘闻章》Ex关. 背景板全流程设计 内容 Ex单关,共以下流程: 2个普通 Chapter 1组道中 Chapter,由多个 Boss Chapter组成 2个普通 Chapter. 1组关底 Chapter,由多个 Boss Chapter组成 共有 标记为 Ex-Common-01. Ex-Common-02. Ex-Mid-01.		Ex-Common-01 开始 门口, 自机从此处飞出		稗田家长廊, 由3D背景着色器绘制地图. 发射黑白灵弹的妖精 从此处生成。 视角向前 推进。
说明 Ex-Mid Spell-01. Ex-Mid-02 Ex-Mid Spell-02 Ex-Mid Spell-03 Ex-Common-03 Ex-Common-04 Ex-Common-Final-01 Ex-Final Spell-01 02到09 01到10		Ex-Common-01 中部 画错了 灵弹 妖精 生成		人间之里村落. 由3D背景着色器完成 天空盒. 有限长楼房 自机 视角 无限 道路.

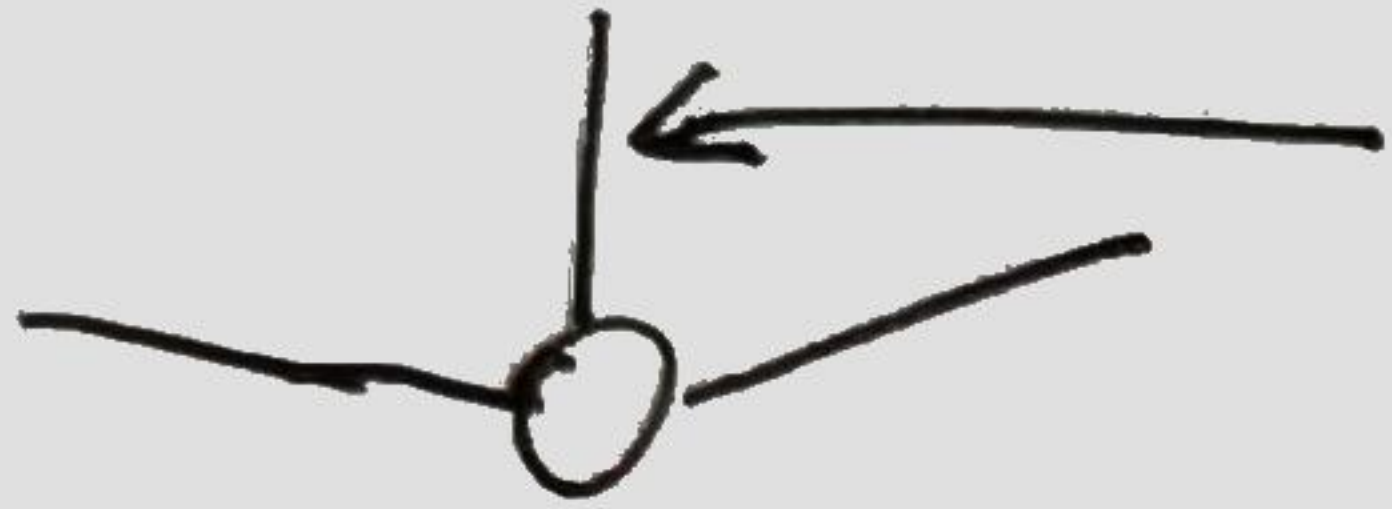
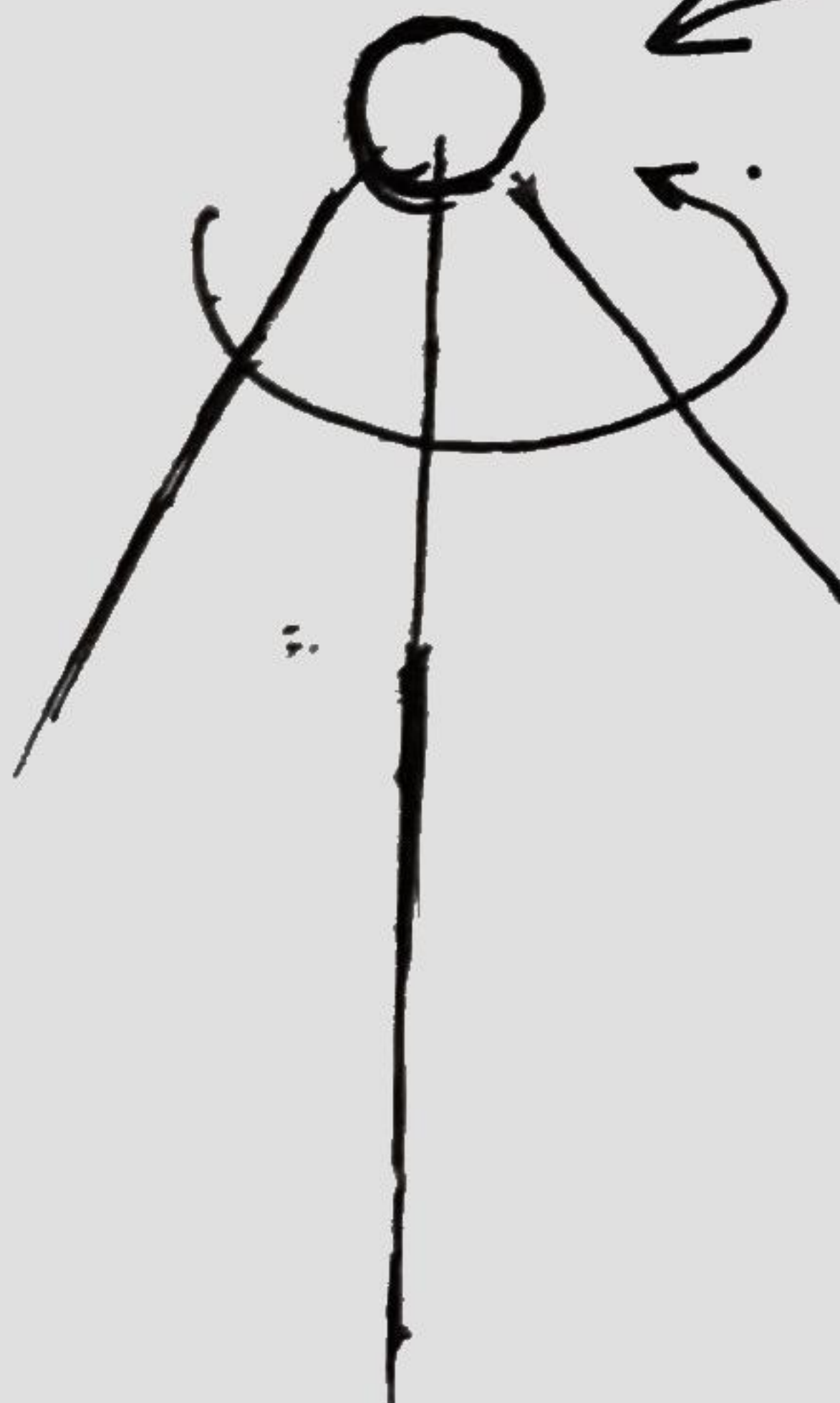
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ex_Common -01-End. Ex_Common -02-Begin		视角向上快速拉 起。 楼房移出视角后立 刻卸载, 并加载阻 挡的天空盒。 天空盒 山川 倒影 魔法森林 湖	Ex_Common Ex-Mid.		一个圆球, 不发光。 为道中Boss本体。
Ex_Common -02-End. Mid-End. Ex-Mid-Begin (道中Boss).		视角固定, 而大 缓慢上升, 太阳 逐渐落下。 不需要3D模型加载 器。	Ex_Common (3, 4).		发光的光球, 类似TH012四面 的[鹅球]。 视角快速上升

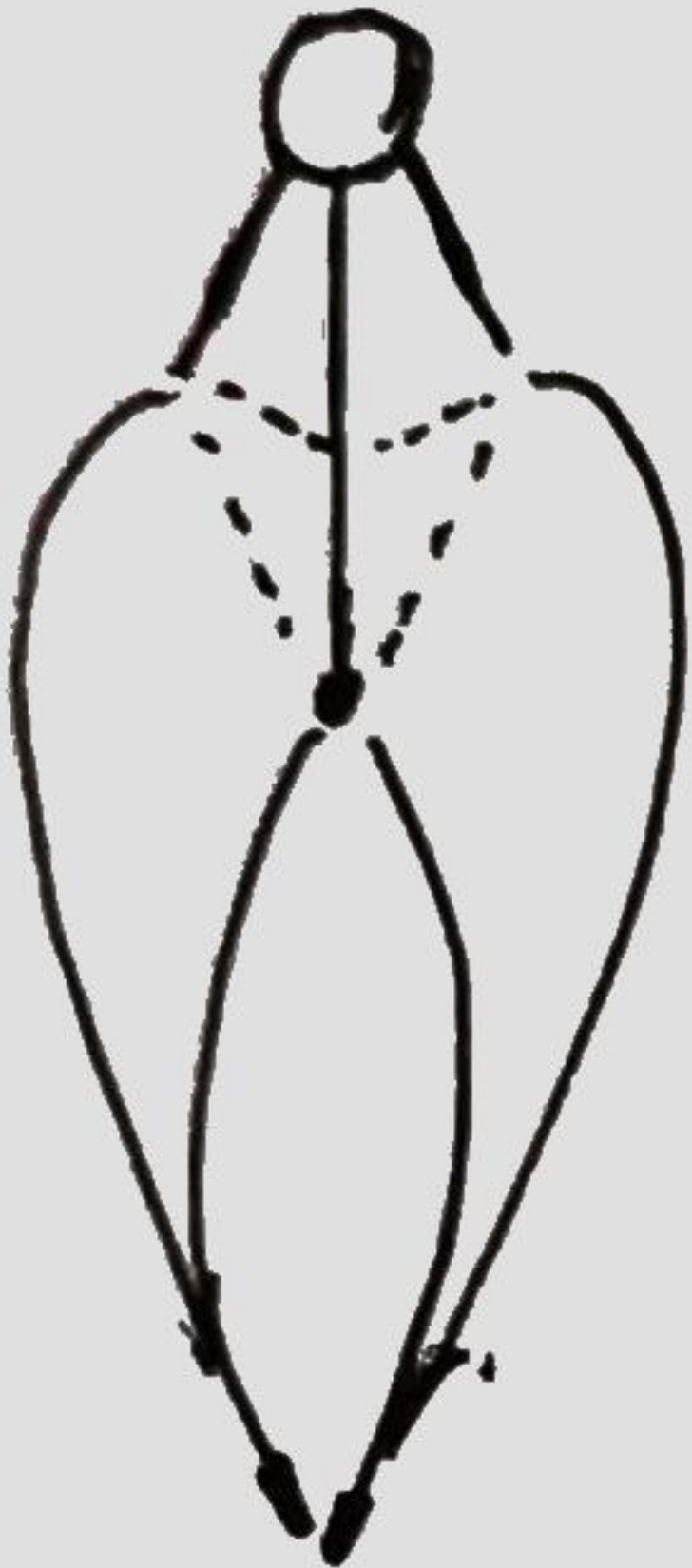
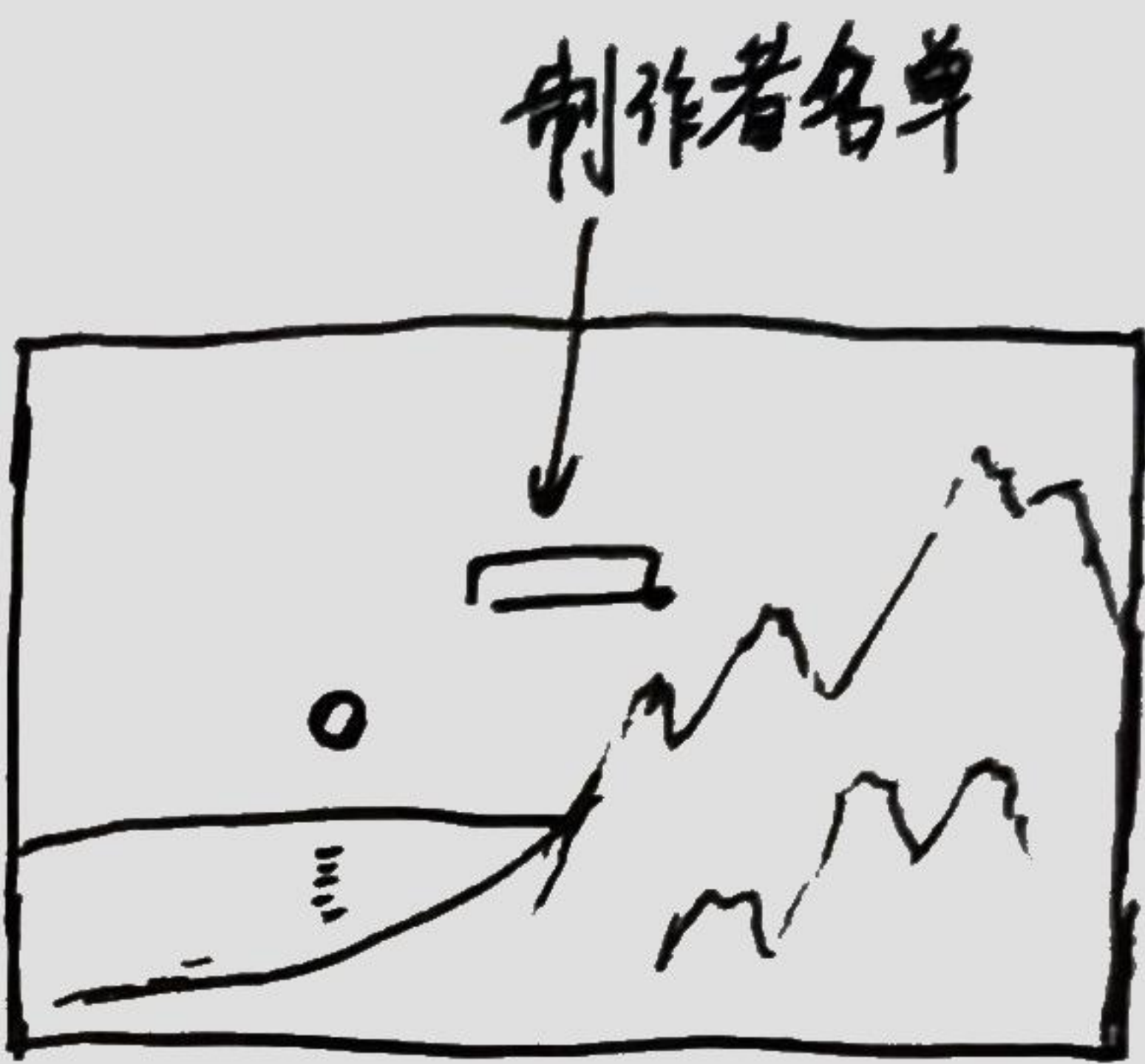
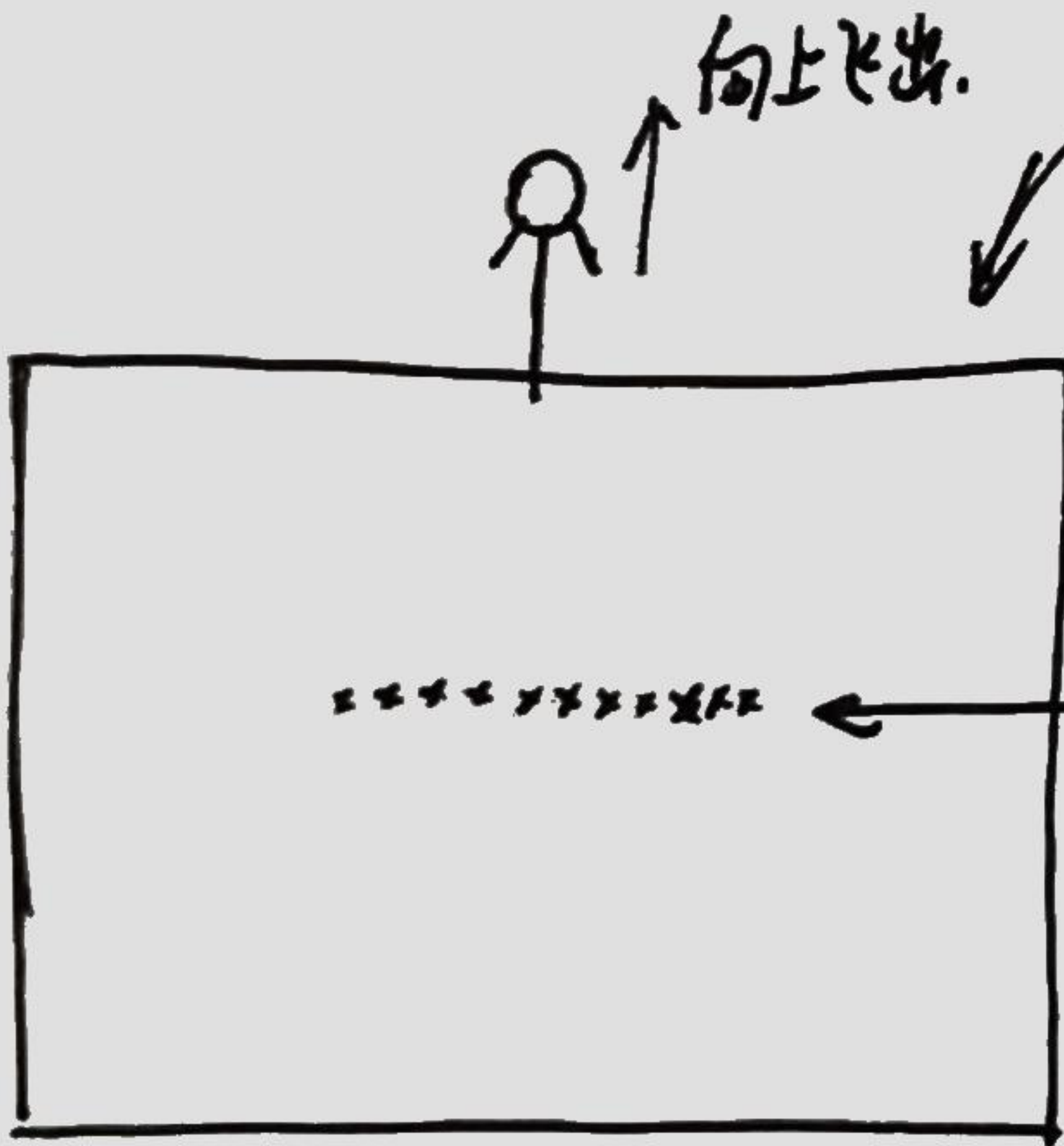
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ex-Final -Begin.		展现出球形本体. 发光部扩大至整个版面。 (之后卸载全部其它背景板).	Ex-Final -Ending.		从左上飞出 视角拉远. 深蓝色淡去, 重新显现山川背景.
Ex-Final ~~排+符~~ ~~排+符~~ (排+符).		旋转的三角锥. 发亮版面变暗为深蓝色纯色背景. [纯色背景] [书名位置]			

块名称		时间	图示	说明
《东游记》Ph关卡 对战区背景版分镜头 内容 Ph关共有2个Chapter, 1组道中 1个Chapter 1组关底 具体标注为: Ph-Common-01. Ph-Common-02 Ph-Mid 共5个	Ph-Common-01 -Begin.			从转生典礼例所 出发, 3D渲染. ← 屋顶 ← 门 ← 地板
说明 Ph-Common-03 Ph-Final 共14个 10个Spell 4个非特	Ph-Common-03 Ph-Final-01 (02~04). Ph-Final-Spell-01 (02~10).	Ph-Common-01 -End Ph-Common-02 -Begin.		和Ex关中相同的 山水背景. 区别是换为 月亮..

时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ph.Common_02 ①-End. Ph.Mid. Begin.		道中Boss从月亮处出现 ①视角快速移动至湖上,过程中完成Chapter 02.	[废弃] Ph.Common_03 -Begin. Ph.Mid-End.		1. Boss发出大量卡片. (内容包含 Ex=删除Tags, Ex=符号剪辑等).  剪辑锥面. 视角.
Ph.Mid		月亮消失,道中Boss出现. 星空,重新绘制天空盒. 湖图层下移并卸载	准备改. Ph.Mid-End.		①伸出两条光线 ②渲染三维表面. ③长线

时间	图示	说明	时间	图示	说明	
Ph_Common_03 ~~End~~		锥形复合体移向下。 有渐变的颜色 背景：深蓝 -青-深绿。	Ph_Common ~~Ph_End~~ . Ph_Final. 1排 +1~3符		三角形平台。 金黄色的球	
Ph_Common_03 _End. Ph_End _Begin.		①向上发出光线, 召唤Boss. ②Boss发出光线, 渲染边线. ③绘制表面. 空的. 三角形 天空盒.	Ph_Final 3符~4排 6符~7排			实际的几何体 版面.

时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ph_Final -04 9帧~10帧		三个球向上发出光线 无柯林 背景版全部纹理 均是得坐标映射 至2D后渲染。	Ph_Final -End.	 	光球固定至特定帧 视角拉远, ~~光球消失~~ 变为三角锥。 不进行光照渲染, 不进行3D渲染。 从下方飞入另一个三角锥。
	 三条线旋转。	第四个球, 本体。 视角 向上 抬升 3D			两个锥体合体,变为发光 的三角锥体, 一条棱指向版面。 3D

时间	图示	说明	时间	图示	说明
		三角双锥投影中 多余的几何元素以信 息流形式向自机发射。 自机强制回中			纯颜色的雾散去， 日出 (反的日落反过来)。
	 向上飞出。 向下飞出。 对话文本	版面填充全部 程序界面。			