# 美工

原则：没有特别强调的前提下不需要动画效果（也就是每张图一帧即可）

1. **气泡**

理念采用柏拉图采花的思路，开局起点陆续出现一个个**天赋**气泡，可以**选中**或者**划破**，选中指定个数后开始游戏。

此处想到气泡的变形、破灭效果（**此处需要较高帧数的动画**）

二、**按钮**：开始新人生、游戏结算时开下一盘

三、开局**起点背景**（多设计几张不同主题，是否需要动态背景等具体细节待商榷）

四、游戏过程中**上屏的背景**，**颜色鲜明**（是否需要随当前事件发生变化？待商榷）

五、**结算背景**