

< GRPA 処理 >

(3D)

左上から右下への順



各ファイル読み込み

PNG, FBX, OBJ,
MTL, BMP...

現在のモードによる次元
描画が必要モード
が判定 ← 必要なら別
処理へ

バッファ - 西行列
の作成

LPDWORD型
RGBA

オブジェクト関連処理
（ポリゴン数の変化
存在するか等の判定
（現在の状態）

プレイヤー関連処理
移動・当たり判定、
アニメーション

カメラ関連処理
（描画領域
フリーズ・レベ
ル判定
座標変換

UI関連処理
バッファ上のどのオブ
ジェクトを描画して
いくかの判定、バッ
ファへの書き込み

主Buffer処理
各オブジェクトの情報を
保存

サウンド・リソース管理

シャドウイング処理

画面に（バッファを）
コピーする

FPS 計測処理