繪圖引擎自成一個線程來繪圖，主程式不斷更改要畫的圖，繪圖引擎把最新畫好的資料拿來畫，來不及畫的資料就丟掉。

座標系統

只有x跟y座標。

載入函數

可載入png,bmp,tga,dds

LoadPicture(wchar\_t\* filepath, wchar\_t\* id)

設定畫圖函數

SetPicture(wchar\_t\* id, fRect rect, float alpha)

SetPicture(wchar\_t\* id, fpoint point1, fpoint point2, fpoint point3,

fpoint point4, float alpha)

SetPicture(wchar\_t\* id, fRect rect, float angle, float alpha)

SetPicture(wchar\_t\* id, fRect rect, int reverse, float alpha)

reverse enum {vertical,horizontal,both}

ClearSet()

每幀的畫圖函數

RenderFrame()

粒子系統

Create[Particle](http://tw.dictionary.yahoo.com/search?ei=UTF-8&p=%E7%B2%92%E5%AD%90)(fpoint point1, fpoint point2, float speed, int total, float radius,

int color, float time)

//一般的粒子效果

Create[Particle](http://tw.dictionary.yahoo.com/search?ei=UTF-8&p=%E7%B2%92%E5%AD%90)(fpoint point1, fpoint point2, float speed, int total, float radius,

int color, float startSize, float endSize, float time)

//經由改變開始與結束大小以模擬火焰效果

AddWeatherEffect(int weather, float tan, float time)

AddWeatherEffect(int weather, float tan, float time, int color)

//如果time <= 0等於不會停，下雪、下雨、陽光、颱風

ClearAllEffect() //清掉所有特效，天氣效果持續

ClearAllWeather() //清掉所有天氣效果

Pause() //暫停所有粒子計算

ReStrart() //繼續所有粒子計算

AdjustSpeed(float speed) //計算速度乘上傳入的速度

客製的繪圖函數

暴擊數顯示

Combo(int player, int number, int color, float time)

節奏值顯示

Tempo(int player, int percent, int critical, int nowPercent)

需要儲存在地圖腳本的資訊

暴擊數多少時的顏色，暴擊數的透明度，暴擊的音效。

節奏值在百分比多少時的顏色，滿了時的音效。

快速移動的補間，補間圖皆可混色

1. 拉伸 固定1張圖
2. 拉伸壓縮 固定9張圖 比例：0.9\0.8\0.7\0.6\0.5\0.6\0.7\0.8\0.9
3. 不透明的殘影 依原來圖片的四分之一距離排列
4. 淡入的殘影 依原來圖片的四分之一距離排列
5. 剩下原來一半的透明度的殘影 依原來圖片的四分之一距離排列
6. 剩下原來一半的透明度的殘影 依原來圖片的二分之一距離排列