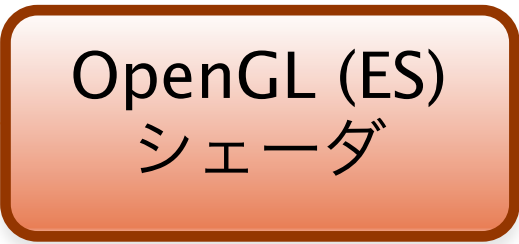




GMEffect

データの送信

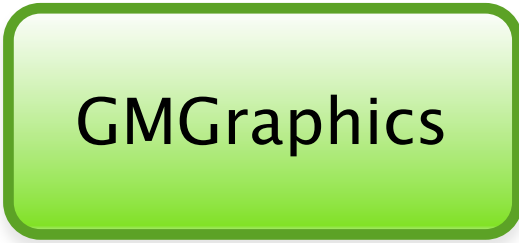


OpenGL (ES)
シェーダ



GMBasicEffect

・シェーダプログラムの管理



GMGraphics

- ・画面クリア
- ・画面サイズの管理
- ・ビューポートの管理
- ・レンダリング設定の管理



GMDrawSys

OpenGL (ES) の
描画命令の発行を依頼

- ・変換行列の管理
（プロジェクション、ビュー、ワールド）
- ・ライティングの管理
- ・テクスチャ、マテリアルの管理
- ・OpenGL (ES) の描画命令の発行
- ・固定シェーダとの差異の吸収



GMDraw

頂点配列の描画を依頼

- ・アルファブレンディングの管理
- ・頂点配列での描画
- ・頂点バッファでの描画
- ・頂点インデックスバッファでの描画



GMSpriteBatch

バッチ描画を依頼

- ・2次元／3次元の基本描画のバッチ処理
（点、線、三角形、四角形）

- ・2次元テクスチャ描画
- ・描画順の管理

テクスチャ設定を依頼



プログラマ

User Land

Device