

HinaPE 开发指南 - 中文

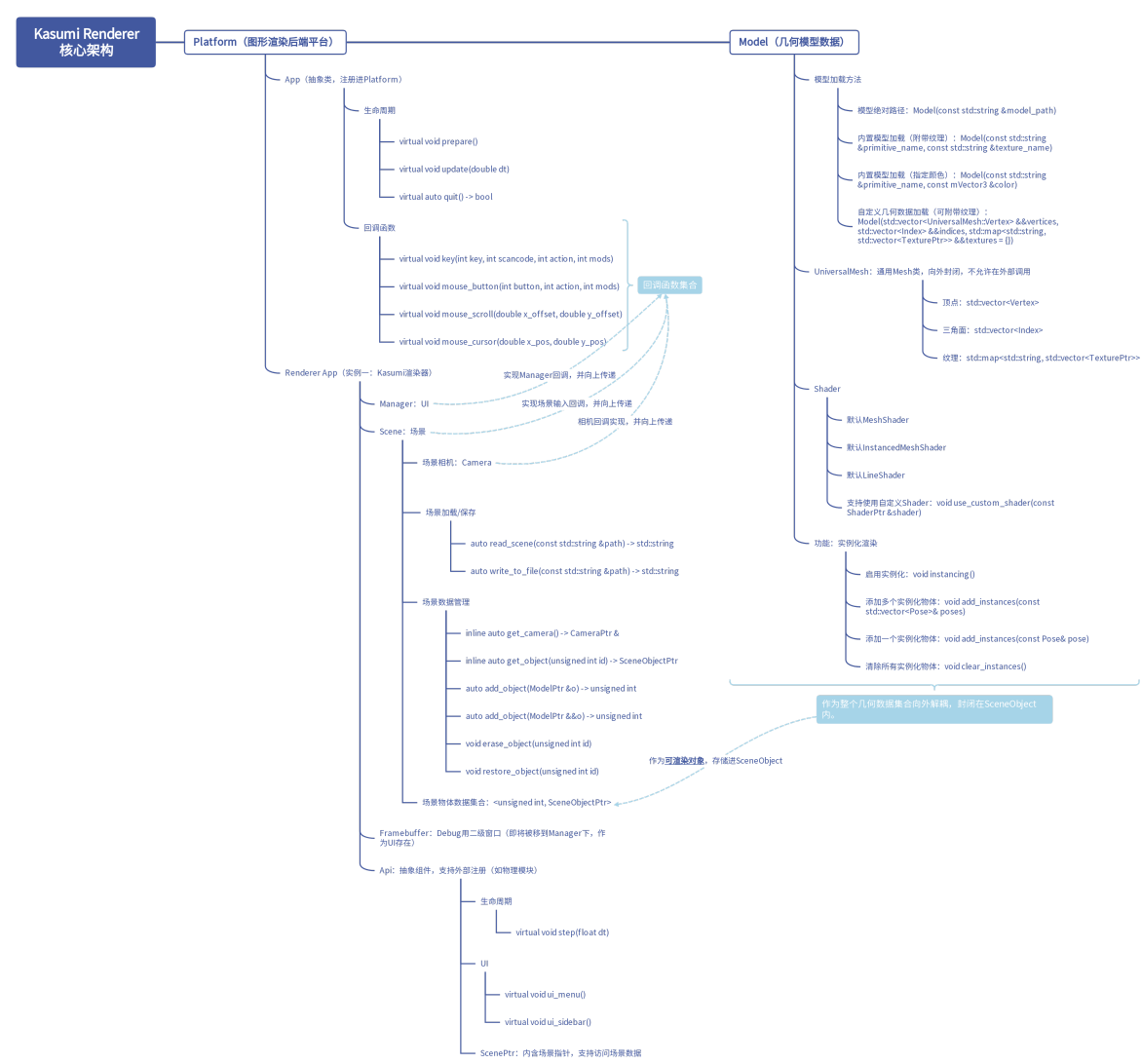
简介：

HinaPE是一个建立以Kasumi Renderer为后端建立起的物理模拟平台。

快速上手

Kasumi 渲染后端

核心架构：



文件结构

- **backends:** 通用渲染后端，所有与OpenGL（或其他图形API）相关的功能类全部被封封装在这里。
- **common:** 通用数学/几何库。一个大项目只需要依赖一个common就可以了。如果Kasumi渲染器外面还有工程包含它，那么这个common是不使用的，而是会使用外面那个common。（比如HinaPE便是）
- **renderer app:** 通用渲染器。这个层级与渲染后端的实现（OpenGL等）无关，完全解耦，包含场景、UI等操作。

Backends: 通用渲染后端

文件依赖关系

File	Dependency
camera	math_api
mesh	math_api/shader/texture
model	math_api/shader/texture/mesh
platform	/
pose	math_api
shader	math_api
texture	/

Renderer App: 通用渲染App

文件依赖关系

[illegible]

