！下划线命名法！

问题:

内存管理？？

名称类型？？ char [32] / string

FBX读取没算切线

Over函数没写

Const没写

9.22.2022

Idea: pass的构建按照 pass\_layout,具体构建需要遍历object的type 及内部mesh的类型，输入输出texture的名称

Done: cpu基础类构建，

Todo:在render\_system 里构建pass，具体到 render的子类里面构建

9.23.2022

Idea: stre\_render 类全部封装为抽象类， 具体变量保存在子类中。

base\_type 也保存在stre\_render中，使外部用相同的基础类型

所有数据都保存在resource的data\_ptr中，只能在cg\_resource\_factory初始化和读取

每个资源类型必须有自己的结构体保存自己的数据（包括父类的数据）。

data\_ptr头储存为内容的结构体，后面为数组缓存区域，需要调整内容的指针指向这些区域

一个子物体一个材质一张贴图

Done: cpu基础类构建,内存的管理结构，fbx静态读取

Todo: 动画部分

9.24.2022

Idea: resource 具有布局引导render构建GPU资源

外部没有必要控制GPU的指令和内容

不同的render\_system可以用不同的render\_api,

gpu\_resource有多个gpu\_resource\_element以应对一个物体强耦合的多个资源

render内只具体化构建gpu\_resource\_element

Done：gpu资源构建的结构

Todo ：render内具体化构建