！下划线命名法！

工具层 （编辑）

功能层 （逻辑 输入 相机 角色控制 动画 物理 渲染 网络 IO 内存管理 其他）

资源层

核心层 （创建线程 内存分配 容器创建 数学模块）

平台层

只能上调下，不能下跨上

问题:

内存管理？？

名称类型？？ char [32] / string

帧资源切换

FBX读取没算切线

Over函数没写

Const没写

PSO 暴露参数不够

Pass 的输入改变时， SRVtable需要刷新

窗口缩放 需要resize刷新很多东西

贴图必须有默认的

顶点输入布局应该封装在rendersystem里面

只支持三角形列表 （需要提供多种输入方式 比如三角带）

需要提供运算符重载 比如[]

Shader反射提供pass的输入输出

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 ok

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 ok

9.25.2022

Idea: 资源从 CPU到GPU

1.利用reource\_factory构建默认的resource  
 2.再利用resource 构建对应物体类型  
 3.物体类型的构造函数中构建 GPU layout

Done：gpu\_resource 的具体构建

Todo ：pass的具体构建 ok

9.26.2022

Idea: Pass的堆 需要独立构建， texture的堆也是独立的（跟随mesh吗？？）

光照也是数组 SRV

GPU\_layout必须构建好，尤其是index 和vertex，（数量即元素数量）

必须按照顺序写shader

Done：利用pass 和 场景资源的DX API draw

Todo：各个物体类型的CB 和GPU\_layout的构建

9.28.2022

Idea: 摄像头和灯集合在场景里

模型的材质需要重新保存为GPU格式才能输入进GPU

Done：GPU导入结构

Todo：数据刷新和参数配置

10.09.2022

Idea: gpu\_layout 和gpu\_resource强力绑定

每次希望更新gpu\_resource需要标记layout为need\_update

Done：render元素级别的更新函数

Todo：render\_system提供回调给外部，收集所有的更新请求再使用render更新

10.10.2022

Done:render\_system 具备回调队列，回调类，添加函数

Todo：具体化resource\_manager 调用render\_system的添加函数控制资源的GPU内容更新

///////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

/////////////////////大改架构///////////////////////////////////////////////

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

10.26.2022

Done:大改架构

gpu\_resource 自己更新 （使得随意添加资源可能）

gpu\_pass 自己更新,factory添加gpu\_resource指针 （使得随意添加资源可能）

render直接读pass的res指针装填数据 （使得随意添加资源可能）

cpu\_manager为模板处理各种类型的cpu数据以及控制gpu\_resource 更新和装载 （方便添加新类型）

Render\_system读取factory存储的更新函数functor队列执行GPU更新。（使得统一更新和需求化更新）

Todo:完善各种manager，

10.27.2022

Done: texture 和table的package

gpu texture的构建

新加followmesh的资源类型，跟随子物体索引替换CBV

Todo：验证贴图导入和SRVdesc的关系

完善各种manager

Texture清理

11.02.2022

Done： 清理了目前的报错，（内存分配器停用，改回new）

Todo：设计库导出接口

11.04.2022

Done：文档简单的类介绍

基本类型的接口设计 （取消了资源类型的策略模式，改回工厂）

Todo：简单的场景实现

11.05.2022

Done：自定义资源为帧资源，随当前帧刷新，更新时将全部更新，被使用时会刷新fence值

贴图和rt资源都只有一张

内藏backbuffer，pass设为is\_output直接输出到屏幕

帧指针，交换链指针，栅栏的实现

Todo：简单的场景实现

11.09.2022

Done: 输出默认画面

修改了交换链backbuffer的表示方法

RT不用const

清理RT和切换RT状态

Todo：简单的场景实现

11.16.2022

Idea：命令模式，UI不做任何操作（包括UI的生成），

所有操作由命令完成，

数据传输方法目前为全局变量

Done: 初步完成命令模式的QT调用，

管线窗口的初步代码

Todo：使用调试和完善前端代码和命令

11.20.2022

Done ：简单的界面和debug跑通

Todo：内存释放，析构函数

共享指针

界面功能完善（texture package ，pass allocate time）

[](){};

没有[=,&]捕获的lambda函数才能转换成函数指针！！！

启发：

1. 类里面有该变量或指针（强关联，需要在意include结构），也可以在别的地方用数组保存用id识别
2. 父类包含许多获取的虚函数但不拥有变量，子类继承该虚函数并拥有私有变量，只允许用户使用父类，保证变量安全性
3. 工厂模式构建子类但返回父类指针，保证dll按父类的结构执行
4. 通用的遍历或者统一的格式太庞大，使用回调将通用代码分解开，各自交由外部实现（回调传递具体的函数，例如各种资源的创建和更新）
5. 回调架构：
   1. 回调类C包含 **输入参数** 和 **函数指针**
   2. 函数指针**形参**包含 **输入参数** 和 **能被利用的内部私有参数**
   3. A 函数构建时在内部使用 **私有参数写逻辑**
   4. B 收集函数构建回调类C入队
   5. B 执行函数遍历队列执行出队
6. DLL导出： 需要导出隐藏函数类 .cpp函数声明为 \_declspec(dllexport) .h声明为\_declspec(dllimport)
7. Git, commit为做记录保存到本地，push为将本地的commit提交到云端，pull为将云端的commit拖到本地，megre时检查两个分支有没有修改相同的地方。

模板编译和多cpp多类型的问题？？？？

模板类不允许分支特化？（需要用技巧？）

在库中编译模板必须要显示实例化所有情况，（模板只是提供给外面扩展用的，并不会自动编译库内容，（外面编译时并不会再编译一遍库））

模板被使用时，要确保模板的方法已被定义（所以最基本的模板会直接在头文件定义）

控制台程序窗口程序等类型改变

进入project->setting->Link, 在Project options中的/subsystem:windows.

用时间+地址确立uid唯一性

Triangle strip 三角带 不需要索引，ABCDEF 顶点集合 直接翻译成—》 ABC、BCD、CDE 和 DEF三角形