Stre system Development Documentation

s\_uid

Description：唯一标识符

Header：#include "base\_type.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| char name[256] | 256字符数组唯一标识符 |

Class Function：

Example：

s\_float

Description：浮点数

Header：#include "base\_type.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| float x = 0 | 一维浮点数 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| s\_float(float in\_x = 0) | 默认构造函数 |

Example：

s\_light

Description：默认的光类型

Header：#include "cpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_camera

Description：默认的摄像机类型

Header：#include "cpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_material

Description：默认的材质类型

Header：#include "cpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_object\_constant

Description：默认的物体常数类型，包含世界坐标，SRT变换矩阵等信息

Header：#include "cpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_sence\_constant

Description：默认的场景常数类型，包含场景时间等信息

Header：#include "cpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

cpu\_resource<>

Description：内存资源单位，将资源数据标准化

Header：#include "cpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_mesh

Description：模型类型，是各种资源的集合类型

Header：#include "cpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_sence

Description：场景类型，是各种资源的集合类型

Header：#include "cpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

gpu\_shader\_resource

Description：GPU资源基本类型，包含GPU读取方法枚举，和资源指针信息。被图像API继承并封装具体化。接口操作GPU的基本单位。

Header：#include "gpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

gpu\_pass

Description：GPU绘制过程类型，被图像API继承并封装具体化,接口操作GPU的基本单位

Header：#include "gpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

gpu\_rander\_target

Description：GPU绘制结果类型，被图像API继承并封装具体化。接口操作GPU的基本单位。

Header：#include "gpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

shader\_layout

Description：着色器布局类型，是控制绘制过程的必要参数。

Header：#include "gpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

mesh\_shader\_resource

Description：模型资源的输入类型，包括顶点 索引 材质等等与模型绑定的资源。也可以作为屏幕空间绘制的输入类型（只输入4个顶点和索引并不带任何额外数据）。

Header：#include "gpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_pass

Description：绘制过程类型，接口控制GPU绘制的基本单位，负责装填GPU输入输出资源和被执行绘制。

Header：#include "gpu\_resource.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_directx\_render

Description：封装的directx图形接口，外部控制GPU的基本类型，允许外部更进一步自定义控制内存分配，pass构建等操作。

Header：#include "stre\_render\_api.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_render\_system

Description：渲染系统，外部控制GPU的基本类型，控制总绘制流程。

Header：#include "stre\_render.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

render\_factory

Description：渲染系统构建工厂

Header：#include "stre\_render.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_custom\_manager<>

Description：自定义资源控制器

Header：#include "stre\_render.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_material\_manager

Description：默认材质资源控制器

Header：#include "stre\_render.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_texture\_manager

Description：默认贴图资源控制器

Header：#include "stre\_render.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_mesh\_manager

Description：默认模型控制器

Header：#include "stre\_render.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

s\_sence\_manager

Description：默认场景控制器

Header：#include "stre\_render.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

resource\_manager\_factory

Description：资源控制器工厂

Header：#include "stre\_render.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

pass\_factory

Description：绘制过程工厂

Header：#include "stre\_render.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：

pass\_factory

Description：绘制过程工厂

Header：#include "stre\_render.h"

Class Member：

|  |  |
| --- | --- |
| Type type\_name = default value | 注释 |

Class Function：

|  |  |
| --- | --- |
| Function\_name(parameter parameter\_Name) | 注释 |

Example：