GameEngine6

2024年8月10日 18:15

-----scene viewport -----

》》》》做了两件事:设置视口和设置相机比例

》》》》为什么要设置 m_ViewportSize 为 glm::vec2 而不是 lmVec2?

因为后面需要进行!= 运算,而 ImVec2 没有这个运算符的定义,只有 glm::vec2 有这个运算符的定义。

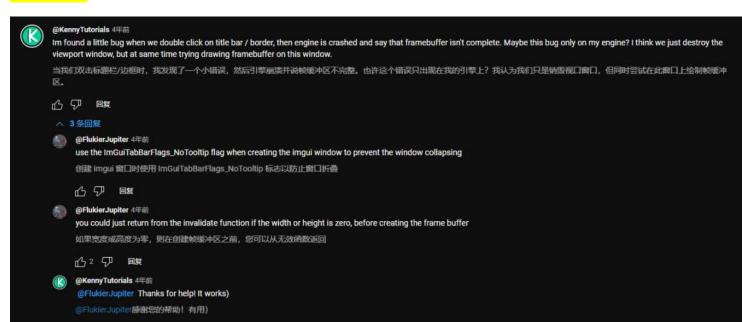
```
template<typename T, qualifier Q> GLM_FUNC_QUALIFIER GLM_CONSTEXPR bool operator!=(vec<2, T, Q> const& v1, vec<2, T, Q> const& v2) { return ! (v1 = v2); }
```

所以需要用 ImVec2 接收 GetContentRegionAvail 返回的 ImVec2类型的 panelSize,然后将两者进行比较。

```
ImVec2 panelSize = ImGui::GetContentRegionAvail();
if (m_ViewportSize != *(glm::vec2*)&panelSize)
{
}
```

其中,无论对 m_Framebuffer 是否调用 Resize,其渲染结果和响应好像都是一样的,并没有什么影响(实际上这应该对图像的分辨率有一定影响,但为何我没有发现什么明确特征?)。而且不调用Framebuffer->Resize的话,调整窗口大小的时候图像并不会出现闪烁的现象。(所以说闪烁正是因为帧缓冲对纹理附件的刷新而导致的)

》》》》另一个问题



------ImGui Layer Events------>>>>>