logi::VulkanObject std::enable shared from this< LogicalDeviceImpl > logi::VulkanObjectComposite < QueueFamilyImpl > logi::VulkanObjectComposite < BufferImpl > logi::VulkanObjectComposite < ImageImpl > logi::VulkanObjectComposite < MemoryAllocatorImpl > logi::VulkanObjectComposite < DeviceMemoryImpl > logi::VulkanObjectComposite < SwapchainKHRImpl > logi::VulkanObjectComposite < SamplerImpl > logi::VulkanObjectComposite < SamplerYcbcrConversionImpl > logi::VulkanObjectComposite < QueryPoolImpl > logi::VulkanObjectComposite < EventImpl > logi::VulkanObjectComposite < FenceImpl > logi::VulkanObjectComposite logi::LogicalDeviceImpl < SemaphoreImpl > logi::VulkanObjectComposite < ShaderModuleImpl > logi::VulkanObjectComposite < PipelineCachelmpl > logi::VulkanObjectComposite < DescriptorSetLayoutImpl > logi::VulkanObjectComposite < DescriptorPoolImpl > logi::VulkanObjectComposite < DescriptorUpdateTemplateImpl > logi::VulkanObjectComposite < PipelineLayoutImpl > logi::VulkanObjectComposite < Pipelinelmpl > logi::VulkanObjectComposite < RenderPassImpl > logi::VulkanObjectComposite < FramebufferImpl > logi::VulkanObjectComposite < ValidationCacheEXTImpl > logi::VulkanObjectComposite < AccelerationStructureNVImpl > logi::VulkanObjectComposite < IndirectCommandsLayoutNVImpl >