跨平台视频渲染框架的构建思路:

Android、Windows端使用OpenGL实现跨平台，虽然OpenGL性能对比Vulkan和DX12这两个图形API，效率已经比不上了，但使用它来进行2d画面渲染、叠加、图像处理还是绰绰有余的，如果不同端使用该端专有API显得工作量较大，可以在OpenGL之上再封装一层仅为绘图和转码专用的函数，有需要时逐步替换内部内容即可。

苹果系只能去摸索metal了。

综上，至少需要使用OpenGL和Metal两个图形API，这两个API使用方式还是有较大差异的，因此还是需要封装一个统一用于绘图的一系列函数。为了让多端都可以用，那只好用C/C++进行这个封装工作。

//todo 函数定义

