

0.1. Класи

Класи, структури, об'єднання та інтерфейси з коротким описом.

Beziator

Клас який зберігає та оброблює модель утворенню через поверхні
Безьє

2

Bijective

Інтерфейс до об'єктів, що можуть можуть бути переміщені та повернуті у просторі

??

Buffer

Буфер, у якому відбувається рендеринг у текстуру

??

Camera

Клас камери, якою можна маніпулювати у сцені

??

Context

Контекст, який зберігає усі завантажені у пам'ять ресурси

??

Framebuffer

Буфер кадру, що використовується для рендеренгу

??

GL Bindable

Абстрактний клас, який виконує роль генерації та прив'язки об'єктів
Open GL

??

GL Binder

Клас який прив'язує контексту до деякого об'єкту Open GL

??

Image

Зберігає масив пікселів, ширину та висоту

??

Mesh

Меш, який зберігається на відеокарті

??

Model

Інтерфейс до деякої моделі, яку можна відобразити

??

Object

об'єкт моделі

??

Renderbuffer

Буфер рендеренгу (для зберігання кольорів або глибини)

??