GpuPipelineFactoryクラス

VkPipelineを管理するクラス

GpuPipelineBuilderを使って、Pipelineを作る

外部からはこのクラスを使って、Pipelineを作る

Std::list<VkPipeline>の配列を二つ持つ

Std::list<std::weak\_ptr<Pipeline>>作成したPipelineをここに入れる

コンストラクタ

フレームのインデックスを0に設定する

Enum class PipelineType

PBR

UI

FONT

といった具合に作る

Create

PipelineTypeを引数で受け取り、ビルダーを使って、Pipelineを作り、それをPipelineのリストに入れる。

addDefferedDestruct

遅延破棄リストにVkPipelineを追加する

resourceDestruct  
ここで実際にパイプラインを破棄して、フレームの数をインデックスを更新する。

なので毎フレームのレンダリング後に実行される