GpuPipelineLayoutFactoryクラス

VkPipelineLayoutを管理するクラス

GpuPipelineLayoutBuilderを使って、PipelineLayoutを作る

外部からはこのクラスを使って、PipelineLayoutを作る

Std::list<VkPipelineLayout>の配列を二つ持つ

Std::list<std::weak\_ptr<PipelineLayout>>作成したPipelineLayout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 PipelineLayoutType

PBR

UI

FONT

といった具合に作る

Create

PipelineLayoutType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VkPipelineLayoutを追加する

resourceDestruct  
ここで実際にパイプラインレイアウトを破棄して、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