

计算机图形学

陶

2024 年 3 月 2 日

目录

1	画一个三角形发生了什么	1
1.1	实体和物理设备的选择	1
1.2	逻辑设备和排队族	1
1.3	window 窗口和转换链	2
1.4	图像查看和结构缓冲	2
1.5	渲染管线	2
1.6	图像管道	2
1.7	命令池和命令缓冲	2
1.8	主循环	2

1 画一个三角形发生了什么

1.1 实体和物理设备的选择

应用的启动和API的使用通过VkInstance完成。

在创建好实体后可以查询Vulkan支持的硬件并且选择一或多的VkPhysicalDevices（比如针对VRAM和是否使用显卡）

1.2 逻辑设备和排队族

选好用什么硬件后需要构建VkDevice(logical device)，来选择更多特性，比如多视图渲染和64比特浮点数。

你也需要确定

1.3 window 窗口和转换链

1.4 图像查看和结构缓冲

1.5 渲染管线

1.6 图像管道

1.7 命令池和命令缓冲

1.8 主循环

导航

在这里，你可以添加一些导航链接，如链接到、子节、第二节等。