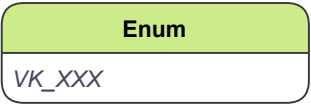
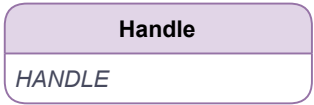
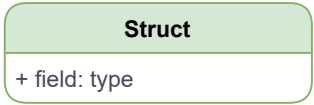
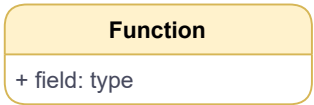


图例



+ xxxCount: uint32_t

+ xxxIndices: const uint32_t*

+ xxxIndex: uint32_t

Height: 26, 40, 56

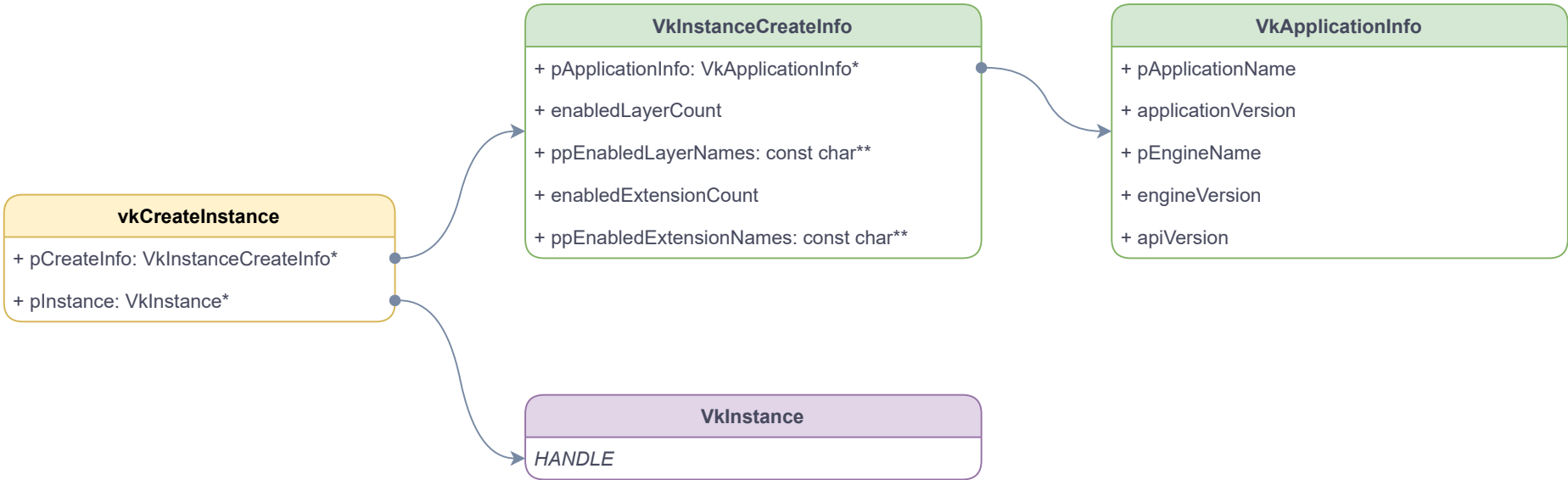
参考

[Vulkan Specs 1.2](#)

[Vulkan Tutorial](#)

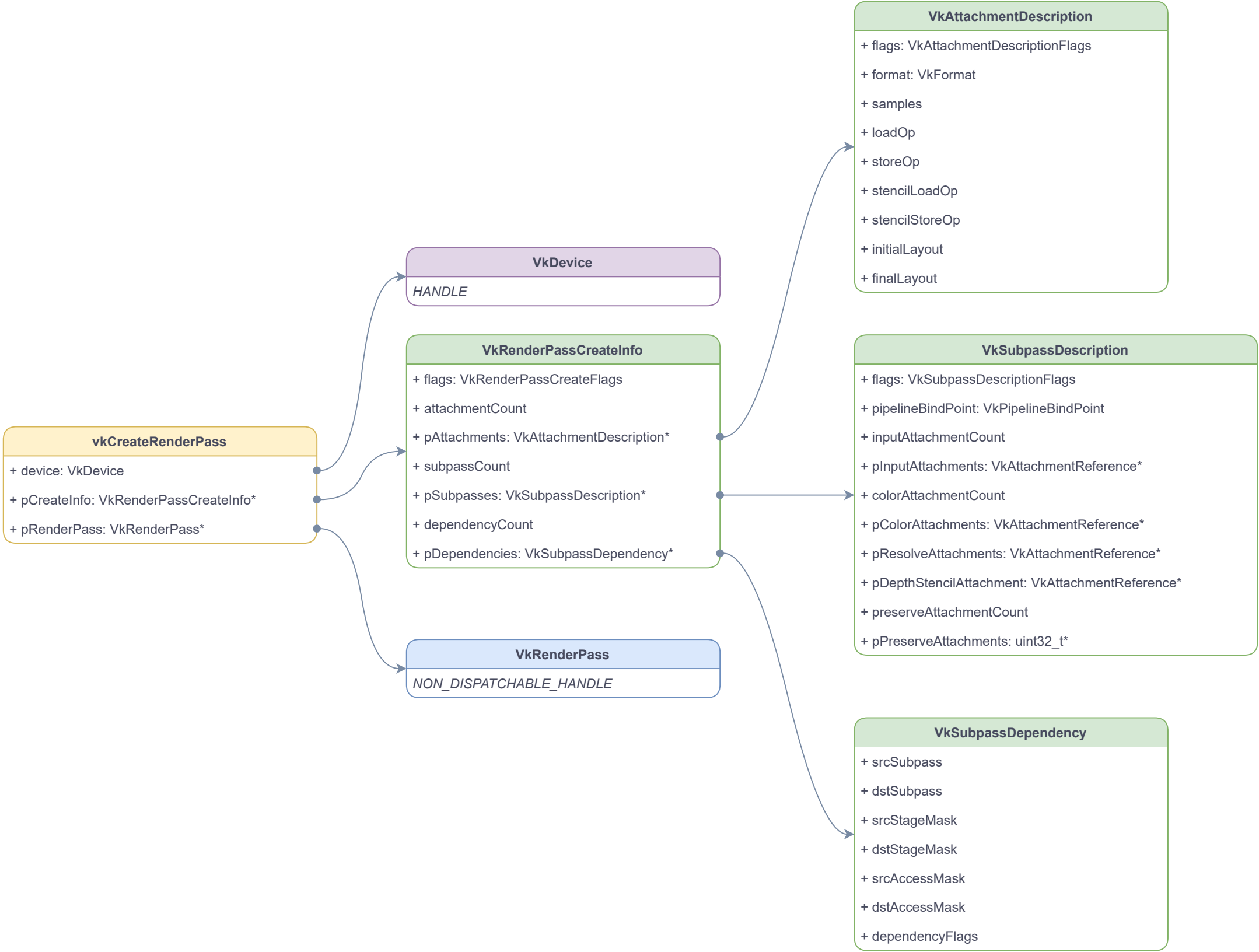
Instance

通过Instance使用Vulkan API。



RenderPass

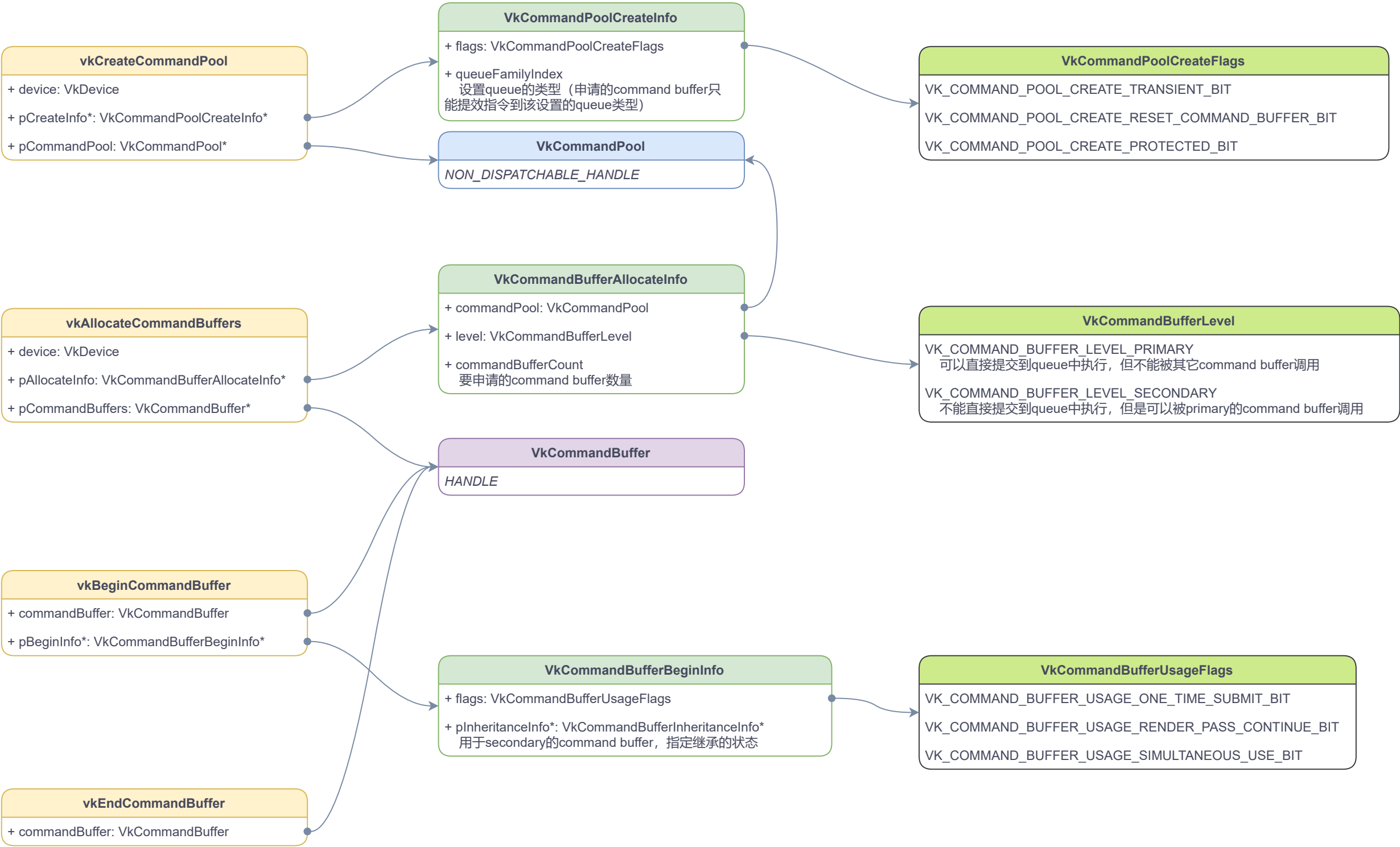
RenderPass描述了Attachments的设置，以及在渲染时怎么使用它们。



CommandBuffer

CommandBuffer用来存储vulkan相关操作指令，例如draw指令。

指令的记录需要在begin和end之间调用；最后将这些指令提交到device的queue中执行。



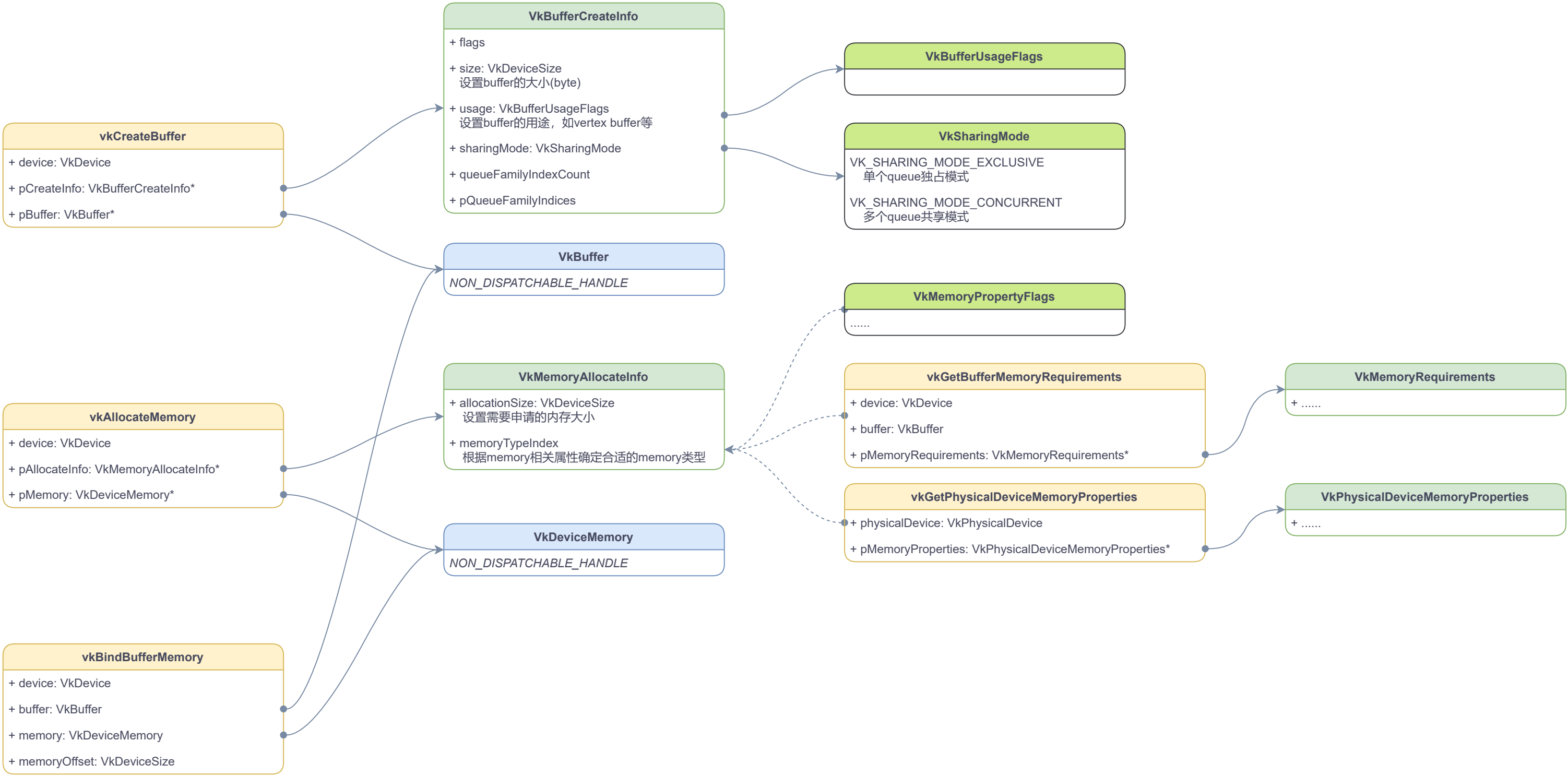
Buffer

Buffer可以用来存储任意类型的用于GPU使用的数据。

Buffer创建好后，需要为其申请memory，并将buffer和memory绑定。

Memory是GPU使用的内存，其类型需要根据buffer和memory要求确定。

Memory创建好后，可以用vkMapMemory映到GPU的memory地址到CPU，然后使用memcpy复制数据。



Descriptor

Descriptor用于shader获取uniform、image等资源。

* 在pipeline中设置descriptor set layout;

* 从descriptor pool中申请descriptor set;

* 绑定descriptor set到render pass;

