一：

RenderTargetBase，CCFrameBuffer.h

1.

RenderTarget:渲染对象，主要做封装Texture2D数据，可能因为cocos面向2D

2.

RenderTargetRenderBuffer：颜色缓冲对象，存储颜色缓冲

3.

RenderTargetDepthStencil ：模板缓冲

4.

FrameBuffer：帧缓冲

二：

CCRenderer.h 负责渲染相关控制

1.

RenderQueue渲染顺序控制