# 第一章　DirectX12の初期化

## 1.1 Comオブジェクト

## 1.2 ComPtr

## 1.3 D3Dデバイスの作成

## 1.4 コマンドキューの作成

## 1.5 コマンドリストの作成

## 1.6 コマンドキューとコマンドリストの関係

## 1.7 スワップチェインの作成

　　IDXGISwapChain3のインターフェースを取得する。

## 1.8 ディスクリプタヒープの作成

### 1.8.1 ディスクリプタとディスクリプタヒープの関係性

## 1.9　ルートシグネチャ

シェーダーで利用するリソースの情報のルートとなるオブジェクト

## 2.0 パイプラインステート