# 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 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。

## 1.6 ディスクリプタヒープの作成