1，渲染流水线的九个阶段：

输入装配器阶段

顶点着色器阶段

外壳着色器阶段

曲面细分阶段

域着色器阶段

几何着色器阶段

光栅化阶段

像素着色器阶段

输出合并阶段

2，输入装配器阶段：

顶点索引-->图元拓扑（三角形列表）-->图元（三角形和线条等）

3，顶点着色器阶段

局部空间-->世界空间-->观察空间-->投影和齐次裁剪空间-->(NDC-->屏幕空间)(光栅化阶段)