**绘制立方体**

绘制立方体关键步骤：

初始化

1. 创建常量符堆；
2. 创建常量缓冲区和常量视图；
3. 创建根签名；
4. 编译Shader；
5. 封装顶点和索引数据；
6. 构建流水状态对象；

Update

计算齐次裁剪矩阵并更新到常量缓冲区

Draw

1，清理命令

2，把顶点和索引数据绑定到渲染流水线上，并进行绘制