1. **初始化**

1，Window初始化

2，初始化Direct3D

**1，输入装配器阶段**

从显存中读取顶点和索引数据，将它们装配为几何图元（三角形和线条等）。

1. **顶点着色器阶段**

顶点着色器

坐标变换

3，外壳着色器阶段

4，曲面细分阶段

5，域着色器阶段

6，几何着色器阶段

7，光栅化阶段

8，像素着色器阶段

9，输出合并阶段