RenderSetting

渲染配置

* 例如BlendState，RasterState,FillMode，这些选项如果都在渲染某个物体前设置位于Renderer内部的状态，似乎有点蠢，所以这些设置都扔给每个可渲染的对象来管理。所以也就多了个CRenderSettingFillMode，CRenderSettingBlendMode,CRenderSettingCullMode等东西用于让可渲染对象继承。