**资源转换**

**什么是资源转换？**

当GPU的写操作还没有完成亦或甚至还没有开始，却开始读取资源，便会导致资源冒险。为此，Direct3D专门针对资源设计了一组相关状态。资源在创建伊始会处于默认状态，该状态将一直持续到应用程序通过Direct3D将其转换为另一种状态为止。