光栅器状态

What：

当今渲染流水线中的大多阶段都是可编程的，但是有些特定环节却只能接受配置。例如，用于配置渲染流水线中光栅化阶段的光栅器状态（rasterizer state）组由结构体D3D12\_RASTERIZER\_DESC来表示

Why：

How：