流水线状态对象

What：

大多数控制图形流水线状态的对象被统称为流水线状态对象（Pipeline State Object，PSO），用ID3D12PipelineState接口来表示。

Why：

How：

Direct3D实质上就是一种状态机（state machine），里面的事物会保持它们各自的状态，直到我们将其改变。

换句话说，如果把一个PSO与命令列表相绑定，那么，在我们设置另一个PSO或重置命令列表之前，会一直沿用当前的PSO绘制物体。