Как работают фрейм буферы?

**Зачем я это вообще выясняю?**

Мне нужно понять как работает мульти сэмплирование (антиалиасинг) в кастомном фрейм буфере. А то я не понимаю нихера. Да и прост я не понимаю, как связан рендер буфер и фреймбуфер. И при чём здесь текстура?

**Какие используются функции при создании фрейм буфера и что они делают?**

К фрейм буферу можно прикрепить текстуру, а можно рендер буфер для хранения различных буферов (цветной, глубины или трафарета).

И текстура, и фрейм-буфер могут иметь внутри себя информацию о всех 3-ёх буферах.

В текстуру помещается буфер цвета на основе отрендеренных объектов.

В ренедер-буфер помещается буфер-глубины и буфер трафарета (это нужно, что бы проходили тесты глубины при рендере во фрейм-буфер (Что бы ближние объекты перекрывали дальние, например))

Позже, значения цветого буфера внутри текстуры используют для отрисовки изображения на 2 полигонах поверх всего экрана.