

# Tiled rendering

---

瓦片渲染(**Tiled rendering**)是一种在光学空间中通过一个规整的网格(regular grid)细分计算机图形学图像并分别地渲染网格每一部分(也称为瓦片, *tile*)的过程。这种渲染方式在低端手持设备(如手机)上常见。简单地说, 应该是把手机屏幕(或者说一帧, 帧缓存)分成一个规则的网格, 每个网格单元(像一个瓦片)单独渲染。

与即时渲染模式(*immediate mode rendering systems*, 即一次渲染一整帧或整个屏幕)相比, 瓦片渲染模式使用更少的内存容量和带宽。