1. Сначала рендерятся непрозрачные полигоны (по формуле с = A\*c1+(1-A)\*c2)

2. Альфа тест говорит нам о том, что нужно подправить алгоритм z буффера таким образом, что если пиксель прозрачный, то значение z он не должен менять

3. К примеру для создания эффекта тумана

4. Мы помечаем пиксели которые находятся на границе данного рисунка, и размечаем сквозь них границы треугольника(к примеру), далее мы смотрим к чему больше принадлежит данный пиксель, к границе треугольника или к фону, в зависимости от этого, мы закрашиваем этот пиксель в нужной пропорции

5. Растеризация треугольника в самом буффере кадра, который имеет больший размер, чем тот экран, на котором мы хотим выводить изображение, тогда это будет означать что каждому пикселю, будет соответствовать 4 маленьких пикселя в квадратике во вспомогательном буффере кадра, который большой, а потом, при выводе настоящего буффера кадра, эти 4 пикселя усреднятся в 1 пиксель и получается сглаживание

6. Full screen antialiasing используется из-за того, что он позволяет намного точнее сглаживать картинку, и не такой затратный благодаря рендерингу RGSS

7. Используется для того, чтобы не рендерить те объекты, которые спрятаны за другими объектами и их не видно с данного положения камеры

8. Это упрощенный вариант octree где поле делится раномерно, функция у нее такая же как и у дерева, для того чтобы выбрасывать на сцену не все объекты а только нужные

9. Для того чтобы при рендеринге определять какие части попадают в камеру и соответсвенно их рендерить

10. Её используют для того, чтобы если к примеру объект стоит далеко на него не тратился большой уровень детализации, а для тех объектов, что стоят близко, используется высокий уровень детализации

11. Замощение, тесселяция (англ. tessellation) (компьютерная графика) — автоматизированный процесс добавления новых выпуклых многоугольников в полигональную сетку с целью повышения детализации сетки.