**注视点渲染（foveated rendering）​**：其核心思想是以全分辨率渲染图像中心区域，同时降低外围区域的渲染质量。开发者发现，用户注意力主要集中在图像中心区域，对外围画质下降并不敏感。

**确定着色速率**  
为单个片段选择着色速率有多种方案，我们实现的方式是在光照计算后，基于亮度运行边缘检测滤波器。其核心思想是：在亮度均匀的区域降低着色速率，在过渡区域保持全速率。这种方法有效的原因是，人眼对亮度变化区域的敏感度远高于均匀区域。

在我们的实现中：

* ​**G值＞0.1的片段**​（图9.4中黑色像素）采用**1x1全速率**着色
* ​**G值≤0.1的片段**​（图9.4中红色像素）采用**2x2降频速率**  
  具体遮罩值的计算逻辑将在下一节详述。



