**延迟渲染**

**延迟渲染的优点是什么？**

延迟渲染的效率不依赖于场景的复杂度，而是和我们使用的屏幕空间的大小有关。延迟渲染适合光源数目很多的场景。

**延迟渲染的原理。**

延迟渲染主要包含了两个Pass。在第一个Pass中，我们不进行任何光照计算，而是仅仅计算哪些片元是可见的，这主要是通过深度缓冲技术来实现的。当发现一个片元是可见的，我们就把它的相关信息存储到G缓冲区中。然后，在第二个Pass中，我们利用G缓冲区的各个片元信息，例如表面法线，视角方向，漫反射系数等，进行真正的光照计算。

**延迟渲染的一些缺点。**

不支持真正的抗锯齿功能。

不能处理半透明物体。

对显卡有一定要求。