笔者最近在回顾一些图形学基础知识，遂整理在此，此文涉及图形学中的着色。

抗锯齿的技术：

空域：

SSAA(FSAA)，Nvidia Maxwell AA,MSAA，CSAA,EQAA,CFAA

MLAA，FXAA，SMAA，

时域：

TAAU，还有一系列的文章，找出来看

其他：

DLSS

采样模板的概念