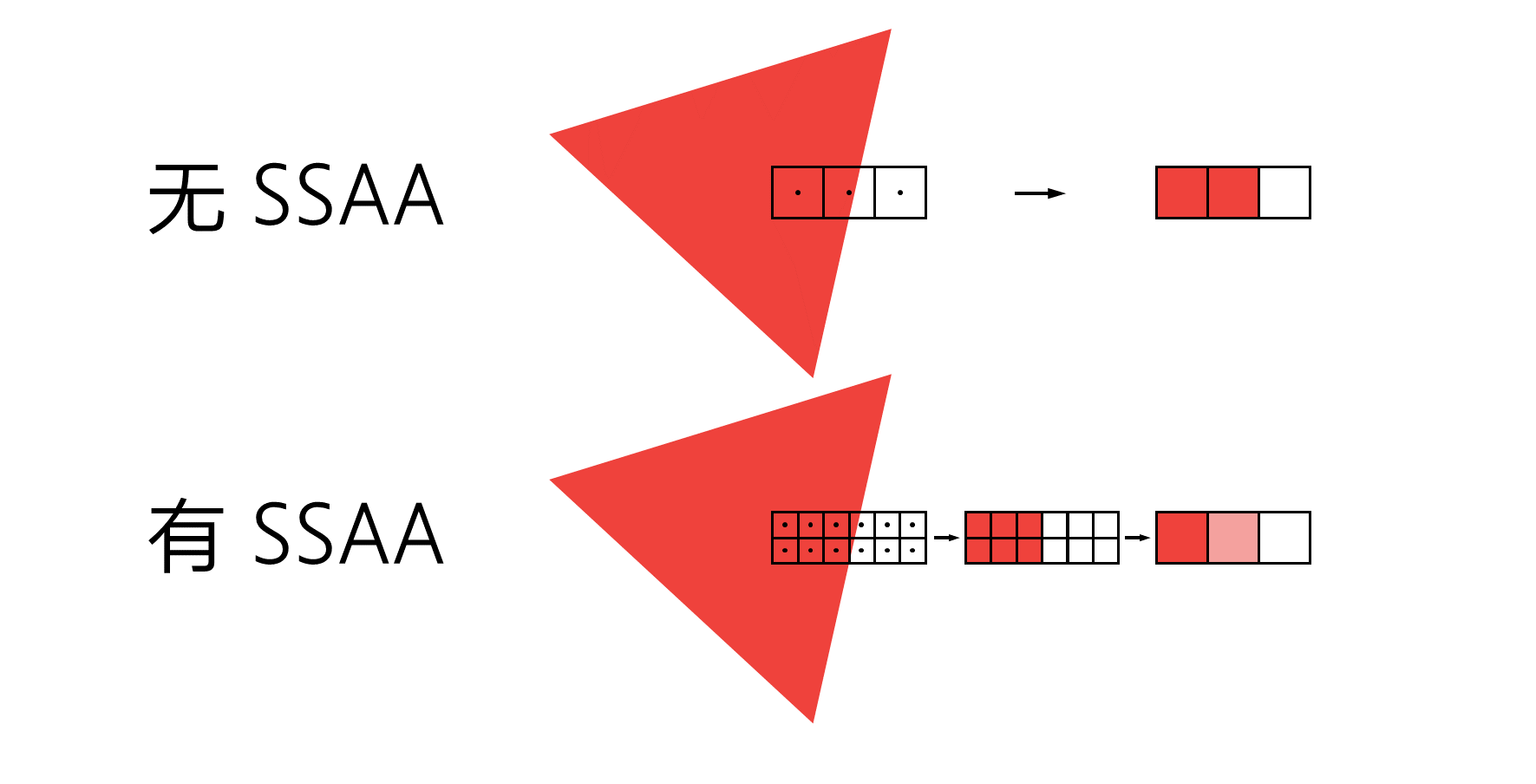
笔者最近在回顾一些图形学基础知识，遂整理在此，此文涉及图形学中的着色。

我将抗锯齿技术分为空域抗锯齿(Spatial Antialiasing)、时域抗锯齿(Temporal Antialiasing)、基于深度学习的抗锯齿。本文首先介绍这三类中经典的抗锯齿技术，如SSAA，MSAA，MLAA，TAA等，随后会对一些其他的技术进行扩展。

1. 空域抗锯齿(Spatial Antialiasing)

SSAA(Supersampling Antialiasing)

也称FSAA(Full-scene AA)( Antialiasing简写为AA，下同)，这是最简单粗暴的抗锯齿技术。基本思想是：用多于窗口像素点数的采样点对每个点进行计算和采样，然后降采样到窗口分辨率。比如目标是得到1280\*1024的图像，但是先渲染3D场景到2560\*2048的帧缓冲上，然后再计算2\*2区域的平均值得到1280\*1024的图像，如下图所示：



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