23.8：Texture

1.导数是用来计算纹理的细节等级

2.渲染目标的压缩格式有两种设计选项：1）渲染目标完成后，解压。2）对压缩格式添加硬件支持。

3.SSAA原理：如果渲染到的目标分辨率是1024 \* 768的图片A上，则先把场景渲染到2048 \* 1536分辨率的图片B上，然后A中每一个像素点都对应B中四个像素点取平均值。

另一种基于SSAA思想的采样方法是accumulation buffer：目标分辨率不变，对每一个2\*2 gird cell都生成四张图片，每张图片基于gird cell里不同位置。

4.MSAA原理：判断如果一个grid cell中MSAA四个采样点都被片元覆盖的话，就取中间采样点代表当前grid cell。如果片元覆盖的采样点较少，则调整位置，以便能更好代表片元覆盖情况。

5.EQAA：每四个采样点共享一块内存，记录两组颜色和深度值，如A（color、depth）、B（color、depth），每个采样点记录覆盖的是A还是B，最终根据四个采样点占比数，求出最终颜色

3-5在PDF 5.4