

FSAA: visión global

Full Scene AntiAliasing: conceptualmente funcionan renderizando la imagen en una resolución mayor a la deseada para generar la imagen. Puede ser x2 (4 subpixels por pixel), x4(16 subpixels por pixel), etc.

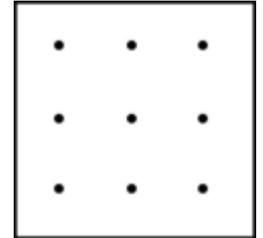
Se utiliza para eliminar artefactos generados en la rasterización de imágenes (“jaggies”) y actualmente cuenta con soporte por hardware en las tarjetas gráficas.

Existen varias técnicas de las que destacan:

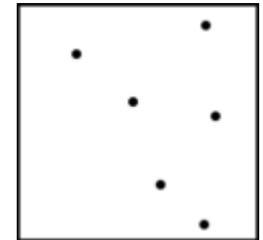
Grid, Random, Poisson Disc, Jitter y Rotated Grid

FSAA: visión global

Grid: Se divide el pixel en varios subpixels y se toma la muestra del centro de los mismos. (Rápido, se siguen teniendo artefactos)

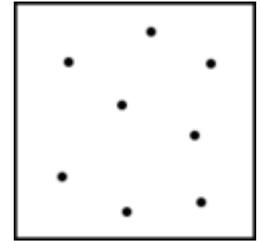


Random: Se toman muestras de zonas aleatorias del píxel. (Rápido, posiblemente mal distribuidas las muestras)

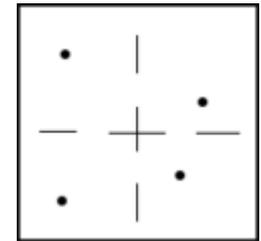


FSAA: visión global

Poisson Disc: Se toman muestras aleatorias pero teniendo en cuenta que no se pueden tomar muestras muy cercanas (buen resultado, costo demasiado alto para RT)



Jitter: Se divide el pixel en varios subpixels y se toma la muestra de un punto aleatorio dentro de los mismos. (Intenta mejorar el algoritmo Grid para que tenga las bondades del Poisson Disc sin su costo computacional)



FSAA: visión global

Rotated Grid: Se divide en una grilla pero no se toma el punto medio de cada subpixel sino que cada subpixel es una grilla de 2x2 y se toma la muestra de una de las celdas de la grilla, para el siguiente subpixel se gira la grilla y se toma la siguiente celda.

(Es rápido y se obtiene un buen resultado en la mayoría de los escenarios)

