

Alpha Blending (с буфером экрана)

└ канал прозрачности

т.е. вместо того, чтобы закрасить пиксель теми же цветами, что и в буфере, происходит смешение цвета пикселя, кот. уже на экране, и того, что в буфере.

$$c_1 = (R, G, B)$$

└ цвет на экране

$$c_2$$

└ цвет, кот. в буфере

$$c = (R, G, B, A)$$

$$c = A * c_1 + (1 - A) * c_2$$

└ выводимый цвет