

ขั้นตอนการผสมสี OpenGL

ขั้นตอนที่ 1 ระบุปัจจัยที่เป็นต้นทางและปลายทาง ตามcodeด้านล่างจะระบุไว้ 2 สี

ขั้นตอนที่ 2 รวมองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องของต้นทางและปลายทาง

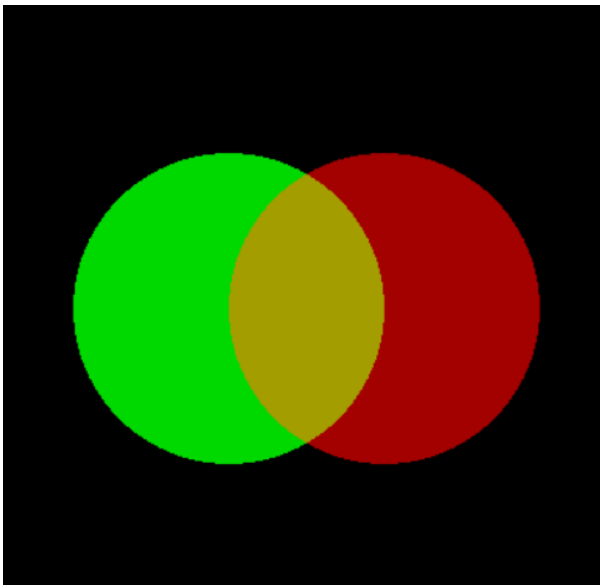
```
draw_circle([0.0, 1.0, 0.0, w0],  
draw_circle([1.0, 0.0, 0.0, w1],
```

โดยใช้ glBlendFunc

```
glEnable(GL_BLEND)  
glBlendFunc(GL_ONE, GL_ZERO)  
glBlendFunc(GL_SRC_ALPHA, GL_DST_ALPHA)
```

```
draw_circle([0.0, 1.0, 0.0, w0], -1.0)  
draw_circle([1.0, 0.0, 0.0, w1], 1.0)  
:  
draw_circle([1.0, 0.0, 0.0, w0], 1.0)  
draw_circle([0.0, 1.0, 0.0, w1], -1.0)
```

ผลลัพธ์ ที่ได้
เอาสีเขียวเป็นตัวตั้งจะได้แบบนี้



เอาสีแดงเป็นตัวตั้งจะได้แบบนี้

