

Efecte vizuale

Mihai-Sorin Stupariu

Sem. I, 2022 - 2023

Principiul amestecării

Legat de factorul $A(alpha, \alpha)$ din codul RGBA. Implicit $A = 1.0$ (obiectele sunt opace). Este specificat în cadrul funcțiilor de culoare / material.

Elementele relevante:

- **Destinația (fragmentul deja procesat)**, caracterizată de

$$D = (R_d, G_d, B_d, A_d) \text{ (cod RGBA)}$$

$$F_D = (D_R, D_G, D_B, D_A) \text{ (factor destinație)}$$

Principiul amestecării

Legat de factorul $A(\alpha)$ din codul RGBA. Implicit $A = 1.0$ (obiectele sunt opace). Este specificat în cadrul funcțiilor de culoare / material.

Elementele relevante:

- ▶ **Destinația (fragmentul deja procesat)**, caracterizată de
 $D = (R_d, G_d, B_d, A_d)$ (cod RGBA)
 $F_D = (D_R, D_G, D_B, D_A)$ (factor destinație)
- ▶ **Sursa (fragmentul care este procesat)**, caracterizată de
 $S = (R_s, G_s, B_s, A_s)$ (cod RGBA)
 $F_S = (S_R, S_G, S_B, S_A)$ (factor sursă)

Principiul amestecării

- factorul destinație / sursă sunt indicați în F_D / F_S
- "ce aveam" → "ce vine nou"

```
glBlendFunc ( srcfactor , destfactor );  
               $F_S$            $F_D$ 
```

- combinarea se realizează după formula

$$D * F_D + S * F_S$$

urmată de GL_CLAMP.

Valori pentru factorii sursă / destinație

Constanta simbolică	Factor RGB	Factor A
GL_ZERO	$(0, 0, 0)$	0
GL_ONE	$(1, 1, 1)$	1
GL_SRC_ALPHA	(A_s, A_s, A_s)	A_s
GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA	$(1, 1, 1) - (A_s, A_s, A_s)$	$1 - A_s$
GL_DST_ALPHA	(A_d, A_d, A_d)	A_d
GL_ONE_MINUS_DST_ALPHA	$(1, 1, 1) - (A_d, A_d, A_d)$	$1 - A_d$
GL_SRC_COLOR	(R_s, G_s, B_s)	A_s
GL_ONE_MINUS_SRC_COLOR	$(1, 1, 1) - (R_s, G_s, B_s)$	$1 - A_s$
GL_DST_COLOR	(R_d, G_d, B_d)	A_d
GL_ONE_MINUS_DST_COLOR	$(1, 1, 1) - (R_d, G_d, B_d)$	$1 - A_d$
GL_CONSTANT_COLOR	(R_c, G_c, B_c)	A_c
GL_ONE_MINUS_CONSTANT_COLOR	$(1, 1, 1) - (R_c, G_c, B_c)$	$1 - A_c$
GL_CONSTANT_ALPHA	(A_c, A_c, A_c)	A_c
GL_ONE_MINUS_CONSTANT_ALPHA	$(1, 1, 1) - (A_c, A_c, A_c)$	$1 - A_c$
GL_SRC_ALPHA_SATURATE	$(f, f, f); f = \min(A_s, 1 - A_d)$	1

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (I)

- ▶ Sunt desenate un triunghi galben și un triunghi turcoaz (cyan) pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de `GL_SRC_ALPHA` și `GL_SRC_ALPHA`

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (I)

- ▶ Sunt desenate un triunghi galben și un triunghi turcoaz (cyan) pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA
- ▶ **Varianta 1:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi galben, apoi triunghi turcoaz

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (I)

- ▶ Sunt desenate un triunghi galben și un triunghi turcoaz (cyan) pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de `GL_SRC_ALPHA` și `GL_SRC_ALPHA`
- ▶ **Varianta 1:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi galben, apoi triunghi turcoaz
 Pas 1. Triunghiul galben ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatia_1$)

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (I)

- ▶ Sunt desenate un triunghi galben și un triunghi turcoaz (cyan) pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA
- ▶ **Varianta 1:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi galben, apoi triunghi turcoaz
Pas 1. Triunghiul galben ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

$$F_S*sursa_1 + F_D*destinatie_1 = (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*destinatie_1 =$$

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (I)

- ▶ Sunt desenate un triunghi galben și un triunghi turcoaz (cyan) pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA
- ▶ **Varianta 1:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi galben, apoi triunghi turcoaz
Pas 1. Triunghiul galben ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

$$\begin{aligned}F_S * sursa_1 + F_D * destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_1 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (1.0, 1.0, 0.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) =\end{aligned}$$

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (I)

- ▶ Sunt desenate un triunghi galben și un triunghi turcoaz (cyan) pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA
- ▶ **Varianta 1:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi galben, apoi triunghi turcoaz
Pas 1. Triunghiul galben ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

$$\begin{aligned}F_S * sursa_1 + F_D * destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_1 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (1.0, 1.0, 0.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) = \\&= (0.5, 0.5, 0.0, 0.25)\end{aligned}$$

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (I)

- ▶ Sunt desenate un triunghi galben și un triunghi turcoaz (cyan) pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA

- ▶ **Varianta 1:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi galben, apoi triunghi turcoaz

Pas 1. Triunghiul galben ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

$$\begin{aligned}F_S * sursa_1 + F_D * destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_1 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (1.0, 1.0, 0.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) = \\&= (0.5, 0.5, 0.0, 0.25)\end{aligned}$$

Pas 2. Triunghiul turcoaz ($sursa_2$) pe ceea ce s-a calculat mai sus ($destinatie_2$):

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (I)

- ▶ Sunt desenate un triunghi galben și un triunghi turcoaz (cyan) pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA

- ▶ **Varianta 1:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi galben, apoi triunghi turcoaz

Pas 1. Triunghiul galben ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

$$\begin{aligned}F_S*sursa_1 + F_D*destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*destinatie_1 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (1.0, 1.0, 0.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) = \\&= (0.5, 0.5, 0.0, 0.25)\end{aligned}$$

Pas 2. Triunghiul turcoaz ($sursa_2$) pe ceea ce s-a calculat mai sus ($destinatie_2$):

$$F_S*sursa_2 + F_D*destinatie_2 = (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*sursa_2 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*destinatie_2 =$$

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (I)

- ▶ Sunt desenate un triunghi galben și un triunghi turcoaz (cyan) pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA

- ▶ **Varianta 1:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi galben, apoi triunghi turcoaz

Pas 1. Triunghiul galben ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

$$\begin{aligned}F_S * sursa_1 + F_D * destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_1 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (1.0, 1.0, 0.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) = \\&= (0.5, 0.5, 0.0, 0.25)\end{aligned}$$

Pas 2. Triunghiul turcoaz ($sursa_2$) pe ceea ce s-a calculat mai sus ($destinatie_2$):

$$\begin{aligned}F_S * sursa_2 + F_D * destinatie_2 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_2 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_2 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 1.0, 1.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.5, 0.5, 0.0, 0.25) =\end{aligned}$$

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (I)

- ▶ Sunt desenate un triunghi galben și un triunghi turcoaz (cyan) pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA

- ▶ **Varianta 1:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi galben, apoi triunghi turcoaz

Pas 1. Triunghiul galben ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

$$\begin{aligned}F_S*sursa_1 + F_D*destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*destinatie_1 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (1.0, 1.0, 0.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) = \\&= (0.5, 0.5, 0.0, 0.25)\end{aligned}$$

Pas 2. Triunghiul turcoaz ($sursa_2$) pe ceea ce s-a calculat mai sus ($destinatie_2$):

$$\begin{aligned}F_S*sursa_2 + F_D*destinatie_2 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*sursa_2 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*destinatie_2 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 1.0, 1.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.5, 0.5, 0.0, 0.25) = \\&= (0.0, 0.5, 0.5, 0.25) + (0.25, 0.25, 0, 0.125) =\end{aligned}$$

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (I)

- ▶ Sunt desenate un triunghi galben și un triunghi turcoaz (cyan) pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA

- ▶ **Varianta 1:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi galben, apoi triunghi turcoaz

Pas 1. Triunghiul galben (*sursa₁*) pe fundalul negru (*destinatie₁*)

$$\begin{aligned}F_S*sursa_1 + F_D*destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*destinatie_1 \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (1.0, 1.0, 0.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) = \\&= (0.5, 0.5, 0.0, 0.25)\end{aligned}$$

Pas 2. Triunghiul turcoaz (*sursa₂*) pe ceea ce s-a calculat mai sus (*destinatie₂*):

$$\begin{aligned}F_S*sursa_2 + F_D*destinatie_2 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*sursa_2 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*destinatie_2 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 1.0, 1.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.5, 0.5, 0.0, 0.25) = \\&= (0.0, 0.5, 0.5, 0.25) + (0.25, 0.25, 0, 0.125) = \\&= (0.25, 0.75, 0.5, 0.375)\end{aligned}$$

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (II)

- ▶ Sunt desenate un triunghi turcoaz (cyan) și un triunghi galben pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de `GL_SRC_ALPHA` și `GL_SRC_ALPHA`

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (II)

- ▶ Sunt desenate un triunghi turcoaz (cyan) și un triunghi galben pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de `GL_SRC_ALPHA` și `GL_SRC_ALPHA`
- ▶ **Varianta 2:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi turcoaz, apoi triunghi galben

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (II)

- ▶ Sunt desenate un triunghi turcoaz (cyan) și un triunghi galben pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de `GL_SRC_ALPHA` și `GL_SRC_ALPHA`
- ▶ **Varianta 2:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi turcoaz, apoi triunghi galben
Pas 1. Triunghiul turcoaz ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (II)

- ▶ Sunt desenate un triunghi turcoaz (cyan) și un triunghi galben pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA

- ▶ **Varianta 2:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi turcoaz, apoi triunghi galben

Pas 1. Triunghiul turcoaz ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

$$F_S * sursa_1 + F_D * destinatie_1 = (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_1 =$$

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (II)

- ▶ Sunt desenate un triunghi turcoaz (cyan) și un triunghi galben pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA

- ▶ **Varianta 2:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi turcoaz, apoi triunghi galben

Pas 1. Triunghiul turcoaz ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

$$\begin{aligned} F_S * sursa_1 + F_D * destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_1 = \\ &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 1.0, 1.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) = \end{aligned}$$

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (II)

- ▶ Sunt desenate un triunghi turcoaz (cyan) și un triunghi galben pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA

- ▶ **Varianta 2:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi turcoaz, apoi triunghi galben

Pas 1. Triunghiul turcoaz ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

$$\begin{aligned}F_S * sursa_1 + F_D * destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_1 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 1.0, 1.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) = \\&= (0.0, 0.5, 0.5, 0.25)\end{aligned}$$

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (II)

- ▶ Sunt desenate un triunghi turcoaz (cyan) și un triunghi galben pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA
- ▶ **Varianta 2:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi turcoaz, apoi triunghi galben

Pas 1. Triunghiul turcoaz ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

$$\begin{aligned}F_S*sursa_1 + F_D*destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5)*destinatie_1 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 1.0, 1.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) = \\&= (0.0, 0.5, 0.5, 0.25)\end{aligned}$$

Pas 2. Triunghiul galben ($sursa_2$) pe ceea ce s-a desenat ($destinatie_2$):

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (II)

- ▶ Sunt desenate un triunghi turcoaz (cyan) și un triunghi galben pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA
- ▶ **Varianta 2:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi turcoaz, apoi triunghi galben

Pas 1. Triunghiul turcoaz ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

$$\begin{aligned}F_S * sursa_1 + F_D * destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_1 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 1.0, 1.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) = \\&= (0.0, 0.5, 0.5, 0.25)\end{aligned}$$

Pas 2. Triunghiul galben ($sursa_2$) pe ceea ce s-a desenat ($destinatie_2$):

$$F_S * sursa_2 + F_D * destinatie_2 = (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_2 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_2 =$$

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (II)

- ▶ Sunt desenate un triunghi turcoaz (cyan) și un triunghi galben pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA

- ▶ **Varianta 2:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi turcoaz, apoi triunghi galben

Pas 1. Triunghiul turcoaz ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatie_1$)

$$\begin{aligned}F_S * sursa_1 + F_D * destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_1 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 1.0, 1.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) = \\&= (0.0, 0.5, 0.5, 0.25)\end{aligned}$$

Pas 2. Triunghiul galben ($sursa_2$) pe ceea ce s-a desenat ($destinatie_2$):

$$\begin{aligned}F_S * sursa_2 + F_D * destinatie_2 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_2 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_2 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (1.0, 1.0, 0.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.5, 0.5, 0.25) =\end{aligned}$$

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (II)

- ▶ Sunt desenate un triunghi turcoaz (cyan) și un triunghi galben pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA

- ▶ **Varianta 2:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi turcoaz, apoi triunghi galben

Pas 1. Triunghiul turcoaz ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatia_1$)

$$\begin{aligned}F_S * sursa_1 + F_D * destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_1 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 1.0, 1.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) = \\&= (0.0, 0.5, 0.5, 0.25)\end{aligned}$$

Pas 2. Triunghiul galben ($sursa_2$) pe ceea ce s-a desenat ($destinatia_2$):

$$\begin{aligned}F_S * sursa_2 + F_D * destinatie_2 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_2 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_2 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (1.0, 1.0, 0.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.5, 0.5, 0.25) = \\&= (0.5, 0.5, 0.0, 0.25) + (0.0, 0.25, 0.25, 0.125) =\end{aligned}$$

Exemplu: codul sursă 10_05_amestecare_2D.cpp (II)

- ▶ Sunt desenate un triunghi turcoaz (cyan) și un triunghi galben pe fundal negru, cu factor destinație și factor sursă dați de GL_SRC_ALPHA și GL_SRC_ALPHA

- ▶ **Varianta 2:** Ordinea: fundal negru, apoi triunghi turcoaz, apoi triunghi galben

Pas 1. Triunghiul turcoaz ($sursa_1$) pe fundalul negru ($destinatia_1$)

$$\begin{aligned}F_S * sursa_1 + F_D * destinatie_1 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_1 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_1 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 1.0, 1.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.0, 0.0, 0.0) = \\&= (0.0, 0.5, 0.5, 0.25)\end{aligned}$$

Pas 2. Triunghiul galben ($sursa_2$) pe ceea ce s-a desenat ($destinatia_2$):

$$\begin{aligned}F_S * sursa_2 + F_D * destinatie_2 &= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * sursa_2 + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * destinatie_2 = \\&= (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (1.0, 1.0, 0.0, 0.5) + (0.5, 0.5, 0.5, 0.5) * (0.0, 0.5, 0.5, 0.25) = \\&= (0.5, 0.5, 0.0, 0.25) + (0.0, 0.25, 0.25, 0.125) = \\&= (0.5, 0.75, 0.25, 0.375) \neq (0.25, 0.75, 0.5, 0.375)\end{aligned}$$

Funcții de amestecare pentru scenele 3D: codul 10_06_amestecare_3D.cpp

► Combine:

Funcții de amestecare pentru scenele 3D: codul 10_06_amestecare_3D.cpp

- ▶ Combine:
 - ▶ ordinea în care sunt desenate obiectele
 - ▶ testul de adâncime
 - ▶ efectele de amestecare

Funcții de amestecare pentru scenele 3D: codul 10_06_amestecare_3D.cpp

- ▶ Combine:
 - ▶ ordinea în care sunt desenate obiectele
 - ▶ testul de adâncime
 - ▶ efectele de amestecare
- ▶ desenate obiecte opace cu:

Funcții de amestecare pentru scenele 3D: codul 10_06_amestecare_3D.cpp

- ▶ Combine:
 - ▶ ordinea în care sunt desenate obiectele
 - ▶ testul de adâncime
 - ▶ efectele de amestecare
- ▶ desenate obiecte opace cu:
 - ▶ z-buffer activ
 - ▶ buffer de adâncime: normal (read/write) `glDepthMask(GL_TRUE)`

Funcții de amestecare pentru scenele 3D: codul 10_06_amestecare_3D.cpp

- ▶ Combine:
 - ▶ ordinea în care sunt desenate obiectele
 - ▶ testul de adâncime
 - ▶ efectele de amestecare
- ▶ desenate obiecte opace cu:
 - ▶ z-buffer activ
 - ▶ buffer de adâncime: normal (read/write) `glDepthMask(GL_TRUE)`
- ▶ desenate obiecte transparente cu:

Funcții de amestecare pentru scenele 3D: codul 10_06_amestecare_3D.cpp

- ▶ Combine:
 - ▶ ordinea în care sunt desenate obiectele
 - ▶ testul de adâncime
 - ▶ efectele de amestecare
- ▶ desenate obiecte opace cu:
 - ▶ z-buffer activ
 - ▶ buffer de adâncime: normal (read/write) `glDepthMask(GL_TRUE)`
- ▶ desenate obiecte transparente cu:
 - ▶ z-buffer activ
 - ▶ buffer de adâncime: read `glDepthMask(GL_FALSE)`

Efectul de ceață

- **Principiu:** (mecanismul combinațiilor afine) este variată culoarea obiectelor în funcție de distanță, pe baza unei formule de tipul

$$C = f \cdot C_o + (1 - f) \cdot C_f,$$

unde: f = factor ceață; C_o = culoarea inițială a obiectului, C_f = culoarea ceții. Pentru implementare: în shader-ul de fragment `mix`.

Efectul de ceață

- **Principiu:** (mecanismul combinațiilor afine) este variată culoarea obiectelor în funcție de distanță, pe baza unei formule de tipul

$$C = f \cdot C_o + (1 - f) \cdot C_f,$$

unde: f = factor ceață; C_o = culoarea inițială a obiectului, C_f = culoarea ceții. Pentru implementare: în shader-ul de fragment `mix`.

- Factorul ceață f depinde de z -adâncime (\equiv depth) față de observator, fiind o funcție de forma $f = f(z)$, descrescătoare pe $(0, \infty)$. Exemple:

$$f(z) = \begin{cases} \frac{end-z}{z-start} & \text{(liniar)} \\ e^{-\rho z} & \text{(exponențial)} \\ e^{-\rho z^2} & \text{(exponențial pătratic)} \end{cases}$$

Pentru implementare: necesară distanța z de la observator `inViewPos` la obiect `FragPos`. Parametrii necesari (de exemplu ρ - factor ceață) sunt indicați în cod.

Fluxul operațiilor

