



计算机图形学小白入门

——从0开始实现OpenGL

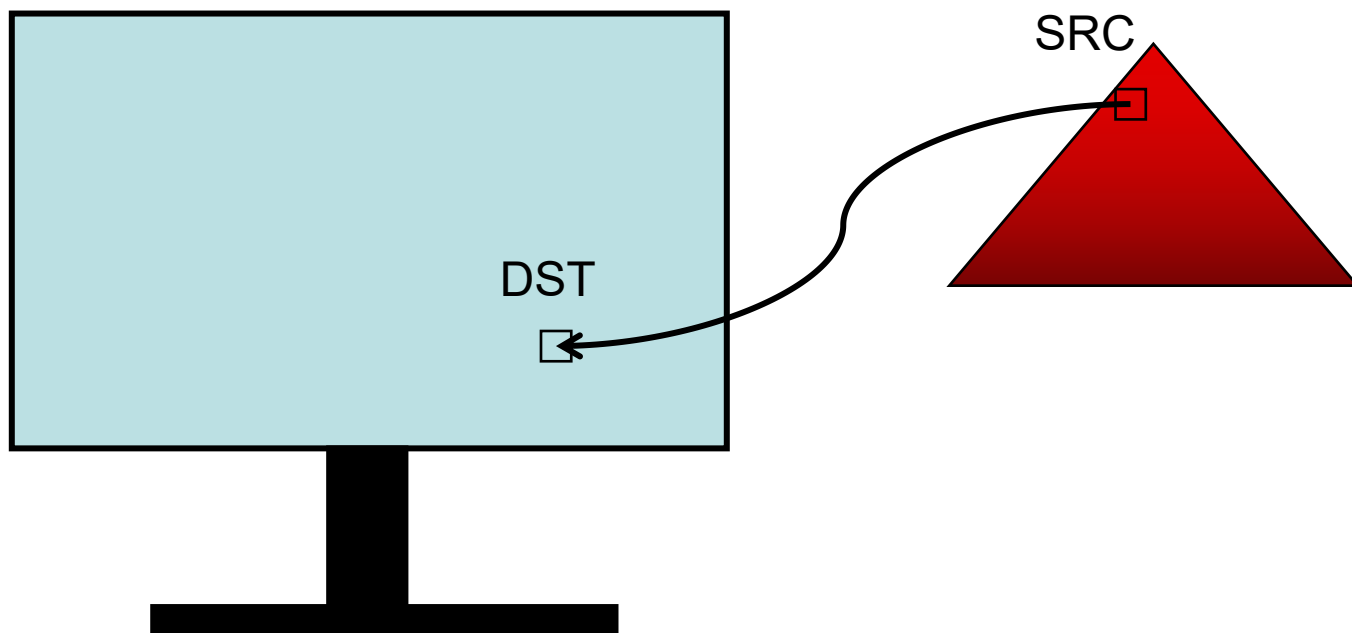
颜色混合介绍



授课：赵新政
资深三维工程师

专注3D图形学技术
教育品牌

- 颜色混合
- 在绘制透明或者半透明物体的时候，需要把当前物体生成的像素与画布上已经有的像素做计算，得到新的像素颜色值的过程



- **图片颜色混合方式**

- 每个像素由RGBA构成，其中Alpha (0-1) 通道就记录了当前颜色的透明度，那么可以如下计算最终像素：

$$\text{blendColor} = \text{srcColor}.\text{srcAlpha} + \text{dstColor}.(1 - \text{srcAlpha})$$

- 此时，srcAlpha 就代表了**当前颜色占最终颜色的比重**，越大越明显