Functii de amestecare

- factorul A (alpha)

- Principii
  ↳ destinatie (fragmentul deja procesat)
  ↳ sursa (fragm. ce urmează să fie procesat)

$$D = (R_d, G_d, B_d, A_d)$$

$$S = (R_s, G_s, B_s, A_s)$$

$$F_d = (D_R, D_G, D_B, D_A) \quad \text{factor dest}$$

$$F_s = (S_R, S_G, S_B, S_A) \quad \text{factor sursă}$$

Factorii dest/sursă sunt indicați
$F_d \qquad F_s$

în

$$\text{glBlendFunc}(F_S, F_D)$$

Combinarea se face după formula

$$D \times F_D + S \times F_S$$, urmată de GL_CLAMP

Exp (cod sursă)

Δgolben : (1.0, 1.0, 0.0, 0.75)
Δcyan : (0.0, 1.0, 1.0, 0.75)

fondal negru și opac

Factorii de amestecare

$$F_D = F_S = d_{sursă} = (0.75, 0.75, 0.75)$$

Desenăm Δgolben, apoi Δcyan

Δgolben : 0,75 golben + 0,75 negru =
= 0,75 golben

Δcyan

Pe zona de suprapunere avem

$$0,75 \cdot \underbrace{cyan}_{F_s} + 0,75 \cdot \underbrace{0,75 \cdot golben}_{F_d} =$$

(sursă)   (dest)

$$= 0,75 \cdot cyan + 0,5625 \cdot golben$$

==Desenăm $\triangle$ Cyan, apoi $\triangle$ golben==

$$0,75 \cdot golben + 0,5625 \cdot cyan$$

==Texturare== − coordonate de texturare
coordonate de modelare

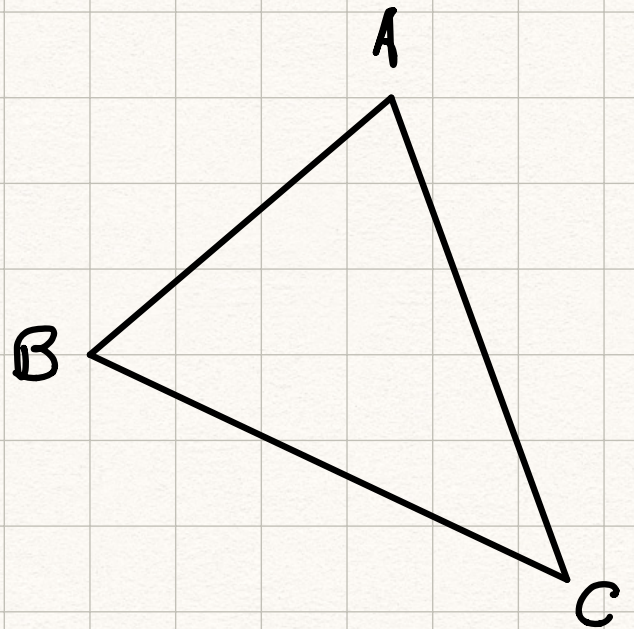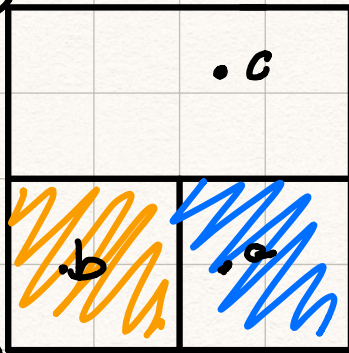Spațiul textură, notate
stpg sau UVpg

Spațiul Obiectelor
notate xyzw

(0,1)   (1,1)

. c

. b   . a

(0,0)   (1,0)

A

B

C

În codul sursă asociem a → A

b → B

c → C

Textura se aplică respectând combina-
țiile