

알파 블렌딩, 스텐실

2022년 5월 18일 수요일 오후 2:41

블렌딩

1. 서로 다른 두개의 색상을 섞어서 결과물을 냄

알파 블렌딩

1. 이미지 위에 다른 이미지를 씌었을 때 투명하게 비치는 효과를 내기 위해 표현하는 기법
2. RGBA라는 새로운 값을 할당하여 배경 RGB값과 그 위에 새로운 RGB값을 혼합



$$(X - Y)a + Y$$

X는 덧 씌울 색상, Y는 기존 색상, a는 알파값

```
int r, g, b, src, dst, res;
float dstR, dstG, dstB, srcA, srcR, srcG, srcB;

srcA = 128 / 255.0f;
srcR = 199;
srcG = 147;
srcB = 72;

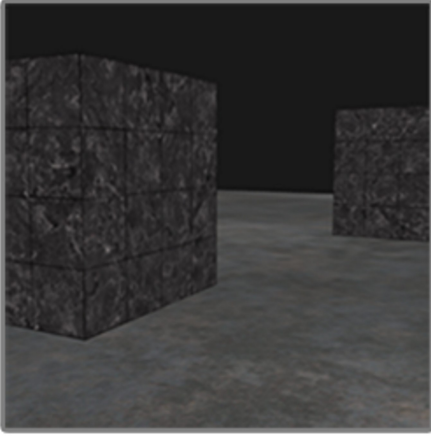
dstR = 132;
dstG = 199;
dstB = 68;

r = (srcR - dstR) * srcA + dstR; // 165
g = (srcG - dstG) * srcA + dstG; //172
b = (srcB - dstB) * srcA + dstB; //70

res = r | g | b;
```

스텐실

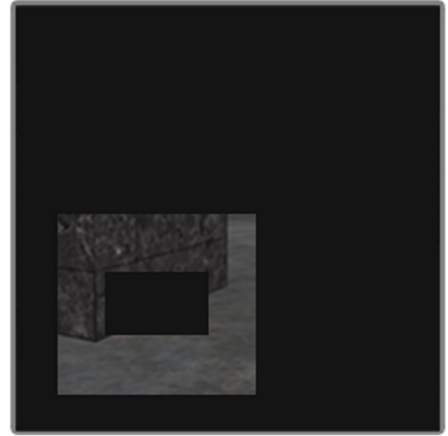
1. 특정 마스킹한 부분을 제외한 곳만 그리도록 하는 기법



Color buffer



Stencil buffer



After stencil test