

Blending

Se un frammento passa stencil e depth test, il suo colore *contribuisce* al colore finale del pixel:

$$d' = F_s \cdot s \oplus F_d \cdot d,$$

dove:

- s, d, F_s, F_d sono vettori di 4 componenti: RGBA ;
- d è il valore contenuto nel framebuffer, s il colore del frammento;
- F_s, F_d sono fattori configurabili, costanti o funzioni predefinite di s o d ;
- \cdot è moltiplicazione per componenti e \oplus un'operazione scelta tra un'insieme predefinito (*blend function*, default $+$)

Trasparenza

Per disegnare oggetti trasparenti:

- si disegnano gli oggetti opachi, poi
- si disegnano quelli trasparenti, *dal più lontano al più vicino*, con funzione di blending `blendFunc(SRC_ALPHA, ONE_MINUS_SRC_ALPHA)`.

L'oggetto trasparente contribuisce al colore proporzionalmente alla sua opacità.