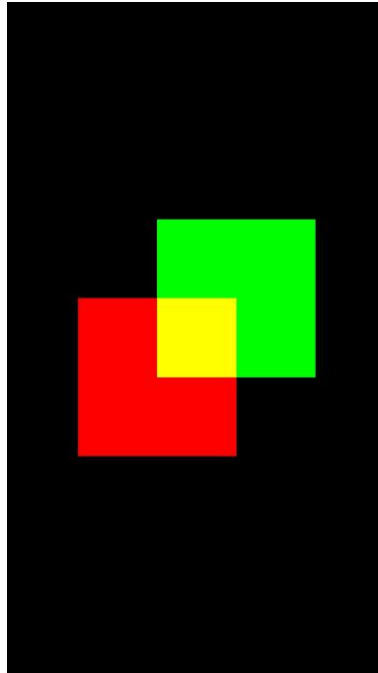


Android - OpenGL ES 1 - Tutorial 7

Miscelazione Colori

Nel seguente screenshot i due quadrati hanno un'area in comune e i loro colori si sono miscelati:



Per ottenere questo risultato, basta abilitare l'operazione e definire la modalità di miscelazione. Lo facciamo nel metodo "onSurfaceCreated()":

```
// Enable blending.  
gl.glEnable (GL10.GL_BLEND) ;  
// Blending function.  
gl.glBlendFunc (GL10.GL_ONE, GL10.GL_ONE) ;
```

La formula generale è:

$$\text{output} = (\text{source factor} * \text{source fragment}) + (\text{destination factor} * \text{destination fragment})$$

dove:

- source factor è il primo parametro della funzione (GL_ONE)
- source fragment è il quadrato verde
- destination factor è il secondo parametro della funzione (GL_ONE)
- destination fragment è il quadrato rosso

Nel nostro caso, le componenti RGBA del quadrato verde vengono moltiplicate per 1 e sommate alle componenti RGBA del quadrato rosso moltiplicate per 1.

Per ottenere l'effetto trasparenza quando vengono sovrapposte due texture:



dobbiamo impostare la funzione nel seguente modo:

```
// Blending function.  
gl.glBlendFunc(GL10.GL_ONE, GL10.GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA);
```