

Alpha Blending

321190
2007년 봄학기
6/1/2007
박경신

Alpha Channel

- Alpha Channel Model
 - Porter & Duff's "Compositing Digital Images", SIGGRAPH'84
- RGBA - alpha는 4번째 색으로 불투명도(opacity of color) 조절에 사용함
 - 불투명도 (opacity)는 얼마나 많은 빛이 면을 관통하는가의 척도임
 - 투명도 (transparency)는 $1 - \alpha$ 로 주어짐
 - Alpha=1.0 - 완전히 불투명
 - Alpha=0.5 - 반투명
 - Alpha=0.0 - 완전히 투명

Blending

- 프레임 버퍼의 색과 물체의 색을 합성함
- 알파 블렌딩 - 물체의 색을 투명하게 나타나게 함
- 일반적인 블렌딩 공식
 - $R = A1 * R1 + (1 - A1) * R2$
 - $G = A1 * G1 + (1 - A1) * G2$
 - $B = A1 * B1 + (1 - A1) * B2$

// alpha = 0.25

$R = 0.25 * R1 + 0.75 * R2$

$G = 0.25 * G1 + 0.75 * G2$

$B = 0.25 * B1 + 0.75 * B2$

OpenGL Blending

- `glBlendFunc()` 함수에서 쓰이는 블렌딩 공식
 - $R = A1 * R1 + (1 - A1) * R2$
 - $G = A1 * G1 + (1 - A1) * G2$
 - $B = A1 * B1 + (1 - A1) * B2$

// alpha = 0.25

`glBlendFunc(GL_SRC_ALPHA, GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA);`

OpenGL Blending

- 블렌딩 활성화
 - `glEnable(GL_BLEND)`
- 블렌딩 함수 정의
 - `glBlendFunc(GL_SRC_ALPHA, GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA)`
- [0, 1]영역의 알파값 추가
 - `glColor4f(1, 0, 0, 0.5); // transparency 50% red`
- 혹은 알파가 있는 RGBA 텍스처 이미지를 사용함

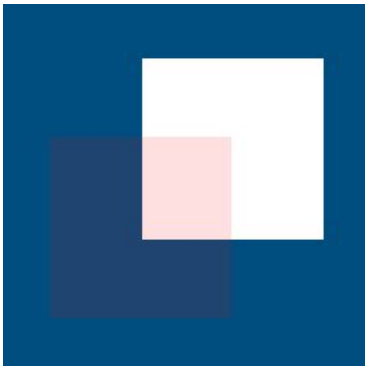
Smooth-shaded Alpha

- R,G,B 색들과 마찬가지로 응용프로그램에서 각각의 픽셀에 대한 Alpha 값을 제어 할 수 있음
 - 만약 알파값이 각 정점에 다르게 지정되어 있으면, 알파값도 보간되어 나타남 - 그래서 부드러운 면 (soft edge)을 형성할 수 있음



Time-Varying Alpha

- 시간의 경과에 따라 알파값을 변하게 주어 fade-in 또는 fade-out 효과를 줄 수 있음



Texture Alpha

- RGBA 4채널 텍스처 이미지를 사용하여 보다 복잡한 형체를 간단한 기하객체를 사용하여 구성할 수 있음



Chroma Keying

- 영화나 비디오 프로덕션에서 많이 사용
- 크로마키잉의 단적인 예로, 기상 캐스터의 TV 날씨 방송에서 실시간 액터 (live actor)의 이미지와 그래픽적인 날씨 정보의 합성을 들 수 있음
- 배경색을 찾아서 그 값을 알파값으로 지정하여 사용함



Other Blending Functions

- 일반적인 블렌딩 함수
 - $R = \text{SourceFactor} * R_s + \text{DestinationFactor} * R_d$
 - $G = \text{SourceFactor} * G_s + \text{DestinationFactor} * G_d$
 - $B = \text{SourceFactor} * B_s + \text{DestinationFactor} * B_d$
 - Source color (R_s, G_s, B_s)는 물체의 색
 - Destination color (R_d, G_d, B_d)는 프레임버퍼에 있는 색
 - SourceFactor, DestinationFactor는 glBlendFunc() 함수로 지정함

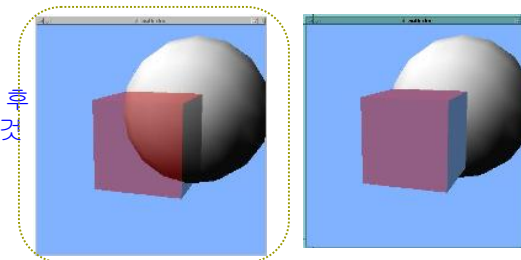
Other Blending Functions

Factor name	Computed Factor
GL_ZERO	0
GL_ONE	1
GL_SRC_ALPHA	A_s
GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA	$1 - A_s$
GL_DST_ALPHA	A_d
GL_ONE_MINUS_DST_ALPHA	$1 - A_d$
GL_CONSTANT_ALPHA	A_c
GL_ONE_MINUS_CONSTANT_ALPHA	$1 - A_c$
GL_SRC_COLOR	(R_s, G_s, B_s)
GL_ONE_MINUS_SRC_COLOR	$(1 - R_s, 1 - G_s, 1 - B_s)$
GL_DST_COLOR	(R_d, G_d, B_d)
GL_ONE_MINUS_DST_COLOR	$(1 - R_d, 1 - G_d, 1 - B_d)$
GL_CONSTANT_COLOR	(R_c, G_c, B_c)
GL_ONE_MINUS_CONSTANT_COLOR	$(1 - R_c, 1 - G_c, 1 - B_c)$

Blending & Drawing Order

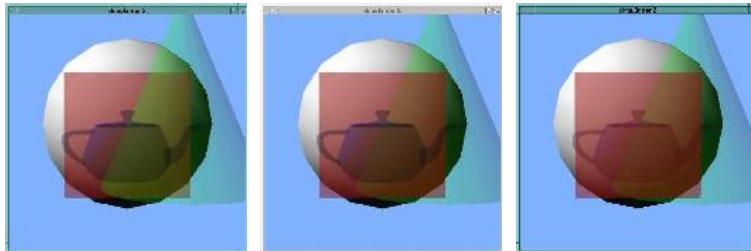
- 블렌딩은 현재 그리고자 하는 물체와 이전에 그려진 물체의 그림 그리는 순서(drawing order)가 중요함
 - 블렌딩 함수의 source color(현재 그리고자 하는 물체의 색)와 destination color(이미 그려진 프레임버퍼의 색)로 작용함
- 만약 투명한 물체와 불투명한 물체를 같이 그리고자 한다면, 불투명부터 먼저 그린 후에 투명한 것을 그릴 것
 - Depth-buffering이 블렌딩 전에 실행되도록 함

구를 먼저 그린 후
입방체를 그릴 것



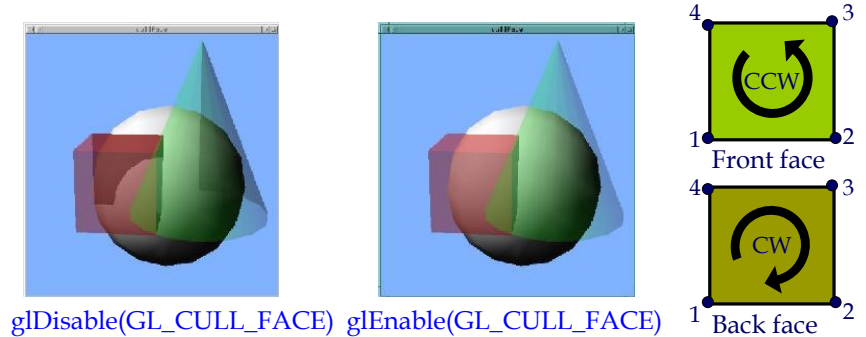
Blending & Drawing Order

- 만약 여러 개의 투명한 물체를 같이 그리고자 한다면, 전향 순서 (back-to-front order)로 그릴 것
 - 이 순서는 카메라의 위치에 의해서 달라질 수 있음
- 여러 개의 투명한 물체를 같이 그릴 때, 서로를 가리는 현상 (occlusion)을 막기 위해서 depth mask를 비활성화함
 - glEnable(GL_DEPTH_TEST)를 통하여 깊이버퍼를 read-only로 만듦



Backface Culling

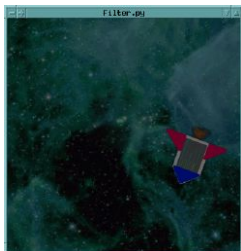
- 투명한 물체를 그릴 때는 후면 추리기 (backface culling)를 활성화할 것
 - 투명한 물체는 일반적으로 후면이 보이게 됨
 - glEnable(GL_CULL_FACE)는 물체의 후면 (backface)를 그리는 것을 막아줌



Filtering

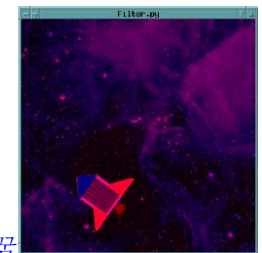
- 블렌딩은 전체 장면의 색을 필터링하는 효과에 사용될 수 있음
 - 전체 화면의 크기를 가진 사각형을 그리고 블렌딩 함수를 적용함

```
// 전체 장면을 어둡게 함
glBlendFunc(GL_ZERO, GL_SRC_ALPHA)
glColor4f(1.0, 1.0, 1.0, 0.5)
```

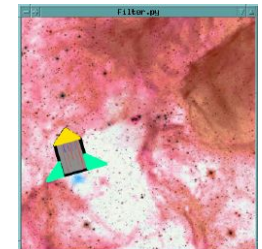


Filtering

```
// 전체 장면에 보라색으로 만들
glBlendFunc(GL_ZERO, GL_SRC_COLOR);
glColor4f(1.0, 0.0, 0.5, 1.0);
```



```
// 전체 장면의 색을 보색(inverted color)으로 바꿈
glBlendFunc(GL_ONE_MINUS_DST_COLOR, GL_ZERO);
glColor4f(1.0, 1.0, 1.0, 1.0)
```



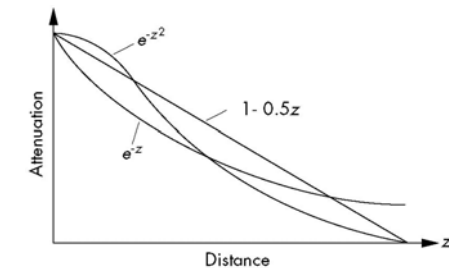
Multipass Rendering

- 같은 물체를 다른 모드를 사용하여 여러 번 렌더링하는 것
 - 예를 들어, 라이트맵(lightmap) 효과를 위해 물체를 정상적으로 그리고 난 후 블렌딩 함수를 사용하여 같은 물체를 다시 한번 그려줌

```
// first pass - 일반 텍스처를 사용하여 정상적으로 그림
glBindTexture(GL_TEXTURE_2D, textureID1);
glBegin(GL_QUADS); ... glEnd();
// second pass - 라이트맵 텍스처와 원래 텍스처를 블렌딩함
glDepthFunc(GL_EQUAL); // accept co-planar fragments
glEnable(GL_BLEND);
glBlendFunc(GL_ONE, GL_ONE);
glBindTexture(GL_TEXTURE_2D, textureID2);
glBegin(GL_QUADS); ... glEnd();
glDepthFunc(GL_LESS);
glDisable(GL_BLEND);
```

Fog

- 연무 효과 (fog effect)
 - 깊이에 의존적인 색으로 블렌딩함으로써 물체와 관측자 사이의 부분적인 반투명 공간의 느낌을 생성함
- 연무 블렌딩 함수
 - $\text{finalColor} = \text{FogFactor} * \text{fragmentColor} + (1 - \text{FogFactor}) * \text{fogColor}$
- 연무계수 (fog factor)
 - Exponential
 - Gaussian
 - Linear (depth cueing)



OpenGL Fog

- OpenGL에서 연무효과는 연무 색과 단편 (fragment)의 색이 합성되는 것임. 합성의 정도는 렌더링될 단편과 관측자와의 거리 함수로 계산됨.

```
GLfloat fcolor[4] = {1.0, 1.0, 1.0, 1.0};
glEnable(GL_FOG);
glFogi(GL_FOG_MODE, GL_LINEAR);
glFogf(GL_FOG_START, 5.0);
glFogf(GL_FOG_END, 40.0);
glFogfv(GL_FOG, fcolor);
```

OpenGL Fog Mode

- 연무계수 (fog factor)
 - Linear
 - glFogi(GL_FOG_MODE, GL_LINEAR);
 - GL_FOG_START, GL_FOG_END
 - Exponential
 - Gaussian
 - glFogi(GL_FOG_MODE, GL_EXP);
 - glFogi(GL_FOG_MODE, GL_EXP2);
 - GL_FOG_DENSITY

```
GLfloat fcolor[4] = {1.0, 1.0, 1.0, 1.0};
glEnable(GL_FOG);
glFogi(GL_FOG_MODE, GL_EXP);
glFogf(GL_FOG_DENSITY, 0.5);
glFogfv(GL_FOG, fcolor);
```