# 9.2 混合操作

混合方程中的二进制运算符⊞可取以下各值之一：

typedef enum D3D11\_BLEND\_OP

{

 D3D11\_BLEND\_OP\_ADD = 1, **C** = **C**src ⊗ **F**src + **C**dst ⊗ **F**dst

 D3D11\_BLEND\_OP\_SUBTRACT = 2, **C** = **C**dst ⊗ **F**dst - **C**src ⊗ **F**src

 D3D11\_BLEND\_OP\_REV\_SUBTRACT = 3, **C** = **C**src ⊗ **F**src - **C**dst ⊗ **F**dst

 D3D11\_BLEND\_OP\_MIN = 4, **C** = min(**C**src , **C**dst)

 D3D11\_BLEND\_OP\_MAX = 5, **C** = max(**C**src , **C**dst)

} D3D11\_BLEND\_OP;

**注意**：在min/max操作中会忽略混合因子。

这些运算符也可用于alpha混合方程。注意，RGB混合方程和alpha混合方程可以使用不同的运算符。例如，当两组RGB值相加时，对应的两组alpha值可以相减：

**C** = **C**src ⊗ **F**src + **C**dst ⊗ **F**dst

*A* = *A*dst*F*dst -*A*src*F*src