**透明度混合**

**使用透明度混合时，为什么渲染顺序很重要？**

透明度混合需要关闭深度写入，这使得我们要非常小心物体的渲染顺序。需要注意的是，透明度混合只是关闭了深度写入，但没有关闭深度测试。对于透明度混合来说，深度缓冲是只读的。

**可以同时使用透明度混合和透明度测试吗？**

材质通常使用透明度测试和透明度混合其中一个，而不是同时使用。