https://docs.unity3d.com/Manual/SL-AlphaTest.html

Alpha测试：

符合条件的 alpha 像素 显示出来 ， 不符合的 丢弃掉 。

Shader 1.0

AlphaTest Always 0.5

Always: 表示关闭 测试 。 总是通过。

Never: 总是不通过。 不会渲染出来 。

变换参数：

\_AlphaCut ("Alpha cut ", float) = 0.5

AlphaTest Greater [\_AlphaCut]

Shader 2.0 :

AlphaTest 在 2.0 中不起作用 。

渲染管线：

顶点着色器 -🡪 光栅化 -🡪 片段着色器 --🡪 alpha 测试 -🡪 模板测试

----🡪 深度测试 ---🡪 Blend -🡪 Gbuffer --🡪 frontBuffer -🡪 frame buffer -🡪显示器