

合成

blendMode プロパティを使う

アルファ値の設定

ColorTransform を使う

```
var _ctf:ColorTransform;  
_ctf = new ColorTransform(1, 1, 1, 0.5, 0, 0, 0, 0);  
bd.draw(source,matWork, _ctf);
```

または

ColorMatrixFilter を使う

```
var _cmf:ColorMatrixFilter;  
_cmf = new ColorMatrixFilter([  
1, 0, 0, 0, 0,  
0, 1, 0, 0, 0,  
0, 0, 1, 0, 0,  
0, 0, 0, 0.5, 0,  
]);  
var _rect:Rectangle;  
var _zero:Point;  
_rect = source.bitmapData.rect;  
_zero = new Point(0, 0);  
source.bitmapData.applyFilter(source.bitmapData, _rect, _zero, _cmf);
```