

プログラム上で画像にアルファ要素を適用させる場合、画像に既にアルファ要素が付いていると無効になる・・・らしい？

例えば、

```
glColor4f(0.0f, 0.0f, 0.0f, 0.5f);  
[drawImage drawInRect:CGRectMake(0,0,screenSize.size.width,screenSize.size.height)];
```

を行った場合、

画像に透過色が指定されている場合

透過色だけを透過して表示する

画像に透過色が指定されていない場合

画像全体をアルファ要素 0.5 (50%) として表示する。