

## 🔗 2. HTML标签遮挡Canvas画布事件

HTML元素标签 `<div id="tag"></div>` 外面div父元素遮挡了Canvas画布鼠标事件，会造成相机控件 `OrbitControls` 的旋转、缩放等操作无效，也有可能会影响你的射线拾取等等任何与canvas画布有关的鼠标事件都有可能收到影响，不过这算是普通web前端内容，选择前端方式解决即可。

### `.style.pointerEvents`

设置 `.style.pointerEvents = none`，就可以解决HTML元素标签对threejs canvas画布鼠标事件的遮挡。

```
css2Renderer.domElement.style.pointerEvents = 'none';
```

js

这时候你在测试threejs代码执行效果，你会发现 `OrbitControls` 旋转缩放是正常的、射线也能正常拾取模型。

### CSS属性 `z-index`

说到模型标签 `CSS2DRenderer.domElement` 遮挡canvas画布的问题，有必要给大家提一下CSS属性 `z-index`，简单说就是HTML元素位置重合的时候，谁在上，谁在下的问题。如果你不熟悉CSS属性 `z-index` 熟悉，可以百度了解下，下面主要给大家说下该属性对threejs HTML标签的影响。

在实际开发中，有时候可能会出现threejs canvas画布遮挡标签HTML元素的问题，这种现象可能出现，也可能不出现，具体和你的前端代码有关。如果你的代码中HTML元素标签被canvas画布挡住了，这时候你可以调整CSS布局代码，或者直接修改 `z-index` 的值。

本节课和上节课案例，threejs标签默认是叠加在canvas画布上，下面就通过强制修改 `z-index` 值给大家演示下。

css2Renderer.domElement在下，threejs canvas画布在上，标签被canvas画布遮挡，看不到标签。

```
renderer.domElement.style.zIndex = 1;  
css2Renderer.domElement.style.zIndex = -1;
```

js

css2Renderer.domElement在上，threejs canvas画布在下，可以看到标签

```
renderer.domElement.style.zIndex = -1;  
css2Renderer.domElement.style.zIndex = 1;
```

js

---

← [1. CSS2DRenderer\(HTML标签\)](#)

[3. Canvas尺寸变化\(HTML标签\)](#) →