

## 17. WebGL渲染器设置(锯齿模糊)

[视频讲解](#) 

一般实际开发，threejs的WebGL渲染器需要进行一些通用的基础配置，本节课给大家简单介绍下,比如渲染模糊或锯齿问题。

### 渲染器锯齿属性 `.antialias`

设置渲染器锯齿属性 `.antialias` 的值可以直接在参数中设置，也可通过渲染器对象属性设置。

```
const renderer = new THREE.WebGLRenderer({
  antialias:true,
});
```

或

```
renderer.antialias = true,
```

### 设备像素比 `window.devicePixelRatio`

如果你有web前端基础，应该了解 `window` 对象，**设备像素比** `.devicePixelRatio` 是window对象的一个属性，该属性的值和你的硬件设备**屏幕**相关，不同硬件设备的屏幕 `window.devicePixelRatio` 的值可能不同，可能就是1、1.5、2.0等其它值。

```
// 不同硬件设备的屏幕的设备像素比window.devicePixelRatio值可能不同
console.log('查看当前屏幕设备像素比',window.devicePixelRatio);
```

### 设置设备像素比 `.setPixelRatio()`

如果你遇到你的canvas画布输出模糊问题，注意设置

```
renderer.setPixelRatio(window.devicePixelRatio) 。
```

注意：注意你的硬件设备设备像素比 `window.devicePixelRatio` 刚好是1，那么是否执行 `.setPixelRatio()` 不会有明显差异，不过为了适应不同的硬件设备屏幕，通常需要执行该方法。

```
// 获取你屏幕对应的设备像素比.devicePixelRatio告诉threejs,以免渲染模糊问题  
renderer.setPixelRatio(window.devicePixelRatio);
```

## 设置背景颜色 `.setClearColor()`

```
renderer.setClearColor(0x444444, 1); //设置背景颜色
```

---

← 16. 高光网格材质Phong

18. gui.js库(可视化改变三维场景)→