

🟡 4. Three.js背景透明度

通过Three.js渲染一个模型的时候，不希望canvas画布有背景颜色，也就是canvas画布完全透明，可以透过canvas画布看到画布后面叠加的HTML元素图文，呈现出来一种三维模型悬浮在网页上面的效果。

threejs canvas画布插入到web页面上

```
<div id="webgl"></div>
```

html

```
document.getElementById('webgl').appendChild(renderer.domElement);
```

js

.setClearAlpha() 方法

改变背景透明度值

```
renderer.setClearAlpha(0.8);
```

完全透明

```
renderer.setClearAlpha(0.0);
```

背景透明 **alpha: true**

通过Three.js渲染器 `WebGLRenderer` 的 `alpha` 属性值设置为 `true` 就可以，WebGL渲染器的 `alpha` 属性默认值是 `false` 。

```
// 在构造函数参数中设置alpha属性的值
var renderer = new THREE.WebGLRenderer({
  alpha: true
});
```

```
});
```

.setClearColor() 方法

`.setClearColor()` 方法的参数2, 可以用来设置背景颜色透明度。

```
renderer.setClearColor(0xb9d3ff, 0.4); //设置背景颜色和透明度
```

← [3. UI交互按钮与3D场景交互](#)

[5. Three.js渲染结果保存为图片](#) →