

homeassistant-3dscene

三维解决方案

Asher Link

目 录

1.	引言	1
2.	安装 3dscene	1
3.	Homeassistant 前端配置	1
4.	认识界面	1
5.	基础操作	2
6.	编辑	2
6.1.	编辑地面	2
6.2.	编辑墙壁	3
6.3.	编辑地板	5
6.4.	区域大灯	6
6.5.	预览成果	7
6.6.	添加床	7
6.7.	添加门	8
6.8.	绑定 Homeassistant	8
6.9.	系统配置	9
7.	启用漫游	9

1. 引言

伴随家居智能化快速发展，Homeassistant 为企业、社区、组织、及很多个人提供了完整成熟的智能家居解决方案。AsherLink 根据 Homeassistant 系统特点延申了一套简单、出色的三维可视化解决方案。免费开源给社会各界。

AsherLink 愿同大家一起拥抱美好的明天。

2. 安装 3dscene

3dscene 放入 custom_components 目录下。

StreamingAssets 文件夹下导入资源。

重启设备。

configuration.yaml 添加 3dscene:

重启设备结束安装。

3. Homeassistant 前端配置

新建卡片 type: custom:scene3d-card

4. 认识界面

在第一次成功进入系统，将看见以蓝色背景为基色，左上角有少许 UI 点缀。



从左向右依次为：相机模式、编辑模式、

视角还原、控制模式。

5. 基础操作

相机模式：自由旋转、俯视、漫游。在没有配置漫游点相机不会切入漫游模式。

编辑模式：切换编辑和运行两种模式。



视角还原：无解释说明。

控制模式：切换旋转和平移两种模式。

场景操作（PC）：左键根据控制模式旋转和平移，滚轮缩放。

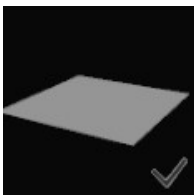
场景操作（移动端）：单指根据控制模式旋转和平移，双指缩放。

6. 编辑

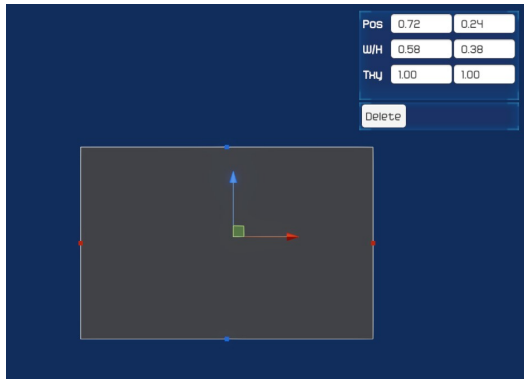
点击  进入编辑模式（移动端按钮不可用）。界面将弹出编辑面板。

6.1. 编辑地面

- (1) 点击  选中第一个图标。



- (2) 在屏幕空白位置点击鼠标画出一个矩形。



(3) 右上角显示你画出矩形的详细信息。

Pos: 坐标值，单位米。

W/H: 地面的宽高（在自由视角下是长宽），单位米。

Txy: 花纹密度。

Pri: 层级

(4) 建立一个 10*10 米的宅基地


Pos : 0, 0

W/H : 10, 10

Pri: 0

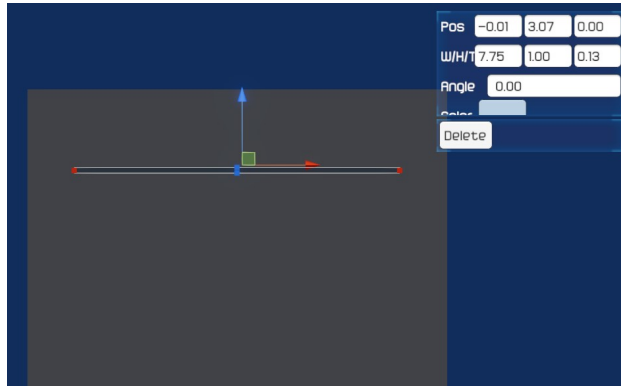
（不能完全看见地面？滚动鼠标上的滚轮试试。）

6.2.编辑墙壁

(1) 点击  选中第一个大地图标。



(2) 在地面上画出一个矩形。



(3) 右上角显示你画出矩形的详细信息。

Pos: 坐标值，单位米。

W/H/T: 墙体的宽、高、厚

Angle: 墙体角度

Color: 墙体上色（默认灰蓝色）

(4) 调整编辑参数

Pos: 0, 4, 0

W/H/T: 8, 1, 0.13

(5) 重新以上操作再画出三面墙

Pos: -4, 0, 0

W/H/T: 8.13, 1, 0.13

Angle: 90

Pos: 4, 0, 0

W/H/T: 8.13, 1, 0.13

Angle: 90

Pos: 4, 0, 0

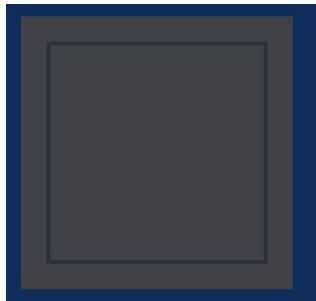
W/H/T: 8.13, 1, 0.13

Angle: 90

Pos: 0, -4, 0

W/H/T: 8, 1, 0.13

效果图:



一个简单的四面墙封闭区域

6.3.编辑地板

- (1) 回到  选中第二个图标。



- (2) 重复编辑地面的操作在墙体内部画出地板。
(3) 编辑参数

Pos : 0, 0


W/H : 8, 8

Txy: 2, 2

Pri: 1

(编辑 Txy 时有没有发现图案在变化?)

6.4. 区域大灯

- (1) 点击  选中第二个灯色图标。



- (2) 在地面上画出一个矩形。



- (3) 右上角显示你画出矩形的详细信息。

Pos: 坐标值。

W/H: 区域灯光的宽、高

MakL: 灯光打开时的亮度。一般 3-6

Light: 灯光色彩

ID: 绑定 Homeassistant - light - Entity


- (4) 编辑参数

Pos : 0, 0

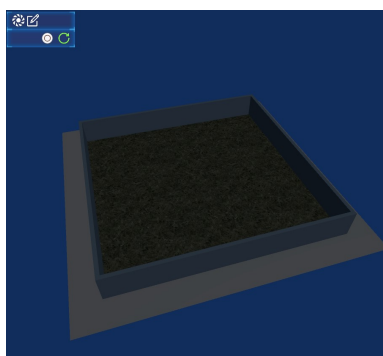
W/H : 5, 5

MakL: 5

6.5.预览成果

- (1) 点击  三维系统将退出编辑模式


不用担心没有保存数据，只要不刷新浏览器页面随时可以切回来。



- (2) 打开灯光

鼠标放在靠近中心的位置，区域灯光就会显示此处可以控制灯光。

- (3) 再次编辑

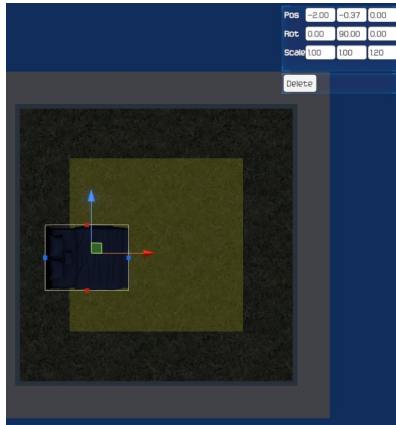
点击  三维系统将再次进入编辑模式

6.6.添加床

- (1) 点击  面板显示各种静态家具。

- (2) 按住家具图标拖拽进入场景。

(注意这里不是画矩形)



(3) 调参数。

略

6.7.添加门

- (1) 点击  面板显示各种静态家具。
- (2) 按住图标拖拽进入场景。
- (3) 参数解释。

Pos : 坐标

Scale: 大小

Close: 关闭时的角度（移门无效）

Open: 打开时的角度（移门无效）

ID: 绑定 Homeassistant - Entity

6.8.绑定 Homeassistant


本系统可绑定的单元有：家电、流光线条、天气。


点击 ID 选中相应的 entity 完成绑定。

本操作在保存并刷新页面后生效。

6.9. 系统配置


- (1) 点击  面板显示系统。

 : 场景相机旋转速度

 : 绑定 homeassistant 天气。

 : 保存当前的编辑。

7. 启用漫游

- (1) 点击  面板显示漫游点。
- (2) 将漫游点图标拖拽进入场景。
- (3) 微调坐标和朝向。
- (4) 系统检测到漫游点自动启用，详见‘基础操作’。