

3D组态编辑器 (v0.2.0)

场景操作

1. 操作模式为框选时，鼠标左键绘制框图，鼠标右键旋转场景；
2. 其他操作模式，鼠标左键旋转场景，鼠标右键移动场景；
3. 点击场景方向盒轴线控制相机正朝向；

自定义开发脚本

接收三个参数，`local` 是本地环境变量；`services` 为云端数据，`model` 为当前模型。

示例一：根据云端数据的 `local` 数据池改变模型外观，需要返回一个解除脚本的执行方法。

```
function changeColorByStatus(local: any, services: any, model: any) {
  if (!model.isMesh) {
    throw new Error('该模型不具备材质，该效果不会生效');
  }

  const { status } = services.local;

  status.onChange = (val: any) => {
    switch (val) {
      case 'run': {
        model.material.color.set(0x008000);
        break;
      }

      case 'stop': {
        model.material.color.set(0x808080);
        break;
      }

      case 'alarm': {
        model.material.color.set(0xff0000);
        break;
      }

      default:
        break;
    }
  };

  return () => {
    status.onChange = null;
  }
}
```

