

Visualizzatore 3D Additive (Vue.js)

- [Visualizzatore 3D Additive \(Vue.js\)](#)
 - [\[0\] Prerequisiti](#)
 - [\[1\] Creare un'applicazione Vue.js](#)
 - [\[2\] Includere la libreria nel progetto](#)
 - [\[3\] Setup del componente vue](#)
 - [\[4\] Setup script per richiamare il codice di render](#)
 - [\[5\] Risultato finale](#)
 - [\[7\] Ulteriori funzioni](#)

[0] Prerequisiti

- Node.js installato

[1] Creare un'applicazione Vue.js

Il primo passo è creare l'applicazione. Aprire il terminale e navigare fino alla directory nella quale si vuole operare e lanciare il comando:

```
> npm create vue@latest
```

Questo comando installerà ed eseguirà **create-vue**, lo strumento ufficiale per eseguire lo scaffolding del progetto Vue.

```
✓ Project name: ... Web3Dviewer
✓ Package name: ... web3dviewer
✓ Add TypeScript? ... No / Yes
✓ Add JSX Support? ... No / Yes
✓ Add Vue Router for Single Page Application development? ... No / Yes
✓ Add Pinia for state management? ... No / Yes
✓ Add Vitest for Unit Testing? ... No / Yes
✓ Add an End-to-End Testing Solution? » No
✓ Add ESLint for code quality? ... No / Yes

Scaffolding project in .\Web3Dviewer...
```

N.B.: il nome **Web3Dviewer** è solo per esempio, si può inserire qualsiasi nome progetto si voglia.

Una volta creato il progetto, segui le istruzioni per installare le dipendenze e avviare il server di sviluppo:

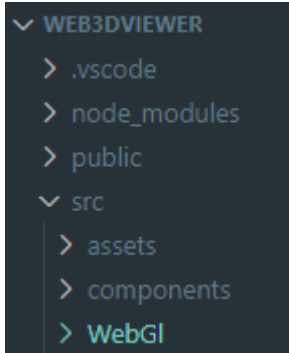
```
> cd Web3Dviewer
> npm install
```

```
> npm run dev
```

In questo modo ora abbiamo un'applicazione web funzionante.

2 Includere la libreria nel progetto

Per includere la libreria nel progetto è necessario copiare la cartella fornita **WebGL** ed incollarla all'interno della cartella **Web3Dviewer/src/**.



3 Setup del componente vue

Usando il componente di esempio **App.vue** eliminare tutto il contenuto e sostituirlo con il seguente codice:

```
<template>
  <main>
    <div id = "WebGL-3mfExport">
    </div>
  </main>
</template>
```

Che permetterà di contenere il visualizzatore.

4 Setup script per richiamare il codice di render

Nella pagina **index.html** è necessario aggiungere il seguente codice per poter richiamare le funzioni della libreria:

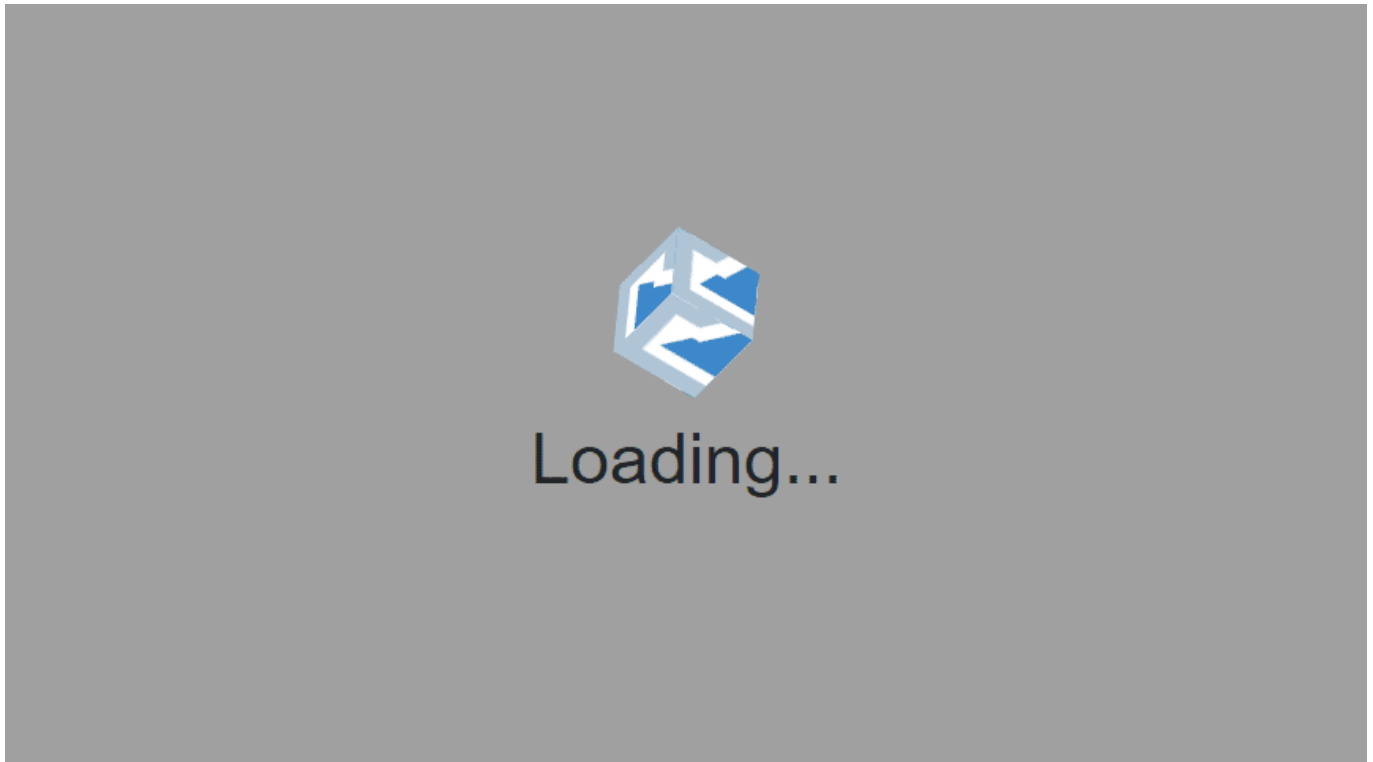
```
<script type="module">
  import { webgl_original } from './src/WebGl/draw/webgl_draw.js';

  const WGL = new webgl_original();

  let options = {
    _dimX : 960,
    _dimY: 540,
    _fileName: "Cubo.3mf"
  }
```

```
WGL.initcall(options);  
  
</script>  
  
<script src="./src/WebGl/draw/webgl_draw.js" type="module"></script>
```

5 Risultato finale



7 Ulteriori funzioni

La libreria presenta una funzione `.refreshCall(nStart, nEnd)` che permette di decidere quali layer dell'oggetto mostrare.