



3. `colorManagement: true` : Gère les couleurs pour un rendu plus précis.
4. `logarithmicDepthBuffer: true` : Utilise un tampon de profondeur logarithmique pour améliorer le rendu des objets proches et éloignés.

**vr-mode-ui="enabled: false"**: Désactive l'interface utilisateur du mode VR.

**smooth**: Lisse les mouvements de la caméra pour une expérience plus fluide

**smoothCount, smoothTolerance, smoothThreshold** : Paramètres pour contrôler le lissage.

**sourceWidth, sourceHeight, displayWidth, displayHeight**: Définit les dimensions de la source vidéo et de l'affichage.

**Ce code configure une scène AR de base** qui utilise la webcam pour détecter des marqueurs et afficher des objets 3D en réalité augmentée.

Pour une application complète, vous devrez ajouter des éléments 3D (comme `<a-box>`, `<a-sphere>`, etc.) à l'intérieur de la balise `<a-scene>`. Il est aussi possible d'ajouter du son, une vidéo...

[exemple video](#)

[exemple son](#)

bref presque tout est possible de faire mais parfois il faut penser à ajouter la bib correspondante dans le head du fichier HTML : Par exemple pour insérer un décor :

`unpkg.com/aframe-environment-component@1.5.x/dist/aframe-environment-component.min.js">`

**Se référencer à** <https://aframe.io/>[accès A-Frame]]

Article extrait de : <http://lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**

Adresse : [http://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/code/application\\_au\\_fablab](http://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/code/application_au_fablab)

Article mis à jour: **2025/03/27 16:16**