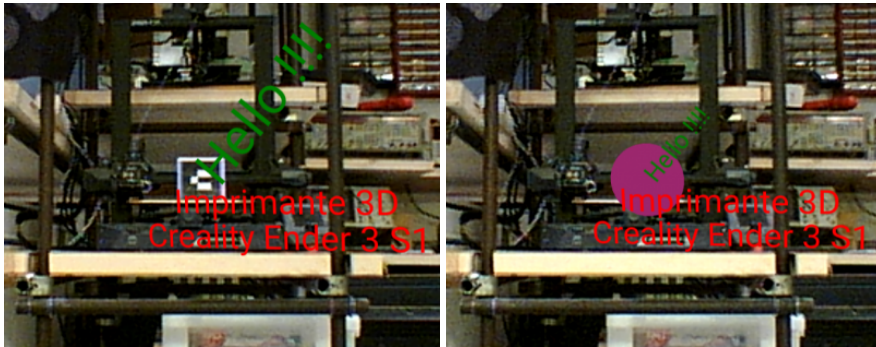


Voici l'exemple suivant avec le marqueur de visible et le marqueur caché par un cercle mauve.



```

<!---
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
-->

```

Ce code HTML est une page web simple qui utilise A-Frame et AR.js pour créer une application de réalité augmentée (AR). Voici une explication détaillée de chaque partie du code :

<head>

<title> : Définit le titre de la page web qui s'affiche dans l'onglet du navigateur. Ici, le titre est "Ma première app AR".

<script src="https://aframe.io/releases/1.7.0/aframe.min.js"></script>:

Charge la bibliothèque A-Frame, un framework pour créer des expériences de réalité virtuelle (VR) et augmentée (AR) en utilisant des éléments HTML.

<script src="https://raw.githack.com/AR-js-org/AR.js/master/aframe/build/aframe-ar.js"></script> :

Charge AR.js, une extension d'A-Frame qui permet d'ajouter des fonctionnalités de réalité augmentée, comme la reconnaissance de marqueurs.

<body>

<a-scene>:

C'est l'élément principal d'A-Frame qui représente la scène 3D. Il contient divers attributs pour configurer la scène AR :

embedded: Indique que la scène est intégrée dans la page web plutôt que d'occuper tout l'écran.

arjs: Configure les paramètres spécifiques à AR.js :

1. sourceType: webcam` : Utilise la webcam comme source vidéo.
2. detectionMode: mono\_and\_matrix` : Détecte à la fois les marqueurs simples et les matrices de marqueurs.
3. matrixCodeType: 3x3` : Spécifie le type de matrice de marqueurs (ici, une matrice 3x3).
4. trackingMethod: best` : Utilise la meilleure méthode de suivi disponible.
5. changeMatrixMode: modelViewMatrix` : Change le mode de matrice pour le rendu.

renderer: Configure les paramètres du rendu :

1. sortObjects: true : Trie les objets pour un rendu correct.
2. antialias: true : Active l'anti-aliasing pour des bords plus lisses.

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 bref presque tout est possible de faire.

[Lien externe](#)

[Lien externe](#)

**Se référencer à** <https://aframe.io/>[Lien externe]]

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

Adresse : [http://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/code/application\\_au\\_fablab?rev=1743073941](http://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/code/application_au_fablab?rev=1743073941)

Article mis à jour: **2025/03/27 12:12**