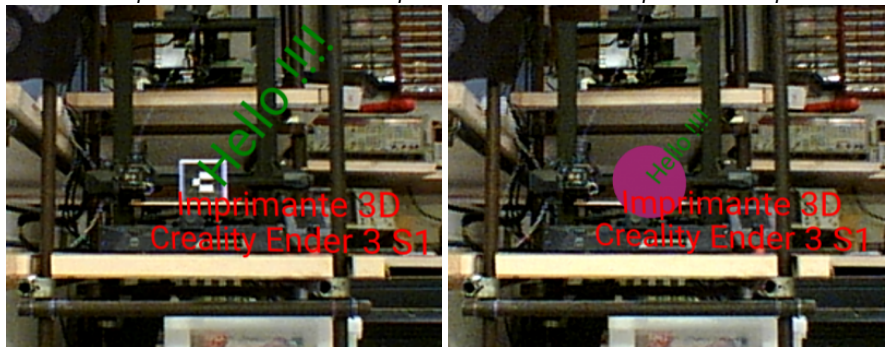


Voici l'exemple suivant avec le marqueur visible et le marqueur caché par un cercle mauve.



```

<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Ma première app AR</title>
    <script src="https://aframe.io/releases/1.7.0/aframe.min.js"></script>
    <script src="https://raw.githubusercontent.com/AR-js-org/AR.js/master/aframe/build/aframe-ar.js"></script>
  </head>
  <body>
    <a-scene>
      <camera position="0 0 0" rotation="0 0 0" look-at="0 0 0"></camera>
      <div style="position: absolute; top: 50px; left: 50px; color: red; font-weight: bold; font-size: 24px;">
        Imprimante 3D  
Creality Ender 3 S1
      </div>
      <div style="position: absolute; top: 150px; left: 150px; color: green; font-weight: bold; font-size: 24px; opacity: 0.5;">
        Hello World
      </div>
    </a-scene>
  </body>
</html>

```

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.githubusercontent.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 : <https://lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**

Adresse : [https://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/code/application\\_au\\_fablab?rev=1743078407](https://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/code/application_au_fablab?rev=1743078407)

Article mis à jour: **2025/03/27 13:26**