

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://www.lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**
Adresse : http://www.lesporteslogiques.net/wiki/ressource/code/application_au_fablab
Article mis à jour: **2025/03/27 16:16**