

[AR.JS](#) la cual es una biblioteca liviana para Realidad Aumentada en la Web, que viene con características como seguimiento de imágenes, AR basado en ubicación y seguimiento de marcadores. Lo interesante de esta librería es que se lleva muy bien con AFrame la cual es una librería para crear experiencias de realidad virtual en la web.

Usa un patrón similar al de Unity.

AFrame es un framework web para construir experiencias de realidad virtual (VR) el equipo de Mozilla VR desarrolló A-Frame para ser la forma más fácil y poderosa de desarrollar contenido WebVR. Como un proyecto totalmente abierto, A-Frame ha crecido hasta convertirse en una de las comunidades de VR más grandes y acogedoras.

Para crear contenido en realidad aumentada utilizando AFrame es posible utilizarlo de dos formas

- AR.js con seguimiento de imagen + AR basado en ubicación
- AR.js con Seguimiento de marcadores + AR basado en ubicación (Marker Tracking + Location Based AR).

AR.js funciona tanto con AFrame como con three.js.

Modelos de extensión que se pueden usar gltf o glb

Referencias

[Crear realidad aumentada con AFrame y AR.JS • Mozilla Nicaragua \(mozilla-ni.org\)](#)

<https://youtu.be/ZZgcCtrgJsw>

[A-Frame – Make WebVR \(aframe.io\)](#)

[Three.js – JavaScript 3D Library \(threejs.org\)](#)