

Estructura Base para el R.A. en Javascript

Usando la librería “ar.js” podemos usar realidad aumentada en navegadores web, para construir una base personalizada se hace de la siguiente manera se crean los siguientes directorios:

/assets (aquí pondremos todos los elementos que usaremos en la RA)

/css (aquí el css de la página)

/data (aquí van a ir los archivos .patt que es lo que hace la lectura del código QR)

/js (nuestros .js para incluir más funciones en nuestros elementos)

/ImagesQR (Este no es indispensable pero siempre incluyo las imagenes que vamos a usar)

Data para la lectura :

Antes que nada podemos usar patrones definidos con ar.js como “hiro” o “kanji” pero también podemos usar personalizados, para ello podemos tener la ayuda de cualquier generador de códigos QR como este que nos genera la imagen y el archivo .patt

<https://jeromeetienne.github.io/AR.js/three.js/examples/marker-training/examples/generator.html>