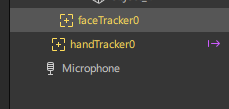
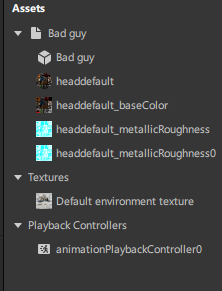
Realizar un programa en Spark Ar, donde se vea un objeto enfrente de la pantalla y desde ahí se vaya hacia la mano, con rotación y translación.

Desarrollo

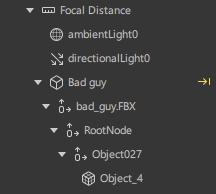
Abrimos el Spark Ar y creamos un handtraker y facetraker



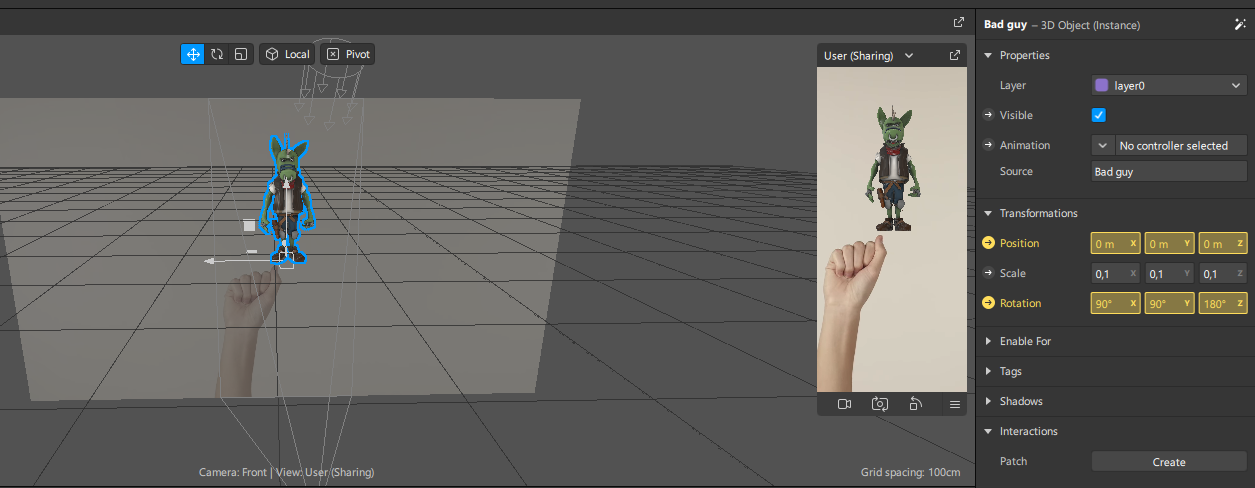
Importamos el Objeto 3D



Posicionamos del Assets al Focal Distance

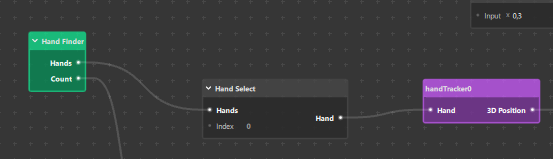


Posicionamos el objeto y le damos su escala correspondiente

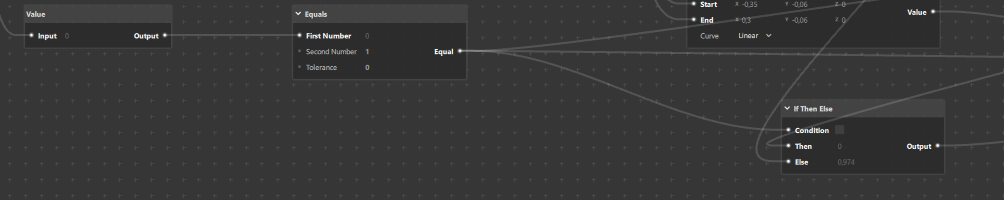


**Patch Editor**

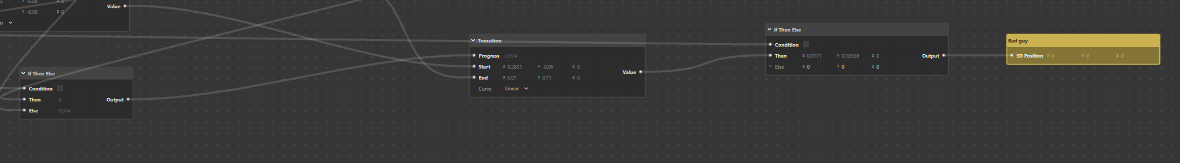
Declaramos el handTracker



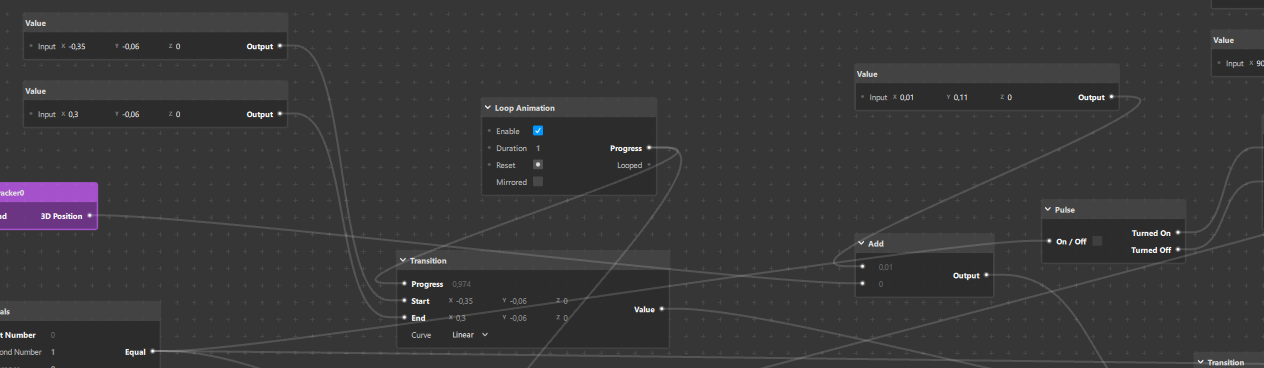
Detecta que si hay mano o no



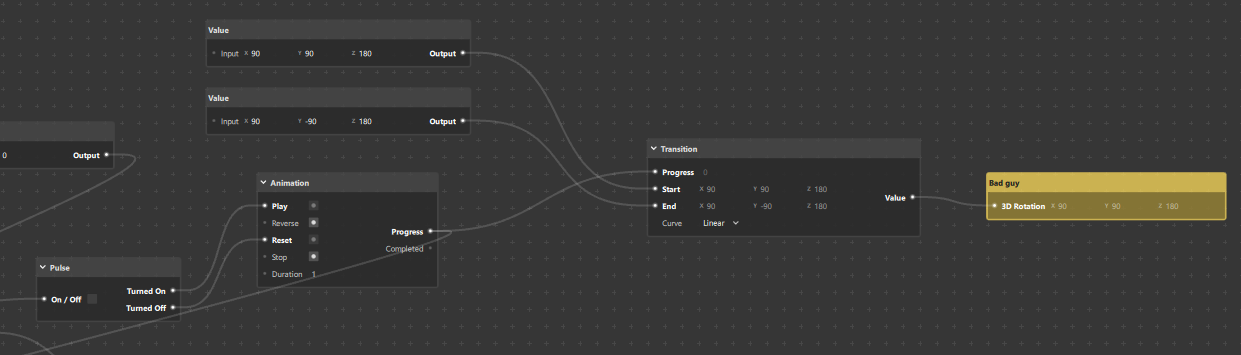
Si detecta mano, hace una traslación



Realiza una animación durante la traslación

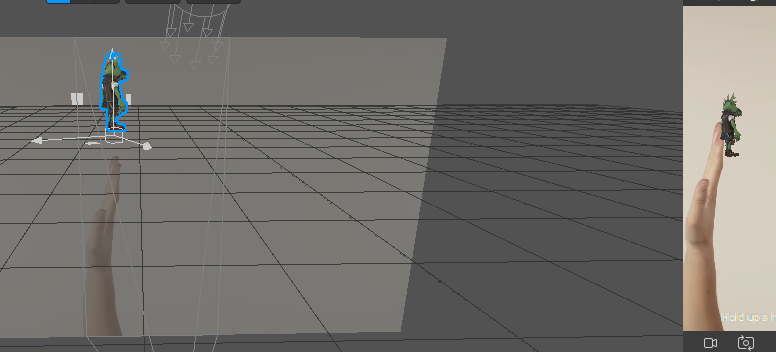


Genera una Rotación para dirigirse hacia la mano

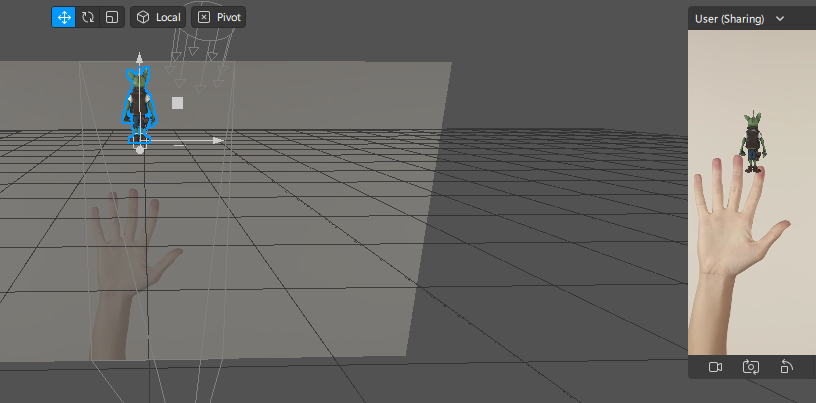


Filtro Simulado

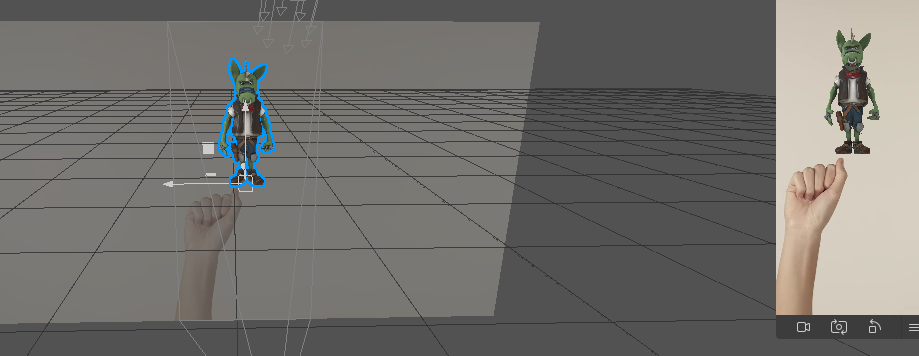
Gira mientras se traslada



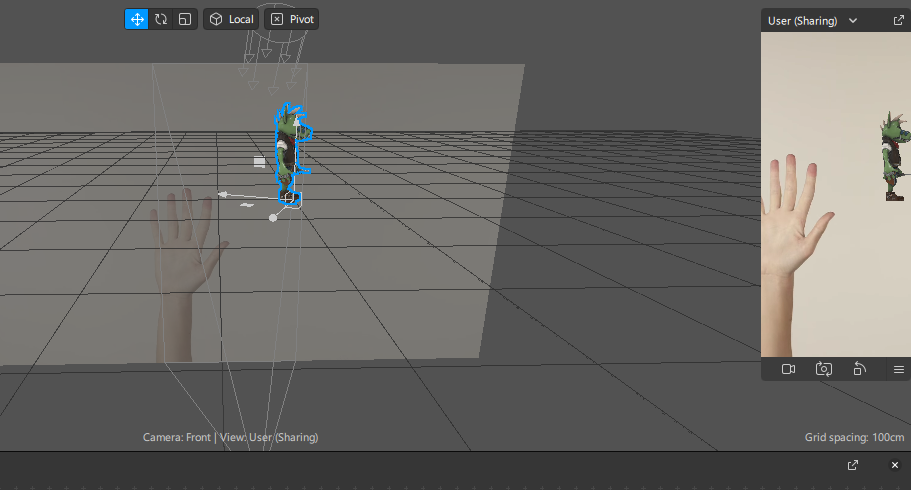
Llegada final a la mano



No detecta mano, se queda en la pantalla

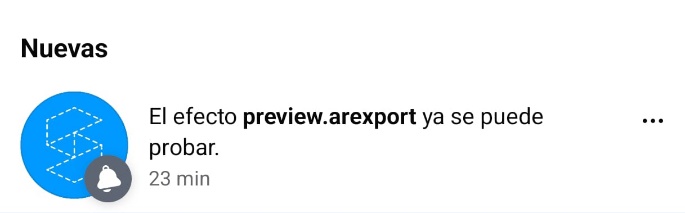


Se dirige hacia la mano



Filtro Físico

Lo mande como notificación a Facebook para poder visualizar el filtro



Abrimos el filtro y vemos como se ve el filtro y como aparece el objeto en la pantalla



Y cuando detecta una mano, se va el objeto hacia ella.

