



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de ingeniería

División de ingeniería eléctrica

Temas Selectos de ingeniería en Computación III

Alumno: Trejo Nava Ana Maritza

No. Cuenta: 315150773

Grupo:01

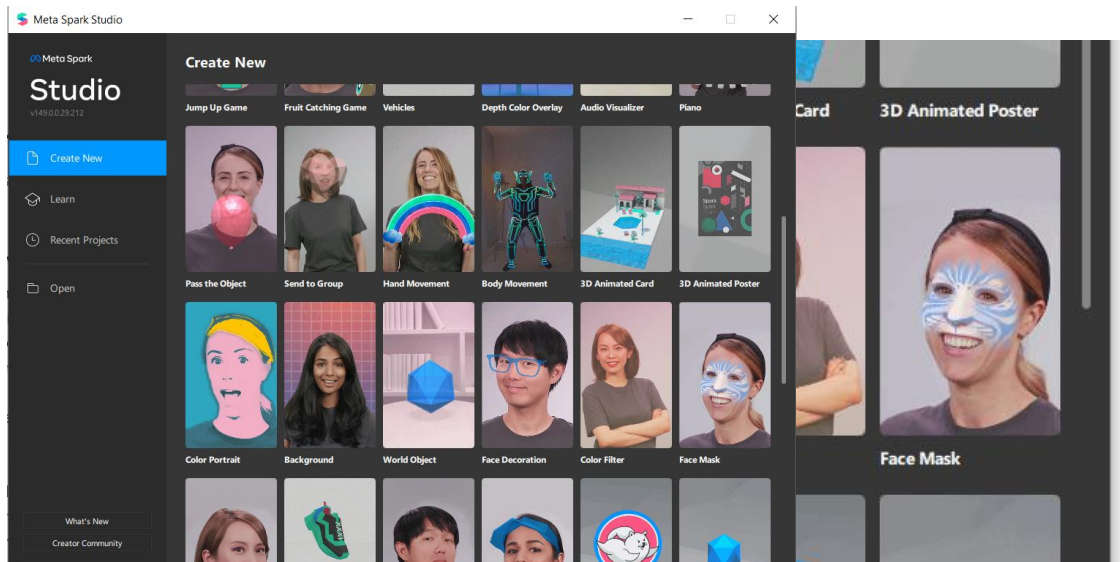
Práctica 5

Profesor: Ing. Arturo Pérez de la Cruz

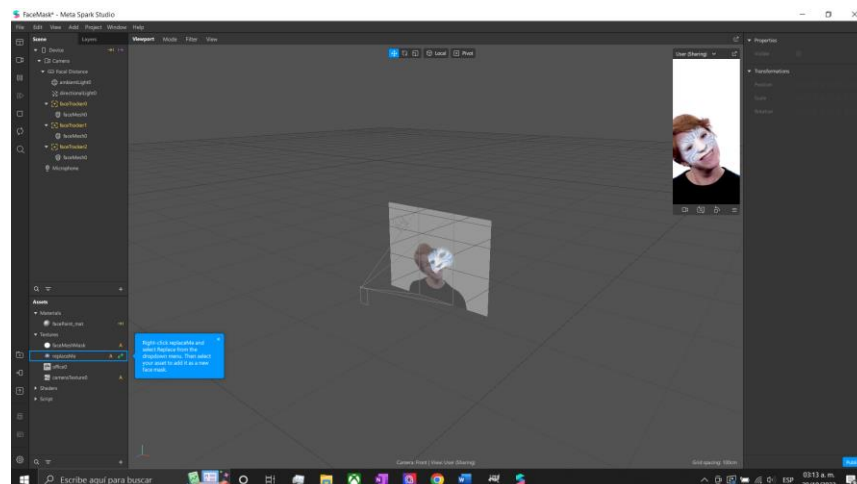
Fecha: 30/10/2022

Desarrollo

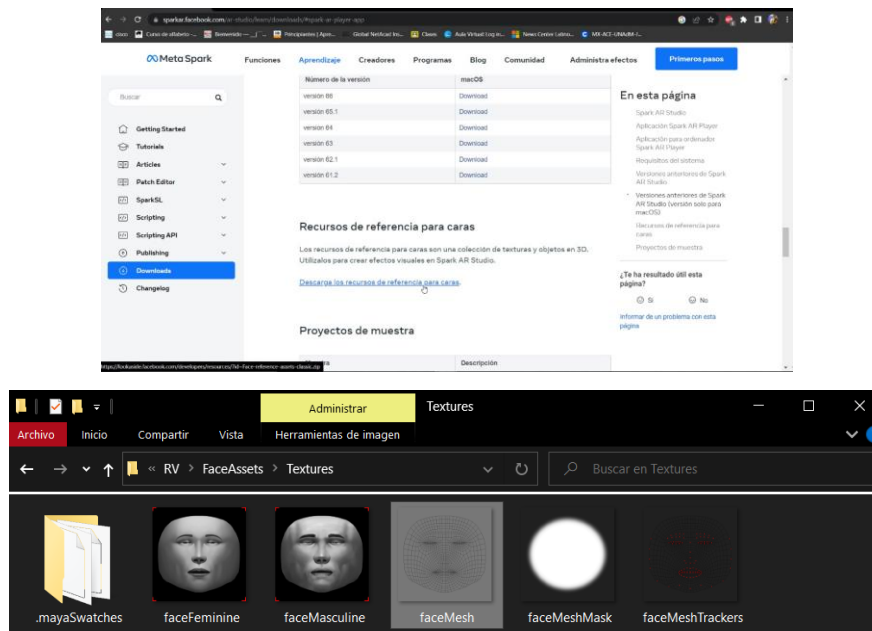
En esta practica nuevamente se trabajo en la plataforma de Spark AR Studio con el objetivo de crear dos filtros, uno en 2D y otro con un objeto 3D. Para realizarlo primero se abrió Spark y se eligió el template de Face Mask.



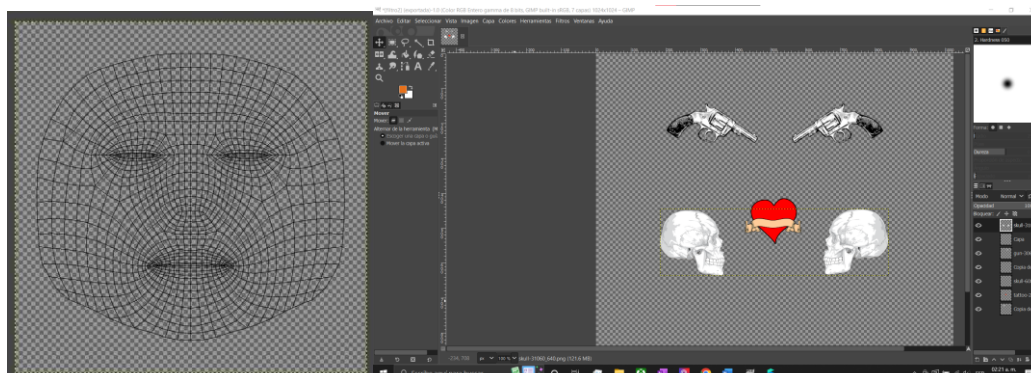
Posteriormente se abrió el proyecto y nos mostro el contenido y las opciones que ya vienen por defecto es decir ya cuenta con el reconocimiento facial y dentro de la escena el material que se está usando, ahí encontramos en las texturas, la opción para probar un nuevo efecto, este es un plano que acompañado de las coordenadas de textura que tenemos con el reconocimiento facial permite acomodar la imagen plana y esta se visualiza en el rostro de la persona.



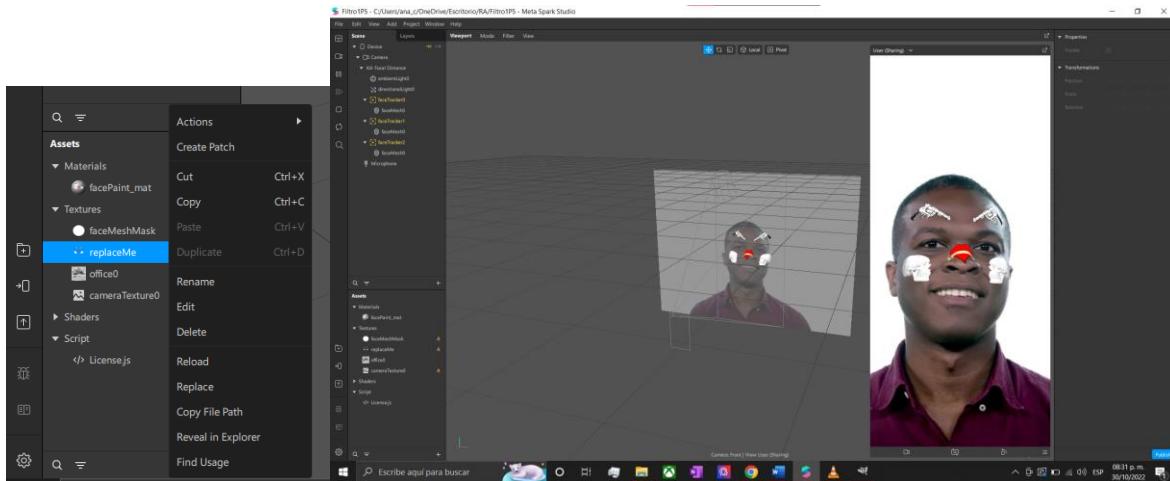
Para poder realizarlo entramos a la pagina de Spark, en la sección de descargas bajamos los recursos de referencia para caras, esta carpeta contiene las plantillas necesarias para crear nuestro propio contenido. De aquí sacamos las UV's que usamos para la creación de nuestro primer filtro en 2D.



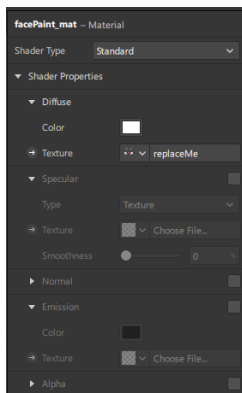
Esta Uv es la que nos permite tener una base y saber dónde colocar y diseñar nuestro filtro, abrí Gimp y ahí primero como prueba, pinte una cara como payaso, pero no me gusto, después vimos la opción de colocar imágenes y acomodarlas. Por lo que me gusto más esa opción para el filtro. Así que entre a Pixabay y descargue algunas imágenes, las agregue en distintas capas y finalmente guarde la imagen como .png de tal forma que la Uv ya no es visible y solo las imágenes.



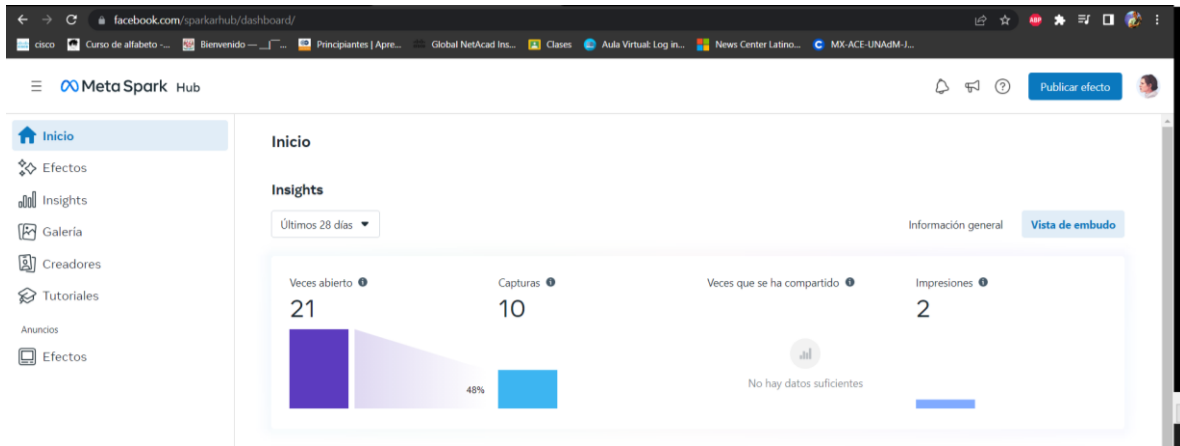
Ya en Spark, en la sección de assets donde dice textures, lo seleccionamos y en el apartado de replaceme, le dimos click en replace, lo cual nos abrió las carpetas donde seleccionamos la imagen que creamos en Gimp. De esta forma se logró visualizar el filtro ya en el rostro.



Al principio no se visualizaba muy bien los colores de la imagen que se agregó, por lo que fue necesario cambiar el material, yo lo cambie por un tipo Standard, ya que los colores se ven mejor.

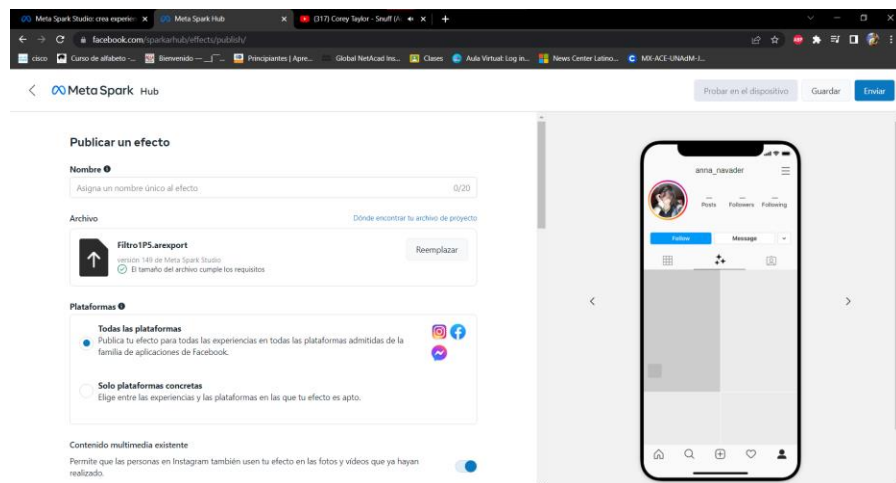


Finalmente solo se publico el filtro, intente realizarlo desde Spark Ar Studio pero solo cargaba y cuando llegaba al 40% me aparecía un error, por lo que mejor decidí realizarlo desde Spark Hub el cual resulto ser mucho mas sencillo. Ya que se ingresa se le da en la parte superior derecha donde dice Publicar efecto, el cual desplegara una nueva pestaña.

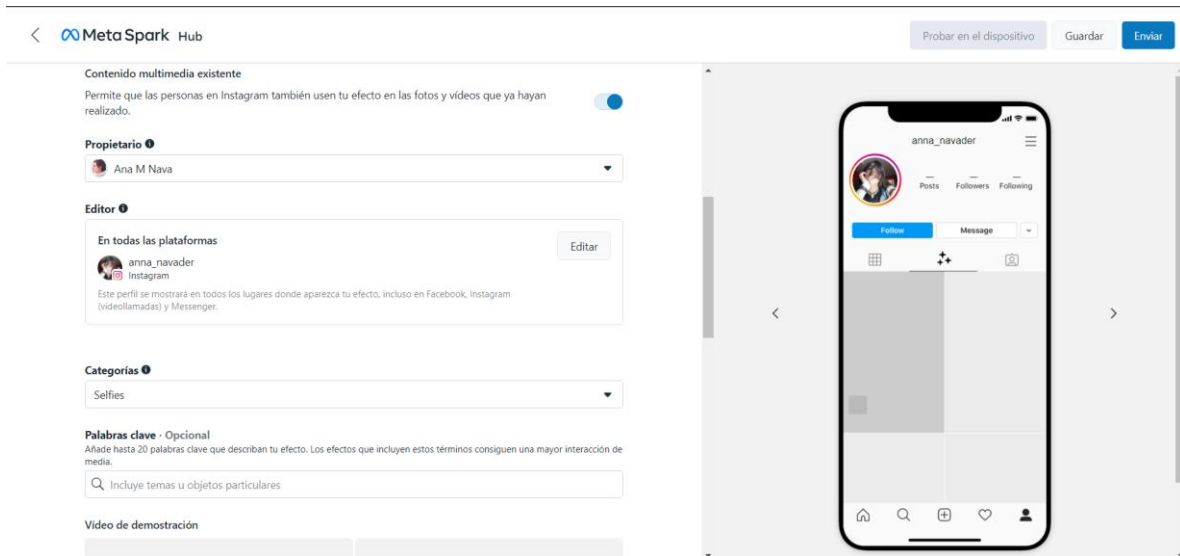


En esta parte solo es cuestión de seguir los pasos:

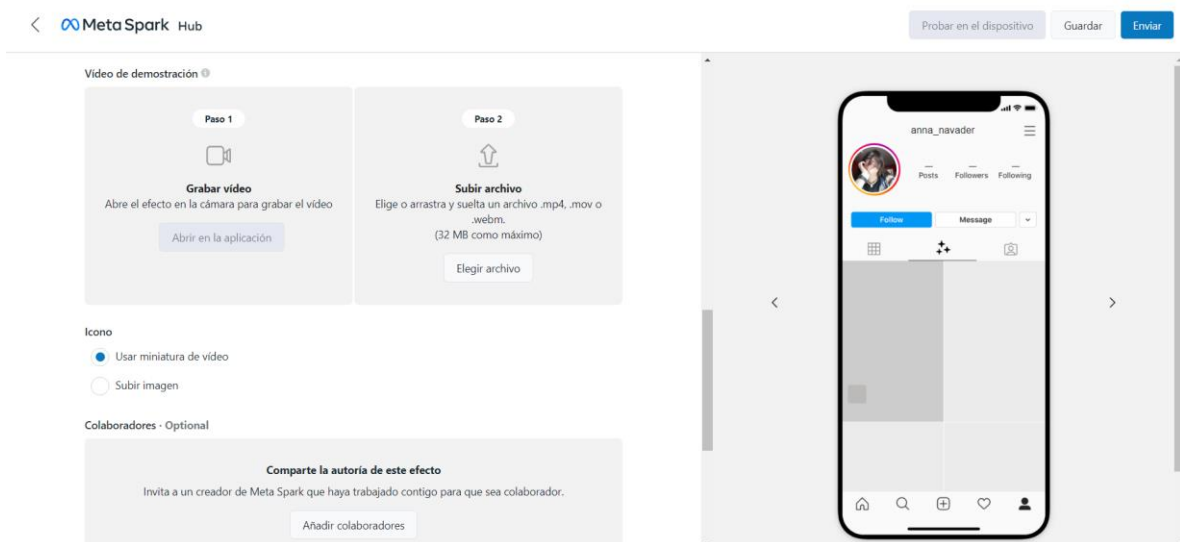
- Se asigna un nombre al filtro
- Se sube el archivo exportado del Spark Ar Studio .arexport
- Se eligen las plataformas en las que estará disponible



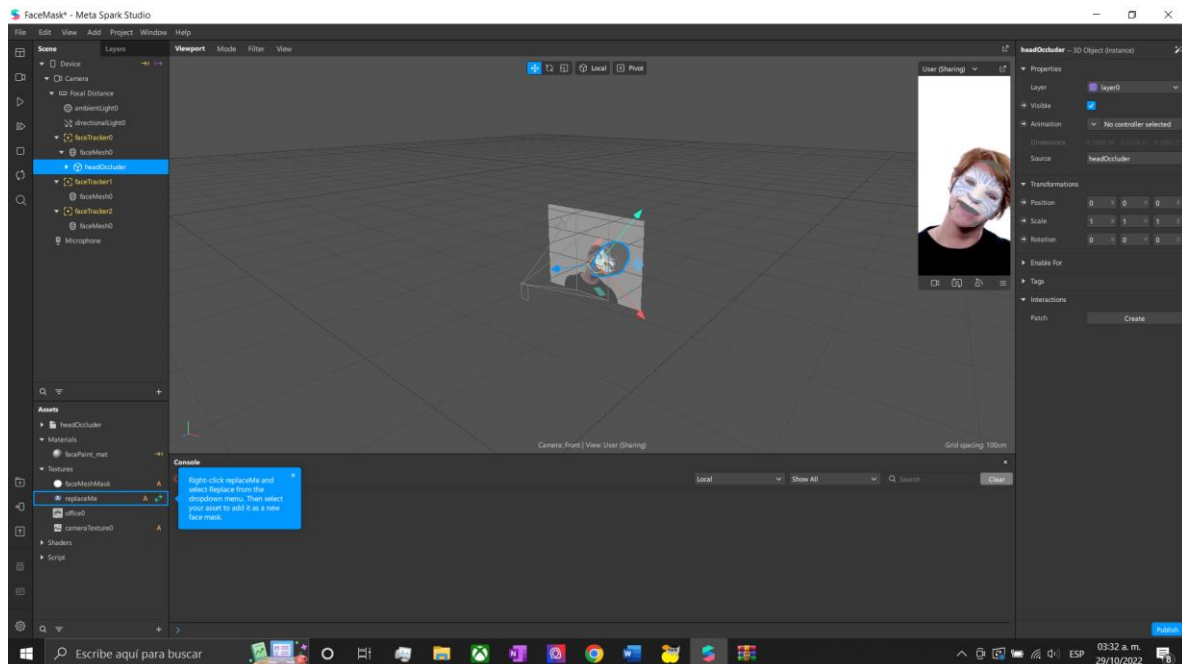
- Se selecciona al propietario
- Se selecciona el editor
- Se elige una categoría a la que pertenece el filtro
- Y palabras clave, esta es opcional por lo que se puede omitir
- Se le da en guardar en la parte superior derecha
- De esta forma se habilita la opción para grabar el video



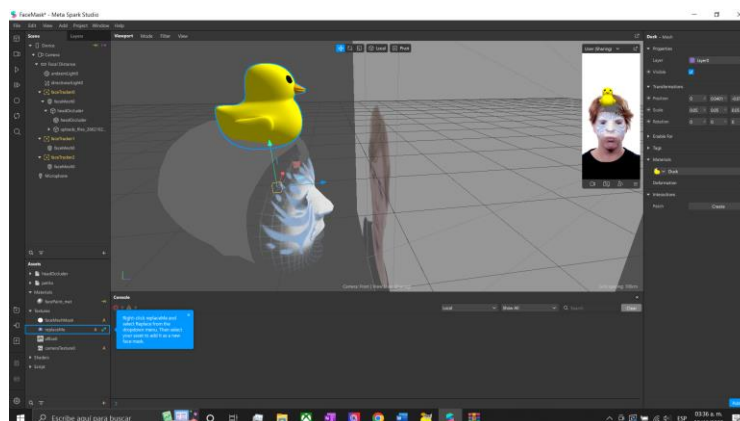
- Se da click en abrir en la aplicación, abre una nueva ventana la cual da diferentes opciones para enviar a Facebook o Instagram el filtro y grabar el video. Yo elegi instragram y por medio de una notificación me permitió probar y grabar el filtro.
- Ya grabado debe cumplir con las restricciones que se especifican y se da click en donde dice elegir archivo, y se sube.
- Después se selecciona un icono, el cual puede ser una imagen tomada desde el video o bien podemos subir nuestra propia imagen referente.







Para el caso del segundo filtro con un objeto 3D se eligió la misma plantilla de FaceMask , solo que en este caso en la sección de Scene podemos ver que hay tres elementos llamados faceTracker por default. Del archivo de recursos de referencia para caras, en la carpeta de Mesh elegimos el archivo llamado faceMesh. Y se agrego como hijo del primer faceTracker.



Posteriormente busque un modelo 3D en CGTrader, vi que ya incluida las texturas y lo descargue. Como no requirió cambios simplemente lo importe a los assets de Spark, de forma que sus texturas también se agregaron solas, después al agregarlo a la Scene se anclaron como hijo del faceMesh, finalmente se cómodo de tal forma que no se vean lo cortes con la cabeza.




Finalmente al igual que con el primer filtro se importo el archivo para poder subirlo a Spark Hub, nuevamente intente subirlo desde el Spark AR Studio, pero nuevamente marco el error. De forma que volví a seguir los pasos que expliqué en con el filtro anterior, subiendo el archivo, grabando el video, eligiendo el icono y enviándolo. Después de subir ambos filtros se quedo en proceso de revisión.

[Publicar efecto](#)

















Efectos

[Tus efectos](#) 2 [Colaboraciones](#)


 Las insights de efectos se han movido





Ahora puedes acceder a las insights de efectos individuales seleccionando la acción en la tabla siguiente o visitando la [página de insights](#).

Visibilidad ▼ Estado de revisión ▼ Plataforma ▼ Creación ▼ Última actualización ▼

Nombre ↑↓	Visibilidad	Estado de revisión	Plataforma	Subido por ↑↓	Fecha de creación ↑↓
  Filtro2Duck	No visible	 En revisión	   	 Ana M Nava	29 oct 2022 4:36
  Filtro1	No visible	 En revisión	   	 Ana M Nava	29 oct 2022 4:21

Al otro día por la mañana ingrese a Facebook y me aparecieron dos notificaciones de que los filtros estaban listos para compartirse. De igual forma en Spark Hub el estado cambio y ya estaban visibles




[Publicar efecto](#)

[Inicio](#)
[Efectos](#)
[Insights](#)
[Galería](#)
[Creadores](#)
[Tutoriales](#)
[Anuncios](#)
[Efectos](#)

















Efectos

[Tus efectos](#) 2 [Colaboraciones](#)

 Las insights de efectos se han movido

Ahora puedes acceder a las insights de efectos individuales seleccionando la acción en la tabla siguiente o visitando la [página de insights](#).

Visibilidad ▼ Estado de revisión ▼ Plataforma ▼ Creación ▼ Última actualización ▼

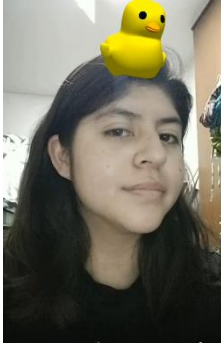
Nombre ↑↓	Visibilidad	Estado de revisión	Plataforma	Subido por ↑↓	Fecha de creación ↑↓
  Filtro2Duck	Visible	 Aceptado	   	 Ana M Nava	29 oct 2022 4:36
  Filtro1	Visible	 Aceptado	   	 Ana M Nava	29 oct 2022 4:21



Filtro 2D

Enlace: <https://www.instagram.com/ar/564453009016539/>

Video: <https://youtu.be/m04SqXlhORM>



Filtro 3D

Enlace: <https://www.instagram.com/ar/915811566070883/>

Video: <https://youtu.be/PFrO4pYINvw>