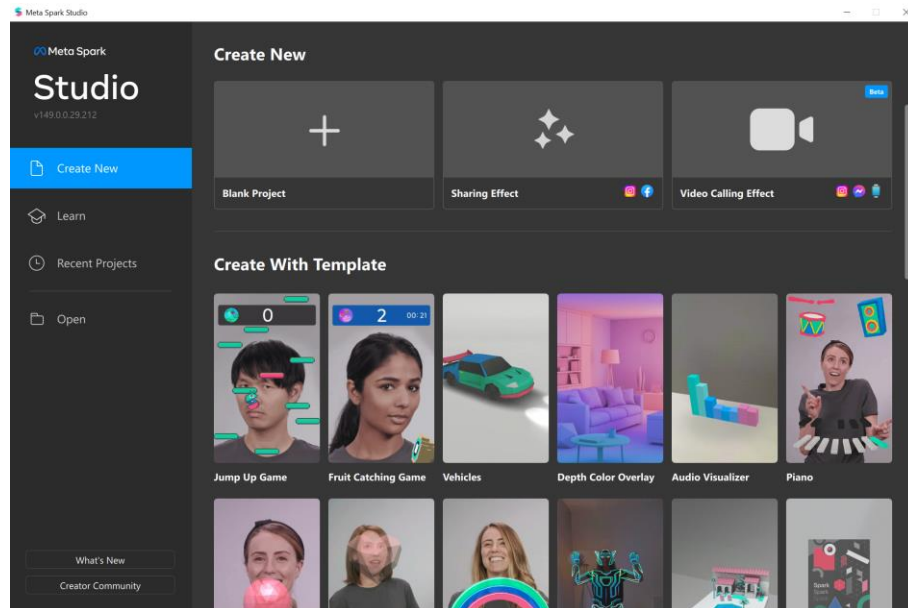


Reporte

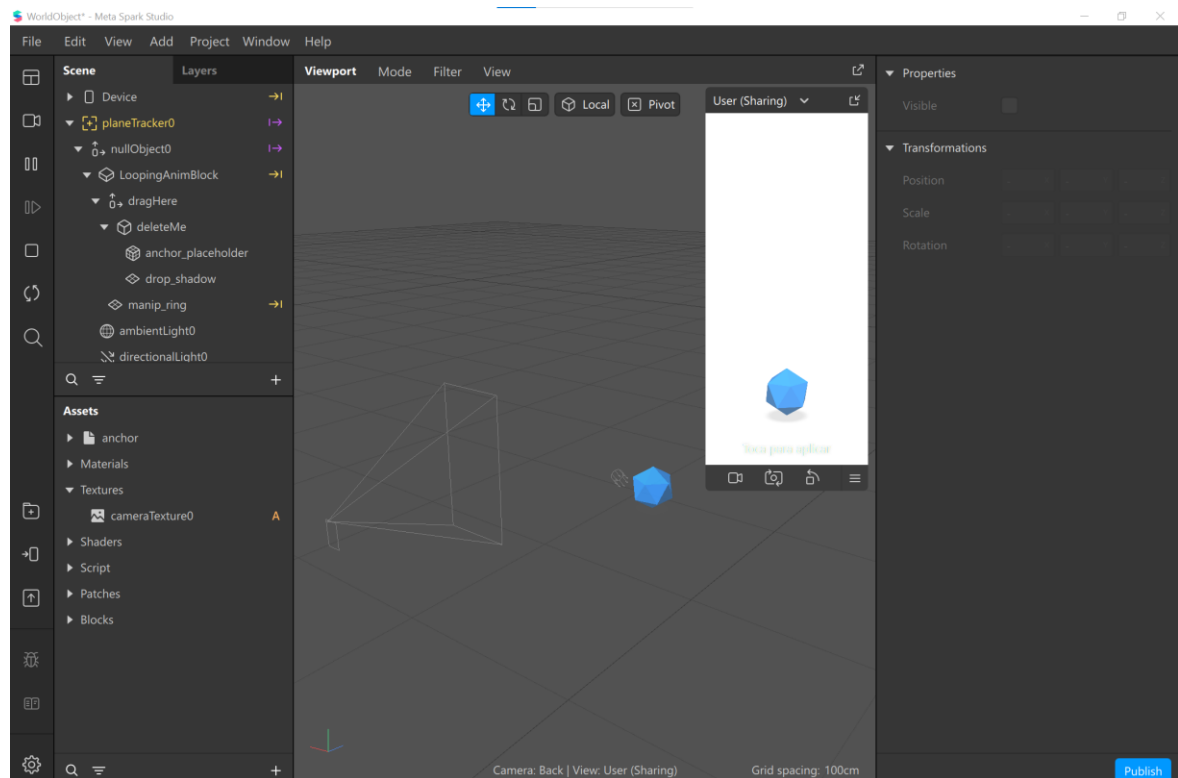
Vamos a crear un filtro con Spark.

Por lo que abrimos Spark



Aquí encontramos que podemos crear un proyecto en blanco, un efecto para compartir (filtro) o un efecto para video llamada. También hay plantillas para modificar y no crear filtros desde ceros.

En nuestro caso vamos a elegir la plantilla “World Object”.



Aquí podemos apreciar varias secciones:

Barra de herramientas: Opciones típicas de aplicaciones donde están las opciones de guardar proyecto, crear nuevo, configuración, vista, etc.

Scene: Nos muestra el orden jerárquico de nuestro proyecto.

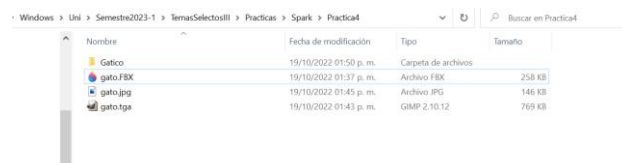
Assets: Todos los elementos que contiene nuestro proyecto.

User sharing: Tenemos una simulación en vivo de nuestro proyecto.

Test on device: Nos permite probar nuestro filtro desde la app en nuestro celular.

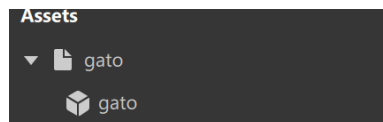
Publish: Nos permite exportar o publicar nuestro proyecto.

Para nuestra practica vamos a buscar y descargar un modelo 3D para ponerlo en nuestro proyecto, el formato a buscar es FBX.

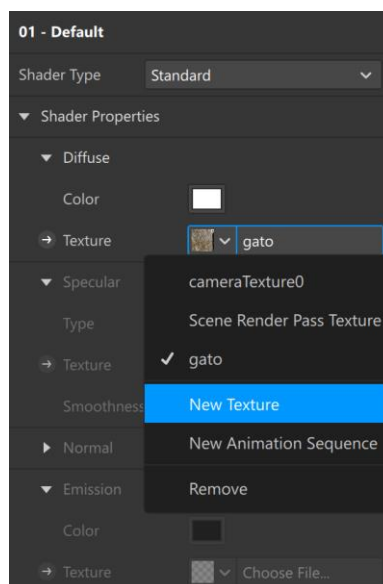


En este caso las texturas estaban en .tga pero Spark no acepta este formato por lo que las pasamos a .jpg .

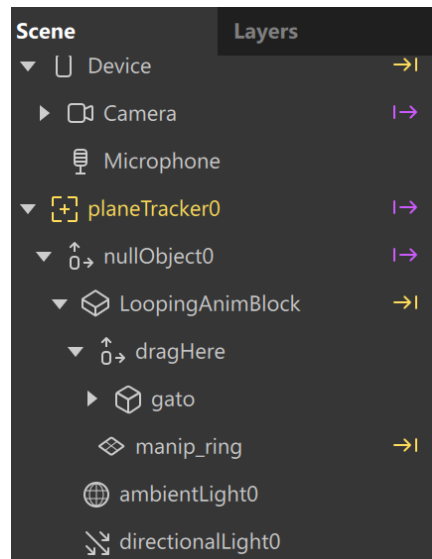
Una vez hecho esto arrastramos a la sección nuestro modelo desde el explorador de archivos.



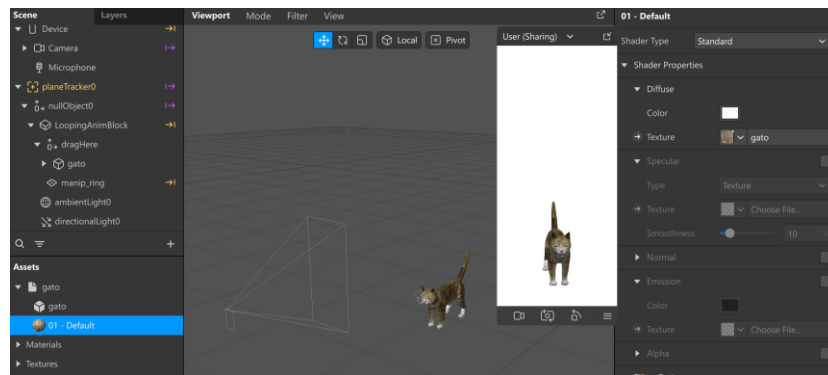
Al darle click nos mostrara sus propiedades, buscamos el material que tiene y le agregamos las texturas correspondientes.



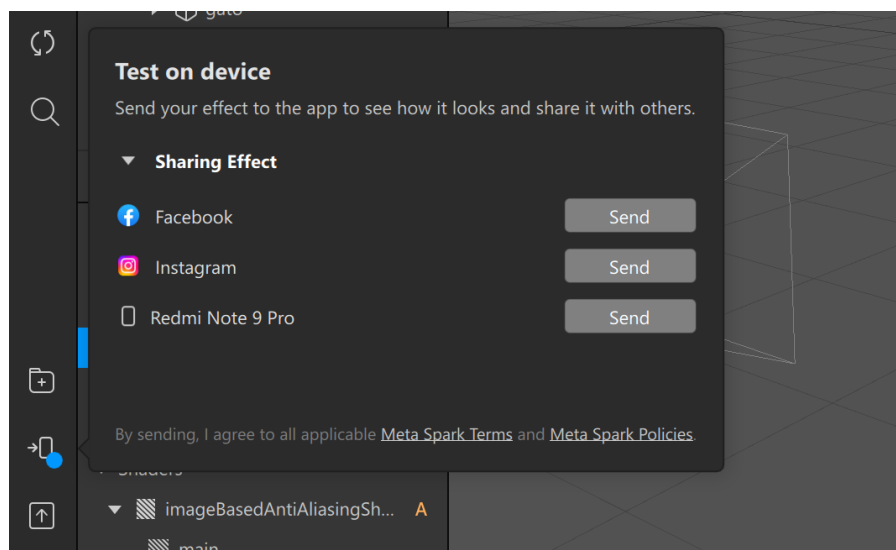
Ya con esto eliminamos de la escena el objeto que trae por defecto el proyecto y arrastramos el nuestro a la sección “dragHere” de la escena.



Con esto ya podemos visualizar nuestro modelo en el entorno de trabajo y la simulación en vivo.



Conectamos nuestro teléfono al pc y desde la sección “Test on device” mandamos nuestro filtro a la app para probarla.



Y si todo va bien, podemos visualizar nuestro filtro.

