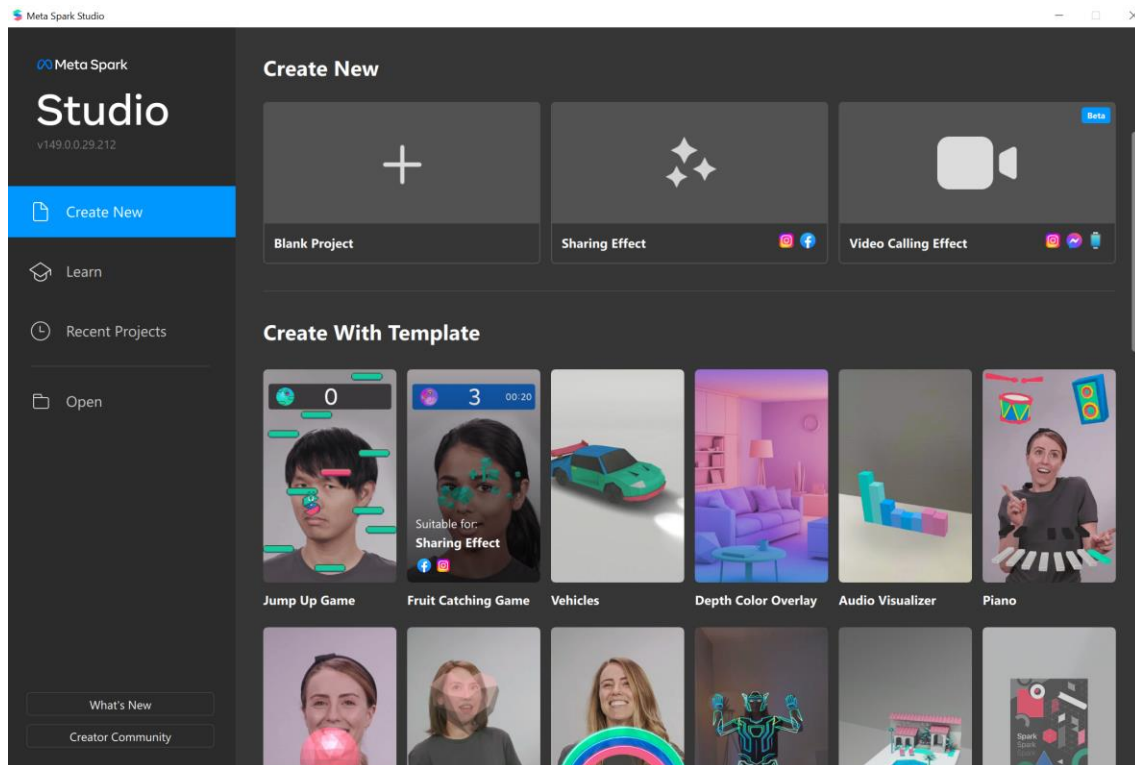


## Reporte

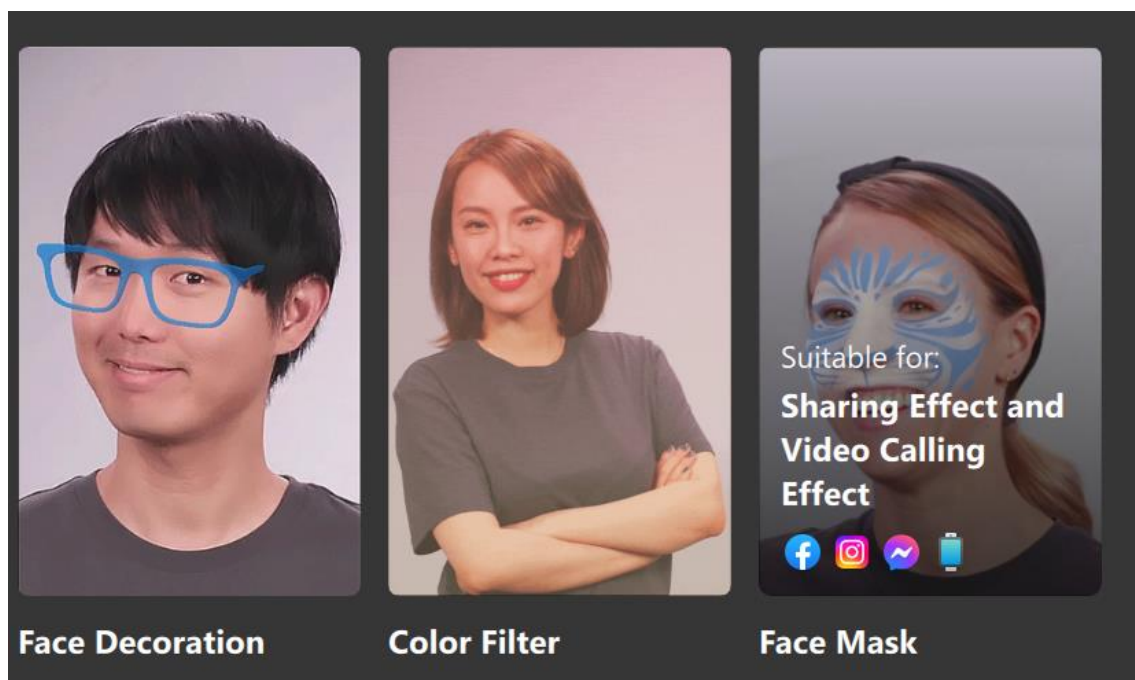
### Filtro de Cara

Para empezar en este practica vamos a realizar un filtro para Facebook e Instagram.

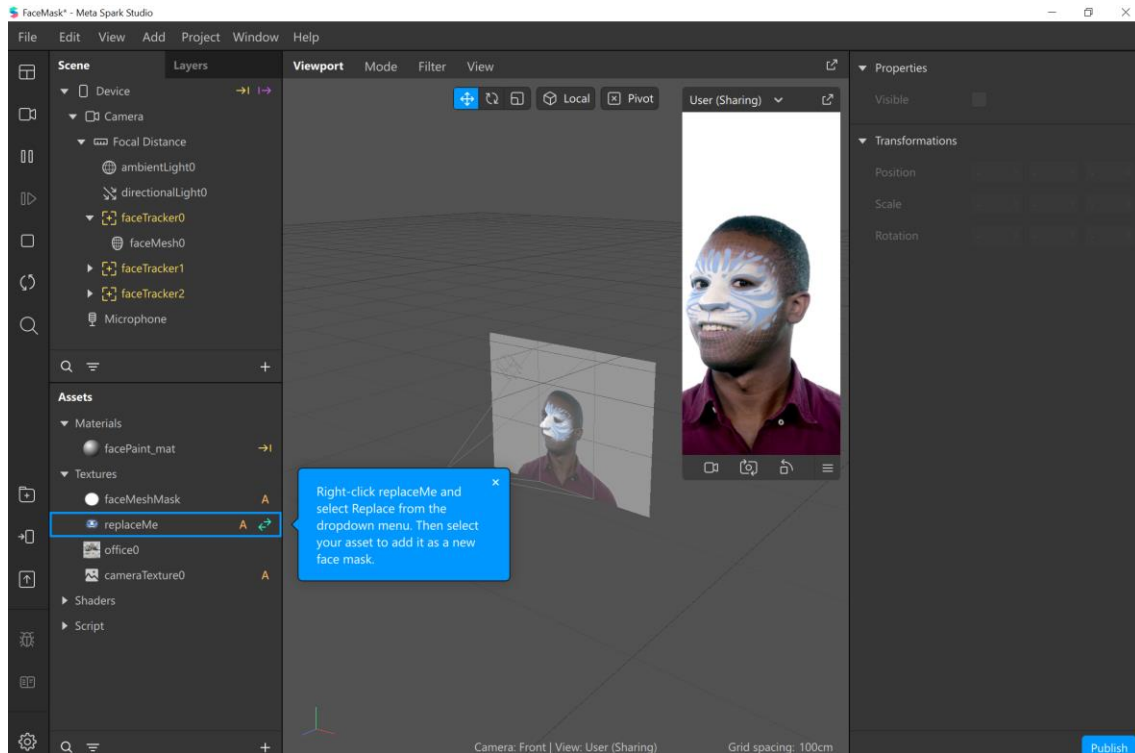
Abrimos Spark AR.



Y seleccionamos la plantilla de FaceMask



Entonces se nos abre un proyecto así.



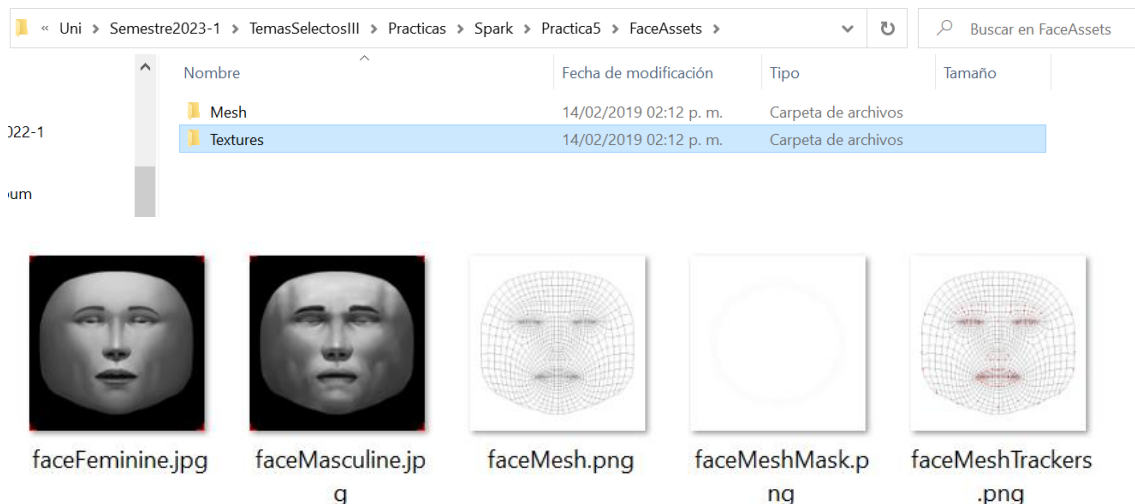
De aquí vemos que el proyecto tiene ya los elementos necesarios para hacer un filtro en la cara, ya sea una máscara, poner imágenes o un objeto.

Podemos visualizar que tienen diferentes “faceTracker” que siguen la cara para poder poner elementos sobre ella y con los movimientos estos se muevan.

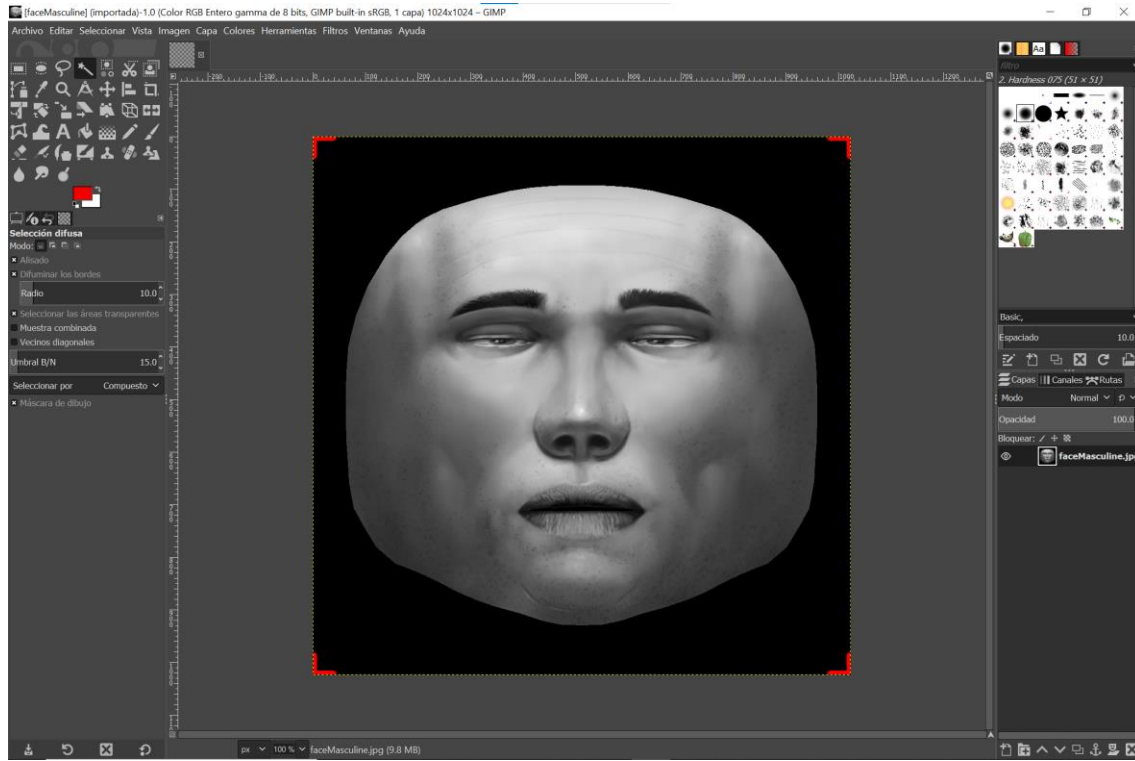
Lo segundo mas importante es la Textura llamada “replaceMe” ya que esa textura es la que se pone sobre la cara y tiene el seguimiento del rostro, y en este primer ejemplo vamos a trabajar.

Como mencionamos vamos hacer una nueva textura para poner sobre la imagen por lo que necesitaremos una guía y un programa de edición para hacerlo, así que nos vamos a la siguiente liga: <https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/downloads/>

Ahí descargaremos los “Recursos de referencia para caras”.



Como podemos apreciar tenemos varias imágenes y modelos 3D de referencia para crear nuestras máscaras, en nuestro caso ocuparemos las de la carpeta "Textures" y ocuparemos cualquier imagen, ya sea la cara completa o solo la malla, en nuestro caso utilizamos la cara masculina ya que GIMP (Software de edición que ocupamos) no pudimos abrir de manera adecuada la de mallas.

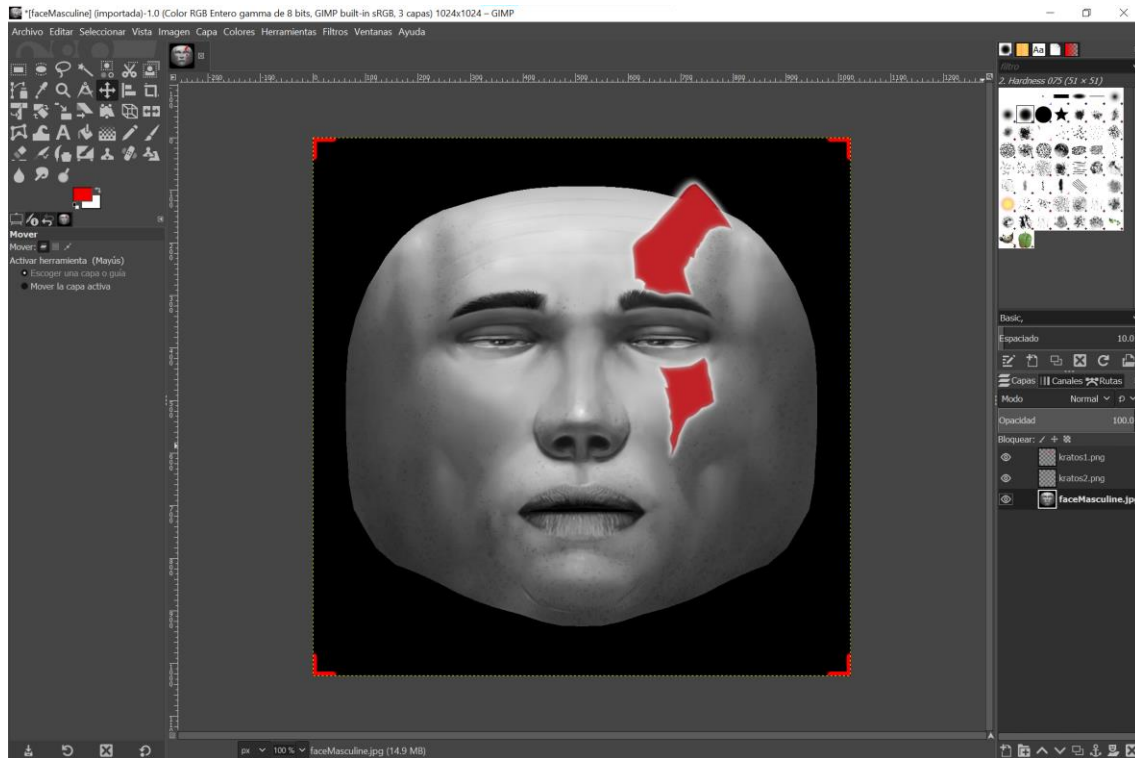


Entonces debemos definir que vamos hacer, en mi caso voy hacer un filtro que te pondrá el tatuaje de Kratos, por lo que debo buscar la imagen del tatuaje.



Con GIMP le quite el fondo y divide en dos imágenes el tatuaje para manipularlos.

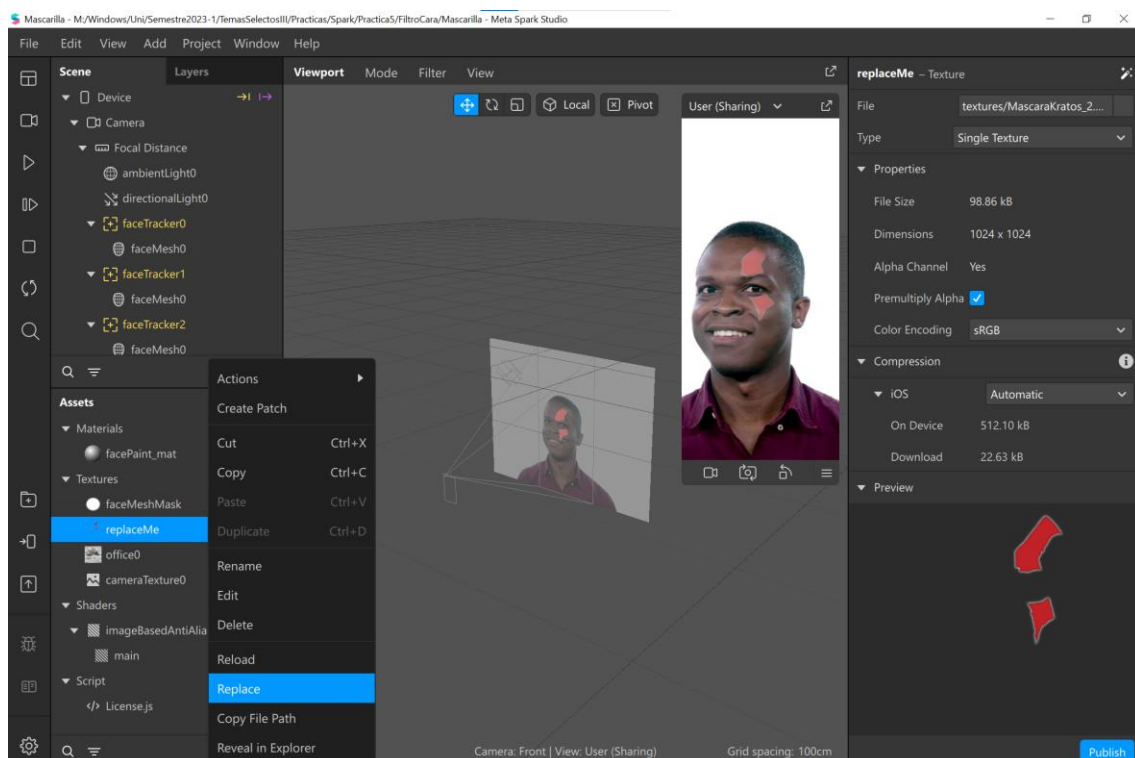
Posteriormente con GIMP y ocupando la imagen de referencia adapte el tatuaje a la cara.



Ya obtenido el resultado deseado, exportamos la imagen con la cara de referencia oculta para que solo se exporte el tatuaje.

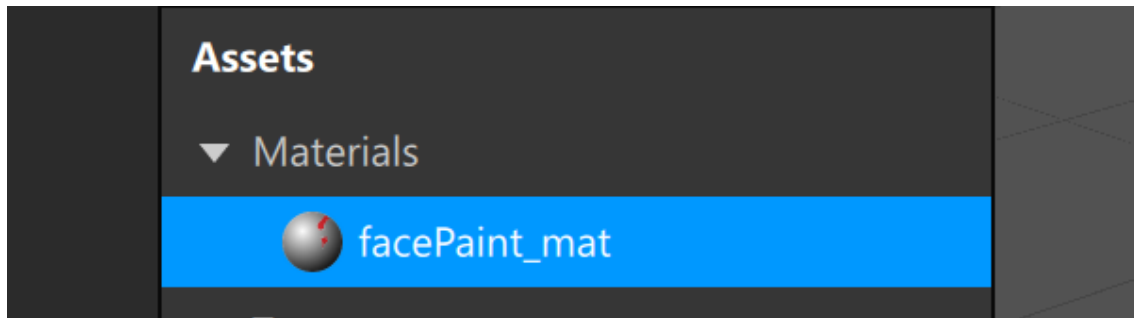
Entonces nos volvemos a Spark AR.

Y en el objeto de “replaceMe” damos click derecho, seleccionamos replace y seleccionamos nuestra mascara del tatuaje que creamos.

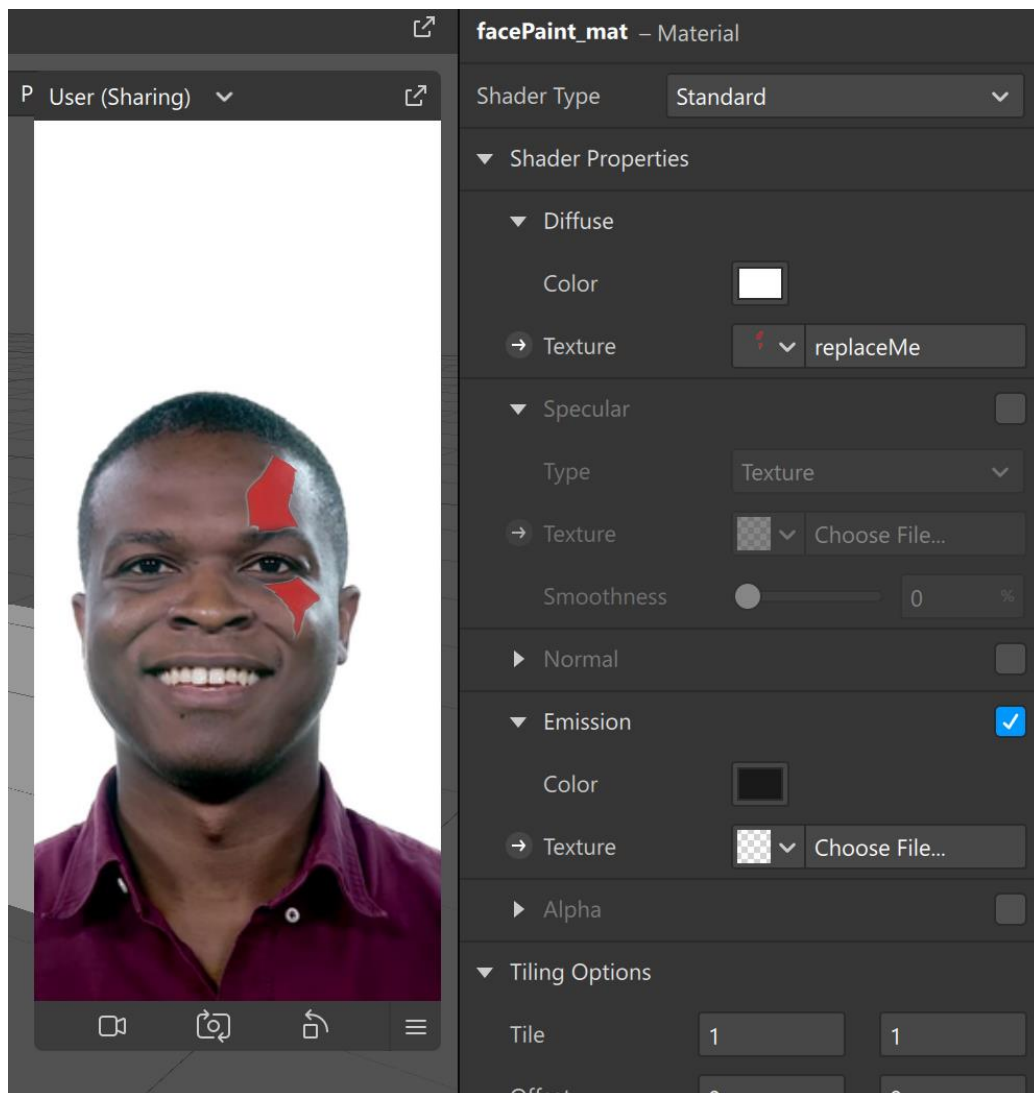


Con eso ya tendríamos en la simulación en vivo nuestra mascara, ya si la queremos probar la pasamos a nuestro celular con la opción “Test on device”.

Si queremos que el color se apegue lo mas posible a nuestro diseño original, en la sección de “Materials” seleccionamos “facePaint”.



Seleccionamos la opción “Standard” en “Shader Type” y en “Texture” seleccionamos nuestra mascara que tendrá el nombre de “replaceMe”.

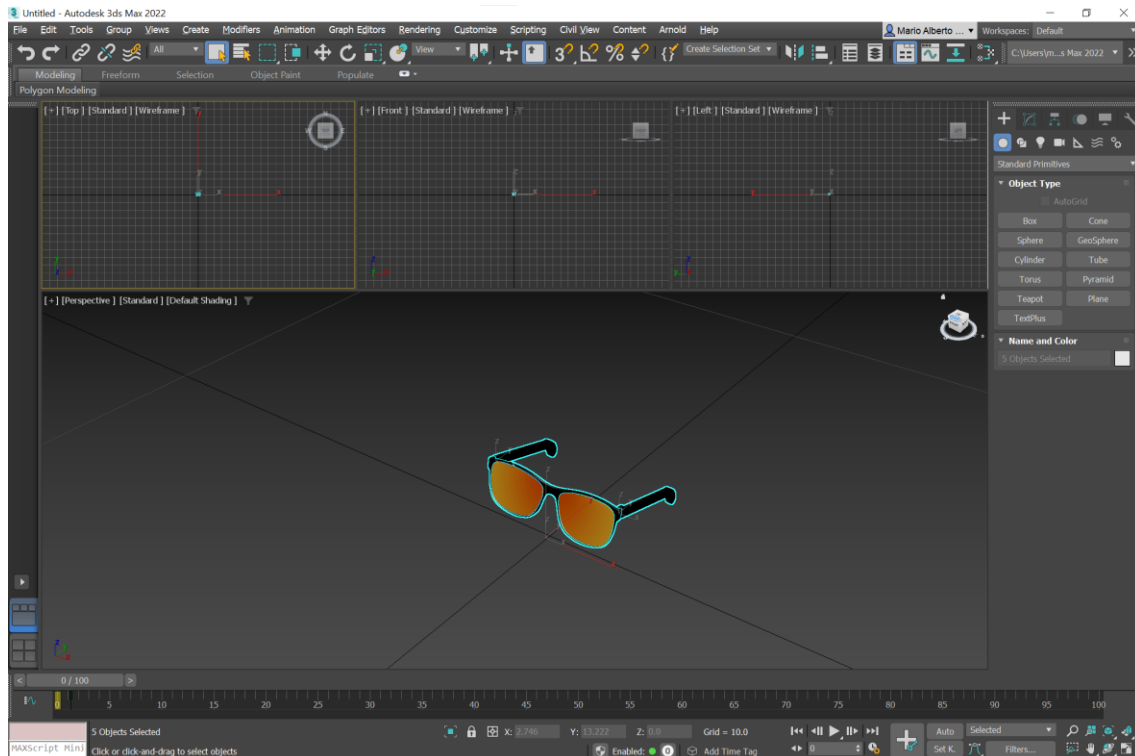


Y con eso tenemos un color que teníamos originalmente en GIMP.

Si todo está bien, nuestro filtro estaría listo y lo pasaríamos a publicar (cosa que explicaremos al final del documento).

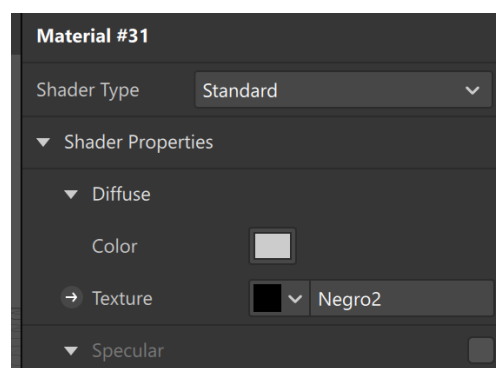
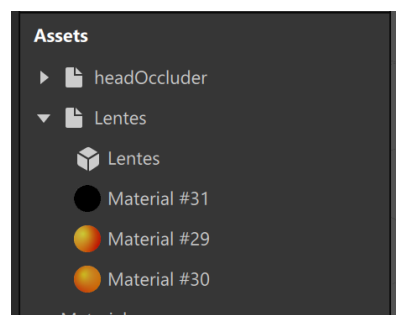
## Filtro Objeto

Para este filtro necesitaremos un modelo en 3D y nosotros elegimos hacer el típico filtro que te pone lentes, así que creamos nuestro modelo con 3ds Max.



Exportamos nuestros lentes al formato FBX y nos pasamos a Spark AR.

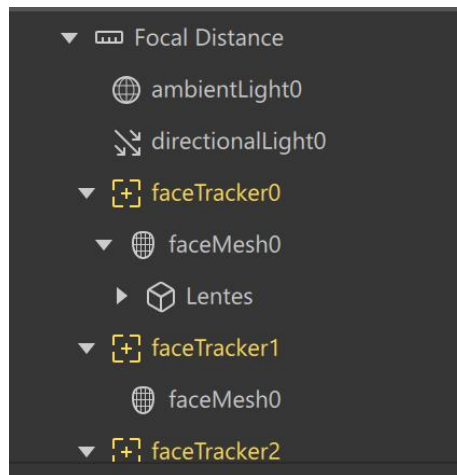
En “Assets” importamos nuestro modelo y agregamos sus texturas correspondientes.



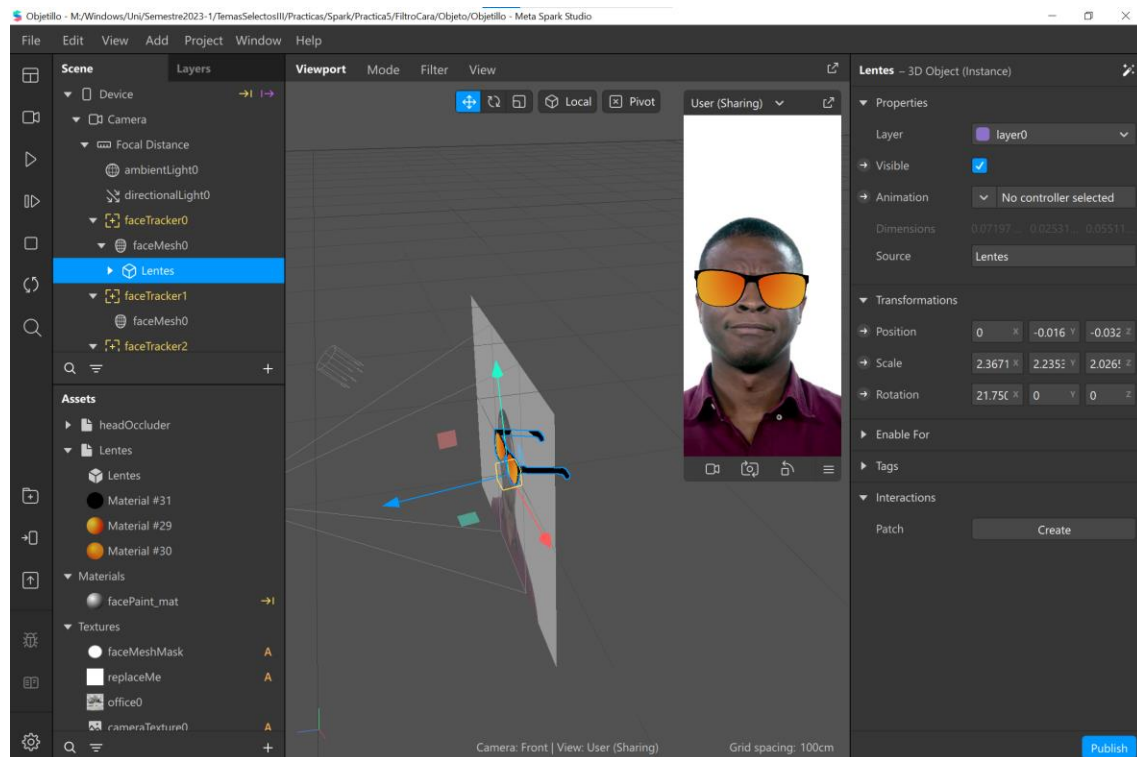


Es importante recordar seleccionar "Standard" y la textura.

Luego arrastramos nuestro modelo hacia algún "faceTracker", en nuestro caso ocupamos el primero.

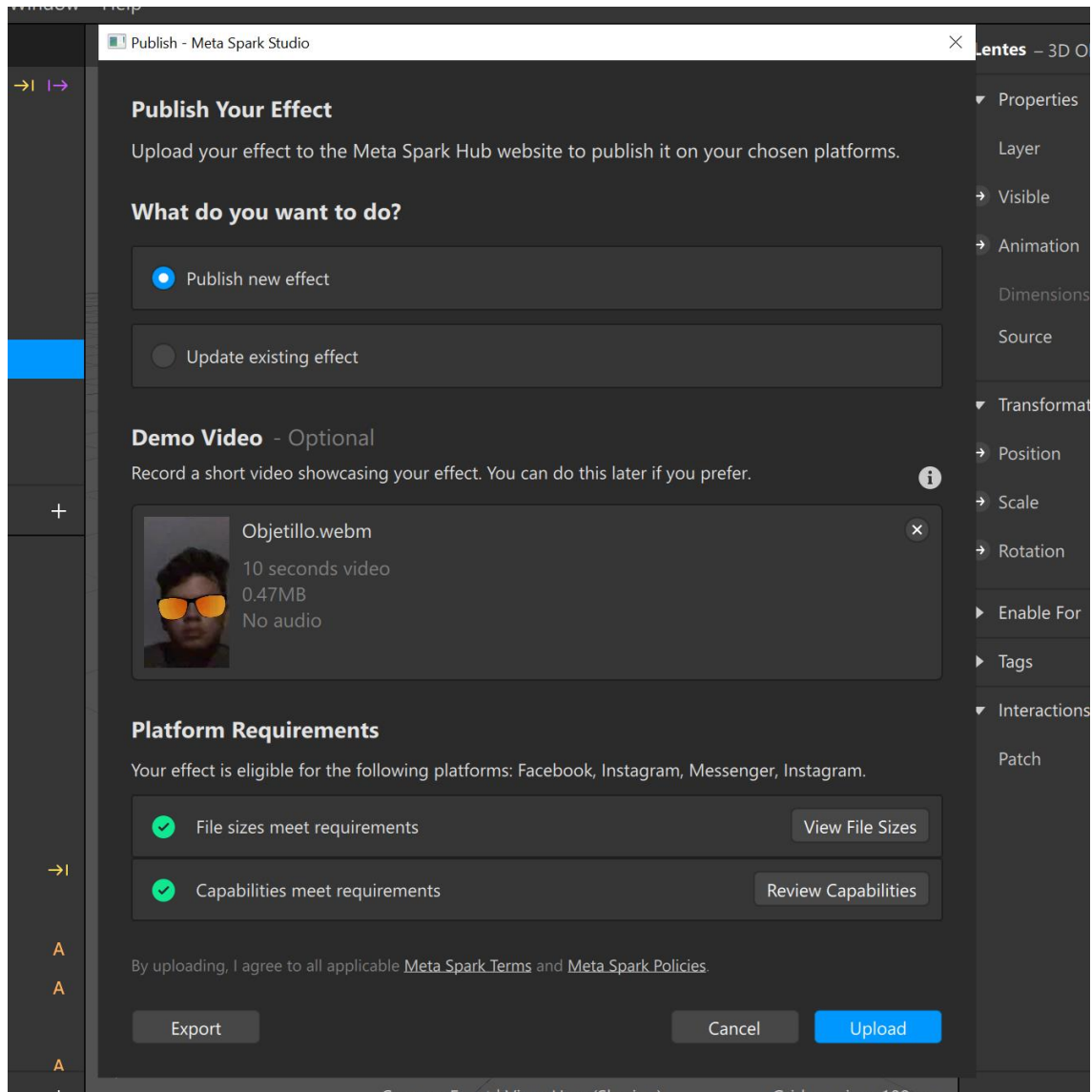


Con eso nuestro modelo se vuelve hijo de la malla que tiene ese seguidor de rostro, por lo que se moverá junto con la cara, solo nos quedaría ajustar nuestro modelo a la cara para que el filtro quede de una manera adecuada.

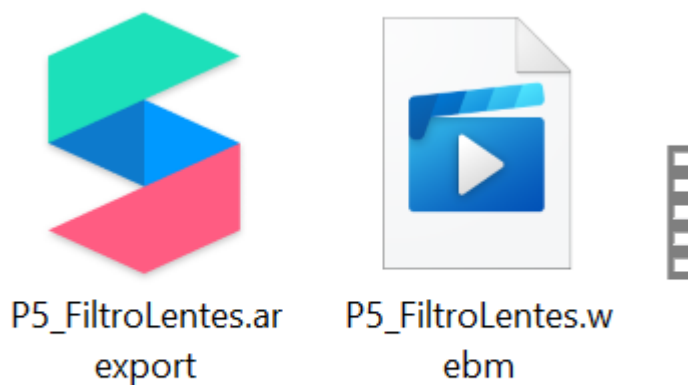


Y con eso ya tendríamos nuestro filtro completo.

Para publicarlos vamos a ocupar la opción de publicar, pero no lo haremos desde ahí, solo exportaremos.



En esta ventana lo único que hicimos fue grabar nuestro video demo y en cuanto este listo le damos a exportar y guardamos.

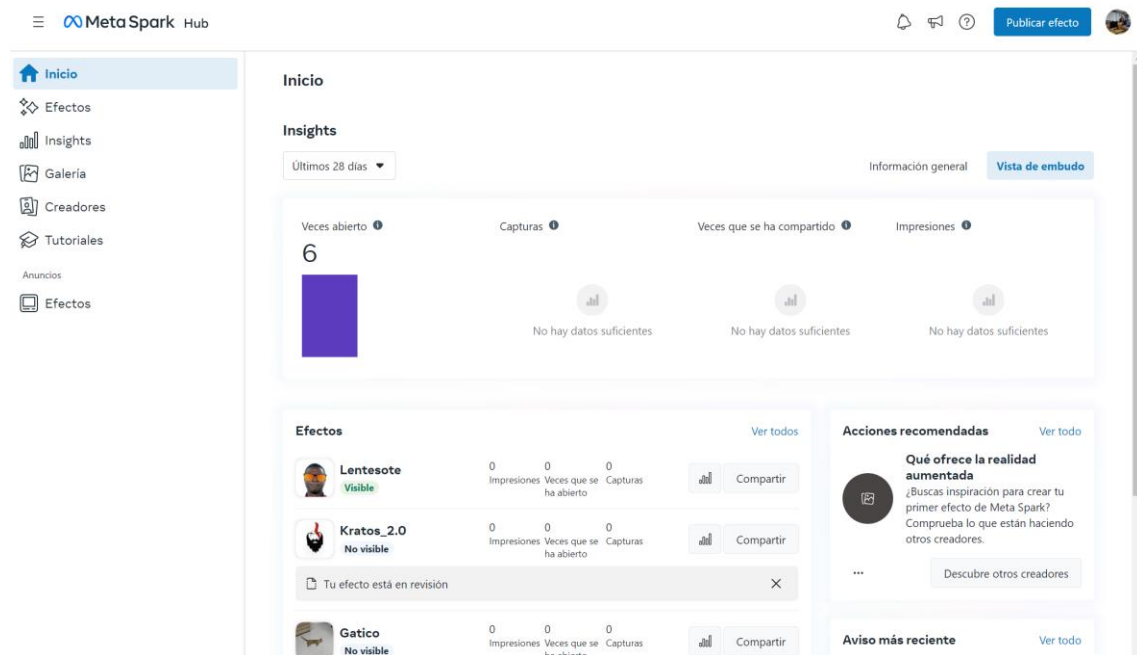


Con eso obtenemos el archivo comprimido y el video demo.

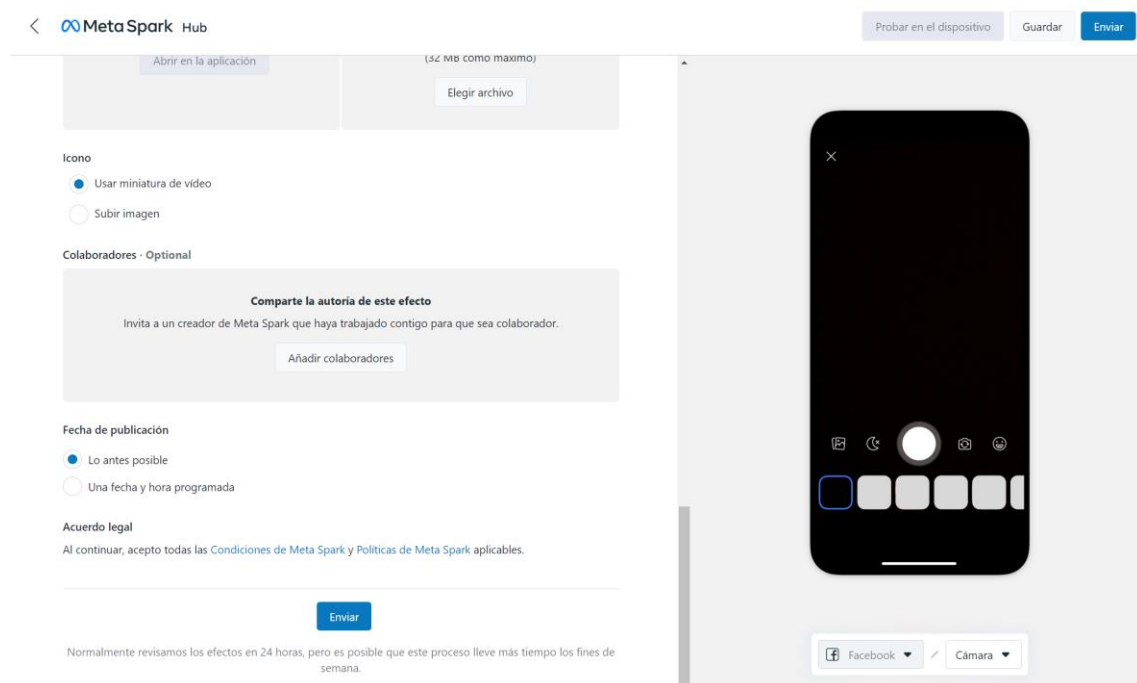


Nos dirigimos a Spark AR Hub: <https://www.facebook.com/sparkarhub/dashboard/>

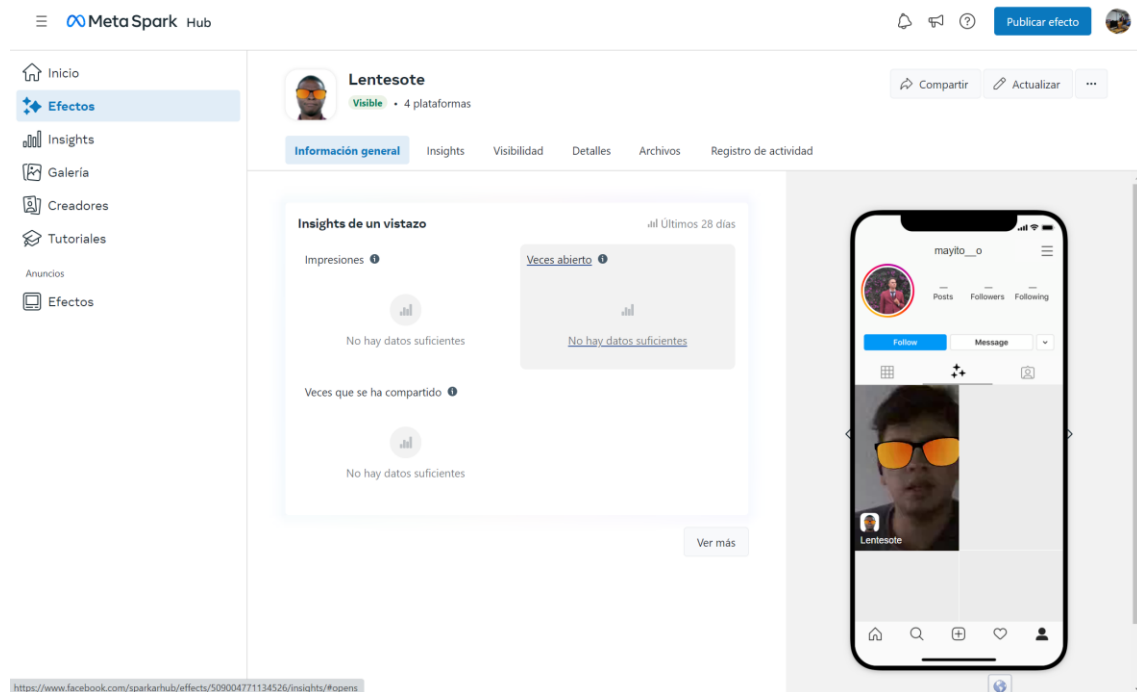
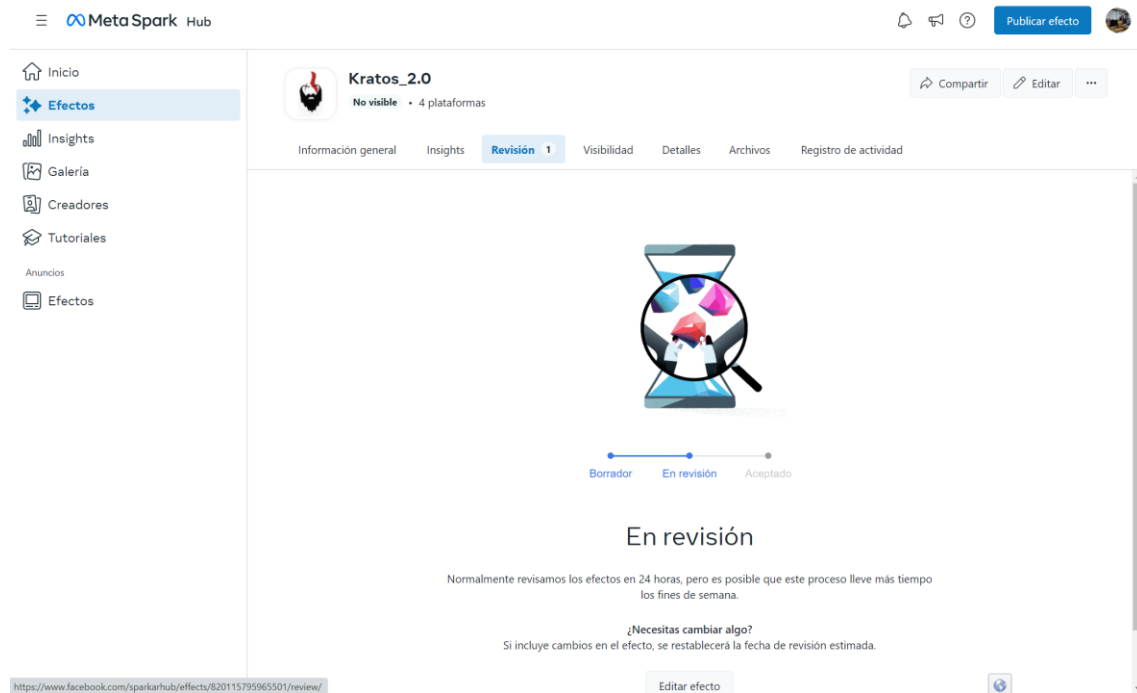
Nos dirigimos a la opción de “Publicar Efecto”.



Llenamos los campos correspondientes y subimos nuestro archivo comprimido y el video demo para darle enviar.



Si todo va bien tendremos nuestro efecto en revisión y si todo va bien después de un par de horas se publicará y se podrá usar en Facebook e Instagram.



Y con esto concluimos nuestra práctica, creando dos filtros y publicándolos.