

## Filtro de redes sociales

Para crear filtro de máscara 2D:

- Se utiliza la imagen faceMeshTracker como referencia para posicionar la imagen 2D. Hay que tenerlo bien centrado en los ojos, en la boca y si va a ser una máscara de rostro completo también debe encajar en el contorno de la imagen del rostro.
- Una vez que se editó se importa esta imagen en SparkAR y en el patch editor se conecta la textura justo como esta conectado el parche de replaceMe.
- Se juegan con parámetros hasta que se esté conforme con el aspecto final del filtro.
- 

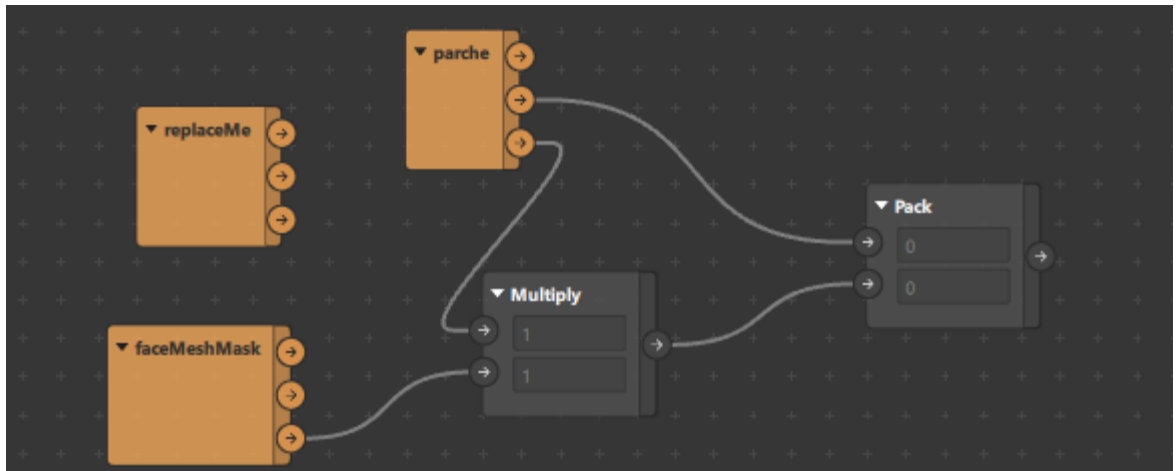


Figura 1. Patch editor del filtro 2D

Para filtro con objeto 3D:

- Se importa el modelo 3D y el headOccluder.
- Al material del headOccluder se cambia el Shader a Flat, el blend mode a Alpha y se baja la opacidad completamente para que deje de verse el modelo de la cabeza.
- El objeto headOccluder se instancia en la escena y se ajusta su tamaño.
- Como hijo de headOccluder se instancia el modelo 3D.
- Se ajusta el tamaño del modelo 3D.

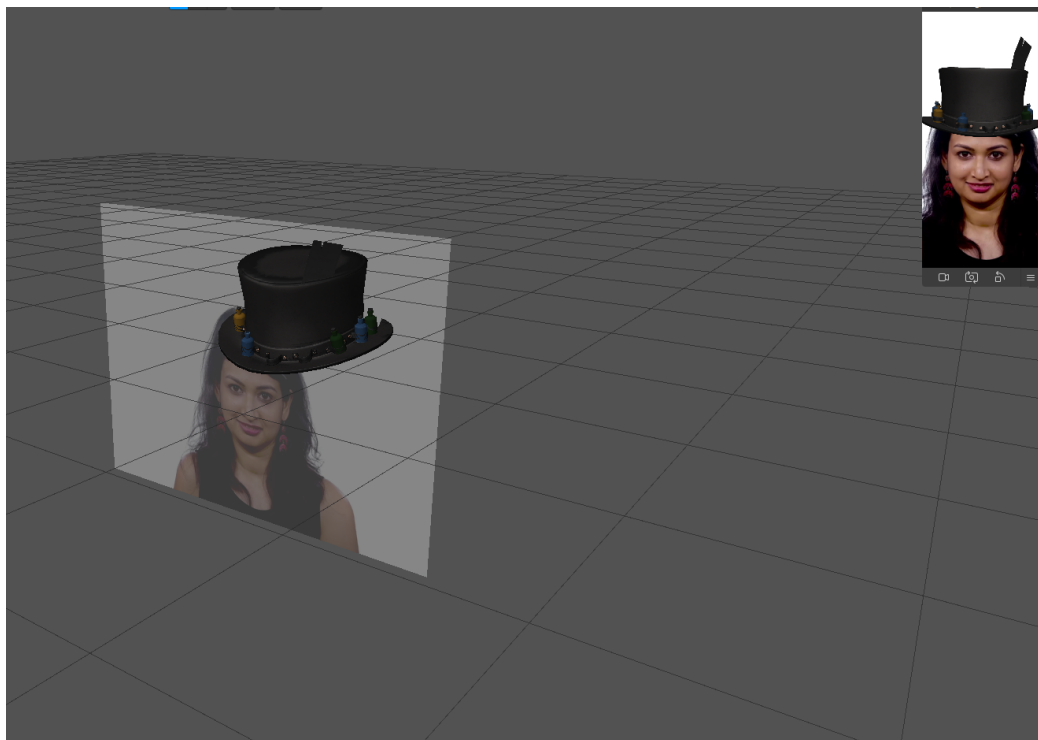


Figura 2. Resultados del filtro 3D.