

Face Flashing Protocol testing

Resumen

- Se experimentó dentro del ambiente de la oficina y en la azotea del edificio.
- El color utilizado en el proceso de *flashing* ha sido azul (■).
- Se debe tener en cuenta los siguientes requisitos:
 - Encajar el rostro en todo el campo de visión de la cámara, esto es aproximadamente a una distancia de 20 cm.
 - Cambiar el brillo de la pantalla al máximo valor posible.
 - Mantenerse lo más quieto posible durante la toma de fotos (4 segundos aproximadamente).
- Dentro del ambiente de oficina, se puede capturar el reflejo del *flashing*; sin embargo, en un ambiente abierto como la azotea, no.

Init (código interno para el notebook)

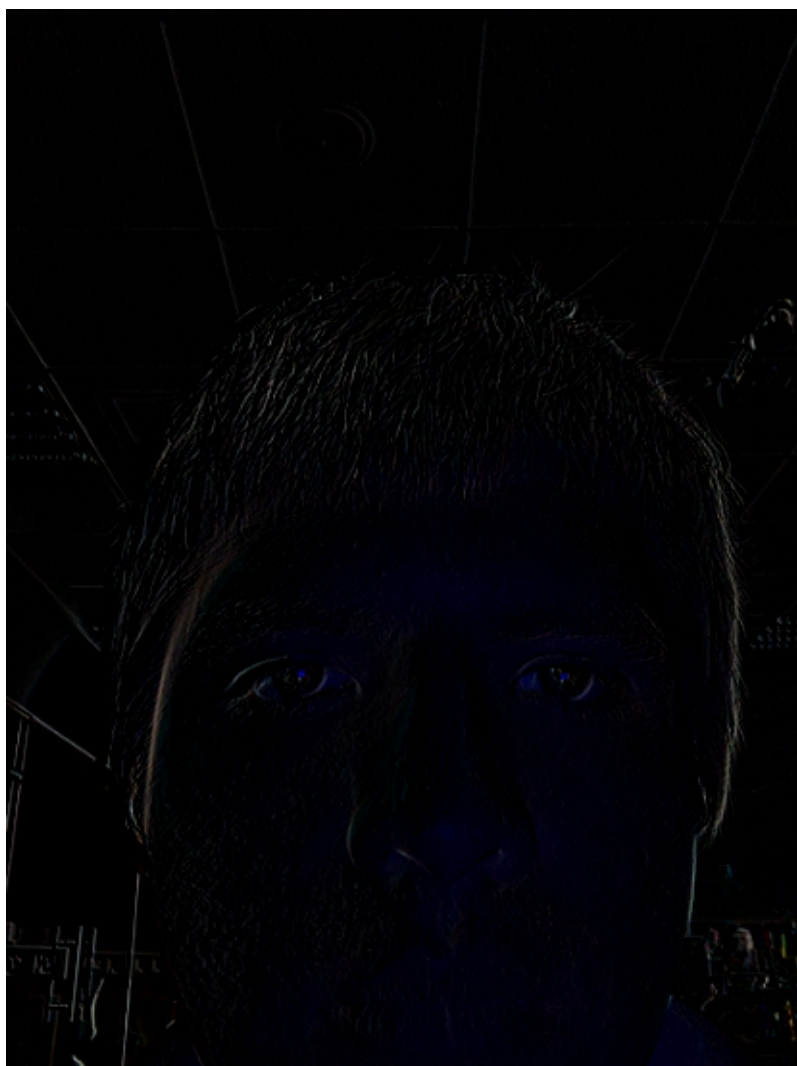
Imágenes

■ Dentro de la oficina

Papel fotografía



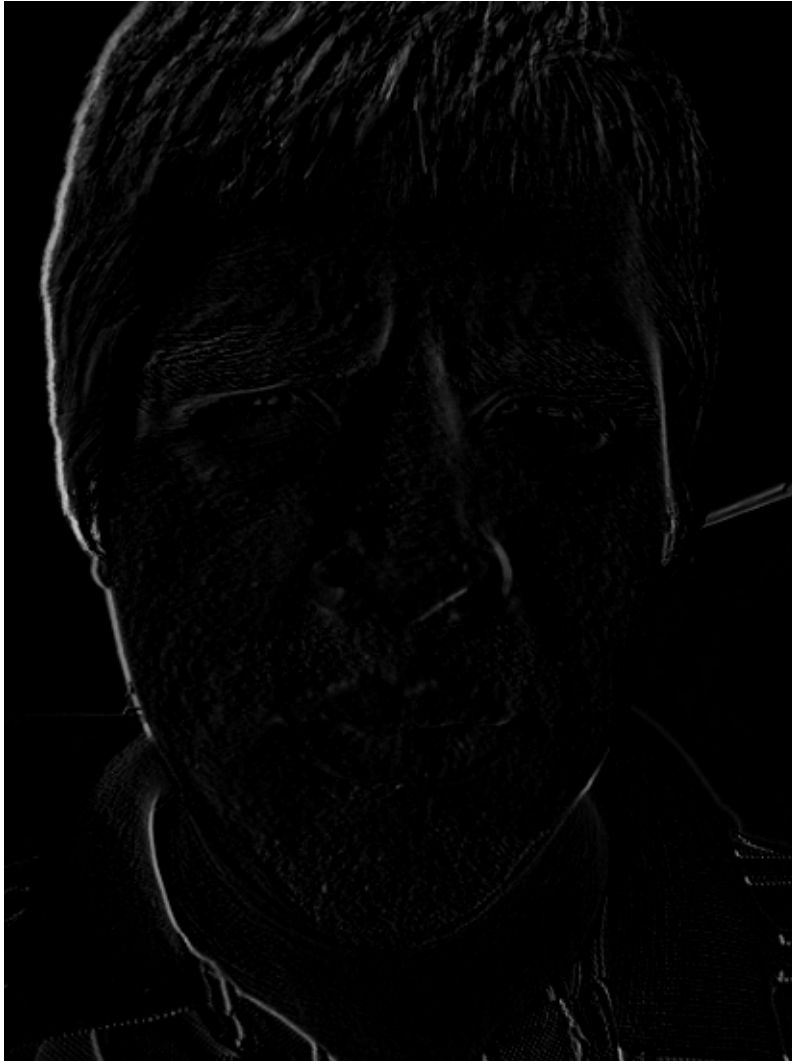
Persona real



■ Azotea

Persona real

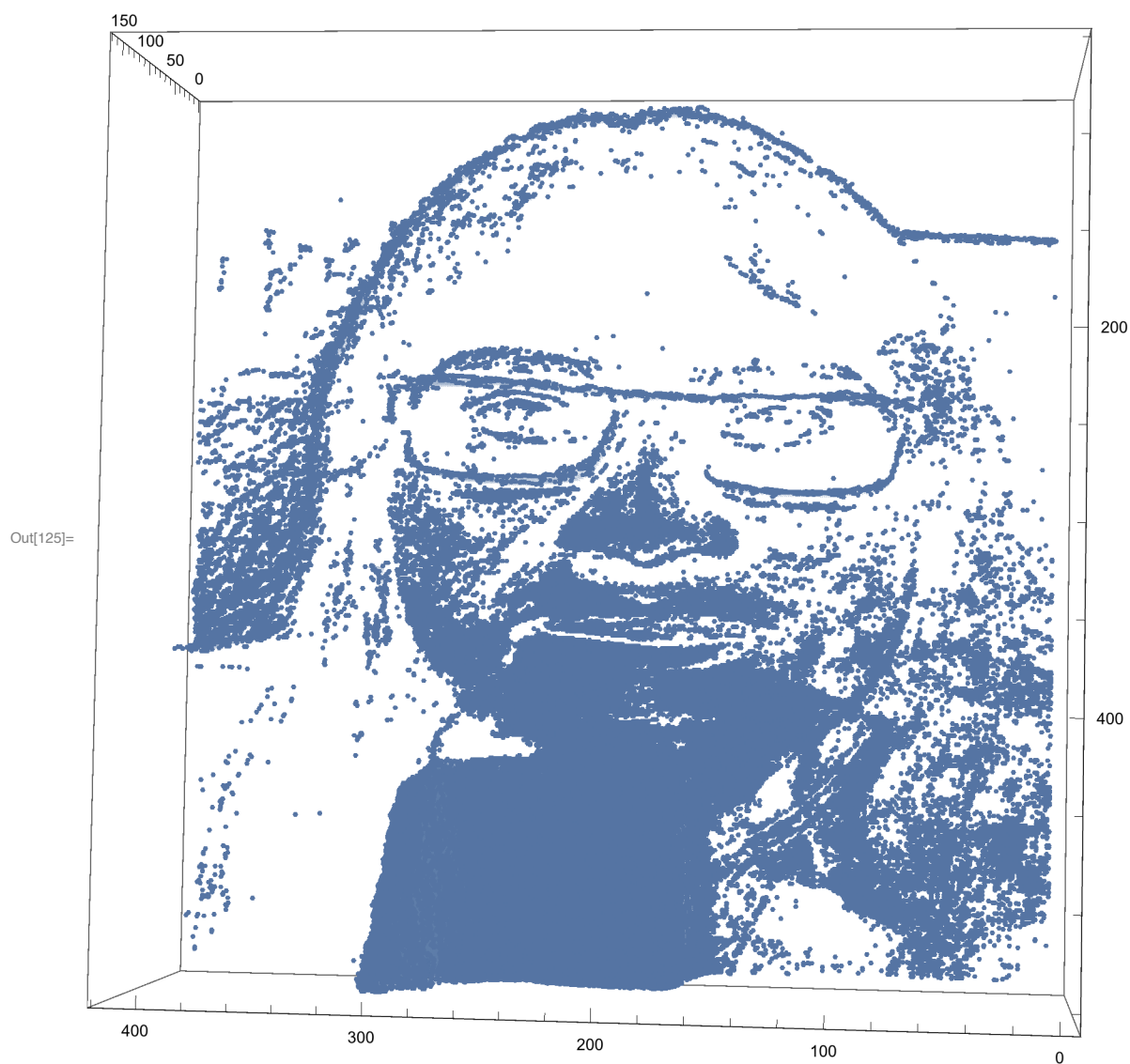
Las líneas blancas son debido a un ligero descuadre. Al final, no afectan a la información dentro del rostro, del cual se puede ver que no se logra capturar la información del *flashing* azul.



Revisión de los datos

■ Dentro de la oficina

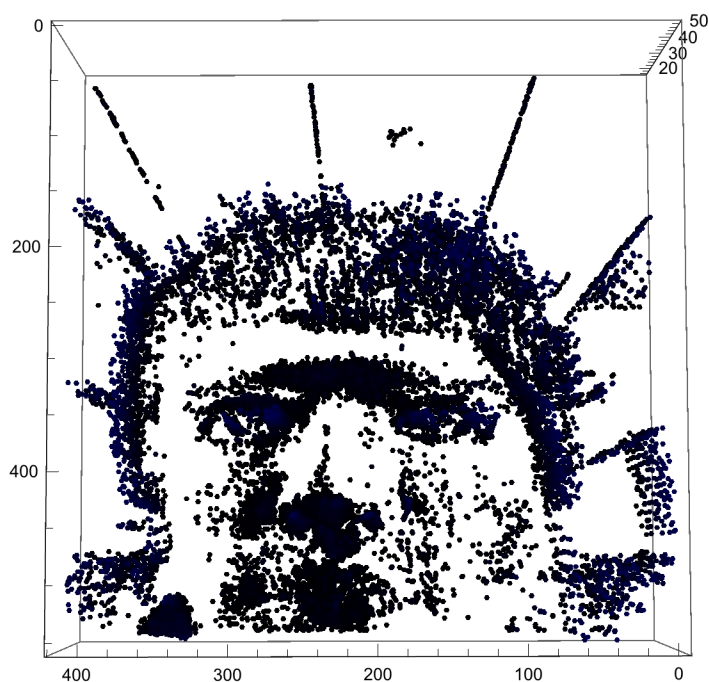
Papel fotografía



En este caso no se nota asimetría debido a que el papel es plano.

Persona real

Out[126]=



En este caso se nota la asimetría originada por el rostro, a la altura de los ojos, parte inferior de la nariz y labios.

■ Azotea

Persona real

Out[163]=



Debido a la alta iluminación, a pesar que ha estado nublado, no se puede capturar el reflejo del

flashing emitido por el celular.