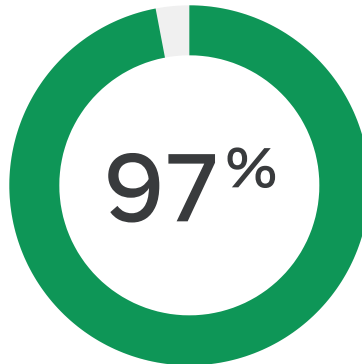




Completado: 6 de mayo - 12:52 p. m.

Joel Torres Arias



## Resultados de la evaluacion

Tu prueba de practica ya esta completa. Revisa los resultados para saber mejor en qué temas necesitas profundizar tus estudios.

Puntos totales: 29/30    Respuestas correctas: 29/30

[Ver detalles de la respuesta](#)

Cerca

# Detalles de la respuesta

**Print**

## Resultados de la sección

SPARK1.01 - Aplica los conceptos que se requieren para que la idea se encuentre dentro de los límites de las opciones, políticas y prácticas recomendadas Puntos: 1/1



SPARK1.02 - Identifica los recursos para una implementación específica Puntos: 1/1



SPARK2.01 - Aplica los conceptos que se requieren para usar lógicamente que genere, transmita y reciba señales Puntos: 2/2



SPARK2.02 - Aplicar los conceptos que se requieren para integrar recursos en una escena Puntos: 1/2



SPARK2.03 - Determinar cómo asignar y configurar propiedades de recursos en Spark Puntos: 1/1



SPARK2.04 - Toma las decisiones necesarias para asignar relaciones entre objetos en una escena Puntos: 2/2



SPARK2.05 - Aplica los conceptos que se requieren para configurar las opciones de un proyecto Puntos: 1/1



SPARK3.01 - Determina cómo procesar señales en una escena mediante scripts o parches Puntos: 3/3



SPARK3.02 - Aplica los conceptos que se requieren para implementar los comentarios de los usuarios en un efecto Puntos: 1/1



SPARK3.03 - Determina cómo probar y depurar lógica Puntos: 2/2



SPARK3.04 - Propón cómo modificar una escena de forma dinámica Puntos: 2/2



SPARK3.05 - Alinea instrucciones con una experiencia específica Puntos: 1/1



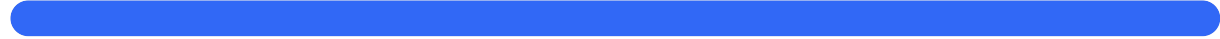
SPARK4.01 - Sugiere métodos para optimizar recursos Puntos: 2/2



SPARK4.02 - Sugiere métodos para optimizar lógica Puntos: 2/2



SPARK4.03 - Sugiere métodos para optimizar dispositivos Puntos: 1/1



SPARK5.01 - Asegúrese de cumplir con las políticas de Meta Spark y Meta durante el proceso de publicación Puntos: 1/1



SPARK5.02 - Ten presente las variables de tiempo del ciclo de revisión durante el proceso de publicación Puntos: 1/1



SPARK5.03 - Demuestra la capacidad de completar el formulario de publicación y enviar recursos de publicación Puntos: 1/1



SPARK5.04 - Identifica cómo subir y exportar efectos Puntos: 1/1



SPARK5.05 - Toma decisiones de revisión de publicaciones Puntos: 1/1



SPARK5.06 - Demuestra la capacidad de mantener un efecto Puntos: 1/1



---

## Tus respuestas

Pregunta 1 de 30

+1

Una marca de cuidado del cabello quiere mostrar a sus clientes una variedad de productos de tintura para el cabello. La marca desea un efecto que le permita al usuario probarse los diferentes colores de cabello. El fondo del usuario debe contrastar con el color del pelo.

¿Qué funciones de Meta Spark debería usar el(la) creador(a) de Meta Spark para producir este tipo de efecto? 11509858

- ☒ ☐ Segmentación de personas y segmentación de cabello, con un selector de UI nativa para que el usuario pueda alternar los colores.
- ☐ Segmentación de rostro con un selector de UI nativa para que el usuario alterne los colores.
- ☐ Segmentación de personas y un selector de opciones que se activa mediante el toque en la pantalla, para alternar los colores del fondo.
- ☐ Segmentación de cabello con un selector de UI nativo para que el usuario alterne los colores del fondo.

---

Pregunta 2 de 30

+1 ☒

Una marca de ropa planea mostrar sus nuevos sombreros y necesita un efecto de probador que coloque un sombrero en la cabeza de cada cliente. El producto estará disponible en diferentes colores y patrones. El ajuste en la cabeza del cliente debe ser preciso y el efecto debe ser lo más realista posible.

El(La) creador(a) de Meta Spark quiere colocar un sombrero en la cabeza del usuario y pretende usar el "Native UI Picker" para alternar entre los diferentes colores y patrones del producto.

El(La) creador(a) de Meta Spark necesita lograr un flujo de trabajo ideal.

¿Qué tipo de activos debería solicitarle el(la) creador(a) de Meta Spark a la marca?

11509858

- ☐ Archivos .jpg de las partes superior, trasera y laterales de todos los productos que la marca desea mostrar.
- ☒ Un archivo .fbx del producto y todos los valores hexadecimales de colores y texturas de las variaciones del patrón.
- ☐ Un archivo .png optimizado de todos los productos con todas las variaciones posibles.
- ☐ Un archivo .blend, .mb o .c4d que contenga todos los productos en 3D con diferentes colores y patrones.

---

Pregunta 3 de 30

+1 ☒

Al crear un efecto, un(a) creador(a) de Meta Spark desea cambiar el color de un objeto 3D con un gesto de toque.

El(La) creador(a) de Meta Spark agrega un Screen Tap al gráfico de parches. El(La) creador(a) de Meta Spark ya ha conectado la salida del gesto de Toque.

¿Qué secuencia de parches debería conectar el(la) creador(a) de Meta Spark para lograr este efecto?

11509858

- ☐ Gesto de toque > Screen Tap > Option Switch: Texture
- ☐ Gesto de toque > Screen Tap > IF ELSE: Pulse
- ☒ Gesto de toque > Screen Tap > Counter > Option Picker



## Question 4 of 30

+1

Un(a) creador de Meta Spark está depurando un efecto para ajustar las colisiones entre los objetos de la escena que corresponden al rostro del usuario.

El(La) creador(a) de Meta Spark ya ha organizado la escena con un seguimiento de rostros. Los objetos de la escena han sido posicionados y animados. El(La) creador(a) de Meta Spark también ha agregado a su proyecto la función de toque en la pantalla.

El(La) creador(a) de Meta Spark necesita identificar, a través de la API de uso de scripts de Meta Spark, si hay una colisión entre los objetos tocados de la escena y el rostro del usuario. El(La) creador(a) de Meta Spark necesita saber la ubicación más reciente de los objetos de la escena cuando el usuario toca la pantalla.

¿Qué método de la API de uso de scripts de Meta Spark debe utilizar el(la) creador(a) de Meta Spark? 11509858

`pinLastValue()``signalHistory()``pinLast()``signal()`

## Question 5 of 30

+0 / 1 

Un(a) creador(a) de Meta Spark de Meta Spark planea crear un efecto que usa accesorios como el principal elemento de diseño. El(la) creador(a) importa varios tipos de sombreros a la escena. Uno de los modelos 3D de los sombreros resulta invisible en la parte superior, pero se puede ver desde la parte inferior.

¿Cuál es la causa de este problema? 11509858

- ☐ La opacidad del material del sombrero está establecida en 0 %.
- ☒ Las normales de los polígonos del sombrero están invertidas.
- ☐ El Cull mode del material del sombrero está configurado en Top.
- ☒ El Blend mode del material del sombrero está configurado en Subtract.

The correct answer was "Las normales de los polígonos del sombrero están invertidas."

La respuesta correcta era "Se revierten los valores estándar de los polígonos del sombrero".

Si se revierten los valores estándar del polígono, serán invisibles dentro de Meta Spark. Para solucionar el problema, debe fijar los valores estándar del polígono en un software 3D y volver a importarlos a Meta Spark.

Diseño y concepto

---

## Question 6 of 30

+1 

Un(a) creador(a) de Meta Spark de Meta Spark crea un efecto utilizando la malla facial y un lienzo con un rectángulo de fondo. La malla facial solo es visible cuando el usuario se acerca a la cámara y se recorta cuando este se aleja.

¿Qué debería hacer el(la) creador(a) de Meta Spark? 11509858

- ☐ Desmarcar la casilla "Write to Depth Buffer" en la configuración avanzada de renderización, dentro de la configuración del material de la malla facial.
- ☐ Arrastrar el activo de malla facial hacia abajo del rectángulo de fondo en la jerarquía.
- ☒ Posicionar los activos separados en diferentes capas y determinar el orden de las capas de acuerdo con el posicionamiento.
- ☐ Mover la malla facial hacia delante en el espacio 3D dentro de la escena.

---

Question 7 of 30

+1 

Consulta la imagen.

Una marca requiere un efecto de RA en el que un haz de luz recto sale directo de los ojos del usuario.

El(la) creador(a) de Meta Spark utiliza la función de sistema de partículas para crear el haz de luz y fija su posición en los ojos del usuario, usando la función de punto de referencia facial de "globo ocular". Al finalizar el



efecto, el(a) creador(a) de Meta Spark nota que cada vez que el usuario mueve la cabeza, las partículas se mueven en forma de onda antes de volver a una línea recta.

¿Qué debería hacer el(la) creador(a) de Meta Spark?

11509858

|                  |                                     |     |       |   |   |   |
|------------------|-------------------------------------|-----|-------|---|---|---|
| Type             | Point                               |     | ▼     |   |   |   |
| Space            | World                               |     | ▼     |   |   |   |
| → Birthrate      | 20                                  | 0   | %     |   |   |   |
| → Spray angle    | -90                                 | X   | 0     | ° |   |   |
|                  | 0                                   | Y   | 0     | ° |   |   |
|                  | 0                                   | Z   | 0     | ° |   |   |
| → Speed          | 0.2                                 | 40  | %     |   |   |   |
| ▼ Warmup         |                                     |     |       |   |   |   |
| Warmup           | 0                                   | SEC |       |   |   |   |
| ▼ Particle       |                                     |     |       |   |   |   |
| → Scale          | 0.01                                | 0   | %     |   |   |   |
| → Lifespan       | 5                                   | SEC | 0     | % |   |   |
| Angular Velocity | 0                                   | X   | 0     |   |   |   |
|                  | 0                                   | Y   | 0     |   |   |   |
|                  | 0                                   | Z   | 0     |   |   |   |
| Rotation         | 0                                   | X   | 0     |   |   |   |
|                  | 0                                   | Y   | 0     |   |   |   |
|                  | 0                                   | Z   | 0     |   |   |   |
| Billboarding     | <input checked="" type="checkbox"/> |     |       |   |   |   |
| → Spin           | 0                                   | °   | 0     | ° |   |   |
| → Tilt           | 0                                   | °   | 0     | ° |   |   |
| ▼ Shape          |                                     |     |       |   |   |   |
| Shape            | Plane                               |     | ▼     |   |   |   |
| Materials        | +                                   |     |       |   |   |   |
| ▼ Force          |                                     |     |       |   |   |   |
| ▼ Acceleration   |                                     |     |       |   |   |   |
| → Strength       | 0                                   | X   | -0.0! | Y | 0 | Z |
| ▼ Drag           |                                     |     |       |   |   |   |
| → Linear         | 0                                   | 0   | %     |   |   |   |
| → Rotation       | 0                                   | 0   | %     |   |   |   |
| ▼ Interactions   |                                     |     |       |   |   |   |
| Patch            | Create                              |     |       |   |   |   |

- ☐ Cambiar el tipo de emisor a 'Line'.
  - ☐ Activar 'Acceleration' y aumentar la fuerza 'Z'.
  - ☒ Cambiar el espacio del emisor a 'Local'.
  - ☐ Cambiar el ángulo de la emisión a 'cero'.
- 

Question 8 of 30

+1 

Una marca pide un juego de carrera de RA en el que el personaje corra y esquive obstáculos, ya sea saltando sobre ellos o deslizándose por debajo de ellos.

El archivo de Meta Spark consta de un personaje 3D, obstáculos 3D y elementos de la interfaz de usuario del juego. El(La) creador(a) de Meta Spark decide importar el personaje 3D en Meta Spark Studio con las tres animaciones inseridas en un solo clip de animación, debido a las limitaciones de tamaño.

El(La) creador(a) de Meta Spark desea asignar el clip de animación al Animation Playback Controller para que alternar entre las animaciones en respuesta a las interacciones del usuario.

¿Qué debería hacer el(la) creador(a) de Meta Spark? 11509858

- ☐ Asignar las animaciones a un único Animation Playback Controller, sin recortarlas.
- ☒ Asignar las animaciones a tres Animation Playback Controller diferentes y recortarlas.

- ☐ Asignar las animaciones a un único Animation Playback Controller y recortarlas.
  - ☐ Asignar las animaciones a tres Animation Playback Controller diferentes, sin recortarlas.
- 

Question 9 of 30

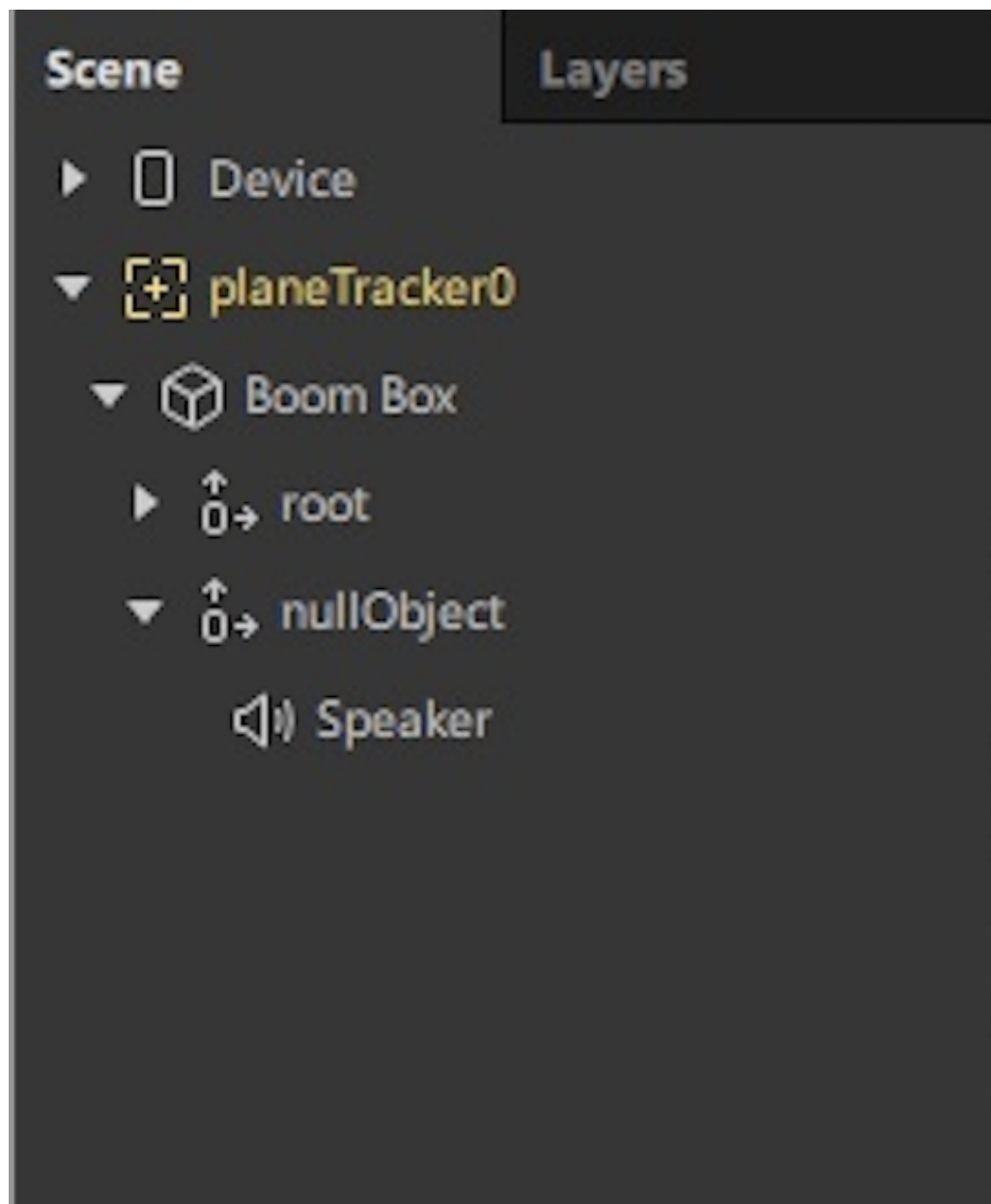
+1 

El(La) creador(a) de Meta Spark está desarrollando un efecto que muestra una grabadora en el espacio de mundo. Cuanto más se acerca el usuario a la grabadora, más alto suena ella.

- El(La) creador(a) de Meta Spark agrega la grabadora bajo el seguimiento de planos.
- El(La) creador(a) de Meta Spark agrega un nullObject subordinado a la grabadora.
- El(La) creador(a) de Meta Spark agrega el audio al Audio Playback Controller y lo asigna al Speaker.

¿Cómo debería el(la) creador(a) de Meta Spark controlar el volumen del audio?

11509858



- Usar la Local Transform de un nullObject que está adjuntado al Audio Playback Controller y al parche Camera Distance.
- Conectar la salida del parche Camera Distance al valor de un parche Progress y su valor de progreso al volumen de grabadora.
- Usar la Local Transform de un nullObject que está adjuntado al Speaker y al parche Camera Distance.
- Conectar la salida del parche Camera Distance al parche Animation.
- Usar la Global Transform de un nullObject que está adjuntado al Speaker y al parche Camera Distance.
- Conectar la salida del parche Camera Distance para activar una animación en bucle que controla el volumen de la grabadora.



- Usar la Global Transform de un nullObject que está adjuntado al Speaker y al parche Camera Distance.
- Conectar la salida del parche Camera Distance al valor de un parche Progress y su valor de progreso al volumen de la grabadora.

---

Question 10 of 30

+1

Un(a) creador(a) de Meta Spark está compilando un efecto que hace un seguimiento de la mano del(de la) usuario(a) para que se vea con guantes grandes de dibujo animado. Cuando intenta "probarlo en el dispositivo" desde la barra lateral, aparece la siguiente advertencia: "No hay ningún tipo de experiencia seleccionada".

¿Qué debería hacer el(la) creador(a) de Meta Spark antes de probar el efecto en su dispositivo?

11509858



En el menú Editar, aplicar la plantilla de experiencia de Seguimiento de mano



Editar las Propiedades del proyecto para agregar una experiencia de Efecto para compartir



Elegir "Efecto para compartir" de las opciones de Experiencia en Seguimiento de manos



Eliminar el seguimiento de manos del efecto y usar Punto clave de seguimiento 2D en el cuerpo en su lugar

---

Question 11 of 30

+1

Consulta la imagen.

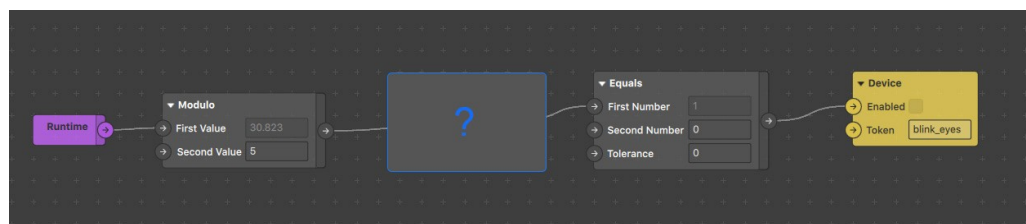
Un(a) creador(a) de Meta Spark de Meta Spark está

haciendo un efecto del juego "Flappy Bird" para la cámara de Instagram.

El efecto debe mostrar una instrucción personalizada que indique al usuario que "Parpadee" cada 5 segundos. El(La) creador(a) de Meta Spark usa la red de parches de la imagen, pero las instrucciones no se muestran.

¿Qué parche falta?

11509858



- ☐ Parche Absolute
- ☒ Parche Round
- ☐ Parche Delay
- ☐ Parche Offset

Question 12 of 30

+1 ☒

Consulta la imagen.

Un(a) creador(a) de Meta Spark de Meta Spark debe crear un juego de RA para una marca de lentes.

El brief contiene los siguientes requisitos:

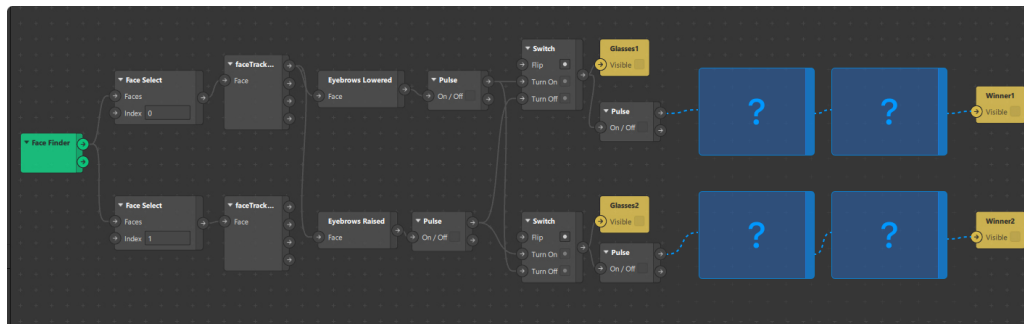
- Dos jugadores juegan juntos en el mismo dispositivo.

- Ambos jugadores deben hacer una determinada expresión para que se muestren los lentes en sus rostros.
- Cuando un jugador hace una expresión facial, la visibilidad de los lentes del otro jugador se alterna.
- Los jugadores deben hacer expresiones faciales para tomar los lentes y ganar un punto.
- El jugador que obtiene 5 puntos gana.
- Aparece un cartel de "Ganador" en la cabeza del jugador y se reproduce un efecto de sonido de aplausos.

El(La) creador(a) de Meta Spark completa la mitad de la lógica como se muestra. El(La) creador(a) de Meta Spark está trabajando en la exhibición del cartel de "Ganador".

¿Qué secuencias de parches debería agregar el(la) creador(a) de Meta Spark?

11509858



- ☐ Parche Value > Parche Add
- ☐ Parche Greater Than > Parche If Then Else
- ☒ Parche Counter > Equals Exactly
- ☐ Parche Equals > Parche Less Than

Question 13 of 30

+1 ☒

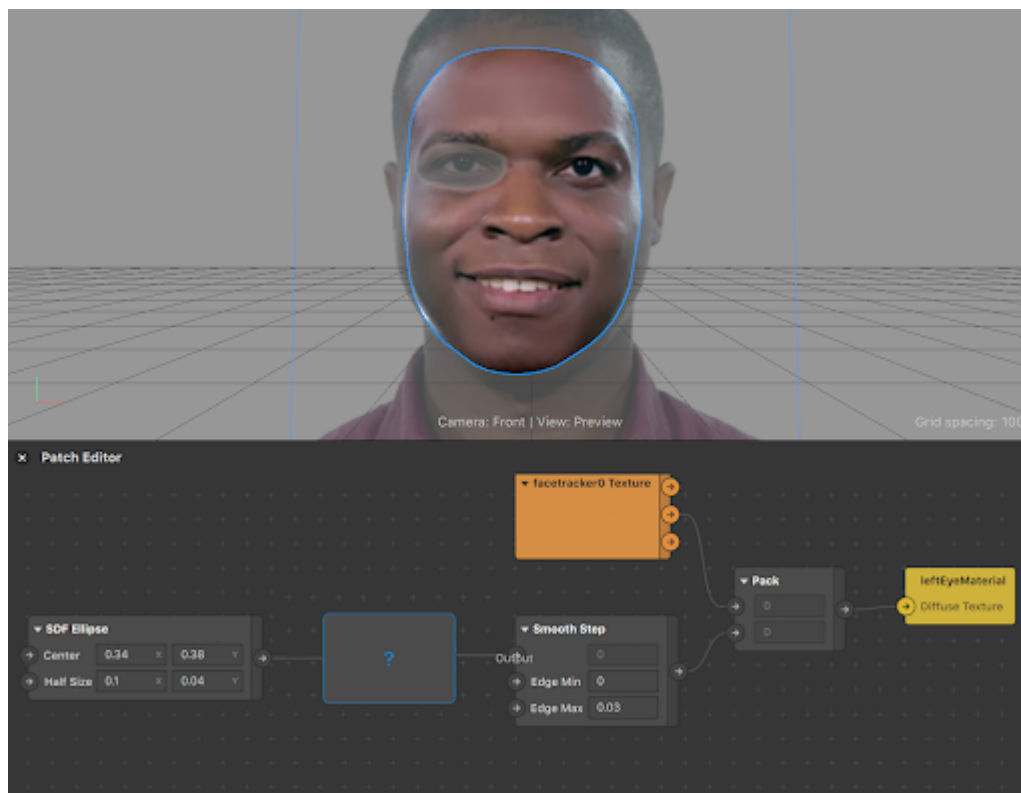
Consulta la imagen.



Un(a) creador(a) de Meta Spark de Meta Spark está trabajando en un proyecto de marca en el que debe extraer una parte específica del rostro del usuario para incorporarla en el efecto junto con el producto de la marca.

El(La) creador(a) de Meta Spark está extrayendo la textura del ojo del usuario y proceduralmente enmascarándola con un parche SDF Ellipse. Sin embargo, la selección está invertida.

¿Qué parche debería usar el(la) creador(a) de Meta Spark? 11509858



- ☒ SDF Complement o Subtract
- ☐ SDF Complement o Add
- ☐ SDF Complement o Not



Question 14 of 30

+1

Un(a) creador(a) de Meta Spark de Meta Spark está desarrollando un efecto para una plataforma musical. El efecto contiene varias imágenes 2D de los artistas.

El color de las imágenes debe cambiar en respuesta a los tonos bajos de la música de fondo del efecto, mientras se potencian los tonos altos.

¿Qué función debería utilizarse para implementar este efecto? 11509858

- ☐ Audio Playback Controller y Ring Modulator
- ☐ Audio Player y Pitch Shifter
- ☒ Audio Analyzer y Parametric Equalizer
- ☐ Audio Energy Meter y Bit Crusher

Question 15 of 30

+1

Consulta la imagen.

Un(a) creador(a) de Meta Spark de Meta Spark está diseñando un efecto de acuerdo con los siguientes requisitos de la marca:

- Cuando el usuario toca la pantalla, aparece un cubo.

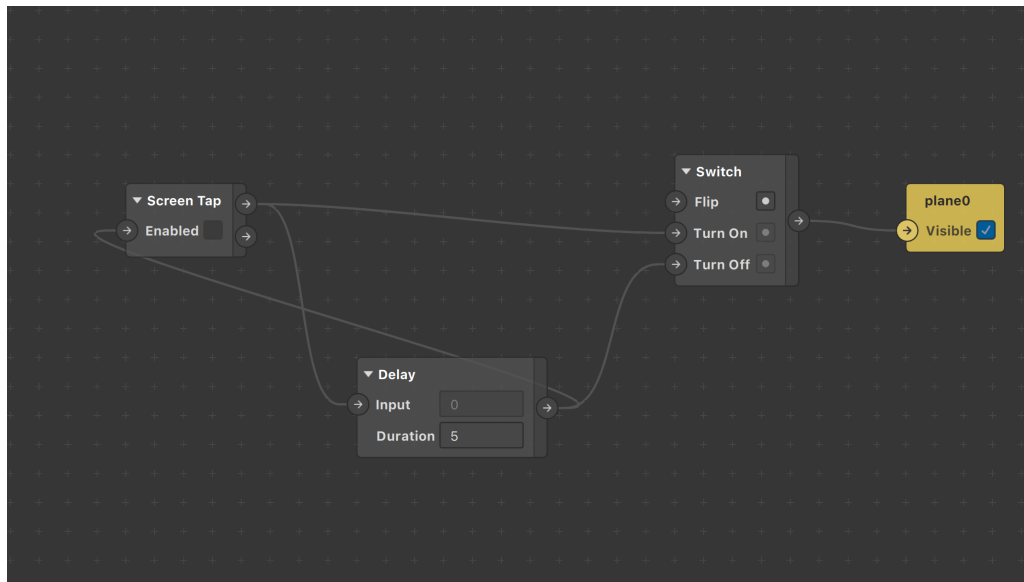
- Luego de 5 segundos, el cubo desaparece.
- Cualquier toque de pantalla posterior debe ignorarse.

El(la) creador(a) de Meta Spark configura este parche como se indica en la imagen, pero recibe el siguiente error:

"Se creó un bucle debido a que dos o más parches se conectan varias veces."

¿Qué medida debería tomar el(la) creador(a) de Meta Spark para solucionar este problema?

11509858



- ☐ Desactivar el parche Tap, después de usarlo por primera vez, usando los parches Sender y Listener.
- ☐ Desactivar el parche Tap, después de usarlo por primera vez, usando otro parche Tap.
- ☒ Usar un parche AND y bloquear los valores enviados a la caja/al plano en lugar de desactivar el parche Tap.
- ☐ Usar un parche Switch y bloquear los valores enviados a la caja/al plano en lugar de desactivar el parche Tap.

## Question 16 of 30

+1 

Una marca solicita un filtro facial en el que el usuario controla la escala de un sprite 2D que aparece en la pantalla. La escala del sprite debe estar relacionada con la apertura de la boca del usuario, pero no debe superar el valor máximo de escala proporcionado y no debe obstruir los demás elementos de la pantalla.

Al hacer la prueba en un dispositivo, el(la) creador(a) de Meta Spark observa que, cuando la boca del usuario está completamente abierta, la escala del sprite supera el máximo solicitado por la marca .

¿Qué debería hacer el(la) creador(a) de Meta Spark?

- ☐ Parche Mouth Open > Mouth Openness Value > Parche Distance > Parche Clamp
- ☒ Parche Mouth Open > Mouth Openness Value > Parche Multiply > Parche Clamp > Parche Pack
- ☐ Segundo parche Mouth Open > Segundo parche Multiply
- ☐ Parche Mouth Open > Mouth Openness Value > Segunda y tercera salida del parche Pack

## Question 17 of 30

+1 

Una marca quiere que el(la) creador(a) de Meta Spark diseñe un efecto de cámara trasera que muestre un personaje 3D. Cuando el usuario está cerca, el personaje

debe reproducir una animación de ataque. Cuando el usuario está lejos, el personaje debe reproducir una animación sin actividad.

El(La) creador(a) de Meta Spark hace lo siguiente:

- Importa un personaje 3D con dos animaciones.
- Usa un Plane Tracker para posicionar el personaje 3D.
- Agrega el personaje como parche de producción al editor de parches.
- Utiliza el editor de parches y el Option Picker (tipo: Animation) para conectar la animación con el Animation Player y, entonces, conectar el Animation Player con la animación del personaje.

El(La) creador(a) de Meta Spark necesita crear una lógica para comprobar si el objeto está cerca del usuario.

¿Qué dos acciones debe realizar el(la) creador(a) de Meta Spark? (Elige dos respuestas)

11509858

- ☐ Usar la transformación Local del personaje 3D y cualquiera de los elementos dentro de la jerarquía de la cámara.
- ☒ Usar la transformación Global del personaje 3D y cualquiera de los elementos dentro de la jerarquía de la cámara.
- ☐ Usar el parche de producción Device para obtener el valor del objeto y conectarlo al parche Camera Distance para obtener el valor de posición.
- ☒ Usar el parche de producción del personaje para obtener el valor del objeto y conectarlo al parche Camera Distance para obtener el valor de posición.

---

Question 18 of 30

+1 

Una marca pide un efecto de algodón de azúcar, con características de juego, en el que el usuario pilotee un

avión.

- Para controlar el avión, el usuario mueve la cabeza de izquierda a derecha.
- Nubes 3D se mueven hacia el usuario.
- El usuario mueve la cabeza rápidamente de izquierda a derecha, para esquivar las nubes de algodón de azúcar con el avión.

¿Qué método debería usar el(la) creador(a) de Meta Spark para animar procedualmente el avión?

11509858

- ☐ Usar el parche Local Transform de las nubes y el parche Global Transform para obtener los datos de transformación de rotación del eje Y del avión para el Face Tracker.
- ☐ Usar el parche Local Transform para obtener los datos de rotación de la cabeza, enviarlos al avión mientras se agrega una Loop Animation, y Swizzle los valores de X e Y para controlar la posición de las nubes.
- ☒ Usar el Parche de Producción Face Tracker, informar el valor de la posición X del avión y agregar un Loop Animation para empaquetar los valores en Z y controlar la posición de las nubes.
- ☐ Desempaquetar el parche Boundary Box del avión y de las nubes, y suministrar esos valores a la rotación Y del Face Tracker.

---

Question 19 of 30

+1 

Un(a) creador(s) de Meta Spark crea un efecto para Instagram que tiene música de fondo y reproduce efectos de sonido cuando se abre la boca. El efecto también se iniciará cuando el usuario presione grabar.

¿Qué conjunto de instrucciones personalizadas debería incluirse? 11509858

- ☐ 1. Di algo.
  - ☐ 2. El efecto responde al sonido: presiona grabar para comenzar.
  - ☐ 3. Abre la boca.
  - ☒ ☐ 1. Prueba este efecto con auriculares.
  - ☐ 2. Toca y mantén presionado grabar para comenzar.
  - ☐ 3. Abre la boca.
  - ☐ 1. El efecto responde al sonido: presiona grabar para comenzar.
  - ☐ 2. Toca y mantenén presionado.
  - ☐ 3. Abre la boca.
  - ☐ 1. Este efecto reproduce audio.
  - ☐ 2. Toca y mantén presionado grabar para comenzar.
  - ☐ 3. Abre la boca.
- 

Question 20 of 30

+1 ☒

Una marca de comida necesita un efecto para publicación en Instagram. Este efecto de mundo mostrará una versión en 3D del menú de la marca, que consta de 10 elementos. La marca puede proporcionar modelos 3D muy detallados de cada elemento del menú, así como los modelos en las diferentes especificaciones.

El(La) creador(a) de Meta Spark debe poder incluir todos los modelos 3D en un único efecto.

¿Qué especificaciones debe respetar el(la) creador(a) de Meta Spark para cada modelo 3D? 11509858

- ☐ El recuento de triángulos debe ser inferior a 100k para tener un modelo de alta calidad que se vea real.
- ☒ ☐ El recuento de triángulos debe ser inferior a 50k, con un límite de 150k para el recuento total de triángulos de todos los modelos 3D del efecto.

- ☐ El recuento de triángulos debe ser inferior a 15k y el formato de cada modelo debe ser un archivo PNG de 3000 x 3000 px con 300 dpi.
- ☐ El recuento de triángulos debe ser inferior a 50k, con un límite de 300k para el recuento total de triángulos de todos los modelos 3D del efecto.

---

Question 21 of 30

+1 

Un(a) creador(a) de Meta Spark de Meta Spark necesita un efecto para el lanzamiento de un nuevo producto. El(La) creador(a) de Meta Spark debe demostrar que su producto puede ser usado fácilmente en cualquier clima y necesita crear un efecto de lluvia con los siguientes requisitos:

- Un efecto que contenga un modelo 3D del producto.
- Un efecto de cámara trasera que use el seguimiento de planos para mostrar el producto en el mundo real.
- Un efecto que cree una experiencia visual.

El tamaño del archivo es casi el tamaño máximo.

¿Qué método de optimización debería utilizar el(la) creador(a) de Meta Spark?

11509858

- ☐ Usar una secuencia de animación de lluvia en png.
- ☒ Usar un Emmitter con texturas SDF para animar la lluvia.
- ☐ Usar una textura de lluvia y un texture sampler/Texture transform para animar la lluvia.
- ☐ Usar varios planos y agregar una textura de gota en cada plano.



## Question 22 of 30

+1 

Un(a) creador(a) de Meta Spark de Meta Spark está desarrollando una experiencia de seguimiento facial, en la que salen corazones 2D de la boca del usuario mediante un sistema de partículas. El sistema de partículas tiene las siguientes propiedades:

- Las partículas existen en el World Space.
- El birthrate se configura en 25 partículas por segundo.
- El lifespan de cada partícula es de 10 segundos.
- Las partículas tienen la función billboarding activada.

Tras las pruebas, el(la) creador(a) de Meta Spark se da cuenta de que hay una significativa desaceleración en el efecto.

¿Qué debería hacer el(la) creador(a) de Meta Spark?

11509858

- ☐ Mover las partículas a un Local Space.
- ☒ Reducir el lifespan.
- ☐ Deshabilitar la función billboarding.
- ☐ Activar la aceleración de gráficos.

## Question 23 of 30

+1 

Un(a) creador(a) de Meta Spark está creando un juego que cronometra la velocidad de reacción de un(a) usuario(a) a una serie de eventos. Para lograrlo, el(la) creador(a) de Meta Spark está supervisando múltiples señales de un `EventSource` vía script.

Al probar el efecto con Meta Spark Player, el(la) creador(a) de Meta Spark observa que el FPS comienza a disminuir después de algún tiempo.

¿Qué puede hacer el(la) creador(a) de Meta Spark para mitigar esto? 11509858

- ☒ Utilizar el método `unsubscribe()` cuando ya no se requiera una suscripción.
- ☐ Restringir las interacciones de los(a) usuarios(as) a gestos de toque y puntos de referencia faciales
- ☐ Importar el módulo `Diagnostics`
- ☐ Utilizar el método `skip()` para filtrar las señales de `EventSource`

---

Question 24 of 30

+1 ☒

Un productor de música crea un álbum con canciones en varios idiomas. Estas canciones están aprobadas en Instagram music. El productor necesita un efecto de RA reactivo de audio para promocionar las canciones a nivel mundial.

¿Cómo debería el(la) creador(a) de Meta Spark crear este efecto? 11509858

- ☐ Usar Instagram music y Audio Analyzer con el micrófono activado.
- ☒ Usar archivos de audio recortados y Audio Analyzer con el micrófono desactivado.
- ☐ Usar archivos de audio recortados y Single Clip Controller con el micrófono activado.



Usar Instagram music y Energy Meter con el micrófono desactivado.

Question 25 of 30

+1

Al publicar un efecto de RA en Meta Spark Hub, ¿cómo debe el(la) creador(a) de Meta Spark dimensionar un ícono para un efecto? 11509858

- ☐ El ícono debe tener esquinas redondeadas con dimensiones de al menos 400 x 400.
- ☒ El ícono debe ser cuadrado con dimensiones de al menos 200 x 200.
- ☐ El ícono debe ser cuadrado con dimensiones inferiores a 512 x 512.
- ☐ El ícono debe tener esquinas redondeadas con dimensiones inferiores a 256 x 256.

Question 26 of 30

+1

Un(a) creador(a) de Meta Spark presenta un efecto con la fecha de publicación especificada con "hora y fecha determinadas".

¿De qué manera afecta esto al proceso de revisión? 11509858

- ☐ El proceso de revisión es opcional.
- ☐ El proceso de revisión finalizará antes de la fecha de publicación.
- ☒ El proceso de revisión no se ve afectado.



El proceso de revisión es más extenso.

---

Question 27 of 30

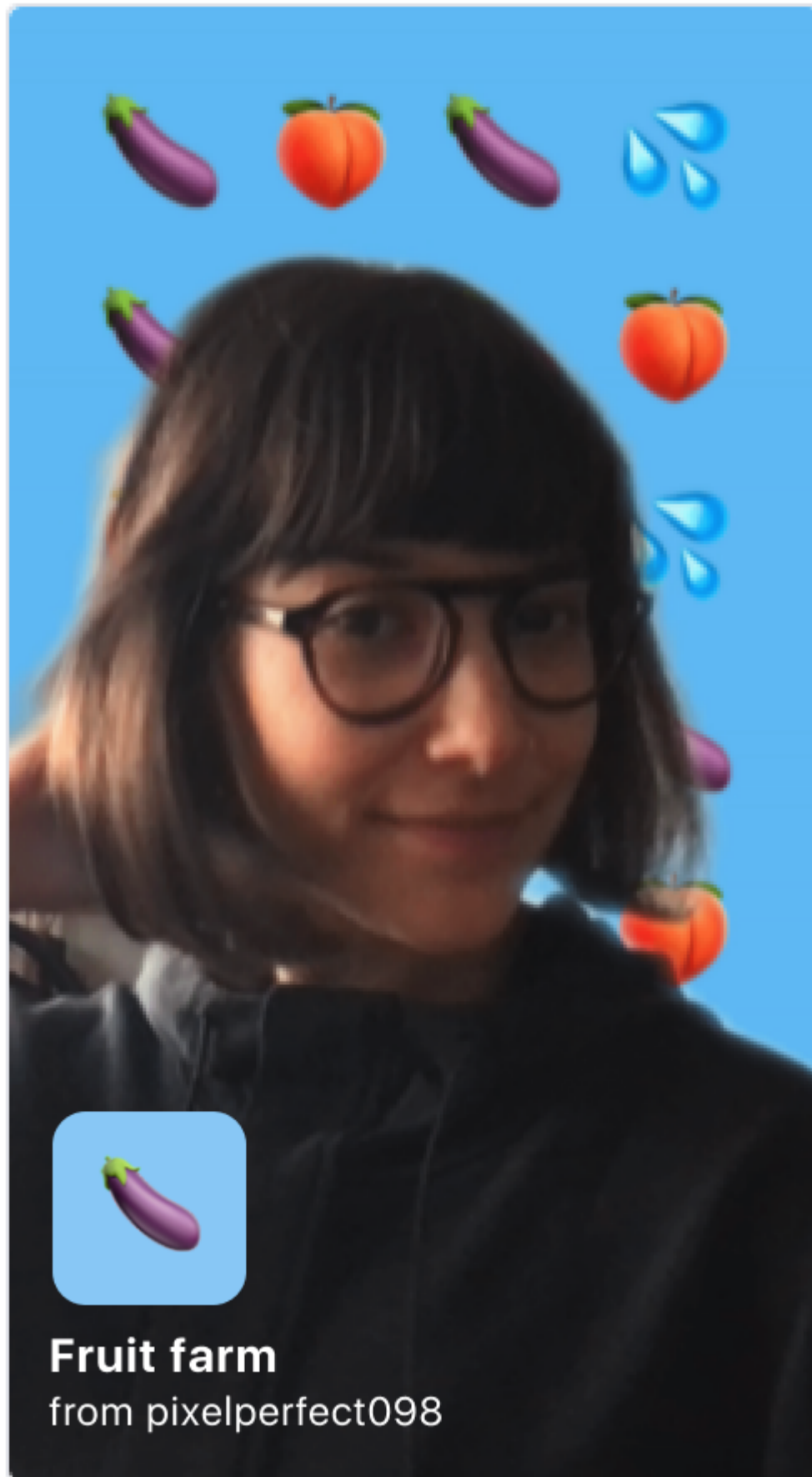
+1

Consulta la imagen.

Un(a) creador(a) de Meta Spark de Meta Spark sube un nuevo efecto de RA para la cámara de Instagram.

El(La) creador(a) de Meta Spark carga el archivo del efecto en el Meta Spark Hub y agrega los activos de publicación necesarios. Unas horas más tarde, el efecto es rechazado.

¿Por qué se rechazó este efecto? 11509858



El ícono contiene emojis.

- ☒ El efecto tiene contenido para adultos o de naturaleza sexual.
  - ☐ El video de demostración es falso o engañoso.
  - ☐ El ícono es chocante, desagradable o excesivamente violento.
- 

Question 28 of 30

+1 ☒

Un(a) creador(a) de Meta Spark de Meta Spark termina de desarrollar un efecto para un cliente.

¿Qué debería hacer este(a) creador(a) a continuación? 11509858

- ☐ Crear una nueva publicación directamente desde la aplicación de Instagram.
  - ☒ Crear un ícono y un video de demostración para presentar el efecto.
  - ☐ Cargar las texturas del efecto en el Meta Spark Hub para su revisión.
  - ☐ Crear una nueva publicación directamente desde la aplicación de Facebook.
- 

Question 29 of 30

+1 ☒

Un estudio cinematográfico lanzará una nueva película y desea usar RA para apoyar la campaña de marketing del film.

Para crear el efecto, el estudio reutiliza un archivo anterior y cambia algunos activos. Luego del envío, el efecto es rechazado por el siguiente motivo: "El efecto no es adecuado para la base de usuarios general de Facebook e Instagram". El efecto no muestra ningún

activo inadecuado.

¿Qué debería hacer el(la) creador(a) de Meta Spark? 11509858

- ☒ ☐ Evaluar si hay activos sin utilizar y volver a enviar el efecto.
- ☐ Abrir Meta Spark Studio, duplicar el efecto y volver a enviarlo como un nuevo efecto.
- ☐ Eliminar el efecto y volver a evaluar su dirección.
- ☐ Reconstruir todo el efecto sin utilizar los activos del proyecto anterior.

---

Question 30 of 30




+1 ☒

Un antiguo cliente de un(a) creador(a) de Meta Spark recibe un aviso de que sus efectos serán desactivados en una fecha determinada, porque se crearon con una versión de Meta Spark Studio que ya no es compatible.

No hay ninguna opción en el Meta Spark Hub para actualizar el efecto automáticamente.

¿Qué debería hacer el(la) creador(a) de Meta Spark para mantener el efecto activo? 11509858

- ☐
  1. Buscar el archivo .arexport original.
  2. Volver a cargarlo en el Meta Spark Hub con un nuevo video de demostración personalizado e ícono.
  3. Hacer clic en enviar y esperar la aprobación.
- ☐
  1. Descargar el archivo .arexport del Meta Spark Hub.
  2. Abrirlo usando la misma versión de Meta Spark Studio con la que se creó.
  3. Exportar un nuevo archivo y actualizarlo en el Meta Spark Hub.

- 
  1. Ir a la página de actualización ya la sección de fecha de publicación del efecto.
  2. Agregue una fecha de inicio y finalización del efecto, para que no sea necesario actualizarlo hasta la fecha de finalización.
  3. Hacer clic en enviar y esperar la aprobación.
-  
  1. Descargar el archivo .arexport del Meta Spark Hub.
  2. Abrirlo, probarlo y exportarlo con la versión más reciente de Meta Spark Studio.
  3. Subirlo al Meta Spark Hub y actualizarlo.