*Ваня собирает информацию о применение компьютерного зрения для записи нового сторис*

Нейросеточка: Ваня, а что это ты делаешь?

Ваня: Я собираю информацию о применении компьютерного зрения, чтобы рассказать об этом своим подписчикам в сторис. Мне понравился такой формат коммуникации.

Нейросеточка: А это ты хорошо придумал! Но для того чтобы твой спич получился эффектным и классным тебе нужно создать свою уникальную маску!

Ваня: Нейросеточка, я хочу снять сторис, а не записывать спич. Да и вообще, что это за слово такое?

Нейросеточка: Спич (от английского "speech" — речь) – краткое выступление, часто эмоциональное и целенаправленное, с целью убедить аудиторию, донести важное сообщение или вызвать определенные чувства. Их часто используют на различных мероприятиях, собраниях и конференциях. И твой рассказ в сторис тоже можно назвать спичем, ведь ты расскажешь о важном.

Ваня: Ааа, ну тогда я готов к созданию маски, чтобы мой спич произвел нужное впечатление!

Нейросеточка: Отлично! Давай начнем с того, какие бывают виды AR-масок, спросим об этом у Гигачата.

**Промпт:** Расскажи, какие виды AR-масок существуют в социальной сети ВКонтакте.

**Результат:** Условно маски можно разделить на несколько категорий:

* **Модификаторы.** Эти маски могут искажать лицо пользователя и добавлять различные элементы: забавные надписи, очки, шляпы, слёзы.
* **AR-игры.** К такому виду относятся маски-тесты и эффекты со случайным выбором внешности или персонажа.
* **Beauty-маски.** Эти маски предназначены для изменения или улучшения внешнего вида пользователя. Они могут изменить цвет глаз, наложить макияж или татуировку, а также выровнять тон кожи.
* **Маски-фильтры.** Они накладывают на изображение различные эффекты, например, изменение фона, регулировка цвета или размытие.
* **AR-объекты**. Эти маски добавляют в окружающее пространство различные объекты: персонажей из мультфильмов, животных или предметы интерьера.

**Задание:** Узнайте с помощью Гигачата, как AR-маски используют в маркетинге и бизнесе.

Ваня: Я видел, как компания "Добрый" создала свою AR-маску под хэштегом #ОбщайтесьМузыкой. С помощью этой маски я мог повторять движения перед камерой своего устройства, создавая свой музыкальный трек. Это же можно отнести к виду AR-игры, верно?

Нейросеточка: Да, ты привел хороший пример! Теперь нужно познакомиться с эффектами масок, которые используются в соцсети ВК.

Ваня: Один эффект я помню с прошлого создания маски— это facemodel.Он накладывается на лицо и может включать различные рисунки, надписи и узоры через нос и скулы.

Нейросеточка: Правильно! Вот еще основные эффекты масок, которые часто используются:

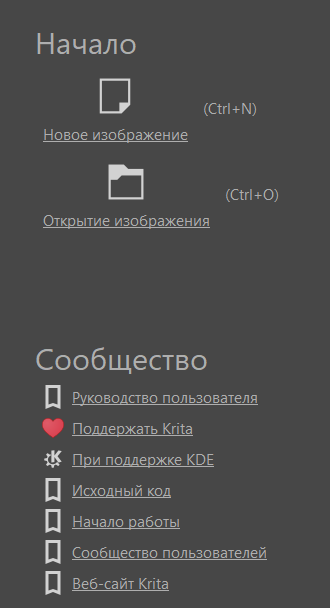
1. **Patch.** Эффект, представляющий 2D-плоскость с текстурой, привязанная к определенной точке головы или экрана. Используется для создания очков, усов, головных уборов, аксессуаров и узоров.
2. **Plane.** Эффект, добавляющий плоскость с изображением к маске на лице или на экране. Используется для создания реалистичных визуальных эффектов с текстурами, отражениями и освещением.
3. **Colorfilter.** Фильтр цветокоррекции, изменяющий цветовое восприятие изображения. Используется для изменения общего тона или настроения.
4. **Beautify.** Эффект, разглаживающий кожу лица и устраняющий мелкие дефекты, такие как прыщики и морщинки. Улучшает внешний вид лица, делая его более гладким и свежим.

А теперь можем переходить к созданию собственного текстурного файла.

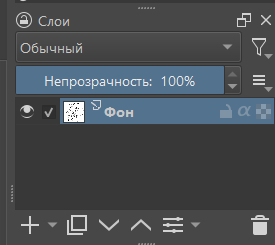
Рассказчик: Для создания маски нужен графический редактор, например [Krita](https://krita.org/en/). Он используется для рисования текстур, добавления эффектов, работы со слоями и изменения размеров элементов. Для установки редактора ознакомьтесь с материалами занятия.

Нейросеточка: Ваня, хорошо, что ты помнишь про facemodel, потому что мы будем использовать накладываемую текстуру в формате PNG, созданную из [шаблона развертки лицевой модели](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fmask.vk.me%2Ftemplate%2Ffacemodel.png).

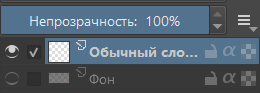
Рассказчик: После того как вы скачаете шаблон развертки, откройте приложение Krita. Нажмите «Открытие изображения» и в проводнике выберите скачанный шаблон, который называется facemodel. Подробная инструкция находится в материалах к занятию.



Нейросеточка: Ваня, чтобы создать хороший дизайн маски, важно научиться работать со слоями. В меню «Слои» справа от холста можно управлять видимостью слоев и создавать новые слои для удобства редактирования, нажав на иконку плюс в нижней левой части меню:



Слева от названия и мини-изображения слоя есть иконка глаз, которая отвечает за видимость слоя. Нажав на нее, можно сделать слой «видимым» или «невидимым» — то есть управлять тем, отображается ли он на холсте:

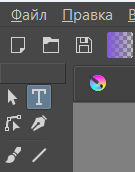


Пролистнув список кистей, мы увидим иконки штампов. Это особый вид кистей, который имитирует поведение разных штампов и печатей. Именно их мы и будем использовать, чтобы создать нашу маску.



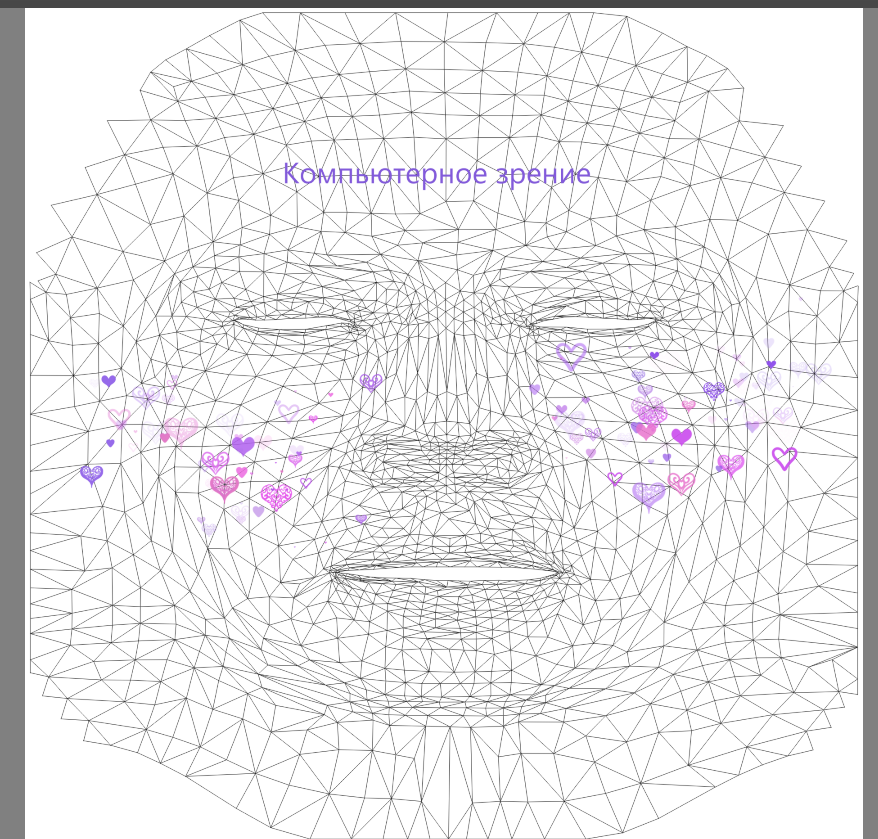
Ваня: А я еще хочу надпись сделать! Подскажи, куда мне нажать, пожалуйста.

Нейросеточка: Для добавления надписи необходимо в верхнем левом меню выбрать значок с заглавной буквой «T». Затем откроется окно, где можно изменить цвет и размер шрифта. А еще не забудь отзеркалить надпись!



Рассказчик: Если вы хотите делать несколько различных элементов или элементы разных цветов, то для удобства редактирования рекомендуется использовать несколько слоев:

Ваня: Смотри, какая у меня маска получилась! Мне очень нравится, и сразу видно, что я без ума от компьютерного зрения.



Нейросеточка: Я рада, но ты забыл удалить слой с шаблоном развертки лица.Это можно сделать, выбрав этот слой и нажав на иконку корзины в правом нижнем углу меню «Слои».

Ваня: Убрал, спасибо! А что дальше?

Нейросеточка: Теперь тебе нужно сохранить свою маску. После этого можно переходить к работе с кодом.

Ваня: Так, а для этого у меня должна быть папка проекта, например,«Вторая\_проба», где будут файлы:

1. Icon.png — миниатюрное изображение, которое служит иконкой для идентификации маски в каталоге камеры.
2. Mask.json — конфигурационный файл, в котором будет содержаться код.
3. Папка «Textures» — хранилище для картинок в формате PNG.

Нейросеточка: Все так! В папку «Textures» нужно загрузить текстурный файл)

Рассказчик: Чтобы сохранить изображение, нажмите на кнопку «Файл» и выберите «Сохранить как». В проводнике найдите папку «Textures» и назовите файл «komp.png».

**Задание:** Самостоятельно создайте свой эскиз маски.

ПАУЗА

Ваня: Помоги, пожалуйста, составить код для конфигурационного файла mask.json. Я написал первые три строчки, а потом запутался…

{

"name": "Computer vision",

"preview": "Icon.png",

"effects":

Нейросеточка: Конечно, помогу! Однако ты кое-что упустил…В названии маски нужно писать через нижнее подчеркивание, как "Computer\_vision". Это поможет избежать проблем с совместимостью, улучшит читаемость и предотвратит ошибки в некоторых системах.

Затем после слова «effects» нужно поставить квадратную скобку и добавить описание эффекта маски вот так:

"effects": [

{

"name": "facemodel",

"texture": "Textures/komp.png",

"eyes": false,

"mouth": false

}

]

}

Ваня: Спасибо большое! Я запомню.

Рассказчик: Исправленный код вы можете найти в материалах к занятию и скопировать его к себе в конфигурационный файл. Когда код будет готов, не забудьте сохранить его. Для этого нажмите «File» и затем «Save».

**Задание:** Перенесите код в mask.json и сохраните его.

ПАУЗА

Рассказчик: Для тестирования созданной маски вы можете использовать программу test.mask на компьютере или открыть ее в приложение через сообщение к сообществу «Маски ВКонтакте». Только не забудьте перед загрузкой выделить все папки и файлы в директории «Вторая\_проба» и выбрать «Сжать в ZIP-архив».

**Задание:** Протестируйте свою маску: через программу test.mask или приложение ВК

ПАУЗА

Ваня: Как классно получилось, спасибо за помощь! Я теперь создам нереальный спич с этой маской!

**Сегодня на занятии вы:**

* Узнали, что такое спич.
* Изучили виды AR-масок.
* Познакомились с графическим редактором Krita.
* Закрепили шаг создания маски с редактором кода.
* Научились создавать маску.

Теперь вы можете самостоятельно создавать маски. До новых встреч!