

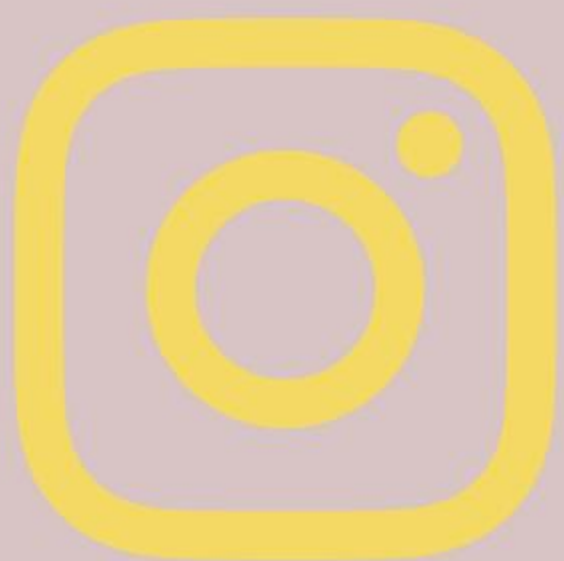
ГАЙД ПО СОЗДАНИЮ

# INSTAGRAM MASK

for beginners

САМАЯ ПОДРОБНАЯ ИНСТРУКЦИЯ ПО СОЗДАНИЮ  
МАСОК ДЛЯ STORIES  
ОТ СОФЫ СКЛЯРОВОЙ (@SOFA\_SKLYAROVA)





С появлением **stories** стали падать охваты на публикациях. Людям уже лень пролистывать ленту, читать пост, когда можно посмотреть 15 секундное видео. Блогеры записывают по **миллион stories за день**. Но невозможно выглядеть идеально каждую секунду, тут то и пришли на помощь **маски**.

Затем использовать маски только для ретуши стало слишком просто, появились различные маски с юмором, пресеты, игры и тд.

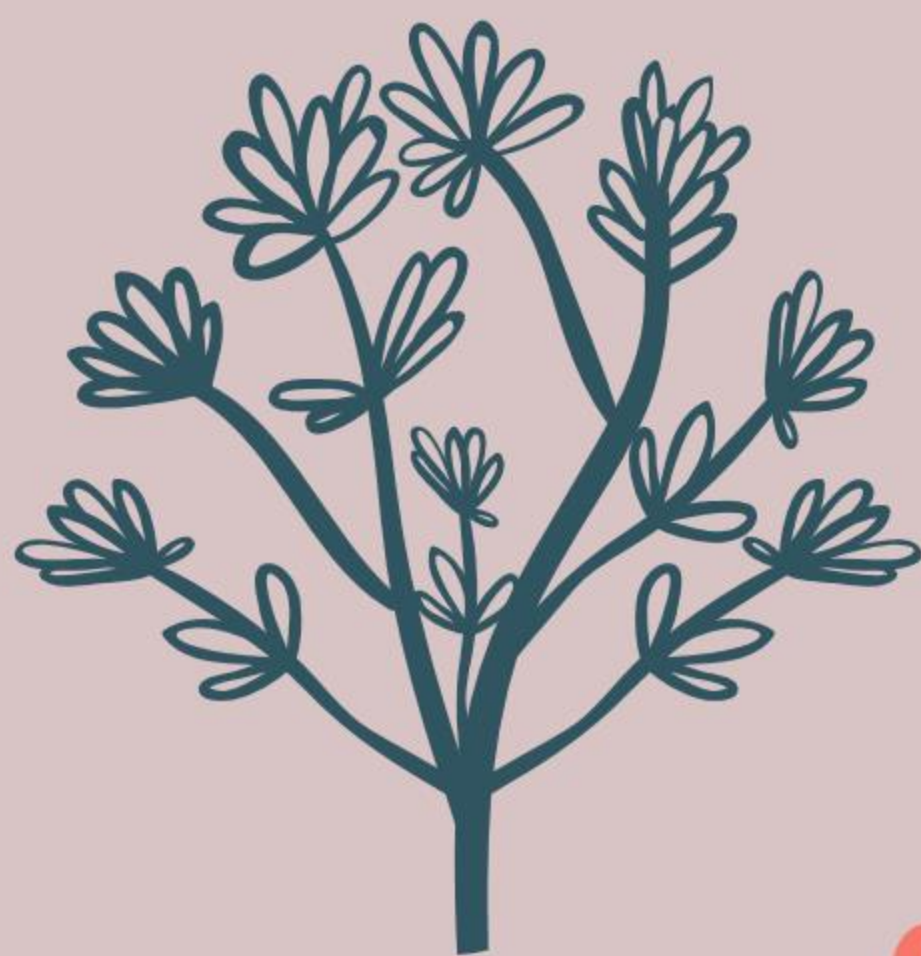
**Маски в Instagram** заполнили наши Stories. После того как Facebook дал возможность любому пользователю создать собственную маску это стало новым **трендом 2020!**

Так как это только **развивающаяся** ниша, то **топовых** блогеров-иллюстраторов, создающих маски себе и на заказ, **не так уж много**.

Поэтому предлагаю освоить **новую сферу**. Ведь гораздо **легче** начать развивать еще **не избитую** область, чем **соревноваться с миллионом** уже состоявшихся блогеров.

А главное - **не обязательно уметь рисовать** или владеть 3D графикой! Надо лишь не много **фантазии** и навыков, которые можно получить в **этом гайде** и на **моих будущих курсах**.





# Содержание

<b>Как скачать Spark AR .....</b>	<b>4</b>
<b>Загружаем необходимые файлы.....</b>	<b>5</b>
<b>Начало работы в Spark AR.....</b>	<b>7</b>
1. Eye color.....	8
2. 3D Animated poster.....	11
3. Face, head, neck decoration.....	14
4. World object.....	14
5. Background.....	15
6. Color filter.....	15
7. Make-up.....	16
<b>Где искать 3D модели?.....</b>	<b>19</b>
<b>Как сохранять маску для Facebook?..</b>	<b>20</b>
<b>Как сделать иконку для маски?.....</b>	<b>22</b>
Правила создания иконки.....	23
<b>Как загрузить маску в Facebook?.....</b>	<b>24</b>
<b>БОНУС! Как продвигать маску?.....</b>	<b>27</b>

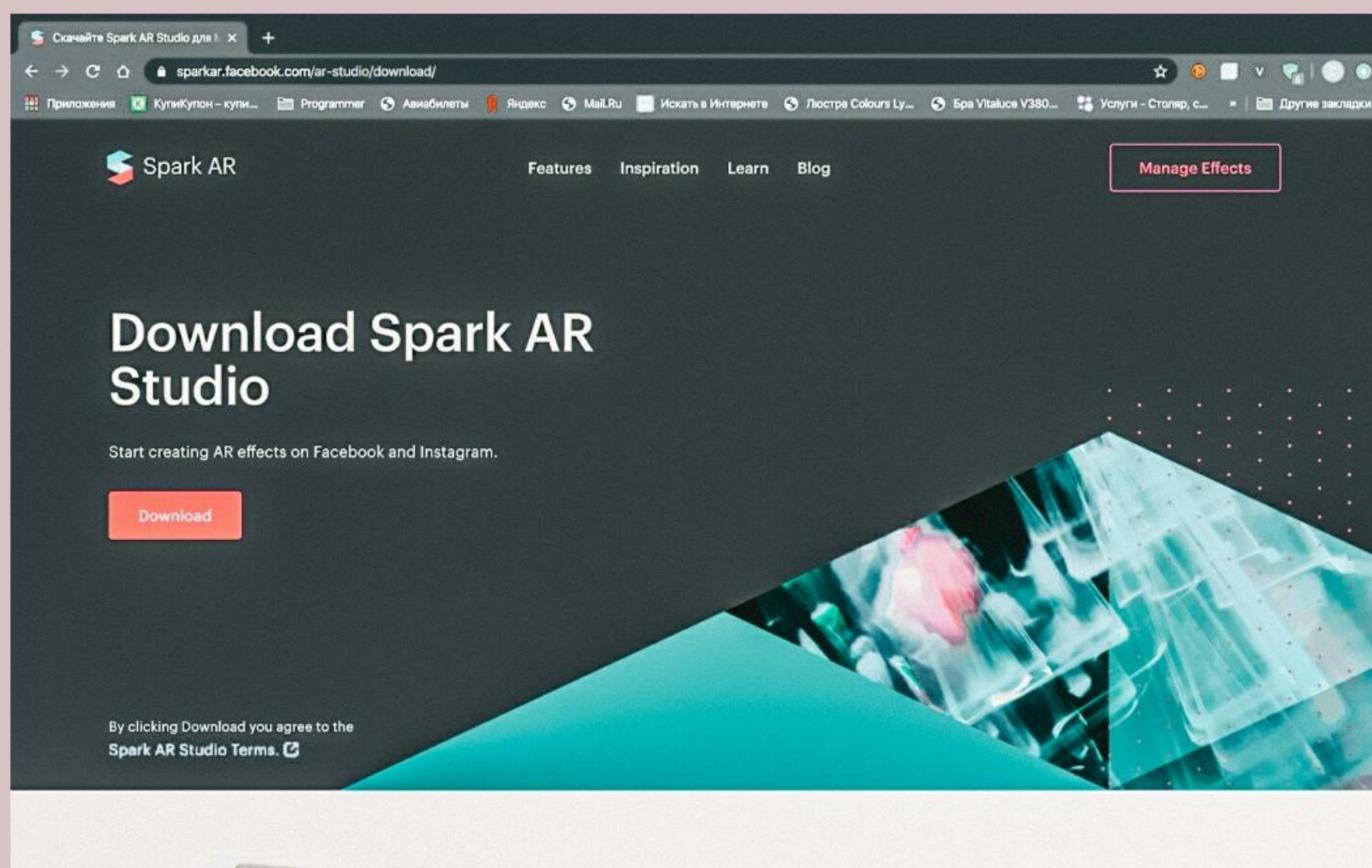
*Live Check*

# Как скачать Spark AR?

Для того, чтобы создавать маски, необходима программа **Spark AR**.

Ссылка на скачивание:

<https://sparkar.facebook.com/ar-studio/download/>



Нажимаем на кнопку **download** и программа установится **автоматически** согласно вашему **ПО**.

# Загружаем необходимые файлы.

По данной **ссылке** вы сможете найти **все** полезные **файлы** для создания масок.

<https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/documentation/downloads>

1. Более **старые версии** Spark AR, на случай, если компьютер **не потянет** последнюю версию.

## Older versions of Spark AR Studio

Version Number	Windows	macOS
v84	Download	Download
v83.1	Download	Download
v82	Download	Download
v81.1	Download	Download

2. **Макеты для создания иконки** будущей маски.

У Facebook **строгие правила** составления макета, разберем это в **другой главе**.

## Effect icon templates

File	Description
<u>Instagram Effect Icon Template</u>	Create an icon for your Instagram effect.
Facebook Effect Icon Template	Create an icon for your Facebook effect.

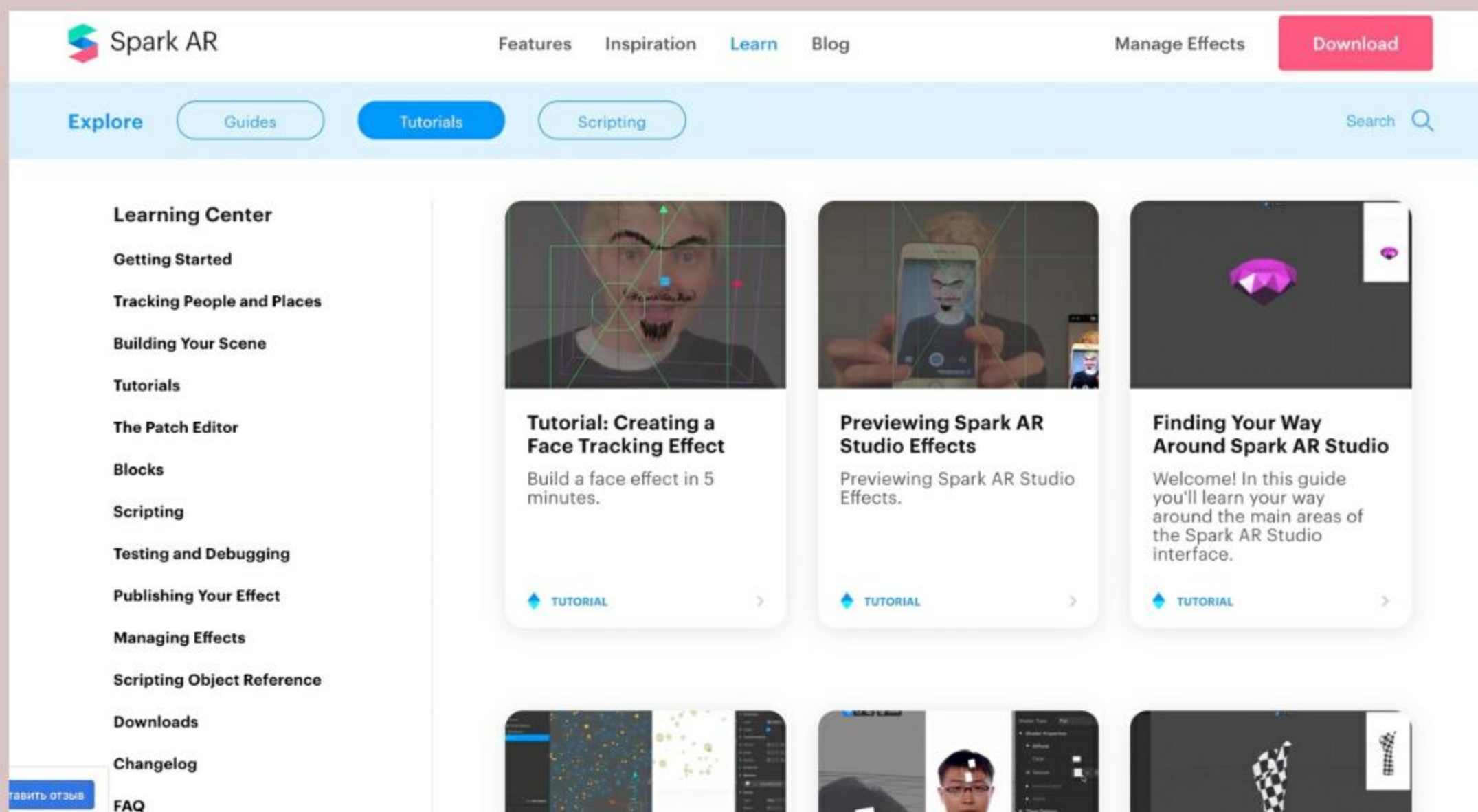


3. Файлы для создания **деформации** лица.

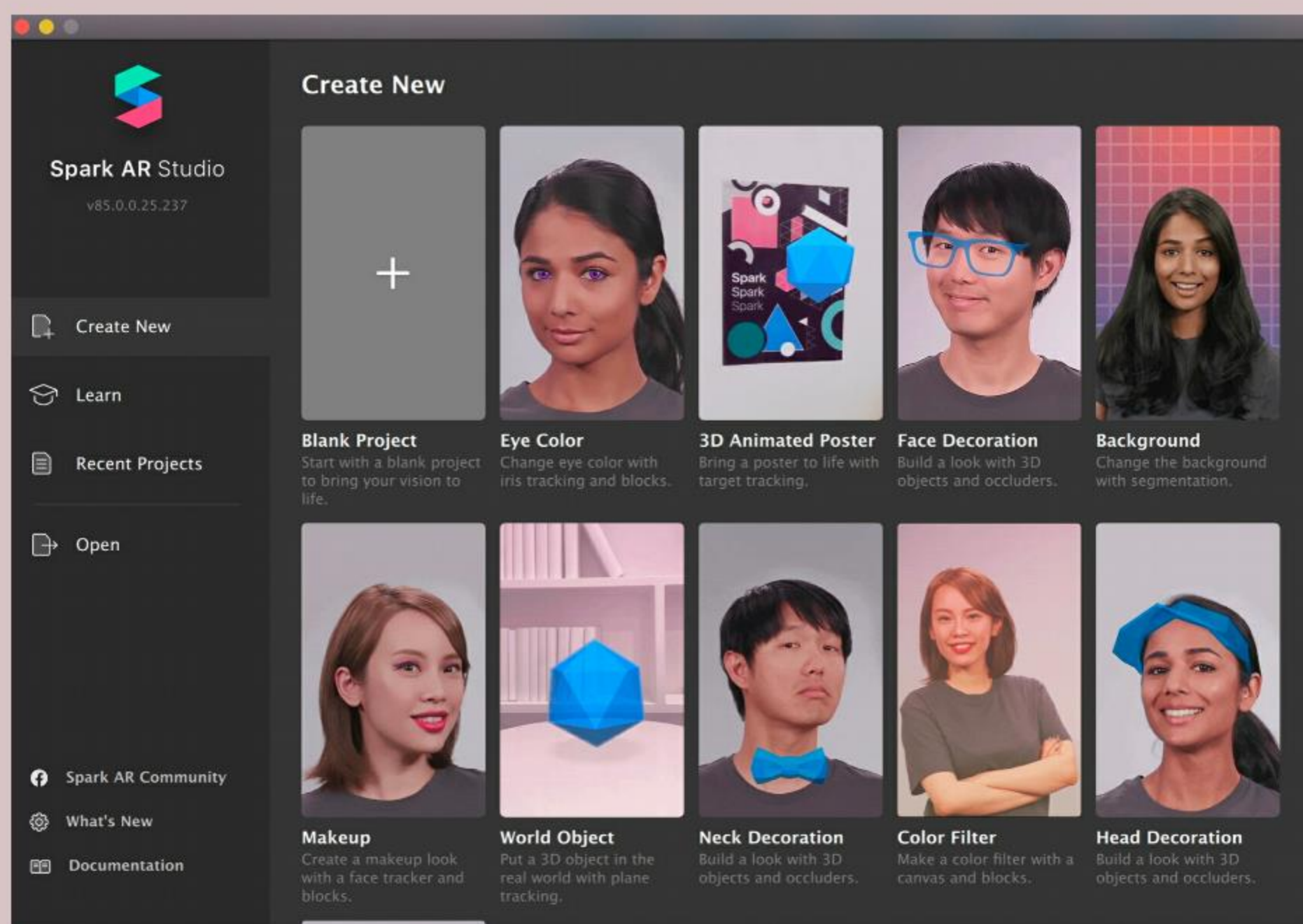
4. Файлы для создания **эффектов** на лице (например, **световой блик**).

<u>Face Distortion and Retouching</u> <b>3</b>	Sample files for the Face Distortion and Retouching tutorial.
Adding Audio	Sample files for the Adding Audio tutorial.
Animating 3D Objects	Sample files for the Animating 3D Objects tutorial.
Using the Patch Editor	Sample files for the Using the Patch Editor tutorial.
<u>Face Reference Assets</u> <b>4</b>	A collection of assets for creating face effects in Spark AR Studio.

5. На **этом сайте** находится множество **гайдов и туториалов** от Facebook по созданию масок, но к сожалению, они все на **английском языке** и только **текстовые**.



# Начало работы в Spark AR. Готовые проекты.



Открываем программу **Spark AR**.

Первое, что появляется - это **диалоговое окно**. В нем можно **создать проект с нуля**, нажав **«blank project»**. А можно воспользоваться, **готовыми вариантами масок**, где необходимо лишь изменить цвет, объект или текстуру.

**Плюс готовых проектов** в том, что **нет** необходимости **разбираться** в программе, нужно знать только пару моментов и маска **готова**.

Рассмотрим каждый **готовый проект** по отдельности.



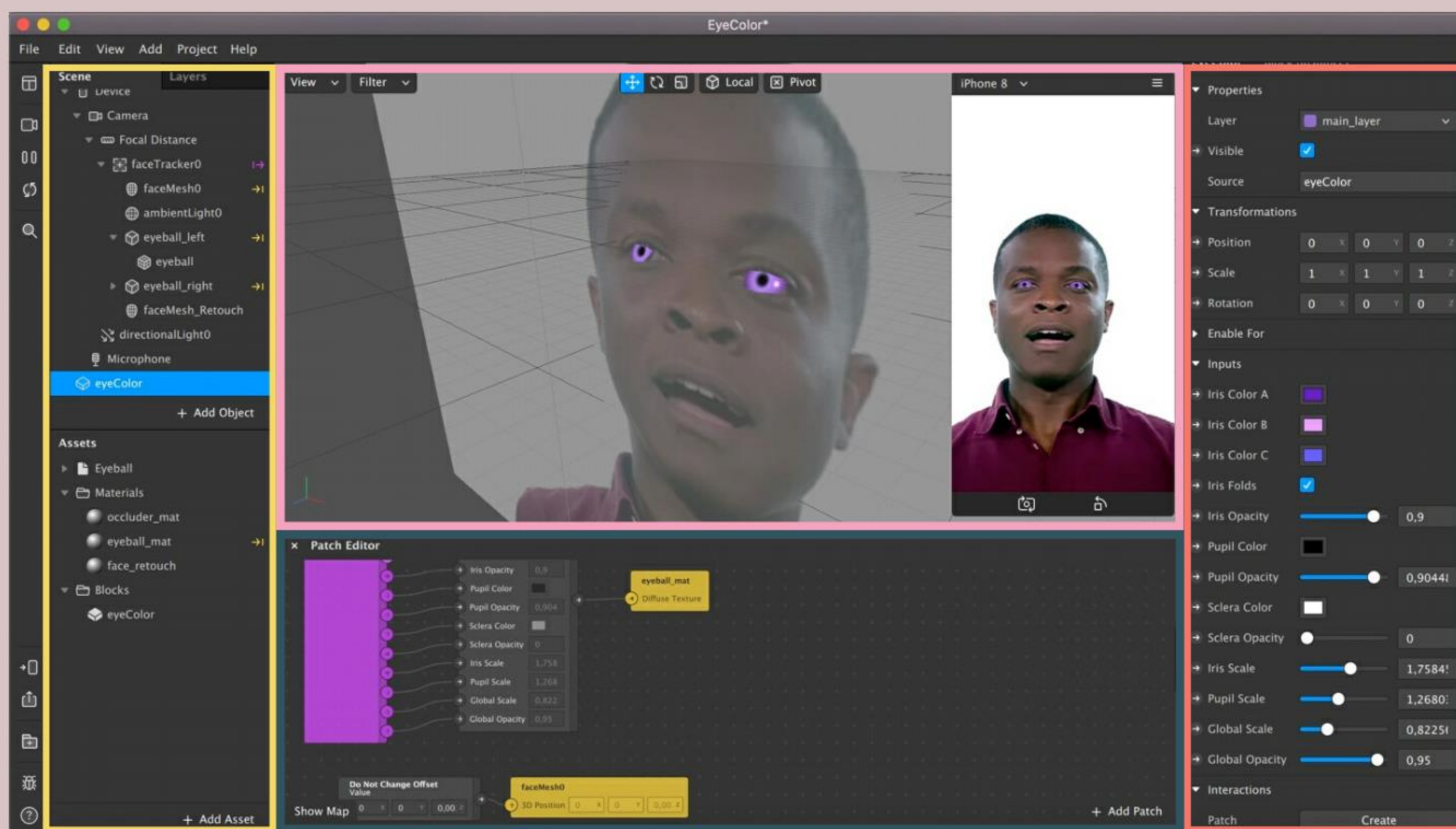
# 1. Eye color



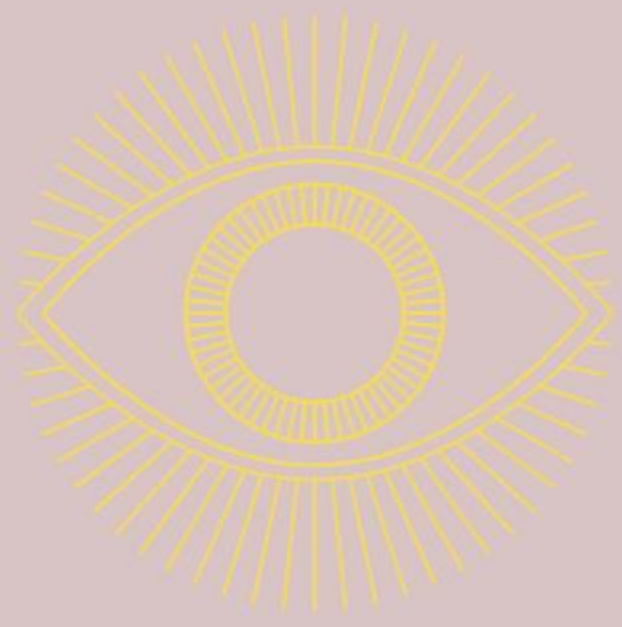
В этом проекте можно изменить **цвет глаз, форму зрачка, его размер, размер радужки** и даже добавить собственную текстуру кошачих глаз. Плюс здесь уже добавлена **ретушь кожи**.

Открываем этот проект нажав **дважды левой кнопкой** мышки.

У нас появляется **окно** нашего проекта. В **центре** мы видим **сцену**. **Слева** в колонке находятся **все объекты и текстуры**. **Справа** в колонке **меню редактирования** наших объектов из левой колонки. А **внизу по центру** - редактор патчей.







Для начала разберём **простые** изменения - цвет глаз, размеры радужки и зрачка. Для этого **слева** нажимаем на пункт **«eyeColor»**.

Переходим в **правую колонку**.

**Iris color A** — цвет внешнего края радужки.

**Iris color B** — цвет радужки по центру.

**Iris color C** — цвет внутреннего края радужки.

**Iris opacity** — чем ниже значение, тем больше прозрачность радужки.

**Pupil color** — цвет зрачка.

**Pupil opacity** — прозрачность зрачка.

**Sclera color** — цвет склеры.

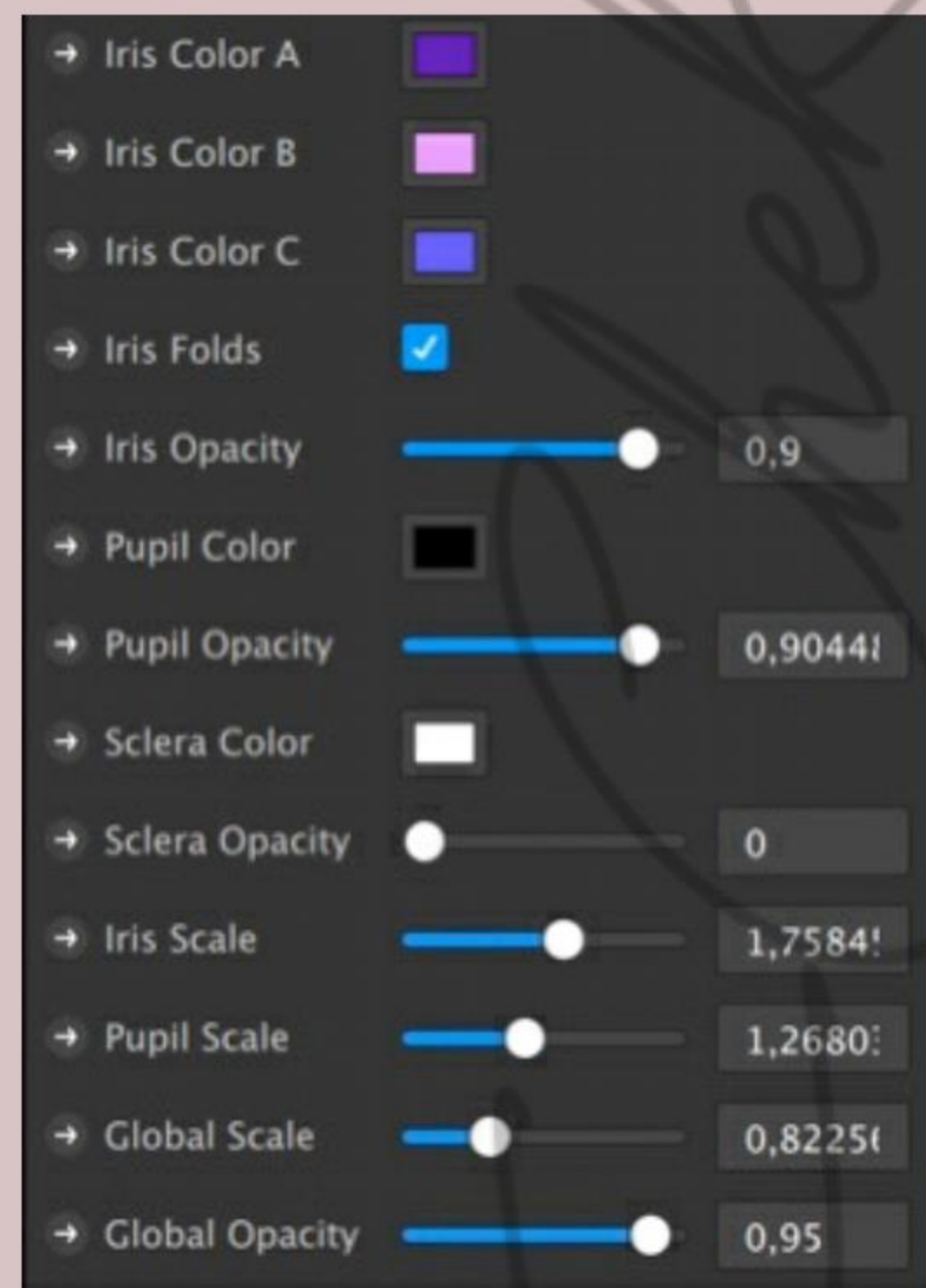
**Sclera opacity** — прозрачность склеры.

**Iris scale** — размер радужки.

**Pupil scale** — размер зрачка.

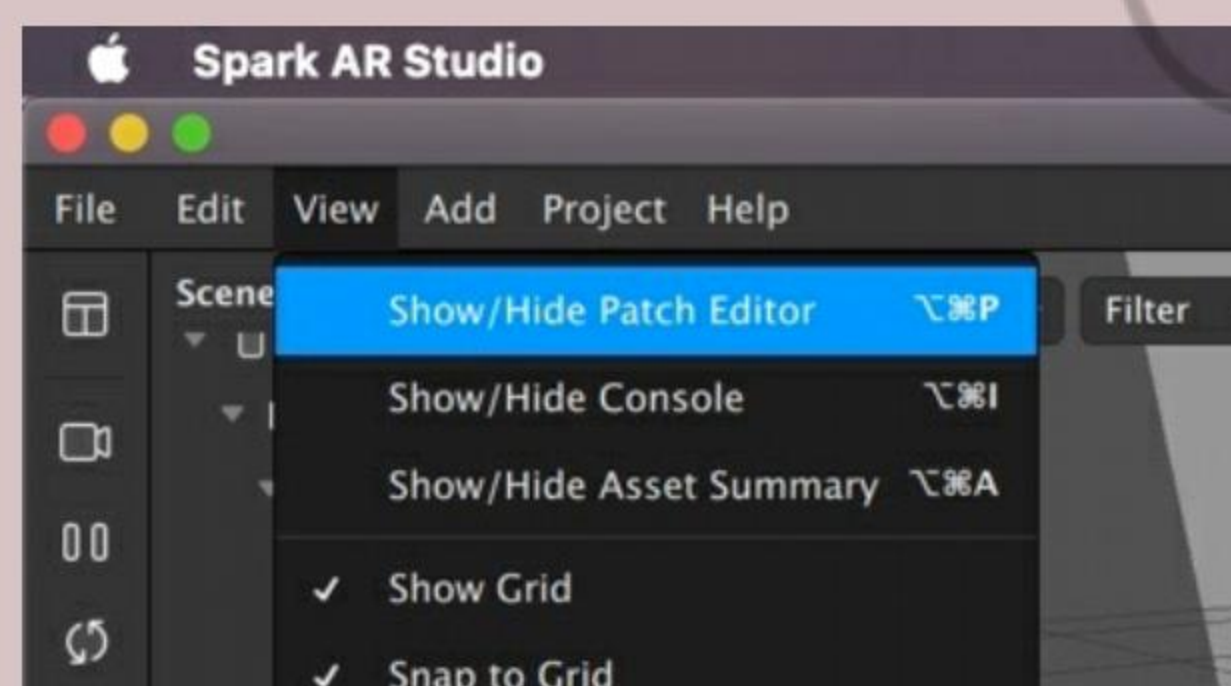
**Global scale** — общий размер (зрачок + радужка).

**Global opacity** — общая прозрачность.



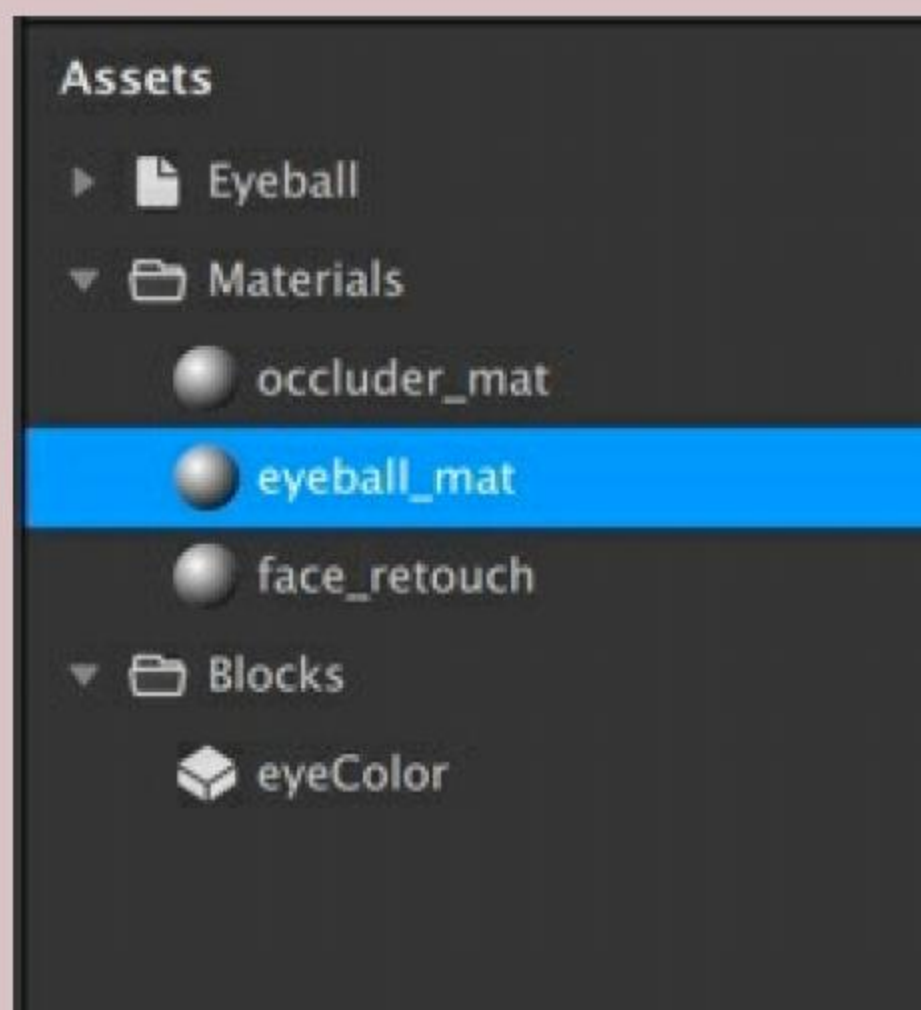
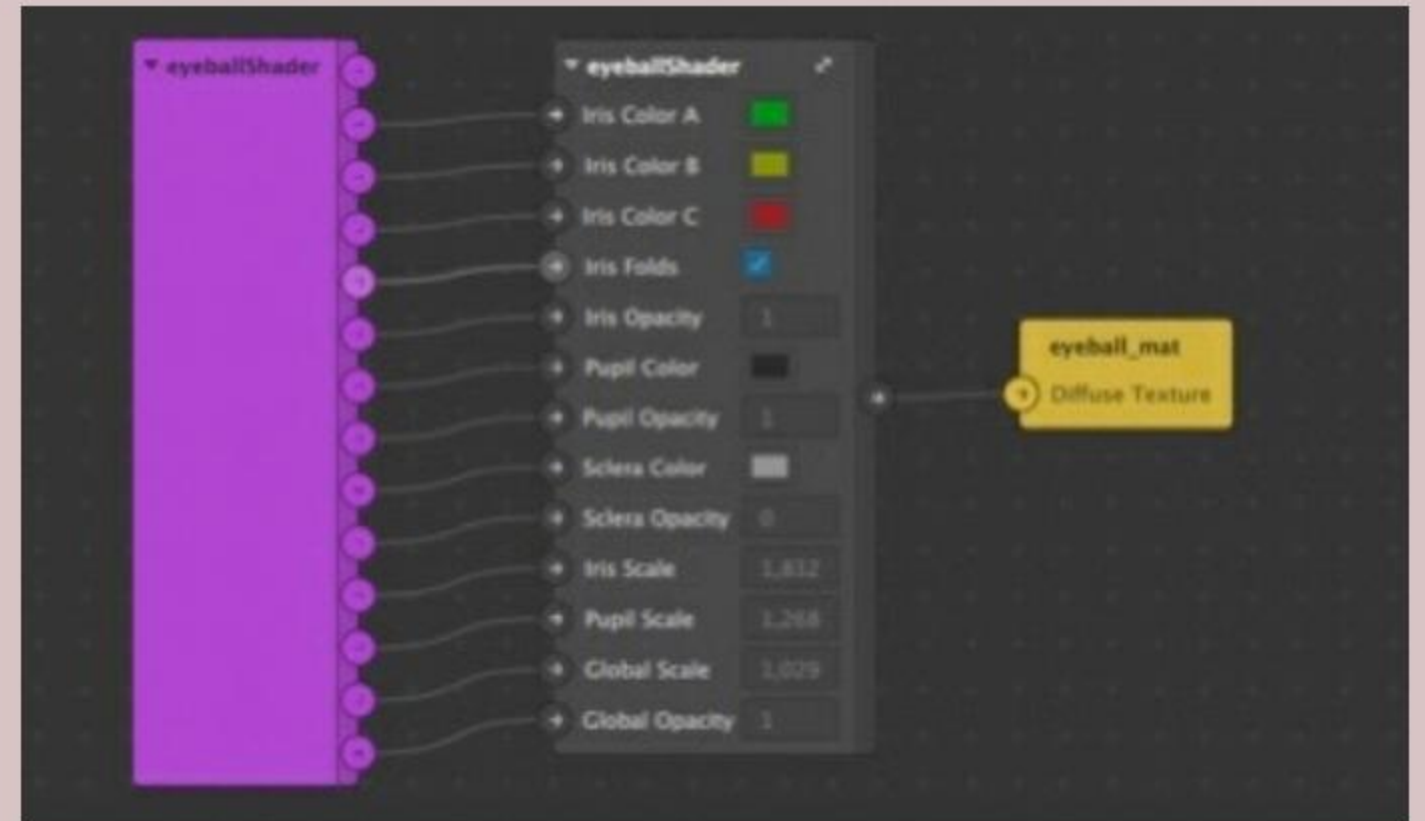
Добавляем **свой** рисунок глаза.

Для начала перейдём в **редактор патчей**. Если он не открыт, то нажимаем **слева вверху** **«view»** и **«show/hide patch editor»**.



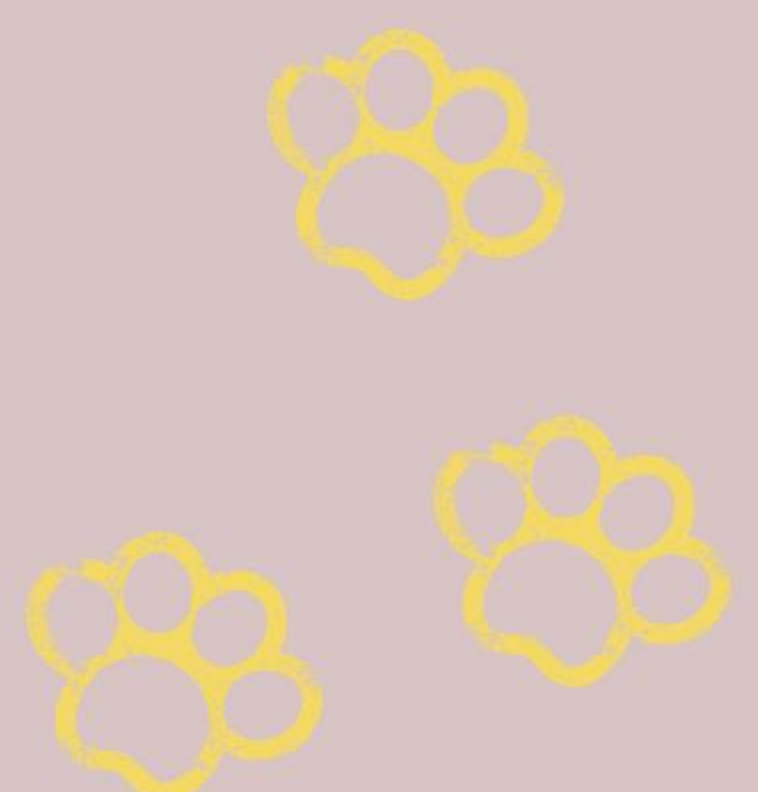
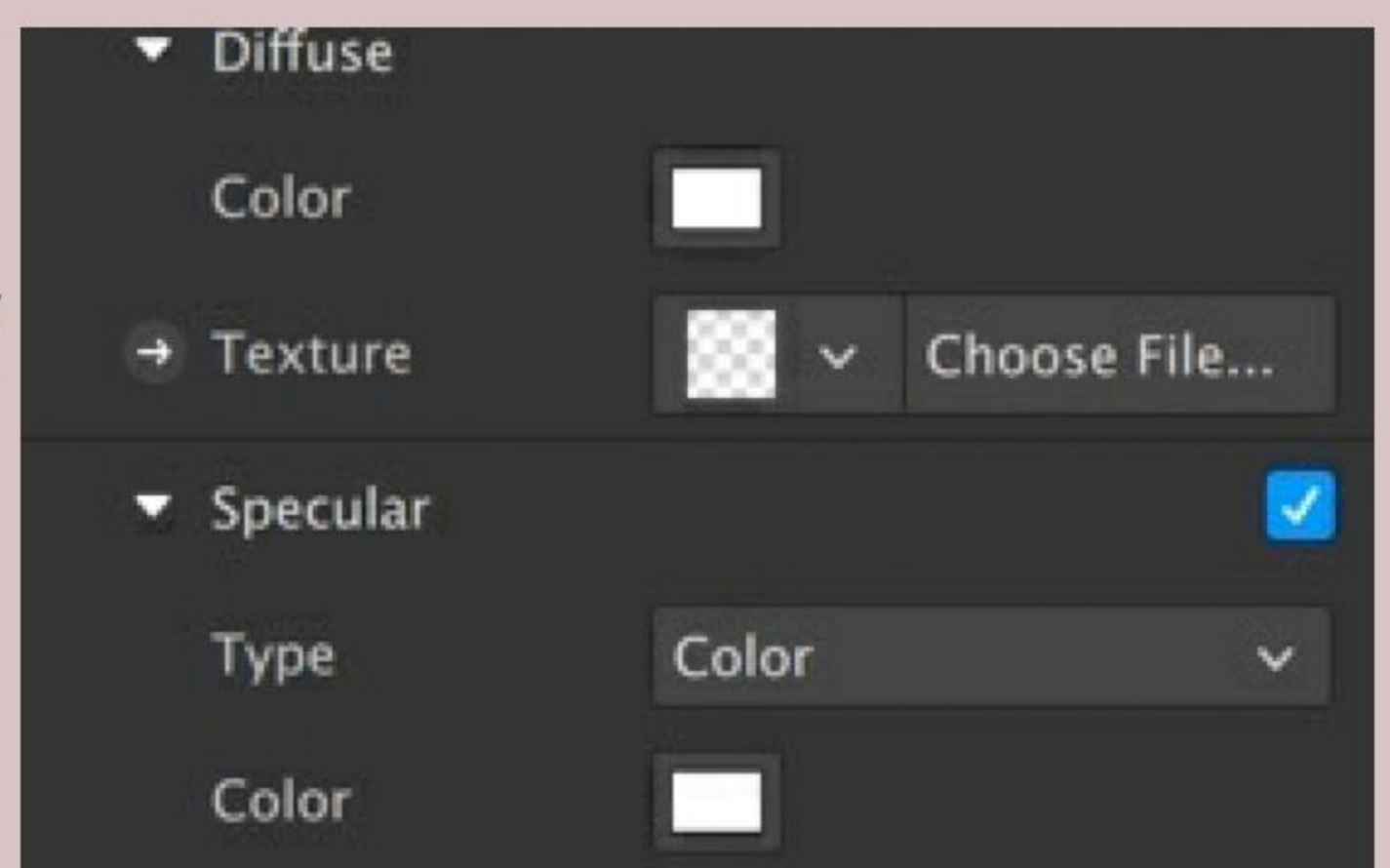


В редакторе патчей необходимо найти желтую иконку «eyeball\_mat» и удалить её.



Переходим в левую нижнюю колонку и нажимаем на «eyeball\_mat».

В правой колонке в параметре текстура нажимаем выбрать файл и загружаем свою картинку глаза. Картинка должна быть на прозрачном фоне.



## 2. 3D Animated poster.



Этот проект позволяет создать **3D объект**, который будет **появляться** в ответ на какое либо **изображение**.

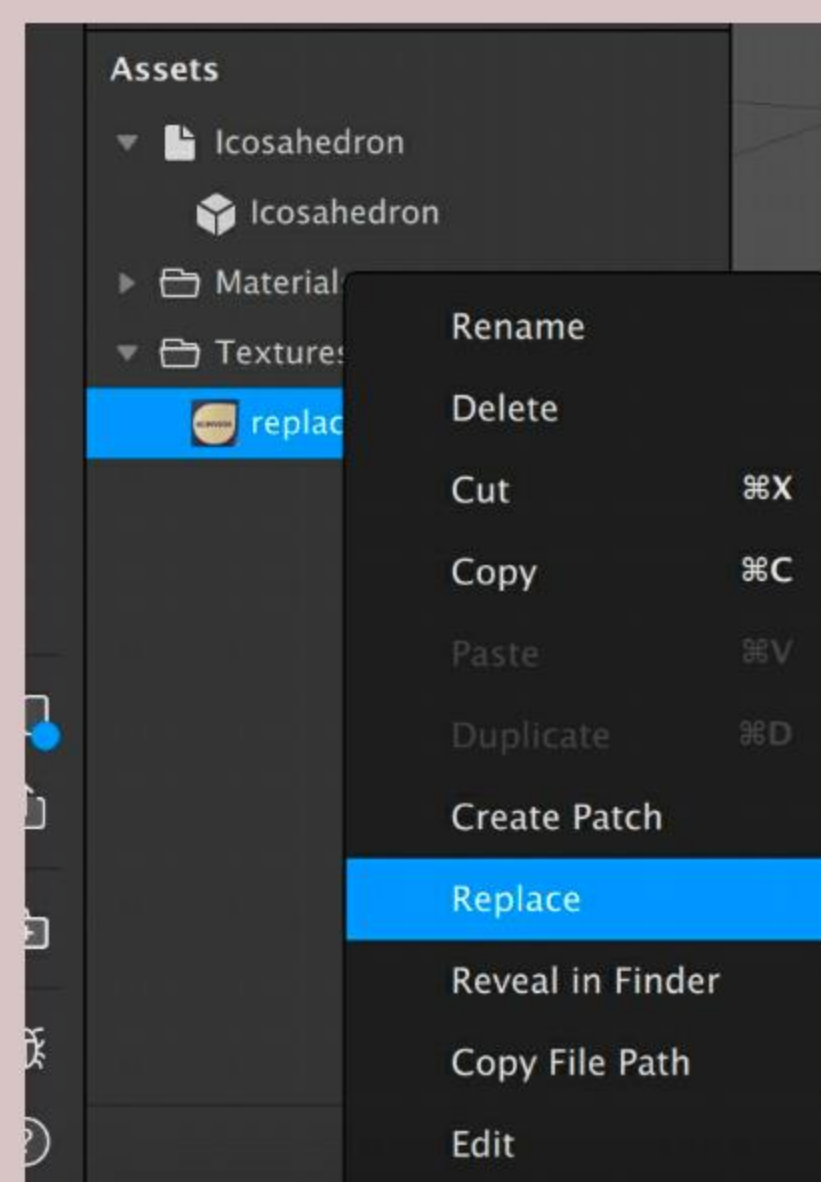
Например, **Starbucks** сделал такую маску к своим **рождественским стаканчикам**.

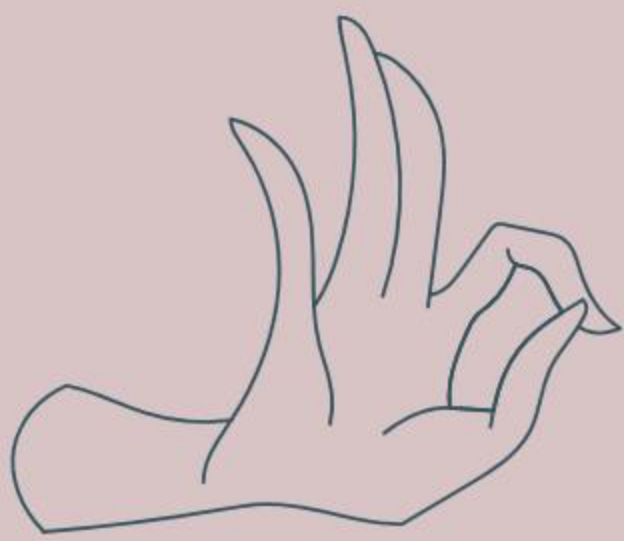


Открываем этот проект нажав дважды **левой кнопкой мышки**.

Для начала **заменяем** само **изображение**, на которое будет реагировать объект.

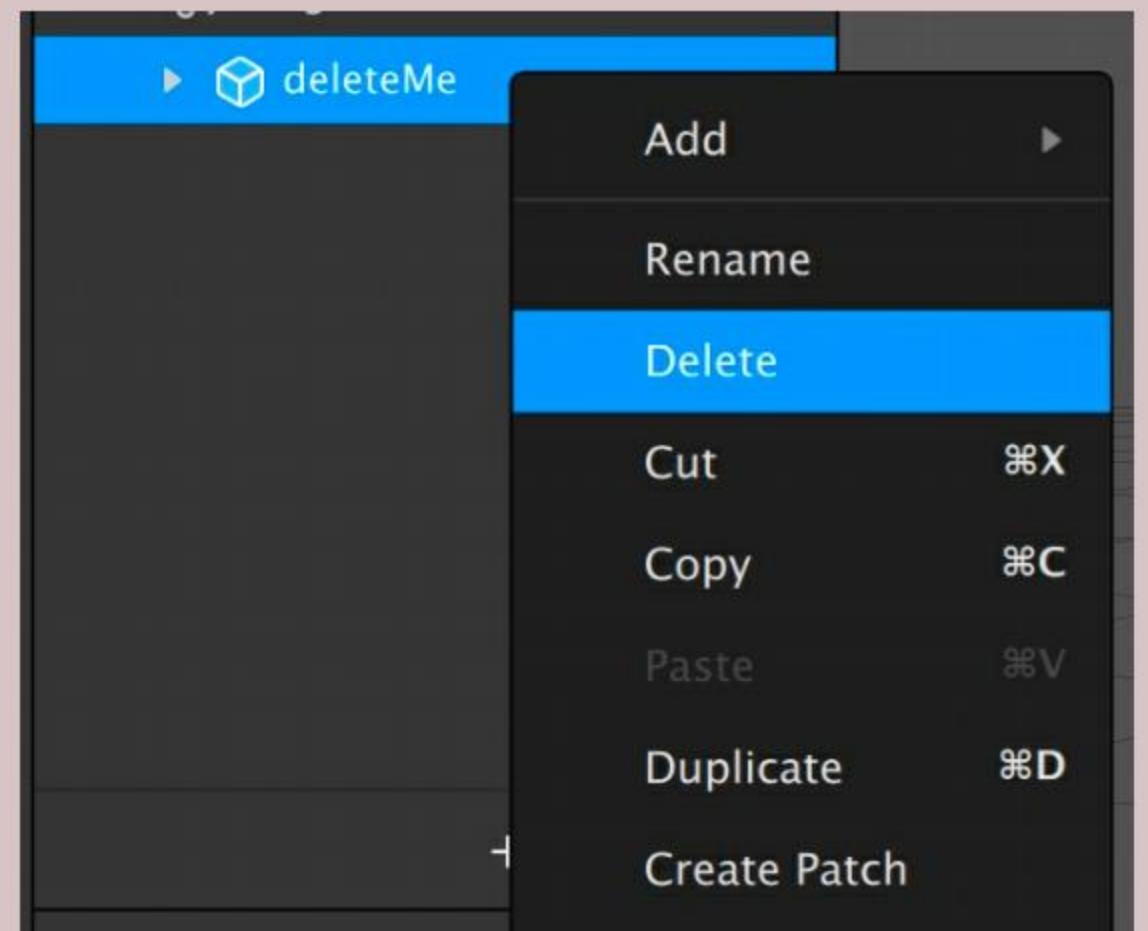
Для этого в **левой колонке** ищем картинку с названием **«replace»**, нажимаем **правой кнопкой мыши** и выбираем **«replace»**, ищем необходимый **файл** на компьютере.



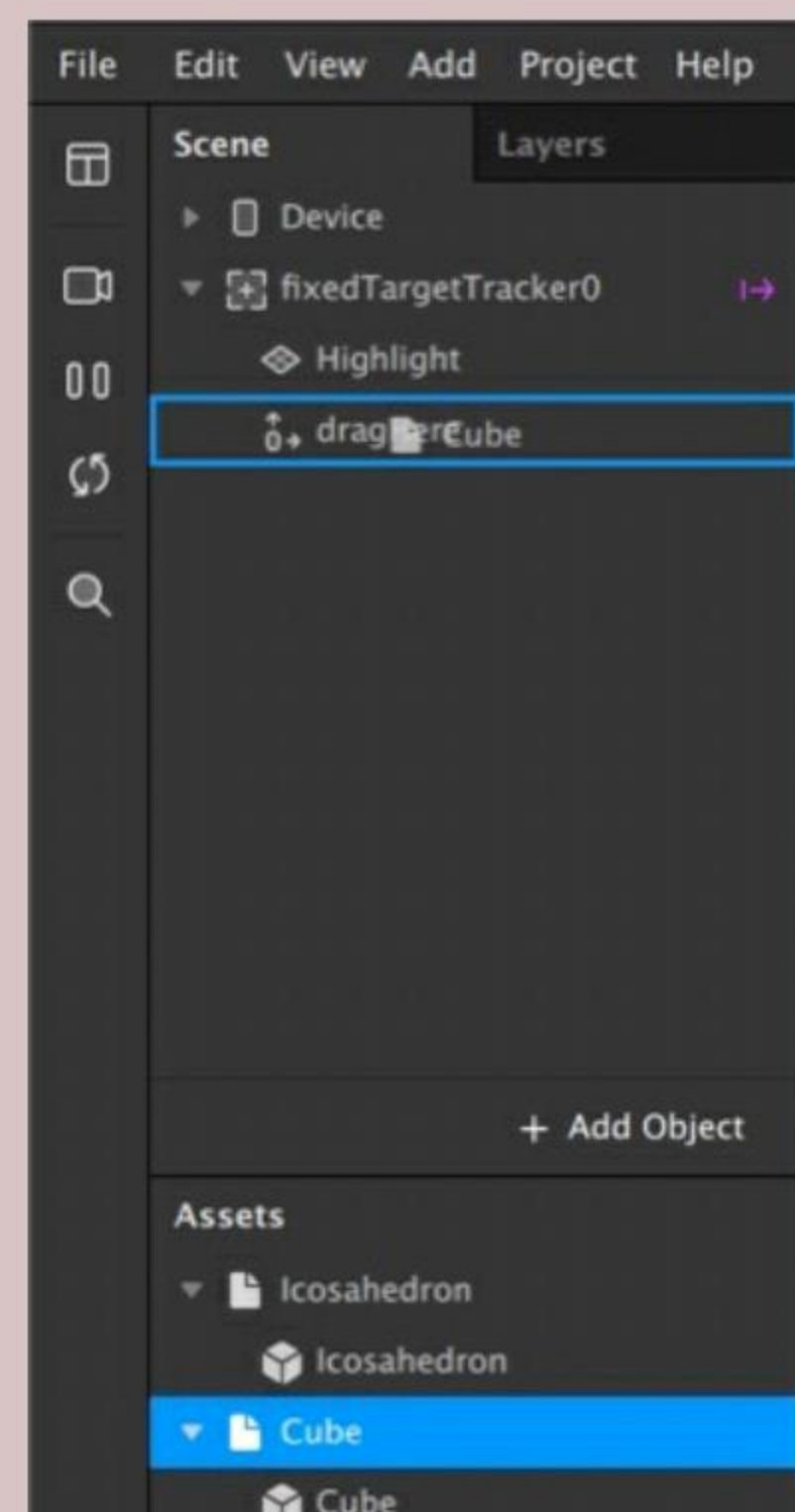
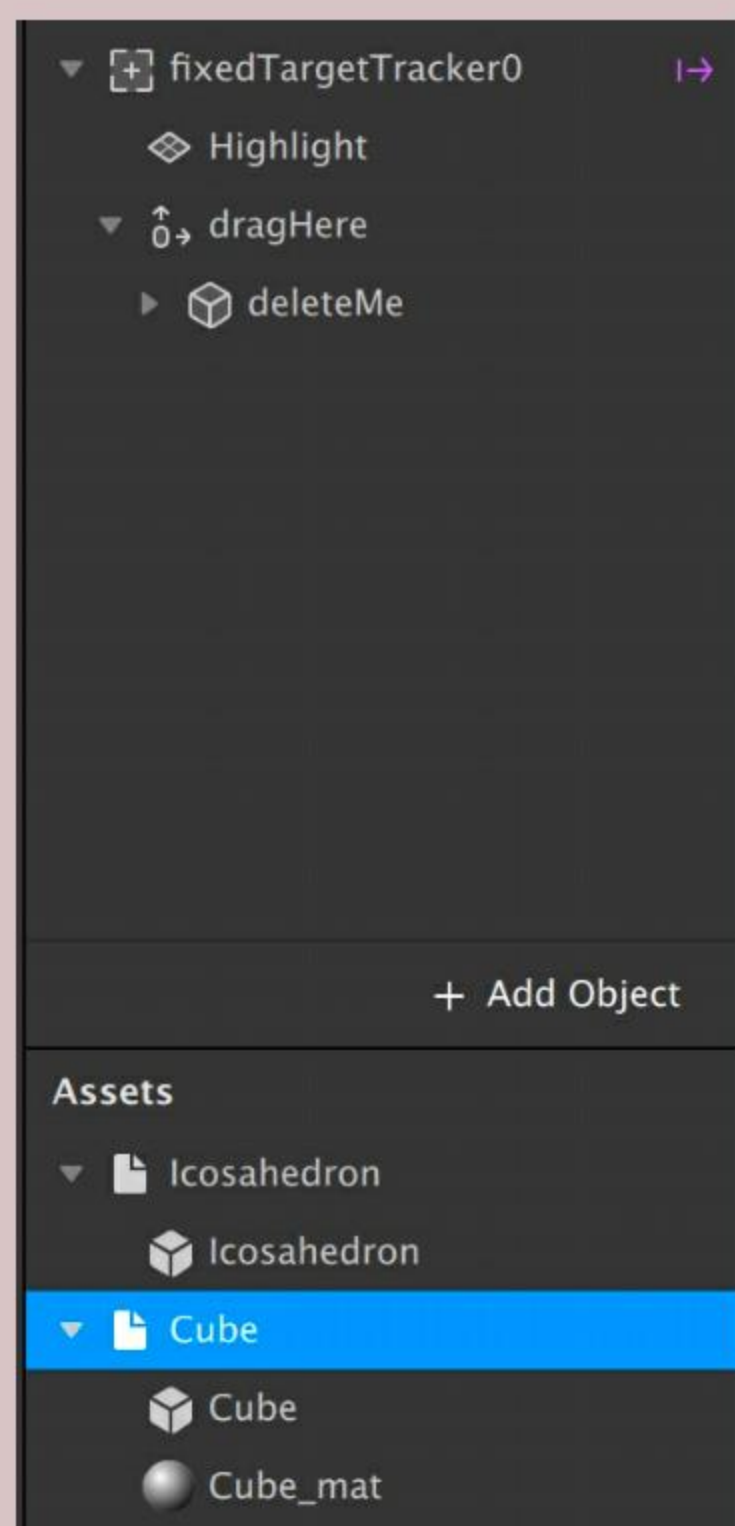


Теперь заменим **3D объект**.

Для начала в **левой** колонке сверху **удаляем** файл с названием **«deleteMe»**, нажав по нему **правой** кнопкой мыши.

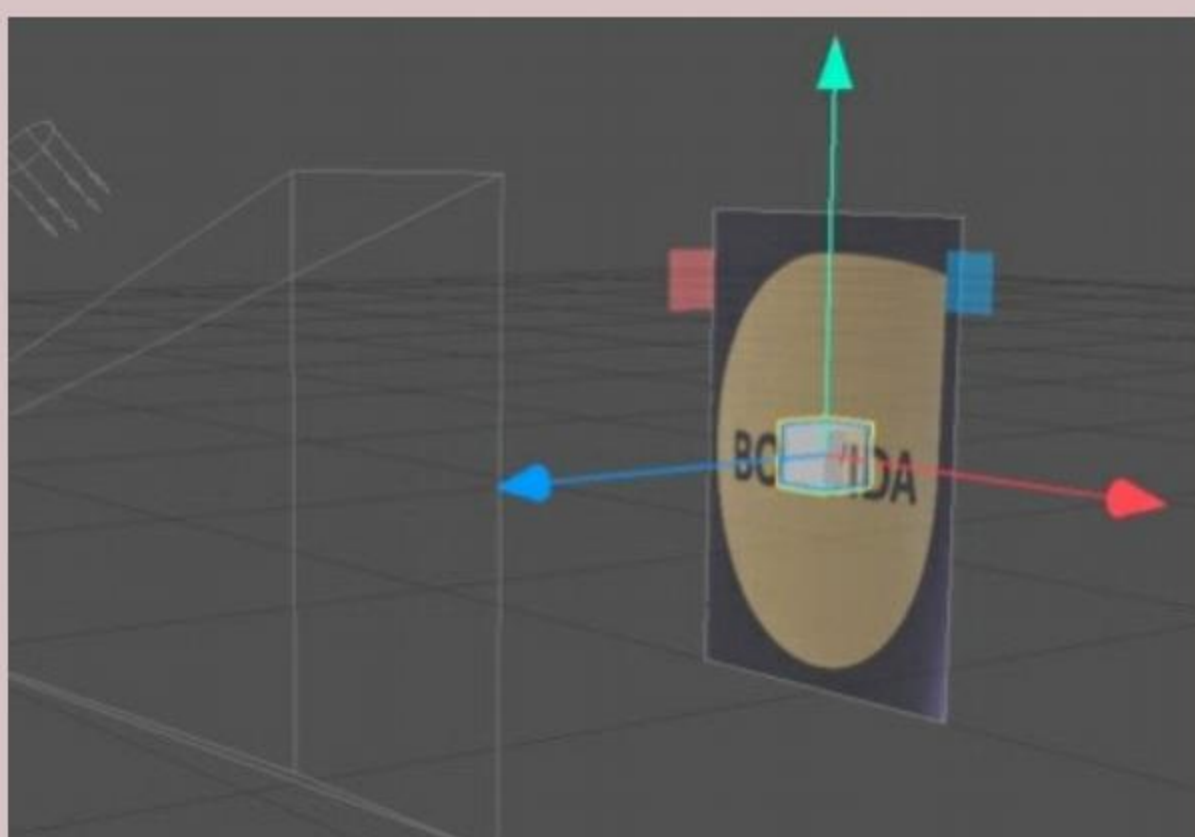
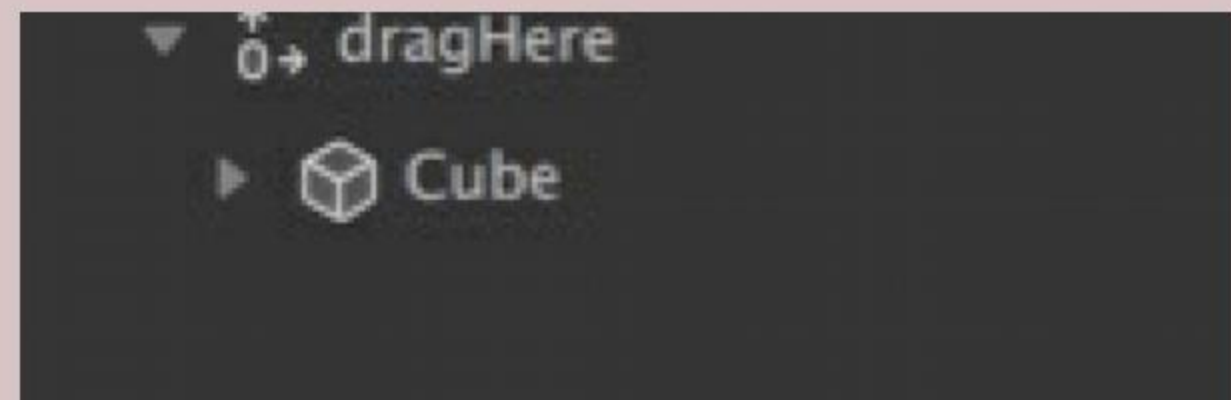


Затем **папку** с новым 3D объектом **зажимаем** левой кнопкой мыши и **перетягиваем** наверх в **«dragHere»**, так чтобы **вокруг** него появилась **синяя обводка** и **отпускаем**.



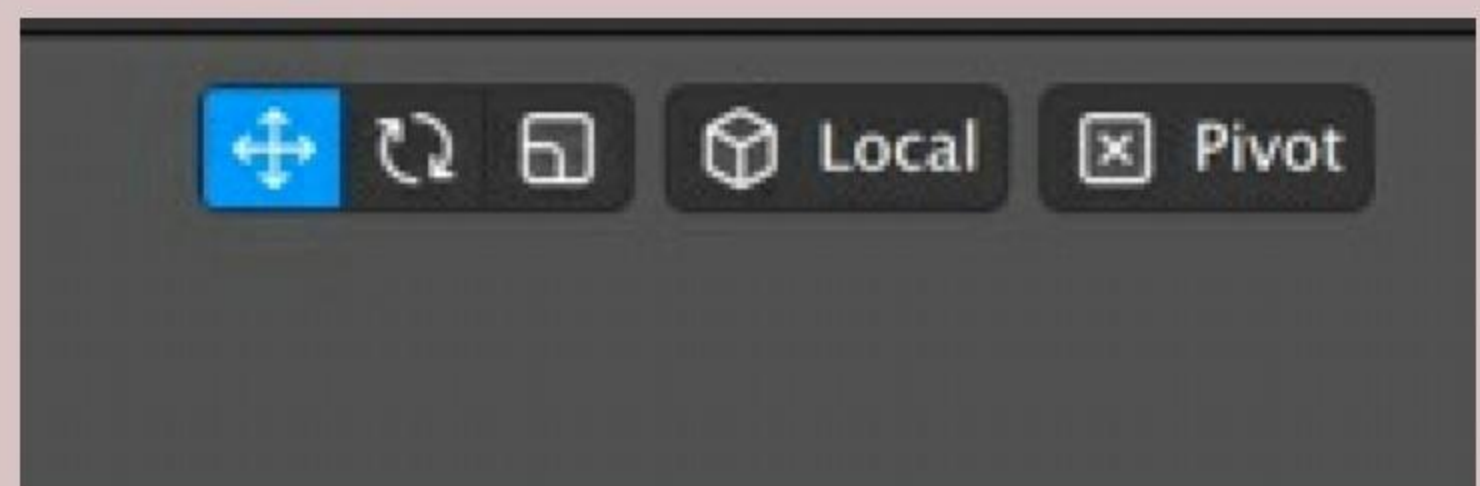


Теперь **папка** должна быть как бы **внутри** этого **объекта**.



Если необходимо поменять **положение** в пространстве, то в **сцене** нажмите на **объект** и потяните за **стрелочки**.

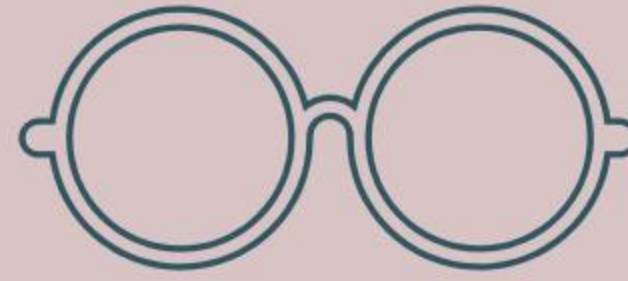
**Сверху** над сценой можно менять **пункты** с изменения **положения** на **ротацию** и изменение **размера**.



Вот пример, как я сделала **фото** стаканчика и **поменяла картинку** в проекте.



## 3. Face, head, neck decoration.

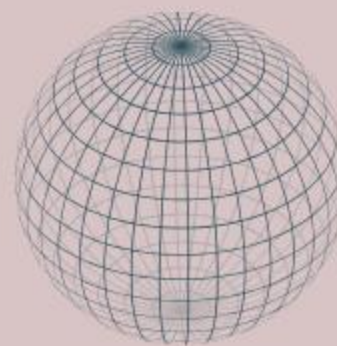


Это **три разных** проекта, но у них абсолютно **одинаковая** начинка.

В этих проектах можно добавить **шляпу, очки, ожерелье, бабочку, галстук и т.д.**

Смена объекта происходит **так же**, как и в **предыдущем** проекте.

## 4. World object

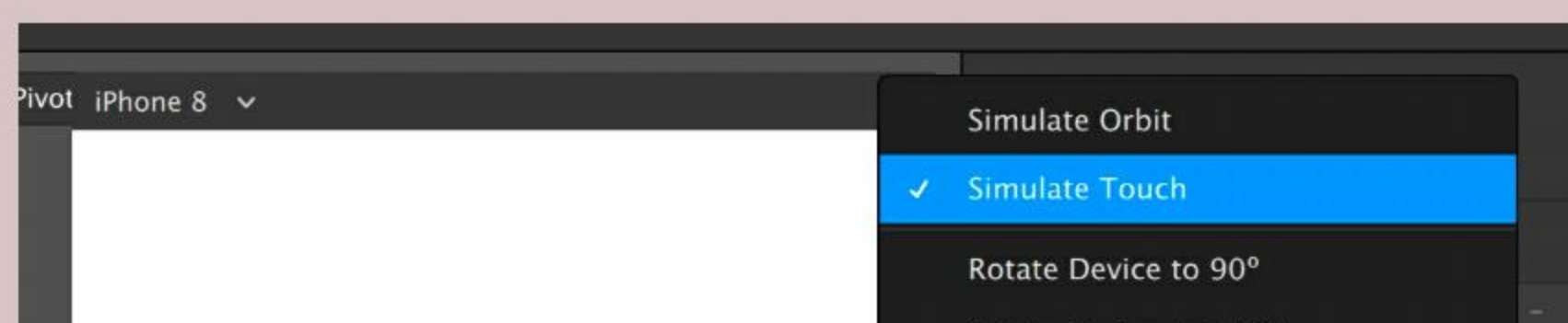


В этом **проекте**, опять же, **такой же механизм**, как и в предыдущих.

Хотелось обратить внимание на **интерактив**. Здесь объект можно **двигать в пространстве**, **зажимая его на экране пальцем**.

Чтобы **проверить работу**, в экране **симуляции** телефона **наверху справа** есть значок, открывающий **меню**. Выберите там **«simulate touch»**.

Теперь можно **водить по этому экрану мышкой** и увидеть изменения.



## 5. Background.



Довольно интересный проект, здесь можно заменить фон.

Смена картинки происходит так же, как в проекте с 3D объектом, реагирующем на плакат.

## 6. Color filter.

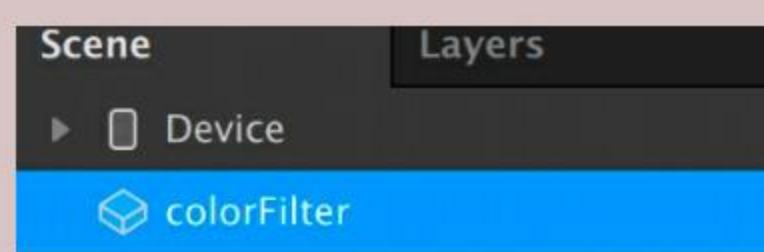


Этот проект, по моему мнению, не полностью готов к использованию.

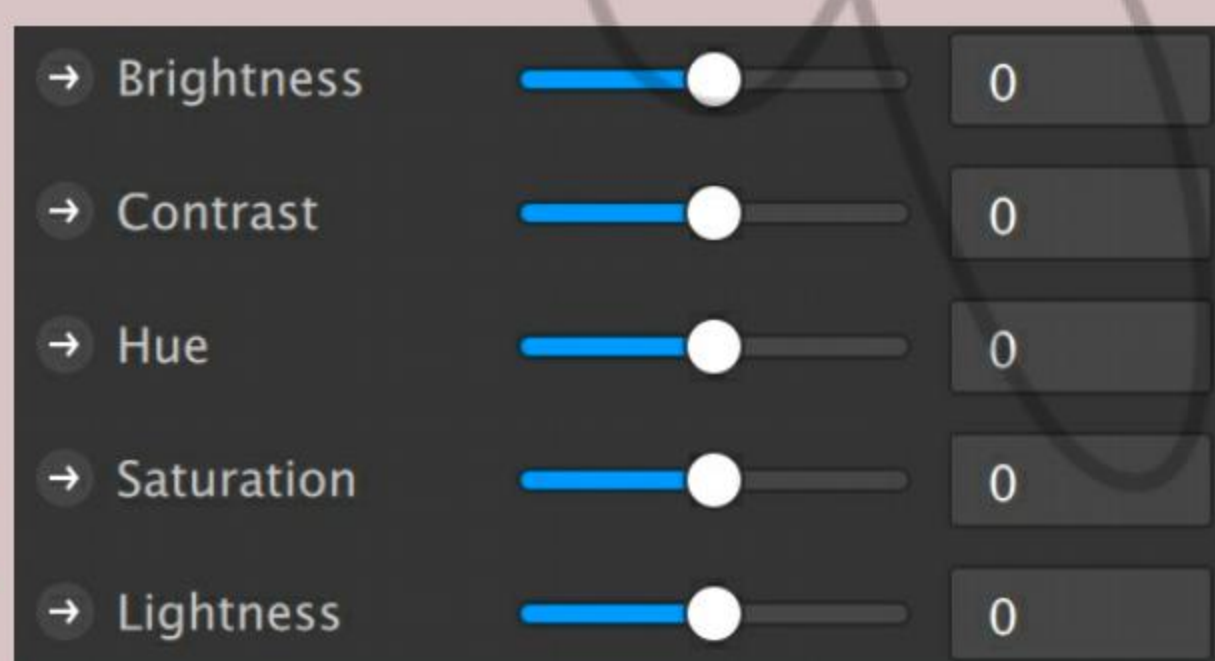
Его необходимо доработать добавлением пресетов. Как это делать, можно посмотреть в моем бесплатном видео-уроке.

Предположем, что сделан пресет в LightRoom. На фото он лежал просто отлично. Но добавив его в программу и испытав на видео, стало понятно, что он слишком тёмный или слишком светлый.

Тогда можно использовать предложенные опции в данном проекте. В левой колонке нажмите на «colorFilter», а в правой измените параметры.



Яркость  
Контраст  
Температура  
Насыщенность  
Свет



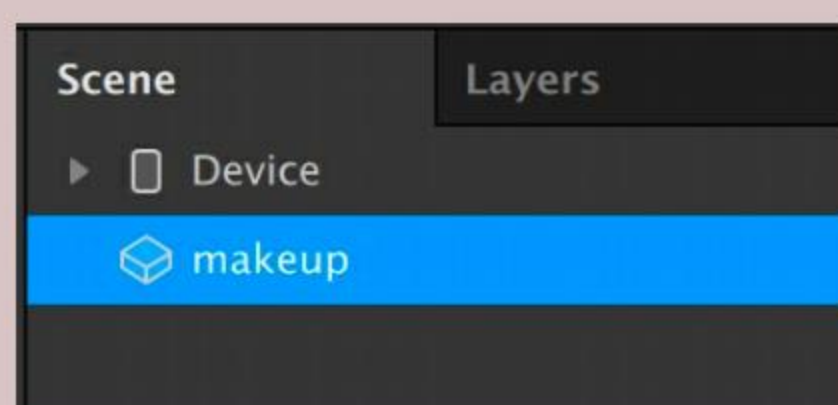
# 7. Макияж.



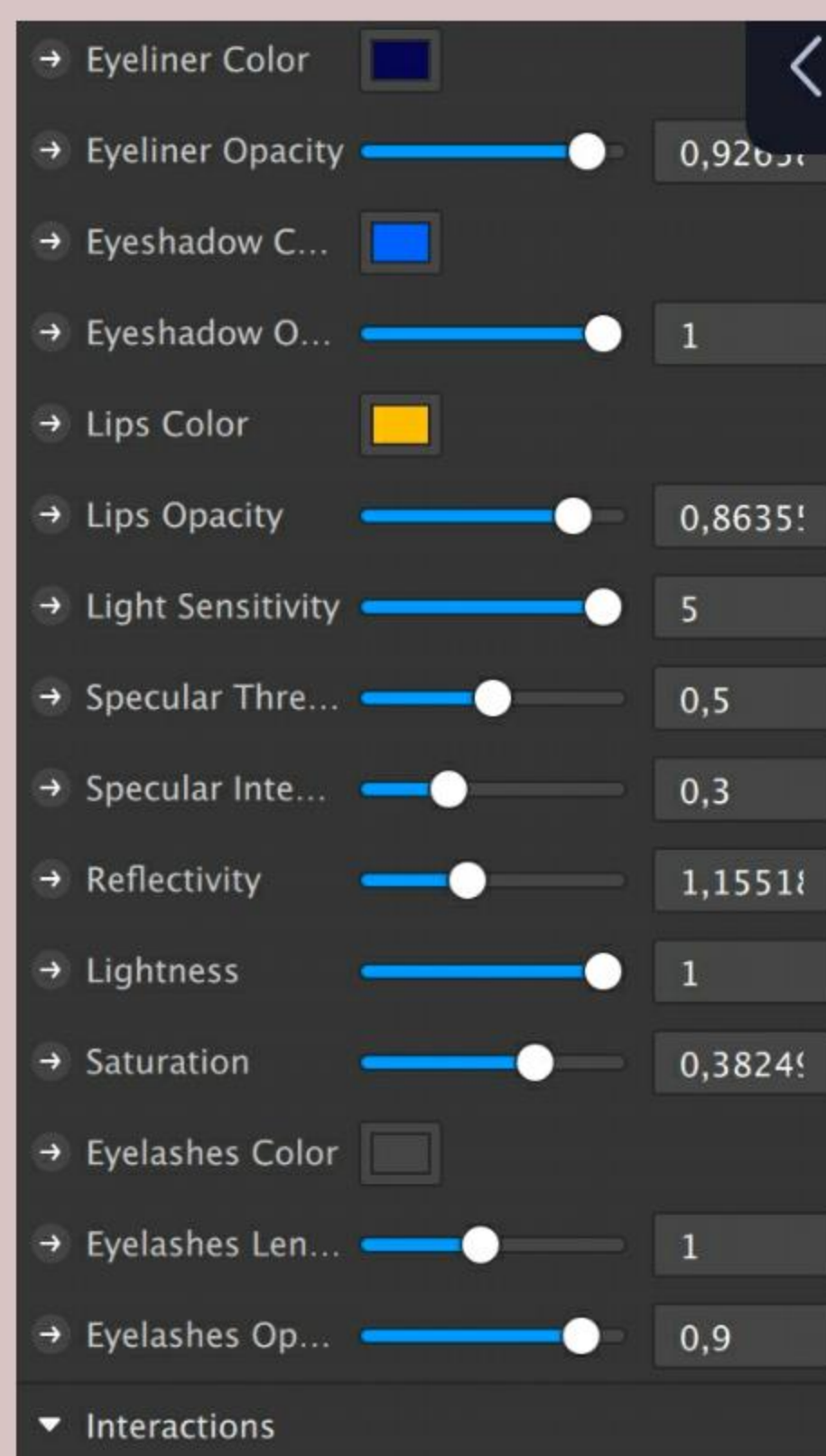
Любимый проект всех девочек. Учимся работать с макияжем.

Рассмотрим интерфейс готового макияжа, какие параметры есть для изменения.

Для этого в левой колонке выбираем «makeup».



Цвет подводки  
Прозрачность подводки  
Цвет теней для век  
Прозрачность теней для век  
Цвет помады  
Прозрачность помады  
Степень освещенности  
Ширина блеска  
Интенсивность блеска  
Степень рефлекса  
Освещение  
Насыщенность  
Цвет ресниц  
Длира ресниц  
Прозрачность ресниц



Если необходимо сделать более интересные тени, подводку или помаду, смотрите мой бесплатный видео-урок по созданию макияжа с нуля.



# 8. Face mask.



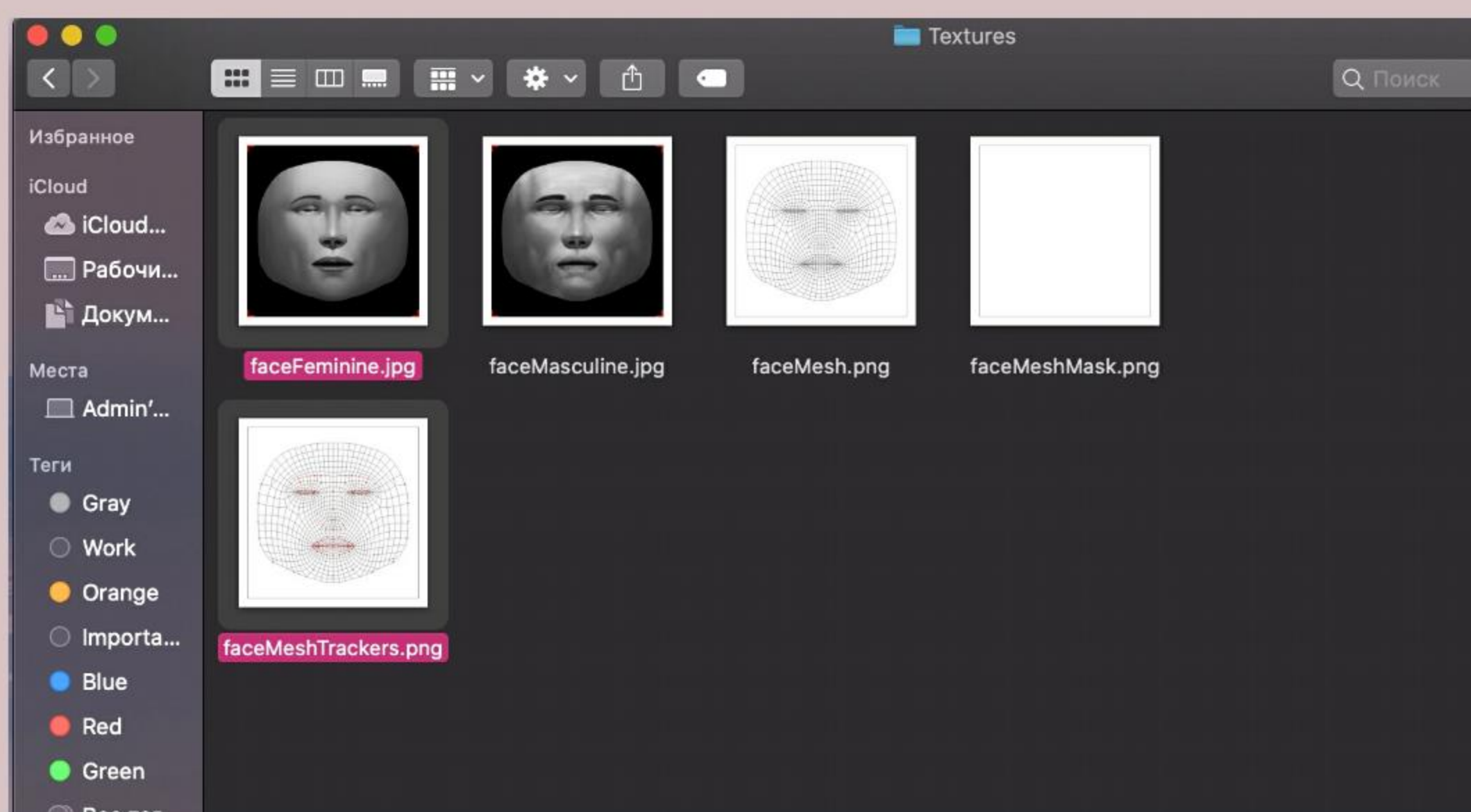
**Последний** вид готового **проекта** из предложенных разработчиками.

Здесь можно создать интересный **рисунок на лице, маску, тату** и т.д..

**Замена изображения** будет происходить **так же**, как делали до этого.

Есть несколько **нюансов** по **рисованию** картинки (это применимо и к макияжу).

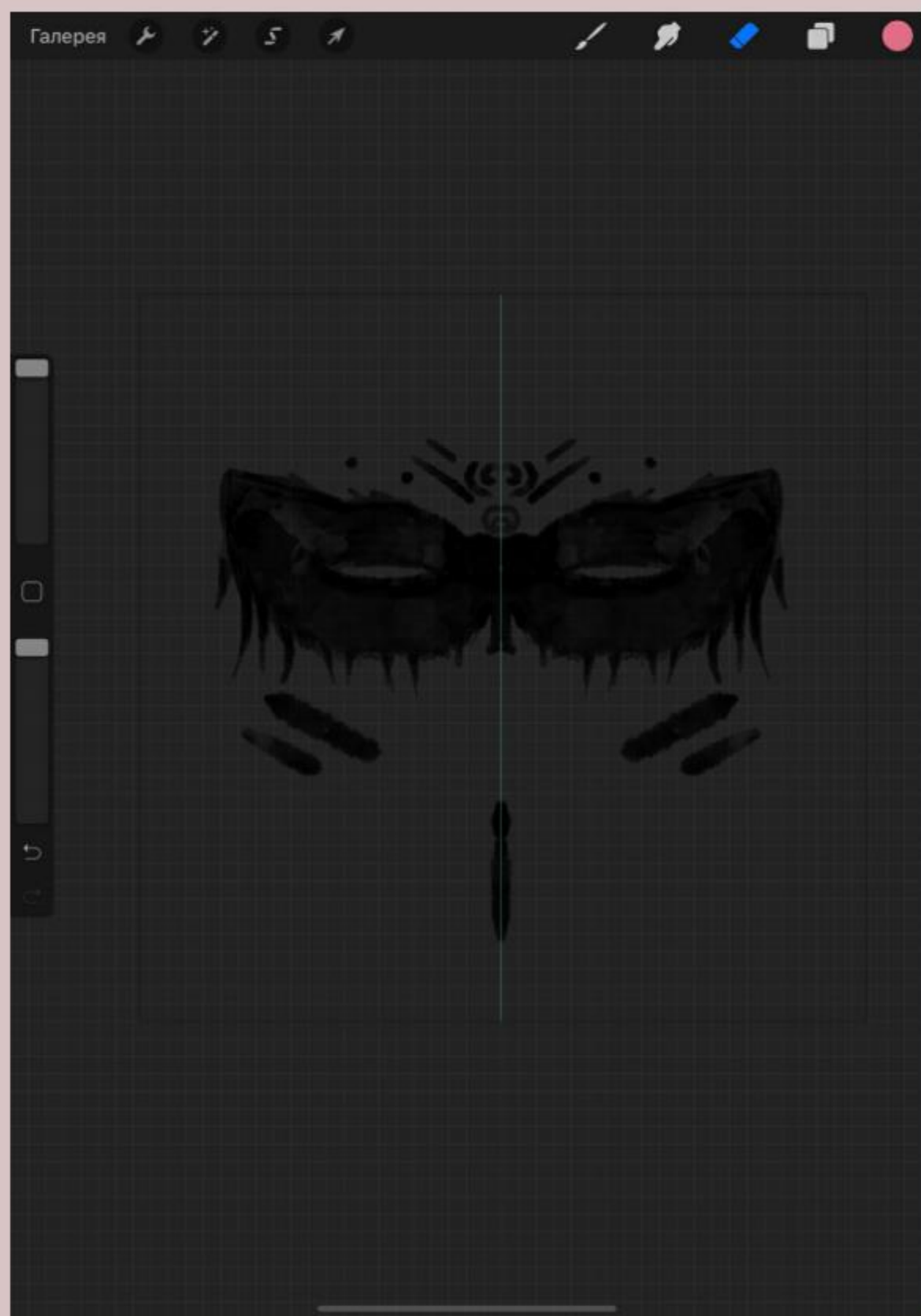
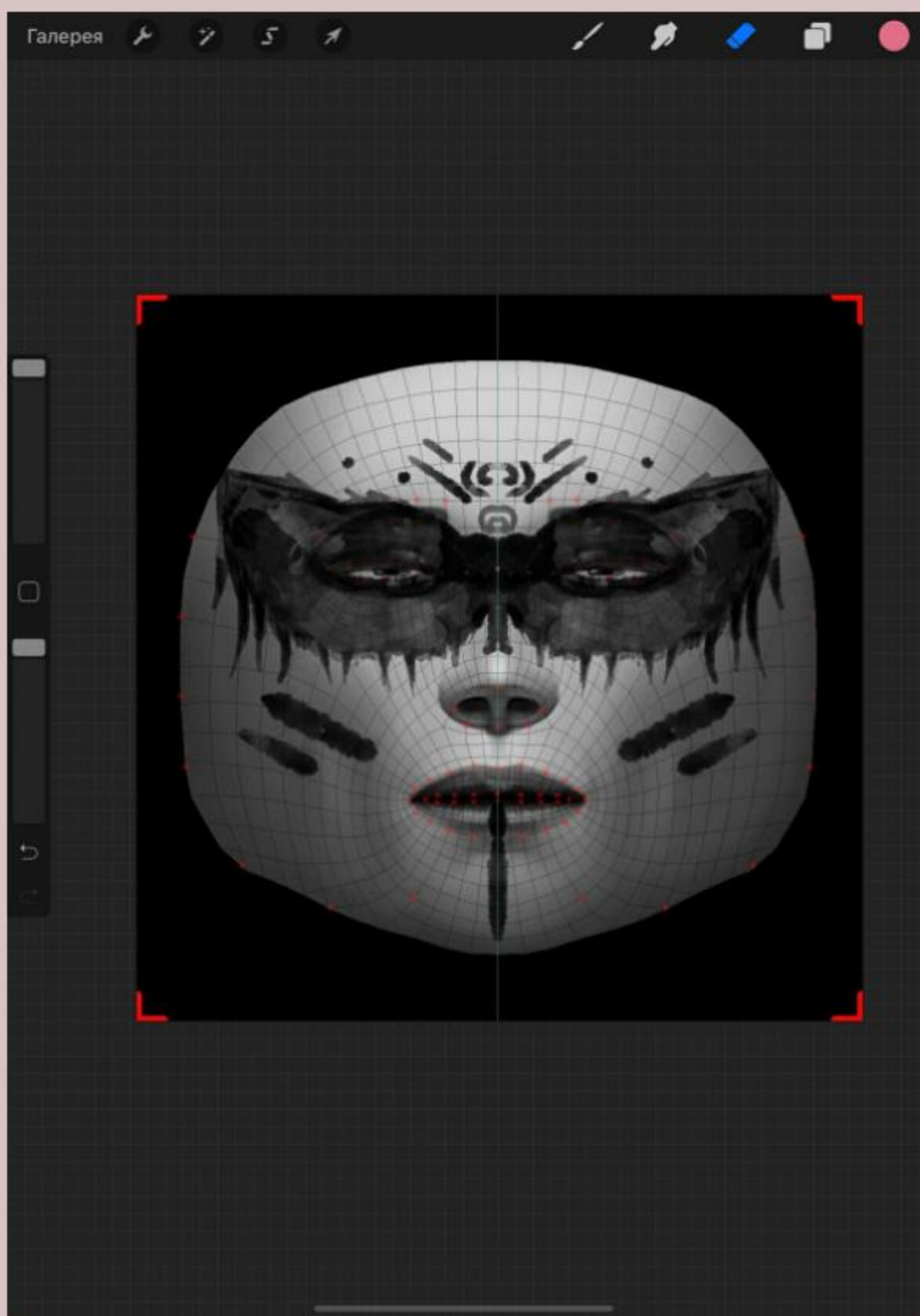
**Открываем** скаченную ранее **папку «FaceAssets»**, переходим в **«Textures»** и в любой **программе для рисования** (procreate, photoshop и т.д.) **открываем выделенные изображения**.





Создаём **новый слой** для **картинки** и **рисует** согласно **точкам** и **параметрам** лица.

Прежде чем **сохранить**, **выключаем слои** с текстурами и делаем **прозрачный фон**.

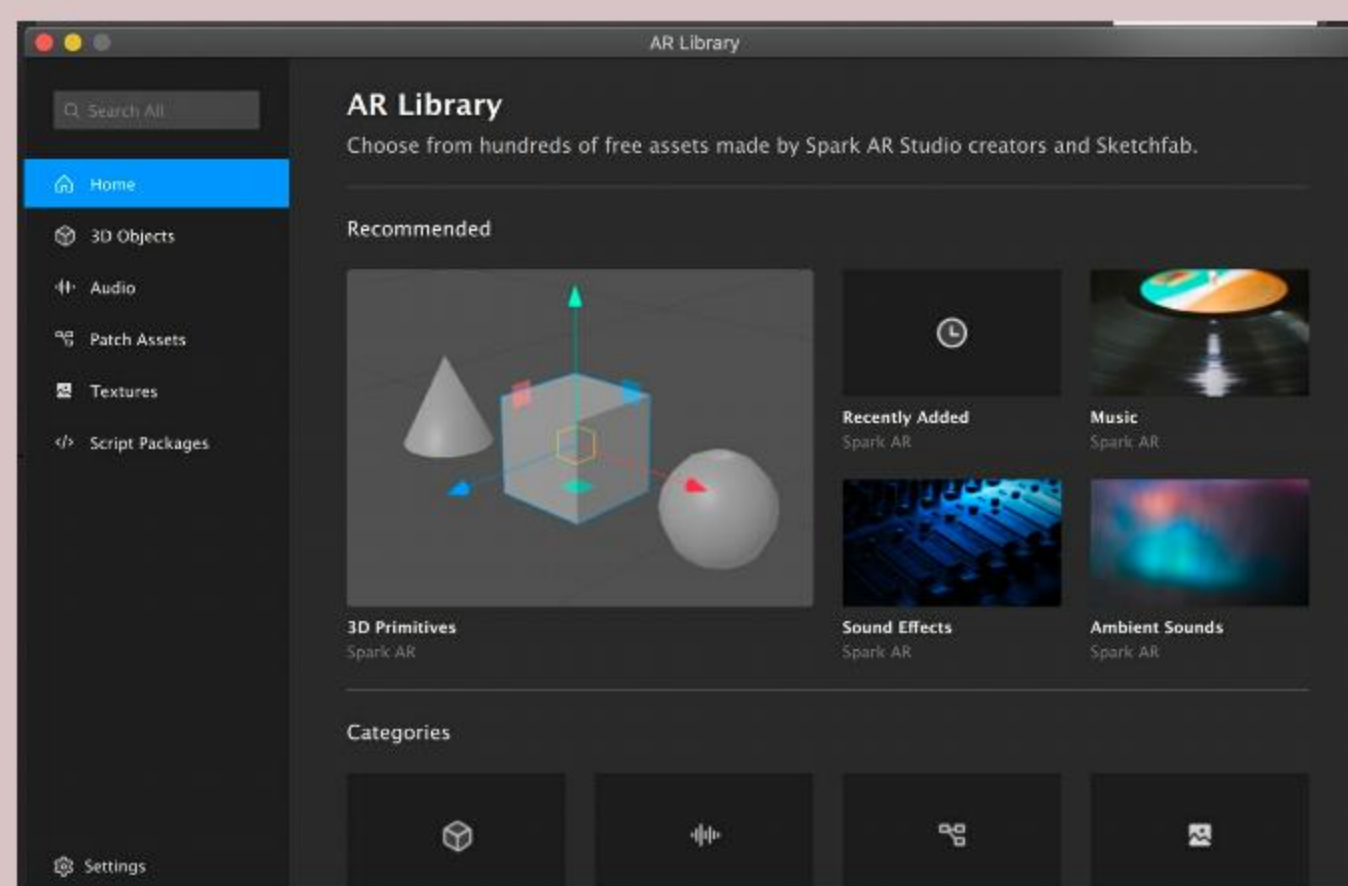
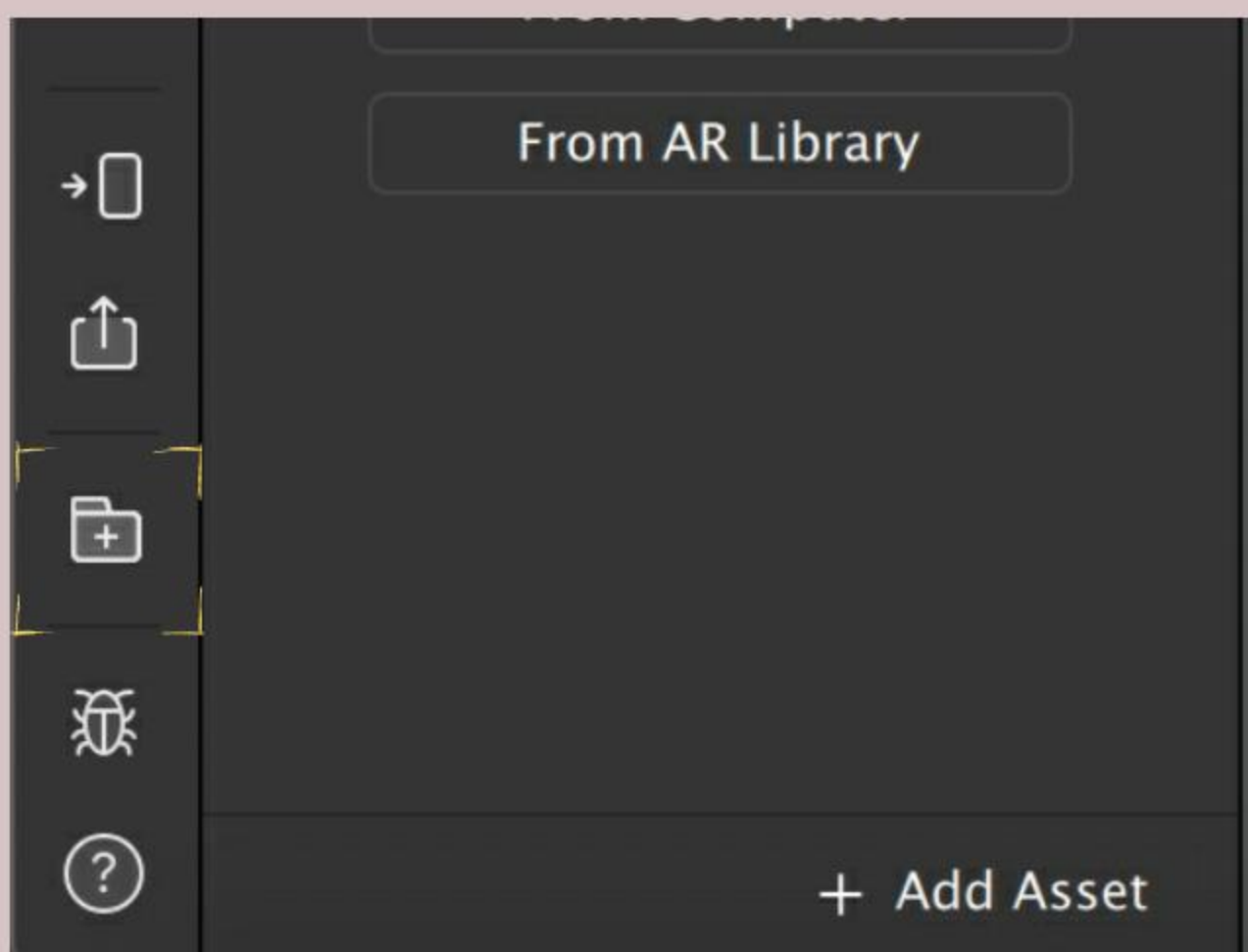


# Где искать 3D модели?



Есть **2** основных варианта поиска 3D объектов. Это библиотека Spark AR и **стоковые сайты**.

Библиотека программы полностью **бесплатна**, плюс множество объектов уже имеют свои **текстуры**. Ее можно найти в **левом столбце** снизу, где текстуры, **маленькие кнопочки**.



**Бесплатные сайты с моделями:**

<https://sketchfab.com/feed>

Хороший сайт, **много** отличных **моделей**. Чтобы скачать, ищите в поисковике и нажимаете галочку в графе **«downloadable»**, чтобы вышли только **бесплатные**.

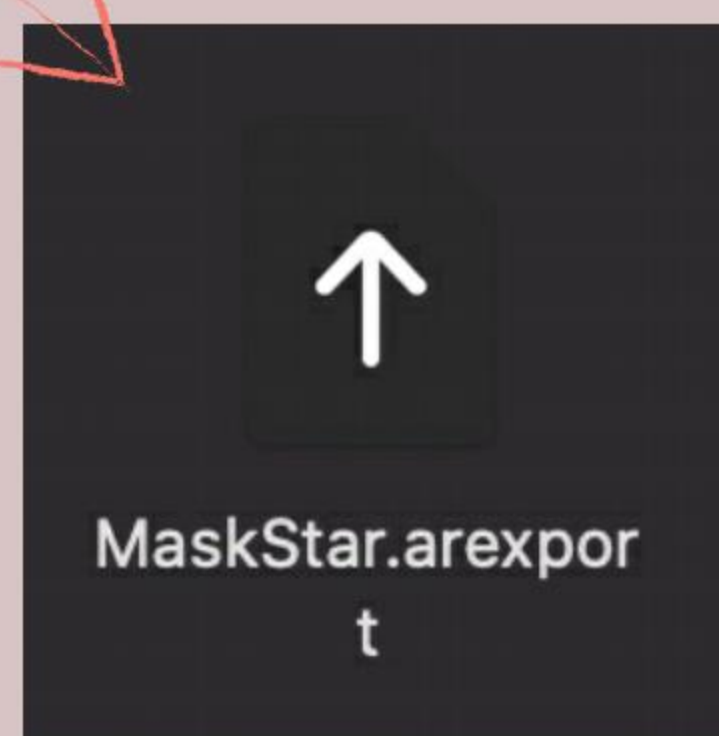
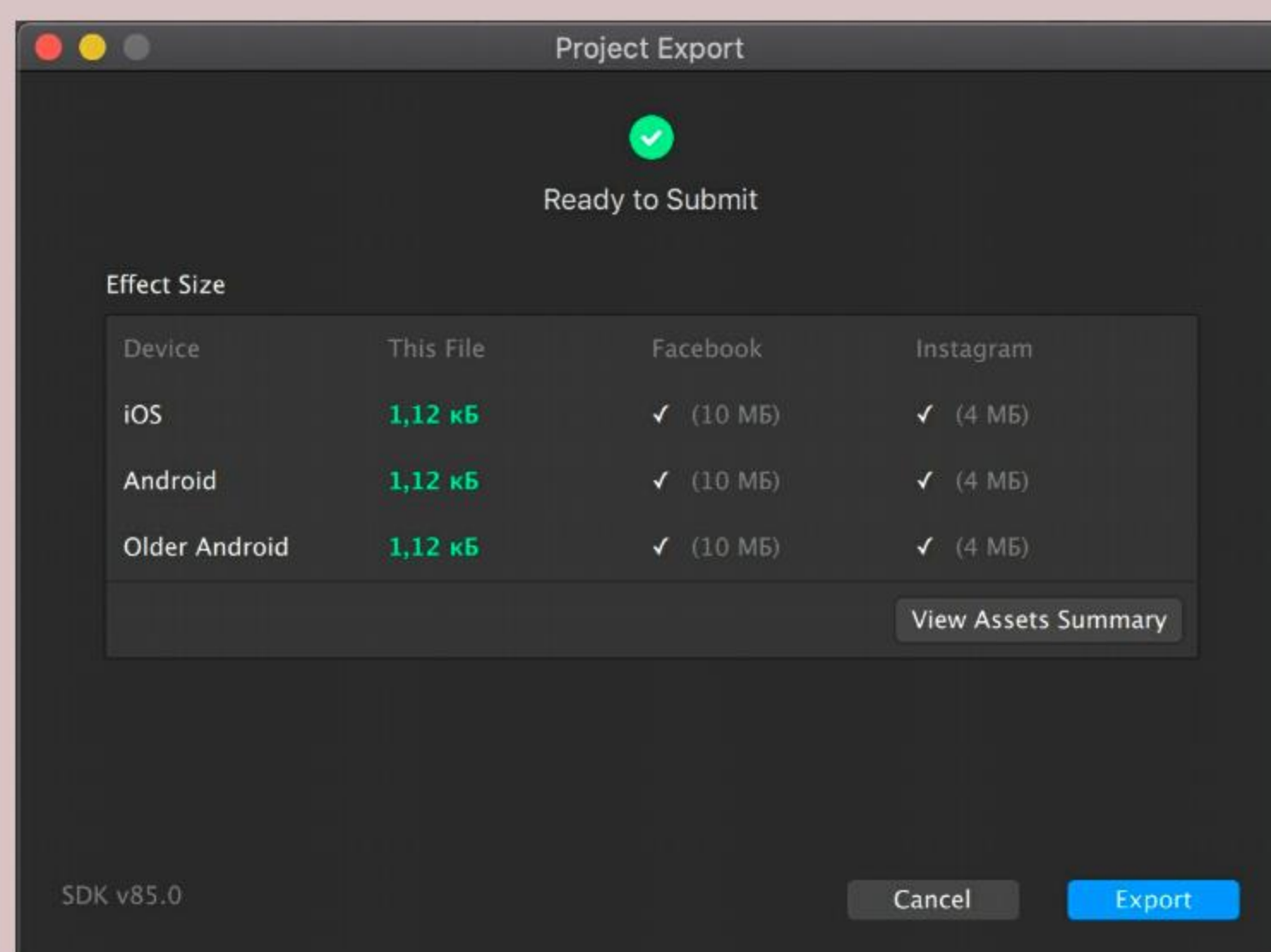
<http://www.oyonale.com/modeles.php>

<https://free3d.com/ru/?>

# Как сохранять маску для Facebook?

Для того, чтобы **сохранить проект**, переходим во вкладку «file», и нажимаем «save». Если сразу **экспортировать**, то файл окажется **пустым**. Далее снова во вкладке **файл** нажимаем «export», выходит **диалоговое окно**, где видно, как файл **сжимается** под типы **ПО** телефонов и сколько он **весит**.

Если все отлично, то **экспортируем** файл. Должен **сохраниться вот такой** файл.

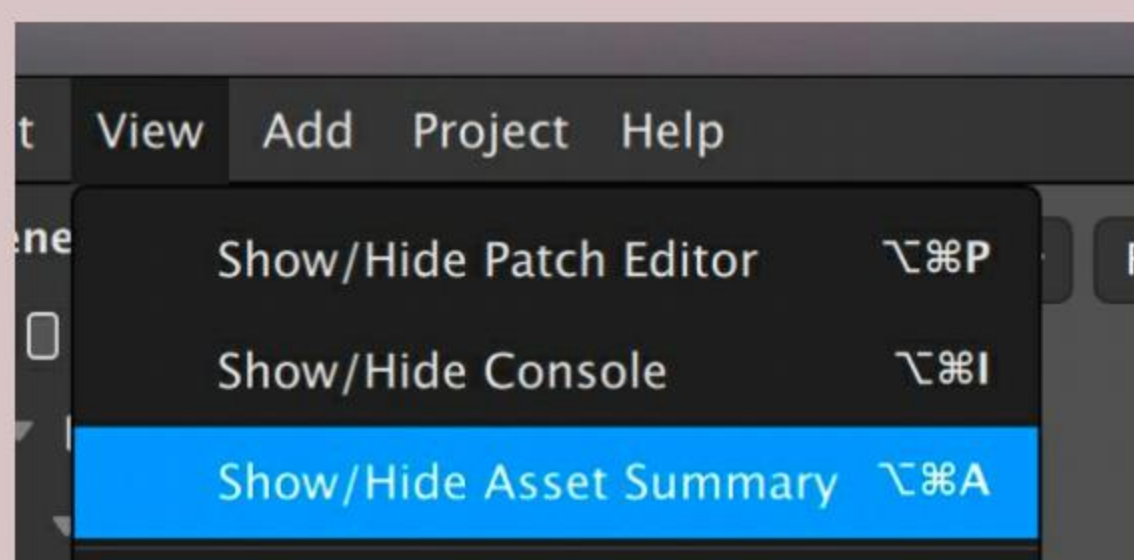


Как видно, для **Instagram** файл должен **весить** не более **4мб**. Что **делать** если он оказался **больше**?



Во вкладке «view» нажимаем «show/hide asset summary».

Диалоговое окно появится там же, где редактор патчей. Здесь можно увидеть сколько весит каждый объект и текстура после сжатия, смотреть надо 3 последние колонки.



Type	Used	Original Size	☐ iOS	☐ Android	☐ Older Android	↓ iOS	↓ Android	↓ Older Android
Project Total	14,5 кБ	120,2 кБ	120,2 кБ	120,2 кБ	119,9 кБ	19,8 кБ	19,8 кБ	19,4 кБ
▶ Textures	5,7 кБ	5,7 кБ	5,7 кБ	5,7 кБ	5,4 кБ	5,3 кБ	5,3 кБ	4,9 кБ
▶ 3D Objects	8,8 кБ	8,8 кБ	8,8 кБ	8,8 кБ	8,8 кБ	5,5 кБ	5,5 кБ	5,5 кБ
▶ Blocks	0 байты	0 байты	0 байты	0 байты	0 байты	0 байты	0 байты	0 байты
System Data	0 байты	105,7 кБ	105,7 кБ	105,7 кБ	105,7 кБ	9,0 кБ	9,0 кБ	9,0 кБ

Если проблема оказалась в текстурах, то необходимо сжать картинку, для этого есть куча бесплатных сайтов в интернете.

Если проблема в 3D объекте, то тут уже сложнее, если вы не работаете в 3D программах, то единственный выход найти другой объект, либо убрать его текстуры и раскрасить одним цветом в самой программе.



# Как сделать иконку для маски?

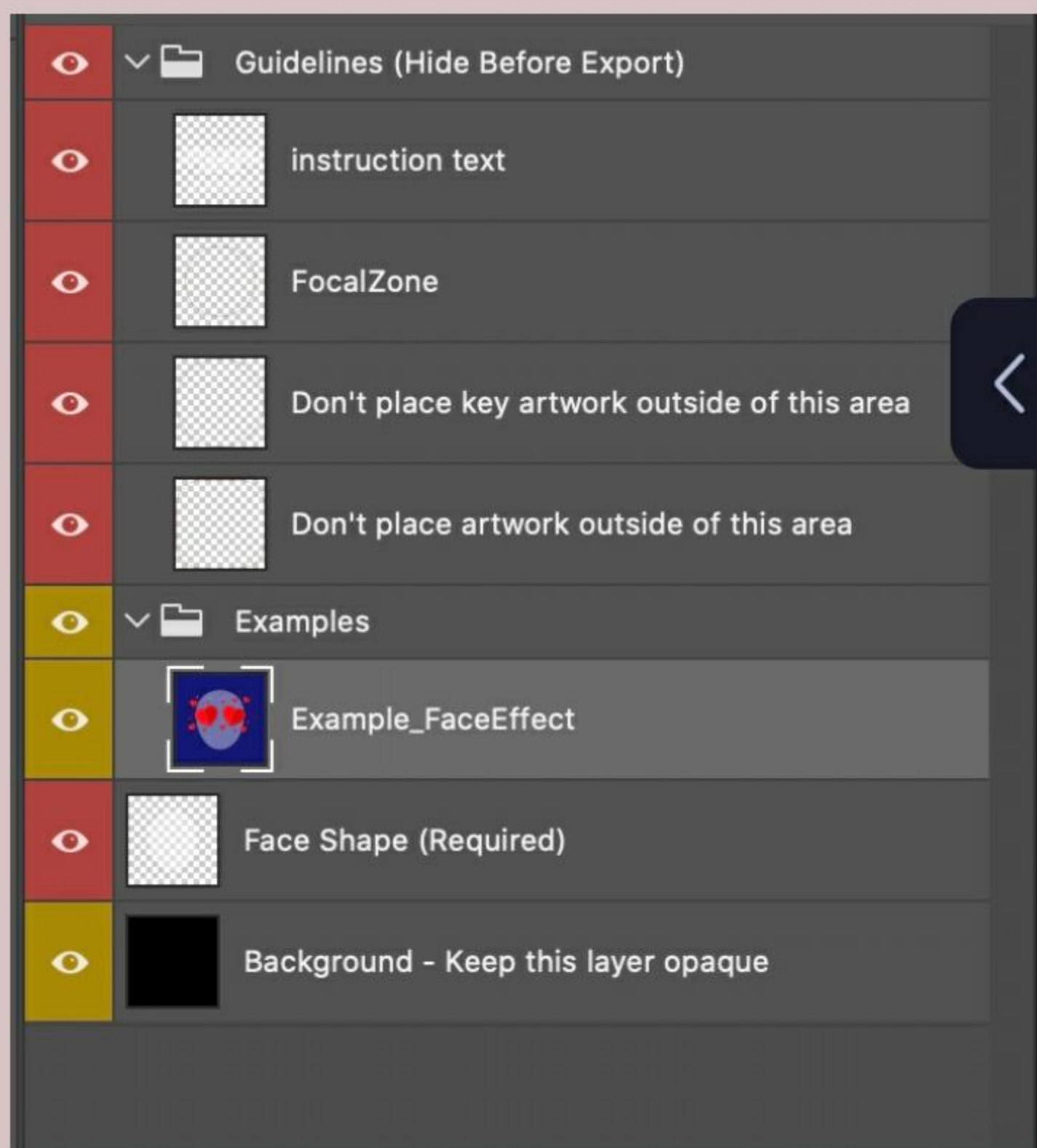


Файл для иконки уже **скачали** в самом **начале**.

Как его **использовать**?

**Внутри** папки вы увидите **три папки**, в которых находятся файлы в зависимости от программы, где будет нарисована иконка.

**Удобнее** всего работать в **photoshop** или **illustrator**, так как там уже все разбито по **слоям**, необходимо лишь **изменить** их, **нарисовать** свое.



# Правила создания иконки.

**Facebook** очень строго относится ко всем своим правилам, поэтому необходимо им следовать.

1. Рисунок должен быть строго внутри розового круга, а лучше зелёного.
2. Если маска использует лицо, то нужно отобразить это в иконке.
3. Можно использовать своё лицо с маской.
4. Размер **200\*200 пикселей**, но этот файл уже в таком формате.
5. Формат **png** или **jpeg**.
6. **Квадратная форма**



Что **НЕЛЬЗЯ** использовать:

1. Чужое лицо.
2. Градиенты принадлежащие Instagram, видимо авторские права.
3. Нельзя оставлять прозрачный фон.
4. Нельзя делать круг, овал, закруглённые края у иконки.
5. Если есть текст, то нельзя использовать ник аккаунта или название маски и слишком много текста.
6. Выходить за красные поля (не видно будет потом все равно).



# Как загрузить маску в Facebook?



Для начала **Instagram** аккаунт надо перевести в **бизнес** профиль и **привязать** к **бизнес** странице в **Facebook**.

Затем **переходим** на **сайт** для загрузки эффектов. И нажимаем **«publish an effect»**. Здесь же потом можно смотреть **статистику** по маскам.

<https://web.facebook.com/sparkarhub/dashboard/>

**Publish an Effect**

**Platform**

Facebook

Instagram

**Effect file** Show Guidance

**Upload Effect**

Drag and drop or choose your .arexport file (maximum 40 MB)

Choose File

**Name**

Здесь необходимо выбрать **куда** загружается **эффект**, выбираем **«instagram»**.

Ниже **загружаем файл** нашей маски, который до этого **экспортировали**.

И выбираем **имя** маске, которое будет **видно** в самом **Instagram**.





Выбираем **категорию** маски, это для **лучшего поиска** маски в дальнейшем.

**Категорий много**, но там достаточно **подсказок на русском** от Facebook, так что выбирать подходящую не сложно.

Прописываем **ключевые слова**, так же для **улучшения поиска** маски.

**Владелец это аккаунт на Facebook**.

**Instagram аккаунт** выбираем тот, где необходимо **отображать** маску.

**Media**

Demo video Show Guidance

**Step 1**

**Capture Video**

Open your effect in Instagram to record your video

View in Instagram

**Step 2**

**Upload Video**

Drag and drop or choose your .mp4 or .mov file (maximum 32MB)

Choose File

**Icon** Show Guidance

**Upload Image**

Drag and drop or choose your .png or .jpg file (minimum 200 x 200 pixels)

Choose File

**Category**

Select a category

**Keywords** · Необязательно

Q Add up to 20 keywords

**Owner**

Софья Складорова

**Instagram account**

No account linked

[Learn how to link an Instagram account](#)

Загружаем **превью видео** для **Instagram**, которое будет видно в **аккаунте**.

**ВНИМАНИЕ!** Видео должно быть записано через **stories**, без дополнительных эффектов и надписей.

Для этого **сохраняем черновик**, после этого **появится внизу** кнопка «**view one instagram**», копируем **ссылку** и **открываем на телефоне**, она сама предложит **открыть в instagram эффект**. После **сохраняем** и **загружаем файл**.

И **загружаем иконку**.

Test on Device

Save

Submit

Далее можно выбрать **дату публикации**, либо опубликовать **сразу после одобрения модераторами**.

Ниже прописываем **информацию о маске для модераторов**. Как она **работает**, что **использовали**, почему такая **категория эффекта**.

Затем выбираем **рекламирует ли наша маска бренд**, например, как **чашка Starbucks**.

И **ознакомливаемся с политикой**.

Если все **готово**, то нажимаем **синюю кнопку опубликовать**.

### Visibility Settings

**Publication date** ⓘ

As soon as possible

A set time and date

---

### Review Information

**Instructions for reviewer** 2000

Describe how your effects works...

---

**Promotional status** [Show Guidance](#)

This effect or account promotes a brand or product

---

### Legal Agreement

By continuing, I agree to all applicable Spark AR Terms and Policies

---

[Submit](#)

Поздравляю! Маска готова и  
ожидает публикации!



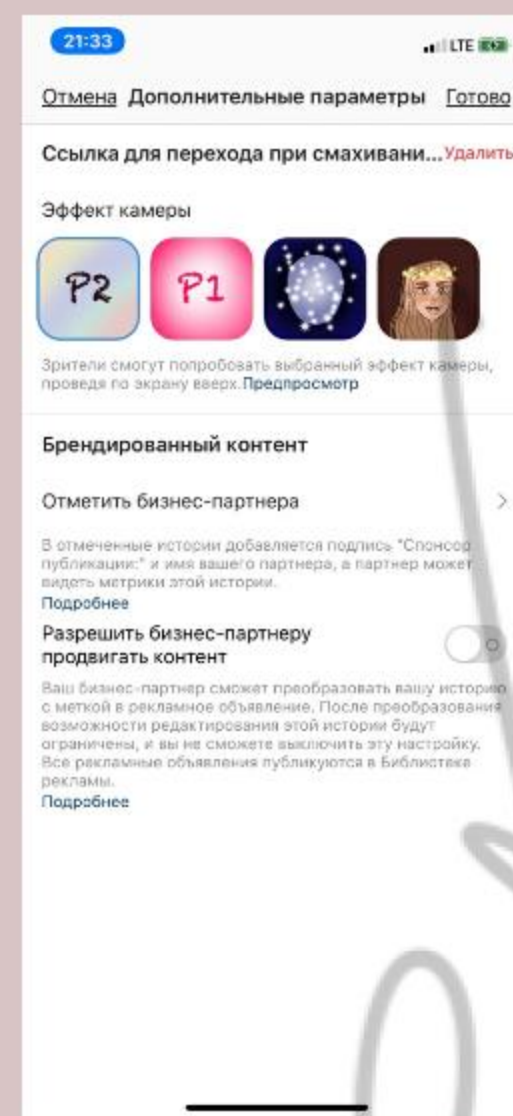
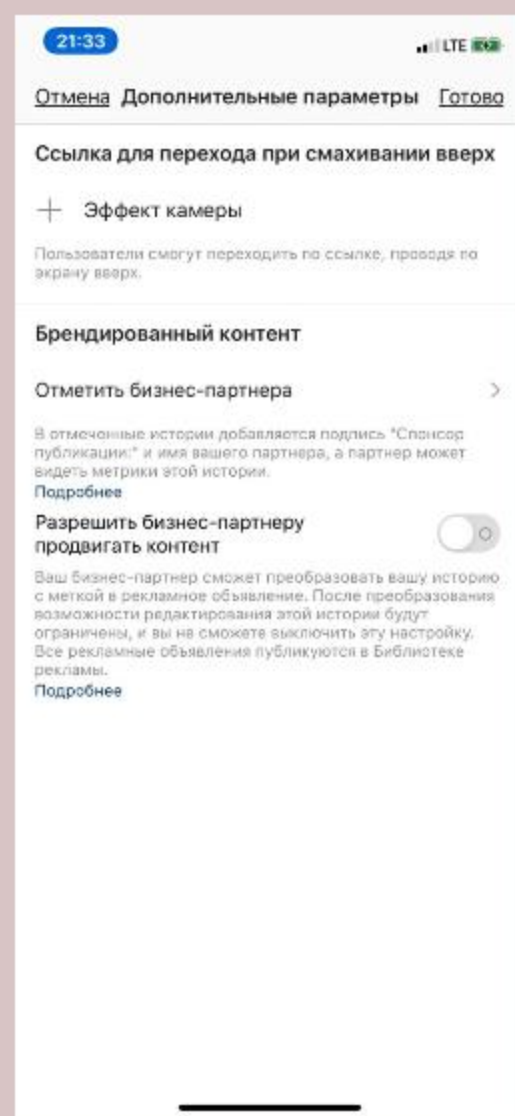
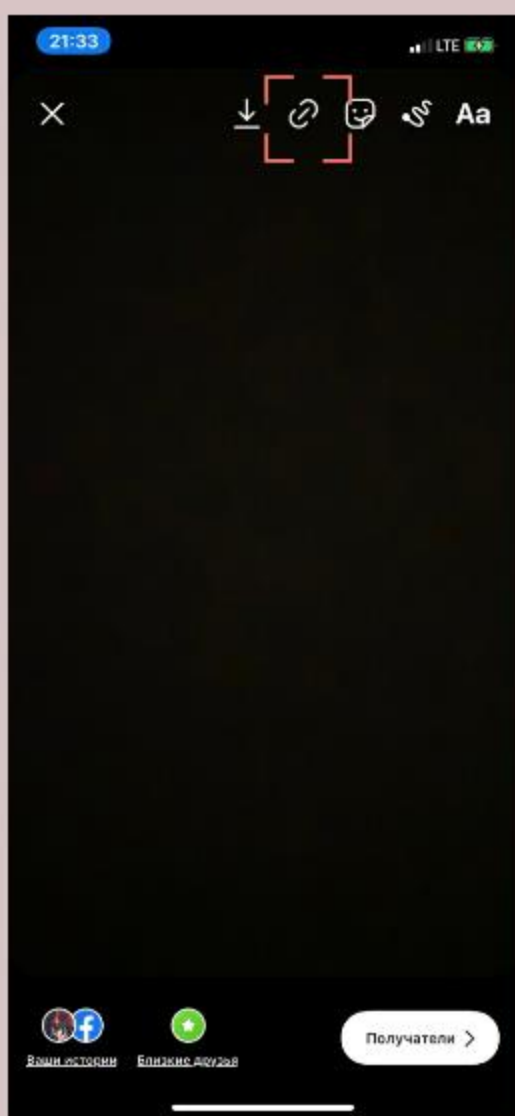
# БОНУС!

## Как продвигать маску?

Есть несколько способов продвижения маски.

1. Чаще рассказывать о маске в stories, используя ссылку на «попробовать эффект».

Для этого записываем stories с маской, наверху кликаем на значке ссылка, нажимаем «+эффект камеры», появляются все маски и выбираем ту, с которой записана stories.



2. Чаще напоминайте о масках в публикациях, используйте хэштеги.

#инстаграммаски #сторисмаски #маски #сторизмаски  
#маскиинста #инстамаски #филтринстаграм  
#пресетинстаграм #сторисфилтры #сторизфилтры #stories  
#maskstories #filter #maskforinstagram #effectstories

Так можно много придумать, но смысл понятен.

3. Делайте **конкурсы** на самое **креативное** использование, либо на **создание** маски и тд.

4. Отмечайте **специальные** аккаунты, которые делают **обзоры** на маски.

@vvesnaletto

@callmekanaa

@face.effects

@filtermuse

@seraffimma

@grammarhelp

@instamasks0

@instamasksru

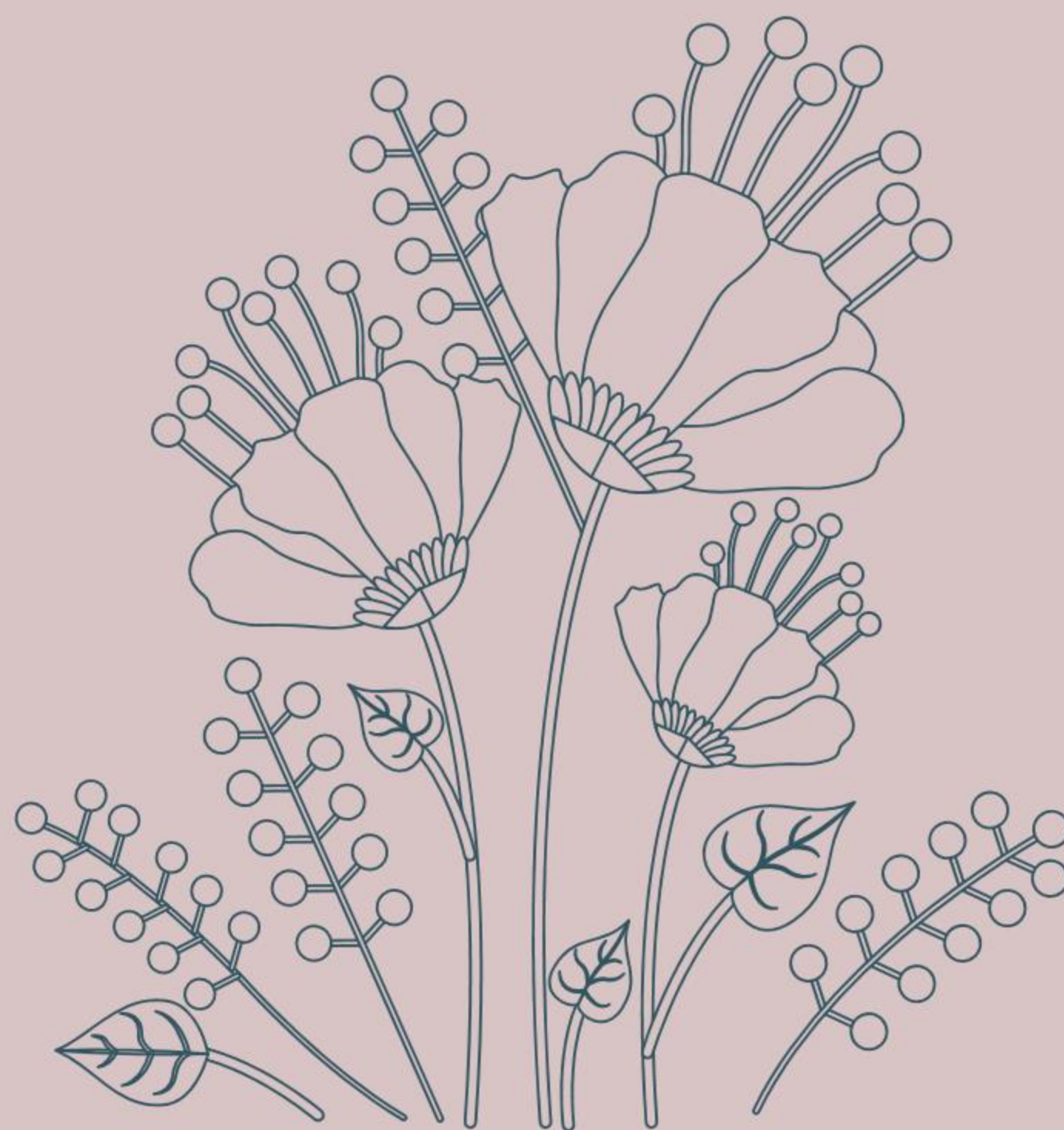
@franchsinger

@blognap

@lens.list

@instafilters

@arfluent



Желаю удачи в новом начинании!

Ваша @sofa\_sklyarova

