

INDYMEDIA VIDEO HOW TO

# Oscurare le facce nei video: Maschere

Questo mini-howto e' stato scritto per preservare l'anonimato delle persone durante le manifestazioni.

Questo tipo di documentazione viene prodotta in seguito ad svariate esperienze di abuso sui video di indymedia da parte degli organi e delle istituzioni repressive statali in molti paesi nel mondo...

***Independent Media Center***

La prima cosa che dovrete fare e' stare attenti a cosa e chi riprendete nei vostri video..

E' utile tenere presente queste poche cose:

\*Il vostro video sara' pubblicato, quindi prestate attenzione alle facce che mostrate; generalmente puo' bastare puntare la telecamera sul tronco delle persone durante le azioni riprese per preservare la loro identita'.

\*Se hai una videocamera in mano, quella e' un'arma della "guerra mediatica", stai attento, se non lo fai il nemico usera' la tua arma contro di te o contro le persone che stanno intorno a te, una volta che il video sara' pubblicato.

\*Se non sei riuscito a stare attento durante le azioni nella manifestazione, allora ascolta attentamente quello che ti diremo in questo how to per permetterti di coprire le facce delle persone che hai ripreso, questo per la loro sicurezza.

#### APPLICAZIONI

Ti spiegheremo come coprire le facce nei video con 4 diversi tipi di applicazioni, per nostra sfortuna solo una di queste applicazioni e' a codice aperto, Cinelerra ([cv.cinelerra.org](http://cv.cinelerra.org)), la prima che affronteremo; le altre sono premiere imovie e finalcut.



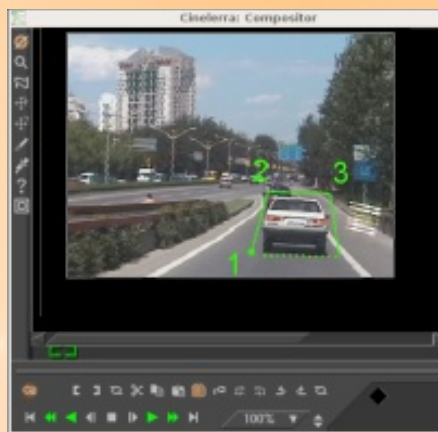
Le maschere hanno la funzione di nascondere o di mostrare un particolare del video; a volte sono usate in congiunzione con altri effetti per isolarli in una subsezione del fotogramma.

La rimozione di microfoni, areoplani o casalinghe e' un'altro utilizzo delle maschere, quello che ci interessa e' la loro capacita' di oscurare, isolando un effetto, le facce dei dimostranti durante una manifestazione o un'azione collettiva. Ovviamente anzitutto dovrete acquisire il vostro video dalla telecamera al pc, operazione fattibile su linux con applicazioni come kinodv o dvgrab; poi aprite il file .dv che avete ottenuto scegliendo l'opzione "replace current project". Saper usare la timeline sara' importante per realizzare correttamente la nostra maschera.

E' possibile realizzare 8 maschere per ogni traccia ed ogni maschera e' configurabile separatamente nonostante sia possibile solo una operazione, sottrattiva o aditiva, per tutte le maschere disegnate su una traccia.

**Independent Media Center**

Per disegnare la maschera dovete usare la finestra Compositor.



..e cliccare sullo strumento



**IMPORTANTE:** E' necessario selezionare il tasto di registrazione automatica dei fotogrammi chiave (l'icona della chiave, a sinistra in basso della finestra compositor) se si desidera muovere la maschera nel video.

Se non verra' selezionato il fotogramma chiave automatico la maschera manterra' la stessa posizione anche se ne cambiate i parametri in diversi punti della traccia video.

Per creare i punti della maschera basta cliccare sul video nella finestra compositor. Le maschere funzionano con le curve bezier e l'interfaccia realtime permette di avere un controllo immediato sull'effetto della maschera. Ogni volta che crei un punto della maschera appaiono anche le maniglie della curva.

Per muovere i punti dopo averli creati basta trascinarli premendo Ctrl.



Quando trascini premendo Ctrl cambi la forma del la maschera, ma non intacchi l'ampiezza della curva.

Le maniglie della curva Bezier sono accessibili trascinandole e tenendo premuto Shift

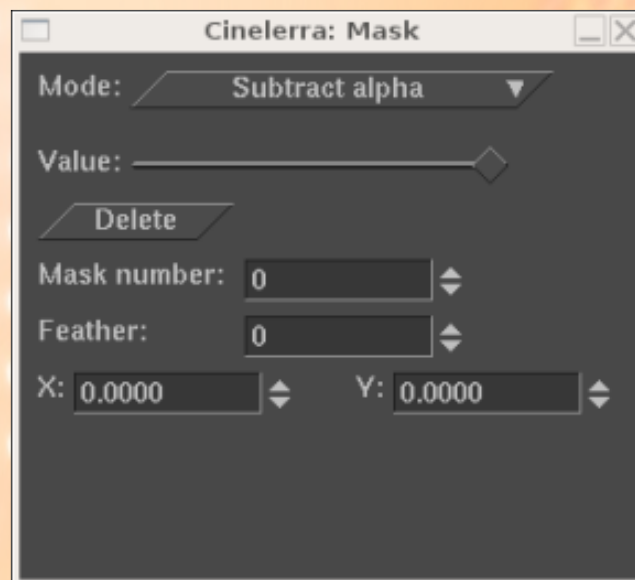


Shift click attiva le maniglie Bezier e crea curve tra i punti della maschera.

Infine, data una maschera e' possibile spostarla in toto tenendo premuto Ctrl-Alt durante il trascinarsi. La composizione delle maschere in cinelerra e' piuttosto simile a quella usata da The Gimp.



I parametri delle maschere non potrebbero essere gestiti tutti graficamente. Alcuni sono raggiungibili nella finestra opzioni per lo strumento maschera. Selezionando il punto interrogativo mentre lo strumento maschera e' in uso porta il primo piano la finestra opzioni.



Finestra opzioni dello strumento maschera

La modalita' (mode) della maschera determina se essa rimuove dati o se li rende visibili; se la modalita' e' sottrattiva la maschera fara' scomparire pezzi del video, se e' additiva la maschera rendera' visibili solo cio' che e' al suo interno mentre cio' che e' fuori scomparira'.



Modalita' delle maschere: per coprire una faccia dobbiamo scegliere la modalita' moltiplicativa per la maschera, e aggiungere una traccia video identica alla nostra sotto alla traccia mascherata.

Il valore della maschera determina quanto forte sia l'addizione o la sottrazione di dati che essa determina. Di fatto questo va a intaccare la trasparenza della maschera, sia in sottrazione sia in addizione.



Il valore della maschera

Il numero della maschera fa capire quale delle 8 possibili maschere si sta editando, si può lavorare solo su una maschera per volta.

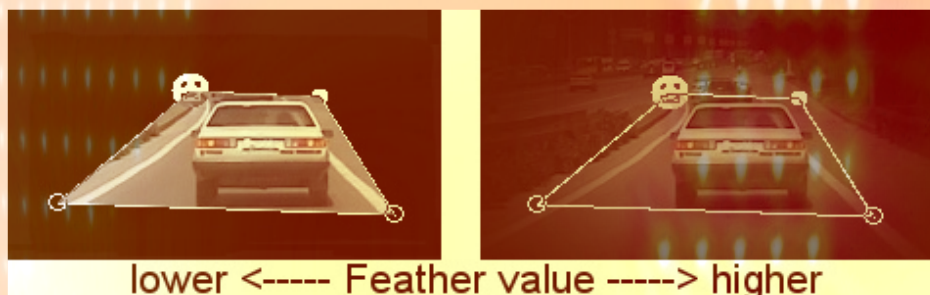
Le altre maschere sono attive nella preview ma solo quella su cui stiamo lavorando è visibile.

Una volta disegnata la maschera e scelta la configurazione basta trascinare l'effetto con cui si desidera oscurare il volto dalla finestra risorse alla timeline; in questo modo si limita l'effetto alla parte di video che si è selezionato con la maschera.

Ogni maschera in ogni traccia usa lo stesso valore e la stessa modalità.

Il parametro "feather" determina la sfumatura nei contorni della maschera.

Utilizzarlo in maniera massiccia può rallentare il rendering.



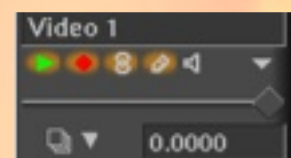
Ora potete selezionare dal menu "render" della finestra timeline la voce render single file.

Le due cose da ricordare prima di renderizzare sono:

ogni traccia dev'essere armata

(botone rosso sul patchbay)

L'insertion point deve essere posizionato all'inizio del vostro video sulla timeline prima di renderizzare



Nota: Se usi OpenGL per renderizzare delle maschere otterrai un risultato di qualità scarsa. Per una rifinitura più accurata (con sfumate più ampie ad esempio) è più utile usare il motore di rendering nativo. Infine ci sono dei parametri che permettono di agire sui singoli punti della maschera invece che sull'intera maschera. Come il comando Delete, x, y. Una volta attivato un punto, Delete lo cancella con parametri x e y, questo ti permette di riposizionare poi il punto inserendo i numeri.

---

## IMOVIE

Il prossimo software che andremo a proporre sarà conosciuto agli utenti di OS X, iMovie.

Questo è un software con licenza proprietaria quindi sarà necessario scaricare le librerie ffmpeg2theora per encodare il file in formato aperto.

iMovie ha un'interfaccia basilare ma permette di fare anche alcune operazioni complesse di compositing come la creazione di maschere. In questo caso possiamo definire una maschera come un'immagine in bianco e nero, il valore di bianco o nero di ogni pixel ne definisce l'opacità (valore alfa).

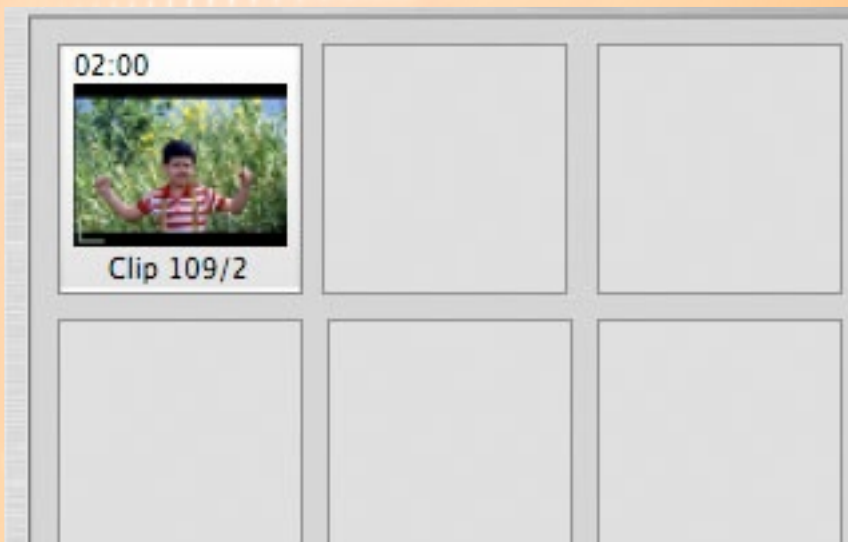
Un pixel bianco può indicare un pixel opaco e uno nero il contrario, in questa maniera i valori intermedi di grigio variano i livelli di trasparenza.

Si può dire che una maschera si comporta come uno stencil.

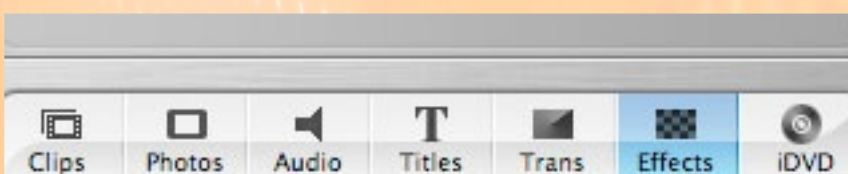
La pratica del compositing consiste nel mischiare due immagini o clip in diverse maniere usando le maschere.

Nel nostro caso useremo la sovrapposizione per oscurare una parte di clip con un effetto.

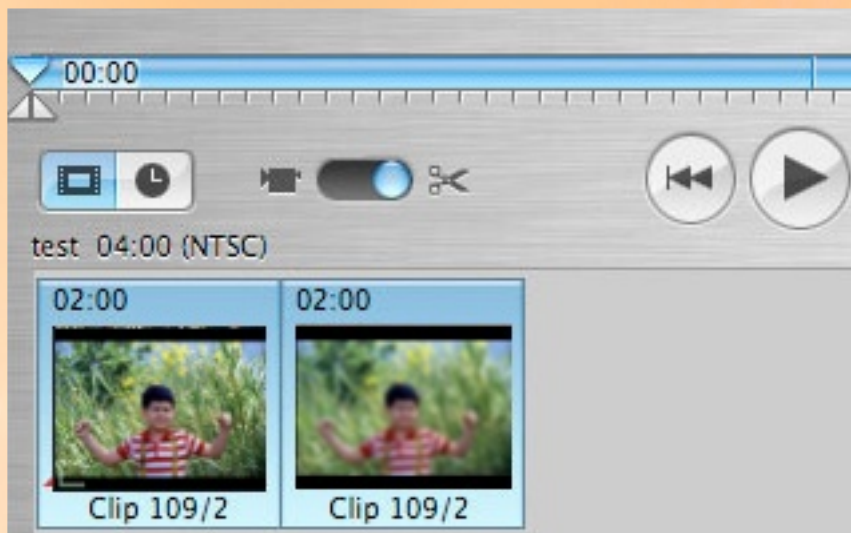
1\_ importa il tuo video dentro iMovie e dopo inseriscilo due volte nella timeline.



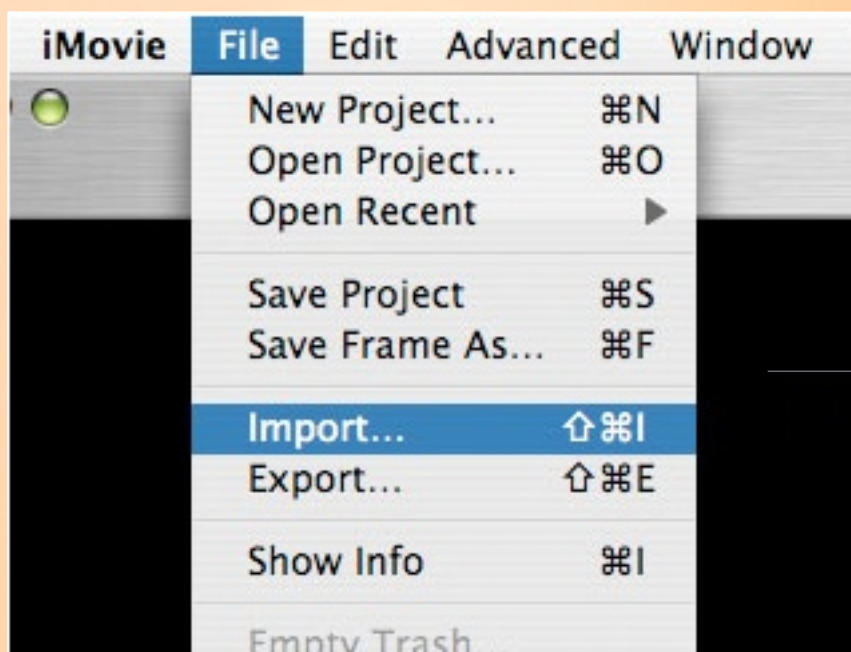
Il risultato saranno due clip identici nella timeline, ora trascina un effetto di blur nel secondo clip.



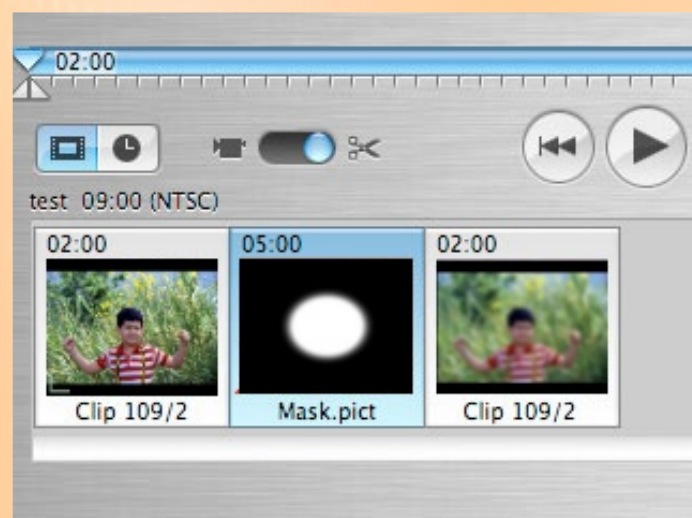
Dopo aver renderizzato l'effetto il risultato sarà simile all'immagine qua sotto.



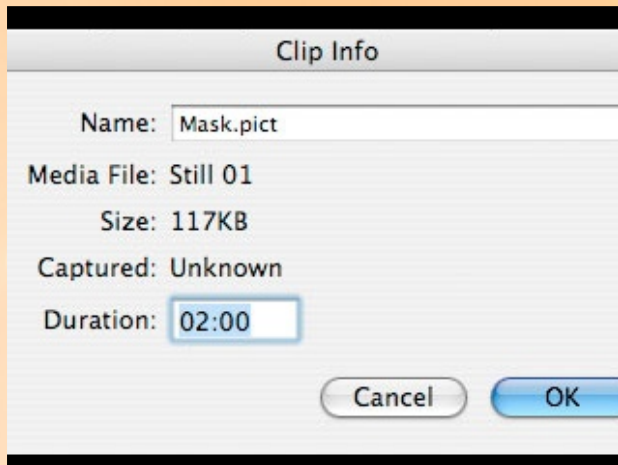
2\_Crea (con the Gimp per esempio) o trova un'immagine o un clip in bianco e nero da usare come maschera, poi importala dentro imovie.



3\_TRascina la maschera nella timeline tra le due clip.

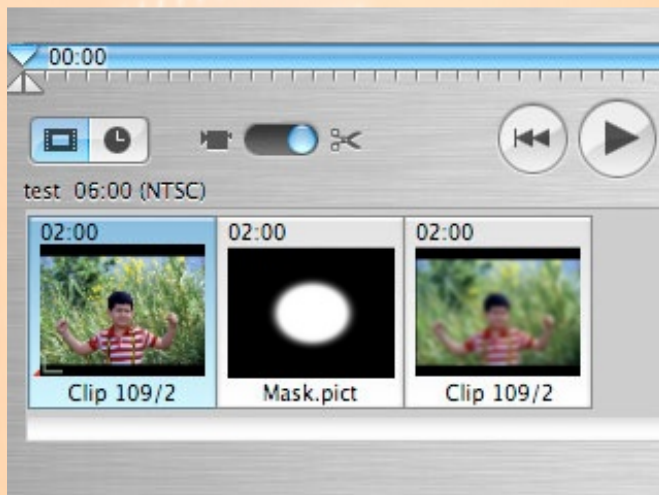


4\_ Ora se la maschera e' una clip traschinala finche' sara'd ella stessa lunghezza del primo clip nella timeline. Se l'immagine e' classificata come tale basta che configuri la sua durata tanto quanto e' lungo il primo clip.

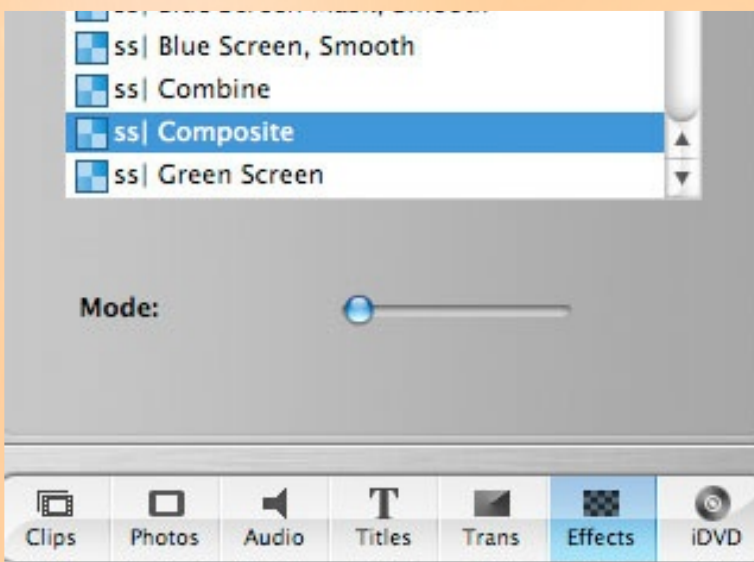


(!) e' fondamentale che il primo clip e la maschera abbiano la stessa durata.

5\_ Seleziona il primo clip in timeline..

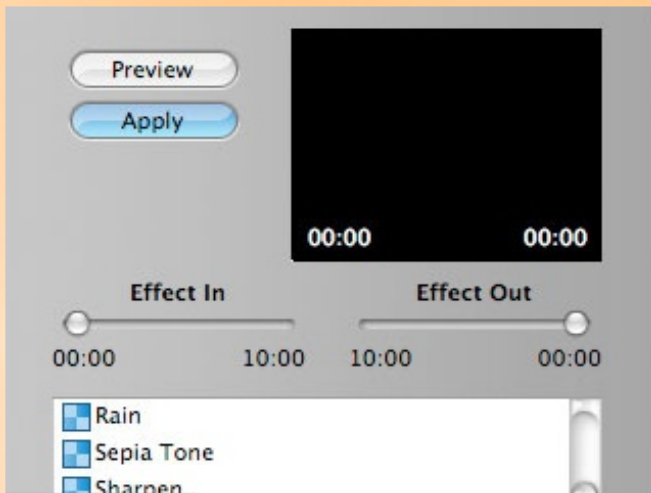


6\_ scegli ss| Composite nel pannello Effetti.

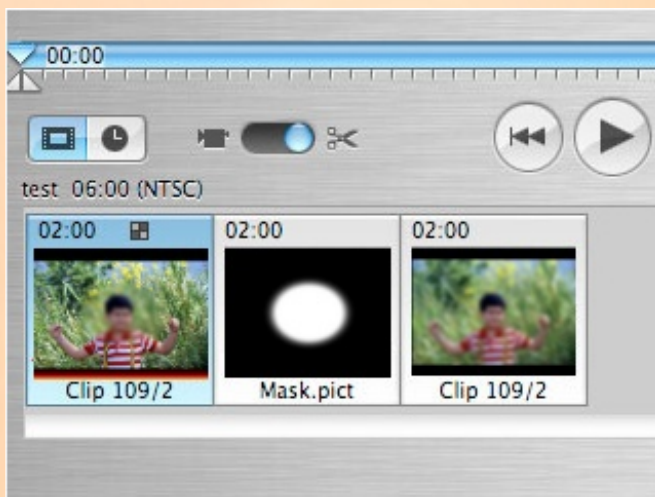




7\_Click il pulsante applica.



8\_Aspetta che imovie renderizzi nuovamente il clip.



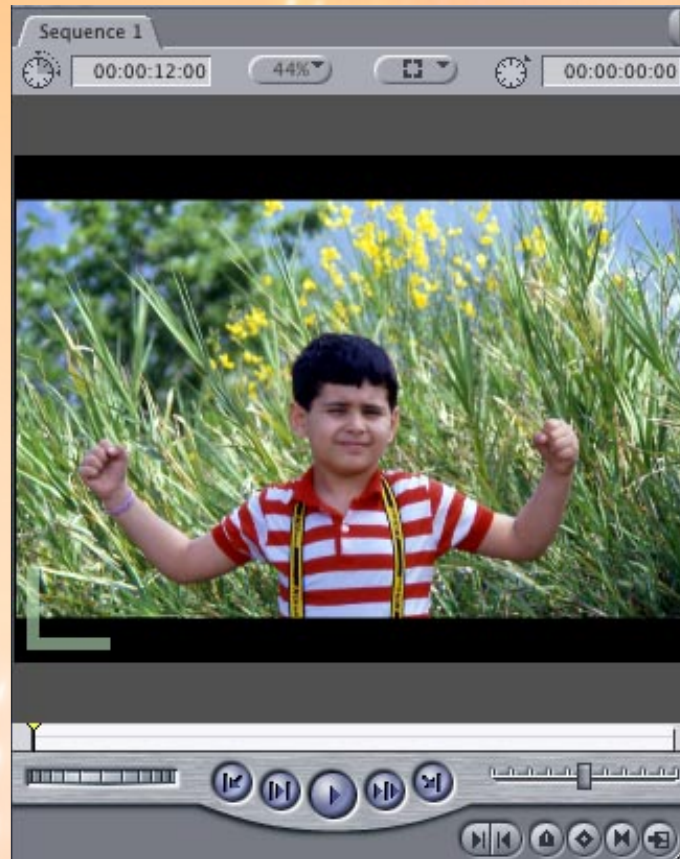
Prova a fare esperimenti con le configurazioni degli effetti se vuoi scoprire le maniere per combinare i clip con le maschere.



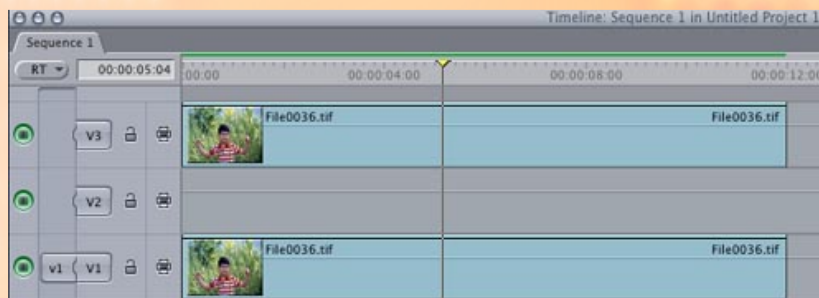
Questo e' cio' che vogliamo ottenere.

## FINAL CUT PRO

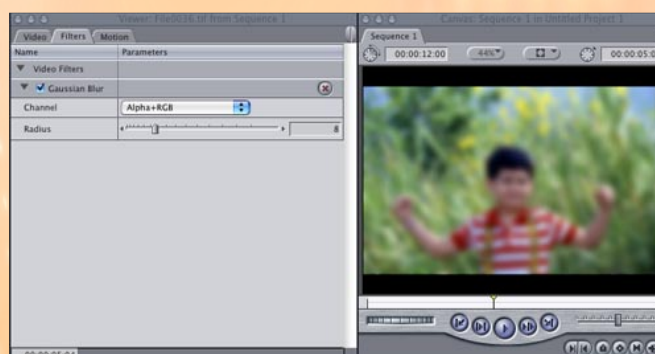
Ora capiremo come nascondere il volto del ragazzino con Final Cut Pro



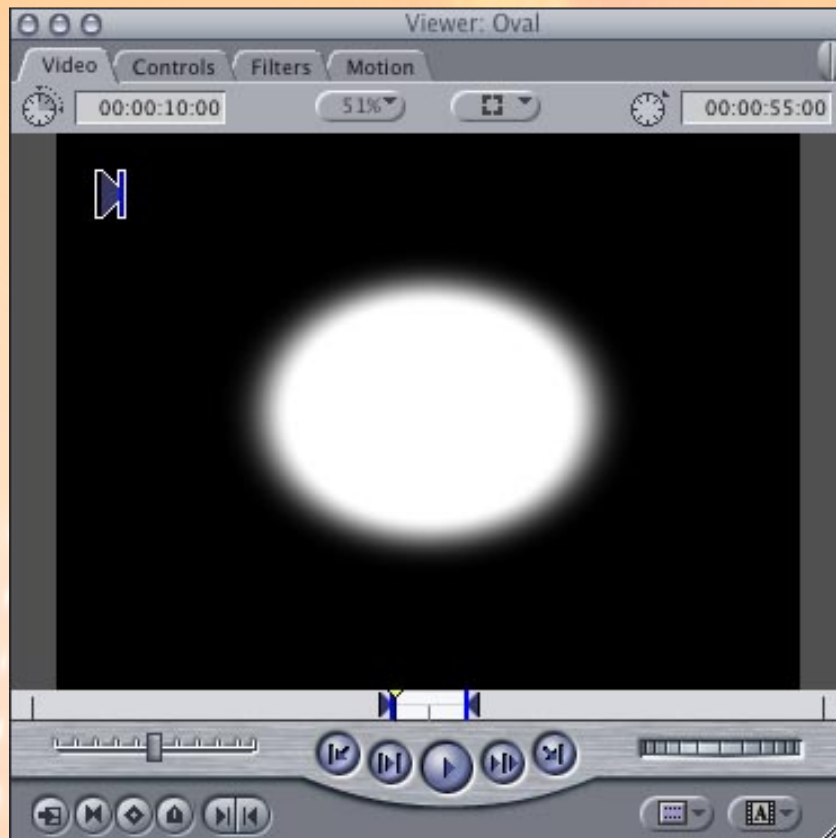
Per prima cosa dovremmo avere 3 tracce video nella timeline, la nostra traccia video sarà ripetuta 2 volte, nella traccia v1 e nella traccia v3; per adesso la seconda traccia rimane vuota.



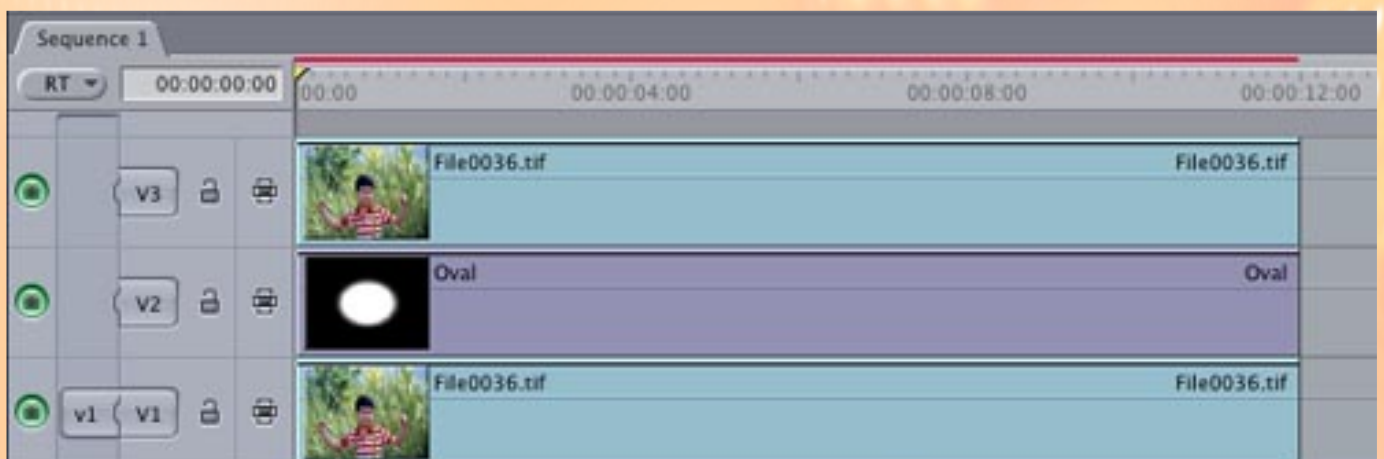
Ora applicheremo l'effetto di sfocatura gaussiana alla traccia più in alto (v3) trascinandolo dal browser; una volta applicato l'effetto lo si può configurare nella maniera desiderata tramite il tab "filters" del viewer.



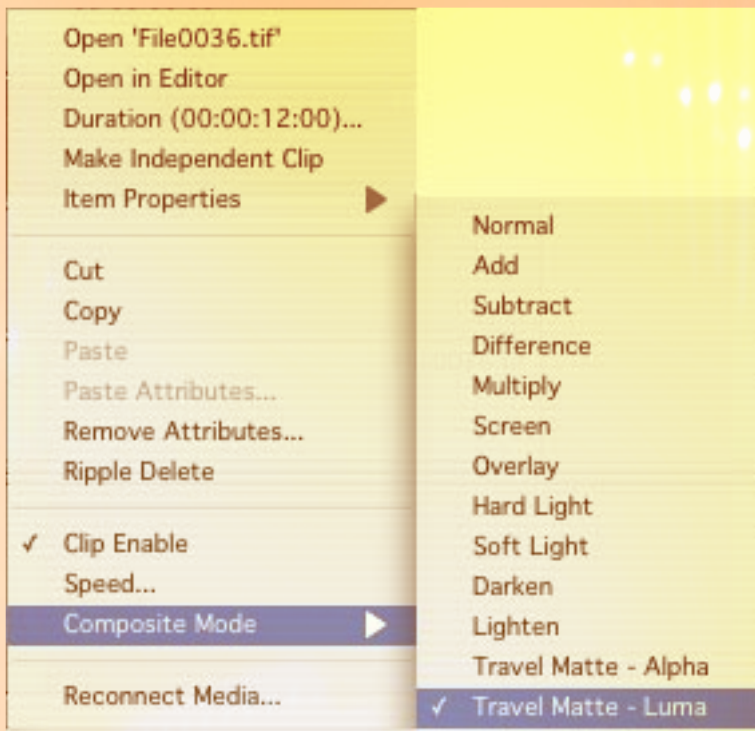
Nella finestra Canvas potete vedere che l'effetto ha agito su tutto il video; questo perche' la traccia v3 per adesso copre quella senza l'effetto su v1. Ora andiamo nel menu "media generator" in basso a destra nel viewer e scegliamo "shapes-> oval" otterremo un ovale bianco.



Se la vostra maschera deve avere una forma differente allora usate Gimp per creare l'immagine che preferite in bianco e nero. Questa maschera ci serve per far apparire il video sottostante sullo sfondo e la parte mascherata (corrispondente al bianco) di quello sfocato in primo piano. Poiche' abbiamo sincronizzato i due clip otterremo l'effetto di un clip con una sezione ovale sfocata.



Ora clicca col destro su v3 e scegli "composite mode -> travelmatte - luma"



Questo e' l'effetto finale da renderizzare.



Ma con questo software possiamo gestirci le maschere in maniera anche piu' complessa.

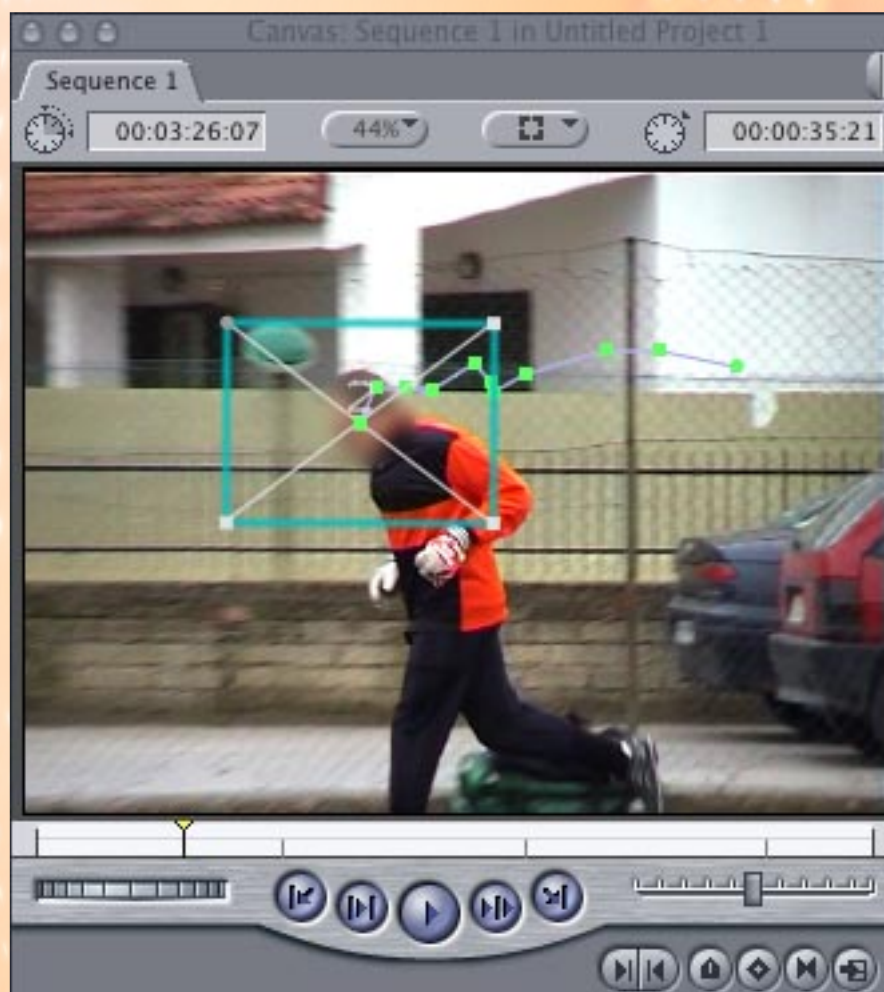
Se andiamo nella finestra Canvas e scegliamo dal menu' sopra "View-> Image+Wireframe" notiamo una X che appare al centro della finestra; ora cliccando due volte sulla clip in v2 e muovendo i lati della clip nella finestra Canvas possiamo ridimensionare e muovere l'ovale nella posizione che preferiamo.

**Independent Media Center**

Grazie a questa funzione (track motion animata) possiamo muovere le maschere durante il video.  
Per far partire la Track motion basta cliccare una volta sul pulsante "add motion keyframe" nella finestra Canvas dopo aver disegnato la maschera nel primo frame.



Bastera' quindi far andare avanti il video finche' il soggetto esce completamente dall'ovale e poi riposizionare la maschera per coprire nuovamente la faccia. Riposizionando la maschera automaticamente si crea un nuovo keyframe e il software animera' la maschera da un punto all'altro. Se il soggetto si muove dovrai ripetere l'operazione di nuovo, ricordati che la traccia su cui operare e' v2. Quando hai finito se vuoi guardare Canvas potrai vedere la linea dei keyframes che hai definito.

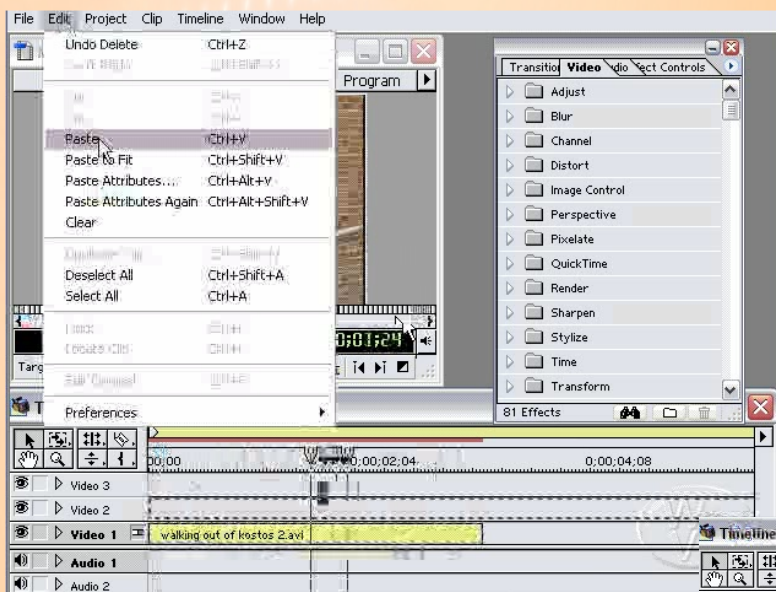


## PREMIERE

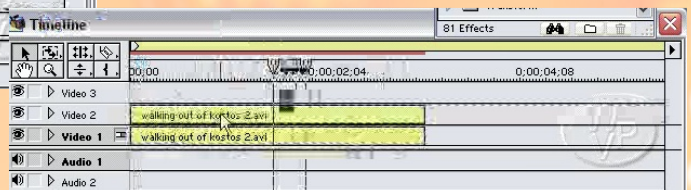
Ora creeremo una maschera mosaico per oscurare il volto di un ragazzo che cammina.



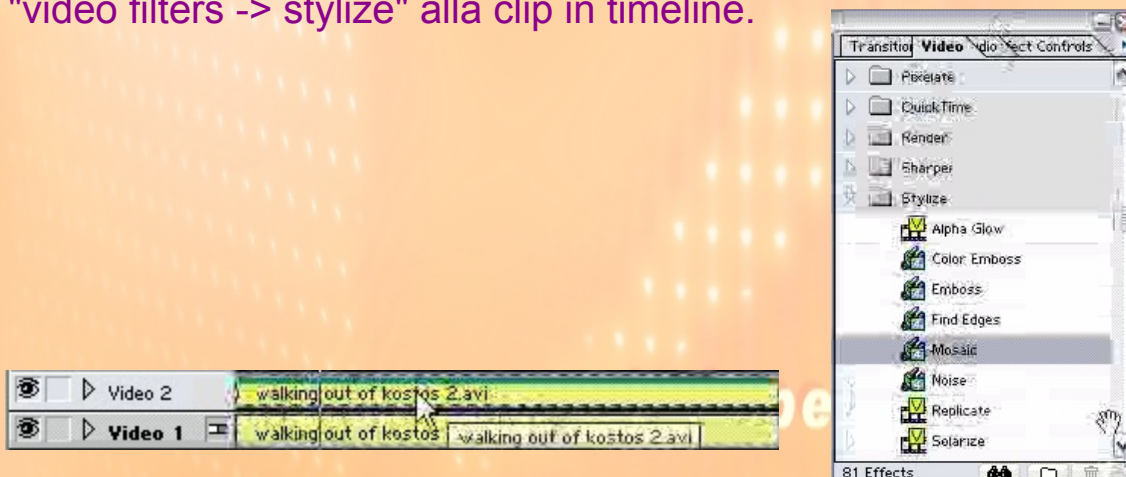
1\_Fai una copia del clip con edit -> copy e edit -> paste e mettila in una traccia video nuova, video2.



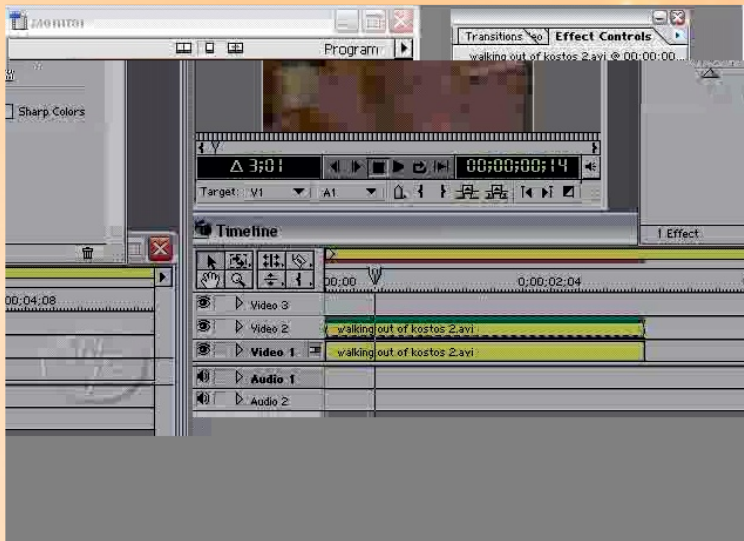
Copia il clip in maniera esatta e sincronizzalo in timeline.



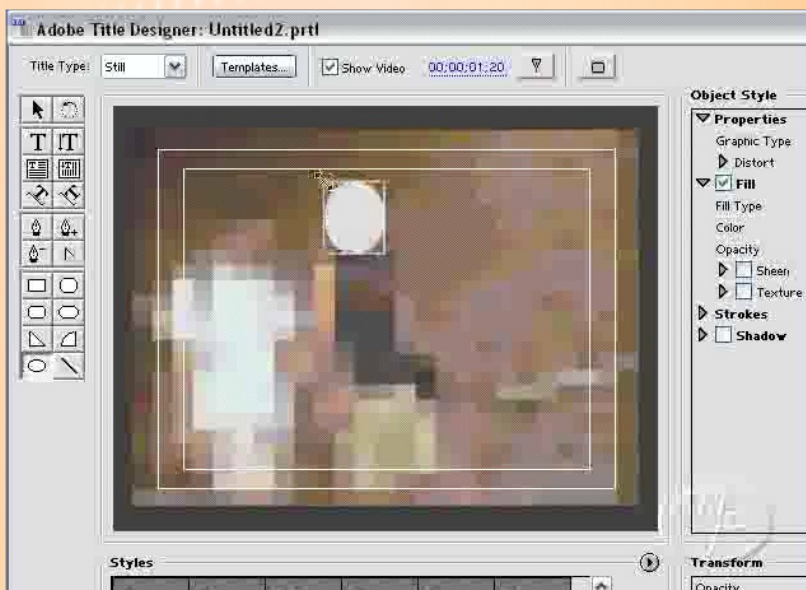
2\_Poi applica un filtro mosaico al clip in video2 trascinandolo dalla cartella "video filters -> stylize" alla clip in timeline.



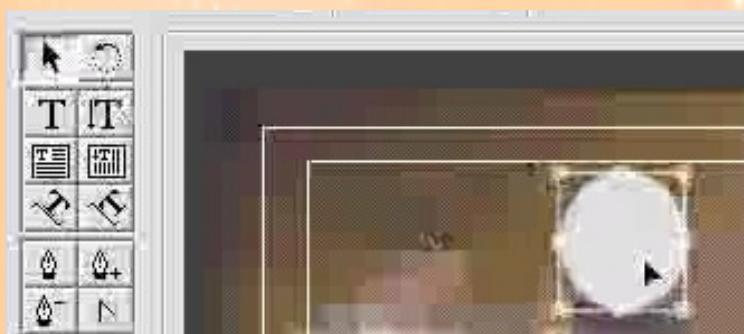
Possiamo configurare l'effetto nella finestra di controllo, ma per ora lo abbiamo applicato all'intero clip.



3\_ Ora apriamo title designer per creare la maschera; questo per applicare l'effetto solamente sul viso del ragazzo. Selezioniamo Video2 e clickiamo file -> new -> title, apparirà la finestra desiderata, qui selezioniamo lo strumento ellisse.

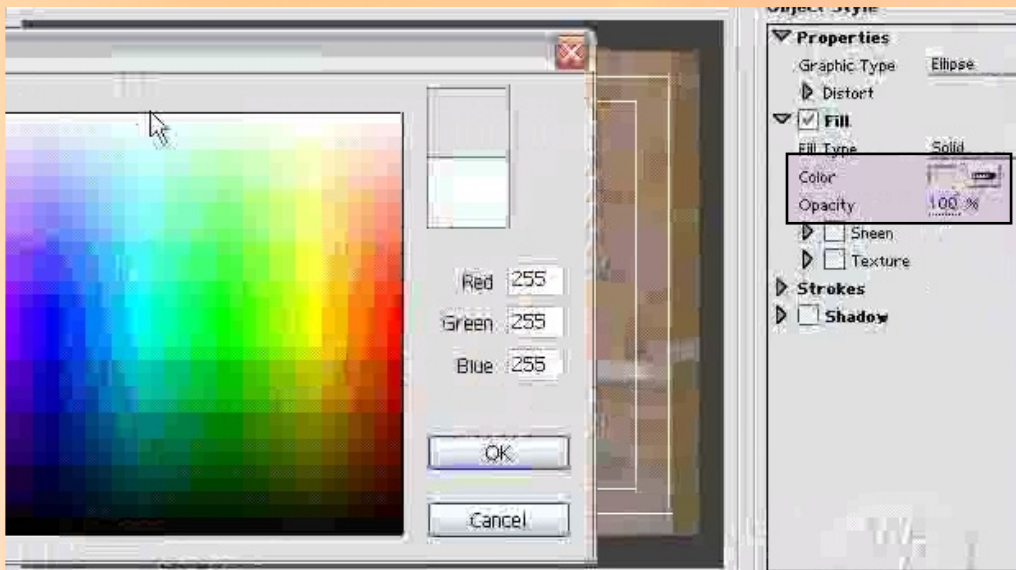


4\_ Possiamo ridimensionare l'ellisse e posizionarla dove preferiamo.

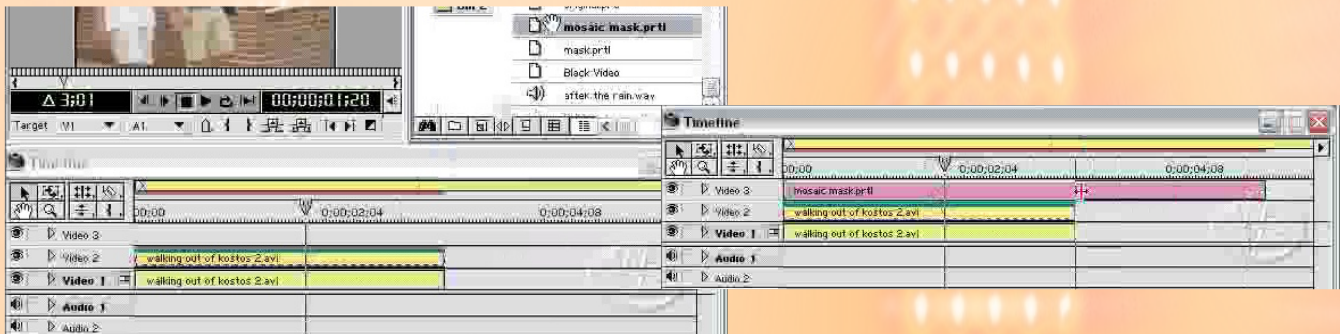


pendent Media Center

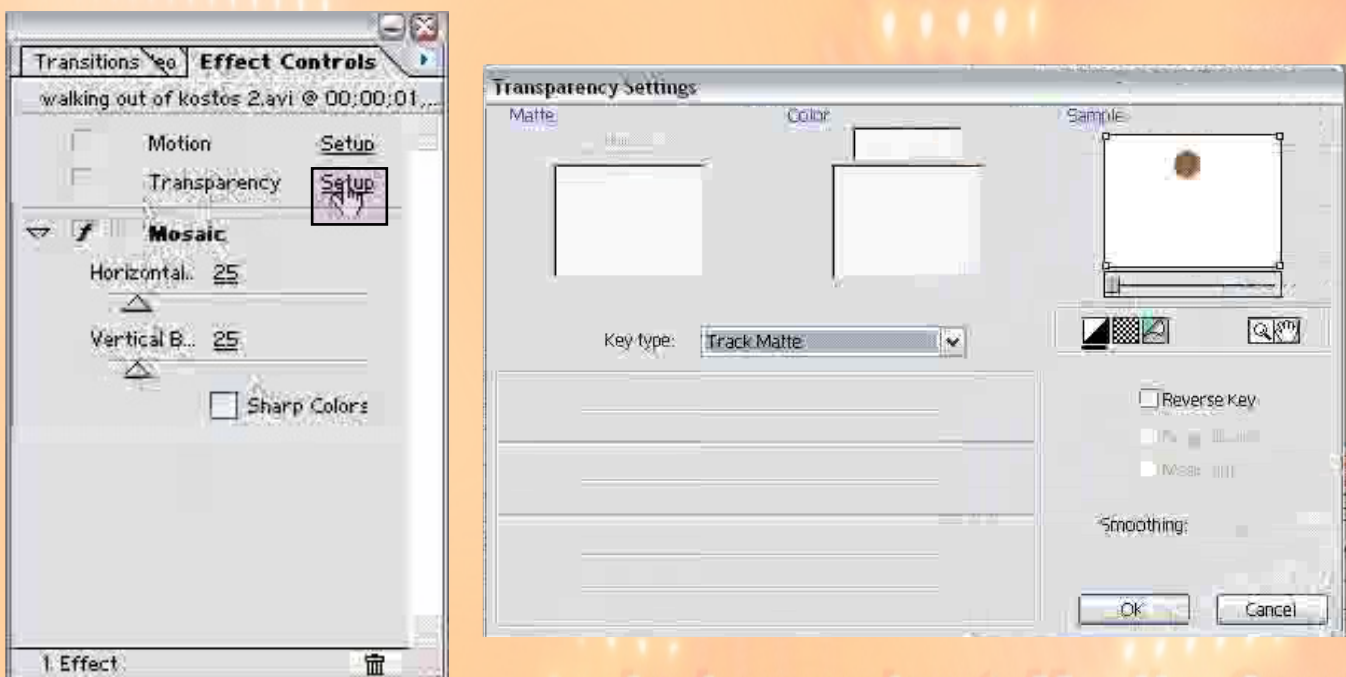
5\_ Se vogliamo che la maschera si comporti "come uno stencil" scegliamo un singolo colore sul quale poi impostare la trasparenza il bianco.



6\_ Dopo aver salvato la maschera come "mosaic\_mask" la trasciniamo e sincronizziamo sulla traccia video3.



7\_ Ora selezioniamo Video2 e configuriamo la trasparenza nel finestra dei controlli degli effetti, qui dobbiamo scegliere "key type matte" su colore bianco.



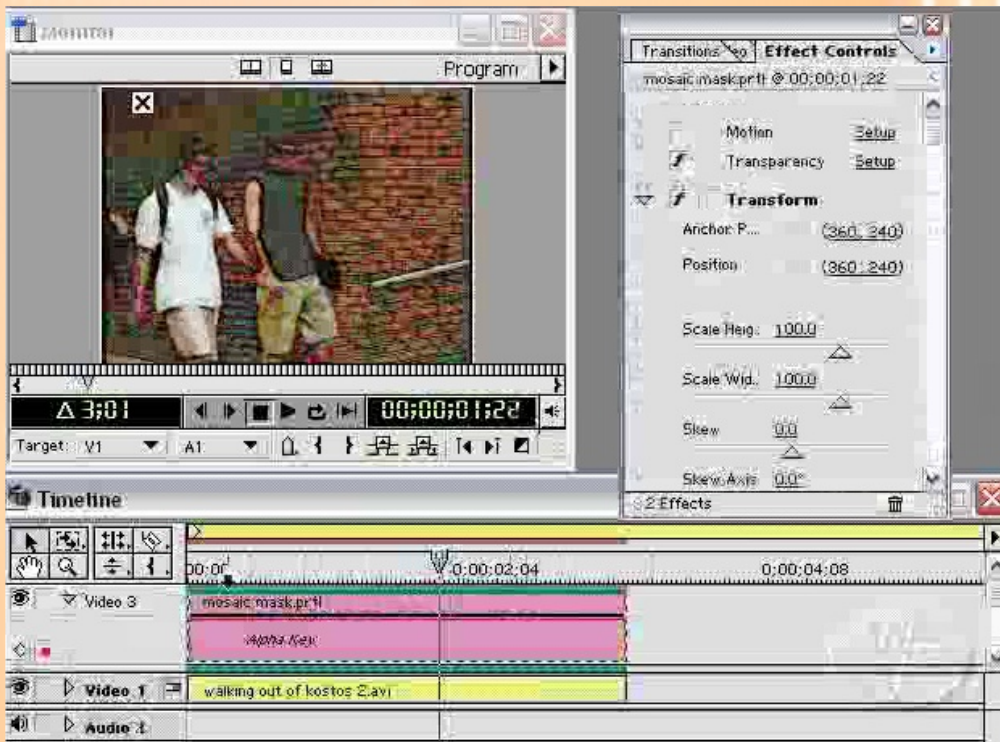


8\_ Infine vogliamo creare un'animazione per mantenere la maschera sul volto del ragazzo: per farlo useremo il filtro "transform" nella cartella "video-> distort". Trascinare il filtro in video3.



9\_ Ora l'animazione e' un problema di fotogrammi chiave.

Per usare i fotogrammi chiave e' necessario cliccare sul triangolo a destra del nome della traccia video e poi sul piccolo rombo bianco in basso, il quadrato rosso serve a cancellare i keyframe.

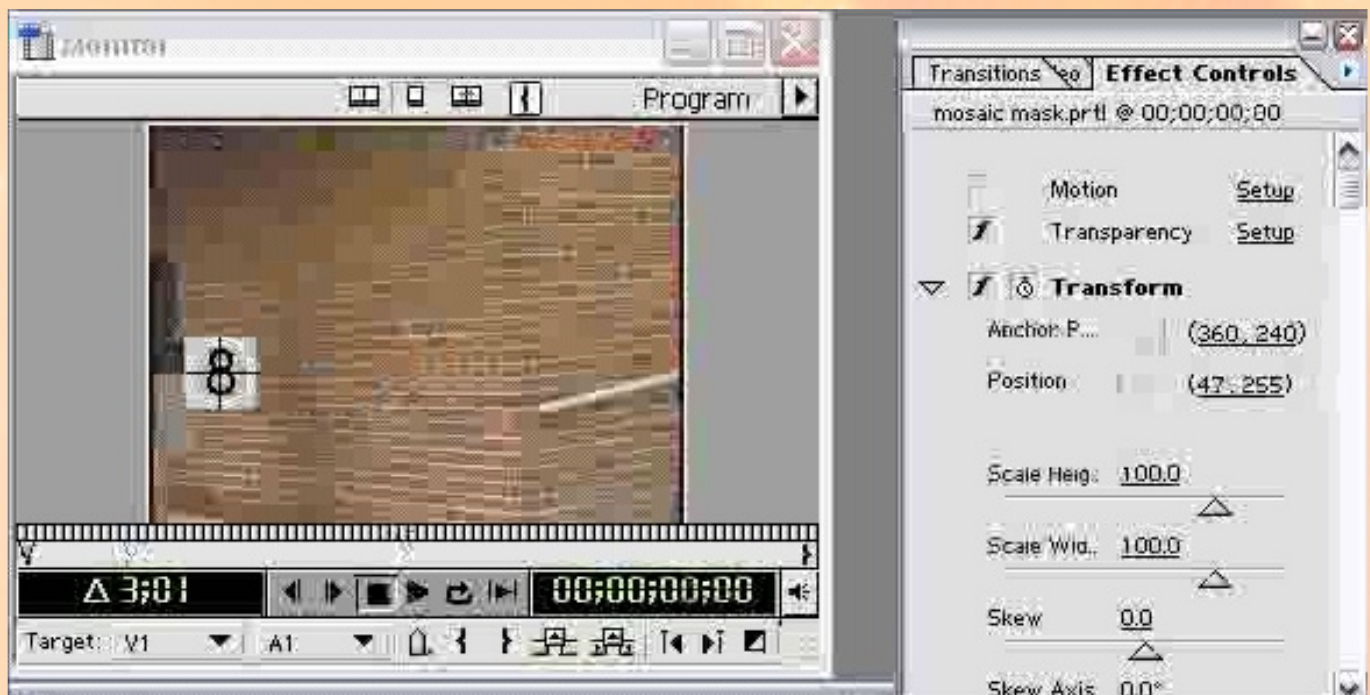


Usa le due frecce per muoverti tra i fotogrammi chiave.



independent Media Center

10\_ Ora dobbiamo solo muovere la maschera nella finestra monitor, posizionandola correttamente in ogni fotogramma chiave, l'animazione sarà fatta automaticamente da premiere. Quindi quando il ragazzo si muove fuori dalla maschera, crea un nuovo



**BENONE!**

Ora puoi pubblicare se sei ancora vivo ;)