

Los siguientes pasos se llevan a cabo para cada uno de los videos (por separado).

Antes de los pasos, hay que especificar la estructura de directorios y archivos que se tiene:

```
PROGRA_AND_DOCS/  
—programa/  
——Un300FirstSecs.sh  
——transformer.sh  
——VideosCutter.sh  
——general.sh  
——gitpush.sh  
——PREprograma.py  
——programa.py  
—videos/  
——video.MOV  
——transf/
```

1. Primeros 300 segundos: innecesarios

Tomar el video, colocarlo en el directorio videos/, luego ir al directorio programa/, y ejecutar el script Un300FirstSecs.sh.

Lo anterior recorta los primeros 300 segundos del video, los cuales no son importantes en este caso específico.

Con esto, se tiene el video original (es decir, con el mismo nombre), pero sin sus primeros 300 segundos.

2. Transformando el video para que quepa en pantalla

Después de la ejecución de Un300FirstSecs.sh, se ejecuta transformer.sh.

Eso generó un nuevo video (mucho menos pesado) el cual se encuentra en directorio videos/transf/.

3. Videos de 1 min

Ahora, hay que ejecutar el script VideosCutter.sh, el cual se encarga de generar videos de 1 minuto (y otro con el tiempo residual final - menos de 1 minuto).

Estos cortes se hacen para evitar saturación al utilizar OpenCV-Python.

4. Borrar posibles archivos residuales

Revisar los directorios programa/ y videos/transf/, y verificar que no haya archivos (ya sean de video o de texto) no deseados.

5. Ejecutar el programa general

Ejecutar el script `general.sh`.

Con esto se harán dos cosas: primero se dibujarán contornos, luego, una vez dibujados todos esos contornos, se presionará el botón "s", con lo cual se pasará al procesamiento de todos los videos (es decir, se dará inicio en ese momento al procesamiento del video completo), haciendo uso de la máscara dibujada.

Hay que tener varios cuidados aquí al dibujar:

- El primer contorno que se dibuja es de referencia, para hacer notar la forma y tamaño del target.
- El último contorno que se dibuja es también de referencia, pero para la intensidad del background. Es decir, hay que dibujar ese contorno pequeño y en una región en la cual se esté seguro que se tiene al background (offset en la intensidad).
-