



Morphing

Autor : **Kifer71** – [napisz do autora](#)

[Zobacz tutorial na PFUG](#)

Autor wersji oryginalnej : **Fence-post**
[Zobacz tutorial w oryginalnej wersji językowej](#)

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Kopiowanie, powielanie, publikowanie w całości
jak i fragmentach zabronione.®

Tłumaczenie nie jest dosłowne ale zachowuje sens całej pracy fencepost'a.

Wykorzystane tu fotografie pochodzą z oryginalnego tutoriala. Lenistwo mi nie pozwoliło na szukanie innych obrazów. Mam nadzieję, że autor mi wybaczy. W razie jakichkolwiek zastrzeżeń dokonam niezbędnych zmian w tutorialu.

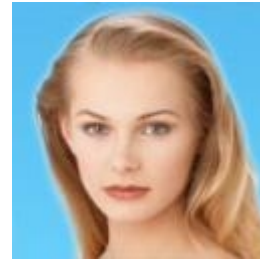
Jak się na pewno zorientowałeś do pracy potrzebny jest dodatek **GAP**.
GAP możesz pobrać z:
[dla Windows](#)
[dla Linux](#)

Ponieważ PDF nie wyświetla animacji przedstawiam kilka klatek:

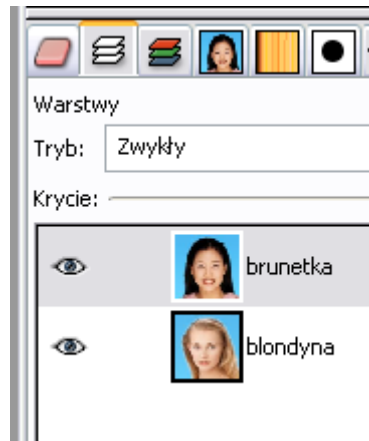


Animację możesz obejrzeć [tutaj](#).

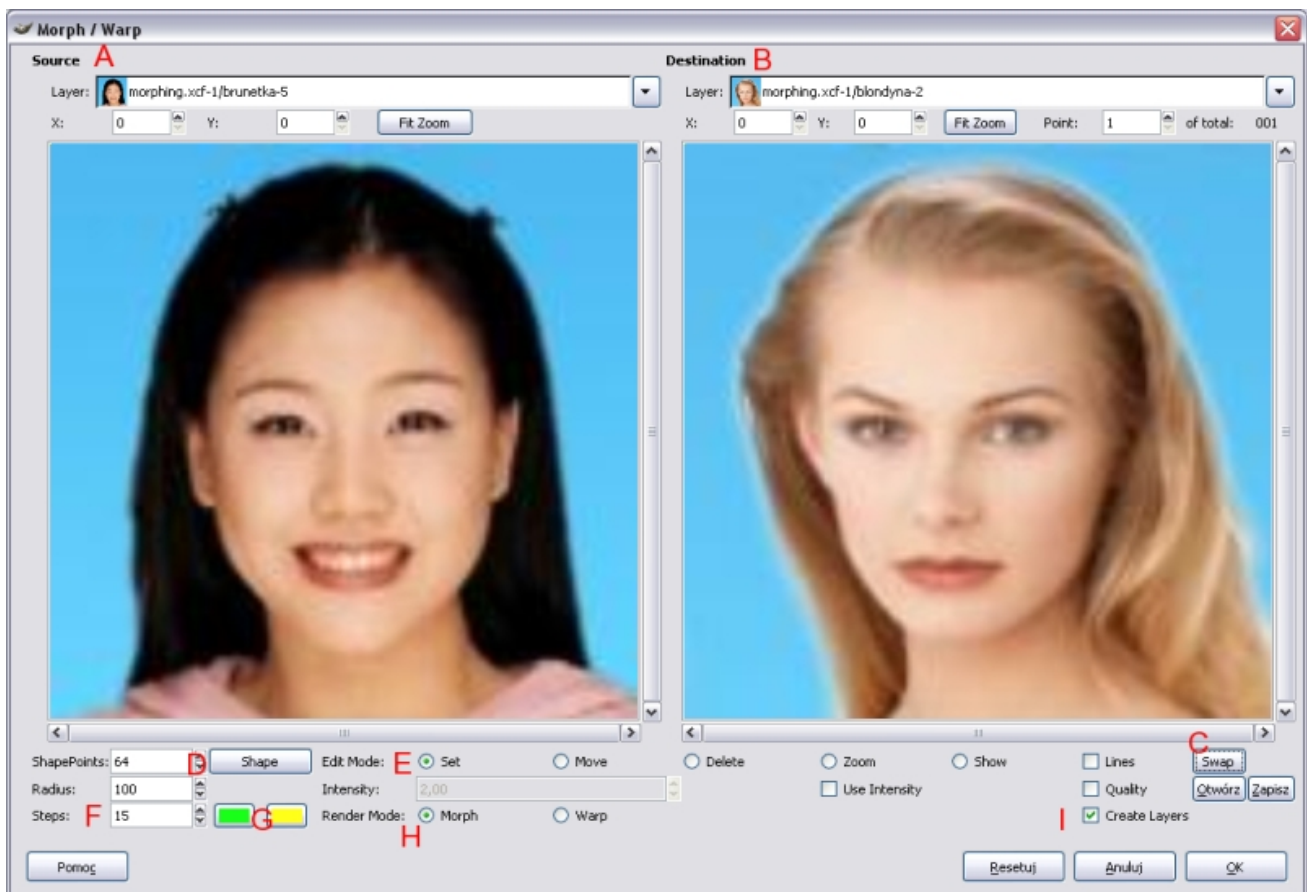
- 1) Otwórz dwa obrazy z portretami. Pamiętaj, że muszą być tej samej wielkości i rozdzielczości. Wskazane jest też aby miały to samo tło.



- 2) Skopiuj obrazy na osobne warstwy nowego projektu. Jeśli jednak chcesz pracować na osobnych obrazach, pamiętaj aby dodać do nich kanał alfa.



- 3) Z menu **Video** wybierz opcję **Morph...**, otworzy się okno **Morph/Warp**.



Omówię teraz te opcje okna, których będziesz używał przy dalszej pracy:

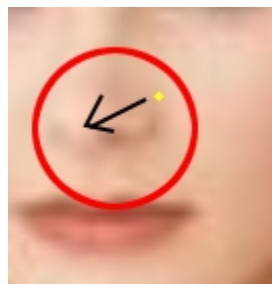
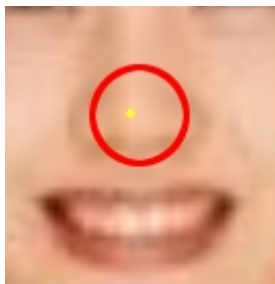
- A)** obraz wyjściowy,
- B)** obraz końcowy,
- C)** przycisk **Swap** służy do zamiany obrazów A na B,
- D)** **Shape points** to ilość punktów kontrolnych na krawędziach obrazów, nie będę się zagłębiał w temat, powiem tyle, punkty na krawędziach pilnują poprawności morphingu,
- E)** **Eddit mode** to tryb pracy, **Set** pozwala na dodawanie punktów kontrolnych, **Delete** na ich kasowanie,
- F)** ilość klatek animacji morphingu,
- G)** kolory punktów kontrolnych, aktywny punkt jest w tym przypadku żółty,
- H)** **Render mode** to typ morphingu, ja użyłem **Morph**,
- I)** **Create layer**, chyba nie muszę tłumaczyć, po prostu zaznacz.

- 4) Jeśli już zdecydowałeś się na kolejność obrazów, kliknij w przycisk **Shape** aby dodać punkty na krawędzie.
- 5) Następnie dodawaj kolejne punkty kontrolne przy pomocy myszki, na lewym obrazie.

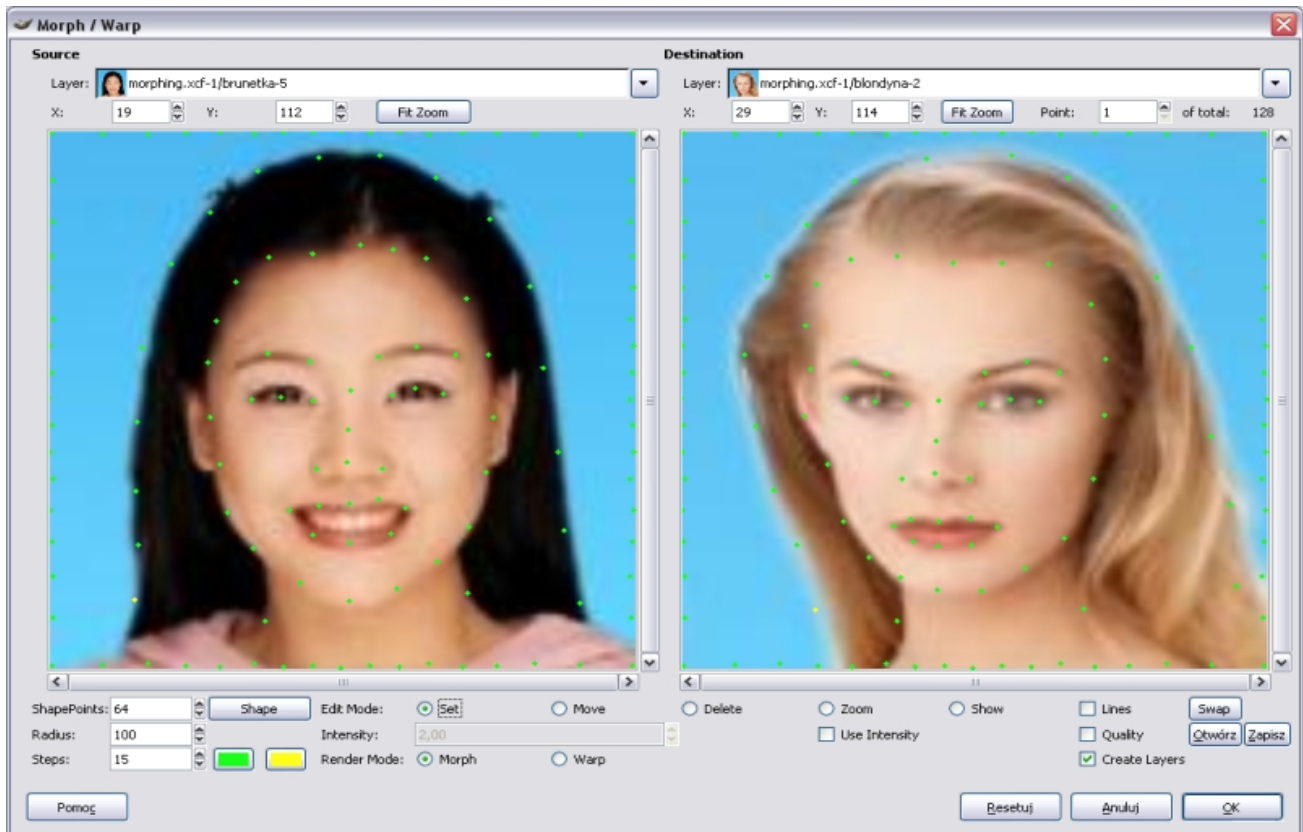
Automatycznie na prawym obrazku będą się pojawiać kolejne punkty. Im więcej punktów tym płynniejsza animacja. Aby animacja była poprawna, punkty muszą znajdować się w odpowiednich miejscach. Jak zauważyłeś każdy punkt na lewym obrazku ma swój odpowiednik na prawym.

Aby zobrazować posłużę się przykładem:

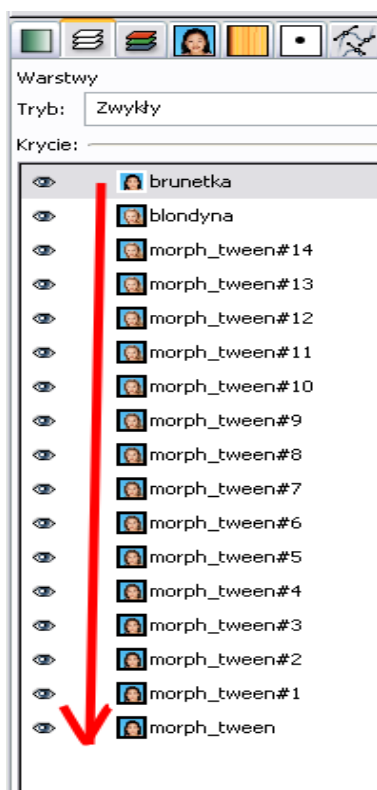
- 6) Zaznacz czubek nosa brunetki. Popatrz na prawy obraz, punkt kontrolny nie jest we właściwym miejscu.
- 7) Łapiesz punkt przytrzymując LPM i przenosisz we właściwe miejsce. Punkty możesz też dodawać na obrazie prawym.



- 8) Teraz dodaj odpowiadającą ci ilość punktów kontrolnych. Ja dodałem około 65.



- 9) Klikasz **OK** i w zakładce **Warstwy** pojawią się poszczególne klatki animacji.
- 10) Przenieś warstwę *brunetka* na właściwe miejsce. Aktywuj warstwę *brunetka* i z menu **Warstwa** wybierz **Stos -> Warstwa na dno**.



- 11) Teraz z menu **Filtry** wybierz **Animacja -> Optymalizuj (dla formatu GIF)**. Powstanie nowy obraz.
- 12) Poustawiaj czasy wyświetlania klatek modyfikując atrybuty warstw.
- 13) Zapisz jako animację GIF i gotowe.

Gimp jest fajny.