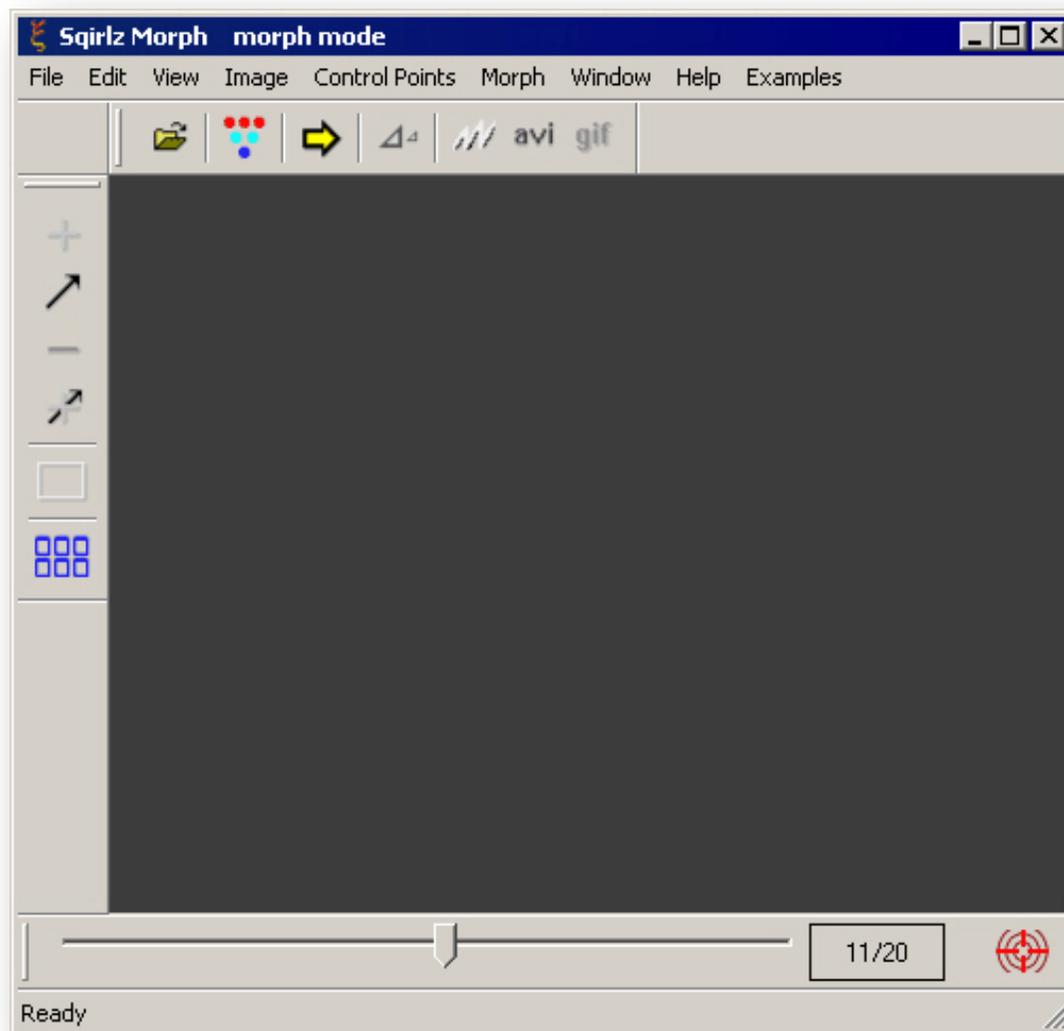


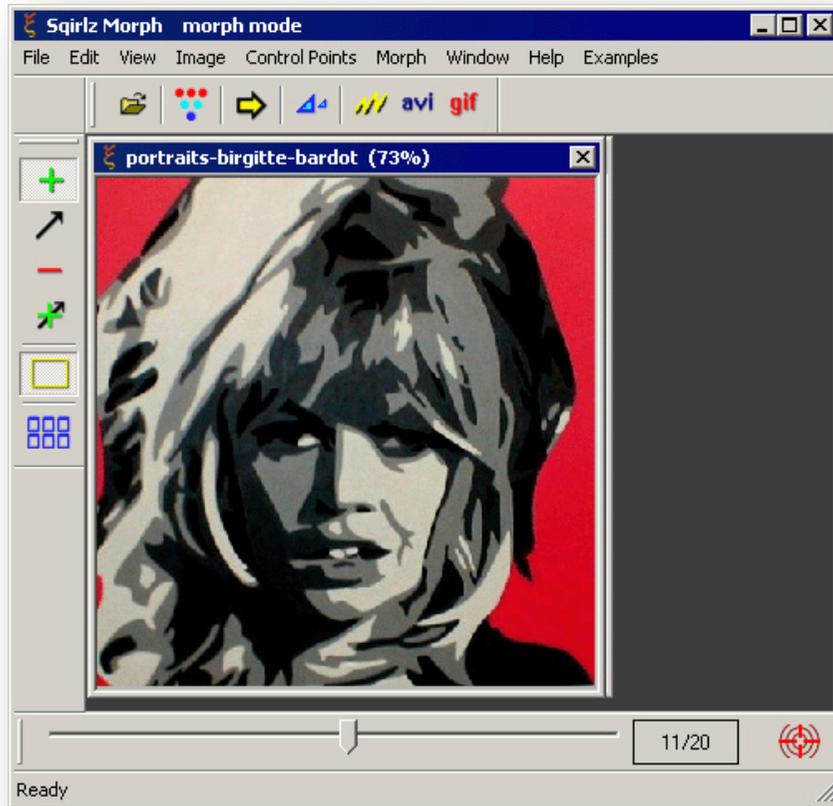
TUTORIEL SQIRLZ MORPH

L'interface de départ de Sqirlz Morph :



Etape 1 : importer vos images

Cliquez sur  pour importer des photos dans Sqirlz Morph.
Voici notre première image importée qui apparaît dans notre interface :

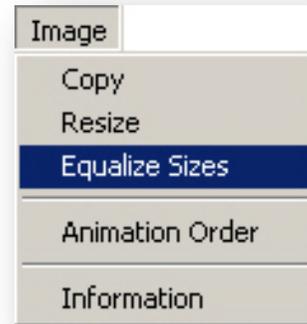


Ce graphisme Brigitte Bardot servira de support de morphing. Il sera transformé en Alfred Hitchcock.

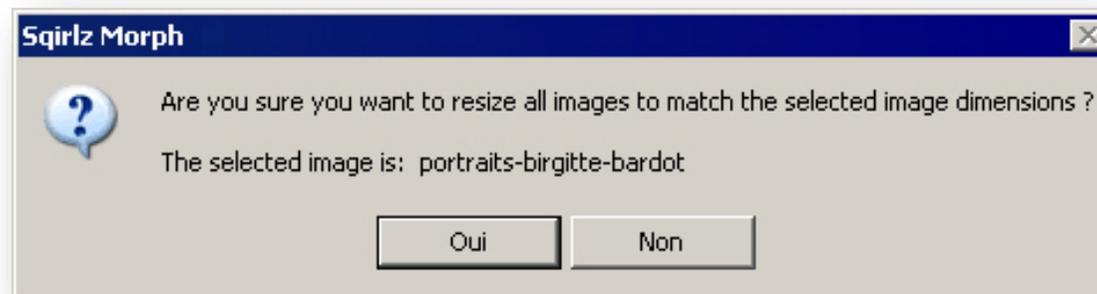
Etape 2 : Redimensionner vos images

Dans Sqirlz Morph les images doivent avoir des tailles identiques.

Pour redimensionner vos images à la même taille, aller dans le menu Image puis choisir Equalize Sizes :



Confirmer votre choix en cliquant Oui :



Etape 3 : placer vos points de morphing

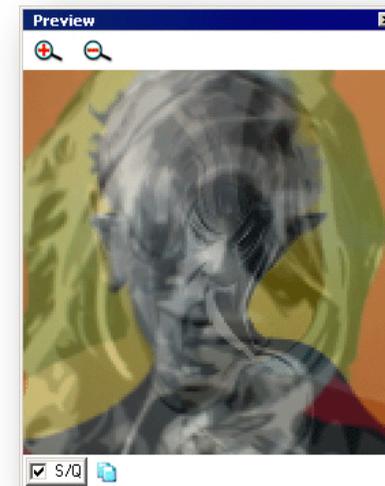
Les points placés sur les images sont les points de départ de la transformation d'une image en une autre.

Pour positionner les points sur l'image, cliquer sur le symbole ci-dessous « ajouter des points de contrôle ».

Puis placer à l'aide du curseur les points voulus sur l'image. Cliquer une fois pour placer le point de contrôle.



Une fois les points placés, tester le morphing en lançant l'animation via le bouton en forme de flèche jaune

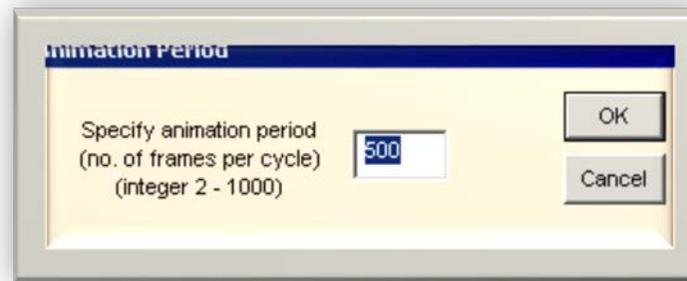


Etape 4 : Définissez la vitesse de votre morphing

Si la vitesse de morphing est trop rapide, modifier la via ce bouton `Period of animation` (nombre de frames)



Cette fenêtre apparaît :



Pour que la transformation soit plus lente, augmenter le nombre d'images par cycle.

Moins le nombre d'image (frames) indiqué est important, plus la transformation sera rapide et moins elle sera visible. La valeur idéale pour bien voir la transformation est assez élevée (par exemple, faire un test avec 500 frames). La taille finale du fichier s'en ressentira.

Etape 5 : Créer le mouvement de votre morphing

Pour donner le mouvement du morphing lors du passage d'une image à une autre, déplacer les points de contrôle sur les images.

Pour cela, cliquer sur le bouton Move Control Points (A)

Le point de départ et celui d'arrivée dessine le mouvement du morphing. Plus il y aura de chemins de points différents, plus le morphing sera complexe et les images déformées.

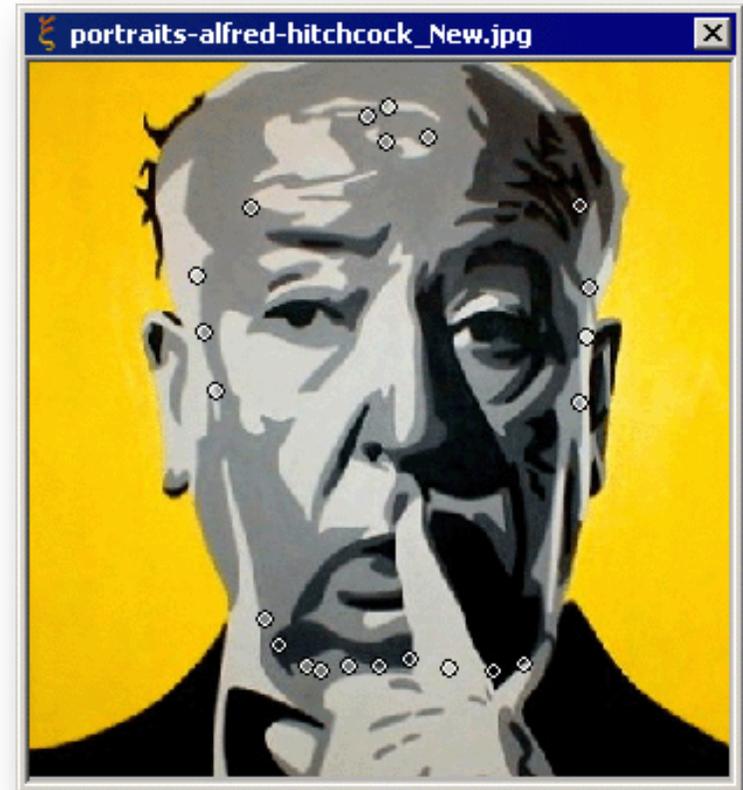
Pour retirer des points de contrôle de l'image, cliquer sur le bouton Delete Control Points (B)



A



B

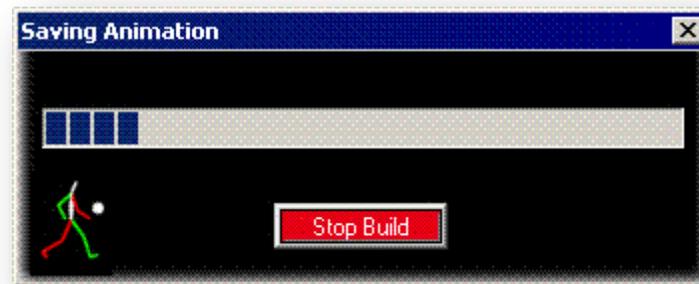


Etape 6 : Sauvegarder votre animation

Une fois le morphing réalisé, sauvegarder l'animation sous un format au choix : flash, avi ou gif.

Cliquer sur 

Puis laisser faire Sqirlz Morph.



Plus le poids des images utilisées pour le morphing est important, plus la construction sera lente.