

Sqirlz Morph morphing divertente

Scritto da Cristina Bruno

Domenica 03 Luglio 2011 18:03 - Ultimo aggiornamento Domenica 17 Luglio 2011 12:33

Leonardo e la Gioconda

Creare un morph che animi il passaggio da una immagine ad un'altra è semplice grazie ad appositi programmi. [Sqirlz Morph](#) è uno di questi. La sua interfaccia è molto simile a quella di [Sqirlz Water reflection](#) che abbiamo già preso in esame. Nel nostro esempio vedremo come creare un suggestivo morphing tra il celebre autoritratto di Leonardo ed il viso della Gioconda.



Con **Open** apriamo le immagini di partenza e di arrivo.



Quindi clicchiamo **Control Points/Add Point** e iniziamo a inserire i punti di controllo sull'immagine iniziale.



Sqirlz Morph morphing divertente

Scritto da Cristina Bruno

Domenica 03 Luglio 2011 18:03 - Ultimo aggiornamento Domenica 17 Luglio 2011 12:33

Individuiamo le linee degli occhi, del naso e della bocca che appariranno anche sulla foto finale. Notiamo però che i punti nella foto finale non sono in corrispondenza perfetta con gli elementi desiderati. Usiamo lo strumento **Move** per spostare i punti nella giusta posizione.



Con il comando **Morph/Run** vediamo in anteprima l'animazione. Possiamo salvare i punti di controllo come file nativo CTL da **Control point/Save**. Le due immagini da animare sarebbe bene fossero della stessa dimensione. Se così non fosse possiamo però usare il comando

Image/Resize

per ridimensionarle oppure

Equalize Sizes

per renderle automaticamente omogenee come dimensioni.



Con **Animation Order** invece possiamo cambiare l'ordine nella sequenza delle immagini, che possono essere anche più di due.



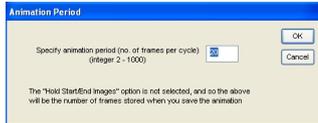
Sqirlz Morph morphing divertente

Scritto da Cristina Bruno

Domenica 03 Luglio 2011 18:03 - Ultimo aggiornamento Domenica 17 Luglio 2011 12:33

Se siamo soddisfatti dell'anteprima possiamo salvare il risultato come animazione nel formato preferito con il comando apposito in **Morph**, dopo avere definito il periodo dell'animazione in **Period**

.



Al momento del salvataggio dovremo indicare il numero di frame e l'eventuale compressione.

