

Morphing und XP5

Peter Kühlechner (alia Levester)
Ein paar Tipps zur Erstellung

1. Auswahl und Vorbereitung der Bilder

Zum Morphing braucht man zwei Bilder, die sich in den Grundlagen ergänzen sollten. Z.B. sollte die Blickrichtung bei Porträts ähnlich sein. Dann benutzen wir unser Standard-Bildbearbeitungsprogramm, wie wir es gewohnt sind.



Als erstes achten wir auf gleichen Bildausschnitt. Der Löwe rechts muss beschnitten werden. Der Farbton des Geparden-Bildes wird dem des Löwen-Bildes angepasst.



Zuletzt bringen wir beide Bilder auf gleiche Größe, am besten gleich so, dass sie für die Diashow optimal sind, z.B. 1200 Pixel Breite. Notfalls ein Bild in der Höhe nochmals verändern, so dass beide Bilder wirklich die gleichen Maße haben.

Beide Bilder als JPG in einem neuen Directory abspeichern.

Das war schon die Vorbereitung.

2. Erstellen der Morphing-Dateien

Für das Morphing benutze ich WinMorph 3.01.

WinMorph ist Freeware. Die Installationsdatei kann vom Internet (einfach mal googeln) in der Größe von 4,3 MB runtergeladen werden.

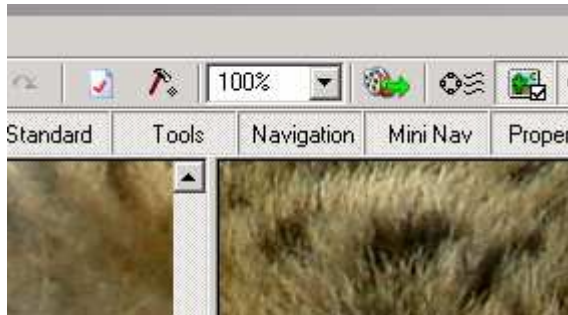
Die Software installieren und los kann's gehen.

Leider ist die Menue-Führung und auch die Hilfe nur in Englisch.

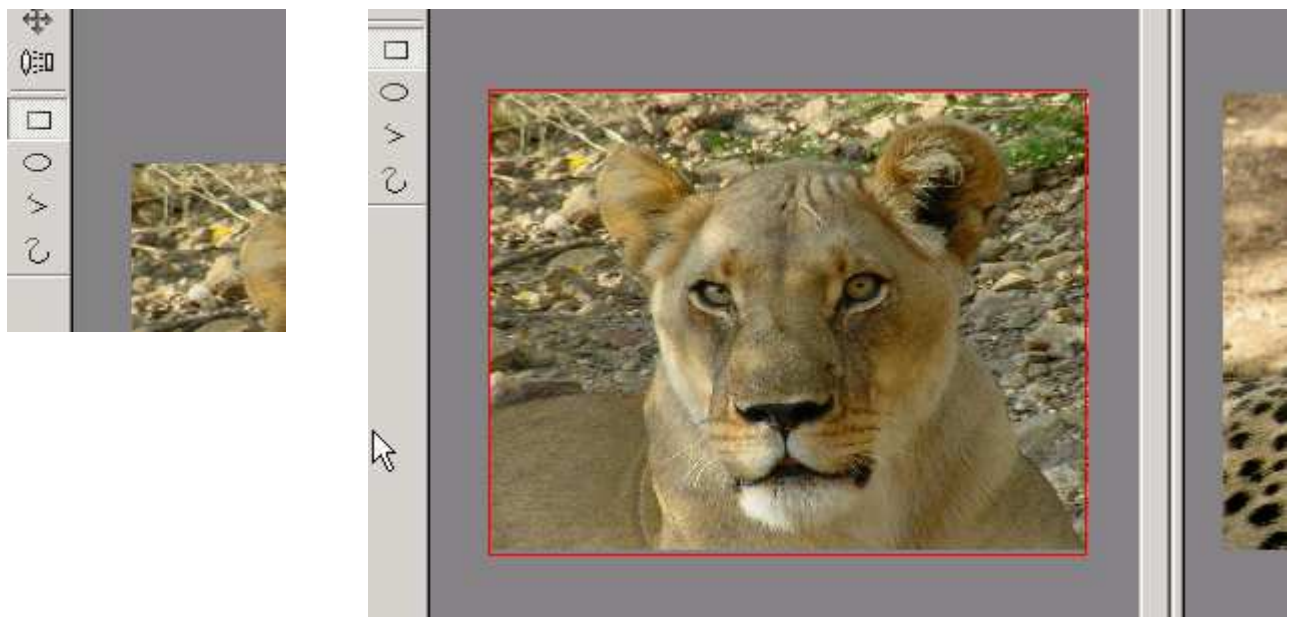
Ich empfehle, sich die Datei *imagemorph.html* anzusehen. Sie befindet sich im Verzeichnis *.../doc/* im Installationsverzeichnis der Software. Mit ein bisschen Ausprobieren kommt man schnell dahinter, wie es funktioniert.

Im Schnelldurchgang:

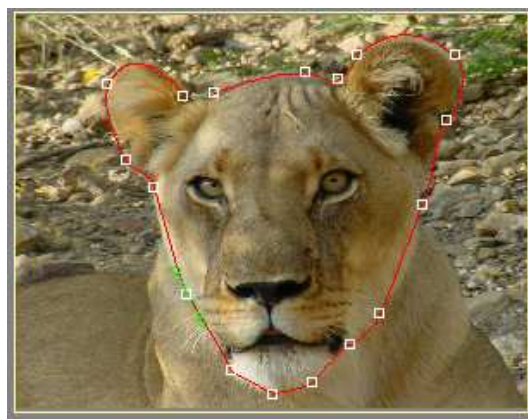
1. File – New – Morph Project
2. Es wird ein Fenster geöffnet, in dem man das Start- und das End-Bild auswählt.
3. Die Ansicht so einstellen, dass die Bilder in die Fenster passen



4. Mit dem Rechteck-Werkzeug das Linke Bild einfassen



5. Mit dem Freihand-Werkzeug das Gesicht einrahmen, zuerst das Start-, dann das End-Bild



Dabei muss man zunächst nur ungefähr zeichnen, da man mit dem Editier-Werkzeug sowieso die Feinarbeit machen muss.



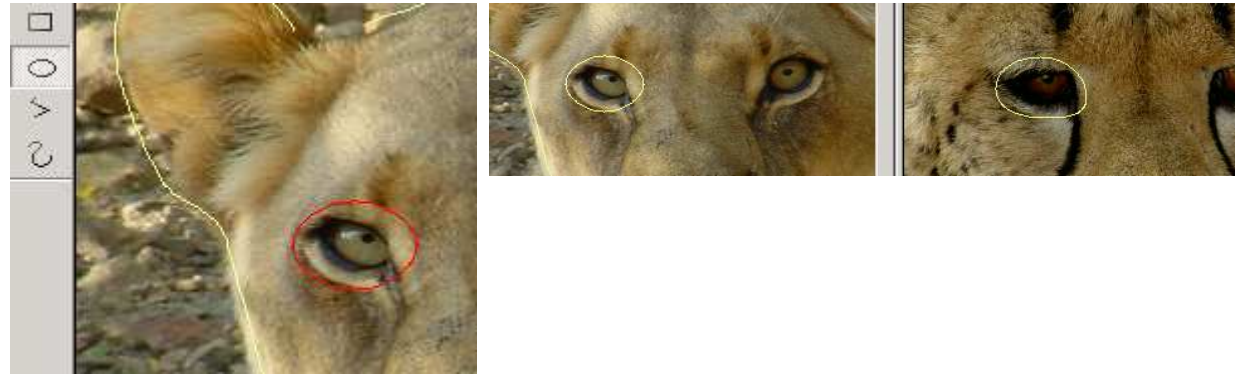
Dazu gegebenenfalls Bild stärker einzoomen.

Das gleiche machen wir jetzt beim End-Bild.

Jetzt suchen wir markante Punkte, die für das weitere Morphing wichtig sind. In der Regel sind das Augen, Mund Nase usw.



So wählt man z.B. das Kreis-Werkzeug und zeichnet damit einen Kreis um die Augen, immer zuerst das linke Bild, dann im rechten Bild.



Entsprechend markiert man das andere Auge, die Nase und den Mund.
Das war im Beispiel alles.

Jetzt müssen die zusammengehörigen Linien „assoziiert“ werden.



Dazu das Association-Werkzeug auswählen.

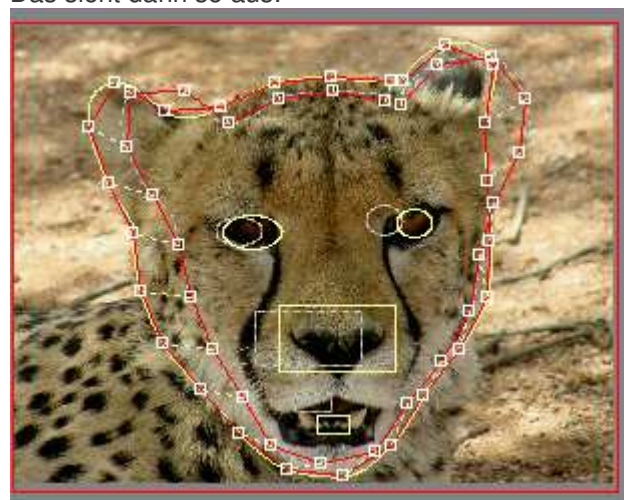
Im Bild sieht man jetzt die Einzeichnungen aus beiden Bildern, solide Linien vom Startbild, gestrichelte Linien vom Endbild.



Mit der gedrückten linken Maustaste jetzt auf die solide Linie klicken und auf die entsprechende Stelle der gestrichelten Linie ziehen. Es werden dann die Verbindungen erstellt und angezeigt.

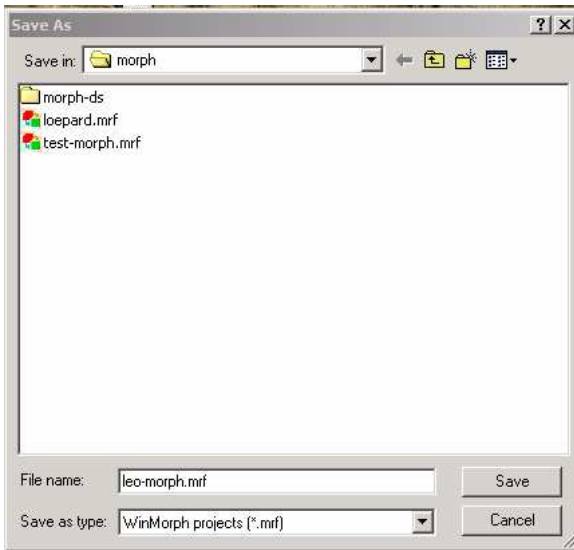
Das machen wir für jedes Objekt, das wir angelegt haben.

Das sieht dann so aus:



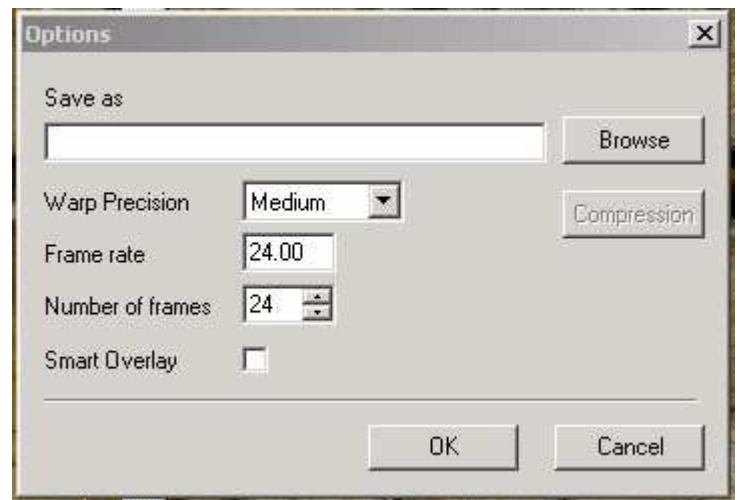
Sieht komplizierter aus , also es ist !!

6. Jetzt die File abspeichern:



Einen beliebigen Namen vergeben.
Hier wird erstmal nur die Arbeits-File abgespeichert.

Für das generieren des Outputs ist jetzt der nächste Bildschirm (kommt automatisch nach dem „save as...“)



Hier geben sie in das Eingabefeld einen Namen (z.B. Leopard), einen Punkt und jpg ein:
Leopard.jpg
Dadurch werden die generierten Bilder im jpg-Format erstellt.
24 Frames sind für die Diashow sehr gut und ergeben ein fließendes Bild.



Klicken Sie jetzt noch auf Rendern.

Nach dem Klicken auf Rendering erstellt WinMorph die Dateien und nummeriert die jpgs durch (Leopard01, 02 usw)

Damit ist die Arbeit mit WinMorph erledigt.

3. Erstellen der Diashow

In die Diashow werden die 24 generierten Bilder zunächst ganz normal eingebunden (z.B. in ein Kapitel).



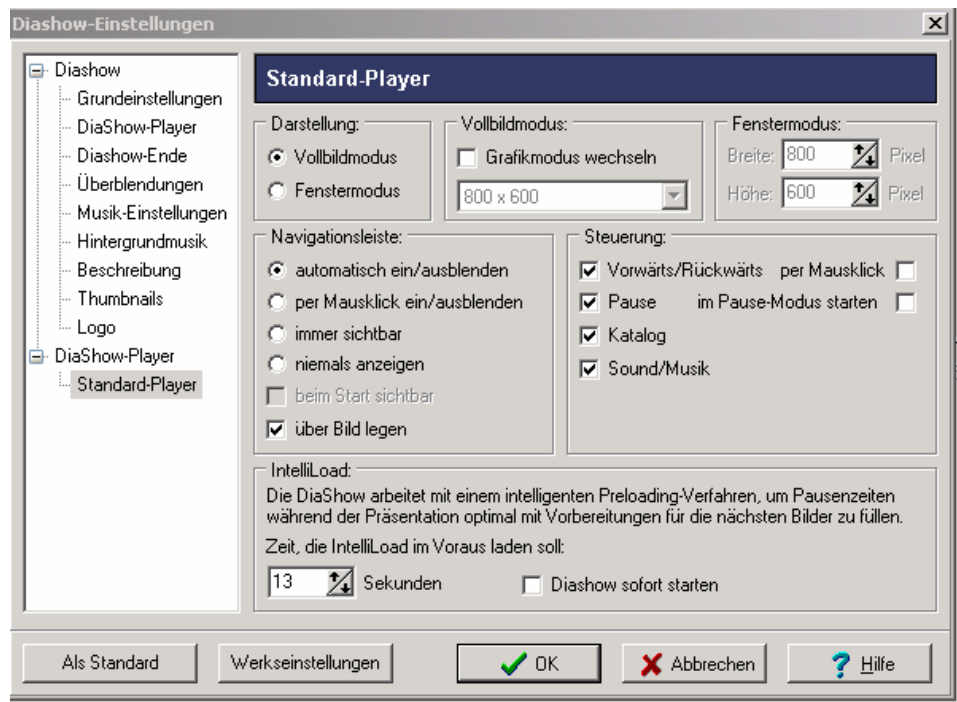
Alle 24 Bilder werden jetzt auf 0,5 Sekunden Verweildauer und auf Alphablending gesetzt.

Die Alphablending-Einstellung wird geändert auf ebenfalls 0,5 sec.

Vor bzw. nach der Sequenz der Frames setzen wir das Ausgangsbild und das Endbild separat noch mal ein, Verweildauer etwa 3 sec und Überblendung wieder Alphablending.



Wenn die Show jetzt abgespielt wird, ruckeln die letzten Bilder. Um das zu verhindern, müssen wir den Intelliload anpassen (Menue: Diashow – Einstellungen – Standardplayer). Die 24 Frames á 0,5 Sekunden ergeben 12 Sekunden Laufzeit. Intelliload ist standardmäßig auf 10 Sekunden eingestellt. Wir ändern den Wert auf mindestens 13 Sekunden, und schon ist das Ruckeln weg.



das
war's !