

Werken met FotoMorph



Morphing, wat is dat?

Met behulp van een geschikt [computerprogramma](#) kan een morph gemaakt worden van twee van 'gezichten'. De computer berekent dan alle tussenliggende beelden, zodat het ene gezicht langzaam verandert tot het andere gezicht.

We gebruiken het programma FotoMorph. (Een link om het programma te downloaden vind je op de website van de school.)

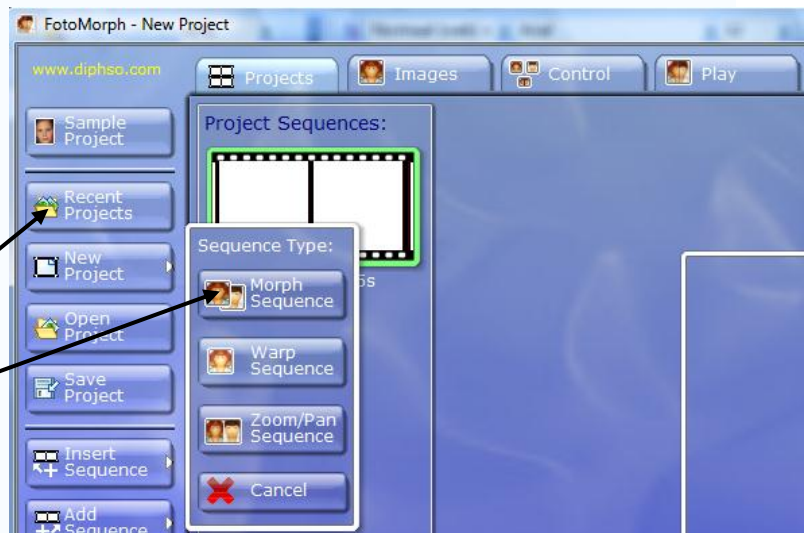
Niet vergeten !

Zorg voor 2 foto's die je in mekaar wil doen vloeien.

Plaats die in de map 'Mijn afbeeldingen'.

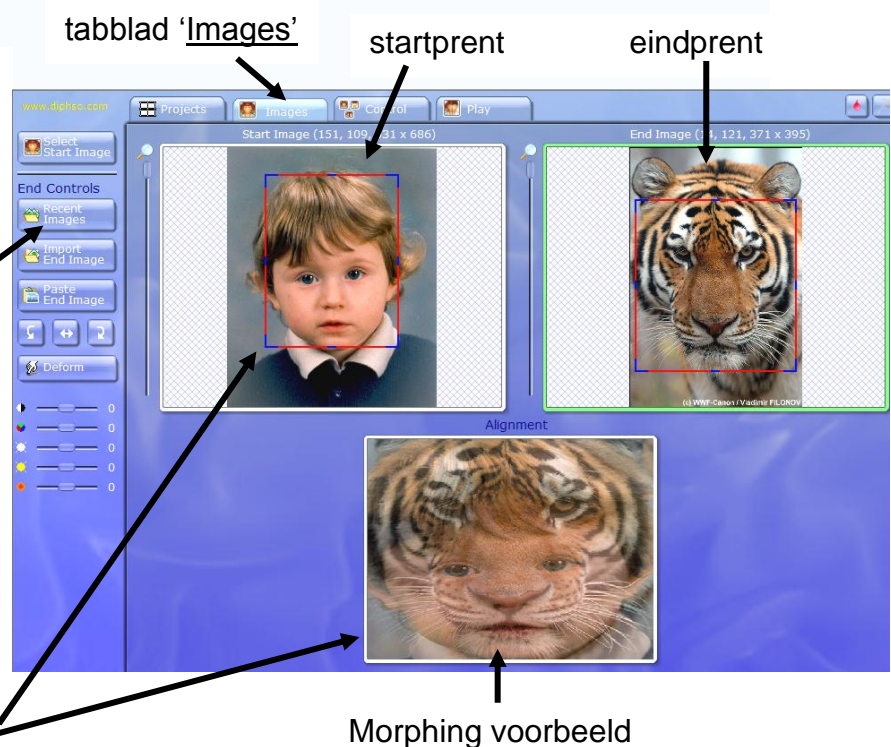
Stap 1 : Open Fotomorph

Open het programma FotoMorph en klik op '**New Project**'. Kies '**Morph Sequence**'.



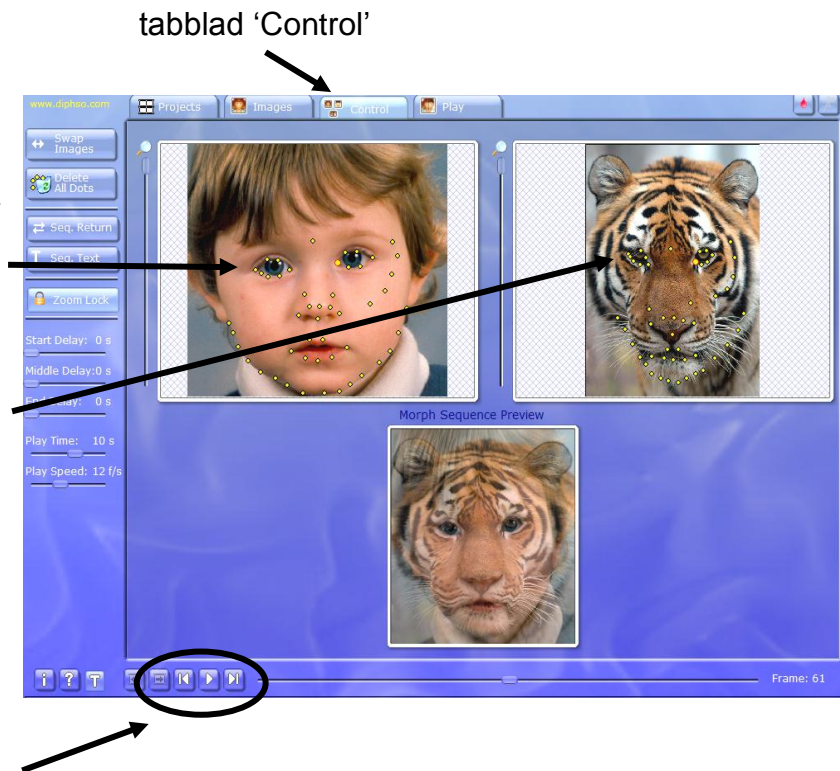
Stap 2 : De twee afbeeldingen invoegen

1. Klik bovenaan op het tabblad '**Images**'.
2. Selecteer het 1^{ste} vak en klik op "**Open**". Zoek de foto die je wenst. (Kies "Paste" om een afbeelding te plakken van het internet.)
3. Selecteer het 2^{de} vak en klik weer op "**Open**". Zoek de 2^{de} foto.
4. Plaats neus, ogen en mond van beide foto's zo goed mogelijk op mekaar. Gebruik hiervoor de blauwe lijnen in de frames.



Stap 3 : De beweging instellen

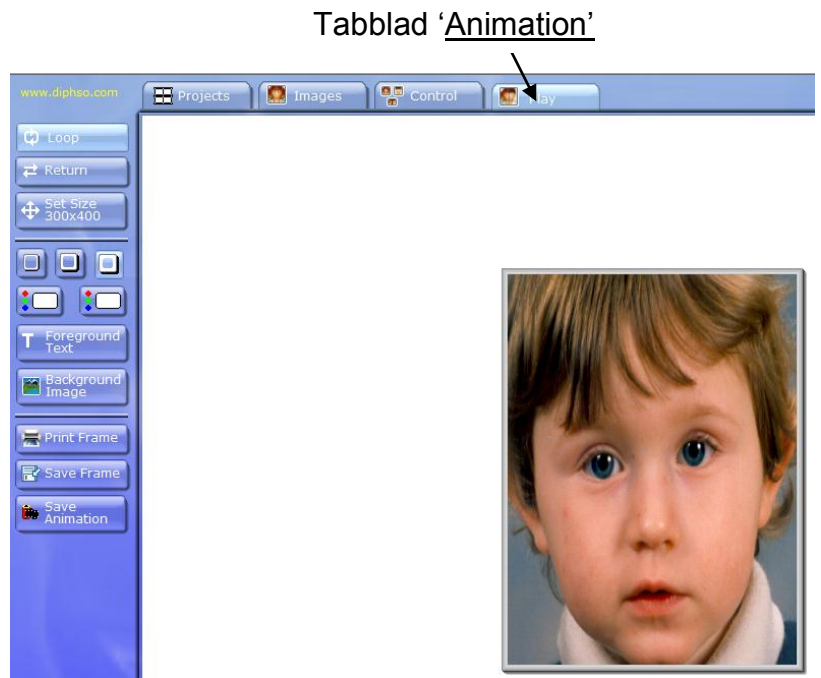
1. Klik bovenaan op het tabblad '**Control**'.
2. Klik in de **start**prent in het linker hoekje van het oog. Je ziet **een punt** verschijnen. Op de **eind**prent verschijnt eveneens een punt. Sleep dit 2^{de} punt naar het linkerhoekje van het oog van de figuur die je daar plaatste, in dit geval is dit de tijger. Herhaal dit met de ganse oogomtrek. Neem vervolgens de omtrek van de neus, de mond, de kin, ... (R-klik op een punt om het te verwijderen.)



3. Klik onderaan op de Play-toets om het resultaat te bekijken.
4. Regel eventueel de snelheid van de animatie. Verschuif het balkje bij 'Duration' op 8 bvb.seconden.

Stap 4 : Afwerken en opslaan

1. Klik bovenaan op het tabblad '**Animation**'.
2. Klik op 'Loop' wanneer je wenst dat je animatie steeds opnieuw begint. Klik op 'Return' wanneer je wenst dat je animatie van voor naar achter afspeelt en vervolgens van achter naar voor. Let op, want hoe langer je animatie duurt hoe meer geheugen het bestand vraagt.
3. Kies een kader of achtergrond bij 'Background'.



4. Sla je animatie op. Klik hiervoor op 'Export Animation'. Kies voor 'GIF Animation'. Geef je werk een naam en sla het op in de map 'Mijn Afbeeldingen'.
5. Bekijk je animatie door er rechts op te klikken en te kiezen voor 'Openen met ...' – 'Internet Explorer, Chrome'.