



Pôle Ressources Numériques de l'Ondaine

## Morphing avec SQIRLZ MORPH

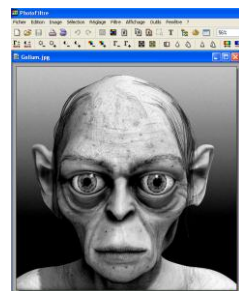
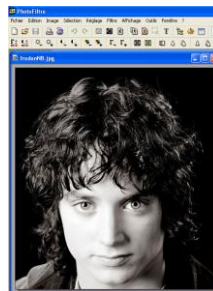
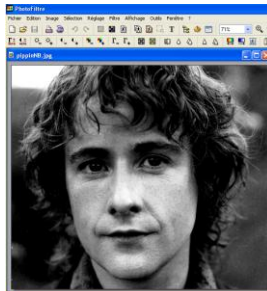
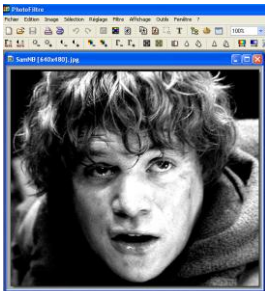
Le morphage (morphing en anglais) est un des effets spéciaux applicables à un dessin, ou une photo. Il consiste à fabriquer une animation qui transforme de la façon la plus naturelle et la plus fluide possible un dessin initial vers un dessin final. Le fonctionnement du logiciel est extrêmement simple : il suffit de placer des points sur l'image de départ et de les déplacer sur l'image d'arrivée (par exemple, à différents endroits du visage), le but étant que les images correspondent pour un morphing fluide. Un aperçu est disponible en permanence et offre notamment une prévisualisation en temps réel de l'impact lors du déplacement d'un point. Le résultat peut être alors exporté en fichier SWF, AVI ou GIF, avec un nombre d'images par secondes paramétrable.

### Étape 1 : Recadrer vos images, changer la couleur

Dans un premier temps nous allons utiliser le logiciel **Photofiltre** retoucher quelques photos.

**Ouvrez** les images « *frodon* », « *Gollum* », « *pippin* » et « *sam* ».

**Recadrer** les images comme ci-dessous, appliquer **Niveau de gris**, et **régler le contraste**, la **luminosité**... pour que les photos aient des « couleurs identiques ».




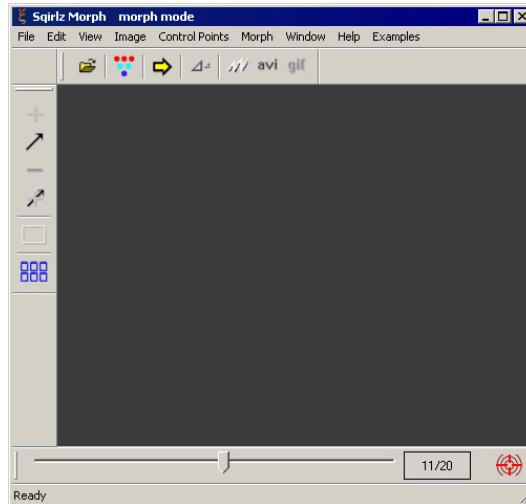
**Sauvegardez** les images sous en les renommant « *SamNB.jpg* », « *pippinNB.jpg* », « *FrodonNB.jpg* », « *GollumNB.jpg* ».






Pôle Ressources Numériques de l'Ondaine

**Cliquez** sur l'icône  pour lancer le logiciel Squirrelz Morph.  
Voici l'interface de Squirrelz Morph qui vous permettra de réaliser vos morphings



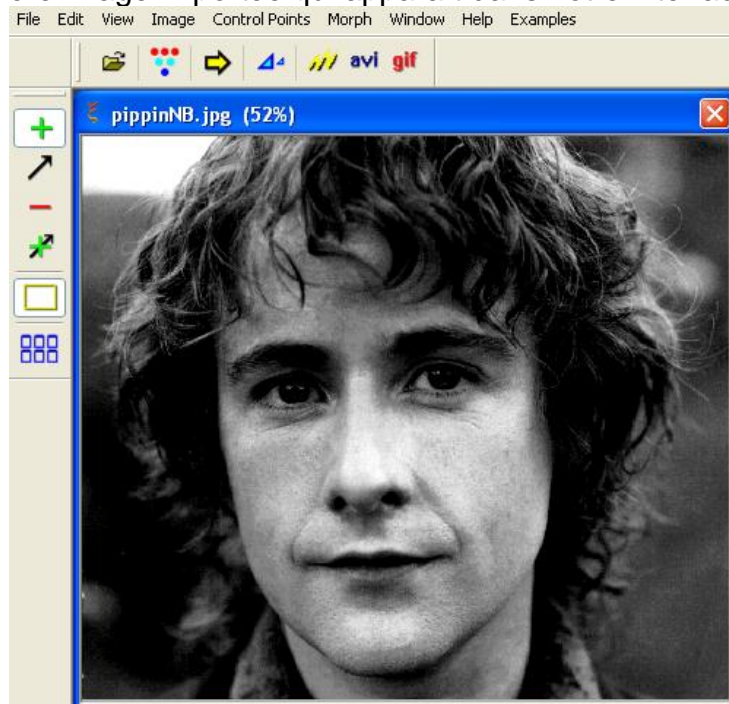
## Etape 2 : Importer vos images

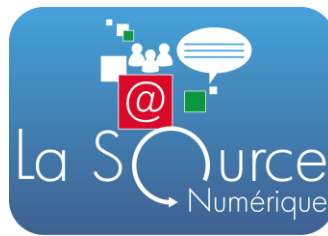
Pour réaliser vos transformations, il vous faut des images. Pour que le résultat soit saisissant, essayez de choisir des photos où les figures sont dans la même position.

**Cliquez** sur  pour importer des photos dans Squirrelz Morph.

**Ouvrez** l'image « *pippinNB.jpg* »

Voici notre première image importée qui apparaît dans notre interface :





Pôle Ressources Numériques de l'Ondaine

**Ouvrez** ensuite la seconde image « **SamNB.jpg** », puis la troisième image « **FrodonNB.jpg** » et enfin la dernière intitulée « **GollumNB.jpg** ».

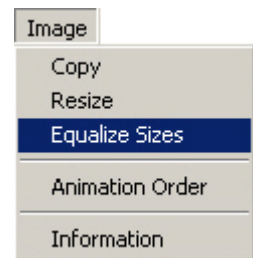
(Ici l'ordre des photos commencera par **pippinNB.jpg** et finira à « **GollumNB.jpg** ».

### Etape 3 : Redimensionner vos images

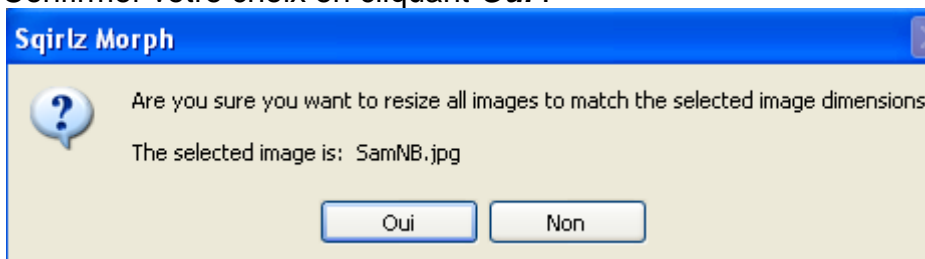
Pour que le morphing puisse se faire, Sqirlz Morph nous demande que les images soient de tailles identiques.

(Si vous ne souhaitez pas modifier l'original, pensez à dupliquer vos images. Créer un dossier Images pour Sqirlz Morph afin de ne pas vous « mélanger les pincesaux » et perdre des images ! )

Pour redimensionner vos images à la même taille, allez dans le menu **Image** puis choisissez **Equalize Sizes** :




Confirmer votre choix en cliquant **Oui** :



C'est fait, vos images sont désormais toutes exploitables pour votre morphing.

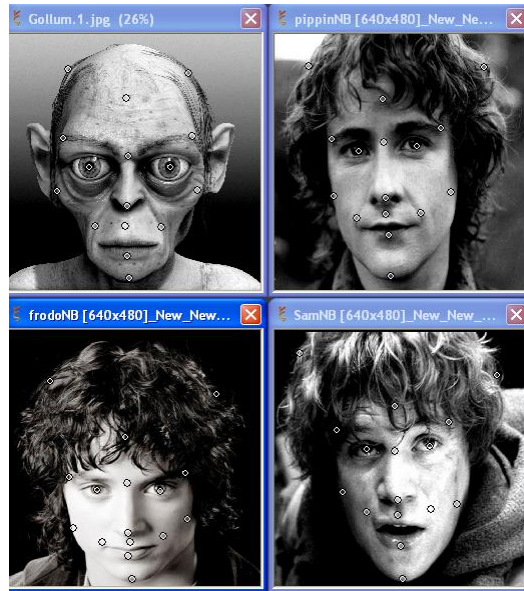
### Etape 4 : placer vos points de morphing

**Cliquez** sur le bouton  pour pouvoir visionner les 4 photos à la fois.





Pôle Ressources Numériques de l'Ondaine



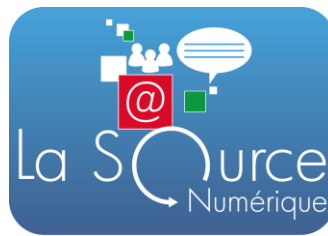
Cette étape est cruciale dans le processus de Morphing. Les points que vous allez placer sur vos images sont les points de départ de la transformation d'une image en une autre.

Pour positionner vos points sur l'image, **cliquez** sur le symbole ci-dessous Ajouter des points de contrôle.

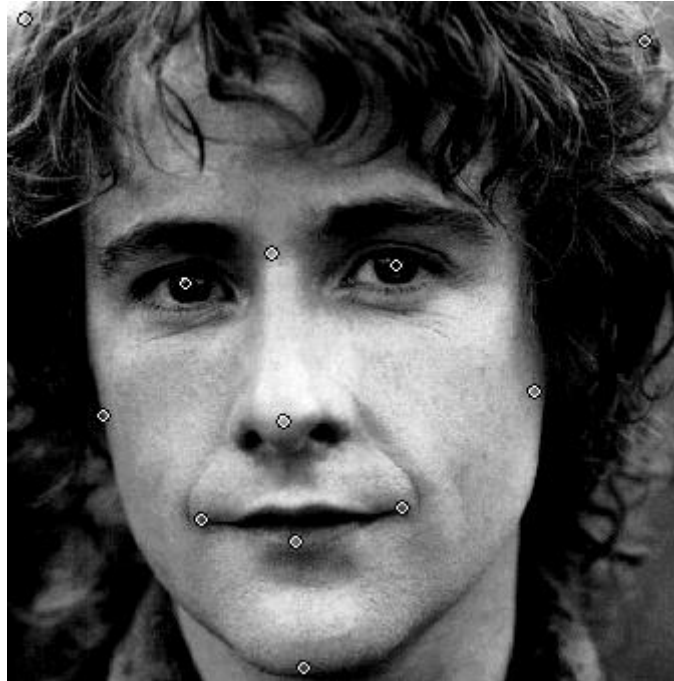


Puis placez à l'aide de votre curseur les points voulus sur votre image. Cliquez une fois pour placer votre point de contrôle.





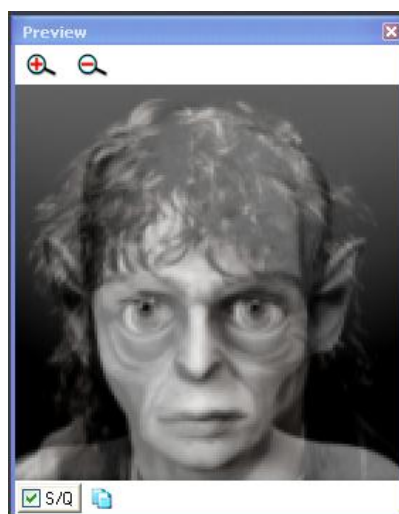
Pôle Ressources Numériques de l'Ondaine



Une fois vos points placés, testez votre morphing en lançant l'animation via le bouton en forme de flèche jaune




Une fenêtre s'ouvre et vous offre une visualisation de votre premier morphing.





Pôle Ressources Numériques de l'Ondaine

On peut constater que l'effet n'est pas encore réussi. Car lorsqu'on a ajouté les points de contrôles, on a pu constater qu'ils ont été ajoutés automatiquement et sans précisions dans les trois autres photos. **Il faut donc déplacer tous les points de contrôles sur chaque photo pour qu'ils correspondent le plus précisément possible.**

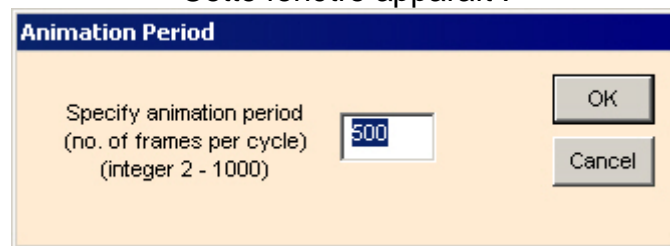
**Cliquez** sur , puis choisissez un point de contrôle à déplacer en « **cliquant glissant** » (avec précision).

### Etape 5 : Définissez la vitesse de votre morphing

Si vous pensez que la vitesse de morphing est trop rapide, vous pouvez la modifier via ce bouton **Period of animation** (nombre de d'images)



Cette fenêtre apparaît :



Pour que la transformation soit plus lente, augmentez le nombre d'images par cycle. Moins le nombre de frames (images) indiqués 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, faites le test avec 500 frames). La taille finale du fichier s'en ressentira.

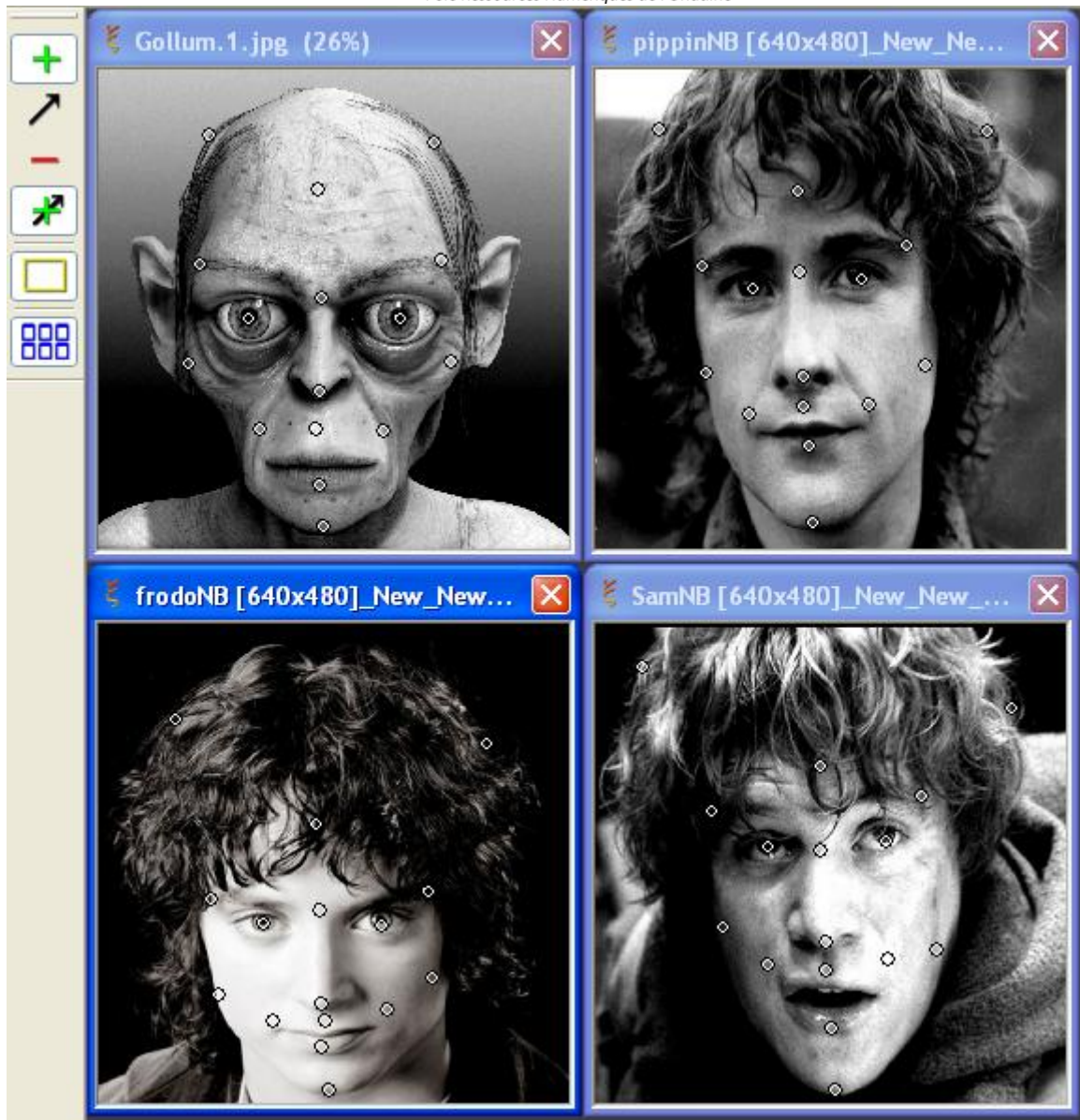
### Etape 6 : Créer le mouvement de votre morphing

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

Pour cela, **cliquez** sur le bouton **Move Control Points**

Le point de départ et celui d'arrivée dessinent 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 votre image, **cliquez** sur le bouton **Delete Control Points**






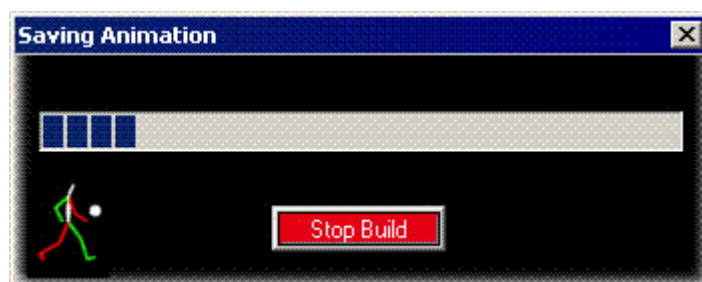
Pôle Ressources Numériques de l'Ondaine

## Etape 7 : Sauvegarder votre animation

Une fois votre morphing réalisé, **sauvegardez** votre animation sous le format de votre choix : **flash**, **avi** ou en **gif**.

**Cliquez** sur **.avi** par exemple 

Puis laissez faire Sqirlz Morph



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

## Etape 8 : Entraînez-vous...

A présent, **prenez en photo** le groupe multimédia et réalisez votre morphing en couleur cette fois-ci.

(Attention aux prises de vues).

**Sauvegardez** votre morphing.

## Etape 9 : Entraînez-vous encore...

**Rechercher** au moins **quatre photos** sur **Internet** et réaliser un morphing ORIGINAL.

