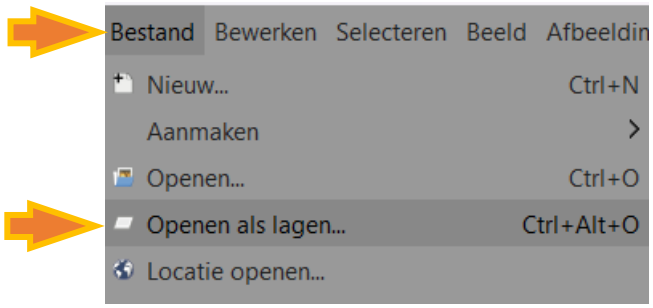
Filter MORPH

- Voor deze filter heb ik twee afbeeldingen nodig (ik koos voor een leeuw- en tijgerkop).

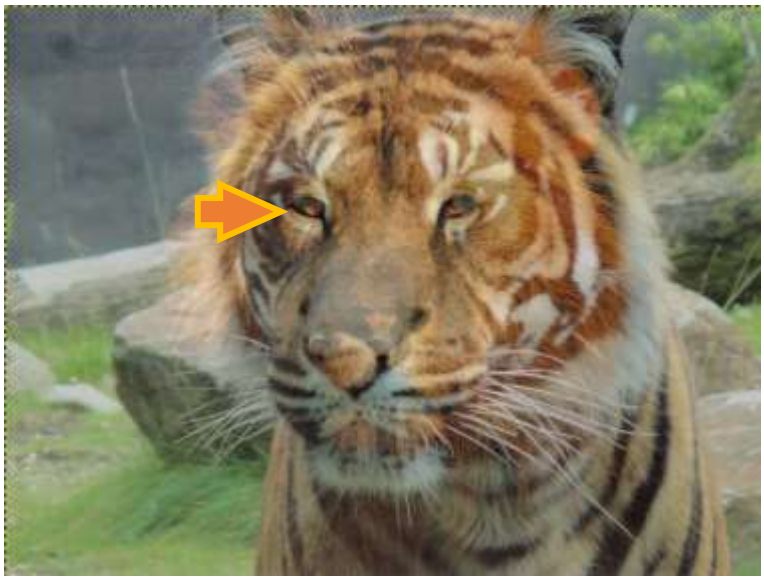




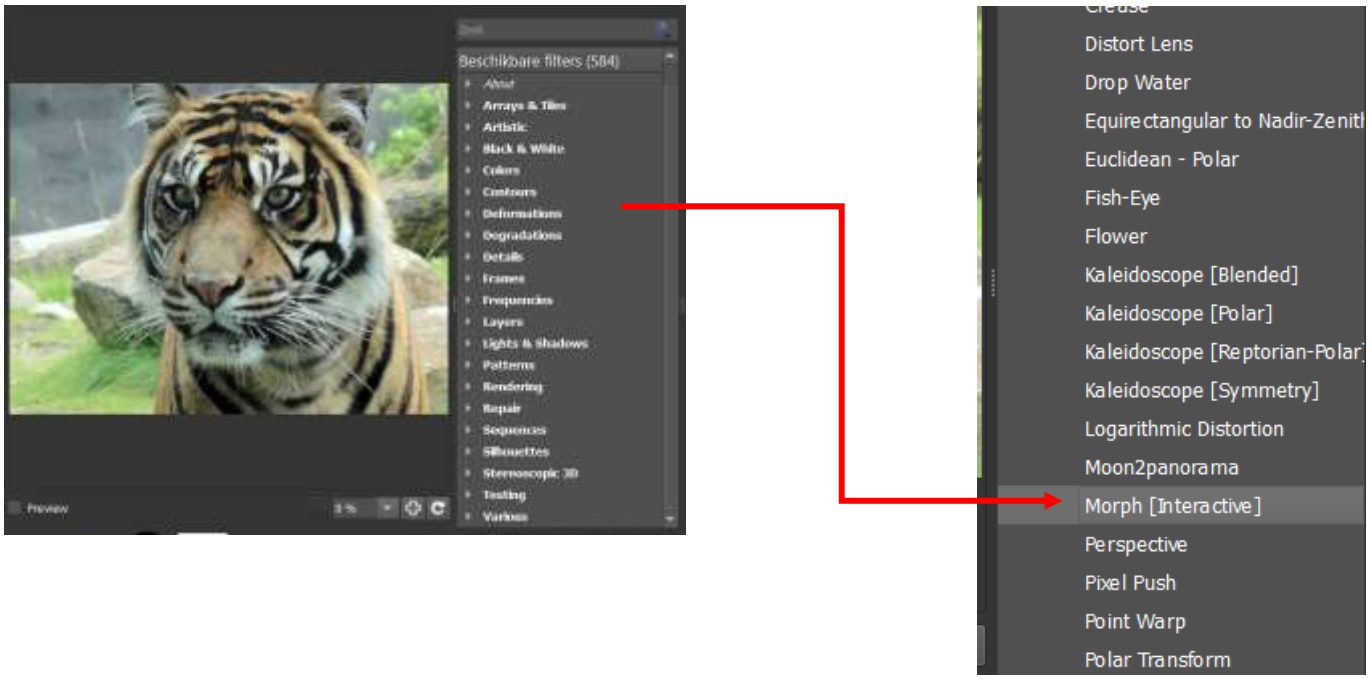
- Open de afbeeldingen als LAGEN



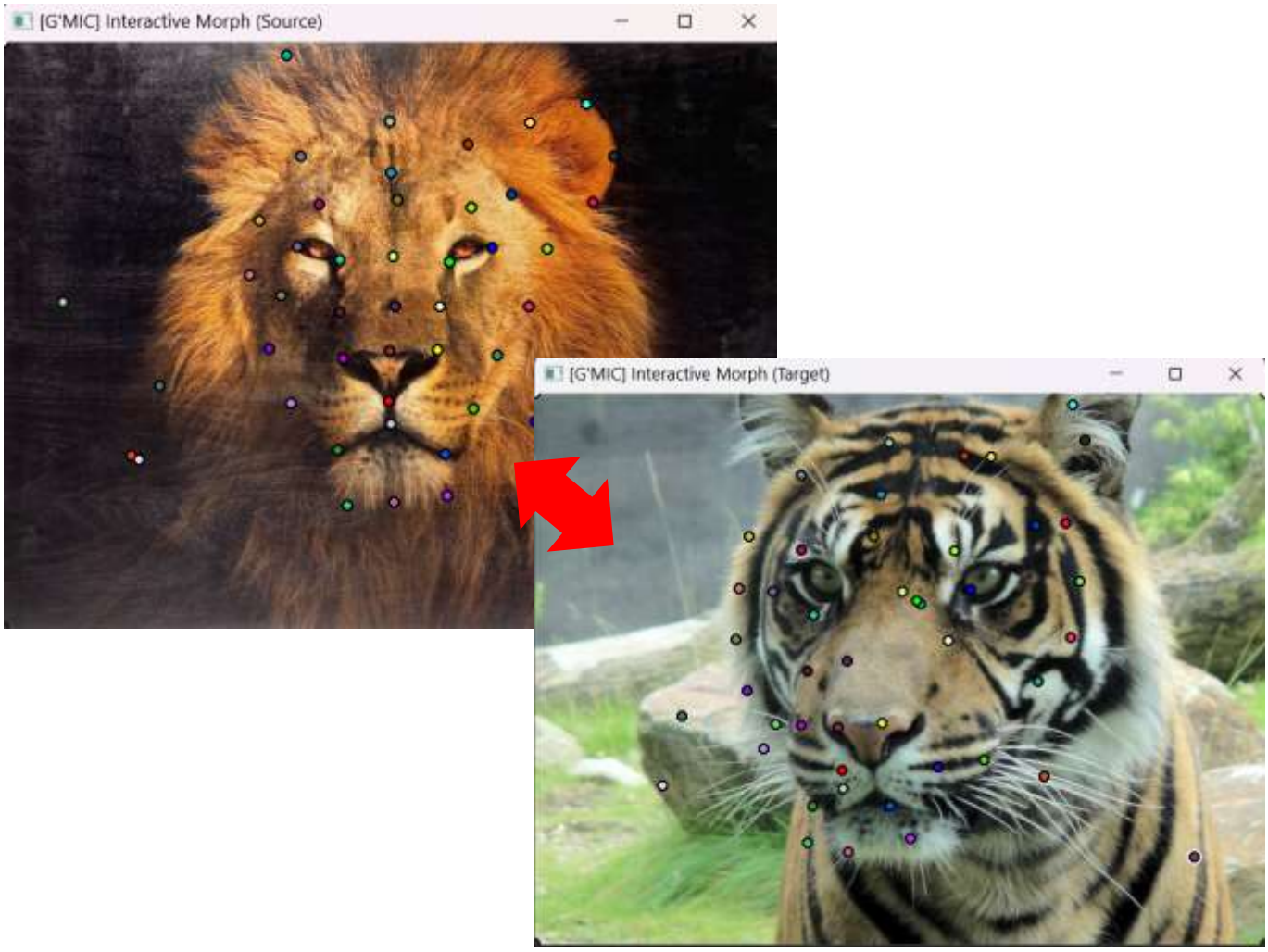
- Kies één van de twee als hoofddocument.
- Indien nodig schaal je de lagen of afbeeldingen. De twee koppen dienen ongeveer dezelfde grote te hebben.
- Zet ze over elkaar
- Bovenste laag : zet de dekking zodanig dat de andere laag zichtbaar is. Zo kan men de lagen mooi over elkaar zetten (bv. De ogen op dezelfde hoogte).



- Ga naar **Filter → GMIC →Deformations → Morh**



- Klik op toepassen
- De afbeeldingen verschijnen nu, zet ze naast elkaar.
- Bovenaan recht kan u de hoeveelheid lagen invullen. Hoe meer lagen hoe trager het verloop gaat.
- Op het werkdocument kan je bolletjes plaatsen. Deze bolletjes (één voor één) moet je dan overbrengen naar de tweede afbeelding (vb u zet een bolletje aan de linkerzijde van het oog, linkermuisknop en de twee foto verschijnt. U zet nu hetzelfde bolletje aan de



linkerzijde van het oog van de tweede afbeelding. U gaat zo verder met bolletjes zetten. Hoe meer bolletjes je zet hoe mooier het verloop.

- U ziet onderaan een balk lopen dit geeft aan dat de lagen worden aangepast.
- Klik op het werkdocument en u ziet het resultaat. Klik nogmaals en het stopt.
- Wanneer tevreden, OK en het aantal lagen worden gemaakt.
- Filter → Animeren → Afspelen.
- Het resultaat.
- Exporteren als een GIF bestand