Filter MORPH (twee gezichten)

- Filter MORPH (twee gezichten) Open GIMP en open de afbeeldingen **man 1.jpg** en **man 2.jpg**.
- Snij afbeelding man 2 vierkant bij (om ongeveer dezelfde foto te hebben als man 1). Na het snijden vergeet niet de laag naar afbeeldingsgrootte te zetten
- Schaal de afbeelding naar 600 x 600 px. Zo zijn beide afbeeldingen gelijk qua grootte.
- Zet man 2 als nieuwe laag bij man 1.
- Verplaats, schaal, draai, … man 2 zodat de ogen op dezelfde plaats staan. Om een goed zicht te hebben, zet je de dekking van de laag op ongeveer 50%.



- Zet de dekking weer op 100%.
- Teken een ovale selectie over het hoofd van man 2.
- Inverteer je selectie en druk delete.



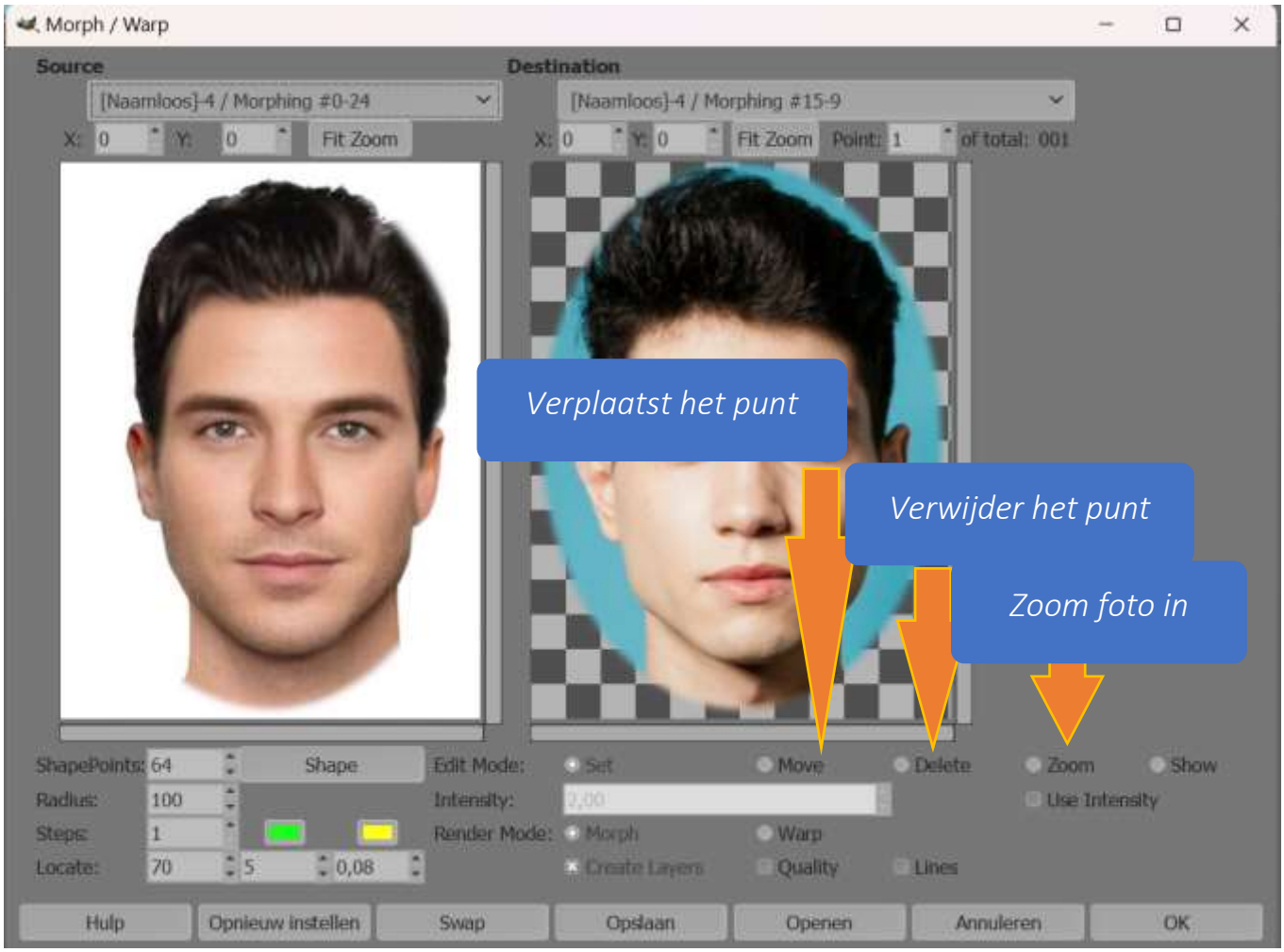
- Selecteer de onderste laag (man 1). Voeg het alfakanaal toe. Druk hier ook delete.



- Breng de afbeelding naar beeldinhoud. (De twee afbeeldingen worden naar beeldinhoud gebracht. Vergeet niet te deselecteren als er nog een laag actief is.



- Ga naar menu **Video ➔ Morphing ➔ Morph...**
- In het verkregen venster is het nu de bedoeling om een aantal referentiepunten in te geven zoals ogen, mondhoeken, neuspunt, neusgaten, oren, haren, wenkbrauwen,... Hoe meer hoe beter de overgang. Ik ga in de les dit venster uitleggen (teveel om te noteren). Belangrijk is het aantal gewenste stappen (lagen) voor de overgang.



- Druk OK indien klaar.
- Ga naar menu **Filters ➔ Animeren ➔ Afspelen.** Bekijk je animatie.
- Sla op als **Morphing.xcf** en exporteer als **morphing.gif**.