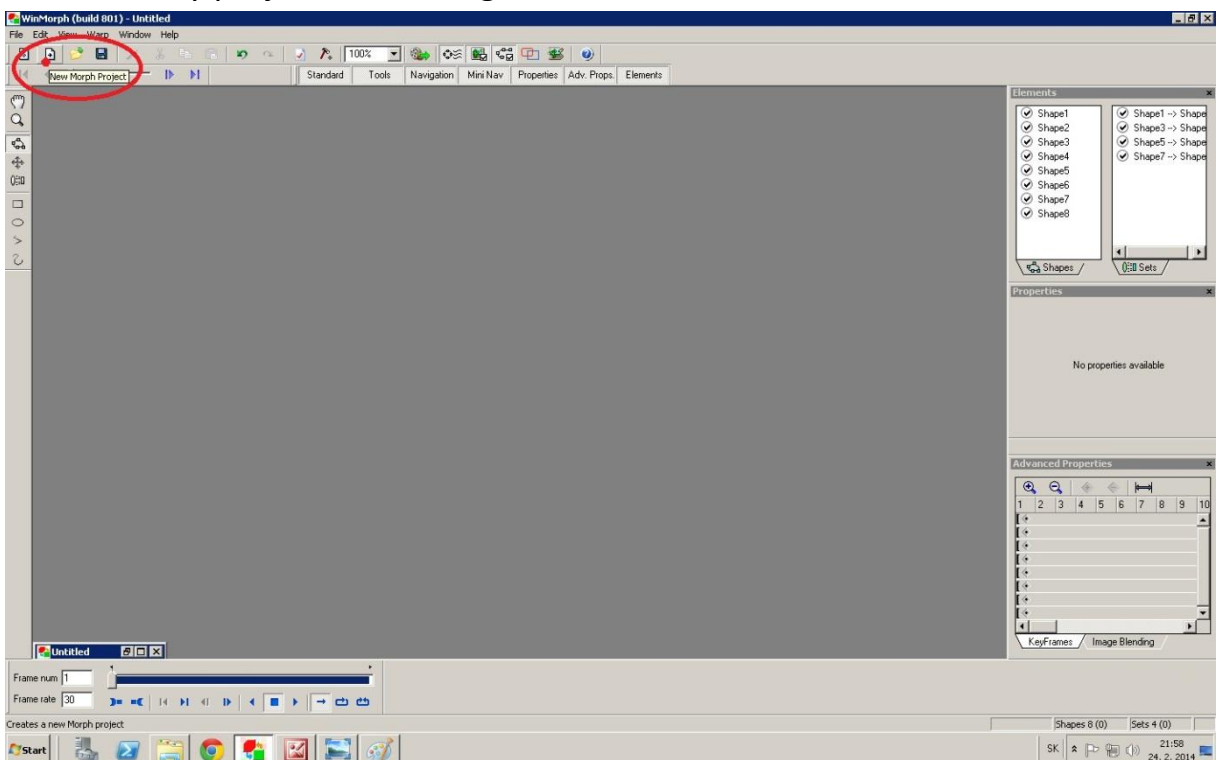


# Manuál WinMorph

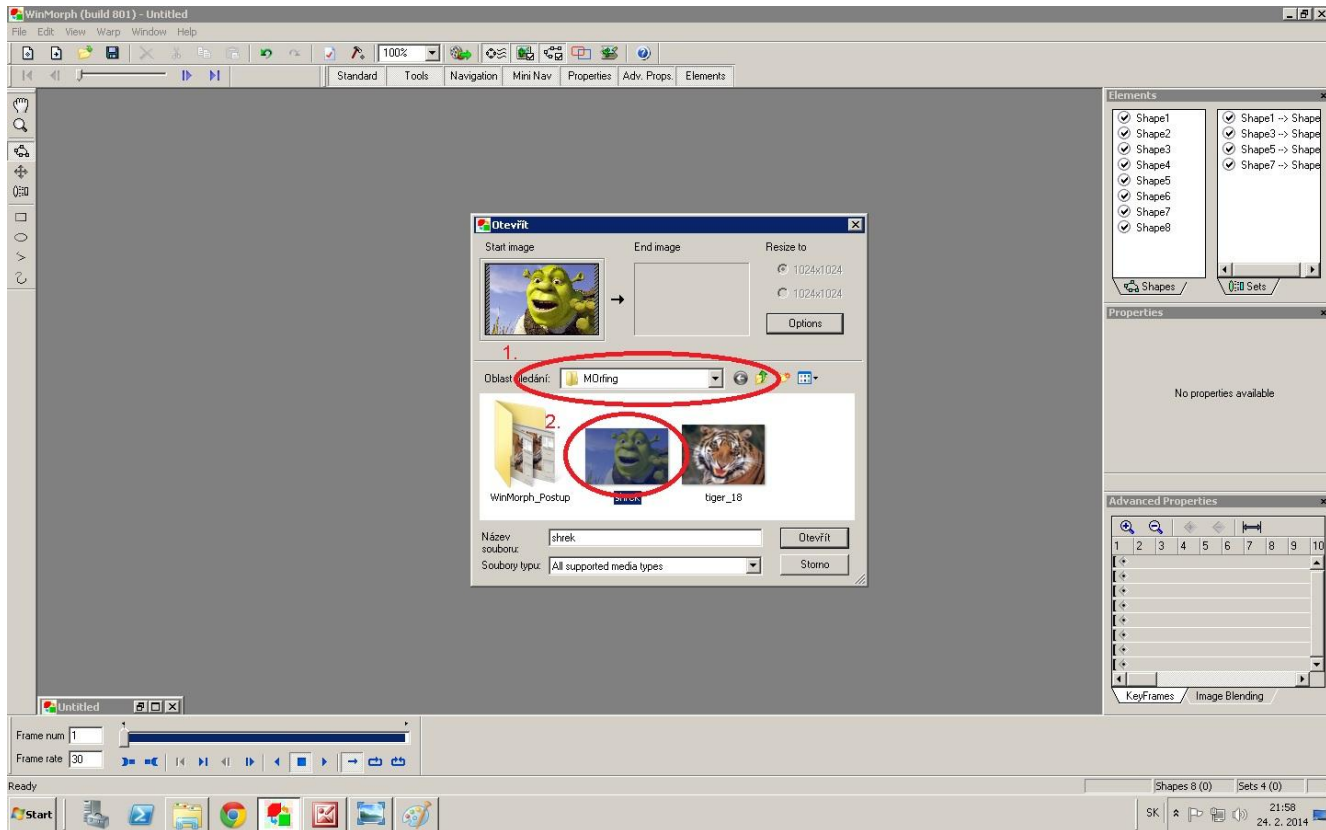
1. Vo svojich dokumentoch si utvor **NOVÝ PRIEČINOK** a pomenuj ho **MORFING**.
2. Na [www.google.sk](http://www.google.sk) si nájdí 2 obrázky, ktoré budeš morfovať:
  - približne rovnako veľké,
  - približne rovnaké rozmiestnenie objektov,
  - v prípade potreby ich uprav (orež).
3. Otvor si program **WinMofph** (na ploche):



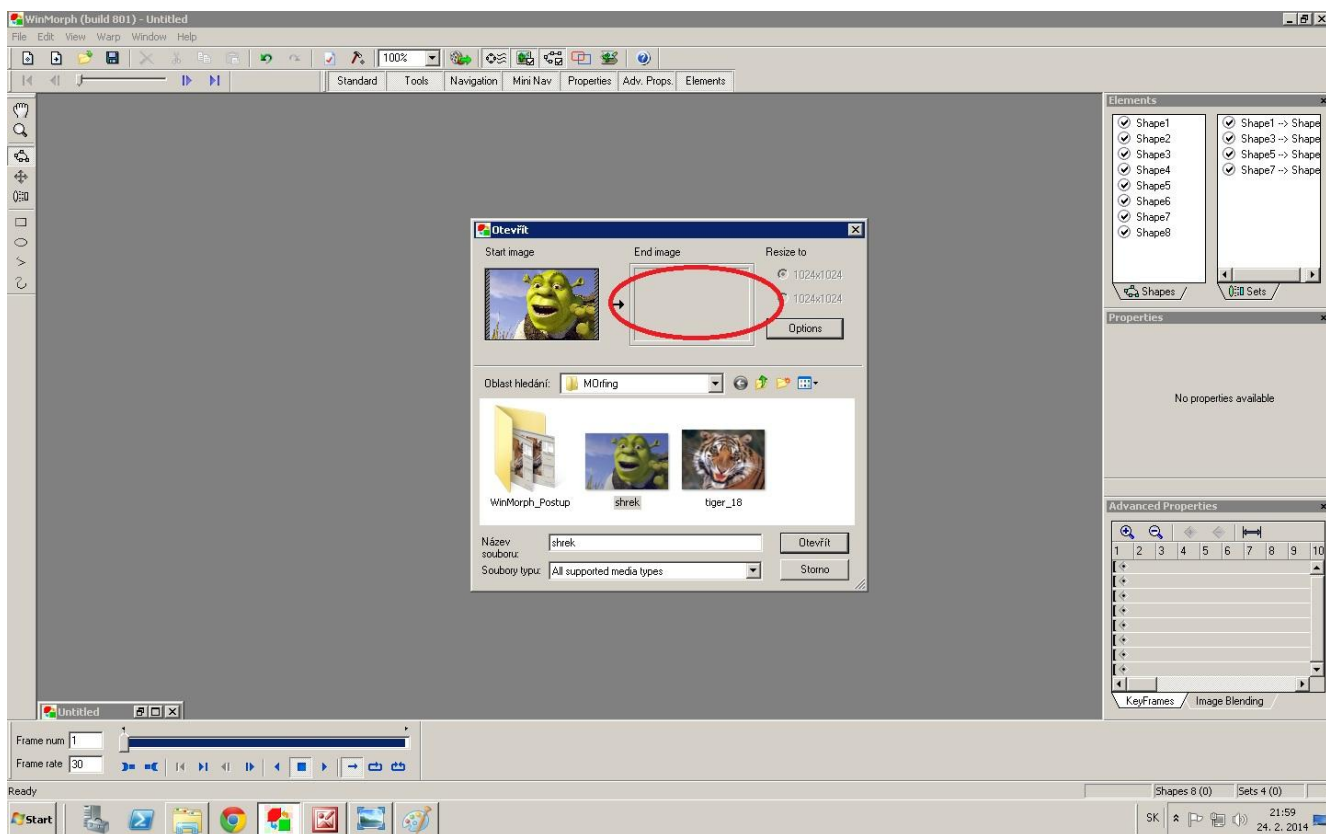
4. Otvor si nový projekt na morfing:

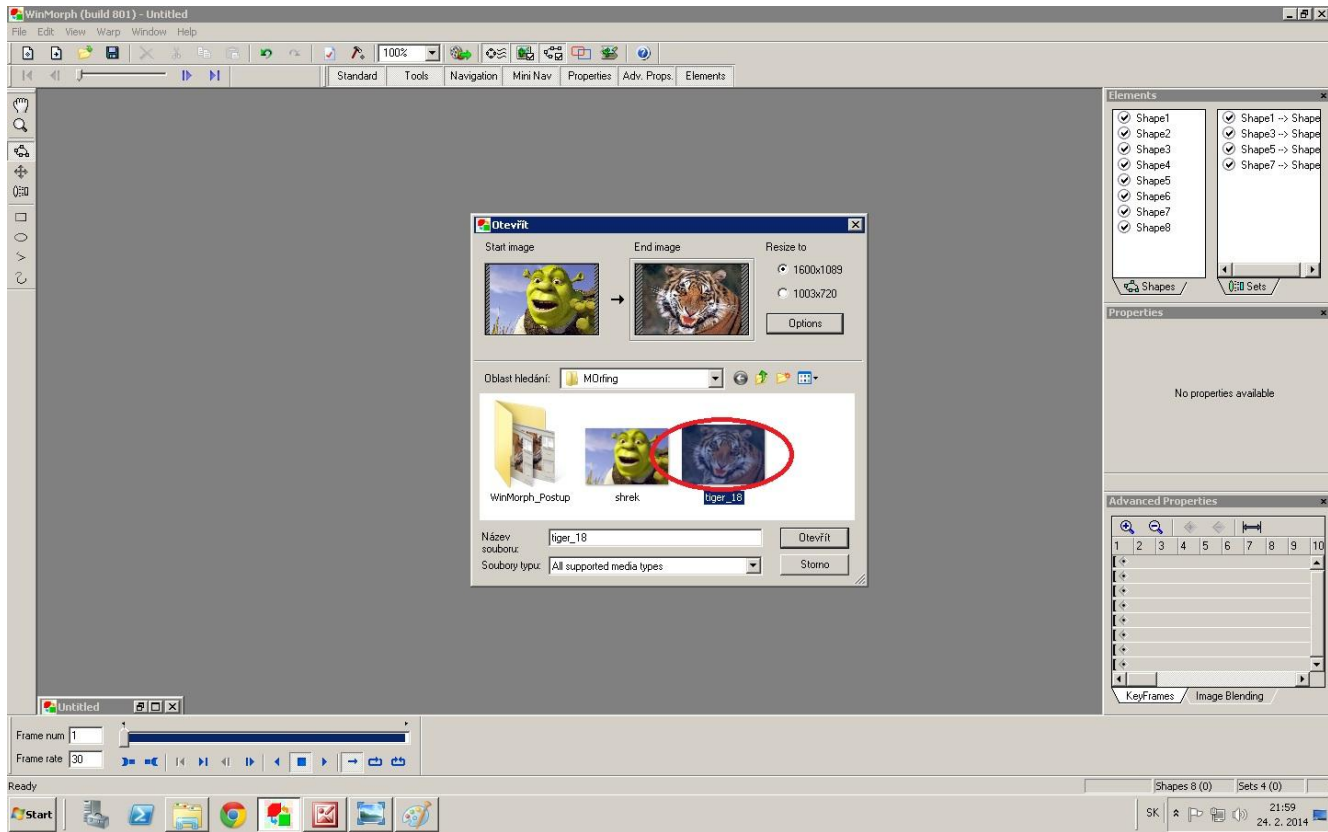


5. Vyber si priečinok s pripravenými obrázkami a označ prvý obrázok (obrázok sa objaví v prázdnom ľavom okienku **Start image**):

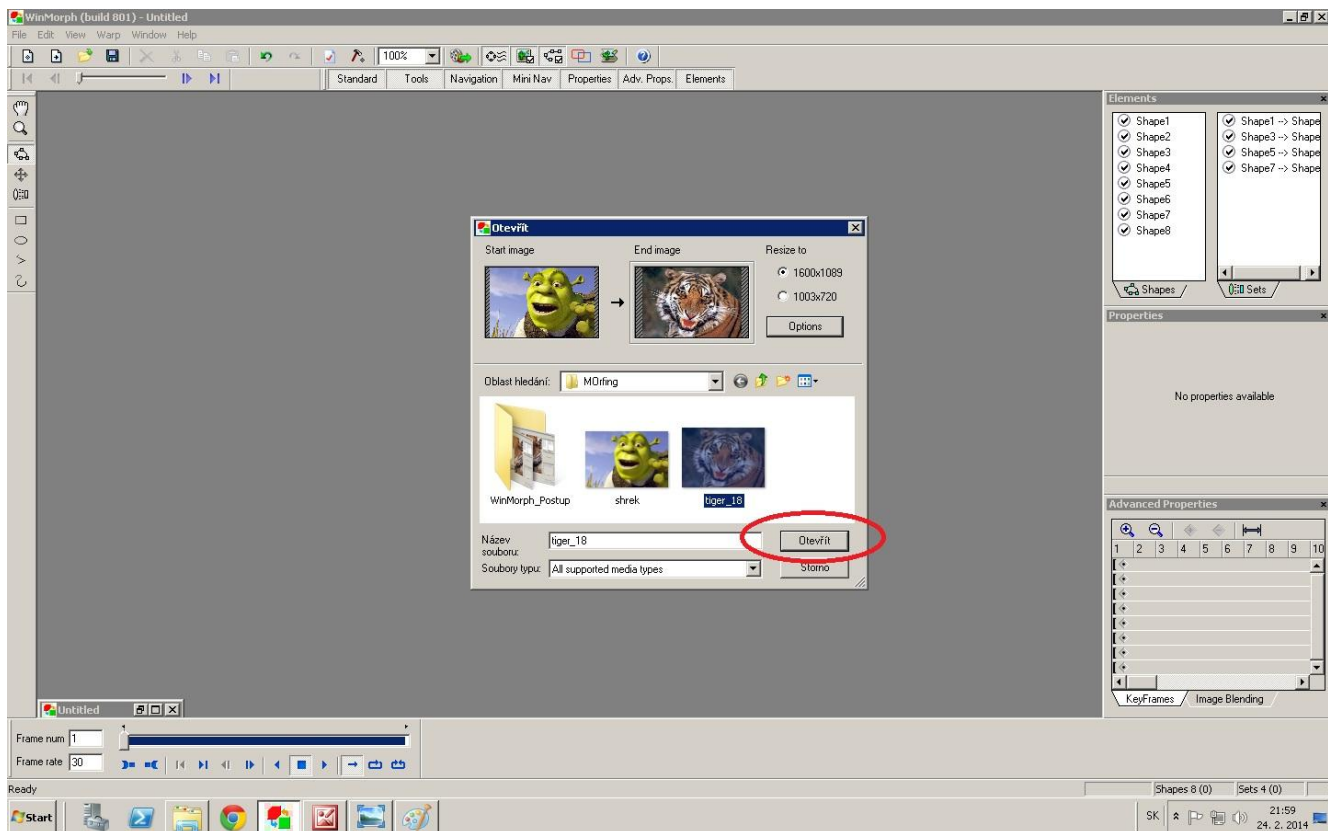


6. Klikni na prázdne pravé okienko (**End image**) a potom na druhý pripravený obrázok:





## 7. Odklikni **Otevřít**:

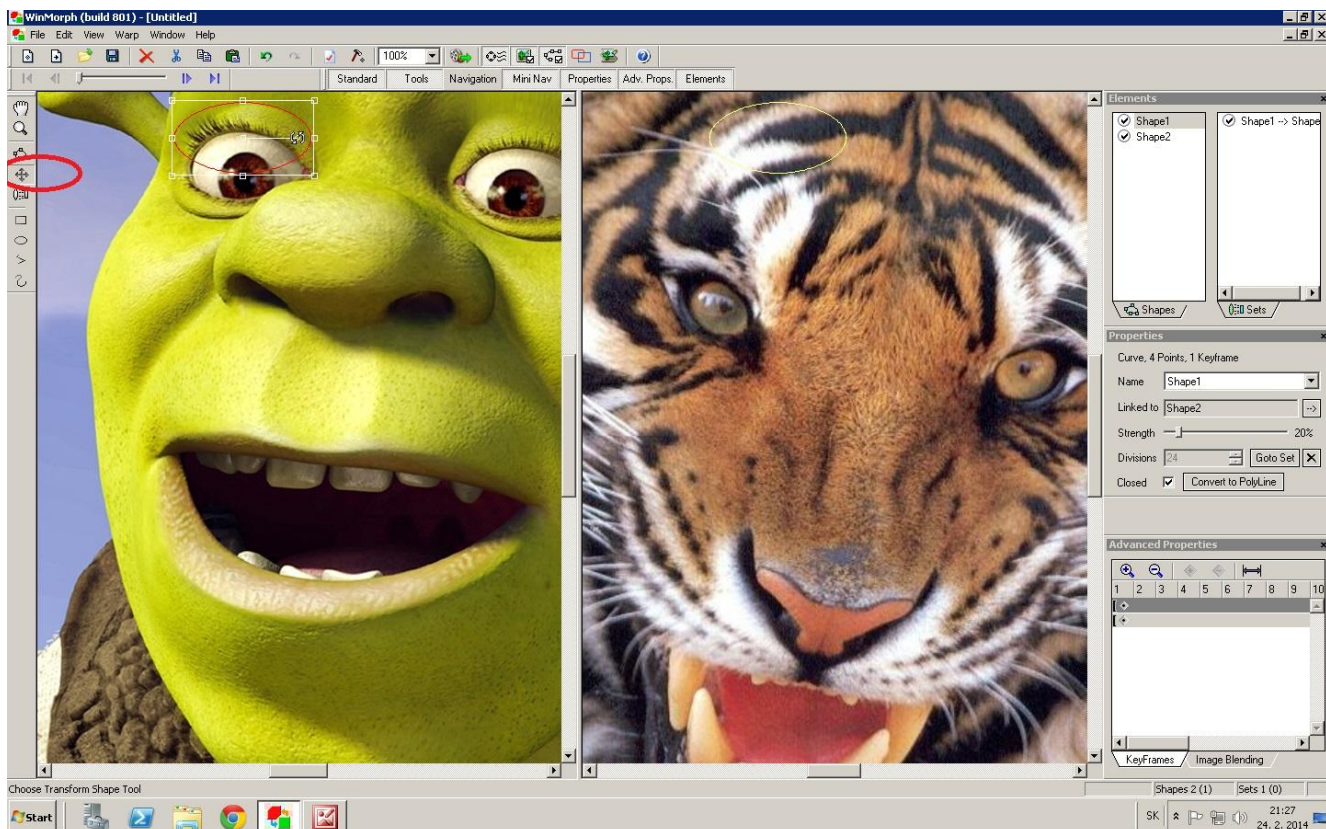


8. Otvorí sa ti tvoj projekt. Začíname pracovať na prvom (ľavom) obrázku:

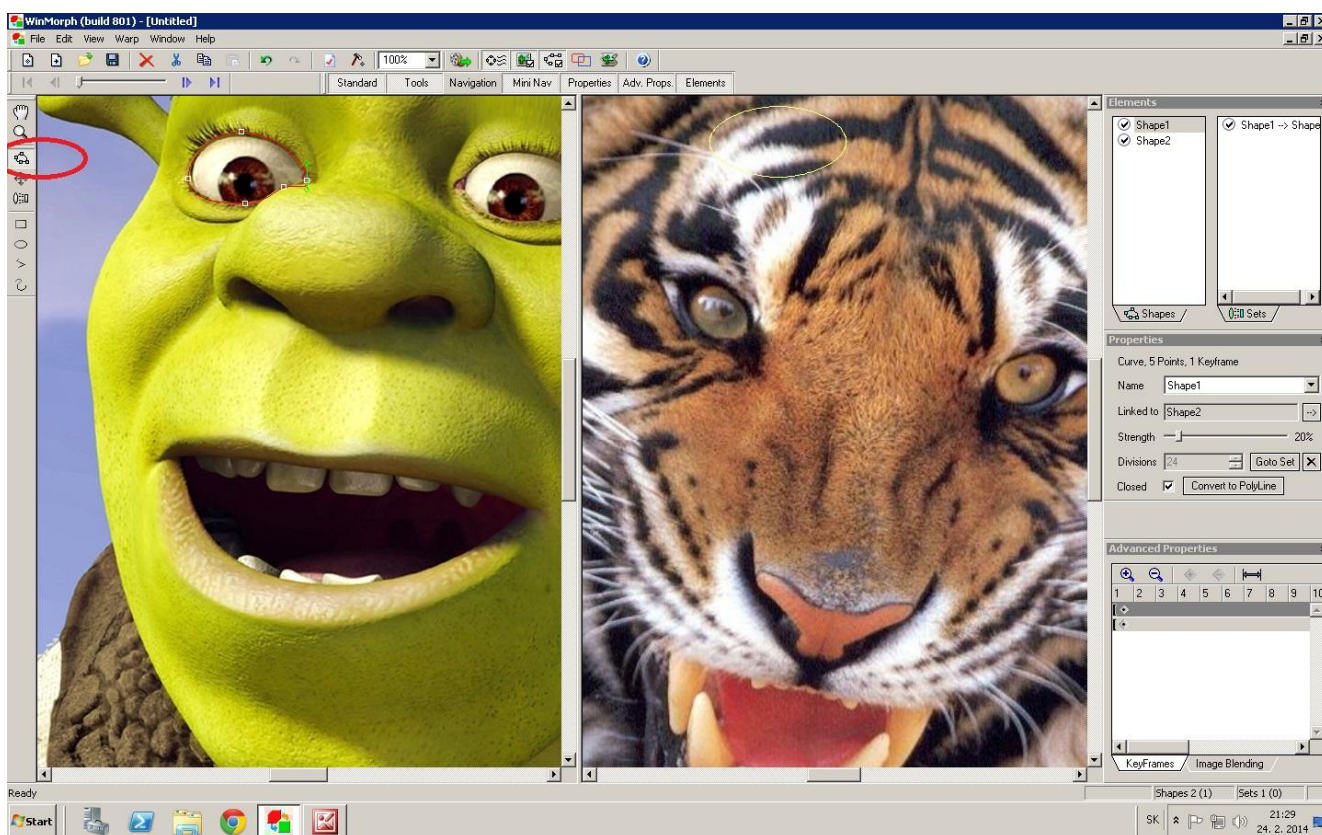
a) Pomocou nástroja **Elipsa (Create Ellipse)** označ prvé oko.



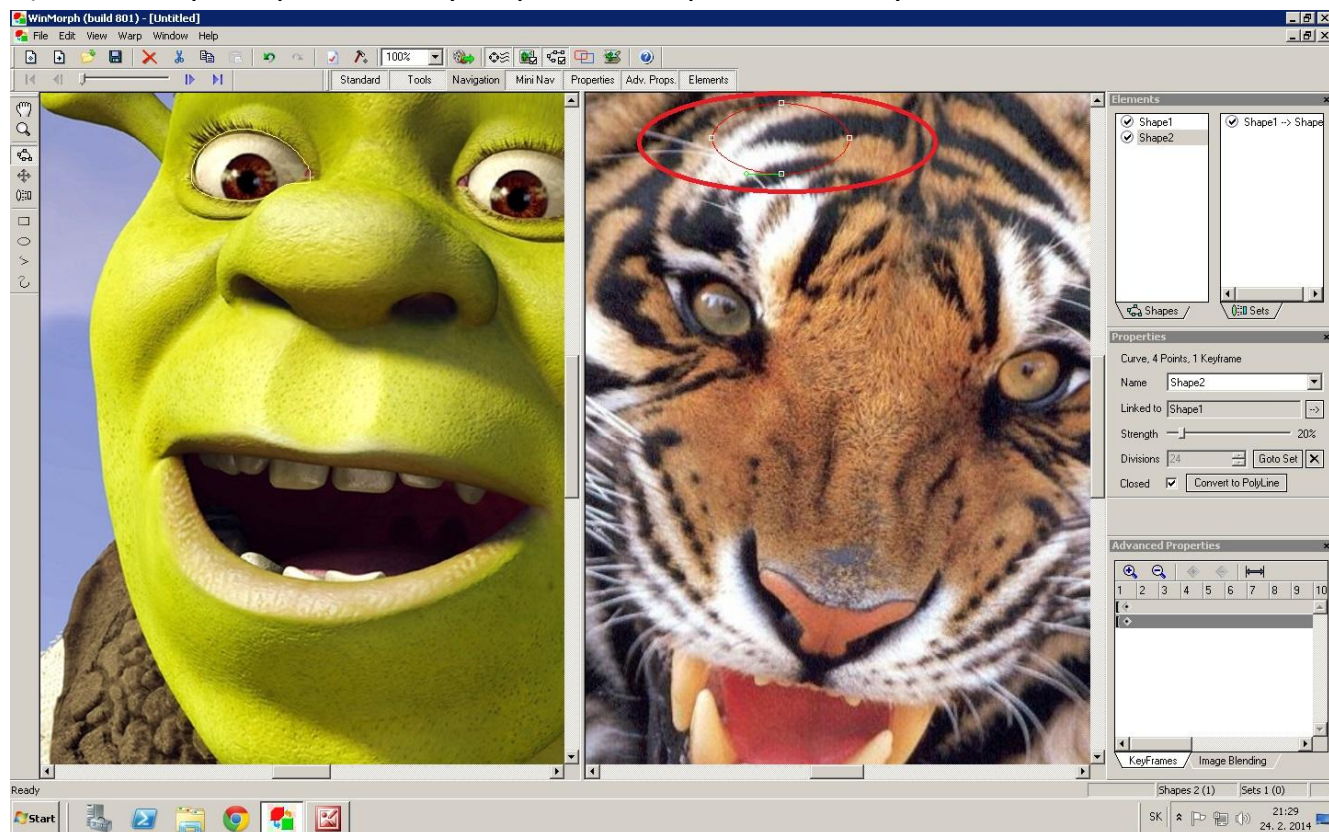
b) Pomocou nástroja **Transformácia tvarov (Transform Shape)** presuň elipsu presne na potrebné miesto.



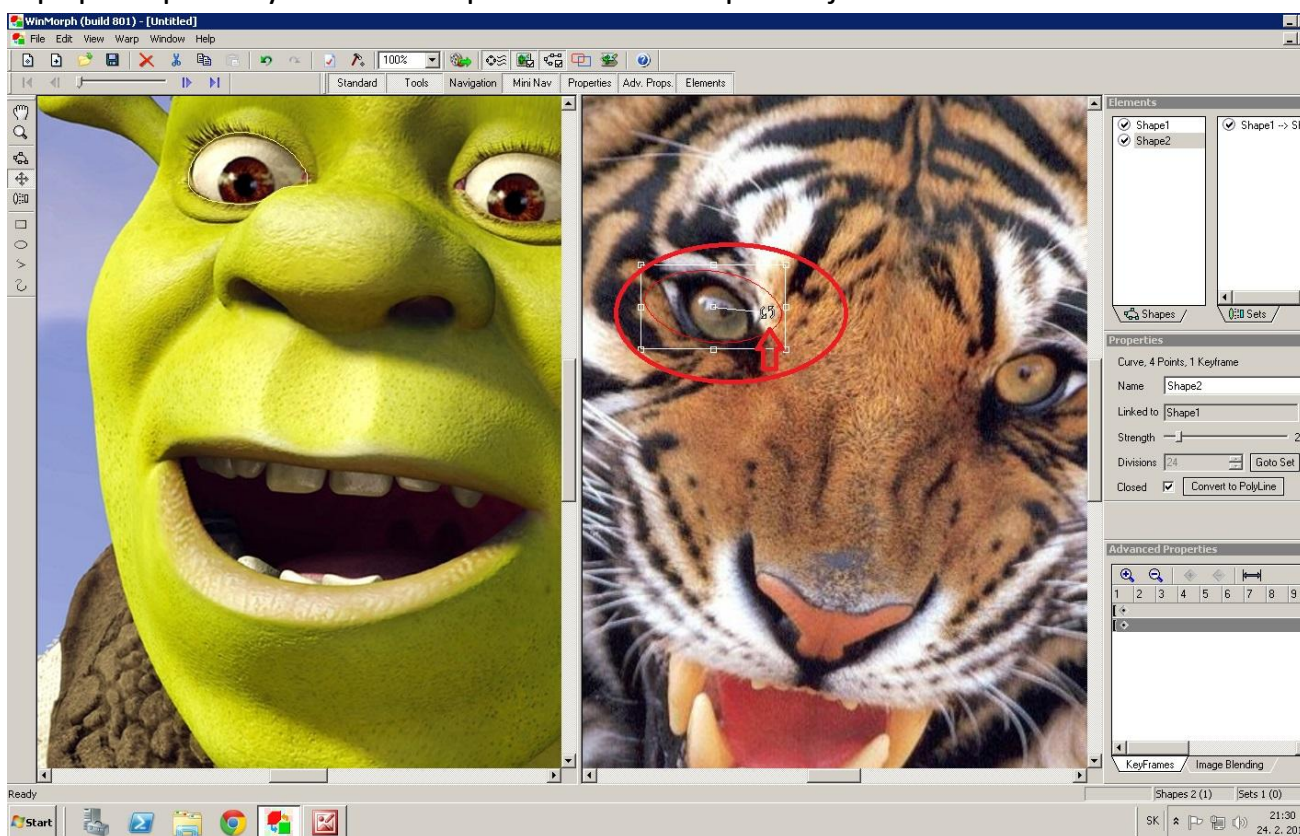
c) Pomocou nástroja **Editovanie tvarov (Edit Shape)** upresni body elipsy tak, aby čo najpresnejšie obklopovala daný tvar (oko):



d) Zároveň postupne rovnakým spôsobom upravíme druhý obrázok:

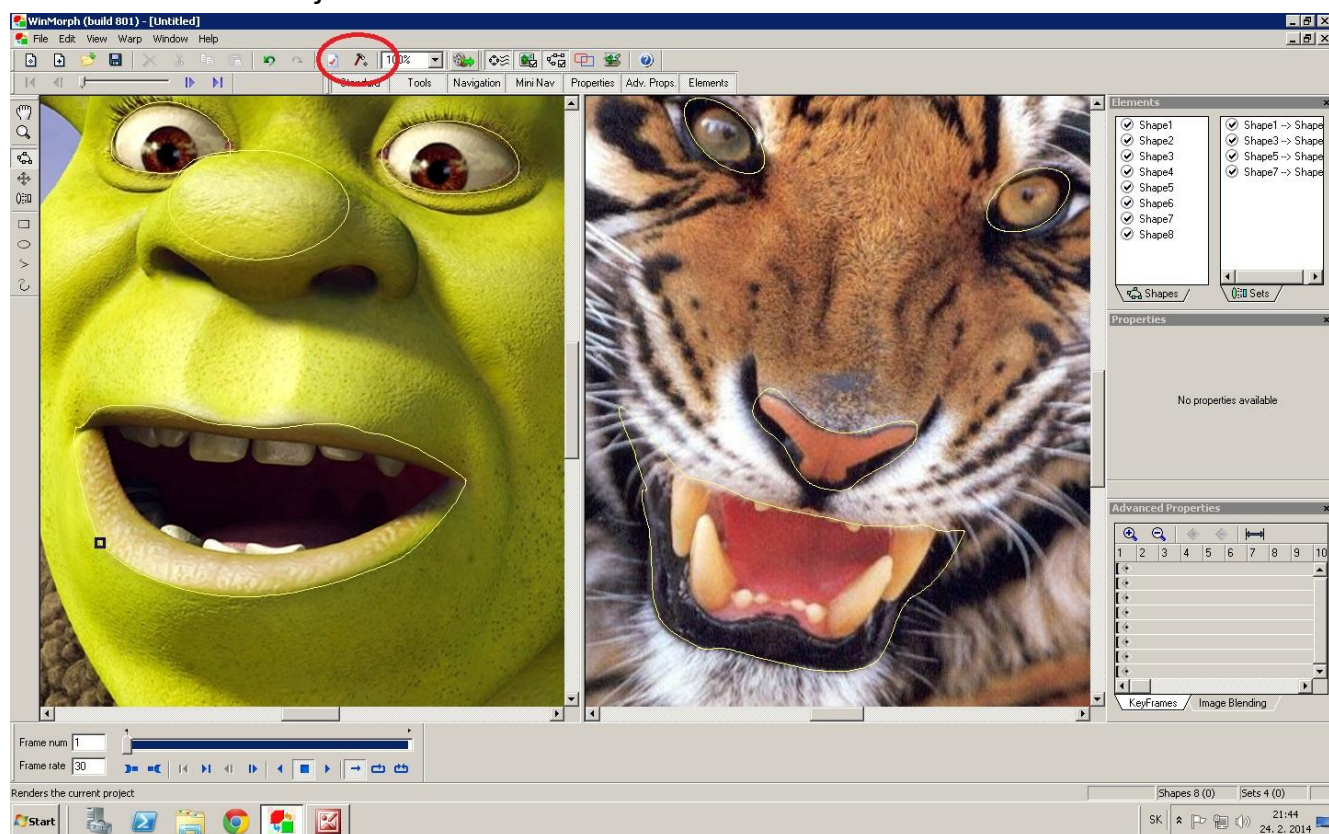


e) V prípade potreby môžeme elipsu otočiť a ešte presnejšie umiestniť:

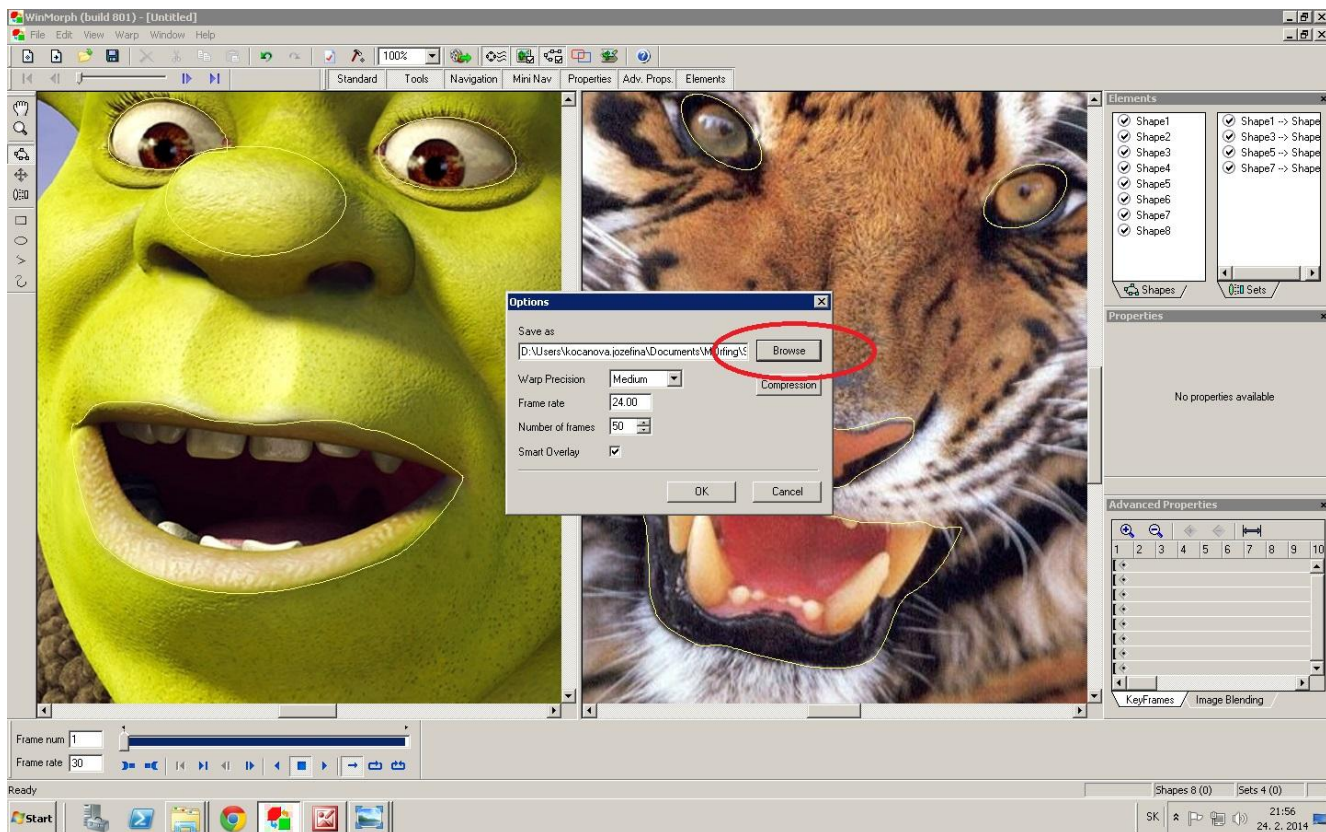


f) Rovnako postupujeme pri úprave druhého oka, nosa (ňufáka) a úst (papule).

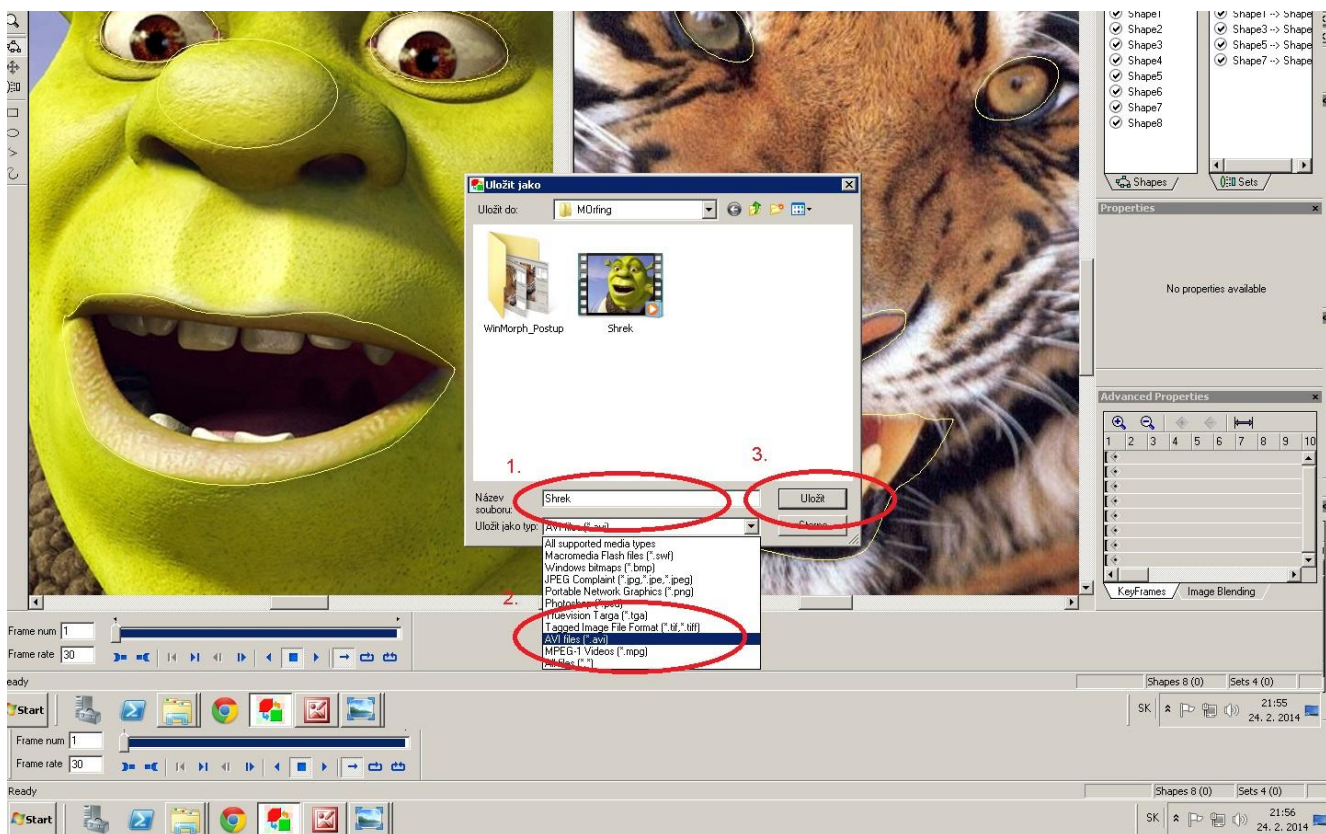
9. Keď sú upravené obidve oči, nos a ústa na prvom obrázku a oči, ňufák a papuľa na druhom obrázku, nastavíme parametre ukladania tak, že klikneme na **KLADIVKO** na hornej lište:



10. Na otvorenej roletke **MOŽNOSTI (OPTIONS)** klikneme na **BROWSE**:



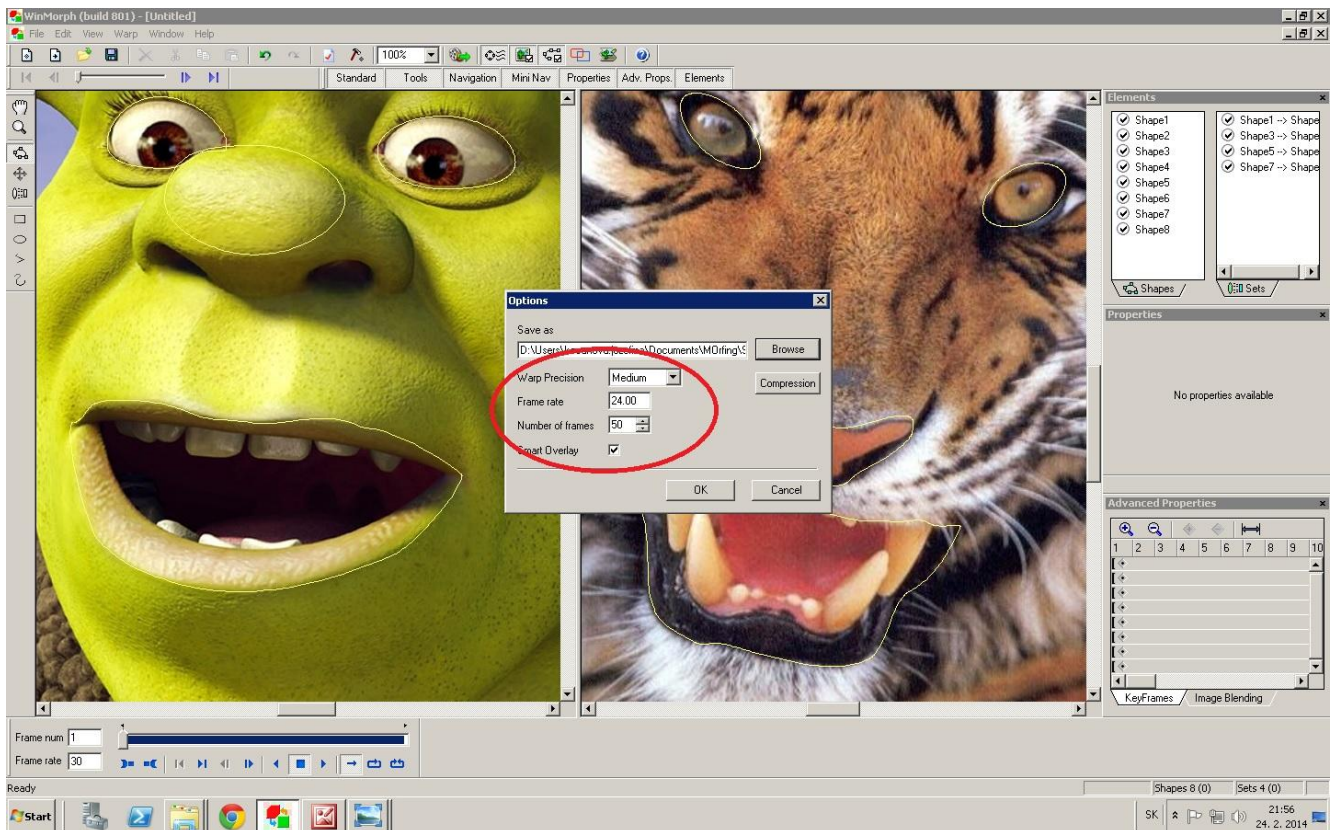
11. Napíšeme **NÁZOV** nášho súboru, vyberieme **TYP** súboru (**AVI files**) a klikneme na **ULOŽIT**:



## 12. Nastavíme parametre:

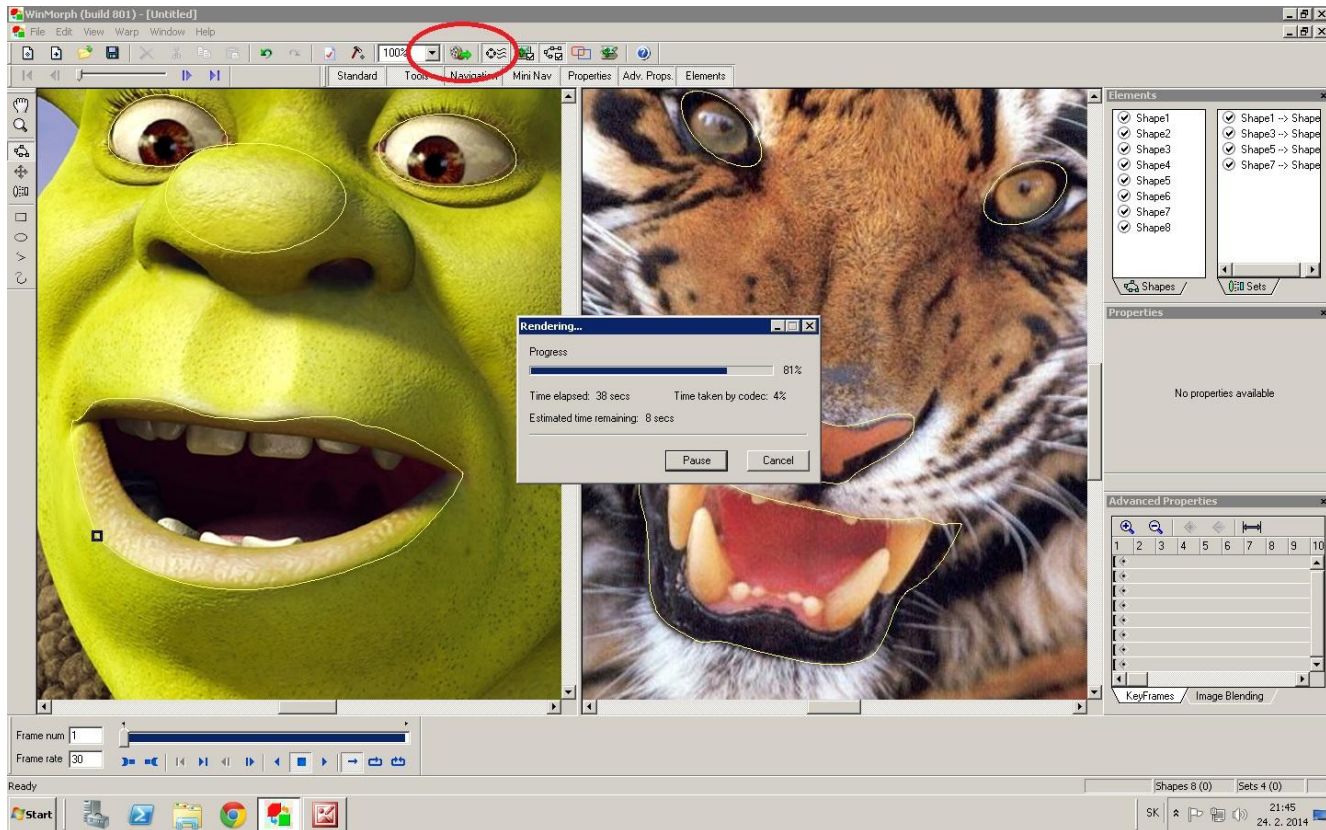
- vyznačíme presnosť warpovania (**Warp Precision**)
- vyznačíme rýchlosť striedania snímok (**Frame rate**)
- vyznačíme počet snímok (**Number of frames**)
- kvačkou označíme vyhladenie prekrytia obrázkov (**Smart Overlay**)

Klikneme na **OK**.

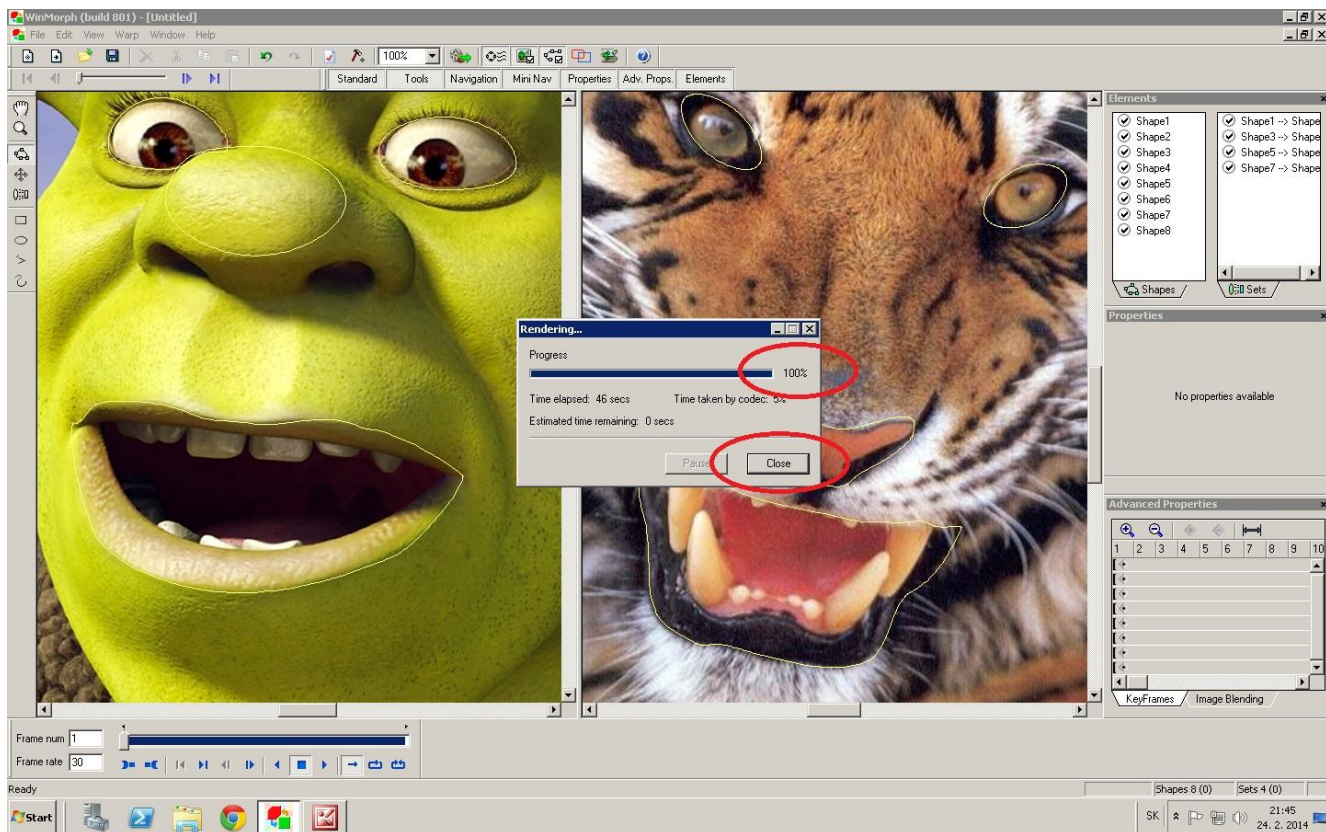




13. Klikneme na tlačidlo Render na hornej lište a počkáme, kým sa video neuloží na 100 %.



14. Keď je video uložené na **100 %**, klikneme na tlačidlo **CLOSE**:

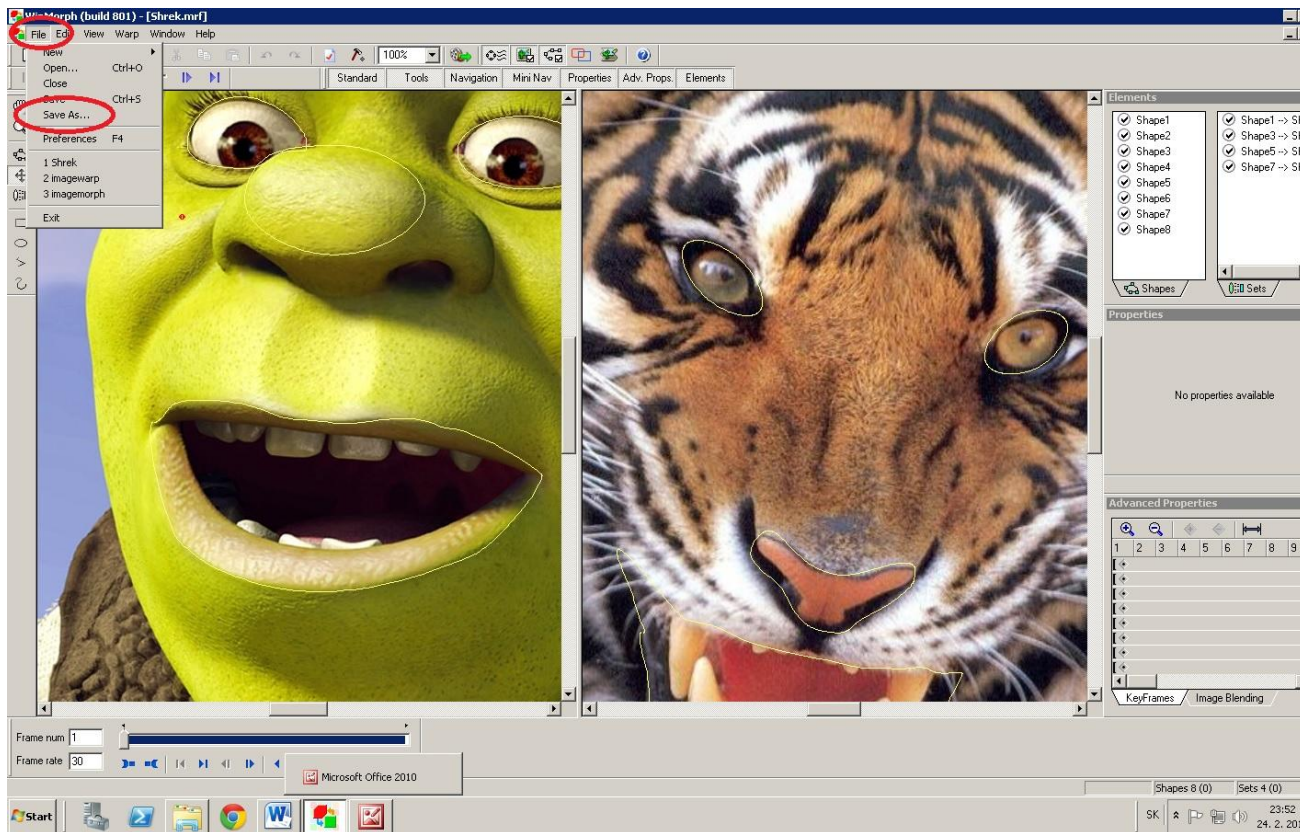


15. Video sa automaticky prehráva.

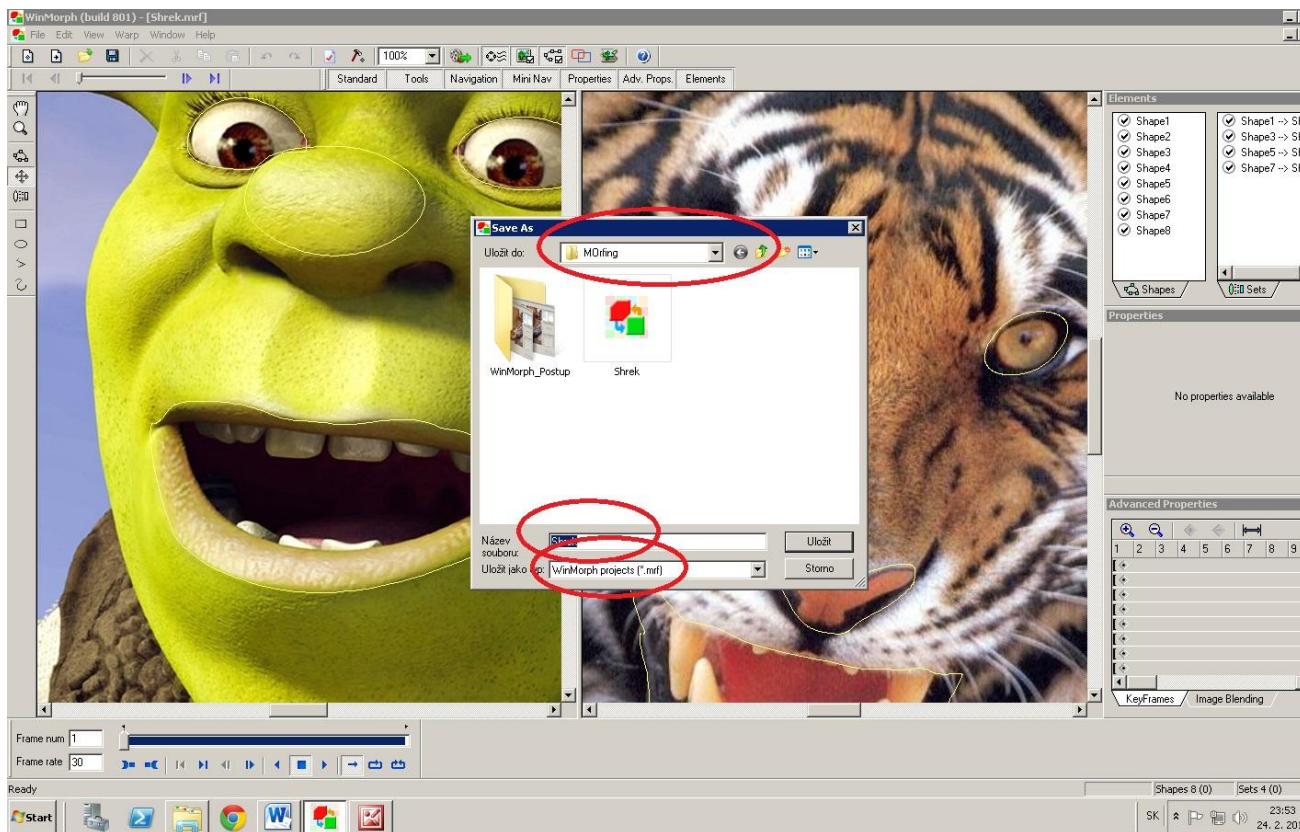
16. Video je uložené v rovnakom priečinku, ako obrázky pod uloženým názvom.

17. Ak chceš s projektom ďalej pracovať:

a) Klikni na **File – Save as ...**



b) Vyber miesto, kam chceš projekt uložiť (**Uložiť do**), napíš jeho názov (**Název souboru**) a ponechaj formát (**Uložiť jako: WinMorph project**):



18. Kedykoľvek sa k projektu môžeš vrátiť a ďalej ho vylepšovať.