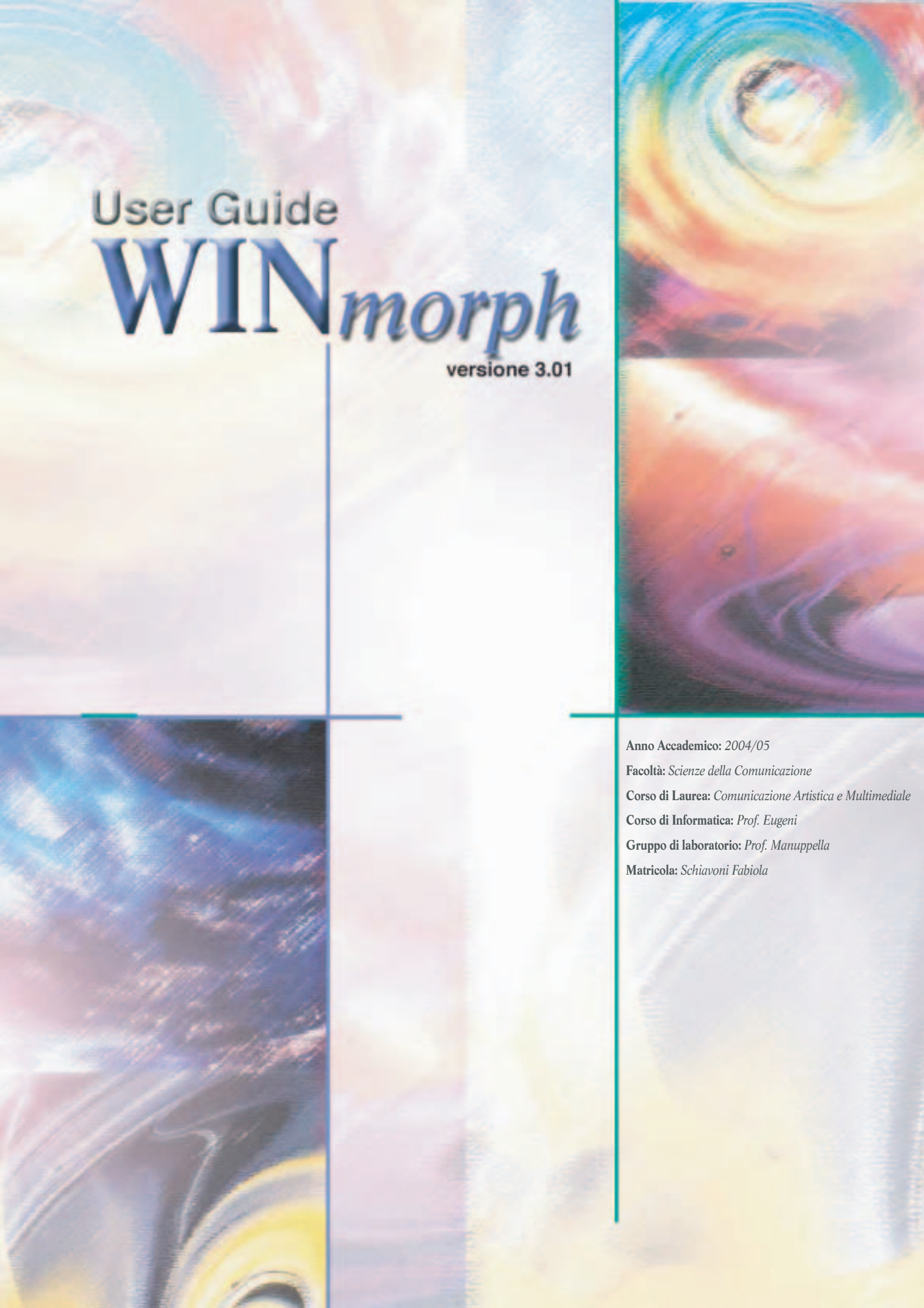




User Guide

WINmorph

versione 3.01

Anno Accademico: 2004/05

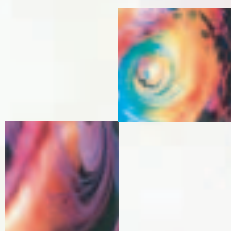
Facoltà: Scienze della Comunicazione

Corso di Laurea: Comunicazione Artistica e Multimediale

Corso di Informatica: Prof. Eugeni

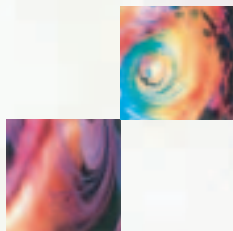
Gruppo di laboratorio: Prof. Manuppella

Matricola: Schiavoni Fabiola



Sommario

<i>Barra degli strumenti</i>	<i>pag. 1</i>
<i>Menù</i>	<i>pag. 3</i>
<i>Preferenze</i>	<i>pag. 4</i>
<i>New Warp Project</i>	<i>pag. 5</i>
<i>Warp tool</i>	<i>pag. 7</i>
<i>Shape</i>	<i>pag. 8</i>
<i>Trasform Shape</i>	<i>pag. 9</i>
<i>Render</i>	<i>pag. 10</i>



Introduzione

Il WINmorph é un programma distribuito in versione freeware.

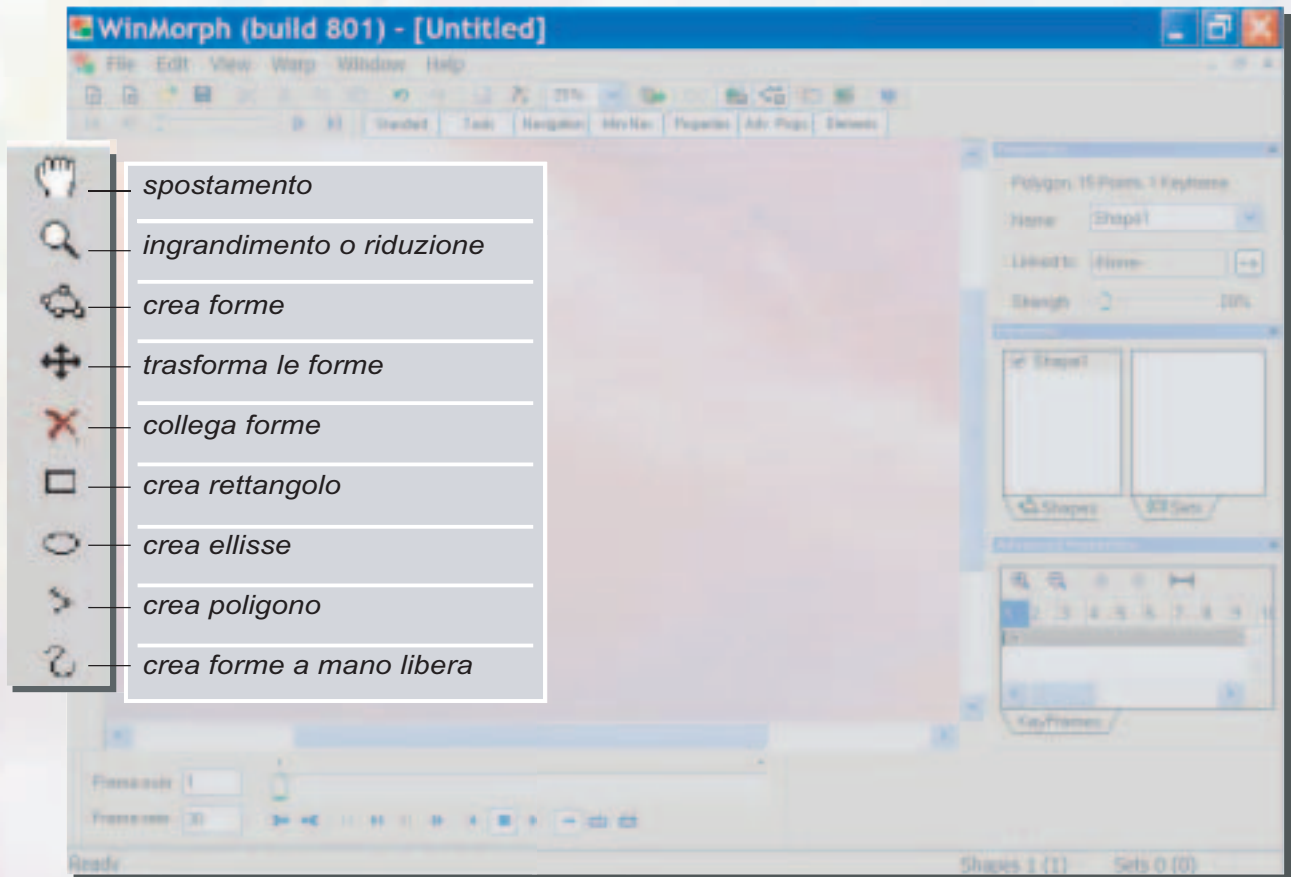
*Permette di deformare un'immagine o di creare
un video tra l'interpolazione di una o due immagini
attraverso il processo di **warping** o **morphing**.*

*La trasformazione delle immagini avverrà
attraverso un processo di distorsione o modifica
con l'uso di set di punti e linee come riferimento, chiamati **shape**.*

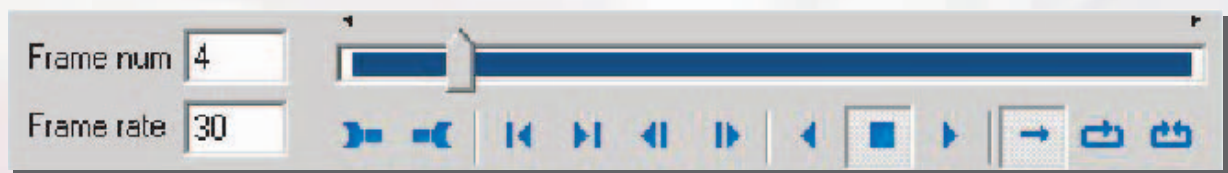
*Si possono realizzare piccoli video formato avi
con i quali sarà possibile vedere il proprio progetto
e divertirsi....*

Barra degli Strumenti

In queste prime pagine sono descritte tutte le palette e i menu di **WINmorph** dagli strumenti, ai livelli (*shape*), disponibili e ne viene spiegato l'utilizzo.



Navigator Toolbar



Navigator toolbar da la possibilità di inserire manualmente dei numeri a noi utili.

I *Frame Num/* é il numero delle immagini da modificare

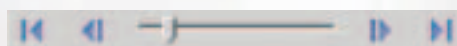
I *Frame rate/* sono i fotogrammi intermedi, con la quale spostandosi con il cursore, si ha la possibilità di visualizzare tutti i passaggi da fotogramma a fotogramma.

Strumenti



Ogni singolo strumento di questa palette ci permette di abbreviare il processo di lavorazione, evitando di andare nella barra del menù principale. Sono delle piccole scorciatoie estremamente utili da imparare.

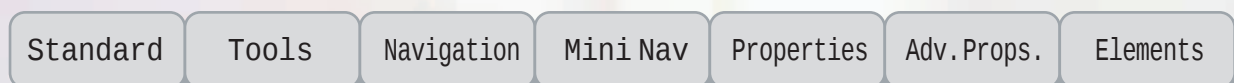
Mini Nav Toolbar



Menù/View/Mini Navigator Toolbar

Questo cursore ci permette di spostarci da un fotogramma all'altro. Lo spostamento è anche visualizzabile nella finestra View/Advanced Properties

Finestre delle Palette



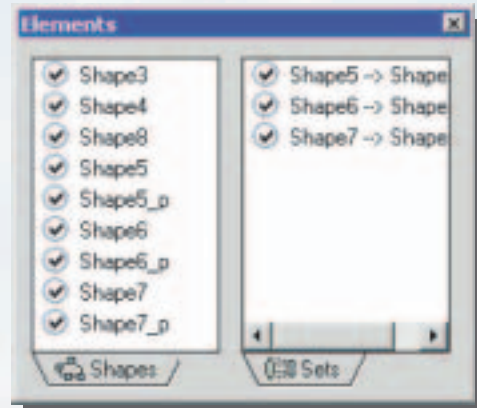
Questi pulsanti permettono di visualizzare la finestra corrispondente, lo stesso procedimento si può ottenere selezionando dal menù a tendina View/.....; si trovano sottoelencate le corrispondenti finestre attivabili o disattivabili a nostro piacere.

Elements

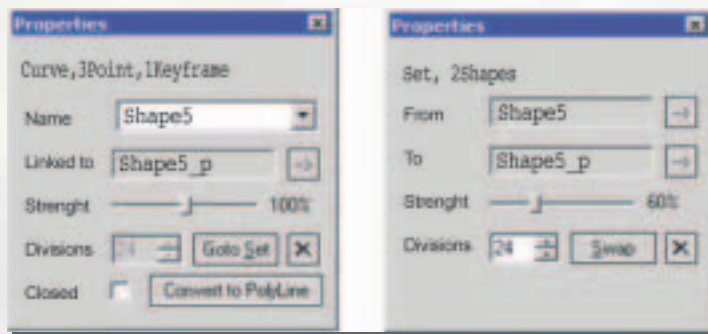
Menù View/Elements.

La finestra ci permette di visualizzare tutti gli *shape* inseriti nell'immagine, gli *shape* sono delle forme (livelli) che possono essere modificati, eliminati, rinominati.

Si possono creare anche set di *shape*, cioè gruppi nella quale sono inseriti più *shape*.



Properties Elements



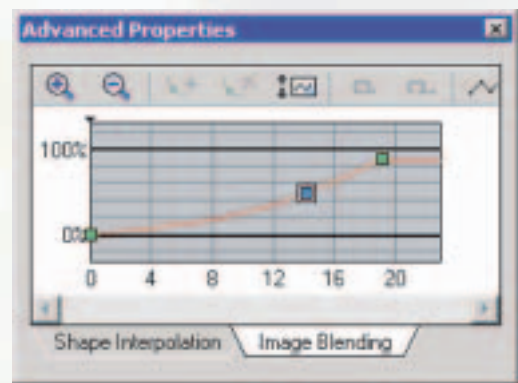
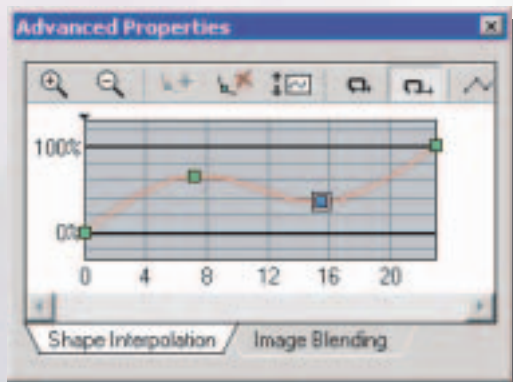
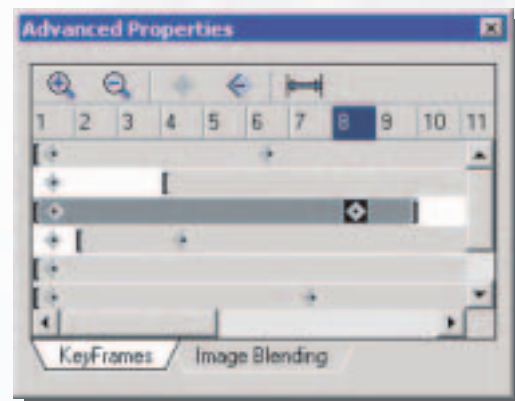
In queste finestre sono visibili le proprietà dei singoli *shape* e dei loro relativi gruppi.

Advanced Properties

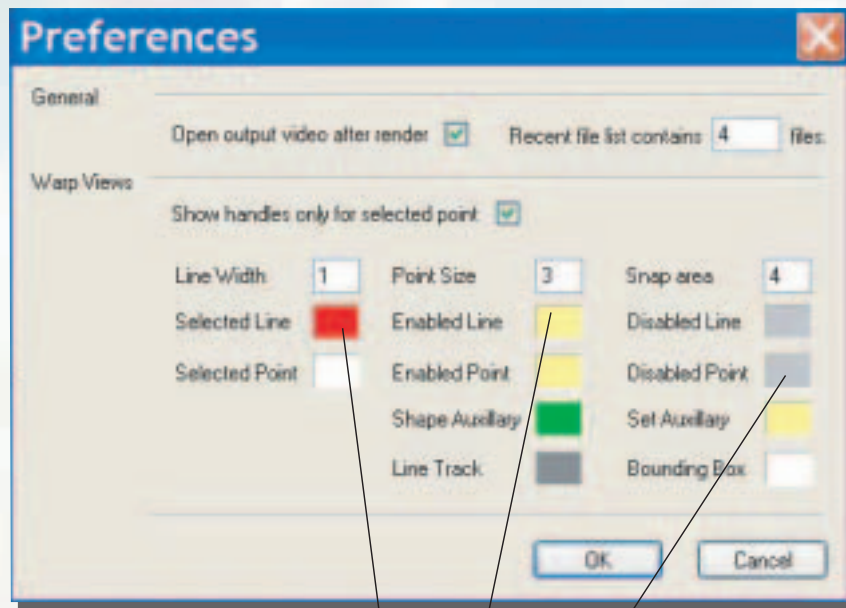
Menù View/Advanced Properties

Ogni singolo *shape* può essere elaborato in ogni fotogramma.

Questa finestra ci riassume tutti i fotogrammi ed è possibile mediante lo spostamento dei singoli punti modificare o interpolare il passaggio tra un'immagine all'altra e modificare la curva della foto mediante lo *shape Interpolation*.



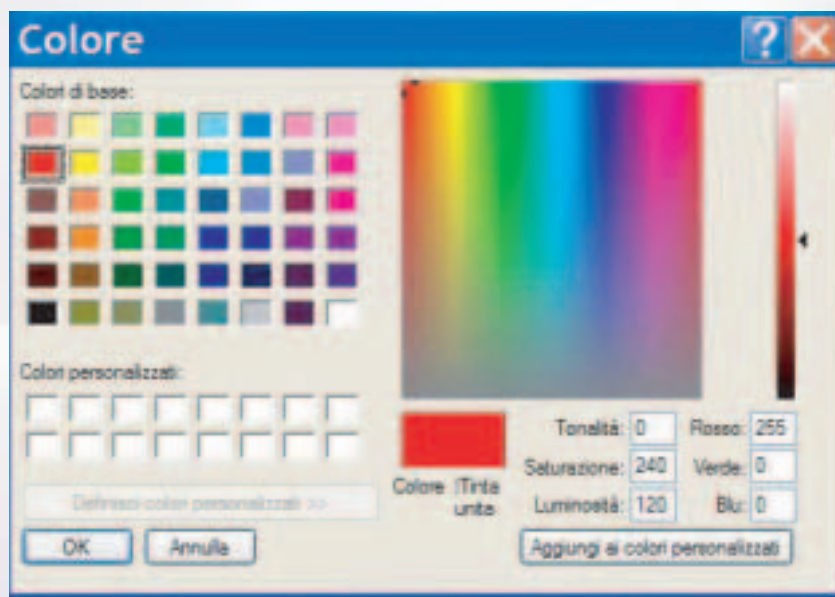
Preferenze



Menù File/Preferences.

Gli *shape* possono essere personalizzati anche nel colore.

Con queste preferenze é possibile associare ad ogni *shape*, linea o punto... presenti nel nostro progetto un colore personalizzato. Cliccando sopra ad ogni colore preesistente si aprirà una finestra successiva dove si andrà a scegliere il colore preferito.

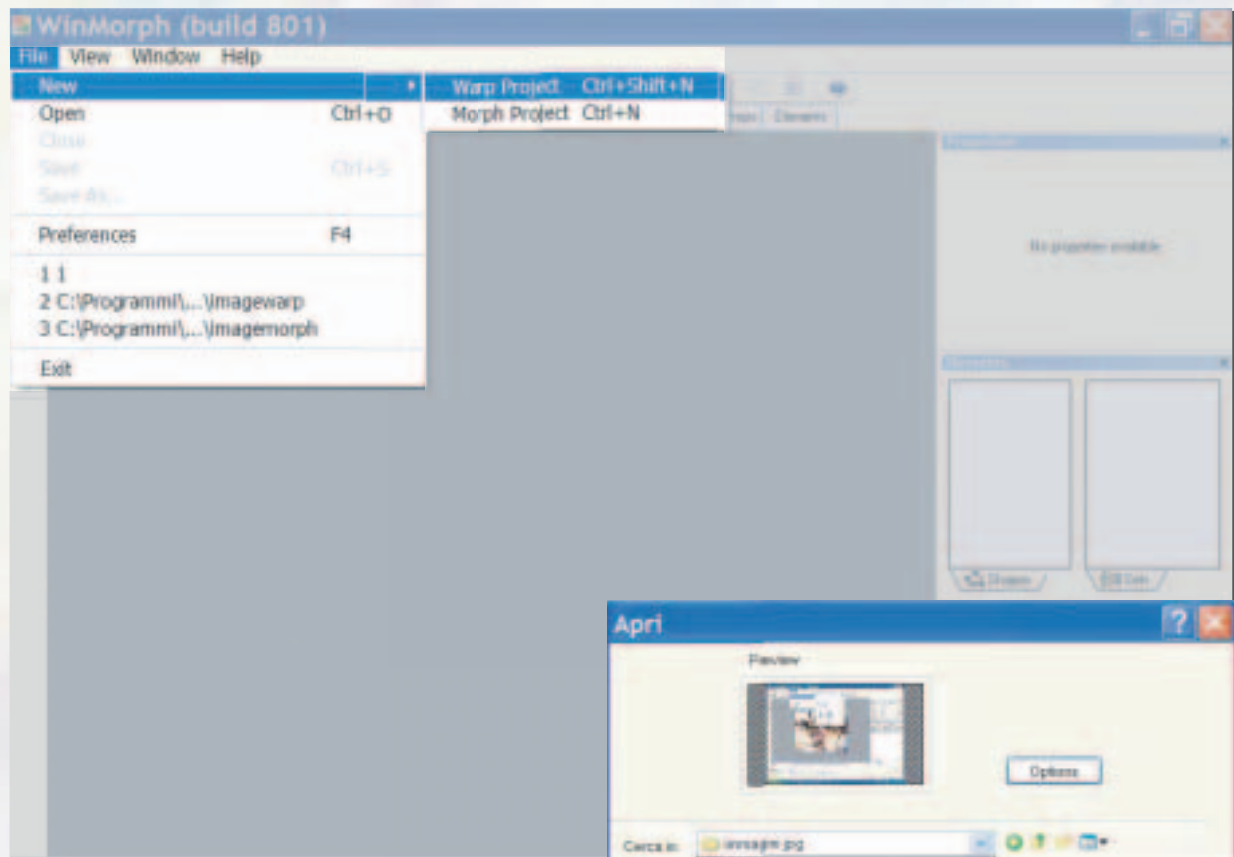


Per creare un nuovo colore selezionare sulla fascia colorata un punto a nostro piacere.

Cliccare su *Aggiungi ai colori personalizzati* e il nostro colore apparirà nella colonna colori personalizzati.

New Warp Project

Il War Project ci permette di creare sia un'immagine interpolata, sia un video formato AVI dove in sequenza ci farà vedere i passaggi dell'interpolazione da noi creata.

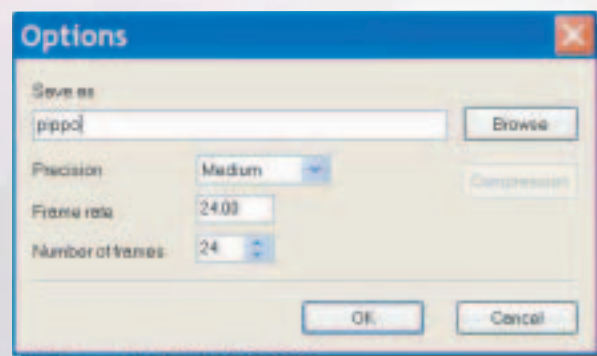
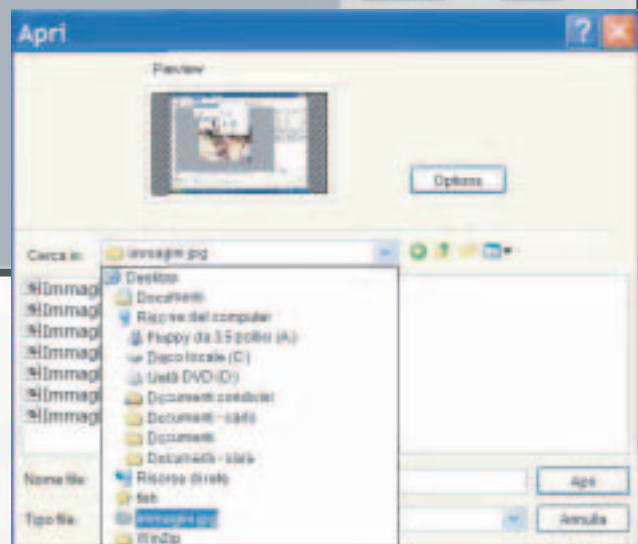


File/New/Warp Project

Comparsa la finestra per selezionare l'immagine che andremo ad elaborare. Sulla barra *tipo file* andare a selezionare dal menù a tendina l'estensione che ha il nostro file originale.

In questo caso l'immagine ha estensione JPGE Complaint (*.jpg. *jpe. *jpeg.)

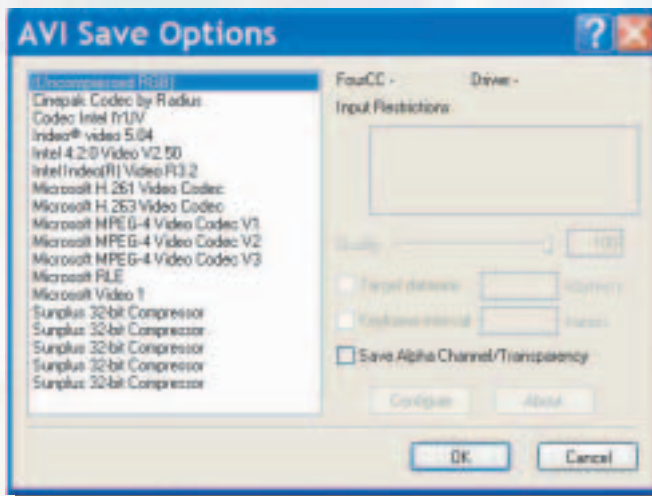
Assegnata l'estensione scegliere l'immagine da una cartella, comparsa l'anteprima (preview) andare a cliccare su *Browse*.



Nelle options andremo ad inserire le caratteristiche definitive che dovrà avere il nostro progetto.

- Save as/ assegnare nome file
- Precision/ qualità del video
- Frame rate/ tempo dei fotogrammi
- Number frame/ numero fotogrammi

Options



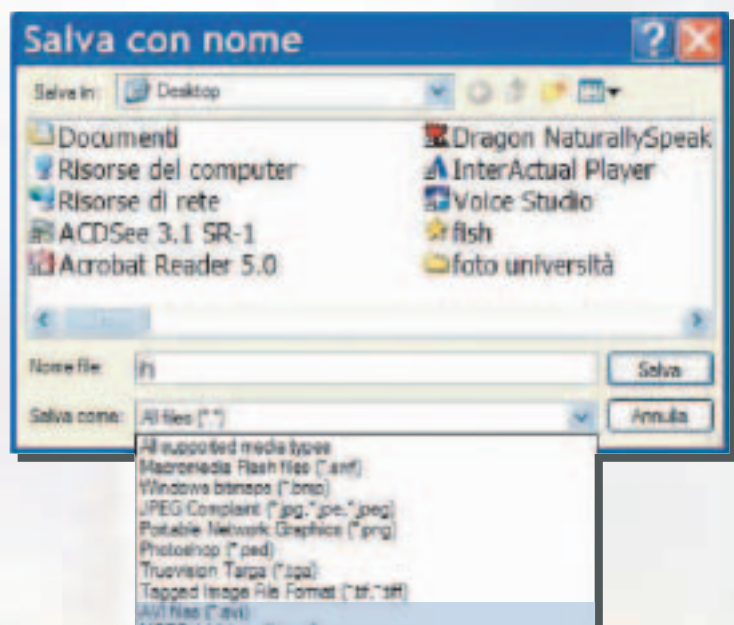
Una volta salvato il documento Vedrete comparire sotto al bottone browser il bottone compression; questo potrà essere utilizzato per dare una compressione al file che andremo a realizzare in quanto i file .avi sono abbastanza pesanti, ma di default lasciare quello esistente (Uncompressed RGB).

New Warp Project

Cliccando sul menù *Browse* compare la finestra *Salva col nome*

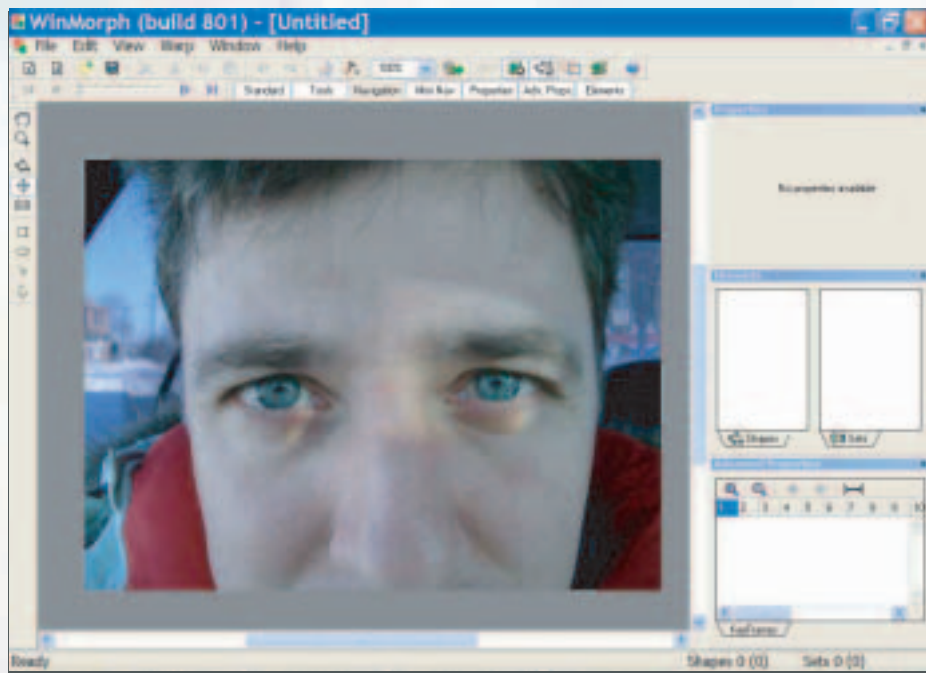
In questa finestra dovremo andare ad assegnare il nome, l'estensione e la collocazione del nostro progetto.

- Nome File/
assegnare un nome al file
- Salva come/
salvare il file in est. AVI Files



New Warp Project

Una volta selezionata l'immagine siamo pronti ad iniziare l'interpolazione; ricordandoci che questa avverrà solo attraverso punti e linee detti *shape*.



Warp Tool

Menù Warp/tool,

Con i tool si ha la possibilità di scegliere la forma che vorremmo inserire sulla foto.

Queste forme possono essere selezionate anche dalla palette degli strumenti posta in verticale sul lato sinistro.

Gli *shape* possono essere già definiti come:

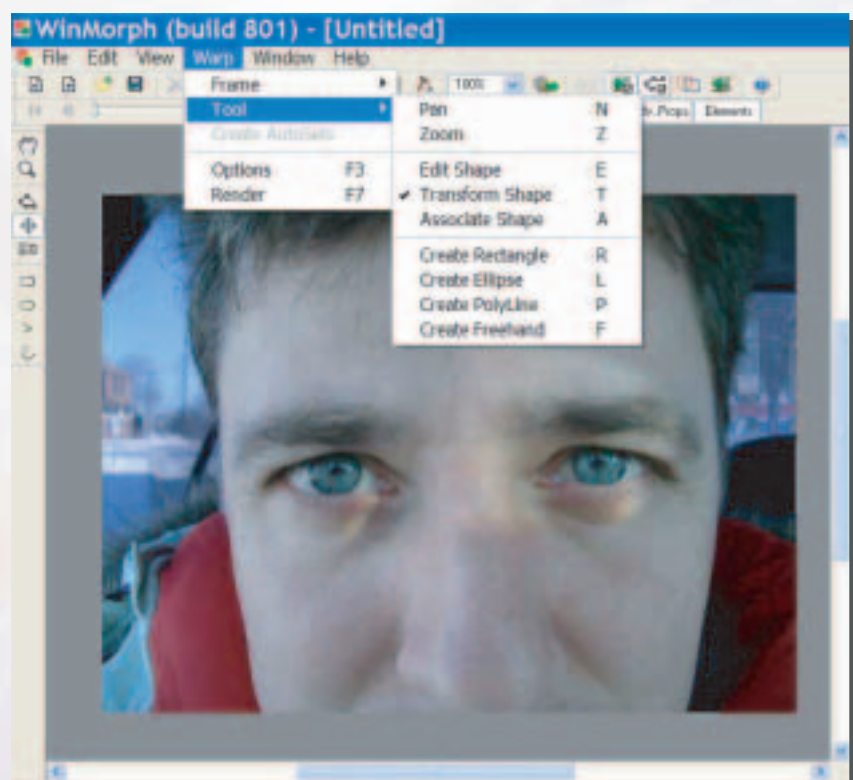
- crea rettangolo
- crea ellisse
- crea poligono

Ma possiamo creare anche degli *shape* a mano libera, seguendo un andamento a nostro piacere

- create Freehand

Gli *shape* possono essere modificati attraverso:

Warp/Tool/Transform shape



New Warp Project

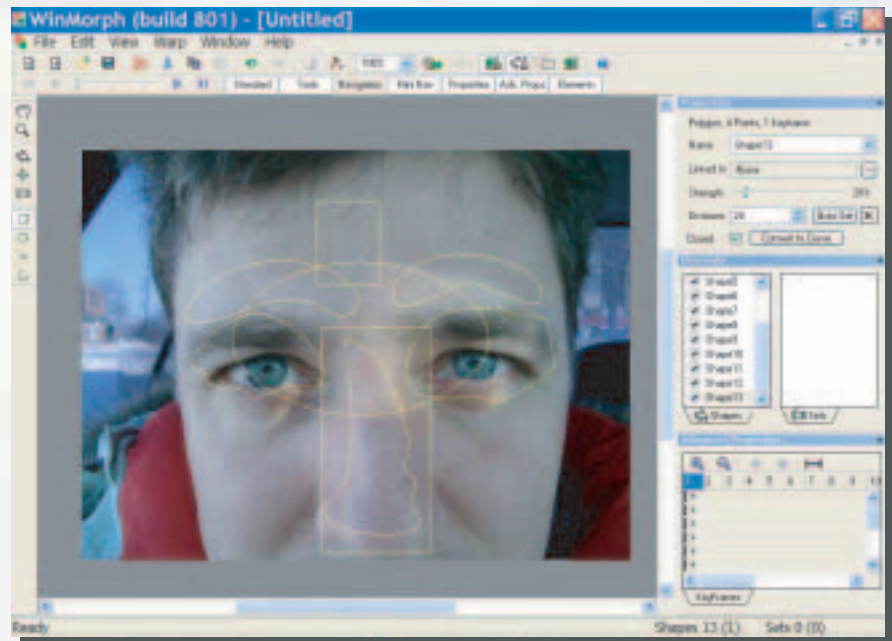
Warp/Tool/Create Freehand

Posizionando il cursore su un qualsiasi punto della foto, possiamo iniziare a comporre la nostra forma a mano libera.

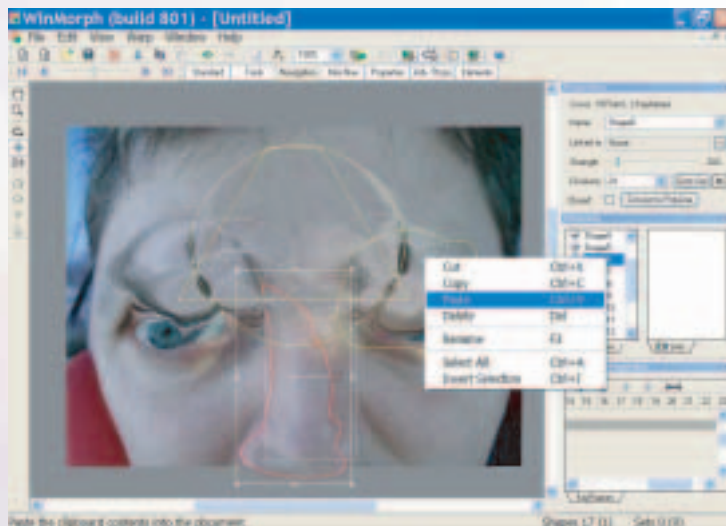
Si possono creare forme ad andamento casuale o seguire un elemento della foto.

Ogni volta che viene creata una forma sull'immagine noterete che sulla palette elements (View/Elements), si aggiungono degli *shape* in sequenza crescente.

Ogni singolo *shape* sarà un livello di lavoro creato da ogni singola forma, più forme andrete a creare sulla vostra foto, più *shape* avrete a disposizione.



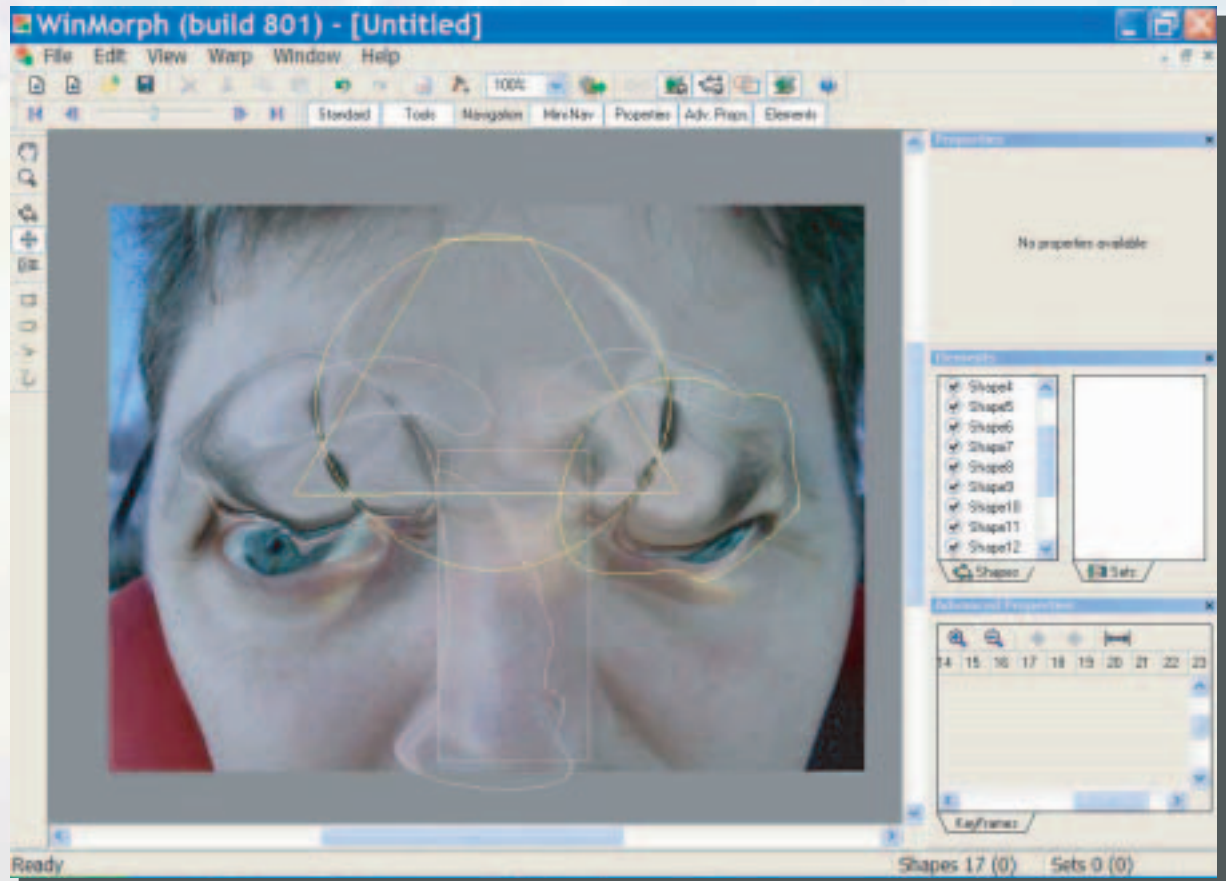
Tool Element



Cliccando con il tasto destro su ogni *shape* compare una finestra di opzioni del livello selezionato.

- tagliare
- copiare
- cancellare
- rinominare
- selezionare tutto
- invertire selezione

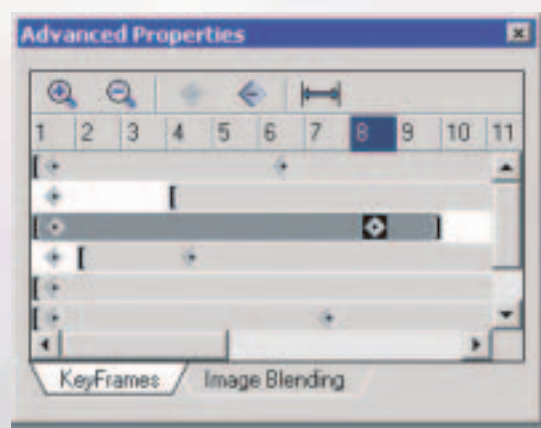
New Warp Project



Gli *shape* possono essere costruiti tutti sull'immagine originale; ma potranno essere modificati da fotogramma a fotogramma.

Dalla finestra View/Advanced Properties saranno visualizzati 24 fotogrammi (questo perché all'inizio abbiamo inserito nelle preferenze 24 frame) e cliccando su ognuno di loro, potremo modificare l'immagine in quel fotogramma preciso.

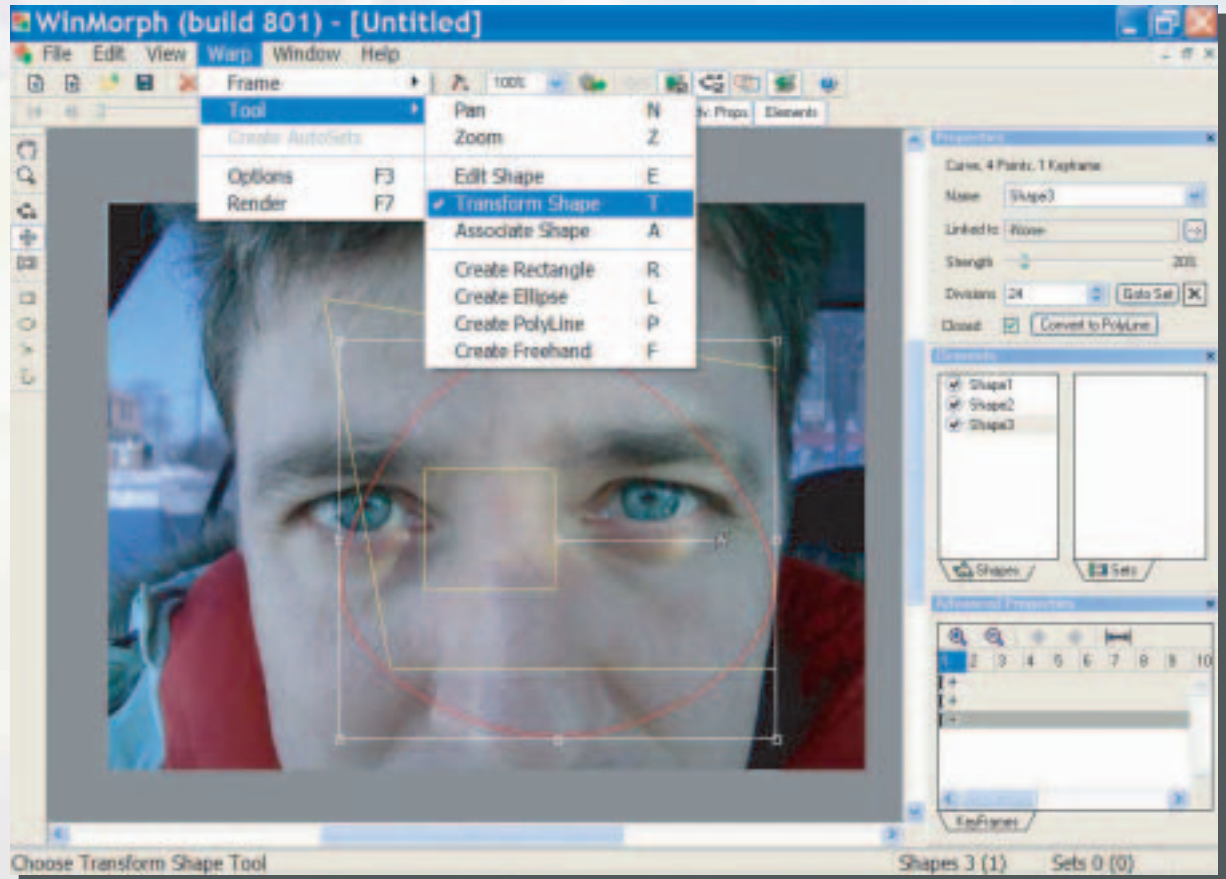
Advanced Properties



Selezionando il fotogramma 8 significa che stiamo lavorando su quel singolo passaggio e che tutte le trasformazioni che andremo a fare alla shape saranno soltanto riferite a quel singolo fotogramma.

Possiamo modificare lo shape anche per punti, possiamo ingrandirlo, ridurlo. View/Overview mode è selezionato avremo la possibilità di vedere in anteprima le nostre modifiche.

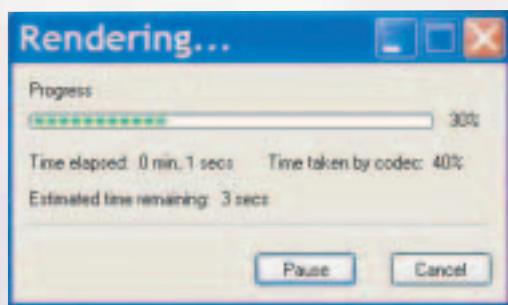
Trasform shape



Ogni singolo *shape* può essere trasformato, ruotato, ridimensionato, elaborato attraverso la deformazione totale o dei suoi singoli punti.

Una volta selezionato lo shape da modificare andare sul menù Warp/Tool/trasform shape, comparirà il nostro rettangolo di selezione, da qui è possibile effettuare tutte le modifiche che vogliamo; è possibile modificare anche sui singoli punti di ogni singolo shape Warp/Tool/Edit Shape, ogni shape avrà tanti punti che potranno essere spostati singolarmente.

Render F7



Quando nei singoli fotogrammi abbiamo finito di elaborare i nostri *shape*, siamo ora in grado di vedere il nostro progetto terminato. Menù Warp/Render compare una finestra di elaborazione che vedremo scorrere, dopo che sarà terminata andremo a cliccare su *close* e automaticamente si aprirà il Windows Media Player che ci farà vedere il nostro piccolo filmato, con il Morphing creato.