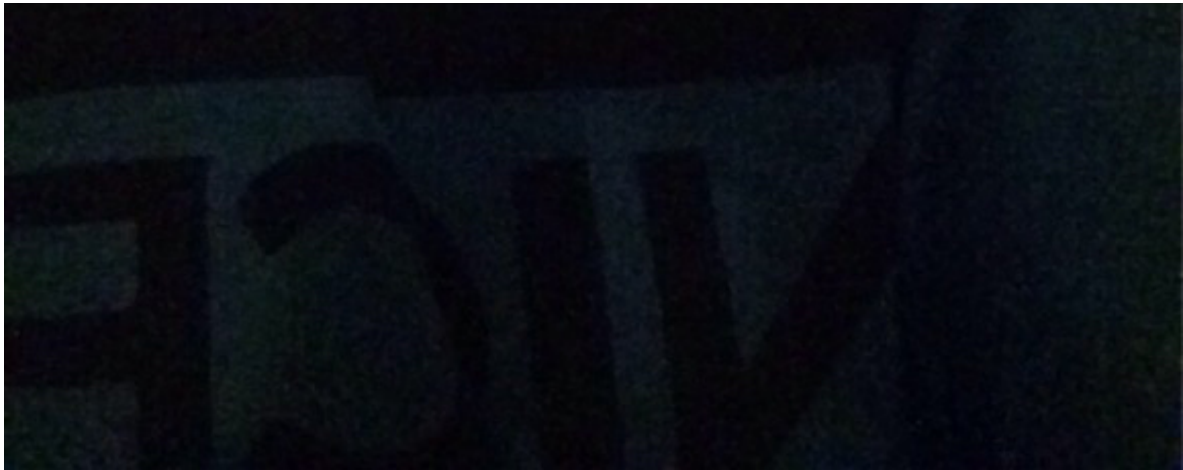


Sunday, October 8, 2017

Photomorphing me and Winona Ryder.





uahahah ! Halloween officially starts 🧛 This morning I ve made a morphing very creepy of me .

I m proud about the result and really strange and ghostly it is 🧛

Place well your fingers pic 1 in left of face and get my right / in right of face and get the Winona half face

🧛 I don't know if my sweatshirt say the truth anyway :) Fingers poorly placed false the result. [flickr](#)

Le morphing ou la morphose est un des **effets spéciaux** applicables à un dessin, **vectoriel** ou **bitmap**, ou à des images photographiques ou cinématographiques.

Il consiste à fabriquer une **animation** qui transforme de la façon la plus naturelle et la plus fluide possible un tracé initial en un tracé final, totalement différent.

Il est la plupart du temps utilisé pour transformer de visu un visage en un autre, ou tout autre partie du corps (main, pied)

Traditionnellement, en trucage argentique optique, une telle opération était mise en œuvre via un **fondus enchaînés**, mais a été remplacée depuis le début des années **1990** par des techniques informatiques (**triangulation de Delaunay**, **spline**), permettant d'obtenir une transformation plus réaliste.

De nombreux logiciels sont disponibles pour faire de la morphose.

En général, la technique consiste à sélectionner des points sur la première image (par exemple, les yeux, le nez, et la bouche), et de sélectionner les

points correspondants sur la deuxième image.

Le logiciel trouve ensuite une transformation pour passer d'une image à l'autre et génère les images intermédiaires pour en faire une animation.

Le morphing peut aussi concerner des objets concrets (avions changeant de forme d'aile, de moteur, d'ailerons ou de la queue ou de configuration pour maximiser leur performance dans des conditions de vol, de décollage ou d'atterrissage radicalement différentes)

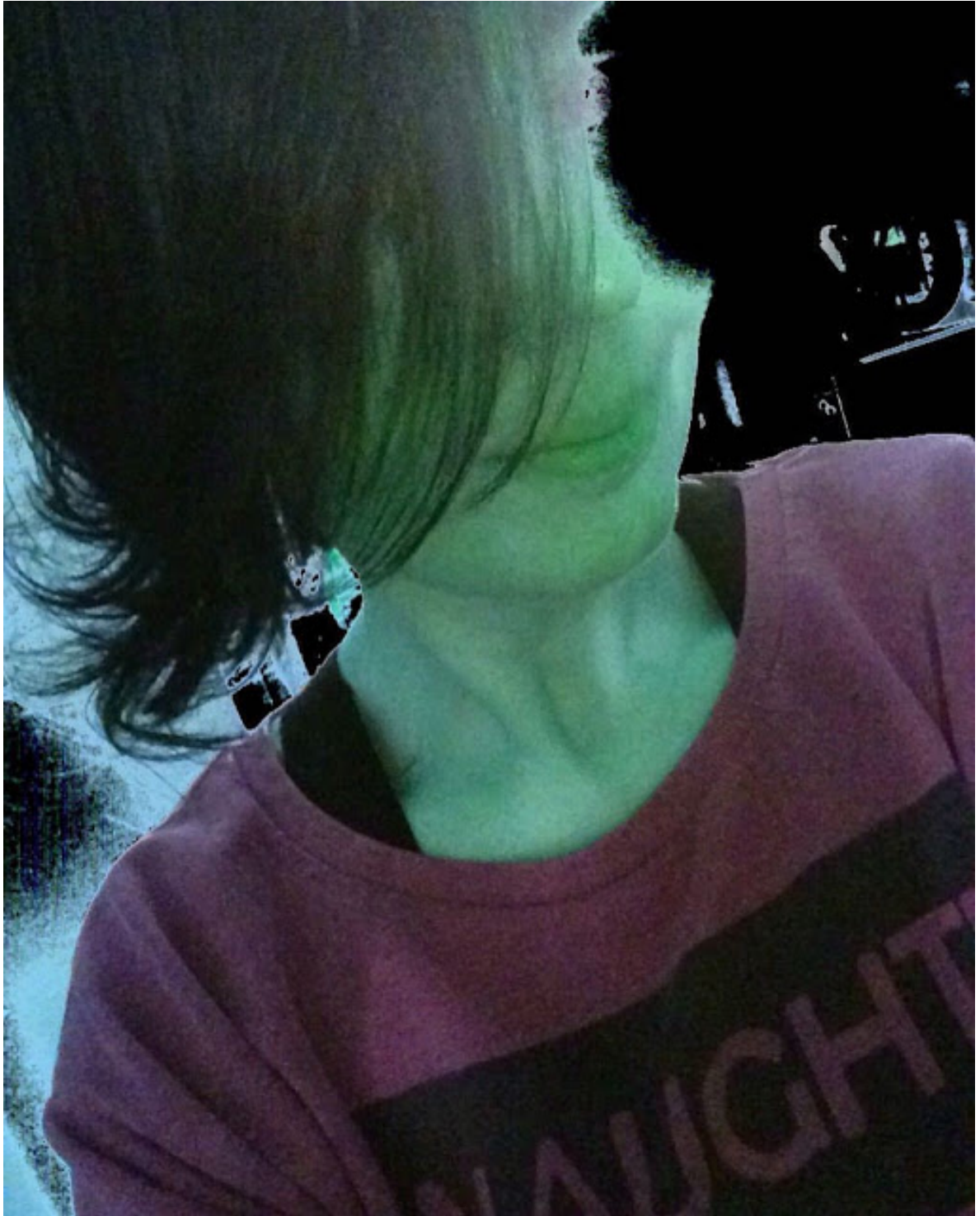
Au début des années 1990, les techniques informatiques produisent des résultats plus convaincants qui entraînent leur développement et la généralisation de leur emploi.

Elles prennent en compte les différences de deux images, d'un photogramme à l'autre, tout en effectuant une continuité visuelle de la transformation grâce à l'identification de points et de vecteurs correspondants sur les images initiales et finales.

Par exemple, une transformation d'un visage en un autre est effectuée en identifiant des points clés sur le premier visage, tels que l'axe du nez, l'emplacement des yeux et de la bouche, et en les remplaçant peu à peu par les points correspondants du deuxième visage.

L'ordinateur effectue ainsi une transformation subtile qui n'interdit pas à l'acteur de bouger, rendant ce procédé de morphose très spectaculaire et réaliste.

- Le réalisateur **Michel Gondry** a détourné les logiciels de morphose de leur usage habituel pour effectuer des transitions entre plans ou distordre l'espace (**The Rolling Stones, Like a Rolling Stone**, 1995)
- youtu.be/aRYokc3VBC4



Le morphing graphique est aussi utilisé en **imagerie médicale**, par exemple pour simuler les tranches manquantes d'images faites au **scanner**, à l'aide d'un **algorithme** de morphing élastique du corps, qui améliore la qualité de l'**interpolation**

Posted by [Veronica IN DREAM](#) at 11:02 AM