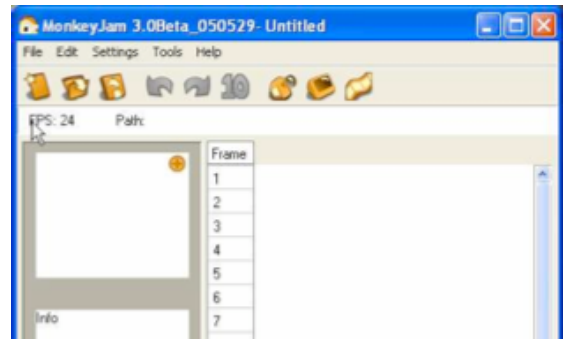


MONKEY JAM

Leiðbeiningar

UNDIRBÚNINGUR:

1. Opna Monkey Jam og þá opnast þessi gluggi:

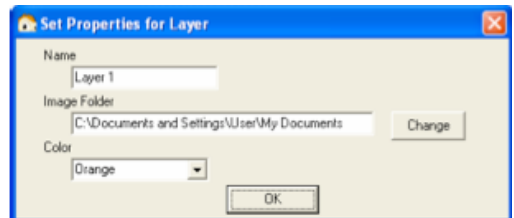


2. Búa til “layer” með því að ýta á þennan hnapp



Þá opnast nýr gluggi þar sem stilla þarf eftirfarandi:

- **Name:** velja nafn
- **Image Folder:** setja í hentuga möppu, þar safnast allar ljósmyndirnar saman
- **Color:** skiptir ekki máli
- **OK**



3. Í upphafsglugga stilla eftirfarandi í setnings:

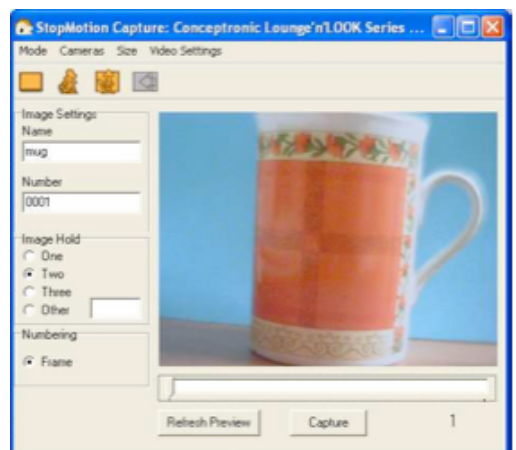
- **FPS** (frames per second/rammar á sekúndu): fyrir 6-10 ára ca. 4-8 fps, fleiri fps fyrir eldri krakka – hærra tala = hraðari animasjón. Þessari tölu er hægt að breyta eftir að byrjað er að taka myndir, krakkarnir geta gert það sjálfir og ákveðið hvaða hraði hentar þeirra mynd. Það veltur algjörlega á verkefninu hvað kemur best út.
- **Image Format:** best að nota png = bestu gæðin


4. Myndavél:



Ýta á þennan hnapp og þá opnast myndavélaglugginn, þar þarf að stilla eftirfarandi:

- **Mode:** stop motion
- **Cameras:** velja rétta myndavél
- **Size:** helst 800x600 en ef tölvan er gömul gæti hún unnið of hægt í þessari stærð, 320x240 er t.d. allt í lagi en auðvitað verri gæði
- **Video Settings:** þarna er hægt að stilla rétta lýsingu (brightness) og kontrast (contrast), það borgar sig að stilla þetta rétt þegar búið er að setja upp myndavélar



Ýta á þennan hnapp  í myndavélaglugganum og þá birtast margir minni kassar í stað eins, þá jafnar prógrammið út birtuskilyrði og þ.h. á milli mynda

- **Name:** Layer nafnið sem valið var áðan birtist þegar myndataka hefst, láta vera
- **Number:** byrjar á 0001, láta vera
- **Image Hold:** klicka á One, þá tekur myndavélin eina mynd í einu, sem er einfaldast

5. Áður en hafist er handa við að taka upp er gott að vista verkefnið:

- File og **Save As:** nefna verkefnið og setja í sömu möppu og við völdum í upphafi, þá er allt sem tilheyrir þessu verkefni á sama stað.

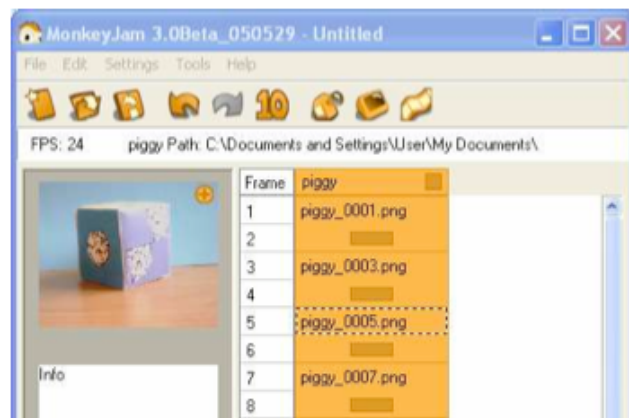
AÐ TAKA UPP HREYFIMYND:


1. Setja myndavélina upp þannig að myndavélin sé vel skorðuð og ramminn sýni réttan bakgrunn og leikmunir séu vel sýnilegir

2. Ýta á CAPTURE – hreyfa leikmun – CAPTURE – hreyfa – CAPTURE – hreyfa osfrv.

Myndirnar safnast saman í “Layer” gluggann sem við opnuðumst fyrst, í númeraðri röð. Til að skoða mynd er hægt að velja hana með örinni, hún birtist í litlum ramma í vinstra horninu. Hægt er að nota örvarnar á lykklaborðinu til að fara upp og niður á milli myndanna.

Ef halda á áfram að taka myndir verður að passa vel að fyrsti hvíti ramminn, fyrir neðan myndaröðina, sé valinn. Annars safnast nýjar myndir saman ofan í fyrri myndir og eyða þeim gömlu.



Ef allir hvítu rammarnir klárast er hægt að ýta á þennan hnapp  og þá bætast tíu aukarammar við neðst.

Til að eyða römmum skal velja ramma sem á að eyða og hægri smella með músinni – velja delete. Eftir stendur auður hvítur rammi en til að losna við hann þarf að velja alla rammanna fyrir neðan og draga röðina upp.

Til að bæta við römmum ef t.d. óskað er eftir að hægja á ákveðnu atriði er hægt að fara fyrir neðan viðkomandi ramma og hægri smella – velja insert frame og þá bætist nýr hvítur rammi inn í röðina. Þá er hægt að toga í gráleita hornið á rammanum fyrir ofan og þannig lengja atriði


(sem sagt hægja á). Eins er hægt að kópera (copy) og líma (paste) ramma inn í hvíta ramma ef óskað er eftir að t.d. endurtaka ákveðin atriði.

Ef búið er að eyða römmum og haldið er áfram að taka myndir gæti komið upp rammi sem segir: þessi rammi er nú þegar til, overwrite? Það er vegna þess að ramminn er ennþá til í möppuni sem við völdum í byrjun þrátt fyrir að hann sé ekki lengur í “layerinu” hjá okkur. Velja overwrite.

Ef óskað er eftir að breyta hraðanum á allri myndinni er hægt að fara aftur í settings – FPS og breyta stillingunni. Þá breytist hraðinn á allri myndinni.

ATH. að hægt er að velja edit – **undo** ef óskað er eftir að fara aftur á bak og leiðrétta mistök.

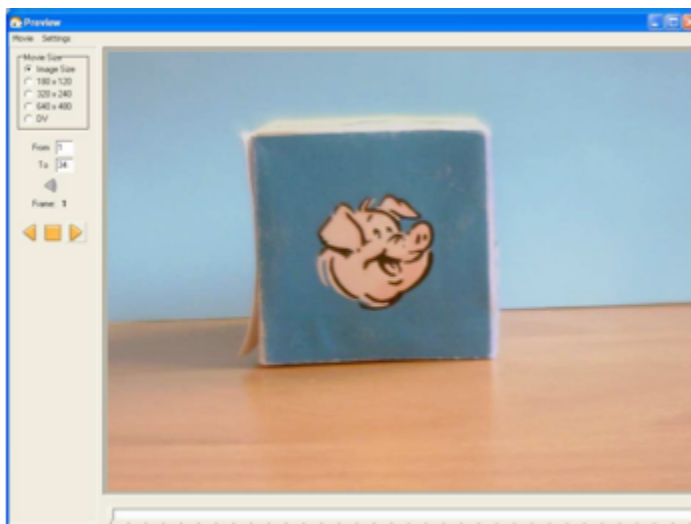
AÐ SKOÐA MYNDINA:

Ýta á þennan hnapp  og þá opnast nýr gluggi: preview window

Ýta á hægri örina til að spila myndina. Kassann til að stoppa.

Hægt er að gera myndina stærri í litla rammanum til vinstri. Þá gæti myndin orðið grá og boðið upp á “renderingu”. Klikka á ramman og þá sést myndin stærri.

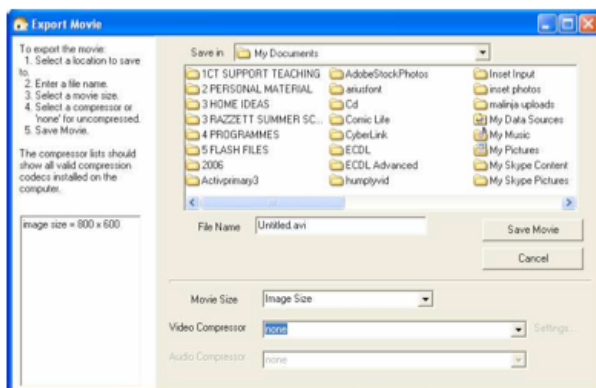
Loka rammanum með því að ýta á Rautt x efst í hægra horni.



AÐ LOKUM:

Til að búa til sjálfstæða bíómynd sem hægt er t.d að setja á internetið eða brenna á DVD disk þarf að gera eftirfarandi í upphafsglugganum:

- **File:** Export Avi... þá opnast nýr gluggi
- **Save in:** velja möppu til að vista myndina
- **File Name:** skýra myndina
- **Movie Size:** Image size
- **Video Compressor:** none, þá haldast gæðin
- Ýta á **Save Movie** og þá verður til bíómynd



NIÐURHAL

Monkey Jam er hægt að niðurhala ókeypis af monkeyjam.org. Þegar glugginn opnast skal smella á download í hægra horninu, þá er í boði að fylla inn persónuupplýsingar en þó ekki skilt. Ýta á **download**. Þá er hægt að velja möppu fyrir prógrammið (applications kannski). Tvíklíkka á prógrammið og þá opnast það.