

MonkeyJam

Handleiding

Vertaling door:
Nederlands Instituut
voor Animatiefilm

www.niaf.nl

Wat is MonkeyJam?

MonkeyJam is een digitaal lijntestprogramma waarmee je ook stopmotion films kan maken. Met andere woorden: het is een doos vol digitale apen die je helpen om beelden op je computer te krijgen en ze vervolgens aan elkaar plakken zodat jij je animatie tot leven kan zien komen.

Hoe werkt het?

MonkeyJam maakt van losse beelden van een webcam, video, scanner of fotocamera een animatiefilm. Het programma slaat ingeladen of vastgelegde beelden op je harde schijf op en toont deze op het zogenaamde *X-sheet* (het schematische overzicht van je film). Vervolgens kan je de animatie alvast bekijken (*preview*), de *X-sheet* aanpassen om de timing te veranderen en tot slot je film opslaan als AVI bestand. Je kan ook je *X-sheet* opslaan om hier later aan verder te werken.

MonkeyJam kan ook plaatjes (bmp, jpeg, png) en geluid (wav, mp3) importeren.

Wat heb ik ervoor nodig?

Software

Windows 98SE/ME/NT/2000/XP.

DirectX8 of hoger. Gebruik bij voorkeur de nieuwste versie van DirectX.

Mac gebruikers kunnen MonkeyJam alleen gebruiken met behulp van VirtualPC.

Hardware

Processor:

Pentium II of hoger

Geheugen:

50mb vrij RAM

100mb vrije harde schijfruimte

Let op: De computer heeft meer vrij geheugen nodig als je langere films gaat maken.

Camera's en scanners:

Als je webcam of videocamera compatible is met DirectX8 en WDM zou hij met MonkeyJam moeten werken. Hetzelfde geldt voor de meeste TWAIN scanners.

Snelle Start

Deze uitleg gaat ervan uit dat je camera geïnstalleerd is en op een stabiele positie staat. Dit kan je bijvoorbeeld doen door een statief te gebruiken. Als je voor je animaties gebruik maakt van pen en papier nemen we aan dat je een manier hebt gevonden om de positie van je tekeningen onder je camera constant hetzelfde te houden.

Regular Mode

Deze modus kan je gebruiken als je animaties wil maken met tekeningen.

1. Start MonkeyJam.
2. Selecteer *File > New XPS with Folders*. Je kan nu kiezen waar je de bestanden voor dit project wilt opslaan. Er wordt een nieuwe map gemaakt voor elke nieuwe laag die je in je *X-sheet* opent. Het is met getekende animatie het beste om een laag te gebruiken voor de achtergrond en een andere laag voor het karakter.
3. Selecteer *Tools > Capture > Video* om het *Capture* venster te openen of klik op het camera icoon. Dit venster staat standaard ingesteld op de *Regular Mode*.
4. Selecteer in het *Capture* venster welk apparaat je wil gebruiken uit het *Cameras* menu en het formaat van de afbeeldingen uit *Size*. Het venster zou nu het beeld van je camera moeten tonen.
5. Vul in het *Name* vak een voorvoegsel in om je afbeeldingen te kunnen identificeren. De afbeeldingen worden als volgt opgeslagen: "name_####".
6. Bij *Image Hold* kan je aangeven hoeveel frames je één afbeelding wil laten duren. Met *Numbering* kan je kiezen of je de bestanden opeenvolgende nummers wil geven (*Sequential*) of dat je ze het nummer wil geven van het frame waarin ze worden geplaatst (*Frame*).
7. Plaats je eerste tekening onder de camera en klik op de *Capture* knop.
8. Dit bestand verschijnt nu op het *X-sheet* en een voorbeeld ervan is links van de lijst in het *X-sheet* te zien.
9. Plaats een nieuwe tekening. Herhaal deze procedure totdat je klaar bent.
10. Selecteer in het hoofdvenster *Tools > Preview* om alvast te kijken hoe je animatie eruit ziet.
11. Ben je tevreden met je film? Selecteer dan *File > Export Avi* om er een AVI bestand van te maken.
12. Sla je werk op door *File > Save XPS* te selecteren. Je *X-sheet* is nu opgeslagen zodat je er later verder aan kan werken.
13. Ga naar [De X-sheet bewerken](#) om te leren hoe je de volgorde en de timing van de afbeeldingen in het X-sheet kan aanpassen.

Stopmotion Mode

Deze modus gebruik je voor het maken van films met je webcam, videocamera of fotocamera.

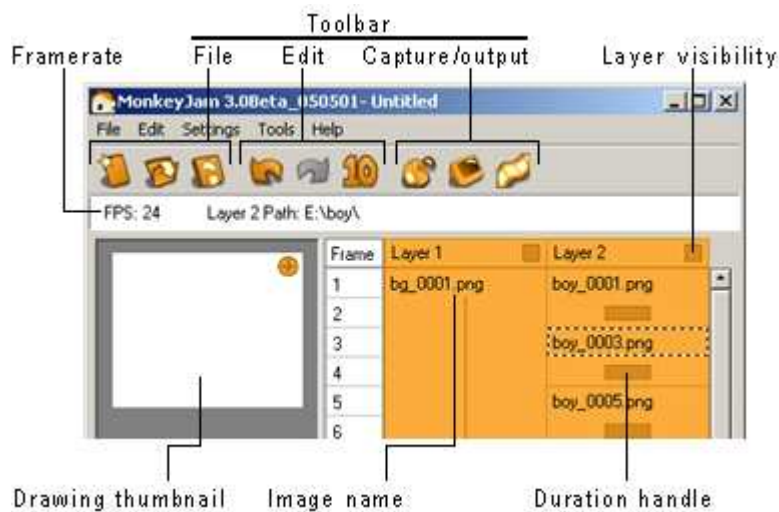
1. Start MonkeyJam.
2. Selecteer *File > New XPS with Folders*. Geef aan waar je wilt dat de bestanden voor je project worden opgeslagen. Je hebt maar één laag (*layer*) nodig.
3. Selecteer *Tools > Capture > Video* om het *Capture* venster te openen.
4. Selecteer in dit venster *Mode > Stop Motion*.
5. Kies je camera in het *Cameras* menu. In het *Capture* venster zie je vervolgens het beeld van je camera.
6. Plaats nu je acteur of object voor de camera en klik op *Capture*.
7. Dit beeld wordt opgeslagen op je harde schijf en verschijnt ook op het *X-sheet* in het hoofdvenster. In het *Capture* venster kan je de laatst gemaakte beelden bekijken door de schuifbalk onder het videoscherm te verschuiven.
8. Als de schuif helemaal rechts staat is het huidige beeld van de camera te zien en kan je verder gaan met beelden toevoegen.
9. Verplaats je acteur of object een stukje en druk opnieuw op *Capture*.
10. Je kan beelden opnieuw opnemen als ze nog in de schuifbalk staan. Selecteer het beeld dat je wilt overdoen en klik op *Re-Capture*. Je krijgt nu de live beelden van je camera te zien. Als je

op *Capture* drukt wordt het oude beeld vervangen door het nieuwe. Schuif de balk weer naar rechts om verder te gaan met je film.

11. Als je klaar bent kan je het *Capture* venster sluiten.
12. Selecteer in het hoofdvenster *Tools > Preview* om alvast te kijken hoe je animatie eruit ziet.
13. Ben je tevreden met je film? Selecteer dan *File > Export Avi* om er een AVI bestand van te maken.
14. Sla je werk op door *File > Save XPS* te selecteren. Je *X-sheet* is nu opgeslagen zodat je er later verder aan kan werken.
15. Ga naar *De X-sheet bewerken* om te leren hoe je de volgorde en de timing van de afbeeldingen in de *X-sheet* kan aanpassen.

Lees de rest van de handleiding voor gedetailleerdere informatie over alle opties van MonkeyJam.

X-sheet overzicht



Op de *X-sheet* is de structuur van je film te zien. Het is een tijdbalk die van boven naar beneden loopt en laat zien hoe je film in elkaar zit. De nummers aan de linkerkant zijn de *frames*. Een seconde film bestaat uit 24 frames. Een tijdbalk kan maximaal 1637 frames lang worden (vraag maar niet waarom), op één *X-sheet* kan je dus ongeveer 68 seconden animatiefilm zetten.

De kolommen in de *X-sheet* zijn verschillende lagen die je helpen om je afbeeldingen te ordenen en om meerdere afbeeldingen op één frame te plaatsen. Zo kan je bijvoorbeeld een tekening van de ene laag op de achtergrond zetten en de tekeningen van je karakter op een andere laag. MonkeyJam zal deze lagen dan samenvoegen als je de film exporteert of een preview bekijkt. Door op het vakje naast de naam van de laag te klikken kan je bepalen of deze laag wel of niet zichtbaar is.

Elke laag heeft een eigen map op je computer. De afbeeldingen van die laag moeten allemaal in deze map staan. Telkens als je een nieuwe laag aan de *X-sheet* toevoegt kan je kiezen in welke map je de afbeeldingen wilt opslaan. Als je afbeeldingen maakt door middel van *Capture* worden deze automatisch in de geselecteerde laag geplaatst. Je kan de map van een laag veranderen door op een willekeurige plek in de laag te klikken en *Edit Layer Properties* te selecteren.


Als je een audiobestand in de *X-sheet* importeert wordt er een aparte audio laag getoond waarin een golfpatroon te zien is. Door op deze laag te klikken en vervolgens je muis erover te bewegen kan je het geluid horen. Zo kan je makkelijk zien welk geluid bij welk frame hoort. Je kan in de frames van de audio laag ook tekst toevoegen die over het golfpatroon heen wordt getoond. Je kan zo een audio bestand importeren, het geluid beluisteren en voor elk frame aangeven welk geluid erbij hoort.

Je kan je *X-sheet* printen door op *File > Print* te klikken.

Ga voor meer informatie naar [De X-sheet bewerken](#)

Een nieuwe X-sheet maken

Er zijn drie verschillende opties voor een nieuwe *X-sheet*:

1. Klik op *File > New XPS* of klik op het  icoon in de taakbalk. Er wordt nu een nieuwe *X-sheet* gemaakt met één laag. Kies de plaats waar je de afbeeldingen voor deze film wilt opslaan. Alle bestanden voor deze laag moeten in deze map staan en alle bestanden die gemaakt worden zullen hierin geplaatst worden.
2. Selecteer *File > New XPS with folders*. Je wordt nu gevraagd om een naam, een locatie en het aantal lagen aan te geven. De mappen voor de verschillende lagen worden projectnaam_layer1 en projectnaam_layer2 genoemd en worden in de door jou gekozen map geplaatst.

3. Je kan ook gewoon een nieuwe laag toevoegen aan een leeg *X-sheet* door *Edit > Add Layer* te selecteren in de taakbalk. Net als bij optie 1 wordt je nu gevraagd om een map toe te wijzen aan de laag.

Belangrijke instellingen

FPS

Het aantal *frames* (beelden) dat wordt gebruikt voor een seconde film. 24 is de standaard instelling, maar je kan ook kiezen voor 30, 25 of een ander aantal frames. Klik op *Settings > FPS* om deze instelling te veranderen.

Afbeeldingstype

Je kan hier het beste voor PNG kiezen, dit zorgt voor kleinere bestanden dan BMP maar niet voor zoveel kwaliteitsverlies als JPG. Klik op *Settings > Image Format* om een ander bestandstype te kiezen.

De X-sheet bewerken

Je monteert je animatiefilm door de *X-sheet* te bewerken. Hieronder staat hoe je dat doet.

Undo en Redo


Door op de pijltjes in de taakbalk te klikken kan je altijd 10 stappen terug  of vooruit .

Layers

Je kan een laag toevoegen door *Add Layer* te selecteren in het *Edit* menu. Je kan nu de naam, map en kleur van de laag kiezen. Door een kleur te kiezen kan je de verschillende lagen goed onderscheiden. Nieuwe lagen worden altijd rechts van de oude toegevoegd.

Lagen kan je verwijderen door in een willekeurig frame in de laag te gaan staan en *Delete Layer* te selecteren in het *Edit* menu. Als je de map waarin een laag staat wil wijzigen kan je dit doen door ergens in de laag te gaan staan en op je rechtermuisknop te klikken. Klik hierna op *Edit Layer Properties*. Let wel op, alle beelden van een laag moeten in dezelfde map staan om zichtbaar te zijn.

Door naast de naam van de laag in het rechthoekje te klikken kan je bepalen of die laag wel of niet zichtbaar is in je preview en uiteindelijke film.

Nieuwe frames worden vaak vanzelf toegevoegd als dit nodig is. Als je dit zelf wilt doen kan dat door op  te klikken in de taakbalk. Er worden dan 10 frames toegevoegd aan de *X-sheet*.

Selecteren

Je kan een afbeelding selecteren door er in de *X-sheet* op te klikken. Je kan meerdere afbeeldingen kiezen door op de eerste te klikken en shift ingedrukt te houden terwijl je op de laatste klikt. Als je alle afbeeldingen in een laag wil selecteren kan je dat doen door op de naam van de laag (bovenaan) te klikken.

Afbeeldingen

Om een nieuwe naam te geven aan een afbeelding kan je dubbelklikken op de naam, een nieuwe naam invoegen en de wijziging opslaan door op enter te drukken. De naam van het bestand op je computer blijft wel hetzelfde.

Je kan beelden verplaatsen door ze te selecteren en in een leeg frame te slepen. Zo kan je makkelijk de volgorde van de shots in je film veranderen. Soms is het handig om een nieuwe laag toe te voegen om beelden tijdelijk in te zetten.

Je kan de duur van een beeld veranderen door op de rechthoek te klikken en deze te verslepen. Zorg wel dat er lege frames zijn die je kan vullen. Je kan de duur ook aanpassen door op je numpad een nummer in te toetsen of door de + en – toetsen te gebruiken. Als je de lege frames tussen twee beelden wil behouden kan je de Ctrl toets ingedrukt houden.

Je kan alle beelden en selecties knippen, plakken en kopiëren. Let op: plakken gaat altijd over bestaande frames heen als je ze daarover plakt.

Ga naar *Settings > Preferences* en vervolgens het *Editors* tabblad om een beeldbewerkingprogramma in te stellen. Vervolgens kan je tekeningen bewerken door op je rechtermuisknop te drukken en *Edit Image* te kiezen.


Geluid

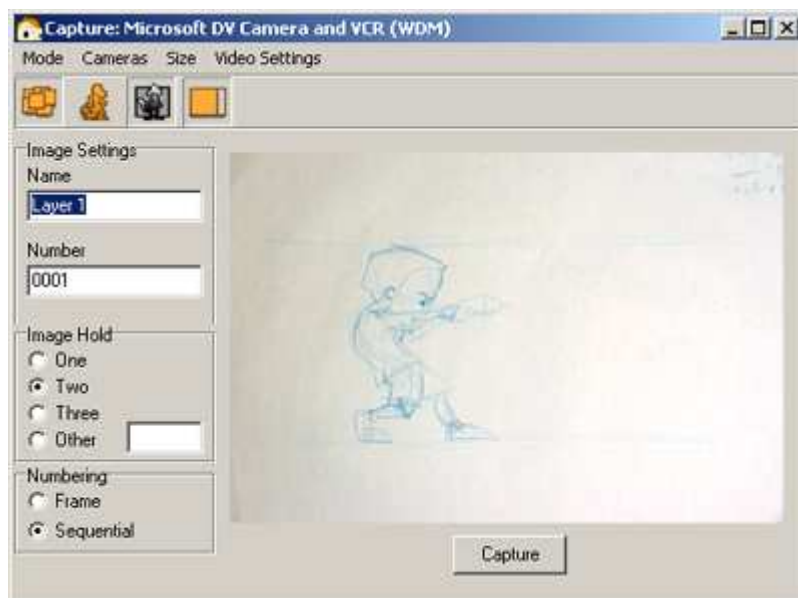
Door op je rechtermuisknop te klikken en vervolgens *Show Audio* te selecteren krijg je de audio laag te zien. Om deze weer te verbergen kan je *Hide Audio* selecteren.

Je kan de tekst op de audio laag altijd bewerken, ook als je nog geen geluid hebt geïmporteerd. Dubbelklik op een frame in de audio laag, typ je tekst in en druk op enter als je klaar bent.

Video Capture

Je kan de *Video Capture* modus gebruiken voor alle camera's en apparaten die geen gebruik maken van een TWAIN interface. Kijk voor informatie over TWAIN apparaten zoals scanners naar het hoofdstuk Scannen.

Je kan het *Video Capture* venster openen door *Tools > Capture > Video* te selecteren of door op  te klikken. Het volgende venster verschijnt dan in beeld.



Menu's

Mode. Hier kan je kiezen tussen de *Standard* en de *StopMotion* modus. Dit gedeelte van de handleiding beschrijft de *Standard* modus. Voor informatie over de *StopMotion* modus kan je kijken naar het StopMotion Mode hoofdstuk.

Cameras. In dit menu zijn alle apparaten die MonkeyJam kan detecteren te zien. Als je camera hier niet tussen staat controleer dan of hij correct is geïnstalleerd. Als hij wel met andere programma's werkt maar niet met MonkeyJam dan is het mogelijk dat MonkeyJam jou camera niet ondersteunt. Als je eenmaal een apparaat hebt geselecteerd zie je in het video venster de live beelden hiervan. Zie je geen beeld? Zorg dan dat de schuifbar onder het venster naar rechts staat geschoven.

Size. Hierin zie je de verschillende formaten waarop je met je camera opgenomen beelden kan opslaan. Verander dit zo min mogelijk tijdens het maken van je film om kwaliteitsverschil te voorkomen. Het grootste formaat is bmp, om ruimte te besparen kan je de resolutie verkleinen of met

jpeg of PNG bestanden werken. PNG is de beste optie van de twee omdat deze de bestanden wel verkleint maar een minder groot kwaliteitsverlies veroorzaakt als jpeg.

Video Settings. Deze menuoptie opent een venster waarin je de instellingen van je camera kan aanpassen. Normaalgesproken is het niet nodig om de instellingen in dit venster aan te passen.

Taakbalk

De taakbalk heeft knoppen voor de volgende opties.

Image Sampling 

Als deze optie aanstaat bouwt MonkeyJam het gevangen beeld op uit 8 achtereenvolgende frames. Dit zorgt meestal voor een betere kwaliteit dan 1 enkel frame. Het aanzetten van Image sampling vertraagt het programma wel enigszins.

Rotate Image 

Hiermee kan je het beeld 180 graden draaien.

Color/Black and White 

Hiermee kan je wisselen tussen gekleurde en zwart/wit beelden. Zwart/wit beelden zijn kleiner dan kleur en zijn dus een goede manier om ruimte te besparen. Let wel op dat alle beelden op je *X-sheet* of zwart/wit of kleur moeten zijn, je kan deze dus niet combineren.

Non-square to Square 

Computers maken gebruik van vierkante pixels, camera's en televisies gebruiken pixels die meer rechthoekig zijn. Deze optie compenseert dit verschil en maakt de pixels vierkant zodat er geen sprake is van vervorming van het beeld op je computer.

Image Settings

MonkeyJam bouwt de bestandsnamen van je beelden op door de naam en het nummer die in het *Image Setting* veld staan te combineren. Na elk nieuw beeld wordt het volgende nummer gebruikt. Het nummerveld kan nummers tot 9999 gebruiken en de toevoeging van een enkele letter, bijvoorbeeld 0023b.

Image Hold. Dit is de duur in frames van één beeld en dus de duur hiervan in je film.

Numbering. Op basis hiervan nummert het programma de beelden. *Sequential* betekent dat het nummer na elke *Capture* met één toeneemt. *Frame* houdt in dat het beeld de naam krijgt van het eerste frame dat het inneemt op de *X-sheet*. Als je gebruik maakt van een lettertoevoeging zal de nummering op basis van frames dit negeren.

Scanning

Tools > Capture > Scanner opent het venster waarmee je gescande afbeeldingen kan inladen. Selecteer eerst je scanner door in het scanner menu op select te drukken. Alle geschikte apparaten zijn nu te zien.

Een tekening scannen:

Plaats je tekening op de scanner en klik op *Preview*.

Om de afbeelding te draaien kan je door *Orientation* en *Rotate* te gebruiken de afbeelding na het scannen nog draaien. Je kan het formaat van de afbeelding aanpassen door de instelling *Image Size* te veranderen. In het *Color Mode* menu kan je kiezen tussen zwart/wit en kleur.

Een uitleg van de *Image Settings* is te vinden onder *Video Capture*.

Als je tevreden bent met de instellingen en de preview kan je op *Scan* drukken om de tekening in je *X-sheet* te laden. De afbeelding is nu ook opgeslagen op je computer.

Je kan het *Settings* menu gebruiken om je afbeeldingen te laden en op te slaan.

Afbeeldingen Importeren

Met MonkeyJam kan je PNG, jpeg en BMP afbeeldingen importeren. Het is belangrijk dat je alle afbeeldingen in de map zet van de laag die je wilt gebruiken.

Als de bestanden al in de map van een bestaande laag staan:

1. Selecteer het frame in de laag waar je de bestanden in wilt importeren.
2. Selecteer *File > Import > Images*.
3. Selecteer *Import to Selected Layer* (linksboven).
4. Gebruik het linkervenster om naar de afbeeldingen te navigeren.
5. Selecteer de afbeeldingen
6. Klik op *Add Files>>*.
7. Klik op *Import* als de bestanden op de *Import List* (rechts) staan.

Als je bestanden wil importeren in een bestaande laag maar deze nog niet in de betreffende folder hebt staan:


Volg de bovenstaande stappen, maar selecteer *Copy* of *Link* wanneer dit gevraagd wordt nadat je op *Import* hebt gedrukt. *Copy* zal de bestanden kopiëren naar de map van de geselecteerde laag. *Link* zal in deze map een verwijzing naar de huidige locatie van de afbeelding plaatsen. Dit bespaart ruimte op je harde schijf, zorg er wel voor dat je deze bestanden vervolgens niet meer verplaatst.

Als je bestanden wil importeren in een laag die nog niet bestaat:

1. Creëer een map en plaats de afbeeldingen erin.
2. Selecteer *File > Import > Images*.
3. Selecteer *Import to Selected Layer* (linksboven).
4. Gebruik het linkervenster om naar de afbeeldingen te navigeren.
5. Selecteer de afbeeldingen
6. Klik op *Add Files>>*.
7. Klik op *Import* als de bestanden op de *Import List* (rechts) staan. Er wordt nu een nieuwe laag gemaakt in de *X-sheet* waarin de geselecteerde bestanden geïmporteerd worden.

Het importvenster heeft ook een helpfunctie die gestart kan worden door op het "i" icoon linksboven te drukken.

De X-sheet exporteren

Selecteer *File > Export Avi* of klik op  om je animatiefilm op te slaan als AVI bestand. Het exporteer venster opent ook als je *Movie > Save* selecteert in het preview venster.

Kies vervolgens een naam, locatie en eventueel een video en audio compressor voor je bestand. Klik op *Save Movie* om het bestand op te slaan.

Compressors

MonkeyJam zal alle video en audio compressors die geïnstalleerd en beschikbaar zijn laten zien. Niet alle compressors zullen echter functioneren. De volgende compressors zijn met succes getest (met DirectX 9.0c geïnstalleerd):

Video

Divx
Microsoft DV
Indeo 5.0
Microsoft Video 1
Mjpeg
Xvid


Audio

Microsoft ADPCM
Alaw
Ulaw

Waarom maakt MonkeyJam geen gebruik van Mp3 compressie?

Het patent voor Mp3 compressie technologie ligt bij Thomson. Zij vragen een vergoeding voor elk kopie van een software programma dat gebruik maakt van hun compressie codec.

X-sheet preview

Selecteer *Tools > Preview* of klik op  om een preview te zien van een sequentie in de *X-sheet*.

MonkeyJam slaat de previewafbeeldingen op in het systeemgeheugen. Als je hierdoor problemen hebt met het afspelen van langere sequenties kan je de preview laten renderen in een kleiner formaat of in zwart/wit. Je kan er ook voor kiezen om je animatie te exporteren als AVI bestand.

Preview Renderen

Als *Auto Render* is geselecteerd in het *Preview Settings* menu (*Settings > Preferences > Preview*) zal de preview beginnen met laden. Selecteer anders *Movie > Render Preview* of klik op het preview scherm om het renderen te starten.

De preview zal de *FPS setting* van de *X-sheet* aanhouden.

De preview afspelen

Gebruik de videoknoppen linksonder voor afspelen, stoppen, terug en vooruitspoelen. Je kan de spatie op je toetsenbord gebruiken als sneltoets voor afspelen en stoppen en de pijltjestoetsen om één frame terug of vooruit te gaan als de preview niet aan het afspelen is. Daarnaast kan je ook de schuifbalk onder het scherm gebruiken.

Opties

Movie Size stelt het formaat van de preview in. Als een afbeelding niet binnen deze afmeting past wordt hij hierop aangepast. *Image Size* maakt een preview op basis van de grote van de eerste afbeelding in de eerste zichtbare laag.

Met het luidspreker icoon kan je het geluid van de preview uit of aanzetten.

In het *From* en *To* veld kan je instellen op welk frame je preview begint en waar hij eindigt. De standaard instelling laat de volledige preview zien.

Instellingen

Render Color. Hier kan je kiezen voor een preview in zwart/wit of kleur. De zwart/wit instelling gebruikt maar een derde van het geheugen dat een preview in kleur gebruikt.

Composite. Dit bepaalt hoe MonkeyJam de afbeeldingen van verschillende lagen combineert. *Darken* zorgt ervoor dat de donkerste pixels van elke afbeelding worden gebruikt. *Multiply mathematically* combineert de pixels om de lijnen te behouden maar kan er ook voor zorgen dat het totaal donkerder wordt. *Blend* neemt het gemiddelde van de pixels van de afbeeldingen.

Auto Render zorgt ervoor dat de preview automatisch begint te laden als het previewvenster wordt geopend.

De preview opslaan

Selecteer *Movie > Save* om je preview op te slaan als een AVI bestand. Kijk voor meer informatie naar het hoofdstuk [De X-sheet exporteren](#)

De StopMotion Mode

Selecteer *Mode > StopMotion* in het *Video Capture* venster om de StopMotion modus te starten.

Het maken van afbeeldingen werkt hetzelfde als de standaard modus op de volgende uitzonderingen na.

Preview Bar

Met de schuifbalk onder het beeld van je camera kan je teruggaan naar de laatste paar frames die je hebt gemaakt. De meest rechterstand laat altijd de live beelden van je camera zien. Met de links en rechts pijlen op je toetsenbord of met behulp van je muis kan je teruggaan naar vorige frames. Je kan alleen een nieuwe afbeelding maken als de balk helemaal naar rechts is geschoven.

Re-Capture

Om een afbeelding die met de schuifbalk te zien is te vervangen voor een nieuwe afbeelding selecteer je deze afbeelding en druk je op *Re-Capture*. Nu verschijnen de live beelden van de camera en kan je op *Capture* drukken om de oude afbeelding te vervangen voor een nieuwe.

Preview verversen

Als je de preview in de *Capture* modus wil verversen druk dan op *Refresh Preview* om de preview opnieuw te laden.

Nummering

In de StopMotion modus is het alleen mogelijk om de nummering op basis van *Frame* in te stellen. Dit zorgt ervoor dat elke afbeelding wordt vernoemd naar het frame waarin het komt te staan als het gevangen wordt. Je kan deze nummering overschrijven door de tekst in het *Name of Number* veld te veranderen.

Instellingen en voorkeuren

Instellingen (settings)

FPS

Met deze instelling kan je het aantal frames per seconde instellen. Dit heeft invloed op de snelheid waarop je preview of AVI film wordt afgespeeld en op de lengte van een geïmporteerd audio bestand. Het is niet nodig om een preview opnieuw te renderen als je het aantal FPS hebt aangepast, opnieuw afspelen volstaat.

Image Format

Hier kan je het bestandstype van alle beelden die je maakt selecteren.

Composite

Hier kan je kiezen met welke methode de eventuele verschillende lagen van je film worden gecombineerd bij het exporteren van je film.

Profiles

Met behulp hiervan kan je verschillende gebruikers of projecten goed onderscheiden. Klik op *Manage Profiles* om profielen te verwijderen, creëren of veranderen.

Talen

MonkeyJam is gemaakt om verschillende talen te ondersteunen waaronder: Engels, Catalaans, Deens, Nederlands, Fins, Frans, Duits, Italiaans, Noors, Portugees, Spaans en Zweeds. Dit betekent echter niet dat er momenteel vertalingen voor deze talen zijn. Als er vertalingen beschikbaar komen zullen dezen beschikbaar gemaakt worden om te downloaden op de MonkeyJam website. Als jij vloeiend Engels en een van deze talen spreekt en je wilt graag een vertaling bijdragen neem dan contact op met de maker van MonkeyJam:

headmonkey@giantscreamingrobotmonkeys.com.

Voorkeuren (preferences)

In het *Preferences* venster kan je verschillende instellingen aanpassen. Deze zijn veelal terug te vinden in de bovenstaande tekst.

Image Editor

Hiermee kan je een programma aanwijzen dat je wil gebruiken om een afbeelding te bewerken als je *Edit Image* in het popup menu in de *X-sheet* selecteert.

*Deze vertaling is gemaakt door het Nederlands Instituut voor Animatiefilm
Voor meer informatie kunt u contact opnemen met Paul Moggré: moggre@niaf.nl*

*This translation is made by the Netherlands Institute for Animation Film
For more information please contact Paul Moggré: moggre@niaf.nl*