



Ministerio de
Educación
Presidencia de la Nación

uTic

Unidad de Tecnologías de la
Información y la Comunicación

Tutorial de Monkey Jam

Versión 1.0

Septiembre 2008

Tutorial de Monkey Jam

¿En qué consiste la animación cuadro por cuadro (en inglés *Stop Motion*)?

El *stop-motion* o **cuadro por cuadro** es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías de ellos.

Stop Motion también se utiliza a partir de la filmación de pequeños movimientos por separado, quedando en la edición final un movimiento completo. Los ejemplos más claros son las películas "Wallace & Gromit", "El extraño mundo de Jack" o "El cadáver de la novia".

¿Qué es MonkeyJam?

MonkeyJam es un *software* gratuito que toma imágenes desde una entrada de vídeo o desde una cámara de fotos y las guarda en la computadora. Es una captura por cuadros (*framegrabber*).

¿Cuáles son los requerimientos para instalar Monkey Jam?

Los requerimientos necesarios son:

Hardware:

- Procesador: 300 MHz Pentium II
- Memoria: 50 Mb libres de memoria recomendados
- Espacio en el disco: 4Mb (Programa) 50+Mb (proyectos).

Sistema Operativo:

- Windows 98SE, 2000, Me, XP
- DirectX 8.1 en adelante.
- MonkeyJam funciona en Linux utilizando WINE y en OSX corriendo Virtual PC.
- Sitio oficial: <http://www.giantscreamingrobotmonkeys.com/monkeyjam/index.html>

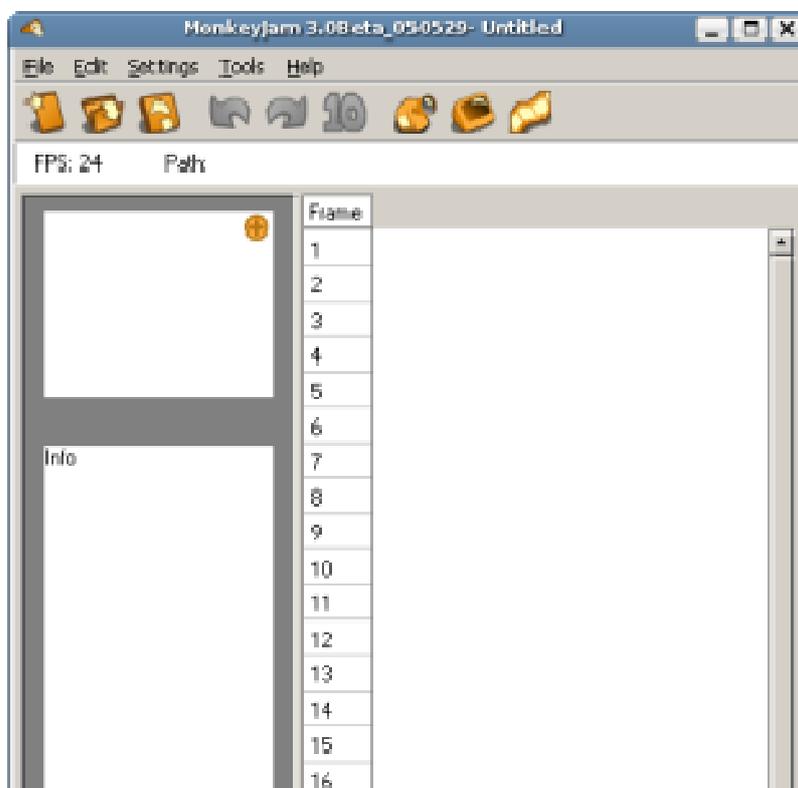
¿Qué equipamiento complementario se necesita para utilizar MonkeyJam?

Los elementos necesarios para empezar a utilizar MonkeyJam son:

- una cámara digital de video vía FireWire o,
- una cámara digital de fotos vía USB o,
- una cámara fotográfica analógica (la de rollo de fotos) y un scanner para digitalizar las fotos;
- otra opción es una cámara web vía USB.

¿Cómo configurar el MonkeyJam para nuestro trabajo?

Una vez instalado el software MonkeyJam lo abrimos. La primera pantalla es similar a:



Lo primero que tenemos que hacer es cambiar la configuración por defecto que tiene el Monkey Jam y adaptarlo a nuestras necesidades:

	Descripción	
FPS	Cantidad de cuadros por segundo	Menú Settings → FPS → 24, 30, 25, 12, 15, Other (otro);
Image Format	Formato de imagen	Menú Settings → Image Format → Png, Jpeg o Bmp.
Image Hold	Tiempo que se mantendrá en pantalla un cuadro	Menú Settings → Preferences (Preferencias) Image Hold, un seteo con valor 1, la imagen durará 1 cuadro.

En el menú Settings → Preferences (Preferencias) tenemos muchas más opciones de configuración.

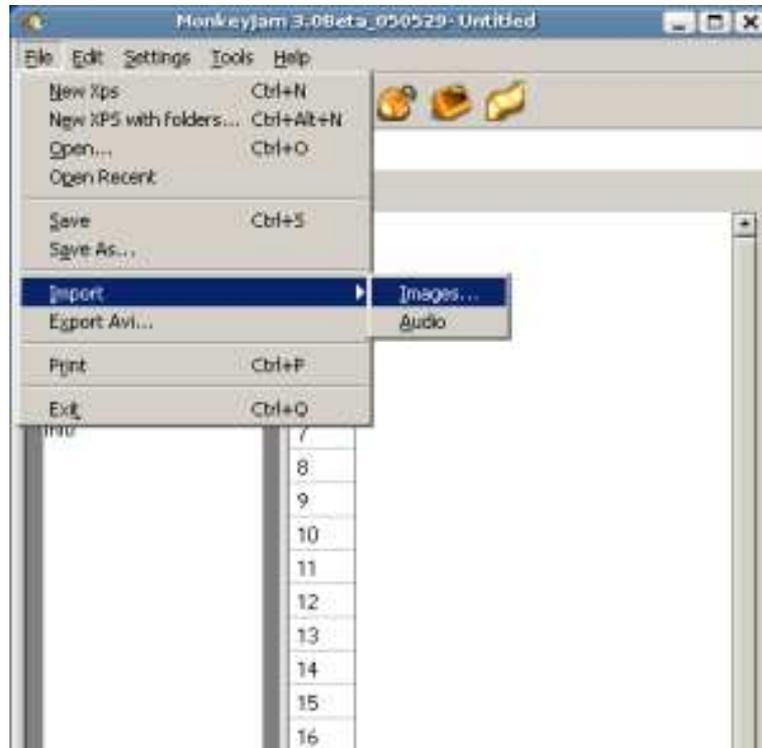
¿Cómo guardar y nombrar el espacio de trabajo (XPS)?

El paso siguiente es crear una Nueva Xps (desde el menú File → New Xps).

Luego, elegimos el lugar donde quieren guardar las imágenes y le damos un nombre a la capa (Layer). La Xps es la hoja de exposición (Exposure Sheets - XPS). Este va a ser el espacio de trabajo donde se van a poner todos los cuadros.

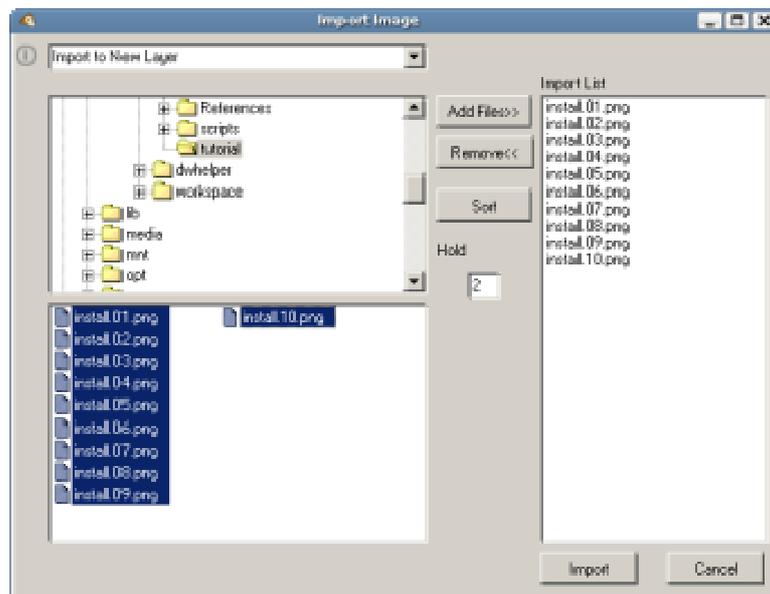
Ahora tenemos una Xps con 40 cuadros (frames) vacíos. Cuando capturen una imagen, ésta se va a guardar en el lugar que eligieron, y va a ser mostrada en la Xps. Pueden agregar más cuadros vacíos si los necesitan, clickeando en el botón con el numero '10'.

File → Import → Images...

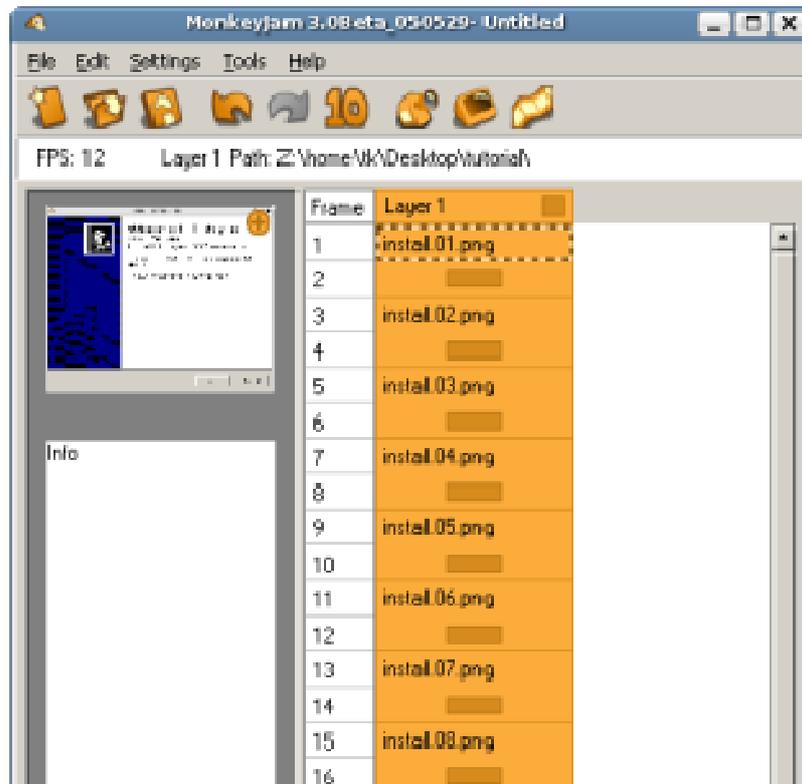


¿Cómo importar las imágenes?

Seleccionamos las imágenes de las escenas en base a nuestro guión y las agregamos con el botón "Add Files>>>" al listado de importación (Import List). Antes de importar las imágenes a nuestra Xps, podemos ajustar la cantidad de frames que va a ocupar cada imagen (Hold) y luego importamos (Import).



Una vez importado quedaría:



Ahora podemos ver una visualización previa de cómo quedaron las imágenes importadas, vamos al menú Tools → Preview.

Si estamos conformes, vamos al menú Movie → Save ..., seleccionamos la carpeta destino y le ponemos nombre.

Elegimos el tamaño del video, el compresor de video que deseamos o "none" para no comprimirlo y lo guardamos con "Save Movie".