



# Tekenfilm maker

Lesbrief

TekenTruc  
Maker

VideoClip  
Maker

Nieuws  
Maker

Tekening  
Maker

TekenFilm  
Maker

Foto  
Maker

FotoFilm  
Maker

FlitsFilm  
Maker

Filmpjes  
Maker

Geluid  
Opnemer

Geluid  
Mixer

Montage  
Maker

# Wat is de TekenfilmMaker?

Je gaat de komende lessen aan de slag met de TekenfilmMaker. In de TekenfilmMaker breng je je eigen tekeningen tot leven! Alles wat je tekent, kun je laten bewegen zoals jij het wilt. Maar dat is nog niet alles. Je kunt ook plaatjes en foto's gebruiken in je tekenfilm. Doe de opdrachten en ontdek de geheimen van de tekenfilm!

## Je eerste tekenfilm!

### Les 1



**Let op! Om met de TekenfilmMaker te kunnen werken, moet je eerst goed weten hoe de TekeningMaker werkt. Weet je dat nog niet? Volg dan eerst de lesbrieven TekeningMaker.**

Ben je er klaar voor? We gaan beginnen!

- Log in op [www.cinekidstudio.nl](http://www.cinekidstudio.nl)
- Start de TekenFilmMaker. Deze vind je bij de andere MediaMakers in je studio.



Je gaat nu je eerste tekenfilm maken.

Om te beginnen ga je een tekening maken en daar ga je dan van alles in laten bewegen.

**Stel je voor: Je ligt heerlijk op een handdoek aan de rand van de zee met je tenen in het zand. Boven je straalt de zon fel aan een strakblauwe lucht.**

### Opdracht 1 Een dagje op het strand

- Teken een strand, de zee en een blauwe lucht.

**Tip!** Maak mooie witte schuimkoppen op je golven. Gebruik dikke witte lijnen om het schuim te tekenen. Selecteer ze dan met het handje en maak ze nu met effecten een beetje vaag en doorzichtig.



- Teken nu jezelf op het strand. Gebruik vormen en lijnen. Vergeet niet om een groep te maken van jezelf met de magneet!

#### Weet je nog?

Een handige manier om een groep te maken van een ingewikkeld figuur, is door eerst één deel te tekenen en daar een groep van te maken met de magneet. Je maakt nu dus een groep van maar één onderdeel.

- Klik nu op **bewerk groep**. Je komt dan in een nieuw scherm terecht waar je verder kunt tekenen in de groep. Alles wat je nu in dit scherm tekent, komt in **de groep** te staan.

- Klik op **terug** om weer in het hoofdscherm te komen. Je ziet nu dat alles aan elkaar is geplakt!

**Terwijl je naar de lucht kijkt, zie je een vogel langs vliegen. Hij vliegt van links naar rechts.**

### Opdracht 2 Een vliegende vogel

- Teken een vogel of open een plaatje van een vogel uit de Cinekid Mediatheek. Zorg dat je vogel één groep is! Gebruik hiervoor de magneet.

**Tip!** Je vogel gaat van links naar rechts vliegen. Kijkt hij de verkeerde kant op? Draai hem dan om. Klik met het handje op de vogel en keer hem met het vierkantje om.

- Klik nu op de **beweeg** knop.

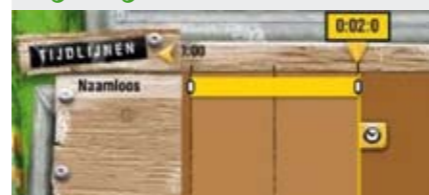
Je ziet dan onderin je scherm deze boodschap:



- Je gaat de vogel laten bewegen. Klik op de vogel en dan op het knopje **geef tijdlijn** rechts van je werkvlak.

- Je ziet een gele lijn verschijnen in het tijdspalet onder je werkvlak. Dit is een **tijdlijn**.

### Tijdlijn



Tijdlijnen zijn de gele balkjes onder je werkvlak.

Met een tijdlijn geef je aan hoe lang iets een rol speelt in je tekenfilm.

**Let op!** Heeft een onderdeel van je tekening geen tijdlijn? Dan blijft dit onderdeel de hele tekenfilm in beeld.



De witte rondjes aan het begin en eind van de tijdlijn zijn ankerpunten. Op een ankerpunt kun je dingen veranderen. Bijvoorbeeld de richting van de beweging.

- Bij naamloos typ je nu 'Vogel 1'. Als je de tijdlijn een naam geeft, kun straks goed uit elkaar houden welk onderdeel bij welke tijdlijn hoort.

Je moet nu eerst bepalen hoe lang je tekenfilm gaat duren. We gaan een film maken van 5 seconden.

- Trek aan het tijdschuifje om de totale tijd van je tekenfilm op 5 seconden te zetten.



Rek de gele tijdlijn van de vogel ook uit tot 5 seconden. Zo speelt de vogel de hele film mee.

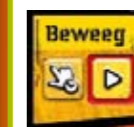
- Klik met de muis op het eerste ankerpunt. Dit is het beginpunt van de film.
- Geef nu in je werkvlak aan waar de vogel moet beginnen. Verplaats de vogel met je muis naar de linkerkant van het werkvlak.
- Klik nu op het laatste ankerpunt. Dit is het eindpunt van de film.
- Geef in je werkvlak aan waar de vogel eindigt. Verplaats de vogel naar de rechterkant van je werkvlak. De gele lijn die je nu in je werkvlak ziet, noemen we een **bewegingslijn**.

### Bewegingslijn

Als je een onderdeel van je tekening laat bewegen, verschijnt er een gele lijn in je werkvlak. Deze lijn noemen we een bewegingslijn.



De bewegingslijn geeft aan hoe een beweging verloopt.



Klik op **play** om de gemaakte beweging te bekijken.

**Vanuit de verte zie je nog een vogel aan komen vliegen. Deze neemt een duik naar beneden en vliegt dan weer terug omhoog.**

### Opdracht 3 Twee vogels in de lucht

- Teken nog een vogel of open een plaatje uit de mediatheek.

**Tip!** Met effecten kun je plaatjes een andere kleur geven. Zo maak je snel een andere vogel.

- Geef de vogel een tijdlijn door op de knop **geef tijdlijn** te klikken.
- Noem de tijdlijn 'vogel 2'.

Vogel 2 vliegt ook van links naar rechts, maar komt pas na 1 seconde in beeld.  
De eerste seconde doet hij niet mee in de tekenfilm.



-Zet het eerste ankerpunt van vogel 2 op 1 seconde.

In het begin is de vogel ver weg en dus klein. Aan het eind van de film is de vogel dichtbij en groter.

- Klik op het eerste ankerpunt en verplaats de vogel naar de linkerkant van je werkvlak. Maak je vogel nu klein met het vierkantje.
- Klik op het laatste ankerpunt. Verplaats de vogel naar de rechterkant van je werkvlak. Maak je vogel hier groot.

Je gaat de vogel nu een duikvlucht laten maken. Hiervoor moet je een **ankerpunt toevoegen**.

- Klik ergens op de tijdlijn van vogel 2.
- Klik dan op de knop **voeg ankerpunt toe**.



- Verplaats vogel 2 in je werkvlak naar beneden. De bewegingslijn maakt nu een hoek.
- Klik op play om je eerste echte tekenfilm te bekijken!

## Opdracht 4 Bewaar de tekenfilm

- Klik op bewaar en kies voor **bewaar dit werk**.



- Geef je tekenfilm een naam en klik op **bewaar**.



Je tekenfilm is nu opgeslagen in je **verzameling**.

**Zo, de eerste tekenfilm is gemaakt! In de volgende les leer je wat je allemaal nog meer kunt doen met de TekenFilmMaker.**

## Les 2

## De ene vis in het aquarium zwemt heel snel, de ander juist langzaam. Sommige vissen zwemmen netjes recht vooruit, andere zwemmen alle kanten op.

- Klik op de beweegknop en geef alle vissen een tijdlijn. Vergeet niet om iedere tijdlijn een naam te geven!
- Laat de vissen nu verschillende kanten op zwemmen.

**Tip! Je laat een vis sneller zwemmen door hem in een korte tijd een lang stuk te laten zwemmen. Duurt de hele film 5 seconden? Dan kun je bijvoorbeeld een vis in 1 seconde van de ene naar de andere kant laten zwemmen.**

- De vissen zwemmen niet allemaal netjes recht vooruit. Voeg ankerpunten toe en laat een aantal vissen op en neer zwemmen.
- Je kunt de vissen ook om laten draaien als ze zwemmen. In het plaatje links zwemt de groene vis van links naar rechts.
- Bij het derde ankerpunt aangekomen, zwemt de vis ineens de



andere kant op! Dit doe je door de vis op een ankerpunt om te draaien met het vierkantje.

Als je snel klaar bent, kun je nog wat onderwaterplanten tekenen en zachtjes op en neer laten bewegen in het water. Of teken luchtbellens uit de bekjes van de vissen. Vergeet niet je tekenfilm te bewaren!

**Wist je dat in een traditionele tekenfilm alle beelden met de hand zijn getekend?**

Om een mooie vloeiende beweging te maken zijn er wel 24 stilstaande tekeningen per seconde nodig. Er zijn dus bijna 1500 tekeningen nodig voor 1 minuut film!

## Opdracht 2 Auto op de snelweg

Je gaat nu een auto over een weg laten rijden.



- Open een leuke achtergrond uit de mediatheek.
- Teken nu een auto. Een lief klein autootje of een echt racemonster! Gebruik de magneet om een groep te maken van de auto.
- Teken een kronkelige weg over de achtergrond heen. Hier gaat je auto straks over rijden.

Heb je een goede route uitgestippeld voor je auto? Dan is het tijd om hem te laten rijden. Nu maar hopen dat hij netjes op de weg blijft!

- Klik op de **beweeg** knop.
- Geef de auto een tijdlijn van 6 seconden.
- Klik op het eerste ankerpunt van de tijdlijn en zet je auto klaar in de startpositie.
- Klik nu op het laatste ankerpunt en verplaats je auto naar de finish.
- Voeg op iedere seconde een ankerpunt toe en verplaats de auto zo dat hij de weg volgt.

**Tip! Met het rondje kun je de auto steeds een stukje draaien, zodat hij netjes met de hobbels meebeweegt.**



**Tip! Om de auto preciezer over de weg te laten rijden, kun je iedere halve seconde ankerpunten maken.**



Klik op play om je tekenfilm te bekijken. Blijft je auto mooi op de weg?

**Tip! Als je tijd over hebt, kun je meerdere auto's over de weg laten rijden en er een echte autorace van maken.**

**Je hebt nu genoeg geoefend met de TekenFilmMaker. Tijd voor het echte werk. In de volgende les ben jij zelf de regisseur.**

# Tekenfilms met effecten

In deze les leer je hoe je allerlei effecten kunt toevoegen aan je tekenfilms

## Opdracht 1 Een aquarium vol vissen

- Teken een aquarium met allerlei verschillende vissen erin. Je kunt het aquarium en de vissen zelf tekenen (denk aan de groepen!) of uit de mediatheek halen.

**Tip! Met één plaatje kun je heel veel verschillende vissen maken. Kopieer het plaatje een paar keer en maak de vissen groter en kleiner. Geef ze een andere kleur door er een effect op toe te passen of teken over het plaatje heen.**



# Les 3



# Je eigen tekenfilm bedenken

In deze les ga je een tekenfilm maken die je helemaal zelf hebt bedacht.

## Opdracht 1 Een goed idee

Je kunt natuurlijk hals over kop aan de slag gaan, maar dat geeft meestal niet het beste resultaat! Het is handig om eerst een goed idee te hebben voor een tekenfilm.

Heb je dat? Dan zijn hier nog een paar belangrijke vragen die je jezelf moet stellen:

- Wie doen er mee in de tekenfilm?
- Waar speelt de tekenfilm zich af?
- Wat gebeurt er allemaal?
- Wanneer gebeurt er wat?

STORYBOARD

Wat gebeurt er?

De de verie vaart van boot op de oceaan. De boot is verdwaald. Onens komt er een onbevaand eiland in zicht. De boot vaart er naar toe.	Eenmaal op het eiland aangekomen, blijkt het niet onbevaand te zijn. De eilandbewoners voelen zich bedreigd en stampen met hun speren. De vreemdelingen willen vrede sluiten. De groepen raken elkaar langzaam.	De 2 groepen sluiten vrede en gaan naar het dorp van de eilandbewoners. Daar zitten zij bij een kampvuur en eten.
--	---	---

Hoe lang duurt het?

0:00 - 0:10	0:10 - 0:30	0:30 - 0:50
-------------	-------------	-------------



## Opdracht 2 Storyboard maken

Je gaat je idee nu verder uitwerken. Je gaat een plan maken voor je tekenfilm. Bij de lesbrief zit een storyboard. Op een storyboard tekenen en schrijven filmmakers wat er allemaal gaat gebeuren in de film. Ze delen de film op in scènes. Een scène is een bepaald stukje van de film.

- Deel je film op in maximaal zes scènes.
- Teken in ieder vakje wat er ongeveer te zien is in die scène. Het hoeft niet mooi getekend te zijn, het gaat nu om het idee!
- Schrijf onder de tekeningetjes wat er in de scène gebeurt.
- Bepaal hoeveel seconden de tekenfilm in totaal duurt. Schrijf onder iedere scène hoe lang deze duurt.

## Tips en trucs!

Je kunt **achtergronden** eenvoudig **wisselen** als je plaatjes gebruikt. Dat doe je zo:

- Open verschillende achtergrondplaatjes uit de mediatheek over elkaar heen.
- Geef de eerste achtergrond een tijdlijn, maar geen bewegingslijn. Je laat hem dus niet bewegen.
- Na een aantal seconden kun je de volgende achtergrond met tijdlijn laten beginnen. Kijk maar naar het voorbeeld hieronder.



**Wist je dat 'The Simpsons' de langst lopende tekenfilmserie aller tijden is? Er zijn al bijna 400 afleveringen gemaakt en er komen nog steeds nieuwe afleveringen bij!**



Met de loep kun je inzoomen of uitzoomen op de tijdlijn. Je krijgt dan een groter of kleiner deel van de tijdlijn in beeld. Handig als je tekenfilm wat langer duurt. Probeer maar eens!



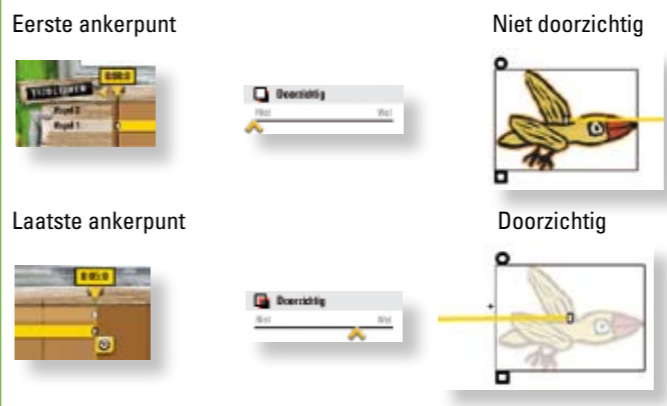
**Let op!**  
Voordat je begint, nog een paar belangrijke dingen waar je aan moet denken:

- Bedenk wat achtergrond is en wat er gaat bewegen. Onderdelen in je tekening die geen tijdlijn krijgen zijn de hele film lang in beeld. Pas als je een onderdeel een tijdlijn geeft, kun je het laten bewegen. Je kunt dan ook bepalen hoe lang en wanneer het onderdeel een rol speelt in je tekenfilm.
- Geef iedere tijdlijn een naam. Zo kun je alles makkelijker uit elkaar houden.
- Maak groepen met de magneet om losse onderdelen bij elkaar te houden.



Je kunt onderdelen van je tekenfilm **doorzichtig** laten worden.

- Klik op een ankerpunt en bepaal hoe doorzichtig iets op dat punt is. Bijvoorbeeld: niet doorzichtig.
- Klik op een volgend ankerpunt en maak het onderdeel nu een beetje doorzichtig.
- Dit onderdeel zal nu langzaam doorzichtig worden in je tekenfilm.



## Opdracht 3 De Tekenfilm

Nu je je idee zo goed hebt uitgewerkt, kun je beginnen met het echte werk! Ga naar de TekenFilmMaker in je studio en houd je storyboard bij de hand.

## Opdracht 4 Verstuur je tekenfilm als e-card

Als je tekenfilm goed gelukt is, wil je hem natuurlijk aan iedereen laten zien! Je kunt je tekenfilm als e-card versturen naar wie je maar wilt.

- Ga in je studio naar **mijn verzameling**.
- Als je met de muis over de tekenfilm beweegt, zie je de volgende keuzes: **bekijk**, **open** en **bewerk** en **verstuur**.
- Klik op **verstuur**.



- Vul nu de naam en het e-mail adres in van degene naar wie je de e-card wilt sturen. Typ er nog een berichtje bij en klik op **verstuur!**



Vanaf nu kun je je eigen tekenfilms maken in je CinekidStudio. Houd de site goed in de gaten voor allerlei leuke acties!

**Wist je dat de eerste korte tekenfilm mét geluid 'Steamboat Willy' van Walt Disney is? Mickey Mouse speelt de hoofdrol in deze tekenfilm.**



# Colofon

**Ontwerp en uitvoering Tekeningsmaker:**  
IJSfontein Interactive media

**Tekst en illustraties lesbrief:**

Lotte Vergouwen

**Vormgeving lesbrief:**

Overburen

Met dank aan:

Tyche van Bommel, Vanessa Pattipeilohy

**CinekidStudio.nl**

**Concept:** Cinekid

**Ontwerp:** IJSfontein Interactive Media

**Technische realisatie:** WEBclusive

CinekidStudio.nl en Cinekid educatie worden mede mogelijk gemaakt door SenterNovem, Mondriaan Stichting, Amsterdams Fonds voor de Kunst, Nederlands Fonds voor de Film en Fonds 1818. Powered by KPN.

© Cinekid 2007. Korte Leidsedwarsstraat 12 - 1017 RC Amsterdam - [redactie@cinekid.nl](mailto:redactie@cinekid.nl)  
[www.cinekidstudio.nl](http://www.cinekidstudio.nl) - [www.cinekid.nl](http://www.cinekid.nl)