



# Tekening 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 TekeningMaker?

Je gaat de komende lessen aan de slag met de TekeningMaker. De TekeningMaker is een programma waarmee je, je raadt het al, tekeningen op de computer maakt. Heb je geen zin om te tekenen? Dan kun je ook foto's en plaatjes gebruiken. Aan alles wat je maakt, kun je effecten toevoegen. Zo maak je een echt kunstwerk van je tekening!

## Aan de slag met de TekeningMaker!

Les 1

### Aanmelden en inloggen

Je vindt de TekeningMaker in de CinekidStudio. Ben je nog geen lid van CinekidStudio.nl? Ga dan naar [www.cinekidstudio.nl](http://www.cinekidstudio.nl) en meld je aan!

- Surf naar [www.cinekidstudio.nl](http://www.cinekidstudio.nl)
- Klik op **login** (rechts bovenaan).
- Als je al een **login** hebt, kun je deze gebruiken.
- Zo niet, klik dan op **'Maak je eigen CinekidStudio?'**

Hier kun je een artiestennaam en wachtwoord aanmaken en dus een eigen Studio! Onthoud goed of je hoofdletters gebruikt.

**Let op!** Veel artiestennamen zijn al in gebruik, omdat veel kinderen al een studio gemaakt hebben. Kies dus een bijzondere artiestennaam! Je mag letters en cijfers gebruiken, maar geen spaties.



- Als je je hebt aangemeld kun je direct inloggen in je eigen CinekidStudio.
- Ben je je wachtwoord vergeten? Klik dan op **Wachtwoord vergeten?** Dan krijg je je gegevens toegestuurd per email.

Zo, nu ben je klaar om te beginnen. Start de TekeningMaker. Deze vind je bij de andere MediaMakers in je studio.

Om te tekenen heb je natuurlijk tekentools nodig! Er zijn zeven knoppen die je kunt gebruiken. Hieronder staan ze kort uitgelegd.

### Uitleg tekentools

- Handje.** Hiermee kun je dingen pakken, verplaatsen en bewerken.
- Magneet.** Hiermee maak je een groep van een stel losse onderdelen. Je plakt onderdelen van je tekening aan elkaar.
- Tekst.** Hiermee kun je tekst typen in je werkvlak.
- Ronde lijn.** Hiermee kun je gewoon tekenen, zoals met een stift.

- Rechte lijn.** Hiermee kun je rechte lijnen tekenen.
- Vaste vorm.** Hiermee kun je cirkels en vierkanten maken.
- Vrije vorm.** Hiermee kun je allerlei gekke vormen maken.
- Klaar.** Hierop klik je als je klaar bent met het maken van een hoekige lijn, vrije vorm of groep.



### Wissen

- Oeps** Heb je een foutje gemaakt? Klik dan op de **oeps** knop links boven je werkvlak. Je gaat dan één stap terug.
- Prullenbak** Als je meerdere dingen wilt wissen in je tekening, moet je de **prullenbak** gebruiken.

- Klik op het handje en dan op het onderdeel dat je wilt wissen.
- Klik dan rechts van je werkvlak op de prullenbak om het geselecteerde onderdeel weg te gooien.

**Met deze tekentools gaan we de komende lessen aan de slag. Door middel van opdrachten leer je steeds beter werken met de TekeningMaker. Tussendoor krijg je ook nog allemaal slimme tips en trucs. Ben je er klaar voor? We gaan beginnen!**

**We beginnen met het tekenen van een groot bos met heel veel bomen.**

### Opdracht 1 Een groot bos

Om een groot bos te kunnen maken, moet je eerst één boom tekenen. We beginnen met de stam. Deze kun je tekenen met rechte of ronde lijnen. Hieronder staat uitgelegd hoe je dit doet.

#### Lijnen

Met de **ronde lijn** kun je vrij tekenen, net als met een stift. Rechts van je werkvlak kun je met het schuifje de dikte van je lijnen aanpassen. Hier kies je ook de kleur waarmee je wilt tekenen.

Tip! Heb je al iets getekend en wil je de kleur of lijndikte nog veranderen? Selecteer het dan eerst met het handje. Als je iets selecteert krijgt het een blauw randje.

**Tip! Als je de lijn dikker maakt, kun je een tekening makkelijker inkleuren.**

Met de **rechte lijn** kun je mooie rechte lijnen tekenen. Als je ergens in het werkvlak klikt en dan nog een keer op een andere plek klikt, verschijnt er vanzelf een rechte lijn tussen deze twee punten.

**Let op!** Een nieuwe lijn wordt altijd getekend vanuit het punt waar je laatste lijn geëindigd was.

Is je lijn klaar? Klik dan op 'klaar'. Je kunt dan weer een nieuwe rechte lijn tekenen.

Teken nu de blaadjes van de boom. Hiervoor kun je cirkels gebruiken. Hieronder lees je hoe dit moet.



#### Vormen

Met de **vaste vormen** kun je cirkels en vierkanten tekenen.



Klik op **vorm** en kies of je een cirkel of een vierkant wilt tekenen.

- Klik op **lijn** om de dikte en kleur van de omtreklijn te bepalen.
- Klik op **vulling** om de kleur te kiezen waarmee de vorm ingekleurd moet worden.

**Tip! Als je bij het vierkant een dikke lijn kiest, krijg je een vierkant met ronde hoeken.**

Is je boom klaar? Dan kun je hem nu omtoveren tot een heel bos.  
- Klik op het handje en verplaats je boom. Wat zie je nu? Een deel van de boom blijft staan! Je moet eerst de losse onderdelen van de boom aan elkaar plakken om er een bos van te kun-

nen maken. Dit doe je door er een groep van te maken. Op de volgende pagina staat uitgelegd hoe dit moet.

## Groepen

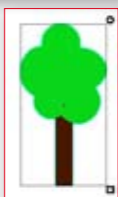
Met de magneet kun je de losse onderdelen van de boom aan elkaar plakken. Je maakt er dan een groep van.

- Klik op de magneet.
- Klik dan op alle onderdelen van je boom. Deze krijgen nu een blauw randje.



Klik op 'klaar' als alle onderdelen een blauw randje hebben, en dus geselecteerd zijn.

Nu zitten alle onderdelen aan elkaar vast en is de boom een groep geworden. De boom kun je nu in zijn geheel verplaatsen.



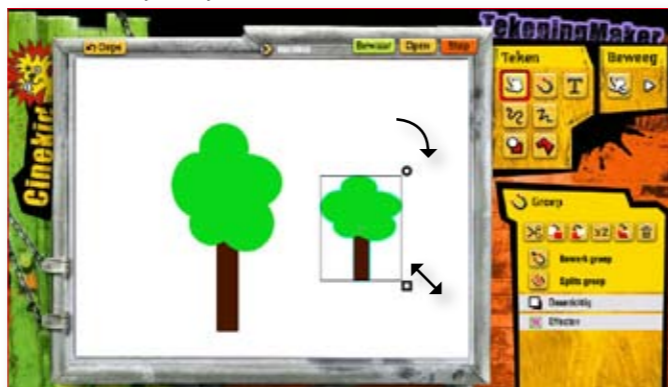
Nu kun je een heel bos gaan maken van je boom!

- Klik met het handje op de boom en dan op **x2**.

Je hebt nu twee precies dezelfde bomen. Maar een heel bos vol met dezelfde bomen is natuurlijk een beetje saai.

- Klik met het handje op een boom. Er verschijnt nu een kader om de boom met een vierkantje en een rondje.
- Trek aan het vierkantje om de boom groter of kleiner te maken. Je kunt de boom er ook mee op zijn kop zetten. Probeer maar eens!

- Met het rondje kun je de boom draaien en schuin zetten.



- Maak nu een bos met tien verschillende bomen. Achteraan zijn de bomen kleiner, omdat ze verder weg staan. Vooraan zijn de bomen dichtbij. Deze maak je dus groot. Zo lijkt het net alsof er diepte in je tekening zit.

**In het midden van het bos staat een piepklein huisje. Het huisje heeft een grote schoorsteen waar rook uit komt puffen in wolkjes die steeds groter worden.**

## Opdracht 2 Een piepklein huisje

Teken een klein huisje en geef het een rood dak. Met de vrije vorm kun je een mooi puntdak tekenen. Het is dan ook meteen ingekleurd. Handig!

### Vrije vormen

Met de **vrije vorm** kun je allerlei gekke hoekige figuren tekenen.



- Klik op verschillende plaatsen in je werkvlak. Tussen deze punten wordt nu vanzelf een figuur getekend.
- Ben je tevreden over de vorm? Klik dan op **Vlaar**.

Op het huisje teken je een schoorsteen waar rookwolkjes uit komen. Verzin nu een leuke naam voor je huisje. Typ deze op of naast het huisje.

## Tekst

- Klik met de muis op de **T** bij de tekentools.
- Klik dan 1x in je werkvlak. Hier verschijnt nu een vakje waar je tekst in kunt typen.

Wil je veel tekst typen en past het niet meer in het vakje? Druk dan op enter op je toetsenbord. Je begint dan op een nieuwe regel.

Na het typen kun je de tekst nog aanpassen. Klik op het handje en dan op je tekst. Je kunt de tekst nu groter en kleiner maken met het vierkantje of in spiegelbeeld zetten!

Als de tekst geselecteerd is (blauw randje) kun je ook de **kleur** en de **letterstijl** nog veranderen.



**Wij houden het huisje al een hele tijd in de gaten. Maar we kunnen maar niet ontdekken wie er woont! Toch moet er iemand thuis zijn, want er komt rook uit de schoorsteen.**

## Opdracht 3 Wie woont er in het huisje?

Wie woont er in het huisje, denk je? Teken de bewoner van het huisje en plak hem aan elkaar met de magneet. Als je een ingewikkeld figuur wilt tekenen, is het veel werk om met de magneet op alle onderdelen te klikken. Dat kan makkelijker! Hieronder staat uitgelegd hoe dat moet. Kwast gewoon tekenen.

### Een groep maken van een ingewikkeld figuur

Tip! 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 in dit scherm tekent komt in de groep te staan.
- Klik op **terug** om weer in het hoofdscherm te komen.
- Je ziet nu dat je hele figuur aan elkaar is geplakt!



## Opdracht 4 Bewaar de tekening

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



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

Je tekening is nu opgeslagen in je verzameling. De volgende les ga je er verder aan werken!

Les 2



## Dieren in het bos

In de vorige les heb je een huisje getekend in een groot bos. Ook heb je de bewoner van het huisje getekend en het huisje een naam gegeven. Om verder te gaan, moet je eerst je tekening weer openen.

- Start de TekeningMaker en klik op **open**.
- Klik op **open werk uit je studio**.
- Kies nu voor **open werk uit mijn verzameling**. Hier zie je de tekening die je de vorige les gemaakt hebt.
- Klik op **gebruik** en je tekening staat weer in je werkvlak.



Iedere nacht als het donker wordt, zijn er rare geluiden te horen bij het huisje. Het lijken wel varkens! Of zouden het wilde zwijnen zijn? We horen ook een vreemd gekakel. Wat voor dieren wonen er allemaal in het bos?

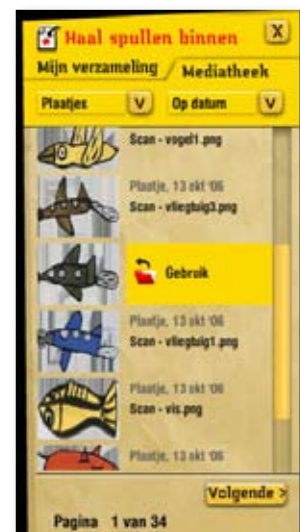
## Opdracht 1 Dieren in het bos

Plaats verschillende dieren rond je huisje. Gebruik hiervoor plaatjes uit de mediatheek. Dat doe je zo:

- Klik op het handje. Je ziet nu rechts naast je werkvlak het scherm dat je hieronder ziet.



- Klik op **spullen binnenhalen**.
- Kies voor **mediatheek** en kies in het linkermenu voor **plaatjes**.



Je kunt nu een plaatje kiezen van een dier dat je leuk vindt. Klik op **gebruik** om het plaatje in je werkvlak te plaatsen.

**Tip! Door over de plaatjes heen te tekenen, kun je heel maffe fantasiedieren maken. Vergeet dan niet van ieder dier een groep te maken met de magneet!**

## Opdracht 2 Verstopte dieren

Je gaat nu een aantal dieren achter de bomen verstoppen.

- Verplaats met het handje een dier naar een boom.



Het dier staat nu vóór de boom. Om het dier erachter te krijgen, moet je lagen verplaatsen. Lees hieronder hoe dat moet.

### Lagen

Alles wat je tekent komt in een **laag** te staan. Wat je als eerste tekent zit in de achterste laag. Alles wat je daarna tekent komt vóór de achterste laag te staan. Omdat je de dieren later dan de bomen hebt getekend, zitten de dieren vóór de bomen.

- Met deze knop kun je onderdelen van je tekening **naar voren zetten**.

- Met deze knop kun je onderdelen van je tekening **naar achteren zetten**.



- Zet een aantal dieren achter de bomen.
- Klik op een dier en dan op **naar achteren zetten**. Klik net zo vaak totdat het dier achter de boom staat.

Het wordt plotseling een beetje mistig in het bos. De bomen, de dieren en het huisje zijn nog maar vaag te zien.

## Opdracht 3 Mist in het bos

Je kunt je tekening 'mistig' maken door er effecten op toe te passen. Dat gaat zo:



- Klik met het handje op een onderdeel van de tekening dat je mistig wilt maken.
- Klik nu rechts van je werkvlak op **effecten**.
- Door je tekening onscherp te maken, lijkt het een beetje mistig.

Je kunt ook nog echte mist over je tekening heen tekenen.



- Klik op de **ronde lijn**.
- Maak de lijn dik en kies als kleur grijs.
- Klik nu op **doorzichtig**.

Doorzichtig betekent dat je een beetje door je tekening heen kunt kijken. Door het schuifje te verplaatsen, bepaal je of de tekening een beetje of heel erg doorzichtig wordt.

- Teken nu over je tekening heen met het doorzichtige grijs.




**Let op! De instelling blijft nu op doorzichtig staan. Als je iets nieuws wilt gaan tekenen, moet je het schuifje weer op niet doorzichtig zetten.**

De dieren vinden het maar koud worden in het bos. En van mist houden ze ook al niet zo! Een aantal dappere dieren besluit weg te gaan uit het bos.

## Opdracht 4 De dieren trekken weg

De dieren die weggaan uit het bos, kun je apart bewaren in je **verzameling**. Dan kun je ze straks op een zonnigere plek weer tevoorschijn halen!

- Klik met het handje op het dier dat je wilt bewaren.
- Klik nu op het bewaarknopje rechts van je werkvlak:  Je bewaart het dier nu als een los plaatje in je verzameling.
- Geef het dier een naam.

Je kunt nu zelf een avontuur bedenken voor de dieren die zijn weggetrokken uit het bos. Waar gaan ze naar toe? Wie komen ze daar tegen? En wat gaan ze daar doen? Laat je fantasie maar werken en maak er een mooi kunstwerk van!

**Veel tekenplezier!**



# Colofon

**Ontwerp en uitvoering Tekeningmaker:**  
IJsfontein Interactive media

**Tekst en illustraties lesbief:**  
Lotte Vergouwen

**Vormgeving lesbief:**  
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)