



MOOV

TEKENTRUCMAKER

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 TekenTrucMaker

MOOVL



Moovl is een tekenlaboratorium waarin je allerlei TekenTrucs kunt doen. Je tekeningen bewegen en jij kunt bepalen hoe! Wil je een wolk laten zweven, een bal laten stuiteren of een poppetje laten springen? Het kan allemaal met Moovl!

Aanmelden en inloggen

Je vindt de TekenTrucMaker Moovl in de CinekidStudio.nl. Ben je nog geen lid van de CinekidStudio.nl? Ga dan naar www.cinekidstudio.nl en meld je aan!

- Surf naar www.cinekidstudio.nl
- Klik op **login** (rechts bovenaan).
- Als je al een login hebt van Cinekid 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!



- Als je je hebt aangemeld kun je direct inloggen in je eigen CinekidStudio.
- Ben je je wachtwoord vergeten? Klik dan op 'Wachtwoord vergeten?'



Even voorstellen!

Hoi! Dit is SuperKuik. Hij komt uit zijn ei gekropen om jou te helpen met het maken van de TekenTrucs. Stap voor stap ontdek je samen met je zelfgemaakte SuperKuik de geheimen van het Moovl tekenlaboratorium...

Wat ga je allemaal maken?

- Bewegende tekeningen
- Verhalen
- Spelletjes
- Animaties

Bewegende tekeningen

In deze les ga je verschillende bewegende tekeningen maken met Moovl. Hiervoor moet je tabblad 'maken' gebruiken.

Tabblad 'maken'

We gaan beginnen! Je moet alleen eerst nog even inloggen in je CinekidStudio.nl en de TekenTrucMaker Moovl starten. De TekenTrucMaker vind je bij de andere MediaMakers.

Heb je de TekenTrucMaker gestart? Dan ga je nu je eigen SuperKuik tot leven laten komen! Onder je werkveld zie je een blauwe balk met 5 tabbladen. Om bewegende tekeningen te maken heb je het eerste tabblad 'maken' nodig.



Uitleg hulpmiddelen

Voor bewegende tekeningen kun je verschillende hulpmiddelen gebruiken. Deze staan links in je tabblad. Hieronder staat uitgelegd wat je met de hulpmiddelen kunt doen.

- Deze knop zorgt ervoor dat je een leeg scherm krijgt en je aan een nieuwe tekening kunt beginnen.
- De bewaarknop zorgt ervoor dat je tekening bewaard wordt.
- Met de pen kun je tekenen.
- Met de tekstknop kun je teksten typen.
- Met het handje kun je vormen vastpakken, slepen en bewegen.
- Met deze gum laat je hele vormen in één keer verdwijnen.

Let op! Links bovenaan kun je in het blauwe vakje zien welk hulpmiddel je op dat moment geselecteerd hebt.

Je kunt tekenen met 9 verschillende kleuren. Als je een open vorm tekent zie je alleen je getekende lijn. Maak je een vorm dicht, dan wordt de vorm vanzelf ingekleurd.



Uitleg eigenschappen

Om je tekeningen te laten bewegen moet je ze eigenschappen geven. Dit kun je doen met de schuifknoppen rechts in het tabblad maken. Hieronder staat uitgelegd wat de verschillende eigenschappen zijn.

- dichtheid** (5): De dichtheid van een vorm geeft aan hoe zwaar deze vorm is. Als de dichtheid 0 is, lijkt je vorm niets te wegen en kan hij zweven. Is de dichtheid 10, dan beweegt je vorm alsof hij loodzwaar is.
- veerkracht** (7): De veerkracht van een figuur geeft aan met welke sterkte een veer verschillende vormen van je tekening met elkaar verbindt. Als je een poppetje maakt en je tekent de armen en benen als aparte vormen moet je die met hele sterke veren (veerkracht 10) aan de romp verbinden, zodat ze niet van de romp af kunnen vallen.
- wrijving** (4): De wrijving geeft aan hoe makkelijk een vorm langs een andere vorm kan bewegen. Als de wrijving 0 is, dan beweegt een vorm zich heel makkelijk. Is de wrijving 10 dan zit een vorm vastgeplakt aan het scherm en kan hij haast niet bewegen.

- hardheid** (6): De hardheid geeft aan hoe makkelijk je door een vorm heen kunt bewegen. Je kunt dwars door een vorm met hardheid 0 heen bewegen, zoals bij een wolk. Er is dan geen botsing tussen twee vormen. Hardheid 10 is zo hard als steen en veroorzaakt veel botsing.
- botsing volume** (3): Hiermee kun je het botsing volume regelen. Hoe hard is het geluid als een vorm tegen de muren, de grond of een andere vorm botst. Hiervoor heb je versie 1.4.2 van JAVA nodig. Vraag je leraar.
- muziekinstrument** (5): Hiermee kun je kiezen wat voor geluid je vorm maakt als hij ergens tegenaan botst. Je kunt kiezen uit 10 verschillende geluiden. Probeer maar eens! Hiervoor heb je versie 1.4.2 van JAVA nodig. Vraag je leraar.

Tekentruc



Tekentruc 1a: Movers

Je gaat nu je eerste bewegende tekening maken!

- Teken jouw eigen SuperKuik met de pen.
- Klik op het handje en til SuperKuik op. Wat gebeurt er als je hem loslaat?



Je hebt nu een zogenaamde mover gemaakt. Een mover is een vorm die beweegt en andere vormen een duw kan geven. Omdat hij sterke veerkracht heeft, blijven de losse vormen van een mover aan elkaar zitten. Een mover kan tegen een stootje, omdat zijn hardheid hoog is, is gemiddeld zwaar, waardoor die niet als een baksteen naar beneden valt, maar meer naar beneden dwarrelt. Daarnaast heeft de mover een beetje wrijving met zijn omgeving waardoor hij redelijk makkelijk door de ruimte beweegt.

Wil je in het vervolg een mover maken? Geef je tekening dan deze eigenschappen:

EIGENSCHAPPEN MOVER
Dichtheid: 5 Veerkracht: 10 Wrijving: 4 Hardheid: 10

Tekentruc 1b:

- Teken nu een open bak. Geef hem de eigenschappen van een mover.
- Teken wat losse knikkers in de bak.
- Klik op het handje en schud met de bak totdat je alle knikkers uit de bak hebt geschud. Stop ze daarna weer terug in de bak.



Je ziet nu dat jij zelf ook een kracht bent! Als je zachtjes schudt blijven de knikkers vastzitten aan de bak. Schud je heel hard dan laten de veren los en vliegen ze uit de bak.

Bewaren en kijken

Ben je klaar met je tekening? Bewaar hem dan in je verzamelbak. Klik op deze knop. Je tekening komt dan in het tabblad bewaren en kijken terecht. Dit is je verzamelbak, waar je al je opgeslagen tekeningen kunt terugvinden en bekijken.



Uitleg hulpmiddelen

In bewaren en kijken zie je weer een aantal knoppen. Hieronder staan deze hulpmiddelen uitgelegd.

- Als je een andere tekening wilt bekijken klik je op het handje en vervolgens op de tekening die je wilt zien.
- Kopieer en plak. Sleep tekeningen tussen werkveld, verzamelbak en prullenbak om ze te bewaren of juist weg te gooien.
- Begin een nieuwe tekening.
- Bewaar je tekening.
- Bewaar een kopie van je tekening.
- Bewaar een heel verhaal.
- Klik op de prullenbak om een tekening weg te gooien.

Tekentruc 2: Vaste vormen

- Begin een nieuwe tekening. Ga naar het tabblad maken en klik op .
- Klik nu op de pen en zet alle eigenschappen op 10. Teken jouw SuperKuik nog een keer.

Je hebt nu een figuur uit vaste vormen getekend. Als je gewoon wilt tekenen zonder dat je tekening beweegt gebruik je deze vaste vormen. Vaste vormen blijven op de plaats staan waar jij ze neerzet.

- Klik op het handje en beweeg je SuperKuik. Wat gebeurt er nu?

Let op! Bij beweging blijven de verschillende onderdelen van de vaste vormen ook op hun plaats staan! SuperKuik verliest dan ineens zijn ogen en snavel. Vaste vormen zijn dus niet zo geschikt voor bewegende tekeningen.

Bij vaste vormen zijn alle krachten heel groot, waardoor sommige worden opgeheven. Ondanks dat ze op 10 staan, breken de veren bijvoorbeeld, doordat alles zwaar is en er veel wrijving is.

EIGENSCHAPPEN VASTE VORM
Dichtheid: 10 Veerkracht: 10 Wrijving: 0 Hardheid: 10

Tekentruc 3: SuperKuik leert voetballen

- Teken SuperKuik als een mover.

Tip! Om de losse vormen van SuperKuik in een keer dezelfde eigenschappen te geven moet je hem helemaal selecteren. Klik je met het handje twee keer snel op SuperKuik. Als SuperKuik knippert betekent het dat je hem hebt geselecteerd.

**1x klikken met het handje op een vorm = vorm is geselecteerd.
2x klikken = hele figuur is geselecteerd.
3x klikken = hele tekening is geselecteerd.**

- Naast SuperKuik teken je een voetbal.

Een bal is een vorm die kan stuiten, wel op de grond valt en uiteindelijk blijft liggen. Net als een echte bal dus!

- Klik op het handje en dan op de voetbal. Geef hem de eigenschappen van een bal zoals ze hieronder staan aangegeven.

EIGENSCHAPPEN BAL
Dichtheid: 3 Veerkracht: 10 Wrijving: 3 Hardheid: 3

- Teken nu een goal aan de rechterkant van je scherm. Geef de goal de eigenschappen van een vaste vorm.
- Klik op het handje en 'schop' nu met SuperKuik de bal in de goal.

Tekentruc 4: SuperKuik loopt tegen een deur

- Teken je SuperKuik als een mover.
- Teken daarnaast een deur als een vaste vorm.
- Breng je SuperKuik naar de deur met het handje en laat je muis los. Auw!



Tekentruc 5: SuperKuik als spookje

Je gaat je SuperKuik nu door de deur heen laten bewegen als een spookje. Dat doet een stuk minder zeer! Om dit voor elkaar te krijgen moet je hem de eigenschappen van een spookvorm geven. Een spookvorm is iets dat rondzweeft en overal doorheen kan bewegen.

EIGENSCHAPPEN SPOOKVORM
Dichtheid: 0 Veerkracht: 0 Wrijving: 0 Hardheid: 0

- Maak een spookfiguur van je SuperKuik (klik met het handje en zet alle eigenschappen op 0).
- Beweeg je SuperKuik met het handje en kijk wat er gebeurt.
- Om je SuperKuik spook bijeen te houden, moet je de veerkracht groter maken. De sterkere veren zorgen ervoor dat je spookfiguur niet uit elkaar valt.

Tip! Voor een spookfiguur (bestaat uit meerdere spookvormen) geldt: veerkracht op 10.

Pas op! de bovenkant van je werkveld is open. Als je de dichtheid op 0 zet kunnen je figuren wegvliegen. Om dit te voorkomen kun je een dak tekenen aan de bovenkant van je werkveld. Teken het dak als een vaste vorm. Zet dus alle eigenschappen op 10.

Tekentruc 6: Stuitertekst

Je gaat nu een tekst typen in je werkveld.

- Klik op ABC en typ een tekst in je tekening. De grootte van de tekst kun je veranderen door het rode streepje met je muis uit te rekken.



Let op! Iedere letter is een losse vorm en kun je dus andere eigenschappen geven. Wil je de eigenschappen van het hele woord tegelijk veranderen, klik dan twee keer met het handje op het woord. Het hele woord is dan geselecteerd (en knippert).

EIGENSCHAPPENLIJSTJE STUIITER

Dichtheid: 1 Veerkracht: 10 Wrijving: 1 Hardheid: 10

- Selecteer de hele tekst en geef hem de eigenschappen van een stuiter. Een stuiter is een vorm die stuitert en rondvliegt zonder te stoppen.

Tip! Je kunt de dichtheid en wrijving ook op 0 zetten als je wilt dat je stuiter als een gek blijft bewegen. Teken dan wel weer een plafond bovenaan je werkveld, zodat je letters niet wegvliegen.

- Je kunt ook iedere letter apart eigenschappen geven. Probeer maar eens!

Les 2



(strip)Verhalen maken





In deze les ga je verschillende verhalen maken met Moovl. Hiervoor moet je het tabblad 'vertellen' gebruiken.

Tabblad 'vertellen'



Uitleg hulpmiddelen

Links onderin het tabblad zie je weer vier knoppen met hulpmiddelen. Hieronder staat uitgelegd wat je met deze hulpmiddelen kunt doen.

-  Selecteer een verhaallink. Klik op de verhaallink om er dingen aan te veranderen. Met dit hulpmiddel kun je ook de volgorde van de tekeningen in je verhaal veranderen.
-  Teken een verhaallink.
-  Verwijder een verhaallink.
-  Speel je verhaal af.

Om verhalen te vertellen in Moovl gebruik je verhaallinks. Met een verhaallink verbind je tekeningen aan elkaar. In Moovl kun je drie soorten verhaallinks maken:

- Tijdlinks
- Figuurlinks
- Botsinglinks

In deze les gaan we aan de slag met tijd- en figuurlinks. De botsinglinks komen in de volgende les terug.

Tekentruc

Tekentruc 1: Stripverhaal maken met tijdlinks

Je gaat nu je eerste stripverhaal maken!

- Maak een paar losse tekeningen die samen een verhaal vormen. Bijvoorbeeld de tekening waar SuperKuik tegen de deur loopt. Dan een tekening waar hij een goed idee krijgt. In de derde tekening vermoedt hij zich als spook zodat hij door de deur heen kan zweven. Verzin maar wat leuks!

Let op!

Vergeet niet je tekeningen steeds op te slaan in je verzamelbak!

- Ga nu naar het tabblad vertellen en maak tijdlinks tussen je tekeningen met de pen.

Met een tijdlink kun je verschillende tekeningen achter elkaar zetten. Na een aantal seconden komt je volgende tekening vanzelf in beeld. Je kunt zo een soort stripverhaal maken van je tekeningen.



Let op!

Je kunt alleen een tijdlink maken vanuit een tekening die geselecteerd (blauw) is. Heb je meer dan twee tekeningen in je verhaal? Dan teken je eerst een tijdlink vanuit de eerste naar de tweede tekening. Dan selecteer je de tweede tekening met



Klik daarna weer op de pen om een nieuwe tijdlink tussen de tweede en derde tekening te maken.

- Zet de lengte van de tijd op 3. Hoe hoger het getal, hoe langer het duurt, voor je naar de volgende tekening gaat.



- Ben je klaar? Klik dan op play om je stripverhaal te bekijken!
- Als je het leuk vindt kun je je stripverhaal mailen naar een vriend of vriendin door op deze knop bovenaan je scherm te klikken.

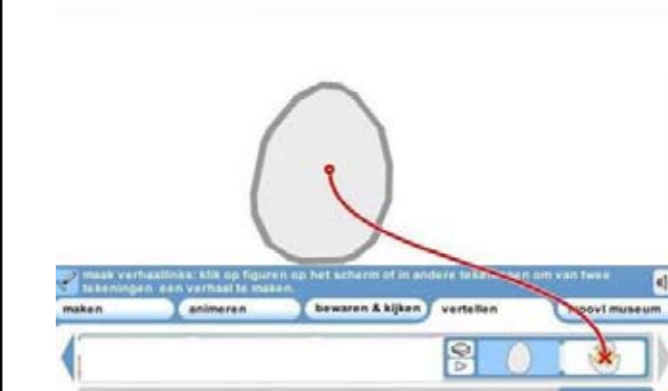


Tekentruc 2: Interactief verhaal maken met figuurlinks

Je gaat nu een interactief verhaal maken! Dat betekent dat degene die naar je verhaal gaat kijken iets moet doen om naar de volgende tekening te gaan.

- Maak twee tekeningen en sla ze op in je verzamelbak.
- Je gaat nu een figuurlink maken tussen je tekeningen.

Met een figuurlink zet je ook tekeningen achter elkaar. Degene die je verhaal bekijkt moet nu alleen eerst op een figuur klikken om naar de volgende tekening te gaan. In het voorbeeld hiernaast moet je bijvoorbeeld klikken op het ei in de eerste tekening om naar de volgende tekening te gaan. Dan komt SuperKuik uit zijn ei!



- Ga naar het tabblad vertellen. Klik met het handje op de eerste tekening van je verhaal. In deze tekening kies je in je werkveld een figuur waarop degene die je verhaal gaat bekijken moet klikken om in de volgende tekening te komen. Met de pen verbind je deze figuur aan je tweede tekening in de verhalenbalk.

- Zet de lengte van de tijd op 1. Dit betekent dat er 1x geklikt moet worden op een figuur om naar de volgende tekening te gaan. Maak je de lengte langer, dan zal er vaker geklikt moeten worden op een figuur om naar de volgende tekening te gaan.



- Klik op play om je interactieve verhaal te bekijken.

Les 3



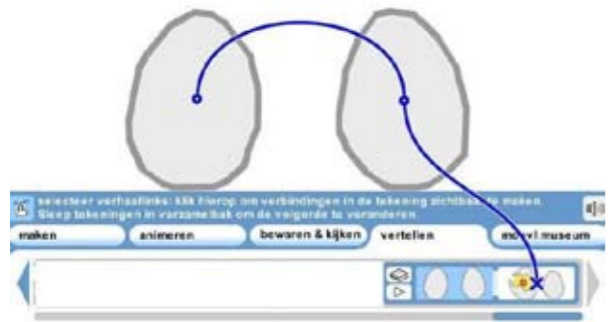
Spelletjes maken met botsinglinks

Met Moovl kun je ook allerlei schietspelletjes en flipperkasten maken. In deze les ga je zelf een spelletje maken met Moovl! Hiervoor gebruik je het tabblad vertellen.

Tabblad 'vertellen'

De hulpmiddelen die bij dit tabblad horen, staan uitgelegd bij les 2 'verhalen maken'.

Om een spelletje te maken moet je botsinglinks tekenen. Hieronder zie je daar een voorbeeld van. Laat je de twee eieren uit de eerste tekening tegen elkaar botsen? Dan kom je in de volgende tekening, waar Super-Kuik uit zijn ei komt. Probeer maar eens!



Je gaat nu een schietspelletje maken. Hieronder zie je een voorbeeld van hoe je spelletje eruit kan zien. Bij dit spelletje is het de bedoeling dat je met het kanon de kogeltjes op het balkon van de toren schiet. Als dat lukt wil je natuurlijk dat er iets gebeurt! Dit kan door het maken van botsinglinks tussen de kogeltjes en de toren.



Tekentruc

Tekentruc 1: Een kanon maken

- Ga naar het tabblad maken en teken het kanon. Het kanon bestaat uit verschillende onderdelen. Teken eerst de vaste vorm. Daar overheen teken je de grijze springer als een dichte vorm. Je vaste vorm zit dan dus een stukje onder de springer verstopt.

Let op! Kijk goed welke eigenschappen bij de vormen horen!

EIGENSCHAPPEN SPRINGER

Dichtheid: 5 Veerkracht: 10 Wrijving: 6 Hardheid: 10

Tip! Een springer en vaste vorm samen vormen een schietblok. Een springer moet altijd vastzitten aan een vaste vorm. Als je aan een springer trekt schiet hij terug naar de vaste vorm.



EIGENSCHAPPEN KOGELS

Dichtheid: 5 Veerkracht: 10 Wrijving: 3 Hardheid: 9

Tip! Om mooie ronde kogels te tekenen kun je de letter O gebruiken!

- Klik op het handje om je kanon te testen. Kun je de kogels afschieten als je aan de grijze springer trekt?

Tekentruc 2: Spel maken met botsinglinks

- Als je kanon goed werkt, kun je verder werken aan je spelletje. Bedenk iets waarop je de kogels wilt afvuren en teken dat aan de rechterkant van je werkveld. Sla je tekening nu op.
- Je wilt natuurlijk ook dat er iets gebeurt wanneer het doel geraakt wordt met een kogel. Teken of typ iets in een nieuwe tekening, bijvoorbeeld Raak!! Sla dit ook op.



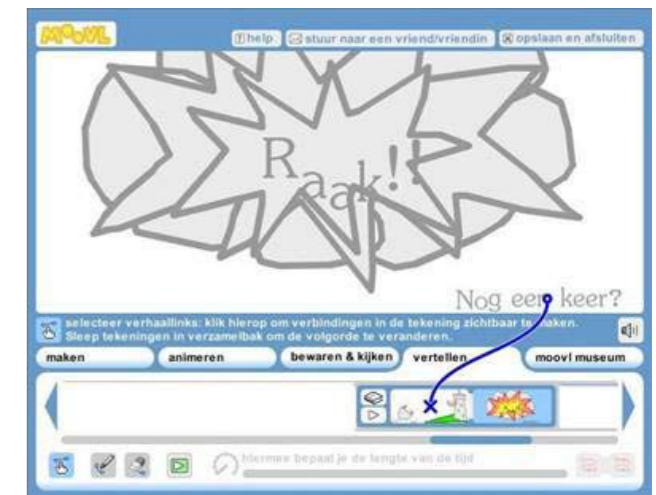
- Je moet nu met je pen in het tabblad 'vertellen' botsinglinks maken tussen de kogeltjes en je doel. Vanuit het doel maak je links naar de volgende tekening. Kijk goed naar het voorbeeld hieronder!



Extra Truc!

Wil je dat de spelers van je spel kunnen kiezen om nog een keer te spelen? Maak dan een link vanuit het tweede plaatje terug naar het eerste. Dat doe je zo:

- Klik met het handje op het tweede plaatje. Teken met de pen een link tussen de tekst 'nog een keer?' en de eerste tekening.
- Klik nu op play en kijk of je spelletje het doet!



Les 4

Animaties maken

In deze les ga je SuperKuik uit zichzelf laten bewegen. Je gaat tekenfilmpjes maken! Die worden ook wel animaties genoemd. Je gebruikt dan ook het tabblad animeren.

Tabblad 'animeren'



Uitleg hulpmiddelen

- Bewegingslijn afspelen.
- Pauze, zet alle bewegingen even stil.
- Pen waarmee je bewegingslijnen kunt tekenen.
- Verwijder een bewegingslijn.
- Met het handje kun je je vormen verplaatsen.
- Selecteer een bewegingslijn.

TekenTrucs

TekenTruc 1:

Laat SuperKuik bewegen

Je gaat je SuperKuik nu uit zichzelf laten bewegen. Dit doe je door een bewegingslijn te tekenen.

- Teken je SuperKuik in het tabblad maken en geef hem de eigenschappen van een Mover.
- Klik op het tabblad animeren en klik op de pen.
- Klik op SuperKuik. Klik nog een keer, houd je muis ingedrukt en maak een beweging.
- Klik nu op play om je gemaakte beweging te bekijken.
- Ben je niet tevreden? Klik op pauze om je beweging stil te zetten. Nu kun je je bewegingslijn makkelijker wissen met de gum.

Tip! Met kun je de bewegingslijn selecteren. Nu kun je de vertraging van de beweging aanpassen. Bij vertraging 0, gaat de beweging heel snel, bij vertraging 10 wordt de beweging heel langzaam.

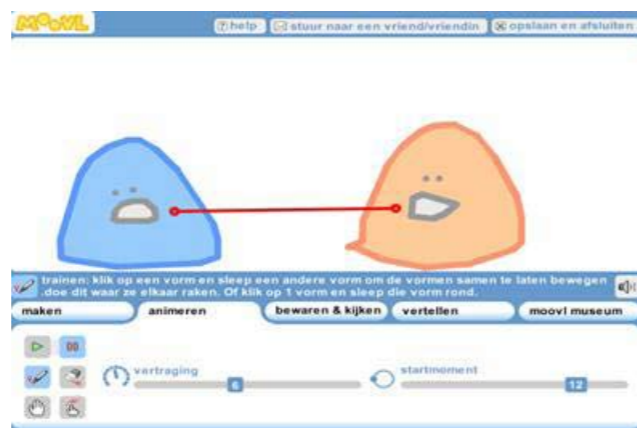
In het tabblad bewaren en kijken, kun je de bewegende tekening in kleur bekijken en opslaan.

TekenTruc 2:

Bewegende SuperKuiks

Je gaat nu twee SuperKuiks naar elkaar toe laten bewegen.

- Teken twee SuperKuiks in het tabblad maken, aan iedere kant van je werkveld één.
- Ga naar het tabblad animeren en klik op de pen.
- Klik 1 x op de linker SuperKuik. Je ziet nu een rode stip. Dit is het begin van je bewegingslijn. Klik daarna 1 x op de rechter SuperKuik, houd je muis ingedrukt en beweeg naar de andere Kuik toe.
- Klik op play om je beweging te bekijken. De SuperKuiks bewegen nu naar elkaar toe!



TekenTruc 3: Wat een kletscont!

Je gaat je SuperKuik nu laten praten.

- Teken SuperKuik met een snavel uit twee delen. Geef alles de eigenschappen van een mover.



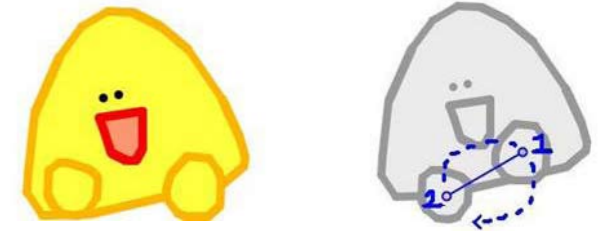
- Laat nu zijn snavel op en neer bewegen in het tabblad animeren. Klik 1x op het ene deel van zijn snavel. Klik dan op het andere deel en houd de muis ingedrukt. Beweeg de snaveldelen naar elkaar toe en weer terug.
- Probeer verschillende vertragingen uit. Zet de vertraging op 0 en laat je SuperKuik vrolijk kwetteren. Zoek er ook een passend geluid bij!



TekenTruc 4:

Laat SuperKuik lopen

- Teken SuperKuik en geef hem twee rondjes als pootjes. Geef alle vormen de eigenschappen van movers. Klik 2x snel met de muis op SuperKuik om hem in één keer helemaal te selecteren.
- Ga naar het tabblad animeren en klik op de pen.
- Klik op het rechterpootje (1). Klik dan op het linkerpootje (2), houd je muis ingedrukt en sleep het linker pootje over het rechterpootje in een cirkelbeweging totdat hij weer op zijn beginplaats staat.



- Als je nu op play klikt zie je dat SuperKuik van de ene kant van je werkveld naar de andere kant loopt!

Nu kun je alles gaan combineren en je eigen TekenTrucs bedenken! Met je animaties kun je bijvoorbeeld ook een verhaal maken. Kijk maar eens in het Moovlmuseum voor leuke voorbeelden.



Veel plezier en Moovl ze!



Colofon

Ontwerp en uitvoering Moovl:

SODA Creative Limited en Ed Burton

Producent:

Frank Alsema

Tekst en illustraties lesbief:

Lotte Vergouwen

Vormgeving lesbief:

Overburen

Met dank aan:

Wouter van Reek

CinekidStudio.nl

Concept: Cinekid

Ontwerp: IJsfontein Interactive Media

Technische realisatie: Anox, 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 Leidsedwardsstraat 12 - 1017 RC Amsterdam - redactie@cinekid.nl