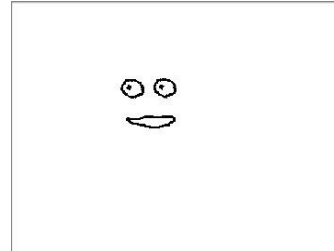


Het gezicht uitgebreed

1

Maak een gezichtje dat reageert op je muisaanwijzer. Wanneer je met de muis beweegt kijken de ogen naar de muisaanwijzer.



1. Maak een nieuwe sprite  . Teken een oog en zorg dat de pupil aan de rechterkant van het midden zit. Geef de sprite de naam 'oog'



2. Maak een script dat ervoor zorgt dat het oog constant naar de muisaanwijzer kijkt. Gebruik hiervoor het blok 'muisaanwijzer'



3. Druk op start.

Gefeliciteerd! Je hebt nu één oog af. Probeer eens met je muis aanwijzer te bewegen. Doet je oog wat je verwacht?

4. Kopieer het oog door op de stempel  te klikken en het oog naar een nieuwe plek te slepen.
5. Maak een nieuwe sprite  . Teken een dichte mond en noem deze 'dicht'.



6. Kopieer deze tekening met **Copy** .
7. Verander de kopie in een open mond  en noem deze 'open'.



Door een kopie te gebruiken kan je zien hoe groot de open mond moet zijn.

8. Maak een script dat ervoor zorgt dat de mond opent als het volume hoger is dan

Rechts zij je een voorbeeldje staan.



9. Het gezichtje is klaar. Praat maar eens door je microfoon. Zie je wat er gebeurt.

Je kunt het gezicht nog verder afmaken door nieuwe sprites te maken met een neus, oren, haren, ... Die kun je ook allemaal laten bewegen natuurlijk.

Je programma is nu klaar. Vergeet het niet op te slaan op volgende manier: achternaam_voornaam_hetgezicht