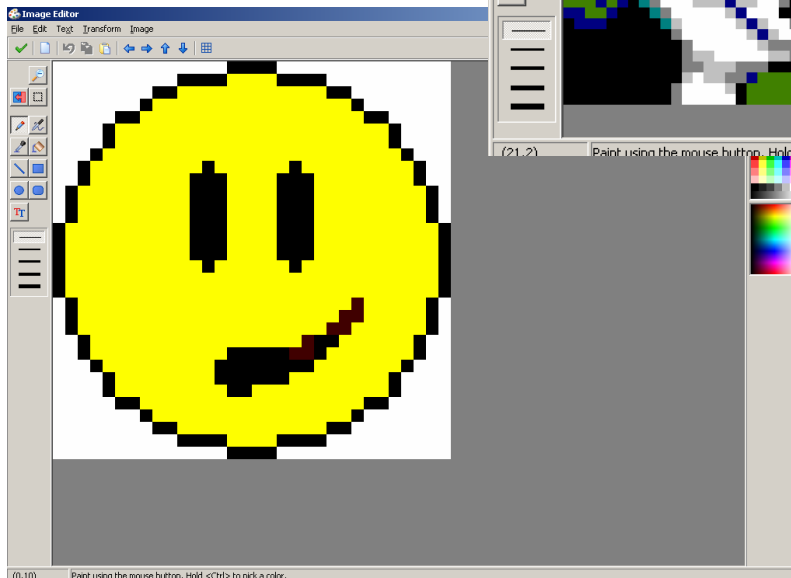
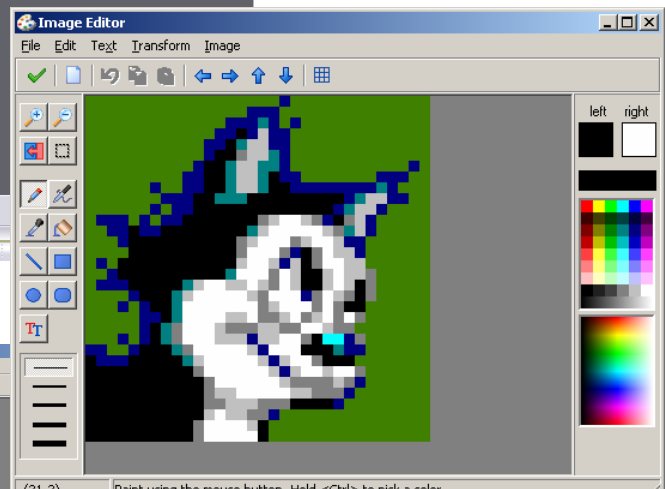
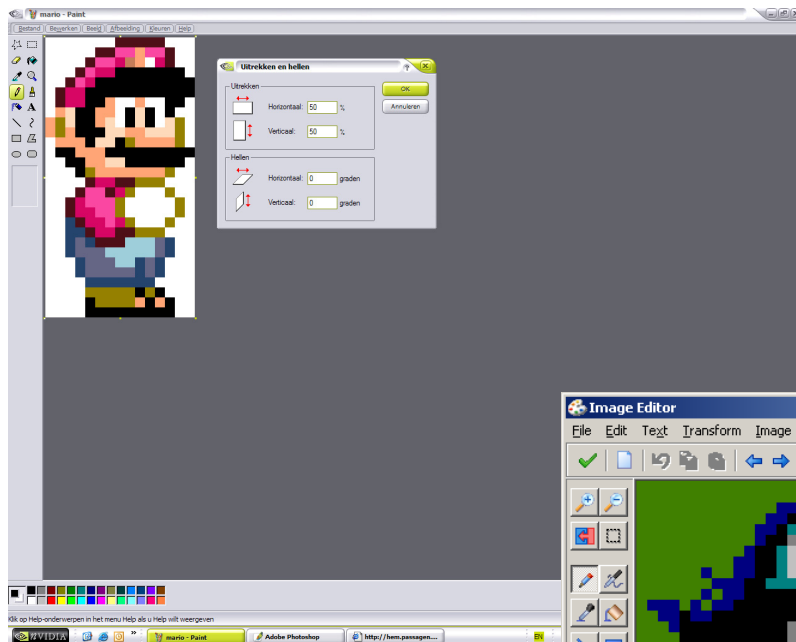


Game Maker 6.1

Sprite up your life with Gamemaker

Hoofdstuk 1.2




Sprite up your life

Het is ook heel eenvoudig om zelf sprites te maken of te bewerken. Alles wat je nodig hebt is het programma **Gamemaker**.

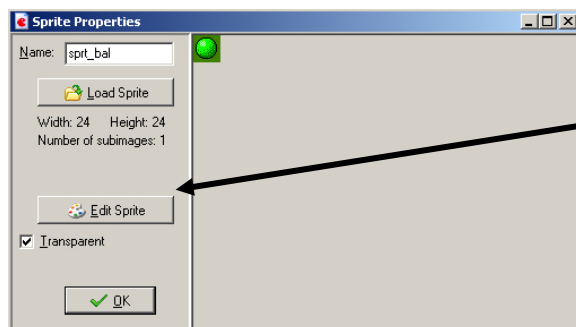
Zo maak je je eigen sprite

- Open het programma Gamemaker.

Je hebt een leeg werkblad voor je.

- Voeg een sprite toe. Weet je nog hoe dat moet?
- Druk op . Er openend een menu.

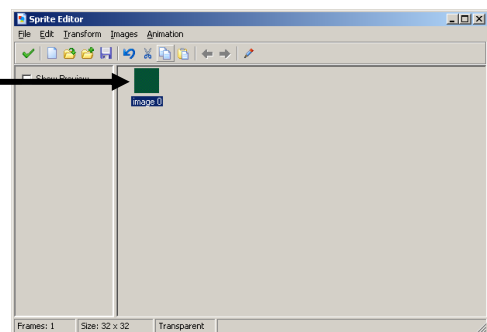
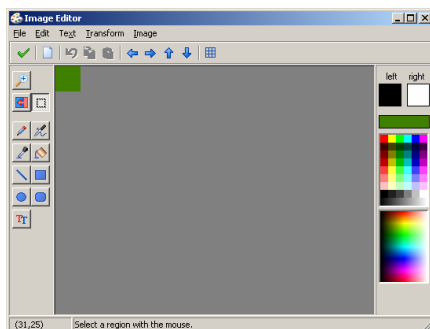
Het is belangrijk om je sprite een herkenbare naam te geven. Anders weet je straks niet meer welk nummer bij welke sprite hoort. Omdat het hier om een Sprite gaat, geven we dat aan door "sprt_" voor de naam te zetten.



- In het **Name-veld** type je eerst de naam *sprt_smile*.
- Klik daarna op 'Edit sprite'.

Er komt nu een nieuw venster. Dit noemen we de *Image Editor*.

- Dubbelklik op het vierkantje.



Nu kun je in de *Image Editor* tekenen.


tekening.

Met  kun je inzoomen op je

Hoofdstuk 1.2

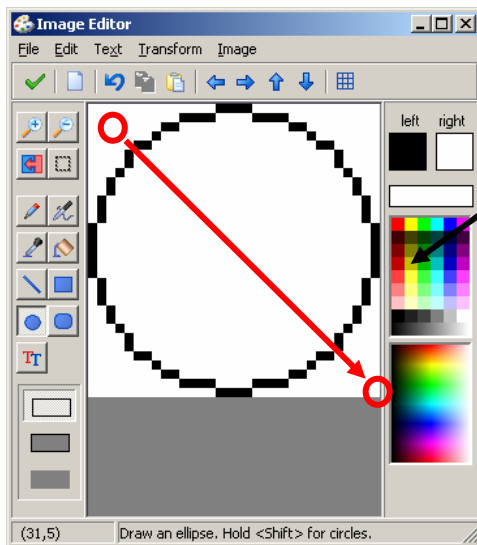
Je werkblad is nu groot genoeg om er op te kunnen tekenen.

In dit voorbeeld maak ik een smiley.

- ☛ Kies voor het gereedschap **Cirkel** 
- ☛ Teken een rondje op je werkblad.

Om een mooi rondje te tekenen kun je de *shift*-toets ingedrukt houden als je een rondje tekent. Op die manier wordt het rondje altijd mooi rond en wordt hij niet ovaal.


Het rondje moet ook een kleur krijgen. Kleuren kun je kiezen uit het palet aan de zijkant van het scherm.

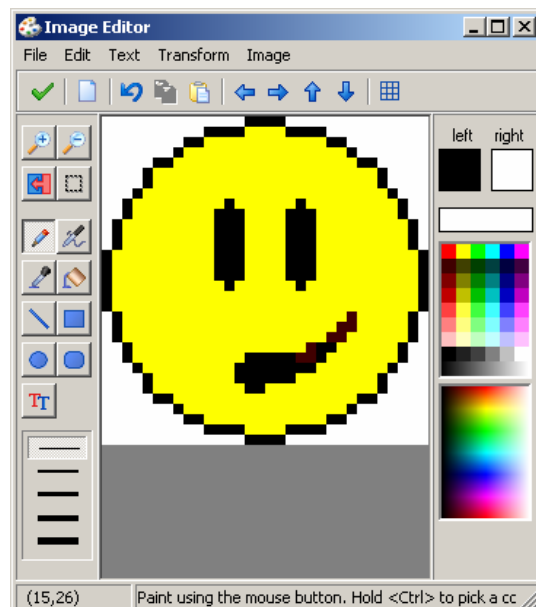


Ik heb gekozen voor geel.

- ☛ Selecteer het verfemmertje om je rondje in één keer geel te maken.
- ☛ Ga in het rondje staan en klik in het rondje.

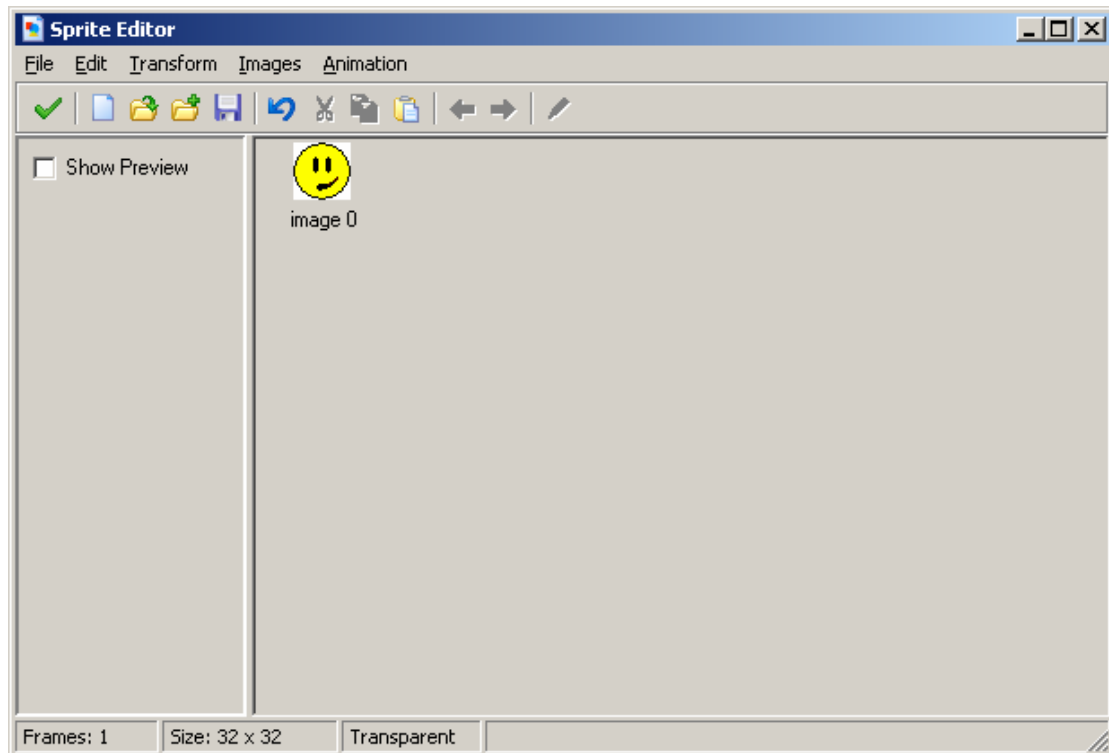
Je rondje is geel. Nu wordt het tijd om het rondje een gezicht te geven.

- ☛ Kies het pennetje uit het gereedschap. →
- ☛ Kies een andere kleur, bijvoorbeeld zwart.
- ☛ Teken een smiley.
- ☛ Klik op 

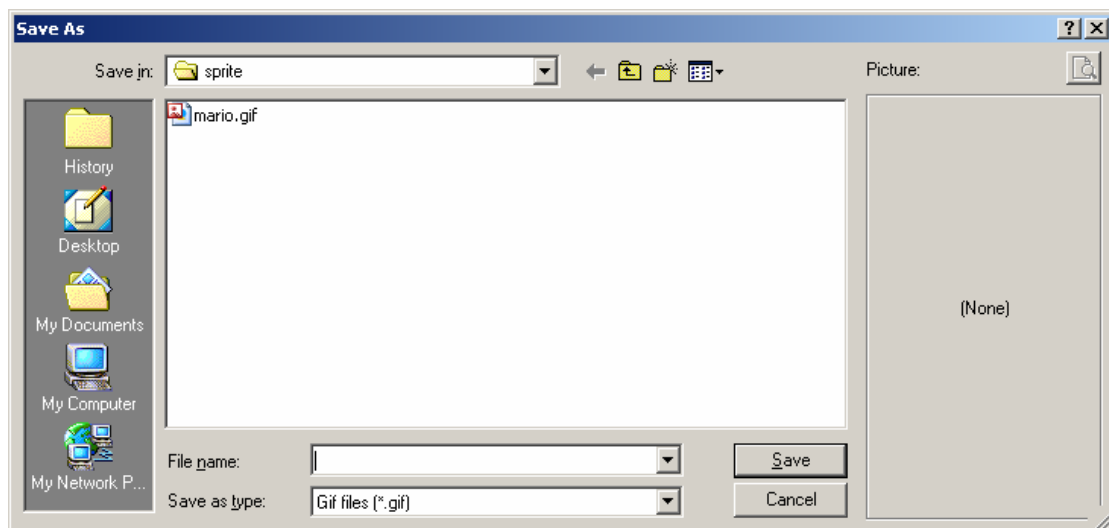



Hoofdstuk 1.2

Je ziet nu je sprite in het vierkantje in de *Image Editor*.



- ☛ Klik op *file* en kies *Save as GIF*
- ☛ Geef je sprite de naam *smile*.
- ☛ Kies *save*.



- ☛ Klik nogmaals op  om de *Image Editor* te sluiten.

Je sprite is nu klaar om in je spel te gebruiken.

Achtergrondkleur

Een sprite in Game maker heeft meestal geen achtergrond nodig. De achtergrond van een plaatje moet dus niet zichtbaar zijn. Dit kan je in Game Maker doen met de *transparency* optie van de sprite.

Als je in Game maker een sprite transparant (doorzichtig) wil maken moet je er voor zorgen dat de achtergrond een mooie egale kleur heeft. Game Maker neemt als achtergrondkleur de kleur van het eerste pixels in de linker onderhoek.

Let op !!! Als de pixel in de linker onderhoek bijvoorbeeld zwart is en de ogen van het figuurtje dat je gebruikt is ook zwart, dan worden ook de ogen doorzichtig. Neem als achtergrondkleur een kleur die niet in de rest van je plaatje voor komt.

Bij de volgende sprites zie dat er verschillende achtergrondkleuren kunnen zijn.



wit



donker groen



zwart



licht groen



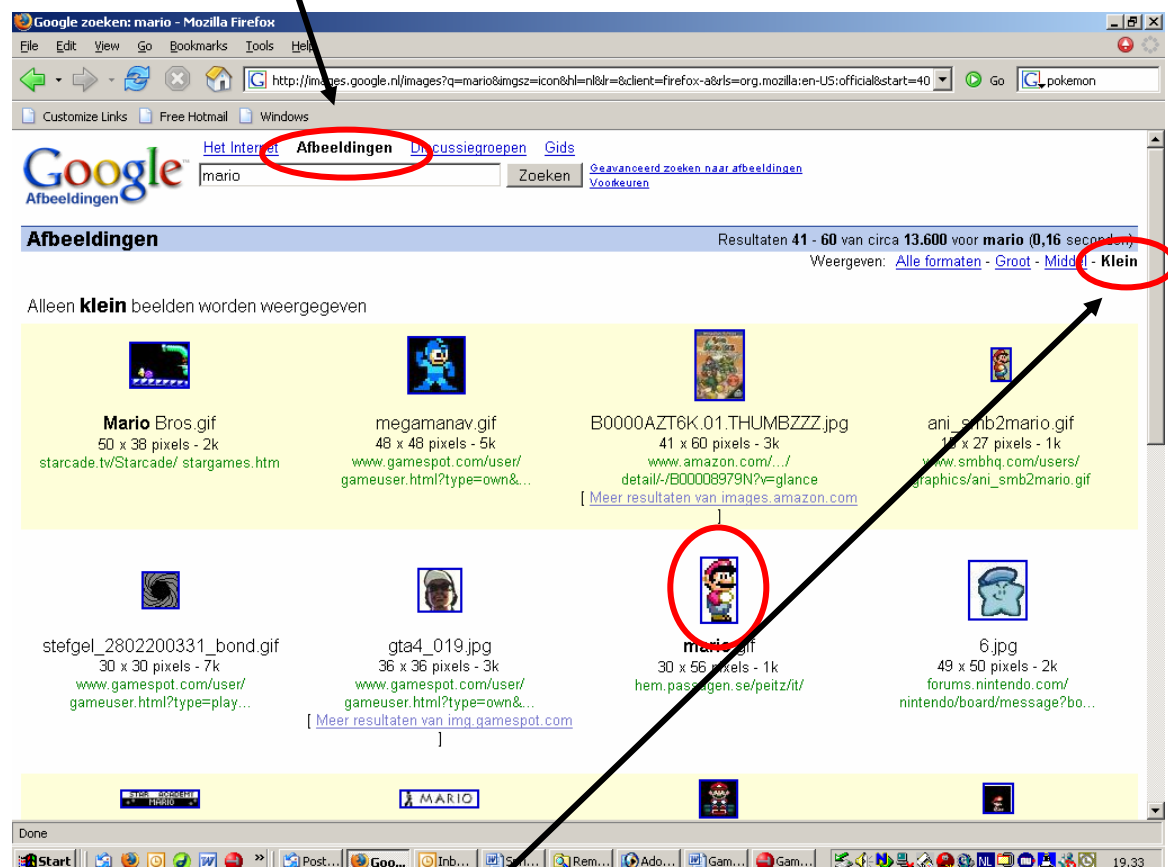
grijs

Hoofdstuk 1.2

Sprites op internet zoeken

Het is heel eenvoudig om sprites op internet te zoeken.

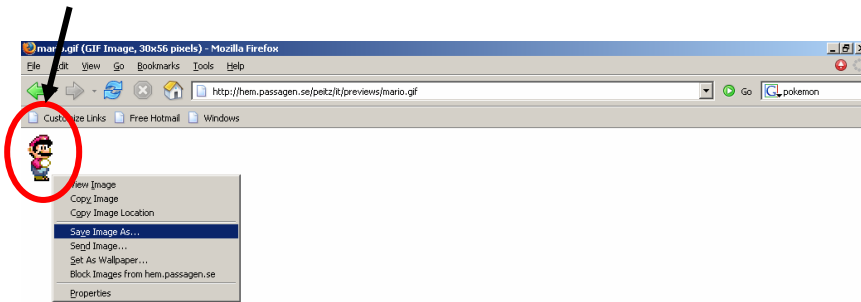
- ☛ Ga naar www.google.nl
- ☛ Type het zoekwoord van jouw sprite, bijvoorbeeld Pokémon, Donald Duck of Mario.
- ☛ Zoek op afbeeldingen



- ☛ Klik op formaat: klein

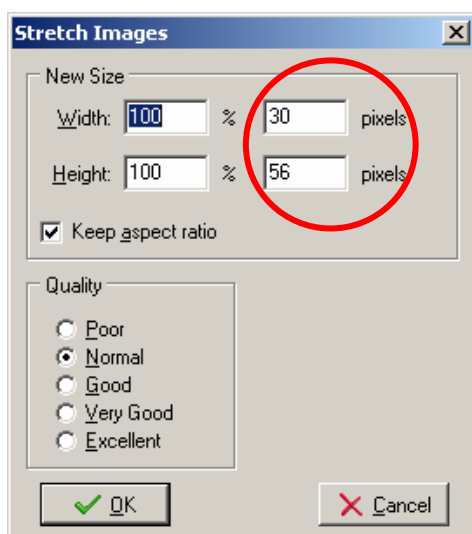
Hoofdstuk 1.2

- ☛ Klik op het plaatje dat je mooi vindt.
- ☛ Klik nog een keer op het plaatje zodat je nog alleen het plaatje in je browser hebt staan.



- ☛ Klik met je rechter muisknop op het plaatje en kies voor **Afbeelding opslaan als ...**
- ☛ Sla het plaatje op in de map met sprites die je zelf gemaakt hebt.
- ☛ Add een sprite in GameMaker en kies het plaatje dat je opgeslagen hebt.

Het plaatje moet nog op de juiste maat gemaakt worden.



- ☛ Kies voor *edit sprite*.
- ☛ In het menu klik je op *Transform*.

Je hebt nu een aantal mogelijkheden.

- ☛ Klik op *Stretch*.

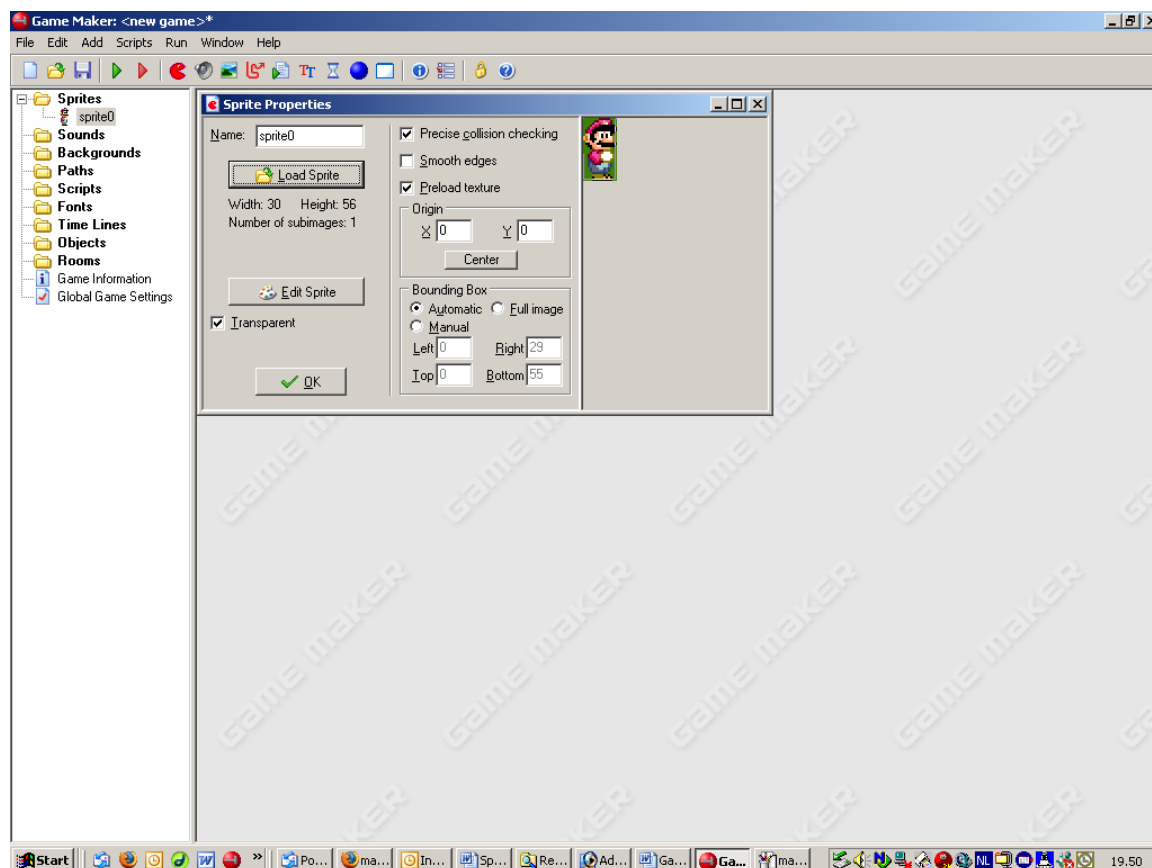
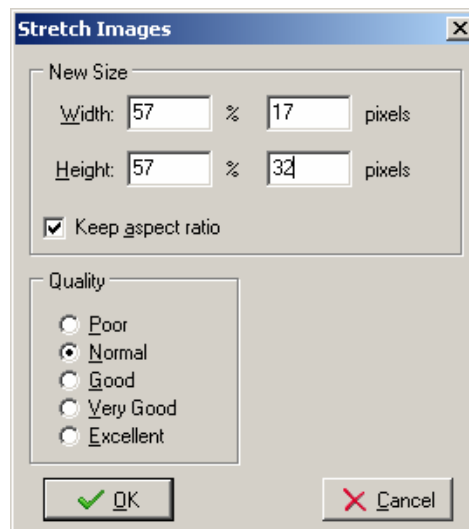
Je kunt zien dat de Mario 30 bij 56 pixels is. Hij is dus te groot voor ons spel.

- ☛ Verander de **height** in 32pixels.

Hoofdstuk 1.2

Je ziet dat de breedte (**Width**) zich nu gelijk aanpast om het plaatje in dezelfde verhouding te houden.

- Controleer ook of de achtergrond één kleur heeft. Verander dit als het nodig is.
- Je hoeft Mario alleen nog maar op te slaan om hem daarna in ieder GameMaker spelletje te kunnen gebruiken.



Heel veel succes er mee.


Hoofdstuk 1.2

Vragen

1. Kun je zelf een sprite maken?
 - A. Nee, je kunt alleen de meegeleverde sprites gebruiken.
 - B. Nee, maar je kunt wel sprites van internet downloaden.
 - C. Ja, maar je kunt alleen bestaande sprites bewerken.
 - D. Ja, je kunt je eigen sprites maken.

2. Hoe heet het programma onderdeel van GameMaker waarmee je een sprite kunt bewerken?
 - A. Image Reader
 - B. Image Editor
 - C. Game Editor
 - D. Game Maker

3. Welke afkorting gebruik je voor een sprite?
 - A. *obj_*
 - B. *sprt_*
 - C. *snd_*
 - D. *rm_*

4. Welke pixel gebruik Game Maker als achtergrondkleur?
De pixel bij ...
 - A. 
 - B.
 - C.
 - D.