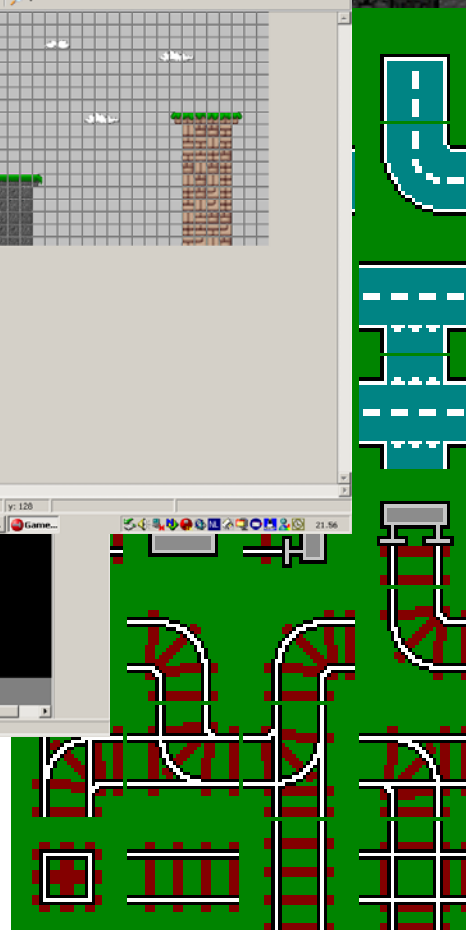
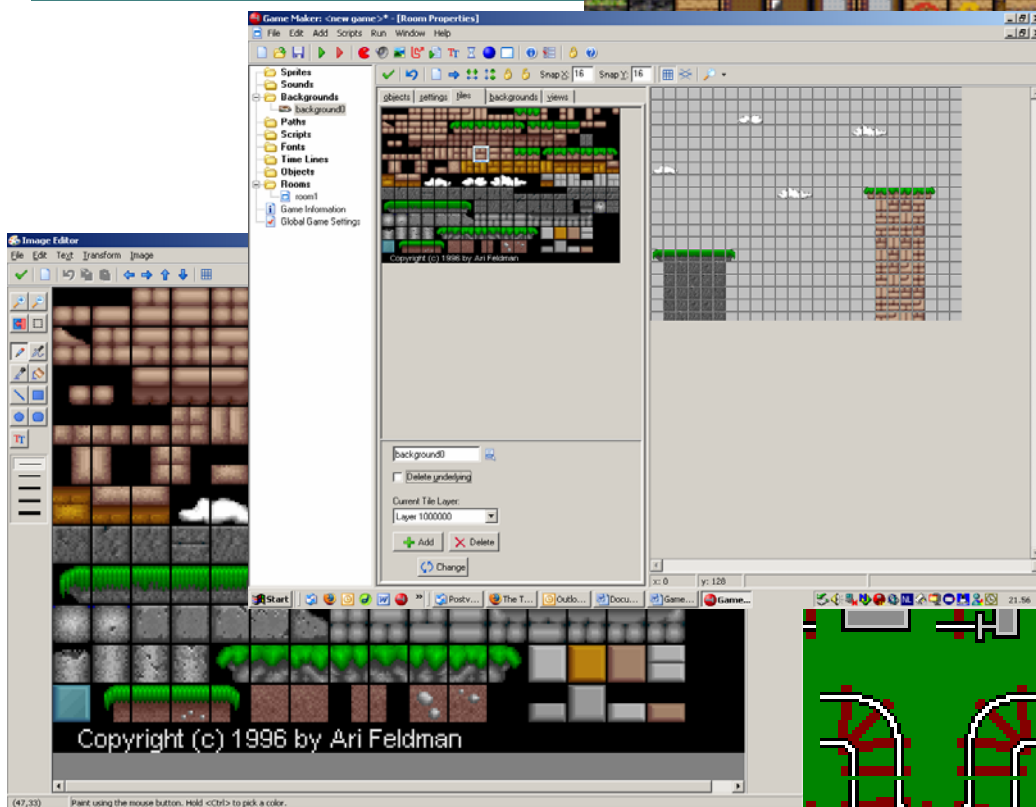
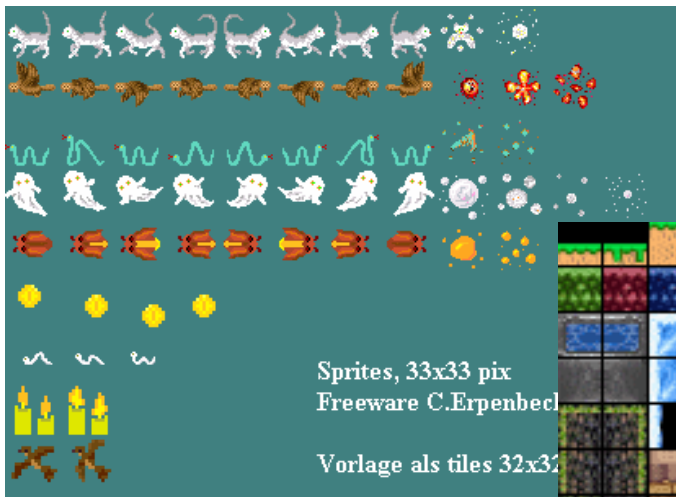


# Gamemaker 6.1

## Tile up your life


### Hoofdstuk 5.1

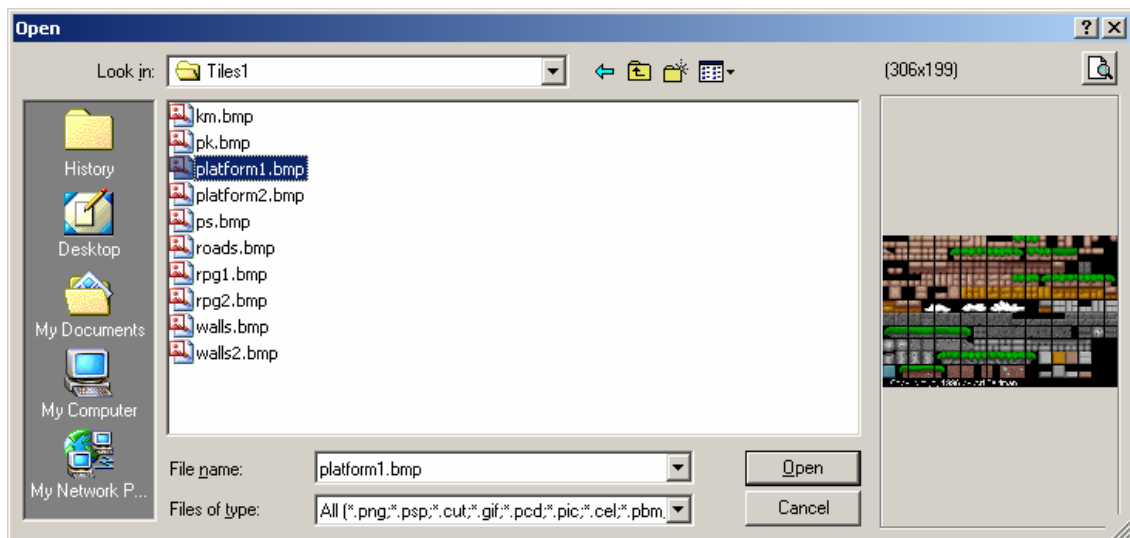


# Tile up your life

In dit hoofdstuk gaan we iets dieper in op het maken van een geschikte achtergrond voor je spel.

Je hebt in hoofdstuk 1.1 geleerd hoe je een achtergrond aan je spel kunt geven. In dit hoofdstuk ga je een achtergrond opbouwen uit kleine stukje. Deze stukjes worden *Tilles* genoemd. *Tile* is het Engelse woord voor tegel.

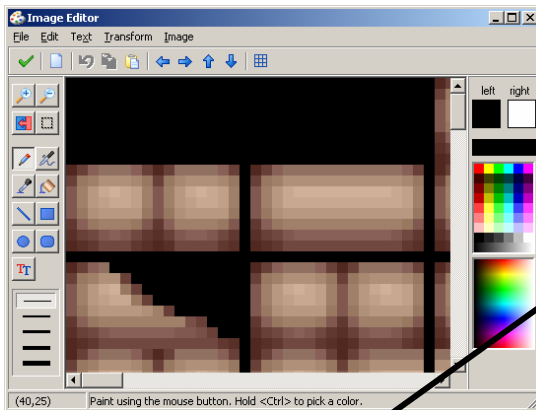
- ☛ Start Game Maker.
- ☛ Zet Game Maker in *Advanced Mode*.
- ☛ Add  *Background*.
- ☛ Kies *Load Background*
- ☛ Ga naar de map *Game\_maker*.
- ☛ Zoek in de submap *Backgrounds* naar de map *Tiles1*.



- ☛ Kies voor *platform1.bpm*.
- ☛ Klik op *Open*.

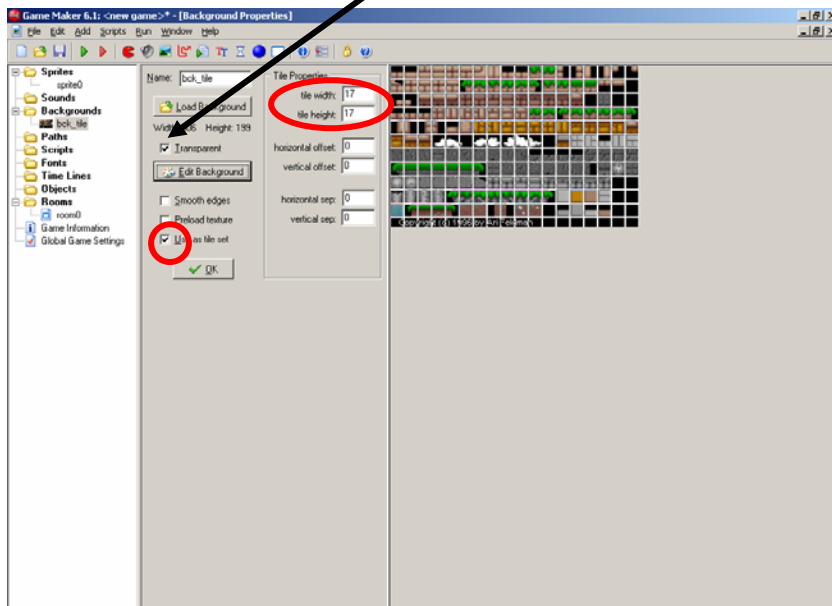
## Hoofdstuk 5.1

Je hebt nu een achtergrond die bestaat uit allemaal vierkantjes. Als je deze achtergrond van dichtbij bekijkt zie je dat ieder blokje 16 pixels hoog een breed is, met tussen alle blokjes 1 pixel zwart.



Maak de achtergrond *Transparent*.

Klik nu op *Use as Tileset*



Er verschijnt een nieuw onderdeel in het menu.

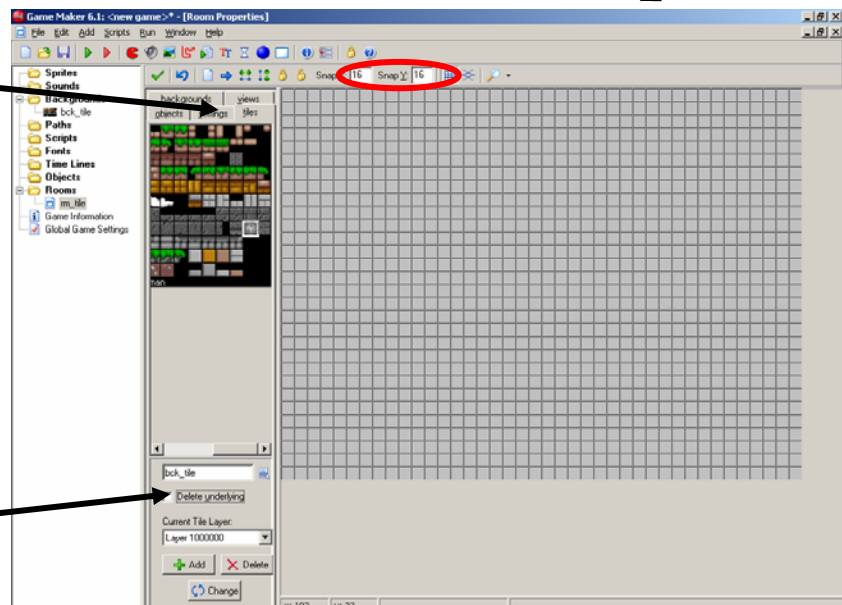
Maak de tiles 17 x 17 pixels (= 16 + 1 zwarte pixel)

Maak een  *room* aan. Noem deze *rm\_tile*.

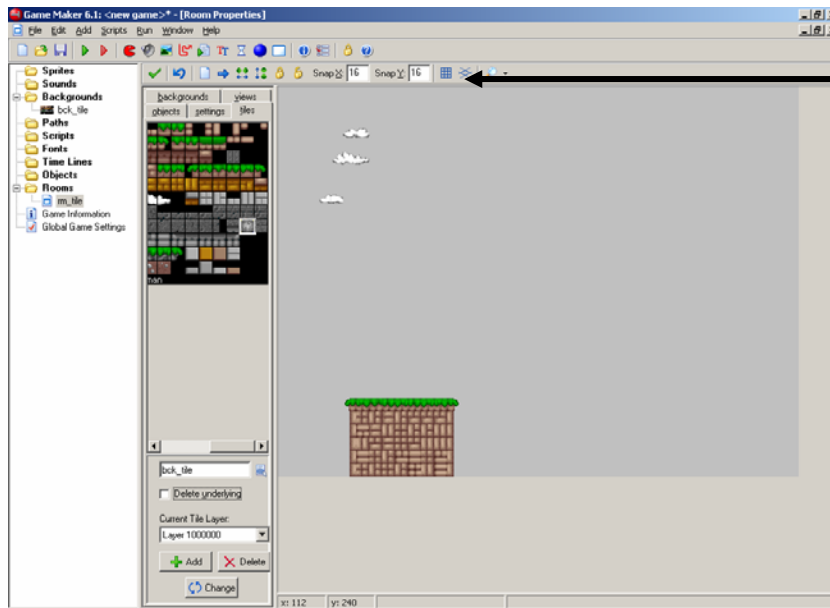
Kies in de room voor het tabblad tiles (alleen beschikbaar in advanced mode).

Stel het *grid* in op Snap X: 16 en Snap Y: 16.

Vink *Delete underlying* uit.



## Hoofdstuk 5.1



- Zet het visuele grid uit, dit maakt het plaatsen van de tiles makkelijk er.
- Plaats nu de tiles zoals je ook

objecten in het spel plaatst.

- Maak een achtergrond voor een platform spel.



Sla je achtergrond op.