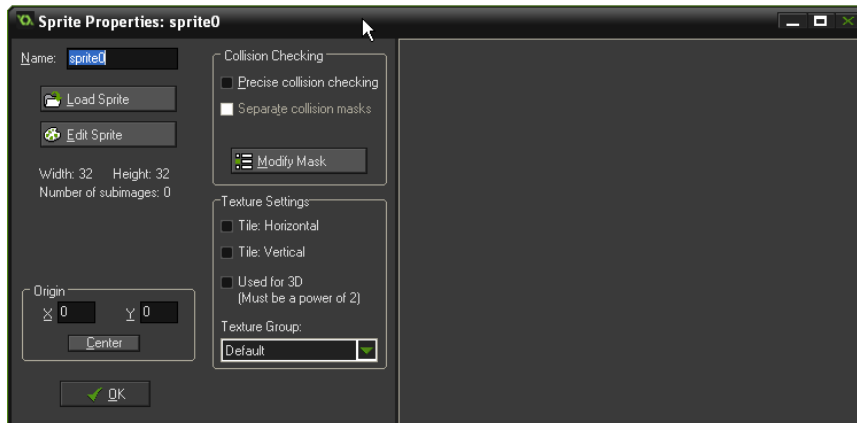


SPRITES



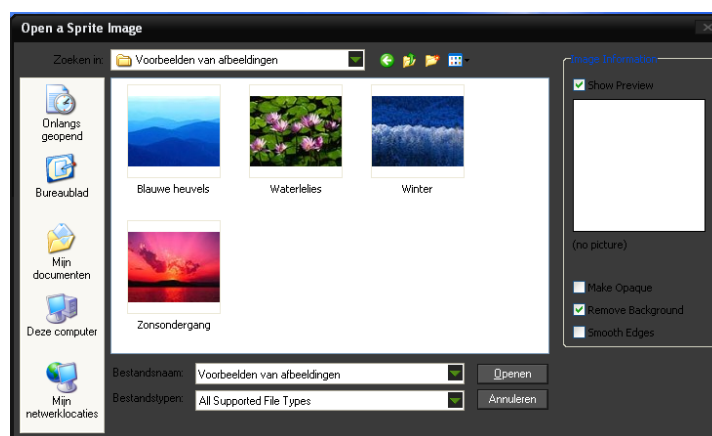
Een sprite is een afbeelding. Sprites kunnen we niet programmeren, maar we hebben ze wel nodig om op objecten te plaatsen. Als we het object laten bewegen, zal de sprite mee bewegen.



Via Resources - Create Sprite krijg je bovenstaande pop-up.

Het is belangrijk een duidelijke naam aan je sprite te geven. Om geen conflict met bestaande termen (programmeertaal van Game Maker) te krijgen plaats je best "spr_" voor je eigen naam.

Via Load Sprite kan je een afbeelding toevoegen. Let op dat je sprite niet te groot is, voor de demo's gebruiken we meestal 32 x 32 pixels. In de demo's zetten we het vinkje Remove Background standaard aan.



Controleer tenslotte als de Origin X & Y op 0 staan.