



## GameMaker Quicktipp: Teil eines Sprites zeichnen

### Description

In meiner kleinen Demo "[NO RUST](#)" gibt es eine Stelle, in der oben und unten Balken erscheinen. Dieses Sprite wird in vier Schritten eingeblendet. Hierfür könnte man vier einzelne Sprites verwenden, aber es gibt eine wesentlich bessere Option.

### Worum es geht

Schau dir diese Demo an:

Bei Minute 2:50 werden oben und unten schwarze Balken generiert und daraufhin ein Sprite in vier Schritten eingeblendet. Dass das Timing perfekt zur Musik passt, [ist eine andere Geschichte](#). Hier soll es lediglich darum gehen, wie man nur einen Teilbereich eines Sprites anzeigt.

### draw\_sprite\_part

Neben den üblichen `draw_sprite`-Funktionen gibt es in GameMaker Studio mit `draw_sprite_part` bzw. `draw_sprite_part_ext` die Möglichkeit, einen Teil eines Sprites anzuzeigen. Damit lassen sich allerlei tolle Dinge anstellen. Und bevor du fragst: nein, das NO RUST-Logo am Anfang der Demo habe ich nicht so eingeblendet. Das habe ich über einen [Shader](#) gelöst.

Den oberen Balken zeichne ich so:

```
draw_sprite_part_ext(s_cubeBorder, 0, 0, 0, part*step, 100, 0, 0, 1, 1, c_blue)
```

Da ich das Sprite in den folgenden Sekunden mehrfach färbe, nutze ich die `draw_sprite_part_ext`-Funktion. Die offizielle Dokumentation [findest du hier](#).

Entscheidend in der Demo ist die Stelle `part*step`. Das Sprite habe ich in "parts" unterteilt. Da es vier Schritte sind und es über die ganze Breite geht, konnte ich es im Create-Event mit `part = room_width/4;` erstellen. Die Variable `step` wird anschließend anhand der Musik

hochgezählt.

## Vorteile

Die Vorteile von `draw_sprite_part` werden sichtbar, wenn man die Alternativen bedenkt. Entweder wir erstellen vier einzelne Sprites oder wir unterteilen das große Sprite in vier Sektionen. Es in vier Sprites wie einen Ladebalken zu unterteilen hat den Nachteil, dass wir mehr Speicherplatz brauchen. Es manuell in vier Segmente zu unterteilen macht den Code deutlich komplexer, da wir die `draw_sprite`-Funktion viermal aufrufen, statt es über `draw_sprite_part` zu regeln.

Außerdem sind wir per Code wesentlich flexibler. Heute sollen es vier Abschnitte sein, morgen vielleicht acht? Bei den Alternativen fummelst du wieder an den Sprites herum, mit der `draw_sprite_part`-Funktion ist es lediglich ein kurzer Eingriff in den Code. Das wir durch die erweiterte Funktion auch noch färben, skalieren und Alpha anpassen können, macht es noch angenehmer.

## Weiterführende Links

[Pfade bei unterschiedlichen Bildschirmauflösungen](#)

[Loading-Sequenz in GameMaker](#)

[Sprites spiegeln](#)

[Texte im Kreis „tippen“](#)

[Bitmap-Fonts im GameMaker](#)

### Date Created

3. April 2024

### Author

sven