

★ GUIA PRÁTICO ★

Editor de Imagens

MakeCode Arcade

Aprenda a desenhar seus próprios cenários (160x120),
editar imagens e dar vida aos seus jogos com pixel art.

VAMOS COMEÇAR ►

01

O que é o Editor de Imagens?

É a ferramenta dentro do MakeCode Arcade onde você desenha o cenário (background) do seu jogo — pixel por pixel, com paleta de 16 cores.

DESENHAR

Crie cenários do zero (160x120), pixel por pixel, do seu jeito.

EDITAR

Modifique imagens prontas da galeria do MakeCode.

02

Como abrir o editor

A

Criando um cenário novo

Na categoria Scene (Cenário), arraste o bloco

set background image

para dentro do bloco on start e clique no quadrado cinza.

B

Editor abre em 160x120

O editor de imagens abre com o tamanho exato da tela do jogo:

**160 pixels de largura
x 120 pixels de altura.**

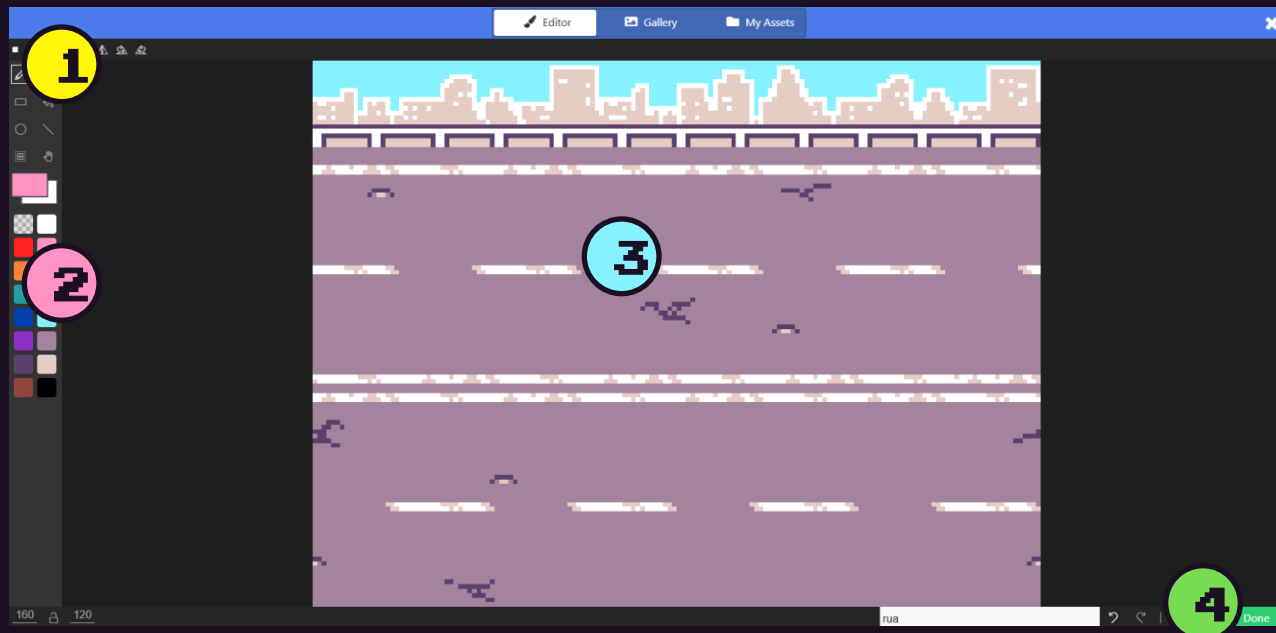
Cada pixel = 1 pixel da tela.



DICA: 160x120 é o tamanho oficial da tela do MakeCode Arcade — desenha do jeito que o jogador vai ver!

03

Tour pela interface



1

FERRAMENTAS

Coluna escura à esquerda da imagem: lápis, borracha, retângulo, balde, círculo, linha.

2

PALETA

Logo abaixo: as 16 cores oficiais para pintar. A cor selecionada aparece destacada.

3

CANVAS

Área central com xadrez cinza (160x120). É onde você desenha o cenário pixel por pixel.

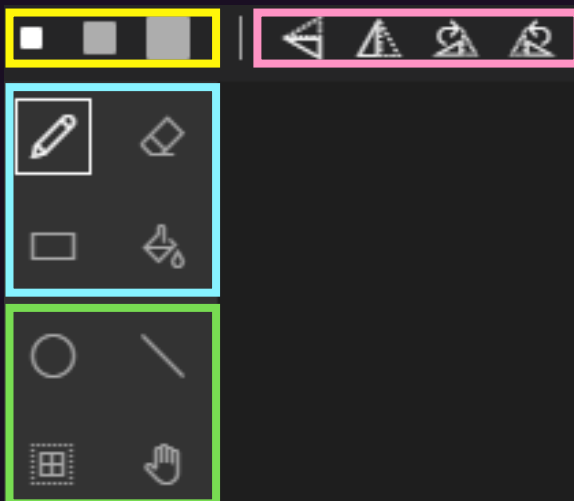
4

DONE (VERDE)

Botão no canto inferior direito. Clique quando terminar para salvar o cenário.

04

Ferramentas de desenho



DICA

A ferramenta selecionada fica com borda branca.

TAMANHO DO CURSOR (TOPO)

• 1 / 3 / 5 PIXELS

3 quadradinhos no canto superior escolhem a grossura do traço.

DESENHAR (BARRA LATERAL)

▬ LAPIS

Desenha pixel por pixel com a cor escolhida.

□ BORRACHA

Apaga os pixels deixando-os transparentes.

□ RETÂNGULO

Desenha um retângulo (só contorno).

• BALDE DE TINTA

Preenche uma área inteira com a cor escolhida.

GIRAR E ROTACIONAR (TOPO)

FLIP V / FLIP H

Espelha a imagem na vertical ou na horizontal.

ROTAÇÃO HOR / ANTI

Gira a imagem 90° no sentido horário ou anti-horário.

FORMAS E AÇÕES

○ CÍRCULO

Desenha um círculo (só contorno).

／ LINHA

Desenha uma linha reta entre dois pontos.

■ MARQUEE

Seleciona uma área para mover ou apagar.

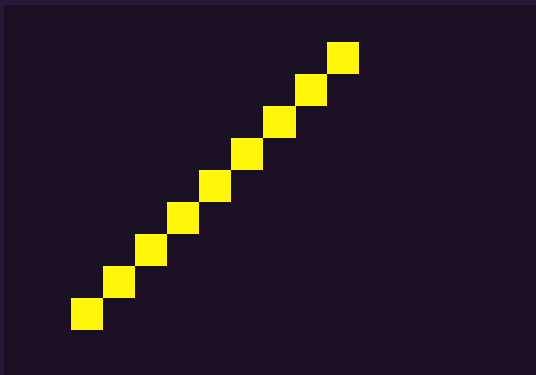
✎ CANVAS PEN

Move o canvas sem mexer no desenho.

05

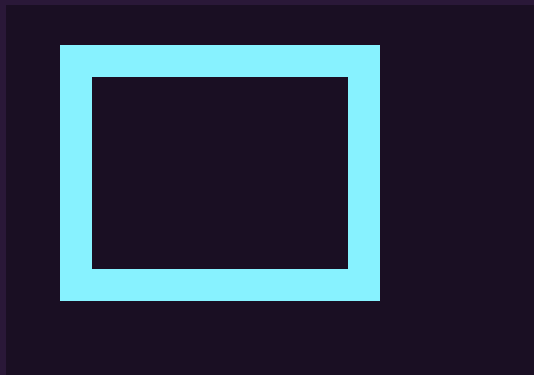
Desenhando formas

Quando precisar de uma forma exata, use estas ferramentas em vez do lápis livre:



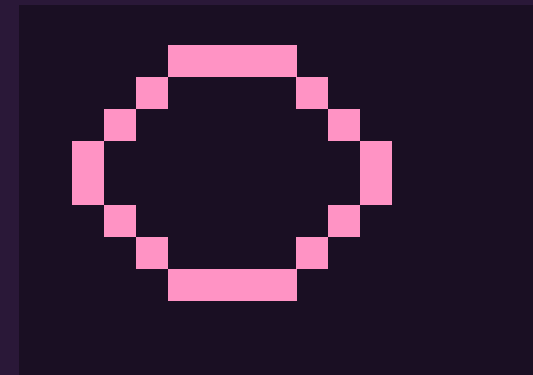
LINHA

Segure clique e arraste para fazer linhas retas.



RETÂNGULO

Desenha o contorno de um retângulo.



CÍRCULO

Desenha o contorno de um círculo.

06

Selecionar e mover

1

Escolha a ferramenta MARQUEE

Procure o ícone de retângulo tracejado na barra de ferramentas.

2

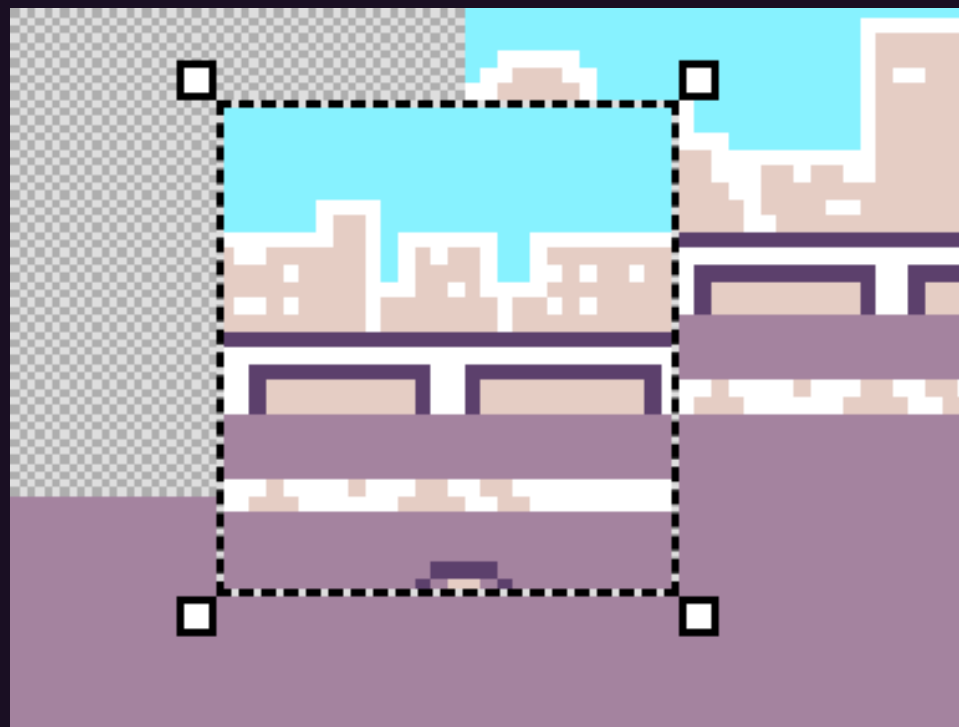
Arraste para selecionar

Clique e arraste sobre a área do desenho que você quer mover ou copiar.

3

Mova ou apague

Arraste a seleção para outra posição, ou aperte DELETE para apagar.



Exemplo: parte do cenário selecionada e movida

07

Paleta de cores



16 CORES

Todo jogo do MakeCode Arcade usa apenas 16 cores, mas dá pra fazer muita coisa com elas!

DUAS CORES



BOTÃO ESQUERDO = primeira cor



BOTÃO DIREITO = segunda cor

*** Pinte rápido alternando 2 cores!**

08

Criando um cenário do zero



1. Pinte o céu



2. Pinte o chão



3. Acrescente elementos



4. Adicione detalhes ✨



DICA DE OURO

Comece sempre pelas camadas de fundo (céu e chão), depois acrescente os elementos do cenário (árvores, montanhas) e, por último, os detalhes (nuvens, flores).

09

Editando cenários da galeria

Não precisa começar do zero. Use um cenário pronto da galeria e customize do seu jeito!



ORIGINAL



CUSTOMIZADO

COMO CUSTOMIZAR

1

Clique no cenário da galeria para abrir no editor.

2

Use o balde para trocar a cor do céu ou do chão.

3

Adicione ou remova elementos com o lápis.

4

Pronto! Cenário único para o seu jogo.

10

Atalhos do teclado

P / B

Lápis (pincel)

M

Marquee (seleção)

Ctrl+Z

Desfazer

E

Borracha

Q

Canvas Pen

Ctrl+Y

Refazer

G

Balde de tinta

H

Flip horizontal

Alt

Conta-gotas

U

Retângulo

V

Flip vertical

Botão Dir

2ª cor (mouse)

C

Círculo

X

Trocar 2 cores

L

Linha

*** DICA: Segure ALT e clique numa cor do desenho – vira conta-gotas!**

★ CHEGAMOS AO FIM ★

Àgora é com você!

Você já conhece o editor de imagens do MakeCode Arcade.
Hora de soltar a imaginação e criar seus próprios cenários!

1

PRATIQUE

Desenhe um cenário por vez.
Comece simples: céu, chão e poucos elementos.

2

REMIXE

Pegue cenários da galeria
e modifique. Mude cores,
adicione detalhes.

3

USE NO JOGO

Conecte ao bloco "set
background image" e veja
seu cenário no jogo!

► BONS PIXELS E BONS JOGOS!