Pixelart Erstellung

Ein Guide wie man Pixelarts erstellen kann

In diesem Guide werden wir erklären, wie du faszinierende Pixelarts erstellen kannst und wie du diese dann im Malblock umsetzt. Der Malblock ist eine spezielle Option, die wir unseren Spielern anbieten, um einen eigenen Bereich zu mieten und darin Pixelarts zu gestalten, genaueres siehe hier.

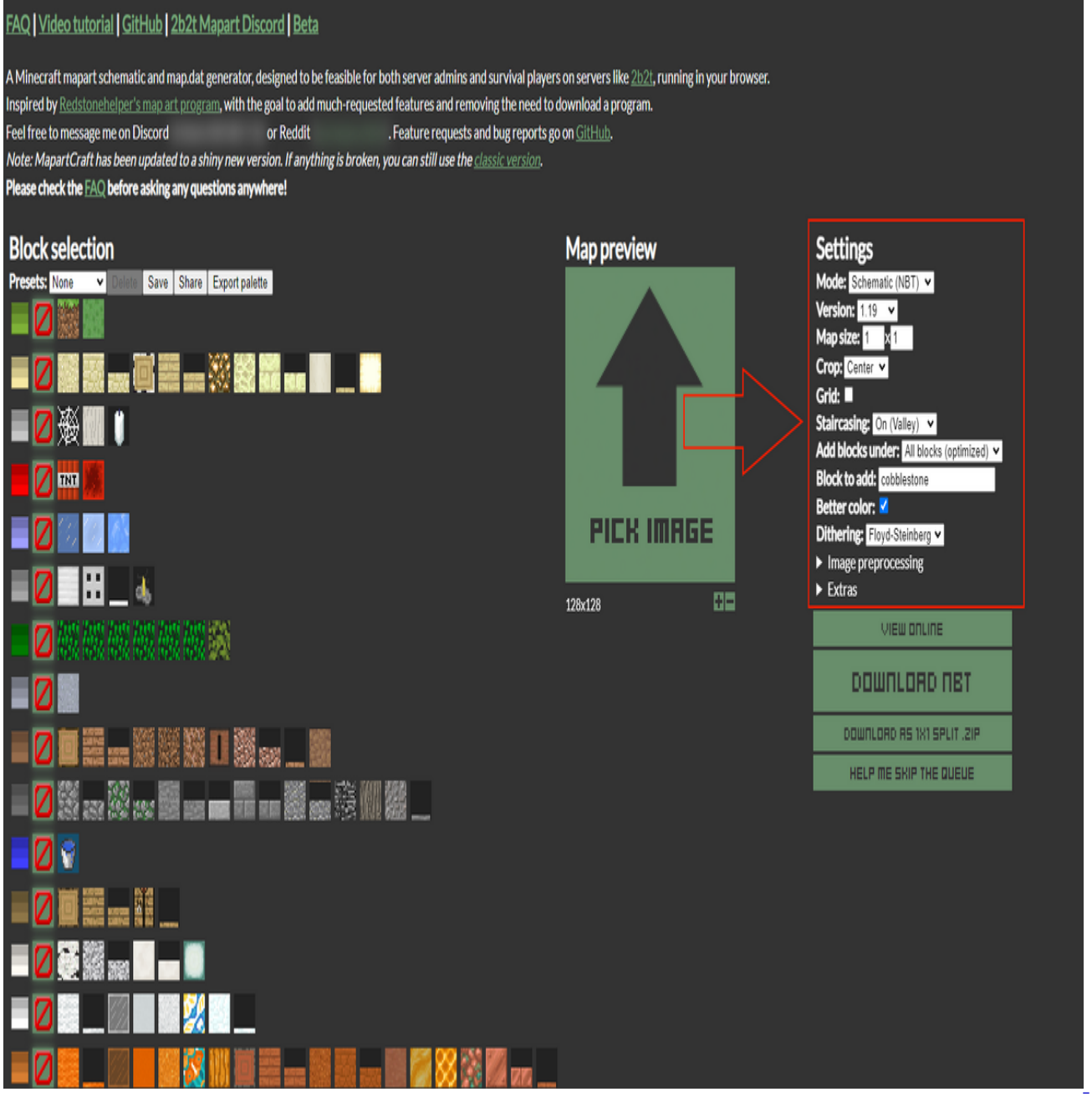
Schritt 1: Ein Bild aussuchen





Schritt 4: Karten Größe und Funktionen

Auf der rechten Seite der Webseite kannst du die Größe deines Pixelarts festlegen. Du kannst die Breite und Höhe der Karte anpassen, um sicherzustellen, dass dein Bild perfekt passt. Zusätzlich kannst du weitere



Unterschied zwischen 2D und 3D Bildern

Ein 2D-Bild wird flach auf der Karte dargestellt. Die Blöcke werden nur in der Ebene platziert, ohne Tiefe oder Höhenunterschiede und ist dadurch deutlich einfacher und schneller zu bauen hat aber weniger farbvielfalt.

Ein 3D-Bild hingegen wird quasi Treppen artig gebaut. Die Blöcke werden entsprechend der Farbtiefe des Bildes platziert, wodurch ein deutlich höhere farbvielfalt möglich ist aber auch deutlich länger dauert zum bauen.

Schritt 5: Online-Ansicht und Nachbau



Alternativ: Export als NBT-Datei und Verwendung von Modifikationen



Hinweis zur verwendung von Litematica

Wie bereits erwähnt, ist **Litematica ausschließlich zur Visualisierung von Baublöcken erlaubt.** Es darf keine Funktion verwendet werden, die das normale Bauen vereinfacht.

Damit ihr euch sicher sein könnt, dass ihr nichts Verbotenes nutzt, geht ihr am besten in die Einstellungen von Litematica. Standardmäßig erreicht ihr diese, indem ihr gleichzeitig die Tasten "M" und "C" drückt. Dort öffnet ihr das Konfigurationsmenü und überprüft, ob keine Taste für "Easyplace" belegt ist. Falls ihr eine Taste belegt habt, könnt ihr sie ersetzen, indem ihr durch Linksklick und anschließendes Drücken der ESC-Taste entbinden. Wenn ihr absolut sicher sein wollt, entbindet ihr alle Tasten außer der "openGuiMainMenu"-Taste.

Wer sich übrigens fragt, wie man diese NBT-Datei nun in Minecraft mithilfe der Mod sehen kann, geht wie folgt vor: Öffnet euren ".minecraft" Ordner und navigiert zum "schematics" Ordner. Dort platziert ihr die NBT-Datei. Anschließend kehrt ihr zu Minecraft zurück und öffnet das Litematica-Menü (durch Drücken der Tasten "M" und "C" gleichzeitig). Wählt die Option "Load Schematic" aus und sucht dort nach der entsprechenden NBT-Datei. Falls erforderlich, könnt ihr die Schematic-Placements (auch im Litematica-Menü zu finden) nutzen, um die Datei an die richtige Position zu bringen.

Mit dieser Modifikation hat ein Stock standardmäßig eine andere Funktion, mit der ihr Einstellungen an eurer Schematic vornehmen könnt. Wenn ihr dies nicht möchtet, müsst ihr dies in der "generic" Spalte unter "toolItemEnabled" deaktivieren.

~Staff