

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

Such dir ein Bild aus dem Internet oder erstelle selbst eins, das du als [Pixelart](#) erstellen willst und habe es als .png oder .jpeg datei zur verfügung.

Schritt 2: Das Hochladen des Bildes

Besuche dann am besten die folgende Webseite: <https://rebane2001.com/mapartcraft/>. Dort kannst du das Bild hochladen und teilweise auch kleinigkeiten noch bearbeiten. (zum hochladen einfach auf den Pfeil im grünen kasten klicken oder die datei einfach in die website ziehen)

The screenshot shows the MapartCraft website interface. At the top left is the logo "MapartCraft" and a row of flags representing different languages. Below the logo are links for "FAQ", "Video tutorial", "GitHub", "2b2t Mapart Discord", and "Beta". A paragraph of text describes the tool as a Minecraft mapart schematic and map.dat generator. Below this is a "Block selection" section with a grid of various Minecraft blocks. A red arrow points from the block selection area to a "Map preview" section, which displays a green square with a large black arrow pointing upwards and the text "PICK IMAGE" below it. To the right of the map preview is a "Settings" section with various options like "Mode: Schematic (NBT)", "Version: 1.19", "Map size: 1 x 1", "Crop: Center", "Grid", "Staircasing: On (Valley)", "Add blocks under: All blocks (optimized)", "Block to add: cobblestone", "Better color: checked", "Dithering: Floyd-Steinberg", "Image preprocessing", and "Extras". At the bottom right are buttons for "VIEW ONLINE", "DOWNLOAD NET", "DOWNLOAD AS 1K1 SPLIT .ZIP", and "HELP ME SHIP THE QUEUE".

Schritt 3: Blockauswahl

Auf der linken Seite der Webseite findest du eine Liste mit allen verfügbaren Blöcken. Wähle die Blöcke aus, die du für dein [Pixelart](#) verwenden möchtest. Du kannst zwischen verschiedenen Farben und Materialien wählen, um die gewünschte Optik zu erzielen. Für den [anfang](#) ist es jedoch ratsam einfach das preset (vorlage) everything auszuwählen.



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

Funktionen auswählen, wie zum Beispiel, ob das Bild in 2D oder 3D erstellt werden soll.

MapartCraft

FAQ | Video tutorial | GitHub | 2b2t Mapart Discord | Beta

A Minecraft mapart schematic and map.dat generator, designed to be feasible for both server admins and survival players on servers like 2b2t, running in your browser. Inspired by Redstonehelper's map art program, with the goal to add much-requested features and removing the need to download a program. Feel free to message me on Discord or Reddit. Feature requests and bug reports go on GitHub. Note: MapartCraft has been updated to a shiny new version. If anything is broken, you can still use the classic version. Please check the FAQ before asking any questions anywhere!

Block selection

Presets: None Delete Save Share Export palette

Map preview

128x128

Settings

- Mode: Schematic (NBT)
- Version: 1.19
- Map size: 1 x 1
- Crop: Center
- Grid:
- Staircasing: On (Valley)
- Add blocks under: All blocks (optimized)
- Block to add: cobblestone
- Better color:
- Dithering: Floyd-Steinberg
- Image preprocessing
- Extras

VIEW ONLINE

DOWNLOAD NBT

DOWNLOAD AS 1X1 SPLIT .ZIP

HELP ME SKIP THE QUEUE

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 farbviefalt.

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

Schritt 5: Online-Ansicht und Nachbau

Nachdem du alle Einstellungen vorgenommen hast, kannst du dir das fertige [Pixelart](#) online anzeigen lassen. Hierbei hast du die Möglichkeit, das Bild aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten. Klicke dazu oben rechts auf "3D" und du kannst das gebaute quasi wie in [minecraft](#) schon betrachten und sogar darin herumfliegen.

The screenshot shows the MapartCraft web interface. At the top left is the logo "MapartCraft" and a row of flags representing different languages. Below the logo are links for "FAQ", "Video tutorial", "GitHub", "2b2t Mapart Discord", and "Beta". A paragraph of text describes the tool as a Minecraft mapart schematic and map.dat generator, inspired by Redstonehelper's map art program. It includes instructions on how to contact the developer and a note about updates. The main interface is divided into three sections: "Block selection" on the left, "Map preview" in the center, and "Settings" on the right. The "Block selection" section has a "Presets" dropdown set to "None" and buttons for "Delete", "Save", "Share", and "Export palette". It contains a grid of various Minecraft blocks, each with a red 'X' icon. The "Map preview" section shows a green square with a large black arrow pointing upwards and the text "PICK IMAGE" below it. Below the preview is the resolution "128x128" and a small icon. A red arrow points from the preview area to the "Settings" section. The "Settings" section includes: "Mode: Schematic (NBT)", "Version: 1.19", "Map size: 1 x 1", "Crop: Center", "Grid: [checked]", "Staircasing: On (Valley)", "Add blocks under: All blocks (optimized)", "Block to add: cobblestone", "Better color: [checked]", "Dithering: Floyd-Steinberg", and expandable sections for "Image preprocessing" and "Extras". At the bottom of the settings are four buttons: "VIEW ONLINE" (highlighted with a red box), "DOWNLOAD NBT", "DOWNLOAD AS 1x1 SPLIT .ZIP", and "HELP ME SKIP THE QUEUE".

Alternativ: Export als NBT-Datei und Verwendung von Modifikationen

Wenn du möchtest, kannst du das erstellte [Pixelart](#) auch als NBT-Datei exportieren. Diese Datei kann in Modifikationen wie Litematica integriert werden. Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass solche Modifikationen **nur zur Visualisierung** im Malblock verwendet werden dürfen und keine Funktionen verwendet werden dürfen, die das Bauen im normalen Spielgeschehen erleichtern (z.B. sowas wie easy place).

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 entbindet. 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