

# Постройка арта

На сервере многие игроки любят создавать удивительные арты. Эти работы могут быть как грандиозными по размерам, так и маленькими шедеврами.


Чтобы создать свой арт на сервере, рекомендуется следовать нескольким советам, чтобы ваша работа была красивой, эффективной и удобной как для вас так и для других.

Для формирования схемы арта можно воспользоваться популярным сайтом:

<https://rebane2001.com/mapartcraft/ru/>

В первую очередь нужно определиться с изображением, типом арта (2D или 3D) и размером (в картах).

### Предпросмотр карты



### Настройки

Режим: Schematic (NBT) ▾

Версия игры: 1.20 ▾

Размер карты: 2 x 2

Обрезка: Центр ▾

Сетка: ■

Ступеньчатость: Вкл. (режим долины) ▾

Добавить блоки снизу: Все блоки (оптимизировано) ▾

Добавление блоков: cobblestone

Улучшенный цвет: ☒

Смешивание: Floyd-Steinberg ▾

- ▶ Предварительная обработка изображения
- ▶ Дополнительно

[ПОСМОТРЕТЬ ОНЛАЙН](#)

[СКАЧАТЬ](#)

[СКАЧАТЬ УЧАСТОК 1x1 .ZIP](#)

[ПОМОЧЬ ПРОЕКТУ](#)

Арты строятся в Энде основного мира. Посмотреть можно [здесь](#). Поскольку часто арты находятся в стадии планирования или долгосрочного строительства, то место под арт обязательно нужно согласовать через тикет. Ответственные за размещение определенных типов артов Администраторы и Хелперы ориентируют Вас и выделяют место в Энде под строительство.

При выборе изображения обязательно учитывайте, что арт не должен содержать открытой порнографии, допускаются эстетически приятные изображения обнаженного тела (примеры

можно посмотреть на интерактивной карте). Запрещены арты любого типа с изображениями символики, характерных для текущих военных конфликтов, а также фашистская символика, изображения, оскорбляющие других игроков, провоцирующие межнациональную, межгендерную, межрелигиозную и прочую фракционную рознь, арты с содержанием, призывающим к суициду, противоправным и прочим насильственным действиям.

## Требование к арту

2D-арт должен быть однослойным без сыпучих, текучих и соответственно поддерживающих их блоков, не допускается использование ковров, не желательно использование паутинок. Не рекомендуется использование одновременно дёрна и земли, при соприкосновении земля со временем превратится в дёрн и изображение не будет соответствовать задуманному источнику.

## Почему такие требования

Не использование этих предметов обусловлено тем, что они могут быть заменены другими блоками, не влияющими на восприятие образа. Это позволяет сократить время, затраченное на строительство.

Также это имеет математическое обоснование.

Например, если вам нужно построить арт размером 2x2, состоящий из 65536 блоков, и предположим, что 70% составляет шерсть, а 30% другие материалы. Тогда из этих 65536 блоков, 45875 будут состоять из разноцветной шерсти, а 19661 - из других материалов.

Таким образом, если вы решите использовать ковры вместо шерсти, чтобы уменьшить общее количество шерсти, то при крафте количество шерсти сократится до 30583 блоков. И таким образом вы получите заветные 45875 ковров. НО, для того чтобы разместить ковры, необходимо использовать блоки поддержки снизу, так как ковер нельзя установить в воздухе. И таким образом, мы увеличиваем требуемое количество блоков для арта еще на 45875.

И теперь мы суммируем все нужные цифры и получаем следующее:

- 45875 — ковров
- 45875 — поддерживаемых блоков для ковров
- 19661 — остальных блоков

Итак, получаем общее количество 111411 требуемых блоков, в то время как в самом арте всего 65536 блоков.

И по этому для экономии вашего времени и ресурсов рекомендуется использовать полноценные блоки шерсти и другие подходящие материалы. Это позволит избежать необходимости устанавливать лишние блоки и ускорит процесс построения арта. Так же аналогично это применяется к сыпучим блокам, или блокам крафта.

Например, бревна дерева можно заменить досками, поскольку они имеют аналогичную текстуру на карте, но требуют в четыре раза меньше ресурсов.



Успехов Вам в строительстве арта!

---

Версия #2

prestig9110 создал 7 февраля 2024 11:40:33

prestig9110 обновил 9 февраля 2024 11:12:06