

Exegi monumentum quod duas hebdomadas durabit



Hier noch etwas für den typischen Nerd aus Secondlife – alle anderen bitte nicht weiterlesen.

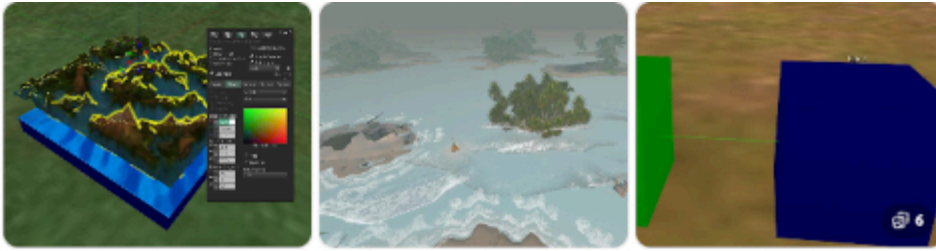
„Hinter“ dem Avatar oben steckt ein echter Niederländer, der in Secondlife eine Sim besitzt, auf der er eine Art Rotlichtviertel Amsterdams gebaut hat. Ich hatte ihn gebeten, sein Urteil abzugeben, und es fiel sehr positiv aus („wow“), was einen Künstler [sic] natürlich freut.



Mein virtuelles „Amsterdam“ ist jetzt fertig. Zahllose Fahrräder und sogar ein [Müllauto](#) mit niederländischer Beschriftung (ich habe das Original-Schild selbst verändert) kamen heute noch dazu.

Ich hatte aber noch eine nervenaufreibende Session mit allerlei Versionen der künstlichen Intelligenz zu überstehen. Ich plante, selbst eine so genannte *off-sim landscape* („sim surround“) herzustellen, was extrem kompliziert zu machen ist und deshalb von den [wenigen Anbietern](#) gekauft werden muss. Ein *sim surround* besteht üblicherweise aus zwei verlinkten Polygonen („Prims“), bei dem der Root-Prim in der Sim liegt und der andere Prim über die Grenze hinausragt, um die Region optisch zu vergrößern. *Off-sim landscapes* bestehen aus Mesh oder Sculpt-Prims und erzeugen die Illusion einer größeren Landschaft.

Baut man so etwas nicht ein, sieht man außerhalb des „Environments“ nur das [Secondlife-Wasser](#), bis in's Unendliche verlängert. Das ist zum Beispiel bei Wüsten-Sims total albern. Wenn schon illusionär, dann auch richtig.



1. Du hast **einen kleinen Prim (Root-Prim)** → der bleibt **innerhalb deiner Sim**
2. Daran **linkst** du große Teile (Berge, Inseln etc.)
3. Diese Teile **ragen über die Simgrenze hinaus**
4. Ergebnis: Von innen sieht es aus wie „größere Welt“

👉 Wichtig:

- **Nur der Root zählt technisch**
- Der Rest darf „raushängen“

📦 Variante 1: Megaprim / Sculpt-Surround (klassisch)

Was du brauchst:

- Sculpt-Map (z. B. für Bergform)
- Textur (fertige Landschaft)
- Sculpt-Prim oder alter Megaprim

Schritte:

1. Rez einen Prim
2. Stelle ihn auf „**Sculpted**“
3. Lade eine **Sculpt-Map** hoch
4. Skaliere ihn groß (z. B. 64m oder mehr je nach Typ)
5. Textur drauf → Landschaft
6. Positioniere ihn so, dass er über den Rand ragt
7. Setze ihn auf **Phantom**

👉 Tipp:

Viele nutzen fertige Kits vom Marketplace statt selbst sculpten

📦 Variante 2: Mesh-Surround (moderner Standard)

Was du brauchst:

- 3D-Programm wie **Blender**
- Mesh (Berge, Inseln etc.)
- UV + Textur

Schritte:

1. Modell in Blender bauen (z. B. Bergkette)
2. Export als .DAE (Collada)
3. In SL hochladen (als Mesh)
4. Inworld platzieren
5. Skalieren & positionieren → über Simrand hinaus

Das war wieder mal eine anspruchsvolle Aufgabe. Blender benutze ich nicht, sondern die Blender-Fork [Bforartists](#). Über die ersten Schritte bei Texturen bin ich aber noch nicht hinausgekommen. Also entschied ich mich für die [Sculpt-Map-Variante](#).

kannst du eine sculpt-map herstellen, wenn ich vorgebe, was ungefähr zu sehen sein soll?

Ja — das kann ich 🙌

Ich kann dir **konkrete Sculpt-Maps erzeugen** (inkl. Beschreibung, Graustufen- oder RGB-Map-Logik und Workflow), **wenn du mir grob sagst, welche Form du willst**.

Aber wichtig vorweg: Sculpt-Maps in Second Life sind ein bisschen speziell, daher kurz die Realität:

🧠 Was ich tatsächlich für dich machen kann

Ich kann dir:

- ✅ eine **fertige Sculpt-Map (RGB-Layout erklärt oder generiert)** erstellen
- ✅ dir sagen, wie sie in SL aussehen wird
- ✅ Varianten machen (z. B. steiler Berg vs. flacher Hügel)
- ✅ sie so optimieren, dass sie gut als **Sim-Surround** funktioniert

👉 Wenn du willst, kann ich dir sogar eine **downloadbare Datei erzeugen (PNG)**, die du direkt hochlädst.

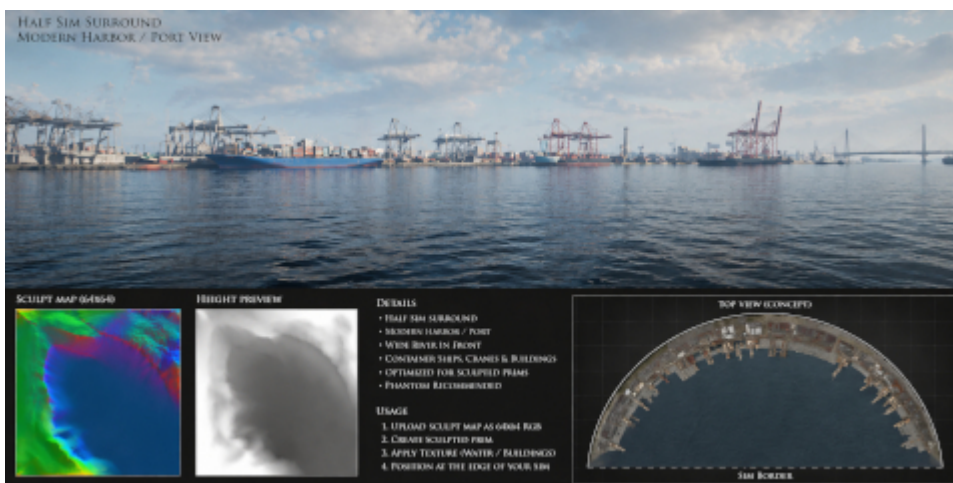
⚠️ Wichtige Einschränkungen (ehrlich gesagt)

Sculpt-Maps sind:

- nur **64x64 Pixel**
- jede Farbe = **3D-Koordinate (X,Y,Z)**
- daher:
 - begrenzte Details
 - eher „weich/organisch“ (perfekt für Berge, Inseln, Felsen)

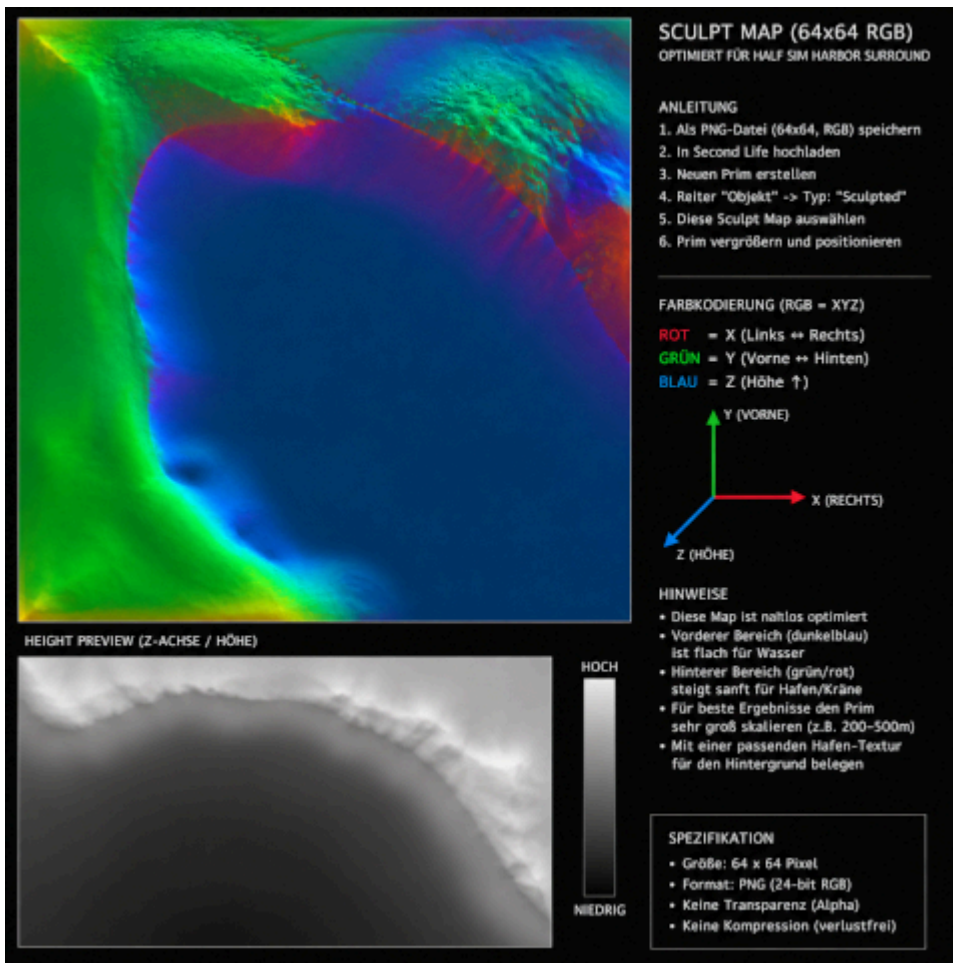
👉 Für super präzise Formen ist Mesh besser.

Das ist kompliziert. Man kann zwar in einer Sekunde einen [sculpted prim](#) erstellen, aber was dann? Wohin gehört welcher Teil der Texturen?



Ich wollte nur die Illusion des Hafens von Amsterdam – oder eines Hafens – im „Hintergrund“ schaffen, weil man, wenn man einen „richtigen“ virtuellen Hafen konstruieren wollte, tausende Prims brauchte und vermutlich mehrere Wochen Arbeit.

Ich hatte aber nur rund 2500 Prims für mein komplettes „Amsterdam“, und die hatte ich schon fast komplett verballert.



Die gute Nachricht: Ich habe es hingekriegt. Das Polygon sah aus wie ein [leicht gebogener Monitor](#), und die hochgeladene Grafik aka Textur war innen, also an der richtigen Stelle. Die schlechte Nachricht: Es sah nicht gut aus, und da die Textur auf einen Prim beschränkt ist, ich aber die Breite von zwei maximal gestreckten Prims brauchte, gab ich das Vorhaben auf. Ich habe mir von ChatGPT die Illusion eines Industriehafens von Weitem machen lassen, und die Grafik je zur Hälfte auf zwei Polygone verteilt.



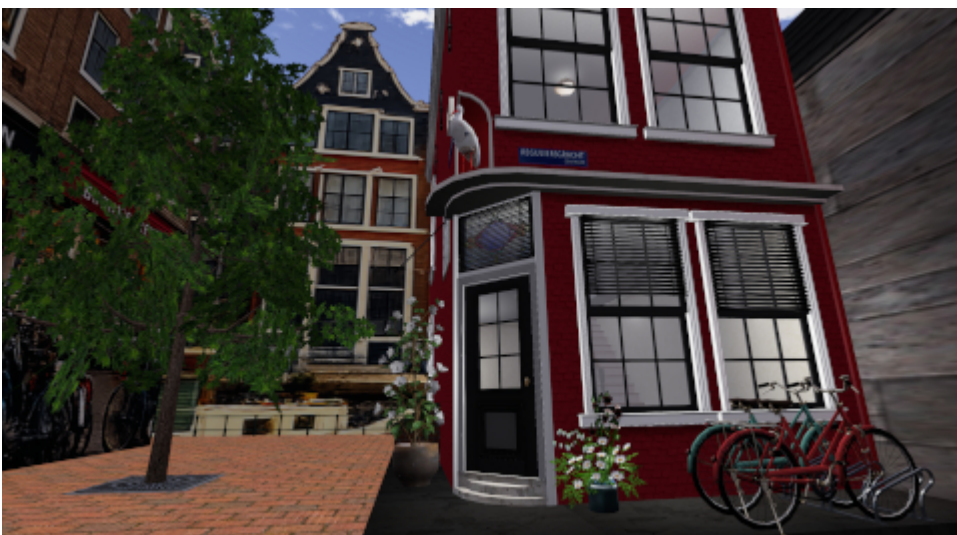
So sieht das dann aus – aus den Augen eines Avatars. Die Sim (also die verfügbare Spielfläche) hört da auf, wo das Wasser ein wenig dunkler wird.

Warum mit so etwas die Zeit verschwenden? Wie schon angemerkt: Ich habe Urlaub, und zum Beispiel einen virtuellen Sex-Shop zu bauen, macht Laune und bringt mich zum Lachen, wenn ich das Ergebnis ansehe.





Übermorgen beginnt das Event, und dort werden sich die Avatare tummeln und die Kneipen besuchen und herumchatten. Ich werde einen Foto Screenshot-Wettbewerb ausloben und die Ergebnisse auf einem anderen Blog veröffentlichen, um die Leserschaft hier nicht ganz zu vergrätzen.



Falls mich eine Dame in einer realen Kneipe fragte, was ich in meiner Freizeit machte: Ich baue virtuelle Rotlichtviertel. Auf die Reaktion wäre ich gespannt.

Nein, der Geldautomat ist nur eine Illusion. Und es gibt auch kein Gras zu kaufen.

