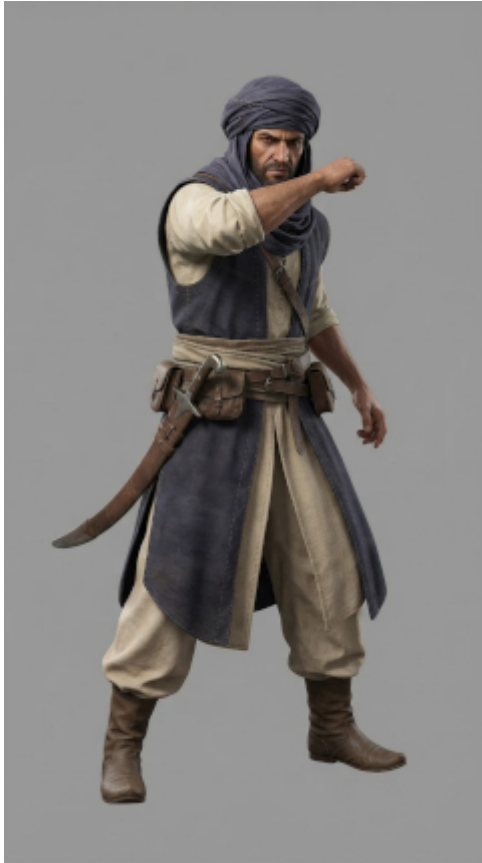


Hal, baue einen Tuareg

Mir hat jemand eine [Sculpted prim](#)-Figur für Secondlife gemacht und vorher von einer vorhandenen ein Foto gemacht als Vorlage.



Das soll mit AI funktionieren. Nach einer Stunde hatte er eine detailreiche Figur zum [Rezzen](#). wie macht man so etwas und mit welcher Software oder AI-Version?

Ja, das funktioniert inzwischen erstaunlich gut – allerdings nicht mit einer einzelnen KI, sondern mit einer Kombination aus Bild-KI, 3D-KI und einem Programm zur Nachbearbeitung. Wenn jemand nach etwa einer Stunde eine gut aussehende, detailreiche Figur in Second Life rezzen konnte, war der Workflow wahrscheinlich ungefähr so:

Methode 1: Bild → 3D-Mesh (der schnellste Weg) :

Du hast bereits ein Bild wie dieses.

Die Figur wird aus dem Hintergrund freigestellt (dein Bild eignet sich schon fast perfekt).

Das Bild wird in eine 3D-KI geladen.

Die KI erzeugt daraus automatisch ein 3D-Mesh.
Das Mesh wird in Blender nachbearbeitet.
Export als Collada (.dae) für Second Life.
Hochladen in SL.

Geeignete Programme:

- ▶ Tripo AI (zurzeit einer der besten)
- ▶ Hunyuan 3D
- ▶ Meshy AI
- ▶ Rodin Gen-1
- ▶ Trellis 3D

Von diesen liefert Tripo AI momentan oft die saubersten Figuren.



Die Figur (Mitte), die ich mir habe bauen lassen, auf meiner Sim in Secondlife. So etwas will ich auch können...

Methode 2: Mehrere Ansichten erzeugen

Noch bessere Ergebnisse entstehen, wenn man nicht nur ein Bild verwendet. Zum Beispiel mit ChatGPT oder Flux:

- ▶ Vorderansicht
- ▶ Rückansicht
- ▶ linke Seite
- ▶ rechte Seite

Diese vier Bilder gibt man anschließend in Tripo oder Hunyuan 3D. Dadurch kennt die KI auch Rücken, Gürtel, Säbel usw.

wesentlich besser.

Methode 3: Character Creator 4

Viele Second-Life-Bauer arbeiten inzwischen so:

- ▶Foto
- ▶Character Creator 4
- ▶Headshot Plugin
- ▶Blender
- ▶Second Life

Damit bekommt man sehr saubere Gesichter.

Methode 4: Meshy AI

Meshy besitzt eine Funktion Image → 3D

Sie erzeugt:

- ▶Mesh
- ▶UV-Map
- ▶PBR-Texturen

Alles automatisch. Warum dauert das trotzdem ungefähr eine Stunde? Die eigentliche KI braucht oft nur 2–10 Minuten. Die restliche Zeit geht für Folgendes drauf:

- ▶Hände korrigieren
- ▶Füße korrigieren
- ▶Gürtel verbessern
- ▶Säbel richten
- ▶Polygonzahl reduzieren
- ▶Gewichte (Rigging) anpassen
- ▶Upload nach Second Life
- ▶Für Second Life besonders wichtig

Die Figur sollte

- ▶möglichst unter etwa 20.000–40.000 Dreiecken liegen (je nach



A Tuareg in Algiers, Algeria, 2015, von Amine loua|Wikipedia

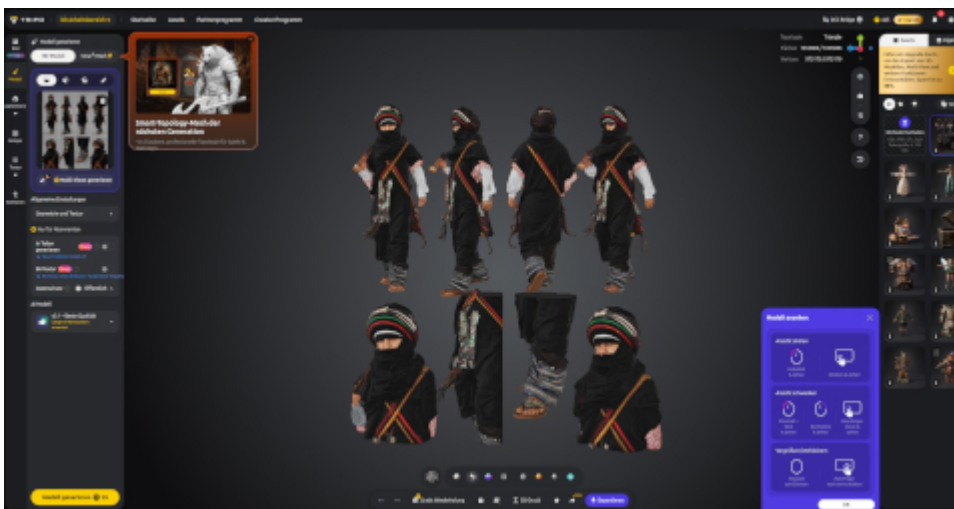
Verwendungszweck),

- eine saubere UV-Map besitzen,
- riggbar sein (Bento-Skelett),
- Materialzonen (Materials/Faces) sinnvoll aufteilen.

Die reine KI erzeugt zwar das Mesh, aber das Rigging auf das Bento-Skelett erfolgt meist noch mit Blender oder Avastar.

„Das Bild wird in eine 3D-KI geladen.“ welche? kannst du [ChatGPT] das auch?

Ja, bis zu einem gewissen Punkt kann ich dir dabei helfen – aber ich kann nicht selbst ein echtes 3D-Mesh erzeugen. Ich kann Bilder vorbereiten, Ansichten erzeugen, Texturen erstellen und den Workflow optimieren. Die eigentliche Umwandlung in ein 3D-Modell übernimmt eine spezialisierte 3D-KI.



Die derzeit besten Systeme sind:

[Tripo AI](#) (mein Favorit)

- Sehr gute Menschen und Kleidung.
 - Nimmt ein oder mehrere Bilder.
 - Exportiert OBJ, FBX, GLB.
 - Die Ergebnisse sind oft schon erstaunlich gut.
- Es gibt eine kostenlose Testversion.

[Meshy AI](#)

- ▶ Ebenfalls sehr gut.
- ▶ Kann automatisch Texturen erzeugen.
- ▶ Besonders beliebt bei Spieleentwicklern.

Hunyuan3D

- ▶ Kostenlos als Open-Source-Modell verfügbar.
- ▶ Benötigt allerdings einen leistungsfähigen PC mit NVIDIA-Grafikkarte.

Rodin Gen-1

- ▶ Liefert häufig die saubersten menschlichen Figuren. Eher professionell ausgerichtet.

Was ich für dich machen kann

Mit deinem Bild könnte ich zum Beispiel:

- ▶ eine perfekte Vorderansicht erzeugen,
- ▶ eine realistische Rückenansicht erstellen,
- ▶ linkes und rechtes Profil erzeugen,
- ▶ störende Details entfernen,
- ▶ Farben und Beleuchtung vereinheitlichen,
- ▶ die Figur für Tripo oder Meshy optimieren.

Das verbessert die Qualität des späteren 3D-Modells erheblich.

Was danach passiert

Anschließend lädst du die vier Bilder beispielsweise in Tripo AI hoch.

Nach 2–5 Minuten erhältst du:

- ▶ ein 3D-Mesh,
- ▶ UV-Koordinaten,
- ▶ Texturen,
- ▶ oft sogar normale Maps.

Danach wird das Modell in Blender geöffnet.

Ich kann dir sogar helfen, ein Second-Life-fertiges Modell zu erstellen

Wenn dein Ziel wirklich Second Life ist, würde ich den gesamten Workflow auf SL ausrichten:

- ▶Ich erstelle aus deinem Bild vier perfekte Ansichten.
- ▶Du lädst sie in Tripo AI hoch.
- ▶Ich erkläre dir anschließend Schritt für Schritt:
 - ▶wie du das Mesh in Blender bereinigst,
 - ▶wie du die Polygonzahl reduzierst,
 - ▶wie du das Modell auf das Bento-Skelett riggst,
 - ▶wie du es als .dae exportierst,
 - ▶und mit welchen Upload-Einstellungen du in Second Life ein gutes Ergebnis erzielst.

Ich habe den Eindruck, dass genau dieser Workflow inzwischen von vielen Second-Life-Designern genutzt wird, weil er wesentlich schneller ist als das vollständige Modellieren von Hand.

Für deine gezeigte Figur halte ich die Chancen für ein brauchbares Ergebnis für gut: Kleidung, Turban und Säbel sind klar voneinander abgegrenzt und die Pose ist relativ offen. Für die höchste Qualität würde ich allerdings zusätzlich eine künstlich erzeugte Rückenansicht und beide Seitenansichten erstellen, bevor das Bild in die 3D-KI geht. Das führt in der Regel zu deutlich besseren Modellen als nur ein einzelnes Frontfoto.

Jetzt komme ich nicht weiter, aber das braucht ein paar Stunden. Bforartists weigert sich, die Datei zu finden, und Blender lädt sie nicht korrekt. Heute habe ich keine Zeit mehr...