



BREDA TECH

Second Life Creator Tools

PBR Studio

End Customer Guide

English / Deutsch

Windows 10/11 + macOS

Local texture processing

Texture maps are processed on your computer by the app.



ENGLISH

1. Quick Start

System	How to start
Windows 10/11	Unzip the folder first. Open the unzipped folder and double-click start-windows.bat. If needed, open index.html directly in Edge or Chrome.
macOS	Open BREDAPBRStudio.app. If macOS blocks the first launch, right-click the app, choose Open, and confirm once.

Important

Do not run the Windows version directly from inside the ZIP file. Always unzip it first.

2. What This Tool Does

BREDA TECH PBR Studio helps creators prepare texture maps for Second Life materials. It can combine existing maps into a cleaner material set, or generate extra maps from one source texture.

Mode	Use it when	Main output
PBR Material	You already have Base Color, Normal, AO, Roughness/Gloss or Metallic maps.	Base Color, ORM, optional Normal, glTF and notes.
Map Generator	You only have one main texture and want a fuller material look.	Base Color, Normal, Height, Roughness, Gloss, Metallic, AO, ORM, glTF and notes.

The app works locally on your computer. Your textures are not uploaded to a server by the app.

3. Second Life Material Notes

Most exported files are PNG texture maps. The glTF file is a material descriptor/helper file. If your Second Life workflow only asks for texture slots, use the PNG maps manually.

Map	Purpose
Base Color	Main visible color/detail texture.
Normal	Fake 3D surface detail and panel depth.
ORM	Packed map: Red = AO, Green = Roughness, Blue = Metallic.
Roughness	Controls how matte or shiny the material appears.
Gloss	Inverse shine workflow helper for viewers/tools that use gloss.
Metallic	Controls metal-like material response.
AO	Adds contact shadow and depth information.



Map	Purpose
Height	Height/depth helper map for compatible workflows.

4. PBR Material Workflow

Use this mode when Meshy, Blender, Substance, or another tool already exported several texture maps.

- 1 Open the PBR Material tab.
- 2 Load the Base Color texture.
- 3 Optional: load Normal, AO, Roughness or Gloss, and Metallic maps.
- 4 Choose the output folder.
- 5 Generate/export the material set.

5. Map Generator Workflow

Use this mode when you only have one main texture but want a better Second Life material set.

- 1 Open the Map Generator tab.
- 2 Load the main texture.
- 3 Generate the maps.
- 4 Export the results.

Best use case

The Map Generator is especially useful for sci-fi panels, metal parts, hard-surface props, consoles, walls, machines and similar Second Life builds.

6. Suggested Setup In Second Life

- 1 Upload the generated PNG texture maps to Second Life.
- 2 Edit your object and select the correct face if the mesh uses multiple faces/materials.
- 3 Apply the Base Color map.
- 4 Apply the Normal map.
- 5 Apply the ORM map if your viewer uses ORM/PBR material slots.
- 6 Adjust roughness, metallic strength and environment settings in-world if needed.
- 7 Save/apply the material.

Problem	Practical fix
Too shiny	Increase roughness or use a softer roughness map.
Too flat	Use a stronger normal map and check that it is in the correct slot.
Second Life does not ask for glTF	Use the PNG files manually in the material slots.

7. File Names

Common generated file endings:

File ending	Meaning
_basecolor.png	Main color texture.
_normal.png	Normal map for 3D surface detail.
_height.png	Height/depth helper map.
_roughness.png	Matte/shiny roughness map.
_gloss.png	Gloss helper map.
_metallic.png	Metallic map.
_ao.png	Ambient occlusion map.
_orm.png	Packed AO/Roughness/Metallic texture.
.gltf	Material descriptor/helper file.
_maps_notes.txt	Export notes and usage reminders.

8. About Emissive / Glow

Some Meshy or AI exports include an emission texture, but it may be almost black. If the emission map is black, it does not contain usable glow information.

This tool does not promise to recover true emissive lighting from an empty black emission map. For Second Life, a practical workflow is to identify glowing details on the Base Color texture and set Glow or Full Bright manually on a matching object face when possible.

9. Troubleshooting

Issue	Check this
Windows app does not start	Unzip first, then run start-windows.bat. Try Edge or Chrome if needed.
Mac app does not start	Right-click the app, choose Open, and confirm the macOS warning once.
Output is too dark	Check the source texture and adjust brightness or material settings in your viewer.
Normal effect is too strong	Lower normal strength if available or use a softer normal map.

10. License And Support

This product is licensed to the buyer. Please do not resell, reupload or share the download package.

Support and updates may require proof of purchase through Second Life transaction history or Marketplace order history.



- Second Life avatar name
- Purchase date or order/transaction information
- Operating system
- Short issue description
- Screenshot if possible

DEUTSCH

1. Schnellstart

System	So startest du die App
Windows 10/11	Ordner zuerst entpacken. Danach den entpackten Ordner öffnen und start-windows.bat doppelklicken. Falls nötig, index.html direkt in Edge oder Chrome öffnen.
macOS	BREDAPBRStudio.app öffnen. Wenn macOS den ersten Start blockiert, rechtsklicken, Öffnen wählen und einmal bestätigen.

Wichtig

Die Windows-Version nicht direkt aus der ZIP-Datei starten. Den Ordner immer zuerst entpacken.

2. Was Dieses Tool Macht

BREDATECH PBR Studio hilft Creatoren dabei, Texture Maps für Second Life Materialien vorzubereiten. Es kann vorhandene Maps zu einem saubereren Materialset kombinieren oder aus einer Haupttextur zusätzliche Maps erzeugen.

Modus	Wann nutzen	Haupt-Output
PBR Material	Du hast bereits Base Color, Normal, AO, Roughness/Gloss oder Metallic Maps.	Base Color, ORM, optionale Normal Map, glTF und Notes.
Map Generator	Du hast nur eine Haupttextur und willst mehr Materialtiefe.	Base Color, Normal, Height, Roughness, Gloss, Metallic, AO, ORM, glTF und Notes.

Die App arbeitet lokal auf deinem Computer. Deine Texturen werden von der App nicht auf einen Server hochgeladen.

3. Second-Life-Materialhinweise

Die meisten Exportdateien sind PNG-Texturmaps. Die glTF-Datei ist eine Material-Beschreibung/Hilfsdatei. Wenn dein Second-Life-Workflow nur Textur-Slots anbietet, nutzt du die PNG-Dateien manuell.

Map	Zweck
Base Color	Haupttextur mit Farbe und sichtbaren Details.
Normal	Fake-3D-Oberflächendetails und Panel-Tiefe.
ORM	Gepackte Map: Rot = AO, Grün = Roughness, Blau = Metallic.
Roughness	Steuert, wie matt oder glänzend das Material wirkt.
Gloss	Hilfsmap für Gloss-Workflows.



Map	Zweck
Metallic	Steuert metallisches Materialverhalten.
AO	Erzeugt Kontakt-Schatten und mehr Tiefe.
Height	Height-/Tiefen-Hilfsmap für passende Workflows.

4. PBR-Material-Workflow

Nutze diesen Modus, wenn Meshy, Blender, Substance oder ein anderes Tool bereits mehrere Texture Maps exportiert hat.

- 1 Öffne den Reiter PBR Material.
- 2 Lade die Base Color Textur.
- 3 Optional: lade Normal, AO, Roughness oder Gloss und Metallic Maps.
- 4 Wähle den Ausgabeordner.
- 5 Generiere/exportiere das Materialset.

5. Map-Generator-Workflow

Nutze diesen Modus, wenn du nur eine Haupttextur hast, aber ein besseres Second-Life-Materialset brauchst.

- 1 Öffne den Reiter Map Generator.
- 2 Lade die Haupttextur.
- 3 Generiere die Maps.
- 4 Exportiere die Ergebnisse.

Bester Einsatzbereich

Der Map Generator ist besonders praktisch für Sci-Fi-Panels, Metallteile, Hard-Surface-Props, Konsolen, Wände, Maschinen und ähnliche Second-Life-Builds.

6. Empfohlene Nutzung In Second Life

- 1 Lade die erzeugten PNG-Texturen in Second Life hoch.
- 2 Bearbeite dein Objekt und wähle die richtige Fläche, falls das Mesh mehrere Faces/Materialien nutzt.
- 3 Setze die Base Color Map.
- 4 Setze die Normal Map.
- 5 Setze die ORM Map, wenn dein Viewer ORM/PBR-Materialslots nutzt.
- 6 Passe Roughness, Metallic-Stärke und Umgebungseinstellungen in-world an, falls nötig.
- 7 Speichere/übernimm das Material.

Problem	Praktische Lösung
Zu glänzend	Roughness erhöhen oder eine weichere Roughness Map nutzen.
Zu flach	Stärkere Normal Map nutzen und prüfen, ob sie im richtigen Slot liegt.
Second Life fragt nicht nach glTF	Die PNG-Dateien manuell in den Material-Slots nutzen.

7. Dateinamen

Häufige erzeugte Dateiendungen:

Dateiendung	Bedeutung
_basecolor.png	Haupttextur mit Farbe.
_normal.png	Normal Map für 3D-Oberflächendetails.
_height.png	Height-/Tiefen-Hilfsmap.
_roughness.png	Roughness Map für matt/glänzend.
_gloss.png	Gloss-Hilfsmap.
_metallic.png	Metallic Map.
_ao.png	Ambient Occlusion Map.
_orm.png	Gepackte AO/Roughness/Metallic-Textur.
.gltf	Material-Beschreibung/Hilfsdatei.
_maps_notes.txt	Exportnotizen und Nutzungshinweise.

8. Zu Emissive / Glow

Manche Meshy- oder AI-Exporte enthalten eine Emission-Textur, aber diese kann fast schwarz sein. Wenn die Emission Map schwarz ist, enthält sie keine brauchbare Glow-Information.

Dieses Tool verspricht nicht, echtes Emissive-Licht aus einer leeren schwarzen Emission Map wiederherzustellen. Für Second Life ist es meist zuverlässiger, leuchtende Details auf der Base Color Textur zu erkennen und Glow oder Full Bright manuell auf einer passenden Objektfläche zu setzen.

9. Fehlerbehebung

Problem	Prüfen
Windows-App startet nicht	Erst entpacken, dann start-windows.bat ausführen. Falls nötig Edge oder Chrome nutzen.
Mac-App startet nicht	Rechtsklick auf die App, Öffnen wählen und die macOS-Warnung einmal bestätigen.
Output ist zu dunkel	Ausgangstextur prüfen und Helligkeit oder Materialwerte im Viewer anpassen.
Normal-Effekt ist zu stark	Normal-Stärke senken, falls vorhanden, oder weichere Normal Map nutzen.

10. Lizenz Und Support

Dieses Produkt ist für den Käufer lizenziert. Bitte verkaufe, lade oder teile das Download-Paket nicht weiter.

Support und Updates können einen Kaufnachweis über Second-Life-Transaktionen oder die Marketplace-Bestellhistorie erfordern.

- Second-Life-Avatar-Name
- Kaufdatum oder Bestell-/Transaktionsinformationen
- Betriebssystem
- Kurze Problembeschreibung
- Screenshot, wenn möglich