

Jobs in der Spielebranche

Modeller

Seine Arbeit ähnelt der Bildhauerei, nur formt der Modeller seine Werke nicht aus Marmor oder Gips, sondern aus Polygonen.

Jobs in der Spielebranche

Ausgabe	Thema
GS 05/08	Überblick
GS 06/08	Game Designer / Producer
GS 07/08	Programmer Interface Designer
GS 08/08	Graphics Designer Level Designer
GS 09/08	Modeller / Animator
GS 10/08	Writer / Localization Manager
GS 11/08	Sound Designer / Composer
GS 12/08	QA Manager, Tester Community Manager
GS 01/09	Product Manager PR Manager
GS 02/09	Der Weg in die Branche

Das soll ein Panzer sein? Ein paar grüne Linien, die über den Bildschirm gleiten? Und ob das ein Panzer war, nämlich im Automatenklassiker **Battlezone** von 1980! Darin schossen Sie aus der Ego-Perspektive auf dreidimensionale Stahlkolosse – beziehungsweise deren Umrisse, mehr ließ die krude Vektorgrafik nicht zu. Dennoch galt **Battlezone** als Revolution, denn es war zwar nicht das erste, wohl aber das erste populäre 3D-Spiel. Heute ist die dreidimensionale Darstellung dank des Hardware-Fortschritts längst im Spielesektor verwurzelt, bis auf 2D-Exoten à la **Edna bricht aus** geht fast jedes Programm in die räumliche Tiefe. Dadurch vervielfacht sich aber auch der Produktionsaufwand - Gegenstände, -Charaktere und -Landschaften werden nicht mehr

einfach gezeichnet, sondern erst geformt und dann bemalt. Das ist die Aufgabe der Modeller, und die kann ziemlich kompliziert ausfallen. Denn die Zeiten simpler Panzerchen aus grünen Linien sind endgültig vorbei.

Aufgabenteilung

Modeller sei jedoch nicht gleich Modeller, sagt Thorsten Rübiger: »Environment Artists gestalten Umgebungen, Character Artists entwerfen Personen.« Rübiger muss es wissen, bei Radon Labs hat er unter anderem Landschaften für das Rollenspiel **Drakensang** geformt. Wer welche Aufgabe übernimmt, hängt von persönlichen Vorlieben ab, besonders begehrt sind jedoch die Figuren: »Fast jeder entwirft gerne Charaktere, denn die sind sehr prominent. Oft muss man aber erledigen, was gerade anfällt. Da kann schon mal stumpfes Kistenbauen angesagt sein.«

Arbeitsschritte

Egal ob Kiste oder Charakter – die Arbeit an einem Modell verläuft stets ähnlich. Zunächst bastelt der Modeller in einem 3D-Editor wie 3D Studio Max oder Maya ein Gittergerüst aus Polygonen, kleinen Vielecken. Dabei orientiert er sich meist an der Konzeptzeichnung eines Grafikers.

»Vorlagen gibt es aber nur für wichtige 3D-Modelle«, führt Rübiger aus, »einen Eimer kann jeder gestalten.« Auch bei vorgegebenen Entwürfen lässt der Modeller eigene Ideen mit einfließen, indem er etwa die Kleider eines Helden anpasst. Dabei hält er Rücksprache mit dem Zeichner und dem Art Director, damit sich keine Umstimmigkeiten einschleichen.

Überdies gibt es für jedes Objekt eine grobe Polygon-Vorgabe; je kleiner und unwichtiger, desto weniger aufwändig darf's sein. Ein **Drakensang**-Held hat daher bis zu 14.000, ein Dörfner nur 4.000 Vielecke. Zugleich gilt die Faustregel: Die Modelle sollen aus möglichst wenigen Polygonen bestehen und trotzdem schön aussehen. »Das ist die wahre Kunst«, erläutert Rübiger, gesteht jedoch auch: »Manchmal sind wir zu verspielt und gestalten Details, die der Spieler gar nicht sieht. Dann müssen wir wieder zurückrudern.« Wenn das Gittermodell samt Lightmap (Beleuchtungsvorgabe) fertig ist, beklebt es sein Schöpfer mit der Textur, der Grafiktape – vereinfacht gesagt. In kleinen Teams entwirft der Modeller die Oberfläche selbst, größere Firmen beschäftigen Texture Artists. Wie lange die Arbeit am Modell dauert, hängt von der Komplexität ab: »Für einen Tisch braucht man zehn Minuten, für eine Landschaft einige Wochen.«

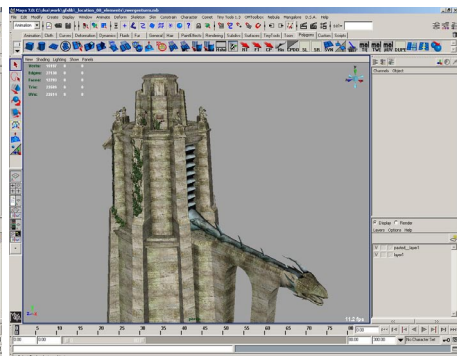
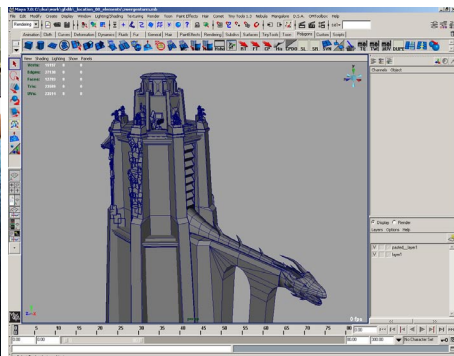
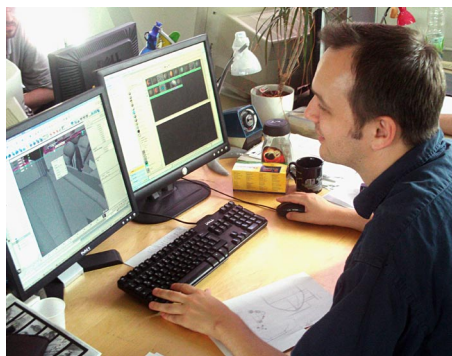
Das fertige 3D-Objekt reicht der Modeller weiter: Lebewesen an die Animatoren, Gegenstände und Landschaften an die Leveldesigner. Damit ist seine Arbeit aber nicht getan. »Es gibt ständig Korrekturen«, weiß Rübiger, »etwa, wenn ein Held bei einer Animation verzerrt wird.« Zudem äußern die Leveldesigner Zusatzwünsche: »In **Drakensang** haben sie ein Goblin-Lager in einer Schlucht platziert. Damit man es nicht von oben beschießen kann, mussten wir nachträglich den Abhang erhöhen.«

Nachwuchs-Chancen

Wer Modeller werden möchte, braucht keine spezielle Ausbildung, sondern muss sich laut Rübiger lediglich mit den 3D-Editoren auskennen. Zudem helfen Arbeitsproben: »Man sollte immer eine Mappe mit eigenen Werken vorlegen. Wir prüfen dann zum Beispiel, ob die Anatomie der Charaktere stimmt, und ob der Bewerber Liebe ins Detail steckt.« Wer Panzer aus grünen Linien einschickt, hätte also keine Chance. **GR**

Unser Experte

Der gelernte Zahn-techniker **Thorsten Rübiger** (37) arbeitet seit drei Jahren als Modeller beim Berliner Entwickler Radon Labs. Jüngst entwarf er unter anderem Landschaften für **Drakensang**.



Thorsten Rübiger (links) bastelt einen Drachenturm. Das Modell entsteht zunächst als **Gitternetz** im 3D-Programm Maya (Mitte), danach legt Rübiger die Position der **Textur** fest (rechts).