

3D-ARTIST MANUEL CORLETTO

# Trickkiste 3D

Kaum ein filmisches Erzeugnis, und seien es nur Werbespots fürs Fernsehen, kann auf digitale Tricks verzichten. 3D-Artist Manuel Corletto (27) hat digitale Welten zu seinem Beruf gemacht und schafft neue Realitäten, die dem Auge fast entfliehen.

Von Barbara Tilli

**D**ie Welt ist keine Scheibe. Mit dieser These wurde Galileo Galilei im Jahr 1633 der Ketzerprozess gemacht. Betrachtet man die Gesetze der Bildgestaltung, so stimmt seine Theorie heute mehr denn je. Doch was wäre die Welt ohne 3D? Bereits die 3D-Pioniere vor mehr als 170 Jahren wussten: Dreidimensionale Bilder sind Betrug am Gehirn des Zuschauers. Räumliches Sehen wird nämlich hervorgerufen, wenn auf der Netzhaut jedes Auges ein Abbild dessen entsteht, was der Mensch erblickt. Der Abstand von rund sechseinhalb Zentimetern zwischen den Augen führt zu verschiedenen Blickwinkeln. Das Gehirn fügt demzufolge die leicht unterschiedlichen Sinneseindrücke beider Sehorgane zu einem dreidimensionalen Bild zusammen. Nur so können wir beispielsweise Entfernungen zwischen Objekten einschätzen. Die 3D-Computergrafik nutzt diese Möglichkeit, um mittels 3D-Koordinaten und Helligkeits-Abstufungen ein räumlich wirkendes Bild auf flachem Grafikbildschirm zu erzeugen. Für den 3D-Artist Manuel Corletto sind solche „Spielereien“ Routine. Seine Tätigkeit dient dazu, unsere Sinne für die Realität zu schärfen – sie brutaler oder auch schöner vor Augen zu führen. Er lässt Bilder aus dem Rahmen fallen oder kurzerhand ins Auge springen, kriecht virtuelle

Welten und Charaktere aus Bits und Pixeln anstatt aus Fleisch und Blut. Der Illusion sind dabei keine Grenzen gesetzt.

## INSPIRATION PIXAR UND CO.

Bereits mit 14 gestaltete Manuel seine eigenen Fantasy-Figuren, fertigte Skizzen an und träumte von einer Welt unbegrenzter kreativer Möglichkeiten. Mittlerweile hat sich der heute 27-Jährige die virtuelle Welt nicht nur zu eigen, sondern auch zu seinem Beruf gemacht. Vier Jahre lang arbeitete der Meraner als technischer Zeichner in verschiedenen Architekturbüros, erstellte 3D-Renderings (Berechnung dreidimensionaler Abbildungen, wobei Lichteffekte wie Schatten und Lichtreflektion simuliert werden) und stampte 3D-Gebäude aus dem Boden, bis er den Entschluss fasste, sich völlig der Kreativität und dreidimensionalen Welt zu verschreiben. „Technischer Zeichner zu sein, erfüllte mich nicht zur Gänze. Ich wollte noch mehr über Computergrafik in Erfahrung bringen, meine Fantasie und Erfindungsgabe ausleben“, erklärt Manuel seinen Entschluss, neue Wege einzuschlagen. In einem sechsmonatigen Intensivstudium an der Privatschule „Big Rock School“ in der Nähe von Treviso erhielt er den Feinschliff in punkto Charakterdesign, Entwicklung und visuelle Darstellung. Seitdem darf er sich „Master der Computergrafik“ nennen. 2008 erhielt Manuel

die Gelegenheit, einen 25-tägigen Aufenthalt in den USA zu verbringen. Im Sonnenstaat Kalifornien – Zentrum der Unterhaltungsindustrie – besuchte er verschiedene Produktionshäuser der Computergrafik wie beispielsweise Pixar in Los Angeles, Dreamworks in San Francisco oder Sony Pictures in Culver City. Für den 27-Jährigen ein bahnbrechendes Erlebnis: „Es hat sich bestätigt, dass die Macher von Animationsfilmen und Kassenschlagern wie beispielsweise ‚Findet Nemo‘, ‚Toy Story‘ oder ‚Shrek‘ die weltbesten Firmen mit den begabtesten 3D-Artists sind. Eine wahrlich faszinierende Welt, die dort unter strengster Geheimhaltung entsteht...“

## PINGPONG...VETTEL & SCHÖNEBERGER

Mit dem nötigen Know-how im Gepäck und der Kreativität auf seiner Seite, machte sich der junge 3D-Artist auf die Suche nach einem Job in der harten Arbeitswelt – mit Erfolg. Eine der größten Postproduktionsfirmen namens „Pictorion - Das Werk“ mit Niederlassungen in München, Frankfurt und Hamburg war von den Fähigkeiten des Meraners auf Anhieb überzeugt, und nahm ihn flugs mit offenen Händen ins Creative Team auf. Ein Triumph für den heute 27-Jährigen: „Ich habe Bewerbungsunterlagen an Firmen quer durch Europa geschickt und hatte Glück, denn ich konnte zwischen mehreren Optionen auswählen. Schlussendlich habe ich

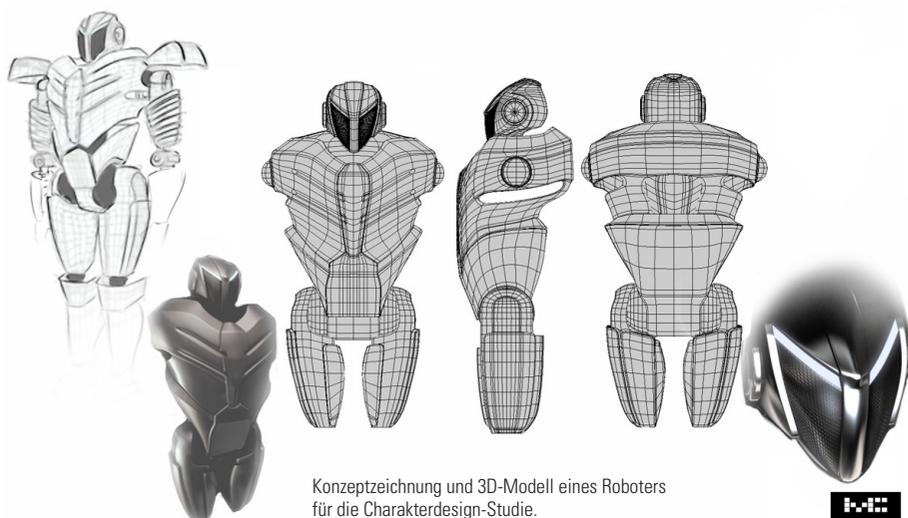


### MANUEL CORLETTO (\*1984 Bozen)

... ist 3D-Artist und Technischer Zeichner. Seine Ausbildung erlangte er in einem sechsmonatigen Intensivstudium an der „Big Rock School“ in der Nähe von Treviso. Digitale Postproduktionen von Werbefilmen, Imagefilmen und Spielfilmen, Visual Effects, 3D-Computeranimationen und Motion Graphics sind sein Spezialgebiet. Zurzeit lebt Manuel Corletto in München, wo er beim Unternehmen „Semcon“ 3D-Modelle für die Automobilindustrie herstellt.

[www.mcorletto.com](http://www.mcorletto.com)

mich für jene Stelle entschieden, die mich am meisten überzeugte.“ Wen würde ein Arbeitsplatz mit Lounge zum Chillen inklusive Frühstück nicht überzeugen? Zwischen der Erstellung von Postproduktionen von Werbefilmen, Imagefilmen und Spielfilmen sowie visuellen Effekten und 3D-Computeranimationen könne einem schon mal der Kopf rauchen. „Abhilfe schafft dabei eine Partie Kicker oder PingPong“, erklärt Manuel mit einem Schmunzeln. Die gehören nämlich wie Schreibtisch und Computer zu der Büroausstattung eines Creative Teams dazu. Zwischen einer und der nächsten Partie PingPong wurde aber auch fleißig an den verschiedensten Projekten gearbeitet. So tragen etwa Werbespots wie jener von „Head and Shoulders“ mit Sebastian Vettel oder „Wellaflex“ mit Barbara Schöneberger seine digitale Handschrift. „Meine Arbeit besteht darin, das vorhandene Filmmaterial mit spezifischen Programmen zu ‚tracken‘, das heißt, auf einem zweidimensionalen Bild einen 3D-Raum zu definieren. Daraufhin erstellt das Programm Marker, die infolgedessen im 3D-Programm eingefügt werden. Dies ermöglicht die Integrierung computergenerierter Objekte“, erklärt Manuel die für Laien etwas komplexe Arbeitsweise. Sein Aufgabenspektrum reicht vom bloßem Retuschieren und Korrigieren bis zum Erschaffen künstlicher Bildwelten. Beispielsweise gefiel dem Kunden „Head and Shoulders“ nicht, wie das Wasser beim Werbespot aus der Dusche kam. Manuel erschuf kurzerhand eine digitale Wassersimulation – Problem gelöst. Für „Wellaflex“ erschuf der 27-Jährige eine Spraysimulation und siehe da: Barbara Schönebergers Haare glänzten wie süßer Honig. Für die deutsche Liebeskomödie „Zwei-ohrküken“ des Schauspielers und Regisseurs Til Schweiger kreierte



Konzeptzeichnung und 3D-Modell eines Roboters für die Charakterdesign-Studie.

## Stichwort: Computergrafik

... bezeichnet ein Teilgebiet der Informatik, das sich mit der computergestützten Erzeugung und Bearbeitung von Bildern beschäftigt. Die Computergrafik umfasst zum einen die Erzeugung von Grafiken, deren Bestandteile sich zwischen zweidimensional in der Ebene beschreiben lassen. Weitere Teilbereiche beschäftigen sich mit der Frage, wie sich komplexe Formen geometrisch modellieren lassen und wie aus daraus aufgebauten virtuellen Umgebungen Bilder, Simulationen oder Animationen berechnet („gerendert“) werden können.

## Stichwort: Virtuelle Realität

... bezeichnet die Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung der Wirklichkeit und ihrer physikalischen Eigenschaften in einer in Echtzeit computergenerierten, interaktiven virtuellen Umgebung.

Manuel einen 3D-Hintergrund sowie digitale Gebäude: „Unser Kunde wollte eine bestehende Kreuzung verschwinden lassen und so habe ich die Umgebung einfach neu gestaltet“, erklärt Manuel mit verblüffender Selbstverständlichkeit. Ein wenig Gott spielen, die Realität verbessern – wieso nicht? Wenn’s die Technik erlaubt...

### VON DER WERBUNG IN DIE AUTOMOBILINDUSTRIE

Wir kennen sie alle, die Werbekampagnen der Elektrohandelskette Mediamarkt. Was aber die allerwenigsten wissen: Auch hier hatte Manuel Corletto seine Hände mit im Spiel. Teilweise bis zwei Uhr morgens arbeitete er an der Kampagne, die Millionen von Menschen vor der heimischen Röhre präsentiert bekamen. „Trotz der vielen

Arbeitsstunden und der nicht immer leicht zu meisternden Aufgaben hat mir die Arbeit immer Spaß gemacht. Es ist stets aufregend, zu wissen, dass die Menschen zu Hause ahnungslos vor den Bildschirmen sitzen und sich einen Spot anschauen, bei dem ich mitwirken durfte. Der Beruf des 3D-Artists ist nicht allzu gut bekannt, trotzdem wird diese Technik nahezu überall eingesetzt – oftmals auch ohne Kenntnis der Menschen“, so Manuel. Seit Dezember 2011 geht der Meraner neue Wege und entwirft 3D-Modelle sowie Renderings für die Automobilindustrie. In direkter Zusammenarbeit mit Designern entwickelt Manuel anhand einer Skizze 3D-Modelle für die Fahrzeugproduktion. Seine Arbeit stellt die Basis für die Entwicklung der Bauteile dar, um die sich die Ingenieure in einem zweiten

Schritt kümmern. „Die Schwierigkeit sowie das Spannende besteht darin, das Design und die technischen Vorgaben zu vereinen. Wenn die Arbeit passt, kann es gut sein, dass ein solches Modell in Zukunft auf der Straße fährt“, erklärt Manuel mit einem Schmunzeln. Der 27-Jährige hilft bei der Entwicklung der Autos von morgen, selbst hat er sich jedoch für die umweltfreundlichere Variante entschieden und fährt tagtäglich mit der U-Bahn zur Arbeit. Weil die Computergrafik nicht nur seine Arbeit, sondern eine große Leidenschaft für Manuel darstellt, setzt sich der 3D-Artist auch des Öfteren abends oder an Wochenenden vor dem Rechner und erstellt neue digitale Welten. Fleiß und Einsatz werden eben belohnt. Das ist in der wirklichen Welt so, genauso wie im virtuellen Universum. ●



Aerodynamische Simulation, dargestellt durch Strömungslinien über die Autoform.

Foto: Samcan