

Predgovor

Maya nije samo jedan od najmoćnijih 3D softverskih paketa, ona je i najsloženiji. Njene mogućnosti su neograničene, a isto važi i za puteve kojima ćete do njih doći. Početnici u 3D grafici teško će se snaći u lavirintu alatki ovog programa. Vaši vodiči, Tom i Shin, mnogo će vam olakšati to putovanje.

Toma sam upoznao kada je bio moj student. Još uvek sam radio u kompaniji Industrial Light & Magic, a Tom je tek počinjao da se bavi 3D grafikom. Sa još nekoliko studenata, počeli smo da radimo na projektima kojima nismo mogli da pristupimo kao studenti ili predavači, već kao umetnici u produkciji. Iako možda ne izgleda tako na prvi pogled, produkcija je potpuno drugačiji svet. Izreka „mapa nije teritorija“, savršeno opisuje 3D tržište. Mnogo toga ima smisla u teoriji i funkcioniše u izolovanim situacijama, ali se brzo raspadne pod težinom stvarnosti.

Kada razmišljate o grafici, produkciji ili životu uopšte, ovo je jedna od najbitnijih činjenica koje treba da zapamtite. Učenje često smatramo skupom veštinom, „trikova iz rukava“. Mnoga predavanja i knjige nude brojne deliće takvih informacija, ali retko vode do suštinskog razumevanja ove umetnosti, a ono je osnova inspirativnog rada. Mali problemi pretvaraju se u frustracije ili neuspeh. Nedeljama radimo ono „što treba“ da radimo, dok nas samo dani dele od najefikasnijeg, i često najmanje očekivanog rešenja.

Odgovor je u razumevanju principa koji leže u osnovi procesa. Kada te principe imate na umu, i uz čvrste osnove i jasnu viziju, glatko ćete prelaziti preko prepreka. Kroz istinsko razumevanje umetnosti u koju uranjate, moći ćete da posmatrate proces iz ptičje perspektive i donosite pametne i dobro utemeljene odluke.

Kako da stignete do tog cilja?

- *Posmatrajte.* Da li biste voleli da znate koji je najbrži način da vaši radovi budu realistični? Uzmite digitalni fotoaparati i svaki dan snimite 10 fotografija svakodnevnih stvari. Snimajte kvake, saobraćajne znakove, stare automobile. Gledajte kako svetlo utiče na objekat, ali i kako kamera reaguje na scenu. Ja to i dalje redovno radim.
- *Grešite.* Idite i preko svojih granica. Ako ne pogrešite, znači da niste dovoljno daleko otišli.
- *Učite.* Ako nešto ne funkcioniše, otkrijte šta nije u redu. Nemojte se truditi da zaobidete problem – otkrijte zašto problem postoji.
- *Isprobavajte.* Veoma je bitno da se poigravate idejama. Zabavljajte se dok radite. Eksperimentisanje ostavlja prostor za igru i naročito je korisno ako vam nešto nije pošlo za rukom.
- *Radite s drugima.* Radite sami i gotovo sigurno ćete zaostati za drugima. Ne možete da naučite sve, a vaše oko nije savršeno. Treba vam još nečije mišljenje i drugačija perspektiva da biste napredovali.

- *Izaberite prave projekte.* Važno je, možda važnije nego išta drugo, da pronađete prave klijente s pravim problemima – čak i ako to znači da ćete u početku raditi besplatno. Ljudi retko pružaju maksimum ako rade za svoju dušu. Potrebe klijenata pomažu da uobličite svoj rad i teraju vas da date sve od sebe. Često sanjamo o tome da postanemo veliki umetnici kao oni čija dela vidamo u muzejima, a retko razmišljamo o tome koliko je tih dela nastalo po ugovoru – ne samo radi umetnosti. Ako nemate klijente, pronađite ih. Poklonite svoj rad neprofitnoj organizaciji ili ga zamenite za usluge, ali šta god da radite, *nemojte* u potaji raditi na „svojoj demo traci“. Znam za mnogo umetnika računarske grafike koji su se izgubili na tom putu.

Prepuštam vas sada Tomu i Shinu. Njihovo kombinovano iskustvo u produkciji predstavlja osnovu za sadržaj ove knjige. S Tomom sam radio godinama, a Shinova biografija govori sama za sebe. Ova knjiga je samo početak – i to dobar. Ostatak puta zavisiće samo od vas.

Alex Lindsay
dvGarage
San Francisko, Kalifornija
Jun 2004