

AOS NOVATOS NA ARTE 3D

Sempre que posso, freqüento um fórum brasileiro sobre computação gráfica e percebo que os novatos que querem se tornar artistas e animadores 3D se preocupam apenas em estudar o software, pensando ser suficiente para se tornarem artistas. Ficam maravilhados com certos trabalhos e me parece que todo mérito fica por conta do software. Porém, gostaria de afirmar que software é apenas uma ferramenta.

Pense: estamos no século XXI, vivendo grandes avanços tecnológicos e, ao contrário do que muitos pensaram, lápis e papel não deixaram de ser usados. E, da mesma forma, a arte tradicional não deixou de existir. Por quê? Porque ela é a base para qualquer manifestação artística.

Admito que os softwares gráficos facilitam certas tarefas sim. Uma pessoa que nunca estudou desenho e não sabe desenhar, consegue, facilmente e em pouco tempo, gerar uma imagem contendo uma esfera perfeita com correta aplicação de luz sobre a mesma e conseqüente projeção da sombra, além da correta perspectiva. Tudo isso usando um software 3D. Isso, inclusive, foi uma das razões pela qual, no início dos anos 90, no Brasil, com o início da popularização do computador, começaram a aparecer péssimos trabalhos de design gráfico, já que qualquer um que tivesse um software de ilustração vetorial em casa, se achava designer...

Nessa mesma época, entrei no site de um indivíduo que se intitulava webdesigner e mostrava bem uns 10 certificados de cursos que havia feito, dentre eles Flash, Photoshop, Corel Draw e outras ferramentas gráficas. A arte do site era horrível... De que adiantou os certificados? Eu respondo: para habilitá-lo como técnico. Não estou menosprezando os técnicos, que têm seu lugar no Mercado. Faço apenas uma distinção entre técnico e artista.

O Profissional técnico tem grande conhecimento da ferramenta. Muitas vezes até se prende a uma determinada ferramenta e a defende com unhas e dentes. Mas isso não é uma regra.

Segue o exemplo de um trabalho técnico:

Um profissional é contratado para desenvolver uma maquete eletrônica. Para isso, é enviado para ele (veja que exagerei para tornar o exemplo essencialmente técnico):

- a planta baixa do local para servir de base para a modelagem
- diretrizes para tipo e posição das luzes
- diretrizes para acabamentos
- diretrizes para objetos que a cena deve possuir
- diretrizes para posições e tipos de câmeras

O trabalho então consiste em executar o que foi pedido, dependendo apenas de conhecimento do software para que a cena fique como o cliente deseja e com hiperrealismo. Nada precisou ser criado ou de alguma nova intervenção artística. Talvez possamos comparar com o trabalho de um arte-finalista.

Mais uma vez: NÃO ESTOU MENOSPRESZANDO O TRABALHO DE PROFISSIONAIS TÉCNICOS! Que isso fique bem claro. Meu objetivo é mostrar aos novatos que querem se tornar artistas que eles precisarão ir mais longe para se tornarem bons profissionais. E, para isso, olhar para arte tradicional será muito importante.

Não digo que será necessário estudar pintura, escultura (seria ideal), mas pelo menos usar desenhos como ferramenta para pre-produção de qualquer arte. Desenhar ajuda muito no planejamento, além de ampliar a percepção da forma. Observar obras artísticas para aprender sobre composição e cor também é muito útil, além de práticas para desenvolver a criatividade. Veja só, uma coisa é fazer um tutorial sobre modelagem de um corpo humano, chegando ao final do passo-a-passo com um modelo humano apresentado. Outra é poder criar seu próprio modelo humano ou ainda mais, uma criatura fictícia criada por você.

Se você investir apenas no seu lado técnico, estudando apenas o software, ficará mais limitado quando quiser criar algo seu e, provavelmente, ficará frustrado também. Em se tratando de animação, tudo o que eu disse é elevado ao quadrado! Em animação, desenhar, sim, se torna algo precioso.

Só lembrando: nem todos querem ser artistas. Você pode querer ser técnico. Sendo assim, estude bem as ferramentas e as técnicas necessárias para se tornar um bom profissional na área. Em trabalhos em equipe, é fundamental ter artistas e técnicos trabalhando juntos. Isso é muito valioso e vantajoso. Não se sinta inferior se não desejar ser um artista.

Para finalizar, gostaria de compartilhar algumas dicas para os novatos em 3D:

1 - Paciência é fundamental. Se você é ansioso tente ser menos. Ansiedade atrapalha a

nossa vida em todas as áreas;

2 - Vontade de estudar. Não seja preguiçoso.

3 - Humildade, ou seja, auto conhecimento. Procure saber quem você é, suas fraquezas e qualidades.

4 - Sobre tutoriais: NÃO PESSAS TUTORIAIS SOMENTE EM PORTUGUÊS! Dê graças a Deus que alemães, franceses, húngaros, russos, chineses e outros escreveram tutoriais em inglês invés de escreverem em suas línguas-mãe. Inglês é muito importante. Você terá acesso a muito mais materiais do que apenas em português. E, ao seguir um tutorial, não foque apenas no resultado final e sim no entendimento de cada etapa e das técnicas que estão sendo utilizadas. ENTENDA O QUE ESTÁ SENDO ENSINADO!

5 - Antes de pedir ajuda, tente resolver o problema sozinho. Buscar ajuda no *Help* do próprio software é um começo. Lembre-se: nada de preguiça. Evite querer as coisas de forma fácil. Tente antes.

6 - Se você é completamente novato num determinado software, não peça ajuda com procedimentos complexos. Primeiro, aprenda o básico da ferramenta. É terrível para veteranos receberem pedido de ajuda de quem se quer dedicou tempo estudando o básico necessário.

7 - Evite, no início dos estudos do software, se utilizar de plugins e de ferramentas de simulação. Tente primeira “imitar” a realidade sem o auxílio dessas ferramentas. Isso fixará conceitos importantes para o futuro.

Espero, realmente, ter ajudado.

Grande abraço e bons estudos.

Leandro Oliveira

www.leandrooliveira.com

Colaboração de **Bruno Vilela**

Abril/2008

