An initiative of CADCAMGURU

Gurumantra Institute
Florina, S. No. 2/1/7, Erandwane,
Opp S. N. D. T. College, Off Karve Road,
Pune : 411 004, India.
Tel : 020-2546 9637, 2543 3529
email : contact@egurumantra.com
www.egurumantra.com

Guru mantra
Define Your Identity

प्रश्न...
शंका...
पर्याय...
निरसन...
समाधान...

अर्थात एक संवादमंत्र

भागवत पवार
सतीश पोतदार

प्रश्नातच असते उत्तर ज्याचे त्याला

खरंतर एखादी गोष्ट जाणुन घ्यायची झाली, एखादा निर्णय घ्यायचा झाला तर असंख्य प्रश्न समोर येतात. पण आपण त्याच्या, त्या प्रश्नाच्या मुळाशी गेलो तर लक्षात येतं कि आपल्या साठीचं म्हणून उत्तर त्या प्रश्नातच अनस्युत असतं. तसंच ग्राफिक डिझाईन, ॲनिमेशन, वेब डिझाईन ई. गांभिर्याने व ऑथेन्टीक शिकायचं असेल आत्मसात करायचं असेल तर त्यासाठी एकच मंत्र आहे. **गुरुमंत्रा... आपल्या व्यक्तित्वाची खरी ओळख !**

Guru mantra
Define Your Identity

An initiative of CADCAMGURU

Gurumantra Institute
Florina, S. No. 2/1/7, Erandwane,
Opp S. N. D. T. College,
Off Karve Road, Pune : 411 004, India.
Tel : 020-2546 9637, 2543 3529
email : contact@egurumantra.com
www.egurumantra.com

प्रश्न...
शंका...
पर्याय...
निरसन...
समाधान...

अर्थात एक संवादमंत्र

भागवत पवार
सतीश पोतदार

भागवत पवार, संचालक, आर्टेक डिजिटल, कोल्हापूर.
सतीश पोतदार, हेड फॅकल्टी, गुरुमंत्रा इन्स्टीट्यूट, पुणे.

अनुक्रम

१ कलेसंबंधी व्यावसायिक शिक्षण..१
२ कोर्स करण्यापूर्वी कलेच्या ज्ञानाची आवश्यकता आहे का ?..............४
३ सॉफ्टवेअरचे महत्त्व - समज, गैरसमज.......................................६
४ इंटरनेटचा व इतर साधनांचा शिकण्याकरिता उपयोग......................७
५ ग्राफीक डिझाईन म्हणजे काय ?...८
६ 3D ॲनिमेशन म्हणजे काय ?...११
७ डिजिटल फोटोग्राफी..१३
८ गुरुमंत्राच्या कोर्सेसची वैशिष्ट्ये..१४
९ प्रवेशाची पात्रता..१५
१० 3D ॲनिमेशनमधील करिअरच्या संधी......................................१६
११ स्वतंत्र व्यवसायाच्या संधी..१८
१२ जेन्युइन प्लेसमेंट असिस्टंन्स म्हणजे काय?...............................१९
१३ इतर काही महत्त्वाचे प्रश्न..२०

(**टीप** : विद्यार्थी व पालक मित्रांनो, वरील माहिती व्यतिरिक्त आपल्या मनामध्ये काही प्रश्न, शंका असल्यास, त्याची उत्तरे देण्याचा प्रयत्न आम्ही नक्की करू.)

संपर्क - **गुरुमंत्रा इन्स्टीट्यूट,**
फ्लोरीना, एरंडवणे, एस. एन. डी. टी. कॉलेज समोर,कर्वे रोड,
पुणे : ४११००४, फोन : ०२० २५४६ ९६३७, २५४३ ३५२९
email : contact@egurumantra.com
www.egurumantra.com

प्रस्तावना

करीअरची दिशा निश्चित झाल्यानंतर ज्या विश्वासाने आणि अपेक्षेने विद्यार्थी एखाद्या संस्थेमध्ये संबंधित कोर्ससाठी प्रवेश घेतो; तो विश्वास खऱ्या अर्थाने सार्थ होतो की नाही किंवा ती अपेक्षा पूर्ण होते की नाही हे तो कोर्स पूर्ण केल्यानंतरच समजते. कोर्स पूर्ण केल्यानंतर विद्यार्थ्याला निवडलेल्या करीअरसंबंधी आणि स्वत:विषयी पूर्णपणे आत्मविश्वास निर्माण होण्याची गरज आहे. असे झाले तरच तो स्वत:चे करीअर आणि पर्यायाने भविष्य घडवू शकतो. हा दृष्टिकोन ठेवूनच जाहिरात, फोटोग्राफी, ग्राफिक्स, ॲनिमेशन वेब, ई-लर्नींग आणि प्रिंटिंग क्षेत्राशी संबंधित कोर्सेस आम्ही डिझाईन केले. पूर्णपणे व्यवसायभिमुख असलेले हे कोर्सेस पूर्ण केल्यावर विद्यार्थी 'डिझाईनर' म्हणून स्वतंत्रपणे स्वत:चा व्यवसाय सुरू करू शकतो किंवा त्याला नोकरी करण्याची इच्छा असल्यास जाहिरात एजन्सी, ई-लर्निंग, ॲनिमेशन स्टुडिओ, वेब डेव्हलपर्स, डिजिटल फोटो लॅब, डिजिटल प्रिंटिंग युनिट्स्, इमेज प्रोसेसिंग युनिट्स्, प्रिंटिंग प्रेस, न्यूज पेपर्स, पब्लिकेशन आदि ठिकाणी नोकरीच्या भरपूर संधी उपलब्ध आहेत.

आजच्या स्पर्धात्मक जगात टिकण्यासाठी पुस्तकी ज्ञानाबरोबर संगणकावर आधारित प्रॅक्टिकल ज्ञानाची गरज आहे. हे लक्षात घेऊनच जाहिरात/ग्राफिक्स/ॲनिमेशन/वेब क्षेत्रात अगदी हमखास यशस्वी होण्यासाठी आवश्यक तोच क्रमवार अभ्यासक्रम आम्ही तयार केला आहे. या क्षेत्राची व्याप्ती समजावून सांगण्याचा प्रयत्न या माहितीपुस्तिकेतून केला आहे. जेणेकरून या कोर्सेसला प्रवेश घेण्यापूर्वीच कोर्सनंतरच्या करीअरची कल्पना यावी.

दि. १ मे २००८, पुणे **गुरुमंत्रा इन्स्टिट्यूट**, पुणे

१ कलेसंबंधी व्यावसायिक शिक्षण

आजची गरज - कलेसंबंधी व्यावसायिक शिक्षण

शिक्षण कशासाठी ?... शिक्षणाचा पहिला उद्देश ज्ञान संपादन करणे. ज्ञान संपादन केल्यानंतर त्या ज्ञानाचा उपयोग चरितार्थासाठी करणे. म्हणजे त्या ज्ञानाच्या आधारावर नोकरी किंवा व्यवसाय करणे. पण शिकताना ज्या विषयाचे ज्ञान संपादन करायचे असते ते अगदी परिपूर्ण असलं पाहिजे. अभ्यास ही एक न संपणारी अखंड साधना आहे. अभ्यास परीक्षेसाठी नसतो. तर जीवनाच्या सत्वपरीक्षेसाठी असतो. हे विद्यार्थीदशेत लक्षात येत नाही. आजच्या स्पर्धात्मक युगात जीवन जगणे म्हणजे एक सत्वपरीक्षाच आहे. त्यामध्ये पास होण्यासाठी काटेकोर आणि कठोर अभ्यास करणे गरजेचे आहे. हेतूशुन्य अर्धवट ज्ञान कसल्याच कामाचे नसते. विषय छोटा असला तरी अभ्यास मोठा करण्याची आज गरज आहे. सध्याची शिक्षण पद्धती बदलून व्यवसायाभिमुख शिक्षण पाहिजे असं प्रत्येकालाच वाटतं. जाहिरात, फोटोग्राफी, ग्राफिक्स, ॲनिमेशन, ई-लर्निंग आणि प्रिंटिंग क्षेत्रातील एक व्यावसायिक या नात्याने आम्हालाही तसंच वाटलं आणि म्हणूनच या क्षेत्रात ज्याची अत्यंत गरज आहे असा 'डिझाईनर' तयार होण्यासाठी विद्यार्थ्याला बदलत्या काळानुसार बदललेलं अद्ययावत शिक्षण द्यायला हवं याची जाणीव झाली. या जाणिवेतूनच हे पूर्णपणे व्यावसायिक अभ्यासक्रम असलेले कोर्सेस आम्ही सुरू केले.

या एक वर्षाच्या कोर्सनंतर जाहिरात, फोटोग्राफी, ग्राफिक्स, ॲनिमेशन आणि प्रिंटिंग ई-लर्निंग डेव्हलपमेंट क्षेत्रात ग्राफिक डिझाईनर म्हणून तो करिअरला सुरुवात करू शकतो. ग्राफिक डिझाईनिंगचे कोणतेही काम तो आत्मविश्वासाने अगदी अचूकपणे पूर्ण करेल. सर्वांगिण बाजूने विचार करण्याची क्षमता त्याच्यात निर्माण होऊन कला आणि त्याची उपयोगिता यावर तो जाणीवपूर्वक चिंतन करू शकेल. कोणत्याही विषयाकडे गांभीर्याने पाहणारा, जीवनाबद्दल विशाल दृष्टिकोन ठेवून स्पर्धात्मक जगात टिकणारा 'डिझाईनर' तयार करणे हे आमचे उद्दिष्ट आहे. ग्राफिक्स / ॲनिमेशन / मल्टीमेडियासाठी असणारी केवळ सॉफ्टवेअर्स शिकवून हे शक्य नाही. त्यासाठी आवश्यक असणाऱ्या इतर अत्यंत महत्त्वाच्या विषयांचा अभ्यासक्रम या कोर्सेसमध्ये आहे. ज्याचा उपयोग व्यवसाय करत असताना महत्त्वाच्या गोष्टींचे निर्णय घेण्यासाठी होऊ शकतो.

आर्ट, डिजिटल आर्ट आणि आर्टिस्ट म्हणजे नेमके काय ? आणि त्याचा जाहिरात क्षेत्राशी संबंध कसा येतो ?

काम कोणतेही असू दे. तिथे कलेची आवश्यकता असते. परंतु काम करणारा प्रत्येकजण कलाकार असतोच असे नाही. उत्तम कलेशिवाय चांगले काम होऊ शकत नाही. आणि सतत काम करीत राहिल्याशिवाय कला आत्मसात होत नाही. हे साधं सोपं समीकरण आहे. स्वत:च्या कामातील चुका शोधत शोधत कलेचा शोध लागतो आणि तो कलाकार बनतो. कला जन्मजात किंवा उपजत असते असे म्हणतात; पण कला स्वत:च्या कामातील चुका शोधण्याच्या वृत्तीतून जन्माला येते आणि चुकांचे प्रमाण कमी होत जाईल तशी ती पूर्णत्वाकडे जाते असेही म्हणता येईल.

चित्रकलेची, संगीताची, साहित्याची किंवा खेळाची आवड असणे, बारीक सारीक गोष्टी चिकित्सक नजरेने पाहणे आणि त्यातून नाविन्याचा शोध घेणे व स्वत: काहीतरी नवीन निर्माण करणे म्हणजे सृजन. विषय कोणताही असो, कला सर्वव्यापी आहे. कोणताही खेळ, कोणतेही शास्त्र, कोणताही विषय कलेशिवाय पूर्ण होत नाही. कोणतेही काम असू दे, तिथे कौशल्य लागतेच. अर्थातच, कोठेही जा, काहीही करा, तिथे कला आणि कौशल्य असलेच पाहिजे. कला आणि कौशल्याशिवाय कोणतेही काम अर्थहिन असते. बोलण्याची कला, लिहिण्याची कला, चित्रकला, संगीतकला, साहित्यकला. कला म्हणजे सौंदर्य. कला म्हणजे निटनेटकपणा, कला म्हणजे ज्ञान, कला म्हणजे विज्ञान, कला म्हणजे तडजोड नव्हे; कला म्हणजे कोणाची मक्तेदारी नव्हे, कला म्हणजे आनंद, कला म्हणजे समाधान. कला म्हणजे फक्त डिग्री नव्हे किंवा कला म्हणजे एखादे सॉफ्टवेअर नव्हे. कला म्हणजे परिपक्वता, कला म्हणजे विषयाला समजून घेण्याची वृत्ती, कला सर्वंकष असते. चित्रकला असू दे, संगीतकला असू दे किंवा साहित्यकला असू दे, कोणतीही एक कला इतर कलांपासून विभक्त नसते. तिचे स्वरूप वेगळे असले तरी इतर कलांशी ती संबंधित असते. संगीतातील ताल, चित्रातील सौंदर्य, साहित्यातील बोध, खेळातील कौशल्य, बोलण्यातील भावार्थ, ज्ञानातील परिपक्वता, आणि विज्ञानातील अचूकता म्हणजेच कला. कलेतील या विविधतेतील सारांश शोधून प्रामाणिकपणे एखाद्या गोष्टींचे समर्थन करण्याची कला म्हणजे 'जाहिरात कला'. यामध्ये कला म्हणजे चित्रकला हवी, सौंदर्यदृष्टी हवी, या ठिकाणी कला म्हणजे कल्पना हवी, त्या कल्पनेची जोड कुठेतरी सत्याशी असावयास हवी.

सत्य ही कलेतील फार मोठी ताकद असते. अशी ही सर्वगुणव्यापी जाहिरात कला आजच्या स्पर्धात्मक युगात अत्यंत मोलाची आणि अत्यावश्यक बनली आहे. सर्वगुणव्यापी मी एवढ्यासाठी म्हणतो की, या कलेमध्ये सर्व विषयांचा समावेश असतो. नुसती चित्रे काढता येतात म्हणून कोणी उत्तम जाहिरात बनवू शकत नाही, नुसती कल्पना लढवून उत्तम जाहिरात बनवू शकत नाही किंवा उत्तम मांडणी आणि आकर्षक रंगरंगोटी करून चांगली जाहिरात बनवू शकत नाही. चांगली जाहिरात आणि सुंदर जाहिरात यामध्ये फरक आहे. जाहिरातीमध्ये परिणाम महत्त्वाचा असतो. जाहिरात निव्वळ डोळ्याला चांगली वाटून उपयोग नाही; तर तिचा परिणाम मनावर व्हावा लागतो. तरच ती जाहिरात पाहणाऱ्याचे मतपरिवर्तन करते, म्हणून जाहिरात कलेमध्ये मनाचा अभ्यासही तितकाच महत्त्वाचा ठरतो. अशा या सर्वसमावेशक जाहिरात क्षेत्रात डिजिटल ग्राफिक्स / ॲनिमेशनच्या प्रवेशाने जाहिरातींचा चेहरामोहराच बदलून गेला आहे.

२ कोर्स करण्यापूर्वी कलेच्या ज्ञानाची आवश्यकता आहे का ?

मला चित्रकला येत नाही; परंतु कलेची आवड आहे. मला हा कोर्स करून ग्राफिक्स/ॲनिमेशन/वेब डिझाईनमध्ये करिअर करता येईल का ?

अर्थातच. कलेची आवड असेल तर ग्राफिक्स, ॲनिमेशन तसेच वेबला आवश्यक तेवढ्या स्केचिसचा अभ्यास सोप्या पद्धतीने आम्ही विद्यार्थ्यांकडून करून घेतो. तेव्हा तुम्हाला चित्रकला येत नाही ही भीती बाळगण्याचे कारण नाही. कलेची आवड असणाऱ्याला कल्पना नक्कीच सुचतात. त्या कल्पनांचे चित्रात जाहिरातीत किंवा ॲनिमेशनमध्ये रूपांतर करण्यासाठी कॉम्प्युटरमुळे आता पूर्वीएवढे श्रम पडत नाहीत. म्हणून आज चित्रकला येत नसली आणि कलेची आवड असेल तर ग्राफिक्स, ॲनिमेशन, वेब डिझाईनमध्ये करीयर नक्कीच करता येईल.

3D ॲनिमेशन हे माझ्यासाठी योग्य करिअर आहे का ?

कोणतेही क्षेत्र करिअर म्हणून निवडायचे झाल्यास सर्वांत प्रथम आपला कल त्या क्षेत्राकडे आहे का हे पाहावे लागेल. तो कल असल्यास आपल्या प्रयत्नाने व कष्टाने तुम्हाला यश निश्चित मिळू शकते. 3D ॲनिमेशन या क्षेत्राकडे वळायचे झाल्यास, तुमचा कल क्रिएटिव्ह किंवा आर्टिस्टिक असल्यास 3D ॲनिमेशन हे क्षेत्र तुमचेच आहे.

3D ॲनिमेशन या क्षेत्रात अनेक कला एकत्र येतात. चित्रकला, शिल्पकला, संगीत, साहित्य, अभिनय. अशा सर्व कलांची येथे गरज आहे. या सर्व कला एका कोणाकडे असाव्यात ही मागणी तशी अवास्तवच आहे. 3D ॲनिमेशन हे एक टिमवर्क आहे. त्यामुळेच अनेकांना इथे संधी आहे.

आपण मॉडेलिंग, टेक्श्चरिंग, लाइटिंग यासारख्या चित्रकलेच्या शिल्पकलेच्या संबंधित ॲनिमेशनमधील विभागांचा विचार करू. मॉडेलर होण्यासाठी चित्रकार अथवा शिल्पकार असणे गरजेचे आहे का ? मॉडेलर होण्यासाठी तुम्ही चित्रकार/शिल्पकारअसण्याची गरज नाही. एका जगप्रसिद्ध कॅरेक्टर डिझाईनरला (गॅरी ऑलिव्हेरिओ) हाच प्रश्न विचारला गेला तेव्हा त्याने असे उत्तर दिले, ''मी असे उत्तम मॉडेलर्स पाहिले आहेत की जे उत्तम मॉडेलिंग करतायत; पण त्यांना साधी रेघही नीट मारता येत नाही. आणि माझा स्वत:चा अनुभव असा आहे, की माझ्या स्वत:च्या चित्रकलेमध्ये मॉडेलिंग करता करता खूप सुधारणा झाली.'' इतके निश्चित, जर तुमची चित्रकला चांगली असेल तर तिचा मॉडेलिंगसाठी चांगला उपयोग होऊ शकतो.

आता आपण 3D ॲनिमेशनमधील, ॲनिमेशन या विभागाचा विचार करू. तुम्ही ॲनिमेटर होणार असाल तर तुमचा अभिनयाकडचा कल तुम्हाला निश्चितच उपयोगी पडेल. आपला परिसर न्याहाळणे. व्यक्तिमत्त्वांचा विचार करणे, अमुक व्यक्ती कशी बोलते, काय कपडे घालते. कशी बसते, उठते, या सगळ्याचा आणि तिच्या स्वभावाचा कसा आणि काय संबंध आहे ? हे बघायची सवय लावून घेणे ती ॲनिमेटरची गरज आहे. तुम्ही स्वत: चांगले ॲक्टर असणे गरजेचे नाही; पण सोयीचे निश्चितच आहे.
थोडक्यात, तुमचा कल कलेकडे असेल, कष्ट घ्यायची तयारी असेल तर ॲनिमेशन हे तुमचेच क्षेत्र आहे.

३ सॉफ्टवेअरचे महत्त्व - समज, गैरसमज

सॉफ्टवेअर्सचे महत्त्व - समज, गैरसमज

ग्राफिक्स/ॲनिमेशन/वेब डिझाईनमध्ये कोरल ड्रॉ, इलस्ट्रेटर, फोटोशॉप, इमेज रेडी, इन डिझाईन, क्वार्क एक्स्प्रेस, फ्लॅश, थ्रीडी मॅक्स, माया, कम्बशन, आफ्टर इफेक्टस्, इलॅस्टिक रिॲलिटी, जिफ ॲनिमेटर, स्वीश, फ्रंट पेज, ड्रीम व्ह्यूवर, साउंड फोर्ज, ऑडिशन, फायनल कट प्रो, आदी सॉफ्टवेअर्सचा वापर करतात. परंतु सलग एका पाठोपाठ एक सॉफ्टवेअर्स शिकून विद्यार्थ्यांच्या मनात गोंधळ होतो. आणि मुख्य विषयांकडे दुर्लक्ष होण्याची भीती असते. ग्राफिक्स / ॲनिमेशनमधील मुख्य विषय समजून सांगितल्यावर कोणत्या विषयासाठी कोणते सॉफ्टवेअर का वापरायचे ? विविध सॉफ्टवेअर्समध्ये काय फरक असतो आणि मुख्य विषयाच्या सादरीकरणासाठी कोणते सॉफ्टवेअर नेमके केव्हा आणि किती प्रमाणात वापरायचे असते हे पटवून आणि समजावून सांगण्याचा आमचा प्रयत्न असतो. जेणेकरून फायनल प्रोजेक्ट करताना त्याला कसलीही अडचण येऊ नये. तात्पर्य सॉफ्टवेअर्सच्या गोंधळात मुख्य विषयाकडे विद्यार्थ्याचे दुर्लक्ष होणार नाही याची आम्ही काळजी घेतो. तसे पाहिले तर संपूर्ण कोर्समधील विषयांचा तुलनात्मक विचार केला तर केवळ 20 टक्के भाग हा सॉफ्टवेअर्सचा आहे. बाकी 80 टक्के भागात विविध विषय येतात. त्यामध्ये निरीक्षण, परीक्षण, विचार करणे, तर्क करणे, कल्पकता, स्केचिंग, रंग आणि रंगसंगती, ले-आऊट, डिझाईन, आर्टवर्क, ॲडव्हर्टायझिंग , मार्केटिंग, पर्सनॅलिटी डेव्हलपमेंट, कम्युनिकेशन स्कील आदी मुख्य विषय असतात.

४ इंटरनेट व इतर साधनांचा शिकण्याकरिता उपयोग

माझ्या घरी कॉम्प्युटर आहे. आपल्या नोट्स, एखादे पुस्तक किंवा पत्र-व्यवहाराने हे कोर्सेस पूर्ण करता येईल का ?

पुस्तक वाचून ज्ञान मिळेल; परंतु कला आत्मसात करण्यासाठी प्रत्यक्ष सराव अन् मार्गदर्शनाची गरज आहे. पाण्यात कसे पोहायचे याचे पुस्तक वाचले तरपोहताना करावयाच्या कृतीचे ज्ञान होईल; परंतु पुस्तक वाचून पाण्यात उडी मारली तर पोहता येईल का ? व्यावसायिक कला शिकण्यासाठी विशिष्ट प्रकारची मानसिकता निर्माण व्हावी लागते. ड्रॉइंग आणि पेंटिंग करताना ज्या मूलभूत गोष्टींची आवश्यकता असते, त्या गोष्टींचे तपशीलवार विवेचन करून विविध सॉफ्टवेअर्सच्या साहाय्याने कमर्शिअल आर्ट शिकवण्यासाठी जो अभ्यासक्रम केला आहे, तो पूर्णपणे प्रॅक्टिकलवर आधारित असून त्यामध्ये मार्केटिंगसह इतर अनेक विषय असल्याने हा कोर्स पत्रव्यवहाराने किंवा नोट्स वाचून पूर्ण करता येणार नाही.

इंटरनेट काय आहे ? त्याचा वापर ग्राफिक्स/ॲनिमेशन/वेब कोर्समध्ये होतो काय ?

इंटरनेट हे एक माहितीचे मायाजाळ आहे. ग्राफिक्स/वेब/ॲनिमेशन शिकत असताना व्यावसायिकतेवर आमचा जास्त भर असतो. त्यामुळे ग्राफिक्स/वेब/ॲनिमेशन क्षेत्रात जगात काय चालले आहे. या क्षेत्रातील तज्ज्ञ कशा पद्धतीने काम करतात याची माहिती सांगताना विविध देशांमधील विविध प्रकारचे शेकडो जॉब्जचे नमुने विद्यार्थ्याला दाखवणे केवळ इंटरनेटमुळे शक्य झाले आहे. डिझाईन करताना ऐन वेळी एखादा फोटो किंवा माहिती हवी असेल तर इंटरनेटवर ती त्वरित मिळते. त्यामुळे ग्राफिक्स/वेब/ॲनिमेशनचे कोणतेही काम अडत नाही. जगाच्या बरोबरीने जाण्यासाठी इंटरनेटचा वापर अगदी अपरिहार्य झाला आहे. म्हणूनच कोर्स कालावधीत आमचे सर्व कॉम्प्युटर इंटरनेटला जोडलेले असतात. ग्राफिक्स/वेब/ ॲनिमेशन क्षेत्रात इंटरनेटचा वापर कसा करतात हा विषय आमच्या अभ्यासक्रमात असल्याने आमचा विद्यार्थी नेहमी जगाबरोबरच असतो.

५ ग्राफीक डिझाईन म्हणजे काय ?

ग्राफीक डिझाईन म्हणजे काय ?
आणि या कोर्सचा कालावधी किती ?

जाहिरात, प्रिंटिंग आणि मेडिया क्षेत्रात व्यापारी हेतूने कराव्या लागणाऱ्या क्रिएटिव्ह डिजिटल ग्राफिक डिझाईनचा हा कोर्स आहे. या सर्वच क्षेत्रात अत्यंत आवश्यक आणि प्रचंड मागणी असलेला क्रिएटिव्ह ग्राफिक डिझाईनर तयार करणे हा या कोर्सचा उद्देश आहे. कालावधी १ वर्ष.

कमर्शिअल आर्ट - काल आणि आज

पूर्वी जाहिरातींमध्ये फोटोग्राफीचा वापर एका ठरावीक मर्यादेपर्यंत सीमित होता. अभ्यासानंतर मॅन्युअल डिझाईनिंग, आर्टवर्क आणि कटिंग पेस्टिंगच्या कौशल्यावर कमर्शिअल आर्टिस्ट म्हणून जॉब मिळायचा. मॅन्युअल फोटोफिनिशिंगसाठी एअर ब्रश वापरण्याचे कौशल्य असणाऱ्या एअरब्रश आर्टिस्टचं महत्त्व तेव्हा वेगळंच होतं; पण आज अशा प्रकारचे मॅन्युअल डिझाईनिंग, आर्टवर्क, कटिंग-पेस्टिंगचे काम अन फोटोफिनिशिंगसाठी एअरब्रशचा वापर कालबाह्य ठरला आहे. कॉम्युटरच्या साहाय्याने फोटोमिक्सिंगसह क्रिएटिव्ह, आकर्षक अन प्रभावी डिझाईन्स बनवणे हे आजच्या जाहिरात क्षेत्राचं डिजिटल गुपित होऊन बसलं आहे. आर्टिस्ट तोच आहे, जाहिरातीचा उद्देश तोच आहे, थोड्याफार फरकाने जाहिरातीच्या कल्पनाही त्याच आहेत. फक्त त्या जाहिरातींची डिझाईन्स करण्याचं तंत्र बदललं, साधनं बदलली, पेन्सिल, रंग, ब्रश, कागद जाऊन त्या ठिकाणी कॉम्प्युटर आला. डिझाईनिंग किंवा जाहिरातीची कल्पना दृश्य स्वरूपात येण्यासाठी लागणारा वेळ वाचला. कामामध्ये अचुकता आली. सुलभता आली. त्यामुळे ग्राफिक डिझाईनिंग, प्रिंटिंग आणि प्रिन्ट मिडियातील कल्पक जाहिरातीसाठी कॉम्प्युटरचा वापर अपरिहार्य बनला. .
सद्य:स्थितीचा हा सारासार विचार करूनच चित्रकला, फोटोग्राफी आणि जाहिरातीची आवड असणाऱ्या विद्यार्थ्यांसाठी हा 'ग्राफिक डिझाईनिंग'चा कोर्स आम्ही सुरू केला आहे.

ग्राफीक डिझाईन हा कोर्स झाल्यानंतर काय ?

आजचं युग हे जाहिरातीचं नव्हे; डिजिटल जाहिरातीचं युग आहे. डिजिटल प्रिंटिंग-पॅकेजिंगचं युग आहे. डिजिटल मल्टिमिडिया प्रेझेंटेशनचं युग आहे. जाहिरात पाहिली नाही किंवा ऐकली नाही असा एकही दिवस जात नाही. घरी वर्तमानपत्र, साप्ताहिक, मासिक वाचा तेथे जाहिरात. फिरायला किंवा कामासाठी बाहेर जा, समोर मोठमोठ्या जाहिराती (होर्डिंग्ज्). सिनेमाला किंवा एखाद्या कार्यक्रमाला जा, तिथे जाहिराती. दुकानात खरेदीला जा, तिथेही चिटकवलेल्या अन् लटकविलेल्या जाहिराती आपण पाहतोच. जाहिरातीप्रमाणेच खरेदी करावयाच्या बहुतांश गोष्टी या पॅकिंगमध्ये उपलब्ध असतात. त्यामध्ये बॉक्स पॅकेजिंग अन् पौच पॅकेजिंगचा समावेश आहे. जीवनावश्यक बहुतांश गोष्टी या पॅकिंगमधूनच मिळतात. मीठ, मसाले, दूध, तेल, सौंदर्य प्रसाधने, बेकरी प्रॉडक्ट्स, ऑफिस स्टेशनरी, अगरबत्ती, अत्तरे, शॅम्पू, औषधे, टीव्ही, फॅन, रेडिमेड कपडे, ड्रेस मटेरियल, गिफ्ट आर्टिकल्स इ. अनेक गोष्टी पॅकिंगमध्येच उपलब्ध असतात. आकर्षक रंगसंगती, रचना आणि लक्षवेधक फोटोमिक्सिंग इफेक्ट वापरून त्या जाहिराती आणि पॅकिंग मटेरियल अधिकाधिक परिणामकारक करण्याचा प्रयत्न केलेला असतो. जाहिराती आणि पॅकेजिंग मटेरियल याचबरोबर कंपनी लोगो आणि सिम्बॉल डिझाईन, स्टेशनरी प्रिंटिंगमध्ये व्ही.कार्ड, लेटरहेड, बिलबुक, रिसीट बुक इ.साठी डिझाईन्स, कंपनी कॅटलॉग, फोल्डर, लिफलेट डिझाईन, परफेक्ट फोटो स्कॅनिंग, मिक्सिंग, कलर सेपरेशन, स्टीकर्स, पोस्टर्स, डँग्लर डिझाईन्स, लग्न-पत्रिका, निमंत्रण-पत्रिका, हॉटेल मेनू कार्ड, लॅमिनेशन/डिस्प्ले बोर्डसाठी डिझाईन, फोटो फिनिशिंग, लहान फोटोवरून मोठा फोटो करणे, ब्लॅक-व्हाईट फोटोवरून कलर फोटो करणे, फोटो अल्बमसाठी फोटो मिक्सिंग/स्पेशल इफेक्ट्स, वृत्तपत्र, साप्ताहिक, मासिकांसाठी जाहिरातींची डिझाईन्स, पुस्तक/अहवाल कव्हर डिझाईन्स, डिजिटल साईन बोर्ड डिझाईन, मोठ्या आकारातील (होर्डिंग्ज) डिजिटल प्रिंटिंगसाठी डिझाईन्स इ.इ.इ... अनेक प्रकारच्या डिझाईनची कामे विद्यार्थी करू शकतो. शिवाय नोकरी करण्याची इच्छा असल्यास वर्तमानपत्रे, प्रकाशन संस्था, जाहिरात एजन्सी, डिजिटल फोटो लॅब, ऑफसेट, रोटो ग्रेव्हियर, पॅकेजिंग प्रिंटिंग प्रेस, इमेज प्रोसेसिंग युनिट्स, डिजिटल प्रिंटिंग आदि ठिकाणी त्यांना मागणी असतेच. शिवाय तुम्ही ग्राफिक डिझाईनिंगचा स्वतंत्र व्यवसायही सुरू करू शकता.

डी टी पी आणी ग्राफीक डिझाईन या कोर्समध्ये फरक काय ?

खरे तर डीटीपी म्हणजे डेस्क टॉप पब्लिशिंग हा विषय खूप मोठा आहे. डीटीपी- मध्ये शिकवल्या जाणाऱ्या कोर्समध्ये, कोरल-ड्रॉ, फोटोशॉप अन् पेजमेकर ही सॉफ्टवेअर्स शिकवली जातात. पण केवळ मेनूबार अन् टूलबार शिकून काहीच साध्य होत नाही. प्रत्यक्ष जॉब करताना येणाऱ्या अडचणी या वेगळ्या असतात. त्याचे उत्तर त्या सॉफ्टवेअरमध्ये नसते. दुसरी महत्त्वाची गोष्ट अशी की कोरल-ड्रॉ अन् फोटोशॉपची मूळ संकल्पना काय आहे. या सॉफ्टवेअरची नेमकी वैशिष्ट्ये काय आहेत. या सॉफ्टवेअरचा डिझाईनिंगमध्ये नेमका कसा उपयोग होतो. या गोष्टी तपशीलवार अन् पद्धतशीर समजून घेणे गरजेचे असते. पण डीटीपीच्या कोर्समध्ये नेमके याकडेच दुलर्क्ष झालेले असते. ग्राफीक डिझाईन कोर्समध्ये जास्तीत जास्त भर हा डिझाईनिंगवर दिलेला आहे. जॉब करताना येणाऱ्या अडचणींचा विचार करून संपूर्ण अभ्यासक्रम बनविला असल्यामुळे तुमचा डीटीपीचा कोर्स झाला असला तरी तुम्हाला प्रत्यक्ष जॉब करताना येणाऱ्या अडचणी आणि शंकांचे निरसन या कोर्समधून नक्कीच होईल.

ग्राफीक डिझाईन आणि प्रिंटिंग यांचा संबंध काय ?

प्रिंटिंग हे क्षेत्र जाहिरात क्षेत्राशी संबंधितच आहे. स्क्रीन प्रिंटिंग, ऑफसेट प्रिंटिंग, फ्लेक्झो प्रिंटिंग, रोटो ग्रेव्हियर प्रिंटिंग आणि डिजिटल प्रिंटिंग या सर्व प्रकारच्या प्रिंटिंगसाठी मूळ डिझाईन आणि आर्टवर्क हे ग्राफीक डिझाईन आर्टिस्टलाच करावे लागते. त्यासाठी प्रिंटिंग प्रोसेसचे ज्ञान त्याला असावे लागते. सर्व प्रकारच्या प्रिंटिंग प्रोसेसची डिझाईनिंगला आवश्यक असणारी प्रॅक्टिकलसह संपूर्ण माहिती या कोर्समध्ये असल्याने डिझाईन झाल्यानंतर प्रिंटिंगला कोणत्याही प्रकारची अडचण येत नाही.

६ 3D ॲनिमेशन म्हणजे काय ?

3D ॲनिमेशनमधील महत्त्वाचे टप्पे कोणते ?

3D ॲनिमेशन म्हणजे काय ते समजून घेण्यासाठी आपण अगदी सोपे उदाहरण घेऊ. एखादे त्रिमित मॉडेल निर्माण करणे आणि ते हलवणे म्हणजे 3D ॲनिमेशन. आता आपण थोडा बारकाईने विचार करू. आपण एखादे मॉडेल करणे म्हणजे काय पाहू. आपल्याला एका चेंडूचे मॉडेल करायचे आहे. एक गोल तर करायचा आहे. पण हा गोल लोखंडी आहे. प्लॅस्टिकचा आहे, रबराचा आहे. ठरवून त्यानुसार त्याला टेक्श्चर द्यावे लागेल. टेक्श्चर देताना तो किती वापरलेला आहे. त्यानुसार त्याचा रंग, चकाकी, ठरवावी लागेल. आता बॉलला हलवायचे आहे. इथेही बॉलचा जडपणा, त्याची इलॅस्टिसीटी, यानुसार त्याची हालचाल घडवून आणायला लागेल.

आता आपण हा बॉल वापरणाऱ्या मुलाचा आपल्या ॲनिमेशनमधली पात्र म्हणून विचार करू व तो मुलगा हा चेंडू घेऊन खेळतोय असे दृष्य डोळ्यासमोर आणू म्हणजे आपल्याला ॲनिमेशनमध्ये थोड्याशा खोलात शिरता येईल.

चेंडूचे मॉडेल तयार आहे. आपण मुलाचे मॉडेल तयार करू. आपले मॉडेल, हसेल, खेळेल, बोलेल, उठेल, पडेल. तर आपल्या मॉडेलमध्ये या सर्व क्षमता असाव्या लागतील. मॉडेल करताना त्याला सर्व अवयव बारकाईसहीत करावे लागतील. हाताच्या- पायाच्या बोटाचे सर्व सांध्याच्या जागा ठरवून त्याप्रमाणे मॉडेल करावे लागेल. अगदी ओठ, डोळे, दात, जीभ या सर्वांचा आपल्याला विचार करावयाचा आहे, असे सर्व सोयीने युक्त मॉडेल तयार झाल्यावरच त्याला ॲनिमेशनसाठी योग्य मॉडेल म्हणता येईल. हे काम करणाऱ्याला आपण **मॉडेलर** म्हणतो, मॉडेल दिसायला अगदी उत्तम आहे. प्रर्पोशन छान आहे; पण हालचाल करण्यासाठी योग्य ती सोय त्यात नाही आहे अशा मॉडेलला आपण उत्तम शिल्प म्हणू शकतो; पण ते ॲनिमेशनसाठीचे चांगले मॉडेल असेलच असे नाही. तयार झालेले मॉडेल व्यवस्थित ॲनिमेट करता येईल अशाप्रकारे मेश टाकून ते मॉडेल पुढच्या प्रोसेससाठी द्यावे लागते.

या तयार झालेल्या मॉडेलला योग्य हालचाली करण्याकरिता तयार करण्यासाठी शब्दश: मॉडेलमध्ये हाडे बसवावी लागतात. सर्व हालचाली होऊ शकतील असे सांधे व हाडे बसवणे हे काम करतो त्याला **'रिगर'** म्हणतात व तो जे काम करतो त्याला 'रिगिंग' म्हणतात. रिगरने हे काम उत्तम केल्याशिवाय आपल्या मॉडेलला, बसायला, उठायला, चालायला येणार नाही. इतकेच नव्हे; तर बॉल पकडणे, उचलणे, फेकणे,

यासारख्या गुंतागुंतीच्या ज्या हालचालीही त्याला करायच्यात त्यासाठी रिगरच सर्व तयारी करू शकतो.

आपल्याला आता मॉडेलर व रिगर या दोन लोकांची ओळख झाली. आपण आता बॉलने खेळणाऱ्या मुलाला डोळ्यासमोर आणू. तो बॉलने घरातच खेळत असेल तर त्याच्या घरातील वस्तू, भिंती, फर्निचर असे वातावरण तयार करावे लागेल. ज्याला आपण बॅकग्राउंड म्हणतो. हे मॉडेलिंग करणाऱ्याला **बॅकग्राउंड आर्टिस्ट** म्हणतात.

आता आपल्याकडे चेंडू तयार आहे. सर्व हालचाली करू शकेल असे मुलाचे मॉडेल आहे. त्याचे घर तयार आहे. आता या मुलाला व त्याच्या बॉलला हलवावे लागेल. म्हणजेच ॲनिमेट करावे लागेल. आणि यासाठी आपल्याला **ॲनिमेटर**ची गरज आहे.

या सर्व तयारीबरोबरच आपल्या मॉडेल्सना रंगरंगोटी करावी लागते. म्हणजेच शेडिंग, टेक्श्चरिंग यासाठीही विशेष अभ्यासाची गरज असतेच. यामध्ये युव्ही मॅपिंग, युव्ही फाउंडेशन टेक्श्चरिंग पॅटर्नस अशा गोष्टी लागतात. या सर्वांबरोबरच या तयार झालेल्या सामग्रीला, म्हणजेच सिनला लाइटिंगची गरज असते. अशाप्रकारे आपल्याला आता इथपर्यंत तयार झालेल्या गोष्टी रेंडर कराव्या लागतील. इथे कॅमेरा क्रिएट करून तो ॲनिमेट करावा लागतो. कॅमेरा रेझोल्यूशन, डेप्थ ऑफ फिल्ड, मोशन ब्लर आणि रेंडरिंगमधील विविध प्रकार असे खूप काही या विभागात घडते.

याचबरोबर पेंट इफेक्टस् असतात. रिजिड बॉडी ॲनिमेशन, फ्ल्युइड इफेक्टस्, माया हेअर, माया क्लोदस अशा अनेक विभागांतून आपला चेंडू खेळणारा मुलगा जाणार आहे. तेव्हा कुठे मुलगा घरात चेंडूने खेळतोय अशी काही क्षणांची फिल्म तयार होईल. गंमत म्हणून असाही विचार करू. चेंडूने खेळता खेळता खळ्कन फ्लॉवर पॉट फुटतो. आईचे ओरडणे. 'किती वेळा सांगितले रे घरात चेंडूने खेळू नकोस !' जा बाहेर तडमड जा.' आणि आपला हिरो बाहेर जाऊन मित्रांमध्ये खेळायला लागतो. आता ही फिल्म करायला किती गोष्टी करायला लागतील बघा. त्याचे वेगवेगळे मित्र, त्यांचे स्वभाव, दिसणे-बोलणे, घराबाहेरील वातावरण, वाहने, पक्षी, प्राणी, आणि इमारती इ० इ० त्या सर्वांना परत एकत्र हलवणे... तर असे सर्व म्हणजे 3D ॲनिमेशन.

७ डिजिटल फोटोग्राफी

मला फक्त डिजिटल फोटोग्राफी करावयाची आहे; डिजिटल फोटोग्राफीमध्ये करियर करायची संधी आहे का ?

फोटोग्राफी अन् डिजिटल फोटोग्राफी यामध्ये फक्त टेक्नॉलॉजीचा फरक आहे. कमर्शियल डिझाईनिंगला पूर्वी फोटोग्राफीची आवश्यकता होती; अन् आजही आहे. फोटोग्राफी हा ग्राफिक डिझाईनिंगचा एक महत्त्वाचा भाग आहे. निव्वळ फोटोग्राफी करणे यापेक्षा कमर्शिअल फोटोग्राफी करणे, अन् त्याचा वापर प्रिंटिंग/ॲनिमेशनमध्ये करणे हे फायद्याचे आहे. अर्थातच डिजिटल फोटोग्राफीसह डिजिटल आर्टला खूप महत्त्व आहे. फोटोग्राफीबरोबरच यामध्ये इतरही स्कील असावे लागते. विशेषकरून फोटोग्राफी झाल्यानंतर तो फोटोग्राफ आर्टिस्टिक पद्धतीने एडिट करून त्याला वेगळे रूप देणे हे डिजिटल आर्टमध्ये शक्य आहे. तेव्हा निव्वळ डिजिटल फोटोग्राफीमध्ये करिअर करण्यापेक्षा डिजिटल फोटोग्राफीसह डिजिटल आर्ट/ॲनिमेशनमध्ये करिअरच्या अनेक संधी आहेत.

८ गुरुमंत्राच्या कोर्सेसची वैशिष्ट्ये

एक वर्षाच्या कोर्सेसचे स्वरूप कसे आहे ?

जॉबसाठी कुठेही गेलात तरी कॉम्प्युटर ग्राफिक्सच्या क्षमतेविषयी विचारणा होते आणि त्याचे उत्तर बहुदा नकारात्मकच असते. याचाच अर्थ असा की ॲडव्हर्टायझिंग आणि प्रिंटिंगसाठी ग्राफिक डिझाईनिंग करताना केवळ कोरल ड्रॉ/फोटोशॉप इ. सॉफ्टवेअर माहीत असून चालत नाही. तर त्याही पुढे जाऊन ॲडव्हर्टायझिंग, प्रिंटिग, वेब, चित्रपट समजावून घेणे आणि डिझाईनिंग म्हणजे नेमके काय ? हे शिकणं महत्त्वाचं आहे. मार्केटिंगचं ज्ञान, संभाषण कौशल्य, मानसशास्त्र, या विषयांचाही अभ्यास करणे गरजेचे आहे. म्हणूनच या सर्व गोष्टींचा विचार करून कोणताही अन् कितीही अवघड जॉब स्वतंत्रपणे हँडल करण्याची क्षमता आणि पूर्ण आत्मविश्वास निर्माण करणारा आम्ही अभ्यासक्रम बनविला आहे. जेणेकरून हा एक वर्षाचा कोर्स पूर्ण केल्यावर विद्यार्थी डायरेक्ट मार्केटमध्ये जाऊन जॉब मिळवून तो क्लाएंटच्या अपेक्षेप्रमाणे पूर्ण करून देऊ शकेल. या एक वर्षाच्या कोर्समध्ये जाहिरात म्हणजे काय ? प्रिन्ट मिडियातील जाहिरातींचे प्रकार, कमर्शिअल डिजिटल फोटोग्राफी, फोटोफिनिशिंग, विविध प्रकारच्या प्रिन्ट प्रकारासाठी लेआऊट, डिझाईन, आर्टवर्क करण्याच्या पद्धती, डिझाईन आर्टवर्कमधील बारकावे, रंगसंगती, काम्पोझिशन इ. इ.. अनेक गोष्टीचा तपशीलवार अभ्यास पूर्णपणे प्रत्यक्ष प्रॅक्टीकलवर आधारित करून घेतला जातो. त्यामुळे हा कोर्स पूर्ण झाल्यावर प्रत्यक्ष जॉब करताना कसलीही अडचण येणार नाही.

हे कोर्सेस शिकविणारे प्रशिक्षक कोण आहेत ?

आणि त्यांचा या क्षेत्रातील अनुभव काय ?

ॲडव्हर्टायझिंग, फोटोग्राफी, प्रिंटिंग, ग्राफिक्स ॲनिमेशन क्षेत्रात वेब डिझाईन इ. डिझाईनिंगचा प्रत्येकी सुमारे २० वर्षेअनुभव असणारे प्रमुख प्रशिक्षक आहेत. शिवाय या क्षेत्रातील अनुभवी इतर तज्ज्ञ प्रशिक्षक आहेत. शिकत असताना येणाऱ्या शंकांचे जागेवरच निरसन करणे, विषयाच्या मुळाशी जाऊन शिकविणे आणि आवश्यक असेल तिथे डेमो दाखवून शिकविण्याच्या पद्धतीमुळे कोर्स पूर्ण झाल्यानंतर ग्राफिक्स/ॲनिमेशन/वेब/डिझाईनबद्दल कोणतीही शंका राहात नाही. कोर्स झाल्यानंतरसुद्धा प्रत्यक्ष जॉब करत असताना काही शंका किंवा अडचण आल्यास त्याचेही निराकरण केले जाते. त्यामुळे जॉब करताना मनात कोणतीही भीती राहात नाही.

९ प्रवेशाची पात्रता

या कोर्सेसला प्रवेश घेण्यासाठी काय पात्रता हवी ?

किमान १२वी उत्तीर्ण, आणि चित्रपट, चित्रकला, फोटोग्राफी, जाहिरात आणि प्रिंटिंग क्षेत्राची आवड, सौंदर्यदृष्टी, गणित-भूमितीचे पुरसे ज्ञान, चिकित्सक वृत्ती, विषय समजून घेण्याची कुवत, चिकाटी आणि काहीतरी नवीन करण्याची प्रबळ इच्छाशक्ती एवढी पात्रता असेल तर या कोर्सेसला प्रवेश मिळतो. इंटरमिजिएट ड्रॉइंग ग्रेड परीक्षा, ए.टी.डी. किंवा जी.डी.आर्ट पूर्ण केलेल्या विद्यार्थ्यांना प्रवेशासाठी प्रथम प्राधान्य दिले जाते.

१० 3D ॲनिमेशनमधील करिअरच्या संधी

3D ॲनिमेशनची प्रचंड मागणी कशामुळे आहे ?

या प्रचंड मागणीचा विचार करताना आपल्याला 3D तंत्रज्ञानामुळे झालेले बदल आधी लक्षात घ्यावे लागतील. आपण यासाठी गाडीचा फोटो, गाडीची व्हिडीओ फिल्म, आणि गाडीचे कंप्युटरवरचे 3D मॉडेल असा विचार करून पाहू. गाडीचा फोटो आपल्याला ज्या कोनातून काढला गेलाय त्या कोनातूनच ती पाहता येईल. वेगवेगळ्या कोनातून पाहण्यासाठी गाडीचे वेगवेगळे फोटो काढावे लागतील. व्हिडिओ कॅमेऱ्याने शूट केल्यास बऱ्याच कोनातून गाडी पाहता येईल; पण इथेही कॅमेरा जसे दाखवेल तसेच पाहावे लागेल. जर आपल्याला गाडीचे 3D मॉडेल उपलब्ध असेल तर ते आपल्याला कोणत्याही कोनातून आपल्याला हवे तसे पाहता येईल. त्यामुळेच इंटरॅक्टी- व्हिटी वाढली. माध्यमावरचा आपले नियंत्रण वाढले. मॉडेलवरचा लाइट, कॅमेरा अँगल, बॅकग्राउंड या सर्वावरचा कंट्रोल (नियंत्रण) वाढले; आणि यामुळेच सिनेमा, जाहिराती, विज्ञान, अभियांत्रिकी, इंजिनिअरिंग या क्षेत्रात खूप नव्या शक्यता निर्माण झाल्या. कंप्युटर 3D मॉडेलचे आणखी एक वैशिष्ट्य म्हणजे, कॅमेऱ्याने फोटो किंवा फिल्म घेताना ती वस्तू प्रत्यक्षात असावी लागते. कंप्युटर मॉडेलिंगमध्ये प्रत्यक्षात नसलेल्या वस्तूचे अत्यंत वास्तववादी मॉडेल निर्माण करता येते. असे हे वास्तववादी मॉडेल ज्याच्या आकारावर बंधन नाही. हालचालींना सीमा नाही. हे सर्व नियंत्रित करणे सहज शक्य आहे. या सर्व सोयींचा वापर प्रथमच कमर्शिअली केला गेला तो स्टिव्हन स्पिलबर्गच्या 'ज्युरॅसिक पार्क' या अतिभव्य व अत्यंत गाजलेल्या सिनेमासाठी. आपण 'ज्युरॅसिक पार्क' व त्यापूर्वीचे सिनेमे यांची थोडीशी तुलना करून पाहू म्हणजे आपल्याला या 3D तंत्रज्ञानाचा आवाका, पसारा व उपयोग लक्षात येईल.

'ज्युरॅसिक पार्क' पूर्वीही अशा स्वरूपाचे प्रचंड प्राणी व त्यांच्या कथा पडद्यावर आल्या होत्या. अगदी पूर्वीच्या काळात, डायनोसोरसाठी एखादया सरड्याचा क्लोजअप घेऊन तो भास निर्माण केला जाई. काही काही वेळेस रबरसूटस घालून माणसे फिरतायत व त्यांचे शुटींग केले गेले. यानंतरच्या काळात जे तंत्र आले त्यास 'स्टॉप मोशन' म्हणत. ज्यामध्ये प्रत्यक्ष मॉडेल तयार करून त्याला थोड्या थोड्या हालचाली देऊन त्या शूट केल्या जात. ही सर्व पद्धत किती किचकट, अवघड असेल - आपण सहज कल्पना करू शकतो. यानंतरच्या काळात ही मॉडेल्स मॅकॅनिकिली हलवायची पद्धत सुरू झाली. हालचालींमध्ये खूप सुधारणा झाली; पण किचकटपणा

राहिलाच आणि खूप सफाईदार काम होत नव्हतेच. या तंत्रज्ञानाला 'गो मोशन' म्हणत.

या सर्वांच्या खूप पुढचा टप्पा Mark Dippe या व्हिज्युअल इफेक्ट सुपरवायझरने पार पाडला. पुढील प्रसंग त्याच्याच शब्दात ऐकू :

'ज्युरॅसिक पार्क'चे शुटींग चालू असताना आमचा प्रयत्न चालू होता की काही प्रसंग कॉम्प्यूटरवर तयार करून ते वापरावेत. ज्या क्षणी आम्हाला वाटले, की आपला प्रयत्न चांगला चाललाय. आम्ही ती फिल्म स्टिव्हन (स्पिलबर्ग) ला दाखवली आणि ती फिल्म पाहून तो अक्षरश: उडाला. त्यानंतर स्टोरिबोर्डमध्ये बदल करून नवीन प्रसंग त्यात टाकले. प्राण्यांचे पाठलाग, धावपळ असे चित्तथरारक प्रसंग वाढवण्यात आले.''

ज्युरॅसिक पार्कला किती प्रचंड यश मिळाले याची आपल्या सर्वांनाच कल्पना आहे. यानंतर 3D ॲनिमेशन या तंत्रज्ञानाला सिनेमा क्षेत्रात खूपच मागणी वाढली. खास ॲनिमेटेड मुव्हिज खूप आल्या, आजही येतायत. नार्नियासारख्या भरपूर स्पेशल इफेक्ट असलेल्या ॲनिमेटेड सिन्स असलेल्या फिल्मस् आल्या व खूप चालल्या. आपण आत्तापर्यंत फक्त सिनेमाविषयीच विचार केला व त्यात प्रचंड संधी पहिल्या. जाहिरात क्षेत्रात 3D ॲनिमेशनचा भरपूर उपयोग होताना आढळतो. मेडिकल सायन्समध्ये मानवी मॉडेल्स करून त्यांचा विविध, कारणांसाठी उपयोग होताना आढळतो. इंजिनिअरिंगमध्ये डिझाइनिंगसाठी 3D चाच वापर होतो. आर्किटेक्चरल वॉकथ्रूज 3Dमध्येच होतो. फॅशन डिझाइनिंगसाठी 3D मॉडेल्सचा भरपूर वापर होतो. अशाप्रकारे विविध क्षेत्रात 3Dचा वापर वाढला आहे.

११ स्वतंत्र व्यवसायाच्या संधी

कोर्स पूर्ण झाल्यानंतर स्वत:चा व्यवसाय सुरू करावयाचा असल्यास कोणकोणते जॉब कसे व कोठून मिळतात ?

कोणत्याही प्रकारच्या व्यवसायासाठी पहिली गरज जाहिरात हीच असते. लोगो, सिम्बॉल, व्ही.कार्ड, लेटरहेड, प्रिंटिंगपासून स्टीकर्स, लिफलेट, फोल्डर्स, पॅकेजिंग प्रिंटिंग-पर्यंत आणि इंटरॅक्टिव्ह ॲनिमेटेड प्रेझेंटेशन सीडी तसेच वेबसाईट बनविण्यासाठी ग्राफिक डिझाईनची गरज असतेच. थोडक्यात कोणत्याही व्यवसाय/उत्पादक/सेवेला ग्राफिक डिझाईनरची गरज असते. एखाद्या उत्पादकाला त्याच्या उत्पादनाच्या पॅकिंग डिझाईनची गरज असेल, एखाद्या इंडस्ट्रीला त्यांच्या कॅटलॉगची गरज असेल तर एखाद्याला पेपरमधील जाहिरातीची गरज असेल. एखाद्या सेवा उद्योगाला त्याची वेबसाईट बनवायची असते. किंवा एखाद्या बिल्डरला त्याच्या कन्स्ट्रक्शनचा वॉक-थ्रू हवा असेल. प्रिंटिंग स्टेशनरी तर सर्वांनाच लागते. लहान फोटोवरून मोठा फोटो करणे, ब्लॅक-व्हाईट फोटोवरून कलर फोटो करणे, लग्नपत्रिका, निमंत्रण पत्रिका इ. बारीकसारीक जॉब तर आपल्या आजूबाजूलाच असतात. अन त्यात फायदाही भरपूर असतो. थोडक्यात या क्षेत्रात जॉबची संख्या अधिक असल्यामुळे कोठे ना कोठे, कोणत्या ना कोणत्या तरी जॉबची उपलब्धता असतेच असते. त्यातही चांगले, अन् वेळेत काम करणाऱ्याकडे कामाचा ओघ सतत सुरू असतो. जॉब मिळवण्यासाठी सुरुवातीला अर्थातच मार्केटिंगची गरज असते. अन् या एक वर्षाच्या कोर्समध्ये मार्केटिंग कसे करावे, जॉब कसे मिळवावेत, रेट किती लावावेत याचे परिपूर्ण प्रॅक्टिकल शिक्षण दिले जाते. जेणेकरून कोर्स पूर्ण केल्यानंतर स्वत:चा व्यवसाय सुरू करताना अडचण येणार नाही. आणि हो, ही स्वतंत्र व्यवसायाची डोकेदुखी नको असल्यास चांगल्या पगाराची नोकरी वाट पाहात असतेच.

स्वत:च्या स्वतंत्र व्यवसायासाठी किती गुंतवणूक करावी लागेल ?

कॉम्प्युटर, डिजिटल कॅमेरा, लाईट्स, स्कॅनर आणि प्रिंटर मिळून साधारण लाख रुपयांच्या गुंतवणुकीमध्ये हा व्यवसाय सुरू करता येतो. २५-३० हजारातसुद्धा नुसता कॉम्प्युटर आणि स्कॅनर घेऊन तुम्ही बरीचशी कामे करू शकता. खरंतर संबंधित विषयाचे सखोल ज्ञान हेच मुख्य भांडवल असते.

१२ जेन्युइन प्लेसमेंट असिस्टंन्स म्हणजे काय ?

प्रवेश देताना नोकरीची १०० टक्के गॅरंटी किंवा डायरेक्ट अपॉइंटमेंट लेटर आपण देता का ? Placement assistance म्हणजे काय ?

आमच्याकडे शिकून गेलेल्या कोणत्याही विद्यार्थ्याला (निवडक नव्हे) भेटलात तर तुम्हाला आमची विश्वासार्हता दिसून येईल. आणि विश्वासार्हता सिद्ध झालेली असेल तर गॅरंटीची आवश्यकता नसते. शिवाय पात्रता पाहिल्याशिवाय कोणीही नोकरी देत नसतो. या गोष्टी वास्तव आहेत. या क्षेत्रात क्रिएटिव्ह ग्राफिक डिझाईनर आणि ॲनिमेटर्सना प्रचंड मागणी आहे हे सर्वज्ञात आहे. तेव्हा मुळातच भरपूर उपलब्धता असणाऱ्या नोकरीची गॅरंटी देणे किंवा पात्रता न पाहता अपॉइंटमेंट लेटर देणे आम्हाला पटत नाही. पण ज्या क्वालिटिला नोकरी मिळते किंवा स्वत:चा स्वतंत्र व्यवसाय सुरू करता येतो अशा क्वालिटीचा क्रिएटिव्ह डिझाईनर बनविण्याची गॅरंटी मात्र आम्ही जरूर देतो. खरे तर क्रिएटिव्ह ग्राफिक डिझाईनरला अपेक्षेप्रमाणे कंपनी आणि नोकरी निवडीचे स्वातंत्र्य असते. शिवाय तो नोकरीसाठी कोणत्याच कंपनीला बांधीलही राहात नाही. प्रवेश घेतानाच जो संबंधित कोर्स आणि तिथे शिकविल्या जाणाऱ्या अभ्यासक्रमाची चिकित्सकपणे चौकशी करतो. त्याला स्वत:बद्दल पूर्ण आत्मविश्वास असतो, म्हणून तो नोकरीच्या किंवा अन्य कोणत्याच अमिषाला बळी पडत नाही. आमच्या प्लेसमेंट्स असिस्टन्समध्ये आम्ही नोकरीच्या संधी जरूर देतो, त्यात विद्यार्थ्यांची नोकरी मिळवण्याकरता पूर्ण तयारी करून घेतली जाते.

१३ इतर काही महत्त्वाचे प्रश्न

या कोर्सेससाठी कोर्स फी व्यतिरिक्त कोणत्या कोर्स मटेरिअलची आवश्यकता आहे ? त्याचा अंदाजे खर्च किती होतो ?

हा कोर्स पूर्णपणे प्रॅक्टिकलवर आधारित असल्याने केलेल्या कामाच्या कलर, प्रिंटस्, इनडोअर/आऊटडोअर स्केचिससाठी स्केच पॅड, कोरे पेपर, कॅलिग्राफी पेन, युएसबी पेन ड्राईव्ह, सीडीज, पोर्टफोलिओ, रेफरन्स, आऊटडोअर युनिफॉर्म, इ. साठी वर्षात साधारण ६ ते ८ हजार रु. इतका खर्च येतो.
एक्स्ट्रा असाइनमेंट आणि अधिक सरावासाठी घरी कॉम्प्युटर असेल तर उत्तम.

परगावच्या विद्यार्थ्यांसाठी राहण्याची आणि जेवणाची सोय आहे का? त्यासाठी किती खर्च येईल ?

परगावच्या विद्यार्थ्यांना राहण्यासाठी जागेकरता मागदर्शन मिळते. राहणे आणि जेवणासह महिन्याला अंदाजे रु. ३०००/- इतका खर्च येतो. हा खर्च ज्याचा त्याने करावयाचा आहे.