

# 3-D oblikovalec

Marko Koch

## Si že v osnovni šoli vedel, kaj si želiš biti po poklicu? Je to vplivalo na tvojo odločitev za vpis na srednjo šolo?

Ne, niti približno, saj nisem imel izoblikovane točne želje. Za srednjo šolo sem si naredil seznam različnih šol, le o gimnaziji nisem razmišljal. Na seznamu sem imel računalniško, multimedijsko, fotografijo, lesarsko ali pa mehatroniko. Za medijsko sem se odločil, ker je vključevala največ vsega, kar mi je bilo zanimivo.

Menim, da ti ta smer omogoča, da ne ostaneš ujet v zgolj eni možnosti za nadaljevanje izobraževalne poti, ampak se ti odpre veliko vrat.



## Kaj pa študij?

Za študij sem si želel, da bi pridobil čim več znanja in izkušenj. Odločil sem se za zasebno fakulteto, ki pa mi ni ponudila toliko, kot sem pričakoval. Kasneje sem razmišljal, da bi bila boljša poteza, da bi se vpisal na FERi v Mariboru. Je pa res, da se na tehničnih področjih stvari hitro razvijajo in gre tehnologija naprej, da lahko učni načrt postane zastarel že med študijskim letom. Za področje multimedije te fakulteta usmeri, pomaga, da veš kje nadaljevati pot, ostajanje v koraku s časom in razvijanje spretnosti pa je nekaj, za kar moraš poskrbeti sam. To še posebej velja za 3-D modeliranje, saj je to področje v Sloveniji razvito v manjši meri in je strokovnjakov malo.



## Kako si pridobival izkušnje na področju 3-D modeliranja?

Večinoma z uporabo internetnih vodičev, veliko pa sem tudi sam raziskoval v programih. 3-D modeliranje je zelo odprto področje, kjer lahko do enakega rezultata prideš na več različnih načinov. Podjetja, ki imajo zaposlene ljudi na področju 3-D modeliranja, uporabljajo različne načine, zato je super, da mladi pred zaposlitvijo čim več sami raziskujejo, da se lahko potem hitro vklopijo v delovni proces v novi ekipi. Če pa se vrnem na pridobivanje izkušenj – dandanes obstaja ogromno spletnih učilnic, ki za zelo nizko ceno ponujajo ogromno uporabnih informacij in odskočno desko za razvijanje veščin.

## Meniš, da bo to področje v Sloveniji v prihajajočih letih postajalo vse bolj razvito?

Ja. 3-D je aktualen na dveh področjih: prvo je strojni inženiring, drugo pa simulacije in arhitekturni vidik – torej vizualno oblikovanje. Predvsem področje vizualnega oblikovanja gre s svetlobno hitrostjo naprej, na neki točki se mu bo priključilo še 3-D tiskanje. Verjetno ne bomo napredovali tako hitro kot druge države, gre pa zagotovo vse v smeri razvoja na tem področju tudi pri nas. Če hočeš narediti 3-D tisk, moraš razumeti ozadje, tu pa nastopi razumevanje 3-D oblikovanja. Se pa 3-D tudi vedno bolj uporablja v splošnem grafičnem oblikovanju, saj postaja bolj dostopen. Kadar vidiš reklame za produkte na internetu, je večina narejena v 3-D oblikovanju, to niso več dejanski predmeti oziroma fotografije teh.

## Katere lastnosti in znanja meniš, da potrebuje oseba, ki uspešno opravlja delo na področju 3-D modeliranja?

Razumevanje 3-D prostora, perspektive, znanje tehničnega risanja (dodaten bonus) in pa predvsem veliko vztrajnosti. Stvari moraš dolgo vaditi, preden ti bo točno jasno, kako se lotiti oblikovanja. 3-D je prevelika panoga, da bi se odločili obvladati vse – vsakič znova se učimo. Vsak je torej lahko 3-D oblikovalec, ampak je v to vloženo veliko truda in časa. Je pa pri 3-D modeliranju super, ker takoj vidiš rezultat – ko v programu narediš eno spremembo, je to takoj vidno na izdelku. Vidiš, da počneš nekaj oprijemljivega.



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA DELO, DRUŽINO,  
SOCIALNE ZADEVE IN ENAKE MOŽNOSTI