Джон Лассетер и Эд Кэтмелл на самом деле были одержимы созданием 3D-анимации. Они также предчувствовали хорошие перспективы этой формы анимации. Услышав оптимизм Эрика относительно будущего компьютерных эффектов, ни один из них не смог придумать причины для опровержения. В конце концов, Эрик ни раз подтверждал свой дар предвидения.

Эрик предоставил подробный план Эду.

Джону Лассетеру стало немного не по себе. Судя по всему Эрик хочет перевести Эд Кэтмелла в Цифровое поле, но как же насчет Pixar?

«Эрик, ты должен знать, что, хотя большинство технических проблем «Истории игрушек» решены, Pixar все еще не может обойтись без Эда...»

Эрик кивнул: «Я понимаю твои опасения, Джон, я не хотел бы, чтобы Эд покидал Pixar, я просто хочу создать специальную исследовательскую группу для разработки программного обеспечения. А Эд не только хороший специалист по компьютерным технологиям, он сейчас намного дальше среди всех продвинулся в этой области и представляет с чем придется работать»

Услышав такие лестные слова Эрика Эд Кэтмелл почувствовал тепло.

По замыслу Эрика, Эд Кэтмелл должен был почувствовать амбиции Эрика в отношении компьютерных эффектов. Хотя у него все еще были сомнения относительно перспектив предложения Эрика, это не мешало ему понять значимость всего плана.

Сейчас все тенденции в развитии кино и телевизионных спецэффектов двигались в направлении, на которое указывал Эрик. Цифровое поле, которое было больше всего сосредоточено на исследованиях компьютерных спецэффектов станет лидером этой отрасли.

Более того, на примете уже есть несколько больших проектов. Хотя этот план потребует огромных людских и финансовых ресурсов, но это явно будет того стоить. Цифровое поле станет гегемоном в мире спецэффектов.

Потому что, когда опоздавшие входят в сферу кино и телевидения они неизбежно сталкиваются с огромным количеством проблем в направлении спецэффектов. Однако когда обнаружат, что в цифровом поле имеются подробные программные обеспечения для решения этих проблем мир Голливуда изменится. Создать собственную команду из сотни человек или купить уже готовый продукт?

Ответ очевиден.

Через некоторое время по лицу и глазам Джона, Эрик понял, что он уже готов согласиться.

«Эрик, я надеюсь, что штаб-квартира группы технических исследований в цифровой области может быть создана в Сан-Франциско, чтобы я как и прежде смог помогать Pixar. Лос-Анджелес является домом киноиндустрии, а Сан-Франциско сможет привлечь лучших из лучших в компьютерных технологиях».

Эрик кивнул. «Конечно, я изначально планировал все сделать именно так. Может быть, вы также сможете быть соседом с Pixar».

Потребовалось еще несколько часов, чтобы кратко обсудить детали. Конкретный план по-прежнему должен был обсуждаться между Стеном Уинстоном и Эдом Кэтмеллом.

Эрик почувствовал облегчение, когда уехал из Pixar на коммерческом автомобиле Chevrolet. Была завершена еще одна часть его плана.

Никто кроме него не знал больше о тенденции развития кино и телевизионных спецэффектов. Компьютерные спецэффекты станут основным направлением будущих кино- и телевизионных спецэффектов. В итоге все придет к тому, что даже свет на площадке перестанут выставлять, а все мелкие детали, которые легко можно было сделать в ручную, будут дорабатываться на компьютере.

Следующие годы ознаменуют быстрое развитие компьютерных технологий. В эту сферу потекут огромные деньги, когда гиганты мира кино поймут все перспективы будущего.

В этом жестокое соревновании старые голливудские компании по спецэффектам, если не перейдут на новые стандарты, обанкротятся одна за другой.

Эрик, конечно, не собирался упустить этот шанс. Его интерес заключался не в сохранении этих компаний, а в сугубо экономическом аспекте.

План Эрика состоял в том, чтобы опираясь на технологии компаний, специализирующихся на спецэффектах, а также на разработку программного обеспечения для общей схемы спецэффектов, путем продаж этих программных кодов создать великую компанию, которая станет на первое место в этой индустрии.

Однако эта идея сможет осуществиться не за один год, понадобятся много проектов, для создания базы данных.

Через десять лет порог индустрии спецэффектов будет снижен. Компании спецэффектов обнаружат, что многие технические спецэффекты легко можно создать на компьютере. И в этот момент многие обратят внимание на Цифровое поле, в котором можно будет купить программное обеспечение.

Хотите купить программное обеспечение у нас?

Не волнуйтесь, у нас сильная техническая команда. Если вы заплатите нужную цену, цифровое поле сможет быстро и дешево разработать нужную вам технологию, что намного дешевле, чем самостоятельная разработка технической команды.

Как и во многих других отраслях, когда формировалась монополия, разрушить ее уже было сложно.

Индустриальная Световой Магии изначально имела большой потенциал. В начале 1990-х годов, когда компьютерные эффекты только начали свой расцвет, компании, акцентирующие внимание на компьютерных эффектах быстро начали подниматься. Конечно жаль, что после успеха Звездных войн Джордж Лукас не стал развивать свою компанию, ведь они легко могли стать гигантами и даже гегемонами в своей сфере.

<http://tl.rulate.ru/book/96715/737958>