Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

INNOVATOR

„APVERSTOJI STUDIJA „SĖKMINGAS NOVATORIUS“ - NOVA

Projekto nr.: 2020-1-LT01-KA227-ADU-094751

Filmų animacija

Nikolas Ladas, Kipras

Sektorius: Žaidimai ir multimedija

Pareigos: Darbuotojas

Apie mane

Esu programuotojas. Turiu Kompiuterinės architektūros magistro laipsnį ir Kompiuterinės grafikos mokslų daktaro laipsnį. Trumpą laikotarpį dirbau akademiku, o šiuo metu dirbu programuotoju įmonėje, kuri dirba su animacija. Taip pat dar dirbu prie projekto, susijusio su priekabiavimu žaidimuose. Esu dirbęs ir su vaizdo žaidimais įmonėje, kuri man priklausė 2 metus.

Mano kelias link kultūros ir kūrybos sektoriaus (KKS) ir svarbiausi pasiekimai iki pandemijos

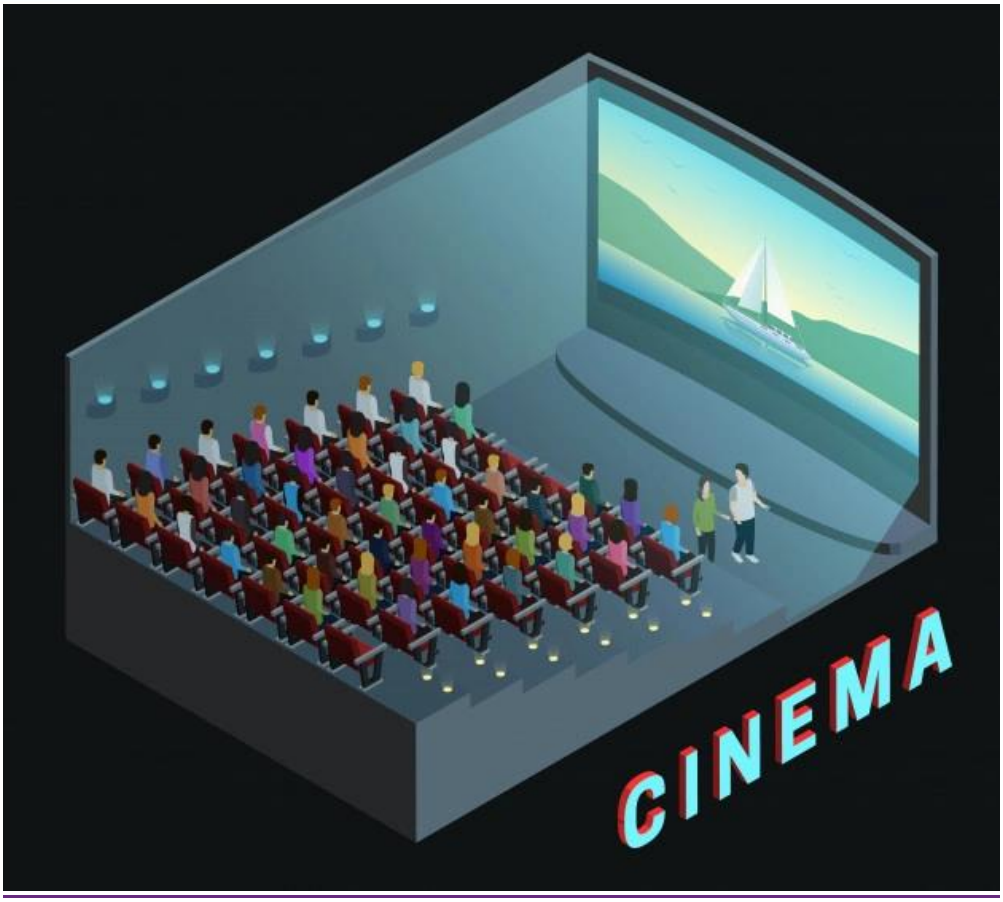
Savo karjeros kelią žaidimų ir multimedijos srityje pasirinkau dėl didelio susidomėjimo šia sritimi: tai buvo sritis, kuri mane domino nuo vaikystės. Prieš pandemiją nedirbau animacijos srityje. Įgijau mokslų daktaro laipsnį. Doktorantūros studijų baigimas man buvo didelis pasiekimas. Vėliau dirbau su savo projektu. Mano nuomone, tai buvo labai ambicingas projektas: tai buvo projektas, susijęs su 3D internetinio žaidimo, kuris suteikė galimybę žaisti daugeliui žaidėjų vienu metu, kūrimu. Kurti šį žaidimą buvo sudėtinga, nes turėjome sukurti labai pažangų žaidimą, kurio dizainas ir animacija buvo sudėtingi. Taip pat buvo sudėtinga suprogramuoti prieigą prie žaidimo per internetą bei žaidimo serverį.

Iššūkiai, su kuriais susidūriau pandemijos metu, bei novatoriški sprendimo būdai, skirti šiems iššūkiams įveikti

Didžiausias iššūkis, su kuriuo susidūriau pandemijos metu, man buvo iššūkis nuo darbo biure pereiti prie darbo iš namų, tačiau dėl mano darbo pobūdžio tai padaryti nebuvo labai sunku. Apskritai manau, kad kūrybiniai animacijos ir žaidimų dizaino sektoriai buvo tie sektoriai, kurie iš visų kūrybinių sektorių, nukentėjusių pandemijos metu, nukentėjo mažiausiai. Taip yra todėl, kad, pavyzdžiui, įmonėje, kurioje dirbu aš, dauguma animatorių dar prieš užklumpant pandemijai pasirinko dirbti iš namų. Tokį pasirinkimą lemia darbo pobūdis, kuris mūsų profesijos atstovams suteikia galimybę būti kūrybingiems ir dirbti bet kurioje vietoje – tereikia tik turėti kompiuterį. Be to, dirbdami iš namų nuotoliniu būdu turėjome daugiau laiko ir galėjome būti dar kūrybingesni ir novatoriškesni bei dirbti prie papildomų projektų. Kai kurie iš tų projektų buvo susiję su programavimu ir animacija.

„Aptarkite savo planus ir plėskite savo tinklus“

„Norint būti menininku, vien įgimto talento neužtenka – reikia sunkiai dirbti“



Nuotrauka: kino teatro animacija

Mano ateities planai ir siekiai plėtoti savo karjerą KKS

Ateityje planuoju ir toliau dirbti darbą, kuris man teikia daug džiaugsmo. Noriu įgyti kuo daugiau patirties srityje, kurioje dirbu – tokie yra mano artimiausi ateities planai. Darbe, kurį dirbu, mes kuriame filmus. Mano užduotis – panaudojant programavimą sukurti elektroninius įrankius, kurie padeda kitiems menininkams ir kūrėjams būti produktyvesniems. Mes analizuojame tam tikras technologijas, kurios yra labai inovatyvios ir padeda programavimo technologijoms tapti kūrybiškesnėms. Pavyzdžiui, dabar stengiamės suteikti menininkams galimybę bendradarbiauti naudojantis bendru darbo srautu, kuriame jie dirbtų nuotoliniu būdu.

Mano patarimas žmonėms, norintiems dirbti KKS

Žmonėms, norintiems dirbti srityje, kurioje dirbu aš, patarčiau skirti daug dėmesio studijoms ir dėti visas pastangas, kad pasiektumėte tai, ką norite pasiekti. Norėdami tai padaryti, turėsite įdėti daug sunkaus darbo. Turėtumėte susikoncentruoti į žaidimų grafikos ir žaidimų kūrimo proceso sritis. Šioje srityje turite būti geriausi, nes žaidimų ir multimedijos sektorius yra labai reiklus. Jums taip pat reikia labai stipraus portfelio, kad parodytumėte, jog turite unikalių

sugebėjimų. Žmonės yra įsitikinę, kad norint būti menininku užtenka turėti įgimtą talentą, tačiau aš su tuo nesutinku. Tiesiog manau, kad turite daug praktikuotis. Jei ši sritis jums patinka, turite praktikuotis!

Nuotrauka: programuotojas

Šią gerosios praktikos istoriją parengė Socialinių inovacijų centras (Center for Social Innovation, CSI).

Klausimai savianalizei

1) Kaip darbas iš namų gali man padėti tapti kūrybingesniam?
2) Ko aš išmokau iš šios istorijos?