



## Обърнато учебно студио „Успешен иноватор“ - NOVA

№ 2020-1-LT01-KA227-ADU-094751

---

### Филмови анимации



**Николас Ладас, Кипър**

**Сектор:** Игри и мултимедия

**Позиция:** Наето лице

#### За мен

Аз съм програмист, имам магистърска степен по компютърна архитектура и докторска степен по компютърна графика. Работих за кратък период от време като академичен изследовател, а сега работя като програмист в компания, която се занимава с анимация. В същото време работя по проект, свързан с тормоза в игрите. Работил съм и с видеоигри чрез компания, която притежавах в продължение на 2 години.



## Моят път и основни постижения в сферата на културния и творческия сектор (CCS) преди пандемията

Избрах този професионален път от чист интерес - това беше област, която ме интересуваше още от ранна възраст. Преди пандемията не работех в областта на анимацията. Завършвах докторантурата си, което беше голямо постижение за мен, а след това работех по проекта си, който според мен беше много амбициозен. Проектът се отнасяше до проектирането на 3D онлайн игра, която даваше възможност за участие на множество играчи. Това беше предизвикателство, защото трябваше да използваме много напреднала игра, която имаше сложен дизайн и сложна анимация, както и мрежово и сървърно кодиране.

## Предизвикателствата, с които се сблъсках по време на пандемията. Как ги превъзмогнах по отношение на иновациите и креативността?

Основното предизвикателство от пандемията за мен беше преходът от офис към домашен офис. За мен обаче това не беше толкова голям проблем поради естеството на работата ми. Като цяло смятам, че творческите сектори на анимацията и дизайна на игри бяха едни от най-малко засегнатите творчески сектори по време на пандемията. Това е така, защото например в компанията, в която работя, повечето аниматори избраха да работят от вкъщи още преди пандемията. Това се дължи на естеството на работата - можеш да бъдеш креативен и да работиш отвсякъде, използвайки компютъра си. Също така фактът, че работим от дома, ни даваше повече време да бъдем креативни и иновативни и да работим и по странични проекти. Някои от тези проекти бяха свързани с програмиране и анимация.

---

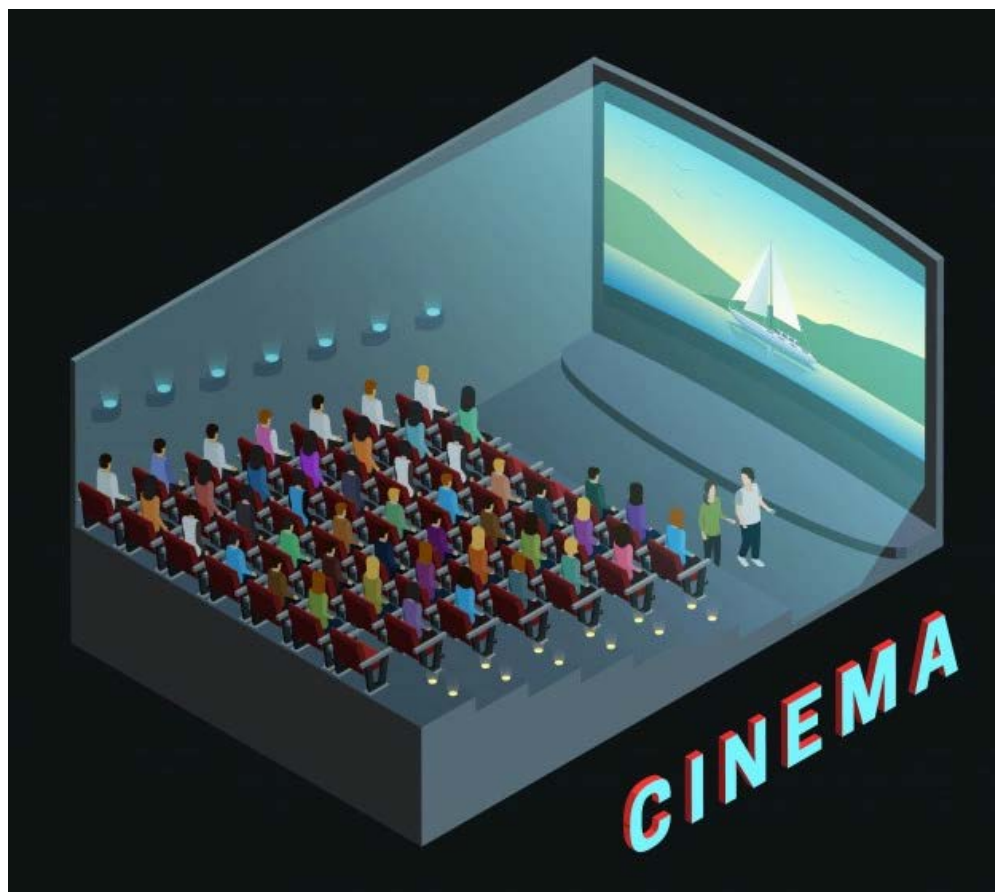
**"Обсъдете плановете си и разширете мрежата си от контакти."**

---

---

**"Да бъдеш артист не означава да се родиш с вроден талант, трябва да работиш усилено, за да се развиваш."**

---



Снимка: Анимация на кинозал

### Моите бъдещи планове и стремежи за развитие на кариерата ми в областта на културния и творческия сектор (CCS)

Ще продължа да работя на работното си място, което ми носи много удовлетворение. Искам да натрупам колкото се може повече опит, така че в обозримо бъдеще това са моите планове. В моята работа създаваме филми. Моята роля е да пиша инструменти с помощта на програмиране, които помагат на другите художници и творци да бъдат по-продуктивни. Изследваме някои технологии, които са много иновативни и правят програмирането по-креативно. Например сега работим върху това как можем да позволим на художниците да си сътрудничат по споделени работни процеси, по които работят от разстояние.



## Моите съвети към хората, които искат да се развият в сферата на творчеството и културата

Бих ви посъветвал да се съсредоточите върху обучението си и да бъдете най-добрият, на когото сте способни в това, което искате да постигнете. Това изисква много упорита работа, трябва да се съсредоточите върху изучаването на графики за игри, разработване на игри. Трябва да бъдете най-добрият, на когото сте способни, защото този сектор е много взискателен. Трябва ви и много силно портфолио, за да покажете нещо уникално. Хората винаги смятат, че за да станете художник, трябва да имате вроден талант, с който сте се родили. Аз не съм съгласен с това. Смятам, че просто трябва много да се упражнявате. Ако това е нещо, което ви харесва, трябва да практикувате!



Снимка: Програмистът

### Въпроси за размисъл

- 1) Как работата от въщи може да подпомогне креативността ви?
- 2) Какво научих от тази история?

Тази добра практика е подготвена от Center for Social Innovation