

# И НАШИОТ МИ

Она што го нуди Македонија е одличен квалитет и оригинални идеи, како резултат на висока креативност, пред сè, на младите кадри, по многу конкурентни цени. Тоа е она што нè прави поразлични од другите земји во светот, како што се, Индија или Виетнам, познати како одлични дестинации и лидери за аутсорсинг (под-договарање) на визуелни ефекти за филм и ТВ, 2Д И 3Д анимација, како и производство на видеоигри.



РОМЕЛА ПОПОВИЌ ТРАЈКОВА - СОВЕТНИК НА КЛАСТЕРОТ ЗА ИТ

Пишува:  
Рената МАТЕСКА

**П**редизвик кој заслужува внимание е можноста Македонија да се најде на светската мапа како дестинација, која може да произведува квалитетни кадри од областа на информатичката технологија (ИТ). Земјите од Југоисточна Европа веќе се присутни на ИТ пазарот со свои кадри и проекти, а се очекува ним наскоро да им се придружи и Македонија.

Групата за дигитални медиуми, формирана при ИТ кластерот, извесно време напорно работи и остварува резултати. Веќе се зацртани и плановите на Проектот за конкурентност на Македонија (МЦА), кои ќе се спроведуваат во 2005 година.

"Еден од најбрзо растечките сегменти на глобалниот пазар на забавната индустрија е 3Д анимацијата како дел од индустријата на дигитален медиум. Тродимензионалните ефекти се компјутерски генерирани ефекти, кои се користат за производство на комплетно компјутерски анимирани цртани филмови, како што се хитовите "Шрек" или "Барајќи го Немо".

За да се поттикне порастот на оваа индустрија која може да донесе просперитет на младите кадри во Македонија, Проектот за конкурентност на Македонија (МЦА), кој е финансиран од граѓаните на САД преку Американската Агенција за меѓународен развој (УСАИД), дел од Амбасадата на САД во Скопје, организираше пилот обуки на 3Д аниматори во шест скопски средни училишта во текот на 2004 година. Околу 350 средношколци ја минаа основната обука за 3Д аниматори, на која финалниот резултат на секој ученик е креирањето на 'Мишко'. Тој е вонземјанин, кој се спушта на планетата X и излегува од неговата летачка чинија, која исто така се создава за време на обуката. Околу 50 најдобри и најталентирани потенцијални идни аниматори ја продолжија обуката на повисоко професионално ниво во просториите на центарот за обука 'Дигитал Медиа'. Основната компјутерска програма на која се обучуваат младите таленти е познатата 'Маја'. Овие кадри се потребни за постигнување на неопходниот обем на просечни западни студија, кои бројат од 50 до 100 аниматори. Со тоа би се овозможило потпишување на еден посериозен договор за 3Д анимиран филм. Се планира годинава обуката да почне во февруари и ќе се спроведе во педесетина заинтересирани средни училишта во Скопје и во државата, со учество на околу 1.000 ученици во првото основно ниво на 3Д анимација", вели Ромела

Поповиќ Трајкова, советник на кластерот за ИТ и советник на групата на дигитални медиуми, која функционира како дел од ИТ кластерот на МЦА, магистер по извршен менаџмент на Шефилд универзитетот.

Многумина се прашуваат какви се шансите на Македонија на глобалниот пазар на дигитална анимација, ќе се избориме ли за свое место?

"Македонија - според Поповиќ Трајкова - во моментот не е сериозен конкурент на глобалниот пазар поради обемот на постпродукциските студија, па затоа и почнавме со поддршка на една ваква иницијатива за обука. Она што го нуди Македонија се одличниот квалитет и оригиналните идеи, како резултат на високата креативност, пред сè, на младите кадри, по многу конкурентни цени. Тоа е она што нè прави поразлични од другите земји во светот, како што се, Индија или Виетнам, познати како одлични дестинации и лидери за аутсорсинг (под-договарање) на визуелни ефекти за филм и ТВ, 2Д И 3Д анимација, како и производство на видеоигри. Се надеваме дека со планираните активности Македонија ќе стане конкурентна на глобалниот пазар на забавната индустрија".

Не е за занемарување и нашето учество на најпознатиот светски конференциски Саем за компјутерска графика Сиграф во Лос Анџелес, кој ни дава надеж дека не сме за потценување.

"Сиграф е најпознатиот светски конференциски саем

за оваа индустрија на кој се презентираат најсупериорните достигнувања од компјутерската графика. Таму се најдоа најголемите студија како Дизни, Пиксар, Ритам и Хјуз, и многу други, но и најголемите производители на компјутерски софтвер како Алијас, Софтимаж, Авид, Худини итн. За прв пат Македонија се појави со свој штанд и го претстави потенцијалот и талентот кој го поседуваме. Би сакала да ја нагласам и поддршката од Министерството за економија, која од него ја добивме за овој настап.

Впечатоците со кои се вративме се дека навистина можеме да се носиме со квалитетот и креативноста, но доколку продолжиме да вложуваме во обуката на младите кадри за да можеме да го постигнеме потребниот обем на аниматори", вели советникот на кластерот за ИТ и советник на групата на дигитални медиуми.

Најчесто се поставува прашањето дали ние имаме кадри, односно ресурси за ваквиот вид информатичка технологија, во случајот од доменот на тродимензионалната анимација.

"Познавачите на оваа индустрија во Македонија - вели Ромела Поповиќ Трајкова - тврдат дека сè на сè може да се



# ШКО ВО ХОЛИВУД

соберат максимум педесетина добри аниматори во цела држава, а ако го додадеме на тоа и фактот дека овие кадри најчесто заминуваат од земјава затоа што најлесно наоѓаат работа во странство, тогаш е јасно зошто состојбата со кадри ни е најголемиот предизвик.

Само како илустрација ќе ви го посочам податокот дека постојните македонски постпродукциски студија се мали 'бутици', со максимум 25 вработени. Во светот, за мали студија се сметаат оние со 100 вработени. За време на студиските патувања во Лос Анџелес, САД и Торонто, Канада посетивме студија од 500 до 1.000 вработени, кои работат на изработка на 3Д компјутерски генерирани филмови и видеоигри.

Се надеваме дека ќе ја надминеме оваа состојба со формирањето на М.А.Д.Е. Македонска асоцијација на дигитална забавна индустрија (Macedonian Association of Digital Entertainment MADE), а особено со формирањето на еден заеднички извозен конзорциум, кој ќе ги обедини сите постпродукциски студија кои се заинтересирани за експорт на анимационски производи. Со ова делумно ќе се надмине слабоста во немањето економија на обем на малите студија, кои полесно ќе ги поднесат високите трошоци околу маркетинг активностите, како што се, заедничкиот настап на саеми и фестивали, брендирање, промоција преку познати светски списанија, веб-портали и платени посредници на студијата

во САД и во Европа".

За плановите на Проектот за конкурентност на Македонија (МЦА), Кластерот за ИТ, кои ќе се спроведуваат во 2005 година, Поповиќ Трајкова потенцира:

"Плановите на Проектот за конкурентност се во 2005 година да се продолжи со поддршката во градењето и подобрувањето на капацитетот на оваа индустрија во земјата со спроведување на обуките во средните училишта, но и отворање сертификирани тренинг центри за 2Д И 3Д анимации, за кои се заинтересирани и задолжени членовите на Кластерот. Потоа, ќе ја поддржиме иницијативата за зајакнувањето на М.А.Д.Е. како асоцијација која ќе работи на подобрување на бизнис-кли-

мата за пораст на оваа индустрија и за воспоставување стандарди за квалитет, легализација и лиценцирање на софтверите.

Исто така, една од поголемите иницијативи на кои ќе бидеме фокусирани во 2005 година ќе биде формирањето заеднички (МАДЕ) извозен конзорциум, кој ќе ги обедини сите постпродукциски студија за нивен заеднички настап на Annecy, францускиот филмски фестивал на анимиран филм, кој воедно е и саем, и се одржува секоја година во јуни. Секако нема да го забораваме SIGGRAPH, кој се одржува во август и се надеваме дека годинава ќе бидеме присутни во многу поголем број и многу поатрактивни за странските продукции". ●

## ЕУРОТЕРМ ИНЖЕНЕРИНГ



Консалтинг - инженеринг - климатизација - греење - водовод  
ТРГОВИЈА - ПРОЕКТИРАЊЕ - МОНТАЖА  
Consalting - engineering - Air Conditioning - Solar System - Heating  
EXPORT IMPORT - PROJECT - INSTALLATION  
e-mail: [goran@euroterm.com.mk](mailto:goran@euroterm.com.mk) - тел/факс: +389 48 419-415