



聚光灯

自学3D艺术家 NICOLA PEZZOLI 的创作历程

截止日期

31

12月

2023

已截止

发布日期

2021年4月22日

参赛费用

请参阅竞赛详情

在线链接

访问主办方网站

竞赛详情 / 留存参考

来源: GRAPHIC COMPETITIONS

我于1990年出生在Clusone,并在Lefte长大,这些都是位于意大利北部贝加莫市附近的小村庄。我目前仍住在Lefte,我认为这里是城市与自然的完美平衡,离城市不远,也不会过于偏僻。你可以轻松找到放松和摆脱日常压力的好地方,无论是在山中徒步,还是在附近的森林中悠闲漫步。

我的学业与艺术无关。我于2009年毕业,成为一名机械专家(主要专注于塑料模具)。随后我进入大学,学习机械工程,但随着对学习的兴趣逐渐消失,我没有完成学业。

我对艺术的热情从小就开始了。小时候,我一直喜欢画画,简单的铅笔素描,没有太多色彩,主要专注于黑白线条。随着年龄的增长,我接触了电脑,从Windows 95到Windows 10,我从一开始就爱上了它。这些经历让我成为了现在的技术极客,我对此感到非常自豪!技术是我生活中非常重要的一部分。在当今快速发展的时代,保持与时俱进非常困难,但我总是尽力在技术世界中传播我的知识。

在高中时期,我开始接触3D世界。皮克斯和重度CGI电影是我的最爱,电影中人们用电脑创造的奇迹让我大为震撼!通过网络研究,我发现了Cinema 4D,主要因为它简单直观的用户界面,这在如此复杂的软件中并不常见。从那时起,我的3D兴趣爆发了,我渴望在这个领域学习尽可能多的技能。摄影是我的另一大爱好,我发现它在3D作品中非常有用,可以将相机和镜头的属性应用到虚拟世界中。

现在我是一个自由职业的3D艺术家,与本地电影制作公司、建筑师和广告代理合作,但我的大部分工作集中在工业设计领域,在3D空间中重现客户机器的操作方式。这是我学习背景为我带来便利的地方。另一方面,我的个人3D创作是我的研发部门,在这里我可以无限地发挥我的创造力,并学习新技能。

你目前在做什么项目?

目前我正在做三个大项目。一个是为公司准备的VR展示,将通过VR头显展示,渲染时间很长!第二个项目是工业机械演示,正在处理复杂的CAD模型,这些模型将被动画化和材质化。最后一个是新住宅区的建筑外观可视化,展示几个月后的效果。同时,我总有一个个人项目在进行中,敬请期待;

你典型的一天是怎样的?

我的典型工作日大约从早上8点开始。在吃早餐时,我会查看新闻和所有社交网络,尤其是在Behance上寻找灵感,欣赏那些充满创意的艺术作品。然后,我大部分时间都在家里的办公桌前沉浸在3D世界中,Spotify永远在后台播放。有些日子我会去拜访客户,进行项目更新和审查。

你工作中最常用的工具是什么?

我使用的是Windows台式机,因为与MAC有兼容性问题,此外,我也是PC游戏玩家;

在3D领域,我使用Cinema 4D和Octane Render;GPU渲染如今必不可少,速度非常快。所有的后期制作都是在After Effects中完成的,同时也使用Premiere Pro、Photoshop和Illustrator。我的所有摄影作品都使用Lightroom Classic。我喜欢保持我的电脑性能最佳,配备最新的NVIDIA显卡,以确保最佳的渲染时间和表现。

你在这个过程中学到了哪些技能?

这个列表很长...从技术角度来说,有很多。我的日常软件不断更新,增加了许多有用的新功能。其中一个极大改善我工作流程的功能是Cinema 4D现在能够导入CAD模型,这对工业项目来说是一个重大突破!不再需要模型转换,这一直是一个令人头疼的问题。我还提升了我的材质和纹理知识,尤其是在Octane Render中,能够创造出更加逼真的渲染效果。

从规划的角度来说,我学会了安排所有的工作,更好地利用可用的时间,计算完成渲染需要多少小时,从而提前完成项目。

你会给年轻的创作者什么建议?

继续创作!不管别人说“这不够好”,如果你对自己的作品感到满意,那就够了!即使当我回顾自己的旧作时,会觉得“嗯,这可以做得更好”,但在当时,我为自己能够独立完成这些作品感到非常自豪,我不后悔任何一个项目,因为每个项目都是让我一步步进步的小阶梯!

我是一个自学成才的3D艺术家。我从未上过任何课程;互联网是并且仍然是我的学习来源。你可以在网上找到很多来自优秀艺术家和创作者的教程。并不是说上课不好,但有无限制方式提升你的技能,而这些方式都能帮助你成长。

保存参赛机会 / 在线链接与更新

打开在线文章

graphiccompetitions.com/spotlights/interview-with-nicola-pezzoli/zh

