



Darko Markovic (Dar-Mar) 是一名将艺术和工程相结合的工业设计师和3D艺术家，从小在塞尔维亚长大，受父母影响，总感觉与这个世界格格不入，Darko透漏了是什么让他成为自己的真相，诚实地给出了他的早期灵感、推陈出新和KeyShot为什么会成为他的设计过程中非常重要的工具的原因。



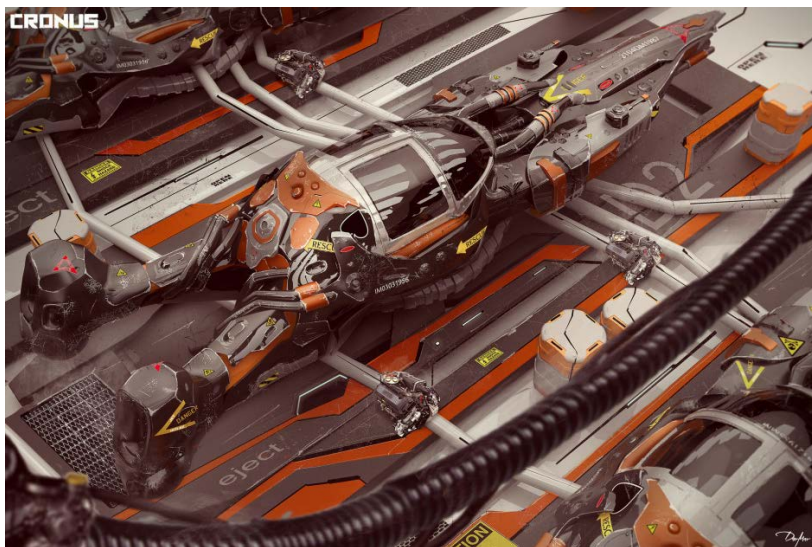
使用的建模软件: ZBrush
网站: [Artstation](#)

是什么引起了您对工业/交通设计的兴趣?

在我父亲（一位杰出的机械工程师）身边长大，学习理解能够用手触摸的一切事物，但我必须要说，这种学习不是以艺术的形式，而是以工程的形式，我直到20岁才理解了这份礼物的意义——这对我来说一直很正常。我的母亲是一位经济学家，喜欢在业余时间绘画（我常把她的绘画贴到Facebook上），母亲的艺术热情加上父亲的工程热情，造就了我：天生的美学、形式和功能的问题解决者，我可以快速地提出很多功能性的想法，震惊了很多和我共事的人。

总之，直到17岁我才对设计感兴趣，说实话，我那时并不知道怎么画画，但我理解和学习起来很快，绘画是数学方程的另一种形式，有些人可能只是简单的画画，但我会从不同的角度去处理，我的重点是超越为做某事而做某事。

这种方法一直激励着我，当我设计车子、人物角色或者船的时候，我会在脑海里先过一遍，工作的时候立即开始解决问题，我的想法属于未来，不会停留在过去，这让我能够集中于不同的概念领域，“20-50年以后会是什么样子呢？为什么会那样？”



您的职业生涯中有哪些亮点和转折点？

亮点包括一些建筑、设计、概念艺术等方面的国际奖项，我很荣幸成为获得SPD Milano（Walter Da Silva亲自命名）兰博基尼奖学金的第一个塞尔维亚人，也很荣幸作为一名交通设计师参与意大利的MAAL项目，该项目将参加2016/2017年度日内瓦汽车展，很高兴和电影行业的客户开始合作，特别是即将到来的一个项目，简称Cronus。

也都是一些小事情—小奖项让我快乐着，在受欢迎的设计门户上担任重要角色，或者被展示在最佳作品画廊里，也是那时候我对自己说，“Darmar，你在做正确的事情。”

您觉得您处理项目的独特方式是什么？

我的想象力和推陈出新。推陈出新对我来说很正常，却也很无聊，因此我喜欢从别人可能会忽略的各个角度追踪项目。探索是关键，尝试新方法亦是如此，我见过的大多数艺术家都喜欢复制别人提供的过程。

面对现实吧，大多数人都是追随别人的胆小鬼，我也许就是那个‘害群之马’，甚至在大学的时候就是。曾经有一位教授让我们在A3纸上画一辆车，那是次很好的练习，但在那个时候在如此短的时间里在A3纸上画草图绝对没什么意义，我与他对话，问他为什么要我们那样做，他没有回答我，他的自我并没有让他看出，其实有更好的方法。



当时，没有人考虑在汽车设计中使用多边形建模—他们只局限于使用NURBS，对此我有不同的方法，塑造汽车的整体比例，打印视图制作全面渲染花了我不到5小时时间，所有人都震惊了，当然，我的老师为此惩罚了我。如今，我听说每一代人都在用我使用过的方法，你猜怎么着？2014年以来，越来越多公司已经开始在汽车设计中使用多边形建模，我常问为什么这样？为什么不呢？它会改善什么？大问题是：我为什么要害怕与众不同呢？

您的主要3D建模软件是什么？

目前为止，是Autodesk Maya和Autodesk Studio Tools，后来我尝试了ZBrush，发现一发不可收拾！ZBrush对我来说是一款非常自然的工具—是我手臂的延伸，在ZBrush中工作的时候，我感觉很平静，很轻松，它绝非只是一款能够给CGI行业带来巨大改变的单一软件。

现在，将它和KeyShot相结合—结果令人大吃一惊！

那么，什么时候会使用KeyShot呢？

紧随ZBrush之后，KeyShot是我第二喜欢的工具，从一开始就喜欢。我记得先学习3D，再进行2D草图渲染（我这样有点向后了，是吗？），我刚开始的时候，发现没有和KeyShot类似的插件，我把它下载下来，自问道，“这到底是什么？”它完全改变了我印象中的一切，我意思是，看到一个模型完全在一个环境里添加纹理和渲染，震撼了我，这是有多酷啊！有了KeyShot，可以立即看到你看到的东西，它消除了太多繁琐—每个人都应该用它。在ZBrush中建模的时候，我会使用ZBrush to KeyShot Bridge插件，它的用处特别大，因为里面的主要角色材料在任何设计中都扮演重要角色，它能够让我不断地检查进展度，以及下一步需要做什么，从开始的ZBrush模型到最后的KeyShot渲染。

是什么让KeyShot成为很重要的工具？

KeyShot节省了很多时间，而时间在我们行业里是非常重要的，有了出色的材料，KeyShot让之前不可能发生的事变成可能，人们没有意识到项目的演示首先针对的是他们自己，而非仅仅客户，只有你自己认同了，客户才会有兴趣看一看，这就是KeyShot被应用的所在之地。当我打开KeyShot的时候，我完全可以向自己演示概念，它让我更加快速和智能，正是它在处理过程中（其他渲染器无法触及）的速度和效率，使其成为不可或缺的重要工具。

对那些对您所做的事感兴趣的人，您有什么建议呢？

阅读、学习、分析，不要只是画画。在任何设计领域里，除了画画，还有更多的事情要做。当我看到一个优秀、鼓舞人心的作品时，我知道那个人一定付出了很多，不仅仅在设计上，更在于他自身。所以，不要像那些觉得画画酷而只会画画的艺术家的艺术家一样，提升自己，了解自己在画什么，为什么画画。一旦开始那样做，可能会耗费一些精力，但你的进步将会难以置信。

“

当我打开KeyShot的时候，我完全可以向自己演示概念，它让我更加快速和智能，正是它在处理过程中（其他渲染器无法触及）的速度和效率，使其成为不可或缺的重要工具。”



