

创建完整生物，将想法变成角色的结果，实际就是投入到建模，以及材质和照明里的细节的时间—Furio Tedeschi熟练应用模型和材质，提供一定程度的现实主义（相当于他捕捉到的动作感觉和详细结构），他使用KeyShot创建惊人的概念和艺术，其作品遍布世界各地，从电影作品、游戏作品到项目作品。



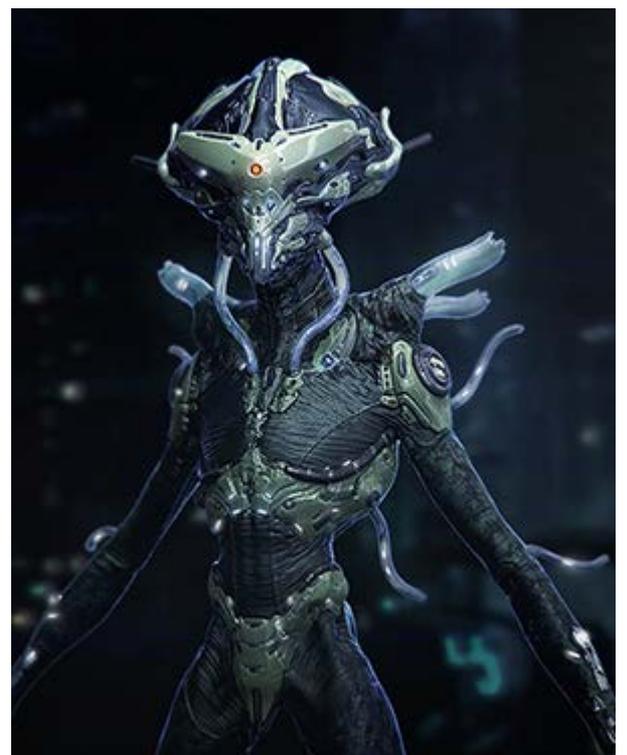
## Furio Tedeschi

使用的建模软件: 3ds Max / ZBrush

网站: [Furio's ArtStation Gallery](#)

在成为一名概念艺术家的过程中，是什么首先引起了您的兴趣？

我本来从未想过要成为一名概念艺术家，也不认为自己会是个艺术家，我只是喜欢画漫画，创建一些角色。我觉得我只是因为自己通过职业生涯中各种各样的工作和对于创建自己想法的热爱掌握了一些技能，从而做了一些概念性的东西，



但我的第一个cg灵感和真正让我决心追求3d艺术的是那些哥们儿，如Kenneth Scott、Kolby Jukes、Rodrigue Prailer、Cedric Seaut和他们优秀的技能。

### 您的职业生涯中都有哪些亮点？

有几个，但对我来说最大的亮点是和Guillermo del Toro[为电影《环太平洋》开发了概念设计 - [Jeager设计概念](#)]的合作，以及成为《星球大战》游戏的领先艺术家。

### 您认为您处理项目的独一无二的方式是什么？

我没有什么独特的方法，但我确实有大量的3d背景，帮助我处理客户项目，在3d环境中快速可视化概念设计，无论是电影还是游戏，我发现从多角度向客户展示设计的早期开发，可以帮助他们想象并更好地理解那个概念。

### 您的主要3d建模软件是什么？

3ds Max和ZBrush是我的主力应用程序 - 3ds Max具有强大的多边形建模工具，ZBrush能够让我快速探索形状和体积，在Max中调整之后，我通常在ZBrush中执行第一个和最后的通道。



## 您会在哪些方面使用KeyShot?

我通常在开发设计的时候，使用KeyShot测量材料/着色器的外观。

最后的演示渲染通道也大多在KeyShot中完成，这取决于项目需求。我发现执行快速材料/着色器测试可以在概念阶段帮助我决定在哪些地方进一步推动设计，针对最后的演示，KeyShot非常快速，且能生成非常优秀的渲染效果，它的易用性使得其成为我的工作流中非常强大的工具。

## 是什么让KeyShot成为很重要的工具?

它的速度、准确的物理照明和易用性。我见过很多艺术家整个下午都在使用KeyShot。KeyShot摒弃了一些行业标准渲染所需要的大量技术要求，让你更多地聚焦于作品的设计方面。

“ KeyShot摒弃了一些行业标准渲染所需要的大量技术要求，让你更多地聚焦于作品的设计方面。

## 您对其他人有什么建议吗?

确保自己爱一行干一行。

有些工作会消耗你的灵感和灵魂，因此记住自己干这一行的初衷很重要。对我来说，当我还是个孩子，看到某个漫画、电影、动漫或游戏中的了不起的角色之后，那种兴奋感依旧存在时，我便知道我爱这一行。要做到不断地受启发和学习，学习手艺的基本原理—你也许不会成为最好的艺术家，但你一定会变得更好。

# Ghost In The Shell 《攻壳机动队》 合作项目

Ghost in the Shell (G.I.T.S) (《攻壳机动队》) 使用KeyShot, 协作生成头部概念, 测试帧的第一个通道材料, KeyShot对于获得想法的快速反馈特别有帮助, [点此](#)了解更多。

