



## Igor Sobolevsky

使用的建模软件: *Maya*

网站: [artstation.com/artist/igoq](http://artstation.com/artist/igoq)

### 您是如何从工业设计转型到3D概念艺术的？它对您的工作有何影响？

我仍从事工业设计领域，只不过大多数项目保密。概念设计工作非常自由，因为我不必受生产、成本和材料的限制，当然，我觉得它对于根植于现实的任何设计都很重要，因为它可以帮助与设计有关的观察者，ID训练绝对影响了我思考并开发点子的方式。

### 您的职业生涯中都有哪些亮点呢？

最酷的一次机会是，在空中机器人领域，我为一个客户设计的无人驾驶飞机的概念，我们经历了一个相当标准的开发过程，从草图开始到粗糙的模型，经过一些迭代，然后实现最终的CAD和渲染。几星期之后我收到了我的概念飞行的视频，作为一名多转子爱好者，那是我参与的项目中最酷的经历之一。另一个亮点是我写了一个教程，成为3D Artist Magazine（卷数81 & 86）的一名特色设计师，我关注这个出版物很多年了，能成为他们的设计师真的是很大的荣誉。

### 您认为您处理项目的独一无二的方式是什么？

不好说，每个优秀的艺术家都有自己独特的技巧。我的工业设计培训在处理项目时是用来做研究的，我会留意科技博客和其他设计师，时刻关注最新技术发展。作为一名设计师，要能够强烈领会手上的项目，这一点在我看来，成就了设计，让设计有了可信度和吸引力。

### 您的主要3d建模软件是什么?

Maya是我的主要建模工具，它可以用来制作平滑的表面和细节部分，最重要的是，它能够很好地结合ZBrush和Rhino，我可以利用在其他软件包里制作的部件，在Maya中组装复杂的模型。

### 您会在哪些地方用到KeyShot呢?

我用KeyShot相对较早，有时甚至在模型完成之前就开始使用了，先将粗糙的设计放到KeyShot里，然后将相机设置为正交视图，制作一些截屏导入到插图画家和设计图形中，这可以帮助我可视化呈现最终的图形布局，以及它们是如何处理颜色和模型纹理的。

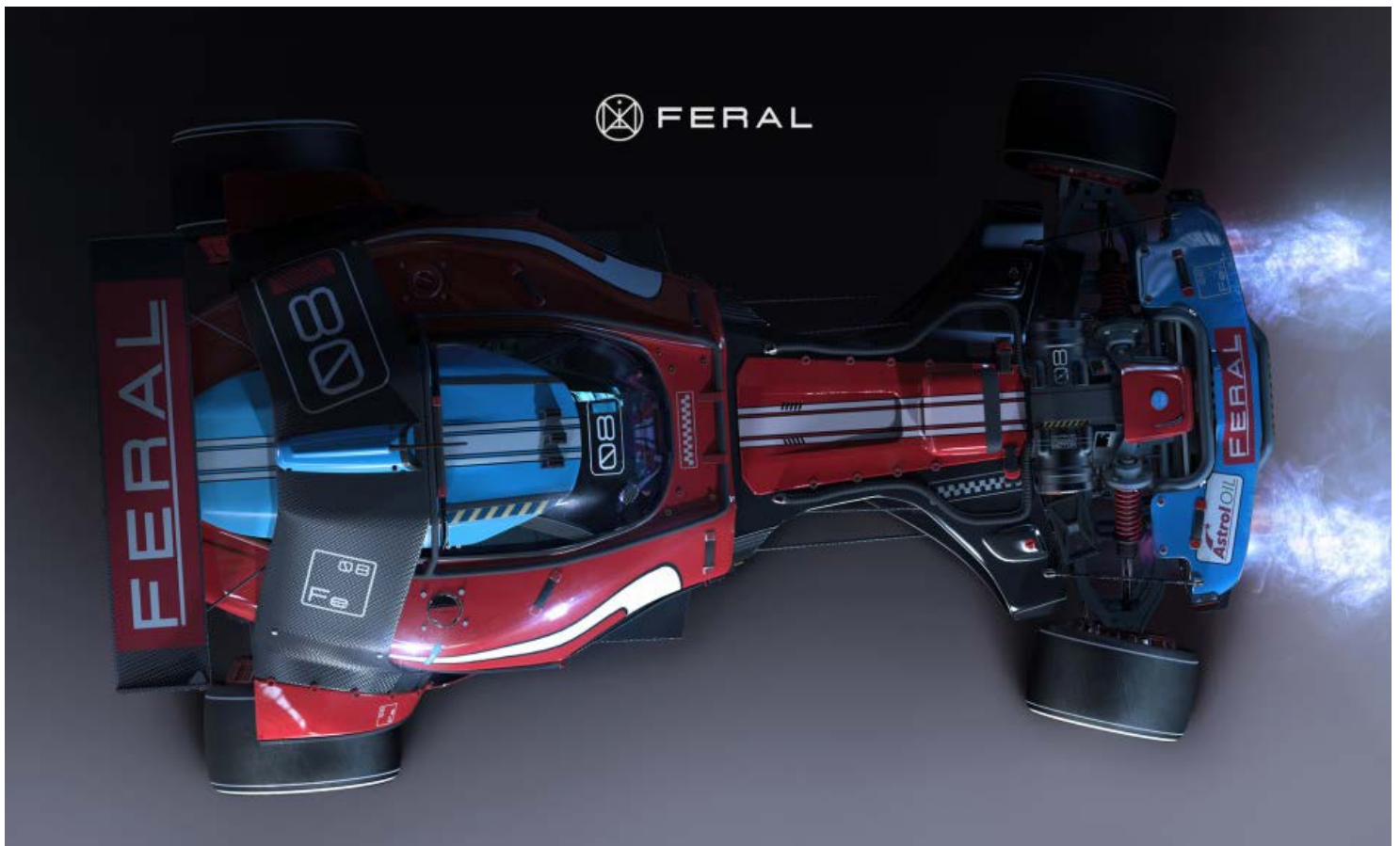
“开始的时候，我一直使用软件上的本地渲染引擎，却从未实现过优美的外观，KeyShot通过逼真的环境、材料和纹理工具轻松有效地做到了。”

### 是什么让KeyShot成为很重要的工具?

客户都喜欢逼真的渲染作品，即便最终产品还没有完成，那些渲染图片是对话的基础，从而促成最终设计。开始的时候，我一直使用软件上的本地渲染引擎，却从未实现过优美的外观，KeyShot通过逼真的环境、材料和纹理工具轻松有效地做到了。

### 对那些对您所做的事情感兴趣的人，您会给出什么样的意见?

保持灵活，多问问题，接受批评，多学习新事物。这个行业非常有活力，节奏也快，因此作为一名设计师，应该有能力适应项目需求，在一天的工作即将结束之时，在自己的作品上签下自己的大名，做自己能做的最有可能的工作。







AXIOM RACING





SURVEYOR EXVII DROP SHIP





*SURVEYOR EXVII DROP SHIP*

