



童年的灵感推动了我们很多创造力，通过软件和技术发现可能的东西能够让我们去探索那些东西，Neil LaVigne，早期受艺术和动画的启发，在职业生涯开始阶段就成为一名数字媒体艺术家，有着捕捉想象力的探索和实验经历。他将KeyShot用于一切创作中，向我们讲述了很多有关KeyShot如何帮助他专注创作神奇视觉效果的过程。

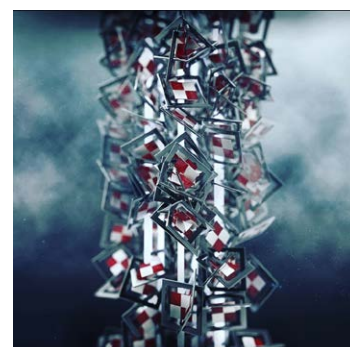
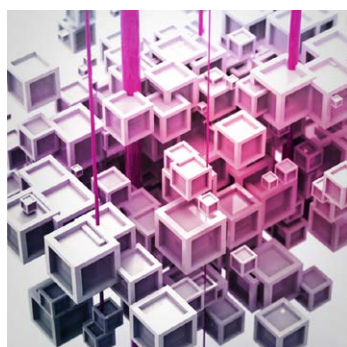
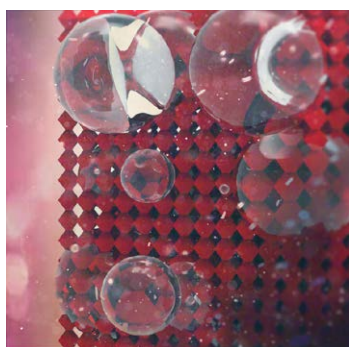


使用的建模软件： *Cinema 4D*

网站： [Instagram](#) / [Behance](#)

您是从事新媒体和运动/平面设计的，是什么启发了您对此的兴趣？

当我还是个孩子的时候，我常常想我要成为皮克斯或者迪士尼的动画师，我也对Chuck Jones的作品非常感兴趣，是身临其境的故事和独特的视觉效果把我推向了艺术和设计，当我进入RIT的时候，我被介绍到新媒体项目，在交互式的环境中显现了我对视效、运动和3d设计的热情。



继RIT之后您有什么计划？到目前为止都有哪些突出点？

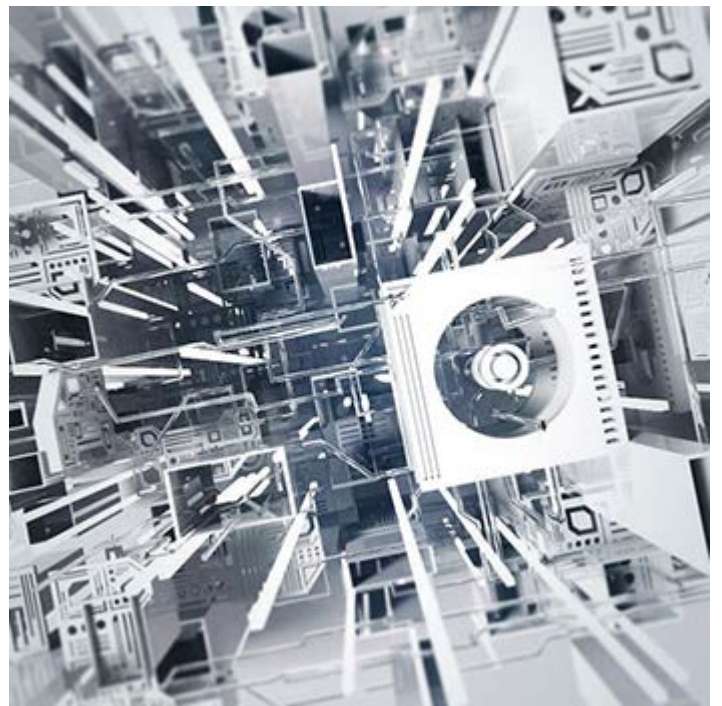
我打算从事创意行业，同时继续我自己的个人工作，我最近在加利福尼亚的圣荷西避暑，给Adobe的世界总部打工，我的头衔是多媒体应用工程师和故事讲述者，处理多个秘密Adobe产品，我有广泛的UX/UI、运动、3d和实验设计技能，因此我想发现某些优势，能够让我自由选择。

您的主要3D建模软件是什么？理由呢？

我仅使用Cinema 4D (C4D)用于一切3D建模，它是一款令人难以置信的强大工具，同时还很灵活，仅单独的mograph工具就可让艺术家快速创建有趣动态的视觉效果，当然了，C4D在网上还有个强大的社区，每个人都愿意和大家分享他们的知识和资源。

您处理项目有什么独特的方式呢？

很多人在进入主要项目之前会先在纸上大概地画出自己的想法，尽管我也这样做，但我是先在纸上写出自己的想法。如果它是一个运动体，我会写出来，然后描述每个场景和过渡，我最近在为一个设计会议处理标题顺序，发现这样做非常有效率。



能跟我们说一点日常项目吗？

设计社区里的流行趋势是每天都创建项目，在受到很多伟大的设计师，如Beeple、Raw & Rendered和KidMograph的启发之后，我在2015年1月1日决定遵循这种运动，它不仅是更多地学习我正在使用的软件的神奇方法，还是一种可以拥有无约束的创造性出路的好方法，我花了大部分时间与客户及他们的需求打交道，尽管这种日常项目仅仅是为了我自己。

我在twitter和Instagram上认识了很多喜欢我作品的优秀的人，艺术和设计社区本身就很不了不起且支持性很大，它鼓励我每天更新内容，我知道如果我不发帖，人们便会注意到，继而把我呼唤出来，到目前为止，我已经坚持1年零27天连续发帖了，我打算尽可能久地坚持下去。

哪些地方会用到KeyShot?

我通过在C4D中创建场景开始，然后将文件导出为.fbx格式，再将该几何体导入到KeyShot，我非常惊讶KeyShot能够将几何体维护得那么完好，无论它有多详细。接着在KeyShot中添加纹理和照明场景，再在Photoshop里做一些调整。

“即便是第一次上传模型，效果也会非常让人吃惊，KeyShot让我很容易专注于作品的颜色、照明和合成，而不是细节渲染设置。”

是什么让KeyShot成为很重要的工具?

严肃点说，是即时效果和它的快速。即便是第一次上传模型，效果也会非常让人吃惊，KeyShot让我很容易专注于作品的颜色、照明和合成，而不是细节渲染设置，很多日常艺术家使用Octane Render获得他们想要的效果，但KeyShot最适合我。我以非传统的方式使用KeyShot，用在我所做的抽象视觉效果和艺术里，而其他优秀的设计师则用来处理产品照片。我喜欢把我自己想成“每天使用KeyShot的人”，因为我似乎是唯一一个那样做的人！

对那些对您所做的事情感兴趣的人，您有什么建议吗?

从今天起，不要错过每一天。作为一名艺术家、设计师，或者有创造力的人，要根据自己的专业发展个人兴趣。并不是每一天都是美好的日子，你的作品也许不会按照你所希望的方式呈现出来，但你毕竟尝试过了，还有明天。不仅要做到这些，还要把自己的作品发布到社交媒体上，公开一些设计并获得更大社区的反馈特别重要。

