

IL MONDO DI DOMANI, OGGI



La scalata alla progettazione 3D

INTRODUZIONE

La progettazione 3D è sulla cresta dell'onda, sull'impulso della domanda sempre crescente di esperienze immersive e della ricerca di tecnologie e competenze di nuova generazione. Secondo la International Data Corporation (IDC), il mercato della realtà aumentata (AR) e della realtà virtuale (VR) cresce del 54% ogni anno e si pensa che raggiungerà un valore di 72,8 miliardi di dollari entro il 2024.

Il 3D rappresenta l'evoluzione naturale del design nel prossimo futuro.

Nella corsa alla conquista della vetta in fatto di innovazione e progettazione 3D tutto è ancora in gioco, ma ci sono ostacoli da superare lungo il percorso. Da una ricerca condotta da The Drum e Adobe, alla quale hanno partecipato oltre 200 professionisti della progettazione 3D in tutta Europa, sono emerse tre tendenze fondamentali che definiscono l'attuale panorama del settore.

Domanda in crescita

Malgrado il forte interesse e la curiosità che gravitano intorno al 3D, le organizzazioni, vincolate da limiti di tempo, budget e accesso alle migliori figure professionali, faticano a stare al passo con la domanda in crescita.

Ricerca di competenze d'avanguardia

Mosse da un'evidente passione per la progettazione 3D, molte persone non esitano a cercare opportunità di avanzamento e sviluppo professionale.

La tecnologia abbatte le barriere

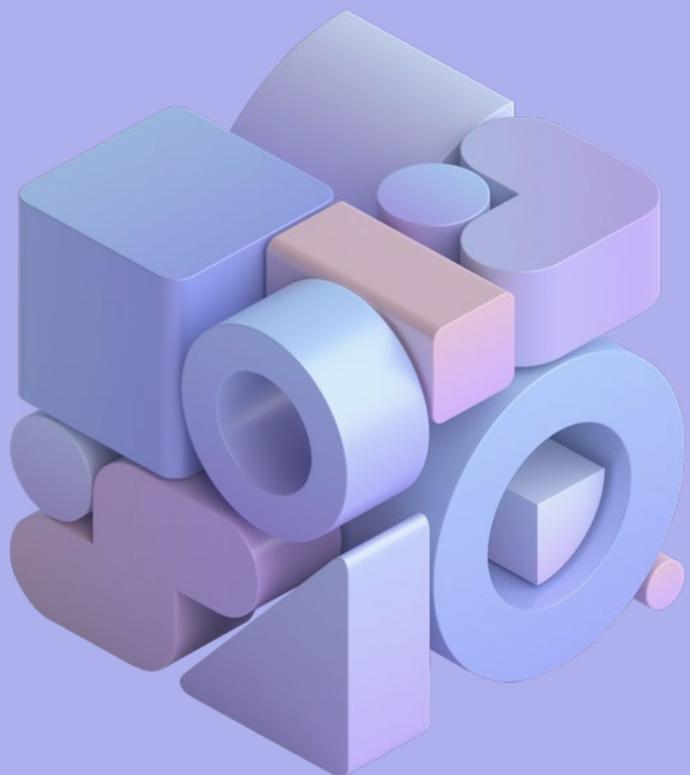
Software e strumenti di nuova generazione sono il principale fattore di avanzamento del 3D, ma c'è ancora da lavorare sulla standardizzazione e l'allineamento dei processi.

Per aiutare i brand e le agenzie creative di domani, in questo report esploriamo i fattori chiave della domanda, le problematiche future e le soluzioni a disposizione per orientarsi nel mondo del 3D.



“Il 3D rappresenta l'evoluzione naturale del design nel prossimo futuro.”

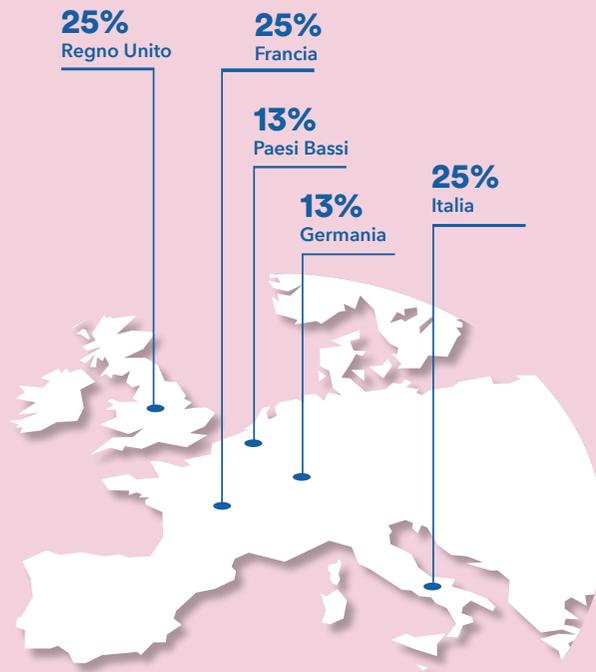
INDICE



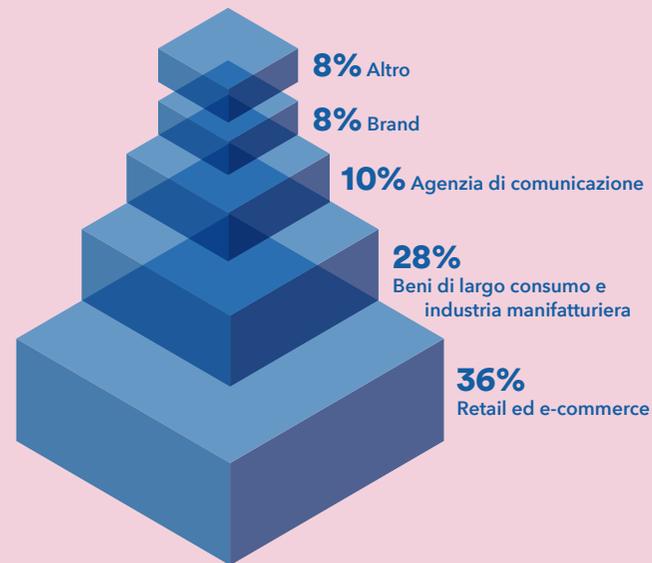
- 03 CARATTERISTICHE DEMOGRAFICHE
- 04 AI POSTI DI PARTENZA | Lo stato attuale della progettazione 3D
- 07 UN PERCORSO A OSTACOLI | Superare le sfide del 3D
- 11 QUESTIONE DI ZEN | Applicazioni della progettazione 3D
- 14 LA TECNOLOGIA ABBATTE LE BARRIERE | Progettare per il futuro
- 16 PER CONCLUDERE
- 17 SUBSTANCE 3D

CARATTERISTICHE DEMOGRAFICHE

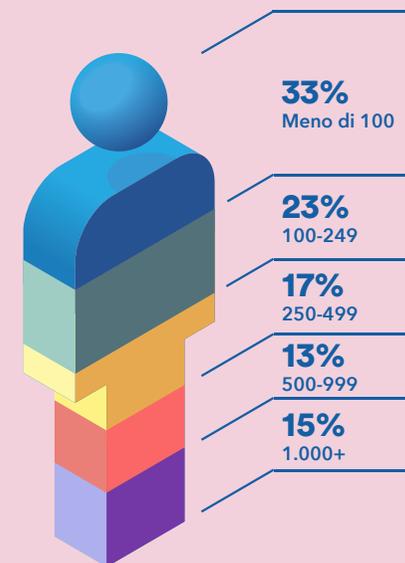
Paesi dove lavorano
le persone intervistate



Attività principale
dell'azienda



Dimensioni dell'azienda
(numero di dipendenti)



AI POSTI DI PARTENZA

Lo stato attuale della progettazione 3D

UNA NUOVA DIMENSIONE

Nel mondo di oggi il 3D è inevitabile. Ovunque guardiamo, dai cartelloni pubblicitari immersivi installati sulle facciate degli edifici fino agli avatar digitali sui nostri schermi portatili, ci accorgiamo che il nostro modo di visualizzare e percepire il mondo e le esperienze che ci circondano sta cambiando radicalmente. Tutto questo rappresenta una nuova opportunità per chi lavora nel design: la libertà assoluta di sognare, immaginare e creare senza limiti.

La domanda crescente di esperienze digitali più immersive ha stimolato l'adozione del 3D, e la proliferazione di nuovi canali e ambienti, dalla realtà aumentata alla realtà virtuale, passando per il gaming e il metaverso, rendono necessarie nuove risorse creative. Spinta da questi cambiamenti, la tecnologia è maturata, diventando, insieme agli strumenti e alle piattaforme, sempre più accessibile e capace di dar vita a storie ed esperienze.

"Vent'anni fa il 3D era una tecnologia ancora rudimentale, costosa e di nicchia. Ora la grafica ha raggiunto un livello di maturità che consente di visualizzare immagini realistiche con una velocità

mai vista", afferma Alex Hindle, designer senior specializzato in 3D e spatial design presso l'agenzia creativa globale LOVE.

"In molti settori, dalla progettazione di prodotti all'intrattenimento, fino all'ingegneria e alla moda, la progettazione 3D è diventata una competenza indispensabile e viene impiegata per ricreare la realtà ed elaborare nel dettaglio un'idea prima di passare alla produzione".

Il 3D è al centro dell'attenzione, grazie alla democratizzazione di software e strumenti e ai progressi della tecnologia hardware, ma c'è di più: ora anche un piccolo team di artisti 3D è in grado di produrre, con un livello di fedeltà e finitura equivalente o superiore, quello che uno studio di effetti speciali 15 anni fa avrebbe ottenuto con fatica. Secondo Thomas Valente, fondatore e direttore creativo esecutivo di Inertia Studios, il 3D "ha la capacità di superare i limiti della progettazione, della CGI e dell'estetica visiva moderna, consentendo agli artisti di creare contenuti molto coinvolgenti che attirano l'attenzione".



33%

Il 33% dei designer considera il 3D l'evoluzione naturale della propria carriera

DESIDERIO DI CREATIVITÀ

La domanda crescente porta di conseguenza a un maggiore bisogno di competenze nell'ambito della progettazione 3D, dando l'opportunità a chi ha lavorato solo nel 2D di migliorarsi e aggiungere una nuova dimensione alle proprie creazioni.

Dalla nostra ricerca emerge che, per il 33% dei designer che lavorano già nel 3D, orientarsi verso questo settore è stato un passo naturale nel proprio avanzamento di carriera, motivato principalmente dalla passione per la progettazione 3D (46%), dalla volontà di acquisire e sviluppare nuove competenze (38%) e dal desiderio di lavorare in un settore più creativo (31%).

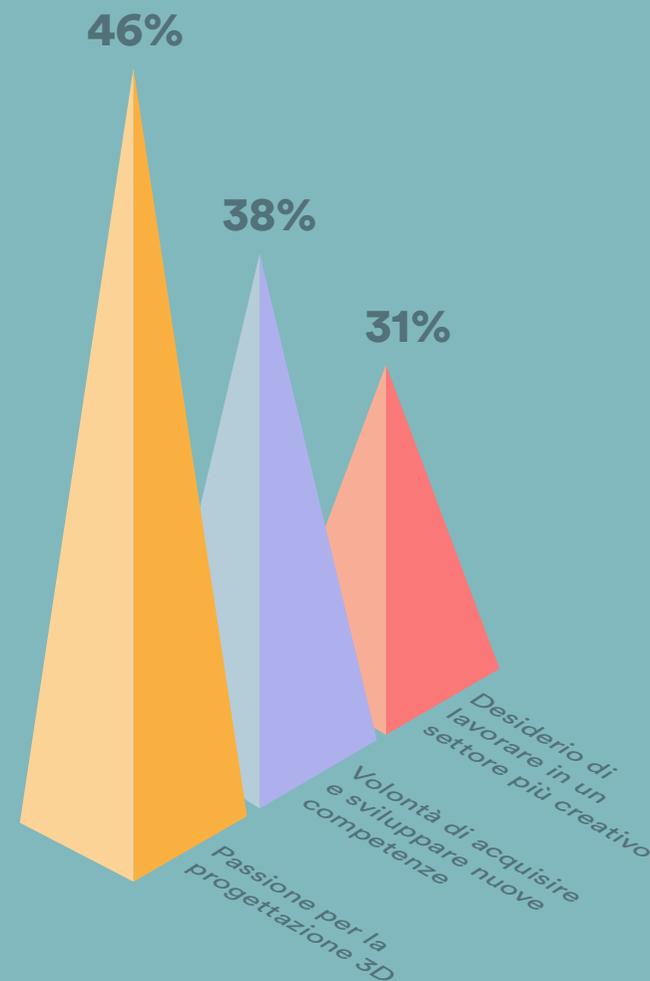
"Il 3D mi ha dato la possibilità di lavorare in molte discipline diverse, dall'animazione allo spatial design, passando per la progettazione di prodotti", spiega Hindle. "Lavorare insieme a designer con competenze ed esperienze così varie è stato fantastico dal punto di vista

formativo e ha influito sul mio lavoro come artista 3D. Prendere confidenza con una nuova specializzazione in ambito 3D e contribuire a definire il flusso di lavoro è la dimostrazione di quanta capacità di adattamento si può (e si deve) avere in questo settore".

"L'incredibile potenziale di trasformazione offerto dalla progettazione 3D fa sì che le nostre competenze siano richieste in ogni campo. Possiamo collaborare a progetti architettonici, macchinari, imballaggi, branding, scene fotorealistiche e molto altro", aggiunge Hannah Leadbeater, designer di contenuti animati e 3D per Fox, un'agenzia di marketing per aziende del settore tecnologico. "Quasi tutti i settori ricercano disperatamente designer 3D, e gli altri dovrebbero farlo, dato che il 3D, in ogni sua forma, dalle foto alla modellazione fino all'animazione, consente di dar vita alle idee, nel vero senso della parola".

"L'incredibile potenziale di trasformazione offerto dalla progettazione 3D fa sì che le nostre competenze siano richieste in ogni campo. Possiamo collaborare a progetti architettonici, macchinari, imballaggi, branding, scene fotorealistiche e molto altro."

I tre principali motivi per lavorare nella progettazione 3D



Il 3D, che fino a qualche anno fa era considerato un semplice strumento di comunicazione grafica, ha di recente cominciato a essere percepito come una forma d'arte.

“Con questo mezzo possiamo creare l'impossibile, piegare la realtà in modi inimmaginabili ed esplorare nuovi tipi di estetica dal valore narrativo ed emotivo”, spiega Valente. “Nel settore 3D, quando si lavora a un singolo fotogramma o a una sequenza animata in CGI entrano in gioco molte altre competenze, ad esempio anatomia ed ergonomia, architettura e design di interni, illuminazione e fotografia, design del costume e della moda e risoluzione creativa dei problemi”.

Con una tale domanda in vari settori, l'acquisizione di nuove competenze e il passaggio al 3D può aprire molte porte ai designer che lavorano nel 2D.

COLLABORAZIONE FRA TEAM

Il 3D è un settore destinato a crescere. Secondo Allied Market Research, il valore del mercato mondiale della tecnologia 3D, pari a 171,4 miliardi di dollari nel 2020, salirà a 703,4 miliardi entro il 2030. Man mano che i brand continuano a sfidare i limiti del possibile, aumenta anche il bisogno di strumenti e modalità di collaborazione tra team che semplifichino il flusso di lavoro, specialmente nei casi in cui diversi stakeholder e punti di vista sono coinvolti in uno stesso progetto.

“La progettazione va di pari passo con il processo creativo, ma deve essere connessa alla perfezione anche con la produzione”, spiega Alex Wilson, direttore creativo esecutivo di Amplify, un'agenzia specializzata in brand experience. “Il designer 3D è l'importante punto di contatto tra creatività e produzione nel processo che parte da un'idea campata in aria e forse impossibile da realizzare, magari

slegata dalle leggi della realtà, e tramite la progettazione cerca di superare questi limiti, visualizza l'idea, la elabora e infine si assicura che sia possibile concretizzarla”.

Allo stesso tempo, “un prototipo ben realizzato è un ottimo strumento per coinvolgere gli stakeholder nell'esperienza, incentivandoli a partecipare al processo di sviluppo”, ricorda Martin Hargreaves, direttore creativo di strategia e progettazione ambientale per l'agenzia pubblicitaria Wolff Olins. “Può essere stimolante e aumentare la fiducia dei clienti. Più riusciamo a inserire digitalmente le persone in un ambiente, più facile sarà convincerle a collaborare fin dalle fasi iniziali e contribuire a trovare soluzioni”.

La domanda c'è, il mercato è in fermento, tutto è pronto. Il 3D è la prossima tappa nell'evoluzione naturale del settore creativo ed è molto più vicino di quanto si pensi.

“Il 3D è la prossima tappa nell'evoluzione naturale del settore creativo ed è molto più vicino di quanto si pensi.”

UN PERCORSO A OSTACOLI

Superare le sfide del 3D

GLI OSTACOLI DELLA PROGETTAZIONE 3D

Se da un lato i designer con cui abbiamo parlato hanno espresso un'evidente passione per il 3D e un chiaro desiderio di lavorare di più in questo ambito, dall'altro l'offerta formativa non è in grado di soddisfare la richiesta, soprattutto nei settori della progettazione di prodotti, moda e automobili. Secondo la nostra ricerca, le tempistiche (55%) e il budget (60%) sono le principali problematiche dei progetti 3D.

"Dobbiamo gestire in modo intelligente il processo di iterazione, anticipando il più possibile eventuali problemi e domande per evitare che si creino dei colli di bottiglia", spiega Hindle. Il nodo principale, secondo lui, è il rendering, che spesso "fa salire le tempistiche preventivate alle stelle. Hai tutti gli occhi puntati addosso, e a nessuno piace far aspettare il cliente".

Inoltre, come ci ha spiegato Ashley Randolph, direttrice della progettazione presso l'agenzia di branding e design Landor & Fitch, adesso i designer lavorano con scadenze molto più serrate e nel giro di pochi giorni possono fare quello che in passato richiedeva settimane o addirittura mesi. "Le tempistiche sono strettissime e la pressione è così alta a causa della velocità con cui si può arrivare al risultato finale. Sarebbe interessante avere una maggiore flessibilità nelle fasi iniziali dei progetti".

Dato che i progetti 3D dipendono in modo così inestricabile dall'infrastruttura informatica, dalle piattaforme software e dalla disponibilità dei migliori specialisti, "per riuscire a combinare questi prerequisiti in modo efficace a volte si perdono di vista l'immaginazione, la creatività, il budget e le tempistiche", afferma Rainer Usselman, cofondatore di Happy Finish, un'agenzia che si occupa di produzione creativa tecnologica.

Tra le persone intervistate nel Regno Unito, una su cinque considera la mancanza di strumenti adatti come la difficoltà principale. A livello mondiale, tuttavia, le problematiche sono diverse a seconda delle dimensioni dell'azienda. Ad esempio, la conoscenza del settore e l'accesso alle giuste figure professionali sono aspetti considerati più problematici nelle grandi aziende con più di 350 dipendenti.

Per instaurare i flussi di lavoro adatti alla progettazione 3D, le aziende devono pianificare con attenzione e assumere figure chiave capaci di guidare la transizione e trainare il resto del team. Quando ci riescono, però, hanno enormi vantaggi: risparmio di tempo e denaro e maggiore flessibilità e creatività.

Le principali difficoltà che caratterizzano la progettazione 3D

55%
Tempo

60%
Budget

GESTIRE LE ASPETTATIVE

L'istruzione, un altro ostacolo al successo, ci ricorda quanto sia importante stabilire le giuste aspettative sul potenziale e sulle opportunità offerte dalla progettazione 3D, secondo Kelly Vero, caporedattrice di Metacrunch, un portale d'informazione dedicato al Web3 e al metaverso: "I progetti hanno dei limiti, che non sono sempre dettati dal budget, ma spesso anche dalla tecnologia. È compito di noi designer generare il desiderio di spostare le montagne con il nostro modo di pensare e il prodotto finale del nostro lavoro".

Leadbeater aggiunge che, quando si tratta di consegne, la mancanza di comprensione può essere rischiosa: "Se le persone coinvolte conoscono le varie fasi della progettazione 3D, è molto più semplice gestire il progetto.

In caso contrario, i rischi che la consegna possa slittare aumentano. È capitato che un modello venisse modificato all'ultimo minuto, appena prima della consegna. Non è l'ideale in genere, ma nella progettazione 3D questi cambiamenti comportano un completo rifacimento del modello stesso e quindi ci si ritrova punto e a capo. Il progetto deve passare per tutte le varie fasi prima del rendering, e la data di lancio deve essere rimandata di molto".

L'apprendimento difficoltoso e la complessità degli strumenti non fanno che rallentare ancor più il processo e spesso impediscono di realizzare il vero potenziale di un progetto. Per attenuare questi problemi, i designer si affidano a strumenti più accessibili e con minori barriere all'entrata.

“È compito di noi designer generare il desiderio di spostare le montagne con il nostro modo di pensare e il prodotto finale del nostro lavoro.”

IL SOFTWARE SALVA TUTTI

In effetti, per il 31% delle persone intervistate, tecnologie e software d'avanguardia sono il fattore primario di miglioramento del settore per i futuri designer 3D. Secondo i designer, l'interesse inizialmente concentrato sul rendering offline si sta spostando verso flussi di lavoro in tempo reale all'interno degli strumenti, e più in generale verso livelli superiori di intuitività e fedeltà, prestazioni in tempo reale migliori e maggiore accesso a estesi ecosistemi di risorse.

"Incontrarsi di persona per collaborare è fantastico, ma la possibilità di condividere il proprio schermo e spostare gli elementi in tempo reale grazie agli strumenti giusti può facilitare moltissimo il processo di progettazione", spiega Wilson.

"Attualmente utilizziamo il rendering offline per visualizzare i progetti", aggiunge Hindle. "Se dopo [il rendering] vuoi cambiare o migliorare qualcosa, devi aspettare. Nella progettazione in tempo reale, invece, non è necessario, e si possono creare iterazioni al volo".

La possibilità di lavorare in tempo reale dà un'idea molto più accurata della resa finale del progetto e permette quindi di trasmetterne meglio la portata e la visione completa. Hindle aggiunge inoltre che "il perfezionamento degli aspetti immersivi e la rimozione delle barriere tecnologiche non possono che migliorare il modo in cui sviluppiamo e condividiamo le idee con i clienti e gli altri designer".

La democratizzazione del 3D comporta per i designer un miglior accesso a strumenti che prima erano disponibili solo negli studi di effetti speciali e di produzione cinematografica. Secondo Wilson, grazie a questo lavoro sul piano culturale, il 3D "perde la sua aura oscura, incoraggiando" i designer a utilizzare gli strumenti di progettazione 3D per portare le idee dalla mente fin sullo schermo.

31%

Il 31% delle persone intervistate pensa che tecnologie e software d'avanguardia siano il fattore primario di miglioramento del settore per i futuri designer 3D

UN PROCESSO FLUIDO

Il settore 3D deve fare i conti con un livello di standardizzazione ancora scarso. I nostri risultati suggeriscono che l'allineamento tecnologico (43%) è il processo di progettazione 3D che trarrebbe un maggior vantaggio da una migliore standardizzazione, seguito dalle licenze software (30%) e da formazione e qualifiche (27%).

"Quando sono arrivati i software 3D, erano tutti isolati. C'erano magici stratagemmi per importare il formato di esportazione di un programma in un altro e lavorare quindi sugli stessi materiali, ma ora i software comunicano un po' meglio tra loro", afferma Randolph.

"Indipendentemente dal processo, puoi sempre visualizzare il progetto, il che è molto importante per i clienti. Questo tipo

di comunicazione tra i vari programmi e la possibilità di farli lavorare insieme per visualizzare la versione completata di un'idea è essenziale per trasmetterne la bellezza".

Un flusso di lavoro è efficace se consente alterazioni, modifiche e iterazioni. Quando diversi team lavorano a uno stesso progetto, è importante che abbiano la flessibilità necessaria per cambiare idea e apportare modifiche al volo, prendere decisioni rapidamente e correggere gli errori nel modo più rapido ed efficiente possibile.

Nonostante ci siano comunque alcuni ostacoli da superare, il mercato dei software offre senz'altro opportunità di innovazione utili in questo processo.

I tre processi che trarrebbero un maggior vantaggio da una migliore standardizzazione della progettazione 3D

Allineamento tecnologico

Formazione e qualifiche

Licenze software

43%

27%

30%

QUESTIONE DI ZEN

Applicazioni della progettazione 3D

Le tre competenze trasversali richieste nel settore del 3D

44%
Pazienza

48%
Perseveranza

65%
Creatività

Una volta inquadrare le infrastrutture e le competenze tecniche necessarie per superare le difficoltà della progettazione 3D, la nostra ricerca individua nella creatività (65%), nella perseveranza (48%) e nella pazienza (44%) le competenze trasversali fondamentali per il successo dei designer 3D.

Randolph ci confida che, se potesse tornare indietro e dare un suggerimento importante a chi muove i primi passi nel mondo del 3D, consiglierebbe di "dimostrare un buon senso dell'adattamento e comprendere che il brief e il prodotto finale cambiano un'infinità di volte nel corso del processo creativo. Dato

che i creativi mettono anima e cuore in tutto ciò che fanno, riuscire a prendere le distanze dal progetto e vederlo in modo più soggettivo è molto importante e, per me, il maggior fattore di crescita".

Nonostante i software 3D agevolino questo processo, Randolph ritiene che la chiave per la buona riuscita di un progetto sia il team: "Devi lavorare con persone motivate, talentuose ed equilibrate. Alcune danno il meglio nell'aspetto tecnico, altre nella visione creativa. Assicurarsi di avere un team di persone capaci di confrontarsi e completarsi è la parte più importante di un progetto riuscito".

I PROGETTI SOTTO I RIFLETTORI

Dalla creazione di ambienti iperrealistici alla progettazione di prodotti che ancora non esistono, il 3D rende possibili progetti di svariati tipi: moda digitale, influencer virtuali, ambienti di gioco, simulazioni, attività di brand activation basate sulla realtà aumentata e molto altro.

Ora vediamo alcune applicazioni interessanti della progettazione 3D in diversi settori e le aspettative per il futuro.



SALUTE TearCouture per ASTi

L'agenzia McCann Health London ha creato per l'organizzazione ASTi (Acid Survivors Trust International) una campagna che invita a percorrere la ferita di una vittima sfregiata dall'acido in un paesaggio immersivo progettato per occhiali 3D. Hanno raccolto delle lacrime e le hanno fotografate al microscopio, creando motivi cristallizzati unici, che sono stati poi trasformati in paesaggi grazie alla realtà virtuale.

"Non ci sono limiti a ciò che possiamo fare. La nostra narrazione può cambiare la percezione della realtà", dice Avril Furness, direttrice creativa di McCann Health London. "Possiamo davvero scendere a livelli microscopici, creare paesaggi grandiosi in una singola lacrima ed esplorare territori sconosciuti, e questo apre tantissime nuove opportunità sul piano della narrazione emotiva. Rendiamo visibile l'invisibile. È magia".



INTRATTENIMENTO Cartelloni pubblicitari #FortniteFlipped

Per il lancio del capitolo 3 di Fortnite, Amplify ha portato il gioco nel mondo reale, collocando alcuni dettagli delle nuove isole in quattro annunci anamorfici di tipo Digital Out of Home a New York, Londra, Tokyo e Stoccolma. Gli annunci mostrano nuovi personaggi ed elementi ambientali del gioco, come ghiaccio e fulmini, e cambiano sotto gli occhi dei fan.

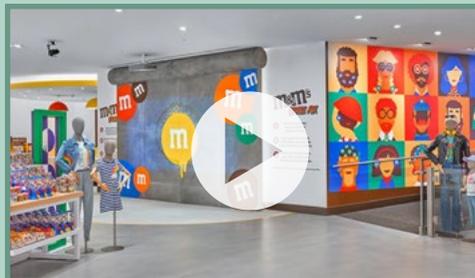
"Abbiamo creato qualcosa di spettacolare per far parlare delle installazioni, ma con il 3D volevamo raccontare una storia interessante e affascinante", racconta Wilson. "L'obiettivo era invitare i fan nel mondo di Fortnite e coinvolgerli nelle conversazioni sui social. Il 3D ha davvero un grande potenziale in questo senso: può trasmettere alle persone l'importanza degli effetti speciali per raccontare la loro storia".



MUSICA

Pharrell Williams – Cash In Cash Out

Il video del brano “Cash In Cash Out” di Pharrell Williams, che si ispira allo zootropio, un oggetto circolare del 19° secolo utilizzato per creare l’illusione dell’animazione quando questa ancora non era possibile, sfrutta la CGI per dar vita a dei personaggi di argilla in una sorta paese dei balocchi ed è un esempio di come la combinazione di effetti pratici e 3D possa creare un risultato di grande impatto.



RETAIL

M&M's

L’agenzia Landor & Fitch, che cura la progettazione dei punti vendita di M&M's, ha creato una serie di spazi ludici creativi basati su un senso di appartenenza e comunità. Il 3D è stato utilizzato per realizzare lo spazio a 360° e aiutare il cliente a comprendere appieno il progetto.

“Il 3D consente di creare progetti più in linea con il brand, dato che ogni cosa viene passata al setaccio: puoi esaminare ogni angolo dell’ambiente da progettare e definire tutto nei minimi dettagli”, spiega Randolph. “Vederlo fin dai primi momenti con un tale realismo ci ha aiutato a creare un progetto molto rifinito che mette il brand in primo piano”.

UNO SGUARDO AL FUTURO

Quale sviluppo del 3D ti lascerebbe a bocca aperta?

“Fino ad ora, il 3D è stato uno strumento di espressione artistica. Con gli influencer virtuali e simili non siamo già più nella *Uncanny Valley*, ma la naturalezza resta la cosa più difficile da ottenere. Rimarrei a bocca aperta se vedessi un essere umano interamente digitale, ma realistico fino all’ultimo pixel: un vero essere umano in 3D con capelli realistici come i miei.”

Marine Kim, caporedattrice,
Rivista di Adobe Substance 3D



LA TECNOLOGIA ABBATTE LE BARRIERE

Progettare per il futuro

Sulla base di quanto abbiamo visto, non c'è dubbio che la tecnologia possa davvero abbattere ogni barriera e consentire ai designer di allinearsi e lavorare in modo migliore, più intelligente e creativo.

La giusta tecnologia permette a creativi e designer di raccontare storie in modi un tempo impossibili, senza bisogno di ricorrere a grandi team e risorse tecniche come in passato.

“Lavorare adesso nella progettazione 3D è molto interessante. Ci sono tantissimi strumenti fantastici e facilmente accessibili”, afferma Matt Fryer, direttore dell'animazione presso l'agenzia Stereo Creative.

“Grazie alla scalabilità e alla varietà offerte da questi strumenti, non è necessario avere un'esperienza di almeno 5 anni per lasciare il segno. Designer, animatori e creativi di ogni settore, livello e disciplina ora hanno le piattaforme e la libertà necessarie per creare e osare senza limitazioni. Per la loro capacità di generare opportunità e stimolare il progresso, sono elementi importantissimi per il nostro settore”.



FLUSSI DI LAVORO E DI CREATIVITÀ

Un ottimo software 3D è qualcosa di infinito, che si mette in gioco per migliorarsi e viaggia alla stessa velocità dell'utente. I prodotti come Substance 3D e l'intera suite di Adobe sono stati creati per risolvere le barriere percepite alla progettazione 3D trattate in questo report, in modo da progettare in modo più efficace ed efficiente in futuro.

“Un flusso di lavoro 3D comporta diverse fasi (e quindi, spesso, diverse persone) e la transizione tra queste deve essere trasparente come lo è per l'utente”, afferma Vincent Gault, artista tecnico senior di Substance 3D. “Un flusso di lavoro 3D è

composto da molte attività diverse ma complementari tra loro. Anziché sviluppare un solo software multifunzione, preferiamo crearne uno specifico per ognuna. Per iniziare a lavorare nel 3D non devi per forza conoscere alla perfezione ogni fase del processo. Puoi concentrarti su un aspetto in particolare che migliora il flusso di lavoro, senza dover imparare tutto in una volta.”

“Perché questo approccio funzioni, dobbiamo fare in modo che gli strumenti comunichino tra loro e che quindi il flusso di lavoro sia ottimizzato. È importante garantire un'ottima interoperabilità tra i nostri prodotti, ma anche appoggiarsi su standard validi,

in modo che l'utente non abbia dubbi sulla sicurezza dei processi. Un altro elemento unico è la scalabilità del nostro ecosistema. Dai singoli artisti freelance ai grandi studi di design, chiunque può trarre vantaggio dalla nostra soluzione”.

Le persone che lavorano nel 3D fanno tutte qualcosa di diverso: chi un film, chi un'animazione, chi un rendering o un'esperienza. Il prodotto non è mai lo stesso. Mettere a disposizione dei designer gli strumenti e le giuste tecnologie è essenziale per preparare il futuro di domani, oggi.

“Per iniziare a lavorare nel 3D non devi per forza conoscere alla perfezione ogni fase del processo. Puoi concentrarti su un aspetto in particolare che migliora il flusso di lavoro, senza dover imparare tutto in una volta.”

PER CONCLUDERE

Cosa cercano i designer nei software di progettazione 3D?

- 1 Strumenti intuitivi e facili da usare
- 2 Basse barriere all'entrata
- 3 Accessibilità
- 4 Riutilizzabilità
- 5 Flessibilità
- 6 Creatività senza limiti
- 7 Apprendimento rapido
- 8 Compatibilità con plugin e altre app
- 9 Riduzione delle tempistiche di sviluppo
- 10 Scalabilità, interoperabilità, efficienza

“Una migliore integrazione tra diversi software 3D e l’accesso a sistemi di materiali universali farebbero risparmiare tantissimo tempo. Un’integrazione ottimizzata dal punto di vista dei creator offrirebbe una grande libertà creativa.”



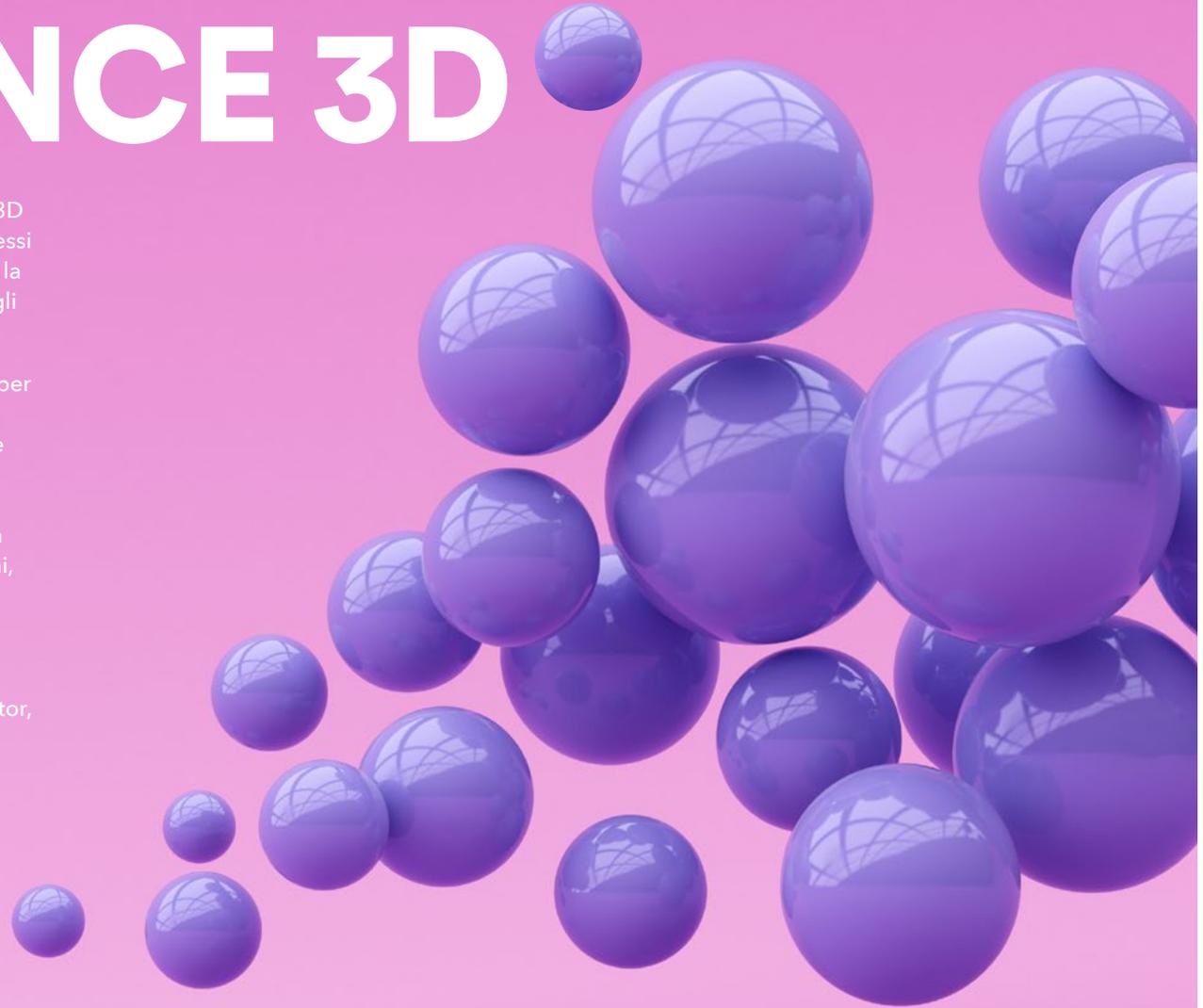
Rokas Petkevicius,
Motion designer senior,
Stereo Creative

“Voglio progettare, non cercare soluzioni ai problemi. Quando scelgo un software, voglio che abbia tanto materiale di riferimento e, soprattutto, un’interfaccia intuitiva.”



Hannah Leadbeater,
Designer di contenuti animati e 3D,
Agenzia Fox

CONCLUSIONE SU SUBSTANCE 3D



Con il suo eccellente livello di realismo e dettaglio, Substance 3D offre a graphic designer ed esperti 3D un kit di strumenti connessi per creare contenuti 3D realistici per il marketing e il branding, la progettazione di moda e prodotti, l'architettura, i videogiochi, gli effetti speciali e non solo.

La tecnologia deve essere agile e prestarsi a svolte intelligenti per produrre risultati della migliore qualità nei tempi di calcolo più rapidi. Substance 3D trova il giusto equilibrio tra ottimizzazione e ricalcolo, con un livello base adatto ai designer che vogliono esplorare il mondo del 3D. Con un flusso di lavoro più rapido, semplice, flessibile e non distruttivo, garantisce la riutilizzabilità e la scalabilità delle risorse tra i team con varianti di angolazioni, colori, materiali e texture, oltre a un ciclo di feedback continuo a tutti i livelli della produzione.

Substance 3D si connette perfettamente agli altri servizi e strumenti di Adobe Creative Cloud, inclusi Photoshop e Illustrator, ma anche a soluzioni di terze parti come Cinema 4D e 3ds Max, consentendo ai team di collaborare e creare illustrazioni e modelli 3D in tempi record.

Per saperne di più e iniziare il tuo viaggio alla conquista del mondo del 3D, visita www.adobe.com/it/products/substance3d/business.html.