

# IL REPORT SULLE COMPETENZE 3D

Questo report è stato scritto da It's Nice That con il supporto di Adobe

**It's Nice That** × **Adobe**

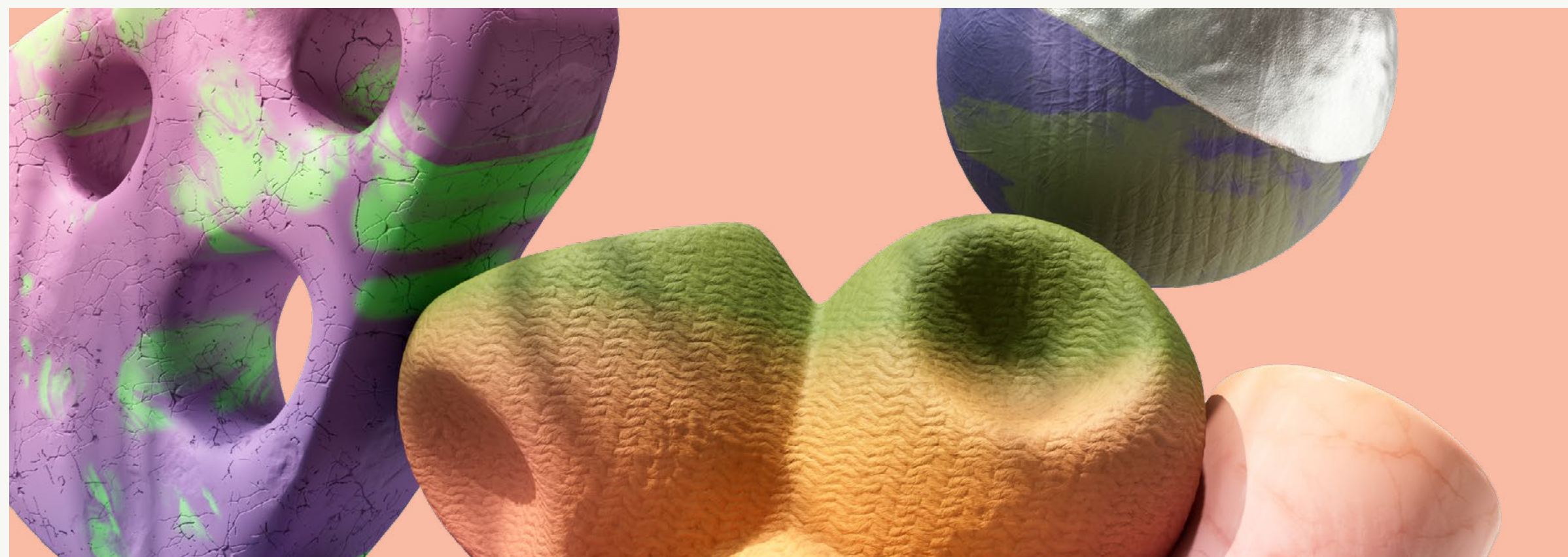
ottobre 2022



# 1

## Funzionalità 3D

Pagina 4-15



# 2

## La domanda del settore per il 3D

Pagina 16-25

# 3

## Il futuro del 3D

Pagina 26-41



# Introduzione

Negli ultimi anni, gli eventi accaduti a livello globale hanno accelerato lo spostamento verso il mondo online. Le nuove generazioni di artisti, alla ricerca di un modo per esprimere le loro idee nel nostro mondo digitale, hanno aggiunto delle competenze 3D al loro kit di strumenti creativi.

Il risultato è stato un incredibile concentrato di mondi fantastici e immersivi, avatar sempre più realistici e sottoversioni del mondo che conosciamo altrettanto realistiche. Se è vero quello che dicono gli esperti, ovvero che il metaverso, una rete di mondi virtuali, interattivi e sociali in 3D, avrà un ruolo fondamentale nel futuro digitale, allora questo è probabilmente solo l'inizio.

Nel bel mezzo di questa rivoluzione, volevamo fare il punto della situazione su quanto è accaduto e scoprire dove può arrivare il design 3D. Quali sono i fattori che hanno guidato questa tendenza, in che modo questo si traduce in direttive

per il cliente e quale ruolo avrà in futuro il 3D nel settore creativo? Sottoponendo a sondaggio un gruppo di quasi 90 designer 3D leader del settore di tutta Europa, abbiamo cercato di rispondere a queste domande. Abbiamo chiesto loro cosa ne pensano di tutti gli aspetti della disciplina per potervi fornire il loro punto di vista, creando un report unico nel suo genere sull'avvento del 3D in settori diversi.

Questo report creato da Adobe e It's Nice That approfondirà le funzionalità 3D, l'attuale domanda di competenze relative al 3D e il futuro del 3D e del mondo della creatività. Parleremo con esperti del settore come Loulou João, Tomorrow Bureau e Random Studio e scopriremo la nuova suite di strumenti 3D di Adobe, Adobe Substance 3D.

La rivoluzione del 3D riguarda tutti noi. Continua a leggere per scoprire come rendere la tua carriera o il successo del tuo team a prova di futuro.



# 1 | Funzionalità 3D





Da regni immersivi color caramella ad avatar sbalorditivi, i limiti del design 3D sono in continua espansione. I talenti emergenti in questo settore sono sempre di più ed è naturale chiedersi: “Ma com'è possibile?”

In questo capitolo, leggeremo il punto di vista del talento d'avanguardia Loulou João che spiega come gli artisti imparano le competenze 3D e analizza se i requisiti per iniziare sono uguali per tutti.

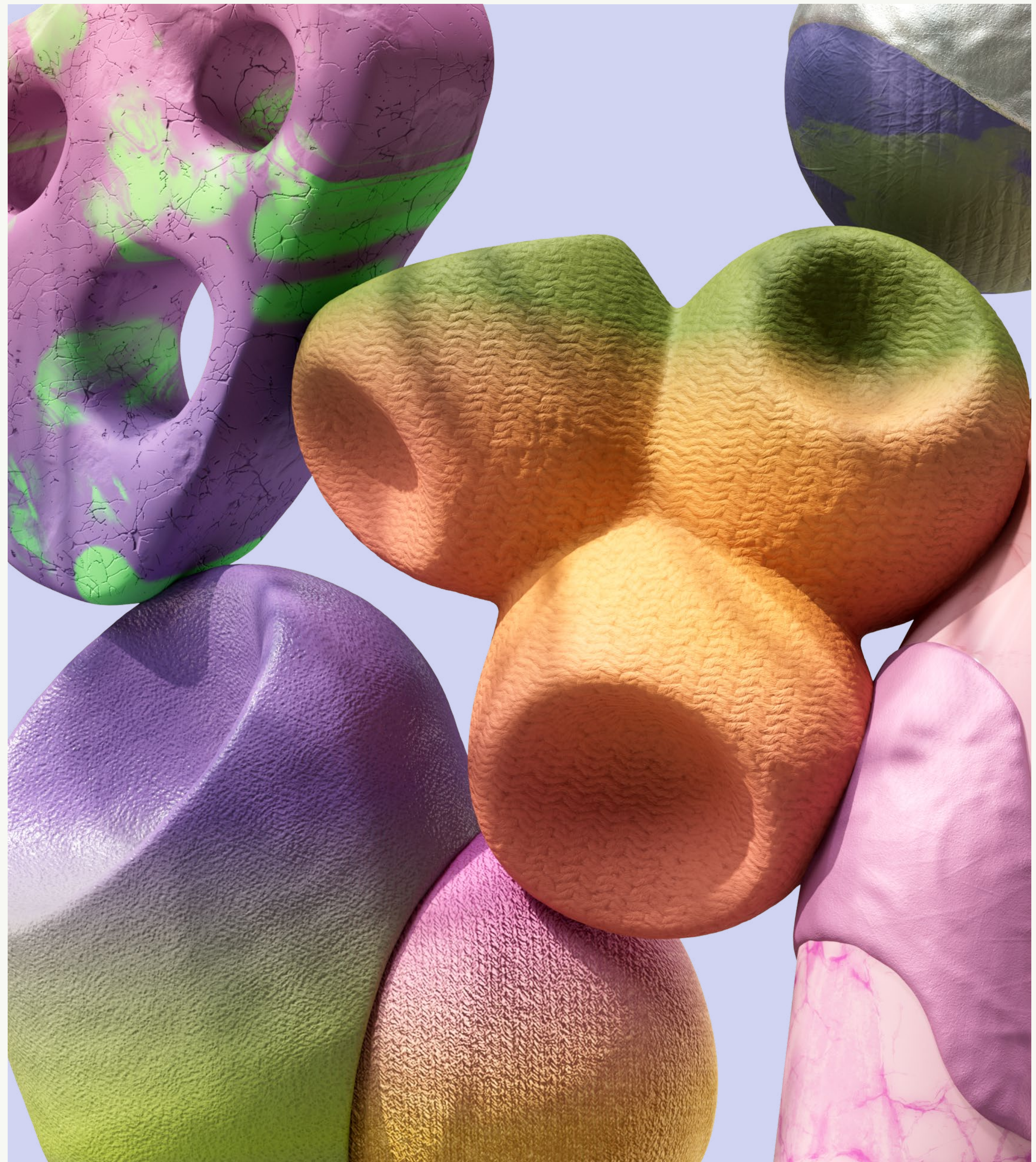
# Il 70% dei talenti creativi con competenze 3D è autodidatta

Tra tutti i creativi con competenze 3D che abbiamo intervistato, oltre due terzi (il 70%) si dichiara autodidatta. Meno di un quarto (24%) ha acquisito le competenze 3D all'università, mentre gli altri le hanno imparate lavorando o durante corsi part-time.

## La competenza di design più comune (88%) tra i partecipanti è la modellazione

Tra i creativi intervistati che hanno già competenze nel 3D, l'88% le ha nella modellazione, l'84% nel rendering e l'81% in illuminazione e texturing. Tra le altre competenze segnalate ci sono l'animazione, la fotografia virtuale e il design di videogiochi.

Tra gli stessi creativi con competenze nel 3D, il 40% dichiara di voler imparare l'illuminazione e il texturing, il 36% l'animazione e il 35% la modellazione.





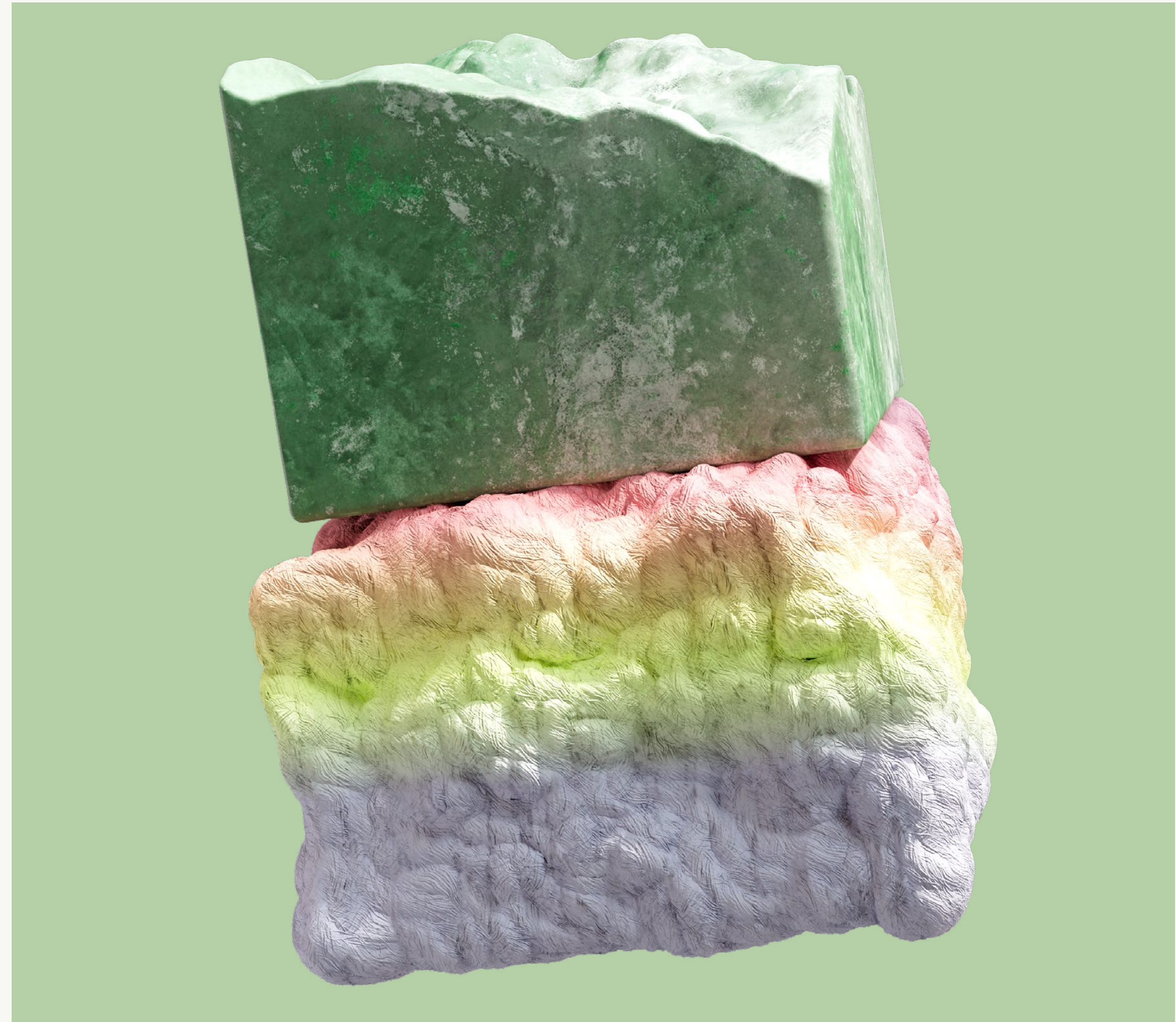
La curva di apprendimento del design 3D non è così ripida come potremmo aspettarci. Il 61% degli 88 creativi del sondaggio ha valutato la difficoltà di apprendimento delle competenze 3D “media”. Un quarto (26%) l’ha valutata “difficile” e solo il 2,5% “molto difficile”.

Tuttavia, è la mancanza di tempo il limite principale al miglioramento di queste competenze. Il 78% dei partecipanti ha dichiarato che le competenze 3D sono importanti da acquisire, ma che spesso manca il tempo per svilupparle.

# IL GENERE DIVIDE IL DESIGN 3D

Il mondo del 3D è ancora  
a prevalenza maschile

Il 78% dei creativi ha affermato  
che ci sono più uomini che  
donne in questo mondo.  
I partecipanti hanno condiviso  
una serie di ragioni a sostegno  
di questa affermazione,  
per esempio:





La carenza delle quote femminili e non binarie nel mondo tecnologico in generale, perché questi gruppi vengono tendenzialmente esclusi dai settori tecnologici.

---

La mancanza di modelli di ruolo nel design 3D: non ci sono abbastanza tutor donne o non binari e questo aspetto può portare talvolta a una sensazione di “sindrome dell'impostore”.

---

Anche i settori che si concentrano sullo sviluppo del design 3D (VFX e design di videogiochi) sono a prevalenza maschile.

---

Il sessismo nella pratica del design 3D (ad esempio, l'utilizzo di rendering di nudismo femminile come prassi del design).

---

Gli stereotipi (per esempio, “è una cosa da nerd”).

---

Le aspettative di genere e il gatekeeping maschile (per esempio, “è troppo tecnico”).

“Per le donne può essere difficile sentirsi accolte nel club tecnologico ‘dei maschi’”, dice un artista 3D.



# ARTIST Q&A

Con Loulou João,  
Gent, Belgio

Una delle artiste 3D più straordinarie del momento è senza dubbio Loulou João. I suoi paesaggi immaginari in 3D a tema gomme da masticare, pieni di personaggi bizzarri e oggetti nostalgici, giocano con il 3D in un modo mai visto prima. In contrasto con l'estetica, le creazioni in 3D di Loulou spesso esplorano temi complicati: dall'insicurezza alla sindrome dell'impostore fino all'eccesso di sessualizzazione delle donne afrodiscendenti.

A due anni dalla laurea, Loulou ha già lavorato per brand di livello globale come BMW, MTV e Spotify. Con la sua agente, Jolene Lloyd di Snyder, Loulou ha incontrato It's Nice That per raccontare come ha iniziato a lavorare nel 3D e perché questo mondo è storicamente un club per uomini.



**D** Come hai iniziato a lavorare nel 3D?

**R** Loulou: Ho studiato illustrazione all'università. Per lo più studiavo intagli, tutto in bianco e nero, totalmente senza colore. Mi piaceva molto, ma non ho mai pensato che potesse diventare un lavoro a tempo pieno. Il mio fidanzato lavorava come architetto, mi ha fatto conoscere la visualizzazione in 3D e mi ha consigliato di imparare a usare un software 3D.

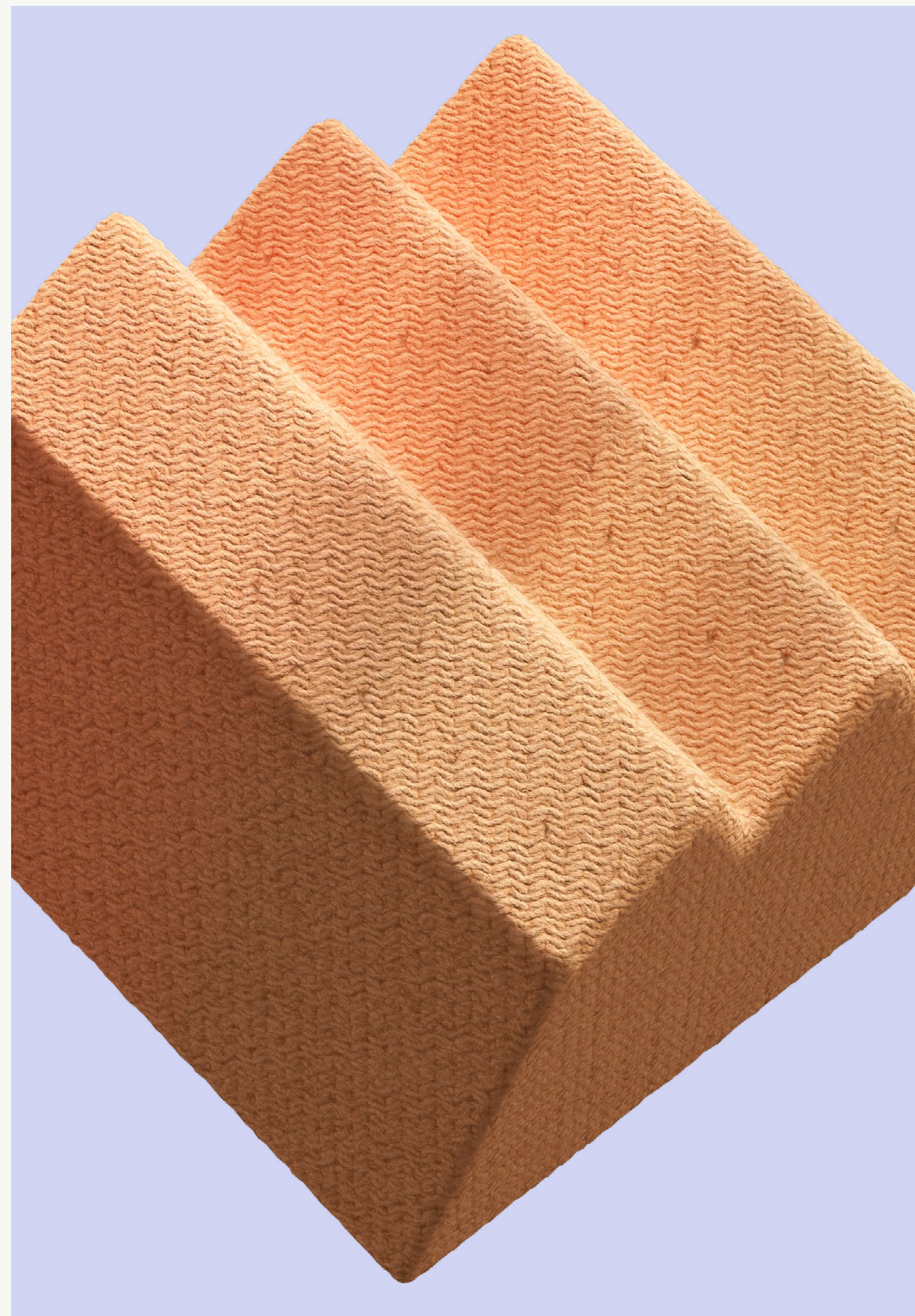
**D** Come l'hai trovato?

**R** Loulou: All'inizio dicevo: "Odio questo programma, non riuscirò mai a lavorarci!" Dopo la laurea, passavo le giornate a guardare i tutorial su YouTube e ho cominciato a vederlo come un lavoro. Dopo tre mesi, utilizzavo già molto bene quei programmi.

**D** Perché eri così convinta di voler imparare il 3D?

**R** Loulou: Ti sembra di poter creare un universo intero. Quando disegni, tutto rimane sulla carta, mentre il 3D è un'esperienza immersiva. Io sono cresciuta guardando prodotti per bambini in 3D, come *Barbie* e *Bratz*, e giocando ai videogiochi. Il 3D era una cosa nuova e l'ho sempre trovato molto interessante.

Adoro il fatto di poter utilizzare l'arte 3D in diversi contesti: puoi rendere il tuo lavoro una scultura o un asset per un videogiochi, oppure puoi stamparlo in 3D, per esempio. Ci sono tantissimi modi per utilizzarla ed è molto divertente.





**D** Nel nostro sondaggio, la maggior parte dei partecipanti ha detto che l'apprendimento di un software 3D ha una difficoltà media. Sei d'accordo?

**R** Loulou: Sì, perché ci sono tantissimi tutorial online. Se non hai accesso a questi tutorial, allora può essere difficile, ma la community del 3D è enorme e con YouTube possiamo imparare tantissimo da soli nel tempo libero.

Credo che la parte più difficile sia avere la disciplina necessaria per andare avanti. La parte interessante del 3D è che, se lo conosci almeno un po', ci sono diversi percorsi da intraprendere per arrivare allo stesso risultato: spesso ci sono una via più difficile e una più facile per creare quello che vogliamo. Ci sono state tante occasioni in cui non riuscivo a trovare una soluzione e pensavo: "Non imparerò mai a usarlo bene!"

**D** Puoi dirci qualcosa sulla community del 3D?

**R** Loulou: Parlo con tante persone molto spesso, soprattutto su Instagram. Ci scambiamo delle domande su come facciamo certe cose. Il percorso di animazione che sto intraprendendo è fatto di cose abbastanza stucchevoli, quindi è una nicchia diversa, ma ci sono anche altre persone che se ne occupano. A volte ci troviamo e ci scambiamo consigli e trucchetti: è molto bello.

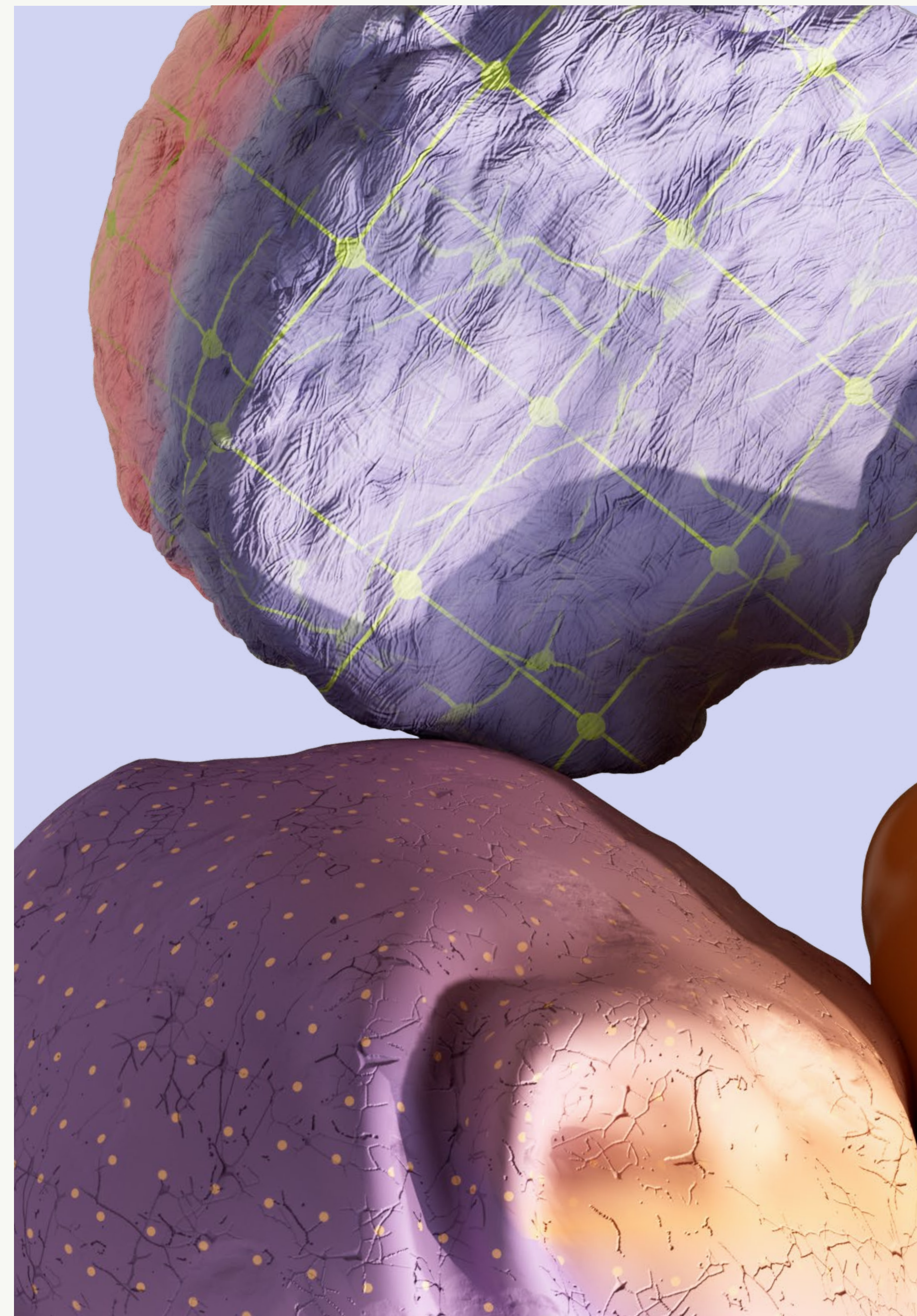
**D** Com'è il tuo processo creativo?

**R** Loulou: Ho un archivio creativo basato sul mondo in cui lavoro e spesso leggo libri di filosofia, che sono molto utili. La mia mente si basa sull'aspetto visivo, quindi, quando leggo qualcosa che mi ispira, nella mia mente lo traduco immediatamente in immagini.

È anche importante che le persone sappiano, soprattutto quando fanno animazione, che si tratta di un'attività complessa e che richiede molto lavoro. Ora tutto quello che faccio lo faccio con mio marito: lui ha lasciato il suo lavoro per collaborare con me. Di solito io penso al concetto ed elaboro la mood board, mentre lui inizia la modellazione. Alla fine il lavoro ha il mio nome, ma l'esecuzione visiva è realizzata in totale collaborazione.

Jolene: È impossibile consegnare un lavoro in 3D con le stesse tempistiche di un lavoro in 2D, ma spesso i clienti non lo capiscono. Come agente, mi occupo di educare i clienti e spiegare loro quanto lavoro c'è dietro al 3D.

Spesso i clienti non capiscono quanto lavoro richiede la realizzazione di una grafica o un'animazione in 3D. È molto raro che a un lavoro di dimensioni medie o grandi lavori un solo professionista. Instagram e altri social media fanno un ottimo lavoro nel mostrare i partecipanti e far conoscere i loro nomi, soprattutto in aspetti come l'animazione, se consideriamo il design del suono, la produzione ecc. Anche noi agenti abbiamo dovuto acquisire delle competenze e imparare molte cose man mano che questo lavoro diventava così richiesto.





**D** Perché credi che l'arte e il design 3D siano così richiesti al momento?

**R** Jolene: C'è un numero incredibile di clienti che richiede l'arte in 3D. Le persone cercano questo universo ultraterreno perché il nostro non è stato il massimo negli ultimi anni. Il mondo di Loulou è il posto perfetto in cui scappare.

**D** Pensi che l'arte 3D sia un mondo a prevalenza maschile?

**R** Jolene: L'arte e l'animazione in 3D sono sempre stati un mondo maschile, con immagini brillanti ma dure. Noi, come agenzia, abbiamo fatto tutto il possibile per non cercare questo tipo di artisti 3D, ma è stato complicato.

Loulou: Tutto ciò che riguarda la tecnologia è a prevalenza maschile, quindi anche il 3D ha gli stessi problemi di questo settore. Alle donne non è mai stato detto che possono lavorarci, che non c'è bisogno che si inventino un orologio ultra tecnologico per arrivare. Le donne non vengono motivate o semplicemente non credono di potercela fare. Ma credo che piano piano questo stia cambiando.

# CONCLUSIONI

## Si impara tutto da soli

Le funzionalità 3D si possono imparare da autodidatti: infatti, il 70% dei partecipanti al sondaggio dice di aver imparato quest'arte in autonomia. Sviluppare le competenze necessarie richiede una difficoltà media, dato che esiste una community online di supporto che condivide tutorial e consigli gratuiti. Tuttavia, imparare richiede tempo, e la mancanza di tempo è uno dei motivi principali per cui i creativi dicono di non riuscire a migliorare.

## Il 3D è un gioco di squadra.

Ci sono tante competenze da acquisire nel mondo del 3D e il lavoro può essere molto intenso, soprattutto per quanto riguarda l'animazione 3D. Per questo, i creativi dovrebbero essere sempre disposti a collaborare per i loro progetti. E, allo stesso tempo, i clienti devono essere consapevoli della grande quantità di lavoro necessaria.

## La divisione per genere si sta rimarginando

Secondo il 78% dei creativi nel nostro sondaggio, il 3D è un mondo di uomini. I motivi sono tanti: dall'estetica storicamente maschile di questo mezzo alla mancanza di rappresentazione nel settore tecnologico, in generale. Ma con l'aumentare della popolarità dell'arte 3D, sempre più donne e artisti non binari si stanno facendo strada nel settore. E, avendo delle prospettive diverse, entrando nel settore stanno contribuendo a superare i limiti del possibile nel 3D.



# 2 | La domanda del settore per il 3D





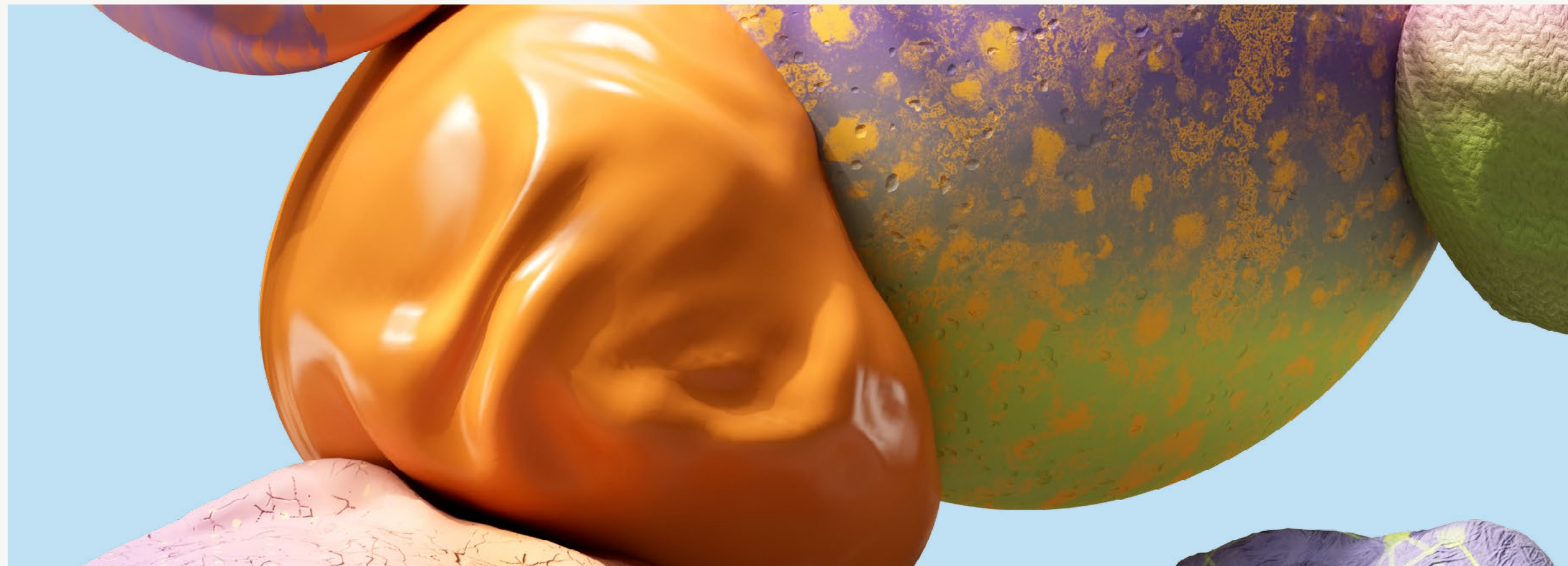
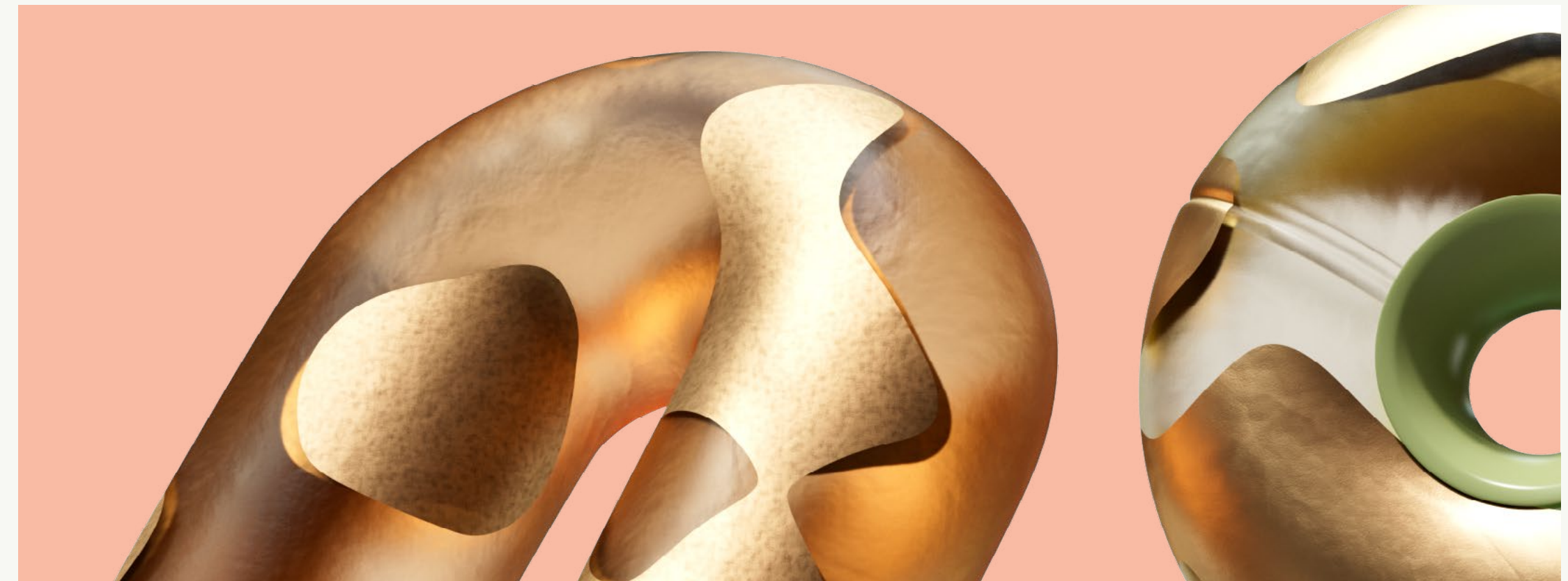


Il design 3D può essere molto entusiasmante a livello creativo, ma è difficile sapere quanto lavoro c'è là fuori oltre a quello tradizionale che riguarda videogiochi e VFX. Diamo un'occhiata alla domanda attuale di competenze 3D nei settori creativi e a come i responsabili decisionali del settore creativo, come Jack Featherstone di Tomorrow Bureau, stanno costruendo dei team appositi per soddisfarla.

# 63%

## La domanda di competenze 3D è in crescita

Tra i creativi indipendenti che abbiamo intervistato, il 63% ha affermato che la domanda di competenze 3D è molto alta e che deve rifiutare clienti e progetti a causa dell'enorme volume di lavoro in entrata. Tra i creativi in-house, invece, l'80% ha detto che i clienti chiedono competenze 3D almeno cinque volte l'anno. Quasi un terzo (33%), invece, ha dichiarato che vengono richieste 30 volte l'anno.



# 64%

## Il settore tecnologico è quello che con più probabilità richiede il 3D

Quando abbiamo chiesto quali sono i settori che generalmente richiedono del lavoro 3D, il 64% degli 88 creativi ha affermato "il settore tecnologico", mentre per il 48% è "il settore musicale".

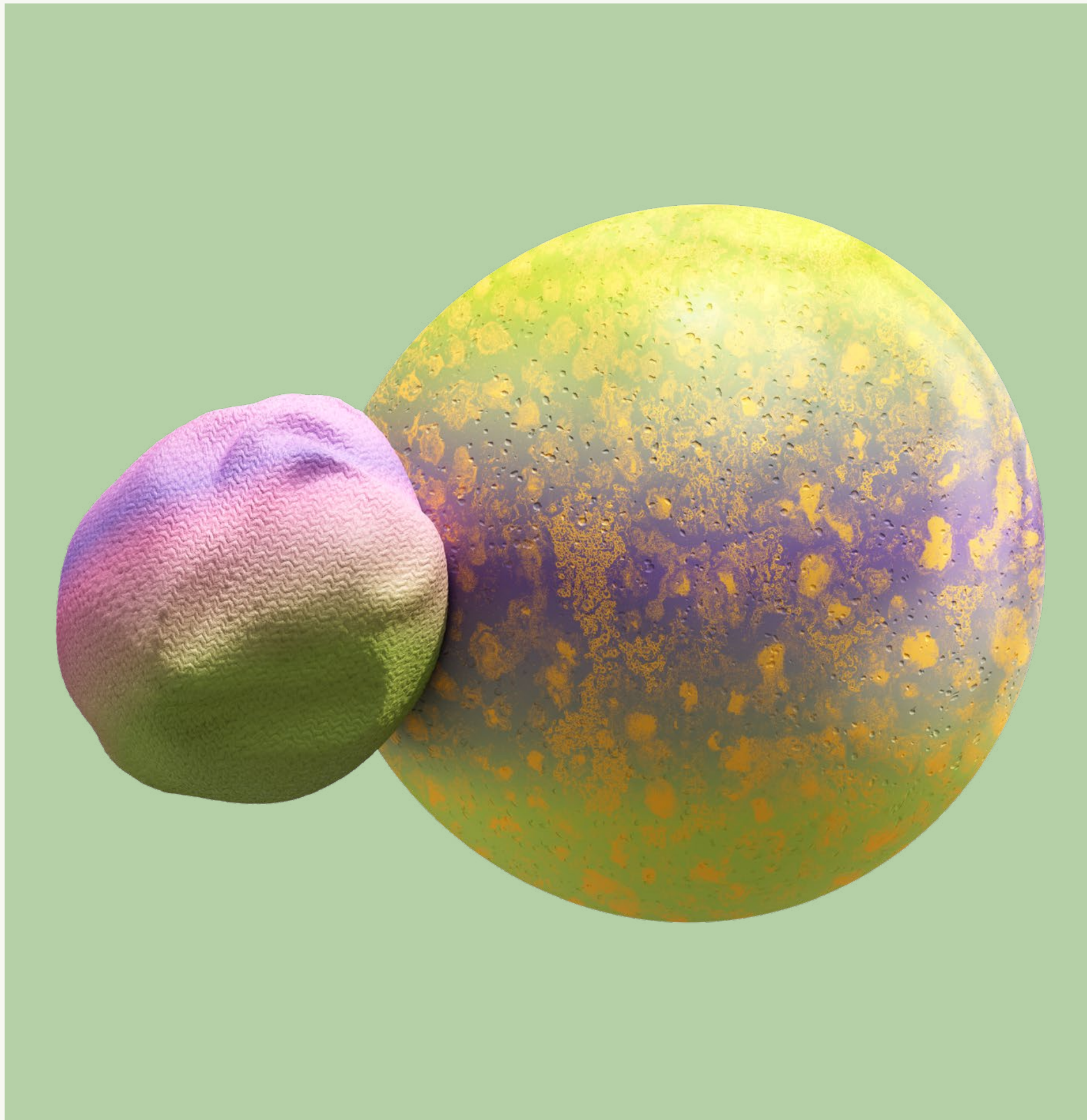
# 36%

## L'animazione è la competenza 3D più richiesta

Circa un terzo dei partecipanti (36%) ha risposto che l'animazione è la competenza 3D più richiesta, seguita dal design di prodotti (21%) e dal design di personaggi (15%).



# COMPETENZE DA FREELANCE VS IN-HOUSE



I creativi cercano attivamente persone con competenze 3D, anche per ruoli non necessariamente inerenti al 3D

I creativi vogliono competenze 3D in-house e molti di loro pagano la formazione dei dipendenti

Tra i partecipanti che si occupano dell'assunzione di professionisti creativi, l'83% ha dichiarato di cercare "a volte" o "sempre" competenze 3D nei candidati per ruoli non inerenti al 3D, ad esempio designer o esperti di animazione.

Quasi due terzi dei creativi responsabili delle assunzioni (65%) ha dichiarato di aver chiesto a un membro del team di creare un progetto di arte o design 3D. Solo il 35% assumerebbe un freelance o uno studio specializzato.

Quasi tre quarti dei creativi responsabili delle assunzioni (74%) ha chiesto a un membro del team di sviluppare delle competenze 3D o sarebbe disposto a pagare la sua formazione in questo ambito.

# 3D STUDIO Q&A

Jack Featherstone,  
Tomorrow Bureau,  
Londra, Regno Unito

Dal 2019, lo studio di design e arte digitale Tomorrow Bureau lavora per superare tutti i limiti dell'estetica 3D. Lo studio londinese opera in più discipline, dal design industriale al branding. Ma oltre a collaborare a livello commerciale con brand del calibro della House of Innovation di Nike e di Apple, svolge anche un importante lavoro a livello personale esplorando "realtà digitali fantastiche". Abbiamo incontrato il co-fondatore e direttore creativo Jack Featherstone, che ha fondato Tomorrow Bureau dopo dieci anni di esperienza come designer e artista grafico, per scoprire di più sul design 3D di oggi.



**D** Dopo aver costruito una carriera nel graphic design, perché hai deciso di imparare il 3D?

**R** Ci ho visto del potenziale creativo. Mi permetteva di combinare le sculture, spostare le immagini, realizzare elementi visivi, grafiche e branding: tutto quello che volevo fare a livello creativo, il 3D mi permetteva di farlo.

Sono molto invidioso della tecnologia a cui hanno accesso i 22enni di oggi, ma tutte le competenze che ho acquisito prima del 3D mi sono state incredibilmente di aiuto. È molto importante capire la composizione e il colore, cosa migliora un'immagine, cosa permette di raggiungere l'obiettivo, come analizzare un'immagine e come realizzare una buona immagine in movimento nei film. Ho lavorato moltissimo con il 2D prima di passare al 3D.

**D** Cosa cerchi quando devi assumere un giovane artista 3D?

**R** Uno dei problemi che riscontriamo spesso con i giovani designer nel 3D è che riescono a fare cose molto specifiche, spesso perché copiano quello che vedono sui social media, ma non riescono a essere più flessibili o a risolvere problemi più importanti perché non hanno formazione di base. È importante incoraggiare le persone a provare a guardare oltre il 3D per imparare altre discipline di design.

Ad esempio, se hai lavorato dieci anni come artista della ceramica, riuscirai sicuramente a realizzare dei lavori stupendi in 3D e conferire una certa integrità al mezzo, comprendendolo appieno. Chi non ha mai fatto ceramica e prova a lavorare con il 3D, probabilmente si limiterà a copiare senza comprendere come funziona la ceramica.





**D** In che modo si sono evoluti il 3D e il design ultimamente e a cosa è dovuta questa evoluzione?

**R** Attualmente c'è un vero e proprio boom che va avanti già da un anno. I fattori scatenanti sono molti, ma il principale è il miglioramento della GPU (Graphics Processing Unit). Ogni anno le GPU sono sempre più potenti e facilitano la realizzazione di immagini splendide.

Hanno letteralmente monopolizzato il settore e ora ci sono tantissimi talenti che iniziano a usare il 3D. Con un background in scultura, fotografia, design e moda, possono applicare le loro conoscenze di questi linguaggi visivi al 3D.

Inoltre, durante il periodo del Covid-19, molte persone rimaste confinate in casa hanno trovato il tempo per approfondire le conoscenze e studiare un software. E adesso vediamo i frutti di questo impegno.

In più, ci sono i social media, che stimolano non solo il desiderio di nuovi contenuti da parte dei brand, ma anche quello degli artisti di condividere costantemente il lavoro. Oggigiorno, la maggior parte degli artisti probabilmente lavora soprattutto per i social media.

**D** Con il tuo studio hai notato un aumento nella domanda negli ultimi due anni?

**R** Sicuramente riceviamo più richieste di 3D dai clienti che lo richiedono per la prima volta. Generalmente, questi clienti hanno tante domande sul procedimento e su come funziona. Credo sia un buon indicatore dell'andamento futuro.

**D** Quali sono i settori che richiedono più frequentemente il 3D?

**R** L'aumento più significativo nel 3D viene dalle case di moda. Nella moda sono sempre stati realizzati i lavori di 3D più interessanti, ma erano pochi i brand che si lanciavano coraggiosamente in questo mondo. Spesso veniva associato a un'estetica un po' selvaggia e progressista, mentre adesso iniziamo a vederlo anche nei marchi più tradizionali e conservatori. Tutto quello che è basato sul prodotto, come le borse e le scarpe da ginnastica, si vede spesso in 3D. Ma vediamo anche sempre più capi di abbigliamento digitali: questo è un settore in grande crescita.

E poi, ovviamente, il settore tecnologico. Ha senso che un brand di auricolari crei dei contenuti in 3D, perché gli permette di creare materiale per il prodotto prima ancora di produrre quel prodotto.

**D** Quali sono le competenze 3D più richieste del momento?

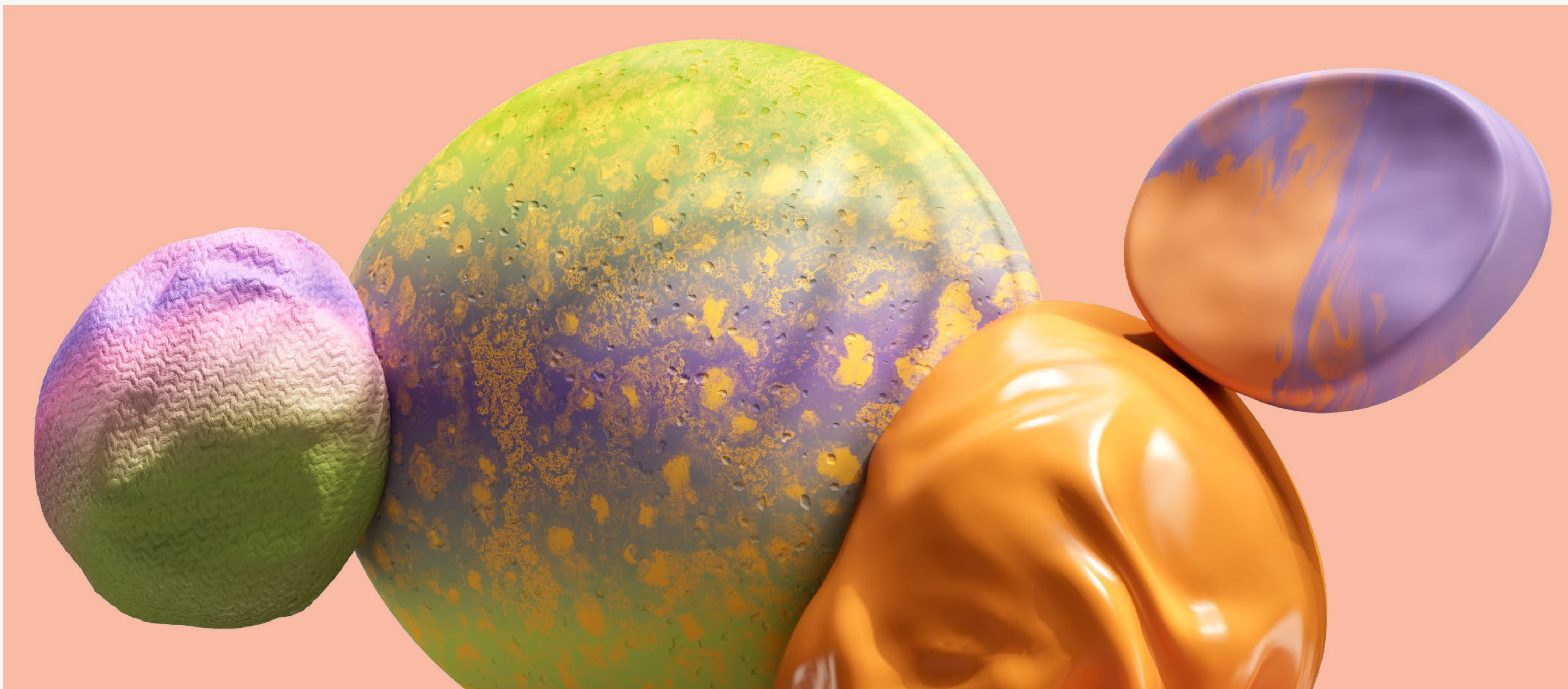
**R** Inizialmente, il 3D era molto specializzato: prima dovevi diventare bravissimo in una cosa e solo dopo venivi inserito in una pipeline più ampia. Ora, invece, dato che gli strumenti sono migliori e più semplici da usare, si riesce a diventare più bravi in tante competenze diverse. C'è meno specializzazione e le persone vogliono fare semplicemente cose belle e imparare a fare tutto.

In genere, gli artisti si occupano di simulazioni, illuminazione, texturing e direzione artistica. Mettendo tutto insieme, praticamente puoi creare un film: più competenze domini, più diventi un vero e proprio regista digitale. A quel punto, sono richieste competenze di massimo livello, come quelle di comunicazione e regia. Entri effettivamente nel mondo della regia più tradizionale, organizzi il modo in cui le riprese vengono messe insieme, crei la linea narrativa e produci il film.



**D** Hai una prevalenza di talenti in-house o lavori anche con i freelance?

**R** Lavoriamo costantemente con i freelance, ma sempre in collaborazione con i nostri designer in-house. Non siamo uno studio molto grande, quindi tutti danno il massimo contributo possibile. Abbiamo uno specialista, questo sì, ma tutti gli altri designer sono più generici e devono quindi risolvere tutti i problemi e lavorare a tutto campo. La maggior parte del lavoro 3D riguarda il problem solving.





# CONCLUSIONI

## La domanda del 3D è alta in tanti settori

La maggior parte dei creativi del nostro sondaggio ha dichiarato che attualmente la domanda di 3D è alta. La maggior parte delle richieste arriva dal settore tecnologico, ma ora anche altri tipi di clienti (come quelli della moda) stanno iniziando a richiedere il 3D.

## I creativi vogliono vedere il 3D su più discipline

La stragrande maggioranza (83%) delle persone intervistate che si occupano dell'assunzione dei professionisti creativi cerca delle competenze 3D per ruoli non specifici nel 3D. I leader lavorano con freelance se necessario, ma preferiscono che i membri del loro team abbiano delle competenze 3D.

## I generalisti del 3D sono in crescita

Tuttavia, dato che è sempre più semplice apprendere le competenze 3D, gli artisti 3D sono sempre meno specializzati. Avere competenze in altre discipline di design è un grande vantaggio per realizzare lavori autentici, raggiungere gli obiettivi e risolvere i problemi.



# 3 | Il futuro nel 3D





I settori creativi hanno la colpa di essere ossessionati dalle novità. Il 3D è una moda passeggera del design o avrà un ruolo sempre più centrale in futuro? Grazie alle informazioni condivise dagli esperti di Adobe e Random Studio, abbiamo scoperto qual è il futuro del 3D e in che modo possiamo tenere il passo.

# 97%

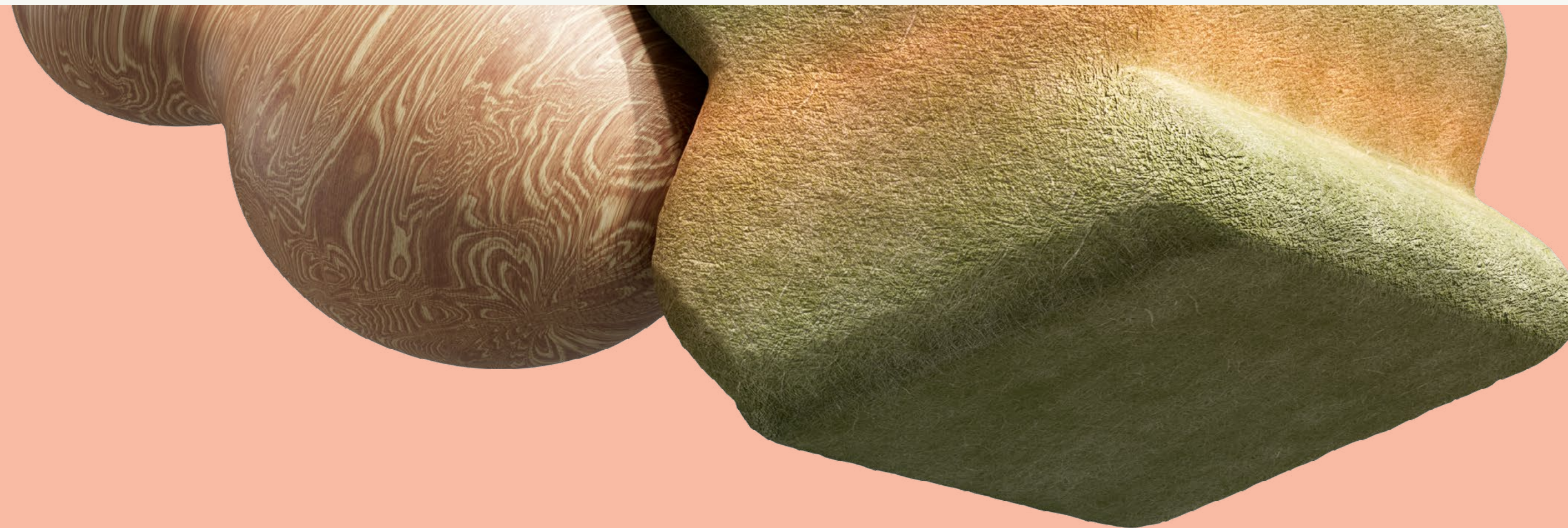
Quasi tutti gli 88 creativi del sondaggio (97%) si aspettano un aumento della domanda di competenze 3D in futuro.

Se chiediamo loro perché, rispondono così:

Il mondo digitale e quello fisico si stanno fondendo (guardiamo ad esempio il metaverso, la digitalizzazione, gli NFT, l'arte digitale, gli avatar e la realtà aumentata e virtuale). Ora, grazie ai modelli 3D puoi mostrare ai clienti l'aspetto che avranno i loro prodotti.

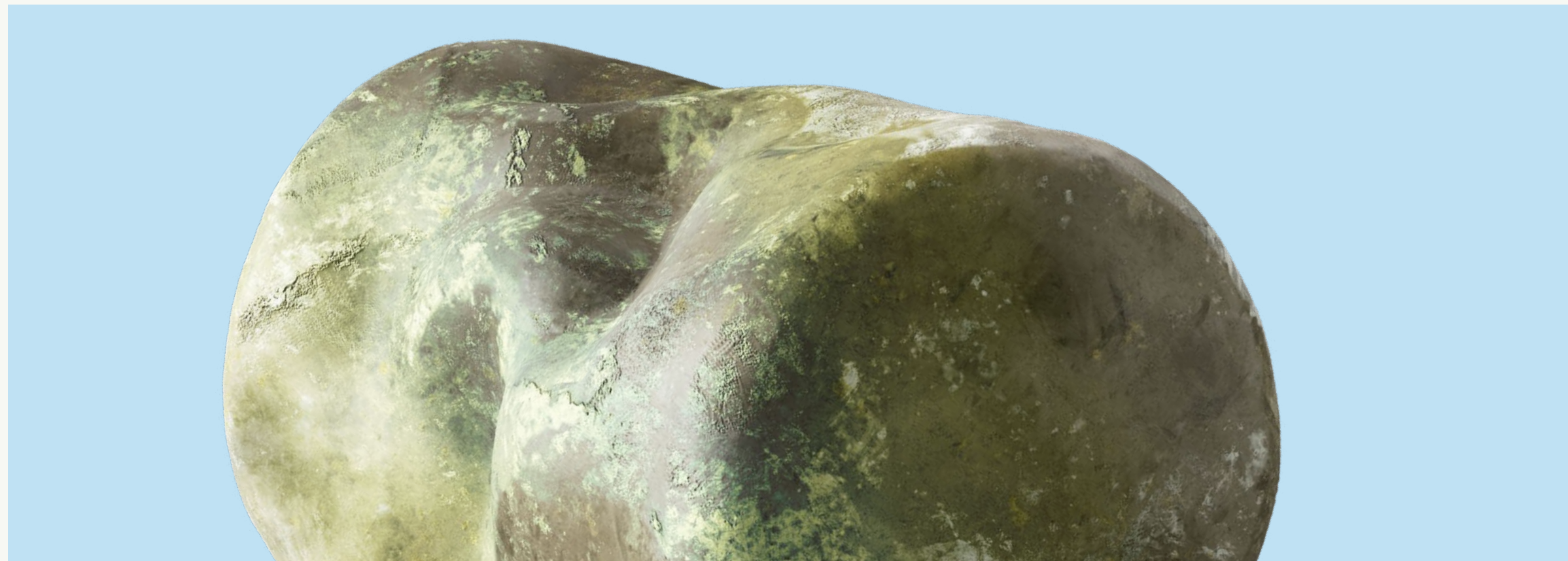
Gli strumenti di progettazione 3D sono sempre più veloci, economici e facili da usare. I tutorial gratuiti su YouTube stanno abbattendo tutte le barriere di entrata (anche se imparare richiede tempo).

Offre tante possibilità a livello estetico: il design 3D è bellissimo e alcuni lo considerano il futuro dell'arte.



**“Il 3D è il futuro, ci dà la libertà di creare quello che vogliamo in tutti i campi”,**

afferma uno dei partecipanti.

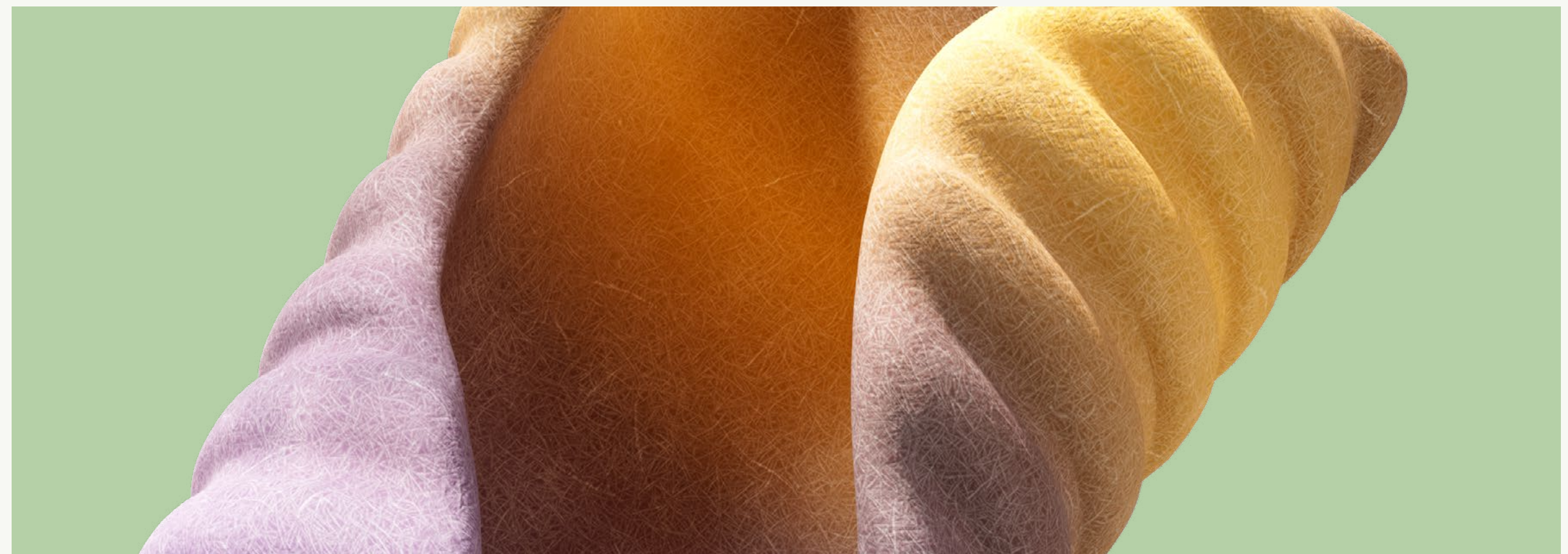


**“Il nostro team 3D è passato da uno a cinque membri in un anno”,**

racconta il produttore senior di un'agenzia di design.

**“Il 3D sta diventando uno standard dell'estetica commerciale mainstream e il numero degli artisti è più alto che mai”,**

dichiara un direttore creativo.



# PREVISIONI SUL 3D



## È la moda il settore in cui ci si aspetta la crescita maggiore per il design 3D

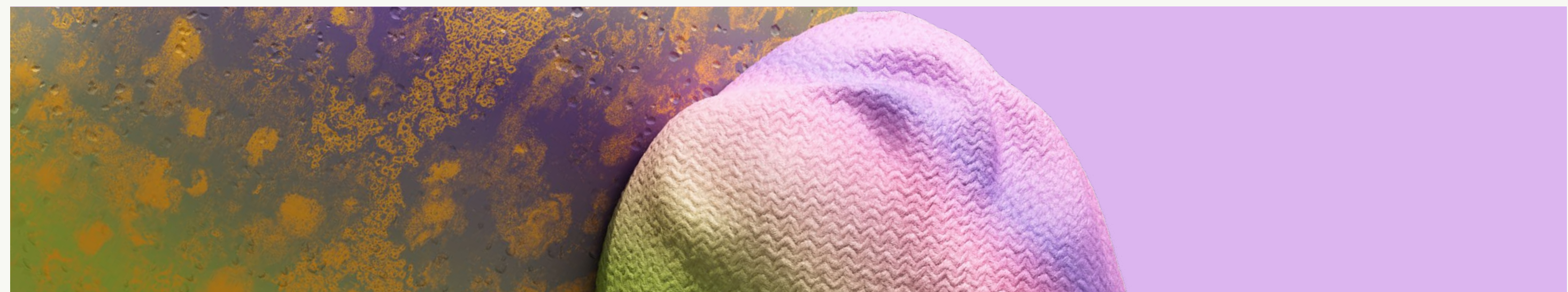
Il 73% dei partecipanti ha inserito la moda tra i primi tre settori in cui si aspetta una crescita della richiesta di 3D nel futuro, preferendola al settore multimediale, al 38%.

## Il 3D si sposterà in-house

Più della metà dei creativi del sondaggio (57%) crede che, in futuro, le competenze 3D saranno necessarie per tutti i designer.

## L'aumento delle competenze sarà più diffuso

Il 69% dei partecipanti pensa che le agenzie e gli studi generalisti renderanno in-house le posizioni inerenti al 3D.



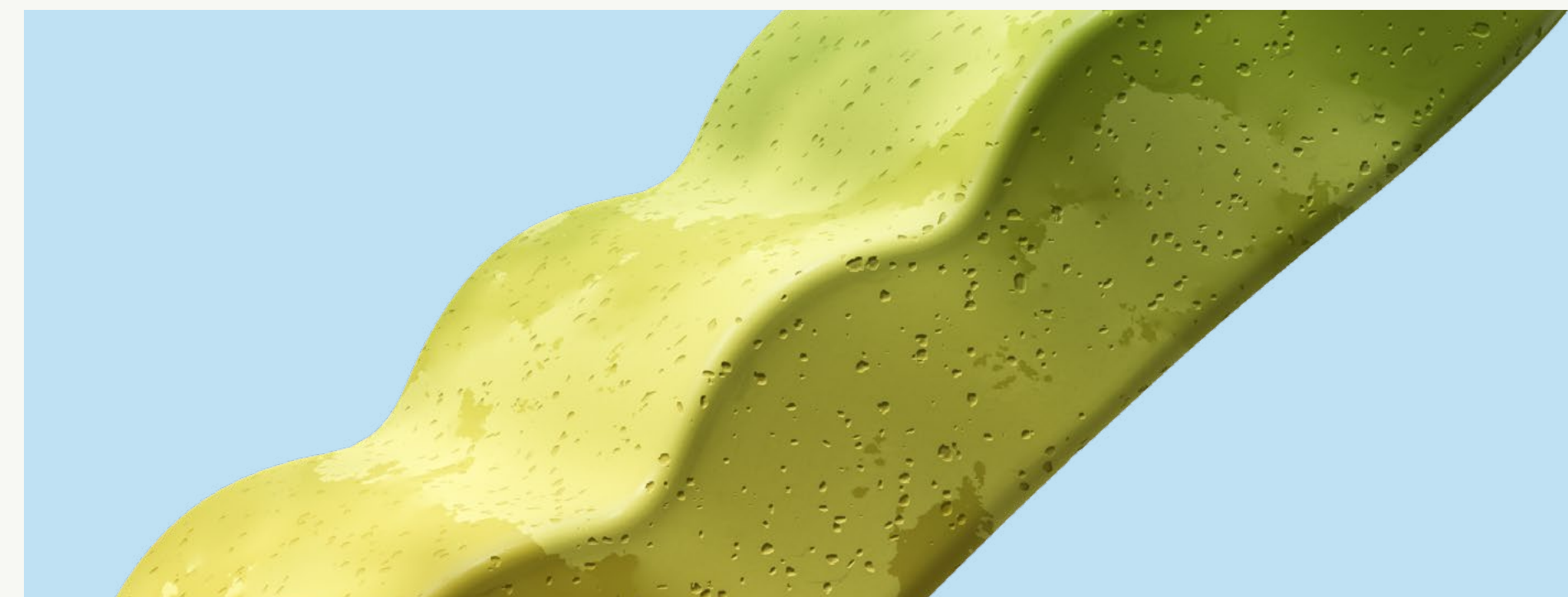


“Il fotorealismo perfetto diventerà sempre più accessibile e sia nei filmati convenzionali che nelle produzioni di CGI sarà tutta una questione di budget”,

dice un creativo di uno studio 3D.

“Vedendo lo sviluppo attuale della tecnologia e la sua tendenza user-friendly, probabilmente diventerà come scrivere con carta e penna”,

ipotizza un creatore indipendente.



“Più il software diventa accessibile, più persone con background diversi riusciranno a sperimentarlo. Credo che questa accessibilità porterà a maggiore esplorazione e maggiori scoperte”,

dichiara un artista 3D.

# ADOBE SUBSTANCE Q&A

Frédéric Kohler,  
Parigi, Francia

In pochi possono parlare del boom del design 3D con la stessa cognizione di causa di Frédéric Kohler, che lavora da sette anni con il software 3D a Parigi. Frédéric era direttore delle vendite dello strumento 3D leader del settore Allegorithmic prima che venisse acquisito da Adobe nel 2019 per fondare Substance 3D. Qui, Frédéric, che ora è responsabile per lo sviluppo del business di Substance 3D, ci racconta perché la nuova suite di strumenti 3D dell'azienda può trasformare i settori creativi e non solo.





**D** Perché Adobe ha deciso che era importante inserire gli strumenti 3D nella Creative Suite?

**R** Adobe ha capito che il mondo della creatività stava passando al 3D. Alcuni settori utilizzano software 3D molto complessi già da tempo: un esempio sono quello dei videogiochi o dei VFX e il settore automotive, che li utilizzano nel processo di produzione.

Ora il 3D sta prendendo piede ovunque, in ogni settore, anche in quelli che non lo avevano mai utilizzato. Si tratta di una vera e propria rivoluzione in atto e i graphic designer stanno iniziando a capire che utilizzare gli strumenti 3D può aiutarli a risparmiare tempo e soldi e a lavorare meglio e più velocemente.

Ma il 3D sta avendo un boom anche al di fuori del settore creativo. Ad esempio, i professionisti del settore medico stanno iniziando a utilizzare la realtà virtuale (VR) per formare i chirurghi grazie alla simulazione delle operazioni. Lo stesso sta accadendo nel settore della difesa, perché i governi stanno riproducendo le battaglie con esperienze virtuali immersive per addestrare gli eserciti in condizioni verosimili.

**D** In che modo Substance 3D è diverso dai software già esistenti?

**R** Substance 3D offre la prima pipeline end-to-end per la creazione di risorse 3D. Dalla modellazione all'aggiungimento di immagini ed esperienze in realtà virtuale e aumentata (VR e AR), ha tutto il necessario. Qualunque sia il software 3D che utilizzi, ad esempio Houdini, Blender o Unreal Engine, si integra perfettamente con Substance 3D.

Ma l'aspetto più importante è che Substance 3D è progettato per essere semplice anche per chi generalmente lavora in 2D.





**D** Puoi darci più dettagli?

**R** Ecco come sta avvenendo la rivoluzione. Prima che Allegorithmic venisse acquisito da Adobe, il prodotto era principalmente utilizzato dagli artisti 3D. Avevamo due tipi di software: Substance Designer, che era molto tecnico e avanzato, e Substance Painter, che era più semplice ma richiedeva comunque delle conoscenze del 3D.

In questi tre anni di lavoro con Adobe, abbiamo creato Substance Stager, progettato per la fotografia virtuale per permettere di non dover creare le immagini in uno studio. Funziona in modo semplicissimo. E poi abbiamo creato Substance Sampler, un software per la creazione di materiali 3D che permette di trasformare un'immagine scattata con lo smartphone in un materiale 3D.

L'idea di partenza era quella di assicurarci che tutti potessero utilizzare questi programmi solo con un po' di esperienza in Photoshop. Se guardiamo UX e UI di entrambi i software, vediamo che sono molto simili a Photoshop, motivo per cui risultano molto familiari ai creativi. Per entrambi i programmi, la curva di apprendimento è di appena qualche ora, anche per chi ha lavorato sempre e solo con il 2D.

Al momento, i creativi nel mondo sono 18 milioni e sappiamo con certezza che almeno cinque milioni di loro vogliono riuscire a creare immagini 3D (e pagherebbero per farlo). Pochi di loro (100.000) riuscivano ad accedere alla vecchia generazione di software e a utilizzarla. Insomma, siamo all'inizio di un grande cambiamento.



**D** Dove pensi che la domanda di arte in 3D sarà più forte?

**R** Credo che l'altro grande settore per il 3D sia quello del retail e dell'e-commerce. Con Sampler e Stager, non parliamo solo di come far crescere le competenze di milioni di persone in tutto il mondo, ma anche di sostituire la fotografia. Questo potrebbe avere un impatto enorme sull'e-commerce. Se prendiamo come esempio un gigante del retail come Amazon, scopriamo che ha 20 studi di fotografia che lavorano costantemente agli scatti dei suoi prodotti. Ma è possibile realizzare i prodotti in 3D e creare tutte le variazioni di materiale e colore con un semplice clic. Infatti, Amazon ha già centinaia di designer che lavorano sulla sostituzione della fotografia.

Non ha altra scelta, perché sa che i clienti vogliono vedere tra le otto e le dieci immagini di ogni prodotto. I clienti vogliono la personalizzazione. Ad esempio, se comprano un divano, vogliono prima vederlo con la realtà aumentata nel loro salotto. Inoltre, il 3D è uno dei modi migliori per risparmiare milioni di dollari, perché la fotografia è molto costosa.

Poi, ovviamente tutti parlano del metaverso. Per prepararsi al metaverso, i brand devono avere una pipeline 3D molto completa per creare qualsiasi tipo di risorsa. Presto arriverà anche questo boom e tutti i clienti vorranno avere un'esperienza virtuale immersiva.

# STUDIO Q&A

Random Studio,  
Frédérique Albert-Bordenave  
e Kyle Kobel,  
Amsterdam, Paesi Bassi

Random Studio, con sede ad Amsterdam, lavora al design esperienziale e spaziale all'avanguardia. Lavorando con una grande varietà di spazi, dal retail e i pop up alle installazioni e gli eventi di moda, questo studio crea esperienze che sembrano portare in una dimensione futuristica. Costantemente alla ricerca di “un senso di meraviglia”, il portafoglio di clienti di Random Studio include Alexander McQueen, Prada e Dom Pérignon. Abbiamo incontrato il responsabile creativo dello studio, Frédérique Albert-Bordenave, e il creativo senior nonché responsabile dell'area 3D, Kyle Kobel, per discutere del futuro del 3D nel settore creativo.



**D** In che modo Random Studio lavora con il 3D?

**R** Frédérique: Lavoro in Random Studio da circa sei anni. Quando sono arrivato, ci cimentavamo sempre con il 3D come output visivo, ma, quando abbiamo iniziato a utilizzarlo come strumento all'interno del processo di lavoro, è diventato davvero fondamentale. Adesso è irrinunciabile: lo utilizziamo in ogni progetto ed è per questo che Kyle ha creato questa iniziativa per costruire un team dedicato.

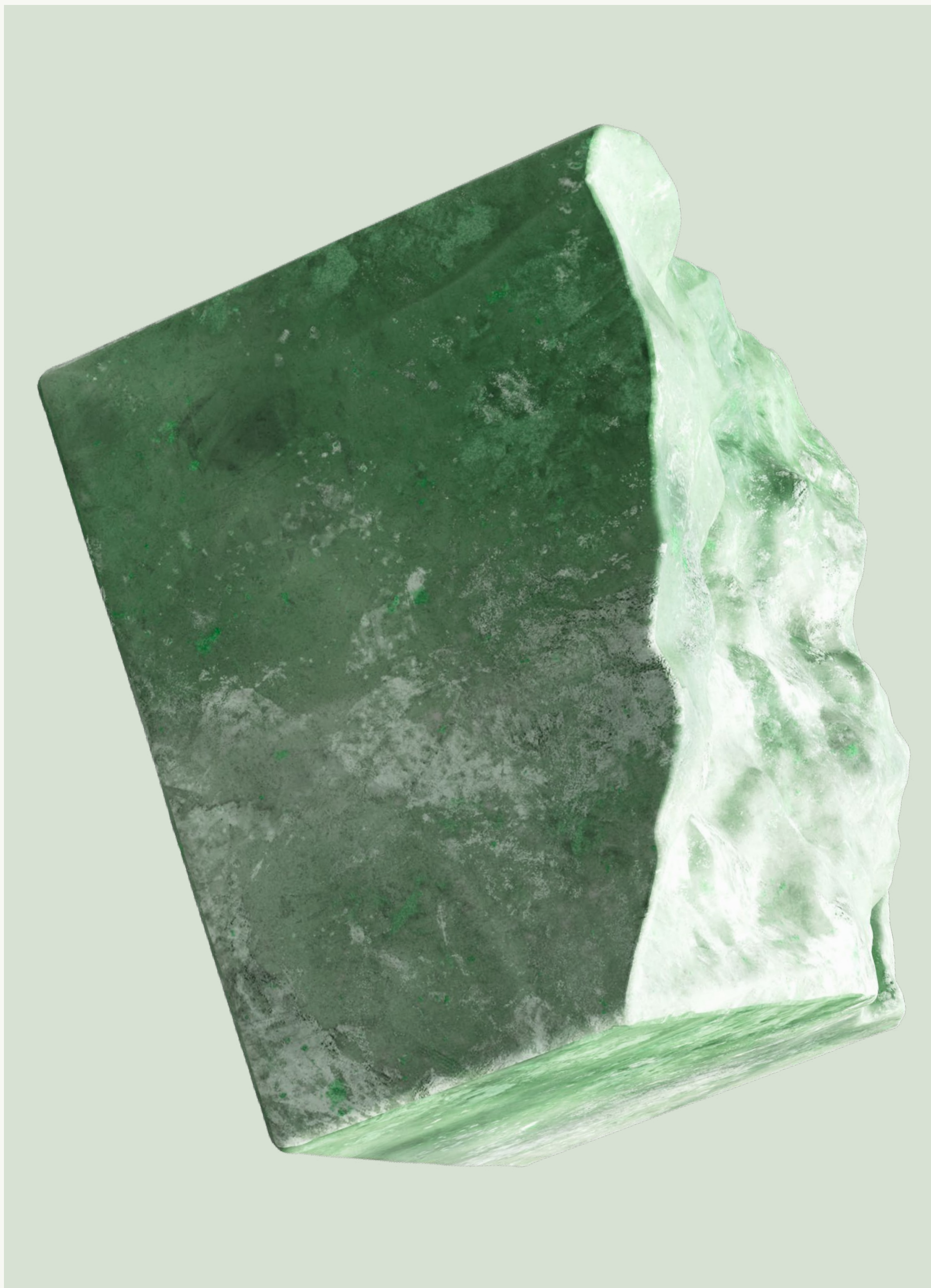
Kyle: Ora gestisco un team di cinque persone, tutti generalisti del 3D. Come studio, ci siamo spostati più verso il design di esperienze e spaziale. Il modo migliore per visualizzare molti di questi progetti mentre li sviluppiamo è con un software 3D.

**D** Potete dirci di più sui vantaggi dell'utilizzo del 3D nel processo di progettazione?

**R** Kyle: È molto più semplice riuscire a mostrare a un cliente un modello 3D o accompagnarlo in uno spazio di realtà virtuale. Recentemente, abbiamo iniziato a utilizzare i motori in tempo reale al posto dei rendering online, in modo da poter progettare in tempo reale e ottenere feedback immediati.

Frédérique: Il 3D permette di vedere e mostrare le cose al cliente in maniera simultanea. Questo significa che il cliente non deve utilizzare l'immaginazione per capire cosa creerai e, ovviamente, le possibilità di incomprensione diminuiscono notevolmente. Inoltre, aiuta anche a gestire le aspettative dei clienti.





**D** Potete farci un esempio di quando avete utilizzato il 3D per sviluppare un progetto spaziale?

**R** Frédérique: Abbiamo sviluppato una vetrina per Alexander McQueen a Londra. L'obiettivo era lanciare la Curve bag con un'installazione ispirata alla marea. Quindi, abbiamo lavorato con Kyle e il suo team per animare le borse.

Kyle: Non esiste un altro modo per mostrare al cliente 350 borse in movimento sospese. Quindi abbiamo realizzato un lungo processo di animazione delle borse per ottenere diversi effetti ispirati al movimento della marea e diversi schemi ispirati alle onde del mare.

**D** Il fatto di mostrare in anticipo il lavoro in 3D ha anche degli svantaggi?

**R** Frédérique: Con i clienti è sempre una scommessa. A volte capiscono che stai mostrando loro una parte del lavoro e non il risultato finale, ma altre volte si fissano su dettagli minimi come un colore quando stai mostrando loro semplicemente l'idea di base.

Per questo credo che mescolare gli elementi e cambiare i tipi di 3D che mostriamo ai clienti possa essere utile: permette infatti di mostrare più di una bozza all'inizio del lavoro e poi una versione rifinita alla fine. È una buona prassi mostrare il lavoro a poco a poco, per livelli di comprensione, piuttosto che dar loro un unico prodotto finito.

Kyle: Ci sono sicuramente state alcune occasioni in cui abbiamo portato avanti un'idea che ci piaceva, abbiamo realizzato perfettamente il rendering ma, alla fine, il cliente ha detto "no". Magari gli elementi visivi mostrati non avevano reso giustizia al lavoro. Se avessimo aspettato e avessimo semplicemente informato il cliente dell'idea dandogli alcuni riferimenti, forse avremmo potuto far valere quell'idea.

**D** Siete d'accordo con chi, nel nostro sondaggio, dice che in futuro tutti i designer dovranno lavorare con il 3D?

**R** Kyle: Sì. Non mi sorprenderei se in futuro la capacità di realizzare lavori in 3D fosse comune tanto quanto disegnarla su un pezzo di carta. Secondo me, è questa la realtà a cui stiamo andando incontro. Soprattutto con il metaverso e con il fatto che tutto dovrà essere inserito in uno spazio 3D. Se questa sarà la nuova realtà, allora ha senso comprendere come progettare in 3D, anche solo con competenze base.

I clienti si aspettano già di vedere lavori completamente realizzati in 3D per capirli più nell'immediato. Sta diventando uno strumento standardizzato per il settore creativo. Chi non conosce il 3D avrà molta difficoltà in futuro.

Frédérique: In futuro, tutti i creativi, non solo i designer, si sentiranno molto più a loro agio se avranno competenze 3D. Al momento non sto più lavorando molto con il 3D, dato il mio ruolo, ma conoscerlo e comprenderlo mi aiuta come professionista creativo e come collega. Io capisco il linguaggio del 3D. E mi aiuta a gestire le aspettative sulle tempistiche dei lavori.



# CONCLUSIONI

## La domanda per la progettazione 3D crescerà

Quello su cui quasi tutti i partecipanti al sondaggio (97%) si sono trovati d'accordo è che la domanda di competenze 3D non farà altro che crescere. Sicuramente i lavori in 3D non spariranno, ma il mezzo in generale avrà un ruolo più ampio nei settori creativi come strumento per permettere ai professionisti di sviluppare e comunicare le loro idee.

## Le competenze creative tradizionali rimarranno importanti

Sviluppare le proprie idee in 3D ha anche degli svantaggi e funziona meglio se in combinazione con i metodi tradizionali. Quindi ci sarà sempre spazio per le competenze creative tradizionali, come il disegno delle bozze e la realizzazione con riferimenti.

## I creativi possono portarsi avanti affinando le competenze

La maggior parte dei creativi del sondaggio crede che tutte le discipline richiederanno competenze 3D in futuro. Il 3D sta passando alle posizioni in-house, diventando parte integrante del processo creativo. Affinare le competenze può farti anticipare il cambiamento.





# Conclusione

Grazie alla tecnologia che democratizza l'accesso ai software e alla formazione 3D, il design 3D si sta trasformando da specializzazione di nicchia a forma mainstream di espressione creativa. Anche se una volta il 3D era dominato da uomini che lavoravano in VFX o videogiochi, i nuovi artisti stanno esplorando il mezzo per la prima volta e tra loro ci sono donne e persone non binarie in tutte le discipline. Anche diversi tipi di clienti stanno sperimentando con il 3D, soprattutto nei settori della moda e della musica. E questo ha portato un'ondata di idee e ispirazioni su quello che si può raggiungere con questo mezzo.

Ma la progettazione 3D sta iniziando ad avere un ruolo fondamentale anche nel processo creativo. La visualizzazione 3D sta aiutando gli studi a sviluppare le

idee e raggiungere gli obiettivi. In futuro, soprattutto se il metaverso prenderà piede, i creativi si aspettano di vedere un aumento della domanda di progettazione 3D e una crescita di questo mezzo, che secondo loro diventerà uno dei principali mezzi di comunicazione.

Il mondo digitale e quello fisico sono sempre più indivisibili: per questo, l'apprendimento di competenze 3D sembra una scelta saggia per i creativi. Ma per rendere la loro carriera a prova di futuro, i designer devono combinare il 3D con le competenze tradizionali, come lo storytelling, la composizione e la realizzazione delle bozze. Dopotutto, il 3D è uno strumento creativo. Trionfare nel mondo del design virtuale non sarà diverso da farlo nel mondo fisico, in cui contano le idee, il messaggio e il talento.



# Informazioni sul sondaggio

Il sondaggio realizzato per questo report è stato inviato a professionisti e agenzie del settore creativo a marzo e aprile 2022. Hanno risposto 88 persone. Il 64% (56) si è identificato come di sesso maschile, il 30% (26) femminile, il 5% (4) ha preferito autodefinirsi e il 2% (2) non ha rivelato questa informazione.

I partecipanti provengono da 22 Paesi diversi, la maggior parte europei. I più ricorrenti sono stati il Regno Unito (32 partecipanti, 36%), la Germania (12, 14%) e la Francia (9, 10%).

Il 55% (48) dei partecipanti si è definito creatore indipendente e il 45% (40) ha dichiarato di lavorare in-house in uno studio e in un'agenzia, a tempo indeterminato o come freelance.

I partecipanti al sondaggio lavoravano per agenzie che si occupano di design, animazione, 3D, pubblicità e produzione.

Il 35% (31) si è descritto come artista 3D, il 26% (23) come direttore creativo e i restanti come direttori artistici, animatori, produttori, designer, illustratori o altri ruoli.

Quasi tre quarti erano di livello senior o superiore: oltre la metà (51%) si è definita responsabile del suo reparto, mentre il 23% (20) come di livello senior.



# Partecipanti al sondaggio

Grazie per aver scelto di far parte del sondaggio che ha generato questo report.



Aleksandra Bokova  
Asya Demidova  
Bezier  
BlinkInk  
Bounty Studio  
Brink Helsinki  
Builders Club  
Butt Studio  
Cabeza Patata  
Clément Mazieres  
Clim Studio  
Connor Campbell Studio  
Daisy King Club  
Daniel Almagor  
Daniel Margunato  
David Martin  
David Padilla  
Design Lad  
Double Up Studio  
Drasik Studio  
DXR Zone  
Encho Enchev  
Eva Münnich  
Facultative Works  
Fon & Fa  
Foreal  
Frame  
Frantic  
Gabriel Massan

George Jasper Stone  
Grizzle  
Harriet Davey  
Harry Bhalerao  
HTTB  
Hugmun Studio  
Ilo  
Ior50  
Jon Emmony  
Joseph Töreki  
KOD3D  
Laura Keuk  
Laurent Allard  
Loulou João  
Luca Struchen  
Lucy Hardcastle Studio  
ManvsMachine  
Messieurs.ch  
MNFST  
Modem  
Mooni Studio  
Moth  
Nebula Studios  
No Shame  
Orbital Vision  
Panama Papers.Office  
Pol Solà  
Practica  
Raman Djafari

Random Studio  
Rebeka Mór  
Relative Berlin  
Rose Pilkington  
Sally Jo  
Services Généraux  
Sieg Mattel Visuals  
Stacie Ant  
Stink Studios  
Studio Above & Below  
Studio Bjørn Ibsen  
Studio Dosage  
Studio Hyte  
Studio Output  
Studio Romain Lenancker  
Templo  
The Mill  
Tomaszewicz Studio  
Tomorrow Bureau  
Tyrone Williams  
Vince Ibay  
Vincent Schwenk  
Woodblock  
Yonk  
Zeitguised

# Colophon

Il Report sulle competenze 3D è stato commissionato da Adobe e scritto e prodotto da It's Nice That.



Editor

**Angus Harrison**

Scrittrice

**Kate Hollowood**

Project Manager

**Mélodie Bui**

Responsabile creativo

**John Muleba**

Progettazione grafica

**Gianluca Alla**

Illustrazione

**Danil Tabacari**

Scopri di più su Adobe Substance 3D

**It's Nice That** ×  **Adobe**

[itsnicethat.com](https://itsnicethat.com)  
[adobe.com](https://adobe.com)