

Gurmukh Bhasin是一位来自洛杉矶的数字3D概念艺术家，而他最初是作为一名建筑设计师开始职业生涯的。从寄宿印度的寄宿学校，毕业于南加州建筑学院，到在巴塞罗那大街上进行滑板运动，他从经历中挖掘了自己的冒险激情，并以捕捉现实和想象的视觉效果形式证明了那些激情，在这个过程中，他使用了KeyShot，并告诉我们为什么它会成为他的职业生涯中特别重要的辅助工具。



Gurmukh Bhasin

使用的建模软件: *Maya*

网站: gurmukhbhasin.com/

您是如何涉足3d环境和概念艺术的？您的建筑研究又是如何为此奠定基础的呢？

我也只是两年前多一点完全转向3D概念艺术行业的，我的大学专业是建筑学，并获得了学士和硕士学位，后来作为一名专业的建筑设计师工作了7年多，我在洛杉矶市中心一家探索性的建筑学院（南加州建筑学院(SCI-arc)）完成了研究生学习，也是在那里我开始使用Maya作为一种设计工具，那时候我还不了解这款软件，但SCI-arc为我走向设计其他领域、飞船等之路奠定了基础。在SCI-arc的教育真的会鼓励一个人跳出常规模式思考问题，提出激进的设计思路，并找到逻辑方法执行那些想法。我的毕业论文项目是一座模仿洛杉矶的130亿平方英尺的建筑，类似于一种寄生建筑，慢慢取代空置的站点。

SCI-arc是一个学习建筑的神奇地方，但真正实践之后，却因各种原因感觉创造力受阻，客户、预算、建筑和安全规范，甚至地心引力，阻碍了我的想象力。2008年经融危机爆发，09年我发现自己被一半的合作建筑公司解

雇了，连同洛杉矶几乎每一家其他建筑公司，剩下的建筑公司也裁掉了大部分员工，对我来说，与其说是灾难，倒不如说是因祸得福，我终于有了大量的自由时间。有一天，我和一些朋友参加了Gnomon视觉特效学校举办的一个艺术展，在那个艺术展上，我发现了概念艺术和VFX艺术（我真的不知道那些东西是作为一种职业存在的），我爱上了它。后来我决定尝试一下，来个职业转型。



创建娱乐作品大约花了我4年的个人时间，去Red Engine和Gnomon上课，通过网络自学Maya、渲染、Photoshop、插画和概念艺术，参加尽可能多的讲习班，我的学生贷款太多，无法回到学校全职学习，我必须找到一份全职建筑工作来支付那些账单。职业转型花了我大约4年时间，好在最后成功了。

回顾过往那些经历，不忘初心。我热爱建筑教育，走向概念艺术职业是因为我觉得它可以给我的设计带来可信度，我着手做宇宙飞船和环境效果，就好像在现实生活中建设那些东西一样，确保尺寸和细节有意义，做我能做的，很实际地设计作品，就好像它们是真的一样。



您的职业生涯中都有哪些亮点呢？

我想说目前为止我的职业生涯中最大的亮点就几件小事，第一件是从SCI-arc获得硕士学位，因为它可能是我的设计教育中最重要的一部分，塑造了我作为一名设计的思考方式。在SCI-arc，我学会了用我从未想过有可能的方式进行思考，它真的将我领向全新的设计领域，我所学到的是无价的（尽管我现在仍在偿还那些学生贷款，哈哈！）

我的职业生涯中第二件最重要的事是作为一名概念艺术家进军娱乐业。很多人说我不会坚持太久，也有人说我做了错的决定，很多次我都想放弃，怀疑自己是否应该坚持自己的建筑事业。那次职业转型告诉我：一切皆有可能，我这才刚开始而已。太多行业需要好的设计，因此不必仅限于娱乐或者建筑设计，我希望未来能为很多行业提供设计思想。

您是如何涉足Cloud Imperium Games和Star Citizen（《星际公民》）的？

大约在2010年，我参观了帕萨迪纳市的一家概念艺术工作室，那里的10个艺术家展示了他们的作品，每个作品2小时，其中有位叫David Hobbins的概念艺术家的大多设计都在Maya中完成，我遇到过的其他多数概念艺术家都在2D中进行设计，但我在建筑学校学过3D设计，我希望使用3D创作一些概念艺术。我喜欢David的设计和 his 设计过程，在他展示作品过后，我问他能否通过邮件和他联系，获取一些设计建议和批评，他给了我电子邮箱，从那时起我们建立了联系，一开始我并不想打扰他太多，因此我每6个月给他写一封邮件，或者让他给我的最新作品一些指点，后来我们时常通过skype打电话，然后见面喝一杯咖啡。

有天他联系我，问我是否对《星际公民》感兴趣，他当时正作为一名概念艺术家在家里工作，重点是他需要有人帮助他，因为有太多工作要做。我特别兴奋，就这样变成了初级概念艺术家。在CIG的早期工作对我来说特别可怕，我和David在一间小办公室里工作，我们会关上门讨论彼此的设计想法，遇到困难时反复斟酌，他真的帮我成长为一名概念艺术家，不幸的是，他转战到另一个项目，我们仅在一起工作了4个月，但我们仍是好朋友，我希望我们能很快再在一起工作！



您觉得您处理项目的独一无二的方式是什么？

我认为我处理概念艺术的方式比较独特，我觉得这都源于我的建筑背景。概念艺术主要就是要快速生成想法，任由想法发展，提供足够多的信息出售想法，然后传递下去，让别人去理解。然而对我来说，我想通过设计把握我的时间，解决一切事物。我希望我的设计不仅仅看起来酷，还要真正有用，那也是我用Maya作为主要设计工具的原因之一，通过那种方式我知道一切正常，知道尺寸有多大，知道是否有需要裁剪的地方。

可能我成为一名概念艺术家的方式错了，因为我不仅仅是生成快速的想法，还常常觉得自己把概念延续地比预期得深，但对我来说这一切都有关设计和功能，确保我所设计的作品感觉起来真实有用，如果可以，工作的时候我会尽可能干净地保留我的3D模型，确保我的几何体为Sub-D完美建模，因为它帮助我理解了设计，就好像我正在构建某个真实的东西，那都取决于项目给我的时间有多久，如果要求我必须快速创作，我可以，只是这并不是我喜欢的工作方式。



您的主要3D建模软件是什么？

Maya是我的主要3D建模软件和设计工具，它是我在研究生期间开始学习的探索建筑设计的工具，我很喜欢它。我已经用它10年之久了，它就好像是我身体的延伸，我偏爱它，个人认为它是最好的建模软件。开始学习的时候有点难，但就像其他任何事物一样，用得越多，就会变得越简单。有了Maya，我觉得我可以设计并构建我能想到的任何事物，我喜欢那种感觉。

在整个过程中，哪些地方会用到KeyShot？

整个设计过程都会用到KeyShot，通过新的插件，在Maya和KeyShot之间转换模型现在变得超级简单，因此我会经常发送正在设计的部分来测试设计，看看是否有需要更改的地方。完成《星际公民》的宇宙飞船需要一点时间，因此在整个过程中，我得展示自己负责的部分，这样快速KeyShot渲染就来得相当方便了。我常常仅在KeyShot中直接展示我的概念，再进行旋转，因为实时渲染更新非常快，观看我的概念的任何人对于它的外观都能有一个很好的理解。

是什么让KeyShot成为很重要的工具?

KeyShot是我的管道设计的一个非常重要的工具，因为它快速，易于使用，纵观我以前用过的其他渲染引擎，KeyShot拥有惊人的材质库和照明库，我所需要的一切，只需几次滑动和调整，就可获得我想要的设计外观。KeyShot让我在创建渲染的时候保持艺术家模式，已经成为我的一款重要设计工具，而不是用来制作最终渲染的其他东西。我真的很喜欢材质和照明实时更新的过程，并且我知道随着我的最终图片形成我会获得什么，KeyShot 6的最新更新让KeyShot成为设计过程中更好的使用工具。

“KeyShot让我在创建渲染的时候保持艺术家模式，已经成为我的一款重要设计工具，而不是用来制作最终渲染的其他东西。”

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?

对那些对我所做的事情感兴趣的人，我想说的是，做让你感到快乐和正确的事，努力工作，全心全意对待自己所做的事情。如果对现状不满，改变从来都不会晚。我能有今天的成就，也是走了很长一段路，正是我所经历的事情，才让我成为一名设计师，但我知道前面的路还很长，要学的东西还有很多。我不会改变我的疯狂的职业追求，因为我相信每一段经历的发生都有其特定的原因。我觉得那些试图通过捷径到达顶峰而错过很多事情的人能够成为生活的改变者，我一直推崇走稳定路线实现自己的目标。慢慢学习真正的设计，它会让你的作品脱颖而出。常看到一些优秀的概念艺术家，他们在转型从事娱乐行业之前，都是工程师、物理学家、行业设计师、建筑师和类似的专家，正是多年的教育和实践形成他们特有的设计直觉，让他们成为优秀的概念艺术家。









TORRET SEAT

GURMUKH '15







