



Maarten Verhoeven是一位杰出的CG雕刻家、角色设计师和VFX艺术家，具有将生物、动物和人物角色带入生活的天赋，精通雕刻和照明，在这里，他向大家分享了角色设计的一些建议，以及他如何在工作中使用KeyShot的。



使用的建模软件: *ZBrush*

网站: [Artstation](#)

是什么引起了您对雕刻和角色设计的兴趣?

电影! 八十年代当我还是个孩子的时候, 我看过很多生物特征的东西, 不知怎的, 大部分怪物深深映入了我脑海, 我被那些电子动画、逐帧动画和构成惊到, 特别想知道它们是如何实现的, 以及那些怪物又是如何娱乐或者吓唬我的。所以很小的时候, 我就坐在VCR前面画它们, 我已经画了一辈子了, 因此很早我就知道我会朝着雕刻和生物设计的方向发展, 预言的力量还是很大的。

您的职业生涯的转折点是什么? 或者有哪些亮点呢?

我的职业生涯的一个转折点是发现了ZBrush。当时我正在一家小型后期制作公司工作, 那个时候也在寻找方法做我的艺术方面的事情, 我接受过一些动画电影和艺术方面的教育, 但并没有真正从事过。直到我在网上看到一张照片, 惊讶它是怎么创建的, 这就是我发现ZBrush的过程——接触它的那一刻起, 新的世界便开始了。我开始沉迷于ZBrush, 用了一年之后, 我放弃了我那稳定的工作, 成为一名自由的数字艺术家。从那时起, 在这个全新的领域, 努力追寻着自己的梦想, 一切都变得很美好。

您认为您处理项目的独一无二的方式是什么？

独特的方法是，说我还没有从别人身上学会ZBrush或者KeyShot是假的，我自己已经读过一些书籍和教程，由于有一定的古典艺术背景，我能感觉出哪些作品可以视觉化，哪些不能。就个人而言，我觉得在艺术和设计历史方面有一个良好的基础很重要，以保障项目成功。处理项目的时候，我常让项目自行发展，但心里会有明确的目标，如果目标没有实现，我会毁掉已经创建好的作品。



您的主要3d建模软件是什么？

我的主要建模软件是ZBrush，我6/7年前就已经发现它了，并深深爱上了这款软件。对我来说，作为一名艺术家，这是最好的馈赠。我在2000年左右开始使用3D软件，总能很幸运地找到箱/点建模，那个时候Wacom平板电脑还没有现在的好，程序也没有建立，需要有很多技术背景才能让东西看起来不错。由于我接受的是传统教育，我知道自己想要创作什么，但总有一些限制阻碍我创作优秀的模型。因此触摸到ZBrush之后，感觉就像在画画和雕刻，而且结果让我特别满意。

您会在哪些地方用到KeyShot？

给客户或者我自己创作演示图片时，我几乎一直使用KeyShot，我喜欢在雕塑上创建很多细节，也喜欢KeyShot通过Polypaint从ZTools转移所有高分辨率数据的过程，尤其是在ZBrush to KeyShot Bridge连接的帮助下，无需再创建贴图，设置参数了。你能看到你创建的作品，那也是我作为艺术家所喜欢的一能够快速工作，没有人喜欢盯着空白的屏幕，等好几小时，就为了看一张图片。

是什么让KeyShot成为很重要的工具？

速度、实时渲染和优秀的材质对我来说很重要，当我创作艺术品的时候，我喜欢尝试一些不同的事情，看哪些更有用，有了KeyShot，尝试不同的照明设置和材质是如此的简单，就是拖放的过程。打开KeyShot的时候，你会发现它非常简洁，导航起来也很容易。

“速度、实时渲染和优秀的材质对我来说很重要...有了KeyShot，尝试不同的照明设置和材质是如此地简单，就是拖放的过程。”



在当今时代，能够快速工作是如此的重要，作为艺术家，并没有太多东西能够阻碍你创建好看的照片，KeyShot是我的最佳工具：即时满足我！

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？

如果你想设计角色，一定要多看优秀的参考材料、艺术，学习人物和生物的骨骼知识，试着找到自己的长处并利用这些优势，弥补你还在学习的东西。时常走出自己的舒服区，保持思想先进，不断提升自己的技能，做自己想做的事，通过自己欣赏的艺术家的鼓舞，形成自己的风格，没有现成的3步计划帮你找到自己的方式，做自己作为一名艺术家喜欢的事。



















