

有时候，一个人讲述故事，靠的不是他所拥有的经验，而是这个人通过细节和单一图像的组合（能够展示他们的才能）讲述故事的能力。Andy Jones就很擅长这一点，但他的独特之处远不止讲述故事那么简单。他们可以把你带到现场，打一顿，再让你守口如瓶。我们甚至迷上了Andy，迫不及待地想要更多地知道他是如何开始的、他要去哪里、他是如何使用KeyShot的，在成为3D艺术家的道路上，我们真的获得了很多智慧。

## Andy Jones

使用的建模软件: ZBrush / Cinema4D

网址: [andyjonescreative.com](http://andyjonescreative.com)

### 是什么首先引起了您对CG的兴趣?

“那是一条漫长而又陌生的路。我去学习雕塑，却在整个教育生涯里远离了一切数字化的东西。我跟在一些雕塑家后面学习，却对整个过程失去了兴趣，我发现要想在那个行业里掌握这门技术真的好难，我几乎已经放弃了，开始滑雪游荡，给人端盘子。突然有一天，我发现了一个劣质数码相机，那是其中一个客人落下的，过了一段时间，我把它带回了家，开始拍摄周围的一些事物。后来渐渐喜欢上了它，并开始从事摄影。我得到了一份助理工作，最终走上修图这条路，因为我擅长电脑。刚开始使用Photoshop时，它激发了我的艺术本能，于是我开始学习数字绘画，直到偶然发现了ZBrush 3D建模软件包。我记得第一次打开ZBrush时，他想了一下，说道，“哦哦哦，这就是我要找的软件。”只需鼠标点击几下，学习和雕刻所需的大量时间瞬间从浪费变成了关联，从那一刻起，在一个满是灰尘的阁楼里，我知道，我再也不会回头了。”



### 您的职业生涯中都有哪些亮点？

“在这个领域，我仍然是个新人，虽然我从事3D行业已经有两年时间了，我现在在波士顿的 Mullen Advertising (Mullen广告公司) 工作，是一名高级创意修图师，接受过3D Artist Magazine (3D艺术家杂志) 的采访，当然也包括这次采访。”

### 您认为您处理项目的独一无二的方法是什么？

“我喜欢根据心情和感觉让项目自我培养，工作的时候，我喜欢从某个想法开始，等到作品特性出现时，让这些特性引导作品外观。我觉得是细节让观众觉得有趣，还能帮助你保留创新动力。”

### 您的主要3d建模软件是什么？

“ZBrush和Cinema4D。两家公司都投入了大量时间和精力，让各自的软件满足艺术家们的需求。”

### 您会在哪些方面使用KeyShot呢？

“我很早之前就一直在使用KeyShot了，它有很强的连通性，很值得分享，可以实时查看作品外观的变化和生成的纹理。有时候，如果我困在一个项目上，我会把这个项目放到KeyShot里，获得更多动力，然后坐下来，喝杯啤酒，看模型渲染。”

### 是什么让KeyShot成为很重要的工具？

“KeyShot就像是笔记本电脑里安装了一个 Hasselblad (哈苏相机) 一样，如果你曾被渲染问题困扰过，KeyShot可以完全解决这种问题。3D艺术家面临着一种罕见难题，那就是在左右大脑之间进行切换，在这个行业里，获得优秀渲染的路径有很多，很多困难无非就是在宣告‘胜者为王’，我一直坚信，推动数字花费的时间越少，获得的脑力就越多，从而致力于创新。”

“ KeyShot就像是笔记本电脑里安装了一个 Hasselblad (哈苏相机) 一样，如果你曾被渲染问题困扰过，KeyShot可以完全解决这种问题。”

### 对于那些对您所做的事情感兴趣的人，您会给出什么样的意见？

“说艺术家该说的话，不管你做什么，这世上比你优秀的人多了去了，别让那些打击你的自信心，多花时间和精力想想那些能够让你的工作独树一帜的事情，你知道自己擅长什么，喜欢看到什么，因此，真诚地面对自己，不要过于谨慎，勇敢一点，人们终究会注意到你。”

