



Jared Krichevsky有着角色和生物开发的天赋，他将情感和生命赋予那些已经定义了电影感觉的角色，他从一开始就使用KeyShot指导雕刻过程并检查照明，Jared跟我们讲述了很多有关他如何开始的经历，他如何致力于故事片，以及KeyShot为什么会是他管线里的重要工具的原因。



Jared Krichevsky

使用的建模软件: *ZBrush*

网站: [Artstation](#)

是什么引起了您对成为一名生物/角色艺术家的兴趣?

2009年左右，我还是洛杉矶世纪城里Borders书店的一名图书销售员，并在那里工作了一年多，我一直不断地浏览书架上的各种数字艺术书籍，我觉得好神奇，那正是现代艺术家正使用软件和现代雕刻技术所做的事，尽管我从小就一直画画，但却从来没有使用3D程序的经历，我知道它就是我想要学习的东西，于是就有了现在的我。



您的职业生涯中都有哪些亮点？

突出点就是，能够一直与我特别尊重和钦佩的艺术家们共同工作，他们教会了我很多，我永远感谢他们的指导。我一直对电影特别着迷，因此看到自己的一些作品展示在大屏幕上，真的是梦想成真了。能够参与Teenage Mutant Ninja Turtles（《忍者神龟》）是我那些童年愿望得以实现的时刻之一，那是我童年生活的一大部分，我收集了所有动作图。我也很荣幸参与Pete's Dragon（《妙妙龙》），我对故事非常感兴趣，很期待它的发行。

您处理项目的方式有哪些独特的地方？

我真的是一个不按常理出牌的人，我不会强迫想法从自己的脑海中消失，而是尽可能有组织地任其发展，凭直觉去做事。无论什么时候我预料到一些事情，世事无常，总会出现一些变故，我会失望，因为它与我的最初想法不相符，因此，我尽量不去想太多，不再纠结于此。

您的主要3D建模软件是什么？

我自重新尝试ZBrush 2的那一天起就一直使用ZBrush，那个时候ZBrush还是个非常简单的程序，但我知道它的潜力很大，因为还没有哪款3D雕刻软件能够像它一样。ZBrush的易用性让我的创作过程快了很多，ZBrush to KeyShot Bridge功能出来了以后，对我和其他很多艺术家来说都是神圣的时刻，因为我终于可以发送在ZBrush里创作的所有作品，使用真实的相机立即再次检查作品形状，KeyShot让ZBrush如此好用，我第一次听说它的时候就被它迷住了。现在，KeyShot是如此高级，以至于我现在用它的时候还特别激动。



“在渲染过程中添加生动的照明能够帮助叙述理念，因此我喜欢使用几何体，并将其应用为照明，要么用KeyShot里的室内照明设置处理更复杂的场景。”

哪些地方您会用到KeyShot？

事实上，整个雕刻过程都会用到KeyShot。有了ZBrush to KeyShot Bridge这个功能，我常常可以发送我的作品，再次仔细检查雕塑，我甚至会利用KeyShot里的材质进行设计。在渲染过程中添加生动的照明能够帮助叙述理念，因此我喜欢使用几何体，并将其应用为照明，要么用KeyShot里的室内照明设置处理更复杂的场景。

是什么让KeyShot成为很重要的工具呢？

是它的速度、照明、库选择和易用性。我终于可以专注于艺术，不用再无休止地调整渲染，也不用再浪费时间。我可以很精确地立即获得自己想要的效果，让我在整个过程非常快乐，我期望KeyShot能够越来越好，越来越神奇。

对那些对您所做的事情感兴趣的人，您有什么建议吗？

要明白，在CG工作中有两个主要障碍要克服：一个是技术，因为你要学习软件；另一个是艺术效果，这个需要花一辈子的时间去实现。







