



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。



















