



Ryan Love在他的职业生涯中参与制作的游戏数量就和它们给人留下的印象一样多，尽管他多以高级环境艺术家著称，但他在角色开发 and 设计方面的技能却是惊人的。他对服装和头盔设计有着特别的兴趣，开发硬表面概念是他的个人工作，需要详细观察（创作对象的）形状、材质和照明如何一起工作。他使用KeyShot预先试验纹理和照明，创建通道和最终渲染，这里，他向我们讲述了他如何开始的经历，并且解释了他使用KeyShot的原因。



Ryan Love

使用的建模软件：ZBrush

网站： [Artstation](https://www.artstation.com/ryanlove)

是什么引发了您对成为3D艺术家/环境艺术家的兴趣？

我一直在做我自己记得的事情，但确实有几件事情引发了我对3D的兴趣和使用电脑变得有创造力。我从小就喜欢电子游戏，我有一款Nintendo（任天堂），后来又有了超级任天堂系统，但那时候我还小，没想过制作游戏会变成现实。我的家人终于买了一台电脑，我可以更清楚地观察90年代初的FPS游戏是如何通过创建皮肤和色彩级别制作的。像Star Control（《星际管理》）、Myst（《迷雾之岛》）、Red Baron（《红男爵》）、Kings Quest（《国王密使》）、Doom（《毁灭战士》）、Quake（《雷神之锤》）这些游戏都对我产生了很大的影响，最终促使我走上了为电子游戏创建环境的职业之路，我一直都有很多时间沉浸在艺术家们创造的新世界里，我希望能够得到职业帮助，也去创造那些新事物。

另一件指引我走向3D方向和学习软件创作艺术的事情是看电影，如《侏罗纪公园》和后来的《玩具总动员》，《侏罗纪公园》出来的时候我才13岁，它真正激发了我研究它的创作过程的兴趣，看我喜欢的电影里的神奇视效，玩我仍然喜欢的优秀游戏，一直鼓舞着我坚持现在的学习之路。

您的职业生涯中有哪些亮点呢？

在有趣的项目上和很多有天赋的人一起工作一直有很多乐趣，从我钦佩的其他艺术家那里学习新技术和 workflows 也一直是职业生涯的一大亮点，很高兴在游戏行业遇到这么多有趣又有创造力的人，我喜欢成为创造奇特想法的大团队中的一份子。我认为游戏开发的独特之处在于，它汇集了很多不同的学科，把人们的愿景统一起来，我喜欢成为其中的一部分。



您觉得您处理项目的方式有哪些独特的地方？

我不认为我使用软件的方法有什么独特的地方，我见过很多艺术家的工作方式都很相似，但我觉得每个人制作的东西都有他们自己的独特眼光和角度，我的方法因项目而异。当我处理个人项目时，我的工作流程非常有机，有时有了想法，我会尝试去完成它，但大多数时候最初的想法会随时间推移而改变很多，我通常尽量保持在当下，顺其自然。我觉得这是进行实验的一种好方法，有助于找到满意的形状和新想法。创建有趣可信的设计同样需要研究和良好的参考，在开始项目之前拥有强烈的眼光或概念常会让事情进行得更加顺利，但如果过于严格，有时可能也会丧失一路以来的一些发现。

给大型AAA游戏创建环境有其自己独特的挑战，所以它实现起来必须有所不同，环境通常以更加集中和有组织的方式创建，他们通常会提供给我大量参考材料或神奇的概念，我与概念艺术家、设计师和艺术指导密切合作，创建游戏资产并构建世界。有时工作需要限定在限定的时间里完成，你还必须得实时解决大量问题。电子游戏的环境艺术有很多技术要求，根据硬件的不同还有其他一些限制和约束，无论它是PC（个人电脑）、Console（操纵台）、VR Headset（虚拟现实头盔）、手持系统，还是移动平台。设计资产的每一个阶段都会涉及很多人，需要决定他们在游戏世界里如何运用，游戏开发的复杂性相当大，因此处理这些大型项目，需要团队付出巨大的努力。



RYAN-LOVE-2015

您的主要3D建模软件是什么？

我使用ZBrush比使用其他任何软件时间都要长，我就是喜欢它提供的能够探索和创建一切看得见或想象的事物的自由，我也专业使用Maya和3ds Max很多年，很难选择一款主要的软件

，万物在不断地变化，新软件和技术也在不断地涌现出来，最近，我一直饶有兴致地使用 ZBrush和KeyShot via the bridge。

在哪些过程中您会使用KeyShot?

我在早期阶段将雕塑放到KeyShot中，开始试验材料纹理和照明，我还一直使用KeyShot给自己的很多模型处理简单的渲染通道和最终的漂亮渲染。

“KeyShot摆脱了很多技术方面的渲染猜测工作，让我可以专注于材质、纹理和照明... KeyShot的拖放设置加快了我的工作流程，能够让我快速将想法变成现实。”

是什么让KeyShot成为重要的工具?

KeyShot是一种处理雕刻作品时，能够快速视觉化不同表面的优秀工具，它可以控制模型不同部分的方向，我还觉得它的布局 and 易用性使其特别适合我。KeyShot摆脱了很多技术方面的渲染猜测工作，让我可以专注于材质、纹理和照明，KeyShot能够通过数以百计的SubTools和数百万多边形轻松处理项目，这让它成为快速渲染高分辨率ZBrush雕塑的理想之选。

我还使用KeyShot处理简单的渲染通道，或者非常有用的小丑通道，我喜欢它的标签系统，它可以快速添加贴花到对象，KeyShot的拖放设置加快了我的工作流程，能够让我快速将想法变成现实。



对那些对您所做的事情感兴趣的人，您有什么建议?

我认为了解艺术的基本原理在任何创造性的努力过程中都有帮助，愿意学习新事物，渴望改善也很重要。在学习一些3D课程之前，我进入了一家Fine Arts学校，我发现Fine Arts程序从长远来看更有用，好的老师可以给你提出受益终身的建议。

准备转移。我在游戏行业遇到的很多人来自世界各地，人们对他们的工作充满了热情，并且转移到他们想要负责的项目上。

无论你想进入什么样的创意产业，都要与现在的标准相匹配，因此准备好花大量时间学习并不断地成长。学无止境，永远不要停止练习，像Artstation这样的网站对全世界开放，可以看到很多优秀艺术家分享他们的技巧，创建最神奇的艺术作品，令人肃然起敬。受其他艺术家作品启发，知道障碍在哪里很重要，但我认为更重要的是，不要因别人的成就而气馁，尝试集中注意力于自己所做的事，勇敢发出自己的声音。

同时，要有各种各样的经历，远离电脑，通过经验构建自己的视觉库很重要，大自然是我们最好的灵感资源之一，我一直深受大自然、空间、技术和科学进步的启发，永远不要停止实践和学习！







