



我们都是机器人的忠实粉丝，有这样一款机器人，第一次见就让你难以忘怀，那就是Steve Talkowski的Sketchbot，事实上，他所有的机器人都令人难以忘怀（还特别可爱），但关于Steve，你知道的远不止此。他是一个有着20多年丰富经验的电脑动画场景老手，担任很多电影和数以百计的民族品牌的艺术导演、动画导演、角色设计师/建模师和动画师，Sketchbot Studios和他自产的Sketchbot是他进入设计师玩具场景的第一次尝试，将他的机器人创作作为一种动画系列引进生活。几年前他开始使用KeyShot，这个软件彻底改变了他的创作过程，我们与Steve进行了交谈，试图了解更多关于他如何涉足角色动画的经历和他使用KeyShot的理由。



Steve Talkowski

使用的建模软件: *ZBrush*

网站: sketchbot.tv

您是如何涉足角色设计和动画的？

大学期间涉足画画和绘制人像是一个很自然的进化过程，也想看看运动中的人物。80年代中后期，没有电脑绘图课程，离IK（逆向运动学）的出现也还有好几年时间，因此我必须自学电脑绘图。我在工程学校里使用CATIA软件开始3d建模，对于动画，我会脱离CRT显示器，使用古老的超级8相机逐帧拍摄，使用拨号框进行逆向工程相机移动，用于X、Y、Z平移、旋转和缩放。

您的职业生涯中都有哪些亮点呢？

1994年搬到纽约市的Blue Sky Studios（蓝天工作室）工作，是真正磨练我角色动画技巧的开始，在那工作的7年时间里，我学到了很多。2007年我辞职并开始了Sketchbot工作室，成为全职自由职业者，致力于自己的原始IP非常自由，这让我在2010年设计、生产并发布了自己的第一个设计师玩具：Sketchbot。最近，我正在和Jim Henson公司洽谈，根据我的机器人角色开发一个节目，KeyShot在其中扮演了辅助作用，因为我刚刚完成了我的第一个Botober机器人系列，正是这个系列吸引了他们的注意力。



您觉得您处理项目的方式有什么独特的地方？

如果我给别人做项目，我喜欢他们提出有一定参数的设计概要，这会让我的工作变得有弹性，能够锻炼我解决问题的能力。针对个人项目，我倾向于收集参考资料，不断地画出想法，同时融入到作品里，看看哪些地方能够指导我。

您的主要3D建模软件是什么？

过去一直是Maya，因为常需要装配角色和对象，然后在同一个包里进行动画处理，现在，ZBrush已经成了我的首选应用程序，用于所有有机雕刻和最终的硬表面建模工作，我倾向于在有必要的地方两个都使用，但更喜欢在力所能及的时候使用ZBrush。

哪些地方您会使用KeyShot?

在作品接近完成的时候，我通常会把模型发送到KeyShot来测试各种材质，看看作品形状是如何支撑起来的，在ZBrush to KeyShot bridge功能的帮助下，打开两个程序，在整个建模过程中发送模型比原来容易得多，我还使用KeyShot插件发送完全组装的场景。



“在KeyShot的帮助下，只需调整和微调HDRI属性，就可以即时获得场景外观方面的反馈，帮助我以前所未有的速度创建完整的艺术品。”

是什么让KeyShot成为很重要的工具?

KeyShot已经成为我不可或缺的主要渲染器之选，因为它特别好用，能够快速让我不费吹灰之力获得自己的想法，在Mental Ray里设置HDRI和全局照明一直是很节约时间的过程。在KeyShot的帮助下，只需调整和微调HDRI属性，就可以即时获得场景外观方面的反馈，帮助我以前所未有的速度创建完整的艺术品。



对那些对您所做的事情感兴趣的人，您有什么建议？

“要么做，要么别做，没有尝试一说。”像海面一样，不断地学习，做事，就那么简单。如果你有创意天赋，那将是一生的财富，因此好好把握住，需要提出的是：充分利用网上可用的宝贵资源，如果你需要学习特定的软件或技术，youTube是个不错的选择，也有不少在线教程服务可以订阅，针对个人兴趣还可以加入一些展会—Siggraph、ZBrush Summit、CTN Animation EXPO、DesignerCon、Monsterpalooza等。与志同道合的人交往，网络大门始终敞开着，多向他人学习—Behance、ArtStation、Instagram、Pinterest等平台都不错。很多艺术家都通过GumRoad或其他渠道分享他们的技巧和技术，支持并向他们学习。至于作品，不要指望你的第一个作品能够进入Pixar、ILM或者Blizzard，把时间放在较小的工作室里，学习更多纪律，然后找出自己想在哪里磨练。除非你是个神童，不然就得与很多人竞争，因此，把时间花在值得的地方，做好自己的事，让作品脱颖而出，终究会有人注意到你。





