

当国产3A级游戏《黑神话：悟空》成为一个现象级的热议话题时，谈及体育和武术，人们也多了一种打开方式。从耍着酷炫棍术的天命人，到狼厉登场的火刀狼，再到游戏中更多的大小角色，他们的诞生之路上都有着同一位动作捕捉演员的付出——他就是自小便与武术结缘、始终心怀演员信仰的殷凯。

本版撰稿 本报记者 章丽倩



用体育方式打开《黑神话：悟空》

中国首款3A级游戏《黑神话：悟空》于8月20日正式全球发售。上线前三个小时，该游戏的在线玩家人数就超过了140万人，打破了此前同类型游戏《艾尔登法环》和《赛博朋克2077》同时在线人数的纪录，成为Steam平台上迄今为止最有人气的单人动作游戏。

从猴棍一等奖 到现实“天命人”

当《黑神话：悟空》在全球游戏爱好者人群中敲响惊雷时，殷凯也变得忙碌了。原本就定好的其他合作项目的工作要继续推进，因《黑神话：悟空》发布而突来的关注度也要好好消化。昨天上午，当记者联系到殷凯时，他还处于正准备要打开这款游戏大作、亲身去体验自己工作成果的状态。

“游戏发布了几天，但我一直还没机会去打开正式版好好体验。之前内测阶段，我倒是一直有玩，但那时候都是片段式的试玩。”出生于1996年的殷凯，他在大学阶段就进入了动作捕捉行业，在九年的从业经历中，《黑神

话：悟空》是他已完成项目中最漫长的一个，时间跨度达到五年。“隔得有些久了，印象中我是在2018年末到2019年初那段时间里接到了这个项目，等到我这部分工作全部完成，已经是今年年初了。”

作为首款国产3A级游戏，《黑神话：悟空》的游戏核心内容建立在了《西游记》的原著世界中，出场角色众多。殷凯说，他没算过自己为游戏中的多少个角色做了动作捕捉，但说大部分确实是没错的。“想想看也是挺有缘的，受成龙老师、李连杰老师武术电影的影响，我从小就因为喜欢而开始

练武，后来又学习了表演。在刚接触到这个项目时，我心想这不巧了嘛，他们需要有一个有武术功底又会演戏的人，还要精通各种武器，尤其是主角的猴棍。当时我真感觉自己有了用武之地。”

2012年，殷凯在山东省传统武术比赛中获得过猴棍、醉拳、双刀项目的一等奖。2014年，他成为中国武术套路国家二级运动员，次年又添了中国武术散打国家三级运动员的资质认证。2015年，殷凯以武术表演专业头名的成绩进入上海体育学院（现在的上海体育大学）就读。

合作长达五年 文武戏要赶也要磨

游戏角色的动作捕捉通常是阶段性推进的模式，殷凯参与过的《天涯明月刀》《绝地求生》《王者荣耀》等游戏作品大多如此。若说《黑神话：悟空》之于他的最大区别，可能就在于捕捉采集的要求更高，合作周期也更长。

“我们的动作捕捉都是非集中式的，可能一个月里拍一两次，然后隔一个月再继续拍。演员都有杀青的说法，我在《黑神话：悟空》里的杀青时间是今年年初，那是我们最后一次做动作捕捉，距离最开始接到项目已经过去了五年。”殷凯分享道。

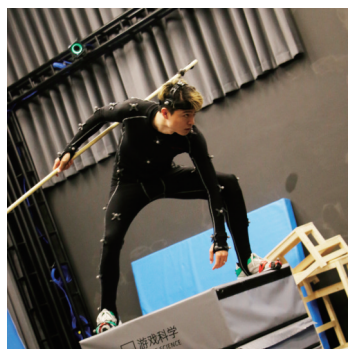
天命人、老猴、火刀狼、虎先锋

……殷凯参与了游戏中大部分角色的动作捕捉，尽管属于幕后表演，但在文武戏的呈现上仍旧是“演员认真‘吃透’角色”“导演和演员一同头脑风暴”这般的打磨过程。

“比如主角天命人的那些棍花，当时我们想要体现的就是他带着猴性来耍棍，既要耍得非常溜，又得区别于影视作品中比较常见的那些棍术招式。还有一个让我比较有印象的是火刀狼的动作设计，他出场时用刀在地面上划过，然后再一个转身划过来的动作，我觉得很帅。这就是我们在现场跟导演们临时讨论并最后确定下来的一个

动作。”谈到给不同的角色设计动作和记忆点，殷凯坦言整个团队在这方面的心力真的没少花。

对殷凯来说，动作设计是一个常规考点，更具挑战性的还是面部表情和全身动作的同步捕捉。“如果想被采集装备准确捕捉到面部表情，那表情肯定要做得夸张一些才行。比如游戏中有个角色的表情，当时场景下，他给出一个冷笑就可以。但假如我在动作采集时真的只做一个冷笑，那很可能就是无效捕捉。所以，在现场还是要处理好面部表情、内心情绪、肢体语言等，要让它们尽可能彼此同频。”



穿上装备再开会 长时间动捕是一种考验

戏分文武戏，但殷凯工作时的第一步总是先把动作捕捉的全套装备穿上身。他告诉记者，绝大部分项目的动作捕捉都是紧凑环节，即便漫长如《黑神话：悟空》，他与在此环节中起到导演作用的动画师团队也都是边实操边讨论。

“一般来说，我们拍一次动作捕捉

是每天八小时，可能连续几天。但要是遇到了特别赶的情况，我最累的一次是拍过16个小时，从第一天的上午10点一直工作到次日凌晨2点，脱下装备后腰都直不起来了，感觉自己已经快没力气动弹。”殷凯回忆道。随着科技力量的发展，动作捕捉装备也在不断优化，但要单次八小时乃至更久

地穿着它去表演、做动作、开会、吃饭、去洗手间等，这仍算得上是一种考验，同时也是入门门槛。

一炮而红后，《黑神话：悟空》近日一直盘桓在热搜榜上，“黑神话公司员工疯狂被挖”“黑神话员工标注招聘勿扰”就是其中比较醒目的两条。在殷凯的感受中，稳定的团队阵容确实是

他在参与该项目过程中感到靠谱和比较能保障工作效率的一点。“五年里，跟我对接的动画师团队一直比较稳定，主要负责人没有变动过。所以，即便这款游戏的诞生过程比较漫长，我也一直相信会在上市的正式版本里看到自己的工作成果。”



独家专访

殷凯

动作捕捉演员/动作捕捉指导
武术指导

毕业于上海体育大学武术表演专业

毕业时做了小众选择 欣喜幕后赛道正茁壮

殷凯毕业于上海体育大学武术表演专业，术业有专攻地投入影视行业的怀抱，这是他许多师兄师姐毕业之后的选择。然而之于殷凯，他却是在告别大学校园前就听从内心，选择了一条在当时来说小众得多的道路。

“目前来说，我觉得它（动作捕捉行业）已经渐渐地在大众认知中能被看到了，普及率比以前高了不少。从游戏到动漫番剧，动作捕捉这块的技术现在可以说是被广为使用。同时，它也为表演梦想的继续提供了更多

途径和可能。”殷凯分享道。

受成龙、李连杰等武术电影代表人物的影响，殷凯从五岁开始习武，并渐渐生出了一个更加复合的愿望——希望在武术演员这条路上走得更长远。然而在近20年里，以武术为内容核心的成功的影视作品却实在难得一见。“虽说动作捕捉是一条小众赛道，但在过去这些年里，它为我在参与游戏和动漫番剧的制作方面提供了不少好机会。所以，我会期待在前路上能看到更明媚的行业春天。”

