

Terminal Reality

(www.terminalreality.com)

德克萨斯州达拉斯

客户成功案例

Autodesk® 3ds Max®

Autodesk® Maya®

Maya让我们很满意的一点就是它的工具十分灵活,而且还可以使用脚本定义鼠标,操作如飞。在我看来,Maya的内在架构是首屈一指的。

- Angel Gonzalez
首席角色和动画美术师
Terminal Reality

捉鬼特工队再现。

Terminal Reality 使用 Autodesk 3ds Max 和 Autodesk Maya 重现上世纪80年代经典影片。



图片由Terminal Reality提供。

概况

游戏玩家注意了,你们最好先把湿纸巾准备好,Atari 的最新作品《捉鬼特工队》(Ghostbusters: The Video Game) 就要推出,到时候保不准会搞得你灰头土脸。这是一款根据1984年同名动作喜剧片创作的游戏。玩家作为捉鬼特工队初级成员在遍布幽灵的曼哈顿区行动时,将面对棉花糖人Stay Puft先生和其他扭曲灵魂的癫狂行径。游戏一经入市,便引起热烈反响,对此,游戏开发商——达拉斯的Terminal Reality公司功不可没。

这款游戏工程浩大,耗时近三年,参与其中的开发人员、设计师和数字美术师总计65人。Terminal Reality依靠Autodesk® 3ds Max®和Autodesk® Maya® 软件,以及他们自有的定制开发平台 Infernal Engine推出了电影《捉鬼特工队》的两部游戏版“续集”。创意总监Drew Haworth、美术总监Adam Norton和首席角色和动画美术师Angel Gonzalez于

百忙之中抽出时间,给我们讲述了这部“续集”从无到有的经过。

挑战: 做得逼真点!

创意总监Haworth说:“以前市场上也出过《捉鬼特工队》游戏,质量有好有坏,业绩也各不相同。我们的目标是给玩家提供前所未有的真实体验,让他们切身感受一下用‘捕捉流’捉鬼的感觉。我们希望让玩家深入到捉鬼特工队中间,潜入那个世界,去听听那些爆笑的笑话,感受一下捉鬼特工队执行任务时受到的惊吓。”

美术总监 Adam Norton的意见相同:“我们必须搞定角色和相似度的问题。要搞清楚捉鬼特工队成员之间的对话、定时和喜剧反应还真不太容易。”

Autodesk®

解决方案

1996年末, Terminal Reality的概念美术师启动了项目。他们收集并查看了一批能够激发灵感的高端图画,并决定把它们当作创作的基础。

Adam解释说:“从那时候开始,我们就用上了3ds Max。然后,我们搭建了一个‘灰箱层级’,遮住形状和原型素材,这样一来,我们很快就全部东西放到了引擎里。接下来,设计小组可以在各个层级加入角色。我们开发了临时动画,然后开始执行游戏设置。这时,达到制作级别的素材还都没有到位,但我们已经可以把整个层级从头到尾地跑下来。”

然后, Terminal Reality 美术小组加入工作,它利用Autodesk 3ds Max 提供达到制作级别的素材,而与此同时,动画小组则利用Autodesk Maya给制作好的游戏角色添加逼真的动作。

要继续让玩家获得他们心中早已认定的那种体验,活灵活现地复制Dan Akroyd、Bill Murray、Harold Ramis等人在电影《捉鬼特工队》中扮演的角色,是一个关键。

Haworth说:“角色是二十五年以前的,而我们还要把它们做得栩栩如生,这是个极大的挑战。如果做一个游戏的时候拥有知识产权,能够接触到电影里的演员,那就可以从他们身上抓一些形象以供参考。但是我们却不是这么个情况。所以,我们最后不仅参考了这部电影,还参考了那段时期的其他电影,尽可能多地收集到一些图像。这件事的难点在于,我们连一个好点的头像侧影或正面影像都没有,要达到我们理想中的相似度非常困难。”

“于是我们就用 Maya 创建了一个通用的男性头部绑定,我们称之为‘亚当’,然后我们按照镜头的不同拍摄角度放置了多台摄像机。我们可以放置多达10台摄像机,从任何给定角度摄取模型的参照图像,并按照摄影角度制作他的头部造型。这样做的效果非常好,我们制作的每一个角色都达到了相当高的相似度。”

“我们使用了 Maya 软件的脚本制作功能和工具,打造了一个极好、极强大的头部雕塑系统。到了最后,我们使用同一个头部造型塑造了游戏里面所有的男性角色。”

敲定了写实的头部镜头后, Terminal Reality 团队继续工作,开发出《捉鬼特工队》单个角色的通用躯干。



图片由Terminal Reality提供。

首席角色和动画美术师Angel Gonzalez表示:“我们在3ds Max 中创建了两个角色模型,又在Maya中利用Maya角色绑定功能创建了两个。然后,我们创建了一种骨骼绑定系统,借助这个系统,基本上每个动画师都可以在一个角色上套用模板,按一下按钮就可以搭起所有关节,然后再把动画控制器加到上面。”

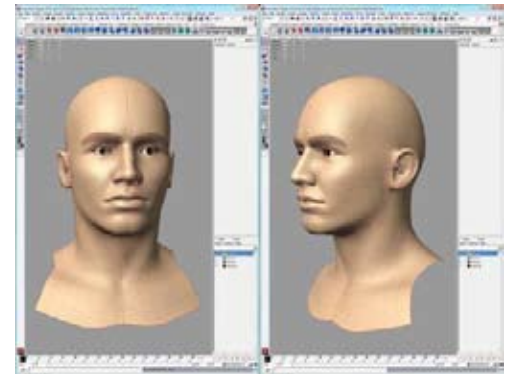
“在处理动作捕捉的时候,我们制作出了一个动作传输工具,借助这一工具,我们可以在使用的任何一个供应商那里获取任何动作捕捉数据。我们的外包公司使用Autodesk MotionBuilder 实时角色动画软件,因此,我们能够直接获取所有数据,并使用我们自己编写的内部工具传输到我们的Autodesk Maya控制器中。通过这种方式,动画师就可以使用他们习惯的控制器,不必在各种软件套装之间换来换去。整个效果都非常好。”

成效

游戏发布以来,玩家和评论家均给予了热烈反响,在 meta-critic 网站给出了80分的高分。Haworth说:“在最初的时候,我们还不太肯定是不是能做出一款跟原著一样有趣的游戏。我们不知道我们的做法是不是有效,不知道能不能实现目标。我们为此付出了巨大努力。从我们在大多数玩家和评论家那里得到的反馈来看,人们在玩游戏的时候确实都笑了起来,这对我们来说就是一个巨大的成就。我们觉得动作游戏也可以带有喜剧成分,热门游戏也是如此。电影里面都有了,游戏里面当然也可以有。”

我们使用了 Maya 软件的脚本制作功能和工具,打造了一个极好、极强大的头部雕塑系统。到了最后,我们使用同一个头部造型塑造了游戏里面所有的男性角色。

-Drew Haworth
创意总监
Terminal Reality



图片由Terminal Reality提供。

欧特克软件(中国)有限公司
100004
北京市建国门外大街1号
国贸大厦2座2911-2918室
Tel: 86-10-6505 6848
Fax: 86-10-6505 6865

欧特克软件(中国)有限公司
上海分公司
200122
上海市浦东新区浦电路399号
Tel: 86-21-3865 3333
Fax: 86-21-6876 7363

欧特克软件(中国)有限公司
广州分公司
510613
广州市天河区河北北路233号
中信广场办公楼7403室
Tel: 86-20-8393 6609
Fax: 86-20-3877 3200

欧特克软件(中国)有限公司
成都分公司
610021
成都市滨江东路9号
香格里拉中心办公楼1507-1508室
Tel: 86-28-8445 9800
Fax: 86-28-8620 3370

欧特克软件(中国)有限公司
武汉分公司
430071
湖北省武汉市武昌区中南路7号
中商广场写字楼A1811室
Tel: 86-27-8732 2577
Fax: 86-27-8732 2891

Autodesk®

Autodesk, Maya, MotionBuilder 和 3ds Max 是欧特克公司和/或其在美国和/或其他国家的子公司和/或附属机构的注册商标或商标。所有其他品牌名称、产品名称或商标均属于其各自的所有者。欧特克保留在任何时间、在未经通知的情况下改变产品组合和产品规格的权利,并且不对本文中可能出现的印刷或图示错误承担任何责任。© 版权所有2009 Autodesk, Inc. 保留所有权利。