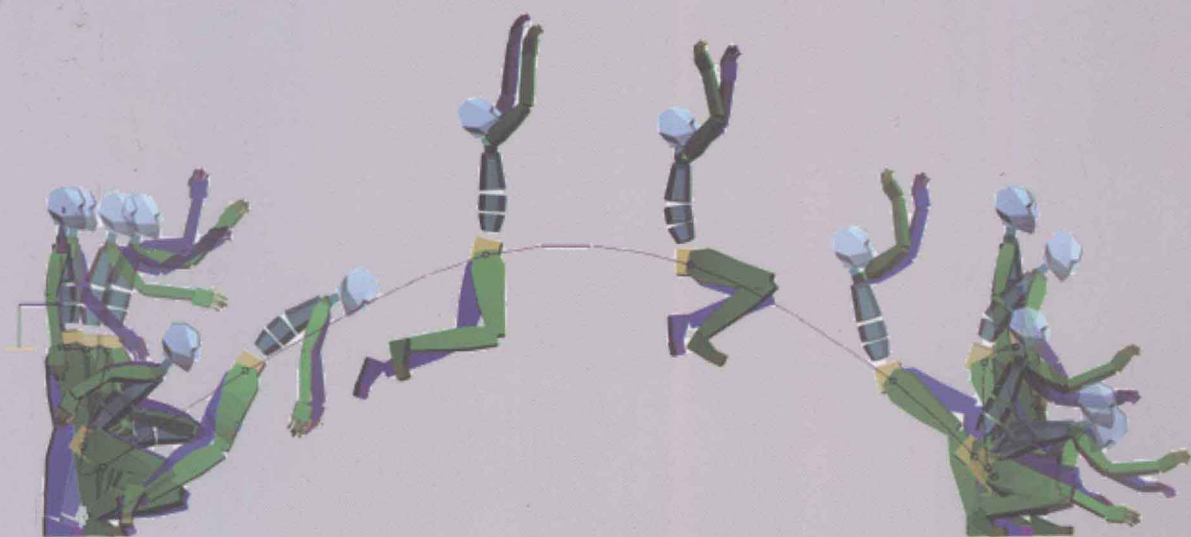


3D游戏动画制作教程

〔中国高等院校动漫专业教材〕

Textbook for Animation Major
of University

编著 / 林大为



上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美術出版社

中国高等院校动漫专业教材

3D游戏动画制作教程

编著 林大为

上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美術出版社

副 主
主
编 编
钱 乐
逸
敏 坚

图书在版编目 (CIP) 数据

3D游戏动画制作教程/林大为著. —上海: 上海人民美术出版社, 2011. 3
ISBN 978-7-5322-7163-4

I. ①3... II. ①林... III. ①三维-动画-计算机图形学
IV. ①TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第011469号

中国高等院校动漫专业教材

3D游戏动画制作教程

编 著: 林大为

责任编辑: 朱双海 潘虹

封面设计: 宗蕾

版式设计: 张维辰

技术编辑: 陶文龙 任继君

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号D座)

印 刷: 上海印刷十厂有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 8

版 次: 2011年3月第1版

印 次: 2011年3月第1次

印 数: 0001-3250

书 号: ISBN 978-7-5322-7163-4

定 价: 33.00元



前言

十几年前，动漫对我们大部分编辑来说，还是很陌生的；但是，从概念发展为初具规模的新兴产业，其发展速度之快超出我们的想象，以至今天动漫的影响在我们的生活中随处可见。尤其是对青少年，动漫及衍生产品很大程度上影响着他们的生活，既丰富了他们的精神世界，又改变着他们的生活形态，从某种意义上来说甚至会影响他们一生，就如我们这一代人当年深受连环画的影响一样。

动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们生活中，其发展过程中产生的经济效益吸引了越来越多投资者的眼光，成为了新一轮经济发展的增长点。社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。教材推向市场后取得了预期的效果。

如今，这套教材经过修订后重版，修订目标也很明确：根据动漫专业教育的现状及未来发展的趋势，除了修订已有的理论类、基础类、设计类、创作类等教材外，还特别增加了游戏类教材，使本套教材更充实、更系统、更具权威性。

为高校动漫专业教育提供更丰富的教育资源，是我们出版人的责任，是我们编辑的愿望。希望修订重版的《中国高等院校动漫教材》继续受到广大高校动漫专业师生的欢迎。同时欢迎广大师生在教和学的过程中对本教材存在的不足提出批评、指正。

张晓敏

2010年5月

概论

有一次，我们去大二年级的大教室，为游戏实训室招募两名学生。我的开场白是：“同学们，知道游戏吗？打游戏的请举手！”全场无一人举手，却传出一阵笑声：“我们都打游戏！”看，这就是现在的社会，游戏已经进入我们的生活，成为一种时尚、一种精神、一种娱乐方式。时下，游戏作为新型文化娱乐方式在中国市场迅速地发展起来，成为了网络业三大赢利且利润丰厚的领域之一。

德国18世纪哲学家席勒曾言：“只有当人是最充分意义上的人的时候，他才游戏；并且只有当他游戏的时候，他才是完全的人。”游戏可以陶冶情操、教育品质、激发斗志、昂扬民族、体现唯美，使人热爱生活。同样，它的也是文化、艺术、高科技的结合体。制作一个好的游戏，除了要有好的创意、完整的项目计划外，还必须具备最核心的人才结构：策划、程序设计、原画、2D、3D等五个方面的人才。其中3D制作过程包括：建模、材质、绑定、动画、灯光、特效、渲染等。在这本书中我们这里着重讲的是“动画”。要想成为一名优秀的游戏动画的制作成员，不但要了解与掌握动画的一般规律，还要有赋予角色性格、特征、情感和生命的能力，这也是这本教材着力解决的问题。

编者 林大为

前言

概论/1

第一章 3D游戏动画的相关知识

- 1.1 游戏的发展历史/3
- 1.2 游戏与电影/7
- 1.3 游戏的制作过程（简述）/13
- 1.4 游戏中角色的制作流程/15
- 1.5 动作捕捉在三维动画中的运用/16
- 1.6 游戏动画的发展前景/19
- 1.7 思考练习题/21

第二章 3D游戏动画的制作原理

- 2.1 一般物体的运动规律/23
- 2.2 人体运动规律/37
- 2.3 动物的运动规律/57

第三章 动画设计：构思与设定

- 3.1 构思：设想一段完整的动作过程/74
- 3.2 游戏动作的设计/75
- 3.3 游戏动作的制作原理/77
- 3.4 3D动画制作要点/80
- 3.5 游戏动作制作实例/80
- 3.6 MAX动画练习题及思考题/102

第四章 角色的口型与表情

- 4.1 口型配合/104
- 4.2 表情刻画/104
- 4.3 角色面部肌肉分析/105
- 4.4 制作实例/107
- 4.5 MAX动画练习题/120

第一章

3D游戏动画的相关知识

本章要点:

了解游戏的发展历史、游戏的制作过程以及游戏中角色制作的流程,激发对游戏制作的爱好与兴趣,明确角色动作在游戏制作中的重要性,以及动画制作的要点。

本章内容包括:

- ▶ 游戏的发展历史
- ▶ 游戏与电影
- ▶ 游戏的制作过程
- ▶ 游戏中角色的制作流程
- ▶ 动作捕捉在三维动画中的运用
- ▶ 游戏动画的发展前景

第一章 3D游戏动画的相关知识

1.1 游戏的发展历史

1.1.1 第一阶段 游戏的诞生（1958-1980）



图1-1

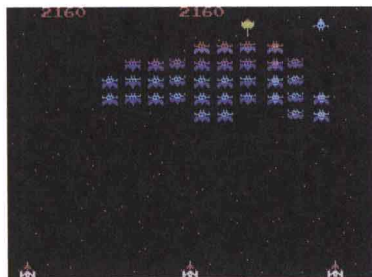


图1-2

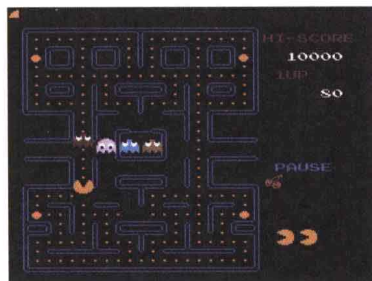


图1-3

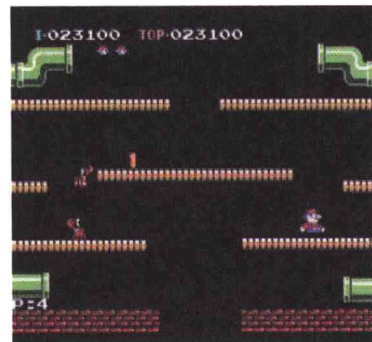


图1-4

1958年，由美国人威利·希金博萨姆利用电器工程学原理设计的能在示波镜（OSCILLOSCOPE）上显示画面的简单游戏的装置制作成功，世界上最早的电子游戏诞生了。它的出现可以说是预示了电子界将会进入一个全新的时代。

1972年，美国的雅达利公司划时代地开发出了电子游戏《乓》，这是一款碰碰弹珠的投币式街机游戏，电子游戏也就是从这一年开始由个人制作向商业模式过渡。（见图1-1）

1975年，迷宫型的游戏《洛古》推出，它的基本模式就是我们现在所说的RPG（角色扮演游戏），为后来正统RPG的诞生打下了理论和实践的基础。

1978年的游戏界是属于街机市场的，这是由游戏《太空入侵者》（国内一般称为《大蜜蜂》）掀起的热潮。（见图1-2）

1980年最值得纪念的有两件大事：第一件大事是《GAME&WATCH》的发行销售，第二件大事是《PACMAN》（吃豆人）的诞生（见图1-3）。之后随着FC（FAMILY COMPUTER）的推出，电子游戏迎来了它的春天。

1.1.2 第二阶段 游戏的发展（1981-1985）

随着1983年任天堂公司家用游戏机FC（FAMILY COMPUTER，国内习惯叫它为“红白机”）的推出，一个属于任天堂公司的游戏时代到来了。1985年9月13日，任天堂公司发售了一款真正的游戏巨作《超级马里奥》（super mario，见图1-4）。

1985年，SEGA公司异军突起，在家用游戏机市场上推出SEGA MARK III来抗衡任天堂公司的FC，并将游戏《太空波利》和《幻想地带》移植到街机市场。

1.1.3 第三阶段 游戏的竞争（1986-1990）

1987年的PC-E，1988年SEGA公司的MD（MEGA

DRIVE), 1989年任天堂公司的GAME BOY, 1990年SEGA公司的GAME GEAR、SNK公司的NEOGEO、任天堂公司的SFC (SUPER FAMICOM) ……各种性能凌驾于FC上的主机陆续登场。

期间值得一提的是: 1988年, 第一款AD&D设定的网络游戏《夜在绝冬城》(Neverwinter Nights) 诞生。1989年, 乔丹·麦克纳 (jordan mechner) 根据阿拉伯民族的古老传说《一千零一夜》在apple平台上制作了一部动作冒险相结合的电脑游戏, 在游戏领域内获得了空前的成功, 这款在全球共卖出了200万份的游戏就是《波斯王子》, 如今这款游戏的后续作品由育碧游戏公司参与制作。(见图1-5)

我国在1986年, 诞生了第一套商品化的国产游戏《如意集》(APPLE II平台)。

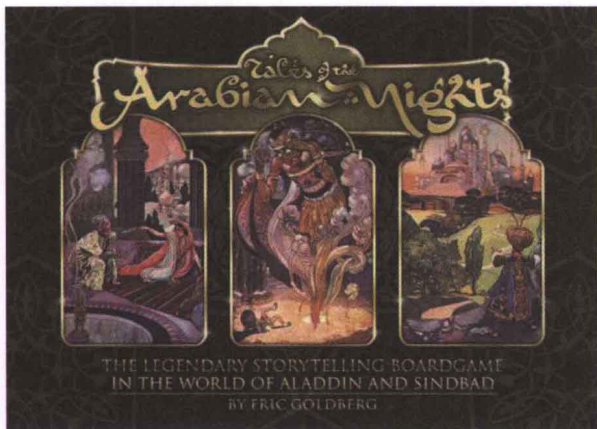


图1-5



图1-6

1.1.4 第四阶段 游戏的进化 (1991-1995)

这是个实力决定一切的时代, 技术、市场、创新、游戏性对于所有厂商来说每一样都是不能缺少的武器。CD-ROM的普及和发展, 使这个时代后期的家用游戏主机性能有了质的飞跃, 日本玩家的游戏场所开始由街机厅向家庭逐渐过渡; 而在国内, 街机厅却相反处于如日中天的景况, 街机市场被格斗类游戏占领, 与《街头霸王》抗衡的《饿狼传说》以精美的画面和华丽的招式站稳了脚跟。

这一时期, 日本游戏软件公司史克威尔公司 (SQUARE SOFT) 开发的角色扮演游戏 (RPG) 《最终幻想》红极一时, 游戏一经推出就备受玩家的注目。同时, 任天堂公司的8位掌上游戏机 GameBoy (简称GB) 在当时完全占据了掌机市场的空白点, 以先入为主的优势站稳市场阵脚; 而掌机游戏《第二次超级机器人大战G》, 相信是除了《口袋妖怪》外, 国内GB玩家的最爱了。

《浪漫沙加3》、《第四次超级机器人大战》、《勇者斗恶龙6》、《圣剑传说3》、《皇家骑士团2》等游戏如雨后春笋般推出。值得注意的是由坂口博信、堀井雄二、鸟山明这个不可思议的梦幻组合制作的结晶RPG游戏《时空之轮》, 被称为SFC最辉煌时代的代表, 也可以说是这一时期的精华总结。(见图1-7) 在国内: 1994年第一个国内原创游戏——金盘公司制作的《神鹰突击

队》出品，接着金盘公司又制作了《历史大登陆》等几个军事题材的游戏，算是拉开了国内原创游戏的序幕。值得纪念的是1995年，台湾大字制作了中文武侠游戏的经典之作《仙剑奇侠传》（见图1-6）打开了国内家用机游戏市场。



图1-7

1.1.5 第五阶段 游戏的飞跃（1996-1999）

1996年，任天堂公司的N64推出，虽然号称最强性能的N64有着其他主机无法相比的特点，但是仍然使用了卡带作为媒介，这大大局限了N64的普及。战胜了SS游戏机和N64的PS游戏机，成为了家用机市场新一代的霸主。无数令人眼花缭乱的好游戏不断地在各种主机平台推出。1997年的PS游戏机如日中天，《最终幻想7》在PS游戏机上的登场将电子游戏带到了一个全新的境界。（见图1-8）



图1-8



图1-9

同年，Origin《网络创世纪》正式推出，用户人数很快突破10万大关，它的成功加速了网络游戏产业链的形成。1998年，SEGA公司的新一代主机DREAM CAST开始发售。传说中的PS2计划在这样的状况下开始露出真面目了。SNK的掌上游戏机NEOGEO POCKET也开始发售。1999年的游戏界属于SQUARE公司的《最终幻想8》，而SEGA公司在DC上面开发的游戏《莎木》则为玩家们带来了划时代的“自由”的游戏概念。在国内：1998年，目标公司的《铁甲风暴》和创意鹰翔公司的《生死之间II》令国内原创游戏产品有了一线生机。1996年12月，法国的育碧软件公司进驻上海，并成功制作了《雷曼》（见图1-9）等游戏。

1.1.6 第六阶段 游戏新世纪（2000-现在）

2000年PS2正式登场。游戏这边的重头戏则是《最终幻想9》和《勇者斗恶龙6》。

2001年, GBA发售, 它是掌机中的霸者。任天堂公司的NINTEDOGAMECUBE (NGC) 发售, NGC是性价比相当高的一款主机, 可以与GBA连动。GP32是Gamepark株式会社自行开发的掌上游戏机, 主机强调了奇迹般的侧面效果, 使用3.5英寸TFT-LCD液晶, 解决了STN-LCD画面暗的缺点, 同时也解决了画面残像的问题, 使动作游戏画面更流畅。2003年, GBAsp发售, GBAsp是GBA的增强型。2004年, NDS发售。NDS的无线网路将提供10~30米(视环境而定)的通信距离, 可以使用内建麦克风, 透过网际网路进行语音交谈。同一年, PSP发售, 在首发的一个月SCE表示将会有21款PSP游戏上市。2005年, 微软公司推出了全新的XBOX360游戏平台, 它提供给用户独特的娱乐体验更多地注重他们个性化的游戏喜好, 而不是游戏本身。微软XBOX360是唯一一款具备定时功能的游戏机, 家长们可轻松设定相应游戏时间, 同时也能对孩子们所玩、所观看的内容加以限制。除了玩游戏之外, XBOX360还具有听音乐、看图片以及和世界其他地方的朋友与家人实时视频聊天等娱乐功能。XBOX360亮相后, 将与Sony的PlayStation 3(PS3)以及任天堂公司的Wii等主机竞争。

同期, 一些国际品牌的游戏公司陆续注册国内, 并利用国内的优秀人力资源制作出大量知名游戏, 例如: 日本KONAMI公司制作的《足球游戏》(见图1-10), 英国Playfish制作的《Facebook》, 育碧上海公司制作的《F1 赛车模拟》、《唐老鸭》、《丛林日记》、《分裂细胞》(见图1-11)、《幽灵行动》等游戏。

与此同时, 国内的原创游戏也得到了迅猛的发展, 五大网络游戏公司扛起民族品牌的大旗, 制作出了一些让玩家赞不绝口的出色游戏, 例如, 腾讯公司出品的《QQ幻想》(见图1-12)、盛大公司出品的《传奇世界》(见图1-13)、金山公司出品的《剑侠情缘三》、网易公司出品的《天下贰》、蜗牛公司出品的《航海世纪》。(见图1-14)

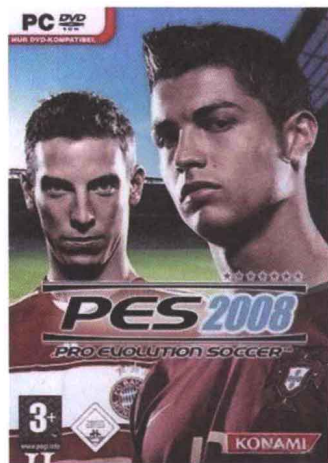


图1-10

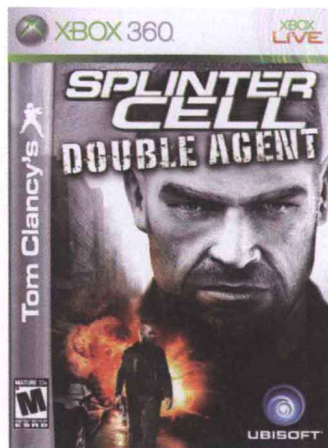


图1-11



图1-12



图1-13

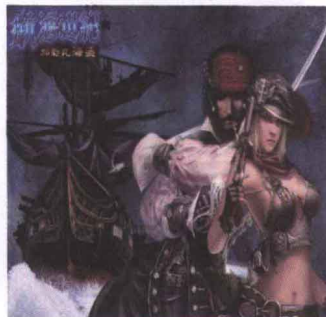


图1-14

1.1.7 总结游戏的明天

世界性的游戏市场在不断地扩展, 电子游戏已经不再是一种单纯的娱乐和消遣了, 游戏越来越注重文化内涵, 玩家的年龄层也正持续往高层次发展。如今, 享受游戏、欣赏游戏、研究游戏的人才是真正会玩游戏的人。时至今日, 电子游戏已经走过了数十个年头, 从字符表达到3D的虚拟世界, 其间的发展迅猛超乎了任何人的想象——这是一个充满生命力和活力的划时代事物。现今中国的游戏业竞争日趋激烈, 我们都需要不断地学习, 自我更新, 自我提升, 才能在游戏竞争的大潮中站稳脚跟。在游戏制作的过程中我们只有探讨研究, 在学习中成长, 在变化中发展, 在磕绊中成熟, 在摸索中长大, 并没有一家之言足以奉为圭臬。相信随着游戏产业的发展, 会有越来越多的优秀游戏人才不断涌现。

1.2 游戏与电影

随着时代的发展, 作为互动娱乐行业的新兴之秀, 游戏与电影发生了越来越紧密的联系——不论是电影改编成游戏, 还是游戏被搬上大银幕, 都体现了两者的优势互补。现在, 电影与游戏两大领域的融合是发展的趋势, 观众可以站在游戏之外欣赏不一样的风景, 而玩家则可以走进风景之中成为掌控剧情的主角, 这种更深入的互动无疑能带来令人满意的效果。近年来就有不少电影与游戏结盟, 共同挖掘潜在的娱乐市场, 下面就一起来看看吧。

1.2.1 网络游戏与电影

1. 电影、电视剧改编网游



图1-15

◆《长江七号OL》

科幻题材“新网游”《长江七号OL》改编自同名电影, 由网龙公司负责游戏全程制作, 周星驰担任游戏创意总监兼主策划。《长江七号OL》不仅融入了大量科幻元素和电影中熟悉的故事情节, 还在保留原作精髓的同时, 加入了一些中国神话元素。“星爷”还亲自参与了游戏的原画设计过程, 与美术人员一起参考了许多电影中的经典场景, 影片里漂浮的飞碟、神秘的垃圾场等都将以前新的面貌出现在游戏中, 为玩家展现一个不同感受的新科幻世界。(见图1-15)



图1-16

◆《卧虎藏龙OL》

李安导演的《卧虎藏龙》是武侠电影中的经典之作, 而“蓝港在线”新推出的2D回合制网游《卧虎藏龙OL》中, 也融入了丰富的武侠文化。游戏以宋末元初为历史背景, 玩家将从中感受波澜壮阔的历史风云画卷, 体会深厚的传统文化。(见图1-16)

◆《赤壁OL》

与电影原作同名的《赤壁OL》以三国历史为背景，采用了3D写实风格，让玩家充分领略历史的沧桑与厚重。贴近史实的历史任务、创新的游戏图鉴收集、丰富的兵器体系等都是这款“网游”的特色内容。（见图1-17）



图1-17

◆《梦幻迪士尼》

《梦幻迪士尼》是迪斯尼全球首款Q版回合制MMORPG大作，能让玩家作为主角亲临以“浪漫”、“魔法”及“冒险”为主题的迪斯尼世界，进行一系列游历及探险，其健康、有趣、多元化的游戏内容融入了许多迪斯尼动画影片里面的精彩元素。（见图1-18）



图1-18

◆《投名状OL》

这款写实派网络游戏是天晴数码与影片《投名状》合作的成果。作品以中国武侠文化为题材，沿袭了电影原作中晚清时期的故事背景，为玩家还原了一个金戈铁马、快意恩仇的风云乱世。《投名状OL》属于即时战斗的网络游戏，被电影里热血激昂的战斗画面所震撼的玩家可以在这款游戏中大展身手，享受指挥千军万马攻城掠地的快意。（见图1-19）



图1-19

◆《十面埋伏OL》

改编自张艺谋导演作品《十面埋伏》的这款同名“网游”研发过程较长，其故事背景融入了许多影片原作中的元素。另外，电影里面的经典场景如花海、竹林等也按原貌照搬到了游戏中。《十面埋伏OL》以“飞刀门”与朝廷官府之间的斗争为主线，玩家可以加入不同阵营亲身体验江湖风云，其丰富的支线剧情，将使玩家对游戏的世界观及故事内容更加了解。（见图1-20）



图1-20

◆《葫芦兄弟OL》

大有时空网络科技获得了上海美术电影制片厂《葫芦兄弟》的“网游”改编权。这将是国内第一个根据同名国产动画电影改编的网络游戏，游戏在内容上会基于动画背景进行拓展，可爱的葫芦兄弟则将会以NPC的形式出现在游戏中。（见图1-21）



图1-21

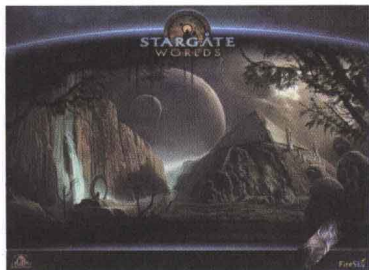


图1-22

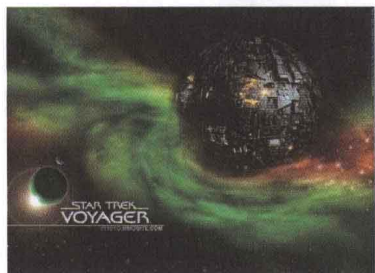


图1-23

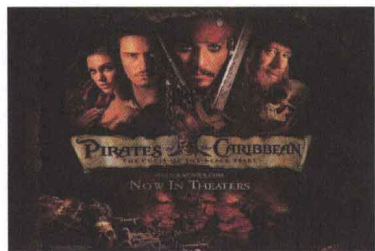


图1-24

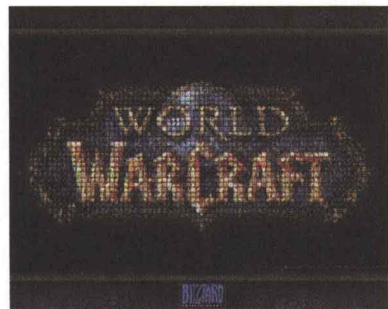


图1-25



图1-26

◆《星门世界OL》

《星门世界OL》是根据热播多年的流行科幻剧改编而来，已经获得了官方授权，是一款融入了PvP要素的大型多人在线角色扮演类游戏。这款游戏采用著名的“虚幻引擎3”开发，届时原作中的探险、冲突和刺激都将呈现在全世界的玩家面前。（见图1-22）

◆《星际迷航OL》

根据经典科幻影片《星际迷航》所改编的太空题材网络游戏《星际迷航OL》预计将于2011年初与玩家见面。这款游戏的时间背景设置在2409年，并设定有7个不同的种族。在游戏中玩家们可以自主决定将驾驶什么样的太空舰船与敌人展开战斗。（见图1-23）

◆《加勒比海盗OL》

《加勒比海盗OL》根据充满奇幻色彩的海盗题材同名电影改编。迪斯尼开发的这款游戏向我们提供了各种海盗任务和冒险情节，并允许玩家扮演个性化的海盗角色。玩家可以去探索珍宝，拥有自己的船舰和舰队，为成为最具有传奇色彩的海盗角色而奋斗。（见图1-24）

2. 网游改编电影

◆《魔兽世界》

在当今游戏与电影互相融合的趋势下，作为网络游戏的顶尖大作，《魔兽世界》被搬上大银幕也就成为一件顺理成章的事情。暴雪公司与传奇影业公司共同宣布，备受影迷期待的《魔兽世界》电影版将由《蜘蛛侠》的导演萨姆·雷米（Sam Raimi）执导。传奇影业公司认为萨姆·雷米是最佳选择，他一定会拍出配得上这个经典游戏地位的杰出电影。就让所有的“魔兽迷”拭目以待吧。（见图1-25）

◆《笑傲江湖》

在《非常完美》之后，“完美时空”计划在明年投拍旗下网络游戏《笑傲江湖》的同名电影，游戏产品与影视产品或将同步推出。虽然金庸名著《笑傲江湖》曾先后多次被改编成电影，但接下来的这部将会是首个内地版，看看届时能否超越前代的经典之作。（见图1-26）

◆《星辰变》

“盛大网络”与湖南“广电”日前宣布双方达成战略合作，共同出资成立盛视影业有限公司，并宣布拍摄《星辰变OL》的同名电影《星辰变》，这将使这部作品成为集小说、网游、电影多种产业形态互动的娱乐产品。（见图1-27）



图1-27



图1-28



图1-29



图1-30

3. 融合两者元素

除了电影、电视剧改编网游和网游改编成电影，有时候它们两者的融合还存在一种中间状态，即只在内容中加入一点对方领域的元素，但并不以此为主要题材。

◆《非常完美》

“完美时空”投拍的《非常完美》获得了很大成功，这部电影中有很多元素是来自于“完美时空”旗下《热舞派对》这款音乐舞蹈网游。片中，章子怡饰演的漫画家苏菲就十分喜欢《热舞派对》，其创作的“热舞熊猫”就是《热舞派对》游戏中的宠物，而游戏中的场景、道具以及服饰也都适当地融入到了电影当中。（见图1-28）

◆《奇迹世界》

《奇迹世界》电影版由《疯狂的石头》导演宁浩执导，人气明星黄渤主演。这部简洁的影片中融入了一些《奇迹世界》的网游元素，延续了黑色幽默的搞笑风格，片时虽短却非常有创意，无论是观众还是玩家都能从中获得乐趣。（见图1-29）

◆《画皮》

影片《画皮》与网络游戏《新倚天剑与屠龙刀》的融合采用了将电影元素植入游戏副本的形式。这种方式并没有将整个网游都电影化，而是立足于游戏的武侠世界，引入更多流行的娱乐元素，从而达到

相得益彰的效果。(见图1-30)

1.2.2 单机游戏与电影

◆《街头霸王：春丽传奇》

今年上映的影片《街头霸王：春丽传奇》的灵感来自日本游戏厂商Capon旗下的经典格斗游戏《街头霸王》。影片讲述了春丽从一个普通女孩成为格斗高手为父报仇的故事。饰演女主角的是有一半中国血统的加拿大女星克里斯汀·克鲁克，导演是曾经执导《毁灭战士》电影的安德列·巴柯维亚。(见图1-31)

◆《波斯王子：时之沙》

《波斯王子：时之沙》电影版以“育碧”研发的同名游戏剧情为基础改编。影片制作阵容强大，由好莱坞大牌制作人Jerry Bruckheimer(《勇闯夺命岛》、《CSI》、《加勒比海盜》)监制，Mike Newell(曾执导《四个婚礼一个葬礼》、《哈利·波特与火焰杯》)导演，Jake Gyllenhaal(《后天》、《断背山》)主演，预计将在2011年5月上映。游戏改编的电影历来评价较低，但众多包括“小旭音乐”在内的波斯王子迷们还是觉得此部片子值得期待！(见图1-32)

◆《阿凡达》

由大导演詹姆斯·卡梅隆执导的科幻大片《阿凡达》预计将同步推出第三人称射击游戏，由“育碧”研发。詹姆斯·卡梅隆表示，在“电玩”版的《阿凡达》里，他会尽全力带给玩家身临其境的电影体验。这里指的不仅仅是游戏画面会和电影一样出色，还包括了游戏的人文气质。玩家将可以从外星种族或是人类中选择要扮演的角色，体验看电影时无法感受的震撼。(见图1-33)

◆《生死格斗》

由TECMO出品的动作游戏《生死格斗》自推出以来深受许多“电玩迷”的热爱，目前总共推出了四代游戏，均创下惊人的销量成绩。由《生死格斗》系列游戏改编，著名导演元奎执导的游戏同名电影《生死格斗》全部取景都在中国，其演员阵容实力不凡。在《罪恶之城》中有上佳表现的戴文清木、英国当红歌星霍利·凡雷丝、美国青春偶像杰米·普莱斯利等都将在影片中化身格斗高手。(见图1-34)

◆《变形金刚》

随着《变形金刚》电影的热播，其同名游戏也全面登陆了几乎所有游戏平台，包括PC、Xbox360、PS2等。根据《变形金刚》影片改编的这款同名游戏在剧情及故事设定等方面与原作有着密切的关系。玩家在游戏中既可以选择扮演正义的汽车人，也可以选择成为邪恶的霸天虎，保卫或毁灭地球都由玩家自己掌控，而擎天柱、威震天、大黄蜂等经典角色也会在游戏中登场。(见图1-35)

◆《铁拳》

根据日本南梦宫(Namco)公司出品的格斗游戏《铁拳》改编的同名电影，由德怀特·H·利特

(Dwight H. Little) 执导, 他曾经执导过《越狱》、《24小时》、《法律与秩序》等多部美剧。虽然《铁拳》的电影改编版很早就传出了消息, 但到目前为止还没有准确的上映消息。(见图1-36)

◆《战争机器》

根据微软XBOX360平台开发的热门游戏《战争机器》改编的同名电影, 有望于2011年上映。影片由《虎胆龙威4》的导演伦·维斯曼(Len Wiseman)执导, 他将与《刺客联盟》、《速度与激情3: 东京漂移》的编剧Chris Morgan一同改编《战争机器》的故事情节。(见图1-37)



图1-31

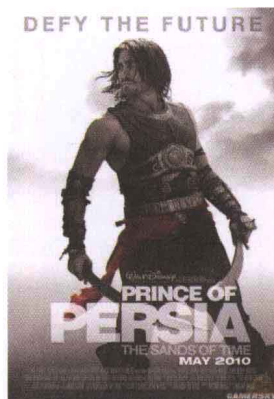


图1-32

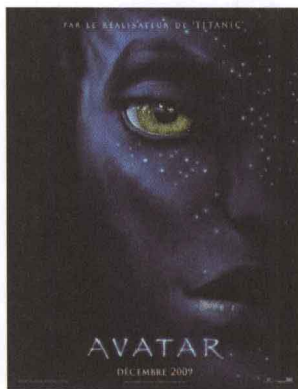


图1-33

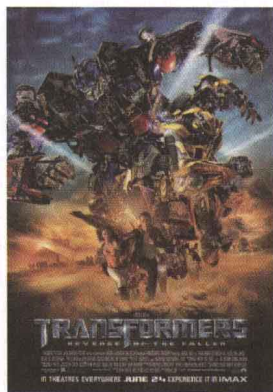


图1-35

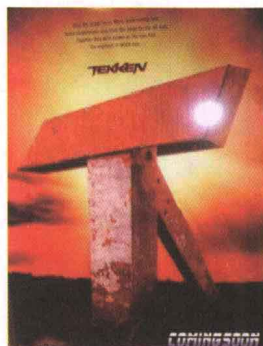


图1-36

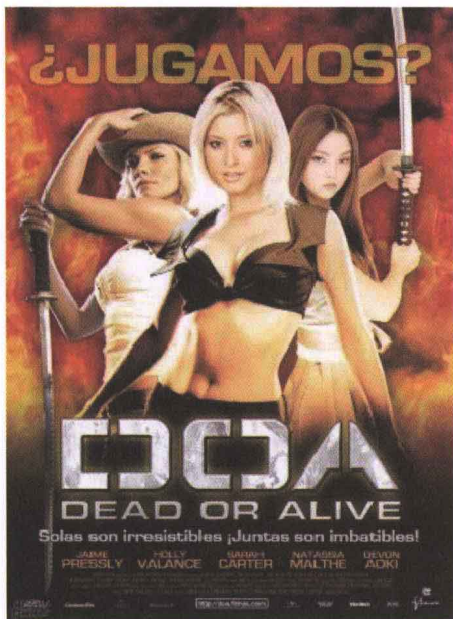


图1-34

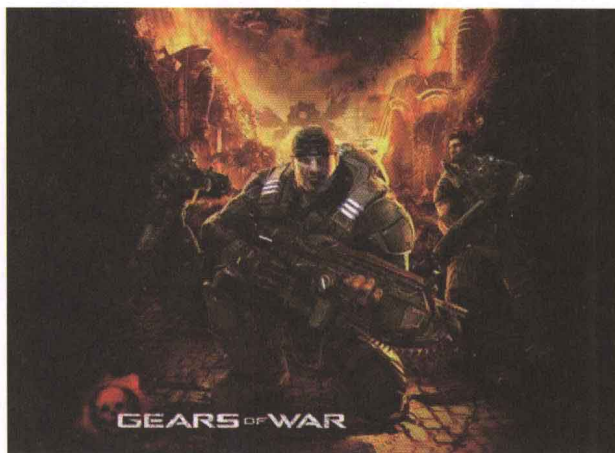


图1-37