

青年人物

2024年《黑神话：悟空》

横空出世，让原本小众的动作捕捉职业彻底出圈。荧幕里活灵活现的神话角色、酣畅淋漓的武打动作，背后是动捕演员在镜头前的极致演绎。1996年出生的殷凯，是国内首批动捕从业者之一，也是《黑神话：悟空》的核心动捕演员。5岁习武的他，手握上海体育大学武术与表演双专业功底，2019年毕业即成立动捕工作室，成为行业先行者。在360度无死角的虚拟表演空间里，他既演凡人也扮怪兽，用肢体赋予虚拟角色灵魂。然而，就在动捕演员逐渐被大众知晓之际，这个新职业也迎来了迅猛发展的AI技术的考验。这名深耕行业十余年的年轻人，以演员、指导、创业者三重身份，在虚拟与现实的交界，守护着动捕表演的温度与价值。

青年报首席记者 范彦萍

殷凯在工作中。

在虚拟与现实之间翩然起舞

# 动捕演员殷凯：万般角色皆是他

## 从5岁习武到双专业人行 他成为被《黑神话：悟空》选中的动捕先行者

动捕表演的起点，是殷凯5岁时的武术梦。受李连杰《少林寺》、成龙《醉拳》影响，儿时调皮的他从小立志成为动作演员。

约莫2012年，动作捕捉技术正式引进国内，这个陌生的行业还无人知晓。三年后的2015年，殷凯考入上海体育大学，凭借优异成绩被民族传统体育（武术表演）与表演双专业提前录取，入学后稳居武术专业第一、表演专项第一。

彼时动捕行业尚在萌芽，国内从业者寥寥无几。大学期间，一家游戏公司到校选拔动捕演员，殷凯凭借出色的动作能力脱颖而出，拿到1500元/天的报酬，第一次接触到这个全新领域。他坦言，起初只把动捕当作兼职，觉得“不露脸、没名气”，但随着订单越来越多，他逐渐发现动捕表演

的独特魅力，从副业彻底转型为主业。2019年刚毕业，殷凯便成立了一家文化传媒公司，成为国内最早一批专注动捕的工作室创始人。

真正让殷凯走进大众视野的，是2019年经朋友推荐参与的《黑神话：悟空》项目。作为国内首款3A游戏，该项目没有规模化标准，要求演员一专多能，殷凯一人参与了70%~80%的角色演绎，既演主角、配角，也扮蜘蛛、怪物等虚拟形象。

在殷凯看来，动捕表演与传统影视、舞台表演截然不同。“如果说舞台演员是180度平面表演的话，动捕则是360度全景空间表演，对肢体动作、情绪表达的要求远高于普通演员。”

殷凯告诉记者，虽然台词由

后期CV配音，但演员仍需背词、把控情绪，表演风格偏向传统戏剧的夸张饱满，配合面捕技术传递微表情。这份工作的辛苦远超外界想象，动捕服密不透风、冬冷夏热，演员一天要穿8~10小时，工作时长从早上10点持续到晚上7点是常态。

高强度的动作表演也伴随着受伤风险。殷凯透露，高难度的威亚转体1080度、六七米高空跳跃反而不易受伤，简单的日常动作却容易出意外，就在去年的一次表演时，他曾因一个简单的扭腰瞬间动弹不得，趴在地上半小时无法起身。

殷凯揣测，因为行业小众，全国全职动捕演员加起来不过百余人。“从业者缺乏安全保障是常态，圈内演员受伤是常有的事。”



殷凯在工作中。

本版摄影 青年报记者 施培琦

## 从表演者到创业者 希望让动捕行业更规范更有温度

摩羯座的他圈内公认的“工作狂”，但他始终坚守“工作是为了更好生活”的理念。2022年他步入婚姻，2024年迎来孩子出生，妻子是中学老师，在家庭与事业的平衡中，他主动减少出差频率，把周末时间留给家人。“活这辈子干不完，不能为了工作放弃生活。”妻子的这句话，让他放下了对工作的执念，也让他对行业、对年轻从业者多了几分温柔。殷凯一家的故事还被收录进了上海市妇联等发起的《温暖FAM力》幸福家庭短视频系列。

可以说，殷凯不仅是表演者，更是行业的建设者。他见证了动捕行业从无人知晓到通过《黑神话：悟空》出圈的全过程，也深知行业的痛点：缺乏标准化流程，现场协拍、道具师等配置不健全，演员常因不合理要求反复表演。比如曾有一名资深演员，被要求一上午反复摔了60多遍，明明第一遍动作就已达标，却因指导师不专业、动画师反复挑剔，让演员陷入深深的自我怀疑。“我希望动捕行业能越来越规范，让从业者过得更开心一点。”这是他对行业最朴素的期许。

对于想要入行的年轻人，殷

凯从不讲“爹味”大道理。他坦言，动捕演员有明确门槛，身体协调性是基础，武术、舞蹈才艺是加分项，科班出身的演员更具优势，不建议业余爱好者盲目入行。他尊重年轻人的想法，只以自身经历告诉大家：动捕不是简单的“摆动作”，而是要用肢体赋予虚拟角色生命，这份职业的价值，藏在每一个精准的动作、每一份饱满的情绪里。

面对AI时代的新机遇，殷凯选择主动拥抱变化。他带领团队学习AI工具，用技术降低自研成本，工作室也从单纯的乙方服务，转向自研项目探索。他始终相信，真人面对面的情绪交流、肢体表达的细腻质感，是AI永远无法替代的，而动捕表演的核心，正是这份独属于人的温度。

从5岁习武的少年，到360度虚拟舞台的表演者，再到动捕行业的创业者，殷凯用十余年时间，走出了一条属于中国动捕演员的成长路。在虚拟技术飞速发展的今天，他依旧坚守在镜头前，用每一个动作、每一次演绎，让东方虚拟角色在荧幕上活起来，也让小众的动捕行业，被更多人看见、尊重与期待。

## 吃“青春饭”的他遇上AI浪潮 直面新职业的挑战与突围

“动捕是吃青春饭的行业，和运动员一样，黄金期就在二十几岁。”殷凯指了指绿幕前的两名年轻动捕演员解释说，年龄增长会直接影响肢体机能，以自己为例，十年前的他无须准备就能轻松做到空翻，如今已年过三十的他需要提前热身才能完成这个动作。这样的行业特质，让动捕团队的年龄结构格外年轻化，殷凯工作室核心有8~9名动捕演员，有二三十名兼职，团队平均年龄仅25岁，30岁以上的演员多为武术出身，凭借扎实功底才能留在一线。

面对年龄瓶颈，动捕演员的转型路径清晰可循——从台前表演转向幕后指导，如同运动员退役后成为教练。殷凯透露说，其实早在2020年，自己就开始转型动作指导，从基层表演者升级为动作设计、武术创意的核心参与

者，带领年轻演员完成表演。

但比年龄焦虑更猛烈的，是AI技术对行业的冲击。从2025年，AI动捕技术开始大规模渗透行业，腾讯混元motion等工具已能实现“文字生成3D动捕数据”，一度让圈内人调侃“要失业了”。殷凯和团队清晰感知到行业变化，低端、基础的动捕环节正被AI快速替代，部分小型工作室因无法应对冲击直接关停。尽管如此，殷凯认为，AI并非万能，目前生成的动作质量差、动画师修改量极大，模型和语料的缺失，让AI在武术设计、定制化动作创意上始终存在短板。

“在高端3A项目、精品定制化内容上，AI永远替代不了真人。”这是殷凯坚守的行业底线。他认为，诸如《黑神话：悟空》之类的顶尖作品，需要演员赋予角色真实

的肢体张力、情绪细节，而AI只能完成走路、基础攻击等简单动作。面对行业变革，殷凯迅速调整方向，放弃低端批量业务，转型团队定制化服务，以动作设计、武术指导为核心优势，前置化融入项目研发团队，成为国内少数拥有3A项目经验的动捕团队。

动捕行业的工作特性，也让这份职业充满枯燥与挑战。殷凯介绍，工作室一年要接十几个项目，拍摄地遍布全国，单次拍摄时长2~3天至一周不等。游戏里看似简单的走路动作，需要拆解为起步、循环、停步三个环节，演员要反复表演至自然流畅；受击、摔倒等动作是日常，最多时一天要摔近百次，重复的表演极易让人疲惫。但即便如此，真人表演的动画张力、人体极限的突破，仍是目前的AI无法复刻的核心竞争力。