

Анализ CG ролика

Федотов Филипп

ADAM: Episode 2 (The Mirror)

Короткометражка

Режиссёр: Нил Бломкамп (“Район N9”; “Робот по имени Чаппи”)

Студия: Oats Studios

Дата выхода: 04.10.2017

Описание ролика

Группа роботов-андроидов бредут через горящую пустыню и добираются до убежища, где обитают подобные им. В убежище находится телепат Зеркаия (Зеркало), которая кратко описывает их прошлое и те преступления за которые они были некогда осуждены Консорциумом. Адам оказывается бывшим политическим диссидентом (инакомыслящим).

Сюжет ролика: Война искусственного интеллекта
Ролик демонстрирует мощь игрового движка
Unity



Этот кадр очень правдоподобно передаёт атмосферу опустошённости, при дальнем расстоянии от зрителя киборги остаются механизированными, они не сливаются с мрачным фоном



Персонажи чётко выражены, даже с учётом того, что они показаны на дальнем фоне и ограничены только очертаниями на фоне пожаров



На этом кадре очень качественно проделана детализация текстуры материала лица (маски), также хорошо проделана разница между текстурами материалов из которых состоят киборги



Очень хорошо показана текстура лица данного персонажа, с учётом того, что он механизированный, мне нравится как свет отражается на металле



Все персонажи очень качественно смоделированы



Дым от костров не особо проработан

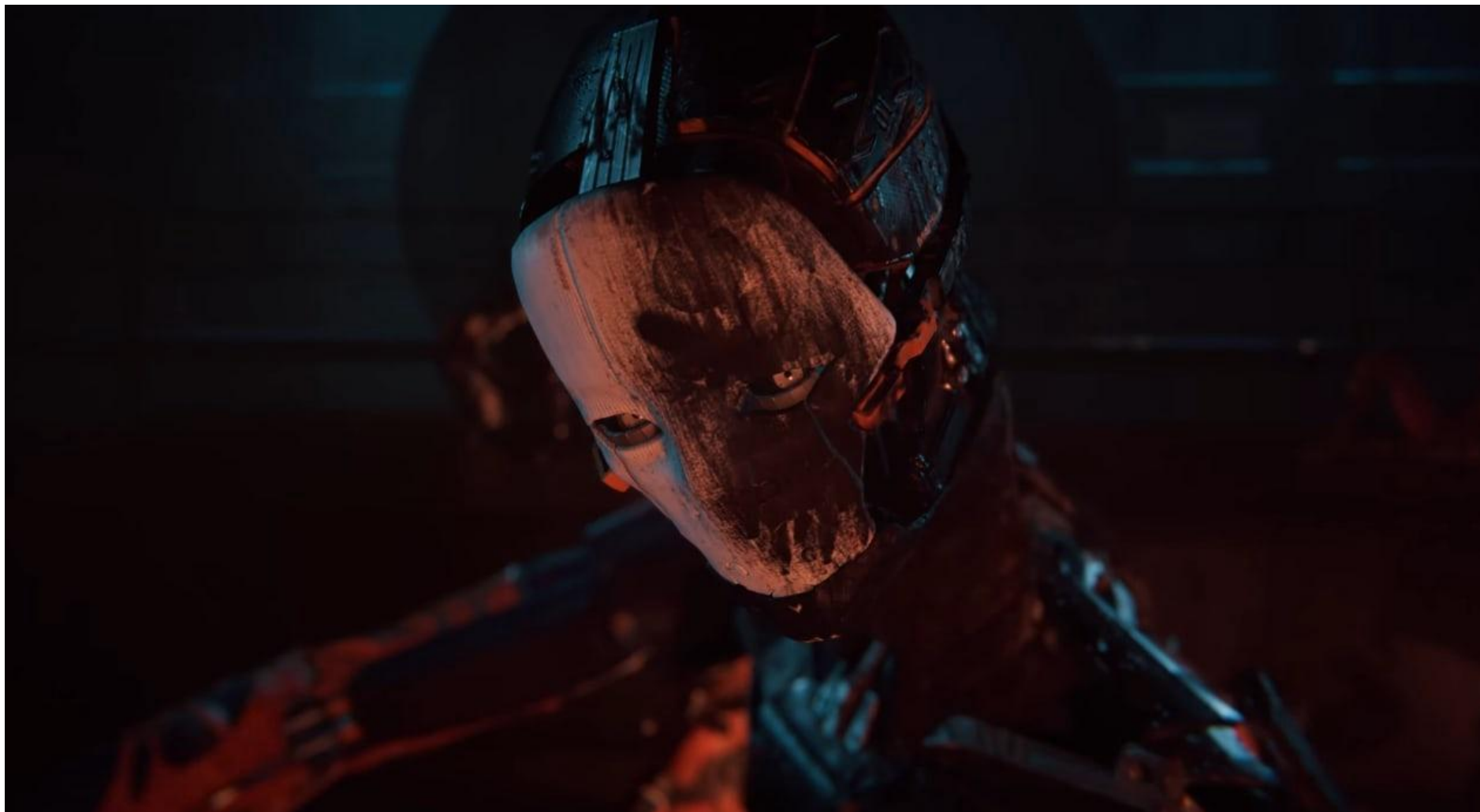


Мне нравится ограничение в тональности, это придаёт персонажу “возраст” (сразу видно что этот персонаж сделан из более старых материалов)



С учётом ограниченного света очень хорошо проделана работа в сфере детализованности





Отлично показана разница материалов из которых состоят киборги



Позы роботизированных персонажей очень правдоподобные



Женский персонаж хорошо смоделирован, это единственный персонаж который основывался на натуральных съёмках с использованием захвата движений





На этом кадре хорошо сделан взгляд,
я уверен, что за маской была проделана колоссальная
работа на роботизированной мимикой движения

1. Мне понравилось, что роботизированные персонажи выдают несвойственную им динамику, даже в моментах где сильно ограничен источник света
2. В связи с непродолжительностью ролика (7 минут) очень хорошо передана атмосфера
3. Анимация в этом ролике на высоком уровне
4. Сюжет, освещение и выстроенная композиция очень дополняют друг друга

Меня зацепил этот ролик тем, что визуально у него получилось размыть границы между кат-сценами из компьютерных игр и фильмов (как натуральных, так и с обильным использованием компьютерной графики)