

# OATS Studios จัดฉายภาพยนตร์สั้น ADAM : The Prophet รอบปฐมทัศน์วันที่ 29 พฤศจิกายนในงาน SIGGRAPH Asia 2017 ที่ศูนย์ประชุม BITEC บางนา



กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย วันที่ 27 พฤศจิกายน พ.ศ. 2560 - Unity Technologies (<http://unity3d.com/>) ผู้สร้างซอฟต์แวร์การสร้างสรรค (creation engine) ที่ได้รับความนิยมสูงสุดของโลกโดยมีการติดตั้งลงในอุปกรณ์ต่าง ๆ ทั่วโลกกว่า 3 พันล้านอุปกรณ์แล้วจนถึงวันนี้ บริษัท ๆ ได้ประกาศว่าภาพยนตร์ ADAM : The Prophet จะมีการฉายรอบปฐมทัศน์ ณ งาน SIGGRAPH Asia ในเวลา 11 นาฬิกา ( 11 p.m.PT) วันที่ 29 พฤศจิกายนนี้ และจะมีการเผยแพร่ให้ชมกันทั่วโลกทาง Youtube หลังจากนั้น ADAM : The Prophet เป็นภาพยนตร์สั้น (short film) ที่เป็นซีรีส์กล่าวถึงโลกที่น่าตื่นตาสง (visually stunning series) สร้างสรรคและผลิตโดยผู้กำกับ Neill Blomkamp แห่ง OATS Studio โดยใช้ซอฟต์แวร์ Unity 2017 เขาเคยได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Academy ในสาขาผู้กำกับยอดเยี่ยมมาแล้ว เรื่องราว 2 ตอนแรกของ ADAM รวมทั้ง trailer ของตอนล่าสุดนี้สามารถชมได้ผ่าน Youtube

“Unity 2017 เป็นเครื่องมือสำหรับผลิตภาพยนตร์เสมือนจริงที่ทรงพลังทำงานได้แบบเรียลไทม์ (real-time production powerhouse) เราจึงเลือกมาใช้ในการผลิตภาพยนตร์ ADAM สำหรับทุก ๆ ตอน” กล่าวโดย Chris Harvey , VFX supervisor แห่ง OATS Studio “SIGGRAPH เป็นงานที่ศิลปินนักสร้างสรรค์จากทั่วโลกมารวมตัวกันเพื่อเรียนรู้เทคโนโลยีที่เป็นนวัตกรรมล่าสุดและก้าวหน้าที่สุดของโลกในการสร้างสรรค์ศิลปะและการออกแบบต่าง ๆ เราตื่นเต้นมากที่จะได้มาแบ่งปันเทคนิคที่ปฏิวัติวงการภาพยนตร์ที่เรานำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ADAM : The Prophet”

เกี่ยวกับภาพยนตร์ชุด ADAM (ADAM franchise)

ADAM : The Prophet เป็นตอนที่สามในชุด ADAM franchise จะเผยแพร่ให้ผู้ชมได้เห็นภาพของผู้ร้ายตัวสำคัญตัวแรกในจักรวาลของ ADAM โดยเป็นตอนต่อจาก ADAM : The Mirror ซึ่งเป็นตอนที่สองที่พระเอกของเรื่องคือหุ่นไซบอร์ก (Cyborg) ได้รู้ว่าเขาเป็นใครหรืออะไรมาก่อน ภาพยนตร์ชุดนี้เริ่มด้วยตอนแรกในชื่อเรื่องว่า ADAM เป็นภาพยนตร์สั้นที่ได้รับรางวัล เริ่มสร้างด้วยจุดมุ่งหมายจะให้ เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่แสดงความสามารถของ Unity ซอฟต์แวร์นวัตกรรมเทคโนโลยีการสร้างสรรค

การแสดงทางนวัตกรรมของ Unity ในงาน SIGGRAPH Asia

ณ บูธหมายเลข 2 OATS Studios และ Unity จะมีการแสดงให้ผู้เข้าชม SIGGRAPH Asia ได้เห็นความสำเร็จที่ล้ำยุคของ ADAM: The Prophet โดยจะลงลึกถึง features และ เทคนิคต่าง ๆ อย่างเช่น photogrammetry , Timeline และ workflows อื่น ๆ ที่ใช้ในการทำให้ CG human มีชีวิตชีวาขึ้นมา รวมทั้งมี session ต่าง ๆ ที่จะมาแสดงถึงเทคโนโลยีล่าสุดเกี่ยวกับ XR, artist workflows และหลากหลายเทคโนโลยีใน Unity 2017

การนำเสนอของ Unity ในงาน SIGGRAPH ได้แก่ :

- วันที่ 27 พฤศจิกายน - กล่าวนำเสนอ (Exhibitor Talk) เรื่องสถานะของเทคโนโลยี XR โดย Yi Fei Boon , Field Engineer ของ Unity Technologies ที่ Nile 4 , Level 2
- วันที่ 28 พฤศจิกายน - กล่าวนำเสนอ เรื่องการการสร้างภาพยนตร์โดยใช้ Unity นำเสนอโดย Mathieu Muller , Field Engineer และ Film Specialist ของ Unity technologies ที่ Nile 4 , level 2
- วันที่ 28 พฤศจิกายน - ฉายภาพยนตร์สั้นเรื่อง ADAM : The Mirror ที่ Venue GH 202 และ 203
- วันที่ 28-30 พฤศจิกายน - มีการ presentations โดย Jay Santos , Lead Evangelist , Yi Fei Boon , Field Engineer และ Mathieu Muller , Field Engineer และ Film Specialist ที่ Exhibition Booth #A02
- วันที่ 29 พฤศจิกายน - ฉายภาพยนตร์สั้นเรื่อง ADAM : The Mirror ที่ Venue GH 202 และ 203
- วันที่ 30 พฤศจิกายน - มี Computer Animation Festival - Panel & Production Talk โดย Unity แสดงการสร้างภาพยนตร์โดยใช้ Real Time Engine ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง ADAM โดย Chris Harvey , VFX Supervisor ของ OATS Studios และ Mattieu Muller , Field Engineer and Film Specialist ของ Unity Technologies ที่ Silk 1&2 , level 2

การแสดงตัวอย่างการทำงาน (Interactive demos) ของ Unity ณ งาน SIGGRAPH ประกอบไปด้วย:

- Photogrammetry: เป็นระบบ workflows ที่ก้าวหน้าซึ่งทำให้ง่ายในการทำงานแปลง high resolution photographs ให้เป็น photorealistic 3D objects และ textures รวมทั้งทำการสร้าง digital assets คุณภาพสูงที่นำมาใช้ต่อได้โดยใช้กระบวนการทำงานที่มีประสิทธิภาพสูงทำให้ประหยัดเวลาและทุน
- Timeline: ระบบการทำงานต่อเนื่องเป็นขั้นตอนตามระยะเวลาทำให้ศิลปินสามารถ blend and tweak ภาพ animation ได้อย่างง่ายดายใน Unity โดยไม่ต้องเขียนโค้ดเพิ่ม จึงมีอิสระที่จะทดลองและปรับเปลี่ยนภาพที่ตนสร้างขึ้นได้
- Cinemachine : ระบบกล้องถ่ายภาพอัจฉริยะที่ทำให้สามารถทำ shot composition และ tracking cameras ใน cinematic sequences และ gameplay ได้ ช่วยทำให้กระบวนการทำงานของศิลปินมีประสิทธิภาพสูงสุดและมีเวลาในการทำการทดลองภาพมากขึ้นโดยการประหยัดเวลาที่เคยเสียไปหลายชั่วโมงในการทำ hand animation , camera programming และ revision ลง
- 360 Video : ทำภาพวีดีโอที่เห็นได้ 360 องศาจริง ๆ โดยใช้เพียง real-time workflow ง่าย ๆ ทำให้ง่ายสำหรับผู้ใช้ในการเพิ่ม CG objects , ambisonic audio , visual effects และอื่น ๆ ได้

Unity ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีความเป็นประชาธิปไตย (democratize development) แก้ปัญหาที่ยาก และช่วยให้ประสบความสำเร็จ – ค่านิยมหลักทั้งสามประการนี้ช่วยผลักดันให้ผู้ใช้หลายล้านคนทั่วโลกหันมาใช้ Unity ในการสร้างสรรค์ มีเกมส์และอุปกรณ์ต่าง ๆ กว่า 3 พันล้านอุปกรณ์ทั่วโลกติดตั้ง Unity และคาดว่าจะเพิ่มขึ้นถึงอีก 20 พันล้านอุปกรณ์เพียงในปี 2017 ปีเดียว

เกี่ยวกับ Unity Technologies

Unity Technologies เป็นผู้สร้างสรรค์แพลตฟอร์มซอฟต์แวร์การพัฒนาที่มีความยืดหยุ่น ประสิทธิภาพสูงและครบวงจร ซึ่งใช้ในการผลิต rich interactive 2D , 3D , VR และ AR experiences โดย graphics engine และ full-featured editor ที่ทรงพลังของ Unity ถูกใช้เป็นรากฐานในการพัฒนาเกมหรือแอปที่สวยงามและทำให้มันสามารถนำไปใช้ในแพลตฟอร์มอื่น ๆ ได้หลากหลายทั้งบน mobile device , home entertainment systems , personal computer และ embedded systems อีกทั้ง Unity ยังนำเสนอ solutions และบริการต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์เกม เพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน และการเชื่อมต่อกับผู้รับชมหรือผู้ฟังโดยใช้ Unity Ads, Unity Analytics, Unity Asset Store, Unity Cloud Build, Unity Collaborate, Unity Connect และ Unity Certification บริษัท Unity Technologies ให้บริการแก่นักพัฒนาที่จดทะเบียน (registered developers) มากกว่าล้านคนทั่วโลก ได้แก่ large publishes, indie studio, นักศึกษาและ hobbyists ทั่วโลก

สามารถศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ [www.unity3D.com](http://www.unity3D.com) และติดตามเกมส์หรือภาพยนตร์ที่สร้างโดย Unity ดูได้ที่ <https://unity.com/madewith>