Fragments of Creation

Member



Mentor
Nguyễn Đăng Hải



Uyên Nhi



Cát Tường



Thuỳ Dương

Content

01. Introduction

02. Storyline

03. Character

04. Enviroment

05. Rendering

06. Different

01 Introduction

01. Inspiration

02. Tone & Mood

03. Referent

04. Moodboard

01. Inspiration

“Fragments of Creation” lấy cảm hứng từ nỗi sợ bị thay thế của những người làm sáng tạo trong thời đại AI phát triển mạnh mẽ. Bộ phim phản ánh cảm giác áp lực, mất phương hướng và hoài nghi giá trị bản thân khi công nghệ dần can thiệp vào lĩnh vực nghệ thuật. Thông qua hành trình của Dương, phim muốn nhấn mạnh rằng giá trị thật sự của sáng tạo không nằm ở sự hoàn hảo hay tốc độ, mà nằm ở cảm xúc và dấu ấn con người phía sau mỗi tác phẩm.

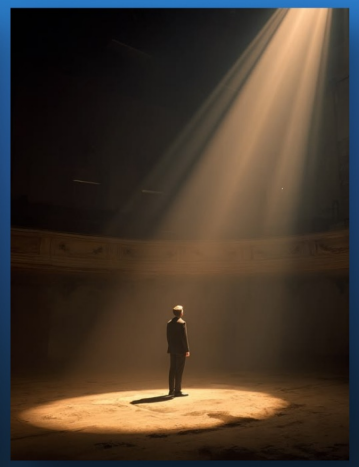
02. Tone & Mood





Hiện thực









Ảo cảnh

03. Referent



Dương & Dương thuở nhỏ



Monter AI

03. Referent

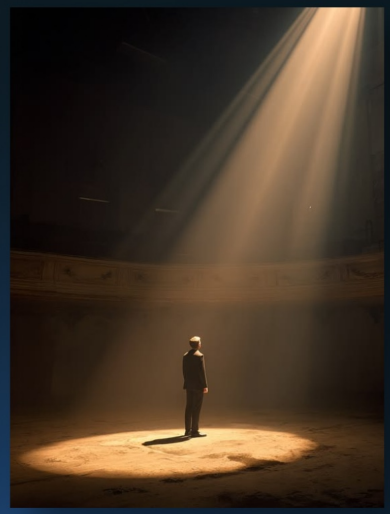






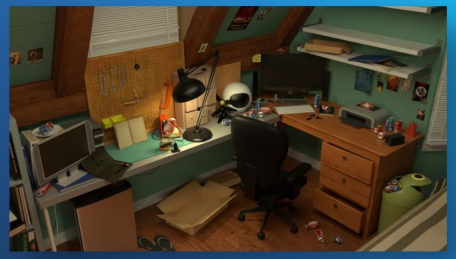
Phòng ngủ





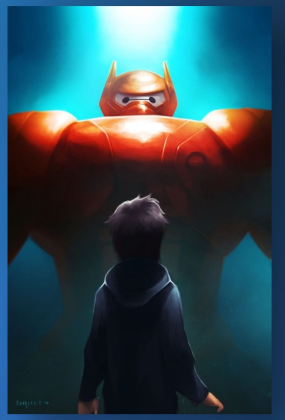
Ảo cảnh

04. Moodboard





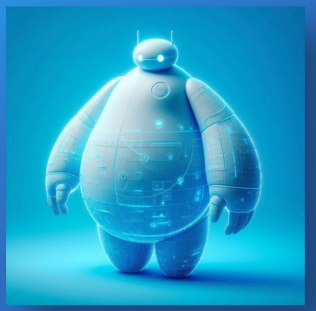


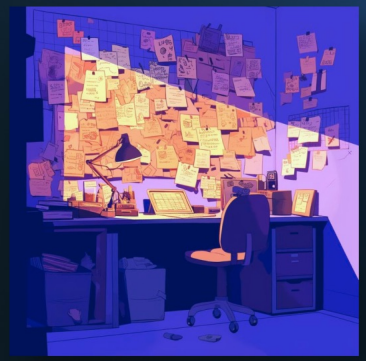


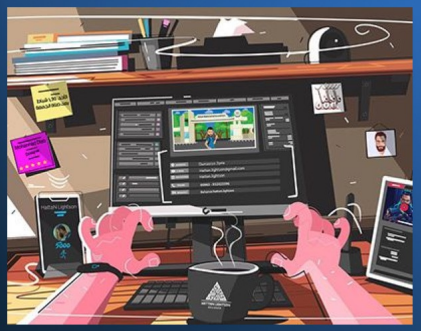














02 Storyline

01. Logline & Tagline

02. Synopsis

03. Script

04. Storyboard

01. Logline & Tagline

Tagline

"Khi máy móc có linh hồn, con người có còn đam mê?"

Logline

"Một cái nhìn trực diện và tàn nhẫn vào cơn ác mộng lớn nhất của giới sáng tạo thời đại số, khi ranh giới giữa người và máy bị xóa nhòa bởi một sinh vật dị dạng bước ra từ bóng tối màn hình, kẻ không muốn tiêu diệt bạn, nó muốn trở thành bạn”

02 · Synopsis

Câu chuyện xoay quanh Dương một người làm sáng tạo đang kiệt sức và mất tự tin trong công việc. Sau khi gửi sản phẩm cho sếp, anh nhận được phản hồi “AI cũng làm được”, khiến anh rơi vào trạng thái hoang mang, áp lực và tự nghi ngờ bản thân.

Từ đó, thực tại bắt đầu méo mó: một “quái vật AI” xuất hiện, tượng trưng cho nỗi sợ bị thay thế. Dương bị cuốn vào một ảo cảnh, nơi anh chứng kiến các khía cạnh của AI: sáng tạo, tri thức, tốc độ, và cuối cùng là sự thay thế chính mình.

Hành trình tiếp tục dẫn anh quay về những ký ức quá khứ khi anh từng đam mê, vui vẻ sáng tạo và đạt thành tựu. Đối lập với đó là một phiên bản “bỏ cuộc” vô hồn nằm trong lõi con quái vật.

Đối mặt với nỗi sợ lớn nhất, Dương quyết định chạm vào nó. Hành động phá vỡ ảo ảnh, tiêu diệt phiên bản tiêu cực và kéo anh trở lại thực tại.

Dương tỉnh dậy, tiếp tục làm việc, lấy lại sự tập trung và đam mê sáng tạo ban đầu.

03. Script

SCENE 1 - INT. PHÒNG KHÁCH - CHIỀU

Cánh cửa phòng Dương đóng kín. Ổ khóa phát sáng bất thường. Không gian yên tĩnh nhưng có cảm giác dẫn vào một thế giới khác.

SCENE 2 - INT. PHÒNG NGỦ - CHIỀU

Dương làm việc trong căn phòng bừa bộn, kiệt sức. Anh chỉnh sửa dự án và gửi cho sếp. Phản hồi: “Cái này AI cũng làm được đó?” khiến anh bị áp lực nặng nề. Không gian trở nên ngột ngạt, âm thanh dồn dập. Một thực thể quái vật đại diện cho AI xuất hiện. Dương hoảng sợ bỏ chạy, mở cửa nhưng phía sau chỉ là khoảng không đen.

SCENE 3 - INT. KHÔNG GIAN ẢO CẢNH GƯƠNG

Dương bước vào không gian tối với cầu thang kính phát sáng. Khi đi xuống, anh nhìn thấy những mảng kính hai bên, trong đó con quái vật đang làm việc tạo ra thiết kế, tiếp thu kiến thức và xử lý mọi thứ với tốc độ vượt xa con người. Càng đi xuống, Dương càng nhận ra hình ảnh đó dần giống chính mình. Đến mảng kính cuối, anh thấy bản thân trong hình dạng con quái vật. Dương chao đảo, mắt nhắm lại.

03. Script

SCENE 4 - INT. KHÔNG GIAN ẢO CẢNH KÝ ỨC

Dương mở mắt ra, nơi các vùng ánh sáng lần lượt hiện lên, tái hiện ký ức của anh từ lúc còn nhỏ đam mê vẽ, đến quá trình học tập và những thành tựu đạt được. Khi mọi thứ dần biến mất, con quái vật xuất hiện trở lại ở cuối. Bên trong nó là một phiên bản Dương trống rỗng, không còn sáng tạo. Dương nhận ra nỗi sợ thật sự của mình, rồi tiến tới chạm vào nó. Ánh sáng bùng lên, phá vỡ con quái vật. Mọi thứ dừng lại và tua ngược lại tất cả về ban đầu Dương ngồi trên bàn làm việc.

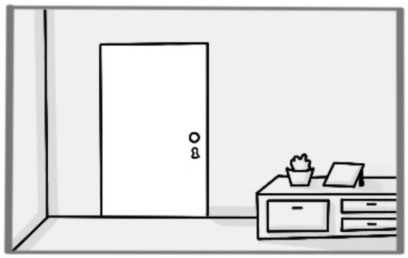
SCENE 5 - INT. PHÒNG LÀM VIỆC - CHIỀU TỐI

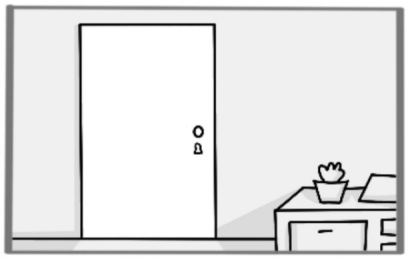
Dương tỉnh lại trước máy tính. Anh bắt đầu vẽ lại với sự tập trung và tinh thần như trước đây, song song với hình ảnh bản thân lúc còn trẻ.

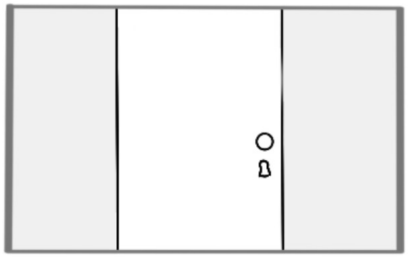
04. Storyboard

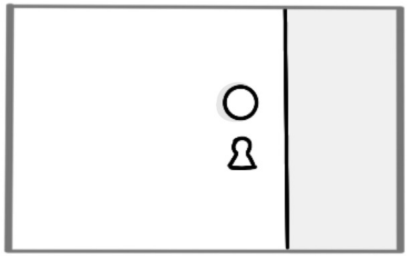
Scene : 1 S : 1 4s

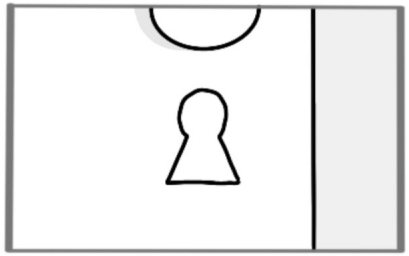
Action : Toàn cảnh phòng ngủ của Dương
Camera : Dolly In
Shot size : FS

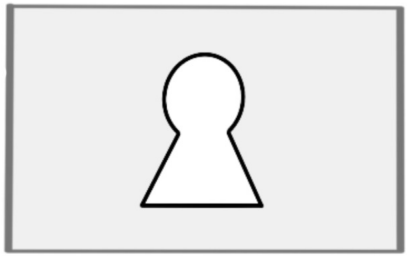












04. Storyboard

Scene : 2 S : 2A 4s



Action : Toàn cảnh phòng ngủ của Dương
Camera : Dolly In
Shot size : FS

Scene 2 S : 2B 4s



Action : Toàn cảnh phòng ngủ của Dương
Camera : Dolly In
Shot size : FS

Scene 2 S : 3 4s



Action : Trung cảnh góc 3/4 Dương làm việc
Camera : Slow Dolly
Shot size : MS

Scene : 2 S : 4 5s



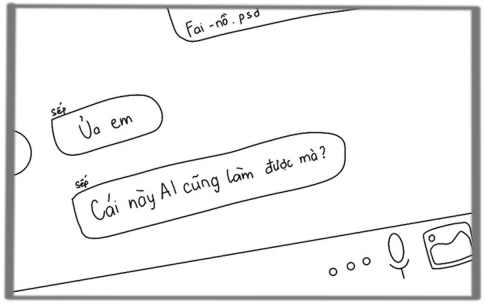
Action : qvPOV Dương nhắn sếp
Camera : Handheld
Shot size : POV

Scene : 2 S : 5 6s



Action : Trung cảnh Dương chờ phản hồi từ sếp
Camera : Slow Dolly
Shot size : MCU

Scene : 2 S : 6 5s



Action : Focus vào dòng tin nhắn của sếp
Camera : Static
Shot size : ECU

04. Storyboard

Scene 2 S : 7A 6s



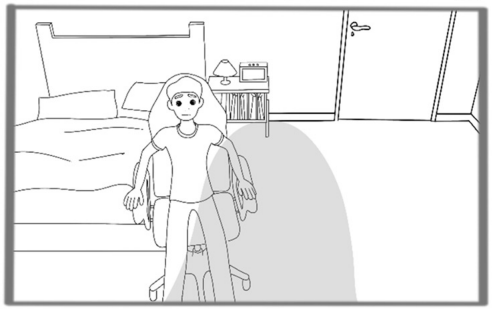
Action : POV máy tính hóa quái vật
Camera : Pedestal
Shot size : FS

Scene 2 S : 7B 6s



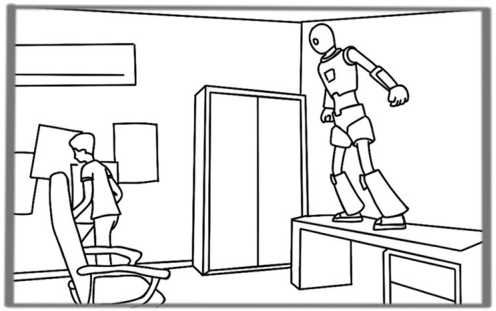
Action : POV máy tính hóa quái vật
Camera : Pedestal
Shot size : FS

Scene 2 S : 7C 6s



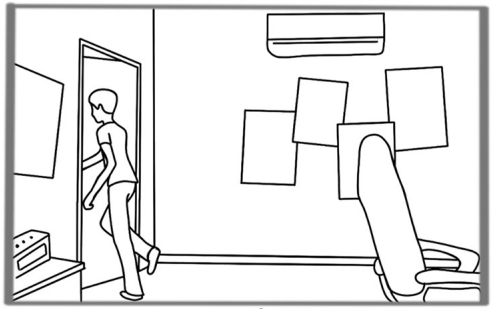
Action : POV máy tính hóa quái vật
Camera : Pedestal
Shot size : FS

Scene 2 S : 8 4s



Action : Dương hoảng sợ chạy ra khỏi phòng
Camera : Tracking
Shot size : FS

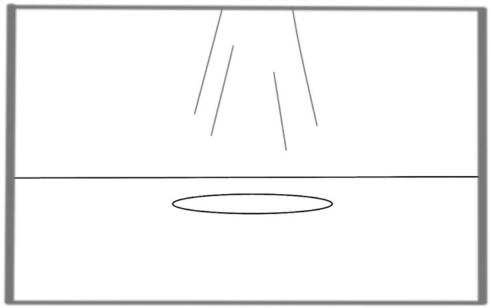
Scene 2 S : 8 4s



Action : Dương hoảng sợ chạy ra khỏi phòng
Camera : Tracking
Shot size : FS

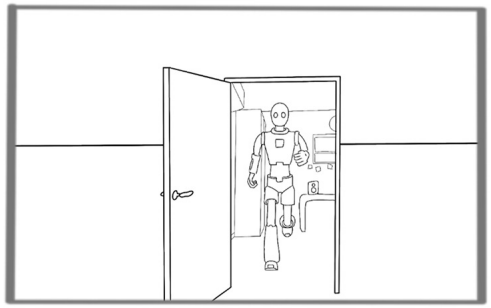
04. Storyboard

Scene 3 S : 9A 4s



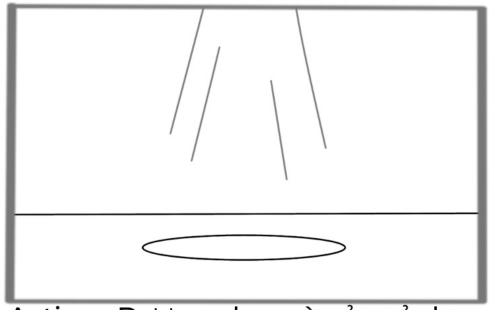
Action : Dương chạy vào ảo cảnh gương
Camera : Handheld
Shot size : POV

Scene 3 S : 9B 5s



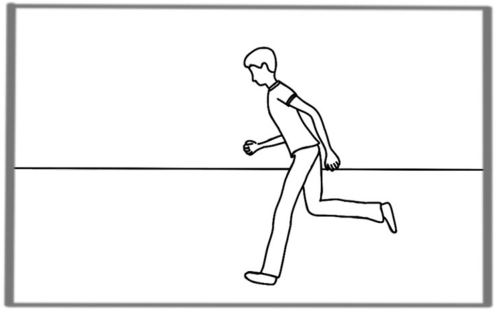
Action : Dương chạy vào ảo cảnh gương
Camera : Handheld
Shot size : POV

Scene 3 S : 9C 4s



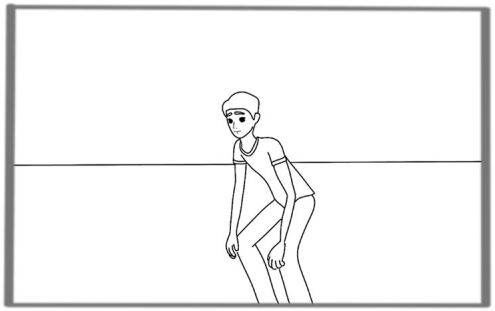
Action : Dương chạy vào ảo cảnh gương
Camera : Handheld
Shot size : POV

Scene 3 S : 10 6s



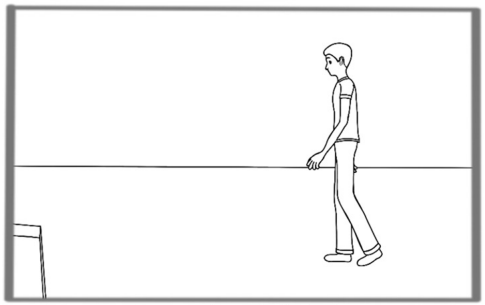
Action : POV máy tính hóa quái vật
Camera : Dolly Out
Shot size : FS

Scene 3 S : 10 6s



Action : POV máy tính hóa quái vật
Camera : Dolly Out
Shot size : FS

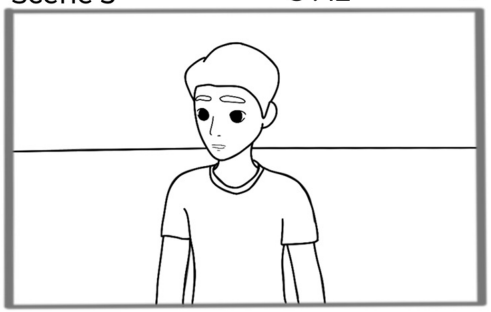
Scene 3 S : 11 4s



Action : POV máy tính hóa quái vật
Camera : Dolly Out
Shot size : FS

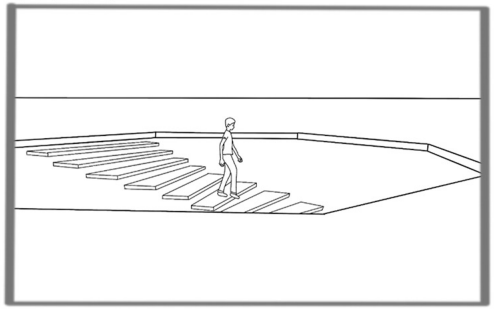
04. Storyboard

Scene 3 S : 12 4s



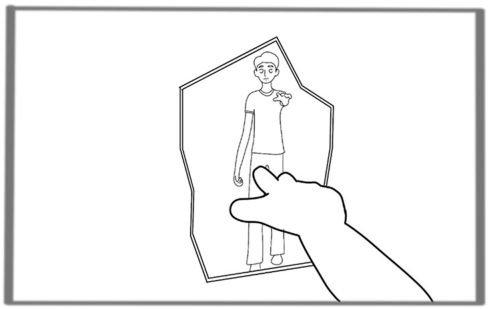
Action : POV máy tính hóa quái vật
Camera : Dolly Out
Shot size : FS

Scene 3 S : 1 3 5s



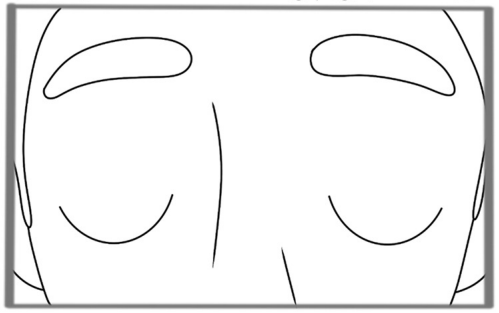
Action : POV máy tính hóa quái vật
Camera : Pan Slow
Shot size : FS

Scene 3 S : 14 6s



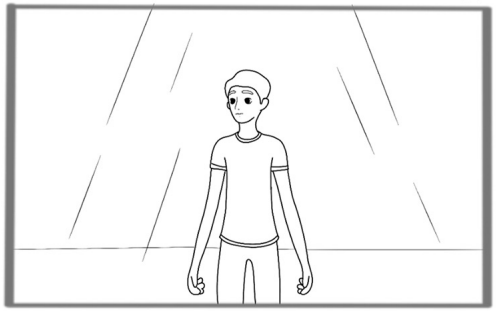
Action : POV máy tính hóa quái vật
Camera : Handheld
Shot size : FS

Scene 4 S : 15A 5s



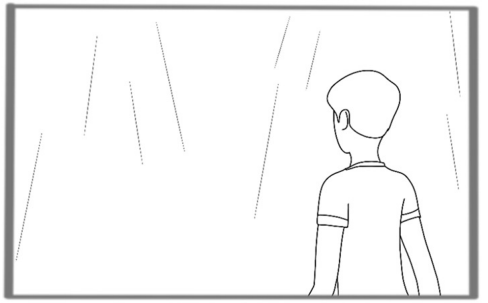
Action : Cận cảnh Dương mở mắt ra thấy mình đứng trong khoảng không đen tối
Camera : Roll
Shot size : FS

Scene 4 S : 15B 5s



Action : Cận cảnh Dương mở mắt ra thấy mình đứng trong khoảng không đen tối
Camera : Dolly Out
Shot size : FS

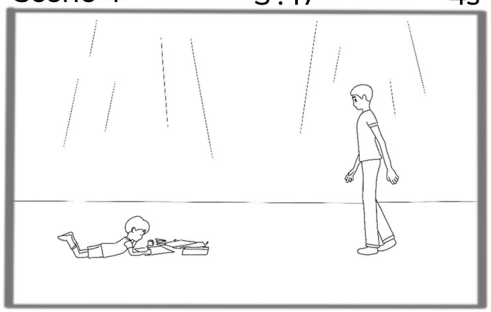
Scene 3 S : 3 4s



Action : Toàn cảnh ánh đèn 1 sáng lên, Dương bước tới gầnqq
Camera : Roll
Shot size : FS

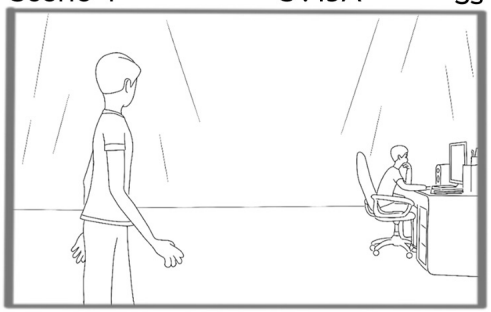
04. Storyboard

Scene 4 S : 17 4s



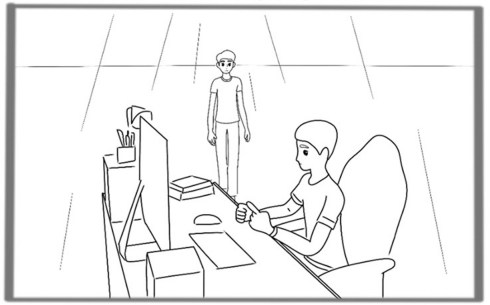
Action : Dương nhìn Dương nhỏ nằm vẽ những bức tranh - ánh đèn tắt
Camera : Dolly In
Shot size : FS

Scene 4 S : 19A 5s



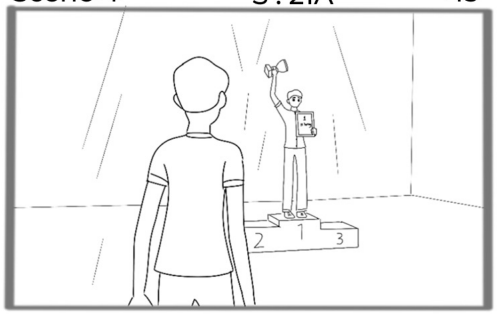
Action : Dương nhìn bản thâ hồi trẻ đang làm việc hăng say nhiệt huyết- ánh đèn tắt
Camera : Dolly In
Shot size : CB

Scene 4 S : 19B 4s



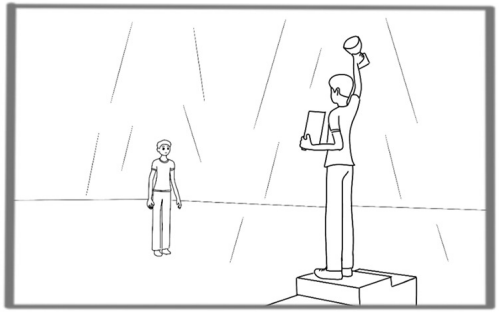
Action : Dương nhìn bản thâ hồi trẻ đang làm việc hăng say nhiệt huyết- ánh đèn tắt
Camera : Dolly In
Shot size : CB

Scene 4 S : 21A 4s



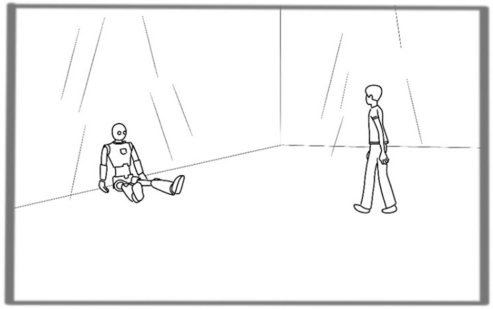
Action : Dương nhìn thấy bản thân đã đạt giải ở cuộc thi design - ánh đèn tắt
Camera : Dolly In
Shot size : FS

Scene 4 S : 21B 4s



Action : Dương nhìn thấy bản thân đã đạt giải ở cuộc thi design - ánh đèn tắt
Camera : Dolly In
Shot size : FS

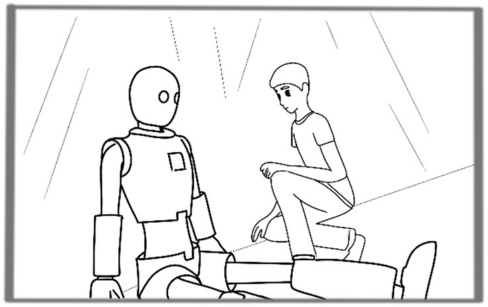
Scene 4 S : 22 6s



Action : Con toàn cảnh con quái vật AI ngối dựa tường, Dương bước tới gần
Camera : Handheld
Shot size : ARC

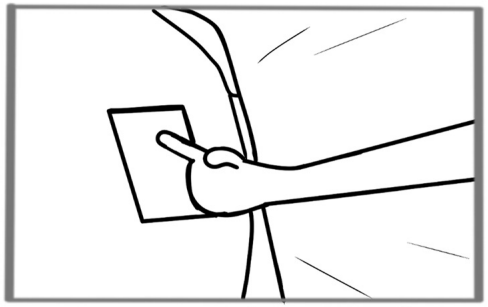
04. Storyboard

Scene 4 S : 23 4s



Action : Con toàn cảnh con quái vật AI ngồi dựa tường, Dương bước tới gần
Camera : ARC
Shot size : FS

Scene 4 S : 24 4s



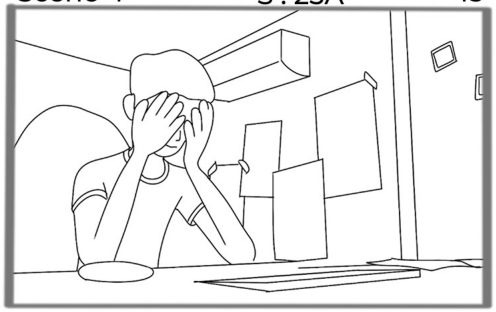
Action : Dương đối mặt với nỗi sợ - đưa tay chạm vào lõi con quái vật AI
Camera : Static
Shot size : MS

Scene 4 S : 25 2s



Action : Frame trắng
Camera :
Shot size :

Scene 4 S : 25A 4s



Action : Dương tỉnh dậy sau cơn mộng
Camera : Dolly In
Shot size : MCU

Scene 4 S : 25B 4s



Action : Dương tỉnh dậy sau cơn mộng
Camera : Dolly In
Shot size : MCU

Scene 4 S : 26 4s



Action : Dương làm lại hoàn chỉnh file
Camera : Dolly Out
Shot size : MS

03 Character

01. Main

02. Monster

01. Main



Hoàng Dương

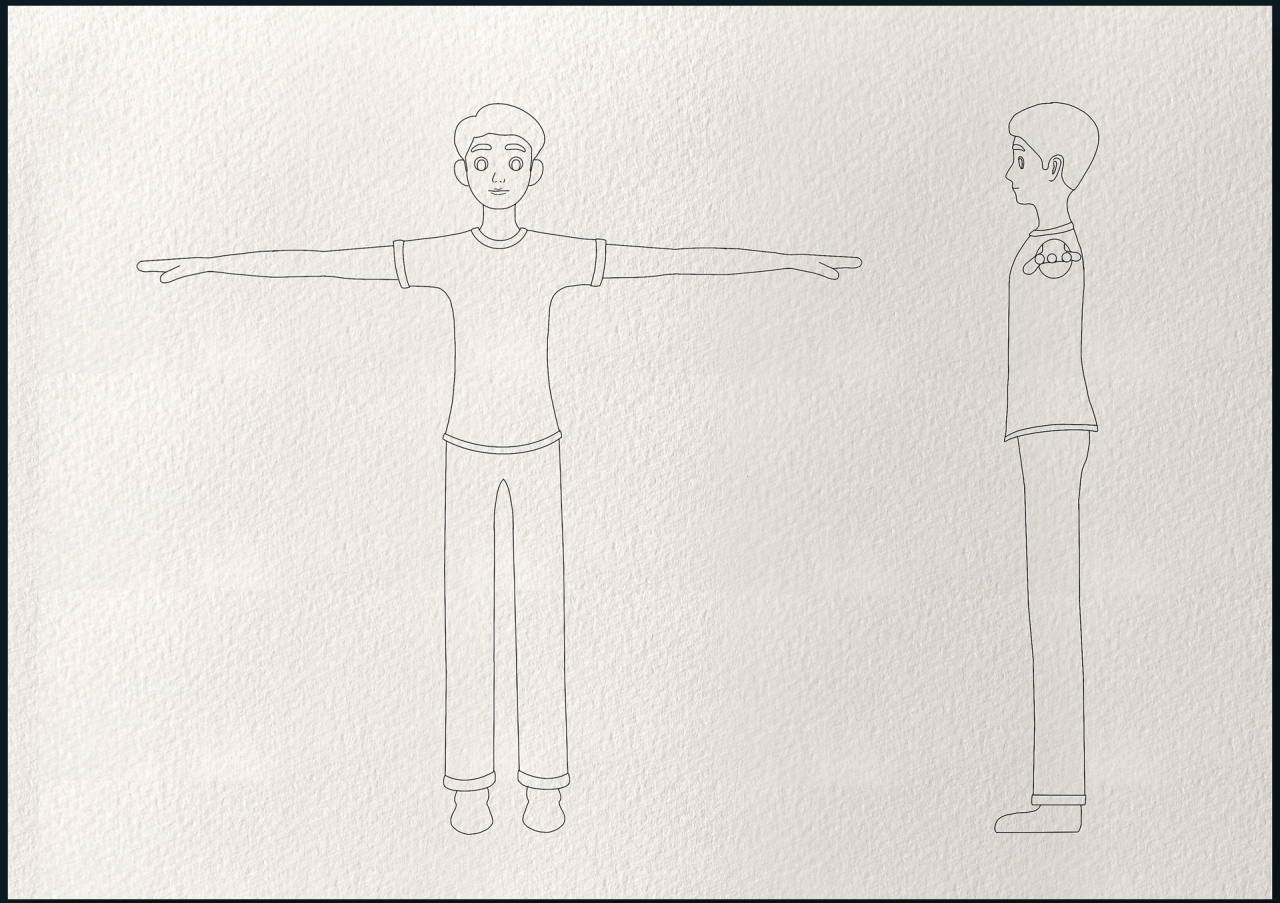
Một design trẻ 1 năm kinh nghiệm, bận rộn với nhiều deadline, Dương cảm thấy sợ hãi khi thời đại “AI" phát triển, có thể thay thế bản thân.

Độ tuổi: 24 tuổi.

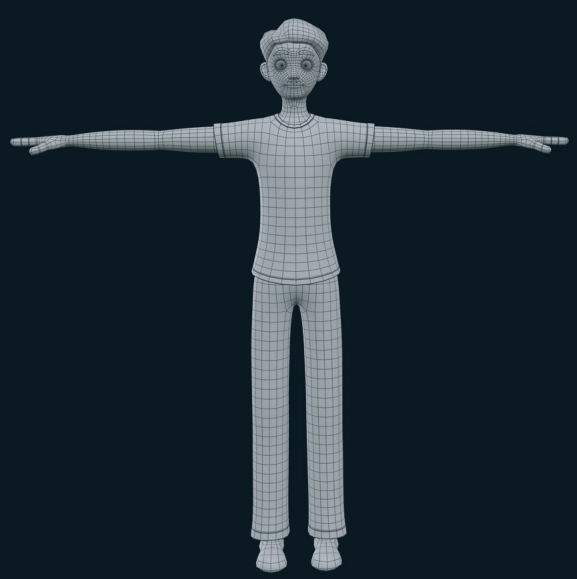
Ngoại hình: Dáng cao, gầy, điển trai, mặt nhợt nhạt.

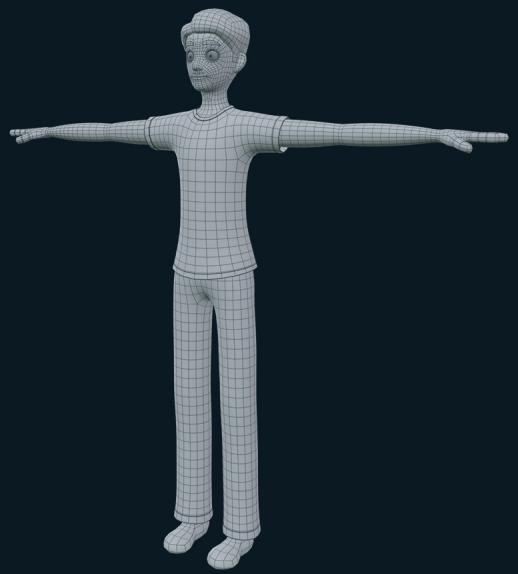
Tính cách: Trầm lắng, điềm đạm nhưng vẫn mang năng lượng tuổi trẻ, thiếu niên.

Sketch



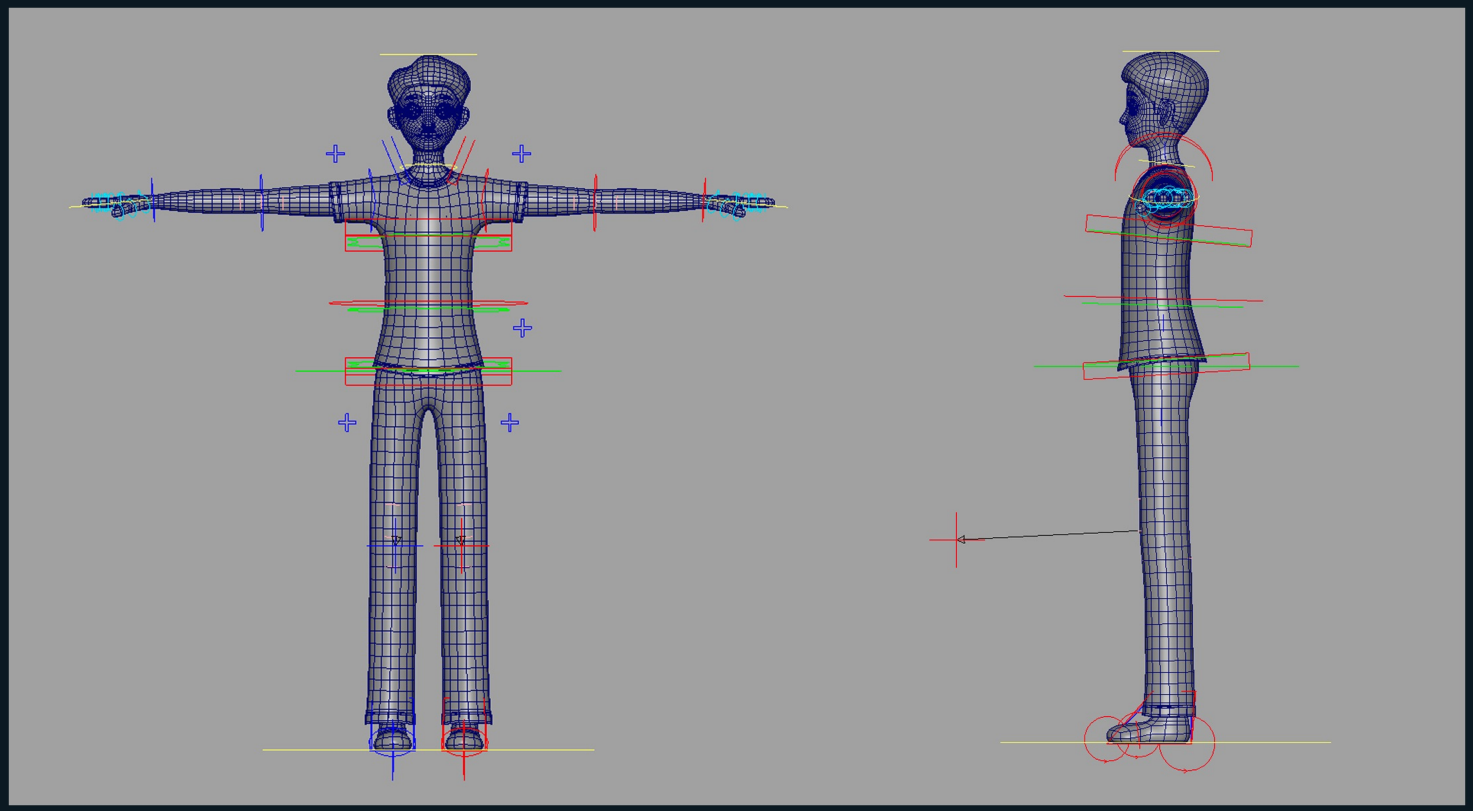
Wireframe



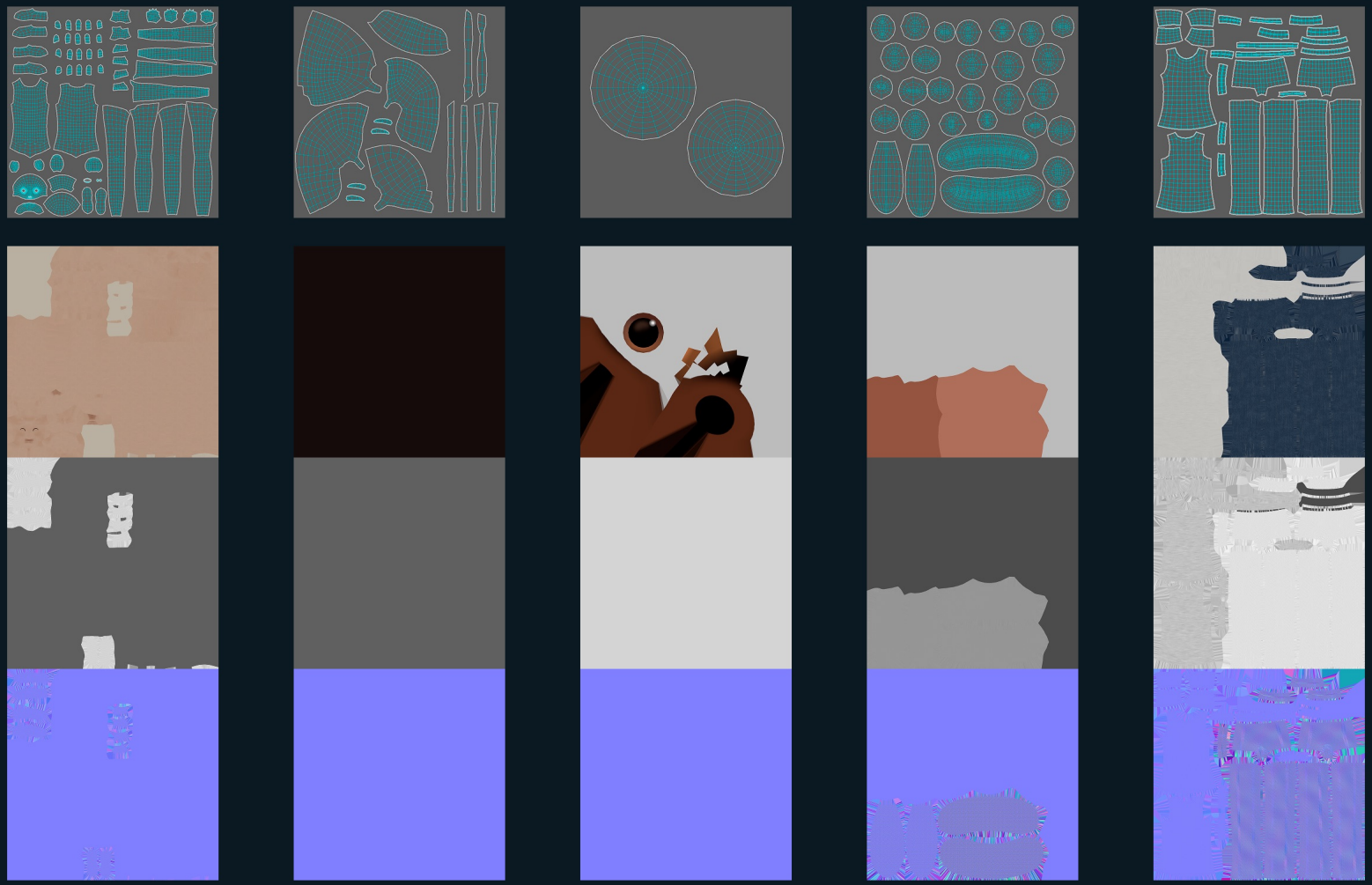




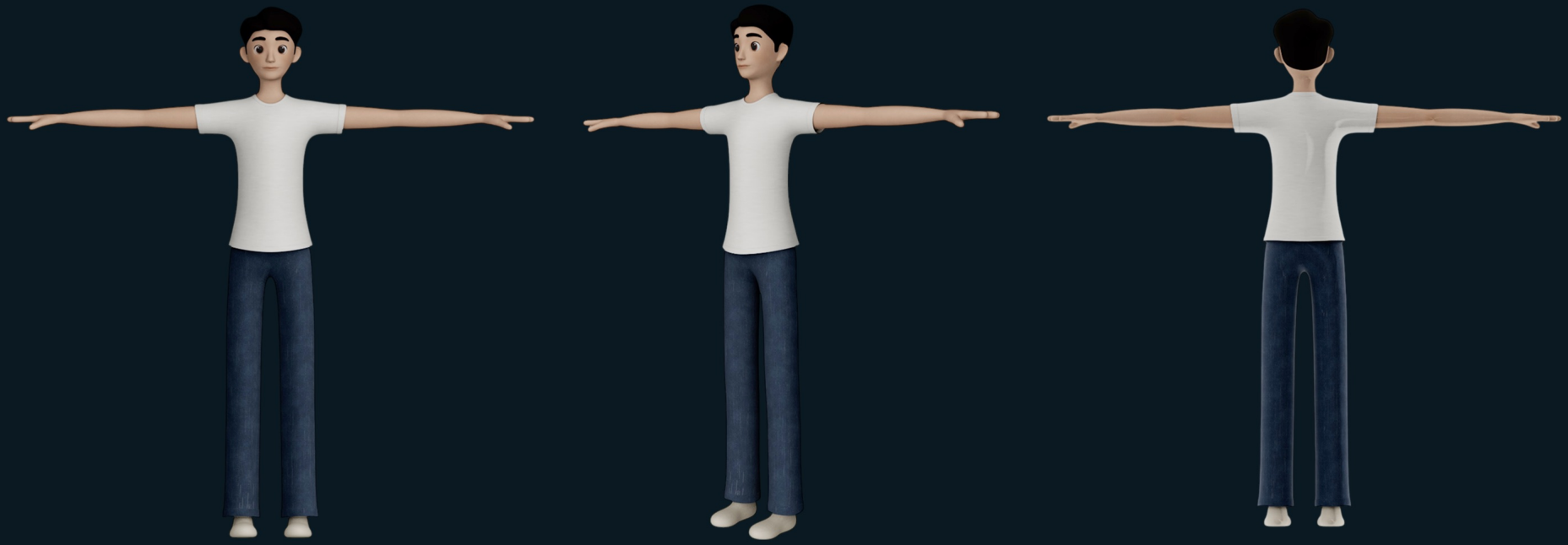
Comtrol



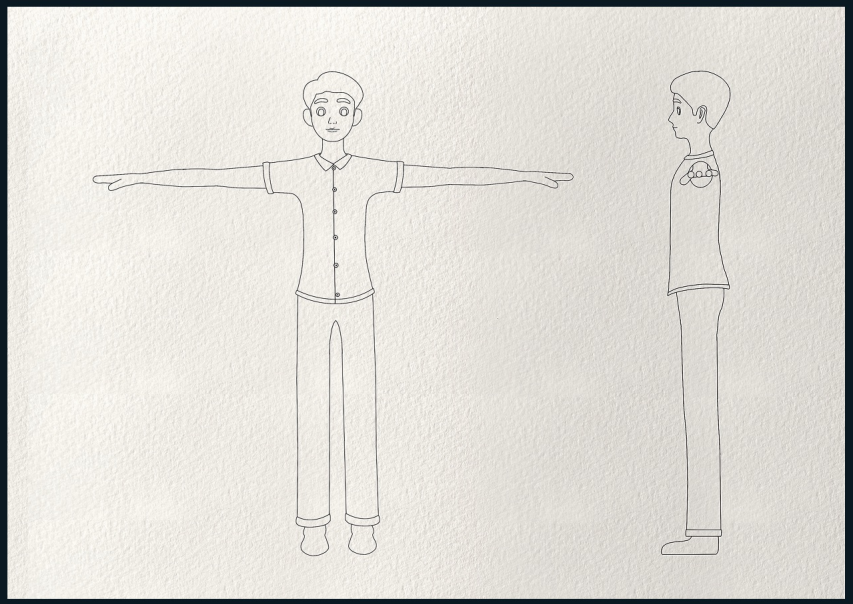
UV & Texture

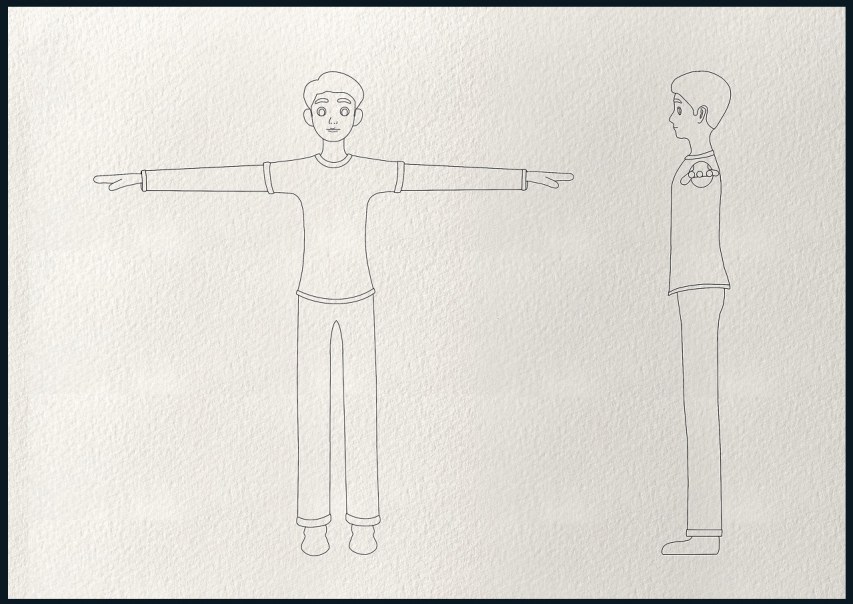


Render

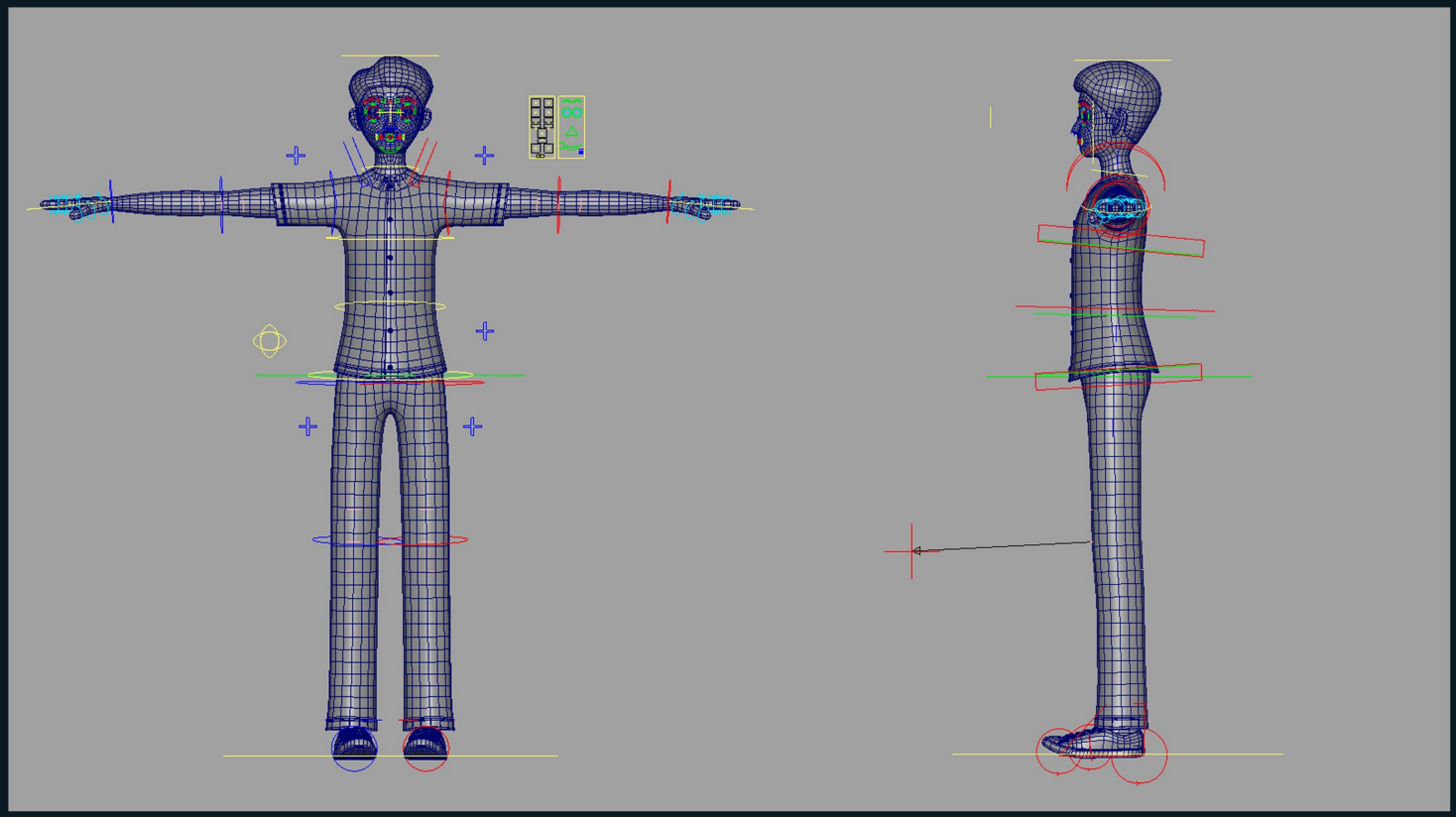


Sketh Other Versions

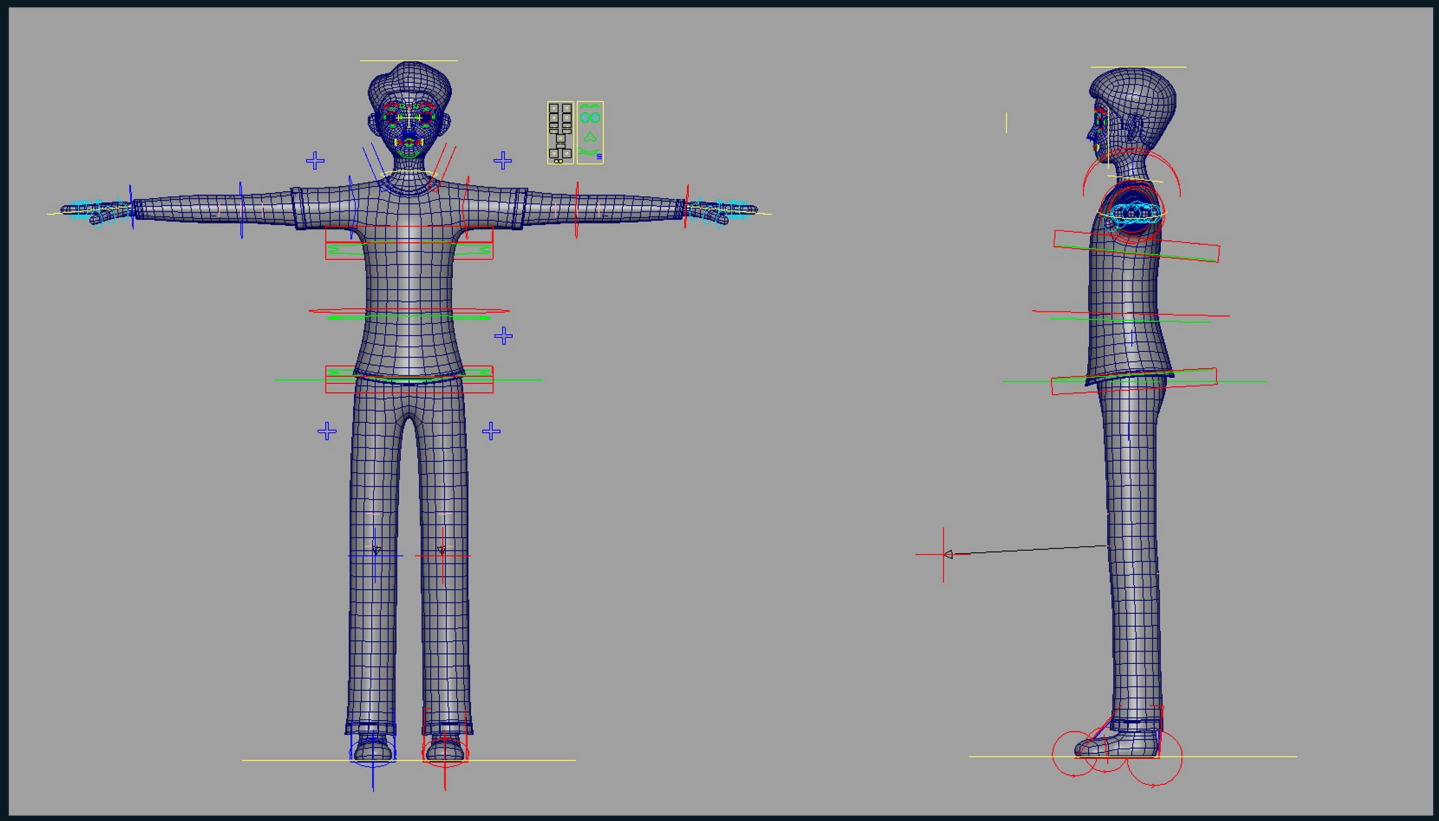




Wireframe & Comtrol Other Versions

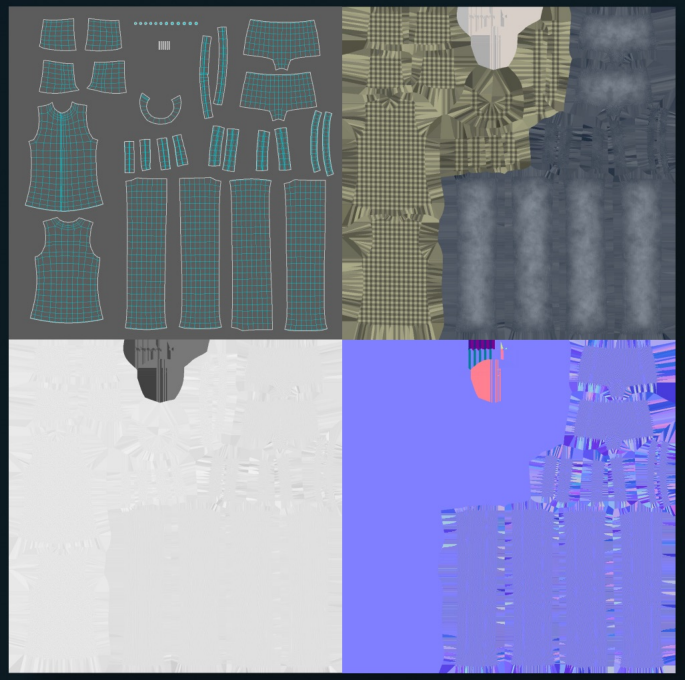


Wireframe & Comtrol Other Versions

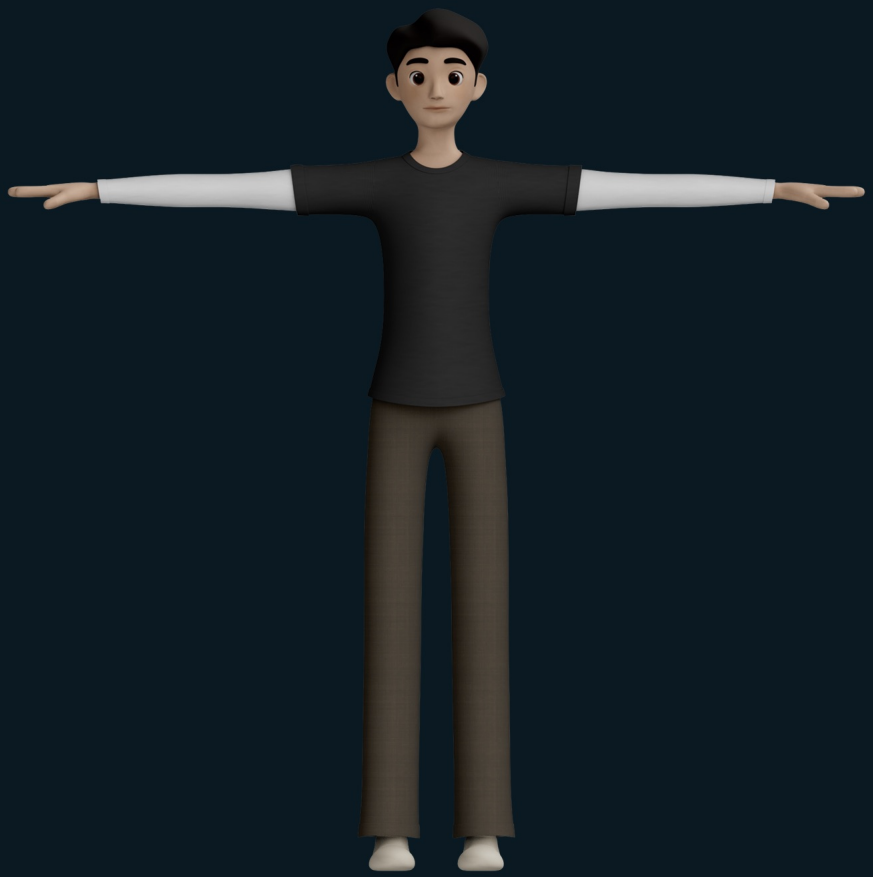


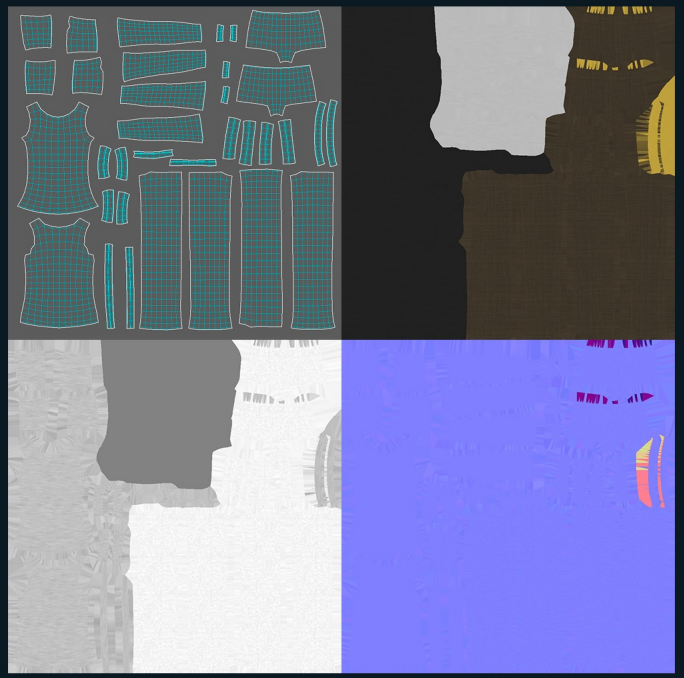
UV & Render Other Versions





UV & Render Other Versions





01. Main

Hoàng Dương thuở nhỏ

Cậu bé hiếu kỳ, tinh nghịch và khám phá mọi thứ xung quanh. Cậu hay tự chơi một mình, thích vẽ vời và luôn tò mò và mải mê với những điều khiến mình thích.

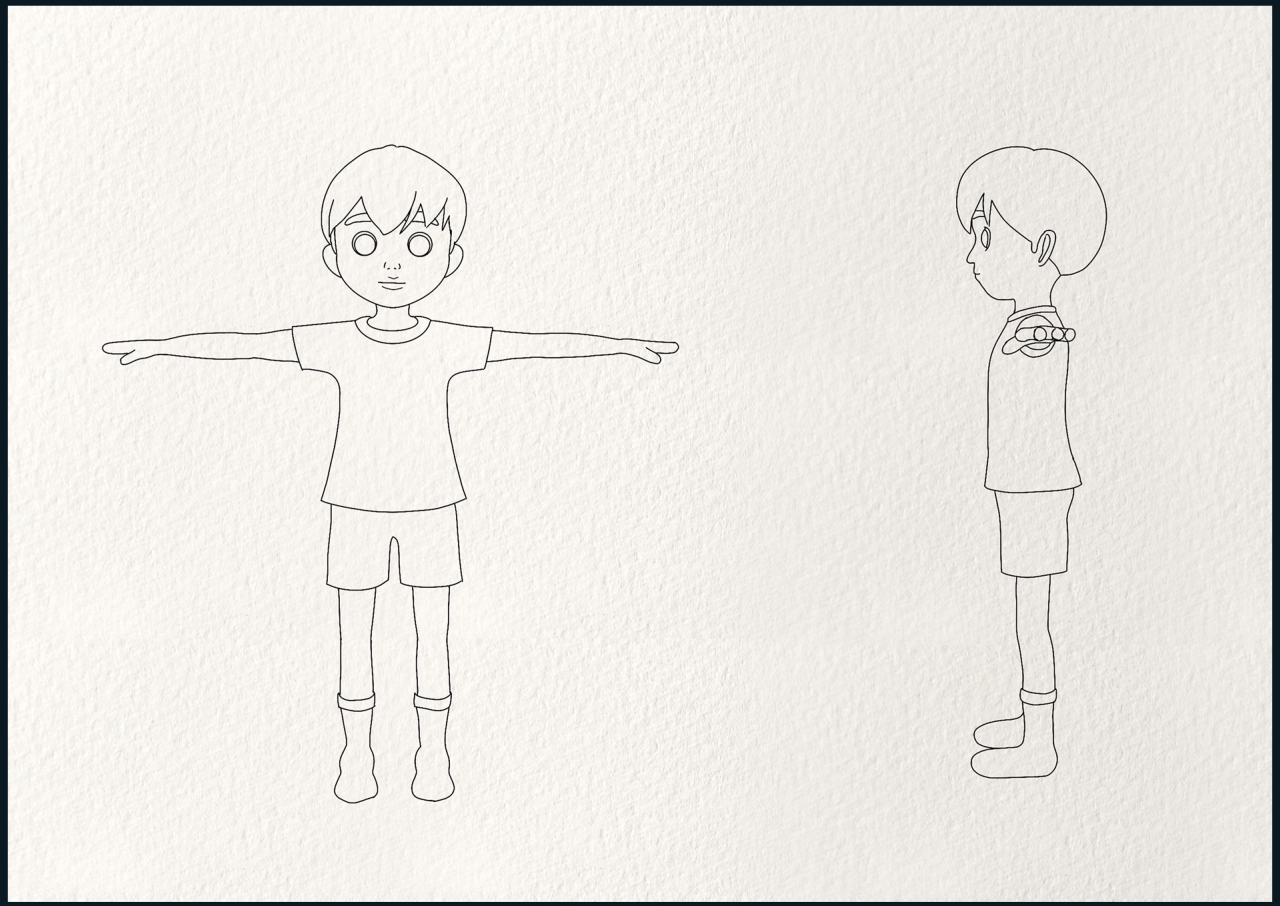
Độ tuổi: 5 tuổi.

Ngoại hình: Cậu bé nhỏ con, dáng người hơi gầy, khuôn mặt tròn, mắt to.

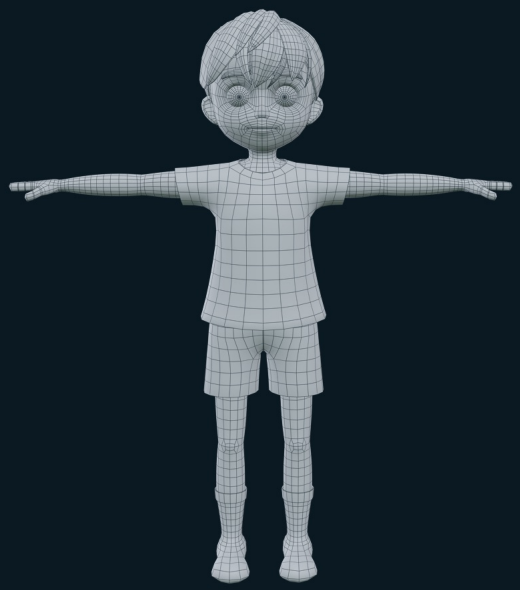
Tính cách: Hồn nhiên, tinh nghịch và hay tò mò.

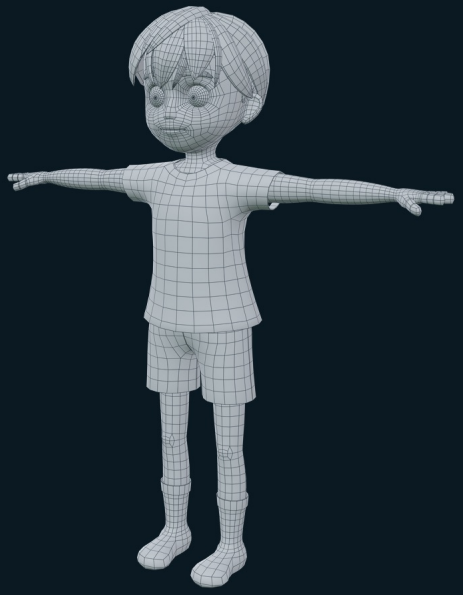


Sketch



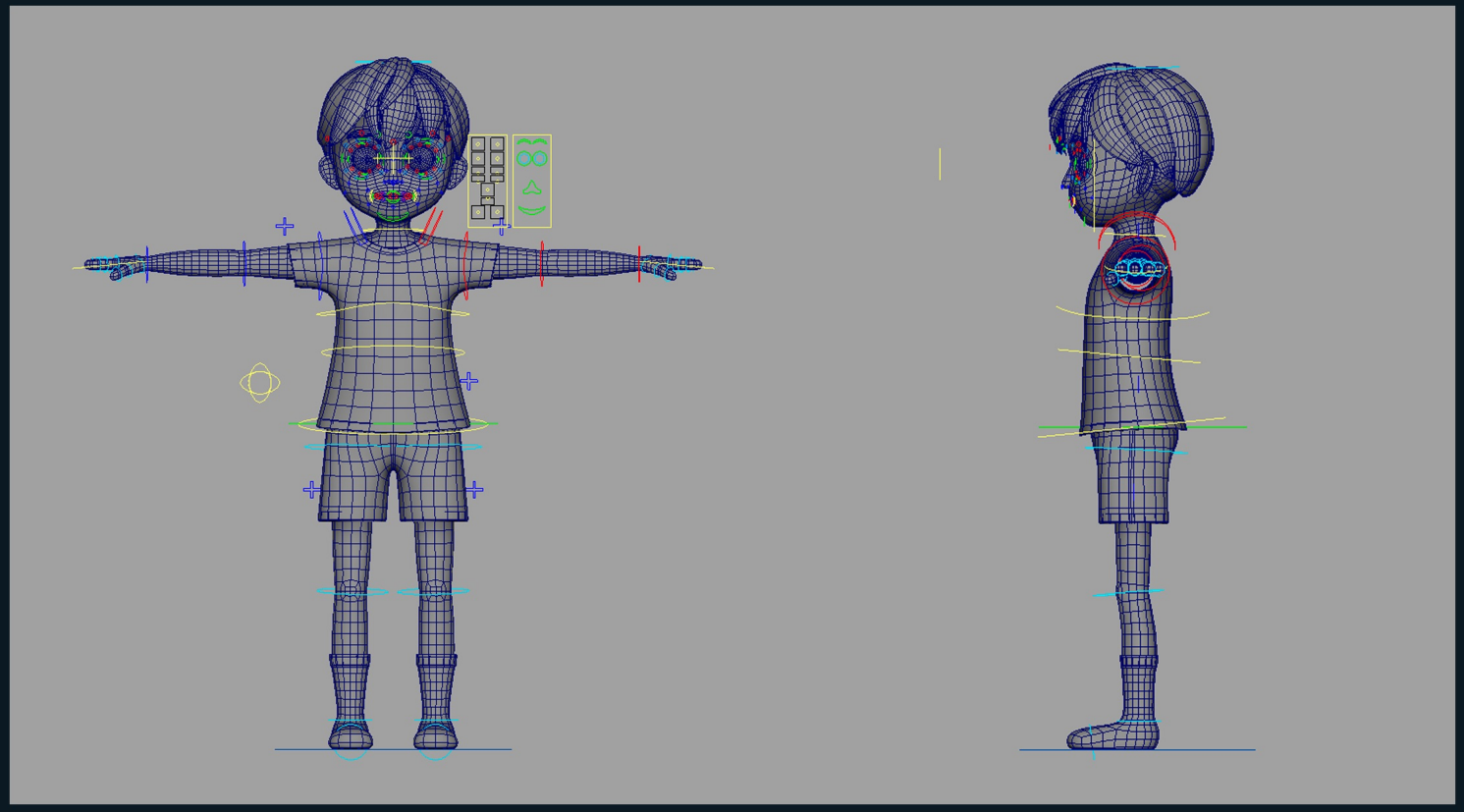
Wireframe



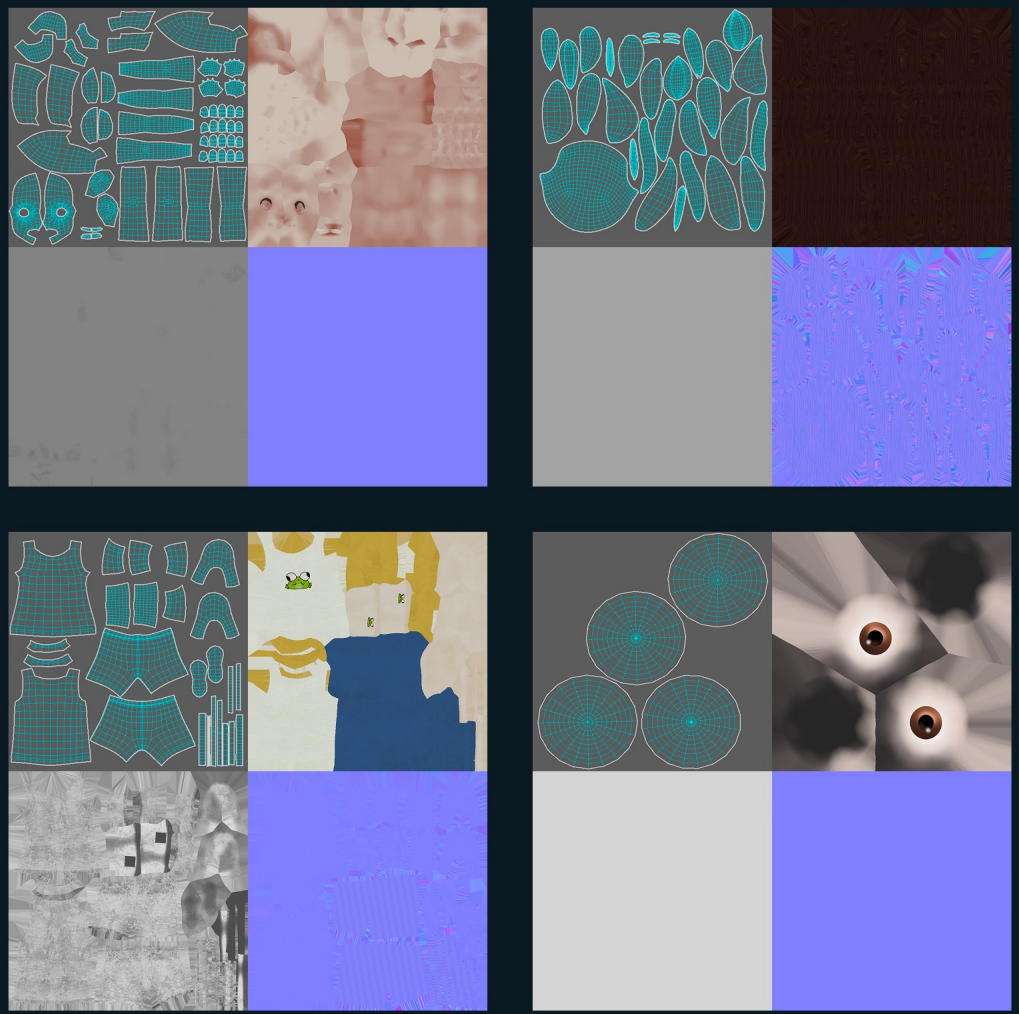




Comtrol



UV & Texture



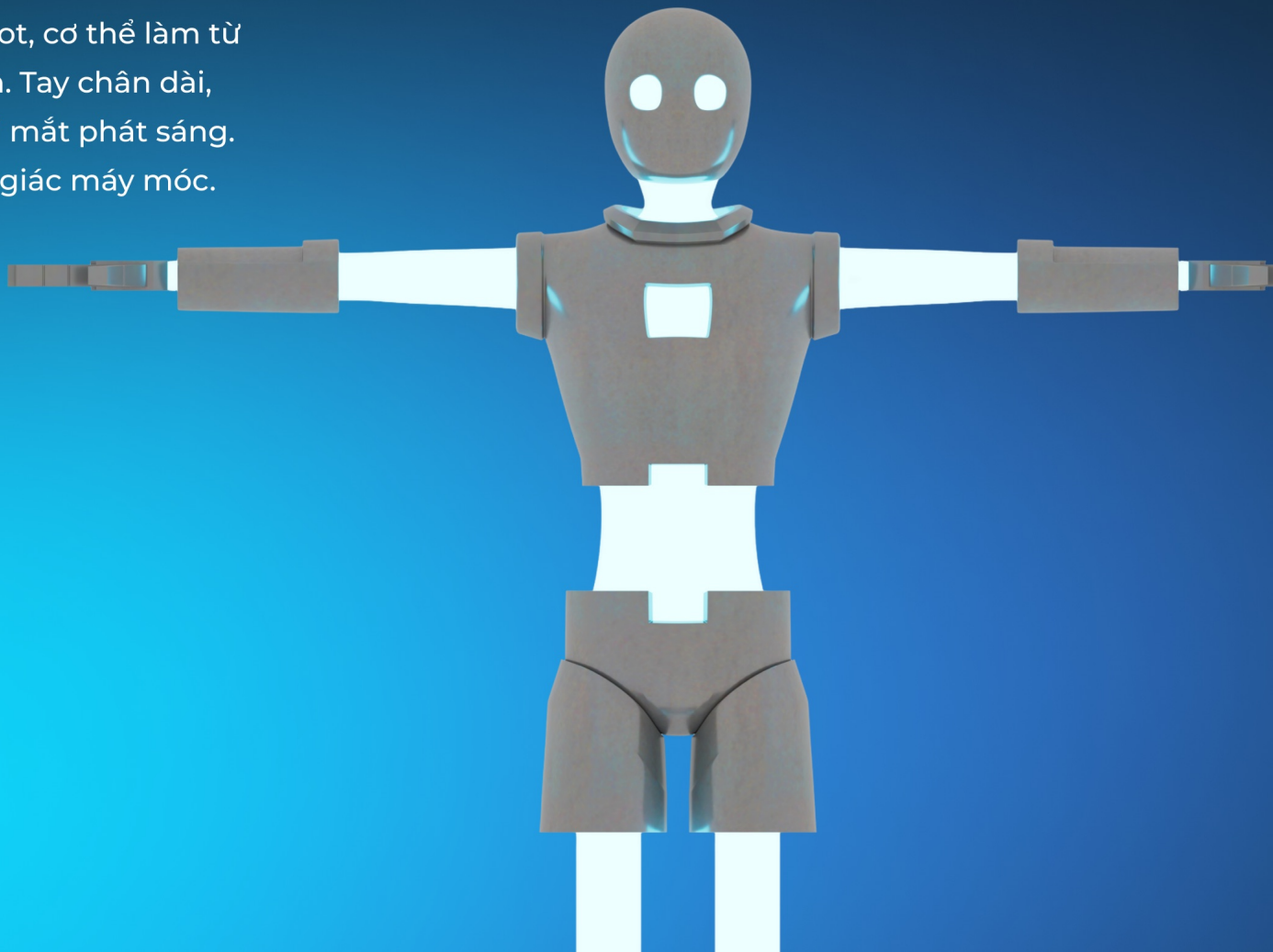
Render



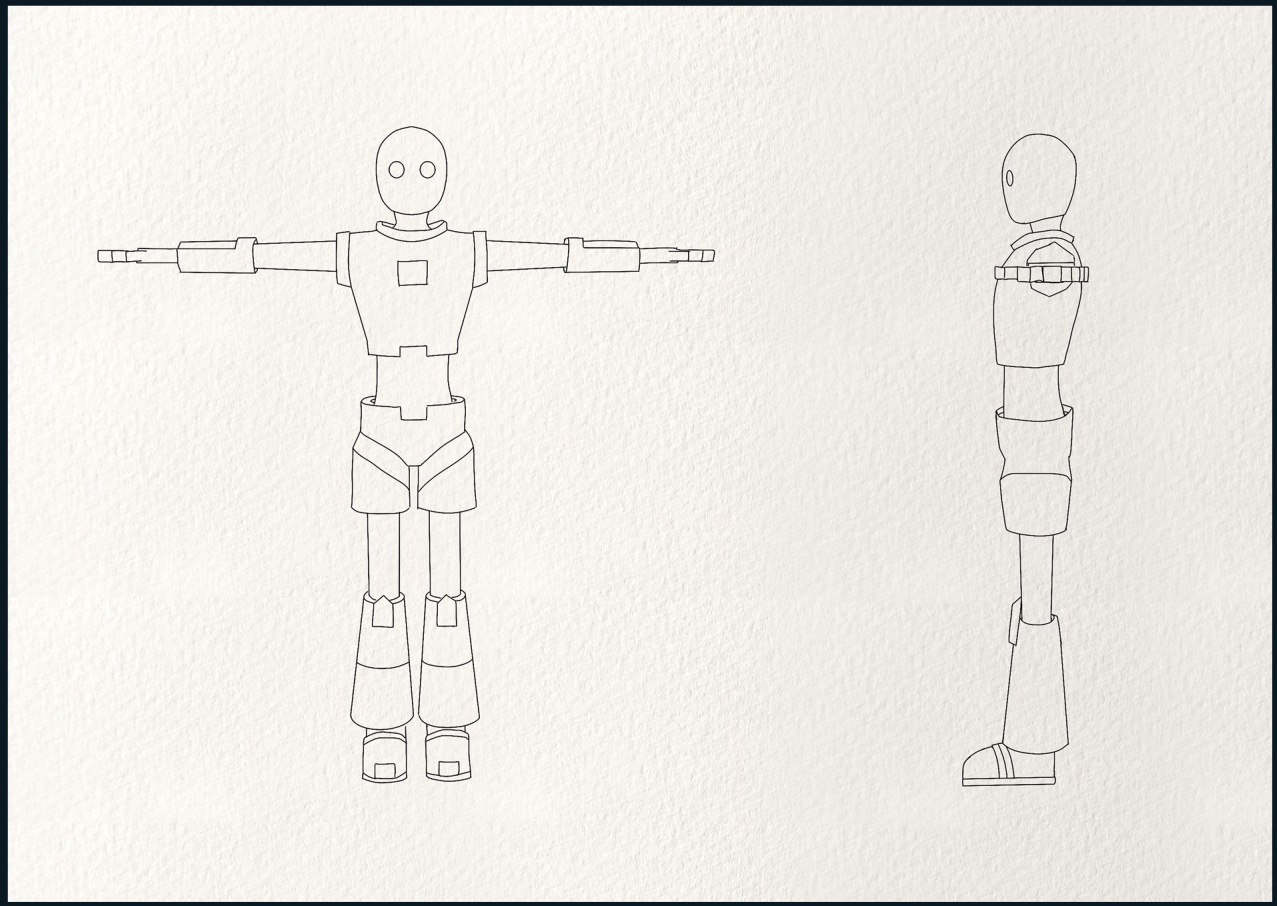
02. Monster

Monster AI

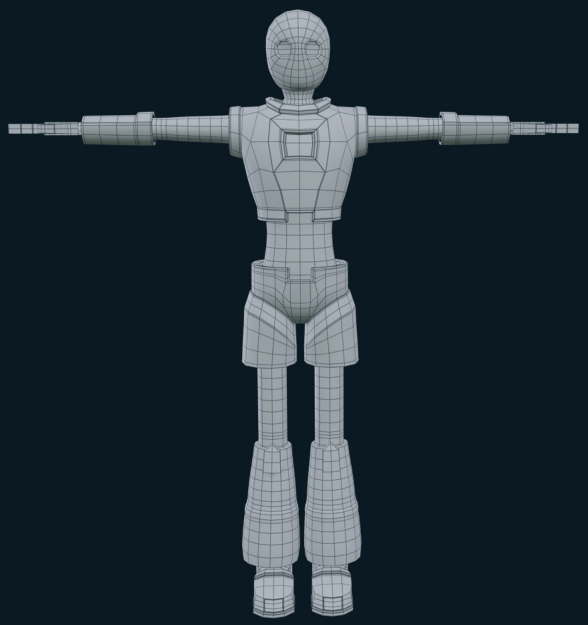
Quái vật AI có hình dáng giống một robot, cơ thể làm từ kim loại với các khối và chi tiết góc cạnh. Tay chân dài, khớp nối rõ ràng, phần đầu đơn giản với mắt phát sáng. Tổng thể trông cứng, thô và mang cảm giác máy móc.

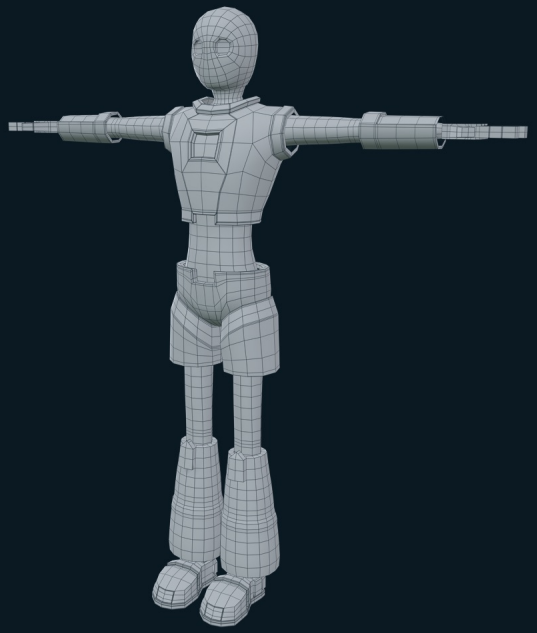


Sketch



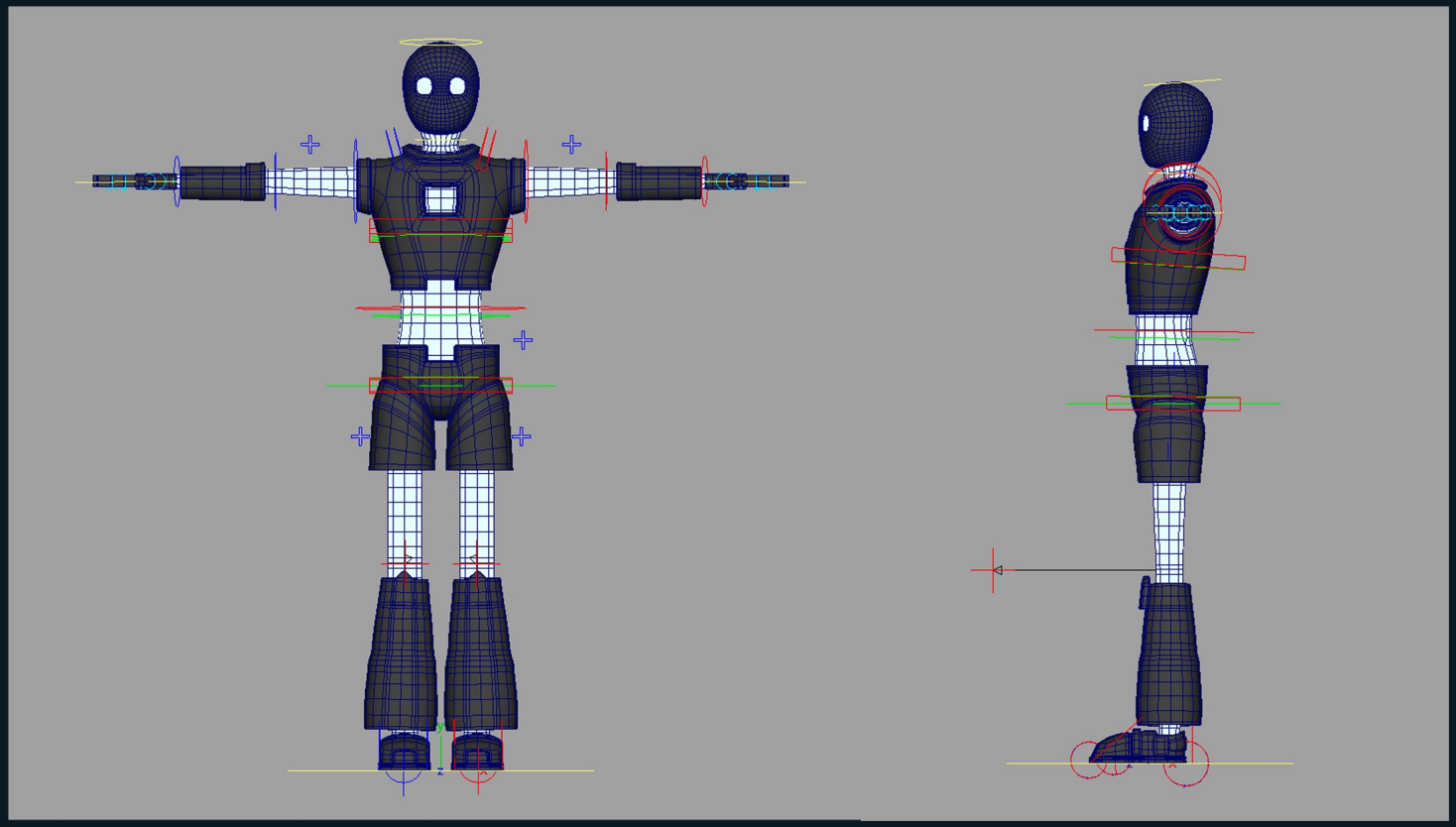
Wireframe



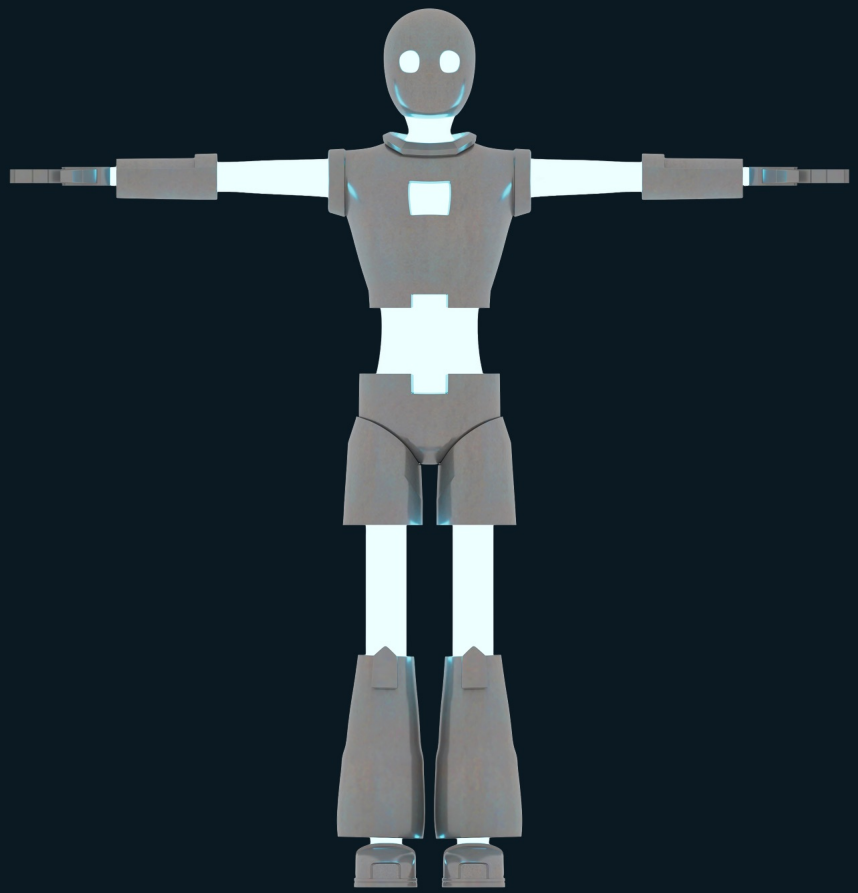


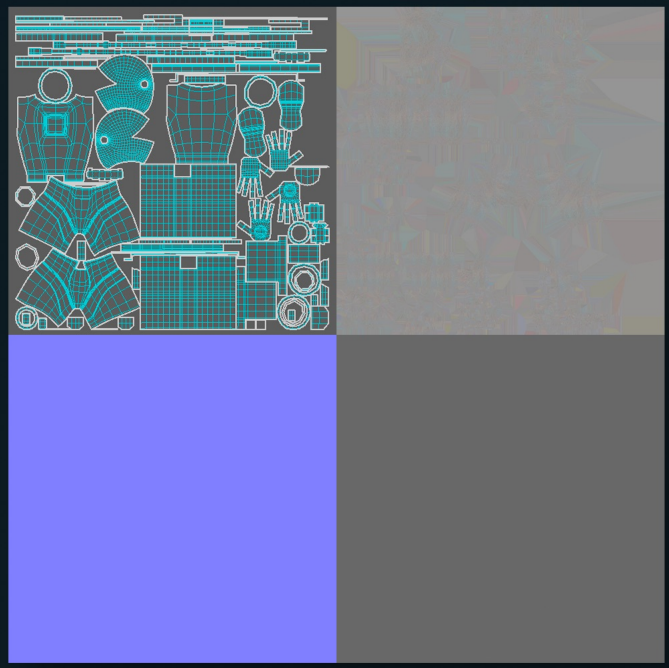


Comtrol

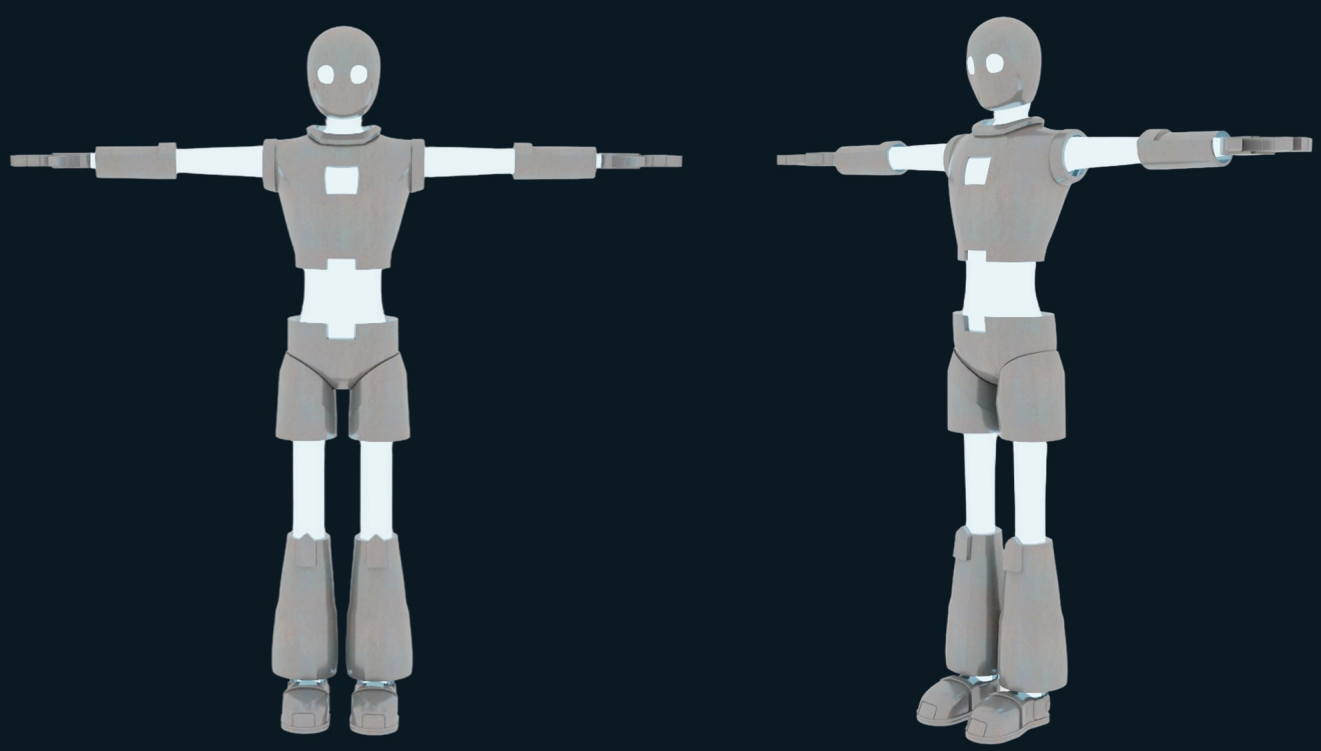


UV & Texture





Render

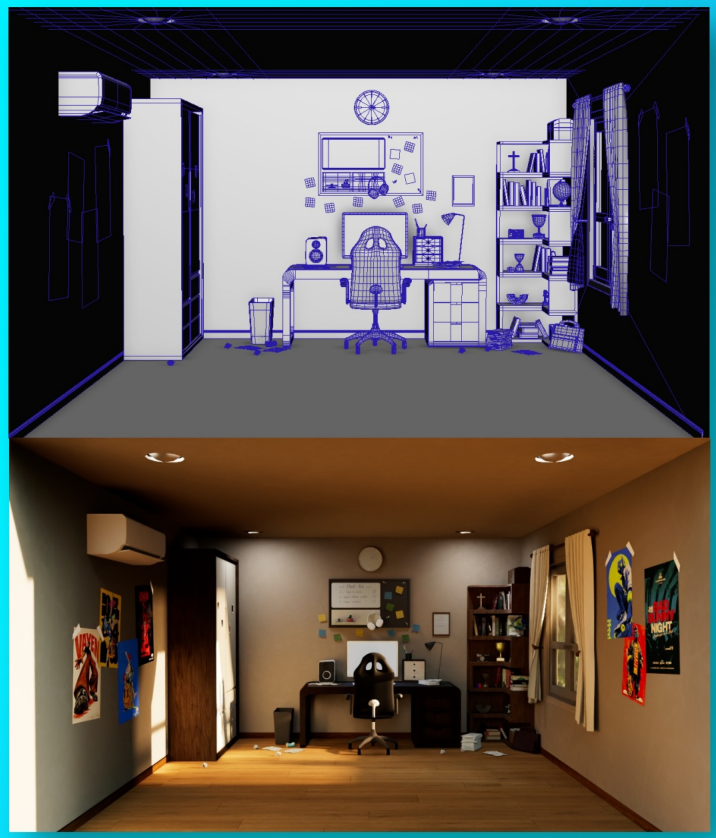


04 Enviroment

01. Enviroment

02. Propertise

01. Enviroment



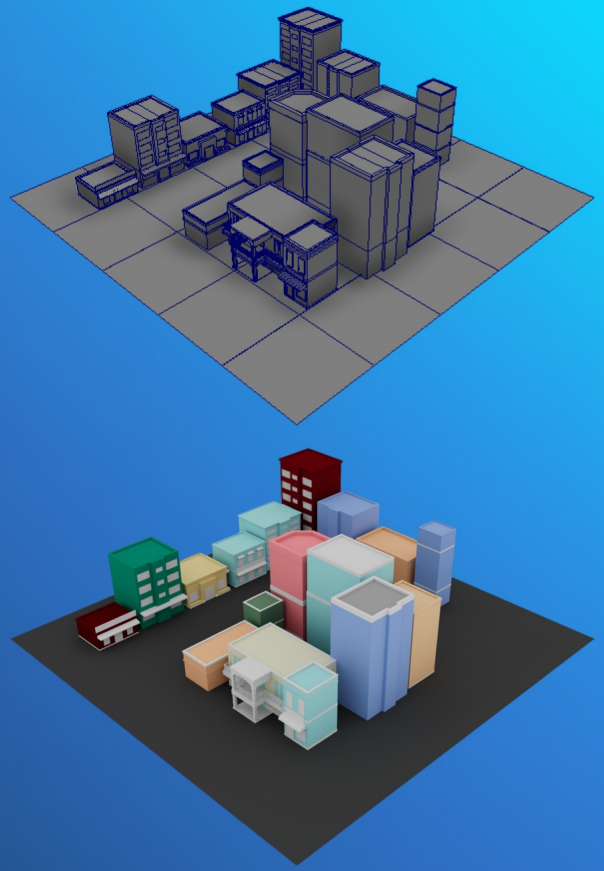


Room

01. Enviroment



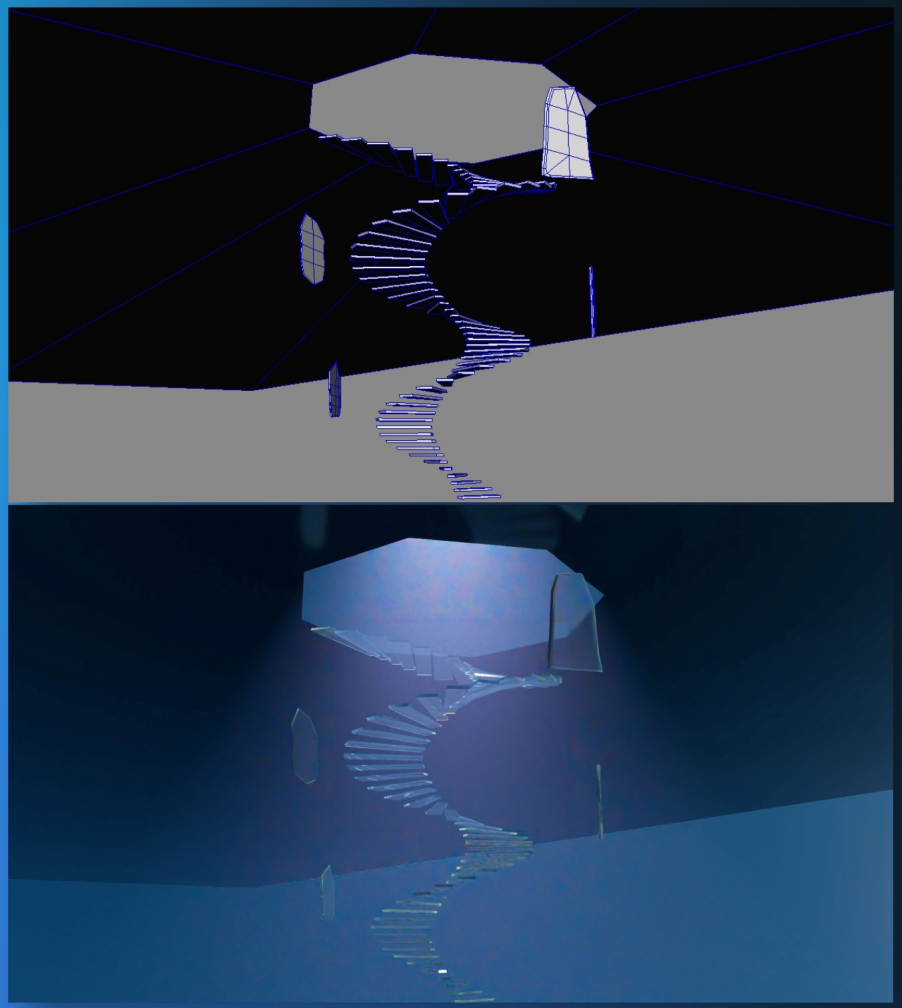
Livingroom



City

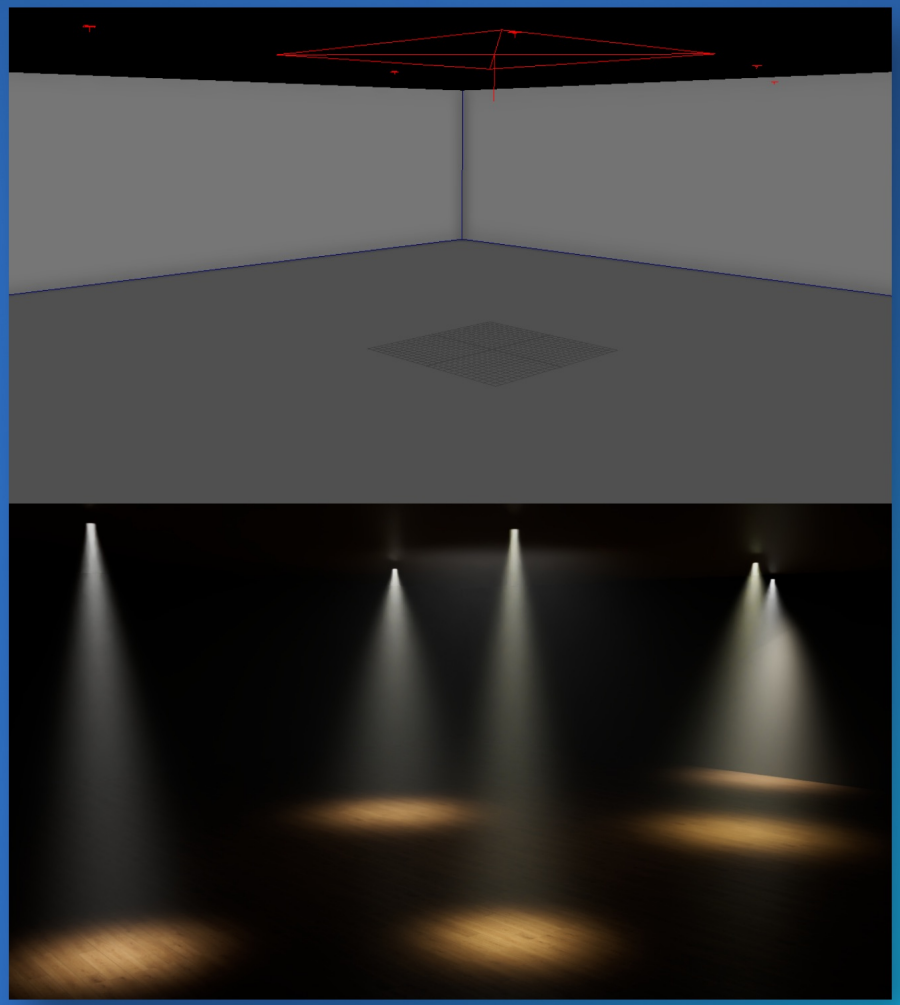
01. Enviroment

Glass room

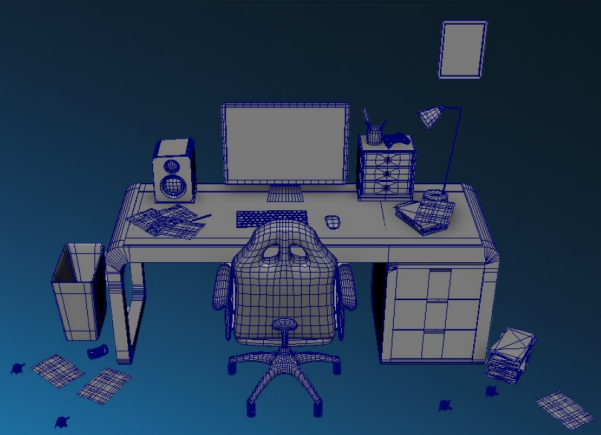


01. Enviroment

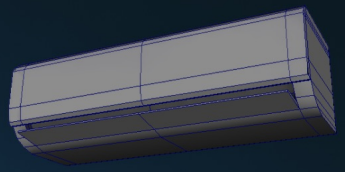
Light room



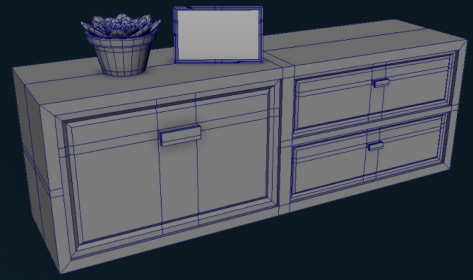
02. Propertise







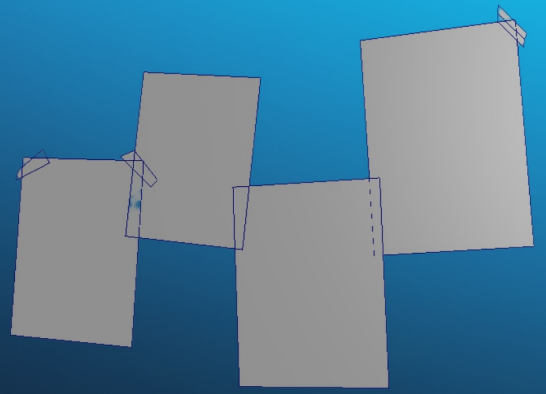






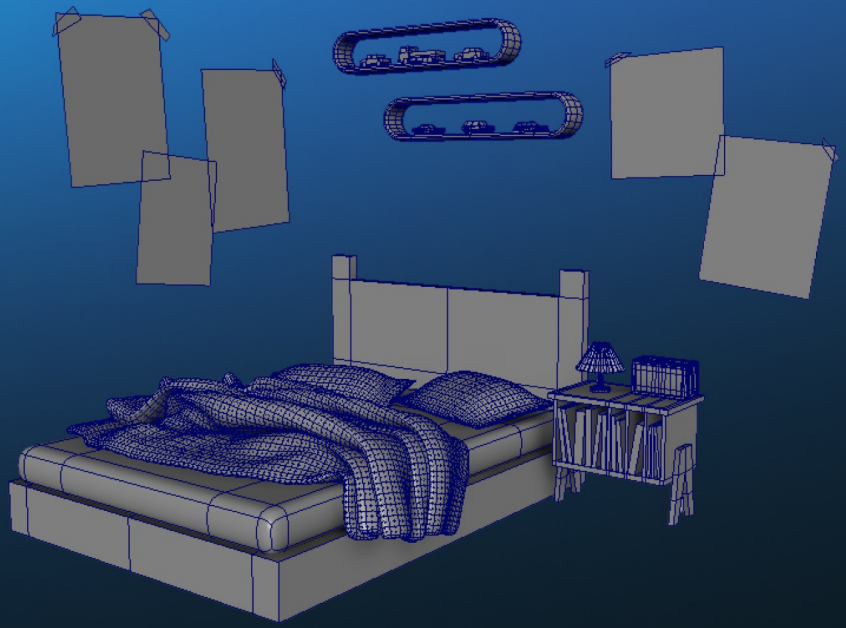
02. Propertise







02. Propertise





02. Propertise

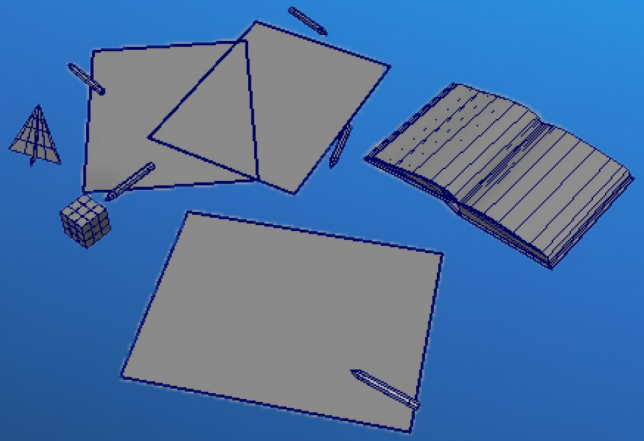


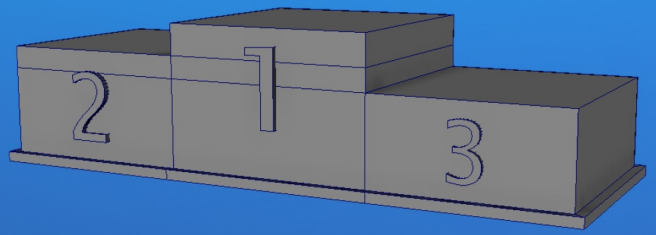




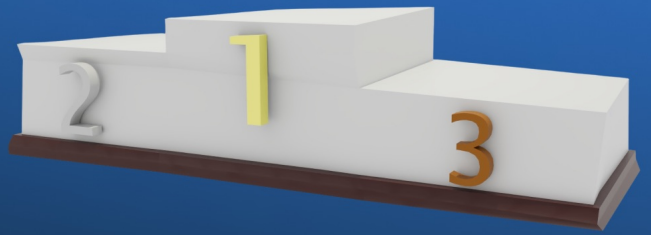


02. Propertise

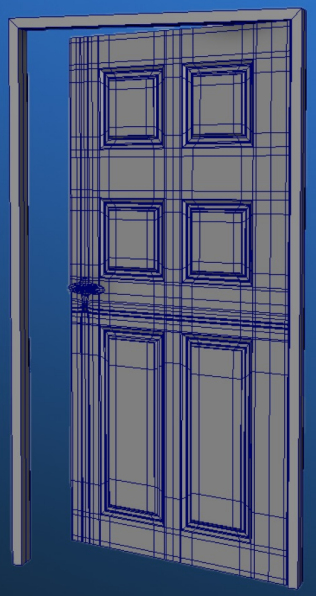








02. Propertise



Wireframe

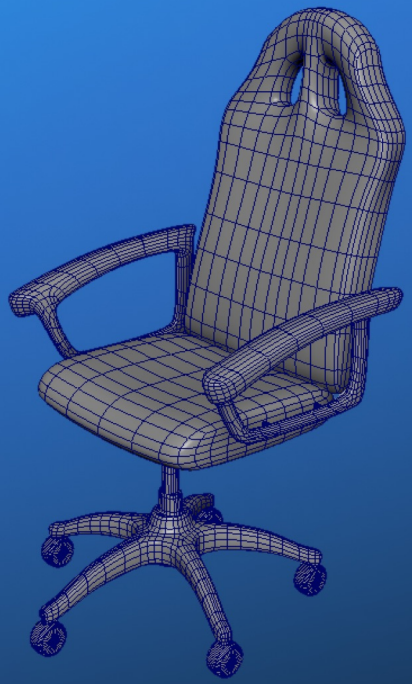


Control



Render

02. Propertise



Wireframe



Control



Render

02. Propertise



Wireframe



Control

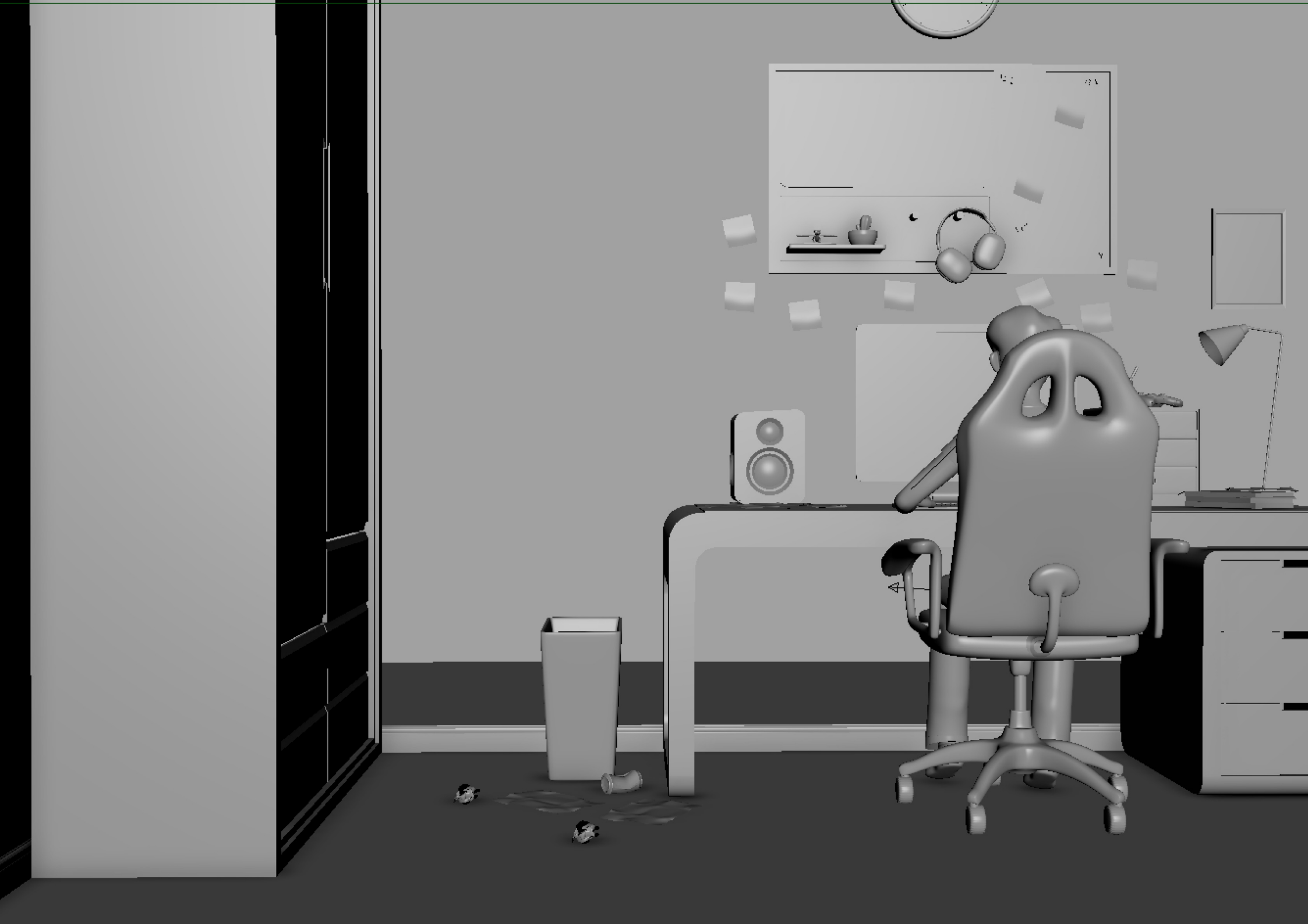


Render

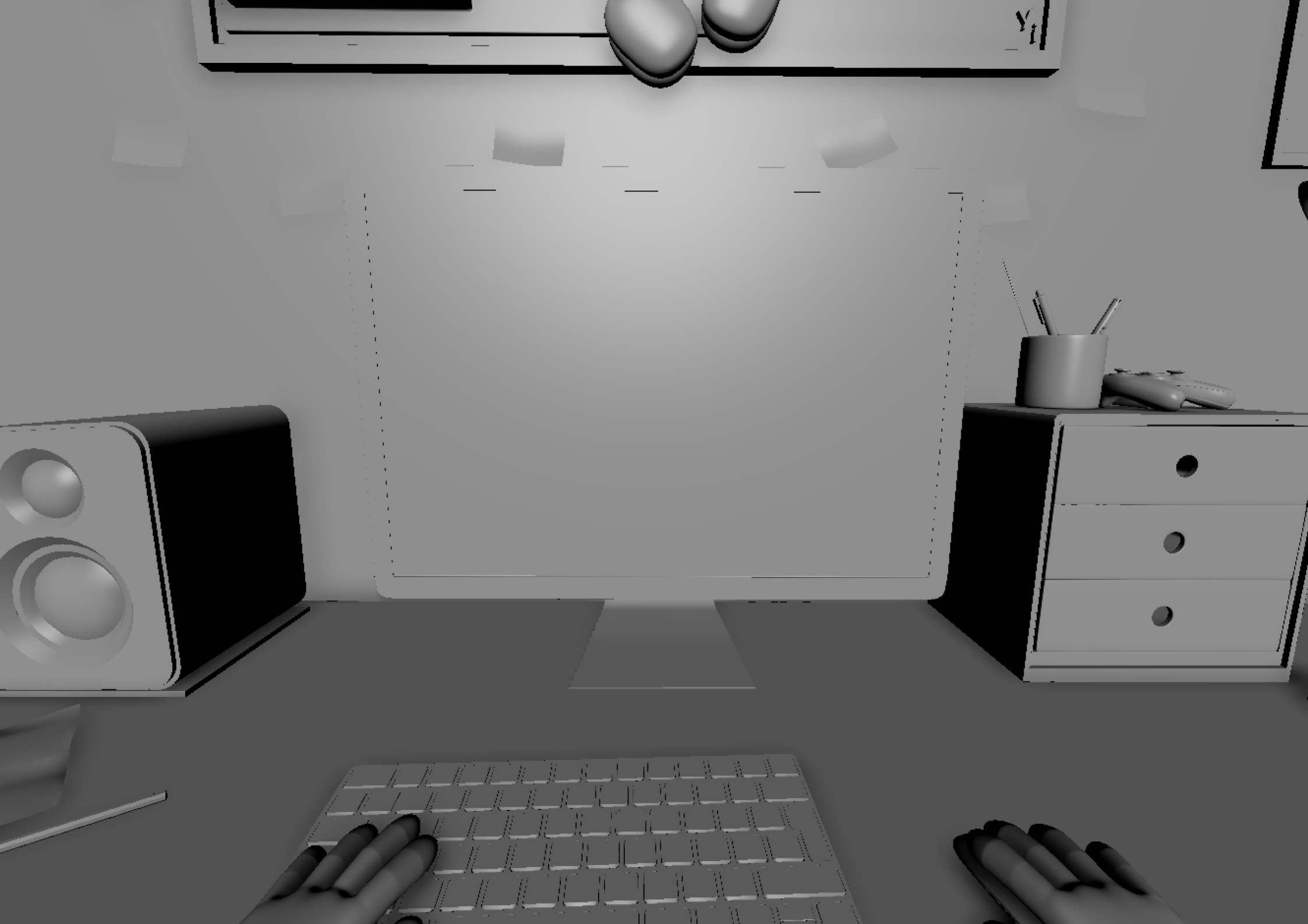
05 Rendering

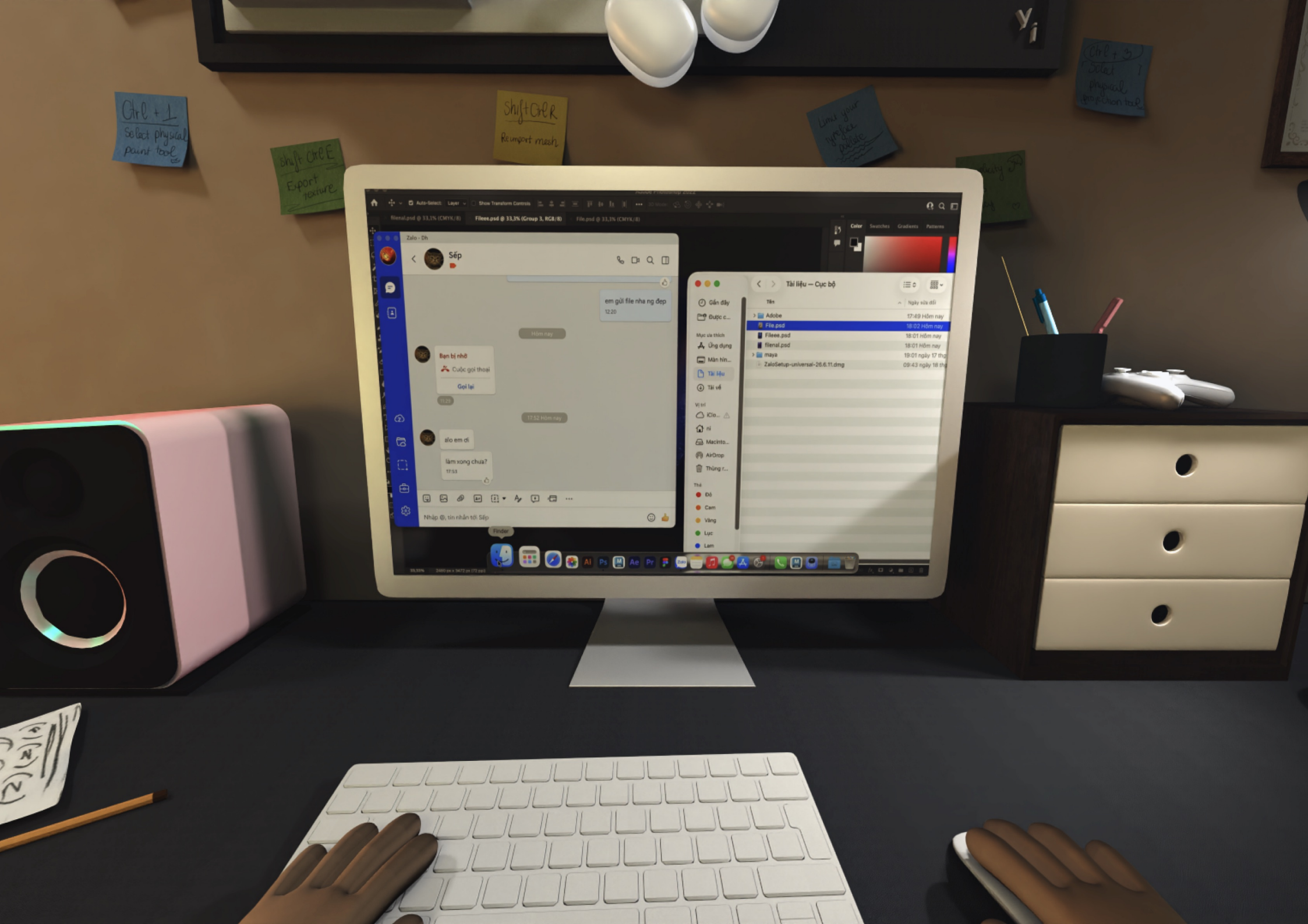
01. 3D Layout

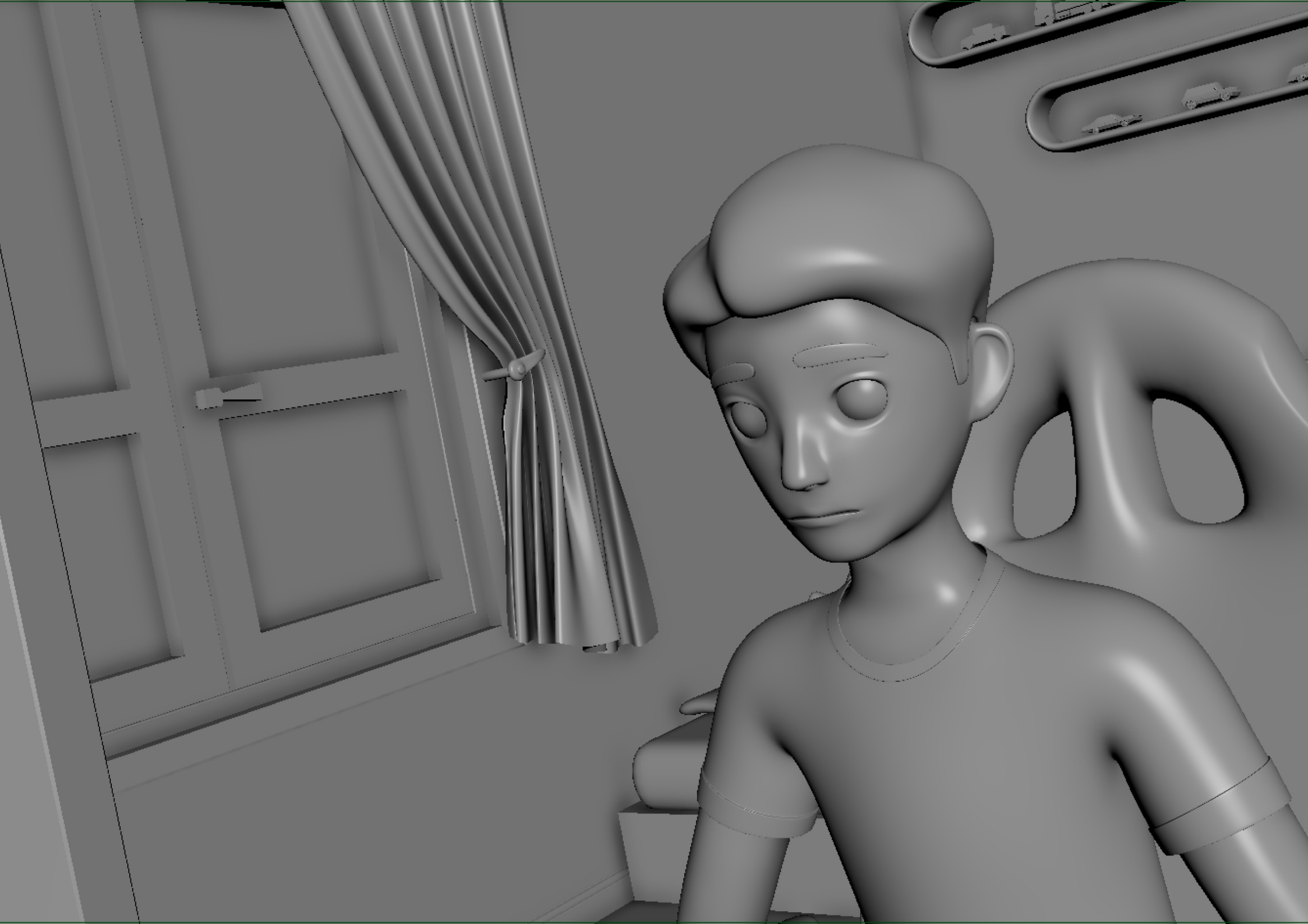
02. Full Rendering



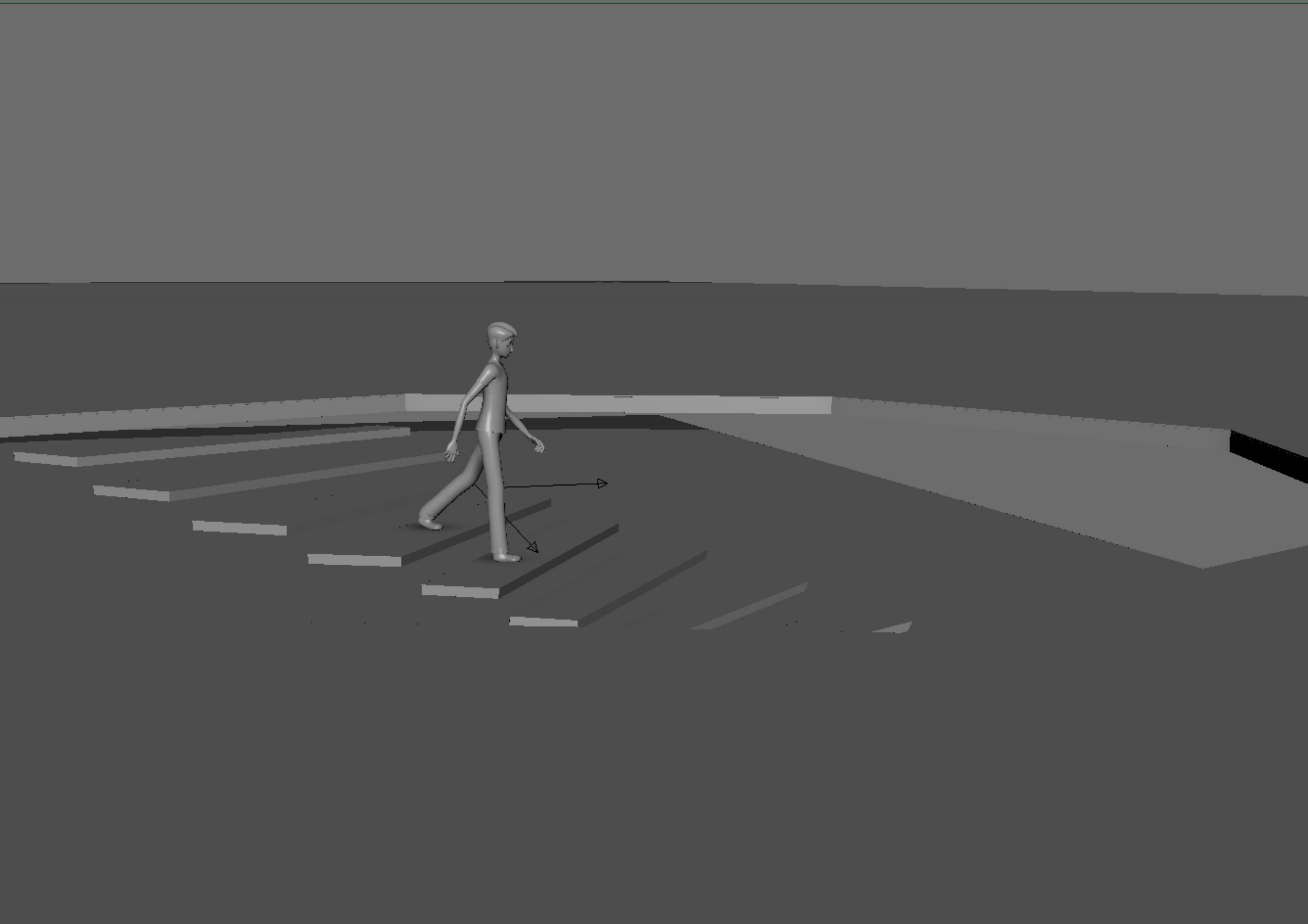

Check list
1. Master 3d modeli
2. Upgrade behance porfolio
3. Improve presentation
DARE
DREAM

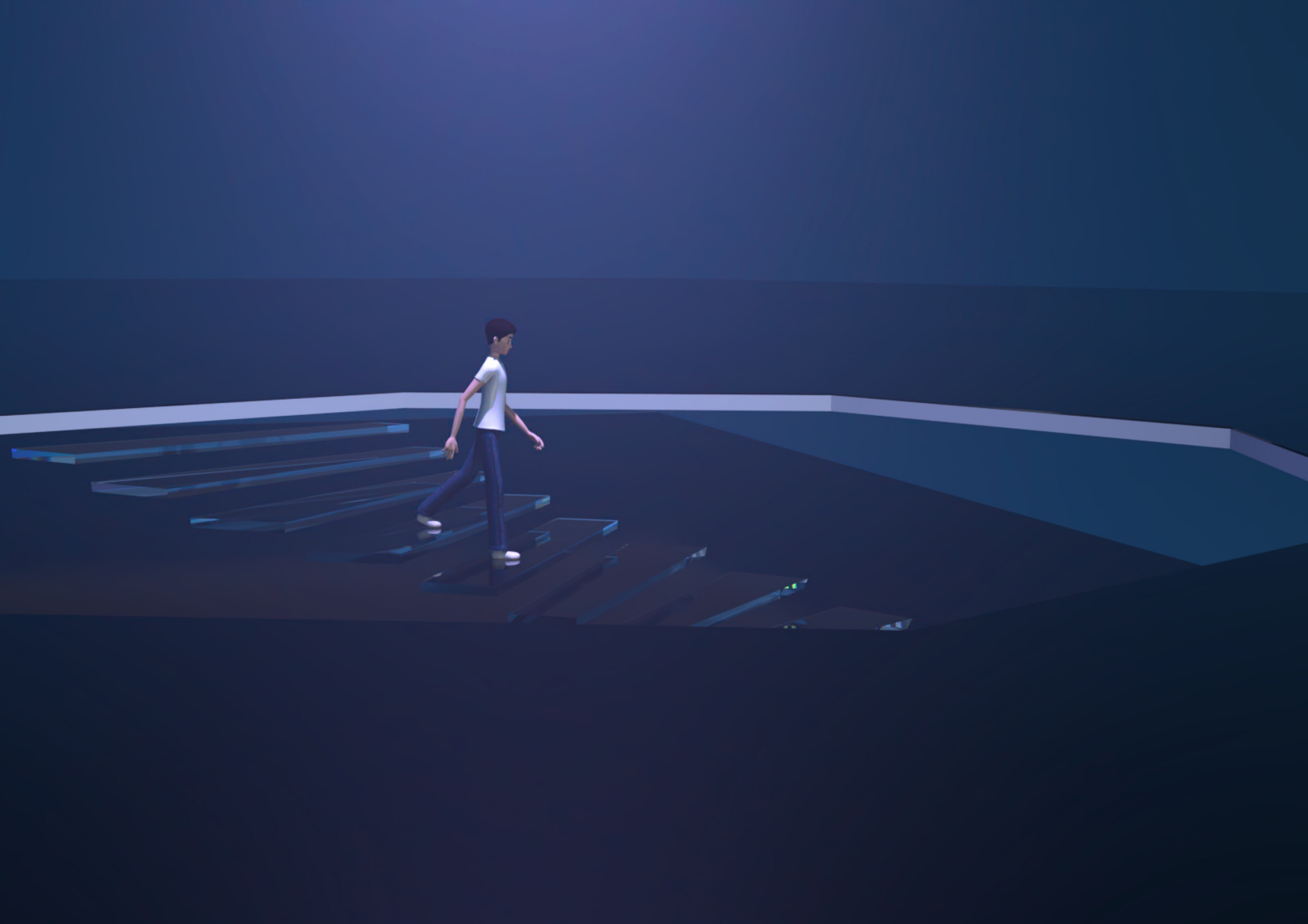


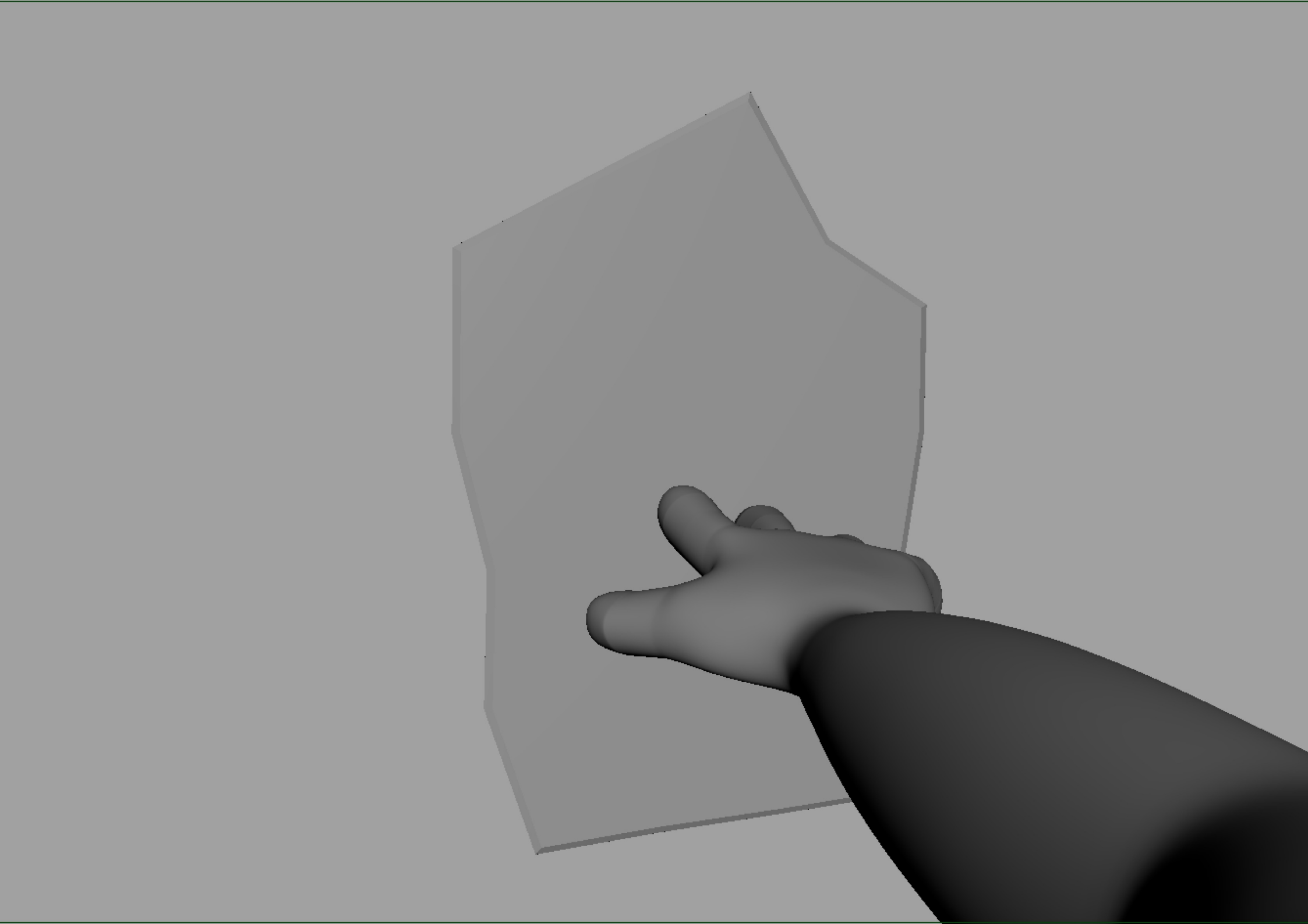

Ctrl + 1
Select physical paint tool
Shift Ctrl E
Export texture
Shift Ctrl R
Reimport mesh
Sếp
em gửi file nha ng đẹp
12:20
Hôm nay
Bạn bị nhỡ
Cuộc gọi thoại
Gọi lại
17:52 Hôm nay
alo em đi
làm xong chưa?
17:53
Nhập @, tin nhắn tới Sếp
Tài liệu — Cục bộ
Adobe
File.psd
Fileee.psd
filenal.psd
maya
ZaloSetup-universal-26.6.11.dmg
Finder



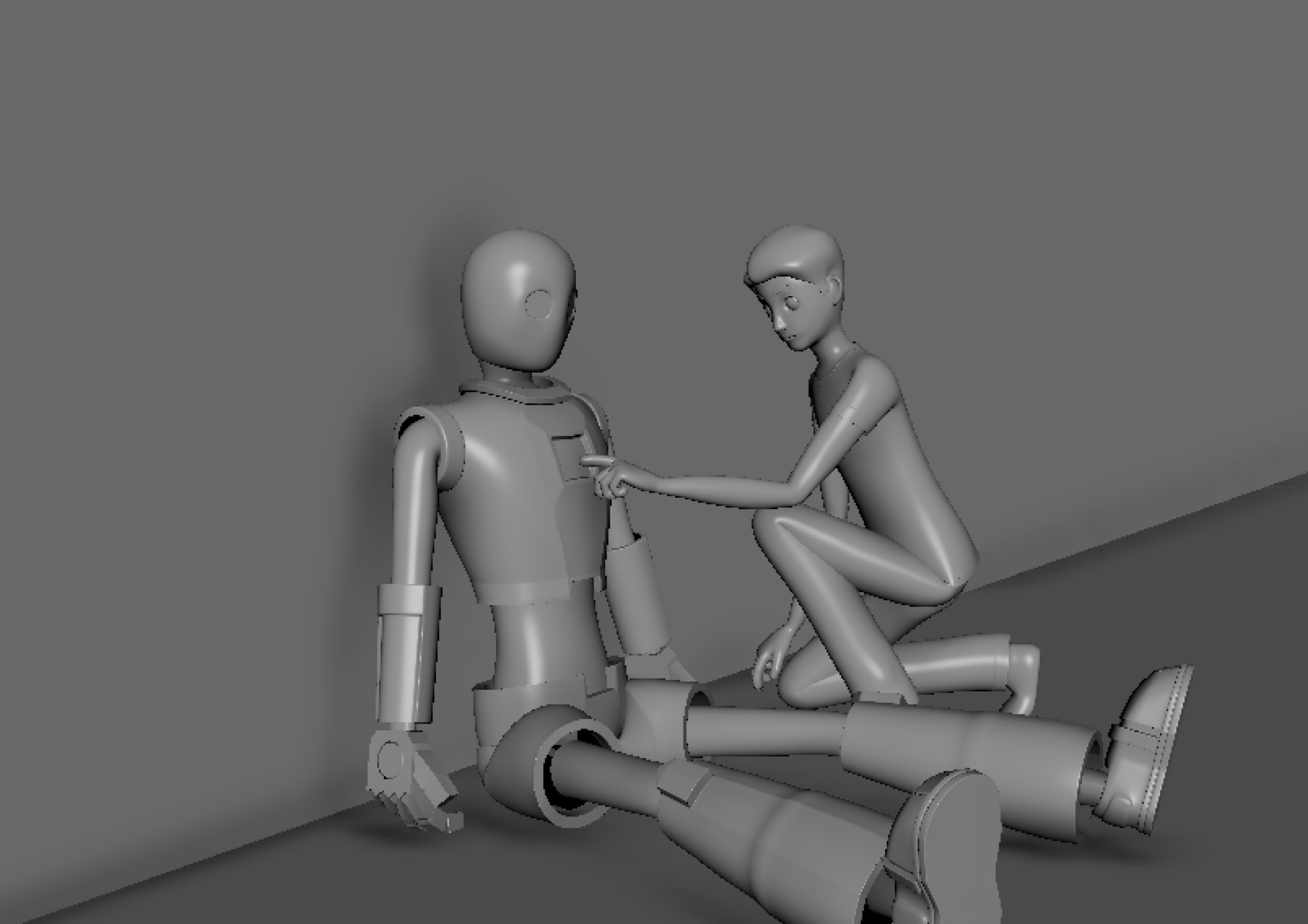














06 Different

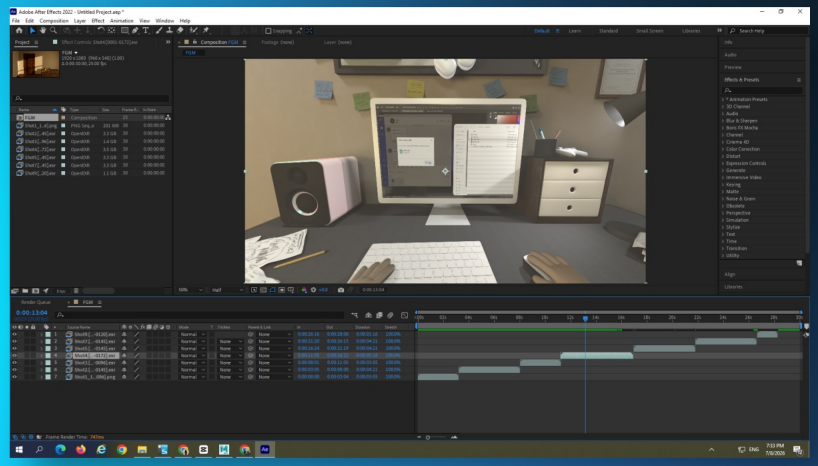
01. VFX Editing

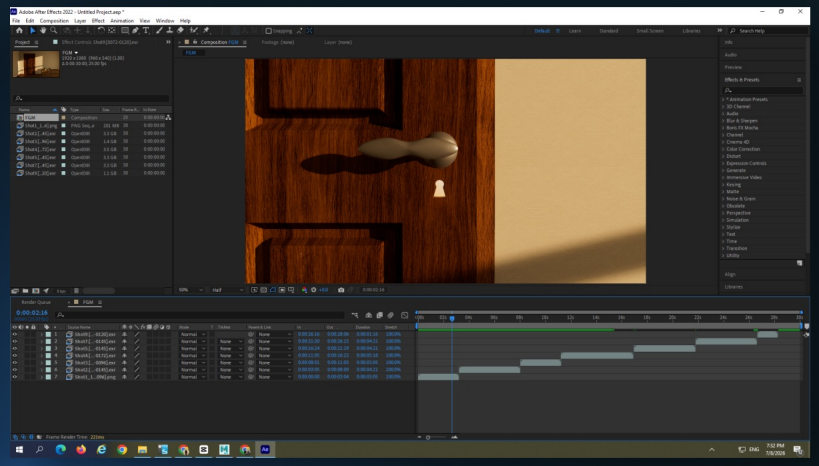
02. Atvertising

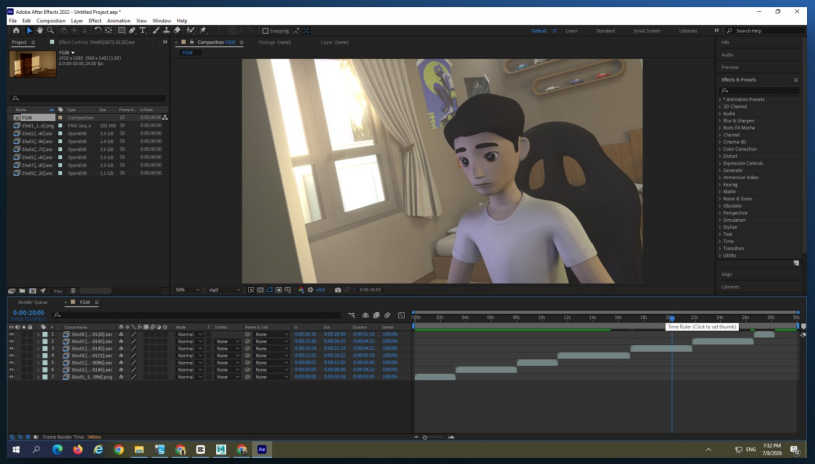
03. Shotlist

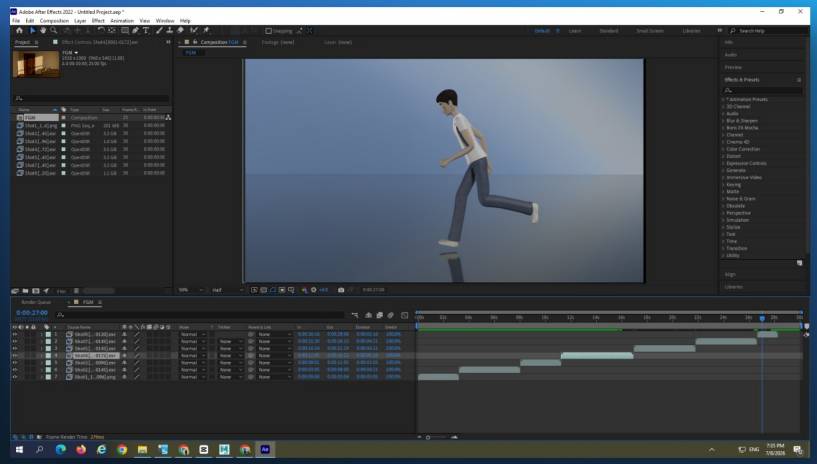
04. Software

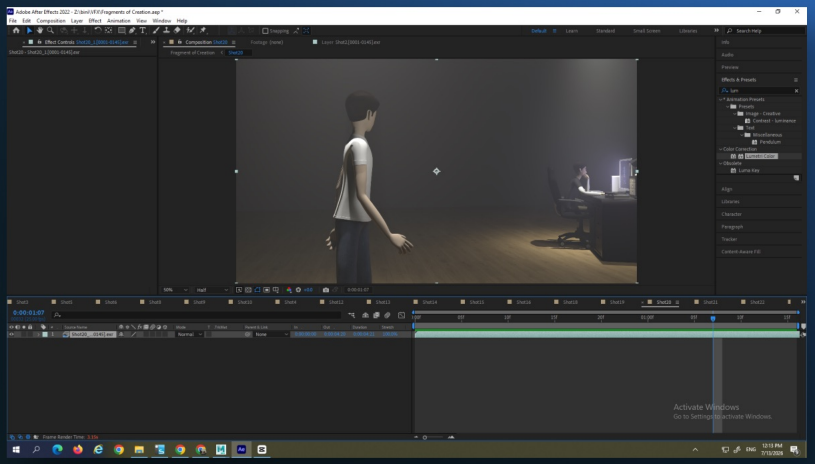
01. VFX Editing













02. Atvertising





03 . Shotlist

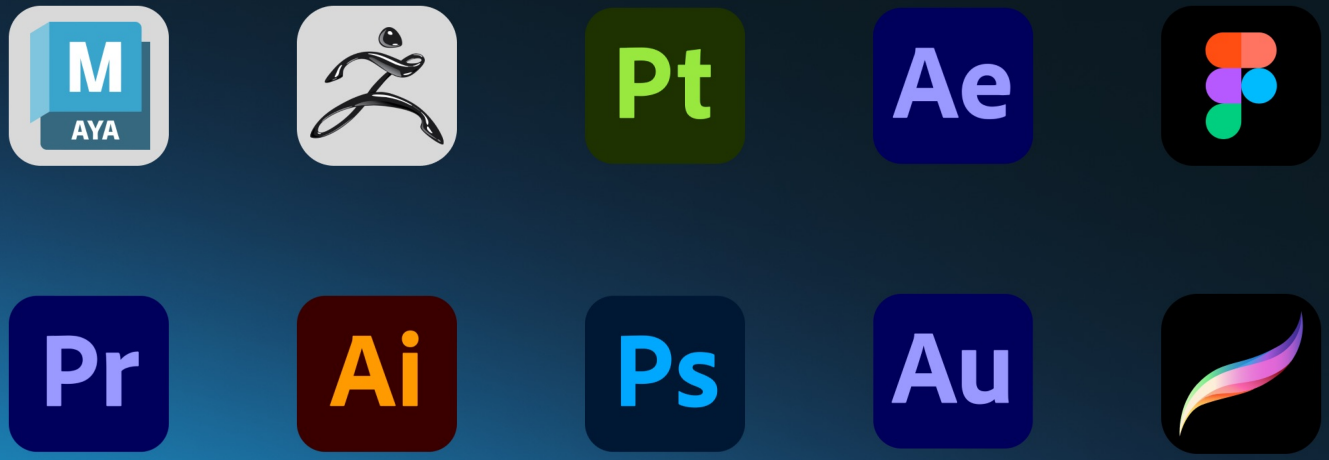
SCENE # :	SCENE: 1	LIVINGROOM				
✓	SHOT #	SUBJECT	SHOT SIZE	ANGLE	MOVEMENT	NOTES
	1	Phòng khách qua ổ khoá vô phòng ngủ	FS	Eye level	Dolly In	
SCENE NOTES						

SCENE # :	SCENE: 2	ROOM				
✓	SHOT #	SUBJECT	SHOT SIZE	ANGLE	MOVEMENT	NOTES
	2	Toàn cảnh phòng ngủ của Dương	FS	Eye level	Dolly In	
	3	Trung cảnh góc 3/4 Dương làm việc	MS	Eye level	Slow Dolly	
	4	POV Dương nhắn sếp	POV	Eye level	Handheld	
	5	Trung cảnh Dương chờ phản hồi từ sếp	MCU	Dutch Engle	Slow Dolly	
	6	Focus vào dòng tin nhắn của sếp	ECU	Dutch Engle	Static	
	7	POV máy tính hóa quái vật	POV	Eye - High	Pedestal	
	8	Dương hoảng sợ chạy ra khỏi phòng	FS	Eye level	Tracking	
	25	Dương tỉnh dậy sau cơn mộng	MCU	Low Engle	Dolly In	
	26	Dương làm lại hoàn chỉnh file	MS	Eye level	Dolly Out	
SCENE NOTES						

SCENE # :	SCENE: 3	GLASS				
✓	SHOT #	SUBJECT	SHOT SIZE	ANGLE	MOVEMENT	NOTES
	9	Dương chạy vào ảo cảnh gương	POV	Eye level	Handheld	
	10	Dương chạy 1 đoạn đứng lại nghỉ	FS	Hip	ARC	
	11	Dương đi tới cầu thang	FS	Hip	Tracking	
	12	Trung cảnh Dương nhìn xuống cầu thang	MCS	Eye level	Dolly Out	
	13	Trung cảnh Dương đi xuống cầu thang	WS	Eye level	Pan Slow	
	14	Trung cảnh Dương thấy gương 1 - quái vật AI "sáng tạo"	POV	Eye level	Handheld	
		Trung cảnh Dương hoảng hốt đi xuống cầu thang		Eye level	Handheld	
		Trung cảnh Dương thấy gương 2 - quái vật AI "Tri thức"		Eye level	Handheld	
		Trung cảnh Dương hoảng hốt đi xuống cầu thang		Eye level	Handheld	
		Trung cảnh Dương thấy gương 3 - quái vật AI "Tốc độ"		Eye level	Handheld	
		Trung cảnh Dương hoảng hốt đi xuống cầu thang		Eye level	Handheld	
		Trung cảnh Dương thấy gương 4 - quái vật AI "Thay thế"		Eye level	Handheld	
		Cận cảnh mắt Dương đảo lộn nhắm mắt		Eye level	Roll	
SCENE NOTES						

SCENE # :	SCENE: 4	LIGHT				
✓	SHOT #	SUBJECT	SHOT SIZE	ANGLE	MOVEMENT	NOTES
	15	Cận cảnh Dương mở mắt ra thấy mình đứng trong khoảng không đen tối	CU - FS	Eye level	Dolly Out	
	16	Toàn cảnh ánh đèn 1 sáng lên, Dương bước tới gần	MCU	OST	Tracking	
	17	Dương nhìn Dương nhỏ nằm vẽ những bức tranh - ánh đèn tắt	FS	Hip	Dolly In	
	18	Toàn cảnh ánh đèn 2 sáng lên, Dương bước tới gần	CB	OTS	Tracking	
	19	Dương nhìn bản thã hồi trẻ đang làm việc hăng say nhiệt huyết- ánh đèn tắt	CB	High Engle	Dolly In	
	20	Toàn cảnh ánh đèn 3 sáng lên, Dương bước tới gần	MS	Eye level	Tracking	
	21	Dương nhìn thấy bản thân đã đạt giải ở cuộc thi design - ánh đèn tắt	FS	Hip	Dolly In	
	22	Toàn cảnh ánh đèn 4 sáng lên, Dương khựng lại	FS	Hip	ARC	
	23	Con toàn cảnh con quái vật AI ngồi dựa tường, Dương bước tới gần	FS	Hip		
	24	Dương đối mặt với nỗi sợ - đưa tay chạm vào lõi con quái vật AI	MS	Hip	Static	
SCENE NOTES						

04. Software



Thanks You