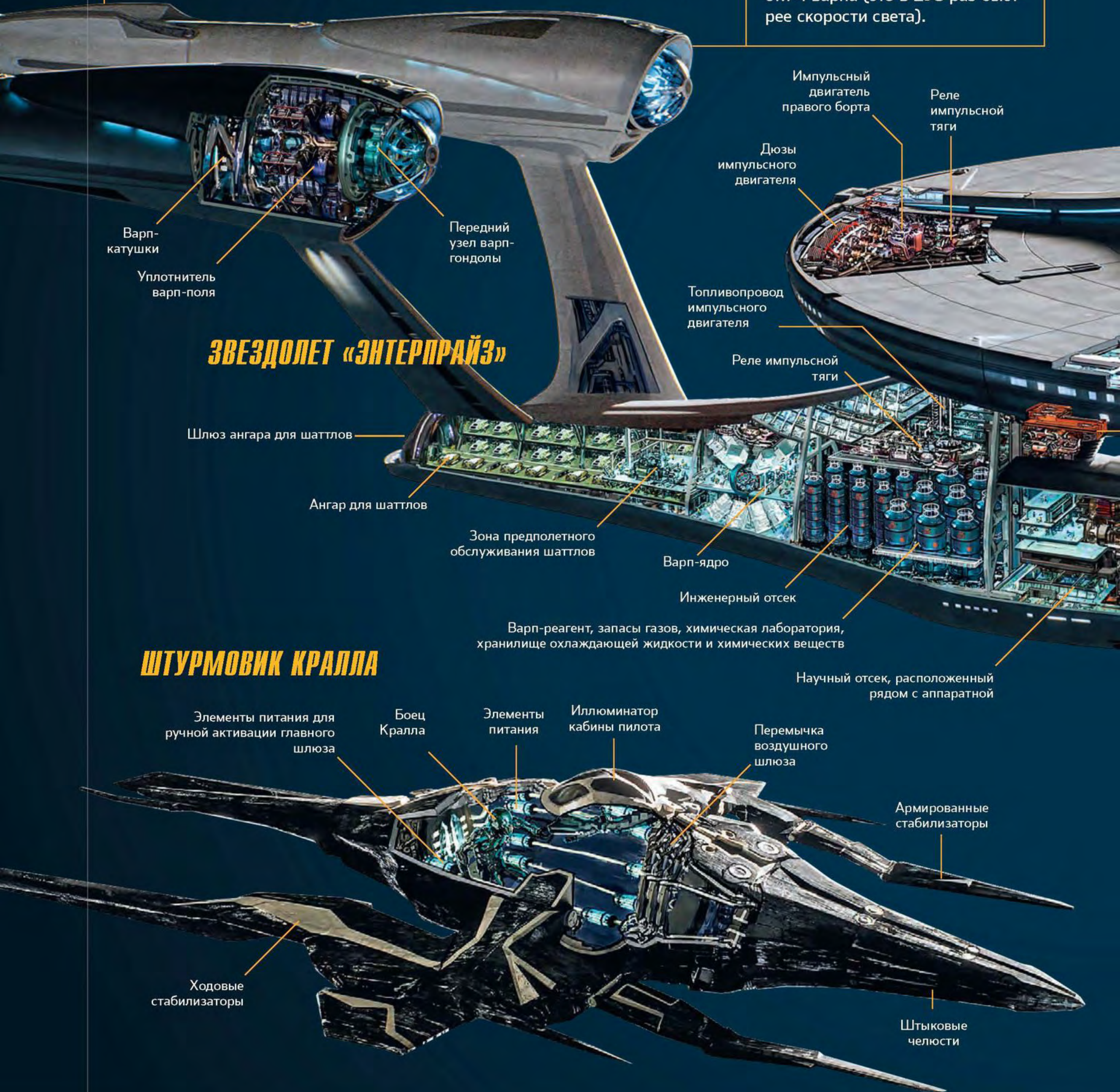


СТАРТРЕКУ 50

Если правы те, кто утверждает, что мудрость приходит с годами, то сериал и фильмы Star Trek, с 1966 года возрастившие не одно поколение зрителей на принципах дипломатии, морали и высочайшего уровня ответственности, с нынешним юбилеем уже приближаются к уровню великих философов.

В июле вышел тринадцатый фильм киноэпопеи – «Стар-трек: Бесконечность». Помимо обновленного звездолета «Энтерпрайз» в фильме появились два новых класса кораблей: целая группировка штурмовиков Кралла и звездолет «Франклин» – корабль, на котором впервые удалось достичь скорости 4 варпа (это в 256 раз быстрее скорости света).



ЗВЕЗДОЛЕТ «ЭНТЕРПРАЙЗ»

Шлюз ангара для шаттлов

Ангар для шаттлов

Зона предполетного обслуживания шаттлов

Варп-ядро

Инженерный отсек

Варп-реагент, запасы газов, химическая лаборатория, хранилище охлаждающей жидкости и химических веществ

Научный отсек, расположенный рядом с аппаратной

ШТУРМОВИК КРАЛЛА

Элементы питания для ручной активации главного шлюза

Боец Кралла

Элементы питания

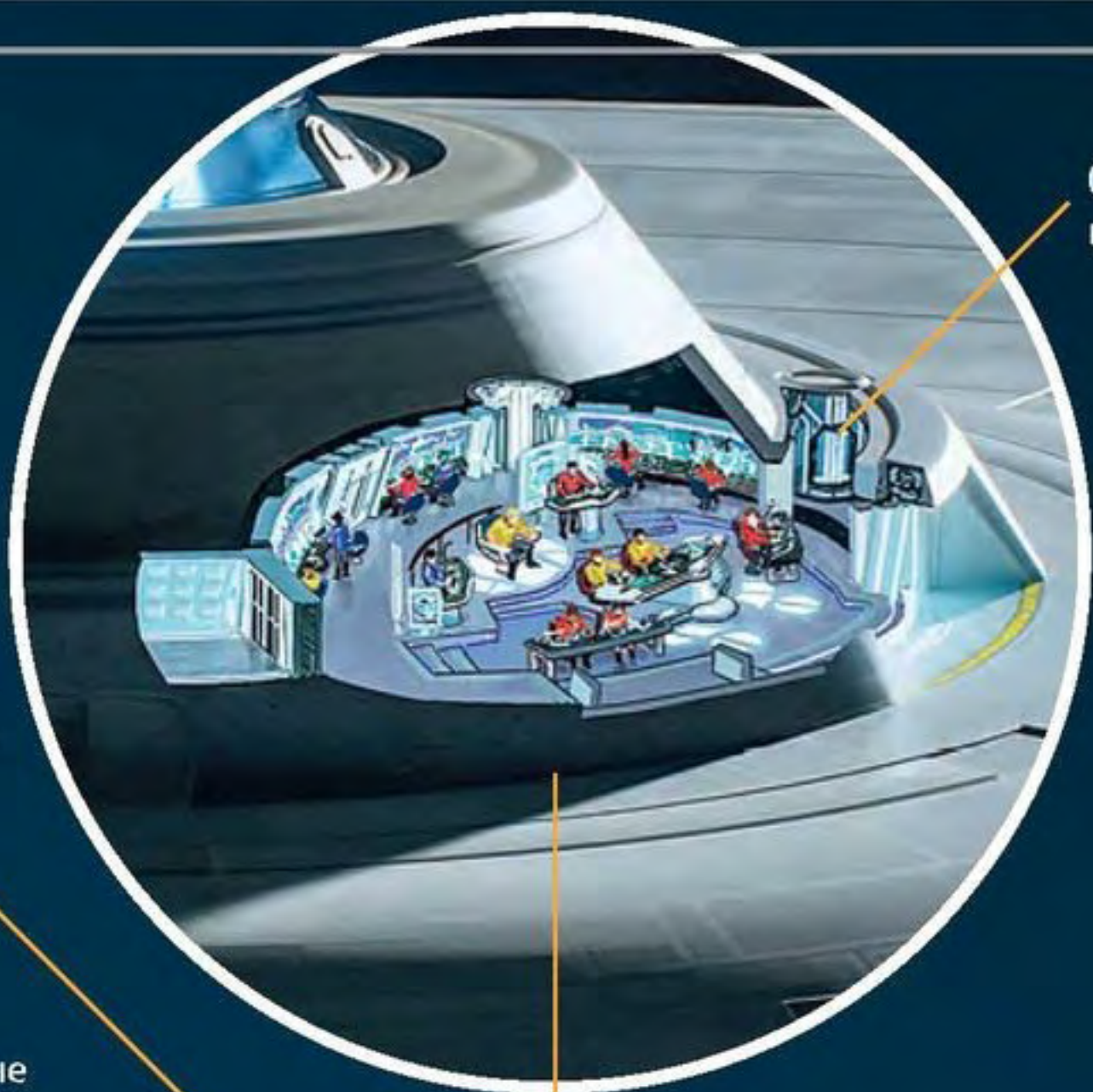
Иллюминатор кабины пилота

Перемычка воздушного шлюза

Армированные стабилизаторы

Ходовые стабилизаторы

Штыковые челюсти



Спасательная капсула Кельвина

МАСШТАБ



«Энтерпрайз»

«Франклин»

Штурмовик Кралла

Верхний смотровой купол

Дополнительные спасательные капсулы

Мостик

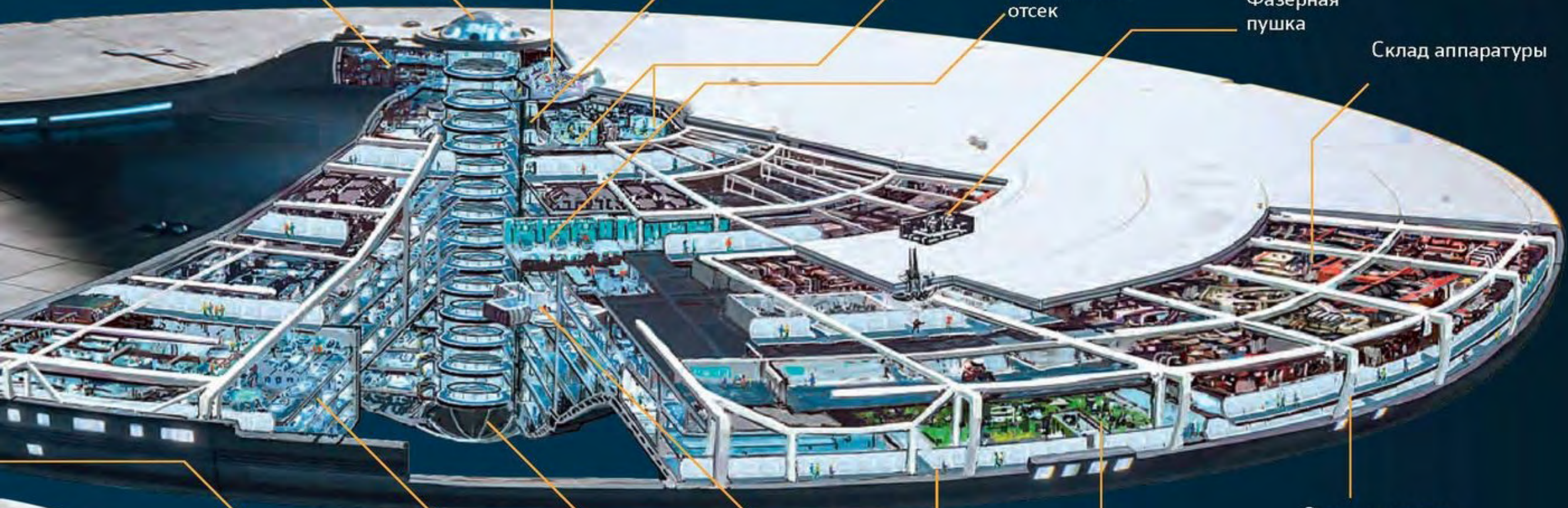
Турболифт

Транспортаторная

Медицинский отсек

Фазерная пушка

Склад аппаратуры



Фотонные торпеды

Каюты офицеров

Нижний смотровой купол

Гаупвахта

Коридор

Агроотсек

Элемент жесткости корпуса



Диск дефлектора

ЗВЕЗДОЛЕТ «ФРАНКЛИН»



Мостик

Каюты офицеров

Транспортаторная

Столовая / зона отдыха

Мотоцикл

Инженерный отсек

Варп-ядро

Каюты офицеров



KEMP REMILLARD

ОБ АВТОРЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ

Кемп Ремилард – дизайнер, разработал графическую концепцию для множества игр и фильмов, среди которых Skyrim, G.I. Joe, первая и вторая части «Трансформеров». При работе над изображениями, которые вы здесь видите,

Кемп просмотрел множество фрагментов нового фильма и создал детализированную «картинку» на основе трехмерных моделей. Иллюстрация создана специально для «Популярной механики» в сотрудничестве с компанией Bad Robot.

