

CR-PLAY comunicato stampa.

Genova, Giugno 2015

Il Progetto **CR-PLAY** (www.cr-play.eu) sta sviluppando una tecnologia che permette di ottenere in maniera semi-automatica ambientazioni e contenuti di elevata qualità grafica per la realizzazione di videogiochi a partire da poche sequenze di immagini o da brevi video.

Il progetto, coordinato dall'italiana **Testaluna s.r.l.**, e co-finanziato dall'Unione Europea nell'ambito del Settimo Programma Quadro, è realizzato da un consorzio multidisciplinare composto da ricercatori nell'ambito della computer grafica, human-computer interaction e professionisti del settore dei videogiochi provenienti da sei diversi paesi comunitari.

Il progetto nasce dall'esigenza di soddisfare la forte crescita della domanda in termini di quantità e di qualità dei videogiochi. Accuratezza e realismo nella creazione di ambienti e contenuti sono, infatti, molto apprezzati dagli utenti, tuttavia, incidono in maniera piuttosto consistente nel processo di produzione, determinando un significativo incremento di costi e tempi. Il video disponibile all'indirizzo <http://goo.gl/72E6b5> ne illustra il funzionamento, le caratteristiche e permette di avere un'anteprima dei risultati possibili.

Ad oggi è stato sviluppato **un prototipo low-fidelity del software** (la versione high-fidelity è prevista entro la fine dell'estate).

Nonostante si tratti di una versione preliminare, la qualità dei risultati ottenibili ha permesso di creare un primo prototipo di gioco: Silver Arrow. Un video del gameplay di Silver Arrow è disponibile all'indirizzo <http://goo.gl/wGn2DW>

A partire dalle immagini riprese, è possibile ottenere elementi del mondo reale (case, alberi, edifici, ecc.) effettuando ricostruzioni degli ambienti all'interno del game engine **Unity3D**. Tali ricostruzioni possono essere combinate con i modelli poligonali tradizionalmente utilizzati nella creazione dei videogiochi (come mostra il video disponibile all'indirizzo <http://goo.gl/4vwhqd>).

La pipeline sviluppata in **CR-PLAY** si basa sulle tecnologie **Image Based-Rendering** (IBR) e **Video Based Rendering** (VBR) e intende fornire soluzioni, accessibili anche ai piccoli studi di produzione, per la semplificazione dei processi di produzione salvaguardando nel contempo la qualità e il realismo dei risultati.

In questa fase la ricerca si rivolge quasi esclusivamente al settore dei videogiochi; tuttavia il gruppo di lavoro intende allargare i propri orizzonti guardando anche ad altri settori, quali: pubblicità, cortometraggi di animazione, patrimonio e musei, senza escludere l'uso ricreativo personale.

Contatti:

Testaluna srl

CR-PLAY Project Coordinator

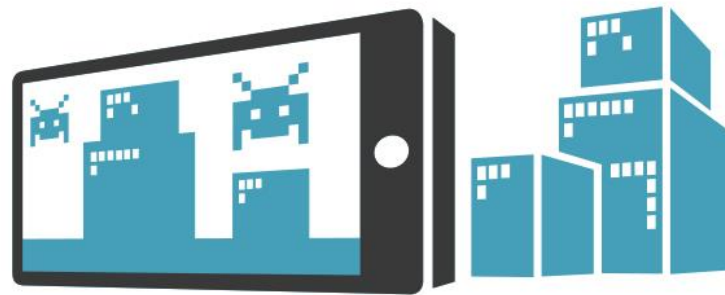
dr. Ivan Orvieto

tel. +39 010 8595965

orvieto@testaluna.it

Twitter : @CR_PLAY

web: www.cr-play.eu



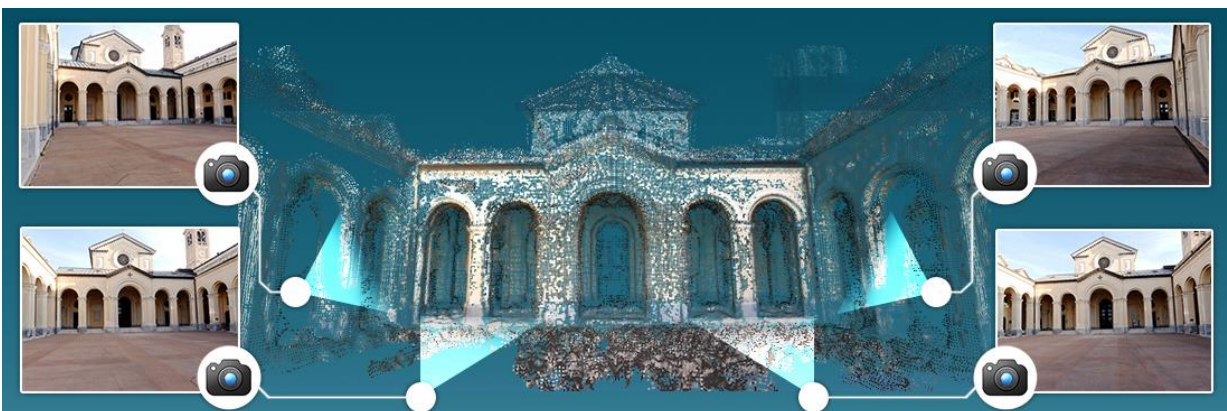
CR-PLAY

Capture Reconstruct Play

Il logo del progetto CR-PLAY



E' sufficiente scattare alcune foto da fotocamera o da smartphone



A partire dalle immagini riprese, è possibile ottenere elementi del mondo reale effettuando ricostruzioni degli ambienti all'interno del game engine Unity3D



Le ricostruzioni possono essere combinate con le texture e i poligoni utilizzati nel normale processo di creazione dei videogiochi



A game prototype powered by



CR-PLAY
TECHNOLOGY



Silver Arrow: il primo prototipo di gioco sviluppato a partire dal prototipo low-fidelity della tecnologia di CR-PLAY