



This project is supported from the European Union's 7th Framework Programme under Grant Agreement [ICT-611089-CR-PLAY](#)



COMUNICATO STAMPA

VIDEOGIOCHI E NUOVE TECNOLOGIE: Il progetto europeo CR-PLAY (Capture – Reconstruct and Play), la tecnologia per semplificare e migliorare il lavoro degli studi di produzione, svilupperà un nuovo prototipo entro la fine dell'estate.

Genova, 10 maggio 2016

Il progetto triennale **CR-PLAY** (www.cr-play.eu), finanziato dal Settimo Programma Quadro e giudicato – per il secondo anno consecutivo – **“Eccellente” dai revisori della Commissione Europea**, si avvia verso la fase conclusiva con lo sviluppo del prototipo finale atteso entro la fine dell'estate 2016.

CR-PLAY è una **rivoluzionaria e inedita tecnologia** che promette di mutare radicalmente le modalità attraverso le quali gli studi di produzione di videogiochi creano ambienti e contenuti.

È sufficiente catturare l'ambiente o l'oggetto che si vuole riprodurre con una serie di fotografie e brevi video e il software semi-automatico di CR-PLAY processerà le immagini, restituendo una scena di elevata qualità grafica all'interno del game engine **Unity3D**. Le scene ottenute possono inoltre essere combinate con i modelli poligonali tradizionalmente utilizzati nella creazione dei videogiochi (per maggiori dettagli sul funzionamento si veda il video disponibile all'indirizzo: <http://goo.gl/72E6b5>). Gli innovativi algoritmi di **Image-Based Rendering (IBR)** e di **Video-Based Rendering (VBR)** costituiscono la colonna vertebrale di questa tecnologia.

Il progetto nasce dall'esigenza di fornire **agli studi di produzione, e in particolare agli indies, una soluzione low-cost** adatta a soddisfare una domanda che cresce in termini di quantità di titoli prodotti e di qualità.

Accuratezza e realismo, infatti, sono caratteristiche sempre più apprezzate dagli utenti, tuttavia, impongono tempi e costi di produzione difficilmente sostenibili dai produttori indipendenti.

L'utilizzo della tecnologia di **CR-PLAY** permette di ridurre tempi e costi di produzione ad una frazione di quanto sarebbe necessario con l'utilizzo del procedimento tradizionale, ottenendo nel contempo un risultato fotorealistico.

Ad oggi sono stati sviluppati due prototipi del software, una versione low-fidelity, dalla quale è nato il gioco Silver Arrow (<http://goo.gl/26DaPC>) ed una versione high-fidelity, dalla quale è stato creato il videogame IBR Fighting League (<http://goo.gl/E6Ecqd>).

Negli ultimi mesi la tecnologia di **CR-PLAY** è stata testata e valutata da un selezionato numero di studi di produzione attivi in Grecia, Italia, Finlandia, Francia e USA. Suggerimenti e raccomandazioni raccolti in tale fase di valutazione verranno inclusi nel design del prototipo finale (un video di sintesi sul processo di valutazione è disponibile al seguente indirizzo: <http://goo.gl/WLzfq3>).

A coordinare il gruppo di lavoro di **CR-PLAY**, costituito da **sette partner** provenienti da **sei diversi paesi europei**, è lo studio di produzione **Testaluna s.r.l.**, che ha sede operativa a **Genova**. Il team che lavora al progetto **CR-PLAY** è un gruppo **multidisciplinare** composto da professionisti e ricercatori provenienti da prestigiosi centri di ricerca, Università e imprese nell'ambito della Computer Grafica, dell'Human-Computer Interaction, sviluppatori e altri professionisti del settore dei videogiochi.



Maggiori informazioni

www.cr-play.eu

Twitter: @CR_PLAY

YouTube:

<https://goo.gl/OVK6kx>

Contatto

CR-PLAY Project Coordinator:

Dr. Ivan Orvieto - Testaluna s.r.l.

orvieto@testaluna.it

tel. +39 010 8595965



Poche foto catturate con una camera digitale o uno smartphone...



... vengono trasformate in scene fotorealistiche che possono essere integrate in Unity per creare videogiochi 3D.