

CR-PLAY

Capture Reconstruct Play

Genova, 30 Luglio 2014

Basterà scattare poche fotografie o riprendere poche sequenze video per ottenere ambientazioni e contenuti estremamente realistici per i videogame.

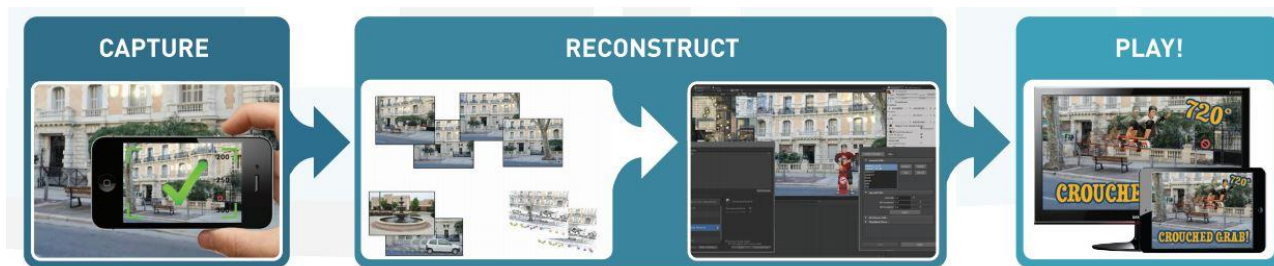
Il progetto **CR-PLAY** realizzerà un software che permetterà di ottenere in maniera semi-automatica ambientazioni e contenuti di elevata qualità grafica per la realizzazione di videogame a partire da poche sequenze di immagini o da brevi video.

Negli ultimi anni il mercato dei video game è stato (e continua a essere) soggetto a non pochi cambiamenti: dati e ricerche relativi ai consumi segnalano una forte crescita in termini di quantità e di qualità. Una resa grafica che rispecchi fedelmente la realtà è diventata una caratteristica molto apprezzata per l'esperienza di gioco e un requisito essenziale per i videogame in genere.

Accuratezza e realismo nella creazione di ambienti e contenuti determinano, però, un significativo incremento dei costi e della complessità nei processi che portano allo sviluppo dei prodotti.

Il progetto **CR-PLAY** cerca di rispondere alla necessità di semplificare i processi di produzione e nel contempo permette di ottenere risultati estremamente realistici, fornendo una tecnologia accessibile anche ai piccoli studi di produzione.

CR-PLAY è l'acronimo di **Capture, Reconstruct, Play** (Scatta, Ricostruisci, Gioca) Le fotografie scattate e i video girati potranno essere elaborati attraverso un software intuitivo che permetterà di ricostruire elementi del mondo reale (case, alberi, edifici, ...). Una volta creati, ambienti e oggetti potranno essere combinati con le texture e i poligoni utilizzati nel normale processo di creazione dei videogiochi.



Colonna portante di questo progetto sono le emergenti tecnologie Image-Based Rendering (IBR) e Video-Based Rendering (VBR).

Il progetto triennale, avviato nel Novembre 2013, è cofinanziato dall'Unione Europea (nell'ambito del 7° Programma Quadro).

Coordinatore del progetto è l'azienda **Testaluna s.r.l.**, con sede a Milano e studio di produzione a **Genova**.

Il gruppo di lavoro, in tutto **sette partner**, è composto da attori del mondo produttivo, accademico e della ricerca provenienti da sei paesi europei:

- **Testaluna** (Italia)
Coordinatore
www.testaluna.it
- **INRIA** (Francia)
www.inria.fr
- **University College London** (Regno Unito)
www.cs.ucl.ac.uk
- **Technische Universitaet Darmstadt** (Germania)
www.tu-darmstadt.de
- **Miniclip UK Limited** (Regno Unito)
www.miniclip.com
- **University of Patras** (Grecia)
www.upatras.gr
- **Cursor OY** (Finlandia)
www.cursor.fi

Il focus della ricerca è al momento il settore dei videogame, ma i risultati del progetto aprono a un ampio ventaglio di potenziali applicazioni in altri settori: 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