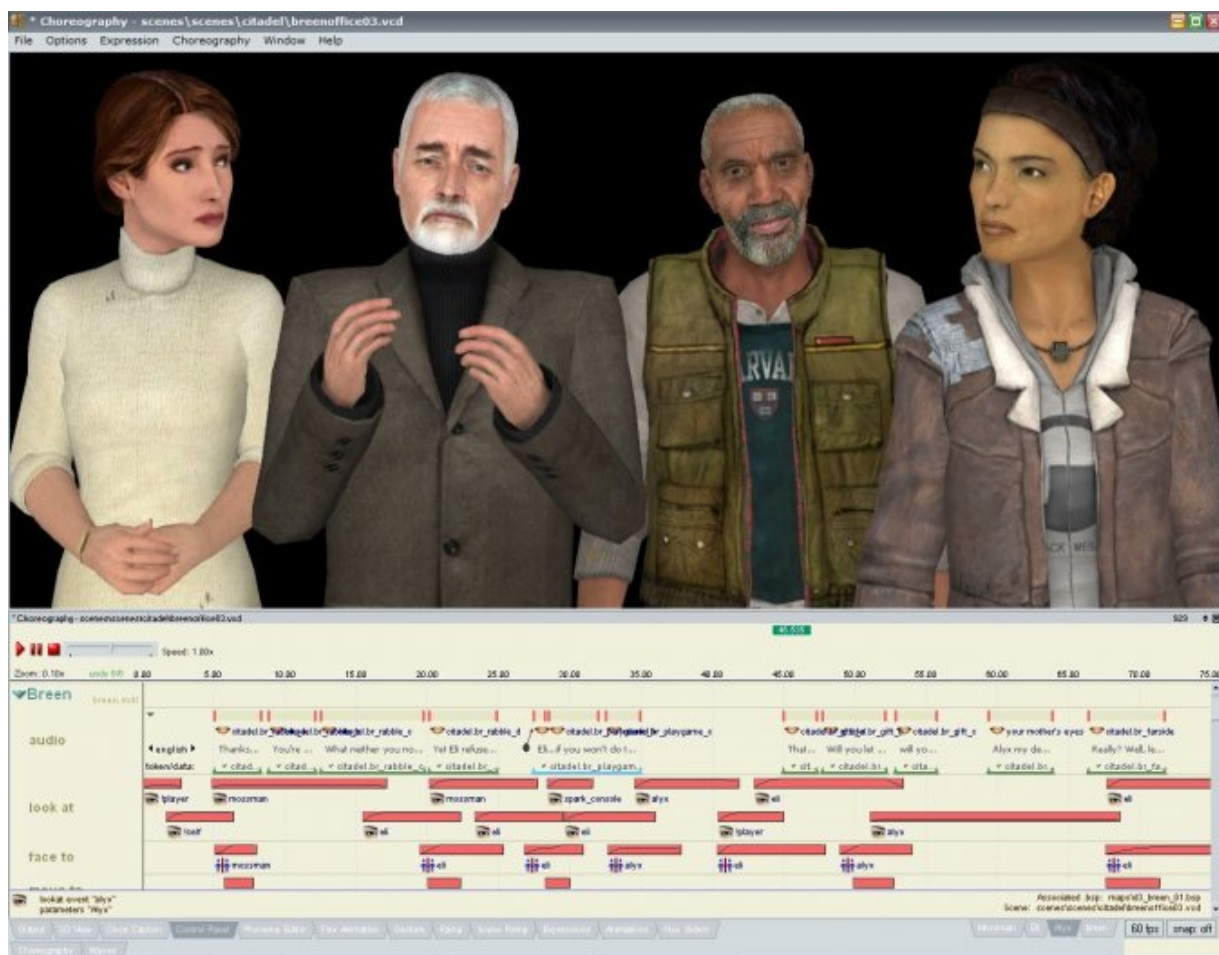


Il Source Engine al cinema



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/4717/il-source-engine-al-cinema.htm>)

Una casa di produzione cinematografica punta all'engine 3D di Valve per il suo prossimo progetto di animazione.



Lo strumento Faceposer del Source SDK

La qualità grafica dei videogame di ultima generazione sta arrivando a dei livelli di fotorealismo eccezionali ed il livello di dettaglio visto in molti film di animazione è raggiungibile anche con i motori di rendering in real time che siamo abituati a spremere nelle nostre sessioni videoludiche.

La casa produttrice Brown Bag Films, con sede a Dublino, utilizzerà proprio un motore grafico per videogame, il Source Engine di Valve, per il suo prossimo lavoro intitolato DEEP.

Il film sarà ambientato in uno scenario post atomico dove l'unica speranza per l'uomo risiede nelle profondità del mare.

Utilizzando un motore di rendering del genere si possono abbassare drasticamente i costi di produzione ed i tempi di messa in opera: il Source Engine, infatti, mette a disposizione un SDK avanzato che permette di creare una scena completa di movimenti, ambientazioni ed interazioni dei personaggi con una facilità disarmante.

Si parla inoltre di una collaborazione stretta tra Brown Bag e Valve, tanto da pensare che il film sarà il primo ad essere distribuito tramite la piattaforma Steam.

[via [Ars Technica \(http://arstechnica.com/gaming/2012/06/steams-source-engine-to-power-upcoming-animated-film/\)](http://arstechnica.com/gaming/2012/06/steams-source-engine-to-power-upcoming-animated-film/)]