

# Unreal Engine 4: rilasciata una fan tech fotorealistica

Dietro a **Unreal Engine 4** esiste una nutrita fandom che sbizzarrisce la propria creatività utilizzando il noto motore grafico di **Epic Games**, ormai divenuto **freeware**. Da poco è stata rilasciata su **PC** una **fan tech demo**, che in tempo reale utilizza la **fotogrammetria** e la soluzione **VXGI** di **NVIDIA** per l'illuminazione globale in tempo reale, per ottenere il massimo del fotorealismo. La demo sarà disponibile alla fine del 2017. Questa tech-demo è stata creata da [ArtbyRens](#), e secondo l'autore sarà possibile con ulteriori ottimizzazioni eseguirla in **4K** su di una singola GPU **nVIDIA 1080Ti**. Nella demo non esistono effetti dinamici particolari come ad esempio il vento o altro poiché è incentrata solo a mostrare quanto il rendering fotorealistico sia d'impatto, e quanto l'illuminazione cambi totalmente il modo in cui una scena venga percepita dall'utenza. Il video è ambientato in una **foresta scandinava** che integra alcune architetture **sci-fi**.

La dimensione della demo viene mantenuta in una piccola area e permetterà a chi la visionerà di camminare o di controllare una fotocamera virtuale e di acquisire immagini o video. Gli utenti potranno cambiare il campo visivo, l'apertura, la distanza focale, la profondità e altro ancora. Ovviamente teorizzando un gioco con questa qualità grafica ma con l'aggiunta dell'**AI** e di tutti gli effetti dinamici che ormai troviamo presenti nella maggioranza dei titoli **AAA** degli ultimi anni, significherebbe avere un prodotto non solo che avrebbe richieste hardware mostruose, ma di cui anche solamente gli assets graverebbero pesantemente sui nostri amati hard disk. quindi non aspettatevi di vedere giochi con questa grafica in tempi brevi.

Ecco alcuni screenshots: