HP e DreamWorks Animation SKG, Inc. hanno unito ancora una volta le forze per realizzare l'avvincente film d'azione in 3D “Kung Fu Panda 2”. I disegnatori di DreamWorks Animation hanno scelto le potenti workstation HP Z800, per ottenere migliori prestazioni e realizzare ogni dettaglio del film, dal vertiginoso vorticare dell'acqua alla lussureggiante vegetazione dei paesaggi fino alle scene dei combattimenti di Kung Fu affollate da migliaia di personaggi. Da oltre un decennio HP e DreamWorks Animation lavorano fianco a fianco per creare le rivoluzionarie tecnologie che hanno reso possibili alcune tra le più sorprendenti pellicole di animazione, come tutti i capitoli di “Shrek“, “Dragon Trainer”, “Megamind”, “Kung Fu Panda” e ora “Kung Fu Panda 2”.

In “Kung Fu Panda 2”, il panda Po ha ormai realizzato il suo sogno di diventare un Guerriero Dragone
e vive proteggendo la Valle della Pace con suoi amici e colleghi maestri di Kung Fu, i Cinque Cicloni. Ma la sua nuova vita è minacciata dalla comparsa di un terribile nemico che progetta di conquistare la Cina e distruggere il Kung Fu grazie a un’inarrestabile arma segreta. Po dovrà indagare sul suo passato per scoprire il segreto delle sue misteriose origini: solo così sarà in grado di trovare dentro di sé la forza di cui ha bisogno per compiere la sua missione.Le workstation HP sono state personalizzate per soddisfare le complesse esigenze creative degli artisti di DreamWorks Animation. Rispetto ai modelli precedenti, HP Z800 assicura una velocità superiore anche del 50% per alcune applicazioni ed è stato scelto da diversi studi cinematografici di tutto il mondo. Le opzioni aggiuntive per i processori Intel ad alta velocità, la memoria e le unità hanno consentito agli artisti di portare avanti la lavorazione di più scene simultaneamente e in modo molto più interattivo rispetto al passato.
“In Kung Fu Panda 2 le esigenze creative hanno nuovamente portato DreamWorks Animation
a esplorare i limiti delle possibilità tecnologiche. Per questo film sono stati creati alcuni personaggi tra i più complessi e alcune ambientazioni tra le più vivide mai realizzati prima in computer grafica” ha dichiarato Ed Leonard, Chief Technology Officer dell’azienda. “La tecnologia HP continua a darci la possibilità di superare i limiti, sviluppare nuovi standard per il settore cinematografico e, in definitiva, creare film capaci di divertire il pubblico di tutto il mondo”.Nel 2008 il film originale “Kung Fu Panda” ha richiesto oltre 50 terabyte di dati e oltre 25 milioni di ore di rendering. Con il passaggio al 3D stereoscopico e le crescenti esigenze creative dei film-maker, per “Kung Fu Panda 2” sono stati utilizzati 100 terabyte di dati e più di 55 milioni di ore di rendering.“L'impegno di HP è rendere disponibili sul mercato innovazioni che consentano ai clienti come DreamWorks Animation di dare libero sfogo alla loro creatività” ha affermato Giampiero Savorelli, Country Category Manager Personal Systems Group, HP Italiana. “Lavorare a stretto contatto con i leader dell'industria cinematografica e dell'animazione ci spinge a realizzare tecnologie all'avanguardia, in grado di assicurare una libertà creativa senza precedenti”.

Curiosità su “Kung Fu Panda 2”

— La realizzazione degli effetti grafici (come le pellicce, il piumaggio, l'abbigliamento e le armature), che caratterizzano non solo i protagonisti ma tutti i personaggi del complesso mondo di “Kung Fu Panda 2”, è il frutto di innovazioni sia a livello creativo che tecnico.

— Quando in una delle principali scene di battaglia una palla di cannone colpisce l'acqua, si alza un enorme schizzo che enfatizza la potenza dell'impatto. Per le riprese dei dettagli, un esperto di effetti speciali ha utilizzato un software proprietario in grado di effettuare il rendering di 10 milioni di particelle.

— Durante la scena della distruzione della torre vengono prodotti più di 50.000 schegge e frammenti di detriti.

— Per realizzare le scene di folla di “Kung Fu Panda 2”, per la prima volta DreamWorks Animation ha utilizzato personaggi dinamici, basati sulla fisica, come il branco di lupi. Grazie al programma di simulazione della fisica del Kung Fu sviluppato da DreamWorks Animation, i lupi che ingaggiano un combattimento di Kung Fu con Po e i Cinque Cicloni sono in grado di reagire dinamicamente.

— È stato calcolato che nella sequenza della battaglia finale del film, ambientata nel porto e nei canali di Gongmen City, sono presenti oltre 227 milioni di litri d'acqua. È stata la scena del film che ha richiesto il maggiore impegno in termini di computer grafica: oltre 7 milioni di ore di rendering per produrre 14.000 fotogrammi.