

## Prefazione

Per la seconda volta Tommaso Empler offre a questa collana un testo esemplare per il raro equilibrio raggiunto tra utilità pratica, chiarezza espositiva e rigore scientifico.

*Modellazione 3D & Rendering* è solo apparentemente un testo rivolto ad operatori specifici della computergrafica. In realtà è un viaggio nel mondo del disegno informatico che spiega, e al tempo stesso insegna, le regole, le proprietà, i metodi e i misteri dei procedimenti di costruzione delle immagini utilizzati dai computer, a somiglianza di come la mano e l'occhio dell'uomo operano nell'esecuzione delle rappresentazioni tradizionali.

Non si tratta dunque di un manuale tecnico sull'uso dei programmi e nemmeno di un saggio teorico sulla logica delle macchine, perciò la limpidezza dei concetti che sostengono la formazione dell'immagine artificiale non è offuscata né da un eccesso di concretezza pratica, né dalla difficoltà di enunciati esoterici. La modellazione 3D, vale a dire il processo d'invenzione, manipolazione e rappresentazione delle forme, è invece esposto con la trasparente naturalezza di un discorso piano, chiaro e preciso, che nulla toglie alla scientificità di operazioni che a volte possono essere anche molto complesse, ma che comunque sono sempre esplicitabili attraverso passaggi logici consequenziali e intuitivi.

Empler è convinto, anche se non ne fa esplicita professione di fede, che prima e più dell'apprendimento offerto dai manuali applicativi dei programmi informatici che illustrano le modalità operative dei software, sia necessario conoscere il perché dei procedimenti impiegati, così come l'ambito delle possibilità operative e l'esito che è lecito attendersi dai meccanismi posti in essere anche dai software più evoluti. Ne consegue la presa di coscienza non solo di quali ultime frontiere siano raggiungibili con la simulazione della realtà, ma soprattutto di che cosa non si possa pretendere dalle macchine e perfino di quali siano le future evoluzioni che è lecito attendersi dal loro perfezionamento.

Il riferimento ai principali ambiti applicativi della modellazione rende utile questo testo anche come orientamento di base tra la molteplicità di programmi oggi in uso e ne rende agevole il confronto soprattutto in vista di impieghi specifici, non sempre espressamente previsti nella descrizione dei software commerciali.

In tal senso è di chiara evidenza la predilezione che l'autore manifesta per gli applicativi volti alla rappresentazione dell'architettura, per i