

4. IL RILIEVO INFOGRAFICO

4.1 L'infografia applicata al rilievo

L'infografia ad uso del rilevamento è un'area disciplinare di recente sviluppo con un retaggio applicativo acquisito da altri settori.

Quello che può essere indicato per primo, anche se solo per la rilevante importanza commerciale che oggi riveste, è il settore legato al campo ludico-ricreativo dei videogiochi, che ha avuto un forte impulso perché relazionata al fecondo campo del commercio.

La necessità di immagini accattivanti e verosimili ha sviluppato "l'architettura per l'*entertainment*"⁷⁵, dove il settore dei videogiochi, dei nuovi progetti multimediali e dei mondi 3D su *Internet* richiede la capacità di configurare gli spazi propria degli architetti, per l'elevato numero di dettagli architettonici presenti in termini di strutture, superfici, complessità nell'articolazione delle forme, fornendo al *navigator* o al giocatore l'illusione di muoversi in un ambiente reale.

Il modo di costruire tali modelli infografici è vincolato dallo scopo per cui l'applicazione è pensata: se per un ambiente in realtà virtuale o per un videogioco; per il primo bisogna tener conto del limite dei poligoni e delle *texture* utilizzabili, mentre per un filmato di un'attrazione un *database* di 300 mila poligoni non costituisce un problema per la memoria del *computer*.

Un altro indirizzo è costituito dalla realizzazione di modelli 3D⁷⁶ per rappresentare architetture particolarmente complesse, difficilmente raffigurabili con le tecniche di rappresentazione tradizionali, dove la manipolazione della forma complessiva ed una sua successiva rappresentazione sul piano bidimensionale porta l'architetto a lavorare contemporaneamente nelle tre dimensioni, con le diverse "viste" strettamente correlate tra loro perché documenti parziali riferiti ad un unico modello, in cui i dati sono contenuti nella memoria volatile dell'elaboratore.

⁷⁵ D. Philips Mahoney, *L'architetto del divertimento*, in: "Computer Gazette", n. 3 del 1996, pp. 16-19.

⁷⁶ Cfr. R. de Rubertis, *Il disegno dell'architettura*, op.cit., pp. 233-250; J. Sainz, *Dal modello infografico alla realtà virtuale: sei passi verso una nuova esperienza dell'architettura*, in: "XY, Dimensioni del disegno", n. 23/24/25 gen.-dic. 1995, pp. 19-24.