Siti internet

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Archi : rivista svizzera di architettura, ingegneria e urbanistica = Swiss review of architecture, engineering and urban planning**

Band (Jahr): **- (1998)**

Heft 3

PDF erstellt am: **30.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

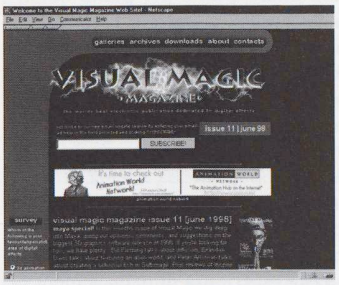
Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

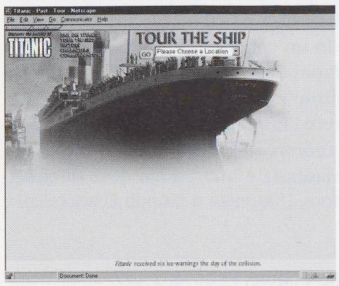
Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

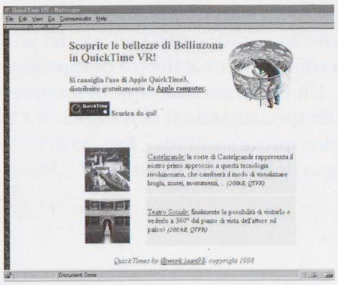
http://www.e-periodica.ch

Cinema ed effetti speciali

a cura di Christian Cinari







«Non credo ai miei occhi», è proprio il caso di dirlo. Ormai non siamo più in grado di distinguere la fantasia dalla realtà, quando questa è portata sui grandi schermi dai maestri degli effetti speciali. Le tecniche di produzione cinematografica sono state completamente rivoluzionate dall'avvento della grafica computerizzata, che permette di rappresentare qualcosa che non può esistere come assolutamente reale. Ovviamente le tecnologie digitali per l'elaborazione delle immagini sono talmente versatili che non conoscono limiti di applicazione. L'architettura e la progettazione in generale ne fa grande uso, per rappresentare progetti perfettamente integrati nell'ambiente circostante, o interni decorati con materiali particolari, o ancora per ricostruire ambienti virtuali di monumenti che non esistono più.
Su Internet il materiale inerente alle applicazioni della computergrafica è abbondante e in continua evoluzione. Lo standard per la rappresentazione di ambienti virtuali, animazioni e filmati sulla rete è il formato QuickTime di Apple, che richiede che l'omonimo plugin sia installato nel proprio computer. La distribuzione di questo software è gratuita (vedasi www.apple.com) e vale assolutamente la pena di spendere qualche scatto telefonico per scaricarlo. Offrirà infatti grandi soddisfazioni e divertimento senza limiti agli appassionati del multimedia o della grafica avanzata in genere, e permetterà di comprendere come i maghi degli effetti speciali riescono a creare elettronicamente una pattuglia di caccia F-18 che attaccano un'astronave aliena (si parla del film Independence-day) con risultati sorprendenti.
Il sito www.visualmagic.awn.com offre rappresentazioni 3D di ambienti assolutamente reali, che in genere vengono utilizzati per creare la scenografia di fondo di una sequenza filmata. Questi ambienti vengono integrati anche con modellini, sia per ridurre i tempi che i costi. Inutile dire che tanto è maggiore la sensazione di realtà che dà una scena tanto più alti sono i costi associati.

Un sito molto interessante si trova all'indirizzo www.vfxhq.com, dove gli effetti più spettacolari di Independence Day vengono spiegati con fotogrammi e animazioni QuickTime. I titoli celebri sono numerosi, e si trovano servizi sugli effetti speciali più incredibili, ma tutti rigorosamente virtuali.
Ancora più esplicativo è il sito www.rhythm.com, dove si spiega come sono stati realizzate scene incredibili. Ma il fatto più sconcertante è che oggigiorno l'effetto speciale non si limita a ritoccare alcuni fotogrammi, ma bensì a realizzare intere scene e oggetti a pieno schermo che non si pensa siano virtuali ma concreti. È il caso (uno tra tanti) di una sequenza particolare, dove un idroplano in fase di decollo a pieno schermo è ricostruito al computer e la differenza con uno vero, inutile dirlo, non si nota. Anche qui il plugin Apple Quicktime lavora egregiamente, permettendo di scaricare intere scene di effetti speciali.

Anche in casa nostra abbiamo un esempio di rappresentazione virtuale della realtà, nell'applicazione molto diffusa del QuickTime Virtual Reality: nel sito www.bellinzona.ch troviamo ad esempio alcune immagini che ruotano a 360° se trascinate con il mouse. Si trovano qui link molto validi, sempre verso visite virtuali : dalla visita del Titanic a immersioni subacquee alla riscoperta di città di civiltà perdute, ricostruite con le stesse tecnologie dei grandi titoli cinematografici e a disposizione di tutti, sulla rete.