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

Herausgeber: Società Svizzera Ingegneri e Architetti

Band: - (1999)

Heft: 6

Rubrik: Siti Internet

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

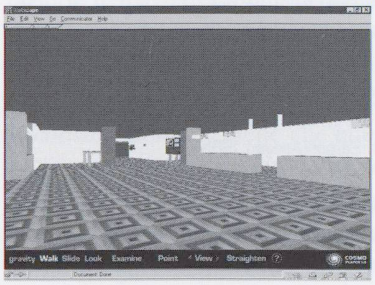
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 16.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Christian Crinari

Le possibili applicazioni di questa tecnologia sono immense. Si va dall'aspetto ludico a quello educativo, sappiamo che gli astronauti della NASA usano una tecnologia analoga (nello scopo) per esercitare le procedure di lavoro nello spazio. È possibile rappresentare ponti, gallerie, opere architettoniche, musei, meccanismi, robot, arredamenti, ogni tipo di costruzione o tipo di oggetto e visualizzarne i dettagli costruttivi avvicinandosi, ruotando l'oggetto e cambiare prospettiva per verificare l'integrazione con il paesaggio, ma soprattutto di esportare su ogni macchina questo prodotto, attraverso Internet. Ovunque si tratta di rappresentare qualcosa, il VRML è un potente strumento. Esistono mondi di tutti i tipi, integrati con pagine HTML e immagini. Ad esempio la camera di commercio di Milano ha realizzato un mondo VRML della propria sede. È possibile entrarvi, e cliccare su opportune icone per compilare formulari, leggere informazioni eccetera.
Poiché si tratta di una tecnologia cosí versatile, non si può dire che sia specifica per l'ingegneria civile, ma al contrario può essere molto utile all'ingegneria civile come all'architettura, la medicina, la geologia, la geografia, ecc.



Sviluppi

I possibili impressionanti sviluppi sono limitati dall'attuale ristrettezza di banda delle connessioni Internet, ma l'integrazione di mondi con filmati in tempo reale, o la rappresentazione del viso umano, di un nostro ego che vive e agisce su Internet non è tanto lontana.

Cosa occorre in pratica

Per visualizzare i mondi VRML occorre un normale *browser* Internet (Netscape Communicator 4 è ottimo) con un opportuno *plugin*, o *software* aggiuntivo, che è in grado di interpretare i *file* di testo VRM e tradurli in immagini nel *browser*. Si tratta di *software* gratuiti e scaricabili da Internet o forniti nei CD-ROM delle riviste di informatica.
Poiché i mondi VRML sono file piuttosto voluminosi (per vedere la torre Eiffel occorrono circa 3-400 kB di dati da scaricare), occorre disporre di una connessione internet fluida, almeno 56kbps. È spesso vantaggioso scaricare l'intero mondo in formato zip (la compressione di file di testo è molto efficace) e esplorarlo con calma in locale, molto più velocemente. Al nostro computer è richiesto inoltre il lavoro di calcolo dei poligoni, rotazione degli oggetti e cosí via, per cui occorre che la macchina abbia una certa potenza (anche di RAM) e una scheda grafica all'altezza, pena la visualizzazione a scatti delle immagini.

Links

Attraverso questi *link* è possibile esplorare personalmente i mondi VRML, saperne di più e anche imparare a crearli. I motori di ricerca contengono moltissime risorse su questo tema. http://eureka.lucia.it/vrml
Sito italiano contenente vari mondi, *tutorial* e tutto quanto può offrire un gruppo di giovani appassionati di VRML. http://www.mi.camcom.it/VRML/Camera di commercio di Milano in VRML