



MODELLAZIONE

Riproduzione al computer di edifici mediante tecniche di geometria solida 3D a partire da progetti su carta o da disegni CAD. La modellazione è l'operazione fondamentale per la creazione di un edificio virtuale.



RENDERING

Generazione di immagini di fotorealistiche ottenute simulando materiali e finiture superficiali di geometrie 3D e calcolando illuminazione e ombreggiature. Il rendering permette di apprezzare l'aspetto di un edificio prima che sia realizzato, anche valutando l'inserimento su foto del contesto reale.

ANIMAZIONE

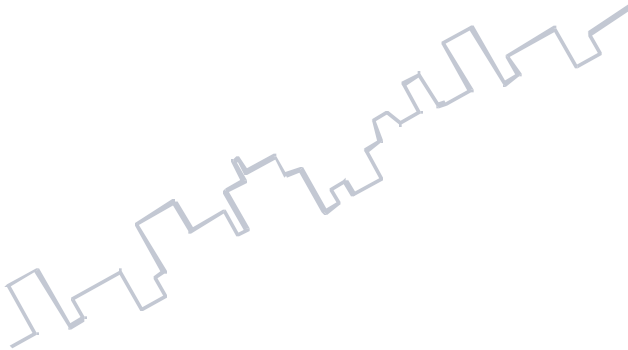
Generazione di video digitale con lo spostamento del punto di vista o il movimento di elementi della scena. Utilizzando una vista soggettiva, le tecniche di animazione permettono di creare visite virtuali di un progetto mentre un'inquadratura lontana visualizza la scena a mo' di plastico.

INTERNI

Rendering fotorealistico di ambienti interni utilizzando materiali e illuminazione reale. La ricostruzione degli interni permette di apprezzare un edificio in tutti i dettagli, fornendo indicazioni importanti in fase di progetto e soprattutto offrendo al cliente una visione soggettiva unica, impossibile ad esempio usando un plastico.



SOLUZIONI NUOVE PER UN SETTORE CONSOLIDATO

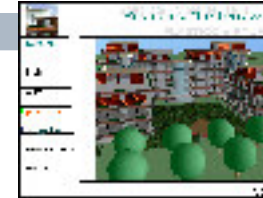


Copyright 2004 G. Gambaro@teclution.com



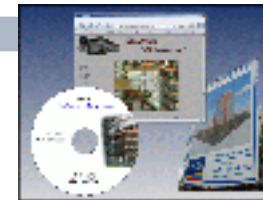
DESIGN

Le tecniche di modellazione e di rendering si rivelano preziose anche nella ricostruzione di dettagli o di elementi particolari. L'utilizzo di materiali reali e la riproduzione di diverse condizioni di illuminazione consente di valutare l'aspetto esteriore di un oggetto prima che sia effettivamente realizzato, permettendo di risparmiare tempi e costi legati alla realizzazione di modelli o prototipi.



PLASTICO VIRTUALE

Applicazione di tecniche di realtà virtuale (grafica 3D, simulazione in tempo reale, interattività) all'ambito immobiliare. Un plastico virtuale permette di esplorare completamente un progetto, simulando il punto di vista soggettivo oppure effettuando un volo virtuale attraverso il progetto.



MARKETING

Disegno e realizzazione di contenitori dell'informazione quali CDROM, siti web, video digitali e videotape, immagini per stampa convenzionale o di grandi formati (cartelloni). La creazione del contenitore è un aspetto di fondamentale importanza: il contenitore è il veicolo con cui la comunicazione raggiunge il cliente finale.



MULTIMEDIA

Impiego di contenuti diversi (grafica, audio, video) per la comunicazione tramite computer. Animazioni, commenti parlati, fotografie e rendering acquistano una maggiore efficacia se impiegati in parallelo, costituendo così un veicolo ottimale per il marketing di un progetto.

progetto

immobili

WWW.TECNOLUTION.COM



Tecnologia nuova per un settore consolidato

Le prestazioni dei computer attuali permettono di impiegare in campo tecnico e commerciale tecnologie finora riservate solo alle grandi industrie o agli istituti di ricerca. E' il caso delle tecnologie 3D e della realtà virtuale, due potenti strumenti per vedere oggetti che ancora non esistono per mezzo di tecniche fotografiche, ricostruzioni in prospettiva, viste soggettive, movimento dinamico, esplorazioni virtuali ecc.



ING. G. GAMBARO

NGAMBARO@TECNOLUTION.COM
TEL 338 5053850

Immediato pensare alle applicazioni al campo immobiliare: ricreare costruzioni virtuali, permettendo ad esempio di visitare un edificio come se fosse già realizzato oppure osservarlo da ogni direzione come un plastico, oppure ancora girare lo sguardo in un interno o camminare tra un ambiente all'altro. Il tutto contenuto in un compact disc, visto su un comune computer, presentato ai committenti o distribuito agli agenti e ai clienti a costi pressoché nulli.

Questi nuovi strumenti si affiancano alle applicazioni multimediali e web come depliant elettronici, siti web, video e foto digitali, comunque utili per fornire al cliente un'immagine ricca e suggestiva di una realizzazione immobiliare importante.

TECNOLUTION.COM