il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ

Telefonini da progettazione

Il 2009 è stato un anno molto fortunato per l'iPhone: nell'ultimo trimestre il fatturato mondiale delle sue vendite ha superato di quasi il 50% l'intero fatturato di Nokia (dati Strategy Analytics). Secondo le previsioni della Rbc Capital Markets, inoltre, le vendite continueranno a crescere, passando dai 13 milioni di unità del 2008 agli 80 nel 2011. Infine, l'App store di iTunes è più che mai in salute, e offre ormai 60.000 applicazioni scaricabili da installare sul telefono, a pagamento o gratuite.
Si tratta dunque di un fenomeno di notevole entità, che si inserisce in quello più generale della mobilità della piattaforma di lavoro personale, nata dalla fusione tra telefoni cellulari e computer palmari. Questa forma di lavoro può essere svolta per strada, in auto, in qualsiasi altro luogo dove in effetti non è possibile usare un notebook. Ciò consente di rendere produttivo il tempo che in condizioni normali, fino a oggi, risultava perduto, e di conoscere in tempo reale quanto sta accadendo nell'ambito di lavoro che ci circonda, grazie alla possibilità di visionare in qualsiasi luogo e-mail, internet, immagini, documenti, liste di lavoro.
L'iPhone rappresenta un balzo in avanti in questa direzione, soprattutto se questa valutazione si riferisce al campo più specifico dei professionisti creativi: disegnatori, grafici, fotografi, architetti. Esso infatti è a tutti gli effetti un computer portatile multimediale, che può rappresentare una piattaforma universale non solo per gli strumenti di lavoro convenzionali, ma anche per foto, video, audio, cad, disegno, 3D, misurazioni, sistemi di geolocalizzazione come Google Earth. Di seguito, presentiamo una selezione delle applicazioni che in questo senso riteniamo più interessanti.

3D – Visualizzazione

On-hand viewer è un visualizzatore di modelli 3D. Formati importabili: Vrml, Catia, SolidWorks. 3D Gallery (visualizza un ambiente 3D predefinito e inserisce una mostra con le foto dell'utente) e Warehouse Walktrough (gratuita) sono due applicazioni che danno un esempio delle potenzialità riguardanti la navigazione di scene 3D in real-time. 360 viewer e Pangea Vr (gratuita) sono invece due visualizzatori di foto panoramiche a 360 gradi.

3D – Modellazione e Rendering

Poichè si tratta di computer a tutti gli effetti, con un processore da 600 Mhz (versione 3GS), è quasi naturale che esista un software per renderizzare direttamente sull'iPhone. Si tratta di iTracer, che include un'interfaccia di modellazione basica, un sistema d'illuminazione e la

possibilità di generare materiali. La scena può anche essere esportata in formato 3DS. Archipelis è un modellatore un po più evoluto, che consente di creare mesh complesse ed esportarle in Vrml e Obj.

2D – Grafica raster

Esistono molte applicazioni con le quali è possibile disegnare a mano libera sul touchscreen, come in Photoshop. Sketchbook mobile di Autodesk (disponibile anche in modalità gratuita ma con funzioni limitate) è la versione mobile del software esistente anche per pc. Presenta un interfaccia molto comoda, con una ruota a scomparsa di selezione dei comandi, e consente di creare layer. Colors! è molto usata da professionisti del settore matte-painting e ha un ottima resa. Brushes è l applicazione che offre la più grande varietà di pennelli grafici, con effetti simili a quelli reali.

2D – Cad

Cadtouch R2 è un vero e proprio Cad, compatibile con Autocad, Archicad, Sketchup e Illustrator. Drawvis è invece un visualizzatore di file Dxf fino a 30 mb.

Autore

marco_giovanni_de_angelis