

Archiviazione

6.01

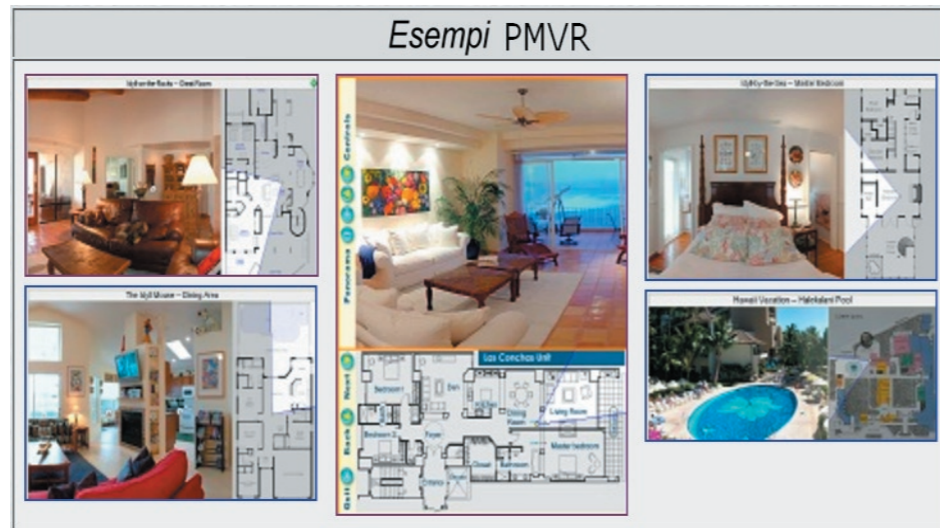


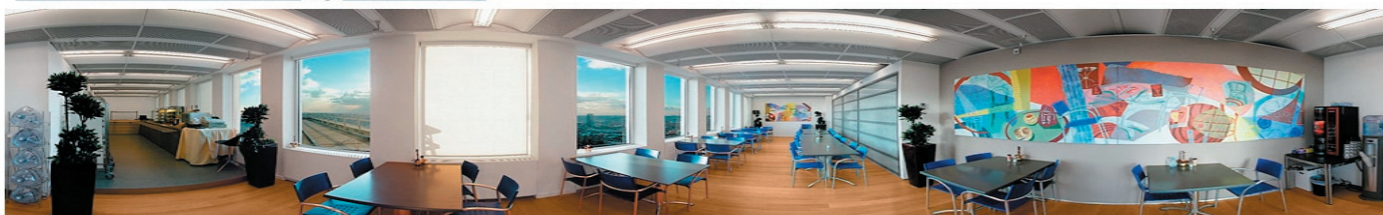
Figura 53
Esempi di immagini
Immersive
Photography
(Poor Man VR)



Figura 54
Esempi di immagini
VRML del
Web X3D
Consortium

Figura 55
Immagine di
partenza per
Quicktime VR
(K. Creley IVRPA)

Lunch Room with a View by Kevin Creley



Conservazione del progetto

Ogni studio professionale è dotato, da sempre, di un **Archivio** ove conservare e proteggere, dal degrado, i documenti nella loro forma originale. Lucidi, copie, documenti, etc. riempiono, negli studi tradizionali, tubi, cassoni metallici, classificatori ed intere librerie. Con l'introduzione della progettazione assistita dal computer si può raggiungere, se non l'obiettivo di eliminare gli spazi per archivi, una loro riduzione, razionalizzazione e più agevole fruizione. Si pensi alla quantità di fascicoli, disegni, immagini che è possibile registrare, conservare,

rintracciare e potenzialmente riutilizzare su un semplice CD-R o su un DVD double layer. Ovviamente il problema dell'archiviazione deve essere affrontato in modo serio ed organizzato tenendo presenti i nuovi problemi dovuti al formato digitale nonché alla rapida, ricordata, obsolescenza sia del software che dell'hardware. Tutti i prodotti della così detta "era digitale" musica, film, etc. e i progetti di cui stiamo trattando sono memorizzati su supporti che, nel tempo, si smagnetizzano o deperiscono per tre ragioni. Inoltre

la stessa velocità nello sviluppo delle nuove tecniche digitali comporta continui problemi di memorizzazione degli oggetti informatici su *nuovi supporti* con altrettanto nuovi *sistemi di codifica*. Si presenta e continuerà, quindi, a presentarsi il problema di **Migrare periodicamente**: da un sistema ad un altro più efficiente, da un software ad uno più recente per non trovarsi a perdere d'improvviso l'accessibilità al proprio prezioso archivio.

Per il software si è già accennato all'esistenza di numerosi formati sia per i testi che per i grafici come anche alla