



Ferrari Aerea: la strada verso il concept con Autodesk 3ds Max

Eleganza, seduzione, classe e personalità – il marchio Ferrari® simboleggia l'Italia ed il suo stile unico ammirato in tutto il mondo.

A Maranello, patria della Ferrari, anche la gente identifica il marchio Ferrari con altre qualità: ingegnosità, precisione, perfezione nel design, maestria, qualità, velocità, dedizione e amore per la bellezza. Queste qualità sono alla base della passione della maggior parte degli artisti 3D verso il loro lavoro e sono il fulcro della missione di Autodesk Media e Entertainment: fornire strumenti sempre migliori che diano la possibilità di liberare il proprio genio creativo. Strumenti come il software Autodesk® 3ds Max®.

Sono la maestria, l'amore per i dettagli e la dedizione al design innovativo che hanno portato quattro studenti di architettura dell'Università di Firenze a sviluppare un'idea ambiziosa e stravagante per la tesi del dottorato – progettare un nuovo concept Ferrari come progetto finale congiunto. Alessandro Debenedetti, Emiliano Fiordi, Marco Francesconi e Pierpaolo Garripoli, della Scuola di Tecnologie dell'Architettura e Design, chiesero al loro professore dell'epoca Roberto Segoni, ora scomparso, se potevano progettare e presentare una Ferrari. Per raggiungere il loro obiettivo volevano utilizzare diversi strumenti per disegno, e proposero di usare Autodesk 3ds Max per creare il modello virtuale. La risposta fu affermativa, a condizione

che disegnassero un prototipo adatto alla produzione effettiva.

Questo avrebbe significato avere l'aiuto della Ferrari nello studio del concept per il nuovo prototipo. Non doveva essere solo una questione di stile. L'auto degli studenti doveva essere una fusione perfetta di design straordinario, ingegneria meccanica, elettronica ed aerodinamica, precisione e potenza.

In altre parole, i quattro giovani architetti dovevano realizzare un prototipo di Ferrari che i clienti avrebbero voluto acquistare. Questa era la sfida che il Professor Segoni lanciò ai propri studenti.

“Abbiamo capito che se volevamo creare un'auto realizzabile e pronta per la produzione, avevamo bisogno di lavorare a stretto contatto con la Ferrari” dice Marco Francesconi, uno dei quattro progettisti della Ferrari Aerea. “Quindi prendemmo il telefono e chiamammo Maranello.”

Gli ingegneri della Ferrari sono stati molto utili. Amedeo Visconti, il Project Manager Ferrari, Stefano Carmassi (Direttore Dinamica dei Fluidi) e Luca Caldirola (Ingegnere Performance Aerodinamiche) dedicarono tempo ad aiutare gli studenti di architettura nel loro tentativo di creare un nuovo modello di Ferrari.



“Dal primo incontro presso lo stabilimento,” continua Francesconi, “fu chiaro che se volevamo progettare una vera Ferrari dovevamo tenere conto di problemi mai presi in considerazione. La legge impone molte normative che definiscono ciò che è permesso e ciò che non lo è in un'automobile da strada. Avevamo problemi tecnici, come per esempio i materiali da usare per alcune parti dell'auto. Queste cose fanno la differenza tra un bel progetto ed una vera automobile. Dopo averci pensato molto, abbiamo creato quattro diverse versioni della nuova Aurea: la GT, la Roadster, la Spider e la Berlinetta.”

Dopo aver raccolto informazioni tecniche preziose dagli ingegneri della Ferrari, Marco ed i suoi colleghi crearono i primi disegni in prospettiva ed i modelli scala 1:8 dell'Aurea.

Adesso tutti gli elementi erano teoricamente a posto: i dettagli tecnici, il motore, gli interni ed i materiali, lo stile e le varie versioni. Ora disegno e lavoro in 3D effettivi dovevano solo essere realizzati.

Marco e i suoi compagni non ebbero alcun dubbio sul software da usare – Autodesk 3ds Max. “Abbiamo usato il software 3ds Max perché è uno strumento che possiamo adattare alle nostre necessità, uno strumento che non interferisce con il processo creativo. Con 3ds Max non era necessario cambiare procedimento a causa delle limitazioni del software.”

“Giunti alla fase della creazione del modello, l'attenzione sul progetto universitario si era spostata in secondo piano. Stavamo disegnando una Ferrari adatta alla messa su strada! Non potevamo parlare con i creatori delle automobili più desiderate al mondo un momento e poi dover ricominciare tutto da capo. Non potevamo scendere a compromessi con le nostre idee creative solo perché il software non era professionale o abbastanza potente. Per questo abbiamo scelto il software 3ds Max – l'ambiente affidabile, veloce e flessibile richiesto per realizzare progetti complessi come una Ferrari.”

“Stavamo parlando con produttori di automobili all'avanguardia e avevamo bisogno di lavorare con software all'avanguardia. In tre mesi disegnammo l'intero modello usando il software 3ds Max, compresi gli interni, i cerchi ed il vano motore. Il realismo fotografico del 3ds Max è utile soprattutto per i progetti che devono essere molto precisi ed accurati.”

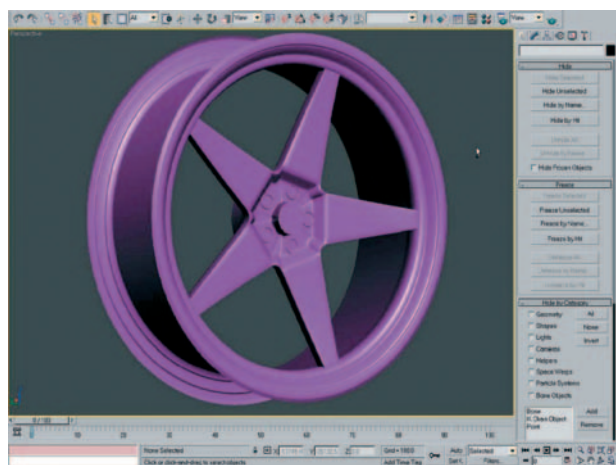
I quattro architetti hanno ricevuto il massimo dei voti per il loro progetto universitario che, dopo la triste scomparsa del Professor Segoni, è stato supervisionato dal Professor Massimo Ruffilli.

Il progetto Ferrari Aurea ha ricevuto lodi e premi da esperti della Ferrari e dagli enti internazionali più prestigiosi che giudicano i nuovi modelli di automobili.

I giovani architetti ora insegnano in un Master presso la loro Alma Mater – la Scuola di Tecnologie dell'Architettura e Design dell'Università di Firenze.

Tre dei quattro architetti, Debenedetti, Francesconi e Fiordi, hanno continuato aprendo uno studio di design di incredibile successo, DFG Design. La Ferrari Aurea potrà o meno diventare una realtà in futuro, a seconda delle decisioni strategiche della Ferrari, ma il prototipo è a disposizione per tutti gli amanti delle automobili per essere ammirato e studiato. E lo stesso vale per il software 3ds Max.

“La miglior Ferrari è quella che devo ancora costruire”
Enzo Ferrari (1898-1988)



Visualizzazioni di alta qualità'

L'utilizzo delle soluzioni Autodesk per la Visualizzazione consente di gestire progetti complessi nel settore edilizio, manifatturiero, scientifico, medico e industriale

Tre prodotti per le tue esigenze.

VIZ Render, Autodesk® VIZ 2006, o Autodesk® 3ds Max® 8.

Tutti basati sull'architettura software di 3ds Max. Ogni soluzione offre qualità, precisione e miglioramento del flusso di lavoro e una incredibile interoperabilità con i software Autodesk, inclusi AutoCAD®, Autodesk® Architectural Desktop, Autodesk® Revit® Building e Autodesk® Revit® Structure.

Per lasciare i clienti senza parole.

Visualizzazioni di alta qualità con l'utilizzo di strumenti di rendering e animazione avanzati. In **3ds Max** è possibile animare pressoché qualsiasi elemento: personaggi, particelle guidate da eventi e dinamiche interattive per l'azione, leggi fisiche del mondo reale a cui è possibile aggiungere effetti suggestivi ed elementi naturali quali nebbia, neve, pioggia, mari, laghi e così via, e animazione di personaggi.

E' possibile condividere, controllare e gestire i componenti in corso di elaborazione tramite Asset Tracker, la nuova soluzione per il controllo dei dati di origine perfettamente integrata con Autodesk® Vault e compatibile con altre soluzioni per il design multimediale come Autodesk® Cleaner®, software di encoding e streaming, e Autodesk® Combustion®, software di compositing.

Ottimizzare la produttività

Visualizza i dati da varie applicazioni Autodesk. Utilizza funzionalità di modeling, rendering a animazione con **VIZ 2006** per produrre immagini di alta qualità senza molte delle funzioni avanzate di 3ds Max. Caratteristiche uniche in VIZ – compreso Tool Palettes, Material Palettes, Communication Center, XML Material Toolkit, and Content Browser – che semplificano e accelerano la creazione di visualizzazioni professionali.

Workflow semplificato

È possibile creare modelli incredibilmente realistici ad alta qualità.

VIZ Render è interamente integrato in **Autodesk Architectural Desktop** ed è basato sulla tecnologia di 3ds max. E' possibile caricare i file di VIZ Render direttamente in 3ds Max per usufruire delle funzioni di animazione e rendering avanzate usate dagli esperti 3D operanti nel campo dello sviluppo di giochi, della visualizzazione del design e degli effetti visivi.