

car DESIGN

MOBILITY AND TECHNOLOGIES

**General Motors
Hélène Blignaut
Prototypes
Concept cars
Production models**

Tasse perenne (tasse ricomprate) off camera ricomprate. Sped. a. p. 45% art. 2 comma 20/b legge 46/1995 (tasse di bolso). P. D. - C.R. - P. E. - Euro 10,00
marzo/march 2003 Euro 10,00



Microcar

Alex Sacchetti
Nuova Accademia di Belle Arti di Milano - Scuole di Design
Progetto di Diploma

Alex Sacchetti
Nuova Accademia di Belle Arti in Milan - School of Design
Diploma Project



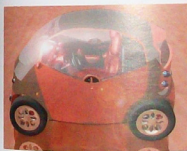
Le potenzialità offerte dal calcolatore nell'elaborazione di modelli virtuali tridimensionali di oggetti trovano nel campo dell'automobile uno dei più avanzati e complessi ambiti di applicazione. Le superfici che definiscono normalmente il profilo della carrozzeria di una automobile appaiono infatti tra le forme più articolate che un calcolatore possa governare. Software sempre più aggiornati sfruttano sofisticati algoritmi di calcolo per la costruzione e dinamicizzazione di superfici e volumetrie secondo parametri di risoluzione e definizione fotorealistici.

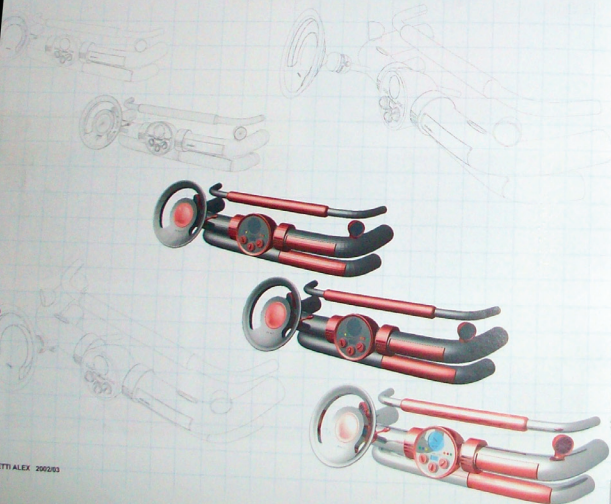
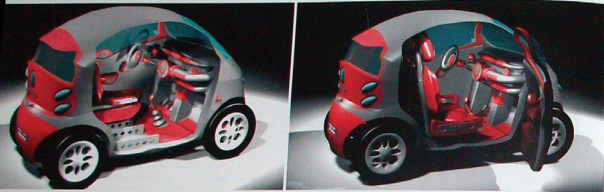
Il progetto di Alex Sacchetti per una possibile proposta nel segmento delle "microcar" o delle vetture cosiddette "senza patente" illustrato in queste pagine, pone in risalto quanto il problema dell'integrazione in un unico oggetto della pro-



gettazione degli interni e degli esterni di una vettura possa essere affrontato anche avvalendosi di programmi di modellazione tridimensionale di relativa potenza. La realizzazione di una risquette tridimensionale digitale richiede, al pari dell'esecuzione di un modello reale, un'affermazione della sensibilità e della capacità fattuale di manipolazione eseguita tramite il calcolatore. L'operazione di rendering assume il valore di una efficace e pertinente restituzione dell'idea, del concept individuato dal designer. E' tuttavia affidata ad una nuova "manualità elettronica" la possibilità che tale passaggio possa rivelarsi coerente con le caratteristiche strutturali e formali dell'insieme dell'oggetto rappresentato.

In questo esempio appare chiaro il valore che riveste una efficace messa a punto delle caratteristiche formali e dimensionali dell'oggetto mediante l'elaborazione digitale, soprattutto se si pongono in diretta e congruente relazione il design degli esterni con la definizione dell'architettura degli spazi e dei dettagli interni del veicolo.





230

SACCHETTI ALEX 2002/03



The project drawn up by Alex Sacchetti for a "microcar" or a "personal" car, as shown on these pages, emphasizes how the problem of integrating the design for the interior and exterior of a car or one object can be dealt with, for example, through relatively powerful 3-D modeling software. Making a digital 3-D requires most-often – just like making a real model – perfecting sensitivity and the factual ability to manipulate through the computer. Rendering means conveying an effective, relevant idea or concept as identified by the designer. However, the possibility that this step can be considered consistent with the structural and formal characteristics of the whole object being represented is based on new "electronic dexterity".

The example clearly shows the importance of effectively adjusting the formal and dimensional characteristics of the object through digital

The car industry means one of the most advanced and most complex fields of application for the potentialities offered by the computer in processing 3-D virtual models of objects. The surfaces that usually define the profile of the body of a car are among the most complex surfaces that can be managed by a computer. Increasingly up-to-date software relies on sophisticated calculus algorithms to build and dynamize surfaces and masses according to photorealistic resolution and definition parameters.



231



processing, mainly if the exterior is directly and suitably connected with the definition of the architecture of the interior space and details of the vehicle.