



Comunicato stampa  
29 maggio 2020

## **Realistica fin nei minimi dettagli: come è nata la versione virtuale della BMW M4 GT4.**

**Dopo circa sei mesi di intenso lavoro di sviluppo, la BMW M4 GT4 farà il suo debutto virtuale sulla piattaforma di corse sim iRacing a giugno. Per essere sicuri che la vettura da corsa per clienti BMW M sia il più realistica possibile, gli sviluppatori iRacing lavorano intensamente con gli ingegneri BMW Motorsport come se stessero lavorando su una vera auto da corsa.**

**Monaco. Dopo circa sei mesi di intenso lavoro di sviluppo, la BMW M4 GT4 farà il suo debutto virtuale sulla piattaforma di corse sim iRacing a giugno. Per essere sicuri che la vettura da corsa per clienti BMW M sia il più realistica possibile, gli sviluppatori iRacing lavorano intensamente con gli ingegneri BMW Motorsport come se stessero lavorando su una vera auto da corsa. La massima trasparenza è la chiave per un risultato ottimale. Spieghiamo il viaggio della BMW M4 GT4, dalla firma del contratto di licenza alla preparazione alla gara.**

Mancano pochi giorni. La BMW M4 GT4 sarà la prossima delle attuali auto da corsa BMW dopo la BMW M8 GTE a fare il suo debutto in simulatore sulla piattaforma iRacing. Quando gli utenti parteciperanno alle prime gare di giugno, gli sviluppatori iRacing e gli ingegneri BMW Motorsport avranno alle spalle una fase di intensa collaborazione. "Non vedo l'ora che inizi", ha dichiarato Kevin Bobbitt, direttore del marketing di iRacing, sottolineando che "L'apertura con cui BMW Motorsport ci ha incontrato in questo progetto è fantastica. I canali di comunicazione erano molto brevi e, grazie al loro coinvolgimento, si capisce che questo progetto è davvero importante per loro".

Da qualche tempo, le gare sim sono uno dei pilastri del portafoglio BMW Motorsport. I responsabili avevano identificato il potenziale delle corse virtuali prima che ci fosse un boom durante l'attuale interruzione delle corse nel mondo reale. "BMW Motorsport conosce la differenza tra un gioco di corse standard e una vera simulazione di corse e lo apprezza", ha dichiarato Bobbitt. "Una simulazione tanto realistica come questa avvantaggia anche il produttore, perché molte più persone possono testare le auto e nel migliore dei casi potrebbero addirittura arrivare ad acquistarne una".



Come responsabile dello sviluppo dei veicoli, Rudolf Ditttrich è anche responsabile del settore delle corse sim per BMW Motorsport. Conferma la forte attenzione del cliente alla base del progetto BMW M4 GT4. "Vogliamo offrire ai nostri team clienti l'opportunità di provare virtualmente la BMW M4 GT4", ha detto, spiegando i vantaggi, "possono caricare e utilizzare le loro livree con i loro sponsor. I loro piloti possono anche esercitarsi da soli nella pausa attuale. E i potenziali nuovi clienti potrebbero persino prenderci gusto e pensare alle corse con una BMW M4 GT4 nella vita reale."

### **Come funziona la collaborazione tra BMW Motorsport e iRacing.**

La massima autenticità richiede che l'auto virtuale sia il più vicino possibile alla sua controparte nella vita reale, che era la missione congiunta di BMW Motorsport e iRacing. Di cosa c'è bisogno? "Abbiamo bisogno di tre cose dall'auto: le scansioni laser, i dati CAD e le foto come riferimento", ha spiegato Brian Simpson, Senior Art Manager di iRacing. "La collaborazione con BMW Motorsport è stata facile in questo senso, perché abbiamo ottenuto esattamente i dati di cui avevamo bisogno. Non ho dovuto iniziare da solo una ricerca che richiedeva tempo come per altre auto, ho potuto semplicemente usare il materiale che mi era stato fornito."

Ditttrich spiega il processo di trasferimento dei dati: "Tutto inizia con l'accordo di licenza, che è la base per il trasferimento di dati riservati. Quindi gli sviluppatori ricevono due grandi pacchetti di dati di diversi gigabyte ciascuno. Innanzitutto i dati CAD con tutte le specifiche delle parti dell'auto. Questi sono esattamente gli stessi dati che un fornitore ottiene da noi per produrre il componente reale. iRacing ha anche scannerizzato un'auto reale, in questo caso la Turner Motorsport BMW M4 GT4. Il secondo pacchetto di dati di grandi dimensioni conteneva tutte le informazioni sulla dinamica di guida. Ad esempio, utilizziamo lo stesso set di dati per eseguire una simulazione del tempo sul giro o per utilizzare il nostro simulatore BMW Motorsport. Questi dati includono curve di smorzamento, curve di prestazione del motore, cinematica degli assi, distribuzione del peso, valori aerodinamici: ogni parametro che sia stato calcolato per l'auto lo abbiamo trasmesso a iRacing." La conclusione di Ditttrich sulla collaborazione è che "iRacing ora sa tanto della macchina quanto i nostri team clienti."

### **Steve Reiss: "Il feedback iniziale è molto positivo."**

La prima impressione è che questa trasparenza abbia dato i suoi frutti. "Più dati reali sul veicolo riceviamo, più ci avviciniamo alla dinamica di guida



reale. Nel caso della nostra BMW M4 GT4, il feedback iniziale delle persone che hanno guidato la vera auto è molto positivo ", ha dichiarato Steve Reiss, Senior Engine Dynamics Engineer di iRacing.

Inutile dire che la dinamica di guida gioca un ruolo cruciale nella soddisfazione dell'utente, ma anche il minimo dettaglio è importante per il realismo. "In primo luogo, i nostri progettisti analizzano i dati forniti e li utilizzano per realizzare l'auto di base. Una volta ottenuto questo, è tempo di dettagli come ruote che girano, display e molto altro ", ha spiegato Simpson. "A tale proposito, BMW Motorsport è incredibile. Ci hanno persino inviato informazioni su quali luci si accendono sul volante in quale situazione, quali informazioni vengono visualizzate in quali momenti, quali pulsanti preme il pilota in quali momenti e cosa succede quando lo fa. Mi piace molto lavorare su questi display fino al più piccolo dettaglio."

### **Primo grande evento di gara per la BMW M4 GT4 in programma il 13 giugno.**

Alla fine di un periodo di sviluppo continuo di circa sei mesi, BMW Motorsport ispeziona l'auto virtuale che non è diversa dalla realtà. "L'idea è di ispezionare l'auto virtuale esattamente come una macchina reale", ha affermato Dittrich. "Questo va dall'aspetto esterno, fino all'handling, a dettagli come il passaggio dei cavi all'interno, la luce o la struttura del cruscotto. Dopotutto, siamo in definitiva responsabili che la BMW M4 GT4 virtuale soddisfi tutti i requisiti che noi e i nostri clienti abbiamo per una vera auto da corsa."

Per i clienti virtuali, la gara di 3 ore H&R della serie Digital Nürburgring Endurance powered by VCO del 13 giugno sarà il primo grande evento in cui potranno correre nella BMW M4 GT4. Non appena l'auto sarà in vendita su iRacing, i piloti sim - e i team clienti BMW coinvolti nelle corse sim - potranno scaricarla, equipaggiarla con i loro design personalizzati e testarla a fondo.

### **Streaming live del DNLS powered by VCO (sabato, 13:00 CEST):**

Facebook: [b.mw/DNLS\\_FB](https://www.facebook.com/b.mw/DNLS_FB)

YouTube: [b.mw/DNLS\\_live\\_YT](https://www.youtube.com/b.mw/DNLS_live_YT)

Twitch: [www.twitch.tv/bmwmotorsport](https://www.twitch.tv/bmwmotorsport)



### **Streaming live della ABB Formula E Race at Home Challenge**

**(sabato, 16:30 CEST):**

Facebook: [b.mw/RaceAtHomeChallenge6FB](https://www.facebook.com/b.mw/RaceAtHomeChallenge6FB)

YouTube: [b.mw/RaceAtHomeChallenge6YT](https://www.youtube.com/b.mw/RaceAtHomeChallenge6YT)

Per ulteriori informazioni:

Marco Di Gregorio

Corporate Communication Manager

Tel. +39 0251610088

Mail: [marco.di-gregorio@bmw.it](mailto:marco.di-gregorio@bmw.it)

Media website: [www.press.bmwgroup.com](http://www.press.bmwgroup.com) e <http://bmw.lulop.com>

### **Il BMW Group**

Con i suoi quattro marchi BMW, MINI, Rolls-Royce e BMW Motorrad, il BMW Group è il costruttore leader mondiale di auto e moto premium e offre anche servizi finanziari e di mobilità premium. Il BMW Group gestisce 31 stabilimenti di produzione e assemblaggio in 15 Paesi ed ha una rete di vendita globale in oltre 140 Paesi.

Nel 2019, il BMW Group ha venduto oltre 2,5 milioni di automobili e oltre 175.000 motocicli in tutto il mondo. L'utile al lordo delle imposte nell'esercizio finanziario 2019 è stato di 7,118 miliardi di Euro con ricavi per 104,210 miliardi di Euro. Al 31 dicembre 2019, il BMW Group contava un organico di 126.016 dipendenti.

Il successo del BMW Group si fonda da sempre su una visione di lungo periodo e su un'azione responsabile. Per questo l'azienda ha stabilito come parte integrante della propria strategia la sostenibilità ecologica e sociale in tutta la catena di valore, la responsabilità globale del prodotto e un chiaro impegno a preservare le risorse.

BMW Group Italia è presente nel nostro Paese da oltre 50 anni e vanta oggi 4 società che danno lavoro a oltre 1.100 collaboratori. La filiale italiana è uno dei sei mercati principali a livello mondiale per la vendita di auto e moto del BMW Group.

[www.bmwgroup.com](http://www.bmwgroup.com)

Facebook: <http://www.facebook.com/BMWGroup>

Twitter: <http://twitter.com/BMWGroup>

YouTube: <http://www.youtube.com/BMWGroupView>

Instagram: <https://www.instagram.com/bmwgroup>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/bmwgroup/>