

Sense & Validation



感性情報を用いた
早期仕様決定の仕組み

平素はユーザーの皆様には大変お世話になっております。
弊社では製品を販売するだけでなく、より良い情報とサービスを提供すべく独自に活動しており
その一部を皆様に共有させていただいております。

今回は『SENSE & Validation』と題して、美しいもの、新しいものに出会った時の人の感覚(視覚&聴覚)を探るべき、
脳の動きとの相関性を見ることについて慶應義塾大学様より、
マツダ株式会社様からはVRを使った見栄え検証方法、
南条装備工業株式会社様からはプラスチック素材を従来以上の加飾材に変身させるべく、
素材サンプルの活用事例についてお話いただきます。
弊社からは、SPEOSの最新事例や、活用事例などをご紹介します。

当日ご参加された方々には、記念として『プラスチックの逆襲』(丸善プラネット出版、南条装備工業株式会社様 著)を
全員にお配りいたします。

Schedule

11/16 THU TOKYO

会 期: 2017年11月16日(木)
セ ミ ナ ー: 10:00~16:45(開場9:30~)
懇 親 会: 17:00~19:00
会 場: 東京ステーションホテル(セミナー、懇親会共に)

Agenda

Time	Agenda
10:00	ご挨拶 Jacques Delacour / 芳村 貴正 カッシーニの観測機器が、土星最大の衛星であるタイタンをしっかりと覗き込み、科学者の予測を拒む世界を見る為にタイタンの大気光学特性を採取し、SPEOSを使い地表の風景をシミュレーションしました。その結果はフランスやNHKでもテレビ放映されましたが、この場で一部ご紹介いたします。
10:30	Virtual Prototyping usage from lighting control to sensors ECU development —VRX ADAS/ADを活用した自動運転化に向けたバーチャル開発の在り方— Emmanuel Follin 下村 将基 バーチャルプロトタイプは、OEMおよびTier1の観点からADAS開発の重要なポイントです。本講演では、業界における課題、カメラとライダーのセンサーに関する事例と、開発を容易にするためのソリューションをご紹介します。
11:00	バルコ最新VR表示システム バルコ株式会社 コントロールルーム・シミュレーション事業部 中村 星一 様 VRが様々な分野で利用されていますが、20年以上にわたりVR表示システムを開発してきたバルコの最新技術や動向についてご紹介いたします。
11:10	ショートブレイク
11:25	Virtual prototyping for automotive head-up displays —最新欧州事例と高速ミラーレイアウトを実現するSPEOS for HUDのご紹介— Ludovic Manillier / 武田 伸一郎 ヨーロッパでのOEM顧客のAR取り組み事例、開発プロセスの改善事例についてご紹介いたします。SPEOS for HUD V2018では、構想設計における試行錯誤プロセスを大幅に改善する新しいレイアウト機能が加わりました。まもなくリリースされるHUDの光学品質をアイトラッキングで体験できるHVXソリューションとあわせてご覧下さい。
11:55	光学レシピ分解で深まるSPEOSの表現力—マルチコート予想をシミュレーションで再現— 山辺 直 複雑な反射・透過を繰り返すマルチコート塗装。通常シミュレーションでは単一の光学特性ファイルでこれを再現しようとしてきましたが、光学的な機能毎にマルチコート塗装をレシピ分解し、順次再現することでシミュレーションリアリティを更に深く再現することが可能です。今回はある塗装を題材に機能分解して各々を順番に再現し、表現力が変化していく様子をご紹介します。
12:35	ランチ ランチは弊社にてご用意いたします。
13:35	SPEOS V2018 What's NEW 中島 涼輔 年末リリース予定のSPEOS V2018の新機能とロードマップについてご紹介いたします。
14:00	Complete methodology for sound design based on user experience —ユーザー体験に基づくサウンドデザインの方法論— Patrick Boussard / 土屋 幸治 弊社製品を用いたサウンドデザインのアプローチについて、ご紹介いたします。
14:30	コーヒーブレイク
15:00	自動車内装プラスチック加飾の未来を支えるシミュレーション 南条装備工業株式会社 R&D本部 長尾 誠 様 自動車内装に、美しく情緒的な彩りを加えるため、素材本来の美しさを引出すデザインに取り組んで参りました。本講演では、プラスチックという素材に焦点を当て、そのデザインにおけるシミュレーションの活用事例をご紹介します。
15:30	自動車内装のVR開発に向けた取り組み マツダ株式会社 車両実研部 クラフトマンシップ開発グループ 米澤 麻実 様 弊社では、様々な光学現象に対するVR開発化を進めています。中でも内装照明や直接反射などは輝度を用いて人の感覚と一致する定量的な判断指標を確立し、SPEOSによる机上検証を可能にしました。本講演では直接反射の取り組み事例をご紹介します。
16:00	脳科学と情報科学によるヒトの感性へのアプローチ 慶應義塾大学 理工学部 機械工学科 加藤 健郎 様 慶應義塾大学 加藤研究室で実施している感性工学研究を紹介します。主として、近赤外線分光法(NIRS)を用いた脳血流変化測定による感性評価指標構築の試みと、形状に関する情報量を用いた感性評価の制御方法構築の試みについてご紹介いたします。
16:30	アンケートご記入/会場退出