

SONY

「株式会社 SUBARU 様」



## 新たなデザインプロセスの重要な一手

＊掲載内容は2025年11月時点のものです

当社はありたい姿として『笑顔をつくる会社』を掲げています。SUBARUが人の心の中で輝き続ける時、そこにはいつも笑顔があふれていて欲しい。私たちはこの想いを大切にモノづくりに取り組んでいます。

私たちはより魅力的な商品を生み出すため、デジタルツール活用の幅と頻度を高めながら、開発プロセスを日々進化させています。

ソニーが提供する『空間再現ディスプレイ』（以下、SRD）。展示会で初めてこの商品を見た際に目を引いたのは、3Dの映像を非常に高精細に体感できることです。その後、何度か試験的にSUBARUの車両部品を投影する機会をいただき、やはり映し出される意匠モデルの再現性の高さに驚かされました。

映像がキレイだと没入感が高く、その世界にスッと入り込めますよね。反対に、映像がキレイでなければそもそもデザインの良し悪しまで会話が広がらず、新たに組み込む開発プロセスが前に進まない。3D

映像の精細度、これはとても大事な要素です。2Dではなく、限りなく実物モデルに近い見え方（3D）を再現できるデジタルツールがあってこそ、お客様が実際に扱う状態をスピーディーに確認し、最後まで妥協せず、デザインを造り込むことができます。お客様の笑顔をつくるために考えて、考えて、考え抜きたい。

私たちはこのSRDを新たなデザインプロセスの重要な一手として導入しました。



株式会社SUBARU  
経営企画本部デザイン部  
モデリング&立体マネジメント課  
左：係長 加藤 翼 様  
右：清水 悠介 様



## タイムリーにお客様のもとへ新たな商品を届ける

クルマのデザイン開発現場は日々、試行錯誤しながら新しい魅力的な商品やカタチを生み出しています。開発を進めていく過程で、工業用粘土を用いて実車と見間違える程に丁寧に造られたクレイモデルと呼ばれるデザイン評価用の現物を用意します。

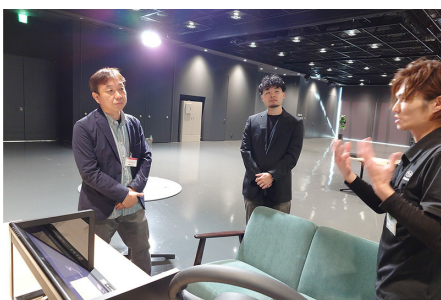
ただし、常に現物のクレイモデルでデザインを評価するプロセスは大変な時間と手間を必要とします。従来は他に選択肢がないため、常に現物確認してきたわけです





が、現在でも同じ進め方ができるかと問われたら「No」です。

世の中、ものすごいスピードで次々と新しいスタイリングのクルマが生まれている中で、いかにしてタイムリーにお客様のもとへ新たな商品を届けられるか。そこでこのSRDが活躍するわけです。



## 手軽さ

CADデータを現物レスですぐに立体映像にしてデザイン確認ができる。すごい時短ですね。もちろん立体確認だけが目的であればVRやMRといったデジタルデバイスもありますが、SRDを活用する場面は少し違います。

顔・手・足に身に付ける物は何もなく、手軽に扱えるメリットを活かし、デザインスタジオのスペースに展示用ディスプレイのように設置してデザインチェックできるこ

とや、複数人でサクサクと交代しながらデザインの会話をします。この『手軽さ』が他のデジタルデバイスと違う本商品の特徴と考えています。同じ映像を見ながら意見交換することで当然コミュニケーションは弾みます。例えば、ステアリングのボタンの配置や、文字の視認性を確認し、お客様がより安心して運転するためにはどうあるべきか?といった議論が活性化するのです。

## 実寸サイズで立体確認する拘り

運用のタイミングとしてはデザイン開発の『先端』と『後端』です。造っては変えて…造っては変えて…を何度も繰り返す先行開発のタイミング。そして、デザイナーデータの最終チェックでは現物化する前に「どうしてもセルフチェックしたい。」という制作者の想いに応じてデジタルシミュレーションするというのが現在の運用スタイルです。そして、我々の拘りはあくまで『実寸サイズ』で立体確認を行うこと。その理由は当然、カタチの判断を誤らないためです。

2Dでの作業用モニターは自由に縮尺・変倍可能で、

その意匠形状の判断はデジタルデータを制作する人の感覚に依存します。自ら制作したデザイナーデータを「大丈夫!」と自信を持って提案するためには、常に現物評価と同等の判断基準で良し悪しを見定める事が重要になります。デジタル技術が進化し開発プロセスが変わっても、実寸サイズで立体確認する拘り是不変であると考えます。

実寸サイズに拘る上でのSRDが活躍した事例紹介として、車両室内の新規スピーカーメッシュのデザインパターンを進めている際、非常に細いリブが折り重なっている形状を3Dプリンターでは出力できず現物検証できない事案がありました。そこでSRDでデータを投影させると見事に実寸サイズで狙いどおりの見栄えを実現し、デザイン提案へと進めることができました。現在私たちは、大型のCrystal LEDを用いてエクステリアやインテリアを俯瞰表示するとともに、SRDでは各パーツの細部を立体的に確認するというフローをとっています。さまざまな地域の外光環境のCMF(カラーマテリアルフィニッシュ)をシミュレーションする中で、デザインレビューに特化したソフトウェアに対応してほしいと感じることがありました。

今年のソフトウェアアップデートの大きな進化として、普段から使用しているCGソフト『VRED』や『Blender』が対応可能になり、より身近で使いやすく、空間再現ディスプレイプレーヤーも高精細かつ、よりシンプルなUIとなり扱いやすくなりました。



車体全体の俯瞰はCrystal LEDで行い、各パーツの意匠確認をSRDで行っています

## 画面の大型化と1/1投影ボタン

ズバリ、『画面の大型化』と『ワンプッシュでの1/1寸法⇔縮尺の切り替え』を期待します。画面が大型化すれば、より1/1サイズで確認できる幅や使い勝手の拡張性が向上します。

また、現在1/1サイズでの映像目視は事前に数値入力設定が必要になりますが、ボタンワンプッシュで確認方法を切替できるようになると、よりスピーディーな意匠チェックが可能になります。期待しています!!

改めて、より魅力的な商品を生み出すために、今後も活用目的と手段を見極めながら開発の強い味方として活用していきます。



## 空間再現ディスプレイ ELF-SR2 (27 型)

空間再現ディスプレイ ELF-SR2 は、ソニー独自の視線認識技術により、裸眼のままでもクリアで色鮮やかな立体視を再現するディスプレイです。あたかもそこに実物が存在するかのような画像描写で、プロダクトのデザインにおけるイメージの制作や共有、商品プロモーションにおけるデザイン・機能訴求といった用途で、新たな可能性をもたらします。

## システム概要 Crystal LED (ZRD-B15A)

サイズ：横 12.16m × 高さ 3.42m キャビネット数：20 × 10 = 200

キャビネット解像度：7,680px × 2,160px



## Crystal LED ZRD-B15A

Crystal LED は、ソニーが開発したスケーラブルな高画質 LED ディスプレイシステムです。独自の高画質化技術により、高コントラスト、広色域での映像を追求し、圧倒的なリアリティーで没入感と臨場感あふれる映像表現を実現。さらに、ベゼルフリーで目地のない大画面と、軽量かつ壁掛けやカーブした場所などへの柔軟な設置性を両立しています。ショールームやロビー、会議室など、さまざまな空間デザインの可能性を広げると同時に、クリエイターの創造力を刺激する先進の映像体験をお届けします。

空間再現ディスプレイの商品情報や事例紹介をご覧ください

[sony.jp/spatial-reality-display/biz/](https://sony.jp/spatial-reality-display/biz/)



ソニーマーケティング株式会社

購入に関するお問い合わせは

法人のお客様向け購入相談デスク フリーダイヤル ☎ 0120-30-1260

●受付時間 9:00 ～ 18:00 (土・日・祝日、および弊社休業日は除く)

2025年11月現在