

自動車の「気持ちよいハンドリング性能」の力学的設計技術

Keywords ハンドリング性能, ステアリング, タイヤ, サスペンション

01 本研究の適用分野・用途

- 完成車メーカーにおける操縦安定性設計
- パワーステアリング
- サスペンションブッシュ
- エンジンマウント
- シート
- タイヤ

02 アピールポイント

- 「腰で感じる車両運動」の設計法
- 「手で感じるハンドルからの力」「手で感じるハンドルの動き」の設計法
- 目で感じる車体の動きの設計法
- テストドライバの官能評価結果の文学的表現の力学表現への変換

研究概要

背景

自動車のハンドリング性能は感性領域で他車と競合

本技術の特徴

- (1) ドライバの感じる物理変数で運動方程式を立てることにより、ドライバの感覚を力学に変換可能。
- (2) 人間の視覚・動揺感受性に基づき、ドライバの感覚と実挙動との違いに留意
- (3) 完成車メーカー、サプライヤーにおいて本技術を実践・実証

