



空间现实显示播放器

2.0.2版本

发布说明

版本	详细信息	发布日期
V1.0.0	第一次发布	2023年5月
V1.0.1	文件导入器现在可通过键盘/控制器操作。修复了多个错误。	2023年7月
V1.0.2	现在支持空间现实显示器固件和 SDK 更新。固件更新版本为v1.20.00，SDK 更新版本为 v2.1.0。 请使用 SpatialRealityDisplayPlayerv1.0.2，以利用更新的功能。	2023年9月
V1.1.0	现可以使用以下新功能。 <ul style="list-style-type: none">· 演示功能· 按键分配设置· 按键锁定功能· 背景设置	2023年12月
V1.2.0	新添加和改进了以下功能。 <ul style="list-style-type: none">· 所有屏幕均可进行鼠标操作· 改进了演示列表中的模型排序操作· 新增随机播放功能· 添加支持语言的说明手册	2024年4月
V2.0.0	新增和改进了以下功能。 <ul style="list-style-type: none">· 支持HDRP· 信息面板功能· 支持壁挂模式· 强化背景功能· 多模式布局功能· 强化灯光/材料调整功能· 显示刻度比例· 改进各种可操作性	2024年12月
V2.0.1	功能改进 <ul style="list-style-type: none">· 更快的启动时间· 提高半透明图像质量 改进可见性/布局 各种可用性/错误修复	2025年3月
V2.0.2	已应用安全更新	2025年11月

关于将各种数据从播放器 v1.2 迁移到 v2.0.2 的通知

由于采用了 HDRP，Player v2.0.2 在系统和规范方面与 Player v1.2 有许多不同之处。因此，一些可以在 v1.0/1.1/1.2 之间迁移的数据无法迁移到 v2.0.2。如有必要，请重新配置播放器 v2.0.2。

1. 关于进口机型

No.2/3/4/Chalice 已在 v1.2 中预装，但在 v2.0.2 中并未预装，注册后将从演示集中删除。

2. 关于进口机型

在 v1.2 中导入的模型将迁移到 v2.0.2，但资源管理器中会显示二维缩略图。在单一视图中回放模型后，模型将转换为三维缩略图并显示出来。

3. 关于背景类型和灯光设置

只有在 v1.2 中为每个模型设置的背景类型（工作室/车库等）才会迁移，每个背景的灯光设置将设置为 v2.0.2 默认值。如有必要，请在播放器 v2.0.2 中重新配置灯光设置。

4. 从播放器 v2.0.2 迁移到以前版本时各种数据的迁移

不支持从 v2.0.2 到 v1.2 的数据迁移。

例如，如果您在 v2.0.2 中更改了背景类型、灯光设置等，然后恢复到 v1.2，数据将不会迁移。

如果在迁移到 v2.0.2 后恢复到以前的版本（v1.0/1.1/v.2），数据将迁移到从以前的版本更改为 v2.0.2 时的最后数据。

目录

1. 关于空间现实显示播放器

- 1-1. 空间现实显示播放器的主要特点
- 1-2. 建议的PC环境
- 1-3. 可用的空间现实显示器
- 1-4. 可用的3D CG模型格式
- 1-5. 可用的操作设备
- 1-6. 可用的语言

2. 基本的屏幕结构和操作

- 2-1. 空间现实显示屏播放器概述
- 2-2. 资源管理器和视图模式
- 2-3. 基本操作（操作指南显示）
- 2-4. 菜单功能
- 2-5. 选项（资源管理器）
- 2-6. 选项（单一模型视图）
- 2-7. 选项（多模型视图）
- 2-8. 弹出菜单功能（仅限当使用鼠标时）
- 2-9. 设置

3. 查看样本模型

- 3-1. 选择并显示一个查看样本模型
- 3-2. 3D模型显示的基本操作
- 3-3. 移除和重新输入样本模型

4. 导入并显示你自己的3D模型

- 4-1. 导入在电脑内的3D模型文件
- 4-2. 移除在资源管理器上的模型

5. 创建多模型布局

- 5-1. 添加模型
- 5-2. 选择模型
- 5-3. 删除模型
- 5-4. 保存多模型
- 5-5. 重新编辑多模型

6. 尝试使用各种功能

- 6-1. 搜索和排序3D模型内容（资源管理器）
- 6-2. 自动转弯
- 6-3. 定义模型轴
- 6-4. 模型构图登记
- 6-5. 换模型背景
- 6-6. 动画控制面板
- 6-7. 按键分配设置
- 6-8. 参考说明手册
- 6-9. 设置密码
- 6-10. 重置密码
- 6-11. 激活钥匙锁时启用某些按键操作
- 6-12. 调整3D模型的材料
- 6-13. 设置信息面板
 - 6-13-1. 设置说明面板
 - 6-13-2. 设置海报面板

7. 使用演示功能

- 7-1. 创建演示表
- 7-2. 设置演示播放选项
 - 7-2-1. 配置幻灯片播放
 - 7-2-2. 重置模型构图
 - 7-2-3. 设置背景音乐（使用预装音频）
 - 7-2-4. 设置背景音乐（使用准备好的MP3文件）
 - 7-2-5. 设置过渡效果
 - 7-2-6. 配置按键锁定功能
 - 7-2-7. 注册演示集
- 7-3. 在演示播放屏幕上可以做什么
- 7-4. 选择并播放演示集
- 7-5. 删除演示集
- 7-6. 编辑演示集
 - 7-6-1. 在演示模型列表中添加模型
 - 7-6-2. 对演示模型列表中的模型排序
 - 7-6-3. 从演示模型列表中删除模型
- 7-7. 退出演示播放

8. 其他

- 8-1. 当观看者从显示屏转开脸时出现的屏幕
- 8-2. 更改显示屏设置
- 8-3. 更新通知功能
- 8-4. 关于版本信息
- 8-5. 应用程序的最新信息/更新信息

1. 关于空间现实显示播放器

1-1. 空间现实显示播放器的主要特点

用这个播放应用你可以轻松地在空间现实显示器上显示你的3D CG数据。
您还可以使用各种功能轻松创建展览内容。
它还支持垂直安装空间现实显示屏时的壁挂模式。
它不仅限于可用于活动和展览，还可用于设计、医疗、建筑和标牌等广泛领域。

1-2. 建议的PC环境

ELF-SR1连接时

	推荐规格
CPU	i7-9700 8核心或更快
GPU	PassMark -G 3D 标记得分 25,000或以上 (GeForce RTX 3080 SUPER 等同于)
主存储器	16GB 或更大
储存	SSD

ELF-SR2连接时

	推荐规格
CPU	i5-6核心或更快
GPU	PassMark -G 3D 标记得分 18,000或以上 (GeForce RTX 2070 SUPER 等同于)
主存储器	16GB 或更大
储存	SSD

注意

- 在观看内容时，SR1推荐60fps，SR2推荐30fps。
- 在上述推荐的PC规格中，确认样品3D模型可以推荐的帧速率观看。
- 根据内容的不同，显示和操作可能会变慢或帧速率可能会降低。

1-3. 可用的空间现实显示器

本播放器可在以下空间现实显示器上显示

- ELF-SR1
- ELF-SR2

1-4. 可用的3D CG模型格式

本播放器支持以下3D模型格式

- FBX格式
- GLTF/GLB格式
- OBJ格式
- STL格式

注意

*这些兼容格式由主要DCC工具创建和转换，并经过索尼验证。

*本播放器支持基本3D模型参数，但某些参数可能无法以3D显示。

1-5. 可用的操作设备

本播放器可连接以下设备。

- 符合Windows标准的USB键盘
- 符合Windows标准的USB鼠标
- 符合Windows标准的USB游戏手柄 *1
- 用于PlayStation4/5的控制器 *2

*1 游戏手柄与Windows直接输入标准兼容。

*2 PlayStation控制器必须通过USB连接。

注意

由于与其他USB3.0连接设备的干扰问题，2.4GHzBT系统的USB连接可能无法工作。建议采用有线连接。

1-6. 可用的语言

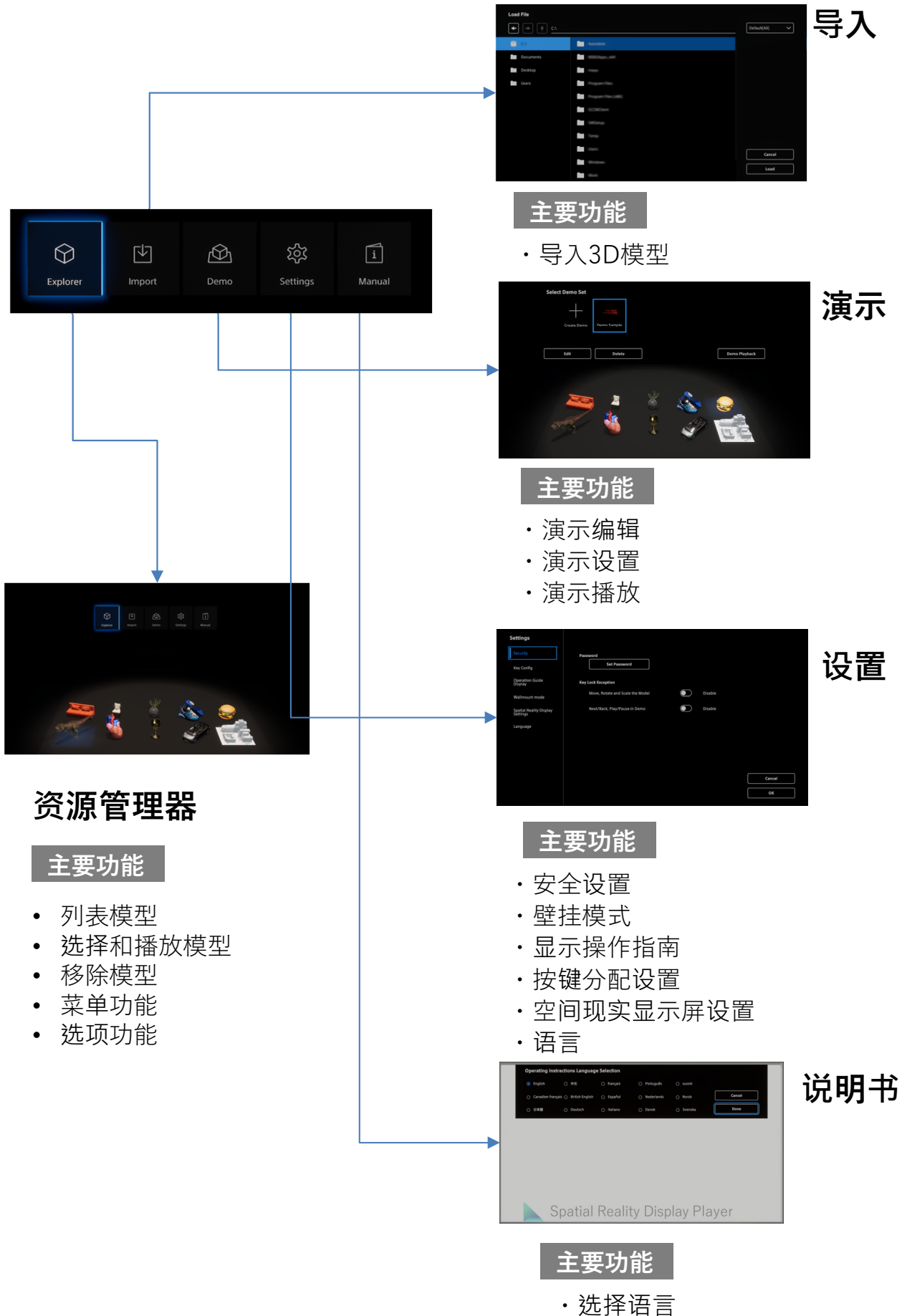
本播放器可使用以下语言。你可以在"选项"->"设置"中改变它们。

- | | | |
|----------|-----------|------|
| - 英语（美国） | - 法语（法国） | - 日语 |
| - 英语（英国） | - 法语（加拿大） | - 中文 |

2. 基本的屏幕结构和操作

2-1. 空间现实显示屏播放器概述

此播放器具有以下功能。



2-2. 资源管理器和视图模式

在资源管理器屏幕上列出了导入的3D 模型。

通过选择单模型或多模型，可以全屏显示3D模型，并从不同的角度和方向查看。

将模型添加到单模型可以创建多模型，并且可以同时查看多个模型。

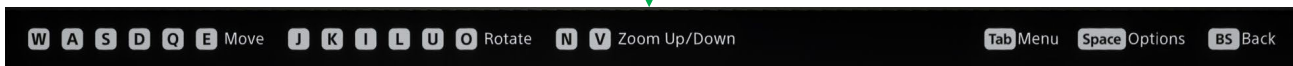


2-3. 基本操作（操作指南显示）

在每个屏幕上，屏幕底部都会显示操作指南(持续5秒)



显示所连接设备的操作指南。(键盘/游戏手柄/鼠标)



注意

连接并操作游戏手柄或鼠标时，将显示每个操作设备的操作指南。

提示

如果要刷新或关闭操作指南，请按“f”键。
临时显示或隐藏操作指南。

2-4. 菜单功能

按「Tab」键显示菜单。



菜单

- **资源管理器**

3D模型显示在列表中。

可以选择、播放或删除模型。

- **导入**

PC 中的3D模型文件导入资源管理器。

- **演示**

可选择模型，并像幻灯片一样自动播放。

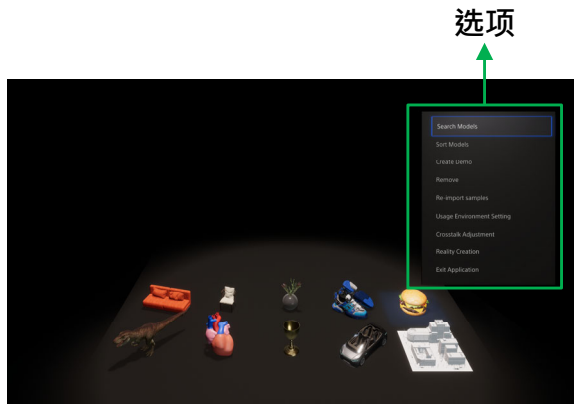
- **设置/Settings**

显示本播放器的设置菜单。

- **说明手册**

显示此播放器的说明手册。

2-5. 选项（资源管理器）



选项

- **搜索模型**

使用标签信息搜索登记的模型。

- **排序模型**

对登记的模型进行排序。（按大小/名称/日期排序）

- **制作演示**

进入演示创建模式。

- **移除**

从模型列表中删除所选模型。

- **重新导入样品**

恢复所有已删除的样本模型。

- **使用环境设置（仅限SR2）**

根据操作环境优化人脸识别和追踪范围。

- **串扰调整（仅限SR2）**

可减少图像叠加（串扰）错位。

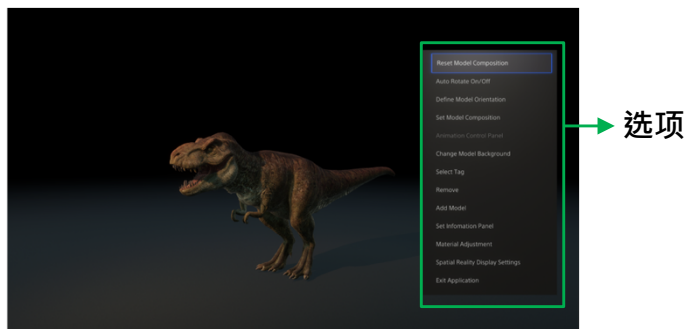
- **现实创造（仅限SR2）**

可扩展模型的画质。

- **退出应用**

退出应用程序。

2-6. 选项（单一模型视图）



选项

- **重置模型构图**

将显示屏恢复到默认角度和尺寸。（尺寸/位置/角度）

- **自动旋转开/关**

动画旋转模型

- **定义模型轴**

修改模型的上方轴和正面轴。

只需在导入时执行一次此操作。如果导入的模型以非预期角度定位，则需要执行此操作。

- **模型构图登记**

将当前的模型构图登记为初始值。

- **动画控制面板**

配置动画播放。

- **更换模型背景**

可以选择单一模型视图的背景。

更改背景可为每个模型或场景营造不同的氛围。还可以调整灯光。

- **选择标签**

编辑模型的标签信息。

- **移除**

移除模型。从 "资源管理器" 中删除模型。

但不会从电脑中删除。

*可通过 "重新导入样品" 恢复预安装的模型。

- **添加模型**

将新增模型添加到现有模型并创建多模型。

- **信息面板设置**

为了用于展示等目的，可以在模型画面上显示说明面板。

- **材料调整**

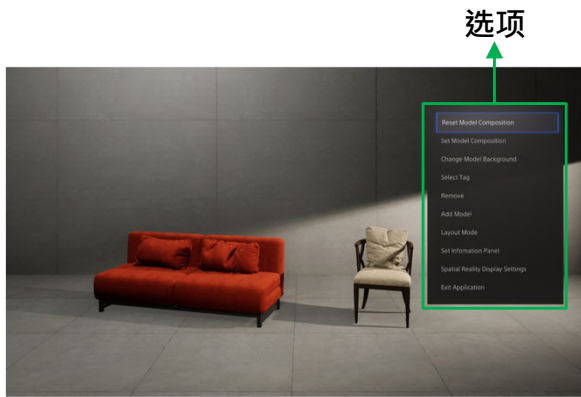
调整模型的材料参数。

- **空间现实显示屏设置（仅限SR2）**

可以在Spatial Reality Display Settings中更改与画质和传感器性能相关的设置。

- **退出应用**

2-7. 选项（多模型视图）



选项

- **重置模型构图**

将显示屏恢复到默认角度和尺寸。（尺寸/位置/角度）

- **模型构图登记**

将当前的模型构图登记为初始值。

- **更换模型背景**

可以选择单一模型视图的背景。

更改背景可为每个模型或场景营造不同的氛围。还可以调整灯光。

- **选择标签**

编辑模型的标签信息。

- **移除**

移除模型。从 "资源管理器" 中删除模型。

但不会从电脑中删除。

*可通过 "重新导入样品" 恢复预安装的模型。

- **添加模型**

在当前场景中添加新的模型。

- **布局模式**

编辑放置的多模型的布局。

- 信息面板设置

为了用于展示等目的，可以在模型画面上显示说明面板。

- 空间现实显示屏设置（仅限SR2）

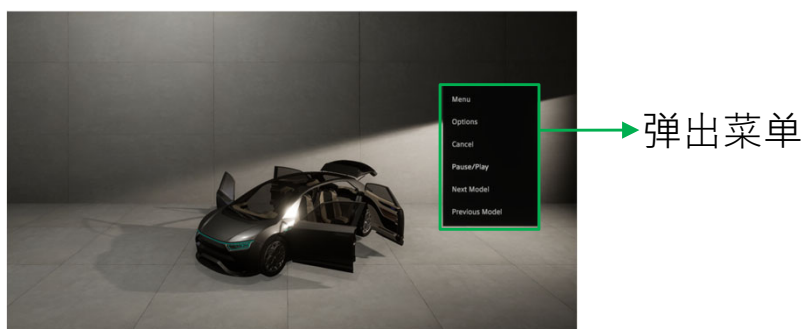
可以在Spatial Reality Display Settings中更改与画质和传感器性能相关的设置。

- 退出应用

2-8. 弹出菜单功能（仅限当使用鼠标时）

运行以下功能时，右键单击将显示弹出菜单。

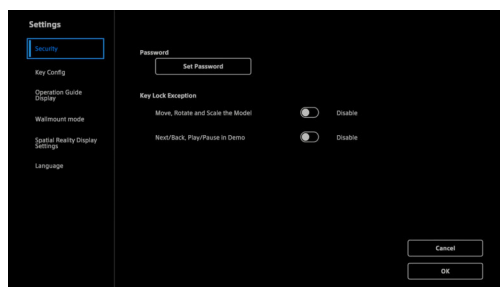
- 资源管理器
- 单一模型视图
- 多模型视图
- 多模型布局
- 演示
- 说明手册



2-9. 设置

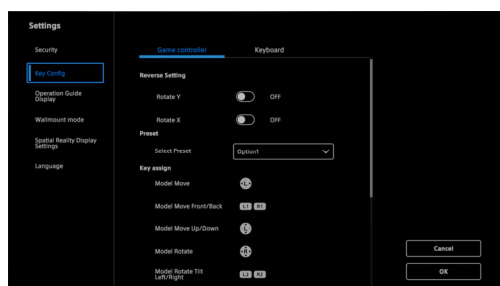
您可以配置以下设置。

- 保安
- 按键分配设置
- 显示操作指南
- 壁挂模式
- 空间现实显示屏设置
- 语言



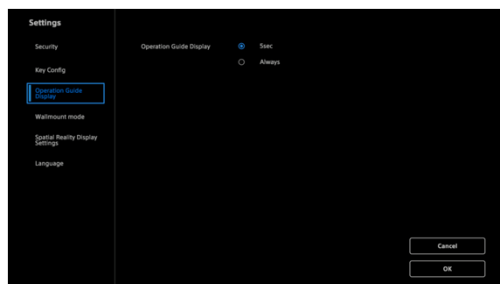
• 保安

可以设置、更改或重置密码。



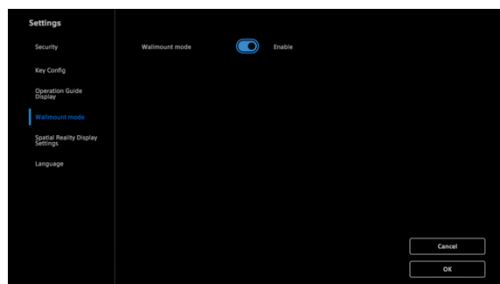
• 按键分配设置

可以反转旋转方向，并在两种按键分配类型中进行选择。



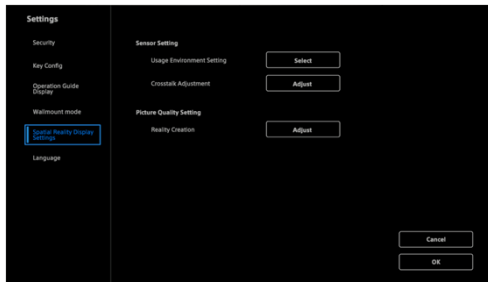
• 显示操作指南

将“操作指南”显示时间切换为“5秒”或“保持开启”。



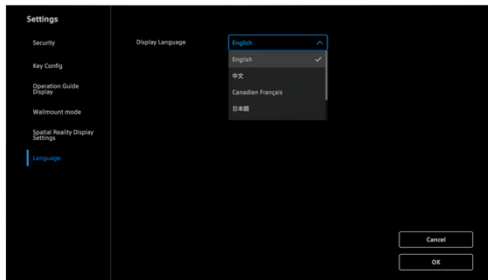
• 壁挂模式（仅限SR2）

垂直安装空间现实显示屏主机时，将应用程序的显示方式切换到垂直显示。



• 空间现实显示屏设置（仅限SR2）

通过此应用程序，可以更改Spatial Reality Display Settings中与画质和传感器性能相关的设置。



• 语言/Language

可选择日语、英语、法语或中文。

- | | |
|----------|-----------|
| - 英语（美国） | - 法语（加拿大） |
| - 英语（英国） | - 日语 |
| - 法语（法国） | - 中文 |

3. 查看样本模型

3-1. 选择并显示一个查看样本模型

本播放器包括几个样本模型

这些样本图像可以用来验证空间现实显示器的连接和设定是否正确

程序 1 启动应用程序

程序 2 在"资源管理器"屏幕上，选择并选定你所选择的样品模型

程序 3 3D 模型以全屏显示

注意

- 使用鼠标时，双击资源管理器屏幕中的示例图像就会显示3D模型。

3-2. 3D模型显示的基本操作

在3D模型显示屏幕上，可以根据操作指南更改模型的位置和角度。还可以通过选项使用各种功能。



Space 显示"选项" 开/关

W
S "选项"操作

BS 返回到"资源管理器"

f 操作指南显示On/Off

改变模型的位置， /角度/缩放比例

n 放大
v 缩小

W
a s d 模型移动
 前面/后面左/右

u i o 模型旋转
j k l

q e 模型移动上/下

r 以"x1.0"比例显示

提示

- 缩放模型时会显示比例。
- 根据模型数据中包含的尺寸信息显示比例。
- 在多模型视图中， 可以通过调整每个模型的比例， 比较模型的大小。

3-3. 移除和重新输入样本模型

本播放器中内置了样本模型如果你不需要它，你可以把它移除移除后，也可以后再次将其加回资源管理器

如何移除

- | | |
|------|--------------------|
| 程序 1 | 在资源管理器窗口中选择你想移除的模型 |
| 程序 2 | 在资源管理器窗口中打开"选项" |
| 程序 3 | 选择 "移除" |
| 程序 4 | 该模型已从资源管理器中移除 |

如何重新导入

- | | |
|------|------------------|
| 程序 1 | 在资源管理器窗口中打开"选项" |
| 程序 2 | 选择 "重新导入样品" |
| 程序 3 | 一个样本模型将被恢复到资源管理器 |

4. 导入并显示你自己的3D模型

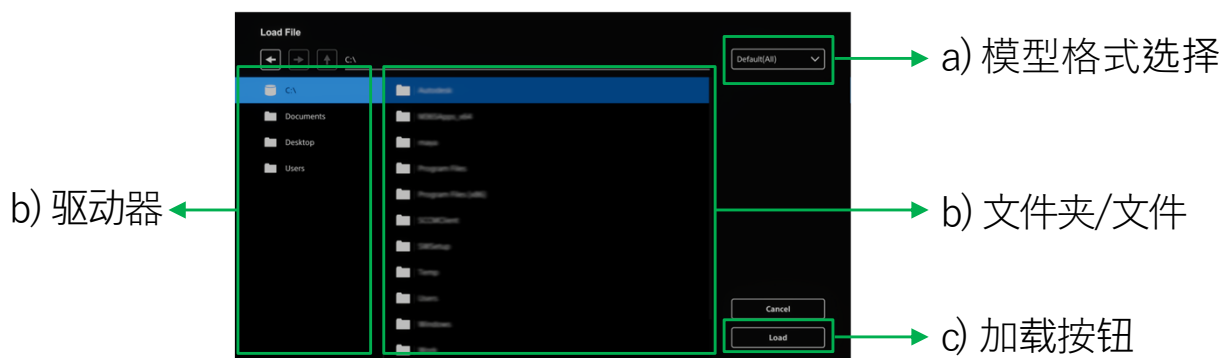
4-1. 导入在电脑内的3D模型文件

要在该播放器中显示3D模型，必须首先将该模型导入播放器

程序 1 启动应用程序

程序 2 在资源管理器屏幕上，按"TAB键"显示"菜单"并选择"导入"

程序 3 选择要导入的3D模型文件



模型导入界面

程序 4 选择模型格式(a)
选择“默认（全部）”时，显示所有FBX/STL/GLTF/GLB/OBJ格式文件。

程序 5 在资源管理器中选择你要导入的3D模型文件(b)

程序 6 按下加载按钮(c)

注意

如果在导入模型后删除或移动模型文件，即使资源管理器中有缩略图，也无法读取数据。在这种情况下，请将模型返回到导入时的文件夹或再次导入。

程序 7 登记标签

* 设置标签后，可按照标签搜索模型并排序。

程序 8 选择是否应用无光照着色器。
显示摄影测量内容时，请选择“使用无光照着色器”。

程序 8 该模型被添加到资源管理器屏幕上

注意

- 导入时一次只能加载一个文件
- 根据模型的复杂程度，加载文件可能需要一些时间
- 按下取消按钮即可停止加载

4-2. 移除在资源管理器上的模型

"选项"中的"移除"将从资源管理器中移除该模型

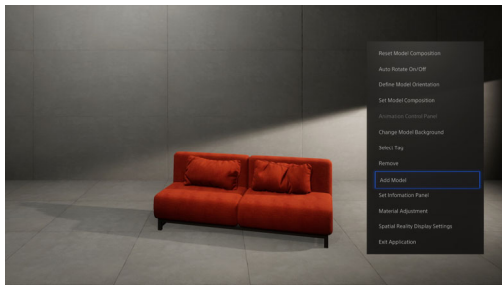
注意

- 删除后，下一个模型将向左对齐。
- 新添加的模型将被添加到资源管理器列表的末尾。

5. 创建多模型布局

5-1. 添加模型

添加模型。



注意

- 最多可以添加三个模型。

程序 1

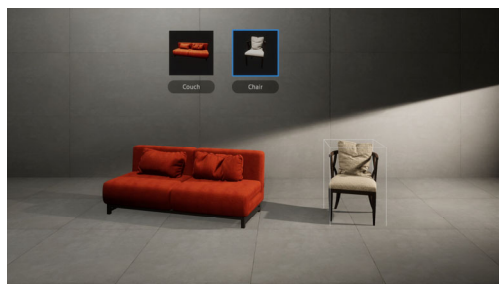
按“空格键”显示选项并选择“添加模型”

程序 2

选择需要添加的模型后，新模型将添加到当前场景中，并显示可操作模型的缩略图列表。

5-2. 选择模型

从缩略图列表中选择要操作位置或角度的模型。



程序 1

使用←→键，选择要操作的模型。

程序 2

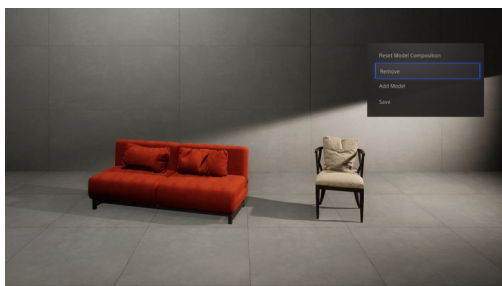
可以更改所选模型的位置和角度。

提示

可以通过点击控制器的十字键上的“←”和“→”键，或使用鼠标单击要操作的模型的缩略图进行更改。

5-3. 删除模型

删除缩略图列表中选定的模型。



程序 1

使用←→键，选择要删除的模型。

程序 2

按“空格键”显示选项并选择“删除”

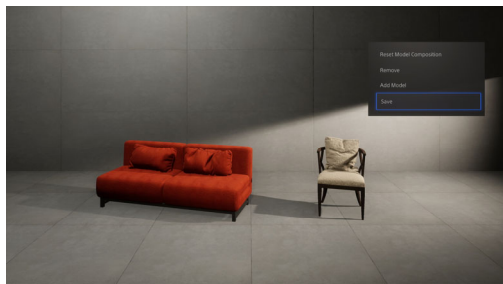
注意

- 当模型是一个时，则不能删除该模型。

5-4. 保存多模型

保存创建的多模型。

保存的多模型显示在资源管理器中，选择后可以全屏显示为多模型视图。



程序 1

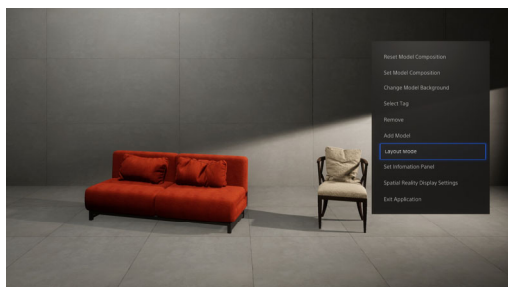
按“空格键”显示选项并选择“保存”以打开布局保存画面。

程序 2

在布局保存画面中编辑标题，然后按“保存”。

5-5. 重新编辑多模型

显示多模型时可以重新编辑和添加模型。



程序 1

按“空格键”显示选项并选择“布局模式”

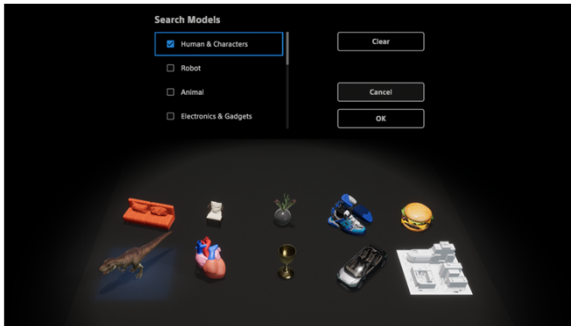
程序 2

可以添加模型，更改或删除使用“←”和“→”键选择的模型的位置和角度。

6. 尝试使用各种功能

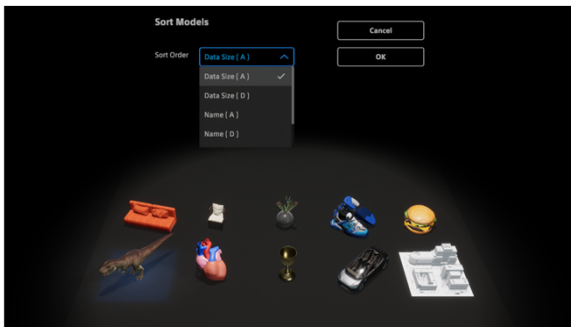
6-1. 搜索和排序3D模型内容（资源管理器）

导入该播放器的模型可以被搜索、分类和重新排序



搜索功能

您可以根据导入模型时设置的类别信息或选项中的“选择标签”中进行搜索



排序功能

你可以按以下标准进行排序

- 文件大小
- 文件名称
- 进口日期

注意

不可以搜索或排序PC本地的文件

6-2. 自动转弯

在全屏显示3D模型时，模型可以自动旋转

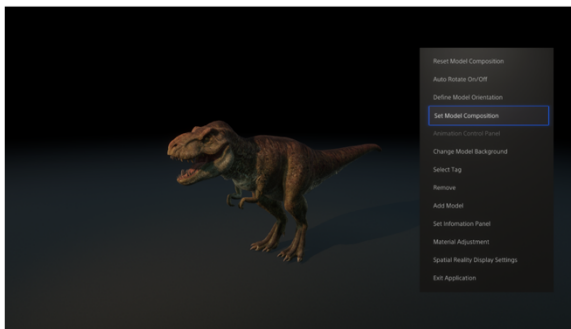
6-3. 定义模型轴



围绕X/Y/Z轴的3DCG模型可以改变显示方式

由于3D模型文件中的模型方向不是固定的，因此如果模型在导入过程中偏离了方向，则可以使用此设置来调整模型的方向。

6-4. 模型构图登记



可以为每个模型设置初始状态。可以在设置适当的大小、位置和角度后运行它，将其保存为初始状态。

运行“重置模型构图”，将模型构图重置为此初始状态。

6-5. 换模型背景

可以选择单模型视图和多模型视图背景。
更改背景可为每个模型或场景营造不同的氛围。
还可以调整灯光。



程序 1 用空格键显示“选项”并选择“更换模型背景”。

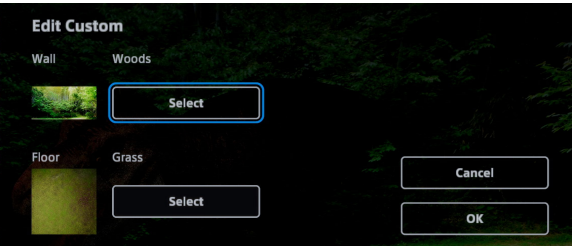
程序 2 选择背景。

提示

当双眼视觉中左右眼视图难以融合时

从“模型背景”中选择“网格”等正方形背景，可以更容易地成像地板表面，从而改善图像融合。

选择自定义1-3背景时，可以使用“自定义编辑”按钮分别选择墙壁和地板，并根据自己的喜好进行自定义。



程序 1 按下“自定义编辑”按钮。

程序 2 设置要设置在墙壁或地板上的图像。
按“选择”按钮打开图像列表

程序 3 从图像列表中选择要设置的图像，然后按确定。



程序 4 将图像设置在墙壁和地板后，按“确定”将选定的墙壁和地板设置为自定义。

可以添加用户创建的便携式网络图形(*png)的图像，作为墙壁和地板的素材。

选择“添加”按钮并选择要添加的PNG图像文件。

注意

可以添加到墙壁和地板的图像格式如下。

< 墙壁 >

推荐图像尺寸：2048x1024

长宽比：2:1

格式：PNG

< 地板 >

推荐图像尺寸：2048x2048

长宽比：1:1

格式：PNG

请使用上述长宽比创建图像。由于图像会自动调整大小以适应规定的尺寸，因此图像可能会在其他方位出现失真。

可以使用“照明环境”按钮更改照明设置

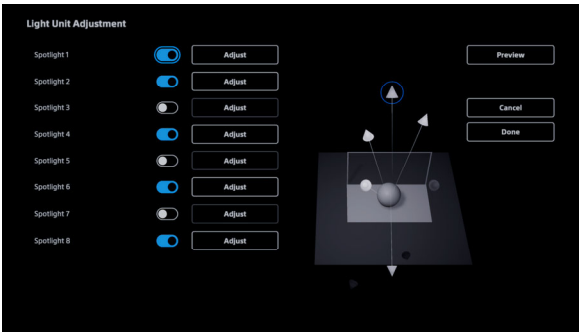


• 曝光量

可以选择“自动”或“手动”曝光
选择“手动”时，可以手动调整曝光。

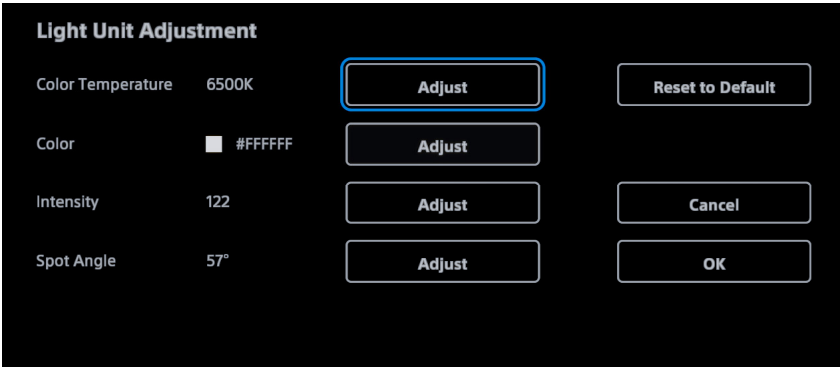
• 天空盒

从“默认”、“白天”、“夜晚”和“房间”中选择，
场景中的灯光，进行相应地切换。



• 照明

可以打开/关闭光源，并更改放置的单个灯的
色温、强度和颜色。
根据显示的每个灯光的位置调整所需的参数。

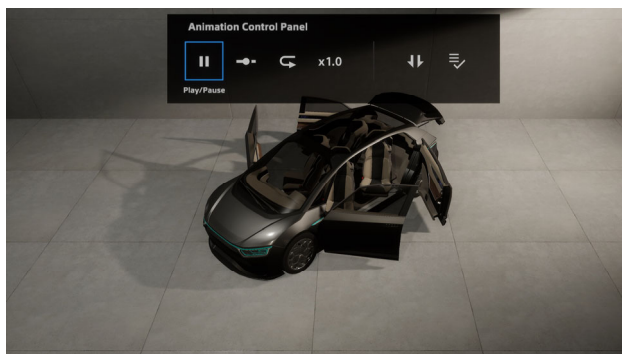


注意

- 在天空盒中设置的选项取决于选择的背景。
- 只能在选择聚光灯时调整光斑角度。

6-6. 动画控制面板

如果3D模型型号有动画信息，你可以从控制面板上选择播放模式



动画控制板

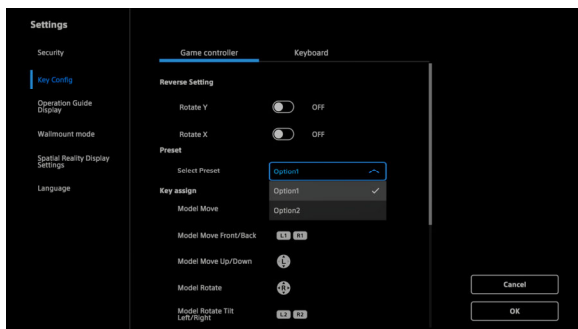
- 播放/暂停
- 寻路条播放
- 重复播放
- 播放速度
- 调整起点/终点
- 应用为默认设置

注意

如果有多个动画数据，播放器将播放列表中最先列出的动画。

6-7. 按键分配设置

按下按键选择模型旋转方向，并选择按键进行按键分配。键盘和控制器可以分配不同的设置。



程序 1

按资源管理器屏幕中的“TAB键显示“菜单”，然后选择“设置”。

程序 2

在左侧选项卡上选择”按键分配设置”。

程序 3

选择所需设置并按OK确认。

注意

可从预设中选择按键分配。（分配不能随意更改。）

反转设置

Y轴旋转 设置为开启时，按下J<-->L后，旋转方向会反转。

X轴旋转 设置为开启时，按下K<-->后，旋转方向会反转。

选择预置

以下设置可分配给按键，用于按键分配。

预设选项（键盘）

QWERTY（演讲） 使用QWERTY 键盘。

QWERTY（演示） 使用QWERTY 键盘。
操作键彼此靠近，便于单手操作。



- u** ←向左移动 **o** →向右移动
- i** 缩小 **k** 放大
- j** 沿垂直轴右侧方向旋转
- l** 沿垂直轴左侧方向旋转
- p** 播放/暂停

AZERTY 使用AZERTY 键盘。

QWERTZ 使用QWERTZ 键盘。

预设选项（控制器）

选项 1 以下是标准设置：

 × 选择/确认

 ○ 返回/取消

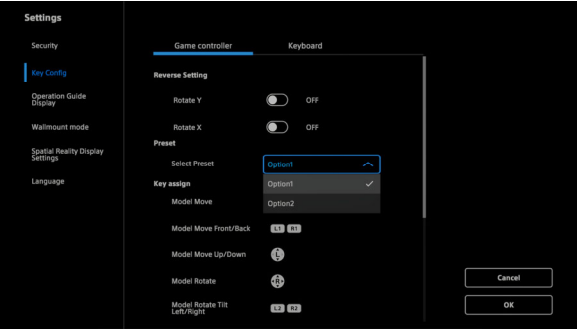
选项 2 可使用以下按键分配。

 这些分配在用○选择或用△（向上） / ▽（向下）旋转时非常有用。

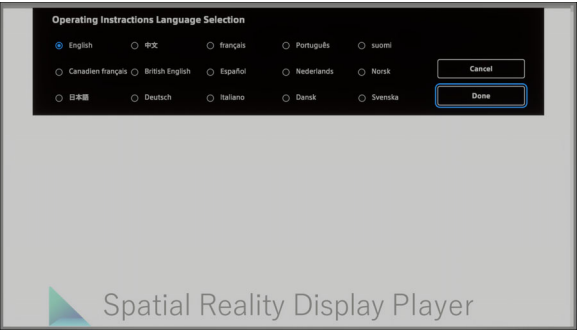
×	返回/取消
○	选择/确认
R2/L2	缩小/放大
△（向上） / ▽（向下）	沿Z轴方向旋转
R1/L1	上移/下移
左摇杆 向上/向下	移到后面/前面

6-8. 参考说明手册

可以显示此播放器的说明手册。



程序 1 按资源管理器屏幕中的“TAB键”显示“菜单”，然后选择“说明手册”。



程序 2 选择您所需的语言并按“确认”确认。

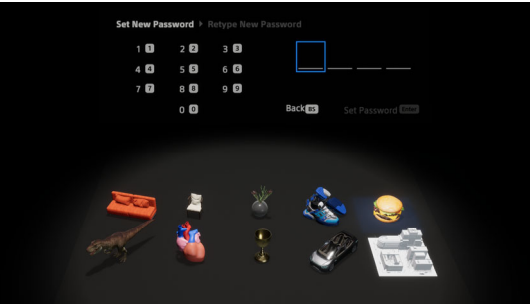
6-9. 设置密码

可以通过设置密码来限制用户在演示过程中退出演示。演示结束操作时，系统将提示输入密码。输入密码后演示结束。



程序 1 按资源管理器屏幕中的“TAB键”显示“菜单”，然后选择“设置”。

程序 2 在左侧选项卡上选择“保安”，然后选择“设置密码”。

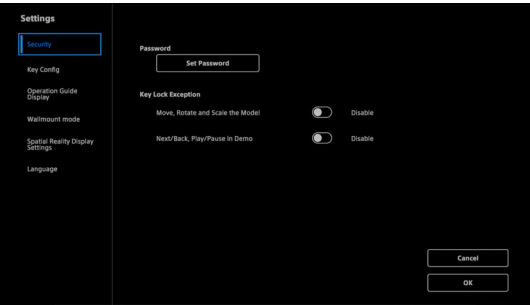


程序 3 使用键盘或游戏控制器设置4位数密码。

程序 4 再次输入相同的数字，完成密码设置。

6-10. 重置密码

可以使用此设置重置密码。此设置在设置密码时可用。

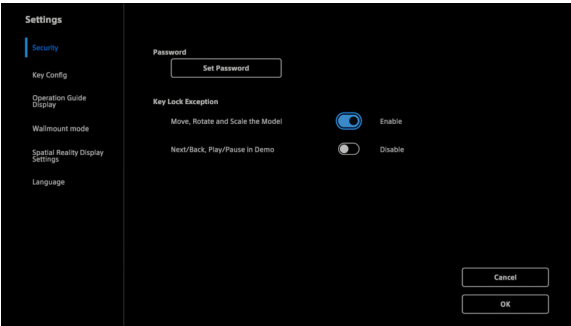


程序 1 按资源管理器屏幕中的“TAB键”显示“菜单”，然后选择“设置”。

程序 2 在左侧选项卡上选择“保安”，然后选择“重置密码”。

6-11. 激活钥匙锁时启用某些按键操作

在演示播放期间，如果设置键盘功能锁，则允许接受部分键盘操作。可以选择“移动、旋转和缩放模型”“演示中的下一步/后退、播放/暂停”



程序 1 按资源管理器屏幕中的“TAB键”显示“菜单”，然后选择“设置”。

程序 2 在左侧选项卡上选择“保安”，然后选择“键盘锁定例外”。“有效”可启用所列的按键操作。“无效”可禁用所列的按键操作。

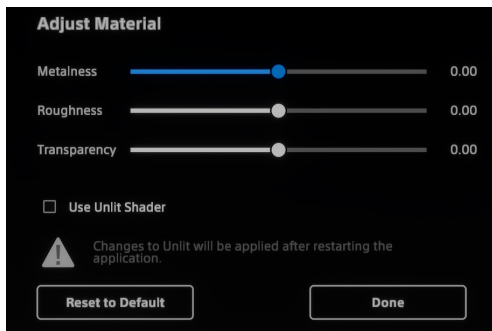
程序 3 按“OK”确认。

提示

可以为每个演示集设置键盘功能锁设置。选择菜单→演示→演示集后，可以在“编辑”设置画面内进行设置。

6-12. 调整3D模型的材料

调整3D模型的材料。
用于更改导入的3D模型的纹理。



程序 1 按“空格键”显示选项，然后选择“材料调整”。

程序 2 可以调整“金属性”、“粗糙度”、“透明度”等各参数。

程序 3 按下“确定”按钮确定。

提示

选中“使用无光照着色器”，应用无光照着色器。用于显示摄影测量的内容。

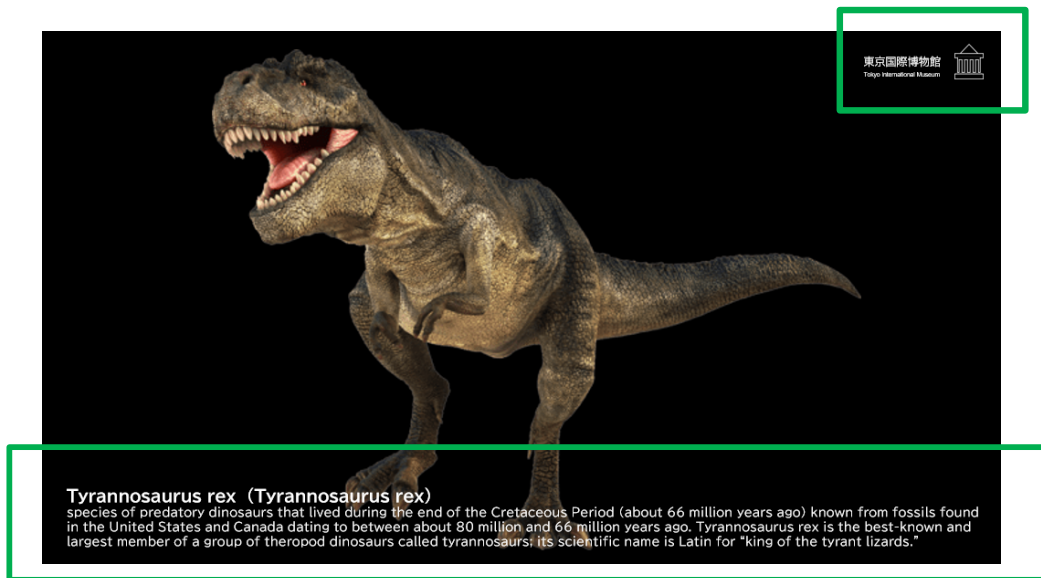
注意

如果3D模型具有透明材料，则可以调整透明度。
对无光照着色器的更改将在此播放器重新启动后生效。

6-13. 设置信息面板

为了用于展示，可以在模型屏幕上显示包含说明、LOGO等的信息面板。面板需要事先用便携式网络图形(*png)单独创建图像，然后将其导入到播放器中。可以根据自己的喜好创建面板设计和布局。

显示LOGO和公司名称



显示3D模型的说明内容

面板有两种显示方式可供选择。

显示说明面板



布局是面板在前面，模型在后面。
透明面板的面积越大，模型就越清楚。
适合将描述和信息与模型一起显示。

显示海报面板



布局是模型在前面，面板在后面。
适合想要显示模型的世界观和信息的情况。
适合让模型看起来更有空间感和更突出。

6-13-1. 设置说明面板

使用PPT或图像工具预先创建面板图像。

创建说明面板

按照以下要求创建图像

图像格式：PNG

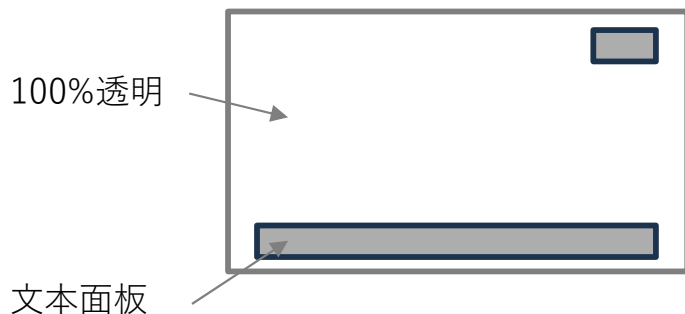
推荐图像尺寸：1920x1080

长宽比：16:9

按照以下要求创建图像。

- 文本面板可以配置在任何地方。
- 文本面板以外的部分为100%透明。
- 使文本面板部分稍微透明，模型和背景会呈现一体化的效果。
- 在文本字体的轮廓上加上颜色会看的更清楚。

说明面板示例：



文本面板示例：

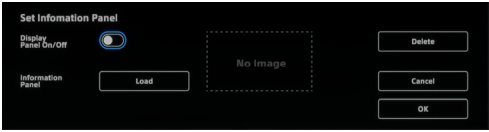


注意

请以16:9的长宽比创建面板。

由于面板会自动调整大小以适应规定的尺寸，因此图像可能会在其他方位出现失真。

设置创建的信息面板图像。



程序 1 按“空格键”显示选项并选择“信息面板设置”。

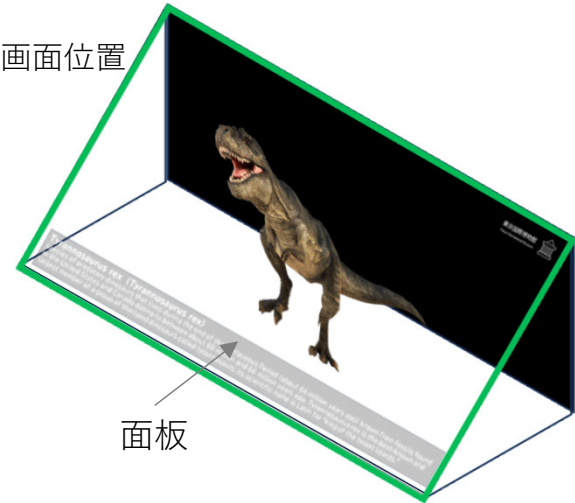
程序 2 加载使用“信息”面板中的“加载”按钮创建的PNG图像。

程序 3 打开“显示面板打开/关闭”开关。

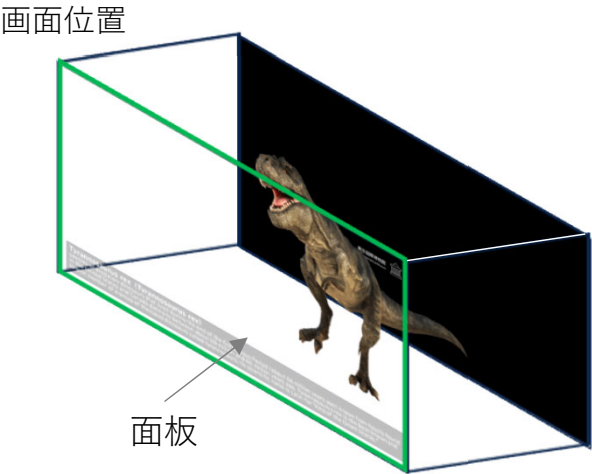
程序 4 按下“确定”。

程序 5 调整3D模型的位置，使其位于显示面板的后面。

普通时



壁挂模式时



注意

加载面板时，3D模型将暂时放置在面板前面。然后根据所创建的面板移动到合适的显示位置。如果面板导致看不见模型，通过从选项中选择“重置模型构图”，这样就能看见模型。如果仍然无法看见，请关闭面板显示并重新调整模型位置。

6-13-2. 设置海报面板

使用PPT或图像工具预先创建图像。

创建海报面板

按照以下要求创建图像

图像格式：PNG

推荐图像尺寸：1920x1080

长宽比：16:9

按照以下要求创建图像。

- 面板将显示在模型的背面。
- 布局时信息和模型不能重叠。
- 面板基本上为0%透明。
- 将面板部分设为100%透明，并将模型放置在该部分上，显示时模型好像从面板中突出来一样。

海报面板示例：



部分透明示例：



透過 100%

部分透明显示示例



注意

请以16:9的长宽比创建面板。

由于面板会自动调整大小以适应规定的尺寸，因此图像可能会在其他方位出现失真。

设置创建的信息面板图像。



程序 1 按“空格键”显示选项并选择“信息面板设置”。

程序 2 加载使用“信息”面板中的“加载”按钮创建的PNG图像。

程序 3 打开“显示面板打开/关闭”开关

程序 4 按下“确定”。

程序 5 调整3D模型的位置，使其位于显示面板的前面。

普通时

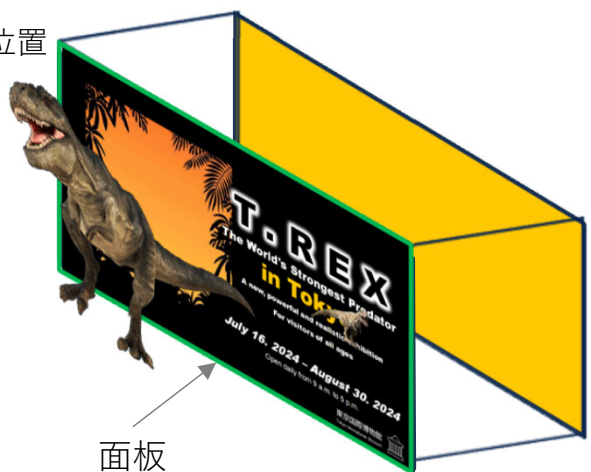
画面位置



面板

壁挂模式时

画面位置



面板

注意

加载面板时，3D模型将暂时放置在面板前面。然后根据所创建的面板移动到合适的显示位置。如果面板导致看不见模型，通过从选项中选择“重置模型构图”，这样就能看见模型。

如果仍然无法看见，请关闭面板显示并重新调整模型位置。

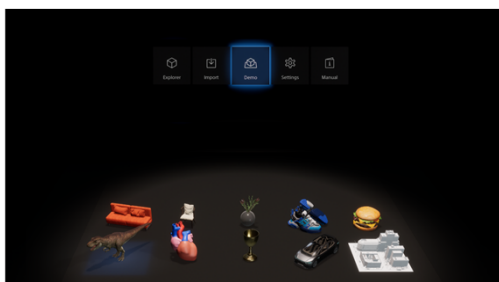
7. 使用演示功能

演示功能可自动连续播放所选内容文件。

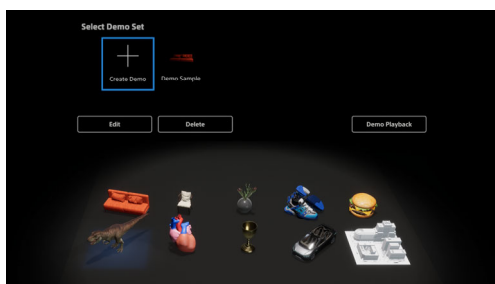
例如，如果为博物馆登记了A、B和C三件艺术品，这些内容就会按照A→B→C的顺序自动播放。（也可以随机播放）

7-1. 创建演示集

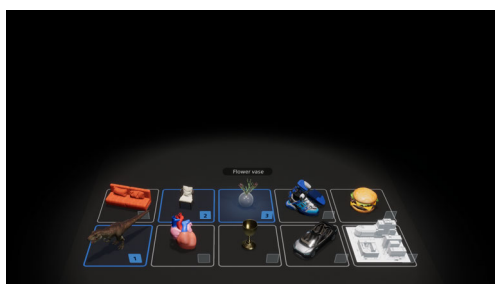
想要使用演示功能，首先创建演示集。



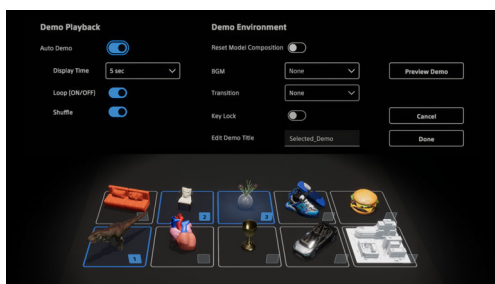
程序 1 按Tab键显示菜单屏幕并选择“演示”。



程序 2 选择“制作演示”。



程序 3 按Enter键选择模型。
数字（1、2、3）按选择的顺序分配给模型。
再次按Enter键取消选择内容文件。



程序 4 完成文件选择后，按M 键注册文件，然后继续进入设置屏幕。

程序 5 设置完演示播放后再设置演示标题，然后按“确认”保存演示集列表。

注意

除非设置了演示标题，否则无法保存演示集列表。

7-2. 设置演示播放选项

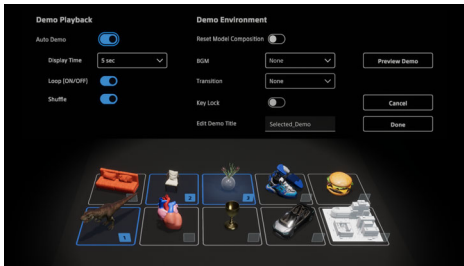
可以设置演示播放的选项。

注意

设置选项后，按设置屏幕上的“确认”。
如果未按“确认”而按“取消”或退格键退出设置屏幕，设置值将不会保存。

7-2-1. 配置幻灯片播放

可以选择幻灯片播放的设置。



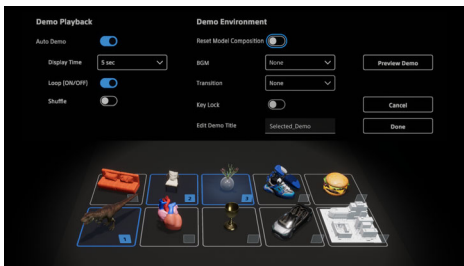
自动演示 开启：模型会根据模型列表的配置方式自动播放。关闭：按”→键”播放下一个内容。

随机播放 随机播放选定的模型。

显示时间 设置自动演示播放时每个模型的显示时间。

循环 (开/关) 设置幻灯片播放完列表中的最后一个内容后是否返回到第一个内容。

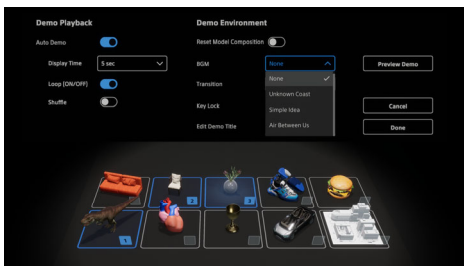
7-2-2. 重置模型构图



如果用户在演示中更改了模型的位置和大小，演示一轮后会自动恢复到原来的位置和构图。

7-2-3. 设置背景音乐（使用预装音频）

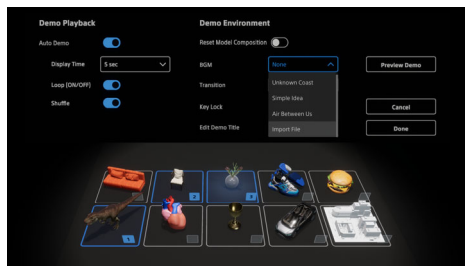
可以为幻灯片播放选择背景音乐。



程序 1 为背景音乐选择“UnKnown Caast/Simple Idea/Air Between Us”。

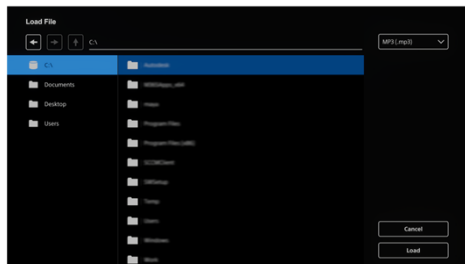
程序 2 按下“确认”。

7-2-4. 设置背景音乐（使用准备好的MP3文件）



程序 1

为背景音乐选择“导入文件”。出现文件浏览器屏幕。



程序 2

在文件浏览器中选择准备好的MP3文件。

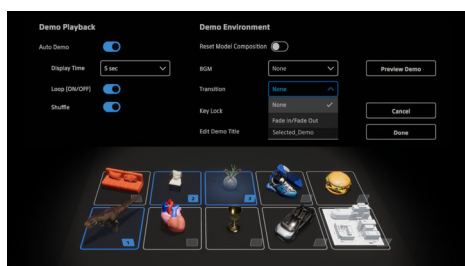
程序 3

按下“加载”确认。

注意

- 使用以下格式的MP3文件。
 - fs=16/22.05/32/44.1/48KHz
 - 16 位单声道/立体声
 - 32kbps-320kbps 比特率
- 某些MP3文件可能无法以以上格式播放。

7-2-5. 设置过渡效果



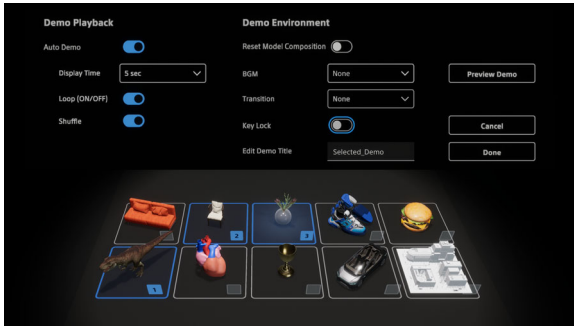
程序 1

选择“过渡”。
可以选择无/淡入/淡出。

程序 2

按下“确认”。

7-2-6. 配置按键锁定功能



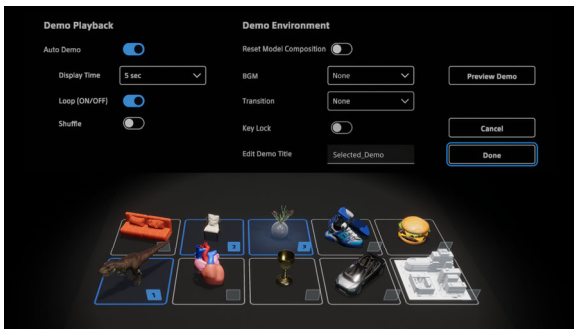
程序 1 选择“锁定键盘”。

程序 2 按下“确认”。

提示

关于键盘操作的锁定，可以在“设置”→“安全设置”画面中的键盘功能锁设置中排除模型的移动、旋转、放大缩小等操作。

7-2-7. 注册演示集



程序 1 转到“编辑演示标题”并设置名称。

程序 2 按下“确认”。

7-3. 在演示播放屏幕上可以做什么

如果从演示播放屏幕显示“选项”，则可以执行以下操作。



使用环境设置
(仅限SR2)

根据使用情况优化人脸识别和追踪的范围。

串扰调整
(仅限SR2)

可以调整将画质调整成较低的串扰以满足观众的要求。

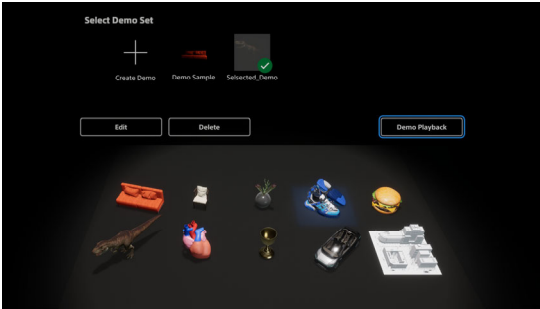
现实创造
(仅限SR2)

画质清晰度可控。

退出演示

可以退出演示播放并前往资源管理器屏幕。

7-4. 选择并播放演示集



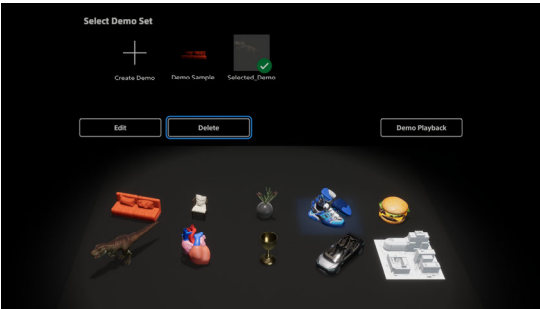
- 程序 1

按Tab键显示菜单屏幕并选择“演示”。
- 程序 2

在演示集选择画面中选择保存的演示集。
- 程序3

按下“播放”按钮，开始播放。

7-5. 删除演示集



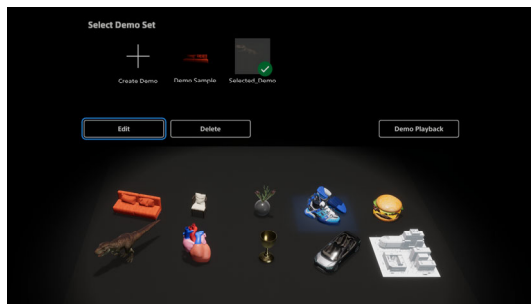
- 程序 1

按Tab键显示菜单屏幕并选择“演示”。
- 程序 2

通过←/→按键选择要删除的演示集。
- 程序3

按“删除”按钮进入确认画面，然后按确定删除。

7-6. 编辑演示集



程序 1

按Tab键显示菜单屏幕并选择“演示”。

程序 2

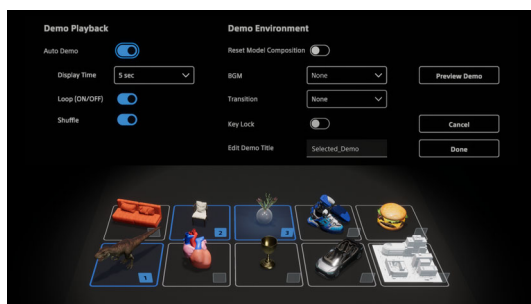
在演示集选择画面中选择保存的演示集。

程序 3

按下“编辑”按钮。
打开演示播放设置画面。

程序 4

在设置屏幕上，设置演示播放的效果和显示，然后按“运行”保存设置。

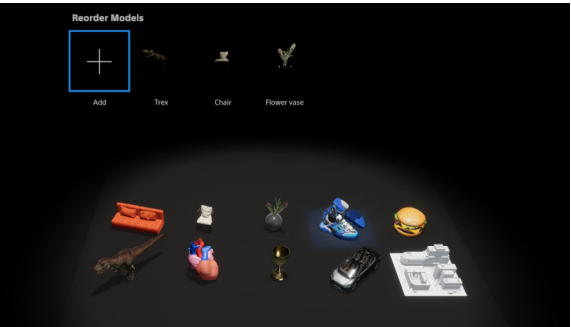


提示

按下“重新排序模型”下的“编辑”按钮，可以编辑下面的演示模型列表。

- 在演示模型列表中添加模型
- 对演示模型列表中的模型排序
- 从演示模型列表中删除模型

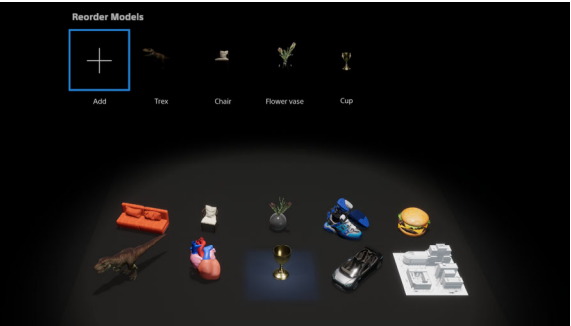
7-6-1. 在演示模型列表中添加模型



程序 1 选择“添加”。

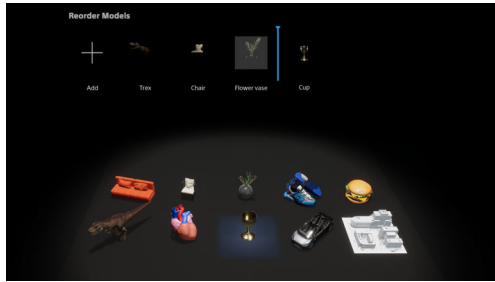


程序 2 按“Enter键”选择要添加的模型。
取消选择时，请再次按“Enter键”
选择内容。



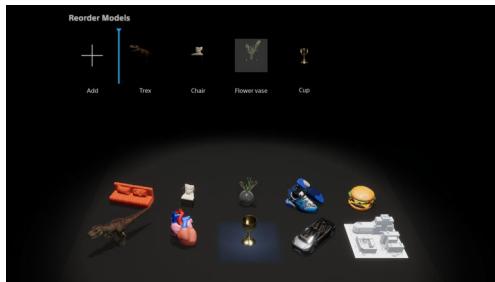
程序 3 选择完成后，按“M”键“运行”添加
模型。

7-6-2. 对演示模型列表中的模型排序



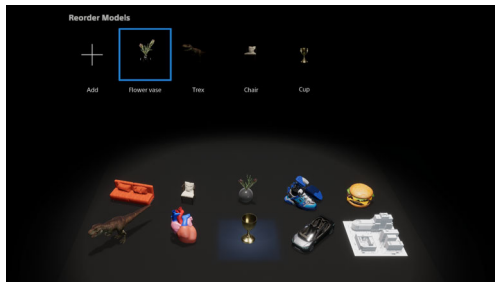
程序 1

按Enter键选择要移动的模型。
*所选模型呈浅灰色。



程序 2

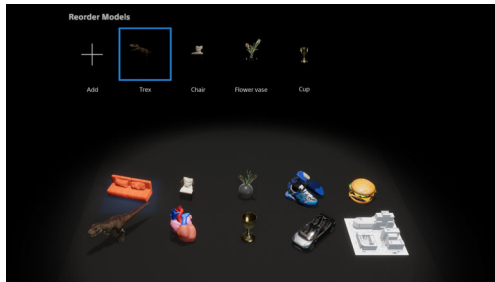
将蓝色垂直线向左或向右移动到想要移动模型的位置。（在左侧示例中，到列表末尾）



程序3

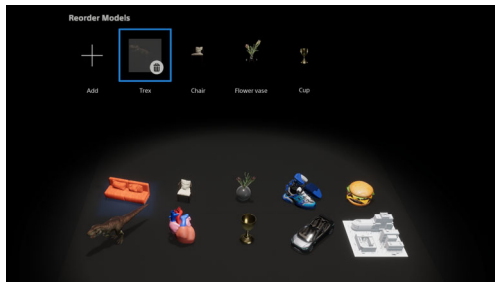
按 Enter 键确认。选择完型号后，按M 键保存。

7-6-3. 从演示模型列表中删除模型



程序 1

在“重新订购模型”屏幕上，将焦点放在要移除的模型上。



程序 2

按空格键标记要移除的模型。缩略图的右上角将出现删除标记。做出选择后，按M 键确认。

程序3

出现移除确认屏幕。选择“OK”。

7-7. 退出演示播放



程序 1 按空格键显示选项。

程序 2 选择“退出演示”。

注意

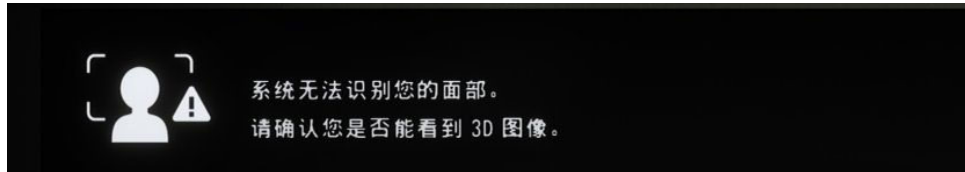
设置了密码锁时，需要输入密码。

如果使用鼠标，请右键单击并从弹出菜单中进行操作。

8. 其他

8-1. 当观看者从显示屏转开脸时出现的屏幕

如果观看者从显示屏转开脸，屏幕上就会出现“系统无法识别您的面部。请确认您是否能看到 3D 图像。”警告信息。



8-2. 更改显示屏设置

使用此应用，可以更改一系列画质和传感器性能设置，这些设置可在空间现实显示器设置中进行配置。

手順 1 按Tab键显示菜单屏幕并选择“设置”。

手順 2 在设置屏幕上选择“空间现实显示屏设置”选项卡。

设置项目

<传感器设置>（仅限SR2）

- **使用环境设置**

根据使用情况优化人脸识别和追踪的范围。

- **创作模式**

最适合在工作室或办公室内单独观看显示屏来创建内容。

- **展示模式**

在拥挤的展厅中，防止识别观看者以外的其他面孔。

- **观看者切换模式**

最多可以更改两个观看者的凝视识别目标。该切换也可以分配给主机上的“Fn键”。

- **串扰调整**

可以调整将画质调整成较低的串扰以满足观众的要求。

<画质设置>（仅限SR2）

- **现实创造**

画质清晰度可控。

8-3. 更新通知功能

软件更新后启动应用时，屏幕上会出现通知。

8-4. 关于版本信息

此播放器的版本是v2.0.2。

8-5. 应用软件的最新信息/更新信息

关于这个播放器的最新信息和更新可以在以下网站找到

应用选择

<https://sony.net/app-srd>

开发者网站

<https://sony.net/dev-srd>

Trademarks

- * Microsoft, Microsoft Windows, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
- * GeForce RTX is a trademark and/or a registered trademark of NVIDIA Corporation in the U.S. and/or other countries.
- * "Playstation" is trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
- * Unity and Unity logos are trademarks or registered trademarks of Unity Technologies or its affiliates in the U.S. and elsewhere.
- * 'PassMark' is a register trademark of PassMark Software Pty Ltd.

NOTICES AND LICENSES FOR SOFTWARE USED IN THIS PRODUCT

Open Asset Import Library (assimp)

Copyright (c) 2006-2021, assimp team
All rights reserved.

Redistribution and use of this software in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- * Neither the name of the assimp team, nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission of the assimp team.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

AN EXCEPTION applies to all files in the ./test/models-nonbsd folder. These are 3d models for testing purposes, from various free sources on the internet. They are - unless otherwise stated - copyright of their respective creators, which may impose additional requirements on the use of their work. For any of these models, see <model-name>.source.txt for more legal information. Contact us if you are a copyright holder and believe that we credited you improperly or if you don't want your files to appear in the repository.

Poly2Tri Copyright (c) 2009-2010, Poly2Tri Contributors
<http://code.google.com/p/poly2tri/>

All rights reserved.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- * Neither the name of Poly2Tri nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

GLM

=====

OpenGL Mathematics (GLM)

GLM is licensed under The Happy Bunny License or MIT License

=====

The Happy Bunny License (Modified MIT License)

Copyright (c) 2005 - G-Truc Creation

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

Restrictions:

By making use of the Software for military purposes, you choose to make a Bunny unhappy.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

HSV-Color-Picker-Unity

The MIT License (MIT)

Copyright (c) 2016 Judah Perez

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM,

OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

UnitySimpleFileBrowser

MIT License

Copyright (c) 2016 Süleyman Yasir KULA

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

NodeGraphProcessor

MIT License

Copyright (c) 2018 Antoine Lelievre

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL

THE
AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER
LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING
FROM,
OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN
THE
SOFTWARE.