



Spatial Reality Display Player

version 2.0.2

Betjeningsvejledning

DK

Udgivelsesnoter

version	Detaljer	dato for udgave
V1.0.0	Første udgivelse	Maj 2023
V1.0.1	Filimport kan nu betjenes med tastatur/controller. Flere fejl er blevet rettet.	Juli 2023
V1.0.2	Spatial Reality Display firmware- og SDK-opdateringer understøttes nu. Firmwareopdateringen er version v1.20.00, og SDK er version v2.1.0. Brug Spatial Reality Display Player v1.0.2 for at få adgang til de opdaterede funktioner.	September 2023
V1.1.0	Følgende nye funktioner er nu tilgængelige. <ul style="list-style-type: none">• Demofunktion• Indstilling af tastetildeling• Tastelåsfunktion• Baggrundsindstilling	December 2023
V1.2.0	Følgende funktioner er for nylig blevet tilføjet eller forbedret. <ul style="list-style-type: none">• Betjening med mus tilgængelig på alle skærme• Forbedret model-genbestillingsfunktion i demoliste• Tilføjet funktion til blandet afspilning• Tilføjet ekstra sprogunderstøttelse til brugervejledningen	April 2024
V2.0.0	Følgende funktioner er for nylig blevet tilføjet eller forbedret. <ul style="list-style-type: none">• HDRP-understøttelse• Informationspanelets funktion• Understøttelse af Wall mount mode• Baggrundsvisningens forbedringer• Multimodel-layout• Forbedringer af belysning og materialejustering• Skala-visning• Flere forbedringer af funktionaliteten	December 2024
V2.0.1	Funktionelle forbedringer <ul style="list-style-type: none">• Hurtigere opstartstid• Forbedring af kvaliteten af gennemsigtige billeder Forbedring af synlighed/layout Diverse brugervenligheds/fejlrettelser	Marts 2025
V2.0.2	Sikkerhedsopdatering anvendt	November 2025

Meddelelse om migrering af forskellige data fra Player v1.2 til v2.0.2

Player v2.0.2 har mange system- og specifikationsforskelle fra Player v1.2 på grund af indførelsen af HDRP.

Derfor kan nogle data, der kunne migreres mellem v1.0/1.1/1.2, ikke migreres til v2.0.2.

Rekonfigurer venligst Player v2.0.2, hvis det er nødvendigt.

1. Om præinstallerede modeller

No.2/3/4/Chalice, som var forudinstalleret i v1.2, er ikke forudinstalleret i v2.0.2 og vil blive fjernet fra demosættet, hvis det registreres.

2. Om importerede modeller

Modeller importeret i v1.2 vil blive migreret til v2.0.2, men 2D-miniaturebilleder vil blive vist i Explorer.

Når modellen er afspillet i Single View, konverteres den til en 3D-miniature og vises.

3. Om baggrundstype og lysindstillinger

Kun de baggrundstyper (Studio/Garage osv.), der er indstillet for hver model i v1.2, vil blive overført, og lysindstillingerne vil blive indstillet til v2.0.2-standardværdierne for hver baggrund. Genkonfigurer venligst lysindstillingerne i Player v2.0.2, hvis det er nødvendigt.

4. Migrering af forskellige data ved migrering fra Player v2.0.2 til tidligere versioner

Datamigrering fra v2.0.2 til v1.2 understøttes ikke.

Hvis du f.eks. ændrer baggrundstyper, lysindstillinger osv. i v2.0.2 og derefter går tilbage til v1.2, vil dataene ikke blive migreret.

Hvis du går tilbage til en tidligere version (v1.0/1.1/v.2) efter at have migreret til v2.0.2, vil dataene blive migreret til de sidste data, da du skiftede fra den tidligere version til v2.0.2.

Indholdsfortegnelse

1. Om Spatial Reality Display Player

- 1-1. De vigtigste funktioner i Spatial Reality Display Player
- 1-2. Anbefalet pc-miljø
- 1-3. Understøttet Spatial Reality Display
- 1-4. Understøttet 3D-modelformat
- 1-5. Understøttede betjeningsenheder
- 1-6. Understøttede sprog

2. Grundlæggende skærmstruktur og betjening

- 2-1. Spatial Reality Display Overblik
- 2-2. Explorer-skærm og visningstilstand
- 2-3. Visning af betjeningsvejledning
- 2-4. Menufunktioner
- 2-5. Valgfrie funktioner (Explorer)
- 2-6. Valgfrie funktioner (Single Model View)
- 2-7. Valgfrie funktioner (Multimodel-visning)
- 2-8. Pop-up menufunktion (kun betjening med mus)
- 2-9. Settings

3. se på eksempelmodellerne

- 3-1. Vælg og vis en eksempelmodel
- 3-2. Grundlæggende betjening af 3D-modelvisning
- 3-3. Fjern og genimporter prøvemodeller

4. Importer og vis din egen 3D CG-model

- 4-1. Import af 3D CG-filer på en pc
- 4-2. Remove en model i Explorer

5. Oprette et Multi-Model Layout

- 5-1. Tilføjelse af en model
- 5-2. Valg af model
- 5-3. Fjern en model
- 5-4. Gemme en Multi Model
- 5-5. Rediger multimodellen igen

6. Prøv at bruge de forskellige funktioner

- 6-1. Søgning efter og sortering af 3D-modellen (Explorer)
- 6-2. Auto Rotate On/Off
- 6-3. Define Model Orientation
- 6-4. Set Model Composition
- 6-5. Valg af baggrund til modellen
- 6-6. Animation Control Panel
- 6-7. Ændring af tastetildeling
- 6-8. Referring to the Manual
- 6-9. Indstilling af adgangskode
- 6-10. Reset Password
- 6-11. Aktivering af nogle tastefunktioner, når tastelås er indstillet
- 6-12. Juster materialet i 3D-modellen.
- 6-13. Indstil informationspanelet
 - 6-13-1. Opsætning af beskrivelsespanelet
 - 6-13-2. Opsætning af Poster-panelet

7. Brug af demofunktionen

- 7-1. Oprettelse af et Demo-sæt
- 7-2. Oprettelse af en demosæt-liste
 - 7-2-1. Konfiguration af afspilning af diasshow
 - 7-2-2. Brug af nulstilling af modelsammensætning
 - 7-2-3. Indstilling af BGM (ved brug af forudinstalleret lyd)
 - 7-2-4. Indstilling af BGM (ved hjælp af din egen MP3-fil)
 - 7-2-5. Indstilling af overgangseffekter
 - 7-2-6. Indstilling af tastelås
 - 7-2-7. Registrering af demosættet
- 7-3. Tilgængelige muligheder under afspilning af demo
- 7-4. Afspil demoen
- 7-5. Fjernelse af Demo-sættet
- 7-6. Redigering af et Demo-sæt
 - 7-6-1. Tilføj en model til listen over Demo-modeller
 - 7-6-2. Skifte rækkefølgen af modellerne på en Demo-modelliste
 - 7-6-3. Fjernelse af modeller fra en Demo-modelliste
- 7-7. Afslutning af demoafspilning

8. Andet

- 8-1. Skærmbillede, der vises, når brugeren kigger væk fra skærmen
- 8-2. Ændring af skærmens Settings
- 8-3. Funktion til notifikation om opdatering
- 8-4. Information om versionen
- 8-5. Seneste information om applikationen

1. Om Spatial Reality Display Player

1-1. De vigtigste funktioner i Spatial Reality Display Player

Med denne applikation kan du nemt afspille og nyde 3D CG på Spatial Reality Display.

Du kan også bruge forskellige funktioner til nemt at skabe indhold til udstillinger.

Det understøtter også Wall mount mode når Spatial Reality Display er placeret lodret.

Ud over events og udstillinger kan det bruges inden for en lang række områder som design, medicin, arkitektur og skiltning.

1-2. Anbefalet pc-miljø

Når ELF-SR1 er tilsluttet

	Anbefalede specifikationer
CPU	i7-9700 8 core eller hurtigere
GPU	PassMark – G3D Mark-score 25.000 eller højere (GeForce RTX3080-ækvivalent)
Hovedhukommelse	16 GB eller mere
Lagring	SSD

Når ELF-SR2 er tilsluttet

	Anbefalede specifikationer
CPU	i5-6 core eller hurtigere
GPU	PassMark – G3D Mark-score 18.000 eller højere (GeForce RTX2070 SUPER-ækvivalent)
Hovedhukommelse	16 GB eller mere
Lagring	SSD

bemærk

- Den anbefalede billedhastighed til visning af indhold er 60fps for SR1 og 30fps for SR2.
- Den anbefalede billedhastighed til visning af eksempler på 3D-modeller er blevet bekræftet med ovenstående pc-specifikationer.
- Afhængigt af indholdet kan visning og betjening være langsom, eller billedhastigheden kan være reduceret.

1-3. Understøttet Spatial Reality Display

Denne afspiller kan vise 3D-modeller på følgende Spatial Reality Display.

- ELF-SR1
- ELF-SR2

1-4. Understøttet 3D-modelformat

Denne afspiller understøtter følgende 3D-modelformater.

- FBX-format
- GLTF/GLB-format
- OBJ-format
- STL-format

Bemærk

- Sony har verificeret objekter, der er oprettet i de mest udbredte DCC-værktøjer, og konverteret til de ovenstående formater
- Denne afspillerapplikation er designet til at understøtte grundlæggende 3D-modelparametre. Nogle af parametrene fungerer ikke.

1-5. Understøttede betjeningsenheder

Du kan tilslutte og bruge følgende enheder.

- Windows-kompatibelt USB-tastatur
- Windows-kompatibel USB-mus
- Windows-kompatibel USB-gamepad *1
- Controller til PlayStation 4/5 *2

*1 Gamepad er kompatibel med Windows DirectInput-standarden.

*2 PlayStation-controllere skal være tilsluttet via USB.

Bemærk

USB-tilslutning for 2,4 GHz BT-system virker muligvis ikke på grund af interferensproblemer med andre USB 3.0-tilsluttede enheder. Kabelforbindelse anbefales.

1-6. Understøttede sprog

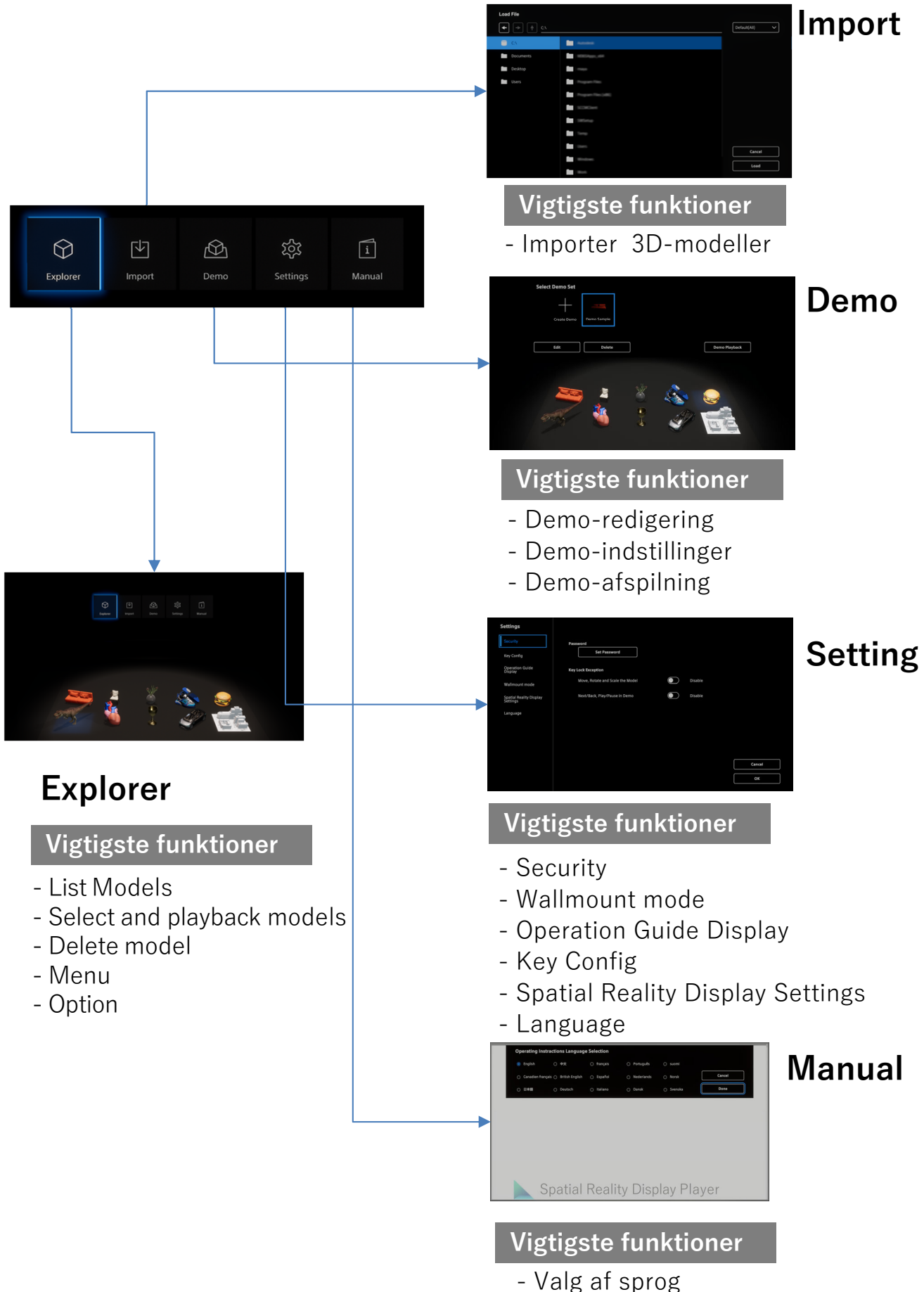
Denne afspiller understøtter følgende sprog. Du kan ændre det i "Options"- "Settings".

- | | | |
|-----------------|---------------------|------------|
| - Engelsk (USA) | - Fransk (Frankrig) | - Japansk |
| - Engelsk (UK) | - Fransk (Canada) | - Kinesisk |

2. Grundlæggende skærmstruktur og betjening

2-1. Spatial Reality Display Overblik

Afspilleren består af følgende funktioner:

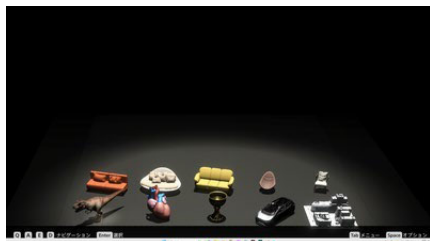


2-2. Explorer-skærm og visningstilstand

Explorer-skærmen viser de importerede 3D CG-modeller.

Vælg Single Model eller Multi Model for at se 3D-modellen i fuld skærm og se den fra forskellige vinkler og retninger.

Når du tilføjer en model til en Single Model, oprettes der en Multi Model, og flere modeller kan vises samtidigt.



Explorer

Vælg Single Model
(Enter-tasten)



Tilbage
(Tilbage-tasten)

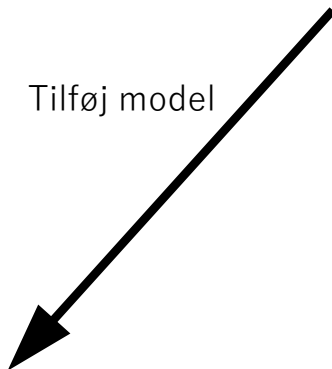


Single Model View

Vigtigste funktioner

- Liste over modeller
- Vælg og afspil modeller
- Slet model
- Menufunktioner
- Valgfrie funktioner

Tilføj model



Vigtigste funktioner

- Bevægelse
- Rotation
- Skalering
- Ændre modelbaggrund
- Indstillinger for informationspanel
- Tilføj model

Tilbage
(Tilbage-tasten)



Vælg multi model
(Enter-tasten)



Visning af Multi Model

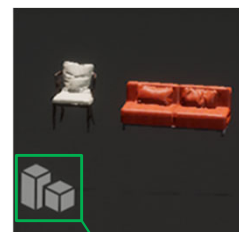
Vigtigste funktioner

- Bevægelse
- Rotation
- Skalering
- Ændre modelbaggrund
- Indstillinger for informationspanel
- Tilføj model
- Layout-tilstand

Enkelt model



Multi model



Ikon for multi model

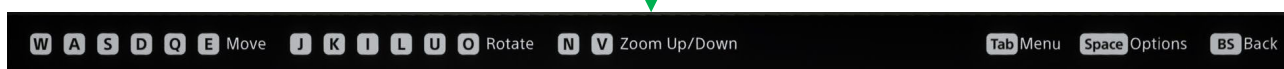
En multi model har et multi model-ikon for at adskille den fra en Single Model.

2-3. Visning af betjeningsvejledning

På hvert skærm billede vises en betjeningsvejledning foruden på skærmen. (i 5 sekunder)



En betjeningsvejledning vil blive vist for den tilsluttede enhed (tastatur/gamepad/mus).



Bemærk

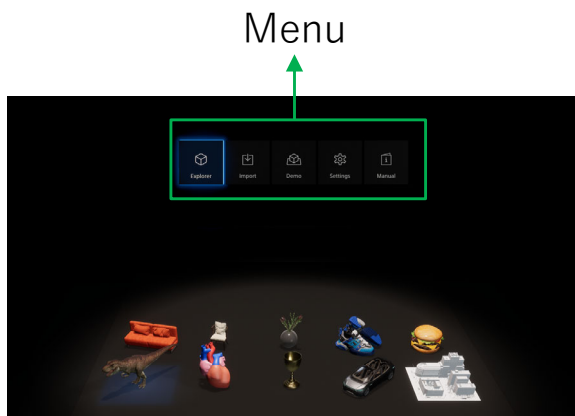
Når en gamepad eller mus er tilsluttet og bruges til betjening, vises betjeningsvejledningen for den tilsvarende betjeningsenhed.

TIP

Hvis du vil vise eller skjule betjeningsvejledningen, skal du trykke på "f"-tasten. Betjeningsvejledningen vises eller skjules midlertidigt.

2-4. Menufunktioner

Tryk på "tabulatortasten" for at få vist menuen.



Menu

- **Explorer**

Viser en liste over 3D-modeller.

Du kan vælge, afspille eller slette modeller.

- **Import**

Importer 3D-modelfiler fra din pc til Explorer.

- **Demo**

Du kan vælge modeller og afspille dem automatisk som et diasshow.

- **Settings**

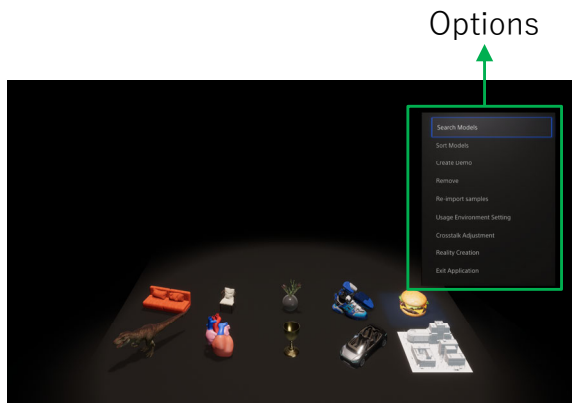
Du kan foretage indstillinger relateret til applikationen.

- **Manual**

Vis manualen til denne afspiller.

Vælg det ønskede sprog på skærmen til valg af sprog i brugervejledningen.

2-5. Valgfrie funktioner (Explorer)



Options

- Search Models

Brug tagoplysninger til at søge efter registrerede modeller.

- Sort Models

Sortér registrerede modeller.

(Datastørrelse, navn, dato for import)

- Create demo

Flyt til demo-oprettelsestilstand.

- Remove

Fjern en valgt model fra modellisten.

- Re-import sample

Gendan alle fjernede eksempel-modeller.

- Usage Environment Setting (Kum SR2)

Optimer områderne for ansigtsgenkendelse og spring baseret på brugsforholdene.

- Crosstalk Adjustment (Kum SR2)

For at reducere dobbelt-billede (crosstalk), kan disse indstillinger hjælpe.

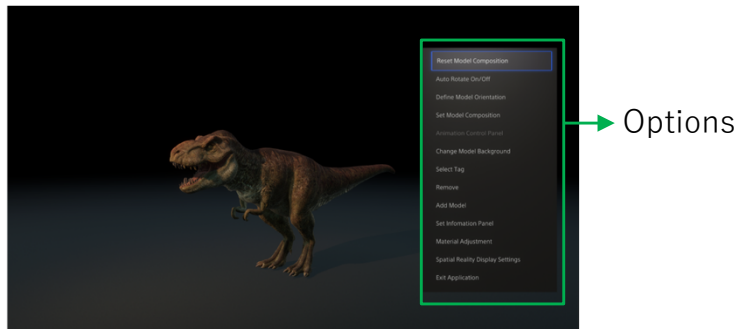
- Reality Creation (Kum SR2)

Modellens billedkvalitet kan forbedres.

- Exit Application

Afslut applikationen.

2-6. Valgfrie funktioner (Single Model View)



Options

- **Reset Model Composition**

Nulstil skærmen til standardvinklen og -størrelsen.
(Størrelse, position og vinkel)

- **Auto Rotate On/Off**

Roterer automatisk modellen

- **Define Model Orientation**

Ret op- og ansigt-akse.

Normalt er denne handling påkrævet én gang på importtidspunktet, hvis den importerede model placeres med uventet vinkel.

- **Set Model Composition**

Registrer den aktuelle modelsammensætning som en startværdi.

- **Animation Control Panel**

Konfigurer afspilningen af animationen.

- **Change Model Background**

Du kan vælge baggrunden for Single Model View. Ændring af baggrunden giver en anden atmosfære for hver model eller hvert motiv.

Du kan også justere belysningen.

- **Select Tag**

Rediger tagoplysningerne for modellen.

- **Remove**

Modeldataene slettes fra "Explorer".

Forudinstalleret model kan gendannes gennem "Genimporter eksempler".

- Add Model

Opretter en multimodel ved at tilføje en ny model til en eksisterende model.

- Information Panel Setting

Viser et beskrivelsespanel på modelskærmen til brug for f.eks. udstilling.

- Material Adjustment

Juster modellens materialeparametre.

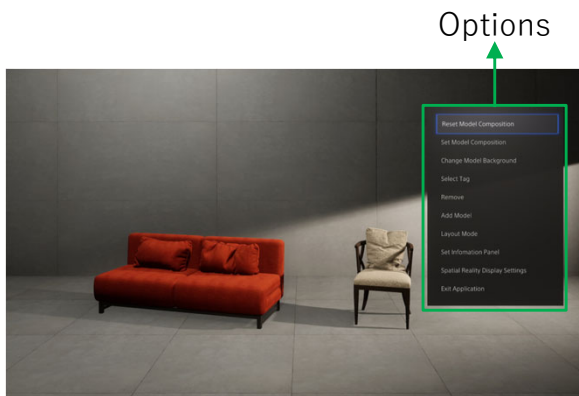
- Spatial Reality Display Settings(Kun SR2)

Du kan ændre indstillinger for billedkvalitet og sensorydelse, som kan konfigureres i Spatial Reality Display Settings.

- Exit application

Afslut applikationen.

2-7. Valgfrie funktioner (Multimodel-visning)



Options

- **Reset Model Composition**

Nulstil skærmen til standardvinklen og -størrelsen.
(Størrelse, position og vinkel)

- **Set Model Composition**

Registrer den aktuelle modelsammensætning som en startværdi.

- **Change Model Background**

Du kan vælge baggrunden for Single Model View. Ændring af baggrunden giver en anden atmosfære for hver model eller hvert motiv.
Du kan også justere belysningen.

- **Select Tag**

Rediger tagoplysningerne for modellen.

- **Remove**

Modeldataene slettes fra "Explorer".

Forudinstalleret model kan gendannes gennem "Genimporter eksempler".

- **Add Model**

Opretter en multimodel ved at tilføje en ny model til en eksisterende model.

- Information panel settings

Viser et beskrivelsespanel på modelskærmen til brug for f.eks. udstilling.

- Spatial Reality Display Settings (Kun SR2)

Du kan ændre indstillinger for billedkvalitet og sensorydelse, som kan konfigureres i Spatial Reality Display Settings.

- Exit Application

Afslut applikationen.

2-8. Pop-up menufunktion (kun betjening med mus)

Højreklik på følgende funktioner for at åbne popop-menuen.

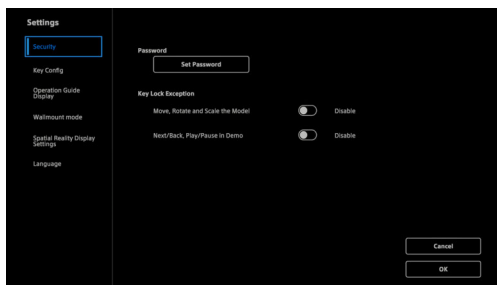
- Explorer
- Single Model View
- Multi Model View
- Multi Model Layout
- Demo
- Manual



2-9. Settings

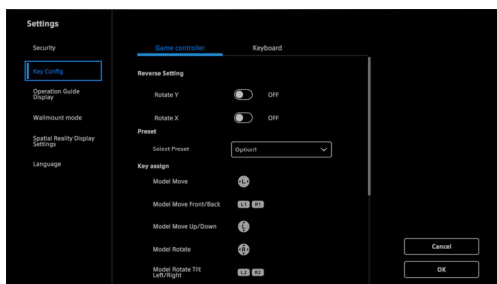
Du kan konfigurere følgende Settings.

- Security
- Key Config
- Operation Guide Display
- Wallmount mode
- Spatial Reality Display Settings
- Language



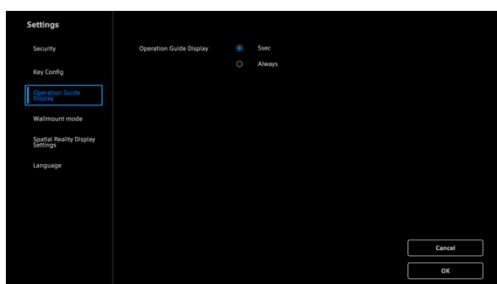
- Security

Du kan indstille, ændre og nulstille adgangskoden.



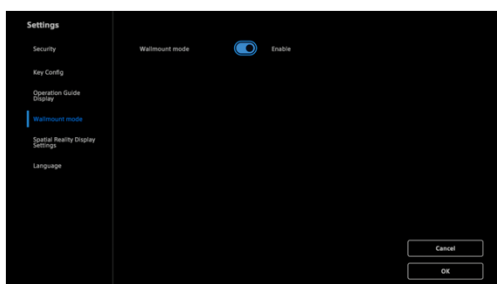
- Key Config

Du kan invertere rotationsretningen og vælge mellem to taste-tildelingstyper.



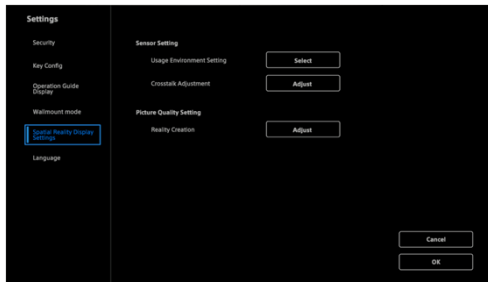
- Operation Guide Display

Skifter betjeningsvejledningens visningstid mellem "5sec" og "Always"



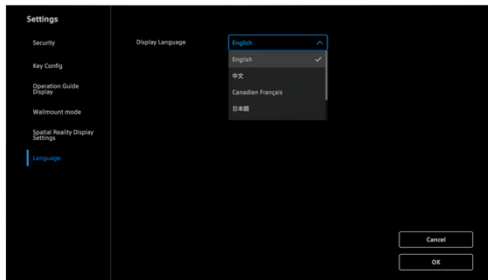
-Wall mount mode (Kun SR2)

Skifter programdisplayet til at matche det lodrette display, når Spatial Reality Display er installeret lodret.



- Spatial Reality Display Settings (Kun SR2)

Med dette program kan du ændre indstillinger for billedkvalitet og sensorydelse, som kan konfigureres i Spatial Reality Display Settings.



- Language

Du kan vælge mellem visningssprog for denne software fra følgende sprog.

- | | |
|---------------------|-------------------|
| - Engelsk (USA) | - Fransk (Canada) |
| - Engelsk (UK) | - Japansk |
| - Fransk (Frankrig) | - Kinesisk |

3. se på eksempelmodellerne

3-1. Vælg og vis en eksempelmodel

Adskillige eksempelmodeller er inkluderet med denne afspiller. Disse eksempelbilleder kan bruges til at kontrollere, at Spatial Reality Display er tilsluttet og konfigureret korrekt.

Trin 1 Start applikationen.

Trin 2 Vælg den ønskede eksempelmodel på Explorer-skærmen.

Trin 3 3D-modellen vises i fuld skærm.

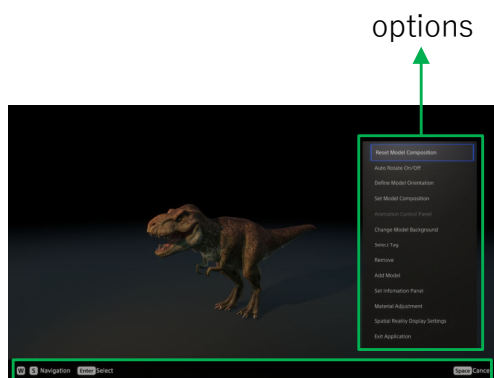
bemærk

- Hvis du bruger en mus, skal du dobbeltklikke på eksempel-modellen fra Explorer-skærmen for at få vist 3D-modellen.

3-2. Grundlæggende betjening af 3D-modelvisning

På skærbilledet med 3D-modellen kan du ændre modellens position og vinkel ved at følge betjeningsvejledningen.

Forskellige funktioner er også tilgængelige fra "Options".



Operation Guide

Space

Visning af "Options" til/fra

w

s



Brug af "Options"

BS

Vend tilbage til "Explorer"

f

Visning af "operation guide"
On/Off

Skift position/vinkel/ skalering for modellen

n

Zoom ind

v

Zoom ud

w

Flyt model

a

s

d

frem/tilbage venstre/højre

u

i

o

Modelrotation

j

k

l

q

e

Flyt model
op/ned

r

Skift skala til "x 1,0"

TIP

- Viser skalaværdien, når modellen skaleres.
- Skalaen vises på baggrund af størrelsesoplysningerne i modeldataene.
- Du kan sammenligne modelstørrelser ved at matche skalaen for hver model i multimodelvisningen.

3-3. Fjern og genimporter prøvemodeller

Der er inkluderet Flere eksempelmodeller på i denne afspiller.
Du kan Removee dem, hvis du ikke har brug for dem.
Det er også muligt at Removee dem og derefter hente dem ind i Explorer igen.

Sådan Removeer du

- | | |
|--------|---|
| Trin 1 | Vælg den model, du vil Removee, i Explorer-vinduet. |
| Trin 2 | Åbn "Options" i Explorer-vinduet. |
| Trin 3 | Vælg "Fjern" |
| Trin 4 | Tryk på "OK" for at Removee modellen fra Explorer. |

Sådan genimporterer du

- | | |
|--------|--|
| Trin 1 | Åbn "Options" i Explorer-vinduet. |
| Trin 2 | Vælg "Genimporter eksempel" |
| Trin 3 | Der gendannes en eksempelmodel i Explorer. |

4. Importer og vis din egen 3D-model

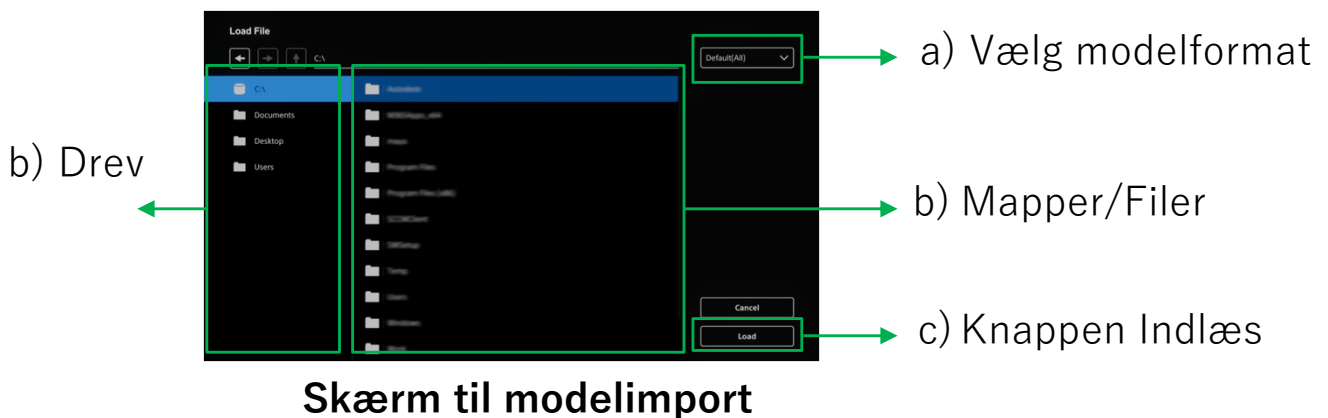
4-1. Import af 3D-modelfiler

For at vise en 3D-model i denne afspiller skal du importere din 3D-modelfil.

Trin 1 Start applikationen.

Trin 2 På Explorer-skærmen skal du trykke på "Tabulatortasten" for at få vist "Menu" og vælge "Import".

Trin 3 Vælg den 3D-modelfil, du vil importere.



Trin 4 Vælg modelformatet.(a)

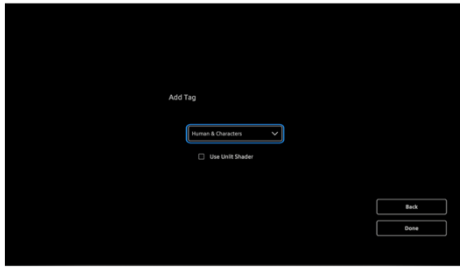
Hvis du vælger "Default (ALL)" vises alle filer i FBX/STL/GLTF/GLB/OBJ-format.

Trin 5 Vælg den 3D-modelfil, du vil importere, i Explorer. (b)

Trin 6 Tryk på knappen Indlæs. (c)

bemærk

Hvis du sletter eller flytter en modelfil efter at have importeret den, kan du ikke indlæse dataene, selvom der er miniaturebilleder i Explorer. I så fald skal du flytte modellen tilbage til den mappe, hvor den blev importeret, eller importere den igen.



Trin 7 Indstil tagget.

*når du har indstillet et tag, kan du filtrere modellen efter tag.

Trin 8 Vælg, om du vil anvende Unlit-shaderen.

Vælg "Use Unlit shader", hvis du vil vise fotogrammetrisk indhold.

Trin 9 Modellen føjes til Explorer-skærmen.

Bemærk

- Der kan kun indlæses én fil ad gangen, når du importerer.
- Det kan tage tid at indlæse filen afhængigt af modellens kompleksitet.
- Indlæsningen kan stoppes ved at trykke på Cancelingsknappen.

4-2. Remove en model i Explorer

"Remove" under "Options" vil Removee modellen fra Explorer.

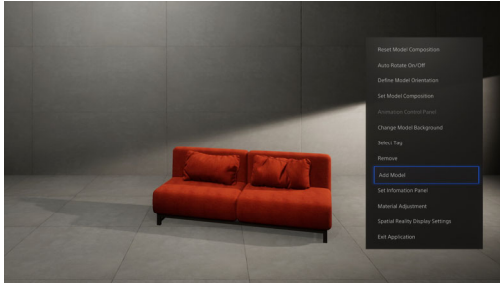
Bemærk

- Når du har Removeet den, følgende modeller er venstrejusteret.
- Hvis der tilføjes en ny model, det vil blive tilføjet til slutningen af explorer-listen.

5. Oprette et Multi-Model Layout

5-1. Tilføjelse af en model

Tilføj en model til scenen.



Trin 1 Vis "Options" med mellemrumstasten, og vælg "Add Model".

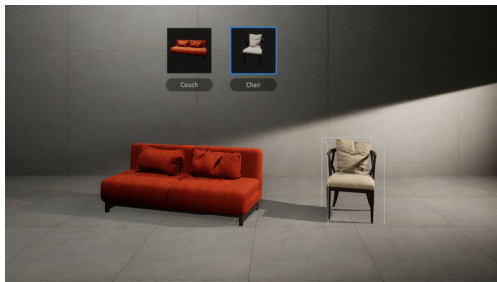
Trin 2 Når du vælger en model, du vil tilføje, føjes den nye model til den aktuelle scene, og der vises en miniatureliste over den model, der kan behandles.

bemærk

- Du kan tilføje op til tre modeller

5-2. Valg af model

Vælg den model, hvis position og vinkel du vil behandle, på listen over miniaturer.



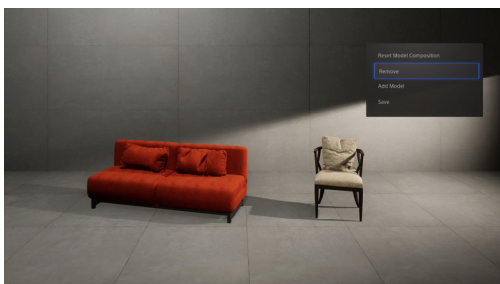
Trin 1 Vælg den model, du vil behandle, ved at bruge tasterne "←" og "→".

Trin 2 Du kan ændre position eller vinkel for den valgte model.

Hvis du bruger en controller, kan du bruge ◀ (venstre)/▶ (højre), eller hvis du bruger en mus, kan du klikke på miniaturebilledet af den model, du vil behandle.

5-3. Fjern en model

Fjern den model, der er valgt på listen med miniaturebilleder.



Trin 1 Vælg den model, du ønsker at fjerne ved hjælp af tasterne "←" og "→".

Trin 2 Vis "Options" med mellemrumstasten, og vælg "Remove".

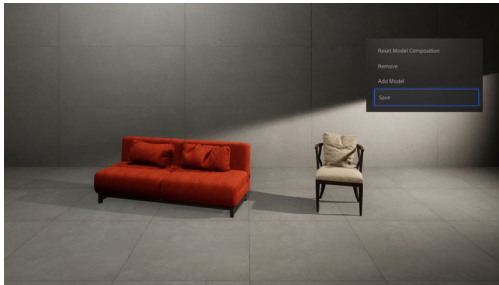
bemærk

- Når der kun er én model, kan den ikke fjernes.

5-4. Gemme en Multi Model

Gem den multi model, du har oprettet.

Den gemte multi model vises i exploreren og kan vælges for at vise den i fuld skærm som en multimodelvisning.



Trin 1

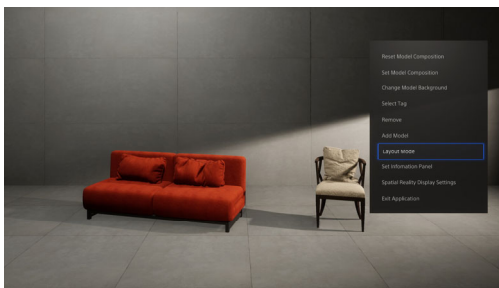
Vis "Options" med mellemrumstasten og vælg "Save" for at åbne skærmen Save Layout.

Trin 2

Rediger titlen på skærmen Save layout, og tryk på "Save".

5-5. Rediger multimodellen igen

Du kan redigere og tilføje modeller, mens en multi model vises.



Trin 1

Vis "Options" med mellemrumstasten, og vælg "Layout mode".

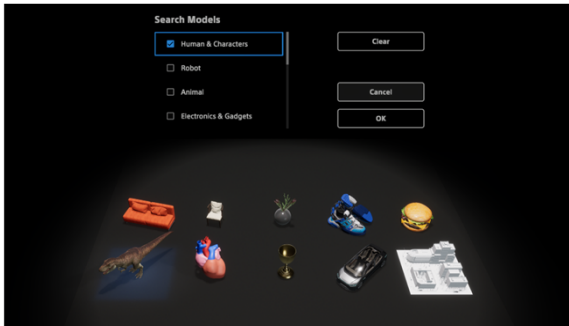
Trin 2

Du kan tilføje en model eller ændre eller slette positionen eller vinklen for den model, der er valgt, med tasterne "←" og "→".

6. Prøv at bruge de forskellige funktioner

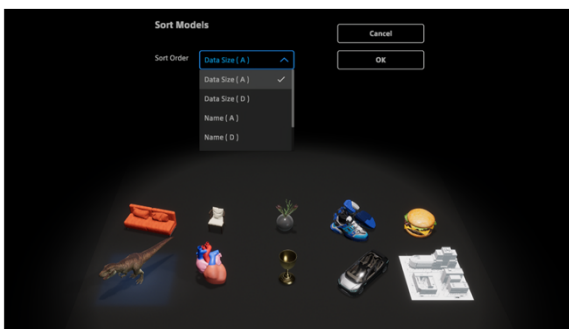
6-1. Søgning efter og sortering af 3D-modellen (Explorer)

Det er muligt at søge efter eller sortere modeller, der importeres til denne afspiller.



Search Models

Du kan søge ud fra de kategorioplysninger, du indstiller, når du importerer modeller, eller i "Select tag" under "Options".



Sort Models

Du kan sortere ud fra følgende kriterier.

- Datastørrelse
- Importdato
- Filnavn

Bemærk

Det er ikke muligt at søge eller sortere og vise filer, der er placeret lokalt på pc'en.

6-2. Auto Rotate On/Off

Når du viser en 3D-modellen i fuld skærm, kan modellen roteres automatisk.

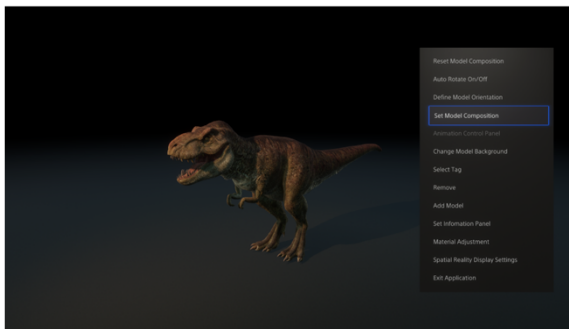
6-3. Define Model Orientation



Korrigeré modellens op- og ansigt-akse.

Da modellens orientering i 3D-modelfilen ikke er standardiseret, kan du bruge denne indstilling til at justere modellens orientering, hvis den er forkert orienteret under importen

6-4. Set Model Composition



Du kan indstille en starttilstand for hver model.

Når du har indstillet den rette størrelse, position og vinkel, kan du gemme denne tilstand som den oprindelige tilstand

"Reset Model Composition" nulstiller modelkonfigurationen til denne oprindelige tilstand

6-5. Valg af baggrund for modellen

Du kan vælge baggrunden for Single Model-visning og Multi Model-visning.

Ændring af baggrunden giver en anden atmosfære for hver model eller hvert motiv.

Du kan også justere belysningen. Hvis du f.eks. vælger en baggrund som den nedenfor, bliver det lettere at visualisere gulvoverfladen, og det kan være effektivt, når det er svært at kombinere venstre og højre billede.



Trin 1

Åbn "Options" med mellemrumstasten, og vælg "Change Model Background".

Trin 2

Vælg baggrund.

TIP

Når det er svært at samle højre og venstre øje i binokulært syn

Dette problem kan forbedres ved at vælge "Grid" fra model background for at gøre det lettere at visualisere jordplanet.

Når du vælger en Custom 1~3-baggrund, kan du bruge "Edit Custom" for at tilpasse væggen og gulvet ved at vælge dem separat.

Trin 1

Tryk på knappen "Edit Custom"

Trin 2

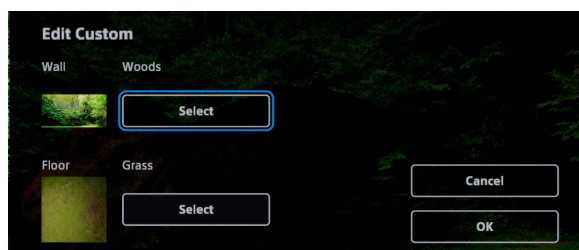
Indstil det billede, der skal indstilles for væggen eller gulvet.
Tryk på knappen "Select" for at åbne billedlisten.

Trin 3

Vælg det billede, du vil indstille, fra billedlisten, og tryk på "OK".

Trin 4

Efter indstilling af billedet for væggen eller gulvet, skal man trykke på "OK" for at indstille den valgte væg eller det valgte gulv som brugerdefineret.



Du kan tilføje bruger-oprettede billeder i PNG-format som materialer til vægge og gulve.

Vælg "Add", og vælg den PNG-billedfil, du vil tilføje.

bemærk

Du kan tilføje billeder til vægge og gulve i følgende formater:

[Væg]

Anbefalet billedstørrelse: 1024x512

Billedformat: 2:1

Format: PNG

[Gulv]

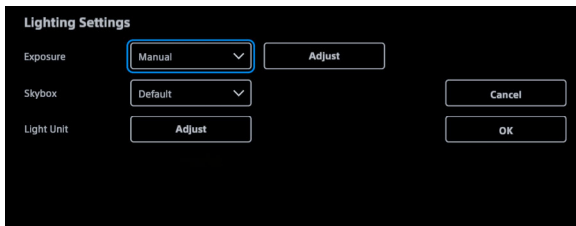
Anbefalet billedstørrelse: 1024x1024

Billedformat: 1:1

Format: PNG

Opret et billede med ovenstående størrelsesforhold. Billedet ændres automatisk til standardstørrelsen og kan se forvrænget ud i andre forhold.

Du kan ændre lysindstillingerne ved hjælp af knappen "Lighting Settings".



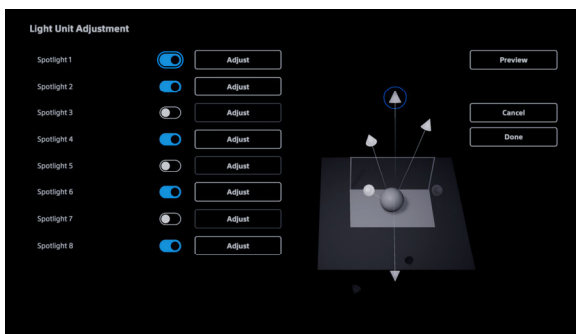
- **Exposure**

Du kan vælge eksponeringsindstilling fra "Auto" eller "Manual".

Når "Manual" er valgt, kan du justere eksponeringen manuelt.

- **Skybox**

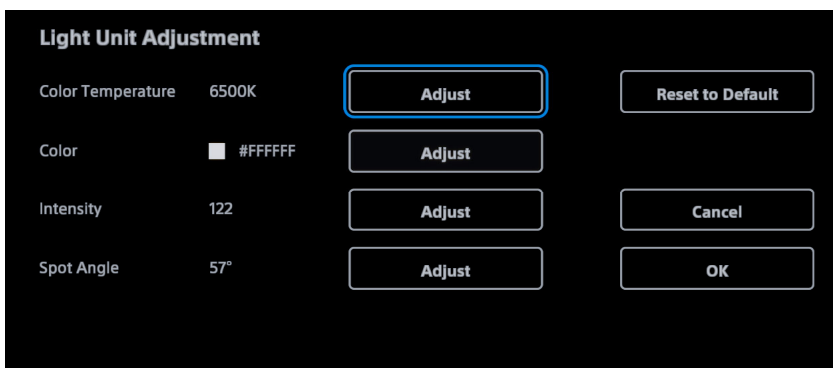
Vælg "Standard", "Day", "Night", eller "Room" for at vælge scenebelysningen.



- **Light Unit**

Du kan tænde og slukke for lyskilden, ændre farvetemperaturen, intensiteten og farven på de enkelte lys.

Juster de nødvendige parametre i forhold til positionen af hvert enkelt lys, der vises.

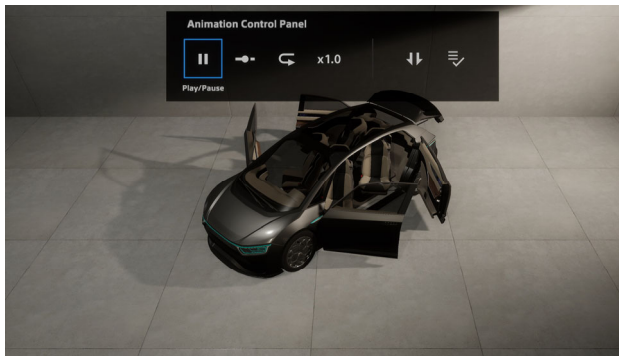


bemærk

- De valg, der er tilgængelige i "Skybox" afhænger af den valgte baggrund.
- Du kan kun justere "Spot angle" når et spotlight er valgt.

6-6. Animation Control Panel

Hvis 3D-modellen har animationsoplysninger, kan du vælge afspilningstilstand på kontrolpanelet.



Animation Control Panel

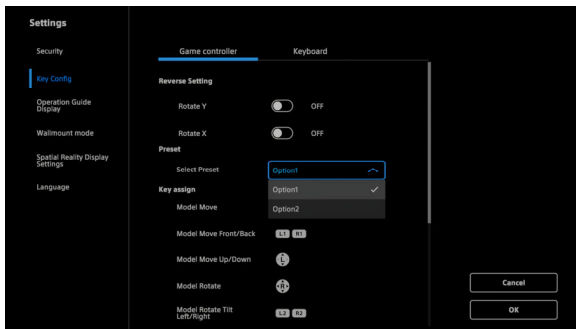
- Play/Pause
- Seek bar playback
- Repeat Playback
- Playback speed
- Adjust Start/End Point
- Apply as Default

Bemærk

Denne afspiller kan afspille den første animation på listen, hvis der findes flere animationsdata.

6-7. Ændring af tastetildeling

Tryk på en tast for at vælge modellens rotationsretning, og vælg tasten til tastetildeling. Tastaturet og controlleren kan have forskellige Settings.



Trin 1

Tryk på "Tabulatortasten" på Explorer-skærmen for at få vist "Menu", og vælg "Settings".

Trin 2

Vælg "Key Config" på fanen til venstre.

Trin 3

Vælg de ønskede Settings, og tryk på OK for at bekræfte.

Bemærk

Tastetildelingerne kan vælges fra forudSettingsne. (Tildelingerne kan ikke frit ændres.)

Vend indstilling

Rotate Y Når dette er indstillet til TIL, vendes rotationsretningen, når der trykkes på J <--> L.

Rotate X Når dette er indstillet til TIL, vendes rotationsretningen, når der trykkes på K <--> I.

Vælg forudindstilling

Settingsne for tastetildeling ændres afhængigt af den forudindstilling, du vælger.

Forudindstillede valgmuligheder (tastatur)

QWERTY (Præsentation) Brug et QWERTY-tastatur.

QWERTY (Demo) Brug et QWERTY-tastatur.
Betjeningstasterne er placeret tæt på hinanden, så de kan betjenes med én hånd.



u ← Flyt til venstre **o** → Flyt til højre
i Zoom ud **k** Zoom ind
J Drej i retning mod højre for den lodrette akse
I Drej i retning mod venstre for den lodrette akse
p Afspil/Pause

AZERTY Brug et AZERTY-tastatur.

QWERTZ Brug et QWERTZ-tastatur.

Forudindstillede Options (controller)

Valgmulighed 1 Følgende standardSettings:

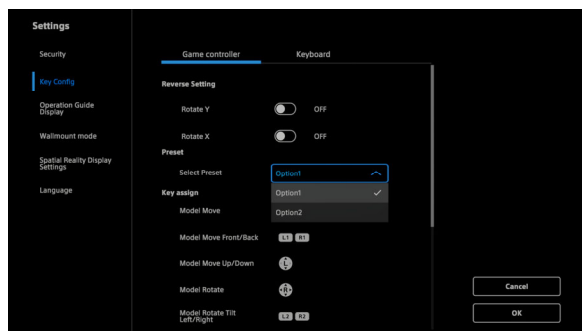
✕	Vælg/Bekræft
○	Tilbage/Cancel

Valgmulighed 2 Følgende tastetildelinger er tilgængelige. Disse tildelinger er nyttige, når man vælger med ○ eller roterer med Δ(op)/▽(ned) osv.

✕	Tilbage/Cancel
○	Vælg/bekræft
R2/ L2	Zoom ud/zoom ind
Δ(op)/▽(ned)	Rotation i Z-aksens retning
R1/L1	Flyt op/ned
Venstre pind op/ned	Flyt tilbage/frem

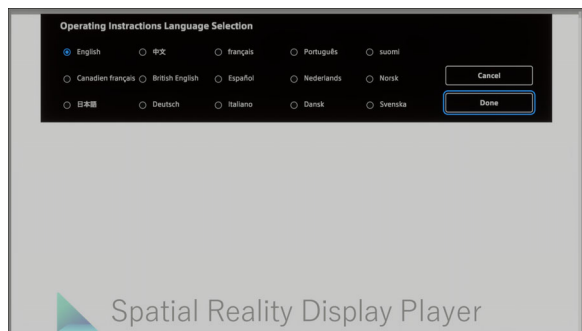
6-8. Referring to the Manual

Du kan få vist manualen til denne afspiller.



Trin 1

Tryk på "Tabulatortasten" på Explorerskærmen for at få vist "Menu", og vælg "Manual".

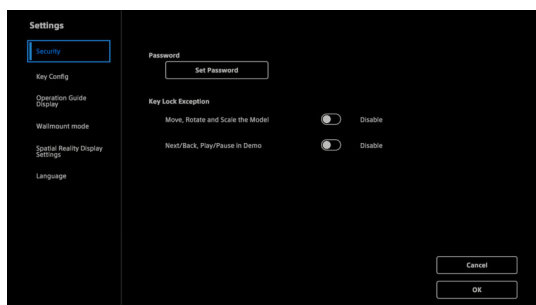


Trin 2

Vælg det ønskede sprog og tryk på "Done" for at bekræfte.

6-9. Indstilling af adgangskode

Ved at angive en adgangskode kan man forhindre brugeren i at lukke demoen under en udstillingsdemo. Du bliver bedt om at indtaste en adgangskode, når du lukker demoen. Indtast adgangskoden for at afslutte demoen.

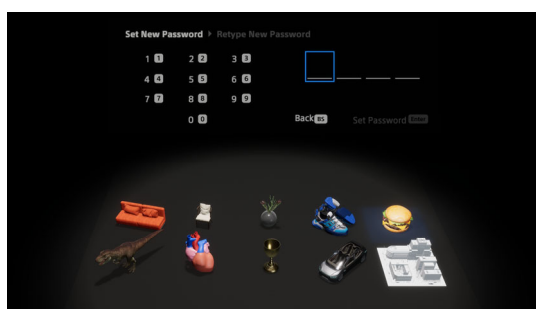


Trin 1

Tryk på "Tabulatortasten" på Explorerskærmen for at få vist "Menu", og vælg "Settings".

Trin 2

Vælg "Security" på venstre fane, og vælg "Set Password".



Trin 3

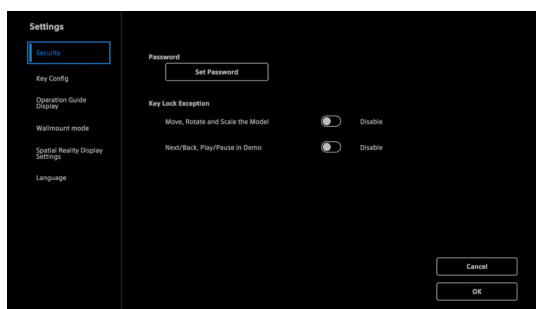
Indstil en 4-cifret adgangskode med et tastatur eller en spilcontroller.

Trin 4

Indtast det samme tal igen for at afslutte indstilling af adgangskoden.

6-10. Reset Password

Du kan bruge denne indstilling til at Removee adgangskoden. Denne indstilling er tilgængelig, når der er indstillet en adgangskode.



Trin 1

Tryk på "Tabulatortasten" på Explorerskærmen for at få vist "Menu", og vælg "Settings".

Trin 2

Vælg "Security" på fanen til venstre, og vælg "Reset Password".

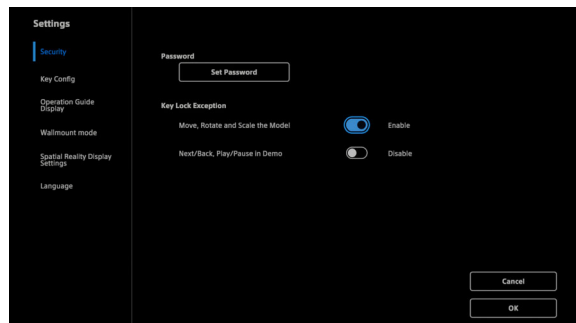
Trin 3

Vælg "Reset", og tryk.

6-11. Aktivering af nogle tastefunktioner, når tastelås er indstillet

Når Key Lock er indstillet under demo-afspilning, accepteres visse indtastninger.

Du kan vælge Flyt/Roter/Skaler eller Næste/Tilbage/Afspil/Pause.



Trin 1

Tryk på "Tabulatortasten" på Explorer-skærmen for at få vist "Menu", og vælg "Settings".

Trin 2

Vælg "Security" på venstre fane, og vælg "Key Lock Exception". "Tilgængelig" aktiverer de angivne tastefunktioner. "Deaktiver" deaktiverer de angivne tastefunktioner.

Trin 3

Tryk på "OK" for at bekræfte.

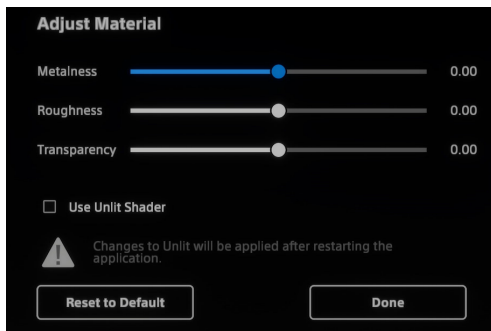
TIP

Key Lock kan indstilles for hvert demosæt. Dette kan indstilles i indstillingsskærmen "Edit" efter valg af Menu → Demo → Demo Set.

6-12. Juster materialet i 3D-modellen.

Juster materialet i 3D-modellen.

Brug denne funktion til at ændre teksturen på den importerede 3D-model.



Vaihe 1

Vis "Options" med mellemrumstasten, og vælg "Adjust Material".

Vaihe 2

Du kan justere parametrene "Metalness", "Roughness" og "Transparency".

Vaihe 3

Tryk på "OK" for at bekræfte.

TIP

Du kan anvende Unlit-shaderen ved at markere "Use Unlit Shader". Dette er nyttigt til visning af fotogrammetrisk indhold.

bemærk

Gennemsigtighedsjusteringer er tilgængelige, når 3D-modellen har et gennemsigtigt materiale.

Unlit shader-ændringer træder i kraft, når du genstarter afspilleren.

6-13. Indstil informationspanelet

Du kan vise informationspaneler med beskrivelser, logoer og andre oplysninger på modelskærmen til brug for f.eks. udstillinger. Paneler skal oprettes separat i PNG-format og importeres til afspilleren.

Du kan lave dit eget paneledesign og -layout.

Vis logoer og firmanavne



Vis beskrivelser af 3D-modeller

Du kan vælge mellem to panelvisninger.

Panel med beskrivelse



Layout med panelet foran og modellen bagved.

Jo større del af panelet, der er gennemsigtigt, jo mere af modellen er synligt.

Dette layout er velegnet til at vise beskrivelser og information sammen med modellen.

Poster-panel



Layout med modellen foran og panelet bagved.

Dette er velegnet til at vise hvordan modellen ser verden og information om den.

Velegnet, når du ønsker at vise modellen mere rumligt og eftertrykkeligt.

6-13-1. Opsætning af beskrivelsespanelet

Brug PowerPoint eller billedværktøjerne, før du opretter panelbilleder.

Opret beskrivelsespanel

Opret billedet på følgende måde.

Billedformat: PNG

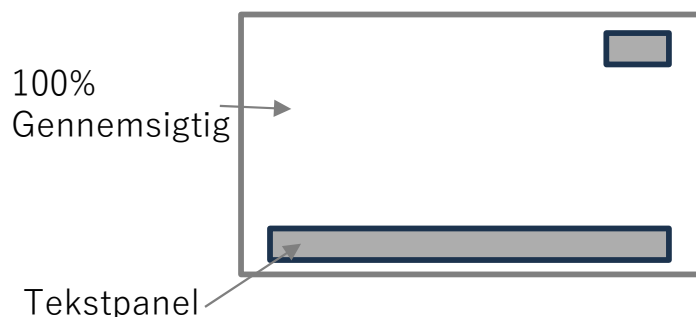
Anbefalet billedstørrelse: 1920x1080

Billedformat: 16:9

Opret et billede som vist nedenfor.

- Tekstpanelet kan placeres hvor som helst.
- Området uden for tekstpanelet skal indstilles til 100 % transparent.
- Hvis tekstpanelområdet er lidt gennemsigtigt, bliver det mere integreret med modellen og baggrunden.
- Farvelæg omridset af tekstfonten for at gøre den lettere at læse.

Eksempel på beskrivelsespanel:



Eksempel på TextPanel:



Gennemsigtig 50%
Omrids af tekst: Sort 60%

bemærk

Opret paneler med et 16:9-billedformat.

Paneler tilpasses automatisk til standardstørrelsen, hvilket kan få billeder til at se forvrængede ud i andre visningsforhold.

Indstil det informationspanel-billede, du har oprettet.



Trin 1

Vis "Options" med mellemrumstasten, og vælg "Set Information Panel".

Trin 2

Indlæs PNG-billedet, der er oprettet ved hjælp af "Load" på informationspanelet.

Trin 3

Indstil "Display Panel On/Off" til On.

Trin 4

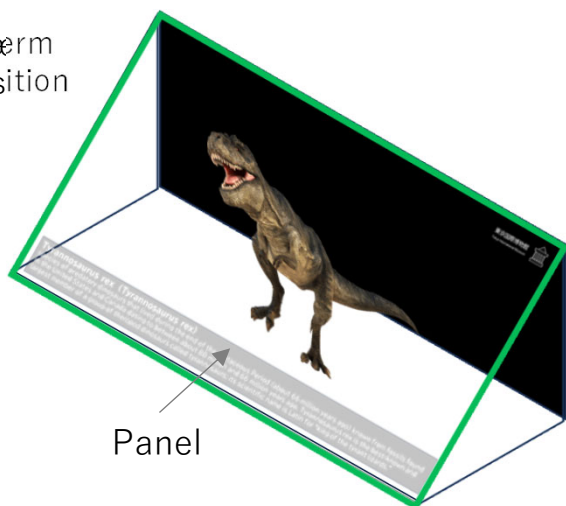
Tryk på "OK" for at bekræfte.

Trin 5

Juster positionen, så 3D-modellen er bag det viste panel

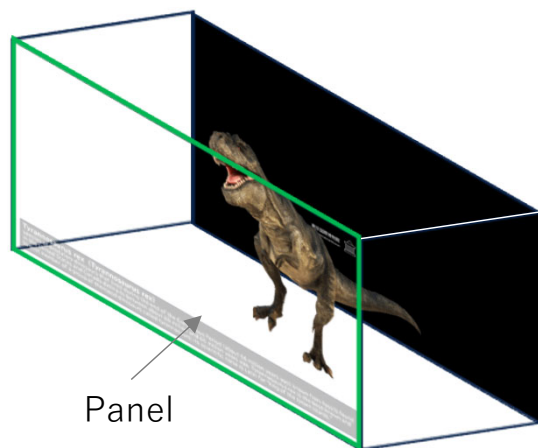
Normal

Skærm
Position



Wall mount mode

Skærm
Position



bemærk

Når panelet er indlæst, placeres 3D-modellen foran panelet. Flyt den derefter til den mest passende skærmposition i henhold til det oprettede panel.

Hvis panelet er i vejen for modellen, kan du se den ved at vælge "Reset model composition" fra indstillingerne. Hvis du stadig ikke kan se modellen, skal du slå paneldisplayet fra og justere modellens position igen.

6-13-2. Opsætning af Poster-panelet

Brug PowerPoint eller billedværktøjerne, før du opretter panelbilleder.

Opret beskrivelsespanel

Opret billedet på følgende måde.

Billedformat: PNG

Anbefalet billedstørrelse: 1920x1080

Billedformat: 16:9

Opret et billede som vist nedenfor.

- Panelet vises på bagsiden af modellen.
- Information og model bør ikke overlape hinanden.
- Som udgangspunkt skal paneler indstilles til 0% gennemsigtighed.
- Hvis panelet er delvist indstillet til 100 % gennemsigtighed, og modellen er placeret i dette område, vil det få modellen til at se ud, som om den stikker ud fra panelet.

Poster-panel eksempel:



Delvist gennemsigtigt eksempel:



100 % gennemsigtig

Eksempel på visning med delvis gennemsigtighed



bemærk

Opret paneler med et 16:9-billedformat.

Paneler tilpasses automatisk til standardstørrelsen, hvilket kan få billeder til at se forvrængede ud i andre visningsforhold.

Indstil det informationspanel-billede, du har oprettet.



Trin 1

Vis "Options" med mellemrumstasten, og vælg "Set Information Panel".

Trin 2

Indlæs PNG-billedet, der er oprettet ved hjælp af "Load" på informationspanelet.

Trin 3

Indstil "Display Panel On/Off" til On.

Trin 4

Tryk på "OK" for at bekræfte.

Trin 5

Juster positionen, så 3D-modellen er bag det viste panel

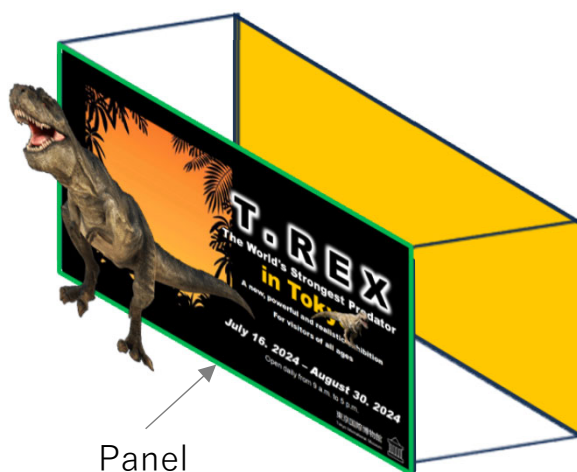
Normal

Skærm
Position



Wall mount mode

Skærm
Position



bemærk

Når panelet er indlæst, placeres 3D-modellen foran panelet. Flyt den derefter til den mest passende skærmposition i henhold til det oprettede panel.

Hvis panelet er i vejen for modellen, kan du se den ved at vælge "Reset model composition" fra indstillingerne. Hvis du stadig ikke kan se modellen, skal du slå paneldisplayet fra og justere modellens position igen.

7. Brug af demofunktionen

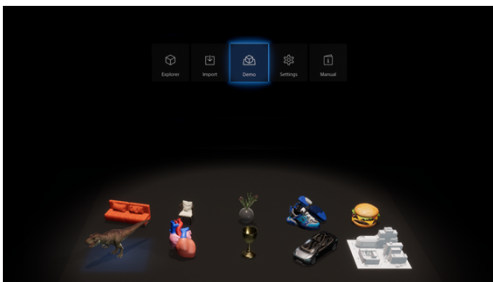
Demofunktionen afspiller automatisk de valgte 3D-modeller fortløbende. Hvis du for eksempel registrerer kunstværkerne A, B og C for et museum, afspilles indholdet automatisk i rækkefølgen $A \rightarrow B \rightarrow C$. (Blandet afspilning er også tilgængelig.)

7-1. Oprettelse af et Demo-sæt

Opret et Demo-sæt, før du bruger demofunktionen.

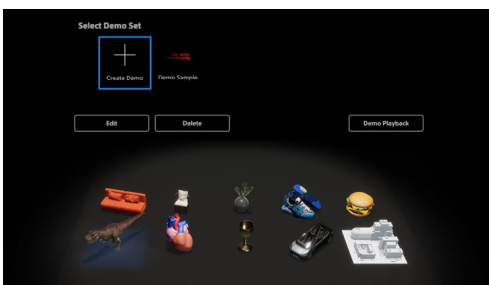
Trin 1

Tryk på tabulatortasten for at få vist skærbilledet Menu, og vælg "Demo".



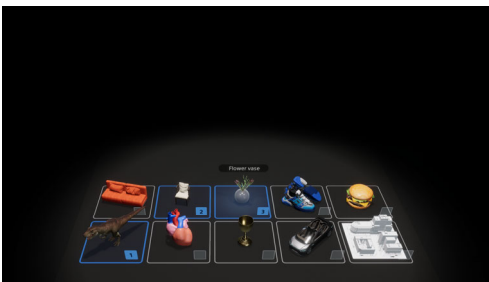
Trin 2

Vælg "Create Demo".



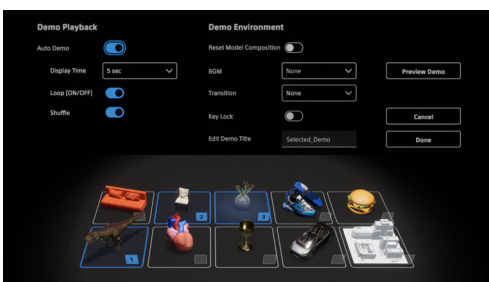
Trin 3

Tryk på Enter for at vælge en model. Der tildeles tal (1, 2, 3) til modellerne i den rækkefølge, de vælges. Tryk på Enter igen for at fravælge en indholdsfil.



Trin 4

Når du er færdig med at vælge filer, skal du trykke på M-tasten for at registrere filerne og fortsætte til indstillingsskærmen



Trin 5

Indstil Demo Title efter indstilling af Demo Playback, og tryk på "Done" for at gemme et Demo-sæt.

bemærk

Demo-sættet kan ikke gemmes, medmindre Demo Title er indstillet.

7-2. Indstillinger for demoafspilning

Du kan indstille Optionsne for demoafspilning.

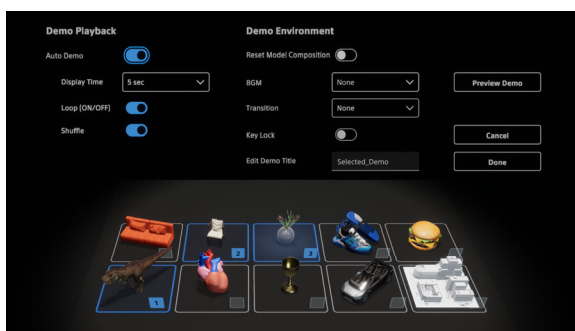
Bemærk

Når du har indstillet Optionsne, skal du trykke på "Done" på indstillingsskærmen for at bekræfte.

Hvis du ikke trykker på "Done" og forlader indstillingsskærmen ved at trykke på "Cancel" eller Tilbage-tasten, bliver indstillingsværdierne ikke gemt.

7-2-1. Konfiguration af afspilning af diasshow

Du kan vælge Settingsne for afspilning af diasshow.



Auto Demo

Til: Indhold på modellisten afspilles automatisk i henhold til, hvordan det er konfigureret på modellisten.

Fra: Tryk på "→" tast for at afspille det næste indhold.

Shuffle

Bland afspilningen af de valgte modeller.

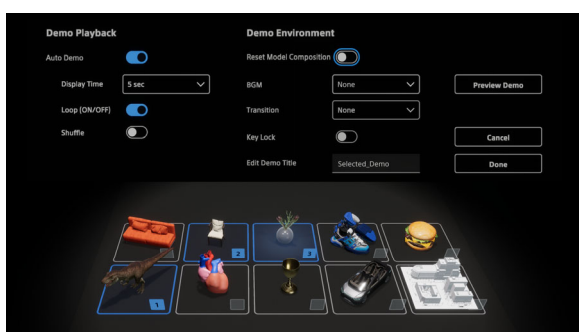
Display Time

Indstil visningsvarigheden for hver model under automatisk demo.

Loop ON/OFF

Indstil, om diasshowet skal vende tilbage til det første indhold efter afspilning den sidste model på listen.

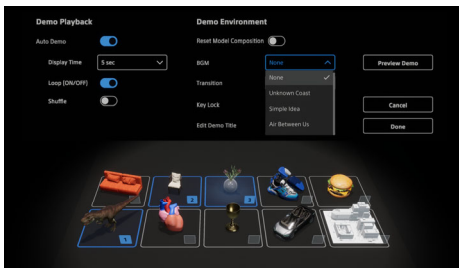
7-2-2. Brug af nulstilling af modelsammensætning



Hvis brugeren har ændret modellens position eller størrelse under demoen, vender den automatisk tilbage til den oprindelige position og sammensætning, når demoen er færdig.

7-2-3. Indstilling af baggrundsmusik (ved brug af forudinstalleret lyd)

Du kan vælge baggrundsmusik (BGM) ved afspilning af diasshow.



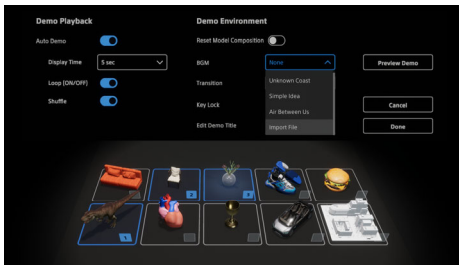
Trin 1

Vælg "Preinstalled" for baggrundsmusik.

Trin 2

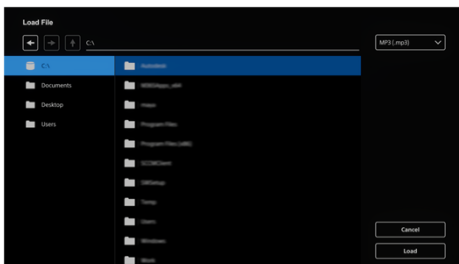
Tryk på "Done" for at bekræfte.

7-2-4. Indstilling af BGM (ved hjælp af din egen MP3-fil)



Trin 1

Vælg "Import File" for BGM. Skærmen Filbrowser vises.



Trin 2

Vælg den ønskede MP3-fil i filbrowseren.

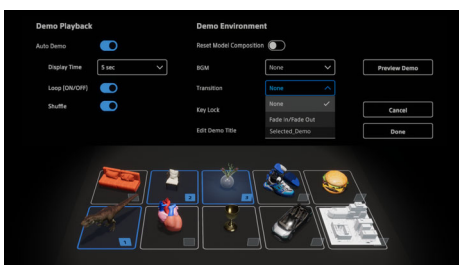
Trin 3

Tryk på "Done" for at bekræfte.

Bemærk

- Brug MP3-filer i følgende format.
 - fs=32/44,1/48 KHz
 - 16 bit stereo
 - Bitrate på 32 kbps - 320 kbps
- Nogle MP3-filer kan muligvis ikke afspilles selv i ovenstående formater.

7-2-5. Indstilling af overgangseffekter



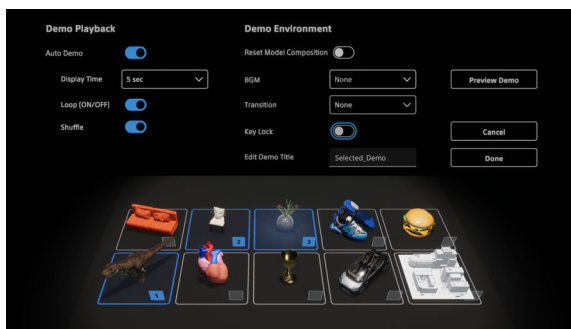
Trin 1

Vælg "Transition". Du kan vælge FRA / Fade ind/Fade ud.

Trin 2

Tryk på "Done" for at bekræfte.

7-2-6. Indstilling af tastelås



Trin 1

Vælg "Key Lock".

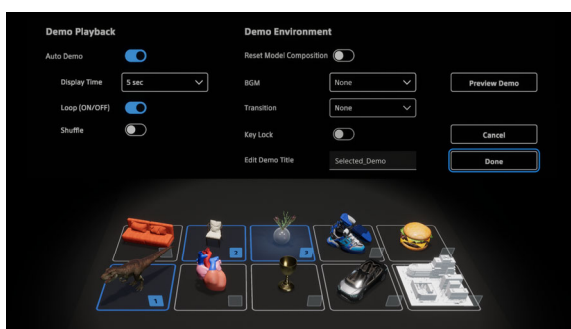
Trin 2

Tryk på "Done" for at bekræfte.

bemærk

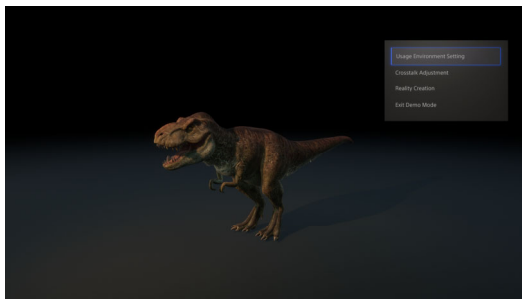
Med låsning af tasterne kan du udelukke handlinger såsom at flytte, rotere og skalere modellen fra indstillingen "Key Lock Exception" på skærmen "Settings" → "Security".

7-2-7. Registrering af demosættet



Gå til "Edit Demo Title", og skriv det unikke navn med tastaturet, og tryk på "Done" for at bekræfte.

7-3. Tilgængelige muligheder under afspilning af demo



Hvis du åbner "Options" på demoafspilningsskærmen, kan du udføre følgende handlinger.

Usage environment setting (Kun SR2)

Optimer områderne for ansigtsgenkendelse og sporing baseret på brugsforholdene.

Crosstalk Adjustment (Kun SR2)

Crosstalk-niveauet kan justeres alt efter brugerens præferencer.

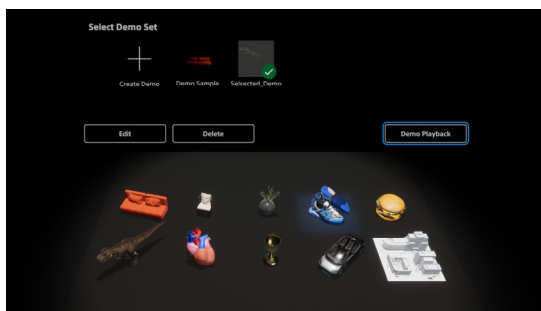
Reality Creation (Kun SR2)

Billedkvalitetens definition kan kontrolleres.

Exit Demo Mode

Du kan afslutte Demoafspilning og gå til Explorer-skærmen.

7-4. Afspil demoen



Trin 1

Tryk på "tabulatortasten" for at få vist skærbilledet Menu, og vælg "Demo".

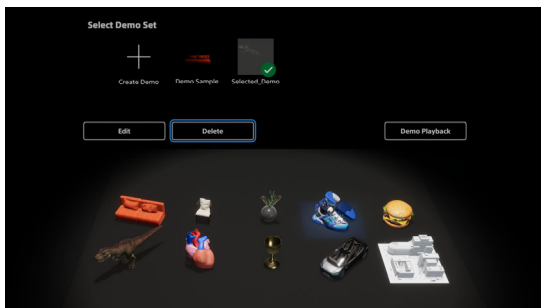
Trin 2

Vælg et Demo-sæt, der er gemt på skærmen "Select Demo Set".

Trin 3

Tryk på knappen "Play" for at starte afspilning automatisk.

7-5. Fjernelse af Demo-sættet



Trin 1

På Explorer-skærmen skal du trykke på "Tabulatortasten" for at få vist "Menu" og vælge "Demo".

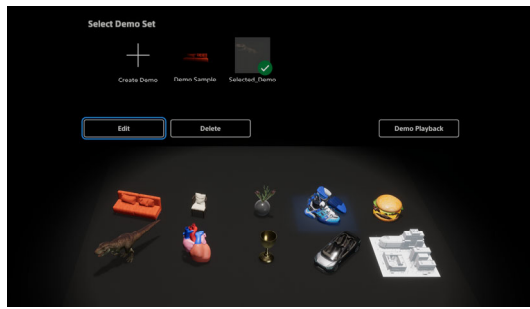
Trin 2

Vælg det demosæt, der skal fjernes, med tasten "←" / "→".

Trin 3

Tryk på knappen "Remove" for at få vist bekræftelsesskærmen. Tryk på OK for at fjerne.

7-6. Redigering af et Demo-sæt



Trin 1

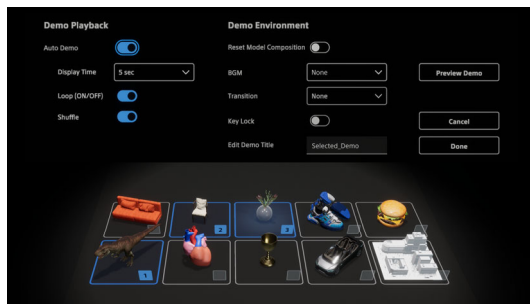
Tryk på tabulatortasten for at få vist skærbilledet Menu, og vælg "Demo".

Trin 2

Vælg et Demo-sæt, der er gemt på skærmen "Select Demo Set".

Trin 3

Tryk på knappen "Edit" for at få vist skærmen med demoindstillinger.



Trin 4

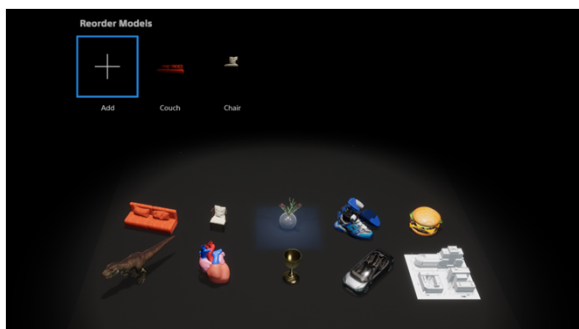
Indstil effekterne og visningen for Demoafspilning på skærmen Settings, og tryk på "Done" for at gemme Settingsne.

TIP

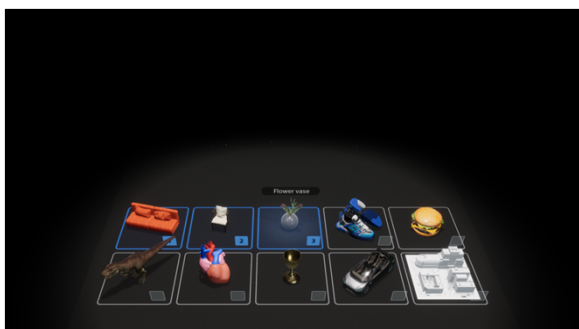
Tryk på knappen "Edit" i sektionen "Reorder Model" for at redigere listen over Demo-modeller nedenfor.

- Føj en model til Demo-tilstand; liste
- Ændre rækkefølgen af modeller på listen over Demo-modeller
- Slet en model fra listen over Demo-modeller

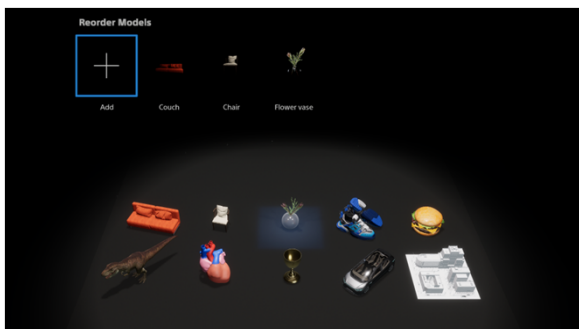
7-6-1. Tilføj en model til listen over Demo-modeller



Trin 1 Vælg "Add".

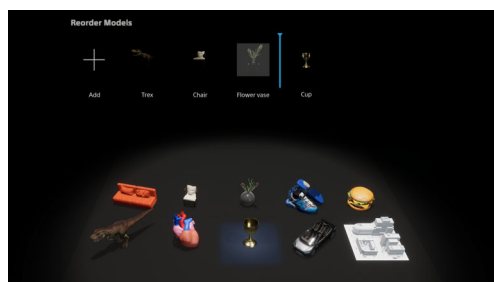


Trin 2 Tryk på Enter for at vælge en model. Tryk på Enter igen for at fravælge en model.



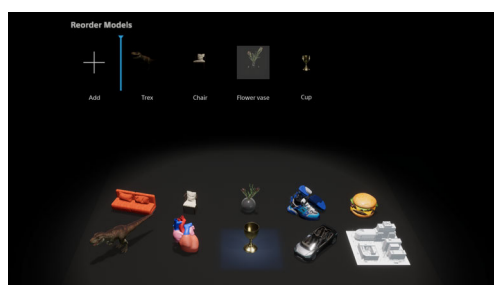
Trin 3 Når du er færdig med at vælge filer, skal du trykke på M-tasten for at tilføje modellerne,

7-6-2. Skifte rækkefølgen af modellerne på en Demo-modelliste



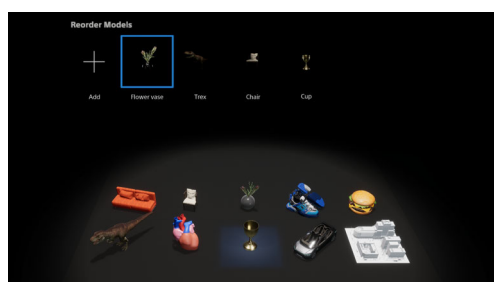
Trin 1

Tryk på Enter-tasten for at vælge den model, du ønsker at flytte.



Trin 2

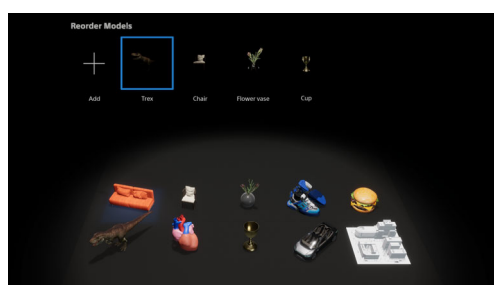
Flyt den blå lodrette linje til venstre eller højre til den placering, hvortil du ønsker at flytte modellen. (I eksemplet til venstre er det til slutningen af listen)



Trin 3

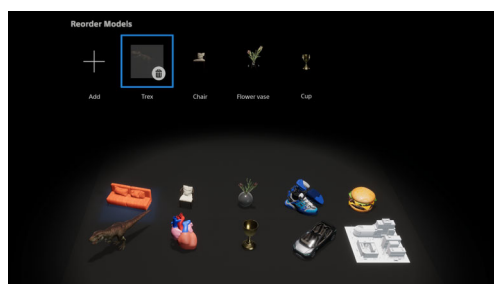
Tryk på Enter-tasten for at bekræfte. Når du er færdig med at vælge modeller, skal du trykke på M-tasten for at gemme.

7-6-3. Fjernelse af modeller fra en Demo-modelliste



Trin 1

Placer fokus på den model, du ønsker at Removee, på skærmen "Reorder Models".



Trin 2

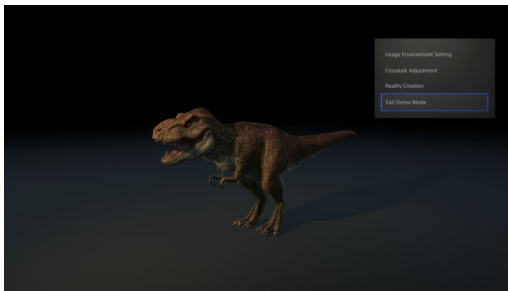
Tryk på mellemrumstasten for at markere den model, der skal Removees.

* Et papirkurv-ikon vises i nederste højre hjørne af miniaturebilledet. Når du er færdig med at vælge modeller, skal du trykke på M-tasten for at bekræfte.

Trin 3

Skærmen til bekræftelse af Removeelse vises. Vælg "OK".

7-7. Afslutning af demoafspilning



Åbn "Options" under demoafspilning, og vælg " Exit Demo Mode ".

Bemærk

Hvis der er indstillet en adgangskodelås, skal der indtastes en adgangskode.

Når du bruger en mus, skal du højreklikke for at bruge pop op-menuen.

8. Andet

8-1. Skærbillede, der vises, når brugeren kigger væk fra skærmen

Hvis brugeren kigger væk fra skærmen, vises advarslen

“The System could not recognize your face. Please check if you can see the 3D image.” på skærmen.



The system could not recognize your face.
Please check if you can see the 3D image.

8-2. Ændring af skærmens Settings

Med denne applikation kan du ændre en række Settings for billedkvalitet og sensorydelse, som kan konfigureres i Spatial Reality Display Settings.

Trin 1 Tryk på tabulatortasten for at få vist menuskærmen, og vælg "Settings".

Trin 2 Vælg fanen "Spatial Reality Display Settings" på skærmen Settings.

Indstilling af elementer

<Sensor Setting> (Kun SR2)

- Usage environment setting

Optimer områderne for ansigtsgenkendelse og sporing baseret på brugsforholdene.

- Creation Mode

Bedst til, når du kigger på skærmen alene for at skabe indhold i et studie eller på et kontor.

- Exhibition Mode

Forhindrer genkendelse af andre ansigter end brugerens i en overfyldt udstillingshal.

- **Viewer switching mode**

Der kan nu konfigureres op til to brugere, som kan skifte mellem øjengenkendelsesmål. Indstillingen kan også tildeles til "Fn-tasten".

- **Crosstalk Adjustment**

Crosstalk-niveauet kan justeres alt efter brugerens præferencer.

<**Picture Quality Setting**> (Kun SR2)

Reality Creation

Billedkvalitetens definition kan kontrolleres.

8-3. Funktion til notifikation om opdatering

Der blev føjet en "funktion til notifikation om opdatering" til V1.1.0 og nyere. Der vises en notifikation på skærmen, når applikationen startes efter en softwareopdatering.

8-4. Information om versionen

Player-versionen er v 2.0.2

8-5. Seneste information om applikationen

De seneste oplysninger om og opdateringer til denne afspiller kan findes på

Valg af app

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

Udviklerwebsted

<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.