



Spatial Reality Display Player

Version 2.0.2

Bedienungsanleitung

DE

Versionshinweise

| Version | Einzelheiten | Datum der Ausgabe |
|---------|--|-------------------|
| V1.0.0 | Erste Veröffentlichung | Mai 2023 |
| V1.0.1 | Der Datei-Import kann jetzt über Tastatur/Controller bedient werden. Es wurden mehrere Fehler behoben. | Juli 2023 |
| V1.0.2 | Spatial Reality Display Firmware- und SDK-Updates werden jetzt unterstützt. Das Firmware-Update weist Version v1.20.00 und das SDK Version v2.1.0 auf. Bitte verwenden Sie den Spatial Reality Display Player v1.0.2, um die Vorteile der aktualisierten Funktionen zu nutzen. | September 2023 |
| V1.1.0 | Die folgenden neuen Funktionen sind jetzt verfügbar. <ul style="list-style-type: none">• Demo-Funktion• Einstellung der Tastenbelegung• Tastensperre• Hintergrund-Einstellung | Dezember 2023 |
| V1.2.0 | Die folgenden Funktionen sind neu hinzugekommen oder wurden verbessert. <ul style="list-style-type: none">• Mausbedienung auf allen Bildschirmen verfügbar• Verbesserte Änderung der Modellreihenfolge in der Demo-Liste• Neue Funktion für Zufallswiedergabe• Weitere Sprachen für den User Guide | April 2024 |
| V2.0.0 | Die folgenden Funktionen sind neu hinzugekommen oder wurden verbessert. <ul style="list-style-type: none">• HDRP-Unterstützung• Funktion des Informationspanels• Unterstützung für Wall mount mode• Verbesserungen der Hintergrundanzeige• Multi-Modell-Layout• Verbesserungen bei Beleuchtung und Materialanpassung• Skalenanzeige• Vielfältig verbesserte Bedienbarkeit | Dezember 2024 |
| V2.0.1 | Funktionale Verbesserungen <ul style="list-style-type: none">• Schnellere Startzeit• Verbesserung der Qualität transparenter Bilder Verbesserung der Sichtbarkeit/Layout Verschiedene Benutzerfreundlichkeiten/Fehlerbehebungen | März 2025 |
| V2.0.2 | Sicherheitsupdate angewendet | November 2025 |

Benachrichtigung über die Migration verschiedener Daten von Player v1.2 auf v2.0.2

Player v2.0.2 weist aufgrund der Einführung von HDRP viele System- und Spezifikationsunterschiede zu Player v1.2 auf. Daher können einige Daten, die zwischen v1.0/1.1/1.2 migriert werden konnten, nicht auf v2.0.2 migriert werden. Bitte konfigurieren Sie den Player v2.0.2 bei Bedarf neu.

1. Über vorinstallierte Modelle

Nr. 2/3/4/Chalice, die in v1.2 vorinstalliert waren, sind in v2.0.2 nicht vorinstalliert und werden bei Registrierung aus dem Demo-Set entfernt.

2. Über importierte Modelle

Modelle, die in v1.2 importiert wurden, werden in v2.0.2 migriert, aber 2D-Miniaturansichten werden im Explorer angezeigt.

Nachdem das Modell in der Einzelansicht wiedergegeben wurde, wird es in eine 3D-Miniaturansicht umgewandelt und angezeigt.

3. Über Hintergrundtyp und Beleuchtungseinstellungen

Nur die Hintergrundtypen (Studio/Garage usw.), die für jedes Modell in v1.2 festgelegt wurden, werden migriert, und die Beleuchtungseinstellungen werden für jeden Hintergrund auf die Standardwerte von v2.0.2 gesetzt. Bitte konfigurieren Sie die Beleuchtungseinstellungen in Player v2.0.2 neu, falls erforderlich.

4. Migration verschiedener Daten bei der Migration von Player v2.0.2 zu früheren Versionen

Die Datenmigration von v2.0.2 zu v1.2 wird nicht unterstützt.

Wenn Sie z. B. Hintergrundtypen, Beleuchtungseinstellungen usw. in v2.0.2 ändern und dann zu v1.2 zurückkehren, werden die Daten nicht migriert.

Wenn Sie nach der Migration zu v2.0.2 zu einer früheren Version (v1.0/1.1/v.2) zurückkehren, werden die Daten zu den letzten Daten migriert, als Sie von der früheren Version zu v2.0.2 wechselten.

Inhalt

1. Der Spatial Reality Display Player

- 1-1. Hauptmerkmale des Spatial Reality Display Player
- 1-2. Erforderliche PC-Umgebung
- 1-3. Unterstütztes Spatial Reality Display
- 1-4. Unterstütztes 3D-Modellformat
- 1-5. Unterstützte Bediengeräte
- 1-6. Unterstützte Sprachen

2. Grundlegender Bildschirmaufbau und Grundfunktionen

- 2-1. Übersicht über Spatial Reality Display Player
- 2-2. Explorer-Bildschirm und Ansichtsmodus
- 2-3. Anzeige der Bedienungshinweise
- 2-4. Menü-Funktionen
- 2-5. Als Options verfügbare Funktionen (Explorer)
- 2-6. Options (Single Model View)
- 2-7. Options (Multi-Modell-Ansicht)
- 2-8. Pop-up-Menüfunktion (nur Mausbedienung)
- 2-9. Settings

3. Anzeige der Beispielm Modelle

- 3-1. Auswählen und Anzeigen eines Beispielm Modells
- 3-2. Grundlegende Bedienung der 3D-Modellanzeige
- 3-3. Entfernen und erneutes Importieren von Beispielm Modellen

4. Importieren und Anzeigen Ihres eigenen 3D-Modells

- 4-1. Importieren von 3D-Modelldateien
- 4-2. Entfernen eines Modells aus dem Explorer

5. Erstellen eines Multi-Modell-Layouts

- 5-1. Hinzufügen eines Modells
- 5-2. Auswählen eines Modells
- 5-3. Entfernen eines Modells
- 5-4. Speichern eines Multi-Modells
- 5-5. Erneutes Bearbeiten des Multi-Modells

6. Ausprobieren der verschiedenen Funktionen

- 6-1. Suchen und Sortieren von 3D-Modells (Explorer)
- 6-2. Automatisches Drehen ein/aus
- 6-3. Define Model Orientation
- 6-4. Set Model Composition
- 6-5. Auswählen des Hintergrunds für das Modell
- 6-6. Animation Control Panel
- 6-7. Ändern der Tastenbelegung
- 6-8. Referring to the Manual
- 6-9. Einstellen des Passworts
- 6-10. Reset Password
- 6-11. Aktivieren einiger Tastenfunktionen bei aktivierter Tastensperre
- 6-12. Passen Sie das Material für das 3D-Modell an.
- 6-13. Set Information Panel
 - 6-13-1. Konfigurieren des Beschreibungspanels
 - 6-13-2. Konfigurieren des Poster-Panel

7. Verwendung der Demo-Funktion

- 7-1. Erstellen eines Demo-Sets
- 7-2. Einstellungen für die Demo-Wiedergabe
 - 7-2-1. Konfigurieren der Diashow-Wiedergabe
 - 7-2-2. Modelldarstellung zurücksetzen
 - 7-2-3. Einstellen der Hintergrundmusik (mit vorinstalliertem Ton)
 - 7-2-4. Einstellen der Hintergrundmusik (mit einer vorbereiteten MP3-Datei)
 - 7-2-5. Einstellung der Übergangseffekte
 - 7-2-6. Einstellung der Tastensperre
 - 7-2-7. Registrieren des Demo-Sets
- 7-3. Verfügbare Optionen während der Demo-Wiedergabe
- 7-4. Wiedergeben der Demo
- 7-5. Entfernen des Demo-Sets
- 7-6. Bearbeiten eines Demo-Sets
 - 7-6-1. Hinzufügen eines Modells zur Demo-Modell-Liste
 - 7-6-2. Ändern der Reihenfolge der Modelle in einer Demo-Modell-Liste
 - 7-6-3. Entfernen von Modellen aus einer Demo-Modell-Liste
- 7-7. Beenden der Demo-Wiedergabe

8. Sonstiges

- 8-1. Bildschirm, der erscheint, wenn der Betrachter vom Display wegschaut
- 8-2. Ändern der Settings für das Display
- 8-3. Aktualisieren der Benachrichtigungsfunktion
- 8-4. Informationen zur Version
- 8-5. Aktuelle Informationen zur Anwendung

1. Der Spatial Reality Display Player

1-1. Hauptmerkmale des Spatial Reality Display Player

Mit dieser Anwendung können Sie ganz einfach 3D-CG auf dem Spatial Reality Display wiedergeben.

Sie können mit verschiedenen Funktionen auch ganz einfach Inhalte für Ausstellungen erstellen.

Sie unterstützt zudem den Wall mount mode, wenn das Spatial Reality Display vertikal platziert wird.

Neben Veranstaltungen und Ausstellungen kann sie in einer Vielzahl von Bereichen wie Design, Medizin, Architektur und Beschilderung eingesetzt werden.

1-2. Empfohlene PC-Umgebung

Wenn das ELF-SR1 angeschlossen ist

| | Empfohlene technische Daten |
|----------------------|---|
| CPU | i7-9700 8 Kern oder schneller |
| GPU | PassMark – G3D Mark Punkte 25.000 oder mehr (GeForce RTX3080 entsprechend) |
| Hauptspeicher | 16 GB oder mehr |
| Speicher | SSD |

Wenn das ELF-SR2 angeschlossen ist

| | Empfohlene technische Daten |
|----------------------|---|
| CPU | i5-6-Kern oder schneller |
| GPU | PassMark – G3D Mark-Punkte 18.000 oder mehr (GeForce RTX2070 SUPER entsprechend) |
| Hauptspeicher | 16 GB oder mehr |
| Speicher | SSD |

Hinweis

- Die empfohlene Bildrate für die Anzeige von Inhalten ist 60 fps beim SR1 und 30 fps beim SR2.
- Die empfohlene Bildrate für die Anzeige von 3D-Beispielmodellen wurde mit den oben genannten PC-Spezifikationen geprüft.
- Je nach Inhalt kann die Anzeige und Bedienung langsam sein oder die Bildrate kann verringert sein.

1-3. Unterstütztes Spatial Reality Display

Dieser Player kann ein 3D-Modell auf den folgenden Spatial Reality Displays anzeigen.

- ELF-SR1
- ELF-SR2

1-4. Unterstütztes 3D-Modellformat

Dieser Player unterstützt die folgenden 3D-Modellformate.

- FBX-Format
- GLTF/GLB-Format
- OBJ-Format
- STL-Format

Hinweis

- Sony hat mit gängigen DCC-Tools erstellte Objekte geprüft und in die Formate oben konvertiert.
- Diese Player-Anwendung unterstützt grundlegende 3D-Modellparameter. Einige der Parameter funktionieren nicht.

1-5. Unterstützte Bediengeräte

Sie können die folgenden Geräte verbinden und verwenden.

- Windows-konforme USB-Tastatur
- Windows-konforme USB-Maus
- Windows-konformes USB-Gamepad *1
- Controller für PlayStation 4/5 *2

*1 Das Gamepad ist mit dem Windows DirectInput-Standard kompatibel.

*2 PlayStation-Controller müssen über USB-Kabel angeschlossen werden.

Hinweis

Der Anschluss eines 2,4-GHz-BT-Systems über USB funktioniert möglicherweise nicht, da es zu Interferenzen mit anderen angeschlossenen USB3.0-Geräten kommt. Eine Kabelverbindung wird empfohlen.

1-6. Unterstützte Sprachen

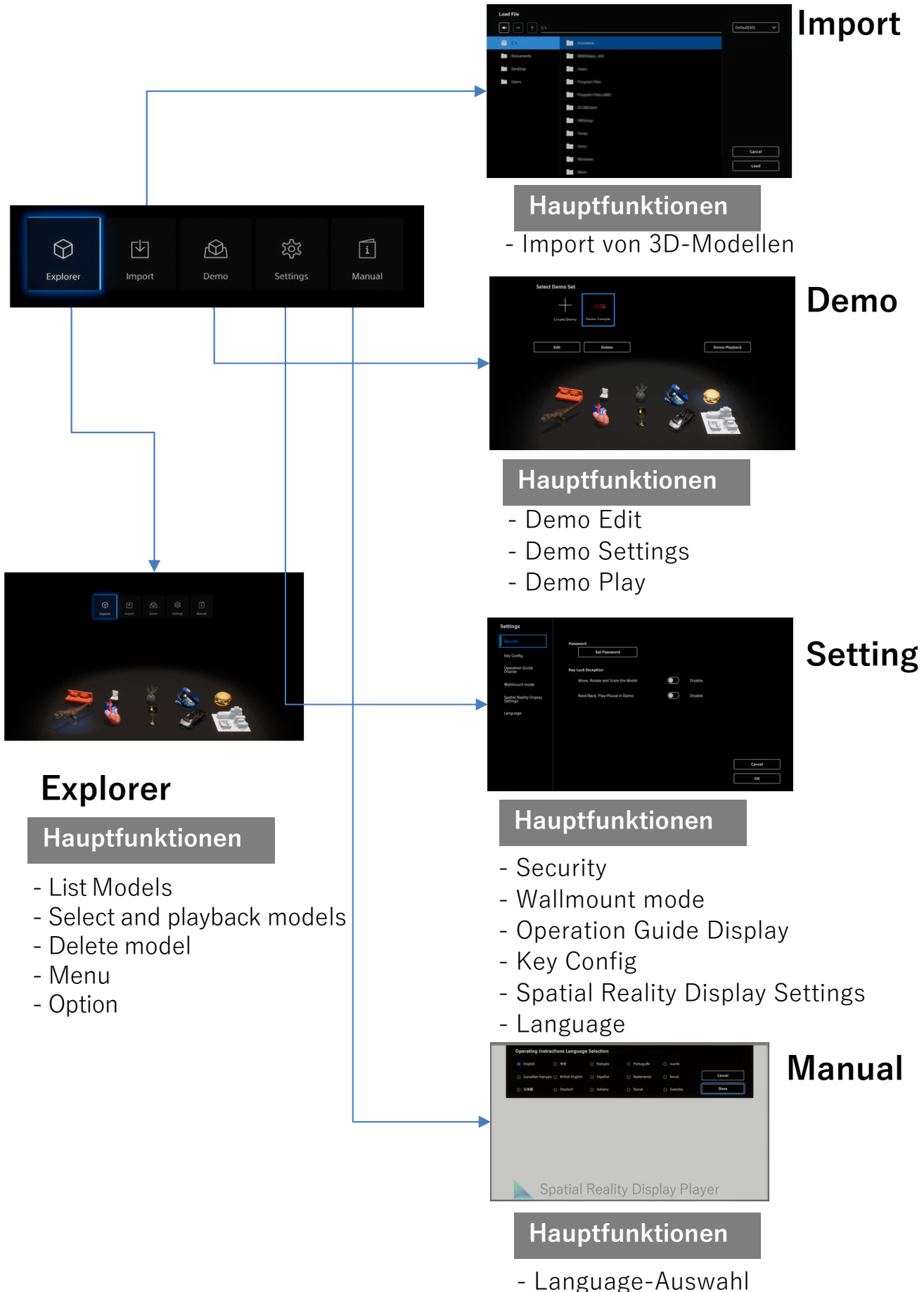
Dieser Player unterstützt die folgenden Sprachen. Sie können sie unter „Options“-„Settings“ auswählen.

- | | | |
|-----------------|----------------------------|--------------|
| - Englisch (US) | - Französisch (Frankreich) | - Japanisch |
| - Englisch (UK) | - Französisch (Kanada) | - Chinesisch |

2. Grundlegender Bildschirmaufbau und Grundfunktionen

2-1. Übersicht über Spatial Reality Display Player

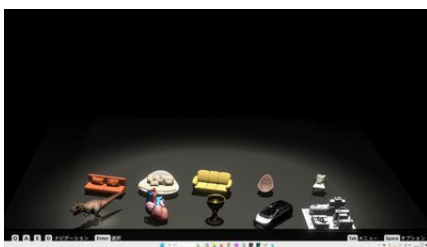
Der Player verfügt über die folgenden Funktionen:



2-2. Explorer-Bildschirm und Ansichtsmodus

Der Explorer-Bildschirm listet die importierten 3D-CG-Modelle auf. Wählen Sie Einzelmodell oder Multi-Modell, um das 3D-Modell im Vollbildmodus anzuzeigen, und betrachten Sie es aus verschiedenen Blickwinkeln und Richtungen.

Wenn Sie ein Modell zu einem Einzelmodell hinzufügen, wird ein Multi-Modell erstellt und mehrere Modelle können gleichzeitig angezeigt werden.



Explorer

Einzelmodell auswählen
(Eingabetaste)



Zurück
(Rücktaste)

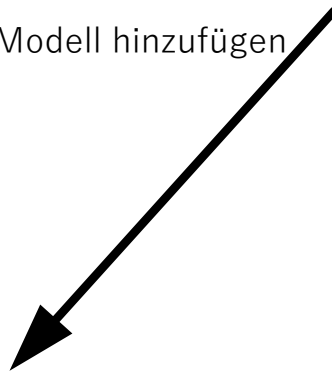


Single Model View

Hauptfunktionen

- Modelle auflisten
- Modelle auswählen und wiedergeben
- Modell löschen
- Menü-Funktionen
- Als Options verfügbare Funktionen

Modell hinzufügen



Hauptfunktionen

- Bewegung
- Drehung
- Skalierung
- Modellhintergrund ändern
- Einstellungen des Informationspanels
- Modell hinzufügen

Zurück
(Rücktaste)



Multi-Modell
auswählen
(Eingabetaste)



Multi-Modell-Ansicht

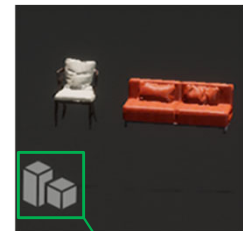
Hauptfunktionen

- Bewegung
- Drehung
- Skalierung
- Modellhintergrund ändern
- Einstellungen des Informationspanels
- Modell hinzufügen
- Layout-Modus

Einzelmodell



Multi-Modell



Symbol für Multi-Modell

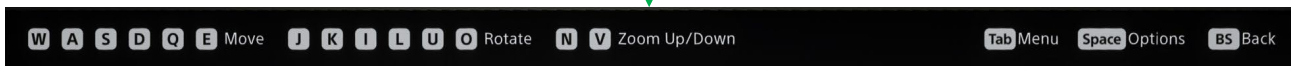
Ein Multi-Modell ist mit einem Symbol für Multi-Modell versehen, um es von einem Einzelmodell zu unterscheiden.

2-3. Anzeige der Bedienungshinweise

Auf jedem Bildschirm werden am unteren Rand des Bildschirms Bedienungshinweise angezeigt. (5 Sekunden lang)



Bedienungshinweise für das verbundene Gerät (Tastatur/Gamepad/Maus) werden angezeigt.



Hinweis

Wenn zur Bedienung ein Gamepad oder eine Maus angeschlossen ist, werden Bedienungshinweise für das entsprechende Gerät angezeigt.

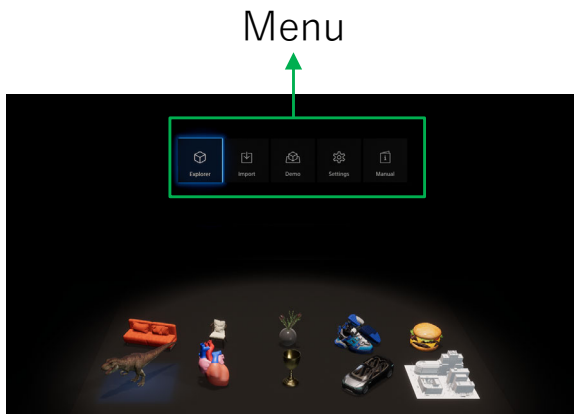
TIPP

Wenn Sie die Bedienungshinweise ein- oder ausblenden möchten, drücken Sie die Taste „f“.

Die Bedienungshinweise werden vorübergehend ein- oder ausgeblendet.

2-4. Menü-Funktionen

Drücken Sie die „Tabulatortaste“, um das Menü einzublenden.



Menu

- **Explorer**

Zeigt eine Liste von 3D-Modellen an.

Liste angezeigt. Sie können Modelle auswählen, wiedergeben oder löschen.

- **Import**

Importieren Sie 3D-Modelldateien von Ihrem PC in den Explorer.

- **Demo**

Sie können Modelle auswählen und sie automatisch wie eine Diashow wiedergeben.

- **Settings**

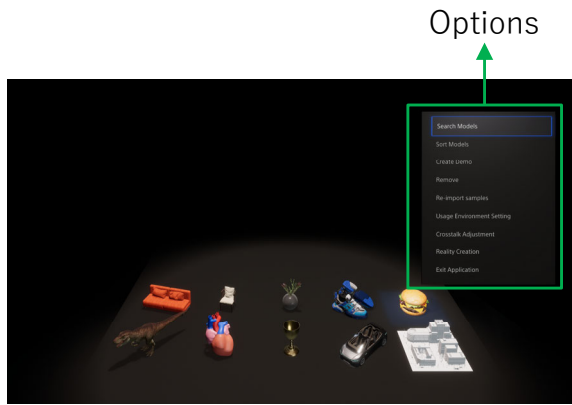
Sie können Einstellungen im Zusammenhang mit der Anwendung vornehmen.

- **Manual**

Hiermit rufen Sie die Anleitung zu diesem Player auf.

Wählen Sie die gewünschte Sprache auf dem Sprachauswahlbildschirm für den User Guide aus.

2-5. Als Options verfügbare Funktionen (Explorer)



Options

- Search Models

Verwenden Sie Tag-Informationen, um registrierte Modelle zu suchen.

- Sort Models

Zum Sortieren registrierter Modelle.(Datengröße, Name, Importdatum)

- Create Demo

Zum Wechseln in den Erstellungsmodus für Demos.

- Remove

Zum Entfernen eines ausgewählten Modells aus der Modellliste.

- Re-import sample

Zum Wiederherstellen aller entfernten Beispielm Modelle.

- Usage Environment Setting (Nur SR2)

Zum Optimieren der Bereiche für die Gesichtserkennung und -verfolgung je nach Nutzungsumgebung.

- Crosstalk Adjustment (Nur SR2)

Zum Verringern von Doppelbildern (Übersprechen) können diese Einstellungen hilfreich sein.

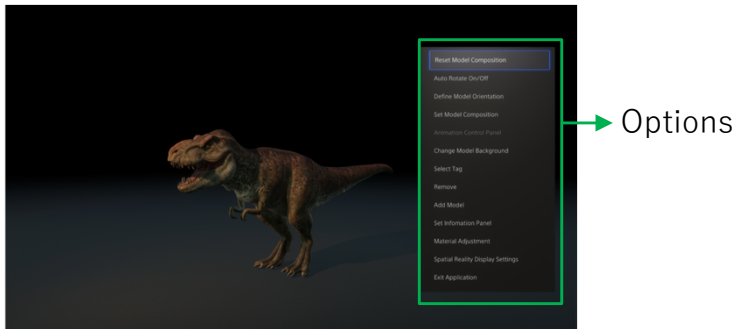
- Reality Creation (Nur SR2)

Die Modellbildqualität kann verbessert werden.

- Exit Application

Zum Beenden der Anwendung.

2-6. Options (Single Model View)



Options

- **Reset Model Composition**

Zum Zurücksetzen der Anzeige auf den Standardwinkel und die Standardgröße.(Größe, Position und Winkel)

- **Auto Rotate On/Off**

Das Modell kann automatisch gedreht werden.

- **Define Model Orientation**

Zum Korrigieren von vertikaler und Sichtachse.

In der Regel ist diese Aktion beim Importieren einmal erforderlich, wenn das importierte Modell in einem unerwarteten Winkel platziert ist.

- **Set Model Composition**

Sie können die aktuelle Modelldarstellung als Anfangswert registrieren.

- **Animation Control Panel**

Sie können die Wiedergabe von Animationen konfigurieren.

- **Change Model Background**

Sie können den Hintergrund für die Einzelmodellansicht auswählen. Die Veränderung des Hintergrunds verleiht jedem Modell oder jeder Szene eine andere Atmosphäre.

Sie können auch die Beleuchtung einstellen.

- **Select Tag**

Sie können die Tag-Informationen für das Modell bearbeiten.

- Add Model

Erstellt ein Multi-Modell, indem ein neues Modell zu einem bestehenden Modell hinzugefügt wird.

- Set Information Panel

Zeigt ein Beschreibungspanel auf dem Modellbildschirm an, das z. B. für eine Ausstellung verwendet werden kann.

- Material Adjustment

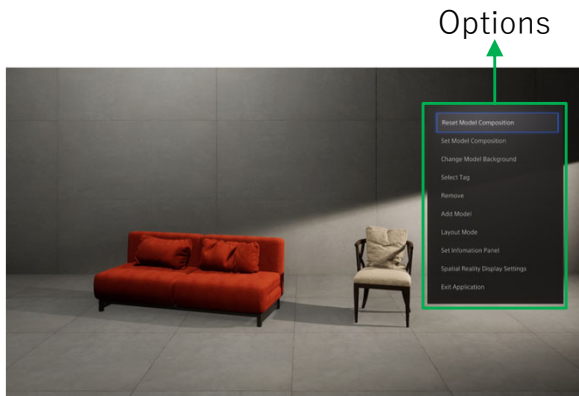
Passen Sie die Materialparameter für das Modell an.

- Spatial Reality Display Settings (nur SR2)

Sie können die Einstellungen für die Bildqualität und die Sensorleistung ändern, die Sie unter Spatial Reality Display Settings konfigurieren können.

- Exit application

2-7. Options (Multi-Modell-Ansicht)



Options

- **Reset Model Composition**

Zum Zurücksetzen der Anzeige auf den Standardwinkel und die Standardgröße.(Größe, Position und Winkel)

- **Set Model Composition**

Sie können die aktuelle Modelldarstellung als Anfangswert registrieren.

- **Change Model Background**

Sie können den Hintergrund für die Einzelmodellansicht auswählen. Die Veränderung des Hintergrunds verleiht jedem Modell oder jeder Szene eine andere Atmosphäre.

Sie können auch die Beleuchtung einstellen.

- **Select Tag**

Sie können die Tag-Informationen für das Modell bearbeiten.

- **Remove**

Die Modelldaten werden aus dem „Explorer“ gelöscht.

Sie werden aber nicht vom PC gelöscht.

Das vorinstallierte Modell kann mit „Re-import samples“ wiederhergestellt werden.

- **Add Model**

Erstellt ein Multi-Modell, indem ein neues Modell zu einem bestehenden Modell hinzugefügt wird.

-Set Information Panel

Zeigt ein Beschreibungspanel auf dem Modellbildschirm an, das z. B. für eine Ausstellung verwendet werden kann.

- Spatial Reality Display Settings (nur SR2)

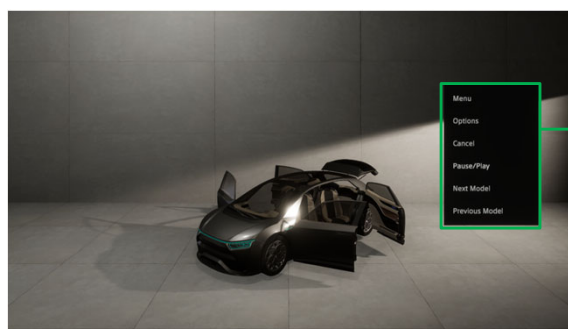
Sie können die Einstellungen für die Bildqualität und die Sensorleistung ändern, die Sie unter Spatial Reality Display Settings konfigurieren können.

- Exit Application

2-8. Pop-up-Menüfunktion (nur Mausbedienung)

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die folgenden Funktionen, um das Popup-Menü einzublenden.

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

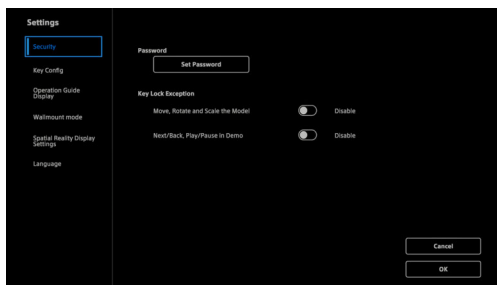


Pop-up-Menü

2-9. Settings

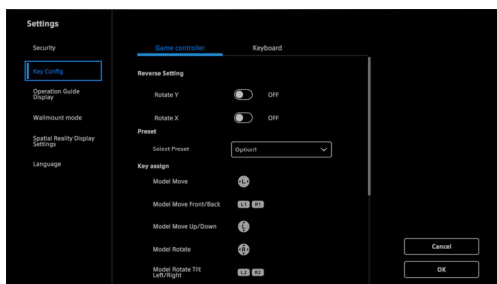
Sie können die folgenden Settings konfigurieren.

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



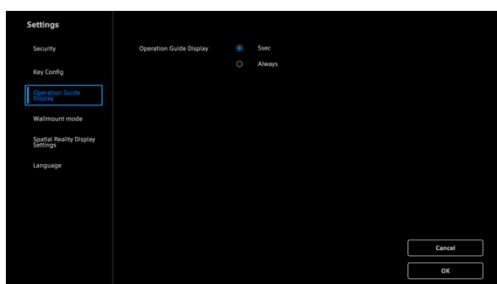
- Security

Sie können ein Passwort definieren, ändern und zurücksetzen.



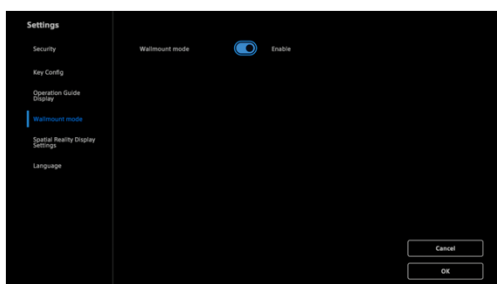
- Key Config

Sie können die Drehrichtung umdrehen und aus zwei Tastenbelegungsarten auswählen.



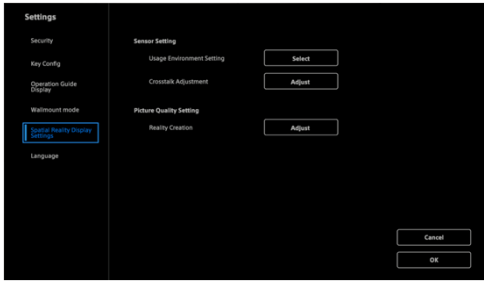
- Operation Guide Display

Schaltet die Anzeigezeit für die Bedienungshinweise zwischen „5sec“ und „Always“ um



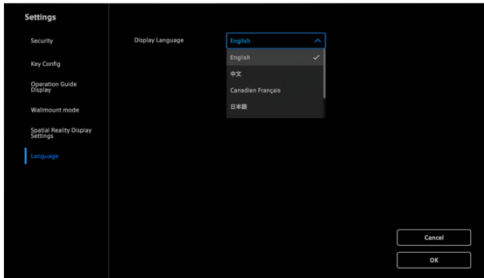
-Wall mount mode (nur SR2)

Schaltet die Anzeige der Anwendung auf vertikale Anzeige um, wenn das Spatial Reality Display vertikal installiert ist.



- Spatial Reality Display Settings (Kun SR2)

Mit dieser Anwendung können Sie Einstellungen für die Bildqualität und die Sensorleistung ändern, die in Spatial Reality Display Settings konfiguriert werden können.



- Language

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

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

3. Anzeige der Beispielm Modelle

3-1. Auswählen und Anzeigen eines Beispielm Modells

Dieser Player enthält mehrere Beispielm Modelle.

Anhand dieser Beispielm Bilder können Sie überprüfen, ob das Spatial Reality Display richtig angeschlossen und konfiguriert ist.

Schritt 1

Starten Sie die Anwendung.

Schritt 2

Wählen Sie auf dem Explorer-Bildschirm das gewünschte Beispielm Modell aus.

Schritt 3

Das 3D-Modell wird im Vollbildmodus angezeigt.

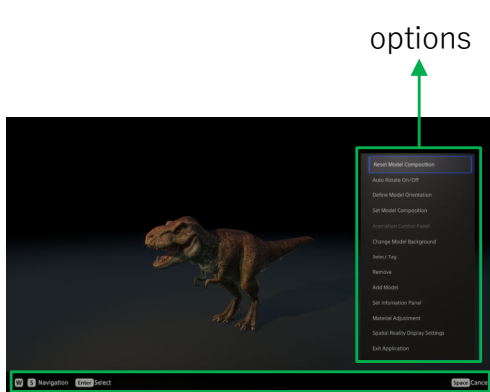
Hinweis

- Wenn Sie eine Maus verwenden, doppelklicken Sie auf das Beispielm Modell im Explorer-Bildschirm, um das 3D-Modell anzuzeigen.

3-2. Grundlegende Bedienung der 3D-Modellanzeige

Auf dem 3D-Modell-Anzeigebildschirm können Sie die Position und den Winkel des Modells ändern, indem Sie die Bedienungshinweise befolgen.

Verschiedene Funktionen sind auch über „Options“ verfügbar.



Operation Guide

Space

Ein-/Ausblenden von „Options“

w

s



Bedienung von „Options“

BS

Zurück zum „Explorer“

f

Ein-/Ausblenden der Bedienungshinweise

Ändern von Position/Winkel/ Skalierung des Modells

n

Vergrößern

v

Verkleinern

w

Modell nach

a

s

d

vorne/hinten, links/rechts verschieben

u

i

o

Modell drehen

j

k

l

q

e

Modell nach

oben/unten verschieben

r

Skala in „x 1,0“ ändern

TIPP

- Der Skalierungswert wird angezeigt, wenn das Modell skaliert wird.
- Die Skalierung wird auf der Grundlage der in den Modelldaten enthaltenen Größeninformationen angezeigt.
- Sie können die Modellgrößen vergleichen, indem Sie die Skalierung der einzelnen Modelle in der Multi-Modell-Ansicht anpassen.

3-3. Entfernen und erneutes Importieren von Beispielmодellen

Dieser Player enthält mehrere Beispielmодelle.
Sie können sie entfernen, wenn Sie sie nicht benötigen.
Es ist auch möglich, sie zu entfernen und dann wieder in den Explorer zu importieren.

Entfernen

Schritt 1

Wählen Sie im Explorer-Fenster das Modell aus, das Sie entfernen möchten.

Schritt 2

Blenden Sie die „Options“ im Explorer-Fenster ein.

Schritt 3

Wählen Sie „Remove“

Schritt 4

Drücken Sie „OK“, um das Modell aus dem Explorer zu entfernen.

Erneutes Importieren

Schritt 1

Blenden Sie die „Options“ im Explorer-Fenster ein.

Schritt 2

Wählen Sie „Re-import samples“

Schritt 3

Ein Beispielmодell wird im Explorer wiederhergestellt.

4. Importieren und Anzeigen Ihres eigenen 3D-Modells

4-1. Importieren von 3D-Modelldateien

Um ein 3D-Modell in diesem Player anzuzeigen, müssen Sie Ihre 3D-Modelldatei importieren.

Schritt 1 Starten Sie die Anwendung.

Schritt 2 Drücken Sie auf dem Explorer-Bildschirm die „Tabulatortaste“, um das „Menu“ einzublenden, und wählen Sie „Import“.

Schritt 3 Wählen Sie die zu importierende 3D-Modelldatei aus.



Bildschirm für den Modellimport

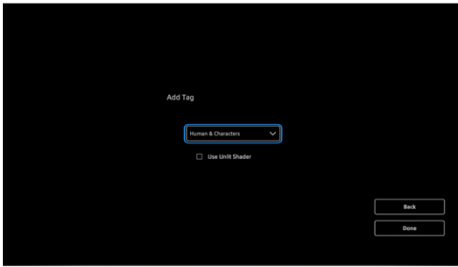
Schritt 4 Wählen Sie das Modellformat aus. (a)
Wenn Sie die Option „Default(All)“ auswählen, werden alle Dateien im Format FBX/STL/GLTF/GLB/OBJ angezeigt.

Schritt 5 Wählen Sie im Explorer die 3D-Modelldatei aus, die Sie importieren möchten. (b)

Schritt 6 Drücken Sie die Schaltfläche „ Load button“. (c)

Hinweis

Wenn Sie eine Modelldatei nach dem Importieren löschen oder verschieben, können Sie die Daten nicht laden, selbst wenn im Explorer Miniaturansichten angezeigt werden. In diesem Fall verschieben Sie das Modell in den Ordner zurück, in den es importiert wurde, oder importieren Sie es erneut.



Schritt 7 Legen Sie das Tag fest.

*Sobald Sie ein Tag festgelegt haben, können Sie die Modelle nach Tag filtern.

Schritt 8 Legen Sie fest, ob der nicht beleuchtete Shader angewendet werden soll. Wählen Sie „Use Unlit Shader“, wenn Sie fotogrammetrische Inhalte anzeigen möchten.

Schritt 9 Das Modell wird dem Explorer-Bildschirm hinzugefügt.

Hinweis

- Beim Importieren kann jeweils nur eine Datei geladen werden.
- Je nach Modellkomplexität kann es einige Zeit dauern, bis die Datei geladen ist.
- Der Ladevorgang kann durch Drücken der Schaltfläche „cancel“ abgebrochen werden.

4-2. Entfernen eines Modells aus dem Explorer

Mit „Remove“ in den „Options“ entfernen Sie das Modell aus dem Explorer.

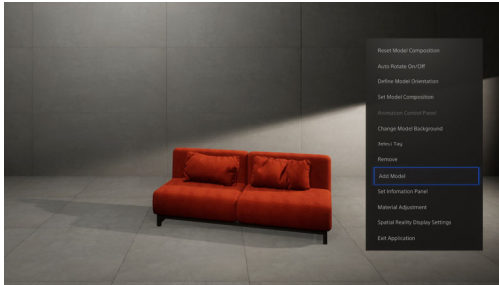
Hinweis

- Nach dem Entfernen rücken die nachfolgenden Modelle nach links.
- Wenn ein neues Modell hinzugefügt wird, wird es nach dem angezeigten Modell eingefügt.
- Wenn ein neues Modell hinzugefügt wird, wird es am Ende der Explorer-Liste eingefügt.

5. Erstellen eines Multi-Modell-Layouts

5-1. Hinzufügen eines Modells

Fügen Sie ein Modell zur Szene hinzu.



Schritt 1

Rufen Sie mit der Leertaste „Options“ auf und wählen Sie „Add Model“ aus.

Schritt 2

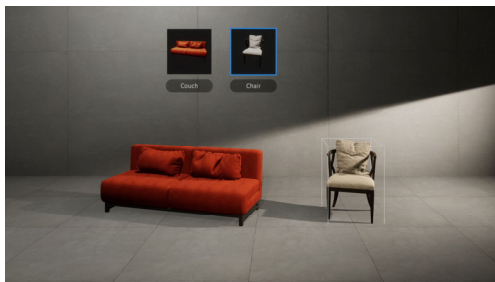
Wenn Sie ein Modell auswählen, das Sie hinzufügen möchten, wird das neue Modell zur aktuellen Szene hinzugefügt und eine Miniaturansichtsliste der Modelle, die bedient werden können, wird angezeigt.

Hinweis

- Sie können bis zu drei Modelle hinzufügen.

5-2. Auswählen eines Modells

Wählen Sie aus der Liste der Miniaturansichten das Modell aus, dessen Position und Winkel Sie bedienen möchten.



Schritt 1

Wählen Sie das Modell, das Sie bedienen möchten, mit den Tasten „←“ und „→“ aus.

Schritt 2

Sie können die Position oder den Winkel des ausgewählten Modells ändern.

Wenn Sie mit einem Controller arbeiten, können Sie ◀ (links)/▶ (rechts) verwenden, mit einer Maus klicken Sie auf die Miniaturansicht des Modells, das Sie bedienen möchten.

5-3. Entfernen eines Modells

Entfernen Sie das in der Miniaturansichtsliste ausgewählte Modell.



Schritt 1

Wählen Sie das zu entfernende Modell mit den Tasten „←“ und „→“ aus.

Schritt 2

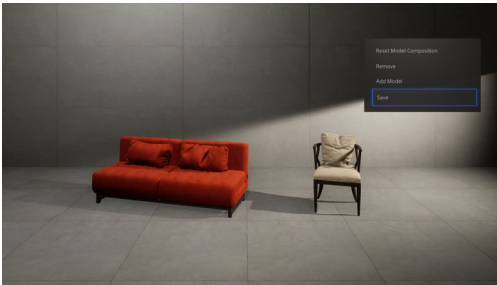
Rufen Sie mit der Leertaste „Options“ auf und wählen Sie „Remove“ aus.

Hinweis

- Wenn nur ein Modell vorhanden ist, kann dieses nicht entfernt werden.

5-4. Speichern eines Multi-Modells

Speichern Sie das von Ihnen erstellte Multi-Modell.
Das gespeicherte Multi-Modell erscheint im Explorer und kann im Vollbildmodus in der Multi-Modell-Ansicht angezeigt werden.



Schritt 1

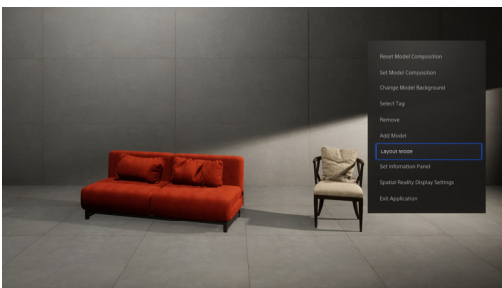
Rufen Sie mit der Leertaste „Options“ auf und wählen Sie „Save“, um den Bildschirm „Save Layout“ zu öffnen.

Schritt 2

Bearbeiten Sie den Titel auf dem Bildschirm „Save Layout“ und wählen Sie „Save“.

5-5. Erneutes Bearbeiten des Multi-Multi-Modells

Sie können während der Anzeige eines Multi-Modells Modelle neu bearbeiten und hinzufügen.



Schritt 1

Rufen Sie mit der Leertaste „Options“ auf und wählen Sie „Layout Mode“ aus.

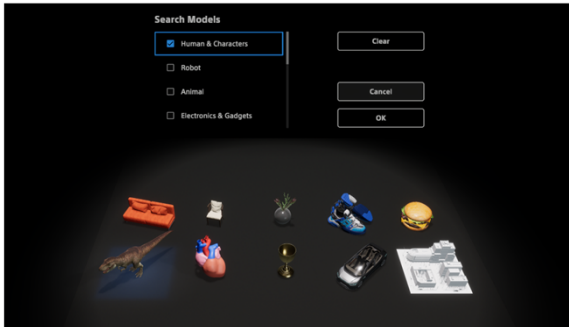
Schritt 2

Sie können ein Modell hinzufügen oder
die Position oder den Winkel des
mit den Tasten „←“ und „→“
ausgewählten Modells ändern
oder löschen.

6. Ausprobieren der verschiedenen Funktionen

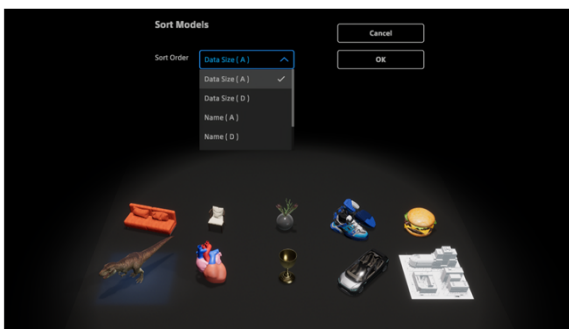
6-1. Suchen und Sortieren von 3D-Modells (Explorer)

In diesen Player importierte Modelle können durchsucht oder sortiert werden.



Search Models

Sie können anhand der Kategorieinformationen suchen, die Sie beim Importieren von Modellen oder in „Select Tag“ in den „Options“ festgelegt haben.



Sort Models

Sie können nach den folgenden Kriterien sortieren.

- Dateigröße
- Importdatum
- Dateiname

Hinweis

Es ist nicht möglich, Dateien zu suchen oder zu sortieren und anzuzeigen, die sich lokal auf dem PC befinden.

6-2. Auto Rotate On/Off

Bei der Anzeige eines 3D-Modells im Vollbildmodus kann das Modell automatisch gedreht werden.

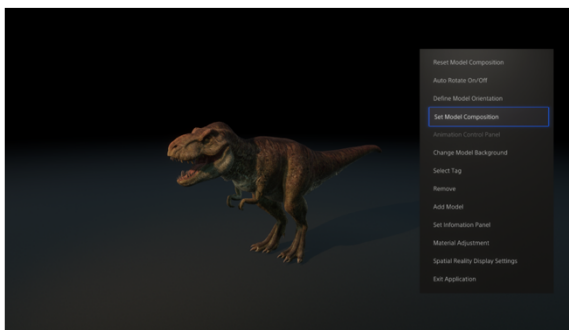
6-3. Define Model Orientation



Zum Korrigieren von vertikaler und Sichtachse des Modells.

Da die Ausrichtung des Modells in der 3D-Modelldatei nicht standardisiert ist, können Sie mit dieser Einstellung die Ausrichtung des Modells anpassen, wenn es beim Import falsch ausgerichtet wird.

6-4. Set Model Composition



Sie können für jedes Modell einen Ausgangsstatus festlegen. Nachdem Sie die entsprechende Größe, Position und den Winkel eingestellt haben, können Sie diesen Status als Ausgangsstatus speichern.

Mit der Option „Reset Model Composition“ können Sie die Modellkonfiguration in diesen Ausgangsstatus zurücksetzen.

6-5. Auswählen des Hintergrunds für das Modell

Sie können den Hintergrund für die Einzelmodellansicht und die Multi-Modell-Ansicht auswählen.

Die Veränderung des Hintergrunds verleiht jedem Modell oder jeder Szene eine andere Atmosphäre.

Sie können auch die Beleuchtung einstellen. Wenn Sie zum Beispiel einen Hintergrund wie den unten abgebildeten wählen, können Sie die Bodenfläche leichter erkennen, was es erleichtert, das linke und das rechte Bild zusammenzufügen.



Schritt 1

Blenden Sie mit der Leertaste „Options“ ein und wählen Sie „Change Model Background“.

Schritt 2

Wählen Sie den Hintergrund.

TIPP

Wenn es schwierig ist, die Ansichten für das rechte und das linke Auge für das binokulare Sehen zusammenzuführen

dieses Problem kann durch die Auswahl von „Grid“ unter „Model Background“ eventuell abgemildert werden, da dies die Visualisierung der Grundfläche erleichtert.

Wenn Sie einen benutzerdefinierten Hintergrund 1~3 auswählen, können Sie mit der Schaltfläche „Edit Custom“ die Wand und den Boden durch separate Auswahl anpassen.

Schritt 1

Wählen Sie die Schaltfläche „Edit Custom“.

Schritt 2

Legen Sie das Bild fest, das für die Wand oder den Boden eingestellt werden soll.

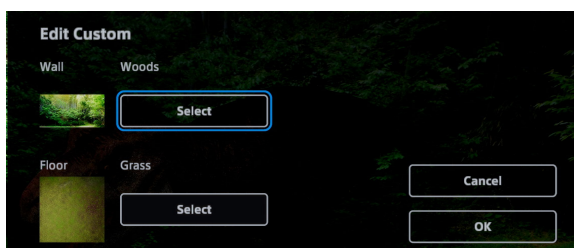
Wählen Sie die Schaltfläche „Select“, um die Bildliste zu öffnen.

Schritt 3

Wählen Sie das einzustellende Bild aus der Bildliste aus und wählen Sie „OK“.

Schritt 4

Wenn Sie das Bild für die Wand oder den Boden festgelegt haben, wählen Sie „OK“, um die ausgewählte Wand bzw. den Boden als benutzerdefiniert einzustellen.



Sie können vom Benutzer erstellte Bilder im PNG-Format als Materialien für Wände und Böden hinzufügen.

Wählen Sie die Schaltfläche „Add“ und die PNG-Bilddatei aus, die Sie hinzufügen möchten.

Hinweis

Sie können Bilder in den folgenden Formaten zu Wänden und Böden hinzufügen:

[Wand]

Empfohlene Bildgröße: 1024x512

Bildseitenverhältnis: 2:1

Format: PNG

[Boden]

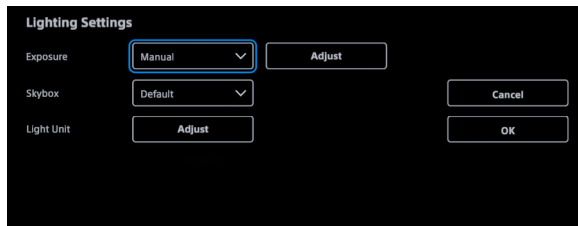
Empfohlene Bildgröße: 1024x1024

Bildseitenverhältnis: 1:1

Format: PNG

Erstellen Sie ein Bild mit dem oben genannten Bildseitenverhältnis. Die Größe des Bildes wird automatisch in die Standardgröße geändert und kann in anderen Seitenverhältnissen verzerrt erscheinen.

Sie können die Beleuchtungseinstellungen mit der Schaltfläche „Lighting Settings“ ändern.



- **Exposure**

Sie können für die Belichtungseinstellung exposure setting „Auto“ oder „Manual“ auswählen.

Ist „Manual“ ausgewählt, können Sie die Belichtung manuell einstellen.

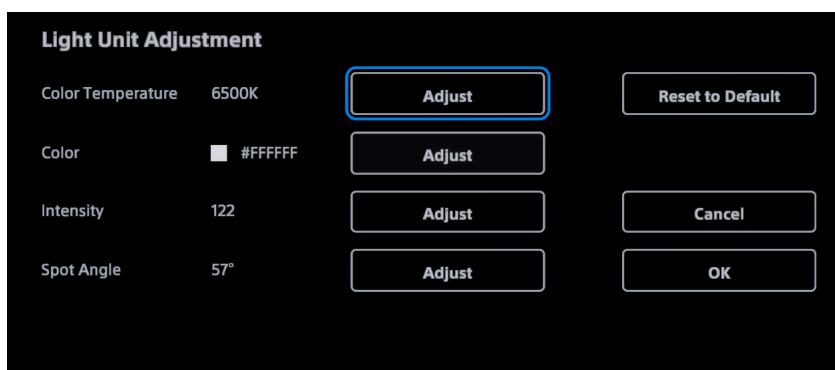
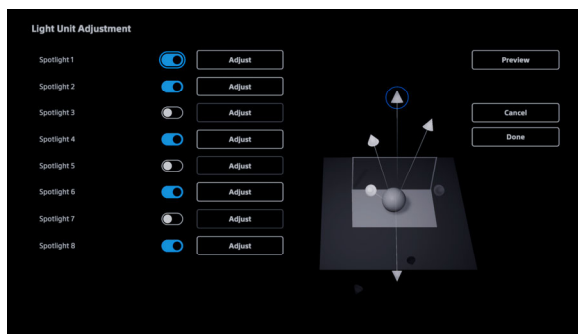
- **Skybox**

Wenn Sie „Default“, „Day“, „Night“ oder „Room“ auswählen, wird die Szenenbeleuchtung entsprechend geändert.

- **Light Unit**

Sie können die Lichtquelle ein- oder ausschalten sowie die Farbtemperatur, die Intensität und die Farbe der einzelnen Leuchten ändern.

Stellen Sie die gewünschten Parameter in Bezug auf die Position jeder angezeigten Leuchte ein.

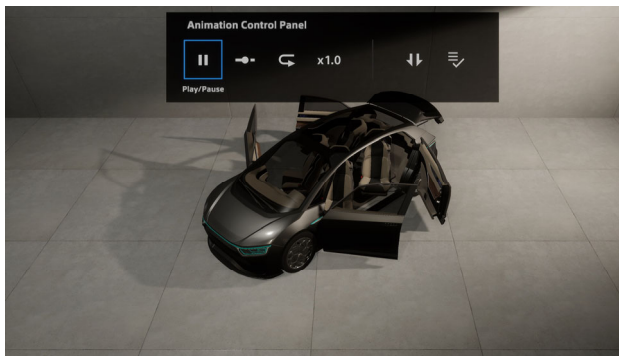


Hinweis

- Welche Optionen unter „Skybox“ verfügbar sind, hängt vom ausgewählten Hintergrund ab.
- Sie können „Spot Angle“ nur einstellen, wenn ein Spotlight ausgewählt ist.

6-6. Animation Control Panel

Wenn das 3D-Modells Animationsinformationen enthält, können Sie den Wiedergabemodus über das Bedienfeld auswählen.



Animation Control Panel

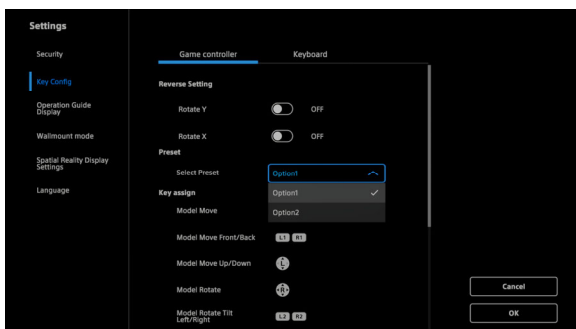
- Play/Pause
- Seek bar playback
- Repeat Playback
- Playback speed
- Adjust Start/End Point
- Apply as Default

Hinweis

Dieser Player kann die erste Animation in der Liste wiedergeben, wenn mehrere Animationsdaten vorhanden sind.

6-7. Ändern der Tastenbelegung

Drücken Sie eine Taste, um die Drehrichtung des Modells auszuwählen, und wählen Sie die Taste für die Tastenbelegung. Der Tastatur und dem Controller können unterschiedliche Settings zugewiesen werden.



Schritt 1 Drücken Sie die „Tabulatortaste“ im Explorer-Bildschirm, um das „Menü“ einzublenden, und wählen Sie „Settings“.

Schritt 2 Wählen Sie auf der linken Registerkarte „Key Config“.

Schritt 3 Wählen Sie die gewünschten Settings und drücken Sie zur Bestätigung „OK“.

Hinweis

Die Tastenbelegung kann aus den VorSettings ausgewählt werden. (Die Belegung kann nicht frei geändert werden.)

Umkehren der Drehrichtung

Rotate Y Bei Einstellung auf EIN wird die Drehrichtung beim Drücken von J <--> L umgekehrt.

Rotate X Bei Einstellung auf EIN wird die Drehrichtung beim Drücken von K <--> I umgekehrt.

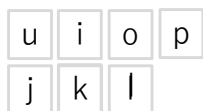
Voreinstellung wählen

Die Settings für die Tastenbelegung ändern sich je nach gewählter Voreinstellung.

Options für Voreinstellung (Tastatur)

QWERTY (Präsentation) Bei Verwendung einer QWERTY-Tastatur.

QWERTY (Demo) Bei Verwendung einer QWERTY-Tastatur. Die Bedientasten befinden sich in unmittelbarer Nähe zueinander und können mit einer Hand bedient werden.



u ← Nach links verschieben

i Verkleinern

J Um die vertikale Achse nach rechts drehen

I Um die vertikale Achse nach links drehen

p Wiedergabe/Pause

o → Nach rechts verschieben

k Vergrößern

AZERTY

Bei Verwendung einer AZERTY-Tastatur.

QWERTZ

Bei Verwendung einer QWERTZ-Tastatur.

Options für Voreinstellung (Controller)

Option1

Es gelten folgende StandardSettings:

✕ Auswählen/Bestätigen
○ Zurück/Cancel

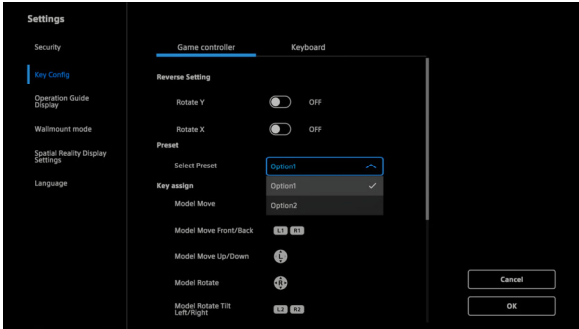
Option2

Die folgenden Tastenbelegungen sind verfügbar.
Diese Belegungen sind nützlich bei der Auswahl mit \bigcirc
oder beim Drehen mit Δ (auf)/ ∇ (ab) usw.

| | |
|--|-------------------------------|
| ✕ | Zurück/Cancel |
| ○ | Auswählen/Bestätigen |
| R2/ L2 | Verkleinern/Vergrößern |
| $\Delta(\text{auf})/\nabla(\text{ab})$ | Drehung um die Z-Achse |
| R1/L1 | Nach oben/unten verschieben |
| Linker Stick | |
| auf/ab | Nach hinten/vorne verschieben |

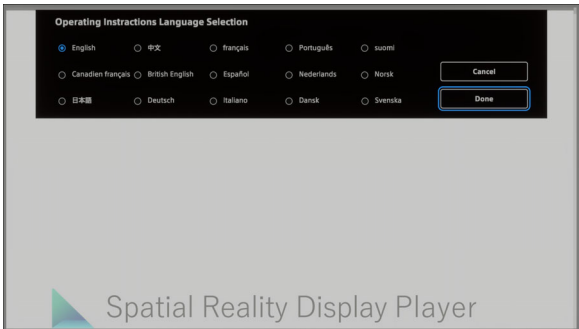
6-8. Referring to the Manual

Sie können die Anleitung zu diesem Player aufrufen.



Schritt 1

Drücken Sie die „Tabulatortaste“ im Explorer-Bildschirm, um das „Menü“ einzublenden, und wählen Sie „Manual“.

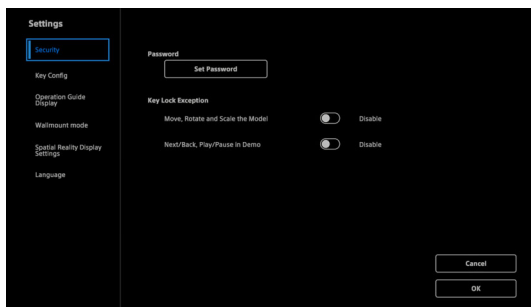


Schritt 2

Wählen Sie die gewünschte Sprache und klicken Sie zur Bestätigung auf „Done“.

6-9. Einstellen des Passworts

Durch die Festlegung eines Passworts können Sie verhindern, dass Unbefugte die Demo während einer Ausstellungsdemo schließen. Beim Schließen der Demo werden Sie aufgefordert, ein Passwort einzugeben. Geben Sie das Passwort ein, um die Demo zu beenden.

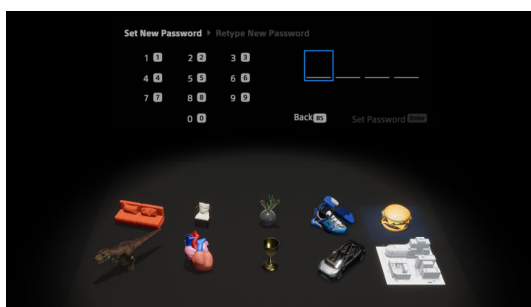


Schritt 1

Drücken Sie die „Tabulatortaste“ im Explorer-Bildschirm, um das „Menü“ einzublenden, und wählen Sie „Settings“.

Schritt 2

Wählen Sie „Security“ auf der linken Registerkarte und dann „Set Password“.



Schritt 3

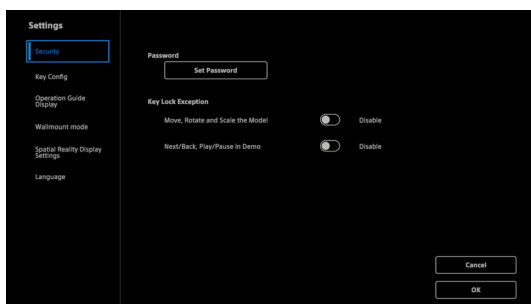
Legen Sie mit einer Tastatur oder einem Game Controller ein 4-stelliges Passwort fest.

Schritt 4

Geben Sie dieselben Ziffern noch einmal ein, um die Eingabe des Passworts abzuschließen.

6-10. Reset Password

Mit dieser Einstellung können Sie das Passwort entfernen. Diese Einstellung ist verfügbar, wenn ein Passwort festgelegt ist.



Schritt 1

Drücken Sie die „Tabulatortaste“ im Explorer-Bildschirm, um das „Menü“ einzublenden, und wählen Sie „Settings“.

Schritt 2

Wählen Sie „Security“ auf der linken Registerkarte und dann „Reset Password“.

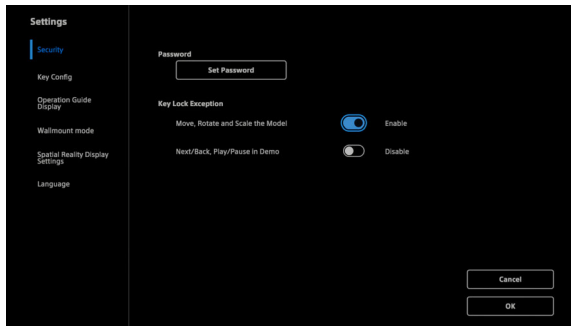
Schritt 3

Wählen Sie „Reset“ und bestätigen Sie die Auswahl.

6-11. Aktivieren einiger Tastenfunktionen bei aktivierter Tastensperre

Wenn die Tastensperre während der Demo-Wiedergabe aktiviert ist, sind einige Tastenfunktionen möglich.

Sie können Verschieben/Drehen/Skalieren oder Weiter/Zurück/Wiedergabe/Pause wählen.



Schritt 1

Drücken Sie die „Tabulatortaste“ im Explorer-Bildschirm, um das „Menü“ einzublenden, und wählen Sie „Settings“.

Schritt 2

Wählen Sie auf der linken Registerkarte „Security“ und dann „Key Lock Exception“. Bei Auswahl von „Verfügbar“ können die aufgeführten Tastenfunktion verwendet werden. Mit „Deaktivieren“ werden die aufgeführten Tastenfunktionen deaktiviert.

Schritt 3

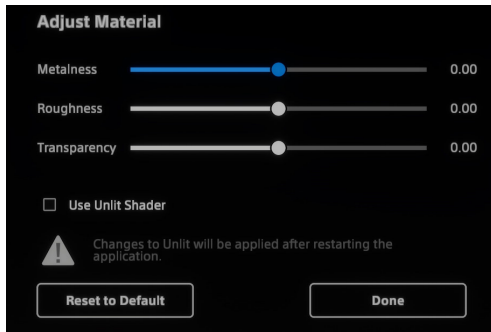
Drücken Sie zur Bestätigung „OK“.

TIPP

Die Tastensperre kann für jedes Demo-Set eingestellt werden. Diese Einstellung kann auf dem Einstellbildschirm „Edit“ nach Auswahl von Menu → Demo → Demo-Set vorgenommen werden.

6-12. Passen Sie das Material für das 3D-Modell an.

Passen Sie das Material für das 3D-Modell an.
Ändern Sie damit die Textur des importierten 3D-Modells.



Schritt 1

Rufen Sie mit der Leertaste „Options“ auf und wählen Sie „Adjust Material“.

Schritt 2

Sie können die Parameter „Metalness“, „Roughness“ und „Transparency“ anpassen.

Schritt 3

Wählen Sie zur Bestätigung „OK“.

TIPP

Sie können den nicht beleuchteten Shader anwenden, indem Sie „Use Unlit Shader“ aktivieren. Dies ist nützlich für die Anzeige fotogrammetrischer Inhalte.

Hinweis

Transparenzeinstellungen sind verfügbar, wenn das 3D-Modell ein transparentes Material aufweist.

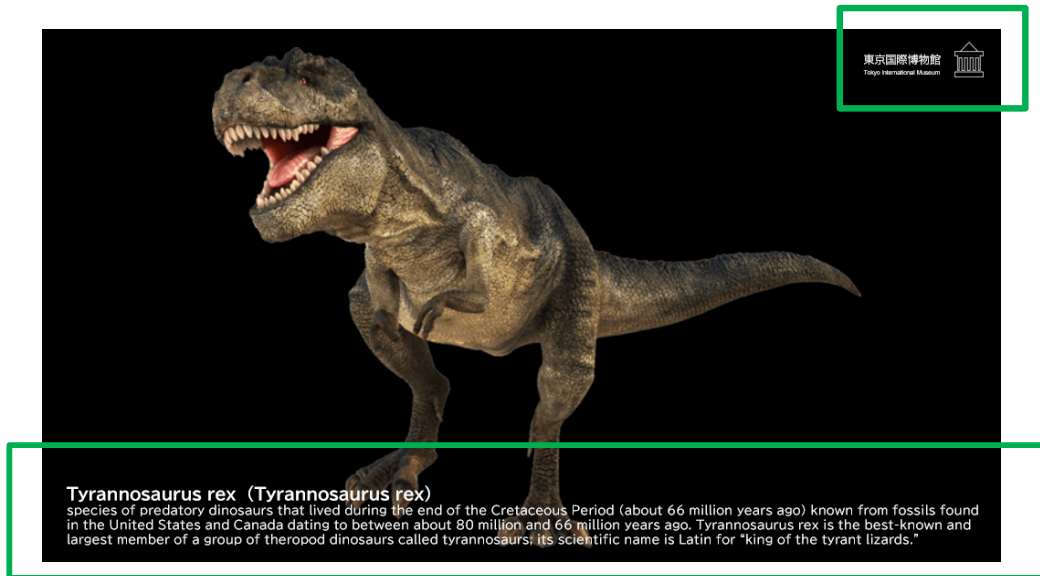
Änderungen mit dem nicht beleuchteten Shader werden nach dem Neustart des Players wirksam.

6-13. Set Information Panel

Sie können auf dem Modellbildschirm Informationspanels mit Beschreibungen, Logos und anderen Informationen anzeigen, die beispielsweise für Ausstellungen verwendet werden können. Die Panels müssen separat im PNG-Format erstellt und in den Player importiert werden.

Sie können Ihr eigenes Panel-Design und -Layout erstellen.

Logos und Firmennamen anzeigen



Beschreibungen von 3D-Modellen anzeigen

Sie können zwischen zwei Panelansichten auswählen.

Beschreibungspanel



Layout mit dem Panel im Vordergrund und dem Modell dahinter.

Je größer der transparente Bereich des Panels ist, desto besser ist das Modell zu sehen.

Dieses Layout eignet sich zum Anzeigen von Beschreibungen und Informationen zusammen mit dem Modell.

Poster-Panel



Layout mit dem Modell im Vordergrund und dem Panel dahinter.

Dies ist geeignet, um die Weltsicht des Modells und Informationen dazu anzuzeigen.

Dies ist auch geeignet, wenn Sie das Modell räumlicher und eindringlicher darstellen wollen.

6-13-1. Konfigurieren des Beschreibungspanels

Vor dem Erstellen von Panelbildern nutzen Sie PowerPoint oder die Bildwerkzeuge.

Beschreibungspanel erstellen

Erstellen Sie das Bild wie folgt.

Bildformat: PNG

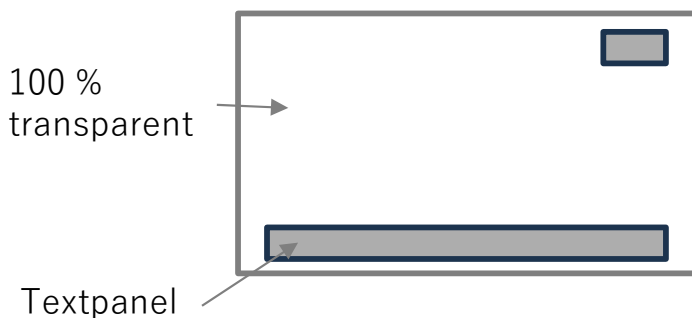
Empfohlene Bildgröße: 1920x1080

Bildseitenverhältnis: 16:9

Erstellen Sie wie unten gezeigt ein Bild.

- Das Textpanel kann an einer beliebigen Stelle platziert werden.
- Andere Bereiche als das Textpanel müssen auf 100 % transparent eingestellt werden.
- Wenn der Bereich des Textpanels leicht transparent ist, wirkt er besser in das Modell und den Hintergrund integriert.
- Nutzen Sie für die Umrisse der Textschrift eine Farbe, damit die Schrift besser lesbar wird.

Beispiel für ein
Beschreibungspanel:



Beispiel für TextPanel:



50 % transparent
Umriss des Textes: 60 % schwarz

Hinweis

Erstellen Sie Panels mit einem Bildseitenverhältnis von 16:9.

Die Größe von Panels wird automatisch auf die Standardgröße eingestellt, was dazu führen kann, dass Bilder in anderen Seitenverhältnissen verzerrt erscheinen.

Stellen Sie das von Ihnen erstellte Informationspanel-Bild ein.



Schritt 1

Rufen Sie mit der Leertaste „Options“ auf und wählen Sie „Set Information Panel“.

Schritt 2

Laden Sie mit der Schaltfläche „Load“ das erstellte PNG-Bild in das Informationspanel.

Schritt 3

Stellen Sie den Schalter „Display Panel On/Off“ auf „On“.

Schritt 4

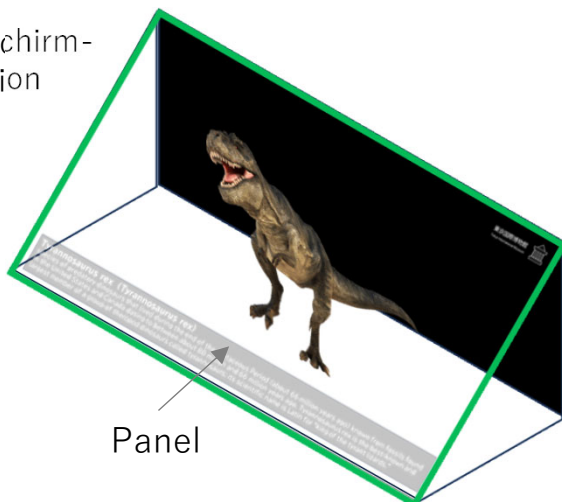
Wählen Sie zur Bestätigung „OK“.

Schritt 5

Stellen Sie die Position so ein, dass sich das 3D-Modell hinter dem angezeigten Panel befindet.

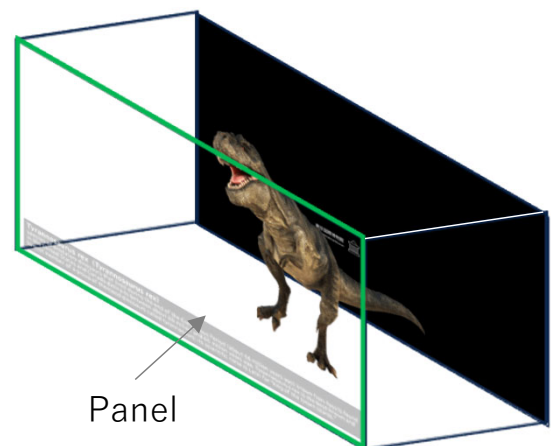
Normal

Bildschirm-
position



Wall mount mode

Bildschirm-
position



Hinweis

Wenn das Panel geladen wird, befindet sich das 3D-Modell vor dem Panel. Verschieben Sie es dann je nach dem erstellten Panel an die am besten geeignete Anzeigeposition.

Wenn das Panel das Modell verdeckt, können Sie es möglicherweise durch Auswahl von „Reset model composition“ aus den Optionen besser anzeigen. Wenn das Modell dennoch nicht zu sehen ist, blenden Sie das Panel aus und stellen die Modellposition erneut ein.

6-13-2. Konfigurieren des Poster-Panel

Vor dem Erstellen von Panelbildern nutzen Sie PowerPoint oder die Bildwerkzeuge.

Beschreibungspanel erstellen

Erstellen Sie das Bild wie folgt.

Bildformat: PNG

Empfohlene Bildgröße: 1920x1080

Bildseitenverhältnis: 16:9

Erstellen Sie wie unten gezeigt ein Bild.

- Das Panel wird im Hintergrund des Modells angezeigt.
- Die Informationen und das Modell sollten nicht überlappend angeordnet werden.
- Grundsätzlich sollten Panels auf 0 % Transparenz eingestellt werden.
- Wenn das Panel teilweise auf 100 % Transparenz eingestellt wird und das Modell sich in diesem Bereich befindet, scheint das Modell aus dem Panel herauszuragen.

Beispiel für Poster-Panel:



Teilweise transparentes Beispiel:



100 % transparent

Anzeigebeispiel mit teilweiser Transparenz

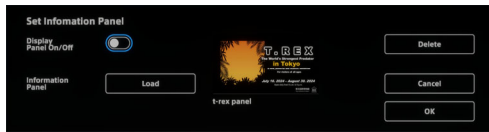


Hinweis

Erstellen Sie Panels mit einem Bildseitenverhältnis von 16:9.

Die Größe von Panels wird automatisch auf die Standardgröße eingestellt, was dazu führen kann, dass Bilder in anderen Seitenverhältnissen verzerrt erscheinen.

Stellen Sie das von Ihnen erstellte Informationspanel-Bild ein.



Schritt 1

Rufen Sie mit der Leertaste „Options“ auf und wählen Sie „Set Information Panel“.

Schritt 2

Laden Sie mit der Schaltfläche „Load“ das erstellte PNG-Bild in das Informationspanel.

Schritt 3

Stellen Sie den Schalter „Display Panel On/Off“ auf „On“.

Schritt 4

Wählen Sie zur Bestätigung „OK“.

Schritt 5

Stellen Sie die Position so ein, dass sich das 3D-Modell hinter dem angezeigten Panel befindet.

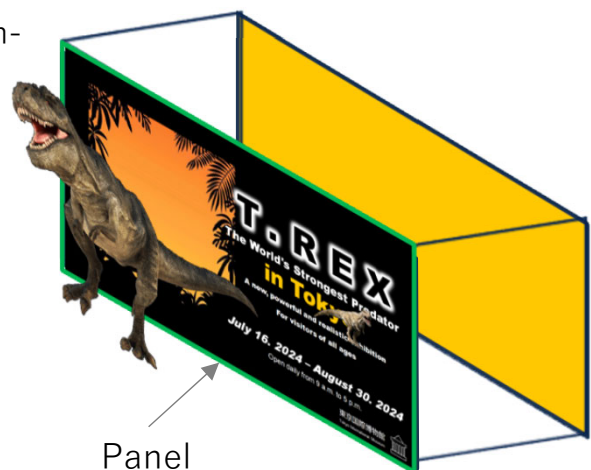
Normal

Bildschirm-
position



Wall mount mode

Bildschirm-
position



Hinweis

Wenn das Panel geladen wird, befindet sich das 3D-Modell vor dem Panel. Verschieben Sie es dann je nach dem erstellten Panel an die am besten geeignete Anzeigeposition.

Wenn das Panel das Modell verdeckt, können Sie es möglicherweise durch Auswahl von „Reset model composition“ aus den Optionen besser anzeigen. Wenn das Modell dennoch nicht zu sehen ist, blenden Sie das Panel aus und stellen die Modellposition erneut ein.

7. Verwendung der Demo-Funktion

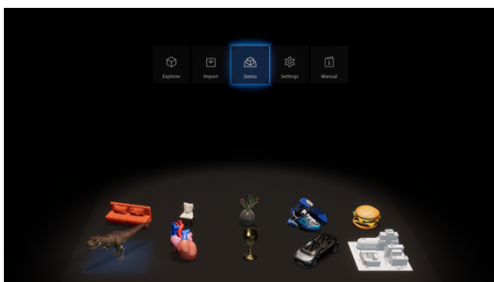
Mit der Demo-Funktion werden die ausgewählten 3D-Modelle automatisch nacheinander wiedergegeben.

Wenn Sie z. B. Kunstwerke A, B und C für ein Museum registrieren, werden die Inhalte automatisch in der Reihenfolge A→B→C wiedergegeben.

(Zufallswiedergabe ist ebenfalls verfügbar.)

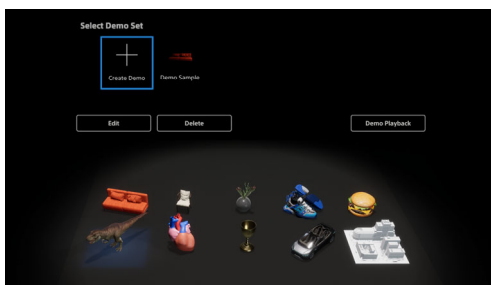
7-1. Erstellen eines Demo-Sets

Erstellen Sie ein Demo-Set, bevor Sie die Demo-Funktion verwenden.



Schritt 1

Drücken Sie die Tabulatortaste, um den Menübildschirm einzublenden, und wählen Sie „Demo“.



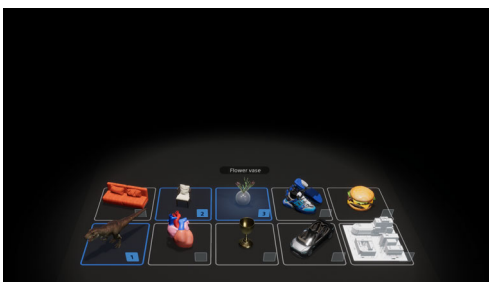
Schritt 2

Wählen Sie „Create Demo“.

Schritt 3

Drücken Sie die Eingabetaste, um ein Modell auszuwählen. Die Nummern (1, 2, 3) werden den Modellen in der Reihenfolge zugewiesen, in der Sie sie auswählen.

Drücken Sie erneut die Eingabetaste, um die Auswahl einer Inhaltsdatei aufzuheben.



Schritt 4

Wenn Sie mit der Auswahl der Dateien Done sind, drücken Sie die Taste „M“, um die Dateien zu registrieren, und fahren Sie mit dem Einstellungsbildschirm fort

Schritt 5

Legen Sie den Demo-Titel fest, nachdem Sie die Demo-Wiedergabe eingestellt haben, und wählen Sie „Done“, um ein Demo-Set zu speichern.

Hinweis

Das Demo-Set kann nur gespeichert werden, wenn der Demo-Titel festgelegt wurde.

7-2. Einstellungen für die Demo-Wiedergabe

Sie können die Options für die Demo-Wiedergabe einstellen.

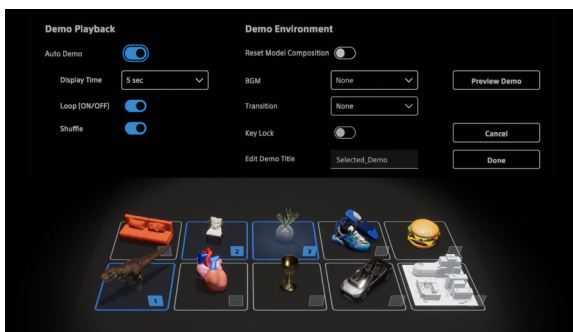
Hinweis

Nachdem Sie die Options eingestellt haben, drücken Sie auf dem Einstellungsbildschirm zur Bestätigung „Done“.

Wenn Sie nicht „Done“ drücken und den Einstellungsbildschirm durch Drücken von „Cancel“ oder der Rücktaste verlassen, werden die Einstellwerte nicht gespeichert.

7-2-1. Konfigurieren der Diashow-Wiedergabe

Sie können die Settings für die Diashow-Wiedergabe auswählen.



Auto Demo

Ein: Der Inhalt der Modell-Liste wird automatisch so wiedergegeben, wie er in der Modell-Liste konfiguriert ist.

Aus: Drücken Sie „Taste →“, um das nächste Inhaltselement abzuspielen.

Shuffle

Die ausgewählten Modelle werden in zufälliger Reihenfolge wiedergegeben.

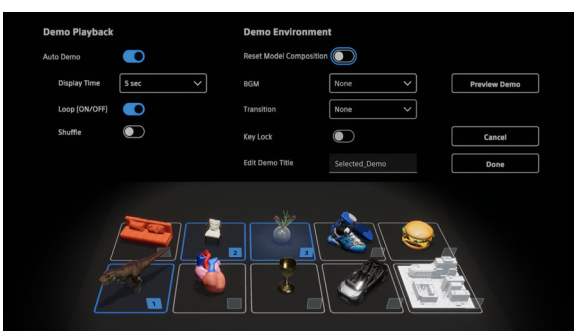
Display Time

Stellen Sie die Anzeigedauer für jedes Modell während der automatischen Demo ein.

Loop ON/OFF

Legen Sie fest, ob die Diashow zum ersten Inhaltselement zurückkehren soll, das letzte Modell in der Liste wiedergegeben wurde.

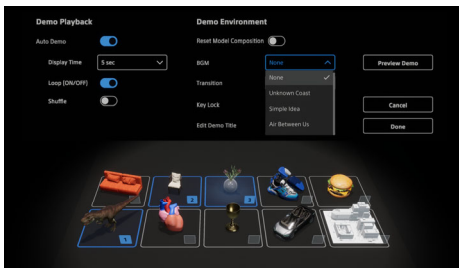
7-2-2. Modelldarstellung zurücksetzen



Wenn der Benutzer die Position oder Größe des Modells während der Demo geändert hat, wird es nach Abschluss der Demo automatisch wieder auf die ursprüngliche Position und Darstellung zurückgesetzt.

7-2-3. Einstellen der Hintergrundmusik (mit vorinstalliertem Ton)

Sie können die Hintergrundmusik für die Diashow-Wiedergabe auswählen.



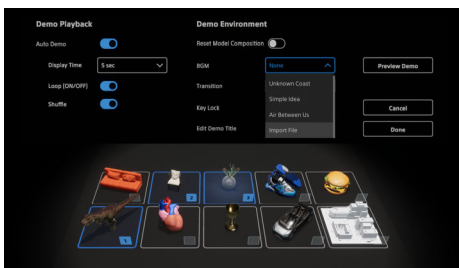
Schritt 1

Wählen Sie für die Hintergrundmusik „Preinstalled“.

Schritt 2

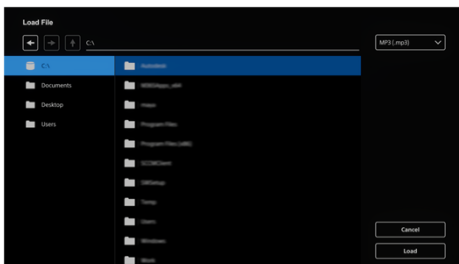
Drücken Sie zur Bestätigung „Done“.

7-2-4. Einstellen der Hintergrundmusik (mit einer vorbereiteten MP3-Datei)



Schritt 1

Wählen Sie für die Hintergrundmusik „Import File“. Der Dateibrowser-Bildschirm wird angezeigt.



Schritt 2

Wählen Sie die gewünschte MP3-Datei im Dateibrowser aus.

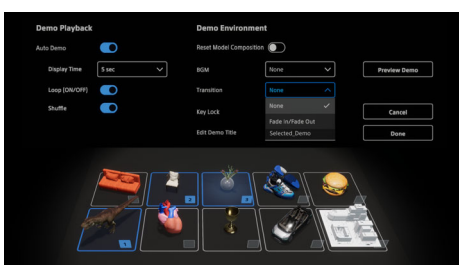
Schritt 3

Drücken Sie zur Bestätigung „Done“.

Hinweis

- Verwenden Sie MP3-Dateien im folgenden Format.
 - fs=32/44,1/48 kHz
 - 16-Bit-Stereo
 - Bitrate: 32 kbps – 320 kbps
- Einige MP3-Dateien können auch in den oben genannten Formaten nicht wiedergegeben werden.

7-2-5. Einstellung der Übergangseffekte



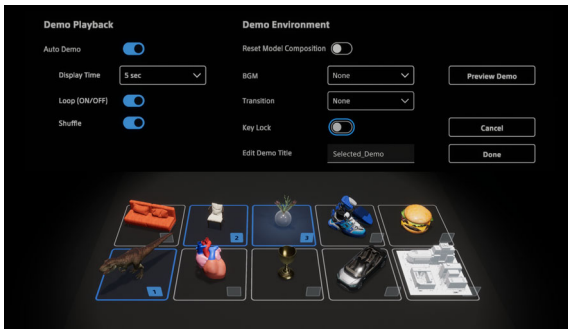
Schritt 1

Wählen Sie „Transition“. Sie können AUS, Einblenden oder Ausblenden wählen.

Schritt 2

Drücken Sie zur Bestätigung „Done“.

7-2-6. Einstellung der Tastensperre



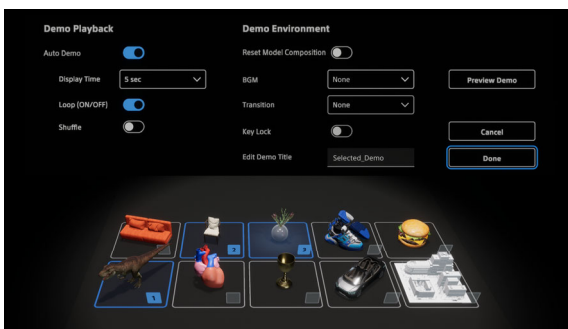
Schritt 1 Wählen Sie „Key Lock“.

Schritt 2 Drücken Sie zur Bestätigung „Done“.

Hinweis

Für die Tastensperre können Sie Funktionen wie das Verschieben, Drehen und Skalieren des Modells in der Einstellung „Key Lock Exception“ auf dem Bildschirm „Settings“ → „Security“ ausschließen.

7-2-7. Registrieren des Demo-Sets



Gehen Sie zu „Edit Demo Title“, geben Sie über die Tastatur einen eindeutigen Namen ein und bestätigen Sie mit „Done“.

7-3. Verfügbare Optionen während der Demo-Wiedergabe



Wenn Sie auf dem Demo-Wiedergabebildschirm „Options“ einblenden, können Sie die folgenden Funktionen ausführen.

Usage environment setting (Nur SR2)

Zum Optimieren der Bereiche für die Gesichtserkennung und -verfolgung je nach Nutzungsbedingungen.

Crosstalk Adjustment (Nur SR2)

Der Übersprechpegel kann nach den Wünschen des Benutzers eingestellt werden.

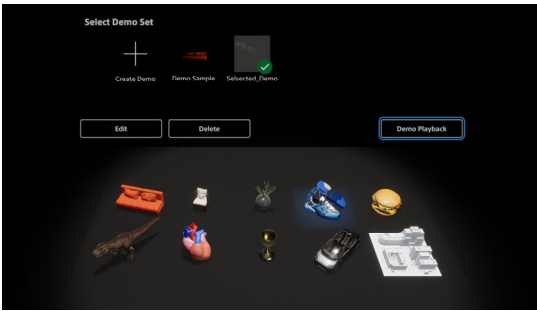
Reality Creation (Nur SR2)

Die Bildqualität kann gesteuert werden.

Exit Demo Mode

Sie können die Demo-Wiedergabe beenden und zum Explorer-Bildschirm wechseln.

7-4. Wiedergeben der Demo

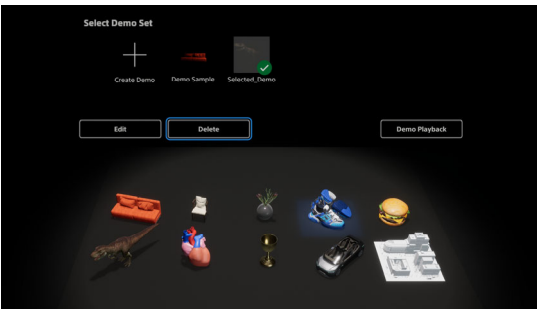


Schritt 1 Drücken Sie die „Tabulatortaste“, um den Menübildschirm einzublenden, und wählen Sie „Demo“.

Schritt 2 Wählen Sie ein gespeichertes Demo-Set auf dem Bildschirm „Select Demo Set“ aus.

Schritt 3 Wählen Sie die Schaltfläche „Play“ und die Wiedergabe startet automatisch.

7-5. Entfernen des Demo-Sets



Schritt 1 Drücken Sie auf dem Explorer-Bildschirm die „Tabulatortaste“, um das „Menü“ einzublenden, und wählen Sie „Demo“.

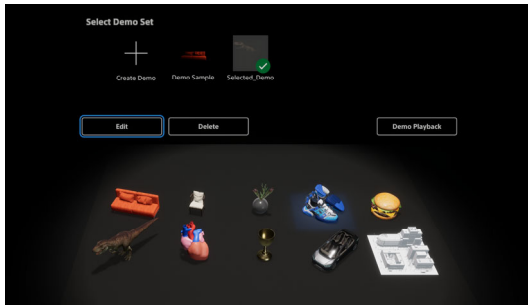
Schritt 2 Wählen Sie das zu entfernende Demo-Set mit der Taste „←“/„→“ aus.

Schritt 3 Wählen Sie die Schaltfläche „Remove“ und der Bestätigungsbildschirm wird angezeigt. Wählen Sie zum Entfernen „OK“ aus.

7-6. Bearbeiten eines Demo-Sets

Schritt 1

Drücken Sie die Tabulatortaste, um den Menübildschirm einzublenden, und wählen Sie „Demo“.

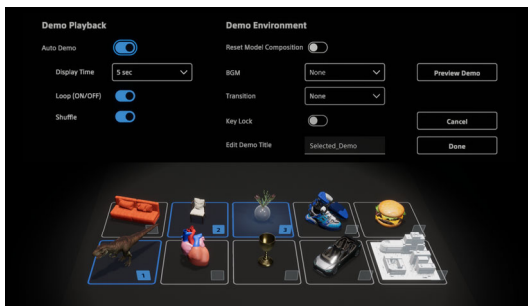


Schritt 2

Wählen Sie ein gespeichertes Demo-Set auf dem Bildschirm „Select Demo Set“ aus.

Schritt 3

Wählen Sie die Schaltfläche „Edit“, um den Bildschirm mit den Demoeinstellungen anzuzeigen.



Schritt 4

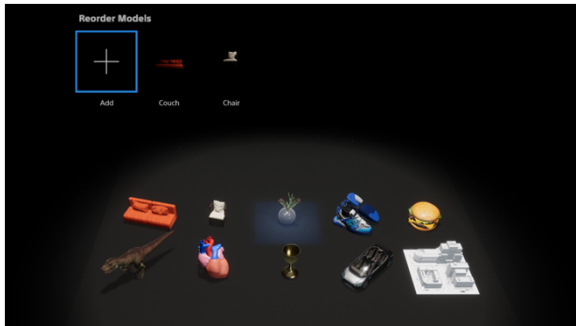
Stellen Sie auf dem Bildschirm „Settings“ die Effekte und die Anzeige für die Demo-Wiedergabe ein und drücken Sie „Done“, um die Settings zu speichern.

TIPP

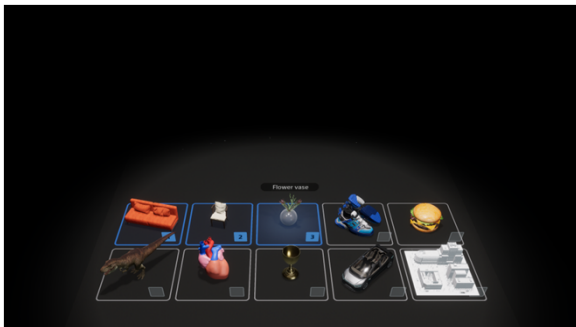
Wählen Sie die Schaltfläche „Edit“ im Abschnitt „Reorder Models“, um die Demo-Modell-Liste wie folgt zu bearbeiten.

- Hinzufügen eines Modells zur Demo-Modell-Liste
- Ändern der Reihenfolge der Modelle in der Demo-Modell-Liste
- Löschen eines Modells aus der Demo-Modell-Liste

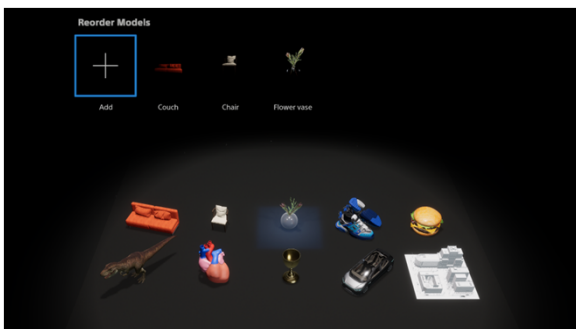
7-6-1. Hinzufügen eines Modells zur Demo-Modell-Liste



Schritt 1 Wählen Sie „Add“.

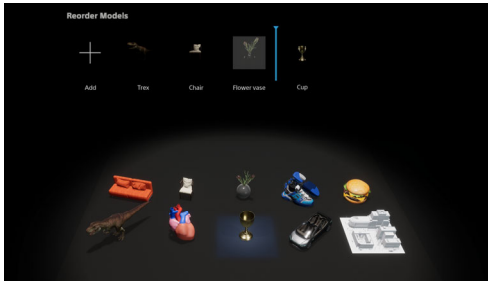


Schritt 2 Drücken Sie die Eingabetaste, um ein Modell auszuwählen. Drücken Sie erneut die Eingabetaste, um die Auswahl eines Modells aufzuheben.



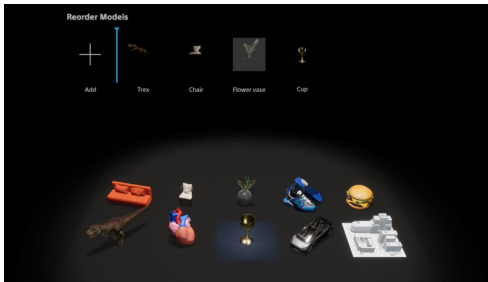
Schritt 3 Wenn Sie die Auswahl der Modelle abgeschlossen haben, drücken Sie zum Hinzufügen der Modelle die Taste „M“.

7-6-2. Ändern der Reihenfolge der Modelle in einer Demo-Modell-Liste



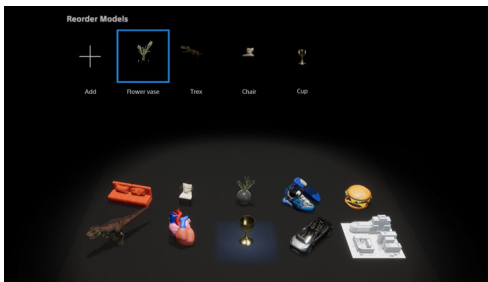
Schritt 1

Drücken Sie die Eingabetaste, um das Modell auszuwählen, das Sie verschieben möchten.



Schritt 2

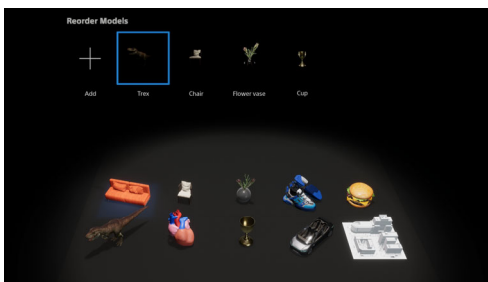
Verschieben Sie die blaue vertikale Linie nach links oder rechts an die Stelle, an die Sie das Modell verschieben möchten. (im links gezeigten Beispiel an das Ende der Liste)



Schritt 3

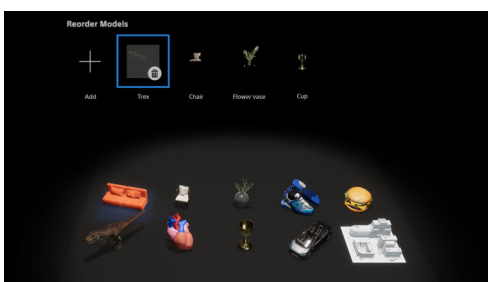
Drücken Sie zur Bestätigung die Eingabetaste. Wenn Sie alle Modelle ausgewählt haben, drücken Sie die Taste „M“, um zu speichern.

7-6-3. Entfernen von Modellen aus einer Demo-Modell-Liste



Schritt 1

Setzen Sie den Fokus auf das Modell, das Sie aus dem Bildschirm „Reorder Models“ entfernen möchten.



Schritt 2

Drücken Sie die Leertaste, um das zu entfernende Modell zu markieren.

* In der rechten unteren Ecke der Miniaturansicht erscheint ein Papierkorbsymbol.

Wenn Sie die Auswahl der Modelle abgeschlossen haben, drücken Sie zur Bestätigung die Taste „M“.

Schritt 3

Der Bildschirm zur Bestätigung des Entfernens wird angezeigt. Wählen Sie „OK“.

7-7. Beenden der Demo-Wiedergabe



Blenden Sie während der Demo-Wiedergabe die „Options“ ein und wählen Sie „Exit Demo Mode“.

Hinweis

Wenn eine Passwortsperrung eingestellt ist, muss ein Passwort eingegeben werden.

Bei einer Maus klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Pop-up-Menü zu verwenden.

8. Sonstiges

8-1. Bildschirm, der erscheint, wenn der Betrachter vom Bildschirm wegschaut

Wenn der Betrachter den Blick vom Display abwendet, erscheint die Warnmeldung

„The System could not recognize your face. Please check if you can see the 3D image.“ auf dem Bildschirm.



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

8-2. Ändern der Settings für das Display

Mit dieser Anwendung können Sie eine Reihe von Settings für die Bildqualität und die Sensorleistung ändern, die in Spatial Reality Display Settings konfiguriert werden können.

Schritt 1 Drücken Sie die Tabulatortaste, um den Menübildschirm einzublenden, und wählen Sie „Settings“.

Schritt 2 Wählen Sie auf dem Einstellungsbildschirm die Registerkarte „Spatial Reality Display Settings“.

EinstellOptions

<**Sensor Setting**> (Nur SR2)

- **Usage environment setting**

Zum Optimieren der Bereiche für die Gesichtserkennung und -verfolgung je nach Nutzungsbedingungen.

- **Creation Mode**

Am besten geeignet, wenn Sie allein auf das Display schauen, um in einem Studio oder Büro Inhalte zu erstellen.

- **Exhibition Mode**

Verhindert z. B. in einer belebten Ausstellung das Erkennen von anderen Gesichtern als dem des Betrachters.

- **Viewer switching mode**

Bis zu zwei Betrachter können jetzt konfiguriert werden, um zwischen Augenerkennungszielen zu wechseln. Die Einstellung kann auch der „Fn-Taste“ zugewiesen werden.

- **Crosstalk Adjustment**

Der Übersprechpegel kann nach den Wünschen des Benutzers eingestellt werden.

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

Reality Creation

Die Bildqualität kann gesteuert werden.

8-3. Aktualisieren der Benachrichtigungsfunktion

Eine Benachrichtigung erscheint auf dem Bildschirm, wenn die Anwendung nach einer Softwareaktualisierung gestartet wird.

8-4. Informationen zur Version

Die Player-Version lautet v 2.0.2

8-5. Aktuelle Informationen zur Anwendung

Die neuesten Informationen und Aktualisierungen zu diesem Player finden Sie hier:

App auswählen

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

Entwickler-Website

<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.