



# Lecteur Spatial Reality Display

version 2.0.2

Mode d'emploi

fr-ca

# Notes de version

| Version | Détails  | la date d'émission |
|---------|--|--------------------|
| V1.0.0  | Première version   | Mai 2023           |
| V1.0.1  | L'importateur de fichiers peut désormais être commandé par un clavier/une manette.<br>Plusieurs bogues ont été corrigés.   | Juillet 2023       |
| V1.0.2  | Les mises à jour du micrologiciel et du SDK du Spatial Reality Display sont désormais prises en charge.<br>La mise à jour du micrologiciel est la version v1.20.00 et le SDK est la version v2.1.0.<br>Veuillez utiliser le lecteur Spatial Reality Display Player v1.0.2 pour profiter des fonctionnalités mises à jour.  | Septembre 2023     |
| V1.1.0  | Les nouvelles fonctionnalités suivantes sont désormais disponibles. <ul style="list-style-type: none"><li>• Fonction Démo</li><li>• Configuration de l'affectation des touches</li><li>• Fonction Verrouillage du clavier</li><li>• Configuration de l'arrière-plan</li></ul>  | Décembre 2023      |
| V1.2.0  | Les fonctionnalités suivantes ont été nouvellement ajoutées ou améliorées. <ul style="list-style-type: none"><li>• Opération de la souris disponible sur tous les écrans</li><li>• Opération améliorée de réorganisation des modèles dans la liste de démo</li><li>• Ajout d'une fonction de lecture aléatoire</li><li>• Ajout d'une nouvelle langue pour le guide utilisateur</li></ul>   | Avril 2024         |
| V2.0.0  | Les fonctionnalités suivantes ont été nouvellement ajoutées ou améliorées. <ul style="list-style-type: none"><li>• Prise en charge du HDRP</li><li>• Fonction du panneau d'information</li><li>• Prise en charge du mode de montage mural</li><li>• Améliorations de l'affichage en arrière-plan</li><li>• Mise en page d'un modèle multiple</li><li>• Amélioration de l'éclairage et du réglage des matériaux</li><li>• Affichage de l'échelle</li><li>• Plusieurs améliorations de l'opérabilité</li></ul> | Décembre 2024      |
| V2.0.1  | Améliorations fonctionnelles <ul style="list-style-type: none"><li>• Temps de démarrage plus rapide</li><li>• Amélioration de la qualité de l'image translucide</li></ul> Amélioration de la visibilité/de la mise en page<br>Diverses corrections de bugs et d'erreurs d'utilisation  | Mars 2025          |
| V2.0.2  | Mise à jour de sécurité appliquée  | Novembre 2025      |

# **Notification concernant la migration de diverses données de Player v1.2 vers v2.0.2**

Player v2.0.2 présente de nombreuses différences de système et de spécifications par rapport à Player v1.2 en raison de l'adoption de HDRP. Par conséquent, certaines données qui pourraient être migrées entre v1.0/1.1/1.2 ne peuvent pas être migrées vers v2.0.2. Veuillez reconfigurer le Player v2.0.2 si nécessaire.

## **1. À propos des modèles préinstallés**

No.2/3/4/Calice, qui ont été préinstallés dans v1.2, ne sont pas préinstallés dans v2.0.2 et seront retirés de l'ensemble de démonstration s'ils sont enregistrés.

## **2. À propos des modèles importés**

Les modèles importés dans la version 1.2 seront migrés vers la version 2.0.2, mais les miniatures 2D seront affichées dans Explorer. Une fois le modèle lu en vue unique, il est converti en miniature 3D et affiché.

## **3. À propos du type d'arrière-plan et des paramètres d'éclairage**

Seuls les types d'arrière-plan (Studio/Garage, etc.) définis pour chaque modèle dans la version 1.2 seront migrés et les paramètres d'éclairage seront définis sur les valeurs par défaut v2.0.2 pour chaque arrière-plan. Veuillez reconfigurer les paramètres d'éclairage dans Player v2.0.2 si nécessaire.

## **4. Migration de diverses données lors de la migration de Player v2.0.2 vers des versions précédentes**

La migration des données de la version 2.0.2 vers la version 1.2 n'est pas prise en charge. Par exemple, si vous modifiez les types d'arrière-plan, les paramètres d'éclairage, etc. dans la version 2.0.2, puis revenez à la version 1.2, les données ne seront pas migrées. Si vous revenez à une version précédente (v1.0/1.1/v.2) après la migration vers v2.0.2, les données seront migrées vers les dernières données lorsque vous passerez de la version précédente à v2.0.2.

# Table des matières

## 1. À propos du lecteur Spatial Reality Display

- 1-1. Principales caractéristiques du lecteur Spatial Reality Display
- 1-2. Environnement PC recommandé
- 1-3. Spatial Reality Display pris en charge
- 1-4. Format de modèle 3D pris en charge
- 1-5. Dispositifs d'exploitation pris en charge
- 1-6. Langues prises en charge

## 2. Structure et fonctionnement de base de l'écran

- 2-1. Vue d'ensemble du Lecteur Spatial Reality Display
- 2-2. Écran de l'explorateur et mode d'affichage
- 2-3. Affichage du guide de fonctionnement
- 2-4. Fonctions du menu
- 2-5. Options (sur l'écran Explorateur)
- 2-6. Options (Vue de modèle unique)
- 2-7. Options (Vue modèle multiple)
- 2-8. Fonction de menu déroulant (opération à la souris uniquement)
- 2-9. Paramètres

## 3. Aperçu des modèles types

- 3-1. Sélectionner et afficher un modèle type
- 3-2. Fonctionnement de base de l'affichage du modèle 3D
- 3-3. Retirer et réimporter les modèles types

## 4. Importer et afficher votre propre modèle 3D

- 4-1. Importer des fichiers de modèle 3D
- 4-2. Retirer un modèle sur Explorateur

## 5. Création d'un modèle multiple - Mise en page

- 5-1. Ajout d'un modèle
- 5-2. Sélection d'un modèle
- 5-3. Suppression d'un modèle
- 5-4. Sauvegarde d'un modèle multiple
- 5-5. Réédition du modèle multiple

## 6. Essayer d'utiliser les différentes fonctions

- 6-1. Recherche et tri du modèle 3D (Explorateur)
- 6-2. Rotation automatique On/Off
- 6-3. Définir l'orientation du modèle
- 6-4. Définir la composition du modèle
- 6-5. Changer de l'arrière-plan d'un modèle
- 6-6. Panneau de contrôle des animations
- 6-7. Modification de l'affectation des touches
- 6-8. Consultation du Manuel d'utilisation
- 6-9. Définition d'un Mot de passe
- 6-10. Suppression du Mot de passe
- 6-11. Activation de certaines opérations sur les touches lorsque Verrouillage du clavier est activé
- 6-12. Ajustez le matériau du modèle 3D.
- 6-13. Régler le panneau d'information
  - 6-13-1. Configuration du panneau de description
  - 6-13-2. Mise en place du panneau d'affichage

## 7. Utilisation de la fonction Démo

- 7-1. Création d'un ensemble de démo
- 7-2. Paramètres de lecture de la demo
  - 7-2-1. Configuration de la lecture du diaporama
  - 7-2-2. Restaurer les paramètres par défaut
  - 7-2-3. Configuration de la Musique de fond (à l'aide de la musique préinstallée)
  - 7-2-4. Configuration de la Musique de fond (en utilisant votre propre fichier MP3)
  - 7-2-5. Réglage des effets de Transition
  - 7-2-6. Définir le Verrouillage du clavier
  - 7-2-7. Enregistrement de l'ensemble de démonstration
- 7-3. Options disponibles pendant la lecture de la démo
- 7-4. Lecture de la démo
- 7-5. Retrait de l'ensemble de démo
- 7-6. Modification d'un ensemble de démo
  - 7-6-1. Ajouter un modèle à la liste des modèles de démo
  - 7-6-2. Changement de l'ordre des modèles dans une liste de modèles de démo
  - 7-6-3. Suppression de modèles d'une liste de modèles de démo
- 7-7. Sortie de la lecture de démonstration

## 8. Autre

- 8-1. Écran qui s'affiche lorsque vous détournez le regard de l'écran
- 8-2. Modification des paramètres de l'écran
- 8-3. Fonction de notification de mise à jour
- 8-4. À propos des informations sur la version
- 8-5. Dernières informations sur l'application

# 1.À propos du lecteur Spatial Reality Display

## 1-1. Principales caractéristiques du lecteur Spatial Reality Display

Cette application vous permet de jouer et de profiter facilement du 3D CG sur l'écran de réalité spatiale.

Vous pouvez également utiliser diverses fonctions pour créer facilement du contenu pour les expositions.

Prend également en charge le Mode de montage mural lorsque le Spatial Reality Display est placé verticalement.

En plus des événements et des expositions, il peut être utilisé dans un large éventail de domaines tels que le design, la médecine, l'architecture et la signalisation.

## 1-2. Environnement PC recommandé

### Lorsque ELF-SR1 est connecté

|                      | Spécifications recommandées   |
|----------------------|---|
| CPU                  | i7-9700 8 de base ou plus rapide  |
| Processeur graphique | PassMark - Score G3D Mark 25 000 ou plus<br>(équivalent au GeForce RTX3080) |
| Mémoire principale   | 16Go ou plus  |
| Stockage             | SSD   |

### Lorsque ELF-SR2 est connecté

|                      | Spécifications recommandées   |
|----------------------|---|
| CPU                  | i5-6 de base ou plus rapide   |
| Processeur graphique | PassMark - Score G3D Mark 18 000 ou plus<br>(équivalent au GeForce RTX2070 SUPER) |
| Mémoire principale   | 16Go ou plus  |
| Stockage             | SSD   |

### Remarque

- La fréquence d'images recommandée pour la visualisation du contenu est de 60 images par seconde pour SR1 et de 30 images par seconde pour SR2.
- La fréquence d'images recommandée pour la visualisation d'exemples de modèles 3D a été confirmée par les spécifications PC ci-dessus.
- Selon le contenu, l'affichage et le fonctionnement peuvent être lents ou la fréquence d'images peut être réduite.

### **1-3. Spatial Reality Display pris en charge**

---

Ce lecteur peut afficher les modèles 3D sur le Spatial Reality Display suivant.

- ELF-SR1
- ELF-SR2

### **1-4. Format de modèle 3D pris en charge**

---

Ce lecteur prend en charge le format de modèle 3D suivant.

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

### Remarque

- Sony a vérifié les objets créés à l'aide des principaux outils DCC et convertis aux formats ci-dessus.
- Cette application de lecteur est conçue pour prendre en charge les paramètres de base des modèles 3D. Certains de ces paramètres ne fonctionnent pas.

## 1-5. Dispositifs d'exploitation pris en charge

---

Vous pouvez connecter et utiliser les dispositifs suivants.

- Clavier USB compatible avec Windows
- Souris USB compatible avec Windows
- Manette de jeu USB compatible avec Windows \*1
- Contrôleur pour PlayStation 4/5 \*2

\*1 La manette de jeu est compatible avec la norme Windows Direct Input.

\*2 Les manettes PlayStation doivent être câblées via USB.

### Remarque

La connexion USB du système BT 2,4 GHz peut ne pas fonctionner en raison de problèmes d'interférence avec d'autres appareils connectés USB 3.0. Une connexion câblée est recommandée.

## 1-6. Langues prises en charge

---

Ce lecteur prend en charge les langues suivantes. Vous pouvez changer dans « Options » - « Paramètres ».

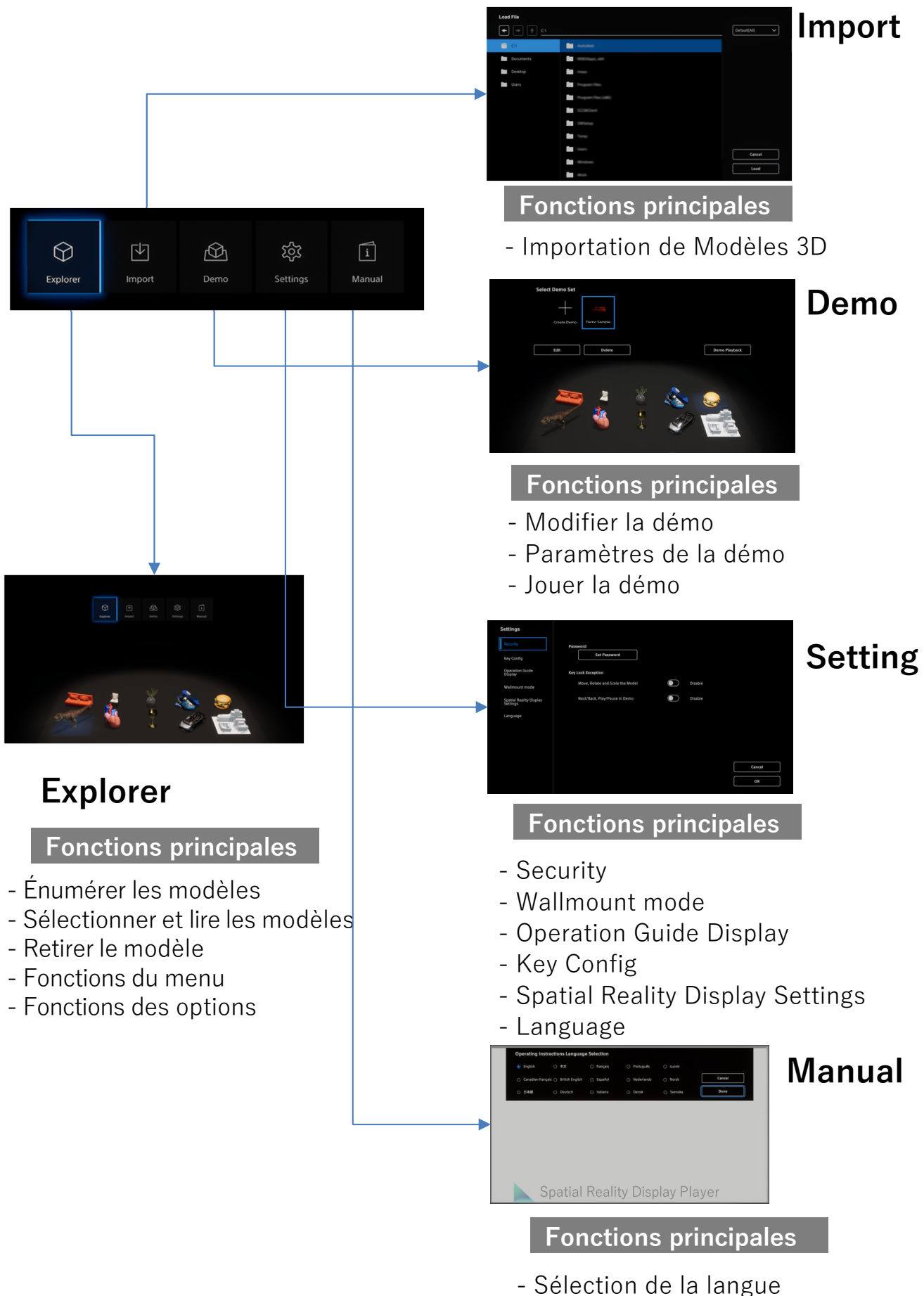
- |                |                     |            |
|----------------|---------------------|------------|
| - Anglais (US) | - Français (France) | - Japonais |
| - Anglais (UK) | - Français (Canada) | - Chinois  |



## 2. structure et fonctionnement de base de l'écran

### 2-1. Vue d'ensemble du Lecteur Spatial Reality Display

Le Lecteur comprend les fonctions suivantes :

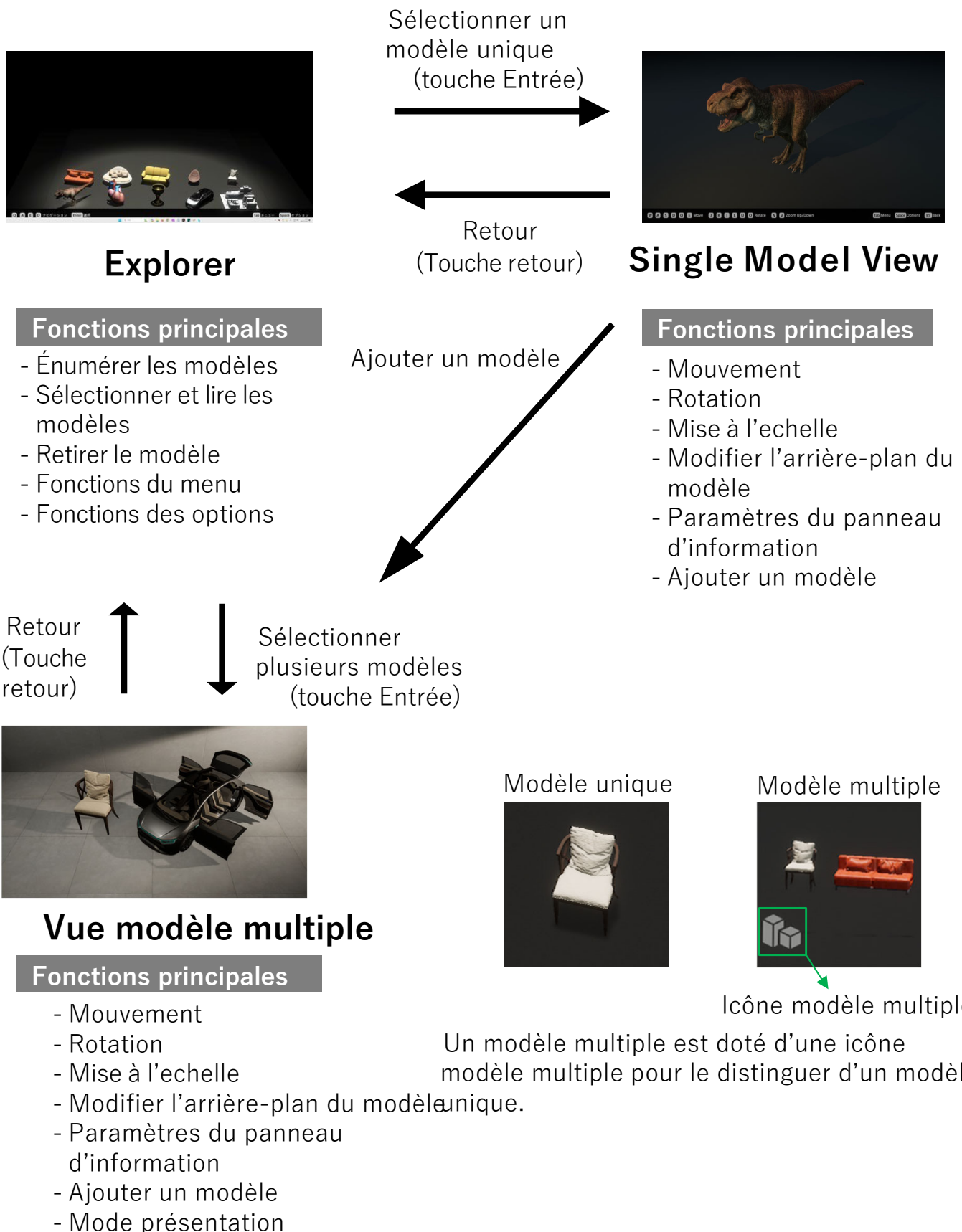


## 2-2. Écran de l'explorateur et mode d'affichage

L'écran Explorateur répertorie les modèles 3D CG importés.

Sélectionnez Modèle unique ou Modèle multiple pour afficher le modèle 3D en plein écran et le visualiser sous différents angles et directions.

Lorsque vous ajoutez un modèle à un modèle unique, un modèle multiple est créé et plusieurs modèles peuvent être affichés simultanément.

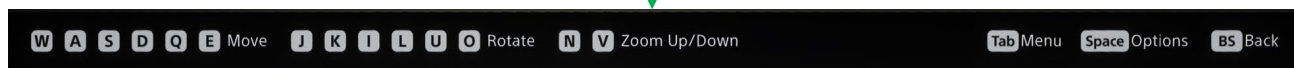


## 2-3. Affichage du guide de fonctionnement

Sur chaque écran, un guide de fonctionnement s'affiche au bas de l'écran (pendant 5 secondes).



Un mode d'emploi sera affiché pour les dispositifs connectés (clavier/manette/souris).



### Remarque

Lorsqu'une manette ou une souris est connectée et utilisée, le guide opérationnel pour le dispositif correspondant est affiché.

### INDICE

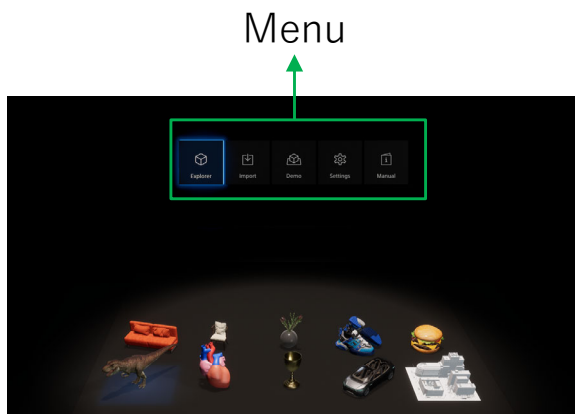
Si vous voulez afficher ou masquer le guide d'utilisation, appuyez sur la touche « f ».

Le guide d'utilisation est temporairement affiché ou masqué.

## 2-4. Fonctions du menu

---

Appuyez sur la « touche Tab » pour afficher le menu.



### Menu

#### - Explorateur

Affiche la liste des modèles 3D.

Vous pouvez sélectionner, lire ou supprimer les modèles.

#### - Importer

Importer des fichiers de modèle 3D dans votre ordinateur dans Explorateur.

#### - Démo

Vous pouvez sélectionner les modèles et les faire défiler automatiquement comme un diaporama.

#### - Paramètres

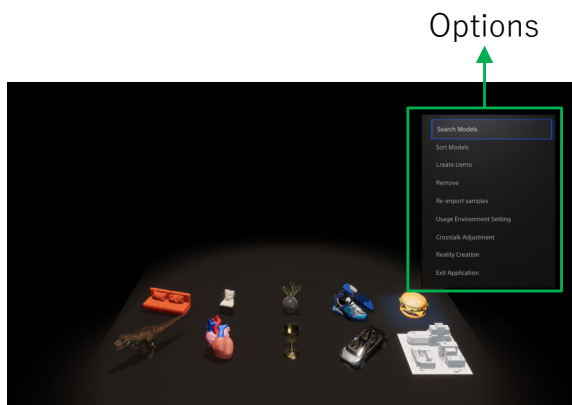
Vous pouvez régler les paramètres de l'application.

#### - Manuel

Affiche le Manuel d'utilisation de ce lecteur.

Sélectionnez la langue souhaitée à l'écran de sélection de la langue du guide utilisateur.

## 2-5. Options (sur l'écran Explorateur)



### Options

#### - Rechercher des modèles

Utilisez les informations de catégorie pour rechercher des modèles enregistrés.

#### - Trier les modèles

Trier les modèles enregistrés.

(Taille des données, nom, date d'importation)

#### -Créer une démo

Passer en mode création de démo.

#### - Supprimer

Retirer un modèle sélectionné de la liste des modèles.

#### - Importer un modèle d'essai

Restaurer tous les modèles types retirés.

#### - Règlage de l'environnement d'utilisation (SR2 uniquement)

Optimiser la portée pour la reconnaissance faciale et le suivi en fonction de l'environnement d'utilisation.

#### - Ajustez de la diaphonie (SR2 uniquement)

Pour réduire les images doublées (Cross talk), ce réglage peut aider.

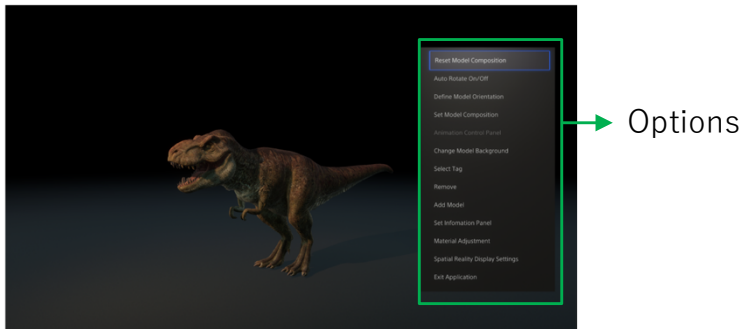
#### - Création de réalité (SR2 uniquement)

La qualité de l'image du modèle peut être améliorée.

#### - Quitter l'application

## 2-6. Options (Vue de modèle unique)

---



### Options

- **Réinitialiser la composition**

Ramène l'affichage à l'angle et à la taille par défaut.  
(Taille, position et angle)

- **Rotation automatique On/Off**

Fait pivoter automatique le modèle

- **Définir l'orientation du modèle**

Corriger les axes verticaux et horizontaux.

Cette action est généralement requise une fois au moment de l'importation, si le modèle importé est placé avec un angle imprévu.

- **Définir la composition du modèle**

Enregistrer la composition du modèle actuel comme valeur initiale.

- **Panneau de contrôle de l'animation**

Configurez la lecture de l'animation.

- **Changer l'arrière-plan du modèle**

Vous pouvez sélectionner l'arrière-plan de la Vue de modèle unique. La modification de l'arrière-plan donne une atmosphère différente à chaque modèle ou scène.

- **Sélection de balises**

Modifier les informations de l'étiquette pour le modèle.

### **- Ajouter un modèle**

Crée un modèle multiple en ajoutant un nouveau modèle à un modèle existant.

### **- Paramètres du panneau d'information**

Affiche un panneau de description sur l'écran du modèle pour une utilisation telle que l'exposition.

### **- Ajustement des matériaux**

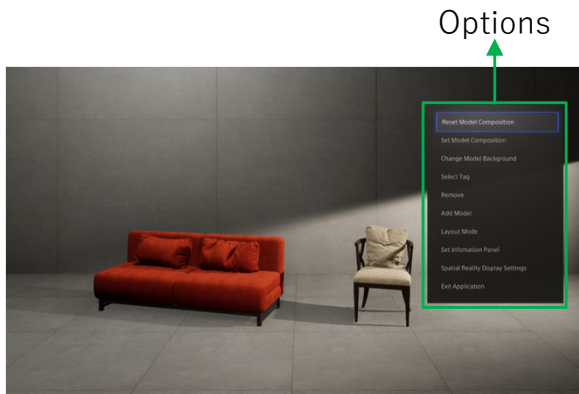
Ajuster les paramètres des matériaux du modèle.

### **- Paramètres du Spatial Reality Display (SR2 seulement)**

Vous pouvez modifier les paramètres de qualité d'image et de performance du capteur qui peuvent être configurés dans Paramètres du Spatial Reality Display.

### **- Quitter l'application**

## 2-7. Options (Vue modèle multiple)



### Options

#### - **Réinitialiser la composition**

Ramène l'affichage à l'angle et à la taille par défaut.  
(Taille, position et angle)

#### - **Définir la composition du modèle**

Enregistrer la composition du modèle actuel comme valeur initiale.

#### - **Changer l'arrière-plan du modèle**

Vous pouvez sélectionner l'arrière-plan de la Vue de modèle unique. La modification de l'arrière-plan donne une atmosphère différente à chaque modèle ou scène.

#### - **Sélection de balises**

Modifier les informations de l'étiquette pour le modèle.

#### - **Supprimer**

Les données du modèle sont supprimées depuis « l'explorateur ».

Mais elles ne sont pas supprimées de votre ordinateur.

Les modèles pré-installés peuvent être restaurés via « Ré-importer les échantillons ».

#### - **Ajouter un modèle**

Crée un modèle multiple en ajoutant un nouveau modèle à un modèle existant.



## - Paramètres du panneau d'information

Affiche un panneau de description sur l'écran du modèle pour une utilisation telle que l'exposition.

## - Paramètres du Spatial Reality Display (SR2 seulement)

Vous pouvez modifier les paramètres de qualité d'image et de performance du capteur qui peuvent être configurés dans Paramètres du Spatial Reality Display.

## - Quitter l'application

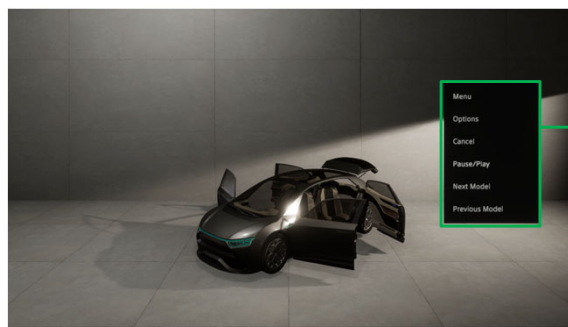
Quittez l'application.

## 2-8. Fonction de menu déroulant (opération à la souris uniquement)

---

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur les fonctions suivantes pour ouvrir le menu contextuel.

- Explorateur
- Vue de modèle unique
- Vue du modèle multiple
- Disposition du modèle multiple
- Démo
- Manuel

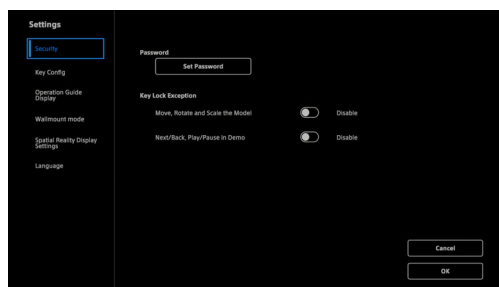


menu déroulant

## 2-9. Paramètres

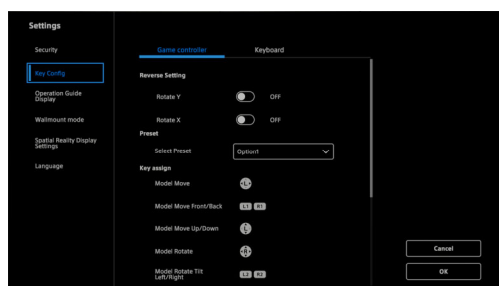
Vous pouvez configurer les paramètres suivants.

- Sécurité
- Contrôleur
- Affichage du mode d'emploi
  - Mode de montage mural
- Configuration des touches
- Paramètres d'affichage de la réalité spatiale
- Langue



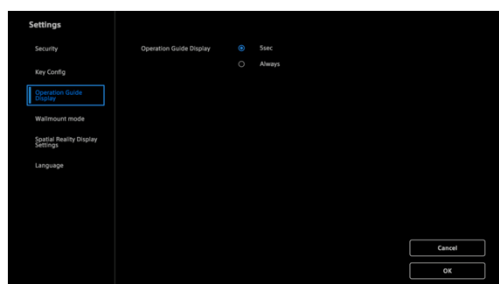
### - Sécurité

Vous pouvez définir, changer et réinitialiser le mot de passe.



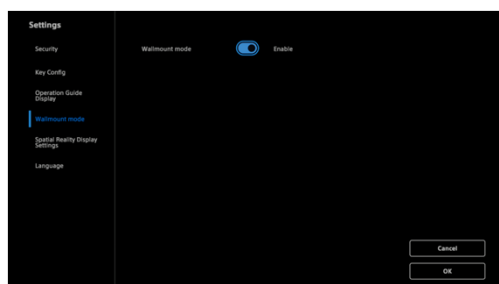
### - Configuration des touches

Vous pouvez inverser le sens de rotation et sélectionner à partir de deux des types d'affectation des touches.



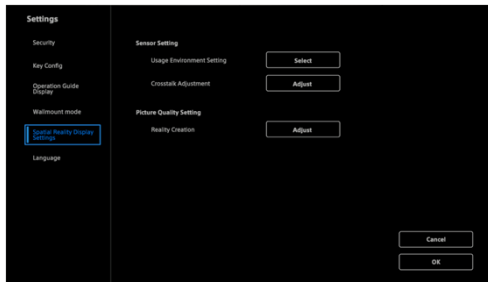
### - Affichage du mode d'emploi

Permute le temps d'affichage du mode d'emploi entre «5 sec» et «Toujours»



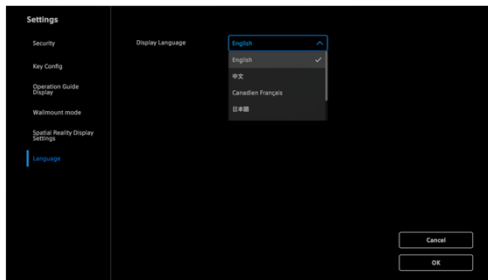
### - Mode de montage mural (SR2 seulement)

Bascule l'affichage de l'application pour qu'il corresponde à l'affichage vertical lorsque le Spatial Reality Display est installé verticalement.



## - Paramètres du Spatial Reality Display (SR2 uniquement)

Avec cette application, vous pouvez modifier les paramètres de qualité d'image et de performance du capteur qui peuvent être configurés dans Paramètres du Spatial Reality Display.



## - Langue/Language

Sélectionnez le japonais, l'anglais, pour ce logiciel à partir des langues suivantes.

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| - Anglais (US)      | - Français (Canada) |
| - Anglais (UK)      | - Japonais          |
| - Français (France) | - Chinois           |

## 3. Aperçu des modèles types

### 3-1. Sélectionner et afficher un modèle type

---

Plusieurs modèles types sont inclus avec ce lecteur.

Ces exemples d'images peuvent être utilisés pour vérifier que l'écran de réalité spatiale est correctement connecté et configuré.

**Étape 1** Lancer l'application.

**Étape 2** À partir de l'écran Explorateur, sélectionner et choisir l'exemple de modèle de votre choix.

**Étape 3** Le modèle 3D est affiché en plein écran.

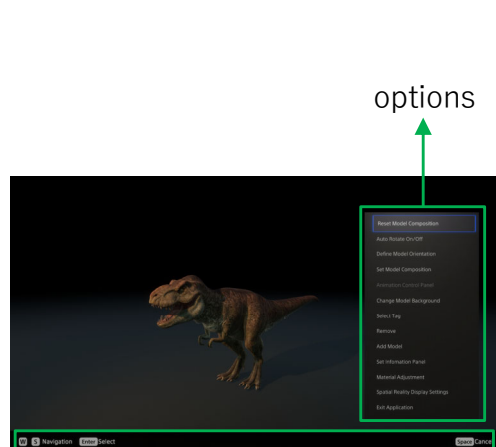
#### Remarque

- Lorsque vous utilisez une souris, double-cliquez sur l'exemple de modèle à partir de l'écran de l'Explorateur pour afficher le modèle 3D.

## 3-2. Fonctionnement de base de l'affichage du modèle 3D

Sur l'écran d'affichage du modèle 3D, vous pouvez modifier la position et l'angle du modèle en suivant le guide d'utilisation.

Diverses fonctions sont également disponibles à partir des « Options ».



Operation Guide

Space

affichage des « Options » activé/désactivé

w

s



Fonctionnement des « Options »

BS

retourner à « Explorateur »

f

Affichage marche/arrêt du « guide d'utilisation »

### Changer la position, l'angle/la mise à l'échelle du modèle

n

Zoom avant

v

Zoom arrière

w

Déplacement du modèle

a

s

d

Avant/arrière Gauche/droite

u

i

o

Rotation du modèle

j

k

l

q

e

Déplacement du modèle  
Haut/bas

r

Changer l'échelle à « x 1,0 »

### INDICE

- Affiche la valeur de l'échelle lorsque le modèle est mis à l'échelle.
- L' échelle est affichée en fonction des informations sur la taille contenues dans les données du modèle.
- Vous pouvez comparer les tailles de modèle en faisant correspondre l'échelle de chaque modèle dans la vue modèle multiple.

### 3-3. Retirer et réimporter les modèles types

---

Plusieurs modèles types sont intégrés à ce lecteur.  
Vous pouvez les Retirer si vous n'en avez pas besoin.  
Il est également possible de les Retirer, puis de les réintégrer dans Explorateur.

#### Comment retirer

##### Étape 1

Sélectionner le modèle que vous souhaitez retirer dans la fenêtre d'Explorateur.

##### Étape 2

Ouvrez les « Options » dans la fenêtre Explorateur.

##### Étape 3

Sélectionner « Retirer ».

##### Étape 4

Le modèle est retiré d'Explorateur.

#### Comment réimporter

##### Étape 1

Ouvrez les « Options » dans la fenêtre Explorateur.

##### Étape 2

Sélectionner « Ré-importer l'échantillon ».

##### Étape 3

Un exemple de modèle sera restauré dans Explorateur.

## 4. Importer et afficher votre propre modèle 3D

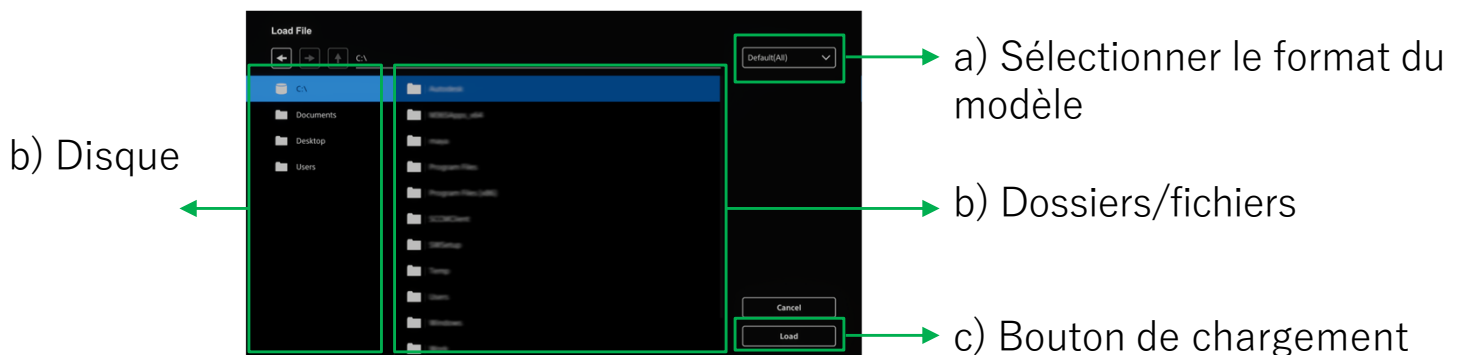
### 4-1. Importer des fichiers de modèle 3D

Pour afficher un modèle 3D dans ce lecteur, vous devez importer votre fichier de modèle 3D.

**Étape 1** Lancer l'application.

**Étape 2** Sur l'écran Explorateur, appuyer sur la touche « TAB » pour afficher « Menu » et sélectionner « Importer ».

**Étape 3** Sélectionner le fichier de modèle 3D que vous souhaitez importer.



**Écran d'importation du modèle**

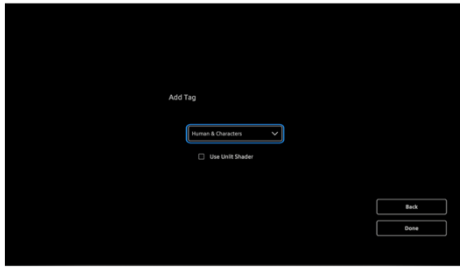
**Étape 4** Sélectionner le format du modèle.(a)  
Si vous sélectionnez «Par défaut (TOUS) », tous les fichiers au format FBX/STL/GLTF/GLB/OBJ seront affichés.

**Étape 5** Sélectionner le fichier de modèle 3D que vous souhaitez importer dans l'explorateur.(b)

**Étape 6** Appuyer sur le bouton Charger. (c)

#### Remarque

Si vous supprimez ou déplacez un fichier modèle après l'avoir importé, même s'il y a des vignettes dans l'Explorateur, vous ne pourrez pas charger les données. Dans ce cas, retournez le modèle dans le dossier dans lequel il a été importé ou réimportez le modèle.



#### Step 7 Définir l'onglet.

\*une fois l'onglet défini, vous pouvez filtrer le modèle par onglet.

#### Step 8 Indique si le shader Unlit doit être appliqué. Sélectionnez «Utiliser un Unlit Shader» si vous voulez afficher du contenu photogrammétrique.

#### Step 9 Le modèle est ajouté à l'écran Explorateur.

### Remarque

- Un seul fichier peut être chargé à la fois lors de l'importation.
- Il peut falloir plus ou moins de temps pour charger un fichier en fonction de la complexité du modèle.
- Le chargement peut être interrompu en appuyant sur le bouton d'annulation.

## 4-2. Retirer un modèle sur Explorateur

---

« Supprimer » des « Options » retirera le modèle d'Explorateur.

### Remarque

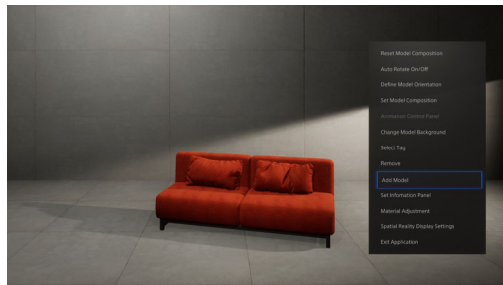
- Après le retrait, les modèles suivants sont alignés à gauche.
- Si un nouveau modèle est ajouté, Il sera ajouté en fin de liste de l'explorateur.



## 5. Création d'un modèle multiple - Mise en page

### 5-1. Ajout d'un modèle

Ajoutez un modèle à la scène.



#### Étape 1

Affichez « Options » avec la touche espace et sélectionnez «Ajouter un modèle».

#### Étape 2

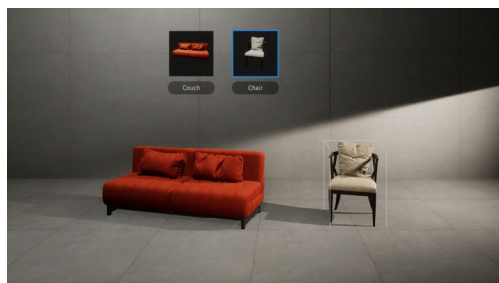
Lorsque vous sélectionnez un modèle que vous souhaitez ajouter, le nouveau modèle est ajouté à la scène actuelle et une liste de vignettes du modèle utilisable s'affiche.

#### Remarque

- Vous pouvez additionner jusqu'à trois modèles

### 5-2. Sélection d'un modèle

Sélectionnez le modèle dont vous souhaitez utiliser la position et l'angle dans la liste des vignettes.



#### Étape 1

Sélectionnez le modèle que vous souhaitez utiliser à l'aide des touches « ← » et « → ».

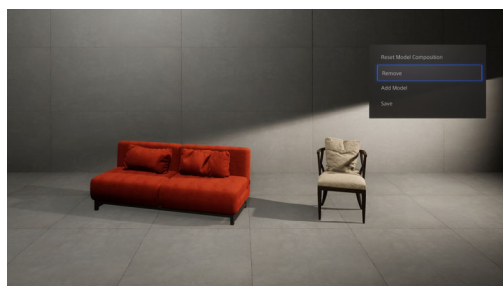
#### Étape 2

Vous pouvez modifier la position ou l'angle du modèle sélectionné.

Si vous utilisez une manette, vous pouvez utiliser ◀ (gauche)/▶ (droite), ou si vous utilisez une souris, vous pouvez cliquer sur la miniature du modèle que vous souhaitez utiliser.

### 5-3. Suppression d'un modèle

Supprimez le modèle sélectionné dans la liste des vignettes.



#### Étape 1

Sélectionnez le modèle que vous voulez supprimer en utilisant les touches « ← » et « → ».

#### Étape 2

Affichez « Options » avec la touche espace et sélectionnez «Supprimer».

#### Remarque

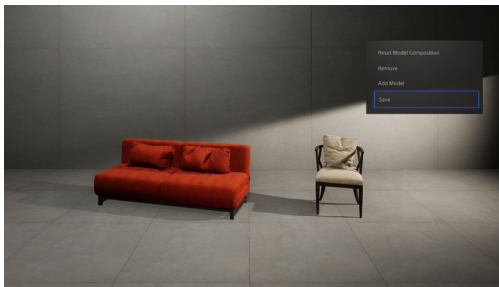
- Une fois qu'il n'y a qu'un seul modèle, il ne peut pas être supprimé.

## 5-4. Sauvegarde d'un modèle multiple

---

Enregistrez le modèle multiple que vous avez créé.

Le modèle multiple enregistré apparaît dans l'explorateur et peut être sélectionné pour l'afficher en plein écran sous la forme d'un modèle multiple.



### Étape 1

Affichez les «Options» avec la touche espace et sélectionnez «Enregistrer» pour ouvrir l'écran Enregistrer la présentation.

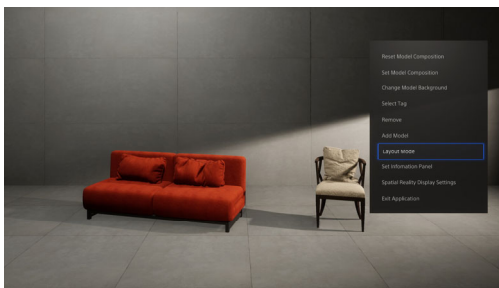
### Étape 2

Modifiez le titre à partir de l'écran Enregistrer la présentation et appuyez sur «Enregistrer».

## 5-5. Réédition du modèle multiple

---

Vous pouvez rééditer et ajouter des modèles lorsqu'un modèle multiple est affiché.



### Étape 1

Affichez « Options » avec la touche espace et sélectionnez «Mode présentation».

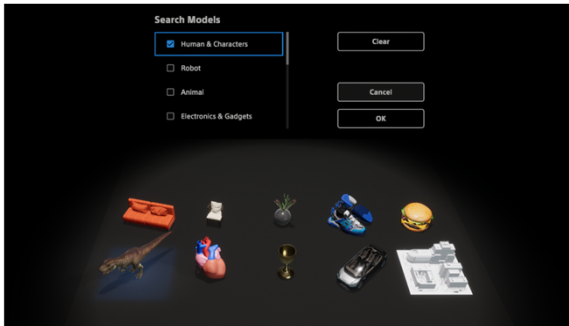
### Étape 2

Vous pouvez ajouter un modèle ou modifier ou supprimer la position ou l'angle du modèle sélectionné à l'aide des touches « ← » et « → ».

## 6. essayer d'utiliser les différentes fonctions

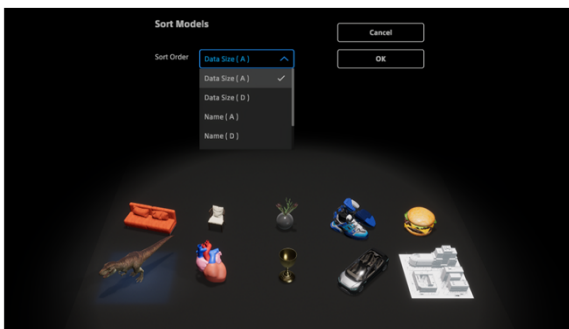
### 6-1. Recherche et tri du modèle 3D (Explorateur)

Les modèles importés dans ce lecteur peuvent faire l'objet d'une recherche, être triés et réorganisés.



#### fonction de recherche

Vous pouvez effectuer une recherche selon les informations de classe que vous avez définies lors de l'importation de modèles ou dans « Rechercher des modèles » à partir de « Options ».



#### fonction de tri

Vous pouvez trier selon les critères suivants

- Taille du fichier
- Date importée
- Nom du fichier

#### Remarque

Il n'est pas possible de rechercher, de trier et d'afficher des fichiers locaux sur l'ordinateur.

### 6-2. Rotation automatique On/Off

Tout en affichant un modèle 3D en plein écran, le modèle peut être automatiquement pivoté.

## 6-3. Définir l'orientation du modèle

---

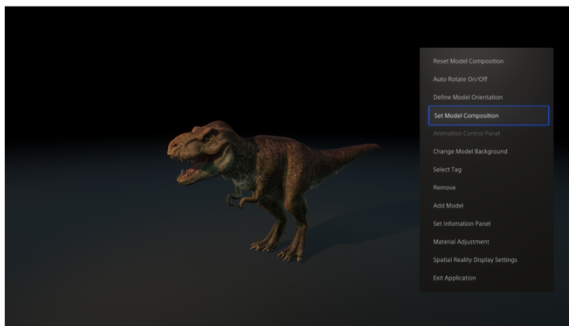


Corriger les axes vers le haut et la face du modèle.

Étant donné que l'orientation du modèle dans le fichier de modèle 3D n'est pas normalisée, vous pouvez utiliser ce paramètre pour ajuster l'orientation du modèle s'il est mal orienté lors de l'importation

## 6-4. Définir la composition du modèle

---



Vous pouvez définir un état initial pour chaque modèle.

Après avoir réglé la taille, la position et l'angle appropriés, vous pouvez enregistrer cet état comme état initial.

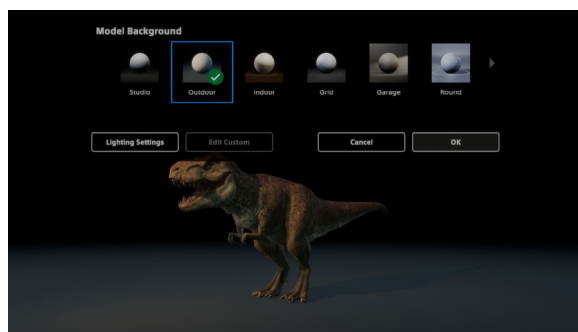
«Réinitialiser la composition» réinitialise la configuration du modèle à cet état initial

## 6-5. Changer de l'arrière-plan d'un modèle

Vous pouvez l'arrière-plan pour la vue modèle unique et la vue modèle multisélectionnertiple.

La modification de l'arrière-plan donne une atmosphère différente à chaque modèle ou scène.

Vous pouvez également régler l'éclairage.



### Étape 1

Affichez « Options » avec la touche espace et sélectionnez « Arrière-plan du modèle ».

### Étape 2

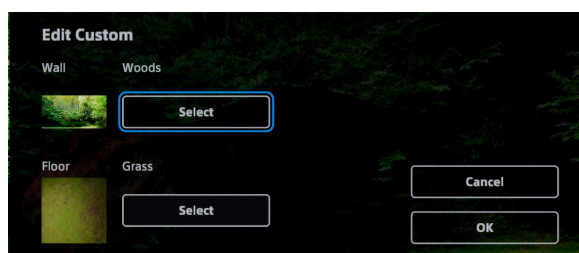
Sélectionner l'arrière plan.

## INDICE

Lorsqu'il est difficile de fusionner les vues de l'œil droit et de l'œil gauche en vision binoculaire

Ce problème peut être amélioré en sélectionnant «Grille» à partir de Arrière-plan du modèle pour faciliter la visualisation du plan au sol.

Lorsque vous sélectionnez un arrière-plan personnalisé 1~3, vous pouvez utiliser le bouton «Édition personnalisée» pour personnaliser le mur et le plancher en les sélectionnant séparément.



### Étape 1

Appuyez sur le bouton «Édition personnalisée»

### Étape 2

Définir l'image à définir pour le mur ou le plancher.

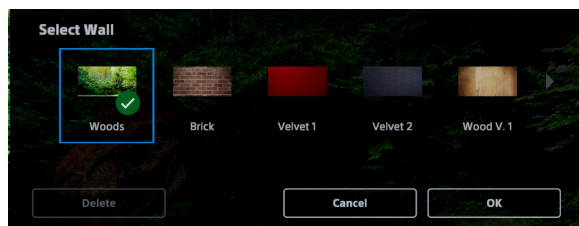
Appuyez sur le bouton «Sélectionner» pour ouvrir la liste des images.

### Étape 3

Sélectionnez l'image que vous voulez définir dans la liste d'images et appuyez sur «OK ».

### Étape 4

Après avoir défini l'image pour le mur ou le plancher, appuyez sur « OK » pour définir le mur ou le plancher sélectionné comme étant personnalisé.



Vous pouvez ajouter des images créées par l'utilisateur au format PNG comme matériaux pour les murs et les planchers. Choisissez le bouton «Ajouter» et sélectionnez le fichier image PNG que vous voulez ajouter.

### **Remarque**

Vous pouvez ajouter des images aux murs et aux planchers dans les formats suivants :  
[Mur]

Taille d'image recommandée : 1024x512

Rapport hauteur/largeur : 2:1

Format : PNG

[Plancher]

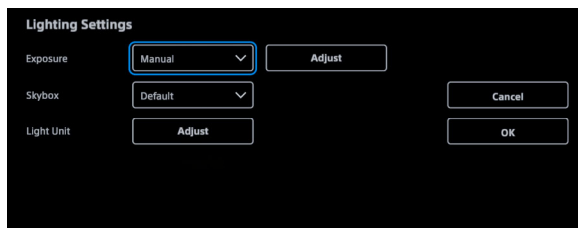
Taille d'image recommandée : 1024x1024

Rapport hauteur/largeur : 1:1

Format : PNG

Créez une image avec le rapport hauteur/largeur ci-dessus. L'image est automatiquement redimensionnée à la taille par défaut et peut sembler déformée sur d'autres aspects.

Vous pouvez modifier les paramètres d'éclairage à l'aide du bouton «Paramètres d'éclairage».



- **Exposition**

Vous pouvez choisir le paramètre d'exposition entre «Automatique» ou «Manuel».

Quand «Manuel» est sélectionné, vous pouvez régler l'exposition manuellement.

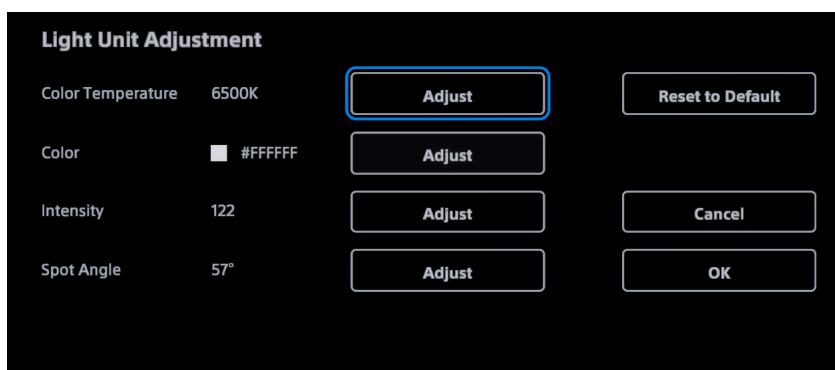
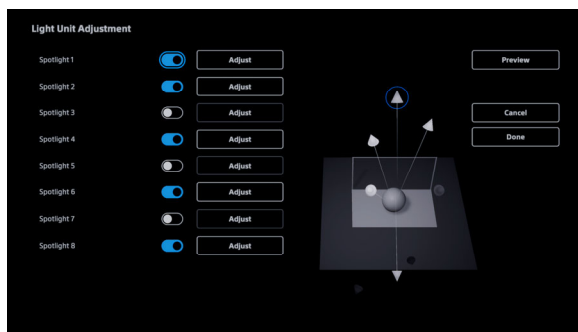
- **Skybox**

Choisissez «Par défaut», «Jour», «Nuit», ou «Pièce» pour changer l'éclairage de la scène en conséquence.

- **Unité d'éclairage**

Vous pouvez allumer ou éteindre la source lumineuse, modifier la température de couleur, l'intensité et la couleur des lumières individuelles.

Ajustez les paramètres requis en fonction de la position de chaque feu affiché.

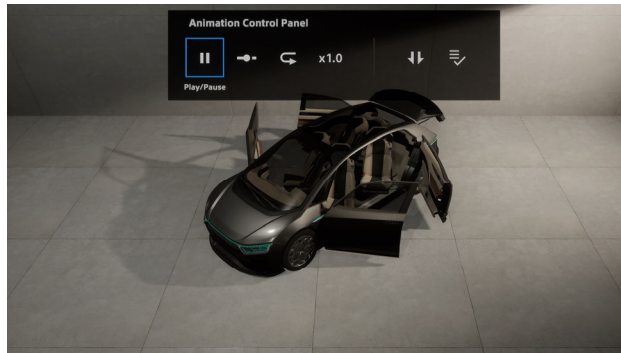


## Remarque

- Les choix disponibles dans le «Skybox» dépendent de l'arrière-plan choisi.
- Vous pouvez ajuster l'« Angle du spot » uniquement si un projecteur est sélectionné.

## 6-6. Panneau de contrôle des animations

Si le modèle 3D contient des informations d'animation, vous pouvez sélectionner le mode de lecture à partir du panneau de commande.



### Panneau de commande d'animation

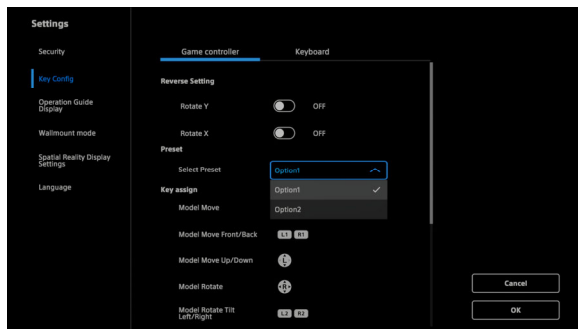
- Lecture/Pause
- lecture avec barre de recherche
- Répéter la lecture
- Vitesse de lecture
- Ajuster le point de départ/fin
- Appliquer comme par défaut

### Remarque

Ce lecteur peut jouer la première animation listée si plusieurs données d'animation existent.

## 6-7. Modification de l'affectation des touches

Appuyez sur une touche pour sélectionner le sens de rotation du modèle et sélectionnez la touche pour l'affectation des touches. Le clavier et le contrôleur peuvent avoir des paramètres différents.



### Étape 1

Appuyez sur la « touche TAB » dans l'écran de l'Explorateur pour afficher « Menu », puis sélectionnez « Paramètres ».

### Étape 2

Sélectionnez « Configuration des touches » dans l'onglet de gauche.

### Étape 3

Sélectionnez les paramètres souhaités et appuyez sur OK pour confirmer.

### Remarque

Les affectations des touches peuvent être sélectionnées à partir des préreglages. (Les affectations ne peuvent pas être modifiées librement.)



## Inversion des axes

**Rotation Y** Lorsqu'il est Activé, le sens de rotation est inversé lorsque vous appuyez sur J <--> L.

**Rotation X** Lorsqu'il est Activé, le sens de rotation est inversé lorsque vous appuyez sur K <--> I.

## Sélectionner le préréglage

Les paramètres suivants peuvent être attribués aux touches pour l'affectation des touches.

### Options prédéfinies (Clavier)

**QWERTY (Présentation)** Utilisez un clavier QWERTY.

**QWERTY (Démo)** Utilisez un clavier QWERTY.  
Les touches d'opération sont situées à proximité les unes des autres pour une utilisation d'une seule main.



**u** ← Déplacement vers la gauche

**i** Zoom arrière

**j** Rotation vers la droite de l'axe vertical

**l** Rotation vers la gauche de l'axe vertical

**p** Lecture / Pause

**o** → Déplacement vers la droite

**k** Zoom avant

### AZERTY

Utilisez un clavier AZERTY.

### QWERTZ

Utilisez un clavier QWERTZ.

# Options prédéfinies (Manette de jeu)

**Option 1**      The following standard settings:

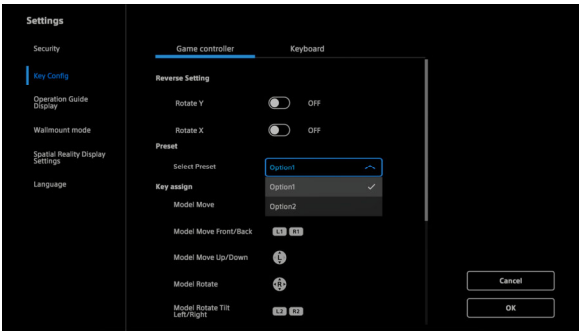
- ✕      Select/Confirm
- Back/Cancel

**Option 2**      Les affectations de touche suivantes sont disponibles. Ces affectations sont utiles lors d’une sélection avec ○ Oud’une rotation avec Δ(haut)/▽(bas), etc.

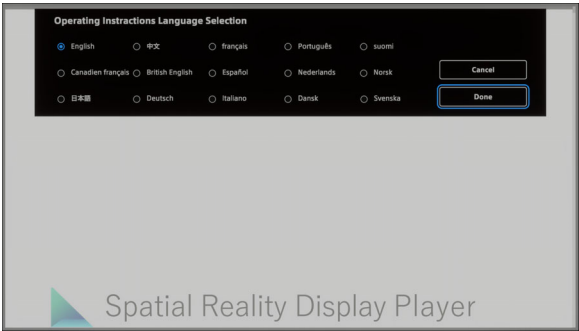
- ✕      Retour / Annuler
- Sélectionner / Confirmer
- R2/ L2      Zoom arrière/zoom avant
- Δ(haut)/▽(bas)      Rotation dans la direction de l’axe Z
- R1/L1      Déplacement vers le haut/bas
- Stick gauche      Déplacement vers l’arrière/l’avant
- Haut/bas      Déplacement vers l’arrière/l’avant

## 6-8. Consultation du Manuel d’utilisation

Vous pouvez afficher le Manuel d’utilisation de ce lecteur.



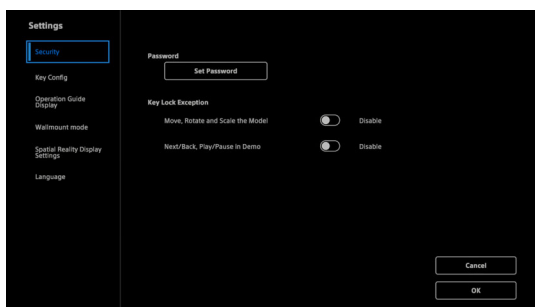
**Étape 1**      Appuyez sur la touche « TAB » dans l’écran Explorateur pour afficher « Menu », puis sélectionnez « Manuel».



**Étape 2**      Sélectionnez la langue souhaitée et appuyez sur «Terminé» pour confirmer.

## 6-9. Définition du Mot de passe

En définissant un mot de passe, vous pouvez empêcher l'utilisateur de fermer la démo pendant une démonstration d'exposition. Il vous sera demandé de saisir un mot de passe lorsque vous fermerez la démo. Entrez le mot de passe pour mettre fin à la démo.

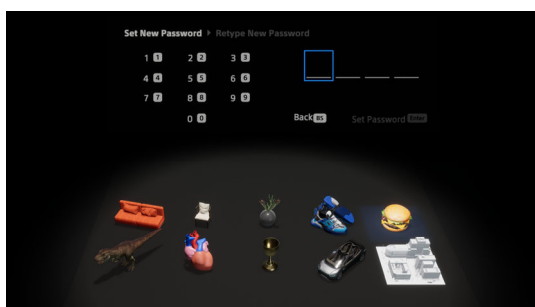


### Étape 1

Appuyez sur la « touche TAB » dans l'écran de l'Explorateur pour afficher « Menu », puis sélectionnez « Paramètres ».

### Étape 2

Sélectionnez « Sécurité » dans l'onglet de gauche, puis « Définir ».



### Étape 3

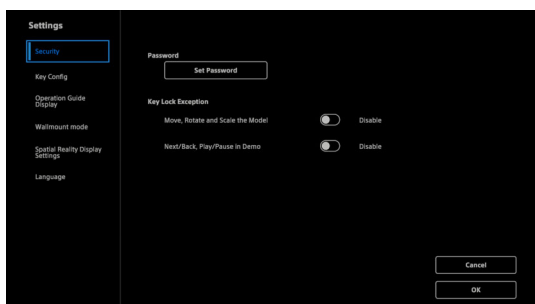
Définissez un mot de passe à 4 chiffres à l'aide d'un Clavier ou d'une Manette de jeu.

### Étape 4

Saisissez à nouveau le même chiffre pour terminer la définition du mot de passe.

## 6-10. Suppression du Mot de passe

Vous pouvez utiliser ce paramètre pour supprimer le Mot de passe. Ce paramètre est disponible lorsqu'un Mot de passe est défini.



### Étape 1

Appuyez sur la « touche TAB » dans l'écran de l'Explorateur pour afficher « Menu », puis sélectionnez « Paramètres ».

### Étape 2

Sélectionnez « Sécurité » dans l'onglet de gauche, puis « Réinitialiser le mot de passe ».

### Étape 3

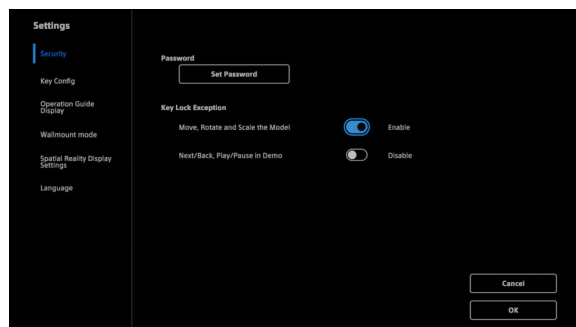
Sélectionnez touche de « Réinitialiser ».

## 6-11. Activation de certaines opérations sur les touches lorsque Verrouillage du clavier est activé

Lorsque le verrouillage des touches est défini pendant la lecture de la démo, certaines opérations sur les touches sont acceptées.

Vous pouvez sélectionner « Déplacer, faire pivoter et mettre à l'échelle de modèle »

« Suivant/Précédent, Lecture/Pause en mode démo ».



### Étape 1

Appuyez sur la « touche TAB » dans l'écran de l'Explorateur pour afficher « Menu », puis sélectionnez « Paramètres ».

### Étape 2

Sélectionnez « Sécurité » dans l'onglet de gauche, puis « Exceptions pour le verrouillage du clavier ». L'option « Activé » permet d'effectuer les opérations sur les touches énumérées. « Désactive » désactive les opérations sur les touches énumérées.

Appuyez sur « OK » pour confirmer.

### Étape 3

## INDICE

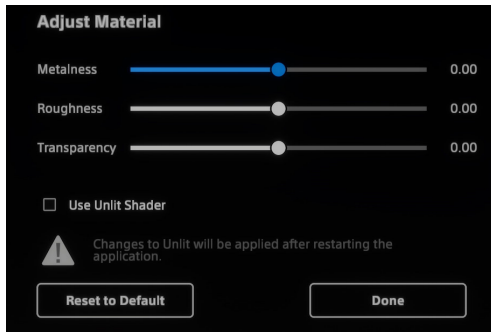
Le verrouillage des touches peut être défini pour chaque ensemble de démonstration. Cela peut être défini à l'écran des paramètres « Modifier » après avoir sélectionné Menu → Démo → Ensemble de démo.

## 6-12. Ajustez le matériau du modèle 3D.

---

Ajustez le matériau du modèle 3D.

Utilisez cette application pour modifier la texture du modèle 3D importé.



### Étape 1

Affichez « Options » avec la touche espace et sélectionnez «Ajuster le matériau».

### Étape 2

Vous pouvez ajuster les paramètres pour «Metalness», la «Dureté», et la «Transparence».

### Étape 3

Appuyez sur «OK» pour confirmer.

## INDICE

Vous pouvez appliquer le Unlit Shader non éclairé en cochant «Utiliser un Unlit Shader». Ceci est utile pour afficher du contenu photogrammétrique.

### Remarque

Des ajustements de transparence sont disponibles lorsque le modèle 3D est doté d'un matériau transparent.

Les modifications des shader non éclairées prennent effet après le redémarrage du Lecteur.

## 6-13. Régler le panneau d'information

Vous pouvez afficher des panneaux d'information contenant des descriptions, des logos et d'autres informations sur l'écran du modèle pour une utilisation telle que l'exposition.

Les panneaux doivent être créés séparément au format PNG et importés dans le lecteur.

Vous pouvez créer votre propre conception et mise en page des panneaux.

Afficher les logos et les noms de sociétés



Afficher les descriptions des modèles 3D

Vous pouvez choisir entre deux vues de panneau.

### Panneau de description

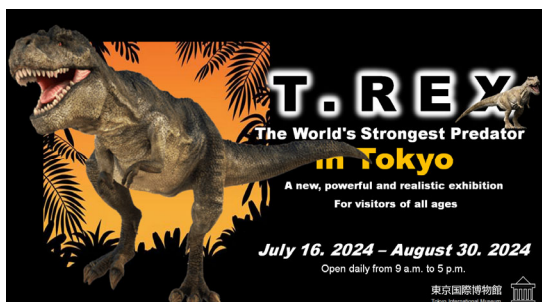


Disposition avec le panneau à l'avant et le modèle derrière.

Plus la surface du panneau est transparente, plus le modèle est visible.

Cette mise en page est appropriée pour afficher des descriptions et des informations ainsi que le modèle.

### Panneau d'affiches



Disposition avec le modèle à l'avant et le panneau derrière.

Ceci est approprié pour afficher la vision du monde du modèle et les informations.

Convient lorsque vous souhaitez afficher le modèle de manière plus spatiale et catégorique.

## 6-13-1. Configuration du panneau de description

---

Avant de créer des images de panneau, utilisez PowerPoint ou les outils d'image.

### Créer un panneau de description

Créez l'image comme suit.

Format d'image : PNG

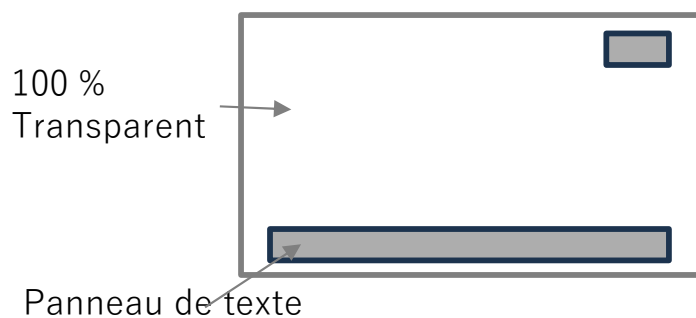
Taille d'image recommandée : 1920x1080

Rapport hauteur/largeur : 16:9

Créez une image comme indiqué ci-dessous.

- Le panneau de texte peut être placé n'importe où.
- La zone autre que le panneau de texte doit être entièrement transparente.
- Si la zone du panneau de texte est légèrement transparente, elle aura l'air plus intégrée au modèle et à l'arrière-plan.
- Coloriser le contour de la police de texte pour en faciliter la lecture.

Exemple de panneau de description :



Exemple de TextPanel :



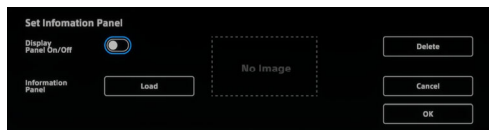
Transparent 50 %  
Contexte du texte : Noir 60 %

### Remarque

Créez des panneaux avec un rapport hauteur/largeur 16:9.

Les panneaux sont automatiquement dimensionnés à la taille par défaut, ce qui peut entraîner une distorsion des images sur d'autres aspects.

Définir l'image du panneau d'informations que vous avez créée.



#### Étape 1

Affichez « Options » avec la touche espace et sélectionnez « Régler le panneau d'information ».

#### Étape 2

Chargez l'image PNG créée à l'aide du bouton « Charger » du panneau d'information.

#### Étape 3

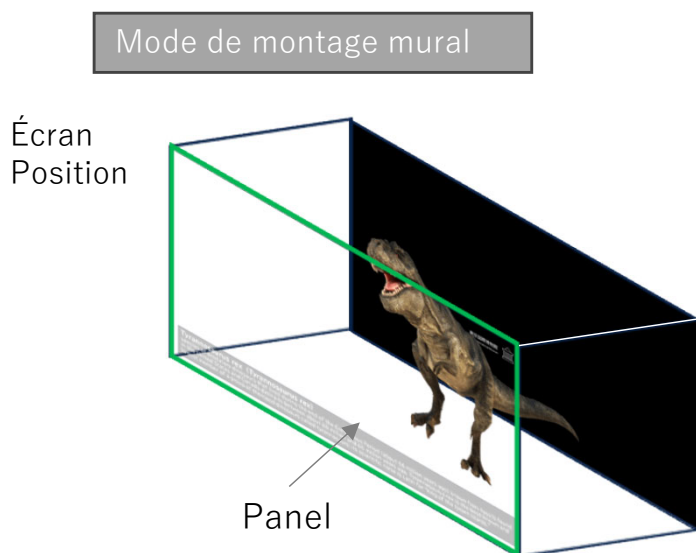
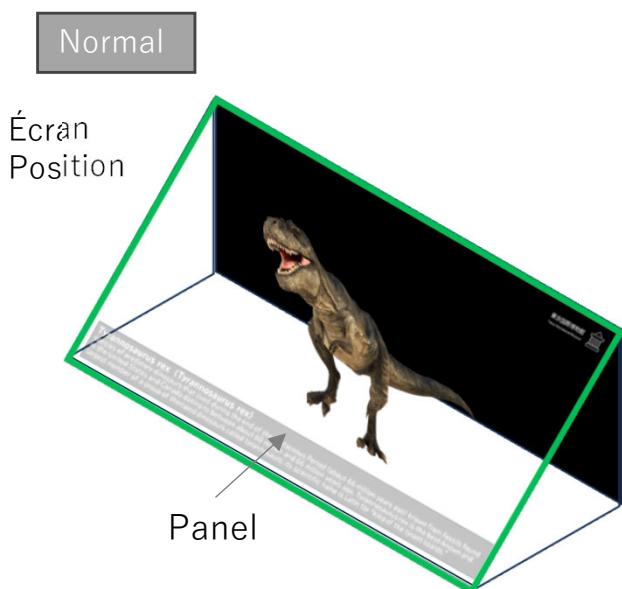
Réglez le bouton « Panneau d'affichage On/Off » sur On.

#### Étape 4

Appuyez sur « OK » pour confirmer.

#### Étape 5

Ajustez la position de manière à ce que le modèle 3D soit derrière le panneau affiché



### Remarque

Lorsque le panneau est chargé, le modèle 3D est placé devant le panneau. Ensuite, déplacez-le vers la position d'affichage la plus appropriée en fonction du panneau créé.

Si le panneau occulte le modèle, vous pouvez le voir en sélectionnant « Réinitialiser la composition » parmi les options. Si vous perdez toujours le modèle, éteignez l'affichage du panneau et réglez à nouveau la position du modèle.



## 6-13-2. Mise en place du panneau d'affichage

Avant de créer des images de panneau, utilisez PowerPoint ou les outils d'image.

### Créer un panneau de description

Créez l'image comme suit.

Format d'image : PNG

Taille d'image recommandée : 1920x1080

Rapport hauteur/largeur : 16:9

Créez une image comme indiqué ci-dessous.

- Le panneau est affiché à l'arrière du modèle.
- L'information et le modèle doivent être présentés sans chevauchement.
- Fondamentalement, les panneaux doivent être fixés à 0 % de transparence.
- Si le panneau est partiellement réglé sur 100 % de transparence et que le modèle est placé dans cette zone, il donnera l'impression que le modèle dépasse du panneau.

Panneau d'affiches exemple :



Exemple partiellement transparent :



Transparent à 100 %

Exemple d'affichage utilisant la transparence partielle



### Remarque

Créez des panneaux avec un rapport hauteur/largeur 16:9.

Les panneaux sont automatiquement dimensionnés à la taille par défaut, ce qui peut entraîner une distorsion des images sur d'autres aspects.

Définir l'image du panneau d'informations que vous avez créée.



#### Étape 1

Affichez « Options » avec la touche espace et sélectionnez « Régler le panneau d'information ».

#### Étape 2

Chargez l'image PNG créée à l'aide du bouton « Charger » du panneau d'information.

#### Étape 3

Réglez le bouton «Panneau d'affichage On/Off» sur On.

#### Étape 4

Appuyez sur «OK» pour confirmer.

#### Étape 5

Ajustez la position de manière à ce que le modèle 3D soit derrière le panneau affiché

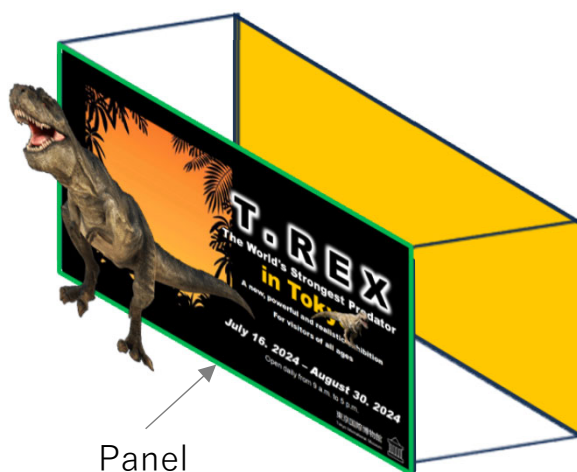
#### Normal

Écran  
Position



#### Mode de montage mural

Écran  
Position



### Remarque

Lorsque le panneau est chargé, le modèle 3D est placé devant le panneau. Ensuite, déplacez-le vers la position d'affichage la plus appropriée en fonction du panneau créé.

Si le panneau occulte le modèle, vous pouvez le voir en sélectionnant « Réinitialiser la composition » parmi les options. Si vous perdez toujours le modèle, éteignez l'affichage du panneau et réglez à nouveau la position du modèle.

## 7. Utilisation de la fonction Démo

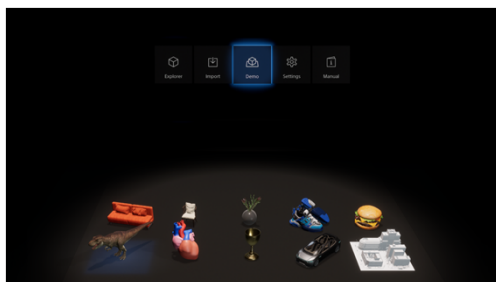
La fonction Démo joue automatiquement les pièces sélectionnées  
Modèles 3D consécutivement.

Par exemple, si vous enregistrez les œuvres d'art A, B et C pour un musée, le contenu est automatiquement lu dans l'ordre A→B→C.

(La lecture aléatoire est également disponible)

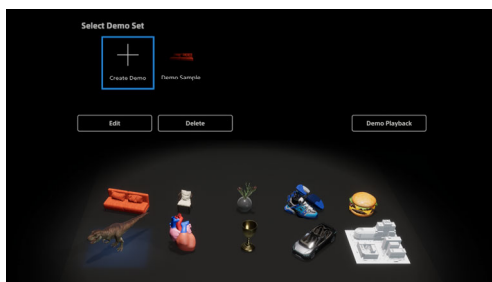
### 7-1. Création d'un ensemble de démo

Créez un ensemble de démo avant d'utiliser la fonction Démo.



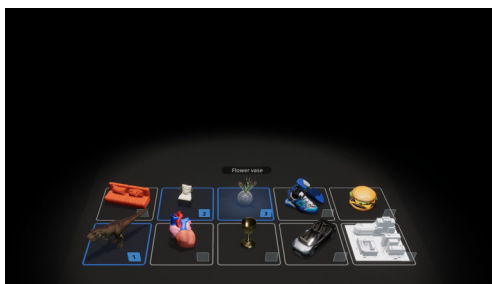
#### Étape 1

Appuyez sur la touche Tab pour afficher l'écran Menu et sélectionnez « Démo ».



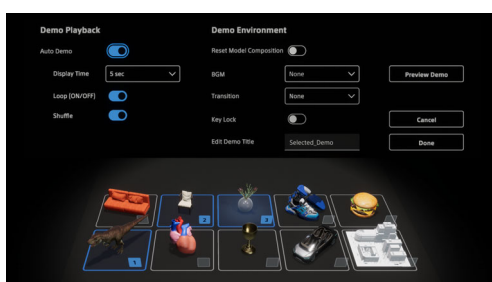
#### Étape 2

Sélectionnez « Créer une démo ».



#### Étape 3

Appuyez sur la touche Entrée pour sélectionner un modèle.  
Des numéros (1, 2, 3) sont attribués aux modèles dans l'ordre où ils sont sélectionnés. Appuyez à nouveau sur Entrée pour désélectionner un fichier de contenu.



#### Étape 4

Lorsque vous avez terminé de sélectionner les fichiers, appuyez sur la touche M pour enregistrer les fichiers et passer à l'écran de configuration.

#### Étape 5

Définir le titre de la démo après avoir défini la lecture de la démo et appuyer sur « Terminé » pour enregistrer un ensemble de démo.

#### Remarque

L'ensemble de démo ne peut pas être enregistré à moins que le titre de la démo n'ait été défini.

## 7-2. Paramètres de lecture de la demo

Vous pouvez définir les options de lecture de la Démo.

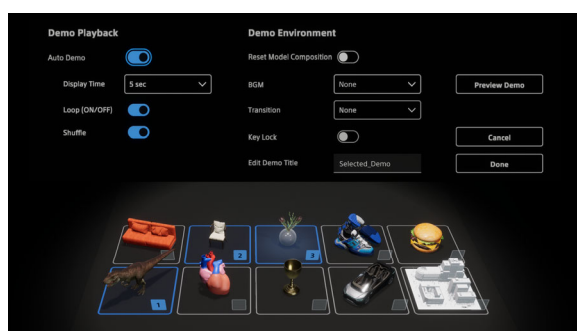
### Remarque

Après avoir défini les options, appuyez sur « Terminé » dans l'écran de réglage pour confirmer.

Si vous n'appuyez pas sur « Terminé » et que vous quittez l'écran de réglage en appuyant sur « Annuler » ou sur la touche Retour, les valeurs de réglage ne sont pas enregistrées.

### 7-2-1. Configuration de la lecture du diaporama

Vous pouvez sélectionner les paramètres de lecture du diaporama.



#### Démo automatique

**Activé** : Le contenu de la liste de modèles est lu automatiquement en fonction de la configuration de la liste de modèles.

**Désactivé** : Appuyez sur la « touche → »(tab.) pour lire le contenu suivant.

#### Aléatoire

Lecture aléatoire des modèles sélectionnés.

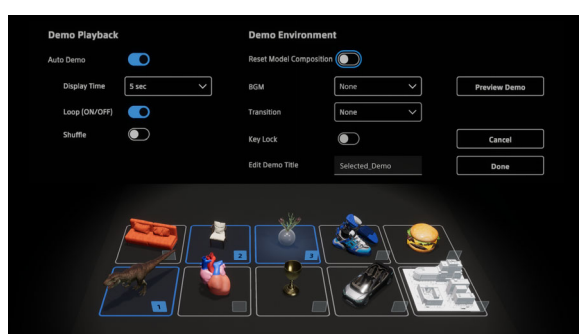
#### Temps d'affichage

Définir la durée d'affichage pour chaque modèle lors de la démo automatique.

#### Boucle (ON/OFF)

Définissez si le diaporama revient au premier élément du contenu après la dernière pièce de modèle sur la liste.

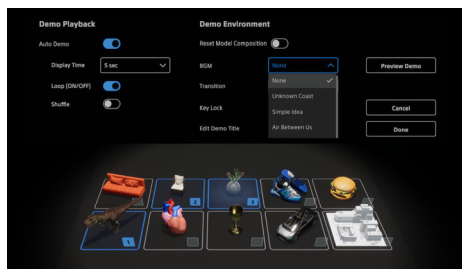
### 7-2-2. Restaurer les paramètres par défaut



Si l'utilisateur a modifié la position ou la taille du modèle pendant la démo, il sera automatiquement ramené à la position et à la composition d'origine une fois la démo terminée.

## 7-2-3. Configuration de la Musique de fond (à l'aide de la musique préinstallée)

Vous pouvez sélectionner la Musique de fond musique de fond pour la lecture du diaporama.



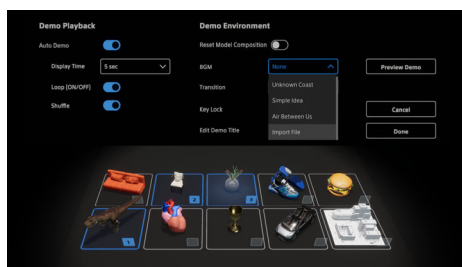
### Étape 1

Sélectionnez « Unknown Coast/Simple Idea/Air Between Us » pour la Musique de fond.

### Étape 2

Appuyez sur « Terminé » pour confirmer.

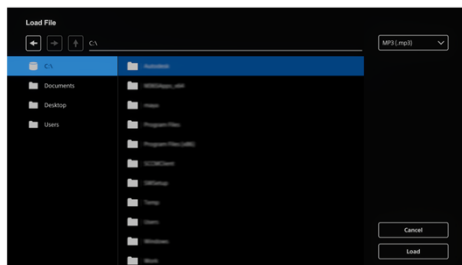
## 7-2-4. Configuration de la Musique de fond (en utilisant votre propre fichier MP3)



### Étape 1

Sélectionnez « importer un fichier » pour la Musique de fond.

L'écran du navigateur de fichiers s'affiche.



### Étape 2

Sélectionner le fichier MP3 souhaité dans le navigateur de fichiers.

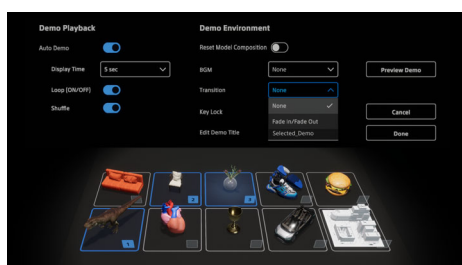
### Étape 3

Appuyez sur « Charger » pour confirmer.

### Remarque

- Utilisez des fichiers MP3 au format suivant.
  - fs=32/44.1/48KHz
  - Stéréo/mono 16 bit
  - Taux de bits de 32kbps – 320kbps
- Certains fichiers MP3 peuvent ne pas être lus même dans les formats ci-dessus.

## 7-2-5. Réglage des effets de Transition



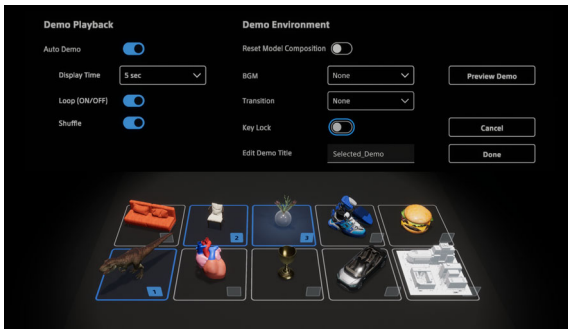
### Étape 1

Sélectionnez « Transition ». Vous pouvez sélectionner Aucun / Fondu d'entrée/sortie.

### Étape 2

Appuyez sur « Terminé » pour confirmer.

## 7-2-6. Définir le Verrouillage du clavier



### Étape 1

Sélectionnez « Verrouillage du clavier ».

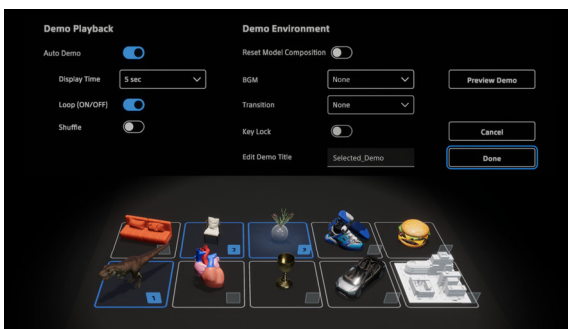
### Étape 2

Appuyez sur « Terminé » pour confirmer.

### Remarque

Pour le verrouillage du fonctionnement des touches, vous pouvez exclure des opérations telles que le déplacement, la rotation et la mise à l'échelle du modèle à partir du paramètre «Exceptions pour le verrouillage du clavier» à l'écran «Paramètres» → «Sécurité».

## 7-2-7. Enregistrement de l'ensemble de démonstration



Accédez à « Modifier le titre de la démo » et tapez le nom unique au clavier, puis appuyez sur « Terminé » pour confirmer.

## 7-3. Options disponibles pendant la lecture de la démo

---



Si vous affichez « Options » depuis l'écran de lecture de démonstration, vous pouvez effectuer les opérations suivantes.

### **Règlage d'environnement d'utilisation**

Optimisez les plages de reconnaissance et de suivi des visages en fonction des circonstances d'utilisation.

### **Ajustez de la diaphonie**

Cela vous permet d'ajuster la qualité de l'image en fonction de votre public avec moins de diaphonie.

### **Création de réalité**

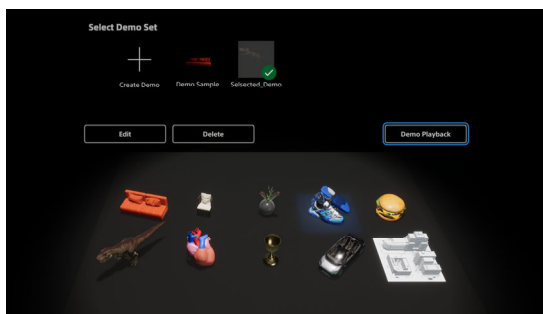
La définition de la qualité de l'image peut être contrôlée.

### **Quitter la démo**

Vous pouvez sortir de la Lecture de la démo et aller à l'écran Explorateur.

## 7-4. Lecture de la démo

---



### Étape 1

Appuyez sur la touche Tab pour afficher l'écran Menu et sélectionnez « Démo ».

### Étape 2

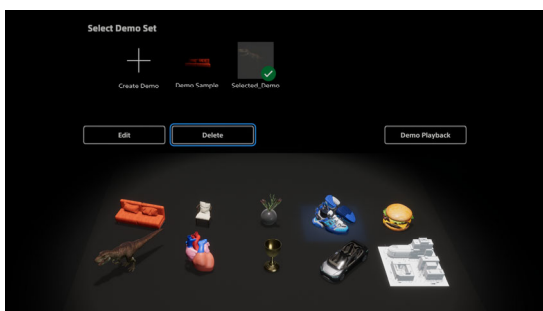
Sélectionnez un ensemble de démo enregistré à l'écran « Sélectionner l'ensemble de démo ».

### Étape 3

Appuyez sur le bouton «Jouer» pour que la lecture démarre automatiquement.

## 7-5. Retrait de l'ensemble de démo

---



### Étape 1

Appuyez sur la touche Tab pour afficher l'écran Menu et sélectionnez « Démo ».

### Étape 2

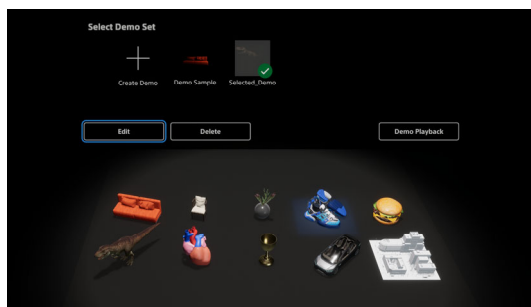
Sélectionnez l'ensemble de démo à supprimer avec la touche «←»/«→».

### Étape 3

Appuyez sur le bouton «Supprimer», pour afficher l'écran de confirmation. Appuyez sur OK pour supprimer.



## 7-6. Modification d'un ensemble de démo

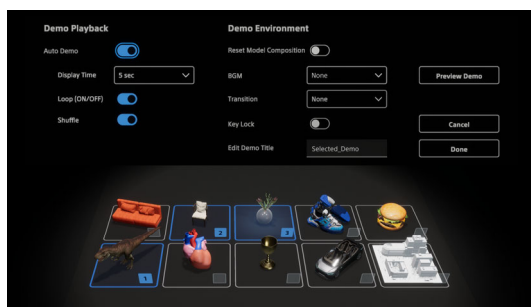


### Étape 1

Appuyez sur la touche Tab pour afficher l'écran Menu et sélectionnez « Démo ».

### Étape 2

Sélectionnez un ensemble de démo enregistré à l'écran « Sélectionner l'ensemble de démo ».



### Étape 3

Appuyez sur le bouton «Modifier», pour afficher l'écran des paramètres de démo.

### Étape 4

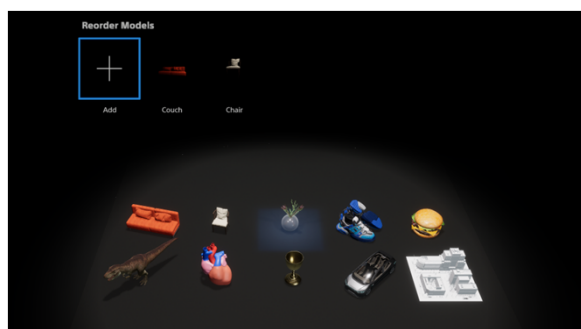
À l'écran Paramètres, définissez les effets et l'affichage pour la lecture de la démo et appuyez sur « Terminé » pour enregistrer les paramètres.

## INDICE

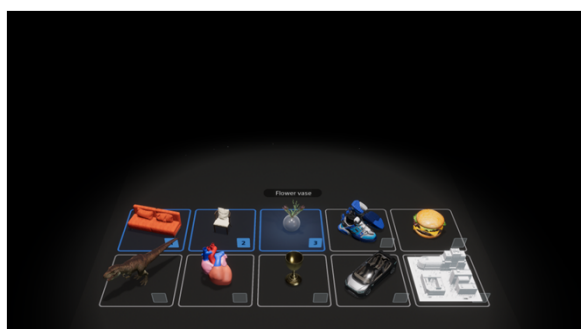
Appuyez sur le bouton «Modifier» dans la section «Réorganiser le modèle» pour modifier la liste des modèles de démo ci-dessous.

- Ajouter un modèle au mode Démo ; liste
- Modifier l'ordre des modèles dans la liste des modèles de démo
- Supprimer un modèle de la liste des modèles de démo

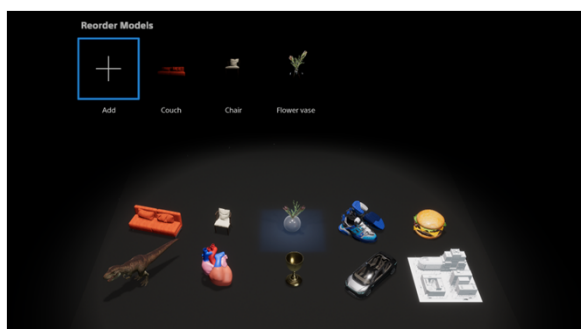
## 7-6-1. Ajouter un modèle à la liste des modèles de démonstration



Étape 1 Sélectionner «Ajouter».

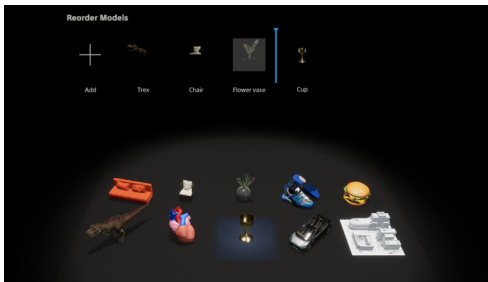


Étape 2 Appuyez sur Entrée pour sélectionner un modèle. Appuyez de nouveau sur Entrée pour désélectionner un modèle.



Étape 3 Lorsque vous avez terminé de sélectionner les fichiers, appuyez sur la touche M pour ajouter les modèles,

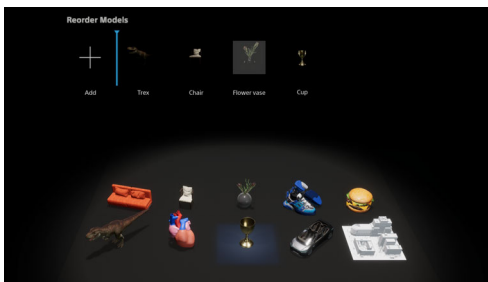
## 7-6-2. Changement de l'ordre des modèles dans une liste de modèles de démo



### Étape 1

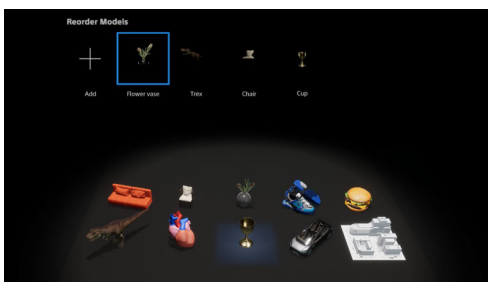
Appuyez sur la touche Entrée pour sélectionner le modèle que vous souhaitez déplacer.

\*Le modèle sélectionné est légèrement grisé.



### Étape 2

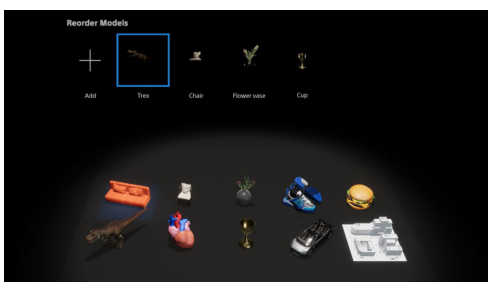
Déplacez la ligne verticale bleue vers la gauche ou la droite à l'endroit où vous souhaitez déplacer le modèle. (Dans le cas de l'exemple de gauche, à la fin de la liste).



### Étape 3

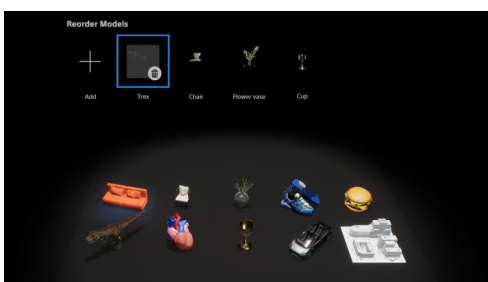
Appuyez sur la touche Entrée pour confirmer. Une fois que vous avez terminé de sélectionner les modèles, appuyez sur la touche M pour enregistrer.

## 7-6-3. Suppression de modèles d'une liste de modèles de démo



### Étape 1

Placez le curseur sur le modèle que vous souhaitez supprimer dans l'écran « Liste de démo ».



### Étape 2

Appuyez sur la barre d'espace pour marquer le modèle à supprimer.

\* Une icône de boîte à poussière apparaît dans le coin inférieur droit de la vignette.

Une fois votre sélection effectuée, appuyez sur la touche M pour confirmer.

L'écran de confirmation de retrait s'affiche. Sélectionnez « OK ».

### Étape 3

## 7-7. Sortie de la lecture de démonstration

---



Appuyez sur la barre d'espace pour afficher les options.

Sélectionnez « Quitter la démo ».

### Remarque

Lorsqu'un verrouillage par Mot de passe est activé, la saisie du mot de passe est requise.  
Lorsque vous utilisez la souris, faites un clic-droit pour utiliser le menu déroulant.

## 8. Autre

### 8-1. Écran qui s'affiche lorsque l'observateur détourne le regard de l'écran

Si l'observateur détourne son regard de l'écran, le message d'avertissement

« Le système n'a pas pu reconnaître votre visage. Veuillez vérifier si vous pouvez voir l'image 3D. » s'affiche à l'écran.



Le système n'a pas pu reconnaître votre visage.  
Veuillez vérifier si vous pouvez voir l'image 3D.

### 8-2. Modification des paramètres de l'écran

Cette application vous permet de modifier un certain nombre de paramètres relatifs à la qualité de l'image et aux performances du capteur, qui peuvent être configurés dans les Paramètres du Spatial Reality Display.

**Step 1** Appuyez sur la touche Tab pour afficher l'écran Menu et sélectionnez « Paramètres ».

**Step 2** Sélectionnez l'onglet « Paramètres du Spatial Reality Display » dans l'écran Paramètres.

#### Éléments de configuration

<Paramètres du capteur> (SR2 uniquement)

#### - Réglage de l'environnement d'utilisation

Optimisez les plages de reconnaissance et de suivi des visages en fonction des circonstances d'utilisation.

##### - Mode Création

Idéal lorsque vous regardez l'écran seul pour créer du contenu dans un studio ou un bureau.

##### - Mode Exposition

Empêchez la reconnaissance de visages autres que celui de l'utilisateur dans une salle d'exposition bondée.

## **- Mode Changement d'utilisateur**

Il est possible de modifier la cible de reconnaissance du regard pour un maximum de deux spectateurs. Cette commutation peut également être attribuée à la « touche Fn » de l'unité principale.

## **- Ajustez de la diaphonie**

Cela vous permet d'ajuster la qualité de l'image en fonction de votre public avec moins de diaphonie.

**<Règlages PQ>** (SR2 uniquement)

## **- Création de réalité**

La définition de la qualité de l'image peut être contrôlée.

## **8-3. Fonction de notification de mise à jour**

---

Une notification s'affiche à l'écran lorsque l'application est lancée après une mise à jour du logiciel.

## **8-4. À propos des informations sur la version**

---

La version Player est la version 2.0.2

## **8-5. Dernières informations sur l'application**

---

Les dernières informations et mises à jour sur ce lecteur se trouvent sur

### **Sélection de l'application**

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

### **Site du développeur**

<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.