



Lecteur Spatial Reality Display

version 2.0.2

Mode d'emploi

fr-fr

Notes de mise à jour

Version	Détails	date de sortie
V1.0.0	Première version	Mai 2023
V1.0.1	L'importateur de fichiers peut désormais être commandé par un clavier ou une manette. Plusieurs bogues ont été corrigés.	Juillet 2023
V1.0.2	Les mises à jour du firmware et du SDK du Spatial Reality Display sont désormais prises en charge. La mise à jour du micrologiciel est la version v1.20.00 et le SDK est la version v2.1.0. Veuillez utiliser le lecteur Spatial Reality Display v1.0.2 pour profiter des nouvelles fonctionnalités.	Septembre 2023
V1.1.0	Les nouvelles fonctionnalités suivantes sont désormais disponibles. <ul style="list-style-type: none">• Fonction Démo• Paramétrage de l'affectation des touches• Fonction de verrouillage des touches• Paramétrage de l'arrière-plan	Décembre 2023
V1.2.0	Les fonctionnalités suivantes ont été nouvellement ajoutées ou améliorées. <ul style="list-style-type: none">• Utilisation de la souris disponible sur tous les écrans• Utilisation de la réorganisation des modèles améliorée dans la liste de démonstration• Fonction de lecture aléatoire ajoutée• Prise en charge de langues supplémentaires pour le guide de l'utilisateur ajoutée	Avril 2024
V2.0.0	Les fonctionnalités suivantes ont été nouvellement ajoutées ou améliorées. <ul style="list-style-type: none">• Prise en charge du HDRP• Fonction de panneau d'informations• Prise en charge du mode de montage au mur• Amélioration de l'affichage de l'arrière-plan• Présentation multimodèle• Amélioration de l'éclairage et de l'adaptation du matériau• Affichage de l'échelle• Amélioration de l'opérabilité	Décembre 2024
V2.0.1	Améliorations fonctionnelles <ul style="list-style-type: none">• Temps de démarrage plus rapide• Amélioration de la qualité de l'image translucide Amélioration de la visibilité/de la mise en page 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

Le lecteur v2.0.2 présente de nombreuses différences de système et de spécification par rapport au lecteur v1.2 en raison de l'adoption du HDRP. Par conséquent, certaines données qui pourraient être transférées entre les versions 1.0, 1.1 et 1.2 ne peuvent pas être transférées vers la version 2.0.2. Veuillez reconfigurer le lecteur v2.0.2 si nécessaire.

1. À propos des modèles préinstallés

No.2/3/4/Chalice, qui étaient préinstallés dans la version 1.2, ne le sont plus dans la version 2.0.2 et seront retirés du jeu de démonstration s'ils sont enregistrés.

2. À propos des modèles importés

Les modèles importés dans la version 1.2 seront transférés dans la version 2.0.2, mais les vignettes 2D seront affichées dans l'explorateur. Une fois que le modèle est lu en vue unique, il est converti en vignette 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 transférés, et les paramètres d'éclairage seront fixés aux valeurs par défaut de la version 2.0.2 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 antérieures

La migration des données de la v2.0.2 vers la v1.2 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 et que vous revenez ensuite à la version 1.2, les données ne seront pas migrées. Si vous revenez à une version antérieure (v1.0/1.1/v.2) après avoir migré vers la v2.0.2, les données seront migrées vers les dernières données au moment du passage de la version antérieure à la 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. Configuration de l'ordinateur requise
- 1-3. Écrans Spatial Reality Display pris en charge
- 1-4. Formats de modèles 3D pris en charge
- 1-5. Dispositifs de commande pris en charge
- 1-6. Langues prises en charge

2. Structure et fonctionnement de base de l'écran

- 2-1. Vue d'ensemble du Spatial Reality Display Player
- 2-2. Écran de l'explorateur et mode de visualisation
- 2-3. Affichage du guide d'utilisation
- 2-4. Fonctions du menu
- 2-5. Fonctions optionnelles (Explorateur)
- 2-6. Fonctions optionnelles (Vue d'un seul modèle)
- 2-7. Fonctions optionnelles (Vue multimodèle)
- 2-8. Fonction de menu contextuel (utilisation de la souris uniquement)
- 2-9. Paramètres

3. Visualisation d'exemples de modèles

- 3-1. Sélectionner et afficher un exemple de modèle
- 3-2. Fonctionnement de base de l'affichage d'un modèle 3D
- 3-3. Retrait et réimportation d'exemples de modèles

4. Importer et afficher votre propre modèle 3D

- 4-1. Importer des fichiers de modèles 3D
- 4-2. Retirer un modèle de l'Explorateur

5. Création d'une présentation multimodèle

- 5-1. Ajout d'un modèle
- 5-2. Sélection d'un modèle
- 5-3. Retrait d'un modèle
- 5-4. Enregistrement d'un multimodèle
- 5-5. Nouvelle modification du multimodèle

6. Utilisation des différentes fonctions

- 6-1. Recherche et tri du modèle 3D (Explorateur)
- 6-2. Rotation automatique activée/désactivée
- 6-3. Define Model Orientation
- 6-4. Définition de la composition du modèle
- 6-5. Sélection de l'arrière-plan du modèle
- 6-6. Panneau de contrôle de l'animation
- 6-7. Modification de l'affectation des touches
- 6-8. Consultation du manuel
- 6-9. Définition du mot de passe
- 6-10. Suppression du mot de passe
- 6-11. Activation du fonctionnement de certaines touches lorsque le verrouillage des touches est activé
- 6-12. Adaptation du matériau du modèle 3D
- 6-13. Définition du panneau d'informations
 - 6-13-1. Configuration du panneau de type Description
 - 6-13-2. Configuration du panneau de type Affiche

7. Utilisation de la fonction Démo

- 7-1. Création d'un ensemble de démo
- 7-2. Paramètres de lecture d'une démo
 - 7-2-1. Configuration de la lecture d'un diaporama
 - 7-2-2. Utilisation de la réinitialisation de la composition du modèle
 - 7-2-3. Paramétrage du fond sonore
(à l'aide d'un système audio préinstallé)
 - 7-2-4. Paramétrage du fond sonore (à l'aide de votre propre fichier MP3)
 - 7-2-5. Paramétrage des effets de transition
 - 7-2-6. Paramétrage du verrouillage des touches
 - 7-2-7. Enregistrement de l'ensemble de démo
- 7-3. Options disponibles lors de la lecture d'une 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. Ajout d'un modèle à la liste des modèles de démo
 - 7-6-2. Modification de l'ordre des modèles dans une liste de modèles de démo
 - 7-6-3. Retrait de modèles d'une liste de modèles de démo
- 7-7. Quitter la lecture de la démo

8. Autres

- 8-1. Écran affiché lorsque l'utilisateur qui visionne la démo détourne le regard de l'écran
- 8-2. Modification des paramètres de l'écran
- 8-3. Fonction de notification de mise à jour
- 8-4. 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 manipuler facilement et d'apprécier les images 3DCG sur le lecteur Spatial Reality Display.

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

Elle prend également le Wall Mount Mode lorsque le Spatial Reality Display est placé verticalement.

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

1-2. Configuration de l'ordinateur requise

Lorsque ELF-SR1 est connecté

	Caractéristiques recommandées
CPU	i7-9700 8 ou plus rapide
GPU	PassMark - G3D Mark 25 000 ou supérieur (équivalent au GeForce RTX3080)
Mémoire principale	16 Go ou plus
Stockage	SSD

Lorsque ELF-SR2 est connecté

	Caractéristiques recommandées
CPU	Core i5, Core i6 ou plus rapide
GPU	PassMark - G3D Mark 18 000 ou supérieur (équivalent au GeForce RTX2070 SUPER)
Mémoire principale	16 Go ou plus
Stockage	SSD

Remarque

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

1-3. Écrans Spatial Reality Display pris en charge

Ce lecteur peut être affiché sur les écrans Spatial Reality Displays suivants

- ELF-SR1
- ELF-SR2

1-4. Formats de modèles 3D pris en charge

Ce lecteur prend en charge les formats de modèles 3D suivants

- 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 dans les formats ci-dessus.
- L'application de ce lecteur est conçue pour prendre en charge les paramètres de base des modèles 3D. Certains paramètres ne sont pas opérationnels.

1-5. Dispositifs de commande pris en charge

Vous pouvez connecter et utiliser les dispositifs suivants.

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

*1 La manette de jeu est compatible avec la norme DirectInput de Windows.

*2 Les manettes PlayStation doivent être connectées via USB.

remarque

La connexion USB d'un système BT 2,4 GHz peut ne pas fonctionner en raison de problèmes d'interférence avec d'autres dispositifs USB3.0 connectés. Une connexion filaire est recommandée.

1-6. Langues prises en charge

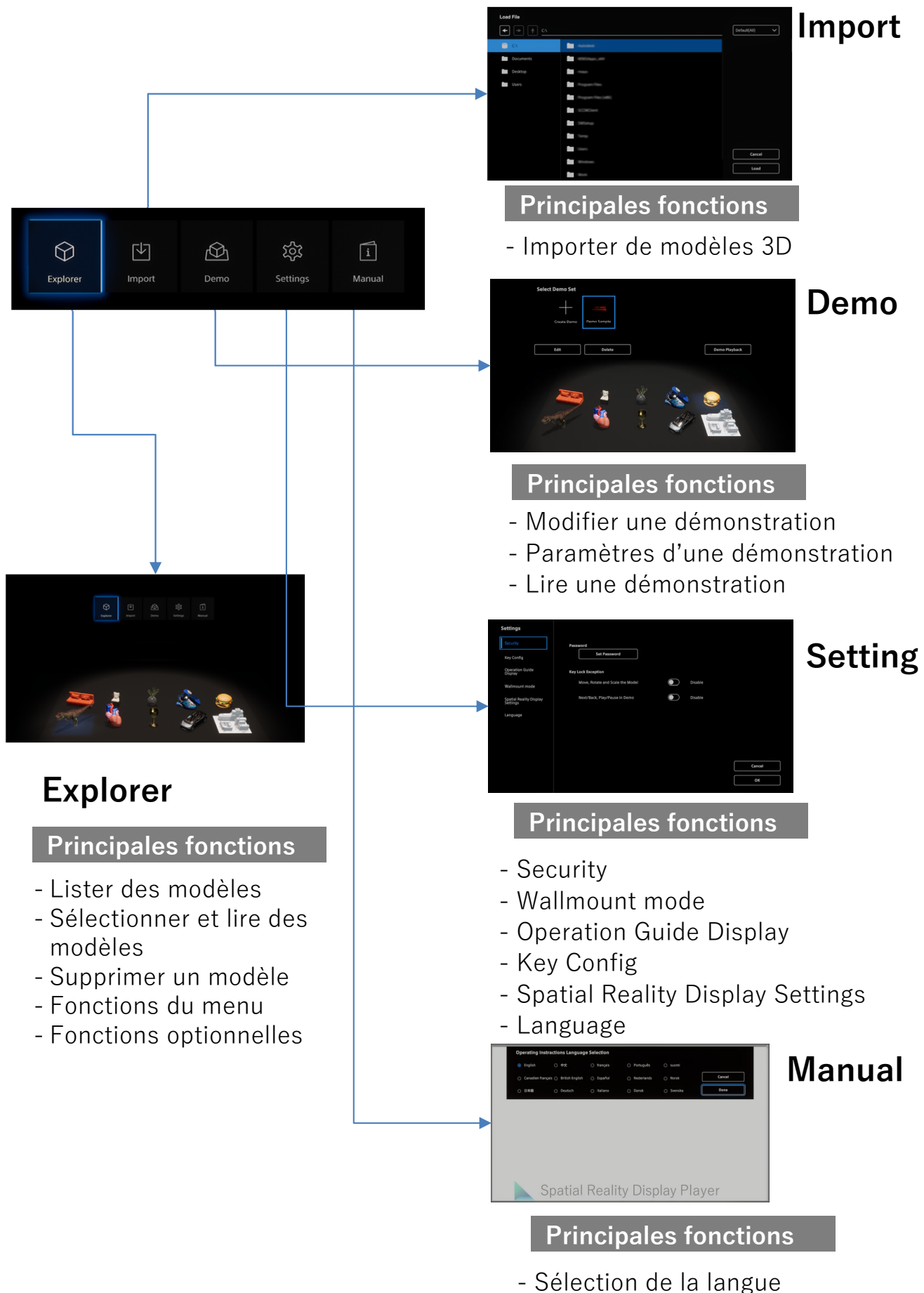
Ce lecteur prend en charge les langues suivantes. Vous pouvez les modifier dans « Options » - « Paramètres ».

- Anglais (États-Unis) - Français (Canada)
- Anglais (Royaume-Uni) - Japonais
- Français (France) - Chinois

2. Structure et fonctionnement de base de l'écran

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

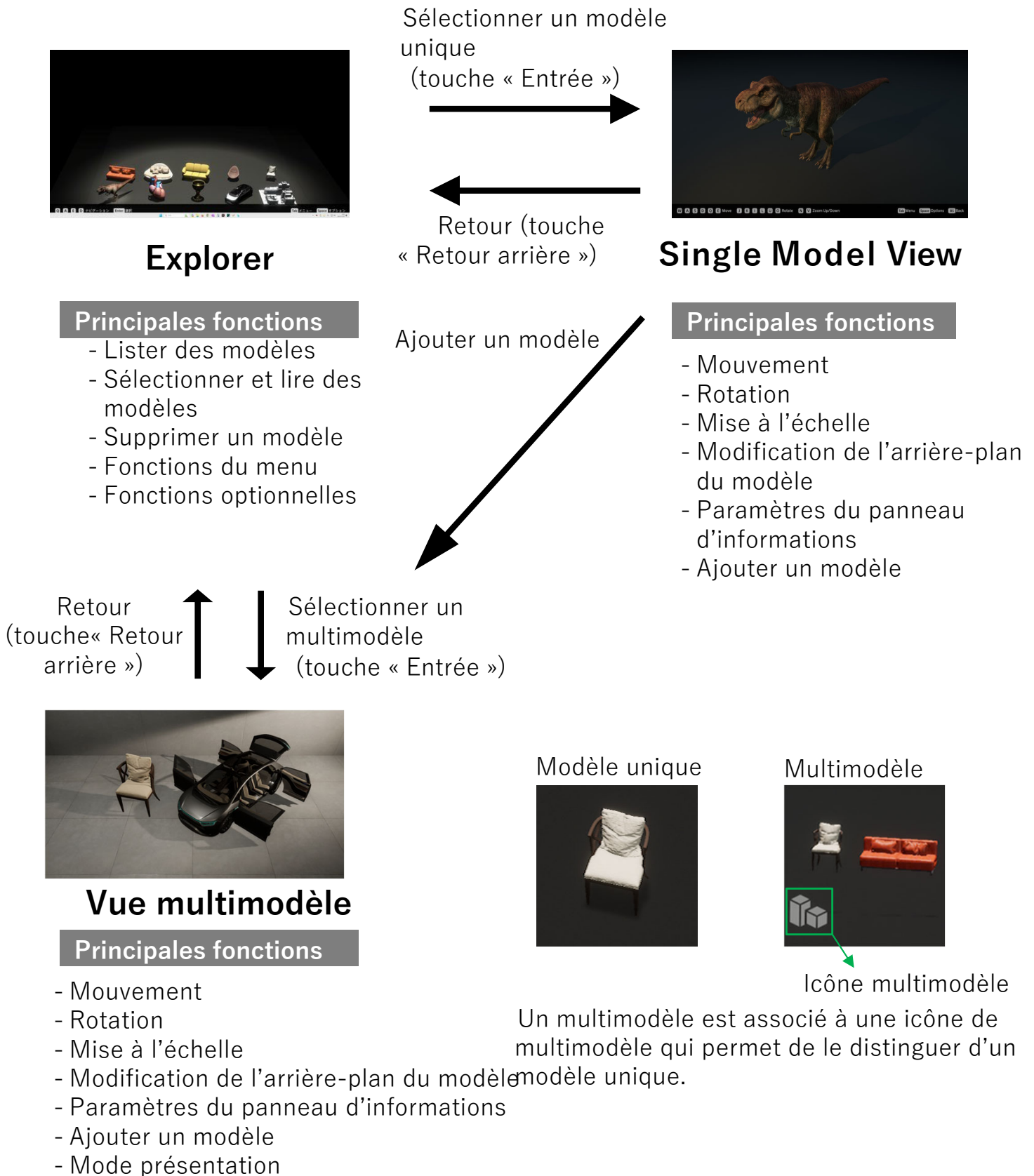
Le lecteur dispose des fonctions suivantes :



2-2. Écran de l'explorateur et mode de visualisation

L'écran Explorateur répertorie les modèles 3DCG importés. Sélectionnez Modèle unique ou Multimodèle pour afficher le modèle 3D en plein écran et le visualiser sous différents angles et selon différentes orientations.

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

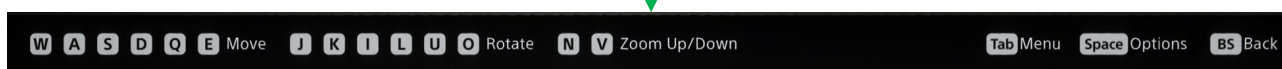


2-3. Affichage du guide d'utilisation

Sur chaque écran, un guide d'utilisation est affiché au bas de l'écran (pendant 5 secondes).



Un guide d'utilisation sera affiché pour le dispositif connecté (clavier/manette de jeu/souris).



remarque

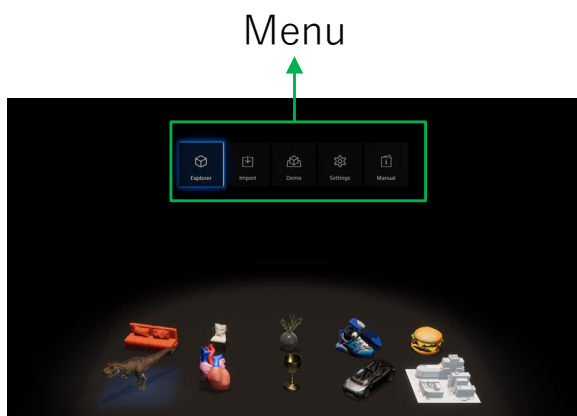
Lorsqu'une manette de jeu ou une souris est connectée et utilisée, le mode d'emploi du dispositif en cours de fonctionnement correspondant est affiché.

ASTUCE

Pour 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 une liste de modèles 3D.

Vous pouvez sélectionner, lire ou supprimer des modèles.

- Importation

Importez les fichiers de modèles 3DCG qui se trouvent sur votre ordinateur dans l'Explorateur.

- Démo

Vous pouvez sélectionner des modèles et les lire automatiquement comme un diaporama.

- Paramètres

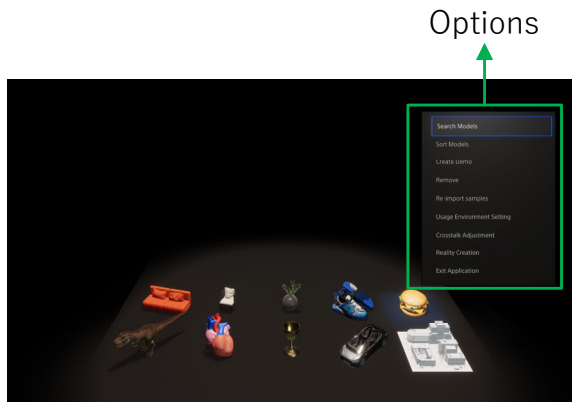
Vous pouvez définir les paramètres associés à l'application.

- Manuel

Permet d'afficher le manuel de ce lecteur.

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

2-5. Fonctions optionnelles (Explorateur)



Options

- Rechercher des modèles

Utiliser les informations des étiquettes pour rechercher des modèles enregistrés.

- Trier les modèles

Trier les modèles enregistrés.

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

- Créer une démo

Accéder au mode de création d'une démo.

- Retirer

Retirer un modèle sélectionné de la liste des modèles.

- Réimporter un exemple

Restaurer des exemples de modèles qui ont été retirés.

- Paramétrage de l'environnement d'utilisation (SR2 uniquement)

Optimiser les plages de reconnaissance faciale et de suivi du visage en fonction des circonstances d'utilisation.

- Contrôle de la diaphonie (SR2 uniquement)

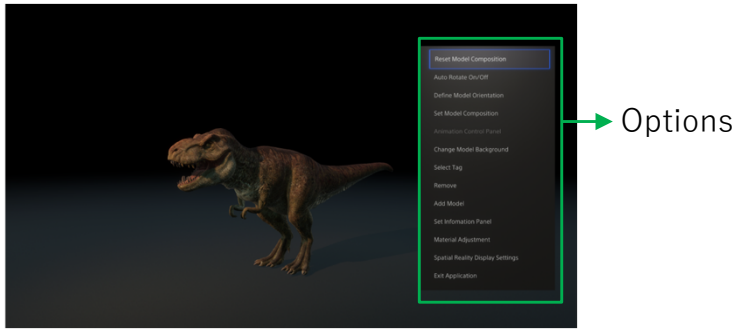
Ce paramètre peut aider à réduire l'image double (diaphonie).

- Création de réalité (SR2 uniquement)

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

- Quitter l'application

2-6. Fonctions optionnelles (Vue d'un seul modèle)



Options

- Réinitialiser la composition du modèle

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

- Rotation automatique activée/désactivée

Fait tourner le modèle automatiquement

- Définir l'orientation du modèle

Corrige l'affichage selon les axes vertical et horizontal. Généralement, cette action n'est requise qu'une seule fois lors de l'importation, si le modèle importé est placé selon un angle inhabituel.

- Définir la composition du modèle

Enregistre la composition actuelle du modèle en tant que valeur initiale.

- Panneau de contrôle de l'animation

Configurer la lecture de l'animation.

- Modifier l'arrière-plan du modèle

Vous pouvez sélectionner l'arrière-plan pour Vue d'un seul modèle. Le changement d'arrière-plan confère une atmosphère différente à chaque modèle ou scène.

Vous pouvez également ajuster l'éclairage.

- Sélectionner une étiquette

Modifier les informations de l'étiquette pour le modèle.

- Add Model

Permet de créer un multimodèle en ajoutant un nouveau modèle à un modèle existant.

- Information Panel Setting

Permet d'afficher un panneau de description sur l'écran du modèle, utilisable pour une exposition.

- Material Adjustment

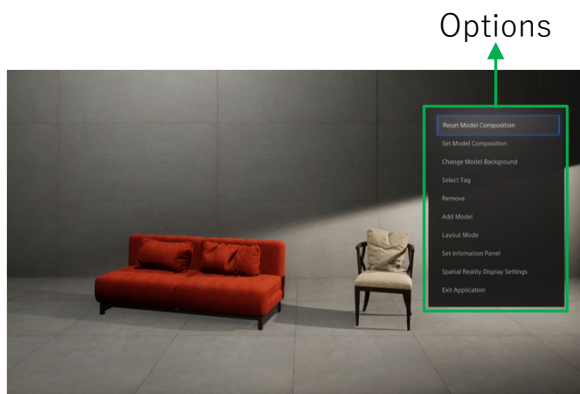
Permet d'adapter les paramètres du matériau du modèle.

- Spatial Reality Display Settings (SR2 uniquement)

Permet de modifier les paramètres de qualité d'image et de performance du capteur qui peuvent être configurés dans la section Spatial Reality Display Settings.

- Quitter l'application

2-7. Fonctions optionnelles (Vue multimodèle)



Options

- Réinitialiser la composition du modèle

Restaure l’affichage à l’angle et à la taille par défaut.
(taille, position et angle)

- Définir la composition du modèle

Enregistre la composition actuelle du modèle en tant que valeur initiale.

- Modifier l’arrière-plan du modèle

Vous pouvez sélectionner l’arrière-plan pour Vue d’un seul modèle. Le changement d’arrière-plan confère une atmosphère différente à chaque modèle ou scène.

Vous pouvez également ajuster l’éclairage.

- Sélectionner une étiquette

Modifier les informations de l’étiquette pour le modèle.

- Retirer

Les données du modèle sont supprimées dans « l’Explorateur ».

* Mais elles sont conservées sur l’ordinateur.

Le modèle préinstallé peut être restauré grâce à l’option « Réimporter des exemples ».

- Ajouter un modèle

Permet de créer un multimodèle en ajoutant un nouveau modèle à un modèle existant.

-Information panel settings

Permet d'afficher un panneau de description sur l'écran du modèle, utilisable pour une exposition.

- Spatial Reality Display Settings (SR2 uniquement)

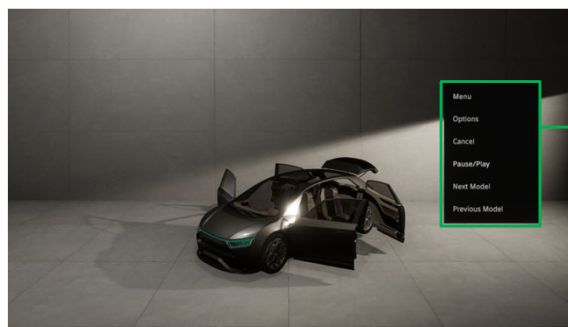
Permet de modifier les paramètres de qualité d'image et de performance du capteur qui peuvent être configurés dans la section Spatial Reality Display Settings.

- Quitter l'application

2-8. Fonction de menu contextuel (utilisation de la souris uniquement)

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

- Explorateur
- Vue d'un seul modèle
- Vue multimodèle
- Présentation multimodèle
- Démo
- Manuel

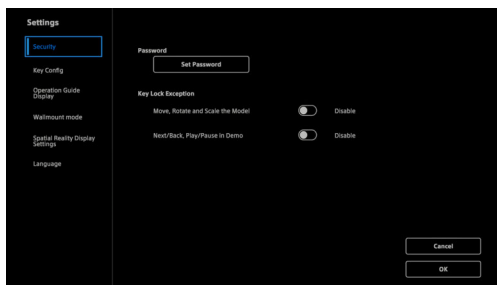


menu contextuel

2-9. Paramètres

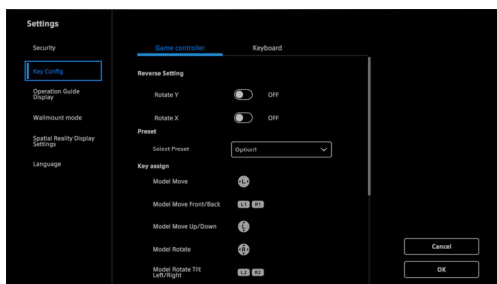
Vous pouvez configurer les paramètres suivants.

- Security
- Operation Guide Display
- Wallmount mode
- Key Config
- Paramètres du lecteur Spatial Reality Display
- Langue



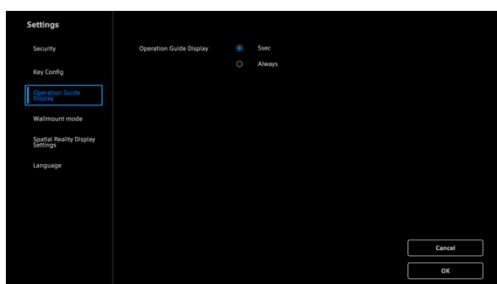
- Sécurité

Vous pouvez configurer et réinitialiser le mot de passe.



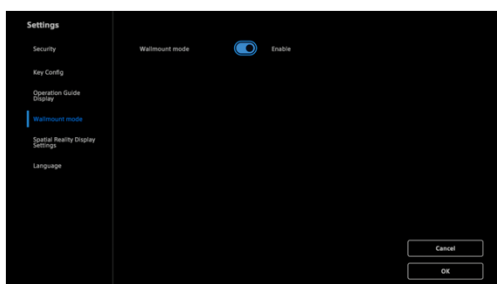
- Configuration des touches

Vous pouvez inverser le sens de rotation et choisir entre deux types d'affectation des touches.



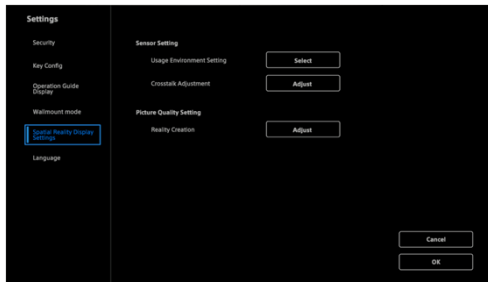
- Operation Guide Display

Permet de faire basculer la durée d'affichage du guide d'utilisation entre « 5 sec » et « Always »



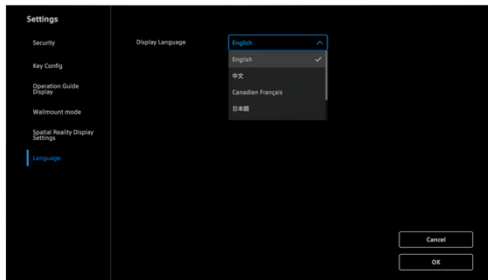
-Wall mount mode (SR2 uniquement)

Permet de faire correspondre l'affichage de l'application à l'affichage vertical lorsque l'écran Spatial Reality Display est installé verticalement.



- Paramètres du lecteur Spatial Reality Display

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



- Langue

Vous pouvez sélectionner la langue d'affichage de ce logiciel parmi les langues suivantes.

- Anglais (États-Unis)
- Français (Canada)
- Anglais (Royaume-Uni)
- Japonais
- Français (France)
- Chinois

3. Visualisation d'exemples de modèles

3-1. Sélectionner et afficher un exemple de modèle

Plusieurs exemples de modèles sont inclus dans ce lecteur. Ces exemples d'images peuvent être utilisés pour vérifier que le lecteur Spatial Reality Display est correctement connecté et configuré.

Étape 1

Lancez l'application.

Étape 2

À partir de l'écran Explorateur, sélectionnez l'exemple de modèle de votre choix.

Étape 3

Le modèle 3D est affiché en plein écran.

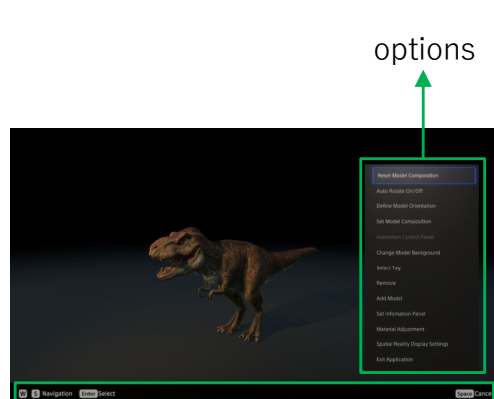
Remarque

- Si vous utilisez une souris, double-cliquez sur l'exemple de modèle sur l'écran de l'explorateur pour afficher le modèle 3D.

3-2. Fonctionnement de base de l'affichage d'un modèle 3D

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

Différentes fonctions sont également disponibles à partir du menu « Options ».



Operation Guide

Space

Affichage du menu « Options »
activé/désactivé

w

s



Utilisation du menu « Options »

BS

Retour à l'« Explorateur »

f

Affichage du « guide d'utilisation »
activé/désactivé

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

n

Zoom avant

v

Zoom arrière

w

a

s

d

Déplacement vers l'avant/vers l'arrière
vers la gauche/vers la droite du modèle

u

i

o

Rotation du modèle

j

k

l

q

e

Déplacement vers
le haut/vers le bas du modèle

r

Passer à l'échelle « x 1.0 »

ASTUCE

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

3-3. Retrait et réimportation d'exemples de modèles

Plusieurs exemples de modèles sont inclus dans ce lecteur. Vous pouvez les retirer si vous n'en avez pas besoin. Il est également possible de les retirer et de le réintégrer dans l'Explorateur.

Comment retirer un modèle

Étape 1

Sélectionnez le modèle que vous souhaitez retirer sur l'écran Explorateur.

Étape 2

Ouvrez « Options » sur l'écran Explorateur.

Étape 3

Sélectionnez « Retirer »

Étape 4

Appuyez sur « OK » pour retirer le modèle de l'Explorateur.

Comment réimporter un modèle

Étape 1

Ouvrez « Options » sur l'écran Explorateur.

Étape 2

Sélectionnez « Réimporter un exemple »

Étape 3

Un exemple de modèle sera restauré dans l'Explorateur.

4. Importer et afficher votre propre modèle 3D

4-1. Importer des fichiers de modèles 3D

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

Étape 1 Lancez l'application.

Étape 2 Sur l'écran Explorateur, appuyez sur la touche « Tab » pour afficher « Menu » et sélectionnez « Importer ».

Étape 3 Sélectionnez le fichier du modèle 3D que vous souhaitez importer.



Écran d'importation d'un modèle

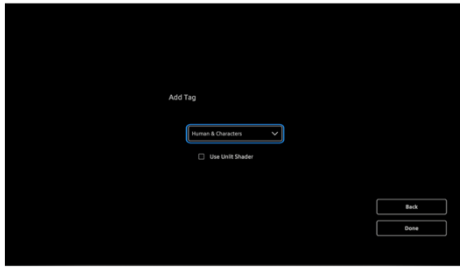
Étape 4 Sélectionnez le format du modèle.(a)
Si vous sélectionnez « Default (ALL) », tous les fichiers au format FBX/STL/GLTF/GLB/OBJ seront affichés.

Étape 5 Sélectionnez le fichier du modèle 3D que vous souhaitez importer dans l'Explorateur.(b)

Étape 6 Appuyez sur le bouton Charger. (c)

Remarque

Si vous supprimez ou déplacez un fichier de modèle après l'avoir importé, même des vignettes restent présentes dans l'explorateur, vous ne pourrez pas charger les données. Dans ce cas, renvoyez le modèle dans le dossier dans lequel il avait été importé, ou importez-le à nouveau.



Étape 7 Définissez l'étiquette.

*Une fois que vous définissez une étiquette, vous pouvez filtrer le modèle grâce à elle.

Étape 8 Choisissez d'appliquer ou non le nuanceur Non éclairé. Sélectionnez « Use Unlit shader » si vous souhaitez afficher le contenu photogrammétrique.

Étape 9 Le modèle est ajouté à l'écran Explorateur.

remarque

- Il n'est possible de charger qu'un seul fichier à la fois lors de l'importation.
- Le chargement du fichier peut prendre un certain temps selon la complexité du modèle.
- Le chargement peut être interrompu en appuyant sur le bouton Annuler.

4-2. Retirer un modèle de l'Explorateur

« Retirer » dans les « Options » retirera le modèle de l'Explorateur.

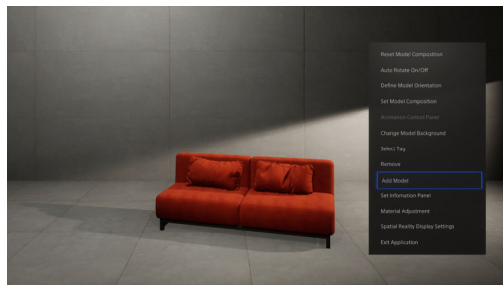
remarque

- Une fois le retrait effectué, les modèles suivants sont justifiés à gauche.
- Si un nouveau modèle est ajouté, il sera ajouté à la fin de la liste de l'Explorateur.

5. Création d'une présentation multimodèle

5-1. Ajout d'un modèle

Ajouter un modèle à la scène.



Étape 1

Affichez le menu « Options » à l'aide de la barre d'espace et sélectionnez « Add Model ».

Étape 2

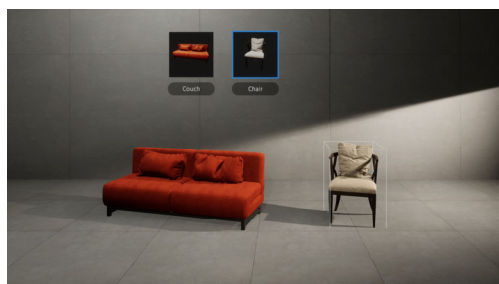
Lorsque vous sélectionnez un modèle que vous souhaitez ajouter, le nouveau modèle sera ajouté à la scène en cours et une liste de vignettes des modèles utilisables sera affichée.

Remarque

- Vous pouvez ajouter jusqu'à 3 modèles

5-2. Sélection d'un modèle

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



Étape 1

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

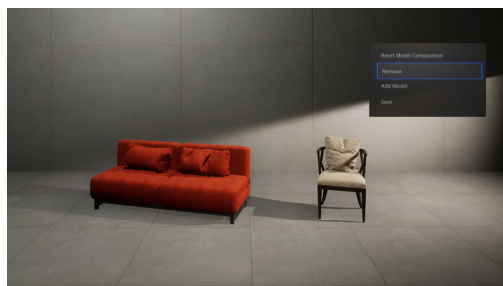
Étape 2

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

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

5-3. Retrait d'un modèle

Retirer le modèle sélectionné dans la liste des vignettes.



Étape 1

Sélectionnez le modèle que vous souhaitez retirer en utilisant les touches « ← » et « → ».

Étape 2

Affichez le menu « Options » à l'aide de la barre d'espace et sélectionnez « Remove ».

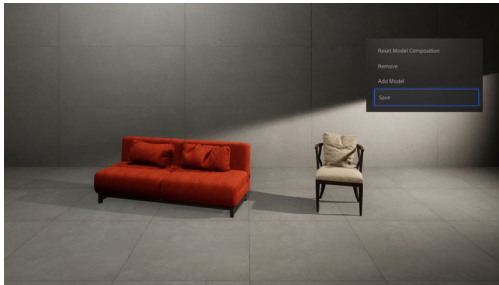
Remarque

- Lorsqu'il n'existe qu'un seul modèle, celui-ci ne peut être retiré.

5-4. Enregistrement d'un multimodèle

Enregistrer le multimodèle que vous avez créé.

Le multimodèle enregistré apparaît dans l'explorateur et peut être sélectionné pour l'afficher en plein écran en tant que vue multimodèle.



Étape 1

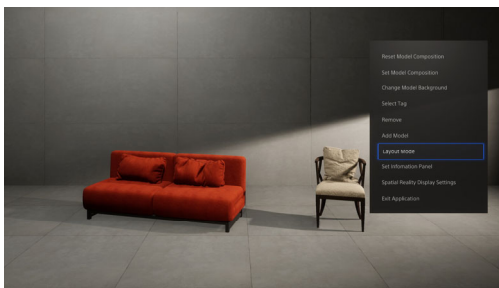
Affichez le menu « Options » à l'aide de la barre d'espace et sélectionnez « Save » pour ouvrir l'écran « Save Layout ».

Étape 2

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

5-5. Nouvelle modification du multimodèle

Vous pouvez à nouveau modifier et ajouter des modèles à un multimodèle lorsqu'il est affiché.



Étape 1

Affichez le menu « Options » à l'aide de la barre d'espace et sélectionnez « Layout mode ».

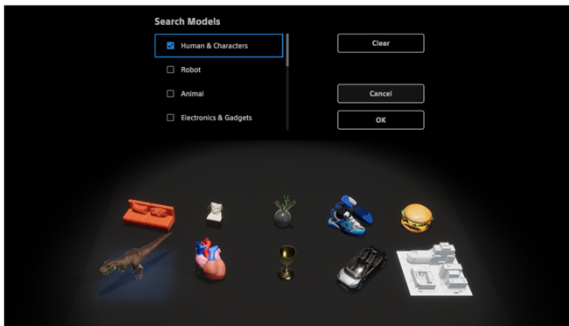
Étape 2

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

6. Utilisation des différentes fonctions

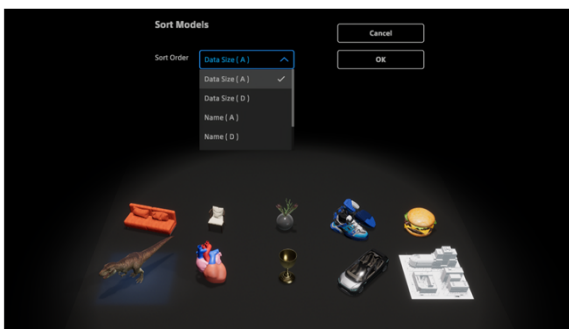
6-1. Recherche et tri du modèle 3D (Explorateur)

Les modèles importés dans ce lecteur peuvent être recherchés ou triés.



Rechercher des modèles

Vous pouvez effectuer une recherche sur la base des informations relatives à la catégorie que vous avez définies lors de l'importation des modèles ou dans la rubrique « Sélectionnez une étiquette » dans « Options ».



Trier les modèles

Vous pouvez effectuer un tri selon les critères suivants.

- Taille des données
- Date d'importation
- Nom du fichier

remarque

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

6-2. Rotation automatique activée/désactivée

Lors de l'affichage d'un modèle 3D en plein écran, il est possible de faire tourner le modèle automatiquement.

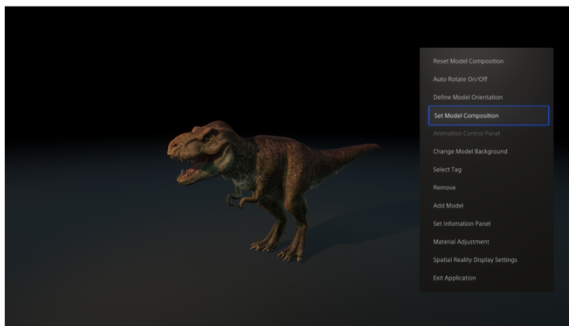
6-3. Define Model Orientation



Corriger l'axe vertical et l'axe horizontal du modèle.

L'orientation du modèle dans le fichier de modèle 3D n'étant pas standardisée, vous pouvez utiliser ce paramètre pour adapter l'orientation du modèle s'il est mal orienté lors de l'importation.

6-4. Définition de la composition du modèle



Vous pouvez définir un état initial pour chaque modèle.

Après avoir défini la taille, la position et l'angle appropriés, vous pouvez enregistrer cet état en tant qu'état initial.

« Reset Model Composition » permet de réinitialiser la configuration du modèle à cet état initial.

6-5. Sélection de l'arrière-plan du modèle

Vous pouvez sélectionner l'arrière-plan pour la vue d'un modèle unique et la vue d'un multimodèle.

Le changement d'arrière-plan confère une atmosphère différente à chaque modèle ou scène.

Vous pouvez également ajuster l'éclairage. Par exemple, le choix d'un arrière-plan comme celui présenté ci-dessous facilitera la visualisation de la surface du sol et peut s'avérer efficace lorsqu'il est difficile de fusionner les images de gauche et de droite.



Étape 1 Affichez « Options » en appuyant sur la barre d'espace et sélectionnez « Modifier l'arrière-plan du modèle ».

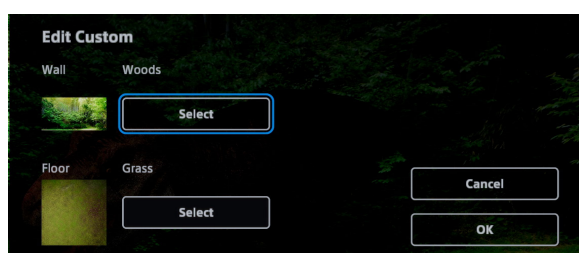
Étape 2 Sélectionnez l'arrière-plan.

ASTUCE

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

Ce problème peut être résolu en sélectionnant « Grid » dans model background pour faciliter la visualisation de la surface du sol.

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



Étape 1 Appuyez sur le bouton « Edit Custom ».

Étape 2 Définissez l'image à utiliser pour le mur ou le sol.
Appuyez sur le bouton « Select » pour ouvrir la liste des images.



Étape 3 Sélectionnez l'image que vous souhaitez utiliser dans la liste des images et appuyez sur « OK ».

Étape 4 Après avoir défini l'image à utiliser pour le mur ou le sol, appuyez sur « OK » pour définir le mur ou le sol sélectionné en tant qu'arrière-plan personnalisé.

Vous pouvez ajouter des images créées par l'utilisateur au format PNG en tant que matériaux pour les murs et les sols.
Choisissez le bouton « Add » et sélectionnez le fichier image PNG que vous souhaitez ajouter.

Remarque

Vous pouvez ajouter des images aux murs et aux sols dans les formats suivants :

[Mur]

Taille d'image recommandée : 1024x512

Rapport hauteur/largeur : 2:1

Format : PNG

[Plancher]

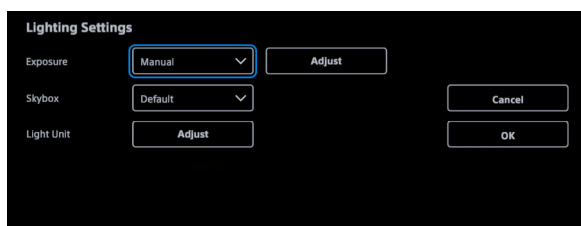
Taille d'image recommandée : 1024x1024

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 apparaître déformée sous d'autres aspects.

Vous pouvez modifier les paramètres de l'éclairage à l'aide du bouton « Lighting Settings ».



- **Exposure**

Vous pouvez choisir entre « Auto » ou « Manual » pour le paramètre d'exposition. Quand « Manual » est sélectionné, vous pouvez adapter l'exposition manuellement.

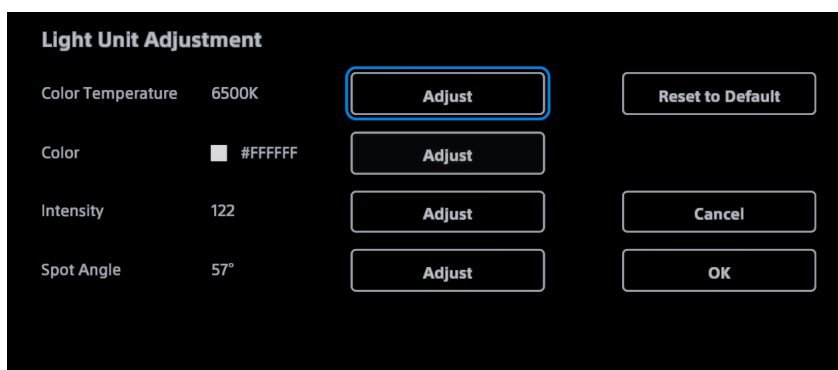
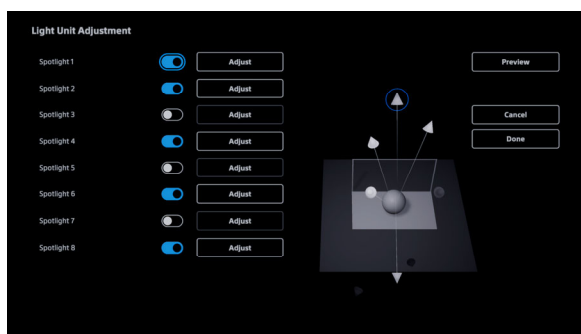
- **Skybox**

Choisissez « Default », « Day », « Night » ou « Room » pour modifier l'éclairage de la scène selon les besoins.

- **Light Unit**

Vous pouvez allumer ou éteindre la source lumineuse, modifier la température de couleur, l'intensité et la couleur des différents éléments d'éclairage.

Adaptez les paramètres requis en fonction de la position de chaque élément d'éclairage affiché.



Remarque

- Les choix disponibles dans la rubrique « Skybox » dépendent de l'arrière-plan sélectionné.
- Vous pouvez adapter l'« Spot angle » uniquement lorsqu'un spotlight est sélectionné.

6-6. Panneau de contrôle de l'animation

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



Panneau de contrôle de l'animation

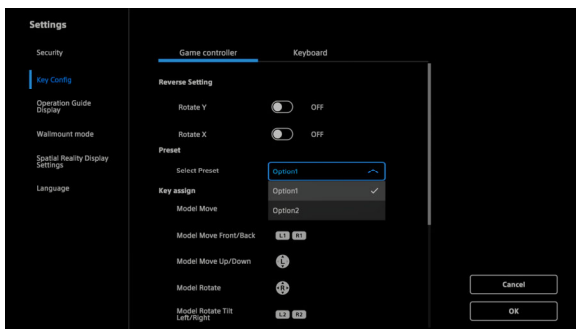
- Lecture/Pause
- sur la barre de lecture
- Répétition de la lecture
- Vitesse de lecture
- Régler le point de départ/de fin
- Appliquer par défaut

remarque

Ce lecteur lit la première animation de la liste s'il existe plusieurs données d'animation.

6-7. Modification de l'affectation des touches

Appuyez sur une touche pour sélectionner le sens de rotation du modèle et sélectionnez la touche à affecter. Le clavier et la manette peuvent se voir attribuer des paramètres différents.



Étape 1

Appuyez sur la touche « Tab » sur l'écran 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).

Réglage de l'inversion

Rotation Y Lorsque ce paramètre est réglé sur ACTIVÉE, le sens de rotation est inversé lorsque les touches J <--> L sont enfoncées.

Rotation X Lorsque ce paramètre est réglé sur ACTIVÉE, le sens de rotation est inversé lorsque les touches K <--> I sont enfoncées.

Sélection du préréglage

Les paramètres d'affectation des touches changent en fonction du préréglage sélectionné.

Options de préréglage (clavier)

QWERTY(Présentation) Utiliser un clavier QWERTY.

QWERTY(Démo) Utiliser un clavier QWERTY.
Les touches de commande sont situées à proximité les unes des autres, ce qui permet de les utiliser d'une seule main.



u ← Déplacer vers la gauche **o** → Déplacer vers la droite
i Zoom arrière **k** Zoom avant
J Rotation vers la droite de l'axe vertical
I Rotation vers la gauche de l'axe vertical
p Lecture/Pause

AZERTY Utiliser un clavier AZERTY.

QWERTZ Utiliser un clavier QWERTZ.

Options de préréglage (manette)

Option 1 Les paramètres standard sont les suivants :

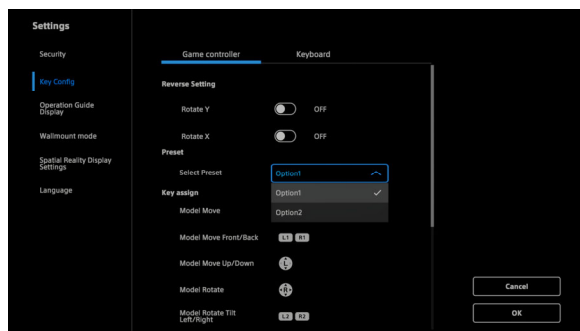
- ✕ Sélectionner/Confirmer
- Retour/Annuler

Option 2 Les affectations de touches suivantes sont disponibles. Ces affectations sont utiles lors de la sélection avec ○ ou la rotation avec Δ(vers le haut)/▽(vers le bas), etc.

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| ✕ | Retour/Annuler |
| ○ | Sélectionner/Confirmer |
| R2/ L2 | Zoom arrière/zoom avant |
| Δ(vers le haut)/▽(vers le bas) | Rotation dans le sens de l'axe Z |
| R1/L1 | Déplacer vers le haut/vers le bas |
| Joystick gauche | Déplacement |
| vers le haut/vers le bas | vers l'arrière/vers l'avant |

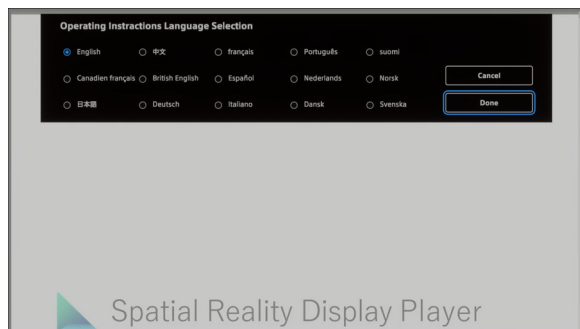
6-8. Consultation du manuel

Vous pouvez afficher le manuel de ce lecteur.



Étape 1

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

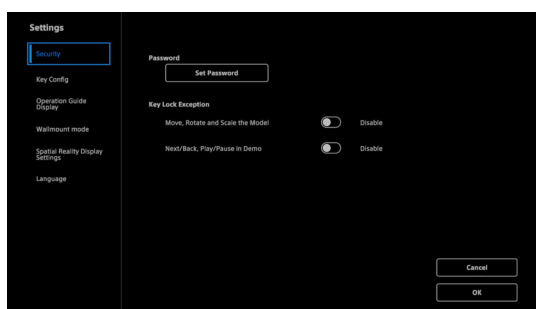


Étape 2

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 présentée dans le cadre d'une exposition. Un mot de passe vous sera demandé lorsque vous fermerez la démo. Saisissez le mot de passe pour mettre fin à la démo.

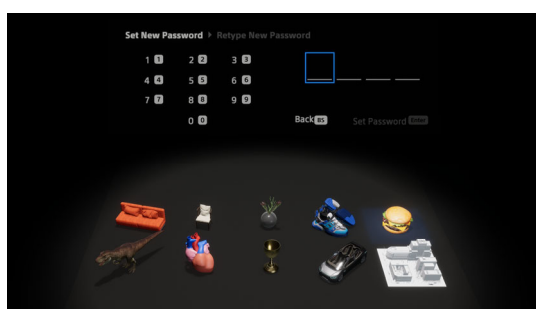


Étape 1

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

Étape 2

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



Étape 3

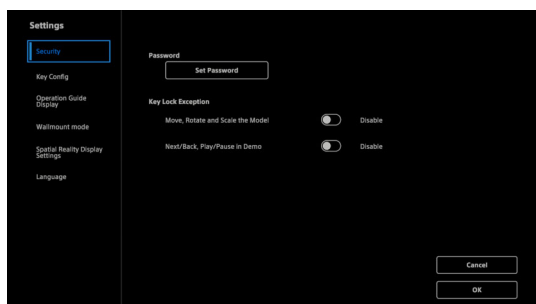
Définissez un mot de passe à 4 chiffres à l'aide d'un clavier ou d'une manette de jeu.

Étape 4

Saisissez à nouveau le même nombre 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 » sur l'écran Explorateur pour afficher « Menu », puis sélectionnez « Paramètres ».

Étape 2

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

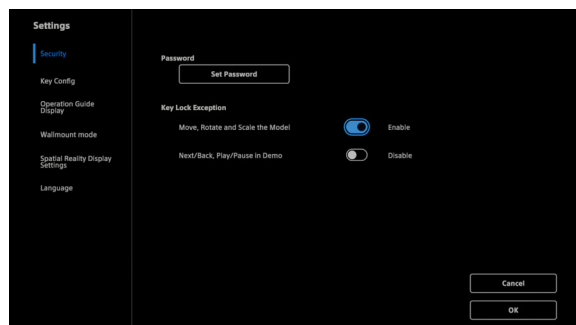
Étape 3

Sélectionnez « Réinitialiser » et appuyez.

6-11. Activation du fonctionnement de certaines touches lorsque le verrouillage des touches est activé

Lorsque le verrouillage des touches est activé pendant la lecture d'une démo, certaines opérations sur les touches sont acceptées.

Vous pouvez sélectionner Déplacer/Rotation/Mettre à l'échelle ou Suivant/Retour/Lecture/Pause.



Étape 1

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

Étape 2

Sélectionnez « Sécurité » dans l'onglet de gauche, puis sélectionnez « Exception de verrouillage des touches ». La mention « Disponible » permet d'activer le fonctionnement des touches énumérées.

L'option « Désactivée » permet de désactiver le fonctionnement des touches énumérées.

Étape 3

Appuyez sur « OK » pour confirmer.

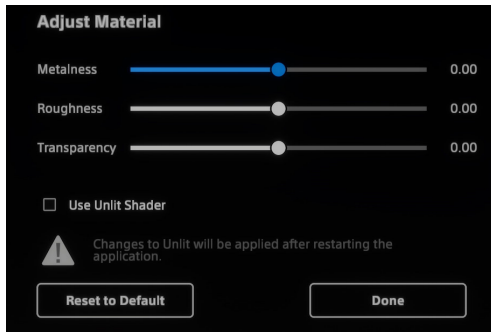
ASTUCE

Le verrouillage des touches peut être défini pour chaque ensemble de démo. Pour ce faire, accédez à l'écran de réglage « Edit » après avoir sélectionné Menu → Demo → Ensemble de démo.

6-12. Adaptation du matériau du modèle 3D

Adaptation du matériau du modèle 3D.

Cette option permet de modifier la texture du modèle 3D importé.



Étape 1

Affichez le menu « Options » à l'aide de la barre d'espace et sélectionnez « Adjust Material ».

Étape 2

Vous pouvez adapter les paramètres « Metalness », « Roughness » et « Transparency ».

Étape 3

Appuyez sur « OK » pour confirmer.

ASTUCE

Vous pouvez appliquer le nuanceur Non éclairé en cochant « Use Unlit Shader ». Cela permet d'afficher le contenu photogrammétrique.

Remarque

Il est possible d'adapter la transparence lorsque le modèle 3D intègre un matériau transparent.

Les modifications apportées à l'aide du nuanceur Non éclairé prennent effet après le redémarrage du lecteur.

6-13. Définition du panneau d'informations

Vous pouvez afficher des panneaux d'informations contenant des descriptions, des logos et d'autres informations sur l'écran du modèle, utilisables par exemple pour une exposition.

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

Vous pouvez concevoir votre propre panneau et sa présentation.

Afficher des logos et des noms d'entreprise



Afficher des descriptions de modèles 3D

Vous pouvez choisir entre deux vues du panneau.

Panneau de type Description



Présentation avec le panneau devant et le modèle derrière.

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

Cette présentation convient à l'affichage de descriptions et d'informations en association avec le modèle.

Panneau de type Affiche



Présentation avec le modèle devant et le panneau derrière.

Cela permet d'afficher la vue du modèle selon une perspective plus large et de fournir davantage d'informations.

Ce type de panneau convient lorsque vous souhaitez présenter le modèle en occupant davantage l'espace disponible et en le mettant davantage en valeur.

6-13-1. Configuration du panneau de type Description

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

Créer un panneau de type Description

Créez une image comme suit.

Format de l'image : PNG

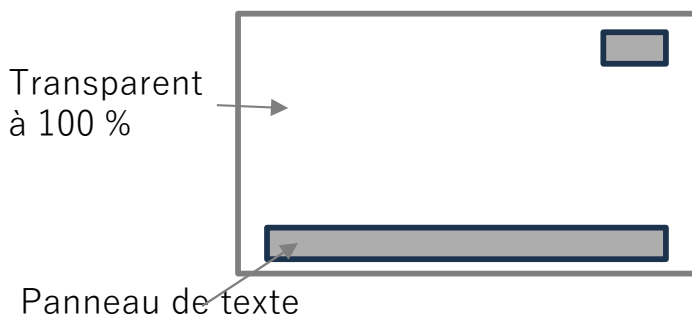
Taille d'image recommandée : 1920x1080

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 transparente à 100 %.
- Si la zone du panneau de texte est légèrement transparente, elle sera mieux intégrée au modèle et à l'arrière-plan.
- Colorer le contour de la police de texte pour en faciliter la lecture.

Exemple de panneau de type Description : Exemple de panneau de texte :



Transparent à 50 %
Contour du texte : noir à 60 %

Remarque

Créez des panneaux au format 16:9.

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

Définissez l'image du panneau d'informations que vous avez créé.



Étape 1

Affichez le menu « Options » à l'aide de la barre d'espace et sélectionnez « Set Information Panel ».

Étape 2

Chargez l'image PNG créée en utilisant le bouton « Load » sur le panneau d'informations.

Étape 3

Réglez le bouton bascule « Display Panel On/Off » sur « On ».

Étape 4

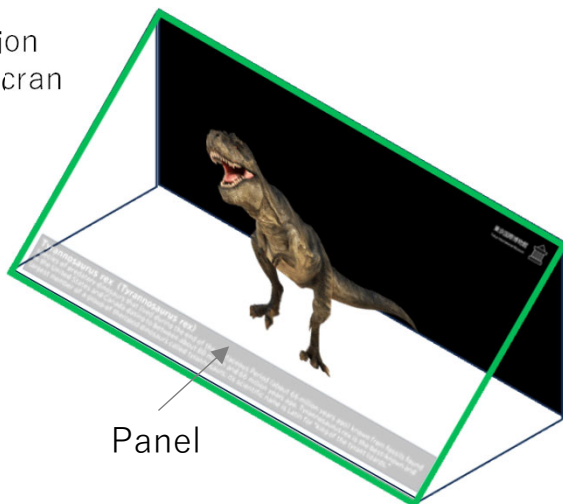
Appuyez sur « OK » pour confirmer.

Étape 5

Adaptez la position de manière à ce que le modèle 3D se trouve derrière le panneau affiché.

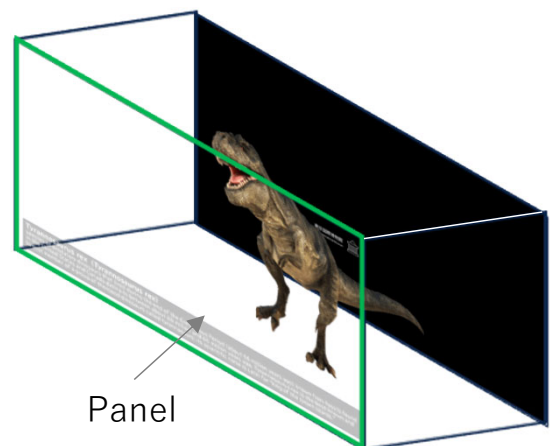
Normal

Position de l'écran



Wall mount mode

Position de l'écran



Remarque

Lorsque le panneau est chargé, le modèle 3D est placé devant le panneau. Déplacez-le ensuite vers la position d'affichage la plus appropriée selon le panneau créé.

Si le panneau obscurcit le modèle, vous pouvez rendre ce dernier plus visible en sélectionnant « Reset model composition » dans les options. Si le modèle reste peu visible, désactivez l'affichage du panneau et adaptez à nouveau la position du modèle.

6-13-2. Configuration du panneau de type Affiche

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

Créer un panneau de type Description

Créez une image comme suit.

Format de l'image : PNG

Taille d'image recommandée : 1920x1080

Rapport hauteur/largeur : 16:9

Créez une image comme indiqué ci-dessous.

- Le panneau est affiché derrière le modèle.
- Les informations et le modèle doivent être présentés de manière à ne pas se chevaucher.
- En principe, les panneaux doivent être transparents à 0 %.
- Si le panneau est partiellement réglé sur une transparence de 100 % et que le modèle est placé dans cette zone, cela fait apparaître le modèle en saillie par rapport au panneau.

Exemple de panneau
d'affichage de type Affiche :



Exemple de transparence
partielle :



Transparent à 100 %

Exemple d'affichage avec transparence partielle



Remarque

Créez des panneaux au format 16:9.

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

Définissez l'image du panneau d'informations que vous avez créé.



Étape 1

Affichez le menu « Options » à l'aide de la barre d'espace et sélectionnez « Set Information Panel ».

Étape 2

Chargez l'image PNG créée en utilisant le bouton « Load » sur le panneau d'informations.

Étape 3

Réglez le bouton bascule « Display Panel On/Off » sur « On ».

Étape 4

Appuyez sur « OK » pour confirmer.

Étape 5

Adaptez la position de manière à ce que le modèle 3D se trouve derrière le panneau affiché.

Normal

Position
de l'écran



Wall mount mode

Position
de l'écran



Remarque

Lorsque le panneau est chargé, le modèle 3D est placé devant le panneau. Déplacez-le ensuite vers la position d'affichage la plus appropriée selon le panneau créé.

Si le panneau obscurcit le modèle, vous pouvez rendre ce dernier plus visible en sélectionnant « Reset model composition » dans les options. Si le modèle reste peu visible, désactivez l'affichage du panneau et adaptez à nouveau la position du modèle.

7. Utilisation de la fonction Démo

La fonction Démo permet de lire automatiquement les modèles 3D consécutivement.

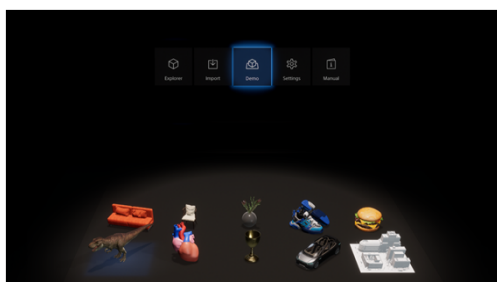
Par exemple, si vous enregistrez les œuvres d'art A, B et C pour un musée, le contenu est automatiquement lu dans l'ordre suivant : $A \rightarrow B \rightarrow C$. (La lecture aléatoire est également disponible.)

7-1. Création d'un ensemble de démo

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

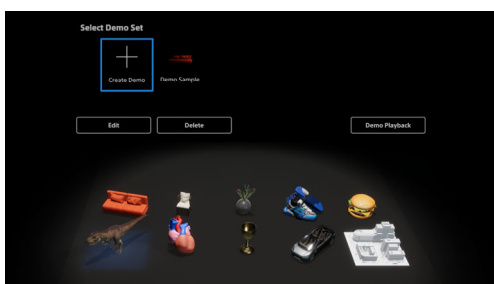
Étape 1

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



Étape 2

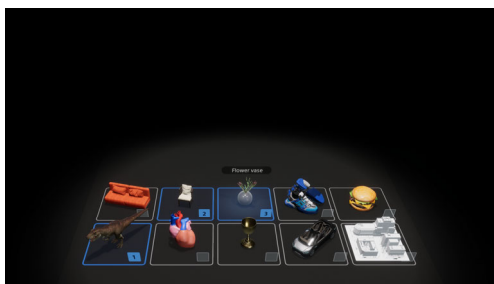
Sélectionnez « Créer une démo ».



Étape 3

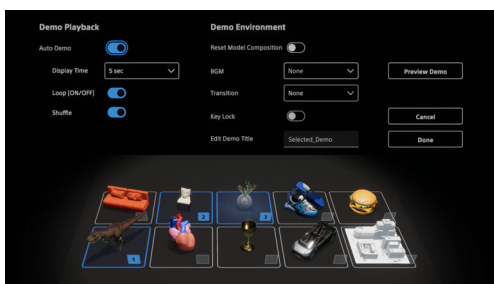
Appuyez sur « Entrée » pour sélectionner un modèle. Les numéros (1, 2, 3) sont attribués aux modèles dans l'ordre de leur sélection.

Appuyez à nouveau sur « Entrée » pour désélectionner un fichier de contenu.



Étape 4

Une fois la sélection des fichiers terminée, appuyez sur la touche « M » pour enregistrer les fichiers et passer à l'écran des paramètres.



Étape 5

Définissez le titre de la démo après avoir paramétré la lecture de la démo, et appuyez sur « Done » pour enregistrer l'ensemble de démo.

Remarque

L'ensemble de démo ne peut être enregistré que si le titre de la démo a été défini.

7-2. Paramètres de lecture d'une démo

Vous pouvez paramétrer les options de lecture d'une démo.

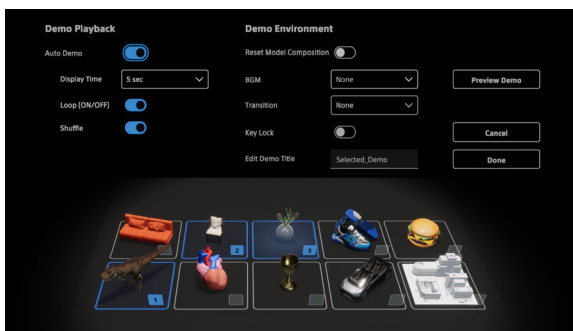
remarque

Après avoir paramétré les options, appuyez sur « Terminé » sur l'écran de paramétrage pour confirmer.

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

7-2-1. Configuration de la lecture d'un diaporama

Vous pouvez sélectionner les paramètres de lecture d'un diaporama.



Démo automatique

Activée : le contenu de la liste de modèles est lu automatiquement en fonction de la configuration de la liste de modèles.

Désactivée : appuyez sur la « touche → »(tab.) pour lire de modèle suivant.

Aléatoire

Lire les modèles sélectionnés de façon aléatoire.

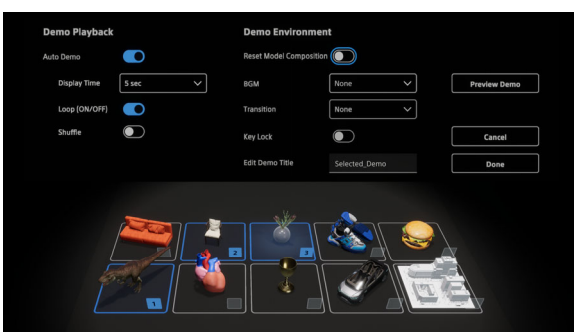
Temps d'affichage

Permet de régler la durée d'affichage de chaque modèle pendant la démo automatique.

Boucle (ON/OFF)

Indique si le diaporama revient au premier élément du contenu après le dernier modèle de la liste.

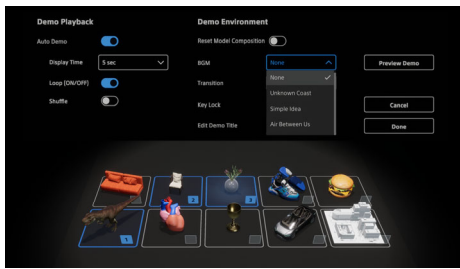
7-2-2. Utilisation de la réinitialisation de la composition du modèle



Si l'utilisateur a modifié la position ou la taille du modèle pendant la démo, ce dernier retrouvera automatiquement sa position et sa composition d'origine une fois la démo terminée.

7-2-3. Paramétrage du fond sonore (à l'aide d'un système audio préinstallé)

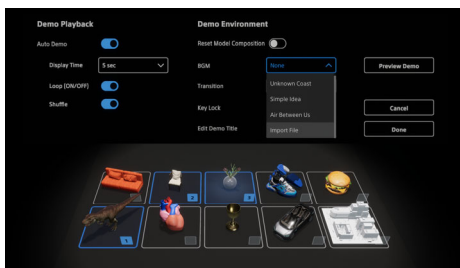
Vous pouvez sélectionner le fond sonore pour la lecture d'un diaporama.



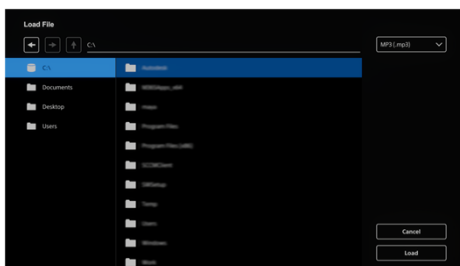
Étape 1 Sélectionnez « Préinstallé » pour le fond sonore.

Étape 2 Appuyez sur « Terminé » pour confirmer.

7-2-4. Paramétrage du fond sonore (à l'aide de votre propre fichier MP3)



Étape 1 Sélectionnez « Importer un fichier » pour le fond sonore.
L'écran de l'explorateur de fichiers s'affiche.



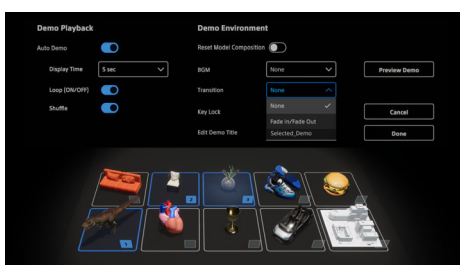
Étape 2 Sélectionnez le fichier MP3 que vous souhaitez utiliser dans l'explorateur de fichiers.

Étape 3 Appuyez sur « Terminé » pour confirmer.

remarque

- Utilisez des fichiers MP3 au format suivant.
 - fs=32/44,1/48 KHz
 - Stéréo 16 bits
 - Débit binaire de 32 Kbits/s - 320 Kbits/s
- Certains fichiers MP3 peuvent ne pas être lus même dans les formats ci-dessus.

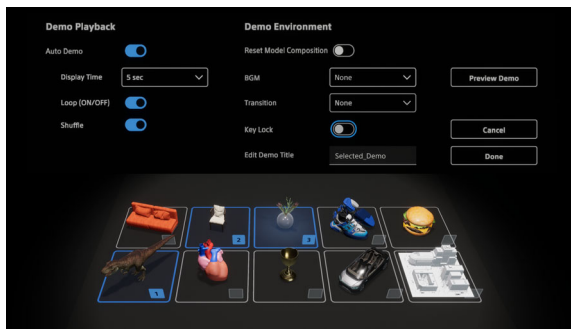
7-2-5. Paramétrage des effets de transition



Étape 1 Sélectionnez « Transition ». Vous pouvez sélectionner DÉSACTIVER / Fondu à l'ouverture/Fondu à la fermeture.

Étape 2 Appuyez sur « Terminé » pour confirmer.

7-2-6. Paramétrage du verrouillage des touches



Étape 1

Sélectionnez « Verrouillage des touches ».

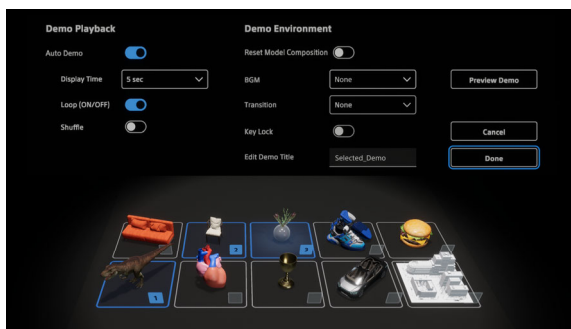
Étape 2

Appuyez sur « Terminé » pour confirmer.

Remarque

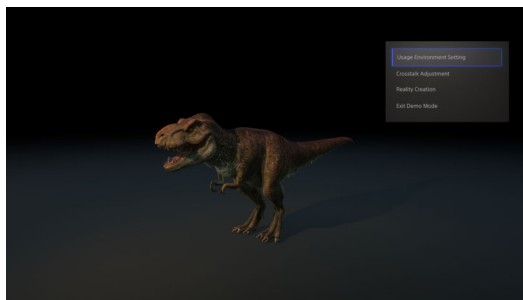
Pour le verrouillage des touches, vous pouvez exclure les opérations telles que le déplacement, la rotation et la mise à l'échelle du modèle en accédant au paramètre « Key Lock Exception » sur l'écran « Settings » → « ».

7-2-7. Enregistrement de l'ensemble de démo



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

7-3. Options disponibles lors de la lecture d'une démo



Si vous affichez « Options » à partir de l'écran de lecture d'une démo, vous pouvez effectuer les opérations suivantes.

Règlage d'environnement d'utilisation

Optimiser les plages de reconnaissance faciale et de suivi du visage en fonction des circonstances d'utilisation.

Contrôle de la diaphonie

Le niveau de diaphonie peut être contrôlé en fonction des préférences de l'utilisateur.

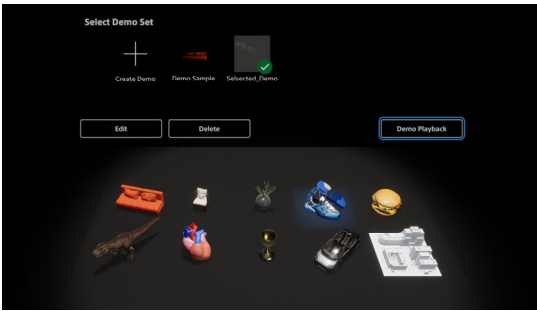
Création de réalité

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

Quitter le mode Démo

Vous pouvez quitter la lecture d'une démo et revenir à l'écran Explorateur.

7-4. Lecture de la démo

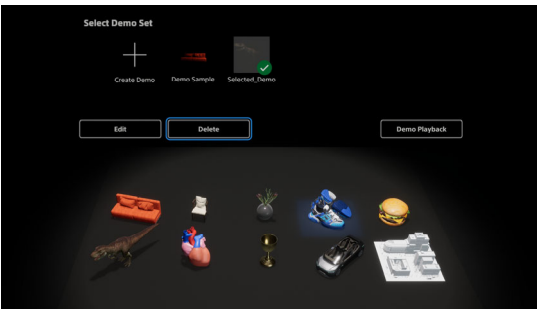


Étape 1 Appuyez sur la touche « Tab » pour afficher l'écran « Menu » et sélectionnez « Démo ».

Étape 2 Sélectionnez un ensemble de démo enregistré sur l'écran « Select Demo Set ».

Étape 3 Appuyez sur le bouton « Play » pour lancer la lecture automatiquement.

7-5. Retrait de l'ensemble de démo

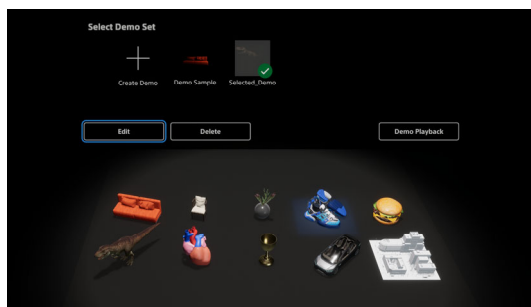


Étape 1 Sur l'écran Explorateur, appuyez sur la touche « Tab » pour afficher « Menu » et sélectionnez « Démo ».

Étape 2 Sélectionnez l'ensemble de démo à retirer à l'aide des touches « ← »/« → ».

Étape 3 Appuyez sur le bouton « Remove » pour afficher l'écran de confirmation. Appuyez sur « OK » pour retirer.

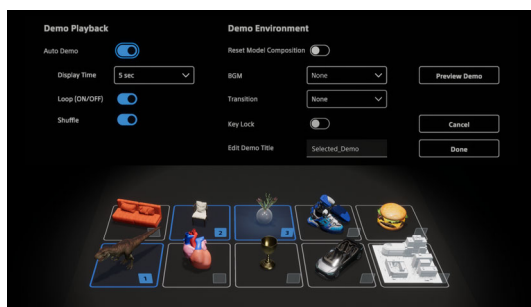
7-6. Modification d'un ensemble de démo



Étape 1 Appuyez sur la touche « Tab » pour afficher l'écran « Menu » et sélectionnez « Démo ».

Étape 2 Sélectionnez un ensemble de démo enregistré sur l'écran « Sélectionner un ensemble de démo ».

Étape 3 Appuyez sur le bouton « Edit » pour afficher l'écran des paramètres de la démo.



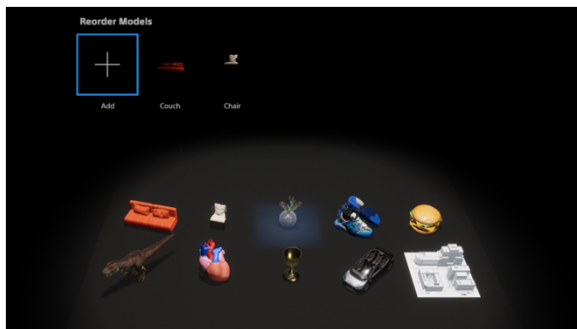
Étape 4 Sur l'écran Paramètres, définissez les effets et l'affichage pour la lecture de la démo et appuyez sur « Terminé » pour enregistrer les paramètres.

ASTUCE

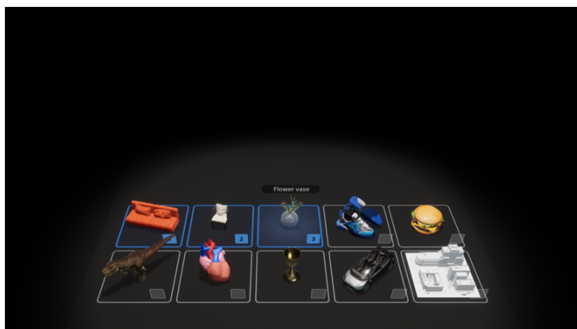
Appuyez sur le bouton « Edit » dans la section « Reorder Model » pour modifier la liste des modèles de démo selon les options ci-dessous.

- Ajouter un modèle à la liste des modèles de démo
- Modifier l'ordre des modèles dans la liste des modèles de démo
- Supprimer un modèle de la liste des modèles de démo

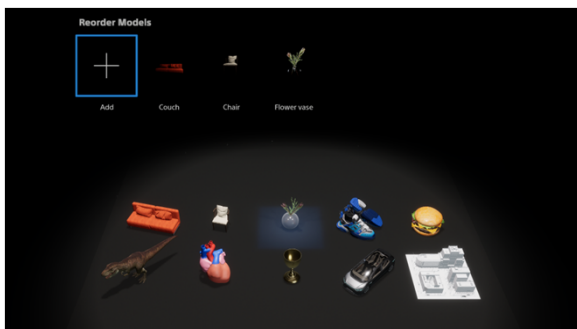
7-6-1. Ajout d'un modèle à la liste des modèles de démo



Étape 1 Sélectionnez « Add ».

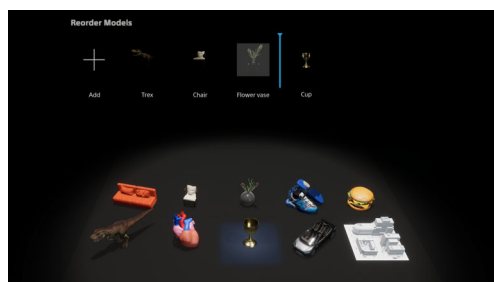


Étape 2 Appuyez sur Entrée pour sélectionner un modèle. Appuyez à nouveau sur Entrée pour désélectionner un modèle.



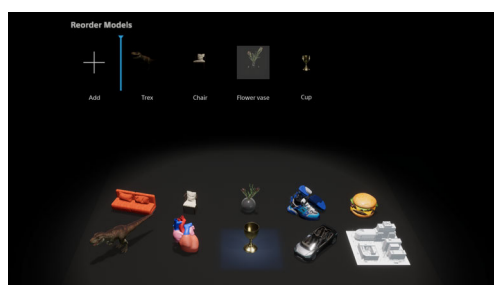
Étape 3 Lorsque vous avez fini de sélectionner les fichiers, appuyez sur la touche M pour ajouter les modèles.

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



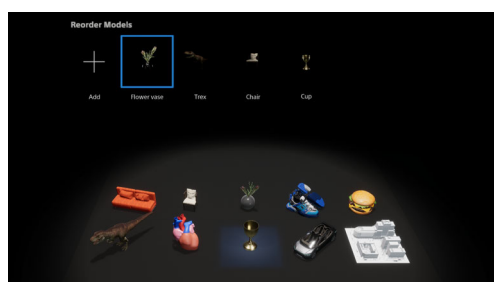
Étape 1

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



Étape 2

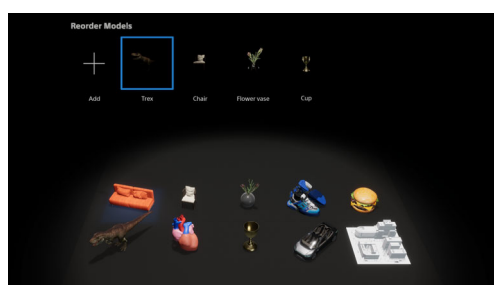
Déplacez la ligne verticale bleue vers la gauche ou vers la droite à l'endroit où vous souhaitez déplacer le modèle. (Dans le cas de l'exemple de gauche, jusqu'à la fin de la liste)



Étape 3

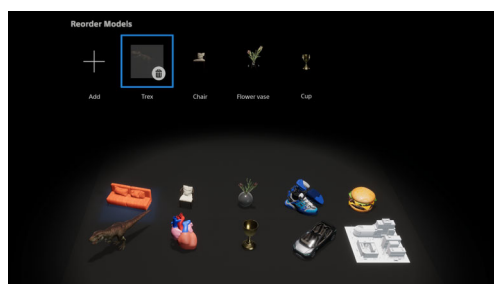
Appuyez sur la touche « Entrée » pour confirmer. Une fois la sélection des modèles terminée, appuyez sur la touche « M » pour sauvegarder.

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



Étape 1

Placez l'encadré bleu sur le modèle que vous souhaitez retirer sur l'écran « Réorganiser les modèles ».



Étape 2

Appuyez sur la barre d'espacement pour marquer le modèle à retirer.
* Une icône Corbeille apparaît dans le coin inférieur droit de la vignette. Lorsque vous avez terminé la sélection des modèles, appuyez sur la touche « M » pour confirmer.

Étape 3

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

7-7. Quitter la lecture de la démo



Ouvrez « Options » pendant la lecture de la démo et sélectionnez « Quitter le mode Démo ».

remarque

Lorsqu'un verrouillage par mot de passe est activé, la saisie d'un mot de passe est obligatoire.

Lorsque vous utilisez une souris, faites un clic droit pour utiliser le menu contextuel.

8. Autres

8-1. Écran affiché lorsque l'utilisateur qui visionne la démo détourne le regard de l'écran

Si l'utilisateur 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.



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

8-2. Modification des paramètres de l'écran

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

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

Étape 2 Sélectionnez l'onglet « Paramètres du lecteur Spatial Reality Display » sur l'écran Paramètres.

Éléments de paramétrage

<Paramétrage des capteur> (SR2 uniquement)

- Réglage de l'environnement d'utilisation

Optimiser les plages de reconnaissance faciale et de suivi du visage en fonction des circonstances d'utilisation.

- Mode Création

Il constitue solution idéale lorsque vous regardez l'écran seul pour créer du contenu dans un studio ou un bureau.

- Mode Exposition

Empêche la reconnaissance de visages autres que celui de l'utilisateur qui visionne la démo dans une salle d'exposition bondée.

- Mode Changement d'utilisateur

Il est désormais possible de configurer jusqu'à deux personnes pour passer d'une cible de reconnaissance oculaire à l'autre. Ce réglage peut également être assigné à la touche « Fn ».

- Contrôle de la diaphonie

Le niveau de diaphonie peut être contrôlé en fonction des préférences de l'utilisateur.

<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 apparaît à l'écran lorsque l'application est lancée après une mise à jour du logiciel.

8-4. Informations sur la version

La version du lecteur est v 2.0.2

8-5. Dernières informations sur l'application

Les dernières informations et mises à jour concernant ce lecteur sont disponibles à l'adresse suivante

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.