



Spatial Reality Display Player

versione 2.0.2

Istruzioni per l'uso

IT

Note di rilascio

versione	Dettagli	data di pubblicazione
V1.0.0	Primo rilascio	Maggio 2023
V1.0.1	Possibile ora gestire l'importatore di file tramite tastiera/controller. Risolti diversi bug.	Luglio 2023
V1.0.2	Supportati ora gli aggiornamenti di firmware e SDK dello Spatial Reality Display. L'aggiornamento del firmware è la versione v1.20.00, mentre quello dell'SDK è la versione v2.1.0. Utilizzare lo Spatial Reality Display Player v1.0.2 per usufruire delle funzioni aggiornate.	Settembre 2023
V1.1.0	Disponibili ora le seguenti nuove funzionalità. <ul style="list-style-type: none">• Funzione Demo• Impostazione dell'assegnazione dei tasti• Funzione Blocco tasti• Impostazione dello sfondo	Dicembre 2023
V1.2.0	Le seguenti funzionalità sono state recentemente aggiunte o migliorate. <ul style="list-style-type: none">• Funzionamento del mouse disponibile su tutti gli schermi• Migliorata la funzione di riordino modello nell'elenco demo• Aggiunta la funzione di riproduzione casuale• Aggiunto ulteriore supporto linguistico per la user guide	Aprile 2024
V2.0.0	Le seguenti funzionalità sono state recentemente aggiunte o migliorate. <ul style="list-style-type: none">• Supporto HDRP• Funzione pannello informativo• Supporto modalità di montaggio a parete• Miglioramenti visualizzazione sfondo• Layout modello multiplo• Miglioramenti a illuminazione e regolazione dei materiali• Visualizzazione scala• Miglioramento di diverse funzionalità	Dicembre 2024
V2.0.1	Miglioramenti funzionali <ul style="list-style-type: none">• Tempo di avvio più veloce• Miglioramento della qualità delle immagini traslucide Miglioramento della visibilità/layout Vari fix di usabilità/bug	Marzo 2025
V2.0.2	Applicato aggiornamento di sicurezza	Novembre 2025

Notifica relativa alla migrazione di vari dati da Player v1.2 a v2.0.2

Il Player v2.0.2 presenta molte differenze di sistema e di specifiche rispetto al Player v1.2 a causa dell'adozione dell'HDRP.

Di conseguenza, alcuni dati che potevano essere migrati tra v1.0/1.1/1.2 non possono essere migrati alla v2.0.2.

Se necessario, riconfigurare il Player v2.0.2.

1. Informazioni sui modelli preinstallati

No.2/3/4/Chalice, che erano preinstallati nella v1.2, non sono preinstallati nella v2.0.2 e saranno rimossi dal set demo se registrati.

2. Informazioni sui modelli importati

I modelli importati nella v1.2 saranno migrati alla v2.0.2, ma le miniature 2D saranno visualizzate in Explorer.

Dopo che il modello è stato riprodotto in Single View, viene convertito in una miniatura 3D e visualizzato.

3. Informazioni sul tipo di sfondo e sulle impostazioni di illuminazione

Verranno migrati solo i tipi di sfondo (Studio/Garage, ecc.) impostati per ciascun modello nella v1.2 e le impostazioni di illuminazione saranno impostate sui valori predefiniti della v2.0.2 per ciascuno sfondo. Se necessario, riconfigurare le impostazioni di illuminazione nel Player v2.0.2.

4. Migrazione di vari dati durante la migrazione da Player v2.0.2 a versioni precedenti

La migrazione dei dati dalla v2.0.2 alla v1.2 non è supportata.

Ad esempio, se si modificano i tipi di sfondo, le impostazioni di illuminazione, ecc. nella v2.0.2 e poi si torna alla v1.2, i dati non verranno migrati.

Se si torna a una versione precedente (v1.0/1.1/v.2) dopo la migrazione alla v2.0.2, i dati verranno migrati all'ultimo dato al momento del passaggio dalla versione precedente alla v2.0.2.

Indice

1. Informazioni sullo Spatial Reality Display Player

- 1-1. Caratteristiche principali dello Spatial Reality Display Player 1-2. Ambiente PC consigliato
- 1-3. Spatial Reality Display supportato
- 1-4. Formati di modelli 3D supportati
- 1-5. Dispositivi operativi supportati
- 1-6. Lingue supportate

2. Struttura e funzionamento di base dello schermo

- 2-1. Panoramica dello Spatial Reality Display Player
- 2-2. Schermata Explorer e modalità di visualizzazione
- 2-3. Visualizzazione della guida operativa
- 2-4. Funzioni dei menu
- 2-5. Funzioni di opzione (Explorer)
- 2-6. Funzioni di opzione (vista Modello singolo)
- 2-7. Funzioni di opzione (Vista modello multiplo)
- 2-8. Funzione menu a comparsa (solo funzionamento tramite mouse)
- 2-9. Settings

3. Uno sguardo ai modelli di esempio

- 3-1. Selezione e visualizzazione di un modello di esempio
- 3-2. Funzionamento di base della visualizzazione del modello 3D
- 3-3. Rimozione e nuova importazione di modelli di esempio

4. Importazione e visualizzazione del proprio modello 3D

- 4-1. Importazione di file di modelli 3D
- 4-2. Rimozione di un modello su Explorer

5. Creazione di un layout di modello multiplo

- 5-1. Aggiunta di un modello
- 5-2. Selezione di un modello
- 5-3. Rimozione di un modello
- 5-4. Salvataggio di un modello multiplo
- 5-5. Rielaborazione del modello multiplo

6. Uso iniziale delle varie funzioni

- 6-1. Ricerca e ordinamento di modello 3D (Explorer)
- 6-2. Auto Rotate On/Off
- 6-3. Define Model Orientation
- 6-4. Reset Model Composition
- 6-5. Selezione dello sfondo per il modello
- 6-6. Animation Control Panel
- 6-7. Modifica dell'assegnazione dei tasti
- 6-8. Referring to the Manual
- 6-9. Impostazione della password
- 6-10. Reset Password
- 6-11. Abilitazione di alcune operazioni con i tasti quando è impostato il Blocco tasti
- 6-12. Regolazione del materiale del modello 3D.
- 6-13. Impostazione del pannello informativo
 - 6-13-1. Impostazione del Pannello descrittivo
 - 6-13-2. Impostazione del Pannello per poster

7. Uso della funzione Demo

- 7-1. Creazione di un set di demo
- 7-2. Impostazioni per la riproduzione di una demo
 - 7-2-1. Configurazione della riproduzione della presentazione
 - 7-2-2. Uso del reset della composizione del modello
 - 7-2-3. Impostazione della BGM (utilizzando audio preinstallato)
 - 7-2-4. Impostazione della BGM (con il proprio file MP3)
 - 7-2-5. Impostazione degli effetti di transizione
 - 7-2-6. Impostazione del Blocco tasti
 - 7-2-7. Registrazione del set di demo
- 7-3. Opzioni disponibili durante la riproduzione di una demo
- 7-4. Riproduzione della demo
- 7-5. Rimozione di un set di demo
- 7-6. Modifica di un set di demo
 - 7-6-1. Aggiunta di un modello all'elenco di modelli Demo
 - 7-6-2. Cambio dell'ordine dei modelli in un elenco di modelli Demo
 - 7-6-3. Rimozione di modelli da un elenco di modelli Demo
- 7-7. Uscita dalla riproduzione di demo

8. Altri

- 8-1. Schermata visualizzata quando l'osservatore distoglie lo sguardo dal display
- 8-2. Modifica delle impostazioni per il display
- 8-3. Funzione di notifica di aggiornamento
- 8-4. Informazioni sulla versione
- 8-5. Informazioni più recenti sull'applicazione

1. Informazioni sullo Spatial Reality Display Player

1-1. Caratteristiche principali dello Spatial Reality Display Player

Questa applicazione consente di utilizzare uno Spatial Reality Display in modo semplice per divertirsi con la CG 3D.

È inoltre possibile utilizzare varie funzioni per creare agevolmente contenuti per mostre.

Supporta inoltre la Wall Mount Mode quando lo Spatial Reality Display è posizionato verticalmente.

Oltre che in eventi e mostre, può essere utilizzato in una vasta gamma di settori quali design, medicina, architettura e segnaletica.

1-2. Ambiente PC consigliato

Quando è collegato ELF-SR1

	Specifiche consigliate
CPU	i7-9700 8 core o più veloce
GPU	Punteggio PassMark - G3D Mark non inferiore a 25.000 (equivalente a GeForce RTX3080)
Memoria principale	minimo 16 GB
Archiviazione	SSD

Quando è collegato ELF-SR2

	Specifiche consigliate
CPU	i5-6 core o più veloce
GPU	Punteggio PassMark - G3D Mark non inferiore a 18.000 (equivalente a GeForce RTX2070 SUPER)
Memoria principale	minimo 16 GB
Archiviazione	SSD

nota

- La frequenza dei fotogrammi consigliata per la visione di contenuti è di 60 fps per SR1 e 30 fps per SR2.
- La frequenza dei fotogrammi consigliata per la visione di modelli 3D di esempio è stata confermata con le specifiche del PC di cui sopra.
- A seconda del contenuto, la visualizzazione e il funzionamento potrebbero rallentare o la frequenza dei fotogrammi potrebbe diminuire.

1-3. Spatial Reality Display supportato

Questo Player può visualizzare modelli 3D sul seguente Spatial Reality Display.

- ELF-SR1
- ELF-SR2

1-4. Formati di modelli 3D supportati

Questo Player supporta i seguenti formati di modelli 3D

- Formato FBX
- Formato GLTF/GLB
- Formato OBJ
- Formato STL

nota

- Sony ha verificato gli oggetti creati con i principali strumenti DCC e li ha convertiti nei formati sopra elencati.
- Questo Player è progettato per supportare parametri di modelli 3D di base. Alcuni dei parametri non funzionano.

1-5. Dispositivi operativi supportati

È possibile collegare e utilizzare i dispositivi seguenti.

- Tastiera USB compatibile con Windows
- Mouse USB compatibile con Windows
- Gamepad USB compatibile con Windows *1
- Controller per PlayStation 4/5 *2

*1 Il Gamepad è compatibile con lo standard Windows DirectInput.

*2 I controller PlayStation devono essere collegati tramite USB.

nota

Il collegamento USB del sistema BT a 2,4 GHz potrebbe non funzionare a causa di problemi di interferenza con altri dispositivi USB3.0 collegati. Si consiglia il collegamento cablato.

1-6. Lingue supportate

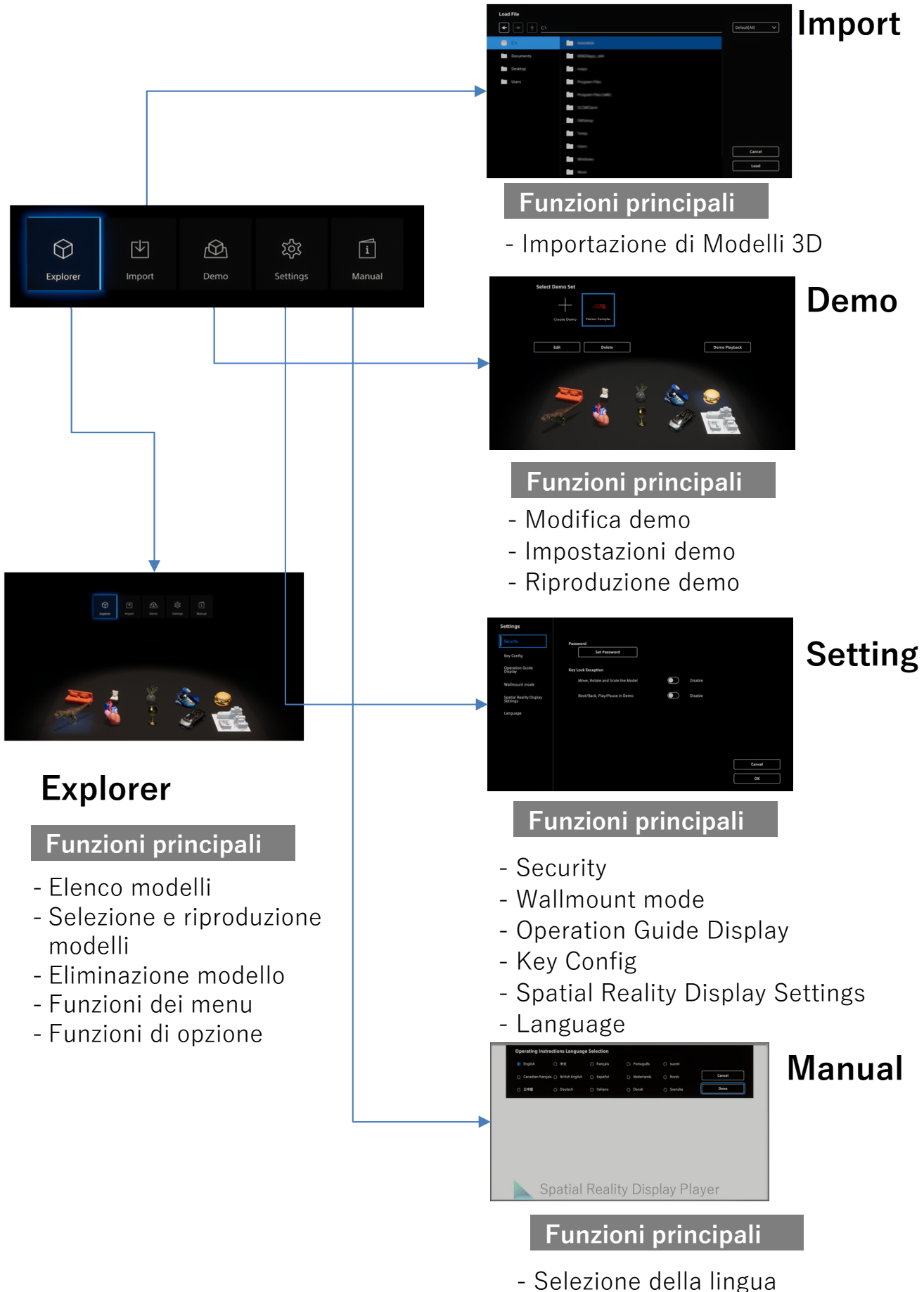
Questo player supporta le lingue seguenti. È possibile modificarle in “Options” - “Settings”.

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| - Inglese (Stati Uniti) | - Francese (Canada) |
| - Inglese (Regno Unito) | - Giapponese |
| - Francese (Francia) | - Cinese |

2. Struttura e funzionamento di base dello schermo

2-1. Panoramica dello Spatial Reality Display Player

Il Player consiste delle seguenti funzioni:

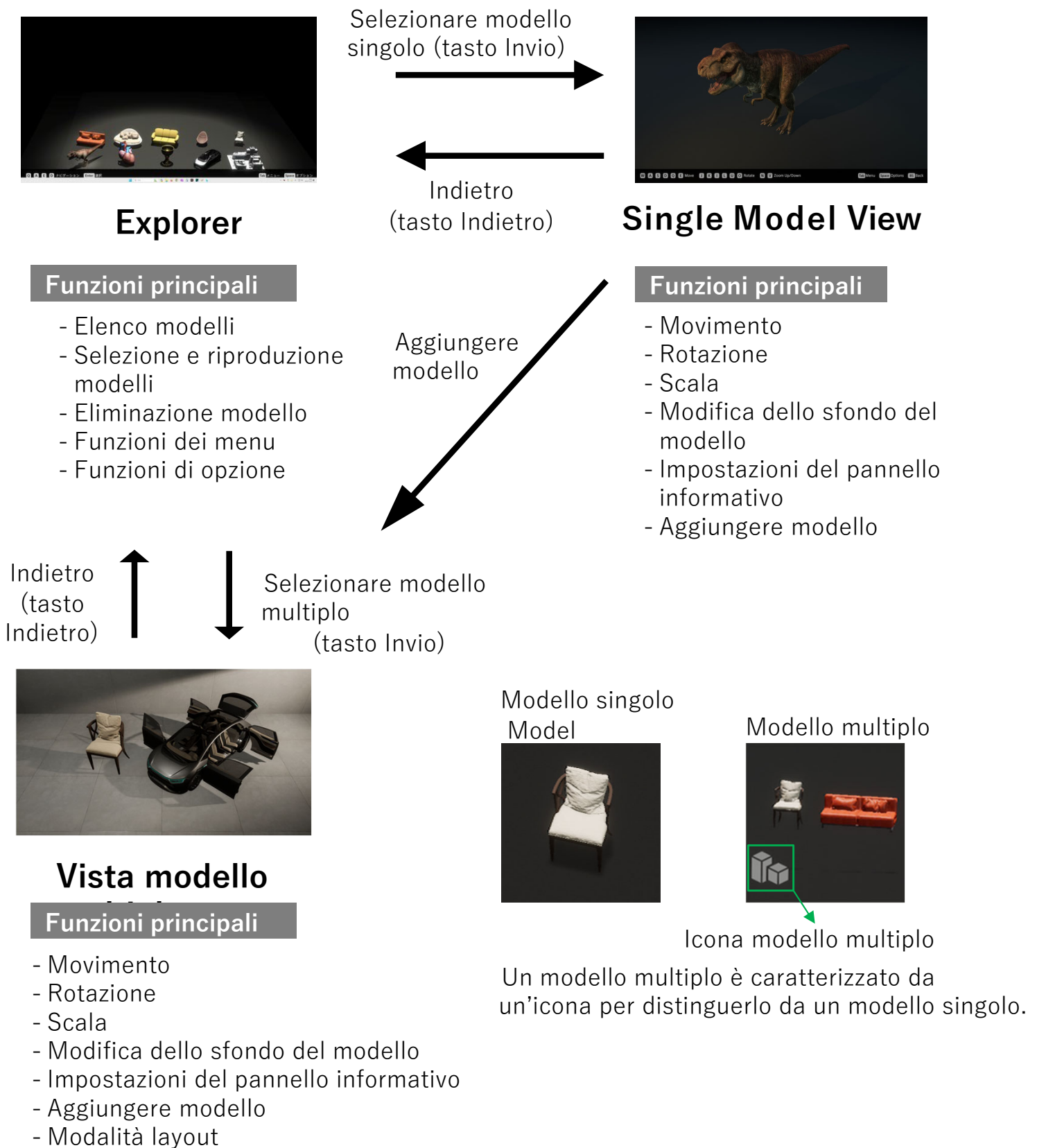


2-2. Schermata Explorer e modalità di visualizzazione

La schermata Explorer elenca i modelli CG 3D importati.

Selezionare Modello singolo o Modello multiplo per visualizzare il modello 3D a schermo intero e vederlo da varie angolazioni e direzioni.

Quando si aggiunge un modello a un Modello singolo, viene creato un Modello multiplo ed è possibile visualizzare più modelli contemporaneamente.

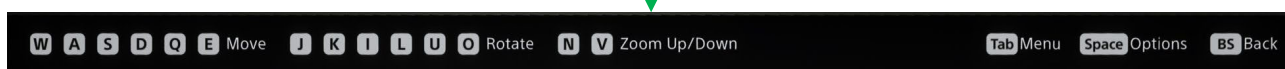


2-3. Visualizzazione della guida operativa

In ogni schermata viene visualizzata una guida operativa nella parte inferiore dello schermo (per 5 secondi).



Per il dispositivo collegato verrà visualizzata una guida operativa (tastiera/gamepad/mouse).



nota

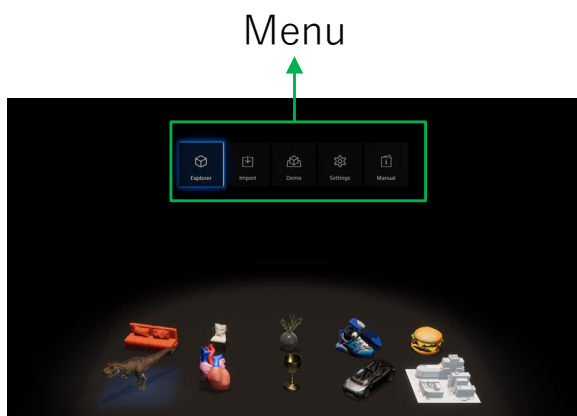
Quando per il funzionamento è collegato e utilizzato un gamepad o un mouse, viene visualizzata la guida operativa del dispositivo operativo corrispondente.

SUGGERIMENTO

Per visualizzare o nascondere la guida operativa, premere il tasto “f”.
La guida operativa viene visualizzata o nascosta temporaneamente.

2-4. Funzioni dei menu

Premere il “tasto Tab” per menu



Menu

- **Explorer**

Visualizza un elenco di modelli 3D.

È possibile selezionare, riprodurre o eliminare modelli.

- **Import**

Importazione in Explorer di file di modelli 3D presenti nel PC.

- **Demo**

È possibile selezionare modelli e riprodurli automaticamente come una presentazione.

- **Settings**

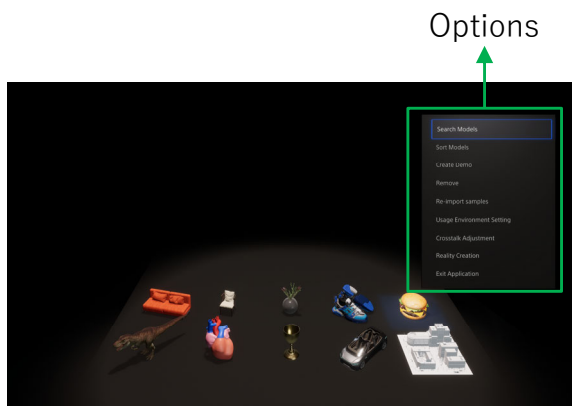
Si possono effettuare impostazioni relative all'applicazione.

- **Manual**

Visualizzazione del manuale per questo Player.

Selezionare la lingua desiderata nella schermata di selezione della lingua della user guide.

2-5. Funzioni di opzione (Explorer)



Options

- **Search Models**

Uso di informazioni sui tag per cercare modelli registrati.

- **Sort Models**

Dimensioni dati, Nome, Data importazione.

- **Create Demo**

Passa alla modalità di creazione demo.

- **Remove**

Rimuove un modello selezionato dall'elenco modelli.

- **Re-import sample**

Ripristina tutti i modelli di esempio rimossi.

- **Usage Environment Setting (Solo SR2)**

Ottimizza gli intervalli per il riconoscimento e il tracciamento dei volti in base all'ambiente d'uso.

- **Crosstalk Adjustment (Solo SR2)**

Questa impostazione può aiutare a ridurre l'immagine duplicata (Crosstalk).

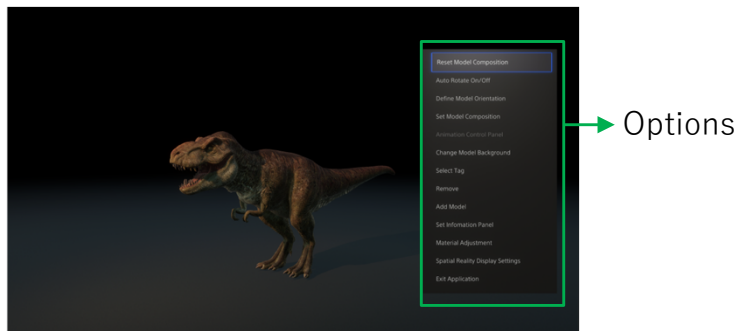
- **Reality Creation (Solo SR2)**

È possibile migliorare la qualità di immagine del modello.

- **Exit Application**

Esce dall'applicazione.

2-6. Funzioni di opzione (vista Modello singolo)



Options

- **Reset Model Composition**

Riporta il display all'angolazione e alle dimensioni predefinite.
(Dimensioni, Posizione e Angolo)

- **Auto Rotate On/Off**

Ruota automaticamente il modello

- **Define Model Orientation**

Corregge l'asse verticale e orizzontale.

In genere, questa azione è necessaria una sola volta al momento dell'importazione, se il modello importato viene posizionato con un'angolazione imprevista.

- **Set Model Composition**

Registra la composizione del modello corrente come valore iniziale.

- **Animation Control Panel**

Configura la riproduzione dell'animazione.

- **Change Model Background**

È possibile selezionare lo sfondo per la vista Modello singolo. La modifica dello sfondo conferisce un'atmosfera diversa a ogni modello o scena. È inoltre possibile regolare l'illuminazione.

- **Select tag**

Modifica le informazioni del tag per il modello.

- Add Model

Crea un modello multiplo aggiungendo un nuovo modello a un modello esistente.

- Information Panel Setting

Visualizza un pannello descrittivo sullo schermo del modello, ad esempio per un'esposizione.

- Material Adjustment

Regola i parametri del materiale del modello.

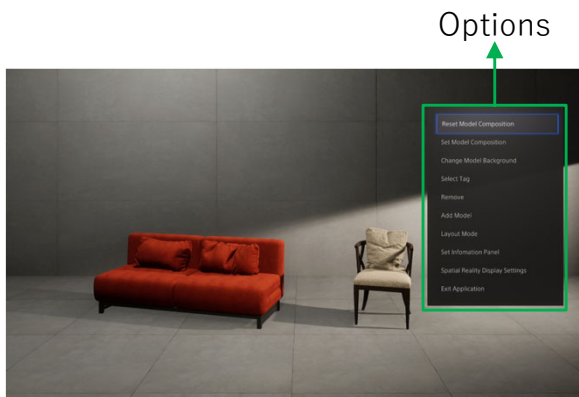
- Spatial Reality Display Settings (solo SR2)

È possibile modificare le impostazioni per la qualità dell'immagine e le prestazioni del sensore che è possibile configurare in Spatial Reality Display Settings.

- Exit application

Esce dall'applicazione.

2-7. Funzioni di opzione (Vista modello multiplo)



Options

- **Reset Model Composition**

Riporta il display all'angolazione e alle dimensioni predefinite.
(Dimensioni, Posizione e Angolo)

- **Set Model Composition**

Registra la composizione del modello corrente come valore iniziale.

- **Change Model Background**

È possibile selezionare lo sfondo per la vista Modello singolo. La modifica dello sfondo conferisce un'atmosfera diversa a ogni modello o scena. È inoltre possibile regolare l'illuminazione.

- **Select tag**

Modifica le informazioni del tag per il modello.

- **Remove**

I dati del modello verranno eliminati da "Explorer".

Tuttavia, non vengono eliminati dal PC.

Il modello preinstallato può essere ripristinato tramite "Re-import samples".

- **Add Model**

Crea un modello multiplo aggiungendo un nuovo modello a un modello esistente.

- Information panel settings

Visualizza un pannello descrittivo sullo schermo del modello, ad esempio per un'esposizione.

- Spatial Reality Display Settings (solo SR2)

È possibile modificare le impostazioni per la qualità dell'immagine e le prestazioni del sensore che è possibile configurare in Spatial Reality Display Settings.

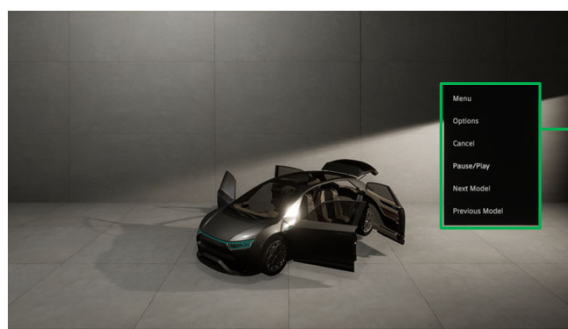
- Exit Application

Esce dall'applicazione.

2-8. Funzione menu a comparsa (solo funzionamento tramite mouse)

Fare clic con il tasto destro del mouse sulle seguenti funzioni per aprire il menu a comparsa.

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

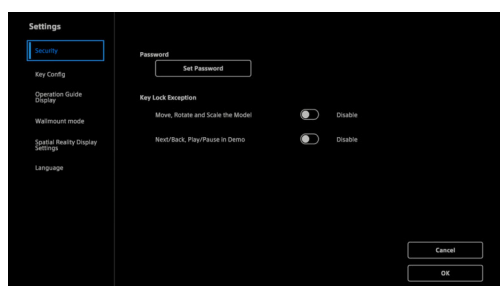


menu a comparsa

2-9. Settings

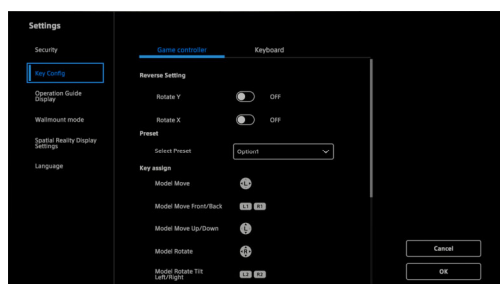
È possibile configurare le seguenti impostazioni.

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



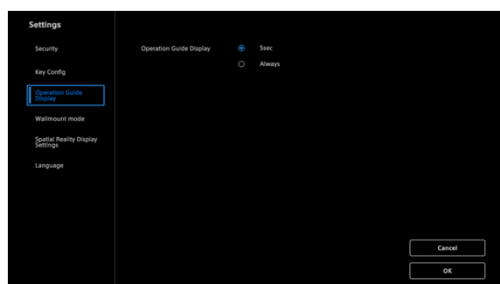
- Security

È possibile impostare, modificare e reimpostare la password.



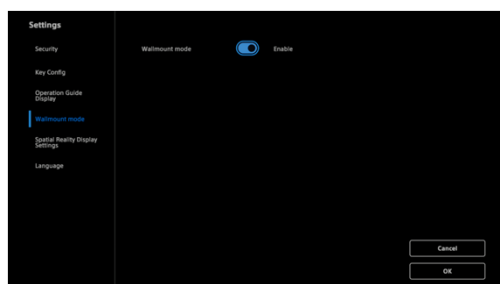
- Key Config

È possibile invertire la direzione di rotazione e selezionare da due dei tipi di assegnazione tasti.



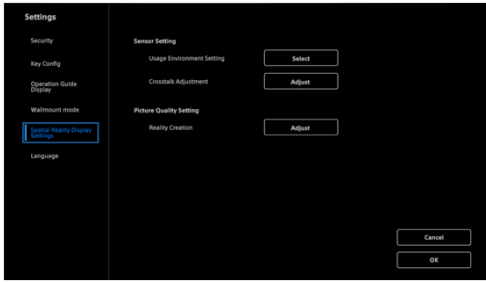
- Operation Guide Display

Commuta il tempo di visualizzazione della guida operativa tra “5sec” e “Always”



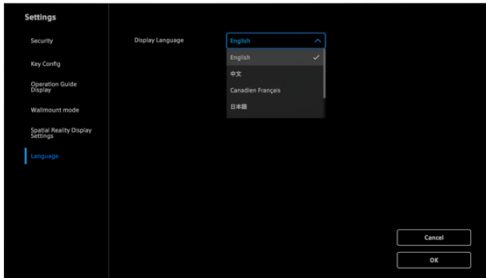
- Wall mount mode (solo SR2)

Commuta la visualizzazione dell'applicazione in modo che corrisponda alla visualizzazione verticale quando lo Spatial Reality Display è installato verticalmente.



- Spatial Reality Display Settings (Solo SR2)

Con questa applicazione è possibile modificare le impostazioni per la qualità dell'immagine e le prestazioni del sensore che è possibile configurare in Spatial Reality Display Settings.



- Language

È possibile selezionare la lingua di visualizzazione per questo software tra le seguenti.

- Inglese (Stati Uniti)
- Inglese (Regno Unito)
- Francese (Francia)
- Francese (Canada)
- Giapponese
- Cinese

3. Uno sguardo ai modelli di esempio

3-1. Selezione e visualizzazione di un modello di esempio

Questo Player include diversi modelli di esempio.

È possibile utilizzare queste immagini di esempio per verificare che lo Spatial Reality Display sia collegato e configurato correttamente.

Passo 1 Avviare l'applicazione.

Passo 2 Dalla schermata Explorer, selezionare e scegliere il modello di esempio desiderato.

Passo 3 Il modello 3D viene visualizzato a schermo intero.

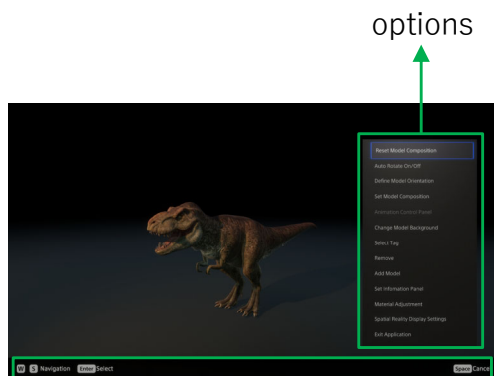
nota

- Se si utilizza un mouse, per visualizzare il modello 3D fare doppio clic sul modello campione dalla schermata Explorer.

3-2. Funzionamento di base della visualizzazione del modello 3D

Nella schermata di visualizzazione del modello 3D, è possibile modificare la posizione e l'angolazione del modello seguendo la guida operativa.

Varie funzioni sono inoltre disponibili nelle "Options".



Operation Guide

Space

visualizzazione "Options" On/Off

w

s



operazione "Options"

BS

ritorna a "Explorer"

f

Visualizzazione "Guida operativa" On/Off

Modifica la posizione/angolazione/ scala del modello

n

Zoom avanti

v

Zoom indietro

w

Spostamento modello

a

s

d

avanti/indietro sinistra/destra

u

i

o

Rotazione modello

j

k

l

q

e

Spostamento modello
su/giù

r

Variazione della scala in "x 1.0"

SUGGERIMENTO

- Visualizza il valore della scala quando il modello viene scalato.
- La scala viene visualizzata in base alle informazioni sulle dimensioni contenute nei dati del modello.
- È possibile confrontare le dimensioni dei modelli facendo corrispondere la scala di ciascun modello nella vista modello multiplo.

3-3. Rimozione e nuova importazione di modelli di esempio

Questo Player include diversi modelli di esempio.

È possibile rimuoverli se non sono necessari.

È anche possibile rimuoverli e successivamente riportarli in Explorer.

Come rimuovere

Passo 1

Selezionare il modello che si desidera rimuovere nella finestra di Explorer.

Passo 2

Aprire “Options” nella finestra di Explorer.

Passo 3

Selezionare “Remove”.

Passo 4

Premere “OK” per rimuovere il modello da Explorer.

Come reimportare

Passo 1

Aprire “Options” nella finestra di Explorer.

Passo 2

Selezionare “Re-import sample”.

Passo 3

Un modello di esempio verrà ripristinato in Explorer.

4. Importazione e visualizzazione del proprio modello 3D

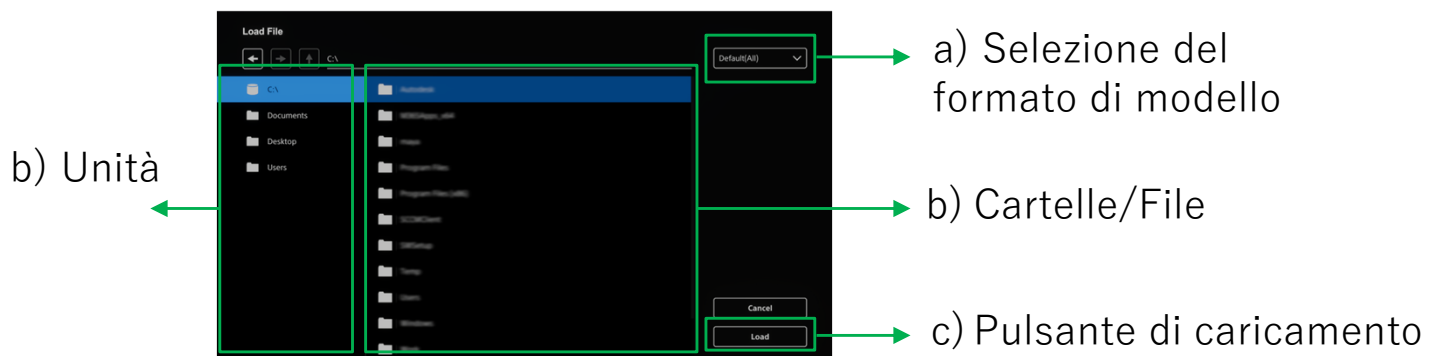
4-1. Importazione di file di modelli 3D

Per visualizzare un modello 3D nel Player, è necessario importare il proprio file di modello 3D.

Passo 1 Avviare l'applicazione.

Passo 2 Nella schermata di Explorer, premere il tasto "Tab" per visualizzare "Menu" e selezionare "Import".

Passo 3 Selezionare il file di modello 3D da importare.



Schermata di importazione del modello

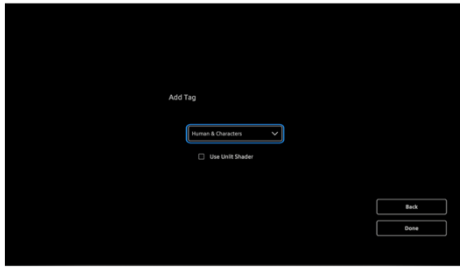
Passo 4 Selezionare il formato di modello. (a)
Se si seleziona "Default (ALL)" verranno visualizzati tutti i file in formato FBX/STL/GLTF/GLB/OBJ.

Passo 5 Selezionare il file di modello 3D da importare in Explorer. (b)

Passo 6 Premere il pulsante di caricamento. (c)

nota

Se si elimina o si sposta un file di modello dopo averlo importato, anche se sono presenti miniature nell'Explorer, non sarà possibile caricare i dati. In tal caso, riportare il modello nella cartella in cui era stato importato o importarlo nuovamente.



Passo 7 Impostare il tag.

*Dopo avere impostato un tag, è possibile filtrare il modello in base al tag stesso.

Passo 8 Scegliere se applicare o meno l'Unlit shader.

Selezionare "Use Unlit shader" se si desidera mostrare il contenuto fotogrammetrico.

Passo 9 Il modello viene aggiunto alla schermata Explorer.

nota

- Durante l'importazione è possibile caricare un solo file alla volta.
- Il caricamento del file potrebbe richiedere del tempo, a seconda della complessità del modello.
- È possibile interrompere il caricamento premendo il pulsante di annullamento.

4-2. Rimozione di un modello su Explorer

"Remove" dalle "Options" è il comando per rimuovere il modello da Explorer.

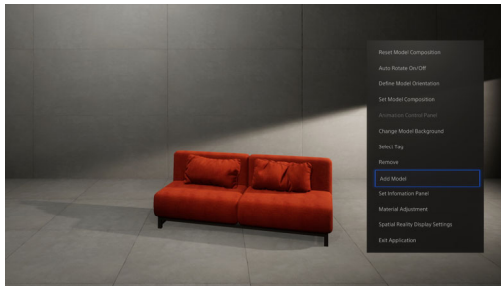
nota

- Dopo la rimozione, i seguenti modelli sono giustificati a sinistra.
- Se viene aggiunto un nuovo modello, verrà aggiunto in fondo all'elenco di Explorer.

5. Creazione di un layout di modello multiplo

5-1. Aggiunta di un modello

Aggiungere un modello alla scena.



Passo 1

Visualizzare “Options” con il tasto spaziatore e selezionare “Add Model”.

Passo 2

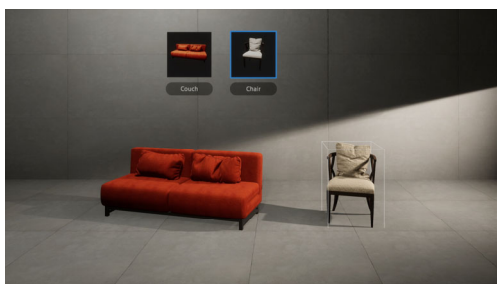
Quando si seleziona un modello che si desidera aggiungere, il nuovo modello verrà aggiunto alla scena corrente e viene visualizzato un elenco di miniature del modello che è possibile utilizzare.

nota

È possibile aggiungere fino a tre modelli

5-2. Selezione di un modello

Selezionare il modello di cui si desidera utilizzare la posizione e l'angolazione dall'elenco delle miniature.



Passo 1

Selezionare il modello che si desidera utilizzare mediante i tasti “←” e “→”.

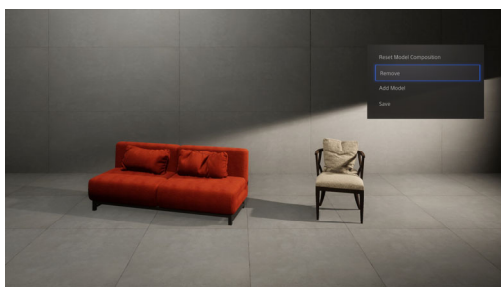
Passo 2

È possibile modificare la posizione o l'angolazione del modello selezionato.

Se si utilizza un controller, è possibile usare ◀ (sinistra)/▶ (destra), oppure se si utilizza un mouse, è possibile fare clic sulla miniatura del modello che si desidera utilizzare.

5-3. Rimozione di un modello

Rimuovere il modello selezionato nell'elenco delle miniature.



Passo 1

Selezionare il modello che si desidera rimuovere mediante i tasti “←” e “→”.

Passo 2

Visualizzare “Options” con il tasto spaziatore e selezionare “Remove”.

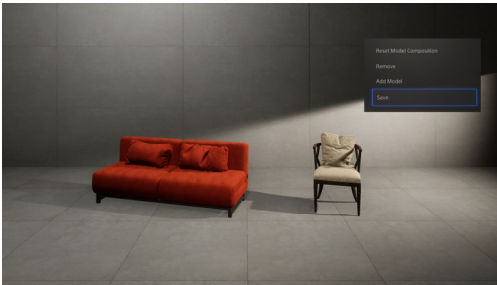
nota

- Se è presente un solo modello, questo non può essere rimosso.

5-4. Salvataggio di un modello multiplo

Salvare il modello multiplo creato.

Il modello multiplo salvato viene visualizzato nell'explorer ed è possibile selezionarlo per visualizzarlo a schermo intero come vista modello multiplo.



Passo 1

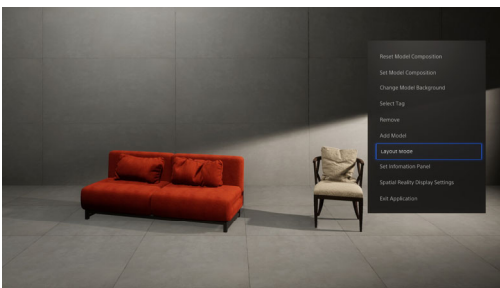
Visualizzare “Options” con il tasto spaziatore e selezionare “Save” per aprire la schermata Save layout.

Passo 2

Modificare il titolo dalla schermata Save Layout e quindi premere “Save”.

5-5. Rielaborazione del modello multiplo

È possibile rielaborare e aggiungere modelli mentre è visualizzato un modello multiplo.



Passo 1

Visualizzare “Options” con il tasto spaziatore e selezionare “Layout mode”.

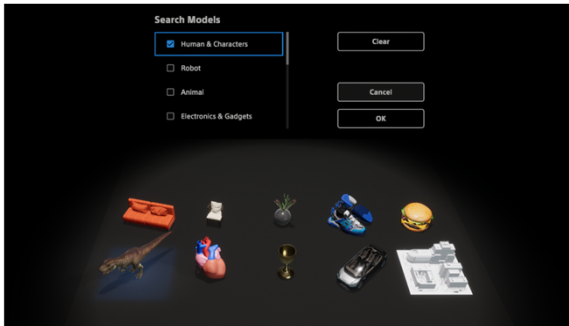
Passo 2

È possibile aggiungere un modello oppure modificare o eliminare la posizione o l'angolazione del modello selezionato con i tasti “←” e “→”.

6. Uso iniziale delle varie funzioni

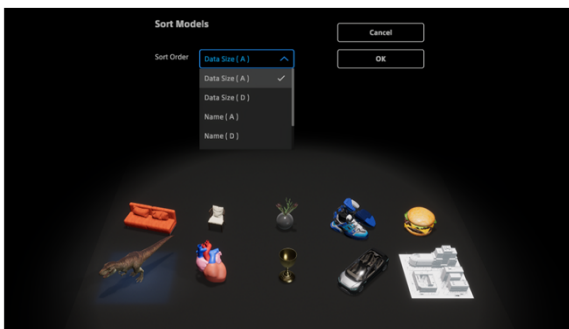
6-1. Ricerca e ordinamento di modello 3D (Explorer)

È possibile ricercare o ordinare i modelli importati in questo Player.



Search Models

È possibile effettuare la ricerca in base alle informazioni sulla categoria impostate durante l'importazione dei modelli o in "Seleziona Tag" da "Options".



Sort Models

È possibile ordinare in base ai seguenti criteri.

- Dimensioni dati
- Data importazione
- Nome file

nota

Non è possibile cercare o ordinare e visualizzare file che sono locali nel PC.

6-2. Auto Rotate On/Off

Durante la visualizzazione di un modello 3D a schermo intero, è possibile ruotare il modello automaticamente.

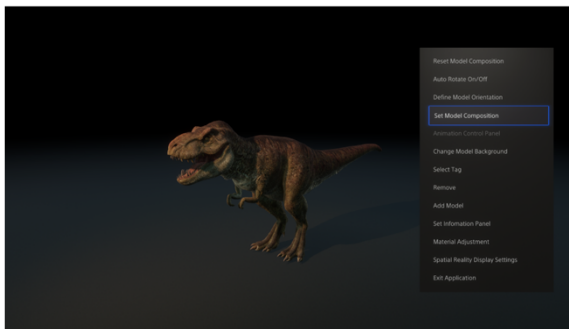
6-3. Define Model Orientation



Correggere l'asse verticale e frontale del modello.

Poiché l'orientamento del modello nel file di modello 3D non è standardizzato, è possibile utilizzare questa impostazione per regolare l'orientamento del modello se è orientato male durante l'importazione.

6-4. Reset Model Composition



È possibile impostare uno stato iniziale per ciascun modello.

Dopo aver impostato le dimensioni, la posizione e l'angolazione appropriati, è possibile salvare tale stato come stato iniziale

“Reset Model Composition” ripristina la configurazione del modello a questo stato iniziale

6-5. Selezione dello sfondo per il modello

È possibile selezionare lo sfondo per la Vista modello singolo e la Vista modello multiplo.

La modifica dello sfondo conferisce un'atmosfera diversa a ogni modello o scena.

È inoltre possibile regolare l'illuminazione. Ad esempio, la scelta di uno sfondo come quello qui di seguito rende più facile la visualizzazione della superficie del pavimento e può essere efficace quando è difficile fondere le immagini di sinistra e di destra.



Passo 1 Visualizzare “Options” con il tasto spaziatore e selezionare “Change Model Background”.

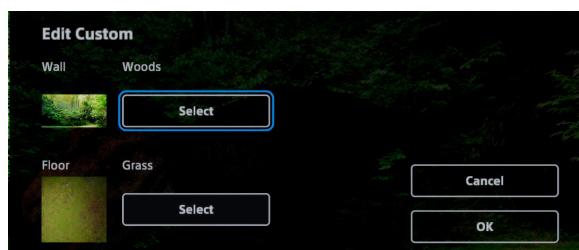
Passo 2 Selezionare lo sfondo.

SUGGERIMENTO

Se risulta difficile fondere le viste dell'occhio destro e dell'occhio sinistro nella visione binoculare,

Questo problema può essere migliorato selezionando “Grid” da model background per agevolare la visualizzazione del piano del suolo.

Quando si seleziona uno sfondo Personalizzato 1~3, è possibile utilizzare il tasto “Edit Custom” per personalizzare la parete e il pavimento selezionandoli separatamente.



Passo 1

Premere il tasto “Edit Custom”

Passo 2

Impostare l'immagine da utilizzare per la parete o il pavimento. Premere il tasto “Select” per aprire l'elenco delle immagini.



Passo 3

Selezionare l'immagine che si desidera impostare dall'elenco delle immagini e premere “OK”.

Passo 4

Dopo aver impostato l'immagine per la parete o il pavimento, premere “OK” per impostare la parete o il pavimento selezionato come personalizzato.

È possibile aggiungere immagini create dall'utente in formato PNG come materiali per pareti e pavimenti.

Scegliere il tasto "Add" e selezionare il file immagine PNG che si desidera aggiungere.

nota

È possibile aggiungere immagini a pareti e pavimenti nei seguenti formati:

[Parete]

Dimensioni immagine consigliate: 1024x512

Rapporto d'aspetto: 2:1

Formato: PNG

[Pavimento]

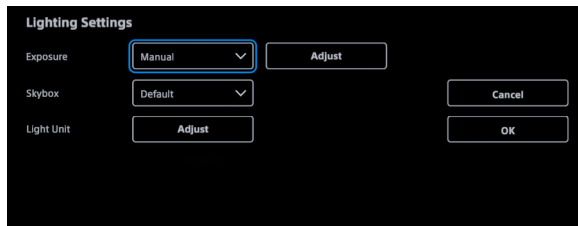
Dimensioni immagine consigliate: 1024x1024

Rapporto d'aspetto: 1:1

Formato: PNG

Creare un'immagine con il rapporto di aspetto sopra indicato. L'immagine viene automaticamente ridimensionata alle dimensioni predefinite e potrebbe apparire distorta in altri aspetti.

È possibile modificare le impostazioni di illuminazione utilizzando il tasto “Lighting Settings”.



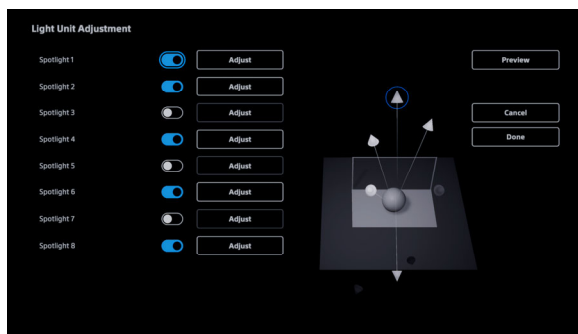
- **Exposure**

È possibile scegliere l'impostazione di esposizione da “Auto” o “Manual”.

Quando è selezionato “Manual”, è possibile regolare manualmente l'esposizione.

- **Skybox**

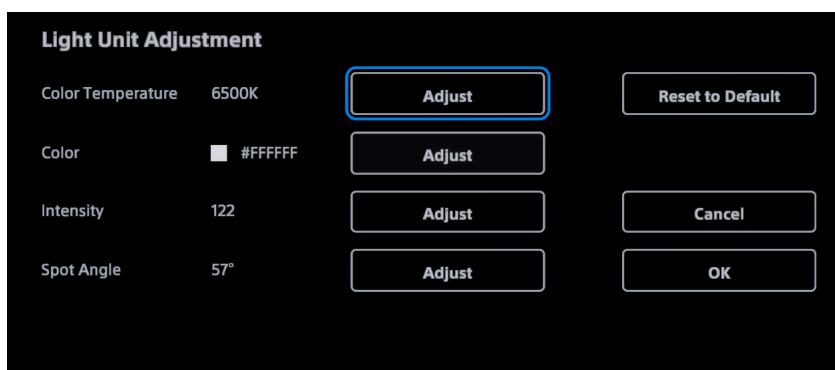
Scegliere “Default”, “Day”, “Night”, o “Room” per cambiare l'illuminazione della scena opportunamente.



- **Light Unit**

È possibile accendere o spegnere la sorgente luminosa, modificare la temperatura del colore, l'intensità e il colore di singole luci.

Regolare i parametri necessari in base alla posizione di ciascuna luce visualizzata.

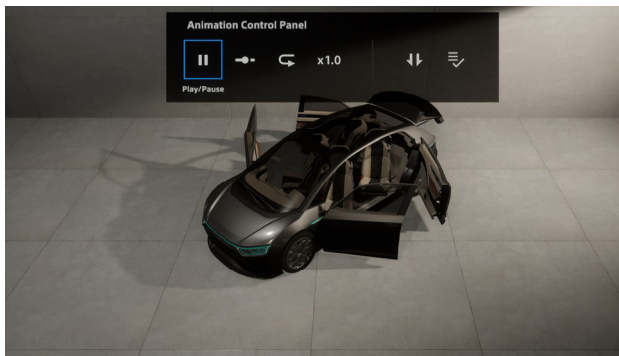


nota

- Le scelte disponibili nella “Skybox” dipendono dallo sfondo selezionato.
- È possibile regolare la “Spot angle” solo quando è selezionata una spotlight .

6-6. Animation Control Panel

Se il modello 3D contiene informazioni di animazione, è possibile selezionare la modalità di riproduzione dal pannello di controllo.



nota

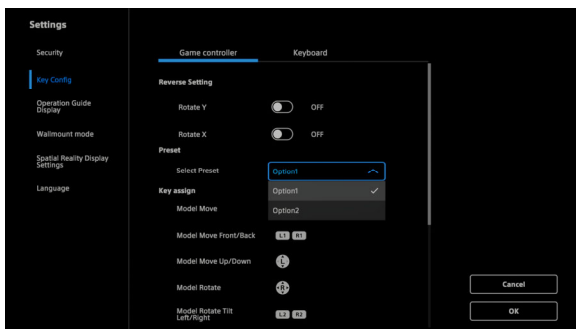
Il player può riprodurre la prima animazione dell'elenco se sono presenti più dati di animazione.

Animation Control Panel

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

6-7. Modifica dell'assegnazione dei tasti

Premere un tasto per selezionare il senso di rotazione del modello e selezionare il tasto per l'assegnazione dei tasti. A tastiera e controller è possibile assegnare impostazioni diverse.



Passo 1 Premere il tasto “Tab” nella schermata Explorer per visualizzare “Menu” e selezionare “Settings”.

Passo 2 Selezionare “Key Config” nella scheda di sinistra.

Passo 3 Selezionare le impostazioni desiderate e premere OK per confermare.

nota

È possibile selezionare le assegnazioni dei tasti dalle preimpostazioni. (le assegnazioni non sono modificabili liberamente).

Impostazione inversione

Rotate Y Quando è impostato su ON, inverte il senso di rotazione quando si preme J <--> L.

Rotate X Quando è impostato su ON, inverte il senso di rotazione quando viene premuto K <--> I.

Seleziona preimpostazione

Le impostazioni di assegnazione dei tasti cambiano a seconda della preimpostazione selezionata.

Options preimpostate (tastiera)

QWERTY (Presentazione) Utilizzare una tastiera QWERTY.

QWERTY (Demo) Utilizzare una tastiera QWERTY.
I tasti operativi sono situati vicini tra loro per consentire l'uso con una sola mano.



u ← Spostamento verso sinistra **o** → Spostamento verso destra
i Zoom indietro **k** Zoom avanti
J Rotazione nella direzione alla destra dell'asse verticale
I Rotazione nella direzione alla sinistra dell'asse verticale
p Riproduzione/Pausa

AZERTY Utilizzare una tastiera AZERTY.

QWERTZ Utilizzare una tastiera QWERTZ.

Options preimpostate (controller)

Opzione1 Le seguenti sono le impostazioni standard:

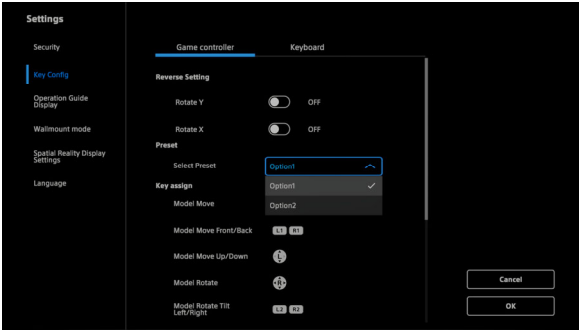
- ☒ Seleziona/Conferma
- ☐ Indietro/Annulla

Opzione2 Sono disponibili le seguenti assegnazioni dei tasti. Queste assegnazioni sono utili durante la selezione con ☐ o la rotazione con Δ (su)/ ∇ (giù), ecc.

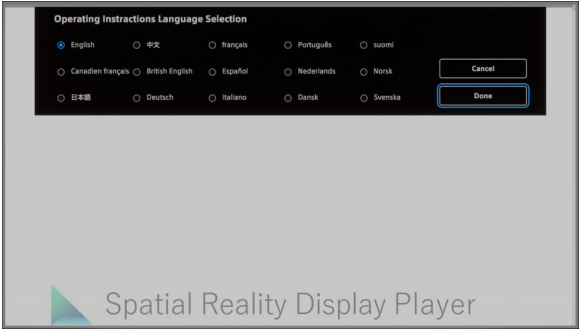
- ☒ Indietro/Annulla
- ☐ Seleziona/Conferma
- R2/ L2 Zoom indietro/zoom avanti
- Δ (su)/ ∇ (giù) Rotazione in direzione dell’asse Z
- R1/L1 Spostamento su/giù
- Levetta sinistra Spostamento indietro/avanti
- Su/giù Spostamento indietro/avanti

6-8. Referring to the Manual

È possibile visualizzare il manuale di questo Player.



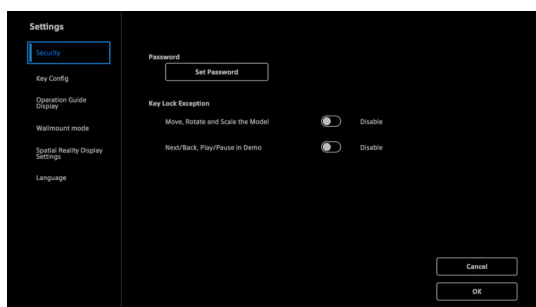
Passo 1 Premere il tasto “Tab” nella schermata Explorer per visualizzare “Menu” e selezionare “Manual”.



Passo 2 Selezionare la lingua desiderata e premere “ Done” per confermare.

6-9. Impostazione della password

Impostando una password, è possibile impedire all'utente di chiudere la demo durante una dimostrazione. Alla chiusura della demo verrà richiesto di immettere una password. Immettere la password per terminare la demo.

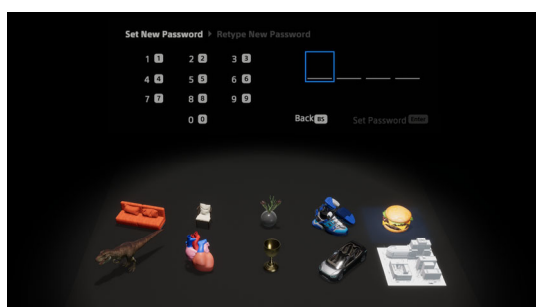


Passo 1

Premere il tasto “Tab” nella schermata Explorer per visualizzare “Menu” e selezionare “Settings”.

Passo 2

Selezionare “Security” nella scheda di sinistra e quindi “Set Password”.



Passo 3

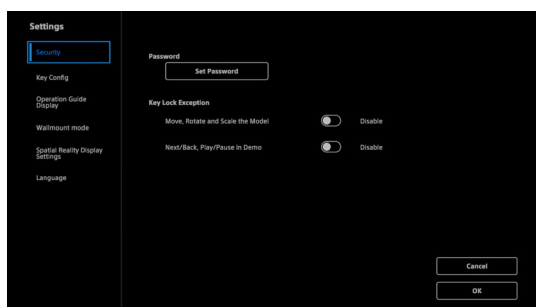
Impostare una password di 4 cifre con una tastiera o un controller di gioco.

Passo 4

Immettere nuovamente lo stesso numero per terminare l'impostazione della password.

6-10. Reset Password

Questa impostazione consente di rimuovere la password. L'impostazione è disponibile quando è impostata una password.



Passo 1

Premere il tasto “Tab” nella schermata Explorer per visualizzare “Menu” e selezionare “Settings”.

Passo 2

Selezionare “Security” nella scheda di sinistra, quindi selezionare “Reset Password”.

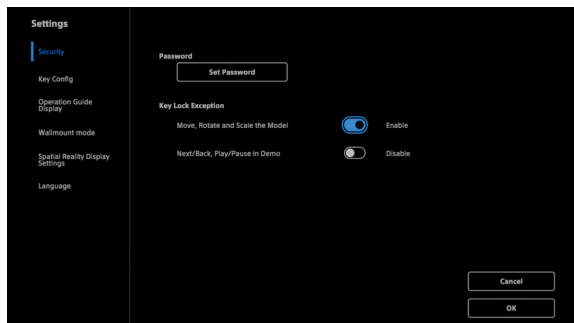
Passo 3

Selezionare “Reset” e premere.

6-11. Abilitazione di alcune operazioni con i tasti quando è impostato il Blocco tasti

Quando è impostato il blocco tasti durante la riproduzione di una demo, alcune operazioni con i tasti vengono accettate.

È possibile selezionare Sposta/Ruota/Scala o Avanti/Indietro/Riproduzione/Pausa.



Passo 1

Premere il tasto “Tab” nella schermata Explorer per visualizzare “Menu” e selezionare “Settings”.

Passo 2

Selezionare “Security” nella scheda di sinistra, quindi selezionare “Key Lock Exception”. “Disponibile” abilita il funzionamento dei tasti elencati. “Disabilita” disabilita il funzionamento dei tasti elencati.

Passo 3

Premere “OK” per confermare.

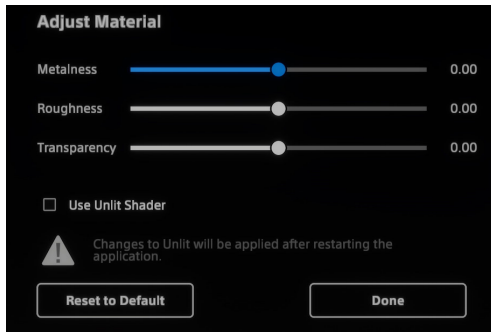
SUGGERIMENTO

È possibile impostare il blocco tasti per ciascun set di demo, andando alla schermata di impostazione “Edit” dopo aver selezionato Menu → Demo → Set di demo.

6-12. Regolazione del materiale del modello 3D.

Regolare il materiale del modello 3D.

Utilizzare questa opzione per modificare la texture del modello 3D importato.



Passo 1

Visualizzare “Options” con il tasto spaziatore e selezionare “Adjust Material”.

Passo 2

È possibile regolare i parametri “Metalness”, “Roughness”, e “Transparency”.

Passo 3

Premere “OK” per confermare.

SUGGERIMENTO

È possibile applicare l'Unlit shader selezionando “Use Unlit Shader”. È utile per la visualizzazione di contenuti fotogrammetrici.

nota

Le regolazioni della trasparenza sono disponibili quando il modello 3D ha un materiale trasparente.

Le variazioni di Unlit shader diventano effettive dopo il riavvio del Player.

6-13. Impostazione del pannello informativo

È possibile visualizzare pannelli informativi con descrizioni, loghi e altre informazioni sulla schermata del modello, ad esempio per mostre.

I pannelli devono essere creati separatamente in formato PNG e importati nel Player.

È possibile creare il design e il layout del proprio pannello.

Visualizzazione di loghi e nomi di aziende



Visualizzazione di descrizioni di modelli 3D

È possibile scegliere tra due viste di pannello.

Pannello descrittivo



Layout con il pannello in primo piano e il modello sullo sfondo.

Quanto più l'area del pannello è trasparente, tanto più il modello risulterà visibile.

Questo layout è adatto alla visualizzazione di descrizioni e informazioni insieme al modello.

Pannello per poster



Layout con il modello in primo piano e il pannello sullo sfondo.

Questa configurazione è ideale per presentare la visione del mondo del modello e le relative informazioni.

Adatta quando si desidera mostrare il modello in modo più spaziale ed enfatizzato.

6-13-1. Impostazione del Pannello descrittivo

Prima di creare le immagini del pannello, utilizzare PowerPoint o gli strumenti immagine.

Creare un Pannello descrittivo

Creare l'immagine nel modo seguente.

Formato immagine: PNG

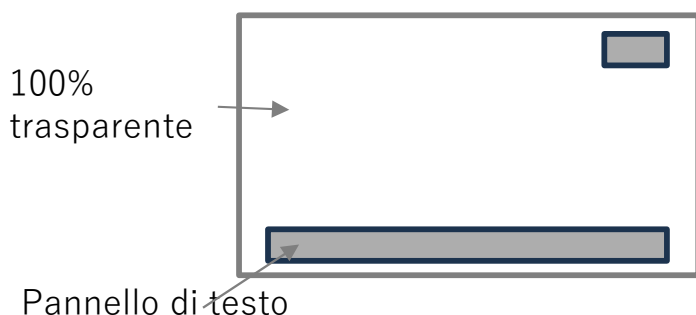
Dimensioni immagine consigliate: 1920x1080

Rapporto d'aspetto: 16:9

Creare un'immagine come mostrato qui di seguito.

- Il Pannello di testo può essere posizionato ovunque.
- L'area diversa dal Pannello di testo deve essere impostata al 100% di trasparenza.
- Se l'area del Pannello di testo è leggermente trasparente, sembrerà più integrata con il modello e lo sfondo.
- Colorare il contorno del carattere del testo per agevolarne la lettura.

Esempio di Pannello descrittivo:



Esempio di Pannello di testo:



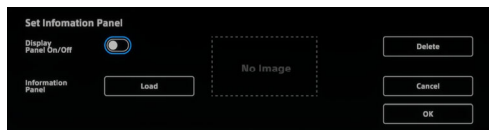
Trasparente 50%
Contorno del testo: Nero 60%

nota

Creare pannelli con un rapporto di aspetto 16:9.

I pannelli vengono dimensionati automaticamente in base alle dimensioni predefinite, il che può causare la distorsione delle immagini in altri aspetti.

Impostare l'immagine del pannello informativo creato.



Passo 1

Visualizzare “Options” con il tasto spazio e selezionare “Set Information Panel”.

Passo 2

Caricare l'immagine PNG creata con il tasto “Load” sul pannello informativo.

Passo 3

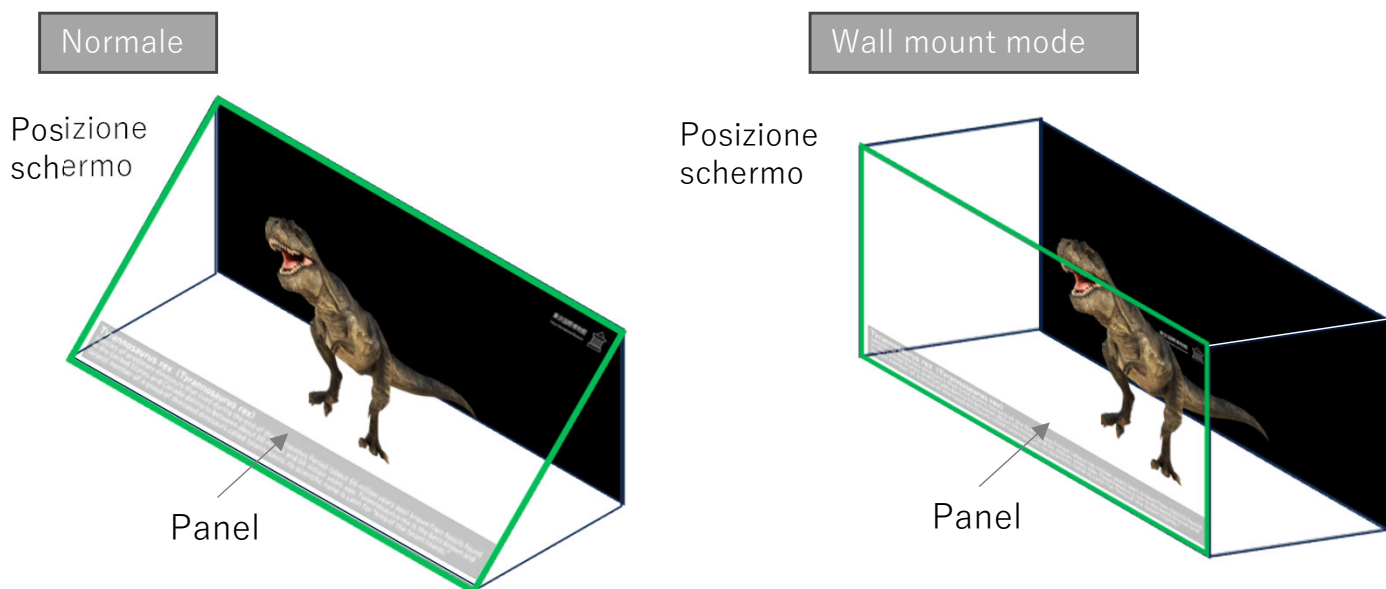
Impostare il commutatore “Display Panel On/Off” su On.

Passo 4

Premere “OK” per confermare.

Passo 5

Regolare la posizione in modo che il modello 3D si trovi sullo sfondo rispetto al pannello visualizzato.



nota

Quando il pannello viene caricato, il modello 3D viene posizionato in primo piano rispetto al pannello. Quindi, spostarlo nella posizione di visualizzazione più appropriata in base al pannello creato.

Se il pannello oscura il modello, potrebbe essere possibile vederlo selezionando “Reset model composition” dalle opzioni. Se si perde ancora il modello, spegnere il display del pannello e regolare nuovamente la posizione del modello.

6-13-2. Impostazione del Pannello per poster

Prima di creare le immagini del pannello, utilizzare PowerPoint o gli strumenti immagine.

Creare un Pannello descrittivo

Creare l'immagine nel modo seguente.

Formato immagine: PNG

Dimensioni immagine consigliate: 1920x1080

Rapporto d'aspetto: 16:9

Creare un'immagine come mostrato qui di seguito.

- Il pannello viene visualizzato sul retro del modello.
- Le informazioni e il modello devono essere disposti in modo non sovrapposto.
- Di base, i pannelli devono essere impostati con una trasparenza dello 0%.
- Se il pannello è parzialmente impostato al 100% di trasparenza e il modello viene posizionato in quell'area, sembrerà che il modello sporge dal pannello.

Esempio di Pannello per poster:



Esempio parzialmente trasparente:



100% trasparente

Esempio di visualizzazione con trasparenza parziale



nota

Creare pannelli con un rapporto di aspetto 16:9.

I pannelli vengono dimensionati automaticamente in base alle dimensioni predefinite, il che può causare la distorsione delle immagini in altri aspetti.

Impostare l'immagine del pannello informativo creato.



Passo 1

Visualizzare “Options” con il tasto spazio e selezionare “Set Information Panel”.

Passo 2

Caricare l'immagine PNG creata con il tasto “Load” sul pannello informativo.

Passo 3

Impostare il commutatore “Display Panel On/Off” su On.

Passo 4

Premere “OK” per confermare.

Passo 5

Regolare la posizione in modo che il modello 3D si trovi sullo sfondo rispetto al pannello visualizzato.

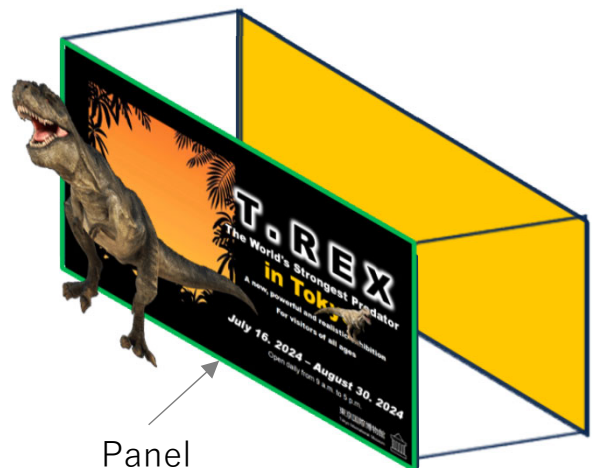
Normale

Posizione
schermo



Wall mount mode

Posizione
schermo



nota

Quando il pannello viene caricato, il modello 3D viene posizionato in primo piano rispetto al pannello. Quindi, spostarlo nella posizione di visualizzazione più appropriata in base al pannello creato.

Se il pannello oscura il modello, potrebbe essere possibile vederlo selezionando “Reset model composition” dalle opzioni. Se si perde ancora il modello, spegnere il display del pannello e regolare nuovamente la posizione del modello.

7. Uso della funzione Demo

La funzione Demo riproduce automaticamente i modelli 3D selezionati in modo consecutivo.

Ad esempio, se si registrano le opere d'arte A, B e C per un museo, i contenuti verranno riprodotti automaticamente nell'ordine $A \rightarrow B \rightarrow C$.

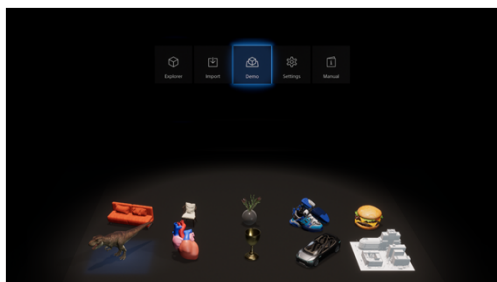
(È anche disponibile la riproduzione casuale)

7-1. Creazione di un set di demo

Creare un set di demo prima di utilizzare la funzione Demo.

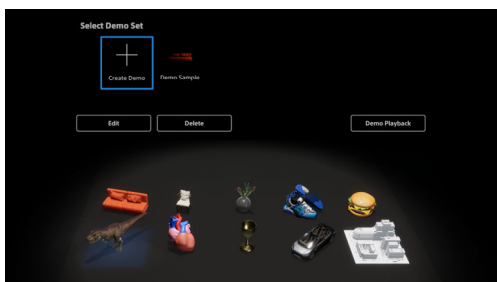
Passo 1

Premere il tasto Tab per visualizzare la schermata Menu e selezionare “Demo”.



Passo 2

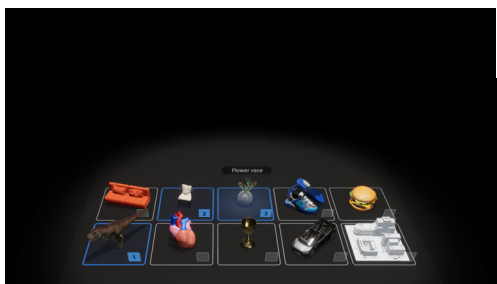
Selezionare “Create Demo”.



Passo 3

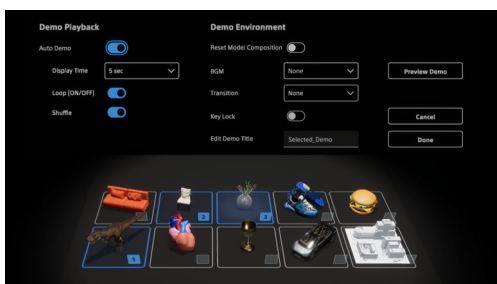
Premere Invio per selezionare un modello. Ai modelli vengono assegnati numeri (1, 2, 3) nell'ordine in cui vengono selezionati.

Premere nuovamente Invio per deselezionare un file di contenuto.



Passo 4

Al termine della selezione dei file, premere il tasto M per registrare i file, quindi passare alla schermata di impostazione.



Passo 5

Impostare il Titolo demo dopo aver impostato la riproduzione della demo, quindi premere “Done” per salvare un set di demo.

nota

Non è possibile salvare un set di demo se prima non è stato impostato il Titolo demo.

7-2. Impostazioni per la riproduzione di una demo

È possibile impostare le options per la riproduzione di demo.

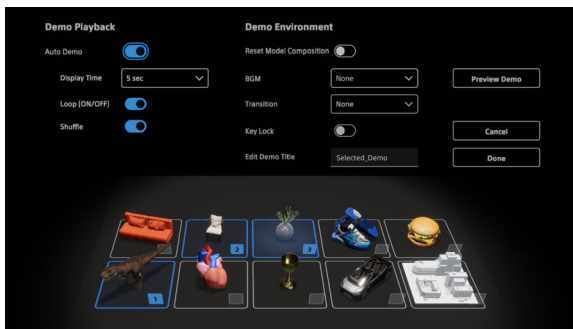
nota

Dopo aver impostato le options, premere “Done” sulla schermata di impostazione per confermare.

Se non si preme “Done” e si esce dalla schermata di impostazione premendo “Annulla” o il tasto Indietro, i valori di impostazione non vengono salvati.

7-2-1. Configurazione della riproduzione della presentazione

È possibile selezionare le impostazioni per la riproduzione della presentazione.



Auto Demo

On: il contenuto dell'elenco dei modelli viene riprodotto automaticamente in base alla configurazione dell'elenco dei modelli.

Off: premere la "tasto →" per riprodurre il contenuto successivo.

Shuffle

Imposta la durata di visualizzazione di ciascun modello durante la demo automatica.

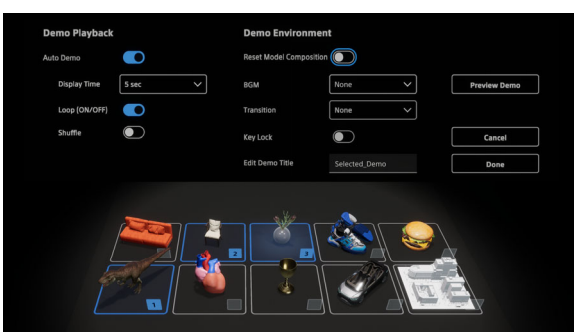
Display Time

Imposta la durata di visualizzazione di ciascun modello durante la riproduzione.

Loop ON/OFF

Imposta se la presentazione ritorna al primo contenuto dopo aver riprodotto l'ultimo modello dell'elenco.

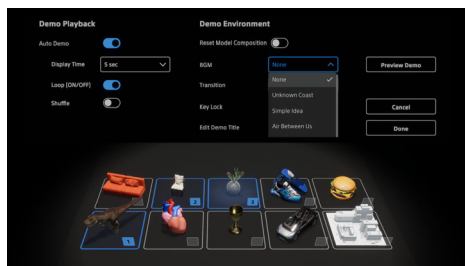
7-2-2. Uso del reset della composizione del modello



Se l'utente ha modificato la posizione o le dimensioni del modello durante la demo, al completamento della stessa il modello verrà automaticamente riportato alla posizione e alla composizione originali.

7-2-3. Impostazione della BGM (utilizzando audio preinstallato)

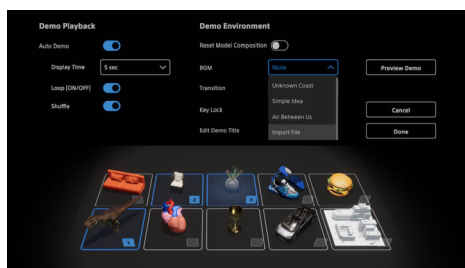
È possibile selezionare la BGM per la riproduzione della presentazione.



Passo 1 Selezionare “Preinstalled” per la BGM.

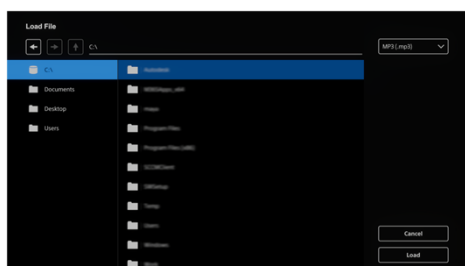
Passo 2 Premere “Done” per confermare.

7-2-4. Impostazione della BGM (con il proprio file MP3)



Passo 1 Selezionare “Import file” per la BGM.

Viene visualizzata la schermata del browser dei file.



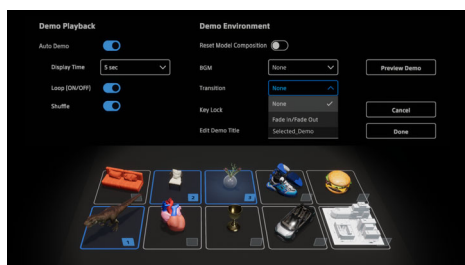
Passo 2 Selezionare il file MP3 desiderato nel browser dei file.

Passo 3 Premere “Done” per confermare.

nota

- Utilizzare file MP3 nel seguente formato.
 - fs=32/44,1/48 KHz
 - 16 bit stereo
 - Velocità di trasmissione 32 kbps - 320 kbps
- Alcuni file MP3 potrebbero non essere riprodotti anche nei formati sopra indicati.

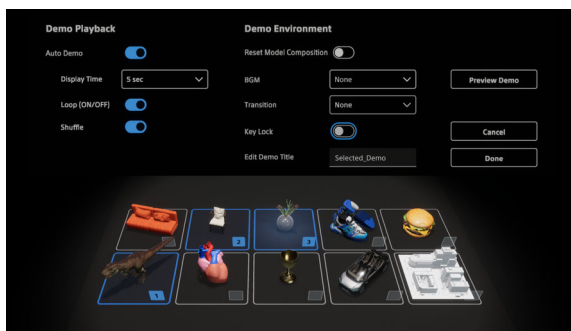
7-2-5. Impostazione degli effetti di transizione



Passo 1 “Selezionare “Transition”.
È possibile selezionare OFF/ Fade In/Fade Out.

Passo 2 Premere “Done” per confermare.

7-2-6. Impostazione del Blocco tasti



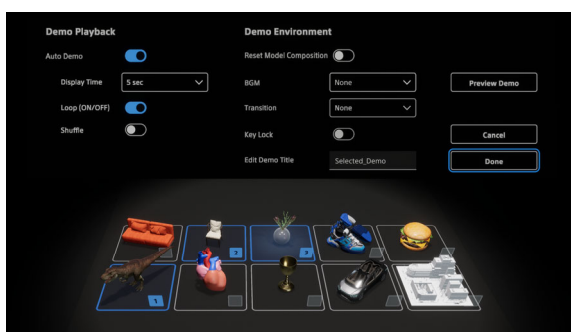
Passo 1 Selezionare “Key Lock”.

Passo 2 Premere “Done” per confermare.

nota

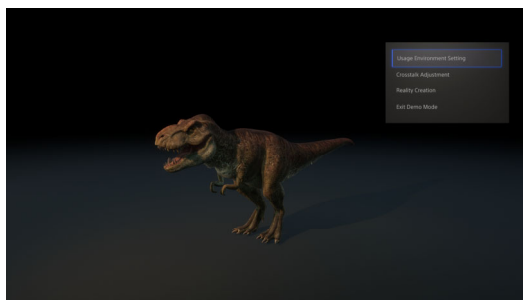
Per il blocco operativo dei tasti, è possibile escludere operazioni quali lo spostamento, la rotazione e il ridimensionamento del modello dall'impostazione “Key Lock Exception” sulla schermata “Settings” → “Security”.

7-2-7. Registrazione del set di demo.



Andare su “Edit Demo Title” e digitare il nome univoco da tastiera, quindi premere “Done” per confermare.

7-3. Opzioni disponibili durante la riproduzione di una demo



Se si visualizza “Options” dalla schermata di riproduzione di demo, è possibile attuare le seguenti operazioni.

Usage Environment Setting (Solo SR2)

Ottimizza gli intervalli per il riconoscimento e il tracciamento dei volti in base alle circostanze d'uso.

Crosstalk Adjustment (Solo SR2)

È possibile regolare il livello di interferenze in base alle preferenze dell'utente.

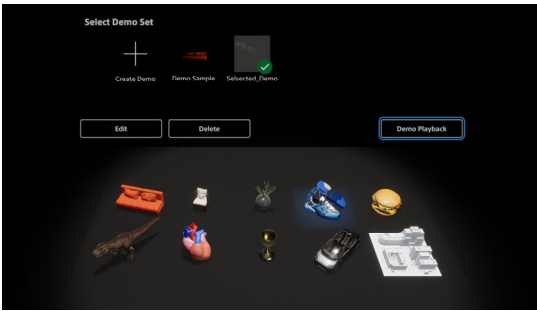
Reality Creation (Solo SR2)

È possibile controllare la definizione della qualità dell'immagine.

Exit Demo Mode

È possibile uscire dalla riproduzione di demo e passare alla schermata Explorer.

7-4. Riproduzione della demo



Passo 1

Premere il “tasto Tab” per visualizzare la schermata Menu e selezionare “Demo”.

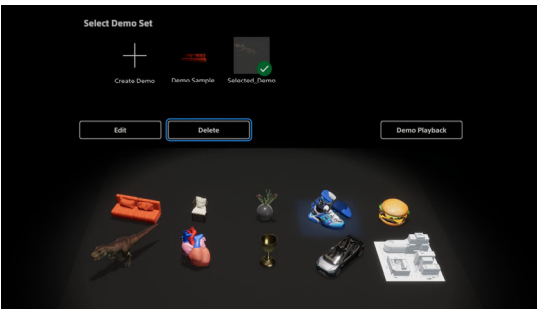
Passo 2

Selezionare un set di demo salvato nella schermata “Select Demo Set”.

Passo 3

Premere il tasto “Play” per avviare automaticamente la riproduzione.

7-5. Rimozione di un set di demo



Passo 1

Nella schermata di Explorer, premere il tasto “Tab” per visualizzare “Menu” e selezionare “Demo”.

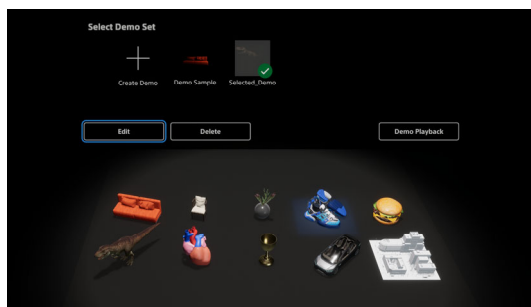
Passo 2

Selezionare il set di demo da rimuovere con il tasto “←” / “→”.

Passo 3

Premere il tasto “Remove”, per visualizzare la schermata di conferma. Premere OK per rimuovere.

7-6. Modifica di un set di demo

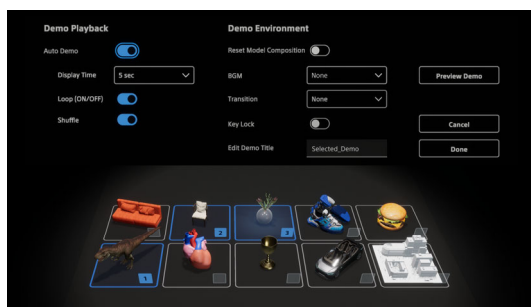


Passo 1

Premere il tasto Tab per visualizzare la schermata Menu e selezionare “Demo”.

Passo 2

Selezionare un set di demo salvato nella schermata “Select Demo Set”.



Passo 3

Premere il tasto “Edit” per visualizzare la schermata delle impostazioni della demo.

Passo 4

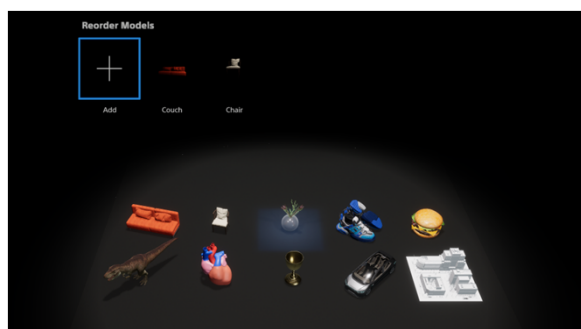
Nella schermata Settings, impostare gli effetti e la visualizzazione per la riproduzione di demo, quindi premere “Done” per salvare le impostazioni.

SUGGERIMENTO

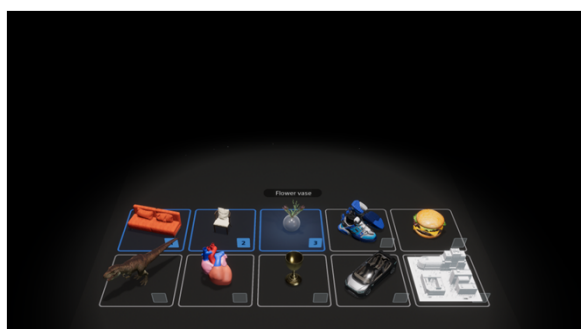
Premere il tasto “Edit” nella sezione “Reorder Model” per modificare l’elenco dei modelli demo riportato qui di seguito.

- Aggiungere un modello all’elenco di modelli Demo
- Modificare l’ordine dei modelli nell’elenco di modelli Demo
- Eliminare un modello dall’elenco di modelli Demo

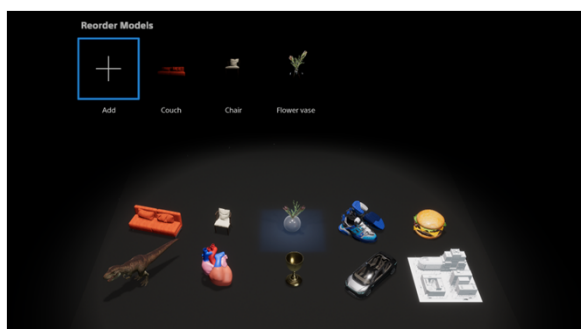
7-6-1. Aggiunta di un modello all'elenco di modelli Demo



Passo 1 Selezionare "Add".

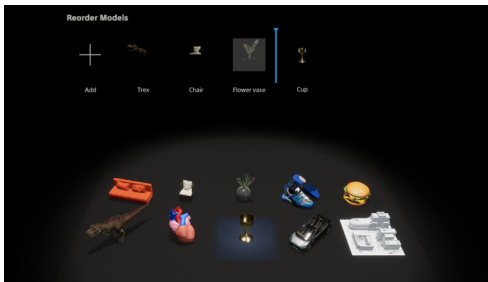


Passo 2 Premere Invio per selezionare un modello. Premere nuovamente Invio per deselectionare un modello.



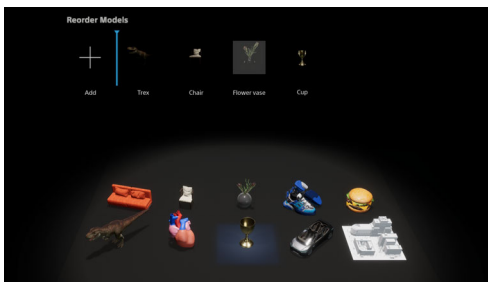
Passo 3 Al termine della selezione dei file, premere il tasto M per aggiungere i modelli.

7-6-2. Cambio dell'ordine dei modelli in un elenco di modelli Demo



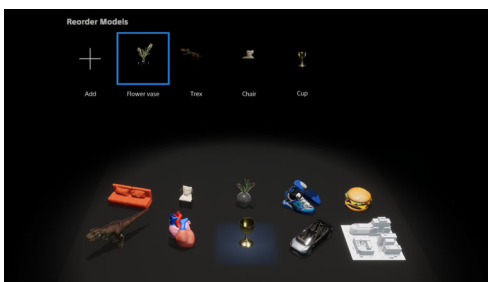
Passo 1

Premere il tasto Invio per selezionare il modello che si desidera spostare.



Passo 2

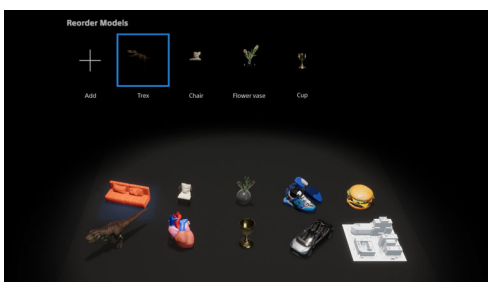
Spostare la linea verticale blu verso sinistra o verso destra nel punto in cui si desidera spostare il modello (nel caso dell'esempio a sinistra, alla fine dell'elenco).



Passo 3

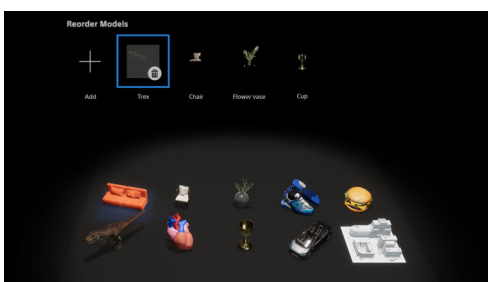
Premere il tasto Invio per confermare. Al termine della selezione dei modelli, premere il tasto M per salvare.

7-6-3. Rimozione di modelli da un elenco di modelli Demo



Passo 1

Posizionare il focus sul modello che si desidera rimuovere nella schermata "Riordina modelli".



Passo 2

Premere la barra spaziatrice per contrassegnare il modello da rimuovere.

* Nell'angolo inferiore destro della miniatura viene visualizzata l'icona di un cestino.

Al termine della selezione dei modelli, premere il tasto M per confermare.

Passo 3

Viene visualizzata la schermata di conferma della rimozione. Selezionare "OK".

7-7. Uscita dalla riproduzione di demo



nota

Quando è impostato un blocco con password, l'immissione di una password è necessaria.

Quando si utilizza un mouse, fare clic con il pulsante destro per utilizzare il menu a comparsa.

Aprire "Options" durante la riproduzione di demo e selezionare "Exit Demo Mode".

8. Altri

8-1. Schermata visualizzata quando l'osservatore distoglie lo sguardo dal display

Se l'osservatore distoglie lo sguardo dal display, sullo schermo viene visualizzato il seguente messaggio di avvertimento:

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



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

8-2. Modifica delle impostazioni per il display

Con questa applicazione è possibile modificare una serie di impostazioni per la qualità dell'immagine e le prestazioni del sensore che è possibile configurare in Spatial Reality Display Settings.

Passo 1 Premere il tasto Tab per visualizzare la schermata Menu e selezionare "Settings".

Passo 2 Selezionare la scheda "Spatial Reality Display Settings" nella schermata Settings.

Impostazione degli elementi

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

- **Usage Environment Setting**

Ottimizza gli intervalli per il riconoscimento e il tracciamento dei volti in base alle circostanze d'uso.

- **Creation Mode**

Ideale per chi guarda il display da solo per creare contenuti in uno studio o in ufficio.

- **Exhibition Mode**

Impedisce il riconoscimento di volti diversi da quello dell'osservatore in una sala espositiva affollata.

- **Viewer switching mode**

È ora possibile configurare fino a due visualizzatori per passare da un target di riconoscimento oculare all'altro. È anche possibile assegnare l'impostazione al tasto "Fn".

- **Crosstalk Adjustment**

È possibile regolare il livello di interferenze in base alle preferenze dell'utente.

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

Reality Creation

È possibile controllare la definizione della qualità dell'immagine.

8-3. Funzione di notifica di aggiornamento

Quando l'applicazione viene avviata dopo un aggiornamento del software, sullo schermo viene visualizzata una notifica.

8-4. Informazioni sulla versione

La versione del Player è la v 2.0.2

8-5. Informazioni più recenti sull'applicazione

Le informazioni più recenti e gli aggiornamenti su questo Player sono disponibili all'indirizzo

Selezione app

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

Sito sviluppatore

<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.