



Spatial Reality Display Player

versie 2.0.2

Gebruiksaanwijzing

NL

Releaseopmerkingen

versie	Details	datum van uitgifte
V1.0.0	Eerste release	Mei 2023
V1.0.1	De bestandsimportfunctie kan nu worden bediend met een toetsenbord/controller. Er zijn verschillende fouten verholpen.	Juli 2023
V1.0.2	Firmware- en SDK-updates voor Spatial Reality Display worden nu ondersteund. De firmware-update is versie v1.20.00 en de SDK is versie v2.1.0. Gebruik Spatial Reality Display Player v1.0.2 om gebruik te maken van de bijgewerkte functies.	September 2023
V1.1.0	De volgende nieuwe functies zijn nu beschikbaar. <ul style="list-style-type: none">• Demofunctie• Instelling voor toetstoewijzing• Toetsvergrendelingsfunctie• Achtergrondinstelling	December 2023
V1.2.0	De volgende functies zijn nieuw of werden verbeterd. <ul style="list-style-type: none">• Muisbediening mogelijk op alle schermen• Verbeterde herschikking van modellen in demolijst• Functie voor willekeurig afspelen toegevoegd• Extra taalondersteuning voor de gebruikershandleiding toegevoegd	April 2024
V2.0.0	De volgende functies zijn nieuw of werden verbeterd. <ul style="list-style-type: none">• Ondersteuning voor HDRP• Functie informatiepaneel• Ondersteuning voor wandmontage• Verbeteringen aan de achtergrondweergave• Meervoudig modellay-out• Verbeteringen aan verlichting en materiaalaanpassing• Schaalweergave• Verschillende bedieningsmogelijkheden verbeterd	December 2024
V2.0.1	Functionele verbeteringen <ul style="list-style-type: none">• Snellere opstarttijd• Verbetering van de kwaliteit van doorzichtige afbeeldingen Verbetering van zichtbaarheid/layout Diverse bruikbaarheid/foutoplossingen	Maart 2025
V2.0.2	Beveiligingsupdate toegepast	November 2025

Kennisgeving met betrekking tot de migratie van diverse gegevens van Player v1.2 naar v2.0.2

Player v2.0.2 heeft veel systeem- en specificatieverschillen met Player v1.2 door de toepassing van HDRP.

Daarom kunnen sommige gegevens die gemigreerd konden worden tussen v1.0/1.1/1.2 niet gemigreerd worden naar v2.0.2.

Herconfigureer Player v2.0.2 indien nodig.

1. Over vooraf geïnstalleerde modellen

Nr. 2/3/4/Chalice, die vooraf geïnstalleerd waren in v1.2, zijn niet vooraf geïnstalleerd in v2.0.2 en worden verwijderd uit de demoset als ze geregistreerd worden.

2. Over geïmporteerde modellen

Modellen geïmporteerd in v1.2 worden gemigreerd naar v2.0.2, maar 2D-miniaturen worden weergegeven in Verkenner.

Nadat het model is afgespeeld in Single View, wordt het geconverteerd naar een 3D-miniatuur en weergegeven.

3. Over achtergrondtype en verlichtingsinstellingen

Alleen de achtergrondtypes (Studio/Garage, enz.) die zijn ingesteld voor elk model in v1.2 worden gemigreerd en de verlichtingsinstellingen worden ingesteld op de standaardwaarden van v2.0.2 voor elke achtergrond.

Configureer de belichtingsinstellingen opnieuw in Player v2.0.2 als dat nodig is.

4. Migratie van verschillende gegevens bij migratie van Player v2.0.2 naar eerdere versies

Migratie van gegevens van v2.0.2 naar v1.2 wordt niet ondersteund.

Als je bijvoorbeeld achtergrondtypen, belichtingsinstellingen, enz. in v2.0.2 verandert en vervolgens terugkeert naar v1.2, worden de gegevens niet gemigreerd.

Als je teruggaat naar een vorige versie (v1.0/1.1/v.2) nadat je naar v2.0.2 hebt gemigreerd, worden de gegevens gemigreerd naar de laatste gegevens toen je van de vorige versie naar v2.0.2 ging.

Inhoudsopgave

1. Over de Spatial Reality Display Player

- 1-1. Belangrijkste functies van Spatial Reality Display Player
- 1-2. Aanbevolen pc-omgeving
- 1-3. Ondersteund Spatial Reality Display
- 1-4. Ondersteunde 3D-modelindelingen
- 1-5. Ondersteunde bedieningsapparaten
- 1-6. Ondersteunde talen

2. Basisstructuur en -bediening van het scherm

- 2-1. Spatial Reality Display overzicht
- 2-2. Verkenner en weergavemodus
- 2-3. Weergave bedieningshandleiding
- 2-4. Menufuncties
- 2-5. Optiefuncties (Explorer)
- 2-6. Optiefuncties (Single Model View)
- 2-7. Optiefuncties (Meervoudige modelweergave)
- 2-8. Pop-upmenufunctie (alleen muisbediening)
- 2-9. Settings

3. De voorbeeldmodellen bekijken

- 3-1. Een voorbeeld van een voorbeeldmodel selecteren en weergeven
- 3-2. Basisbediening van 3D-modelweergave
- 3-3. Voorbeeldmodellen verwijderen en opnieuw importeren

4. uw eigen 3D-model importeren en weergeven

- 4-1. 3D-modelbestanden importeren
- 4-2. Een model verwijderen in Explorer

5. Creëren van een meervoudige modellay-out

- 5-1. Een model toevoegen
- 5-2. Een model kiezen
- 5-3. Een model verwijderen
- 5-4. Een meervoudig model opslaan
- 5-5. Het meervoudig model opnieuw bewerken

6. De verschillende functies proberen

- 6-1. 3D-model zoeken en sorteren (Explorer)
- 6-2. Auto Rotate On/Off
- 6-3. Define Model Orientation
- 6-4. Set Model Composition
- 6-5. De achtergrond voor het model selecteren
- 6-6. Animation Control Panel
- 6-7. De toetstoewijzing wijzigen
- 6-8. Referring to the Manual
- 6-9. Het wachtwoord instellen
- 6-10. Reset Password
- 6-11. Bepaalde toetsbewerkingen inschakelen wanneer toetsvergrendeling is ingesteld
- 6-12. Pas het materiaal van het 3D-model aan.
- 6-13. Informatiepaneel instellen
 - 6-13-1. De paneelbeschrijving instellen
 - 6-13-2. Het posterpaneel instellen

7. De demofunctie gebruiken

- 7-1. Een demoset maken
- 7-2. Instellingen voor het afspelen van demo's
 - 7-2-1. Het afspelen van een diavoorstelling configureren
 - 7-2-2. Reset Model Composition gebruiken
 - 7-2-3. De achtergrondmuziek instellen (met vooraf geïnstalleerde audio)
 - 7-2-4. De achtergrondmuziek instellen (met uw eigen MP3-bestand)
 - 7-2-5. De overgangseffecten instellen
 - 7-2-6. De toetsvergrendeling instellen
 - 7-2-7. De demoset registreren
- 7-3. Beschikbare opties tijdens het afspelen van een demo
- 7-4. De demo afspelen
- 7-5. De demoset verwijderen
- 7-6. Een demoset bewerken
 - 7-6-1. Een model toevoegen aan de lijst met Demo-modellen
 - 7-6-2. De volgorde van de modellen in een lijst met Demo-modellen wijzigen
 - 7-6-3. Modellen verwijderen uit een lijst met Demo-modellen
- 7-7. Het afspelen van demo's afsluiten

8. Overige

- 8-1. Scherm dat verschijnt als de kijker wegstapt van het display
- 8-2. De instellingen voor het display wijzigen
- 8-3. Kennisgevingsfunctie voor updates
- 8-4. Versie-informatie
- 8-5. Meest recente informatie over de toepassing

1. Over de Spatial Reality Display Player

1-1. Belangrijkste functies van de Spatial Reality Display Player

Met deze toepassing kunt u eenvoudig 3D CG afspelen en ervan genieten op Spatial Reality Display.

Je kunt ook verschillende functies gebruiken om eenvoudig inhoud voor tentoonstellingen te maken.

Het ondersteunt ook Wall Mount Mode wanneer de Spatial Reality Display verticaal wordt geplaatst.

Naast evenementen en tentoonstellingen kan het worden gebruikt in een breed scala aan toepassingen, zoals design, geneeskunde, architectuur en bewegwijzering.

1-2. Aanbevolen pc-omgeving

Wanneer ELF-SR1 is aangesloten

	Aanbevolen specificaties
CPU	i7-9700 8 Core of sneller
GPU	PassMark - G3D Mark-score van 25.000 of hoger (GeForce RTX3080-equivalent)
Hoofdgeheugen	16 GB of groter
Opslag	SSD

Wanneer ELF-SR2 is aangesloten

	Aanbevolen specificaties
CPU	i5-6 Core of sneller
GPU	PassMark - G3D Mark-score van 18.000 of hoger (GeForce RTX2070 SUPER-equivalent)
Hoofdgeheugen	16 GB of groter
Opslag	SSD

opmerking

De aanbevolen framesnelheid voor het bekijken van inhoud is 60 fps voor SR1 en 30 fps voor SR2.

- De aanbevolen framesnelheid voor weergavevoorbeeld 3D-modellen is bevestigd met de bovenstaande pc-specificaties.

- Afhankelijk van de inhoud kan de weergave en werking traag zijn of kan de framesnelheid verlaagd zijn.

1-3. Ondersteund Spatial Reality Display

Deze speler kan 3D-modellen weergeven op het volgende Spatial Reality Display.

- ELF-SR1
- ELF-SR2

1-4. Ondersteunde 3D-modelindelingen

Deze speler ondersteunt de volgende 3D-modelindelingen.

- FBX-indeling
- GLTF/GLB-indeling
- OBJ-indeling
- STL-indeling

opmerking

- Sony heeft objecten geverifieerd die werden aangemaakt met belangrijke DCC-tools en heeft deze geconverteerd naar de bovenstaande 3D-indelingen.
- Deze spelerapplicatie is ontworpen om basisparameters van 3D-modellen te ondersteunen. Sommige van deze parameters werken niet.

1-5. Ondersteunde bedieningsapparaten

U kunt de volgende apparaten aansluiten en gebruiken.

- USB-toetsenbord dat compatibel is met Windows
- USB-muis die compatibel is met Windows
- USB-gamepad die compatibel is met Windows *1
- Controller voor PlayStation 4/5 *2

*1 De gamepad is compatibel met de Windows DirectInput-standaard.

*2 PlayStation-controllers moeten worden aangesloten via USB.

opmerking

Een 2,4 GHz BT-systeem met USB-verbinding werkt mogelijk niet vanwege interferentieproblemen met andere USB3.0-apparaten. Een bekabelde verbinding wordt aanbevolen.

1-6. Ondersteunde talen

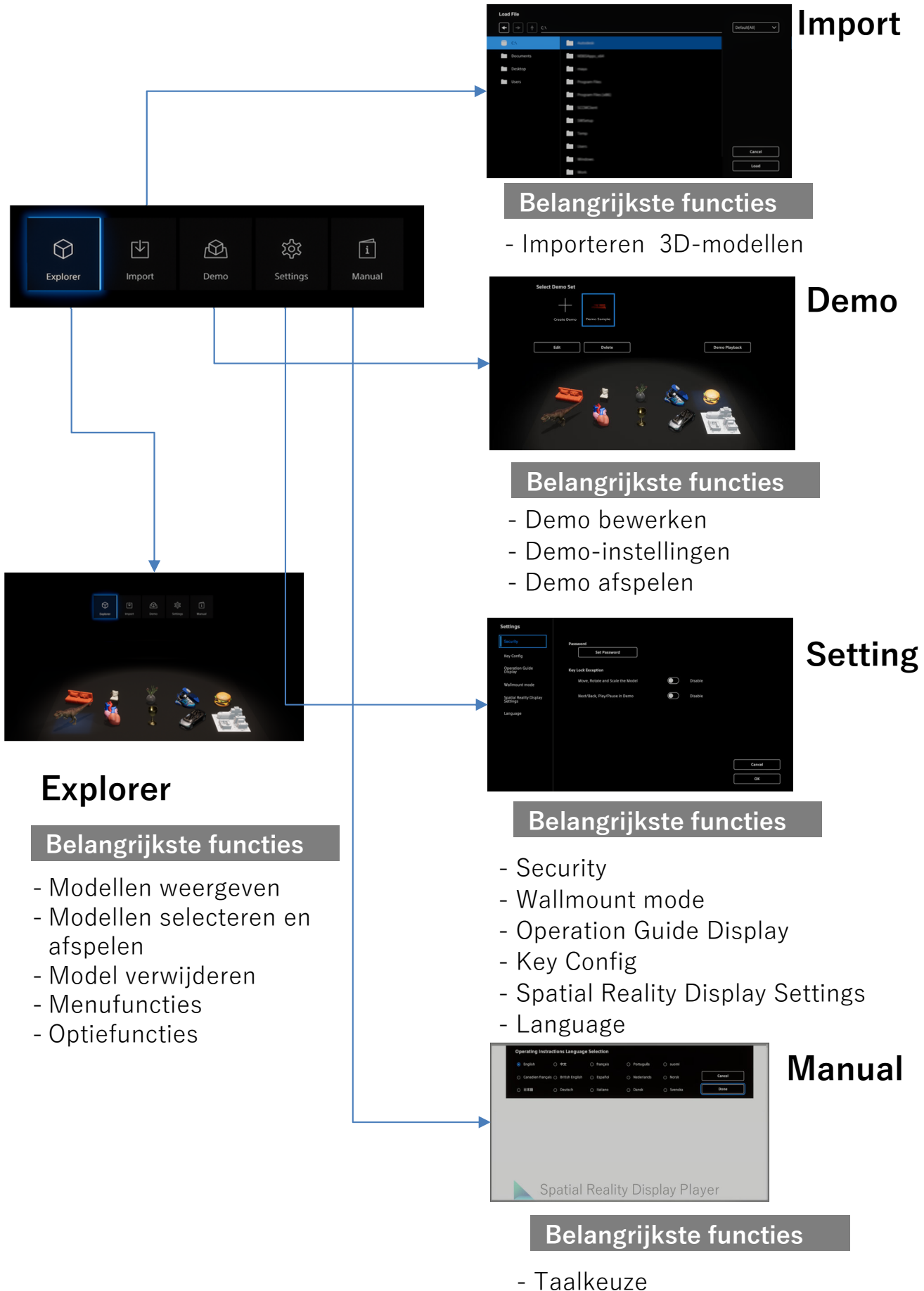
Deze speler ondersteunt de volgende talen. U kunt deze wijzigen bij "Options" - "Settings".

- | | | |
|---------------|---------------------|-----------|
| - Engels (VS) | - Frans (Frankrijk) | - Japans |
| - Engels (VK) | - Frans (Canada) | - Chinees |

2. Basisstructuur en -bediening van het scherm

2-1. Spatial Reality Display overzicht

De speler bestaat uit de volgende functies:

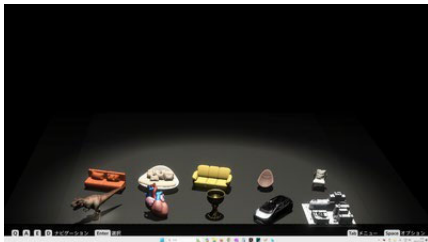


2-2. Verkenner en weergavemodus

Het Explorer-scherm toont de geïmporteerde 3D CG-modellen.

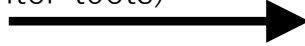
Selecteer Enkelvoudig model of Meervoudig model om het 3D-model op volledig scherm te bekijken en het vanuit verschillende hoeken en richtingen te bekijken.

Wanneer je een model toevoegt aan een Enkelvoudig model, wordt een Meervoudig model gemaakt en kunnen meerdere modellen tegelijkertijd worden weergegeven.



Explorer

Selecteer één model
(Enter-toets)



Terug
(Backspace-toets)

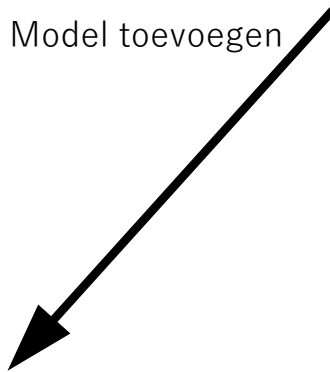


Single Model View

Belangrijkste functies

- Modellen weergeven
- Modellen selecteren en afspelen
- Model verwijderen
- Menufuncties
- Optiefuncties

Model toevoegen



Belangrijkste functies

- Beweging
- Rotatie
- Schalen
- Achtergrond model wijzigen
- Instellingen informatiepaneel
- Model toevoegen

Terug
(Backspace-toets)



Selecteer
meervoudig model
(Enter-toets)



**Meervoudige
modelweergave**

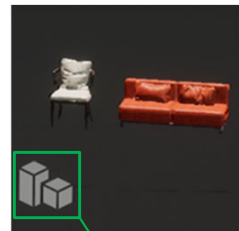
Belangrijkste functies

- Beweging
- Rotatie
- Schalen
- Achtergrond model wijzigen
- Instellingen informatiepaneel
- Model toevoegen
- Lay-outmodus

Enkelvoudig model



Meervoudig model



Pictogram meervoudig model

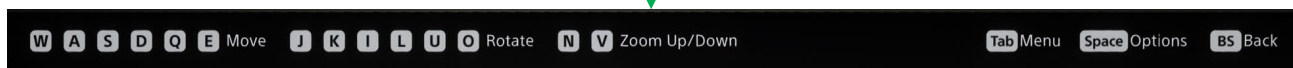
Een meervoudig model heeft een meervoudig model-pictogram om het te onderscheiden van een enkelvoudig model.

2-3. Weergave bedieningshandleiding

Op elk scherm wordt onder aan het scherm een bedieningshandleiding weergegeven. (gedurende 5 seconden)



Er wordt een bedieningshandleiding weergegeven voor het aangesloten apparaat (toetsenbord/gamepad/muis).



opmerking

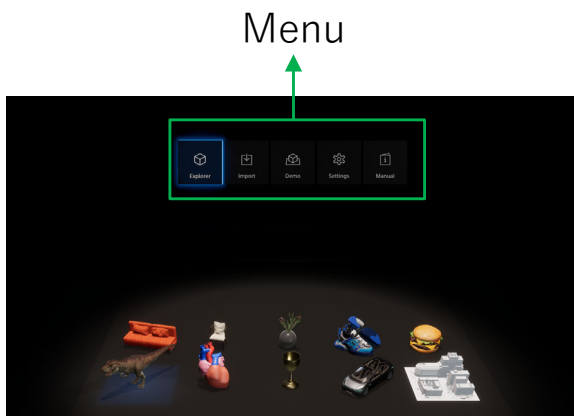
Wanneer er een gamepad of muis aangesloten wordt en deze voor de bediening wordt gebruikt, wordt de gebruiksaanwijzing voor het overeenkomstige bedieningsapparaat weergegeven.

TIP

Als je de bedieningshandleiding wil weergeven of verbergen, druk je op de toets "f". De bedieningshandleiding wordt tijdelijk weergegeven of verborgen.

2-4. Menufuncties

Druk op de "Tab-toets" om het menu weer te geven



Menu

- **Explorer**

Geeft een lijst met 3D-modellen weer.

U kunt modellen selecteren, afspelen of verwijderen.

- **Import**

3D-modelbestanden importeren op je pc in Explorer.

- **Demo**

U kunt modellen selecteren en deze automatisch afspelen als een diavoorstelling.

- **Settings**

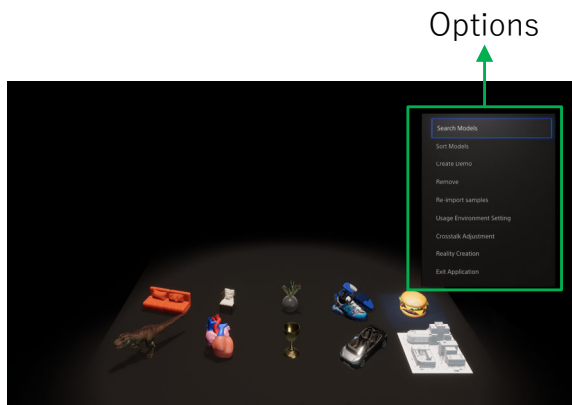
U kunt instellingen met betrekking tot de applicatie configureren.

- **Manual**

Geef de handleiding voor deze speler weer.

Selecteer de gewenste taal op het taalselectiescherm van de gebruikershandleiding.

2-5. Optiefuncties (Explorer)



Options

- Search Models

Taginformatie gebruiken om geregistreerde modellen te zoeken.

- Sort Models

Sorteer geregistreerde modellen.

(gegevensgrootte, naam, importdatum)

- Create Demo

Overschakelen naar de modus voor het maken van demo's.

- Remove

Verwijder een geselecteerd model uit de modellijst.

- Re-import sample

Herstel alle verwijderde voorbeeldmodellen.

- Usage Environment Setting (Alleen SR2)

Optimaliseer het bereik voor gezichtsherkenning en -tracering op basis van de gebruiksomgeving.

- Crosstalk Adjustment (Alleen SR2)

Deze instelling kan helpen om dubbele beelden (overspraak) te verminderen.

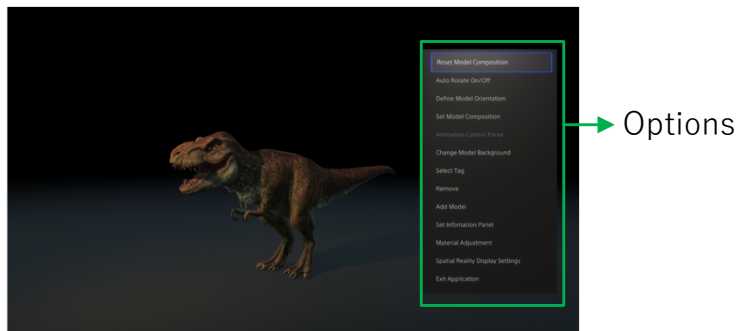
- Reality Creation (Alleen SR2)

De beeldkwaliteit van het model kan worden verbeterd.

- Exit Application

Sluit de toepassing af.

2-6. Optiefuncties (Single Model View)



Options

- **Reset Model Composition**

Zet het display terug naar de standaardhoek en -grootte.
(grootte, positie en hoek)

- **Auto Rotate On/Off**

Draait het model automatisch.

- **Define Model Orientation**

De verticale as en gezichtsas corrigeren.

Deze actie moet meestal eenmalig bij het importeren worden uitgevoerd, als het geïmporteerde model onder een onverwachte hoek is geplaatst.

- **Set Model Composition**

Registreer de huidige modelsamenstelling als beginwaarde.

- **Animation Control Panel**

Configureer her afspelen van de animatie.

- **Change Model Background**

U kunt de achtergrond voor Single Model View selecteren. Het wijzigen van de achtergrond geeft een andere sfeer aan elk model of elke scène. U kunt ook de verlichting aanpassen.

- **Select tag**

Bewerk de taginformatie voor het model.

- Add model

Creëert een meervoudig model door een nieuw model toe te voegen aan een bestaand model.

- Information Panel Setting

Toont een beschrijvingspaneel op het modelscherm voor gebruik zoals tentoonstelling.

- Material Adjustment

Pas de materiaalparameters van het model aan.

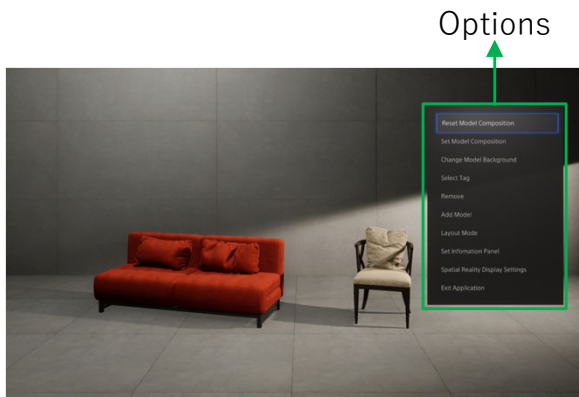
- Spatial Reality Display Settings (alleen SR2)

Je kunt instellingen wijzigen voor beeldkwaliteit en sensorprestaties die kunnen worden geconfigureerd in Spatial Reality Display Settings.

- Exit application

Sluit de toepassing af.

2-7. Optiefuncties (Meervoudige modelweergave)



Options

- **Reset Model Composition**

Zet het display terug naar de standaardhoek en -grootte.
(grootte, positie en hoek)

- **Set Model Composition**

Registreer de huidige modelsamenstelling als beginwaarde.

- **Change Model Background**

U kunt de achtergrond voor Single Model View selecteren. Het wijzigen van de achtergrond geeft een andere sfeer aan elk model of elke scène. U kunt ook de verlichting aanpassen.

- **Select tag**

Bewerk de taginformatie voor het model.

- **Remove**

De modelgegevens worden verwijderd uit "Explorer".

Ze worden echter niet verwijderd van de pc.

U kunt de vooraf geïnstalleerde modellen herstellen door "Re-import samples" uit te voeren.

- **Add Model**

Creëert een meervoudig model door een nieuw model toe te voegen aan een bestaand model.

- Information panel settings

Toont een beschrijvingspaneel op het modelscherm voor gebruik zoals tentoonstelling.

- Spatial Reality Display Settings (alleen SR2)

Je kunt instellingen wijzigen voor beeldkwaliteit en sensorprestaties die kunnen worden geconfigureerd in Spatial Reality Display Settings.

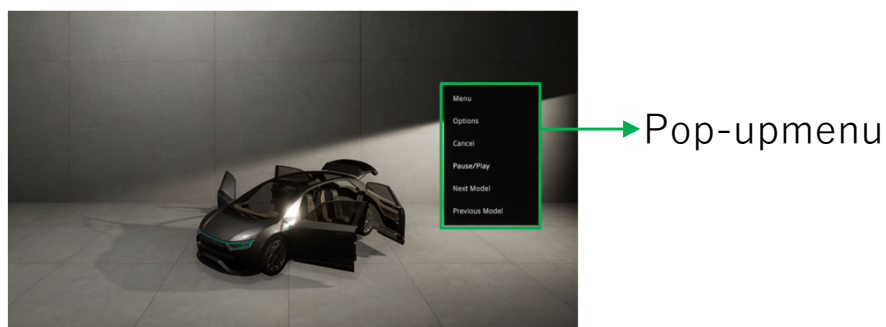
- Exit Application

Sluit de toepassing af.

2-8. Pop-upmenufunctie (alleen muisbediening)

Klik met de rechtermuisknop op de volgende functies om het pop-upmenu te openen.

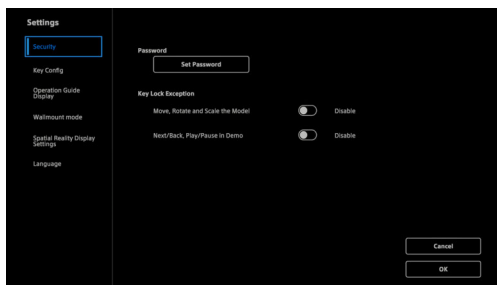
- Explorer
- Single Model View
- Multi Model View
- Multi Model Layout
- Demo
- Manual



2-9. Settings

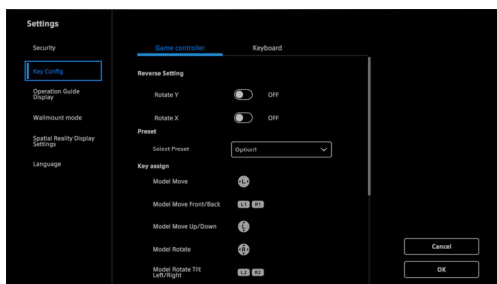
U kunt de volgende instellingen configureren.

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



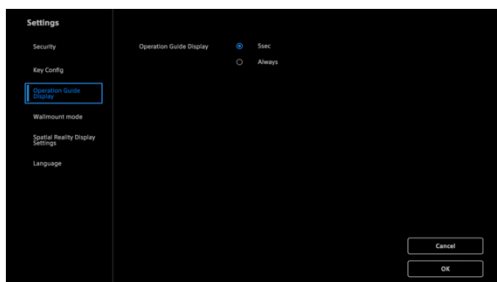
- Security

U kunt een wachtwoord instellen, het wijzigen en het resetten.



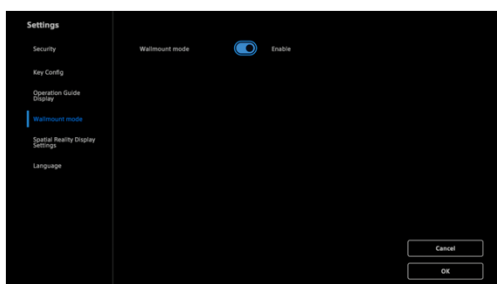
- Key Config

U kunt de draairichting omkeren en kiezen uit twee typen toetstoewijzingen.



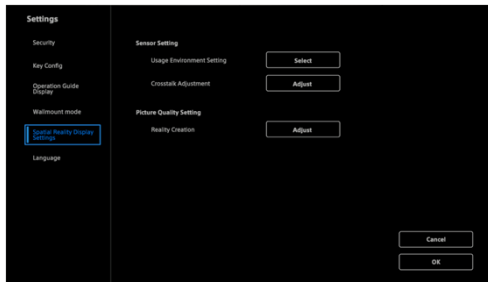
- Operation Guide Display

Schakelt de weergavetijd van de bedieningsgids tussen "5sec" en "Always"



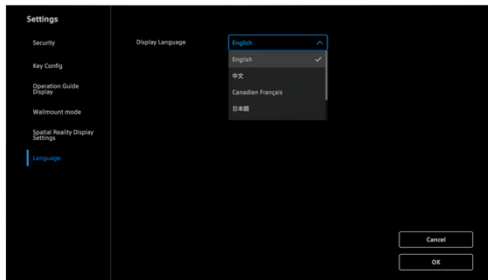
- Wall mount mode (alleen SR2)

Wijzigt de toepassingsweergave zodat deze overeenkomt met de verticale weergave wanneer de Spatial Reality Display verticaal wordt geïnstalleerd.



- Spatial Reality Display Settings (Alleen SR2)

Met deze toepassing kun je instellingen wijzigen voor beeldkwaliteit en sensorprestaties die kunnen worden geconfigureerd in Spatial Reality Display Settings.



- Language

Je kunt de volgende talen selecteren als weergavetaal voor deze software.

- | | |
|---------------------|------------------|
| - Engels (VS) | - Frans (Canada) |
| - Engels (VK) | - Japans |
| - Frans (Frankrijk) | - Chinees |

3. De voorbeeldmodellen bekijken

3-1. Een voorbeeld van een voorbeeldmodel selecteren en weergeven

Bij deze speler worden verschillende voorbeeldmodellen geleverd. Deze voorbeeldaafbeeldingen kunnen worden gebruikt om te controleren of het Spatial Reality Display correct is aangesloten en geconfigureerd.

Stap 1

Start de toepassing.

Stap 2

Selecteer en kies het gewenste voorbeeldmodel in het Explorer-scherm.

Stap 3

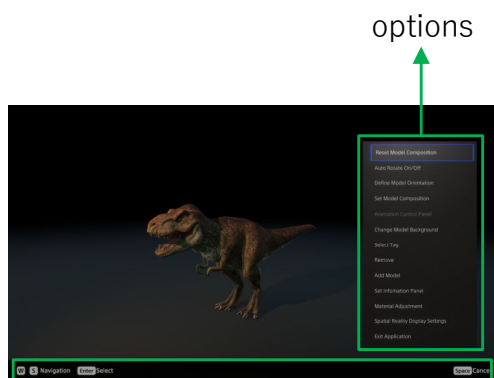
Het 3D-model wordt op volledig scherm weergegeven.

opmerking

- Als je een muis gebruikt, dubbelklik je op het voorbeeldmodel in het Explorer-scherm om het 3D-model weer te geven.

3-2. Basisbediening van 3D-modelweergave

Op het scherm met het 3D-model kun je de positie en hoek van het model wijzigen door de bedieningshandleiding te volgen. Er zijn ook verschillende functies beschikbaar via de "Opties".



Operation Guide

Space	display "Options" aan/uit
w	
s	↩ "Options"-bewerking
BS	terug naar "Explorer"
f	Weergave "bedieningshandleiding" Aan/Uit

Wijzig de positie/hoek/ schaling van het model

n	Inzoomen		
v	Uitzoomen		
w	Model naar		
a	s	d	voor/achter en links/rechts verplaatsen
u	i	o	Model draaien
j	k	l	
q	e		Model omhoog/omlaag verplaatsen
r			Verander schaal in "x 1.0".

TIP

- Toont de schaalwaarde wanneer het model geschaald wordt.
- De schaal wordt weergegeven op basis van de grootte-informatie in de modelgegevens.

Je kunt modelgroottes vergelijken door de schaal van elk model in de meervoudige modelweergave overeen te laten komen.

3-3. Voorbeeldmodellen verwijderen en opnieuw importeren

Bij deze speler worden verschillende voorbeeldmodellen meegeleverd. U kunt ze verwijderen als u ze niet nodig hebt. Het is ook mogelijk om modellen te verwijderen en vervolgens terug te zetten in Explorer.

Verwijderen

Stap 1

Selecteer het model dat u wilt verwijderen in het Explorer-venster.

Stap 2

Open "Options" in het Explorer-venster.

Stap 3

Selecteer "Remove".

Stap 4

Druk op "OK" om het model uit Explorer te verwijderen.

Opnieuw importeren

Stap 1

Open "Options" in het Explorer-venster.

Stap 2

Selecteer "Re-import sample".

Stap 3

Er wordt een voorbeeldmodel teruggezet naar Explorer.

4. uw eigen 3D-model importeren en weergeven

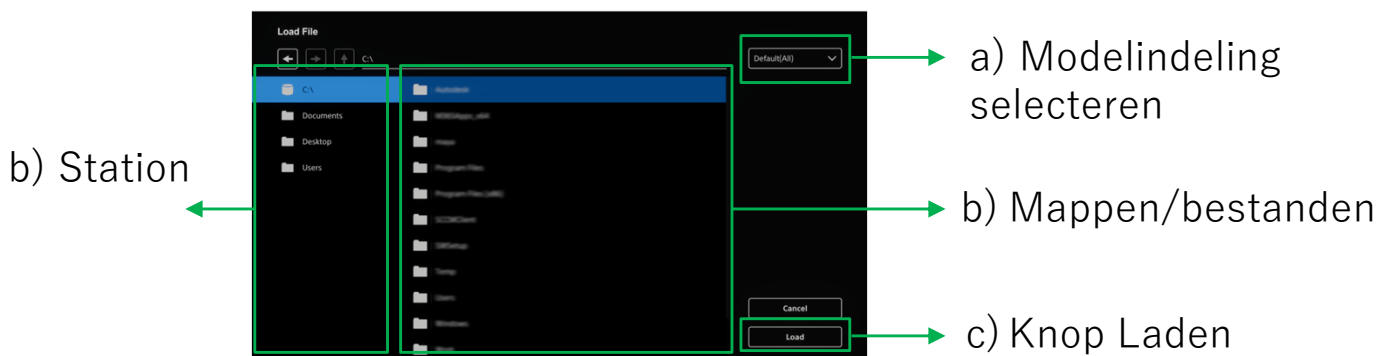
4-1. 3D-modelbestanden importeren

Om een 3D-model weer te geven met deze speler, moet u een 3D-modelbestand importeren.

Stap 1 Start de toepassing.

Stap 2 Druk in het Explorer-scherm op de "Tab-toets" om "Menu" weer te geven en selecteer "Import".

Stap 3 Selecteer het 3D-modelbestand dat u wilt importeren.



Scherm voor modelimport

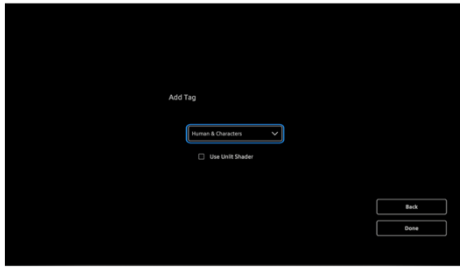
Stap 4 Selecteer de modelindeling. (a)
Als je "Standaard (ALL)" selecteert worden alle FBX/STL/GLTF/GLB/OBJ-bestanden weergegeven.

Stap 5 Selecteer in Explorer het 3D-modelbestand dat u wilt importeren. (b)

Stap 6 Druk op de knop Laden. (c)

opmerking

Als je een modelbestand verwijdert of verplaatst nadat het is geïmporteerd, kun je de gegevens niet laden, ook al staan er thumbnails in de Verkenner. Ga in dit geval terug naar de map waarin het model was geïmporteerd of importeer het opnieuw.



Stap 7 Stel de tag in.

* Na het instellen van een tag kunt u het model filteren op de tag.

Stap 8 Kies of je de Unlit shader wilt toepassen. Select "Use Unlit shader" als je fotogrammetrische inhoud wilt weergeven.

Stap 9 Het model wordt toegevoegd aan het Explorer-scherm.

opmerking

- Bij het importeren kan slechts één bestand tegelijk worden geladen.
- Het kan even duren voordat het bestand is geladen, afhankelijk van de complexiteit van het model.
- Het laden kan worden gestopt door op de toets Annuleren te drukken.

4-2. Een model verwijderen in Explorer

"Remove" in de "Options" verwijdert het model uit Explorer.

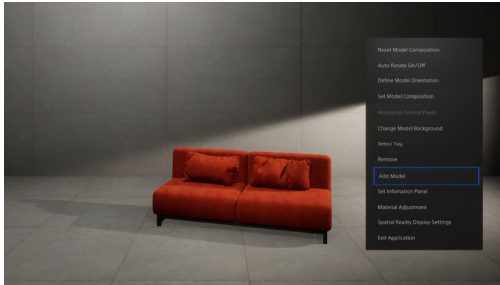
opmerking

- Na het verwijderen worden de volgende modellen links uitgelijnd.
- Als er een nieuw model wordt toegevoegd, wordt het toegevoegd aan het einde van de lijst in Explorer.

5. Creëren van een meervoudige modellay-out

5-1. Een model toevoegen

Voeg een model toe aan de scène.



Stap 1 Geef "Opties" weer met de spatietoets en selecteer "Add model".

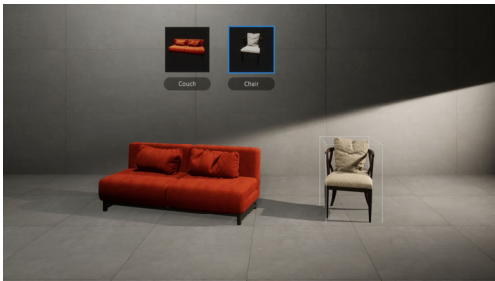
Stap 2 Wanneer je een model selecteert dat je wil toevoegen, wordt het nieuwe model toegevoegd aan de huidige scène en wordt een thumbnail-lijst weergegeven van het model dat kan worden bediend.

opmerking

- Je kunt tot drie modellen toevoegen

5-2. Een model kiezen

Selecteer het model waarvan je de positie en hoek wil bewerken uit de thumbnail-lijst.



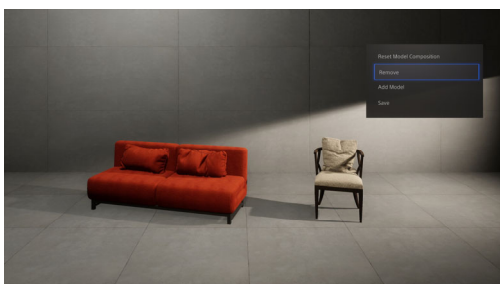
Stap 1 Selecteer het model dat je wil bedienen met behulp van de "←" en "→" toetsen.

Stap 2 Je kunt de positie of hoek wijzigen van het geselecteerde model.

Als je een controller gebruikt, kun je ◀ (links)/▶ (rechts) gebruiken, of als je een muis gebruikt, kun je klikken op de thumbnail van het model dat je wil bedienen.

5-3. Een model verwijderen

Verwijder het geselecteerde model uit de thumbnail-lijst.



Stap 1 Selecteer het model dat je wil verwijderen met behulp van de "←" en "→" toetsen.

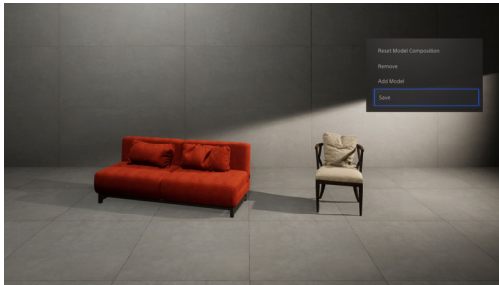
Stap 2 Geef "Opties" weer met de spatietoets en selecteer "Remove".

opmerking

- Als er maar één model is, kan het niet verwijderd worden.

5-4. Een meervoudig model opslaan

Sla het meervoudig model dat je hebt gemaakt op.
Het opgeslagen meervoudig model verschijnt in de verkenner en kan worden geselecteerd om het op volledig scherm weer te geven als een meervoudige modelweergave.



Stap 1

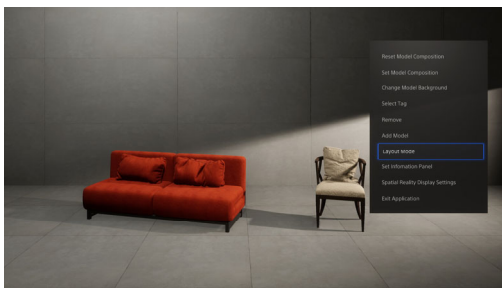
Geef "Opties" weer met de spatietoets en selecteer "Save" om het scherm Lay-out opslaan te openen.

Stap 2

Bewerk de titel in het scherm Lay-out opslaan en druk op "Save".

5-5. Het meervoudig model opnieuw bewerken

Je kunt modellen opnieuw bewerken en toevoegen terwijl een meervoudig model wordt weergegeven.



Stap 1

Geef "Opties" weer met de spatietoets en selecteer "Layout mode".

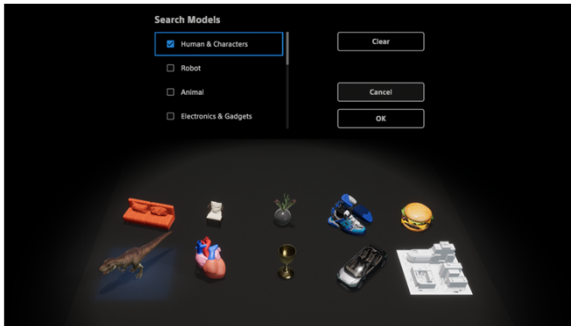
Stap 2

Je kunt een model of de positie of hoek van het model dat is geselecteerd met de toetsen "←" en "→" wijzigen of wissen.

6. De verschillende functies proberen

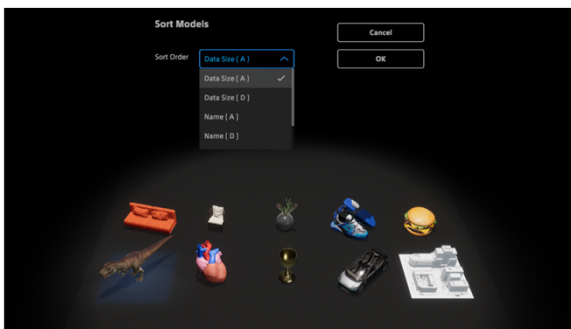
6-1. 3D-model zoeken en sorteren (Explorer)

Modellen die in deze speler zijn geïmporteerd, kunnen worden doorzocht of gesorteerd.



Search Models

U kunt zoeken op basis van de categorie-informatie die u hebt ingesteld bij het importeren van modellen of in "Select tag" in "Options".



Sort Models

U kunt sorteren op de volgende criteria.

- Gegevensgrootte
- Importdatum
- Bestandsnaam

opmerking

Het is niet mogelijk om bestanden te zoeken of te sorteren en weer te geven die zich lokaal op de pc bevinden.

6-2. Auto Rotate On/Off

Bij het weergeven van een 3D-model op volledig scherm kan het model automatisch worden gedraaid.

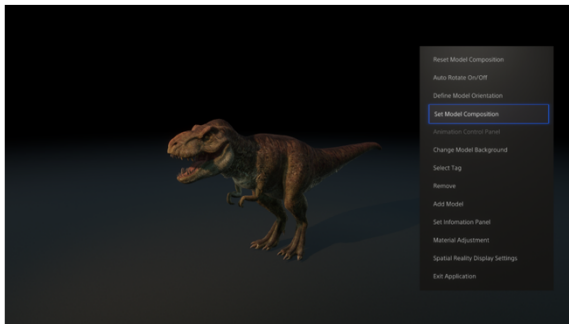
6-3. Define Model Orientation



Corrigeer de op- en neergaande as van het model.

Aangezien de oriëntatie van het model in het 3D-modelbestand niet gestandaardiseerd is, kun je deze instelling gebruiken om de oriëntatie zoals het tijdens het importeren verkeerd georiënteerd in het model aan te passen is.

6-4. Set Model Composition



Je kunt voor elk model een begintoestand instellen.

Nadat je de juiste grootte, positie en hoek hebt ingesteld, kun je die toestand opslaan als de initiële toestand

"Reset Model Composition" zet de modelconfiguratie terug naar deze beginstand

6-5. De achtergrond voor het model selecteren

Je kunt de achtergrond selecteren voor enkelvoudige modelweergave en meervoudige modelweergave.

Het wijzigen van de achtergrond geeft een andere sfeer aan elk model of elke scène.

U kunt ook de verlichting aanpassen. Het kiezen van een achtergrond zoals hieronder maakt het bijvoorbeeld gemakkelijker om het vloeroppervlak te visualiseren en kan efficiënt zijn als het moeilijk is om het linker- en rechterbeeld samen te voegen.



Stap 1

Geef "Options" weer met de spatietoets en selecteer "Change Model Background".

Stap 2

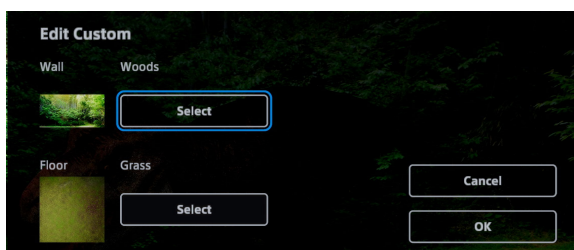
Selecteer de achtergrond.

TIP

Wanneer het moeilijk is om de beelden van het rechter- en linkeroog samen te voegen bij binoculair zicht

Dit probleem kan worden verbeterd door "Grid" van model background te selecteren om het grondvlak beter zichtbaar te maken.

Wanneer je een aangepaste 1~3 achtergrond selecteert, kun je de knop "Edit custom" gebruiken om de muur en vloer aan te passen door ze afzonderlijk te selecteren.



Stap 1

Druk op de knop "Edit custom"

Stap 2

Stel de in te stellen afbeelding voor de muur of vloer in.

Druk op de knop "Selecteren" om de afbeeldingenlijst te openen.



Stap 3

Selecteer het beeld dat je wil instellen in de afbeeldingenlijst en druk op "OK".

Stap 4

Na het instellen van de afbeelding voor de muur of vloer, druk op "OK" om de geselecteerde muur of vloer in te stellen als aangepast.

Je kunt door de gebruiker gemaakte afbeeldingen toevoegen in PNG-indeling als materiaal voor muren en vloeren.

Selecteer te knop "Add" en selecteer het PNG-afbeeldingenbestand dat je wil toevoegen.

opmerking

Je kunt afbeeldingen aan muren en vloeren toevoegen in de volgende formaten:

[Muur]

Aanbevolen afbeeldingenformaat: 1024x512

Beeldverhouding: 2:1

Formaat: PNG

[Verdieping]

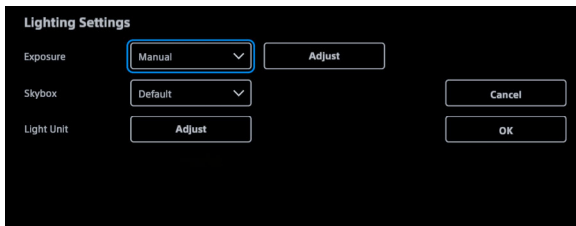
Aanbevolen afbeeldingenformaat: 1024x1024

Beeldverhouding: 1:1

Formaat: PNG

Maak een afbeelding met bovenstaande beeldverhouding. De afbeelding wordt automatisch verkleind tot de standaardgrootte en kan er in andere opzichten vervormd uitzien.

Je kunt de verlichtingsinstellingen wijzigen met de knop "Lighting Settings".



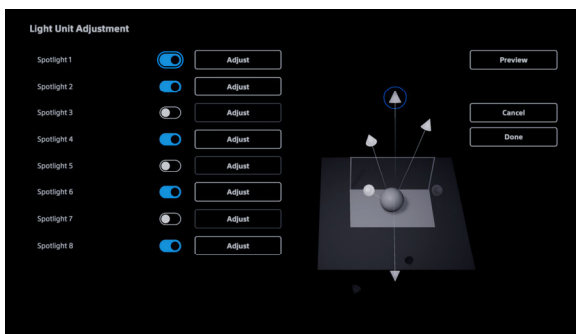
- **Exposure**

Je kunt kiezen uit de instellingen voor blootstelling "Auto" of "Manual".

Wanneer "Manual" is geselecteerd, kun je de blootstelling handmatig aanpassen.

- **Skybox**

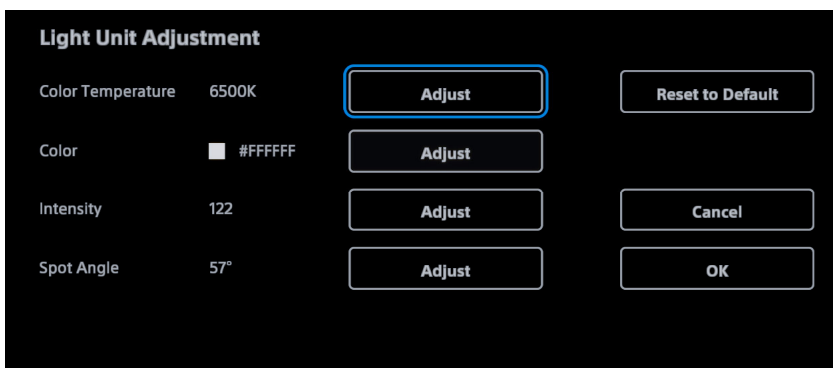
Kies "Standaard", "Dag", "Night", of "Room" om de verlichting overeenkomstig te wijzigen.



- **Light Unit**

Je kunt de lichtbron aan- of uitzetten en de kleurtemperatuur, intensiteit en kleur van afzonderlijke lampjes wijzigen.

Pas de vereiste parameters aan met betrekking tot de positie van elk weergegeven licht.



opmerking

- De beschikbare keuzes in de "Skybox" is afhankelijk van de geselecteerde achtergrond.
- Je kunt de "Spot angle" alleen aanpassen wanneer een spotlight is geselecteerd.

6-6. Animation Control Panel

Als het 3D-model animatie-informatie bevat, kunt u de afspeelmodus selecteren op het bedieningspaneel.



Animation Control Panel

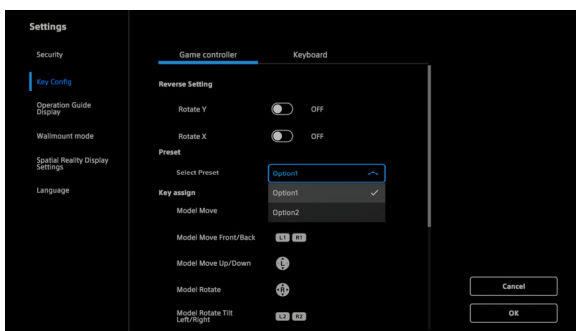
- Play/Pause
- Seek bar playback
- Repeat Playback
- Playback speed
- Adjust Start/End Point
- Apply as Default

opmerking

Deze speler kan de eerste animatie in de lijst afspelen als er meerdere animatiegegevens bestaan.

6-7. De toetstoewijzing wijzigen

Druk op een toets om de draairichting van het model te selecteren en selecteer de toets voor de toetstoewijzing. Aan het toetsenbord en de controller kunnen verschillende instellingen worden toegewezen.



Step 1

Druk op de "Tab-toets" in het Explorer-scherm om "Menu" weer te geven en selecteer "Settings".

Step 2

Selecteer "Key Config" op het linkertabblad.

Step 3

Selecteer de gewenste instellingen en druk op OK om te bevestigen.

opmerking

Toetstoewijzingen kunnen worden geselecteerd in de voorinstellingen. (Toewijzingen kunnen niet vrij worden gewijzigd.)

Omgekeerde instelling

Y Rotate Indien ingesteld op AAN, wordt de draairichting omgekeerd wanneer J <--> L wordt ingedrukt.

X Rotate Indien ingesteld op AAN, wordt de draairichting omgekeerd wanneer K <--> I wordt ingedrukt.

Voorinstelling selecteren

De instellingen voor de toetstoewijzing veranderen afhankelijk van de voorinstelling die u selecteert.

Vooraf ingestelde Options (toetsenbord)

QWERTY(Presentatie) Gebruik een QWERTY-toetsenbord.

QWERTY(Demo) Gebruik een QWERTY-toetsenbord.
De bedieningstoetsen liggen dicht bij elkaar voor bediening met één hand.



u ← Naar links verplaatsen

o → Naar rechts verplaatsen

i Uitzoomen

k Inzoomen

J Draaien in de richting naar rechts van de verticale as

I Roteren in de richting naar links van de verticale as

p Afspelen/pauzeren

AZERTY Gebruik een AZERTY-toetsenbord.

QWERTZ Gebruik een QWERTZ-toetsenbord.

Vooraf ingestelde Options (controller)

Optie1 De volgende standaardinstellingen:

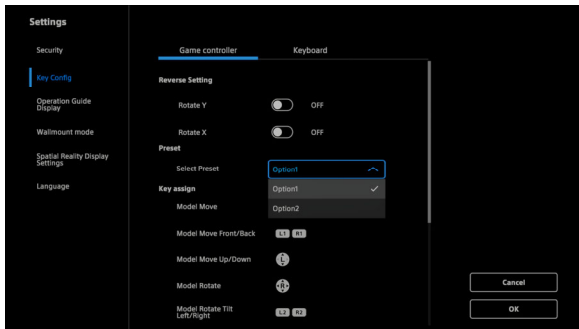
- ✕ Selecteren/bevestigen
- Terug/annuleren

Optie2 De volgende toetstoewijzingen zijn beschikbaar.
Deze toewijzingen zijn handig bij het selecteren met ○ of draaien met Δ(omhoog)/▽(omlaag), enz.

- | | |
|---------------------|--|
| ✕ | Terug/annuleren |
| ○ | Selecteren/bevestigen |
| R2/ L2 | Uitzoomen/inzoomen |
| Δ(omhoog)/▽(omlaag) | Draaien in de richting van de Z-as |
| R1/L1 | Omhoog/om |
| Linker joystick | laag verplaatsen |
| omhoog/omlaag | Naar de achtergrond/voorground verplaatsen |

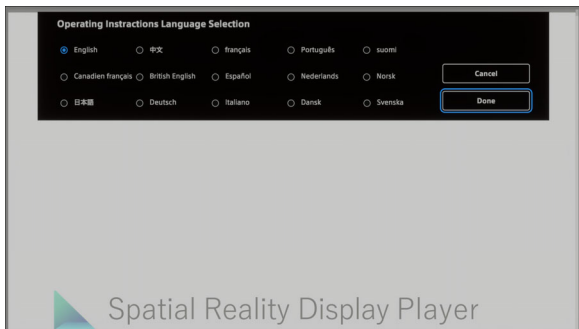
6-8. Referring to the Manual

U kunt de handleiding voor deze speler weergeven.



Step 1

Druk op de "Tab-toets" in het Explorerscherf om "Menu" weer te geven en selecteer " Manual ".

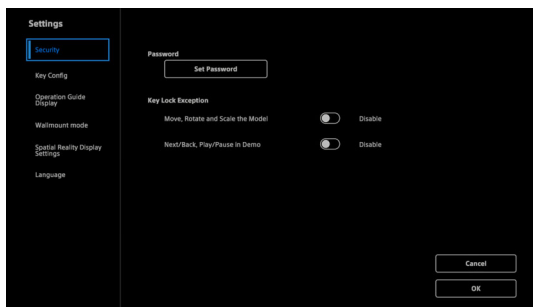


Step 2

Selecteer de gewenste taal en druk op "Done" om te bevestigen.

6-9. Het wachtwoord instellen

Door een wachtwoord in te stellen, kun je voorkomen dat de gebruiker de demo sluit tijdens een demonstratie van een tentoonstelling. Je wordt gevraagd om een wachtwoord in te voeren wanneer je de demo sluit. Voer het wachtwoord in om de demo te beëindigen.

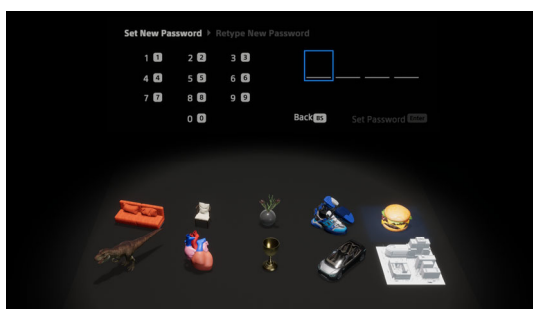


Stap 1

Druk op de "Tab-toets" in het Explorer-scherm om "Menu" weer te geven en selecteer "Settings".

Stap 2

Selecteer "Security" op het linkertabblad en selecteer "Set Password".



Stap 3

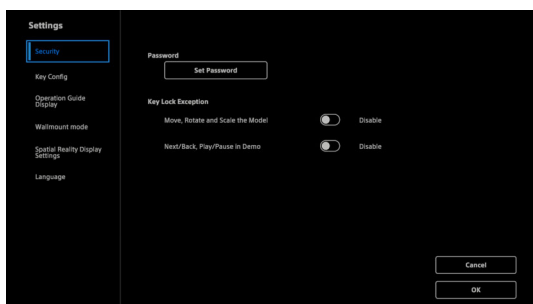
Stel een 4-cijferig wachtwoord in met een toetsenbord of gamecontroller.

Stap 4

Voer hetzelfde getal nogmaals in om het instellen van het wachtwoord te voltooien.

6-10. Reset Password

U kunt deze instelling gebruiken om het wachtwoord te verwijderen. Deze instelling is beschikbaar wanneer een wachtwoord is ingesteld.



Stap 1

Druk op de "Tab-toets" in het Explorer-scherm om "Menu" weer te geven en selecteer "Settings".

Stap 2

Selecteer "Security" op het linkertabblad en selecteer "Reset Password".

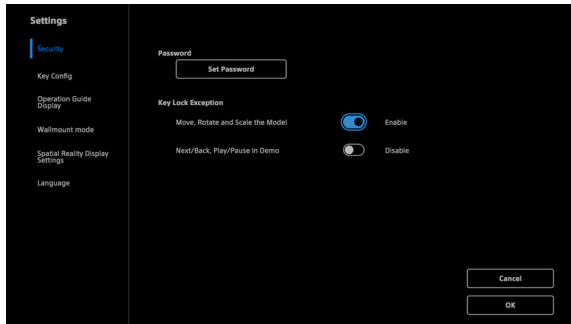
Stap 3

Selecteer "Reset" en druk op OK.

6-11. Bepaalde toetsbewerkingen inschakelen wanneer toetsvergrendeling is ingesteld

Wanneer Toetsvergrendeling is ingesteld tijdens het afspelen van een demo, worden sommige toetsbewerkingen geaccepteerd.

U kunt Verplaatsen/Roteren/Schalen of Volgende/Terug/Afspelen/Pauzeren selecteren.



Stap 1

Druk op de "Tab-toets" in het Explorer-scherm om "Menu" weer te geven en selecteer "Settings".

Stap 2

Selecteer "Security" op het linkertabblad en selecteer "Key Lock Exception". Met "Beschikbaar" zijn de genoemde toetsbewerkingen mogelijk. "Uitschakelen" schakelt de genoemde toetsbewerkingen uit.

Stap 3

Druk op "OK" om te bevestigen.

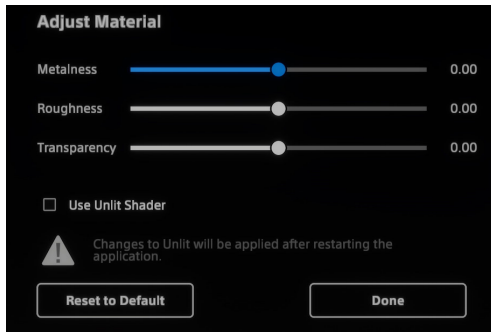
TIP

Toetsvergrendeling kan worden ingesteld voor elke demoset. Dit kan worden ingesteld in het "Edit" instellingenscherm na het selecteren van Menu → Demo → Demoset.

6-12. Pas het materiaal van het 3D-model aan.

Pas het materiaal van het 3D-model aan.

Gebruik dit om de textuur van het geïmporteerde 3D-model te wijzigen.



Stap 1

Geef "Opties" weer met de spatietoets en selecteer "Adjust material".

Stap 2

Je kunt de parameters "Metalness", "Roughness", en "Transparency" aanpassen.

Stap 3

Druk op "OK" om te bevestigen.

TIP

Je kunt de Unlit shader toepassen via "Use Unlit Shader". Dit is handig voor het weergeven van fotogrammetrische inhoud.

opmerking

Transparantieaanpassingen zijn beschikbaar als het 3D-model een transparant materiaal bevat.

Unlit shader-wijzigingen worden van kracht nadat je de speler opnieuw hebt opgestart.

6-13. Informatiepaneel instellen

U kunt informatiepanelen met beschrijvingen, logo's en andere informatie op het modelscherm weergeven voor gebruik zoals tentoonstelling.

Panelen moeten afzonderlijk in PNG-indeling worden gemaakt en in de speler worden geïmporteerd.

Je kunt je eigen paneelontwerp en lay-out maken.

Logo's en bedrijfsnamen weergeven



Beschrijvingen van 3D-modellen weergeven

Je kunt kiezen tussen twee paneelweergaven.

Paneelbeschrijving

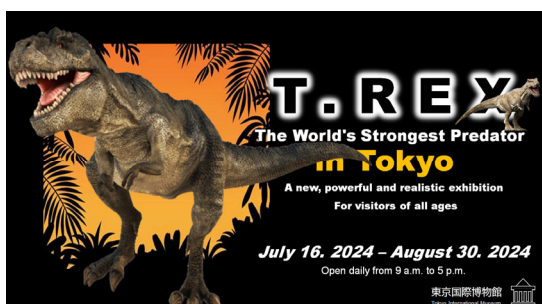


Lay-out met het paneel voor en het model achter.

Hoe groter het deel van het paneel transparant is, hoe meer het model zichtbaar is.

Deze lay-out is geschikt voor het weergeven van beschrijvingen en informatie samen met het model.

Posterpaneel



Lay-out met het model vooraan en het paneel erachter.

Dit is geschikt voor het weergeven van het wereldbeeld van het model en informatie.

Geschikt wanneer je het model meer ruimtelijk en nadrukkelijk wil tonen.

6-13-1. De paneelbeschrijving instellen

Voordat je paneelafbeeldingen maakt, gebruik je PowerPoint of de afbeeldingengereedschappen.

Paneelbeschrijving maken

Maak de afbeelding als volgt.

Afbeeldingenformaat: PNG

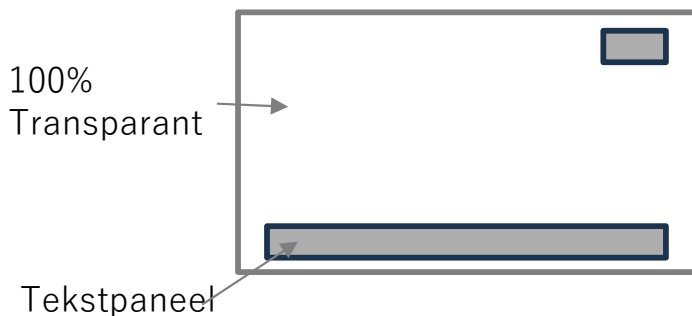
Aanbevolen afbeeldingenformaat: 1920x1080

Beeldverhouding: 16:9

Maak een afbeelding zoals hieronder getoond.

- Het tekstpaneel kan overal worden geplaatst.
- Het gebied buiten het tekstpaneel moet worden ingesteld op 100% transparant.
- Als het tekstpaneelgebied enigszins transparant is, ziet het er meer geïntegreerd uit met het model en de achtergrond.
- Kleur de omtrek van het tekstlettertype om het gemakkelijker leesbaar te maken.

Voorbeeld paneelbeschrijving:



Voorbeeld van tekstpaneel:



Transparant 50%
Tekstomtrek: Zwart 60%

opmerking

Maak panelen met een beeldverhouding van 16:9.

Panelen worden automatisch verkleind tot de standaardgrootte, waardoor afbeeldingen vervormd kunnen lijken in andere verhoudingen.

Stel de afbeelding van het informatiepaneel in die je hebt gemaakt.



Stap 1

Geef "Opties" weer met de spatietoets en selecteer "Set information panel".

Stap 2

Laad de PNG-afbeelding die is gemaakt met de knop "Load" op het informatiepaneel.

Stap 3

Stel de schakelaar "Display Panel On/Off" in op On.

Stap 4

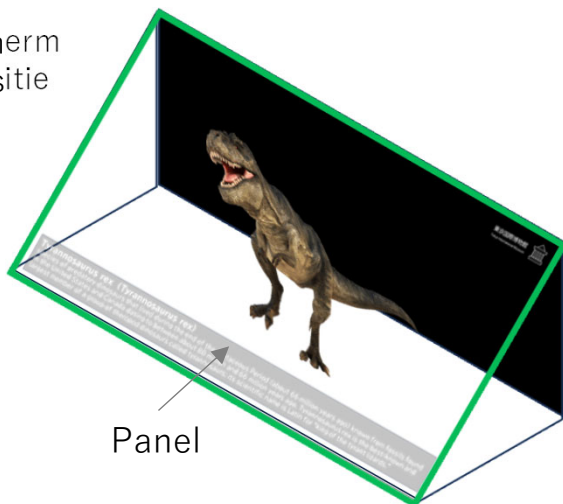
Druk op "OK" om te bevestigen.

Stap 5

Pas de positie aan zodat het 3D-model zich achter het weergegeven paneel bevindt.

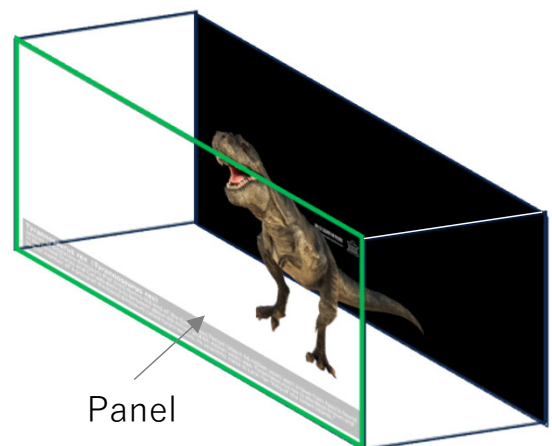
Normaal

Scherm
Positie



Wall mount mode

Scherm
Positie



opmerking

Wanneer het paneel wordt geladen, wordt het 3D-model voor het paneel geplaatst. Verplaats het vervolgens naar de meest geschikte weergavepositie volgens het gemaakte paneel.

Als het paneel het model verbergt, kun je het mogelijk zien door "Reset Model Composition" uit de opties te selecteren. Als je het model nog steeds kwijtraakt, schakel je het beeldscherm van het paneel uit en pas je de positie van het model opnieuw aan.

6-13-2. Het posterpaneel instellen

Voordat je paneelafbeeldingen maakt, gebruik je PowerPoint of de afbeeldingengereedschappen.

Paneelbeschrijving maken

Maak de afbeelding als volgt.

Afbeeldingenformaat: PNG

Aanbevolen afbeeldingenformaat: 1920x1080

Beeldverhouding: 16:9

Maak een afbeelding zoals hieronder getoond.

- Het paneel wordt weergegeven op de achterkant van het model.
- Informatie en het model mogen elkaar niet overlappen.
- In principe moeten panelen worden ingesteld op 0% transparantie.
- Als het paneel gedeeltelijk is ingesteld op 100% transparantie en het model

in dat gebied wordt geplaatst, zal het doen lijken alsof het model uit het paneel steekt.

Voorbeeld posterpaneel:



Voorbeeld gedeeltelijk transparant:



100% transparant

Weergavevoorbeeld met gedeeltelijke transparantie



opmerking

Maak panelen met een beeldverhouding van 16:9.

Panelen worden automatisch verkleind tot de standaardgrootte, waardoor afbeeldingen vervormd kunnen lijken in andere verhoudingen.

Stel de afbeelding van het informatiepaneel in die je hebt gemaakt.



Stap 1

Geef "Opties" weer met de spatietoets en selecteer "Set information panel".

Stap 2

Laad de PNG-afbeelding die is gemaakt met de knop "Load" op het informatiepaneel.

Stap 3

Stel de schakelaar "Display Panel On/Off" in op On.

Stap 4

Druk op "OK" om te bevestigen.

Stap 5

Pas de positie aan zodat het 3D-model zich achter het weergegeven paneel bevindt.

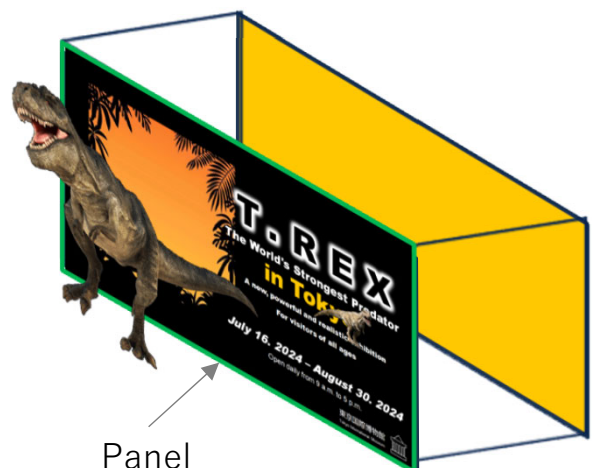
Normaal

Scherm
Positie



Wall mount mode

Scherm
Positie



opmerking

Wanneer het paneel wordt geladen, wordt het 3D-model voor het paneel geplaatst. Verplaats het vervolgens naar de meest geschikte weergavepositie volgens het gemaakte paneel.

Als het paneel het model verbergt, kun je het mogelijk zien door "Reset Model Composition" uit de opties te selecteren. Als je het model nog steeds kwijtraakt, schakel je het beeldscherm van het paneel uit en pas je de positie van het model opnieuw aan.

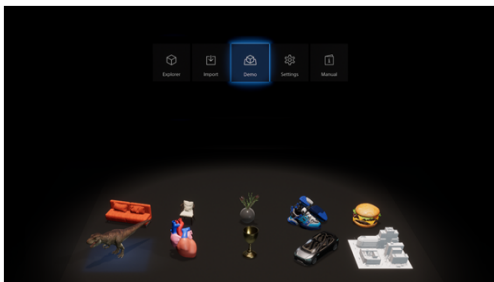
7. De demofunctie gebruiken

De demofunctie speelt automatisch de geselecteerde 3D-modellen achtereenvolgens af.

Als u bijvoorbeeld kunstwerken A, B en C registreert voor een museum, wordt de inhoud automatisch afgespeeld in de volgorde A→B→C. (Willekeurig afspelen is ook beschikbaar.)

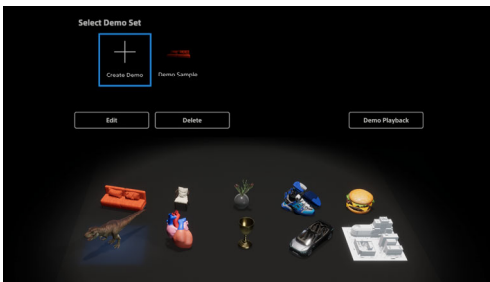
7-1. Een demoset maken

Maak een demoset voordat je de demofunctie gebruikt.



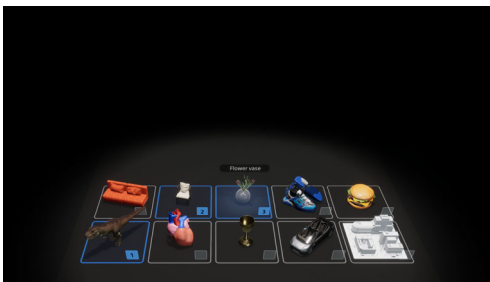
Stap 1

Druk op de Tab-toets om het menuscherm weer te geven en selecteer "Demo".



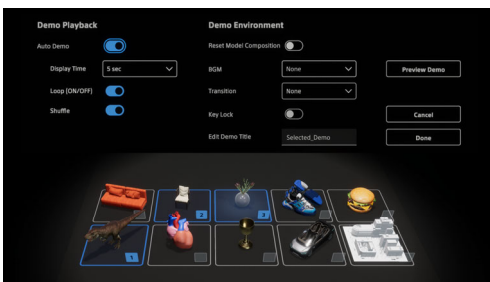
Stap 2

Selecteer "Create Demo".



Stap 3

Druk op Enter om een model te selecteren. Nummers (1, 2, 3) worden toegekend aan de modellen in de volgorde waarin ze geselecteerd zijn. Druk nogmaals op Enter om de selectie van een inhoudsbestand ongedaan te maken.



Stap 4

Wanneer u klaar bent met het selecteren van bestanden, drukt u op de M-toets om de bestanden te registreren en door te gaan naar het instellingenscherf.

Stap 5

Stel de Demotitel in na het instellen van Demo afspelen, en druk op "Gedaan" om een demoset op te slaan.

opmerking

De Demoset kan niet worden opgeslagen tenzij de Demotitel is ingesteld.

7-2. Instellingen voor het afspelen van demo's

U kunt de Options voor het afspelen van demo's instellen.

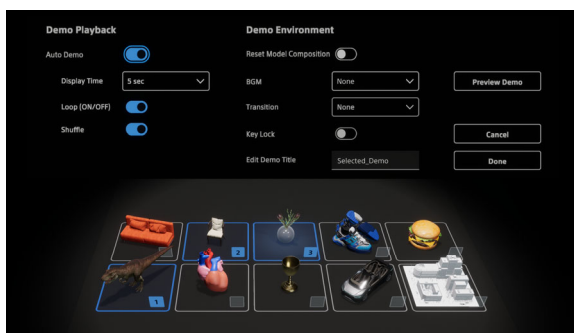
opmerking

Druk na het instellen van de Options op "Done" op het instellingscherm om te bevestigen.

Als u niet op "Done" drukt en het instellingscherm verlaat door op "Cancel" of de Backspace-toets te drukken, worden de instellingswaarden niet opgeslagen.

7-2-1. Het afspelen van een diavoorstelling configureren

U kunt de instellingen voor het afspelen van een diavoorstelling selecteren.



Auto Demo

Aan: Inhoud op de modellijst wordt automatisch afgespeeld volgens de configuratie op de modellijst.

Uit: Druk op de "toets →" om het volgende stuk model af te spelen.

Shuffle

Speel willekeurig af op de geselecteerde modellen.

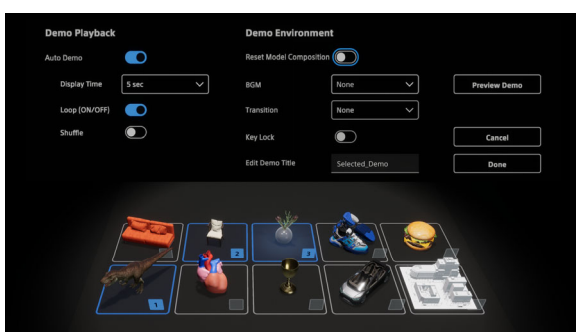
Display Time

Stel voor elk model de weergaveduur in tijdens de automatische demo.

Loop ON/OFF

Stel in of de diavoorstelling terugkeert naar het eerste stuk inhoud na het afspelen van het laatste model in de lijst.

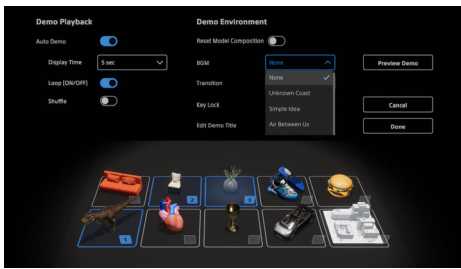
7-2-2. Reset Model Composition gebruiken



Als de gebruiker de positie of grootte van het model tijdens de demo heeft gewijzigd, wordt het model na afloop van de demo automatisch teruggezet naar de oorspronkelijke positie en samenstelling.

7-2-3. De achtergrondmuziek instellen (met vooraf geïnstalleerde audio)

U kunt de achtergrondmuziek voor het afspelen van een diavoorstelling selecteren.



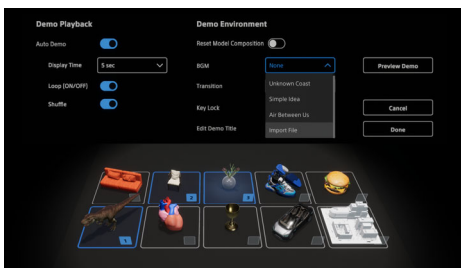
Stap 1

Selecteer "Preinstalled" voor achtergrondmuziek.

Stap 2

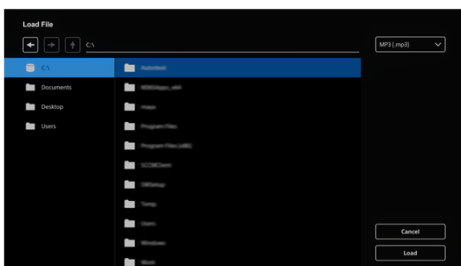
Druk op "Done" om te bevestigen.

7-2-4. De achtergrondmuziek instellen (met uw eigen MP3-bestand)



Stap 1

Selecteer "Import File" voor achtergrondmuziek.
Het scherm Bestandsbrowser verschijnt.



Stap 2

Selecteer het gewenste MP3-bestand in de bestandsbrowser.

Stap 3

Druk op "Done" om te bevestigen.

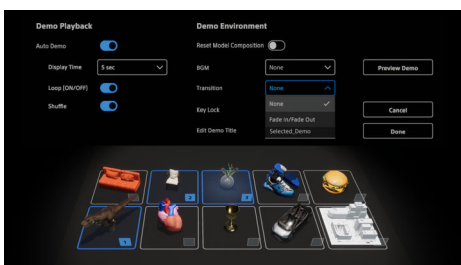
opmerking

- Gebruik MP3-bestanden in de volgende indeling.

- fs=32/44,1/48 KHz
- 16-bits stereo
- Bitsnelheid van 32 kbps - 320 kbps

- Sommige MP3-bestanden kunnen mogelijk niet worden afgespeeld, zelfs niet in de bovenstaande indelingen.

7-2-5. De overgangseffecten instellen



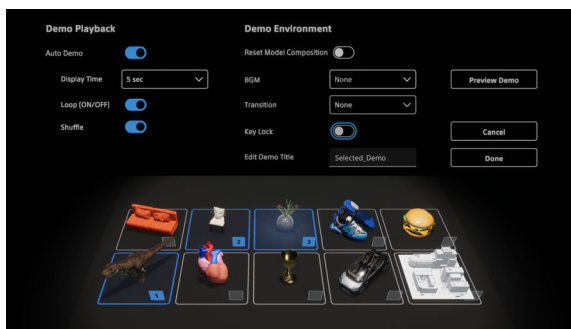
Stap 1

Selecteer "Transition".
U kunt UIT / Fade-in/Fade-out selecteren.

Stap 2

Druk op "Done" om te bevestigen.

7-2-6. De toetsvergrendeling instellen



Stap 1

Selecteer "Key Lock".

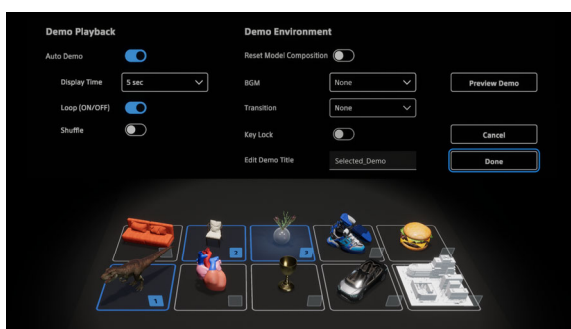
Stap 2

Druk op "Done" om te bevestigen.

opmerking

Voor toetsvergrendeling kun je bewerkingen zoals verplaatsen, roteren en schalen van het model uitsluiten van de instelling "Key Lock Exception" in het scherm "Settings" → "Security".

7-2-7. De demoset registreren



Ga naar "Demotitel bewerken" en typ de unieke naam in met het toetsenbord en druk op "Gedaan" om te bevestigen.

7-3. Beschikbare opties tijdens het afspelen van een demo

Als u "Options" weergeeft in het scherm voor het afspelen van demo's, kunt u de volgende handelingen uitvoeren.



Usage Environment Setting (Alleen SR2)

Optimaliseer de bereiken voor gezichtsherkenning en -tracering op basis van de gebruiksomstandigheden.

Crosstalk Adjustment (Alleen SR2)

Het overspraakniveau kan worden aangepast aan de voorkeuren van de gebruiker.

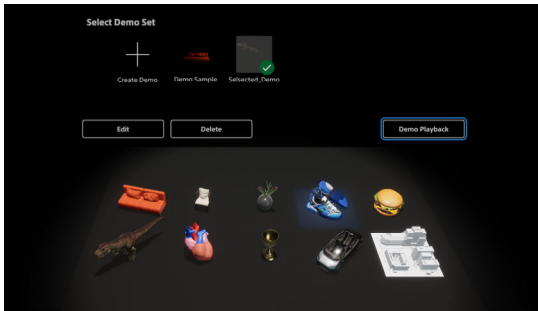
Reality Creation (Alleen SR2)

De definitie van de beeldkwaliteit kan worden geregeld.

Exit Demo Mode

U kunt het afspelen van demo's afsluiten en naar het Explorer-scherm gaan.

7-4. De demo afspelen



Stap 1

Druk op de Tab-toets om het menuscherm weer te geven en selecteer "Demo".

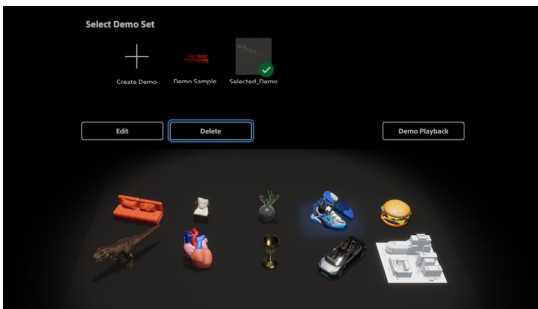
Stap 2

Selecteer een demoset die is opgeslagen in het scherm "Demoset selecteren".

Stap 3

Druk op de knop "Play" om afspelen automatisch te starten.

7-5. De demoset verwijderen



Stap 1

Druk in het Explorer-scherm op de "Tab-toets" om "Menu" weer te geven en selecteer "Demo".

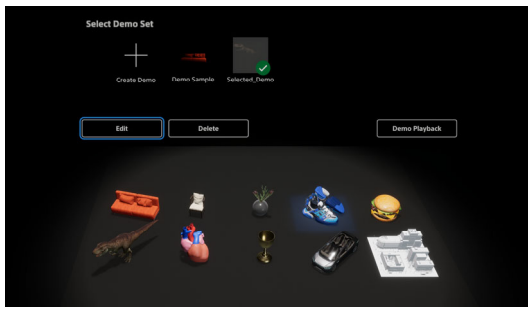
Stap 2

Selecteer de demoset die je wil verwijderen met de toets "←" / "→".

Stap 3

Druk op de knop "Remove" om het bevestigingsscherm weer te geven. Druk op OK om te verwijderen.

7-6. Een demoset bewerken

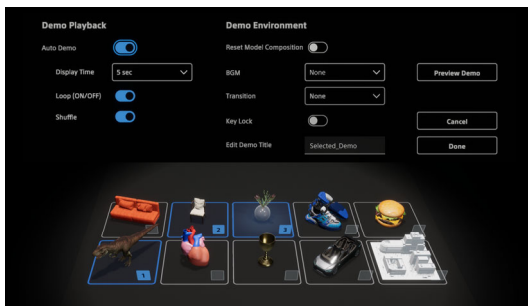


Stap 1

Druk op de Tab-toets om het menuscherm weer te geven en selecteer "Demo".

Stap 2

Selecteer een demoset die is opgeslagen in het scherm "Demoset selecteren".



Stap 3

Druk op de knop "Edit" om het scherm met demo-instellingen weer te geven.

Stap 4

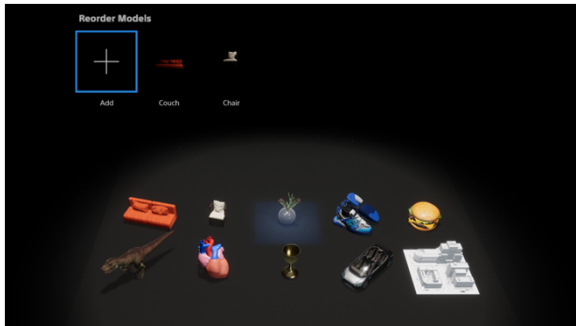
Stel in het scherm Settings de effecten en weergave voor het afspelen van demo's in en druk op "Done" om de instellingen op te slaan.

TIP

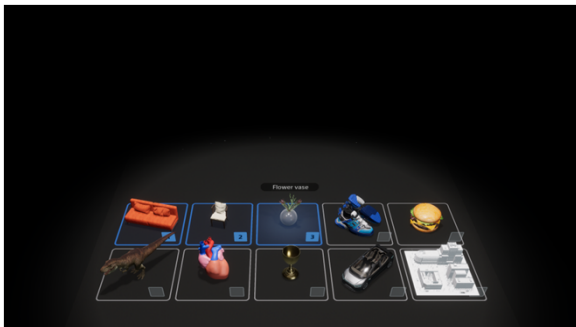
Druk op de knop "Edit" knop in het gedeelte "Nabestelmodel" om de onderstaande lijst met demo-modellen te bewerken.

- Een model toevoegen aan de Demo-modus; lijst
- De volgorde van modellen in de lijst met Demo-modellen wijzigen
- Een model verwijderen uit de lijst met Demo-modellen

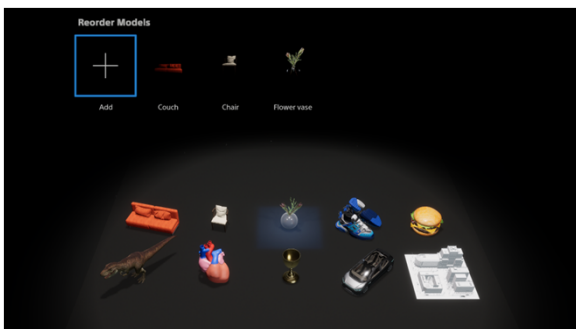
7-6-1. Een model toevoegen aan de lijst met Demo-modellen



Stap 1 Selecteer "Add".

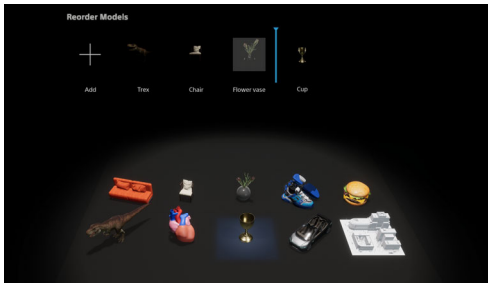


Stap 2 Druk op Enter om een model te selecteren. Druk nogmaals op Enter om de selectie van een model ongedaan te maken.



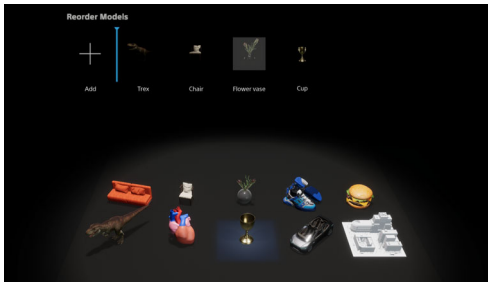
Stap 3 Als je klaar bent met het selecteren van bestanden, druk je op de M-toets om de modellen toe te voegen,

7-6-2. De volgorde van de modellen in een lijst met Demo-modellen wijzigen



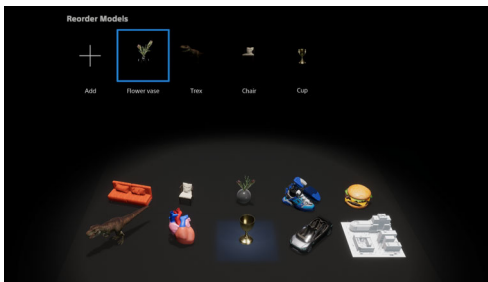
Stap 1

Druk op de Enter-toets om het model te selecteren dat u wilt verplaatsen.



Stap 2

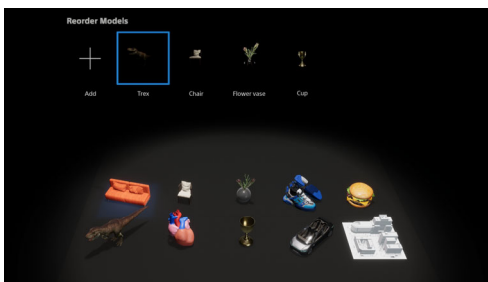
Verplaats de blauwe verticale lijn naar links of rechts naar de plaats waar u het model wilt verplaatsen. (In het geval van het voorbeeld links tot het einde van de lijst)



Stap 3

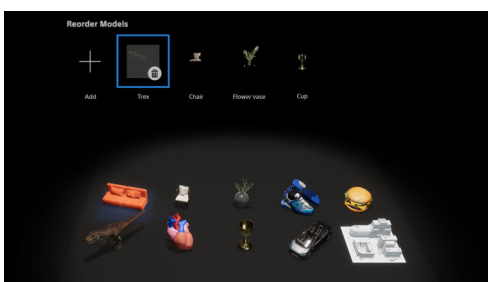
Druk op de Enter-toets om te bevestigen. Als u klaar bent met het selecteren van modellen, drukt u op de M-toets om op te slaan.

7-6-3. Modellen verwijderen uit een lijst met Demo-modellen



Stap 1

Plaats de focus op het model dat u wilt verwijderen in het scherm "Modellen opnieuw ordenen".



Stap 2

Druk op de spatiebalk om het te verwijderen model te markeren. * Er verschijnt een stofboxpictogram in de rechterbenedenhoek van de thumbnail.

Wanneer u klaar bent met het selecteren van modellen, drukt u op de M-toets om te bevestigen.

Stap 3

Het scherm voor het bevestigen van de verwijdering verschijnt. Selecteer "OK".

7-7. Het afspelen van demo's afsluiten



Open "Options" tijdens het afspelen van een demo en selecteer "Exit Demo Mode".

opmerking

Wanneer een wachtwoordvergrendeling is ingesteld, moet een wachtwoord worden ingevoerd.

Als u een muis gebruikt, klik dan met de rechtermuisknop om het pop-upmenu te gebruiken.

8. Overige

8-1. Scherm dat verschijnt als de kijker wegstijgt van het display

Als de kijker wegstijgt van het display, verschijnt het waarschuwingsbericht

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



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

8-2. De instellingen voor het display wijzigen

Met deze toepassing kunt u een aantal instellingen voor beeldkwaliteit en sensorprestaties wijzigen die kunnen worden geconfigureerd in Spatial Reality Display Settings.

Stap 1 Druk op de Tab-toets om het menuscherm weer te geven en selecteer "Settings".

Stap 2 Selecteer het tabblad "Spatial Reality Display Settings" op het scherm Settings.

Items instellen

<Sensor Setting> (Alleen SR2)

- Usage Environment Setting

Optimaliseer de bereiken voor gezichtsherkenning en -tracering op basis van de gebruiksomstandigheden.

- Creation Mode

Het beste voor als u alleen naar het scherm kijkt om inhoud te creëren in een studio of kantoor.

- Exhibition Mode

Voorkom herkenning van andere gezichten dan de kijker in een drukke expositieruimte.

- **Viewer switching mode**

Er kunnen nu maximaal twee kijkers worden geconfigureerd om te schakelen tussen oogherkenningsdoelen. De instelling kan ook worden toegewezen aan de "Fn-toets".

- **Crosstalk Adjustment**

Het overspraakniveau kan worden aangepast aan de voorkeuren van de gebruiker.

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

Reality Creation

De definitie van de beeldkwaliteit kan worden geregeld.

8-3. Kennisgevingsfunctie voor updates

Er verschijnt een melding op het scherm wanneer de toepassing wordt gestart na een software-update.

8-4. Versie-informatie

De spelerversie is v 2.0.2

8-5. Meest recente informatie over de toepassing

De meest recente informatie en updates over deze speler zijn te vinden op

Appselectie

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

Website van de ontwikkelaar

<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.