



# Spatial Reality Display Player

versjon 2.0.2

Bruksanvisningen

NO

# Utgivelsesnotater

versjon	Detaljer	utstedelsesdato
V1.0.0	Første utgave	Mai 2023
V1.0.1	File Importer kan betjenes av tastatur/kontroller nå. Flere feil har blitt fikset.	Juli 2023
V1.0.2	Spatial Reality Display-fastvare og SDK-oppdateringer støttes nå. Fastvareoppdateringen er versjon v1.20.00 og SDK er versjon v2.1.0. Vennligst bruk Spatial Reality Display Player v1.0.2 for å dra nytte av de oppdaterte funksjonene.	September 2023
V1.1.0	Følgende nye funksjoner er nå tilgjengelige. <ul style="list-style-type: none"><li>• Demofunksjon</li><li>• Innstilling for tastetildeling</li><li>• Tastelås-funksjon</li><li>• Bakgrunnsinnstilling</li></ul>	Desember 2023
V1.2.0	Følgende funksjoner ble nylig lagt til eller forbedret. <ul style="list-style-type: none"><li>• Museoperasjon er tilgjengelig på alle skjermer</li><li>• Forbedret omorganisering av modeller i demoliste</li><li>• La til avspilling i tilfeldig rekkefølge</li><li>• La til ekstra støtte for språk for brukerveiledningen</li></ul>	April 2024
V2.0.0	Følgende funksjoner ble nylig lagt til eller forbedret. <ul style="list-style-type: none"><li>• HDRP-støtte</li><li>• Informasjonspanelfunksjon</li><li>• Støtte for veggmontert modus</li><li>• Forbedringer av bakgrunnsvisning</li><li>• Multimodell-layout</li><li>• Forbedringer av belysning og materialjustering</li><li>• Visning av skalering</li><li>• Flere funksjoner er forbedret</li></ul>	Desember 2024
V2.0.1	Funksjonelle forbedringer <ul style="list-style-type: none"><li>• Raskere oppstartstid</li><li>• Forbedring av kvaliteten på gjennomsluktige bilder</li></ul> Forbedring av synlighet/layout Diverse brukervennlighet/bug-fikser	Mars 2025
V2.0.2	Sikkerhetsoppdatering anvendt	November 2025

# Melding om migrering av ulike data fra Player v1.2 til v2.0.2

Player v2.0.2 har mange system- og spesifikasjonsforskjeller fra Player v1.2 på grunn av innføringen av HDRP.

Derfor kan ikke alle data som kan migreres mellom v1.0/1.1/1.2, migreres til v2.0.2.

Vennligst konfigurer Player v2.0.2 på nytt om nødvendig.

## 1. Om forhåndsinstallerte modeller

No.2/3/4/Chalice, som var forhåndsinstallert i v1.2, er ikke forhåndsinstallert i v2.0.2 og vil bli fjernet fra demosettet hvis det registreres.

## 2. Om importerte modeller

Modeller importert i v1.2 vil bli overført til v2.0.2, men 2D-miniatyrbilder vil bli vist i Explorer.

Etter at modellen er spilt av i Single View, konverteres den til et 3D-miniatyrbilde og vises.

## 3. Om innstillinger for bakgrunnstype og belysning

Bare bakgrunnstypene (studio/garasje osv.) som er angitt for hver modell i v1.2, vil bli overført, og lysinnstillingene vil bli satt til standardverdiene for v2.0.2 for hver bakgrunn. Om nødvendig må du konfigurere lysinnstillingene på nytt i Player v2.0.2.

## 4. Overføring av ulike data ved migrering fra Player v2.0.2 til tidligere versjoner

Datamigrering fra v2.0.2 til v1.2 støttes ikke.

Hvis du for eksempel endrer bakgrunnstyper, lysinnstillinger osv. i v2.0.2 og deretter går tilbake til v1.2, vil ikke dataene bli overført.

Hvis du går tilbake til en tidligere versjon (v1.0/1.1/v.2) etter at du har migrert til v2.0.2, vil dataene bli migrert til de siste dataene da du endret fra den tidligere versjonen til v2.0.2.

# Innholdsfortegnelse

## 1. Om Spatial Reality Display Player

- 1-1. Hovedfunksjonene til Spatial Reality Display Player
- 1-2. Anbefalt PC-miljø
- 1-3. Støttet Spatial Reality Display
- 1-4. Støttet 3D-modellformat
- 1-5. Støttede betjeningsenheter
- 1-6. Støttede språk

## 2. Grunnleggende skjermstruktur og betjening

- 2-1. Oversikt over Spatial Reality Display Player
- 2-2. Utforskerskjerm bilde og visningsmodus
- 2-3. Driftsveiledning for skjerm
- 2-4. Menyfunksjoner
- 2-5. Alternativfunksjoner (Explorer)
- 2-6. Alternativfunksjoner (Single Model View)
- 2-7. Alternativfunksjoner (Multimodellvisning)
- 2-8. Popup-menyfunksjon (kun museoperasjon)
- 2-9. Settings

## 3. se på prøvemodellene

- 3-1. Velg og vis en prøvemodell
- 3-2. Grunnleggende betjening av 3D-modellvisning
- 3-3. Fjern og importer prøvemodeller på nytt

## 4. importer og vis din egen 3D-modell

- 4-1. Importere 3D-modellfiler
- 4-2. Fjern en modell i Explorer

## 5. Opprette en multimodell-layout

- 5-1. Legge til en modell
- 5-2. Velge en modell
- 5-3. Fjerne en modell
- 5-4. Lagre en multimodell
- 5-5. Redigere multimodellen på nytt

## 6. Prøv å bruke de forskjellige funksjonene

- 6-1. Søke og sortere 3D-modell(Explorer)
- 6-2. Auto Rotate On/Off
- 6-3. Define Model Orientation
- 6-4. Reset Model Composition
- 6-5. Velge bakgrunn for modellen
- 6-6. Animation Control Panel
- 6-7. Endre tastetilordning
- 6-8. Referring to the Manual
- 6-9. Angi passordet
- 6-10. Reset Password
- 6-11. Aktiverer noen tasteoperasjoner når tastelås er innstilt
- 6-12. Juster 3D-modellens materiale.
- 6-13. Velge informasjonspanel
  - 6-13-1. Sette opp beskrivelsespanelet
  - 6-13-2. Sette opp plakatpanelet

## 7. Bruke Demo-funksjonen

- 7-1. Opprette et demosett
- 7-2. Innstillinger for demoavspilling
  - 7-2-1. Konfigurere lysbildefremvisningen
  - 7-2-2. Bruke Reset Model Composition
  - 7-2-3. Stille inn BGM (ved hjelp av forhåndsinstallert lyd)
  - 7-2-4. Stille inn BGM (med din egen MP3-fil)
  - 7-2-5. Stille inn overgangseffekter
  - 7-2-6. Stille inn tastelåsen
  - 7-2-7. Registrering av demosettet
- 7-3. Tilgjengelige alternativer under demo-avspilling
- 7-4. Spille av demoen
- 7-5. Fjerne et demosett
- 7-6. Redigere et demosett
  - 7-6-1. Legge til en modell i listen over demomodeller
  - 7-6-2. Endre rekkefølge på modellene i en liste over demomodeller
  - 7-6-3. Fjerne modeller fra en liste over demomodeller
- 7-7. Avslutter demoavspilling

## 8. Andre

- 8-1. Skjerm som vises når seeren ser bort fra skjermen
- 8-2. Endre innstillingene for skjermen
- 8-3. Oppdater varslingsfunksjon
- 8-4. Versjonsinformasjon
- 8-5. Siste informasjon om søknaden

# 1. Om Spatial Reality Display Player

## 1-1. Hovedfunksjonene til Spatial Reality Display Player

Denne applikasjonen lar deg enkelt spille av og bruke 3D CG på Spatial Reality Display.

Du kan også bruke ulike funksjoner for enkelt å lage innhold til utstillinger.

Støtter også Wall Mount Mode når Spatial Reality Display er plassert vertikalt.

I tillegg til arrangementer og utstillinger, kan den brukes innen en lang rekke felt som design, medisin, arkitektur og skilting.

## 1-2. Anbefalt PC-miljø

### Når ELF-SR1 er tilkoblet

	Anbefalte spesifikasjoner
<b>CPU</b>	i7-9700 8 kjerne eller raskere
<b>GPU</b>	PassMark - G3D Mark-score på 25 000 eller høyere (Tilsvarende med GeForce RTX3080)
<b>Hovedminne</b>	16 GB eller større
<b>Harddisk</b>	SSD

### Når ELF-SR2 er tilkoblet

	Anbefalte spesifikasjoner
<b>CPU</b>	i5-6 kjerne eller raskere
<b>GPU</b>	PassMark - G3D Mark-score på 18 000 eller høyere (Tilsvarende med GeForce RTX2070 SUPER)
<b>Hovedminne</b>	16 GB eller større
<b>Harddisk</b>	SSD

### merk

- Anbefalt bildefrekvens for visning av innhold er 60 bilder per sekund for SR1 og 30 bilder per sekund for SR2.
- Anbefalt bildefrekvens for visning av 3D-eksempelmodeller er bekreftet med PC-spesifikasjonene ovenfor.
- Avhengig av innholdet kan visningen og betjeningen være treg, eller bildefrekvensen kan reduseres.

### **1-3. Støttet Spatial Reality Display**

---

Denne spilleren kan vise 3D-modeller på følgende Spatial Reality Display.

- ELF-SR1
- ELF-SR2

### **1-4. Støttet 3D-modellformat**

---

Denne spilleren støtter følgende 3D-modellformat

- FBX-format
- GLTF/GLB-format
- OBJ-format
- STL-format

### merk

- Sony har verifisert objekter opprettet med store DCC-verktøy og konverterte til formatene over.
- Denne spillerapplikasjonen er designet til å støtte grunnleggende 3D-modellparametre. Noen av parametrene fungerer ikke.

## 1-5. Støttede betjeningsenheter

---

Du kan koble til og bruke følgende enheter.

- Windows-kompatibelt USB-tastatur
- Windows-kompatibel USB-mus
- Windows-kompatibel USB gamepad \*1
- Kontroller for PlayStation 4/5 \*2

\*1 Gamepad er kompatibel med Windows DirectInput-standarden.

\*2 PlayStation-kontrollere må kobles via USB.

### merk

USB-tilkobling av 2,4 GHz BT-system fungerer kanskje ikke på grunn av forstyrrelser med andre USB3.0-tilkoblede enheter. Kablet tilkobling anbefales.

## 1-6. Støttede språk

---

Denne spilleren støtter følgende språk. Du kan endre det under "Options"- "Settings".

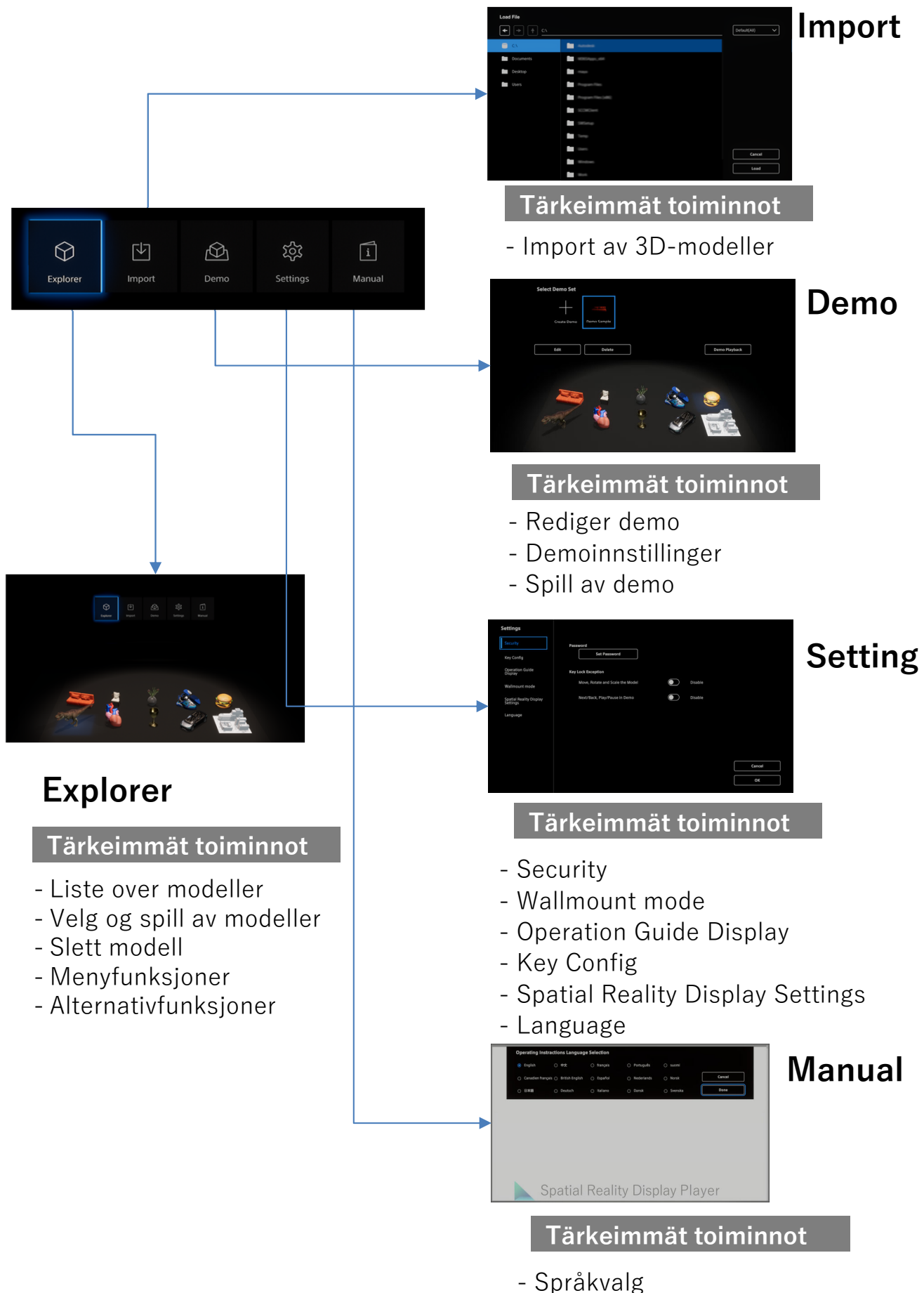
- |                           |                      |            |
|---------------------------|----------------------|------------|
| - Engelsk (USA)           | - Fransk (Frankrike) | - Japansk  |
| - Engelsk (Storbritannia) | - Fransk (Canada)    | - Kinesisk |



## 2. Grunnleggende skjermstruktur og betjening

### 2-1. Oversikt over Spatial Reality Display Player

Spilleren består av følgende funksjoner:

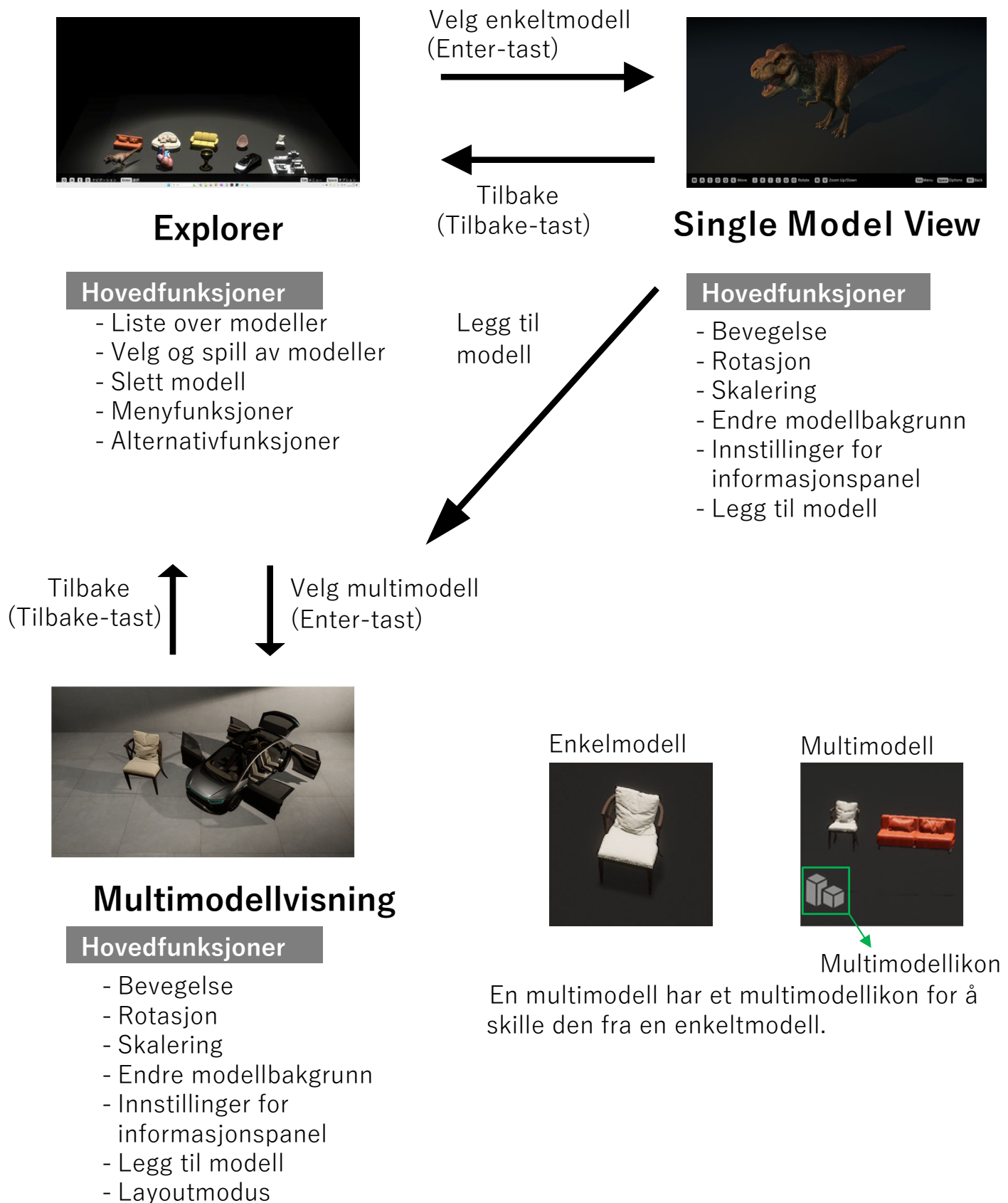


## 2-2. Utforskerskjermbilde og visningsmodus

Explorer-skjermen viser de importerte 3D CG-modellene.

Velg Enkelmodell eller Multimodell for å se 3D-modellen i fullskjermvisning og se den fra ulike vinkler og retninger.

Hvis du legger til en modell til en enkeltmodell, opprettes en multimodell og flere modeller kan vises samtidig.

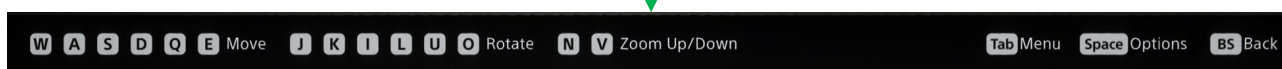


## 2-3. Driftsveiledning for skjerm

På hver skjerm vises en betjeningsveiledning nederst på skjermen. (i 5 sekunder)



En brukerveiledning vises for den tilkoblede enheten (tastatur/Gamepad/mus).



### merk

Når et gamepad eller mus er tilkoblet og brukes til operasjon, vises brukerveiledningen for korresponderende bruksenhet.

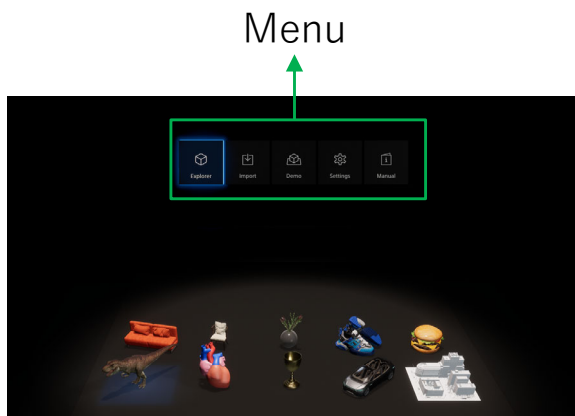
### TIPS

Hvis du vil vise eller skjule betjeningsveiledningen, trykker du på "f"-tasten. Betjeningsveiledningen vises eller skjules midlertidig.

## 2-4. Menyfunksjoner

---

Trykk på “Tab-tasten” for å vise menyen.



### Menu

#### - **Explorer**

Viser en liste over 3D-modeller.

Du kan velge, spille av eller slette modeller.

#### - **Import**

Importer 3D-modellfiler til PC-en til Explorer.

#### - **Demo**

Du kan velge modeller og spille dem av automatisk som en lysbildevisning.

#### - **Settings**

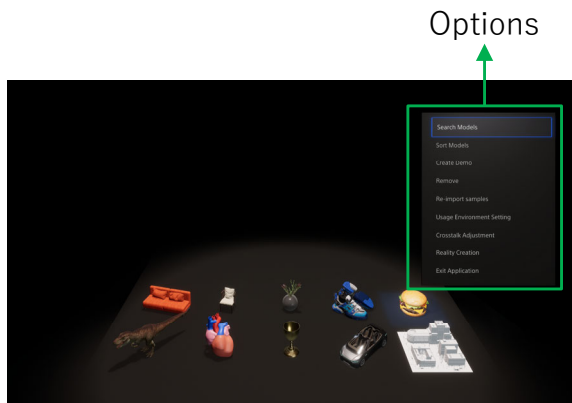
Du kan gjøre innstillinger knyttet til applikasjonen.

#### - **Manual**

Vis håndboken for denne Player.

## 2-5. Alternativfunksjoner (Explorer)

---



### Options

#### - Search Models

Bruk kodeinformasjon for å søke etter registrerte modeller.

#### - Sort Models

Sorter registrerte modeller.

(Datostørrelse, navn, importert dato)

#### - Create Demo

Flytt til demo-opprettelsesmodus.

#### - Remove

Fjern en valgt modell fra modellisten.

#### - Re-import sample

Gjenopprett alle prøvemodeller.

#### - Usage Environment Setting (Kun SR2)

Optimaliserer områdene for ansiktsgjenkjenning og sporing basert på bruksmiljøet.

#### - Crosstalk Adjustment (Kun SR2)

Denne innstillingen kan hjelpe for å redusere dobbeltbilde (Cross talk).

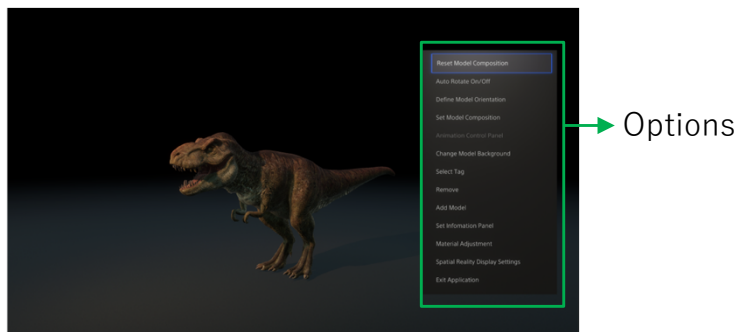
#### - Reality Creation (Kun SR2)

Kvaliteten på modellbildet kan forbedres.

#### - Exit Application

Avslutt applikasjonen.

## 2-6. Alternativfunksjoner (Single Model View)



### Options

#### - **Reset Model Composition**

Tilbakestill skjermen til standard vinkel og størrelse.  
(Størrelse, posisjon og vinkel)

#### - **Auto Rotate On/Off**

Roterer modellen automatisk

#### - **Define Model Orientation**

Korriger opp- og ansiktsakse.

Vanligvis kreves denne handlingen én gang ved importering hvis importert modell plasseres med en uventet vinkel.

#### - **Reset Model Composition**

Registrer gjeldende modellsammensetning som en startverdi.

#### - **Animation Control Panel**

Konfigurer animasjonsavspillingen.

#### - **Change Model Background**

Du kan velge bakgrunnen for Single Model View. Endring av bakgrunnen gir en annen atmosfære til hver modell eller scene.

Du kan også justere belysningen.

#### - **Select tag**

Rediger kodeinformasjonen for modellen.

#### - **Remove**

Modelldata er slettet fra "Explorer".

Men er ikke slettet fra PC-en.

Forhåndsinstallert modell kan gjenopprettes med "Re-import samples".

### **- Add Model**

Oppretter en multimodell ved å legge til en ny modell til en eksisterende modell.

### **- Information Panel Setting**

Viser et beskrivelsespanel i modellskjermbildet for bruk som utstilling.

### **- Material Adjustment**

Juster modellens materialparametere.

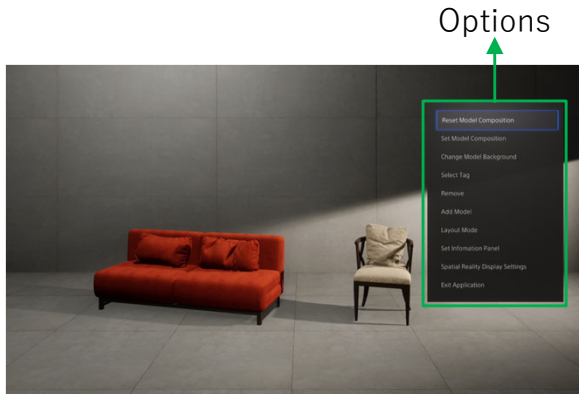
### **- Spatial Reality Display Settings (kun SR2)**

Du kan endre innstillinger for bildekvalitet og sensorytelse, som kan konfigureres i Spatial Reality Display Settings.

### **- Exit application**

Avslutt applikasjonen.

## 2-7. Alternativfunksjoner (Multimodellvisning)



### Options

- **Reset Model Composition**

Tilbakestill skjermen til standard vinkel og størrelse.  
(Størrelse, posisjon og vinkel)

- **Reset Model Composition**

Registrer gjeldende modellsammensetning som en startverdi.

- **Change Model Background**

Du kan velge bakgrunnen for Single Model View. Endring av bakgrunnen gir en annen atmosfære til hver modell eller scene.  
Du kan også justere belysningen.

- **Select tag**

Rediger kodeinformasjonen for modellen.

- **Remove**

Modelldata er slettet fra "Explorer".

Men er ikke slettet fra PC-en.

Forhåndsinstallert modell kan gjenopprettes med "Re-import samples".

- **Add Model**

Oppretter en multimodell ved å legge til en ny modell til en eksisterende modell.



## - Information panel settings

Viser et beskrivelsespanel i modellskjermbildet for bruk som utstilling.

## - Spatial Reality Display Settings (kun SR2)

Du kan endre innstillinger for bildekvalitet og sensorytelse, som kan konfigureres i Spatial Reality Display Settings.

## - Exit Application

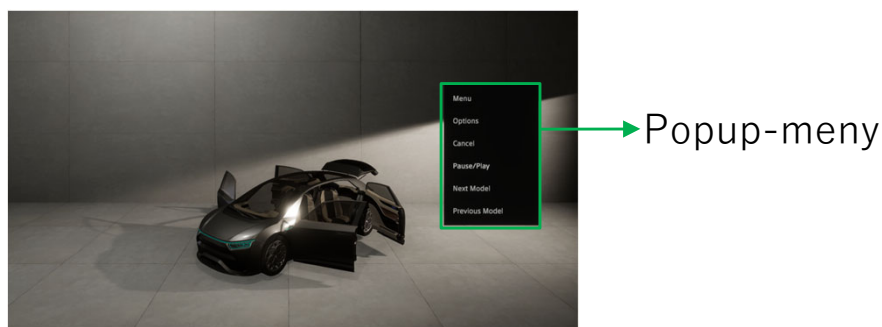
Avslutt applikasjonen.

## 2-8. Popup-menyfunksjon (kun museoperasjon)

---

Høyreklikk på følgende funksjoner for å åpne hurtigmenyen.

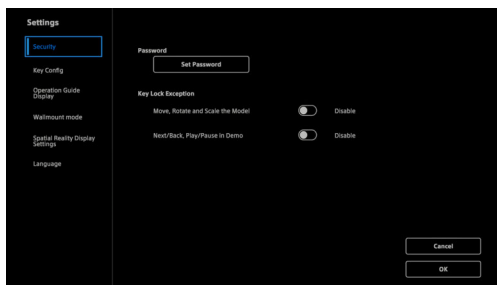
- Explorer
- Single Model View
- Multi Model View
- Multi Model Layout
- Demo
- Manual



## 2-9. Settings

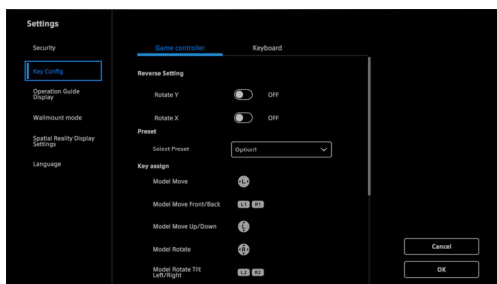
Du kan konfigurere følgende innstillinger.

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



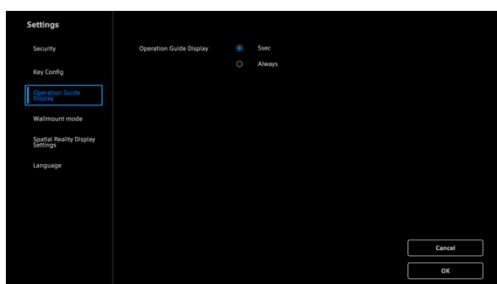
### - Security

Du kan angi, endre og tilbakestille passord.



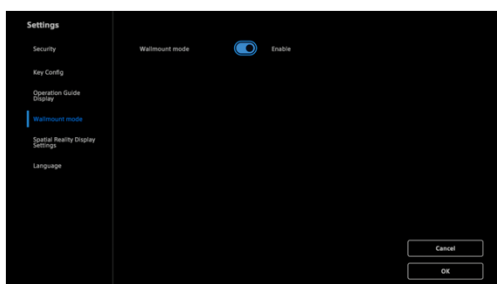
### - Key Config

Du kan snu rotasjonsretningen og velge mellom to tastetilordningstyper. for denne programvaren fra følgende språk.



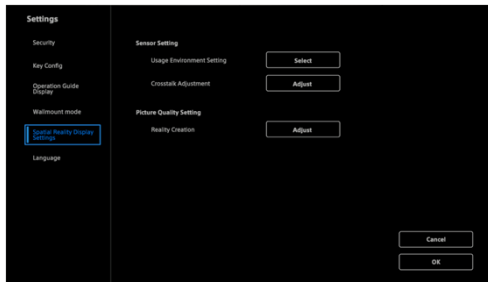
### - Operation Guide Display

Endrer visningstiden for betjeningsveiledningen mellom "5sec" og "Always"



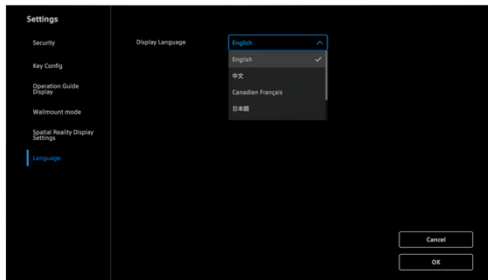
### - Wall mount mode (kun SR2)

Endrer applikasjonsvisningen for å samsvare med vertikal visning når Spatial Reality Display er installert vertikalt.



## - Spatial Reality Display Settings (Kun SR2)

Med denne applikasjonen kan du endre innstillinger for bildekvalitet og sensorytelse, som kan konfigureres i Spatial Reality Display Settings.



## - Language

Du kan velge visningsspråk for denne programvaren fra følgende språk.

- |                           |                   |
|---------------------------|-------------------|
| - Engelsk (USA)           | - Fransk (Canada) |
| - Engelsk (Storbritannia) | - Japansk         |
| - Fransk (Frankrike)      | - Kinesisk        |

## 3. se på prøvemodellene

### 3-1. Velg og vis en prøvemodell

---

Flere eksempler på 3D CG-modeller er inkludert med denne Player. Disse eksempelbildene kan brukes til å bekrefte at Spatial Reality Display er riktig tilkoblet og konfigurert.

**Trinn 1** Start applikasjonen.

**Trinn 2** Fra Explorer-skjermen, velg prøvemodellen du ønsker.

**Trinn 3** 3D-modellen vises i fullskjerm.

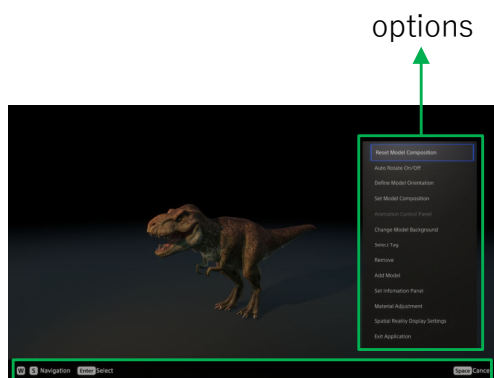
#### **merk**

- Hvis du bruker en mus, dobbeltklikker du på eksempelmodellen fra Utforsker-skjermbildet for å vise 3D-modellen.

## 3-2. Grunnleggende betjening av 3D-modellvisning

I 3D-modellskjermbildet kan du endre modellens posisjon og vinkel ved å følge betjeningsveiledningen.

Ulike funksjoner er også tilgjengelige fra "Options".



Operation Guide

Space

visning av "Options" på/av

w

s



"Options" operasjon

BS

gå tilbake til "Explorer"

f

Vis "betjeningsveiledning" på/av

### Endre posisjon/vinkel/ skalering av modellen

n

Zoom inn

v

Zoom ut

w

Modell Flytt

a

s

d

foran/bak venstre/høyre

u

i

o

Modellrotasjon

j

k

l

q

e

Modell Flytt  
opp/ned

r

Endre skala til "x 1.0"

### TIPS

- Viser skalaverdien hvis modellen er skalert.
- Skalaen vises basert på størrelsesinformasjonen i modelldataene.
- Du kan sammenligne modellstørrelser ved å matche skalaen med hver modell i multimodellvisningen.

### 3-3. Fjern og importer prøvemodeller på nytt

---

Flere prøvemodeller er inkludert med denne Player.  
Det er også mulig å fjerne det og deretter bringe det tilbake til Explorer igjen.

#### Hvordan fjerne

##### Trinn 1

Velg modellen du ønsker å fjerne i Explorer-vinduet.

##### Trinn 2

Åpne "Options" i Explorer-vinduet.

##### Trinn 3

Velg "Remove"

##### Trinn 4

Trykk "OK" for å fjerne modellen fra Explorer.

#### Hvordan reimportere

##### Trinn 1

Åpne "Options" i Explorer-vinduet.

##### Trinn 2

Velg "Re-import sample"

##### Trinn 3

En eksempelmodell vil bli gjenopprettet til Explorer.

## 4. importer og vis din egen 3D-modell

### 4-1. Importere 3D-modellfiler

For å vise en 3D-modell i denne spilleren må du importere 3D-modellfilen din.

**Trinn 1** Start applikasjonen.

**Trinn 2** På Explorer-skjermen, trykk på "Tab-tasten" for å vise "Menu" og velg "Import".

**Trinn 3** Velg 3D-modellfilen som du vil importere.



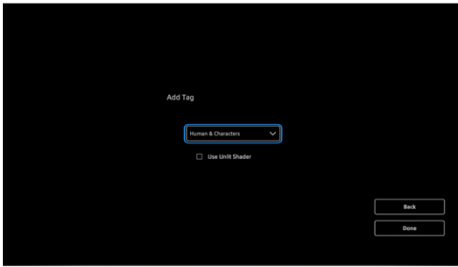
**Trinn 4** Velg modellformatet. (a)  
Hvis du velger "Default (ALL)", vises alle filer i FBX/STL/GLTF/GLB/OBJ-format.

**Trinn 5** Velg 3D-modellfilen som du vil importere i Explorer. (b)

**Trinn 6** Trykk på Last inn-knappen. (c)

#### merk

Hvis du sletter eller flytter en modellfil etter å ha importert den, vil du ikke kunne laste inn dataene selv om miniatyrbilder vises i Utforsker. I så fall flytter du modellen tilbake til mappen den ble importert fra, eller importerer den på nytt.



### Trinn 7 Angi koden.

\*når du angir en kode kan du filtrere modellen etter kode.

### Trinn 8 Velg om du vil bruke Unlit shader. Velg "Use Unlit shader" hvis du vil vise fotogrammetrisk innhold.

### Trinn 9 Modellen legges til Explorer-skjermen.

#### merk

- Bare én fil kan lastes om gangen ved importering.
- Avhengig av modellens kompleksitet, kan det ta tid å laste inn filen.
- Lastingen kan stoppes ved å trykke på avbryt-knappen.

## 4-2. Fjern en modell i Explorer

---

"Remove" fra "Options" vil fjerne modellen fra Explorer.

#### merk

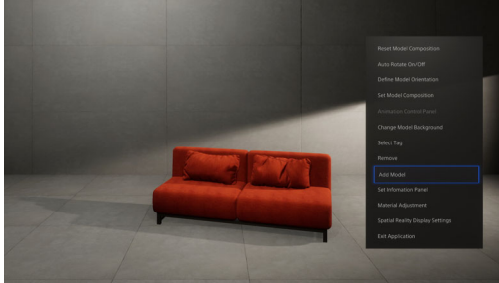
- Etter fjerning følgende modeller er venstrejustert.
- Hvis en ny modell legges til, legges den til på slutten av Explorer-listen.



## 5. Opprette en multimodell-layout

### 5-1. Legge til en modell

Legg til en modell i scenen.



**Trinn 1** Trykk på mellomromstasten for å vise "Options", og velg "Add Model".

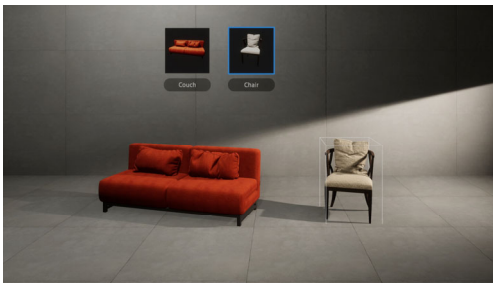
**Trinn 2** Når du velger en modell du vil legge til, blir den nye modellen lagt til den gjeldende scenen, og en miniatyrbildeliste over modellen som kan betjenes, vises.

#### merk

- Du kan legge til opptil tre modeller

### 5-2. Velg en modell

Velg modellen med den posisjonen og vinkelen du vil betjene fra miniatyrbildelisten.



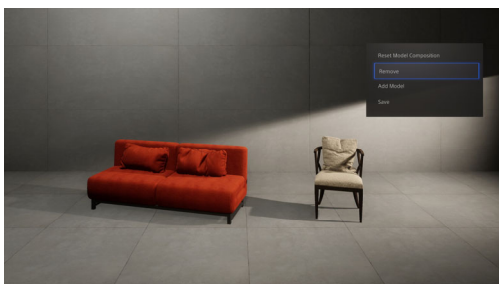
**Trinn 1** Velg modellen du vil betjene ved å bruke tastene "←" og "→".

**Trinn 2** Du kan endre posisjonen eller vinkelentil den valgte modellen.

Hvis du bruker en kontroller, kan du bruke ◀ (venstre)/▶ (høyre), eller hvis du bruker en mus, kan du klikke på miniatyrbildet av modellen du vil betjene.

### 5-3. Fjerne en modell

Fjern den valgte modellen i miniatyrbildelisten.



**Trinn 1** Velg modellen du vil fjerne ved å bruke tastene "←" og "→".

**Trinn 2** Trykk på mellomromstasten for å vise "Options", og velg "Remove".

#### merk

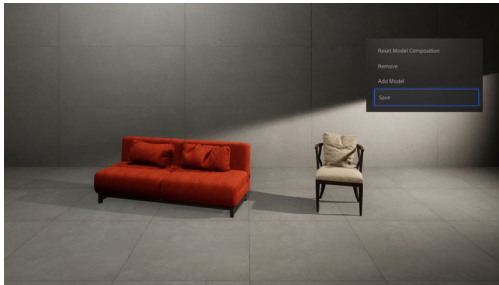
- Hvis det bare er én modell igjen, kan den ikke fjernes.

## 5-4. Lagre en multimodell

---

Lagre multimodellen du har opprettet.

Den lagrede multimodellen vises i Utforsker, og kan velges for å vise den som en multimodellvisning i fullskjerm.



### Trinn 1

Trykk på mellomromstasten for å vise "Options", og velg "Save" for å åpne skjermbildet Save Layout.

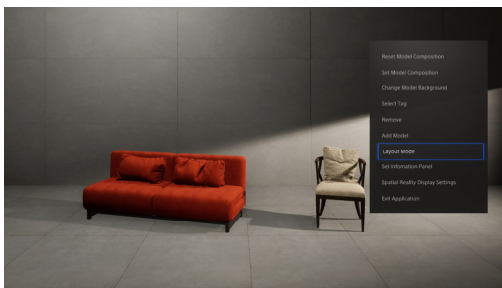
### Trinn 2

Rediger tittelen i Save Layout-skjermbildet, og trykk "Save".

## 5-5. Redigere multimodellen på nytt

---

Du kan redigere modeller på nytt og legge til modeller mens en multimodell vises.



### Trinn 1

Trykk på mellomromstasten for å vise "Options", og velg "Layout mode".

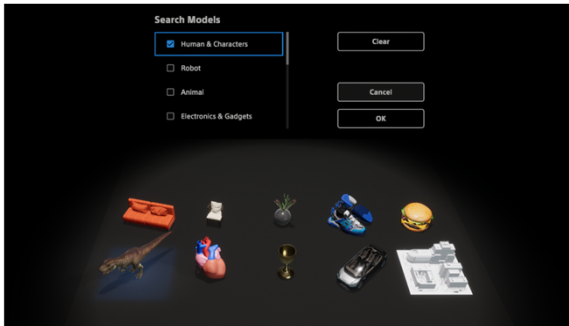
### Trinn 2

Du kan legge til en modell eller endre eller slette modellens valgte posisjon eller vinkel med tastene "←" og "→".

## 6. Prøv å bruke de forskjellige funksjonene

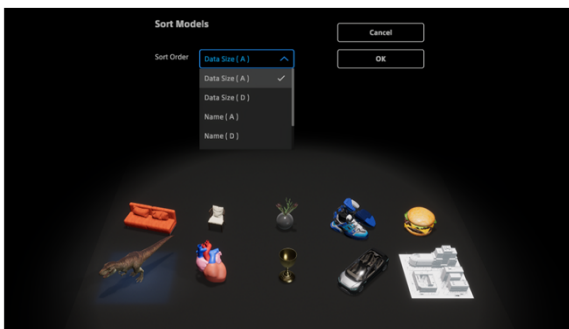
### 6-1. Søke og sortere 3D-modell(Explorer)

Modeller importert til denne Player kan søkes eller sorteres.



#### Search Models

Du kan søke i henhold til kategoriinformasjonen du angir når du importerer modeller eller inn "Select tag" fra "Options".



#### Sort Models

Du kan sortere etter følgende kriterier.

- Datastørrelse
- Importdato
- Filnavn

#### merk

Det er ikke mulig å søke eller sortere og vise filer som er lokale på PC-en.

### 6-2. Auto Rotate On/Off

Mens du viser en 3D-modell i fullskjerm, kan modellen roteres automatisk.

## 6-3. Define Model Orientation

---

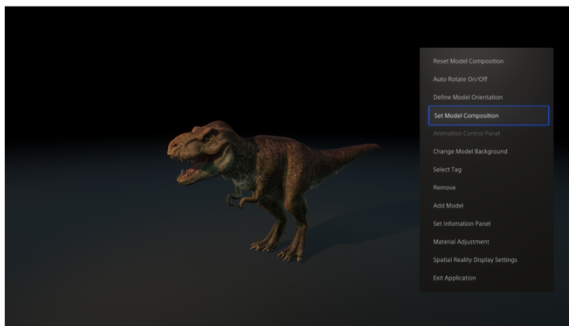


Korriger modellens opp-akse og frontplanakse.

Siden modellens orientering i 3D-modellfilen ikke er standardisert, kan du bruke denne innstillingen til å justere modellens orientering hvis den er blitt feilorientert under import

## 6-4. Reset Model Composition

---



Du kan angi en starttilstand for hver modell. Når du har angitt ønsket størrelse, posisjon og vinkel, kan du lagre denne tilstanden som starttilstand

"Reset Model Composition" tilbakestiller modellkonfigurasjonen til denne starttilstanden

## 6-5. Velge bakgrunn for modellen

Du kan velge bakgrunnen for enkeltmodellvisning og multimodellvisning. Endring av bakgrunnen gir en annen atmosfære til hver modell eller scene.

Du kan også justere belysningen. For eksempel, å velge en bakgrunn som den nedenfor vil gjøre det lettere å visualisere gulvflaten og kan være effektivt når det er vanskelig å slå sammen venstre og høyre bilde.



**Trinn 1** Vis "Options" med mellomromstasten og velg "Change Model Background".

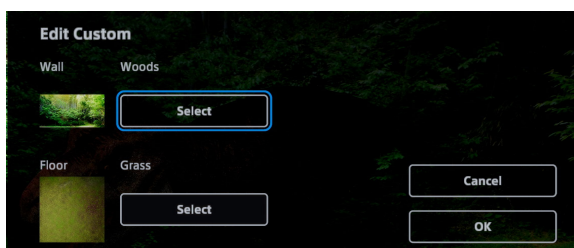
**Trinn 2** Velg bakgrunnen.

### TIPS

Når det er vanskelig å slå sammen høyre og venstre øyesyn i kikkertsyn

Dette problemet kan løses ved å velge "Grid" fra model background for å gjøre det lettere å visualisere grunnplanet.

Hvis du velger en egendefinert 1–3-bakgrunn, kan du bruke knappen "Edit Custom" til å tilpasse veggen og gulvet ved å velge dem separat.



**Trinn 1**

Trykk på knappen "Edit Custom"

**Trinn 2**

Velg bildet som skal angis for veggen eller gulvet.

Trykk på knappen "Select" for å åpne bildelisten.

**Trinn 3**

Velg bildet du vil angi fra bildelisten, og trykk "OK".

**Trinn 4**

Når du har angitt bildet til veggen eller gulvet, trykker du "OK" for å angi den valgte veggen eller det valgte gulvet som egendefinert.



Du kan legge til bilder som er laget av brukeren i PNG-format som materialer til vegger eller gulv.

Velg knappen "Add" og velg PNG-bildefilen du vil legge til.

### **merk**

Du kan legge bilder til vegger og gulv i følgende formater:

[Vegg]

Anbefalt bildestørrelse: 1024x512

Sideforhold: 2:1

Format: PNG

[Gulv]

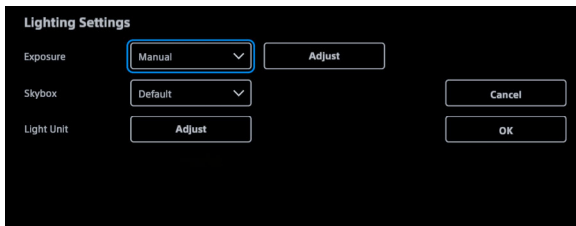
Anbefalt bildestørrelse: 1024x1024

Sideforhold: 1:1

Format: PNG

Opprett et bilde med det ovennevnte sideforholdet. Bildet endres automatisk til standardstørrelsen, og kan vises forvrengt i andre sideforhold.

Du kan endre lysinnstillingene ved å bruke knappen "Lighting Settings".



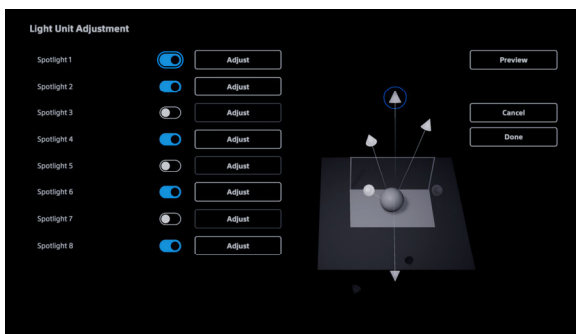
- **Exposure**

Du kan velge eksponeringsinnstilling fra "Auto" eller "Manual".

Hvis "Manual" er valgt, kan du justere eksponeringen manuelt.

- **Skybox**

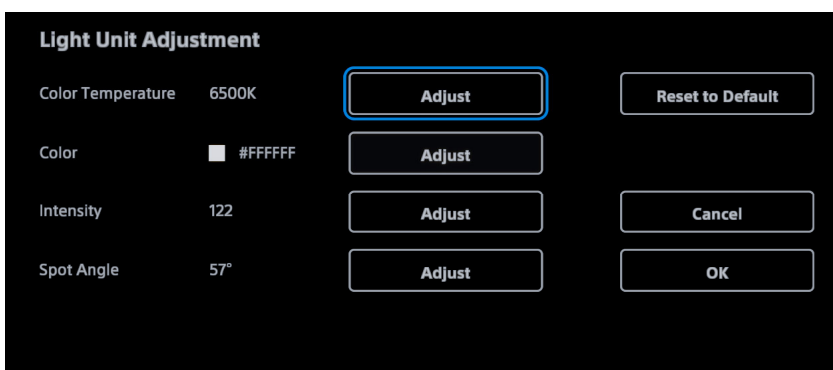
Velg "Default", "Day", "Night" eller "Room" for å endre scenebelysningen tilsvarende.



- **Light Unit**

Du kan slå lyskilden på eller av, endre fargetemperaturen, lysstyrken og fargen til individuelle lys.

Juster de nødvendige parameterne i henhold til posisjonen til hvert lys som vises.



**merk**

- Valgene som er tilgjengelige i "Skybox" avhenger av den valgte bakgrunnen.
- Du kan justere "Spot angle" bare hvis en spotlight er valgt.

## 6-6. Animation Control Panel

Hvis 3D-modellen har animasjonsinformasjon, kan du velge avspillingsmodus fra kontrollpanelet.



### Animation Control Panel

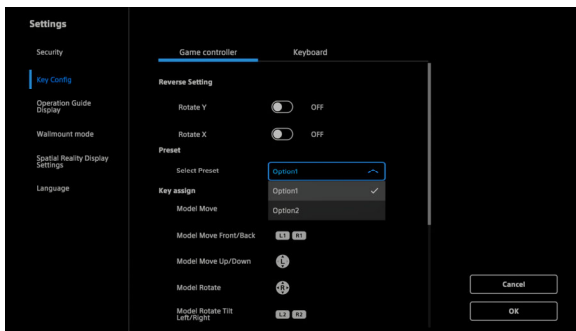
- Play/Pause
- Seek bar playback
- Repeat Playback
- Playback speed
- Adjust Start/End Point
- Apply as Default

#### merk

Denne spilleren kan spille den første oppførte animasjonen, hvis det finnes flere animasjonsdata.

## 6-7. Endring av tastetilordning

Trykk på en tast for å velge modellens rotasjonsretning og velg tasten for tastetilordning. Tastaturet og kontrollere kan ha forskjellige innstillinger tilordnet.



### Trinn 1

Trykk på "Tab-tasten" i Explorerskjermen for å vise "Menu", og velg "Settings".

### Trinn 2

Velg "Key Config" på venstre fane.

### Trinn 3

Velg ønskede innstillinger og trykk OK for å bekrefte.

#### merk

Tastetilordninger kan velges fra forhåndsinnstillingene. (Oppgaver kan ikke endres fritt.)



## Omvendt innstilling

**Rotate Y** Når satt til PÅ, snus rotasjonsretningen når J <--> L trykkes.

**Rotate X** Når satt til PÅ, snus rotasjonsretningen når K <--> I trykkes.

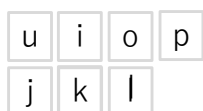
## Velg Forhåndsinnstilling

Tastetilordningsinnstillingene endres avhengig av forhåndsinnstillingen du velger.

## Options for forhåndsinnstilling (tastatur)

**QWERTY(presentasjon)** Bruk et QWERTY-tastatur.

**QWERTY(demo)** Bruk et QWERTY-tastatur.  
Betjeningstastene er plassert i umiddelbar nærhet av hverandre for enhåndsbetjening.



**u** ← Flytt til venstre

**o** → Flytt til høyre

**i** Zoom ut

**k** Zoom inn

**J** Roter i retningen til høyre for den vertikale aksen

**I** Roter i retningen til venstre for den vertikale aksen

**p** Spill av/pause

**AZERTY**

Bruk et AZERTY-tastatur.

**QWERTZ**

Bruk et QWERTZ-tastatur.

## Options for forhåndsinnstilling (kontroller)

### Alternativ 1 Følgende standardinnstillinger:

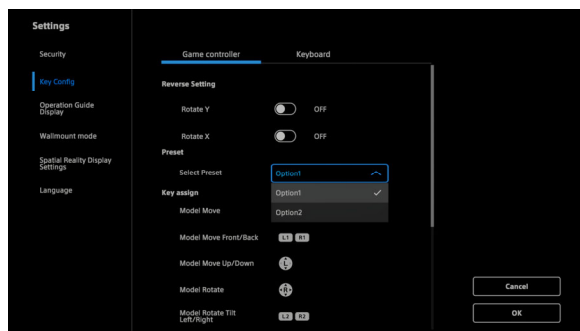
✕	Velg/bekreft
○	Tilbake/avbryt

### Alternativ 2 Følgende tastetilordninger er tilgjengelige. Disse oppgavene er nyttige når du velger med ○ eller rotere med Δ(opp)/▽(ned) osv.

✕	Tilbake/avbryt
○	Velg/bekreft
R2 / L2	Zoom ut/zoom inn
Δ(opp)/▽(ned)	Rotasjon i Z-aksens retning
R1/L1	Flytt opp/ned
Venstre spak opp/ned	Flytt bak/foran

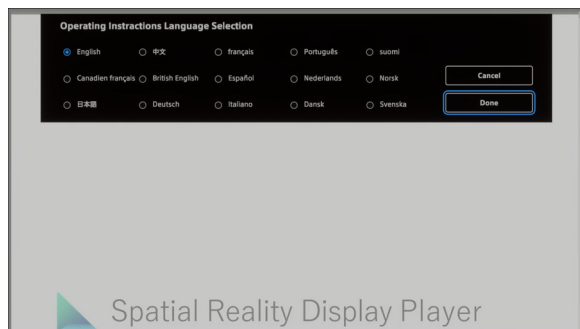
## 6-8. Referring to the Manual

Du kan vise håndboken for denne Player.



### Trinn 1

Trykk på "Tab-tasten" i Explorer-skjermen for å vise "Menu", og velg "Manual".

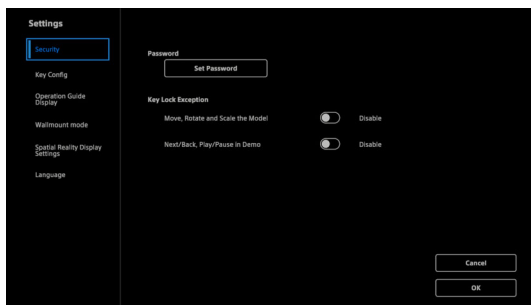


### Trinn 2

Velg ønsket språk og trykk på "Done" for å bekrefte.

## 6-9. Angi passordet

Ved å angi et passord kan du hindre at brukeren lukker demoen under en utstillingsdemo. Hvis du lukker demoen, blir du bedt om å skrive inn et passord. Skriv inn passordet for å avslutte demoen.

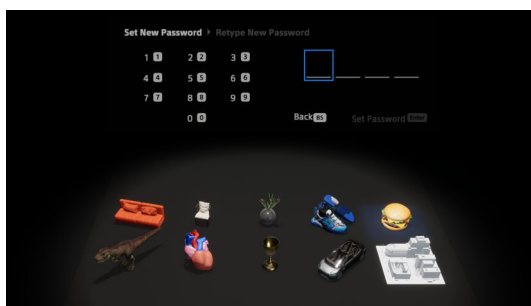


### Trinn 1

Trykk på "Tab-tasten" i Explorer-skjermen for å vise "Menu", og velg "Settings".

### Trinn 2

Velg "Security" på venstre fane, og velg "Set Password".



### Trinn 3

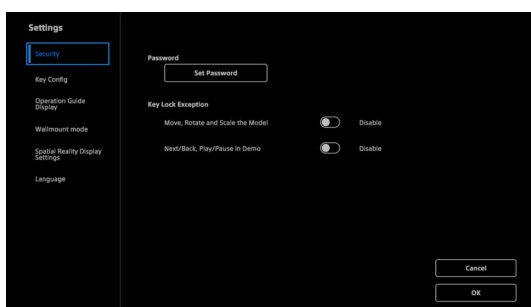
Angi et 4-sifret passord med et tastatur eller en spillkontroller.

### Trinn 4

Tast inn samme nummer igjen for å fullføre innstillingen av passordet.

## 6-10. Reset Password

Du kan bruke denne innstillingen til å fjerne passordet. Denne innstillingen er tilgjengelig når et passord er angitt.



### Trinn 1

Trykk på "Tab-tasten" i Explorer-skjermen for å vise "Menu", og velg "Settings".

### Trinn 2

Velg "Security" på venstre fane, og velg "Reset Password".

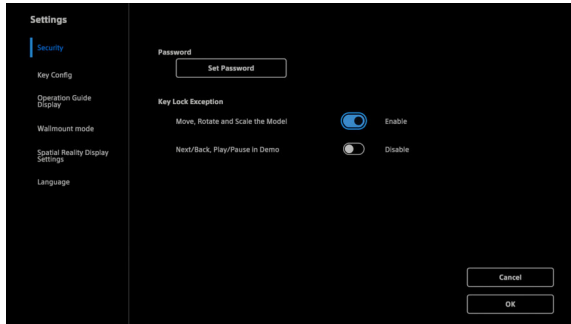
### Trinn 3

Velg "Reset" og trykk.

## 6-11. Aktiverer noen tasteoperasjoner når tastelås er innstilt

Hvis tastelås er angitt under demoavspilling, godtas noen tasteoperasjoner.

Du kan velge Flytt/roter/skaler eller Neste/tilbake/spill av/pause.



### Trinn 1

Trykk på "Tab-tasten" i Explorer-skjermen for å vise "Menu", og velg "Settings".

### Trinn 2

Velg "Security" på venstre fane, og velg "Key Lock Exception". "Tilgjengelig" aktiverer tasteoperasjonene som er oppført. "Deaktiver" deaktiverer tasteoperasjonene som er oppført.

### Trinn 3

Trykk "OK" for å bekrefte.

### TIPS

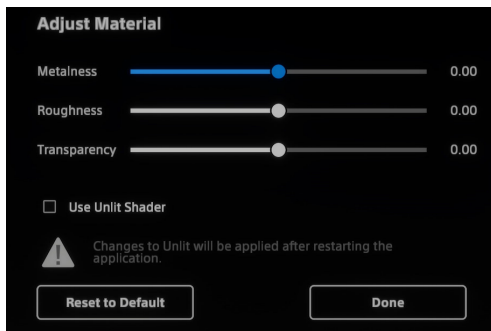
Tastelås kan stilles inn for hvert demosett. Dette kan stilles inn i innstillingsskjermbildet "Edit" etter å ha valgt Menu → Demo → Demosett.

## 6-12. Juster 3D-modellens materiale.

---

Juster 3D-modellens materiale.

Bruk denne funksjonen til å endre teksturen til den importerte 3D-modellen.



### Trinn 1

Trykk på mellomromstasten for å vise "Options", og velg "Adjust Material".

### Trinn 2

Du kan justere parameterne "Metalness", "Roughness" og "Transparency".

### Trinn 3

Trykk "OK" for å bekrefte.

## TIPS

Du kan bruke Unlit shader ved å merke av for "Use Unlit Shader". Dette er nyttig for å vise fotogrammetrisk innhold.

### merk

Justeringer av transparens er tilgjengelige hvis 3D-modellen har et gjennomsiktig materiale.

Unlit shader-endringer trer i kraft når du starter spilleren på nytt.

## 6-13. Velge informasjonspanel

Du kan vise informasjonspaneler med beskrivelser, logoer og annen informasjon i modellskjermbildet for bruk som utstilling.

Paneler må opprettes separat i PNG-format og importeres til spilleren. Du kan lage ditt eget paneldesign og -layout.

Vise logoer og firmanavn



Vise beskrivelser av 3D-modeller

Du kan velge mellom to panelvisninger.

### Beskrivelsespanel



Layout med panelet foran og modellen bak. Jo større del av panelet som er gjennomskiktig, desto mer av modellen er synlig.

Denne layouten er egnet for å vise beskrivelser og informasjon sammen med modellen.

### Plakatpanel



Layout med modellen foran og panelet bak. Denne layouten er egnet for å vise modellens omgivelser og informasjon.

Passer når du ønsker å vise modellen med mer romfølelse og gjennomslagskraft.

## 6-13-1. Sette opp beskrivelsespanelet

---

Bruk PowerPoint eller bildeverktøyene før du oppretter panelbilder.

### Opprette beskrivelsespanel

Lag bildet på følgende måte.

Bildeformat: PNG

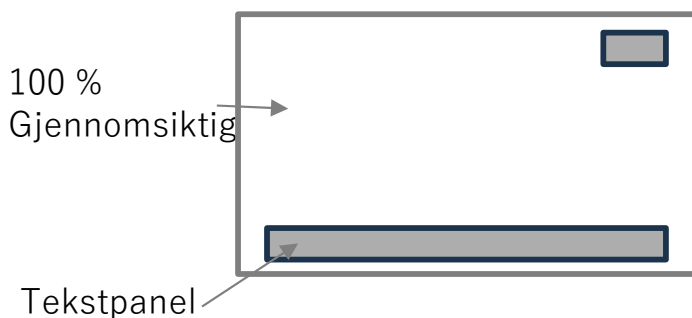
Anbefalt bildestørrelse: 1920x1080

Sideforhold: 16:9

Opprett et bilde som vist nedenfor.

- Tekstpanelet kan plasseres hvor som helst.
- Området utenfor tekstpanelet bør settes til 100 % gjennomsiktig.
- Hvis tekstpanelområdet er litt gjennomsiktig, blir utseendet mer integrert med modellen og bakgrunnen.
- Fargelegg omrisset av skriften for å gjøre den lettere å lese.

Eksempel på  
beskrivelsespanel:



Eksempel på tekstpanel:



50 % gjennomsiktig  
Tekstomriss: Svart 60 %

### merk

Opprett paneler med et sideforhold på 16:9.

Panelene blir automatisk dimensjonert til standardstørrelsen, noe som kan føre til at bildene vises forvrengt i andre sideforhold.

Stille inn informasjonspanelbildet du har opprettet.



**Trinn 1**

Trykk på mellomromstasten for å vise "Options", og velg "Set Information Panel".

**Trinn 2**

Last inn PNG-bildet du har opprettet med knappen "Load" på informasjonspanelet.

**Trinn 3**

Sett bryteren "Display Panel On/Off" til On.

**Trinn 4**

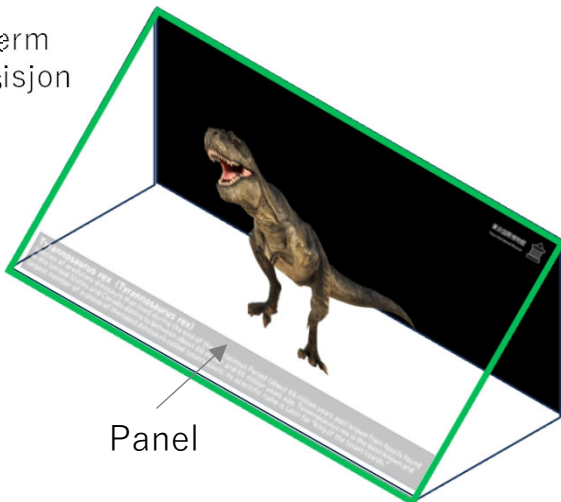
Trykk "OK" for å bekrefte.

**Trinn 5**

Juster posisjonen slik at 3D-modellen er bak det viste panelet

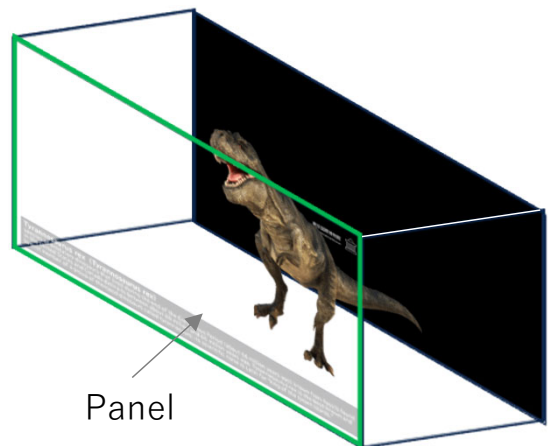
**Normal**

Skjerm  
Posisjon



**Wall mount mode**

Skjerm  
Posisjon



**merk**

Når panelet lastes inn, plasseres 3D-modellen foran panelet. Flytt den deretter til den mest passende visningsposisjonen i henhold til det opprettede panelet.

Hvis modellen er skjult av panelet, kan det være at du kan se den ved å velge "Reset model composition" i alternativene. Hvis du fortsatt ikke kan se modellen, slår du av paneldisplayet og juster modellens posisjon igjen.



## 6-13-2. Sette opp plakatpanelet

Bruk PowerPoint eller bildeverktøyene før du oppretter panelbilder.

### Opprette beskrivelsespanel

Lag bildet på følgende måte.

Bildeformat: PNG

Anbefalt bildestørrelse: 1920x1080

Sideforhold: 16:9

Opprett et bilde som vist nedenfor.

- Panelet vises bak modellen.
- Informasjonen og modellen bør legges opp uten overlapping.
- I utgangspunktet bør paneler settes til 0 % gjennomsiktighet.
- Hvis en del av panelet er satt til 100 % gjennomsiktighet og modellen er plassert i det området, vil det se ut som modellen stikker ut fra panelet.

Eksempel på plakatpanel:



Delvis gjennomsiktig eksempel:



100 % gjennomsiktig

Eksempel på delvis gjennomsiktig visning



### merk

Opprett paneler med et sideforhold på 16:9.

Panelene blir automatisk dimensjonert til standardstørrelsen, noe som kan føre til at bildene vises forvrengt i andre sideforhold.

Stille inn informasjonspanelbildet du har opprettet.



#### Trinn 1

Trykk på mellomromstasten for å vise "Options", og velg "Set Information Panel".

#### Trinn 2

Last inn PNG-bildet du har opprettet med knappen "Load" på informasjonspanelet.

#### Trinn 3

Sett bryteren "Display Panel On/Off" til On.

#### Trinn 4

Trykk "OK" for å bekrefte.

#### Trinn 5

Juster posisjonen slik at 3D-modellen er bak det viste panelet

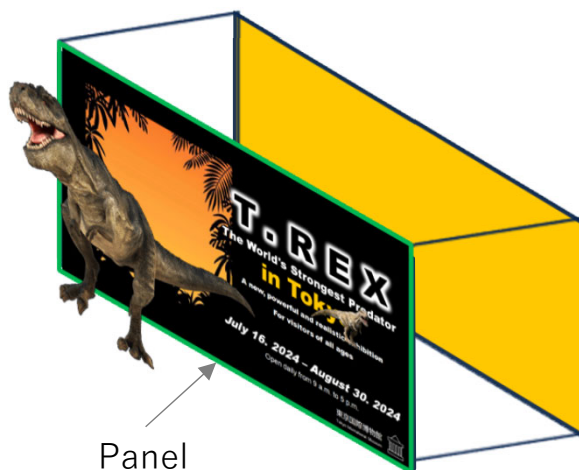
#### Normal

Skjerm  
Posisjon



#### Wall mount mode

Skjerm  
Posisjon



#### merk

Når panelet lastes inn, plasseres 3D-modellen foran panelet. Flytt den deretter til den mest passende visningsposisjonen i henhold til det opprettede panelet.

Hvis modellen er skjult av panelet, kan det være at du kan se den ved å velge "Reset model composition" i alternativene. Hvis du fortsatt ikke kan se modellen, slår du av paneldisplayet og juster modellens posisjon igjen.

## 7. Bruke Demo-funksjonen

Demo-funksjonen spiller automatisk av de valgte 3D-modellene fortløpende.

Hvis du for eksempel registrerer kunstverk A, B og C for et museum, spilles innholdet automatisk av i rekkefølgen  $A \rightarrow B \rightarrow C$ .

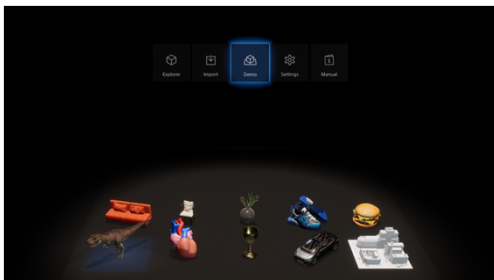
(Avspilling i tilfeldig rekkefølge er også tilgjengelig.)

### 7-1. Opprette et demosett

Opprett et demosett før du bruker demofunksjonen.

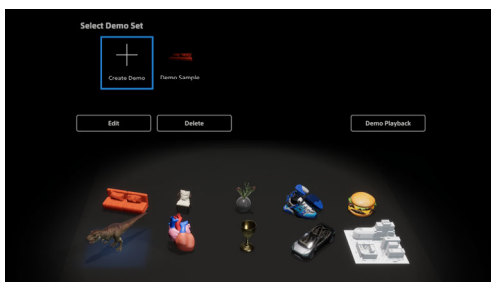
#### Trinn 1

Trykk på Tab-tasten for å vise menyskjermen og velg "Demo".



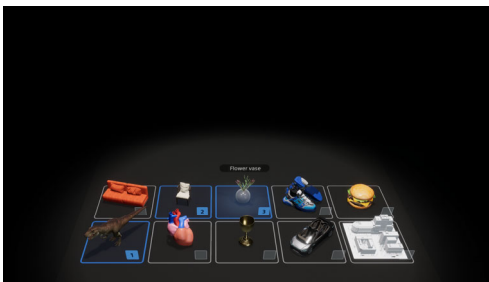
#### Trinn 2

Velg "Create Demo".



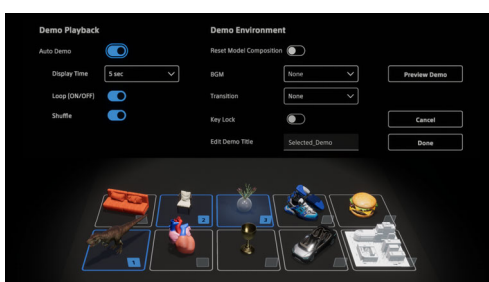
#### Trinn 3

Trykk Enter for å velge en modell. Nummer (1, 2, 3) tildeles modellene i den rekkefølgen de er valgt. Trykk på Enter igjen for å velge bort en innholdsfil.



#### Trinn 4

Når du er ferdig med å velge filer, trykker du på M-tasten for å registrere filene og fortsetter til innstillingsskjermen



#### Trinn 5

Angi demotittelen etter at demo-avspilling er valgt, og trykk "Done" for å lagre et demosett.

#### merk

Demosettet kan ikke lagres hvis demotittelen ikke er angitt.

## 7-2. Innstillinger for demoavspilling

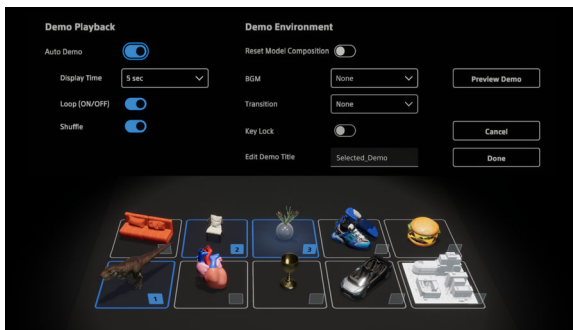
Du kan angi alternativene for demoavspilling.

### merk

Etter å ha angitt alternativene, trykk "Done" på innstillingsskjermen for å bekrefte. Hvis du ikke trykker på "Done" og går ut av innstillingsskjermen ved å trykke på "Cancel" eller tilbaketasten, lagres ikke innstillingsverdiene.

### 7-2-1. Konfigurere avspillingen av lysbildefremvisningen

Du kan velge innstillingene for avspilling av lysbildefremvisning.



#### Auto Demo

**På:** Innhold på modellisten spilles av automatisk i henhold til hvordan det er konfigurert på modelllisten.

**Av:** Trykk på "→" tast for å spille av det neste modell.

#### Shuffle

Avspilling i tilfeldig rekkefølge for valgte modeller.

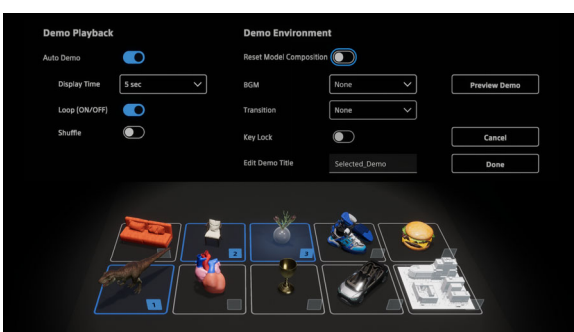
#### Display Time

Angi visningsvarigheten for hver modell under auto-demo.

#### Loop ON/OFF

Angi om lysbildefremvisningen skal gå tilbake til det første innholdet etter å ha spilt den siste modellen i listen.

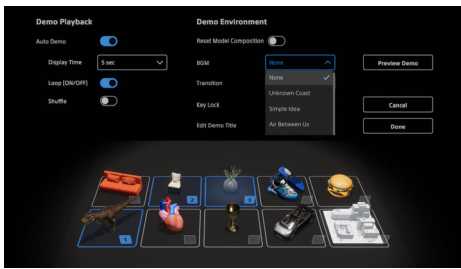
### 7-2-2. Bruke Reset Model Composition



Hvis brukeren har endret modellens posisjon eller størrelse under demoen, tilbakestilles den automatisk til den opprinnelige posisjonen og komposisjonen etter at demoen er fullført.

## 7-2-3. Stille inn BGM (ved hjelp av forhåndsinstallert lyd)

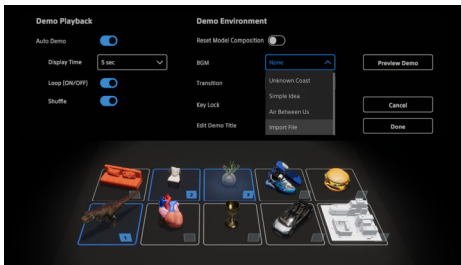
Du kan velge BGM for avspilling av lysbildefremvisning.



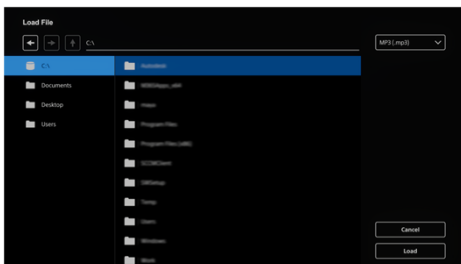
**Trinn 1** Velg "Preinstalled" for BGM.

**Trinn 2** Trykk på "Done" for å bekrefte.

## 7-2-4. Stille inn BGM (med din egen MP3-fil)



**Trinn 1** Velg "Import File" for BGM. Filutforsker-skjermen vises.



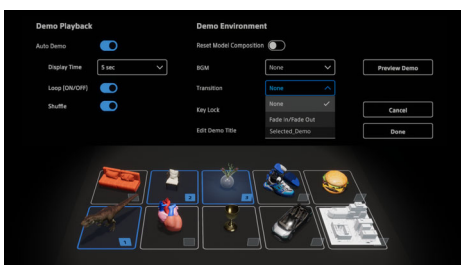
**Trinn 2** Velg ønsket MP3-fil i filutforskeren.

**Trinn 3** Trykk på "Done" for å bekrefte.

### merk

- Bruk MP3-filer i følgende format.
  - fs=32/44,1/48KHz
  - 16 bit stereo
  - Bithastighet på 32kbps – 320kbps
- Noen MP3-filer kan ikke spilles av selv i formatene ovenfor.

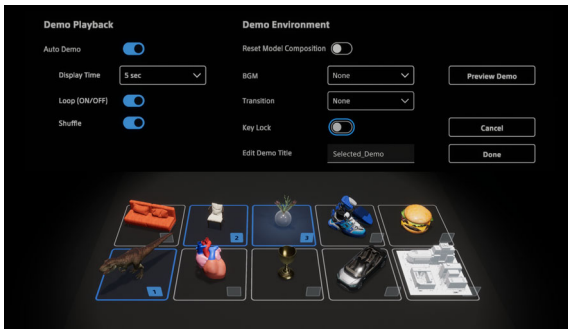
## 7-2-5. Stille inn overgangseffekter



**Trinn 1** Velg "Transition".  
Du kan velge AV/ Falme inn/falme ut.

**Trinn 2** Trykk på "Done" for å bekrefte.

## 7-2-6. Stille inn tastelåsen



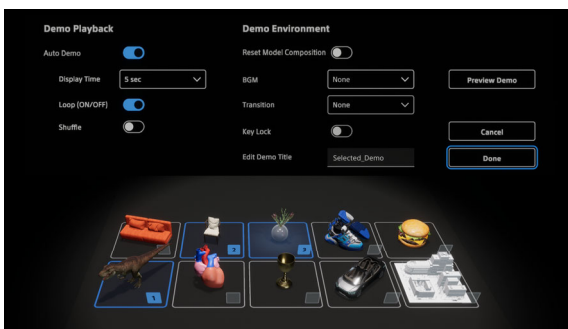
**Trinn 1** Velg "Key Lock".

**Trinn 2** Trykk på "Done" for å bekrefte.

### merk

Ved å bruke tastelås kan du hindre at modellen flyttes, roteres eller skaleres med innstillingen "Key Lock Exception" i skjermbildet "Settings" → "Security".

## 7-2-7. Registrering av demosettet



Gå til "Edit Demo Title" og skriv inn et unikt navnet med tastaturet, og trykk "Done" for å bekrefte.

## 7-3. Tilgjengelige alternativer under demo-avspilling

---



Hvis du viser "Options" fra demoavspillingsskjermen, kan du gjøre følgende operasjoner.

### **Usage Environment Setting (Kun SR2)**

Optimaliser områdene for ansiktsgjenkjenning og sporing basert på bruksforhold.

### **Crosstalk Adjustment (Kun SR2)**

Crosstalk-nivået kan justeres etter brukerens preferanser.

### **Reality Creation (Kun SR2)**

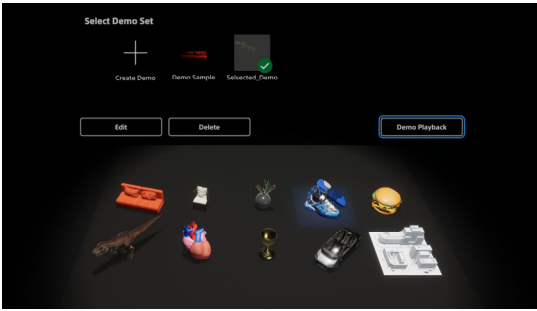
Bildekvalitetsdefinisjonen kan kontrolleres.

### **Exit Demo Mode**

Du kan avslutte demoavspilling og gå til Explorer-skjermen.

## 7-4. Spille av demoen

---



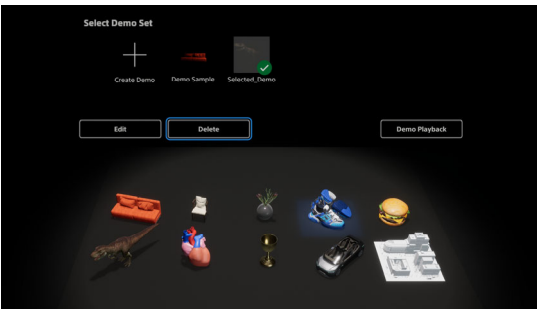
**Trinn 1** Trykk på Tab-tasten for å vise meny skjermen og velg "Demo".

**Trinn 2** Velg et lagret demosett i skjermbildet "Select Demo Set".

**Trinn 3** Trykk på knappen "Play" for å starte avspillingen.

## 7-5. Fjerne et demosett

---



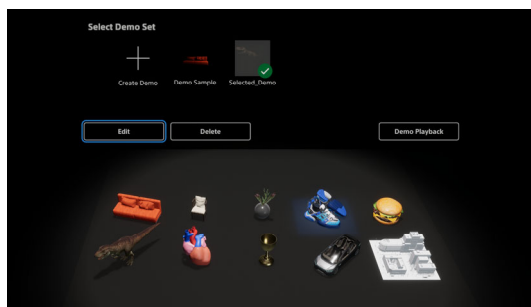
**Trinn 1** På Explorer-skjermen, trykk på "Tab-tasten" for å vise "Menu" og velg "Demo".

**Trinn 2** Velg demosettet du vil fjerne med tastene "←" / "→".

**Trinn 3** Trykk på knappen "Remove" for å vise bekreft-skjermbildet. Trykk OK for å fjerne.



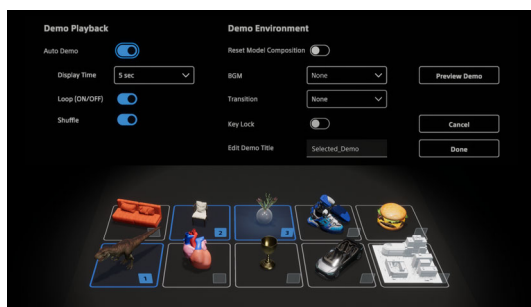
## 7-6. Redigere et demosett



**Trinn 1** Trykk på Tab-tasten for å vise meny skjermen og velg "Demo".

**Trinn 2** Velg et lagret demosett i skjermbildet "Select Demo Set".

**Trinn 3** Trykk på knappen "Edit" for å vise skjermbildet med demoinnstillinger.



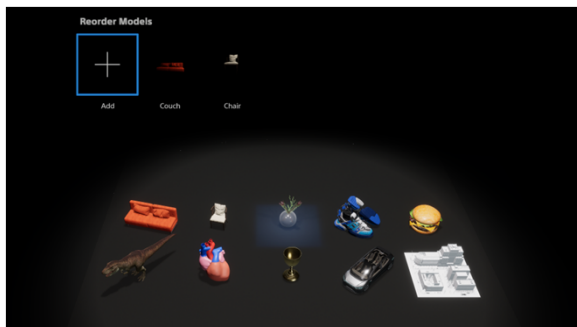
**Trinn 4** På innstillingsskjermen, still inn effektene og visning for demoavspilling og trykk på "Done" for å lagre innstillingene.

### TIPS

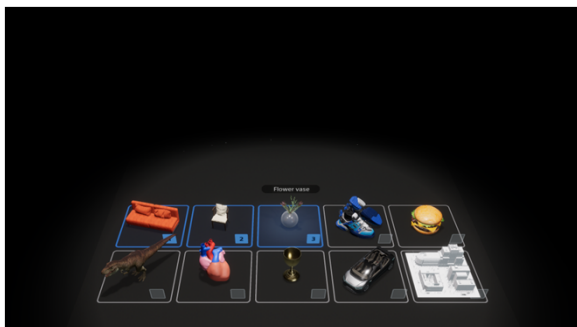
Trykk på knappen "Edit" i delen "Reorder Model" for å redigere listen over demomodeller nedenfor.

- Legge til en modell i listen over demomodeller
- Endre rekkefølgen på modellene i listen over demomodeller
- Slette en modell fra listen over demomodeller

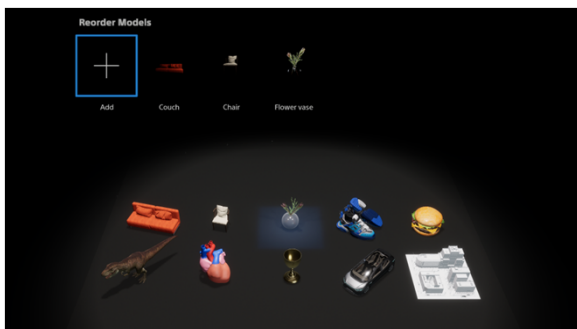
## 7-6-1. Legge til en modell i listen over demomodeller



**Trinn 1** Velg "Add".

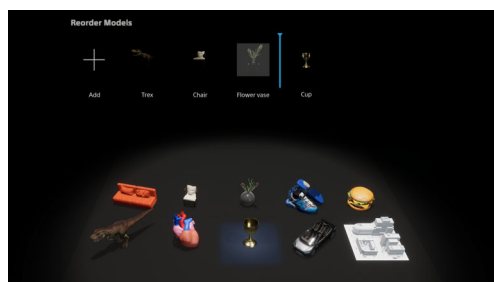


**Trinn 2** Trykk Enter for å velge en modell. Trykk Enter igjen for å velge bort en modell.



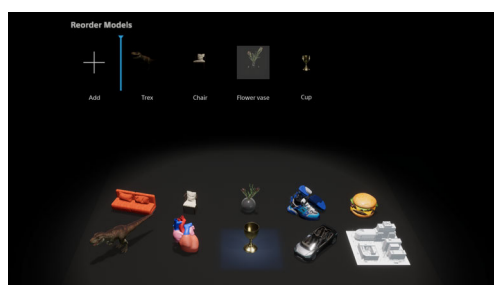
**Trinn 3** Når du er ferdig å velge filer, trykker du på M-tasten for å legge til modellene,

## 7-6-2. Endre rekkefølge på modellene i en liste over demomodeller



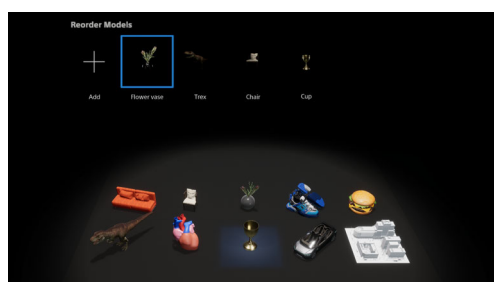
### Trinn 1

Trykk på Enter-tasten for å velge modellen du ønsker å flytte.



### Trinn 2

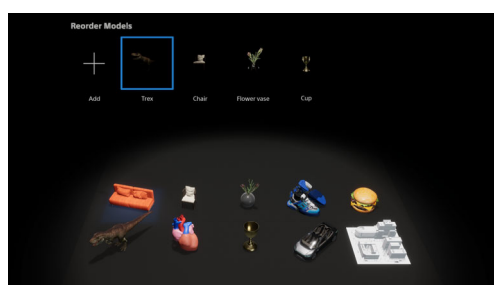
Flytt den blå vertikale linjen til venstre eller høyre dit du ønsker å flytte modellen. (Ved eksemplet til venstre, til slutten av listen)



### Trinn 3

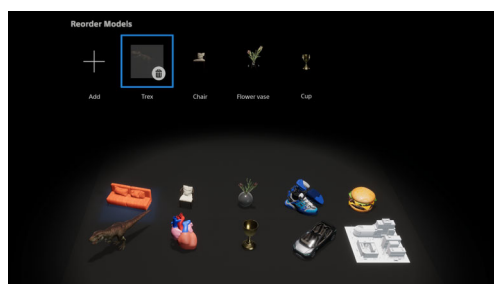
Trykk på Enter-tasten for å bekrefte. Når du er ferdig med å velge modeller, trykker du på M-tasten for å lagre.

## 7-6-3. Fjerne modeller fra en liste over demomodeller



### Trinn 1

Plasser fokus på modellen du ønsker å fjerne på "Endre rekkefølge på modeller"-skjermen.



### Trinn 2

Trykk på mellomromstasten for å markere modellen som skal fjernes.

\* Et søppelkasseikon vises i nedre høyre hjørne av miniatyrbildet. Når du er ferdig med å velge modeller, trykk på M-tasten for å bekrefte.

### Trinn 3

Bekreftelsesskjermen for fjerning vises. Velg "OK".

## 7-7. Avslutter demoavspilling

---



Åpne "Options" under demoavspilling og velg "Exit Demo Mode".

### **merk**

Når en passordlås er innstilt, er passordinntasting nødvendig.

Når du bruker en mus, høyreklikk for å bruke popup-menyen.

## 8. Andre

### 8-1. Skjerm som vises når seeren ser bort fra skjermen

---

Hvis seeren ser bort fra skjermen,

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

advarselsmelding vises på skjermen.



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

### 8-2. Endre innstillingene for skjermen

---

Med denne applikasjonen kan du endre en rekke innstillinger for bildekvalitet og sensorytelse som kan konfigureres i Spatial Reality Display Settings.

**Trinn 1** Trykk på Tab-tasten for å vise menyskjermen og velg "Settings".

**Trinn 2** Velg fanen "Spatial Reality Display Settings" på Settings-skjermen.

#### Innstillingsselementer

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

#### - **Usage Environment Setting**

Optimaliser områdene for ansiktsgjenkjenning og sporing basert på bruksforhold.

#### - **Creation Mode**

Best for når du ser på skjermen alene for å lage innhold i et studio eller kontor.

#### - **Exhibition Mode**

Forhindre gjenkjenning av andre ansikter enn seeren i en fullsatt utstillingshall.

### - **Viewer switching mode**

Opptil to seere kan nå konfigureres til å bytte mellom øyegjenkjenningsmål. Innstillingen kan også tilordnes "Fn-tasten".

### - **Crosstalk Adjustment**

Crosstalk-nivået kan justeres etter brukerens preferanser.

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

### **Reality Creation**

Bildekvalitetsdefinisjonen kan kontrolleres.

## **8-3. Oppdater varslingsfunksjon**

---

Et varsel vises på skjermen når applikasjonen startes etter en programvareoppdatering.

## **8-4. Versjonsinformasjon**

---

Player-versjonen er v 2.0.2

## **8-5. Siste informasjon om søknaden**

---

Den siste informasjonen og oppdateringene om denne Player finner du på

**App Select**

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

**Utviklerside**

<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.