



Spatial Reality Display Player

versio 2.0.2

Käyttöohjeet

FI

Julkaisutiedot

versio	Yksityiskohdat	julkaisupäivä
V1.0.0	Ensimmäinen julkaisu	Toukokuu 2023
V1.0.1	Tiedoston tuojaa voidaan nyt käyttää näppäimistöllä/ohjaimella. Useita virheitä on korjattu.	Heinäkuu 2023
V1.0.2	Spatial Reality Display -laiteohjelmiston ja ohjelmistonkehityssarjan päivityksiä tuetaan nyt. Laiteohjelmistopäivitys on versio v1.20.00 ja ohjelmistonkehityssarja on versio v2.1.0. Käytä Spatial Reality Display Playerin versiota v1.0.2 hyödyntääksesi päivitettyjä ominaisuuksia.	Syyskuu 2023
V1.1.0	Seuraavat uudet ominaisuudet ovat nyt käytettävissä. <ul style="list-style-type: none">• Demotoiminto• Näppäinten määritysasetus• Näppäinlukkotoiminto• Tausta-asetus	Joulukuu 2023
V1.2.0	Seuraavat ominaisuudet on äskettäin lisätty tai parannettu. <ul style="list-style-type: none">• Hiiren käyttö käytettävissä kaikilla näytöillä• Parannettu mallien uudelleenjärjestäminen demoluettelossa• Lisätty satunnaistoitotoiminto• Käyttöoppaaseen lisätty kielituki	Huhtikuu 2024
V2.0.0	Seuraavat ominaisuudet on äskettäin lisätty tai parannettu. <ul style="list-style-type: none">• HDRP-tuki• Tietopaneelitoiminto• Wall Mount Mode -tuki• Taustanäytön parannuksia• Monimalliasettelu• Valaistuksen ja materiaalien säädön parannukset• Skaalausnäyttö• Useita toiminnallisia parannuksia	Joulukuu 2024
V2.0.1	Toiminnalliset parannukset <ul style="list-style-type: none">• Nopeampi käynnistysaika• Läpinäkyvien kuvien laadun parantaminen Näkyvyyden/ulkoasun parantaminen Erilaisia käytettävyyden/bugin korjauksia	Maaliskuu 2025
V2.0.2	Tietoturvapäivitys otettu käyttöön	Marraskuu 2025

Ilmoitus eri tietojen siirtämisestä Player v1.2:sta v2.0.2:aan

Player v2.0.2:ssa on monia järjestelmä- ja määrittelyeroja Player v1.2:een verrattuna, mikä johtuu HDRP:n käyttöönotosta.

Sen vuoksi joitakin tietoja, jotka voitiin siirtää v1.0/1.1/1.2:n välillä, ei voida siirtää v2.0.2:aan.

Määritä Player v2.0.2 tarvittaessa uudelleen.

1. Tietoja esiasennetuista malleista

No.2/3/4/Chalice, jotka olivat esiasennettuna v1.2:ssa, eivät ole esiasennettuna v2.0.2:ssa, ja ne poistetaan demosarjasta, jos ne rekisteröidään.

2. Tietoja tuoduista malleista

Mallit, jotka on tuotu v1.2:ssa, siirretään v2.0.2:aan, mutta Explorerissa näytetään 2D-mallinnuskuvat.

Kun malli on toistettu Single View -näytössä, se muunnetaan 3D-pienoiskuvaksi ja näytetään.

3. Tietoja taustatyypistä ja valaistusasetuksista

Vain kullekin mallille v1.2:ssa asetetut taustatyypit (Studio/autotalli jne.) siirretään, ja valaistusasetukset asetetaan v2.0.2:n oletusarvoihin kullekin taustalle. Määritä valaistusasetukset tarvittaessa uudelleen Player v2.0.2:ssa.

4. Erilaisten tietojen siirtäminen, kun Player v2.0.2:sta siirrytään aiempiin versioihin

Tietojen siirtämistä v2.0.2:sta v1.2:een ei tueta.

Jos esimerkiksi muutat taustatyyppejä, valaistusasetuksia jne. v2.0.2:ssa ja palaat sitten v1.2:een, tietoja ei siirretä.

Jos palaat aiempaan versioon (v1.0/1.1/v.2) v2.0.2:aan siirtymisen jälkeen, tiedot siirretään viimeisimpiin tietoihin, kun vaihdoit edellisestä versiosta v2.0.2:aan.

Sisällysluettelo

1. Tietoja Spatial Reality Display Playerista

- 1-1. Spatial Reality Display Playerin tärkeimmät ominaisuudet
- 1-2. Suositeltava PC-ympäristö
- 1-3. Tuettu Spatial Reality Display -näyttö
- 1-4. Tuettu 3D-mallin muoto
- 1-5. Tuetut käyttölaitteet
- 1-6. Tuetut kielet

2. Perusnäytön rakenne ja käyttö

- 2-1. Spatial Reality Display Playerin yleiskatsaus
- 2-2. Explorer-näyttö ja katselutila
- 2-3. Käyttöoppaan näyttö
- 2-4. Valikkotoiminnot
- 2-5. Vaihtoehtotoiminnot (Explorer)
- 2-6. Vaihtoehtotoiminnot (Single Model View)
- 2-7. Vaihtoehtotoiminnot (Monimallinäkymä)
- 2-8. Pop-upPonnahdusvalikkotoiminto (vain hiiren käyttö)
- 2-9. Settings

3. katso näytemalleja

- 3-1. Valitse ja näytä näytemalli
- 3-2. 3D-mallin näytön perustoiminnot
- 3-3. Poista ja tuo näytemallit uudelleen

4. Tuo ja näytä näytä oma 3D-mallisi

- 4-1. Tuodaan 3D-mallitiedostoja
- 4-2. Remove malli Explorer

5. Monimalliasettelun luominen

- 5-1. Mallin lisääminen
- 5-2. Mallin valitseminen
- 5-3. Mallin poistaminen
- 5-4. Monimallin tallentaminen
- 5-5. Monimallin uudelleenmuokkaus

6. Kokeile eri toimintoja

- 6-1. 3D-malli haku ja lajittelu (Explorer)
- 6-2. Auto Rotate On/Off
- 6-3. Define Model Orientation
- 6-4. Set Model Composition
- 6-5. Mallin taustan valitseminen
- 6-6. Animation Control Panel
- 6-7. Näppäinten määrittäminen
- 6-8. Referring to the Manual
- 6-9. Salasanan asettaminen
- 6-10. Reset Password
- 6-11. Joidenkin näppäintoimintojen käyttöönotto, kun näppäinlukko on asetettu
- 6-12. Säädä 3D-mallin materiaalia.
- 6-13. Aseta tietopaneeli
 - 6-13-1. Kuvauspaneelin määrittäminen
 - 6-13-2. Julistepaneelin asettaminen

7. Demotoiminnon käyttäminen

- 7-1. Demosarjan luominen
- 7-2. Demon toistoasetukset
 - 7-2-1. Diaesityksen toiston määrittäminen
 - 7-2-2. Mallin sommittelun nollauksen käyttö
 - 7-2-3. Taustamusiikin asettaminen (esiasennettua ääntä käyttämällä)
 - 7-2-4. Taustamusiikin asettaminen (käyttämällä omaa MP3-tiedostoasi)
 - 7-2-5. Siirtoefektien asettaminen
 - 7-2-6. Näppäinlukon asettaminen
 - 7-2-7. Demosarjan rekisteröinti
- 7-3. Käytettävissä olevat valinnat demotoiston aikana
- 7-4. Toista demo
- 7-5. Demosarjan poistaminen
- 7-6. Demosarjan muokkaaminen
 - 7-6-1. Lisää malli Demomallien luetteloon
 - 7-6-2. Mallien järjestyksen vaihtaminen Demomallien luettelossa
 - 7-6-3. Mallien poistaminen Demomallien luettelosta
- 7-7. Demon toistosta poistuminen

8. Muut

- 8-1. Näyttö tulee näkyviin, kun katsoja katsoo poispäin näytöstä
- 8-2. Näytön asetusten muuttaminen
- 8-3. Päivitysilmoitustoiminto
- 8-4. Versiotiedot
- 8-5. Sovelluksen viimeisimmät tiedot

1. Tietoja Spatial Reality Display Playerista

1-1. Spatial Reality Display Playerin tärkeimmät ominaisuudet

Tämän sovelluksen avulla voit helposti toistaa ja nauttia 3D CG - grafiikoista Spatial Reality Display -näytössä.

Voit myös käyttää erilaisia toimintoja luodaksesi helposti sisältöä näyttelyihin.

Lisäksi se tukee Wall Mount Mode -tilaa, kun Spatial Reality Display - näyttö on asetettu pystysuoraan.

Tapahtumien ja näyttelyiden lisäksi sitä voidaan käyttää monilla eri aloilla, kuten suunnittelussa, lääketieteessä, arkkitehtuurissa ja opasteissa.

1-2. Suositeltava PC-ympäristö

Kun ELF-SR1 on yhdistetty

	Suosittelut tekniset tiedot
Suoritin	i7-9700 8 ydin tai nopeampi
Näytönohjain	PassMark - G3D Mark -arvo 25 000 tai korkeampi (GeForce RTX3080 vastaava)
Päämuisti	16 Gt tai suurempi
Tallennus	SSD

Kun ELF-SR2 on yhdistetty

	Suosittelut tekniset tiedot
Suoritin	i5-6-ydin tai nopeampi
Näytönohjain	PassMark - G3D Mark -arvo 18 000 tai korkeampi (GeForce RTX2070 SUPERia vastaava)
Päämuisti	16 Gt tai suurempi
Tallennus	SSD

Huomautus

- Suositeltu kuvanopeus sisällön katseluun on 60 kuvaa sekunnissa SR1:lle ja 30 kuvaa sekunnissa SR2:lle.
- Suositeltu kuvanopeus 3D-näytemallien katselua varten on vahvistettu edellä mainituissa tietokoneen teknisissä tiedoissa.
- Sisällöstä riippuen näyttö ja toiminta voivat olla hitaita tai kuvanopeus voi olla pienempi.

1-3. Tuettu Spatial Reality Display -näyttö

Tämä soitin voi näyttää 3D-mallin seuraavassa Spatial Reality Display -näytössä.

- ELF-SR1
- ELF-SR2

1-4. Tuettu 3D-mallin muoto

Tämä soitin tukee seuraavia 3D-mallin muotoja.

- FBX-muoto
- GLTF/GLB-muoto
- OBJ-muoto
- STL-muoto

huomautus

- Sony on vahvistanut tärkeimmillä DCC-työkaluilla luodut ja yllä oleviin muotoihin muunnetut objektit.
- Tämä soitinsovellus on suunniteltu tukemaan 3D-mallin perusparametreja. Jotkin parametreista eivät toimi.

1-5. Tuetut käyttölaitteet

Voit yhdistää ja käyttää seuraavia laitteita.

- Windows-yhteensopiva USB-näppäimistö
- Windows-yhteensopiva USB-hiiri
- Windows-yhteensopiva USB Gamepad -peliohjain *1
- PlayStation 4/5 -ohjain *2

*1 Gamepad on yhteensopiva Windows DirectInput -standardin kanssa.

*2 PlayStation-ohjaimet on kytkettävä USB:n kautta.

huomautus

2,4 GHz:n BT-järjestelmän USB-liitäntä ei välttämättä toimi muiden USB3.0-porttiin liitettyjen laitteiden kanssa esiintyvien häiriöiden vuoksi. Langallinen yhteys on suositeltava.

1-6. Tuetut kielet

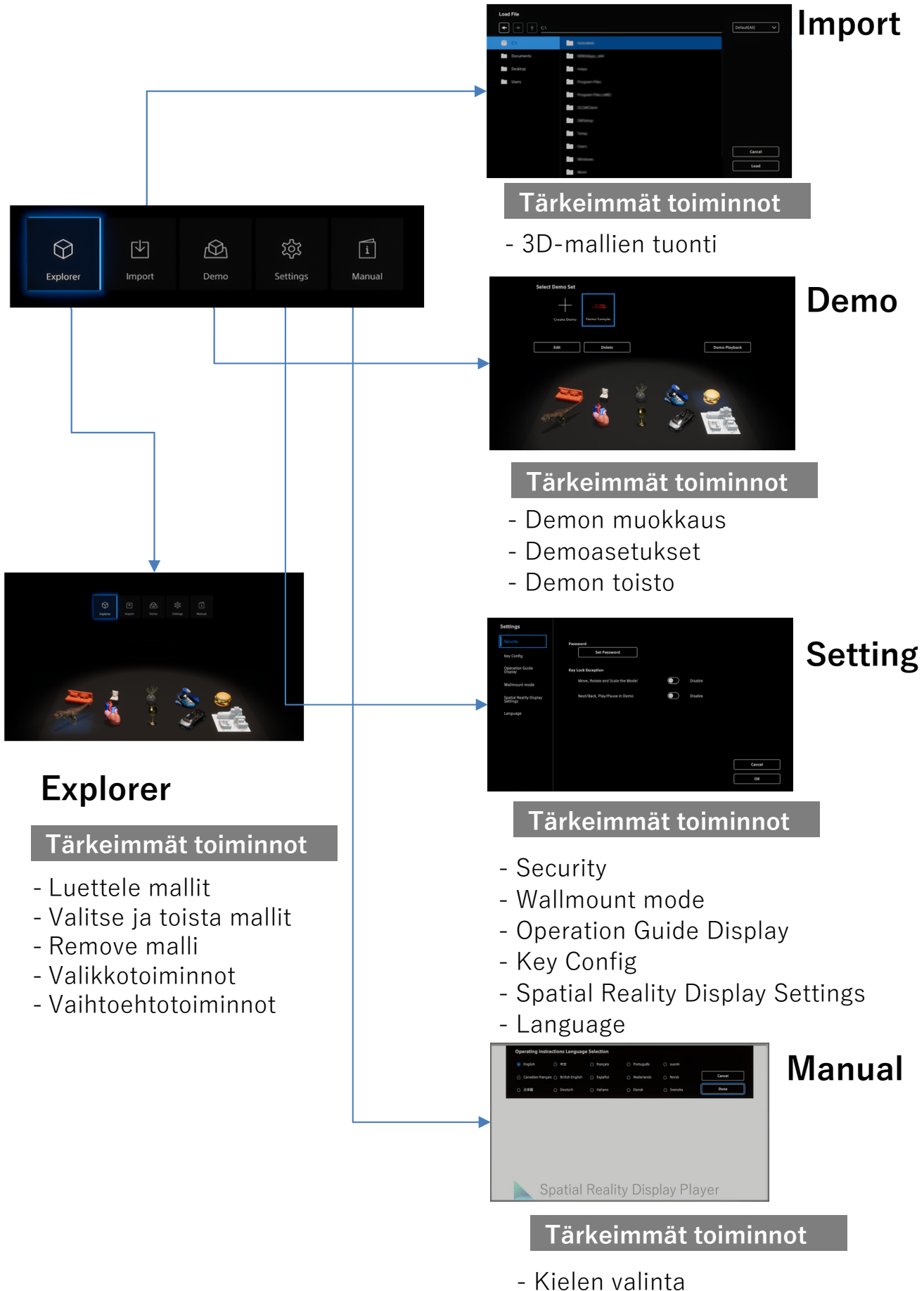
Tämä soitin tukee seuraavia kieliä. Voit muuttaa sitä valikossa "Options" - "Settings".

- | | | |
|-----------------|-------------------|----------|
| - Englanti (US) | - Ranska (Ranska) | - Japani |
| - Englanti (UK) | - Ranska (Kanada) | - Kiina |

2. Perusnäytön rakenne ja käyttö

2-1. Spatial Reality Display Playerin yleiskatsaus

Player sisältää seuraavat toiminnot:

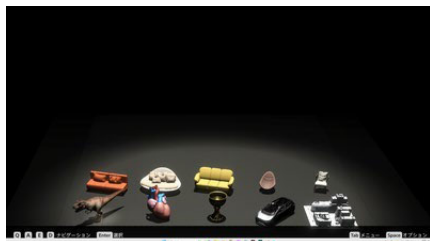


2-2. Explorer-näyttö ja katselutila

Explorernäytössä luetaan tuodut 3D CG -mallit.

Valitse yksittäis- tai monimalli, jos haluat tarkastella 3D-mallia koko näytössä ja eri kulmista ja suunnista.

Kun lisäät mallin Single Model -malliin, luodaan Multi Model -monimalli ja useita malleja voidaan näyttää samanaikaisesti.



Explorer

Valitse yksittäinen malli
(Enter-näppäin)



Takaisin
(askelpalautinnäppäin)

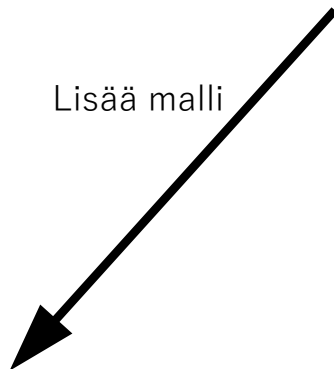


Single Model View

Tärkeimmät toiminnot

- Luettele mallit
- Valitse ja toista mallit
- Remove malli
- Valikkotoiminnot
- Vaihtoehtotoiminnot

Lisää malli



Tärkeimmät toiminnot

- Liike
- Kierto
- Skaalaus
- Muuta mallin taustaa
- Tietopaneelin asetukset
- Lisää malli

Takaisin
(askelpalautinnäppäin)



Valitse monimalli
(Enter-näppäin)



Monimallinäkömä

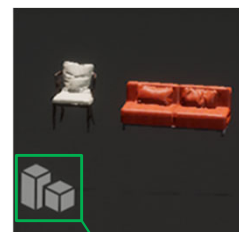
Tärkeimmät toiminnot

- Liike
- Kierto
- Skaalaus
- Muuta mallin taustaa
- Tietopaneelin asetukset
- Lisää malli
- Asettelutila

Yksittäismalli



Monimalli



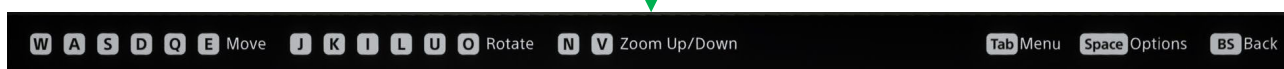
Monimallikuvake

Monimallilla on monimallikuvake, joka erottaa sen yksittäismallista.

2-3. Käyttöoppaan näyttö

Manual näkyy jokaisen näytön alareunassa. (5 sekunnin ajan)

Näytölle tulee yhdistetyn laitteen (näppäimistö/peliohjain/hiiri) käyttöopas.



huomautus

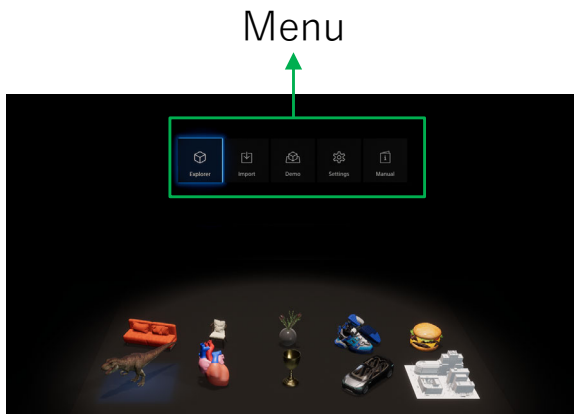
Kun peliohjain tai hiiri on liitetty ja sitä käytetään, vastaavan käyttölaitteen käyttöopas näytetään.

VINKKI

Jos haluat näyttää tai piilottaa käyttöoppaan, paina f-näppäintä. Käyttöopas on tilapäisesti näkyvissä tai piilotettu.

2-4. Valikkotoiminnot

Näytä Valikko painamalla "sarkainnäppäintä".



Menu

- Explorer

Näyttää 3D-mallien luettelon.

Voit valita, toistaa tai poistaa malleja.

- Import

Tuo 3D-mallitiedostoja -mallitiedostot Explorer.

- Demo

Voit valita malleja ja toistaa ne automaattisesti diaesityksen tavoin.

- Settings

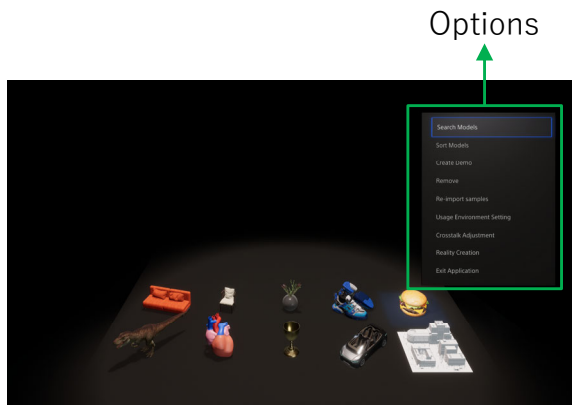
Voit tehdä sovellukseen liittyviä asetuksia.

- Manual

Näytä tämän toisto-ohjelman käyttöopas.

Valitse haluamasi kieli käyttöoppaan kielenvalintanäytöstä.

2-5. Vaihtoehtotoiminnot (Explorer)



Options

- Search Models

Käytä tunnistetietoja etsi rekisteröityjä malleja.

- Sort Models

Lajittele rekisteröidyt mallit.

(Tietojen koko, nimi, tuontipäivämäärä)

- Create Demo

Siirry demon luontitilaan.

- Remove

Poista valittu malli malliluettelosta.

- Re-import sample

Palauta kaikki poistetut näytemallit.

- Usage Environment Setting (Vain SR2)

Optimoi kasvojentunnistuksen ja seurannan alueet käyttöympäristön perusteella.

- Crosstalk Adjustment (Vain SR2)

Näistä asetuksista voi olla apua pienennettäessä kaksinkertaista kuvaa (Cross talk).

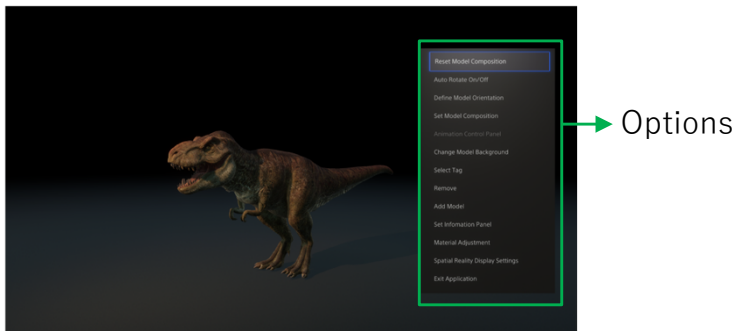
- Reality Creation (Vain SR2)

Mallin kuvanlaatua voidaan parantaa.

- Exit Application

Poistu sovelluksesta.

2-6. Vaihtoehtotoiminnot (Single Model View)



Options

- **Reset Model Composition**

Palauta näytön oletuskulma ja -koko.
(Koko, sijainti ja kulma)

- **Auto Rotate On/Off**

Kiertää mallia automaattisesti

- **Define Model Orientation**

Korjaa ylös- ja kasvoakseli.

Yleensä tämä toiminto vaaditaan kerran tuontihetkellä, jos tuotu malli on asetettu odottamattomaan kulmaan.

- **Set Model Composition**

Rekisteröi nykyinen mallin sommittelu alkuarvona.

- **Animation Control Panel**

Määritä animaation toisto.

- **Change Model Background**

Voit valita taustan Single Model Viewän. Taustan vaihtaminen antaa kullekin mallille tai näkymälle erilaisen tunnelman.

Voit myös säätää valaistusta.

- **Select tag**

Muokkaa mallin tunnistetietoja.

- **Remove**

Mallitiedot poistetaan "Resurssienhallinnasta".

Sitä ei kuitenkaan poisteta PC:ltä.

Esiasennettu malli voidaan palauttaa valitsemalla "Tuo näytteet uudelleen".

- Add Model

Luo monimallin lisäämällä uuden mallin nykyiseen malliin.

- Information Panel Setting

Näyttää kuvauspaneelin mallinäytössä käytettäväksi esimerkiksi näyttelyssä.

- Material Adjustment

Säädä mallin materiaaliparametreja.

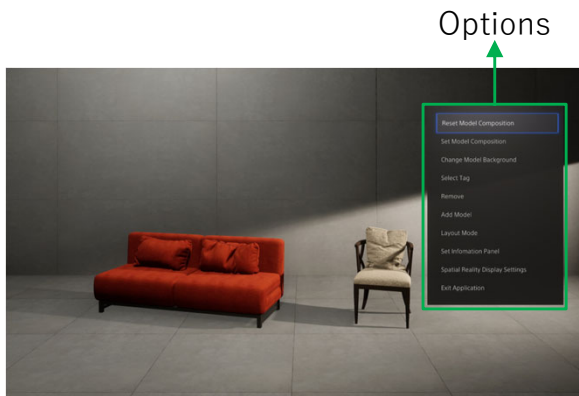
- Spatial Reality Display Settings (vain SR2)

Voit muuttaa kuvanlaadun ja anturin suorituskyvyn asetuksia, jotka voidaan määrittää Spatial Reality Display Settings -asetuksissa.

- Exit application

Poistu sovelluksesta.

2-7. Vaihtoehtotoiminnot (Monimallinäkymä)



Options

- **Reset Model Composition**

Palauta näytön oletuskulma ja -koko.
(Koko, sijainti ja kulma)

- **Set Model Composition**

Rekisteröi nykyinen mallin sommittelu alkuarvona.

- **Change Model Background**

Voit valita taustan Single Model Viewän. Taustan vaihtaminen antaa kullekin mallille tai näkymälle erilaisen tunnelman.
Voit myös säätää valaistusta.

- **Select tag**

Muokkaa mallin tunnistetietoja.

- **Remove**

Mallitiedot poistetaan "Resurssienhallinnasta".
Sitä ei kuitenkaan poisteta PC:ltä.

Esiasennettu malli voidaan palauttaa valitsemalla "Tuo näytteet uudelleen".

- **Add Model**

Luo monimallin lisäämällä uuden mallin nykyiseen malliin.

- Information panel settings

Näyttää kuvauspaneelin mallinäytössä käytettäväksi esimerkiksi näyttelyssä.

- Spatial Reality Display Settings (vain SR2)

Voit muuttaa kuvanlaadun ja anturin suorituskyvyn asetuksia, jotka voidaan määrittää Spatial Reality Display Settings -asetuksissa.

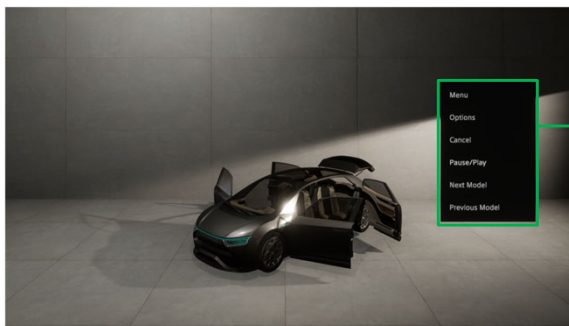
- Exit Application

Poistu sovelluksesta.

2-8. Pop-upPonnahdusvalikkotoiminto (vain hiiren käyttö)

Napsauta hiiren kakkospainikkeella seuraavia toimintoja ponnahdusvalikon avaamiseksi.

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

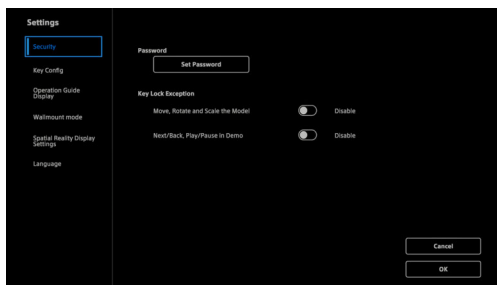


Pop-upPonnahdusvalikkotoiminto

2-9. Settings

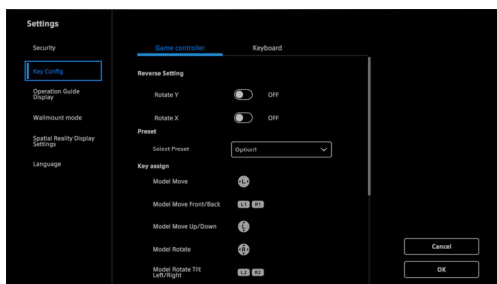
Voit määrittää seuraavat asetukset.

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



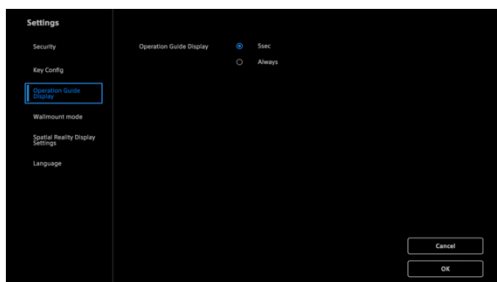
- Security

Voit asettaa, muuttaa ja palauttaa salasanan.



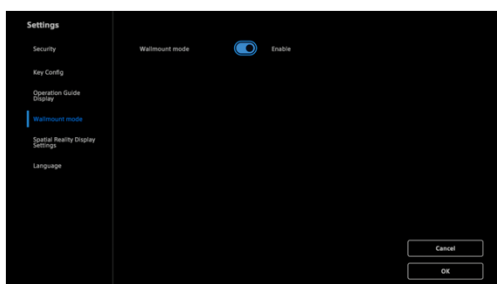
- Key Config

Voit kääntää kiertosuunnan ja valita kahdesta näppäinmäärittystyypistä.



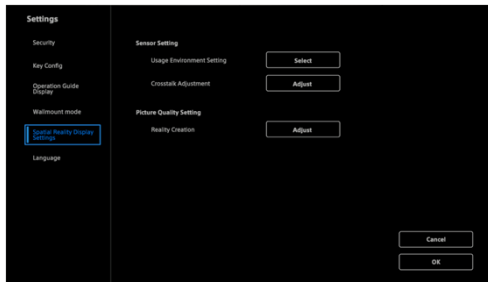
- Operation Guide Display

Vaihtaa käyttöoppaan näyttöajan välillä "5sec" ja "Always"



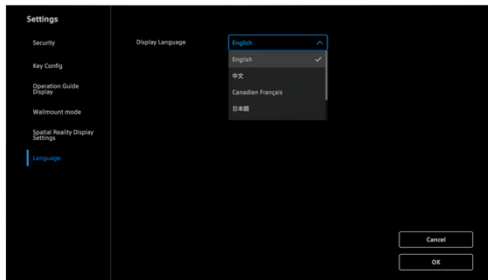
- Wall mount mode (vain SR2)

Vaihtaa sovellusnäytön vastaamaan pystynäyttöä, kun Spatial Reality Display on asennettu pystysuoraan.



- Spatial Reality Display Settings – asetukset (Vain SR2)

Tällä sovelluksella voit muuttaa kuvanlaadun ja anturin suorituskyvyn asetuksia, jotka voidaan määrittää Spatial Reality Display Settings -asetuksissa.



- Language

Voit valita tämän näytökielen tälle ohjelmistolle seuraavista kielistä.

- | | |
|-------------------|-------------------|
| - Englanti (US) | - Ranska (Kanada) |
| - Englanti (UK) | - Japani |
| - Ranska (Ranska) | - Kiina |

3. katso näytemalleja

3-1. Valitse ja näytä näytemalli

Tämän soittimen mukana toimitetaan useita näytemalleja. Näiden esimerkkikuvien avulla voidaan tarkistaa, että Spatial Reality Display on liitetty ja määritetty oikein.

Vaihe 1 Käynnistä sovellus.

Vaihe 2 Valitse Explorernäytöstä haluamasi esimerkkimalli.

Vaihe 3 3D-malli näytetään koko näytön kokoisena.

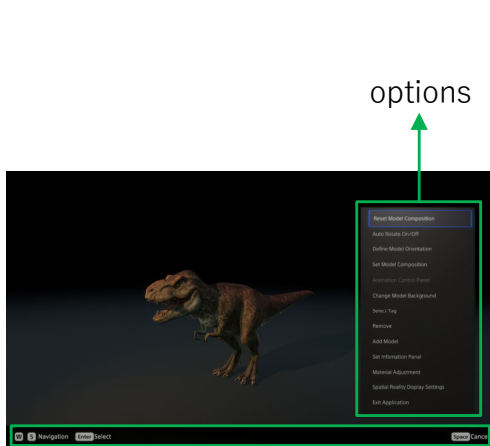
Huomautus

- Kun käytät hiirtä, kaksoisnapsauta näytemallia Explorer-näytössä 3D-mallin näyttämiseksi.

3-2. 3D-mallin näytön perustoiminnot

3D-mallin näyttöruudussa voit muuttaa mallin sijaintia ja kulmaa noudattamalla käyttöopasta.

Erilaisia toimintoja on saatavilla myös "Asetukset"-valikosta.



Operation Guide

Space

näytön "Options" päällä/pois

w

"Options"-toiminto

s



BS

palaa "Explorer"

f

"Käyttöoppaan" näyttö Päälle/Pois

Muuta mallin asentoa/kulmaa/ skaalausta

n

Lähennä

v

Loitonna

w

Mallin siirto

a

s

d

eteen/taakse vasemmalle/oikealle

u

i

o

Mallin kierto

j

k

l

q

e

Mallin siirto
ylös/alas

r

Vaihda mittakaavaksi "x 1.0"

VINKKI

- Näyttää skaalausarvon, kun malli skaalataan.
- Mittakaava näytetään mallitietojen sisältämien kokotietojen perusteella.
- Voit verrata mallin kokoja mukauttamalla kunkin mallin mittakaavaa monimallinäkylässä.

3-3. Poista ja tuo näytemallit uudelleen

Tämän toisto-ohjelman mukana toimitetaan useita näytemalleja. Voit poistaa sen, jos et tarvitse sitä. Se voidaan myös poistaa ja tuoda takaisin Exploreran.

Removeminen

- | | |
|---------|--|
| Vaihe 1 | Valitse poistettava malli Explorerikkunassa. |
| Vaihe 2 | Avaa "Options" Explorerikkunassa. |
| Vaihe 3 | Valitse "Remove". |
| Vaihe 4 | Remove malli hallinnasta painamalla "OK". |

Uudelleentuonti

- | | |
|---------|--------------------------------------|
| Vaihe 1 | Avaa "Options" Explorerikkunassa. |
| Vaihe 2 | Valitse "Re-import sample". |
| Vaihe 3 | Esimerkkimalli palautetaan Explorer. |

4. Tuo ja näytä näytä oma 3D-mallisi

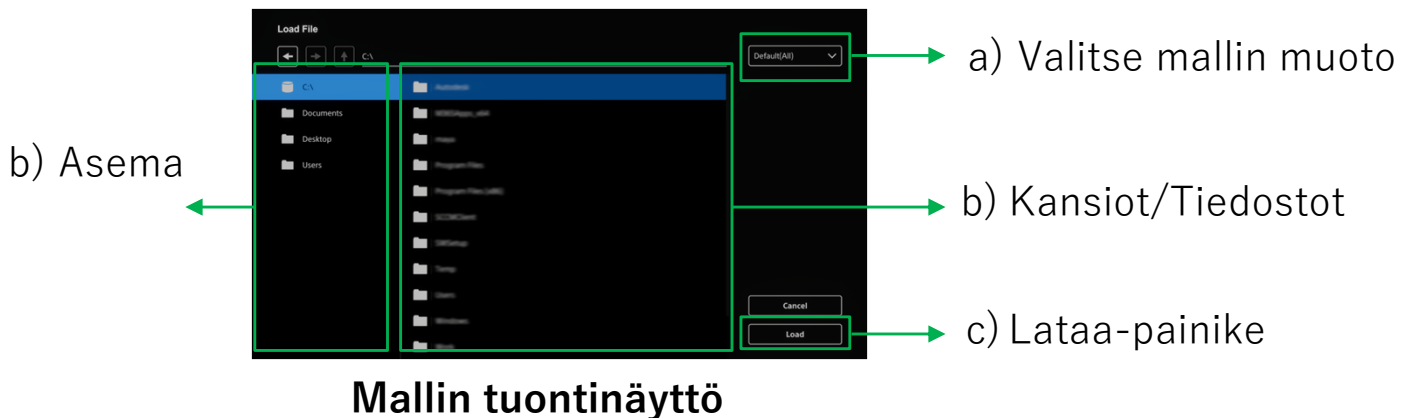
4-1. Tuodaan 3D-mallitiedostoja

Jos haluat näyttää 3D-mallin tässä soittimessa, sinun on tuotava 3D-mallitiedostosi.

Vaihe 1 Käynnistä sovellus.

Vaihe 2 Avaa "Menu" painamalla " Menu" Explorernäytössä ja valitse " Import".

Vaihe 3 Valitse 3D-mallitiedosto, jonka haluat tuoda.



Vaihe 4 Valitse mallin muoto. (a)

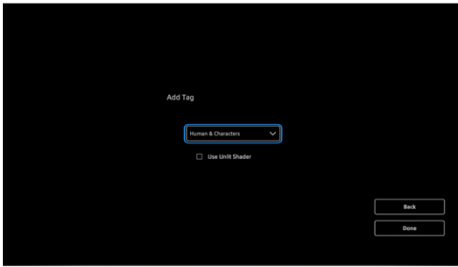
Jos valitset "Default (ALL)", kaikki FBX/STL/GLTF/GLB/OBJ-muotoiset tiedostot näytetään.

Vaihe 5 Valitse tuotava 3D-mallitiedosto Resurssienhallinnassa. (b)

Vaihe 6 Paina Lataa-painiketta. (c)

Huomautus

Jos poistat tai siirrät mallitiedoston tuonnin jälkeen, et voi ladata tietoja, vaikka Resurssienhallinnassa olisi pikkukuvia. Palauta tässä tapauksessa malli kansioon, johon se tuotiin, tai tuo se uudelleen.



Vaihe 7 Aseta tunniste.

*kun olet asettanut tunnisteeseen, voit suodattaa mallin tunnisteeseen mukaan.

Vaihe 8 Elija si desea aplicar el sombreador Unlit. Seleccione "Use Unlit shader" si desea mostrar contenido fotogramétrico.

Vaihe 9 Malli lisätään Explorernäyttöön.

huomautus

- Tuonnin yhteydessä voidaan ladata vain yksi tiedosto kerrallaan.
- Tiedoston latautuminen voi kestää jonkin aikaa mallin monimutkaisuudesta riippuen.
- Lataus voidaan keskeyttää painamalla peruutuspainiketta.

4-2. Remove malli Explorer

"Remove" kohdassa "Options" poistaa mallin **Explorer**.

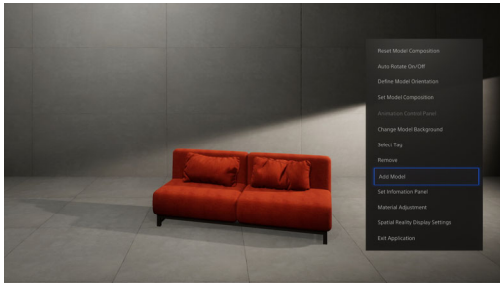
huomautus

- Removemisen jälkeen seuraavat mallit on tasattu vasemmalle.
- Jos uusi malli lisätään, se lisätään resurssienhallinnan luettelon loppuun.

5. Monimalliasettelun luominen

5-1. Mallin lisääminen

Lisää malli kohtaukseen.



Vaihe 1 Näytä "Options" välilyöntinäppäimellä ja valitse "Add Model".

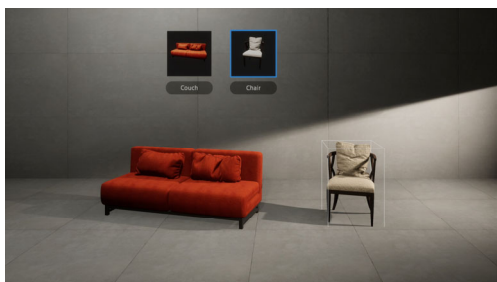
Vaihe 2 Kun valitset lisättävän mallin, uusi malli lisätään nykyiseen kohtaukseen ja näyttöön tulee pikkukuvaluettelo mallista, jota voidaan käyttää.

Huomautus

- Voit lisätä enintään kolme mallia

5-2. Mallin valitseminen

Valitse pikkukuvaluettelosta malli, jonka sijaintia ja kulmaa haluat käyttää.



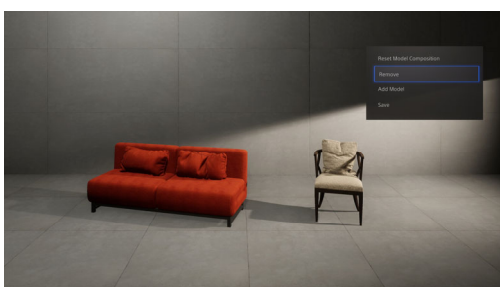
Vaihe 1 Valitse käytettävä malli näppäimillä "←" ja "→".

Vaihe 2 Voit muuttaa valitun mallin sijaintia tai kulmaa.

Jos käytät ohjainta, voit käyttää painikkeita ◀ (vasen)/▶ (oikea), tai jos käytät hiirtä, voit napsauttaa käytettävän mallin pikkukuvaa.

5-3. Mallin poistaminen

Poista pikkukuvaluettelosta valittu malli.



Vaihe 1 Valitse malli, jonka haluat poistaa käyttämällä näppäimiä "←" ja "→".

Vaihe 2 Näytä "Options" välilyöntinäppäimellä ja valitse "Remove".

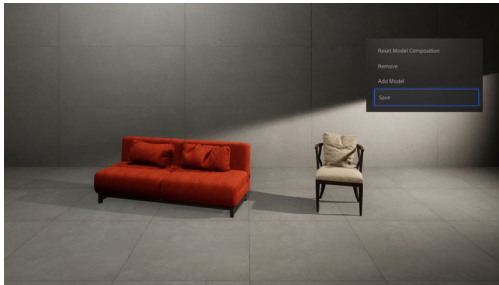
Huomautus

- Jos malleja on vain yksi, sitä ei voi poistaa.

5-4. Monimallin tallentaminen

Tallenna luomasi monimalli.

Tallennettu monimalli näkyy Explorerissa ja se voidaan valita näkymään koko näytössä monimallinäkymänä.



Vaihe 1

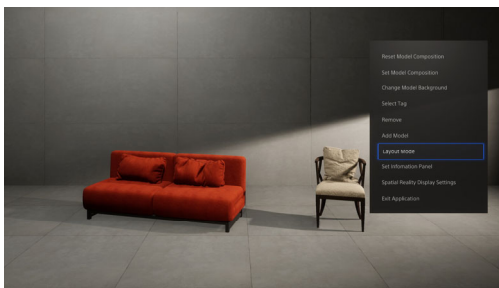
Näytä "Options" välilyöntinäppäimellä ja avaa Save Layout -näyttö valitsemalla "Save".

Vaihe 2

Muokkaa otsikkoa Save Layout -näytössä ja paina "Save".

5-5. Monimallin uudelleenmuokkaus

Voit uudelleenmuokata ja lisätä malleja, kun monimalli näytetään.



Vaihe 1

Näytä "Options" välilyöntinäppäimellä ja valitse "Layout mode".

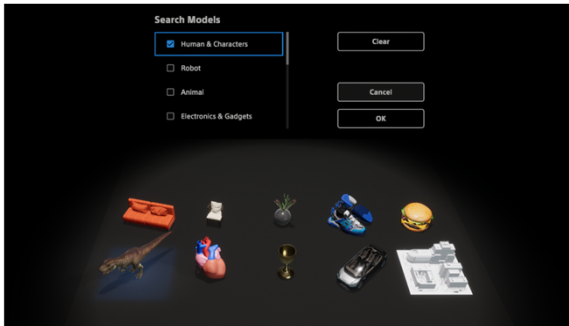
Vaihe 2

Voit lisätä mallin tai muuttaa tai poistaa "←"- ja "→"-näppäimillä valitun mallin sijaintia tai kulmaa.

6. Kokeile eri toimintoja

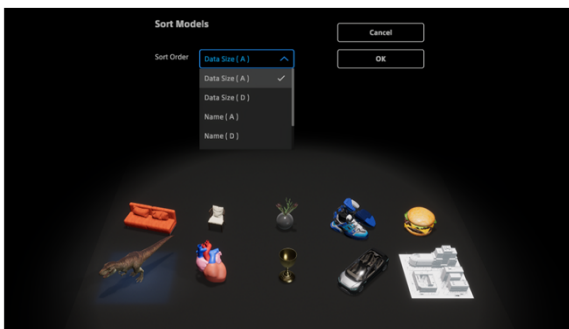
6-1. 3D-malli haku ja lajittelu (Explorer)

Tähän toisto-ohjelmaan tuotuja malleja voidaan hakea tai lajitella.



Search Models

Voit tehdä haun luokkatietojen mukaan, jotka asetit malleja tuotaessa, tai toiminnolla "Select tag" "kohdassa Options".



Sort Models

Voit lajitella seuraavilla kriteereillä.

- Tietojen koko
- Tuontipäivä
- Tiedoston nimi

huomautus

Tietokoneessa paikallisesti sijaitsevien tiedostojen haku tai lajittelu ja näyttäminen ei ole mahdollista.

6-2. Auto Rotate On/Off

Kun 3D-malli näytetään koko näytön kokoisena, mallia voidaan kiertää automaattisesti.

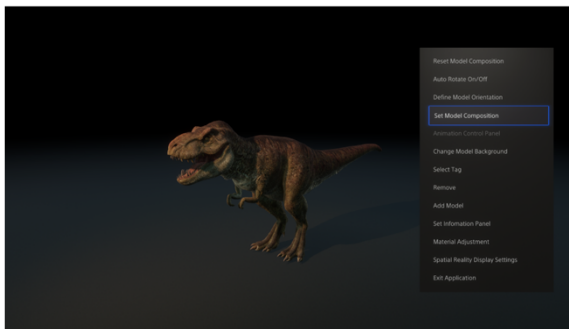
6-3. Define Model Orientation



Korjaa mallin ylös- ja kasvoakseli.

Koska mallin suuntaa 3D-mallitiedostossa ei ole standardoitu, voit tällä asetuksella säätää mallin suuntaa, jos se suunta muuttuu vääräksi tuonnin aikana

6-4. Set Model Composition



Voit asettaa alkutilan jokaiselle mallille. Kun olet asettanut sopivan koon, sijainnin ja kulman, voit tallentaa tämän tilan alkutilaksi

”Reset Model Composition” palauttaa mallin määityksen tähän alkutilaan

6-5. Mallin taustan valitseminen

Voit valita taustan yksittäis- ja monimallinäkyville.

Taustan vaihtaminen antaa kullekin mallille tai näkymälle erilaisen tunnelman.

Voit myös säätää valaistusta. Esimerkiksi alla olevan kaltaisen taustan valitseminen helpottaa lattian pinnan hahmottamista, ja se voi olla tehokasta silloin, kun vasemman ja oikean kuvan yhdistäminen on vaikeaa.



Vaihe 1

Näytä "Options" välilyöntinäppäimellä ja valitse "Change Model Background".

Vaihe 2

Valitse tausta.

VINKKI

Kun oikean ja vasemman silmän näkymien yhdistäminen on vaikeaa binokulaarisessa näöissä

Tätä ongelmaa voidaan parantaa valitsemalla "Grid" model background maataason visualisoinnin helpottamiseksi.

Kun valitset mukautetun 1~3 taustan, voit muokata seinää ja lattiaa "Edit Custom" -painikkeella valitsemalla ne erikseen.

Vaihe 1

Paina painiketta "Edit Custom"

Vaihe 2

Aseta seinälle tai lattialle asetettava kuva.

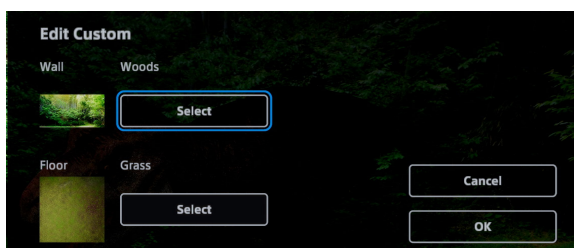
Avaa kuvaluettelo painamalla "Select"-painiketta.

Vaihe 3

Valitse asetettava kuva kuvaluettelosta ja paina "OK".

Vaihe 4

Kun olet asettanut kuvan seinälle tai lattialle, paina "OK" valitun seinän tai lattian asettamiseksi mukautetuksi.



Voit lisätä käyttäjien luomia kuvia PNG-muodossa materiaaliksi seiniin ja lattioihin.

Valitse "Add"-painike ja valitse lisättävä PNG-kuvatiedosto.

Huomautus

Voit lisätä kuvia seiniin ja lattioihin seuraavissa muodoissa:

[Wall]

Suositeltu kuvakoko: 1024x512

Kuvasuhde: 2:1

Muoto: PNG

[Floor]

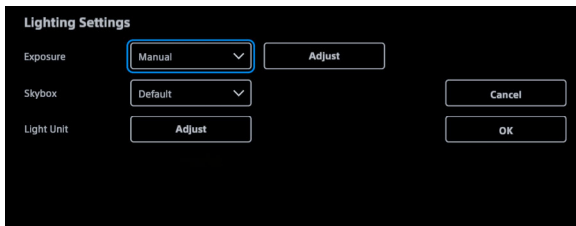
Suositeltu kuvakoko: 1024x1024

Kuvasuhde: 1:1

Muoto: PNG

Luo kuva yllä olevalla kuvasuhteella. Kuvan koko muutetaan automaattisesti oletuskokoon ja voi näyttää vääristyneeltä muilta osin.

Voit muuttaa valaistusasetuksia painikkeella "Lighting Settings".



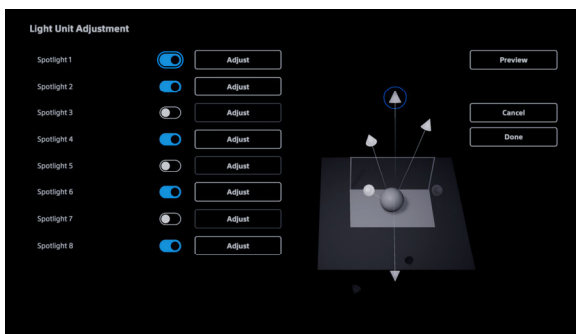
- **Exposure**

Voit valita valotusasetukseksi "Auto" tai "Manual".

Kun "Manual" on valittuna, voit säätää valotusta manuaalisesti.

- **Skybox**

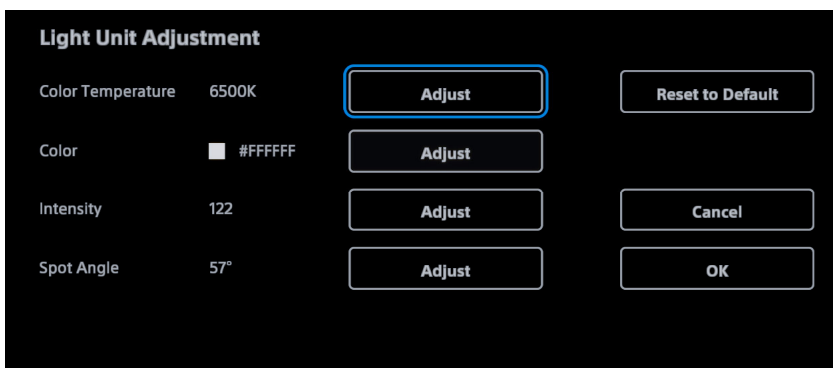
Muuta kohtauksen valaistusta valitsemalla "Default", "Day", "Night" tai "Room".



- **Light Unit**

Voit kytkeä valonlähteen päälle tai pois, muuttaa yksittäisten valojen värilämpötilaa, voimakkuutta ja väriä.

Säädä tarvittavat parametrit kunkin näytettävän valon sijainnin mukaan.



Huomautus

- "Skyboxiss" käytettävissä olevat vaihtoehdot riippuvat valitusta taustasta.
- Voit säätää "Spot angle" -asetusta vain, kun Spotlight on valittuna.

6-6. Animation Control Panel

Jos 3D-malli on animaatiotietoja, voit valita toistotilan ohjauspaneelistä.



Animation Control Panel

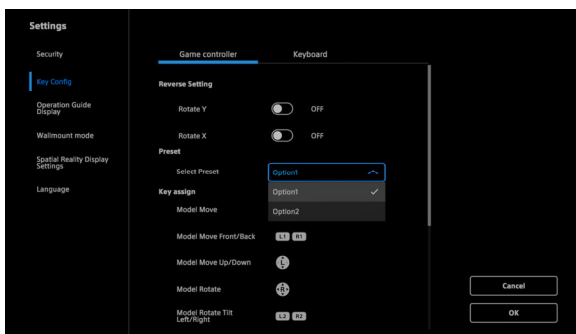
- Play/Pause
- Seek bar playback
- Repeat Playback
- Playback speed
- Adjust Start/End Point
- Apply as Default

huomautus

Tämä soitin voi toistaa luettelon ensimmäisen animaation, jos animaatiotietoja on useita.

6-7. Näppäinten määrittämisen muuttaminen

Valitse mallin kiertosuunta painamalla näppäintä ja valitse näppäin näppäinten määrittämiseen. Näppäimistölle ja ohjaimelle voidaan määrittää erilaisia asetuksia.



Vaihe 1

Avaa "Menu" painamalla "sarkainnäppäintä" Explorernäytössä ja valitse "Settings".

Vaihe 2

Valitse "Key Config" vasemmasta välilehdestä.

Vaihe 3

Valitse haluamasi asetukset ja vahvista painamalla OK.

huomautus

Näppäinten määrittäykset voidaan valita esiasetuksista. (Määrittämiä ei voi muuttaa vapaasti.)

Käänteinen asetus

Rotate Y Kun asetuksena on PÄÄLLÄ, kääntää kiertosuunnan, kun painetaan J <--> L.

Rotate X Kun asetuksena on PÄÄLLÄ, kääntää kiertosuunnan, kun painetaan K <--> I.

Valitse esiasetus

Näppäinten määritysasetukset muuttuvat valitun esiasetuksen mukaan.

Esiasetusoptions (näppäimistö)

QWERTY (esittely) Käytä QWERTY-näppäimistöä.

QWERTY (demo) Käytä QWERTY-näppäimistöä.
Toimintonäppäimet sijaitsevat lähellä toisiaan, joten niitä voi käyttää yhdellä kädellä.



u ← Siirry vasemmalle **o** → Siirry oikealle
i Loitonna **k** Lähennä
J Kierrä pystyakselistä oikealle
I Kierrä pystyakselistä vasemmalle
p Toista/tauko

AZERTY Käytä AZERTY-näppäimistöä.

QWERTZ Käytä QWERTZ-näppäimistöä.

Esiasetusoptions (ohjain)

Vaihtoehto1 Seuraavat vakioasetukset:

✕ Valitse/vahvista
○ Takaisin/peruuta

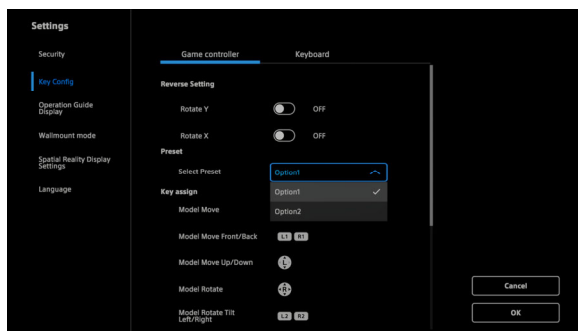
Vaihtoehto2 Käytettävissä ovat seuraavat näppäinten määritykset. Nämä määritykset ovat hyödyllisiä, kun valitaan näppäimellä ○ tai kierretään näppäimellä Δ(ylös)/▽(alas) jne.

✕ Takaisin/peruuta
○ Valitse/vahvista

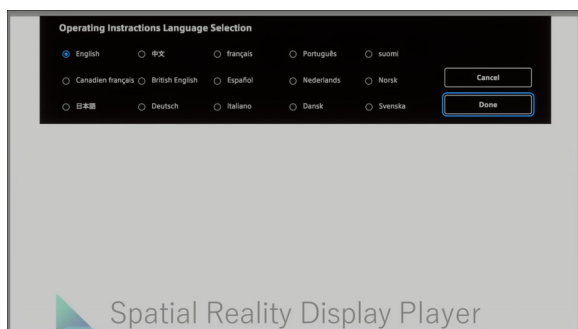
R2/ L2	Loitonna/lähennä
Δ(ylös)/▽(alas)	Kierto Z-akselin suunnassa
R1/L1	Siirry ylös/alas
Vasen sauva	
ylös/alas	Siirry taakse/eteen

6-8. Referring to the Manual

Voit näyttää tämän toisto-ohjelman käyttöoppaan.



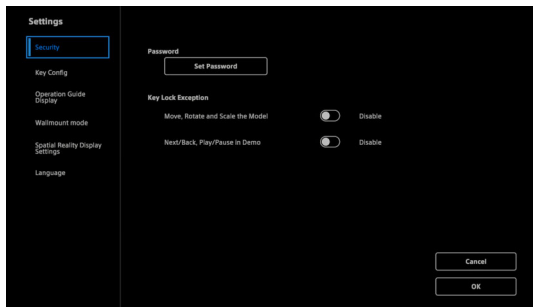
Vaihe 1 Näytä "Menu" painamalla "sarkainnäppäintä" Explorernäytössä ja valitse "Manual".



Vaihe 2 Valitse haluamasi kieli ja vahvista painamalla "Done".

6-9. Salasanan asettaminen

Asettamalla salasanan voit estää käyttäjää sulkemasta demoa näyttelydemon aikana. Sinua pyydetään antamaan salasana, kun suljet demon. Lopeta demo antamalla salasana.

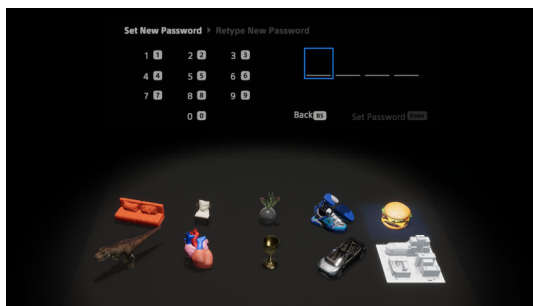


Vaihe 1

Avaa "Menu" painamalla "sarkainnäppäintä" Explorernäytössä ja valitse "Settings".

Vaihe 2

Valitse "Security" vasemmasta välilehdestä ja valitse "Set Password".



Vaihe 3

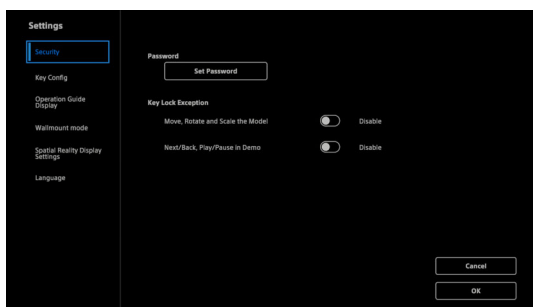
Aseta 4-numeroinen salasana näppäimistöllä tai peliohjaimella.

Vaihe 4

Syötä sama numero uudelleen salasanan asettamisen päättämiseksi.

6-10. Reset Password

Tällä asetuksella voit poistaa salasanan. Tämä asetus on käytettävissä, kun salasana on asetettu.



Vaihe 1

Avaa "Menu" painamalla "sarkainnäppäintä" Explorernäytössä ja valitse "Settings".

Vaihe 2

Valitse "Security" vasemmasta välilehdestä ja valitse "Reset Password".

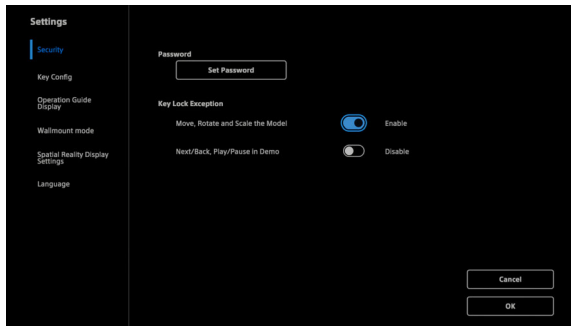
Vaihe 3

Valitse "Reset" ja paina.

6-11. Joidenkin näppäintoimintojen käyttöönotto, kun näppäinlukko on asetettu

Kun näppäinlukko on asetettu demotoiston aikana, jotkin näppäintoiminnot hyväksytään.

Voit valita Siirrä/Kierrä/Skaala tai Seuraava/Takaisin/Toista/Tauko.



Vaihe 1

Avaa "Menu" painamalla "sarkainnäppäintä" Explorernäytössä ja valitse "Settings".

Vaihe 2

Valitse "Security" vasemmasta välilehdestä ja valitse "Key Lock Exception". "Käytettävissä" mahdollistaa luetellut näppäintoiminnot. "Remove käytöstä" poistaa luetellut näppäintoiminnot käytöstä.

Vaihe 3

Vahvista painamalla "OK".

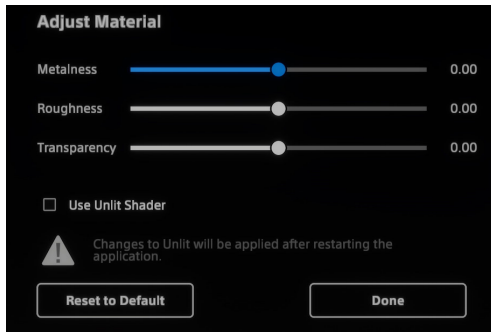
VINKKI

Näppäinlukko voidaan asettaa jokaiselle demosarjalle. Tämä voidaan asettaa "Edit"-asetusnäytössä, kun on valittu Menu → Demo → Demo Set.

6-12. Säädä 3D-mallin materiaalia.

Säädä 3D-mallin materiaalia.

Käytä tätä tuodun 3D-mallin tekstuurin muuttamiseksi.



Vaihe 1

Näytä "Options" välilyöntinäppäimellä ja valitse "Adjust Material".

Vaihe 2

Voit säätää parametreja "Metalness", "Roughness" ja "Transparency" parameters.

Vaihe 3

Vahvista painamalla "OK".

VINKKI

Voit käyttää Unlit-varjostinta valitsemalla "Use Unlit Shader". Tästä on hyötyä fotogrammetrisen sisällön näyttämisessä.

Huomautus

Läpinäkyvyys säädöt ovat käytettävissä, kun 3D-mallissa on läpinäkyvää materiaalia. Unlit-varjostimen muutokset tulevat voimaan, kun käynnistät Playerin uudelleen.

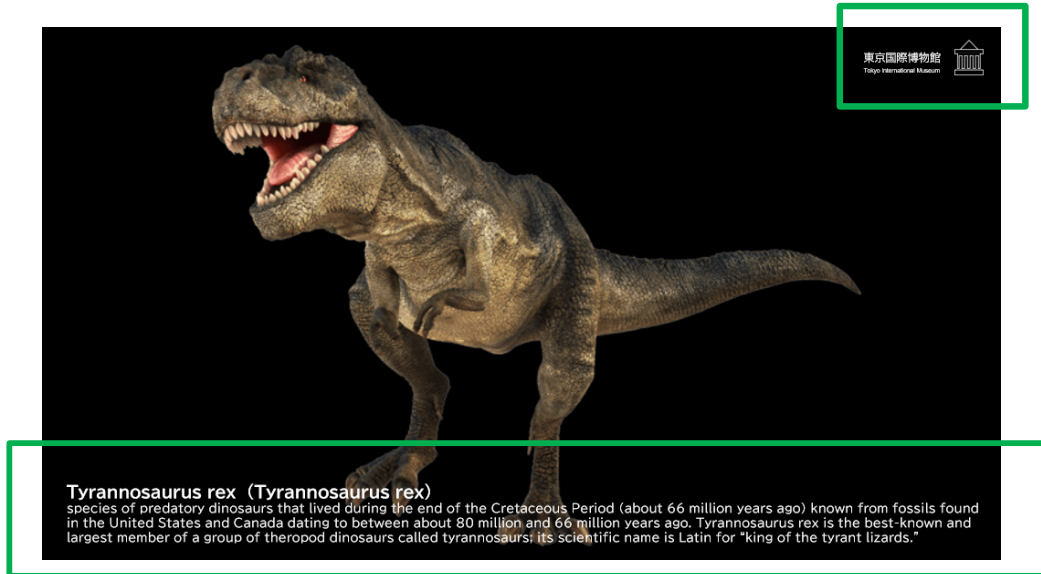
6-13. Aseta tietopaneeli

Voit näyttää mallinäytöllä tietopaneeleja, joissa on kuvauksia, logoja ja muita tietoja käytettäväksi esim. näyttelyssä.

Paneelit on luotava erikseen PNG-muodossa ja tuotava Playeriin.

Voit luoda oman paneelidesignin ja asettelun.

Näytä logot ja yritysten nimet



Näytä 3D-mallien kuvaukset

Voit valita kahdesta paneelinäkymästä.

Kuvauspaneeli

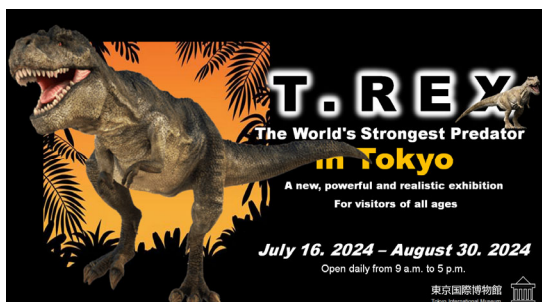


Asettelu, jossa paneeli edessä ja malli takana.

Mitä suurempi alue paneelissa on läpinäkyvää, sitä enemmän mallista on näkyvissä.

Tämä asettelu sopii kuvausten ja tietojen sekä mallin näyttämiseen.

Julistepaneeli



Asettelu, jossa malli edessä ja paneeli takana.

Tämä sopii mallin maailmanäkymän ja tietojen näyttämiseen.

Sopii, kun haluat näyttää mallin spatiaalisemmin ja painokkaasti.

6-13-1. Kuvauspaneelin määrittäminen

Käytä PowerPointia tai kuvatyökaluja ennen paneelikuvien luomista.

Luo kuvauspaneeli

Luo kuva seuraavasti.

Kuvamuoto: PNG

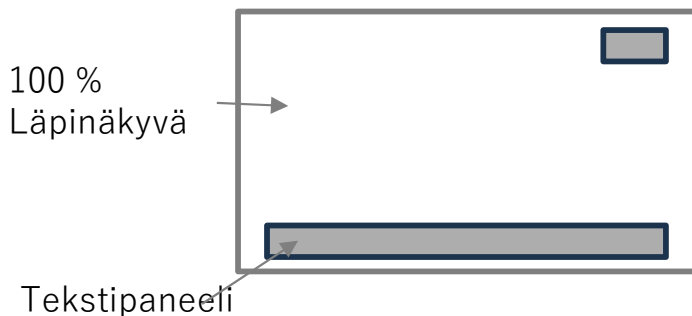
Suositeltu kuvakoko: 1920x1080

Kuvasuhde: 16:9

Luo kuva alla olevan kuvan mukaisesti.

- Tekstipaneeli voidaan sijoittaa mihin tahansa.
- Muun alue kuin tekstipaneeli tulee asettaa 100 % läpinäkyväksi.
- Jos tekstipaneelin alue on hieman läpinäkyvä, se näyttää integroidummalta malliin ja taustaan.
- Väritä tekstifontin ääriiviivat, jotta se on helpompi lukea.

Esimerkki kuvauspaneelistä:



Esimerkki tekstipaneelistä:



Läpinäkyvä 50 %
Tekstin ääriiviivat: musta 60 %

Huomautus

Luo paneelit, joiden kuvasuhde on 16:9.

Paneelit mitoitetaan automaattisesti oletuskokoon, mikä voi aiheuttaa kuvien vääristymistä muissa kuvasuhteissa.

Määritä luomasi tietopaneelikuva.



Vaihe 1

Näytä "Options" välilyöntinäppäimellä ja valitse "Set Information Panel".

Vaihe 2

Lataa luotu PNG-kuva, joka tietopaneelin "Load"-painikkeella.

Vaihe 3

Aseta "Display Panel On/Off" -kytkin On-tilaan.

Vaihe 4

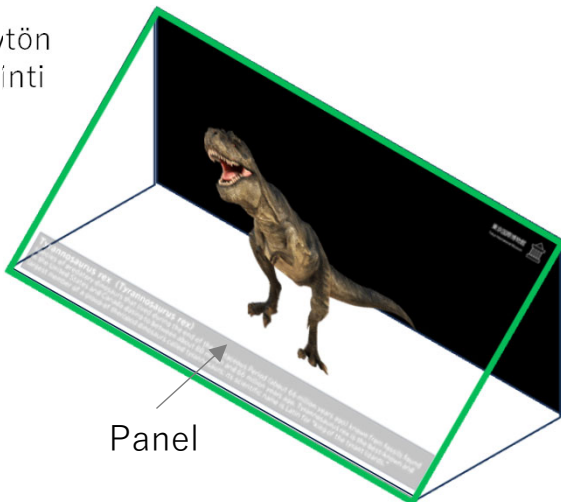
Vahvista painamalla "OK".

Vaihe 5

Säädä sijainti niin, että 3D-malli on näytetyn paneelin takana

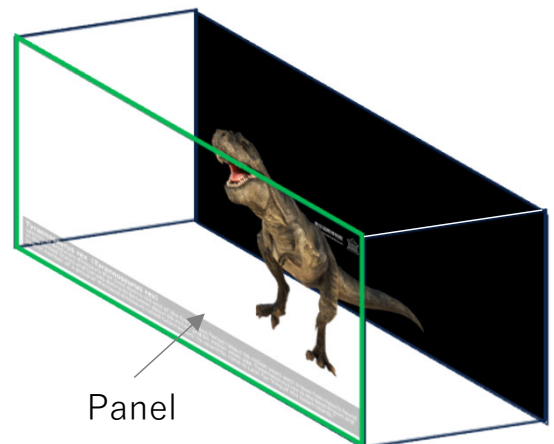
Normaali

Näytön sijainti



Wall mount mode

Näytön sijainti



Huomautus

Kun paneeli on ladattu, 3D-malli sijoitetaan paneelin eteen. Siirrä se sitten sopivimpaan näytösijaintiin luodun paneelin mukaan.

Jos paneeli peittää mallin, saatat nähdä sen valitsemalla "Reset model composition" asetuksista. Jos kadotat mallin edelleen, sammuta paneelinäyttö ja säädä mallin asento uudelleen.

6-13-2. Julistepaneelin asettaminen

Käytä PowerPointia tai kuvatyökaluja ennen paneelikuvien luomista.

Luo kuvauspaneeli

Luo kuva seuraavasti.

Kuvamuoto: PNG

Suositeltu kuvakoko: 1920x1080

Kuvasuhde: 16:9

Luo kuva alla olevan kuvan mukaisesti.

- Paneeli näkyy mallin takana.
- Tiedot ja malli tulee asettaa päällekkäin.
- Periaatteessa paneelien läpinäkyvyydeksi tulisi asettaa 0 %.
- Jos paneelin läpinäkyvyydeksi on osittain asetettu 100 % ja malli sijoitetaan tälle alueelle, malli näyttää ulkonevan paneelistä.

Esimerkki
julistepaneelistä:



Esimerkki osittaisesta
läpinäkyvyydestä:



100 % läpinäkyvä

Esimerkki osittaisesta läpinäkyvyyttä käyttävästä
näytöstä



Huomautus

Luo paneelit, joiden kuvasuhde on 16:9.

Paneelit mitoitetaan automaattisesti oletuskokoon, mikä voi aiheuttaa kuvien vääristymistä muissa kuvasuhteissa.

Määritä luomasi tietopaneelikuva.



Vaihe 1

Näytä "Options" välilyöntinäppäimellä ja valitse "Set Information Panel".

Vaihe 2

Lataa luotu PNG-kuva, joka tietopaneelin "Load"-painikkeella.

Vaihe 3

Aseta "Display Panel On/Off" -kytkin On-tilaan.

Vaihe 4

Vahvista painamalla "OK".

Vaihe 5

Säädä sijainti niin, että 3D-malli on näytetyn paneelin takana

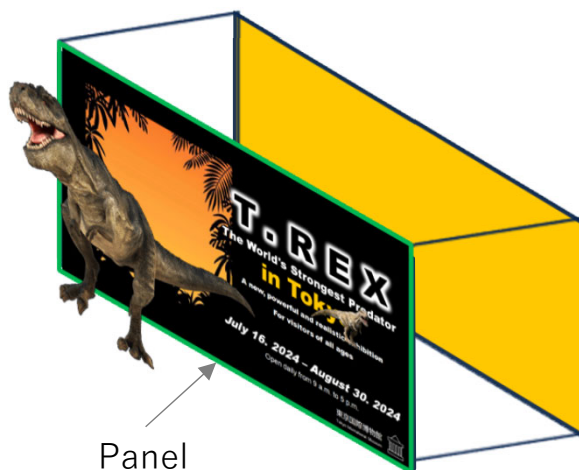
Normaali

Näytön sijainti



Wall mount mode

Näytön sijainti



Huomautus

Kun paneeli on ladattu, 3D-malli sijoitetaan paneelin eteen. Siirrä se sitten sopivimpaan näyttöasentoon luodun paneelin mukaan.

Jos paneeli peittää mallin, saatat nähdä sen valitsemalla "Reset model composition" asetuksista. Jos kadotat mallin edelleen, sammuta paneelinäyttö ja säädä mallin asento uudelleen.

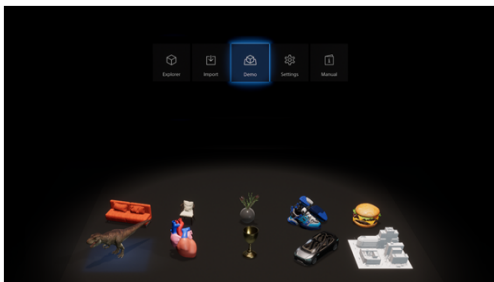
7. Demotoiminnon käyttäminen

Demotoiminto toistaa valitut 3D-mallit automaattisesti peräkkäin.

Jos esimerkiksi rekisteröit taideteokset A, B ja C museota varten, sisältö toistetaan automaattisesti järjestyksessä A→B→C. (Satunnaistoisto on myös saatavilla.)

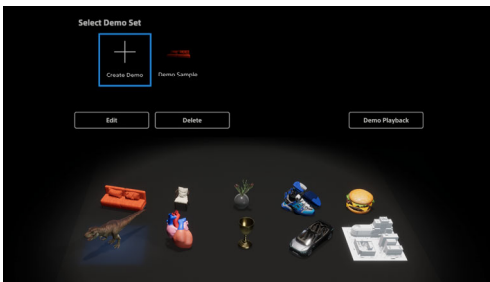
7-1. Demosarjan luominen

Luo demosarja ennen demotoiminnon käyttöä.



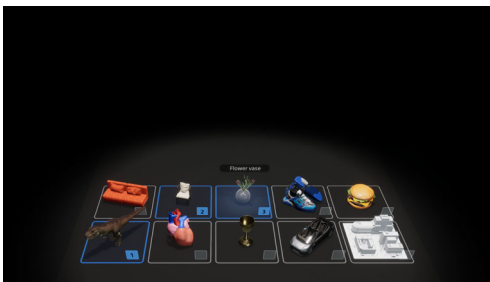
Vaihe 1

Näytä Valikko-näyttö painamalla sarkainnäppäintä ja valitse "Demo".



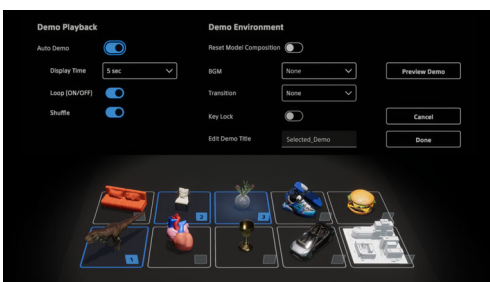
Vaihe 2

Valitse "Create Demo".



Vaihe 3

Valitse malli painamalla Enter-näppäintä. Numerot (1, 2, 3) määritetään malleille siinä järjestyksessä kuin ne on valittu. Remove sisältötiedoston valinta painamalla Enter-näppäintä uudelleen.



Vaihe 4

Kun olet valinnut tiedostot, rekisteröi tiedostot painamalla M-näppäintä ja jatka asetusnäyttöön

Vaihe 5

Aseta demon otsikko demotoiston asettamisen jälkeen ja tallenna demosarja painamalla "Done".

Huomautus

Demosarjaa ei voi tallentaa, ellei demon otsikkoa ole asetettu.

7-2. Demon toistoasetukset

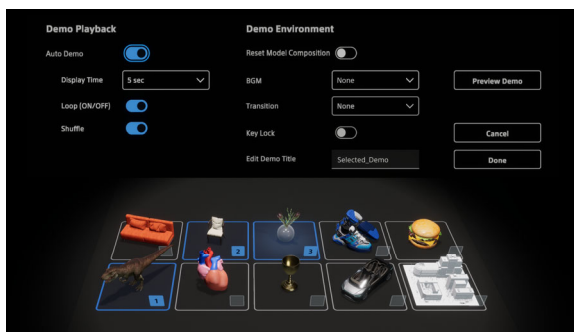
Voit asettaa options demon toistoa varten.

huomautus

Kun olet asettanut options, vahvista painamalla asetusnäytössä "Done". Jos et paina "Done" ja poistut asetusnäytöstä painamalla "Cancel" tai askelpalautinnäppäintä, asetusarvoja ei tallenneta.

7-2-1. Diaesityksen toiston määrittäminen

Voit valita asetukset diaesityksen toistoa varten.



Auto Demo

Päällä: Malliluettelossa oleva sisältö toistetaan automaattisesti sen mukaan, miten se on määritetty malliluettelossa.

Pois: Toista 3D-malli seuraava osa painamalla "→ -näppäin".

Shuffle

Toista valittujen mallien satunnaistoisto.

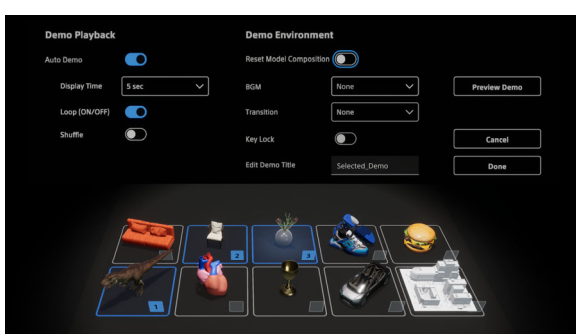
Display Time

Aseta näytön kesto kullekin mallille automaattisen demon aikana.

Loop ON/OFF

Määritä, palaako diaesitys ensimmäiseen sisältöön sen jälkeen, kun luettelon viimeinen malli on toistettu.

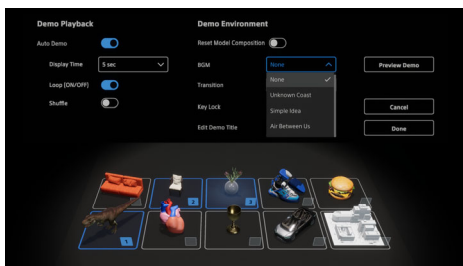
7-2-2. Mallin sommittelun nollauksen käyttö



Jos käyttäjä on vaihtanut mallin sijaintia tai kokoa demon aikana, se palautetaan automaattisesti alkuperäiseen sijaintiinsa ja kokoonpanoon demon päätyttyä.

7-2-3. Taustamusiikin asettaminen (esiasetettua ääntä käyttämällä)

Voit valita taustamusiikin diaesityksen toistoa varten.



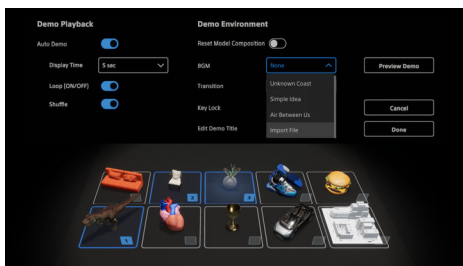
Vaihe 1

Valitse ” Preinstalled” taustamusiikiksi.

Vaihe 2

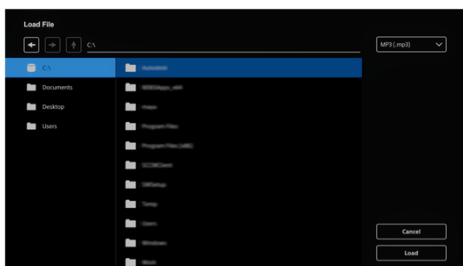
Vahvista painamalla "Done".

7-2-4. Taustamusiikin asettaminen (käyttämällä omaa MP3-tiedostoasi)



Vaihe 1

Valitse ”Import File” taustamusiikiksi. Tiedostoselain-näyttö avautuu.



Vaihe 2

Valitse haluttu MP3-tiedosto tiedostoselaimessa.

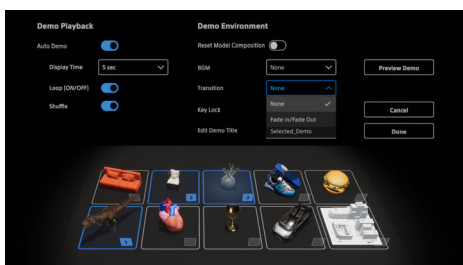
Vaihe 3

Vahvista painamalla "Done".

huomautus

- Käytä MP3-tiedostoja seuraavassa muodossa.
 - fs=32/44,1/48 KHz
 - 16-bittinen stereo
 - Bittinopeus 32 kbps – 320 kbps
- Joitakin MP3-tiedostoja ei ehkä voi toistaa edes edellä mainituissa muodoissa.

7-2-5. Siirtoefektien asettaminen



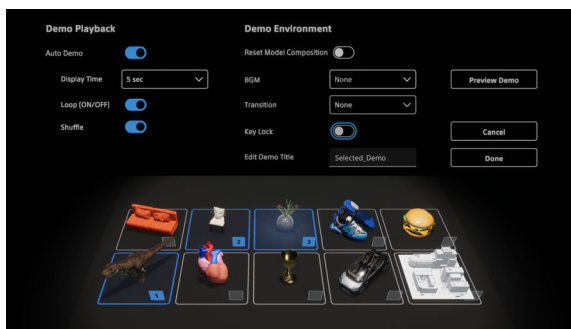
Vaihe 1

Valitse ” Transition”.
Voit valita POIS / Voimista/häivytä.

Vaihe 2

Vahvista painamalla "Done".

7-2-6. Näppäinlukon asettaminen



Vaihe 1

Valitse ” Key Lock”.

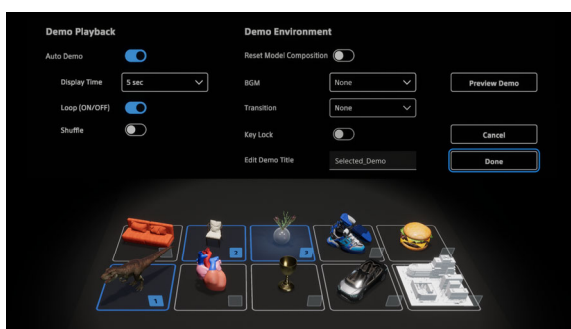
Vaihe 2

Vahvista painamalla "Done".

Huomautus

Näppäintoimintolukon kohdalla voit sulkea pois toiminnot, kuten mallin siirtämisen, pyörittämisen ja skaalauksen ”Key Lock Exception” -asetuksesta näytössä ”Settings” → ”Security”.

7-2-7. Demosarjan rekisteröinti



Siirry kohtaan ”Edit Demo Title” ja kirjoita yksilöllinen nimi näppäimistöllä ja vahvista painamalla ”Done”.

7-3. Käytettävissä olevat valinnat demotoiston aikana



Jos avaat "Options" demon toistonäytöstä, voit suorittaa seuraavat toiminnot.

Usage environment setting (Vain SR2)

Optimoi kasvojen tunnistuksen ja seurannan alueet käyttöolosuhteiden mukaan.

Crosstalk Adjustment (Vain SR2)

Ylikuulumistaso voidaan säätää käyttäjän mieltymysten mukaan.

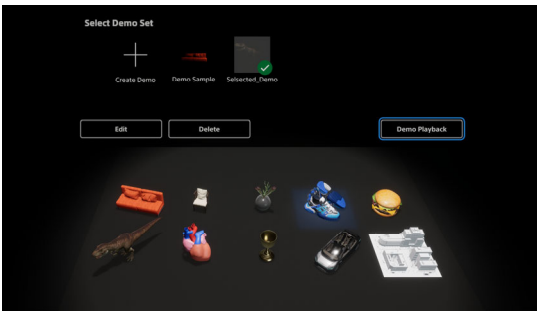
Reality Creation (Vain SR2)

Kuvanlaadun määritystä voidaan säätää.

Exit Demo Mode

Voit poistua demotoistosta ja siirtyä Explorernäyttöön.

7-4. Toista demo



Vaihe 1

Näytä Valikko-näyttö painamalla sarkainnäppäintä ja valitse "Demo".

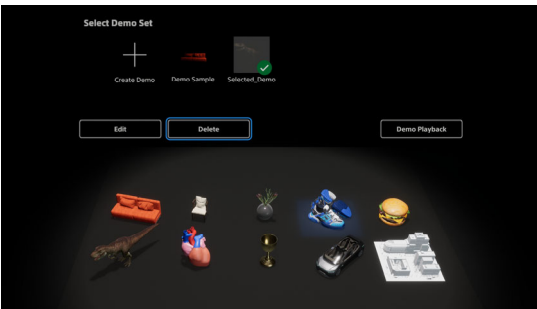
Vaihe 2

Valitse "Select Demo Set" -näytöllä tallennettu demosarja.

Vaihe 3

Toisto alkaa automaattisesti painamalla "Play"-painiketta.

7-5. Demosarjan poistaminen



Vaihe 1

Avaa "Menu" painamalla Explorernäytössä "sarkainnäppäintä" ja valitse "Demo".

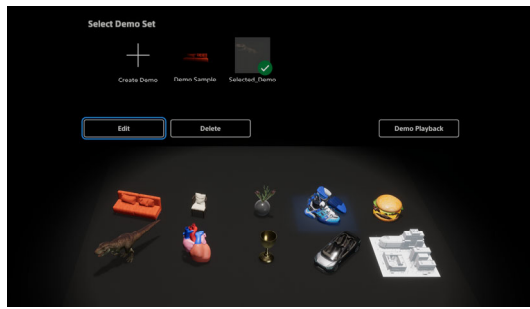
Vaihe 2

Valitse poistettava demosarja näppäimellä "←" / "→".

Vaihe 3

Näytä vahvistusnäyttö painamalla "Remove"-painiketta. Poista painamalla OK.

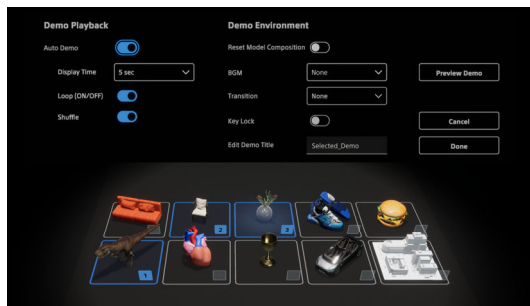
7-6. Demosarjan muokkaaminen



Vaihe 1 Näytä Valikko-näyttö painamalla sarkainnäppäintä ja valitse "Demo".

Vaihe 2 Valitse "Select Demo Set" -näytöllä tallennettu demosarja.

Vaihe 3 Näytä demoasetusten näyttö painamalla "Edit"-painiketta.



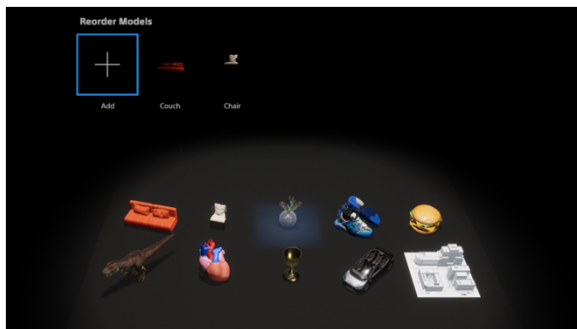
Vaihe 4 Aseta "Settings"-näytössä demon toiston tehosteet ja näyttö ja tallenna asetukset painamalla "Done".

VINKKI

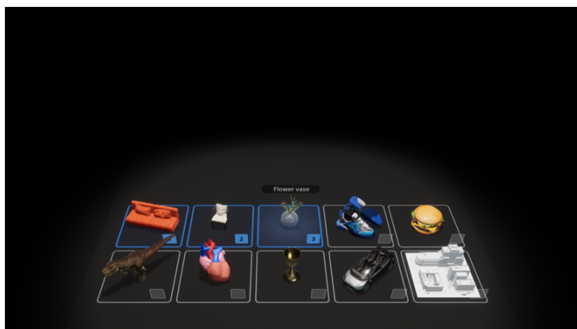
Muokkaa alla olevaa demomalliluetteloa painamalla "Edit"-painiketta osiossa "Reorder Model".

- Lisää malli demotilaan; luettelo
- Muuta mallien järjestystä Demomallien luettelossa
- Poista malli poistaminen Demomallien luettelosta

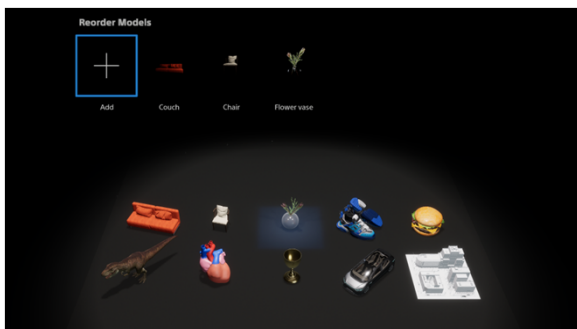
7-6-1. Lisää malli Demomallien luetteloon



Vaihe 1 Valitse "Add".

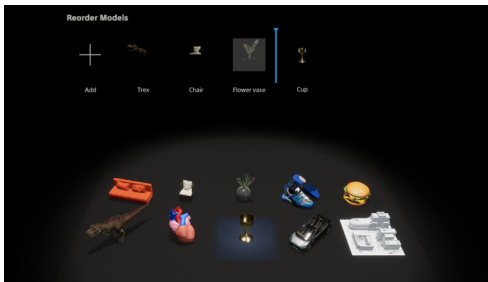


Vaihe 2 Valitse malli painamalla Enter. Poista mallin valinta painamalla uudelleen Enter.



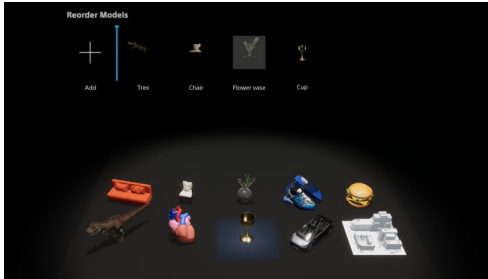
Vaihe 3 Kun olet valinnut tiedostot, lisää mallit painamalla M-näppäintä.

7-6-2. Mallien järjestyksen vaihtaminen Demomallien luettelossa



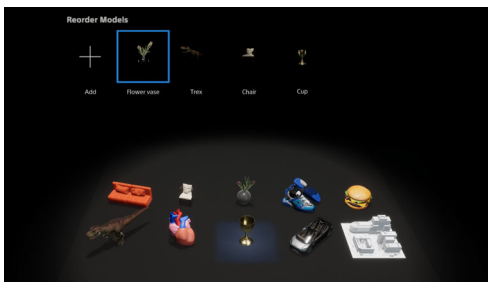
Vaihe 1

Valitse siirrettävä malli painamalla Enter-näppäintä.



Vaihe 2

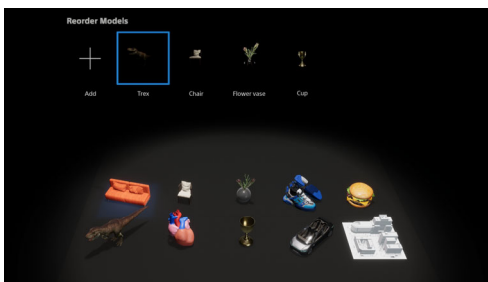
Siirrä sinistä pystysuoraa viivaa vasemmalle tai oikealle siihen kohtaan, johon haluat siirtää mallin. (Vasemmalla olevan esimerkin tapauksessa luettelon loppuun)



Vaihe 3

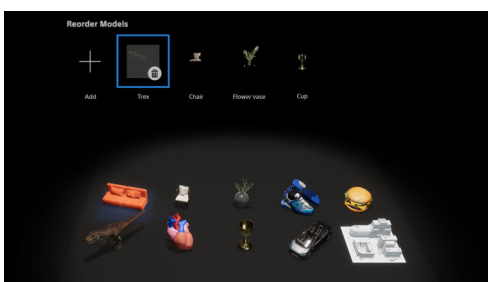
Vahvasta painamalla Enter-näppäintä. Kun olet valinnut mallit, tallenna painamalla M-näppäintä.

7-6-3. Mallien poistaminen Demomallien luettelosta



Vaihe 1

Aseta kohdistus siihen malliin, jonka haluat poistaa "Järjestä mallit uudelleen" -näytössä.



Vaihe 2

Merkitse poistettava malli painamalla välilyöntinäppäintä.
* Pienoiskuvan oikeaan alakulmaan ilmestyy pölylaatikon kuvake.
Kun olet valinnut mallit, vahvasta valinta painamalla M-näppäintä.

Vaihe 3

Poiston vahvistusnäyttö tulee näkyviin. Valitse "OK".

7-7. Demon toistosta poistuminen



Avaa "Options" demon toiston aikana ja valitse "Exit Demo Mode".

huomautus

Kun salasanalukitus on asetettu, salasana on annettava.

Kun käytät hiirtä, napsauta hiiren kakkospainikkeella ponnahdusvalikkoa.

8. Muut

8-1. Näyttö tulee näkyviin, kun katsoja katsoo poispäin näytöstä

Jos katsoja katsoo poispäin näytöstä,
” The System could not recognize your face. Please check if you can see the 3D image.”



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

8-2. Näytön asetusten muuttaminen

Tämän sovelluksen avulla voit muuttaa useita kuvanlaadun ja anturin suorituskyvyn asetuksia, jotka voidaan määrittää Spatial Reality Display Settings -asetuksissa.

Vaihe 1 Näytä Valikko-näyttö painamalla sarkainnäppäintä ja valitse ”Settings”.

Vaihe 2 Valitse Asetukset-näytön välilehti ”Spatial Reality Display Settings”.

Asetuskohdat

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

- **Usage Environment Setting**

Optimoi kasvojen tunnistuksen ja seurannan alueet käyttöolosuhteiden mukaan.

- **Creation Mode**

Sopii parhaiten silloin, kun katsot näyttöä yksin ja luot sisältöä studiossa tai toimistossa.

- **Exhibition Mode**

Estää muiden kuin katsojan kasvojen tunnistamisen täpötäydessä näyttelytilassa.

- **Viewer switching mode**

Silmäntunnistuksen kohteiksi voidaan määrittää enintään kaksi katsojaa. Asetus voidaan määrittää myös "Fn-näppäimelle".

- **Crosstalk Adjustment**

Ylikuulumistaso voidaan säätää käyttäjän mieltymysten mukaan.

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

Reality Creation

Kuvanlaadun määrittystä voidaan säätää.

8-3. Päivitysilmoitustoiminto

Näyttöön tulee ilmoitus, kun sovellus käynnistetään ohjelmistopäivityksen jälkeen.

8-4. Versiotiedot

Player-versio on v 2.0.2

8-5. Sovelluksen viimeisimmät tiedot

Viimeisimmät tiedot ja päivitykset tästä toisto-ohjelmasta löytyvät osoitteesta

Sovelluksen valinta

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

Kehittäjä sivusto

<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.