



Spatial Reality Display Player

version 2.0.2

Bruksanvisning

SV

Meddelanden om lansering

version	Detaljer	datum för utfärdande
V1.0.0	Första utgåvan	Maj 2023
V1.0.1	File Importer kan nu styras med tangentbord/kontrollenhet. Flera buggar har åtgärdats.	Juli 2023
V1.0.2	Uppdateringar av fast programvara och SDK för Spatial Reality Display stöds nu. Uppdateringen av fast programvara är version v1.20.00 och SDK är version v2.1.0. Använd Spatial Reality Display Player v1.0.2 för att dra nytta av de uppdaterade funktionerna.	September 2023
V1.1.0	Följande nya funktioner är nu tillgängliga. <ul style="list-style-type: none">• Demo-funktion• Inställning av tangenttilldelning• Funktion för tangentlås• Bakgrundsinställning	December 2023
V1.2.0	Följande funktioner har nyligen lagts till eller förbättrats. <ul style="list-style-type: none">• Musfunktion tillgänglig på alla skärmar• Förbättrad funktion för omsortering av modell i demolistan• Blandad uppspelningsfunktion tillagd• Ytterligare språkstöd för bruksanvisningen tillagt	April 2024
V2.0.0	Följande funktioner har nyligen lagts till eller förbättrats. <ul style="list-style-type: none">• HDRP-stöd• Informationspanelens funktion• Stöd för väggmonteringsläge• Förbättring av bakgrundsvisning• Multimodellslayout• Förbättringar av belysning och materialjustering• Skalvisning• Flera funktioner har förbättrats	December 2024
V2.0.1	Funktionella förbättringar <ul style="list-style-type: none">• Snabbare starttid• Förbättring av kvaliteten på genomskinliga bilder Förbättring av synlighet/layout Olika användbarhets-/buggfixar	Mars 2025
V2.0.2	Säkerhetsuppdatering tillämpad	November 2025

Meddelande om migrering av olika data från Player v1.2 till v2.0.2

Player v2.0.2 har många system- och specifikationsskillnader från Player v1.2 på grund av införandet av HDRP.

Därför kan vissa data som kan migreras mellan v1.0/1.1/1.2 inte migreras till v2.0.2.

Konfigurera om Player v2.0.2 vid behov.

1. Om förinstallerade modeller

No.2/3/4/Chalice, som var förinstallerade i v1.2, är inte förinstallerade i v2.0.2 och kommer att tas bort från demouppsättningen om de registreras.

2. Om Imported Models

Modeller som importerats i v1.2 kommer att migreras till v2.0.2, men 2D-miniatyrbilder kommer att visas i Explorer.

När modellen har spelats upp i Single View konverteras den till en 3D-miniatyrbild och visas.

3. Om bakgrundstyp och ljusinställningar

Endast de bakgrundstyper (Studio/Garage etc.) som ställts in för varje modell i v1.2 kommer att migreras, och belysningsinställningarna kommer att ställas in på standardvärdena för v2.0.2 för varje bakgrund. Omkonfigurera belysningsinställningarna i Player v2.0.2 om det behövs.

4. Migrering av olika data vid migrering från Player v2.0.2 till tidigare versioner

Datamigrering från v2.0.2 till v1.2 stöds inte.

Om du t.ex. ändrar bakgrundstyper, ljusinställningar etc. i v2.0.2 och sedan återgår till v1.2, kommer data inte att migreras.

Om du återgår till en tidigare version (v1.0/1.1/v.2) efter att ha migrerat till v2.0.2, kommer data att migreras till de senaste data som fanns när du bytte från den tidigare versionen till v2.0.2.

Innehållsförteckning

1. Om Spatial Reality Display Player

- 1-1. Huvudfunktionerna för Spatial Reality Display Player
- 1-2. Rekommenderad PC-miljö
- 1-3. Spatial Reality Display som stöds
- 1-4. Format för 3D-modell som stöds
- 1-5. Driftsenheter som stöds
- 1-6. Språk som stöds

2. Grundläggande skärmstruktur och funktion

- 2-1. Översikt Spatial Reality Display Player
- 2-2. Utforskarskärm och visningsläge
- 2-3. Display för bruksanvisning
- 2-4. Menyfunktioner
- 2-5. Tillvalsfunktioner (Explorern)
- 2-6. Optionsa funktioner (enkel modellvy)
- 2-7. Optionsa funktioner (Multimodellvy)
- 2-8. Pop up-menyfunktion (endast musfunktion)
- 2-9. Settings

3. Titta på provmodellerna

- 3-1. Välj och visa en provmodell
- 3-2. Grundläggande användning av 3D-modellvisning
- 3-3. Ta bort och återimportera provmodeller

4. Importera och visa din egen 3D-modell

- 4-1. Importerar 3D-modellfiler
- 4-2. Ta bort en modell i Explorer

5. Skapa en multimodellslayout

- 5-1. Lägga till en modell
- 5-2. Välja en modell
- 5-3. Ta bort en modell
- 5-4. Spara en multimodell
- 5-5. Redigera multimodellen på nytt

6. Försök att använda de olika funktionerna

- 6-1. Sökning och sortering av 3D-modellen (Explorer)
- 6-2. Auto Rotate On/Off
- 6-3. Define Model Orientation
- 6-4. Set Model Composition
- 6-5. Välja bakgrund för modellen
- 6-6. Animation Control Panel
- 6-7. Ändra tangenttilldelning
- 6-8. Referring to the Manual
- 6-9. Ange lösenord
- 6-10. Reset Password
- 6-11. Aktivera vissa tangentfunktioner när tangentlåset är inställt
- 6-12. Justera materialet i 3D-modellen.
- 6-13. Ställ in informationspanel
 - 6-13-1. Konfigurera beskrivningspanelen
 - 6-13-2. Konfigurera posterpanelen

7. Använda demofunktionen

- 7-1. Skapa en demouppsättning
- 7-2. Inställningar för uppspelning av demo
 - 7-2-1. Konfigurera uppspelning av bildspel
 - 7-2-2. Använda återställning av modellsammansättning
 - 7-2-3. Ställa in BGM (med förinstallerat ljud)
 - 7-2-4. Ställa in BGM (med din egen MP3-fil)
 - 7-2-5. Ställa in övergångseffekter
 - 7-2-6. Ställa in tangentlås
 - 7-2-7. Registrera demoset
- 7-3. Tillgängliga alternativ under uppspelning av demo
- 7-4. Spela upp demonstrationen
- 7-5. Ta bort demouppsättningen
- 7-6. Redigera en demouppsättning
 - 7-6-1. Lägg till en modell i listan med demomodeller
 - 7-6-2. Ändra ordningen på modellerna i listan med demomodeller
 - 7-6-3. Ta bort modeller från listan med demomodeller
- 7-7. Avsluta uppspelning av demo

8. Övrigt

- 8-1. Skärm som visas när betraktaren tittar bort från displayen
- 8-2. Ändra inställningarna för displayen
- 8-3. Funktion för meddelande om uppdatering
- 8-4. Information om versionen
- 8-5. Senaste information om applikationen

1. Om Spatial Reality Display Player

1-1. Huvudfunktionerna för Spatial Reality Display Player

Med den här applikationen kan du enkelt spela upp och njuta av 3D CG på Spatial Reality Display.

Du kan också använda olika funktioner för att enkelt skapa innehåll för utställningar.

Den har också stöd för Wall Mount Mode när Spatial Reality Display är placerad vertikalt.

Förutom evenemang och utställningar kan den användas inom en rad olika områden, t.ex. design, medicin, arkitektur och skyltning.

1-2. Rekommenderad PC-miljö

När ELF-SR1 är ansluten

	Rekommenderade specifikationer
CPU	i7-9700 8 kärna eller snabbare
GPU	PassMark - G3D Mark-poäng 25 000 eller mer (Motsvarande GeForce RTX3080)
Huvudminne	16 GB eller mer
Lagring	SSD

När ELF-SR2 är ansluten

	Rekommenderade specifikationer
CPU	i5-6-kärna eller snabbare
GPU	PassMark - G3D Mark-poäng 18 000 eller mer (Motsvarande GeForce RTX2070 SUPER)
Huvudminne	16 GB eller mer
Lagring	SSD

Obs!

- Den rekommenderade bildhastigheten för visning av innehåll är 60 fps för SR1 och 30 fps för SR2.
- Den rekommenderade bildhastigheten för visning av 3D-modeller har bekräftats med ovanstående PC-specifikationer.
- Beroende på innehållet kan visning och användning gå långsamt eller bildhastigheten kan bli långsammare.

1-3. Spatial Reality Display som stöds

Denna spelare kan visa 3D-modell på följande Spatial Reality Display.

- ELF-SR1
- ELF-SR2

1-4. Format för 3D-modell som stöds

Denna spelare stöder följande 3D-modellformat

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

obs!

- Sony har verifierat objekt som skapats med hjälp av stora DCC-verktyg och konverterats till ovanstående format
- Denna spelarapplikation är utformad för att stödja grundläggande 3D-modellparametrar. Vissa av parametrarna fungerar inte.

1-5. Driftsenheter som stöds

Du kan ansluta och använda följande enheter.

- Windows-kompatibelt USB-tangentbord
- Windows-kompatibel USB-mus
- Windows-kompatibel USB-spelkontroll *1
- Kontrollenhet för PlayStation 4/5 *2

*1 Gamepad-spelkonsol är kompatibel med Windows DirectInput-standard.

*2 PlayStation-kontrollenheter måste anslutas via USB.

obs!

USB-anslutning av 2,4 GHz BT-system kanske inte fungerar på grund av störning med andra USB 3.0-anslutna enheter. Kabelanslutning rekommenderas.

1-6. Språk som stöds

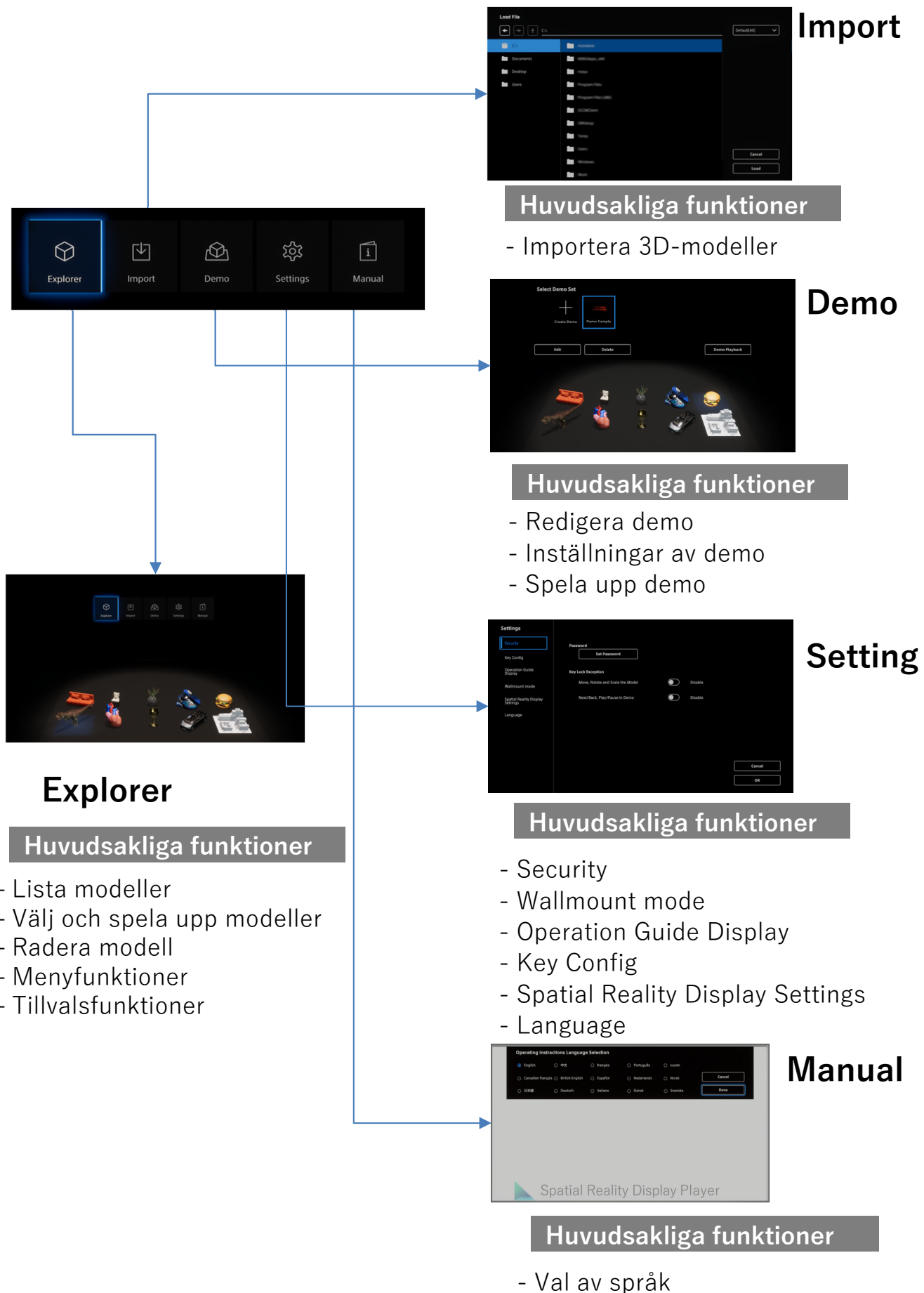
Den här spelaren stöder följande språk. Du kan ändra det under "Options"- "Settings".

- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| - Engelska (USA) | - Franska (Kanada) |
| - Engelska (Storbritannien) | - Japanska |
| - Franska (Frankrike) | - Kinesiska |

2. Grundläggande skärmstruktur och funktion

2-1. Översikt Spatial Reality Display Player

Spelaren består av följande funktioner:

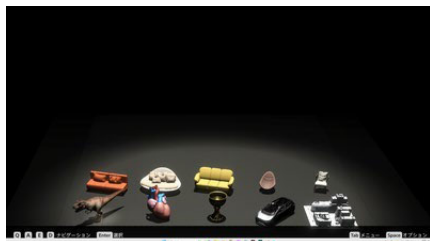


2-2. Utforskarskärm och visningsläge

På skärmen Explorern visas de importerade 3D CG-modellerna.

Välj enkel modell eller multimodell för att visa 3D-modellen i helskärm och se den från olika vinklar och riktningar.

När du lägger till en modell i en enkel modell skapas en multimodell och flera modeller kan visas samtidigt.



Explorer

Välj enkel modell
(Enter-tangent)



Tillbaka
(bakåttangenten)

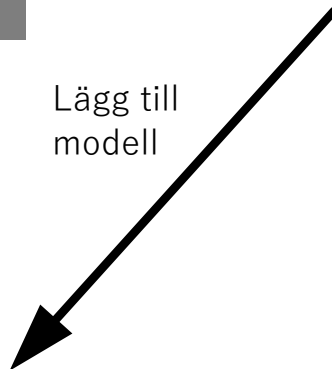


Single Model View

Huvudsakliga funktioner

- Lista modeller
- Välj och spela upp modeller
- Radera modell
- Menyfunktioner
- Tillvalsfunktioner

Lägg till
modell



Huvudsakliga funktioner

- Flytta
- Roterar
- Skala
- Ändra modellens bakgrund
- Inställningar för informationspanelen
- Lägg till modell

Tillbaka
(bakåttangenten)



Välj multimodell
(Enter-tangent)



Visa multimodell

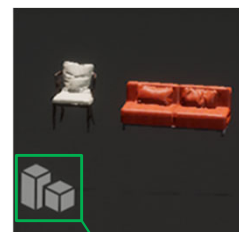
Huvudsakliga funktioner

- Flytta
- Roterar
- Skala
- Ändra modellens bakgrund
- Inställningar för informationspanelen
- Lägg till modell
- Layout-läge

Enkel modell



Multimodell



Ikon för multimodell

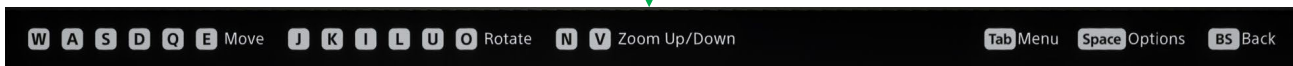
En multimodell har en multimodellikon för att skilja den från en enkel modell.

2-3. Display för bruksanvisning

På varje skärm visas en bruksanvisning längst ned på skärmen. (i 5 sekunder)



En bruksanvisning visas för connected device (tangentbord/Gamepad/mus).



obs!

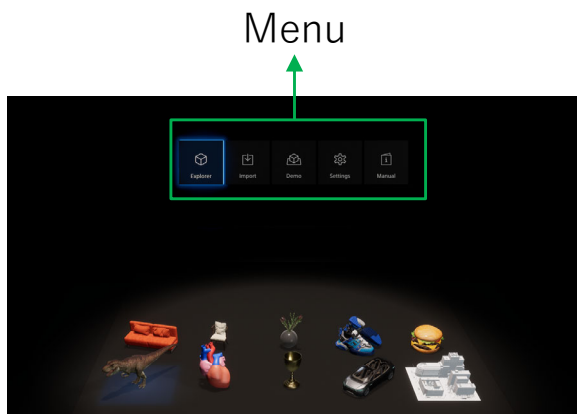
Bruksanvisningen för motvarande enhet visas när en spelkontroll eller en mus är ansluten och används för manövrering.

TIPS

Om du vill visa eller dölja bruksanvisningen trycker du på tangenten "f".
Bruksanvisningen visas eller döljs tillfälligt.

2-4. Menyfunktioner

Tryck på “tabbtangenten” för att visa menyn.



Menu

- **Explorer**

Visar en lista över 3D-modeller.

Du kan välja, spela upp eller radera modeller.

- **Import**

Importera 3D-modellfiler från din dator till Explorer.

- **Demo**

Du kan välja modeller och spela upp dem automatiskt som ett bildspel.

- **Settings**

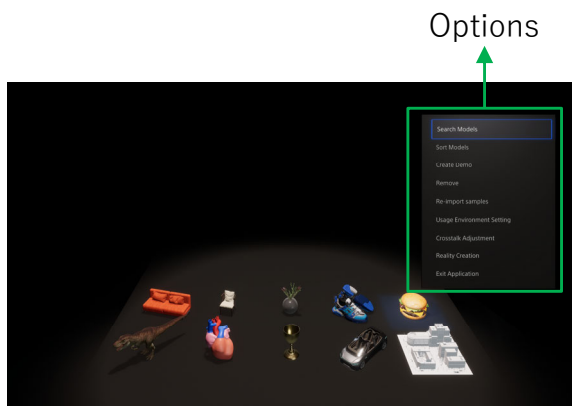
Du kan göra inställningar relaterade till applikationen.

- **Manual**

Visa handboken för denna spelare.

Välj önskat språk på skärmen för val av språk för bruksanvisningen.

2-5. Tillvalsfunktioner (Explorern)



Options

- Search Models

Använd tagginformation för att söka efter registrerade modeller.

- Sort Models

Sortera registrerade modeller.
(Datastorlek, namn, datumimport)

- Create demo

Ändra till demo creation mode.

- Remove

Ta bort en vald modell från modellistan.

- Re-import sample

Återställ alla borttagna provmodeller.

- Usage Environment Setting (Endast SR2)

Optimera intervallen för ansiktsigenkänning och spårning baserat på användningsmiljön.

- Crosstalk Adjustment (Endast SR2)

För att minska den dubbla bilden (Cross talk) kan dessa inställningar hjälpa.

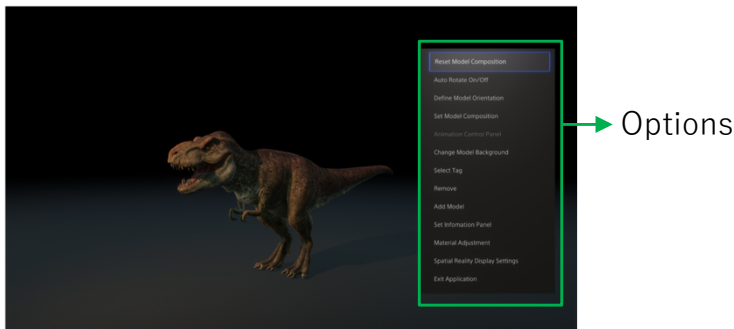
- Reality Creation (Endast SR2)

Modellens bildkvalitet kan förbättras.

- Exit Application

Avsluta applikationen.

2-6. Optionsa funktioner (enkel modellvy)



Options

- **Reset Model Composition**

Återställ displayen till standardinställd vinkel och storlek.
(Storlek, position och vinkel)

- **Auto Rotate On/Off**

Roterar modellen automatiskt

- **Define Model Orientation**

Korrigera horisontell och vertikal axel.

Vanligtvis krävs denna åtgärd en gång vid import, om importerad modell placeras i oväntad vinkel.

- **Set Model Composition**

Registrera den aktuella modellsammansättningen som ett startvärde.

- **Animation Control Panel**

Konfigurera uppspelning av animering.

- **Change Model Background**

Du kan välja bakgrund för enkel modellvy. Genom att ändra bakgrunden får varje modell eller scen en annan atmosfär.

Du kan också justera belysningen.

- **Select tag**

Redigera tagginformationen för modellen.

- **Remove**

Modelldata raderas från "Explorer".

Men den raderas inte från PC.

Förinstallerad modell kan återställas med "Re-import samples".

- Add Model

Skapar en multimodell genom att lägga till en ny modell till en befintlig modell.

- Information Panel Setting

Visar en beskrivningspanel på modellskärmen för användning vid t.ex. utställningar.

- Material Adjustment

Justera modellens materialparametrar.

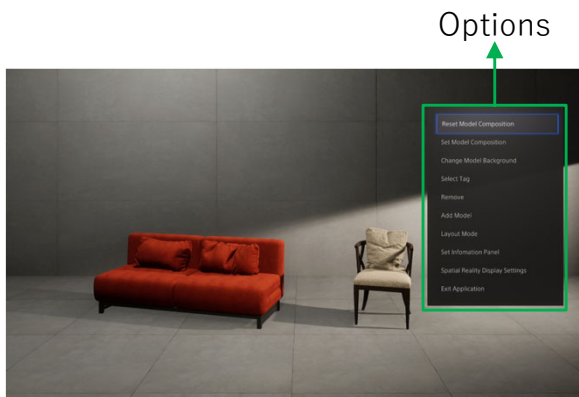
- Spatial Reality Display Settings (endast SR2)

Du kan ändra inställningar för bildkvalitet och sensorprestanda som kan konfigureras i Spatial Reality Display Settings.

- Exit application

Avsluta applikationen.

2-7. Optionsa funktioner (Multimodellvy)



Options

- **Reset Model Composition**

Återställ displayen till standardinställd vinkel och storlek.
(Storlek, position och vinkel)

- **Set Model Composition**

Registrera den aktuella modellsammansättningen som ett startvärde.

- **Change Model Background**

Du kan välja bakgrund för enkel modellvy. Genom att ändra bakgrunden får varje modell eller scen en annan atmosfär.
Du kan också justera belysningen.

- **Select tag**

Redigera tagginformationen för modellen.

- **Remove**

Modelldata raderas från "Explorer".

Men den raderas inte från PC.

Förinstallerad modell kan återställas med "Re-import samples".

- **Add Model**

Skapar en multimodell genom att lägga till en ny modell till en befintlig modell.

- Information panel settings

Visar en beskrivningspanel på modellskärmen för användning vid t.ex. utställningar.

- Spatial Reality Display Settings (endast SR2)

Du kan ändra inställningar för bildkvalitet och sensorprestanda som kan konfigureras i Spatial Reality Display Settings.

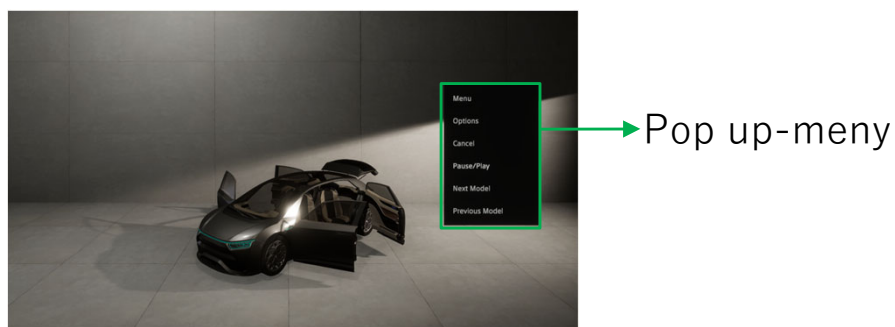
- Exit Application

Avsluta applikationen.

2-8. Pop up-menyfunktion (endast musfunktion)

Högerklicka på följande funktioner för att öppna popup-menyn.

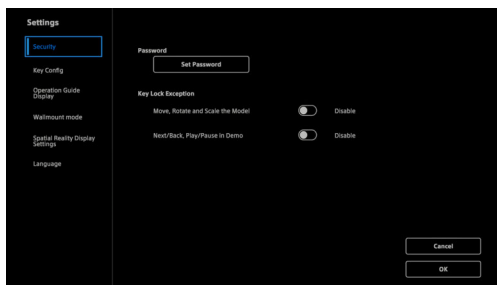
- Explorer
- Single Model View
- Multi Model View
- Multi Model Layout
- Demo
- Manual



2-9. Settings

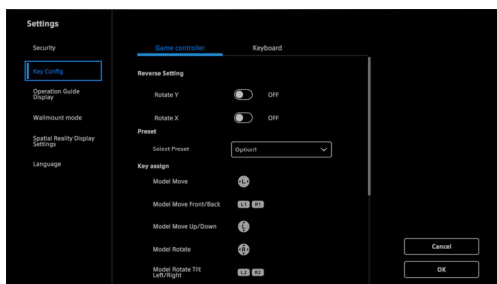
Du kan konfigurera följande inställningar.

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



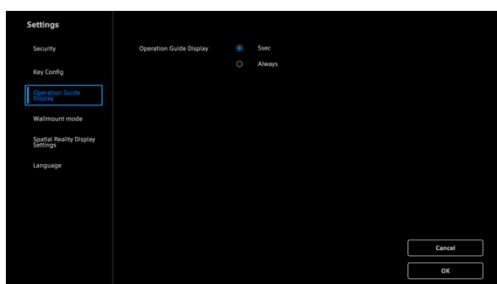
- Security

Du kan ställa in, ändra och återställa lösenord.



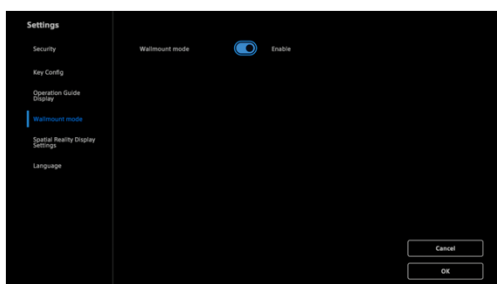
- Key Config

Du kan invertera rotationsriktningen och välja mellan två viktiga uppdragstyper.



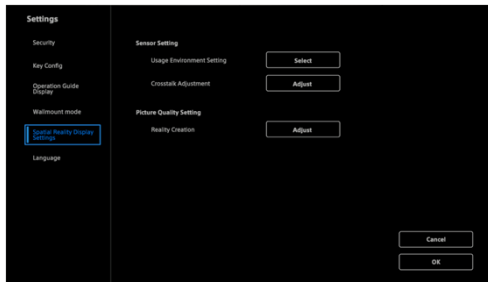
- Operation Guide Display

Växlar tiden för visning av bruksanvisningen mellan "5sec" och "Always"



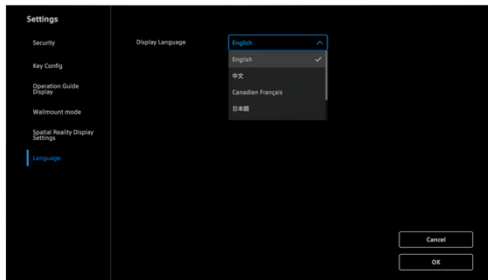
- Wall mount mode (endast SR2)

Växlar applikationsvisningen så att den matchar den vertikala visningen när Spatial Reality Display är installerad vertikalt.



- Spatial Reality Display Settings (Endast SR2)

Med den här applikationen kan du ändra inställningar för bildkvalitet och sensorprestanda som kan konfigureras i Spatial Reality Display Settings.



- Language

Du kan välja visningsspråk för denna programvara från följande språk.

- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| - Engelska (USA) | - Franska (Kanada) |
| - Engelska (Storbritannien) | - Japanska |
| - Franska (Frankrike) | - Kinesiska |

3. Titta på provmodellerna

3-1. Välj och visa en provmodell

Flera provmodeller ingår i denna spelare.

Dessa provbilder kan användas för att kontrollera att Spatial Reality Display är korrekt ansluten och konfigurerad.

Steg 1

Starta applikationen.

Steg 2

Välj önskad provmodell från skärmen Explorern.

Steg 3

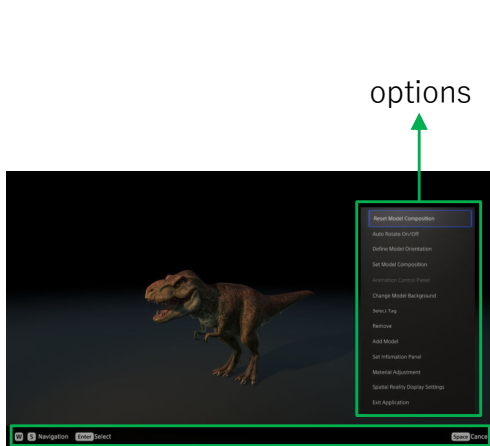
3D-modellen visas i helskärmsläge.

Obs!

- Om du använder en mus dubbelklickar du på provmodellen på Utforskarskärmen för att visa 3D-modellen.

3-2. Grundläggande användning av 3D-modellvisning

På skärmen för visning av 3D-modellen kan du ändra modellens position och vinkel genom att följa bruksanvisningen. Olika funktioner är också tillgängliga under "Alternativ".



Operation Guide

Space	Visa "Options" på/av
w	
s	↩ "Options"-funktion
BS	återgå till "Explorer"
f	Visa "bruksanvisning" På/Av

Ändra position/vinkel/ skalning av modellen

n	Zooma in
v	Zooma ut
w	Flytta modell
a s d	fram/bak vänster/höger
u i o	Modellrotation
j k l	
q e	Flytta modell upp/ner
r	Ändra skala till "x 1.0"

TIPS

- Visar skalvärdet när skalan ställs in för modellen.
- Skalan visas baserat på den storleksinformation som finns i modelldata.
- Du kan jämföra modellstorlekar genom att matcha skalan för varje modell i multimodellvyn.

3-3. Ta bort och återimportera provmodeller

Flera provmodeller ingår med denna spelare.

Du kan ta bort den om du inte behöver den.

Det går också att ta bort den och sedan återställa den till Explorern igen.

Hur man tar bort

Steg 1

Välj den modell du vill ta bort i fönstret Explorern.

Steg 2

Öppna "Options" i fönstret Explorern.

Steg 3

Välj "Remove"

Steg 4

Tryck på "OK" för att ta bort modellen från Explorern.

Hur man återimporterar

Steg 1

Öppna "Options" i fönstret Explorern.

Steg 2

Välj "Re-import sample"

Steg 3

En provmodell kommer att återställas till Explorer.

4. Importera och visa din egen 3D-modell

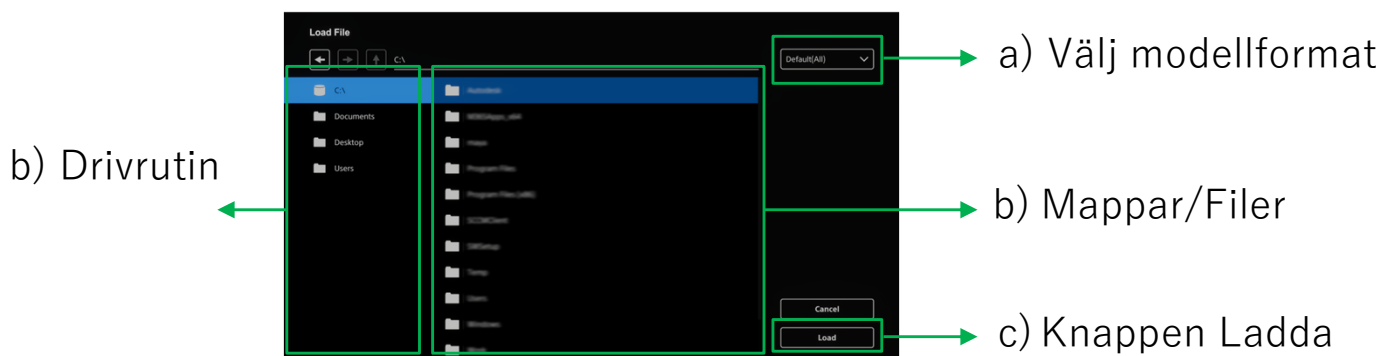
4-1. Importerar 3D-modellfiler

För att visa en 3D-modell i den här spelaren måste du importera din 3D-modellfil.

Steg 1 Starta applikationen.

Steg 2 På skärmen Explorern trycker du på "Tabbtangenten" för att visa "Menu" och väljer "Import".

Steg 3 Välj den 3D-modellfil som du vill importera.



Skärm för importering av modell

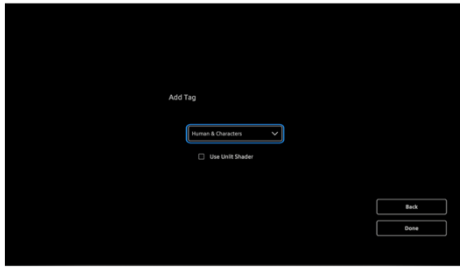
Steg 4 Välj modellformatet. (a)
Om du väljer "Default (ALL)" visas alla filer i formatet FBX/STL/GLTF/GLB/OBJ.

Steg 5 Välj den 3D-modellfil som du vill importera till Explorer. (b)

Steg 6 Tryck på knappen Ladda. (c)

Obs!

Om du tar bort eller flyttar en modellfil efter att du har importerat den kommer du inte att kunna ladda data, även om det finns miniatyrbilder i Utforskaren. I så fall ska du återföra modellen till den mapp där den importerades eller importera den på nytt.



Steg 7 Ange taggen.

*när du anger en tagg kan du filtrera modellen efter tagg.

Steg 8

Välj om du vill använda Unlit shader. Välj "Use Unlit shader" om du vill visa fotogrammetriskt innehåll.

Steg 9

Modellen läggs till på skärmen Explorern.

obs!

- Vid import kan endast en fil laddas åt gången.
- Det kan ta tid för filen att laddas beroende på modellens komplexitet.
- Laddningen kan stoppas genom att trycka på knappen Cancel.

4-2. Ta bort en modell i Explorer

"Remove" under "Options" tar bort modellen från Explorern.

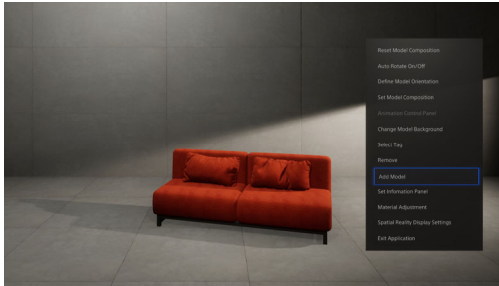
obs!

- Efter borttagning följande modeller är vänsterjusterade.
- Om en ny modell läggs till, den kommer att läggas till i slutet av Explorer-listan.

5. Skapa en multimodellslayout

5-1. Lägga till en modell

Lägg till en modell i scenen.



Steg 1 Visa "Alternativ" med mellanslagstangenten och välj "Add Model".

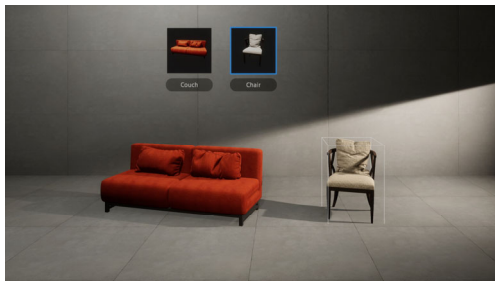
Steg 2 När du väljer en modell som du vill lägga till kommer den nya modellen att läggas till i den aktuella scenen och en miniatyrbildslista över modellen som kan användas kommer att visas.

Obs!

- Du kan lägga till upp till tre modeller

5-2. Välja en modell

Välj den modell vars position och vinkel du vill använda från miniatyrbildslistan.



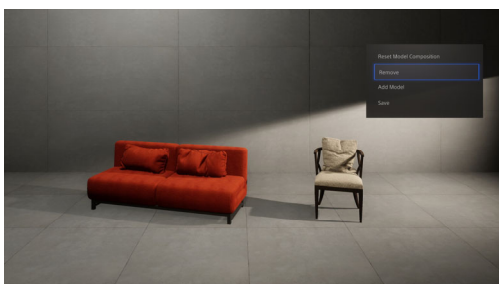
Steg 1 Välj den modell som du vill använda med hjälp av tangenterna "←" och "→".

Steg 2 Du kan ändra position eller vinkel för den valda modellen.

Om du använder en styrenhet kan du använda ◀ (vänster)/▶ (höger), eller om du använder en mus kan du klicka på miniatyrbilden av den modell du vill använda.

5-3. Ta bort en modell

Ta bort den modell som valts i miniatyrbildslistan.



Steg 1 Välj den modell du vill ta bort genom att använda tangenterna "←" och "→".

Steg 2 Visa "Alternativ" med mellanslagstangenten och välj "Remove".

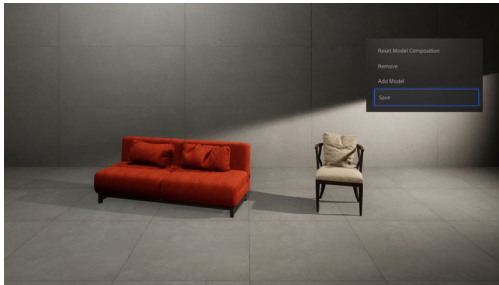
Obs!

- Om det bara finns en modell går det inte att ta bort den.

5-4. Spara en multimodell

Spara den multimodell du skapat.

Den sparade multimodellen visas i Utforskaren och går att välja för att visa i helskärm som en multimodellvy.



Steg 1

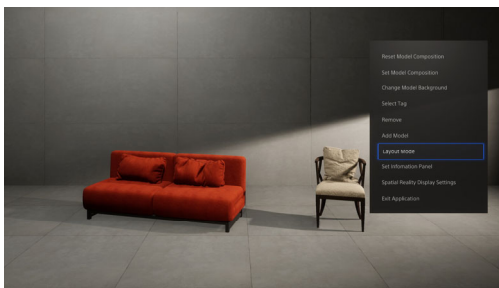
Visa "Alternativ" med mellanslagstangenten och välj "Save" för att öppna skärmen Save Layout.

Steg 2

Ändra titeln på skärmen Save Layout och tryck på "Save".

5-5. Redigera multimodellen på nytt

Du kan redigera på nytt och lägga till modeller medan en multimodell visas.



Steg 1

Visa "Alternativ" med mellanslagstangenten och välj "Layout mode".

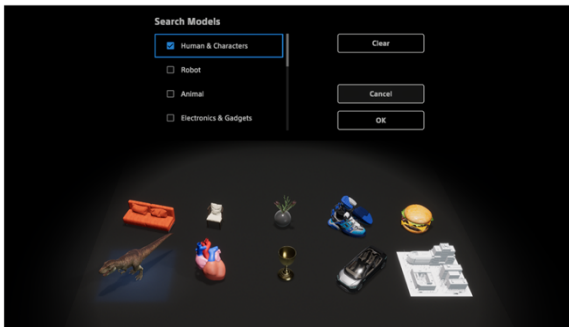
Steg 2

Du kan lägga till en modell eller ändra eller radera positionen eller vinkeln för den modell som valts med tangenterna "←" och "→".

6. Försök att använda de olika funktionerna

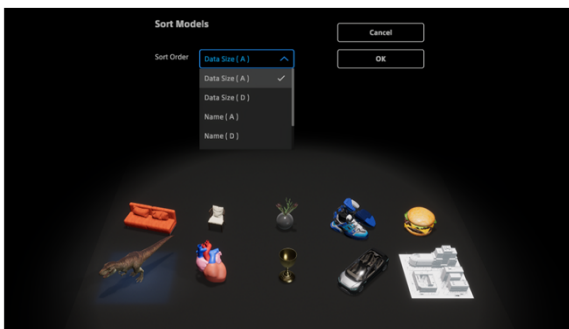
6-1. Sökning och sortering av 3D-modellen (Explorer)

Det går att söka efter eller sortera modeller som importerats till denna spelare.



Search Models

Du kan söka enligt den kategoriinformation som du anger när du importerar modeller eller i "Select tag" under "Options".



Sort Models

Du kan sortera efter följande kriterier.

- Storlek på data
- Datum för import
- Filnamn

obs!

Det är inte möjligt att söka eller sortera och visa filer som ligger lokalt på datorn.

6-2. Auto Rotate On/Off

Modellen kan roteras automatiskt vid visning av en 3D-modellen i helskärm.

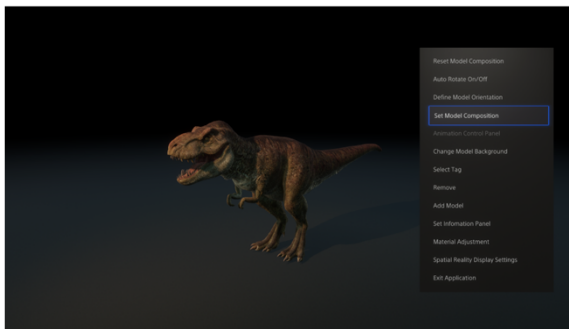
6-3. Define Model Orientation



Korrigerar modellens uppåt- och framåtriktade axel.

Eftersom orienteringen av modellen i 3D-modellfilen inte är standardiserad kan du använda den här inställningen för att justera modellens orientering om den blir felorienterad under importen

6-4. Set Model Composition



Du kan ange ett initialt tillstånd för varje modell.

När du har ställt in lämplig storlek, position och vinkel kan du spara det tillståndet som det ursprungliga tillståndet

”Reset Model Composition” återställer modellkonfigurationen till det ursprungliga tillståndet

6-5. Välja modellens bakgrund

Du kan välja bakgrund för enkel modellvisning och multimodellvisning. Genom att ändra bakgrunden får varje modell eller scen en annan atmosfär.

Du kan också justera belysningen. Om du väljer en bakgrund som den nedan blir det lättare att visualisera golvytan, och det kan vara effektivt när det är svårt att smälta samman de vänstra och högra bilderna.



Steg 1 Visa "Options" med mellanslagstangenten och välj "Change Model Background".

Steg 2 Välj bakgrund.

TIPS

När det är svårt att sammanfoga höger och vänster ögonvy i binokulärseende

Detta går att förbättra genom att välja "Grid" från model background för att göra det lättare att visualisera markplanet.

När du väljer en anpassad 1~3-bakgrund kan du använda knappen "Edit Custom" för att anpassa vägg och golv genom att välja dem separat.

Steg 1

Tryck på knappen "Edit Custom"

Steg 2

Ange bild som ska ställas in för vägg eller golv.

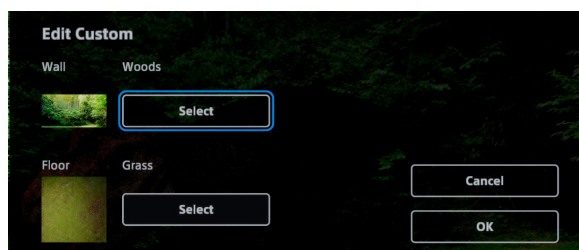
Tryck på knappen "Select" för att öppna bildlistan.

Steg 3

Välj den bild som du vill ställa in i bildlistan och tryck på "OK".

Steg 4

Efter att du angett bilden för vägg eller golv trycker du på "OK" för att ställa in den valda väggen eller golvet som anpassad.



Du kan lägga till användarskapade bilder i PNG-format som material för väggar och golv.

Välj knappen "Add" och välj den PNG-bildfil som du vill lägga till.

Obs!

Du kan lägga till bilder på väggar och golv i följande format:

[Vägg]

Rekommenderad bildstorlek: 1024x512

Bildförhållande: 2:1

Format: PNG

[Golv]

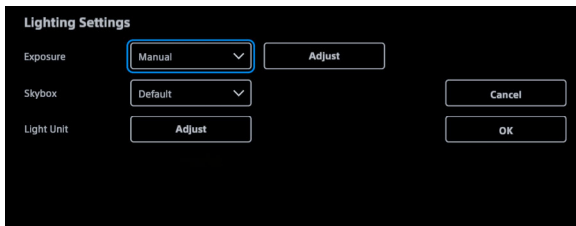
Rekommenderad bildstorlek: 1024x1024

Bildförhållande: 1:1

Format: PNG

Skapa en bild med bildförhållandet ovan. Bilden ändras automatiskt till standardstorleken och kan se förvrängd ut i andra avseenden.

Du kan ändra ljusinställningarna med hjälp av knappen "Lighting Settings".



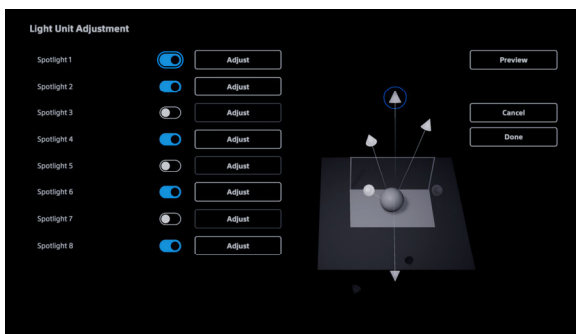
- **Exposure**

Du kan välja exponeringsinställning från "Auto" eller "Manual".

När du valt "Manual" kan du justera exponeringen manuellt.

- **Skybox**

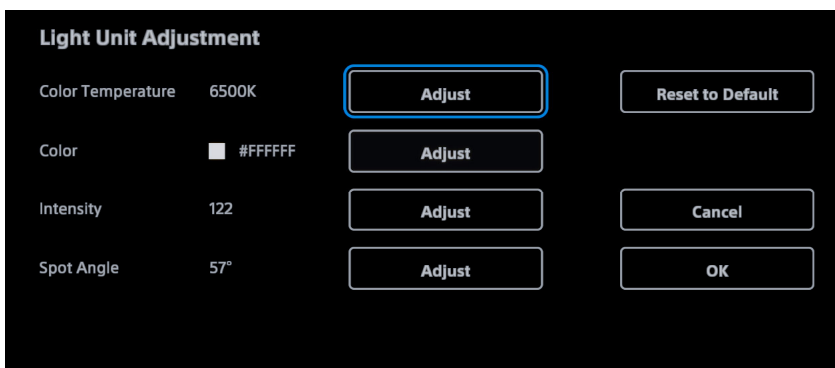
Välj "Standard", "Day", "Night" eller "Room" för att ändra scenbelysningen i enlighet med det.



- **Light Unit**

Du kan slå på eller av ljuskällan, ändra färgtemperatur, intensitet och färg på enskild belysning.

Justera de parametrar som krävs med hänsyn till positionen för varje belysning som visas.



Obs!

- De val som finns tillgängliga i "Skybox" beror på vilken bakgrund som valts.
- Du kan justera "Spot angle" endast när en strålkastare har valts.

6-6. Animation Control Panel

Om 3D-modellen har animeringsinformation kan du välja uppspelningsläge från kontrollpanelen.



Animation Control Panel

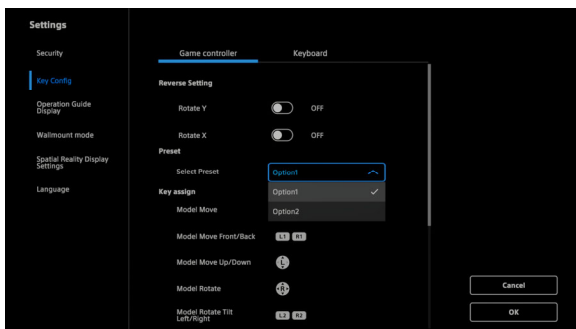
- Play/Pause
- Seek bar playback
- Repeat Playback
- Playback speed
- Adjust Start/End Point
- Apply as Default

obs!

Den här spelaren kan spela upp den första animationen i listan om det finns flera animeringsdata.

6-7. Ändra tangenttilldelning

Tryck på en tangent för att välja modellens rotationsriktning och välj tangenten för tangenttilldelning. Tangentbordet och kontrollenheten kan ha olika inställningar tilldelade.



Steg 1

Tryck på "Tabbtangenten" i Explorern för att visa "Menu" och välj "Settings".

Steg 2

Välj "Key Config" på den vänstra fliken.

Steg 3

Välj önskade inställningar och tryck på OK för att bekräfta.

obs!

Tangenttilldelningar kan väljas från förinställningarna. (Tilldelningar kan inte ändras fritt.)

Inställning för reversering

Rotate Y När den är inställd till PÅ, vänds rotationsriktningen när J <--> L trycks in.

Rotate X När den är inställd till PÅ, vänds rotationsriktningen när K <--> I trycks in.

Välj förinställning

Settingsna för tangenttilldelning ändras beroende på vilken förinställning du väljer.

Förinställda Options (tangentbord)

QWERTY(Presentation) Använd ett QWERTY-tangentbord.

QWERTY(Demo) Använd ett QWERTY-tangentbord.
Manövertangenterna är placerade i närheten av varandra för enhandsmanövrering.



u ← Flytta till vänster

o → Flytta till höger

i Zooma ut

k Zooma in

J Roterar i riktning till höger om den vertikala axeln

I Roterar i riktning till vänster om den vertikala axeln

p Spela upp/pausa

AZERTY

Använd ett AZERTY-tangentbord.

QWERTZ

Använd ett QWERTZ-tangentbord.

Förinställda Options (kontrollenhet)

Options 1

Följande standardinställningar:

✕	Välj/Bekräfta
○	Tillbaka/Cancel

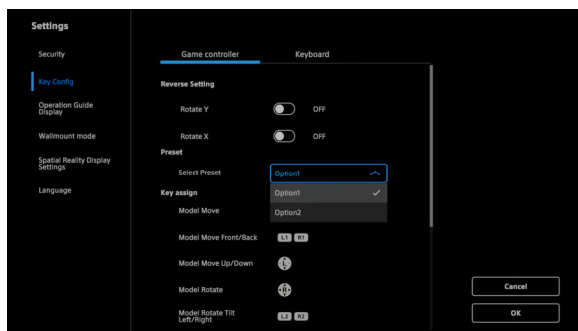
Options2

Följande tangenttilldelningar är tillgängliga.
Dessa tilldelningar är användbara när du väljer med ○
eller roterar med Δ(upp)/▽(ner) osv.

✕	Tillbaka/Cancel
○	Välj/Bekräfta
R2/ L2	Zooma ut/zooma in
Δ(upp)/▽(ner)	Rotation i Z-axelns riktning
R1/L1	Flytta upp/ner
Vänster reglage upp/ner	Flytta bak/fram

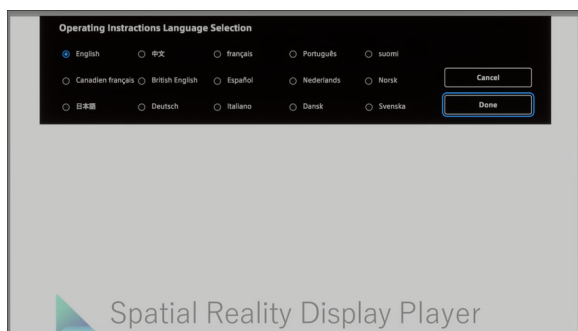
6-8. Referring to the Manual

Du kan visa handboken till denna spelare.



Steg 1

Tryck på "Tabbtangenten" i Explorern för att visa "Menu" och välj "Manual".

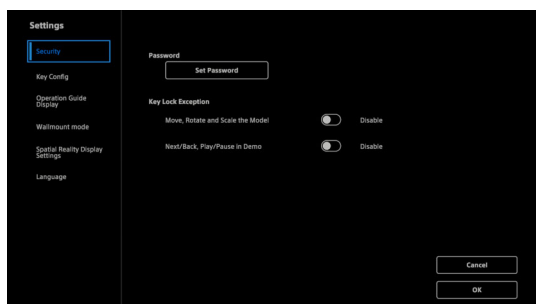


Steg 2

Välj önskat språk och tryck på "Done" för att bekräfta.

6-9. Ange lösenord

Genom att ange ett lösenord kan du begränsa användarens rätt att stänga demon under en utställningsdemo. Du kommer att bli ombedd att ange ett lösenord när du stänger demon. Ange lösenordet för att avsluta demon.

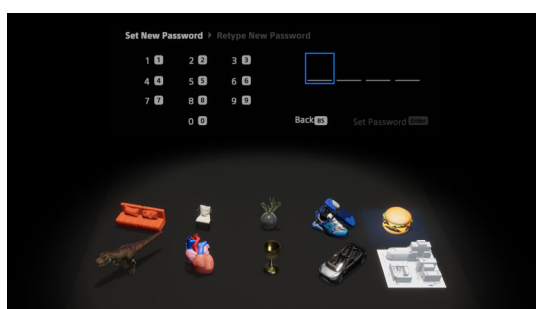


Steg 1

Tryck på "Tabbtangenten" i Explorern för att visa "Menu" och välj "Settings".

Steg 2

Välj "Security" på den vänstra fliken och välj "Set Password".



Steg 3

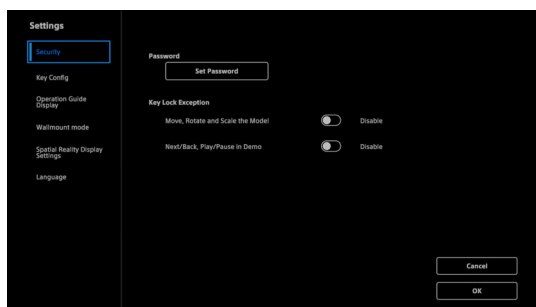
Ange ett fyrsiffrigt lösenord med tangentbordet eller spelkontrollenhet.

Steg 4

Ange samma nummer igen för att slutföra inställningen av lösenordet.

6-10. Reset Password

Du kan använda den här inställningen för att ta bort lösenordet. Denna inställning är tillgänglig när ett lösenord har angetts.



Steg 1

Tryck på "Tabbtangenten" i Explorern för att visa "Menu" och välj "Settings".

Steg 2

Välj "Security" på vänster flik och välj "Reset Password".

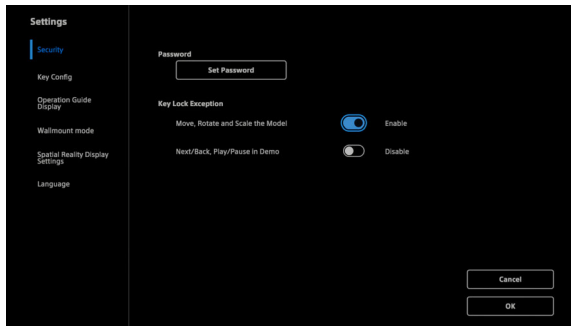
Steg 3

Välj "Reset" och tryck.

6-11. Aktivera vissa tangentfunktioner när tangentlåset är inställt

När tangentlåset är inställt under demouppspelning accepteras vissa knapptryckningar.

Du kan välja Flytta/Rotera/Skala eller Nästa/Tillbaka/Spela upp/Pausa.



Steg 1

Tryck på "Tabbtangenten" i Explorern för att visa "Menu" och välj "Settings".

Steg 2

Välj "Security" på vänster flik och välj "Key Lock Exception".
"Tillgänglig" aktiverar de tangentfunktioner som finns i listan.
"Inaktivera" inaktiverar de tangentfunktioner som finns i listan.

Steg 3

Tryck på "OK" för att bekräfta.

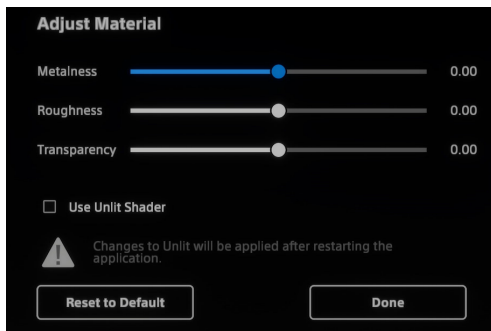
TIPS

Tangentlås kan ställas in för varje demouppställning. Detta kan ställas in på inställningsskärmen "Edit" efter att du har valt Menu → Demo → Demouppställning.

6-12. Justera materialet i 3D-modellen.

Justera materialet i 3D-modellen.

Använd denna funktion för att ändra texturen på den importerade 3D-modellen.



Steg 1

Visa "Alternativ" med mellanslagstangenten och välj "Adjust Material".

Steg 2

Du kan justera parametrarna för "Metalness", "Roughness" och "Transparency".

Steg 3

Tryck på "OK" för att bekräfta.

TIPS

Du kan använda Unlit shader genom att markera "Use Unlit Shader". Detta är användbart för att visa fotogrammetriskt innehåll.

Obs!

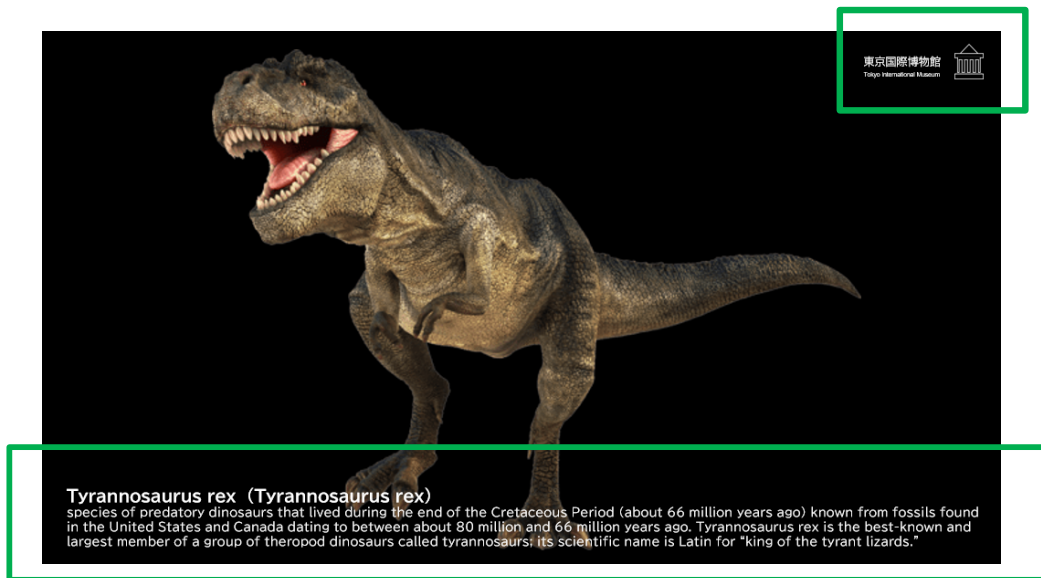
Justeringar för transparens är tillgängliga när 3D-modellen har ett transparent material.

Ändringar av Unlit Shader träder i kraft efter att du har startat om spelaren.

6-13. Ställ in informationspanel

Du kan visa informationspaneler med beskrivningar, logotyper och annan information på modellskärmen för användning vid t.ex. utställningar. Paneler måste skapas separat i PNG-format och importeras till spelaren. Du kan skapa din egen paneldesign och layout.

Visa logotyper och företagsnamn



Visning av beskrivningar av 3D-modeller

Du kan välja mellan två panelvyer.

Beskrivningspanel



Layout med panelen framför och modellen bakom.

Ju större del av panelen som är transparent, desto mer är modellen synlig.

Denna layout är lämplig för att visa beskrivningar och information tillsammans med modellen.

Posterpanel



Layout med modellen framför och panelen bakom.

Detta är lämpligt för att visa modellens världsbild och information.

Lämpligt när du vill visa modellen mer rumsligt och med eftertryck.

6-13-1. Konfigurera beskrivningspanelen

Innan du skapar panelbilder ska du använda PowerPoint eller bildverktygen.

Skapa beskrivningspanel

Skapa bilden på följande sätt.

Bildformat: PNG

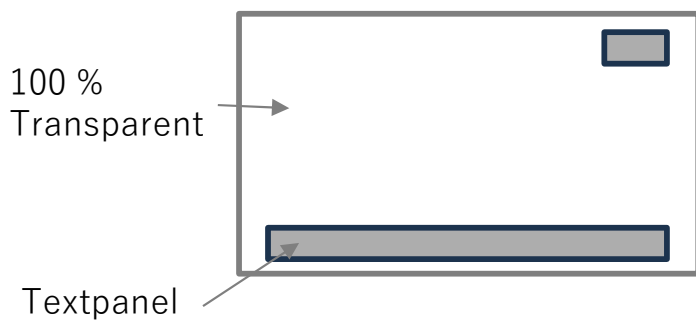
Rekommenderad bildstorlek: 1920x1080

Bildförhållande: 16:9

Skapa en bild som visas nedan.

- Textpanelen kan placeras var som helst.
- Det område som inte är textpanel bör vara inställt på 100 % transparent.
- Om området med textpanelen är något transparent ser det mer integrerat ut med modellen och bakgrunden.
- Färglägg konturen av texttypsnittet för att göra det lättare att läsa.

Exempel på
beskrivningspanel:



Exempel på textpanel:



Transparent 50 %
Textkontur: Svart 60 %

Obs!

Skapa paneler med ett bildförhållande på 16:9.

Paneler dimensioneras automatiskt till standardstorleken, vilket kan leda till att bilderna ser förvrängda ut i andra avseenden.

Ställ in den bild på informationspanelen som du har skapat.



Steg 1

Visa "Alternativ" med mellanslagstangenten och välj "Set Information Panel".

Steg 2

Ladda PNG-bilden som skapats med hjälp av knappen "Load" på informationspanelen.

Steg 3

Ställ in "Display Panel On/Off" till On (På).

Steg 4

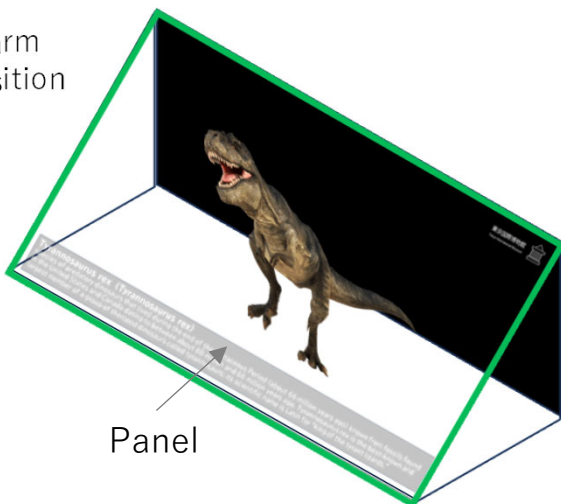
Tryck på "OK" för att bekräfta.

Steg 5

Justera positionen så att 3D-modellen befinner sig bakom den panel som visas

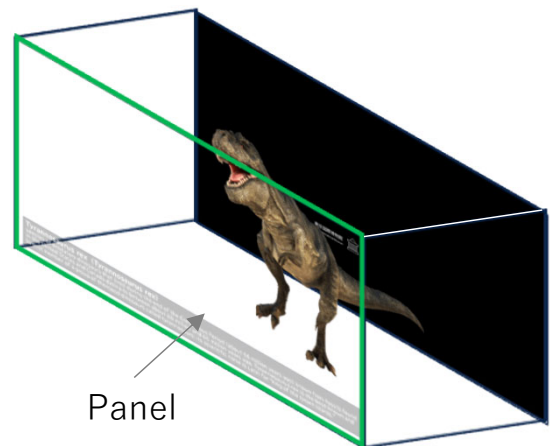
Normal

Skärm
Position



Wall mount mode

Skärm
Position



Obs!

När panelen laddas placeras 3D-modellen framför panelen. Flytta den sedan till den lämpligaste visningspositionen enligt den skapade panelen.

Om panelen hindrar modellen kan du kanske se den genom att välja "Reset model composition" bland alternativen. Om modellen fortfarande försvinner stänger du av panelvisningen och justerar modellens position igen.

6-13-2. Konfigurera posterpanelen

Innan du skapar panelbilder ska du använda PowerPoint eller bildverktygen.

Skapa beskrivningspanel

Skapa bilden på följande sätt.

Bildformat: PNG

Rekommenderad bildstorlek: 1920x1080

Bildförhållande: 16:9

Skapa en bild som visas nedan.

- Panelen visas bakom modellen.
- Information och modell bör placeras så de inte överlappar varandra.
- I grund och botten bör paneler ställas in på 0 % transparens.
- Om panelen delvis är inställd på 100 % transparens och modellen placeras i det området, kommer det se ut som att modellen sticker ut från panelen.

Exempel på posterpanel:



Exempel på delvis transparens:



100 % transparent

Exempel på visning med delvis transparens



Obs!

Skapa paneler med ett bildförhållande på 16:9.

Paneler dimensioneras automatiskt till standardstorleken, vilket kan leda till att bilderna ser förvrängda ut i andra avseenden.

Ställ in den bild på informationspanelen som du har skapat.



Steg 1

Visa "Alternativ" med mellanslagstangenten och välj "Set Information Panel".

Steg 2

Ladda PNG-bilden som skapats med hjälp av knappen "Load" på informationspanelen.

Steg 3

Ställ in "Display Panel On/Off" till On (På).

Steg 4

Tryck på "OK" för att bekräfta.

Steg 5

Justera positionen så att 3D-modellen befinner sig bakom den panel som visas

Normal

Skärm
Position



Wall mount mode

Skärm
Position



Obs!

När panelen laddas placeras 3D-modellen framför panelen. Flytta den sedan till den lämpligaste visningspositionen enligt den skapade panelen.

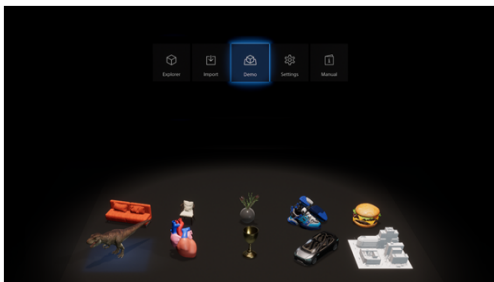
Om panelen hindrar modellen kan du kanske se den genom att välja "Reset model composition" bland alternativen. Om modellen fortfarande försvinner stänger du av panelvisningen och justerar modellens position igen.

7. Använda demofunktionen

Demofunktionen spelar automatiskt upp valda 3D-modeller i följd. Om du till exempel registrerar konstverken A, B och C för ett museum spelas innehållet automatiskt upp i ordningen A→B→C. (Blandad uppspelning finns också tillgängligt.)

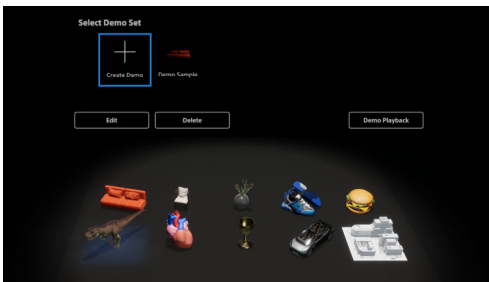
7-1. Skapa en demouppsättning

Skapa ett demouppsättning innan du använder demofunktionen.



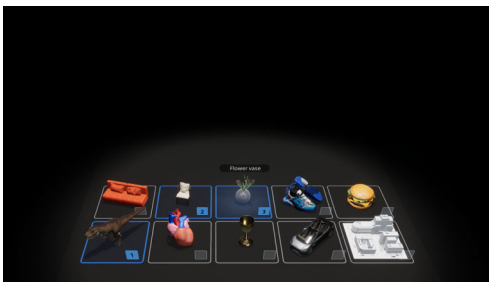
Steg 1

Tryck på tabbtangenten för att visa menyskärmen och välj "Demo".



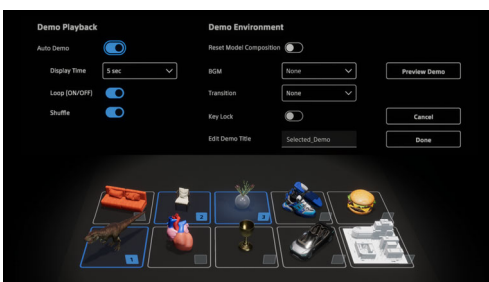
Steg 2

Välj "Create demo".



Steg 3

Tryck på Enter för att välja en modell. Numren (1, 2, 3) tilldelas modellerna i den ordning de väljs. Tryck på Enter igen för att avmarkera en innehållsfil.



Steg 4

När du är klar med att välja filer, tryck på M-knappen för att registrera filerna och fortsätt till inställningsskärmen

Steg 5

Ange demotitel efter att du har ställt in demouppspelning och tryck på "Done" för att spara en demouppsättning.

Obs!

Demouppsättningen kan inte sparas om inte demotitel har angetts.

7-2. Inställningar för uppspelning av demo

Du kan ställa in Optionsen för uppspelning av demo.

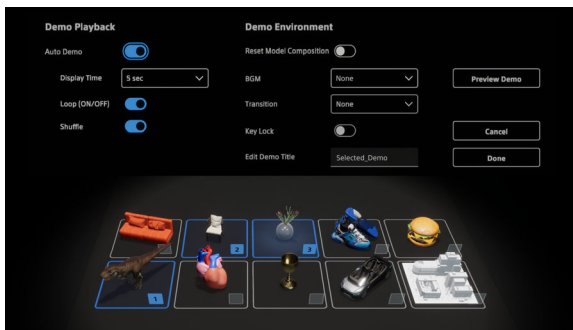
obs!

När du har ställt in Optionsen trycker du på "Done" på inställningsskärmen för att bekräfta.

Om du inte trycker på "Done" och lämnar inställningsskärmen genom att trycka på "Cancel" eller backstegstangenten, sparas inte inställningsvärdena.

7-2-1. Konfigurera uppspelning av bildspel

Du kan välja inställningar för uppspelning av bildspel.



Auto Demo

På: Innehållet i modellistan spelas upp automatiskt i enlighet med hur det är konfigurerat i modellistan.

Av: Tryck på "→-tangent" för att spela upp nästa modell.

Shuffle

Blandar uppspelningen för valda modeller.

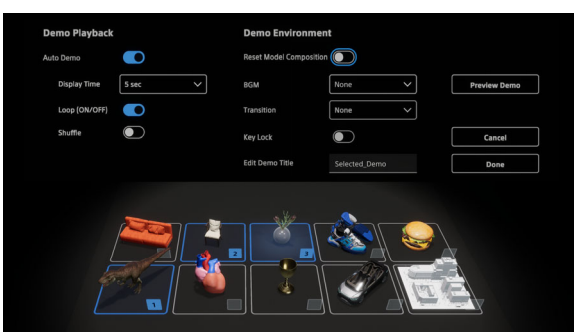
Display Time

Ställ in visningstiden för varje modell under Auto demo.

Loop ON/OFF

Ange om bildspelet ska återgå till det första innehållet efter uppspelning av den sista modellen i listan.

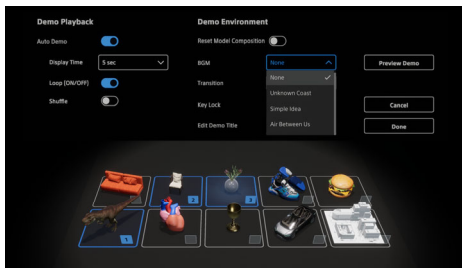
7-2-2. Använda återställning av modellsammansättning



Om användaren har ändrat modellens position eller storlek under demonstrationen kommer den automatiskt att återställas till ursprunglig position och komposition när demonstrationen har avslutats.

7-2-3. Ställa in BGM (med förinstallerat ljud)

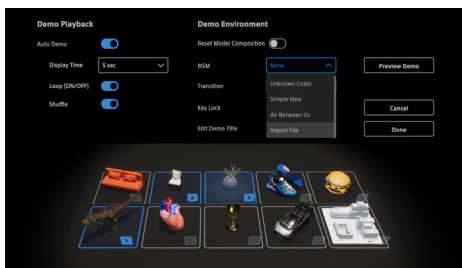
Du kan välja BGM för uppspelning av bildspel.



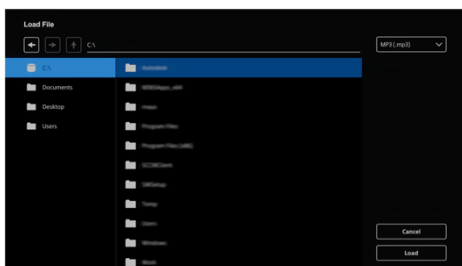
Steg 1 Välj "Preinstalled" för BGM.

Steg 2 Tryck på "Done" för att bekräfta.

7-2-4. Ställa in BGM (med din egen MP3-fil)



Steg 1 Välj "Import File" för BGM.
Skärmen för filbläddrare visas.



Steg 2 Välj önskad MP3-fil i filbläddraren.

Steg 3 Tryck på "Done" för att bekräfta.

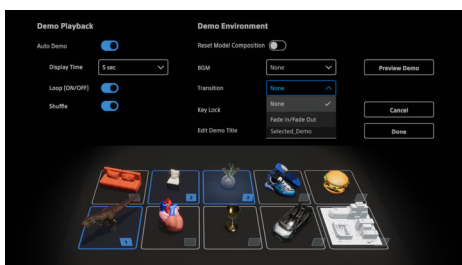
obs!

- Använd MP3-filer i följande format.

- fs=32/44,1/48KHz
- 16-bitars stereo
- Bithastighet 32 kbps - 320 kbps

- Vissa MP3-filer kanske inte kan spelas upp även i ovanstående format.

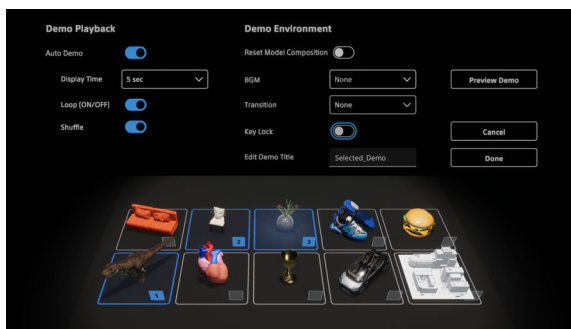
7-2-5. Ställa in övergångseffekter



Steg 1 "Välj "Transition".
Du kan välja AV / Tona in/tona ut.

Steg 2 Tryck på "Done" för att bekräfta.

7-2-6. Ställa in tangentlås



Steg 1

Välj "Key Lock".

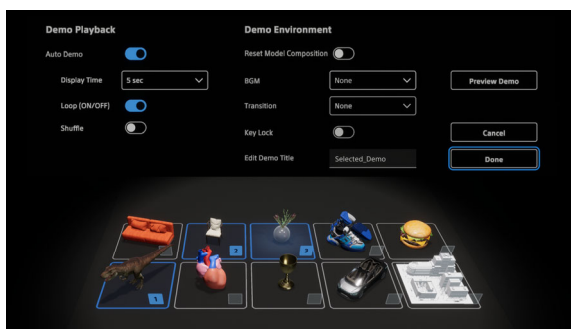
Steg 2

Tryck på "Done" för att bekräfta.

Obs!

För tangentlåsfunktionen kan du utesluta åtgärder som att flytta, rotera och skalbestämma modellen från inställningen "Key Lock Exception" på skärmen "Settings" → "Security".

7-2-7. Registrera demoset



Gå till "Edit Demo Title" och ange det unika namnet med tangentbordet och tryck på "Done" för att bekräfta.

7-3. Tillgängliga alternativ under uppspelning av demo



Om du visar "Options" på skärmen för uppspelning av demo kan du utföra följande åtgärder.

Usage Environment Setting (Endast SR2)

Optimera intervallen för ansiktsigenkänning och spårning baserat på användningsomständigheterna.

Crosstalk Adjustment (Endast SR2)

Överhörningsnivån kan justeras efter användarens önskemål.

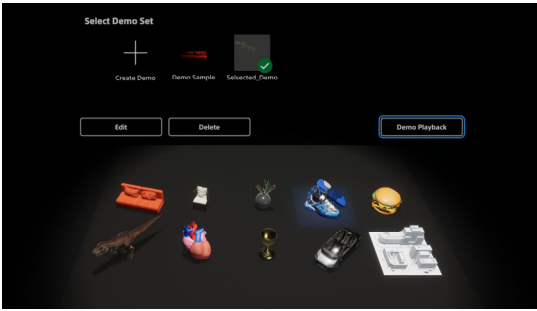
Reality Creation (Endast SR2)

Bildkvalitetens definition kan kontrolleras.

Exit Demo Mode

Du kan avsluta uppspelning av demo och gå till skärmen Explorern.

7-4. Spela upp demonstrationen



Steg 1

Tryck på "tabbtangenten" för att visa menyskärmen och välj "Demo".

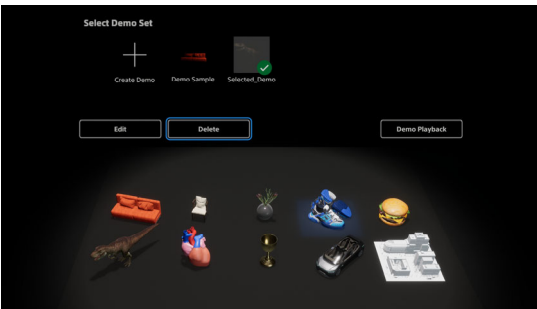
Steg 2

Välj en demouppsättning som sparats på skärmen "Select Demo Set".

Steg 3

Tryck på knappen "Play" för att spela upp automatiskt.

7-5. Ta bort demouppsättningen



Steg 1

På skärmen Explorern trycker du på "Tabbtangenten" för att visa "Menu" och välj "Demo".

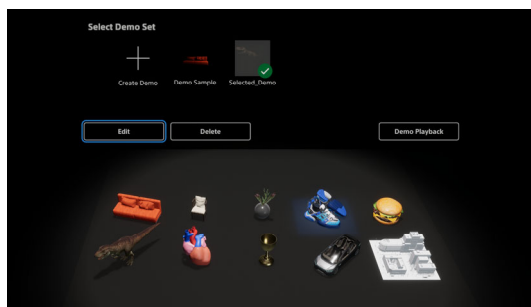
Steg 2

Välj den demouppsättning som ska tas bort med tangenten " \leftarrow " / " \rightarrow ".

Step 3

Tryck på knappen "Remove" för att visa bekräftelseskärmen. Tryck på OK för att ta bort.

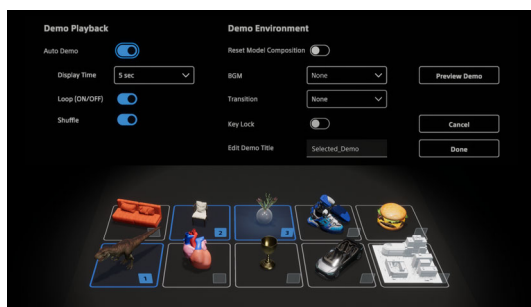
7-6. Redigera en demouppsättning



Steg 1 Tryck på tabbtangenten för att visa menyskärmen och välj "Demo".

Steg 2 Välj en demouppsättning som sparats på skärmen "Select Demo Set".

Steg 3 Tryck på knappen "Edit" för att visa skärmen för demoinställningar.



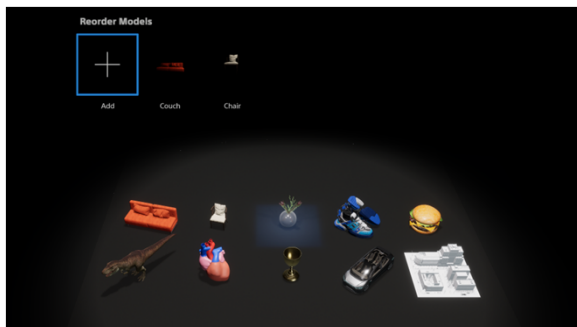
Steg 4 På skärmen Settings ställer du in effekter och visning för uppspelning av demo och trycker på "Done" för att spara inställningarna.

TIPS

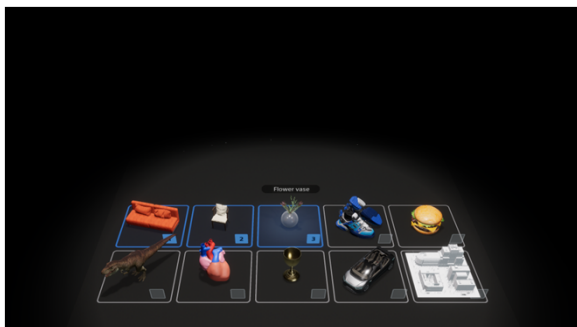
Tryck på knappen "Edit" under avsnittet "Reorder Model" för att redigera listan med demomodeller nedan.

- Lägg till en modell i listan med demomodeller
- Ändra ordningen på modellerna i listan med demomodeller
- Ta bort en modell från listan med demomodeller

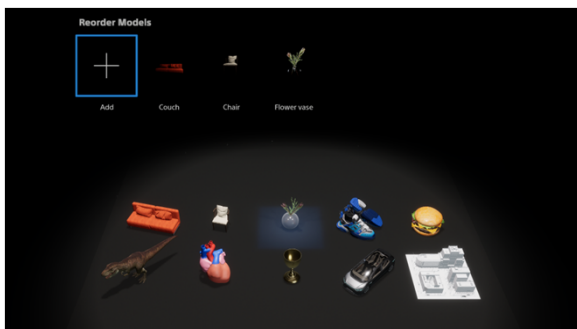
7-6-1. Lägg till en modell i listan med demomodeller



Steg 1 Välj "Add".

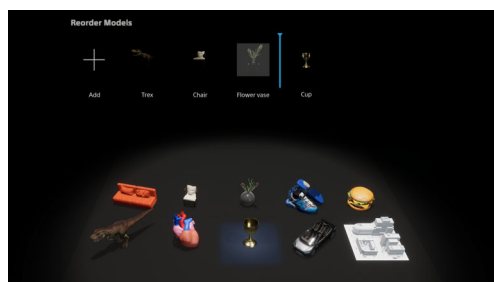


Steg 2 Tryck på Enter för att välja en modell. Tryck på Enter igen för att ta bort valet av en modell.



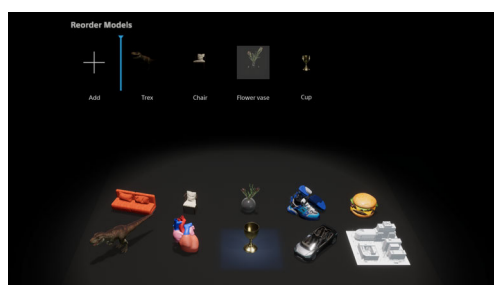
Steg 3 När du är klar med att välja filer trycker du på M-knappen för att lägga till modellerna.

7-6-2. Ändra ordningen på modellerna i listan med demomodeller



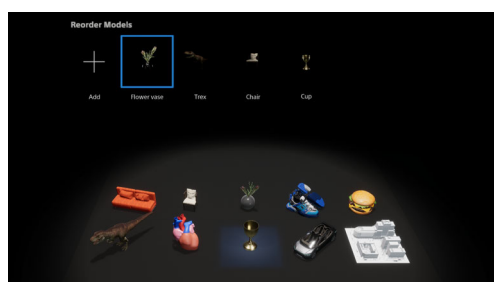
Steg 1

Tryck på Enter för att välja den modell du vill flytta.



Steg 2

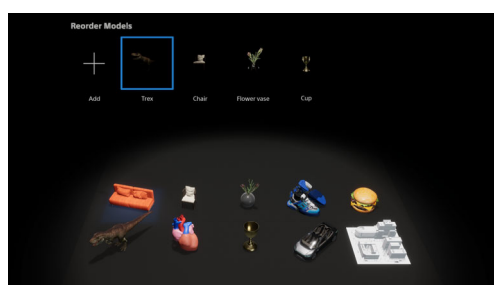
Flytta den blå vertikala linjen åt vänster eller höger till den plats där du vill flytta modellen. (I exemplet till vänster, till slutet av listan)



Steg 3

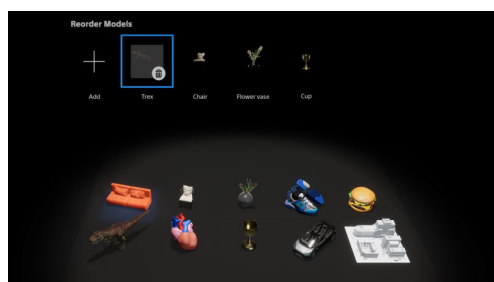
Tryck på Enter för att bekräfta. När du är klar med att välja modeller trycker du på M-knappen för att spara.

7-6-3. Ta bort modeller från listan med demomodeller



Steg 1

Placera fokus på den modell du vill ta bort på skärmen "Ändra ordning på modeller".



Steg 2

Tryck på mellanslagstangenten för att markera den modell som ska tas bort.

* En symbol med en papperskorg visas i miniatyrbildens nedre högra hörn. När du är klar med att välja modeller trycker du på M-knappen för att bekräfta.

Steg 3

Skärmen för bekräftelse av borttagningen visas. Välj "OK".

7-7. Avsluta uppspelning av demo



Öppna "Options" under uppspelning av demo och välj "Exit Demo Mode".

obs!

När ett lösenordslås är inställt krävs ett lösenord för åtkomst.

När en mus används högerklickar du för att använda pop up-menyn.

8. Övrigt

8-1. Skärm som visas när betraktaren tittar bort från displayen

Om betraktaren tittar bort från displayen visas varningsmeddelandet "The System could not recognize your face. Please check if you can see the 3D image." på skärmen.



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

8-2. Ändra inställningarna för displayen

Med den här applikationen kan du ändra ett antal inställningar för bildkvalitet och sensorprestanda som kan konfigureras under Spatial Reality Display Settings.

Steg 1 Tryck på tabbtangenten för att visa menyskärmen och välj "Settings".

Steg 2 Välj fliken "Spatial Reality Display Settings" på skärmen Settings.

InställningsOptions

<Sensor Setting> (Endast SR2)

- **Usage Environment Setting** och spårning baserat på användningsomständigheterna.

Optimera intervallen för ansiktsigenkänning

- **Creation Mode**

Passar bäst när du tittar på displayen ensam för att skapa innehåll i en studio eller på ett kontor.

- **Exhibition Mode**

Förhindra igenkänning av andra ansikten än betraktarens i en fullsatt utställningshall.

- **Viewer switching mode**

Upp till två tittare kan nu konfigureras för att växla mellan ögonigenkänningsmål. Inställningen kan också tilldelas "Fn-tangenten".

- **Crosstalk Adjustment**

Överhörningsnivån kan justeras efter användarens önskemål.

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

Reality Creation

Bildkvalitetens definition kan kontrolleras.

8-3. Uppdatera meddelandefunktionen

Ett meddelande visas på skärmen när applikationen startas efter en programuppdatering.

8-4. Information om versionen

Spelarens version är v 2.0.2

8-5. Senaste information om applikationen

Den senaste informationen och uppdateringarna om denna spelare finns på

Välj app

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

Webbplats för utvecklare

<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.