



# 空间现实显示播放器

1.0.0版本

取扱説明書

JP

Operating Instructions

EN

Mode d'emploi

cFR

使用说明书

CS

## 1. 关于空间现实显示播放器

### 1-1. 空间现实显示播放器的主要特点

这个应用程序可以让你轻松地在空间现实显示器上播放和享受3DCG  
你可以轻松地在空间现实显示器上显示你的3DCG数据  
你可以在设计、医学、建筑和标牌等广泛的领域使用3DCG

### 1-2. 所需的PC环境

	推荐规格
CPU	i5-6核心或更快
GPU	PassMark - G3D标记得分 18,000或以上 (GeForce RTX2070 SUPER等同于)
记忆 储存	16GB或更大 SSD

### 1-3. 可用的空间现实显示器

本播放器可在以下空间现实显示器上显示

- ELF-SR1
- ELF-SR2

### 1-4. 可播放的3DCG文件格式

本播放器支持显示以下3DCG文件格式

- FBX格式
- OBJ格式
- GLTF/GLB格式
- STL格式

#### 注意事项

\*显示验证由索尼公司执行, 以确保根据每个DCC工具的格式规范, 从每个DCC工具导出的播放器兼容格式文件能够被显示

\*播放器支持的某些3D文件格式可能无法在3D显示中正确反映软件特定的效果

### 1-5. 可用的操作设备

本播放器可以连接和操作以下操作设备

- 符合Windows标准的USB键盘
- 符合Windows标准的USB鼠标
- 符合Windows标准的USB游戏手柄\*1
- 用于PlayStation 4/5的控制器 \*2

\*1 游戏手柄与Windows直接输入标准兼容。

\*2 PlayStation控制器必须通过USB连接。

#### 注意事项

由于与其他USB3.0连接设备的干扰问题, 2.4GHz BT系统的USB连接可能无法工作。建议采用有线连接。

### 1-6. 关于语言设置

本播放器可以用以下语言显示。你可以在“选项”-“设置”中改变它们。

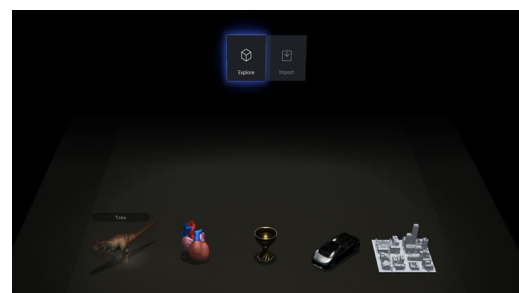
- 英语
- 法语
- 日文
- 中文

## 2. 基本的屏幕结构和操作

### 2-1. 模型资源管理器屏幕和全屏视图

在资源管理器屏幕上列出了导入的3DCG模型。

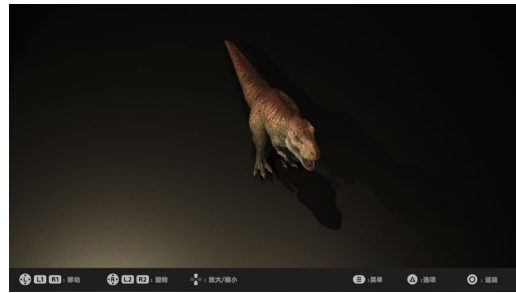
3DCG模型可以全屏显示, 从不同角度和方向观看。



资源管理器屏幕

#### 主要功能

- 列表模型
- 选择和播放模型
- 移除模型
- 菜单功能
- 选项功能



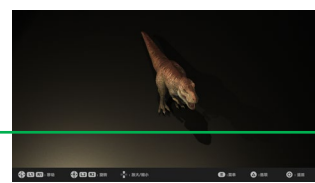
模型全屏查看

#### 主要功能

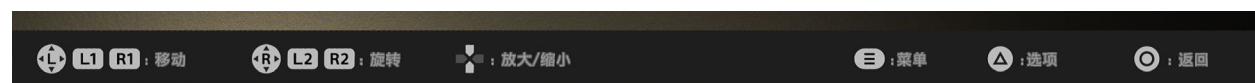
- 移动
- 旋转
- 缩放
- 可选功能

### 2-2. 基本操作(操作指南显示)

在每个屏幕上, 屏幕底部都会显示操作指南(持续5秒)



用户可以按照操作指南访问各种功能



#### 注意事项

当连接了一个游戏手柄时, 显示屏会切换到游戏手柄的操作指南

### 2-3. 菜单和选项功能

在这个播放器中, 可以通过“菜单”和“选项”使用各种功能



#### 菜单

- **资源管理器**  
显示资源管理器
- **进口**  
将电脑中的3DCG模型文件导入资源管理器。



#### 选项

- **自动旋转 开启/关闭**  
自动旋转模型
- **初始角度**  
设置模型显示的角度
- **移除**  
移除模型。  
\*它们也将被从资源管理器中移除
- **光源设置**  
设置光源、色温和灯光的强度
- **设置**  
配置播放器设置
- **编辑标签/类别**  
编辑模型标签和类别信息
- **退出应用**

## 3.查看样本图像

### 3-1. 选择并显示一个3DCG模型的样本

本播放器包括几个3DCG模型的样本  
这些样本图像可以用来验证空间现实显示器的连接和设定是否正确

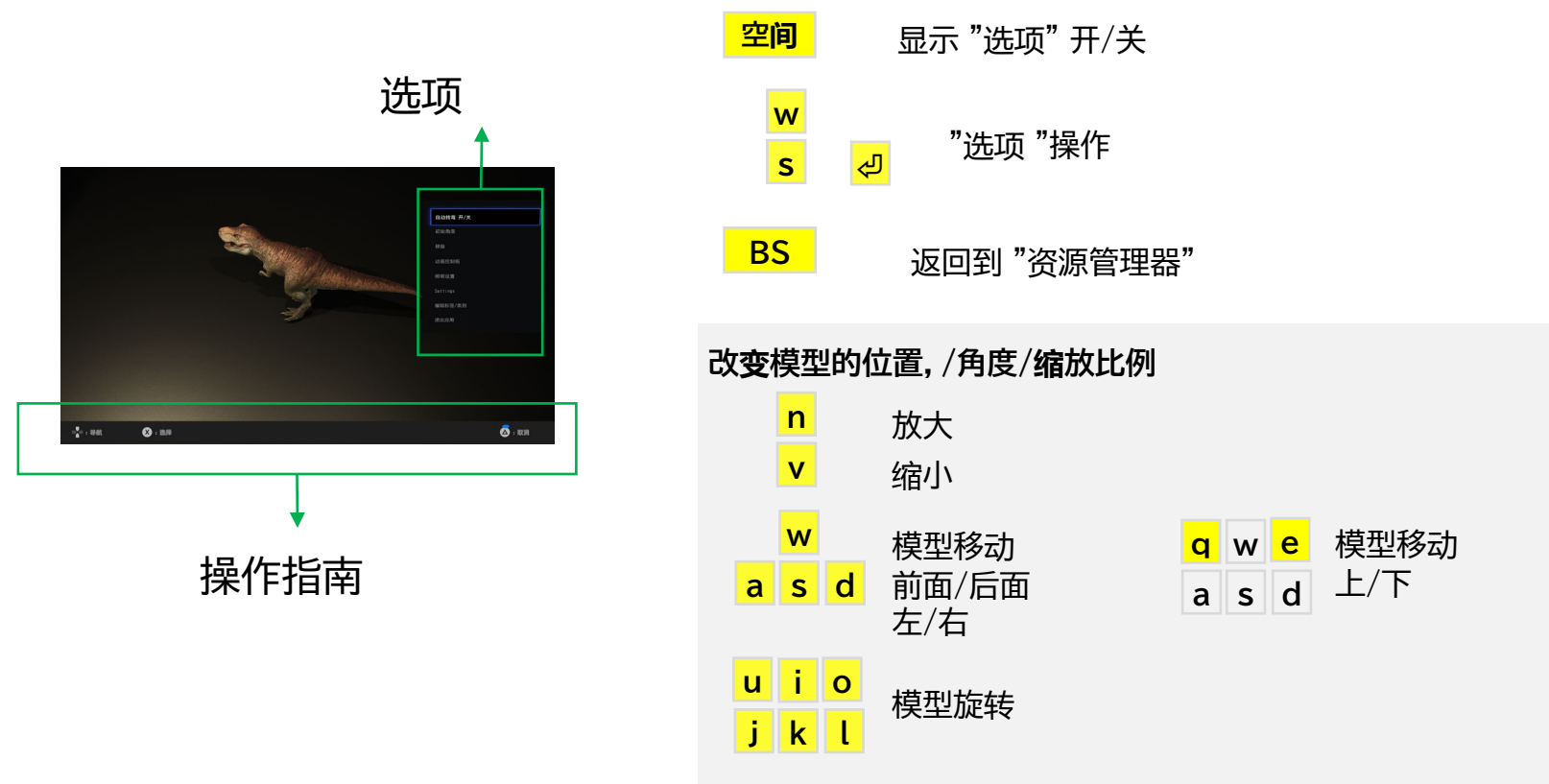
程序 1 启动应用程序

程序 2 在“资源管理器”屏幕上,选择并选定你所选择的样品模型

程序 3 3DCG模型以全屏显示

### 3-2. 3DCG显示的基本操作

在3DCG显示屏幕上,你可以按照操作指南来改变模型的位置和角度  
也可以使用“选项”中的各种功能



### 3-3. 移除和重新输入3DCG样本模型

本播放器中内置了3DCG模型样本  
如果你不需要它,你可以把它移除  
移除后,也可以后再次将其加回资源管理器

#### 如何移除

程序 1 在资源管理器窗口中选择你想移除的模型

程序 2 在资源管理器窗口中打开“选项”

程序 3 从“选项”中选择“移除”

程序 4 该模型已从资源管理器中移除

#### 如何重新导入

程序 1 在资源管理器窗口中打开“选项”

程序 2 从“选项”中选择“样品重新导入”

程序 3 一个样本模型将被恢复到资源管理器

## 4.导入并显示你自己的3DCG模型

### 4-1. 导入在电脑内的3DCG文件

要在该播放器中显示3DCG模型, 必须首先将该模型导入播放器

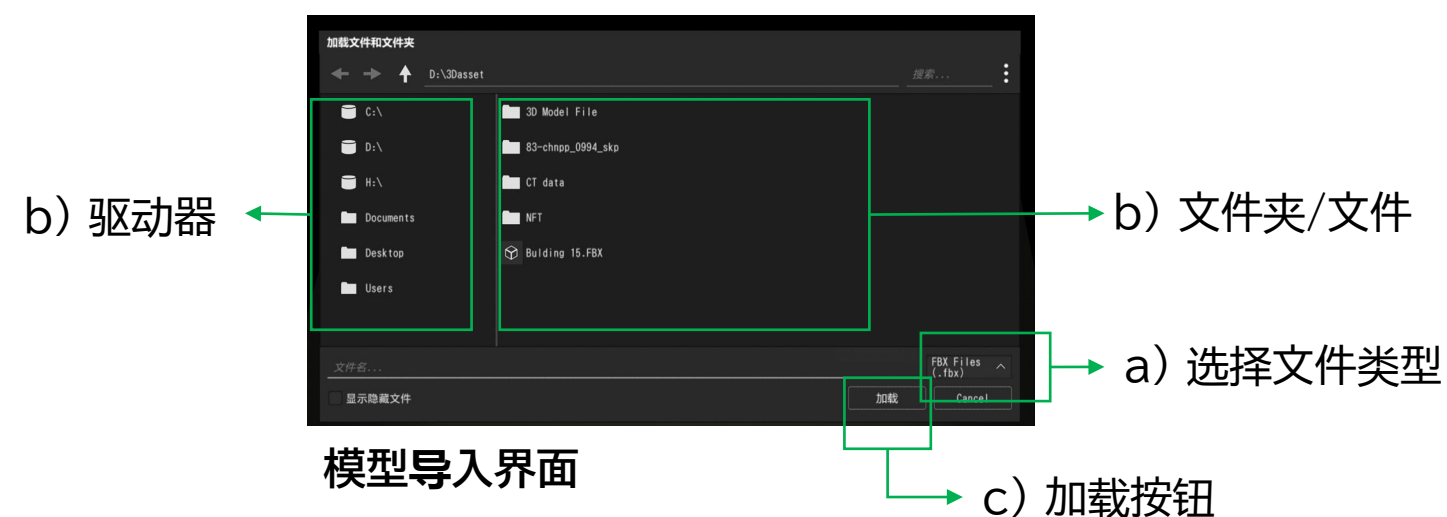
#### 注意事项

请使用鼠标在此屏幕上操作  
键盘和控制器不可用  
关于鼠标使用的信息只出现在第一次的启动导入时

程序 1 启动应用程序

程序 2 在资源管理器屏幕上, 按 "TAB键" 显示 "菜单" 并选择 "导入"

程序 3 选择你电脑上的3DCG文件



程序 4 选择文件类型(a)

程序 5 在资源管理器中选择你要导入的3DCG文件(b)

程序 6 按下加载按钮(c)



程序 7 将这个模型登记在类别中

\*一旦你注册了一个类别, 你就可以用搜索和排序功能定制资源管理器的视图

程序 8 该模型被添加到资源管理器屏幕上

### 4-2. 移除在资源管理器上的模型

"选项" 中的 "移除" 将从资源管理器中移除该模型

\*移除后, 后面的模型儿移到前面

\*如果添加了一个新的模型, 它将被添加到显示的模型的末尾

### 4-3. 在资源管理器中创建3D缩略图

资源管理器屏幕上会将导入的模型幕上会显示3D缩略图

文件加载完毕后, 会显示一个临时缩略图

一旦在全屏模式下播放文件, 就会自动生成一个3D缩略图, 然后资源管理器屏幕上会显示3D缩略图

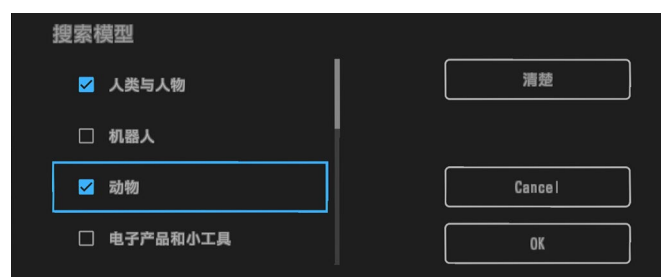


临时缩略图

## 5. 尝试使用各种功能

### 5-1. 搜索和排序3DCG内容

导入该播放器的模型可以被搜索、分类和重新排序



#### 搜索功能

你可以根据你在导入模型时或在“选项”的“编辑标签/类别”中设置的类别信息进行搜索



#### 排序功能

你可以按以下标准进行排序

- 文件大小
- 文件名称
- 进口日期

**注意事项** 不可以搜索或排序PC本地的文件

### 5-2. 自动转弯

在全屏显示3DCG模型时, 模型可以自动旋转

### 5-3. 初始角度



围绕X/Y/Z轴的3DCG模型可以改变显示方式

位置和大小也可以改变以适应屏幕

**注意事项** 一旦设定了初始角度, 下次就会以该尺寸/位置/角度显示模型

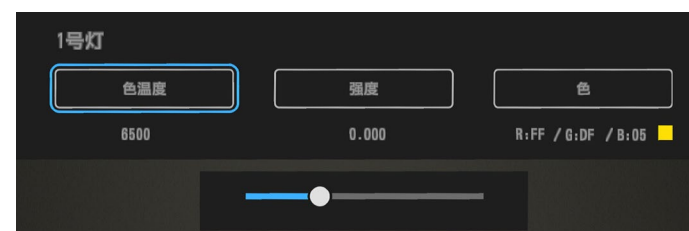
### 5-4. 光源设置

你可以改变3DCG模型显示的灯光



#### 光源环境

你可以从预设的照明环境中进行选择



#### 定制功能

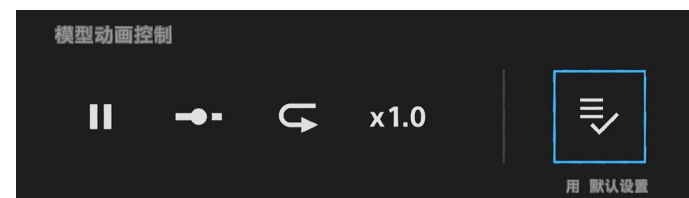
每个照明环境都可以定制

- 色温
- 光照强度
- 光的颜色

**注意事项** 定制的照明设置被自动记录

### 5-5. 播放动画的3DCG

如果3DCG型号有动画信息, 你可以从控制面板上选择播放模式



#### 动画控制板

- 播放/暂停
- 寻路条播放
- 重复播放
- 播放速度



## 6. 其他

### 6-1. 关于版本信息

---

该播放器的版本是v 1.0.0

### 6-2. 应用软件的最新信息/更新信息

---

关于这个播放器的最新信息和更新可以在以下网站找到

#### 应用选择

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

#### 开发者网站

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

**SONY**<sup>®</sup>

2023年6月发布(手册1.0版)