



Lecteur Spatial Reality Display

version 1.0.0

取扱説明書

JP

Operating Instructions

EN

Mode d'emploi

cFR

使用说明书

CS

Table des matières

1. À propos du lecteur Spatial Reality Display

- 1-1. Principales caractéristiques du lecteur Spatial Reality Display
- 1-2. Environnement PC requis
- 1-3. Présentoirs de réalité spatiale disponibles
- 1-4. Format de fichier 3DCG lisible
- 1-5. Dispositifs d'exploitation disponibles
- 1-6. Paramètres de langue

2. Structure et fonctionnement de base de l'écran

- 2-1. Écran Explorer de modèle et vue plein écran
- 2-2. Affichage du guide de fonctionnement
- 2-3. Fonctions du menu et des options

3. Regardez les exemples d'images

- 3-1. Sélectionner et afficher un exemple de modèle 3DCG
- 3-2. Fonctionnement de base de l'écran 3DCG
- 3-3. Retirer et réimporter des échantillons de modèles 3DCG

4. Importer et afficher votre propre modèle 3DCG

- 4-1. Importation de fichiers 3DCG sur un PC
- 4-2. Retirer un modèle sur Explorer
- 4-3. Créer des vignettes 3D dans Explorer

5. Essayer d'utiliser les différentes fonctions

- 5-1. Recherche et tri du contenu 3DCG
- 5-2. Rotation automatique
- 5-3. Angle initial
- 5-4. Réglage de la source lumineuse
- 5-5. Lecture du 3DCG animé

6. Autre

- 6-1. À propos des informations sur la version
- 6-2. Dernières informations/mises à jour pour cette application

1. À propos du lecteur Spatial Reality Display

1-1. Principales caractéristiques du lecteur Spatial Reality Display

Cette application vous permet de jouer et de profiter facilement du 3DCG sur l'écran de réalité spatiale.

Vous pouvez facilement afficher vos données 3DCG sur l'écran de réalité spatiale.

Vous pouvez utiliser le 3DCG dans un large éventail de domaines tels que le design, la médecine, l'architecture et la signalisation.

1-2. Environnement PC requis

	Spécifications recommandées
CPU	i5-6 de base ou plus rapide
Processeur graphique	PassMark - Score G3D Mark 18 000 ou plus (équivalent au GeForce RTX2070 SUPER)
Mémoire	16 Go ou plus
Stockage	SSD

1-3. Présentoirs de réalité spatiale disponibles

Ce lecteur peut être affiché sur les présentoirs de réalité spatiale suivants

- ELF-SR1
- ELF-SR2

1-4. Format de fichier 3DCG lisible

Ce lecteur prend en charge l'affichage des formats de fichiers 3DCG suivants

- Format FBX
- Format GLTF/GLB
- Format OBJ
- Format STL

Mise en garde

* La vérification de l'affichage est effectuée par Sony pour s'assurer que les fichiers au format compatible au lecteur exportés à partir de chaque outil de création de contenu numérique peut être affiché en fonction des spécifications de format de chaque outil.

* Certains formats de fichiers 3D pris en charge par le lecteur peuvent ne pas être en mesure de rendre correctement les effets spécifiques au logiciel dans l'affichage 3D.

1-5. Dispositifs d'exploitation disponibles

Ce lecteur peut se connecter aux appareils suivants et les faire fonctionner

- Clavier USB compatible avec Windows
- Souris USB compatible avec Windows
- Manette de jeu USB compatible avec Windows *1
- Contrôleur pour PlayStation 4/5 *2

*1 La manette de jeu est compatible avec la norme Windows Direct Input.

*2 Les manettes PlayStation doivent être câblées via USB.

Mise en garde

La connexion USB du système BT 2,4 GHz peut ne pas fonctionner en raison de problèmes d'interférence avec d'autres appareils connectés USB 3.0. Une connexion câblée est recommandée.

1-6. À propos des paramètres de langue

Ce lecteur peut être affiché dans les langues suivantes. Vous pouvez les modifier dans « Options » - « Paramètres ».

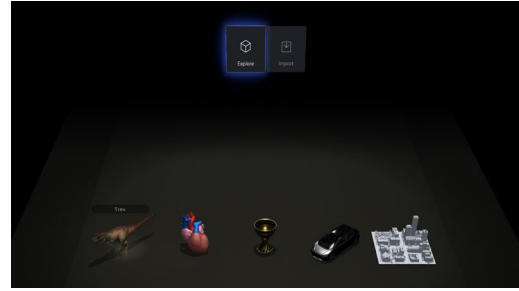
- Anglais
- Français
- Japonais
- Chinois

2. structure et fonctionnement de base de l'écran

2-1. Écran Explorer de modèle et vue plein écran

L'écran Explorer répertorie les modèles 3DCG importés.

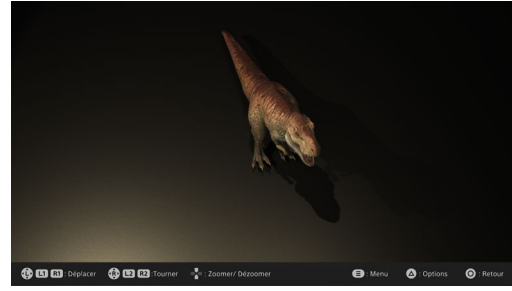
Les modèles 3DCG peuvent être affichés en plein écran et visualisés sous différents angles et directions.



Écran Explorer

Fonctions principales

- Énumérer les modèles
- Sélectionner et lire les modèles
- Retirer le modèle
- Fonctions du menu
- Fonctions des options



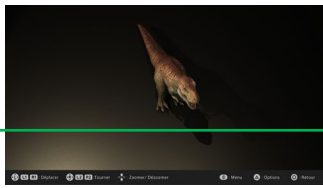
Vue plein écran du modèle

Fonctions principales

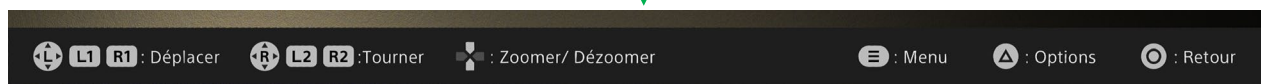
- Mouvement
- Rotation
- Mise à l'échelle
- Fonctions des options

2-2. Affichage du guide de fonctionnement

Sur chaque écran, un guide de fonctionnement s'affiche au bas de l'écran (pendant 5 secondes).



L'utilisateur peut accéder à diverses fonctions en suivant le guide d'utilisation.

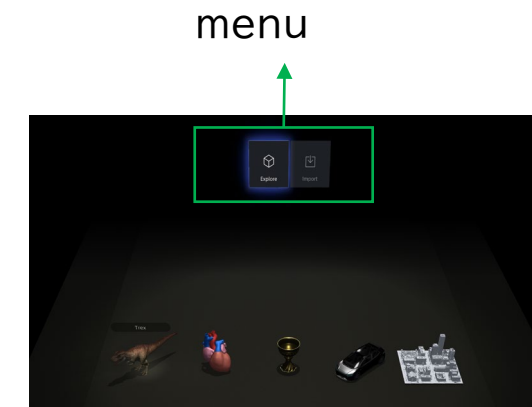


Mise en garde

Lorsqu'une manette de jeu est connectée, l'écran passe au guide d'utilisation de la manette de jeu.

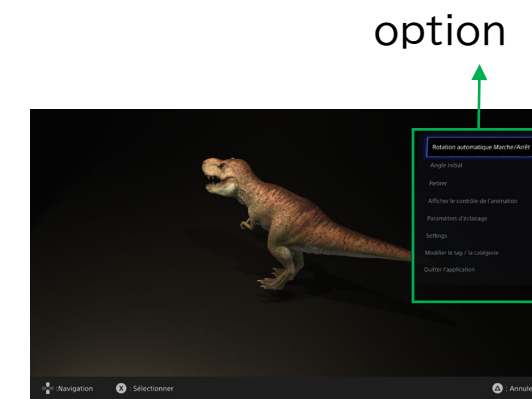
2-3. Fonctions du menu et des options

Dans ce lecteur, diverses fonctions sont disponibles à partir du « Menu » et des « Options ».



Menu

- **Explorer**
Afficher Explorer.
- **Importer**
Importer des fichiers de modèle 3DCG dans votre ordinateur dans Explorer.



Option

- **Activation/désactivation automatique**
Fait pivoter automatique le modèle
- **Angle initial**
Définit l'angle d'affichage du modèle.
- **Retirer**
Retirer le modèle.
* Ils seront également retirés d'Explorer.
- **Réglage de la source lumineuse**
Régler la source lumineuse, la température de couleur et l'intensité de la lumière.
- **Préparation**
Configurer les paramètres du lecteur
- **Modifier les balises/la classe**
Modifier les informations de balise de modèle et de classe
- **Quitter l'application**

3. voir les exemples d'images

3-1. Sélectionner et afficher un exemple de modèle 3DCG

Plusieurs modèles 3DCG sont inclus avec ce lecteur.
Ces exemples d'images peuvent être utilisés pour vérifier que l'écran de réalité spatiale est correctement connecté et configuré.

Étape 1 Lancer l'application.

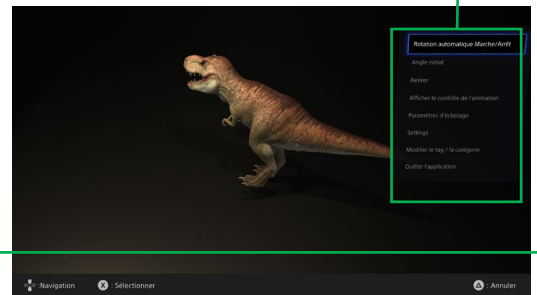
Étape 2 À partir de l'écran Explorer, sélectionner et choisir l'exemple de modèle de votre choix.

Étape 3 Le modèle 3DCG est affiché en plein écran.

3-2. Fonctionnement de base de l'écran 3DCG

Sur l'écran d'affichage 3DCG, vous pouvez modifier la position et l'angle du modèle en suivant le guide d'utilisation.
Diverses fonctions sont également disponibles à partir des « Options ».

options



Guide d'utilisation

Espace affichage des « Options » activé/désactivé

w

s



Fonctionnement des « Options »

BS

retourner à « Explorer »

Changer la position, l'angle/la mise à l'échelle du modèle

n

Zoom avant

v

Zoom arrière

w

Déplacement du modèle

a s d

Avant/arrière

Gauche/droite

q w e

a s d

Déplacement du modèle

Haut/bas

u i o

Rotation du modèle

j k l

3-3. Retirer et réimporter des échantillons de modèles 3DCG

Des modèles 3DCG sont intégrés à ce lecteur.
Vous pouvez les Retirer si vous n'en avez pas besoin.
Il est également possible de les Retirer, puis de les réintégrer dans Explorer.

Comment retirer

Étape 1

Sélectionner le modèle que vous souhaitez retirer dans la fenêtre d'Explorer.

Étape 2

Ouvrez les « Options » dans la fenêtre Explorer.

Étape 3

Sélectionnez « Retirer » dans les « options ».

Étape 4

Le modèle est retiré d'Explorer.

Comment réimporter

Étape 1

Ouvrez les « Options » dans la fenêtre Explorer.

Étape 2

Sélectionnez « Réimporter un exemple » dans les « options ».

Étape 3

Un exemple de modèle sera restauré dans Explorer.

4. importer et afficher votre propre modèle 3DCG

4-1. Importation de fichiers 3DCG sur un PC

Pour afficher un modèle 3DCG dans ce lecteur, le modèle doit d'abord être importé dans le lecteur.

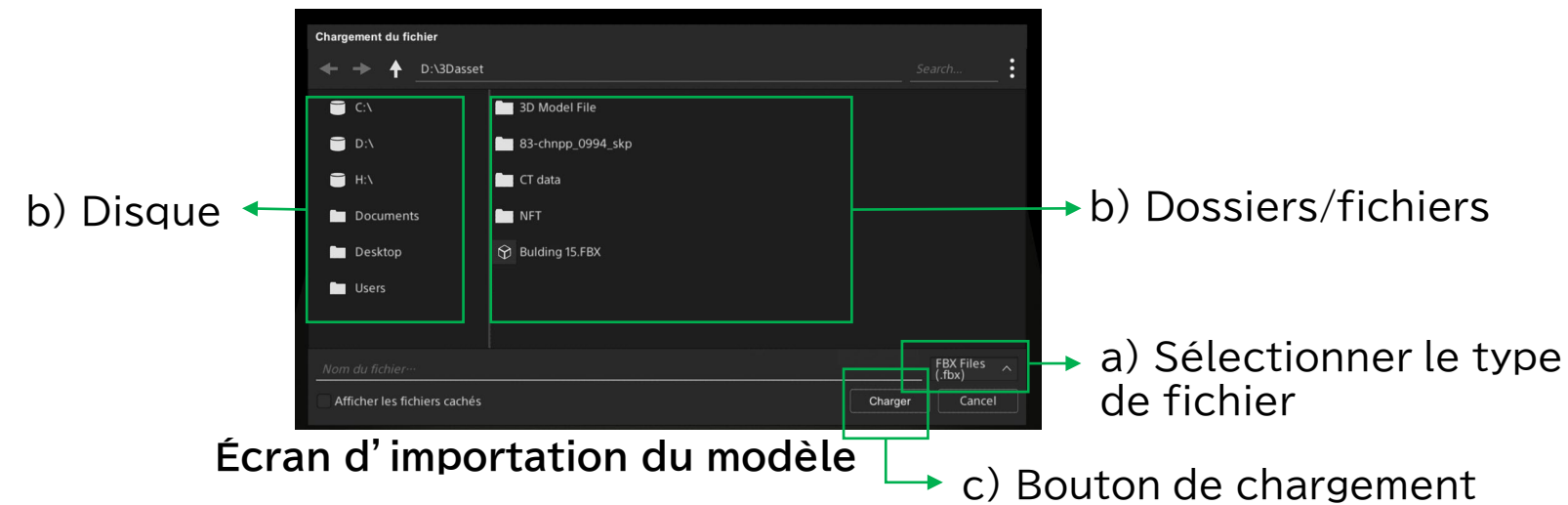
Mise en garde

Veillez utiliser la souris pour utiliser cet écran. Le clavier et le contrôleur ne sont pas disponibles. Le message concernant l'utilisation de la souris n'apparaît que la première fois après le début de l'importation.

Étape 1 Lancer l'application.

Étape 2 Sur l'écran Explorer, appuyer sur la touche « TAB » pour afficher « Menu » et sélectionner « Importer ».

Étape 3 Sélectionner le fichier 3DCG sur votre ordinateur.



Étape 4 Sélectionner le type de fichier. (a)

Étape 5 Sélectionner le fichier 3DCG que vous souhaitez importer dans l'Explorer. (b)

Étape 6 Appuyer sur le bouton Charger. (c)



Étape 7 Enregistrer ce modèle dans la classe.

* Une fois que vous avez enregistré une classe, vous pouvez personnaliser l'affichage d'Explorer avec des fonctions de recherche et de tri.

Étape 8 Le modèle est ajouté à l'écran Explorer.

4-2. Retirer un modèle sur Explorer

« Retirer » des « options » retirera le modèle d'Explorer.

- * Après le retrait, le modèle derrière se déplace vers l'avant.
- * Si un nouveau modèle est ajouté, il sera ajouté à la fin du modèle affiché.

4-3. Créer des vignettes 3D dans Explorer

L'écran Explorer affiche le modèle importé sous forme de vignette 3D. Une fois le fichier chargé, une vignette temporaire s'affiche. Une fois qu'un fichier est lu en mode plein écran, une vignette 3D est générée automatiquement, puis les vignettes 3D sont affichées dans l'Explorer.

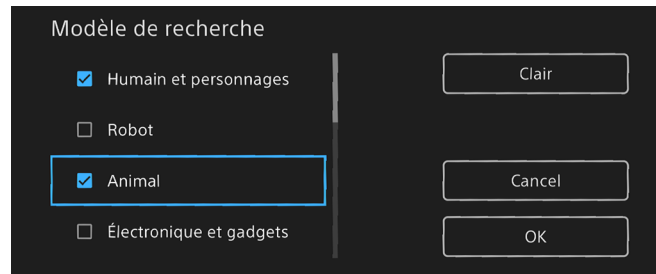


Vignette temporaire

5. essayer d'utiliser les différentes fonctions

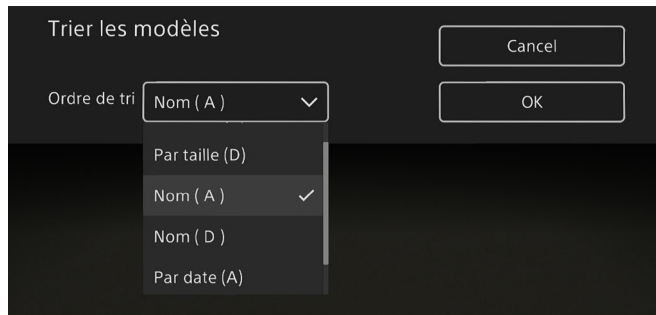
5-1. Recherche et tri du contenu 3DCG

Les modèles importés dans ce lecteur peuvent faire l'objet d'une recherche, être triés et réorganisés.



fonction de recherche

Vous pouvez effectuer une recherche selon les informations de classe que vous avez définies lors de l'importation de modèles ou dans « Modifier les balises/catégories » à partir de « Options ».



fonction de tri

Vous pouvez trier selon les critères suivants

- Taille du fichier
- Date importée
- Nom du fichier

Mise en garde

Il n'est pas possible de rechercher, de trier et d'afficher des fichiers locaux sur l'ordinateur.

5-2. Rotation automatique

Tout en affichant un modèle 3DCG en plein écran, le modèle peut être automatiquement pivoté.

5-3. Angle initial



Modèle 3DCG autour des axes X/Y/Z
L'affichage peut être modifié.

La position et la taille peuvent également être modifiées pour s'adapter à l'écran.

Mise en garde

Une fois l'angle initial réglé, le modèle sera affiché à cette taille/position/angle la prochaine fois.

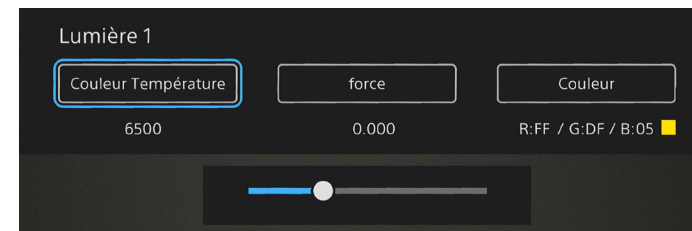
5-4. Réglage de la source lumineuse

Vous pouvez modifier l'éclairage de l'écran du modèle 3DCG.



Environnement de source de lumière

Vous pouvez choisir parmi un environnement d'éclairage pré-réglé.



Personnaliser la fonction

Chaque environnement d'éclairage peut être personnalisé.

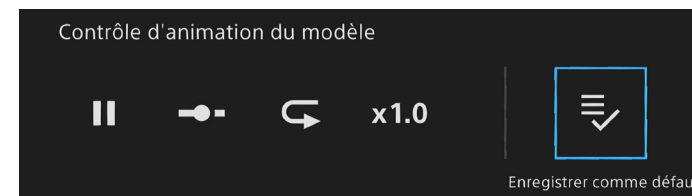
- Température de la couleur
- Intensité lumineuse
- Couleur de la lumière

Mise en garde

Les réglages d'éclairage personnalisés sont automatiquement enregistrés.

5-5. Lecture d'un 3DCG animé

Si le modèle 3DCG contient des informations d'animation, vous pouvez sélectionner le mode de lecture à partir du panneau de commande.



Panneau de commande d'animation

- Lecture/Pause
- lecture avec barre de recherche
- Répéter la lecture
- Vitesse de lecture

6. autre

6-1. À propos des informations sur la version

La version de ce lecteur est v 1.0.0.

6-2. Dernières informations/mises à jour pour cette application

Les dernières informations et mises à jour sur ce lecteur se trouvent sur

Sélection de l'application

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

Site du développeur

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

The Sony logo is displayed in a bold, black, sans-serif font. The letters are closely spaced, and a registered trademark symbol (®) is located at the bottom right of the letter 'Y'.

Publié en juin 2023 (version manuelle 1.0)