

# ■コントローラーのボタン割り当て

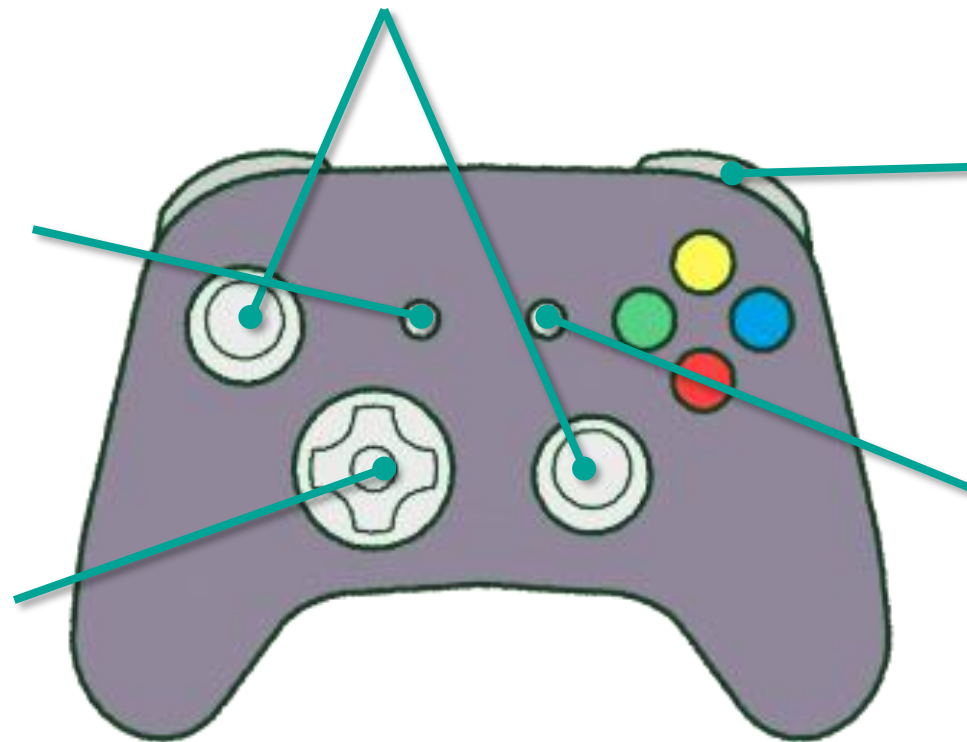
**[右スティック]**: 見ている方向が変わります (見上げ・見下げ、左右回転)

**[左スティック]**: 見ている位置が移動します (前進/後退、横移動)

**[Back]**:  
モデル全体が見える位置に移動します

**[十字キーの左右]**:  
「シーン」が切り替わります

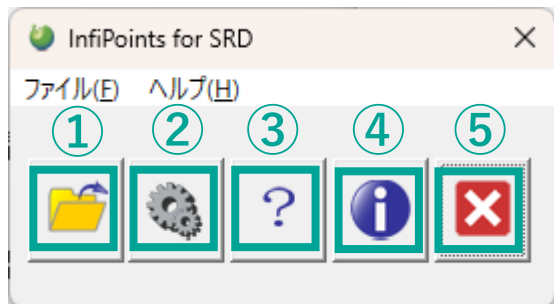
**[十字キーの上下]**:  
表示倍率が切り替わります



**[RB]/[RT]**:  
見ている位置が上下に移動します

**[Start]**:  
初期位置に戻ります

# ■ランチャー画面の説明



## ① [データを開く]

InfiPoints のデータを選択して開きます。

## ② [設定]

InfiPoints for SRD の設定画面を開きます。  
設定内容の詳細は次ページを参照してください。

## ③ [ヘルプを表示する]

InfiPoints for SRD のヘルプを開きます。

## ④ [バージョン情報を表示する]

InfiPoints for SRD のバージョン情報を表示します。

## ⑤ [アプリケーションを終了する]

InfiPoints for SRD を終了します。

# ■設定画面の説明 – 1

InfiPoints for SRD

表示精度

表示密度

1.30 (個/ピクセル)

表示点のサイズ

1.0

☒ 距離に応じて可変にする

プロジェクト配置

表示倍率

1.5

ディスプレイの手前表示距離

200 mm

速度設定

前後左右移動速度

4 km/h

上下移動速度

4 km/h

回転速度

45 deg/s

加速時の速度比

3

減速時の速度比

3

※速度はアナログスティック最大入力時の目安値

全般

☒ ロード時に全データを読み込む

OK Cancel 適用

## 表示精度

### [表示密度]

スライダーを操作し、点群の表示密度を設定します。  
(単位: 個/ピクセル)

0.01 ~ 2.0 の実数

### [表示点のサイズ]

点の表示サイズを変更します。[距離に応じて可変にする] をチェックすると、手前にある点ほど大きく、奥にある点ほど小さく表示されます。

1.0 以上の実数

## プロジェクト配置

### [表示倍率]

プロジェクトの表示倍率を設定します。1.0 より小さくすると実物より小さく、1.0 より大きくすると実物より大きく表示されます。

1.0e-8 以上の実数

### [ディスプレイの手前表示距離]

ディスプレイの手前表示距離を設定します。この値が大きいほどモデルが手前に飛び出して見えます。ただし、視点に近い場所にあるモデルは立体視が難しくなります。

0.0 以上の実数

## ■設定画面の説明 – 2

InfiPoints for SRD

表示精度  
表示密度

1.30 (個/ピクセル)

表示点のサイズ  
1.0

☒ 距離に応じて可変にする

プロジェクト配置  
表示倍率  
1.5

ディスプレイの手前表示距離  
200 mm

速度設定  
前後左右移動速度  
4 km/h

上下移動速度  
4 km/h

回転速度  
45 deg/s

加速時の速度比  
3

減速時の速度比  
3

※速度はアナログスティック最大入力時の目安値

全般  
☒ ロード時に全データを読み込む

OK Cancel 適用

### 速度設定

#### [前後左右移動速度] (ゲームパッドの左スティックに対応)

前後左右移動時の速度を設定します。 0.0 以上の実数

#### [上下移動速度] (ゲームパッドのRB、RTに対応)

上下移動時の速度を設定します。 0.0 以上の実数

#### [回転速度] (ゲームパッドの右スティックに対応)

回転時の速度を設定します。 0.0 以上の実数

#### [加速時の速度比] (ゲームパッドのAボタンに対応)

加速ボタン押下中の平行・垂直・回転移動の速度比を設定します。 0.0 以上の実数

#### [減速時の速度比] (ゲームパッドのBボタンに対応)

減速ボタン押下中の平行・垂直・回転移動の速度比を設定します。 0.0 以上の実数

### 全般

#### [ロード時に全データを読み込む]

ロード時に全てのデータを読み込みます。ロード完了までしばらく時間がかかりますが、描画が軽くなります。オフにすると初めて描画する場所での描画が遅くなることがあります。

# ■ショートカットキーの説明

---

## ショートカットキー一覧

[X]

次のシーンを適用します。(※1)

[Z]

前のシーンを適用します。(※1)

[0] ～ [9]

先頭からN番目のシーンを適用します。(※1)

---

(※1)：該当するシーンが存在する場合のみ動作します。

## ■空間再現ディスプレイに関するご質問について

---

空間再現ディスプレイ (Spatial Reality Display) の動作や設定に関するご質問につきましては、開発元のソニー株式会社様にお問い合わせください。

<https://www.sony.jp/support/spatial-reality-display/>