

SONY



SPATIAL REALITY DISPLAY

空间现实显示屏 让想象变成现实



高速视觉传感器



微型光学透镜



实时渲染算法



裸眼3D, 无需佩戴特殊外设

NABSHOW
PRODUCT
of the
YEAR 2023
WINNER

BEST of
SAPPHIRE
InfoComm
Digital Summit
WINNER

TWICE
Picks
WINNER



reddot winner 2024



DESIGN
AWARD
2024

空间现实显示屏解决方案一 基础型

产品	空间现实显示屏 ELF-SR2 ELF-SR1
软件	空间现实显示播放器
重点 适用行业	- 教育 - 展厅 - 工业设计
适用场景	- 设计/建筑/美术/汽车等各科设计作品的直接裸眼3D展示 - 数字模型(文物/家具/雕塑/车模等)直接裸眼3D展示 - 设计/建筑/美术/汽车等各行业设计作品的直接裸眼3D展示
方案亮点	- 低学习成本, 快速将作品以具备惊人效果的裸眼3D形式呈现, 高度还原创作者意图 - 丰富的默认交互方式, 与自己的作品在同一个空间维度上互动

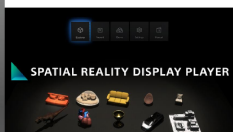
空间现实显示屏解决方案二 进阶型

产品	空间现实显示屏 ELF-SR2 ELF-SR1
软件	索尼提供的DCC工具插件 Autodesk Maya/Autodesk 3ds max/Blender/Zbrush等, 陆续更新中
重点 适用行业	- 教育 - 展厅 - 工业设计
适用场景	- 设计/建筑/美术/汽车等各科设计过程对作品进行实时裸眼3D预览 - 展厅设计过程实时裸眼3D预览, 不放过重要细节 - 设计/建筑/美术/汽车等各行业设计过程对作品进行实时裸眼3D预览
方案亮点	- 基于正在使用的软件, 结合索尼提供的插件, 实时预览可以对设计内容进行快速评审/检查, 也可以替代耗时、成本高的3D打印, 节约时间/财务成本 - 陆续更新新的插件工具, 易用性逐步强化

空间现实显示屏解决方案三 高阶型

产品	空间现实显示屏 ELF-SR2 ELF-SR1
软件	索尼适配的渲染引擎 SDK Unreal Engine/Unity/Direct X/Open GL等, 陆续更新中
重点 适用行业	- 教育 - 展厅 - 工业设计
适用场景	- 设计/建筑/美术/汽车等各科通过各软件设计作品, 通过索尼适配的引擎, 结合SDK进行渲染和二次开发 - 不同主题展厅展示内容设计渲染 - 设计/建筑/美术/汽车等各行业通过各软件设计作品, 通过索尼适配的引擎, 结合SDK进行渲染和二次开发
方案亮点	- 结合SDK自由的进行二次开发, 赋予作品由二维平面到三维空间的更逼真的“生命力” - 自定义开发, 可以结合展现目的, 自主进行内容和交互设计

空间现实显示播放器



丰富的DCC(数字内容创作)工具插件



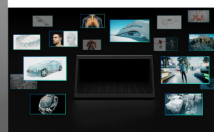
ZBRUSH

blender

AUTODESK
Maya

AUTODESK
3ds Max

丰富的适配性



UNREAL

OpenGL

Microsoft
DirectX

Unity

OpenXR

推荐的电脑配置

项目	ELF-SR2	ELF-SR1
操作系统	Windows 10 (64位)&Windows 11(64位)	Windows 10 (64位)
CPU	i5-6 核及以上	Intel i7-9700以上(8 核以上)
GPU	GeForce RTX2070 Super以上 Radeon RX Vega 64以上	GeForce RTX2070 Super以上 Radeon RX5700以上
内存	16GB以上	16GB以上
存储器	推荐使用SSD	推荐使用SSD
其他	需有HDMI输出接口(兼容4K60P) 需有USB3.2接口×1	需有HDMI输出接口(兼容4K60P) 需有USB3.2接口×1

多行业多场景应用



ELF-SR2 27英寸 4K



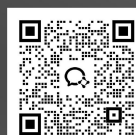
ELF-SR1 15.6英寸 4K



产品信息



开发者网站



合作/活动咨询