

SONY

法人向け空間再現ディスプレイカタログ
ELF-SR2

進化した大画面であなたの想像がよりリアルに目の前に広がる、
4K広色域空間再現ディスプレイ



SPATIAL
REALITY
DISPLAY

※画像はイメージです



進化した大画面であなたの想像がよりリアルに目の前に広がる

革新的なテクノロジーで裸眼のままでも、クリアで鮮やかにまるでそこに実物があるかのような立体視体験を実現します。3Dコンテンツ制作やデザイン確認の現場だけではなく、医療教育やショールーム、店舗といったシーンでの活用が可能。実在感のある空間表現がさまざまなビジネスシーンで新たな可能性をもたらします。

まるでそこに実物があるかのような3D空間映像



視線認識技術による 立体映像体験

特別なメガネやヘッドセットなどの機器を装着する必要はありません。普段の3D CG映像作成や視聴を、ソニー独自の視線認識技術によって、自然で快適に行うことができます。



これまでに体験したことのない リアルな3D視聴体験

視線の角度に合わせて3D空間映像も動くのでさまざまな角度から3D空間映像を楽しめます。高精細な映像再現により、まるで目の前に実物があるかのように感じられます。



幅広い環境への導入が可能

マスクをしていてもソニー独自の視線認識センサーがあなたの目を検出し、最適な映像を映し出します。また、さまざまなモニター台やスタンドから、多彩なハードウェア装置への互換性まで、プロフェッショナルなニーズに適応します。

リアルな3D空間映像を実現するソニーの独自技術



高速・高精度のリアルタイム センシング技術

高速で見る人の瞳の位置を的確にとらえ続ける、ソニー独自の視線認識センサーを採用。水平や垂直方向のみならず、奥行き方向に対しても、左右の目の位置をリアルタイムに検出します。



リアルタイム映像生成 アルゴリズム

左右の目の位置に連動した映像をリアルタイムに生成する、独自のアルゴリズムを開発。これにより、常に両目に正しい視点映像が提示されるので、動体視差も再現し、視線の変化にも対応した立体視が可能になります。



マイクロオプティカルレンズ

リアルタイムに生成した映像を左右の目に届けるための、微細なレンズを4Kディスプレイの全面に高精度に設置することにより、高精細でなめらかな立体視を可能にしています。

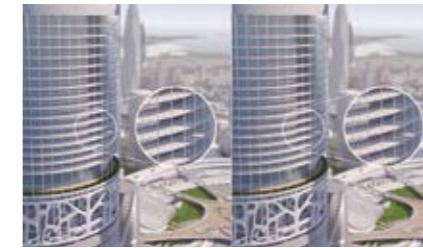
プロフェッショナルなニーズに対応

*2K映像の超解像アップコンバートについては、2023年夏以降機能アップデート対応予定



大画面だからこそ実現できる リアルな3D映像

リアルで自然な3D空間映像をさまざまな環境で体験が可能。27インチディスプレイを採用し、3D映像を大画面で楽しむことができることに加え、工業製品などの原寸表示確認が可能になります。実物と同じ感覚でCGデザインをレビューすることでより正確な“判断”を可能にします。



ソニー独自の超解像技術

ブラビアで培った知見とデータを応用した超解像アルゴリズムにより、パソコンのGPUへの負担を軽減しながら、2K映像*の精細感を高め、4Kと同等の高解像度映像に書き換えて出力します。水面や細い木の枝といった自然物を含むさまざまな被写体に発生する色モアレ(偽色)補正に対応し、細部や線をよりはっきりと正確に表現可能です。



より正確な色を再現する 広色域ディスプレイ

Adobe RGBの色域をほぼ100%カバーする広色域ディスプレイで、コンテンツの表示や制作に忠実な色再現を実現しました。専門的で難易度の高いクリエイティブ作業においても、正確かつ高精度に色を再現できます。

プロの創造性に応える仕様



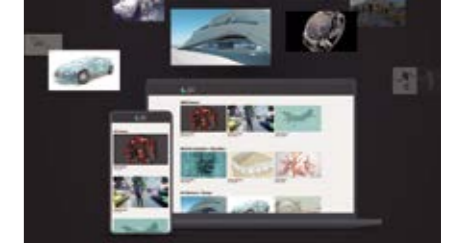
新しい視線認識センサー

ソニー独自の第二世代視線認識センサーを使用することで、顔認識および追従パフォーマンスが向上。これにより、薄暗い環境でも正確な瞳認識を実現します。また、CPUへの負荷も軽減されています。



幅広い範囲をセンシングできる 広角レンズ設計のセンサーを採用

さまざまなポジションから快適に3D映像を楽しむことができます。



多彩な専用アプリ

各業界に役立つ商用アプリを紹介するポータルサイトをご用意。医療用データや建築データなど、専門的なコンテンツに対応したさまざまなアプリがございます。

環境適応性

導入コストの削減

GPUやCPUへの処理負荷が低減されたことで、使用環境や目的に応じたPCの選択肢が広がりました。従来よりも低コストかつ簡単に導入ができます。



マルチプラットフォーム対応と 高い互換性

マルチプラットフォーム対応と高い互換性により、コンテンツの開発に使用するデジタルコンテンツクリエーション(DCC)ツールに依存することなく、開発が可能です。OpenXR™は2023年中に利用可能になる予定です。



専用プレーヤーアプリを提供

3DCGデータを表示、再生できる「空間再現ディスプレイ プレーヤー」アプリを無償でダウンロードできます。お手持ちの3DCGデータの視聴や展示にご活用いただけます。

*本プレーヤーはFBX, OBJ, GLTF, STL形式の3Dデータをサポート予定です

VESAマウント対応

着脱可能なスタンドを付属しています。さらに、VESA規格にも対応しているためモニターアームへの付け替えも可能です。



Specifications

主な仕様



ELF-SR2 オープン価格 [近日発売予定]



ELF-SR1/BZ オープン価格

[法人向け]空間再現ディスプレイ(Spatial Reality Display)

	型	27	15.6
ディスプレイ	輝度	400 nits	500 nits
	コントラスト	1,000:1	1,400:1
	色域	AdobeRGB 約 100 %	
	最大表示色	約10億 7000万色	—
	色温度	6500 K	
	解像度	3,840 pixel × 2,160 pixel *1	
寸法・質量など	外形寸法 (幅 × 高さ × 奥行) [アクセサリ含む]	622 × 419 × 51 mm [631 × 303 × 309 mm]	383 × 232 × 231 mm [383 × 232 × 247 mm]
	質量 [オプションパーツ含む]	約 6.5 kg [約 8.2 kg]	4.6 kg [4.9 kg]
センサー	高速ビジョンセンサー	内蔵 (第二世代)	内蔵 (第一世代)
視聴環境	視聴可能距離	50 cm ~ 100 cm	30 cm ~ 75 cm
	視野角	上 20 度, 下 40 度, 左右 25 度	
	同時視聴可能人数	1	
オーディオ	スピーカー	1 W (モノラル)	5.5 W (1.5 W + 1.5 W + 2.5 W)
接続	映像入力	HDMI (2.0) *2, DisplayPort, USB Type-C (Display alt mode 対応 *3)	HDMI (2.0) *2, USB Type-C (USB 3.2 Gen 1) *4
	音声出力	3.5 mm ステレオ端子	—
	その他	アクセサリ用端子 USB Type-A *5, サポート用端子 USB Type-A	—
消費電力	電源	DC IN : 19.5 V 3.3 A	DC IN : 12 V 2.0 A
	消費電力 (操作中)	64 W	24 W
	消費電力 (待機中)	0.5 W 以下	
付属品	同梱品	ACアダプター(ケーブル1.5 m)、電源コード(500 mm)、USB-C to USB-A ケーブル(2.0 m)、HDMI ケーブル(2.0 m)、保証書、取扱説明書、サイドパネル(2個)、ボトムスタンド、クリーニングクロス	ACアダプター、電源コード、USB Type-C ケーブル(1.0 m)、HDMI ケーブル(1.5 m)、保証書、取扱説明書、サイドパネル(2個)、トップカバー、ボトムスタンド、クリーニングクロス
	環境	ルミナンス	100 lux ~ 1,000 lux *6
	温度 / 湿度	0 - 40 °C / 20 - 80 % (結露のないこと)	
サポートゲームエンジン	Unity / UNREAL ENGINE 4 / UNREAL ENGINE 5	対応	対応
	OpenXR / OpenGL / Direct X 11 / Direct X 12	ソニーとの商用契約が必要です	ソニーとの商用契約が必要です *7
言語	表示言語	日本語 / 英語	
推奨 PC 環境 *8		OS : Microsoft Windows 10(64 bit)、Microsoft Windows 11(64 bit) CPU : Intel CORE i5-6 相当以上 GPU : Nvidia GeForce RTX2070 相当以上 メモリー : 16 GB 以上	OS : Microsoft Windows 10(64 bit) CPU : Intel Core i7(4 コア CPU) 相当以上 GPU : Nvidia GeForce RTX2070 相当以上 メモリー : 16 GB 以上

*1: 実際の立体視の有効解像度は4K以下になります *2: 本機で本来の映像を再生するために、お使いのコンピュータの対応HDMI端子(HDMI2.0以上必須)を確認のうえ接続してください *3: 本機でUSB-Cのみで映像を再生するためには、お使いのコンピュータ側のUSB-C端子がUSB3.2対応以上でDP-ALTモード対応であることを確認のうえ接続してください。また接続のためのケーブルはUSB3.2 Gen2x2対応のUSB-C(別売り)を使用してください *4: 本機の映像を再生するために、お使いのコンピュータの対応USB端子(USB3.2対応以上必須)を確認のうえ接続してください *5: 周辺機器デバイス接続用 *6: 環境および顔表面の明るさ100lux以上を推奨 *7: ELF-SR2発売後にDL対応予定 *8: コンテンツによっては、推奨スペックのコンピュータでもスムーズに再生できないことがあります。さらに詳細なスペックに関しては、開発者向けサポートページをご覧ください。sony.net/dev-srd ※オープン価格商品の価格は、販売店にお問い合わせください

安全に関する注意

商品を安全に使うため、使用前に必ず「取扱説明書」をよくお読みください。

水、湿気、湯気、ほこり、油煙などの多い場所や、熱器具などの近くに設置しないでください。火災、感電、故障などにより、死亡や大けがをすることがあります。ディスプレイは必ず転倒防止の措置を行ってください。ディスプレイが倒れてけがなどの原因となることがあります。

●長年ご使用のディスプレイの点検を!

愛情点検	このような症状はありませんか	●スイッチを入れても映像や音がでない。 ●上下、または左右の映像が欠けて映る。 ●映像が時々、消えることがある。 ●変なおいがしたり、音がでたりする。 ●スイッチを切っても、映像や音が消えない。 ●内部に水や異物が入った。
	使用を中止	コンセントから電源プラグを抜いて必ず販売店にご相談ください。

商品使用上の注意 ●画面に直接外光があたらないようにして視聴してください。画面に光が反射すると立体視体験を損なうことがあります。窓や鏡、部屋の照明などからの明るい光や、パソコンなど他機器からの光が、カメラに映り込まないようにしてください ●本製品では、視線認識センサーで視聴者の顔を検出したうえで、視聴者の視線を認識し、最適化した映像を表示します ●本製品は、画面の向きを横にして視聴することを前提に設計されています。縦向きでは3Dに見えません。視聴時に表示される映像が安定しない場合は、設置を含めて視聴環境を調整してください **3D映像視聴の注意** ●3D映像の視聴中や3D立体視ゲームのプレイ中に目の疲労、疲れ、気分が悪くなるなどの不快な症状が出る場合があります。3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイするときは、定期的に休憩をとることをおすすめします。必要な休憩の長さや頻度は個人によって異なりますので、ご自身でご判断ください。不快な症状が出たときは、回復するまで3D映像の視聴や3D立体視ゲームのプレイをやめ、必要に応じて医師にご相談ください ●本機に接続する機器やソフトウェアの取扱説明書もあわせてご覧ください。最新情報については、ホームページ sony.jp/support/をご覧ください。なお、お子さま(特に6歳未満の子)の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。大人のかたは、お子さまが上記注意点を守るよう監督してください **ディスプレイ設置上の注意** ●ディスプレイ周辺の通気が妨げられ動作温度が上がり、故障や発熱の原因となる可能性があります。ディスプレイの上10cm以上の隙間をあげ、また周辺機器との隙間を充分にとり、通気確保の配慮をしてください ●机上などの平面に設置する場合は、左側面および右側面に10cm以上の空間をそれぞれ確保してください **接続するコンピュータと動作に必要なソフトウェアについて** ●推奨条件を備えたコンピュータをお使いください。また、コンテンツを再生するために専用のソフトウェアが必要です。必要なソフトウェアを入手

してお使いのコンピュータにインストールしてください。コンピュータの推奨スペックと動作環境の詳細な情報、専用ソフトウェアをおよびマニュアルは、以下のサイトから入手してください。sony.net/dev-srd ソフトウェアをご使用前にソフトウェア使用許諾契約書をお読みください **廃棄時の注意** ●使用済みのディスプレイは、国または地域の法令に従って廃棄してください **カタログ上の注意** ●画面はハメコミ合成です。また、説明画像はイメージです ●SONYはソニーグループ株式会社の商標です ●Unreal, Unreal Engine, UE4, Unreal Engineのロゴは米国及びその他の国々におけるEpic Games, Inc.の商標/登録商標です ●「Unity」、Unityのロゴは米国およびその他の地域でのユニティテクノロジーズまたはその関連会社の商標または登録商標です ●OpenGL®およびOvalのロゴは、米国および、またはそのほかの国におけるHewlett Packard Enterpriseの商標または登録商標です ●MicrosoftおよびDirectXは、米国および、またはそのほかの国におけるMicrosoft Corporationの登録商標または商標です ●OpenXR™およびOpenXRのロゴはKhronos Group Inc.が所有権を持つ商標であり、中国、欧州連合、日本、ならびに英国における登録商標です ●製品をご利用可能なサービスは、予告なく変更・停止・終了することがあります。また、第三者が提供するサービスについて、ソニーはいかなる責任も負いかねますのであらかじめご了承ください **商品購入時の注意** ●「保証書」の記載事項を必ず確認のうえ大切に保管してください。ただし、アクセサリの一部の商品には保証書が付いていません ●当社は、空間再現ディスプレイ[ELF-SR2, ELF-SR1/BZ]の補修用性能部品を製造打ち切り後5年保有しています。ただし、故障の状況その他の事情により、修理に代えて製品交換をする場合がありますのでご了承ください ●ELF-SR2は、特定化学物質の含有率が基準値以下であることを示す「J-Mossグリーンマーク」に適合しています。詳しくは下記URLをご参照ください(sony.jp/CorporateCruise/SMOJKankyou/jmoss/)

詳しくは当社ウェブサイトへ ▶ sony.jp/spatial-reality-display-biz/

ご購入に関する相談は【法人のお客向け購入相談デスク】 お問い合わせ

0120-30-1260 | 受付時間 月~金 10:00~18:00 / 土・日・祝日 休み
※携帯電話 / 一部のIP電話などでご利用になれない場合がございます

●メールでのお問い合わせは法人のお客向けウェブサイトより受け付けしております
※商品、サービスの内容や機能については予告なく変更・停止・終了する場合があります。また、画面およびイラストはイメージです
※商品によって機能やできることが異なります。詳細はお問い合わせください

ソニーマーケティング株式会社
カタログ記載内容2023年5月現在