

MOPIC HUB • 用户手册

MOPIC Hub

用户手册

基于 MOPIC Hub 1.0 • Windows 版

目录

1	开始之前	3
2	安装与首次运行	4
3	界面介绍	5
4	应用的安装与运行 — Applications	6
5	以3D玩游戏 — Games（测试版）	7
6	插件与组件 — Add-on	8
7	Application: 3D Viewer — 查看3D模型	9
8	Application: MOPIC 3D Capture — 以3D显示捕获的画面	11
9	Application: MOPIC 3D Player — 播放3D视频	13
10	故障排除	14

1

开始之前

MOPIC Hub 是统一管理使用 MOPIC 裸眼3D显示器所需的应用与运行环境的程序。使用前请确认以下要求。

项目	推荐配置
显示器	MOPIC 3D 显示器 — 各型号的推荐分辨率， 刷新率 60Hz 及以上
摄像头	MOPIC Eye Tracking 摄像头 — 连接到 USB 3.0 及以上端口 （在 USB 2.0 端口上无法工作 ）
操作系统	Windows 10 版本 1903 及以上（2019年5月更新起）
CPU	Intel Core i7 第10代及以上
内存	16GB 及以上 · 双通道
显卡	NVIDIA GeForce RTX 2080 Ti, 或 RTX 30 系列及以上（ 没有 NVIDIA 显卡时无法使用 AI 3D 转换 ）
显存	6GB 及以上
网络	安装、许可证激活（仅首次）及更新时需要连接互联网

2

安装与首次运行

1. 运行安装程序。

运行 MOPIC Hub 安装程序（MOPIC Hub Setup），按照提示完成安装。运行3D所需的组件由 Hub 自动安装。

2. 连接 MOPIC 显示器和摄像头。

将显示器连接到电脑，并将Eye Tracking 摄像头连接到 USB 3.0 及以上端口。

Hub 会自动识别产品并激活许可证。

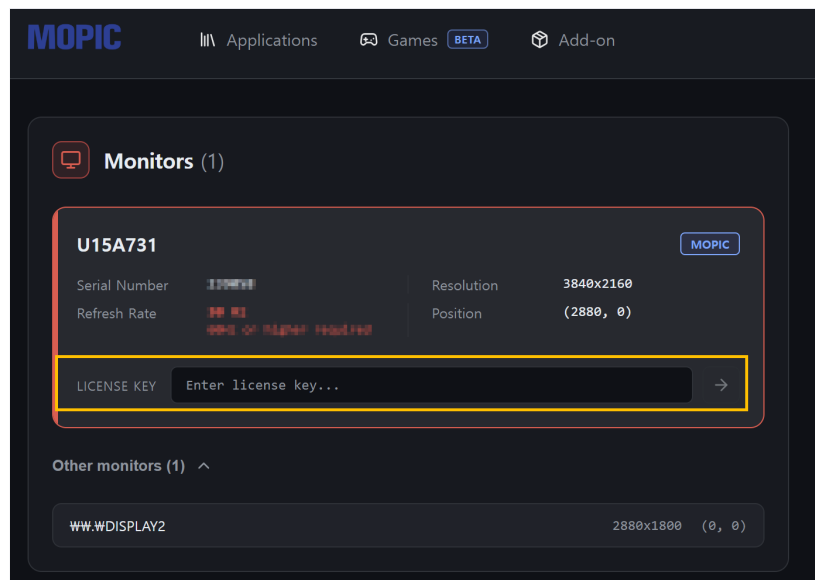
未连接 MOPIC 显示器时，无法使用 MOPIC Hub。

3. 在主页画面确认状态。

打开 Hub 后，主页画面会显示已连接的显示器和摄像头。

如果画面左下角的状态指示（Monitors · Cameras）亮起绿灯，即表示已准备就绪。

需要手动输入许可证时： 如果未能自动激活，请在主页画面显示器卡片的 License Key 输入框中输入随产品提供的20位认证密钥（含连字符），然后点击右侧的刷新形状按钮。激活后，输入框下方会显示可用权限（PERMISSIONS）及各权限的有效期。



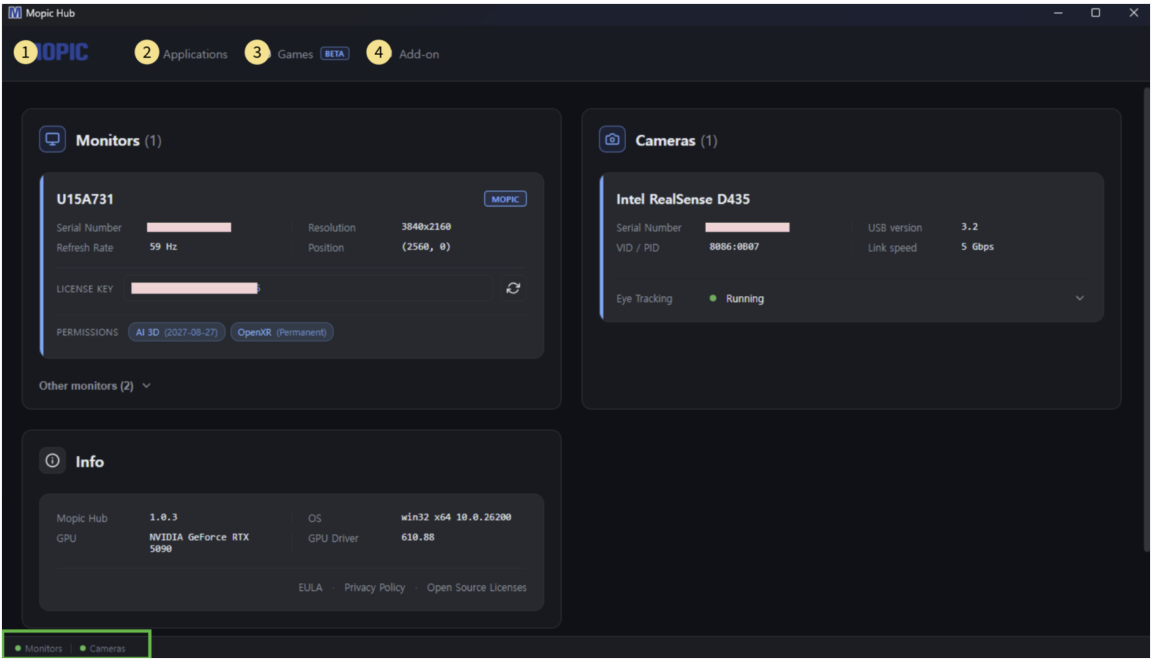
显示器卡片的 License Key 输入框 — 输入20位认证密钥后点击右侧按钮。

3

界面介绍

Hub 由主页画面和三个选项卡组成。点击顶部的 MOPIC 标志可随时返回主页。

画面	功能
Home mopic logo	查看已连接显示器和摄像头的状态、许可证、Hub 版本及电脑信息。如有问题，此画面会显示提示。
Applications	可安装并运行 MOPIC 3D 应用。
Games beta	可以裸眼3D方式游玩电脑上安装的游戏。
Add-on	管理 AI 3D 插件与系统组件。

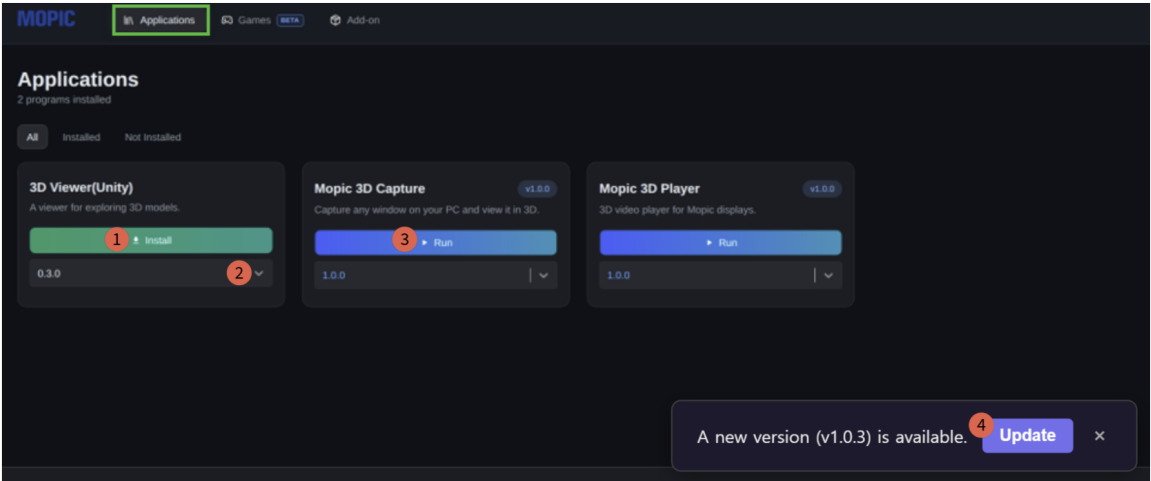


主页画面 — 显示器、摄像头及许可证状态一目了然。

状态指示的查看方法 · 画面左下角 Monitors · Cameras 指示灯为绿色即为正常。摄像头卡片的 Eye Tracking 项显示 Running，表示眼动追踪正在运行。

应用的安装与运行 — Applications

Applications 选项卡以卡片形式列出 MOPIC 官方3D应用。每张卡片显示安装状态和版本。点击列表上方的 All · Installed · Not Installed 可按安装状态筛选（Games、Add-on 选项卡同样适用）。



Applications 选项卡 — 未安装的应用显示 Install 按钮，已安装的应用显示 Run 按钮。

1. 安装

点击应用卡片上的① **Install 按钮**，下载与安装将自动进行。如需指定版本，请先在按钮下方的② **版本列表**中选择后再安装。

2. 运行

安装完成后，按钮会变为③ **Run 按钮**。点击 Run 即可运行该应用。

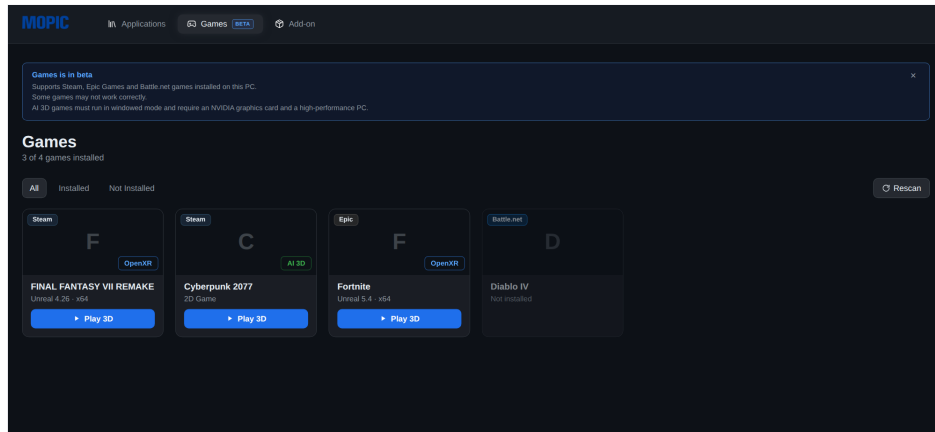
3. 更新 · 卸载

有新版本时，卡片上会出现④ **Update 标记**。

已发布应用	用途
3D Viewer	加载3D模型文件（GLB、OBJ 等）并以裸眼3D显示
MOPIC 3D Capture	捕获电脑上正在运行的画面并以裸眼3D显示 普通2D画面通过 AI 3D 转换，Side-by-Side 3D画面则直接以3D显示
MOPIC 3D Player	以裸眼3D播放 3D · VR 视频（SBS、TB 等） 普通2D视频也可通过 AI 3D 转换后播放

以3D玩游戏 — Games（测试版）

Games 选项卡会自动查找并显示通过 Steam、Epic Games、Battle.net 安装的游戏。如果已安装的游戏未出现在列表中，请点击右上角的 Rescan 按钮。



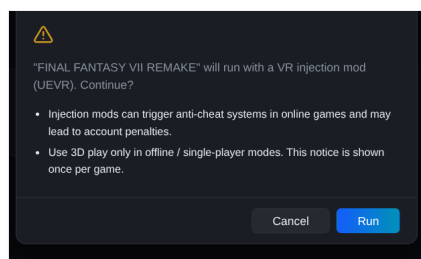
Games 选项卡 — 每个游戏以徽章显示其运行方式（OpenXR 或 AI 3D）。（游戏列表仅为示例）

1. 点击 Play 3D。

点击游戏卡片上的 Play 3D 按钮即可运行游戏。运行方式由 Hub 根据游戏自动选择 — Unreal Engine 游戏以 OpenXR 模式运行，其他游戏则通过 AI 3D 转换运行。使用 AI 3D 转换需要 NVIDIA 显卡及包含该功能的许可证。

2. 确认提示窗口。

基于 OpenXR 的游戏首次运行时显示如下提示窗口。确认内容后点击 Run，游戏即开始。

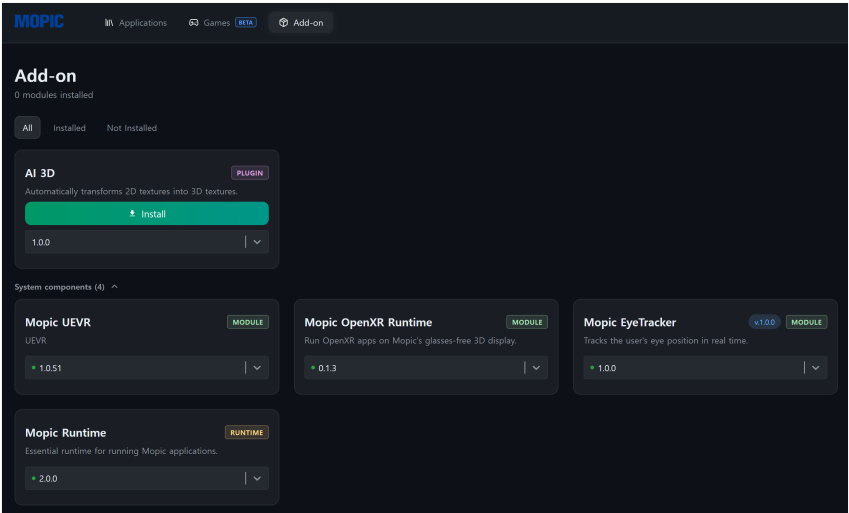


Anti-cheat Warning — 在线游戏存在账号封禁风险，请仅在离线/单人模式下使用3D游玩。每个游戏仅显示一次。

请注意 · AI 3D 方式的游戏必须以窗口模式运行，并需要 NVIDIA 显卡和高配置电脑。 · Games 目前为测试版，部分游戏可能无法正常运行。

插件与组件 — Add-on

在 Add-on 选项卡中，可查看可选安装的插件以及由 Hub 自动管理的系统组件。点击列表下方的**System components**展开即可查看系统组件。



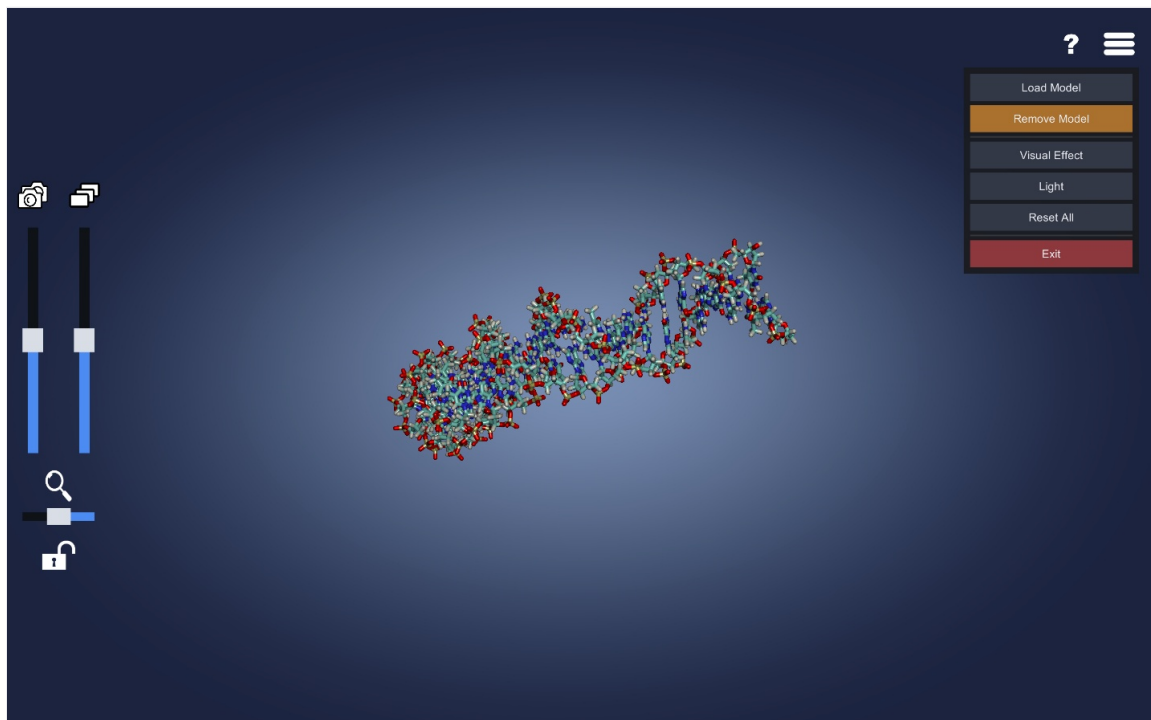
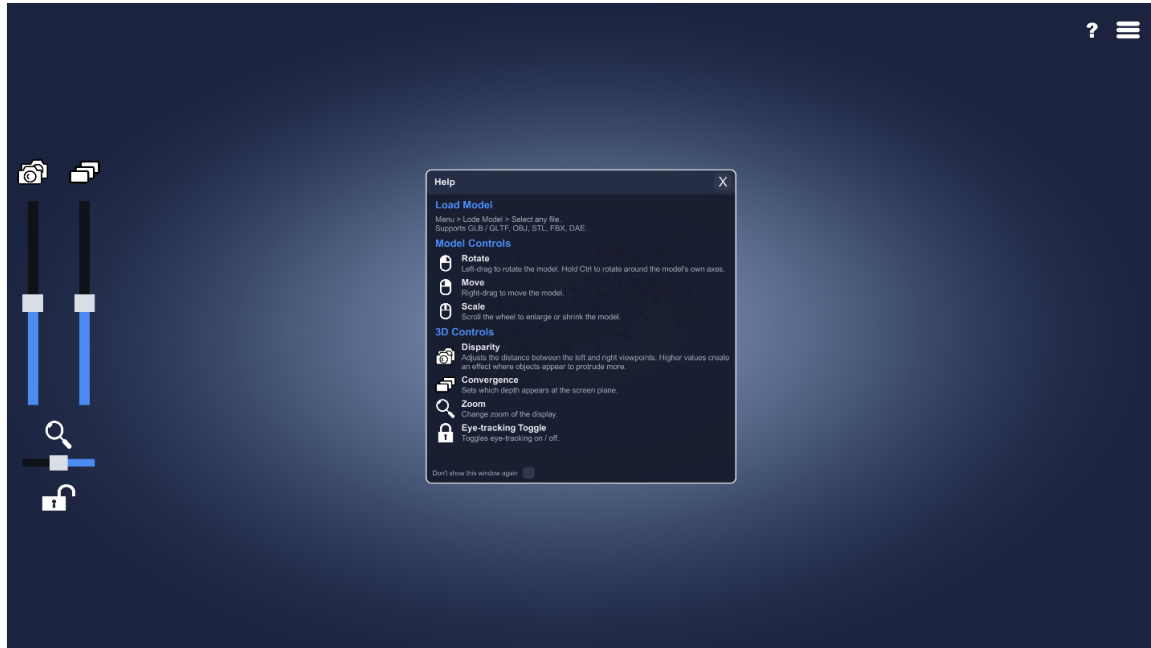
Add-on 选项卡 — 上方为可选安装的插件，下方的 System components 由 Hub 自动管理。

组件	作用
AI 3D PLUGIN	将2D内容转换为3D的插件。安装后可在 Capture、Player、Games 中使用 2D→3D 转换。（需要 NVIDIA 显卡及 AI 3D 权限）
MOPIC Runtime 自动管理	在屏幕上渲染3D的核心运行时
MOPIC EyeTracker 自动管理	实时追踪观看者的眼睛位置
MOPIC OpenXR Runtime 自动管理	以 MOPIC 3D 运行 OpenXR 应用及游戏
MOPIC UEVR 自动管理	负责 Unreal Engine 游戏的3D运行

安装被阻止时 如果显示 "Permission required" 提示，说明当前显示器许可证不包含该 Add-on 的使用权限。如需添加权限，请联系购买渠道或 MOPIC（info@mopic.co.kr）。

Application: 3D Viewer — 查看3D模型

3D Viewer 是加载3D模型文件并以裸眼3D查看的应用。首次运行时会显示介绍操作方法的帮助窗口 — 如不想再次显示，请勾选**Don't show this window again**。



3D Viewer — 点击画面上的菜单按钮，可打开 Load Model · Light · Visual Effect · Help 等项目。

1. 加载模型

选择菜单 > **Load Model** 并选择文件，模型会自动适配并显示在画面中央。

如需移除模型，请选择 **Remove Model**。

支持的格式	说明
GLB · GLTF	推荐格式。纹理与材质内嵌，可直接显示
OBJ · STL · FBX · DAE	通用3D格式。若纹理文件与模型位于同一文件夹，将按命名规则（basecolor、normal、roughness 等）自动应用

2. 模型操作

鼠标操作	动作
左键点击并拖动	旋转模型 — 按住 Ctrl 拖动时，以模型自身轴为基准旋转
右键点击并拖动	移动模型
滚轮滚动	放大 · 缩小模型
Reset All 按钮	将旋转、移动、缩放恢复到初始状态

3. 调整3D立体感

使用菜单下方的滑块调整立体感。请在眼睛舒适的范围内逐步调整。

项目	功能
Disparity	调整左右视点之间的间距。数值越大，突出画面的效果越强
Convergence	设定落在屏幕平面上的深度。决定模型显示在屏幕前方还是后方
Zoom	更改画面显示倍率

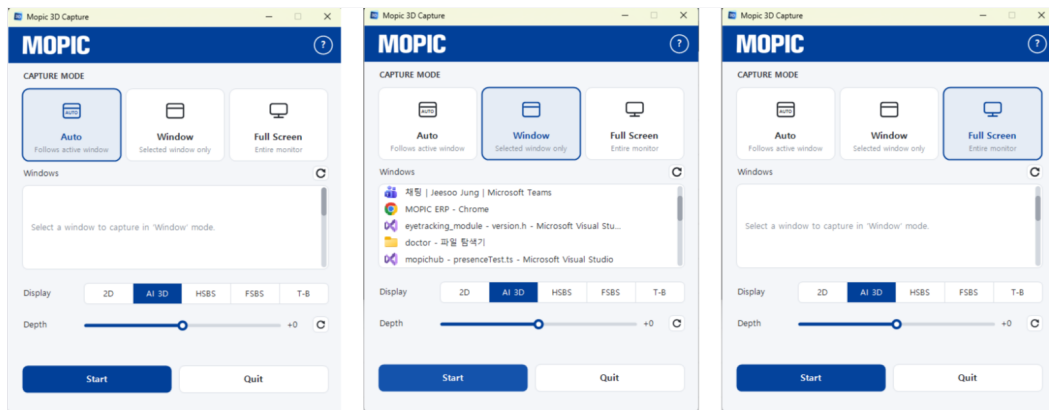
4. 灯光 · 效果 · 纹理

在 **Light** 面板中，可选择灯光预设，或直接调整灯光的强度、方向和颜色。

在 **Visual Effect** 面板中，可开启模型演示效果和画面滤镜。

Application: MOPIC 3D Capture — 以3D显示捕获的画面

MOPIC 3D Capture 是捕获电脑上正在运行的画面并在 MOPIC 显示器上以裸眼3D显示的应用。YouTube 的3D视频、照片、游戏等任何画面均可作为捕获对象。



MOPIC 3D Capture 主页 — 选择捕获模式和显示方式后点击 Start，即开始捕获。

1. 开始捕获

在主页画面选择**CAPTURE MODE**并点击**Start**按钮。要结束捕获，请点击**Stop**。

捕获模式	动作
Auto	点击任意活动窗口（MOPIC 应用除外），即可捕获该窗口。
Window	仅捕获从列表中选定的一个窗口
Full Screen	捕获整个 MOPIC 显示器画面

2. 选择显示方式 — DISPLAY

在**DISPLAY**项中选择如何将捕获的画面转换为3D。请选择与内容类型相匹配的方式。

方式	用途
AI 3D	将普通2D画面实时转换为3D。（使用 AI 3D 转换需要 NVIDIA 显卡及包含该功能的许可证。）
HSBS · FSBS · T-B	将已制作为 Side-by-Side（Half/Full）或 Top-Bottom 格式的3D内容 以裸眼3D显示
2D	按原样显示原始画面（不含3D）。

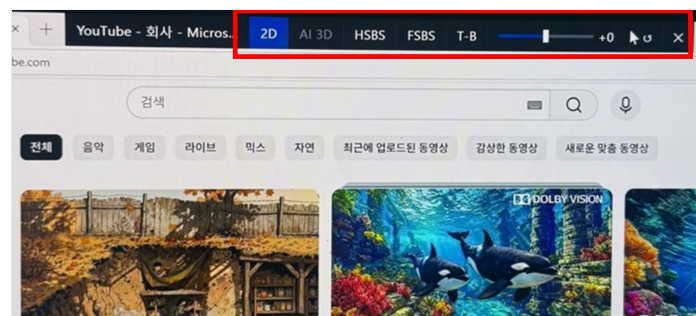
3. 调整立体感 — DEPTH

使用Depth滑块调整3D强度。点击重置按钮可恢复默认值（0）。



4. 控制栏与托盘图标

捕获期间，捕获区域上方会显示蓝色条状标签。将鼠标悬停其上，即可展开快捷控制菜单（控制栏）。



快捷键

动作

Ctrl + Alt + C 开启 / 关闭 AI 3D（2D→3D 转换）

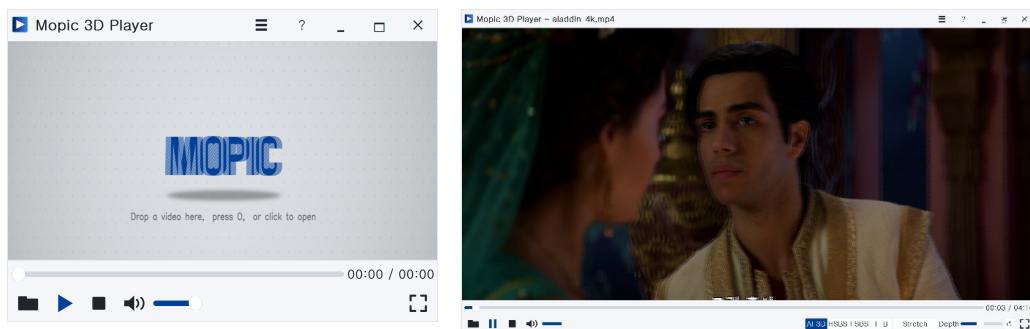
Ctrl + Alt + Q 退出应用

请注意 · 如果 AI 3D 项显示为灰色，请查看状态信息

- **not installed**（在 Add-on 选项卡安装 AI 3D 插件）、**license not authorized**（许可证不含 AI 3D 权限
- 请联系购买渠道或 MOPIC）、**checking license**（稍后自动激活）。· 若没有可捕获的窗口，会显示
- “No window to capture yet — open an app and click it”。请运行要捕获的应用，并点击其窗口一次。

Application: MOPIC 3D Player — 播放3D视频

MOPIC 3D Player 是以裸眼3D播放3D视频（Half SBS / Full SBS / TB），或将2D视频转换为3D进行播放的视频播放器。



MOPIC 3D Player — 将视频拖入窗口即可立即播放。

1. 打开视频

将视频文件**拖放**到播放器窗口，或点击打开文件按钮进行选择。

2. 播放3D视频

以裸眼3D播放左右（SBS）或上下（Top-Bottom）格式的3D视频。

3. 播放2D视频（AI 3D）

将2D视频实时转换为3D，并以裸眼3D播放。

（使用 AI 3D 转换需要 NVIDIA 显卡及包含该功能的许可证。）

4. 选择显示方式

在底部工具栏中选择视频的3D显示方式。请选择与内容类型相匹配的方式。

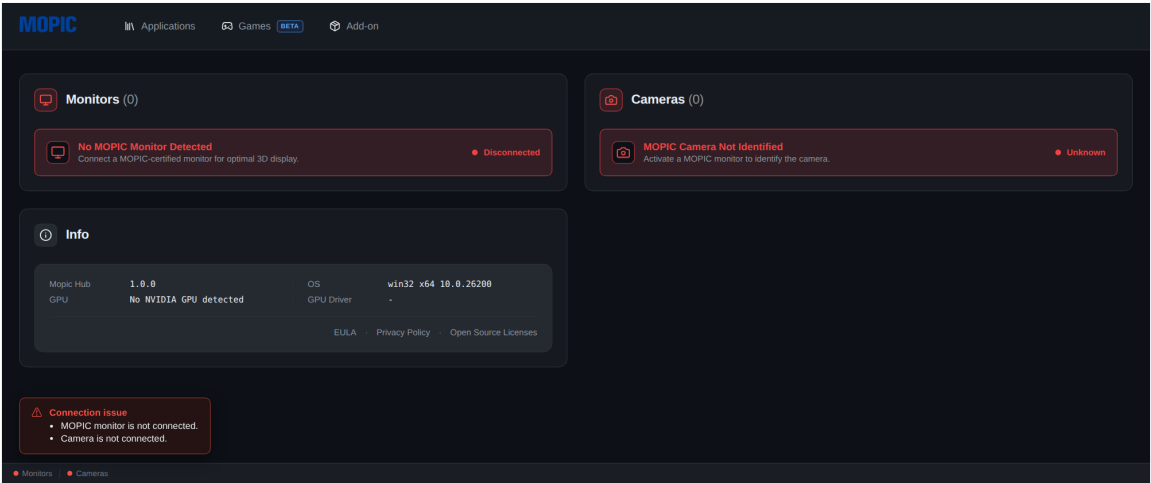
方式	用途
AI 3D	将普通2D画面实时转换为3D。（使用 AI 3D 转换需要 NVIDIA 显卡及包含该功能的许可证。）
HSBS · FSBS · TB	将已制作为 Side-by-Side（Half/Full）或 Top-Bottom 格式的3D内容 以裸眼3D显示

5. 调整立体感 — DEPTH

使用**Depth**滑块调整3D强度。点击重置按钮可恢复默认值（0）。

故障排除

Hub 会持续检查3D所需的条件，如有异常，主页画面左下角的 Connection issue 提示会指出原因。查看提示内容即可自行解决问题。



出现问题时，会以列表形式显示导致问题的项目。