

LightConverse グレード機能比較表

画面	機能	機能詳細	UNLIMITED アンリミテッド	TRACE	MEDIA メディア	NET-IN ネットイン	DESIGN デザイン
ホーム画面での機能	3Dビジュアライズ	リアルタイム リアリスティック フルレンダリング	○	○	○	○	○
	3D映像出力	HDMI 1.4以上の3D映像表示機へ、リアルタイムに3D映像を送出することが可能	○	△ *アナグリフのみ	△ *アナグリフのみ	△ *アナグリフのみ	△ *アナグリフのみ
	純正USBインターフェースによるDMX入出力	2048Xを使用した場合、1台につき、2入力+2出力。USBハブを利用することにより、2048Xを4台まで接続可能。	○	○	○	△ *スルー可	○
	ArtNet、sACN 入力	96系統まで入力	○	○	○	○	×
	ArtNet、sACN 出力	96系統まで出力	○	○	○	×	×
	ACDI、HOG Net、GrandMA Net 入力	96系統まで入力	○	○	○	×	×
	オンボードコントロールモード	12HTPグループ 各グループに4つのシーケンサトラック 各トラックに512シーン グローバルのタイムとフェードを設定 インディビジュアルシーンに、グローバルタイムに対しての%設定可能 シーン、トラック、グループ、ショーの4段階ごとにSave/Load可能 HTPグループ毎に、マニュアルでのスピード調整 ABクロスのような、DJプレイを可能にするX-Fade機能 Saveした全ての要素をPCキーボードに割り当て実行が可能 MIDI入力でキーボードをトリガー MIDI Time Codeでトラックをトリガー	○	○	○	×	○
DMXエディター画面での機能	フィクスチャー配置	XYZ位置 XYZ回転 Pan、Tilt、Roll 画面クリックでシュート	○	○	○	○	○
	フィクスチャー数		1536	512	512	512	512
	DMXパッチ	96ユニバース	○	○	○	○	○
	新規フィクスチャー	96チャンネルのフィクスチャーをユーザー作成可能	○	○	○	○	○
	フィクスチャーオプション	フィルター(フィックスジェル、スクローラー) ゴボ 画像ファイルを使用可能 ズーム、フロスト カッター	○	○	○	○	○
	レイヤー	255レイヤーに割り当て レイヤーの可視/不可視切り替え	○	○	○	○	○
	エクセルとの連携	Microsoft EXCELへフィクスチャーデータを書き出し EXCELシート上で編集した内容を読み込み	○	○	○	○	○
	デジタルライティング	プロジェクター 映像ゴボ	○	○	○	×	×
	ダイナミックレイヤー & レーザートラッキング	トラッキングオブジェクト(ホイス+トラス、レールなど)に灯体を吊り込むことが可能 255レイヤーをDMX(外部・内部)で自由に位置、回転、サイズを操作可能 別途レーザーセンサーで、実際のオブジェクトをトレース	○	○	×	×	×
	マルチゾーンビデオ	フィクスチャーヘッドのCCDカメラを再現可能 ヴァーチャルカメラの出力を、外部へ出力可能	○	×	×	×	×
ROOMエディター画面での機能	オブジェクト配置	デフォルトオブジェクト各種 XYZ位置 XYZ回転 XYZサイズ	○	○	○	○	○
	マテリアル	BMP、JPG、PNG画像を使用可能 Tiling、Offset、Rotate調整 色、反射率、擬似発光パラメータ アルファを含むPNGで、擬似ブーリアン	○	○	○	○	○
	外部データ	DXF、DirectXを直接使用	○	○	○	○	○
	DMX入力	DMX入力で、オブジェクトのマテリアルカラー(3chRGB、または1ch明度)を操作可能	○	○	○	○	○
	レイヤー	255レイヤーに割り当て レイヤーの可視/不可視切り替え	○	○	○	○	○
	映像	映像をマテリアルとして使用して、ディスプレイなどを再現 ヒポタイザーからHipoNet経由で映像入力可能	○	○	○	×	×
	ダイナミックレイヤー	255レイヤーをDMX(外部・内部)で自由に位置、回転、サイズを操作可能	○	○	×	×	×

△=前バージョンからの変更

LightConverse 輸入販売代理店

株式会社 **テクニカル サプライ ジャパン**

〒154-0014 東京都世田谷区新町1-21-16

TEL:03-3425-2400(代) FAX:03-3425-2402

www.tsjnet.co.jp

* 2011年10月より、

* 仕様はお断りなしに変更される場合があります