



3-D SHOW PLATFORM

もはやライティングシミュレーションにとどまらない
全てのステージ要素をリアルにビジュアライズ

LIGHT CONVERSE

LIGHT CONVERSEは、照明、ビデオ、レーザー、特殊効果、およびムービングオブジェクト（トラス、ビデオスクリーン、ステージ、セット、パフォーマー）等のシミュレーションを可能とする、パワフルなヴァーチャル3Dショープラットフォームです。
今までのビジュアライザーとは一線を画した超美麗なビジュアライゼーションを、全てリアルタイムで行っています。あなたのイマジネーションを加速させる、LIGHT CONVERSEを是非お試しください。



Technical Supply Japan Co., Ltd.

1-21-16, Shinmachi, Setagaya-ku, Tokyo 154-0014, Japan. Tel:03-3425-2400 Fax:03-3425-2402 <http://www.tsjnet.co.jp>

リアリスティック&リアルタイム

3D空間に配置されたオブジェクト、フィクスチャー、そして“光”の全てを計算して写實的(リアリスティック)に描画します。ソフト上での変更、外部入力信号での操作、全てがリアルタイムでレンダリングされ、画面に表示されます。

簡単なオブジェクト設定

オブジェクトは位置、回転、サイズを自由に変更できます。視点を基本にした縦横グリッド上を、マウスドラッグで動かすこともできます。外部データはDXFと、DirectX(.X)に対応。面倒なインポート作業は必要なく、ファイルを直接参照するので、修正作業もスムーズに行えます。

強力なマテリアルエディター

オブジェクトの見た目を司るマテリアル。透過データファイルにも対応しているので、より複雑なモデリングへの、代替え方法としても使用できます。環境光レベル、反射率、反射収束率、疑似発光率を調整することができ、疑似透過の設定を行うことで、半透明のオブジェクトも簡単に作成できます。

フィクスチャーコンストラクター

未知のフィクスチャーを扱う場合も、ユーザー編集可能なフィクスチャーコンストラクターを使用して、フィクスチャーを作成することができます。豊富なフィクスチャー3Dモデル、ゴボ、カラーなど、ライブラリーも充実。オリジナルゴボなどは、画像ファイルをゴボライブラリーフォルダーに入れるだけで、すぐ使用できます。

マルチゾーンビデオ^{*6}

ヴァーチャルカメラを作成し、その出力を最大5つのゾーンに設定できます。ゾーンの出力は、内部はもちろん、外部出力も可能です。

*1 同一コンピューター上にMicrosoft Excelがインストールされていること *2 MEDIAグレード以上

*3 TRACEグレード以上 *4 NET-INグレードは非対応 *5 ArtNetの場合はMEDIAグレード以上 *6 グレードにより異なる

自由なフィクスチャー配置

灯体は3D空間の任意の場所に、自由に配置できます。位置、回転情報は、数値入力、マウス操作で直感的に設定できます。また、全ての灯体情報をMicrosoft Excel^{*1}に書き出し、Excel上で編集した情報を、適用することができます。

全てを動かすダイナミックレイヤー^{*3}

オブジェクト、フィクスチャー共通のレイヤーを255まで設定できます。各々のレイヤーは3つまでの変化(位置、回転、サイズのどれでも)を与えることができ、その全てを入力信号で操作することができます。

映像の取り込み^{*2}

全てのオブジェクトマテリアルと、フィクスチャーのゴボに、映像入力ソースを使用できます。ビデオウォールや、LEDスクリーンはもちろん、プロジェクターや、デジタルライティングにも対応します。また、GreenHippo社製Hippotizerをご使用の場合、ネットワークで接続することで、Hippotizerの映像出力を映像ソースとして使用できます。

オンボードコントロールモード^{*4}

オンボードコントロールモードを使用すると、ライトコンバース上でショーを作成することができます。別途、DMX出力装置を使用すれば^{*5}、コンソールを使用せずに、実際のショーを行うことも可能です。また、別途キャプチャーソフトなどでムービーキャプチャーして、プレゼンテーションツールとしてご活用いただけます。

比較表

グレード	・オンボードコントロールモード	・ビデオ再生(入力含む) ・Art-Net、sACN以外のプロトコル接続	・ダイナミックレイヤー	・マルチゾーンビデオ ・ステレオ3D出力	最大フィクスチャー数 ^{*1}	Art-Net、sACN ユニバース	
						出力	入力
UNLIMITED	○	○	○	○	1536	96	96
TRACE	○	○	○	×	512	96	96
MEDIA	○	○	×	×	512	96	96
NET-IN	×	×	×	×	512	×	96
DESIGN	○	×	×	×	512	×	×

*1 ライトコンバースが扱えるフィクスチャー数の最大数であり、実際の再現性は、ハードウェアに依存します。最大フィクスチャー数の動作を保証するものではありません。

専用USBインターフェース

* 最大4台を使用して8系統まで

モデル	アウトプット DMXチャンネル数			インプット DMXチャンネル数	
	out-1	out-2	out-3	in-1	in-2
1536X	512	512	out-2	512	-
2048X	512	512	-	512	512



動作環境

最小ハードウェア構成

- CPU: AMD Athlon X2, Intel Core Duo
- ビデオカード: プログラムブルシェーダー2.0以上をサポート
- メモリ: 2GB
- OS: Windows XP SP2
- HDDの空きスペース: 500MB
- USBポート
- * EXCEL2007以上との連携には.NET frameworks3.5以上が必要

推奨ハードウェア構成

- CPU: 6 core CPU `AMD Phenom II X6 1090T`
- ビデオカード: 3D videocard `AMD Radeon HD6970`
- メモリ: デュアルチャンネルRAM 4GB (DDR3-1333MHz, 2*2048Mb)
- OS: Windows 7 x64
- HDDの空きスペース: 750MB
- USBポート 2ポート

LIGHT CONVERSE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
http://www.tsjnet.co.jp

 **LIGHTCONVERSE**

ライトコンバースはLight Converse LTDの商標です
©Technical Supply Japan Co.Ltd 2012/5