



REALIZZER-3D

Best.-Nr.: 11.8057

Preis auf Anfrage

PRODUKTINFOS

Echtzeit-Visualisierersoftware

(Basisversion) für DMX-gesteuerte Lichtshows

Realizzer-3D bietet die Möglichkeit, eine komplette Lichtshow nahezu fotorealistisch und in Echtzeit auf dem PC zu simulieren. Die Software wird mit einer Gerätebibliothek und zahlreichen 3D-Modellen (z. B. Traversen, Dekoration, Bühnen) ausgeliefert.

Dieses Planungstool lässt sich problemlos mit jeder PC-gestützten, DMX-fähigen Lichtsteuerung verbinden. Schnittstellen wie ArtNET werden vom Programm unterstützt.

- Echtzeit Beleuchtungssimulation
- Simulation nahezu aller Lichteffekte (Gobo-/Farbräder, Prisma, Iris, Shutter, etc.)
- Umfangreiche Bibliothek: z. B. Scheinwerfer, Traversen, Dekoration
- ArtNET-Input (1 Universum)
- 3D-Maus-Support (3Dconnexion)

Mindest-Systemvoraussetzungen:

IBM-kompatibler PC ab DualCore 2 GHz, 1 GB RAM, DirectX 9 kompatible Grafikkarte mit min. 512 MB RAM (empfohlen nVidia GTX465 oder höher), Windows* XP/Vista/7/8.

Empfohlenes System für hochauflösende Darstellung:

Intel i7 CPU ~2 GHz, 8 GB RAM, Gaming-Level-Grafikkarte (nVidia GTX680 oder höher) mit 3 GB RAM, CD-ROM, Windows* 7/8.

Lizenzinformation:

Programm und Anleitung auf der Herstellerseite herunterladbar. Der Versand der Seriennummer zur Aktivierung der Lizenz erfolgt per E-Mail. Eine Lizenz kann auf bis zu zwei Computern installiert werden.

Upgrade-Versionen Professional, Ultimate und Studio sind auf Anfrage optional erhältlich.

EVENT Rookie 05/2014

„Realizzer überzeugt! Und zwar mit allem, was wirklich wichtig und nützlich ist und mit dem Verzicht auf überflüssigen Schnickschnack. Mit einer übersichtlichen und intuitiven Oberfläche kommt man schnell und einfach zu einem sichtbaren Ergebnis - und das bei einer sehr hohen, grafischen Qualität.“

TECHNISCHE DATEN

REALIZZER-3D

Art	Echtzeit-Visualisierersoftware
Bezeichnung	REALIZZER 3D
Version	Basis
Anzahl Lizenzen	1
Betriebssystem	Windows XP/Vista/7/8
Systemvoraussetzungen	PC ab DualCore 2 GHz, 1 GB RAM
Updatemöglichkeit	ja