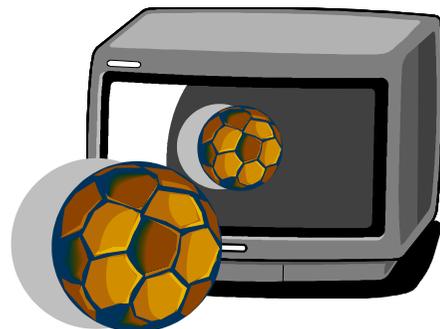


新開発 Mercury 3D Technologies 搭載^{*1}

2D映像を3D映像にリアルタイム変換



※効果を分かりやすくするためのイメージ図です



項目	説明
特長	2D映像を3D(立体視)映像にリアルタイム自動変換処理します
対応視差	<ul style="list-style-type: none"> ・アナグリフ(赤青) ・ODD-EVEN ・FULL-LR ・SHARP(視差バリア方式) ・三洋
入力信号	Video(RCA pin) × 1、S-Video(S端子) × 1 ※対応方式NTSC
出力信号	Video(RCA pin) × 1、S-Video(S端子) × 1、DVI-D × 1 (VGA SVGA XGAで対応)
DVI-D対応解像度	VGA(640x480) SVGA(800x600) XGA(1024x768)
外形	50mm(H) × 230mm(W) × 180mm(D) <突起物は含まず>
重量	1.5kg (ACアダプターを除く)
電源電圧	AC100V(50Hz/60Hz)
動作時消費電力	10W以下(DVI出力時)、2W以下(電源OFF時)

***1 : Mercury 3D Technologies は、(株) マーキュリーシステムが開発した技術です。**

***2 : 3D MAVEは、(株) マーキュリーシステムと(株) マクニカ プリリアント テクノロジー カンパニーとの共同開発品です。**

使用方法1

3D対応裸眼液晶モニタ



シャープ(株)製LL-151D *3



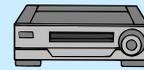
【入力機器例】



ビデオカメラ



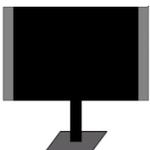
デジタルカメラ



DVD player



ゲーム機



LCDモニタ



+ 赤青メガネ



TVモニタ



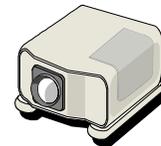
+ 赤青メガネ



Head Mounted Display

(株)ビジュアルウェア社製

Video Eyewear *3



液晶プロジェクター



+ 赤青メガネ

リフレッシュレート
120Hz



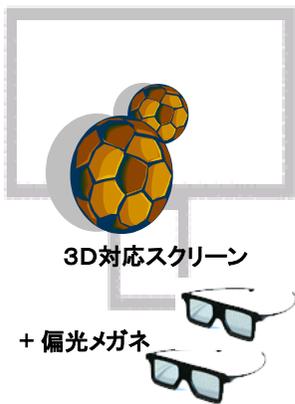
TVモニタ



+ シャツタメガネ

*3:上記メーカーは一例です。その他のメーカーにつきましてもご相談ください。

使用方法2



3D対応スクリーン

+ 偏光メガネ

偏光板



DLPプロジェクター



【入力機器例】



ビデオカメラ



デジタルカメラ



DVD player



ゲーム機

※本文中に記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

問い合わせ先

◆株式会社 マクニカ ブリリアント テクノロジー カンパニー

◆株式会社 マーキュリーシステム

TEL:045-470-9833 E-mail:3dmave@btc.macnica.co.jp

TEL:04-7131-7523 E-mail: mercury@mercury3D.co.jp