

LUNETTES OCULOMÉTRIQUES ETG

EYE-TRACKER GLASSES

Ces lunettes (Fig. 1) permettent de mesurer les mouvements oculaires dans un environnement naturel en mobilité. (Fig. 2)
 These glasses (Fig.1) are used to measure eye movements in a natural environment in mobility. (Fig.2).



TechViz video

Figure 3
 Utilisation de sur-lunettes de tracking avec lunettes ETG de SMI en réalité virtuelle.
 Using Eye-tracking glasses in virtual reality by SMI.

CARACTÉRISTIQUES

- Poids : 100 g
- fréquence d'échantillonnage de 30 Hz à 60 Hz en binoculaire.
- précision de 0,5° à partir de 40 cm
- compatible avec le port de lentilles de contact.
- calibration précise et rapide du système.
- les positions du regard sont superposées à l'image provenant de la camera de scène qui enregistre le point de vue du spectateur.
- export de vidéo au format MPEG-4 AVC (Advanced Video Coding) et d'agrèger les données de plusieurs utilisateurs avec une référence visuelle fixe.

SPECIFICATIONS

- Weight: 100 g
- Sampling frequency of 30 Hz to 60 Hz binocular.
- Accuracy of gaze position: 0.5 ° from 40 cm
- Compatible with the wearing of contact lenses.
- Fast and accurate calibration of the system
- The Gaze positions are overlaid to the image from the scene camera, which records the point of view of the spectator.
- Export the video to MPEG-4 AVC (Advanced Video Coding) and aggregate data from multiple users with a fixed visual reference.(Semantic Gaze Mapping)

APPLICATIONS

- Comportement visuel d'un spectateur devant un spectacle, un tableau présenté dans un musée
- comportement visuel d'un sportif en action
- comportement visuel en réalité virtuelle
- différentes options permettent l'utilisation des lunettes avec des écrans 3D (Figure 3)
- utilisation avec enregistrements EEG (Emotiv) pour un large éventail de scenarii d'applications .

APPLICATIONS

- Visual behaviour of a spectator in front of a show, a painting in a museum
- Visual behaviour of an athlete in action
- Visual behaviour in virtual reality
- Options packages allow the combination with 3D displays (figure 3), 6D optical head tracking Use with Emotiv EEG recordings for a wide range of application scenarios.

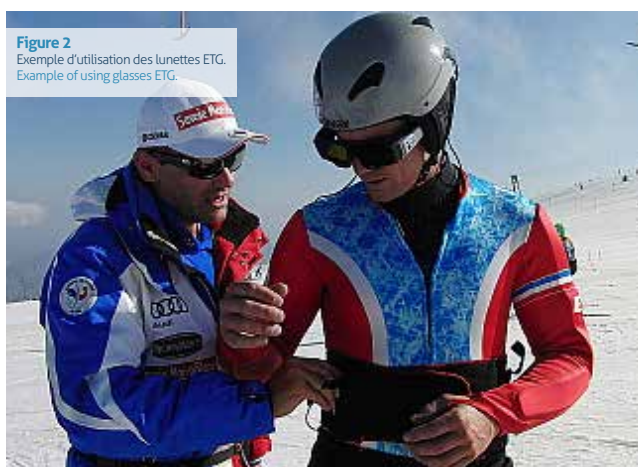


Figure 2
 Exemple d'utilisation des lunettes ETG.
 Example of using glasses ETG.



Figure 1
 Lunettes ETG.
 ETG glasses.

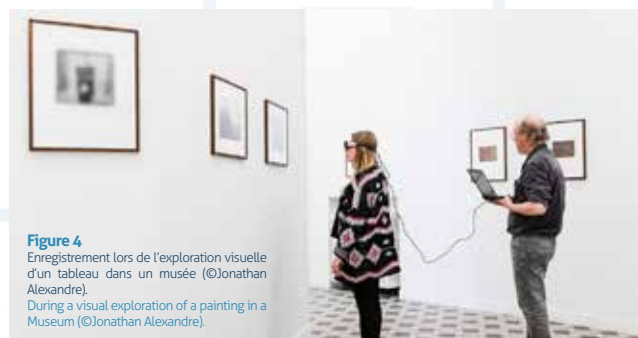


Figure 4
 Enregistrement lors de l'exploration visuelle d'un tableau dans un musée (©Jonathan Alexandre).
 During a visual exploration of a painting in a Museum (©Jonathan Alexandre).