

MUR D'IMAGES 4K, TACTILE MULTITOUCHES ET STEREOSCOPIQUE

4K IMAGE WALL, MULTI TOUCH & STEREOSCOPIC

Ce dispositif permet de projeter des images en haute résolution, en 2D et 3D sur écran tactile de grande taille.

Lxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx.

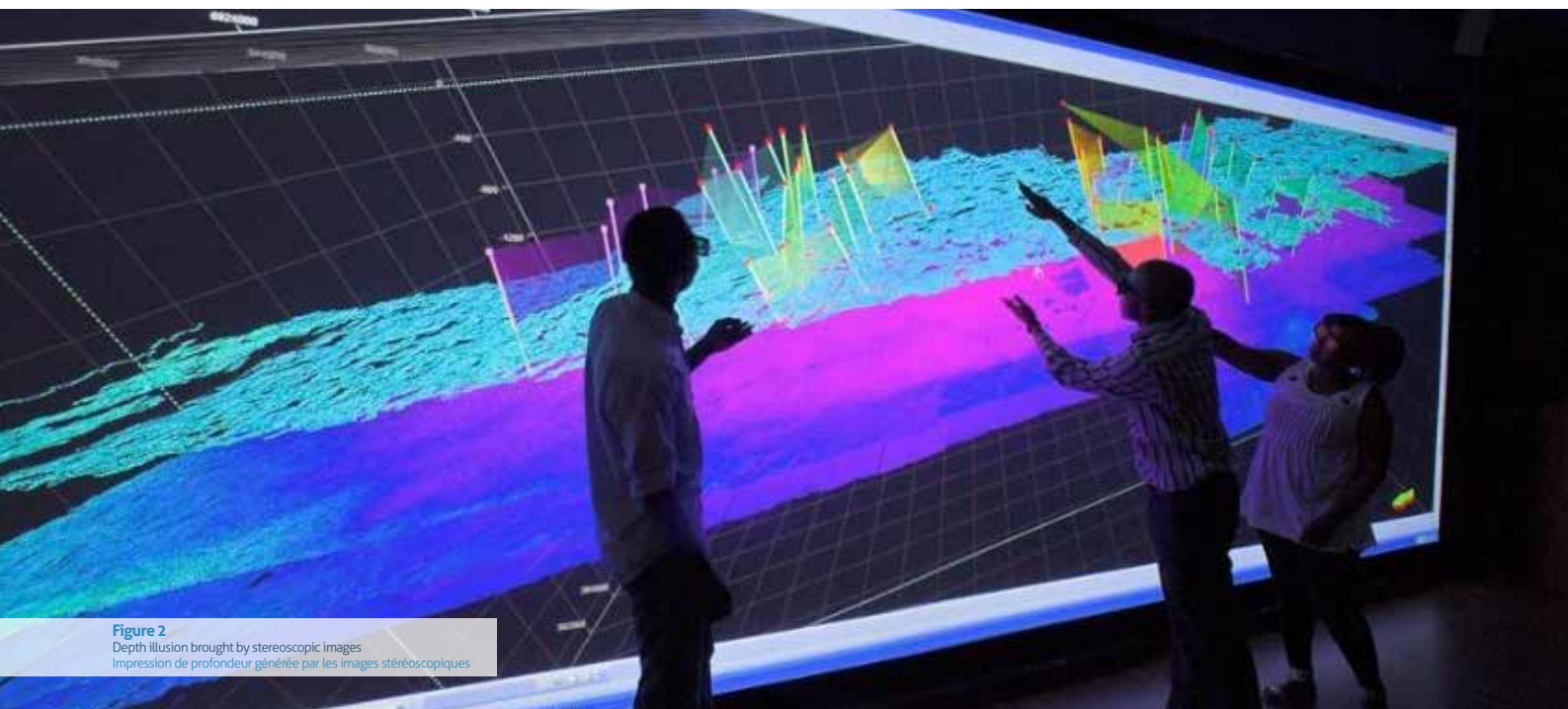


Figure 2
Depth illusion brought by stereoscopic images
Impression de profondeur générée par les images stéréoscopiques

PRINCIPE

Le mur d'images est constitué d'un écran semi transparent rétro projeté de 4m sur 2m, avec une résolution 4 K et un affichage stéréoscopique (3D, actif). Il est équipé d'un système tactile constitué d'un cadre de DELs infra rouge, permettant une interaction multi points, construisant ainsi un environnement interactif de grande taille.

PRINCIPE

The image wall consists of a semi transparent retro projected screen of 4m by 2m, with a 4K resolution and viewing stereoscopic (3D, active). It is equipped with a touch screen system consisting of a frame of IR photodiodes allowing multi points interaction, thus creating an interactive environment.

CARACTÉRISTIQUES

- Ecran en verre de 4 x 2m
- résolution image 4K (4096 pixels x 2160 pixels, affichage de 1 mm par pixel)
- vidéoprojecteur stéréoscopique 120 Hz (affichage 3D), Mirage 4K25 de Christie, TRI-DLP actif, 25000 lumens.
- système tactile multi contacts (10 touches simultanées), précision +/-1,5cm, latence de 8ms
- émetteur RF + lunettes 3D.

SPECIFICATIONS

- Glass Screen 4x2m
- Screen resolution 4K (4096 x 2160 pixels, (1 mm per pixel)
- Video projector 120 Hz suitable for stereoscopic (3D Display) TRI active DLP Christie Mirage 4K25, 25 000 lumens
- Multitouch System (10 contacts simultaneously), Precision +/- 1.5 cm, 8 ms latency
- RF Transmitter, 3D glasses.

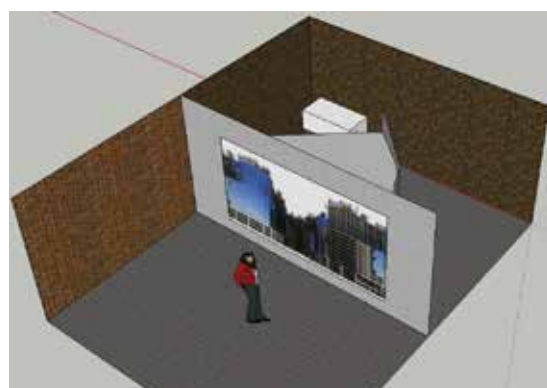


Figure 1
Installation du vidéo projecteur, du miroir et de l'écran.
Installation of the video projector, mirror and screen.

APPLICATIONS

- Étude de la perception visuelle
- traitement visuo-moteur de l'information visuelle
- étude de la perception de l'espace et de la profondeur,
- étude des interactions dans les espaces numériques, la relation et la mise en œuvre des interactions proximales (champ proche) et distales (champ lointain).

APPLICATIONS

- Study of visual perception
- Visuomotor processing of visual information
- Study of the perception of space and depth
- Study of interactions in digital spaces, relationship and implementation of proximal interactions (near field) and distal (far field)