

MUR D'IMAGES A DOUBLE POINT DE VUE 4K, TACTILE, MULTI-POINTS ET STEREOSCOPIQUE

4K VIDEO WALL WITH DUAL POINT OF VIEW, MULTI TOUCH and STEREOSCOPIQUE

Ce dispositif à double point projette des images en haute résolution, en 2D et 3D sur écran tactile de grande taille et permet à 2 personnes d'observer une scène selon leur propre point de vue.



Fig 1 : Illustration du double point de vue/
Dual Point of view illustration

This dual-point device projects high-resolution 2D and 3D images onto a large touch screen, enabling 2 people to observe a scene from their own point of view.

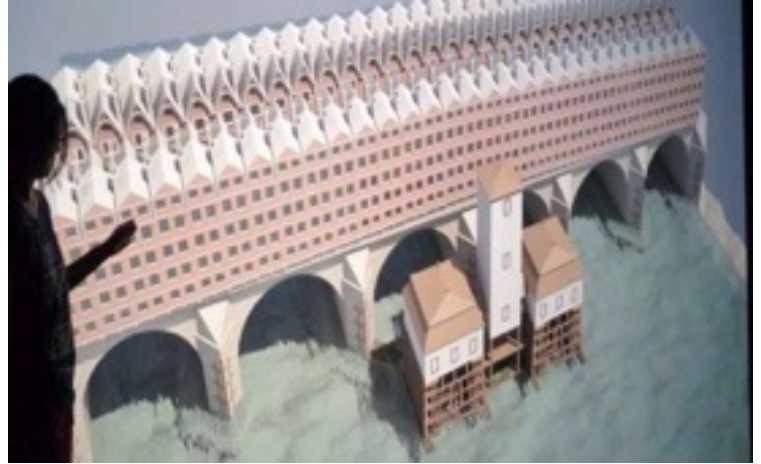


Fig 2 : Reconstitution du Pont Notre-Dame au 18e siècle/
Reconstruction of Notre-Dame Bridge in the 18th century

PRINCIPE

Le mur d'images est constitué d'un écran semi transparent rétro projeté de 4m sur 2m, avec une résolution 4K 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 semitransparent 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.

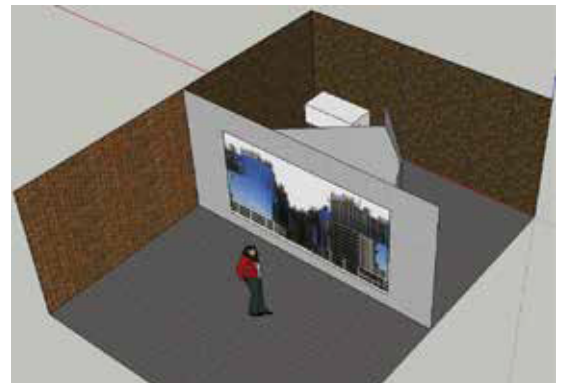


Fig 3 : Installation du vidéo projecteur, du miroir et de l'écran
/Installation of the video projector, mirror and screen.

CARACTÉRISTIQUES

- Ecran en verre 4 x 2m
- Résolution image 4K (4096 pixels x 2160 pixels, affichage de 1 mm par pixel)
- Vidéoprojecteur stéréoscopique 240 Hz (affichage 3D), BARCO UDX TRI-DLP laser 4K à double point de vue.
- Système tactile multi points (10 touches simultanées), précision +/-1,5cm, latence de 8ms
- Emetteur RF + Lunettes 3D.

SPECIFICATIONS

- Glass Screen 4x2m
- Screen resolution 4K (4096 x 2160 pixels, (1 mm per pixel)
- 240 Hz stereoscopic projector (3D display), BARCO UDX TRI-DLP laser 4K dual point of view, multitouch
- System (10 contacts simultaneously), Precision +/- 1.5 cm, 8 ms latency
- RF Transmitter, 3D glasses.

APPLICATIONS

- Interactions dans les environnements virtuels
- Etude de la perception visuelle en milieu immersif
- Etude de la perception de l'espace et de la profondeur
- Etude et mise en œuvre des interactions proximales (champ proche) et distales (champ éloigné).

APPLICATIONS

- Interaction in virtual environments
- Study of visual perception in immersive environments
- Study of the perception of space and depth
- Study and implementation of proximal interactions (near field) and distal (far field) interactions