

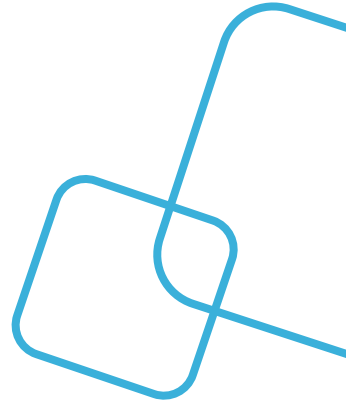


# Affichage Dynamique

Totem écran 3D



## Totem écran 3D



### Description

Ces totems écrans ne nécessitent pas l'usage de lunettes 3D pour visualiser le contenu dynamique. Vos yeux vous donneront une sensation de profondeur en regardant l'écran grâce à une imagerie lenticulaire de haute précision.

### Caractéristiques

- Affichage 3D UHD 4K
- Dimensions écran : 32 à 65 pouces<sup>1</sup>
- Windows ou Linux
- Couleurs personnalisées
- Ports VGA, HDMI USB
- Son intégré



## Spécifications du produit

Totem écran 3D		Version PC	Android
<b>Ecran</b>	Marque	LG A+ (Samsung en option)	
	Taille panneau	32 à 65 pouces <sup>1</sup>	
	Résolution	3840*2160 (UHD4K)	
	Angle de vue (en°)	178/178	
	Couleur	16,7 millions	
	Rétroéclairage	LED	
	Luminosité	350-450 cd <sup>2</sup> / m <sup>2</sup>	
	Rapport de contraste	4000:1 <sup>3</sup>	
<b>Système</b>	Processeur	2 Ghz, Quad core	-
	RAM	4 Go / 8 Go / 16 Go	-
	Disque dur	128 Go / 256 Go	-
	Système d'exploitation	Windows 7 / win8 / win8.1 / win10 / Linux	-
	Connectivité	RJ45, WIFI (4G, en option)	-
<b>3D</b>	Format vidéo	Format ASD 2. Format 2D + Profondeur 3. Format 2D + Profondeur étendue (Suggérer un fichier vidéo ASD 3D à vues multiples)	
<p>Les données techniques nous sont fournies par des tiers à des fins d'information. Nous n'assumons aucune responsabilité sur d'éventuelles erreurs dans les données.</p>			

### Cas d'usage

Idéalement placé dans les lieux de passage très fréquentés tels qu'une entrée de magasin, centre commercial, restaurant, hôtel, salle d'attente, boutique, école, mairie. Nos totems intérieurs sont rapides à déployer (nécessite seulement une prise de courant) pour un maximum d'impact visuel en relief, riche en couleurs, auprès de votre public.



## Glossaire

<sup>1</sup> 32 à 65 pouces = 81 cm à 165 cm de diagonale.

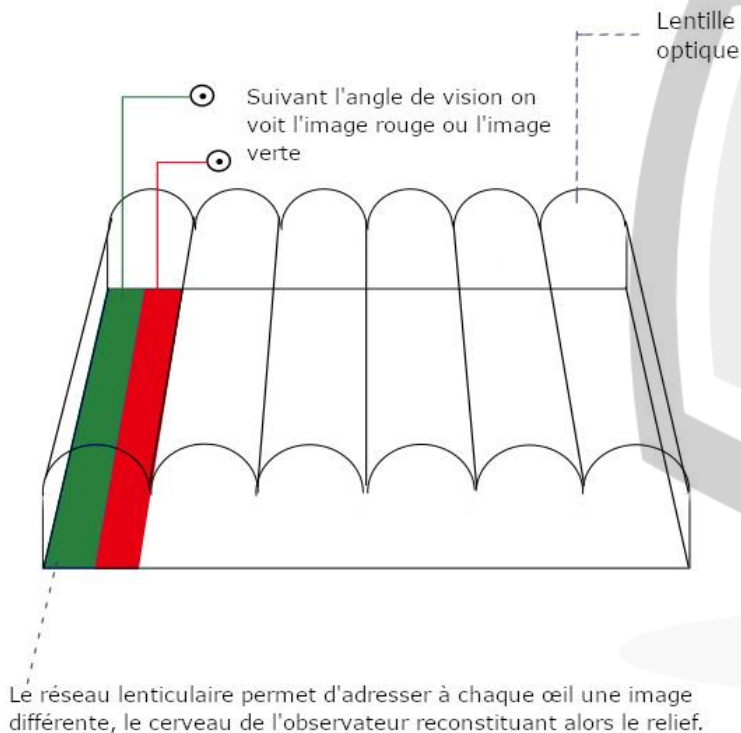
<sup>2</sup> Candela : unité permet tant de mesurer l'intensité lumineuse. En intérieur, un écran de 250 – 700 candelas est suffisant. Exposé au soleil, un écran nécessite une luminosité de 2500 candelas.

<sup>3</sup> Le contraste s'exprime par un ratio (XXXX:1), il s'agit du rapport entre la luminance du blanc produit par un écran et la luminance du noir produit par ce même écran. (La luminance est exprimée en candelas par mètre carré :  $\text{cd/m}^2$ .)  
Exemple : si on a un blanc à  $200 \text{ cd/m}^2$  et un noir à  $0,25 \text{ cd/m}^2$ , alors on obtient :  $200/0,25 = 800$ , donc un contraste de 800:1.





**L'imagerie lenticulaire** est un procédé permettant de produire des images qui donnent une impression de relief (3D) ou qui changent en fonction de l'angle (Flip).

Nos écrans **autostéréoscopiques** à lentilles cylindriques permettent d'exploiter cette imagerie afin de bénéficier des toutes dernières technologies en matière d'affichage 3D sans lunettes.

### PRINCIPE DE L'IMAGERIE LENTICULAIRE



# CONTACT

-  B-Solutions
-  06 95 57 28 93
-  [contact@bsolutions.fr](mailto:contact@bsolutions.fr)
-  <https://bsolutions.fr>

*« Faites-nous part de votre projet, nous vous accompagnerons jusqu'à son succès ! »*

