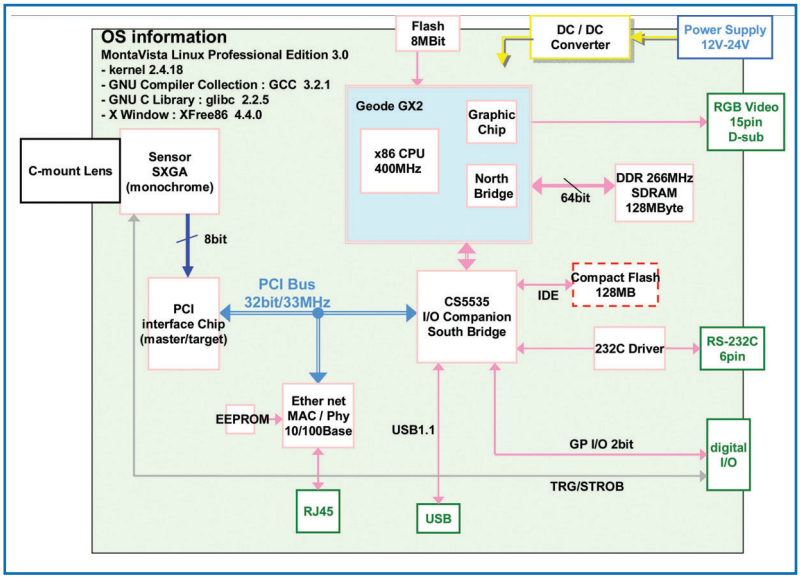
La caméra PlayStation

Ne vous méprenez pas, nous n'allons pas détailler les possibilités d'une caméra connectée à une Playstation d'adolescent. Mais tout simplement vous présenter la SmartCamera Sony.

C'est le nom de Sony qui fait le lien entre les deux types de produits. La firme nipponne reprend la recette de la PlayStation, à savoir la commercialisation d'une boite inopérante en tant que telle, mais qui intègre tous les éléments indispensables pour obtenir un produit final. Une boite pleine et inutilisable seule, un peu comme un PC livré sans Operating System laissant à l'utilisateur final la possibilité d'installer Windows, Linux ou autre.

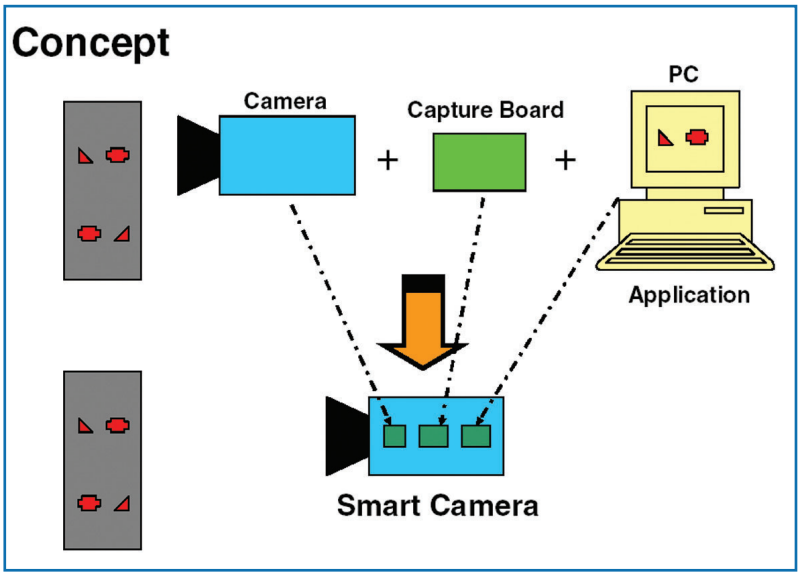
Récupérer les acquis

Sur le marché de la caméra intelligente, cette approche différente permet de répondre à bon nombre de problématiques. Jusqu'ici les offres existantes proposent l'ensemble des composants constituant une application de vision, dont la partie logicielle.



Dans le cas de Sony, la SmartCamera reste une boite intégrant tous les éléments mécaniques et électroniques indispensables, que ce soit une sortie USB pour connecter clavier ou souris, une sortie Ethernet pour envoyer le résultat de vision vers un automate programmable ou un PC. Le premier modèle intègre un capteur CCD de 1280(H) x 960 (V) pixels avec un contrôle de gain de 0 à 18dB par pas de 1DB.

Cette caméra intelligente ne s'adresse pas à l'utilisateur final qui a déjà un large choix en matière de caméras complètes, mais aux intégrateurs qui ont développé une couche logicielle spécifique et qu'il suffira de venir rajouter à la partie matérielle.

De même, vont être intéressées par cette caméra, toutes les entreprises ayant déjà des applications de vision utilisant des développements logiciels et qui souhaitent les transférer dans un matériel plus performant.

Pour aider à réaliser ce transfert de connaissances, l'acheteur pourra compter sur le distributeur de la SmartCaméra qui n'est autre qu'I2S, présent dans la vision industrielle depuis 25 ans. ■