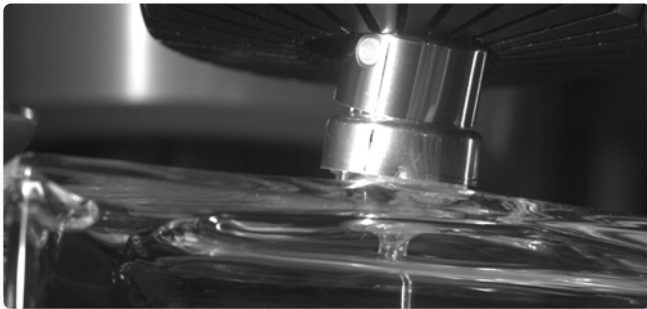


Dans le cadre de son développement dans le domaine de la vision industrielle, la société O2GAME présente un cas d'application adapté :

La très haute vitesse pour les applications en caméras linéaires et matricielles !

Dans la plupart des applications de vision nécessitant une cadence d'acquisition très rapide, la vision linéaire est majoritairement utilisée pour répondre aux besoins du fait des nombreux avantages qu'elle présente (haute résolution, encombrement réduit...) par rapport à la vision matricielle. Cependant, les derniers capteurs matriciels arrivés sur le marché présentent également de nombreux avantages pour les applications haute vitesse. Leur technologie, très intuitive, est relativement simple à mettre en œuvre et peu coûteuse.



défaut de sertissage détecté à 500 images/seconde

MAÎTRISER L'IMPLEMENTATION DES SYSTÈMES À HAUTE CADENCE UTILISANT DES CAMÉRAS LINEAIRES ET MATRICIELLES

O2GAME maîtrise la technologie linéaire qu'elle a implémentée sur de nombreux systèmes, par exemple pour dimensionner et inspecter des bandes de cuivre en continu à des vitesses de défilement variables, jusqu'à 2 mètres/seconde.

Dans certaines applications, l'utilisation de la technologie linéaire n'est pas facile à mettre en œuvre (profilométrie, 3D par exemple). De par sa connaissance des nouvelles technologies sur le marché, O2GAME élargit ses champs de compétence en maîtrisant l'implémentation des systèmes à haute cadence utilisant des caméras matricielles.

UN ENREGISTREMENT EN CONTINU À PLUS 500 IMAGES PAR SECONDES !

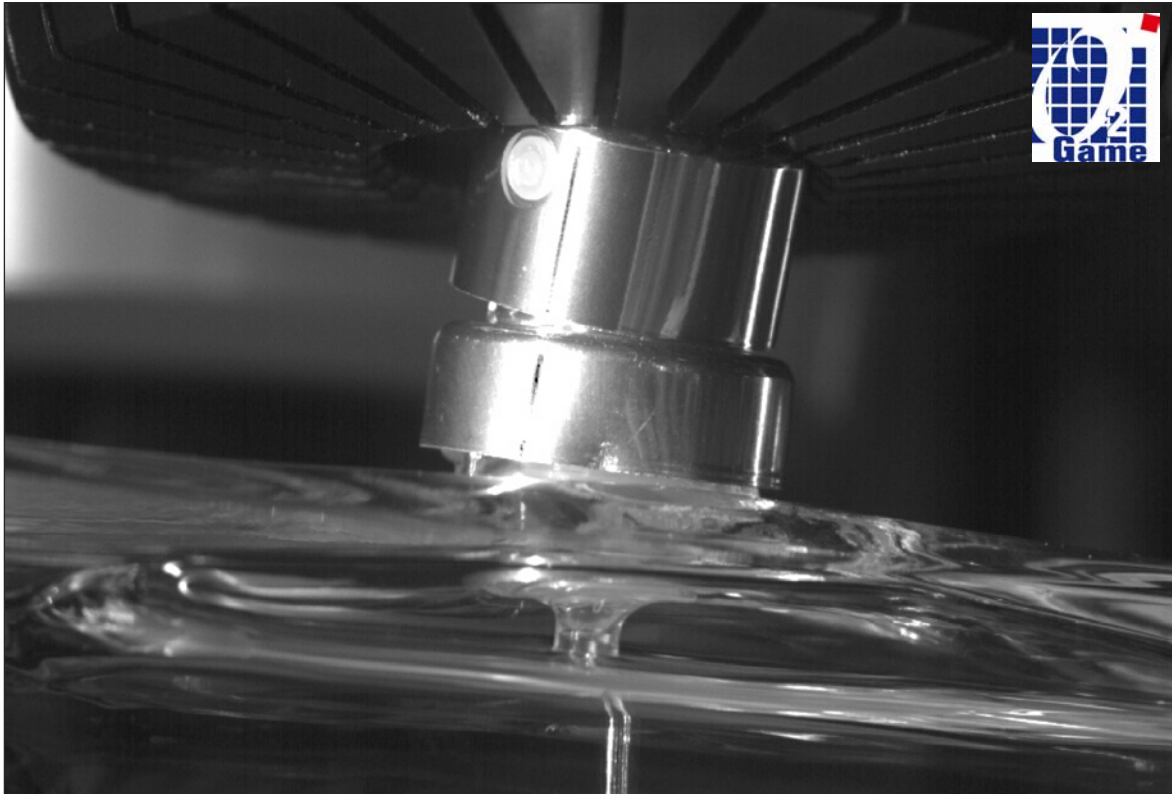
Avec les derniers capteurs haute-vitesse disponibles sur le marché, O2GAME a développé un système permettant l'enregistrement en continu sur plusieurs heures des données acquises par les caméras à plus 500 images par secondes pour des résolutions supérieures à 2 MPixels.

A ces cadences d'acquisition très élevées, l'une des contraintes majeures est la capacité d'écriture sur les disques pour sauver les images acquises par une caméra. En effet, cela représente un débit d'images brutes d'environ 600 Mo/seconde. Pour pallier à ce problème, O2GAME exploite en parallèle tous les cœurs des derniers processeurs Intel pour le traitement des images et a recours aux dernières technologies de disque mémoire pour enregistrer les données.

SAVOIR EXPERTISER LES LIGNES D'ASSEMBLAGES, EN TEMPS RÉEL !

O2GAME allie donc précision et grande vitesse pour ce système utilisant des caméras matricielles. Les industriels exploitent les performances de ce nouveau système pour expertiser leurs lignes d'assemblages en temps réel, comme par exemple dans l'industrie cosmétique où l'un des géants du secteur a économisé des semaines de mise au point sur sa nouvelle ligne de flaconnage.

La très haute vitesse pour les applications en caméras linéaires et matricielles !



défaut de sertissage détecté à 500 images/seconde

O2GAME, à l'écoute des industriels pour définir les solutions d'imagerie adaptées à chaque métier.

www.o2game.fr

Pour tout renseignement complémentaire, merci de contacter :

Olivier FORT / O2GAME

Tél. : 03 44 86 18 58 - Fax : 03 44 86 04 01

ARTOP COMMUNICATION

6 BIS RUE DE LA BELLE FEUILLE - 92100 BOULOGNE BILLANCOURT

SARL AU CAPITAL DE 30 000 EUROS . RCS NANTERRE B 349 229 880 . APE 724 Z . TEL : 0 141 030 020 . FAX : 0 141 030 020 . infos@artop-com.com



. Annonceur : Société O2GAME
. Contact : Olivier FORT
. Adresse : 20 rue du Fonds Pernant - 60200 COMPIEGNE
. Tél. : (33) 03 44 86 18 58 . Fax : (33) 03 44 86 04 01
. Web : www.o2game.fr - comm@o2game.fr
. Agence Presse & Communication : ARTOP . Tél. : (33) 01 41 03 00 20



Développement et intégration de solutions d'optimisation de process industriels

Domaines de compétence :

Traçabilité - Optimisation de process - Vision industrielle - Suivi de production - ...

Société de service d'ingénierie en informatique industrielle créée en 1988, O2GAME affiche depuis lors une croissance régulière qui lui a permis d'acquérir la reconnaissance de bon nombre d'industriels, grands acteurs du marché international, qui ont su faire confiance à l'entreprise. Ses domaines de compétence sont : la traçabilité, l'optimisation de process, la vision industrielle, le suivi de production, ...

Avec 25 ans d'expérience, et un effectif d'une dizaine de personnes composé essentiellement d'ingénieurs, la société O2GAME est essentiellement tournée vers des applications industrielles, et étudie, met en œuvre et travaille sur l'optimisation de la production, de la qualité et des procédures de fabrication industrielle.

Agréée organisme de recherche depuis sa création, O2GAME intervient régulièrement en maîtrise d'œuvre, de l'étude des besoins jusqu'à la mise en industrialisation et la maintenance.

Offre O2GAME :

• CONTROLE ET PILOTAGE DE PROCESS

Développé par O2GAME, EXTRUVISION® est une solution logicielle, véritable outil de contrôle et de pilotage optimal de ligne d'extrusion.

EXTRUVISION® réduit les pertes de matières première en optimisant les démarrages/arrêts de process, et fiabilise (ou améliore) la constance de la qualité des produits fabriqués. Interopérable, l'interface d'EXTRUVISION® est une application qui s'intègre parfaitement à l'environnement client quel qu'il soit : tout type d'extrudeurs, de ligne de production, de systèmes d'exploitation, d'automates et de superviseurs.

• VISION INDUSTRIELLE

Le contrôle par analyse d'image est l'un des principaux domaines d'activité avec une large gamme d'applications : détection de présence, de défauts, de couleurs, positionnement et dénombrement.

Les différents projets réalisés ont permis d'acquérir une expérience globale de mise en place de systèmes de vision, tant au niveau matériel que logiciel, et ce, dans des milieux industriels diversifiés.

Pour tout renseignement complémentaire, merci de contacter : **Olivier FORT / O2GAME** - Tél. : 03 44 86 18 58 - Fax : 03 44 86 04 01

ARTOP COMMUNICATION

6 BIS RUE DE LA BELLE FEUILLE - 92100 BOULOGNE BILLANCOURT

SARL AU CAPITAL DE 30 000 EUROS . RCS NANTERRE B 349 229 880 . APE 724 Z . TEL : 0 141 030 020 . FAX : 0 141 030 020 . infos@artop-com.com