

[Afficher tous les 63 produits de la même famille.](#)

Adaptateur 1/4-20 pour Caméras PL-D, Droit



PL-D Straight 1/4-20 Mount



Stock #26-179 **1 In Stock**

⊖ 1 ⊕ €81⁰⁰

AJOUTER AU PANIER

Prix sur Quantité

Qté 1+	€81,00 prix unitaire
Need More?	Demande de Devis

Les prix sont indiqués hors TVA et droits applicables.

Espace téléchargement

Caractéristiques du produit

Camera Accessory **Type:**

Conformité réglementaire

[Visionner](#) Certificate of Conformance:

Description produit

- Résolutions max. de 20 MP
- Tailles de capteur de 1/2,5" à 1,1"
- Configurations angle droit et circuit disponibles

Les Caméras Pixelink® USB 3.0 sont des solutions à haute résolution et à haute vitesse pour des applications qui vont de la biométrie à la surveillance. Elles disposent de résolutions maximales de 20 MP, de taux d'image pouvant atteindre 170 fps et d'une compatibilité USB 3.0 pour une plus grande puissance et un haut débit de données. Les configurations à angle droit présentent également un GPIO qui favorise le déclenchement et facilite l'intégration dans des systèmes. Les Caméras Pixelink® USB 3.0 sont également compatibles avec des tailles de capteur qui vont de 1/2,5" à 1,1" et sont parfaites pour inspecter les soudures, les PCB et les écrans plats. Ces caméras sont disponibles en monochrome ou en couleur.

Remarque : Les adaptateurs de montage sont uniquement conçus pour les modèles de caméras fermés, et non pour les modèles sur circuit. Si votre caméra se termine par "-BL", elle ne dispose pas de monture compatible.

Pixelink Capture est une application gratuite et conviviale fournie avec toutes les caméras Pixelink. Elle permet de capturer des images et des vidéos en temps réel grâce à une interface graphique intuitive. En revanche, le SDK Pixelink est une boîte à outils de développement complète pour Windows et Linux qui permet aux développeurs de créer des applications personnalisées avec un contrôle total de la caméra via C/C++, .NET ou Python. Le SDK est disponible en téléchargement à titre d'essai, ce qui permet aux utilisateurs d'évaluer ses capacités avant d'acheter une licence. Des liens vers les téléchargements de logiciels (SDK et Capture) sont disponibles sur les pages des produits individuels.