



**Cheoptics360™** ist ein Projektionssystem, das die Darstellung von frei schwebenden, dreidimensionalen Objekten innerhalb einer Glaspyramide ermöglicht. Der entstehende Hologramm-Effekt wird durch die produktspezifische Adaption der so genannten Pepper's Ghost-Projektionstechnik realisiert. Dabei reflektieren halbverspiegelte Glasscheiben die Projektion von 3D-Objekten. Diese Reflektionen erscheinen somit vor einem transparenten Hintergrund. Betrachter werden dadurch optisch getäuscht und nehmen die dargestellten Objekte als realitätsnahe Hologramme mit einer immensen Plastizität wahr. Der Cheoptics360™ lässt sich von allen Seiten einsehen und eignet sich somit optimal als multifunktionales Objektdisplay.

Neben der Bespielung mit Video-Loops lässt sich der Content im Cheoptics360™ mit Hilfe der Echtzeit Mad Hat 3D-Engine auch problemlos interaktiv gestalten. Über ein Touchscreen kann der Betrachter dargestellte Objekte beeinflussen und beispielsweise Farbe, Form und Position des gezeigten Objektes ändern. So können Produkte bis ins Detail präsentiert werden. Das Display ist bei nahezu jedem Umgebungslicht einsetzbar. Ob auf Messen, als Informationsmodul am POS oder Präsentationsmedium bei Produktlaunches – die Einsatzgebiete von Cheoptics360™ sind so vielfältig wie die Möglichkeiten bei der Content-Gestaltung.

## Mögliche Einsatzgebiete sind zum Beispiel:

- » Events
- » Messen
- » Point of Sale
- » Schulungen
- » Showrooms
- » Museen

*Cheoptics360™ ist eine Entwicklung der dänischen Firma viZoo A/S. Mad Hat arbeitet an der technischen Weiterentwicklung von viZoo A/S-Produkten und bietet sie als Partner exklusiv in Deutschland und Österreich an. Sämtliche Leistungen wie Konzeption, Produktion, Inszenierung und Betreuung für Cheoptics360™ bietet Mad Hat aus einer Hand.*

**Derzeit sind zwei Modelle des Cheoptics360™ sofort verfügbar:**

#### **Modell „Retail“**

Abmessungen: 71cm x 71cm x 190cm (LxBxH)  
 Projektionsfläche: obere Seite – 62,5cm, untere Seite – 18cm, Höhe – 25cm  
 Flight Case: 168cm x 65cm x 89cm (LxBxH)  
 Gewicht: 65kg (inkl. Flight Case)  
 Aufbauumfang: 1 Techniker ca. 1Std.  
 Standardauflösung: 1024 x 768 (Aufrüstung auf Full HD möglich)

#### **Modell „150“**

Abmessungen: 150cm x 150cm x 228cm (LxBxH)  
 Projektionsfläche: obere Seite – 141cm, untere Seite – 6cm, Höhe – 116cm  
 Flight Case: 180cm x 160cm x 160cm (LxBxH)  
 Gewicht: 370kg (inkl. Flight Case)  
 Aufbauumfang: 2 Techniker ca. 5 Std.  
 Standardauflösung: 1024 x 768 (Aufrüstung auf Full HD möglich)

Weitere Größen und individuelle Gestaltungsmöglichkeiten sind auf Anfrage möglich.

#### **Generelle Umgebungsanforderungen:**

In- und Outdoor anwendbar bei geeigneten Licht und Witterungsbedingungen

Der Cheoptics360™ ist bei nahezu allen Lichtverhältnissen in vollem Funktionsumfang einsetzbar. Lediglich direkte Sonneneinstrahlung bzw. die Strahlung von starken Lichtquellen in die Glaspypamide sollten vermieden werden, um einen Qualitätsverlust zu verhindern.

#### **Content-Informationen:**

» Der gezeigte Inhalt kann sowohl Realvideo als auch computergeneriertes Material sein. In der Produktion sollten immer ein schwarzer Hintergrund verwendet werden. Statische Objekte sind zu vermeiden.

» Der Content sollte in einer Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten vorliegen. Diese Auflösung hat sich in der Vergangenheit bewährt und lässt sich ohne Änderung der integrierten Technik abspielen. Durch Anpassungen der Projektionstechnik lassen sich auch Inhalte in HD-Auflösung darstellen.

» Interaktiver Content wird über die hauseigene Echtzeit Mad Hat 3D-Engine integriert. Weitere Informationen finden Sie unter [www.madhat.de](http://www.madhat.de).

» Bei bereits vorhandenen 3D-Daten, die für den Cheoptics360™ angepasst werden sollen, muss Folgendes berücksichtigt werden:

Für eine Integration sollten die Daten als normale polygonbasierte Oberflächenmodelle vorliegen.

Mad Hat arbeitet hauptsächlich mit Softimage-XSI. Optimal sind also folgende Formate: Softimage Scene (.scn), Modell (.mdl) oder dotxsi (.xsi). Die Konvertierung von anderen Formaten wie etwa 3D Studio Max (.max), Wavefront (.obj), Maya oder Cinema 4D und anderen ist ebenfalls möglich.

Generell sollten 3D-Modelle möglichst unkonvertiert zur Verfügung gestellt werden. Sollten die Objekte bislang nicht als 3D-Modelle vorliegen, müssen sie modelliert werden. Dafür ist eine möglichst detaillierte Vorlage notwendig (das Objekt selbst, detaillierte Fotos, technische Zeichnungen etc.).