

USB-3.0-Kabel Typ-A auf Micro-B (verschraubbar), 2 m



Certified USB3.0, Standard-A to Micro-B Cable



Produkt #89-403 **5 In Stock**

⊖ 1 ⊕ €64⁰⁰

+ WARENKORB

Mengenrabatte	
Stk. 1+	€64,00 stückpreis
Need More?	Angebotsanfrage

ⓘ Preise exklusiv der geltenden Mehrwertsteuer und Abgaben

Downloadbereich

Produktdetails

Camera Accessory **Typ:**

Anschlussmöglichkeiten Hardware & Schnittstelle

2 **Kabellänge (m):**

Stecker:

Konformität mit Standards

Konform

RoHS 2015:

Konform

Reach 224:

Anzeigen

Konformitätszertifikat:

Produktdetails

- Auflösungen bis 20 Megapixel
- Sensorgrößen von 1/2,5" bis 1,1"
- Mit rechteckigem Gehäuse und als Platinkamera erhältlich

Pixelink® Kameras mit USB 3.0 sind hochauflösende Hochgeschwindigkeitskameras für Anwendungen von der Biometrie bis zur Betriebsüberwachung. Pixelink® Kameras mit USB 3.0 besitzen Auflösungen bis 20 Megapixel, Bildfrequenzen bis 170 fps, dank USB 3.0 einen hohen Datendurchsatz und können über den USB-Anschluss auch mit Strom versorgt werden. Die rechteckigen Gehäusekonfigurationen besitzen außerdem einen GPIO-Anschluss zur Triggerauslösung und erleichtern so die Systemintegration. Die Kameras mit USB 3.0 sind zudem mit Sensorgrößen von 1/2,5" bis 1,1" erhältlich und eignen sich ideal für die Prüfung von Schweißnähten, Platinen und Flachbildschirmen.

Bitte beachten Sie: Montageadapter sind nur für geschlossene Kameramodelle vorgesehen, nicht für Platinenkameras. Wenn Ihre Kamera auf "-BL" endet, verfügt sie nicht über eine kompatible Halterung.

Pixelink Capture ist eine kostenlose, benutzerfreundliche Anwendung, die im Lieferumfang aller Pixelink-Kameras enthalten ist. Sie bietet Bild- und Videoaufnahmen in Echtzeit über eine intuitive grafische Oberfläche. Im Gegensatz dazu ist das Pixelink SDK ein umfassendes Entwicklungs-Toolkit für Windows und Linux, mit dem Entwickler benutzerdefinierte Anwendungen mit vollständiger Kamerasteuerung über C/C++, .NET oder Python erstellen können. Das SDK steht als Testversion zum Herunterladen zur Verfügung, so dass Benutzer die Funktionen vor dem Kauf einer Lizenz testen können. Links zu Software-Downloads (SDK und Capture) finden Sie auf den einzelnen Produktseiten.