

Pixelink® Cat6a-Kabel, M12 mit X-Kodierung männlich auf RJ45 männlich, 10 m



Cable lengths and connectors may vary by stock number. Shown here is #23-893

Produkt **#23-894** **2 In Stock**

-

1

+

€243⁰⁰

+ WARENKORB

Mengenrabatte	
Stk. 1+	€243,00 stückpreis
Need More?	Angebotsanfrage

Preise exklusiv der geltenden Mehrwertsteuer und Abgaben

Downloadbereich

Produktdetails

GigE Cable	Typ:
PL-CC-31	Modellnummer:

Anschlussmöglichkeiten Hardware & Schnittstelle

10	Kabellänge (m):
----	-----------------

Konformität mit Standards	
Konform	RoHS 2015:
Konform	Reach 224:
Anzeigen	Konformitätszertifikat:

Produktdetails

- 10GBASE-T-Ethernet-Schnittstelle (10GigE), 10x schneller als GigE
 - 4. Generation Pregius S Sensoren von Sony mit 7,0 bis 24,0 Megapixeln
 - Voll kompatibel mit Pixelink Aufnahmesoftware und SDK
- Pixelink® PL-X 10GigE-Kameras mit 10GBASE-T-Ethernet-Schnittstelle bieten eine hohe Qualität und zuverlässigen Bildtransfer mit Cat6a-Kabeln bei Kabellängen von bis zu 100 m. Die Kameras mit Global Shutter erreichen mit den Sony Pregius Sensoren der 2., 3. und 4. Generation Auflösungen von bis zu 24 MP und Bildraten bis 154 FPS. Zusätzlich bieten die Kameras Power over Ethernet (PoE), Trigger over Ethernet (ToE) und IEEE1588-Uhrzeit-Synchronisierung (PTP) sowie Kompatibilität mit Pixelink Aufnahmesoftware und SDK. Pixelink PL-X 10GigE-Kameras sind ideal für das dreidimensionale Mapping, die analytische Forschung, AR/VR-Anwendungen, die automatisierte Inspektion und Life-Science-Anwendungen.
- Bitte beachten Sie:** 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.