

MITSUBISHI ELECTRIC CORPORATION
PUBLIC RELATIONS DIVISION
7-3, Marunouchi 2-chome, Chiyoda-ku, Tokyo, 100-8310 Japon

POUR DIFFUSION IMMÉDIATE

n° 3177

Ce texte est une traduction de la version anglaise officielle de ce communiqué de presse. Il est fourni à titre de référence et pour votre confort uniquement. Pour tout détail ou spécificité, veuillez vous reporter à la version anglaise d'origine. La version anglaise d'origine prime, en cas de divergence.

Demandes de renseignements des clients

Advanced Technology R&D Center
Mitsubishi Electric Corporation
www.MitsubishiElectric.com/ssl/contact/company/rd/form.html
www.MitsubishiElectric.com/company/rd/

Contacts presse

Public Relations Division
Mitsubishi Electric Corporation
prd.gnews@nk.MitsubishiElectric.co.jp
www.MitsubishiElectric.com/news/

Nouvelle technologie de conception d'écrans à surface métallisée

Ajustement de la brillance et de l'ombrage en temps réel en fonction de l'angle de vision

TOKYO, 14 février 2018 - [Mitsubishi Electric Corporation](http://www.MitsubishiElectric.com) (Tokyo : 6503) a annoncé aujourd'hui la mise au point d'une technologie, appelée Real Texture, qui donne un aspect métallisé réaliste à la surface des écrans de voitures et des systèmes d'affichage numérique, pour un confort visuel amélioré. La commercialisation de Real Texture pour les tableaux de bord de voitures et les systèmes d'affichage numérique est prévue pour un avenir proche.



Technologie Real Texture appliquée à un tableau de bord de voiture



La brillance et l'ombrage changent en temps réel en fonction de l'angle de vision

Caractéristiques de Real Texture

- Calibrage des niveaux de lumière contrastée et d'ombre pour des surfaces à l'aspect réaliste simulant l'aspect de divers matériaux
- Simulation du reflet de la lumière en fonction de la position du visage
- Élaboration d'images stéréographiques grâce à la simulation des propriétés réfléchissantes de matériaux réels
- Simulation esthétique de matériaux tels que le métal et le verre
- Technologie composée d'un écran 2D (écran stéréographique parallaxe non requis) et d'une caméra pour le suivi de la position du visage

Contexte

En raison de la popularité croissante de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée, les consommateurs exigent de plus en plus de produits qui offrent des images réalistes. La nouvelle technologie Real Texture de Mitsubishi Electric permet aux écrans d'arborer une texture de surface réaliste, basée sur les propriétés réfléchissantes de matériaux réels.

Brevets

Quatre dépôts de brevet au Japon et trois à l'étranger concernent la technologie présentée dans ce communiqué de presse.

Enregistrement de conception

Deux dépôts de conceptions au Japon concernent le dessin associé à la technologie présentée dans le présent communiqué de presse.

Real Texture est une marque commerciale de Mitsubishi Electric Corporation.

###

À propos de Mitsubishi Electric Corporation

Depuis plus de 90 ans, Mitsubishi Electric Corporation (TOKYO : 6503) propose des produits fiables et de haute qualité. Ce leader international est reconnu pour la fabrication, le commerce et la vente d'équipements électriques et électroniques utilisés dans les domaines suivants : communications et traitement de l'information, développement spatial et communications par satellite, appareils électroniques grand public, technologie industrielle, énergie, transports et équipement de construction. En se conformant à l'esprit de sa devise « Changes for the Better » et de son engagement environnemental « Eco Changes », Mitsubishi Electric s'efforce d'être une entreprise pionnière et propre en plaçant la technologie au service de la société. L'entreprise a enregistré un chiffre d'affaires consolidé du Groupe de 4 238,6 milliards de yens (37,8 milliards de dollars US*) au cours du dernier exercice qui a pris fin le 31 mars 2017. Pour plus d'informations, veuillez consulter :

www.MitsubishiElectric.com

*À un taux de change de 112 yens pour 1 dollar US, taux indiqué par le Tokyo Foreign Exchange Market le 31 mars 2017