

EYETOWER3D

www.eyetower.it

3D EVERYWHERE
VIRTUAL IMAGING TECHNOLOGY



Con EyeTower 3D
le cose difficili
diventano semplici

Installazione immediata
Nessun personale specializzato

Configurazione in 3 passi
(e in 3 minuti)

Una semplice interfaccia per trovare automaticamente le camere 3D collegate alla rete, impostare i moduli di analisi e avviare il sistema

Elaborazione dei dati prodotti

sia da una propria camera 3D che dalle camere 3D più diffuse

Accesso in rete semplice e veloce

a statistiche, allarmi e altri dati, con varie modalità di presentazione

Invio di notifiche di vari tipo

Allarme acustico, SMS, e-mail, ...

Integrabile con altri sistemi

Utilizzo previsto per ambienti indoor



EYETOWER3D



Il primo e unico sistema di videosorveglianza 3D
La soluzione innovativa per l'analisi della scena e il conteggio di persone

EyeTower 3D è la piattaforma software che rivoluziona l'analisi della scena usando dati con una dimensione in più rispetto al video. Usa le nuove camere 3D a luce codificata e a tempo di volo (TOF) ed elabora in tempo reale le immagini tridimensionali della scena fornendo misure metriche in [mm] e non in pixel di persone e oggetti. Può gestire una rete di camere 3D e generare conteggi, statistiche, notifiche ed allarmi.

EyeTower 3D può essere usato in molte applicazioni come sistema autonomo all-in-one. Può inoltre essere integrato con **EyeTower 2D** fornendo il primo sistema ibrido di analisi della scena che gestisce sia videocamere IP che camere 3D. In questo modo dati video e dati 3D possono essere usati nei contesti più appropriati massimizzando **affidabilità** e **robustezza** dei risultati.

3D EVERYWHERE
VIRTUAL IMAGING TECHNOLOGY

3DEverywhere è una spin-off del Laboratorio di Tecnologia e Telecomunicazioni Multimediali (LTTM) del Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione (DEI) dell'Università di Padova, nata per trasferire al mercato industriale i risultati ottenuti dalla ricerca universitaria in vari ambiti della visione computazionale, tra cui:

- analisi di immagini, video e dati 3D;
- video-tracking ed event detection;
- videocontrollo tramite video e dati 3D;
- database multimediali.

3DEverywhere S.r.l.
via della Croce Rossa n. 112
c/o Start Cube
(Incubatore Universitario di Impresa)
35129 Padova
W: www.3deverywhere.com
M: info@3deverywhere.com
T: 049 9270303

Sicurezza e conteggi nei luoghi pubblici

Aeroporti, metropolitane, locali fieristici, musei, luoghi di culto, ospedali...

Sicurezza e conteggi nel settore privato

Appartamenti, edifici privati, strutture industriali e commerciali, magazzini, discoteche, pub, locali...

Marketing e Retail

Monitoraggio flussi clienti, controllo aree sensibili, affluenza ai reparti, rilevazione ed analisi di percorsi e comportamenti...

Settore bancario

Rilevazione di persone sospette vicino a bancomat (loitering), manomissione bancomat, persone a terra...

Domotica

Controllo accessi, monitoraggio persone anziane, ...

Personalizzazione delle funzionalità

Possibilità di implementazione di nuove funzionalità rispetto a quelle previste. Es: misura della lunghezza delle code, dei tempi di permanenza in coda, delle velocità di transito, ...

Nuove funzionalità in arrivo nel 2015

Prossimamente, saranno implementate nuove funzionalità come: rilevazione dei transiti in direzione non consentita (Wrong Way), Superamento linee (Trip Wire), Scudo Virtuale attorno ad oggetti.



Moduli di Statistica

Counting Statistics

Individua e traccia le persone che attraversano un'area in entrambe le direzioni di marcia. I dati del conteggio vengono memorizzati e aggregati in ogni istante secondo varie modalità statistiche e presentati in forma grafica.

Time Statistics

Individua e traccia le persone presenti in un'area memorizzando i tempi di permanenza. I dati relativi al conteggio e ai tempi di permanenza vengono memorizzati e aggregati secondo varie modalità statistiche e presentati in forma grafica.

Tracking Robusto

La natura 3D dei dati unita a sofisticati algoritmi di analisi assicurano l'individuazione ed il tracciamento accurato del movimento di persone anche in scene complesse ed affollate aumentando la robustezza e l'affidabilità di ogni modulo di analisi

Indipendenza dalla luce

Grazie al funzionamento monocromatico nel NIR delle camere 3D, il sistema lavora anche al buio e le prestazioni sono indipendenti dai cambi, anche repentini, di illuminazione

Tempi di permanenza illimitati

I nostri algoritmi avanzati di tracking, non assorbono nel background persone o oggetti anche se restano immobili per tempi prolungati e consentono di identificare e seguire nel tempo anche oggetti fermi o con poco movimento

Misura nativa delle dimensioni

La natura 3D dei dati permette ad Eye Tower 3D di lavorare direttamente sulle dimensioni in [mm] degli oggetti e di classificarli in base alla loro altezza e larghezza

Misura delle distanze

Eye Tower 3D fornisce la posizione spaziale in [mm] di persone/oggetti e la loro distanza rispetto a punti di riferimento

Autocalibrazione

Eye Tower 3D si autocalibra, ossia rileva distanze in [mm] e velocità in [m/s] senza alcuna supervisione

Non presenta problemi di privacy

L'uso dei dati 3D e non di immagini elimina alla radice ogni problema di privacy (semplicemente le persone non possono essere riconosciute da mappe di profondità)

Moduli di Analisi

Intrusion

Protegge le aree di interesse da intrusioni senza generare falsi allarmi. Configurabile per individuare persone e oggetti di dimensioni predefinite.



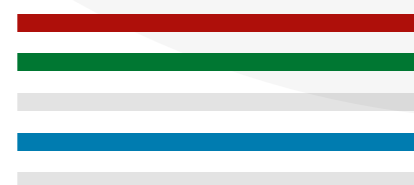
Counting

Conteggio bidirezionale per varchi di ingresso/uscita e di presenze in un'area anche per scopi di sicurezza (evacuazioni o emergenze).



Loitering

Controllo della permanenza di persone e oggetti all'interno delle aree definite per tempi prolungati (decine di minuti o ore).



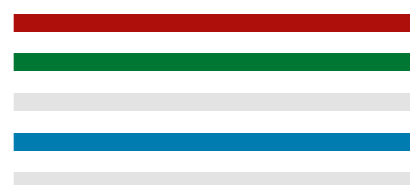
Man Down

Rilevamento e segnalazione di caduta e permanenza a terra di persone per tempi prolungati.



Stolen Object

Rilevamento e segnalazione di oggetti rimossi dalla loro posizione anche in presenza di affollamento e occlusioni.



Abandoned object

Rilevamento e segnalazione di oggetti che rimangono nella scena oltre i tempi prefissati.

