

Audio, Visual, Application Smart Device Multi-Touch Table

FLA TOUCH



손끝에서 모두 함께 즐기는 세상

멀티미디어 학습장치 멀티터치테이블



정부조달



특허청



ISO 인증



이노비즈 인증



한국정보통신공사



방송통신위원회

1. 제품소개



제품특징

- 윈도우 OS 지원
- 안정적인 정전용량 터치센서 방식
- 멀티터치 방식 지원 (최대 10 포인트)
- 외부 기기 및 인터넷 연결을 위한 인터페이스 제공
- FHD 해상도 지원
- 교육, 게임을 포함한 다양한 콘텐츠 제공
- **용도** : 교육용 미디어 테이블, 상품 홍보테이블, 게임테이블, 회의용 미디어 테이블 등
- ▶ 사용자 교육이 필요없는 직관적인 사용 가능
- ▶ 사용 목적과 콘텐츠에 따라 다양한 분야에서 활용 가능

Specification

모델명		ATT-L46	ATT-L55
S2B 물품번호		201803137116209	201803127113029
제품가격		9,460,000	14,300,000
디스플레이	화면사이즈	1018.08(H) x 572.67(V)	1209.6(H) x 680.4(V)
	해상도	1920 x 1080	
	망원	LED	
	Display Colors	16.7M	
	밝기 (cd/m ²)/(typ)	500	
	시야각 (H ° /V °)	178°/178°	
	모니터 수명	50,000Hr	
강화유리	Treatment	Tempered (AF Coating Optional)	
	두께(mm)	4	
	패널 유리 공간 (Glass to panel) (mm)	2	
터치센서	터치방식	Projected Capacitive Touch / Infra-Red Touch	
	동시 터치수	최대 10	
	반응속도 (ms)	최대 5	
	입력방식	USB / HID	
	지원 OS	Windows 7,8,8.1,10	
	투과율	85%	
PC (Optional / Built-in)	CPU	intel - i5	
	GRAPHIC	Onboard Graphic	
	MEMORY(RAM)	DDR3 4GB	
	SSD	128GB	
	Interface	LAN / HDMI	
	Window OS	Windows 7 또는 10	
Multi Touch Content		Snowflake Entertainment / Multi-teach (Optional)	

※ 제조사의 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

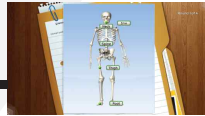
2.Snowflake Multi Teach (교육게임)



지리(Geography)



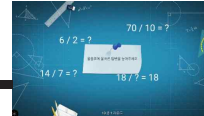
서식지(Habitat)



뼈(Bones)



숫자세기(Count)



나눗셈(Division)



아인슈타인(Einstein)



단어놀이(Word Play)



글자놀이(Letter Play)



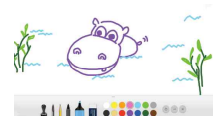
시계(Clock)



드럼(Drums)



레슨(Lessons)



그리기(Draw)



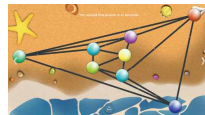
피아노(Piano)



그래비토이(Gravitoy)



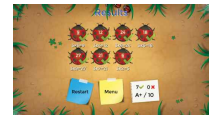
퍼즐(Puzzles)



선풀기(Untangle)



정사각형(Squares)



수학벌레(Math Bugs)



숫자(Numbers)



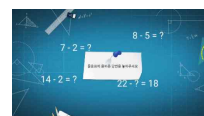
좌표(Tracer)



스펠링(Spelling)



스노우도쿠(SnowDoku)



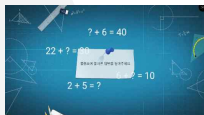
뺄셈(Subtraction)



동물(Animals)



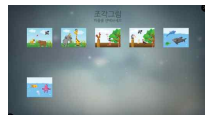
매치놀이(Memory)



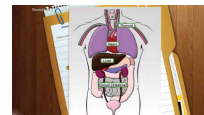
덧셈(Addition)



Nodes



조각그림(Puzzle)



장기(Organs)

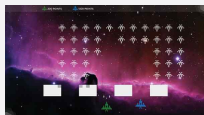


미디어(Media)

3.Snowflake Entertainment (두뇌게임)



에어하키(Air Hockey)



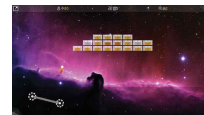
갤럭시(Aliens)



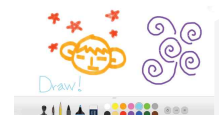
벌레잡기(Bugs)



컬링(Curling)



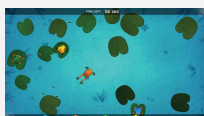
벽돌깨기(Deflector)



그리기(Draw)



드럼(Drums)



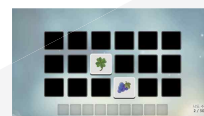
개구리(Froggy)



임자효과(Fx)



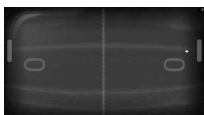
그래비토이(Gravitoy)



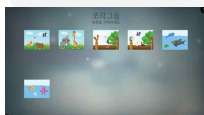
기억게임(Memory)



피아노(Piano)



탁구(Pong)



조각그림(Puzzle)



활주로(Runway)



슬롯(Slots)



스노우도쿠(SnowDoku)



쌓기(Stacks)



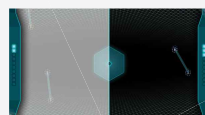
탭(Tap)



좌표(Tracer)



선풀기(Untangle)



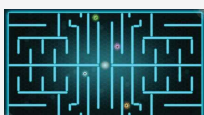
왕(Wong)



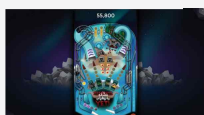
활쏘기(Bullseye)



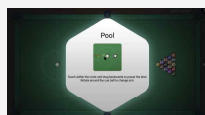
쿠론(Couronne)



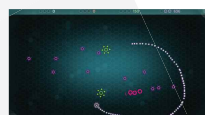
미로찾기(Labyrinth)



핀볼(Pinball)



포켓볼(Pool)



랩(Warp)



종(Zong)

4. 적용/활용 분야

활용 및 적용 사례

교육

- 다양한 수업내용을 게임형식으로 진행
- 다양한 콘텐츠 활용 : 영어, 수학, 지리, 음악, 미술 등



의료/복지

- 사회 고령화에 따른 의료/복지 등 적용
- 재활치료, 치매예방 등



상업

- 제품 광고, 홍보, 다양한 프로모션
- 단순 정보의 공유가 아닌 신속/정확한 쌍방향 정보의 전달, 공유



전시/이벤트

- 앞서가는 기술로 다양한 체험환경 제공
- 전시체험관, 박물관, 기업, 관공서 등 홍보관



14087 경기도 안양시 만안구 전파로 44번길 53, 3층
Office / AS : 031 443 3311(대) Fax : 031 443 2211
URL : www.avavision.co.kr / www.thinktouch.co.kr



정부조달



특허청



ISO 인증



이노비즈 인증



한국정보통신공사



방송통신위원회

[대리점 및 협력업체]

