

Casque de réalité virtuelle HP Reverb G2



Le casque RV sans compromis. Visuels réalistes. Paysages sonores immersifs. Suivi et performances remarquables. Développé en collaboration avec Valve et Microsoft, notre casque révolutionnaire offre une expérience plus immersive.¹ Conception ergonomique pour votre confort. Conception optimisée pour la compatibilité. Présentation de la nouvelle norme dans la RV.



*Product image may differ from actual product

Combinaison exceptionnelle du son et de l'image

Équipé de lentilles leaders de l'industrie et de haut-parleurs Valve, notre casque HMD offre une résolution haute qualité et un son spatial totalement immersif. Avec 2160 x 2160 panneaux LCD par œil, sans effet Mura, vous pouvez désormais voir plus de détails que jamais auparavant.

Un casque qui s'adapte à vous

Profitez d'un confort maximal pour une durée d'usage plus longue. Grâce au matériel flexible, la taille accrue des coussinets et des lentilles qui peuvent s'adapter aux différentes distances interoculaires², chaque utilisateur découvre le sur-mesure personnalisé quelles que soient la forme et la taille du visage.

Davantage de caméras. Un meilleur suivi.

Avec quatre caméras intégrées dans le casque et sans aucun capteur externe nécessaire, vous pouvez maintenant suivre davantage de mouvements¹, qu'ils soient extrêmes ou non. Avec un design plus compact et plus ergonomique, nos contrôleurs offrent un maintien plus naturel et confortable.

Compatible dans l'ensemble de l'industrie

Vous cherchez à accéder à l'ensemble du contenu RV ? Grâce à la compatibilité offerte à la fois dans SteamVR et la réalité mixte Windows³, un accès transparent à l'ensemble de la RV est désormais à votre portée. Le tout moyennant une configuration rapide et sans effort.

Casque de réalité virtuelle HP Reverb G2

Amélioration du suivi du contrôleur

Bénéficiez d'un suivi amélioré en-dessous de la taille avec une augmentation de 30 % de la couverture de la zone verticale⁴.

Compatibilité de câble étendue

Le câble 6M est désormais compatible avec tous les systèmes AMD. Les systèmes Intel® continuent d'être compatibles⁵.

Nouveau masque ajustable

Avec le nouveau masque avec distance pupillaire réglable, vous pouvez facilement personnaliser la distance entre vos yeux et les lentilles pour obtenir une meilleure expérience visuelle⁵.

Casque de réalité virtuelle HP Reverb G2



Référence du produit	1N0T4AA
Numéro UPC	(ABB) 195122433055; (UUG) 195122433031
Notes techniques	Controller Tracking: Arm Front swing tracking range: Portrait mode: 109.8°; Landscape mode: 84.2° Arm Side swing tracking range: Portrait mode: 139.6°; Landscape mode: 110.9°
Systèmes d'exploitation compatibles	Mise à jour Windows 10 mai 2019 ou ultérieure —Des améliorations significatives ont été réalisées sur la plateforme Windows Mixed Reality pour optimiser la qualité visuelle de cet appareil. Pour obtenir les meilleures performances, assurez-vous de disposer des dernières mises à jour de Windows 10 : version 1903/1909 (KB4577062 ou ultérieure) ou 2004 (KB4577063 ou ultérieure).
Configuration système requise, minimum	Processeur : Intel® Core™ i5, i7, Intel® Xeon® E3-1240 v5, équivalent ou supérieur. équivalent AMD Ryzen 5 ou ultérieur Mémoire : 8 Go de RAM ou plus Sortie vidéo : DisplayPort™ 1.3 Ports USB : 1x USB 3.0 type C® Alimentation : adaptateur secteur inclus Graphismes : carte graphique DX12 adaptée. Cartes qui exécutent généralement Reverb en pleine résolution : • Grand public - NVIDIA® GeForce® GTX 1080, NVIDIA® GeForce® GTX 1080 Ti - NVIDIA® GeForce® RTX 2060 SUPER, NVIDIA® GeForce® RTX 2070, NVIDIA® GeForce® RTX 2070 SUPER, NVIDIA® GeForce® RTX 2080, NVIDIA® GeForce® RTX 2080 SUPER, NVIDIA® GeForce® 2080 Ti - NVIDIA® GeForce® RTX 3070, NVIDIA® GeForce® RTX 3080, NVIDIA® GeForce® RTX 3090 - AMD Radeon™ RX 5700, AMD Radeon™ RX 5700 XT, AMD Radeon™ 7 • Station de travail - NVIDIA® Quadro® P5200 - NVIDIA® Quadro® RTX 4000, NVIDIA® Quadro® RTX 5000, NVIDIA® Quadro® RTX 6000, NVIDIA® Quadro® RTX 8000, NVIDIA RTX™ A6000 - AMD Radeon™ Pro WX 8200, AMD Radeon™ Pro WX 9200 - AMD Radeon™ Pro W5700 Cartes qui exécutent généralement Reverb à 50 % de la résolution : • Grand public - NVIDIA® GeForce® GTX 1060, NVIDIA® GeForce® GTX 1660, NVIDIA® GeForce® GTX 1660ti, NVIDIA® GeForce® GTX 1070 - NVIDIA® GeForce® RTX 2060 - AMD Radeon™ RX 580, AMD Radeon™ RX 5500XT, AMD Radeon™ RX 590, AMD Radeon™ RX 5600 XT, AMD Radeon™ RX Vega56, AMD Radeon™ RX Vega64 • Station de travail - NVIDIA® Quadro® P3200, NVIDIA® Quadro® P4000, NVIDIA® Quadro® P4200, NVIDIA® Quadro® P5000 - NVIDIA® Quadro® RTX 3000 - AMD Radeon™ Pro WX 7100
Garantie	Garantie limitée de 1 an, y compris 1 an sur les pièces et 1 an sur la main d'œuvre. Les conditions générales varient selon le pays. Certaines restrictions et exclusions s'appliquent.
Contenu de l'emballage	Casque VR HP, câble de casque 6 m pour PC de bureau et portables, 1 adaptateur DisplayPort vers mini-DisplayPort™, 1 adaptateur secteur. Document d'installation.
Dimensions (L x P x H)	7,5 x 18,6 x 8,4 cm
Poids	0,55 kg

Casque de réalité virtuelle HP Reverb G2

Notes sur la description marketing

¹ Par rapport à HP Reverb G1 HMD.

² Le réglage de la distance interpupillaire (DIP) est inclus. Le dégagement oculaire n'est pas une fonctionnalité de ce produit.

³ La réalité mixte Windows nécessite l'installation de la mise à jour Windows 10 de mai 2019 sur la station de travail ou l'ordinateur. Pour certaines fonctionnalités, des logiciels ou applications tiers peuvent être nécessaires. Pour réduire les risques d'inconfort lors de l'utilisation d'une application de réalité virtuelle, vérifiez que le système de l'ordinateur est équipé de processeurs et processeurs graphiques adaptés à l'application de VR. Pour une liste de recommandations de configuration des stations de travail compatibles VR HP, consultez la page <http://www8.hp.com/h20195/v2/GetPDF.aspx/4AA6-9646ENW.pdf>

⁴ 30% vertical tracking improvement based on an average user with arm length of 70cm. Only available with headsets sold in the US.

⁵ Only available on headsets sold in the US.

⁶ Portrait Mode will lose back tracking area.

