

Digital Uniformity Equalizer.

Kompromisslos ausgeglichen.

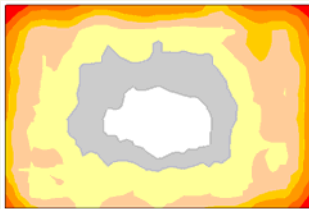
Je größer die Bildschirmdiagonale von LCD-Monitoren ist, desto deutlicher beeinflussen Hintergrundbeleuchtung oder die Flüssigkristallanzeige selbst die Homogenität von Helligkeit und Farbe. Insbesondere bei sehr großen Bildschirmen und Geräten, wo es auf eine äußerst präzise Farbwiedergabe ankommt, ist daher auf Farbreinheit und gleichmäßige Ausleuchtung genau zu achten. Auch die Ansteuerung der Flüssigkristallmoleküle beeinflusst die Farbverteilung. Die LC-Moleküle auf der linken Bildschirmseite werden zu einem etwas anderen Zeitpunkt angesteuert als die auf der rechten Seite. Die Folgen: Farben werden falsch angezeigt, die Anzeige wird zum Rand hin dunkler.



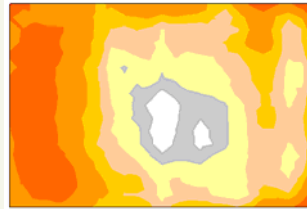
korrekte Bildwiedergabe



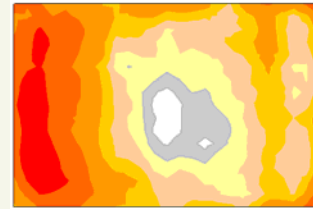
Bildwiedergabe mit Gelbstich oben rechts



Tonwert 255 (vor Korrektur)

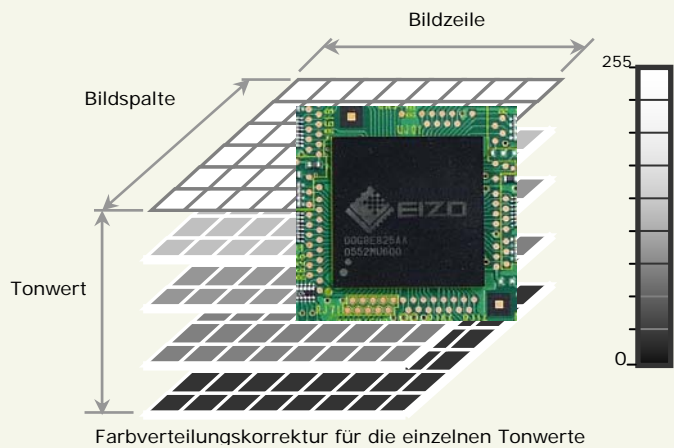


Tonwert 128 (vor Korrektur)



Tonwert 64 (vor Korrektur)

Ein von EIZO entwickelter Digital Uniformity Equalizer (DUE) steuert Pixel für Pixel sowohl Grau-/Farbtöne als auch Helligkeiten über den gesamten Bildschirm. Ein Mikroprozessor korrigiert Abweichungen eines Farbtons in Echtzeit, sodass dieser an jeder Stelle des Displays – in der Mitte wie am Rand – exakt gleich wiedergegeben wird.



Das Resultat: Mit Digital Uniformity Equalizer sind Abweichungen für das Auge nicht mehr wahrnehmbar.



Tonwert 255 (nach Korrektur)



Tonwert 128 (nach Korrektur)



Tonwert 64 (nach Korrektur)