

## Digital Uniformity Equalizer (DUE)

### Consistentie zonder compromis.

Hoe groter de schermdiagonaal van LCD-monitoren is, hoe nadrukkelijker de achtergrondverlichting of het beeld van de vloeibare kristallen zelf de homogeniteit van helderheid en kleuren beïnvloedt. Vooral bij zeer grote beeldschermen en bij apparatuur waarbij het op uiterst precieze kleurweergave aankomt, moet op kleurnauwkeurigheid en

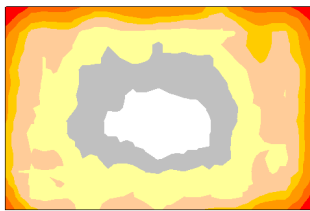


Correcte weergave

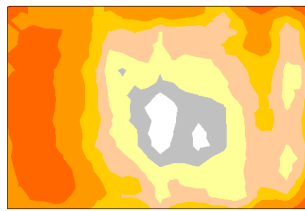


Weergave met gele afwijking rechtsboven

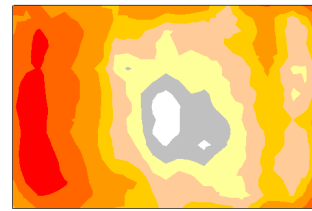
gelijkmatige belichting worden gelet. Ook de aansturing van de vloeibare-kristalmoleculen beïnvloedt de kleurverdeling. De vloeibare-kristalmoleculen op het linkse scherm worden op een iets ander tijdstip aangestuurd dan die op het rechtse scherm. De gevolgen: kleuren worden onjuist weergegeven; de weergave wordt donkerder in de buurt van de rand.



Kleurtoon 255 (vóór correctie)

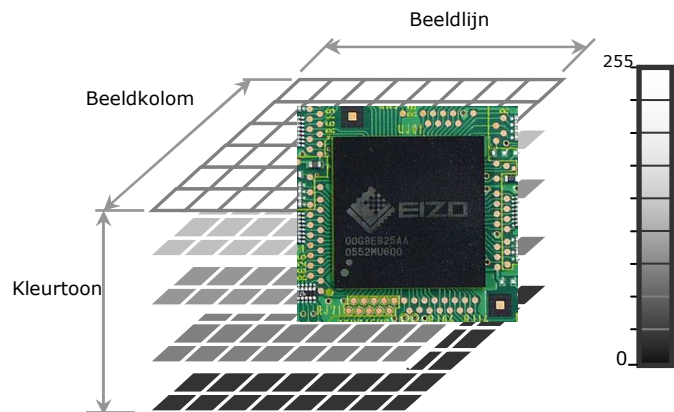


Kleurtoon 128 (vóór correctie)



Kleurtoon 64 (vóór correctie)

Een door EIZO ontwikkelde Digital Uniformity Equalizer (DUE) regelt pixel voor pixel zowel grijs- en kleurtonen als helderheid over het gehele beeldscherm. Een microprocessor corrigeert real-time elke afwijking van een kleurtoon, zodat deze op elke schermpositie – zowel in het midden als langs de rand – exact hetzelfde blijft.



Helderheidscorrectie voor afzonderlijke kleurtonen

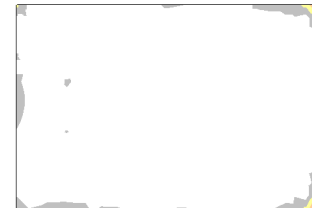
Het resultaat: met Digital Uniformity Equalizer zijn afwijkingen voor het oog niet meer waarneembaar.



Kleurtoon 255 (na correctie)



Kleurtoon 128 (na correctie)



Kleurtoon 64 (na correctie)