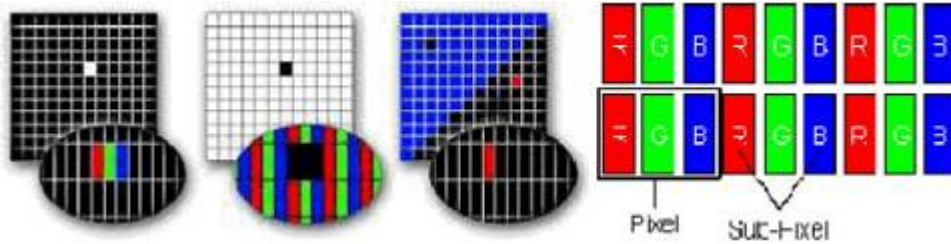


ISO 13406-2 Document explicativ pentru monitoare LCD cu pixeli defecti

Introducere

Monitoarele cu ecran LCD sunt fabricate dintr-un numar mare de pixeli si fiecare pixel este format din 3 subpixeli –unul Rosu, unul Albastru si unul Verde. Fiecare subpixel este controlat de un tranzistor deci fabricarea substratului de sticla (ecranul) are un proces tehnologic foarte complex.



Datorita procesului tehnologic de fabricare, accidental pot aparea defecte de fabricare. Disfunctionalitatile pixelilor la fabricare sau dupa fabricare nu poate fi remediata, aceasta putand aparea in orice moment a duratei de functionare a monitorului LCD.

Pentru a reglementa aceasta problema si pentru a proteja utilizatorul final, **ISO (International Standards Organization - Organizatia internationala a standardelor) a creat un standard pe care fabricantul trebuie sa-l urmareasca si sa-l respecte. ISO 13406-2 recomanda cati pixeli sunt acceptati ca fiind defecti pe intregul ecran inainte de a ajunge ca acesta sa fie considerat defect inlocuit, in conformitate cu termenii si conditiile de acordare a garantiei.**

Toti producatorii cunoscuti se conformeaza si sustin standardul ISO 13406-2.

Pixeli disfunctionali (standard pentru monitoare LCD din clasa II)

Tabelul de mai jos prezinta numarul de **subpixeli** acceptati ca fiind disfunctionali, in functie de rezolutia nativa a monitorului LCD (rezolutia nativa este data de numarul de pixeli ai ecranului), defectele acceptate fiind in numar de 5 **subpixeli** nefunctionali la un milion de **pixeli** existenti pe intreaga suprafata a monitorului.

Rezolutie nativa	Nr. de pixeli	Nr. milioane de pixeli	Subpixeli defecti acceptati
1024 x 768	786,432	0.79	4
1280 x 1024	1,310,720	1.31	7
1600 x 1200	1,920,000	1.92	10
2048 x 1536	3,145,728	3.15	16

Majoritatea, daca nu toate monitoarele cu tehnologie LCD aflate la vanzare se incadreaza in **Clasa II**. **Clasa I** este folosita pentru echipamente a caror destinatie este pentru armata, spitale sau alte aplicatii critice.