

Erledigt

Monitore ... Was habt ihr im Einsatz?

Beitrag von „Brumbaer“ vom 1. August 2016, 23:31

[Zitat von Fredde2209](#)

Ich Sparschweinchen habe einen 135€ Samsung Monitor mit 60 Herz und der ist echt toll. Ich glaube das einfach das preis/Leistung Verhältnis bei diesen monitoren viel zu schlecht ist. Dort stehen so viele Werte und zahlen zum vergleichen die das Auge am Ende Eh nicht bis kaum sieht. Man kann so viel Geld für Dinge ausgeben die man nicht braucht. Ich kann auch 6 Stunden vor dem monitor sitzen und meine Augen tun keinesfalls weh.

Um Augen weh tun geht es hier nicht mehr, denn die Bildwiederholffrequenz hat nichts mehr mit der Beleuchtungsdauer eines Bildpunktes zu tun. Ein Pixel wird ständig beleuchtet, während bei einem Röhrenbildschirm es immer nur kurz angestrahlt wurde und der Phosphores nachleuchten lies und es dadurch zu einem Pulsen bzw. Flimmern kam.

Bei einem stehenden Bild bzw. einem Bild mit wenig sich verändernden Pixeln und Pixeln, die sich nicht sehr schnell bewegen, sieht man keinen bis wenig Unterschied zwischen einem 60Hz LCD o.ä. Monitor und einem 144 Hz Monitor der selben Gattung.

Hat man jedoch einen der oben angesprochenen Fälle kann man falls die Daten auch schnell genug zur Verfügung stehen, einen deutlichen Unterschied sehen.

Der Bildschirminhalt wird nach wie vor nur mit dem "Bildwechsel" upgedated.

Verschiebt man z.B. ein Fenster, so wird der Bildinhalt nur alle 60tel Sekunde upgedated obwohl die Maus mehrere Schritte in der Zeit meldet und mehrere Fensterpositionen (mit Inhalt) in der Zeit berechnet und dargestellt werden. Dadurch kann es dazu kommen, dass Teile des Fensters, unterschiedlich weit verschoben angezeigt werden - jenachdem welche Fensterposition gerade im Videospeicher war als das Pixel upgedated wurde.

Die Bewegung scheint das Fenster zu zerreißen.

Je größer das Fenster und je schneller die Bewegung desto stärker ist der Effekt zu sehen.

Wird das Bild doppelt so schnell upgedated, reduziert sich der Effekt dadurch, dass das Fenster in der halben Zeit nur halb so viele Pixel weiterspringt.

In der halben Zeit können auch nur halb so viele neue Fensterpositionen berechnet werden und das reduziert die Anzahl der Risse.

Ist die Grapikkarte allerdings nicht in der Lage den Bildaufbau entsprechend schnell durchzuführen nutzt auch der Monitor nicht so viel.