



DEPTHQ® 3D PASİF POLARİZASYON:

“SINIFININ EN İYİSİ”

Üstün optikler, hız, parlaklık, keskin odak, düşük çapraz karışma oranı, gelişmiş ısı koruması ve altı Hollywood stüdyosunun onayına sahip, 3D Dijital Sinema için tasarlanmış DepthQ® 3D Pasif Polarizasyon, hem bugün hem de gelecekte kanıtlanmış, “sınıfının en iyisi” yatırımınızdır.

SSS 1: Müdavimlerim için en iyi 3D deneyimini hangi faktörler belirler?

Sıvı kristal tabanlı polarize modülatörlerde optiklerin kalitesi en önemli unsur olup birkaç faktörle belirlenir: optik verimlilik, geçiş hızı, düzlük/odak, kontrast ve ısı koruması. DepthQ® 3D'nin optikleri, bu alanlarda rakiplerimizden üstündür. Diğer faktörler arasında projektörünüzün karanlık süresi, lamba ömrü, seçtiğiniz camlar ve perdeniz yer alır. DepthQ® 3D'nin “sınıfının en iyisi” olduğunu kanıtlayan TÜM bu faktörlerin Toplam Sistem Verimliliğinizi (müdavimlerinizin ne kadar fazla ışık göreceğini) görmek için okumaya devam edin.

SSS 2: DepthQ® 3D'nin Optik Verimliliği nedir?

Tüm LC bazlı polarizasyon geçişleri, yaklaşık %17'lik hemen hemen aynı Optik Verimliliklerle başlar (3D gözlükler dahil). DepthQ® 3D, yaygın düşük maliyetli sinema gözlükleri ya da yaklaşık %18'e kadar premium (pahalı) gözlükler kullanarak gerçekte yaklaşık %17,5 optik verimliliğe sahiptir.



SSS 3: Her ürün 'premium gözlüklerden' faydalanabilir mi?

Evet, daha yüksek kaliteli bileşenlerden oluşan 'premium gözlükler', herkes için ışık verimliliğini artırır; ancak 'premium fiyatlar' bir sinema salonu için yüksektir. Piyasada mevcut olan ve sadece premium gözlüklerin kullanımına dayanan parlaklık değerlerinin, 3D sinema için gerçekçi olmadığı bilinmelidir.

SSS 4: DepthQ® 3D'nin Geçiş Süresi Nedir?

Rakiplerin ürünler her bir yönde ~550µsec'den daha hızlı olacak şekilde tamamen geçiş sağlayamazken, DepthQ® 3D, sadece 50µsec değerinde patentli bir simetrik Geçiş Süresine sahiptir.

SSS 5: Karanlık Süre Nedir?

'Karanlık Süre, bir 3D ürününün gözlerde geçiş yapabilmesine olanak tanımak için Sol ve Sağ görüntüler arasında projektör ışığının KAPATILMASI gereken süredir. **Karanlık Süre ne kadar uzun olursa, perdeye o kadar az ışık gider.** Bunu şu videoda görebilirsiniz: <http://bit.ly/ZHMzCr>. 50µsec hızında, DepthQ® 3D, mevcut en hızlı projektör Karanlık Süresi olan 350µsec hızından çok daha hızlı geçiş yapar ve sınıfımızdaki en yüksek Toplam Sistem Verimliliğini üretir. Bir rakibin kılavuzunda, modülatörlerinin 1200µsec'lik bir Karanlık Süreye, çıkırcı polarizörünün ise 1157µsec'e (üç flaşlı 24FPS içerik için) ihtiyaç duyduğu belirtilmiştir.

SSS 6: Geçiş Süresi, Karanlık Süre ve Çapraz Karışma arasındaki ilişki nedir?

Eğer bir 3D ürünü geçişini projektörün Karanlık Süresi içinde bitirmezse, bir göz, diğer gözün görmesi gereken ışığı görür. Buna 'çapraz karışma' (gölgelenme) denir. Bir projektörün Karanlık Süresini bir ürünün Geçiş Süresinden daha hızlı bir ayara almak, aşırı gölgelenmeye yol açar. 50µsec'de, DepthQ® 3D, 350µsec'lik içinden hızlı projektör Karanlık Süresi dahilinde TAMAMEN geçiş yapar. Böylece en parlak 3D görüntüsü için, sıfır aşırı gölgelenme ihtimaliyle, piyasadaki en hızlı Karanlık Süreyi kullanabilirsiniz.

SSS 7: Yüksek Çerçeve Hızı (HFR) 3D nedir?

24FPS standardı ile yakalanan 3D içerik için günümüzün standardı, 144FPS (her göz için 72FPS) hızında üç flaşla yansıtmadır. HFR 3D, çok daha yüksek çerçeve hızlarında yakalanan ve yansıtılan 3D içeriktir. 'The Hobbit' filmi, **192FPS**'de çift flaşlı yansıtılacak şekilde, (**göz başına 96FPS**) her göz için 48FPS'de çekilmiştir. James Cameron, 'Avatar'ın devam filmlerinde göz başına 60FPS ve **240FPS** yansıtma ile çok daha yüksek bir hızı hedefleyebilir.

SSS 8: Geçiş Süresi, Karanlık Süre ve HFR 3D arasındaki ilişki nedir?

HFR 3D ile tek bir çerçeve göstermek için kullanılabilecek süre azalır; böylece uzun Karanlık Süreler, mevcut ışığın **çok daha fazlasını** kullanır. Bu çok küçük geçiş süresi nedeniyle, sadece **DepthQ® 3D gerçekten '%100 HFR-Hazır' statüsündedir** ve bir yandan size mevcut en kısa projektör karanlık süresini sunarken diğer yandan da **192 FPS veya 240 FPS** hızındai – **ve hatta 400 FPS hızında** - otantik çift flaşlı HRF'yi destekler. Rakip bir modülatörün spesifikasyonu maksimum çift flaşlı 48 FPS'ye (192 FPS) çıkabilirken, bir çıkırcı polarizörünün 3D HFR spesifikasyonları, tek flaşlı 48FPS (96FPS) ve 60 FPS'yi (120 FPS) aşmaz.

SSS 9: Toplam Sistem Verimliliği Nedir?

Toplam Sistem Verimliliği; Optik Verimlilik, Karanlık Süre, renk kalibrasyonu, port camı ve perde/gözlük kayıpları hesaba katıldıktan sonra, size ücret ödeyen müşterilerinizin gerçekte ne kadar ışık gördüğüdür. Mevcut endüstri standardı RealD® tarafından yaklaşık %15 olarak belirlenmiş olsa da, **DepthQ® 3D'nin piyasada bulunabilen düşük maliyetli gözlüklerle birlikte kullanıldığında Toplam Sistem Verimliliği yaklaşık %16'dır.** Konu Toplam Sistem Verimliliği olduğunda, bir ürünün gerekli Karanlık Süresi, en önemli faktördür; ancak bu, pazarlama aşamasında genellikle bariz bir şekilde göz ardı edilir.

SSS 10: Bazı şirketler 'verimlilik' karşılaştırmalarını neden çarpıtıyor?

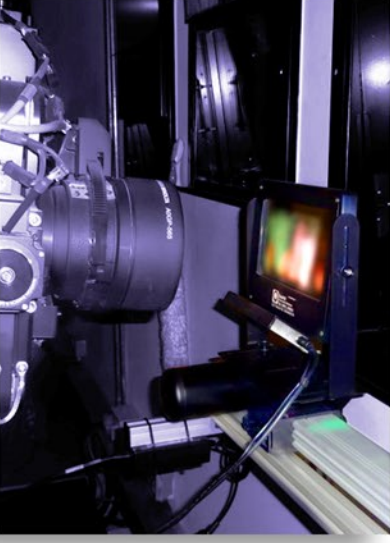
Rakipler, pazarlama sunumlarında bazen kendi Optik Verimlilikleri ile başka bir şirketin daha anlamlı Toplam Sistem Verimliliğini karşılaştırıp yanıltıcı bir etki oluşturur. Gerçekte, tüm LC tabanlı polarizasyon geçişleri, yaklaşık %17'lik, neredeyse aynı bir 'Optik Verimlilikle' başlar; bu, pek çok diğer faktörlerden biridir. DepthQ® 3D, sadece önemli olan tek verimlilik değerini, yani Toplam Sistem Verimliliğini kullanarak verimlilik değerimizi istikrarlı bir biçimde yaklaşık %15 olarak göstermektedir. Bu, endüstrinin mevcut standardını izler. Ancak gerçekte, yeni bir perde ve verimli bir port camı ile **DepthQ® 3D kullanarak yaklaşık %16'lık bir Toplam Sistem Verimliliğine ulaşabilirsiniz, hem de daha pahalı 'Premium Gözlükler' olmadan.**

SSS 11: Peki sonuçta kim gerçekten daha parlak?

Yaklaşık %17,5'lik Optik Verimliliğimizi ve rakiplerimizin optik kılavuzlarında veya pazarlama sunumlarında yer alan verimlilikleri ile karanlık sürelerine (DT) göre, **DepthQ® 3D'nin (DT= 350µsec)** rakip bir modülatörden (DR= 1200µsec) yaklaşık **%18 daha parlak** olduğunu ve bir çıkırcı polarizör sisteminden (DT= 1157µsec) yaklaşık **%12 daha parlak** olduğunu söyleyebiliriz. Her bir şirketin kendi mevcut düşük maliyetli markalı gözlüklerini ve ikisi için de aynı 350µsec karanlık süreye ayarlanmış projektör kullanarak yapılan doğrudan bir ölçümde, **DepthQ® 3D'nin başka bir rakip modülatörden (DT = 350µsec, gerçek geçiş süresi 520µsec) %9 daha parlak** olduğu görüldü (Test tarihi 18.3.2013).

SSS 12: Toplam Sistem Verimliliğinin lamba ömrüyle ilişkisi nedir?

3D sinema için, lambanın gerçek kullanım ömrü sona ermeden futlambertinin (6 - 4,5 fut-L) tavsiye edilen kullanım ömrünün altına düşmek, masraflıdır. **DepthQ® 3D'nin daha yüksek olan Toplam Sistem Verimliliği, futlambert spesifikasyonuna daha uzun sürede ulaşmanızı sağlar ve böylece lamba yatırımınızın değerini maksimum düzeye çıkarır.**



SSS 13: Lamba ömrünün en st seviyeye ıkarılması, maliyet tasarrufu aısından ne anlama gelir?

Sonuç olarak...DepthQ® 3D size lamba maliyetlerinde tasarruf saęlar. 32 in ekran zerinde, haftada 6 gn, gnde 6 saat 144 FPS'de 24 FPS ierik alıřtıran bir 10K Lmen lamba ve kullanım mr sonu 4,5 futlambert olan bir 3D dahil olmak zere aynı rnler ve yukarıdaki SSS 11'de yer alan  karřılařtırmadaki spesifikasyonlar kullanıldığında, DepthQ® 3D size yılda yaklařık 500 ila 1200 ABD doları tasarruf saęlar.

SSS 14: 'Geliřmiř Isı Koruması' ne anlama gelir?

Sadece DepthQ® 3D, ısıyı reddeden geliřmiř metalik polarizer ile yatırımınızı zaman iinde ısı kaynaklı oluřabilecek bozulmalara karřı korur. Bunu řu videoda grebilirsiniz: <http://bit.ly/10bmCyb>.

Yanmaz. Sararmaz. Ařınmaz. Tm rakiplerimiz...*plastik kaplama cam kullanıyor.* Bunu řu videoda grebilirsiniz: <http://bit.ly/18tS7XY>.

SSS 15: DepthQ® 3D'nin izin verdięi Maksimum Projektr Gc nedir?

DepthQ® 3D'nin, ısıyı reddeden metalik n polarizr ile Hi lamba kısıtlaması yoktur. Lamba parlaklařtıķa, DepthQ® yatırımınızı korumaya devam eder. Bu da geleceęe hazır olmamızın bařka bir sebebidir.

SSS 16: Dięer rnler daha byk bir aıklık kullanıyor? Bu daha iyi deęil mi?

Geniř aıklığa sahip cihazlarda, cihazın soęuk kalması iin bu aıklıklarının ışıkla doldurulması gerekir. Bu da genellikle projektrnz geri tařımanıza neden olur. DepthQ® 3D'nin ısıyı reddeden metalik polarizr, *daha kk* bir aıklığa izin verir; bylece *lense yakın* kalırsınız, her DCI lensinin yerleřtirilmesi mmkn olur ve kabinde yer tasarrufu saęlanır.

SSS 17: Dięer rnlerden neden grnt yumuřaklıęı ve eęrilme gryorum?

Rakiplerimizin rnleri her zaman optik olarak dz deęildir ve grntnz yumuřatabilir veya eęebilir. DepthQ® 3D, hassas bir dzlk spesifikasyonu saęlamak ve grntlerinizi keskin ve aynı odakta tutmak iin iin lazer ile test edilmiřtir. Bunu řu videoda grebilirsiniz: <http://bit.ly/YHMei>.

SSS 18: Kontrast Oranınız nedir?

Konu kontrast spesifikasyonları olduęunda, gerek limit faktr, genellikle 50:1 civarında olan, gmř perdelerin kalitesidir. Bu kısıtlama tm polarize 3D rnlerini kapsar. **Bizim kontrastımız >100:1'dir ve bu perdeyi ařar.**

SSS 19: Bir ıkırık ile DepthQ® 3D arasında gerek bir fark var mı?

Ciddi anlamda daha uzun Karanlık Sre ve daha dřk Toplam Sistem Verimlięinin yanı sıra, statik elektrik meydana getiren mekanik bir ıkırık yznden cihaz toz ve patlamıř mısırsı yağı eker ve daha fazla bakım gerektirir. Ayrıca, ıkırığı hemen hemen yılda bir kez deęiřtirmenin getirdięi 500 dolarlık bir masraf sz konusudur. **DepthQ® 3D, konuklarınıza daha fazla ışık sunan solid state, az bakım gerektiren bir cihazdır.**

SSS 20: DepthQ® 3D dijital projektrmle alıřacak mı?

DepthQ® 3D, tm DCI uyumlu DLP projektrlerle alıřır.

SSS 21: DepthQ® 3D'yi 2D filmleri gstermek iin kolayca tařıyabilir miyim?

DepthQ® 3D, nitenin 2D ierik iin **otomatik** olarak tařınmasına ve 3D ierik iin tekrar yerine alınmasına olanak tanıyan, kolayca uygulanabilir IP uzaktan kumanda zellięine sahip, hareketli bir aktatr iermektedir. Bu sadece 4 saniye srer.



SSS 22: DepthQ® 3D'yi doğrudan duvarıma monte edebilir miyim?

DepthQ® 3D, direkt olarak duvara, masa üstüne ya da bir rafa montaj için gerekli tüm donanımları *içerir*.

SSS 23: Active 3D ve Dolby® 3D gözlükleri pahalı ve rahatsız edici. Sizinkiler de öyle mi?

DepthQ® 3D, Dolby® veya Active sistemlere kıyasla çok daha rahat ve düşük maliyetli polarize 3D gözlükler kullanır. Ayrıca, DepthQ® 3D tüm dairesel polarizasyon gözlük markaları ile uyumludur. Böylece istediğiniz seçimi yapabilirsiniz.

SSS 24: DepthQ® 3D'nin fiyatı diğer markalara göre nasıldır?

DepthQ® 3D diğer markalarla karşılaştırıldığında önemli avantajlar ve düşük işletim maliyeti sunarken, aynı zamanda da rekabetçi bir fiyata sahiptir. Ayrıca, 5 yıl optik ve 3 yıl elektronik/mekanik 3D Cinema garantisi altındadır.

SSS 25: DepthQ® 3D'nin iş modeli nedir?

DepthQ® 3D'yi alın ve sonsuza kadar sizin olsun. Telif hakkı, lisans ücreti veya gişe gelirinden pay almıyoruz. Buna ek olarak, ürünümüz tüm dairesel polarizasyon gözlük markaları ile uyumlu olduğundan, ister bizim gözlüklerimizi ister istediğiniz başka bir markanın gözlüklerini kullanabilirsiniz.

SSS 26: 'Hollywood Onaylı' derken ne kastediyorsunuz?

Altı büyük Hollywood stüdyosuna sunum yaptık ve hepsince onaylandık. Diğer markaların 'Hollywood Onaylı' iddiaları sadece tek bir stüdyonun onayını belirtiyor olabilir. Bir stüdyonun onayının eksik olması bile içerik dışı kalmanıza neden olabilir. Bu önemli bir risktir.

SSS 27: Patentiniz neden önemli?

DepthQ® 3D, ABD'de (LC-Tec Displays AB U.S. Patent No. 8023052 B1 ve 8,184,215) patentlidir, Avrupa (No. 11818595.8) ve Çin'de ise patent almayı beklemektedir. Bu saygın patent sizi Fikri Mülkiyet ihlallerinden korur. Eğer bir RealD® imitasyonu satın alırsanız, gereksiz bir risk de almış olursunuz.

SSS 28: DepthQ® 3D'nin arkasında hangi şirketler var?

DepthQ® 3D ile yatırımınız emin ellerdedir. DepthQ® 3D, stereoskopik tasarımda ve Kristal üretim ve geliştirmede 40 yılı aşkın deneyime sahip iki şirket olan Lightspeed Design, Inc. ve LC-Tec Displays AB tarafından birlikte geliştirilmiştir. Lightspeed Design, Inc., saygın bir 3D sağlayıcısıdır ve müşterileri arasında Disney, Christie Digital, DreamWorks, Mercedes, Microsoft, Boeing ve NASA gibi seçkin isimler vardır. LC-Tec, sağlam, hızlı polarizasyon teknolojisini icat etmiştir, patentleri 3M tarafından satın alınmış oldukça yenilikçi orijinal bir şirkettir.

Üstün optikler, parlaklık, hız, keskinlik, ısı koruması, gerçek HFR, altı stüdyo onayı, IP koruması, basit iş modeli, lamba tasarrufu, beş yıllık 3D Cinema optik garantisi ve müşteri memnuniyeti gibi teknik ve ticari avantajlar üst üste konulduğunda -

DepthQ® 3D, gerçek anlamda "sınıfının en iyisi" bir akıllı yatırımdır.



by Lightspeed Design, Inc.