Dane aktualne na dzień: 19-11-2026 02:15

Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/monitor-31-5-cala-lu32r591cwrxen-va-3840x2160-uhd-16-9-1xhdmi-1xdp-4-ms-gtg-zakrzywiony-2-lata-d2d-p-244758.html



Monitor 31,5 cala LU32R591CWRXEN VA 3840x2160 UHD 16:9 1xHDMI/1xDP 4 ms (GTG) zakrzywiony 2 lata d2d

Cena brutto	**1 630,99 zł**
Cena netto	**1 326,01 zł**
Numer katalogowy	**UPSAM032XSR591R**
Kod producenta	**LU32R591CWRXEN**
Kod EAN	**8806090961755**
Zakrzywienie ekranu	**1500**
Kolor (wyliczeniowy)	**Biały**
Wysokość z podstawą	**515**
Waga z podstawą	**5.5**
Głębokość z podstawą	**237.9**
Obszar widzialny w poziomie	**697.31**
Obszar widzialny w pionie	**392.23**
Kamera internetowa	**Brak**
Wbudowany tuner TV	**Nie**
Pivot	**Nie**
Kontrast dynamiczny	**Mega Contrast**
Czas reakcji new	**4**
Klasa energetyczna	**G**
Technologia podświetlania	**Diody LED**
Powierzchnia matrycy	**Matowa**
Przekątna ekranu 2	**31.5''**
Bluetooth	**Nie**
WiFi	**Nie**
Etykieta energetyczna	**Pobierz**
Kąt widzenia poziomy	**178**
Kąt widzenia pionowy	**178**
Pobór mocy	**59**
Ekran dotykowy	**Nie**
Gniazda we/wy	**1 x HDMI**

Kontrast statyczny	**2 500:1**
Jasność	**250**
Wbudowane głośniki	**Nie**
Proporcje obrazu	**16:9**
Typ matrycy	**VA**
Waga	**4.8**
Szerokość	**712.7**
Wysokość	**420.9**
Gwarancja	**24 mc.**
Głębokość	**83.6**
Rozdzielczość	**3840 x 2160 (4K/UHD)**

Opis produktu

Miliard kolorów
Monitor UR591C obsługuje miliard odcieni kolorów i wyświetla szerszą gamę barw oraz bardziej intensywne czernie przy współczynniku kontrastu 2500:1. Niezależnie od tego, czy grasz, oglądasz filmy czy pracujesz z grafiką, wszystko na Twoim ekranie jest dokładne i wiernie odwzorowane.

Smukły i stylowy
Model UR591C ma zaokrąglone kontury i narożniki. Monitor stoi na wąskiej, ale solidnej metalowej podstawce w kształcie litery V, która ukrywa również kable. Stylowy dodatek do każdego pomieszczenia.

Tryb gry
Tryb gry natychmiast optymalizuje kontrast ekranu dla scen z gier, dając Ci przewagę nad przeciwnikami podczas gry. Tryb gry selektywnie dostosowuje kontrast w różnych obszarach ekranu, poprawiając szczegóły w ciemnych scenach i pomagając lepiej przyjrzeć się wrogom.