Dane aktualne na dzień: 18-11-2026 19:35

Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/monitor-55-cali-559m1ryv-va-144hz-4k-hdmix3-dp-usb-c-p-244691.html



Monitor 55 cali 559M1RYV VA 144Hz 4K HDMIx3 DP USB-C

Cena brutto	**6 473,99 zł**
Cena netto	**5 263,41 zł**
Numer katalogowy	**UPPHI055XS00002**
Kod producenta	**559M1RYV/00**
Kod EAN	**8712581772505**
Standard VESA	**200 x 200**
Gniazda we/wy	**1 x Audio out**
Kontrast statyczny	**4 000:1**
Jasność	**750**
Wbudowane głośniki	**Tak**
Etykieta energetyczna	**Pobierz**
Proporcje obrazu	**16:9**
Gwarancja	**36 mc.**
Typ matrycy	**VA**
Częstotliwość odświeżania	**144**
Waga	**25.7**
Częstotliwość pozioma min.	**30**
Szerokość	**1232**
Akcesoria w zestawie	**Monitor z podstawą Przewód DP Przewód HDMI Przewód USB-C USB-C Przewód zasilania Dokumentacja użytkownika Pilot zdalnego sterowania**
Częstotliwość pozioma max.	**254**
Wysokość	**715**
Częstotliwość pionowa min.	**48**
Głębokość	**102**
Częstotliwość pionowa max.	**144**
Obszar widzialny w poziomie	**1209.6**
Pozostałe parametry	**Jasność tryb HDR: 1200 cd/m2**
Plamka matrycy	**0.315**
Obszar widzialny w pionie	**680.4**
Kolor (wyliczeniowy)	**Czarny**
Wysokość z podstawą	**834**

Kamera internetowa	**Brak**
Waga z podstawą	**29.5**
Ilość kolorów	**1,07 mld**
Głębokość z podstawą	**308**
Wbudowany tuner TV	**Nie**
Pivot	**Nie**
Kontrast dynamiczny	**Mega Contrast**
Czas reakcji new	**4**
Klasa energetyczna	**G**
Technologia podświetlania	**Diody LED**
Przekątna ekranu 2	**55''**
Bluetooth	**Nie**
WiFi	**Nie**
Kąt widzenia poziomy	**178**
Kąt widzenia pionowy	**178**
Pobór mocy	**95.3**
Ekran dotykowy	**Nie**
Certyfikaty	**RoHS**
Rozdzielczość	**3840 x 2160 (4K/UHD)**

Opis produktu

559M1RYV

Wydajność zoptymalizowana dla gier na konsolach nowej generacji
Monitor Momentum, zaprojektowany dla konsoli Xbox, to nowa era gier dla prawdziwych miłośników grania na konsoli. Wyposażony w głośniki renomowanej firmy Bowers & Wilkins, oraz nowe oświetlenie Ambiglow umożliwia głębsze zanurzenie się w świecie gry i pierwszorzędną rozrywkę.

Zaprojektowany dla konsoli Xbox, aby zapewniać optymalną jakość gry
Uwolnij pełny potencjał grania na konsoli. We współpracy z firmą Xbox opracowaliśmy monitor zaprojektowany dla konsoli Xbox, który został zweryfikowany pod kątem optymalnej jakości grafiki dla konsoli Xbox Series X od momentu podłączenia

Płynne granie na konsoli w rozdzielczości 4K z częstotliwością odświeżania 120 Hz
Ciesz się grą w rozdzielczości 4K i częstotliwością odświeżania 120 Hz po podłączeniu konsoli Xbox Series X lub innej konsoli nowej generacji do jednego ze złączy HDMI 2.1. Większa częstotliwość odświeżania zapewnia mniejsze pomijanie klatek, pokazując każdy ruch przeciwnika w wyraźny, płynny sposób i ułatwiając zaatakowanie go.

Granie na komputerze na dużym ekranie; 4K / 144 Hz
Gracze komputerowi, którzy oczekują prawdziwej rozdzielczości 4K i największej częstotliwości odświeżania 144 Hz, mogą teraz cieszyć się jeszcze większą płynnością rozgrywki dzięki obecnym w monitorze złączom.

Zaprojektowany pod kątem małych opóźnień podczas gry
W przeciwieństwie do standardowych telewizorów monitory do gier Philips Momentum mają przede wszystkim zapewniać małe opóźnienia i błyskawiczne odświeżanie ekranu oraz umożliwiać granie w gry, w których czas reakcji odgrywa kluczową rolę. Monitor obsługuje również zmienną częstotliwość odświeżania w przypadku konsoli Xbox Series X, zapewniając doskonałą płynność ruchu.

Technologia DisplayHDR 1000 zapewnia wyraźne szczegóły i realistyczny obraz
Technologia DisplayHDR 1000 z certyfikatem VESA zapewnia zupełnie inną jakość obrazu w porównaniu z pozostałymi monitorami obsługującymi HDR. Głęboka czerń i śnieżna biel kontrastują z żywymi kolorami, uwydatniając szczegóły

niewidoczne do tej pory. Podczas gry można dostrzec przeciwnika ukrywającego się w ciemnym zaułku lub w cieniu, a podczas oglądania filmu cieszyć się atrakcyjnym, realistycznym obrazem. Monitor Philips Momentum obsługuje kilka trybów HDR, każdy z nich zoptymalizowany pod kątem określonych zastosowań: Gry w HDR, Filmy w HDR i Zdjęcia w HDR.

Zintegrowane głośniki Bowers & Wilkins zapewniające realistyczny dźwięk
Nowy standard dźwięku w grach. Zintegrowany system głośnikowy opracowany przez legendarnego producenta sprzętu audio Bowers & Wilkins, pokryty wełnianą i akustycznie przejrzystą tkaniną marki Kvadrat, zapewnia wyjątkową jakość dźwięku. Dzięki zintegrowanemu głośnikowi niskotonowemu, wysokiej jakości głośnikowi tonów średnich i głośnikowi wysokotonowemu możesz poczuć, że akcja Cię otacza. Monitor Philips Momentum zapewnia również tryby audio True Sound dostosowane do produktów Bowers & Wilkins, które optymalizują dźwięk podczas grania w gry, oglądania filmów lub słuchania muzyki.

Ambiglow to nowy wymiar wrażeń wizualnych
Innowacyjna technologia Ambiglow wzbogaca oglądany obraz, emitując z panelu monitora podświetlenie. Szybki procesor analizuje sygnał wejściowy i nieustannie dostosowuje kolor i jasność światła do wyświetlanego na monitorze obrazu. Technologia Philips Ambiglow, stworzona przede wszystkim z myślą o oglądaniu filmów i programów sportowych oraz graniu w gry, zapewnia niepowtarzalne, bardziej realistyczne wrażenia podczas oglądania.

Tryb LowBlue i technologia Flicker-free są przyjazne dla oczu
Tryb LowBlue i technologia Flicker-free zostały opracowane w celu zmniejszenia zmęczenia wzroku spowodowanego patrzeniem w monitor przez wiele godzin.

Uniwersalny kabel USB-C
Ten monitor Philips ma wbudowane złącze USB typu C z funkcją zasilania. Dzięki inteligentnemu i elastycznemu zarządzaniu zasilaniem możesz bezpośrednio ładować zgodne urządzenie. Smukłe, dwustronne złącze USB-C umożliwia łatwe podłączenie urządzeń z użyciem jednego przewodu. Możesz oglądać filmy wideo o wysokiej rozdzielczości i jednocześnie zasilać lub ładować zgodne urządzenie.

Technologia MultiView umożliwia jednoczesne podłączenie dwóch urządzeń i wyświetlanie dwóch obrazów
Monitor Philips z matrycą o ultrawysokiej rozdzielczości i z technologią MultiView obsługuje szeroką gamę źródeł sygnału. Technologia MultiView umożliwia aktywne podłączenie dwóch urządzeń i jednoczesne wyświetlanie obrazu z każdego z nich, dzięki czemu można na przykład sprawnie wykonywać w tym samym czasie wiele zadań na komputerze stacjonarnym i notebooku.