



Di Michele Braga

L'immagine si fa avvolgente

Ecco il monitor per chi vuole immergersi completamente nell'azione di gioco.

I monitor assolvono tutti alla stessa funzione di base, ma non sono tutti uguali e, anzi, sono sempre più specializzati in base alle esigenze dell'utente e delle applicazioni utilizzate.

Parallelamente alla tendenza che ha visto crescere la risoluzione in modo molto rapido per fornire supporto a chi lavora con applicativi professionali e a chi desidera visualizzare contenuti multimediali con risoluzioni superiori a quelle Full Hd, si è sviluppata quella dei monitor con diagonali sempre più grandi – ormai abbiamo raggiunto quelle dei televisori di qualche anno fa – e quella dei monitor ultra wide

con rapporto di forma 21:9. Proprio in quest'ultimo segmento assistiamo a una nuova biforcazione dell'offerta con l'ingresso dei primi modelli dotati di pannello curvo.

Questa tecnologia, che ha avuto poco successo nell'ambito degli apparecchi televisivi, potrebbe trovare riscontri

molto più positivi nel settore informatico e in modo particolare nella nicchia di mercato dei prodotti dedicati ai videogiocatori.

Se con la televisione la distanza e il punto di visione sono tali che è difficile trovarsi nel punto di fuoco del pannello – anche perché la televisione si guarda

**BENQ
XR3501**

Euro **1.099** Iva inclusa.

+ PRO

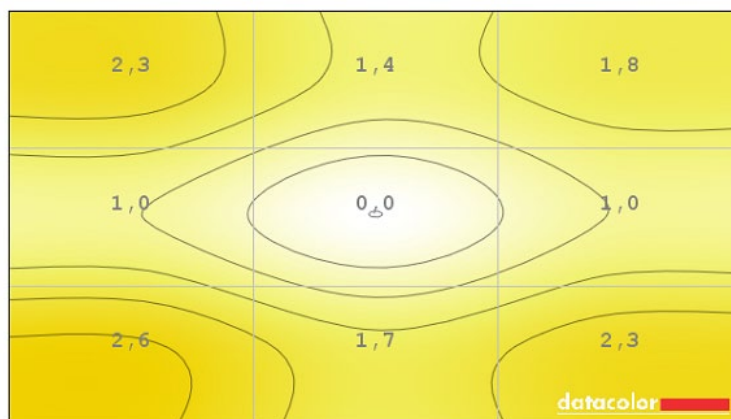
Display curvo • effetto di immersione nelle immagini di gioco

- CONTRO

Assenza di regolazione in altezza del pannello

Produttore: BenQ, www.benq.com

**VOTO
7,5**



DeltaE al valore più vicino
0,0 0,5 1,0 1,5 2,0 2,5 3,0 3,5 4,0 4,5 5,0 5,5 6,0 6,5 7,0 7,5 8,0 8,5 9,0 9,5 10,0

Nel test di uniformità dei colori, il monitor ha mostrato una buona corrispondenza e tenuta dei toni cromatici anche nelle zone più periferiche e critiche del pannello.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Si=
 No=

CARATTERISTICHE DEL PANNELLO

Tecnologia	AMVA
Sorgente di illuminazione	Led bianchi
Dimensione (pollici)	35
Rapporto d'aspetto	21:9
Risoluzione nativa (pixel)	2.560 x 1.080
Pixel pitch (mm)	n.d.
Tempo di risposta gtg (ms)	4
Colori visualizzabili (milioni)	16,7
Intervallo freq. di scans. orizz. (kHz)	n.d.
Intervallo freq. di scans. vert. (Hz)	n.d.
Luminanza (valore medio, cd/m ²)	300
Rapporto di contrasto tipico	2.000:1
Rapporto di contrasto dinamico	n.d.
Angolo di visione orizz. / vert. (gradi)	178 / 178
Trattamento pannello	Antiriflesso

INGRESSI VIDEO

Ingresso Vga	
Ingresso Dvi	
Ingresso Hdmi	(2)
Ingresso Displayport	(2)

ALTRE FUNZIONALITÀ

Hub Usb	
Ingresso audio	
Uscita audio cuffie	
Speaker	
Compatibile con Soundbar	
Altri accessori e funzionalità	Kit attacco Vesa 100 opzionale

CARATTERISTICHE FISICHE

Dimensioni in cm (L x A x P)	85,3 x 49,9 x 33,5
Cornice laterali (mm)	12
Cornici superiore / inferiore (mm)	12 / 18
Peso netto con base (kg)	11,1
Attacco Vesa (mm)	100
Funzionalità Pivot	
Inclinazione (gradi sulla verticale)	-5 / + 15
Rotazione della base	
Regolazione in altezza (cm)	
Alimentatore esterno	
Cavi in dotazione	1 Displayport con attacco mini DP

CARATTERISTICHE ENERGETICHE

Consumo max dichiarato (W)	66
Consumo tipico (W)	46
Consumo in stand-by dich. (W)	0,5

GARANZIA SUL PRODOTTO E SUL PANNELLO

Garanzia (anni)	3
Garanzia sul pannello	3



Il telaio curvo conferisce armonia al monitor con diagonale da 35 pollici.

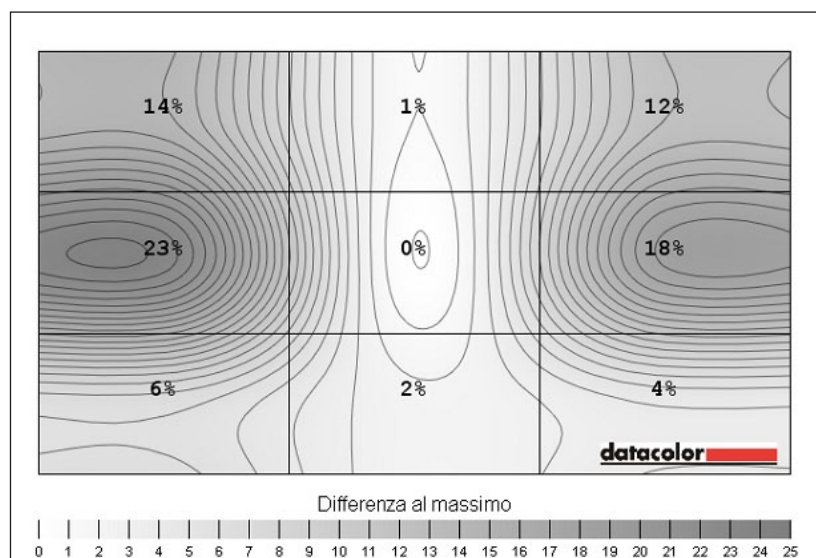
spesso in più persone – con il monitor tutto diventa più semplice ed efficace. Grazie alla vicinanza dell'utente il pannello curvo riesce a fornire un livello di immersione nelle immagini e nei videogiochi molto accentuato.

A livello costruttivo il BenQ XR3501 utilizza un pannello da 35 pollici con raggio di curvatura di 2 metri incastonato in un telaio di grandi dimensioni, ma che grazie al design non risulta mai troppo appesantito. La risoluzione di 2.560 x 1.080 pixel è portata al suo limite su un pannello di queste dimensioni perché spesso si nota la grana dei pixel. Tuttavia una risoluzione superiore come quella di 3.440 x 1.440 pixel avrebbe richiesto una potenza di calcolo che solo i desktop da gioco equipaggiati di una scheda grafica di fascia alta sono capaci di fornire. Se la risoluzione non è elevatissima, la frequenza di lavoro del pannello – 144 Hz – permette di ottenere immagini fluide in ogni situazione di

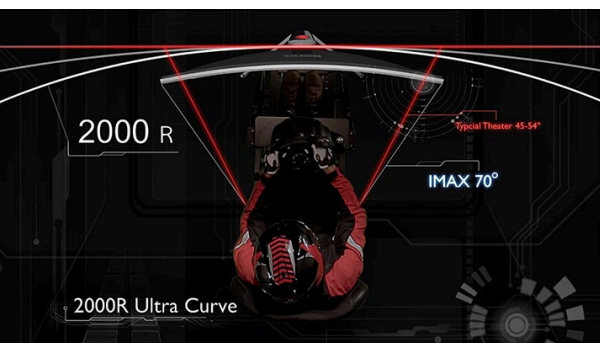
gioco, soprattutto con i titoli di guida e con gli sparatutto.

Il supporto è di tipo fisso e l'unica regolazione permessa all'utente è quella relativa all'inclinazione del pannello rispetto alla verticale. Purtroppo non è possibile regolare l'altezza – una mancanza importante, ma condivisa dalla maggior parte dei produttori che stanno lanciando sul mercato modelli simili – e ciò costringe a trovare soluzioni alternative per configurare in modo ergonomico la propria postazione di gioco o lavoro. Come opzione è disponibile un kit per collegare il pannello a sistemi di supporto Vesa di terze parti. L'alimentatore del pannello è esterno anche se osservando il monitor di profilo sembrerebbe esserci spazio a sufficienza per la sua integrazione.

Gli ingressi sono collocati dietro a una maschera rimovibile in plastica; sono presenti due ingressi Hdmi, un ingresso Displayport, uno mini Displayport e i mini Jack di ingresso e uscita audio.



Il test di uniformità della luminosità ha evidenziato due fasce verticali più scure sui lati del pannello, indice della difficoltà di ottenere una luce omogenea dietro al pannello.



Il display BenQ presenta un raggio di curvatura di 2 metri e permette, in configurazione singola o multipla, di coprire una porzione molto ampia dell'angolo di visione dell'utente. L'angolo di curvatura è stato scelto in base alla distanza tipica che si riscontra nelle postazioni di gioco. La risoluzione permette di pilotare tre monitor con una singola scheda di fascia alta. A destra un esempio di postazione con tre monitor.

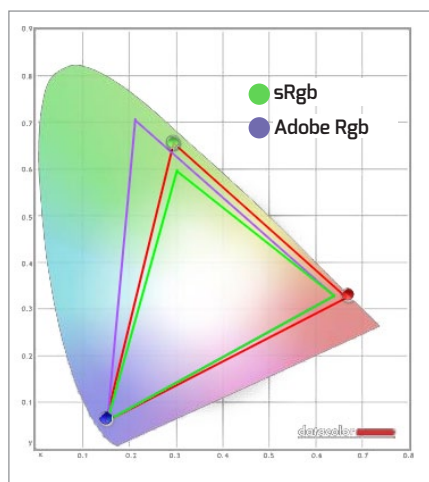


Per quanto riguarda la qualità dell'immagine, l'analisi eseguita con la sonda Datacolor Spyder Elite 4 mostra risultati che vanno commentati in modo diverso da quelli dei normali pannelli. Il pannello realizzato con tecnologia AMVA (*Advanced Multi-Domain Vertical Alignment*) permette di ottenere un angolo di visione di 178 gradi come per i pannelli Ips. Il sistema di retroilluminazione a led bianchi permette di ottenere un gamut che copre interamente lo spazio colore sRgb e l'82% di quello Adobe Rgb; il sistema di guida dei cristalli liquidi è a 8 bit e il massimo numero di colori visualizzabili dal pannello è quello classico di 16,7 milioni. Per quanto riguarda l'uniformità della luce emessa dal pannello abbiamo rilevato differenze piuttosto marcate sulle due fasce laterali, segno della difficoltà di trasmettere la luce in modo corretto sulla superficie curva del pannello. Questo si riflette anche sull'esperienza diretta:

guardando il centro del monitor le due porzioni estreme sui lati mostrano una luminosità che varia in modo sensibile quando si sposta di poco il punto di vista dell'osservatore. Il risultato del test di uniformità dei colori è risultato invece piuttosto buono e il pannello riesce a mantenere le tonalità senza perdere troppo sugli angoli del pannello. Come tutti i modelli BenQ della serie gaming, anche l'XR3501 è dotato di un menu di configurazione in cui sono già inseriti diversi profili di utilizzo dedicati proprio ai videogiochi. Oltre a ciò sono presenti le tecnologie Black eQualizer, Flicker Free e Ama (*Advanced Motion Accelerator*). La prima permette di esaltare in modo selettivo i dettagli nelle zone più scure dell'immagine, la seconda riduce lo sfarfallio delle immagini, mentre la terza permette di incrementare la risposta dei cristalli liquidi così da limitare l'effetto scia e ghosting sugli oggetti in

movimento all'interno delle immagini. Il monitor è equipaggiato anche con la tecnologia Low Blue Light che permette di correggere l'emissione della luce nello spettro del blu in modo da ridurre l'affaticamento della vista; questa tecnologia, presente su molti monitor di ultima generazione, assume particolare importanza quando si passano molte ore concentrati davanti allo schermo.

Nel complesso il BenQ XR3501, grazie alla sua capacità di occupare lo spazio di visione umano molto più di un monitor planare, fornisce buone soddisfazioni a chi ricerca un prodotto che permette di immergersi in modo quasi completo negli scenari di gioco più concitati. Per entrare in possesso del BenQ XR3501 è necessario spendere circa 1.100 euro; il prezzo elevato è in parte dovuto alla novità del prodotto e nel corso dei prossimi mesi potrebbe subire un ritocco al ribasso tale da portarlo sotto alla soglia dei 1.000 euro in concomitanza con il rilascio dei modelli dei marchi concorrenti.



Racing Game



FPS Game-1

Il gamut copre il 100% dello spazio colore sRgb.



FPS Game-2