

pantalla para sobremesa

Publicado por Alarik - 22 Sep 2009 21:09

Holas.. aprovechando una beca universitaria para comprar un portatil y ya que no necesito uno de éstos, se me ha ocurrido la idea de comprar una pantalla para el futuro ordenador de sobremesa que quiero comprarme dentro de 2 o 3 años máximo.

Esta beca (de hasta 600e) solo puedo pedirla este año y hasta el día 30 de este mes, por lo que no puedo comprar la pantalla dentro de 3 años.

Mi pregunta es si sabeis que características técnicas debería observar en la pantalla (tiempo de respuesta etc), cuales son las más importantes, etc.. contando que el ordenador lo utilizaré casi exclusivamente para JUEGOS; y juegos actuales que habrá en el 2011.

Me apremia el tiempo que falta pokitoo pa q se agote el plazo! gracias :D

=====

Re: pantalla para sobremesa

Publicado por CizeroN - 22 Sep 2009 23:58

Modelos de paneles LCD:

TN: El mas economico, suele tener buen tiempo de respuesta, pero sus angulos de vision y reproduccion del color no son muy buenos (depende del modelo) Suele ser el mejor para juegos...(color 6 bits, 16,2 millones)

MVA/PVA: Reproduce muy bien los colores, el negro, buen angulo de vision, mucho contraste, son los mejores LCD para diseño, fotografia, etc...Su mayor defecto es su lentitud, por lo que no son muy recomendables para juegos y en algunos modelos incluso peliculas, por el efecto ghosting.(color 8 bits 16,7millones colores)

S-PVA: Version mejorada de los anteriores, mas rapidos, ya van bien con peliculas y juegos, pero son caros...

S-ips: Hasta hace poco se consideraban los mejores, los fabrica lg/philips, tienen todas las ventajas y pocos inconvenientes, quizás no reproducen el negro tan bien como los mva/spva, tienen un ángulo de visión excelente. (color 8 bits 16,7 millones) Quizás son algo caros...

Amí me gustan los que tienen panel No TN, por ejemplo el Dell 2408WFP 582,03€ IVA incluido + gastos de envío es del que mejor hablan.

Tienes mucha información sobre monitores aquí [http://foro.noticias3d.com/vbulletin/fo ... y.php?f=67](http://foro.noticias3d.com/vbulletin/fo...y.php?f=67) su moderador "Johnny Mnemonic" es un experto en monitores.

=====

Re: pantalla para sobremesa

Publicado por CeltiberoEmberrado - 23 Sep 2009 16:11

Si es para juegos lo que más importa es el tiempo de respuesta y la resolución. Cuanto menos tiempo de respuesta, mejor. La resolución yo creo que tiene que ir pareja al hardware que tengas. Si tienes un pepino de ordenador lo mismo puedes mover los 1900, si es algo más bajo los 1600 (yo me quedaría en esta de tope), algo menos, 1440, etc, etc.

La calidad de los colores son poco importante pues hay notables diferencias entre los mismos juego y luego los puedes ajustar. Yo creo que con te de bien el negro ya es suficiente.

El ángulo tampoco es muy importante a menos que pienses jugar viendo el monitor de lado, por arriba o por abajo que no creo haya nadie así.

Todo esto además de ver el monitor en funcionamiento, con algún juego que ande fluido, claro.

El resto es ya decisión tuya. Te vas a encontrar muy buenos monitores por 300 euros que para juegos van sobrados. De hecho si es para juegos ya 300 me parecen caros siempre y cuando no sean uno de tubo. Pero eso ya es otro cantar.

=====

Re: pantalla para sobremesa

Publicado por Alarik - 23 Sep 2009 20:03

los de tubo son los antiguos monitores grandotes? se fabrican aun? no son peores esos? :S

Me habeis aclarado muchismo asi q ya tenog una idea para empezar a buscar.

Pero todavia tengo un par de preguntas.

el tamaño del pixel importa?

la tasa de refresco del monitor (75hz x ejemplo) importa? no es lo mismo que el tiempo de respuesta?
con esto tengo un gran dudon xD

=====

Re: pantalla para sobremesa

Publicado por CeltiberoEmberrado - 23 Sep 2009 22:03

Los de tubo si son los antiguos grandotes como dices. Que yo sepa ahora se fabrican pocos y no precisamente para juegos. Pero vamos, conseguir hoy día uno bueno es mas bien dificil. Aparte de tener mejor color si se quieren para juegos tienen la ventaja de que no distorsionan uses la resolución que uses mientras que con los planos o juegas a resolución nativa (la mas alta que de) o te distorsiona la imagen por lo que te permite menos juego con la configuración gráfica del juego.

El tamaño del pixel para jugar no importa.

La la tasa de refresco son la veces que el monitor refresca la imagen por segundo. si viene con 75 Hz (que es lo normal) quiere decir que el monitor "pinta" la imagen 75 veces en u segundo. Si no piensas usar un sistema de visión 3D estereoscópica (gafitas para dar efectos 3D) con los 75 Hz ya hay de sobra. Si lo piensas usar te fijas en las propias gafas a ver que es lo mínimo que piden.

El tiempo de respuesta es el tiempo que pasa desde que un pixel pasa de un color a otro. Cuando se inventó se señalaba el tiempo de pasar de negro total a blanco total pero los "espabilados" de los fabricantes ya no cuentan eso y lo que se indica hoy es de gris oscuro a gris claro variando la oscuridad y la claridad según el fabricante. Hoy día con tiempos de 5 ms o menos ya va bien. Esta es una de las razones para que compres el monitor después de haberlo visto en funcionamiento con juegos. Si el tiempo de respuesta es malo y haces un moviento brusco en el juego en la pantalla se ven estelas y cosas raras fruto de que al pixel no le da tiempo de cambiar de un color a otro.

Antes de comprartelo que lo enseñen en acción. No creo que nadie que tenga un buen monitor se niege

a eso XD XD XD

=====

Re: pantalla para sobremesa

Publicado por Alarik - 24 Sep 2009 21:02

OKIS pues ya he empezado a buscar modelos con esos requisitos.. he visto uno que te trae vision 3d con als gafas de envidia.. vale 400e.. pero esty pensando que igual es una pijada tonta y que el efecto no va a merecer la pena.

Además, las gafas se comunican con el pc por via inflarrojos y no me gusta la idea de que miles de señales atravisen mi cerebro durante horas.. seguro q no tiene q ser bueno para la salud... :S

=====