



# ZOWIE Monitores para eSports



**DyAc™ XL2411K 144Hz**

**DyAc™ XL2546K 240Hz**

**Fast TN XL2566K DyAc+™ 360Hz**

24" Full HD (1920x1080)

1ms (GTG)

144Hz

HDMI 2.0 / HDMI 1.4 (x2) / Displayport 1.2 / USB 2.0 /

Entrada P2 ( fones de ouvido)

Tecnologias: Flicker - Free / Low Blue Light

Tela anti-reflexiva, Base reduzida, Ajuste de altura (155mm)

24,5" Full HD (1920x1080)

1ms (GTG)

240Hz

HDMI 2.0 (x3) / HDMI 1.4 / Displayport 1.2 / USB 2.0 / Entrada P2 ( fones de ouvido)

Tecnologias: Flicker - Free / Low Blue Light

Tela anti-reflexiva, Base reduzida, Ajuste de altura (155mm)

24,5" Painel TN

Full HD (1920x1080)

1ms (GTG)

360Hz

HDMI 2.0 (x2) / Displayport 360Hz

Tecnologias: Flicker - Free / Low Blue Light

Tela anti-reflexiva, Base reduzida, Ajuste de altura (155mm)

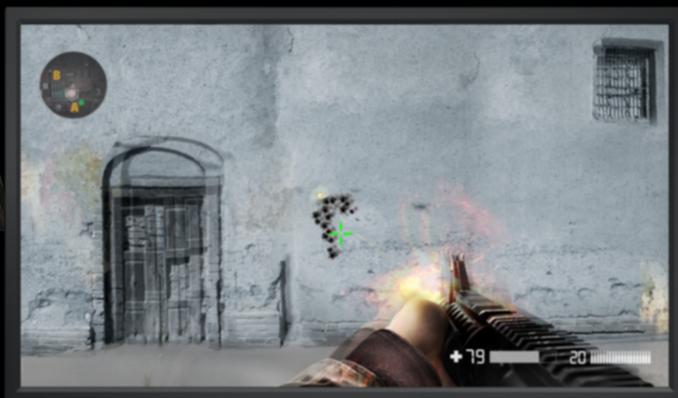
## O que é DyAc™ e DyAc+™ ?

**DyAc™**  
TECHNOLOGY

DyAc™ /DyAc+™ é uma tecnologia desenvolvida pela ZOWIE para reduzir borrões durante os movimentos (motion blur) que costumam aparecer na tecnologia LCD. Reduz a movimentação da tela durante os jogos e melhora o controle de recoil no CS:GO. Talvez a diferença seja pequena e varie de pessoa para pessoa, mas na arena, essa diferença normalmente é aquele 1%.



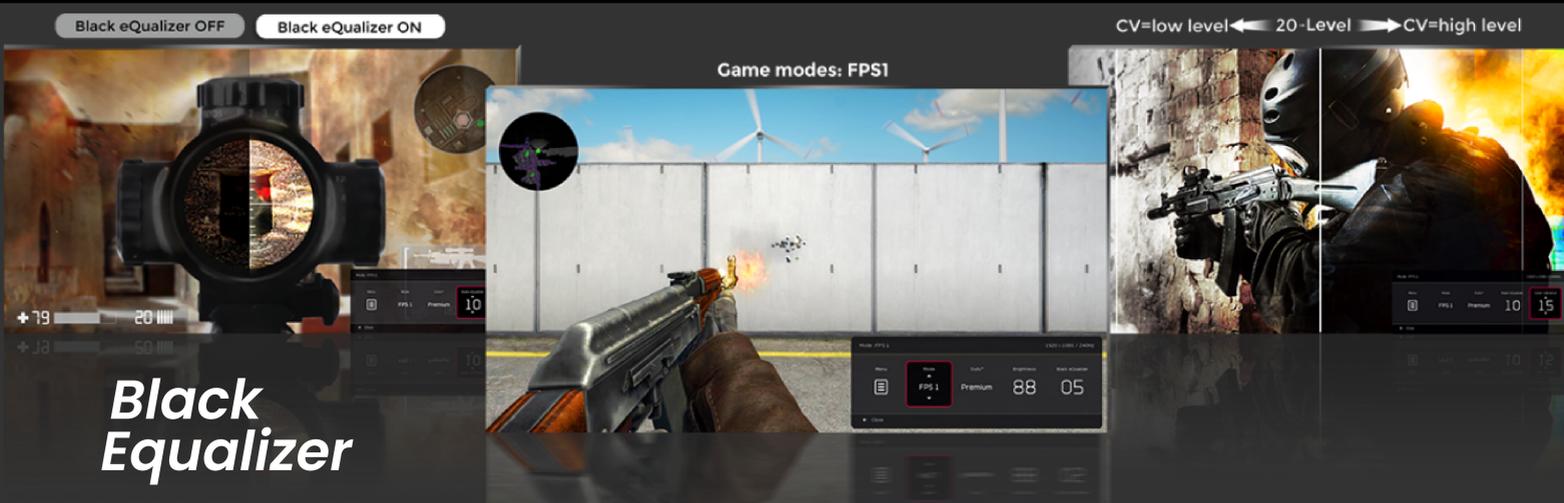
Com DyAc™



Sem DyAc™

## Faça ajustes visuais com base em suas necessidades dentro do jogo

Black eQualizer para aumentar a visibilidade em cenas escuras sem expor em excesso as áreas brilhantes, Color Vibrance para ajustar a configuração de cores e o tom para diferenciar alvos inimigos no jogo, e Game modes para alternar entre predefinições para diferentes títulos de jogo - todos estes são ajustes que permitem que os jogadores joguem com suas configurações visuais preferidas.



## O que é 1ms GTG (Gray to Gray)?

Tempo de resposta "Gray to gray" é a medida do tempo que leva para uma transição de cor ser exibida completamente na tela de um monitor. Quanto menor esse tempo, menor será a quantidade de "Ghost" ou "trail" que a imagem deixará na tela durante a movimentação. Monitores com tempo de resposta de 1ms "Gray to gray" são ideais para jogos de ação rápidos.



## O verdadeiro 1ms

O tempo de resposta "Gray to gray" mede o tempo que leva para uma transição de cor ser exibida completamente na tela de um monitor. A maioria dos monitores dizem ter 1ms de tempo de resposta, sendo apenas 1ms simulado, ou seja esse tempo não mede a verdadeira velocidade de resposta do monitor, mas sim o tempo de amostragem, sendo o tempo que leva para a tela atualizar sua imagem. Em geral, esse tempo é significativamente maior que o tempo de resposta "Gray to gray" real do monitor, resultando em uma experiência de visualização menos suave e com mais atrasos.

Be Serious, It's Not Just a Game.

