



ITHARDWARE.PL / Aktualności / Monitory

# NVIDIA obniżyła wymagania dla monitorów G-Sync Ultimate

o Daniel Górecki | © 19-01-2021, 08:22 Źródło: videocardz, pcmonitors | 0 Komentarzy



W momencie swojego debiutu, **G-Sync** od **NVIDII** wymagał dedykowanego sprzętowego modułu instalowanego w samym monitorze, który pozwalał na kontrolowanie przez wyświetlacz dynamicznej częstotliwości odświeżania, by synchronizować ją z liczbą klatek na sekundę generowaną przez GPU. Technologia ta miała swoją premierę jeszcze przed pojawiением się FreeSync, ale przed dwoma laty, wraz z coraz większą popularnością monitorów oferujących rozwiązanie AMD, które oparte zostało na technice Vesa Adaptive Sync, Zieloni zdecydowali się podzielić G-Sync na trzy różne poziomy. I tak, G-Sync Compatible to monitory bez sprzętowego modułu, które w gruncie rzeczy uruchamiają FreeSync na kartach GeForce. Klasyczne G-Sync pozostało praktycznie bez zmian, ale doszło jeszcze **G-Sync Ultimate** przeznaczone dla high-endowych monitorów ze wsparciem dla HDR.

**Najwyraźniej wymagania G-Sync Ultimate były zbyt wygórowane, więc Zieloni postanowili cichaczem je obniżyć.**

“

## G-SYNC ULTIMATE

Features the latest NVIDIA G-SYNC processors to deliver the very best gaming experience, including HDR, over 1000-nits brightness, stunning contrast, cinematic color, and ultra-low latency gameplay.

November 2020

## G-SYNC ULTIMATE

Features the top NVIDIA G-SYNC processors to deliver the very best gaming experience, including lifelike HDR, stunning contrast, cinematic color, and ultra-low latency gameplay.

December 2020

Kiedy NVIDIA zapowiadała program G-Sync Ultimate na CES 2019, jego specyfikacja zakładała, że monitory wspierające ten poziom adaptacyjnej synchronizacji Zielonych muszą oferować ponad 1000 nitów jasności, najwyższe rozdzielczości i częstotliwości odświeżania, bardzo niskie opóźnienia, wielostrefowe podświetlenie, szeroki gamut kolorów i zaawansowany procesor G-Sync. Najwyraźniej jednak zbyt mało modeli otrzymywało ten certyfikat i wymagania były zbyt wygórowane, więc Zieloni postanowili cichaczem je obniżyć. Na CES 2021 zapowiedziano bowiem trzy nowe gamingowe monitory, które otrzymały certyfikat G-Sync Ultimate, ale dwa z nich nie posiadają certyfikacji **VESA DisplayHDR 1000**, która świadczy o uzyskaniu przez nie jasności na poziomie co najmniej 1000 nitów, co niejako jest sprzeczne z wytycznymi NVIDII z listopada ubiegłego roku.

## G-SYNC PRODUCT CATEGORIES

	VALIDATED EXPERIENCE	PREMIUM EXPERIENCE	ULTIMATE HDR
G-SYNC Ultimate	✓	✓	✓
G-SYNC	✓	✓	—
G-SYNC Compatible	✓	—	—

\* On applicable models

Co więcej, okazuje się, że producent zrezygnował z wymogu tak wysokiej jasności dla monitorów G-Sync Ultimate, która zapewniała bardzo dobre odwzorowanie efektu HDR i teraz z wymaganiach pojawia się tylko dość ogólnikowy zapis "realistyczny HDR". W rezultacie, dwa z trzech zapowiedzianych na targach CES monitorów posiadają jedynie certyfikat VESA DisplayHDR 600, a mimo to promowane są jako modele G-Sync Ultimate. Mowa tu o MSI MEG MEG381CQR (HDR 600) i LG 34GP950G (HDR 600). Zamieszanie wokół certyfikacji G-Sync na pewno nie pomoże graczom w wyborze najlepszego monitora. Co więcej, NVIDIA nigdy nie ujawniła pełnej specyfikacji dla standardu Ultimate (np. w zakresie rozdzielczości o częstotliwości odświeżania), ale ewidentnie postanowiono nieco złuzować wymagania.



**TAGI** [G-Sync](#) [NVIDIA](#) [G-Sync Ultimate](#) [G-Sync Compatible](#) [Adaptive Sync](#) [FreeSync](#) [monitory](#)

[GeForce](#) [HDR](#) [VESA DisplayHDR 1000](#) [wymagania](#) [moduł](#) [synchornizacja adaptacyjna](#) [monitor](#)

## Daniel Górecki

*Redaktor działu peryferii/ Kierownik działu NEWS*

[Facebook](#) [LinkedIn](#)

[Zgłoś autorowi błąd na stronie](#)

[ITHARDWARE.PL](#) / [Aktualności](#) / [Monitory](#)

**Pokaż / Dodaj komentarze do: NVIDIA obniżyła wymagania dla monitorów G-Sync Ultimate**  **0 Komentarzy**

Kolejny proponowany artykuł z kategorii

**Kolejny proponowany artykuł z kategorii**

## **INFORMACJE**

[O nas](#) [Kontakt](#) [Regulamin](#) [Polityka Cookies](#)