

AORUS FI32U

GIGABYTE™

LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/schermi-lcd-led/1534/aorus-fi32u.htm>)

Un veloce monitor 4K con una eccellente resa cromatica ed un prezzo molto competitivo.

Una di esse è GIGABYTE che, pur essendo relativamente giovane in questo campo, ha già dimostrato di essere all'altezza del mercato con prodotti degni del titolo di "Migliore della categoria" come l'eccellente [AORUS FI27Q-X \(/recensioni/aorus-fi27q-x-1495/\)](https://www.nexthardware.com/recensioni/aorus-fi27q-x-1495/) che abbiamo provato a marzo.

Nella recensione odierna avremo invece modo di entrare in contatto con quella che possiamo definire la vera seconda generazione di monitor IPS 4K 144Hz con l'AORUS FI32U che, insieme al fratello minore GIGABYTE M32U, promette qualità e prestazioni ad un prezzo mai visto prima.



Di seguito la consueta tabella con tutte le specifiche in dettaglio del monitor oggetto della nostra recensione.

AORUS FI32U	
Diagonale pannello	31,5"

Aspect Ratio	16:9
Risoluzione	3840x2160
Tecnologia pannello	Innolux AAS (SS-IPS)
Tipologia pannello	Piatto
Area Display	697,30x392,23mm
Finitura display	Non-Glare
Backlight	Edge LED
Angoli di visuale	178↔°/178↔°
Pixel Pitch	0.181mm
Luminosità (picco)	↔ 400 cd/m↔²
Contrasto	1000:1
Profondità colore	10-bit (8-bit + FRC)
Gamma colore	90% DCI-P3 - 123% sRGB
Supporto HDR	DisplayHDR 400
Dynamic Local Dimming	Sì
Response Time	1ms GTG / 1ms MPRT
Refresh Rate	144Hz (120Hz console)
VRR	48-144Hz
Connettività	1x DisplayPort 1.4 2x USB 3.0 2x HD Audio
Dimensione (con base)	717,6x424x306mm
Peso (con base)	10,9kg
Peso (senza base)	7,7kg
Supporto VESA	Sì, 100 x 100mm
Inclinazione	Sì, +21↔° / -5↔°
Rotazione schermo	Sì, 0↔° / 90↔°
Rotazione alla base	Sì, +20↔° / - 20↔°
Regolazione altezza	Sì, 0 - 130mm
Altro	Freesync Premium Pro compatibile G-SYNC con Aim Stabilizer Sync, connettività KVM, Eyesafe,

Buona lettura!

1. Packaging & Bundle

1. Packaging & Bundle



Le sezioni frontale e posteriore danno piena visibilità al prodotto mettendone in mostra le linee aggressive nella parte centrale, mentre il nome e la risoluzione UHD sono presenti sugli angoli.

Spostandoci invece sul lato sinistro della confezione troviamo tutte le principali caratteristiche che ci attendono all'interno, sotto forma di icone stilizzate estremamente comunicative.

Nonostante ci sia ancora qualcosa da migliorare, notiamo con piacere che per questo monitor l'azienda ha adottato un sistema di apertura differente e nettamente più efficace della classica scatola con apertura superiore che obbliga l'utente al trascinamento del polistirolo al di fuori della confezione con tutti i rischi del caso.

La scelta, decisamente adeguata alle dimensioni del monitor, garantisce un facile e sicuro accesso a tutti i componenti all'interno.





Una volta estratta la sezione superiore in polistirolo, accediamo al monitor imballato in un foglio di polietilene espanso che riporta tutte le istruzioni utili per la sua estrazione in totale sicurezza.

Componente cruciale per questa operazione è lo stand, anch'esso riposto in un alloggiamento dedicato e al sicuro da urti, graffi o movimenti accidentali durante il trasporto.



Il salto tra 27" e 32" è infatti decisamente più marcato sia in termini di peso che dimensioni effettive del monitor, rendendo pertanto necessaria la riprogettazione della struttura di sostegno al fine di garantire la medesima stabilità dei precedenti modelli.



Adeguate la fornitura di cavi, omnicomprensiva e di buona qualità , tra cui è degna di nota la presenza di un HDMI 2.1 con certificazione 8K.

- un cavo DisplayPort 1.4;
- un cavo HDMI 2.1 8K;
- un cavo USB 3.0;
- un cavo Schuko con presa europea;
- un cavo USB-C per funzionalità KVM.

Il modulo integrato KVM consente lo switch tra il PC ed un altro device a scelta senza alcun intervento hardware, potendo controllare il secondo con tutte le periferiche collegate al monitor stesso.

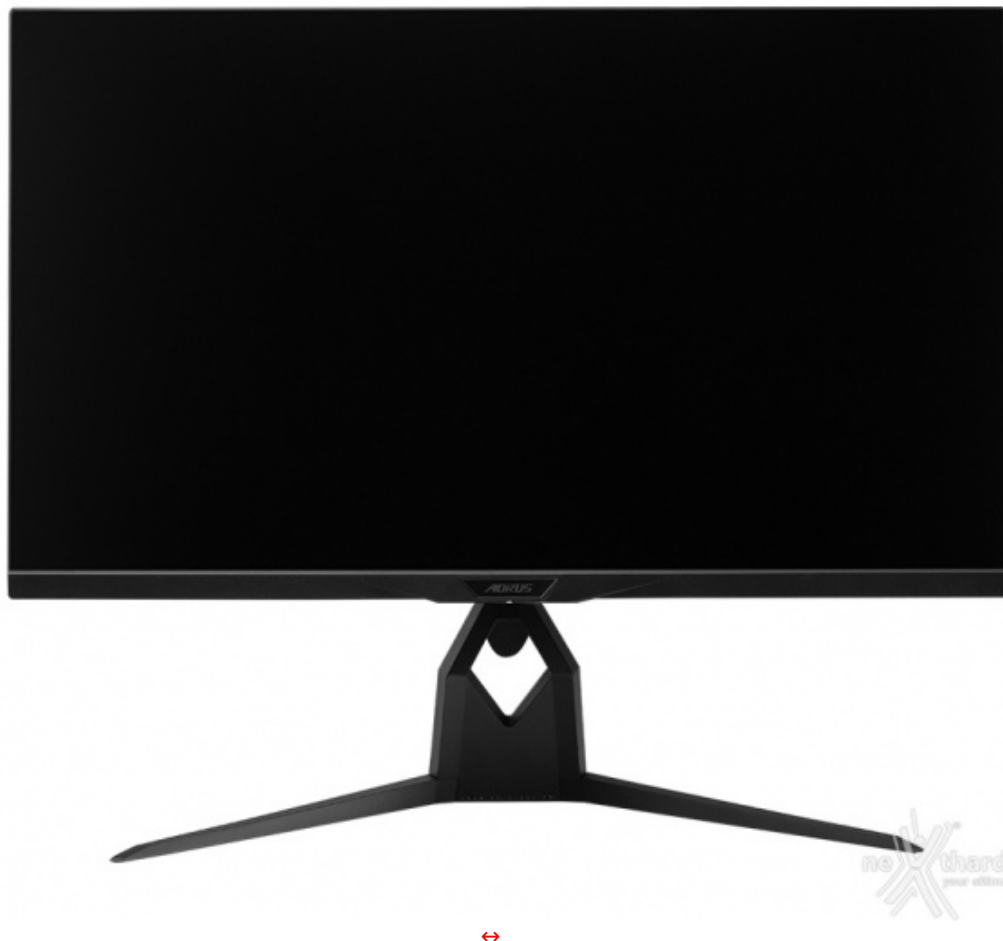
Sono ovviamente presenti anche i manuali di installazione ed il flyer per la garanzia.

Per tale motivo non andremo a ribadire le stesse motivazioni a pochi mesi di distanza, poiché siamo pienamente consapevoli che all'interno di una struttura aziendale un cambio di questo tipo non può avvenire da un trimestre all'altro.

Invitiamo dunque nuovamente l'azienda a rivedere formati e materiali scelti per i prodotti della linea AORUS in quanto decisamente inadeguati rispetto agli standard di mercato, sperando infine di trovare un po' più di eleganza nel packaging della lineup 2022.

2. Visto da vicino - Parte prima

2. Visto da vicino - Parte prima



Viene abbandonato il colore grigio scuro per le plastiche, lasciando spazio ad un più classico ed elegante nero opaco che si fonde perfettamente con i dettagli in rilievo.



La fascia inferiore, arricchita da tagli diagonali che ne aumentano la tridimensionalità , risulta ben bilanciata con le importanti dimensioni del monitor.



Un'altra novità estetica è data da una serie di scanalature appartenenti al corpo in plastica che ritroviamo anche alla base dello stand.



La connessione e l'alimentazione degli elementi RGB presenti sullo stand verticale sono come di consueto affidati ad una serie di pin collocati sulla piastra di supporto del monitor.



Rivista anche la sezione superiore, dove troviamo una targhetta color canna di fucile che riporta lo slogan "Team up. Fight on." da cui parte una raggiera decisamente più elegante della griglia presente sui precedenti modelli.

è innegabile, però, la cura e l'eleganza delle nuove linee che, a questo punto, prendono una netta distanza dagli "elementi gaming" dei vecchi modelli.



Rimane essenzialmente invariata la parte superiore, mentre la base risulta nettamente più robusta ed esteticamente curata.



In cima allo stand ritroviamo il classico maniglione in metallo, particolarmente utile per piccoli movimenti.

La base a "V" è caratterizzata da una linea ancora più tagliente e offre, a livello funzionale, un supporto decisamente adeguato alla struttura del monitor garantendo un'assoluta stabilità e una buona robustezza.



Completa anche la parte di ergonomia, vera e propria rarità per questo formato, offrendo piena libertà di regolazione.

- Altezza (0 ~ 130mm)
- Rotazione con snodo ($\leftrightarrow \pm 20 \leftrightarrow$)
- Orientamento schermo ($0 \leftrightarrow \sim 90 \leftrightarrow$ solo in senso orario)
- Inclinazione ($+20 \leftrightarrow \sim -5 \leftrightarrow$)

3. Visto da vicino - Parte seconda

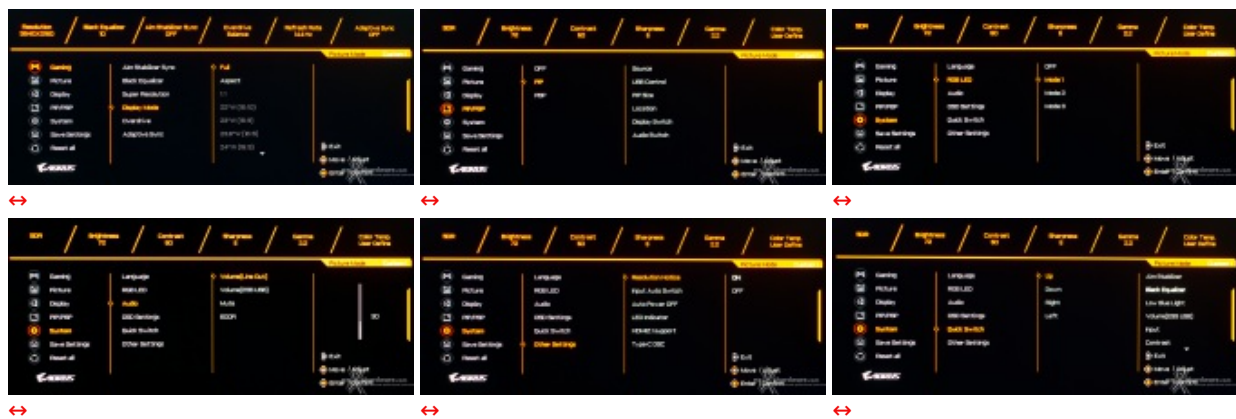
3. Visto da vicino - Parte seconda

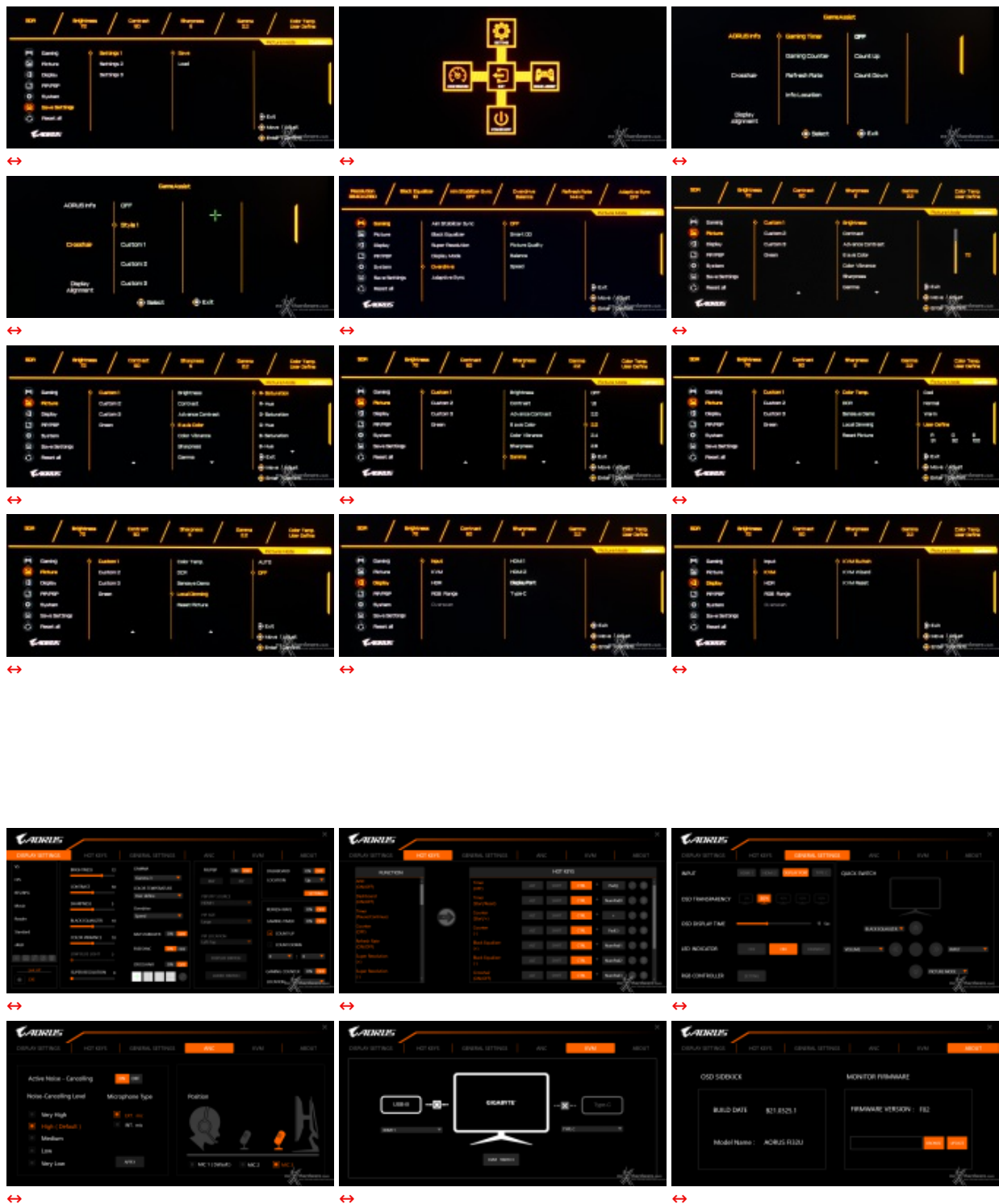
Assente il set di speaker integrati.



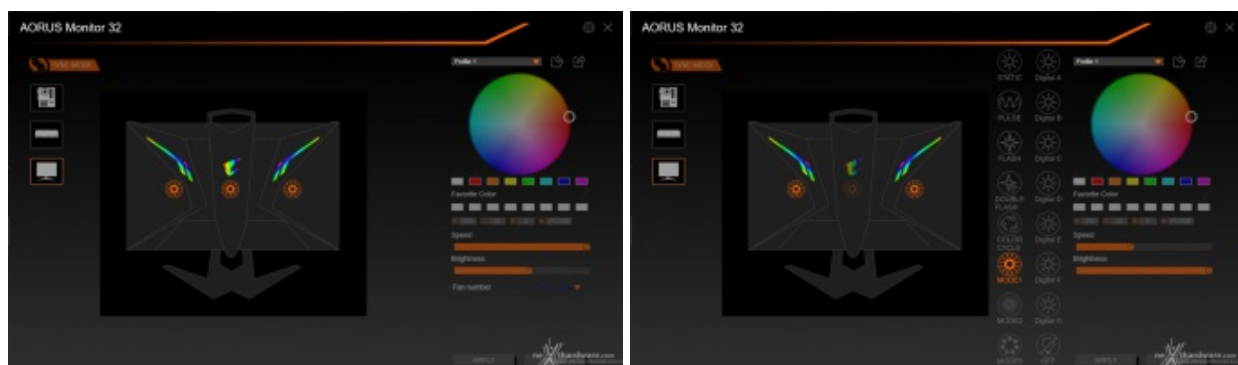
Inoltre, sempre in questa sezione, al fianco del logo AORUS sono collocati due microfoni utilizzati per le funzionalità di cancellazione attiva del rumore.

A seguire uno slideshow completo dell'OSD che offre un'ampia gamma di funzionalità e personalizzazione.





Non manca nemmeno l'integrazione con RGB Fusion, che consente la regolazione degli effetti di illuminazione oltre che la sincronizzazione con altri componenti compatibili potendo accedere ad un'ampia gamma di effetti preimpostati.





L'accesso a tali funzionalità richiede la connessione tramite cavo USB.

4. Resa cromatica

4. Resa cromatica

In questa sezione andremo ad analizzare il comportamento del pannello in diversi ambiti significativi, così da comprendere le potenzialità dell'AORUS FI32U sia out of the box che post calibrazione.

Metodologia di Test

Tra questi citiamo il software proprietario i1Profiler e DisplayCal, disponibile in forma gratuita a tutto il pubblico.

- Cromaticità - rappresentazione bidimensionale della gamma cromatica all'interno del diagramma CIE prendendo come riferimento lo spazio colore sRGB. All'interno di questa sezione saranno anche misurati i valori di accuratezza cromatica DeltaE.
- Temperatura, luminanza e white point - puntiamo ad una luce neutra di 6500K, riferimento di luce diurna naturale.
- Uniformità pannello - analizzeremo l'uniformità dei bianchi e dei neri, prestando particolare attenzione ai punti di criticità della tipologia di pannello in questione.

Impostazioni di fabbrica e test

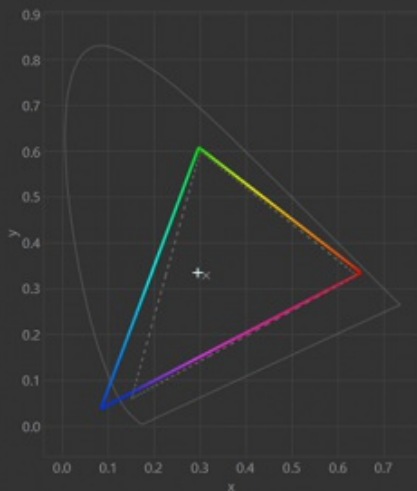
Ricordiamo che i parametri teorici per la massima accuratezza cromatica sono ben altri e non sono assolutamente in linea con le aspettative del pubblico gaming.

Pre Calibrazione

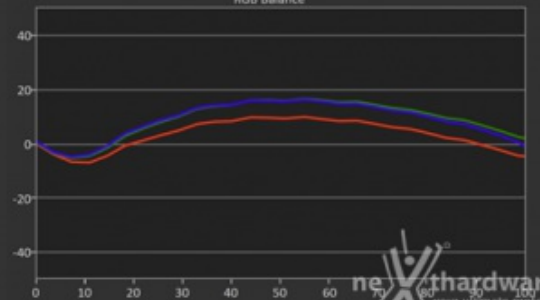
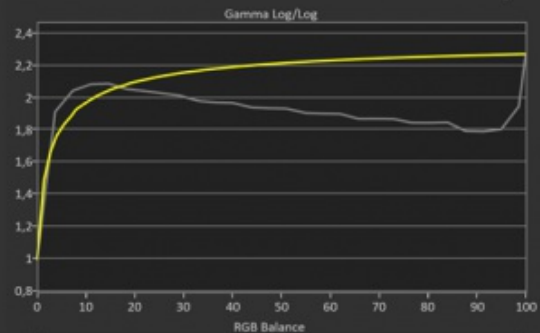


AORUS FI32U

Pre-Calibrazione SDR



Avg CCT: 6836
Contrast Ratio: 898
Total Gamma: 1,92



Impostazioni Monitor	
Profilo	Standard
Luminosità	100
Contrasto	50
Temperatura	6500K
Gamma	2.2
sRGB	99.9%

Pre Calibrazione	
Gamma	1.92
CCT Media	6836
Luminanza	336,45
Contrasto	898:1
DeltaE Medio	3.7

Non stiamo parlando di un monitor perfettamente calibrato out of the box, ma le prestazioni raggiunte non sono per niente male, specialmente per applicazioni gaming o di consumo multimediale.

Le note dolenti sono la curva gamma un po' fuori regime, comunque risolvibile post calibrazione, ed il contrasto davvero molto basso anche per la media della tecnologia IPS.

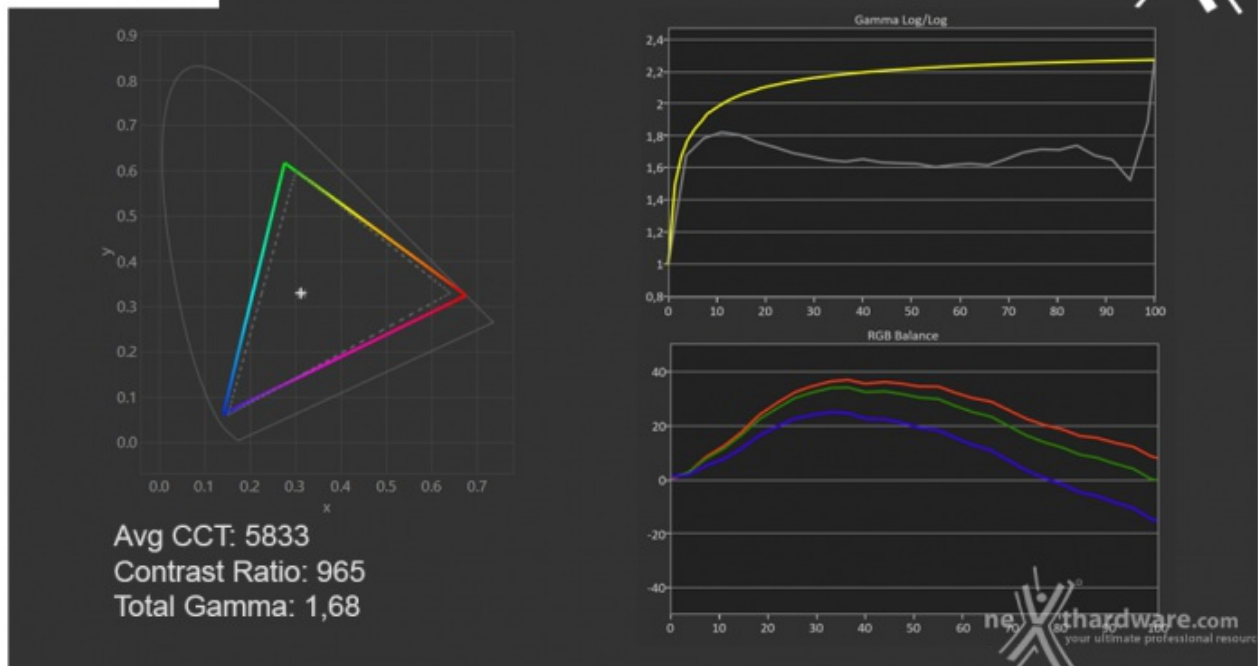
Purtroppo, a riguardo c'è ben poco da fare se non sperare in un sample più fortunato e non pretendiamo di certo una così rigida selezione di pannelli da un prodotto con un prezzo così competitivo.

Pre Calibrazione HDR



AORUS FI32U

Profilo HDR predefinito



La luminosità di picco supera ampiamente il minimo per lo standard raggiungendo i 464,25 lumen e notiamo anche un lieve miglioramento lato contrasto, ma il prezzo da pagare non vale la candela: gamma, CCT e Delta E, subiscono una degradazione tale da rendere del tutto inutilizzabile la modalità .

Inutile dunque procedere con ulteriori test.

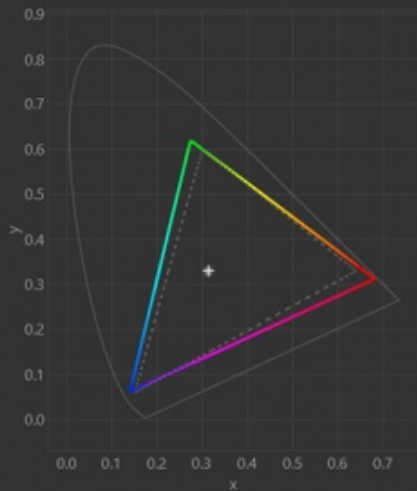
Post Calibrazione

Superata discretamente la prova pre calibrazione, procediamo con la creazione di un profilo colore per spingere il pannello al suo massimo potenziale.

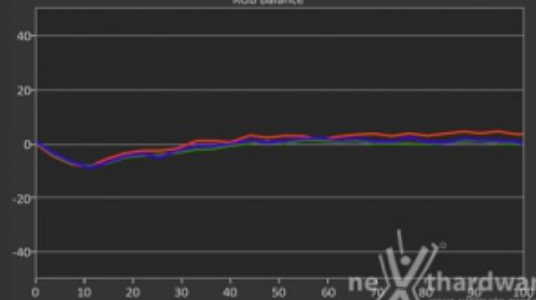
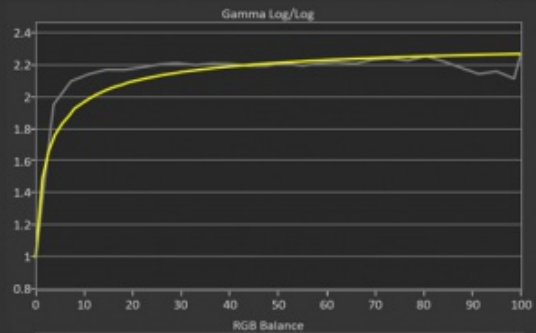


AORUS FI32U

Post Calibrazione



Avg CCT: 6468
Contrast Ratio: 902
Total Gamma: 2,19



Impostazioni Monitor	
Profilo	Custom 1
Luminosità	72
Contrasto	50
Temperatura	6500K
Gamma	2.2
sRGB	99.9%
R	91
G	92
B	100

Post Calibrazione	
Gamma	2.19
CCT Media	6468
Luminanza	333,23
Contrasto	902:1
DeltaE Medio	0.7

La copertura della gamma DCI-P3 è di qualche punto percentuale sotto specifica ma, comunque, nulla di particolarmente allarmante essendo un monitor pensato per operare per lo più all'interno della tavola sRGB.

General Results

Report summary

Model	AORUS FI32U
Profile	AORUS FI32U_26-09-2021.icm
Target	X-Rite ColorChecker® Classic
Reference	ColorChecker® 24 Patch

Passed.

Test	Tolerance	Measured	Status
Average ΔE , all patches	2.0	0.7	Pass
Average ΔE of the lowest 90%	—	0.7	—
Average ΔE of the highest 10%	—	1.2	—
Maximum ΔE , all patches	4.0	1.6	Pass
Maximum ΔE of the lowest 90%	—	1.0	—

Patch		Target						Measured						
	Index	R G B			L* a* b*			L* a* b*			XYZ			DeltaE(2000)
	1	111.56	82.87	66.87	38.26	14.01	14.80	38.97	14.74	14.89	12.299	10.643	5.260	0.83
	2	205.49	128.92	48.46	61.47	34.23	57.07	62.18	33.30	58.09	39.160	30.813	4.654	1.02
	3	55.66	55.19	151.87	28.84	19.33	-53.57	29.34	19.89	-54.06	7.693	5.972	23.851	0.42
	4	245.88	243.73	237.71	96.14	0.33	3.17	96.99	-0.07	3.27	89.050	92.405	72.480	0.78
	5	190.87	153.25	131.99	66.57	16.34	17.44	67.32	16.16	17.30	40.772	37.053	20.809	0.61
	6	78.57	88.95	165.78	40.27	8.74	-43.42	40.83	8.62	-43.63	12.579	11.760	29.296	0.52
	7	80.57	145.91	67.01	54.67	-38.61	33.61	55.27	-38.73	34.16	14.926	23.192	7.203	0.61
	8	201.12	201.32	200.41	81.09	-0.19	0.39	81.83	-0.46	0.79	57.655	59.993	48.811	0.76
	9	99.42	120.03	156.36	50.04	-4.14	-22.50	51.04	-4.72	-22.14	17.713	19.301	26.946	1.13
	10	187.56	93.96	101.53	52.16	47.09	15.87	53.02	46.84	15.98	31.494	21.065	11.279	0.86
	11	166.16	56.58	59.55	41.17	55.03	26.92	41.55	54.99	26.73	21.470	12.213	3.930	0.36
	12	159.77	159.84	160.09	65.89	0.00	-0.17	66.78	-0.06	-0.19	35.026	36.345	30.115	0.72
	13	91.70	107.64	64.55	43.36	-12.73	21.77	44.38	-13.12	22.49	11.646	14.106	5.608	1.03
	14	87.44	59.25	104.32	30.25	20.57	-21.25	30.62	20.09	-21.23	8.328	6.489	10.818	0.41
	15	226.44	199.38	35.50	80.81	3.99	77.69	81.27	4.31	78.39	58.614	58.953	7.349	0.39
	16	120.54	121.70	121.17	51.12	-0.83	0.09	52.41	-1.14	0.67	19.545	20.507	16.637	1.56
	17	133.12	127.10	174.64	55.37	9.08	-24.46	56.32	8.83	-24.09	25.412	24.236	33.978	0.91
	18	158.38	185.14	62.73	71.28	-22.27	56.11	71.86	-22.54	56.16	34.852	43.450	8.935	0.46
	19	180.78	88.71	148.70	51.38	49.64	-14.10	52.13	49.96	-14.53	31.297	20.259	23.720	0.77
	20	82.48	83.54	83.55	35.65	-0.55	-0.20	36.39	-1.05	0.08	8.761	9.214	7.584	0.98
	21	112.60	184.90	167.19	69.90	-33.17	0.72	70.71	-32.84	0.87	30.565	41.789	33.871	0.65
	22	217.17	164.36	49.39	71.22	19.54	65.63	71.85	19.60	66.45	48.734	43.440	6.340	0.53
	23	28.32	128.07	163.14	49.56	-28.23	-27.75	50.29	-29.20	-27.61	13.021	18.660	29.472	0.86
	24	50.03	50.17	51.06	21.30	0.04	-0.60	21.34	0.34	-1.04	3.236	3.335	2.888	0.61

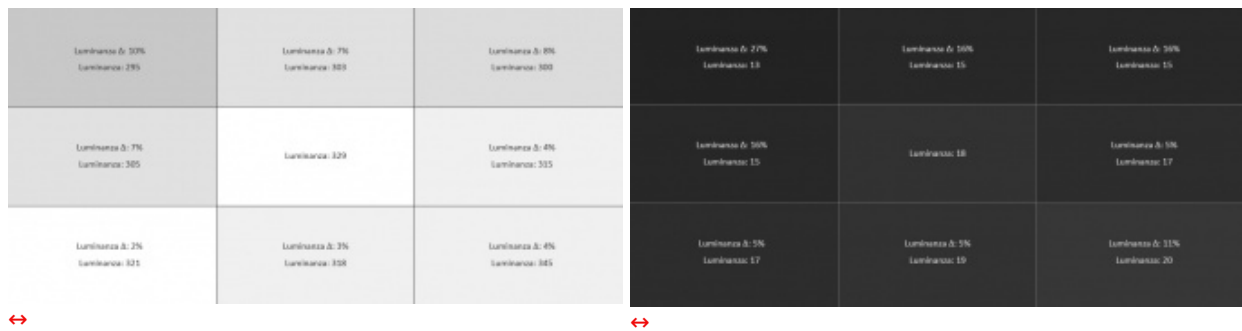


Con una media di 0.7 e un picco massimo di 1.6 non c'è alcun dubbio sulla qualità del pannello.

Uniformità pannello

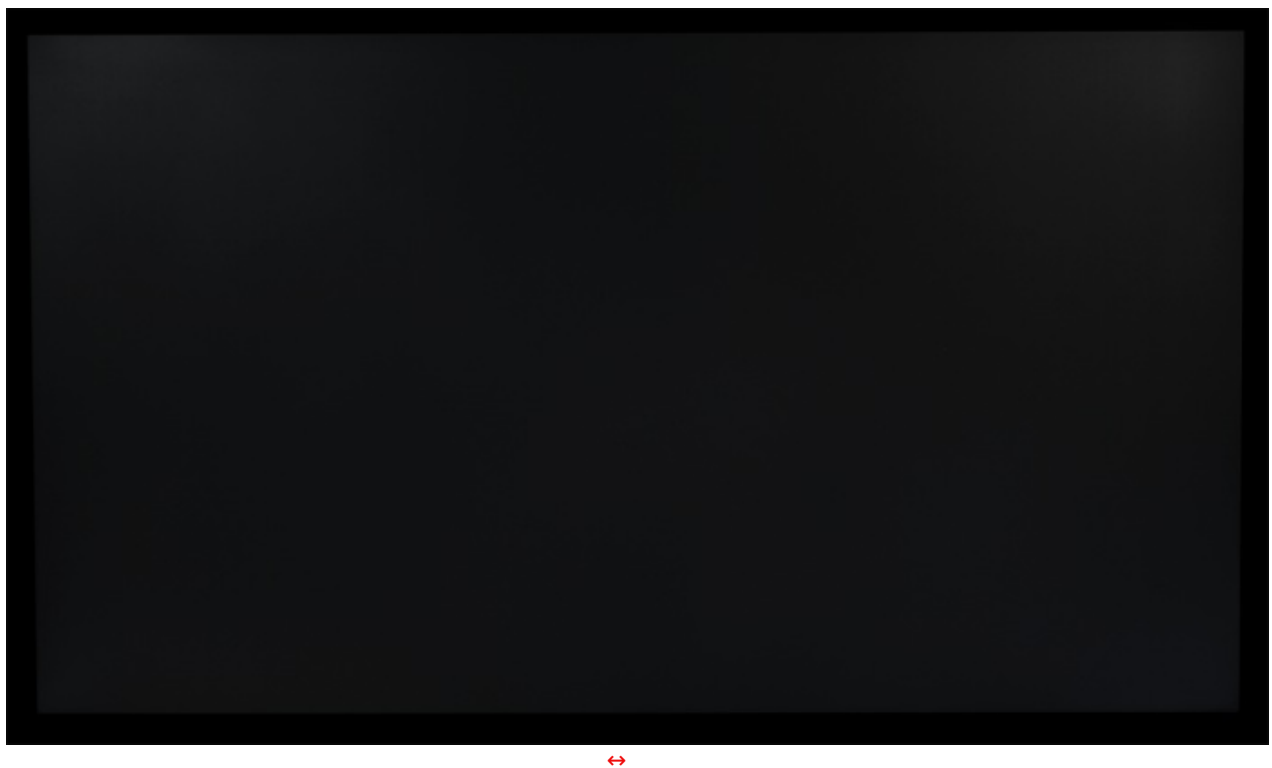
Vogliamo però ricordare che quando si parla di titoli eSport o comunque di giochi con colori particolarmente sgargianti, questi difetti sono quasi del tutto ininfluenti oltre che invisibili.

Nonostante sia sempre presente una componente aleatoria, difficilmente il medesimo pannello offrirà prestazioni radicalmente diverse da un'unità all'altra, specialmente su monitor di un certo livello.



I due diagrammi mostrano parametri molto consistenti, le cui differenze difficilmente saranno visibili in scene di gioco reali o riproduzione di contenuti multimediali.

(ATTENZIONE vogliamo specificare che i grafici di cui sopra sono una rappresentazione digitale ricavata da misurazioni effettuate tramite colorimetro e non una fotografia dello schermo, pertanto le tonalità di grigio scelte svolgono uno scopo puramente grafico e non indicativo del reale colore mostrato dal monitor)



Tuttavia, anche in tali condizioni, l'uniformità risulta complessivamente molto buona.

5. Prestazioni e Response Time

5. Prestazioni e Response Time

L'AORUS FI32U è un monitor 4K FreeSync Premium con un classico Variable Refresh Rate 48-144Hz, pensato per offrire un'esperienza priva di compromessi ad un prezzo fortemente competitivo.

L'esperienza nativa 4K 144Hz HDR400 a 10-bit (8-bit + FRC) è resa possibile dalle tecnologie HBR3 + DSC (Display Stream Compression) attraverso la DisplayPort 1.4, mentre per gli utenti console il monitor è predisposto con ben due porte HDMI 2.1 che consentono di giocare in risoluzione UHD a 120Hz.

Non manca il set di funzionalità AORUS a cui l'azienda ci ha abituato negli anni e tra queste citiamo il Black Equalizer, il Game Assist e l'Aim Stabilizer Sync, oltre che l'ANC ottimizzato per console e il KVM per il controllo di più dispositivi tramite un unico kit di periferiche.

È quindi fondamentale raggiungere un certo standard prestazionale per poter valutare il raggiungimento del target prefissato.

Cenni introduttivi e metodologia di test

I test a seguire sono volti alla misurazione dei tempi di risposta del monitor, principale indicatore prestazionale in situazione di gioco.

Per introdurre brevemente l'argomento, il response time è essenzialmente il tempo impiegato da un pixel (o un insieme di pixel) per passare da uno stato ad un altro o, più banalmente, da un colore ad un altro.

Un monitor con response time basso offre un'esperienza visivamente più fluida e meno disturbata da effetti quali ghosting, motion blur e molti altri.

Concretamente, minore è il response time, migliore sarà la visibilità degli oggetti in movimento.

È inoltre importante discernere i due parametri MPRT (Moving Picture Response Time) e GtG (o G2G, Grey-to-Grey).

Il primo è il tempo di permanenza di un pixel in un dato stato, il secondo è invece il tempo impiegato da un pixel per raggiungere il suddetto stato.

Il parametro "reale", o comunque più significativo, è il GtG, rappresentando il reale tempo che decorre tra segnale digitale ed emissione della luce.

Per ragioni legate al marketing, quasi tutti i monitor gaming recenti riportano la dicitura "1ms Response Time", ma per molti di essi si fa riferimento ai valori MPRT ottenuti tramite backlight strobing, mentre il reale tempo di risposta GtG si attesta tra i 4ms e gli 8ms.

L'AORUS F132U promette tempi di risposta di 1ms specificatamente GtG, il che sarebbe alquanto irrealistico visti i risultati ottenuti su monitor con un target ben più specifico ma, comunque, superiori a questo.

Andiamo quindi a verificare come si comporta il monitor all'oscilloscopio.



Per eseguire i test di response time abbiamo utilizzato un fotosensore custom appositamente realizzato per poter visualizzare tramite oscilloscopio la curva di salita (o discesa) del pixel con una sensibilità di 20ns (nanosecondi), così da ottenere una precisione di lettura ben al di sopra della soglia significativa di 0.01ms.

Test sul response time

Seguono le tabelle con i valori registrati nei nostri test, con il diagramma di sinistra a rappresentare il tempo di risposta (GtG) in millisecondi e quello sulla destra l'errore percentuale.

Overdrive Off

AORUS FI32U - Overdrive OFF

Tempo di Risposta (ms)		Punto di arrivo					
		0	50	100	150	200	255
Punto di inizio	0		4,3	4,6	5,2	4,1	3,6
	50	2,1		4,9	5,1	4,2	3,5
	100	2,4	4,3		3,8	3,9	3,1
	150	2,2	4,0	4,8		3,7	3,0
	200	2,2	3,5	5,0	4,5		3,4
	255	2,5	3,6	5,2	5,5	4,9	

Overshoot %		Punto di arrivo					
		0	50	100	150	200	255
Punto di inizio	0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	50	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0
	100	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0
	150	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0
	200	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0
	255	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	

G2G Medio	3,9
Salita media	4,0267
Discesa media	3,78
Minimo	2,1
Picco	5,5

Refresh rate	144Hz
Finestra teorica	6,94
Errore medio %	0

Valori espressi in ms salvo indicazione differente.



Overdrive Smart OD

AORUS FI32U - Overdrive Smart OD

Tempo di Risposta (ms)		Punto di arrivo					
		0	50	100	150	200	255
Punto di inizio	0		3,9	4,5	4,4	4,1	5,1
	50	3,4		4,0	4,2	3,9	4,9
	100	3,9	3,8		3,9	3,5	3,3
	150	4,1	3,0	3,7		3,4	3,7
	200	4,0	3,9	3,8	3,5		3,5
	255	4,5	4,7	3,7	3,9	4,0	

Overshoot %		Punto di arrivo					
		0	50	100	150	200	255
Punto di inizio	0		32,9	24,7	19,2	14,1	4,3
	50	2,7		27,3	20,2	11,1	5,7
	100	0,0	12,5		19,6	17,3	5,5
	150	0,0	8,4	19,1		15,7	3,3
	200	0,0	3,1	15,0	22,6		1,5
	255	0,0	0,0	0,0	17,7	20,3	

G2G Medio	3,9
Salita media	4,02
Discesa media	3,86
Minimo	3,0
Picco	5,1

Refresh rate	144Hz
Finestra teorica	6,94
Errore medio %	11,46

Valori espressi in ms salvo indicazione differente.



Overdrive Picture Quality

AORUS FI32U - Overdrive Picture Quality

Tempo di Risposta (ms)		Punto di arrivo					
		0	50	100	150	200	255
Punto di inizio	0		5,0	5,6	5,5	5,1	5,8
	50	3,1		5,2	5,4	5,0	4,8
	100	2,6	4,0		5,1	4,8	5,0
	150	2,7	4,2	4,6		4,5	4,2
	200	3,4	4,7	4,7	4,3		3,9
	255	4,9	5,0	5,2	4,6	4,4	

Overshoot %		Punto di arrivo					
		0	50	100	150	200	255
Punto di inizio	0		19,3	4,3	2,2	1,9	0
	50	3,1		11,2	5,5	4,1	0
	100	0	5,8		8,4	7,9	0
	150	0	4,1	8,2		7,3	4
	200	0	2,2	5,5	10,5		5,5
	255	0	0	2,6	7,3	9,9	

G2G Medio	4,6
Salita media	4,9933
Discesa media	4,16
Minimo	2,6
Picco	5,8

Refresh rate	144Hz
Finestra teorica	6,94
Errore medio %	4,6933

Valori espressi in ms salvo indicazione differente.



Overdrive Balance

AORUS FI32U - Overdrive Balance

Tempo di Risposta (ms)		Punto di arrivo					
		0	50	100	150	200	255
Punto di inizio	0		3,7	4,4	4,5	4,2	4,0
	50	3,3		4,0	4,1	3,9	4,2
	100	3,6	3,0		3,6	3,5	3,8
	150	3,6	3,7	3,6		3,3	3,5
	200	3,6	3,9	4,4	3,9		3,0
	255	4,0	4,7	3,6	3,9	3,3	

Overshoot %		Punto di arrivo					
		0	50	100	150	200	255
Punto di inizio	0		45,9	25,6	20,2	15,5	3,8
	50	3,0		29,3	23,7	18,8	5,1
	100	0,0	14,6		23,3	20,3	5,5
	150	0,0	9,1	19,2		20,9	9,0
	200	0,0	2,4	13,9	23,8		13,4
	255	0,0	0,0	10,8	14,5	22,0	

G2G Medio	3,8
Salita media	3,8467
Discesa media	3,74
Minimo	3,0
Picco	4,7

Refresh rate	144Hz
Finestra teorica	6,94
Errore medio %	13,787

Valori espressi in ms salvo indicazione differente.



Overdrive Speed

AORUS FI32U - Overdrive Speed

Tempo di Risposta (ms)		Punto di arrivo					
		0	50	100	150	200	255
Punto di inizio	0		2,9	3,0	2,8	3,1	3,5
	50	2,4		2,8	3,0	3,2	3,4
	100	3,1	2,3		2,9	2,8	3,1
	150	3,3	2,5	2,4		3,0	2,8
	200	3,7	2,5	2,5	2,8		2,7
	255	4,2	3,4	3,0	2,7	2,5	

Overshoot %		Punto di arrivo					
		0	50	100	150	200	255
Punto di inizio	0		62,5	53,4	46,8	30,5	10,3
	50	3,2		46,3	42,7	35,0	11,1
	100	1,5	20,7		36,1	30,9	11,9
	150	0,0	13,4	29,5		28,3	14,7
	200	0,0	6,5	24,6	33,1		18,9
	255	0,0	3,7	18,2	28,6	32,8	

G2G Medio	2,9
Salita media	3
Discesa media	2,8867
Minimo	2,3
Picco	4,2

Refresh rate	144Hz
Finezza teorica	6,94
Errore medio %	23,173

Valori espressi in ms salvo indicazione differente.



Questa modalità offre infatti un tempo di risposta medio al di sotto dei 4ms mantenendo, chiaramente, un overshoot pari allo 0%.

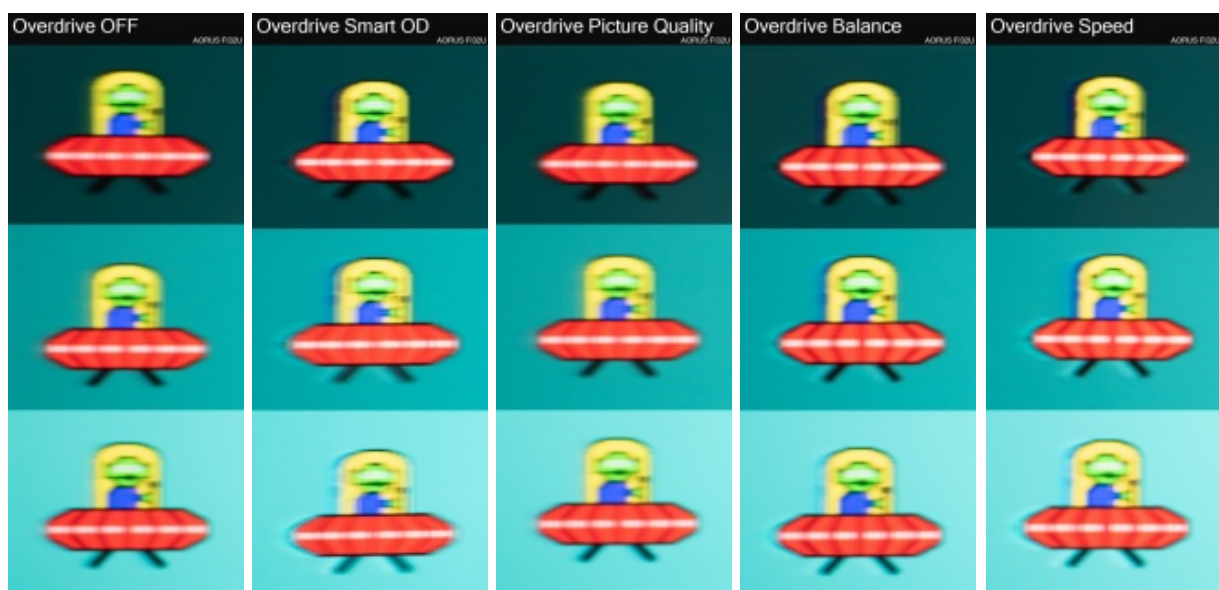
Com'è possibile vedere dai test, le modalità più bilanciate offrono peggioramenti o miglioramenti non rilevanti, mentre la modalità Speed introduce un pesante livello di overshoot a fronte di 1ms di velocità aggiuntiva.

Detto ciò, se per un utilizzo regolare è da scegliere senza alcun dubbio la modalità Off, per i titoli eSport di vario tipo suggeriamo comunque l'utilizzo di un profilo di overdrive tra Balance e Speed, in quanto offrono risultati ben più consistenti nello spettro centrale del grafico, ovvero il più utilizzato su questi titoli.

Motion clarity

Procediamo con i test di routine con il praticissimo tool TestUfo di BlurBusters, ormai standard di mercato per visualizzare eventuali artefatti o altre caratteristiche che possono impattare sulla motion clarity.

Per eseguire questi test abbiamo utilizzato una fotocamera montata su una rotaia orizzontale impostata su una velocità di scatto adeguata per la lettura dei 144Hz.



Nei test soprastanti possiamo notare chiaramente la rapidità nativa del pannello, con una quasi totale assenza di ghosting anche nelle modalità più lente.

Si può però notare in maniera abbastanza netta come la modalità più rapida offra una chiarezza d'immagine decisamente superiore, specialmente nella fascia intermedia a riprova di quanto affermato pochi paragrafi sopra.

Il giudizio complessivo, indubbiamente positivo, si trova in mezzo ad un grosso conflitto avendo da un lato un pannello incredibilmente performante che non merita alcuna critica, dall'altro un'implementazione decisamente dubbia di ben quattro modalità di overdrive, quando AORUS si sarebbe potuta limitare alle ultime due, apportando qualche lieve ritocco all'opzione Balance.

6. Prova sul campo

6. Prova sul campo

Come di consueto, dopo aver messo sotto torchio il pannello, ci dedichiamo alla prova sul campo per scoprire come si comporta l'AORUS FI32U all'interno di una postazione reale.

Di seguito le specifiche tecniche della piattaforma di test utilizzata per l'analisi di questo nuovo monitor.



Componenti	Piattaforma di test
Processore	AMD Ryzen 7 5800X
Scheda Madre	ASUS ROG Crosshair VIII Dark Hero
Scheda Video	ZOTAC GeForce RTX 3080 Ti AMP Holo
RAM	CORSAIR Dominator Platinum RGB 3600MHz 32GB
SSD	CORSAIR MP600 PRO 1TB
HDD	Seagate Barracuda 4TB 7200RPM
Alimentatore	CORSAIR HX1000i
S.O.	Windows 10 Pro 64 bit 21H1

Per i nostri test abbiamo selezionato i titoli Valheim, Valorant e League of Legends, così da coprire sia l'utenza affine al genere single player/coop che gli appassionati di eSport con due generi tecnicamente molto differenti.

Pur caratterizzato da uno stile grafico molto particolare, Valheim è un titolo estremamente esigente quando spinto al massimo in 4K.



L'immersività che se ne ottiene è senza eguali, dai vivaci colori delle praterie fino alle montagne gelate, l'AORUS FI32U offre un'esperienza mozzafiato che perde un po' di magia negli ambienti di gioco notturni, dove il basso contrasto ogni tanto fa capolino.

Abbiamo deciso di inserire Valorant tra i nostri test proprio per sondare il limite prestazionale del pannello al fine di stabilire se questo monitor può essere una valida soluzione per giocare a 360 gradi.

La proposta AORUS non punta certamente al competitivo e arranca leggermente senza overdrive, ma le latenze in modalità Speed o perfino Balance risultano sufficientemente contenute da permettere di godersi qualche match in compagnia.

Se da un punto di vista hardware i requisiti rasentano lo zero, lo stesso non si può dire delle latenze in gioco composte da input lag e response time che un occhio allenato nota molto facilmente.

Parliamo pur sempre di una differenza lieve, ma presente.

Detto ciò, una volta abilitata la modalità Balance l'esperienza è totalmente fluida e priva di ghosting o tearing, altre tematiche sensibili all'interno del titolo.



A riguardo l'AORUS FI32U è un monitor da manuale, la proposta 31.5" abbinata alla risoluzione 4K rappresenta la soluzione ideale per sfruttare appieno l'area di lavoro con uno scaling del 100-125% senza ritrovarsi in situazioni da lente di ingrandimento, come avverrebbe, invece, su un monitor 27".

Al contrario di quanto raccomandato da Windows, uno scaling del 150% non è ottimale perdendo grossa parte dell'area di lavoro e ritrovandosi con l'equivalente di un QHD.

Un'altra criticità è la distanza ottimale di utilizzo che, per altri modelli testati, si è dimostrata troppo elevata per un utilizzo su scrivania, a riguardo entrano in gioco gli angoli di visuale davvero notevoli per questo monitor.

Abbiamo infatti provato il monitor ad una distanza ridicolmente bassa di circa 35cm per alcune ore senza notare alcun annerimento delle zone periferiche causando un effetto tunnel, cosa che avviene quando ci si sposta a circa 20cm.

Citiamo, in conclusione, che per la combinazione di densità di pixel e refresh il monitor inevitabilmente scalderebbe abbastanza anche se, fortunatamente, non integra un sistema di dissipazione attivo che al calore andrebbe a sovrapporre un costante ronzio.

Arrivando al dunque, AORUS è riuscita a realizzare in maniera egregia un monitor 4K 144Hz per un utilizzo a 360 gradi e che vede come unico reale difetto il suo livello di contrasto.

7. Conclusioni

7. Conclusioni

L'AORUS FI32U rappresenta la prima vera soluzione 32" 4K 144Hz ad approdare nelle case del grande pubblico, lasciando da parte tecnologie di elite a prezzi stratosferici e puntando tutto sulla sostanza.

L'eccellenza prestazionale si sposa con un'ampia suite di utilità software in una proposta che lascia davvero poco spazio alle delusioni.



Rimane comunque migliorabile il packaging, ridotto allo stretto indispensabile.

Il supporto alle console gaming tramite porte HDMI 2.1 è una caratteristica da tenere in seria considerazione nella valutazione dell'AORUS FI32U come unico monitor per una postazione multiplatforma, grazie anche alla presenza di uno switch KVM e alla scheda audio interna dedicata.

Complessivamente parlando, questo nuovo monitor rappresenta ad oggi una soluzione estremamente valida all'interno del mercato gaming, specialmente al prezzo fortemente competitivo di circa 1000€, ➔.

VOTO: 4,5 Stelle



PRO

- Tempi di risposta e input lag contenuti
- Ottima resa cromatica
- Ampia gamma di funzionalità
- Prezzo competitivo

CONTRO

- Implementazione HDR scarsa
- Profili overdrive migliorabili

Si ringrazia GIGABYTE per l'invio del prodotto in recensione.



nexthardware.com

Questo documento PDF è stato creato dal portale nexthardware.com. Tutti i relativi contenuti sono di esclusiva proprietà di nexthardware.com.
Informazioni legali: <https://www.nexthardware.com/info/disclaimer.htm>