

AOC GAMING



Ako OLED produkt, tento displej vyžaduje pravidelnú údržbu obrazovky na zníženie rizika vypálenia obrazu (burn-in).

POUŽÍVATEĽSKÁ PRÍRUČKA

Q27G4ZD
AOC GAMING MONITOR

Bezpečnosť.....	1
Národné predpisy	1
Napájanie.....	2
Inštalácia.....	3
Čistenie	4
Iné	5
Inštalácia.....	6
Obsah balenia	6
Montáž stojana a podstavca.....	7
Nastavenie uhla pohľadu.....	8
Pripojenie monitora	9
Montáž na stenu	10
Funkcia kompatibilná s NVIDIA G-SYNC	11
Funkcia Adaptive-Sync	12
HDR	13
Nastavovanie.....	14
Rýchle klávesy	14
Nastavenie OSD	15
Nastavenie hry	16
Obraz.....	18
PIP/PBP.....	20
Nastavenie OLED.....	22
Nastavenia.....	24
Audio	25
Nastavenie OSD.....	26
Informácie	27
LED indikátor.....	28
Riešenie problémov	29
Špecifikácia.....	30
Všeobecná špecifikácia	30
Politika defektov pixelov panelov monitorov AOC.....	32
Prednastavené režimy displeja	35
Priradenie pinov	36
Plug and Play.....	37

Bezpečnosť

Národné predpisy

Nasledujúce podkapitoly popisujú národné konvencie použité v tomto dokumente.

Poznámky, upozornenia a varovania

V celom tomto návode môžu byť bloky textu sprevádzané ikonou a tlačené tučným alebo kurzívnym písmom. Tieto bloky predstavujú poznámky, upozornenia a varovania a používajú sa nasledovne:



POZNÁMKA: POZNÁMKA označuje dôležité informácie, ktoré vám pomôžu lepšie využívať váš počítačový systém.



UPOZORNENIE: UPOZORNENIE označuje možnosť poškodenia hardvéru alebo straty dát a informuje vás, ako sa problému vyhnúť.



VAROVANIE: VAROVANIE označuje možnosť fyzického úrazu a informuje vás, ako sa problému vyhnúť.

Niektoré varovania môžu byť uvedené v alternatívnych formátoch a nemusia byť sprevádzané ikonou. V takýchto prípadoch je konkrétna forma varovania stanovená regulačným orgánom.

Napájanie



Monitor by mal byť prevádzkovaný iba z typu napájacieho zdroja uvedeného na štítku. Ak si nie ste istí typom napájania vo vašej domácnosti, obráťte sa na svojho predajcu alebo miestnu energetickú spoločnosť.



Monitor je vybavený trojkoľíkovou uzemnenou zástrčkou, zástrčkou s tretím (uzemňovacím) kolíkom.

Táto zástrčka sa zapojí iba do uzemnenej elektrickej zásuvky ako bezpečnostné opatrenie. Ak vaša zásuvka neumožňuje zapojenie trojžilovej zástrčky, nechajte elektrikára nainštalovať správnu zásuvku alebo použite adaptér na bezpečné uzemnenie zariadenia. Neobchádzajte bezpečnostný účel uzemnenej zástrčky.



Odpojte zariadenie počas búrky alebo ak nebude dlhší čas používané. Týmto ochránite monitor pred poškodením spôsobeným prepätím.



Nepreťažujte predlžovacie káble a rozvodné lišty. Preťaženie môže spôsobiť požiar alebo elektrický šok.



Pre zabezpečenie správnej prevádzky používajte monitor iba s počítačmi schválenými UL, ktoré majú vhodne konfigurované zásuvky označené medzi 100–240 V AC, min. 5 A.



Elektrická zásuvka musí byť inštalovaná v blízkosti zariadenia a musí byť ľahko prístupná.

Inštalácia

! Neumiestňujte monitor na nestabilný vozík, stojan, trojnožku, držiak alebo stôl. Ak monitor spadne, môže zraniť osobu a spôsobiť vážne poškodenie tohto produktu. Používajte iba vozík, stojan, trojnožku, držiak alebo stôl odporúčaný výrobcom alebo predávaný s týmto produktom. Postupujte podľa pokynov výrobcu pri inštalácii produktu a používajte montážne príslušenstvo odporúčané výrobcom. Kombináciu produktu a vozíka presúvajte opatrne.

! Nikdy nekladajte žiadny predmet do otvoru na skrinke monitora. Môže to poškodiť obvodové súčiastky, čo môže spôsobiť požiar alebo elektrický šok. Nikdy nevyliievajte tekutiny na monitor.

! Neumiestňujte prednú časť produktu na podlahu.

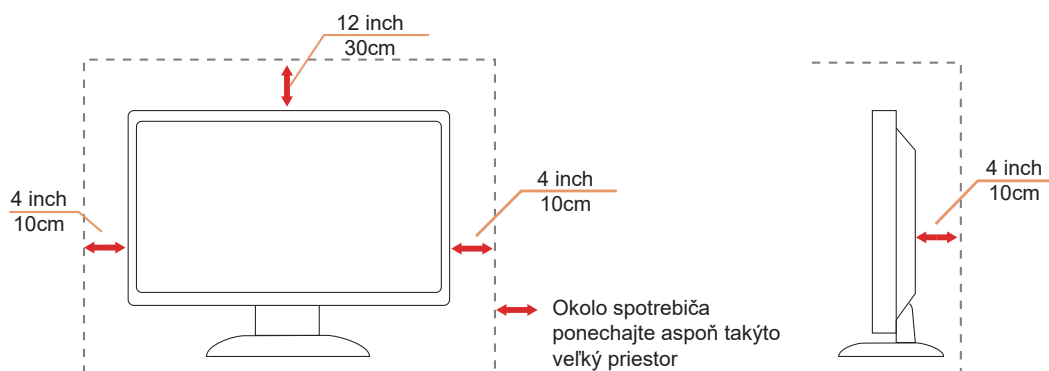
! Ak monitor montujete na stenu alebo policičku, použite montážnu sadu schválenú výrobcom a riadte sa pokynmi k sade.

! Nechajte okolo monitora dostatočný priestor, ako je znázornené nižšie. Inak môže byť cirkulácia vzduchu nedostatočná, čo môže spôsobiť prehrievanie, požiar alebo poškodenie monitora.

! Aby ste predišli možnému poškodeniu, napríklad odlupovaniu panela od rámu, zabezpečte, aby sa monitor neklonil nadol o viac než -5 stupňov. Ak je prekročený maximálny sklon monitora o -5 stupňov smerom nadol, poškodenie monitora nebude kryté zárukou.

Nižšie sú uvedené odporúčané ventilačné priestory okolo monitora pri jeho inštalácii na stenu alebo na stojan:

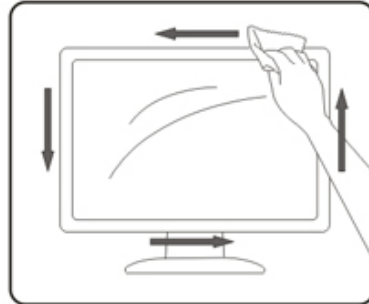
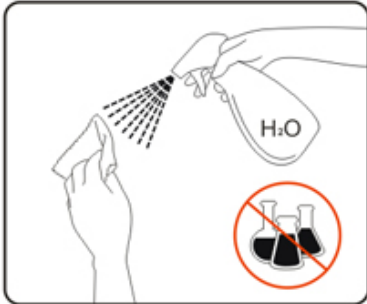
Inštalované so stojanom



Čistenie

 Pravidelne čistite kryt vlhkou, mäkkou handričkou.

 Pri čistení používajte mäkkú bavlnenú alebo mikrovláknovú handričku. Handrička by mala byť vlhká a takmer suchá, nedovoľte, aby sa tekutina dostala do puzdra.



 Pred čistením produktu odpojte napájací kábel.

Iné



Ak produkt vydáva nezvyčajný zápach, zvuk alebo dym, okamžite odpojte napájací kábel a kontaktujte servisné stredisko.



Uistite sa, že ventilačné otvory nie sú zakryté stolom alebo závesom.



Počas prevádzky neumiestňujte OLED monitor do prostredia s výraznými vibráciami alebo nárazmi.



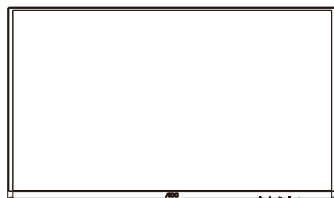
Počas prevádzky alebo prepravy neudierajte ani nenechávajte monitor spadnúť.



Používanie tohto OLED produktu viac ako štyri hodiny nepretržite sa neodporúča. Môže dôjsť k možnému zadržaniu obrazu (burn-in) po prekročení tejto doby používania. Na zníženie pravdepodobnosti zadržania obrazu tento produkt využíva niekoľko technológií. Údržbový cyklus trvá približne 10 minút. Pre podrobnosti sa odvolajte na "sekcii údržby displeja."

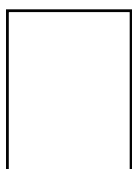
Inštalácia

Obsah balenia



Monitor

*



Quick Start Guide

*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



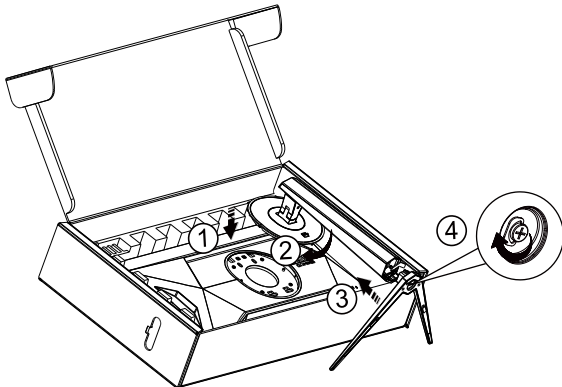
USB Cable

* Nie všetky signálne káble budú dodané pre všetky krajiny a regióny. Pre potvrdenie sa, prosím, obráťte na miestneho predajcu alebo pobočku AOC.

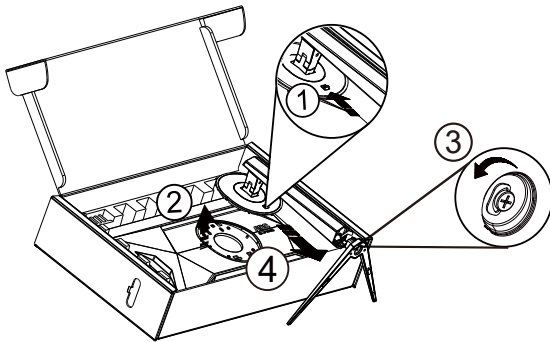
Montáž stojana a podstavca

Podstavec prosím namontujte alebo odstráňte podľa nasledujúcich krokov.

Montáž:



Odstránenie:



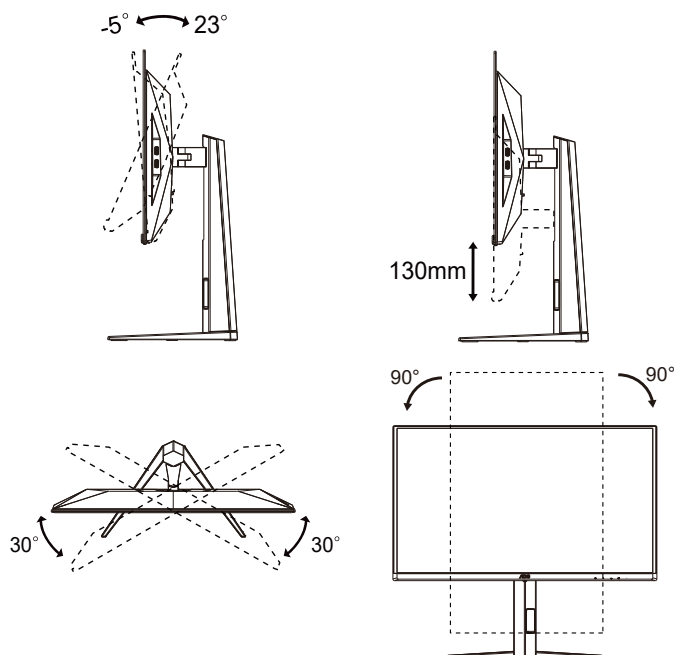
 **POZNÁMKA:** Dizajn displeja sa môže líšiť od zobrazeného.

Nastavenie uhla pohľadu

Pre dosiahnutie najlepšieho zážitku z pozerania sa odporúča, aby používateľ zabezpečil, že na displeji vidí celú svoju tvár, a následne upravil uhol monitora podľa osobných preferencií.

Držte stojan, aby ste pri zmene uhla monitora nezvrhli displej.

Monitor je možné nastaviť nasledovne:



POZNÁMKA:

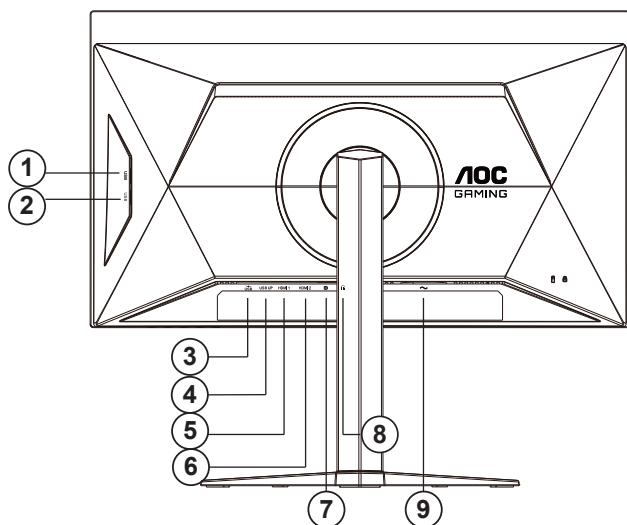
Nedotýkajte sa OLED displeja pri nastavovaní uhla. Dotýkanie sa OLED displeja môže spôsobiť jeho poškodenie.

⚠ Varovanie

- Aby ste predišli možnému poškodeniu displeja, ako je odlupovanie panela, zabezpečte, aby sa monitor neklonil nadol o viac než -5 stupňov.
- Pri nastavovaní uhla monitora netlačte na displej. Držte iba rám.

Pripojenie monitora

Pripojenie káblov na zadnej strane monitora a počítača:



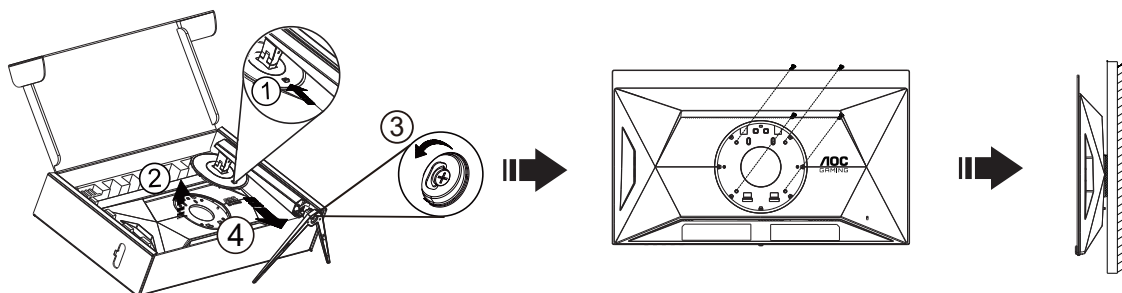
1. USB3.2 Gen1 downstream x1
2. USB3.2 Gen1 downstream x1
3. USB3.2 Gen1 downstream + nabíjanie x1
USB3.2 Gen1 downstream x1
4. USB upstream
5. HDMI 1
6. HDMI 2
7. DisplayPort
8. Slúchadlá
9. Napájanie

Pripojenie k počítaču

1. Pripojte napájací kábel pevne do zadnej časti displeja.
 2. Vypnite počítač a odpojte jeho napájací kábel.
 3. Pripojte kábel signálu displeja k video konektoru na zadnej strane vášho počítača.
 4. Zapojte napájací kábel počítača a displeja do blízkej elektrickej zásuvky.
 5. Zapnite počítač a displej.
- Ak váš monitor zobrazuje obraz, inštalácia je dokončená. Ak nezobrazuje obraz, pozrite si časť Riešenie problémov.
- Na ochranu zariadenia vždy vypnite počítač a OLED monitor pred pripojením.

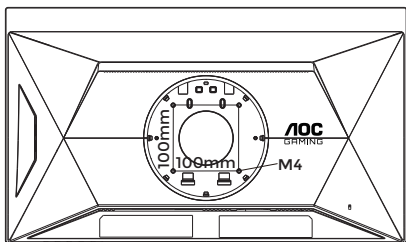
Montáž na stenu

Príprava na inštaláciu voliteľného ramena na montáž na stenu.

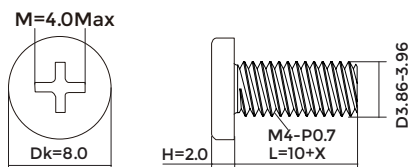


Tento monitor je možné pripevniť na rameno na montáž na stenu, ktoré si zakúpите samostatne. Pred týmto postupom odpojte napájanie. Postupujte podľa týchto krokov:

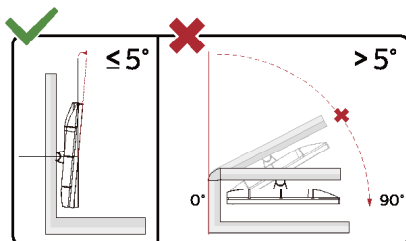
1. Odstráňte podstavec.
2. Postupujte podľa pokynov výrobcu na zostavenie ramena na montáž na stenu.
3. Umiestnite rameno na montáž na zadnú stranu monitora. Zarovnajte otvory ramena s otvormi na zadnej strane monitora.
4. Vložte štyri skrutky do otvorov a pevne ich utiahnite.
5. Znovu pripojte káble. Pokyny na pripevnenie ramena na stenu nájdete v návode na použitie, ktorý bol súčasťou voliteľného ramena na montáž na stenu.



Špecifikácia skrutiek na upevnenie držiaka na stenu:
M4* (10 + X) mm (X = Hrúbka držiaka na stenu)



Poznámka: Otvory na skrutky pre VESA montáž nie sú dostupné pre všetky modely, preto si ich overte u predajcu alebo v oficiálnom oddelení AOC. Pri inštalácii na stenu sa vždy obráťte na výrobcu.



* Dizajn displeja sa môže líšiť od zobrazeného.

⚠ UPOZORNENIE:

1. Aby ste predišli možnému poškodeniu displeja, ako je odlupovanie panela, zabezpečte, aby sa monitor neklonil nadol o viac než -5 stupňov.
2. Pri nastavovaní uhla monitora netlačte na displej. Držte iba rám.

Funkcia kompatibilná s NVIDIA G-SYNC

1. Funkcia kompatibilná s NVIDIA G-SYNC pracuje s DisplayPort
2. Ak si chcete vychutnávať zážitok z dokonalého hrania s G-SYNC, budete si musieť zakúpiť samostatnú kartu NVIDIA GPU, ktorá podporuje G-SYNC.

Požiadavky na systém G-sync

Stolný počítač pripojený k monitoru G-SYNC:

Podporované grafické karty: G-SYNC má jedinečné grafické karty NVIDIA GeForce® GTX 650 Ti BOOST alebo vyššie.

Ovládač: R340.52 alebo novší

Operačný systém:

Windows 11

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

Požiadavky na systém: Musí byť podporovaný DisplayPort 1.2 GPU.

prenosný počítač pripojený k monitoru G-SYNC:

Podporované grafické karty: NVIDIA GeForce® GTX 980M, GTX 970M, GTX 965M GPU alebo vyššie grafické karty

Ovládač: R340.52 alebo vyšší

Operačný systém:

Windows 11

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

Požiadavky na systém: Musí byť podporovaný DisplayPort 1.2 ovládaný priamo z GPU.

Pre viac informácií týkajúcich sa NVIDIA G-SYNC navštívte lokalitu: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

Funkcia Adaptive-Sync

1. Funkcia Adaptive-Sync funguje s DisplayPort/HDMI.
2. Kompatibilné grafické karty: Odporúčaný zoznam je uvedený nižšie, môžete ho tiež skontrolovať na www.AMD.com.

Grafické karty

- Radeon™ RX Vega séria
- Radeon™ RX 500 séria
- Radeon™ RX 400 séria
- Radeon™ R9/R7 300 séria (okrem R9 370/X, R7 370/X, R7 265)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Radeon™ R9 Nano séria
- Radeon™ R9 Fury séria
- Radeon™ R9/R7 200 séria (okrem R9 270/X, R9 280/X)

Procesory

- AMD Ryzen™ 7 2700U
- AMD Ryzen™ 5 2500U
- AMD Ryzen™ 5 2400G
- AMD Ryzen™ 3 2300U
- AMD Ryzen™ 3 2200G
- AMD PRO A12-9800
- AMD PRO A12-9800E
- AMD PRO A10-9700
- AMD PRO A10-9700E
- AMD PRO A8-9600
- AMD PRO A6-9500
- AMD PRO A6-9500E
- AMD PRO A12-8870
- AMD PRO A12-8870E
- AMD PRO A10-8770
- AMD PRO A10-8770E
- AMD PRO A10-8750B
- AMD PRO A8-8650B
- AMD PRO A6-8570
- AMD PRO A6-8570E
- AMD PRO A4-8350B
- AMD A10-7890K
- AMD A10-7870K
- AMD A10-7850K
- AMD A10-7800
- AMD A10-7700K
- AMD A8-7670K
- AMD A8-7650K
- AMD A8-7600
- AMD A6-7400K

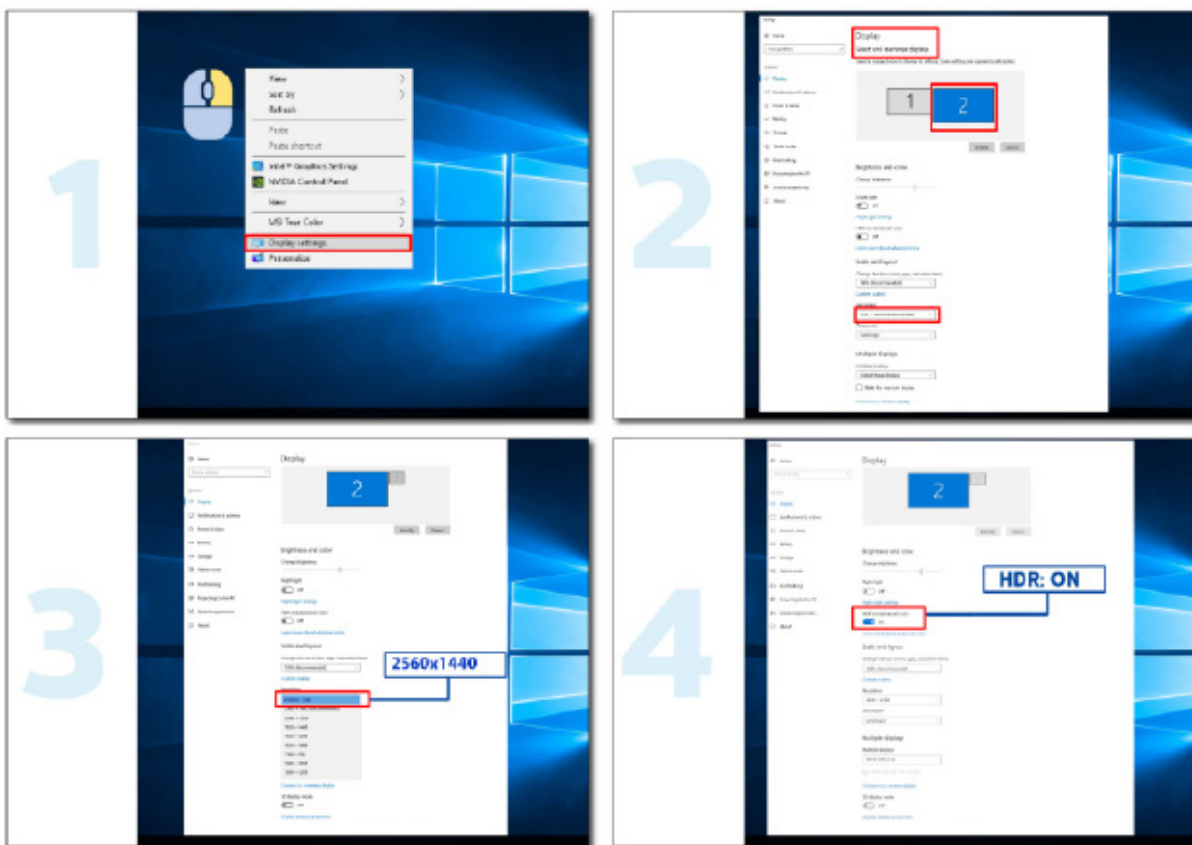
HDR

Je kompatibilný so vstupnými signálmi vo formáte HDR10.

Displej môže automaticky aktivovať funkciu HDR, ak sú prehrávač a obsah kompatibilné. Pre informácie o kompatibilitě vášho zariadenia a obsahu kontaktujte výrobcu zariadenia a poskytovateľa obsahu. Prosím, vyberte „VYP“ pre funkciu HDR, ak nepotrebuje automatickú aktiváciu.

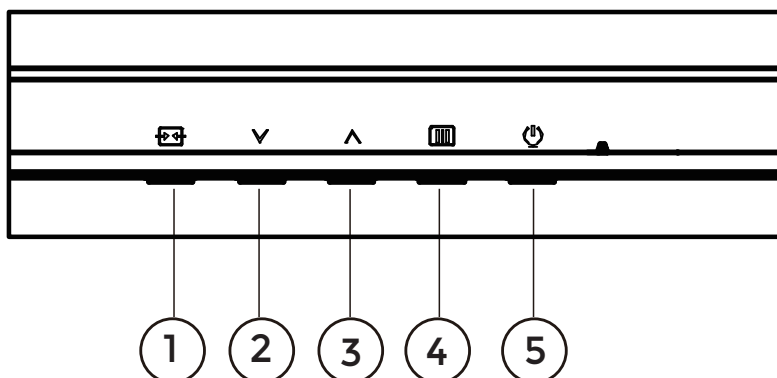
Poznámka:

1. Pre rozhranie DisplayPort/HDMI nie je potrebné žiadne špeciálne nastavenie vo verziách WIN10 nižších (starších) ako V1703.
2. Len rozhranie HDMI je dostupné a rozhranie DisplayPort nemôže fungovať vo verzii WIN10 V1703.
3. 3840x2160@50Hz/60Hz je odporúčané iba pre Blu-ray prehrávač, Xbox a PlayStation.
4. Nastavenie displeja:
 - a. Rozlíšenie displeja je nastavené na 2560*1440 a HDR je prednastavené na ZAPNUTÉ.
 - b. Po spustení aplikácie je možné dosiahnuť najlepší HDR efekt, keď sa rozlíšenie zmení na 2560*1440 (ak je k dispozícii).



Nastavovanie

Rýchle klávesy



1	Zdroj/Výstup
2	Herný režim
3	Ovládací bod
4	Menu/Zadat'
5	Napájanie

Menu/Zadat'

Stlačte pre zobrazenie OSD alebo potvrdenie výberu.

Napájanie

Stlačte tlačidlo napájania na zapnutie monitora.

Ovládací bod

Keď nie je zobrazené OSD, stlačte tlačidlo Ovládací bod pre zobrazenie alebo skrytie Ovládacieho bodu.

Herný režim

Keď nie je zobrazené OSD, stlačte "▼" tlačidlo na otvorenie funkcie Herný režim, potom stlačte "▼" alebo "▲" tlačidlo na výber Herného režimu (Štandardný, FPS, RTS, Racing, Hráč 1, Hráč 2 alebo Hráč 3) podľa rôznych typov hier.

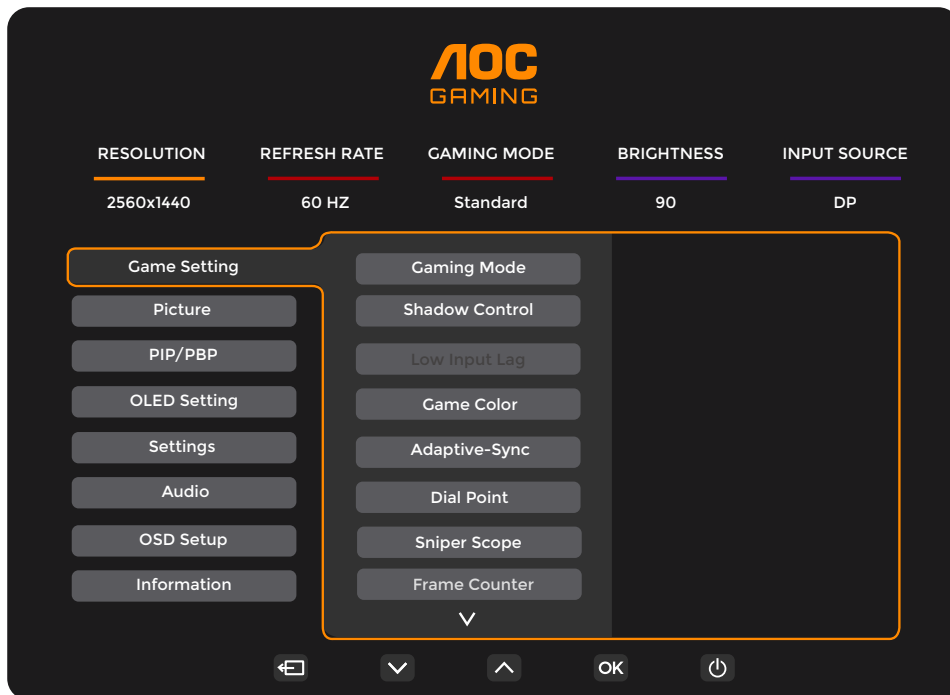
Zdroj/Výstup

Keď je OSD zatvorené, stlačenie tlačidla Source/Exit aktivuje funkciu rýchleho výberu zdroja.

Keď je OSD menu aktívne, toto tlačidlo slúži ako tlačidlo na ukončenie (na opustenie OSD menu).

Nastavenie OSD

Základné a jednoduché pokyny k ovládacím tlačidlám.

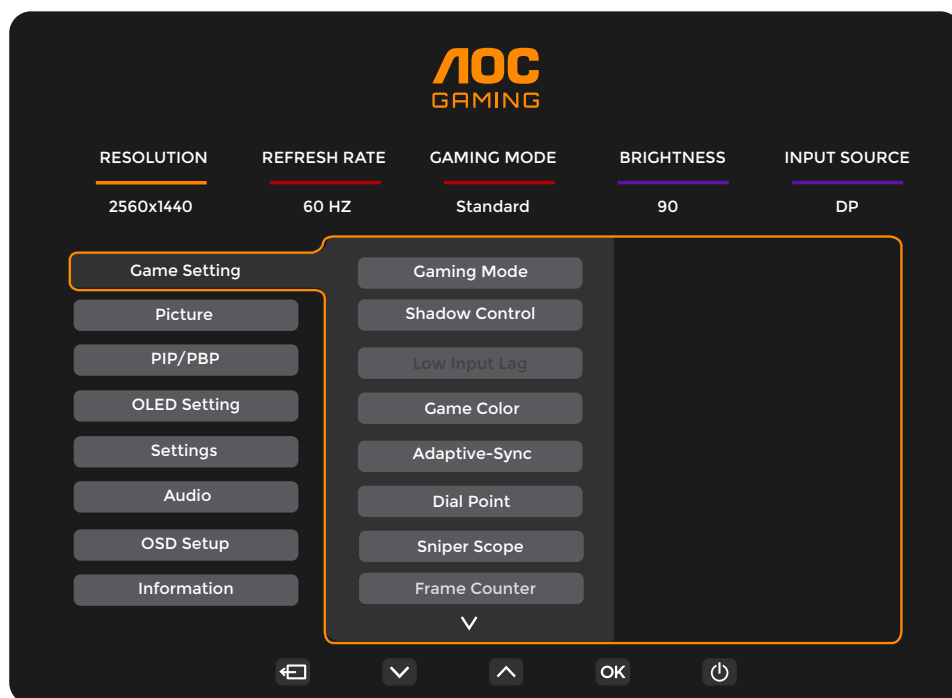


- 1). Stlačte  tlačidlo MENU na aktiváciu OSD okna.
- 2). Stlačte  alebo  na navigáciu medzi funkciami. Keď je požadovaná funkcia zvýraznená, stlačte  tlačidlo MENU/OK na jej aktiváciu, stlačte  alebo  na navigáciu v podmenu funkcií. Keď je požadovaná funkcia v podmenu zvýraznená, stlačte  tlačidlo MENU/OK na jej aktiváciu.
- 3). Stlačte  alebo  na zmenu nastavení vybranej funkcie. Stlačte  /  na ukončenie. Ak chcete upraviť inú funkciu, zopakujte kroky 2–3.
- 4). Funkcia zámku OSD: Na zamknutie OSD stlačte a podržte  tlačidlo MENU, keď je monitor vypnutý, a potom stlačte  tlačidlo napájania na zapnutie monitora. Na odomknutie OSD stlačte a podržte  tlačidlo MENU, keď je monitor vypnutý, a potom stlačte  tlačidlo napájania na zapnutie monitora.

Poznámky:

- 1). Ak má produkt iba jeden vstupný signál, položku „Výber vstupu“ nie je možné upraviť.
- 2). Ak je rozlíšenie vstupného signálu natívne alebo G-SYNC/Adaptive-Sync, položka „Pomer obrazu“ je neplatná.

Nastavenie hry



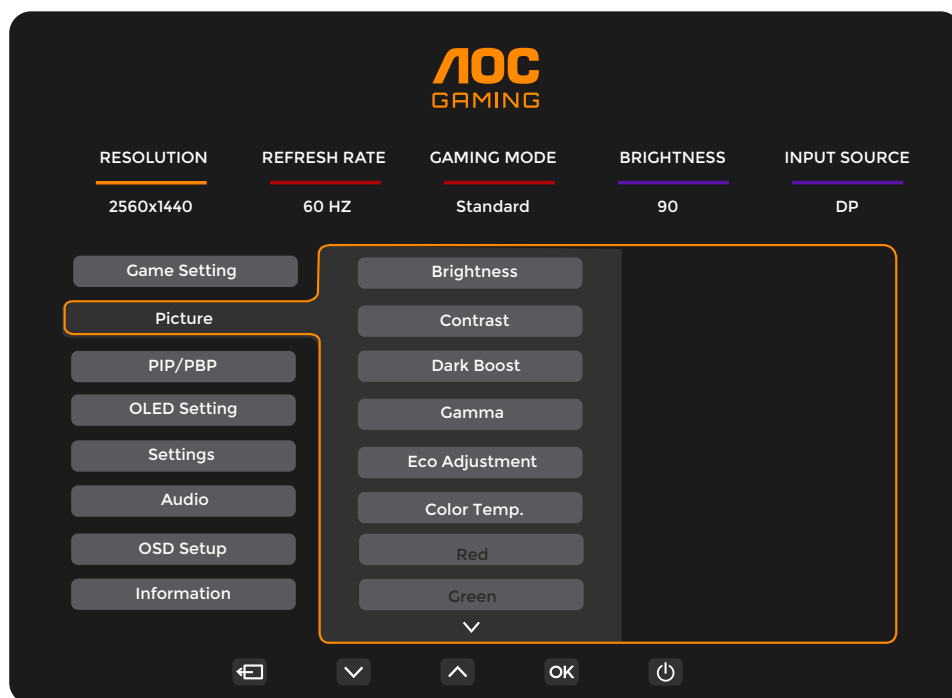
Herný režim	Štandard	Zlepšuje čitateľnosť pre vhodné webové a mobilné hry.
	FPS	Pre hranie FPS (First Person Shooter) hier. Zlepšuje úroveň čiernej v tmavom režime.
	RTS	Pre hranie RTS (Real Time Strategy) hier. Zlepšuje kvalitu obrazu.
	Závodné	Pre hranie závodných hier, poskytuje najrýchlejší čas odozvy a vysokú saturáciu farieb.
	Hráč 1	Nastavenia preferencií používateľa boli uložené ako Hráč 1.
	Hráč 2	Nastavenia preferencií používateľa boli uložené ako Hráč 2.
	Hráč 3	Nastavenia preferencií používateľa boli uložené ako Hráč 3.
Ovládanie tieňov	0 ~ 20	Ovládanie tieňov: Predvolené nastavenie je 0, používateľ môže upraviť hodnotu od 0 do 20 pre jasnejší obraz. Ak je obraz príliš tmavý na jasné zobrazenie detailov, upravte hodnotu od 0 do 20 pre lepšiu viditeľnosť.
Nízka latencia vstupu	Vypnuté / Zapnuté	Vypnite rámcový buffer na zníženie latencie vstupu.
Herná farba	0 ~ 20	Herná farba umožňuje nastavenie saturácie v rozsahu 0–20 pre lepší obraz.
Adaptive-Sync	Vypnuté / Zapnuté	Zakázať alebo povoliť G-SYNC/Adaptive-Sync. Upozornenie na spustenie G-SYNC/Adaptive-Sync: Pri povolení funkcie G-SYNC/Adaptive-Sync môže v niektorých herných prostrediach dochádzať k blikaniu.
Ovládací bod	Vypnuté / Zapnuté / Dynamické	Funkcia „Dial Point“ umiestňuje indikátor zamerania do stredu obrazovky, aby pomohla hráčom presne a precízne mieriť pri hraní hier typu First Person Shooter (FPS).
Puškohľad	Vypnuté / 1.0 / 1.5 / 2.0	Lokálne priblíženie uľahčuje zameranie pri streľbe.
Počítadlo snímkov	Vypnuté / Pravý horný roh / Pravý dolný roh / Ľavý horný roh / Ľavý dolný roh	Zobrazuje frekvenciu V v zvolenom rohu.
HDMI1	Konzola/DVD / PC	Vyberte typ pripojeného zariadenia. Pri použití HDMI1 na pripojenie hernej konzoly alebo DVD prehrávača nastavte HDMI1 na konzolu/DVD.

HDMI2	Konzola/DVD / PC	Vyberte typ pripojeného zariadenia. Pri použití HDMI2 na pripojenie hernej konzoly alebo DVD prehrávača nastavte HDMI2 na konzolu/DVD.
-------	---------------------	---

Poznámka:

- 1). Keď je povolený „HDR režim“ alebo „HDR“ v sekcii „Obraz“, položky „Ovládanie tieňov“ a „Herná farba“ nie je možné upravovať.
- 2). Keď je v sekcii „Obraz“ nastavený „Farebný priestor“ na „sRGB“ alebo „DCI-P3“, položky „Ovládanie tieňov“ a „Herná farba“ nie je možné upravovať.

Obraz



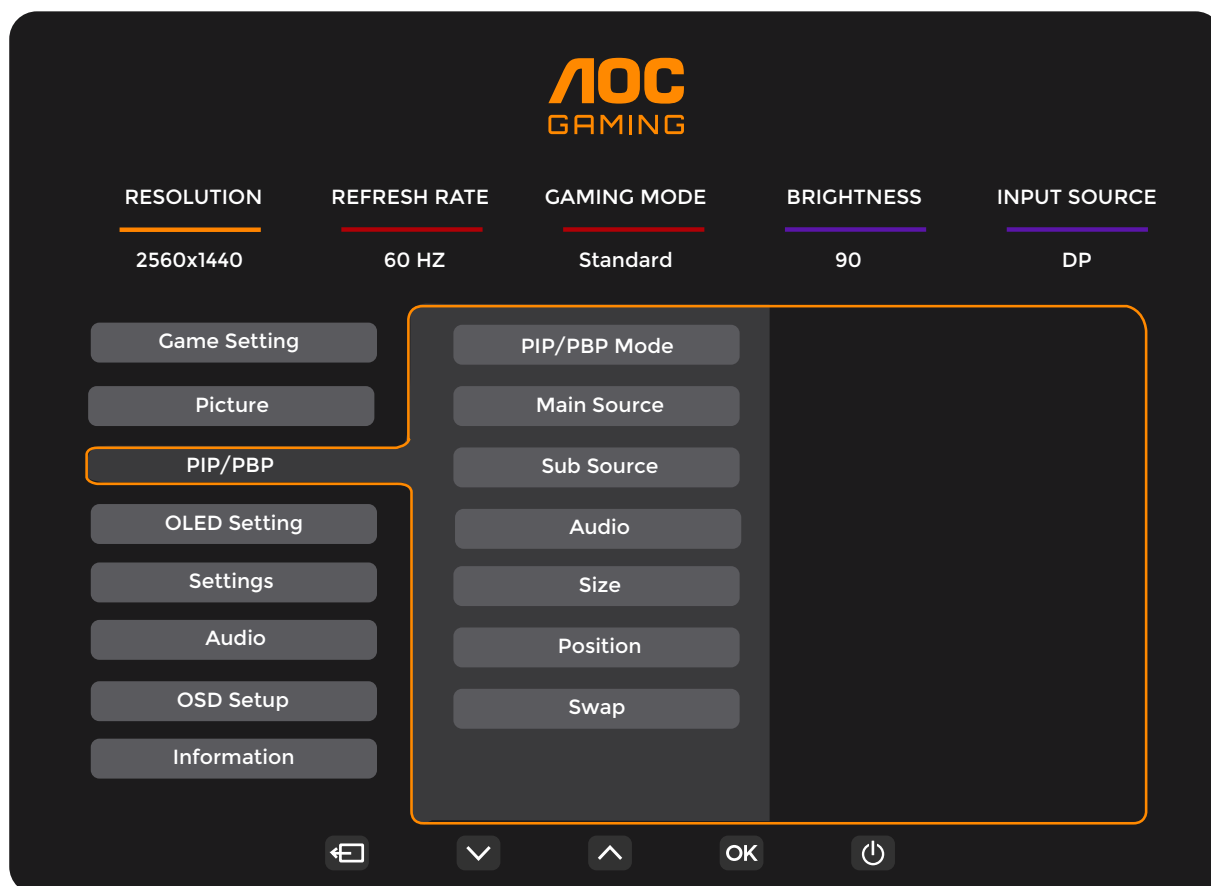
Jas	0-100	Nastavenie podsvietenia.
Kontrast	0-100	Kontrast z digitálneho registra.
Zvýraznenie tmavých oblastí	Vypnuté / Úroveň 1 / Úroveň 2 / Úroveň 3	Zvýraznite detaily na obrazovke v tmavých alebo svetlých oblastiach, aby ste upravili jas v svetlej oblasti a zabezpečili, že nedôjde k presýteniu.
Gama	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Nastavenie gamy.
Ekologické nastavenie	Štandard	Štandardný režim.
	Text	Textový režim.
	Internet	Internetový režim.
	Hra	Herný režim.
	Film	Režim filmu.
	Šport	Športový režim.
	Čítanie	Režim čítania.
Farebná teplota.	Teplá	Teplá farebná teplota.
	Normálna	Normálna farebná teplota.
	Studená	Studená farebná teplota.
	Používateľ	Obnoviť farebnú teplotu.
Červená	0-100	Zisk červenej z digitálneho registra.
Zelená	0-100	Zisk zelenej z digitálneho registra.
Modrá	0-100	Modrý zisk z digitálneho registra.

HDR	Vypnuté	Nastavte HDR profil podľa vašich požiadaviek na používanie. Poznámka: Keď je detekovaný HDR, možnosť HDR sa zobrazí na úpravu.
	DisplayHDR	
	HDR Peak	
	HDR Obraz	
	HDR Film	
	HDR Hra	
HDR režim	Vypnuté	Optimalizované pre farbu a kontrast obrazu, ktoré simulujú zobrazenie HDR efektu. Poznámka: Keď HDR nie je detekovaný, možnosť HDR režim sa zobrazí na úpravu.
	HDR Obraz	
	HDR Film	
	HDR Hra	
Farebný priestor	Panel Native	Štandardný farebný priestor panela.
	sRGB	Farebný priestor sRGB.
	DCI-P3	Farebný priestor DCI-P3.
Režim LowBlue	Vypnuté	Zníženie modrého svetelného spektra kontrolou farebnej teploty.
	Multimédia	
	Internet	
	Kancelária	
	Čítanie	
Pomer obrazu	Celý / Poměr strán / 1:1 / 17" (4:3) / 19" (4:3) / 19" (5:4) / 19"W (16:10) / 21,5"W (16:9) / 22"W (16:10) / 23"W (16:9) / 23,6"W (16:9) / 24"W (16:9)	Vyberte pomer obrazu pre displej.

Poznámka:

- 1). Keď je aktivovaný „HDR režim“, položky „Kontrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Eco Adjustment“, „Farebná teplota“, „Farebný priestor“ a „Režim LowBlue“ nie je možné upravovať.
- 2). Keď je aktivovaný „HDR“, položky „Jas“, „Kontrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Eco Adjustment“, „Farebná teplota“, „Farebný priestor“ a „Režim LowBlue“ nie je možné upravovať.
- 3). Keď je „Farebný priestor“ nastavený na „sRGB“ alebo „DCI-P3“, položky „Kontrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Eco Adjustment“, „Farebná teplota“, „HDR režim“ a „LowBlue režim“ nie je možné upravovať.
- 4). Keď je „Eco Adjustment“ nastavený na Čítanie, položky „Kontrast“, „Farebná teplota“, „Farebný priestor“ a „LowBlue režim“ nie je možné upravovať.

PIP/PBP



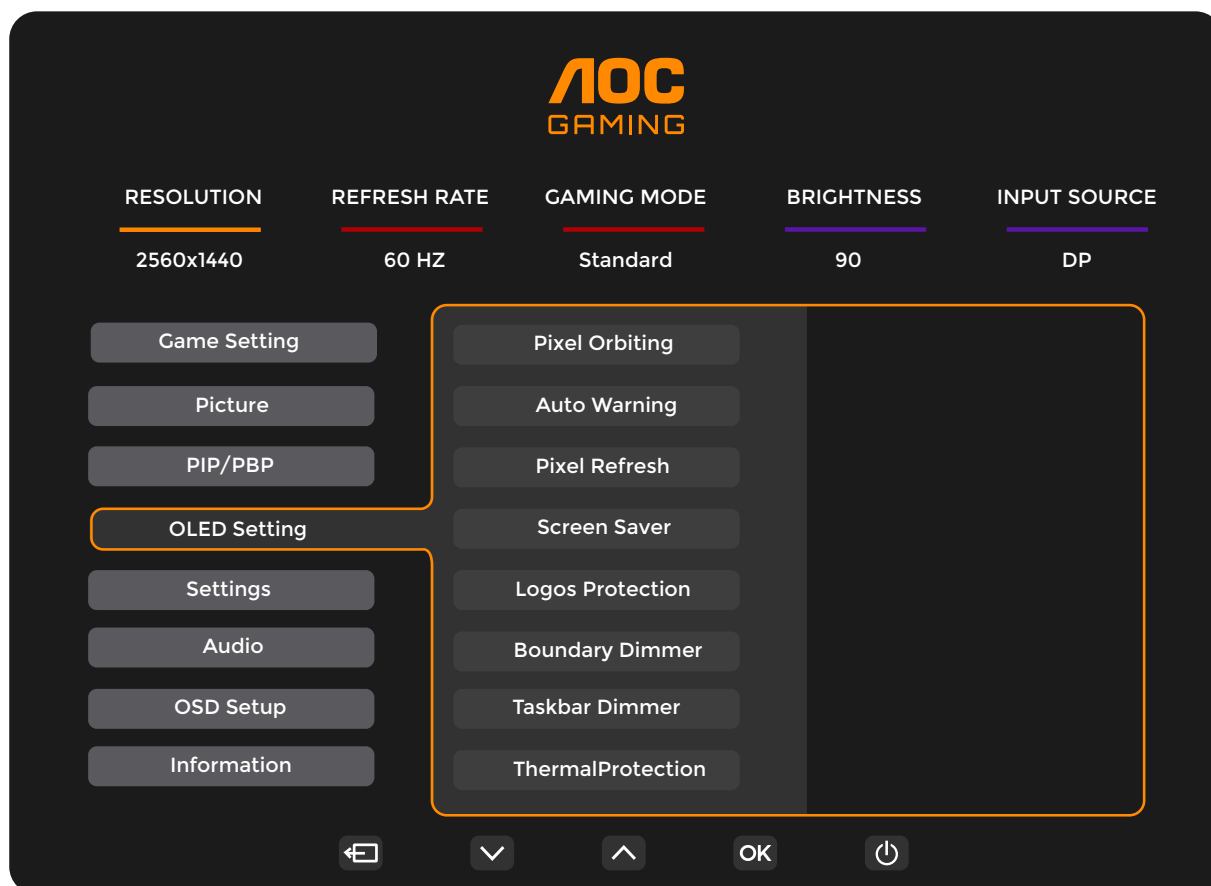
Režim PIP/PBP	Vypnuté / PIP / PBP	Zakázať alebo povoliť PIP alebo PBP.
Hlavný zdroj		Vyberte hlavný zdroj obrazovky.
Vedľajší zdroj		Vyberte vedľajší zdroj obrazovky.
Audio	Hlavný zdroj	Vyberte nastavenie zvuku.
	Vedľajší zdroj	
Veľkosť	Malá / Stredná / Veľká	Vyberte veľkosť obrazovky.
Pozícia	Pravý horný roh	Nastavte umiestnenie obrazovky.
	Pravý dolný roh	
	Vľavo hore	
	Vľavo dole	
Prehodiť	Zapnuté: Prehodiť	Prehodiť zdroj obrazovky.
	Vypnuté: žiadna akcia	

Poznámka:

- 1). Keď je „HDR“ v sekcii „Obraz“ nastavené na iný stav ako vypnutý, všetky položky v sekcii „PIP/PBP“ nie je možné upravovať.
- 2) Keď je PBP/PIP povolené, kompatibilita vstupných zdrojov hlavnej a vedľajšej obrazovky je uvedená v nasledujúcej tabuľke:

PBP/PIP		Hlavný zdroj		
		HDMI1	HDMI2	DP
Vedľajší zdroj	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

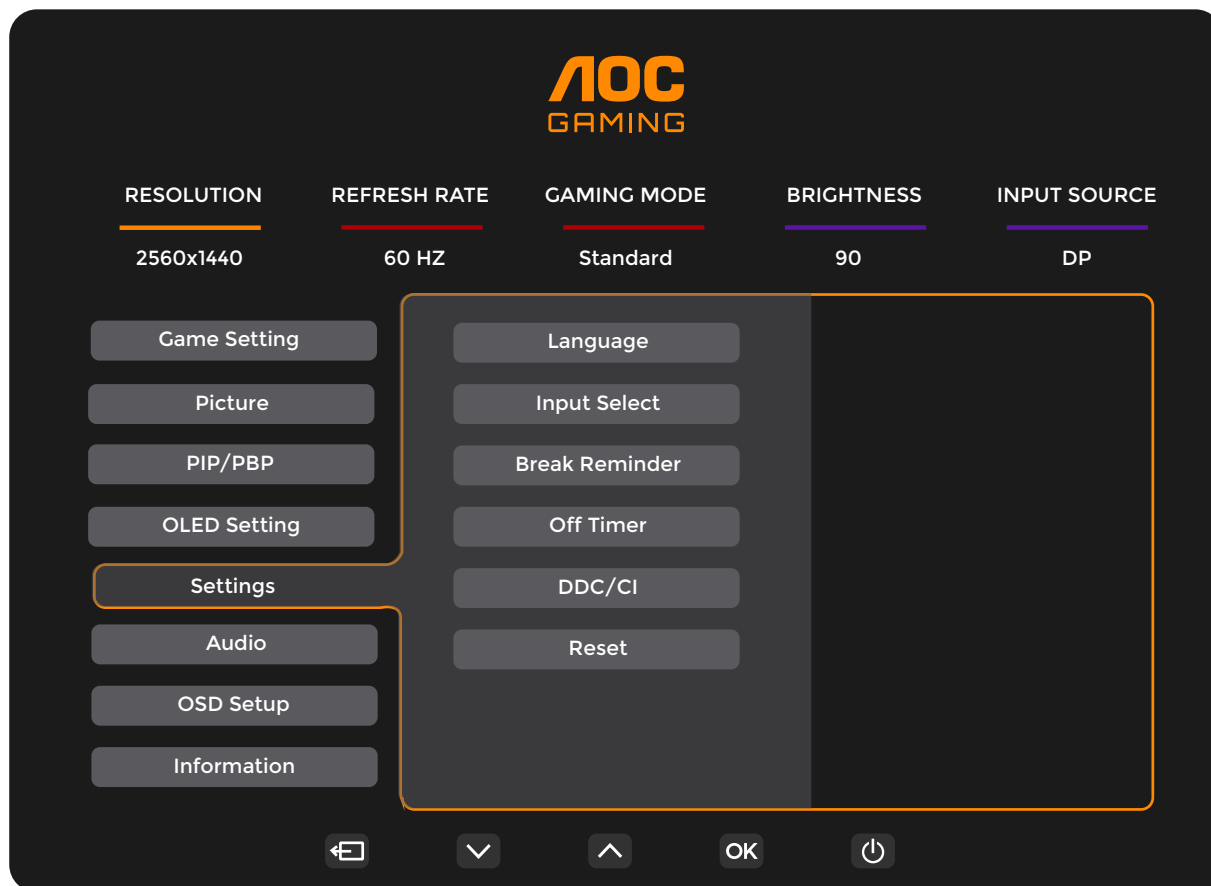
Nastavenie OLED



Pixelové posúvanie	Vypnuté / Slabé / Stredné / Silné	Funkcia posúva zobrazený obraz na úrovni pixelov raz za sekundu, aby sa zabránilo vypaľovaniu obrazu. Táto funkcia je predvolene nastavená na „Zapnuté (Slabé)“, „Slabé“ posúva najmenej, „Silné“ posúva najviac, „Vypnuté“ zakazuje pohyb a zvyšuje riziko vypaľovania obrazu. Toto je možné nastaviť v OSD menu.
Automatické varovanie	Zapnuté / Vypnuté	Povolit / Zakázat funkciu „Obnovenie pixelov“ – Automatické varovanie. Monitor automaticky zobrazí „Automatické varovanie“ každé 4 hodiny kumulatívneho používania, aby pripomenul používateľovi spustenie procesu „Obnovenie pixelov“. Vyberte „Vypnuté“ pre zastavenie Automatického varovania pre „Obnovenie pixelov“. Ak však nebudete dodržiavať odporúčaný čas spustenia „Obnovenia pixelov“, môže sa zvýšiť riziko vypálenia obrazu na displeji. Postupujte, prosím, opatrne.
Obnovenie pixelov	Zapnuté / Vypnuté	Táto funkcia pomáha eliminovať vypálenie obrazu. Po spustení vyberte v menu možnosť „Áno“. Displej vypne obrazovku a spustí údržbový cyklus. Indikátor napájania bude počas cyklu blikat bielo (1 sekunda zapnuté / 1 sekunda vypnuté), približne 10 minút. Po ukončení cyklu indikátor napájania zhasne a displej prejde do pohotovostného režimu.

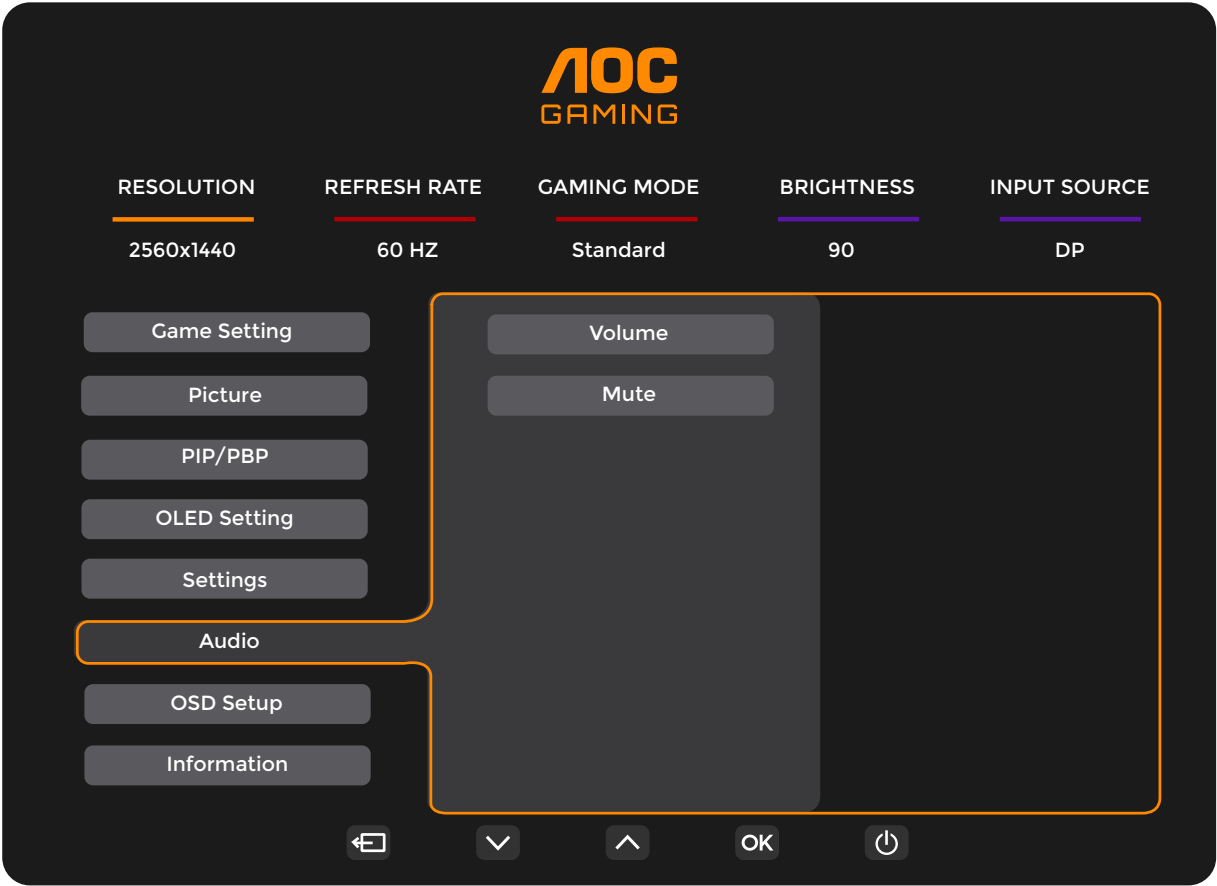
Šetrič obrazovky	Vypnutý / Pomalý / Rýchly	Keď je detegovaný statický obraz počas určitej doby, funkcia šetriča obrazovky zníži jas obrazovky, aby chránila panel pred vypálením obrazu. Keď je detegovaný pohyblivý obraz, monitor obnoví jas na predchádzajúci pracovný stav. Predvolené nastavenie je Pomalé a môže sa zmeniť na Rýchle, aby sa šetrič obrazovky aktivoval skôr. Dôrazne odporúčame, aby ste vždy zapli šetrič obrazovky na Pomalé alebo Rýchle, aby ste chránili obrazovku. Odporúča sa tiež nastaviť vaše zariadenie tak, aby používalo šetrič obrazovky.
Ochrana log	Vypnuté / 1 / 2 / 3 / 4	Keď je na obrazovke detegovaných viacero statických log, odporúča sa zapnúť ochranu log; ktorá zníži jas obrazovky, aby chránila panel pred vypálením obrazu v miestach, kde sú logá detegované.
Zoslabovač okrajov	Vypnuté / 1 / 2 / 3 / 4	Pre špeciálne pomery strán, ktoré majú čiernu oblasť v ráme obrazovky alebo rozdelenú obrazovku, funkcia zoslabovača okrajov môže automaticky detegovať a znížiť jas špecifických oblastí s veľkým rozdielom v úrovniach jasů.
Stmievací panel úloh	Vypnuté / 1 / 2 / 3 / 4	Technológia Stmievací panel úloh zníži jas oblasti panela úloh na obrazovke. V iných oblastiach okrem panela úloh nebudú zaznamenané žiadne zmeny jasů.
Tepelná ochrana	Vypnuté / Zapnuté	Keď teplota monitora presiahne 60 °C, funkcia tepelnej ochrany automaticky zníži jas obrazovky, aby sa zabezpečilo správne odvádzanie tepla. Odporúča sa túto funkciu na monitore zapnúť.

Nastavenia



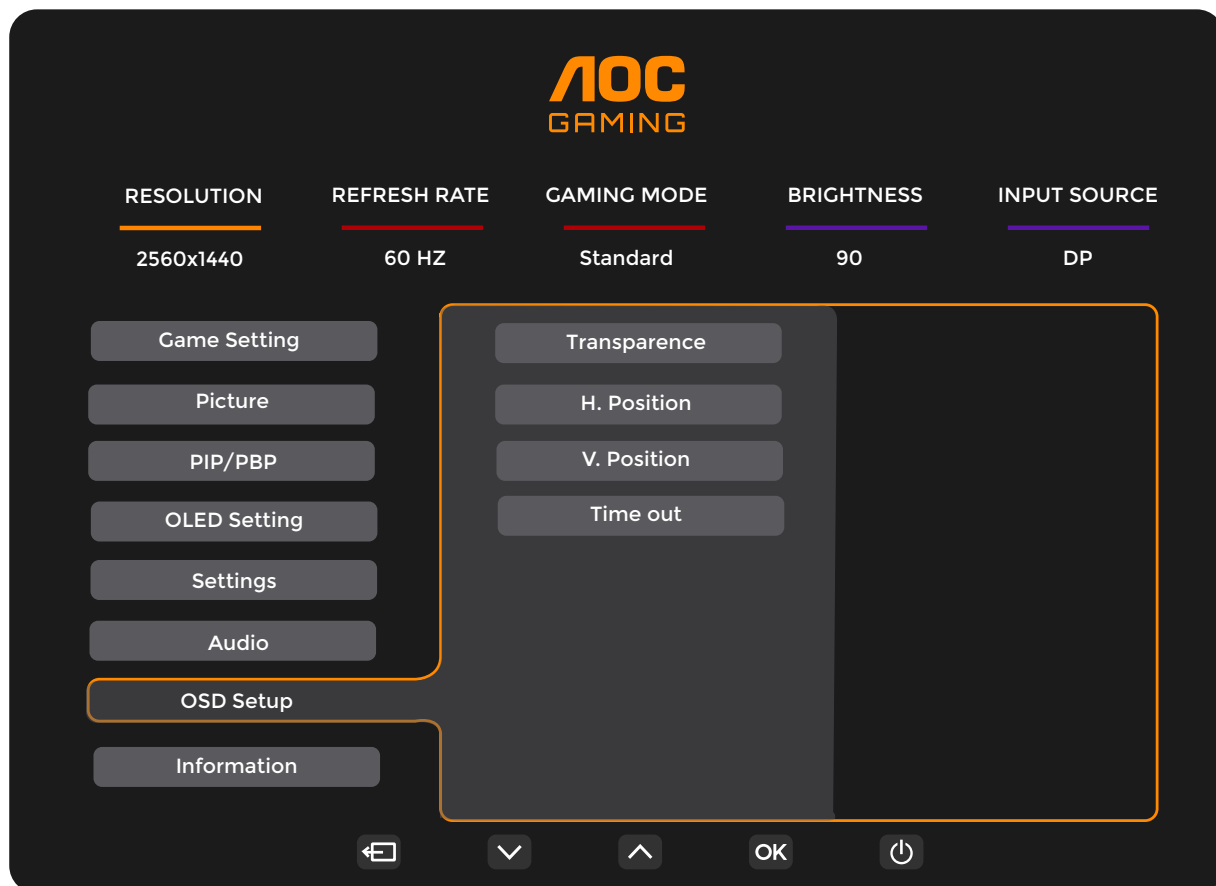
Jazyk		Vyberte jazyk OSD.
Výber vstupu	Automaticky / HDMI1 / HDMI2 / DP	Vyberte zdroj vstupného signálu.
Pripomienka prestávky	Vypnuté / Zapnuté	Pripomienka prestávky, ak používateľ pracuje nepretržite viac ako 1 hodinu.
Časovač vypnutia	0-24 hodín	Vyberte čas vypnutia DC.
DDC/CI	Nie / Áno	Zapnúť/Vypnúť podporu DDC/CI.
Reset	Nie / Áno	Obnoviť menu na predvolené nastavenia.

Audio



Hlasitosť	0-100	Nastavenie hlasitosti.
Stlmiť	Vypnuté / Zapnuté	Stlmiť zvuk.

Nastavenie OSD



Priehľadnosť	0-100	Nastaviť priehľadnosť OSD.
Horizontálna pozícia	0-100	Nastaviť horizontálnu pozíciu OSD.
Vertikálna pozícia	0-100	Nastaviť vertikálnu pozíciu OSD.
Časový limit	5-120	Nastaviť časový limit OSD.

Informácie

AOC
GAMING

RESOLUTION

2560x1440

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

DP

Game Setting

Picture

PIP/PBP

OLED Setting

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

xxxxx

Resolution

2560(H)x1440(V)/60HZ

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxx

Time after Pixel Refresh

xxx

Pixel Refresh Counts

xxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

LED indikátor

Stav	Farba LED
Režim plného výkonu	Biela
Režim aktívneho vypnutia	Oranžová
Prebieha obnovenie pixelov	Blikajúca biela (1 sekunda zapnutá / 1 sekunda vypnutá)
Porucha OLED panela	Blikajúca oranžová (1 sekunda zapnutá / 1 sekunda vypnutá)
Režim vypnutia	Indikátor nie je rozsvietený.

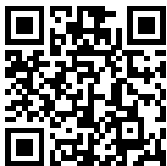
Riešenie problémov

Problémy	Možné riešenia
Indikátor napájania nie je rozsvietený.	• Skontrolujte, či je napájanie zapnuté. • Skontrolujte, či je napájací kábel pripojený. • Skontrolujte, či je počítač zapnutý.
Indikátor napájania svieti, ale na displeji sa nezobrazuje žiadny obraz.	• Skontrolujte, či je grafická karta počítača správne zasunutá. • Skontrolujte, či je signálny kábel displeja správne pripojený k počítaču. • Skontrolujte zástrčku signálneho kábla displeja a uistite sa, že žiadne piny nie sú ohnuté. • Sledujte indikátor cez kláves Caps Lock na klávesnici počítača, aby ste potvrdili, či počítač pracuje.
Na displeji nie je obraz, ale indikátor napájania bliká oranžovo.	• OLED panel má poruchu a nefunguje správne. Vyžiadajte si radu od servisného oddelenia AOC.
Nedodržanie princípu plug-to-use.	• Skontrolujte, či zariadenie podporuje plug-to-use. • Skontrolujte, či adaptér podporuje plug-to-use.
Obraz je tmavý.	• Nastavte jas a kontrast.
Obraz sa trbliece alebo vlní.	• V okolí môžu byť elektrické zariadenia, ktoré spôsobujú elektronické rušenie.
Na obrazovke sa zobrazuje „signálny kábel nie je dostupný“ alebo „žiadny signál“.	• Skontrolujte, či je signálny kábel správne pripojený. • Skontrolujte, či nie je poškodený pin konektora signálneho kábla. • Funkcia Obnovenie pixelov môže byť aktivovaná a spustená v menu displeja na odstránenie zvyškov obrazu, ktoré sa vytvorili. Opakované spustenie tejto funkcie môže dosiahnuť želaný efekt zobrazenia obrazu. Pre ďalšie pokyny týkajúce sa údržby obrazovky sa obráťte na Používateľskú príručku na oficiálnej webovej stránke.
Displej zobrazuje „neplatný vstup“.	• Skontrolujte, či váš počítač nie je nastavený v nesprávnom režime zobrazenia. Prosím, prepnite počítač do režimu zobrazenia uvedeného v podrobných používateľských pokynoch.
Zvyšky obrazu.	• Na základe charakteristík OLED panela môže byť funkcia Obnovenie pixelov aktivovaná a spustená v menu displeja na odstránenie vzniknutých zvyškov obrazu. Odporúča sa túto funkciu spustiť niekoľkokrát, aby sa dosiahol želaný efekt zobrazenia obrazu. Pre ďalšie pokyny týkajúce sa údržby obrazovky sa, prosím, obráťte na Používateľskú príručku na oficiálnej webovej stránke.
Predpisy a servis	Prosím, pozrite si informácie o predpisoch a servise na www.aoc.com (nájdite model, ktorý ste zakúpili vo vašej krajine, a informácie o predpisoch a servise na stránke podpory).

Špecifikácia

Všeobecná špecifikácia

Panel	Názov modelu	Q27G4ZD	
	Riadiaci systém	OLED	
	Viditeľná veľkosť obrazu	67,3 cm uhlopriečka	
	Rozstup pixelov	0,2292 mm (Š) x 0,2292 mm (V)	
	Farba displeja	1,07 mld. farieb ^[1]	
Ostatné	Horizontálny rozsah skenovania	30 kHz ~ 455 kHz	
	Maximálna horizontálna veľkosť skenovania	590,42 mm	
	Vertikálny rozsah skenovania	48~280 Hz	
	Vertikálna veľkosť skenovania (maximálna)	333,72 mm	
	Optimálne prednastavené rozlíšenie	2560 x 1440 @ 60 Hz	
	Maximálne rozlíšenie	2560 x 1440 @ 280 Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Zdroj napájania	100-240 V~ 50/60 Hz 2 A	
	Spotreba energie	Typická (prednastavený jas a kontrast)	78 W
		Max. (jas = 100, kontrast = 100)	≤ 117 W
		Režim pohotovosti	≤ 0,5 W
	Odvod tepla	Normálny režim prevádzky	266,21 BTU/h (typ.)
		Režim spánku (pohotovostný režim)	<1,71 BTU/h
		Režim vypnutia	<1,02 BTU/h
		Režim vypnutia (AC vypínač)	0 BTU/h
Fyzikálne vlastnosti	Typ konektora	USB UP/USBx4 (vrátane 1 rýchlonabíjacieho)	
	Typ signálneho kábla	HDMIx2/DisplayPort/slúchadlá	
Environmentálne	Teplota	Prevádzka	0 °C~40 °C
		Nepracovné podmienky	-25 °C~55 °C
	Vlhkosť	Prevádzka	10 %~85 % (bez kondenzácie)
		Nepracovné podmienky	5 %~93 % (bez kondenzácie)
	Nadmorská výška	Prevádzka	0 m~5000 m (0 ft~16404 ft)
		Nepracovné podmienky	0 m~12192 m (0 ft~40000 ft)



Poznámka:

[1] Maximálny počet farieb displeja podporovaný týmto produktom je 1,07 miliardy, pričom podmienky nastavenia sú nasledovné (môžu sa vyskytnúť rozdiely v dôsledku obmedzení výstupu niektorých grafických kariet).

(„V“: podpora, „\“: nepodpora):

Farebná hĺbka	Verzia signálu Farebný formát Stav	HDMI2.1		DisplayPort1.4	
		YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB	YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB
2560x1440@280Hz 10bpc		V	V	V	V
2560x1440@280Hz 8bpc		V	V	V	V
2560x1440@240Hz 10bpc		V	V	V	V
2560x1440@240Hz 8bpc		V	V	V	V
2560x1440@200Hz 10bpc		\	\	V	V
2560x1440@200Hz 8bpc		\	\	V	V
2560x1440@165Hz 10bpc		V	V	V	V
2560x1440@165Hz 8bpc		V	V	V	V
2560x1440@144Hz 10bpc		V	V	V	V
2560x1440@144Hz 8bpc		V	V	V	V
2560x1440@60Hz 10bpc		V	V	V	V
2560x1440@60Hz 8bpc		V	V	V	V
Nízke rozlíšenie 10 bpc		V	V	V	V
Nízke rozlíšenie 8 bpc		V	V	V	V

Poznámka:

1) Pre grafickú kartu NVIDIA® sa odporúča Display Port. Pre grafickú kartu AMD® je možné použiť HDMI alebo Display Port.

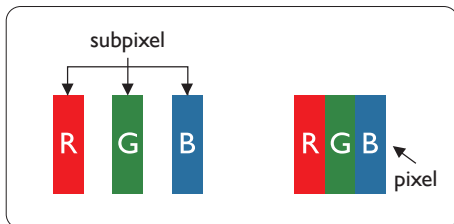
2) Na dosiahnutie QHD 240Hz/280Hz pri vstupe signálu DP1.4 musí byť použitá grafická karta podporujúca DSC. Pre podporu DSC sa, prosím, obráťte na výrobcu grafickej karty.

Politika defektov pixelov panelov monitorov AOC

AOC sa snaží dodávať produkty najvyššej kvality. Používame niektoré z najmodernejších výrobných procesov v odvetví a uplatňujeme prísnu kontrolu kvality. Napriek tomu sú defekty pixelov alebo subpixelov na paneloch monitorov niekedy nevyhnutné.

Žiadny výrobca nemôže zaručiť, že všetky panely budú bez defektov pixelov, avšak AOC zaručuje, že každý monitor s neprijateľným počtom defektov bude opravený alebo vymenený v rámci záruky. Táto informácia vysvetľuje rôzne typy defektov pixelov a definuje prijateľné úrovne defektov pre každý typ. Aby ste mali nárok na opravu alebo výmenu v rámci záruky, počet pixelových defektov na paneli monitora musí prekročiť tieto prípustné úrovne. Napríklad nesmie byť poškodených viac ako 0,0004 % subpixelov na monitore.

Navyše spoločnosť AOC stanovuje ešte prísnejšie kvalitatívne normy pre určité typy alebo kombinácie pixelových defektov, ktoré sú výraznejšie ako iné. Táto politika platí celosvetovo.



Pixely a subpixely

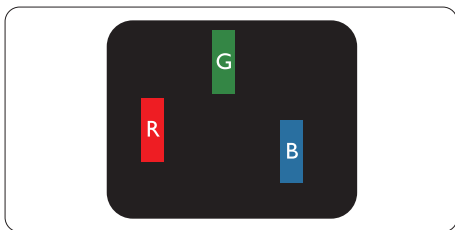
Pixel, alebo obrazový prvok, sa skladá z troch subpixelov v základných farbách červenej, zelenej a modrej. Mnoho pixelov spolu tvorí obraz. Keď sú všetky subpixely pixelu rozsvietené, tri farebné subpixely spolu vytvárajú jeden biely pixel. Keď sú všetky zhasnuté, tri farebné subpixely spolu vytvárajú jeden čierny pixel. Iné kombinácie rozsvietených a zhasnutých subpixelov sa zobrazujú ako pixely iných farieb.

Typy pixelových defektov

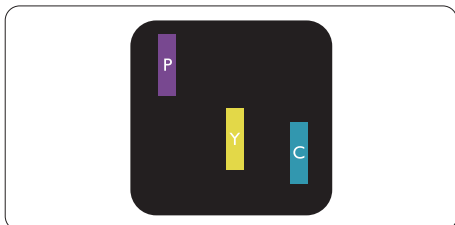
Pixelové a subpixelové defekty sa na obrazovke prejavujú rôznymi spôsobmi. Existujú dve kategórie pixelových defektov a niekoľko typov subpixelových defektov v rámci každej kategórie.

Defekty jasných bodov

Defekty jasných bodov sa prejavujú ako pixely alebo subpixely, ktoré sú vždy rozsvietené alebo „zapnuté“. To znamená, že jasný bod je subpixel, ktorý vyniká na displeji, keď monitor zobrazuje tmavý vzor. Existujú tieto typy defektov jasných bodov:

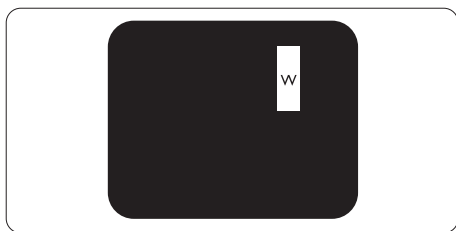


Jeden rozsvietený červený, zelený alebo modrý subpixel.



Dva susediace rozsvietené subpixely:

- Červený + modrý = fialová
- Červený + zelený = žltá
- Zelený + modrý = azúrová (svetlomodrá)



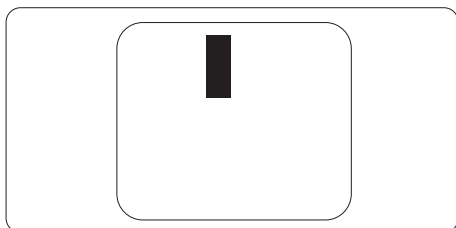
Tri susedné svietiace subpixely (jeden biely pixel).

Poznámka

Červený alebo modrý jasný bod musí byť o viac ako 50 % jasnejší ako susedné body, zatiaľ čo zelený jasný bod je o 30 % jasnejší ako susedné body.

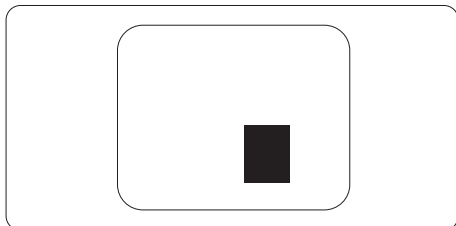
Čierne bodové defekty

Čierne bodové defekty sa prejavujú ako pixely alebo subpixely, ktoré sú vždy tmavé alebo „vypnuté“. To znamená, že tmavá bodka je subpixel, ktorý vyniká na displeji, keď monitor zobrazuje svetlý vzor. Toto sú typy defektov čiernych bodiek.



Blízkosť defektov pixelov

Pretože defekty pixelov a subpixelov rovnakého typu, ktoré sú blízko seba, môžu byť výraznejšie, spoločnosť AOC tiež špecifikuje tolerancie pre blízkosť defektov pixelov.



Tolerancie defektov pixelov

Aby bol panel monitora AOC oprávnený na opravu alebo výmenu z dôvodu defektov pixelov počas záručnej doby, musí mať defekty pixelov alebo subpixelov prekračujúce tolerancie uvedené v online návode.

DEFEKTY JASNÝCH BODOV	PRIJATEĽNÁ ÚROVEŇ
1 rozsvietený subpixel	0
2 susediace rozsvietené subpixely	0
3 susediace rozsvietené subpixely (jeden biely pixel)	0
Vzdialenosť medzi dvoma defektmi jasných bodov*	N/A
Celkový počet defektov jasných bodov všetkých typov	0
DEFEKTY ČIERNYCH BODOV	PRIJATEĽNÁ ÚROVEŇ
1 tmavý subpixel	5 alebo menej
2 susedné tmavé subpixely	2 alebo menej
3 susedné tmavé subpixely	1 alebo menej
Vzdialenosť medzi dvoma čiernymi bodovými defektmi*	≥ 5 mm
Celkový počet čiernych bodových defektov všetkých typov	5 alebo menej
CELKOVÉ BODOVÉ DEFEKTY	PRIJATEĽNÁ ÚROVEŇ
Celkový počet jasných alebo čiernych bodových defektov všetkých typov	5 alebo menej

Poznámka

*: 1 alebo 2 susedné defekty subpixelov = 1 defekt bodky.

Prednastavené režimy displeja

ŠTANDARD	ROZLIŠENIE (±1Hz)	VODOROVNÁ FREKVENCIA (kHz)	ZVISLÁ FREKVENCIA (Hz)
VGA	640×480@60Hz	31.469	59.94
	640×480@72Hz	37.861	72.809
	640×480@75Hz	37.500	75
	640×480@100Hz	51.08	99.769
	640×480@120Hz	61.91	119.518
SVGA	800×600@56Hz	35.156	56.25
	800×600@60Hz	37.879	60.317
	800×600@72Hz	48.077	72.188
	800×600@75Hz	46.875	75
	800×600@100Hz	63.68	99.662
	800×600@120Hz	77.425	119.854
XGA	1024×768@60Hz	48.363	60.004
	1024×768@70Hz	56.476	70.069
	1024×768@75Hz	60.023	75.029
	1024×768@100Hz	81.577	99.972
	1024×768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280×1024@60Hz	63.981	60.02
	1280×1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920×1080@60Hz	67.5	60
QHD	2560×1440@60Hz	96.482	60.001
	2560×1440@100Hz	151	100
	2560×1440@120Hz	183	120
	2560×1440@144Hz	231.555	144.002
	2560×1440@165Hz	242.551	165
	2560×1440@200Hz	294	200
	2560×1440@240Hz	385.92	240
	2560×1440@280Hz	450.24	280
PBP	1280×1440@60Hz	89.45	59.913
	1280×1440@75Hz	111.972	74.998
	1280×1440@100Hz	149.3	100
	1280×1440@120Hz	179.157	119.998
	1280×1440@144Hz	214.994	144.002
	1280×1440@165Hz	246.347	165.002
MAC REŽIMY			
VGA	640×480@67Hz	35	66.667
SVGA	832×624@75Hz	49.725	74.55
IBM REŽIMY			
DOS	720×400@70Hz	31.469	70.087

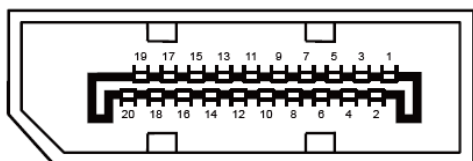
Poznámka: Podľa štandardu VESA môže pri výpočte obnovovacej frekvencie (frekvencie polí) rôznych operačných systémov a grafických kariet dôjsť k odchýlke (+/-1 Hz). Pre zlepšenie kompatibility bola nominálna obnovovacia frekvencia tohto produktu zaokrúhlená. Prosím, riaďte sa skutočným produktom.

Priradenie pinov



19-pinový kábel pre farebný displej

Číslo pinu	Názov signálu	Číslo pinu	Názov signálu	Číslo pinu	Názov signálu
1.	TMDS dáta 2+	9.	TMDS dáta 0-	17.	DDC/CEC zem
2.	TMDS dáta 2 tienenie	10.	TMDS hodiny +	18.	+5V Napájanie
3.	TMDS Dáta 2-	11.	TMDS Hodinový štít	19.	Detekcia Hot Plug
4.	TMDS Dáta 1+	12.	TMDS Hodiny-		
5.	TMDS Dáta 1 štít	13.	CEC		
6.	TMDS Dáta 1-	14.	Rezervované (N.C. na zariadení)		
7.	TMDS Dáta 0+	15.	SCL		
8.	TMDS Dáta 0 štít	16.	SDA		



20-pinový kábel pre farebný displej

Číslo pinu	Názov signálu	Číslo pinu	Názov signálu
1.	ML_Lane 3 (n)	11.	GND
2.	GND	12.	ML_Lane 0 (p)
3.	ML_Lane 3 (p)	13.	KONFIG1
4.	ML_Lane 2 (n)	14.	KONFIG2
5.	GND	15.	AUX_CH(p)
6.	ML_Lane 2 (p)	16.	GND
7.	ML_Lane 1 (n)	17.	AUX_CH(n)
8.	GND	18.	Detekcia Hot Plug
9.	ML_Lane 1 (p)	19.	Návrat DP_PWR
10.	ML_Lane 0 (n)	20.	DP_PWR

Plug and Play

Funkcia Plug & Play DDC2B

Tento monitor je vybavený schopnosťami VESA DDC2B podľa štandardu VESA DDC. Umožňuje monitoru informovať hostiteľský systém o svojej identite a v závislosti od úrovne použitého DDC komunikovať ďalšie informácie o svojich displejových schopnostiach.

DDC2B je obojsmerný dátový kanál založený na protokole I2C. Hostiteľ môže cez kanál DDC2B vyžiadať informácie EDID.

