



Navodila za uporabo OLED-monitorja

AGP277QKDC

Glede na značilnosti izdelkov OLED je zaslon priporočljivo vzdrževati v skladu z zahtevami navodil za uporabnika, zato da se zmanjša verjetnost pojava zadrževanja slike.

AOC

www.aoc.com

©2025 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Varnost	1
Dogovorjene oznake	1
Napajanje	2
Namestitev	3
Čiščenje	4
Drugo	5
Nastavitev	6
Vsebina paketa	6
Namestitev stojala in podstavka.....	7
Prilagajanje zornega kota.....	8
Priklop monitorja	9
Montaža na steno.....	10
Funkcija Adaptive-Sync.....	11
Funkcija NVIDIA G-SYNC Compatible	12
HDR	13
KVM	14
Vzdrževanje zaslona	16
Prilagajanje.....	18
Hitre tipke	18
Adjust OSD Menu (Prilagoditev menija OSD).....	20
Quick Menu (Hitri meni).....	20
Button Operation Guide (Navodila za uporabo gumbov).....	20
Meni OSD.....	21
Game Setting (Nastavitev igre).....	21
Light FX (Svetloba FX)	24
Picture (Slika)	25
PIP/PBP	27
OLED Care (Skrb za OLED).....	29
Settings (Nastavitve).....	31
Audio (Zvoki).....	32
OSD Setup (Nastavitve OSD).....	33
Information (Informacije).....	34
Indikator LED	35
Odpravljanje težav.....	36
Specifikacije.....	37
Splošne specifikacije.....	37
Prednastavljeni načini zaslona.....	39
QHD PC Resolution (Ločljivost QHD PC).....	39
QHD Video Resolution (Ločljivost QHD Video)	40
HD PC Resolution (Ločljivost HD PC)	41
HD Video Resolution (Ločljivost HD Video).....	42
Določitve nožic	43
Plug and Play	44

Varnost

Dogovorjene oznake

Naslednja podpoglavja opisujejo dogovorjene oznake, uporabljene v tem dokumentu.

Opombe, svarila in opozorila

V priročniku so nekateri deli besedil opremljeni z ikono in natisnjeni odebeljeno ali ležeče. Ti deli so opombe, svarila in opozorila in se uporabljajo, kot sledi:



OPOMBA: OPOMBA označuje pomembne informacije, ki vam pomagajo bolje uporabljati vaš računalniški sistem.





POZOR: POZOR označuje možnost poškodbe strojne opreme ali izgubo podatkov in vam svetuje, kako se težavi izogniti.





OPOZORILO: OPOZORILO označuje nevarnost telesne poškodbe in navaja, kako preprečite težavo. Nekatera opozorila so lahko prikazana v drugačnih oblikah brez ikone. V takšnih primerih je predstavitev opozorila določena s strani regulativnega organa.


Napajanje

 Monitor lahko priklopite le na vir napajanja, ki je označen na nalepki. Če niste prepričani o vrsti električnega napajanja doma, se posvetujte s trgovcem ali z lokalnim dobaviteljem električne energije.

 Monitor je opremljen s tripolnim ozemljenim vtičem, takšnim, ki ima na voljo tudi tretji (ozemljitvenim) pol. Ta vtič se prilega samo v ozemljeno električno vtičnico. To je varnostna funkcija. Če v obstoječo vtičnico ni mogoče vstaviti tripolnega vtiča, naj vam električar namesti pravilno vtičnico, ali pa za varno ozemljitev naprave uporabite adapter. Ne poskušajte zaobiti varnostne funkcije ozemljenega vtiča.

 V primeru nevihte ali če naprave dlje časa ne boste uporabljali, jo izključite iz napajanja. Monitor boste s tem zaščitili pred poškodbami zaradi napetostnih nihanj.

 Ne preobremenjujte razdelilnikov in podaljškov. Preobremenitev lahko povzroči požar ali električni udar.

 Za zagotavljanje zadovoljivega delovanja, monitor uporabljajte le skupaj UL predpisanimi računalniki, ki imajo primerno konfiguriran sprejemnik, označen med 100–240 izmeničnega toka, najmanj 5 A.

 Stenska vtičnica naj bo nameščena blizu opreme in lahko dosegljiva.

Namestitev

! Monitorja ne postavljajte na nestabilno držalo, stojalo, konzolo ali mozo. Če monitor pade, lahko poškoduje osebo in povzroči resno škodo na izdelku. Uporabite samo držala, stojala, konzole oziroma mize, ki jih priporoča proizvajalec ali pa so priloženi izdelku. Pri nameščanju izdelka sledite navodilom proizvajalca in uporabljajte le namestitvene dodatke, ki jih priporoča proizvajalec. Izdelek na stojalu je treba premikati zelo pazljivo.

! V režo monitorjevega ohišja ne potiskajte nobenih predmetov. To lahko poškoduje električne dele, kar povzroči požar ali električni udar. Po monitorju nikoli ne polivajte tekočin.

! Sprednje strani monitorja ne polagajte na tla.

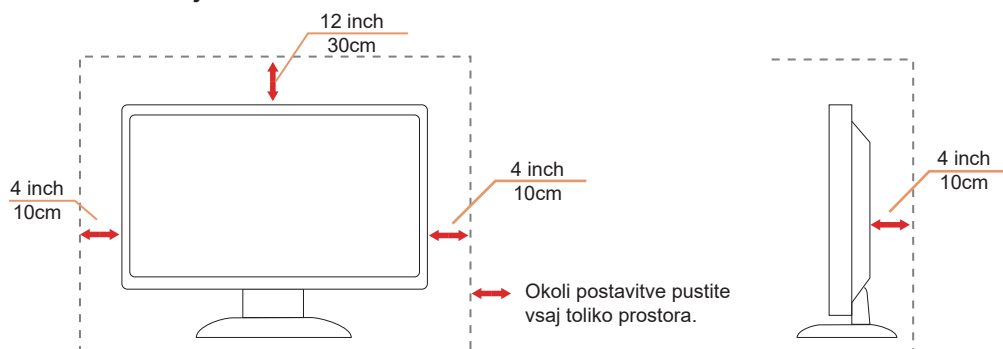
! Če želite monitor namestiti na steno ali postaviti na polico, uporabite odobreni montažni pribor in sledite navodilom proizvajalca za montažo.

! Če želite preprečiti morebitne poškodbe, npr. odstopanje plošče iz okvirja, zagotovite, da monitor ni nagnjen navzdol za več kot -5 stopinj. Če prekoračite največji dovoljeni kot navzdol, ki znaša -5 stopinj, jamstvo ne krije morebitnih poškodb monitorja.

! Okoli monitorja pustite nekaj prostora, kot je prikazano spodaj. V nasprotnem primeru je lahko kroženje zraka nezadostno, zato lahko pregrevanje povzroči požar ali poškodbe na monitorju.

Spodaj so prikazana priporočena prezračevalna območja okoli monitorja, če je ta nameščen na steno ali stojalo:

Namestitev na stojalo



Čiščenje


! Ohišje redno čistite s krpo. Za odstranjevanje madežev lahko uporabite blag detergent, ne uporabljajte pa močnih detergentov, saj ti lahko razžrejo ohišje izdelka.


! Pri čiščenju pazite, da detergent ne bo kapljal v notranjost izdelka. Čistilna krpa naj ne bo pregroba, saj bo sicer opraskala površino zaslona.



! Pred čiščenjem izdelka odklopite napajalni kabel.


Drugo


 Če iz izdelka prihaja čuden vonj, zvok ali dim, TAKOJ odklopite napajalni kabel in stopite v stik s servisnim centrom.


 Prepričajte se, da kakšna miza ali zavesa ne ovira prezračevalnih odprtín.

 Med delovanjem OLED-monitor ne sme biti izpostavljen večjim vibracijam oziroma močnim udarcem.

 Med njegovim delovanjem oziroma transportom, pazite, da monitorja ne izpostavljate udarcem oziroma padcem.


 Napajalni kabli morajo biti varnostno odobreni. Za Nemčijo morajo biti H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 mm² ali boljši. Za druge države je treba ustrezno uporabiti primerne tipe.


 Prekomeren zvočni tlak iz slušalk lahko povzroči izgubo sluha. Če izenačevalnik nastavite na najvišjo raven, povišate izhodno napetost slušalk in posledično tudi raven zvočnega tlaka.

 Nizka modra svetloba: zaslon uporablja panel z nizko modro svetlobo. Ustreza certifikatu TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution pri tovarniški ponastavitvi oziroma privzeti nastavitvi.

Zdravje:

- Monitor naj bo oddaljen 50 do 70 cm (20 do 28 palcev) od vaših oči.
- Dolgotrajno gledanje v zaslon povzroča utrujenost oči in lahko poslabša vaš vid. Po vsakem eni uri uporabe izdelka si odpočijte oči 5 do 10 minut.
- Zmanjšajte napetost oči tako, da se osredotočite na oddaljene predmete.
- Pogosto mežikanje in vaje za oči pomagajo preprečiti izsušitev oči.

 Tehnologija brez utripanja ohranja stabilno osvetlitev ozadja z DC zatemnilnikom, ki odpravlja primarno utripanje. Vzrok utripanja monitorja, kar zmanjša obremenitev oči.

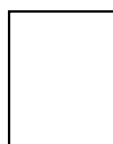
 Glede na značilnosti izdelkov OLED tega izdelka ni priporočljivo uporabljati neprekinjeno več kot 24 ure. Izdelek vsebuje številne tehnologije za zmanjšanje pojava zadrževanja slike. Za več informacij si oglejte poglavje o vzdrževanju zaslona.

Nastavitev

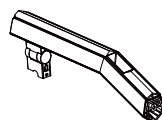
Vsebina paketa



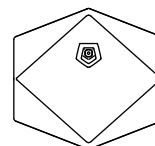
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB Cable



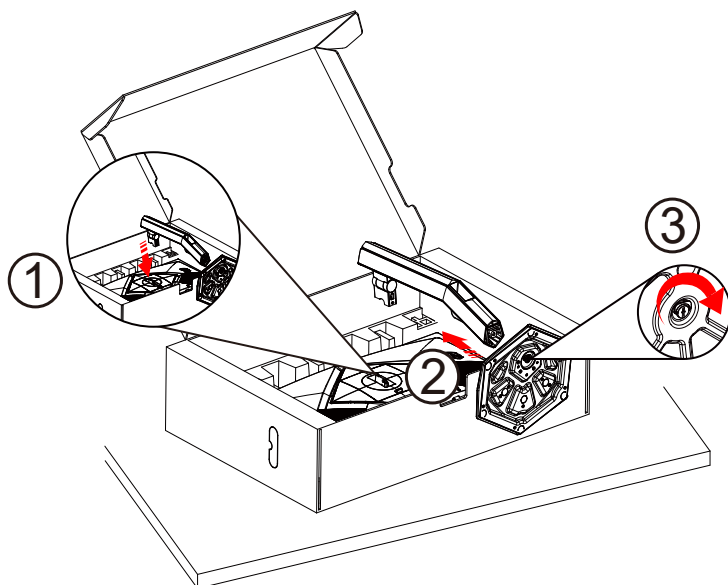
USB C-C Cable

★ Za vse države in regije ne bodo na voljo vsi signalni kabli. Za podrobnosti se obrnite na lokalnega trgovca ali podružnico AOC.

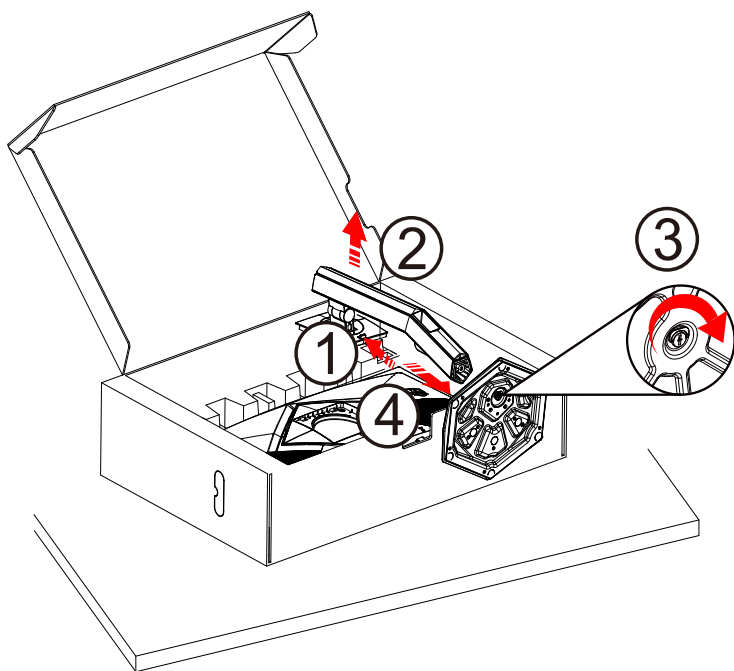
Namestitev stojala in podstavka


Ko nameščate ali snemate stojalo, sledite spodaj opisanim korakom.

Namestitev:

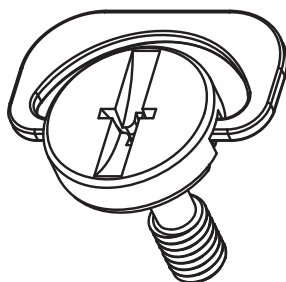


Odstranitev:



 **OPOMBA:** Izdelek se lahko razlikuje od monitorja, prikazanega na sliki.

Specifikacija vijaka za podnožje: M6*17 mm (učinkovita nit 7 mm)

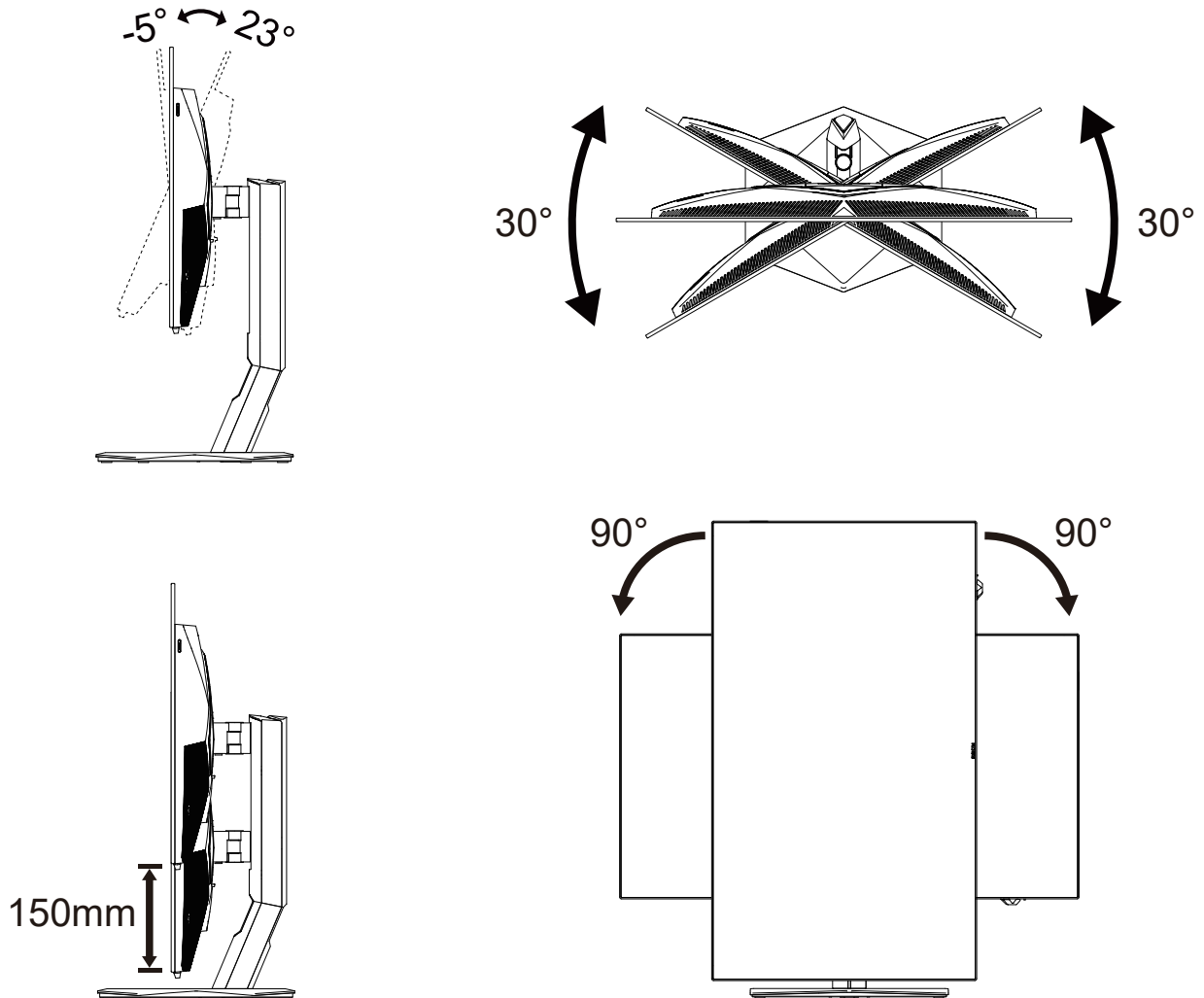


Prilagajanje zornega kota

Za najboljšo izkušnjo gledanja je priporočljivo, da se uporabnik prepriča, da lahko na zaslonu vidi svoj obraz celoten obraz, nato pa prilagodi kot monitorja glede na osebne želje.

Med prilagajanjem zornega kota stojalo držite, da boste preprečili padec monitorja.

Monitor lahko prilagodite tako, kot je prikazano na spodnji sliki:



OPOMBA:

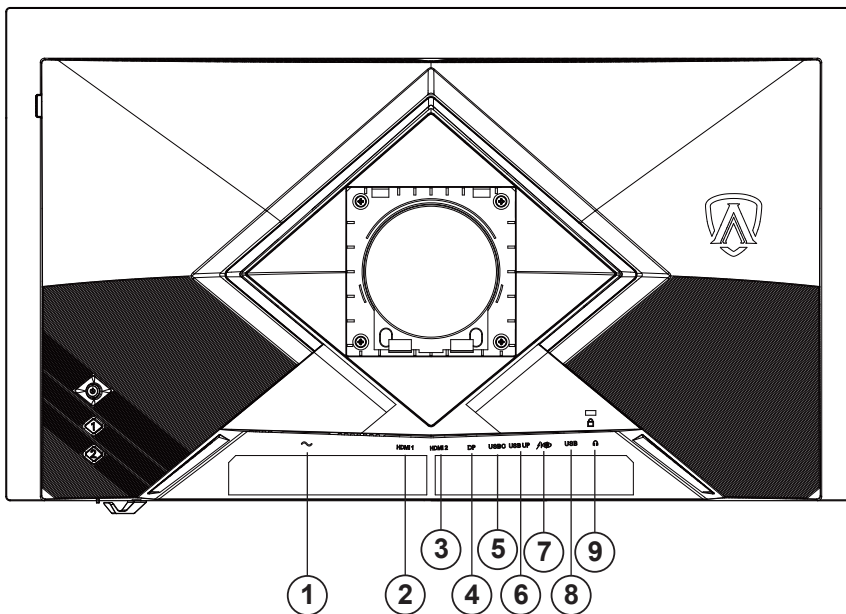
Med spreminjanjem kota se ne dotikajte OLED zaslona. Tako OLED zaslona ne boste poškodovali oziroma zlomili.

Opozorilo

- Če želite preprečiti morebitne poškodbe zaslona, kot je odstopanje plošče, zagotovite, da monitor ni nagnjen navzdol za več kot -5 stopinj.
- Med prilagajanjem kota monitorja ne pritiskajte na zaslon. Pridržite samo okvir.

Priklop monitorja

Kabelski priključki na zadnji strani monitorja in računalnika:



1. Napajanje
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C (povratno, način DisplayPort ALT, do PD 65 W)
6. USB upstream
7. USB3.2 Gen1 downstream+polnjenje
8. USB3.2 Gen1 downstreamx2
9. Slušalke

Priključitev na računalnik

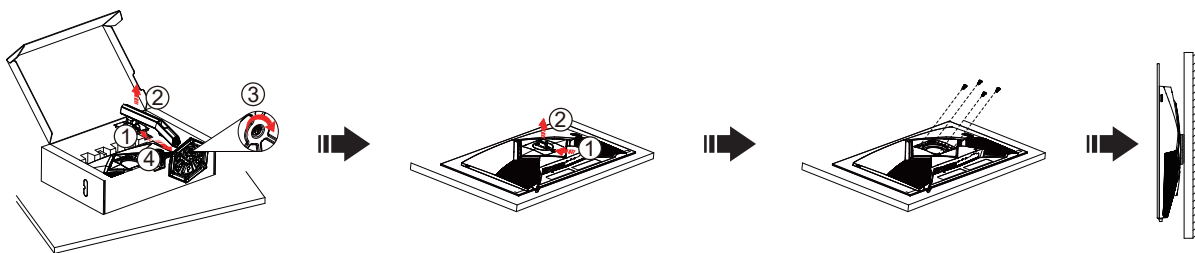
1. Napajalni kabel trdno priključite v zadnji del monitorja.
2. Ugasnite računalnik in izklopite napajalni kabel.
3. Signalni kabel monitorja priključite v video priključek na hrbtni strani računalnika.
4. Napajalni kabel računalnika in monitor vključite v bližnjo vtičnico.
5. Vključite računalnik in monitor.

Če se na monitorju prikaže slika, je postopek namestitve dokončan. Če monitor slike ne prikaže, glejte poglavje Odpravljanje težav.

Za zaščito opreme pred priklapljanjem vedno izklopite računalnik in OLED-monitor.

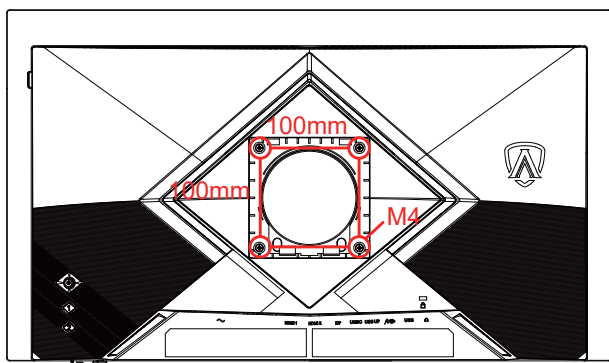
Montaža na steno

Priprava za namestitev opsijske stenske nosilne roke.

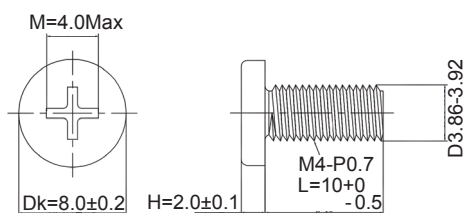


Monitor lahko pritrдите na stensko nosilno roko, ki je na voljo posebej. Pred tem postopkom odklopite napajanje. Sledite naslednjim korakom:

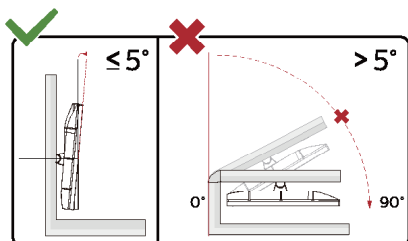
1. Odstranite osnovo.
2. Za sestavljanje stenske nosilne roke sledite navodilom proizvajalca.
3. Stensko nosilno roko namestite preko zadnjega dela monitorja. Odprtine na roki poravnajte z odprtinami na zadnjem delu monitorja.
4. V odprtine vstavite 4 vijake in jih privijte.
5. Ponovno priključite kable. Za navodila za pritrđitev na steno glejte uporabniški priročnik, ki je bil priložen opsijski stenski nosilni roki.



Specifikacija vijakov za stenski nosilec: M4*(10+X) mm, (X = debelina stenskega nosilca)



Opomba: VESA montažne odprtine za vijake niso na voljo za vse modele; prosimo, preverite pri prodajalcu ali uradnem oddelku AOC. Za namestitev na steno se vedno obrnite na proizvajalca.



* Izdelek se lahko razlikuje od monitorja, prikazanega na sliki.

⚠ Opozorilo

- Če želite preprečiti morebitne poškodbe zaslona, kot je odstopanje plošče, zagotovite, da monitor ni nagnjen navzdol za več kot -5 stopinj.
- Med prilagajanjem kota monitorja ne pritiskajte na zaslon. Pridržite samo okvir.

Funkcija Adaptive-Sync

1. Funkcija Adaptive-Sync deluje z vhodi DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Združljiva grafična kartica: spodaj so navedene priporočene grafične kartice, ki si jih lahko ogledate tudi na spletnem mestu www.AMD.com

Grafične kartice

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

Procesorji

- 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

Funkcija NVIDIA G-SYNC Compatible

1. Ta izdelek podpira funkcijo NVIDIA G-SYNC Compatible. Funkcija NVIDIA G-SYNC Compatible deluje na priključku DisplayPort.
2. Za popolno igralno doživetje, ki ga zagotavlja funkcija G-Sync, morate kupiti ločeno grafično kartico z grafičnim procesorjem NVIDIA, ki podpira funkcijo G-Sync.

Sistemske zahteve za G-sync:

Kategorija zahtev: Monitor, ki podpira funkcijo NVIDIA G-SYNC Compatible (način združljivosti)

Grafična kartica: Arhitektura NVIDIA Pascal ali novejša različica (npr. serija GTX 10 ali serija RTX)

Monitor: Monitor, ki ga je potrdila družba NVIDIA in ki podpira spremenljivo hitrost osveževanja (VRR)

Operacijski sistem: Windows 10 ali novejša različica

Priključitev kabla: uporabite DisplayPort

Za več informacij o funkciji NVIDIA G-SYNC obiščite spletno mesto: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

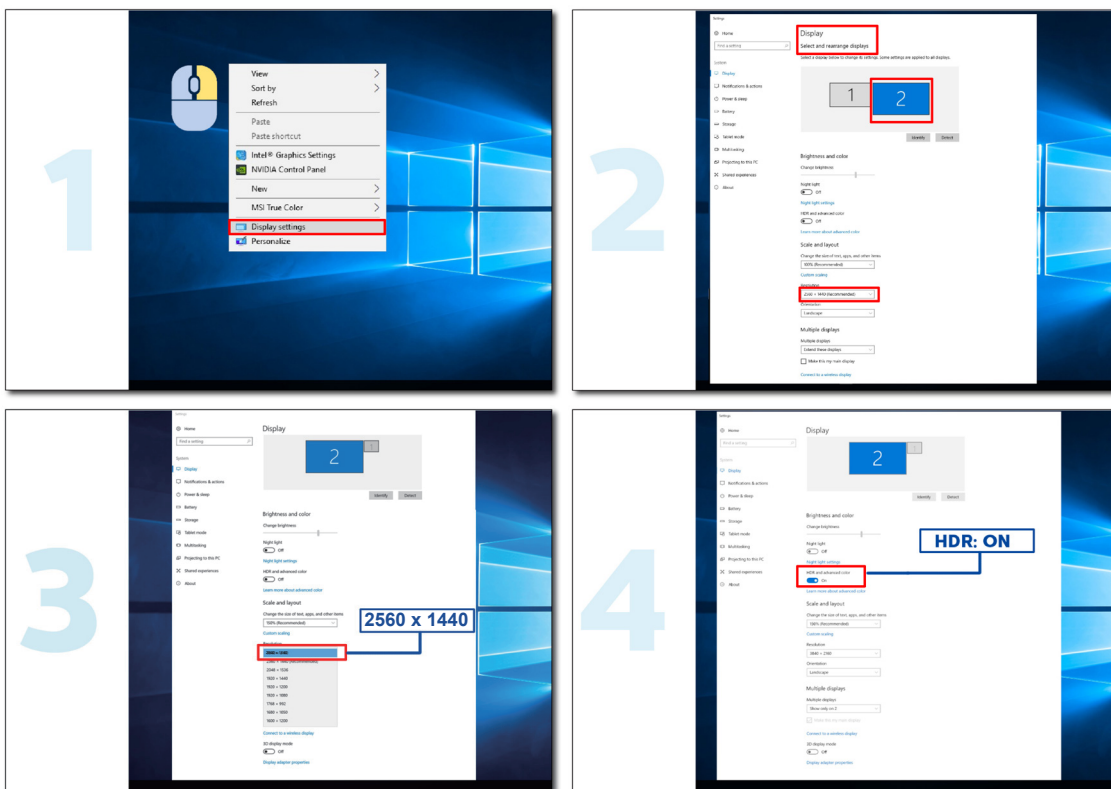
HDR

Združljiv je z vhodnimi signali v formatu HDR10.

Zaslon lahko samodejno aktivira funkcijo HDR, če sta predvajalnik in vsebina združljiva. Za informacije o združljivosti vaše naprave in vsebine se obrnite na proizvajalca naprave in ponudnika vsebine. Prosimo, izberite »IZKLUČENO« za funkcijo HDR, kadar ne potrebujete samodejne aktivacije.

Opomba:

1. Za vmesnik DisplayPort/HDMI v različicah WIN10, nižjih (starejših) od V1703, ni potrebna posebna nastavitvev.
2. Na voljo je samo HDMI vmesnik, DisplayPort vmesnik pa ne deluje v različici WIN10 V1703.
3. Ločljivost 3840 x 2160 pri 50 Hz/60 Hz/100 Hz/120 Hz je namenjena samo uporabi z napravami, kot so predvajalniki UHD ali konzole Xbox/PS.
4. Nastavitve zaslona:
 - a. Ločljivost zaslona je nastavljena na 2560x1440, HDR pa je privzeto vklopljen.
 - b. Po vstopu v aplikacijo je najboljši HDR-učinek dosežen, ko je ločljivost spremenjena na 2560x1440 (če je na voljo).



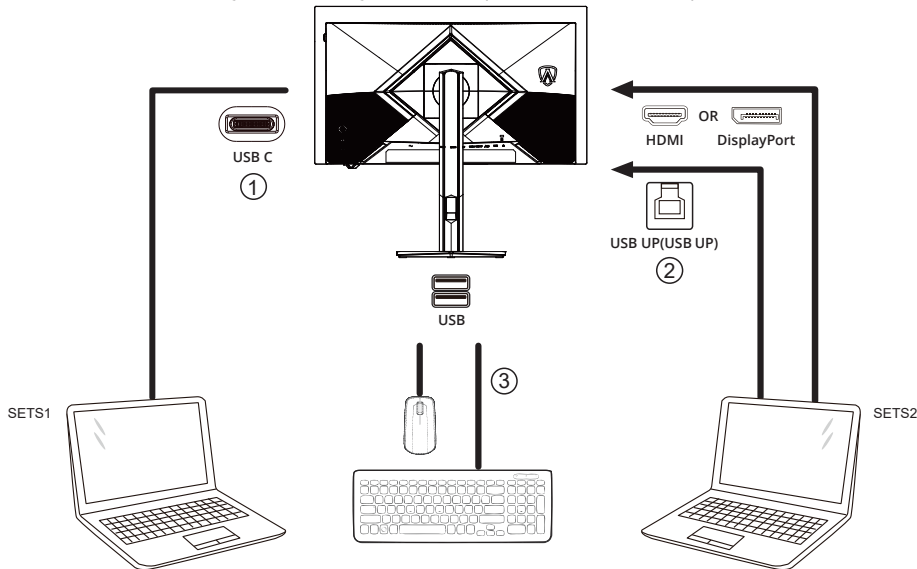
KVM

Ta izdelek podpira funkcijo KVM.

Ko je zaslon vklopljen, lahko s tipkovnico in miško, nastavljeni s funkcijo KVM, upravljate dve izhodni napravi za signal (dva računalnika ali dva prenosnika ali en računalnik in en prenosnik).

Navodila za nastavitvev:

1. Eno napravo (osebni računalnik ali prenosnik) priključite na monitor prek USB C.
2. Drugo napravo priključite v monitor prek vhoda HDMI ali DisplayPort. Nato to napravo priključite v monitor s pomočjo povratnega USB.
3. Prek vrat USB priključite zunanje naprave (tipkovnico in miško) v monitor.

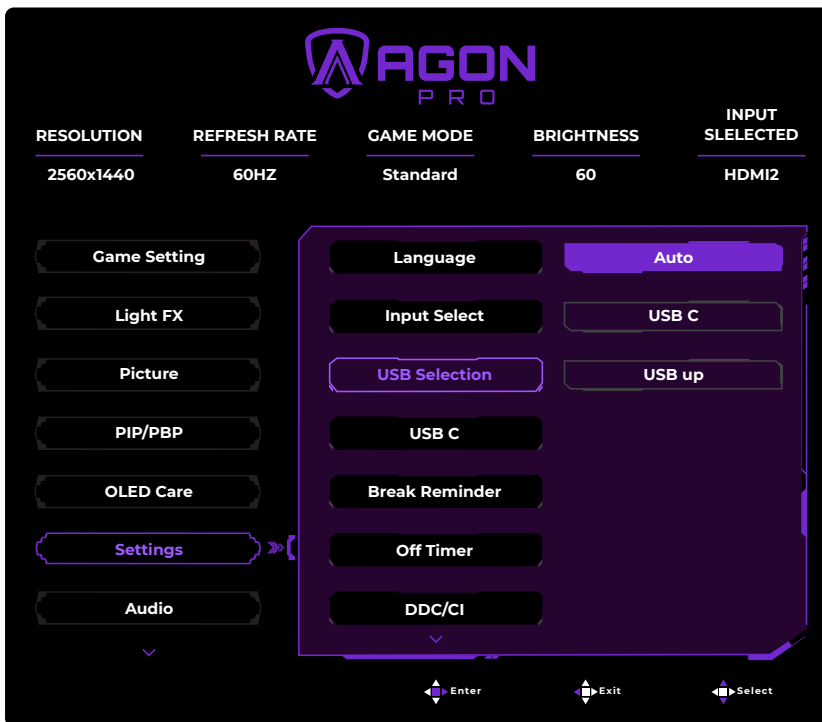


Opomba: Zasnova zaslona se lahko razlikuje od tiste, prikazane na sliki.

4. Odprite zaslonski meni. Nastavite "Auto (Samodejno)", "USB C" ali "USB up (USB gor)" v meniju "Nastavitve" in -> po potrebi izberite ustrezen priključek USB.

Če to možnost nastavite na "Auto (Samodejno)", bosta tipkovnica in miška, povezani z monitorjem, samodejno preklopili upravljani napravi glede na prikazani vir signala.

V načinu prikaza PIP/PBP preklopite priključek USB za povratni tok v zaslonskem meniju.



USB Selection (Izbira USB)	Opis funkcije
Auto (Samodejno)	Samodejno izberite USB C ali USB up (USB gor) glede na vir signala, ki je trenutno prikazan na zaslonu.
USB C	Prek kabla Type-C zagotavlja funkcijo USB Hub (Zvezdišče USB).
USB up (USB gor)	Prek kabla USB B zagotavlja funkcijo USB Hub (Zvezdišče USB).

Vzdrževanje zaslona

Glede na značilnosti izdelkov OLED je treba zaslon vzdrževati v skladu z navedenimi zahtevami, da se zmanjša verjetno pojava zadrževanja slike.

Garancija ne krije škode, ki nastane zaradi neupoštevanja navedenih navodil.

• Prikazu statične slike se je treba v čim večji meri izogibati.

Nepremična slika se nanaša na sliko, ki ostane na zaslonu dolgo časa.

Nepremična slika lahko povzroči trajno poškodbo zaslona OLED, pojavijo se ostanki slike, kar je značilnost zaslona OLED.

Upoštevajte naslednje predloge glede uporabe:

1. Ne prikazujte nobene fotografije na celotnem zaslonu ali delu zaslona dlje časa, ker bo to povzročilo ostanke slike na zaslonu. Da bi se izognili tej težavi, ustrezno zmanjšajte svetlost in kontrast zaslona pri prikazovanju fotografije.
2. Če dolgo gledate vsebino, ki ni v polnem zaslonu, bodo na levi in desni strani zaslona ter na robovih slike ostale različne sledi. Zato tega načina ne uporabljajte dalj časa.
3. Kadar je le mogoče, si oglejte videoposnetek na celotnem zaslonu in ne v majhnem oknu na zaslonu (na primer video na strani internetnega brskalnika).
4. Ne lepите nalepk ali nalepk na zaslon, da zmanjšate možnost poškodbe zaslona ali ostankov slike.

• Ne priporočamo, da ta izdelek uporabljate neprekinjeno več kot 24 ur.

Ta izdelek uporablja številne tehnologije za odpravo morebitnega zadrževanja slike. Zelo priporočljivo je, da uporabite prednastavljene vrednosti in pustite funkcije »vključene«, da preprečite ostanke slike na zaslonu OLED in ohranite najboljšo uporabo zaslona OLED.

• LEA (Logo Extraction Algorithm) (algoritem za preprečevanje lokalnega zadrževanja slik)

Če želite zmanjšati verjetnost pojava zadrževanja slike, priporočamo, da omogočite funkcijo LEA.

Ko omogočite to funkcijo, se bo zaslon samodejno skrčil in tako prilagodil svetlost prikazanega območja, posledično pa se bo verjetnost zadrževanja slike zmanjšala.

Ta nastavek je privzeto "On (Vklon)". Nastavite jo lahko v meniju OSD.

• Pixel Orbiting (Kroženje slikovnih pik)

Če želite zmanjšati verjetnost pojava zadrževanja slike, priporočamo, da omogočite funkcijo Orbit.

Ko je ta funkcija vključena, se slikovne pike krožno premaknejo kot celota enkrat na sekundo po poti v obliki kitajskega znaka "回". Amplituda gibanja temelji na nastavitvah. Premaknjen znak je lahko odrezan ob strani. Če izberete možnost "Strongest (Najmočnejše)", najverjetneje ne bo prišlo do zadrževanja slike, morda pa boste opazili, da je slika ob strani odrezana. Če izberete možnost "Off (Izklop)", se bo slika vrnila v optimalen položaj.

Ta nastavek je privzeto "On (Vklon)" "Strongest (Najmočnejše)". Nastavite jo lahko v meniju OSD.

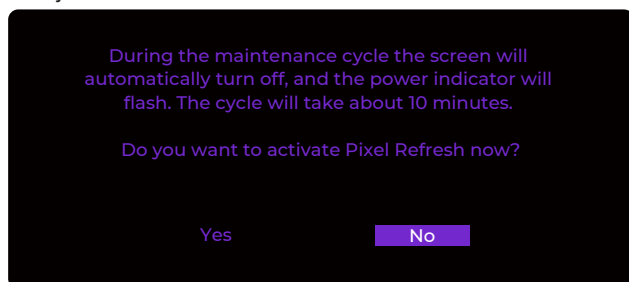
• Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik)

Glede na značilnosti plošče OLED se zadrževanje slike običajno pojavi, ko je dolgo časa prikazana statična slika, razdeljena na različne barve ali svetlosti.

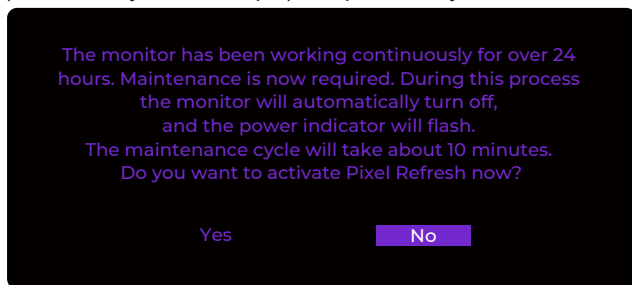
Če želite preprečiti zadrževanje slike, ki se je morda pojavilo, priporočamo, da redno ali občasno znova zaženete funkcijo Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik) in tako zagotovite učinek prikaza popolne slike.

To funkcijo lahko zaženete z eno od naslednjih možnosti:

- 1). V meniju OSD ročno omogočite "Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik)" in izberite »Yes (Da)« glede na poziv menija.



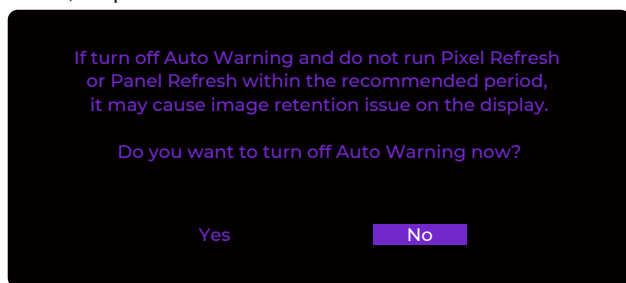
- 2). Monitor samodejno prikaže meni s pozivom, ki uporabnika opomni, da mora vsakih 24 ur zagnati "Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik)". Priporočeno je, da izberete "Yes (Da)".



Če je izbrana možnost "No (Ne)" ali če ni izbrana nobena možnost, se opomnik prikaže enkrat na uro, dokler uporabnik ne izbere možnosti "Yes (Da)". Hitri meni se samodejno zapre po približno 10 sekundah.

Funkcija samodejnega poziva "Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik)" je privzeto nastavljena na "On (Vklop)" in jo je mogoče nastaviti v meniju OSD. Če je možnost nastavljena na "Off (Izklop)", meni za samodejni poziv možnosti "Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik)" ne bo več prikazan.

Posebna opomba: Če ob priporočenem času funkcije "Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik)" ne bo mogoče izvesti, se poveča možnost ostanka slike na zaslonu. To lahko vpliva na vašo garancijo. Prosimo, ravnajte previdno.



- 3). Če monitor izklopite s tipko ali preide v stanje pripravljenosti, bo po vsakih 4 urah delovanja, 15 minut kasneje samodejno izvedel Screen Compensation and Correction (Kompensacija in popravek zaslona) ter Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik).

Monitor bo najprej samodejno izvedel Screen Compensation and Correction (Kompensacija in popravek zaslona), nato pa Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik). Med postopkom Screen Compensation and Correction (Kompensacija in popravek zaslona) pustite napajanje vklopljeno in ne pritiskajte nobenih gumbov. Indikator napajanja bo utripal belo (3 sekunde belo/3 sekunde izklopljen), ta postopek pa bo trajal približno 30 sekund. Nato bo monitor izvedel funkcijo Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik).

Celoten postopek Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik) traja približno 10 minut. Pustite napajanje vklopljeno in ne pritiskajte nobenih gumbov. Indikator napajanja bo utripal belo (sekundo vklopljen/sekundo izklopljen). Na koncu se indikator napajanja obarva oranžno ali ugasne, kar pomeni, da je monitor prešel v stanje pripravljenosti ali izklopa (ohranja stanje pred delovanjem).

Če uporabnik med postopkom pritisne gumb za vklop, se postopek prekine in monitor ponovno prikaže sliko.

Upoštevajte, da lahko ta obnovitev traja približno 5 sekund. V meniju OSD "Information (Informacije)" si lahko ogledate, kolikokrat je bila funkcija Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik) izvedena in kdaj se je zaslon po zadnji izvedbi funkcije Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik) ponovno vklopil.

• Screen Saver (Ohranjevalnik zaslona)

Da zmanjšate tveganje za zadrževanje slike, priporočamo, da vklopite ohranjevalnik zaslona. Ko so mirujoče slike prikazane dalj časa, se svetlost zaslona samodejno znatno zmanjša, da se zmanjša možnost zadrževanja slike. Ko je zaznana sprememba slike, se zaslon vrne na prejšnjo svetlost zaslona.

Ta nastavev je privzeto "On (Vklop)". Nastavite jo lahko v meniju OSD.

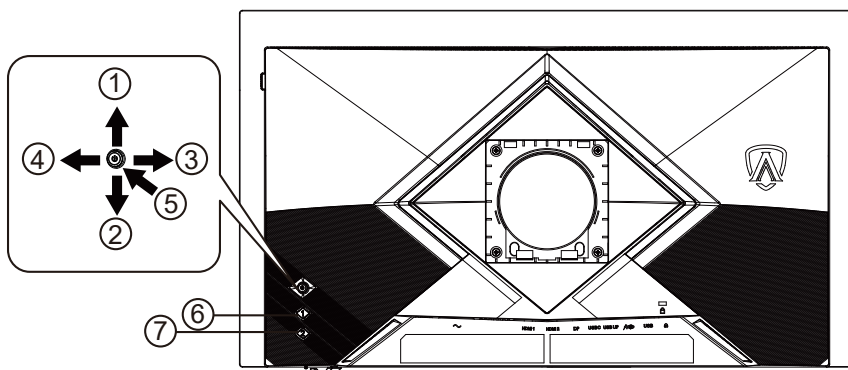
• Taskbar Dimmer (Zatemnilnik opravilne vrstice)

Da zmanjšate tveganje za ostanke slike, priporočamo, da aktivirate funkcijo zatemnitve opravilne vrstice. Če se po aktiviranju zazna kateri koli del opravilne vrstice, se svetlost tega dela samodejno zmanjša, da se zmanjšajo morebitni ostanki slike.

Ta nastavev je privzeto "On (Vklop)". Nastavite jo lahko v meniju OSD.

Prilagajanje

Hitre tipke



1	Up (Gor)
2	Down (Dol)
3	Left (Levo)
4	Right (Desno)
5	Power (Napajanje)/ Menu (Meni)/ Select (Izbira)
6	User 1 (Uporabnik 1) (Dual Resolution (Dvojna ločljivost))
7	User 2 (Uporabnik 2) (Input Select (Izbira vhoda))

Power (Napajanje)/ Menu (Meni)/ Select (Izbira)

- Ko je monitor izklopljen, pritisnite ta gumb, da ga vklopite.
- Ko je monitor vklopljen, pritisnite ta gumb, da odprete meni OSD ali potrdite nastavitve funkcije, ter pritisnite in držite ta gumb približno 2 sekundi, da izklopite monitor.
- Ko je monitor v načinu pripravljenosti, pritisnite ta gumb, da ga izklopite.

Up (Gor)/ Down (Dol)/ Left (Levo)/ Right (Desno)

- Ko je meni OSD izklopljen, lahko s pritiskom gumba odprete hitri meni.
- Ko je meni OSD vklopljen, za ustrezne operacije upoštevajte navodila na zaslonu.
- Ko je monitor v načinu pripravljenosti, pritisnite ta gumb, da odprete meni "Input Select (Izbira vhoda)".

User 1 (Uporabnik 1) (Dual Resolution (Dvojna ločljivost))

- Prilagodite funkcijo te bližnjice v meniju OSD: Dual Resolution (Dvojna ločljivost), Gaming Mode (Igralni način), Shadow Control (Nadzor senc), Low input Lag (Zakasnitev šibkega vhodnega signala), Adaptive-Sync (Prilagodljiva sinhronizacija), Dial Point (Merilni križ), Sniper Scope (Obseg tarče), Input Select (Izbira vhoda), Volume (Glasnost), Image Ratio (Razmerje slike), Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik), Light FX (Svetloba FX), Game Color (Barva igre), Dark Boost (Ojačanje temne), Sharpness (Ostrina), Color Temp. (Barvna temp.), Color Space (Barvni prostor). Tovarniška privzeta nastavitev je "Dual Resolution (Dvojna ločljivost)".
- Ko je meni OSD izklopljen, pritisnite ta gumb da odprete meni "Dual Resolution (Dvojna ločljivost)". Pritisnite gumb "Left (Levo)" ali "Right (Desno)", da izberete ustrezni način ločljivosti:
QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz (HDMI)
QHD 540Hz/ HD 720Hz (DisplayPort/ USB C)
- Ko je monitor v načinu pripravljenosti, pritisnite ta gumb, da odprete meni "Input Select (Izbira vhoda)".

User 2 (Uporabnik 2) (Input Select (Izbira vhoda))

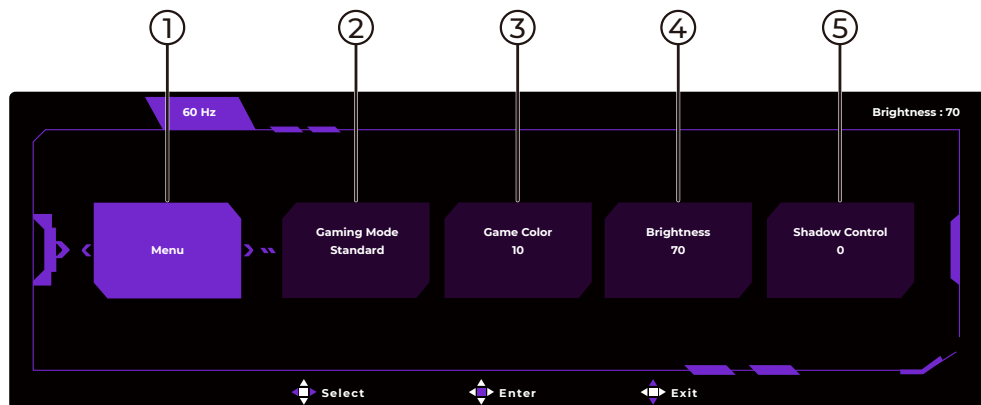
- Prilagodite funkcijo te bližnjice v meniju OSD: Dual Resolution (Dvojna ločljivost), Gaming Mode (Igralni način), Shadow Control (Nadzor senc), Low input Lag (Zakasnitev šibkega vhodnega signala), Adaptive-Sync (Prilagodljiva sinhronizacija), Dial Point (Merilni križ), Sniper Scope (Obseg tarče), Input Select (Izbira vhoda), Volume (Glasnost), Image Ratio (Razmerje slike), Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik), Light FX (Svetloba FX), Game Color (Barva igre), Dark Boost (Ojačanje temne), Sharpness (Ostrina), Color Temp. (Barvna temp.), Color Space (Barvni prostor). Tovarniška privzeta nastavitve je "Input Select (Izbira vhoda)".
- Ko je meni OSD izklopljen, pritisnite ta gumb da odprete meni "Input Select (Izbira vhoda)". Pritisnite gumb "Up (Gor)" ali "Down (Dol)", da izberete vir signala, prikazan v informacijski vrstici, nato pa pritisnite gumb "Select (Izberite)", da preklopite na izbrani vir.
- Ko je monitor v načinu pripravljenosti, pritisnite ta gumb, da odprete meni "Input Select (Izbira vhoda)".

OSD – funkcija zaklepanja

- Ko je meni OSD izklopljen, pritisnite in držite gumb "Down (Dol)" približno 10 sekund, da zaklenete ali odklenete meni OSD.

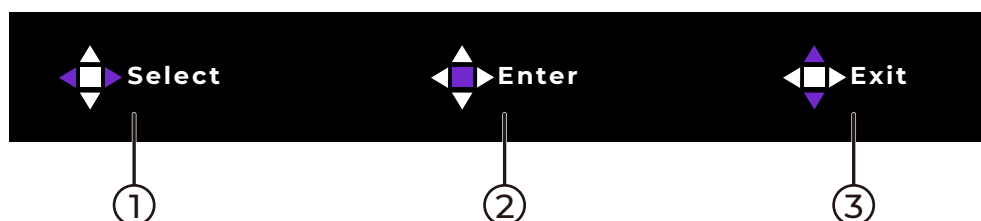
Adjust OSD Menu (Prilagoditev menija OSD)

Quick Menu (Hitri meni)



1	Menu (Meni)	Odprite glavni meni OSD.
2	Quick Menu1 (Hitri meni1) Gaming Mode (Način igranja iger)	Uporabniški hitri meni 1. Privzeta nastavitev je "Gaming Mode (Način igranja iger)".
3	Quick Menu2 (Hitri meni2) Game Color (Barva igre)	Uporabniški hitri meni 2. Privzeta nastavitev je "Game Color (Barva igre)".
4	Quick Menu3 (Hitri meni3) Brightness (Svetlost)	Uporabniški hitri meni 3. Privzeta nastavitev je "Brightness (Svetlost)".
5	Quick Menu4 (Hitri meni4) Shadow Control (Nadzor senc)	Uporabniški hitri meni 4. Privzeta nastavitev je "Shadow Control (Nadzor senc)".

Button Operation Guide (Navodila za uporabo gumbov)



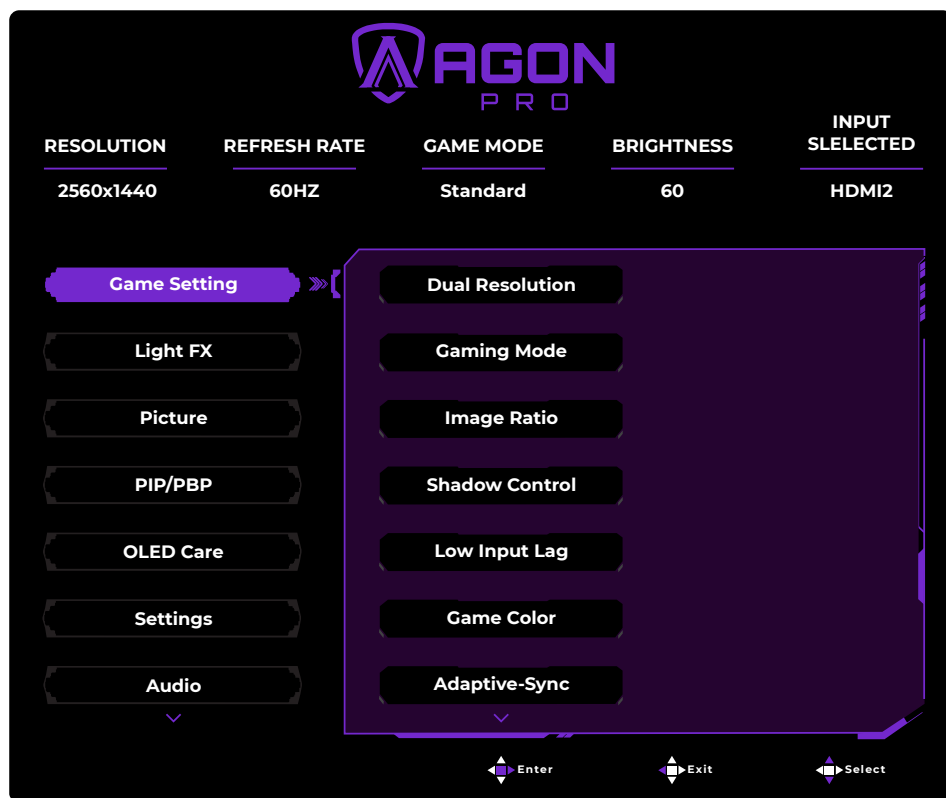
1	Select (Izberite)	V skladu s pozivi vijoličnega gumba v meniju OSD pritisnite ustrezni gumb, da izberete meni, ki ga želite nastaviti, ali da opravite nastavitve.
2	Enter (Vnos)	V skladu s pozivi vijoličnega gumba v meniju OSD pritisnite ustrezni gumb, da potrdite izbiro in nadaljujete z naslednjim podmenijem ali potrdite nastavitev menija.
3	Exit (Izhod)	V skladu s pozivi vijoličnega gumba v meniju OSD pritisnite ustrezni gumb, da se vrnete na prejšnjo raven menija ali da meni popolnoma zaprete.

Opomba:

Funkcija 5-smernega navigacijskega gumba se lahko razlikuje glede na različne ravni ali možnosti menija OSD. Uporabljajte ga v skladu s pozivi vijoličnega gumba v meniju OSD.

Meni OSD

Game Setting (Nastavitev igre)



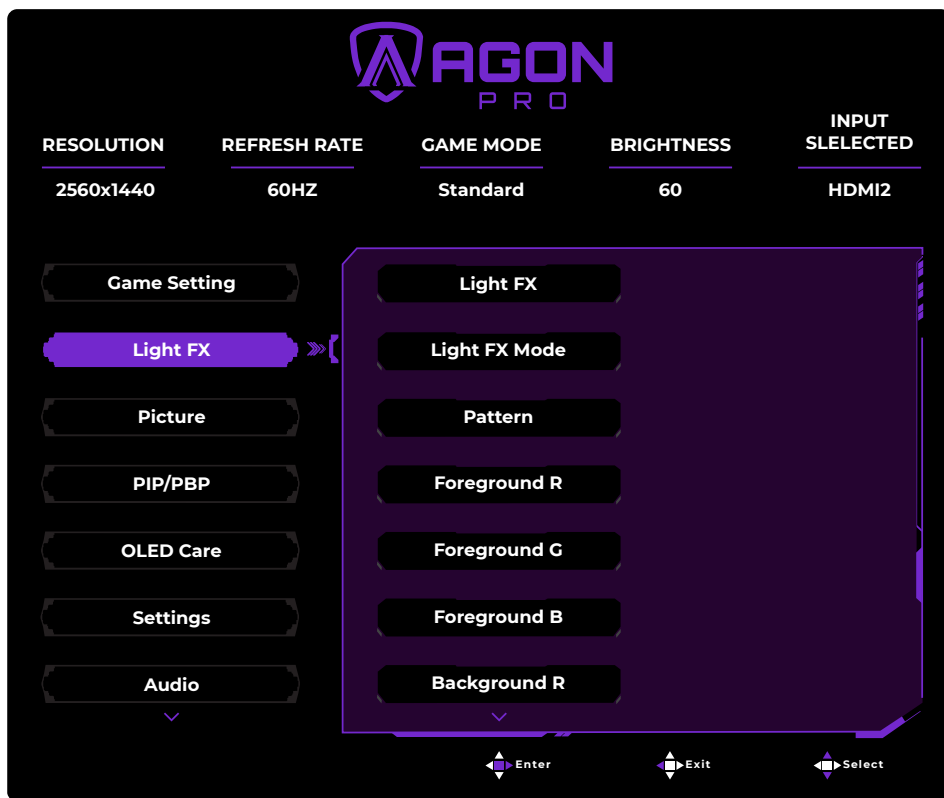
Dual Resolution (Dvojna ločljivost)	QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz	Nastavite način Dual Resolution (Dvojna ločljivost) glede na svoje potrebe. Opomba: QHD 144 Hz je primeren samo za vmesnik HDMI, izbiran, če je vhodni signal HDMI.
Gaming Mode (Igralni način)	Standard (Standardno)	Izboljšajte berljivost za ustrezne spletne in mobilne igre.
	FPS	Namenjeno igranju prvoosebni strelskih iger. Izboljša podrobnosti temnih vsebin in nivojev črne barve.
	RTS	Za igranje iger RTS (način strategije v realnem času). Izboljša kakovost slike.
	Racing (Dirkanje)	Za igranje dirkalnih iger. Zagotavlja hitrejši odziv in visoko nasičenost barv.
	Gamer 1 (Igralec 1)	Želene uporabnikove nastavitve, shranjene kot »Igralec 1«.
	Gamer 2 (Igralec 1)	Želene uporabnikove nastavitve, shranjene kot »Igralec 2«.
	Gamer 3 (Igralec 1)	Želene uporabnikove nastavitve, shranjene kot »Igralec 3«.

Image Ratio (Razmerje slike)	Full (16:9) (Polno (16:9))/ 1:1 (16:9) / Full (Square) (Polno (kvadrat))/ 1:1 (Square) (1:1 (kvadrat))/ Aspect (Razmerje)/ 24,5 palcev	Izberite Image Ratio (Razmerje slike). Full (16:9) (Polno (16:9)): Poveča vhodno sliko na celoten zaslon. Primerno za slike z razmerjem stranic 16:9. 1:1 (16:9): Prikaže vhodno sliko v njeni izvorni ločljivosti brez povečave. Full (Square) (Polno (kvadrat)): Prednastavljena ločljivost je 1280x960. Poveča vhodno sliko na celoten zaslon. 1:1 (Square) (1:1 (kvadrat)): Prednastavljena ločljivost je 1280x960. Prikaže vhodno sliko v njeni izvorni ločljivosti brez povečave. Aspect (Razmerje): Prednastavljena ločljivost je 1280x960. Slika je prilagojena tako, da čim bolj zapolni zaslon, pri čemer ohrani prvotno razmerje stranic in brez geometrijskih popačenj. Primerno za slike z razmerjem stranic 4:3. 24,5 palcev: Prikaže 24,5-palčno površino zaslona samo v sredini zaslona.
Shadow Control (Nadzor senc)	0-20	Privzeta vrednost nastavitve »Shadow Control« (Upravljanje senc) je 0, končni uporabnik pa lahko to vrednost za jasnejšo sliko prilagodi od 0 do 20. Če je slika pretemna za jasen prikaz podrobnosti, prilagodite nastavev od 0 do 20, da bo slika jasna.
Low input Lag (Zakasnitev šibkega vhodnega signala)	Off (Izklop)/ On (Vklop)	Izklop okvirnega pomnilnika lahko zmanjša zakasnitev pri vnosu. Opomba: Funkcija Low input Lag (Zakasnitev šibkega vhodnega signala) je privzeto vklopljena in je ni mogoče prilagoditi, če je funkcija Adaptive-Sync (Prilagodljiva sinhronizacija) vklopljena.
Game Color (Barva igre)	0-20	Barva igre ima raven 0–20 za nastavev nasičenosti, da bo slika boljša.
Adaptive-Sync	Off (Izklop) / On (Vklop)	Onemogočite ali omogočite Adaptive-Sync. Opomnik o zagonu prilagodljive sinhronizacije: če je vklopljena funkcija prilagodljive sinhronizacije, lahko pri nekaterih igrah prihaja do utripanja.
Dial Point (Merilni križ)	Off (Izklop)/ Dynamic (Dinamično)/ On (Vklop)	Vklopite ali izklopite funkcijo Dial Point (Merilni križ) v igri. Dial Point (Merilni križ) za igro se samodejno izklopi, ko se monitor vklopi ali izklopi. Ko je funkcija Dial Point (Merilni križ) vklopljena, se Dial Point (Merilni križ) prikaže na sredini zaslona, da igralcem pomaga pri natančnem ciljanju med igranjem prvoosebni strelskih iger (FPS).
Sniper Scope	Off (Izklop)/ 1.0/ 1.5/ 2.0	Lokalno povečajte, da boste med streljanjem orožje lažje usmerili v tarčo.
Frame Counter (Števec okvirjev)	Off (Izklop)/ Rightup (Desno zgoraj)/ Right-Down (Desno spodaj)/ Left-Down (Levo spodaj)/ Left-Up (Levo zgoraj)	Prikaže V-frekvenco v izbranem vogalu

Opomba:

- 1). Ko je "HDR Mode (Način HDR)" pod "Picture (Slika)" omogočen, elementov "Shadow Control (Nadzor senc)" in "Game Color (Barva igre)" ni mogoče prilagajati.
- 2). Ko je "HDR" pod "Picture (Slika)" nastavljen na "DisplayHDR", elementov "Gaming Mode (Igralni način)", "Shadow Control (Nadzor senc)" in "Game Color (Barva igre)" ni mogoče prilagajati.
Ko je "HDR" pod "Picture (Slika)" nastavljen na "HDR Peak (Najvišja raven HDR)", "HDR Picture (Slika HDR)", "HDR Movie (Videoposnetek HDR)" ali "HDR Game (Igra HDR)", elementov "Gaming Mode (Igralni način)", "Game Color (Barva igre)" ni mogoče prilagajati.
- 3). Ko je "Color Space (Barvni prostor)" pod "Picture (Slika)" nastavljen na "sRGB" ali "DCI-P3", elementov "Shadow Control (Nadzor senc)" in "Game Color (Barva igre)" ni mogoče prilagajati.
- 4). Ko je "Dual Resolution (Dvojna ločljivost)" nastavljen na "QHD 144Hz", elementov "Full (Square) (Polno (kvadrat))", "1:1 (Square) (1:1 (kvadrat))", "Aspect (Razmerje)" in "24,5 palcev" ni mogoče prilagajati.
Ko je "Dual Resolution (Dvojna ločljivost)" nastavljen na "HD 720Hz", elementov "1:1 (16:9)", "Full (Square) (Polno (kvadrat))", "1:1 (Square) (1:1 (kvadrat))", "Aspect (Razmerje)" in "24,5 palcev" ni mogoče prilagajati.
- 5). Ko je "Image Ratio (Razmerje slike)" nastavljen na "Full (Square) (Polno (kvadrat))", "1:1 (Square) (1:1 (kvadrat))", "Aspect (Razmerje)" ali "24,5 palcev", elementov "Dual Resolution (Dvojna ločljivost) (QHD 144Hz)" ni mogoče prilagajati.
Ko je "Image Ratio (Razmerje slike)" nastavljen na "1:1 (16:9)", "1:1 (Square) (1:1 (kvadrat))", "Aspect (Razmerje)" ali "24,5 palcev", elementov "Adaptive-Sync" ni mogoče prilagajati.

Light FX (Svetloba FX)

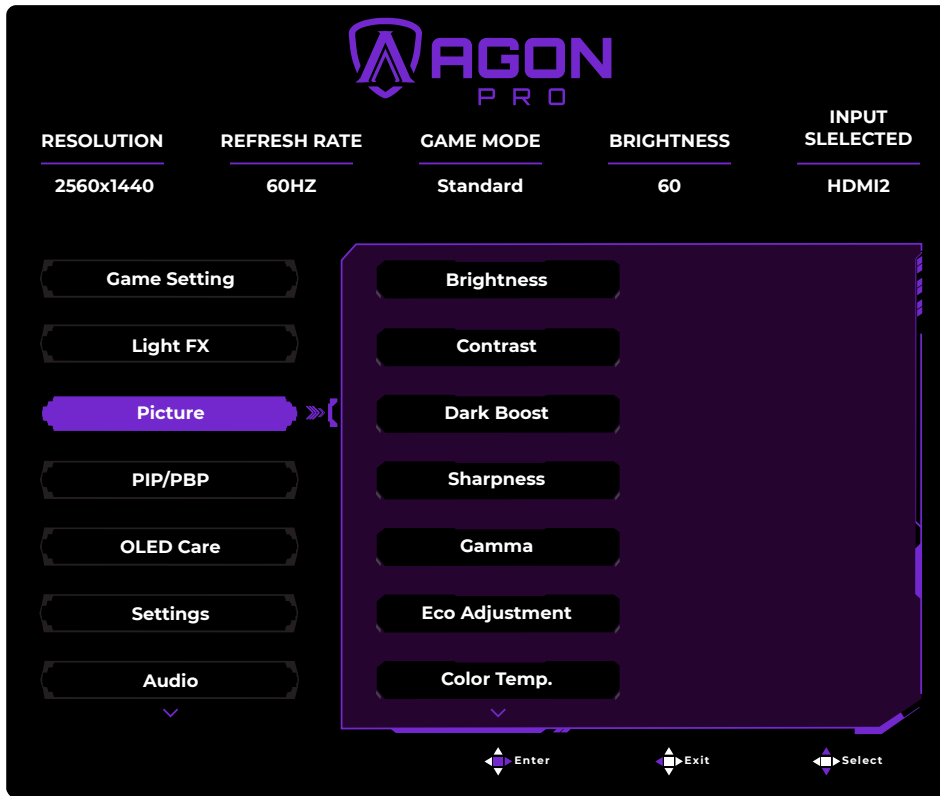


Light FX (Svetloba FX)	Off (Vypnuto)/ Low/ Medium (srednje)/ Strong (močno)	Izberite intenzivnost Light FX.
Light FX Mode (Način svetlobe FX)	Audio1 (Avdio1)/ Audio2 (Avdio2)/ Static (Statično)/ Dark Point Sweep (Čiščenje temnih točk)/ Gradient Shift (Sprememba padca)/ Spread Fill (Razpršeno polnilo)/ Drip Fill (Polnilo kapljice)/ Spreading Drip Fill (Polnilo razpršenih kapljic)/ Breathing (Dihanje)/ Light Point Sweep (Čiščenje svetlih točk)/ Zoom (Povečava)/ Rainbow (Mavrica)/ Wave (Val vode)/ Flashing (Utripanje)/ Demo	Izberite način svetlobe FX
Pattern (Vzorec)	Red (Rdeča)/ Green (Zelena)/ Blue (Modra)/ Rainbow (Mavrica)/ User Define (Uporabniško določeno)	Izberite Vzorec svetlobe FX
Foreground R (Barva ospredja R)	0-100	Uporabnik lahko prilagodi barvo ospredja svetlobe FX, ko je vzorec nastavljen na "določi uporabnik"
Foreground G (Barva ospredja G)		
Foreground B (Barva ospredja B)		
Background R (Ozadje R)	0-100	Uporabnik lahko prilagodi barvo ozadja svetlobe FX, ko je vzorec nastavljen na "določi uporabnik"
Background G (Ozadje G)		
Background B (Ozadje B)		

Opomba:

Funkcija Dynamic Lighting (Dinamična osvetlitev) je podprta v sistemu Windows 11. Ko je monitor prek USB-kabla povezan z računalnikom z operacijskim sistemom Windows 11, odprite Desktop (Namizje) → Personalization (Prilagajanje) → Dynamic Lighting (Dinamična osvetlitev) in vklopite možnosti "Use Dynamic Lighting on my devices (Uporabi dinamično osvetlitev na mojih napravah)" in "Compatible apps in the foreground always control lighting effects (Združljive aplikacije v ospredju vedno nadzirajo svetlobne učinke)". To omogoča sistemu Windows 11, da nadzira svetlobne učinke Light FX (Svetloba FX). Posledično bo možnost "Light FX (Svetloba FX)" v meniju OSD zatemnjena in ne bo voljo za nastavitvev.

Picture (Slika)



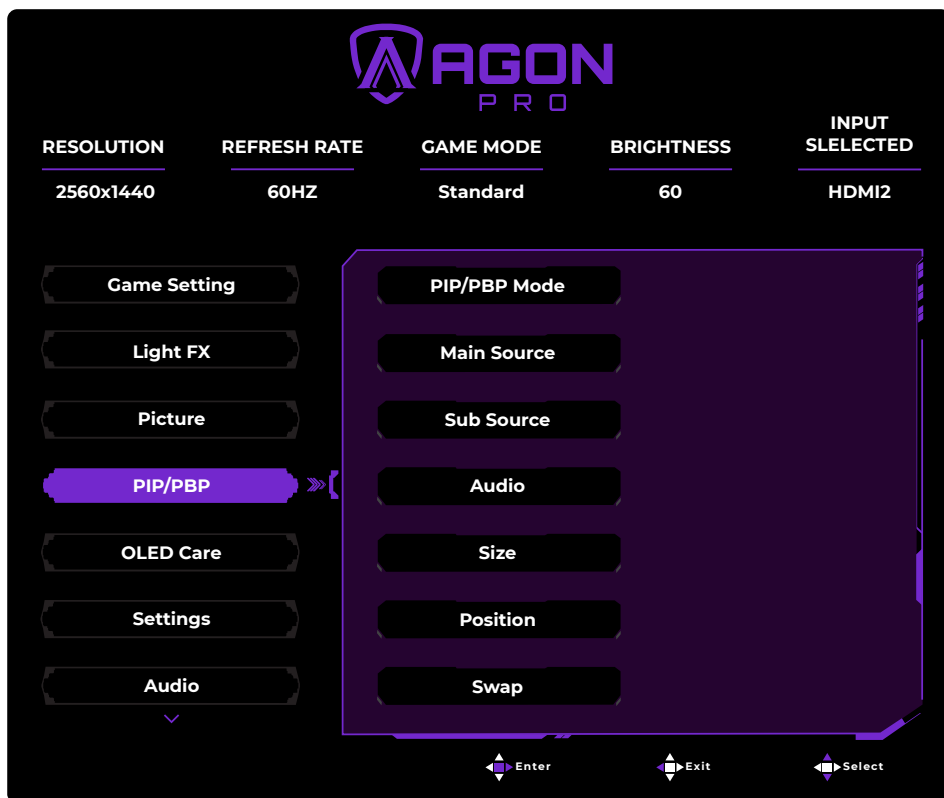
Brightness (Svetlost)	0-100	Prilagoditev odzadnje osvetlitve
Contrast (Kontrast)	0-100	Kontrast iz digitalnega registra.
Dark Boost (Ojačanje temne)	Off (Izklop)/ Level 1 (raven 1)/ Level 2 (raven 2)/ Level 3 (raven 3)	Izboljšajte podrobnosti zaslona v temnem ali svetlem območju tako, da prilagodite svetlost v svetlem območju in zagotovite, da ni prenasičena.
Sharpness (Ostrina)	0-100	Nastavite ostrino.
Gamma (Gama)	1.8/ 2.0/ 2.2/ 2.4/ 2.6	Prilagodite gamo.
Eco Adjustment (Prilagoditev Eko)	Standard (Standardno)	Standardni način
	Text (Besedilo)	Besedilni način
	Internet	Internetni način
	Game (Igre)	Igralni način
	Movie (Film)	Filmski način
	Sports (Šport)	Športni način
Color Temp. (Barvna temp.)	6500K/ 7300K/ 9300K/ User Define (Uporabniško določeno)	Prilagodi temperaturo barve Opomba: Izberite "User Define (Uporabniško določeno)" za prilagoditev barv RGB.
	Red (Rdeča)	Ojačitev rdeče barve iz digitalnega registra.
Green (Zelena)	Ojačitev zelene barve iz digitalnega registra.	
Blue (Modra)	Ojačitev modre barve iz digitalnega registra.	
R.Saturation (Nasičenost R.)	0-100	Prilagodite Nasičenost R.
G.Saturation (Nasičenost G.)	0-100	Prilagodite Nasičenost G.
B.Saturation (Nasičenost B.)	0-100	Prilagodite Nasičenost B.
C.Saturation (Nasičenost C.)	0-100	Prilagodite Nasičenost C.
M.Saturation (Nasičenost M.)	0-100	Prilagodite Nasičenost M.

Y.Saturation (Nasičenost Y.)	0-100	Prilagodite Nasičenost Y.
R.Hue (Odtenek R.)	0-100	Prilagodite Odtenek R.
G.Hue (Odtenek G.)	0-100	Prilagodite Odtenek G.
B.Hue (Odtenek B.)	0-100	Prilagodite Odtenek B.
C.Hue (Odtenek C.)	0-100	Prilagodite Odtenek C.
M.Hue (Odtenek M.)	0-100	Prilagodite Odtenek M.
Y.Hue (Odtenek Y.)	0-100	Prilagodite Odtenek Y.
HDR	Off (Izklop)	Nastavite profil HDR skladno z vašimi uporabniškimi zahtevami. Opomba: Ko je zaznana vsebina HDR, se možnost HDR prikaže za prilagoditev.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Najvišja raven HDR)	
	HDR Picture (Slika HDR)	
	HDR Movie (Videoposnetek HDR)	
	HDR Game (Igra HDR)	
HDR Mode (Način HDR)	Off (Izklop)	Optimizirano za barvo in kontrast slike, ki simulira učinek HDR. Opomba: Ko vsebina HDR ni zaznana, se možnost načina HDR prikaže za prilagoditev.
	HDR Picture (Slika HDR)	
	HDR Movie (Videoposnetek HDR)	
	HDR Game (Igra HDR)	
DCR	Off (Izklop)	Onemogoči dinamično razmerje kontrasta
	On (Vkllop)	Omogoči dinamično razmerje kontrasta
Color Space (Barvni prostor)	Prvotna plošča	Plošča standardnega barvnega prostora.
	sRGB	Barvni prostor sRGB.
	DCI-P3	Barvni prostor DCI-P3.
LowBlue Mode (Način LowBlue)	Off	Z upravljanjem temperature barve zmanjša količino valovne dolžine modre svetlobe.
	Multimedia(večpredstavnost)	
	Internet	
	Office (pisarna)	
	Reading (branje)	

Opomba:

- 1). Ko je "HDR Mode (Način HDR)" omogočen, elementov "Contrast (Kontrast)", "Dark Boost (Ojačanje temne)", "Gamma (Gama)", "Eco Adjustment (Prilagoditev Eko)", "Color Temp. (Barvna temp.)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-osna barvna nasičenost/Odtenek)", "Color Space (Barvni prostor)" in "LowBlue Mode (Način LowBlue)" ni mogoče prilagajati.
- 2). Ko je "HDR" nastavljen na "DisplayHDR", elementov pod "Picture (Slika)" razen "HDR" in "Sharpness (Ostrina)" ni mogoče prilagajati.
Ko je "HDR" nastavljen na "HDR Peak (Najvišja raven HDR)", "HDR Picture (Slika HDR)", "HDR Movie (Videoposnetek HDR)" ali "HDR Game (Igra HDR)", elementov "Gamma (Gama)", "Eco Adjustment (Prilagoditev Eko)", "Color Temp. (Barvna temp.)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-osna barvna nasičenost/Odtenek)", "Color Space (Barvni prostor)" in "LowBlue Mode (Način LowBlue)" ni mogoče prilagajati.
- 3). Ko je "Color Space (Barvni prostor)" nastavljen na "sRGB" ali "DCI-P3", elementov "Contrast (Kontrast)", "Dark Boost (Ojačanje temne)", "Gamma (Gama)", "Eco Adjustment (Prilagoditev Eko)", "Color Temp. (Barvna temp.)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-osna barvna nasičenost/Odtenek)", "HDR Mode (Način HDR)" in "LowBlue Mode (Način LowBlue)" ni mogoče prilagajati.
- 4). Ko je "Eco Adjustment (Prilagoditev Eko)" nastavljen na "Reading (branje)", elementov "Contrast (Kontrast)", "Dark Boost (Ojačanje temne)", "Color Temp. (Barvna temp.)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-osna barvna nasičenost/Odtenek)", "Color Space (Barvni prostor)" in "LowBlue Mode (Način LowBlue)" ni mogoče prilagajati.
- 5). Ko je "Gaming Mode (Igralni način)" v "Game Setting (Nastavitev igre)" nastavljen na ne-"Standard (Standardno)" način, elementov "Eco Adjustment (Prilagoditev Eko)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-osna barvna nasičenost/Odtenek)", "HDR Mode (Način HDR)" in "Color Space (Barvni prostor)" ni mogoče prilagajati.
- 6). Zaradi omejitev sistema Windows se HDR morda ne bo vklopil, če je barvna globina zaslona 8 bpc+YCbCr422 ali manj.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Način PIP/PBP)	Off (Izklop)/ PIP/ PBP	Onemogočite ali omogočite funkcije PIP in PBP.
Main Source (Glavni vir)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Izberite vir glavnega zaslona.
Sub Source (Sekundarni vir)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Izberite vir podzaslona.
Audio (Zvoki)	Main Source (Glavni vir)	Izberite avdio izhod za glavni zaslon ali podzaslon.
	Sub Source (Sekundarni vir)	
Size (Velikost)	Small (Majhno)/ Middle (Srednje)/ Large (Veliko)	Izberite velikost podzaslona.
Position (Položaj)	Right-up (Desno zgoraj)	Izberite položaj podzaslona.
	Right-down (Desno spodaj)	
	Left-up (Levo zgoraj)	
	Left-down (Levo spodaj)	
Swap (Izmenjava)	On (Vkllop): Izmenjava	Zamenjajte vir zaslona
	Off (Izklop): Brez dejanja	

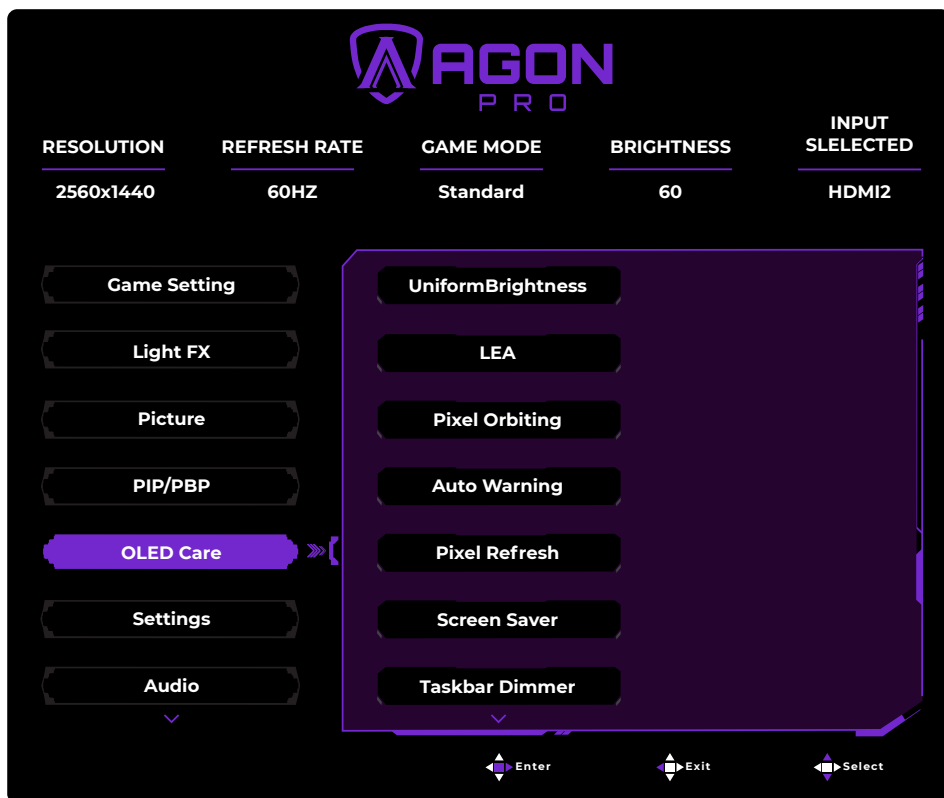
Opomba:

- Če je možnost "HDR" v meniju "Picture (Slika)" nastavljena na katerokoli drugo možnost razen "Off" (Izklop), noben element v meniju "PIP/PBP" ne bo na voljo za prilagoditev.
- Ko je PIP vklapljen: za vire HDMI/DisplayPort/USB C je prednastavljena ločljivost 2560x1440@60Hz, največja podprta ločljivost pa 2560x1440@144Hz; ko je PBP vklapljen: za vire HDMI/DisplayPort/USB C je prednastavljena ločljivost 1280x1440@60Hz, največja podprta ločljivost pa 1280x1440@360Hz.

3). Ko je možnost PBP/PIP vklopljena, je združljivost vhodnih virov za glavni/podrejeni zaslon prikazana v naslednji tabeli:

PBP/PIP		Main Source (Glavni vir)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB-C
Sub Source (Sekundarni vir)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB-C	V	V	V	V

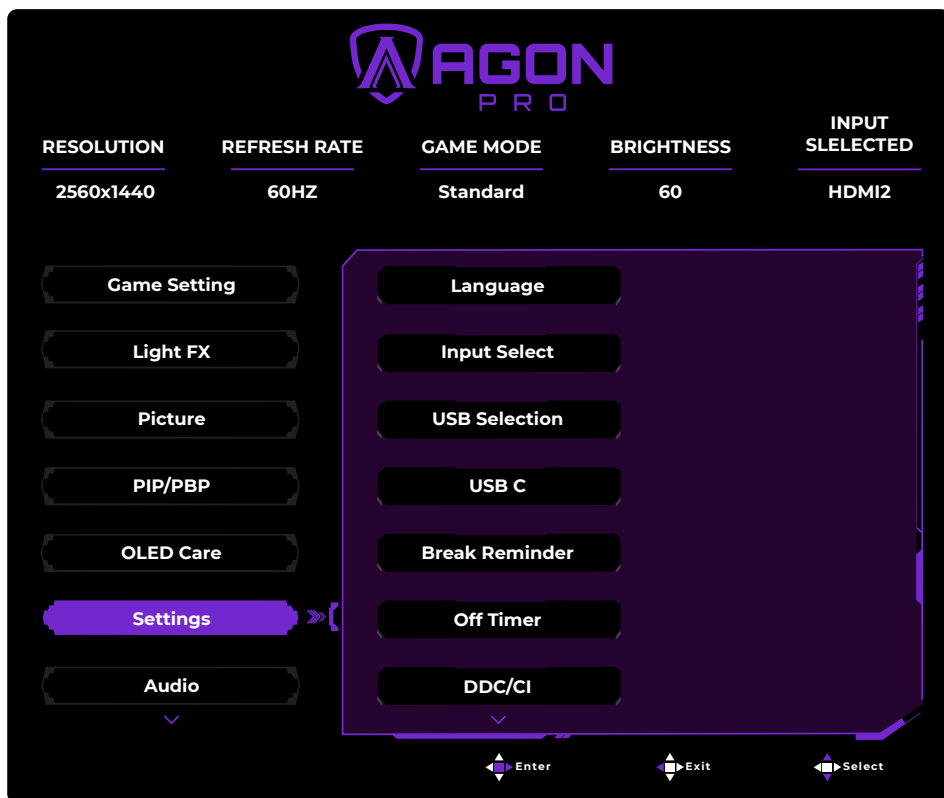
OLED Care (Skrb za OLED)



Uniform Brightness (Poenotena svetlost)	Off (Izklop)/ On (Vklop)	Omogočanje funkcije Uniform Brightness (Poenotena svetlost) aktivira stabilizacijo največje svetlosti za vsebino SDR, kar ohranja enakomerno svetilnost tudi pri spremembi velikosti belega okna.
LEA (Logo Extraction Algorithm) (algoritem za preprečevanje lokalnega zadrževanja slik)	Off (Izklop)/ On (Vklop)	Uporablja se za vklop funkcije LEA za zmanjšanje verjetnosti pojava zadrževanja slike. Priporočene nastavitve funkcije: "On (Vklop)". Ko omogočite to funkcijo, se bo zaslon samodejno skrčil in tako prilagodil svetlost prikazanega območja, posledično pa se bo verjetnost zadrževanja slike zmanjšala.
Pixel Orbiting (Kroženje slikovnih pik)	Off (Izklop)	Uporablja se za vklop funkcije Orbit za zmanjšanje verjetnosti pojava zadrževanja slike. Priporočena nastavitve funkcije: "On (Vklop)".
	Weak (šibko)	
	Medium (srednje)	Ko je ta funkcija omogočena, se bodo slikovne pike krožno premikale kot celota. Amplituda gibanja temelji na nastavitvah. Premaknjen znak je lahko odrezan ob strani. Če izberete možnost "Strongest (Najmočnejše)", najverjetneje ne bo prišlo do zadrževanja slike, morda pa boste opazili, da je slika ob strani odrezana.
	Strong (močno)	
	Strongest (najmočnejše)	
Auto Warning (Samodejno opozorilo)	Off (Izklop)/ On (Vklop)	Omogočite/onemogočite samodejno opozorilo za funkcijo "Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik)". Monitor vsake 24 ure skupne uporabe samodejno prikaže "Auto Warning (Samodejno opozorilo)", ki uporabnika opomni, naj zažene postopek osveževanja slikovnih pik. Izberite "Off (Izklop)", če želite ustaviti samodejna opozorila za "Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik)". Če pa ne upoštevate priporočenega časa za zagon "Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik)", se lahko poveča nevarnost zadrževanja slike na zaslonu. Nadaljujte previdno.

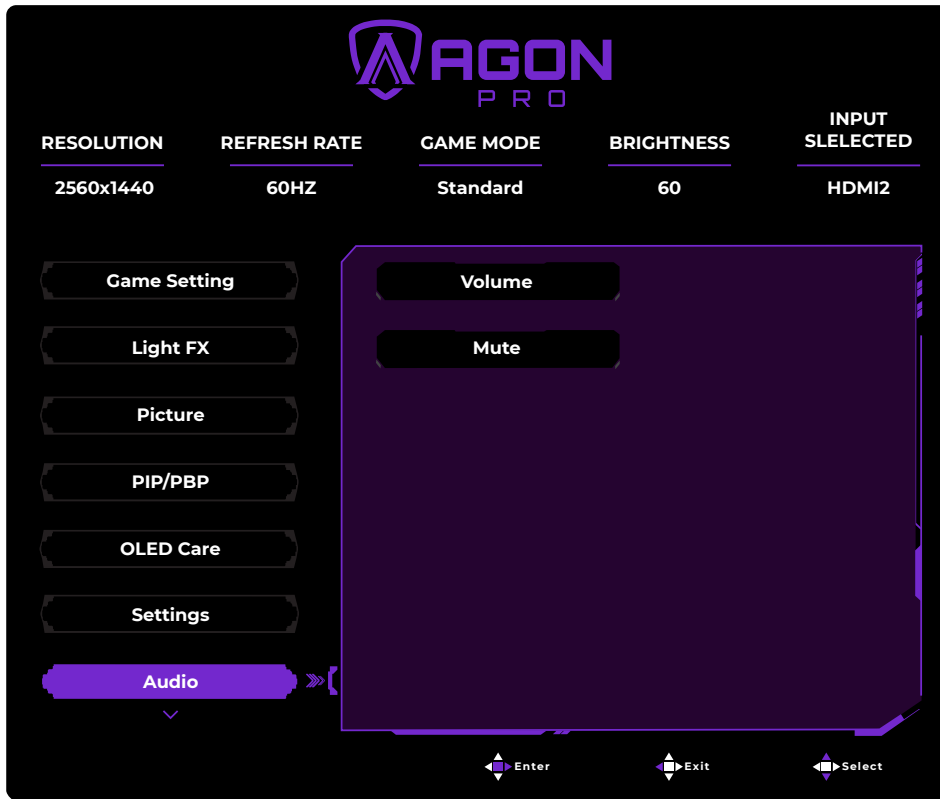
Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik)	Off (Izklop)/ On (Vklop)	Uporablja se za omogočanje in izvajanje funkcij Screen Compensation and Correction (Kompenzacija in popravek zaslona) ter Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik), da se odstrani nastala zadržana slika. Po vklopu izberite "Yes (Da)" v skladu z navodili menija, monitor pa bo najprej samodejno izvedel Screen Compensation and Correction (Kompenzacija in popravek zaslona), nato pa Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik). Po zaključku se monitor vrne v stanje vklopa.
Screen Saver (Ohranjevalnik zaslona)	Off (Izklop)/ On (Vklop)	Da zmanjšate tveganje za zadrževanje slike, priporočamo, da vklopite funkcijo ohranjevalnika zaslona. Ko se statična slika prikazuje dalj časa, se svetlost zaslona samodejno znatno zmanjša, da se zmanjša možnost ostajanja slike na zaslonu. Zaslona se bo vrnil na prejšnjo stopnjo svetlosti, ko bo zaznal spremembo slike.
Taskbar Dimmer (Zatemnilnik opravilne vrstice)	Off (Izklop)/ On (Vklop)	Omogočanje funkcije Taskbar Dimmer (Zatemnilnik opravilne vrstice) pomaga zmanjšati tveganje za zadrževanje slike. Priporočljivo je, da jo nastavite na "On (Vklop)". Ko je ta funkcija omogočena, zaslon samodejno zmanjša svetlost območja opravilne vrstice, da zmanjša možnost zadrževanja slike.
Zero Frame Delay (Ni zakasnitev zaslona)	Off (Izklop)/ On (Vklop)	Ko je omogočena, zmanjša zakasnitev slike in izboljša odzivni čas.

Settings (Nastavitve)



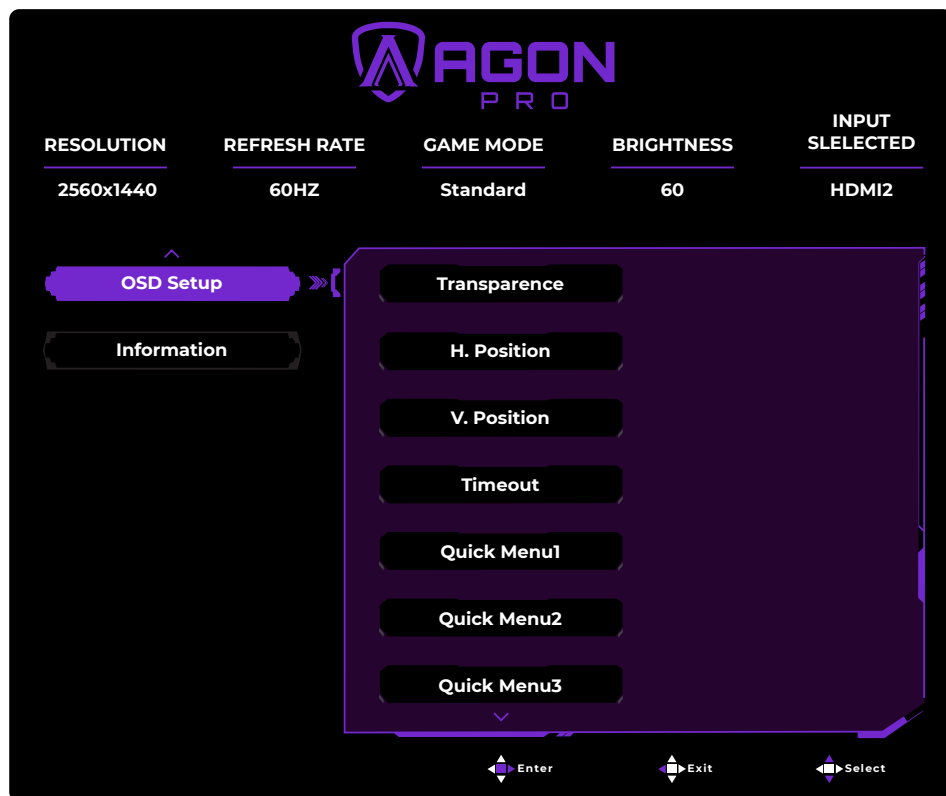
Language (Jezik)		Izbira jezika OSD
Input Select (Izbira vhoda)	Auto(Samodejno)/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Izbira vira vhodnega signala
USB Selection (Izbira USB)	Auto (Samodejno)/ USB C/ USB up (USB gor)	Izberite pot podatkov povratnega USB.
USB C	High Data Speed (Visoka hitrost podatkov)/ High Resolution (Visoka ločljivost)	Nastavite prednost prenosa podatkov ali prednost ločljivosti vmesnika USB. Opomba: Privzeta nastavitve je "High Resolution (Visoka ločljivost)". V tem načinu USB-A vrata prenašajo s hitrostjo USB 2.0, USB C vrata pa podpirajo največjo ločljivost 2560x1440@540 Hz. Ko je možnost nastavljena na "High Data Speed (Visoka hitrost podatkov)", ima prednost hitrost prenosa podatkov. Vrata USB-A prenašajo podatke s hitrostjo USB 3.2 Gen 1.
Break Reminder (Opomnik za odmor)	Off (Izklop)/On (Vklop)	Ko je ta funkcija omogočena, sistem sproži opozorilo za počitek, če uporabnik neprekinjeno dela več kot 1 uro.
Off timer (Čas izklopa)	0–24 h	Izbira časa izklopa DC
DDC/CI	No (Ne)/ Yes (Da)	VKLOP/IZKLOP podpore za DDC/CI
Reset (Ponastavitev)	No (Ne)/ Yes (Da)	Ponastavitev menija na privzete nastavitve

Audio (Zvoki)



Volume (Glasnost)	0-100	Nastavite glasnost zvočnikov ali slušalk.
Mute (Izklopi zvok)	Off (Izklop)/ On (Vklop)	Vklop/izklop utišanja zvoka

OSD Setup (Nastavitve OSD)



Transparence (Prosojnost)	0-100	Prilagoditev prosojnosti OSD
H. Position (V. položaj)	0-100	Prilagoditev vodoravnega položaja zaslonskega menija
V. Position (N. položaj)	0-100	Prilagoditev navpičnega položaja zaslonskega menija
Timeout (Časovna omejitev)	5-120	Prilagoditev časovne omejitve OSD
Quick Menu1 (Hitri meni1)	Gaming Mode (Način igranja iger)/ Shadow Control (Nadzor senc)/ Game Color (Barva igre)/ Brightness (Svetlost)/ Contrast (Kontrast)/ Sharpness (Ostrina)/ Volume (Glasnost)	Nastavite funkcije hitrega menija 1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Hitri meni2)		
Quick Menu3 (Hitri meni3)		
Quick Menu4 (Hitri meni4)		
User1 (Uporabnik 1)	Dual Resolution (Dvojna ločljivost)/ Gaming Mode (Način igranja iger)/ Shadow Control (Nadzor senc)/ Low input Lag (Zakasnitev šibkega vhodnega signala)/ Adaptive-Sync (Prilagodljiva sinhronizacija)/ Dial Point (Merilni križ)/ Sniper Scope (Obseg tarče)/ Input Select (Izbira vhoda)/ Volume (Glasnost)/ Image Ratio (Razmerje slike)/ Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik)/ Light FX (Svetloba FX)/ Game Color (Barva igre)/ Dark Boost (Ojačanje temne)/ Sharpness (Ostrina)/ Color Temp. (Barvna temp.)/ Color Space (Barvni prostor)	Nastavite funkcije uporabnika 1 in 2.
User2 (Uporabnik 2)		
Firmware upgrade (Nadgradnja vdelane programske opreme)	No (Ne)/ Yes (Da)	Vklopite/izklopite nadgradnjo vdelane programske opreme.

Information (Informacije)

AGON PRO

RESOLUTION: 2560x1440 REFRESH RATE: 60HZ GAME MODE: Standard BRIGHTNESS: 60 INPUT SLELECTED: HDMI2

OSD Setup

Information

Model Name	AGP277QKDC
HDR	SDR
Sync	Adaptive-Sync
Firmware Version	XXXXXXXXXX
Serial Number	XXXXXXXXXX
Time after Pixel Refresh	0.3
Pixel Refresh Counts	0

Enter Exit Select

Indikator LED

Stanje	Barva LED
Način popolnega vklopa	Bela
Način aktivnega izklopa	Oranžna
Off-RS se pravkar izvaja	Utripa bel indikator (izmenično je eno sekundo vklopljen, eno sekundo pa izklopljen)
JB se pravkar izvaja	Utripa bel indikator (izmenično je 3 sekunde vklopljen, 3 sekunde pa izklopljen)
Nepravilno delovanje plošče OLED	Utripa oranžen indikator (izmenično je eno sekundo vklopljen, eno sekundo pa izklopljen)
Način izklopa	Indikator ne sveti.

Odpravljanje težav

Težave	Možne rešitve
Indikator napajanja ne sveti.	<ul style="list-style-type: none"> • Preverite, ali je napajanje vklopljeno. • Preverite, ali je napajalni kabel priključen.
Indikator napajanja sveti, vendar na zaslonu ni slike.	<ul style="list-style-type: none"> • Preverite, ali je napajanje računalnika vklopljeno. • Preverite, ali je grafična kartica računalnika dobro priključena. • Preverite, ali je signalni kabel zaslona pravilno priključen na računalnik. • Preverite vtič signalnega kabla zaslona in se prepričajte, da nožice niso poškodovane. • S tipko Caps Lock na tipkovnici računalnika preverite indikator in se prepričajte, da računalnik deluje.
Na zaslonu ni slike, indikator napajanja pa utripa oranžno.	<ul style="list-style-type: none"> • Plošča OLED ne deluje pravilno. Obrnite se na servisno osebje oddelka za poprodajne storitve AOC.
Napaka pri prepoznavanju vtiča, ki ga želite uporabiti.	<ul style="list-style-type: none"> • Preverite, ali podpira vtič, ki ga želite uporabiti. • Preverite, ali adapter podpira vtič, ki ga želite uporabiti.
Slika je zamegljena.	<ul style="list-style-type: none"> • Nastavite razmerje svetlosti in kontrasta.
Slika poskakuje ali je valovita.	<ul style="list-style-type: none"> • Zunanji električni aparati ali zunanje električne naprave lahko povzročijo motnje signala.
Na zaslonu se izpiše sporočilo »The signal wire is not available« (Signalni kabel ni na voljo) ali »No signal« (Ni signala).	<ul style="list-style-type: none"> • Preverite, ali je signalni kabel pravilno priključen. • Preverite, ali je nožica vtiča signalnega kabla poškodovana. • V meniju zaslona lahko omogočite in zaženete funkcijo OFF-RS, da odpravite zadrževanje slike, ki se je pojavilo. Če to funkcijo zaženete večkrat, boste morda dobili zeleni učinek prikaza slike. Za preostala navodila glede vzdrževanja zaslona s oglejte navodila za uporabnike na uradnem spletnem mestu.
Na zaslonu se pojavi sporočilo »Invalid input« (Neveljaven vhodni signal).	<ul style="list-style-type: none"> • Preverite, ali je računalnik morda nastavljen na neustrezen način prikaza. Računalnik ponovno nastavite na način prikaza, ki je naveden v podrobnih navodilih za uporabo.
Zadrževanje slike.	<ul style="list-style-type: none"> • Glede na značilnosti plošče OLED lahko v meniju zaslona omogočite in zaženete funkcijo Pixel Refresh (Osveževanje slikovnih pik), da odpravite zadrževanje slike, ki se je pojavilo. Priporočljivo je, da to funkcijo zaženete večkrat in tako dobite zeleni učinek prikaza slike. Za preostala navodila glede vzdrževanja zaslona si oglejte navodila za uporabnike na uradnem spletnem mestu.
Uredba in servis	<ul style="list-style-type: none"> • Glejte informacije o predpisih in storitvah na spletnem mestu www.aoc.com (poiščite model, ki ste ga kupili v svoji, državi in poiščite informacije o predpisih in storitvah na strani s podporo).

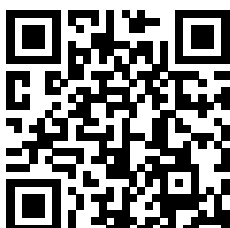
Specifikacije

Splošne specifikacije

Plošča	Ime modela	AGP277QKDC	
	Krmilni sistem	TFT barvni OLED	
	Vidna velikost slike	Diagonala 67,3 cm	
	Razdalja med slikovnimi pikami	0,2292mm (H) × 0,2292mm (V)	
	Barva zaslona	1,07B	
Drugo	Vodoravno območje zaznavanja	30k~510kHz	
	Velikost vodoravnega zaznavanja (maksimalna)	586,75 mm	
	Navpično območje zaznavanja	QHD: 48~540Hz HD: 48~720Hz	
	Velikost navpičnega zaznavanja (največ)	330,05 mm	
	Optimalna prednastavljena ločljivost	QHD: 2560x1440@60Hz HD: 1280x720@60Hz	
	Max resolution	QHD: 2560x1440@540Hz HD: 1280x720@720Hz	
	Prepoznavanje opreme	VESA DDC2B/CI	
	Vir napajanja	100-240V~, 50/60Hz, 3,0A	
	Poraba energije	Tipične nastavitve*	60W
		Največ (svetlost = 100, kontrast = 100)	≤220W
Način stanja pripravljenosti		≤0,5W	
Fizične lastnosti	Vrsta konektorja	HDMI2/ DisplayPort/ USB C (PD65W)/ USB downstream3/ USB upstream/ polnjenje	
	Vrsta signalnega kabla	Odstranljivo	
USB C	USB C	Dvostranski priključni vtič	
	Ultra hitrost	Prenos podatkov in slike	
	DisplayPort	Vdelani način DisplayPort Alt	
	Napajanje	USB PD	
	Največja moč	do 65 W (5 V / 3 A, 7 V / 3 A, 9 V / 3 A, 10 V / 3 A, 12 V / 3 A, 15 V / 3 A, 20 V / 3,25 A)	
Okolje	Temperatura	Delovanje	0°C ~ 40°C
		Nedelovanje	-25°C ~ 55°C
	Vlaga	Delovanje	10% ~ 85% (ne kondenzira)
		Nedelovanje	5 % ~ 93% (ne kondenzira)
	Nadmorska višina	Delovanje	0 m ~ 5000 m (0 ft ~ 16404 ft)
		Nedelovanje	0 m ~ 12192 m (0 ft ~ 40000 ft)

Opomba:

*Tipična poraba energije je izmerjena v načinu visoke zmogljivosti.
(kot določi proizvajalec)



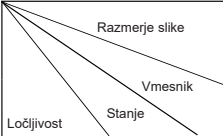
Opomba:

Največje število barv na zaslonu, ki jih podpira ta izdelek, je 1,07 milijarde, pogoji za nastavitev pa so naslednji (zaradi izhodnih omejitev nekaterih grafičnih kartic se pogoji lahko razlikujejo):

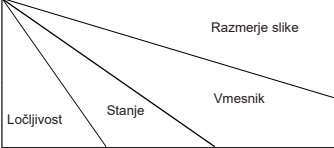
Različica vhodnega signala Format izhodne barve Stopnje Izhodna ločljivost Barvna globina	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C pri USB Visoka hitrost podatkov		USB C pri USB Visoka ločljivost	
	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB
2560x1440@540Hz 10bpc	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora	\	\	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)
2560x1440@540Hz 8bpc	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora	\	\	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)
2560x1440@480Hz 10bpc	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora	\	\	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)
2560x1440@480Hz 8bpc	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora	\	\	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)
2560x1440@360Hz 10bpc	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)
2560x1440@360Hz 8bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora (DSC)
2560x1440@240Hz 10bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora (DSC)
2560x1440@240Hz 8bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora
2560x1440@144Hz 10bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora
2560x1440@144Hz 8bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora
2560x1440@120Hz 10bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora
2560x1440@120Hz 8bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Support	Podpora	Podpora
1280x720@720Hz 10bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora (DSC)
1280x720@720Hz 8bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora
1280x720@540Hz 10bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora
1280x720@540Hz 8bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora (DSC)	Podpora	Podpora
1280x720@240Hz 10bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora
1280x720@240Hz 8bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora
1280x720@144Hz 10bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora
1280x720@144Hz 8bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora
1280x720@120Hz 10bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora
1280x720@120Hz 8bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora
Nizka ločljivost 10 bpc/ 8 bpc	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora	Podpora

Prednastavljeni načini zaslona

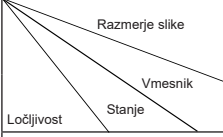
QHD PC Resolution (Ločljivost QHD PC)

 Razmerje slike Vmesnik Ločljivost Stanje	Polno (16:9) 1:1 (16:9)		Polno (kvadrat) 1:1 (kvadrat) Razmerje		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480@60Hz	√	√	√	√	√	√
640x480@67Hz	√	√	√	√	√	√
640x480@72Hz	√	√	√	√	√	√
640x480@75Hz	√	√	√	√	√	√
640x480@100Hz	√	√	√	√	√	√
640x480@120Hz	√	√	√	√	√	√
720x400@70Hz	√	√	√	√	√	√
800x600@56Hz	√	√	√	√	√	√
800x600@60Hz	√	√	√	√	√	√
800x600@72Hz	√	√	√	√	√	√
800x600@75Hz	√	√	√	√	√	√
800x600@100Hz	√	√	√	√	√	√
800x600@120Hz	√	√	√	√	√	√
832x624@75Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768@60Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768@70Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768@75Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768@540Hz			√	√		
1280x960@60Hz			√	√		
1280x960@540Hz			√	√	√	√
1280x1024@60Hz	√	√	√	√	√	√
1280x1024@75Hz	√	√	√	√	√	√
1280x1024@540Hz			√	√		
1728x1080@540Hz			√	√		
1920x1080@60Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080@540Hz	√	√				
1920x1440@540Hz			√	√		
2368x1320@60Hz					√	√
2368x1320@120Hz					√	√
2368x1320@240Hz					√	√
2368x1320@540Hz					√	√
2560x1440@60Hz	√	√			√	√
2560x1440@120Hz	√	√	√	√	√	√
2560x1440@144Hz	√	√				
2560x1440@240Hz	√	√				
2560x1440@360Hz	√	√				
2560x1440@480Hz	√	√				
2560x1440@540Hz	√	√				

QHD Video Resolution (Ločljivost QHD Video)

	Polno (16:9) 1:1 (16:9)		Polno (kvadrat) 1:1 (kvadrat) Razmerje		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
720x480p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
720x576p,50Hz	√	√	√	√	√	√
1280x720p,50Hz	√	√	√	√	√	√
1280x720p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,50Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,119.88Hz/120Hz	√	√	√	√	√	√
3840x2160p,50Hz	√					
3840x2160p,59.94Hz/60Hz	√					
3840x2160p,100Hz	√					
3840x2160p,119.88Hz/120Hz	√		√		√	

HD PC Resolution (Ločljivost HD PC)

 Razmerje slike Vmesnik Stanje Ločljivost	Polno (16:9) 1:1 (16:9)	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480@60Hz	√	√
640x480@67Hz	√	√
640x480@72Hz	√	√
640x480@75Hz	√	√
640x480@100Hz	√	√
640x480@120Hz	√	√
720x400@70Hz	√	√
800x600@56Hz	√	√
800x600@60Hz	√	√
800x600@72Hz	√	√
800x600@75Hz	√	√
800x600@100Hz	√	√
800x600@120Hz	√	√
832x624@75Hz	√	√
1024x768@60Hz	√	√
1024x768@70Hz	√	√
1024x768@75Hz	√	√
1280x1024@60Hz	√	√
1280x1024@75Hz	√	√
1280x720@60Hz	√	√
1280x720@120Hz	√	√
1280x720@144Hz	√	√
1280x720@240Hz	√	√
1280x720@480Hz	√	√
1280x720@540Hz	√	√
1280x720@720Hz	√	√

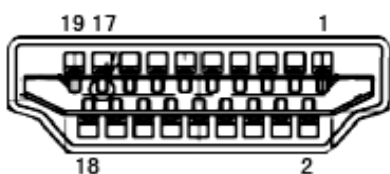
HD Video Resolution (Ločljivost HD Video)

	Polno (16:9) 1:1 (16:9)	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480p,59.94Hz/60Hz	√	√
720x480p,59.94Hz/60Hz	√	√
720x576p,50Hz	√	√
1280x720p,50Hz	√	√
1280x720p,59.94Hz/60Hz	√	√

Opomba:

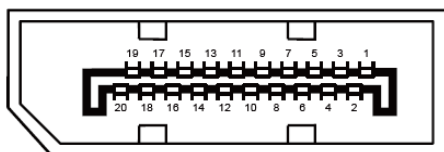
- 1). Za optimalno kakovost slike si oglejte zgornjo tabelo in nastavite ločljivost za vaš vhodni vir. Nastavljena ločljivost se razlikuje glede na napravo za izhod signala: za igranje iger na konzoli priporočamo, da se sklicujete na "Video Resolution (Ločljivost Video)"; za igranje iger na računalniku priporočamo, da se sklicujete na "PC Resolution (Ločljivost PC)".
- 2). Ko je "Dual Resolution (Dvojna ločljivost)" nastavljena na "QHD", nastavite "QHD PC resolution (Ločljivost QHD PC)" in "QHD Video Resolution (Ločljivost QHD Video)". Ko je "Dual Resolution (Dvojna ločljivost)" nastavljena na "HD", nastavite "HD PC Resolution (Ločljivost HD PC)" in "HD Video Resolution (Ločljivost HD Video)".
- 3). Če želite preklopiti nastavev "Image Ratio (Razmerje slike)" računalnika, odprite meni OSD → "Game Setting (Nastavitev igre)" → "Image Ratio (Razmerje slike)" in jo prilagodite.
- 4). Da bi zagotovili pravilno delovanje zgornjih ločljivosti, najprej preverite združljivost grafične kartice. Zaradi različnih strategij različnih proizvajalcev grafičnih kartic so nekatere možnosti lahko skrite. Podpora grafične kartice je odvisna od dejanskega stanja.
- 5). V skladu s standardom VESA lahko pri izračunih hitrosti osveževanja (frekvenca polja) različnih operacijskih sistemov in grafičnih kartic pride do rahlega odstopanja (+/-1 Hz). Velja dejanska hitrost osveževanja (frekvenca polja).
- 6). DisplayPort 2.1 podpira UHBR20 s skupno pasovno širino 80 Gbps. Vmesnik HDMI 2.1 podpira FRL6 s skupno pasovno širino 48 Gbps.
- 7). Težava z združljivostjo izhoda signala HDMI2.1(FRL6 48Gbps) grafične kartice NVIDIA® lahko povzroči neobičajen prikaz ali samodejni ponovni zagon računalnika, zato je DisplayPort priporočena možnost za grafične kartice NVIDIA®. HDMI ali DisplayPort se lahko uporabi za grafične kartice AMD®.

Določitve nožic



Signalni kabel s 19 nožicami za prikaz barv

Številka nožice	Ime signala	Številka nožice	Ime signala	Številka nožice	Ime signala
1.	TMDS podatki 2+	9.	TMDS podatki 0-	17.	Ozemljitev DDC/CEC
2.	zaščita TMDS podatkov 2	10.	TMDS takt +	18.	napajanje +5V
3.	TMDS podatki 2-	11.	TMDS zaščita takta	19.	Zaznavanje hitrega vtiča
4.	TMDS podatki 1+	12.	TMDS takt-		
5.	Zaščita TMDS podatkov 1	13.	CEC		
6.	TMDS podatki 1-	14.	Rezervirano (N.C. na napravi)		
7.	TMDS podatki 0+	15.	SCL		
8.	zaščita TMDS podatkov 0	16.	SDA		



Signalni kabel s 20 nožicami za prikaz barv

Št. nožice	Ime signala	Št. nožice	Ime signala
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
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	Zaznavanje hitrega vtiča
9	ML_Lane 1 (p)	19	Return DisplayPort_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

Plug and Play

Funkcija DDC2B Plug & Play

Monitor je opremljen z možnostmi VESA DDC2B, skladnimi s standardom VESA DDC. To mu omogoča informiranje gostujočega sistema o svoji identiteti, glede na uporabljeni nivo DDC pa tudi komunikacijo v zvezi z dodatnimi informacijami o možnostih zaslona.

DDC2B je dvosmerni podatkovni kanal, osnovan na protokolu I2C. Gostitelj lahko preko kanala DDC2B zahteva informacije EDID.

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE