



## Návod na obsluhu OLED monitora

### AGP277QKDC

Na zníženie rizika zadržiavania obrazu sa odporúča vykonávať údržbu obrazovky podľa požiadaviek používateľskej príručky na základe charakteristík produktu OLED.

# AOC

[www.aoc.com](http://www.aoc.com)

©2025 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

**HDMI**<sup>®</sup>  
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Bezpečnosť .....	1
Národné dohovory.....	1
Napájanie .....	2
Inštalácia .....	3
Čistenie .....	4
Iné .....	5
Inštalácia .....	6
Obsah balenia .....	6
Inštalácia stojana a základne .....	7
Prispôsobenie uhla sledovania .....	8
Pripojenie monitora .....	9
Pripojenie ramena pre montáž na stenu .....	10
Funkcia Adaptive-Sync.....	11
Funkcia kompatibilná s NVIDIA G-SYNC .....	12
HDR .....	13
KVM .....	14
Údržba obrazovky .....	16
Nastavenie.....	18
Aktivačné tlačidlá .....	18
Adjust OSD Menu (Úprava ponuky OSD).....	20
Quick Menu (Rýchla ponuka) .....	20
Button Operation Guide (Sprievodca ovládaním tlačidiel) .....	20
Ponuka OSD .....	21
Game Setting (Nastavenie hry) .....	21
Light FX .....	24
Picture (Obraz) .....	25
PIP/PBP .....	27
OLED Care (Starostlivosť o monitor OLED) .....	29
Settings (Nastavenia) .....	31
Audio (Zvuk) .....	32
OSD Setup (Nastavenie OSD) .....	33
Information (Informácie).....	34
Indikátor LED .....	35
Riešenie problémov.....	36
Špecifikácie .....	37
Všeobecné špecifikácie.....	37
QHD PC Resolution (QHD rozlíšenie PC) .....	39
QHD Video Resolution (QHD video rozlíšenie) .....	40
HD PC Resolution (HD rozlíšenie PC).....	41
HD Video Resolution (HD video rozlíšenie).....	42
Priradenie kolíkov.....	43
Plug and Play .....	44

# Bezpečnosť

## Národné dohovory

Nasledovné podkapitoly popisujú spôsob označovania poznámok, ktoré sú použité v tomto dokumente.

### Poznámky, upozornenia a výstrahy

V rámci tohto dokumentu je možné, že text je doplnený ikonou a je vytlačený tučným alebo šikmým typom písma. Takéto bloky textu predstavujú poznámky, upozornenia a výstrahy a používajú sa tak, ako je to ďalej uvedené:



**POZNÁMKA:** POZNÁMKA označuje dôležitú informáciu, ktorá vám pomôže pri lepšom využití vášho počítačového systému.





**UPOZORNENIE:** UPOZORNENIE označuje možné poškodenie hardvéru, alebo stratu údajov a zároveň vám radí, ako predísť takémuto problému.





**VÝSTRAHA:** VÝSTRAHA signalizuje potenciál pre ublíženie na zdraví a uvádza spôsob, ako predísť problému. Niektoré výstrahy sa môžu zobrazovať v alternatívnom formáte a môžu byť bez sprievodnej ikony. V takýchto prípadoch je takéto špecifické prezentovanie výstrahy v súlade s nariadením regulačného orgánu.


## Napájanie


 Monitor by mal byť prevádzkovaný s pripojením iba k takému zdroju napájania, aký je uvedený na štítku. Ak si nie ste istí druhom sieťového napájania, ktorý je v rámci vašej domácnosti, túto náležitosť prekonzultujte s vaším predajcom alebo s miestnym dodávateľom energie.

 Monitor je vybavený trojkolíkovou uzemnenou zástrčkou, zástrčkou s tretím (uzemňovacím) kolíkom. Táto zástrčka je vhodná jedine pre uzemnený sieťový výstup, a to z bezpečnostných dôvodov. Ak do vašej zásuvky nedokážete zastrčiť trojžilovú zástrčku, požiadajte o inštaláciu vhodnej zásuvky elektrotechnika, alebo na bezpečné uzemnenie zariadenia použite adaptér. Nepodceňujte bezpečnostnú funkciu uzemnenej zástrčky.

 Jednotku odpojte počas búrky, v rámci ktorej sa vyskytujú blesky, alebo v prípade, ak zariadenie nepoužívate počas dlhších časových období. Týmto ochránite monitor pred poškodením spôsobeným nárazovými prúdmi.

 Nepreťažujte zásuvkové lišty a predlžovacie káble. Preťaženie môže zapríčiniť vznik požiaru alebo zasiahnutie elektrickým prúdom.

 Aby ste zabezpečili uspokojujúcu činnosť, monitor používajte iba v spojení s počítačmi uvedenými v zozname UL, a to takými, ktoré majú vhodne nakonfigurované objímky s vyznačeným striedavým prúdom 100 až 240 V pri napätí min. 5A.

 Stenová zásuvka by mala byť nainštalovaná v blízkosti zariadenia a mala by byť ľahko prístupná.

# Inštalácia

**!** Monitor neumiestňujte na nestabilný vozík, stojan, trojnožku, konzolu alebo stolík. V prípade pádu monitora môže dôjsť k poraneniu osoby a môže taktiež dôjsť k vážnemu poškodeniu výrobku. Používajte iba vozík, stojan, trojnožku, konzolu alebo stolík odporúčaný výrobcom alebo predávaný spolu s výrobkom. Počas inštalácie výrobku dodržiavajte pokyny výrobcu a používajte montážne doplnky odporúčané výrobcom. Kombináciu výrobku s vozíkom premiestňujte opatrne.

**!** Do štrbiny na skrinke monitora nikdy nezasúvajte žiadny predmet. Mohlo by to spôsobiť poškodenie súčastí obvodov, čoho následkom by bol vznik požiaru alebo zasiahnutie elektrickým prúdom. Nikdy na monitor nerozlievajte tekutiny.

**!** Prednú časť výrobku nekladte na podlahu.

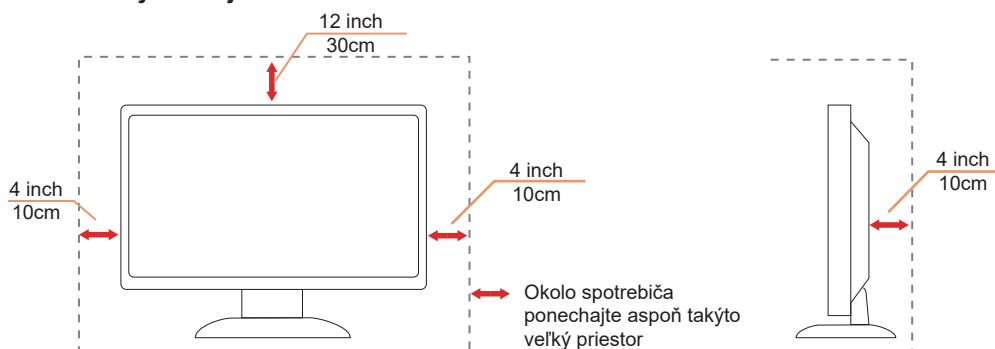
**!** Pri montáži monitora na stenu alebo na policu používajte iba montážnu súpravu schválenú výrobcom a postupujte podľa návodu, ktorý montážna súprava obsahuje.

**!** Aby nedošlo k možnému poškodeniu, napríklad odlúpenie panela od rámika, monitor nesmie byť sklonený nadol viac ako o 5 stupňov. Ak je prekročený maximálny uhol 5-stupňového sklonenia nadol, záruka sa nevzťahuje na poškodenie monitora.

**!** Okolo monitora nechajte voľné miesto, ako je to znázornené nižšie. V opačnom prípade nebude cirkulovanie vzduchu dostatočné, pričom prehrievanie môže spôsobiť vznik požiaru alebo poškodenie monitora.

Pokiaľ monitor inštalujete na stenu alebo na stojan, pozrite si dolu uvedené odporúčané miesta na ventiláciu okolo monitora:

## Nainštalovaný so stojanom



# Čistenie


**!** Skrinku čistite pravidelne tkaninou. Na zotretie nečistôt môžete použiť jemný čistiaci prostriedok; použite ho namiesto silného čistiaceho prostriedku, ktorý spôsobí poleptanie skrinky výrobku.


**!** Počas čistenia dávajte pozor, aby sa do výrobku čistiaci prostriedok nedostal. Tkanina na čistenie by nemala byť veľmi drsná, pretože by mohlo dôjsť k poškrabaniu povrchu obrazovky.




**!** Pred čistením výrobku odpojte sieťový kábel.


## Iné


 Ak z výrobku uniká nezvyčajný zápach, zvuk alebo dym, odpojte OKAMŽITE sieťovú zástrčku od prívodu elektrickej energie a spojte sa so servisným strediskom.


 Zabezpečte, aby neboli vetracie otvory zakryté stolom alebo závesmi.

 Počas prevádzky nevystavujte OLED monitor prudkým vibráciám alebo podmienkam s veľkými nárazmi.

 Neudierajte ani nehádzte monitorom počas prevádzky alebo prepravy.


 Napájacie káble musia byť schválené z hľadiska bezpečnosti. Pre Nemecko to musí byť H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 mm<sup>2</sup> alebo lepšie. Pre ostatné krajiny sa musia podľa toho používať vhodné typy.


 Nadmerný akustický tlak zo slúchadiel a náhlavných súprav môže spôsobiť stratu sluchu. Nastavenie ekvalizéra na maximum zvýši výstupné napätie zo slúchadiel a náhlavných súprav a tým aj úroveň akustického tlaku.

 Nízka modrá zložka svetla: Displej používa panel s nízkou modrou zložkou svetla. Spĺňa certifikáciu TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution pri obnovení továrenských nastavení alebo predvolenom nastavení.

### Zdravie:

- Monitor by mal byť vzdialený 50 ~ 70 cm (20 ~ 28 palcov) od vašich očí.
- Dlhodobé pozeranie na obrazovku spôsobuje únavu očí a môže zhoršiť váš zrak. Po každej hodine používania produktu si oddýchnite oči 5 ~ 10 minút.
- Znížte únavu očí zameraním sa na vzdialené objekty.
- Časté žmurkanie a cvičenie očí pomáhajú predchádzať vysychaniu očí.

 Technológia bez blikania udržiava stabilné podsvietenie pomocou DC stmievacieho obvodu, ktorý eliminuje primárne Príčina blikania monitora, ktorá znižuje únavu očí.

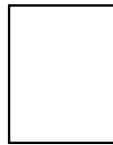
 Tento produkt sa neodporúča nepretržite prevádzkovať dlhšie ako 24 hodiny na základe charakteristík produktu OLED. V tomto produkte sa na eliminovanie možného zadržiavania obrazu používa veľa technológií. Podrobnosti si pozrite v používateľskej príručke v časti "Údržba obrazovky".

# Inštalácia

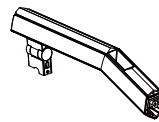
## Obsah balenia



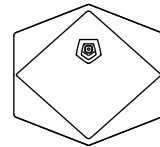
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB Cable



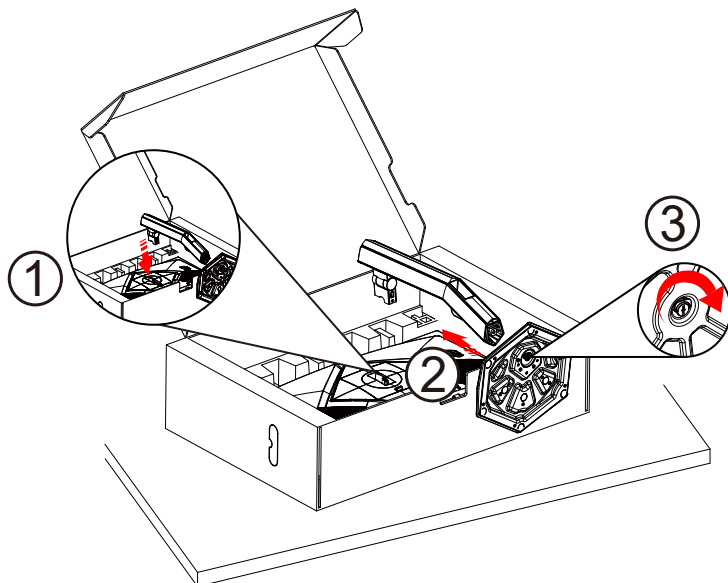
USB C-C Cable

\*Všetky typy signálnych káblov nebudú dodané pre všetky krajiny a regióny. Overte si túto skutočnosť u miestneho predajcu alebo v zastúpení spoločnosti AOC.

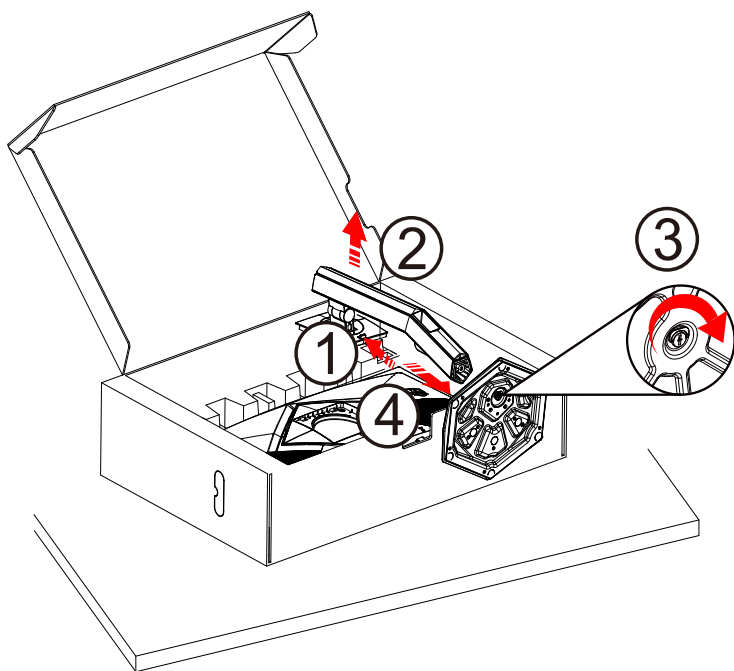
# Inštalácia stojana a základne


Základňu nainštalujte alebo demontujte podľa dolu uvedených krokov.

Inštalácia:

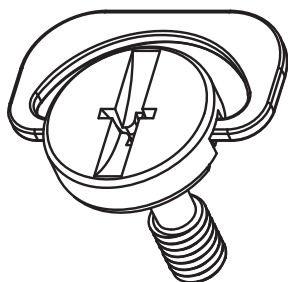


Demontáž:



 **POZNÁMKA:** Dizajn displeja sa môže líšiť od tých, ktoré sú znázornené na obrázku.

Špecifikácia skrutky pre podstavec: M6\*17 mm (účinný závit 7 mm)

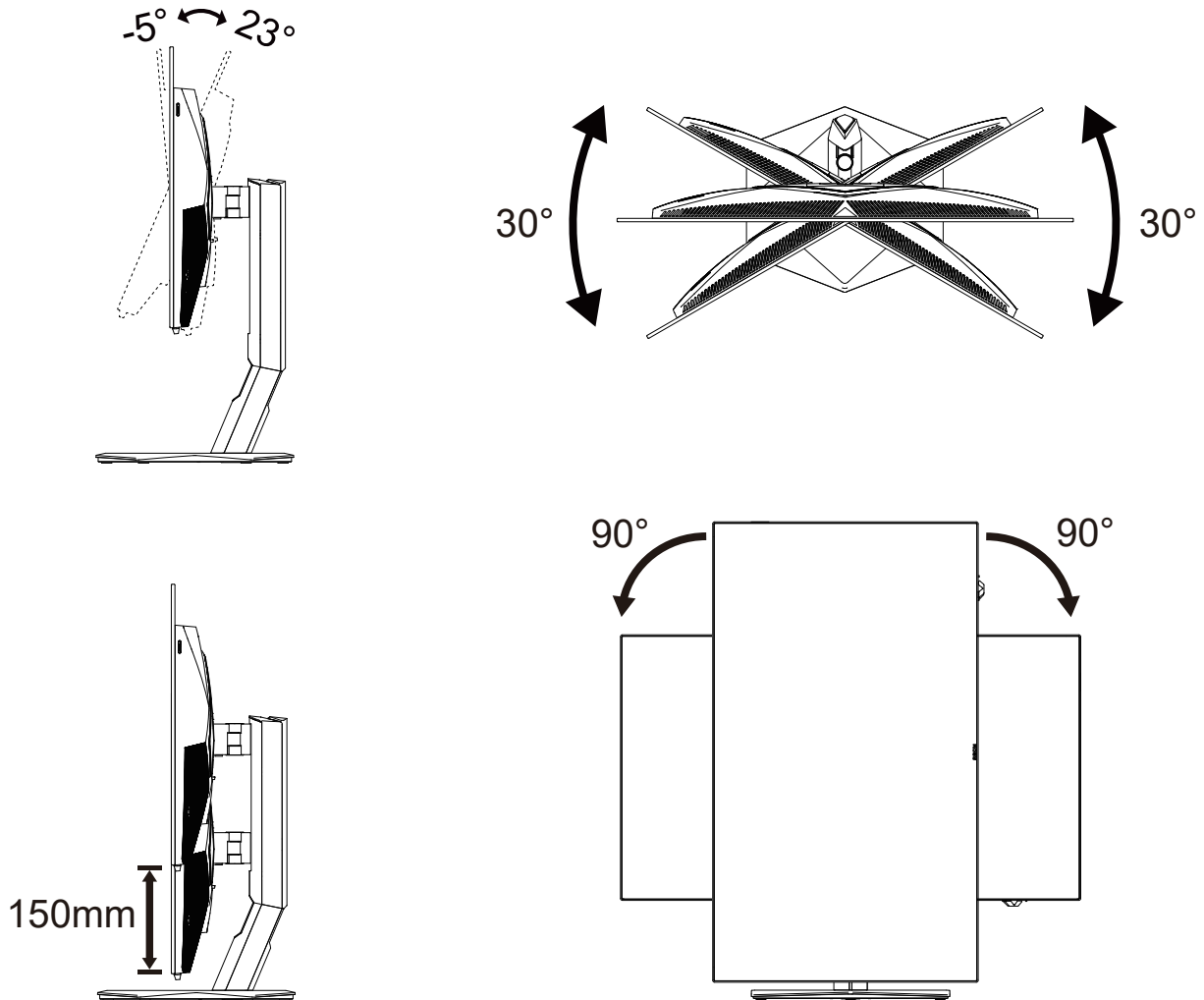


## Prispôsobenie uhla sledovania

Na dosiahnutie čo najlepšieho zážitku z pozerania sa odporúča, aby sa používateľ uistil, že je možné vidieť jeho celú tvár na obrazovke a potom nastavil uhol monitora na základe osobných preferencií.

Pridržiavajte stojan, a tak pri zmene uhla monitora neprevalíte monitor.

Monitor môžete nastaviť podľa nižšie uvedených hodnôt:



### POZNÁMKA:

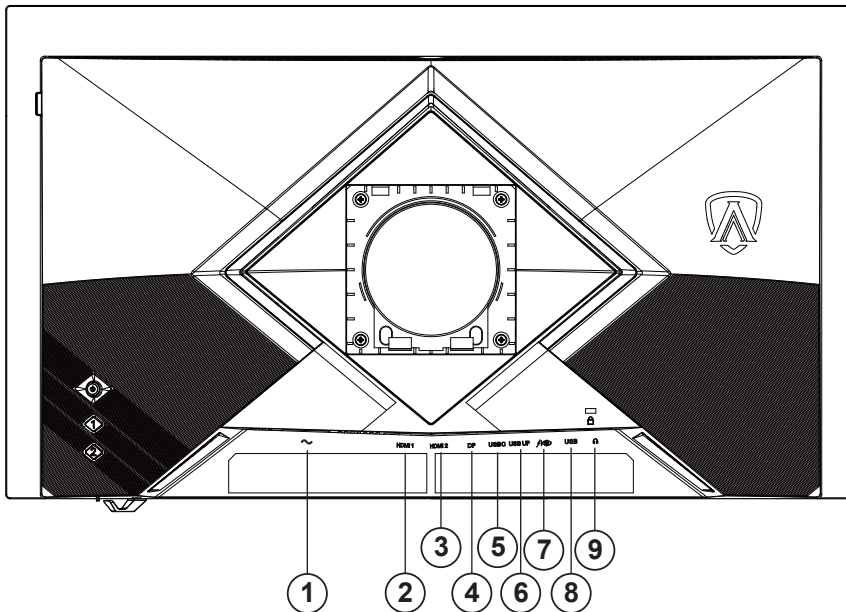
Pri nastavovaní uhla sa nedotýkajte OLED obrazovky. Mohlo by to spôsobiť poškodenie alebo zničenie OLED obrazovky.

#### Varovanie

- Aby nedošlo k možnému poškodeniu obrazovky, ako napríklad odlúpenie panela, monitor nesmie byť sklonený nadol viac ako o 5 stupňov.
- Pri nastavovaní uhla monitora netlačte na obrazovku. Uchopte len rámik.

# Pripojenie monitora

Pripojenia káblov na zadnej strane monitora a počítača:



1. Napájanie
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C (upstream, režim DisplayPort ALT, až PD 65 W)
6. Vstupný port USB
7. Výstupný port USB3.2 Gen1+rýchle nabíjanie
8. Výstupný port USB3.2 Gen1x2
9. Slúchadlá

## Pripojenie k PC

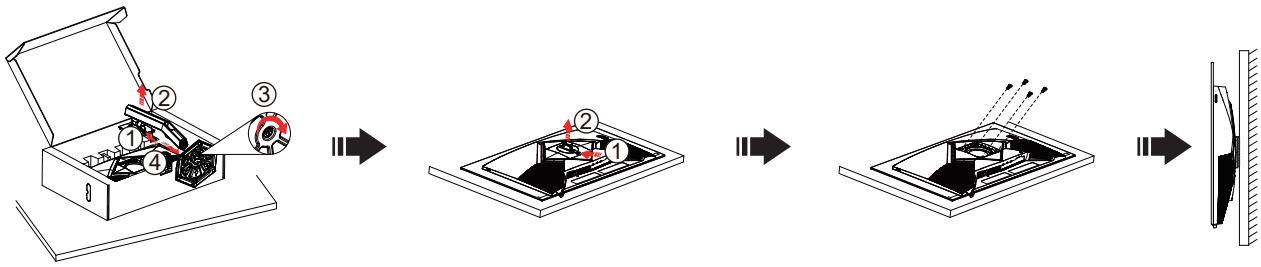
1. Pevne pripojte napájací kábel do zadnej časti monitora.
2. Vypnite počítač a odpojte napájací kábel.
3. Pripojte kábel na prenos signálu monitora k videokonektoru v zadnej časti počítača.
4. Pripojte napájací kábel počítača a monitora do sieťovej zásuvky.
5. Zapnite počítač a monitor.

Ak sa na monitore zobrazí obraz, inštalácia je ukončená. Ak sa obraz nezobrazí, pozrite si časť Riešenie problémov.

Aby ste ochránili zariadenie, vždy pred pripájaním vypnite počítač a OLED monitor.

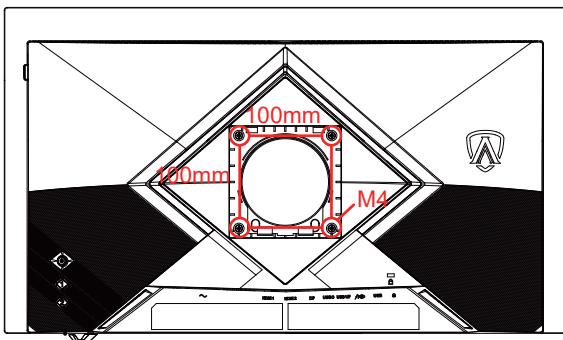
# Pripojenie ramena pre montáž na stenu

Príprava pre inštaláciu doplnkového ramena určeného pre montáž na stenu.

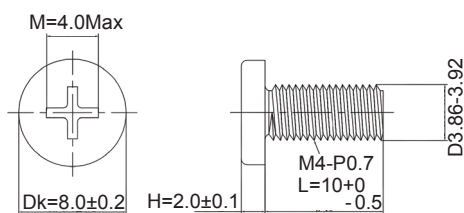


Tento monitor je možné namontovať na stenu prostredníctvom ramena určeného pre montáž na stenu, ktoré si môžete zakúpiť zvlášť. Pred montážou odpojte prívod energie. Postupujte podľa týchto krokov:

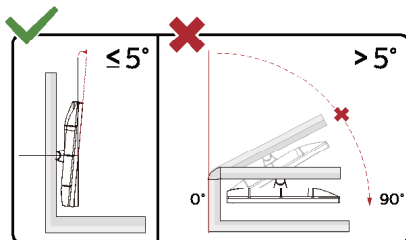
1. Odmontujte základňu.
2. Pri montáži ramena určeného pre montáž na stenu postupujte podľa návodu výrobcu.
3. Umiestnite rameno určené pre montáž na stenu na zadnú stranu monitora. Polohu otvorov na ramene dajte do súladu s otvormi na zadnej strane monitora.
4. Do otvorov vložte 4 skrutky a utiahnite ich.
5. Opätovne pripojte káble. Pozrite pokyny pripevnenia na stene, ktoré nájdete v návode, ktorý je súčasťou doplnkového ramena určeného pre montáž na stenu.



Špecifikácia skrutiek na záves na stenu: M4\*(10+X) mm, (X = hrúbka držiaka na montáž na stenu)



Poznámka: Na všetkých modeloch nie sú k dispozícii otvory pre skrutky držiaka VESA. Poradte sa s predajcom alebo servisným strediskom AOC. Ak potrebujete návod na inštaláciu držiaka na stenu, vždy kontaktujte výrobcu.



\* Dizajn displeja sa môže líšiť od tých, ktoré sú znázornené na obrázku.

## ⚠ Varovanie

- Aby nedošlo k možnému poškodeniu obrazovky, ako napríklad odlúčenie panela, monitor nesmie byť sklonený nadol viac ako o 5 stupňov.
- Pri nastavovaní uhla monitora netlačte na obrazovku. Uchopte len rámik.

# Funkcia Adaptive-Sync

1. Funkcia Adaptive-Sync pracuje s DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Kompatibilná grafická karta: Nižšie je uvedený odporúčaný zoznam, ktorý tiež môžete nájsť na internetovej stránke [www.AMD.com](http://www.AMD.com)

## Grafické karty

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

## 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

## Funkcia kompatibilná s NVIDIA G-SYNC

1. Tento výrobok podporuje funkciu NVIDIA G-SYNC Compatible. Funkcia NVIDIA G-SYNC Compatible funguje prostredníctvom rozhrania DisplayPort.
2. Ak si chcete vychutnať dokonalý herný zážitok poskytovaný funkciou G-SYNC, je potrebné samostatne zakúpiť grafickú kartu NVIDIA, ktorá podporuje funkciu G-SYNC.

Požiadavky na systém G-sync:

Kategória požiadaviek: Monitor NVIDIA G-SYNC Compatible (režim kompatibility)

Grafická karta: Architektúra NVIDIA Pascal alebo novšia (napr. séria GTX 10, séria RTX)

Monitor: Monitor overený spoločnosťou NVIDIA s podporou premenlivej obnovovacej frekvencie (VRR)

Operačný systém: Windows 10 alebo novší

Pripojovací kábel: Použite DisplayPort

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

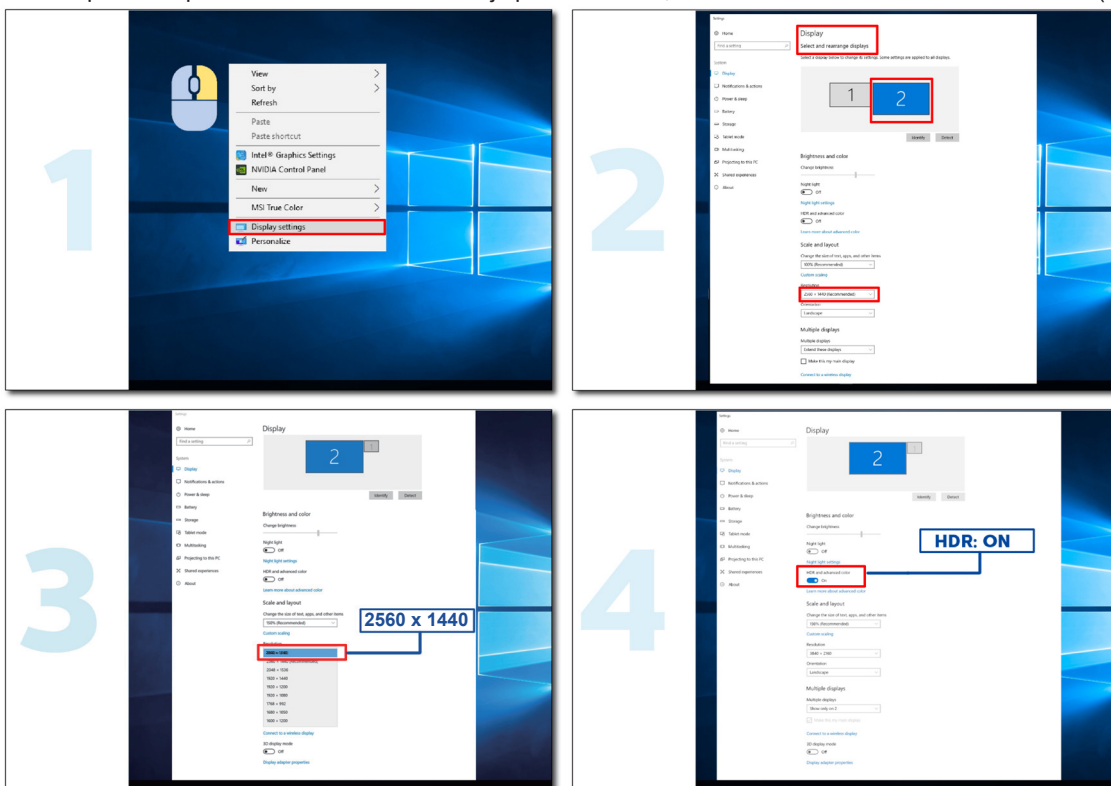
# HDR

Je kompatibilný so vstupnými signálmi vo formáte HDR10.

Displej môže automaticky aktivovať funkciu HDR, ak sú prehrávač a obsah kompatibilné. Pre informácie o kompatibilitate vášho zariadenia a obsahu kontaktujte výrobcu zariadenia a poskytovateľa obsahu. Pre funkciu HDR vyberte možnosť „VYP“ v prípade, že nepotrebuje automatickú aktiváciu.

## Poznámka:

1. Pre rozhranie DisplayPort/HDMI nie je potrebné žiadne špeciálne nastavenie vo verziách WIN10 nižších (starších) ako V1703.
2. Vo verzii WIN10 V1703 je k dispozícii iba rozhranie HDMI a rozhranie DisplayPort nemôže fungovať.
3. Rozlíšenie 3840 × 2160 pri 50 Hz/60 Hz/100 Hz/120 Hz je určené len na použitie so zariadeniami, ako sú UHD prehrávače alebo konzoly Xbox/PS.
4. Nastavenie displeja:
  - a. Rozlíšenie displeja je nastavené na 2560x1440 a HDR je prednastavené na ZAPNUTÉ.
  - b. Po spustení aplikácie možno dosiahnuť najlepší efekt HDR, keď sa rozlíšenie zmení na 2560x1440 (ak je dostupné).



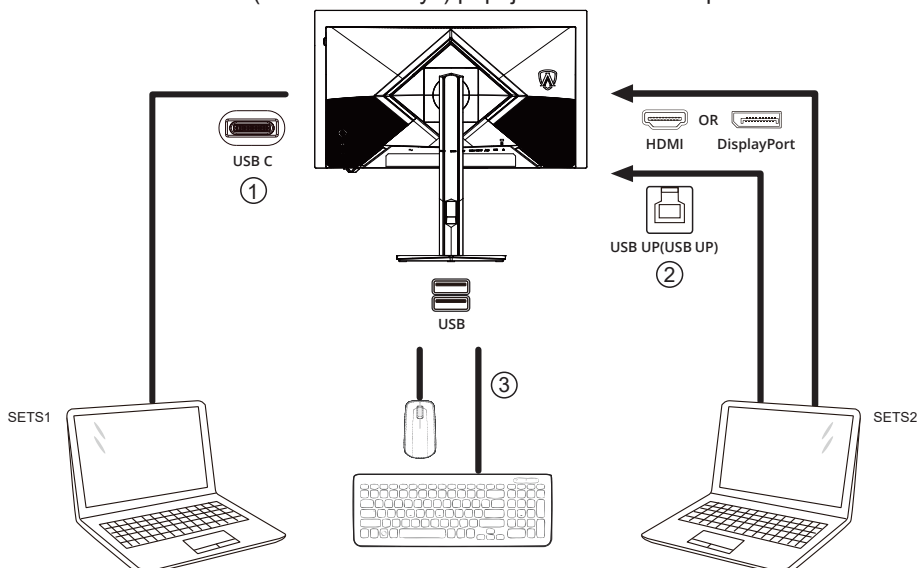
# KVM

Tento produkt podporuje funkciu KVM.

Pri zapnutom displeji môžete pomocou klávesnice a myši ovládať dve zariadenia s výstupom signálu (dva počítače alebo dva prenosné počítače alebo jeden počítač a jeden prenosný počítač) nastavovať pomocou funkcie KVM.

Postup nastavenia:

1. Jedno zariadenie (počítač alebo prenosný počítač) pripojte k monitoru pomocou USB C.
2. Druhé zariadenie pripojte k monitoru pomocou HDMI alebo DisplayPort. Potom toto zariadenie pripojte aj k monitoru cez vstup USB.
3. Periférne zariadenia (klávesnica a myš) pripojte k monitoru cez port USB.

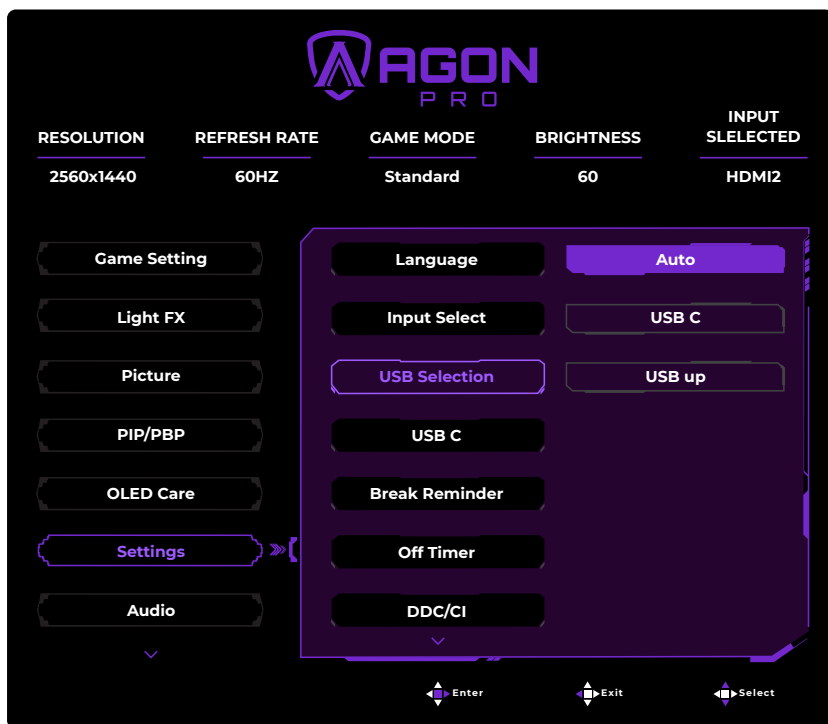


**Poznámka:** Dizajn displeja sa môže líšiť od toho, ktorý sa uvádza na obrázkoch.

4. Prejdite do Ponuka OSD, USB C alebo USB up (USB upstream) v Settings (Nastavenia) -> Alebo v prípade nutnosti vyberte USB.

Ak je nastavené na Auto (Automaticky), klávesnica a myš pripojené k monitoru sa automaticky prepnú ovládané zariadenia podľa zobrazeného zdroja signálu.

V režime zobrazenia PIP/PBP prepnete cestu vstupu USB v ponuke OSD.



<b>USB Selection (Výber USB)</b>	<b>Opis funkcie</b>
Auto (Automaticky)	Automatický výber USB C alebo USB up (USB upstream) závisí od zdroja signálu, ktorý je aktuálne zobrazený na obrazovke.
USB C	Funkciu USB Hub zabezpečuje prostredníctvom kábla Type-C.
USB up (USB upstream)	Funkciu USB Hub zabezpečuje prostredníctvom kábla USB B.

# Údržba obrazovky

Údržba obrazovky by sa mala vykonávať podľa nasledujúcich požiadaviek na základe charakteristík produktu OLED, aby sa znížilo riziko zadržiavania obrazu .

Záruka sa nevzťahuje na žiadne poškodenie v dôsledku nedodržiavania nasledovných pokynov.

## • Zobrazovaniu statického obrazu by sa malo čo najviac vyhýbať.

Statický obraz sa vzťahuje na obraz, ktorý zostáva na obrazovke dlhší čas.

Statický obraz môže spôsobiť trvalé poškodenie OLED obrazovky, objavia sa zvyšky obrazu, čo je vlastnosť OLED obrazovky.

Mali by ste sa riadiť nasledujúcimi odporúčaniami pri používaní:

1. Nezobrazujte žiadny statický obraz na celú obrazovku alebo jej časť na dlhý čas, pretože by to mohlo viesť k zvyšovaniu obrazu na obrazovke. Aby ste predišli tomuto problému, pri zobrazovaní statického obrazu primerane znížte jas a kontrast obrazovky.
2. Pri dlhodobom sledovaní obsahu mimo režimu celej obrazovky môžu na ľavej a pravej strane obrazovky a na okrajoch obrazu zostať rôzne stopy. Z tohto dôvodu nepoužívajte tento režim dlhú dobu.
3. Vždy, keď je to možné, sledujte video na celej obrazovke a nie v malom okne na obrazovke (napríklad video na stránke internetového prehliadača).
4. Nelepte na obrazovku štítky ani nálepky, aby ste znížili možnosť poškodenia obrazovky alebo zvyškov obrazu.

## • Neodporúča sa používať tento výrobok nepretržite dlhšie ako 24 hodín.

Tento produkt využíva mnoho technológií na elimináciu novej retencie obrazu. Dôrazne sa odporúča, aby ste použili prednastavené hodnoty a ponechali funkcie „On (Zap.)“, aby ste predišli zvyškovému obrazu na obrazovke OLED a zachovali čo najlepšie využitie OLED displeja.

## • LEA (Logo Extraction Algorithm) (Algoritmus extrakcie loga)

Funkciu LEA sa odporúča vypnúť, aby sa znížilo riziko vytvárania zadržania obrazu.

Po zapnutí tejto funkcie sa obrazovka automaticky zúži, čím sa ustáli jas a oblasť zobrazenia, aby sa znížilo možné zadržanie obrazu.

Toto nastavenie je v rámci predvolených nastavení „On (Zap.)“. Možno ho nastaviť v ponuke OSD.

## • Pixel Orbiting (Obiehajúce pixely)

Odporúča sa zapnúť funkciu Orbit, aby sa znížilo riziko vytvárania zadržania obrazu.

Pixely obrazu vykonávajú ako celok po zapnutí tejto funkcie kruhový pohyb raz za sekundu po trajektórii v tvare písmena čínskeho znaku “日.” Amplitúda tohto pohybu je na základe nastavení. Presunutý znak môže byť odbočka. Keď je zvolená možnosť “Strongest (Najsilnejšie)”, najpravdepodobnejšie dôjde k zadržaniu obrazu, ale možná odbočka môže byť najnápadnejšia. Keď je zvolená možnosť „Off (Vyp.)“, obraz sa vráti späť do optimálnej polohy.

Toto nastavenie je v rámci predvolených nastavení „On (Zap.)“ “Strongest (Najsilnejšie)”. Možno ho nastaviť v ponuke OSD.

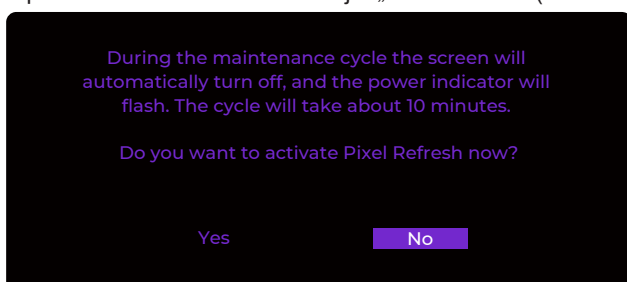
## • Pixel Refresh (Obnova pixelov)

Zadržanie obrazu má na základe charakteristiky panela OLED tendenciu objaviť sa v prípade, keď je statický obraz rozdelený rôznymi farbami alebo pri dlhodobom jasnom zobrazení.

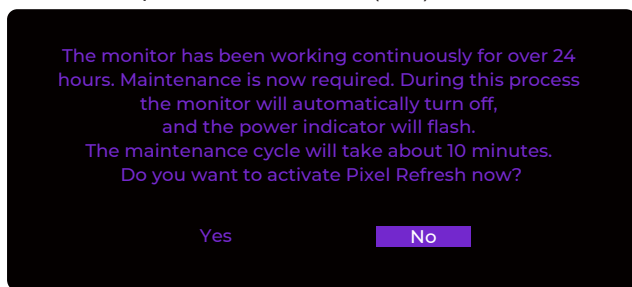
Na dosiahnutie ideálneho efektu zobrazenia obrazu sa odporúča pravidelne alebo nepravidelne znova zapnúť funkciu FF RS, aby sa eliminovalo zadržanie obrazu, ktoré môže byť vytvorené.

Túto funkciu možno spustiť ktoroukoľvek z nasledujúcich možností:

- 1). V ponuke OSD manuálne aktivujte „Pixel Refresh (Obnova pixelov)“, a podľa pokynov v ponuke zvolte „Yes (Áno)“.



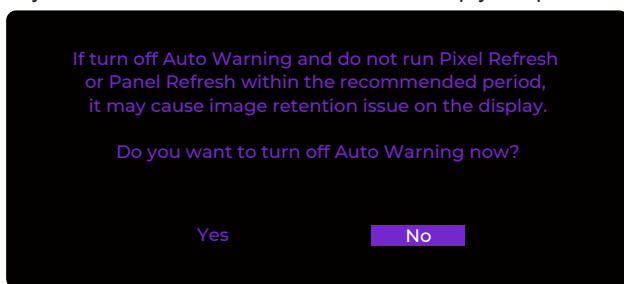
- 2). Monitor automaticky zobrazí výzvu, ktorá pripomenie používateľovi spustiť „Pixel Refresh (Obnova pixelov)“ každých 24 hodín. Odporúča sa zvoliť „Yes (Áno)“.



Ak sa zvolí „No (Nie)“ alebo sa neurobí žiadna voľba, upozornenie sa bude zobrazovať raz za hodinu, kým používateľ nezvolí „Yes (Áno)“. Ponuka s výzvou sa automaticky zatvorí približne po 10 sekundách.

Funkcia automatickej výzvy pre „Pixel Refresh (Obnova pixelov)“ je v rámci predvolených nastavení nastavená na „On (Zap.)“ a možno ju upraviť v ponuke OSD. Ak sa nastaví na „Off (Vyp.)“, ponuka s automatickou výzvou „Pixel Refresh (Obnova pixelov)“ sa už nebude zobrazovať.

Špeciálne upozornenie: Nevykonanie „Pixel Refresh (Obnova pixelov)“ v odporúčanom čase zvýši riziko vzniku zvyškov obrazu na obrazovke. To môže ovplyvniť platnosť záručného krytia. Pokračujte opatrne.



- 3). Po každých kumulatívnych 4 hodinách prevádzky monitor po vypnutí tlačidlom alebo po prechode do pohotovostného režimu automaticky po 15 minútach vykoná Screen Compensation and Correction (Kompenzácia a korekcia obrazovky) a Pixel Refresh (Obnova pixelov).

Monitor najprv automaticky vykoná Screen Compensation and Correction (Kompenzácia a korekcia obrazovky) a následne spustí Pixel Refresh (Obnova pixelov). Počas procesu Screen Compensation and Correction (Kompenzácia a korekcia obrazovky) nechajte monitor zapnutý a nestláčajte žiadne tlačidlá. Indikátor napájania bude blikať na bielo (3 sekundy svieti/3 sekundy nesvieti) a tento proces trvá približne 30 sekúnd. Následne monitor spustí funkciu Pixel Refresh (Obnova pixelov).

Celý proces Pixel Refresh (Obnova pixelov) trvá približne 10 minút. Počas procesu nechajte monitor zapnutý a nestláčajte žiadne tlačidlá. Indikátor napájania bude blikať bielou farbou (sekundu svieti/sekundu nesvieti). Na konci indikátor napájania zmení farbu na oranžovú alebo zhasne, čo znamená, že monitor prešiel do pohotovostného alebo vypnutého stavu (so zachovaním stavu pred týmto procesom).

Ak používateľ počas procesu stlačí tlačidlo napájania, proces sa preruší a monitor obnoví obraz. Vezmite do úvahy, že táto obnova môže trvať približne 5 sekúnd. V ponuke OSD „Information (Informácie)“ možno zobraziť počet spustení funkcie Pixel Refresh (Obnova pixelov) a čas, kedy sa obrazovka rozsvietila po poslednej Pixel Refresh (Obnova pixelov).

#### • Screen Saver (Šetrič obrazovky)

Na zníženie rizika retencie obrazu sa odporúča zapnúť šetrič obrazovky. Keď sa statický obraz zobrazuje dlhší čas, jas obrazovky sa automaticky výrazne zníži, aby sa obmedzilo riziko retencie obrazu. Po zistení zmeny obrazu sa jas obrazovky vráti na predchádzajúcu hodnotu.

Toto nastavenie je v rámci predvolených nastavení „On (Zap.)“. Možno ho nastaviť v ponuke OSD.

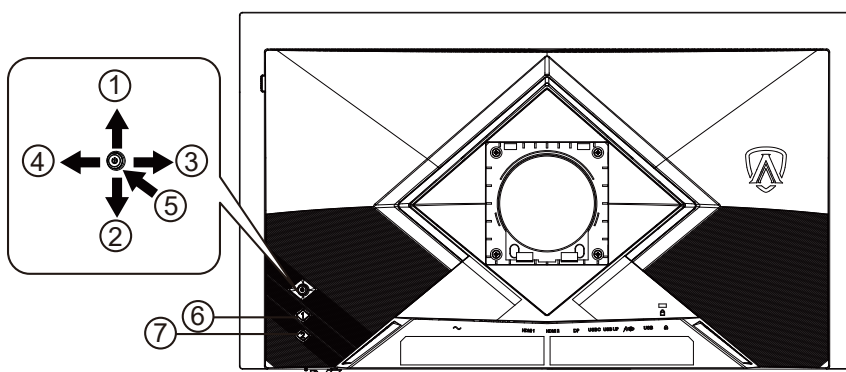
#### • Taskbar Dimmer (Stmavenie panela úloh)

Na zníženie rizika zvyškov obrazu sa odporúča aktivovať funkciu stmavenia panela úloh. Ak po aktivácii monitor rozpozná panel úloh, jeho jas sa automaticky zníži, aby sa minimalizovalo riziko zvyškov obrazu.

Toto nastavenie je v rámci predvolených nastavení „On (Zap.)“. Možno ho nastaviť v ponuke OSD.

# Nastavenie

## Aktivačné tlačidlá



1	Up (Hore)
2	Down (Dole)
3	Left (Vľavo)
4	Right (Vpravo)
5	Power (Napájanie)/ Menu (Ponuka)/ Select (Zvoliť)
6	User 1 (Používateľ 1) (Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie))
7	User 2 (Používateľ 2) (Input Select (Voľba vstupu))

### Power (Napájanie)/ Menu (Ponuka)/ Select (Zvoliť)

- Keď je monitor vypnutý, stlačením tohto tlačidla ho zapnete.
- Keď je monitor zapnutý, stlačením tohto tlačidla otvoríte ponuku OSD alebo potvrdíte úpravy funkcií; podržaním tlačidla približne na 2 sekundy monitor vypnete.
- Keď je monitor v pohotovostnom režime, stlačením tohto tlačidla ho vypnete.

### Up (Hore)/ Down (Dole)/ Left (Vľavo) Right (Vpravo)

- Keď je ponuka OSD vypnutá, stlačením tlačidla otvoríte rýchlu ponuku.
- Keď je ponuka OSD zapnutá, riadte sa pokynmi tlačidiel zobrazenými na obrazovke.
- Keď je monitor v pohotovostnom režime, stlačením tohto tlačidla otvoríte ponuku „Input Select (Voľba vstupu)“.

### User 1 (Používateľ 1) (Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie))

- Funkciu tohto tlačidla rýchlej voľby možno prispôsobiť v ponuke OSD: Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie), Gaming Mode (Herný režim), Shadow Control (Tieňovanie), Low input Lag (Nízka vstupná odozva), Adaptive-Sync, Dial Point (Zamierovací bod), Sniper Scope (Ostreľovací zameriavač), Input Select (Voľba vstupu), Volume (Hlasitosť), Image Ratio (Pomer strán obrazu), Pixel Refresh (Obnova pixelov), Light FX, Game Color (Farby hry), Dark Boost (Zosilnenie tmavého odtieňa), Sharpness (Ostrosť), Color Temp. (Teplota farieb), Color Space (Farebný priestor). Továrenské predvolené nastavenie je „Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie)“.
- Keď je ponuka OSD vypnutá, stlačením tohto tlačidla otvoríte ponuku „Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie)“. Stlačením tlačidiel „Left (Vľavo)“ alebo „Right (Vpravo)“ zvolíte príslušný režim rozlíšenia:  
QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz (HDMI)  
QHD 540Hz/ HD 720Hz (DisplayPort/ USB C)
- Keď je monitor v pohotovostnom režime, stlačením tohto tlačidla otvoríte ponuku „Input Select (Voľba vstupu)“.

## **User 2 (Používateľ 2) (Input Select (Voľba vstupu))**

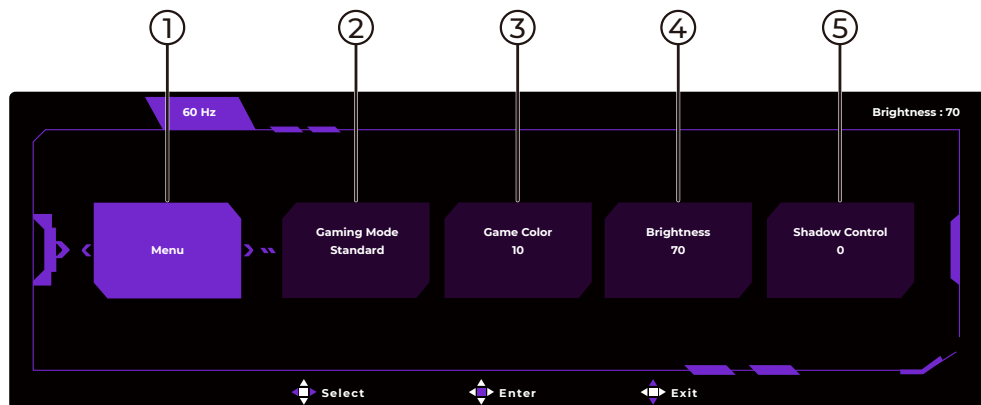
- Funkciu tohto tlačidla rýchlej voľby možno prispôbiť v ponuke OSD: Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie), Gaming Mode (Herný režim), Shadow Control (Tieňovanie), Low input Lag (Nízka vstupná odozva), Adaptive-Sync, Dial Point (Zamierovací bod), Sniper Scope (Ostreľovací zameriavač), Input Select (Voľba vstupu), Volume (Hlasitosť), Image Ratio (Pomer strán obrazu), Pixel Refresh (Obnova pixelov), Light FX, Game Color (Farby hry), Dark Boost (Zosilnenie tmavého odtieňa), Sharpness (Ostrosť), Color Temp. (Teplota farieb), Color Space (Farebný priestor). Továrenské predvolené nastavenie je „Input Select (Voľba vstupu)“.
- Keď je ponuka OSD vypnutá, stlačením tohto tlačidla otvoríte ponuku „Input Select (Voľba vstupu)“. Stlačením tlačidiel „Up (Hore)“ alebo „Down (Dole)“ zvolíte vstupný zdroj zobrazený v informačnom paneli a potom stlačením tlačidla „Select (Zvoliť)“ prepnete na zvolený zdroj.
- Keď je monitor v pohotovostnom režime, stlačením tohto tlačidla otvoríte ponuku „Input Select (Voľba vstupu)“.

## **OSD – Funkcia uzamknutia**

- Keď je ponuka OSD vypnutá, podržte tlačidlo „Down (Dole)“ približne na 10 sekúnd, aby ste ponuku OSD uzamkli alebo odomkli.

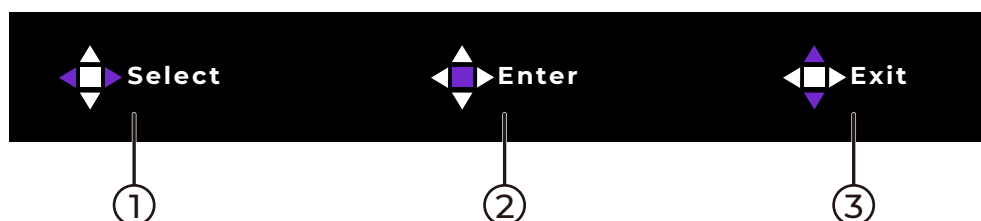
# Adjust OSD Menu (Úprava ponuky OSD)

## Quick Menu (Rýchla ponuka)



1	Menu (Ponuka)	Otvorte hlavnú ponuku OSD.
2	Quick Menu1 (Rýchla ponuka1) Gaming Mode (Herný režim)	Používateľská rýchla ponuka 1. Predvolené nastavenie je Gaming Mode (Herný režim).
3	Quick Menu2 (Rýchla ponuka2) Game Color (Herné farby)	Používateľská rýchla ponuka 2. Predvolené nastavenie je Game Color (Herné farby).
4	Quick Menu3 (Rýchla ponuka3) Brightness (Jas)	Používateľská rýchla ponuka 3. Predvolené nastavenie je Brightness (Jas).
5	Quick Menu4 (Rýchla ponuka4) Shadow Control (Tieňovanie)	Používateľská rýchla ponuka 4. Predvolené nastavenie je Shadow Control (Tieňovanie).

## Button Operation Guide (Sprievodca ovládaním tlačidiel)



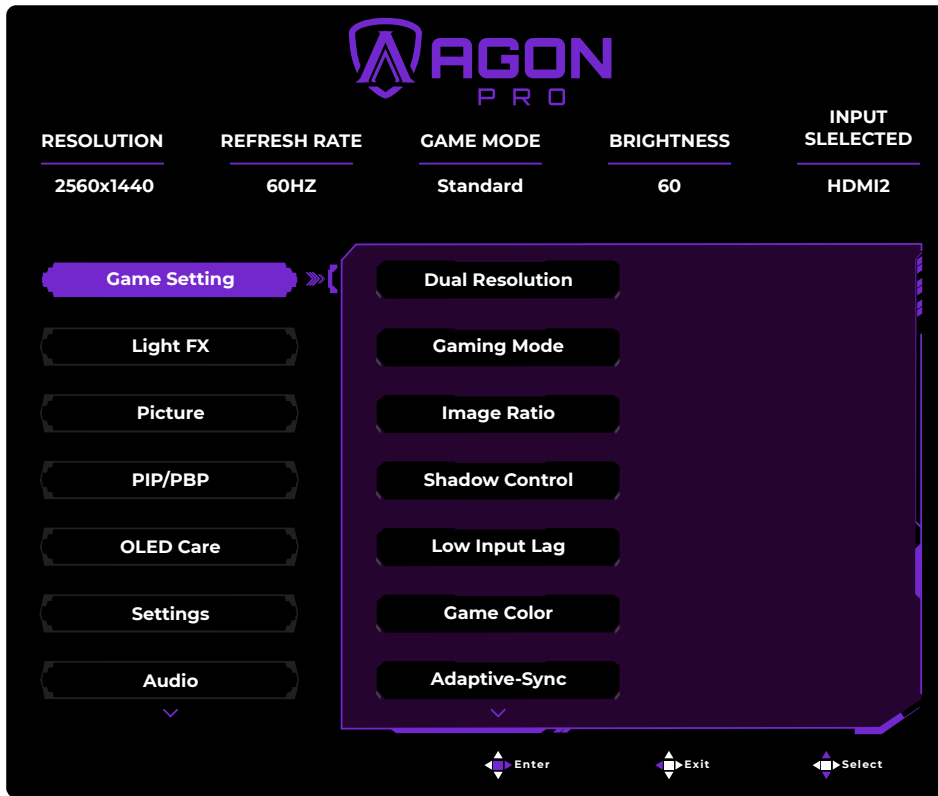
1	Select (Zvoliť)	Podľa fialových pokynov tlačidiel v ponuke OSD stlačte príslušné tlačidlo na voľbu ponuky alebo na vykonanie úpravy.
2	Enter	Podľa fialových pokynov tlačidiel v ponuke OSD stlačte príslušné tlačidlo na potvrdenie voľby a prechod do ďalšej podponuky alebo na potvrdenie úpravy ponuky.
3	Exit (Ukončiť)	Podľa fialových pokynov tlačidiel v ponuke OSD stlačte príslušné tlačidlo na návrat na predchádzajúcu úroveň ponuky alebo na úplné ukončenie ponuky.

### Poznámka:

Funkcia 5-smerného navigačného tlačidla sa môže líšiť v závislosti od úrovne alebo možnosti ponuky OSD. Používajte ho podľa fialových pokynov tlačidiel zobrazených v ponuke OSD.

# Ponuka OSD

## Game Setting (Nastavenie hry)



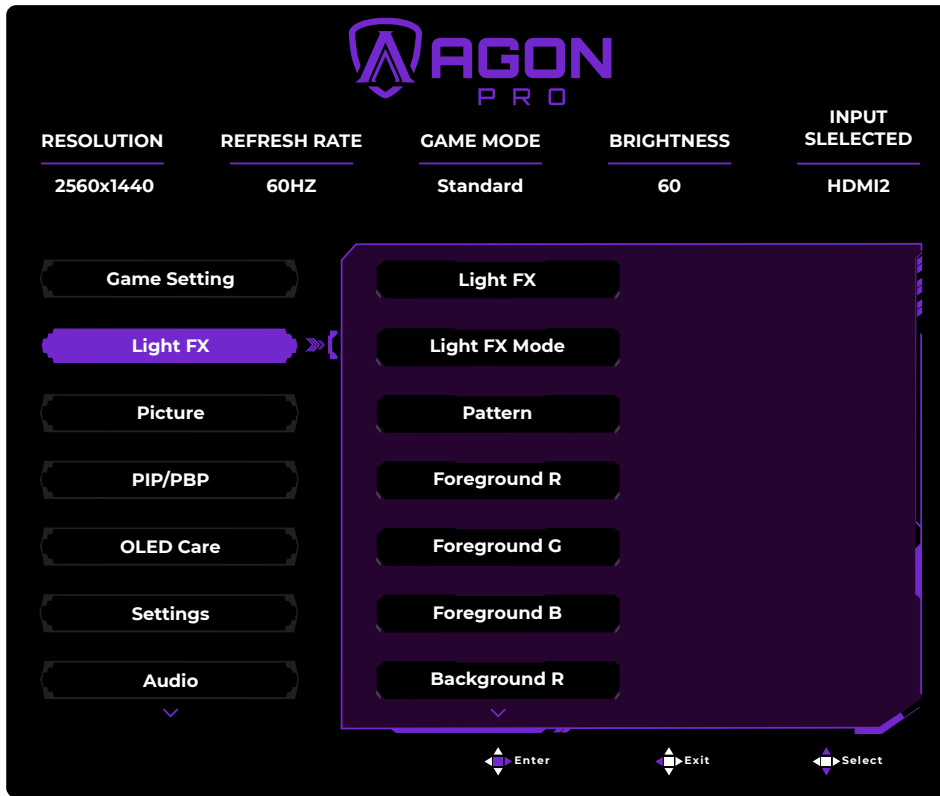
Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie)	QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz	Nastavte režim Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie) podľa svojich potrieb. <b>Poznámka:</b> QHD 144 Hz je vhodné len pre rozhranie HDMI a je k dispozícii ako voliteľná možnosť pri vstupe signálu HDMI.
Gaming Mode (Herný režim)	Standard (Štandardný)	Zvýšiť čitateľnosť vhodnej siete a mobilných hier.
	FPS	Na hranie hier FPS (strelci z pohľadu prvej osoby). Vylepšuje detaily čiernej farby na tmavom motíve.
	RTS	Na hranie hier RTS (stratégia v reálnom čase). Zlepšuje kvalitu obrazu.
	Racing (Preteky)	Na hranie pretekárskych hier. Poskytuje najrýchlejší čas odozvy a vysokú sýtosť farieb.
	Gamer 1 (Hra 1)	Nastavenia predvoľby používateľa sú uložené ako Hra 1.
	Gamer 2 (Hra 2)	Nastavenia predvoľby používateľa sú uložené ako Hra 2.
	Gamer 3 (Hra 3)	Nastavenia predvoľby používateľa sú uložené ako Hra 3.

Image Ratio (Pomer strán obrazu)	Full (16:9) (Na celú obrazovku (16:9))/ 1:1 (16:9)/ Full (Square) (Na celú obrazovku (štvorec))/ 1:1 (Square) (1:1 (štvorec))/ Aspect (Pomer strán)/ 24,5"	Zvoľte Image Ratio (Pomer strán obrazu). Full (16:9) (Na celú obrazovku (16:9)): Prispôsobí vstupný obraz na celú obrazovku. Vhodné pre obraz s pomerom strán 16:9. 1:1 (16:9): Zobrazí vstupný obraz v natívnom rozlíšení bez prispôsobenia. Full (Square) (Na celú obrazovku (štvorec)): Prednastavené rozlíšenie je 1280 × 960. Prispôsobí vstupný obraz na celú obrazovku. 1:1 (Square) (1:1 (štvorec)): Prednastavené rozlíšenie je 1280 × 960. Zobrazí vstupný obraz v natívnom rozlíšení bez prispôsobenia. Aspect (Pomer strán): Prednastavené rozlíšenie je 1280 × 960. Obraz sa prispôsobí tak, aby čo najviac vyplnil obrazovku, pričom si zachová pôvodný pomer strán a nedôjde ku geometrickému skresleniu. Vhodné pre obraz s pomerom strán 4:3. 24,5": Zobrazí 24,5-palcovú zobrazovaciu plochu len v strede obrazovky.
Shadow Control (Ovládanie tieňovania)	0-20	Ovládanie šedej je štandardne 0. Aby bol obraz jasnejší, koncový používateľ môže potom nastaviť v prírastkoch od 0 do 20. Ak je obraz veľmi tmavý tak, musí sa nastaviť v prírastkoch od 0 do 20, aby bol jasný.
Low input Lag (Nízka vstupná odozva)	Off (Vyp.)/ On (Zap.)	Vypnutie vyrovnávacej pamäte obrazu môže znížiť vstupnú odozvu. <b>Poznámka:</b> Funkcia Low input Lag (Nízka vstupná odozva) je v rámci predvolených nastavení zapnutá a nemožno ju upravovať, keď je funkcia Adaptive-Sync zapnutá.
Game Color (Farby hry)	0-20	Na získanie lepšieho obrazu farby hry určia pre nastavenie sýtosti stupeň 0 až 20
Adaptive-Sync	Off (Vyp.)/ On (Zap.)	Vypnutie alebo zapnutie funkcie Adaptive-Sync. Upomienka na spustenie Adaptive-Sync: Keď je povolená funkcia Adaptive-Sync, v niektorých herných prostrediach sa môže vyskytovať blikanie.
Dial Point (Zamierovací bod)	Off (Vyp.)/ Dynamic (Dynamické)/ On (Zap.)	Zapnite alebo vypnite funkciu Dial Point (Zamierovací bod). Dial Point (Zamierovací bod) sa po zapnutí alebo vypnutí monitora automaticky nastaví na Vyp. Keď je funkcia Dial Point (Zamierovací bod) zapnutá, na stred obrazovky sa zobrazí Dial Point (Zamierovací bod), ktorý pomáha hráčom presnejšie mieriť v hrách FPS.
Sniper Scope	Off (Vyp.)/ 1.0/ 1.5/ 2.0	Ak chcete uľahčiť zacielenie pri ostreľovaní, miestne priblížite detail.
Frame Counter (Počítadlo snímok)	Off (Vyp.) / Right-up (Vpravo hore) / Right-Down (Vpravo dole)/ Left-Down (Zľava nadol)/ Left-Up (Zľava nahor)	Zobrazenie vertikálnej frekvencie pre zvolený roh

**Poznámka:**

- 1). Keď je v časti „Picture (Obraz)“ povolený „HDR Mode (HDR režim)“, položky „Shadow Control (Ovládanie tieňovania)“ a „Game Color (Farby hry)“ nie je možné upravovať.
- 2). Keď je v časti „Picture (Obraz)“ nastavený „HDR“ na „DisplayHDR“, položky „Gaming Mode (Herný režim)“, „Shadow Control (Ovládanie tieňovania)“ a „Game Color (Farby hry)“ nie je možné upravovať.  
Keď je v časti „Picture (Obraz)“ nastavený „HDR“ na „HDR Peak (Maximálne HDR)“, „HDR Picture (HDR obrázok)“, „HDR Movie (Film HDR)“ alebo „HDR Game (HDR hra)“, položky „Gaming Mode (Herný režim)“, „Game Color (Farby hry)“ nie je možné upravovať.
- 3). Keď je v časti „Picture (Obraz)“ nastavený „Color Space (Farebný priestor)“ na „sRGB“ alebo „DCI-P3“, položky „Shadow Control (Ovládanie tieňovania)“ a „Game Color (Farby hry)“ nie je možné upravovať.
- 4). Keď je „Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie)“ nastavený na „QHD 144Hz“, položky „Full (Square) (Na celú obrazovku (štvorec))“, „1:1 (Square) (1:1 (štvorec))“, „Aspect (Pomer strán)“ a „24,5“ nie je možné upravovať.  
Keď je „Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie)“ nastavený na „HD 720Hz“, položky „1:1 (16:9)“, „Full (Square) (Na celú obrazovku (štvorec))“, „1:1 (Square) (1:1 (štvorec))“, „Aspect (Pomer strán)“ a „24,5“ nie je možné upravovať.
- 5). Keď je „Image Ratio (Pomer strán obrazu)“ nastavený na „Full (Square) (Na celú obrazovku (štvorec))“, „1:1 (Square) (1:1 (štvorec))“, „Aspect (Pomer strán)“ alebo „24,5“, položky „Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie) (QHD 144Hz)“ nie je možné upravovať.  
Keď je „Image Ratio (Pomer strán obrazu)“ nastavený na „1:1 (16:9)“, „1:1 (Square) (1:1 (štvorec))“, „Aspect (Pomer strán)“ alebo „24,5“, položky „Adaptive-Sync“ nie je možné upravovať.

## Light FX

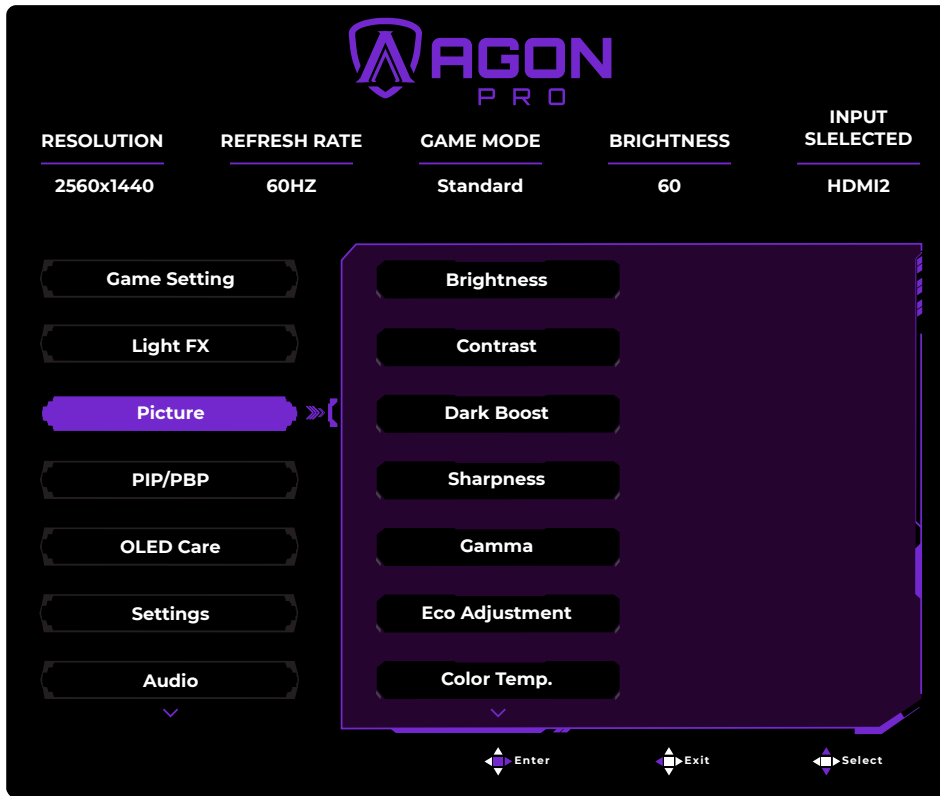


Light FX	Off (Vypnuto)/ Low/ Medium (Stredné)/ Strong (Silné)	Zvoľte intenzitu Light FX.
Light FX Mode (Režim Light FX)	Audio1/ Audio2/ Static (Statický)/ Dark Point Sweep (Usporiadanie tmavých bodov)/ Gradient Shift (Posun gradientu)/ Spread Fill (Vyplnenie rozťahnutím)/ Drip Fill (Vyplnenie po častiach)/ Spreading Drip Fill (Vyplnenie rozťahnutím po častiach)/ Breathing (Dýchanie)/ Light Point Sweep (Usporiadanie svetlých bodov)/ Zoom (Priblíženie)/ Rainbow (Dúha)/ Wave (Vodná vlna)/ Flashing (Blikanie)/ Demo (Ukážka)	Výber režimu Light FX
Pattern (Vzorka)	Red (Červená)/ Green (Zelená)/ Blue (Modrá)/ Rainbow (Dúha)/ User Define (Definované používateľom)	Výber vzorka pre funkciu Light FX
Foreground R (Popredie R)	0-100	Ak je Vzorka nastavená na možnosť Zadefinovaná používateľom, používateľ môže upraviť farbu popredia pre funkciu Light FX.
Foreground G (Popredie G)		
Foreground B (Popredie B)		
Background R (Pozadie R)	0-100	Ak je Vzorka nastavená na možnosť Zadefinovaná používateľom, používateľ môže upraviť farbu pozadia pre funkciu Light FX.
Background G (Pozadie G)		
Background B (Pozadie B)		

### Poznámka:

Funkcia dynamického osvetlenia je podporovaná v systéme Windows 11. Keď je monitor pripojený k počítaču s Windows 11 cez kábel vstupného USB, prejdite na Desktop (Pracovná plocha) → Personalization (Prispôsobenie) → Dynamic Lighting (Dynamické osvetlenie) a aktivujte „Use Dynamic Lighting on my devices (Použiť dynamické osvetlenie na mojich zariadeniach)“ a „Compatible apps in the foreground always control lighting effects (Kompatibilné aplikácie na popredí vždy riadia svetelné efekty)“. Tým umožníte systému Windows 11 ovládať svetelné efekty funkcie Light FX. V dôsledku toho bude možnosť „Light FX“ v ponuke OSD neaktívna a nebude ju možné upraviť.

## Picture (Obraz)



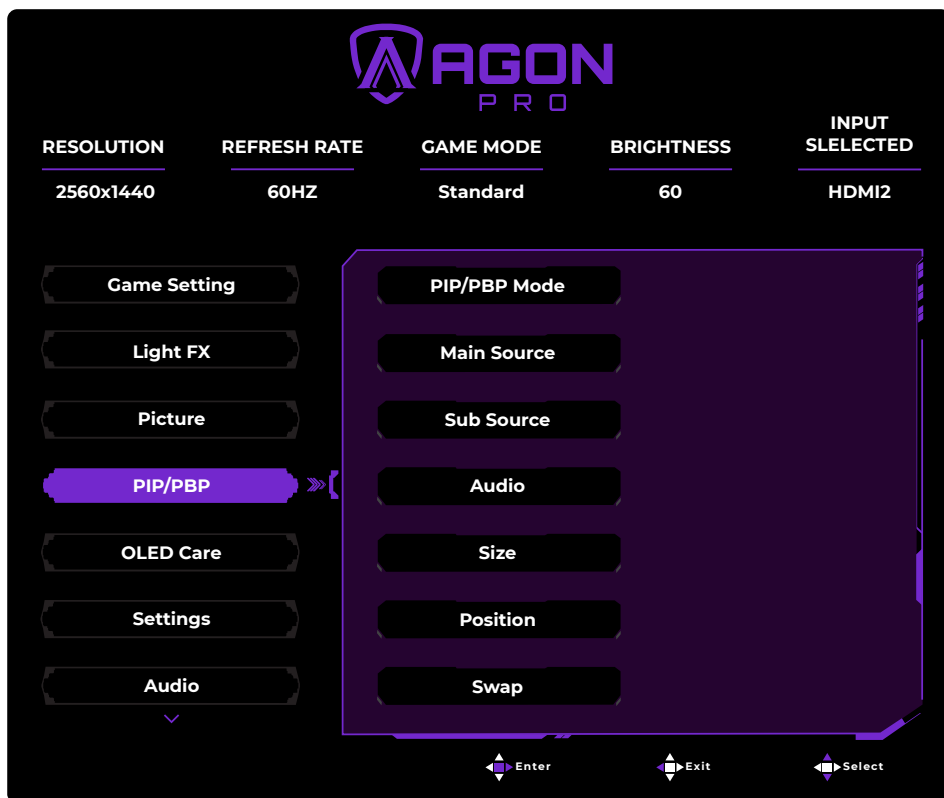
Brightness (Jas)	0-100	Nastavenie podsvietenia
Contrast (Kontrast)	0-100	Kontrast na základe digitálneho registra.
Dark Boost (Zosilnenie tmavého odtieňa)	Off (Vyp.)/ Level 1(Úroveň 1)/ Level 2(Úroveň 2)/ Level 3(Úroveň 3)	Zlepšenie detailov na obrazovke v tmavej alebo jasnej oblasti na nastavenie jasnosti v jasnej oblasti a zlepšenie bez presýtenia.
Sharpness (Ostrosť)	0-100	Nastavenie ostrosti.
Gamma (Gama)	1.8/ 2.0/ 2.2/ 2.4/ 2.6	Adjust Gamma.
Eco Adjustment (Nastavenie eko)	Standard (Štandardný)	Štandardný režim
	Text	Režim textu
	Internet	Režim internetu
	Game (Hra)	Režim pre hry
	Movie (Film)	Režim film
	Sports (Šport)	Režim pre šport
Color Temp. (Teplota farieb)	Reading	Reading Mode.
	6500K/ 7300K/ 9300K/ User Define (Definované používateľom)	Nastavenie teploty farieb <b>Poznámka:</b> Ak chcete nastaviť farby RGB, vyberte možnosť User define (Definované používateľom).
Red (Červená)	0-100	Získanie červenej z digitálneho registra.
Green (Zelená)	0-100	Získanie zelenej z digitálneho registra.
Blue (Modrá)	0-100	Získanie modrej z digitálneho registra.
R.Saturation (Sýtosť červenej farby)	0-100	Upravte Sýtosť červenej farby.
G.Saturation (Sýtosť zelenej farby)	0-100	Upravte Sýtosť zelenej farby.
B.Saturation (Sýtosť modrej farby)	0-100	Upravte Sýtosť modrej farby.
C.Saturation (Sýtosť zelenomodrej farby)	0-100	Upravte Sýtosť zelenomodrej farby.

M.Saturation (Sýtosť purpurovej farby)	0-100	Upravte Sýtosť purpurovej farby.
Y.Saturation (Sýtosť žltej farby)	0-100	Upravte Sýtosť žltej farby.
Y.Hue (Odtieň červenej farby)	0-100	Upravte Odtieň červenej farby.
Y.Hue (Odtieň zelenej farby)	0-100	Upravte Odtieň zelenej farby.
Y.Hue (Odtieň modrej farby)	0-100	Upravte Odtieň modrej farby.
Y.Hue (Odtieň zelenomodrej farby)	0-100	Upravte Odtieň zelenomodrej farby.
Y.Hue (Odtieň purpurovej farby)	0-100	Upravte Odtieň purpurovej farby.
Y.Hue (Odtieň žltej farby)	0-100	Upravte Odtieň žltej farby.
HDR	Off	Nastavte profil HDR podľa svojich požiadaviek na používanie. <b>Poznámka:</b> Keď sa zistí obsah HDR, zobrazí sa možnosť HDR na nastavenie.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Maximálne HDR)	
	HDR Picture (HDR obrázok)	
	HDR Movie (Film HDR)	
	HDR Game (HDR hra)	
HDR Mode (HDR režim)	Off	Optimalizované pre farbu a kontrast obrazu, ktorý simuluje efekt HDR. <b>Poznámka:</b> Keď sa nezistí obsah HDR, zobrazí sa možnosť režimu HDR na nastavenie.
	HDR Picture (HDR obrázok)	
	HDR Movie (Film HDR)	
	HDR Game (HDR hra)	
Color Space (Farebný priestor)	Panel Native (Natívny panel)	Štandardný panel farebného priestoru.
	sRGB	Farebný priestor sRGB.
	DCI-P3	Farebný priestor DCI-P3
LowBlue Mode (LowBlue režim)	Off (Vyp.)	Zníženie vlny modrého svetla regulovaním teploty farieb.
	Multimedia (Multimédiá)	
	Internet	
	Office (Kancelária)	
	Reading (Čítanie)	

**Poznámka:**

- Keď je aktivovaný „HDR Mode (HDR režim)“, položky „Contrast (Kontrast)“, „Dark Boost (Zosilnenie tmavého odtieňa)“, „Gamma (Gama)“, „Eco Adjustment (Nastavenie eko)“, „Color Temp. (Teplota farieb)“, „6-Axis Color Saturation/Hue (6-osová saturácia/odtieň farieb)“, „Color Space (Farebný priestor)“ a „LowBlue Mode (LowBlue režim)“ nie je možné upravovať.
- Keď je „HDR“ nastavený na „DisplayHDR“, všetky položky v sekcii „Picture (Obraz)“ okrem „HDR“ a „Sharpness (Ostrosť)“ nie je možné upravovať.  
Keď je „HDR“ nastavený na „HDR Peak (Maximálne HDR)“, „HDR Picture (HDR obrázok)“, „HDR Movie (Film HDR)“ alebo „HDR Game (HDR hra)“, položky „Gamma (Gama)“, „Eco Adjustment (Nastavenie eko)“, „Color Temp. (Teplota farieb)“, „6-Axis Color Saturation/Hue (6-osová saturácia/odtieň farieb)“, „Color Space (Farebný priestor)“ a „LowBlue Mode (LowBlue režim)“ nie je možné upravovať.
- Keď je „Color Space (Farebný priestor)“ nastavený na „sRGB“ alebo „DCI-P3“, položky „Contrast (Kontrast)“, „Dark Boost (Zosilnenie tmavého odtieňa)“, „Gamma (Gama)“, „Eco Adjustment (Nastavenie eko)“, „Color Temp. (Teplota farieb)“, „6-Axis Color Saturation/Hue (6-osová saturácia/odtieň farieb)“, „HDR Mode (HDR režim)“ a „LowBlue Mode (LowBlue režim)“ nie je možné upravovať.
- Keď je „Eco Adjustment (Nastavenie eko)“ nastavený na „Reading (Čítanie)“, položky „Contrast (Kontrast)“, „Dark Boost (Zosilnenie tmavého odtieňa)“, „Color Temp. (Teplota farieb)“, „6-Axis Color Saturation/Hue (6-osová saturácia/odtieň farieb)“, „Color Space (Farebný priestor)“ a „LowBlue Mode (LowBlue režim)“ nie je možné upravovať.
- Keď je „Gaming Mode (Herný režim)“ v „Game Setting (Nastavenie hry)“ nastavený na iný ako „Standard (Štandardný)“ režim, položky „Eco Adjustment (Nastavenie eko)“, „6-Axis Color Saturation/Hue (6-osová saturácia/odtieň farieb)“, „HDR Mode (HDR režim)“ a „Color Space (Farebný priestor)“ nie je možné upravovať.
- Kvôli obmedzeniam systému Windows nemusí byť možné zapnúť HDR pri hĺbke farieb 8 bpc a formáte YCbCr422 alebo nižšom.

## PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Režim PIP/PBP)	Off (Vyp.)/ PIP/ PBP	Deaktivujte alebo aktivujte funkcie PIP (Obraz v obraze) a PBP (Obraz vedľa obrazu).
Main Source (Hlavný zdroj)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Zvoľte hlavný zdroj obrazovky.
Sub Source (Vedľajší zdroj)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Zvoľte vedľajší zdroj obrazovky.
Audio (Zvuk)	Main Source (Hlavný zdroj)	Zvoľte zvukový výstup pre hlavnú alebo vedľajšiu obrazovku.
	Sub Source (Vedľajší zdroj)	
Size (Veľkosť)	Small (Malé)/ Middle (Stredné)/ Large (Veľké)	Zvoľte veľkosť vedľajšej obrazovky.
Position (Poloha)	Right-up (Vpravo hore)	Zvoľte polohu vedľajšej obrazovky.
	Right-down (Vpravo dolu)	
	Left-up (Vľavo hore)	
	Left-down (Vľavo dole)	
Swap (Vymeniť)	On (Zap.): Vymeniť	Vymení zdroje obrazoviek
	Off (Vyp.): Bez akcie	

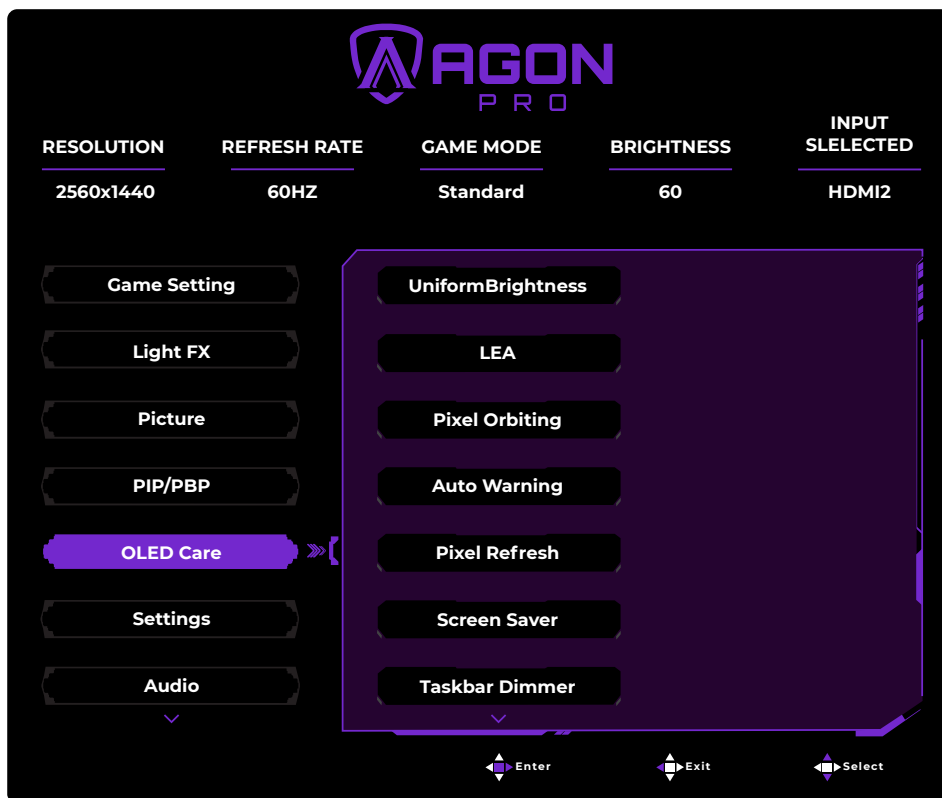
### Poznámka:

- Keď sa položka „HDR“ v ponuke „Picture (Obraz)“ nastaví na akúkoľvek inú možnosť než „Off (Vyp.)“, všetky položky v ponuke „PIP/PBP“ sa stanú nedostupné.
- Keď je PIP zapnuté, prednastavené rozlíšenie pre zdroje HDMI/DisplayPort/USB-C je 2560x1440 pri 60 Hz a maximálne podporované rozlíšenie je 2560x1440 pri 144 Hz; keď je PBP zapnuté, prednastavené rozlíšenie je 1280x1440 pri 60 Hz a maximálne podporované 1280x1440 pri 360 Hz.

3). Keď je PBP/PIP zapnuté, kompatibilita vstupných zdrojov pre hlavnú a vedľajšiu obrazovku je uvedená v nasledujúcej tabuľke:

PBP/PIP		Main Source (Hlavný zdroj)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Vedľajší zdroj)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

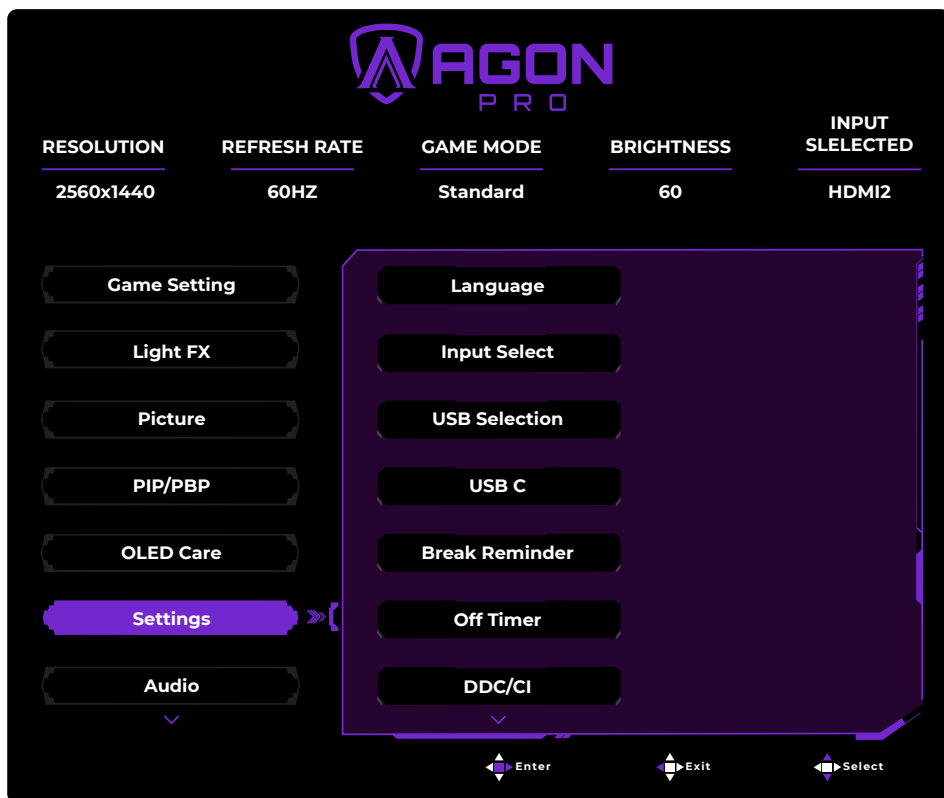
## OLED Care (Starostlivosť o monitor OLED)



Uniform Brightness (Jednotný jas)	Off (Vyp.)/ On (Zap.)	Aktiváciou funkcie Uniform Brightness (Jednotný jas) sa aktivuje stabilizácia špičkového jasu pre obsah SDR, pričom sa udržiava konzistentná úroveň jasu aj pri zmene veľkosti bieleného okna.
LEA (Logo Extraction Algorithm) (Algoritmus extrakcie loga)	Off (Vyp.)/ On (Zap.)	Používa sa na zapnutie funkcie LEA, aby sa znížilo riziko zadržania obrazu. Odporúčané nastavenia tejto funkcie: „On (Zap.)“ Po zapnutí tejto funkcie sa obrazovka automaticky zúži, čím sa ustáli jas a oblasť zobrazenia, aby sa znížilo možné zadržanie obrazu.
Pixel Orbiting (Obiehajúce pixely)	Off (Vyp.)	Používa sa na zapnutie funkcie Orbit, aby sa znížilo riziko zadržania obrazu. Odporúčané nastavenie tejto funkcie: On (Zap.)“ Pixely obrazu budú ako celok vykonávať po zapnutí tejto funkcie kruhový pohyb. Amplitúda tohto pohybu je na základe nastavení. Presunutý znak môže byť odbočka. Keď je zvolená možnosť „Strongest (Najsilnejšie)“, najpravdepodobnejšie dôjde k zadržaniu obrazu, ale možná odbočka môže byť najnápadnejšia.
	Weak (Slabé)	
	Medium (Stredné)	
	Strong (Silné)	
	Strongest (Najsilnejšie)	
Auto Warning (Automatická výstraha)	Off (Vyp.)/ On (Zap.)	Zapnite/vypnite funkciu Automatická výstraha na Pixel Refresh (Obnova pixelov). Monitor automaticky zobrazí „Auto Warning (Automatická výstraha)“ každé 24 hodiny kumulatívneho používania, ktorá pripomína používateľovi, aby spustil proces „Pixel Refresh (Obnova pixelov)“. Ak chcete zastaviť automatickú výstrahu na „Pixel Refresh (Obnova pixelov)“, vyberte možnosť „Off (Vyp.)“. Ale ak sa nedodrží odporúčaná doba na spustenie „Pixel Refresh (Obnova pixelov)“, môže to zvýšiť riziko retencie obrazu na obrazovke. Pokračujte s upozornením.

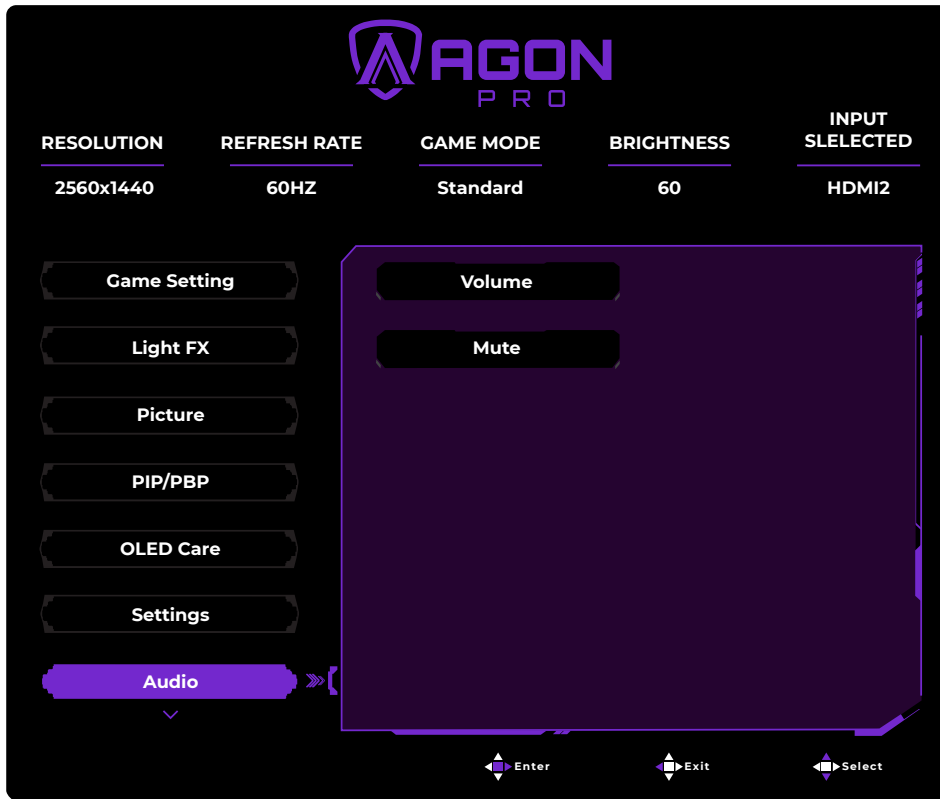
Pixel Refresh (Obnova pixelov)	Off (Vyp.)/ On (Zap.)	Slúži na aktiváciu a spustenie funkcií Screen Compensation and Correction (Kompenzácia a korekcia obrazovky) a Pixel Refresh (Obnova pixelov) s cieľom odstrániť vzniknuté zvyšky obrazu. Po zapnutí zvolíte „Yes (Áno)“ podľa výzvy v ponuke; monitor najprv automaticky spustí Screen Compensation and Correction (Kompenzácia a korekcia obrazovky) a následne aktivuje Pixel Refresh (Obnova pixelov). Po dokončení sa monitor vráti do zapnutého stavu.
Screen Saver (Šetrič obrazovky)	Off (Vyp.)/ On (Zap.)	Na zníženie rizika vzniku zvyškov obrazu sa odporúča aktivovať funkciu šetriča obrazovky. Keď sa statický obraz zobrazuje dlhší čas, jas obrazovky sa automaticky výrazne zníži, aby sa zmiernilo riziko vzniku zvyškov obrazu. Po zistení zmeny obrazu sa jas obnoví na pôvodnú úroveň.
Taskbar Dimmer (Stmavenie panela úloh)	Off (Vyp.)/ On (Zap.)	Aktivácia funkcie Taskbar Dimmer (Stmavenie panela úloh) pomáha znižovať riziko vzniku zvyškov obrazu. Odporúča sa ju zapnúť. Keď je funkcia aktivovaná, jas oblasti panela úloh sa automaticky zníži, aby sa zmiernilo riziko vzniku zvyškov obrazu.
Zero Frame Delay (Nulové oneskorenie snímky)	Off (Vyp.)/ On (Zap.)	Keď je funkcia aktivovaná, znižuje obrazovú odozvu a zlepšuje reakčný čas.

## Settings (Nastavenia)



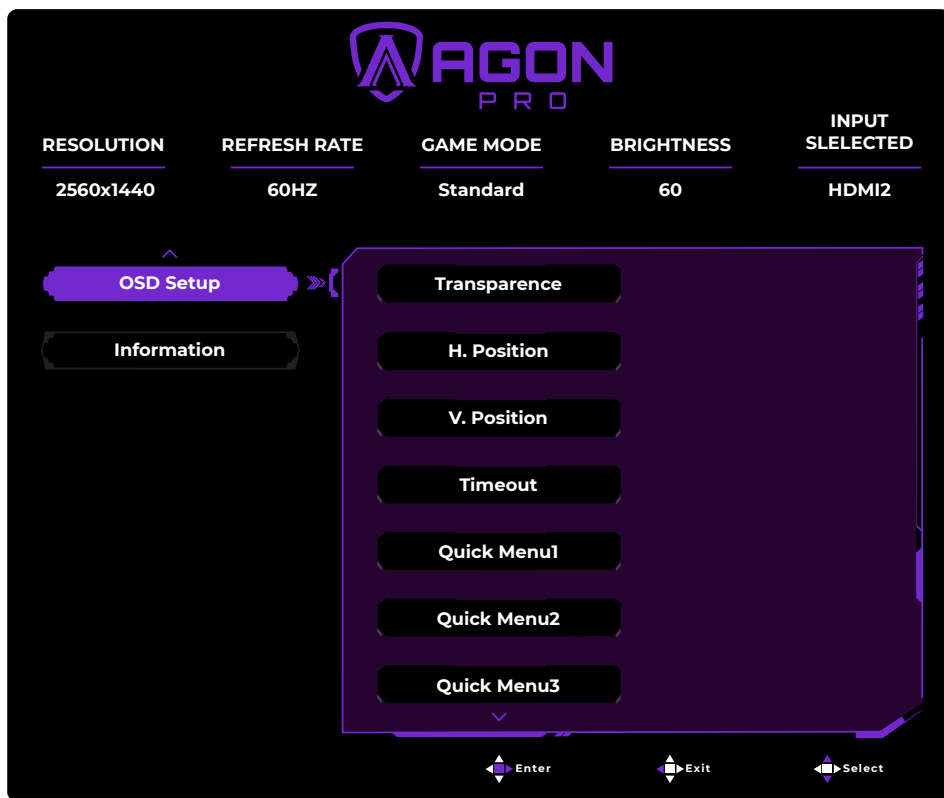
Language (Jazyk)		Voľba jazyka pre OSD
Input Select (Voľba vstupu)	Auto(Automatically) / HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Voľba zdroja vstupného signálu.
USB Selection (Voľba USB)	Auto (Automatically)/ USB C/ USB up (USB upstream)	Zvoľte dátovú cestu vstupného USB.
USB C	High Data Speed (Vysoká rýchlosť prenosu dát)/ High Resolution (Vysoké rozlíšenie)	Nastavte prioritu prenosu dát alebo prioritu rozlíšenia rozhrania USB. <b>Poznámka:</b> Predvolené nastavenie je „High Resolution (Vysoké rozlíšenie)“. V tomto režime port USB-A prenáša rýchlosťou USB 2.0 a port USB-C podporuje maximálne rozlíšenie 2560×1440 pri 540 Hz. Keď je nastavené „High Data Speed (Vysoká rýchlosť prenosu dát)“, uprednostňuje sa rýchlosť prenosu dát. Port USB-A prenáša rýchlosťou USB 3.2 Gen 1.
Break Reminder (Pripomenka prestávky)	Off (Vyp.)/ On (Zap.)	Keď je funkcia aktivovaná, systém zobrazí pripomenutie prestávky, ak používateľ pracuje nepretržite dlhšie ako 1 hodinu.
Off timer (Vypnutie časovačom)	0 až 24 hodín	Služi na voľbu vypnutia napájania jednosmerným prúdom
DDC-CI	No (Nie)/ Yes (Áno)	Zapnutie alebo vypnutie podpory DDC-CI
Reset (Resetovanie)	No (Nie)/ Yes (Áno)	Obnovenie nastavení ponuky na predvolené hodnoty

## Audio (Zvuk)



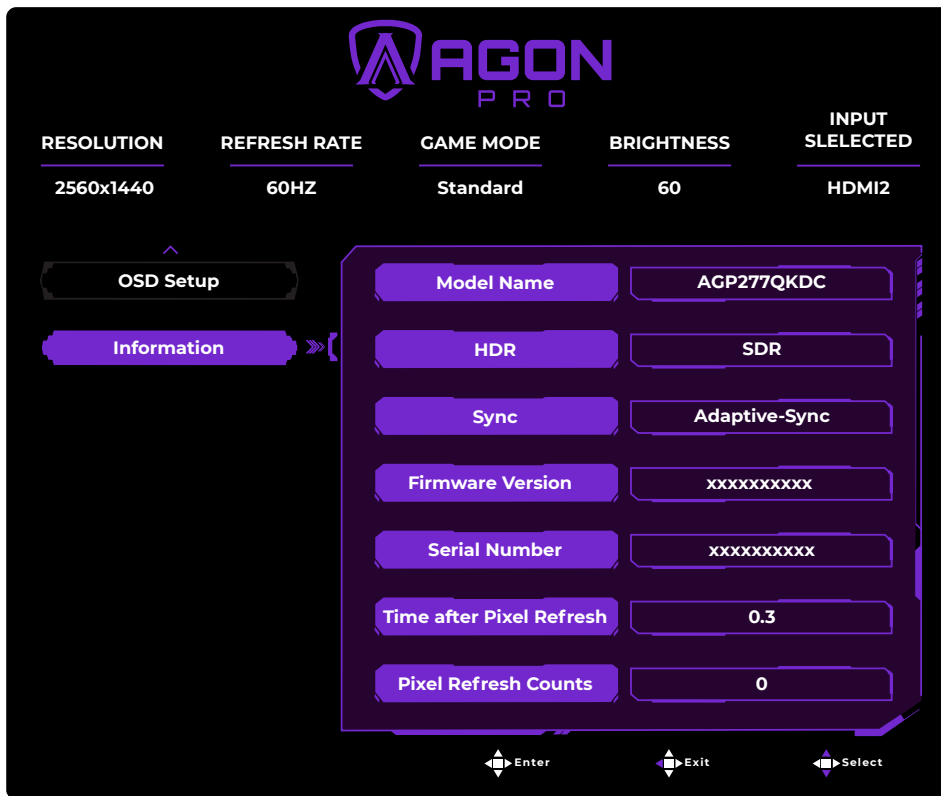
Volume (Hlasitosť)	0-100	Upravte výstupnú hlasitosť reproduktorov alebo slúchadiel.
Mute (Stlmiť)	Off (Vyp.)/ On (Zap.)	Zap./Vyp. stlmenia

## OSD Setup (Nastavenie OSD)



Transparence (Priehľadnosť)	0-100	Nastavenie priehľadnosti OSD
H. Position (Horizontálna pozícia)	0-100	Nastaviť horizontálnu pozíciu OSD.
V. Position (Vertikálna pozícia)	0-100	Nastaviť vertikálnu pozíciu OSD.
Timeout (Časový interval vypnutia)	5-120	Nastavenie časového intervalu vypnutia pre OSD
Quick Menu1 (Rýchla ponuka1)	Gaming Mode (Herný režim)/ Shadow Control (Tieňovanie)/ Game Color (Herné farby)/ Brightness (Jas)/ Contrast (Kontrast)/ Sharpness (Ostrosť)/ Volume (Hlasitosť)	Nastavte funkcie rýchlej ponuky 1, 2, 3 a 4.
Quick Menu2 (Rýchla ponuka2)		
Quick Menu3 (Rýchla ponuka3)		
Quick Menu4 (Rýchla ponuka4)		
User1 (Používateľ1)	Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie)/ Gaming Mode (Herný režim)/ Shadow Control (Tieňovanie)/ Low input Lag (Nízka vstupná odozva)/ Adaptive-Sync/ Dial Point (Zamierovací bod)/ Sniper Scope (Ostreľovací zameriavač)/ Input Select (Voľba vstupu)/ Volume (Hlasitosť)/ Image Ratio (Pomer strán obrazu)/ Pixel Refresh (Obnova pixelov)/ Light FX/ Game Color (Farby hry)/ Dark Boost (Zosilnenie tmavého odtieňa)/ Sharpness (Ostrosť)/ Color Temp. (Teplota farieb)/ Color Space (Farebný priestor)	Nastavte funkcie používateľa 1 a používateľa 2.
User2 (Používateľ2)		
Firmware upgrade (Aktualizácia firmvéru)	No (Nie)/ Yes (Áno)	Zapnite/vypnite aktualizáciu firmvéru.

## Information (Informácie)



## Indikátor LED

Stav	Farba indikátora LED
Režim plného výkonu	Biela
Režim aktívneho vypnutia	Oranžová
Prebieha Off RS	Bliká biela svetelná kontrolka (striedavo blikne a zhasne na jednu sekundu).
Prebieha JB	Bliká biela svetelná kontrolka (striedavo blikne a zhasne raz za 3 sekundy).
Nesprávna funkcia panela OLED	Bliká oranžová svetelná kontrolka (striedavo blikne a zhasne raz za jednu sekundu).
Režim vypnutia	Svetelná kontrolka nesvieti.

# Riešenie problémov

Problémy	Možné riešenia
Svetelná kontrolka napájania nesvieti.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skontrolujte, či je zapnuté napájanie.</li> <li>• Skontrolujte, či je zapojený napájací kábel.</li> </ul>
Svetelná kontrolka napájania svieti, ale nezobrazuje sa žiadny obraz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skontrolujte, či je zapnuté napájanie počítača.</li> <li>• Skontrolujte, či je správne zapojená grafická karta počítača.</li> <li>• Skontrolujte, či je signálny vodič displeja správne zapojený do počítača.</li> <li>• Skontrolujte, konektor signálneho vodiča displeja a uistite sa, že nie sú ohnuté žiadne kolíky.</li> <li>• Ak chcete overiť, či počítač funguje, na klávesnici počítača sledujte svetelnú kontrolku klávesu Caps Lock.</li> </ul>
Žiadny obraz nie je zobrazený, ale bliká oranžová svetelná kontrolka.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Porucha panela OLED a nefunguje správne. Poradte sa popredajným servisným personálom AOC.</li> </ul>
Nedá sa vykonať funkcia Plug-to-use (zapnúť a používať).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skontrolujte, či zariadenie podporuje funkciu Plug-to-use (zapnúť a používať).</li> <li>• Skontrolujte, či adaptér podporuje funkciu Plug-to-use (zapnúť a používať).</li> </ul>
Nejasný obraz	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nastavte pomer svietivosti a kontrastu.</li> </ul>
Obraz kmitá alebo sa vlní.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Na periférii sa môžu nachádzať elektrické spotrebiče alebo zariadenia, ktoré môžu spôsobovať elektronické rušenie.</li> </ul>
Obrazovka zobrazuje hlásenie "signálny vodič nie je k dispozícii" alebo "žiadny signál".	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skontrolujte, či je signálny vodič správne pripojený.</li> <li>• Skontrolujte, čo nie je ohnutý kolík v konektore signálneho vodiča.</li> <li>• Funkciu Pixel Refresh (Obnova pixelov) možno zapnúť a spustiť v ponuke zobrazenia na eliminovanie vytvoreného zadržania obrazu. Viacnásobným spustením tejto funkcie sa dosiahne požadovaný efekt zobrazenia obrazu. Ďalšie pokyny týkajúce sa údržby obrazovky nájdete v používateľskej príručke na oficiálnej internetovej stránke.</li> </ul>
Obrazovka zobrazuje hlásenie "neplatný vstup".	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skontrolujte, či je počítač nastavený v nesprávnom režime zobrazovania. Počítač resetujte v režime zobrazenia, ktorý je podrobne uvedený v používateľskej príručke.</li> </ul>
Zadržanie obrazu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funkciu Pixel Refresh (Obnova pixelov) možno zapnúť a spustiť v ponuke zobrazenia na eliminovanie vytvoreného zadržania obrazu na základe charakteristiky panela OLED. Na dosiahnutie požadovaného zobrazenia obrazu sa odporúča viackrát spustiť túto funkciu. Ďalšie pokyny týkajúce sa údržby obrazovky nájdete v používateľskej príručke na oficiálnej internetovej stránke.</li> </ul>
Informácie týkajúce sa predpisov a služieb	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pozrite si informácie o predpisoch a službách na stránke <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (kde nájdete model zakúpený vo vašej krajine a príslušné informácie o predpisoch a službách v časti Podpora).</li> </ul>

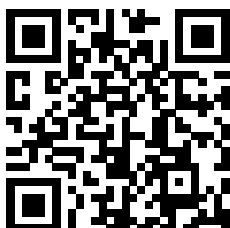
# Špecifikácie

## Všeobecné špecifikácie

Panel	Názov modelu	AGP277QKDC	
	Systém mechaniky	OLED	
	Rozmer viditeľného obrazu	67,3 cm po uhlopriečke	
	Rozstup pixlov	0,2292mm (V) × 0,2292mm (Š)	
	Zobrazenie farieb	1,07B	
Iné	Horizontálny rozsah snímania	30k~510kHz	
	Veľkosť (maximálna) pre horizontálne snímanie	586,75 mm	
	Vertikálny rozsah snímania	QHD: 48~540Hz HD: 48~720Hz	
	Veľkosť (maximálna) pre vertikálne snímanie	330,05 mm	
	Optimálne predvolené rozlíšenie	QHD: 2560x1440 pri 60Hz HD: 1280x720 pri 60Hz	
	Max resolution	QHD: 2560x1440 pri 540Hz HD: 1280x720 pri 720Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Zdroj napájania	100-240V~, 50/60Hz, 3,0A	
	Spotreba energie	Typické nastavenie*	60W
		Max. (jas = 100, kontrast = 100)	≤220W
Pohotovostný režim		≤0,5W	
USB C	USB C	Zástrčka s možnosťou obojstranného pripojenia	
	Mimoriadne vysoká rýchlosť	Prenos údajov a obrazového signálu	
	DisplayPort	Režim vstavaného DisplayPort Alt	
	Napájanie	USB PD	
	Maximálne hodnoty napájania	až 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)	
Fyzické charakteristiky	Typ konektora	HDMI2/ DisplayPort/ USB C (PD65W)/ Výstupný port USBx3/ Vstupný port USB/ Slúchadlá	
	Typ signálneho kábla	Odpojiteľný	
Prostredie	Teplota	Prevádzková	0°C~ 40°C
		Nie prevádzková	-25°C~ 55°C
	Vlhkosť	Prevádzková	10% až 85 % (bez kondenzácie)
		Nie prevádzková	5% až 93 % (bez kondenzácie)
	Nadmorská výška	Prevádzková	0 m až 5000 m (0 stôp až 16404 stôp)
		Nie prevádzková	0 m až 12192 m (0 stôp až 40000 stôp)

### Poznámka:

\*Typická spotreba energie je meraná v režime vysokej výkonnosti.  
(ako je definované výrobcom)



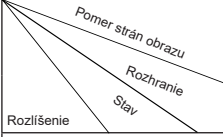
**Poznámka:**

Tento výrobok podporuje maximálny počet farieb zobrazenia 1,07 miliardy a podmienky nastavenia sú nasledujúce (obmedzenia niektorých grafických kariet môžu spôsobovať rozdiely):

Verzia vstupného signálu Výstupný farebný formát Sláv Výstupné rozlíšenie Hĺbka farieb	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@USB Vysoká rýchlosť prenosu dát		USB C@USB Vysoké rozlíšenie	
	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB
2560x1440 pri 540Hz 10bpc	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované	\	\	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)
2560x1440 pri 540Hz 8bpc	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované	\	\	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)
2560x1440 pri 480Hz 10bpc	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované	\	\	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)
2560x1440 pri 480Hz 8bpc	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované	\	\	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)
2560x1440 pri 360Hz 10bpc	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)
2560x1440 pri 360Hz 8bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované (DSC)
2560x1440 pri 240Hz 10bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované (DSC)
2560x1440 pri 240Hz 8bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované
2560x1440 pri 144Hz 10bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované
2560x1440 pri 144Hz 8bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované
2560x1440 pri 120Hz 10bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované
2560x1440 pri 120Hz 8bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Support	Podporované	Podporované
1280x720 pri 720Hz 10bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované (DSC)
1280x720 pri 720Hz 8bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované
1280x720 pri 540Hz 10bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované
1280x720 pri 540Hz 8bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované (DSC)	Podporované	Podporované
1280x720 pri 240Hz 10bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované
1280x720 pri 240Hz 8bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované
1280x720 pri 144Hz 10bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované
1280x720 pri 144Hz 8bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované
1280x720 pri 120Hz 10bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované
1280x720 pri 120Hz 8bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované
Nižšie rozlíšenie 10 bpc/8 bpc	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované	Podporované

# Prednastavené režimy zobrazenia

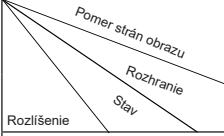
## QHD PC Resolution (QHD rozlíšenie PC)

	Na celú obrazovku (16:9) 1:1 (16:9)		Na celú obrazovku (štvorec) 1:1 (štvorec) Pomer strán		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480 pri 60Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 pri 67Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 pri 72Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 pri 75Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 pri 100Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 pri 120Hz	√	√	√	√	√	√
720x400 pri 70Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 pri 56Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 pri 60Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 pri 72Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 pri 75Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 pri 100Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 pri 120Hz	√	√	√	√	√	√
832x624 pri 75Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768 pri 60Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768 pri 70Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768 pri 75Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768 pri 540Hz			√	√		
1280x960 pri 60Hz			√	√		
1280x960 pri 540Hz			√	√	√	√
1280x1024 pri 60Hz	√	√	√	√	√	√
1280x1024 pri 75Hz	√	√	√	√	√	√
1280x1024 pri 540Hz			√	√		
1728x1080 pri 540Hz			√	√		
1920x1080 pri 60Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080 pri 540Hz	√	√				
1920x1440 pri 540Hz			√	√		
2368x1320 pri 60Hz					√	√
2368x1320 pri 120Hz					√	√
2368x1320 pri 240Hz					√	√
2368x1320 pri 540Hz					√	√
2560x1440 pri 60Hz	√	√			√	√
2560x1440 pri 120Hz	√	√	√	√	√	√
2560x1440 pri 144Hz	√	√				
2560x1440 pri 240Hz	√	√				
2560x1440 pri 360Hz	√	√				
2560x1440 pri 480Hz	√	√				
2560x1440 pri 540Hz	√	√				

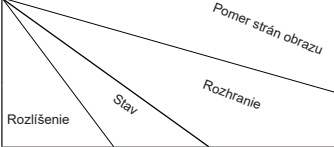
## QHD Video Resolution (QHD video rozlíšenie)

	Na celú obrazovku (16:9) 1:1 (16:9)		Na celú obrazovku (štvorec) 1:1 (štvorec) Pomer strán		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 (HD rozlíšenie PC)

 Pomer strán obrazu Rozhranie Sláv Rozlíšenie	Na celú obrazovku (16:9) 1:1 (16:9)	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480 pri 60Hz	✓	✓
640x480 pri 67Hz	✓	✓
640x480 pri 72Hz	✓	✓
640x480 pri 75Hz	✓	✓
640x480 pri 100Hz	✓	✓
640x480 pri 120Hz	✓	✓
720x400 pri 70Hz	✓	✓
800x600 pri 56Hz	✓	✓
800x600 pri 60Hz	✓	✓
800x600 pri 72Hz	✓	✓
800x600 pri 75Hz	✓	✓
800x600 pri 100Hz	✓	✓
800x600 pri 120Hz	✓	✓
832x624 pri 75Hz	✓	✓
1024x768 pri 60Hz	✓	✓
1024x768 pri 70Hz	✓	✓
1024x768 pri 75Hz	✓	✓
1280x1024 pri 60Hz	✓	✓
1280x1024 pri 75Hz	✓	✓
1280x720 pri 60Hz	✓	✓
1280x720 pri 120Hz	✓	✓
1280x720 pri 144Hz	✓	✓
1280x720 pri 240Hz	✓	✓
1280x720 pri 480Hz	✓	✓
1280x720 pri 540Hz	✓	✓
1280x720 pri 720Hz	✓	✓

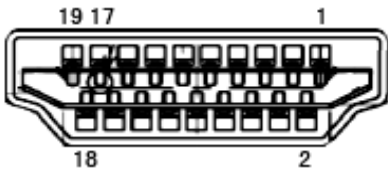
## HD Video Resolution (HD video rozlíšenie)

	Na celú obrazovku (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	√	√

### Poznámka:

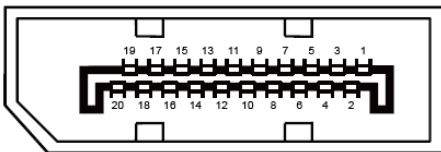
- 1). Na dosiahnutie optimálnej kvality obrazu si pozrite tabuľku vyššie a nastavte rozlíšenie podľa svojho vstupného zdroja. Nastavené rozlíšenie sa líši podľa zariadenia, ktoré poskytuje signál: pri hraní na konzole sa odporúča riadiť sa položkou „Video Resolution (Video rozlíšenie)“; pri hraní na PC položkou „PC Resolution (Rozlíšenie PC)“.
- 2). Keď je „Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie)“ nastavené na „QHD“, nastavte „QHD PC resolution (QHD rozlíšenie PC)“ a „QHD Video Resolution (QHD video rozlíšenie)“. Keď je „Dual Resolution (Dvojité rozlíšenie)“ nastavené na „HD“, nastavte „HD PC Resolution (HD rozlíšenie PC)“ a „HD Video Resolution (HD video rozlíšenie)“.
- 3). Ak chcete zmeniť nastavenie „Image Ratio (Pomer strán obrazu)“ monitora, prejdite do ponuky OSD → „Game Setting (Herné nastavenia)“ → „Image Ratio (Pomer strán obrazu)“ a vykonajte úpravu.
- 4). Aby uvedené rozlíšenia fungovali správne, najprv skontrolujte kompatibilitu grafickej karty. V dôsledku rozdielnych stratégií výrobcov grafických kariet môžu byť niektoré možnosti skryté. Podpora grafickej karty závisí od skutočného stavu zariadenia.
- 5). Podľa štandardu VESA sa môže vyskytovať malá odchýlka (+/-1 Hz) vo výpočte obnovovacej frekvencie (frekvencie poľa) medzi rôznymi operačnými systémami a grafickými kartami. Rozhodujúca je skutočná obnovovacia frekvencia (frekvencia poľa).
- 6). DisplayPort 2.1 podporuje UHBR20 s celkovou priepustnosťou 80 Gbps. Rozhranie HDMI 2.1 podporuje FRL6 s celkovou priepustnosťou 48 Gbps.
- 7). Problém s kompatibilitou výstupu signálu HDMI 2.1 (FRL6 48 Gbps) pri grafických kartách NVIDIA® môže spôsobiť nesprávne zobrazenie alebo automatické reštartovanie počítača, preto sa pre grafické karty NVIDIA® odporúča použiť DisplayPort. Pre grafické karty AMD® možno použiť HDMI aj DisplayPort.

## Priradenie kolíkov



19-kolíkový signálny kábel pre farebné zobrazenie

Číslo kolíka	Názov signálu	Číslo kolíka	Názov signálu	Číslo kolíka	Názov signálu
1.	TMDS údaje 2+	9.	TMDS údaje 0-	17.	Uzemnenie DDC/CEC
2.	Tienenie TMDS údajov 2	10.	TMDS synchronizácia +	18.	Napájanie +5 V
3.	TMDS údaje 2-	11.	Tienenie TMDS synchronizácie	19.	Rozpoznanie aktivačnej zástrčky
4.	TMDS údaje 1+	12.	Synchronizácia TMDS-		
5.	Tienenie TMDS údajov 1	13.	CEC		
6.	TMDS údaje 1-	14.	Vyhradené (N.C. na zariadení)		
7.	TMDS údaje 0+	15.	SCL		
8.	Tienenie TMDS údajov 0	16.	SDA		



20-kolíkový signálny kábel pre farebné zobrazenie

Kolík č.	Názov signálu	Kolík č.	Názov signálu
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	Rozpoznanie aktivačnej zástrčky
9	ML_Lane 1 (p)	19	Return DisplayPort_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

# Plug and Play

## Funkcia Plug and Play DDC2B

Tento monitor je vybavený funkciou VESA DDC2B, ktorá je v súlade s normou VESA DDC STANDARD. Umožňuje monitoru informovať hostiteľský systém o svojej identite, a to v súlade so stupňom používaného DDC a komunikovať so systémom o dodatočných informáciách týkajúcich sa jeho zobrazovacích schopností.

DDC2B predstavuje dvojsmerný dátový kanál založený na protokole I2C. Hostiteľ dokáže vyžiadať informácie EDID prostredníctvom kanála DDC2B.

