



Podręcznik
użytkownika
monitora OLED

AGP277QKDC

W oparciu o charakterystykę produktu OLED, zalecana jest konserwacja ekranu zgodnie z wymaganiami instrukcji użytkownika, aby zmniejszyć zagrożenie zatrzymywania obrazu.

AOC

www.aoc.com

©2025 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Safety	1
National Conventions	1
Power	1
Bezpieczeństwo.....	1
Konwencje krajowe	1
Zasilanie.....	2
Instalacja	3
Czyszczenie	4
Inne	5
Ustawienia.....	6
Zawartość opakowania	6
Montaż stojaka i podstawy	7
Regulacja kąta widzenia	8
Podłączanie monitora.....	9
Podłączanie wspomika do montażu na ścianie.....	10
Funkcja Adaptive-Sync.....	11
Funkcja zgodności z NVIDIA G-SYNC	12
HDR	13
KVM	14
Konserwacja ekranu.....	16
Regulacja.....	18
Przyciski skrótów.....	18
Adjust OSD Menu (Dostosuj menu OSD)	20
Quick Menu (Szybkie menu).....	20
Button Operation Guide (Instrukcja obsługi przycisków)	20
Menu OSD	21
Game Setting (Ustawienia gry).....	21
Light FX	24
Picture (Obraz)	25
PIP/PBP	27
OLED Care (Ochrona OLED)	29
Settings (Ustawienia).....	31
Audio.....	32
OSD Setup (Ustawienia OSD).....	33
Information (informacje).....	34
Diody stanu	35
Rozwiązywanie problemów	36
Dane techniczne.....	37
Ogólne dane techniczne	37
Zaprogramowane tryby wyświetlania	39
QHD PC Resolution (Rozdzielczość QHD komputera)	39
QHD Video Resolution (Rozdzielczość QHD wideo).....	40
HD PC Resolution (Rozdzielczość HD komputera).....	41
HD Video Resolution (Rozdzielczość HD wideo).....	42
Przypisanie styków.....	43
Plug and Play	44

Bezpieczeństwo

Konwencje krajowe

Następujące części opisują wykorzystywane w tym dokumencie konwencje krajowe.

Uwagi, ostrzeżenia i przestrogi

W tym podręczniku, blokom tekstu mogą towarzyszyć ikony i pogrubienie lub pochylenie tekstu. Te bloki to uwagi, przestrogi i ostrzeżenia, wykorzystywane w następujący sposób:



UWAGA: UWAGA wskazuje ważną informację, pomocną w lepszym wykorzystaniu systemu komputerowego.





PRZESTROGA: PRZESTROGA wskazuje możliwość potencjalnego uszkodzenia urządzenia lub utratę danych i podpowiada jak uniknąć problemu.





OSTRZEŻENIE: OSTRZEŻENIE wskazuje potencjalne zagrożenie odniesienia obrażeń ciała i informuje o sposobie ich unikania. Niektóre ostrzeżenia mogą pojawiać się w alternatywnych formatach i może im towarzyszyć ikona. W takich przypadkach, specyficzna prezentacja ostrzeżenia jest regulowana przepisami.


Zasilanie


 Monitor należy zasilac wyłącznie ze źródła zasilania wskazanego na etykiecie. Przy braku pewności co do typu zasilania w sieci domowej należy skontaktować się z dostawcą lub lokalnym zakładem energetycznym.

 Monitor posiada trójstykową wtyczkę z uziemieniem. Wtyczka ta, w ramach funkcji zabezpieczenia, będzie pasować tylko do gniazdka zasilania z uziemieniem. Jeżeli gniazdko nie nadaje się do wtyczki z trzema bolcami, należy zwrócić się do elektryka o zamontowanie odpowiedniego gniazdka lub zastosować adapter, w celu bezpiecznego uziemienia urządzenia. Nie wolno pokonywać funkcji zabezpieczenia wtyczki z uziemieniem.

 Urządzenie należy odłączyć od zasilania podczas burzy z wyładowaniami atmosferycznymi lub, jeśli nie będzie długo używane. Zabezpieczy to monitor przed uszkodzeniem spowodowanym skokami napięcia.

 Nie należy przeciążać listew zasilających ani przedłużaczy. Przeciążenie może spowodować pożar lub porażenie prądem elektrycznym.

 Aby zapewnić oczekiwane działanie, monitor należy używać wyłącznie z komputerami z certyfikatem UL, z gniazdami o parametrach prądu przemiennego 100 - 240 V, min. 5 A.

 Gniazdko sieciowe powinno znajdować się w pobliżu urządzenia i powinno być łatwo dostępne.

Instalacja

! Nie należy umieszczać monitora na niestabilnym wózku, podstawie, stojaku, wsporniku lub stoliku. Upadek monitora może spowodować obrażenia ciała lub poważne uszkodzenie produktu. Należy korzystać jedynie z wózków, podstaw, stojaków, wsporników lub stolików zalecanych przez producenta lub sprzedawanych wraz z tym produktem. Podczas instalacji produktu należy postępować zgodnie z instrukcjami producenta i używać akcesoriów montażowych zalecanych przez producenta. Zestaw produktu i wózka należy przesuwać z zachowaniem ostrożności.

! Nigdy nie należy wpychać do szczelin w obudowie monitora żadnych obiektów. Może to spowodować zwarcie części, a w rezultacie pożar lub porażenie prądem elektrycznym. Nigdy nie należy wylewać płynów na monitor.

! Produktu nie należy kłaść przodem na podłodze.

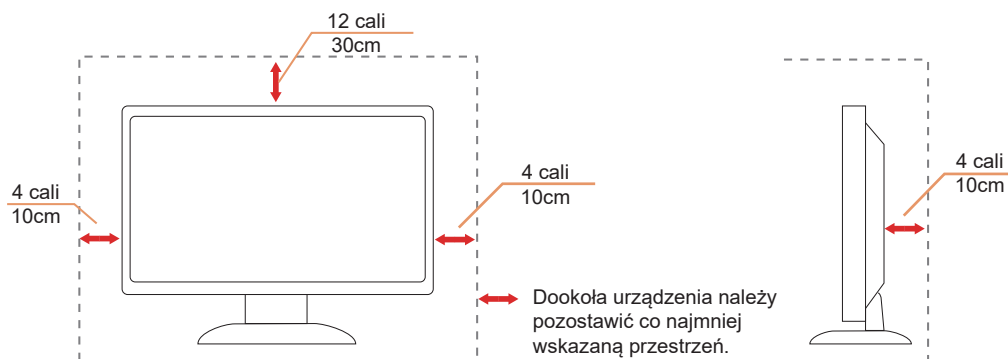
! W przypadku montażu monitora na ścianie lub na półce zastosować zestaw montażowy zatwierdzony przez producenta i postępować zgodnie z instrukcją dołączoną do zestawu.

! Aby uniknąć potencjalnego uszkodzenia, na przykład odklejenie panela przez ramkę, monitora nie należy nachylać w dół pod kątem większym niż 5 stopni. Nachylenie w dół pod kątem większym niż 5 stopni, może spowodować uszkodzenie nie objęte gwarancją.


! Należy pozostawić wolną przestrzeń wokół monitora, jak pokazano poniżej. W przeciwnym razie obieg powietrza może być niewystarczający, a przegrzanie może doprowadzić do pożaru lub uszkodzenia monitora.


Sprawdź poniżej zalecane obszary wentylacyjne wokół monitora, przy instalacji monitora na ścianie lub na podstawie:

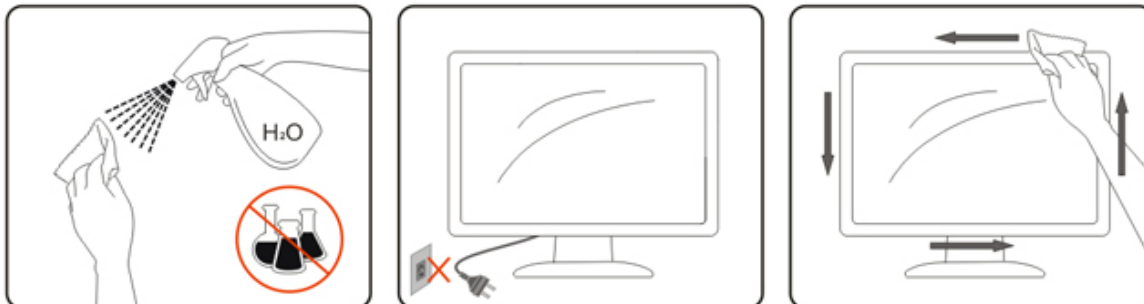
Montaż na podstawie




Czyszczenie


 Obudowę należy czyścić regularnie szmatką. Do czyszczenia zabrudzeń można używać delikatnego zamiast silnego detergentu, który może spowodować uszkodzenie obudowy produktu.

 Podczas czyszczenia należy upewnić się, że detergent nie przedostał się do produktu. Szmatka do czyszczenia nie może być zbyt szorstka, ponieważ może to spowodować porysowanie powierzchni ekranu.





 Przed czyszczeniem produktu należy odłączyć przewód zasilania.


Inne


 Jeżeli z produktu zacznie wydobywać się nieprzyjemny zapach, dziwny dźwięk lub dym należy NATYCHMIAST odłączyć kabel zasilający i skontaktować się z punktem serwisowym.


 Należy upewnić się, że otwory wentylacyjne nie są zablokowane przez stół lub zasłony.

 Podczas działania nie należy narażać monitora OLED na silne drgania lub uderzenia.

 Nie wolno uderzać lub upuścić monitora podczas pracy lub transportu.


 Przewody zasilające powinny mieć certyfikaty bezpieczeństwa. Dla Niemiec, to H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 mm², lub większa. Dla innych krajów powinny być używane odpowiednie typy.


 Nadmierne ciśnienie dźwięku ze słuchawek dousznych i słuchawek nagłownych może spowodować utratę słuchu. Regulacja korektora na ustawienie maksymalne zwiększa napięcie wyjściowe słuchawek dousznych i słuchawek nagłownych, a przez to poziom ciśnienia dźwięku.

 Niskie emisje światła niebieskiego: Wyświetlacz wykorzystuje panel o niskiej emisji światła niebieskiego. Spełnia wymagania certyfikacji TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution przy ustawieniach fabrycznych/domyslnych.

Zdrowie:

- Monitor powinien znajdować się w odległości 50 ~ 70 cm (20 ~ 28 cali) od oczu.
- Długotrwałe patrzenie na ekran powoduje zmęczenie oczu i może pogorszyć wzrok. Odpoczywaj oczom przez 5 ~ 10 minut po każdej godzinie korzystania z produktu.
- Zmniejsz zmęczenie oczu, skupiając wzrok na odległych obiektach.
- Częste mruganie i ćwiczenia oczu pomagają zapobiegać ich wysychaniu.

 Technologia Flicker-free utrzymuje stabilne podświetlenie dzięki ściemniaczowi DC, który eliminuje podstawowe Przyczyna migotania monitora, co zmniejsza zmęczenie oczu.

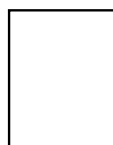
 W oparciu o charakterystykę produktów OLED, nie zaleca się ciągłego używania produktu dłużej niż przez 24 godziny. Ten produkt wykorzystuje wiele technologii do eliminowania możliwego zatrzymywania obrazu. W celu uzyskania szczegółowych informacji, sprawdź instrukcje w części "Konserwacja ekranu".

Ustawienia

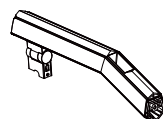
Zawartość opakowania



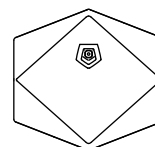
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB Cable



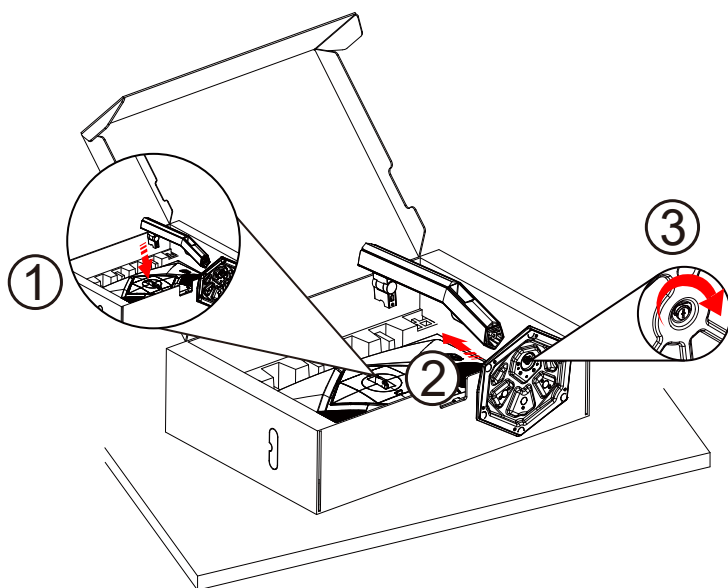
USB C-C Cable

* Nie wszystkie kable sygnałowe będą dostarczane we wszystkich krajach i regionach. Sprawdzić u lokalnego dostawcy lub w biurze oddziału AOC celem potwierdzenia.

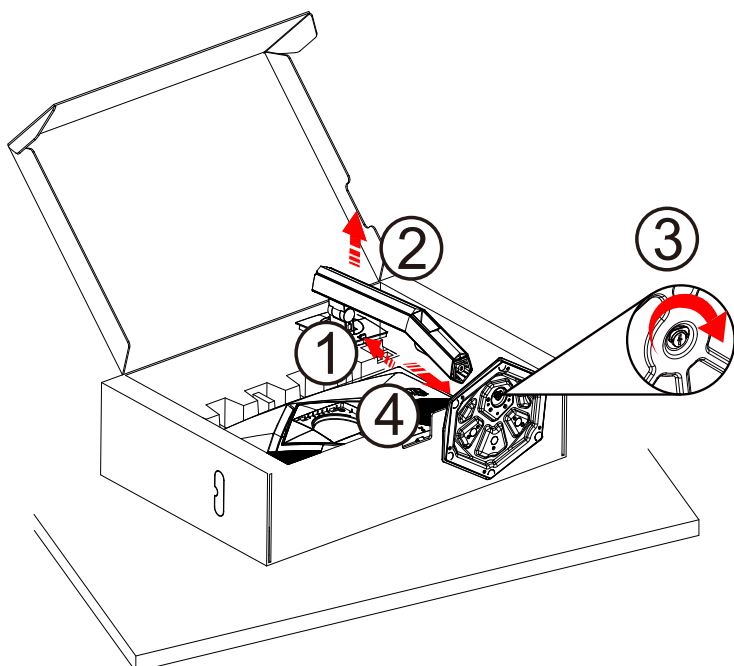
Montaż stojaka i podstawy

Wykonaj montaż lub demontaż podstawy, zgodnie z wymienionymi poniżej czynnościami.

Ustawienia:

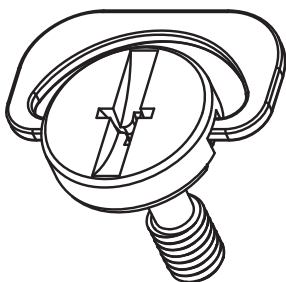


Zdejmowanie:



UWAGA: Konstrukcja wyświetlacza może się różnić od pokazanej na ilustracji.

Specyfikacja śruby do podstawy: M6*17 mm (efektywny gwint 7 mm)

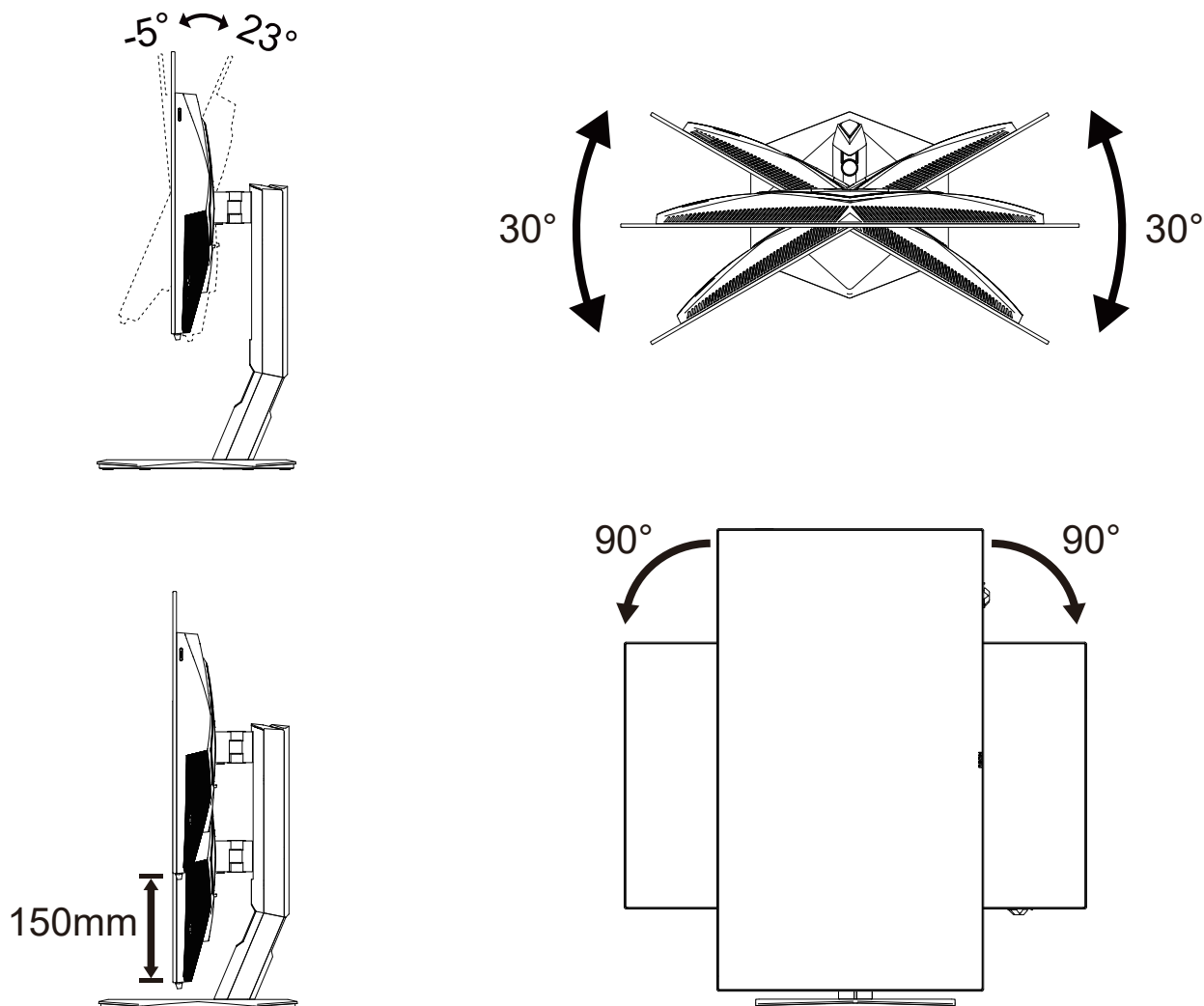


Regulacja kąta widzenia

Aby uzyskać najlepsze wrażenia podczas oglądania zaleca się, aby użytkownik upewnił się, że może patrzeć na ekran całą twarzą, a następnie dostosował kąt monitora do własnych preferencji.

Podczas zmiany kąta monitora należy przytrzymać wspornik, aby monitor się nie przewrócił.

Kąt monitora można wyregulować w pokazanym poniżej zakresie:



UWAGA:

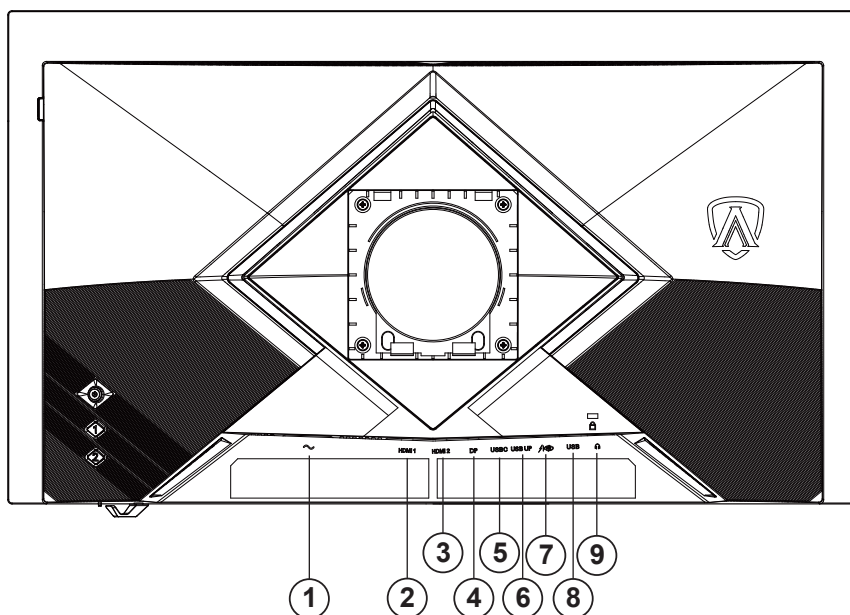
Podczas zmiany kąta nie należy dotykać ekranu OLED. Może to spowodować uszkodzenie lub pęknięcie ekranu OLED.

Ostrzeżenie

- Aby uniknąć potencjalnego uszkodzenia ekranu, takiego jak odklejanie panela przez ramkę, monitora nie należy nachylać w dół pod kątem większym niż 5 stopni.
- Podczas regulacji kąta monitora nie należy naciskać ekranu. Należy chwytać wyłącznie za ramkę.

Podłączanie monitora

Gniazda kabli z tyłu monitora i komputera



1. Zasilanie
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C (przesyłanie danych, tryb DisplayPort ALT, PD do 65 W)
6. USB przesyłania danych
7. USB3.2 Gen1 pobierania danych+ladowania
8. USB3.2 Gen1 pobierania danychx2
9. Słuchawki

Połączenie z komputerem PC

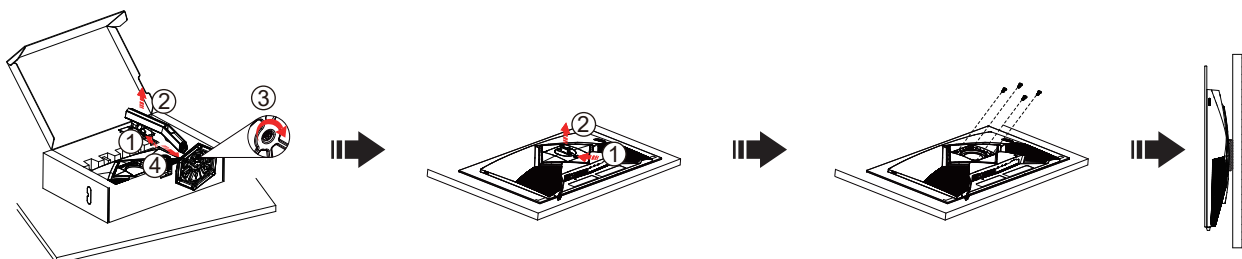
1. Podłącz dokładnie przewód zasilający do złącza z tyłu monitora.
2. Wyłącz komputer i odłącz kabel zasilający.
3. Podłącz kabel sygnałowy monitora do złącza wideo w tylnej części komputera.
4. Podłącz kabel zasilający komputera i monitora do najbliższego gniazdka elektrycznego.
5. Uruchom komputer i włącz monitor.

Jeżeli na monitorze wyświetlany jest obraz instalacja jest zakończona. Jeżeli obraz nie jest wyświetlany, patrz Rozwiązywanie problemów.

Aby zabezpieczyć sprzęt, przed podłączeniem należy zawsze wyłączyć komputer i monitor OLED.

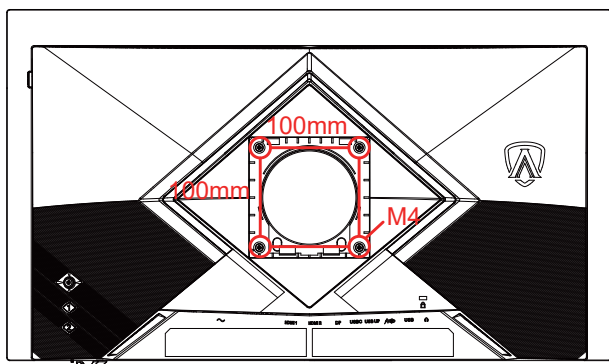
Podłączanie wspomnika do montażu na ścianie

Przygotowanie do instalacji opcjonalnego ramienia do montażu ściennego.

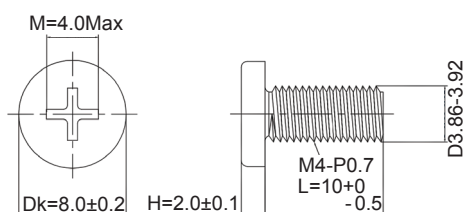


Monitor można zamocować na zakupionym oddzielnie ramieniu do montażu ściennego. Przed przystąpieniem do zamocowania odłącz zasilanie i wykonaj poniższe czynności:

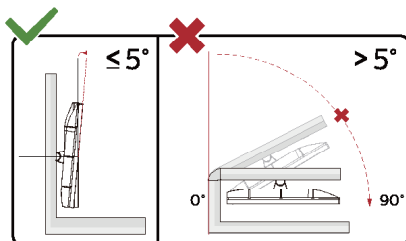
1. Zdejmij podstawę.
2. Złóż ramię do montażu ściennego zgodnie z instrukcjami producenta.
3. Umieść ramię do montażu ściennego z tyłu monitora. Dopasuj otwory w ramieniu do otworów z tyłu monitora.
4. Włóż w otwory 4 wkręty i dokręć.
5. Podłącz ponownie kable. Instrukcje dotyczące montażu, znajdują się w podręczniku użytkownika dostarczony wraz z opcjonalnym ramieniem do montażu ściennego.



Specyfikacja śrub do uchwytu ściennego: M4*(10+X) mm, (X = grubość uchwytu montażowego)



Uwaga : Otwory na śruby do montażu VESA nie są dostępne we wszystkich modelach, sprawdź u dostawcy lub w oficjalnym wydziale AOC. W sprawie instalacji z montażem na ścianie należy zawsze kontaktować się z producentem.



* Konstrukcja wyświetlacza może się różnić od pokazanej na ilustracji.

⚠ Ostrzeżenie

- Aby uniknąć potencjalnego uszkodzenia ekranu, takiego jak odklejenie panela przez ramkę, monitora nie należy nachylać w dół pod kątem większym niż 5 stopni.
- Podczas regulacji kąta monitora nie należy naciskać ekranu. Należy chwytać wyłącznie za ramkę.

Funkcja Adaptive-Sync

1. Funkcja Adaptive-Sync współpracuje z DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Kompatybilne karty graficzne: Lista zalecanych kart jak niżej, można również sprawdzić odwiedzając www.AMD.com

Karty graficzne

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

Procesory

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

Funkcja zgodności z NVIDIA G-SYNC

1. Ten produkt obsługuje funkcję NVIDIA G-SYNC Compatible. Funkcja NVIDIA G-SYNC Compatible działa w trybie DisplayPort.
2. Aby cieszyć się doskonałą jakością obrazu zapewnianą przez funkcję G-SYNC, należy osobno zakupić kartę graficzną NVIDIA GPU obsługującą tę funkcję.

Wymagania systemowe G-sync:

Kategoria wymagań: Monitor zgodny z technologią NVIDIA G-SYNC (tryb zgodności)

Karta graficzna: Architektura NVIDIA Pascal lub nowsza (np. seria GTX 10, seria RTX)

Monitor: Monitor z certyfikatem NVIDIA obsługujący funkcję zmiennej częstotliwości odświeżania (VRR)

System operacyjny: Windows 10 lub nowszy

Kabel połączeniowy: Korzystanie z DisplayPort

Aby uzyskać więcej informacji o NVIDIA G-SYNC, należy odwiedzić: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

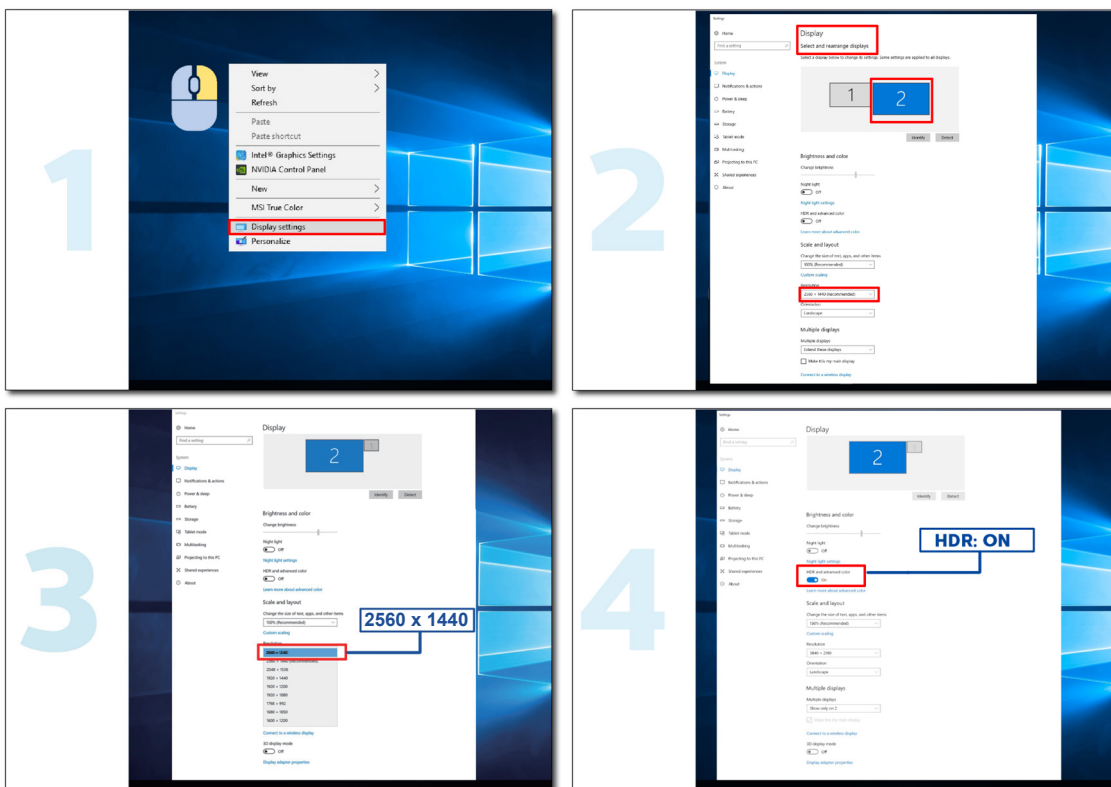
HDR

Jest kompatybilny z sygnałami wejściowymi w formacie HDR10.

Wyświetlacz może automatycznie aktywować funkcję HDR, jeśli odtwarzacz i zawartość są kompatybilne. Proszę skontaktować się z producentem urządzenia oraz dostawcą treści w celu uzyskania informacji o kompatybilności urządzenia i zawartości. Proszę wybrać „WYŁ.” dla funkcji HDR, gdy automatyczna aktywacja nie jest potrzebna.

Uwaga:

1. Nie jest wymagane specjalne ustawienie dla interfejsu DisplayPort/HDMI w wersjach WIN10 starszych niż V1703.
2. Dostępny jest tylko interfejs HDMI, natomiast interfejs DisplayPort nie działa w wersji WIN10 V1703.
3. Rozdzielczość 3840 x 2160 przy częstotliwości 50 Hz/60 Hz/100 Hz/120 Hz jest przeznaczona wyłącznie do stosowania w urządzeniach takich jak odtwarzacze UHD lub Xbox/PS.
4. Ustawienia wyświetlania:
 - a. Rozdzielczość wyświetlacza jest ustawiona na 2560x1440, a HDR jest domyślnie włączony.
 - b. Po uruchomieniu aplikacji najlepszy efekt HDR uzyskuje się, zmieniając rozdzielczość na 2560x1440 (jeśli jest dostępna).



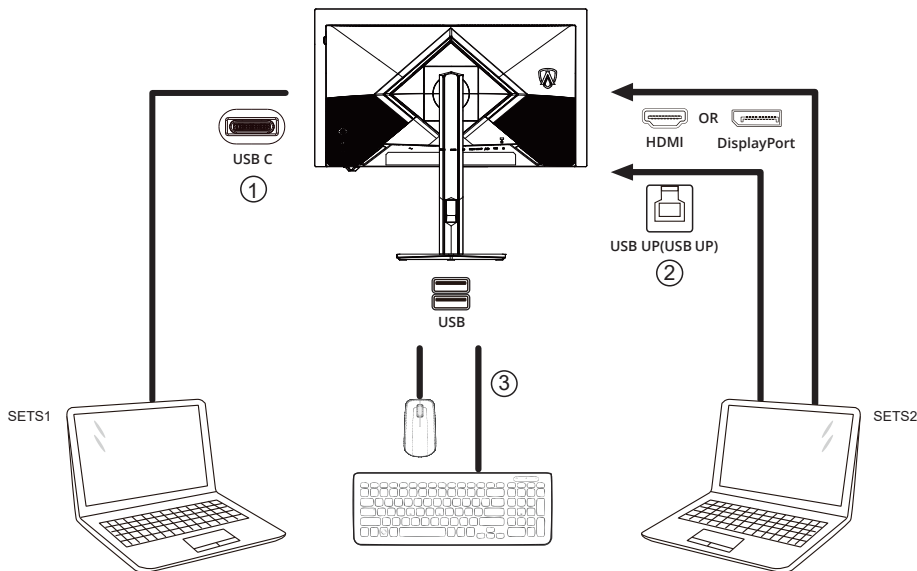
KVM

Ten produkt obsługuje funkcję KVM.

W stanie włączenia wyświetlacza, można sterować dwoma urządzeniami wyjścia sygnału (dwoma komputerami lub dwoma laptopami albo jednym komputerem i jednym laptopem), za pomocą klawiatury i myszy ustawionej za pomocą funkcji KVM.

Czynności konfiguracji:

1. Podłącz do monitora jedno urządzenie (komputer PC lub notebook) przez USB C.
2. Podłącz do monitora inne urządzenie przez HDMI lub DisplayPort. Następnie podłącz także to urządzenie do monitora przez USB przesyłania danych.
3. Podłącz do monitora swoje urządzenia peryferyjne (klawiatura lub mysz) przez port USB.

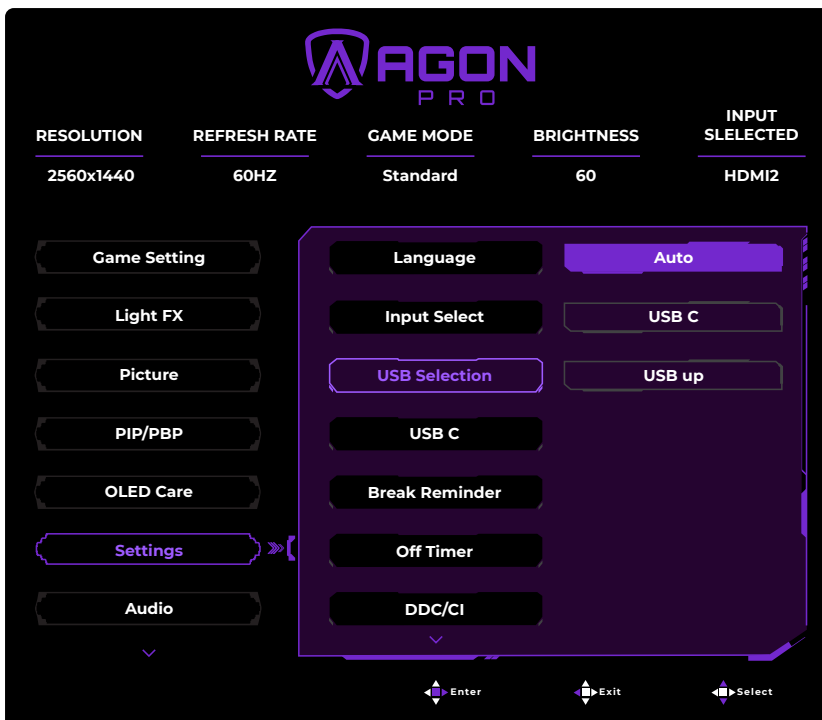


Uwaga: Konstrukcja wyświetlacza może się różnić od widocznej na ilustracjach.

4. Przejdź do menu OSD. Jeśli zajdzie taka potrzeba, ustaw odpowiednio Auto, USB C lub USB up (USB przesyłania danych) w Ustawienia - » Wybór USB.

Przy ustawieniu na Auto, podłączone do monitora klawiatura i mysz, automatycznie przełączają kontrolowane urządzenia w zależności od wyświetlanego źródła sygnału.

W trybie wyświetlania PIP/PBP, USB przesyłania danych należy przełączyć przez menu OSD.



USB Selection (Wybór USB)	Opis funkcji
Auto (Automatyczny)	Automatyczny wybór USB C lub USB up (USB przesyłania danych), w zależności od aktualnie wyświetlanego na ekranie źródła sygnału.
USB C	Udostępnia funkcję Hub USB przez kabel Type-C.
USB up (USB przesyłania danych)	Udostępnia funkcję Hub USB przez kabel USB B.

Konserwacja ekranu

W oparciu o charakterystykę produktu OLED, należy wykonać konserwację ekranu zgodnie z następującymi wymaganiami, aby zmniejszyć zagrożenie zatrzymywania obrazu.

Gwarancja nie pokrywa żadnych szkód spowodowanych nie zastosowaniem się do następujących instrukcji.

• Należy na ile to możliwe, unikać wyświetlania nieruchomego obrazu.

Nieruchomy obraz odnosi się do obrazu, który pozostaje na ekranie przez długi czas.

Nieruchomy obraz może spowodować trwałe uszkodzenie ekranu OLED, pojawiają się pozostałości obrazu, co jest cechą ekranu OLED.

Należy przestrzegać następujących sugestii dotyczących użytkowania:

1. Nie wyświetlaj nieruchomego obrazu na pełnym ekranie lub jego części przez długi czas, ponieważ może to prowadzić do pozostałości obrazu na ekranie. Aby uniknąć tego problemu, należy odpowiednio zmniejszyć jasność i kontrast ekranu podczas wyświetlania nieruchomego obrazu.
2. Podczas długotrwałego oglądania treści, które nie zajmują całego ekranu, z lewej i z prawej strony ekranu oraz na krawędziach obrazu pozostaną różne ślady. Dlatego, nie należy zbyt długo używać tego trybu.
3. Jeśli to możliwe, oglądaj wideo na pełnym ekranie, a nie w małym oknie na ekranie (np. wideo na stronie przeglądarki internetowej).
4. Nie umieszczaj etykiet ani naklejek na ekranie, aby zmniejszyć możliwość uszkodzenia ekranu lub pozostałości obrazu.

• Nie zaleca się ciągłego stosowania tego produktu przez ponad 24 godziny.

Ten produkt wykorzystuje wiele technologii w celu wyeliminowania możliwej retencji obrazu. Zdecydowanie zaleca się korzystanie z wstępnie ustawionych wartości i utrzymywanie funkcji "włączonych", aby uniknąć pozostałości obrazu na ekranie OLED i zapewnić jak najlepsze wykorzystanie wyświetlacza OLED.

• LEA (Logo Extraction Algorithm) (Algorytm wyodrębniania logo)

Aby zmniejszyć zagrożenie zatrzymywania obrazu, zaleca się włączenie funkcji LEA.

Po włączeniu tej funkcji, ekran zostanie automatycznie zwięźzony w celu ustalenia jasności obszaru wyświetlania, aby zmniejszyć możliwość zatrzymywania obrazu.

To ustawienie jest domyślnie "On (Włączone)". Ustawić można w menu OSD.

• Pixel Orbiting (Orbitowanie pikseli)

Aby zmniejszyć zagrożenie zatrzymywania obrazu, zaleca się włączenie funkcji Orbit.

Po włączeniu tej funkcji, piksele obrazu raz na sekundę wykonują w całości ruch obrotowy po trajektorii w kształcie chińskiego znaku "日". Amplituda ruchu zależy od ustawień. Przesuwany znak może być przycięty na bokach. Po wybraniu "Strongest (Najsilniejsze)", zatrzymywanie obrazu raczej nie wystąpi, ale możliwe jest zauważalne przycinanie boczne. Po wybraniu "Off (Wyłączone)", obraz powróci do optymalnego położenia.

To ustawienie jest domyślnie "On (Włączone)" "Strongest (Najsilniejsze)". Ustawić można w menu OSD.

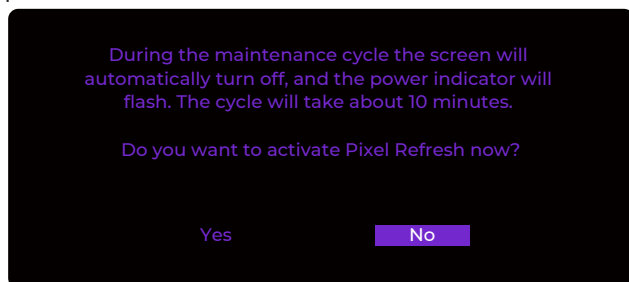
• Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli)

W oparciu o charakterystykę panelu OLED, zatrzymywanie obrazu może występować, gdy długotrwanie wyświetlany jest nieruchomy obraz, podzielony według różnych kolorów lub jasności.

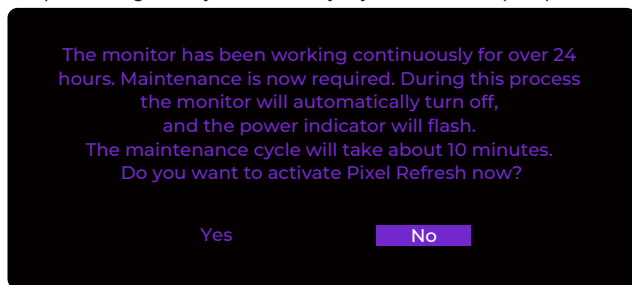
Aby wyeliminować możliwe zatrzymywanie obrazu, zaleca się regularne lub nieregularne ponowne uruchamianie funkcji FF RS, aby uzyskać idealny efekt wyświetlania obrazu.

Tę funkcję można uruchomić za pomocą jednej z następujących opcji:

- 1). W menu OSD, przez ręczne włączenie "Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli)" i wybranie "Yes (Tak)" zgodnie z poleceniem menu.

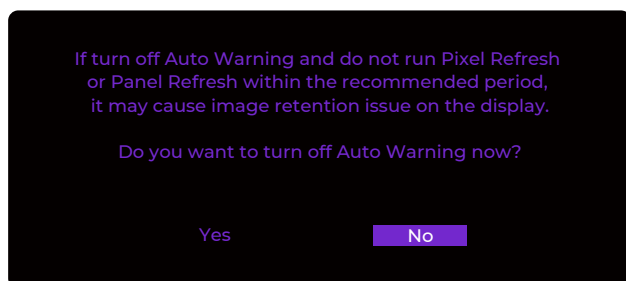


2). Monitor automatycznie wyświetla menu z przypomnieniem, aby użytkownik uruchamiał "Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli)" co 24 godziny. Zaleca się wybranie "Yes (Tak)".



Jeśli wybrano "No (Brak)" lub nie dokonano żadnego wyboru, alert będzie wyświetlany raz na godzinę, dopóki użytkownik nie wybierze "Yes (Tak)". Menu przypomnienia jest zamykane automatycznie, po około 10 sekundach. Funkcja automatycznego monitorowania "Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli)" jest domyślnie ustawiona na "On (Włączone)" i można ją skonfigurować w menu OSD. Po ustawieniu na "Off (Wyłączone)", automatyczne menu podpowiedzi "Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli)" nie będzie już wyświetlane.

Uwaga specjalna: Nieprzestrzeganie zalecanego czasu wykonania funkcji "Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli)" zwiększa ryzyko pozostawienia śladów obrazu na ekranie. Może to mieć wpływ na zakres gwarancji. Należy zachować ostrożność.



3). Po każdych 4 godzinach pracy, jeśli monitor zostanie wyłączony za pomocą przycisku lub przejdzie do trybu gotowości, po 15 minutach automatycznie wykona Screen Compensation and Correction (Kompensacja i korekcja ekranu) oraz Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli).

Monitor najpierw automatycznie uruchomi funkcję Screen Compensation and Correction (Kompensacja i korekcja ekranu), a następnie Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli). Podczas procesu Screen Compensation and Correction (Kompensacja i korekcja ekranu) należy pozostawić urządzenie włączone i nie naciskać żadnych przycisków. Wskaźnik zasilania będzie migać białym światłem (3 sekundy światło białe/3 sekundy światło wyłączone), a proces ten potrwa około 30 sekund. Następnie, monitor uruchomi funkcję Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli). Cały proces Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli) trwa około 10 minut. Należy pozostawić włączone zasilanie i nie naciskać żadnych przycisków. Wskaźnik zasilania będzie migać białym światłem (na sekundę włączone/na sekundę wyłączone). Wskaźnik zasilania zmieni kolor na pomarańczowy lub zostanie wyłączony, sygnalizując, że monitor przeszedł do trybu gotowości lub został wyłączony (zachowując stan sprzed uruchomienia).

Jeśli w trakcie tego procesu użytkownik naciśnie przycisk zasilania, operacja zostanie przerwana, a monitor przywróci obraz. Należy pamiętać, że przywrócenie może potrwać około 5 sekund. W menu OSD "Information (Informacje)" można sprawdzić, ile razy została uruchomiona funkcja Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli) oraz czas, po jakim ekran rozjaśni się po ostatnim Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli).

• Screen Saver (Wygaszacz ekranu)

Aby zmniejszyć ryzyko utrwalenia obrazu, zaleca się włączenie wygaszacza ekranu. Podczas długotrwałego wyświetlania nieruchomych obrazów, jasność ekranu jest automatycznie znacznie zmniejszana, aby ograniczyć możliwość utrwalenia obrazu. Po wykryciu zmiany obrazu, ekran powróci do poprzedniej jasności wyświetlania. To ustawienie jest domyślnie "On (Włączone)". Ustawić można w menu OSD.

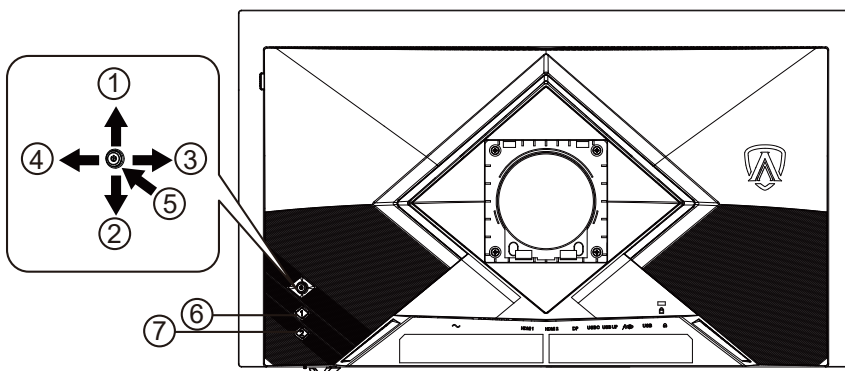
• Taskbar Dimmer (Regulator jasności paska zadań)

Aby zmniejszyć ryzyko utrzymywania się śladów obrazu, zaleca się włączenie funkcji przyciemniania paska zadań. Po aktywacji, jeśli wykryty zostanie obszar paska zadań, jasność tego obszaru zostanie automatycznie zmniejszona, aby zmniejszyć ewentualne pozostałości obrazu.

To ustawienie jest domyślnie "On (Włączone)". Ustawić można w menu OSD.

Regulacja

Przyciski skrótów



1	Up (W górę)
2	Down (W dół)
3	Left (W lewo)
4	Right (W prawo)
5	Power (Zasilanie)/ Menu/ Select (Wybierz)
6	User 1 (Użytkownik 1) (Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość))
7	User 2 (Użytkownik 2) (Input Select (Wybór wejścia))

Power (Zasilanie)/ Menu/ Select (Wybierz)

- Gdy monitor jest wyłączony, naciśnij ten przycisk, aby go włączyć.
- Po włączeniu monitora naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu OSD lub potwierdzić zmiany ustawień funkcji, a następnie naciśnij i przytrzymaj ten przycisk przez około 2 sekundy, aby wyłączyć monitor.
- Gdy monitor znajduje się w trybie gotowości, naciśnij ten przycisk, aby go wyłączyć.

Up (W górę)/ Down (W dół)/ Left (W lewo)/ Right (W prawo)

- Gdy menu OSD jest wyłączone, naciśnij przycisk, aby otworzyć menu szybkiego dostępu.
- Gdy menu OSD jest włączone, należy postępować zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.
- Gdy monitor znajduje się w trybie gotowości, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu "Input Select (Wybór wejścia)".

User 1 (Użytkownik 1) (Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość))

- Dostosuj funkcję tego przycisku skrótu w menu OSD: Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość), Gaming Mode (Tryb gry), Shadow Control (Sterowanie tła), Low input Lag (Niskie opóźnienie wejścia), Adaptive-Sync, Dial Point (Celownik), Sniper Scope (Luneta snajperska), Input Select (Wybór wejścia), Volume (Głośność), Image Ratio (Współcz. obrazu), Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli), Light FX, Game Color (Kolor gier), Dark Boost (Wzmocnienie ciemnych kolorów), Sharpness (Ostrość), Color Temp. (Temper. Barwowa), Color Space (Prześńrzeń kolorów). Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest "Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość)".
- Gdy menu OSD jest wyłączone, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu "Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość)". Naciśnij przycisk "Left (W lewo)" lub "Right (W prawo)", aby wybrać odpowiedni tryb rozdzielczości:
QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz (HDMI)
QHD 540Hz/ HD 720Hz (DisplayPort/ USB C)
- Gdy monitor znajduje się w trybie gotowości, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu "Input Select (Wybór wejścia)".

User 2 (Użytkownik 2) (Input Select (Wybór wejścia))

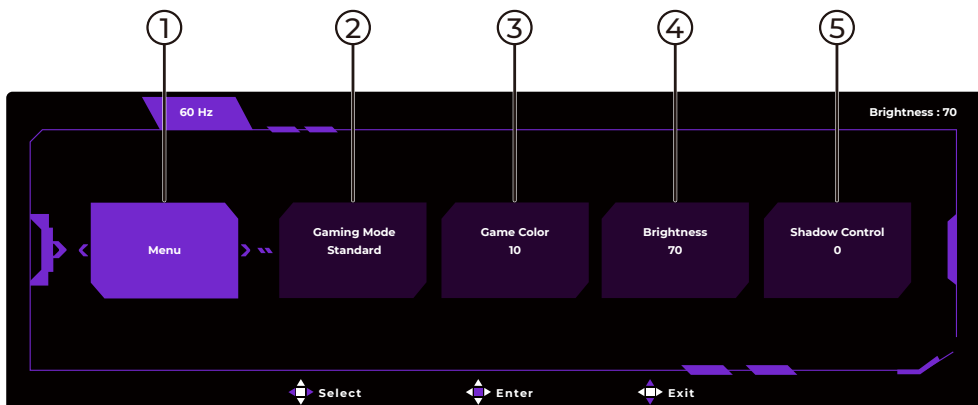
- Dostosuj funkcję tego przycisku skrótu w menu OSD: Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość), Gaming Mode (Tryb gry), Shadow Control (Sterowanie tła), Low input Lag (Niskie opóźnienie wejścia), Adaptive-Sync, Dial Point (Celownik), Sniper Scope (Luneta snajperska), Input Select (Wybór wejścia), Volume (Głośność), Image Ratio (Współcz. obrazu), Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli), Light FX, Game Color (Kolor gier), Dark Boost (Wzmocnienie ciemnych kolorów), Sharpness (Ostrość), Color Temp. (Temper. Barwowa), Color Space (Przestrzeń kolorów). Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest "Input Select (Wybór wejścia)".
- Gdy menu OSD jest wyłączone, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu "Input Select (Wybór wejścia)". Naciśnij przycisk "Up (W górę)" lub "Down (W dół)", aby wybrać źródło sygnału wyświetlane na pasku informacji, a następnie naciśnij przycisk "Select (Wybór)", aby przełączyć się na wybrane źródło.
- Gdy monitor znajduje się w trybie gotowości, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu "Input Select (Wybór wejścia)".

Funkcja blokady OSD

- Gdy menu OSD jest wyłączone, naciśnij i przytrzymaj przycisk "Down (W dół)" przez około 10 sekund, aby zablokować lub odblokować menu OSD.

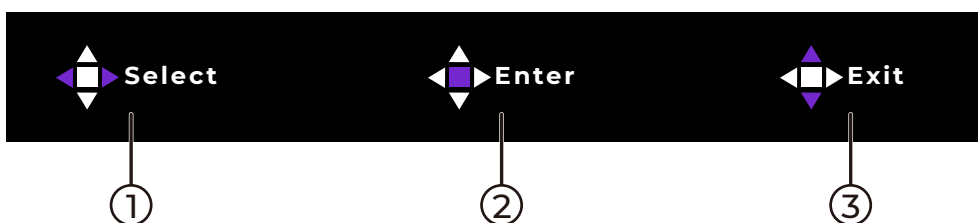
Adjust OSD Menu (Dostosuj menu OSD)

Quick Menu (Szybkie menu)



1	Menu	Otwórz główne menu OSD.
2	Quick Menu1 (Szybkie menu 1) Gaming Mode (Tryb gier)	Szybkie menu użytkownika 1. Ustawienie domyślne to Gaming Mode (Tryb gier).
3	Quick Menu2 (Szybkie menu 2) Game Color (Kolor gry)	Szybkie menu użytkownika 2. Ustawienie domyślne to Game Color (Kolor gry).
4	Quick Menu3 (Szybkie menu 3) Brightness (Jasność)	Szybkie menu użytkownika 3. Ustawienie domyślne to Brightness (Jasność).
5	Quick Menu4 (Szybkie menu 4) Shadow Control (Sterowanie tła)	Szybkie menu użytkownika 4. Ustawienie domyślne to Shadow Control (Sterowanie tła).

Button Operation Guide (Instrukcja obsługi przycisków)



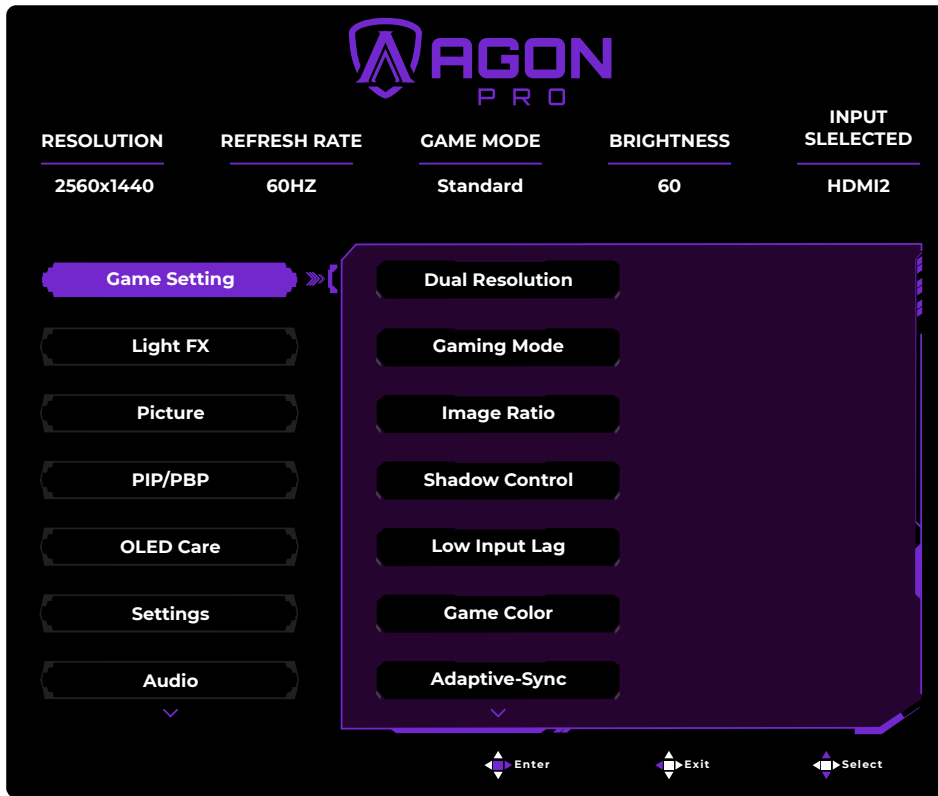
1	Select (Wybór)	Zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie menu OSD, naciśnij odpowiedni przycisk, aby wybrać menu do dostosowania lub wprowadzenia zmian.
2	Enter	Zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie menu OSD, naciśnij odpowiedni przycisk, aby potwierdzić wybór i przejść do następnego podmenu lub potwierdzić zmianę ustawień menu.
3	Exit (Wyjście)	Zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie menu OSD, naciśnij odpowiedni przycisk, aby powrócić do poprzedniego poziomu menu lub całkowicie zamknąć menu.

Uwaga:

Funkcja 5-kierunkowego przycisku nawigacji może się różnić w zależności od poziomu menu OSD lub opcji. Obsługiwać należy zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie menu OSD przy pomocy fioletowego przycisku.

Menu OSD

Game Setting (Ustawienia gry)



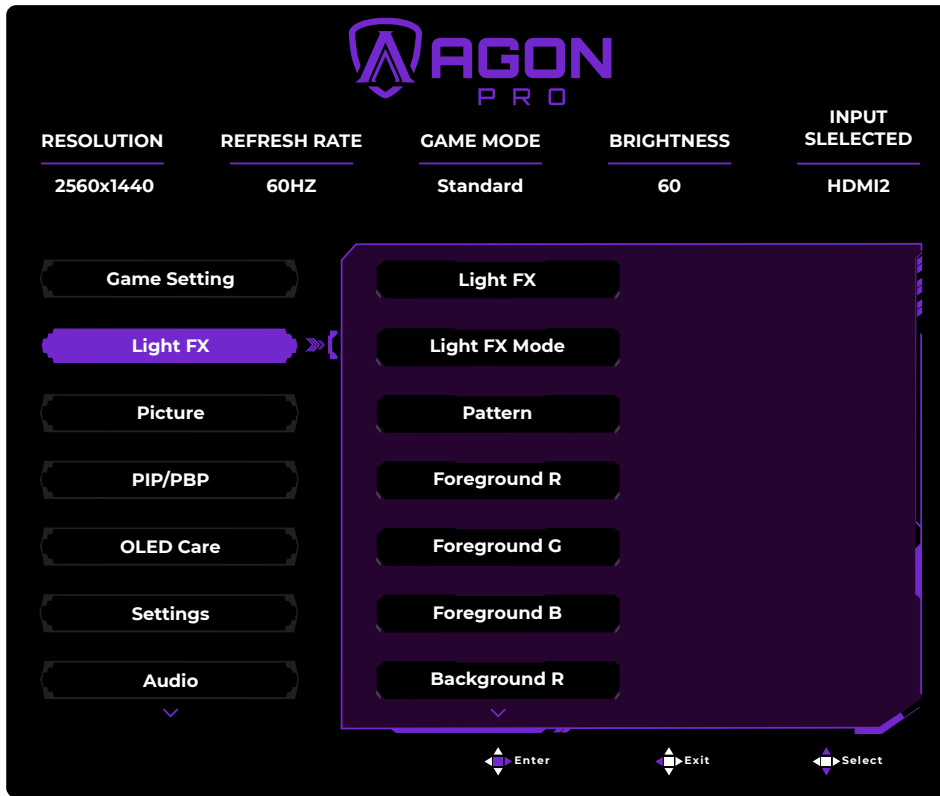
Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość)	QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz	Ustaw tryb Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość) zgodnie z własnymi potrzebami. Uwaga: QHD 144 Hz działa tylko z interfejsem HDMI i jest opcjonalne, gdy jest dostarczany sygnał HDMI.
Gaming Mode (Tryb gry)	Standard (Standardowy)	Zwiększenie czytelności odpowiednich gier internetowych i mobilnych.
	FPS	Do grania w gry typu FPS (First Person Shooters [Strzelanka]). Poprawia szczegóły poziomu czerni motywu.
	RTS	Do grania w gry typu RTS (Real Time Strategy [Strategiczne]). Poprawia jakość obrazu.
	Racing (Wyścig)	Do grania w gry typu wyścig. Zapewnia najkrótszy czas odpowiedzi i wysoki poziom nasycenia koloru.
	Gamer 1 (Gracz 1)	Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 1.
	Gamer 2 (Gracz 2)	Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 2.
	Gamer 3 (Gracz 3)	Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 3.

Image Ratio (Współcz. obrazu)	Full (16:9) (Pełny (16:9))/ 1:1(16:9)/ Full (Square) (Pełny (Kwadrat))/ 1:1 (Square) (1:1 (Kwadrat))/ Aspect (Proporcje)/ 24,5"	Wybierz Image Ratio (Współcz. obrazu). Full (16:9) (Pełny (16:9)): Skaluje obraz wejścia do pełnego ekranu. Odpowiedni dla obrazów o proporcjach 16:9. 1:1 (16:9): Wyświetla obraz wejścia w jego natywnej rozdzielczości bez skalowania. Full (Square) (Pełny (Kwadrat)): Wstępnie ustawiona rozdzielczość wynosi 1280x960. Skaluje obraz wejścia do pełnego ekranu. 1:1 (Square) (1:1 (Kwadrat)): Wstępnie ustawiona rozdzielczość wynosi 1280x960. Wyświetla obraz wejścia w jego natywnej rozdzielczości bez skalowania. Aspect (Proporcje): Wstępnie ustawiona rozdzielczość wynosi 1280x960. Obraz jest tak skalowany, aby wypełnić ekran w jak największym stopniu, zachowując jednocześnie oryginalne proporcje i unikając zniekształceń geometrycznych. Odpowiedni dla obrazów o proporcjach 4:3. 24,5": Wyświetla obszar ekranu o przekątnej 24,5 cali tylko w środkowej części ekranu.
Shadow Control (Wygląd cieni)	0-20	Domyślna wartość funkcji Shadow Control to 0, następnie użytkownik końcowy może zwiększać wartość od 0 do 20, aby uzyskać wyraźniejszy obraz. Jeśli obraz jest za ciemny, aby wyraźnie widzieć szczegóły, należy wyregulować w zakresie 0 do 20, aby uzyskać wyraźny obraz.
Low input Lag (Niskie opóźnienie wejścia)	Off (Wyłączone)/ On (Włączone)	Wyłączenie bufora ramki może zmniejszyć opóźnienie wejścia. Uwaga: Funkcja Low input Lag (Niskie opóźnienie wejścia) jest domyślnie włączona i nie można jej regulować, gdy jest włączona funkcja Adaptive-Sync.
Game Color (Kolor gier)	0-20	Opcja Kolor gier zapewnia poziomy od 0 do 20 do regulacji nasycenia w celu uzyskania lepszych szczegółów na obrazie.
Adaptive-Sync	Off (Wyłączone) / On (Włączone)	Wyłączenie lub włączenie Adaptive-Sync. Przypomnienie o uruchomieniu Adaptive-Sync: Po włączeniu funkcji Adaptive-Sync, w niektórych grach może wystąpić miganie.
Dial Point (Celownik)	Off (Wyłączone)/ Dynamic (Dynamiczny)/ On (Włączone)	Włączanie lub wyłączenie funkcji Dial Point (Celownik) gry. Funkcja Dial Point (Celownik) gry jest automatycznie wyłączana po włączeniu lub wyłączeniu monitora. Gdy funkcja Dial Point (Celownik) jest włączona, Dial Point (Celownik) jest wyświetlany na środku ekranu, aby pomóc graczom w precyzyjnym celowaniu podczas gier typu first-person shooter (FPS).
Sniper Scope (Zasięg snajp.)	Off (Wyłączone) / 1.0/ 1.5/ 2.0	Powiększ lokalnie, aby ułatwić celowanie podczas strzelania.
Frame Counter (Licznik ramek)	Off (Wyłączone)/ Right-up (Prawo-góra)/ Right-Down (Prawodół)/ Left-Down (Lewodół)/ Left-Up (Lewogóra)	Wyświetlanie częstotliwości pionowej na wybranym rogu. (Funkcja Licznik klatek działa wyłącznie z kartą graficzną AMD.)

Uwaga:

- 1). Gdy "HDR Mode (Tryb HDR)" w "Picture (Obraz)" jest włączony, elementy "Shadow Control (Wygląd cieni)" i "Game Color (Kolor gier)" nie mogą być regulowane.
- 2). Gdy "HDR" w "Picture (Obraz)" jest ustawiony na "DisplayHDR", elementy "Gaming Mode (Tryb gry)", "Shadow Control (Wygląd cieni)" i "Game Color (Kolor gier)" nie mogą być regulowane.
Gdy "HDR" w "Picture (Obraz)" jest ustawiony na "HDR Peak (Maks. HDR)", "HDR Picture (HDR Obraz)", "HDR Movie (HDR Film)" lub "HDR Game (HDR Gra)", elementy "Gaming Mode (Tryb gry)" i "Game Color (Kolor gier)" nie mogą być regulowane.
- 3). Gdy "Color Space (Przestrzeń kolorów)" w "Picture (Obraz)" jest ustawiona na "sRGB" lub "DCI-P3", elementy "Shadow Control (Wygląd cieni)" i "Game Color (Kolor gier)" nie mogą być regulowane.
- 4). Gdy "Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość)" jest ustawione na "QHD 144Hz", elementy "Full (Square) (Pełny Kwadrat)", "1:1 (Square) (1:1 (Kwadrat))", "Aspect (Proporcje)" oraz "24,5"" nie mogą być regulowane.
Gdy "Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość)" jest ustawione na "HD 720Hz", elementy "1:1(16:9)", "Full (Square) (Pełny Kwadrat)", "1:1 (Square) (1:1 (Kwadrat))", "Aspect (Proporcje)" oraz "24,5"" nie mogą być regulowane.
- 5). Gdy "Image Ratio (Współcz. obrazu)" jest ustawiona na "Full (Square) (Pełny Kwadrat)", "1:1 (Square) (1:1 (Kwadrat))", "Aspect (Proporcje)" lub "24,5"", elementy "Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość) (QHD 144Hz)" nie mogą być regulowane.
Gdy "Image Ratio (Współcz. obrazu)" jest ustawiona na "1:1(16:9)", "1:1 (Square) (1:1 (Kwadrat))", "Aspect (Proporcje)" lub "24,5"", elementy "Adaptive-Sync" nie mogą być regulowane.

Light FX

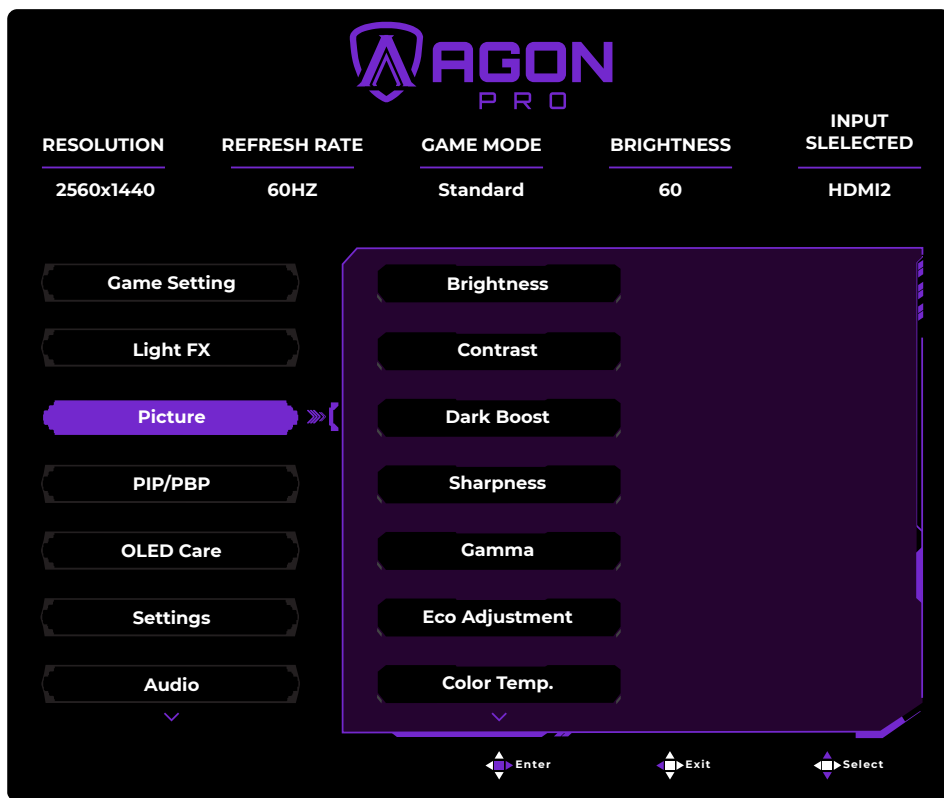


Light FX	Off (Wyłączone)/ Low (Niskie)/ Medium (Średni)/ Strong (Forte)	Wybór intensywności Light FX.
Light FX Mode (Modalità Light FX)	Audio1/ Audio2/ Static (Stacyjny)/ Dark Point Sweep (Proste odchylenie)/ Gradient Shift (Odchylenie gradientowe)/ Spread Fill (Proste wypełnienie)/ Drip Fill (1 sposób wypełnienia)/ Spreading Drip Fill (2 sposób wypełnienia)/ Breathing (Oddychające)/ Light Point Sweep (Punkt ruchu)/ Zoom (Powiększenie)/ Rainbow (Tęcza)/ Wave (Wodna fala)/ Flashing (Migające)/ Demo	Wybierz tryb Light FX
Pattern (Wzór)	Red (Czerwony)/ Green (Zielony)/ Blue (Niebieski)/ Rainbow (Tęcza)/ User Define (Definicja użytkownika)	Wybierz Wzór Light FX
Foreground R (Przedni plan R)	0-100	Użytkownik może dopasować kolor przedniego planu Light FX, po ustawieniu Wzór na definiowany przez użytkownika
Foreground G (Przedni plan G)		
Foreground B (Przedni plan B)		
Background R (Tło R R)	0-100	Użytkownik może dopasować kolor tła Light FX, po ustawieniu Wzór na definiowany przez użytkownika
Background G (Tło R G)		
Background B (Tło R B)		

Uwaga:

Funkcja dynamicznego oświetlenia jest obsługiwana w systemie Windows 11. Po podłączeniu monitora do komputera z systemem Windows 11 za pomocą kabla USB przesyłania danych, przejdź do Desktop (Pulpit) → Personalization (Personalizacja) → Dynamic Lighting (Dynamiczne oświetlenie) i włącz opcje „Use Dynamic Lighting on my devices (Użyj dynamiczne oświetlenie w moich urządzeniach)” oraz „Compatible apps in the foreground always control lighting effects (Zgodne aplikacje na pierwszym planie zawsze sterują efektami świetlnymi)”. Dzięki temu system Windows 11 może sterować efektami świetlnymi Light FX. W związku z tym, opcja „Light FX” w menu OSD zostanie wyszarzona i nie będzie dostępna do regulacji.

Picture (Obraz)



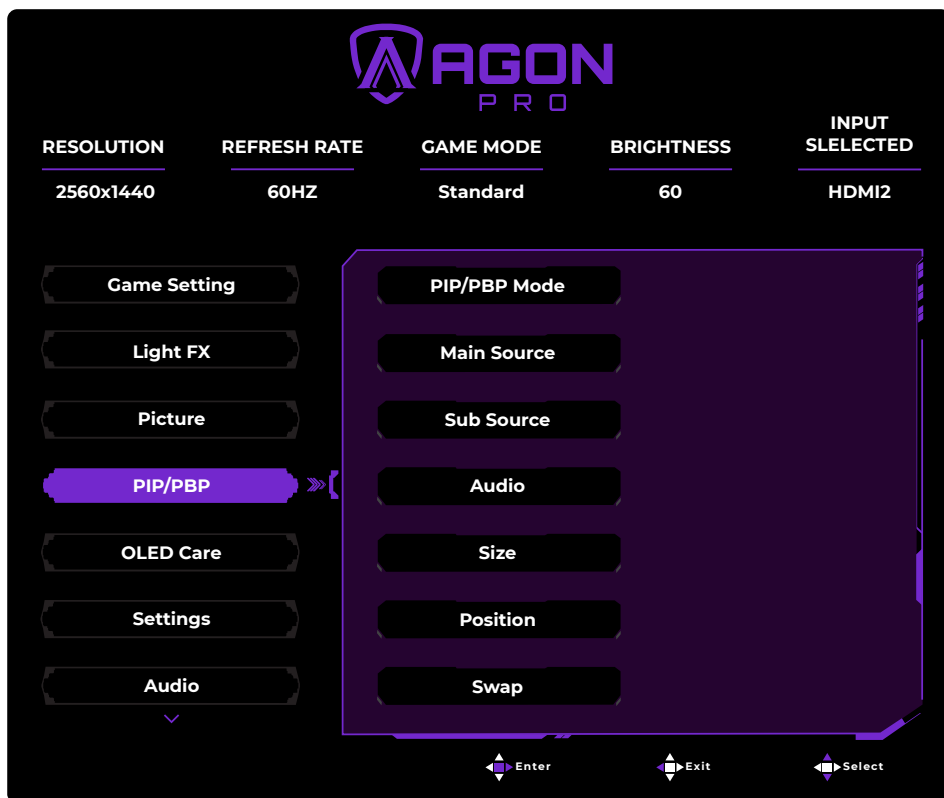
Brightness (Jasność)	0-100	Regulacja podświetlenia.
Contrast (Kontrast)	0-100	Kontrast z rejestru cyfrowego.
Dark Boost (Wzmocnienie ciemnych kolorów)	Off (Wyłączone) / Level 1 (Poziom 1) / Level 2 (Poziom 2) / Level 3 (Poziom 3)	Poprawianie szczegółów ekranu w ciemnym lub jasnym obszarze, aby dostosować jasność w jasnym obszarze i upewnić się, że nie jest on przesycony.
Sharpness (Ostrość)	0-100	Regulacja ostrości.
Gamma	1.8/ 2.0/ 2.2/ 2.4/ 2.6	Regulacja Gamma.
Eco Adjustment (Regulacja Eco)	Standard (Standardowy)	Tryb Standardowy
	Text (Tekst)	Tryb tekstowy
	Internet	Tryb Internetu
	Game (Gra)	Game Mode (Tryb gry)
	Movie (Film)	Tryb filmu
	Sports (Sport)	Tryb sportu
Color Temp. (Temper. Barwowa)	6500K/ 7300K/ 9300K/ User Define (Definicja użytkownika)	Dopasowanie temp. barwowej Uwaga: Aby dopasować kolory RGB, wybierz opcję Definiowane przez użytkownika.
Red (Czerwony)	0-100	Wzmocnienie czerwieni z rejestru cyfrowego.
Green (Zielony)	0-100	Wzmocnienie zielonego z rejestru cyfrowego.
Blue (Niebieski)	0-100	Wzmocnienie niebieskiego z rejestru cyfrowego.
R.Saturation (Nasycenie czerwonego)	0-100	Regulacja Nasycenie czerwonego.
G.Saturation (Nasycenie zielonego)	0-100	Regulacja Nasycenie zielonego.
B.Saturation (Nasycenie niebieskiego)	0-100	Regulacja Nasycenie niebieskiego.
C.Saturation (Nasycenie cyjan)	0-100	Regulacja Nasycenie cyjan.
M.Saturation (Nasycenie magenta)	0-100	Regulacja Nasycenie magenta.

Y.Saturation (Nasycenie żółtego)	0-100	Regulacja Nasycenie żółtego.
R.Hue (Odcień czerwonego)	0-100	Regulacja Odcień czerwonego.
G.Hue (Odcień zielonego)	0-100	Regulacja Odcień zielonego.
B.Hue (Odcień niebieskiego)	0-100	Regulacja Odcień niebieskiego.
C.Hue (Odcień cyjan)	0-100	Regulacja Odcień cyjan.
M.Hue (Odcień magenta)	0-100	Regulacja Odcień magenta.
Y.Hue (Odcień żółtego)	0-100	Regulacja Odcień żółtego.
HDR	Off (Wyłączone)	Ustaw profil HDR zgodnie z wymaganiami użytkownika dotyczącymi używania. Uwaga: Po wykryciu treści HDR, zostanie wyświetlona do regulacji opcja HDR.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Maks. HDR)	
	HDR Picture (HDR Obraz)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Gra)	
HDR Mode (Tryb HDR)	Off (Wyłączone)	Zoptymalizowano dla koloru i kontrastu obrazu, co symuluje efekt HDR. Uwaga: Po wykryciu treści HDR, zostanie wyświetlona do regulacji opcja trybu HDR.
	HDR Picture (HDR Obraz)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Gra)	
Color Space (Przestrzeń kolorów)	Natywny panel	Standardowy panel przestrzeni kolorów.
	sRGB	Przestrzeń kolorów sRGB.
	DCI-P3	Przestrzeń kolorów DCI-P3.
LowBlue Mode (Tryb LowBlue)	Off (Wyłączone)	Zmniejsza długość fali niebieskiego światła sterując temperaturą barwową.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Biuro)	
	Reading (Czytanie)	

Uwaga:

- Gdy "HDR Mode (Tryb HDR)" jest włączony, elementy "Contrast (Kontrast)", "Dark Boost (Wzmocnienie ciemnych kolorów)", "Gamma", "Eco Adjustment (Regulacja Eco)", "Color Temp. (Temper. Barwowa)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Nasycenie/Odcień koloru 6-osiowy)", "Color Space (Przestrzeń kolorów)" oraz "LowBlue Mode (Tryb LowBlue)" nie mogą być regulowane.
- Gdy "HDR" jest ustawione na "DisplayHDR", wszystkie elementy w sekcji "Picture (Obraz)" z wyjątkiem "HDR" i "Sharpness (Ostrość)" nie mogą być regulowane.
Gdy "HDR" jest ustawione na "HDR Peak (Maks. HDR)", "HDR Picture (HDR Obraz)", "HDR Movie (HDR Film)" lub "HDR Game (HDR Gra)", elementy "Gamma", "Eco Adjustment (Regulacja Eco)", "Color Temp. (Temper. Barwowa)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Nasycenie/Odcień koloru 6-osiowy)", "Color Space (Przestrzeń kolorów)" oraz "LowBlue Mode (Tryb LowBlue)" nie mogą być regulowane.
- Gdy "Color Space (Przestrzeń kolorów)" jest ustawiona na "sRGB" lub "DCI-P3", elementy "Contrast (Kontrast)", "Dark Boost (Wzmocnienie ciemnych kolorów)", "Gamma", "Eco Adjustment (Regulacja Eco)", "Color Temp. (Temper. Barwowa)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Nasycenie/Odcień koloru 6-osiowy)", "HDR Mode (Tryb HDR)" oraz "LowBlue Mode (Tryb LowBlue)" nie mogą być regulowane.
- Gdy "Eco Adjustment (Regulacja Eco)" jest ustawiona na "Reading (Czytanie)", elementy "Contrast (Kontrast)", "Dark Boost (Wzmocnienie ciemnych kolorów)", "Color Temp. (Temper. Barwowa)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Nasycenie/Odcień koloru 6-osiowy)", "Color Space (Przestrzeń kolorów)" oraz "LowBlue Mode (Tryb LowBlue)" nie mogą być regulowane.
- Gdy "Gaming Mode (Tryb gry)" w "Game Setting (Ustawienia gry)" jest ustawiony na tryb inny niż "Standard (Standardowy)", elementy "Eco Adjustment (Regulacja Eco)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Nasycenie/Odcień koloru 6-osiowy)", "HDR Mode (Tryb HDR)" oraz "Color Space (Przestrzeń kolorów)" nie mogą być regulowane.
- Ze względu na ograniczenia systemu Windows, funkcja HDR może nie być włączona, gdy głębia kolorów wyświetlacza wynosi 8 bpc+YCbCr422 lub mniej.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Tryb PIP/PBP)	Off (Wyłączone)/ PIP/ PBP	Wyłączanie lub włączanie funkcji PIP i PBP.
Main Source (Źródło główne)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Wybór źródła głównego ekranu.
Sub Source (Dodatkowe źródło)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Wybór źródła dodatkowego ekranu.
Audio	Main Source (Źródło główne)	Wybór wyjścia audio dla ekranu głównego lub dodatkowego.
	Sub Source (Dodatkowe źródło)	
Size (Rozmiar)	Small (Mały)/ Middle (Średni)/ Large (Duży)	Wybór rozmiar dodatkowego ekranu.
Position (Pozycja)	Right-up (Prawy-górny)	Wybór pozycji dodatkowego ekranu.
	Right-down (Prawy-dolny)	
	Left-up (Lewa-górna)	
	Left-down (Lewa-dolna)	
Swap (Zam.)	On (Włączone): Zam.	Zamiana źródła ekranu
	Off (Wyłączone): Brak akcji	

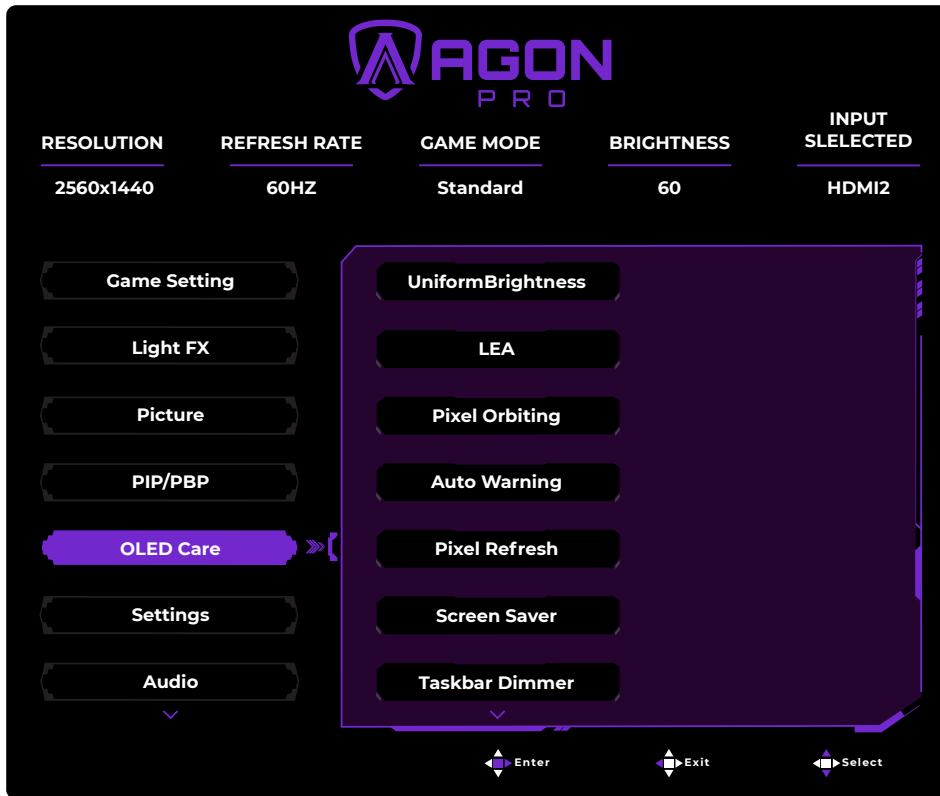
Uwaga:

- Gdy opcja „HDR” w menu „Picture (Obraz)” jest ustawiona na dowolny stan inny niż „Off (Wyłączone)”, wszystkie pozycje w menu „PIP/PBP” stają się niedostępne do regulacji.
- Gdy funkcja PIP jest włączona: dla źródeł HDMI/DisplayPort/USB C, domyślna rozdzielczość wynosi 2560x1440 przy 60Hz, a maksymalna obsługiwana rozdzielczość to 2560x1440 przy 144Hz; gdy funkcja PBP jest włączona: dla źródeł HDMI/DisplayPort/USB C wstępnie ustawiona rozdzielczość wynosi 1280x1440 przy 60 Hz, a maksymalna obsługiwana rozdzielczość to 1280x1440 przy 360 Hz.

3). Gdy funkcja PBP/PIP jest włączona, zgodność źródeł sygnału dla ekranu głównego/dodatkowego jest taka, jak pokazano w poniższej tabeli:

PBP/PIP		Main Source (Źródło główne)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Dodatkowe źródło)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

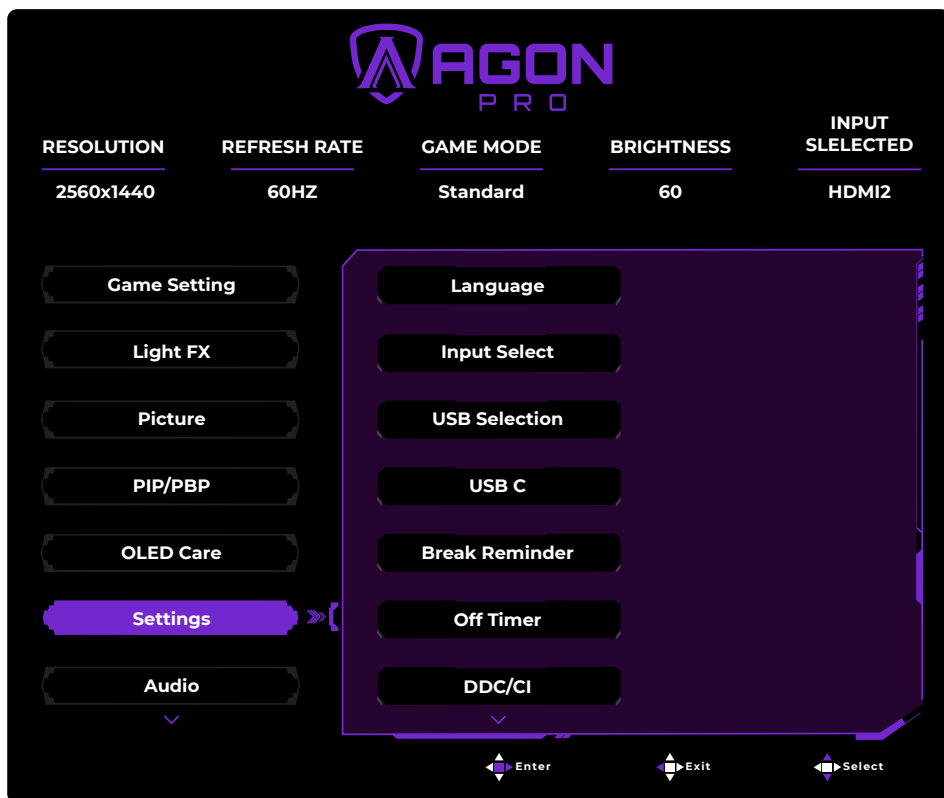
OLED Care (Ochrona OLED)



Uniform Brightness (Jednolita jasność)	Off (Wyłączone)/ On (Włączone)	Włączenie funkcji Uniform Brightness (Jednolita jasność) aktywuje stabilizację maksymalnej jasności dla treści SDR, utrzymując stałą luminancję nawet przy zmianie rozmiaru białego okna.
LEA (Logo Extraction Algorithm) (Algorytm wyodrębniania logo)	Off (Wyłączone)/ On (Włączone)	Jest to używane do włączania funkcji LEA w celu zmniejszenia zagrożenia zatrzymania obrazu. Zalecane ustawienia funkcji: "On (Włączone)" Po włączeniu tej funkcji, ekran zostanie automatycznie zwężony w celu ustalenia jasności obszaru wyświetlania, aby zmniejszyć możliwość zatrzymywania obrazu.
Pixel Orbiting (Orbitowanie pikseli)	Off (Wyłączone)	Jest to używane do włączania funkcji Orbit w celu zmniejszenia zagrożenia zatrzymania obrazu. Zalecane ustawienie funkcji: "On (Włączone)" Po włączeniu tej funkcji, całe piksele obrazu będą przesuwać się ruchem kołowym. Amplituda ruchu zależy od ustawień. Przesuwany znak może być przycięty na bokach. Po wybraniu "Strongest (Najsilniejsze)", zatrzymywanie obrazu raczej nie wystąpi, ale możliwe jest zauważalne przycinanie boczne.
	Weak (Słabe)	
	Medium (Średnie)	
	Strong (Silne)	
	Strongest (Najsilniejsze)	
Auto Warning (Automatyczne ostrzeżenie)	Off (Wyłączone)/ On (Włączone)	Włączenie/wyłączenie funkcji automatycznego ostrzeżenia o włączeniu funkcji "Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli)". Monitor będzie automatycznie wyświetlał "Auto Warning (Automatyczne ostrzeżenie)" co 24 godziny łącznego użytkownika, aby przypomnieć użytkownikowi o konieczności uruchomienia procesu "Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli)". Wybierz "Off (Wyłączone)", aby zatrzymać automatyczne ostrzeżenie dla funkcji "Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli)". Jednakże, nieprzestrzeganie zalecanego czasu uruchomienia funkcji "Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli)", może zwiększyć ryzyko utrwala obrazu na ekranie. Podczas kontynuowania należy zachować ostrożność.

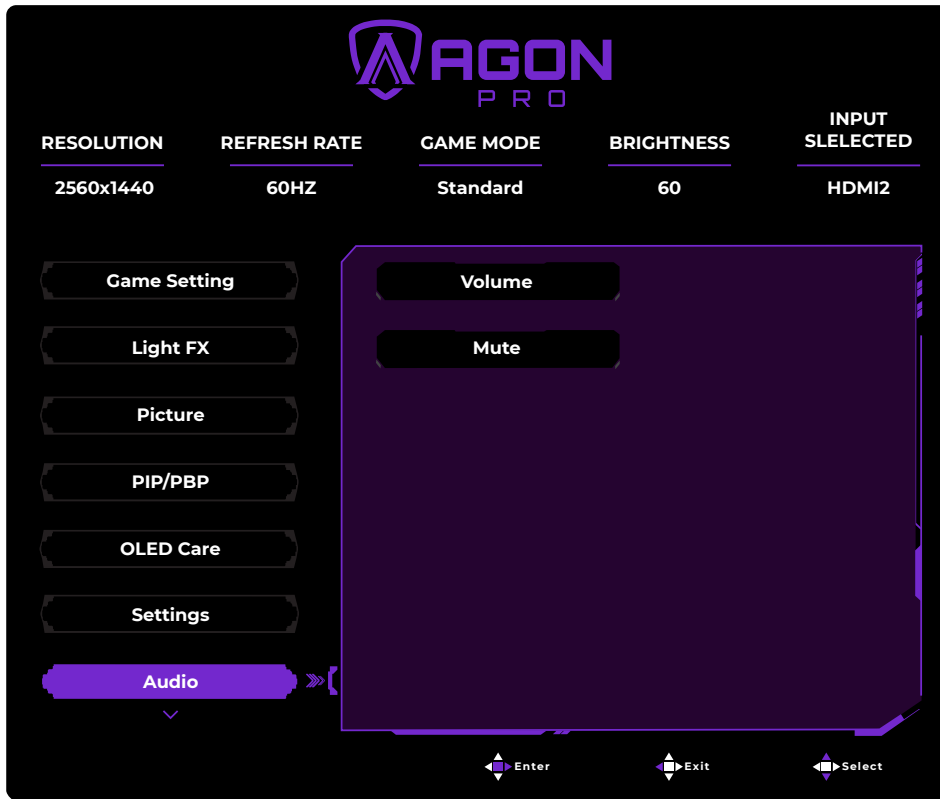
Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli)	Off (Wyłączone)/ On (Włączone)	Jest używane do włączania i uruchamiania funkcji Screen Compensation and Correction (Kompensacja i korekcja ekranu) i Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli) w celu wyeliminowania powstałego efektu utrzymywania obrazu. Po włączeniu, wybierz "Yes (Tak)" zgodnie z poleceniem menu, a monitor automatycznie uruchomi najpierw funkcję Screen Compensation and Correction (Kompensacja i korekcja ekranu), a następnie Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli). Po zakończeniu, monitor powróci do stanu włączenia zasilania.
Screen Saver (Wygaszacz ekranu)	Off (Wyłączone)/ On (Włączone)	Aby zmniejszyć ryzyko utrzymywania obrazu, zaleca się włączenie funkcji wygaszacza ekranu. Podczas długotrwałego wyświetlania statycznego obrazu, jasność ekranu zostanie automatycznie znacznie zmniejszona, aby ograniczyć potencjalne utrwalenie obrazu. Po wykryciu zmiany obrazu, ekran powróci do poprzedniego poziomu jasności.
Taskbar Dimmer (Regulator jasności paska zadań)	Off (Wyłączone)/ On (Włączone)	Włączenie funkcji Taskbar Dimmer (Regulator jasności paska zadań), pomaga w zmniejszeniu ryzyka utrzymywania obrazu. Zaleca się ustawienie tej opcji na "On (Włączone)". Po włączeniu tej funkcji, ekran automatycznie zmniejszy jasność obszaru paska zadań, aby ograniczyć potencjalne utrzymywanie obrazu.
Zero Frame Delay (Zerowe opóźnienie klatek)	Off (Wyłączone)/ On (Włączone)	Po włączeniu, zmniejsza opóźnienia obrazu i poprawia czas reakcji.

Settings (Ustawienia)



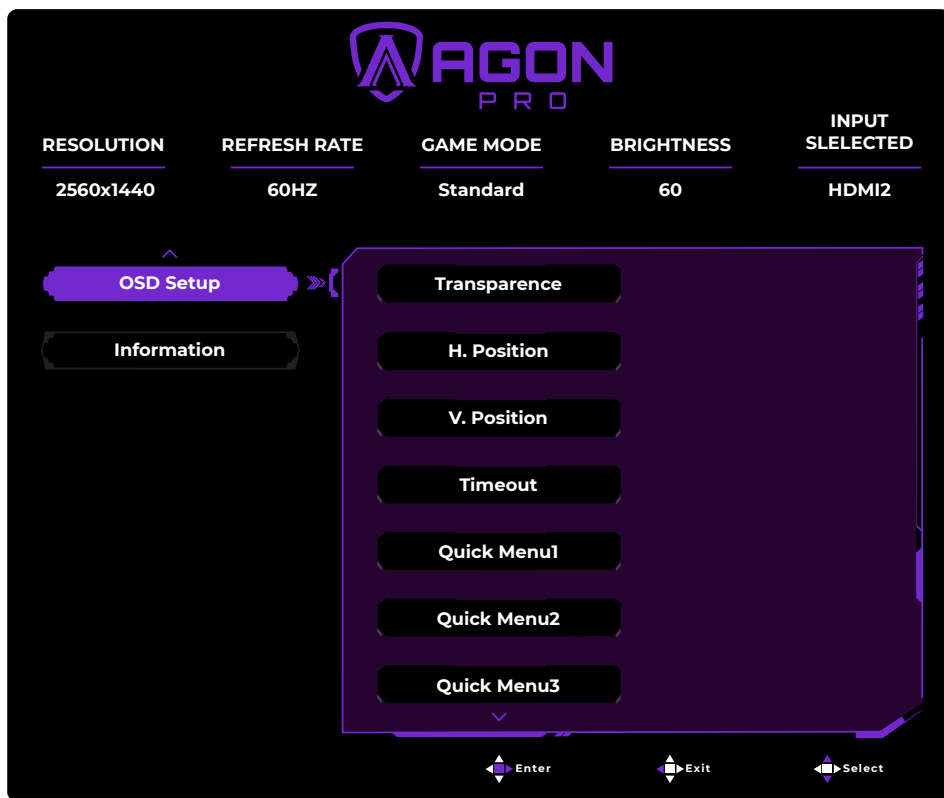
Language (Język)		Wybór języka OSD.
Input Select (Wybór Wejścia)	Auto (Automatyczny)/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Wybór źródła sygnału ekranu
USB Selection (Wybór USB)	Auto (Automatyczny)/ USB C/ USB up (USB przesyłania danych)	Wybiera ścieżkę danych USB przesyłania danych.
USB C	High Data Speed (Wysoka szybkość transmisji danych)/ High Resolution (Wysokiej rozdzielczości)	Ustawia priorytet transmisji danych lub priorytet rozdzielczości interfejsu USB. Uwaga: Ustawienie domyślne to "High Resolution (Wysokiej rozdzielczości)". W tym trybie, port USB-A przesyła dane z prędkością USB 2.0, a port USB C obsługuje maksymalną rozdzielczość 2560x1440 przy 540 Hz. Po ustawieniu na "High Data Speed (Wysoka szybkość transmisji danych)", priorytetem jest szybkość transmisji danych. Port USB-A przesyła dane z prędkością USB 3.2 Gen 1.
Break Reminder (Przypomnienie o przerwie)	Off (Wyłączone)/On (Włączone)	Po włączeniu tej funkcji system wyświetli przypomnienie o przerwie, jeśli użytkownik pracuje nieprzerwanie przez ponad godzinę.
Off timer (Timer wył zasil)	0-24 godz.	Wybór czasu wyłączenia zasilania prądem stałym
DDC/CI	No (Brak)/ Yes (Tak)	Włączenie lub wyłączenie obsługi DDC/CI
Reset	No (Brak)/ Yes (Tak)	Przywracanie domyślnych ustawień menu

Audio



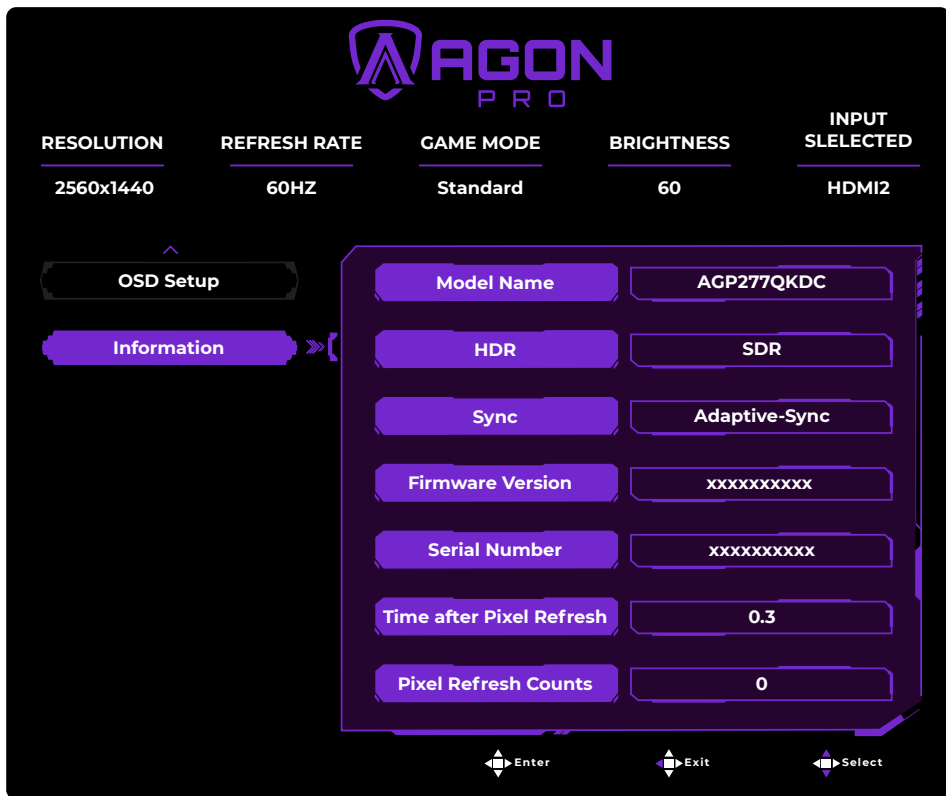
Volume (Głośność)	0-100	Reguluje głośność wyjścia głośników lub słuchawek.
Mute (Wyciszenie)	Off (Wyłączone) / On (Włączone)	Włączanie/wyłączanie wyciszenia

OSD Setup (Ustawienia OSD)



Transparence (Przezroczystość)	0-100	Dostosowanie przezroczystości menu ekranowego OSD
H. Position (Pozycja Pozioma)	0-100	Służy do ustawiania położenia OSD w poziomie
V. Position (Pozycja Pionowa)	0-100	Służy do ustawiania położenia OSD w pionie
Timeout (Czas Zakończenia)	5-120	Dostosowanie czasu wyświetlania menu ekranowego OSD
Quick Menu1 (Szybkie menu 1)	Gaming Mode (Tryb gier)/ Shadow Control (Sterowanie tła)/	Ustawia funkcje szybkiego menu 1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Szybkie menu 2)	Game Color (Kolor gry)/ Brightness (Jasność)/	
Quick Menu3 (Szybkie menu 3)	Contrast (Kontrast)/ Sharpness (Ostrość)/	
Quick Menu4 (Szybkie menu 4)	Volume (Głośność)	
User1 (Użytkownik 1)	Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość)/ Gaming Mode (Tryb gier)/ Shadow Control (Sterowanie tła)/ Low input Lag (Niskie opóźnienie wejścia)/ Adaptive-Sync (Synchronizacja adaptacyjna)/ Dial Point (Celownik)/ Sniper Scope (Luneta snajperska)/ Input Select (Wybór wejścia)/ Volume (Głośność)/	Ustawia funkcje użytkownika 1 i 2.
User2 (Użytkownik 2)	Image Ratio (Współcz. obrazu)/ Pixel Refresh (Odświeżanie pikseli)/ Light FX/ Game Color (Kolor gier)/ Dark Boost (Wzmocnienie ciemnych kolorów)/ Sharpness (Ostrość)/ Color Temp. (Temper. Barwowa)/ Color Space (Przestrzeń kolorów)	
Firmware upgrade (Aktualizacja firmware)	No (Brak)/ Yes (Tak)	Włącza/wyłącza aktualizację firmware.

Information (informacje)



Diody stanu

Stan	Kolor diody
Tryb pełnej mocy	Red (Czerwony)
Tryb wyłączenia aktywności	Pomarańczowy
W trakcie przetwarzania Off RS	Migające białe światło wskaźnika (naprzemiennie włączone przez sekundę i wyłączone przez sekundę)
W trakcie przetwarzania JB	Migające białe światło wskaźnika (naprzemiennie włączone przez 3 sekundy i wyłączone przez 3 sekundy)
Awaria panela OLED	Migające pomarańczowe światło wskaźnika (naprzemiennie włączone przez sekundę i wyłączone przez sekundę)
Tryb wyłączenia	Wskaźnik nie świeci.

Rozwiązywanie problemów

Problemy	Możliwe rozwiązania
Nie świeci wskaźnik zasilania.	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawdź, czy jest włączone zasilanie. • Sprawdź, czy jest podłączony przewód zasilający.
Świeci wskaźnik zasilania, ale na wyświetlaczu brak obrazu.	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawdź, czy jest włączone zasilanie komputera. • Sprawdź, czy jest dobrze podłączona karta graficzna komputera. • Sprawdź, czy został dobrze podłączony do komputera przewód sygnałowy wyświetlacza. • Sprawdź, wtyczkę przewodu sygnałowego wyświetlacza i upewnij się, że nie są wygięte żadne piny. • Sprawdź wskaźnik przez przycisk Caps Lock na klawiaturze komputera w celu potwierdzenia, czy działa komputer.
Brak obrazu, ale miga pomarańczowym światłem wskaźnik zasilania.	<ul style="list-style-type: none"> • Awaria i nieprawidłowe działanie panela OLED. Zgłoś się po poradę do osób w firmie AOC zajmujących się serwisem posprzedażowym.
Nie można uzyskać działania funkcji plug-to-use.	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawdź, czy jest obsługiwana funkcja plug-to-use. • Sprawdź, czy adapter obsługuje funkcję plug-to-use.
Ciemny obraz.	<ul style="list-style-type: none"> • Wyreguluj współczynnik luminancji i kontrastu.
Skaczący lub pulsujący obraz.	<ul style="list-style-type: none"> • Zakłócenia mogą być spowodowane przez urządzenia elektryczne i urządzenia peryferyjne.
Na ekranie wyświetla się "nieдоступny przewód sygnałowy" lub "brak sygnału."	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawdź, czy przewód sygnałowy jest właściwie podłączony. • Sprawdź, czy jest uszkodzony pin wtyczki przewodu sygnałowego. • Można włączyć i uruchomić w menu wyświetlacza funkcję OFF-RS w celu eliminacji zatrzymania wygenerowanego obrazu. Kilkakrotne uruchomienie tej funkcji, może pomóc w uzyskaniu oczekiwanego efektu wyświetlania obrazu. W celu uzyskania innych instrukcji dotyczących konserwacji ekranu, sprawdź Instrukcje użytkownika na oficjalnej stronie internetowej.
Na ekranie wyświetla się "nieprawidłowe wejście".	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawdź, czy komputer jest ustawiony na nieodpowiedni tryb wyświetlania. Wykonaj ponowne ustawienia komputera w trybie wyświetlania wymienionym na liście w szczegółowych instrukcjach użytkownika.
Zatrzymanie obrazu.	<ul style="list-style-type: none"> • W oparciu o charakterystykę panela OLED, można włączyć i uruchomić w menu wyświetlacza funkcję OFF-RS w celu eliminacji zatrzymania wygenerowanego obrazu. Zaleca się kilkakrotne uruchomienie tej funkcji, aby uzyskać oczekiwany efekt wyświetlania obrazu. W celu uzyskania innych instrukcji dotyczących konserwacji ekranu, należy sprawdzić Instrukcje użytkownika na oficjalnej stronie internetowej.
Regulacja i serwis	<ul style="list-style-type: none"> • Informacje dotyczące przepisów i serwisu znajdują się po adresem www.aoc.com (aby wyszukać na stronie pomocy technicznej informacje dotyczące przepisów i serwisu należy wprowadzić zakupiony w danym kraju model)

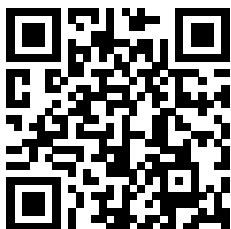
Dane techniczne

Ogólne dane techniczne

Panel	Nazwa modelu	AGP277QKDC		
	System działania	OLED		
	Widoczny rozmiar ekranu	Przekątna 67,3 cm		
	Podziałka pikseli	0,2292mm (poziomo) × 0,2292mm (pionowo)		
	Wyświetlane kolory	1,07B		
Inne	Zakres skanowania w poziomie	30k~510kHz		
	Rozmiar skanowania w poziomie (Maksymalny)	586,75 mm		
	Zakres skanowania w pionie	QHD: 48~540Hz HD: 48~720Hz		
	Rozmiar skanowania w pionie (Maksymalny)	330,05 mm		
	Optymalne wstępne ustawienia rozdzielczości	QHD: 2560x1440 przy 60Hz HD: 1280x720 przy 60Hz		
	Max resolution	QHD: 2560x1440 przy 540Hz HD: 1280x720 przy 720Hz		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Źródło zasilania	100-240V~, 50/60Hz, 3,0A		
	Zużycie energii	Typowe ustawienie*	60W	
		Maks. (jasność = 100, kontrast = 100)	≤220W	
Tryb gotowości		≤0,5W		
USB C	USB C	Dwustronna wtyczka		
	Bardzo duża szybkość	Transmisja danych i wideo		
	DisplayPort	Wbudowany tryb DisplayPort Alt		
	Zasilanie	USB PD		
	Maksymalne zasilanie	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)		
Charakterystyka fizyczna	Typ złącza	HDMI2/ DisplayPort/ USB C (PD65W)/ USB pobierania danychx3/ USB przesyłania danych/ Słuchawki		
	Typ kabla sygnałowego	Odłączany		
Środowiskowe	Temperatura	Działanie	0°C ~ 40°C	
		Bez działania	-25°C ~ 55°C	
	Wilgotność	Działanie	10% do 85% (bez kondensacji)	
		Bez działania	5% do 93% (bez kondensacji)	
	Wysokość nad poziomem morza	Działanie	0 m ~ 5000 m (0 stóp ~ 16404 stóp)	
		Bez działania	0 m ~ 12192 m (0 stóp ~ 40000 stóp)	

Uwaga:

*Typowe zużycie energii mierzone jest w trybie wysokiej wydajności.
(zgodnie z definicją producenta)



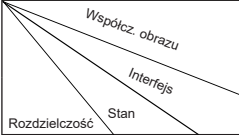
Uwaga:

Maksymalna liczba kolorów wyświetlacza obsługiwana przez ten produkt to 1,07 miliarda, a warunki ustawień są następujące (mogą występować różnice ze względu na ograniczenia wyjścia niektórych kart graficznych):

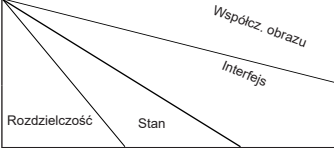
Wersja sygnału wejścia Format koloru wyjścia Stan Rozdzielczość wyjścia Głębina kolorów	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C przy USB Wysoka szybkość transmisji danych		USB C przy USB Wysokiej rozdzielczości	
	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB
2560x1440 przy 540Hz 10bpc	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa	\	\	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)
2560x1440 przy 540Hz 8bpc	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa	\	\	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)
2560x1440 przy 480Hz 10bpc	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa	\	\	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)
2560x1440 przy 480Hz 8bpc	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa	\	\	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)
2560x1440 przy 360Hz 10bpc	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)
2560x1440 przy 360Hz 8bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa (DSC)
2560x1440 przy 240Hz 10bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa (DSC)
2560x1440 przy 240Hz 8bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa
2560x1440 przy 144Hz 10bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa
2560x1440 przy 144Hz 8bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa
2560x1440 przy 120Hz 10bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa
2560x1440 przy 120Hz 8bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Support	Obsługa	Obsługa
1280x720 przy 720Hz 10bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa (DSC)
1280x720 przy 720Hz 8bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa
1280x720 przy 540Hz 10bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa
1280x720 przy 540Hz 8bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa (DSC)	Obsługa	Obsługa
1280x720 przy 240Hz 10bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa
1280x720 przy 240Hz 8bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa
1280x720 przy 144Hz 10bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa
1280x720 przy 144Hz 8bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa
1280x720 przy 120Hz 10bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa
1280x720 przy 120Hz 8bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa
Niższa rozdzielczość 10 bpc/8 bpc	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa	Obsługa

Zaprogramowane tryby wyświetlania

QHD PC Resolution (Rozdzielczość QHD komputera)

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

QHD Video Resolution (Rozdzielczość QHD wideo)

	Pełny (16:9) 1:1 (16:9)		Pełny (Kwadrat) 1:1 (Kwadrat) Proporcje		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 (Rozdzielczość HD komputera)

Współcz. obrazu Interfejs Stan Rozdzielczość	Pełny (16:9) 1:1 (16:9)	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480 przy 60Hz	√	√
640x480 przy 67Hz	√	√
640x480 przy 72Hz	√	√
640x480 przy 75Hz	√	√
640x480 przy 100Hz	√	√
640x480 przy 120Hz	√	√
720x400 przy 70Hz	√	√
800x600 przy 56Hz	√	√
800x600 przy 60Hz	√	√
800x600 przy 72Hz	√	√
800x600 przy 75Hz	√	√
800x600 przy 100Hz	√	√
800x600 przy 120Hz	√	√
832x624 przy 75Hz	√	√
1024x768 przy 60Hz	√	√
1024x768 przy 70Hz	√	√
1024x768 przy 75Hz	√	√
1280x1024 przy 60Hz	√	√
1280x1024 przy 75Hz	√	√
1280x720 przy 60Hz	√	√
1280x720 przy 120Hz	√	√
1280x720 przy 144Hz	√	√
1280x720 przy 240Hz	√	√
1280x720 przy 480Hz	√	√
1280x720 przy 540Hz	√	√
1280x720 przy 720Hz	√	√

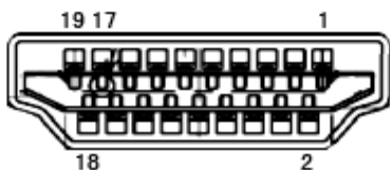
HD Video Resolution (Rozdzielczość HD wideo)

	Pełny (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	√	√

Uwaga:

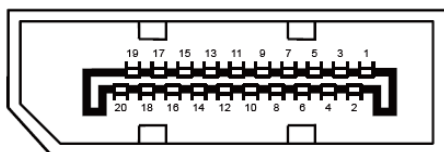
- 1). Aby uzyskać optymalną jakość obrazu, należy ustawić rozdzielczość źródła sygnału zgodnie z tabelą powyżej. Ustawiona rozdzielczość różni się w zależności od urządzenia wyjścia sygnału: w przypadku gier konsolowych zaleca się odniesienie do „Video Resolution (Rozdzielczości wideo)”; w przypadku gier komputerowych zaleca się odniesienie do „PC Resolution (Rozdzielczości komputera)”.
- 2). Gdy opcja „Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość)” jest ustawiona na „QHD”, należy ustawić „QHD PC resolution (Rozdzielczość QHD komputera)” i „QHD Video Resolution (Rozdzielczość QHD wideo)”. Gdy opcja „Dual Resolution (Podwójna rozdzielczość)” jest ustawiona na „HD”, należy ustawić „HD PC Resolution (Rozdzielczość HD komputera)” i „HD Video Resolution (Rozdzielczość HD wideo)”.
- 3). Aby przełączyć ustawienie „Image Ratio (Współcz. obrazu)” monitora, przejdź do menu OSD → „Game Setting (Ustawienia gry)” → „Image Ratio (Współcz. obrazu)” w celu wykonania regulacji.
- 4). Aby zapewnić prawidłowe działanie powyższych ustawień, należy najpierw sprawdzić kompatybilność karty graficznej. Ze względu na różne strategie stosowane przez różnych producentów kart graficznych, niektóre opcje mogą być ukryte. Obsługa karty graficznej zależy od rzeczywistej sytuacji.
- 5). Zgodnie ze standardem VESA, mogą występować niewielkie odchylenia (+/-1 Hz) w obliczeniach częstotliwości odświeżania (częstotliwości pola) przez różne systemy operacyjne i karty graficzne. Obowiązuje rzeczywista częstotliwość odświeżania (częstotliwość pola).
- 6). DisplayPort 2.1 obsługuje UHBR20 o łącznej przepustowości 80 Gb/s. Interfejs HDMI 2.1 obsługuje FRL6 o łącznej przepustowości 48 Gb/s.
- 7). Problem kompatybilności sygnału wyjścia HDMI2.1 (FRL6 48 Gb/s) karty graficznej NVIDIA®, może powodować nieprawidłowe wyświetlanie obrazu lub automatyczne ponowne uruchamianie komputera, dlatego w przypadku kart graficznych NVIDIA® zaleca się stosowanie gniazda DisplayPort. W przypadku kart graficznych AMD® można używać gniazda HDMI lub DisplayPort.

Przypisanie styków



19-stykowy przewód sygnałowy kolorowego wyświetlacza

Nr styku	Nazwa sygnału	Nr styku	Nazwa sygnału	Nr styku	Nazwa sygnału
1.	Dane TMDS 2+	9.	TMDS, dane, 0-	17.	Masa DDC/CEC
2.	Dane TMDS 2 - ekranowanie	10.	Zegar TMDS +	18.	+5 V Zasilanie
3.	TMDS, dane, 2-	11.	Ekranowanie zegara TMDS	19.	Wykrywanie wkładania pod napięciem
4.	Dane TMDS 1+	12.	Zegar TMDS -		
5.	Dane TMDS 1 - ekranowanie	13.	CEC		
6.	TMDS, dane, 1-	14.	Rezerwa (urządzenie włączane przy styku normalnie zamkniętym)		
7.	Dane TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Dane TMDS 0 – ekranowanie	16.	SDA		



20-stykowy przewód sygnałowy kolorowego wyświetlacza

Nr styku	Nazwa sygnału	Nr styku	Nazwa sygnału
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	Wykrywanie wkładania pod napięciem
9	ML_Lane 1 (p)	19	Powrót DisplayPort_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

Plug and Play

Funkcja Plug & Play DDC2B

Monitor wyposażony jest w możliwość VESA DDC2B zgodnie z normą VESA DDC. Umożliwia ona informowanie komputera hosta o tożsamości monitora i, złączenie od zastosowanego poziomu DDC, przekazywanie dodatkowych informacji o możliwościach monitora.

DDC2B jest dwukierunkowym kanałem danych korzystającym z protokołu I2C. Host może zażądać informacji EDID przez kanał DDC2B.

