

AOC

GAMING



Instrukcja obsługi

CU34G4ZCA

AOC GAMING MONITOR

Bezpieczeństwo	1
Krajowe konwencje.....	1
Zasilanie	2
Instalacja	3
Czyszczenie.....	4
Inne.....	5
Konfiguracja.....	6
Zawartość zestawu.....	6
Montaż stojaka i podstawy.....	7
Regulacja kąta nachylenia	8
Podłączanie monitora.....	9
Montaż ścienny	10
Funkcja Adaptive-Sync	11
HDR	12
Funkcja KVM	13
Dostosowywanie.....	14
Skróty klawiszowe	14
Ustawienia OSD.....	15
Game Setting (Ust. gry)	16
Picture (Obraz)	18
PIP/PBP	21
Settings (Ustawienia).....	23
Audio	24
OSD Setup (Ustaw. OSD).....	25
Information (Informacje)	26
Wskaźnik LED.....	27
Rozwiązywanie problemów	28
Specyfikacja.....	29
Specyfikacja ogólna	29
Polityka AOC dotycząca wad pikseli panelu monitora	31
Wstępnie ustawione tryby wyświetlania.....	33
Przypisania pinów	34
Plug and Play.....	35

Bezpieczeństwo

Krajowe konwencje

Poniższe podrozdziały opisują konwencje krajowe stosowane w niniejszym dokumencie.

Uwagi, środki ostrożności i ostrzeżenia

W całym przewodniku bloki tekstu mogą być opatrzone ikoną i drukowane pogrubioną czcionką lub kursywą. Te bloki to uwagi, środki ostrożności i ostrzeżenia, które stosuje się w następujący sposób:



UWAGA: UWAGA wskazuje ważne informacje, które pomagają lepiej korzystać z systemu komputerowego.



OSTROŻNIE: OSTROŻNIE wskazuje potencjalne uszkodzenie sprzętu lub utratę danych i informuje, jak uniknąć problemu.



OSTRZEŻENIE: OSTRZEŻENIE wskazuje potencjalne zagrożenie dla zdrowia i informuje, jak uniknąć problemu.

Niektóre ostrzeżenia mogą występować w innych formatach i mogą nie być opatrzone ikoną. W takich przypadkach specyficzna forma prezentacji ostrzeżenia jest wymagana przez organy regulacyjne.

Zasilanie



Monitor powinien być zasilany wyłącznie z rodzaju źródła zasilania wskazanego na etykiecie. Jeśli nie masz pewności co do rodzaju zasilania w swoim domu, skonsultuj się ze sprzedawcą lub lokalnym zakładem energetycznym.



Monitor jest wyposażony w trójbolcową wtyczkę uziemiającą, posiadającą trzeci (uziemiający) bolec.

Ta wtyczka pasuje wyłącznie do uziemionego gniazdka zasilającego jako środek bezpieczeństwa. Jeśli gniazdko nie jest przystosowane do trójprzewodowej wtyczki, należy zlecić elektrykowi instalację odpowiedniego gniazdka lub użyć adaptera zapewniającego bezpieczne uziemienie urządzenia. Nie naruszaj funkcji bezpieczeństwa wtyczki uziemiającej.



Odłącz urządzenie podczas burzy z piorunami lub gdy nie będzie używane przez dłuższy czas. Zapobiegnie to uszkodzeniu monitora spowodowanemu przepięciami.



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



Aby zapewnić prawidłowe działanie, używaj monitora wyłącznie z komputerami posiadającymi certyfikat UL oraz odpowiednio skonfigurowane gniazda oznaczone na 100-240V AC, min. 5A.



Gniazdko ścienne powinno być zainstalowane w pobliżu urządzenia i być łatwo dostępne.

Instalacja



Nie umieszczaj monitora na niestabilnym wózku, stojaku, statywie, uchwycie ani stole. Jeśli monitor upadnie, może zranić osobę i spowodować poważne uszkodzenia tego produktu. Używaj wyłącznie wózka, stojaka, statywu, uchwytu lub stołu zalecanego przez producenta lub sprzedawanego wraz z tym produktem. Postępuj zgodnie z instrukcjami producenta podczas instalacji produktu i korzystaj z akcesoriów montażowych zalecanych przez producenta. Produkt wraz z wózkiem należy przenosić ostrożnie.



Nigdy nie wkładaj żadnych przedmiotów do szczeliny w obudowie monitora. Może to uszkodzić elementy obwodu, powodując pożar lub porażenie prądem elektrycznym. Nigdy nie rozlewaj płynów na monitor.



Nie kładź produktu przodem na podłodze.



Jeśli montujesz monitor na ścianie lub półce, użyj zestawu montażowego zatwierdzonego przez producenta i postępuj zgodnie z instrukcjami zestawu.



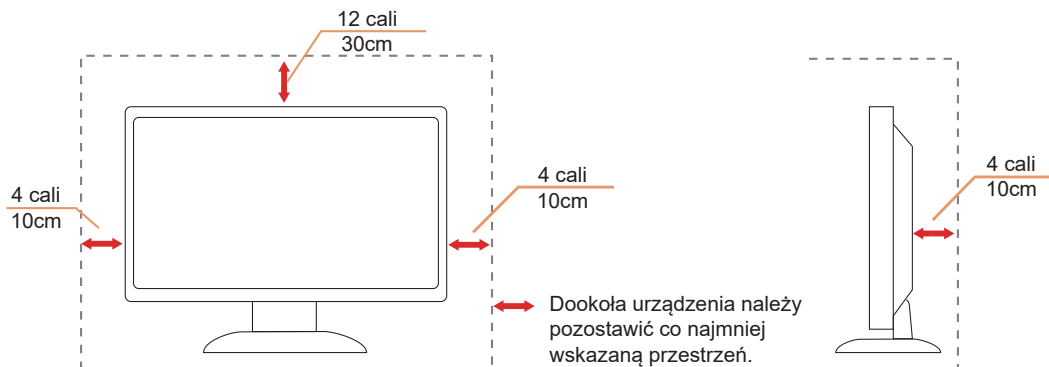
Zachowaj przestrzeń wokół monitora, jak pokazano poniżej. W przeciwnym razie cyrkulacja powietrza może być niewystarczająca, co może spowodować przegrzanie, pożar lub uszkodzenie monitora.



Aby uniknąć potencjalnych uszkodzeń, na przykład odklejania panelu od ramki, upewnij się, że monitor nie jest pochylony w dół o więcej niż -5 stopni. Przekroczenie maksymalnego kąta pochylecia w dół o -5 stopni spowoduje, że uszkodzenia monitora nie będą objęte gwarancją.

Poniżej przedstawiono zalecane obszary wentylacyjne wokół monitora, gdy jest on zamontowany na ścianie lub na podstawie:

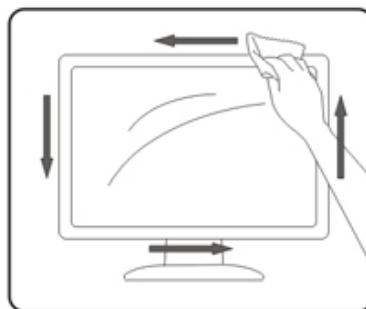
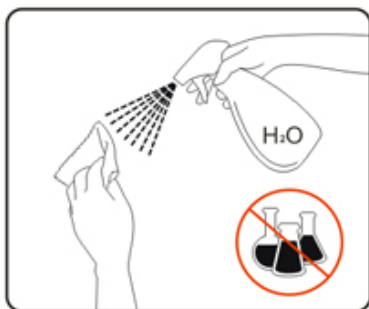
Zamontowany z podstawą



Czyszczenie

 Regularnie czyść obudowę wilgotną, miękką ściereczką.

 Podczas czyszczenia używaj miękkiej bawełnianej lub mikrofibrowej ściereczki. Ściereczka powinna być wilgotna i prawie sucha; nie dopuszczaj do przedostania się płynu do wnętrza obudowy.



 Przed czyszczeniem odłącz przewód zasilający od produktu.

Inne



Jeśli produkt wydziela nieprzyjemny zapach, dźwięk lub dym, NATYCHMIAST odłącz wtyczkę zasilania i skontaktuj się z Centrum Serwisowym.



Upewnij się, że otwory wentylacyjne nie są zasłonięte przez stół lub zasłonę.



Nie narażaj monitora LCD na silne wibracje ani uderzenia podczas pracy.



Nie uderzaj ani nie upuszczaj monitora podczas pracy lub transportu.



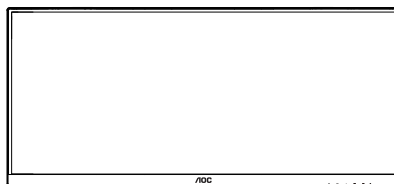
Przewody zasilające muszą posiadać certyfikat bezpieczeństwa. W Niemczech musi to być przewód typu H03VV-F, 3G, o przekroju 0,75 mm² lub większym. W pozostałych krajach należy stosować odpowiednie typy przewodów.



Nadmierne ciśnienie akustyczne emitowane przez słuchawki douszne i nauszne może prowadzić do utraty słuchu. Ustawienie korektora na wartość maksymalną zwiększa napięcie wyjściowe słuchawek, a tym samym poziom ciśnienia akustycznego.

Konfiguracja

Zawartość zestawu



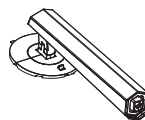
Monitor



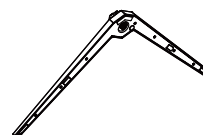
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



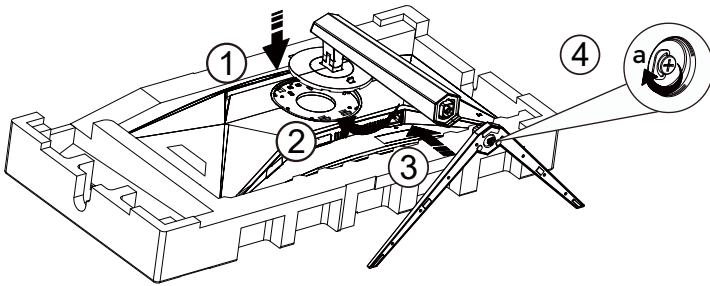
USB Cable

* Nie wszystkie kable sygnałowe są dostarczane we wszystkich krajach i regionach. Aby uzyskać potwierdzenie, prosimy o kontakt z lokalnym dystrybutorem lub oddziałem firmy AOC.

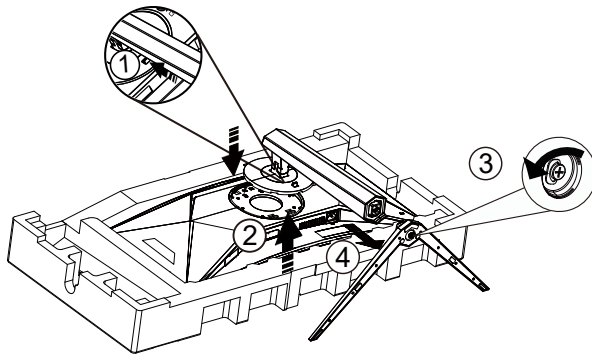
Montaż stojaka i podstawy

Proszę zamontować lub zdemontować podstawę, wykonując czynności opisane poniżej.

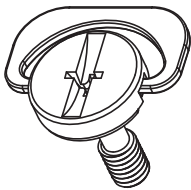
Montaż:



Demontaż:



Specyfikacja śruby mocującej podstawę: M6x23 mm (długość gwintu roboczego 5,5 mm)

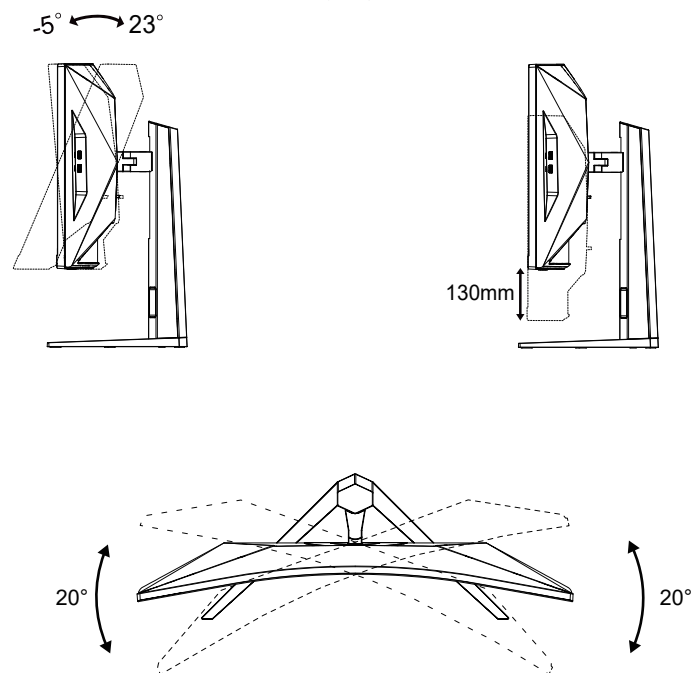


Regulacja kąta nachylenia

Aby uzyskać optymalne warunki oglądania, zaleca się patrzenie na monitor na wprost, a następnie dostosowanie kąta nachylenia do własnych preferencji.

Trzymaj stojak, aby monitor się nie przewrócił podczas zmiany kąta nachylenia.

Możesz regulować monitor w następujący sposób:



UWAGA:

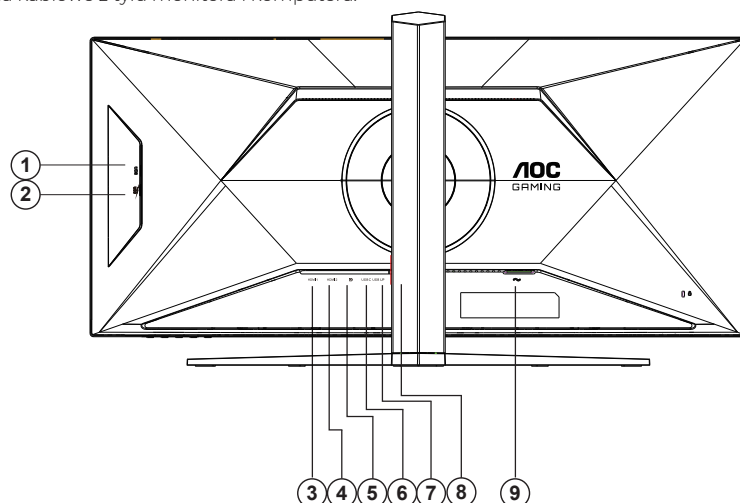
Nie dotykaj ekranu LCD podczas zmiany kąta nachylenia. Dotykanie ekranu LCD może spowodować uszkodzenie.

Ostrzeżenie

- Aby uniknąć potencjalnych uszkodzeń ekranu, takich jak odklejanie panelu, upewnij się, że monitor nie jest pochylony w dół bardziej niż o -5 stopni.
- Nie naciskaj ekranu podczas regulacji kąta monitora. Chwyć wyłącznie ramkę.

Podłączanie monitora

Połączenia kablowe z tyłu monitora i komputera:



1. USB3.2 Gen1 downstreamx1
2. USB3.2 Gen1 downstream + szybkie ładowanie x 1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB w górę
8. Słuchawki
9. Zasilanie

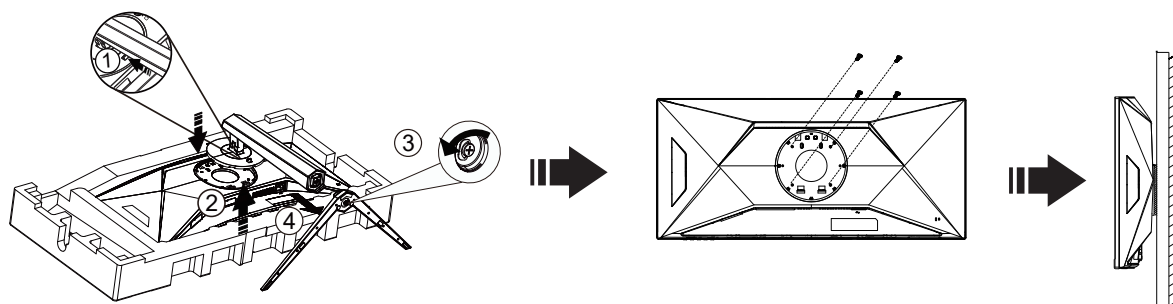
Podłącz do komputera

1. Podłącz przewód zasilający do tyłu monitora mocno i pewnie.
2. Wyłącz komputer i odłącz jego przewód zasilający.
3. Podłącz kabel sygnałowy wyświetlacza do złącza wideo z tyłu komputera.
4. Podłącz przewód zasilający komputera i monitora do pobliskiego gniazdka.
5. Włącz komputer i monitor.

Jeśli monitor wyświetla obraz, instalacja jest zakończona. Jeśli obraz się nie pojawia, proszę zapoznać się z sekcją Rozwiązywanie problemów. Aby chronić sprzęt, zawsze wyłączaj komputer i monitor LCD przed podłączaniem.

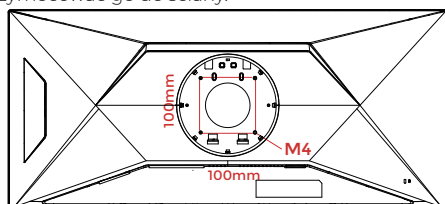
Montaż ścienny

Przygotowanie do montażu opcjonalnego uchwyty ściennego.

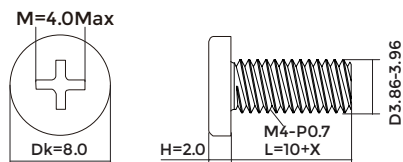


Ten monitor można przymocować do uchwyty ściennego, który należy zakupić osobno. Przed wykonaniem tej czynności odłącz zasilanie. Wykonaj następujące kroki:

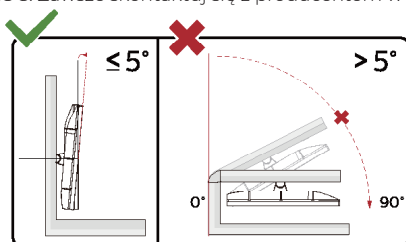
1. Usuń podstawę.
2. Postępuj zgodnie z instrukcjami producenta, aby zmontować uchwyt ścienny.
3. Umieść uchwyt ścienny na tylnej części monitora. Wyrównaj otwory uchwyty z otworami z tyłu monitora.
4. Włóż 4 śruby do otworów i dokręć.
5. Ponownie podłącz kable. Zapoznaj się z instrukcją obsługi dołączonej do opcjonalnego uchwyty ściennego, aby dowiedzieć się, jak przymocować go do ściany.



Specyfikacja śrub do wieszaków ściennych:
M4*(10+X)mm (X=grubość wspornika do montażu na ścianie)



Uwaga: Otwory montażowe VESA nie są dostępne we wszystkich modelach, prosimy o kontakt z dealerem lub oficjalnym działem AOC. Zawsze skontaktuj się z producentem w celu instalacji na ścianie.



* Projekt wyświetlacza może różnić się od przedstawionego na ilustracjach.

⚠ OSTRZEŻENIE:

1. Aby uniknąć potencjalnych uszkodzeń ekranu, takich jak odklejanie panelu, upewnij się, że monitor nie jest pochylony w dół bardziej niż o -5 stopni.
2. Nie naciskaj ekranu podczas regulacji kąta monitora. Chwyć wyłącznie ramkę.

Funkcja Adaptive-Sync

1. Funkcja Adaptive-Sync działa z DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Kompatybilna karta graficzna: zalecana lista znajduje się poniżej, można ją również sprawdzić, odwiedzając www.AMD.com

Karty graficzne

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

Procesory

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

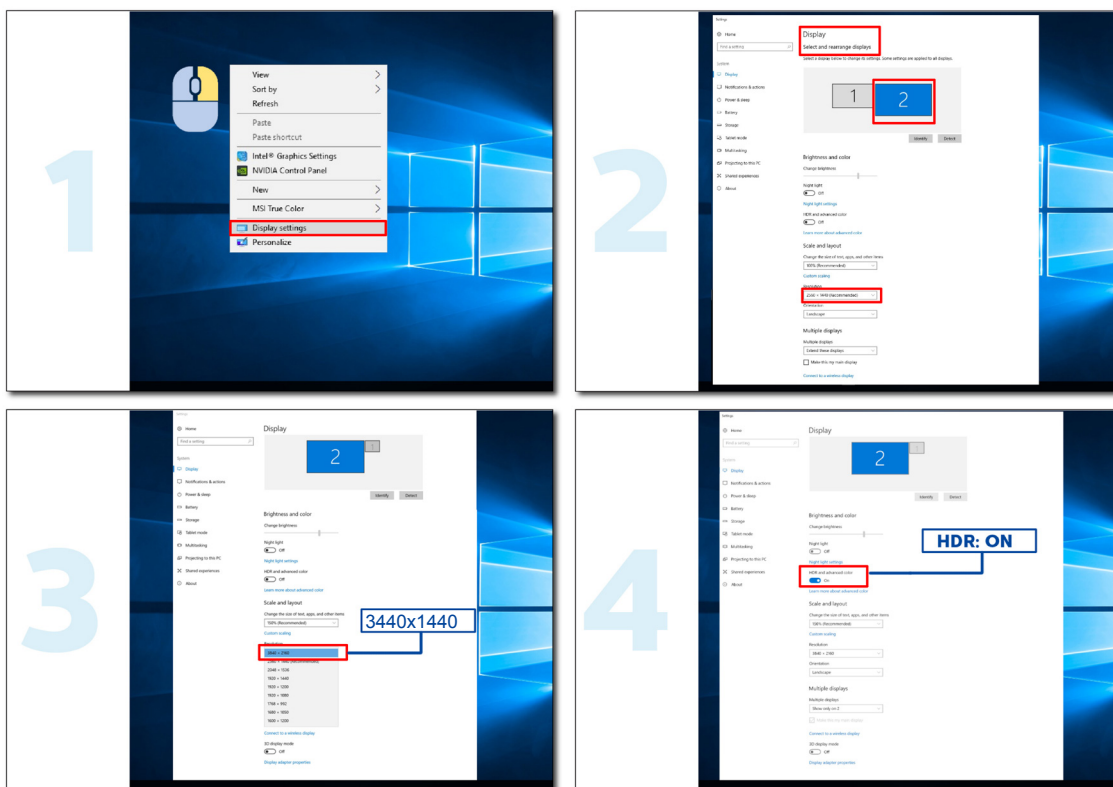
HDR

Jest kompatybilny z sygnałami wejściowymi w formacie HDR10.

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

Uwaga:

1. Nie jest wymagane specjalne ustawienie dla interfejsu DisplayPort/HDMI w wersjach systemu Windows 10 starszych niż V1703.
2. Dostępny jest tylko interfejs HDMI, natomiast interfejs DisplayPort nie działa w wersji Windows 10 V1703.
3. Rozdzielczość 3840x2160 jest zalecana wyłącznie dla odtwarzaczy Blu-ray, konsol Xbox i PlayStation.
- a. Rozdzielczość wyświetlacza jest ustawiona na 3440*1440, a funkcja HDR jest domyślnie ustawiona na On (Wł.).
- b. Po uruchomieniu aplikacji najlepszy efekt HDR można uzyskać, zmieniając rozdzielczość na 3440*1440 (jeśli jest dostępna).



Funkcja KVM

Co to jest KVM?

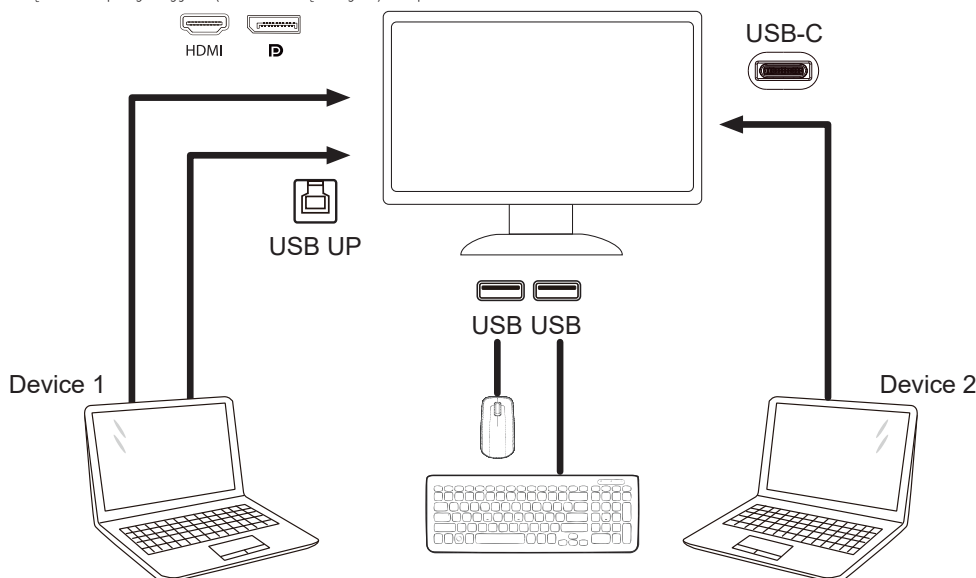
Dzięki funkcji KVM można wyświetlać obraz z dwóch komputerów PC, dwóch notebooków lub jednego komputera PC i jednego notebooka na jednym monitorze AOC oraz sterować tymi dwoma urządzeniami za pomocą jednego zestawu klawiatury i myszy. Aby przełączyć kontrolę nad urządzeniami PC lub notebookami, należy wybrać źródło sygnału wejściowego w opcji „Input Select (Wybór Wejścia)” w menu OSD.

Jak korzystać z funkcji KVM?

Krok 1: Podłącz jedno urządzenie (PC lub laptop) do monitora za pomocą kabla USB-C.

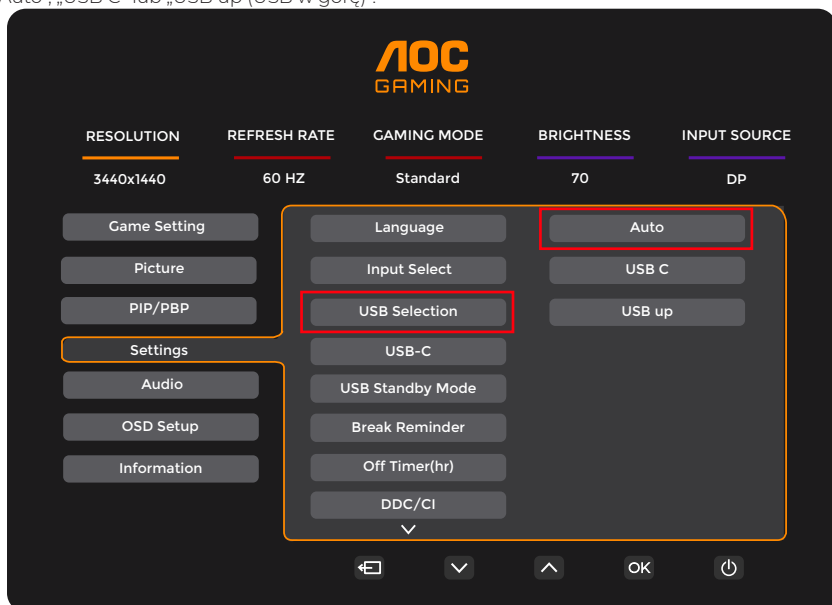
Krok 2: Podłącz drugie urządzenie do monitora za pomocą kabla HDMI lub DisplayPort. Następnie podłącz to samo urządzenie do monitora kablem USB upstream.

Krok 3: Podłącz urządzenia peryferyjne (klawiaturę i mysz) do portu USB monitora.



Note: Display design may differ from that illustrated

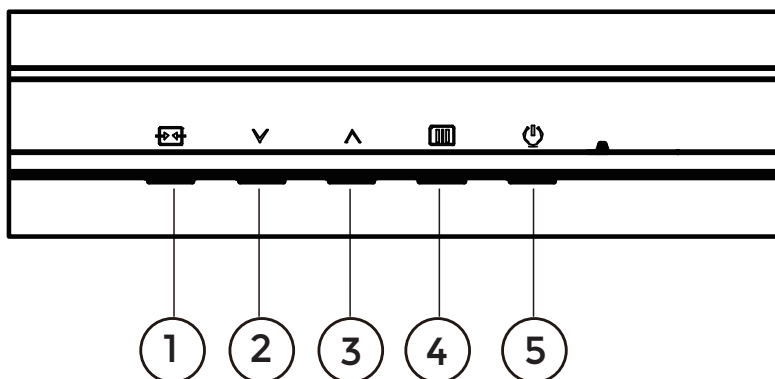
Krok 4: Otwórz menu Ustawienia. Przejdź do sekcji Ustawienia, a następnie w zakładce USB Selection (USB Zaznaczenie) wybierz opcję „Auto”, „USB C” lub „USB up (USB w górę)”.



USB Selection (USB Zaznaczenie)	Opis funkcji
Auto (Autom.)	Auto (Autom.) wybiera USB C lub USB up (USB w górę) w zależności od źródła wej.
USB C	Udostępnia funkcję koncentratora USB za pośrednictwem kabla USB C.
USB up (USB w górę)	Udostępnia funkcję koncentratora USB za pośrednictwem kabla USB up.

Dostosowywanie

Skróty klawiszowe



1	Source/Exit
2	User Key (Tryb gry)/Zmniejsz
3	Dial Point/Zwiększ
4	MENU/Enter
5	Zasilanie

MENU/Enter

Naciśnij, aby wyświetlić OSD lub potwierdzić wybór.

Zasilanie

Naciśnij przycisk zasilania, aby włączyć monitor.

Dial Point/Zwiększ

Gdy OSD jest wyłączony, naciśnij przycisk Punkt nastawczy, aby pokazać lub ukryć Punkt nastawczy.

User Key (Game Mode (Tryb gry))/Zmniejsz

Dostosuj tę funkcję skrótu klawiszowego w menu OSD: Game Mode (Tryb gry), „Sniper Scope (Zasięg snajp.)

Frame Counter (Licznik klatek) Domyślne ustawienie fabryczne to .

Gdy OSD nie jest wyświetlane, naciśnij przycisk „V”, aby otworzyć funkcję trybu gry, a następnie naciśnij przycisk „V” lub „^”, aby wybrać tryb gry (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 lub Gamer 3) w zależności od rodzaju gry.

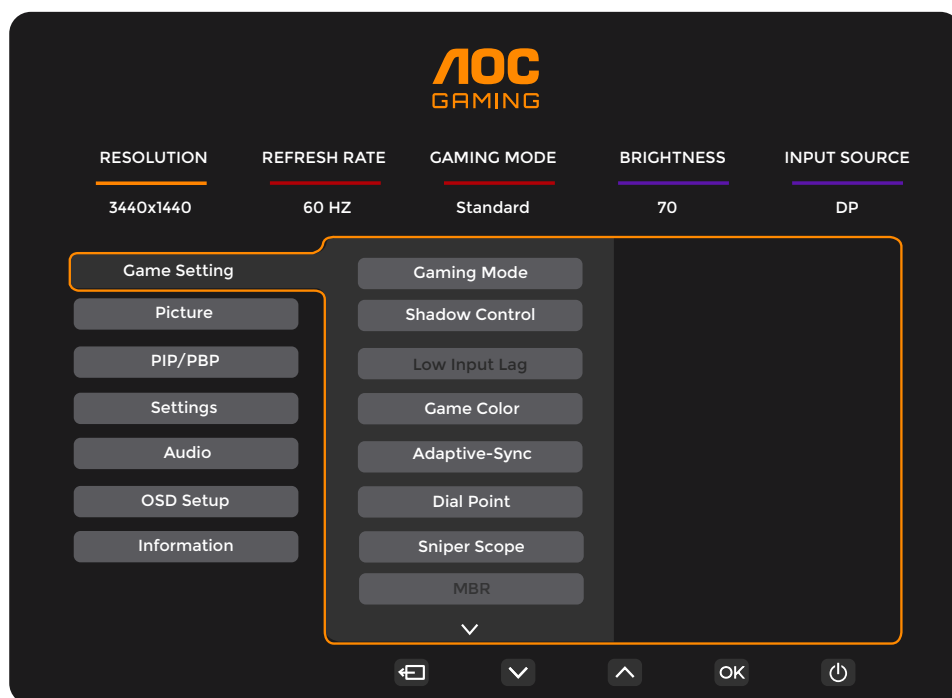
Source/Exit

Gdy OSD jest zamknięte, naciśnięcie przycisku Source/Exit uruchomi funkcję skrótu źródła.

Gdy menu OSD jest aktywne, ten przycisk działa jako klawisz wyjścia (służy do opuszczenia menu OSD).

Ustawienia OSD

Podstawowa i prosta instrukcja dotycząca klawiszy sterujących.

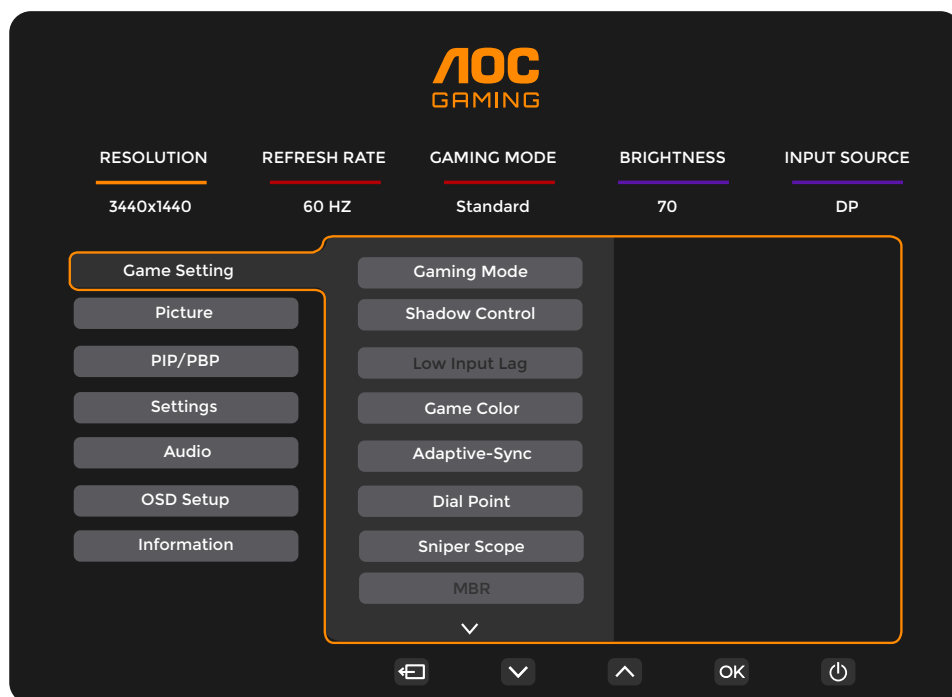


- 1). Naciśnij , aby aktywować okno OSD.
- 2). Naciśnij  lub , aby poruszać się po funkcjach. Po podświetleniu żądanej funkcji naciśnij  MENU / OK, aby ją aktywować. Naciśnij  lub , aby poruszać się po funkcjach podmenu. Po podświetleniu żądanej funkcji podmenu naciśnij  MENU / OK, aby ją aktywować.
- 3). Naciśnij  lub , aby zmienić ustawienia wybranej funkcji. Naciśnij , aby wyjść. Jeśli chcesz dostosować inną funkcję, powtórz kroki 2–3.
- 4). Funkcja blokady OSD: Aby zablokować OSD, naciśnij i przytrzymaj  MENU, gdy monitor jest wyłączony, a następnie naciśnij  przycisk zasilania, aby włączyć monitor. Aby odblokować OSD, naciśnij i przytrzymaj  MENU, gdy monitor jest wyłączony, a następnie naciśnij  przycisk zasilania, aby włączyć monitor.

Uwagi:

- 1). Jeśli produkt posiada tylko jedno wejście sygnału, opcja „Wybór wejścia” jest wyłączona i nie można jej dostosować.
- 2). Jeśli rozdzielczość sygnału wejściowego jest natywna lub Adaptive-Sync, to opcja „Współcz. Obrazu” jest nieaktywna.

Game Setting (Ust. gry)



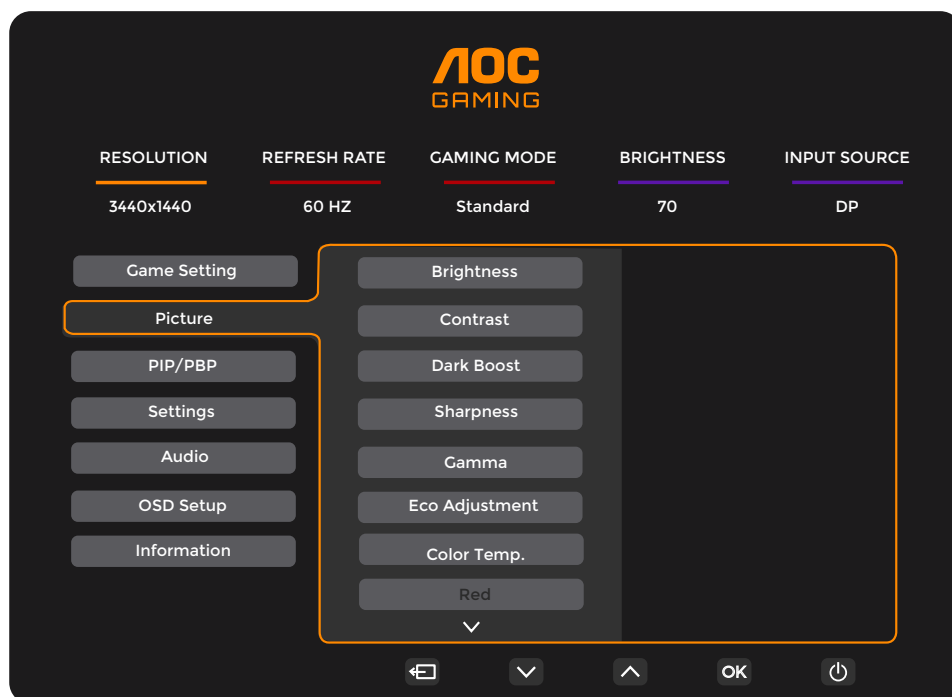
Gaming Mode (Tryb gry)	Standard	Zwiększ czytelność w przypadku odpowiednich gier internetowych i mobilnych.
	FPS	Przeznaczone do gier FPS (First-Person Shooters). Poprawia poziom czerni w ciemnym motywie.
	RTS	Przeznaczone do gier RTS (Real Time Strategy). Poprawia jakość obrazu.
	Racing (Wyścigi)	Przeznaczony do gier wyścigowych; zapewnia najszybszy czas reakcji oraz wysokie nasycenie kolorów.
	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.
Shadow Control (Cienie)	0 ~ 20	Domyślna wartość Kontroli cieni wynosi 0; użytkownik końcowy może ją regulować w zakresie od 0 do 20, aby zwiększyć kontrast i uzyskać wyraźniejszy obraz. Jeśli obraz jest zbyt ciemny, aby wyraźnie widzieć szczegóły, należy wyregulować wartość w zakresie od 0 do 20, aby uzyskać wyraźniejszy obraz.
Low Input Lag	Wyłącz / Włącz	Wyłącz bufor ramki, aby zmniejszyć opóźnienie wejścia.
Game Color (Kolor gry)	0 ~ 20	Kolor gry umożliwia regulację nasycenia w zakresie od 0 do 20, co pozwala uzyskać lepszy obraz.
Adaptive-Sync	Wyłącz / Włącz	Wyłącz lub włącz Adaptive-Sync. Przypomnienie dotyczące działania funkcji Adaptive-Sync: Po włączeniu funkcji Adaptive-Sync w niektórych grach może występować migotanie obrazu.
Dial Point (Punkt tarczy)	Wyłączony / Włączony / Dynamiczny	Funkcja „Punkt tarczy” umieszcza wskaźnik celowania na środku ekranu, aby pomóc graczom w precyzyjnym celowaniu podczas gry w strzelanki z perspektywy pierwszej osoby (FPS).
Sniper Scope (Zasięg snajp.)	Wyłączony / 2X / 3X / 4X	Powiększ lokalnie, aby ułatwić celowanie podczas strzelania.
MBR	0 ~ 20	MBR (redukcja rozmycia ruchu) oferuje regulację w zakresie od 0 do 20 w celu zmniejszenia rozmycia ruchu. Uwaga: 1. Funkcję MBR można regulować, gdy Adaptive-Sync/m jest wyłączony, a częstotliwość odświeżania wynosi co najmniej 75 Hz. 2. Jasność ekranu będzie się zmniejszać wraz ze wzrostem wartości regulacji.
MBR Sync	Wyłącz / Włącz	Wyłącz lub włącz synchronizację MBR Sync (Motion Blur Remove).

Overdrive (Przyspieszenie)	Normal (Normalne)	Dostosuj czas reakcji. Uwaga: 1. Jeśli użytkownik dostosuje OverDrive (Przyspieszenie) do poziomu „Fastest (Najszybszy)”, wyświetlany obraz może być rozmyty. Użytkownicy mogą dostosować poziom OverDrive (Przyspieszenie) lub wyłączyć go zgodnie z własnymi preferencjami. 2. Funkcja „Extreme (Ekstremalny)” jest opcjonalna, gdy Adaptive-Sync jest wyłączone, a częstotliwość odświeżania wynosi ≥ 75 Hz. 3. Jasność ekranu zmniejszy się po włączeniu funkcji „Extreme (Ekstremalny)”.
	Fast (Szybki)	
	Faster (Szybszy)	
	Fastest (Najszybszy)	
	Extreme (Ekstremalny)	
Frame Counter (Licznik klatek)	Wyłącz / Prawy-górny / Prawy-dolny / Lewy-górny / Lewy-dolny	Wyświetl częstotliwość V w wybranym rogu.
HDMI1	Konsola/DVD/PC	Wybierz typ podłączonego urządzenia. Podłączając konsolę do gier lub odtwarzacz DVD przez HDMI1, ustaw HDMI1 na PC.
HDMI2	Konsola/DVD/PC	Wybierz typ podłączonego urządzenia. Podłączając konsolę do gier lub odtwarzacz DVD przez HDMI2, ustaw HDMI2 na PC.
OverClock (Przetaktowanie)	Wł. lub Wył.	Wyłącz lub włącz OverClock (Przetaktowanie).

Uwaga:

- 1). Gdy „HDR Mode” w sekcji „Picture” jest włączony, nie można regulować pozycji „Gaming Mode”, „Shadow Control” ani „Game Color”.
- 2). Gdy „HDR” w sekcji „Picture” jest włączony, nie można regulować pozycji „Gaming Mode”, „Shadow Control”, „Game Color” ani „MBR”. Opcja „Extreme” w sekcji „Overdrive” jest niedostępna.
- 3). Gdy „Color Space” w sekcji „Picture” jest ustawiony na sRGB, nie można regulować pozycji „Gaming Mode”, „Shadow Control” ani „Game Color”.

Picture (Obraz)



Jasność	0-100	Regulacja podświetlenia.
Kontrast	0-100	Kontrast z rejestru cyfrowego.
Dark Boost (Wzm. ciemnych)	Off (Wyl.) / Level1 (Poziom1) / Level2 (Poziom2) / Level3 (Poziom3)	Wzmacnia szczegóły ekranu w ciemnych lub jasnych obszarach, aby dostosować jasność w jasnych partiach i zapobiec przesyceniu.
Sharpness (Ostr.)	0-100	Dostosuj ostrość.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Dostosuj Gamma.
Eco Adjustment (Regul. Eko)	Standard	Tryb standardowy.
	Text (Tekst)	Tryb tekstowy.
	Internet	Tryb Internetu.
	Game (Gra)	Tryb gry.
	Movie (Film)	Tryb Movie (Film).
	Sports (Sport)	Tryb Sports (Sport).
	Reading (Czytanie)	Tryb czytania.
	Uniformity	Tryb jednorodności
Color Temp. (Temp. Barwowa)	Ciepłe	Przywróć temperaturę barwową Ciepłe z EEPROM.
	Normalny	Przywróć temperaturę barwową Normalny z EEPROM.
	Cool (Zimne)	Przywróć temperaturę barwową Zimne z EEPROM.
	Użytkownik	Przywróć temperaturę barwową z EEPROM.
Red (Czerwony)	0-100	Wzmocnienie czerwieni z rejestru cyfrowego.
Green (Zielony)	0-100	Wzmocnienie Green (Zielony) z rejestru cyfrowego.

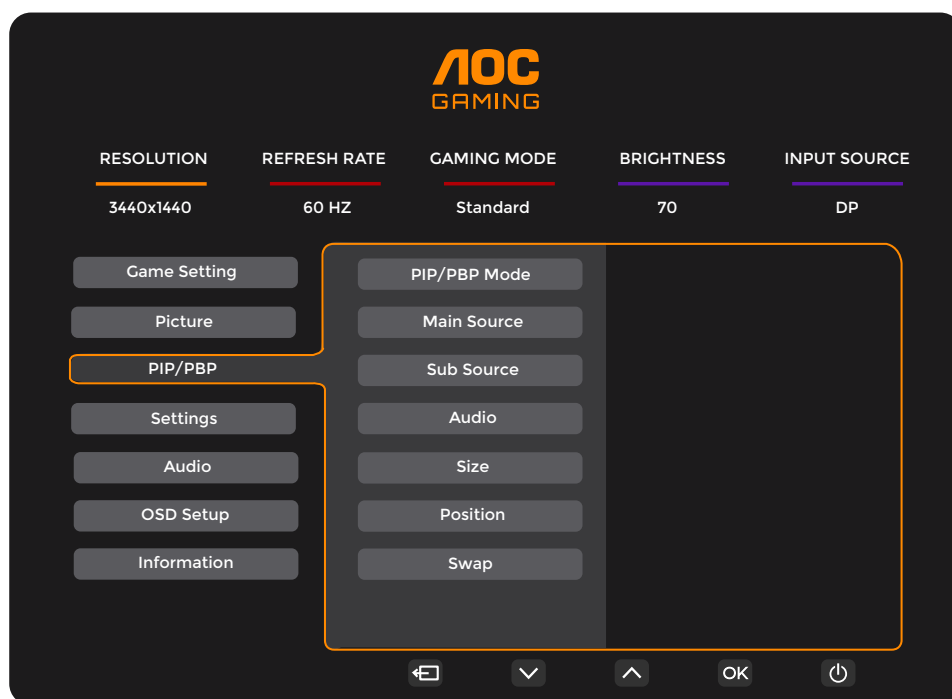
Blue (Niebieski)	0-100	Wzmocnienie czerwieni z rejestru cyfrowego.
R.Saturation (Nasyc. czerw.)	0-100	Regulacja nasycenia
G.Saturation (Nasyc. ziel.)	0-100	
B.Saturation (Nasyc. nieb.)	0-100	
C.Saturation (Nasyc. cyjan)	0-100	
M.Saturation (Nasyc. magenta)	0-100	
Y.Saturation (Nasyc. żółtego)	0-100	
R.Hue (Odcień czerw.)	0-100	Dostosowanie odcienia (Hue)
G.Hue (Odcień ziel.)	0-100	
B.Hue (Odcień nieb.)	0-100	
C.Hue (Odcień cyjan)	0-100	
M.Hue (Odcień magenta)	0-100	
Y.Hue (Odcień żółty)	0-100	
HDR	Off (Wył.)	Ustaw profil HDR zgodnie z wymaganiami użytkownika. Uwaga: Po wykryciu treści HDR opcja HDR zostanie wyświetlona do regulacji.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR Obraz)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Gra)	
HDR Mode	Off (Wył.)	Optymalizowany pod kątem koloru i kontrastu obrazu, symulujący efekt HDR. Uwaga: Gdy treść HDR nie jest wykrywana, opcja trybu HDR zostanie wyświetlona do regulacji.
	HDR Picture (HDR Obraz)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Gra)	
DCR	Off (Wył.)	Wyłącz dynamiczny współczynnik kontrastu.
	On (Wł.)	Włącz funkcję Dynamic (Dynam.) Contrast (Kontrast).
Color Space (Przestrzeń koloru)	Panel Native	Wyświetla natywny gamut kolorów.
	sRGB	Przestrzeń koloru sRGB.
LowBlue Mode (Tryb LowBlue)	Off (Wył.)	Zmniejsza emisję niebieskiego światła poprzez kontrolę temperatury barwowej.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Biuro)	
	Reading (Czytanie)	

Image Ratio (Współcz. Obrazu)	Full (Pełny) / Aspect (Proporcje) / 1:1 / 17" (4:3) / 19" (4:3) / 19" (5:4) / 19"W (16:10) / 21,5"W (16:9) / 22"W (16:10) / 23"W (16:9) / 23,6"W (16:9) / 24"W (16:9) / 27"W (16:9)	Wybierz proporcje obrazu do wyświetlania.
-------------------------------------	--	---

Uwaga:

- 1) Gdy „HDR Mode” jest ustawione na inną wartość niż Off (Wył.), pozycje „Contrast (Kontrast)”, „Dark Boost (Wzm. ciemnych)”, „Gamma”, „Brightness (Jasność)”, „Color Temp. (Temp. Barwowa)”, „6-Axis Saturation / Hue (Nasycenie / Odcień)”, „Color Space (Przestrzeń koloru)” i „Low-Blue Mode (Tryb LowBlue)” nie mogą być regulowane.
- 2) Gdy „HDR” jest ustawione na „DisplayHDR”, wszystkie pozycje w sekcji „Image Ratio (Współcz. Obrazu)” oprócz „HDR” i „Sharpness (Ostr.)” nie mogą być regulowane;
Gdy „HDR” jest ustawione na „HDR Photo”, „HDR Movie (HDR Film)” lub „HDR Game (HDR Gra)”, pozycje „Gamma”, „Brightness (Jasność)”, „Color Temp. (Temp. Barwowa)”, „6-Axis Saturation / Hue (Nasycenie / Odcień)”, „Color Space (Przestrzeń koloru)” i „LowBlue Mode (Tryb LowBlue)” nie mogą być regulowane.
- 3) Gdy „Przestrzeń koloru” jest ustawiona na sRGB, nie można regulować następujących opcji: „Kontrast”, „Dark Boost”, „Gamma”, „Jasność”, „Temp. Barwowa”, „Nasycenie/Odcień 6-osiowe”, „Tryb HDR” oraz „Tryb LowBlue”.
- 4) Gdy „Jasność” jest ustawiona na „Czytanie”, nie można regulować następujących opcji: „Kontrast”, „Dark Boost”, „Temp. Barwowa”, „Nasycenie/Odcień 6-osiowe”, „Przestrzeń koloru” oraz „Tryb LowBlue”.
- 5) Gdy „Tryb gry” w sekcji „Ust. gry” jest ustawiony na tryb inny niż Standard, nie można regulować następujących opcji: „Jasność”, „Nasycenie/Odcień 6-osiowe”, „Tryb HDR” oraz „Przestrzeń koloru”.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Tryb PIP/PBP)	Wyłącz / PIP / PBP	Wyłącz lub włącz PIP lub PBP.
Main Source (Źródło główne)		Wybierz źródło głównego ekranu.
Sub Source (Źródło podrzęd.)		Wybierz źródło podrzędnego ekranu.
Audio	Main Source (Źródło główne)	Wyłącz lub włącz Audio Setup (Konfig. Audio).
	Sub Source (Źródło podrzęd.)	
Size (Wielk.)	Mały / Średni / Duży	Wybierz rozmiar ekranu.
Position (Poz.)	Prawy-górny	Ustaw położenie ekranu.
	Prawy-dolny	
	Lewy-górny	
	Lewy-dolny	
Swap (Zam.)	Wł.: Zamiana	Zamień źródło ekranu.
	Wył.: brak działania	

Uwaga:

1) Gdy „HDR” w sekcji „Jasność” jest ustawione na stan inny niż wyłączenie, wszystkie opcje w „PIP/PBP” są niedostępne do regulacji.

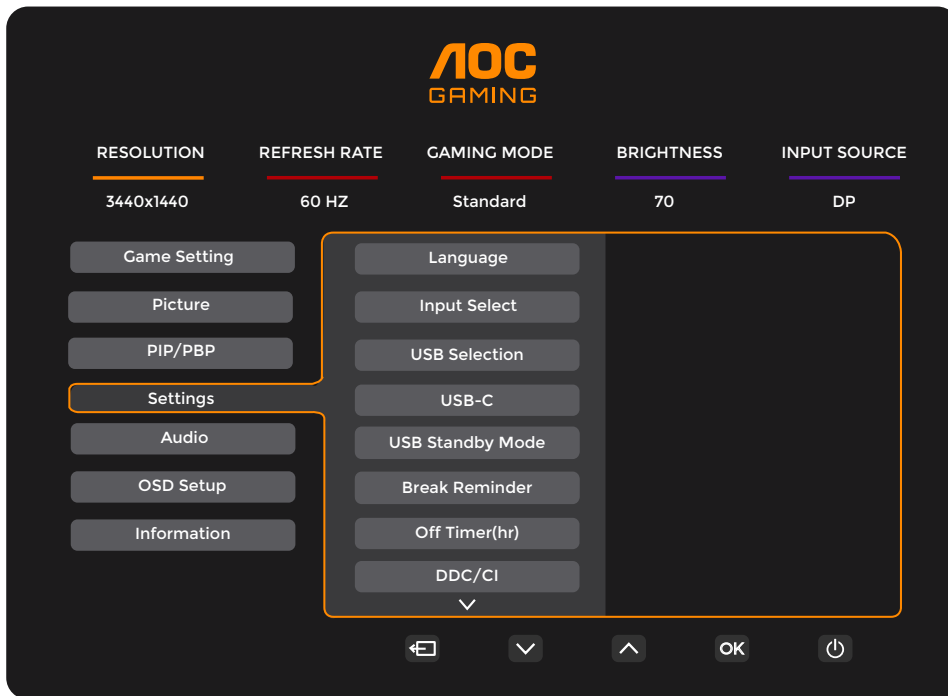
2) Po włączeniu PBP/PIP kompatybilność źródła sygnału ekranu głównego i podrzędnego przedstawia się następująco:

PBP		Główne źródło			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Źródło podrzęd.	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

PIP		Główne źródło			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Źródło podrzęd.	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

*: Po włączeniu funkcji PIP, jeśli sygnały z wejść HDMI i DisplayPort są wykorzystywane jednocześnie jako źródło dla ekranu głównego i ekranu dodatkowego, pozostałe złącze DisplayPort obsługuje rozdzielczość maksymalną WQHD przy częstotliwości odświeżania 60 Hz i głębi kolorów 8 bitów (w formacie RGB lub YCbCr 4:4:4 albo 4:2:0).

Settings (Ustawienia)



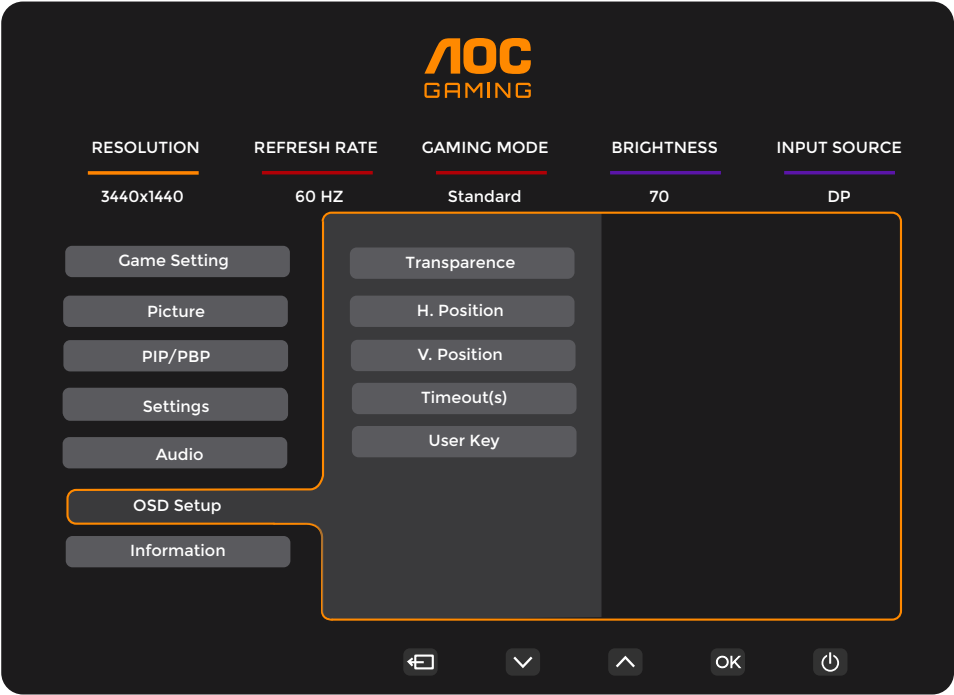
Język		Wybierz język OSD.
Input Select (Wybór Wejścia)	Auto / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Wybierz źródło sygnału wejściowego.
USB Selection (USB Zaznaczenie)	Auto / USB C / USB up	Wybierz ścieżkę dla danych łącza nadrzędnego USB
USB-C	High Data Speed (Wys. sz. dan.) / High Resolution (Wys. rozdziel)	Aby podłączyć urządzenie USB-C, należy dostosować ustawienie USB do trybu Wys. rozdziel lub Wys. sz. dan. Uwaga: Przy domyślnym ustawieniu „Wys. sz. dan.” priorytetem jest szybkość transferu danych, a port USB A pracuje z prędkością USB 3.2 Gen1. Przy ustawieniu „Wys. rozdziel” port USB A pracuje z prędkością USB 2.0.
USB Standby Mode ()	Wyłącz / Włącz	Włącz/Wyłącz tryb USB Standby Mode.
Break Reminder (Przerwa)	Wyłącz / Włącz	Przypomnienie o przerwie, jeśli użytkownik pracuje nieprzerwanie ponad 1 godzinę.
Off Timer (hr) (Timer wył. (h))	0-24	Wybierz czas wyłączenia DC.
DDC/CI	No (Nie) / Yes (Tak)	Włącz/Wyłącz obsługę DDC/CI.
Reset	No (Nie) / Yes (Tak)	Przywróć MENU do ustawień domyślnych.

Audio



Volume (Głośność)	0-100	Dostosuj głośność.
Mute (Wycisz.)	Wyłącz / Włącz	Wycisz głośność.

OSD Setup (Ustaw. OSD)



Transparence (Przezr.)	0-100	Dostosuj przezroczystość OSD.
Pozycja	0-100	Dostosuj poziomą pozycję OSD.
Pozycja	0-100	Dostosuj pionową pozycję OSD.
Limit czasu (s)	5-120	Dostosuj czas wyświetlania OSD.
User Key (Klucz użytkownika)	Gaming Mode (Tryb gra) / Sniper Scope (Zasięg snajp.) / Frame Counter (Licznik klatek)	User (Użytk.) ustawia menu skrótów klawiszowych „V”.

Information (Informacje)

AOC
GAMING

RESOLUTION

3440x1440

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

70

INPUT SOURCE

DP

Game Setting

Picture

PIP/PBP

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

CU34G4ZCA

Resolution

3440(H)x1440(V)

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Date

xxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxxxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

Wskaźnik LED

Status	LED Color (Kolor LED)
Tryb pełnej mocy	Biały
Tryb wyłączenia aktywnego	Pomarańczowy

Rozwiązywanie problemów

Problem i pytanie	Możliwe rozwiązania
Dioda LED zasilania nie świeci	Upewnij się, że przycisk zasilania jest włączony, a przewód zasilający jest prawidłowo podłączony do uziemionego gniazdka oraz do monitora.
Brak obrazu na ekranie	● Czy przewód zasilający jest prawidłowo podłączony? Sprawdź połączenie przewodu zasilającego oraz zasilacz. ● Czy kabel wideo jest prawidłowo podłączony? (Podłączono za pomocą kabla HDMI) Sprawdź połączenie kabla HDMI. (Podłączono za pomocą kabla DP) Sprawdź połączenie kabla DP. * Wejście HDMI/DP nie jest dostępne we wszystkich modelach. ● Jeśli zasilanie jest włączone, zrestartuj komputer, aby wyświetlić ekran startowy (ekran logowania). Jeśli pojawi się ekran startowy (ekran logowania), uruchom komputer w odpowiednim trybie (tryb awaryjny dla systemu Windows 7/8/10), a następnie zmień częstotliwość karty graficznej. (Odwołaj się do ustawienia optymalnej rozdzielczości) Jeśli ekran startowy (ekran logowania) nie pojawi się, skontaktuj się z Centrum Serwisowym lub sprzedawcą. ● Czy widzisz „Wejście nieobsługiwane” na ekranie? Ten komunikat pojawia się, gdy sygnał z karty graficznej przekracza maksymalną rozdzielczość i częstotliwość, które monitor może prawidłowo obsługiwać. Dostosuj maksymalną rozdzielczość i częstotliwość do możliwości monitora. ● Upewnij się, że zainstalowano sterowniki monitora AOC.
Obraz jest rozmyty i występuje efekt cienia (ghosting).	Dostosuj ustawienia kontrastu i jasności. Naciśnij klawisz skrótu (AUTO), aby automatycznie dostosować obraz. Upewnij się, że nie używasz kabla przedłużającego ani przełącznika. Zalecamy podłączenie monitora bezpośrednio do wyjścia karty graficznej z tyłu komputera.
Obraz drży, migocze lub na obrazie pojawia się wzór falowy	Przesuń urządzenia elektryczne, które mogą powodować zakłócenia, jak najdalej od monitora. Używaj maksymalnej częstotliwości odświeżania, jaką monitor obsługuje przy używanej rozdzielczości.
Monitor utknął w trybie aktywnego wyłączenia.	Przełącznik zasilania komputera powinien być w pozycji WŁĄCZONE. Karta graficzna powinna być prawidłowo osadzona w swoim gnieździe. Upewnij się, że kabel wideo monitora jest prawidłowo podłączony do komputera. Sprawdź kabel wideo monitora i upewnij się, że żaden pin nie jest wygięty. Upewnij się, że komputer działa, naciskając klawisz CAPS LOCK na klawiaturze i obserwując diodę LED CAPS LOCK. Dioda powinna się włączyć lub wyłączyć po naciśnięciu klawisza CAPS LOCK.
Brak jednego z podstawowych kolorów (CZERWONY, ZIELONY lub NIEBIESKI).	Sprawdź kabel wideo monitora i upewnij się, że żaden pin nie jest uszkodzony. Upewnij się, że kabel wideo monitora jest prawidłowo podłączony do komputera.
Obraz na ekranie nie jest wyśrodkowany lub ma nieprawidłowy rozmiar.	Dostosuj pozycję poziomą (H-Position) i pionową (V-Position) lub naciśnij klawisz skrótu (AUTO).
Obraz ma defekty kolorów (biały nie wygląda na biały).	Dostosuj kolory RGB lub wybierz żądaną temperaturę barwową.
Zakłócenia poziome lub pionowe na ekranie.	Użyj trybu zamykania systemu Windows 7/8/10/11, aby dostosować CLOCK i FOCUS. Naciśnij klawisz skrótu (AUTO), aby automatycznie dostosować obraz.
Regulacje i serwis.	Proszę zapoznać się z informacjami o regulacjach i serwisie, które znajdują się w instrukcji na płycie CD lub na stronie www.aoc.com (aby znaleźć model zakupiony w swoim kraju oraz informacje o regulacjach i serwisie na stronie wsparcia).

Specyfikacja

Specyfikacja ogólna

Panel	Nazwa modelu	CU34G4ZCA	
	Układ sterowania	TFT kolorowy LCD	
	Widoczny rozmiar obrazu	86,4 cm przekątna	
	Rozstaw pikseli	0,23175 mm (H) x 0,23175 mm (V)	
	Kolor wyświetlacza	1,07B ^[1]	
Others (informacje)	Zakres poziomego skanowania	30 k~380 kHz	
	Maksymalny rozmiar poziomego skanowania	797,22 mm	
	Zakres pionowego skanowania	48~250Hz ^[1]	
	Maksymalny rozmiar pionowego skanowania	333,72 mm	
	Optymalna rozdzielczość wstępnie ustawiona	3440x1440@60Hz	
	Maksymalna rozdzielczość	3440x1440@250Hz ^[2]	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Źródło zasilania	100-240V~, 50/60Hz, 2A	
	Pobór mocy	Typowe (domyślna jasność i kontrast)	31W
		Maks. (Jasność = 100, kontrast = 100)	≤200W
		Tryb czuwania	≤0,5 W
	Rozpraszanie ciepła	Normalna praca	150,80 BTU/h (typ.)
		Uśpienie (tryb czuwania)	<1,71 BTU/h
		Tryb wyłączenia	<1,02 BTU/h
		Tryb wyłączenia (przełącznik sieciowy)	0 BTU/h
Charakterystyka fizyczna	Typ złącza	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx2/USB UP/Wyjście słuchawkowe	
	Typ kabla sygnałowego	Odłączany	
Środowiskowe	Temperatura	Praca	0°C~40°C
		Brak pracy	-25°C~55°C
	Wilgotność	Praca	10% ~ 85% (bez kondensacji)
		Brak pracy	5% ~ 93% (bez kondensacji)
	Wysokość	Praca	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Brak pracy	0m~12192m (0ft~40000ft)



Uwaga

[1]: Ten produkt obsługuje maksymalną liczbę kolorów wyświetlania wynoszącą 1,07 miliarda, przy warunkach konfiguracji przedstawionych w tabeli poniżej (niektóre opcje mogą być ukryte ze względu na różne polityki kart graficznych, a rzeczywiste wsparcie zależy od karty graficznej). Karta graficzna musi posiadać funkcję DSC.

Wersja sygnału Format koloru Stan Bit koloru	HDMI2.1		DisplayPort1.4		USB C@ USB Wys. sz. dan.		USB C@ USB Wys. rozdziel	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
WQHD 250Hz 10 bpc	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)
WQHD 250Hz 8 bpc	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)
WQHD 240Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 240Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 200Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 200Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 165Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 165Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 144Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 144Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 120Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 120Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 100Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 100Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Niska rozdzielczość 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Niska rozdzielczość 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

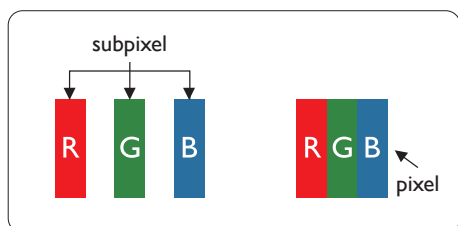
[2]: Podkręcanie jest możliwe przy rozdzielczości 3440x1440@250Hz. W przypadku wystąpienia błędów wyświetlania podczas podkręcania należy ustawić częstotliwość odświeżania na 240Hz.

Polityka AOC dotycząca wad pikseli panelu monitora

Firma AOC dąży do dostarczania produktów najwyższej jakości. Wykorzystujemy jedne z najbardziej zaawansowanych procesów produkcyjnych w branży oraz stosujemy rygorystyczną kontrolę jakości. Niekiedy jednak wady pikseli lub subpikseli w panelach LCD stosowanych w monitorach są nieuniknione.

Żaden producent nie może zagwarantować, że wszystkie panele będą wolne od wad pikseli, jednak firma AOC gwarantuje, że każdy monitor z niedopuszczalną liczbą wad zostanie naprawiony lub wymieniony w ramach gwarancji. Niniejsza informacja wyjaśnia różne rodzaje wad pikseli oraz definiuje dopuszczalne poziomy wad dla każdego typu. Aby zakwalifikować się do naprawy lub wymiany w ramach gwarancji, liczba wad pikseli na panelu monitora musi przekraczać te dopuszczalne poziomy. Przykładowo, nie więcej niż 0,0004% subpikseli na monitorze może być wadliwych.

Ponadto firma AOC stosuje jeszcze wyższe standardy jakości dla określonych rodzajów lub kombinacji wad pikseli, które są bardziej widoczne niż inne. Niniejsza polityka obowiązuje na całym świecie.



Piksele i subpiksele

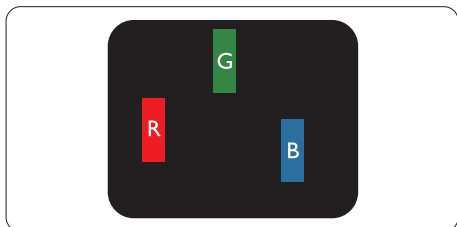
Piksel, czyli element obrazu, składa się z trzech subpikseli w kolorach podstawowych: czerwonym, zielonym i niebieskim. Zbiór wielu pikseli tworzy obraz. Gdy wszystkie subpiksele danego piksela są podświetlone, trzy kolorowe subpiksele razem wyglądają jak pojedynczy biały piksel. Gdy wszystkie są wygaszone, trzy kolorowe subpiksele razem wyglądają jak pojedynczy czarny piksel. Inne kombinacje podświetlonych i wygaszonych subpikseli wyglądają jak pojedyncze piksele o innych barwach.

Typy defektów pikseli

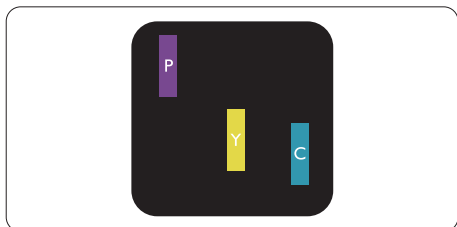
Defekty pikseli i subpikseli manifestują się na ekranie w różny sposób. Wyróżnia się dwie kategorie defektów pikseli oraz kilka typów defektów subpikseli w każdej z tych kategorii.

Defekty jasnych punktów

Defekty jasnych punktów występują jako piksele lub subpiksele, które pozostają stale świecące („włączone”). Jasny punkt to subpiksel widoczny na ekranie, gdy monitor wyświetla ciemny wzór. Poniżej wymieniono typy defektów jasnych punktów.

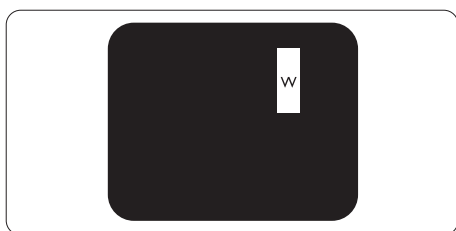


Jeden świecący subpiksel: czerwony, zielony lub niebieski.



Dwa sąsiadujące ze sobą świecące subpiksele:

- Red (Czerwony) + Blue (Niebieski) = Purpurowy
- Red (Czerwony) + Green (Zielony) = Żółty
- Green (Zielony) + Blue (Niebieski) = Cyjan (Light (jasny) niebieski)



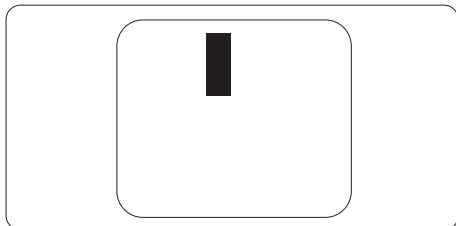
Trzy sąsiadujące ze sobą świecące subpiksele (jeden biały piksel).

Uwaga

Czerwony lub niebieski jasny punkt musi być o ponad 50% jaśniejszy od sąsiednich punktów, natomiast zielony jasny punkt musi być o 30% jaśniejszy od sąsiednich punktów.

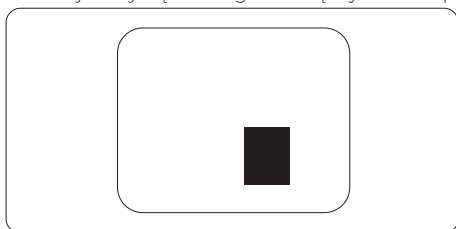
Defekty czarnych punktów

Defekty czarnych punktów występują jako piksele lub subpiksele, które pozostają stale ciemne („wyłączone”). Ciemny punkt to subpiksel widoczny na ekranie, gdy monitor wyświetla jasny wzór. Poniżej wymieniono typy defektów czarnych punktów.



Bliskość występowania wad pikseli

Ponieważ wady pikseli i subpikseli tego samego typu, znajdujące się blisko siebie, mogą być bardziej widoczne, firma AOC określa również tolerancje dotyczące odległości między wadami pikseli.



Tolerancje wad pikseli

Aby kwalifikować się do naprawy lub wymiany z tytułu wad pikseli w okresie gwarancyjnym, panel monitora AOC musi wykazywać wady pikseli lub subpikseli przekraczające tolerancje podane w instrukcji obsługi dostępnej online.

WADY JASNYCH PUNKTÓW	POZIOM DOPUSZCZALNY
1 świecący subpiksel	2
2 sąsiadujące ze sobą świecące subpiksele	1
3 sąsiadujące ze sobą świecące subpiksele (jeden biały piksel)	0
Odległość między dwoma wadami jasnych punktów*	$\geq 15\text{mm}$
Łączna liczba wad jasnych punktów wszystkich typów	2
WADY CIEMNYCH PUNKTÓW	POZIOM DOPUSZCZALNY
1 nieświecący subpiksel	5 lub mniej
2 sąsiadujące ze sobą nieświecące subpiksele	2 lub mniej
3 sąsiadujące ze sobą nieświecące subpiksele	≤ 0
Odległość między dwoma wadami w postaci czarnych punktów*	$\geq 15\text{mm}$
Łączna liczba wad w postaci czarnych punktów wszystkich typów	5 lub mniej
ŁĄCZNA LICZBA WAD PUNKTOWYCH	DOPUSZCZALNY POZIOM
Łączna liczba wad w postaci jasnych lub czarnych punktów wszystkich typów	5 lub mniej

Uwaga

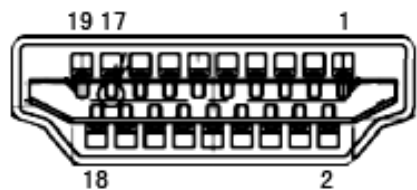
*: 1 lub 2 sąsiadujące wady subpikseli = 1 wada punktowa.

Wstępnie ustawione tryby wyświetlania

STANDARD	ROZDZIELCZOŚĆ (±1 Hz)	CZĘSTOTLIWOŚĆ POZIOMA (kHz)	CZĘSTOTLIWOŚĆ PIONOWA (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@67Hz	35	67
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
WXGA+	1440x900@60Hz	55.935	59.887
	832x624@75Hz	49.725	74.77
	1680x1050@60Hz	64.674	59.883
Full HD	1920x1080@60Hz	67.5	60
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
	1280x720@60Hz	44.772	59.855
	1280x960@60Hz	60	60
	2560x1080@60Hz	67.173	59.976
QHD	2560x1440@120Hz	178.201	120
WQHD	3440x1440@60Hz	88.861	60
	3440x1440@100Hz	149	100
	3440x1440@30Hz	44.43	30
	3440x1440@75Hz	111.9	75
	3440x1440@120Hz	181.2	120
	3440x1440@144Hz	214.561	144
	3440x1440@165Hz	244.366	165
	3440x1440@200Hz	296.2	200
	3440x1440@240Hz	355.441	240
	3440x1440@250Hz (OverClock)	372.5	250

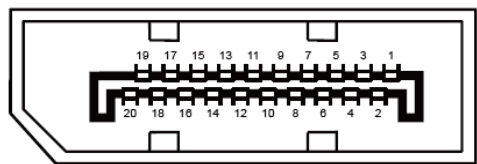
Uwaga: Zgodnie ze standardem VESA, może wystąpić pewien błąd (+/-1 Hz) przy obliczaniu częstotliwości odświeżania (częstotliwości pola) w różnych systemach operacyjnych i kartach graficznych. W celu poprawy kompatybilności nominalna częstotliwość odświeżania tego produktu została zaokrąglona. Proszę odnieść się do rzeczywistego produktu.

Przypisania pinów



19-pinowy kabel sygnałowy kolorowego wyświetlacza

Numer pinu	Nazwa sygnału	Numer pinu	Nazwa sygnału	Numer pinu	Nazwa sygnału
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Masa DDC/CEC
2.	TMDS Data 2 Shield	10.	TMDS Clock +	18.	Zasilanie +5V
3.	TMDS Data 2-	11.	Ekran zegara TMDS	19.	Wykrywanie bez wyłączenia (Hot Plug)
4.	Dane TMDS 1+	12.	TMDS Zegar -		
5.	TMDS Data 1Shield	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Zarezerwowane (N.C. na urządzeniu)		
7.	Dane TMDS 0+	15.	SCL		
8.	TMDS Data 0-	16.	SDA		



20-pinowy kabel sygnałowy kolorowego wyświetlacza

Numer pinu	Nazwa sygnału	Numer pinu	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 bez wyłączenia (Hot Plug)
9	ML_Lane 1 (p)	19	Return DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Funkcja Plug & Play DDC2B

Monitor jest wyposażony w funkcję VESA DDC2B zgodnie ze standardem VESA DDC. Umożliwia to monitorowi informowanie systemu nadrzędnego o swojej tożsamości oraz, w zależności od poziomu używanego DDC, przekazywanie dodatkowych informacji o możliwościach wyświetlania.

DDC2B to dwukierunkowy kanał danych oparty na protokole I2C. System nadrzędny może żądać informacji EDID za pośrednictwem kanału DDC2B.

