



Instrukcja obsługi monitora OLED **AGP497UCZD**

Ze względu na charakterystykę produktów OLED zaleca się konserwację ekranu zgodnie z wymaganiami instrukcji User (Użytk.), aby zmniejszyć ryzyko powstawania utrzymywania się obrazu.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Bezpieczeństwo	1
Konwencje krajowe.....	1
Zasilanie	2
Instalacja	3
Czyszczenie.....	4
Inne.....	5
Konfiguracja.....	6
Zawartość opakowania.....	6
Montaż podstawy i stopki.....	7
Adjust (Dostosuj) kąt widzenia	8
Podłączanie monitora.....	9
Montaż ścienny	10
Funkcja Adaptive-Sync	11
HDR.....	12
Funkcja KVM	13
OSD na ekranie	14
Adjust (Dostosuj)	16
Klawisze skrótów	16
Adjust (Dostosuj) menu OSD.....	18
Quick Menu (Szybkie menu)	18
Przewodnik obsługi przycisków	18
MENU OSD.....	19
Game Setting (Ust. gry)	19
Light FX.....	21
Picture (Obraz)	22
PIP/PBP	24
Pielęgnacja OLED	25
Settings (Ustawienia).....	27
Audio	28
OSD Setup (Ustaw. OSD).....	29
Wskaźnik LED.....	31
Rozwiązywanie problemów	32
Specyfikacja.....	33
Specyfikacja ogólna	33
Polityka firmy AOC dotycząca wad pikseli paneli monitorów	35
Resolution (Rozdzielczość) PC.....	37
Resolution (Rozdzielczość) wideo.....	38
Przypisanie pinów.....	39
Plug and Play.....	40

Bezpieczeństwo

Konwencje krajowe

Poniższe podrozdziały opisują konwencje krajowe zastosowane w niniejszym dokumencie.

Uwagi, ostrzeżenia i zagrożenia

W całym niniejszym podręczniku bloki Text (Tekst) mogą być opatrzone ikoną oraz wyróżnione drukiem pogrubionym lub kursywą. Bloki te to uwagi, ostrzeżenia i zagrożenia, które stosuje się w następujący sposób:



UWAGA: UWAGA wskazuje ważne Information (Informacje), które pomagają w lepszym wykorzystaniu systemu komputerowego.



OSTRZEŻENIE: OSTRZEŻENIE wskazuje na możliwość uszkodzenia sprzętu lub utraty danych oraz informuje, jak uniknąć problemu.



ZAGROŻENIE: ZAGROŻENIE wskazuje na ryzyko obrażeń ciała i informuje, jak uniknąć problemu.

Niektóre ostrzeżenia mogą występować w alternatywnych Format () i nie być opatrzone ikoną. W takich przypadkach konkretna forma prezentacji ostrzeżenia jest wymagana przez organ regulacyjny.

Zasilanie



Monitor powinien być zasilany wyłącznie z Type (Typ) Source (Źródło) zasilania wskazanego na etykiecie. W przypadku braku pewności co do Type (Typ) zasilania dostarczanego do domu, należy skonsultować się ze sprzedawcą lub lokalnym zakładem energetycznym.



Monitor jest wyposażony we wtyczkę z trzema stykami i uziemieniem, czyli wtyczkę z trzecim bolcem (uziemiającym).

Ta wtyczka pasuje wyłącznie do gniazdka z uziemieniem, co stanowi zabezpieczenie. Jeśli posiadane gniazdko nie obsługuje wtyczki trójprzewodowej, należy zlecić elektrykowi instalację odpowiedniego gniazdka lub zastosować adapter w celu bezpiecznego uziemienia urządzenia. Nie wolno omijać zabezpieczeń zapewnianych przez wtyczkę z uziemieniem.



Należy odłączyć urządzenie od zasilania podczas burzy z piorunami lub gdy nie będzie ono używane przez dłuższy czas. Zabezpieczy to monitor przed uszkodzeniami spowodowanymi przepięciami.



Nie wolno przeciążać listew zasilających ani przedłużaczy. Przeciążenie może doprowadzić do pożaru lub porażenia prądem elektrycznym.



Aby zapewnić prawidłowe działanie, monitor należy użytkować wyłącznie z komputerami posiadającymi certyfikat UL, wyposażonymi w odpowiednio skonfigurowane gniazda oznaczone parametrami 100-240V AC, min. 5A.



Gniazdko sieciowe powinno być zainstalowane Near (Blisko) urządzenia i musi być łatwo dostępne.

Instalacja



Nie umieszczaj monitora na niestabilnym wózku, stojaku, statywie, uchwycie ani stole. Upadek monitora może spowodować obrażenia ciała oraz poważne uszkodzenia produktu. Używaj wyłącznie wózka, stojaka, statywu, uchwytu lub stołu zalecanego przez producenta bądź sprzedawanego wraz z tym produktem. Podczas instalacji produktu postępuj zgodnie z instrukcjami producenta i korzystaj z akcesoriów montażowych zalecanych przez producenta. Zestaw składający się z produktu i wózka należy przesuwać z zachowaniem ostrożności.



Nigdy nie wkładaj żadnych przedmiotów do otworów w obudowie monitora. Może to doprowadzić do uszkodzenia elementów wewnętrznych, wywołując pożar lub porażenie prądem elektrycznym. Nigdy nie dopuszczaj do zalania monitora cieczami.



Nie stawiaj przedniej części produktu bezpośrednio na podłodze.



W przypadku montażu monitora na ścianie lub półce należy użyć zestawu montażowego zatwierdzonego przez producenta oraz ściśle przestrzegać dołączonej do niego instrukcji.



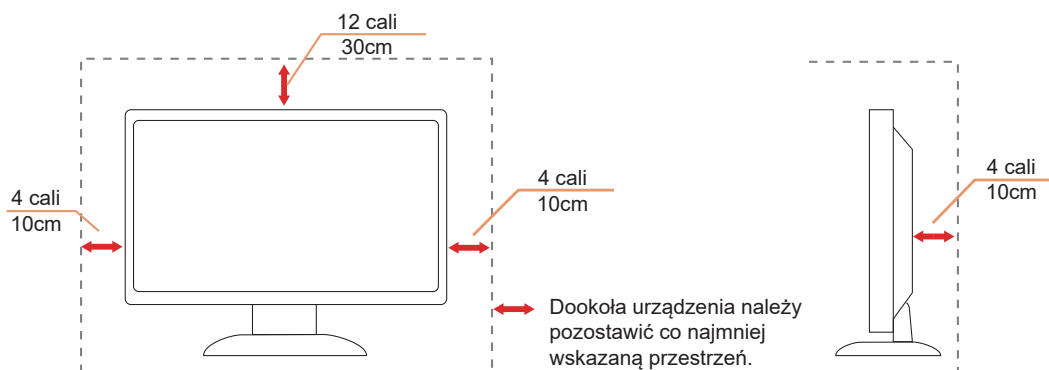
Zapewnij odpowiednią wolną przestrzeń wokół monitora, zgodnie z poniższym rysunkiem. Brak właściwej wentylacji może prowadzić do przegrzania urządzenia, co stwarza ryzyko pożaru lub trwałego uszkodzenia monitora.



Aby uniknąć potencjalnych uszkodzeń, takich jak odklejenie się panelu od ramki, należy upewnić się, że monitor nie jest pochylony w dół o więcej niż -5 stopni. W przypadku przekroczenia maksymalnego kąta pochylecia w dół wynoszącego -5 stopni, uszkodzenia monitora nie zostaną objęte gwarancją.

Poniżej przedstawiono zalecane przestrzenie wentylacyjne wokół monitora podczas jego instalacji na ścianie lub na podstawie:

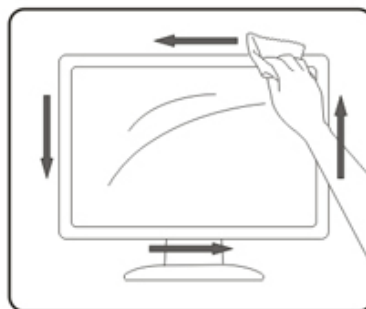
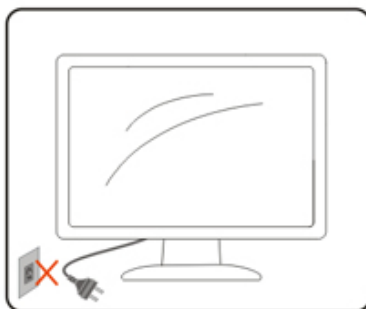
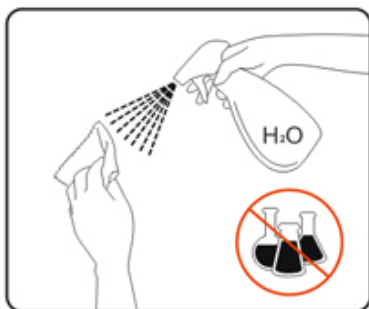
Zainstalowany z podstawką



Czyszczenie

 Należy regularnie czyścić obudowę miękką ściereczką zwilżoną wodą.

 Do czyszczenia należy używać miękkiej ściereczki bawełnianej lub z mikrofibry. Ściereczka powinna być wilgotna i niemal sucha; nie wolno dopuścić do przedostania się płynu do wnętrza obudowy.



 Przed przystąpieniem do czyszczenia produktu należy odłączyć przewód zasilający.

Inne



Jeśli produkt wydziela nietypowy zapach, wydaje dziwne dźwięki lub wydobywa się z niego dym, NALEŻY NATYCHMIAST odłączyć wtyczkę zasilania i skontaktować się z Serwisem.



Należy upewnić się, że otwory wentylacyjne nie są zasłonięte przez stół ani zasłonę.



Nie należy narażać monitora OLED na silne wibracje ani duże wstrząsy podczas pracy.



Nie należy uderzać w monitor ani go upuszczać podczas pracy lub transportu.



Przewody zasilające muszą posiadać atest bezpieczeństwa. W Niemczech powinien to być przewód typu H03VV-F, 3G, 0,75 mm² lub lepszy.
W innych krajach należy stosować odpowiednie typy przewodów.



Nadmierny poziom ciśnienia akustycznego ze słuchawek może spowodować uszkodzenie słuchu. Ustawienie korektora na maksimum zwiększa napięcie wyjściowe słuchawek, a tym samym poziom ciśnienia akustycznego.



Ze względu na specyfikę produktów OLED nie zaleca się ciągłego użytkowania tego urządzenia przez ponad 24 godziny. Urządzenie to wykorzystuje wiele technologii eliminujących możliwe zjawisko powidoku. Szczegółowe informacje znajdują się w instrukcji „Konserwacja ekranu”.

Konfiguracja

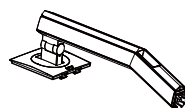
Zawartość opakowania



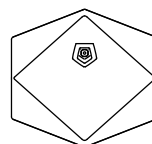
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB C-C Cable



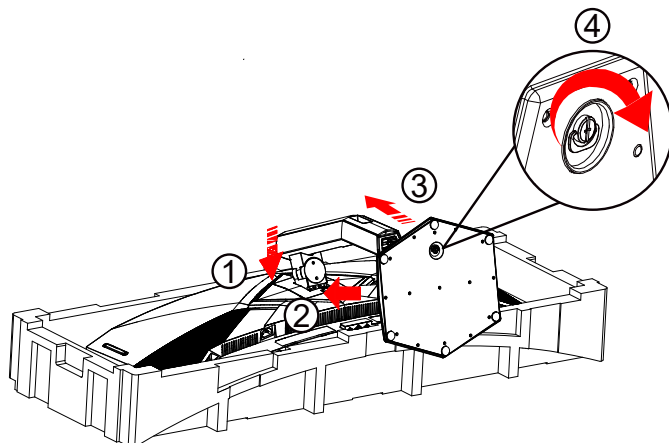
USB Cable

* Nie wszystkie kable sygnałowe są dostarczane we wszystkich krajach i regionach. Prosimy o kontakt z lokalnym sprzedawcą lub oddziałem AOC w celu uzyskania potwierdzenia.

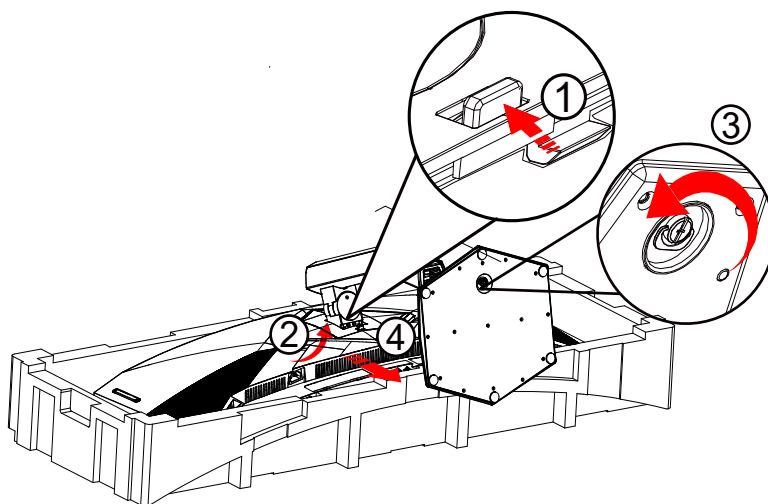
Montaż podstawy i stopki

Należy zamontować lub zdemonstować stopkę, postępując zgodnie z poniższymi instrukcjami.

Montaż:

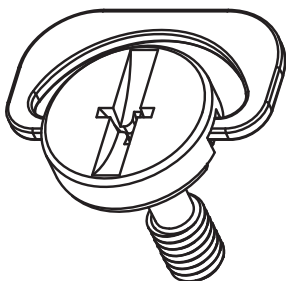


Demontaż:



UWAGA: Wygląd monitora może różnić się od przedstawionego na ilustracjach.

Specyfikacja śrub podstawy: M6*23 mm (długość gwintu czynnego 5,5 mm)

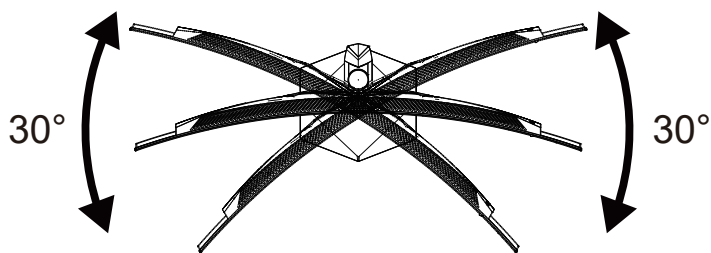
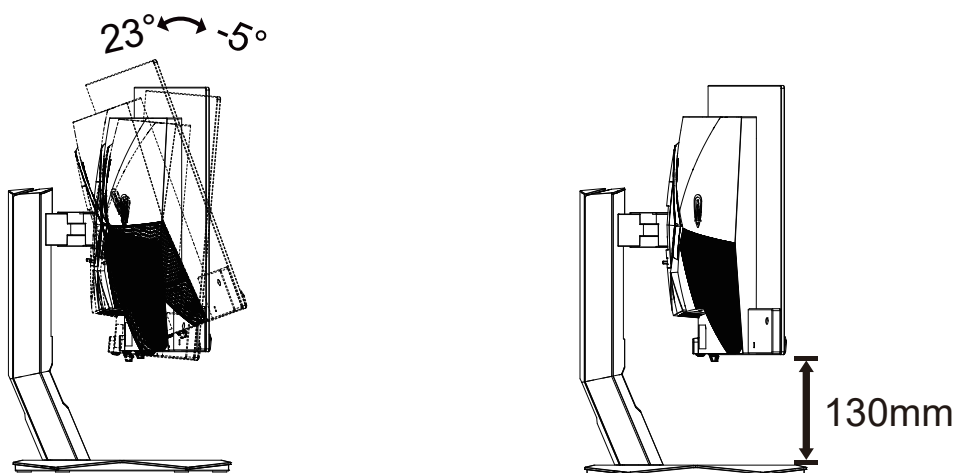


Adjust (Dostosuj) kąt widzenia

Aby uzyskać optymalne warunki oglądania, zaleca się, aby User (Użytk.) upewnił się, że widzi całą swoją twarz na ekranie, a następnie Adjust (Dostosuj) kąt monitora zgodnie z własnymi preferencjami.

Przytrzymaj podstawę, aby zapobiec przewróceniu monitora podczas zmiany kąta nachylenia.

Monitor można Adjust (Dostosuj) w następujący sposób:



UWAGA:

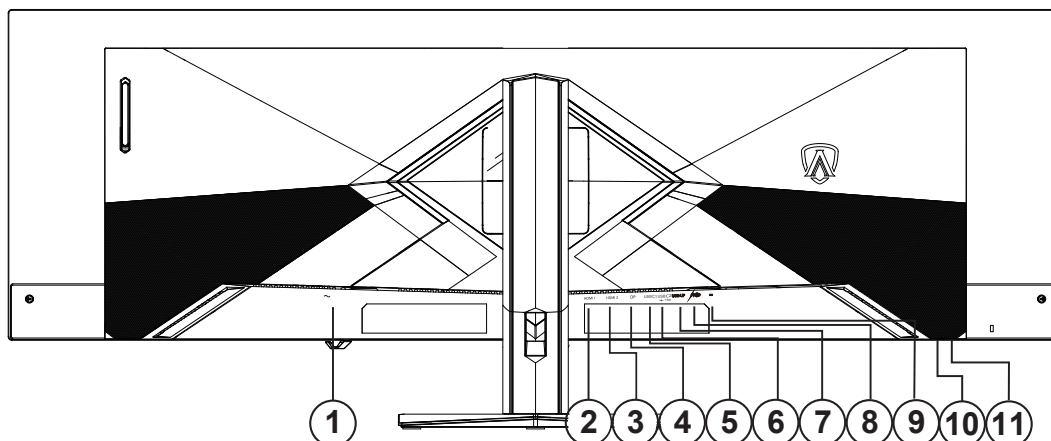
Nie dotykaj ekranu OLED podczas zmiany kąta. Dotknięcie ekranu OLED może spowodować uszkodzenie.

OSTRZEŻENIE

- Aby uniknąć potencjalnego uszkodzenia ekranu, takiego jak odklejenie panelu, upewnij się, że monitor nie jest pochylony w dół o więcej niż -5 stopni.
- Nie naciskaj na ekran podczas regulacji kąta monitora. Chwytaj wyłącznie za ramkę.

Podłączanie monitora

Połączenia kablowe z tyłu monitora i komputera:



1. Zasilanie
2. HDMI 1
3. HDMI 2
4. DisplayPort
5. USB C1 (upstream, DisplayPort ALT Mode, do PD 90 W)
6. USB C2 (zasilanie do 15 W)
7. USB up (USB w górę)
8. USB3.2 Gen1 downstream + ładowanie
9. Słuchawki
10. USB3.2 Gen1 downstream
11. USB3.2 Gen1 downstream

Podłącz do PC

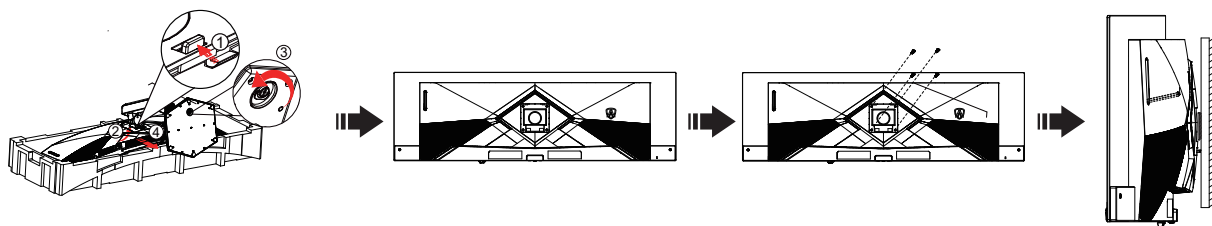
1. Dokładnie podłącz przewód zasilający do tylnej części monitora.
2. Wyłącz komputer i odłącz jego przewód zasilający.
3. Podłącz przewód sygnałowy monitora do złącza wideo z tyłu komputera.
4. Podłącz przewody zasilające komputera i monitora do pobliskiego gniazdka sieciowego.
5. Włącz komputer i monitor.

Jeśli monitor wyświetla obraz, instalacja została zakończona. Jeśli obraz nie jest wyświetlany, zapoznaj się z rozdziałem Rozwiązywanie problemów.

W celu ochrony sprzętu zawsze wyłączaj PC i monitor OLED przed podłączeniem.

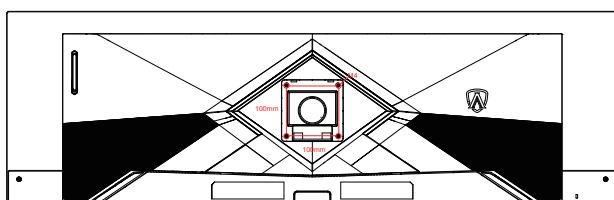
Montaż ścienny

Przygotowanie do instalacji opcjonalnego uchwyty ściennego

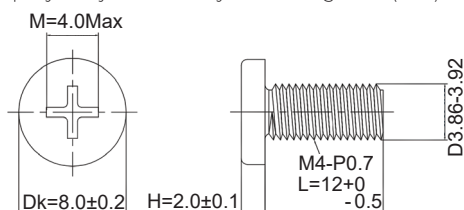


Ten monitor można zamontować na uchwycie ściennym zakupionym osobno. Przed przystąpieniem do tej procedury odłącz zasilanie. Postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

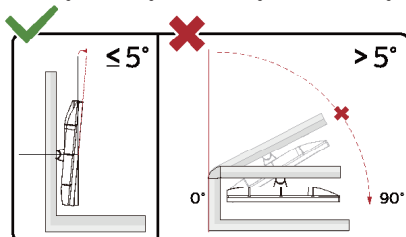
1. Zdemontuj podstawę.
2. Postępuj zgodnie z instrukcjami producenta dotyczącymi montażu ramienia ściennego.
3. Przyłóż ramię ściennie do tylnej części monitora. Wyrównaj otwory ramienia z otworami montażowymi w tylnej obudowie monitora.
4. Wsuń 4 śruby w otwory i dokręć je.
5. Podłącz ponownie kable. Instrukcje dotyczące mocowania opcjonalnego ramienia ściennego do ściany znajdują się w podręczniku User (Użytk.) dostarczonym wraz z tym akcesorium.



Specyfikacja śrub uchwyty ściennego: M4*(12+x) mm (X = grubość wspornika uchwyty ściennego)



Uwaga: Otwory montażowe VESA nie są dostępne we wszystkich modelach; prosimy o kontakt ze sprzedawcą lub oficjalnym działem AOC. Przy instalacji naściennnej zawsze należy skonsultować się z producentem.



* Wygląd monitora może różnić się od przedstawionego na ilustracjach.

⚠ OSTRZEŻENIE:

1. Aby uniknąć potencjalnego uszkodzenia ekranu, takiego jak odklejenie panelu, upewnij się, że monitor nie jest pochylony w dół o więcej niż -5 stopni.
2. Nie naciskaj na ekran podczas regulacji kąta monitora. Chwytaj wyłącznie za ramkę.

Funkcja Adaptive-Sync

1. Funkcja Adaptive-Sync działa przez DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Zgodna karta graficzna: Zalecana lista znajduje się poniżej; można ją również sprawdzić na [stronie www.AMD.com](http://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

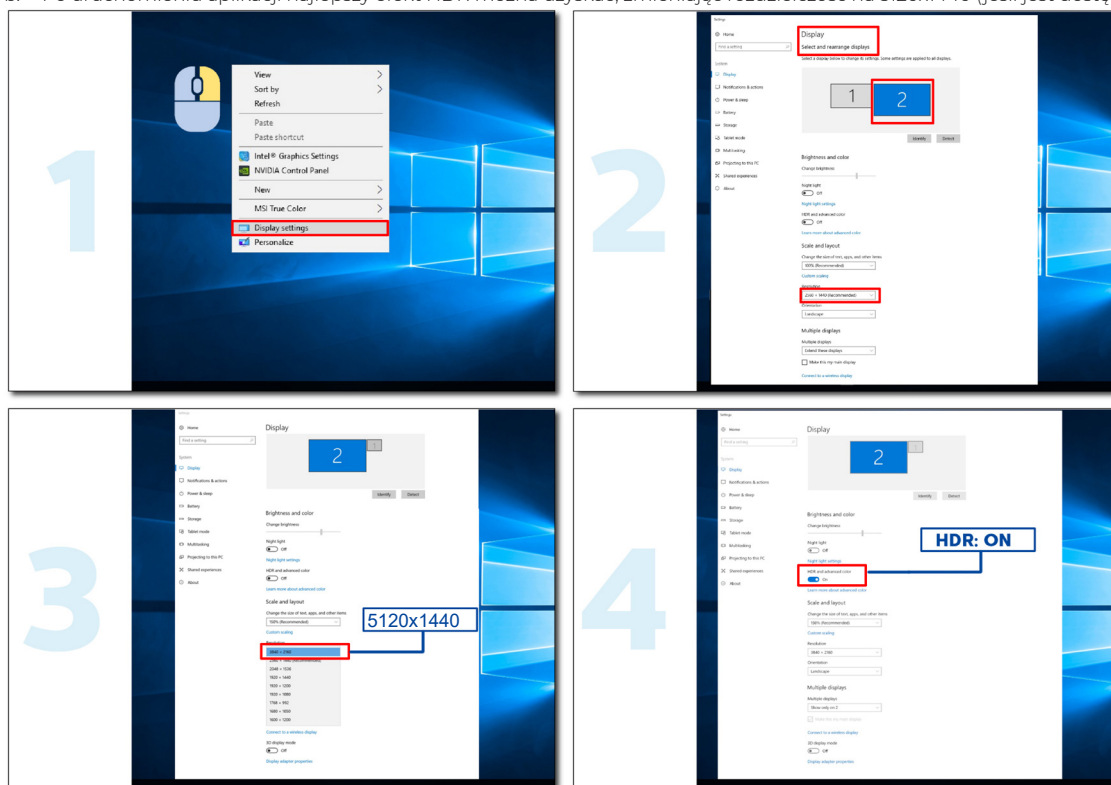
HDR

Monitor obsługuje sygnały wejściowe w formacie HDR10.

Monitor może automatycznie aktywować funkcję HDR, jeśli odtwarzacz i treść są z nim zgodne. W celu uzyskania informacji na temat zgodności urządzenia i treści prosimy o kontakt z producentem urządzenia oraz dostawcą treści. Jeśli automatyczna aktywacja nie jest potrzebna, prosimy ustawić funkcję HDR na „OFF”.

Uwaga:

1. Interfejs DisplayPort/HDMI nie wymaga specjalnych ustawień w systemie WIN10 w wersjach starszych niż V1703.
2. W systemie WIN10 w wersji V1703 dostępny jest wyłącznie interfejs HDMI; interfejs DisplayPort nie działa.
3. Rozdzielczość 5120x1440@60Hz jest zalecana wyłącznie dla odtwarzaczy Blu-ray oraz konsol Xbox i PlayStation.
- a. Rozdzielczość monitora jest ustawiona na 5120x1440, a funkcja HDR jest domyślnie ustawiona na ON.
- b. Po uruchomieniu aplikacji najlepszy efekt HDR można uzyskać, zmieniając rozdzielczość na 5120x1440 (jeśli jest dostępna).



Funkcja KVM

Czym jest KVM?

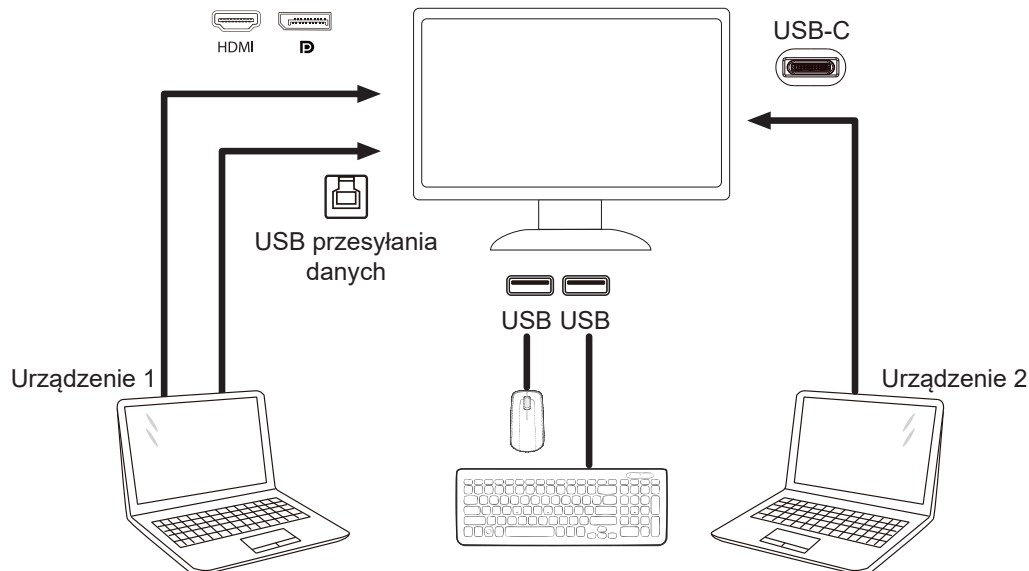
Funkcja KVM umożliwia wyświetlanie obrazu z dwóch komputerów PC, dwóch notebooków lub jednego komputera PC i jednego notebooka na jednym monitorze AOC oraz sterowanie obu urządzeniami za pomocą jednego zestawu klawiatury i myszy. Aby przełączyć sterowanie między urządzeniami, należy wybrać odpowiednie źródło sygnału wejściowego w opcji „Input Select” w menu OSD.

Jak korzystać z funkcji KVM?

Krok 1: Podłącz jedno urządzenie (PC lub notebook) do monitora za pośrednictwem portu USB C1.

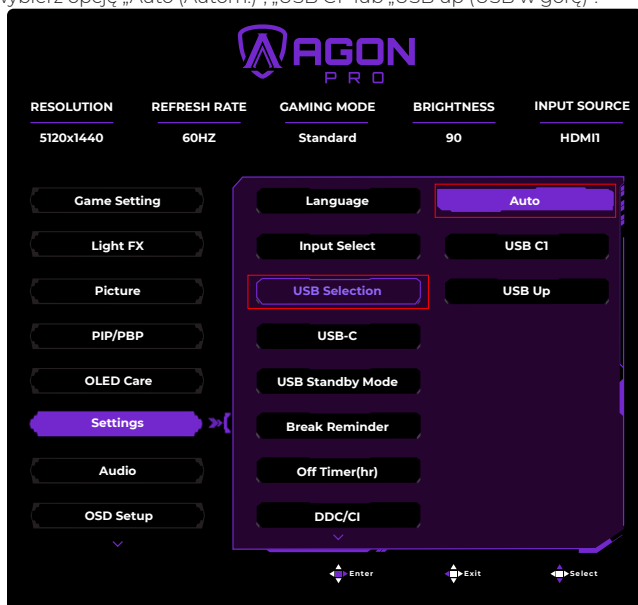
Krok 2: Podłącz drugie urządzenie do monitora za pośrednictwem złącza HDMI lub DisplayPort. Następnie podłącz to samo urządzenie do monitora za pomocą kabla USB up (USB w górę).

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



Uwaga: Konstrukcja wyświetlacza może się różnić od widocznej na ilustracjach

Krok 4: Naciśnij Enter (Wprow.), aby otworzyć Settings (Ustawienia). Na stronie ustawień, w zakładce USB Selection (USB Zaznaczenie), wybierz opcję „Auto (Autom.)”, „USB C1” lub „USB up (USB w górę)”.



USB Selection (USB Zaznaczenie)	Opis funkcji
Auto (Autom.)	Automatycznie wybiera USB-C lub USB up (USB w górę) w zależności od źródła sygnału aktualnie wyświetlanego na ekranie.
USB C1	Zapewnia połączenie USB upstream za pośrednictwem kabla USB-C.
USB up (USB w górę)	Zapewnia ścieżkę USB upstream za pośrednictwem kabla USB-C do USB-A.

OSD na ekranie

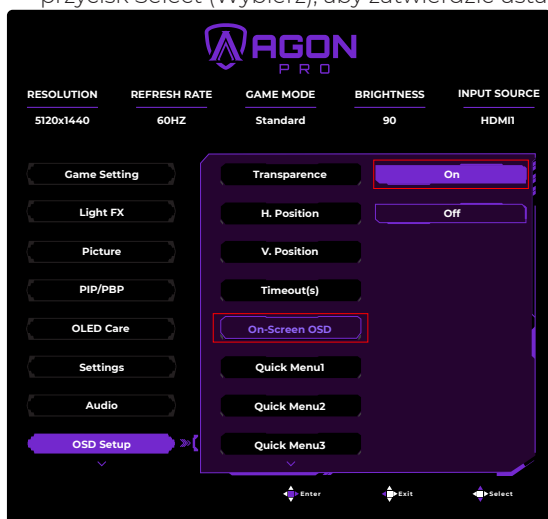
Niniejszy monitor obsługuje funkcję OSD na ekranie.

Po włączeniu funkcji OSD na ekranie można korzystać z myszy w celu nawigacji po menu OSD monitora.

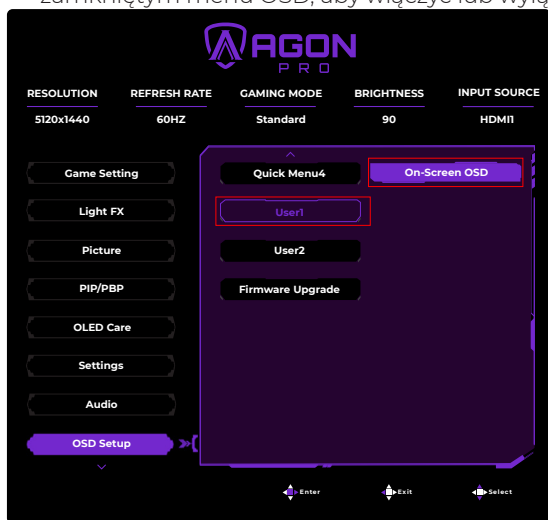
Funkcja ta stanowi alternatywną metodę dostosowywania ustawień monitora; jednakże zgodność z niektórymi modelami myszy nie jest gwarantowana.

Instrukcja konfiguracji:

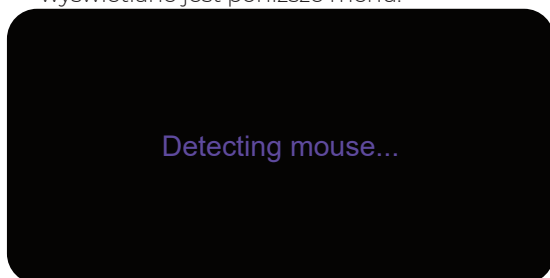
1. Podłącz mysz do żółtego portu USB monitora.
Uwaga: Kabel USB upstream nie jest wymagany do korzystania z funkcji OSD na ekranie. Jednakże, aby włączyć funkcję OSD na ekranie komputera lub laptopa, gdy jest ona wyłączona, należy podłączyć kabel USB upstream lub użyć kabla USB-C do USB-C pomiędzy portem USB-C1 monitora a komputerem.
2. Funkcję OSD na ekranie można włączyć lub wyłączyć, korzystając z poniższych metod:
 - Otwórz menu OSD. Przejdź do Ustaw. OSD > OSD na ekranie, wybierz On (Wł.) lub Off (Wył.), a następnie naciśnij przycisk Select (Wybierz), aby zatwierdzić ustawienie.



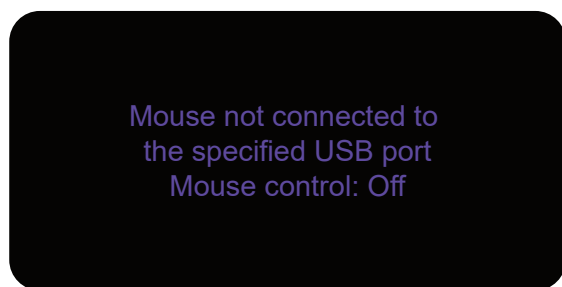
- Przy zamkniętym menu OSD naciśnij i przytrzymaj przycisk W górę przez około 3 sekundy, aby przełączyć stan funkcji OSD na ekranie.
- Jeśli przycisk User (Użytk.) został przypisany do funkcji „On-Screen OSD”, naciskaj go wielokrotnie przy zamkniętym menu OSD, aby włączyć lub wyłączyć funkcję On-Screen OSD.



- Funkcja On-Screen OSD jest automatycznie wyłączana po włączeniu monitora lub wyjściu z trybu czuwania.
3. Po włączeniu funkcji On-Screen OSD monitor wykrywa podłączenie myszy, co trwa od 3 do 20 sekund. Następnie wyświetlane jest poniższe menu:



Jeśli w ciągu 20 sekund nie zostanie wykryta mysz w wyznaczonym porcie USB, funkcja On-Screen OSD zostanie automatycznie wyłączona.



Po pomyślnym wykryciu myszy kursor pojawia się na środku ekranu z fioletową obwódką.



Styl kursora

Po włączeniu funkcji On-Screen OSD należy pamiętać o następujących kwestiach:

1. Aktywne są jedynie przycisk zasilania oraz przełącznik On-Screen OSD; wszystkie pozostałe przyciski są nieaktywne.
2. Funkcja On-Screen OSD obsługuje wyłącznie menu OSD monitora i nie umożliwia sterowania komputerem hosta.
3. W menu OSD opcje Position (Poz.) w poziomie, Position (Poz.) w pionie, Firmware Upgrade (Akt. firmware) oraz USB Selection (USB Zaznaczenie) są wyszarzone i niedostępne.

Instrukcje:

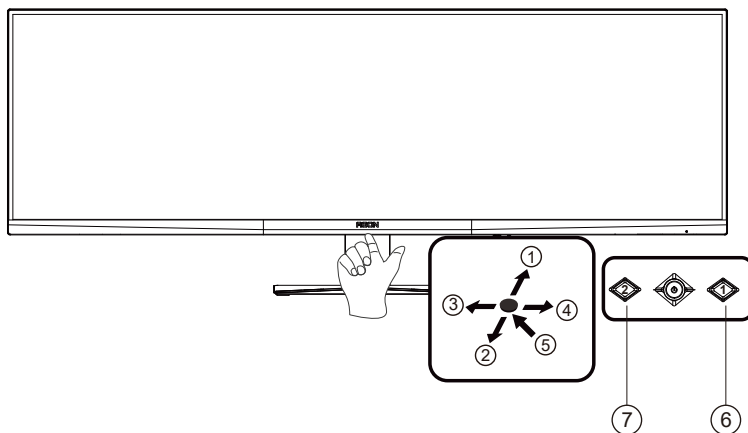
1. Po włączeniu funkcji On-Screen OSD i wykryciu myszy, kliknięcie lewym przyciskiem myszy przy wyłączonym OSD otwiera menu OSD. Przewinięcie kółka myszy w górę otwiera Quick Menu (Szybkie menu) Input Source (Źródło wej.), a przewinięcie w dół otwiera Quick Menu (Szybkie menu) dostosowywania Sniper Scope (Zasięg snajp.).
2. Użyj wskaźnika myszy lub kółka przewijania, aby nawigować po menu, przewijać strony lub Select (Wybierz) elementy do Adjust (Dostosuj).
Uwaga: Gdy wyświetlane jest menu główne, Quick Menu (Szybkie menu) lub inne menu, funkcja On-Screen OSD jest aktywna wyłącznie w obszarze menu.
3. Gdy żądany element zostanie podświetlony, kliknij lewy przycisk myszy, aby potwierdzić Adjust (Dostosuj) lub Enter (Wprow.) do następnego Level (Poziom) podmenu.
4. Kliknij prawym przyciskiem myszy w obszarze menu, aby wrócić do poprzednich poziomów menu, aż do zamknięcia menu głównego.

Instrukcja obsługi niestandardowego celownika:

1. Włącz funkcję On-Screen OSD.
2. Gdy menu OSD jest wyłączone, przewiń kółko myszy w dół, aby wyświetlić skrótowe menu dostosowywania celownika.
3. Przewiń kółko myszy ponownie, aby Adjust (Dostosuj) powiększenie Sniper Scope (Zasięg snajp.). Przewiń kółko myszy w górę raz, aby zwiększyć powiększenie Sniper Scope (Zasięg snajp.) o jeden Level (Poziom) (2X->3X->4X); przewiń kółko myszy w dół raz, aby zmniejszyć powiększenie Sniper Scope (Zasięg snajp.) o jeden Level (Poziom) (4X->3X->2X). Kliknij lewym przyciskiem, aby potwierdzić Adjust (Dostosuj) w menu.
4. Kliknij prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu, aby ustawić pozycję początkową Sniper Scope (Zasięg snajp.). Przesuń mysz w kierunku prawego dolnego rogu; na ekranie pojawi się ciemnoszara prostokątna ramka. Gdy ramka zmieni kolor na fioletowy, oznacza to prawidłowy obszar widzenia Sniper Scope (Zasięg snajp.). Przeciągnij mysz, aby dostosować wielkość okna Sniper Scope (Zasięg snajp.), a następnie kliknij ponownie prawym przyciskiem myszy, aby potwierdzić.
5. Przewiń kółko myszy, aby dostosować poziom powiększenia Sniper Scope (Zasięg snajp.).

Adjust (Dostosuj)

Klawisze skrótów



1	OSD na ekranie/Góra
2	Dół
3	Lewo
4	Prawo
5	Zasilanie/MENU/Select (Wybierz)
6	User1 (Użytkownik1) (Sniper Scope (Zasięg snajp.))
7	User2 (Użytkownik2) (Input Select (Wybór Wejścia))

Zasilanie/MENU/Select (Wybierz)

- Gdy monitor jest wyłączony, naciśnij ten przycisk, aby go włączyć.
- Gdy monitor jest włączony, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu OSD lub potwierdzić dostosowanie funkcji, albo naciśnij i przytrzymaj go przez około 2 sekundy, aby wyłączyć monitor.
- Gdy monitor znajduje się w trybie czuwania, naciśnij ten przycisk, aby go wyłączyć.

OSD na ekranie/Góra/Dół/Lewo/Prawo

- Gdy menu OSD jest zamknięte, naciśnij i przytrzymaj przycisk W górę przez około 3 sekundy, aby włączyć lub wyłączyć sterowanie myszą. Jeśli w ciągu 20 sekund nie zostanie wykryta mysz w wyznaczonym porcie USB, sterowanie myszą zostanie automatycznie wyłączone.
- Gdy menu OSD jest zamknięte, naciśnij krótko przycisk, aby otworzyć menu skrótów.
- Gdy menu OSD jest otwarte, postępuj zgodnie z wyświetlanymi na ekranie wskazówkami dotyczącymi przycisków, aby wykonać żądane czynności.
- Gdy monitor znajduje się w trybie czuwania, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu Input Select (Wybór Wejścia).

User1 (Użytkownik1) (Dual Resolution (Podw. rozdziel.))

- Dostosuj funkcję tego klawisza skrótu w menu OSD: Gaming Mode (Tryb gra), Shadow Control (Cienie), Low Input Lag (Nis. opóz. wej.), Adaptive-Sync, Dial Point (Punkt tarczy), Sniper Scope (Zasięg snajp.), Input Select (Wybór Wejścia), Volume (Głośność), Image Ratio (Współcz. Obrazu), Pixel Refresh, Light FX, Game Color (Kolor gry), Dark Boost (Wzm. ciemnych), Sharpness (Ostr.), Color Temp. (Temp. Barwowa), Color Space (Przestrzeń koloru), OSD na ekranie. Ustawieniem fabrycznym jest „Sniper Scope (Zasięg snajp.)”.
- Gdy menu OSD jest wyłączone, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu „Input Select (Wybór Wejścia)”. Naciśnij klawisz „W lewo” lub „W prawo”, aby wybrać poziom powiększenia dla lokalnego Zoom (Powiększenie): 2X, 3X, 4X.
- Gdy monitor znajduje się w trybie czuwania, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu „Input Select (Wybór Wejścia)”.

User2 (Użytkownik2) (Input Select (Wybór Wejścia))

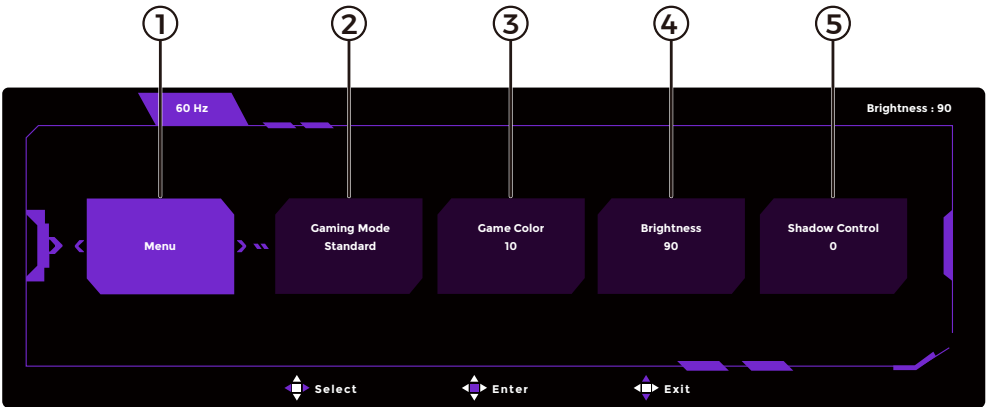
- Dostosuj funkcję tego klawisza skrótu w menu OSD: Gaming Mode (Tryb gra), Shadow Control (Cienie), Low Input Lag (Nis. opóz. wej.), Adaptive-Sync, Dial Point (Punkt tarczy), Sniper Scope (Zasięg snajp.), Input Select (Wybór Wejścia), Volume (Głośność), Image Ratio (Współcz. Obrazu), Pixel Refresh, Light FX, Game Color (Kolor gry), Dark Boost (Wzm. ciemnych), Sharpness (Ostr.), Color Temp. (Temp. Barwowa), Color Space (Przestrzeń koloru), OSD na ekranie.
Ustawieniem fabrycznym jest „Input Select (Wybór Wejścia)“.
- Gdy menu OSD jest wyłączone, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu „Input Select (Wybór Wejścia)“. Naciśnij przycisk „W górę” lub „W dół”, aby wybrać źródło wejściowe wyświetlane na pasku informacji, a następnie naciśnij przycisk „Select (Wybierz)”, aby przełączyć na wybrane źródło.
- Gdy monitor znajduje się w trybie czuwania, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu „Input Select (Wybór Wejścia)“.

OSD – Funkcja blokady

- Gdy menu OSD jest wyłączone, naciśnij i przytrzymaj przycisk „W dół” przez około 10 sekund, aby zablokować lub odblokować menu OSD.

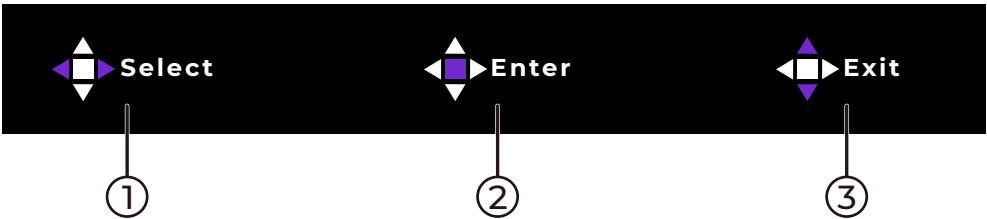
Adjust (Dostosuj) menu OSD

Quick Menu (Szybkie menu)



1	MENU	Otwórz menu główne OSD.
2	Quick Menu1 (Szybkie menu1) Gaming Mode (Tryb gra)	User (Użytk.) Quick Menu1 (Szybkie menu1). Ustawieniem domyślnym jest Gaming Mode (Tryb gra).
3	Quick Menu2 (Szybkie menu2) Game Color (Kolor gry)	User (Użytk.) Quick Menu2 (Szybkie menu2). Domyślne ustawienie to Game Color (Kolor gry).
4	Quick Menu3 (Szybkie menu3) Brightness (Jasność)	User (Użytk.) Quick Menu3 (Szybkie menu3). Ustawieniem domyślnym jest Brightness (Jasność).
5	Quick Menu4 (Szybkie menu4) Shadow Control (Cienie)	User (Użytk.) Quick Menu4 (Szybkie menu4). Ustawieniem domyślnym jest Shadow Control (Cienie).

Przewodnik obsługi przycisków



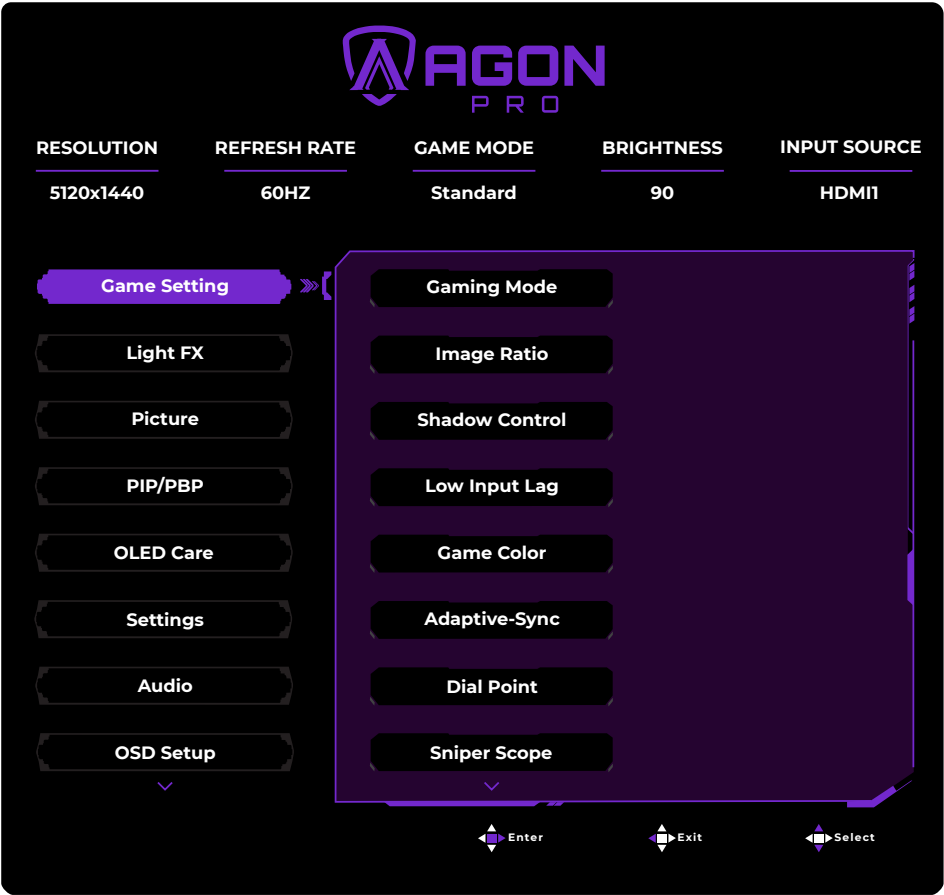
1	Select (Wybierz)	Zgodnie ze wskazówkami dotyczącymi fioletowych przycisków w menu OSD, naciśnij odpowiedni przycisk, aby Select (Wybierz) menu do Adjust (Dostosuj) lub wprowadzić zmiany.
2	Enter (Wprow.)	Zgodnie z fioletowymi wskazówkami dotyczącymi przycisków w MENU OSD, naciśnij odpowiedni przycisk, aby potwierdzić wybór i przejść do kolejnego podmenu lub zatwierdzić zmianę ustawień w menu.
3	Exit (Zakończ)	Zgodnie z fioletowymi wskazówkami dotyczącymi przycisków w MENU OSD, naciśnij odpowiedni przycisk, aby powrócić do poprzedniego Level (Poziom) menu lub całkowicie Exit (Zakończ) menu.

Uwaga:

Funkcja 5-kierunkowego przycisku nawigacyjnego może się różnić w zależności od Level (Poziom) lub opcji MENU OSD. Obsługuj go zgodnie z fioletowymi wskazówkami dotyczącymi przycisków w MENU OSD.

MENU OSD

Game Setting (Ust. gry)



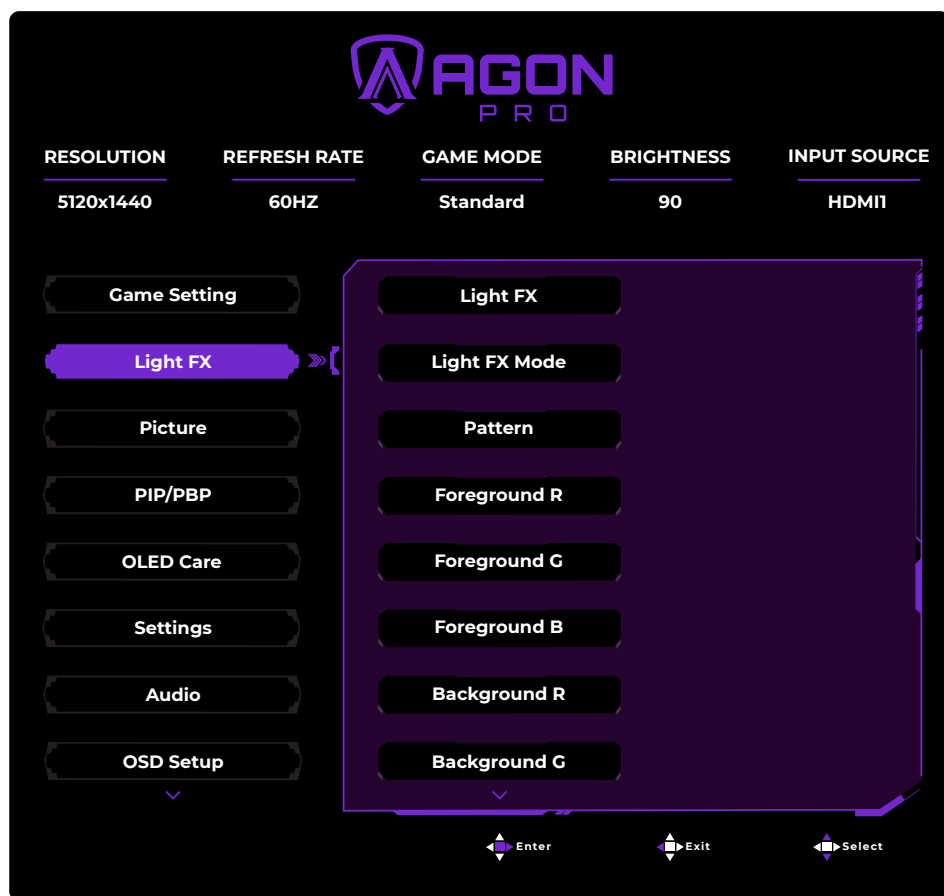
Gaming Mode (Tryb gra)	Standard	Zwiększ czytelność w odpowiednich grach internetowych i Mobile ().
	FPS	Przeznaczony do gier FPS (strzelanek pierwszoosobowych). Poprawia Level (Poziom) czerni w ciemnym motywie.
	RTS	Przeznaczone do gier RTS (Real Time Strategy). Poprawia jakość obrazu.
	Racing (Wyścigi)	Przeznaczony do gier Racing, zapewnia najkrótszy czas reakcji oraz wysokie nasycenie kolorów.
	Gamer 1 (Gracz 1)	Ustawienia preferencji User (Użytk.) zostały zapisane jako Gamer 1 (Gracz 1).
	Gamer 2 (Gracz 2)	Ustawienia preferencji User (Użytk.) zostały zapisane jako Gamer 2 (Gracz 2).
	Gamer 3 (Gracz 3)	Preferencje User (Użytk.) zostały zapisane jako Gamer 3 (Gracz 3).

ImageRatio(Współcz.Obrazu)	Full (Pełny) (32:9/16:9)/ 1:1(32:9/16:9)/ Full(Square) (Pełny(Kwadrat))/ 1:1(Square) (1:1(Kwadrat))/ Aspect (Proporcje)/ 27"/ 24.5"	Select (Wybierz) Image Ratio (Współcz. Obrazu). Full (Pełny) (32:9/16:9): Skaluje obraz z Input (Wejście) do pełnego ekranu. Odpowiednie dla obrazów o Aspect Ratio (Wsp. kształtu) 32:9/16:9. 1:1(Square) (1:1(Kwadrat)) (32:9/16:9): Wyświetla obraz z Input (Wejście) w jego Native (Natywny) Resolution (Rozdzielczość) bez skalowania. Full(Square) (Pełny(Kwadrat)): Ustawiona wstępnie Resolution (Rozdzielczość) to 1280x960. Skaluje obraz z Input (Wejście) do pełnego ekranu. 1:1(Square) (1:1(Kwadrat)): Ustawiona wstępnie Resolution (Rozdzielczość) to 1280x960. Wyświetla obraz z Input (Wejście) w jego Native (Natywny) Resolution (Rozdzielczość) bez skalowania. Aspect (Proporcje): Ustawiona wstępnie Resolution (Rozdzielczość) to 1280x960. Obraz jest skalowany tak, aby wypełnić ekran w jak największym stopniu, przy zachowaniu oryginalnych proporcji i bez zniekształceń geometrycznych. Odpowiednie dla obrazów o Aspect Ratio (Wsp. kształtu) 4:3. 27": Wyświetla obszar ekranu 27-calowego wyłącznie w Center (Środek) ekranu. 24.5": Wyświetla obszar ekranu 24,5-calowego wyłącznie w Center (Środek) ekranu.
Shadow Control (Cienie)	0-20	Shadow Control (Cienie): Wartość domyślna to 0; User (Użytk.) może Adjust (Dostosuj) tę wartość w zakresie od 0 do 20, aby uzyskać wyraźniejszy Picture (Obraz). Jeśli obraz jest zbyt ciemny, aby wyraźnie zobaczyć szczegóły, dostosuj wartość z zakresu od 0 do 20, aby uzyskać wyraźny obraz.
LowInput Lag(Nisopóźw.)	Off (Wył.)/On (Wł.)	Wyłączenie bufora ramki może zmniejszyć opóźnienie wejścia. Uwaga: Funkcja Low Input Lag (Nis. opóz. wej.) jest domyślnie włączona i nie można jej dostosować, gdy funkcja Adaptive-Sync jest włączona.
Game Color (Kolor gry)	0 ~ 20	Funkcja Game Color (Kolor gry) udostępnia poziomy od 0 do 20 umożliwiający dostosowanie nasycenia w celu uzyskania lepszego obrazu.
Adaptive-Sync	Off (Wył.)/On (Wł.)	Wyłącz lub włącz Adaptive-Sync. Przypomnienie o działaniu Adaptive-Sync: Gdy funkcja Adaptive-Sync jest włączona, w niektórych środowiskach Game (Gra) może występować Flashing (Migające).
Dial Point (Punkt tarczy)	Off (Wył.)/20/	Włącz lub wyłącz funkcję Dial Point (Punkt tarczy) w grze. Funkcja Dial Point (Punkt tarczy) w grze jest automatycznie ustawiana na Off (Wył.) po przełączeniu monitora w stan On (Wł.) lub Off (Wył.). Gdy funkcja Dial Point (Punkt tarczy) jest ustawiona na On (Wł.), punkt celowniczy jest wyświetlany w pozycji Center (Środek) ekranu, aby pomóc graczom w precyzyjnym celowaniu podczas gier typu first-person shooter (FPS).
Sniper Scope (Zasięg snajp.)	Off (Wył.) / 2X / 3X / 4X	Użyj funkcji Zoom (Powiększenie) lokalnie, aby ułatwić celowanie podczas strzelania.
Frame Counter (Licznik klatek)	Off (Wył.) / Right-Up (Pr.-góra) / Right-Down (Pr.-dół) / Left-Up (Lewo-góra) / Left-Down (Lewo-dół)	Wyświetl częstotliwość pionową wyświetlacza w wybranym rogu.
HDMI1	Console/DVD/PC	Select (Wybierz) Type (Typ) podłączonego urządzenia. W przypadku korzystania z portu HDMI1 w celu podłączenia konsoli do gier lub odtwarzacza DVD, ustaw HDMI1 na PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Select (Wybierz) Type (Typ) podłączonego urządzenia. W przypadku korzystania z portu HDMI2 w celu podłączenia konsoli do gier lub odtwarzacza DVD, ustaw HDMI2 na PC.

Uwaga:

- 1). Gdy opcja „HDR Mode” w menu „Picture” jest włączona, nie można dostosować pozycji „Shadow Control” oraz „Game Color”.
- 2). Gdy opcja „HDR” w menu „Picture” jest ustawiona na „DisplayHDR”, nie można dostosować pozycji „Gaming Mode”, „Shadow Control” oraz „Game Color”.
Gdy opcja „HDR” w menu „Picture” jest ustawiona na „HDR Peak”, „HDR Picture”, „HDR Movie” lub „HDR Game”, nie można dostosować pozycji „Gaming Mode” oraz „Game Color”.
- 3). Gdy opcja „Color Space” w menu „Picture” jest ustawiona na „sRGB” lub „DCI-P3”, nie można dostosować pozycji „Shadow Control” oraz „Game Color”.

Light FX

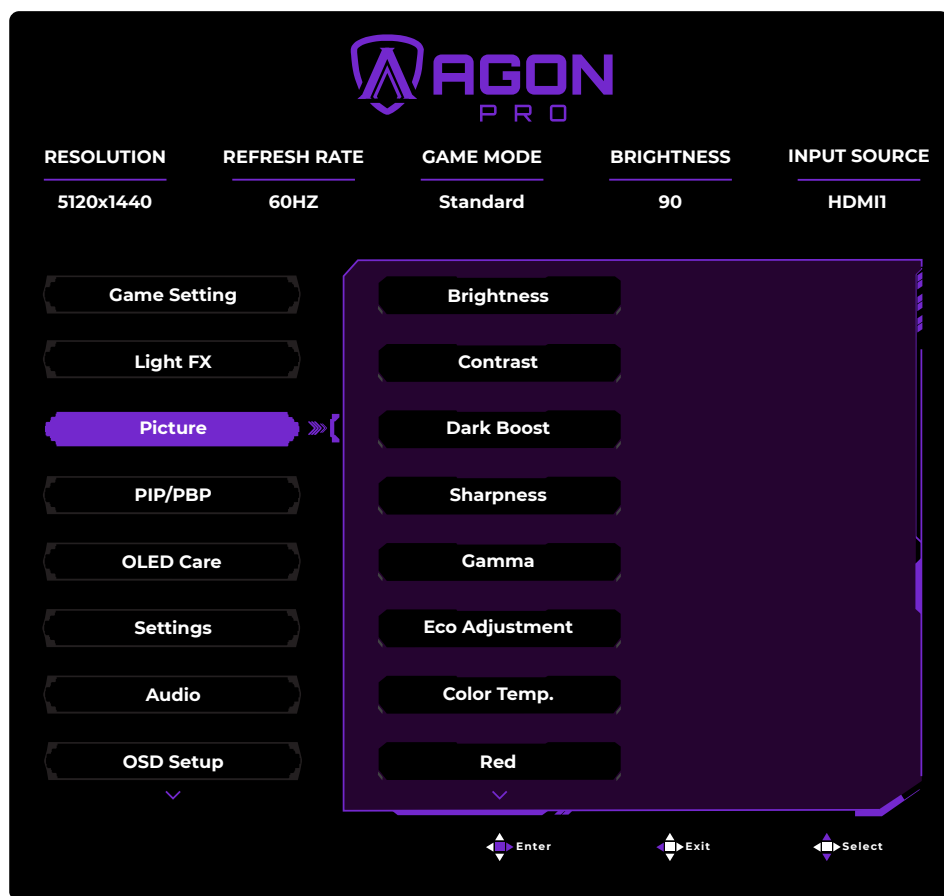


Light FX	Off (Wył.)/ Low (Nis.)/ Medium (Średni)/ Strong (Silny)	Select (Wybierz) intensywność Light FX.
Light FX Mode (Tryb Light FX)	Audio1/ Audio2/ Static (Statyczny)/ Dark Point Sweep (Proste odchyl.)/ Gradient Shift (Odch. grad.)/ Spread Fill (Proste wypełn.)/ Drip Fill (1 spos. wypeł.)/ Spreading Drip Fill (2 spos. wypeł.)/ Breathing (Oddychające)/ Light Point Sweep (Punkt ruchu)/ Zoom (Powiększenie)/ Rainbow (Tęcza)/ Wave (Wodna fala)/ Flashing (Migające)/ Demo	Select (Wybierz) Light FX Mode (Tryb Light FX)
Pattern (Wzór)	Red (Czerwony)/ Green (Zielony)/ Blue (Niebieski)/ Rainbow (Tęcza)/ User Define (Def. użytkown.)	Select (Wybierz) wzór Light FX
Foreground R	0-100	User (Użytk.) może Adjust (Dostosuj) kolor pierwszego planu Light FX, gdy Pattern (Wzór) jest ustawiony na User Define (Def. użytkown.)
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	User (Użytk.) może Adjust (Dostosuj) kolor tła Light FX, gdy Pattern (Wzór) jest ustawiony na User Define (Def. użytkown.)
Background G		
Background B		

Uwaga:

Funkcja Dynamic (Dynam.) Lighting jest obsługiwana w systemie Windows 11. Gdy monitor jest podłączony do komputera PC z systemem Windows 11 za pomocą kabla USB up (USB w górę), przejdź do Pulpit → Personalizacja → Dynamic Lighting i włącz opcję „Użyj Dynamic Lighting na moich urządzeniach” oraz „Zgodne aplikacje na pierwszym planie zawsze sterują efektami świetlnymi”. Umożliwia to systemowi Windows 11 sterowanie efektami świetlnymi Light FX. W rezultacie opcja „Light FX” w menu OSD będzie wyszarzona i niedostępna do Adjust (Dostosuj).

Picture (Obraz)



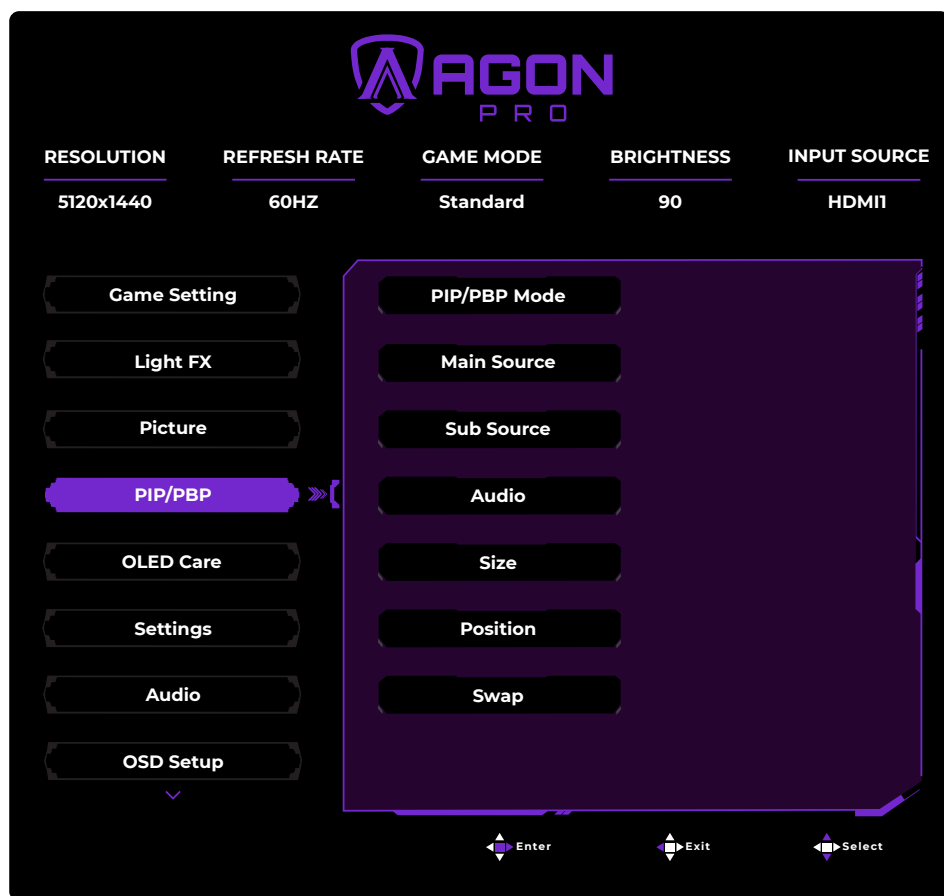
Brightness (Jasność)	0-100	Dostosuj jasność.
Contrast (Kontrast)	0-100	Adjust (Dostosuj) Contrast (Kontrast).
Dark Boost (Wzm. ciemnych)	Off (Wyt.) / Level1 (Poziom1) / Level2 (Poziom2) / Level3 (Poziom3)	Uwydatnij szczegóły obrazu w ciemnych lub jasnych obszarach, aby Adjust (Dostosuj) Brightness (Jasność) w jasnym obszarze i zapobiec przesyceniu.
Sharpness (Ostr.)	0-100	Dostosuj Sharpness (Ostr.).
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Dostosuj Gamma.
Eco Adjustment (Regul. Eko)	Standard	Tryb Standard.
	Text (Tekst)	Tryb tekstowy.
	Internet	Tryb Internet.
	Game (Gra)	Game Mode (Tryb gry).
	Movie (Film)	Tryb Movie (Film).
	Sports (Sport)	Tryb Sports.
	Reading (Czytanie)	Tryb Reading (Czytanie).
Color Temp. (Temp. Barwowa)	6500K/ 7300K/ 9300K/ Def. użytkown.	Dostosuj Temp. barwową Uwaga: Wybierz Def. użytkown., aby dostosować kolory RGB.
Red (Czerwony)	0-100	Wzmocnienie kanału Red (Czerwony) z rejestru cyfrowego.
Green (Zielony)	0-100	Wzmocnienie Green (Zielony) z rejestru cyfrowego.
Blue (Niebieski)	0-100	Wzmocnienie Blue (Niebieski) z rejestru cyfrowego.
R.Saturation (Nasyc. czerw.)	0-100	Adjust (Dostosuj) R.Saturation (Nasyc. czerw.).
G.Saturation (Nasyc. ziel.)	0-100	Adjust (Dostosuj) G.Saturation (Nasyc. ziel.).
B.Saturation (Nasyc. nieb.)	0-100	Adjust (Dostosuj) B.Saturation (Nasyc. nieb.).
C.Saturation (Nasyc. cyjan)	0-100	Adjust (Dostosuj) C.Saturation (Nasyc. cyjan).

M.Saturation (Nasyc. magenta)	0-100	Adjust (Dostosuj) M.Saturation (Nasyc. magenta).
Y.Saturation (Nasyc. żółtego)	0-100	Adjust (Dostosuj) Y.Saturation (Nasyc. żółtego).
R.Hue (Odcień czerw.)	0-100	Adjust (Dostosuj) R.Hue (Odcień czerw.).
G.Hue (Odcień ziel.)	0-100	Adjust (Dostosuj) G.Hue (Odcień ziel.).
B.Hue (Odcień nieb.)	0-100	Adjust (Dostosuj) B.Hue (Odcień nieb.).
C.Hue (Odcień cyjan)	0-100	Dostosuj C.Hue (Odcień cyjan).
M.Hue (Odcień magenta)	0-100	Dostosuj Odcień magenta.
Y.Hue (Odcień żółty)	0-100	Dostosuj Y.Hue (Odcień żółty).
HDR	Off (Wył.)	Ustaw profil HDR zgodnie z wymaganiami użytkowymi. Uwaga: Po wykryciu sygnału HDR wyświetlana jest opcja HDR w celu jej dostosowania.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Maks. HDR)	
	HDR Picture (HDR Obraz)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Gra)	
HDR Mode	Off (Wył.)	Zoptymalizowano pod kątem kolorów i kontrastu obrazu, co symuluje wyświetlanie efektu HDR. Uwaga: Gdy nie wykryto sygnału HDR, opcja HDR Mode jest wyświetlana w celu dostosowania.
	HDR Picture (HDR Obraz)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Gra)	
Color Space (Przestrzeń koloru)	Panel Native	Panel ze Standard przestrzenią koloru.
	sRGB	Color Space (Przestrzeń koloru) sRGB.
	DCI-P3	DCI-P3 Color Space (Przestrzeń koloru)
LowBlue Mode (Tryb LowBlue)	Off (Wył.)	Zmniejsz Bluelight (Nieb. światło) Wave (Wodna fala) poprzez regulację temperatury barwowej.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Biuro)	
	Reading (Czytanie)	

Uwaga:

- 1). Gdy „HDR Mode” jest włączony, nie można dostosować opcji „Contrast”, „Dark Boost”, „Gamma”, „Eco Adjustment”, „Color Temp.”, „6-Axis Color Saturation/Hue”, „Color Space” oraz „LowBlue Mode”.
- 2). Gdy „HDR” jest ustawiony na „DisplayHDR”, nie można dostosować żadnych opcji w menu „Picture” poza „HDR” i „Sharpness”.
Gdy „HDR” jest ustawiony na „HDR Peak”, „HDR Picture”, „HDR Movie” lub „HDR Game”, nie można dostosować opcji „Gamma”, „Eco Adjustment”, „Color Temp.”, „6-Axis Color Saturation/Hue”, „Color Space” oraz „LowBlue Mode”.
- 3). Gdy „Color Space” jest ustawiona na „sRGB” lub „DCI-P3”, nie można dostosować opcji „Contrast”, „Dark Boost”, „Gamma”, „Eco Adjustment”, „Color Temp.”, „6-Axis Color Saturation/Hue”, „HDR Mode” oraz „LowBlue Mode”.
- 4). Gdy „Eco Adjustment (Regul. Eko)” jest ustawiona na „Reading (Czytanie)”, nie można dostosować parametrów „Contrast (Kontrast)”, „Dark Boost (Wzm. ciemnych)”, „Color Temp. (Temp. Barwowa)”, „6-Axis Color Saturation/Hue”, „Color Space (Przestrzeń koloru)” oraz „LowBlue Mode (Tryb LowBlue)”.
- 5). Gdy opcja „Gaming Mode (Tryb gry)” w menu „Game Setting (Ust. gry)” jest ustawiona na tryb inny niż „Standard”, nie można dostosować pozycji „Eco Adjustment (Regul. Eko)”, „6-Axis Color Saturation/Hue”, „HDR Mode” oraz „Color Space (Przestrzeń koloru)”.

PIP/PBP



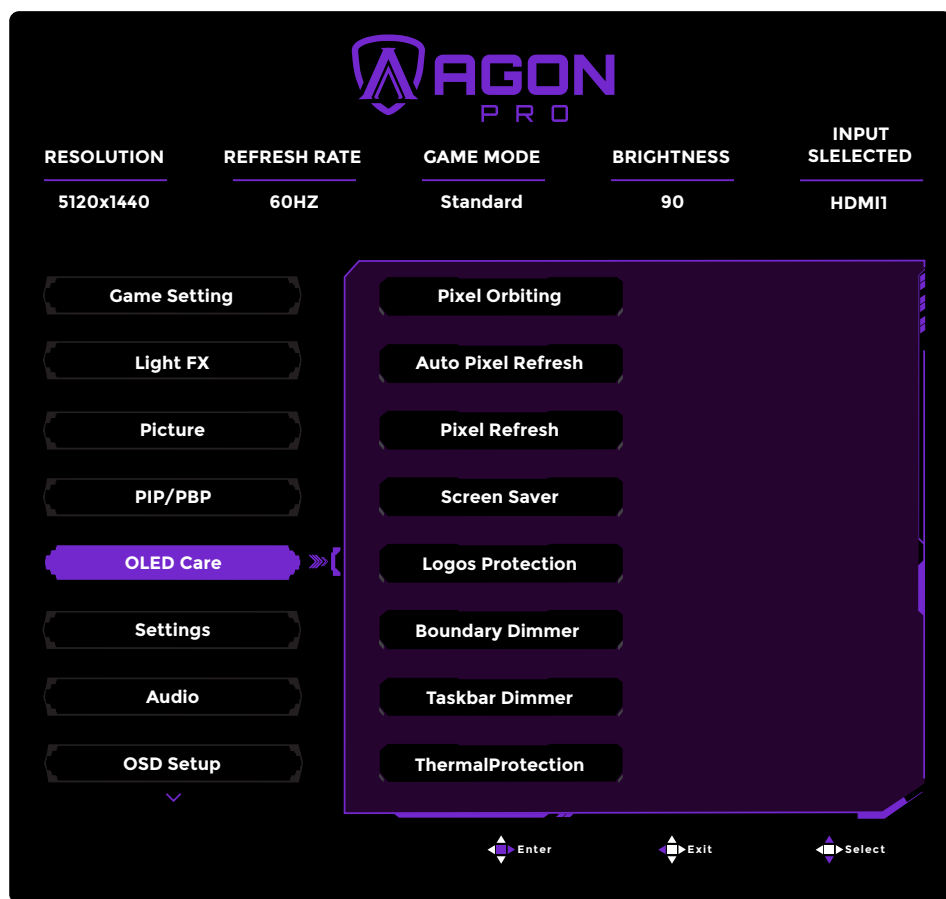
PIP/PBP Mode (Tryb PIP/PBP)	Off (Wył.)/PIP/PBP	Wyłącz lub włącz funkcje PIP i PBP.
Main Source (Źródło główne)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Select (Wybierz) źródło ekranu głównego.
Sub Source (Źródło podrzęd.)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Select (Wybierz) źródło ekranu pomocniczego.
Audio	Main Source (Źródło główne)	Select (Wybierz) wyjście Audio dla ekranu głównego lub pomocniczego.
	Sub Source (Źródło podrzęd.)	
Size (Wielk.)	Small (Mały)/Middle (Środek)/Large (Duży)	Select (Wybierz) Size (Wielk.) ekranu pomocniczego.
Position (Poz.)	Right-Up (Pr.-góra)	Select (Wybierz) Position (Poz.) ekranu pomocniczego.
	Right-Down (Pr.-dół)	
	Left-Up (Lewo-góra)	
	Left-Down (Lewo-dół)	
Swap (Zam.)	On (Wł.): Swap	Swap (Zam.) źródło ekranu
	24: Brak czynności	

Uwaga:

- Gdy opcja „HDR” w menu „Picture (Obraz)” jest ustawiona na stan inny niż „Off (Wył.)”, nie można wykonać Adjust (Dostosuj) żadnej pozycji w menu „PIP/PBP”.
- Gdy funkcja PBP/PIP jest On (Wł.), kompatybilność Input Source (Źródła wej.) dla ekranów głównego/pomocniczego przedstawiono w poniższej tabeli:

PBP/PIP		Main Source (Źródło główne)			
		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

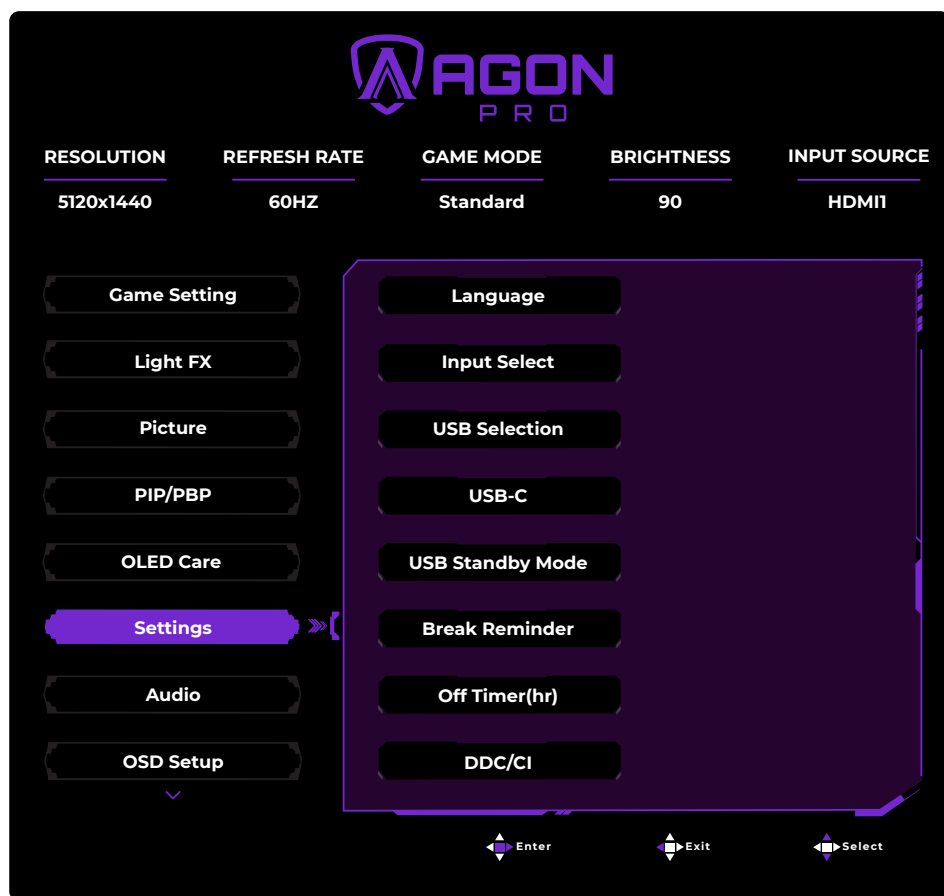
Pielęgnacja OLED



Pixel Orbiting () (Przesunięcie obrazu)	Off (Wył.)	Służy do włączania funkcji Pixel Orbiting w celu zmniejszenia ryzyka wystąpienia retencji obrazu. Zalecane ustawienie funkcji: „On (Wł.)”. Po włączeniu tej funkcji piksele obrazu będą przesuwane się cyklicznie jako całość. Amplituda przesunięcia zależy od ustawień. Przesuwany znak może zostać częściowo ucięty z boku. Po wybraniu opcji „Strongest (Największe)” ryzyko powstania retencji obrazu jest najmniejsze, ale ewentualne ucięcia krawędzi może być najbardziej widoczne.
	Weak (Słaby)	
	Medium (Średni)	
	Strong (Silny)	
	Strongest (Największe)	
Auto Pixel Refresh	Off (Wył.) / On (Wł.)	Włącz/wyłącz funkcję Auto Pixel Refresh „Pixel Refresh”. Monitor będzie automatycznie wyświetlał komunikat „Auto Pixel Refresh” co 24 godziny skumulowanego czasu pracy, aby przypomnieć użytkownikowi o konieczności uruchomienia procesu „Pixel Refresh”. Wybierz „Off (Wył.)”, aby wyłączyć Auto Pixel Refresh dla funkcji „Pixel Refresh”. Należy jednak pamiętać, że nieprzestrzeganie zalecanego harmonogramu uruchamiania „Pixel Refresh” może zwiększyć ryzyko utrwalenia obrazu na ekranie. Prosimy o zachowanie ostrożności.
Pixel Refresh	Off (Wył.)/On (Wł.)	Opcja ta służy do włączania i uruchamiania funkcji Kompensacji i korekcji ekranu oraz Pixel Refresh w celu usunięcia utrwalonego obrazu. Po włączeniu opcji wybierz „Yes (Tak)” zgodnie z poleceniem w menu; monitor automatycznie uruchomi najpierw Kompensację i korekcję ekranu, a następnie Pixel Refresh. Po zakończeniu procesu monitor powróci do stanu włączenia.
Screen Saver ()	Off (Wył.) / Slow () / Fast (Szybki)	Gdy obraz Static (Statyczny) jest wykrywany przez określony czas, funkcja Screen Saver () przyciemni ekran, aby chronić panel przed utwaleniem obrazu. Po wykryciu ruchomego obrazu monitor przywróci Luminance (Lumin.) do poprzedniego stanu roboczego. Ustawieniem domyślnym jest Slow (), które można zmienić na Fast (Szybki), aby aktywować Screen Saver () wcześniej. Zaleca się, aby zawsze włączać Screen Saver () w trybie Slow () lub Fast (Szybki) w celu ochrony ekranu. Zaleca się również skonfigurowanie urządzenia tak, aby korzystało z wygaszacza ekranu.

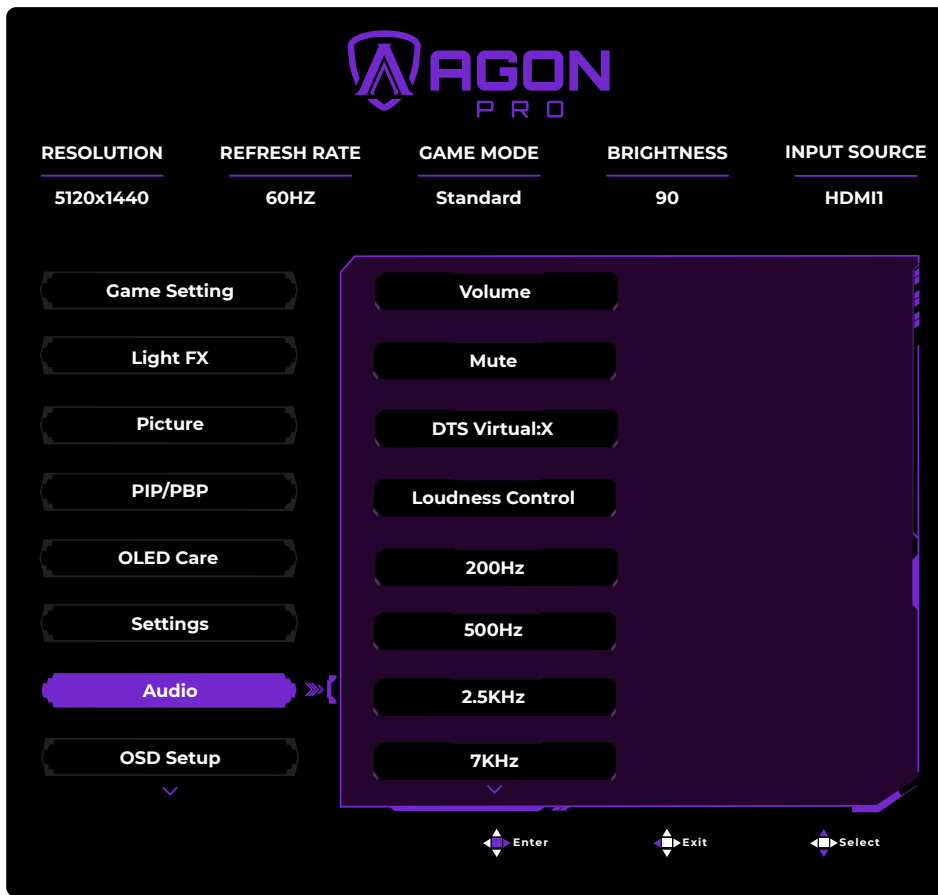
Logos Protection (Zabezpiecz. logo)	Off (Wyt.)/1/2	Gdy na ekranie wykryto wiele statycznych logo, zaleca się włączenie funkcji Logos Protection (Zabezpiecz. logo), która przyciemni ekran, aby chronić panel przed utrwaleniem obrazu w miejscach, gdzie wykryto logo.
Boundary Dimmer (Przyciem. granicz.)	Off (Wyt.)/1/2/3	W przypadku specjalnych Aspect Ratio (Wsp. kształtu), które mają czarny obszar w ramce ekranu lub podzielony ekran, funkcja Boundary Dimmer (Przyciem. granicz.) może automatycznie wykrywać i przyciemniać Brightness (Jasność) określonych obszarów o dużej różnicy w Level (Poziom) jasności.
Taskbar Dimmer (Przyciem. pasek zad.)	Off (Wyt.)/1/2/3	Technologia Taskbar Dimmer (Przyciem. pasek zad.) przyciemnia Brightness (Jasność) obszaru paska zadań na ekranie. W obszarach innych niż pasek zadań nie będą zauważalne żadne zmiany jasności.
ThermalProtection (Ochrona termiczna)	Off (Wyt.) / On (Wł.)	Gdy temperatura monitora przekroczy 60 stopni Celsjusza, funkcja ThermalProtection (Ochrona termiczna) automatycznie zmniejszy Brightness (Jasność) ekranu w celu zapewnienia prawidłowego odprowadzania ciepła. Zaleca się włączenie tej funkcji w monitorze.

Settings (Ustawienia)



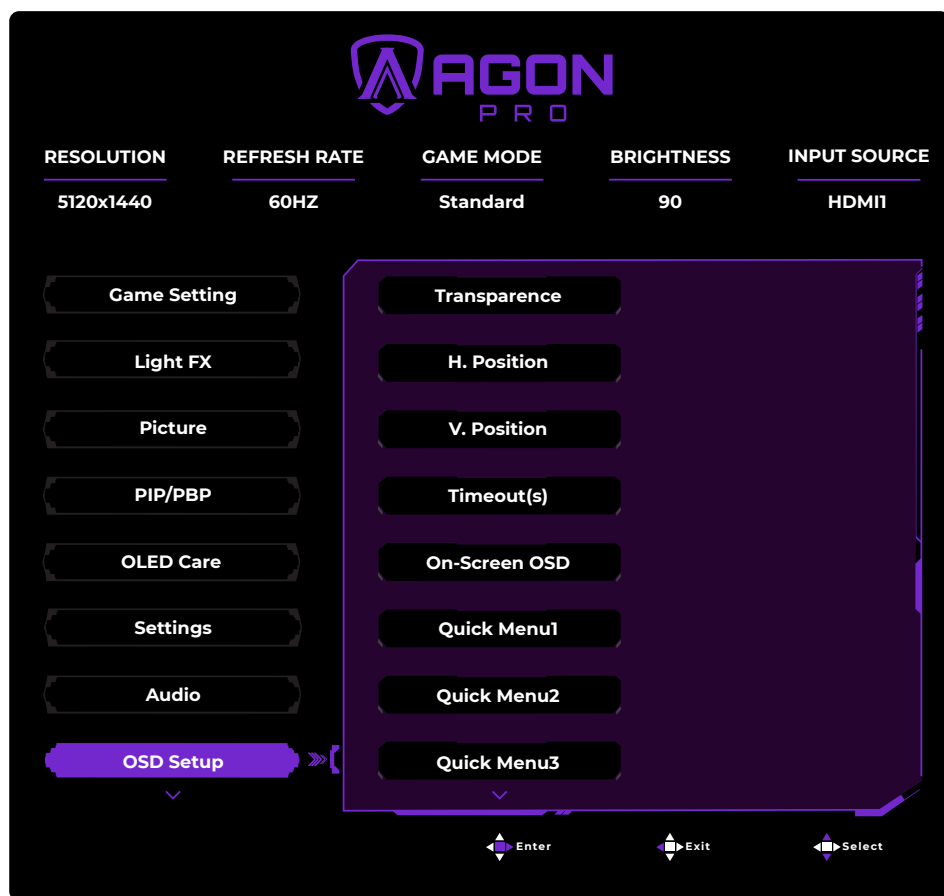
Language (Język)		Select (Wybierz) Language (Język) menu OSD.
Input Select (Wybór Wejścia)	Auto (Autom.)/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C1	Select (Wybierz) Input (Wejście) Source (Źródło) sygnału.
USB Selection (USB Zaznaczenie)	Auto (Autom.)/USB C1/USB up (USB w górę)	Select (Wybierz) ścieżkę danych USB up (USB w górę).
USB-C	High Data Speed (Wys. sz. dan.) / High Resolution (Wys. rozdzielczość)	Skonfiguruj port USB, aby nadać priorytet transferowi danych lub rozdzielczości. Uwaga: Domyślnie, po wybraniu opcji „Wys. sz. dan.”, priorytetowo traktowana jest szybkość przesyłania danych. Port USB A przesyła dane z prędkością USB 3.2 Gen1, a port USB C1 obsługuje maksymalną rozdzielczość 5120x1440@240 Hz z 1,07 miliarda kolorów (format YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Po wybraniu opcji „Wys. rozdziel.” port USB A przesyła dane z prędkością USB 2.0, a port USB C1 obsługuje maksymalną rozdzielczość 5120x1440@240 Hz z 1,07 miliarda kolorów (format RGB lub YCbCr 4:4:4).
Break Reminder (Przerwa)	Off (Wyt.)/On (Wł.)	Po włączeniu tej funkcji system wyświetli przypomnienie o przerwie, jeśli User (Użytk.) pracuje nieprzerwanie przez ponad 1 godzinę.
Off Timer (Timer wyłączenia zas.) (godz.)	0–24 godz.	Select (Wybierz) czas wyłączenia zasilania DC.
DDC/CI	No (Nie) / Yes (Tak)	Włącz/wyłącz obsługę DDC/CI.
Reset	No (Nie) / Yes (Tak)	Reset ustawień MENU do wartości domyślnych.

Audio



Volume (Głośność)	0-100	Adjust (Dostosuj) Volume (Głośność) wyjściową głośników lub słuchawek.
Mute (Wycisz.)	Off (Wył.) / On (Wł.)	Mute (Wycisz.) On (Wł.)/Off (Wył.)
DTS Virtual:X	Off (Wył.)/FPS/RTS/Racing (Wyścigi)/Rock/Classical (Klasyczny)/Live (Na żywo)/Theater (Teatr)	Adjust (Dostosuj) tryb wirtualnego dźwięku przestrzennego 3D DTS Virtual:X. Uwaga: Switching (Przełączanie) trybów dźwięku trwa około 2 sekund.
Kontrola głośności	On (Wł.) / Off (Wył.)	Po włączeniu funkcja automatycznie balansuje głośność wyjściową głośników.
200Hz	-6,0-6,0	Audio niskiej częstotliwości bazowe, stanowiące również częstotliwość bazową Audio akordu w danym tonie.
500Hz	-6,0-6,0	Służy głównie do eksponowania wokalu (np. śpiewu, czytania); wzmacnia głębię i siłę brzmienia głosu.
2.5KHz	-6,0-6,0	Ta częstotliwość charakteryzuje się Strong (Silny) przenikaniem i może zostać zoptymalizowana w celu poprawy Brightness (Jasność) oraz klarowności dźwięku.
7KHz	-6,0-6,0	Popraw wyraźność wokali.
10KHz	-6,0-6,0	Pasma wysokich tonów w muzyce jest najbardziej wrażliwe na charakterystykę wysokoczęstotliwościową dźwięku.

OSD Setup (Ustaw. OSD)



Transparence (Przezr.)	0-100	Dostosuj przezroczystość OSD.
H. Position (Poz. Pozioma)	0-100	Dostosuj pozycję poziomą OSD.
V. Position (Poz. Pionowa)	0-100	Dostosuj pozycję pionową OSD.
Timeout(s)	5-120	Dostosuj Timeout OSD.
OSD na ekranie	Off (Wył.) / On (Wł.)	Włącz/wyłącz sterowanie myszą. Uwaga: Tylko żółty port USB obsługuje sterowanie myszą.
Quick Menu1 (Szybkie menu1)	Gaming Mode (Tryb gry)/ Shadow Control (Cienie)/ Game Color (Kolor gry)/ Brightness (Jasność)/ Contrast (Kontrast)/ Sharpness (Ostr.)/ Volume (Głośność)	Ustaw funkcje Quick Menu 1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Szybkie menu2)		
Quick Menu3 (Szybkie menu3)		
Quick Menu4 (Szybkie menu4)		
User1 (Użytkownik1)	Gaming Mode/ Shadow Control/ Low Input Lag/ Adaptive-Sync/ Dial Point/ Sniper Scope/ Input Select/ Volume/ Image Ratio/ Pixel Refresh/ Light FX/ Game Color (Kolor gry)/ Dark Boost (Wzm. ciemnych)/ Sharpness (Ostr.)/ Color Temp. (Temp. Barwowa)/ Color Space (Przestrzeń koloru)/ OSD na ekranie	Ustaw funkcje User1 (Użytkownik1) i 2.
User2 (Użytkownik2)		
Firmware Upgrade (Akt. firmware)	No (Nie)/ Yes (Tak)	Włącz/wyłącz Firmware Upgrade (Akt. firmware).

Information (Informacje)

AGON

PRO

RESOLUTION

5120x1440

REFRESH RATE

60HZ

GAME MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

HDMI1

Information

Model Name

AGP497UCZD

Resolution

5120x1440/60Hz

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxx

Time after Pixel Refresh

XX

Pixel Refresh Counts

X

Enter

Exit

Select

Wskaźnik LED

Stan	LED Color (Kolor LED)
Tryb pełnej mocy	Biały
Tryb aktywnego wyłączenia	Pomarańczowy
Pixel Refresh w toku	Migający biały (1 s wł./1 s wyt.)
Odświeżanie panelu w toku	Wskaźnik miga na biało (naprzemiennie 3 s wł. i 3 s wyt.)
Usterka panelu OLED	Migający pomarańczowy (1 s wł./1 s wyt.)
Tryb wyłączania	Wskaźnik nie świeci.

Rozwiązywanie problemów

Problemy	Możliwe rozwiązania
Wskaźnik zasilania nie świeci.	• Sprawdź, czy zasilanie jest włączone. • Sprawdź, czy przewód zasilający jest podłączony.
Wskaźnik zasilania świeci, ale obraz nie jest wyświetlany.	• Sprawdź, czy komputer jest włączony. • Sprawdź, czy karta graficzna komputera jest prawidłowo podłączona. • Sprawdź, czy kabel sygnałowy monitora został poprawnie podłączony do komputera. • Sprawdź wtyczkę kabla sygnałowego monitora i upewnij się, że żadne styki nie są wygięte. • Sprawdź reakcję wskaźnika klawisza Caps Lock na klawiaturze, aby potwierdzić, czy komputer działa.
Brak obrazu, wskaźnik zasilania miga na pomarańczowo.	• Panel OLED uległ uszkodzeniu i nie działa prawidłowo. Skontaktuj się z autoryzowanym serwisem AOC.
Funkcja plug-to-use nie działa.	• Sprawdź, czy urządzenie obsługuje funkcję plug-to-use. • Sprawdź, czy adapter obsługuje funkcję plug-to-use.
Zbyt ciemny obraz.	• Adjust (Dostosuj) Luminance (Lumin.) i Contrast (Kontrast).
Obraz drży lub faluje.	• W pobliżu mogą znajdować się urządzenia elektryczne powodujące zakłócenia elektromagnetyczne.
Na ekranie wyświetlany jest komunikat „kabel sygnałowy niedostępny” lub „No Signal (Brak Sygnału)”.	• Sprawdź, czy kabel sygnałowy jest prawidłowo podłączony. • Sprawdź, czy styki wtyczki kabla sygnałowego nie są uszkodzone. • Funkcję 32 można włączyć i uruchomić w MENU wyświetlacza, aby usunąć powstałe zjawisko retencji obrazu. Kilkakrotne uruchomienie tej funkcji pozwala uzyskać pożądany efekt wyświetlania obrazu. Inne instrukcje dotyczące konserwacji ekranu znajdują się w Instrukcjach User (Użytk.) na oficjalnej stronie internetowej.
Na ekranie wyświetlany jest komunikat „nieprawidłowe Input (Wejście)”.	• Sprawdź, czy komputer nie jest ustawiony w niewłaściwym trybie wyświetlania. • Ponownie ustaw komputer w trybie wyświetlania wymienionym w szczegółowych instrukcjach User (Użytk.).
Retencja obrazu.	• Ze względu na charakterystykę panelu OLED, funkcję 32 można włączyć i uruchomić w MENU wyświetlacza, aby usunąć powstałe zjawisko retencji obrazu. Zaleca się kilkakrotne uruchomienie tej funkcji, aby uzyskać pożądany efekt wyświetlania obrazu. Inne instrukcje dotyczące konserwacji ekranu znajdują się w Instrukcjach User (Użytk.) na oficjalnej stronie internetowej.
Przepisy i serwis	• Informacje dotyczące przepisów i serwisu można znaleźć na stronie www.aoc.com (należy wyszukać zakupiony model w swoim kraju oraz przejść do sekcji Przepisy i serwis na stronie Support).

Specyfikacja

Specyfikacja ogólna

Panel	Model Name (Nazwa modelu)	AGP497UCZD	
	Układ sterowania	OLED	
	Widoczny obszar obrazu	124,4 cm po przekątnej	
	Rozmiar piksela	0,233 mm (wys.) x 0,233 mm (szer.)	
	Liczba kolorów	1,07 mld ^[1]	
Others (informacje)	Range (I) skanowania poziomego	30k~390kHz	
	Size (Wielk.) skanowania poziomego (maksymalna)	1196,7mm	
	Range (I) skanowania pionowego	48-240Hz	
	Size (Wielk.) skanowania pionowego (maksymalna)	339,2mm	
	Optymalna Resolution (Rozdzielczość) zdefiniowana	5120x1440@60Hz	
	Maksymalna Resolution (Rozdzielczość)	5120x1440@240Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/C1	
	Source (Źródło)	100-240 V~ 50/60 Hz 3,5 A	
	Pobór mocy	Typowy (domyślna Brightness (Jasność) i Contrast (Kontrast))	157W
		Maks. (Brightness (Jasność) = 100, Contrast (Kontrast) = 100)	≤350W
		Tryb czuwania	≤0,5 W
	Rozpraszanie ciepła	Normal (Normalne) działanie	535,84 BTU/h (typ.)
		Uśpienie (tryb czuwania)	<1,71 BTU/h
		Tryb Off (Wył.)	<1,02 BTU/h
		Tryb Off (Wył.) (przełącznik AC)	0 BTU/h
USB C1	USB C1	Wtyczka dwustronna	
	Ultra-Highspeed	Transmisja danych i wideo	
	DisplayPort	Wbudowany tryb DisplayPort Alt Mode	
	Zasilacz	USB PD Version (Wersja) 3.0	
	Zasilacz	Maksymalnie do 90 W ^[2] (5 V/3 A, 9 V/3 A, 10 V/3 A, 12 V/3 A, 15 V/3 A, 20 V/4,5 A)	
USB C2	USB C2	Wtyczka dwustronna	
	Ultra-Highspeed	Transfer danych	
	DisplayPort	Wbudowany tryb DisplayPort Alt Mode	
	Zasilacz	Maksymalnie do 15 W (5 V/3 A)	
Charakterystyka fizyczna	Type (Typ) złącza	HDMIx2 DisplayPort, USB C1 (Upstream, tryb DisplayPort ALT, dostarczanie mocy PD do 90 W) USB C2 (Downstream, dostarczanie mocy 15 W) USB A x3 (żółty port obsługuje szybkie ładowanie) USB up (USB w górę) Wyjście słuchawkowe	
	Type (Typ) kabla sygnałowego	Odpinany	
Warunki środowiskowe	Temperatura	Praca	0°C~40°C
		Bez zasilania	-25°C~55°C
	Wilgotność	Praca	10%~85% (bez kondensacji)
		Bez zasilania	5%~93% (bez kondensacji)
	Wysokość n.p.m.	Praca	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Bez zasilania	0m~12192m (0ft~40000ft)



Uwaga:

[1] Maksymalna liczba kolorów obsługiwana przez ten produkt wynosi 1,07 miliarda, a warunki ustawień są następujące (mogą występować różnice wynikające z ograniczeń wyjściowych niektórych kart graficznych):

Sygnał Input (Wejście) Version (Wersja) Kolor wyjścia Format Wyjście Resolution (Rozdzielczość) Głębina kolorów	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C1 @USB High Data Speed		USB C @USB High Resolution	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
5120x1440 240Hz 10bpc	OK	OK(DSC)	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 240Hz 8bpc	OK	OK(DSC)	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 165Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 165Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 144Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 144Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 120Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 120Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 100Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 100Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 75Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 75Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 60Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 60Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840x1080 60Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840x1080 60Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Niższa rozdzielczość 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Niższa rozdzielczość 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

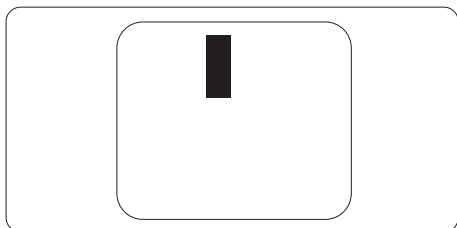
[2] Wielofunkcyjny port USB-C1 może dostarczać moc wyjściową do 90 W. W zależności od scenariusza użytkowania, środowiska pracy lub podłączonego modelu laptopa, moc wyjściowa może ulec zmianie. Dokładne wartości należy zweryfikować w rzeczywistych warunkach eksploatacji.

Polityka firmy AOC dotycząca wad pikseli paneli monitorów

Firma AOC dokłada wszelkich starań, aby dostarczać produkty najwyższej jakości. Korzystamy z jednych z najbardziej zaawansowanych procesów produkcyjnych w branży i stosujemy rygorystyczną kontrolę jakości. Niemniej jednak, występowanie wad pikseli lub subpikseli na panelach zastosowanych w monitorach jest w niektórych przypadkach nieuniknione.

Żaden producent nie jest w stanie zagwarantować, że wszystkie panele będą całkowicie wolne od wad pikseli, jednak firma AOC zapewnia, że każdy monitor z niedopuszczalną liczbą wad zostanie naprawiony lub wymieniony w ramach gwarancji. Niniejszy dokument objaśnia poszczególne typy wad pikseli oraz definiuje dopuszczalne poziomy wad dla każdego z nich. Kwalifikacja do naprawy lub wymiany gwarancyjnej wymaga, aby liczba wad pikseli na panelu monitora przekroczyła określone normy. Przykładowo, dopuszcza się, aby wadliwe było nie więcej niż 0,0004% subpikseli w monitorze.

Ponadto firma AOC ustanawia jeszcze wyższe standardy jakości dla określonych Type (Typ) lub kombinacji defektów pikseli, które są bardziej widoczne niż inne. Niniejsza polityka obowiązuje na całym świecie.



Piksele i podpiksele

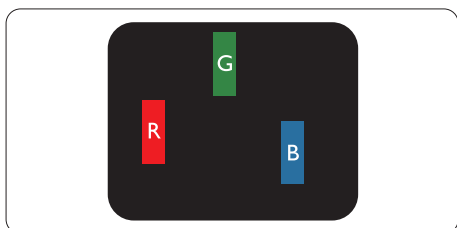
Piksel, czyli element Picture (Obraz), składa się z trzech podpikseli w kolorach podstawowych: Red (Czerwony), Green (Zielony) i Blue (Niebieski). Wiele pikseli razem tworzy obraz. Gdy wszystkie podpiksele danego piksela są podświetlone, trzy kolorowe podpiksele razem wyglądają jak pojedynczy biały piksel. Gdy wszystkie są ciemne, trzy kolorowe podpiksele razem wyglądają jak pojedynczy czarny piksel. Inne kombinacje podświetlonych i ciemnych podpikseli pojawiają się jako pojedyncze piksele innych kolorów.

Type (Typ) defektów pikseli

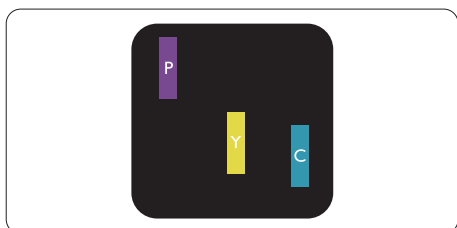
Defekty pikseli i podpikseli pojawiają się na ekranie w różny sposób. Istnieją dwie kategorie defektów pikseli oraz kilka Type (Typ) defektów podpikseli w każdej kategorii.

Defekty jasnych punktów

Defekty jasnych punktów pojawiają się jako piksele lub podpiksele, które są zawsze podświetlone lub w stanie On (Wł.). Oznacza to, że jasny punkt to podpiksel wyróżniający się na ekranie, gdy monitor wyświetla ciemny Pattern (Wzór). Oto Type (Typ) defektów jasnych punktów.

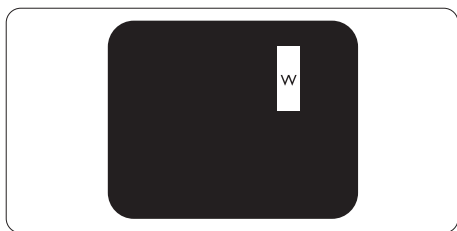


Jeden świecący subpiksel Red (Czerwony), Green (Zielony) lub Blue (Niebieski).



Dwa sąsiadujące świecące subpiksele:

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



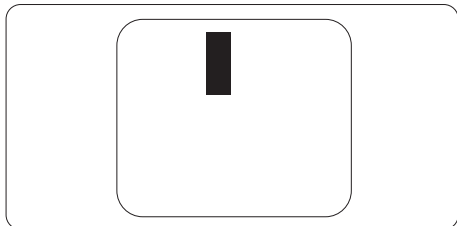
Trzy sąsiadujące świecące subpiksele (jeden biały piksel).

UWAGA

Jasna kropka Red (Czerwony) lub Blue (Niebieski) musi być o ponad 50% jaśniejsza od sąsiednich kropek, natomiast jasna kropka Green (Zielony) musi być o 30% jaśniejsza od sąsiednich kropek.

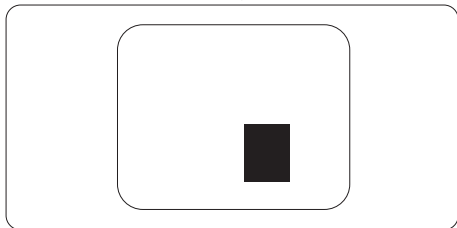
Wady czarnych kropek

Wady czarnych kropek objawiają się jako piksele lub subpiksele, które są zawsze ciemne lub w stanie Off (Wył.). Oznacza to, że ciemna kropka to subpiksel wyróżniający się na ekranie, gdy monitor wyświetla jasny Pattern (Wzór). Poniżej przedstawiono Type (Typ) wad czarnych kropek.



Bliskość wad pikseli

Ponieważ wady pikseli i subpikseli tego samego typu znajdujące się Near (Blisko) siebie mogą być bardziej zauważalne, firma AOC określa również tolerancje dotyczące bliskości wad pikseli.



Tolerancje wad pikseli

Aby zakwalifikować się do naprawy lub wymiany z powodu wad pikseli w okresie gwarancyjnym, panel monitora AOC musi wykazywać wady pikseli lub subpikseli przekraczające tolerancje określone w podręczniku dostępnym w serwisie internetowym.

WADY JASNYCH PUNKTÓW	AKCEPTOWALNY Level (Poziom)
1 zapalony subpiksel	0
2 sąsiadujące zapalone subpiksele	0
3 sąsiadujące zapalone subpiksele (jeden biały piksel)	0
Odległość między dwiema wadami jasnych punktów*	Nie dotyczy
Łączna liczba wad jasnych punktów wszystkich Type (Typ)ów	0
WADY CIEMNYCH PUNKTÓW	AKCEPTOWALNY Level (Poziom)
1 ciemny subpiksel	5 lub mniej
2 sąsiadujące ciemne subpiksele	2 lub mniej
3 sąsiadujące ciemne subpiksele	1 lub mniej
Odległość między dwiema wadami ciemnych punktów*	≥5mm
Łączna liczba wad ciemnych punktów wszystkich Type (Typ)ów	5 lub mniej
CAŁKOWITA LICZBA WADLIWYCH PIKSELI	AKCEPTOWALNY Level (Poziom)
Całkowita liczba jasnych lub czarnych wadliwych pikseli wszystkich Type (Typ)	5 lub mniej

UWAGA

*: 1 lub 2 sąsiadujące wadliwe podpiksele = 1 wadliwy piksel.

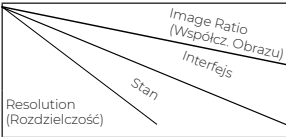
Ustawione fabrycznie tryby wyświetlania

Resolution (Rozdzielczość) PC

Image Ratio (Współcz. Obrazu) Interfejs Stan Resolution (Rozdzielczość)	Full (Pełny) 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full(Square) (Pełny(Kwadrat)) 1:1(Square) (1:1(Kwadrat)) Aspect (Proporcje)		27"		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/67Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/72Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x400/70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/56Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/72Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
832x624/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/240Hz			✓	✓				
1280x960/60Hz			✓	✓				
1280x960/240Hz			✓	✓			✓	✓
1280x1024/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/240Hz			✓	✓			✓	✓
1440x1080/240Hz			✓	✓				
1728x1080/240Hz			✓	✓				
2328x1296/60Hz							✓	✓
2328x1296/120Hz							✓	✓
2328x1296/240Hz							✓	✓
2560x1440/60Hz	✓	✓			✓	✓		
2560x1440/120 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1440/165 Hz					✓	✓		
2560x1440/240 Hz					✓	✓		
3840x2160/60Hz	✓	✓						
3840x2160/120Hz		✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/75Hz	✓	✓						
5120x1440/120Hz	✓	✓						

5120x1440/165Hz	✓	✓						
5120x1440/240Hz	✓	✓						

Resolution (Rozdzielczość) wideo

	Full (Pełny) 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full(Square) (Pełny(Kwadrat)) 1:1(Square) (1:1(Kwadrat)) Aspect (Proporcje)		27"		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480p, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x480p, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x576p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080i, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p, 119,88 Hz/120 Hz	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
3840x2160p,50Hz	✓		✓		✓		✓	✓
3840x2160p, 59,94 Hz/60 Hz	✓		✓		✓		✓	✓
3840x2160p, 119,88 Hz/120 Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p, 59,94 Hz/60 Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p, 119,88 Hz/120 Hz	✓		✓		✓		✓	

Uwaga:

1. Aby uzyskać najlepszą jakość obrazu, skorzystaj z powyższej tabeli, aby ustawić Resolution źródła sygnału wejściowego. Zalecana Resolution zależy od urządzenia wyjściowego: w przypadku konsol do gier sprawdź „Video Resolution”; w przypadku gier PC zapoznaj się z „PC Resolution”.

2. Aby zmienić ustawienie „Image Ratio (Współcz. Obrazu)” monitora, przejdź do MENU OSD -> „Game Setting (Ust. gry)” -> „Image Ratio (Współcz. Obrazu)” i Adjust (Dostosuj).

3. Aby upewnić się, że powyższe Resolution działają prawidłowo, najpierw sprawdź kompatybilność karty graficznej. Niektóre opcje mogą być ukryte ze względu na różnice w konstrukcji kart graficznych, dlatego rzeczywista obsługa zależy od posiadanego sprzętu.

4. Zgodnie ze standardami VESA, różne systemy operacyjne i karty graficzne mogą wykazywać niewielkie odchylenia (+/-1 Hz) przy obliczaniu Refresh Rate (CZĘST. ODŚW.). Należy kierować się rzeczywistym Refresh Rate (CZĘST. ODŚW.).

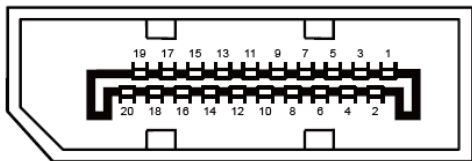
5. Interfejs DisplayPort2 obsługuje maksymalną przepustowość UHBR20 wynoszącą 80 Gb/s, a interfejs HDMI2 obsługuje maksymalną przepustowość FRL6 wynoszącą 48 Gb/s.

Przypisanie pinów



19-pinowy kabel sygnałowy wyświetlacza kolorowego

Nr pinu	Nazwa sygnału	Nr pinu	Nazwa sygnału	Nr pinu	Nazwa sygnału
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Masa DDC/CEC
2.	Ekran TMDS Data 2	10.	TMDS Clock (Zegar) +	18.	Zasilanie +5 V
3.	TMDS Data 2-	11.	Ekran TMDS Clock (Zegar)	19.	Wykrywanie podłączenia na gorąco
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS Clock (Zegar) -		
5.	Ekran TMDS Data 1	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Zarezerwowane (N.C. na urządzeniu)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	Ekranowanie TMDS Data 0	16.	SDA		



20-stykowy kabel sygnałowy wyświetlacza kolorowego

Nr pinu	Nazwa sygnału	Nr 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 podłączenia na gorąco
9	ML_Lane 1 (p)	19	Zwróć DisplayPort_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

Plug and Play

Funkcja Plug & Play DDC2B

Monitor ten jest wyposażony w obsługę VESA DDC2B zgodnie z normą VESA DDC STANDARD. Umożliwia to monitorowi identyfikację przez system hosta oraz, w zależności od poziomu zastosowanego standardu DDC, przekazywanie dodatkowych informacji o jego możliwościach wyświetlania.

DDC2B to dwukierunkowy kanał danych oparty na protokole I2C. System hosta może pobierać informacje EDID za pośrednictwem kanału DDC2B.

