



Instrukcja obsługi monitora OLED **AGP346UCSD**

Ze względu na specyfikę produktów OLED zaleca się konserwację ekranu zgodnie z wymaganiami zawartymi w instrukcji użytkownika, aby zmniejszyć ryzyko wystąpienia efektu powidoku.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Bezpieczeństwo	1
Krajowe konwencje.....	1
Zasilanie	2
Instalacja	3
Czyszczenie.....	4
Inne.....	5
Instalacja.....	6
Zawartość opakowania.....	6
Montaż stojaka i podstawy.....	7
Regulacja kąta widzenia.....	8
Podłączanie monitora.....	9
Montaż ścienny	10
Funkcja Adaptive-Sync	11
Funkcja kompatybilna z NVIDIA G-SYNC.....	12
HDR	13
Funkcja KVM	14
Dostosowywanie.....	15
Skróty klawiszowe	15
Dostosuj menu OSD	17
Quick Menu (Szybkie menu)	17
Przewodnik obsługi przycisków	17
Ustawienia OSD.....	18
Game Setting (Ust. gry)	18
Light FX.....	20
Picture (Obraz).....	21
PIP/PBP	24
OLED Care.....	25
Settings (Ustawienia).....	27
Audio	28
OSD Setup (Ustaw. OSD).....	29
Information (Informacje)	30
Wskaźnik LED.....	31
Rozwiązywanie problemów	32
Specyfikacja.....	33
Specyfikacja ogólna	33
Polityka AOC dotycząca defektów pikseli paneli monitorów	35
Wstępnie ustawione tryby wyświetlania.....	37
Rozdzielczość PC.....	37
Rozdzielczość wideo.....	38
Przypisania pinów	39
Plug and Play.....	40

Bezpieczeństwo

Krajowe konwencje

Poniższe podrozdziały opisują krajowe konwencje 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.



OSTRZEŻENIE: OSTRZEŻENIE 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.



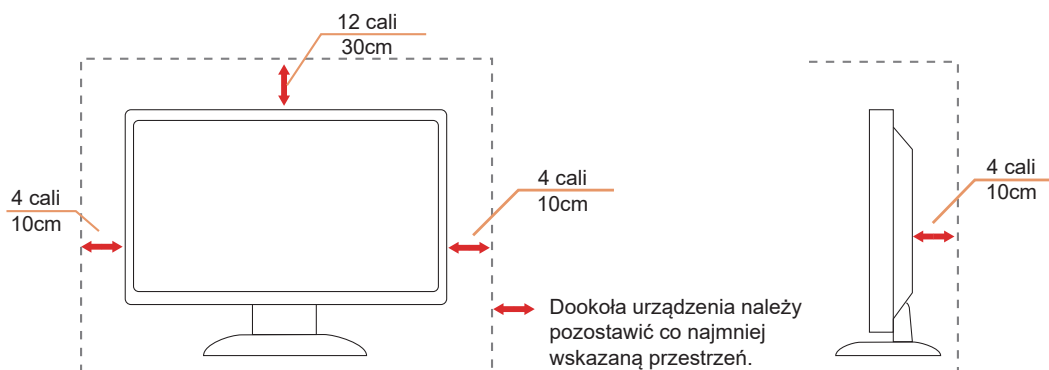
Zachowaj przestrzeń wokół monitora, jak pokazano poniżej. W przeciwnym razie cyrkulacja powietrza może być niewystarczająca, co może spowodować przegrzanie, pożar lub uszkodzenie monitora.



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:

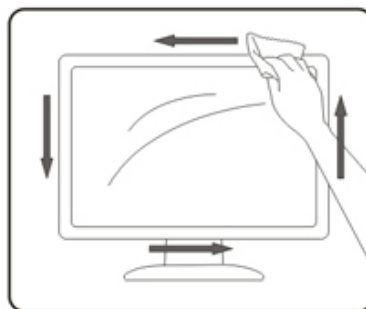
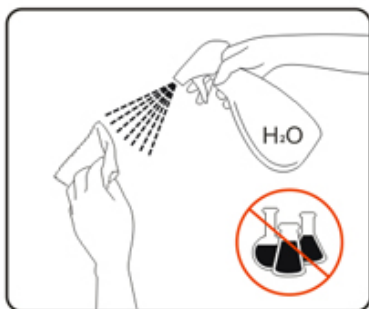
Zamontowany z podstawą



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 OLED na silne wibracje ani uderzenia podczas pracy.



Nie uderzaj ani nie upuszczaj monitora podczas pracy lub transportu.



Przewody zasilające muszą posiadać odpowiednie certyfikaty bezpieczeństwa. W przypadku Niemiec musi to być przewód typu H03VV-F, 3G, o przekroju 0,75 mm² lub lepszy. W przypadku innych krajów należy stosować odpowiednie typy przewodów.



Nadmierne ciśnienie akustyczne ze słuchawek dousznych i nausznych może powodować utratę słuchu. Ustawienie korektora na maksimum zwiększa napięcie wyjściowe słuchawek, a tym samym poziom ciśnienia akustycznego.



Low Blue Light: Wyświetlacz wykorzystuje panel o niskim poziomie emisji niebieskiego światła. Jest zgodny z certyfikatem TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution przy ustawieniach fabrycznych/domyślnych.

Zdrowie:

- Monitor powinien znajdować się w odległości 50–70 cm (20–28 cali) od oczu użytkownika.
- Patrzenie na ekran przez dłuższy czas powoduje zmęczenie oczu i może pogorszyć wzrok. Rób przerwy na odpoczynek oczu trwające 5–10 minut co każdą godzinę korzystania z produktu.
- Zmniejsz zmęczenie oczu, skupiając wzrok na obiektach znajdujących się daleko.
- Częste mruganie i ćwiczenia oczu pomagają zapobiegać wysychaniu oczu.



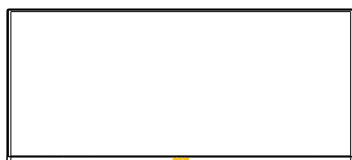
Technologia Flicker-free utrzymuje stabilne podświetlenie za pomocą ściemniacza DC, który eliminuje główną przyczynę migotania monitora, co jest łagodniejsze dla oczu.



Ze względu na charakterystykę produktów OLED nie zaleca się ciągłego używania tego produktu przez więcej niż 24 godziny. Produkt ten wykorzystuje wiele technologii mających na celu wyeliminowanie możliwego efektu powidoku (image retention). Szczegółowe informacje znajdują się w instrukcji „Konserwacja ekranu”.

Instalacja

Zawartość opakowania



OLED Monitor



Quick Start Guide

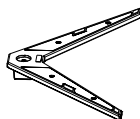
*



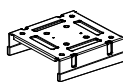
Warranty card



Stand



Base



Wall Mount
Bracket



M4*4
Wall Mount
Screws



Screwdriver



M5*2
Stand Screws



Power Cable

*



DisplayPort Cable

*



HDMI Cable

*



USB C-C Cable

*



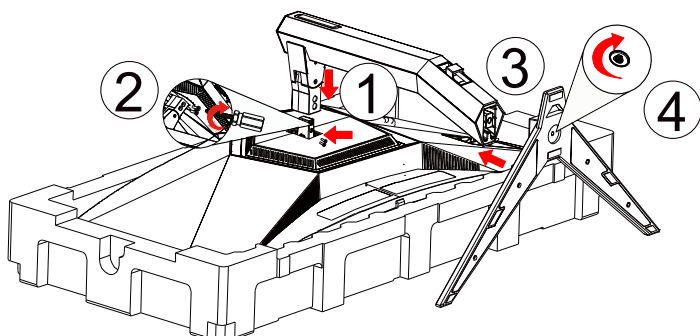
USB Cable

* Nie wszystkie kable sygnałowe będą dostarczane we wszystkich krajach i regionach. Proszę skontaktować się z lokalnym dealerem lub oddziałem AOC w celu potwierdzenia.

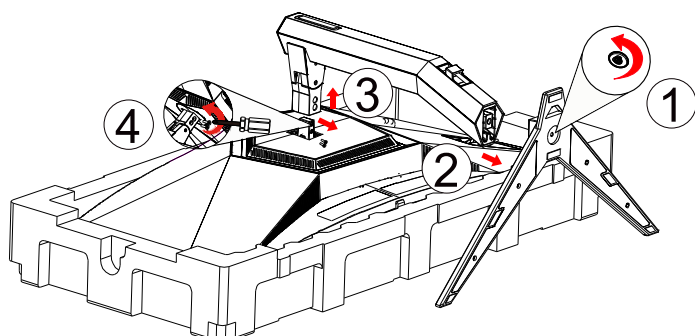
Montaż stojaka i podstawy

Proszę zamontować lub zdjąć podstawę, postępując zgodnie z poniższymi krokami.

Montaż:

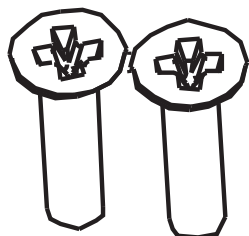


Demontaż:

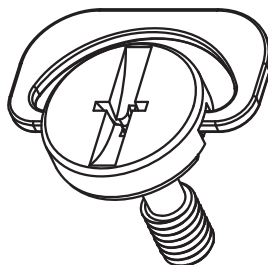


UWAGA: Projekt wyświetlacza może różnić się od przedstawionego na ilustracjach.

Specyfikacja śrub uchwyty: M5×20 mm
(Efektywna długość gwintu 10 mm)



Specyfikacja śrub stojaka: M6×21 mm
(Efektywna długość gwintu 10 mm)

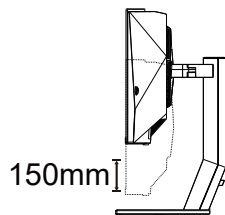
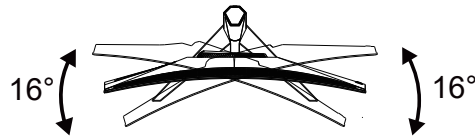
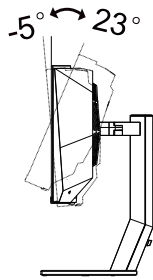


Regulacja kąta widzenia

Aby zapewnić optymalne warunki oglądania, zaleca się ustawienie monitora tak, aby patrzeć na niego 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 OLED podczas zmiany kąta nachylenia. Dotykanie ekranu OLED może spowodować jego uszkodzenie.

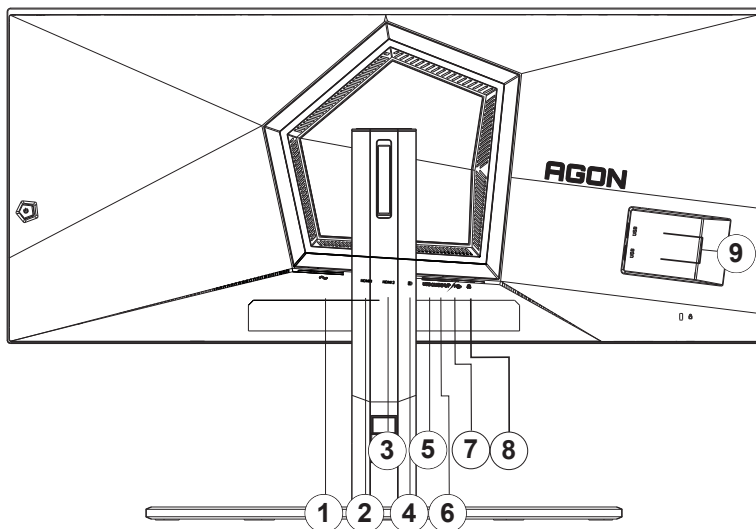


Ostrzeżenie

- 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. Zasilanie
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB upstream
7. USB3.2 Gen1 downstream + szybkie ładowanie x1
8. Słuchawki
9. USB3.2 Gen1 downstream x2

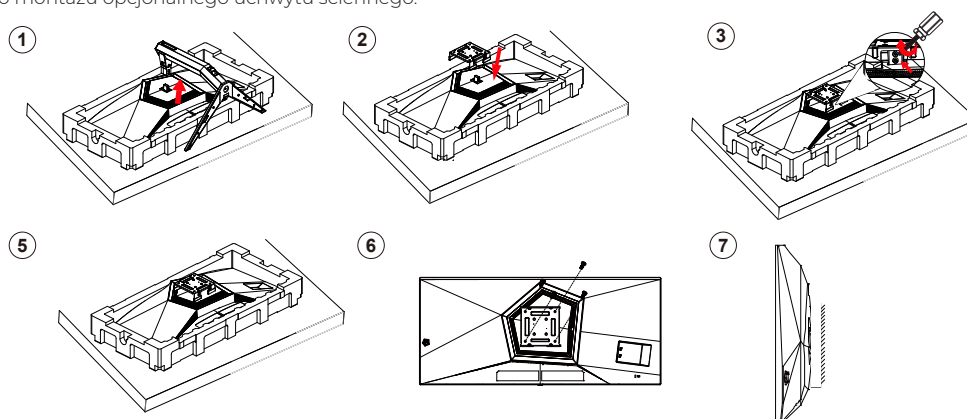
Podłącz do komputera

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 PC i monitor OLED przed podłączaniem.

Montaż ścienny

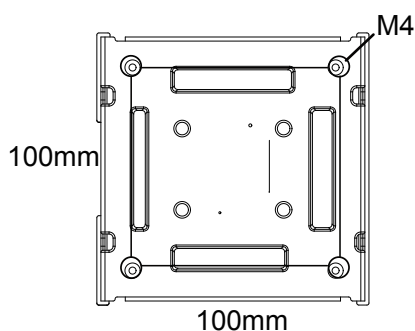
Przygotowanie do montażu opcjonalnego uchwytu ściennego.



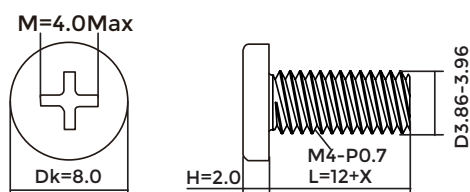
Ten monitor można przymocować do uchwytu ściennego, który należy zakupić osobno. Przed wykonaniem tej czynności odłącz zasilanie. Wykonaj następujące kroki:

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

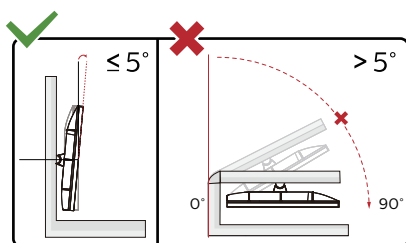
Wieszak ścienny:



Specyfikacja śrub do wieszaka ściennego: M4*12 mm



Uwaga: otwory montażowe VESA nie są dostępne we wszystkich modelach, prosimy o kontakt z dealerem lub oficjalnym działem AOC.



Wygląd 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

Funkcja kompatybilna z NVIDIA G-SYNC

1. Ten produkt obsługuje funkcję kompatybilną z NVIDIA G-SYNC. Funkcja kompatybilna z NVIDIA G-SYNC działa przez interfejs DisplayPort.
2. Aby cieszyć się optymalnymi wrażeniami z gier zapewnianymi przez funkcję G-SYNC, należy osobno zakupić kartę graficzną NVIDIA GPU obsługującą technologię G-SYNC.

Wymagania systemowe dla G-SYNC:

Kategoria wymagań: Monitor kompatybilny z NVIDIA G-SYNC (Tryb kompatybilny)

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

Monitor: Monitor zweryfikowany przez NVIDIA, obsługujący zmienną częstotliwość odświeżania (VRR)

System operacyjny: Windows 10 lub nowszy

Kabel połączeniowy: Należy użyć kabla DisplayPort

Więcej informacji na temat NVIDIA G-SYNC można znaleźć pod adresem: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

HDR

Monitor ten jest kompatybilny z sygnałami wejściowymi w formacie HDR10.

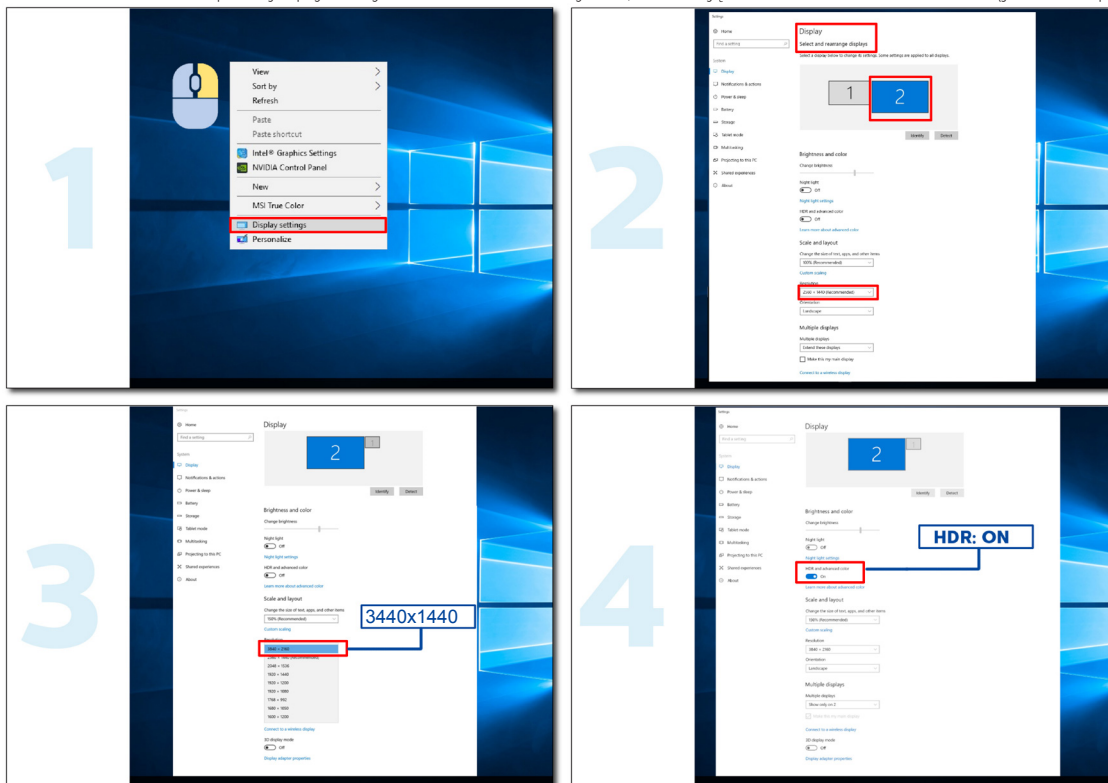
Wyświetlacz może automatycznie aktywować funkcję HDR, jeśli odtwarzacz i zawartość są kompatybilne. W celu uzyskania informacji dotyczących kompatybilności urządzenia i zawartości należy skontaktować się z producentem urządzenia oraz dostawcą treści. Jeżeli automatyczna aktywacja funkcji HDR nie jest wymagana, należy wybrać opcję „WYŁ.” w menu ustawień wyświetlacza.

Uwaga:

1. Rozdzielczość 3840x2160 przy częstotliwości odświeżania 50 Hz/60 Hz/120 Hz jest obsługiwana wyłącznie przez urządzenia takie jak odtwarzacze UHD lub konsole Xbox/PS.

2. Ustawienia wyświetlania:

- Rozdzielczość wyświetlacza jest ustawiona na 3440x1440, a funkcja HDR jest domyślnie włączona (ON). W takich warunkach ekran może ulec lekkim przyciemnieniu, co sygnalizuje aktywację trybu HDR.
- Po uruchomieniu aplikacji optymalny efekt HDR można uzyskać, zmieniając rozdzielczość na 3440x1440 (jeśli taka opcja jest dostępna).



Funkcja KVM

Czym jest KVM?

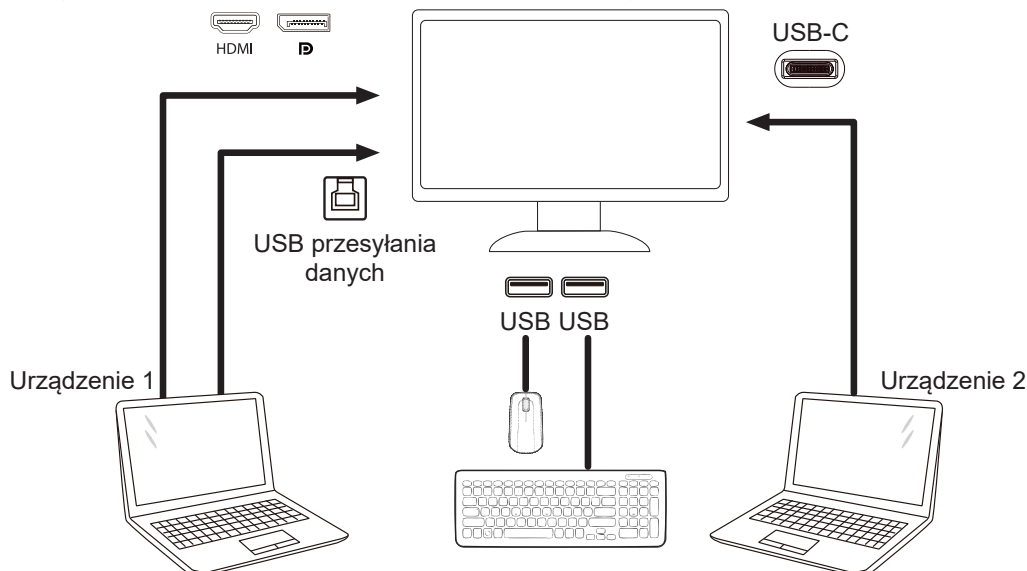
Funkcja KVM umożliwia podłączenie dwóch komputerów PC, dwóch notebooków lub jednego komputera PC i jednego notebooka do pojedynczego monitora AOC oraz sterowanie oboma urządzeniami za pomocą jednego zestawu klawiatury i myszy. Aby przełączyć sterowanie między urządzeniami PC lub notebookami, należy wybrać odpowiednie źródło sygnału wejściowego w opcji „Input Select” menu OSD.

Jak korzystać z funkcji KVM?

Krok 1: Podłącz jedno urządzenie (PC lub notebook) do monitora za pomocą złącza USB C.

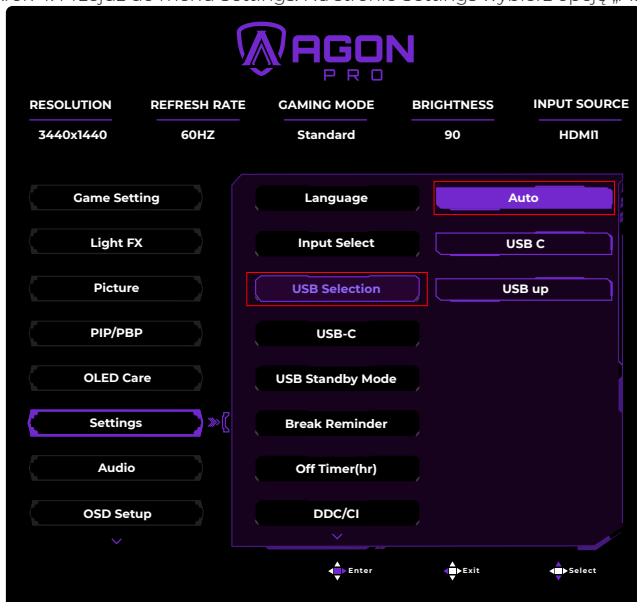
Krok 2: Podłącz drugie urządzenie do monitora za pomocą złącza HDMI lub DisplayPort. Następnie podłącz to samo urządzenie do monitora za pomocą kabla USB upstream.

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



Uwaga: Konstrukcja wyświetlacza może się różnić od widocznej na ilustracjach

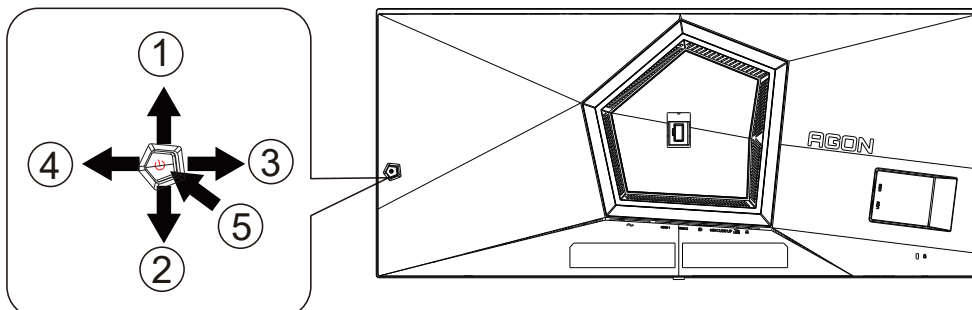
Krok 4: Przejdź do menu Settings. Na stronie Settings wybierz opcję „Auto”, „USB C” lub „USB UP” w zakładce USB Selection.



USB Selection (USB Zaznaczenie)	Opis funkcji
Auto (Autom.)	Tryb Auto (Autom.) wybiera port USB C lub USB up (USB w górę) w zależności od wybranego źródła sygnału.
USB C	Umożliwia działanie jako koncentrator USB poprzez kabel USB C.
USB up (USB w górę)	Udostępnia funkcję koncentratora USB za pośrednictwem kabla USB up.

Dostosowywanie

Skróty klawiszowe



1	User Key (Wybór Wejścia)/W górę
2	User Key (Punkt tarczy)/W dół
3	User Key (Tryb gry)/W lewo
4	User Key (Light FX)/W prawo
5	Zasilanie/Menu/Wybierz

Zasilanie/Menu/Wybierz

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

User Key (Punkt tarczy)/W dół

- Gdy monitor znajduje się w trybie czuwania, naciśnij ten klawisz, aby wyświetlić opcje wyboru wejścia. Funkcję tego skrótu można skonfigurować w menu OSD: Gaming Mode, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Frame Counter, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, Quick Menu, No Function.

Ustawieniem fabrycznym jest „Dial Point (Punkt tarczy)”.

Gdy menu OSD jest zamknięte, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu Input Select (Wybór Wejścia), użyj klawiszy Góra lub Dół, aby wybrać źródło wyświetlane na pasku informacyjnym, a następnie naciśnij klawisz Select (Wybierz), aby przełączyć się na wybrane źródło.

Gdy monitor znajduje się w trybie czuwania, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu Input Select (Wybór Wejścia).

User Key (Klucz użytkownika) Lewo (Gaming Mode (Tryb gra))/Lewo

- Dostosuj tę funkcję skrótu w menu OSD: Gaming Mode (Tryb gra), Shadow Control (Cienie), Low Input Lag (Nis. opóź. wej.), Adaptive-Sync, Frame Counter (Licznik klatek), 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), Quick Menu (Szybkie menu), No Function (Brak funkcji). Ustawieniem fabrycznym jest „Gaming Mode (Tryb gra)”.

Gdy menu OSD jest wyłączone, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu Gaming Mode (Tryb gra), użyj klawiszy Lewo lub Prawo, aby wybrać odpowiedni tryb gry (Standard, FPS, Real-Time Strategy, Racing (Wyścigi), Player 1, Player 2 lub Player 3). Gdy monitor znajduje się w trybie czuwania, naciśnij ten przycisk, aby otworzyć menu Input Select (Wybór Wejścia).

Klawisz użytkownika Prawo (Light FX) / Prawo

- Dostosuj tę funkcję skrótu w menu OSD: Gaming Mode, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Frame Counter, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, Quick Menu, No Function. Ustawieniem fabrycznym jest „Light FX”.

Gdy menu OSD jest wyłączone, naciśnij ten klawisz, aby otworzyć menu „Gaming Ambient Light”, gdzie można dostosować intensywność, tryb oraz kolor Light FX zgodnie z własnymi potrzebami. Gdy monitor znajduje się w trybie czuwania, naciśnij ten klawisz, aby otworzyć menu Input Select.

Klawisz użytkownika Góra (Input Select) / Góra

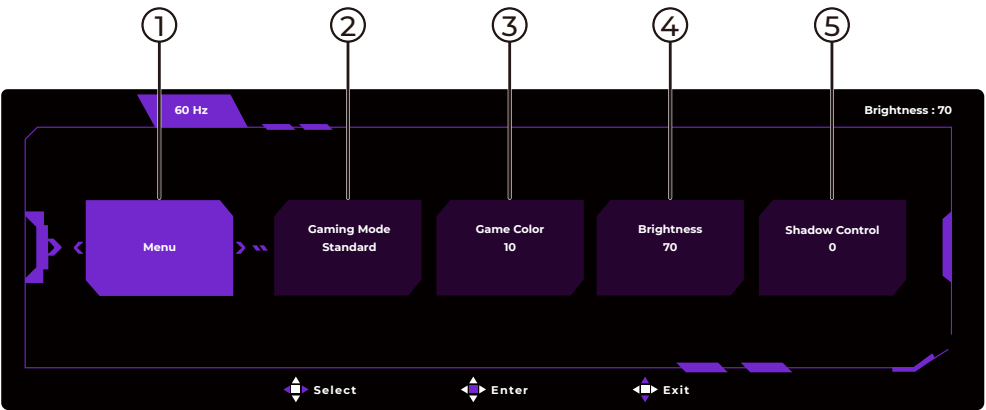
- Dostosuj tę funkcję skrótu w menu OSD: Gaming Mode, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Frame Counter, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, Quick Menu, No Function. Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest „Input Select”. Gdy menu OSD jest wyłączone, naciśnij ten klawisz, aby otworzyć menu „Input Select”, użyj klawiszy „Góra” lub „Dół”, aby wybrać źródło sygnału wyświetlane na pasku informacji, a następnie naciśnij klawisz „Select”, aby przełączyć na wybrane źródło sygnału. Gdy monitor znajduje się w trybie czuwania, naciśnij ten klawisz, aby otworzyć menu Input Select.

Funkcja blokady OSD

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

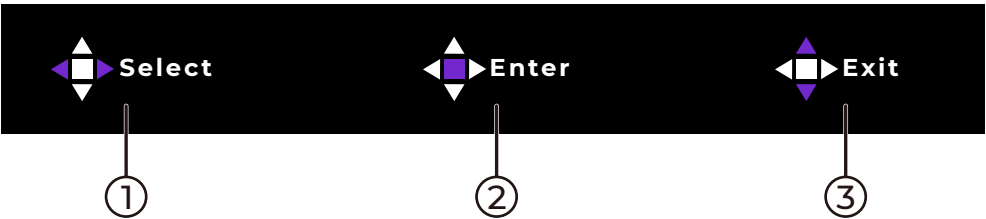
Dostosuj menu OSD

Quick Menu (Szybkie menu)



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

Przewodnik obsługi przycisków



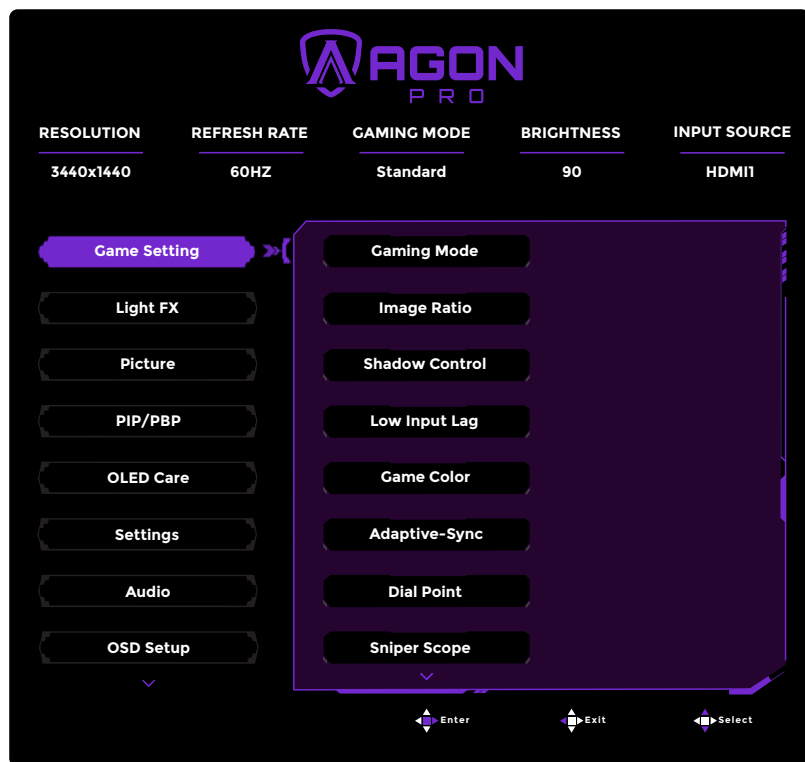
1	Select (Wybierz)	Zgodnie z komunikatami dotyczącymi fioletowego przycisku w menu OSD naciśnij odpowiedni przycisk, aby wybrać menu do dostosowania lub wprowadzić zmiany.
2	Enter (Wprow.)	Zgodnie z komunikatami dotyczącymi fioletowego przycisku w menu OSD, naciśnij odpowiedni przycisk, aby potwierdzić wybór i przejść do następnego podmenu lub zatwierdzić zmianę ustawień w menu.
3	Exit (Zakończ)	Zgodnie z podpowiedziami dotyczącymi fioletowego przycisku w menu OSD naciśnij odpowiedni przycisk, aby powrócić do poprzedniego poziomu menu lub całkowicie wyjść z menu.

Uwaga:

Funkcja 5-kierunkowego przycisku nawigacyjnego może się różnić w zależności od poziomu menu OSD lub wybranych opcji. Należy obsługiwać go zgodnie z podpowiedziami dotyczącymi fioletowego przycisku w menu OSD.

Ustawienia OSD

Game Setting (Ust. gry)



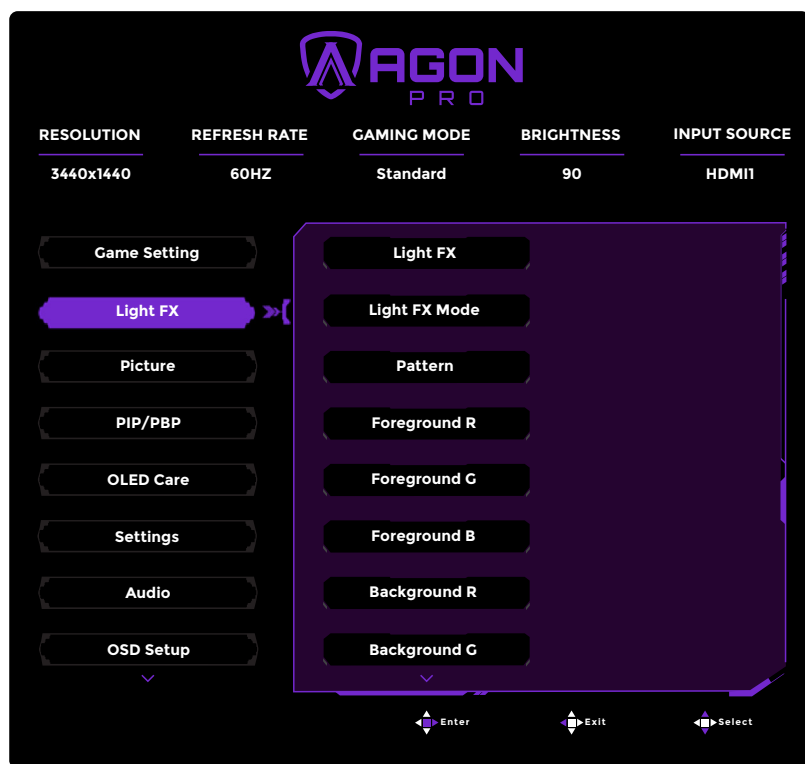
Gaming Mode (Tryb gry)	Off (Wył.)	Brak optymalizacji w Trybie gry.
	FPS	Przeznaczone do gier FPS (strzelanek pierwszoosobowych). Poprawia odwzorowanie szczegółów w ciemnych partiach obrazu przy użyciu ciemnego motywu.
	RTS	Przeznaczony do gier RTS (Real Time Strategy). Poprawia jakość obrazu.
	Racing (Wyścigi)	Przeznaczony do gier wyścigowych. Zapewnia najszybszy czas reakcji i 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.
Image Ratio (Współcz. Obrazu)	Full(21:9/16:9)(FULL(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Full(Square) (Pełny(Kwadrat))/" 1:1(Square) (1:1(Kwadrat))/" Aspect (Proporcje)/" 27"/ 24.5"	Dostosuj proporcje obrazu. Pełny ekran (21:9/16:9): Skaluje obraz wejściowy, aby wypełnić cały ekran; odpowiednie dla obrazów o proporcjach 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9): Wyświetla obraz wejściowy w jego natywnej rozdzielczości bez skalowania. Pełny ekran (Kwadrat): Wstępnie ustawiona rozdzielczość 1280×960; skaluje obraz wejściowy, aby wypełnić cały ekran. 1:1 (Kwadrat): Domyślna rozdzielczość to 1280×960, wyświetlanie obrazu wejściowego w jego natywnej rozdzielczości bez skalowania. Pionowy pełny ekran: Domyślna rozdzielczość to 1280×960. Obraz jest wyświetlany w oryginalnych proporcjach, wypełniając ekran tak bardzo, jak to możliwe, bez zniekształceń geometrycznych. Odpowiednie dla obrazów o proporcjach 4:3. 27: Wyświetla tylko obszar obrazu 27" wyśrodkowany na ekranie. 24.5: Wyświetla tylko obszar obrazu 24.5 wyśrodkowany na ekranie.
Shadow Control (Cienie)	0-20	Domyślna wartość Kontroli cieni to 0, użytkownik może regulować ją od 0 do 20, aby uzyskać wyraźniejszy obraz. Jeśli obraz jest zbyt ciemny, aby wyraźnie widzieć szczegóły, należy regulować wartość od 0 do 20, aby uzyskać wyraźniejszy obraz.

Low Input Lag (Nis. opóz. wej.)	On/Off (Wł./Wyt.)	Wyłączenie bufora ramki może zmniejszyć opóźnienie wejścia. Uwaga: Niskie opóźnienie wejścia jest domyślnie wyłączone i niepodlegające regulacji, gdy częstotliwość pola jest mniejsza niż 175 Hz; oraz jest domyślnie włączone i niepodlegające regulacji, gdy częstotliwość pola wynosi 175 Hz i urządzenie znajduje się w stanie Adaptive-Sync.
Game Color (Kolor gry)	0-20	Kolor gry umożliwia regulację nasycenia w zakresie od 0 do 20, co pozwala uzyskać lepszy obraz.
Adaptive-Sync	On/Off (Wł./Wyt.)	Wyłącz lub włącz Adaptive-Sync/G-SYNC. Przypomnienie dotyczące działania Adaptive-Sync/G-SYNC: Po włączeniu funkcji Adaptive-Sync/G-SYNC w niektórych grach może wystąpić migotanie obrazu.
Dial Point (Punkt tarczy)	Wyłączony / Włączony / Dynamiczny	Funkcja „Punkt nastawczy” 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.)	Wyłączone / 2X / 3X / 4X	Powiększ lokalnie, aby ułatwić celowanie podczas strzelania.
MBR	On (Wł.) / Off (Wyt.)	Włącz funkcję MBR (Red. rozmycia), aby zmniejszyć rozmycie obrazu w ruchu. Uwaga: Funkcję MBR można dostosować tylko wtedy, gdy Smart Sync jest wyłączony, a CZĘST. ODŚW. wynosi 360 Hz.
Frame Counter (Licznik klatek)	Wyłącz / Prawy-górny / Prawy-dolny / Lewy-dolny / Lewy-górny	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.

Uwaga:

- 1). Gdy „HDR Mode” w sekcji „Picture” jest ustawiony na wartość inną niż wyłączony, nie można regulować opcji „Shadow Control” ani „Game Color”.
- 2). Gdy „HDR” w sekcji „Picture” jest ustawiony na „DisplayHDR”, nie można regulować ani wybierać opcji „Game Mode”, „Shadow Control” i „Game Color”. Gdy „HDR” w sekcji „Picture” jest ustawiony na „HDR Peak”, „HDR Movie”, „HDR Picture” lub „HDR Game”, nie można regulować ani wybierać opcji „Game Mode” i „Game Color”.
- 3). Gdy opcja „Color Space (Przestrzeń koloru)” w menu „Settings (Ustawienia)” jest ustawiona na „sRGB” lub „DCI-P3”, funkcje „Shadow Control (Cienie)” oraz „Game Color (Kolor gry)” nie mogą być dostosowywane ani wybierane.

Light FX

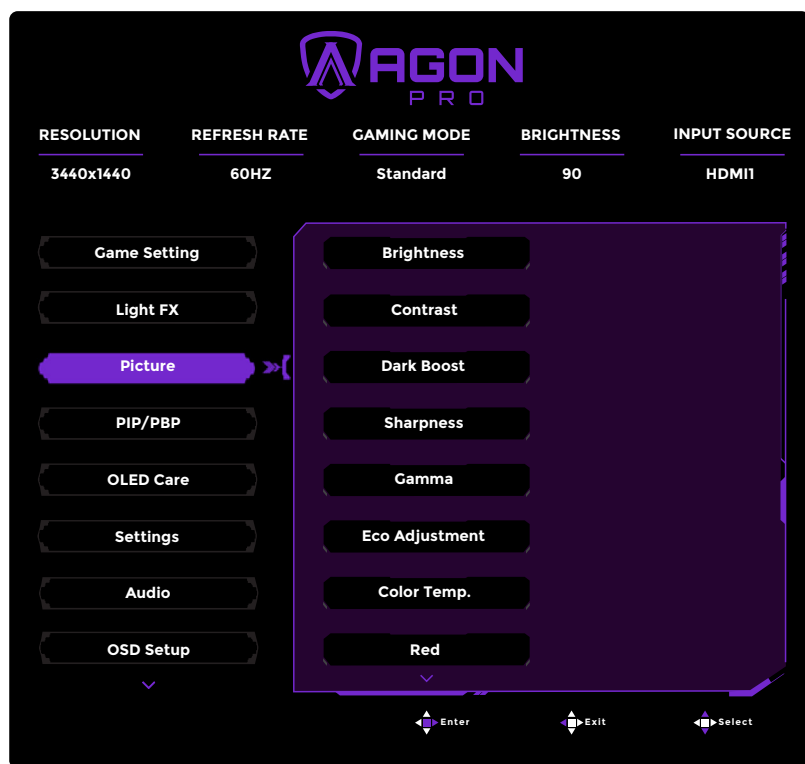


Light FX	Wyłączony / Niski / Średni / Silny	Wybierz intensywność efektu świetlnego.
Light FX Mode (Tryb Light FX)	Audio1 / Audio2 / Statyczny / Przesuwanie ciemnych punktów / Gradient Shift (Odch. grad.) / Spread Fill (Proste wypełn.) / Drip Fill (1 spos. wypeł.) / Spreading Drip Fill (2 spos. wypeł.) / Breathing (Oddychające) / Light Point Sweep (Punkt ruchu) / Zoom (Powiększenie) / Rainbow (Tęcza) / Wave (Wodna fala) / Flashing (Migające) / Demo	Wybierz tryb efektu świetlnego
Pattern (Wzór)	Red (Czerwony) / Green (Zielony) / Blue (Niebieski) / Rainbow (Tęcza) / User Define (Def. użytkown.)	Wybierz tryb efektu świetlnego
Foreground R	0-100	Użytkownik może dostosować kolor pierwszego planu efektu świetlnego, gdy wzór jest ustawiony na definiowany przez użytkownika
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	Użytkownik może dostosować kolor tła efektu świetlnego, gdy wzór jest ustawiony na definiowany przez użytkownika
Background G		
Background B		

Uwaga:

System Windows 11 obsługuje efekty Dynamic Lighting. Podczas podłączania wyświetlacza do PC z systemem Windows 11 za pomocą kabla USB upstream należy przejść do Settings → Personalizacja → Dynamic Lighting i włączyć opcje „Używaj Dynamic Lighting na moich urządzeniach” oraz „Pozwól zgodnym aplikacjom na pierwszym planie zawsze kontrolować oświetlenie”. Umożliwia to systemowi Windows 11 sterowanie efektami oświetlenia ambientowego podczas grania; w tym czasie opcja „Oświetlenie ambientowe do gier” w menu OSD jest nieaktywna i nie można jej dostosować.

Picture (Obraz)



Jasność	0-100	Regulacja podświetlenia.
Kontrast	0-100	Kontrast z rejestru cyfrowego.
Dark Boost (Wzm. ciemnych)	Wył. / Poziom 1 / Poziom 2 / Poziom 3	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 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 czytania.
Color Temp. (Temp. Barwowa)	Ciepłe	Ciepła temperatura barwowa.
	Normalny	Normalna temperatura barwowa.
	Cool (Zimne)	Zimna temperatura barwowa.
	Użytkownik	Przywróć temperaturę barwową.
Red (Czerwony)	0-100	Wzmocnienie czerwieni z rejestru cyfrowego.
Green (Zielony)	0-100	Wzmocnienie kanału zielonego z rejestru cyfrowego.

Blue (Niebieski)	0-100	Wzmocnienie czerwieni z rejestru cyfrowego.
R.Saturation (Nasyc. czerw.)	0-100	Dostosuj nasycenie czerwieni.
G.Saturation (Nasyc. ziel.)	0-100	Dostosuj nasycenie zieleni.
B.Saturation (Nasyc. nieb.)	0-100	Dostosuj Nasyc. nieb.
C.Saturation (Nasyc. cyjan)	0-100	Dostosuj Nasycenie cyjan.
M.Saturation (Nasyc. magenta)	0-100	Dostosuj nasycenie magenty.
Y.Saturation (Nasyc. żółtego)	0-100	Dostosuj Nasyc. żółtego.
R.Hue (Odcień czerw.)	0-100	Dostosuj R.Hue (Odcień czerw.).
G.Hue (Odcień ziel.)	0-100	Dostosuj odcień zielony.
B.Hue (Odcień nieb.)	0-100	Dostosuj B.Hue.
C.Hue (Odcień cyjan)	0-100	Dostosuj C.Hue.
M.Hue (Odcień magenta)	0-100	Dostosuj M.Hue.
Y.Hue (Odcień żółty)	0-100	Dostosuj Y.Hue.
HDR	Off (Wył.)	Ustaw profil HDR zgodnie z wymaganiami użytkownika. Uwaga: Po wykryciu treści HDR opcja HDR zostanie wyświetlona do regulacji.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Maks. HDR)	
	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)	
Color Space (Przestrzeń koloru)	Panel Native	Dostarcza natywny gamut kolorów.
	sRGB	Przestrzeń koloru sRGB.
	DCI-P3	Przestrzeń koloru DCI-P3.
LowBlue Mode (Tryb LowBlue)	Off (Wył.)	Zmniejsza emisję niebieskiego światła poprzez kontrolę temperatury barwowej.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Biuro)	
	Reading (Czytanie)	

Uwaga:

1) Gdy „HDR Mode” jest ustawione na stan inny niż Wył., opcje „Contrast”, „Dark Boost”, „Gamma”, „Brightness Scene Mode”, „Color Temp.”, „6-

Axis Saturation / Hue", „Color Space" oraz „Low Blue Light Mode" nie mogą być regulowane.

2) Gdy „HDR" jest ustawione na „DisplayHDR", wszystkie opcje w „Image Settings" z wyjątkiem „HDR" i „Sharpness" nie mogą być regulowane;

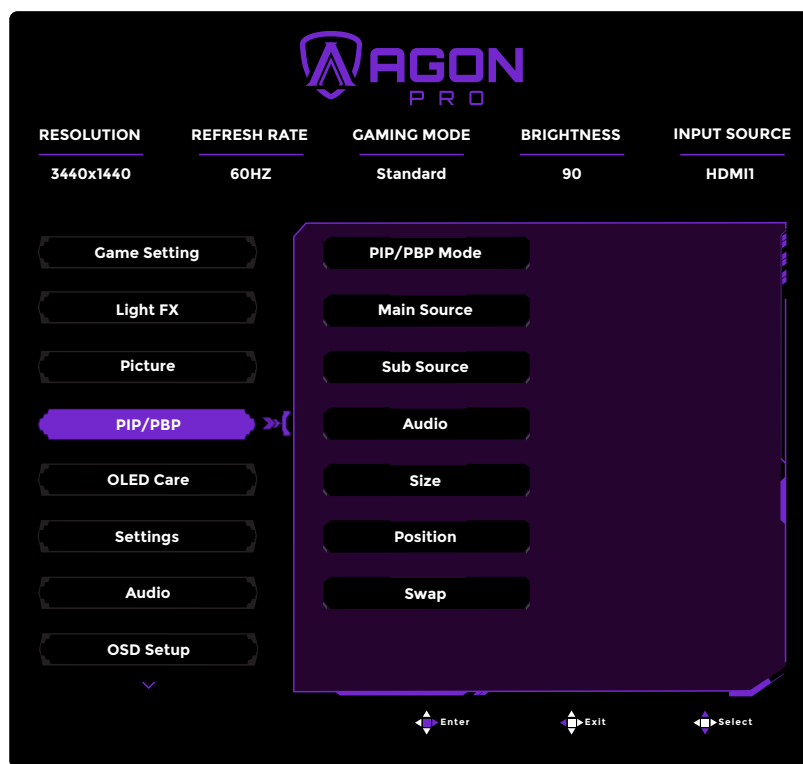
Gdy „HDR" jest ustawione na „HDR Enhance", „HDR Photo", „HDR Movie" lub „HDR Game", opcje „Gamma", „Brightness Scene Mode", „Color Temp.", „6-Axis Saturation / Hue", „Color Space" oraz „Low Blue Light Mode" nie mogą być regulowane.

3) Gdy „Color Space" jest ustawione na „sRGB" lub „DCI-P3", opcje „Contrast", „Dark Boost", „Gamma", „Brightness Scene Mode", „Color Temp.", „6-Axis Saturation / Hue", „HDR Mode" oraz „Low Blue Light Mode" nie mogą być regulowane.

4) Gdy „Tryb sceny jasności" jest ustawiony na „Reading (Czytanie)", nie można regulować pozycji „Contrast (Kontrast)", „Dark Boost (Wzm. ciemnych)", „Color Temp. (Temp. Barwowa)", „6-Axis Saturation / Hue (Nasycenie / Odcień 6-osiowe)", „Color Space (Przestrzeń koloru)" oraz „Low Blue Light Mode (Tryb niskiego niebieskiego światła)".

5) Gdy „Game Mode (Tryb gry)" w sekcji „Game Setting (Ust. gry)" jest ustawiony na tryb inny niż „Standard", nie można regulować pozycji „Brightness Scene Mode (Tryb sceny jasności)", „6-Axis Saturation / Hue (Nasycenie / Odcień 6-osiowe)", „HDR Mode" oraz „Color Space (Przestrzeń koloru)".

PIP/PBP



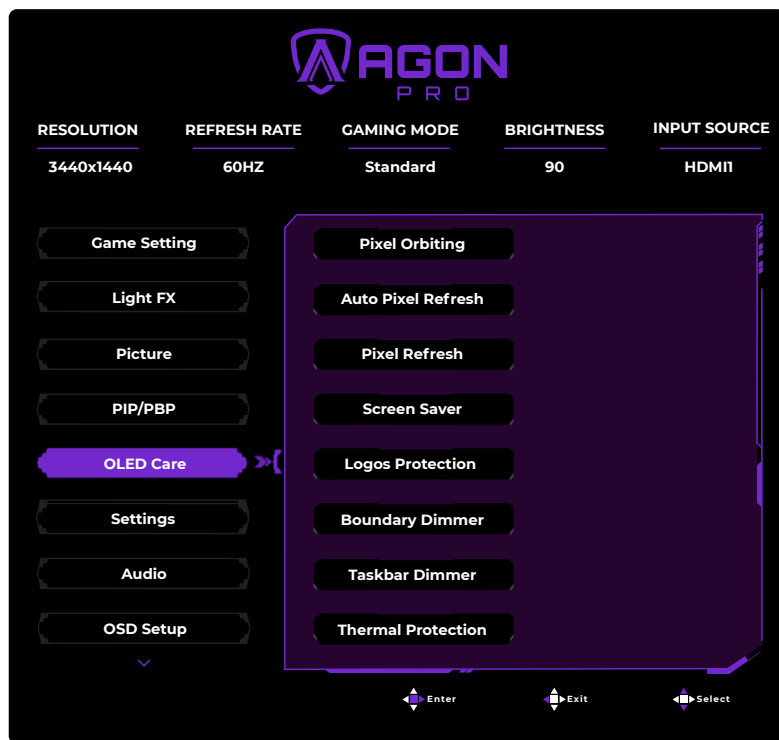
PIP/PBP Mode (Tryb PIP/PBP)	Wyłącz / PIP / PBP	Wyłącz lub włącz PIP lub PBP.
Main Source (Źródło główne)		Wybierz źródło głównego ekranu.
Sub Source (Źródło podrzęd.)		Wybierz źródło podrzędnego ekranu.
Audio	Main Source (Źródło główne)	Select (Wybierz) Audio Setup (Konfig. Audio).
	Sub Source (Źródło 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:

- Gdy „HDR” w sekcji „Obraz” jest ustawione na stan inny niż wyłączenie, wszystkie opcje w „PIP/PBP” są niedostępne do regulacji.
- Po włączeniu PBP/PIP kompatybilność źródła sygnału ekranu głównego i podrzędnego przedstawia poniższa tabela:

PBP/PIP		Główne źródło			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Źródło podrzęd.	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

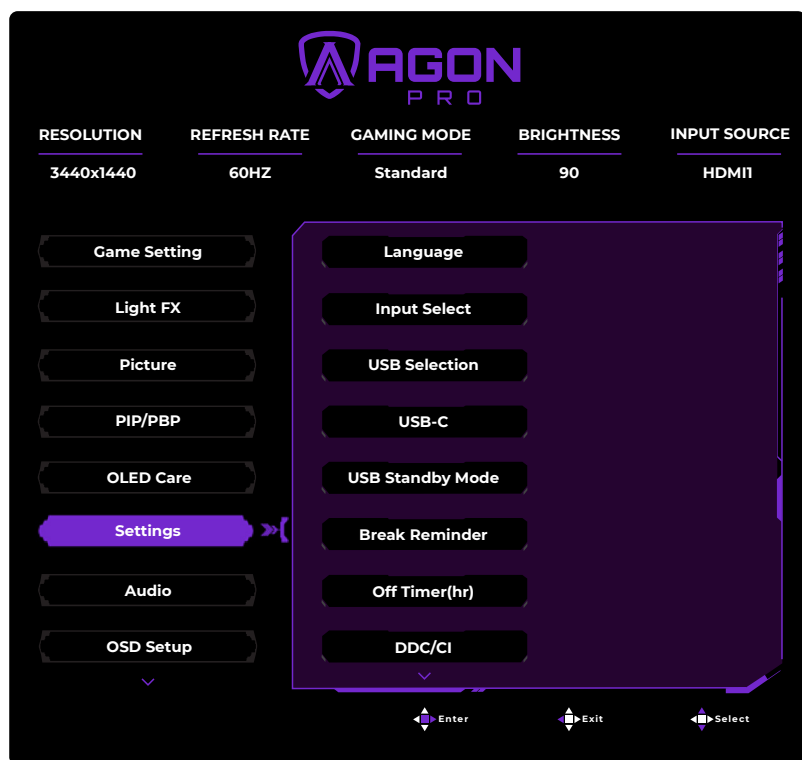
OLED Care



Pixel Orbiting () (Przesunięcie obrazu)	Wyłączony / Słaby / Średni / Silny	Funkcja Orbit nieznacznie przesuwająca wyświetlany obraz na poziomie pikseli, raz na sekundę, aby zapobiec utrzymywaniu się obrazu. Ta funkcja jest domyślnie ustawiona na „On (Weak)”. Opcja „Weak” powoduje najmniejsze przesunięcie, „Strong” – największe, a „Off” wyłącza ruch i zwiększa ryzyko utrzymywania się obrazu. Ustawienie to można zmienić w menu OSD.
Auto Pixel Refresh	Wyłącz / Włącz	Włącz/Wyłącz funkcję Auto Pixel Refresh dla „Pixel Refresh”. Monitor będzie automatycznie wyświetlał komunikat „Auto Warning” po każdych 24 godzinach łącznego czasu użytkowania, aby przypomnieć użytkownikowi o konieczności uruchomienia procesu „Pixel Refresh”. Wybierz opcję „Off”, aby wyłączyć funkcję Auto Pixel Refresh dla „Pixel Refresh”. Należy jednak pamiętać, że nieprzestrzeganie zalecanego harmonogramu uruchamiania procesu „Pixel Refresh” może zwiększyć ryzyko wystąpienia efektu powidoku (image retention) na ekranie. Należy zachować ostrożność.
Pixel Refresh (Eliminacja powidoku)	On/Off (Wł./Wył.)	Ta funkcja pomaga wyeliminować powidok. Po uruchomieniu wybierz „Yes (Tak)” z menu. Wyświetlacz wyłączy ekran i rozpocznie cykl konserwacyjny. Wskaźnik zasilania będzie migać na biało (1 sekunda włączony/1 sekunda wyłączony) przez cały czas trwania cyklu, czyli około 10 minut. Po zakończeniu cyklu wskaźnik zasilania zgaśnie, a wyświetlacz przejdzie w stan czuwania.
Screen Saver ()	Wyłączony / Wolny / Szybki	Gdy statyczny obraz zostanie wykryty przez określony czas, funkcja wygaszacza ekranu przyciemni wyświetlacz, aby chronić panel przed utrwaleniem się obrazu. Po wykryciu obrazu ruchomego monitor przywróci luminancję do poprzedniego stanu roboczego. Domyślnym ustawieniem jest opcja Wolna; można ją zmienić na Szybka, aby szybciej aktywować wygaszacz ekranu. Zdecydowanie zaleca się stałe włączenie wygaszacza ekranu w trybie Wolnym lub Szybkim w celu ochrony wyświetlacza. Zaleca się również skonfigurowanie podłączonego urządzenia do korzystania z własnego wygaszacza ekranu.

Logos Protection (Zabezpiecz. logo)	Wyłączony/1/2/3/4	W przypadku wykrycia wielu statycznych logo na ekranie zaleca się włączenie funkcji zabezpieczenia logo, która przyciemnia ekran w miejscach wykrycia logo, aby chronić panel przed utrwaleniem się obrazu.
Boundary Dimmer (Przyciem. granicz.)	Wyłączony/1/2/3/4	W przypadku nietypowych proporcji obrazu, powodujących pojawienie się czarnych pasów w ramce ekranu lub przy pracy w trybie podzielonego ekranu, funkcja przyciemniania krawędziowego automatycznie wykrywa i redukuje jasność w obszarach o dużych różnicach w poziomie luminancji.
Taskbar Dimmer (Przyciem. paski zadań)	Wyłączony/1/2/3/4	Technologia Taskbar Dimmer (Przyciem. paski zadań) przyciemnia jasność obszaru paska zadań na ekranie. W pozostałych obszarach ekranu, poza paskiem zadań, nie są widoczne żadne zmiany jasności.
ThermalProtection (Ochrona termiczna)	Wyłącz / Włącz	Gdy temperatura monitora przekracza 60 stopni Celsjusza, funkcja Ochrona termiczna (ThermalProtection) automatycznie zmniejsza jasność (Brightness) ekranu, aby zapewnić prawidłowe odprowadzanie ciepła. Zaleca się włączenie tej funkcji w monitorze.
Ochrona ikon	Off (Wył.)/1/2/3	Po wykryciu ikony okna ekran może automatycznie zmniejszyć jasność w jej otoczeniu, aby ograniczyć ryzyko powidoku. W menu OSD wybierz Ochrona ikon: On (Wł.): zmniejsza jasność w obszarze ikony okna. Zaleca się pozostawienie tej opcji aktywnej. Off (Wył.) (domyślnie): nie zmienia jasności ekranu.

Settings (Ustawienia)



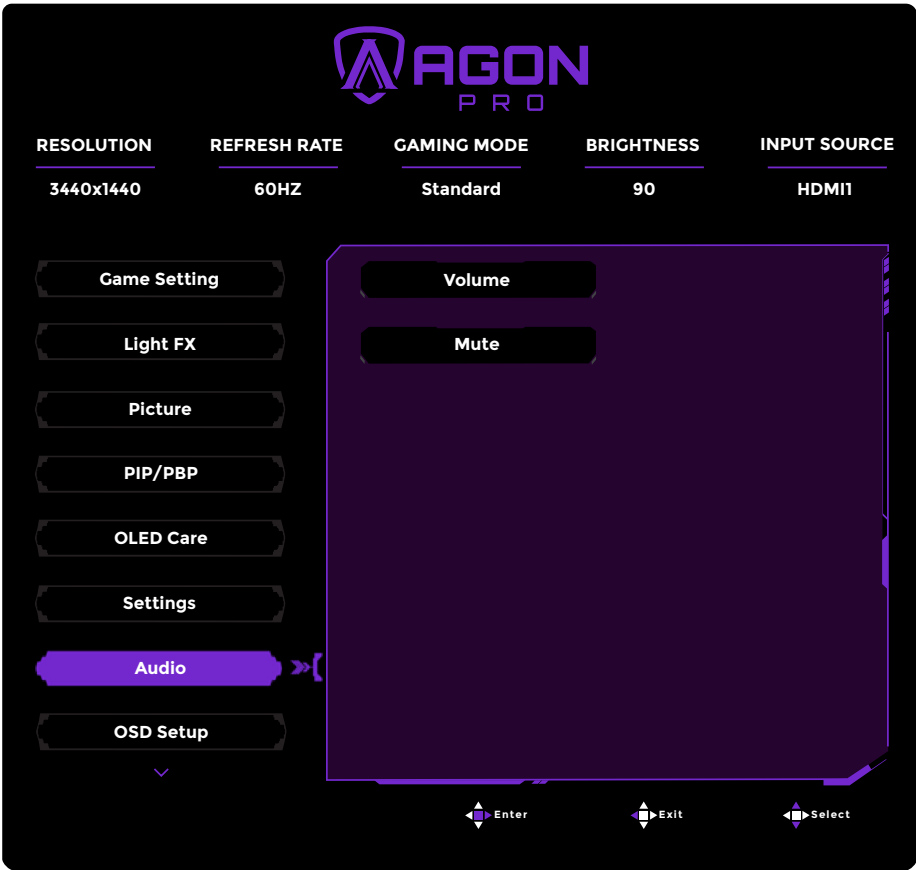
Język		Wybierz język OSD.
Input Select (Wybór Wejścia)	Auto / HDMI1/HDMI2/DisplayPort/ USB C*	Wybierz źródło sygnału wejściowego.
USB Selection (USB Zaznaczenie)	Auto / USB C / USB up	Wybierz ścieżkę dla danych łącza zwrotnego USB
USB-C	High Data Speed (Wys. sz. dan.)/ High Resolution (Wys. rozdziel)	Skonfiguruj interfejs USB, aby nadać priorytet szybkości przesyłania danych lub rozdzielczości. Uwaga: Przy domyślnym ustawieniu „High Data Speed (Wys. sz. dan.)” priorytetowo traktowane są szybkości przesyłania danych. Port USB-A działa z prędkością USB 3.2 Gen1, natomiast port USB-C obsługuje maksymalną rozdzielczość 3440x1440@360 Hz z 1,07 miliarda kolorów (w formacie YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Po ustawieniu trybu „High Resolution (Wys. rozdziel)” port USB-A działa z prędkością USB 2.0, natomiast port USB-C obsługuje maksymalną rozdzielczość 3440x1440@360 Hz z 1,07 miliarda kolorów (w formacie RGB/YCbCr 4:4:4).
USB Standby Mode ()	Wyłącz / Włącz	Włącz/Wyłącz tryb czuwania USB.
Break Reminder (Przerwa)	Wyłącz / Włącz	Przypomnienie o przerwie, jeśli użytkownik pracuje nieprzerwanie dłużej niż 1 godzinę.
Timer wył zas. (godz.)	0–24 godz.	Wybierz czas wyłączenia zasilania.
DDC/CI	Nie / Tak	Włącz/Wyłącz obsługę DDC/CI.
Reset	Nie / Tak	Przywróć menu do ustawień domyślnych.

*Podczas pierwszego użycia lub po wykonaniu resetu menu OSD funkcja USB jest domyślnie wyłączona, a port USB-C nie dostarcza zasilania. Aby ponownie włączyć tę funkcję, zastosuj jedną z poniższych metod:

1) Dwukrotnie wyłącz i włącz zasilanie monitora.

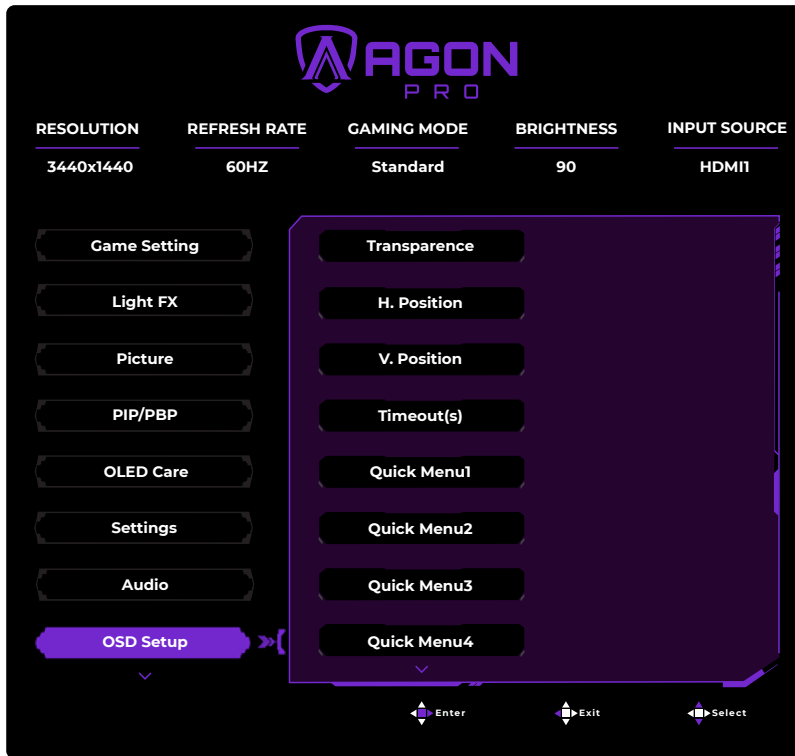
2) W menu OSD ustaw opcję „USB Standby Mode ()” na „Wł.”.

Audio



Volume (Głośność)	0-100	Dostosuj głośność wbudowanych głośników lub słuchawek.
Mute (Wycisz.)	Wyłącz / Włącz	Wycisz dźwięk.

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.
Czas Zakoń. (s)	5-120	Dostosuj Czas Zakoń. menu OSD (s).
Quick Menu1 (Szybkie menu1)	Gaming Mode (Tryb gra)/ 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)		
Up Key (Wybór Wejścia)	Tryb gra/ Cienie/ Nis. opóz. wej./ Adaptive-Sync/ Licznik klatek/ Punkt tarczy/ Zasięg snajp./ Wybór Wejścia/ Głośność / Light FX/ Kolor gry/ Dark Boost (Wzm. ciemnych)/ Sharpness (Ostrość)/ Temperatura barwowa/ Color Space (Przestrzeń koloru)/ Quick Menu (Szybkie menu)/ No Function (Brak funkcji)	Skonfiguruj funkcje góra, dół, lewo i prawo dla klawiszy zdefiniowanych przez użytkownika.
Down Key (Dół klucz) (Punkt tarczy)/		
Lewy użytkownika (Tryb gra)		
Right Key (Prawy klucz) (Light FX)		
Firmware Upgrade (Akt. firmware)	No (Nie)/ Yes (Tak)	Włącz/wyłącz aktualizację firmware.

Information (Informacje)

AGON
PRO

RESOLUTION
3440x1440

REFRESH RATE
60HZ

GAMING MODE
Standard

BRIGHTNESS
90

INPUT SOURCE
HDMI1

Information

Model Name

AGP346UCSD

Resolution

3440x1440/60HZ

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxx

Time after Pixel Refresh

15.3

Pixel Refresh Counts

2

Enter

Exit

Select

Wskaźnik LED

Status	LED Color (Kolor LED)
Tryb pełnej mocy	Biały
Tryb aktywnego wyłączenia	Pomarańczowy
Pixel Refresh w trakcie procesu	Migający biały (1 sekunda włączony/1 sekunda wyłączony)
Awaria panelu OLED	Migający pomarańczowy (1 sekunda włączony/1 sekunda wyłączony)
Tryb wyłączania	Wskaźnik nie świeci.

Rozwiązywanie problemów

Problem	Możliwe rozwiązania
Wskaźnik zasilania nie świeci.	· Sprawdź, czy zasilanie jest włączone. · Sprawdź, czy przewód zasilający jest podłączony.
Wskaźnik zasilania świeci, ale nie ma wyświetlanego obrazu.	· Sprawdź, czy komputer jest włączony. · Użyj wskaźnika klawisza Caps Lock, aby sprawdzić, czy komputer reaguje. · Sprawdź, czy karta graficzna jest prawidłowo zamontowana i zasilana. · Sprawdź, czy kabel wideo jest prawidłowo podłączony do komputera i wyświetlacza. · Sprawdź, czy styki we wtyczkach kabla wideo nie są wygięte.
Brak obrazu, ale wskaźnik zasilania miga na pomarańczowo.	· Wyświetlacz OLED działa nieprawidłowo. Skontaktuj się z działem wsparcia technicznego AOC w celu uzyskania serwisu.
Błąd funkcji Plug and Play.	· Sprawdź, czy komputer obsługuje funkcję Plug and Play. · Sprawdź, czy adapter wideo obsługuje funkcję Plug and Play.
Zbyt ciemny obraz.	· Dostosuj luminancję i kontrast.
Obraz drga lub jest pofalowany.	· Mogą występować zakłócenia elektryczne spowodowane przez pobliskie urządzenia. Przesuń komputer i monitor jak najdalej od urządzeń powodujących zakłócenia, aby rozwiązać problem.
Na ekranie wyświetlany jest komunikat „przewód sygnałowy jest niedostępny” lub „No Signal (Brak Sygnału)”.	· Odłącz i ponownie podłącz kabel wideo. · Sprawdź, czy styki kabla wideo nie są uszkodzone.
Na ekranie wyświetla się komunikat „Wejście nieobsługiwane”.	· Zresetuj wyjście komputera do trybu wyświetlania zgodnego z monitorem.
Retencja obrazu.	· Użyj funkcji Pixel Refresh, aby wyeliminować retencję obrazu z ekranu. Zapoznaj się z sekcją „Konserwacja ekranu”.
Regulacje i serwis	Proszę zapoznać się z informacjami o regulacjach i serwisie zawartymi 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	Model Name (Nazwa modelu)	AGP346UCSD	
	System sterowania	OLED	
	Widoczny rozmiar obrazu	86,8 cm przekątna	
	Rozstaw pikseli	0,2315 mm (H) x 0,2315 mm (V)	
	Kolor wyświetlacza	1,07 mld ^[1]	
Others (informacje)	Zakres poziomego skanowania	30 k~510 kHz	
	Maksymalny rozmiar poziomego skanowania	800,06 mm	
	Zakres pionowego skanowania	48~360Hz	
	Maksymalny rozmiar pionowego skanowania	337,06 mm	
	Optymalna rozdzielczość wstępnie ustawiona	3440x1440@60Hz	
	Maksymalna rozdzielczość	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Złącze	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx3/USB w górę/Słuchawki	
	Źródło zasilania	100~240 V~ 50/60 Hz 2,5 A	
	Pobór mocy	Typowe (domyślna jasność i kontrast)	120W
		Maks. (Jasność = 100, Kontrast = 100)	≤206W
		Tryb czuwania	≤ 0,5 W
		Wbudowany głośnik	8 W × 2
	Odprowadzanie ciepła	Normalna praca	409,56 BTU/h (typ.)
		Tryb uśpienia (tryb czuwania)	<1,71 BTU/godz.
		Tryb wyłączenia	<1,02 BTU/godz.
		Tryb wyłączenia (przełącznik AC)	0 BTU/godz.
USB C	USB-C	Wtyczka dwustronna	
	Ultra-wysoka prędkość	Transmisja danych i wideo	
	DisplayPort	Wbudowany tryb DisplayPort ALT	
	Źródło zasilania	Maksymalna 5 W (5 V, 3 A)	
Środowiskowe	Temperatura	Praca	0°C~ 40°C
		Nieczynny	-25°C~ 55°C
	Wilgotność	Praca	10% ~ 85% (bez kondensacji)
		Nieczynny	5% ~ 93% (bez kondensacji)
	Wysokość	Praca	0m~ 5000m (0ft~ 16404ft)
		Nieczynny	0m~ 12192m (0ft~ 40000ft)



Uwaga:

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

Resolution (Rozdzielczość)	Image Ratio (Współcz. Obrazu)	Interfejs	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ USBHigh-Speed Data Transfer		USB C@ USBHigh Resolution	
			YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB
3440 x1440 360Hz 10bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK (DSC)	OK (DSC)
3440 x1440 360Hz 8bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300Hz 10bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300 8bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240Hz 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240Hz 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120Hz 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120Hz 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100Hz 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100Hz 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
niskie rozdzielczości 10 bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
niskie rozdzielczości 8 bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Uwaga:

1) Ze względu na ograniczenia systemu Windows, HDR może nie być dostępny, gdy głębina kolorów wyświetlacza wynosi 8 bpc w formacie YCbCr422 lub niższa.

2) Interfejs DisplayPort 2.1 obsługuje tryb UHBR20 o całkowitej przepustowości 80 Gbps, a interfejs HDMI 2.1 obsługuje tryb FRL6 o całkowitej przepustowości 48 Gbps.

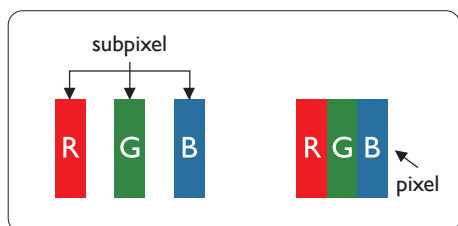
3). Problemy ze zgodnością sygnału wyjściowego HDMI 2.1 (FRL6 48 Gb/s) kart graficznych NVIDIA® mogą powodować nieprawidłowości w wyświetlaniu obrazu lub automatyczne ponowne uruchamianie komputera. W przypadku kart graficznych NVIDIA® zaleca się korzystanie z interfejsu DisplayPort. Karty graficzne AMD® mogą korzystać zarówno z interfejsu HDMI, jak i DisplayPort.

Polityka AOC dotycząca defektów pikseli paneli monitorów

AOC dokłada wszelkich starań, aby dostarczać produkty najwyższej jakości. Stosujemy jedno z najbardziej zaawansowanych procesów produkcyjnych w branży oraz rygorystyczną kontrolę jakości. Jednakże defekty pikseli lub subpikseli na panelach stosowanych w monitorach są czasami nieuniknione.

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

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



Piksele i podpiksele

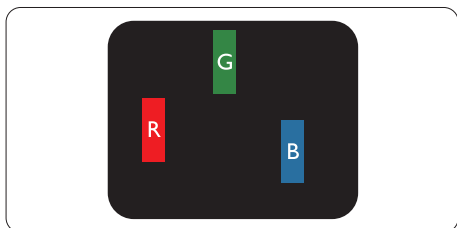
Piksel, czyli element obrazu, składa się z trzech podpikseli w podstawowych kolorach: czerwonym (Red), zielonym (Green) i niebieskim (Blue). Wiele pikseli razem tworzy obraz. Gdy wszystkie podpiksele danego piksela są zapalone, trzy kolorowe podpiksele łącznie wyglądają jak pojedynczy biały piksel. Gdy wszystkie są wygaszone, trzy kolorowe podpiksele łącznie wyglądają jak pojedynczy czarny piksel. Inne kombinacje zapalonych i wygaszonych podpikseli wyglądają jak pojedyncze piksele o innych kolorach.

Rodzaje wad pikseli

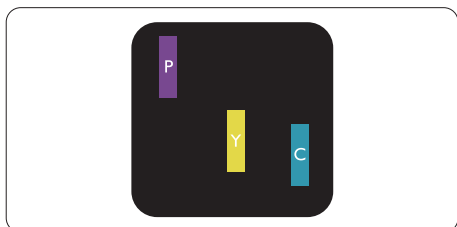
Wady pikseli i podpikseli pojawiają się na ekranie w różny sposób. Istnieją dwie kategorie wad pikseli oraz kilka rodzajów wad podpikseli w każdej z tych kategorii.

Wady jasnych punktów

Wady jasnych punktów objawiają się jako piksele lub podpiksele, które są stale zapalone lub „włączone” (On). Oznacza to, że jasny punkt to podpiksel, który wyróżnia się na ekranie, gdy monitor wyświetla ciemny wzór (Pattern). Wyróżnia się następujące rodzaje wad jasnych punktów.

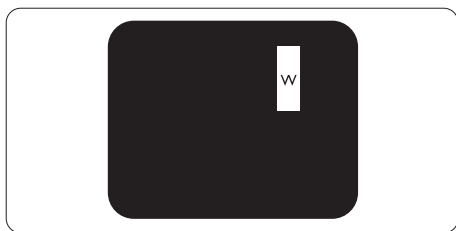


Jeden świecący subpiksel: czerwony, zielony lub niebieski.



Dwa sąsiadujące ze sobą świecące subpiksele:

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



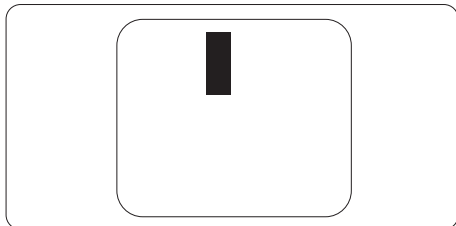
Trzy sąsiadujące ze sobą świecące subpiksele (jeden biały piksel).

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.

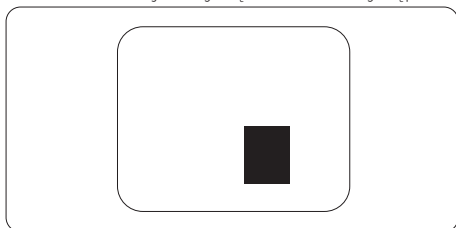
Wady czarnych punktów

Wady czarnych punktów objawiają się jako piksele lub subpiksele, które pozostają stale ciemne lub wyłączone (Off). Oznacza to, że ciemny punkt to subpiksel widoczny na ekranie, gdy monitor wyświetla jasny wzór. Poniżej przedstawiono rodzaje wad czarnych punktów.



Sąsiedztwo wad pikseli

Ponieważ wady pikseli i subpikseli tego samego typu, znajdujące się w bliskim sąsiedztwie, mogą być bardziej zauważalne, firma AOC określa również tolerancje dotyczące bliskości występowania takich wad.



Tolerancje wad pikseli

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

USTERKI W POSTACI JASNYCH PIKSELI	DOPUSZCZALNY POZIOM
1 świecący subpiksel	0
2 sąsiadujące ze sobą świecące subpiksele	0
3 sąsiadujące ze sobą świecące subpiksele (jeden biały piksel)	0
Odległość między dwiema usterkami w postaci jasnych pikseli*	N/A
Łączna liczba usterek w postaci jasnych pikseli wszystkich typów	0
USTERKI W POSTACI CIEMNYCH PIKSELI	DOPUSZCZALNY POZIOM
1 ciemny subpiksel	5 lub mniej
2 sąsiadujące ze sobą ciemne subpiksele	2 lub mniej
3 sąsiadujące ze sobą ciemne subpiksele	1 lub mniej
Odległość między dwiema usterkami w postaci ciemnych pikseli*	≥5mm
Łączna liczba usterek w postaci ciemnych pikseli wszystkich typów	5 lub mniej
CAŁKOWITA LICZBA WAD PIKSELI	AKCEPTOWALNY POZIOM
Całkowita liczba jasnych lub czarnych wad pikseli wszystkich typów	5 lub mniej

Uwaga

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

Wstępnie ustawione tryby wyświetlania

Rozdzielczość PC

Image Ratio (Współcz. Obrazu) Interfejs Resolution (Rozdzielczość) Stan	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Pełny(Kwadrat) 1:1(Kwadrat) Aspect (Proporcje)		24.5"		27"	
	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	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/360Hz			✓	✓				
1280x960/60Hz			✓	✓				
1280x960/360Hz			✓	✓	✓	✓		
1280x1024/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/360Hz			✓	✓				
1728x1080/360Hz			✓	✓				
1920x1080/60Hz	✓	✓						
1920x1080/120Hz	✓	✓						
1920x1080/360Hz	✓	✓						
2336x1296/60Hz					✓	✓		
2336x1296/120Hz					✓	✓		
2336x1296/240Hz					✓	✓		
2336x1296/360Hz					✓	✓		
2560x1080/360Hz	✓	✓						
2560x1440/60Hz							✓	✓
2560x1440/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1440/144Hz	✓	✓					✓	✓
2560x1440/165Hz							✓	✓
2560x1440/200Hz							✓	✓

2560x1440/240Hz							✓	✓
2560x1440/300Hz							✓	✓
2560x1440/360Hz							✓	✓
3440x1440/30Hz	✓	✓						
3440x1440/60Hz	✓	✓						
3440x1440/100Hz	✓	✓						
3440x1440/120Hz	✓	✓						
3440x1440/240Hz	✓	✓						
3440x1440/300Hz	✓	✓						
3440x1440/360Hz	✓	✓						

Rozdzielczość wideo

Image Ratio (Współcz. Obrazu) Interfejs Stan Resolution (Rozdzielczość)	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:916:9)		Pełny(Kwadrat) 1:1(Kwadrat) Aspect (Proporcje)		24.5"		27"	
	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,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x480p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x576p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080i,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,119.88Hz/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3840x2160p,50Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p,59.94Hz/60Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p,119.88/120Hz	✓		✓		✓		✓	

Uwaga:

1. Aby uzyskać optymalną jakość obrazu, należy ustawić rozdzielczość źródła sygnału wejściowego zgodnie z powyższą tabelą. Zalecana rozdzielczość zależy od urządzenia generującego sygnał: w przypadku gier konsolowych należy kierować się parametrem "Rozdzielczość wideo", a w przypadku gier na PC – parametrem "Rozdzielczość PC".

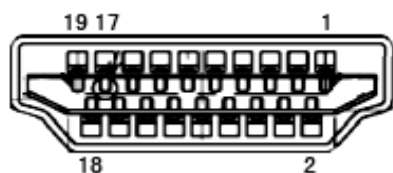
Ust. gry"

3. Interfejs DisplayPort 2.1 obsługuje UHBR20 o maksymalnej przepustowości 80 Gb/s, natomiast interfejs HDMI 2.1 obsługuje FRL6 o maksymalnej przepustowości 48 Gb/s.

4. Aby zapewnić prawidłowe działanie powyższych rozdzielczości, należy najpierw sprawdzić kompatybilność karty graficznej. Ze względu na zróżnicowane polityki poszczególnych producentów kart graficznych, niektóre opcje mogą być ukryte. Rzeczywisty zakres obsługi zależy od zastosowanej karty graficznej.

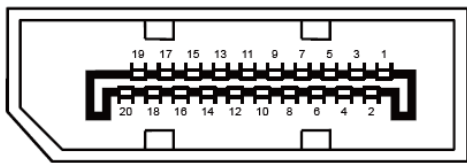
5. Zgodnie ze standardem VESA, w różnych systemach operacyjnych i przy użyciu różnych kart graficznych mogą występować niewielkie rozbieżności (+/-1 Hz) w obliczaniu częstotliwości odświeżania (częstotliwości klatek). Decydująca jest rzeczywista częstotliwość odświeżania (częstotliwość klatek).

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.	Dane TMDS 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.