

# AGON

PRO



## Podręcznik użytkownika monitora OLED

**AG276QZD**

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

**AOC**

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

©2023 AOC. All Rights Reserved

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

|   |    |
|---|----|
| Bezpieczeństwo.....                             | 1  |
| Konwencje krajowe .....                         | 1  |
| Zasilanie .....                                 | 2  |
| Instalacja .....                                | 3  |
| Czyszczenie .....                               | 4  |
| Inne .....                                      | 5  |
| Ustawienia .....                                | 6  |
| Zawartość opakowania .....                      | 6  |
| Montaż stojaka i podstawy .....                 | 7  |
| Regulacja kąta widzenia .....                   | 9  |
| Podłączanie monitora.....                       | 10 |
| Podłączanie wspomika do montażu na ścianie..... | 11 |
| Funkcja zgodności z G-SYNC.....                 | 12 |
| HDR .....                                       | 13 |
| Konserwacja ekranu.....                         | 14 |
| Regulacja.....                                  | 16 |
| Przyciski skrótów .....                         | 16 |
| Instrukcja przycisków OSD (Menu).....           | 17 |
| Ustawienia OSD .....                            | 19 |
| Game Setting (Ustawienia gier).....             | 20 |
| Luminance (Luminancja) .....                    | 22 |
| PIP Setting (Ustawienie PIP) .....              | 23 |
| Color Setup (Konfiguracja koloru).....          | 24 |
| Audio.....                                      | 25 |
| Light FX .....                                  | 26 |
| Extra (Ekstra).....                             | 27 |
| OSD Setup (Ustawienia OSD).....                 | 29 |
| Diody stanu .....                               | 30 |
| Rozwiązywanie problemów .....                   | 31 |
| Dane techniczne .....                           | 32 |
| Ogólne dane techniczne .....                    | 32 |
| Zaprogramowane tryby wyświetlania .....         | 34 |
| Przypisanie styków.....                         | 36 |
| Plug and Play .....                             | 37 |

# Bezpieczeństwo

## Konwencje krajowe

Następujące części opisują wykorzystywane w tym dokumencie konwencje krajowe.

### Uwagi, ostrzeżenia i przestrogi

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



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





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





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


## Zasilanie


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


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

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

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

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

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

 Do użytku wyłącznie z dostarczonym zasilaczem

Producenci: DELTA ELECTRONICS, INC.      Model: ADP-120VH D

# Instalacja

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

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

**!** Produktu nie należy kłaść przodem na podłodze.

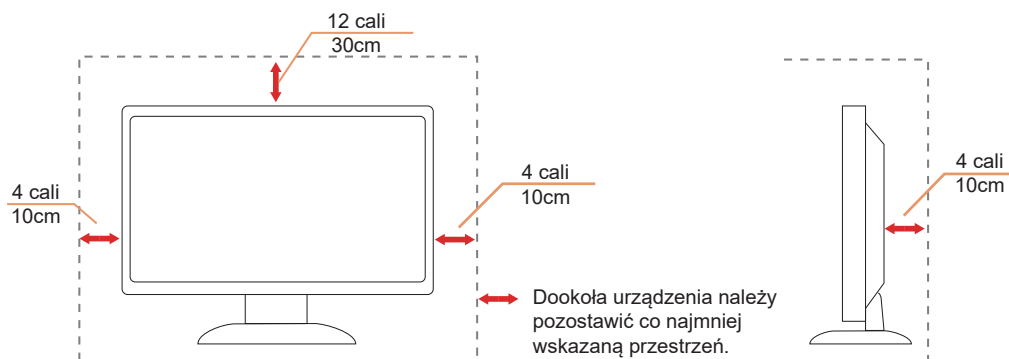
**!** W przypadku montażu monitora na ścianie lub na półce zastosować zestaw montażowy zatwierdzony przez producenta i postępować zgodnie z instrukcją dołączoną do zestawu.

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

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

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

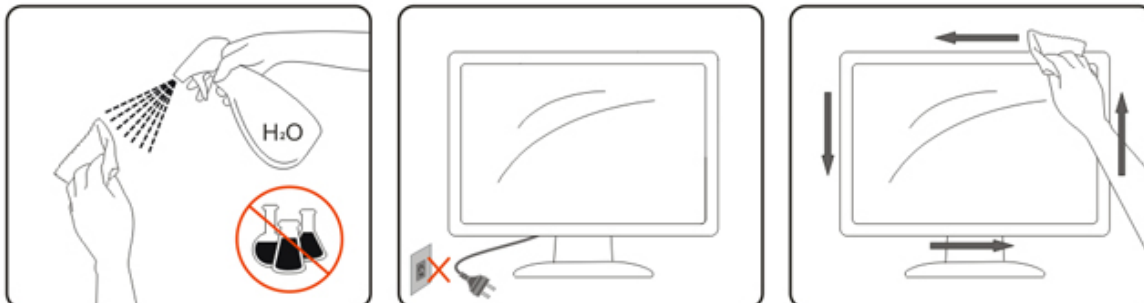
## Montaż na podstawie



# Czyszczenie


! Obudowę należy regularnie czyścić miękką szmatką zwilżoną wodą.

! Do czyszczenia należy używać miękkiej ściereczki bawełnianej lub mikrofibry. Ściereczka powinna być wilgotna i prawie sucha, aby nie dopuścić do przedostania się do obudowy płynu.





! Przed czyszczeniem produktu należy odłączyć przewód zasilający.


## Inne

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

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

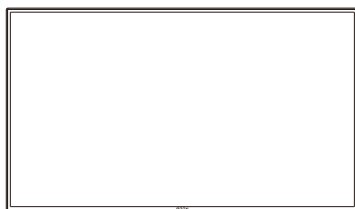
 Podczas działania nie należy narażać monitora OLED na silne drgania lub uderzenia.

 Nie wolno uderzać lub upuścić monitora podczas pracy lub transportu.

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

# Ustawienia

## Zawartość opakowania



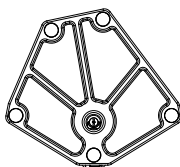
Quick Start



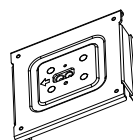
Warranty card



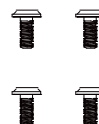
Stand



Base



Wall Mount Bracket



Stand Screws



Screwdriver



Power Cable



Adaptor



DP Cable



HDMI Cable



USB Cable

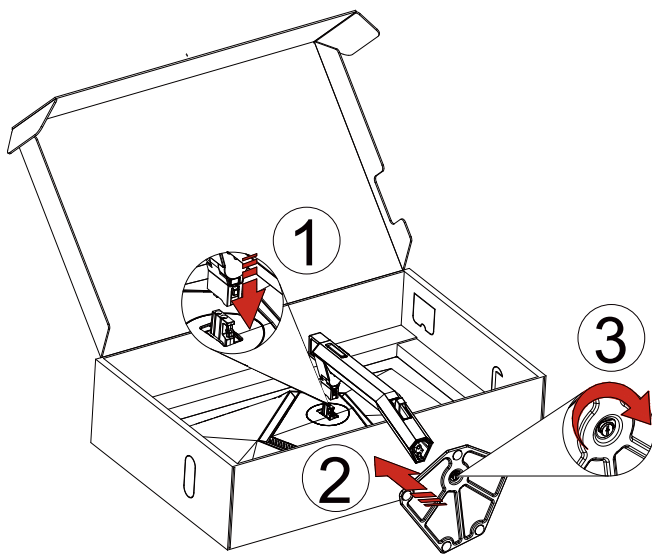
\* Nie wszystkie kable sygnałowe będą dostarczane we wszystkich krajach i regionach. Sprawdzić u lokalnego dostawcy lub w biurze oddziału AOC celem potwierdzenia.



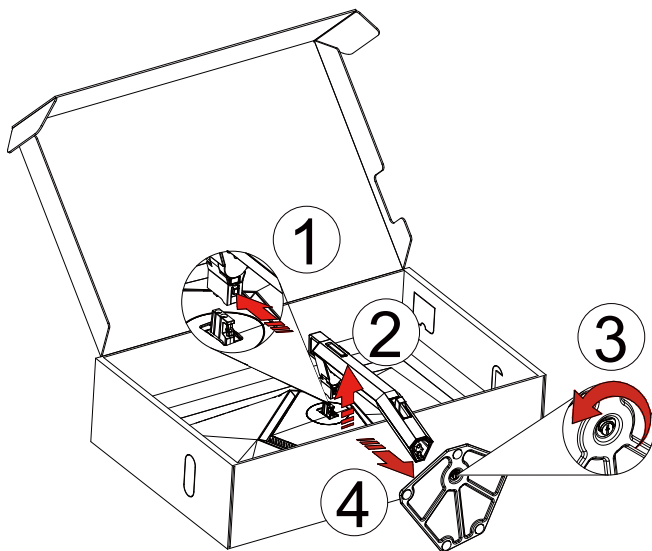
## Montaż stojaka i podstawy

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

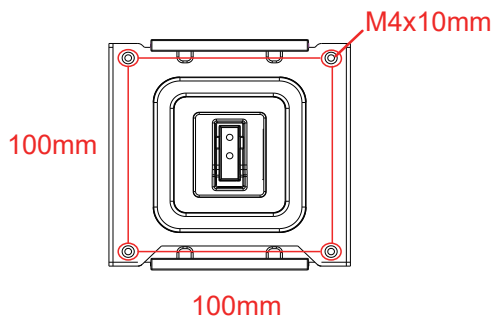
Ustawienia:



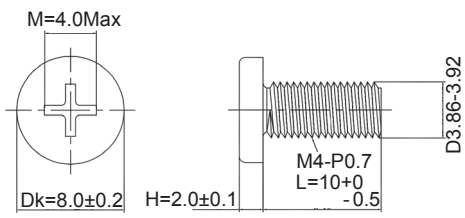
Zdejmowanie:



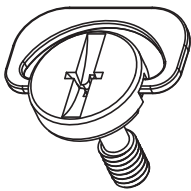
Wieszak ścienny:



Specyfikacja śrub wieszaka ściennego: M4\*10mm



Specyfikacje dla śruby podstawy: M6\*13 mm (efektywna długość gwintu 5,5mm)

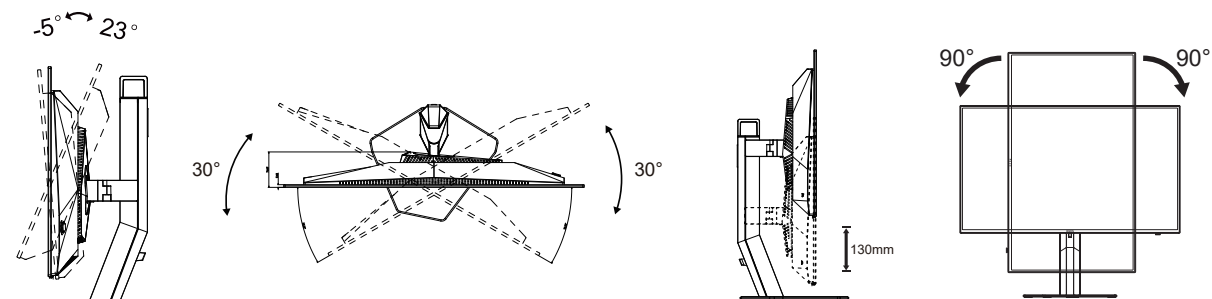


## Regulacja kąta widzenia

Aby zapewnić optymalne widzenie zaleca się, aby spojrzeć na pełny ekran monitora, a następnie wyregulować kąt monitora do własnych preferencji.

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

Kąt monitora można wyregulować w pokazanym poniżej zakresie:



### UWAGA:

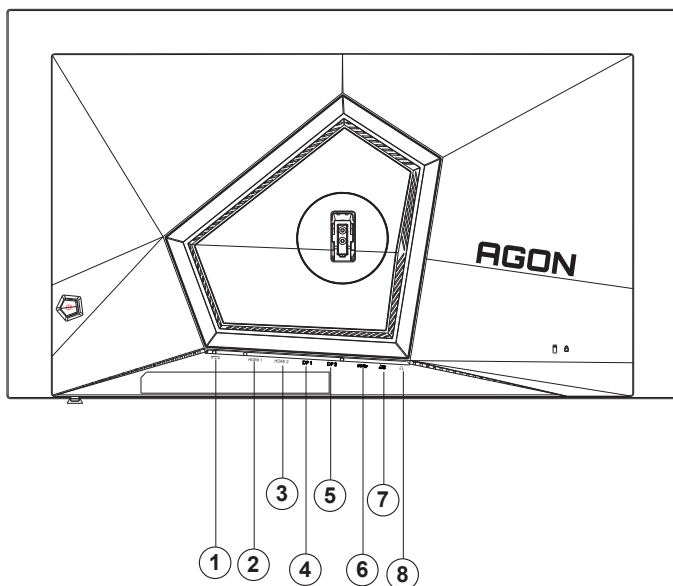
Podczas zmiany kąta nie należy dotykać ekranu OLED. Może to spowodować uszkodzenie lub pęknięcie ekranu OLED.

### Ostrzeżenie:

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

# Podłączanie monitora

Połączenia kablowe z tyłu monitora:



1. Zasilanie
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DP1
5. DP2
6. USB3.2 Gen1 przesyłania danych
7. USB3.2 Gen1 pobieranie + szybkie ładowanie  
USB3.2 Gen1 pobierania danych x1
8. Słuchawki

## Połączenie z komputerem PC

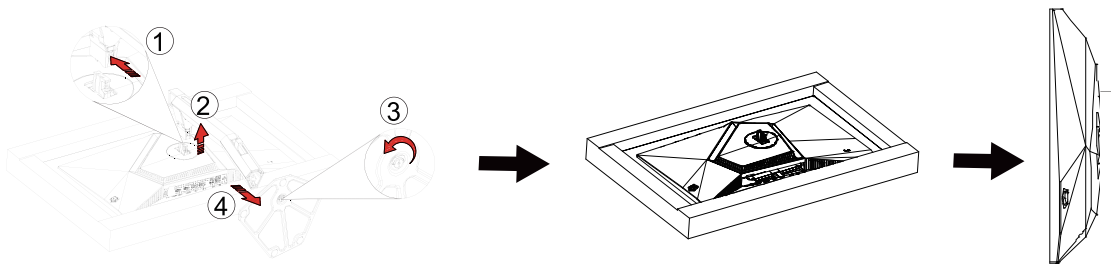
1. Podłącz dokładnie przewód zasilający do złącza z tyłu monitora.
2. Wyłącz komputer i odłącz kabel zasilający.
3. Podłącz kabel sygnałowy wyświetlacza do złącza wideo w komputerze.
4. Podłącz kabel zasilający komputera i monitora do najbliższego gniazdka elektrycznego.
5. Uruchom komputer i włącz monitor.

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

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


## Podłączanie wspomnika do montażu na ścianie

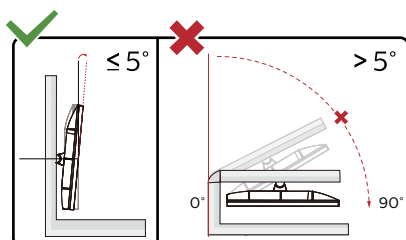
Przygotowanie do instalacji opcjonalnego ramienia do montażu ściennego (Średnica to M4, a długość 10mm).



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

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

 Uwaga : Otwory na śruby do montażu VESA nie są dostępne we wszystkich modelach, sprawdź u dostawcy lub w oficjalnym wydziale AOC.



\* Konstrukcja wyświetlacza może się różnić od pokazanej na ilustracji.

### Ostrzeżenie:

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

# Funkcja zgodności z G-SYNC

1. Funkcja zgodności z G-SYNC działa z DP/HDMI
2. Aby korzystać z perfekcyjnego działania gier z G-SYNC, należy zakupić oddzielną kartę GPU NVIDIA z obsługą G-SYNC.

## **Wymagania systemowe G-sync**

Komputer typu desktop podłączony do monitora G-SYNC:

Obsługiwane karty graficzne: Funkcja G-SYNC wymaga kart graficznych NVIDIA GeForce® GTX 650 Ti BOOST lub modeli wyższych.

Sterownik: R340.52 lub nowszy

System operacyjny:

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

Wymagania systemowe: Musi być obsługiwana funkcja DisplayPort 1.2 GPU.

Komputer Notebook podłączony do monitora G-SYNC:

Obsługiwane karty graficzne: NVIDIA GeForce® GTX 980M, GTX 970M, GTX 965M GPU lub wyższe modele kart graficznych

Sterownik: R340.52 lub nowszy

System operacyjny:

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

Wymagania systemowe: Musi być obsługiwany DisplayPort 1.2 sterowany bezpośrednio z GPU.

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

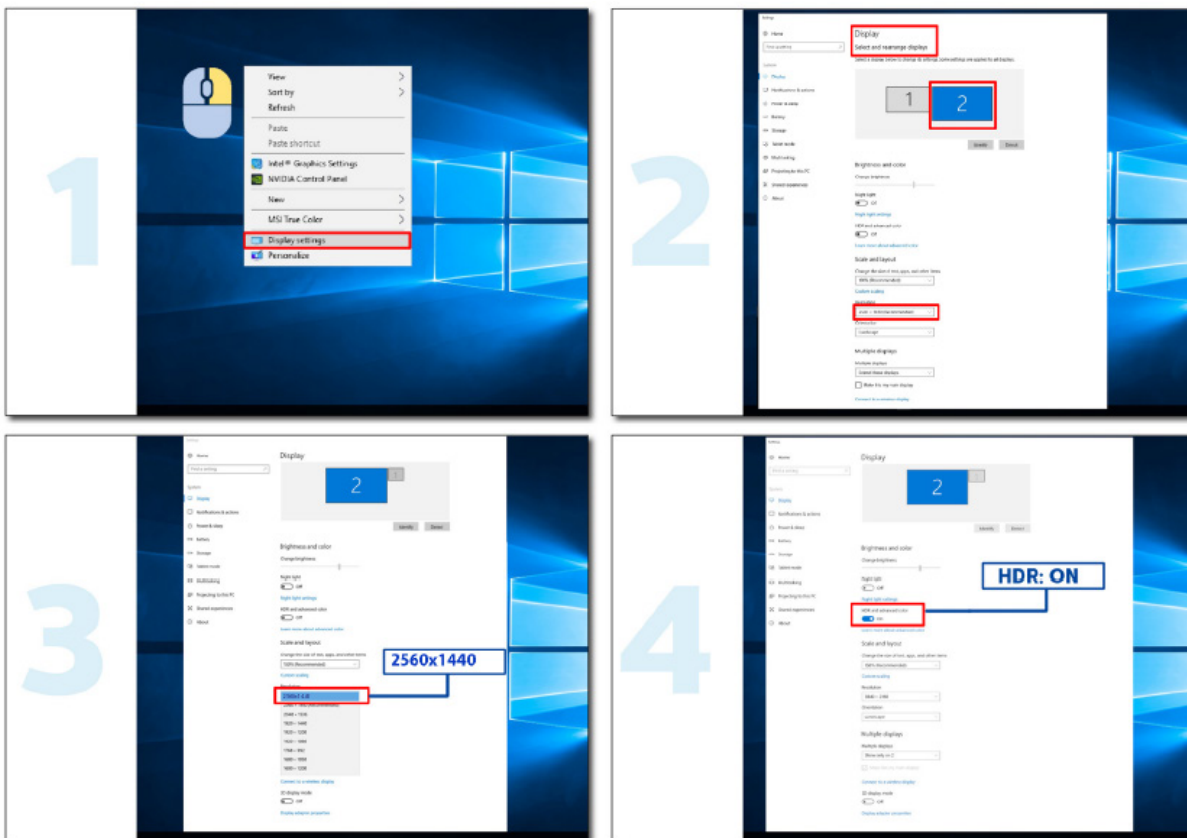
# HDR

Jest zgodne z sygnałami wejścia w formacie HDR10.

Wyświetlacz może automatycznie uaktywnić funkcję HDR, jeśli odtwarzacz i treść są zgodne. Skontaktuj się z producentem urządzenia i dostawcą treści w celu uzyskania informacji o zgodności urządzenia i treści. Wybierz "WYŁ." dla funkcji HDR, gdy nie jest potrzebna funkcja automatycznego uaktywnienia.

## Uwaga:

1. 3840×2160 przy 50Hz/60Hz, jest dostępne wyłącznie w takich urządzeniach, jak odtwarzacze UHD lub Xbox/PS.
2. Ustawienia wyświetlania:
  - a. Przejdź do "Ustawienia wyświetlania" i wybierz rozdzielczość – 2560x1440 oraz włączenie HDR.
  - b. Zmień rozdzielczość na – 2560x1440 (jeśli jest dostępna), aby uzyskać najlepsze efekty HDR.



# Konserwacja ekranu

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

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

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

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

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

Należy przestrzegać następujących sugestii dotyczących użytkownika:

1. Nie wyświetlaj nieruchomego obrazu na pełnym ekranie lub jego części przez długi czas, ponieważ może to prowadzić do pozostałości obrazu na ekranie. Aby uniknąć tego problemu, należy odpowiednio zmniejszyć jasność i kontrast ekranu podczas wyświetlania nieruchomego obrazu.
2. Podczas długiego oglądania programu 4:3 po lewej i prawej stronie ekranu oraz na krawędzi obrazu pozostaną różne znaki, dlatego nie używaj tego trybu przez dłuższy czas.
3. Jeśli to możliwe, oglądaj wideo na pełnym ekranie, a nie w małym oknie na ekranie (np. wideo na stronie przeglądarki internetowej).
4. Nie umieszczaj etykiet ani naklejek na ekranie, aby zmniejszyć możliwość uszkodzenia ekranu lub pozostałości obrazu.

## • Nie zaleca się, aby używać ten produkt w sposób ciągły, dłużej niż przez cztery godziny.

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

Ten produkt wykorzystuje wiele technologii do eliminowania możliwego zatrzymywania obrazu.

### • LEA (Logo Extraction Algorithm) (Zapobieganie zatrzymywaniu lokalnego obrazu)

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

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

Ta funkcja jest „Włączona” domyślnie i można ją ustawić w menu OSD.

### • TPC (Temporal Peak Luminance Control) (Kontrola tymczasowej szczytowej wartości luminancji)

W celu zmniejszenia zagrożenia zatrzymywania obrazu, przy długotrwałym wyświetlaniu nieruchomego obrazu, jest automatycznie znacząco obniżana luminancja obrazu, aby uniknąć możliwego zatrzymywania obrazu.

Ta funkcja jest „Włączona” domyślnie i nie można jej wyłączyć.

### • Orbit (Przesuwanie obrazu)

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

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

Ta funkcja jest “Włączona” (Najsłabsze) domyślnie i można ją ustawić w menu OSD.

### • CPC (Convex Power Control) (Kontrola zasilania Convex)

W celu zmniejszenia zagrożenia zatrzymywania obrazu, ta funkcja może automatycznie regulować wzmocnienie zasilania dla różnych obrazów. Kontrola zasilania jest wykonywana według matematycznego modelu convex, którego działanie może być silne, średnie i słabe na obu bokach, aby zmniejszyć możliwe zatrzymywanie obrazu.

Ta funkcja jest “Włączona” domyślnie i nie można jej wyłączyć.

### • LBC (Local Brightness Control) (Kontrola lokalnej jasności)



W celu zmniejszenia zagrożenia zatrzymywania obrazu, jasność obszaru zostanie automatycznie obniżona, jeżeli skumulowana jasność tego obszaru jest zbyt wysoka, aby zapobiec pogorszeniu efektu jasności tego obszaru, a tym samym uniknąć możliwego zatrzymania obrazu.

Ta funkcja jest "Włączona" domyślnie i nie można jej wyłączyć.

#### • **OFF RS (Off Real slow) (Eliminacja zatrzymania obrazu)**

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

Aby wyeliminować możliwe zatrzymywanie obrazu, zaleca się regularne lub nieregularne ponowne uruchamianie funkcji FF RS, aby uzyskać idealny efekt wyświetlania obrazu. Liczbę implementacji funkcji OFF-RS, można obejrzeć w opcji "Others" (Inne) menu OSD.

Ta funkcja może być uruchamiana następującymi metodami:

1. Ręczne włącz funkcję OFF-RS w menu OSD, wybierz "Yes" (Tak), zgodnie z poleceniem menu.
2. Po każdym działaniu wyświetlacza zbiorczo przez 4 godziny, wyświetlane jest powiadomienie w celu przypomnienia użytkownikowi o konserwacji ekranu. Zaleca się wybranie "Yes" (Tak). Po wybraniu "No" (Nie) lub, gdy nie dokonano wyboru, powiadomienie będzie generowane raz na godzinę, po zbiorczym działaniu wyświetlacza przez 24 godziny, aż do wybrania przez użytkownika "Yes" (Tak).
3. Po każdym zbiorczym działaniu wyświetlacza przez 4 godziny, funkcja OFF-RS zostanie zastosowana automatycznie, gdy wyświetlacz zostanie wyłączony lub 2 godziny po przejściu wyświetlacza do stanu oczekiwania.

Funkcja OFF-RS działa za każdym razem przez około 10 min. Należy pozostawić włączone zasilanie i nie używać przycisków. Zacznie migać białym światłem wskaźnik zasilania (białe przez sekundę/wyłączone przez sekundę). Na koniec wskaźnik zasilania wyłączy się, a wyświetlacz przejdzie do stanu wyłączenia lub oczekiwania.

Jeżeli użytkownik naciśnie przycisk "Zasilanie" w celu uruchomienia wyświetlacza lub wybudzenia wyświetlacza ze stanu oczekiwania, gdy jest wykonywana funkcja OFF-RS, funkcja OFF-RS zostanie automatycznie wyłączona i zostanie przywrócony obraz wyświetlacza. Ten proces trwa około 5 sekund.

#### • **JB (Kompensacja i korekcja ekranu)**

W celu zmniejszenia zagrożenia zatrzymywania obrazu, ekran jest poddawany względnie pełnemu działaniu JB, po każdorazowym zbiorczym działaniu wyświetlacza przez 1500 godzin.

Przed wykonaniem JB, funkcja OFF-RS jest uruchamiana automatycznie, po czym ekran wymaga automatycznego schłodzenia do odpowiedniej temperatury (cały proces trwa około 1 godzinę).

W czasie kompensacji i korekcji należy pozostawić włączone zasilanie i nie używać przycisków. Zacznie migać białym światłem wskaźnik zasilania (białe przez 3 sekundy/wyłączone przez 3 sekundy). Na koniec wskaźnik zasilania wyłączy się, a wyświetlacz przejdzie do stanu wyłączenia lub oczekiwania.

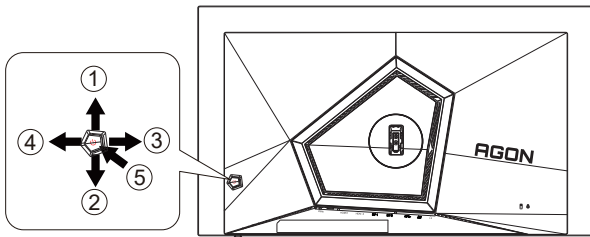
Jeżeli użytkownik naciśnie przycisk "Zasilanie" lub wybudzi wyświetlacz ze stanu oczekiwania, gdy jest wykonywana operacja JB, proces JB zostanie automatycznie przerwany i zostanie przywrócony obraz wyświetlacza. Ten proces trwa około 5 sekund.

Ta funkcja jest "Włączona" domyślnie i nie można jej wyłączyć.

Uwaga: Miganie wskaźnika zasilania białym światłem oznacza, że panel jest w trakcie konserwacji. W tym czasie, nie można użyć zmierzonego zasilania do oceny zasilania w trybie oczekiwania lub zasilania w trybie wyłączenia.

# Regulacja

## Przyciski skrótów



|   |                      |
|---|----------------------|
| 1 | Źródło/W górę        |
| 2 | Dial Point/W dół     |
| 3 | Tryb gry/W lewo      |
| 4 | Light FX/W prawo     |
| 5 | Zasilanie/Menu/Enter |

### Zasilanie/Menu/Enter

Naciśnij przycisk Zasilanie, aby włączyć monitor.

Jeżeli nie ma OSD, naciśnij w celu wyświetlenia OSD lub potwierdzenia wyboru. Naciśnij na około 2 sekundy, aby wyłączyć monitor.

### Dial Point

Przy braku OSD, naciśnij przycisk Dial Point, aby pokazać/ukryć Dial Point.

### Tryb gry/W lewo

Przy braku OSD, naciśnij przycisk "W lewo", aby otworzyć funkcję trybu gry, następnie naciśnij przycisk "W lewo" lub "W prawo" aby wybrać tryb gry (FPS, RTS, Wyścig, Gracz 1, Gracz 2 lub Gracz 3) stosownie do różnych typów gier.

### Light FX/W prawo

Przy braku OSD, naciśnij przycisk "W prawo", aby uaktywnić funkcję Light FX.

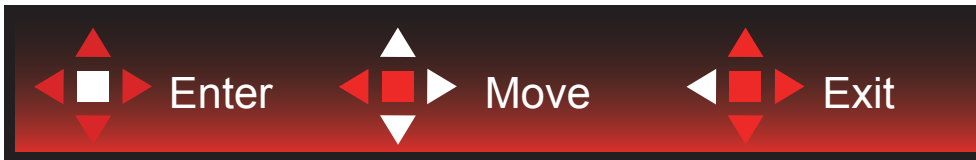
### Źródło/W górę

Kiedy OSD jest zamknięte, naciśnięcie przycisku Źródło/Auto/W górę uaktywni funkcję Źródło.

## Instrukcja przycisków OSD (Menu)



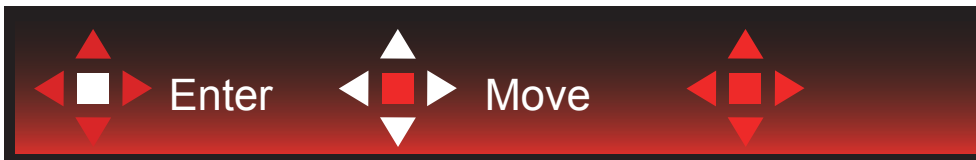
Enter : Użyj przycisku Enter do przechodzenia do menu OSD następnego poziomu  
Move (Przesuń) : Użyj przycisku W lewo / W górę / W dół do przesuwania wyboru w OSD  
Exit (Wyjście) : Użyj przycisku W prawo do wychodzenia z OSD



Enter : Użyj przycisku Enter do przechodzenia do menu OSD następnego poziomu  
Move (Przesuń) : Użyj przycisku W prawo / W górę / W dół do przesuwania wyboru w OSD  
Exit (Wyjście) : Użyj przycisku W lewo do wychodzenia z OSD



Enter : Użyj przycisku Enter do przechodzenia do menu OSD następnego poziomu  
Move (Przesuń) : Użyj przycisku W górę / W dół do przesuwania wyboru w OSD  
Exit (Wyjście) : Użyj przycisku W lewo do wychodzenia z OSD



Move (Przesuń) : Użyj przycisku W lewo / W prawo / W górę / W dół do przesunięcia wyboru w OSD



Exit (Wyjście): Użyj przycisku W lewo do przechodzenia w OSD do poprzedniego poziomu OSD  
Enter : Użyj przycisku W prawo do przechodzenia do następnego poziomu OSD  
Select (Wybierz) : Użyj przycisku W górę / W dół do przesunięcia wyboru w OSD



Enter : Użyj przycisku Enter do zastosowania ustawienia OSD i powrotu do poprzedniego poziomu OSD  
Select (Wybierz) : Użyj przycisku W dół do dopasowania ustawienia w OSD



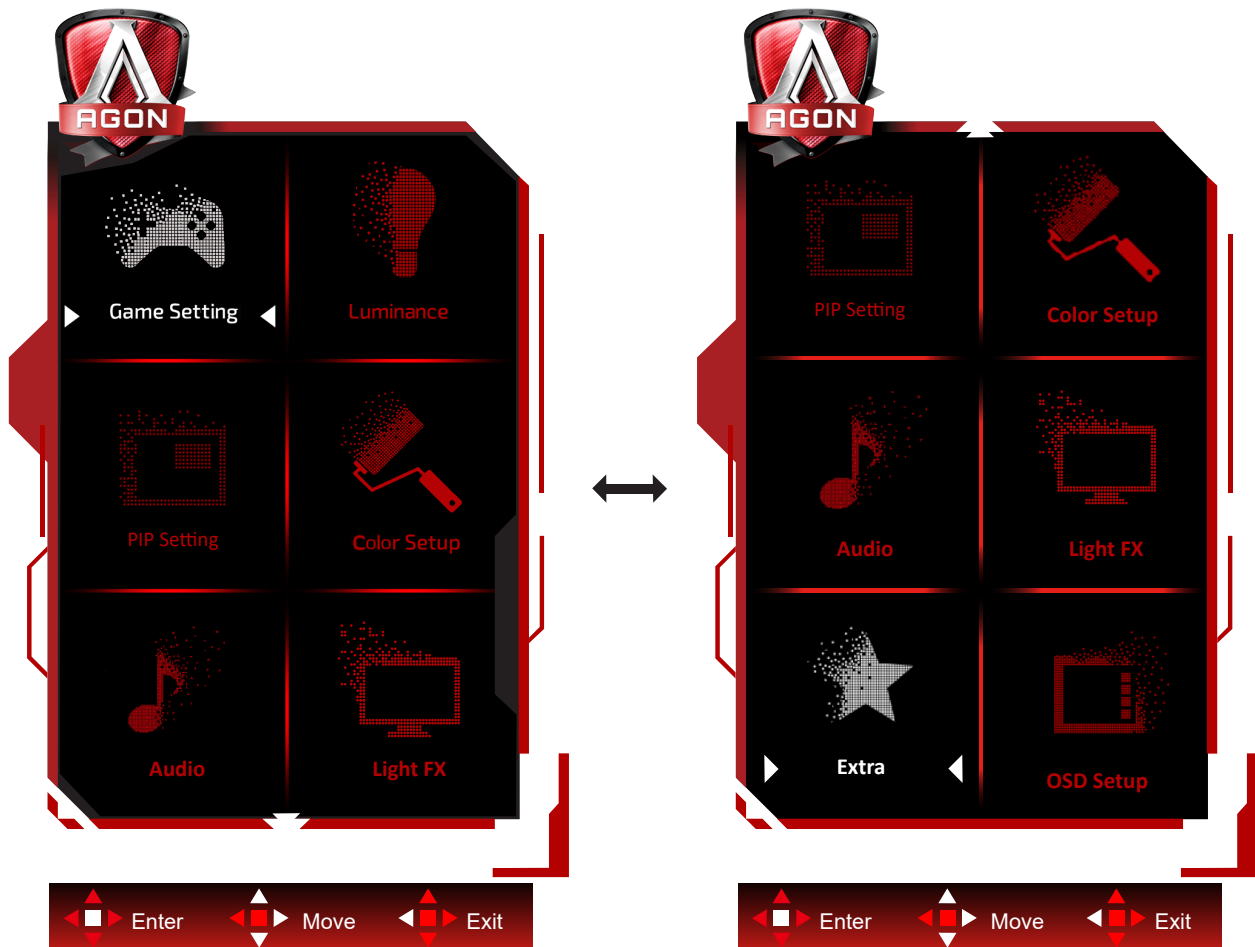
Select (Wybierz) : Użyj przycisku W górę / W dół do dopasowania ustawienia w OSD



Enter : Użyj przycisku Enter do przechodzenia w OSD do poprzedniego poziomu OSD  
Select (Wybierz) : Użyj przycisku W lewo / W prawo do dopasowania ustawienia w OSD

# Ustawienia OSD

Podstawowe i proste instrukcje dla przycisków sterowania.




- 1). Naciśnij przycisk MENU, aby wyświetlić okno menu ekranowego OSD.
- 2). Zastosuj się do instrukcji przycisków w celu przesunięcia lub wyboru (regulacji) ustawień OSD.
- 3). Funkcja blokady/odblokowania OSD: W celu zablokowania lub odblokowania OSD, naciśnij i przytrzymaj przycisk W dół przez 10 s, kiedy funkcja OSD nie jest aktywna.

## Uwaga:

- 1). Jeżeli produkt ma tylko jedno wejście sygnału wyłączona jest regulacja pozycji "Wybór wejścia".
- 2). Tryby ECO (za wyjątkiem trybu Standardowego) i DCR, DCB . obrazu - dla tych czterech trybów może istnieć tylko jeden stan.

## Game Setting (Ustawienia gier)



|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|  | Game Mode<br>(Tryb gry)                     | Off (Wył.)  | Brak optymalizacji przez Tryb Gra.  |
|   |   | FPS   | Do grania w gry typu FPS (Strzelanka). Poprawia szczegóły poziomu czerni motywu.  |
|   |   | RTS   | Do grania w gry typu RTS (Strategiczne). Poprawia jakość obrazu.  |
|   |   | Racing (Wyścig)   | Do grania w gry typu wyścig. Zapewnia najkrótszy czas odpowiedzi i wysoki poziom nasycenia koloru.  |
|   |   | Gamer 1<br>(Gracz 1)  | Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 1.   |
|   |   | Gamer 2<br>(Gracz 2)  | Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 2.   |
|   |   | Gamer 3<br>(Gracz 3)  | Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 3.   |
|   | Shadow Control<br>(Sterowanie tła)          | 0-100   | <p>Domyślna wartość dla sterowania tła to 50, teraz użytkownik może regulować od 50 do 100 lub 0 w celu zwiększenia kontrastu i uzyskania bardziej wyraźnego obrazu.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Jeżeli obraz jest z ciemny aby wyraźnie były widoczne szczegóły, wyregulować od 50 do 100 celem uzyskania wyraźniejszego obrazu.</li> <li>Jeżeli obraz jest zbyt jasny aby wyraźnie były widoczne szczegóły, wyregulować od 50 do 0 celem uzyskania wyraźniejszego obrazu.</li> </ol> |
| Shadow Boost<br>(Wzm. odcieni)  | Off (Wył.) / Poziom 1 / Poziom 2 / Poziom 3 | Popraw szczegóły ekranu w ciemnym lub jasnym obszarze, aby dostosować jasność w jasnym obszarze i upewnić się, że nie jest on przesycony. |   |
| Game Color<br>(Kolor gier)  | 0-20  | Pozycja kolorów gry umożliwi regulację nasycenia na poziomie od 0 do 20 w celu uzyskania odpowiedniego obrazu.                            |   |
| Sniper Scope<br>(Zasięg snajp.)   | Off (Wył.) / 1.0 / 1.5 / 2.0                | Powiększ lokalnie, aby ułatwić celowanie podczas strzelania.  |   |
| G-SYNC  | On (Włącz) / Off (Wyłącz)                   | Wyłączenie lub włączenie G-SYNC.  |   |

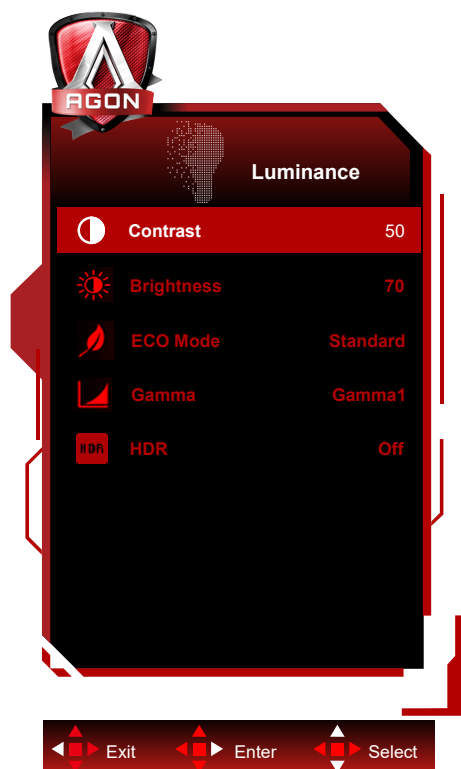
|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
|  | Low input Lag<br>(Niskie opóźnienie wejścia) | On (Włącz) /<br>Off (Wyłącz)                                      | Wyłączenie bufora klatek, może zmniejszyć opóźnienie wejścia.<br>Uwaga: Niskie opóźnienie wejścia jest wyłączone domyślnie i nie można go regulować, gdy częstotliwość pola wynosi mniej niż 120 Hz; i jest włączone domyślnie oraz nie można go regulować, gdy częstotliwość pola wynosi równo 120 Hz i aktywny jest stan Synchronizacja adaptacyjna. |
|  | Licznik ramek                                | Wył. / Prawy-górny /<br>Prawy-dolny / Lewy-<br>dolny / Lewy-górny | Wyświetlanie częstotliwości pionowej na wybranym rogu.<br>(Funkcja Licznik klatek działa wyłącznie z kartą graficzną AMD.)   |


**Uwaga:**

Gdy "Tryb HDR" lub "HDR" w menu "Luminance (Luminancja)" jest ustawiony na bez wyłączenia, nie można regulować opcji "Tryb gry", "Kontrola odcieni" i "Kolor gry".

Gdy Przestrzeń kolorów w Ustawienia kolorów jest ustawiona na sRGB lub DCI-P3, elementy Tryb gry, Kontrola ciemnego pola i Odcień gry, nie są regulowane.

## Luminance (Luminancja)



|   |   |   |                                |                      |
|---|---|---|--------------------------------|----------------------|
|  | Contrast (Kontrast)                                   | 0-100   | Kontrast z rejestru cyfrowego. |                      |
|   | Brightness (Jasność)                                  | 0-100   | Regulacja podświetlania        |                      |
|   | Eco mode (Ekonomiczny)                                | Standard (Standardowy)  |                                | Tryb Standardowy     |
|   |   | Text (Tekst)  |                                | Tryb tekstowy        |
|   |   | Internet  |                                | Tryb Internetu       |
|   |   | Game (Gra)  |                                | Game Mode (Tryb gry) |
|   |   | Movie (Film)  |                                | Tryb filmu           |
|   |   | Sports (Sport)  |                                | Tryb sportu          |
|   |   | Reading(Odczytu)  |                                | Tryb odczytu         |
|   | Gamma   | Gamma1  |                                | Regulacja do Gamma 1 |
| Gamma2  |   |   | Regulacja do Gamma 2           |                      |
| Gamma3  |   |   | Regulacja do Gamma 3           |                      |
| HDR   | Off / DisplayHDR / HDR Picture / HDR Movie / HDR Game | Ustaw profil HDR zgodnie z wymaganiami użytkownika dotyczącymi używania.<br>Uwaga:<br>Po wykryciu treści HDR, zostanie wyświetlona do regulacji opcja HDR.    |                                |                      |
| HDR Mode  | Off / HDR Picture / HDR Movie / HDR Game              | Zoptymalizowano dla koloru i kontrastu obrazu, co symuluje efekt HDR.<br>Uwaga:<br>Po wykryciu treści HDR, zostanie wyświetlona do regulacji opcja trybu HDR. |                                |                      |

### Uwaga:

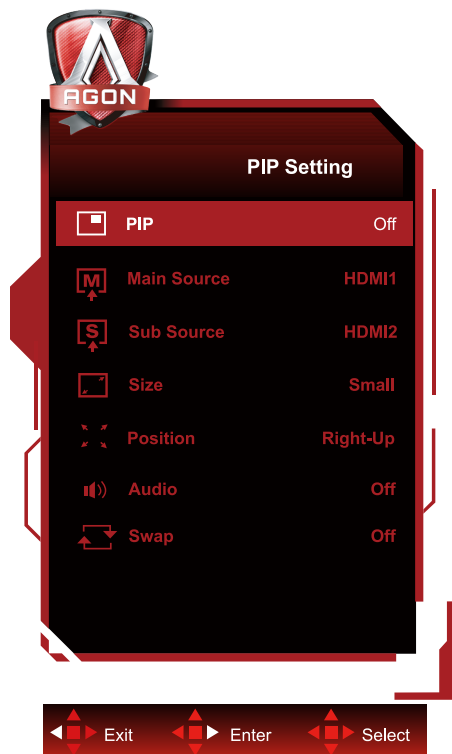
Gdy "Tryb HDR" w menu "Luminance (Luminancja)" jest ustawiony na bez wyłączenia, nie można regulować opcji "Kontrast", "Tryb Eco" i "Gamma".

Gdy "HDR" w menu "Luminance (Luminancja)" jest ustawiony na bez wyłączenia, nie można regulować opcji "Luminance (Luminancja)".

Gdy Przestrzeń kolorów w Ustawienia kolorów jest ustawiona na sRGB lub DCI-P3, elementy Kontrast, Tryb scenariusza jasności, Gamma i Tryb HDR/HDR, nie są regulowane.



## PIP Setting (Ustawienie PIP)



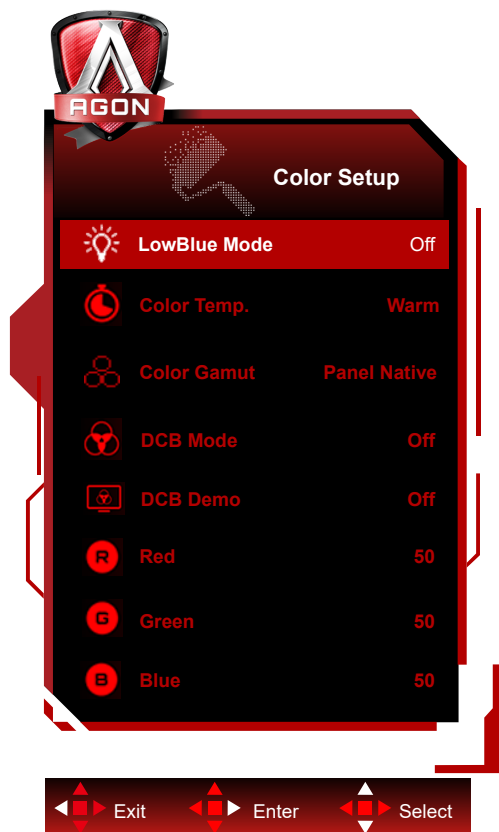
|   |                              |   |  |
|---|------------------------------|---|--|
|  | PIP                          | Off (Wył.) / PIP / PBP                        | Wyłączenie lub włączenie PIP lub PBP     |
|   | Main Source (Źródło główne)  |   | Wybór głównego źródła sygnału ekranu.    |
|   | Sub Source (Źródło podrzęd.) |   | Wybór podrzędnego źródła sygnału ekranu. |
|   | Size (Wielk.)                | Small (Mały) / Middle (Średni) / Large (Duży) | Wybór wielkości ekranu.                  |
|   | Position (Położenie)         | Right-up (Pr.-góra)                           | Ustawienie położenia ekranu.             |
|   |                              | Right-down (Pr.-dół)                          |  |
|   |                              | Left-up                                       |  |
|   |                              | Left-down                                     |  |
|   | Audio                        | On (Wł.): Audio PIP                           | Wyłączenie lub włączenie ustawień audio. |
|   |                              | Off (Wył.): Główne audio                      |  |
| Swap (Zam.)   | On (Wł.): Zam.               | Zamiana źródła sygnału ekranu.                |  |
|   | Off (Wył.): brak działania   |   |  |


### Uwaga:

- 1) Gdy HDR jest ustawiony na bez wyłączenia w obszarze Jasność, wszystkie elementy w ustawieniach nie są regulowane.
- 2) Gdy funkcja PIP/PBP jest włączona, niektóre regulacje związane z kolorami w menu OSD dotyczą tylko ekranu głównego, podczas gdy ekran dodatkowy nie jest obsługiwany. Dlatego ekran główny i ekran dodatkowy mogą mieć różne kolory.
- 3) Ustaw rozdzielczość sygnału wejścia na 1280X1440 przy 60Hz w PBP, aby uzyskać wymagany efekt wyświetlania.
- 4) Gdy jest włączone PBP/PIP, zgodność wejścia ekranu głównego/ekranu dodatkowego jest pokazywana w następującej tabeli:

|                                 |       | Main Source (Źródło główne) |       |     |     |
|---------------------------------|-------|-----------------------------|-------|-----|-----|
|                                 |       | HDMI1                       | HDMI2 | DP1 | DP2 |
| Sub Source<br>(Źródło podrzęd.) | HDMI1 | V                           | V     | V   | V   |
|                                 | HDMI2 | V                           | V     | V   | V   |
|                                 | DP1   | V                           | V     | V   | V   |
|                                 | DP2   | V                           | V     | V   | V   |

## Color Setup (Konfiguracja koloru)



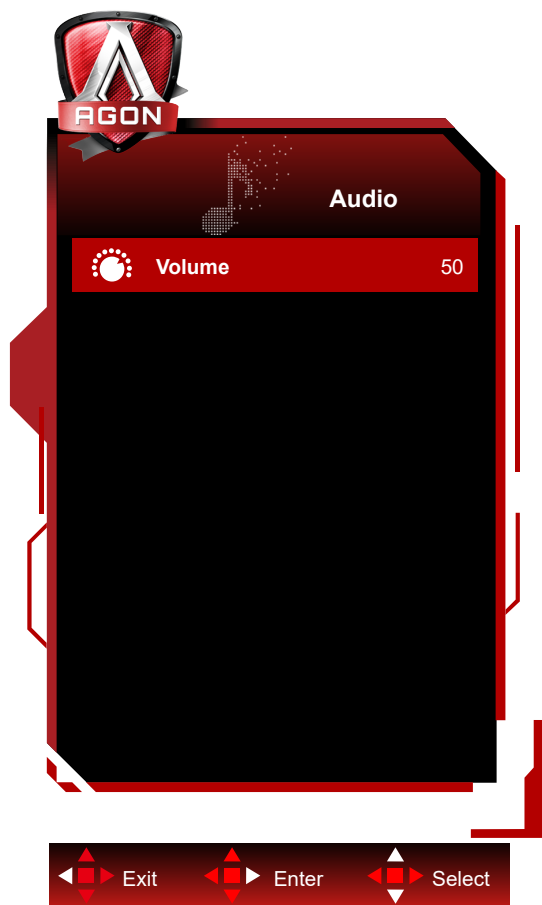
|   |                               |   |  |
|---|-------------------------------|---|--|
|  | LowBlue Mode (Tryb LowBlue)   | Wył / Multimedia / Internet / Office / Czytanie | Zmniejszenie falowania niebieskiego światła, poprzez sterowanie temperaturą barwową. |
|   | Color Temp. (Temper. Barwowa) | Warm (Ciepłe)                                   | Przywołuje temperaturę barwową ciepłych kolorów z pamięci EEPROM.                    |
|   |                               | Normal (Normalne)                               | Przywołuje temperaturę barwową normalnych kolorów z pamięci EEPROM.                  |
|   |                               | Cool (Zimne)                                    | Przywołuje temperaturę barwową zimnych kolorów z pamięci EEPROM.                     |
|   |                               | User (Użytk.)                                   | Przywołanie temperatury barwowej użytkownika z pamięci EEPROM.                       |
|   | Color Gamut (Gama kolorów)    | Natywny panel                                   | Standardowy panel przestrzeni kolorów.   |
|   |                               | sRGB  | Przywołuje temperaturę barwową sRGB z pamięci EEPROM.                                |
|   |                               | DCI-P3  | Przestrzeń kolorów DCI-P3.   |
|   | DCB Mode (DCB Tryb)           | Off   | Wyłącz tryb DCB.   |
|   |                               | Full Enhance (Pełne Rozszrz.)                   | Włącz tryb Full EnhanceX   |
|   |                               | Nature Skin (Natur. Skóra)                      | Włącz tryb Nature Skin   |
|   |                               | Green Field (Zielone Pole)                      | Włącz tryb reen Field  |
|   |                               | Sky-blue (Niebieskie Niebo)                     | Włącz tryb Sky-blue  |
|   |                               | AutoDetect (Autom. Wykrywan.)                   | Włącz tryb AutoDetect  |
| DCB Demo (DCB Demo)   | Wł. lub wył.                  | Wyłączenie lub włączenie trybu demo             |  |
| Red (Czerwony)  | 0-100                         | Wzmocnienie czerwieni z rejestru cyfrowego.     |  |
| Green (Zielony)   | 0-100                         | Wzmocnienie zielonego z rejestru cyfrowego.     |  |
| Blue (Niebieski)  | 0-100                         | Wzmocnienie niebieskiego z rejestru cyfrowego.  |  |

**Uwaga:**

Gdy opcja "Tryb HDR" lub "HDR" w menu "Luminance (Luminancja)" jest ustawiona na bez wyłączenia, nie można regulować żadnych elementów w "Ustawienia koloru".

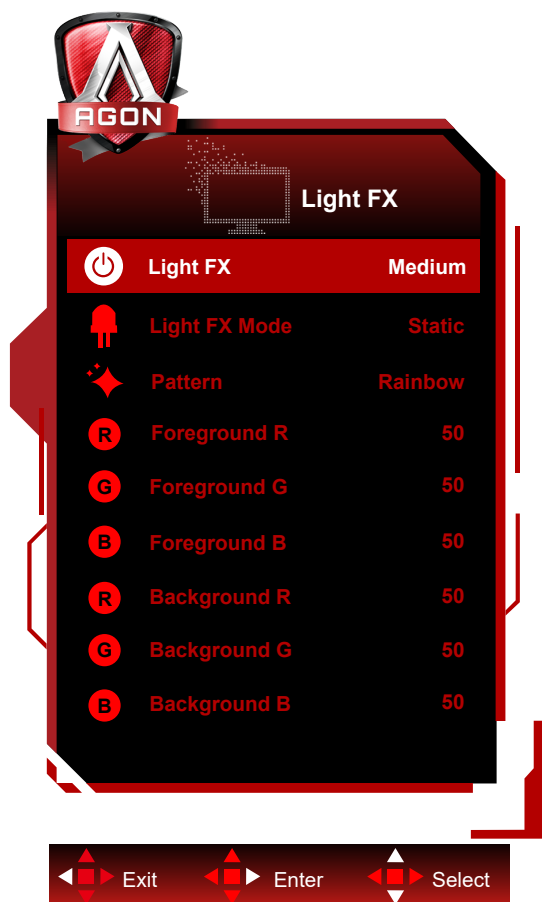
Gdy Color Space (Przestrzeń kolorów) jest ustawiona na sRGB lub DCI-P3, nie można regulować żadnych innych elementów w ustawieniu Color Settings (Przestrzeń kolorów).


**Audio**



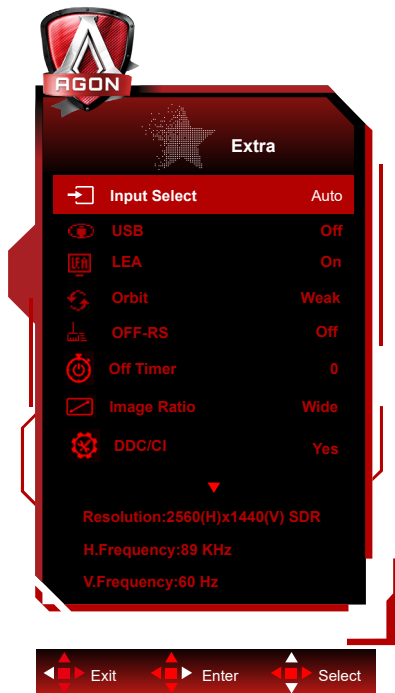
|   |          |       |                                |
|---|----------|-------|--------------------------------|
|  | Głośność | 0-100 | Wyreguluj ustawienie głośności |
|---|----------|-------|--------------------------------|


## Light FX




|   |                |   |  |
|---|----------------|---|--|
|  | Light FX       | Wyłączone / Niskie / Średni / Silny   | Wybór intensywności Light FX.  |
|   | Tryb Light FX  | Audio1 / Audio2 / Statyczny / Wyszukanie ciemnego punktu / Przesunięcie gradientu / Wypełnienie rozszerzone / Wypełnienie kropkowe / Rozszerzanie wypełnienia kropkowego / Oddychające / Wyszukanie jasnego punktu / Powiększenie / Tęcza / Fala wodna / Miganie / Demo | Wybierz tryb Light FX  |
|   | Wzór           | Red / Green / Blue / Tęcza / Definiowany przez użytkownika  | Wybierz Wzór Light FX  |
|   | Przedni plan R | 0-100   | Użytkownik może dopasować kolor przedniego planu Light FX, po ustawieniu Wzór na definiowany przez użytkownika |
|   | Przedni plan G |   |  |
|   | Przedni plan B |   |  |
|   | Tło R          | 0-100   | Użytkownik może dopasować kolor tła Light FX, po ustawieniu Wzór na definiowany przez użytkownika              |
| Tło G   |                |   |  |
| Tło B   |                |   |  |

## Extra (Ekstra)

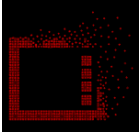


|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
|  | Input Select<br>(Wybór wejścia)  | AUTO (Automatyczna)/<br>HDMI1/HDMI2/DP1/DP2  | Wybór źródła sygnału ekranu   |
|   | USB  | On (Wł.) / Off (Wył.)  | Włączenie/wyłączenie funkcji USB.   |
|   | LEA<br>(Zapobieganie<br>zatrzymywaniu<br>lokalnego<br>obrazu)                                      | On (Wł.) / Off (Wył.)  | Jest to używane do włączania funkcji LEA w celu zmniejszenia zagrożenia zatrzymania obrazu.<br>Zalecane ustawienia funkcji: "On" (Wł.)<br>Po włączeniu tej funkcji, ekran zostanie automatycznie zwężony w celu ustalenia jasności obszaru wyświetlania, aby zmniejszyć możliwość zatrzymywania obrazu. |
| Orbit<br>(Przesuwanie<br>obrazu)  | Off (Wył.) / Weak (Słabe)<br>/ Medium (Średnie) /<br>Strong (Silne) / Strongest<br>(Najsilniejsze) | Jest to używane do włączania funkcji Orbit w celu zmniejszenia zagrożenia zatrzymania obrazu.<br>Zalecane ustawienie funkcji: "On" (Wł.)<br>Po włączeniu tej funkcji, całe piksele obrazu będą przesuwać się ruchem kołowym. Amplituda ruchu zależy od ustawień. Przesuwany znak może być przycięty na bokach. Po wybraniu "Strongest" (Najsilniejsze), zatrzymywanie obrazu raczej nie wystąpi, ale możliwe jest zauważalne przycinanie boczne. |   |

|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
|  | Off-RS<br>(Eliminacja zatrzymania obrazu)                          | On (Wł.) / Off (Wył.)   | <p>Jest to używane do włączania i uruchamiania funkcji OFF-RS w celu eliminacji zatrzymania wygenerowanego obrazu.</p> <p>Po uruchomieniu, wybierz "Yes" (Tak) zgodnie z poleceniami menu, po czym wyświetlacz automatycznie wyłączy ekran. Należy pozostawić włączone zasilanie i nie używać żadnych przycisków. Zacznie migać białym światłem wskaźnik zasilania (białe przez sekundę/wyłączone przez sekundę). Ten proces trwa około 10 min. Na koniec wyłączony zostanie wskaźnik zasilania, a wyświetlacz przejdzie do trybu oczekiwania.</p> |
|   | Off timer (Timer wyłączenia)                                       | 0-24 godz.  | Wybór czasu wyłączenia zasilania prądem stałym   |
|   | Image Ratio<br>(Współcz. Obrazu)                                   | Wide (Szeroki) / 4:3 / 1:1 / 17"(4:3) / 19"(4:3) / 19"(5:4) / 19"W(16:10) / 21.5"W(16:9) / 22"W(16:10) / 23"W(16:9) / 23.6"W(16:9) / 24"W(16:9) | Wybór współczynnika obrazu dla wyświetlacza.   |
|   | DDC/CI   | Tak lub nie   | Włączenie lub wyłączenie obsługi DDC/CI  |
|   | Reset  | Tak lub nie   | Przywracanie domyślnych ustawień menu  |
|   | Time after Off-RS<br>(Czas po wyeliminowaniu zatrzymania obrazu)   |   | Odnosi się do czasu świecenia ekranu po wykonaniu operacji Off RS i jest podawany w godzinach. Po każdych czterech godzinach zostanie automatycznie wysłane do użytkownika polecenie wykonania Off RS.   |
|   | Off-RS Counts<br>(Liczba wykonanych eliminacji zatrzymania obrazu) |   | Jest używana do zapisania liczby wykonania Off-RS.   |

## OSD Setup (Ustawienia OSD)



|   |   |              |  |
|---|---|--------------|--|
|  | Language (Język)                          |              | Wybór języka OSD.  |
|   | Timeout (Czas Zakoń.)                     | 5-120        | Dostosowanie czasu wyświetlania menu ekranowego OSD                      |
|   | DP Capability (Zdolność DP)               | 1.1/1.2/1.4  | Proszę zwrócić uwagę, że jedynie DP1.2/DP1.4 obsługuje funkcję free sync |
|   | H. Position (Położenie w poziomie)        | 0-100        | Służy do ustawiania położenia OSD w poziomie                             |
|   | V. Position (Położenie w pionie)          | 0-100        | Służy do ustawiania położenia OSD w pionie                               |
|   | Transparence (Przezr.)                    | 0-100        | Dostosowanie przezroczystości menu ekranowego OSD                        |
|   | Break Reminder (Przypomnienie o przerwie) | Wł. lub wył. | Przypomnienie o przerwie, jeśli użytkownik pracuje dłużej niż 1 godzinę  |

## Diody stanu

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



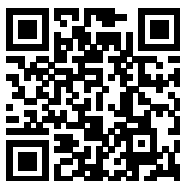
# Rozwiązywanie problemów

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

# Dane techniczne

## Ogólne dane techniczne

|                |   |   |                              |  |
|----------------|---|---|------------------------------|--|
| Panel          | Nazwa modelu                                | AG276QZD  |                              |  |
|                | System działania                            | OLED  |                              |  |
|                | Widoczny rozmiar ekranu                     | Przekątna 67,3 cm                                   |                              |  |
|                | Podziałka pikseli                           | 0,2292mm (poziomo) × 0,2292mm (pionowo)             |                              |  |
|                | Wyświetlane kolory                          | 1,07B kolorów                                       |                              |  |
| Inne           | Zakres skanowania w poziomie                | 30k~230kHz(HDMI)<br>30k~255kHz(DP)                  |                              |  |
|                | Rozmiar skanowania w poziomie (Maksymalny)  | 586.75 mm   |                              |  |
|                | Zakres skanowania w pionie                  | 48~144Hz (HDMI)<br>48~240Hz (DP)                    |                              |  |
|                | Rozmiar skanowania w pionie (Maksymalny)    | 330.05 mm   |                              |  |
|                | Optymalne wstępne ustawienia rozdzielczości | 2560 x 1440@60Hz                                    |                              |  |
|                | Max resolution                              | 2560 x 1440@144Hz (HDMI)<br>2560 x 1440@240Hz (DP)  |                              |  |
|                | Plug & Play                                 | VESA DDC2B/CI                                       |                              |  |
|                | Źródło zasilania                            | 20V $\overline{\text{---}}$ 6.0A                    |                              |  |
|                | Typ złącza                                  | HDMIx2/DPx2/USBx2/USB upstream/Wyjście słuchawek    |                              |  |
|                | Zużycie energii                             | Typowe (domyślna jasność i kontrast)                | 51 W                         |  |
|                |   | Maks. (jasność = 100, kontrast = 100)               | ≤129 W                       |  |
| Tryb gotowości |   | ≤ 0.5 W   |                              |  |
| Środowiskowe   | Temperatura                                 | Działanie   | 0°~ 40°                      |  |
|                |   | Bez działania                                       | -25°~ 55°                    |  |
|                |   | Zalecana temperatura jest wykonywana dla funkcji JB | 10°~ 40°                     |  |
|                | Wilgotność                                  | Działanie   | 10% do 85% (bez kondensacji) |  |
|                |   | Bez działania                                       | 5% do 93% (bez kondensacji)  |  |
|                | Wysokość nad poziomem morza                 | Działanie   | 0~ 5000 m (0~ 16404 stóp)    |  |
| Bez działania  |   | 0~ 12192 m (0~ 40000 stóp)                          |                              |  |



**Uwaga:**

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

| Wersja sygnału<br>Format koloru<br>Stan<br>Bit koloru | HDMI2.0              |                 | DisplayPort1.4       |                 |
|---|----------------------|-----------------|----------------------|-----------------|
|   | YCbCr422<br>YCbCr420 | YCbCr444<br>RGB | YCbCr422<br>YCbCr420 | YCbCr444<br>RGB |
| 2560x1440 240Hz 10bits                                | NA                   | NA              | OK                   | OK              |
| 2560x1440 240Hz 8bits                                 | NA                   | NA              | OK                   | OK              |
| 2560x1440 200Hz 10bits                                | NA                   | NA              | OK                   | OK              |
| 2560x1440 200Hz 8bits                                 | NA                   | NA              | OK                   | OK              |
| 2560x1440 165Hz 10bits                                | NA                   | NA              | OK                   | OK              |
| 2560x1440 165Hz 8bits                                 | NA                   | NA              | OK                   | OK              |
| 2560x1440 144Hz 10bits                                | OK                   | NA              | OK                   | OK              |
| 2560x1440 144Hz 8bits                                 | OK                   | OK              | OK                   | OK              |
| 2560x1440 120Hz 10bits                                | OK                   | NA              | OK                   | OK              |
| 2560x1440 120Hz 8bits                                 | OK                   | OK              | OK                   | OK              |
| 2560x1440 60Hz 10bits                                 | OK                   | OK              | OK                   | OK              |
| 2560x1440 60Hz 8bits                                  | OK                   | OK              | OK                   | OK              |
| Niska rozdzielczość 10 bpc                            | OK                   | OK              | OK                   | OK              |
| Niska rozdzielczość 8 bpc                             | OK                   | OK              | OK                   | OK              |

2) Aby uzyskać QHD 240 Hz 1,07 miliarda kolorów (w formacie RGB/YCbCr 4:4:4) dla sygnału wejścia DP 1.4 (HBR3), należy użyć kartę graficzną z obsługą DSC. Aby uzyskać pomoc w odniesieniu do DSC, skontaktuj się z producentem karty graficznej.

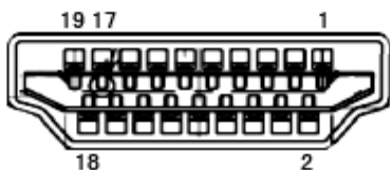
## Zaprogramowane tryby wyświetlania

| STANDARD  | ROZDZIELCZOŚĆ ( $\pm 1$ Hz) | CZĘSTOTLIWOŚĆ POZIOMA (kHz) | CZĘSTOTLIWOŚĆ PIONOWA (Hz) |
|-----------|-----------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| VGA       | 640x480@60Hz                | 31.469                      | 59.940                     |
|           | 640x480@72Hz                | 37.861                      | 72.809                     |
|           | 640x480@75Hz                | 37.500                      | 75.000                     |
|           | 640x480@100Hz               | 51.080                      | 99.769                     |
|           | 640x480@120Hz               | 60.938                      | 119.720                    |
| SVGA      | 800x600@56Hz                | 35.156                      | 56.250                     |
|           | 800x600@60Hz                | 37.879                      | 60.317                     |
|           | 800x600@72Hz                | 48.077                      | 72.188                     |
|           | 800x600@75Hz                | 46.875                      | 75.000                     |
|           | 800x600@100Hz               | 62.760                      | 99.778                     |
|           | 800x600@120Hz               | 76.302                      | 119.972                    |
| XGA       | 1024x768@60Hz               | 48.363                      | 60.004                     |
|           | 1024x768@70Hz               | 56.476                      | 70.069                     |
|           | 1024x768@75Hz               | 60.023                      | 75.029                     |
|           | 1024x768@100Hz              | 80.450                      | 99.811                     |
|           | 1024x768@120Hz              | 97.550                      | 119.989                    |
| SXGA      | 1280x1024@60Hz              | 63.981                      | 60.020                     |
|           | 1280x1024@75Hz              | 79.976                      | 75.025                     |
| FHD       | 1920x1080@60Hz              | 67.500                      | 60.000                     |
|           | 1920x1080@100Hz             | 112.500                     | 100.000                    |
|           | 1920x1080@120Hz             | 137.260                     | 119.982                    |
|           | 1920x1080@240Hz             | 278.400                     | 240.000                    |
| QHD       | 2560x1440@60Hz              | 96.180                      | 60.000                     |
|           | 2560x1440@120Hz             | 192.360                     | 120.000                    |
|           | 2560x1440@144Hz             | 222.056                     | 143.912                    |
|           | 2560x1440@165Hz             | 242.543                     | 164.995                    |
|           | 2560x1440@240Hz             | 384.722                     | 240.001                    |
| PBP       | 1280x1440@60Hz              | 89.450                      | 59.913                     |
|           | 1280x1440@75Hz              | 111.972                     | 74.998                     |
|           | 1280x1440@100Hz             | 149.300                     | 100.000                    |
|           | 1280x1440@120Hz             | 179.157                     | 119.998                    |
|           | 1280x1440@144Hz             | 214.994                     | 144.002                    |
|           | 1280x1440@240Hz             | 358.320                     | 240.000                    |
| IBM MODES |                             |                             |                            |
| DOS       | 720x400@70Hz                | 31.469                      | 70.087                     |
| MAC MODES |                             |                             |                            |
| VGA       | 640x480@67Hz                | 35.000                      | 66.667                     |
| SVGA      | 832x624@75Hz                | 49.725                      | 74.551                     |

Notă:

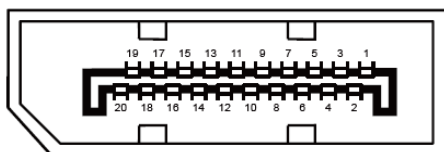
Conform standardului VESA, poate exista o anumită eroare ( $\pm 1$  Hz) la calcularea ratei de reîmprospătare (frecvența câmpului) pentru diferite sisteme de operare și plăci grafice. Pentru a îmbunătăți compatibilitatea, rata de reîmprospătare nominală a acestui produs a fost rotunjită. Consultați produsul efectiv.

## Przypisanie styków



19-stykowy przewód sygnałowy kolorowego wyświetlacza

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



20-stykowy przewód sygnałowy kolorowego wyświetlacza

| Nr styku | Nazwa sygnału | Nr styku | Nazwa sygnału                      |
|----------|---------------|----------|------------------------------------|
| 1        | ML_Lane 3 (n) | 11       | GND                                |
| 2        | GND           | 12       | ML_Lane 0 (p)                      |
| 3        | ML_Lane 3 (p) | 13       | CONFIG1                            |
| 4        | ML_Lane 2 (n) | 14       | CONFIG2                            |
| 5        | GND           | 15       | AUX_CH(p)                          |
| 6        | ML_Lane 2 (p) | 16       | GND                                |
| 7        | ML_Lane 1 (n) | 17       | AUX_CH(n)                          |
| 8        | GND           | 18       | Wykrywanie wkładania pod napięciem |
| 9        | ML_Lane 1 (p) | 19       | Powrót DP_PWR                      |
| 10       | ML_Lane 0 (n) | 20       | DP_PWR                             |

# Plug and Play

## Funkcja Plug & Play DDC2B

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

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



Informacje dotyczące patentów DTS, można sprawdzić pod adresem <http://patents.dts.com>. Wyprodukowano na podstawie licencji DTS Licensing Limited. Symbol, DTS oraz razem DTS i Symbol, to zastrzeżone znaki towarowe, DTS Sound, to znak towarowy DTS, Inc. © DTS, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.