

AOC

GAMING



Instrukcja obsługi

24G4XE

AOC GAMING MONITOR

Safety	1
National Conventions	1
Power	1
Bezpieczeństwo.....	1
Konwencje krajowe	1
Zasilanie.....	2
Instalacja	3
Czyszczenie	4
Inne	5
Ustawienia.....	6
Zawartość opakowania	6
Montaż stojaka i podstawy	7
Regulacja kąta widzenia	8
Podłączanie monitora.....	9
Podłączanie wspomika do montażu na ścianie.....	10
Funkcja zgodności z G-SYNC.....	11
Funkcja Adaptive-Sync.....	12
HDR	13
Regulacja.....	14
Przyciski skrótów.....	14
Ustawienia OSD.....	15
Game Setting (Ustawienia gry).....	16
Picture(Obraz)	18
Settings(Ustawienia).....	20
Audio.....	21
OSD Setup (Ustawienia OSD).....	22
Information(informacje).....	23
Diody stanu	24
Rozwiązywanie problemów	25
Dane techniczne.....	26
Ogólne dane techniczne	26
Zaprogramowane tryby wyświetlania	27
Przypisanie styków.....	28
Plug and Play	29

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

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

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

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

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

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

Instalacja

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

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

! Produktu nie należy kłaść przodem na podłodze.

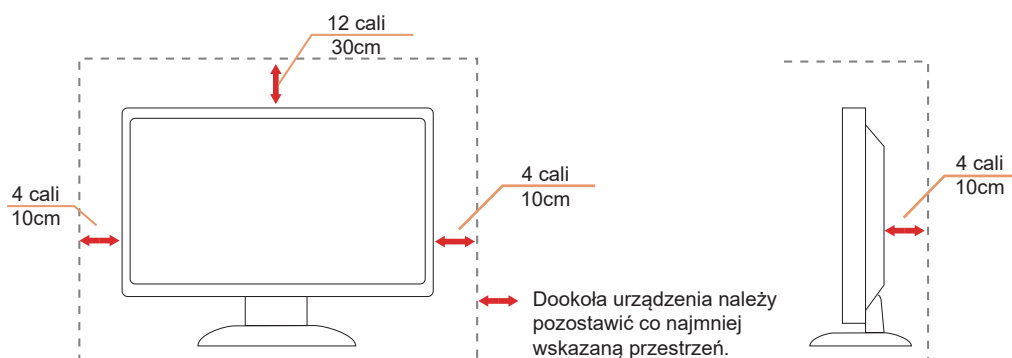
! W przypadku montażu monitora na ścianie lub na półce zastosować zestaw montażowy zatwierdzony przez producenta i postępować zgodnie z instrukcją dołączoną do zestawu.

! Aby uniknąć potencjalnego uszkodzenia, na przykład 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.

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

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

Montaż na podstawie



Czyszczenie

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

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



 Przed czyszczeniem produktu należy odłączyć przewód zasilania.

Inne

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

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

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

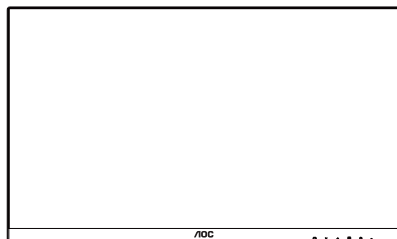
 Nie wolno uderzać lub upuścić monitora podczas pracy lub transportu.

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

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

Ustawienia

Zawartość opakowania



Monitor

*

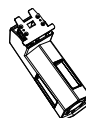


Quick Start Guide

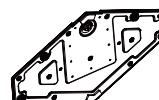
*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



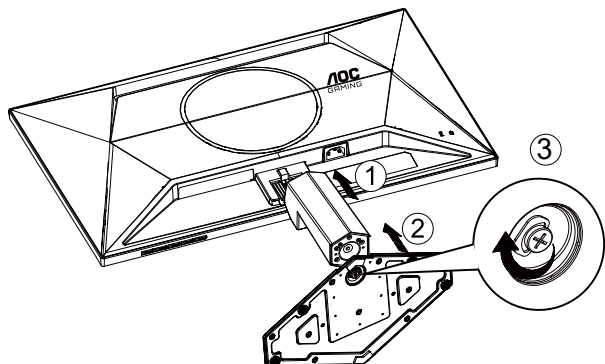
DisplayPort Cable

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

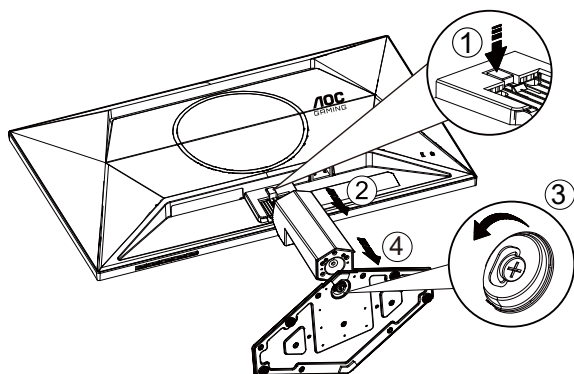
Montaż stojaka i podstawy

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

Ustawienia:



Zdejmowanie:



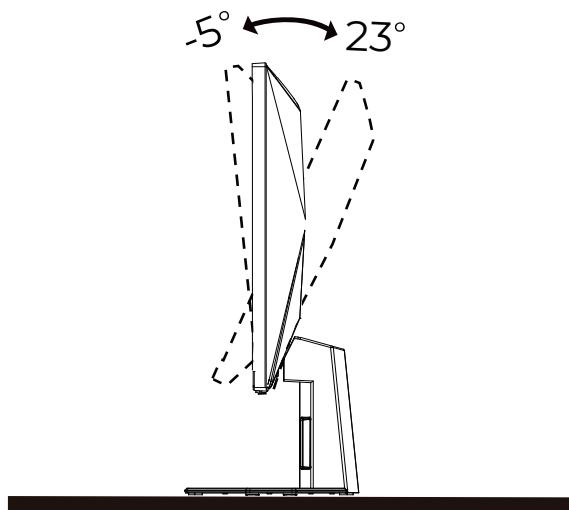
UWAGA: Konstrukcja wyświetlacza może się różnić od pokazanej na ilustracji.

Regulacja kąta widzenia

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

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

Kąt monitora można wyregulować w pokazanym poniżej zakresie:



UWAGA:

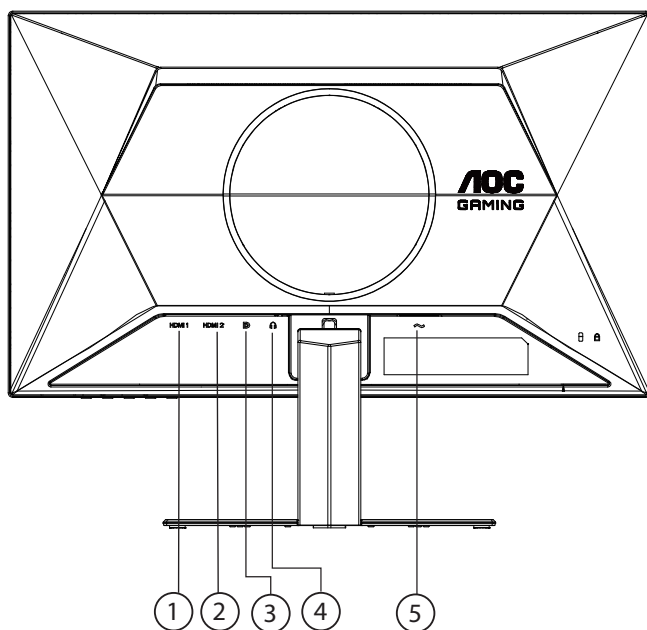
Podczas zmiany kąta nie należy dotykać ekranu LCD. Może to spowodować uszkodzenie lub pęknięcie ekranu LCD.

⚠ Ostrzeżenie

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

Podłączanie monitora

Gniazda kabli z tyłu monitora i komputera



1. HDMI 1
2. HDMI 2
3. DisplayPort
4. Słuchawki
5. Zasilanie

Połączenie z komputerem PC

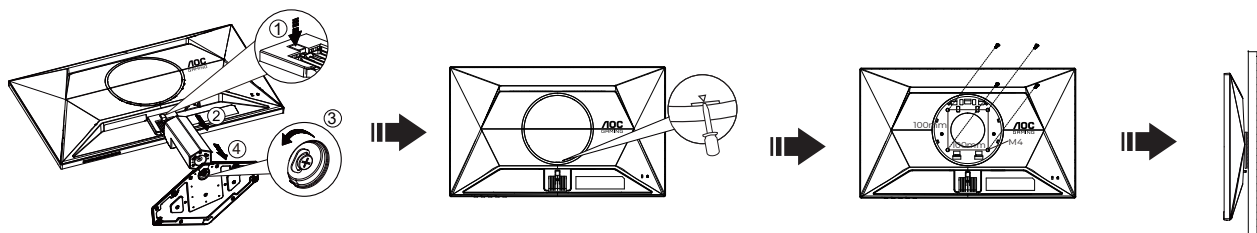
1. Podłącz dokładnie przewód zasilający do złącza z tyłu monitora.
2. Wyłącz komputer i odłącz kabel zasilający.
3. Podłącz kabel sygnałowy monitora do złącza wideo w tylnej części komputera.
4. Podłącz kabel zasilający komputera i monitora do najbliższego gniazdka elektrycznego.
5. Uruchom komputer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

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

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

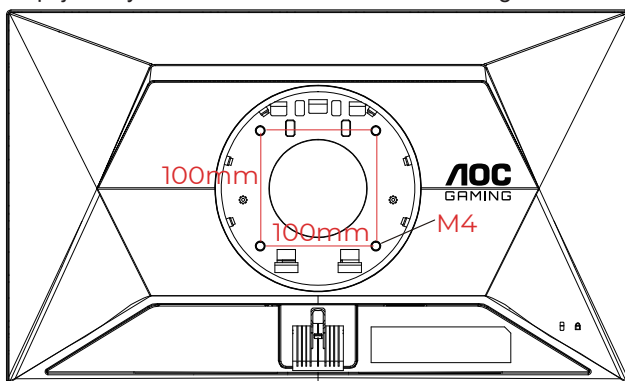
Podłączanie wspomika do montażu na ścianie

Przygotowanie do instalacji opcjonalnego ramienia do montażu ściennego.



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

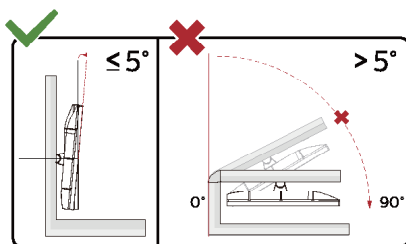
1. Zdejmij podstawę.
2. Włóż płaski śrubokręt lub inne płaskie narzędzie w szczelinę i otwórz tylną pokrywę.
3. Złóż ramię do montażu ściennego zgodnie z instrukcjami producenta.
4. Umieść ramię do montażu ściennego z tyłu monitora. Dopasuj otwory w ramieniu do otworów z tyłu monitora.
5. Włóż w otwory 4 wkręty i dokręć.
6. Podłącz ponownie kable. Instrukcje dotyczące montażu, znajdują się w podręczniku użytkownika dostarczonym wraz z opcjonalnym ramieniem do montażu ściennego.



Specyfikacja śrub do wieszaków ściennych:

M4*(10+X)mm (X=grubość wspornika do montażu na ścianie)

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



* Konstrukcja wyświetlacza może się różnić od pokazanej na ilustracji.

⚠ Ostrzeżenie

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

Funkcja zgodności z G-SYNC

1. Funkcja zgodności z G-SYNC działa z DisplayPort
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 11

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 11

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.com/en-us/support/>

Funkcja Adaptive-Sync

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

Karty graficzne

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

Procesory

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

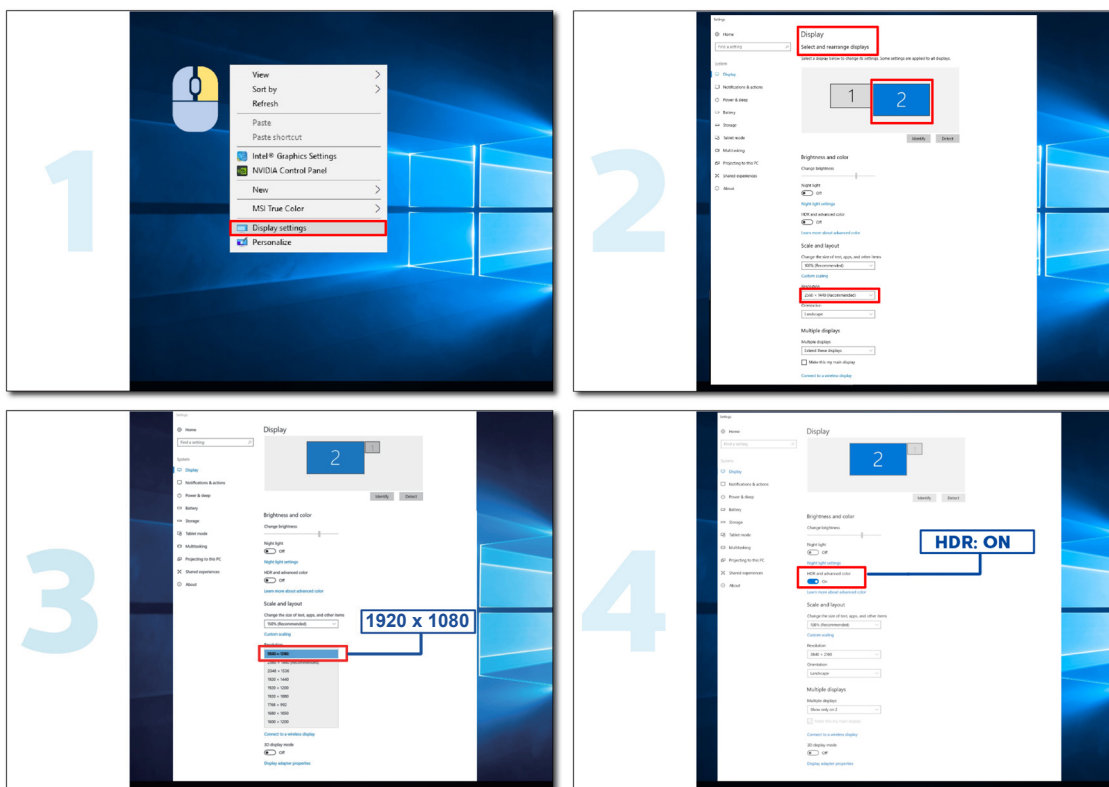
HDR

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.

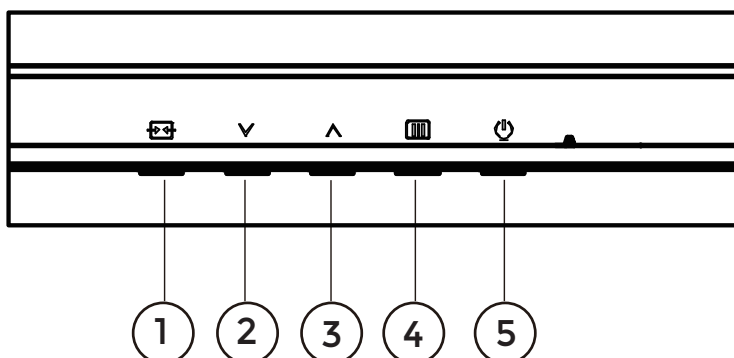
Uwaga:

1. W WIN10 lub wersji V1703, dostępny jest tylko interfejs HDMI, a interfejs DisplayPort nie działa.
2. 3840x2160 jest zalecane wyłącznie dla Blu-ray Player, Xbox i PlayStation.
 - a. Rozdzielczość wyświetlacza jest ustawiona na 1920*1080, a HDR jest wstępnie ustawiony na WŁ.
 - b. Po przejściu do aplikacji, najlepszy efekt HDR można uzyskać po zmianie rozdzielczości na 1920*1080 (jeśli jest dostępna).



Regulacja

Przyciski skrótów



1	Źródło/Zakończ
2	Tryb gry
3	Dial Point
4	Menu/Enter
5	Zasilanie

Menu/Enter

Naciśnij w celu wyświetlenia OSD lub potwierdzenia wyboru.

Zasilanie

Naciśnij przycisk Zasilanie, aby włączyć/wyłączyć monitor.

Dial Point

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

Tryb gry

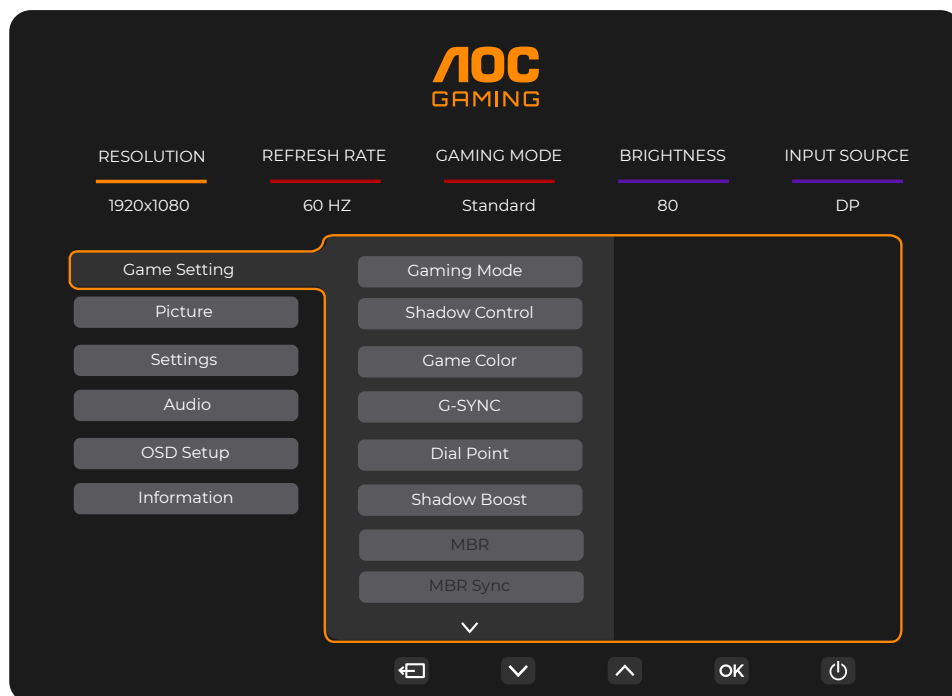
Przy braku OSD, naciśnij przycisk „v”, aby otworzyć funkcję trybu gry, następnie naciśnij przycisk „v” lub „^” aby wybrać tryb gry (Standardowy, FPS, RTS, Wyścig, Gracz 1, Gracz 2 lub Gracz 3) stosownie do różnych typów gier.

Źródło/Zakończ

Kiedy OSD jest zamknięte, naciśnięcie przycisku Źródło/Zakończ uaktywni funkcję Źródło. Gdy menu OSD jest aktywne, przycisk ten działa jak klawisz wyjścia (aby wyjść z menu OSD).

Ustawienia OSD

Podstawowe i proste instrukcje dla przycisków sterowania.

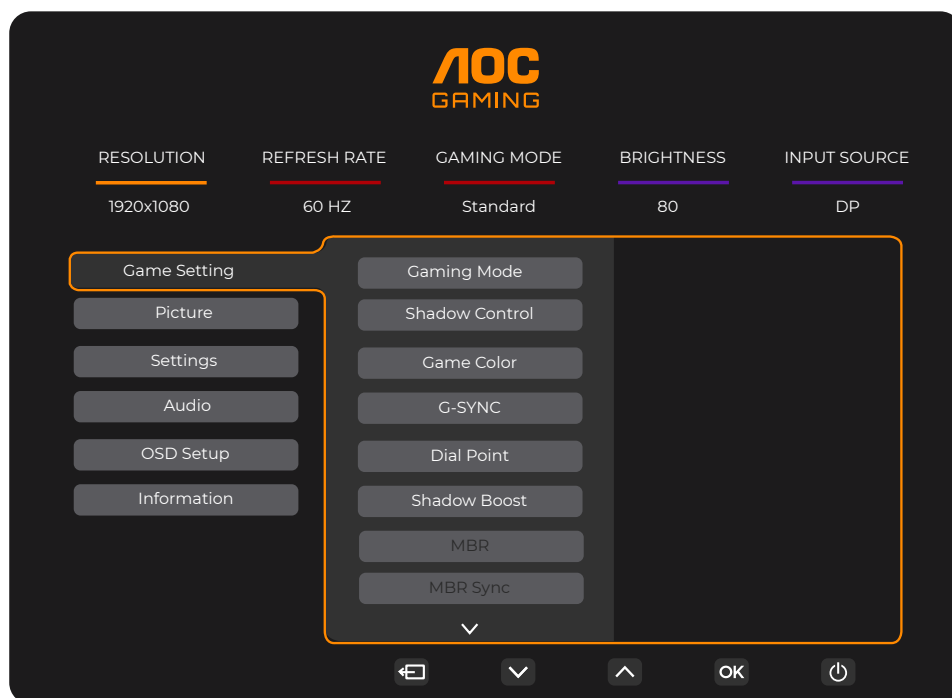


- 1). Naciśnij przycisk  **MENU**, aby wyświetlić okno menu ekranowego OSD.
- 2). Naciśnij przyciski  lub , aby nawigować między funkcjami. Po podświetleniu wymaganej funkcji, naciśnij przycisk  **MENU / OK** w celu uaktywnienia. Naciśnij przycisk  lub  w celu przechodzenia między funkcjami podmenu. Kiedy wymagana funkcja będzie podświetlona, naciśnij przycisk  **MENU / OK**, aby ją uaktywnić.
- 3). Naciśnij  lub  w celu zmiany ustawień wybranej funkcji. Naciśnij przycisk  /  **Zakończ** w celu opuszczenia ustawienia. Jeżeli chcesz wyregulować dowolną z innych funkcji, powtórz kroki od 2 do 3.
- 4). Funkcja blokady OSD: W celu zablokowania OSD, naciśnij i przytrzymaj wciśnięty przycisk  **MENU** przy wyłączonym monitorze a następnie naciśnij przycisk  **zasilania** w celu włączenia monitora. W celu odblokowania OSD - naciśnij i przytrzymaj wciśnięty przycisk  **MENU** przy wyłączonym monitorze a następnie naciśnij przycisk  **zasilania** w celu włączenia monitora.

Uwaga:

- 1). Jeżeli produkt ma tylko jedno wejście sygnału wyłączona jest regulacja pozycji „Wybór wejścia”.
- 2). Jeśli rozdzielczość sygnału wejścia jest rozdzielczością natywną lub Adaptive-Sync/G-SYNC, wtedy element „Współczynnik obrazu” jest nieprawidłowy.

Game Setting (Ustawienia gry)



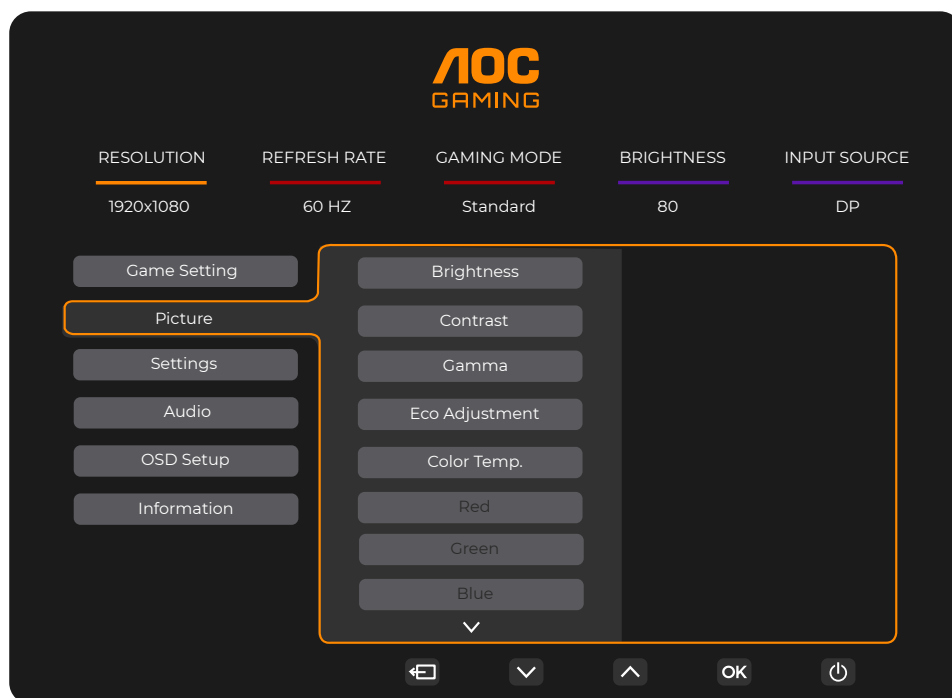
Gaming Mode (Tryb gry)	Standard(Standardowy)	Zwiększenie czytelności odpowiednich gier internetowych i mobilnych.
	FPS	Do grania w gry typu FPS (First Person Shooters [Strzelanka]). Poprawia szczegóły poziomu czerni motywu.
	RTS	Do grania w gry typu RTS (Real Time Strategy [Strategiczne]). Poprawia jakość obrazu.
	Racing (Wyścig)	Do grania w gry typu wyścig. Zapewnia najkrótszy czas odpowiedzi i wysoki poziom nasycenia koloru.
	Gamer 1 (Gracz 1)	Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 1.
	Gamer 2 (Gracz 2)	Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 2.
	Gamer 3 (Gracz 3)	Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 3.
Shadow Control (Wygląd cieni)	0-100	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. 1. Jeżeli obraz jest zbyt ciemny aby wyraźnie były widoczne szczegóły, wyregulować od 50 do 100 celem uzyskania wyraźniejszego obrazu. 2. Jeżeli obraz jest zbyt jasny aby wyraźnie były widoczne szczegóły, wyregulować od 50 do 0 celem uzyskania wyraźniejszego obrazu.
Game Color (Kolor gier)	0-20	Opcja Kolor gier zapewnia poziomy od 0 do 20 do regulacji nasycenia w celu uzyskania lepszych szczegółów na obrazie.
G-SYNC	Off (Wyłączone) / On (Włączone)	Wyłączenie lub włączenie Adaptive-Sync/G-SYNC. Przypomnienie o uruchomieniu Adaptive-Sync/G-SYNC: Po włączeniu funkcji Adaptive-Sync/G-SYNC, w niektórych grach może wystąpić miganie.
Dial Point	Off (Wyłączone) / On (Włączone) Dynamic(Dynamiczny)	Funkcja "Dial Point" (Celownik) umieszcza wskaźnik celu na środku ekranu, wspomagając graczy w grach First Person Shooter (FPS) z dokładnym i precyzyjnym celowaniem.
Shadow Boost (Wzmocnienie tła)	Off (Wyłączone) / Level 10(Poziom 10) / Level 20(Poziom 20) / Level 30(Poziom 30)	Poprawianie szczegółów ekranu w ciemnym lub jasnym obszarze, aby dostosować jasność w jasnym obszarze i upewnić się, że nie jest on przesycony.

MBR	0 ~ 20	MBR (Zmniejszenie zakłóceń spowodowanych ruchem) Udostępnia poziomy 0-20 do regulacji zakłóceń spowodowanych ruchem. Uwaga: 1. Funkcję MBR można regulować przy wyłączonej funkcji Adaptive-Sync/G-SYNC, włączane jest niskie opóźnienie wejścia, a częstotliwość odświeżania wynosi ≥ 75 . 2. Przy wzroście wartości regulacji zostanie zmniejszona jasność ekranu.
MBR Sync	Off (Wyłączone) / On (Włączone)	Wyłączenie lub włączenie MBR Sync (Usuwanie rozmazania obrazu ruchomego) Uwaga: Funkcję MBR Sync można regulować, gdy Adaptive-Sync/G-SYNC jest ustawiona na Wł., a częstotliwość odświeżania ≥ 75 Hz.
Overdrive (Przyspieszenie)	Off (Wyłączone)	Regulacja czasu odpowiedzi. Uwaga: 1. Jeżeli użytkownik ustawi OverDrive na "Strong" (Silna), wyświetlany obraz może być rozmazany. Użytkownicy mogą dostosować poziom OverDrive lub wyłączyć go, zgodnie ze swoimi preferencjami. 2. Funkcja "Boost" (Wzmocnienie) jest opcjonalna, gdy Adaptive-Sync/G-SYNC jest wyłączona, a częstotliwość odświeżania ≥ 75 Hz. 3. Gdy funkcja "Boost" (Wzmocnienie) jest włączona, zostanie zmniejszona jasność ekranu.
	Weak (Słaby)	
	Medium (Średni)	
	Strong (Silny)	
	Boost	
Frame Counter (Licznik ramek)	Off (Wyłączone) Right-up (Prawo-góra) / Right-Down (Prawodół) / Left-Down (Lewodół) / Left-Up (Lewogóra)	Wyświetlanie częstotliwości pionowej na wybranym rogu. (Funkcja Licznik klatek działa wyłącznie z kartą graficzną AMD.)

Uwaga:

- 1). Po włączeniu "HDR Mode" (Tryb HDR) pod "Picture" (Obraz), nie można regulować elementów "Gaming Mode" (Tryb gier), "Shadow Control" (Sterowanie tła), "Game Color" (Kolor gry).
- 2). Po włączeniu "HDR" pod "Picture" (Obraz), nie można regulować elementów "Gaming Mode" (Tryb gier), "Shadow Control" (Sterowanie tła), "Shadow Boost" (Wzmocnienie tła), "Game Color" (Kolor gry), "MBR" i "MBR Sync". Nie jest dostępne "Boost" (Wzmocnienie) w ustawieniu "Overdrive".
- 3). Gdy "Color Space" (Przestrzeń kolorów) pod "Picture" (Obraz) jest ustawiona na sRGB, nie można regulować elementów "Gaming Mode" (Tryb gier), "Shadow Control" (Sterowania tła), "Shadow Boost" (Wzmocnienie tła) i "Game Color" (Kolor gry).

Picture(Obraz)



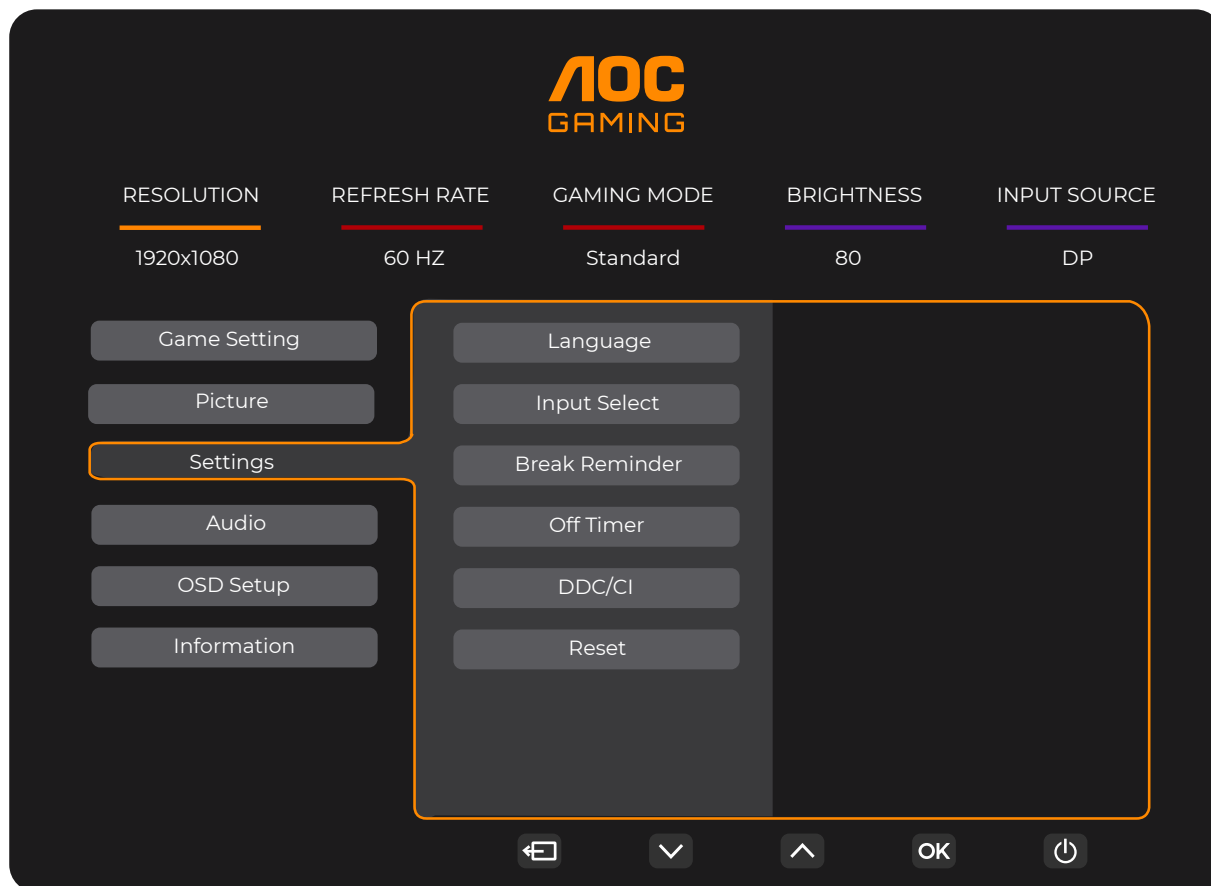
Brightness (Jasność)	0-100	Regulacja podświetlania.
Contrast (Kontrast)	0-100	Kontrast z rejestru cyfrowego.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Regulacja Gamma.
Eco Adjustment (Regulacja Eco)	Standard (Standardowy)	Tryb Standardowy
	Text (Tekst)	Tryb tekstowy
	Internet	Tryb Internetu
	Game (Gra)	Game Mode (Tryb gry)
	Movie (Film)	Tryb filmu
	Sports (Sport)	Tryb sportu
	Reading(Odczytu)	Tryb czytanie
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.
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.

HDR	Off(Wyłączone)	Ustaw profil HDR zgodnie z wymaganiami użytkownika dotyczącymi używania. Uwaga: Po wykryciu treści HDR, zostanie wyświetlona do regulacji opcja HDR.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR Obraz)	
	HDR Movie(HDR Film)	
	HDR Game(HDR Gra)	
HDR Mode (Tryb HDR)	Off(Wyłączone)	Zoptymalizowano dla koloru i kontrastu obrazu, co symuluje efekt HDR. Uwaga: Po wykryciu treści HDR, zostanie wyświetlona do regulacji opcja trybu HDR.
	HDR Picture (HDR Obraz)	
	HDR Movie(HDR Film)	
	HDR Game(HDR Gra)	
DCR	Off (Wyłączone)	Wyłączony dynamiczny współczynnik kontrastu
	On (Włączone)	Włączony dynamiczny współczynnik kontrastu
Color Space (Przestrzeń kolorów)	Panel Native (Natywny panel)	Standardowy panel przestrzeni kolorów.
	sRGB	Przestrzeń kolorów sRGB.
LowBlue Mode (Niski jasnoniebieski)	Off (Wyłączone)	Zmniejsza długość fali niebieskiego światła sterując temperaturą barwową.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Biuro)	
	Reading (Czytanie)	
Image Ratio (Współcz. Obrazu)	Full(Pełny) / Aspect(Proporcje)	Wybór współczynnika obrazu dla wyświetlacza.

Uwaga:

- 1). Po włączeniu "HDR", nie można regulować żadnych elementów, oprócz "HDR" pod "Picture" (Obraz).
- 2). Po włączeniu "HDR Mode" (Tryb HDR), nie można regulować żadnych elementów, oprócz "HDR Mode" (Tryb HDR), "Brightness" (Jasność), "DCR".
- 3). Po ustawieniu "Color Space" (Przestrzeń kolorów) na sRGB, nie można regulować żadnych elementów, oprócz "Color Space" (Przestrzeń kolorów), "Brightness" (Jasność), "DCR".
- 4). Po ustawieniu "ECO Adjustment" (Regulacja ECO) na Reading (Czytanie), nie można regulować elementów "Color Temp." (Temp. barwowa), "Gaming Mode" (Tryb gier), "Game Color" (Kolor gry), "LowBlue Mode" (Tryb niskiego poziomu niebieskiego światła), "MBR", "MBR Sync".

Settings(Ustawienia)



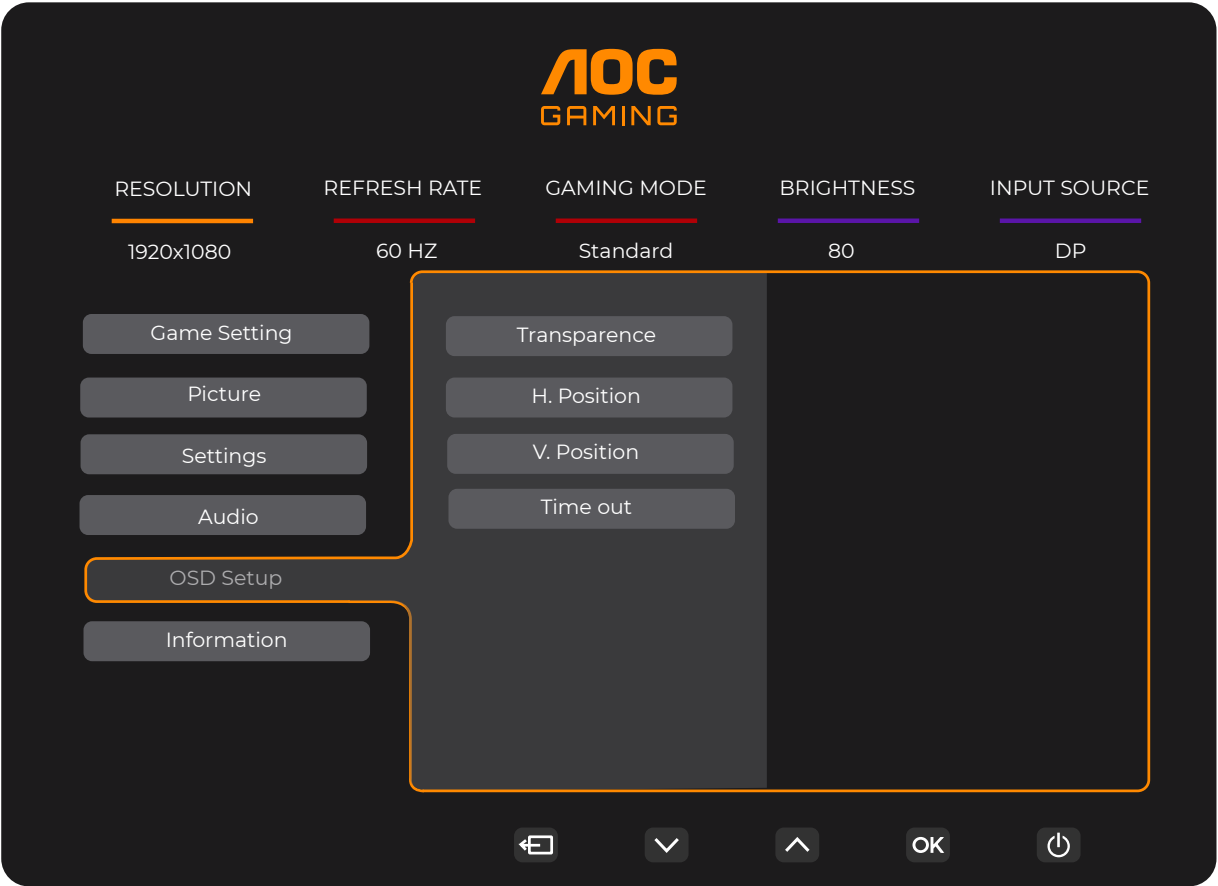
Language (Język)		Wybór języka OSD.
Input Select (Wybór Wejścia)	Auto(Automatyczny) / HDMI1 / HDMI2 / DP	Wybór źródła sygnału ekranu
Break Reminder (Przypomnienie o przerwie)	Off (Wyłączone) / On (Włączone)	Przypomnienie o przerwie, jeśli użytkownik pracuje dłużej niż 1 godzinę
Off timer (Timer wył zasil)	0-24 godz.	Wybór czasu wyłączenia zasilania prądem stałym
DDC/CI	Tak lub nie	Włączenie lub wyłączenie obsługi DDC/CI
Reset (Resetuj)	Tak lub nie	Przywracanie domyślnych ustawień menu

Audio



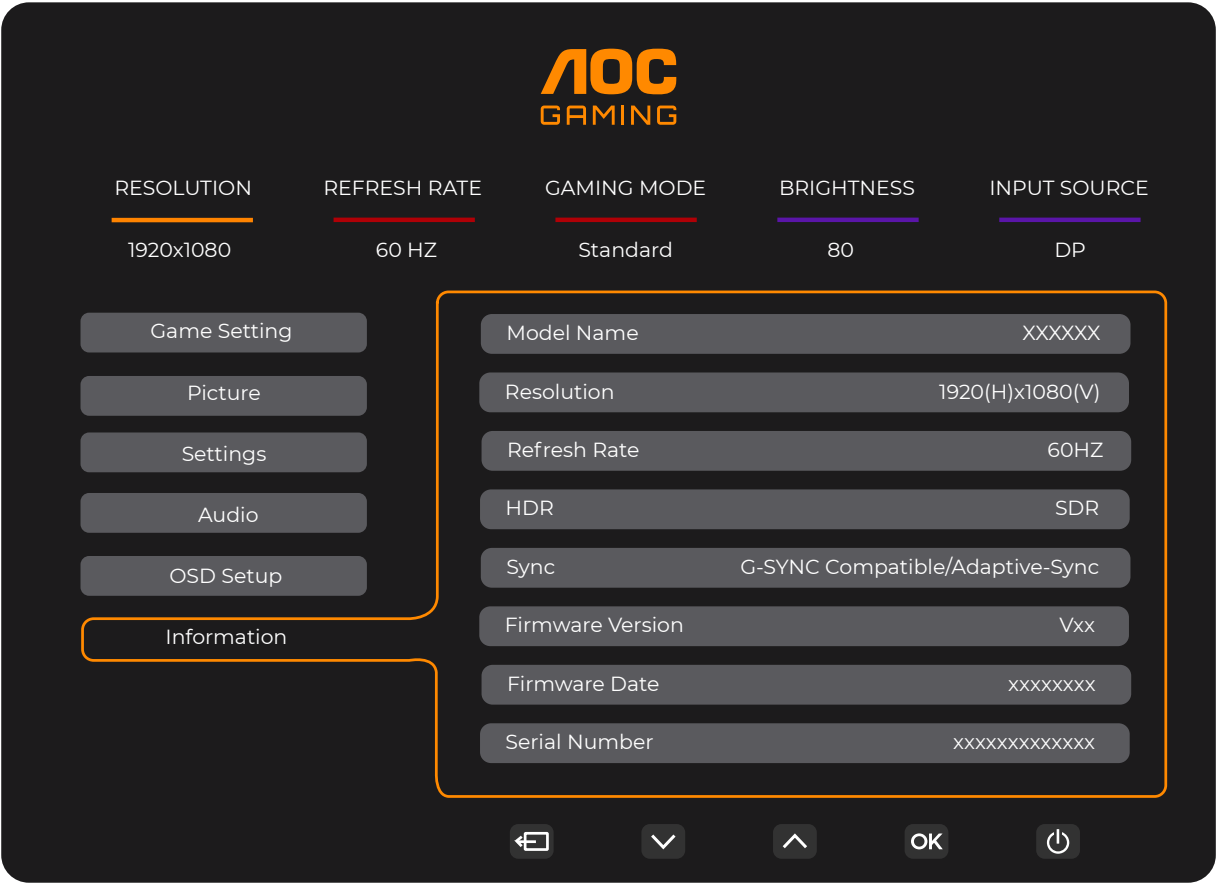
Volume (Głośność)	0-100	Regulacja głośności.
Mute (Wyciszenie)	Off (Wyłączone) /On (Włączone)	Wyciszenie głośności.

OSD Setup (Ustawienia OSD)



Transparence (Przezroczystość)	0-100	Dostosowanie przezroczystości menu ekranowego OSD
H. Position (Pozycja Pozioma)	0-100	Służy do ustawiania położenia OSD w poziomie
V. Position (Pozycja Pionowa)	0-100	Służy do ustawiania położenia OSD w pionie
Timeout (Czas Zakończenia)	5-120	Dostosowanie czasu wyświetlania menu ekranowego OSD

Information(informacje)



Diody stanu

Stan	Kolor diody
Tryb pełnej mocy	Biały
Tryb wyłączenia aktywności	Pomarańczowy

Rozwiązywanie problemów

Problem i pytanie	Możliwe rozwiązania
Dioda zasilania nie świeci się	Upewnij się, że przycisk zasilania został włączony, a przewód zasilania jest prawidłowo podłączony do gniazdka sieciowego oraz do monitora.
Brak obrazu na ekranie	• Czy przewód zasilania jest odpowiednio podłączony? Sprawdź podłączenia przewodu zasilania i zasilanie. • Czy kabel jest podłączony poprawnie? Sprawdź połączenie przewodem HDMI. (monitor połączony przy użyciu przewodu DisplayPort) Sprawdź połączenie przewodem DisplayPort. * Wejście HDMI/DisplayPort jest w niektórych modelach niedostępne. • Czy zasilanie jest włączone? Ponownie uruchomić komputer w celu obejrzenia ekranu początkowego (ekranu logowania), który powinien być widoczny. Jeżeli wyświetlany jest ekran początkowy (ekran logowania), uruchom komputer w odpowiednim trybie (tryb bezpieczny dla Windows 7/8/10) i następnie zmień częstotliwość karty graficznej. (Patrz ustawienia optymalnej rozdzielczości). Jeżeli ekran początkowy (ekran logowania) nie pojawia się, skontaktuj się z centrum serwisowym lub sprzedawcą. • Czy na ekranie wyświetlany jest komunikat "Wejście nieobsługiwane"? Komunikat ten może być widoczny, kiedy sygnał z karty graficznej przekracza maksymalną rozdzielczość i częstotliwość, które może prawidłowo obsługiwać monitor. Ustaw maksymalną rozdzielczość i częstotliwość na takie, które monitor może obsługiwać prawidłowo. • Upewnij się, że zainstalowane zostały sterowniki monitora AOC.
Obraz jest rozmyty i widoczne są podobrazy oraz cienie	Wyreguluj kontrast i jasność. Naciśnij, aby dostosować automatycznie. Upewnij się, że nie jest wykorzystywany przedłużacz lub skrzynka przełączeniowa. Zalecamy bezpośrednie łączenie monitora z gniazdem wyjściowym karty graficznej.
Obraz skacze, miga lub pojawiają się fale na obrazie	Odsuń jak najdalej od monitora, urządzenia elektryczne mogące powodować zakłócenia elektryczne. Użyj maksymalnej częstości odświeżania monitora dla danej rozdzielczości.
Monitor zawiesza się w trybie aktywnego wyłączenia	Włącznik zasilania komputera powinien być włączony. Karta graficzna komputera powinna być prawidłowo włożona do gniazda. Upewnij się, że kabel wideo monitora jest prawidłowo podłączony do komputera. Sprawdź kabel wideo monitora i upewnij się, że żaden styk nie jest wygięty. Sprawdź, czy komputer działa uderzając w przycisk CAPS LOCK na klawiaturze i obserwując diodę CAPS LOCK. Po uderzeniu w przycisk CAPS LOCK dioda powinna zgasnąć lub się zaświecić.
Brak jednego z głównych kolorów (CZERWONY, ZIELONY lub NIEBIESKI)	Sprawdź kabel wideo monitora i upewnij się, że żaden styk nie jest uszkodzony. Upewnij się, że kabel wideo monitora jest prawidłowo podłączony do komputera.
Obraz ma defekty koloru (biały nie wygląda jak biały)	Wyreguluj kolor RGB lub ustaw wymaganą temperaturę barwową.
Poziome lub pionowe zakłócenia na ekranie	Zastosuj tryb zamykania Windows 7/8/10/11. Wyreguluj ZEGAR i FAZĘ. Naciśnij, aby dostosować automatycznie.
Regulacja i serwis	Informacje dotyczące przepisów i serwisu znajdują się po adresie www.aoc.com (aby wyszukać na na stronie pomocy technicznej informacje dotyczące przepisów i serwisu należy wprowadzić zakupiony w danym kraju model)

Dane techniczne

Ogólne dane techniczne

Panel	Nazwa modelu	24G4XE	
	System działania	Kolorowy wyświetlacz LCD TFT	
	Widoczny rozmiar ekranu	Przekątna 60,5 cm	
	Podziałka pikseli	0,2745mm (poziomo) × 0,2745mm (pionowo)	
	Wideo	Interfejs HDMI, interfejs DP	
	Wyświetlane kolory	16,7 mln kolorów	
Inne	Zakres skanowania w poziomie	30k~230kHz	
	Rozmiar skanowania w poziomie (Maksymalny)	527.04mm	
	Zakres skanowania w pionie	48~200Hz	
	Rozmiar skanowania w pionie (Maksymalny)	296.46mm	
	Optymalne wstępne ustawienia rozdzielczości	1920x1080@60Hz	
	Max resolution	1920x1080@180Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Źródło zasilania	100-240V~, 50/60Hz, 1.5A	
	Zużycie energii	Typowe (domyślna jasność i kontrast)	21W
		Maks. (jasność = 100, kontrast = 100)	≤37W
		Tryb gotowości	≤0,3W
Charakterystyka fizyczna	Typ złącza	HDMIx2/DisplayPort/Wyjście słuchawek	
	Typ kabla sygnałowego	Odłączany	
Środowiskowe	Temperatura	Działanie	0°C ~ 40°C
		Bez działania	-25°C ~ 55°C
	Wilgotność	Działanie	10% do 85% (bez kondensacji)
		Bez działania	5% do 93% (bez kondensacji)
	Wysokość nad poziomem morza	Działanie	0 m ~ 5000 m (0 stóp ~ 16404 stóp)
		Bez działania	0 m ~ 12192 m (0 stóp ~ 40000 stóp)

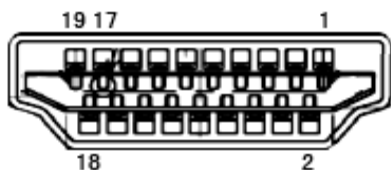


Zaprogramowane tryby wyświetlania

STANDARD	ROZDZIELCZOŚĆ(±1Hz)	CZĘSTOTLIWOŚĆ POZIOMA (kHz)	CZĘSTOTLIWOŚĆ PIONOWA (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@67Hz	35	66.667
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
	640x480@100Hz	51.08	99.769
	640x480@120Hz	61.91	119.518
SD	720x576@50Hz	31.25	50
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
	800x600@100Hz	62.76	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	80.448	99.811
	1024x768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920x1080@60Hz	67.5	60
	1920x1080@120Hz	137.283	120.003
	1920x1080@144Hz	158.4	144.00
	1920x1080@200Hz	228.803	200.003
MAC MODES			
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.551
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087

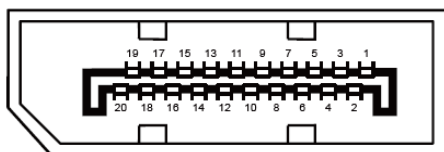
Uwaga: Zgodnie ze standardem VESA, podczas obliczania częstotliwości odświeżania (częstotliwości pola) różnych systemów operacyjnych i kart graficznych, może wystąpić pewien błąd (+/- 1 Hz). W celu poprawienia kompatybilności, nominalna częstotliwość odświeżania tego produktu została zaokrąglona. Należy się odnieść do rzeczywistego produktu.

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 możliwości 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.

