

AOC

AGON PRO



Podręcznik użytkownika
monitora LCD
AG274UXP

www.aoc.com

©2021 AOC.All Rights Reserved

HDMI™

| | |
|---|----|
| 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 Adaptive Sync | 11 |
| Funkcja G-SYNC Compatible | 11 |
| HDR | 12 |
| Funkcja KVM..... | 13 |
| Regulacja..... | 15 |
| Przyciski skrótów..... | 15 |
| Szybki przełącznik..... | 16 |
| Instrukcja przycisków OSD (Menu)..... | 17 |
| Ustawienia OSD..... | 19 |
| Game Setting (Ustawienia gier)..... | 20 |
| Luminance (Luminancja) | 22 |
| PBP Setting (Ustawienie PBP) | 23 |
| Color Setup (Konfiguracja koloru)..... | 24 |
| Audio..... | 25 |
| Light FX | 26 |
| Extra (Ekstra)..... | 27 |
| OSD Setup (Ustawienia OSD)..... | 28 |
| Diody stanu | 29 |
| Rozwiązywanie problemów | 30 |
| Dane techniczne..... | 31 |
| Ogólne dane techniczne | 31 |
| Zaprogramowane tryby wyświetlania | 32 |
| Przypisanie styków..... | 33 |
| Plug and Play | 34 |

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.



Do użytku wyłącznie z dostarczonym zasilaczem

Producenci: FSP TECHNOLOGY INC.

Model: FSP230-AJAN3

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.

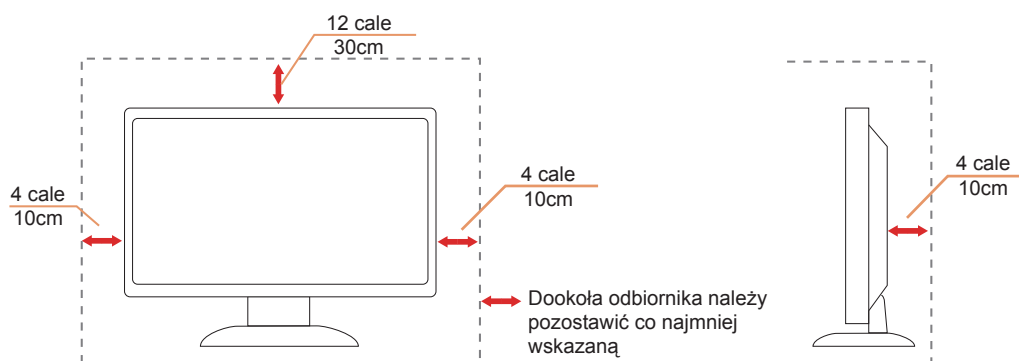
! W przypadku montażu monitora na ścianie lub na półce zastosować zestaw montażowy zatwierdzony przez producenta i postępować zgodnie z instrukcją dołączoną do zestawu.

! 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 ścianie lub na podstawie:

Montaż na podstawie

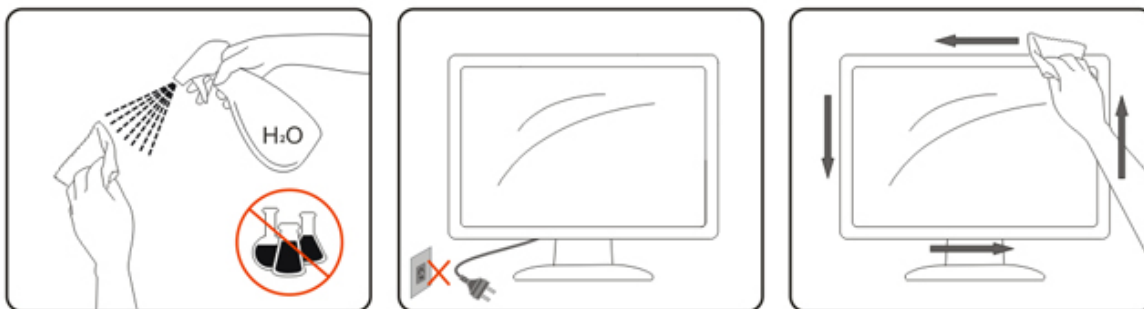


Czyszczenie


⚠ 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.

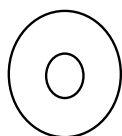
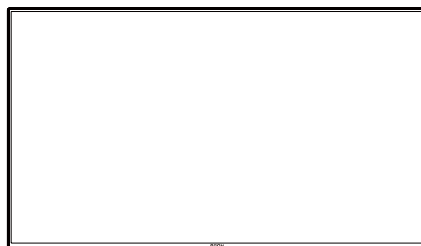
 Należy upewnić się, że otwory wentylacyjne nie są zablokowane przez stół lub zasłony.

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

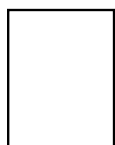
 Nie wolno uderzać lub upuścić monitora podczas pracy lub transportu.

Ustawienia

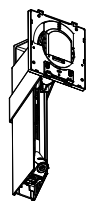
Zawartość opakowania



CD Manual



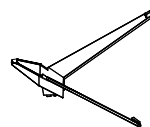
Warranty card



Stand



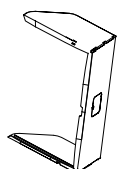
Screwdriver



Base



Wire clip



Lens hood



Power Cable



Adapter



DP Cable



HDMI Cable



USB Cable



USB C-C
Cable



Micphone
Cable



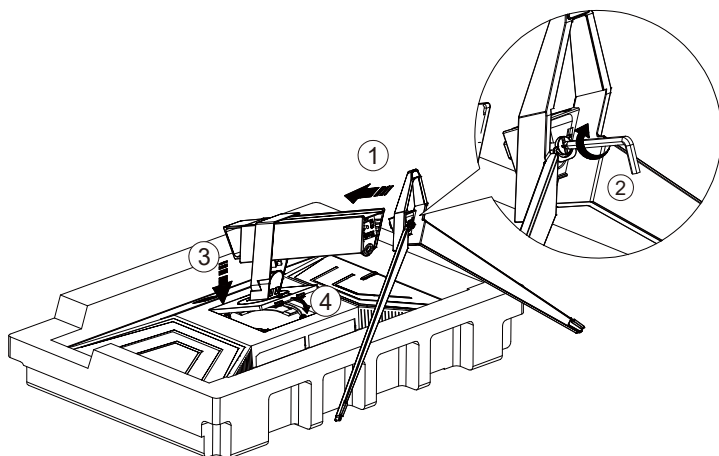
Quick Switch
Keypad

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

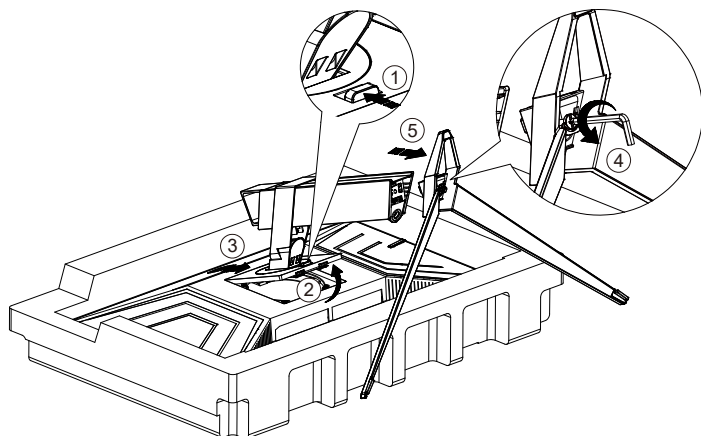
Montaż stojaka i podstawy

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

Ustawienia:



Zdejmowanie:

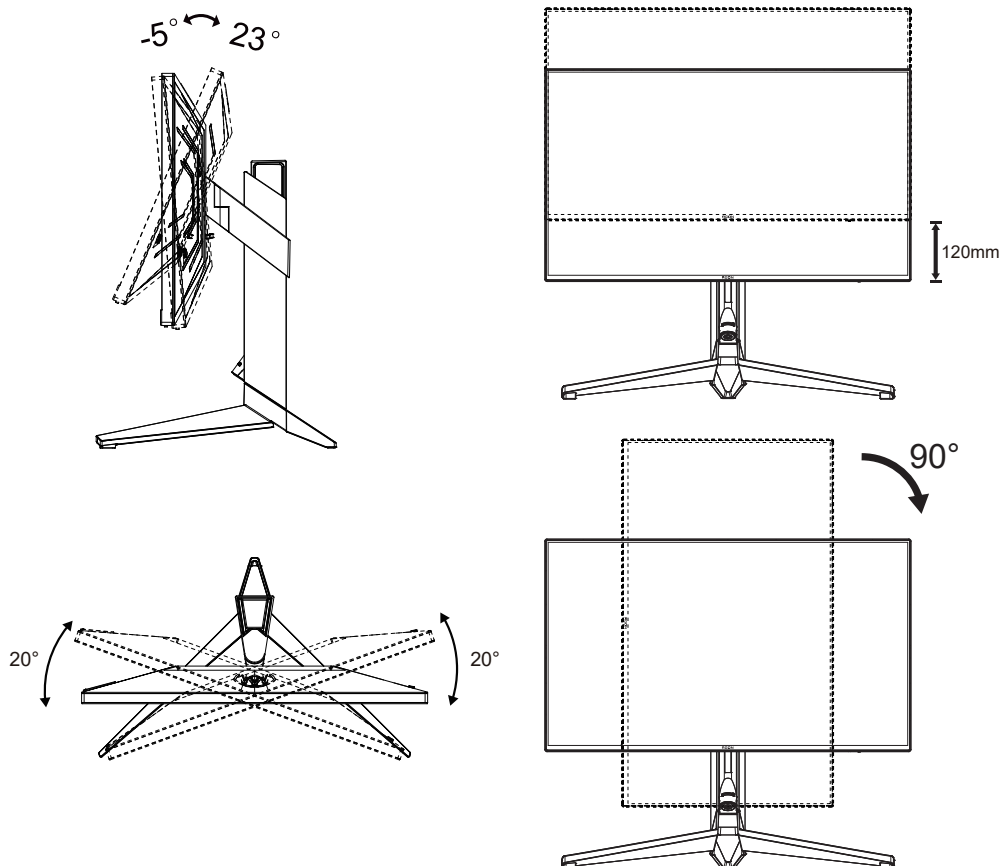


Regulacja kąta widzenia

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:

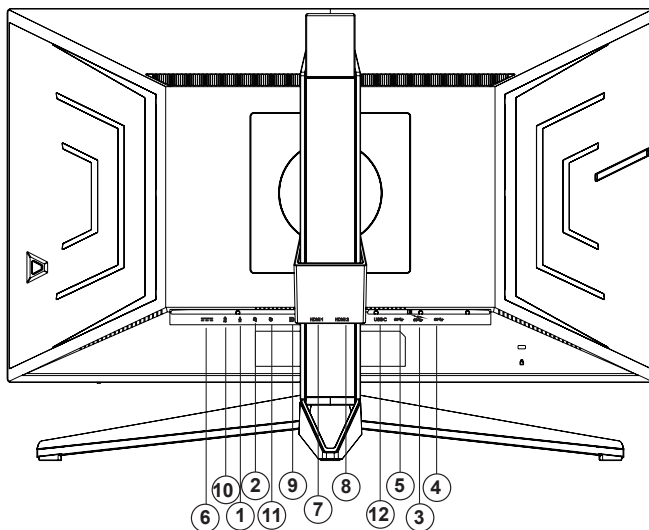
Podczas zmiany kąta nie należy dotykać ekranu LCD. Może to spowodować uszkodzenie lub pęknięcie ekranu LCD.

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

Gniazda kabli z tyłu monitora i komputera



1. Wejście mikrofonu
2. Słuchawki (połączone z mikrofonem)
3. USB3.2 Gen1 pobieranie + szybkie ładowanie
4. USB3.2 Gen1 pobierania danych
5. USB3.2 Gen1 przesyłania danych
6. Zasilanie
7. HDMI1
8. HDMI2
9. DP
10. Wyjście mikrofonowe (połączenie z komputerem PC)
11. Klawiatura szybkiego przełączania
12. USB C

Połączenie z komputerem PC

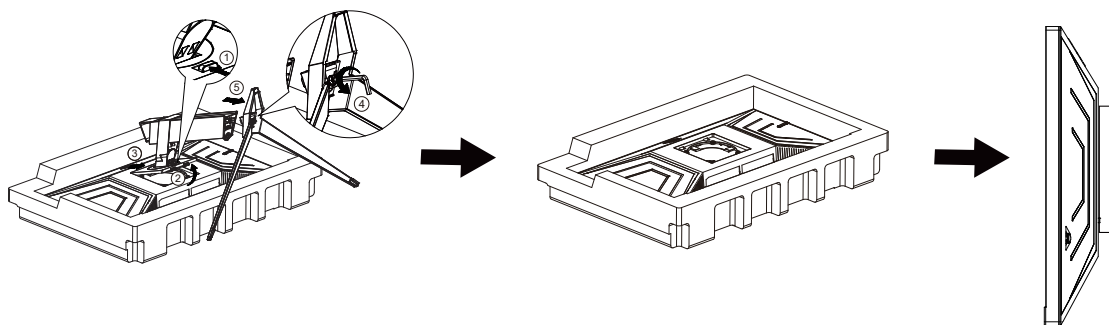
1. Podłącz dokładnie przewód zasilający do złącza z tyłu monitora.
2. Wyłącz komputer i odłącz kabel zasilający.
3. Podłącz kabel sygnałowy monitora do złącza wideo w tylnej części komputera.
4. Podłącz kabel zasilający komputera i monitora do najbliższego gniazdka elektrycznego.
5. Uruchom komputer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

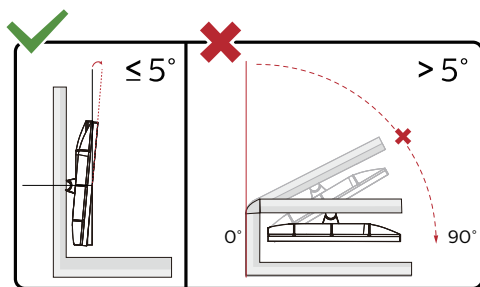
Przygotowanie do instalacji opcjonalnego ramienia do montażu ściennego.



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

1. Zdejmij podstawę.
2. 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 Adaptive Sync

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

Funkcja G-SYNC Compatible

Kompatybilne karty graficzne: GeForce GTX 650 Ti Boost lub wyższa (lista kompatybilnych kart graficznych, patrz witryna [//www.nvidia.com/en-in/geforce/products/g-sync-monitors/g-sync-hdr-requirements/](http://www.nvidia.com/en-in/geforce/products/g-sync-monitors/g-sync-hdr-requirements/))

Sterownik: GeForce 331.58 lub wyższy System operacyjny: Windows 7/8/8.1

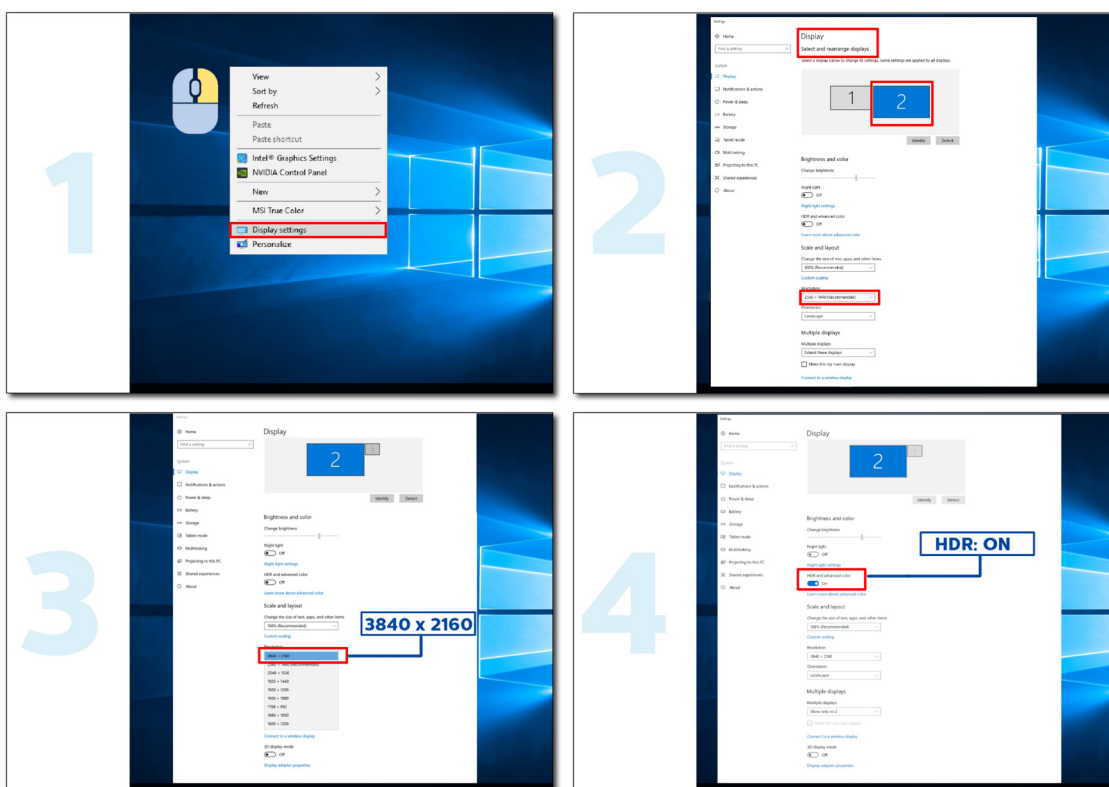
HDR

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 wersjach niższych (starszych) niż V1703, nie jest potrzebne specjalne ustawienie dla interfejsu DisplayPort/HDMI.
2. W WIN10 lub wersji V1703, dostępny jest tylko interfejs HDMI, a interfejs DisplayPort nie działa.
3. 3840x2160 przy 50Hz /60Hz to nie sugestia stosowania w komputerze PC, a dotyczy tylko odtwarzacza UHD lub konsol Xbox-one / PS4-Pro.
- a. Rozdzielczość wyświetlacza jest ustawiona na 3840*2160, a HDR jest wstępnie ustawiony na WŁ. W tych warunkach, ekran może być lekko przyciemniony, co wskazuje na uaktywnienie HDR.
- b. Po przejściu do aplikacji, najlepszy efekt HDR można uzyskać po zmianie rozdzielczości na 3840*2160 (jeśli jest dostępna).



Funkcja KVM

Co to jest KVM?

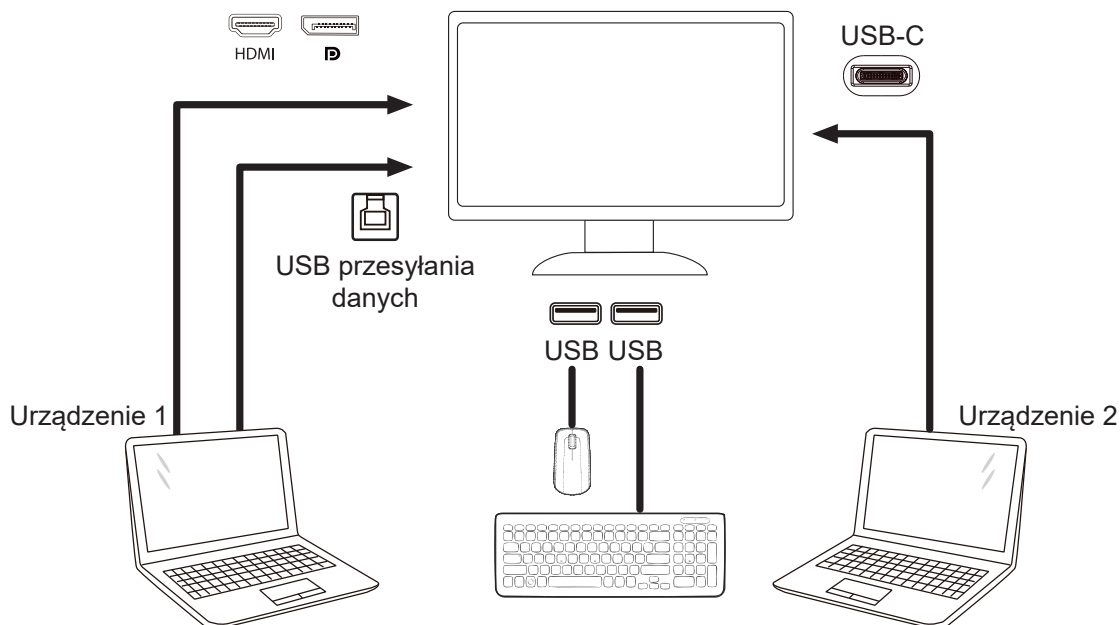
Z funkcją KVM, na jednym monitorze AOC można pokazać dwa komputery PC lub dwa notebooki albo jeden komputer PC i jeden notebook i sterować dwoma urządzeniami z użyciem jednego zestawu klawiatury i myszy. Sterowanie komputerem PC lub notebookiem można przełączać poprzez wybranie źródła sygnału wejścia w menu „Input Select (Wybór wejścia)” OSD.

Jak używać KVM?

Krok 1: Podłącz do monitora jedno urządzenie (komputer PC lub notebook) przez USB C.

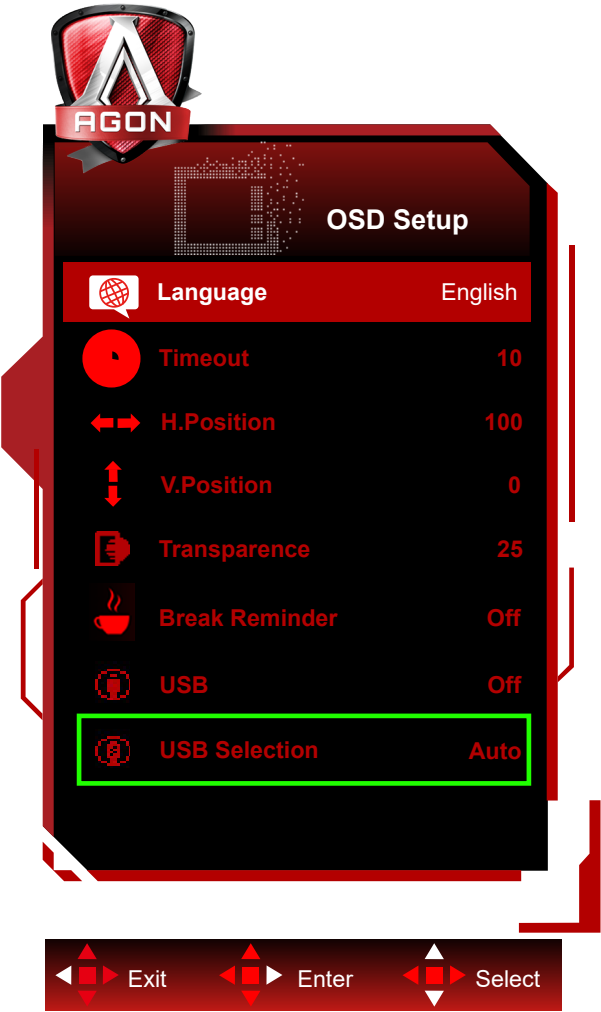
Krok 2: Podłącz do monitora inne urządzenie przez HDMI lub DisplayPort. Następnie podłącz także to urządzenie do monitora przez USB przesyłania danych.

Krok 3: Podłącz do monitora swoje urządzenia peryferyjne (klawiatura lub mysz) przez port USB.



Uwaga: Konstrukcja wyświetlacza może się różnić od widocznej na ilustracjach

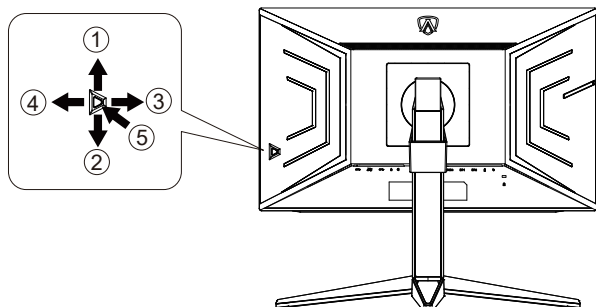
Krok 4: Przejdź do menu OSD. Przejdź na stronę OSD Setup (Ustawienia OSD) i „Auto (Automatyczny)”, „USB C” lub „USB UP (USB przesyłania danych)” karty USB Selection (Wybór USB).



| | |
|---------------------------------------|---|
| USB Selection (Wybór USB) | Opis funkcji |
| Auto (Automatyczny) | Auto umożliwia wybór USB C lub USB Up w zależności od źródła wejścia. |
| USB C | Udostępnia funkcję Hub USB przez kabel Type-C. |
| USB up (USB przesyłania danych) | Udostępnia funkcję Hub USB przez kabel USB B. |

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.

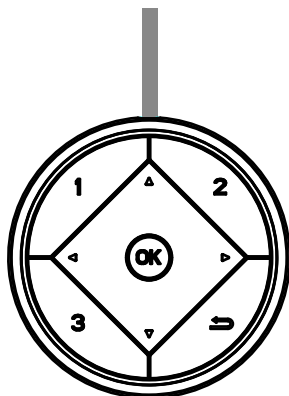
Light FX/W prawo

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.

Szybki przełącznik



◀:

Jeżeli nie ma OSD, naciśnij przycisk ◀, aby otworzyć funkcję trybu gry, następnie naciśnij przycisk ◀ lub □, aby wybrać tryb gry (FPS, RTS, Wyścig, Gracz 1, Gracz 2 lub Gracz 3) stosownie do różnych typów gier.

▶:

Przy braku OSD, naciśnij przycisk ▶ celem aktywacji paska regulacji Sterowanie tła.

Menu/OK

Jeżeli nie ma OSD, naciśnij w celu wyświetlenia OSD lub potwierdzenia wyboru.

▲:

Po zamknięciu OSD, naciśnięcie przycisku ▲, uaktywni funkcję przycisku skrótu Źródło.

▼:

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

1:

Naciśnij przycisk 1 w celu wyboru trybu Gracz 1.

2:

Naciśnij przycisk 2 w celu wyboru trybu Gracz 2.

3:

Naciśnij przycisk 3 w celu wyboru trybu Gracz 3.



Naciśnij, aby wyjść z OSD.

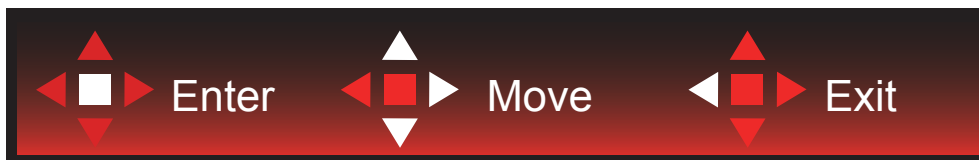
Instrukcja przycisków OSD (Menu)



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

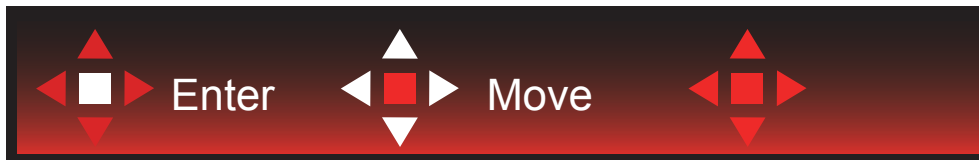
Exit (Wyjście) : Użyj przycisku W lewo do wychodzenia z OSD



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

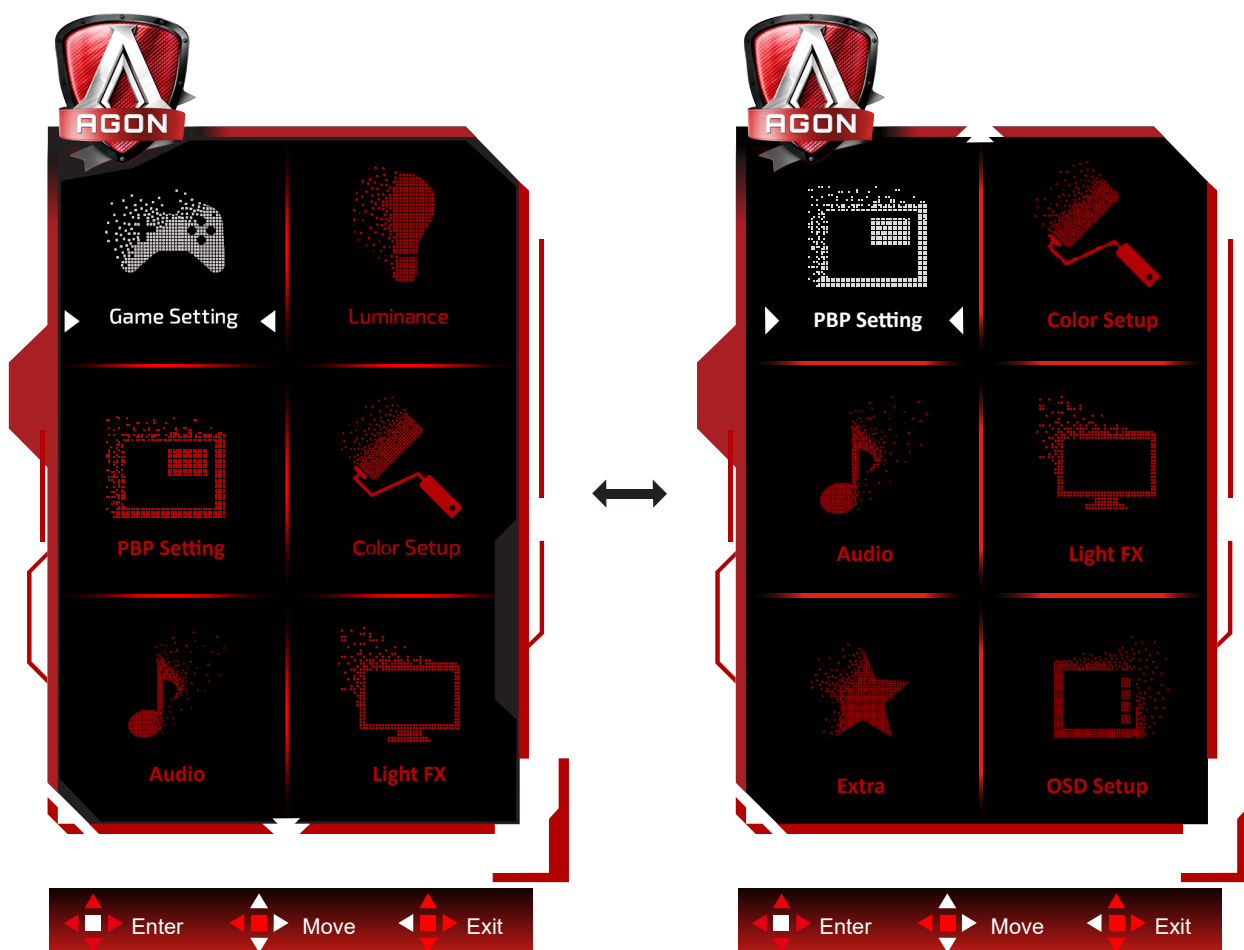


Enter : Użyj przycisku Enter do przechodzenia w OSD do poprzedniego poziomu OSD

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 Setting

| | | |
|---|-----------------|-----|
|  | Game Mode | Off |
|  | Shadow Control | 50 |
|  | Game Color | 10 |
|  | G-SYNC | On |
|  | Overdrive | Off |
|  | Low Input Lag | On |
|  | QuickSwitch LED | On |
|  | Frame Counter | Off |

 Exit

 Enter

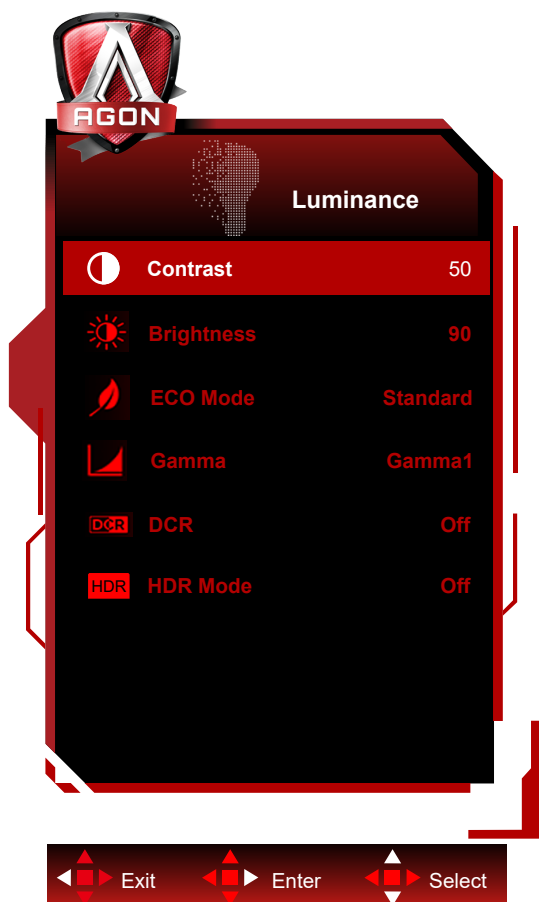
 Select


| | | | |
|---|------------------------------------|-------------------------------|--|
|  | Game Mode (Tryb gry) | 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 (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. |
| | | Off (Wyl.) | Brak optymalizacji przez grę Smart image. |
| | Shadow Control (Sterowanie tła) | 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 | Pozycja kolorów gry umożliwia regulację nasycenia na poziomie od 0 do 20 w celu uzyskania odpowiedniego obrazu. |
| | G-SYNC | On (Wyłącz) / Off (Wyłącz) | Wyłączenie lub włączenie Adaptive Sync/G-SYNC Compatible. Przypomnienie o uruchomieniu Adaptive Sync/G-SYNC Compatible: Po włączeniu funkcji Adaptive Sync/G-SYNC Compatible, w niektórych grach może wystąpić miganie. |

Uwaga:

1. Gdy "Tryb HDR" w menu "Luminance (Luminancja)" jest ustawiony na bez wyłączania, nie można regulować opcji "Tryb gry", "Kontrola odcieni" i "Kolor gry".
2. Gdy "Tryb HDR" w menu "Luminance (Luminancja)" jest ustawiony na bez wyłączania, nie można regulować lub wybierać opcji "Tryb gry", "Kontrola odcieni", "Kolor gry" i "Wzmocnienie" w pozycji "Overdrive".

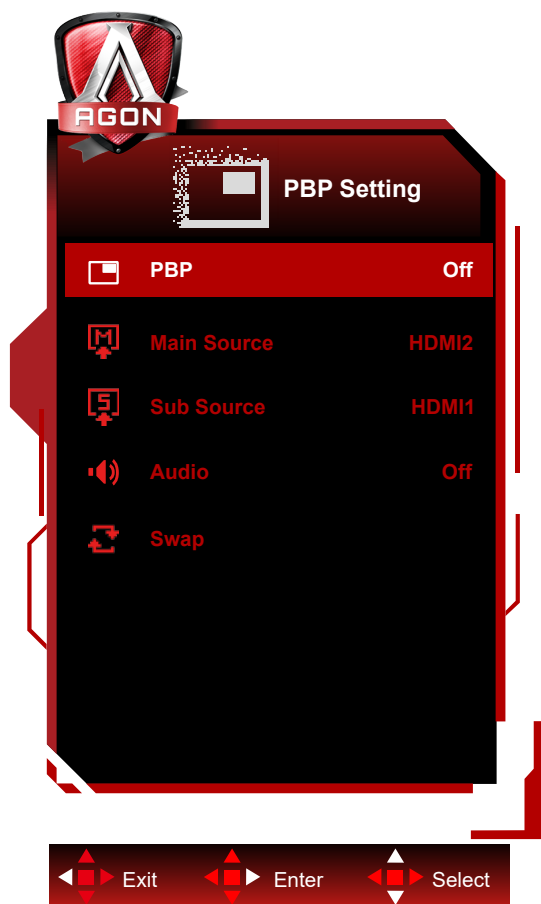
Luminance (Luminancja)

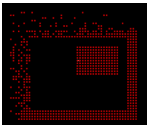


| | | | |
|---|------------------------|---|---|
|  | Contrast (Kontrast) | 0-100 | Kontrast z rejestru cyfrowego. |
| | Brightness (Jasność) | 0-100 | Regulacja podświetlania |
| | Eco mode (Ekonomiczny) | Standard (Standardowy) | Tryb Standardowy |
| | | Text (Tekst) | Tryb tekstowy |
| | | Internet | Tryb Internetu |
| | | Game (Gra) | Game Mode (Tryb gry) |
| | | Movie (Film) | Tryb filmu |
| | | Sports (Sport) | Tryb sportu |
| | | Reading(Odczytu) | Tryb odczytu |
| | | Uniformity | Tryb Uniformity |
| | Gamma | Gamma1 | Regulacja do Gamma 1 |
| | | Gamma2 | Regulacja do Gamma 2 |
| | | Gamma3 | Regulacja do Gamma 3 |
| | DCR | Off (Wyłączone)/On (Włączone) | Wyłączony/ Włączony dynamiczny współczynnik kontrastu |
| | HDR | Off / DisplayHDR / HDR Picture / HDR Movie / HDR Game | Ustaw profil HDR zgodnie z wymaganiami użytkownika dotyczącymi używania. Uwaga: 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. Uwaga: Po wykryciu treści HDR, zostanie wyświetlona do regulacji opcja trybu HDR. |

Uwaga:

1. Gdy "Tryb HDR" w menu "Luminance (Luminancja)" jest ustawiony na bez wyłączania, nie można regulować opcji "Kontrast", "Tryb Eco" i "Gamma".
2. Po ustawieniu "HDR" na "bez wyłączania", nie będzie można regulować elementów "Kontrast", "Jasność", "Ekonomiczny", "Gamma", "DCR".

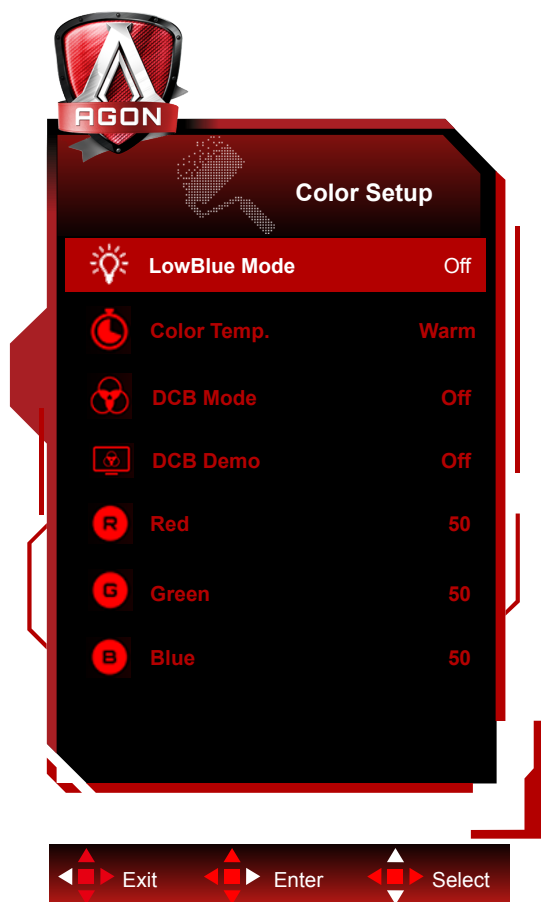
PBP Setting (Ustawienie PBP)


| | | | |
|---|------------------------------|-----------------------------------|--|
|  | PBP | Off (Wyłączone)/ On (Włączone) | Wyłączenie lub włączenie PBP |
| | Main Source (Źródło główne) | HDMI1/HDMI2/DP/ USB-C | Wybór głównego źródła sygnału ekranu. |
| | Sub Source (Źródło podrzęd.) | HDMI1/HDMI2/DP/ USB-C | Wybór podrzędnego źródła sygnału ekranu. |
| | Audio | Off (Wyłączone)/ On (Włączone) | Wyłączenie lub włączenie ustawień audio. |
| | Swap (Zam.) | | Zamiana źródła sygnału ekranu. |

Refer to the table below for main/sub input source compatibility.

| PBP | | Main source (Źródło główne) | | | |
|---------------------------------|-------|-----------------------------|-------|----|-------|
| | | HDMI1 | HDMI2 | DP | USB-C |
| Sub source (Źródło podrzęd.) | HDMI1 | X | V | V | V |
| | HDMI2 | V | X | V | V |
| | DP | V | V | X | V |
| | USB-C | V | V | V | X |

Color Setup (Konfiguracja koloru)

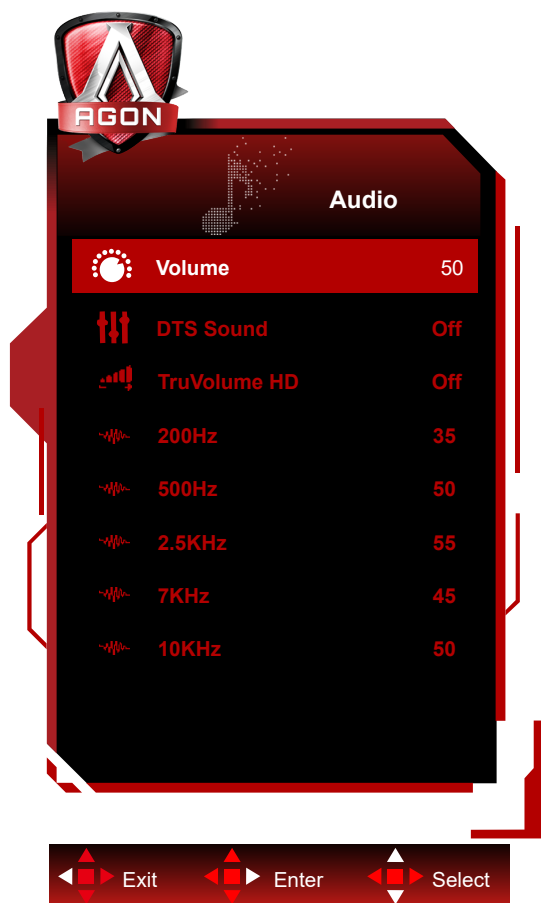


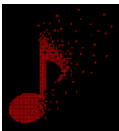
| | | | |
|---|-----------------------------|--|--|
|  | LowBlue Mode(Tryb LowBlue) | Wył. / Multimedia / Internet / Office / Czytanie | Zmniejszenie falowania niebieskiego światła, poprzez sterowanie temperaturą barwową. |
| | Color Temp. (Temp. barwowa) | Warm (Ciepłe) | Przywołuje temperaturę barwową 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. |
| | | sRGB | Przywołuje temperaturę barwową sRGB z pamięci EEPROM. |
| | | User (Użytk.) | Przywołuje temperaturę barwową User (Użytk.) z pamięci EEPROM. |
| | DCB Mode (Tryb DCB) | Full Enhance (Pełne Rozszerz.) | Służy do włączania lub wyłączenia Tryb pełnego wzmocnienia |
| | | Nature Skin (Natur. Skóra) | Służy do włączania lub wyłączenia Tryb naturalnej karnacji skóry |
| | | Green Field (Zielone Pole) | Służy do włączania lub wyłączenia Tryb zieleni |
| | | Sky-blue (Niebieskie Niebo) | Służy do włączania lub wyłączenia Tryb błękitu |
| | | AutoDetect (Autom. Wykr.) | Służy do włączania lub wyłączenia Tryb automatycznego wykrywania |
| | | Off (Wyłączone) | Służy do włączania lub wyłączenia Tryb OFF. Wykrywan. |
| | DCB Demo (DCE 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:

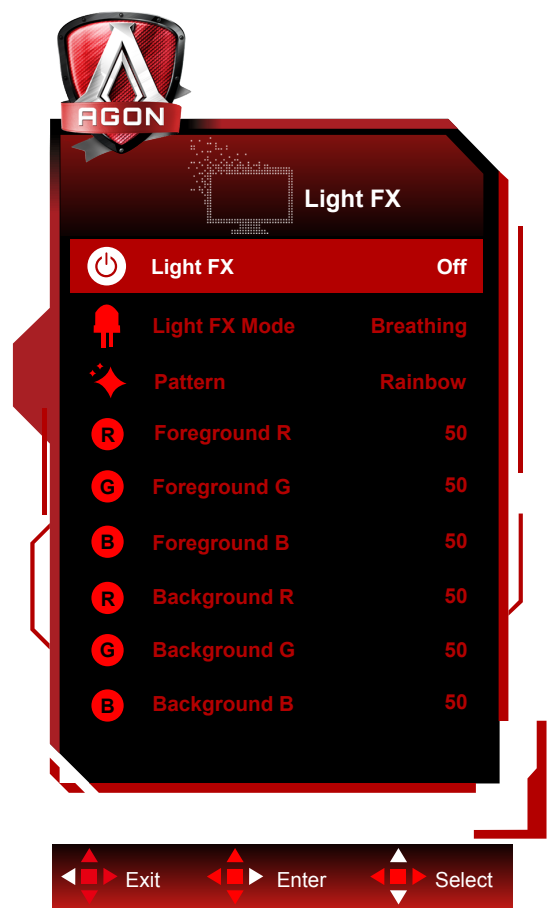
Gdy opcja "Tryb HDR" lub "HDR" w menu "Luminance (Luminancja)" jest ustawiona na bez wyłączania, nie można regulować żadnych elementów w "Ustawienia koloru".


Audio



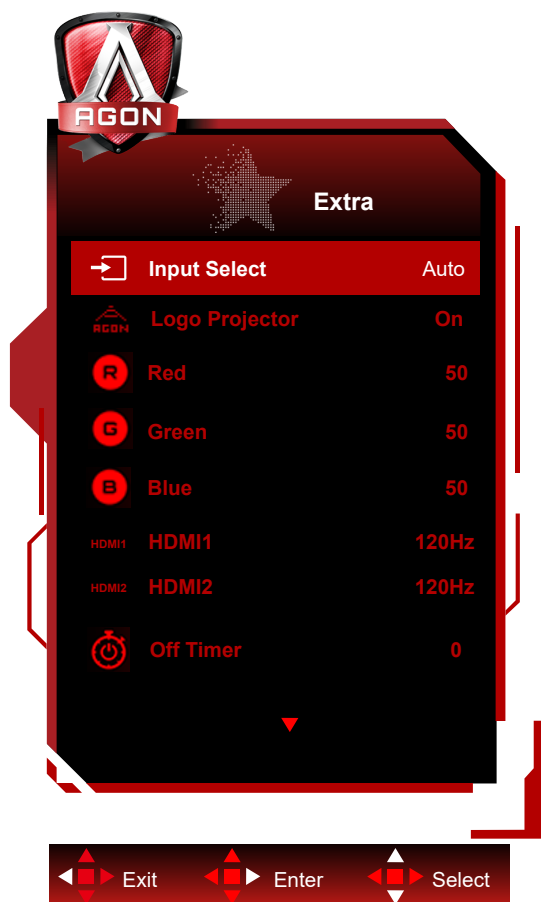
| | | | |
|---|--------------|--|---|
|  | Głośność | 0-100 | Wyreguluj ustawienie głośności |
| | Dźwięk DTS | Gra/Rock/Klasyczny/Na żywo/Teatr/Wyłączone | Wybierz tryb DTS Sound. Uwaga: Przełączenie trybów może potrwać do 2 sekund. |
| | TruVolume HD | On (Wyłącz) / Off (Wyłącz) | Wyłączenie lub włączenie TruVolume HD. |
| | 200Hz | 0-100 | Niskiej częstotliwości basy audio, także główna częstotliwość audio akordu w sygnale. |
| | 500Hz | 0-100 | Używana głównie do wokali (tj. śpiew, czytanie). Wzmocnienie niskich tonów i siły wokali. |
| | 2.5KHz | 0-100 | Ta częstotliwość ma silne możliwości penetracyjne i można ją zmienić dla poprawienia czystości brzmienia dźwięku. |
| | 7KHz | 0-100 | Zwiększenie czystości brzmienia wokali. |
| | 10KHz | 0-100 | Fragmenty muzyki o wysokiej tonacji, są najbardziej wrażliwe na wysokiej częstotliwości dźwięki. |


Light FX



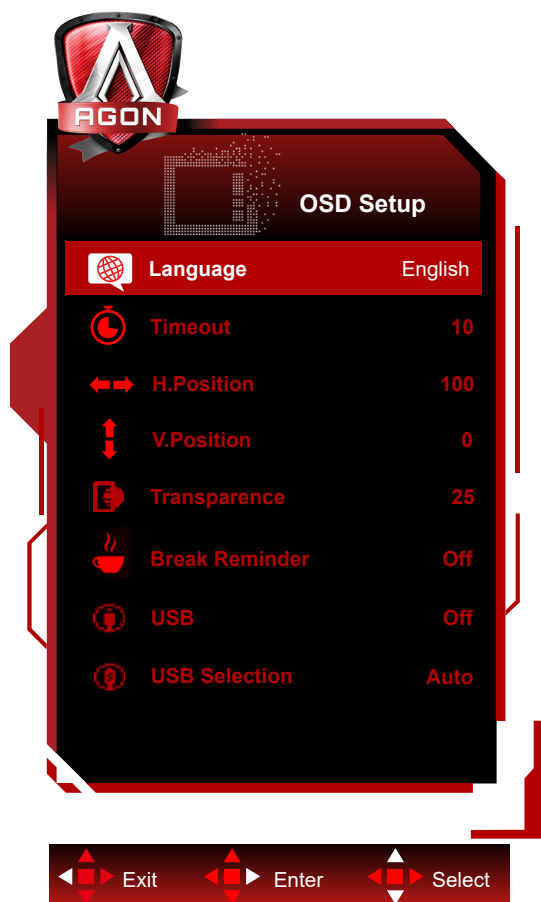
| | | | |
|---|----------------|---|--|
|  | Light FX | Wyłączone / Niskie / Średni / Silny | Wybór intensywności Light FX. |
| | Tryb Light FX | Audio1 / Audio2 / Statyczny / Wyszukanie ciemnego punktu / Przesunięcie gradientu / Wypełnienie rozszerzone / Wypełnienie kropkowe / Rozszerzanie wypełnienia 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 | | |

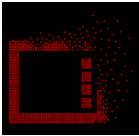
Extra (Ekstra)



| | | | |
|---|--------------------------------------|---|--|
|  | Input Select (Wybór wejścia) | AUTO (Automatyczna)/ HDMI1/HDMI2/DP/USB C | Wybór źródła sygnału ekranu |
| | Logo Projector (Logo projektora) | Off (Wyłączone)/Weak (Słabe)/ Medium (Średnie)/ Strong (Silne) | Jest to funkcja logo projektora. |
| | 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. |
| | HDMI1 | | 120Hz / 144Hz |
| | HDMI2 | | 120Hz / 144Hz |
| | Off timer (Timer wyłączenia) | 0-24 godz. | Wybór czasu wyłączenia zasilania prądem stałym |
| | Image Ratio (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 |

OSD Setup (Ustawienia OSD)



| | | | |
|---|---|----------------------|--|
|  | Language (Język) | | Wybór języka OSD. |
| | Timeout (Czas Zakoń.) | 5-120 | Dostosowanie czasu wyświetlania menu ekranowego OSD |
| | 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 |
| | USB | Off/3.2Gen1/2.0 | For model need to turn Off/3.2Gen1/2.0 USB power during power saving. Note: USB C(DP Alt) signal input, and “USB” is set to “3.2Gen1”, the maximum resolution is 3840x2160@30Hz. |
| | USB Selection | Auto / USB C/ USB Up | Wybierz ścieżkę przesyłania danych USB. |

Diody stanu

| Stan | Kolor diody |
|----------------------------|----------------|
| Tryb pełnej mocy | Red (Czerwony) |
| 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 | <ul style="list-style-type: none"> • Czy przewód zasilania jest odpowiednio podłączony? Sprawdź podłączenia przewodu zasilania i zasilanie. • Czy kabel jest podłączony poprawnie? (monitor połączony przy użyciu przewodu USB-C) Sprawdź połączenie przewodem HDMI.(monitor połączony przy użyciu przewodu USB-C) Sprawdź połączenie przewodem HDMI. (monitor połączony przy użyciu przewodu DP) Sprawdź połączenie przewodem DP. * Wejście USB-C/HDMI/DP 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 niej 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 ekranowy nie jest wyśrodkowany lub ma nieprawidłową wielkość | Wyreguluj położenie w pionie i poziomie lub naciśnij przycisk skrótu (AUTO). |
| 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. Wyreguluj ZEGAR i FAZĘ. Naciśnij, aby dostosować automatycznie. |
| Regulacja i serwis | Zapoznać się z informacjami dotyczącymi Regulacji i serwisu, które znajdują się na płycie CD z podręcznikiem lub są dostępne na www.aoc.com (znaleźć model zakupiony w kraju i znaleźć informacje dotyczące regulacji i serwisu na stronie wsparcia). |

Dane techniczne

Ogólne dane techniczne

| | | | |
|--------------------------|---|---|------------------------------|
| Panel | Nazwa modelu | AG274UXP | |
| | System działania | Kolorowy wyświetlacz LCD TFT | |
| | Widoczny rozmiar ekranu | Przekątna 68,5 cm | |
| | Podziałka pikseli | 0,1554mm (poziomo) × 0,1554mm (pionowo) | |
| | Wyświetlane kolory | 1.07B kolorów | |
| Inne | Zakres skanowania w poziomie | 30k~255kHz | |
| | Rozmiar skanowania w poziomie (Maksymalny) | 596.736 mm | |
| | Zakres skanowania w pionie | 48~120Hz (USB C) 48~144Hz (HDMI/DP) | |
| | Rozmiar skanowania w pionie (Maksymalny) | 335.664 mm | |
| | Optymalne wstępne ustawienia rozdzielczości | 3840 x 2160@60Hz | |
| | Max resolution | 3840 x 2160@120Hz (USB C) 3840 x 2160@144Hz (HDMI/DP)* | |
| | Plug & Play | VESA DDC2B/CI | |
| | Źródło zasilania | 19.5Vdc, 11.79A | |
| | Zużycie energii | Typowe (domyślna jasność i kontrast) | 63W |
| | | Maks. (jasność = 100, kontrast = 100) | ≤200W |
| | | Tryb gotowości | ≤0.5W |
| Charakterystyka fizyczna | Typ złącza | HDMI/ DP/ USB/ USB C/Wyjście słuchawek/ Wejście mikrofonu | |
| | Typ kabla sygnałowego | Odlączany | |
| Środowiskowe | Temperatura | Działanie | 0°~ 40° |
| | | Bez działania | -25°~ 55° |
| | 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) |

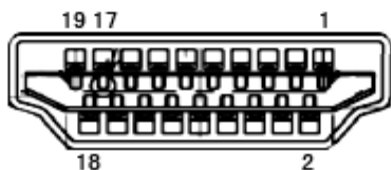
*: To enable 4K resolution at 144 Hz with DSC, a graphic card supporting DSC must be used.



Zaprogramowane tryby wyświetlania

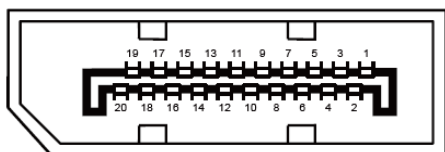
| STANDARD | ROZDZIELCZOŚĆ | CZĘSTOTLIWOŚĆ POZIOMA (kHz) | CZĘSTOTLIWOŚĆ PIONOWA (Hz) |
|----------|-----------------|--------------------------------|-------------------------------|
| VGA | 640x480@60Hz | 31.469 | 59.94 |
| VGA | 640x480@67Hz | 35 | 66.667 |
| VGA | 640x480@72Hz | 37.861 | 72.809 |
| VGA | 640x480@75Hz | 37.5 | 75 |
| VGA | 640x480@100Hz | 51.08 | 99.769 |
| VGA | 640x480@120Hz | 61.91 | 119.518 |
| DOS MODE | 720x400@70Hz | 31.469 | 70.087 |
| DOS MODE | 720x480@60Hz | 29.855 | 59.710 |
| SD | 720x576@50Hz | 31.25 | 50 |
| SVGA | 800x600@56Hz | 35.156 | 56.25 |
| SVGA | 800x600@60Hz | 37.879 | 60.317 |
| SVGA | 800x600@72Hz | 48.077 | 72.188 |
| SVGA | 800x600@75Hz | 46.875 | 75 |
| SVGA | 800x600@100Hz | 63.684 | 99.662 |
| SVGA | 800x600@120Hz | 76.302 | 119.97 |
| SVGA | 832x624@75Hz | 49.725 | 74.551 |
| XGA | 1024x768@60Hz | 48.363 | 60.004 |
| XGA | 1024x768@70Hz | 56.476 | 70.069 |
| XGA | 1024x768@75Hz | 60.023 | 75.029 |
| XGA | 1024x768@100Hz | 81.577 | 99.972 |
| XGA | 1024x768@120Hz | 97.551 | 119.989 |
| SXGA | 1280x1024@60Hz | 63.981 | 60.02 |
| SXGA | 1280x1024@75Hz | 79.975 | 75.025 |
| Full HD | 1920x1080@60Hz | 67.5 | 60 |
| UHD | 3840x2160@60Hz | 135 | 60 |
| UHD | 3840x2160@120Hz | 266.653 | 120 |
| UHD | 3840x2160@144Hz | 319.944 | 143.989 |

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.



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.