



Podręcznik użytkownika
monitora LCD

AG246FK

AOC

| | |
|---|----|
| 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 | 12 |
| HDR | 13 |
| Regulacja..... | 14 |
| Przyciski skrótów..... | 14 |
| Szybki przełącznik..... | 15 |
| Instrukcja przycisków OSD (Menu)..... | 16 |
| Ustawienia OSD | 18 |
| Game Setting (Ustawienia gier)..... | 19 |
| Luminance (Luminancja) | 21 |
| PIP Setting (Ustawienie PIP) | 23 |
| Audio..... | 26 |
| Light FX | 27 |
| Extra (Ekstra)..... | 28 |
| OSD Setup (Ustawienia OSD)..... | 29 |
| Diody stanu | 30 |
| Rozwiązywanie problemów | 31 |
| Dane techniczne | 32 |
| Ogólne dane techniczne | 32 |
| Zaprogramowane tryby wyświetlania | 33 |
| Przypisanie styków..... | 34 |
| Plug and Play | 35 |

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

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.

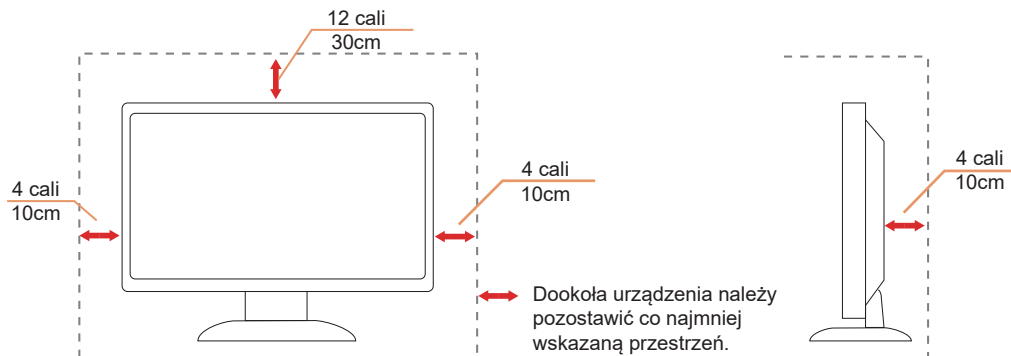
! W przypadku montażu monitora na ścianie lub na półce zastosować zestaw montażowy zatwierdzony przez producenta i postępować zgodnie z instrukcją dołączoną do zestawu.

! 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 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.

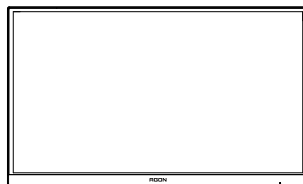
 Należy upewnić się, że otwory wentylacyjne nie są zablokowane przez stół lub zasłony.

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

 Nie wolno uderzać lub upuścić monitora podczas pracy lub transportu.

Ustawienia

Zawartość opakowania



Monitor

*

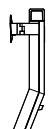


Quick Start Guide

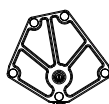
*



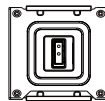
Warranty Card



Stand



Base



Wall Mount Bracket



Screwdriver



Screws



Power Cable

*



DP Cable

*



HDMI Cable

*



USB B-A Cable

*



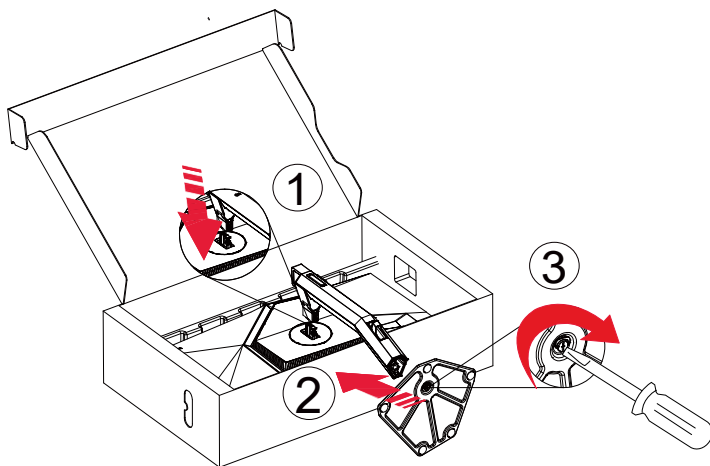
Quick Switch Keypad

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

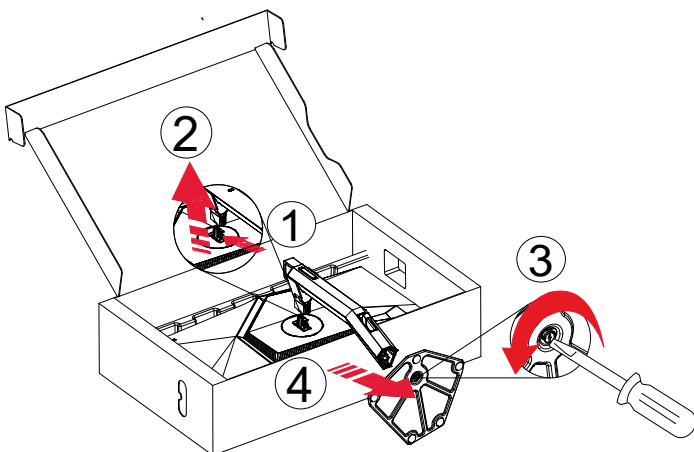
Montaż stojaka i podstawy


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

Ustawienia:



Zdejmowanie:



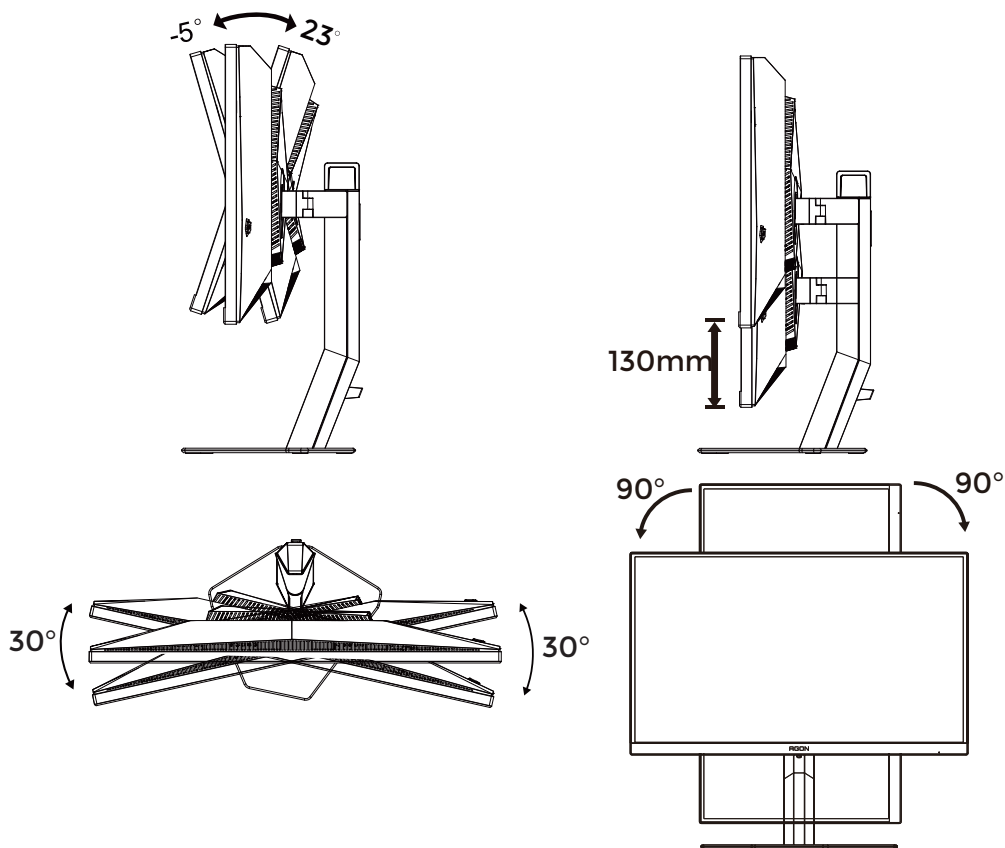
 **UWAGA:** Konstrukcja wyświetlacza może się różnić od pokazanej na ilustracji.

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:

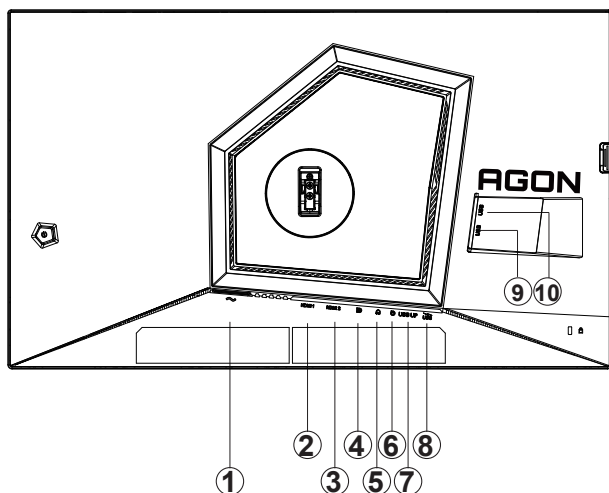
Podczas zmiany kąta nie należy dotykać ekranu LCD. Dotknięcie ekranu LCD może spowodować uszkodzenie.

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. DP
5. Słuchawki
6. Klawiatura szybkiego przełączania
7. USB3.2 Gen1 przesyłania danych
8. USB3.2 Gen1 pobieranie + szybkie ładowanie
9. USB3.2 Gen1 pobierania danych
10. USB3.2 Gen1 pobierania danych

Połączenie z komputerem PC

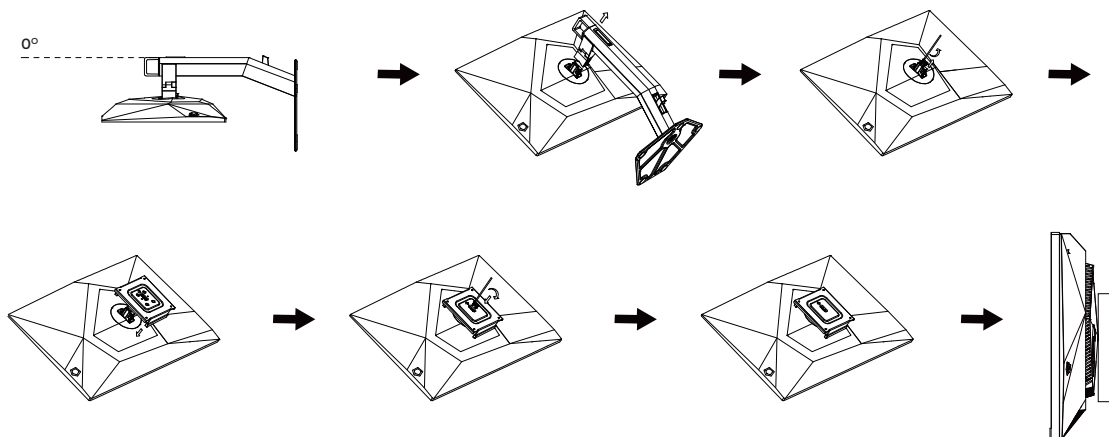
1. Podłącz dokładnie przewód zasilający do złącza z tyłu monitora.
2. Wyłącz komputer i odłącz kabel zasilający.
3. Podłącz kabel sygnałowy wyświetlacza do złącza wideo w komputerze.
4. Podłącz kabel zasilający komputera i monitora do najbliższego gniazdka elektrycznego.
5. Uruchom komputer i włącz monitor.

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 LCD.

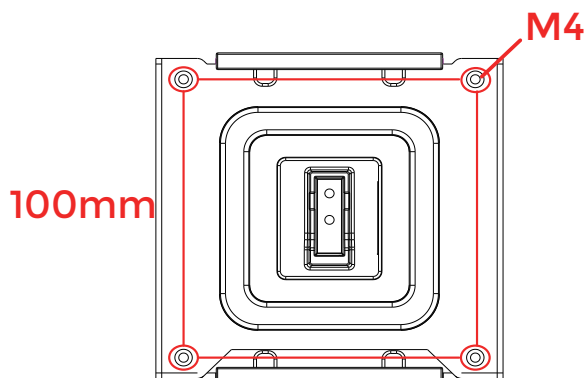
Podłączanie wspomnika do montażu na ścianie

Przygotowanie do instalacji opcjonalnego ramienia do montażu ściennego.

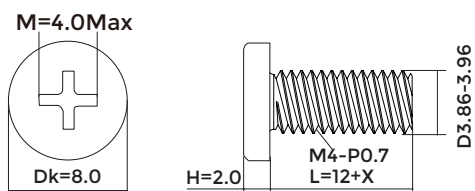



Monitor można zamocować na zakupionym oddzielnie ramieniu do montażu ściennego. Przed przystąpieniem do zamocowania odłącz zasilanie i wykonaj poniższe czynności:

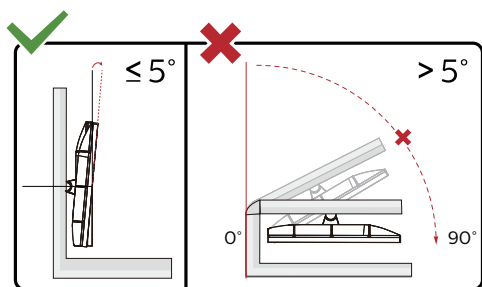
1. Zdejmij podstawę.
2. Złóż ramię do montażu ściennego zgodnie z instrukcjami producenta.
3. Umieść ramię do montażu ściennego z tyłu monitora. Dopasuj otwory w ramieniu do otworów z tyłu monitora.
4. Podłącz ponownie kable. Instrukcje dotyczące montażu, znajdują się w podręczniku użytkownika dostarczonym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



Specyfikacja śrub do wieszaków ściennych: M4*(12+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.



* 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 (Synchronizacja adaptacyjna) działa z DP/HDMI
2. Kompatybilne karty graficzne: Lista zalecanych kart jest podana poniżej, można ją również sprawdzić na stronie internetowej www.AMD.com

Karty graficzne

- Radeon™ RX Vega series
- Radeon™ RX 500 series
- Radeon™ RX 400 series
- Radeon™ R9/R7 300 series (R9 370/X, R7 370/X, R7 265 oprócz)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Radeon™ R9 Nano series
- Radeon™ R9 Fury series
- Radeon™ R9/R7 200 series (oprócz 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

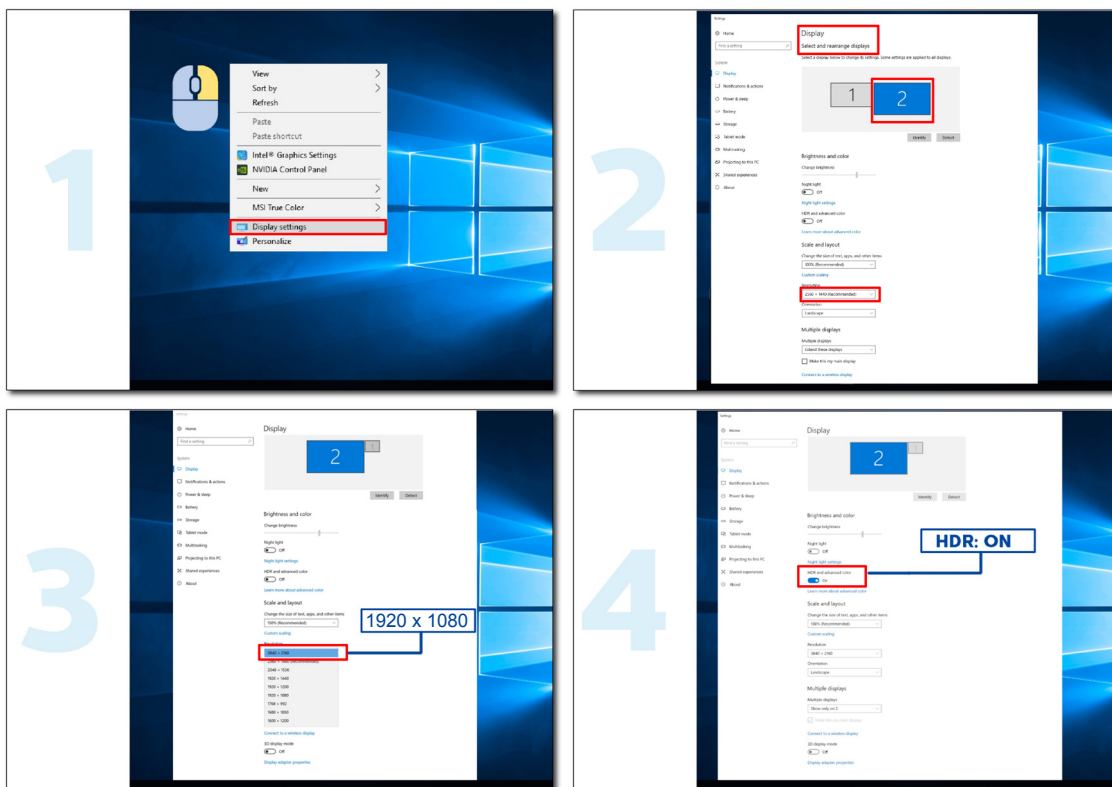
HDR

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.

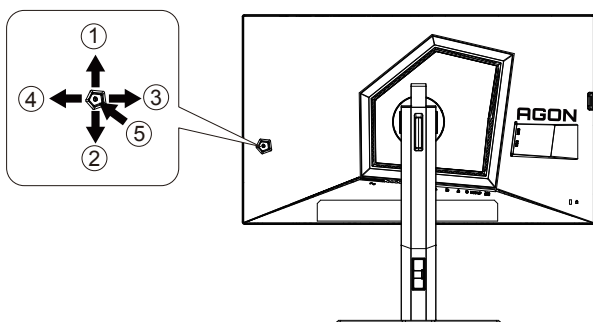
Uwaga:

1. W WIN10 lub 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 1920*1080.
 - b. Po przejściu do aplikacji, najlepszy efekt HDR można uzyskać po zmianie rozdzielczości na 1920*1080 (jeśli jest dostępna).



Regulacja

Przyciski skrótów



| | |
|---|----------------------|
| 1 | Źródło/W górę |
| 2 | W dół |
| 3 | Tryb gry/W lewo |
| 4 | 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.

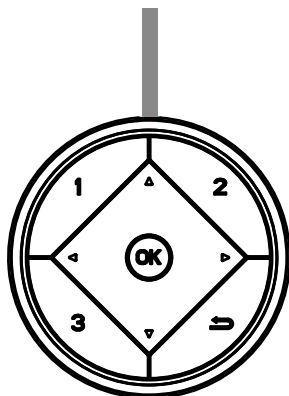
Tryb gry/W lewo

Przy braku OSD, naciśnij przycisk „W lewo”, aby otworzyć funkcję trybu gry, następnie naciśnij przycisk „W lewo” lub „W prawo” aby wybrać tryb gry (FPS1, FPS2, FPS3, RTS, Wyścig, Gracz 1, Gracz 2 lub Gracz 3) stosownie do różnych typów gier.

Źródło/W górę

Kiedy OSD jest zamknięte, naciśnięcie przycisku Źródło/Auto/W góręcz 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)



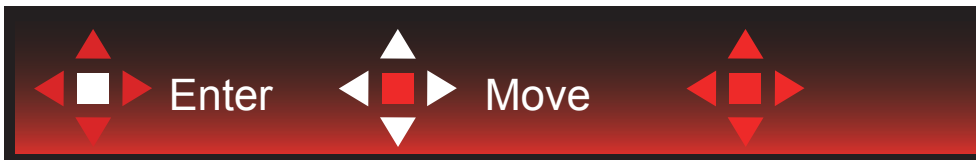
Enter : Użyj przycisku Enter do przechodzenia do menu OSD następnego poziomu
Move (Przesuń) : Użyj przycisku W lewo / W górę / W dół do przesuwania wyboru w OSD
Exit (Wyjście) : Użyj przycisku W prawo do wychodzenia z OSD



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



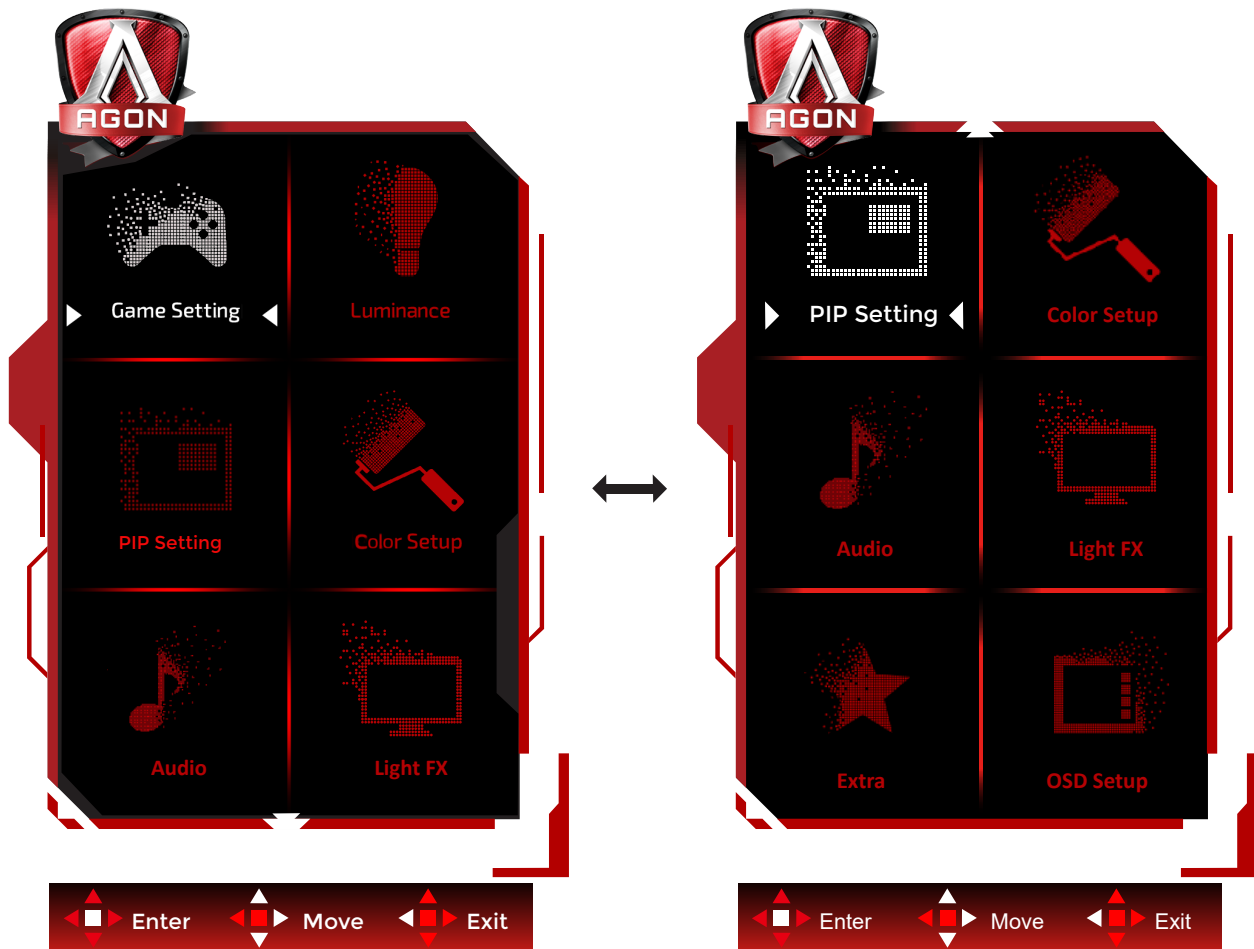
Select (Wybierz) : Użyj przycisku W górę / W dół do dopasowania ustawienia w OSD



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, obrazu - dla tych czterech trybów może istnieć tylko jeden stan.

Game Setting (Ustawienia gier)



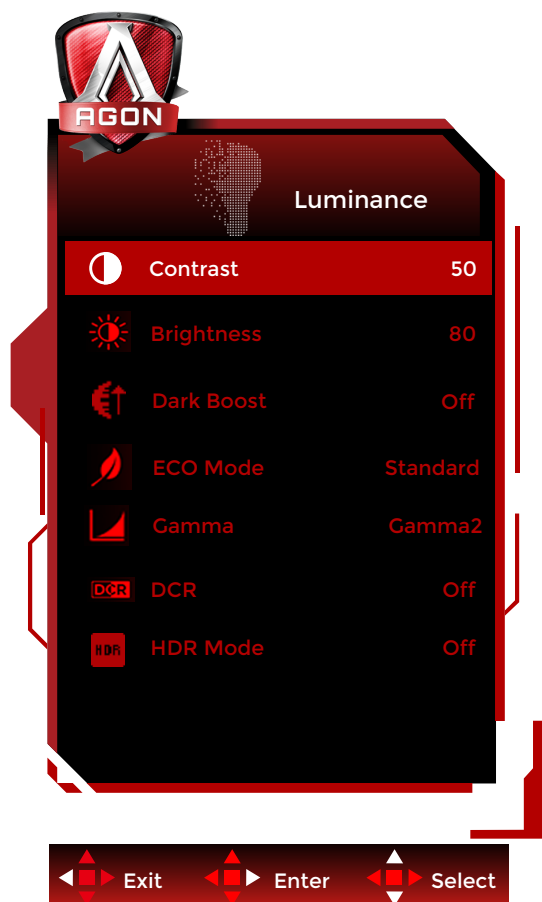
| | | | |
|---|------------------------------------|----------------------|--|
|  | Game Mode (Tryb gry) | FPS1 | Do grania w gry typu FPS1/FPS2/FPS3 (Strzelanka). Poprawia szczegóły poziomu czerni motywu. |
| | | FPS2 | |
| | | FPS3 | |
| | | RTS | Do grania w gry typu RTS (Strategiczne). Poprawia jakość 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 Tryb Gra. |
| | Shadow Control (Sterowanie tła) | 0-20 | <p>Domyślna wartość dla sterowania tła to 0, teraz użytkownik może regulować od 0 do 20 lub 0 w celu zwiększenia kontrastu i uzyskania bardziej wyraźnego obrazu.</p> <ol style="list-style-type: none"> Jeżeli obraz jest z ciemny aby wyraźnie były widoczne szczegóły, wyregulować od 0 do 20 celem uzyskania wyraźniejszego obrazu. Jeżeli obraz jest zbyt jasny aby wyraźnie były widoczne szczegóły, wyregulować od 20 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. |
| Sniper Scope (Zasięg snajp.) | Off (Wył.) / 1.0 / 1.5 / 2.0 | Powiększ lokalnie, aby ułatwić celowanie podczas strzelania. |
| 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, włączone 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 jest ustawiona na Wł., a częstotliwość odświeżania ≥ 75 Hz. |
| Adaptive-Sync | On (Wyłącz) / Off (Wyłącz) | Wyłączenie lub włączenie Adaptive-Sync. |
| Overdrive | Weak (Słaby) Medium (Średni) Strong (Silny) Boost(Zwiększyć) Off (Wyłączone) | Regulacja czasu odpowiedzi. |
| Low input Lag (Niskie opóźnienie wejścia) | On (Wyłącz) / Off (Wyłącz) | Wyłącz bufor ramek w celu zmniejszenia opóźnienia wejścia. |
| QuickSwitch LED | On (Wyłącz) / Off (Wyłącz) | Wyłączenie lub włączenie QuickSwitch LED. |
| Licznik ramek | Wył. / Prawy-górny / Prawy-dolny / Lewy-dolny / Lewy-górny | Wyświetlanie częstotliwości pionowej na wybranym rogu. (Funkcja Licznik klatek działa wyłącznie z kartą graficzną AMD.) |
| OverClock (Przetaktowanie) | Wł. lub wył. | Wyłączenie lub włączenie Przetaktowanie |

Uwaga:

1. Gdy "Tryb HDR" w menu "Ustawienia obrazu" jest ustawiony na bez wyłączenia, nie można regulować opcji "Kontrola odcieni" i "Kolor gry".
2. Gdy "Tryb HDR" w menu "Ustawienia obrazu" jest ustawiony na bez wyłączenia, nie można regulować lub wybierać opcji "Tryb gry", "Kontrola odcieni", "Kolor gry", "MBR" i "Wzmocnienie" w pozycji "Overdrive".
3. Gdy Color Gamut (Gama kolorów) w Color Setup (Ustawienia kolorów) jest ustawiona na sRGB, nie można regulować elementów Shadow Control (Wygląd cieni) i Game Color (Kolor gier).

Luminance (Luminancja)



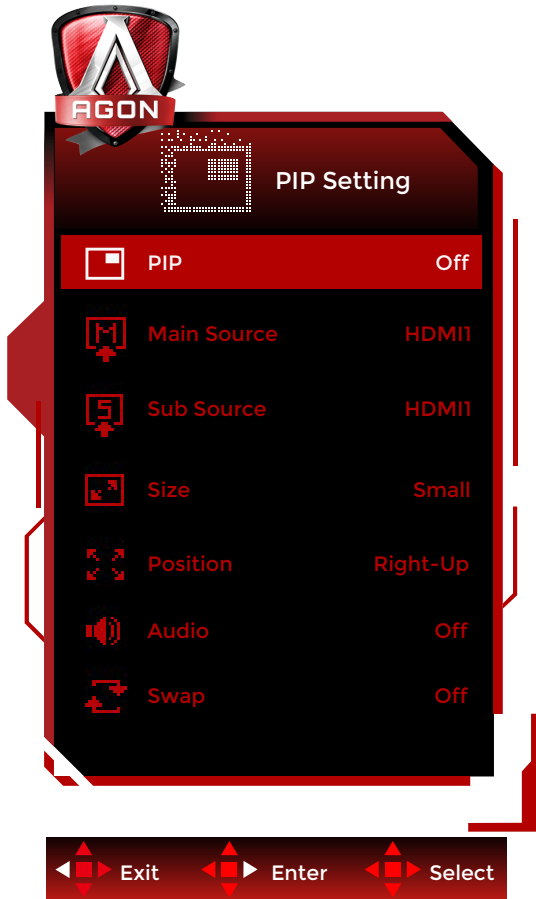
| | | | |
|---|---------------------------------|--|---|
|  | Contrast (Kontrast) | 0-100 | Kontrast z rejestru cyfrowego. |
| | Brightness (Jasność) | 0-100 | Regulacja podświetlania |
| | Dark Boost (Wzmocnienie tła) | Off (Wyłączone) / Level 1(Poziom 1) / Level 2(Poziom 2) / Level 3(Poziom 3) | Poprawianie szczegółów ekranu w ciemnym lub jasnym obszarze, aby dostosować jasność w jasnym obszarze i upewnić się, że nie jest on przesycony. |
| | 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 (Wyłączone)/ DisplayHDR/HDR Picture (HDR Obraz)/HDR Movie (HDR Film)/HDR Game (HDR Gra) | Ustaw profil HDR zgodnie z wymaganiami użytkownika dotyczącymi używania. Uwaga: Po wykryciu treści HDR, zostanie wyświetlona do regulacji opcja HDR. |
| | HDR Mode (Tryb HDR) | Off (Wyłączone)/HDR Picture (HDR Obraz)/ HDR Movie (HDR Film)/ HDR Game (HDR Gra) | 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 "Ustawienia obrazu" jest ustawiony na bez wyłączenia, nie można regulować opcji "Kontrast", "Wzmocnienie tła", "Tryb Eco" i "Gamma".
2. Gdy "HDR" w menu "Ustawienia obrazu" jest ustawiony na bez wyłączenia, nie można regulować opcji "Luminancja".
3. Gdy Color Gamut (Gama kolorów) w Color Setup (Ustawienia kolorów) jest ustawiona na sRGB, nie można regulować elementów Contrast (Kontrast), Dark Boost (Wzmocnienie tła) Eco mode (Ekonomiczny), Gamma i HDR/HDR Mode (Tryb HDR/HDR).

PIP Setting (Ustawienie PIP)



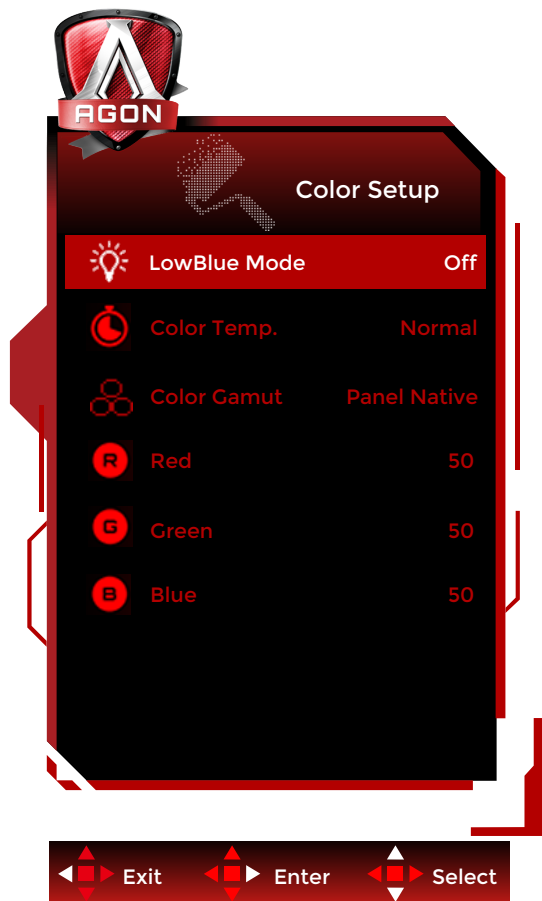
| | | | |
|---|------------------------------|---|--|
|  | PIP | Off (Wył.) / PIP / PBP | Wyłączenie lub włączenie PIP lub PBP |
| | Main Source (Źródło główne) | | Wybór głównego źródła sygnału ekranu. |
| | Sub Source (Źródło podrzęd.) | | Wybór podrzędnego źródła sygnału ekranu. |
| | Size (Wielk.)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

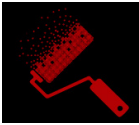
Uwaga:

- 1). Po ustawieniu „HDR” w opcji „Jasność” na stan niezamknięty, żadne elementy w „Ustawienia PIP” nie są regulowane.
- 2). Regulacja koloru menu OSD dotyczy tylko ekranu głównego, a więc ekran główny i ekran dodatkowy mogą mieć różne kolory.
- 3). Po włączeniu PBP/PIP, kompatybilność źródła wejścia ekranu głównego/ekranu dodatkowego w tabeli poniżej:

| PIP/PBP | | Main source | | |
|-------------|-------|-------------|-------|----|
| | | HDMI1 | HDMI2 | DP |
| Sub -source | HDMI1 | V | V | V |
| | HDMI2 | V | V | V |
| | DP | V | V | V |

Color Setup (Konfiguracja koloru)

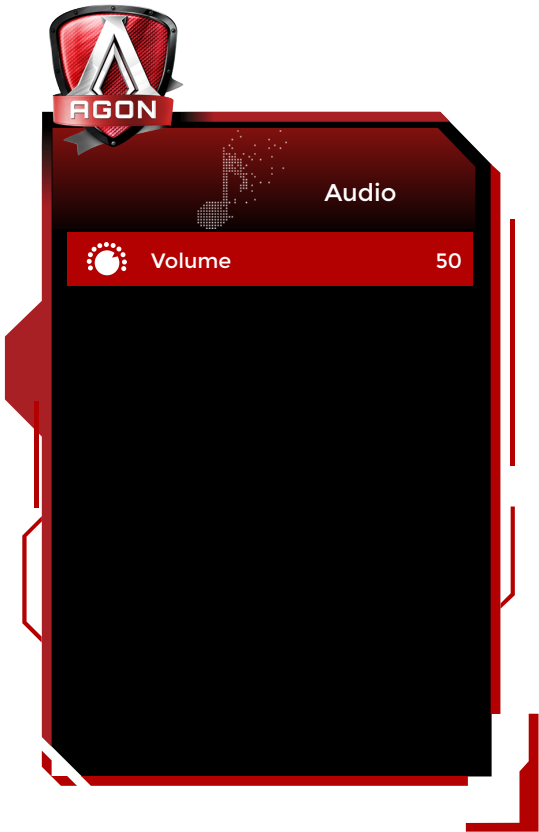


| | | | |
|---|-----------------------------|--|--|
|  | LowBlue Mode(Tryb LowBlue) | Wył. / Multimedia / Internet / Office / Czytanie | Zmniejszenie falowania niebieskiego światła, poprzez sterowanie temperaturą barwową. |
| | Color Temp. (Temp. barwowa) | Warm (Ciepłe) | Przywołuje temperaturę barwową 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. |
| | | User (Użytk.) | Przywołanie temperatury barwowej użytkownika z pamięci EEPROM. |
| | Color Gamut (Gama kolorów) | Panel Native (Natywny panel) | Standardowy panel przestrzeni kolorów. |
| | | sRGB | Przestrzeń kolorów sRGB. |
| | 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:

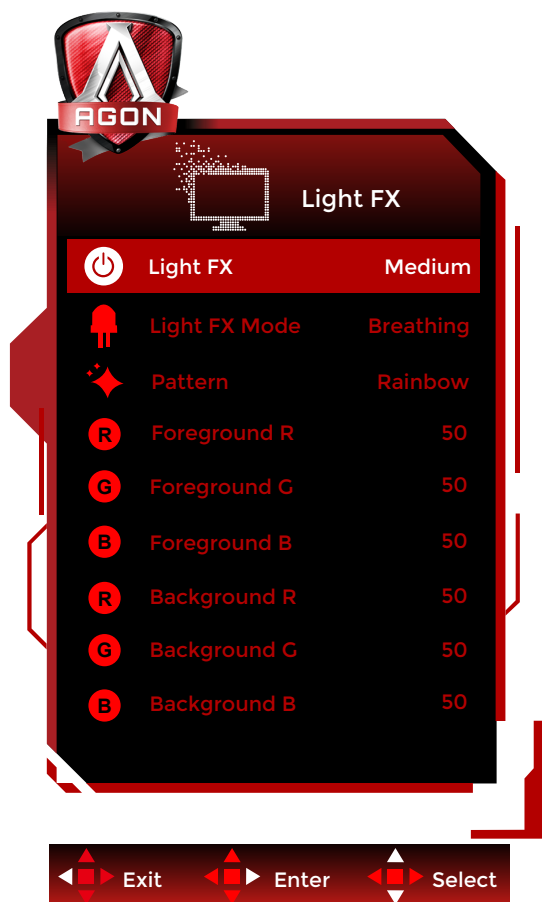
1. Gdy opcja "Tryb HDR" lub "HDR" w menu "Ustawienia obrazu" jest ustawiona na bez wyłączania, nie można regulować żadnych elementów w "Ustawienia koloru".
2. Gdy Color Gamut (Gama kolorów) jest ustawiona na sRGB, nie można regulować żadnych innych elementów w ustawieniu Color Setup (Ustawienia kolorów).


Audio



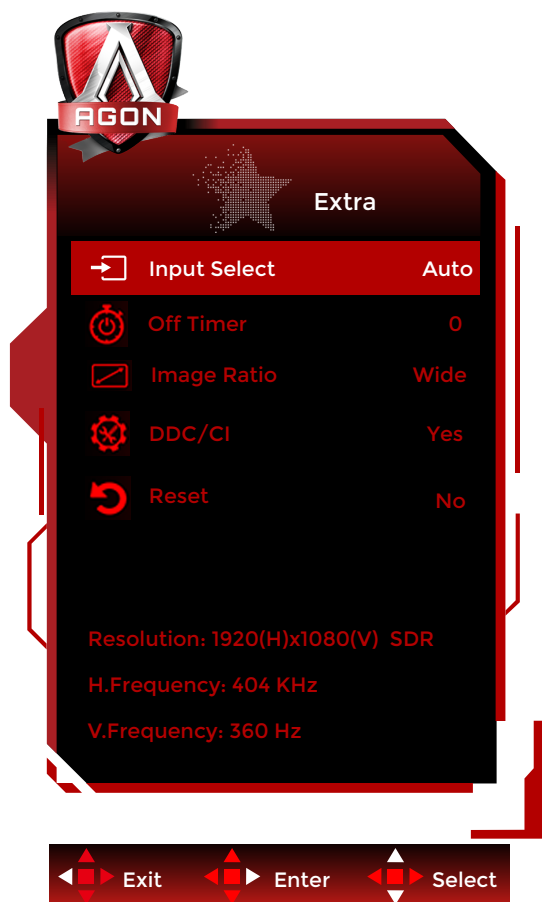
| | | | |
|---|----------|-------|--------------------------------|
|  | Głośność | 0-100 | Wyreguluj ustawienie głośności |
|---|----------|-------|--------------------------------|


Light FX



| | | | |
|---|-------------------------------|---|--|
|  | Light FX | Wyłączone / Niski / Średni / Silny | Wybór intensywności Light FX. |
| | Light FX Mode (Tryb Light FX) | Audio1 / Audio2 / Statyczny / Proste odchyl. / Odch. grad. / Proste wypełn. / 1 spos. wypeł. / 2 spos. wypeł. / Oddychające / Punkt ruchu / Powiększenie / Odbarwienie / Wodna fala / Migające / Demo | Wybierz tryb Light FX |
| | Pattern (Wzór) | Red (Czerwony)/Green (Zielony)/Blue (Niebieski) / Tęcza / Def. użytkown. | Wybierz Wzór Light FX |
| | Foreground R (Przedni plan R) | 0-100 | Użytkownik może dopasować kolor przedniego planu Light FX, po ustawieniu Wzór na definiowany przez użytkownika |
| | Foreground G (Przedni plan G) | | |
| | Foreground B (Przedni plan B) | | |
| | Background R (Tło R) | 0-100 | Użytkownik może dopasować kolor tła Light FX, po ustawieniu Wzór na definiowany przez użytkownika |
| Background G (Tło G) | | | |
| Background B (Tło B) | | | |

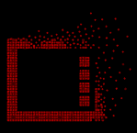
Extra (Ekstra)



| | | | |
|---|-------------------------------------|---|--|
|  | Input Select (Wybór wejścia) | AUTO (Automatyczna)/ HDMI1/HDMI2/DP | Wybór źródła sygnału ekranu |
| | Off timer (Timer wyłączenia) | 0-24 godz. | Wybór czasu wyłączenia zasilania prądem stałym |
| | Image Ratio (Współcz. Obrazu) | Wide (Szeroki) / Proporcje /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 |
| | DP Capability (Zdolność DP) | 1.1/1.2/1.4 | Jeżeli zawartość wideo DP obsługuje DP1.2/1.4, wybierz DP1.2/1.4 dla Zdolność DP, w przeciwnym razie wybierz DP1.1. Proszę zwrócić uwagę, że jedynie DP1.2/1.4 obsługuje funkcję Adaptive-Sync function. |
| | 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 |

Rozwiązywanie problemów

| Problem i pytanie | Możliwe rozwiązania |
|--|--|
| Dioda LED nie świeci | Upewnij się, że przycisk zasilania został włączony, a przewód zasilania jest prawidłowo podłączony do gniazdka sieciowego oraz do monitora. |
| Brak OBRAZÓWNA EKRANIE | <ul style="list-style-type: none"> • Czy przewód zasilania jest prawidłowo podłączony? Sprawdź podłączenia przewodu zasilania i zasilanie. • Czy kabel wideo jest prawidłowo podłączony? (Podłączony przy użyciu kabla VGA) Sprawdź połączenie kabla VGA. (Podłączony przy użyciu kabla HDMI) Sprawdź połączenie kablem HDMI. (Podłączony przy użyciu kabla DP) Sprawdź połączenie kabla DP. * Wejście VGA/HDMI/DP nie jest dostępne w każdym modelu. • Jeżeli jest włączone zasilanie, uruchom ponownie komputer, aby zobaczyć ekran początkowy (ekran logowania). Jeżeli ekran początkowy (ekran logowania) jest wyświetlany, uruchom komputer w odpowiednim trybie (tryb awaryjny dla Windows 7/8/10), a następnie zmień częstotliwość karty wideo. (Sprawdź Ustawienia optymalnej rozdzielczości) Jeżeli ekran początkowy (ekran logowania) nie pojawia się, skontaktuj się z punktem serwisowym lub ze sprzedawcą. • Czy na ekranie wyświetlany jest komunikat „Input Not Supported” (Wejście nieobsługiwane)? Komunikat ten może być widoczny, kiedy sygnał z karty graficznej przekracza maksymalną rozdzielczość i częstotliwość, które może prawidłowo obsłużyć monitor. Ustaw maksymalną rozdzielczość i częstotliwość na takie, które monitor może obsłużyć prawidłowo. • Upewnij się, że zainstalowane zostały sterowniki monitora AOC. |
| Obraz jest rozmyty i widoczne są podobrazy oraz cienie | Wyreguluj kontrast i jasność. Naciśnij przycisk skrótu (AUTO). 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 zawieszają 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 PODSTAWOWYCH 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 PRAWIDŁOWYŚRODKOWANY | 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, aby wyregulować ZEGAR i OSTROŚĆ. Naciśnij przycisk skrótu (AUTO). |

| | |
|--------------------------|--|
| Przepisy i serwis | Należy sprawdzić dokument Informacje o przepisach i serwisie, który znajduje się w podręczniku na płycie CD lub na stronie internetowej www.aoc.com (należy znaleźć zakupiony w swoim kraju model i znaleźć Informacje o przepisach i serwisie na stronie Pomoc techniczna) |
|--------------------------|--|

Dane techniczne

Ogólne dane techniczne

| | | | | |
|--------------------------|---|---|------------------------------|--|
| Panel | Nazwa modelu | AG246FK | | |
| | System działania | Kolorowy wyświetlacz LCD TFT | | |
| | Widoczny rozmiar ekranu | Przekątna 61,3 cm | | |
| | Podziałka pikseli | 0,279mm (poziomo) × 0,276mm (pionowo) | | |
| | Wyświetlane kolory | 16,7 mln kolorów | | |
| Inne | Zakres skanowania w poziomie | 30k~255kHz (HDMI) 30k~510kHz (DP) | | |
| | Rozmiar skanowania w poziomie (Maksymalny) | 535,68mm | | |
| | Zakres skanowania w pionie | 60~240Hz(HDMI) 60~540Hz(DP) | | |
| | Rozmiar skanowania w pionie (Maksymalny) | 298,08mm | | |
| | Optymalne wstępne ustawienia rozdzielczości | 1920x1080@60Hz | | |
| | Max resolution | 1920x1080@240Hz (HDMI) 1920x1080@540Hz [1](DP) | | |
| | Plug & Play | VESA DDC2B/CI | | |
| | Źródło zasilania | 100-240V~ 50/60Hz 1.5A | | |
| | Zużycie energii | Typowe (domyślna jasność i kontrast) | 30W | |
| | | Maks. (jasność = 100, kontrast = 100) | ≤80W | |
| Tryb gotowości | | ≤0.5W | | |
| Charakterystyka fizyczna | Typ złącza | HDMIx2/DP/USB UP/USBx4/Earphone | | |
| | 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~ 5000 m (0~ 16404 stóp) | |
| | | Bez działania | 0~ 12192 m (0~ 40000 stóp) | |



Zaprogramowane tryby wyświetlania

| STANDARD | ROZDZIELCZOŚĆ (±1Hz) | 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 | 59.71 |
| 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 |
| Full HD | 1920x1080@120Hz | 135 | 120 |
| Full HD | 1920x1080@144Hz | 161.999 | 144 |
| Full HD | 1920x1080@240Hz | 274.519 | 240 |
| Full HD (DP) | 1920x1080@300Hz | 366.3 | 300 |
| Full HD (DP) | 1920x1080@360Hz | 403.56 | 360 |
| Full HD (DP) | 1920x1080@480Hz | 538.081 | 480 |
| Full HD (DP) | 1920x1080@500Hz | 560.5 | 500 |
| Full HD (DP) | 1920x1080@540Hz | 605.34 | 540 |

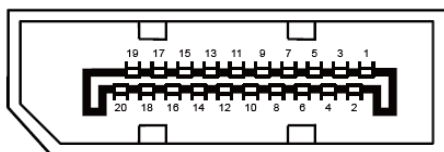
Uwaga: Zgodnie ze standardem VESA, podczas obliczania częstotliwości odświeżania (częstotliwości pola) różnych systemów operacyjnych i kart graficznych, może wystąpić pewien błąd (+/-1 Hz). W celu poprawienia kompatybilności, nominalna częstotliwość odświeżania tego produktu została zaokrąglona. Należy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