

# AOC

## GAMING



# Instrukcja obsługi

## 25G4SRE

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 Adaptive-Sync.....	11
HDR .....	12
Regulacja.....	13
Przyciski skrótów.....	13
Ustawienia OSD.....	14
Game Setting (Ustawienia gry).....	15
Picture(Obraz) .....	17
Settings(Ustawienia).....	19
Audio.....	20
OSD Setup (Ustawienia OSD).....	21
Information(informacje).....	22
Diody stanu .....	23
Rozwiązywanie problemów .....	24
Dane techniczne.....	25
Ogólne dane techniczne .....	25
Zaprogramowane tryby wyświetlania .....	26
Przypisanie styków.....	27
Plug and Play .....	28

# 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.

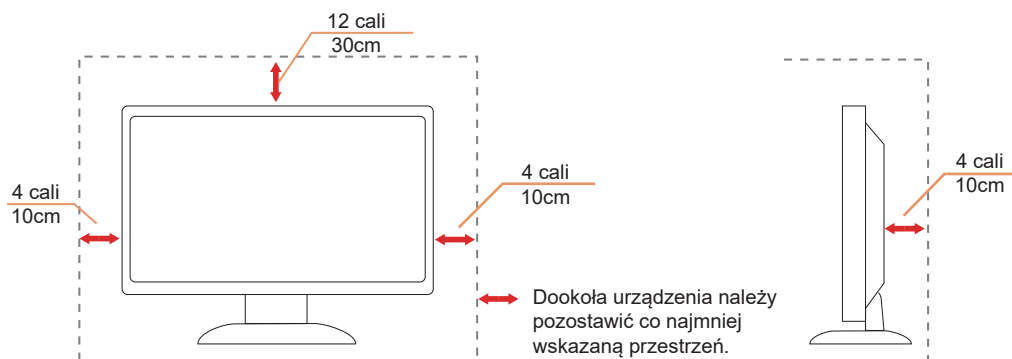
**!** W przypadku montażu monitora na ścianie lub na półce zastosować zestaw montażowy zatwierdzony przez producenta i postępować zgodnie z instrukcją dołączoną do zestawu.

**!** Aby uniknąć potencjalnego uszkodzenia, na przykład odklejenie 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:

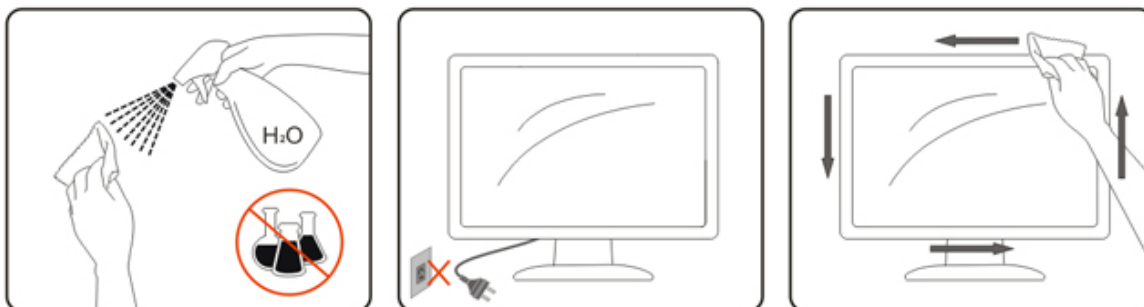
## Montaż na podstawie



## 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.

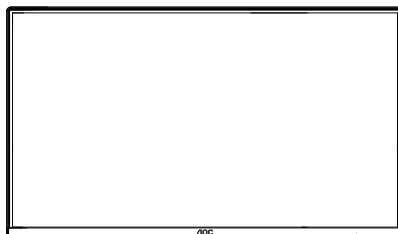
 Nie wolno uderzać lub upuścić monitora podczas pracy lub transportu.

 Przewody zasilające powinny mieć certyfikaty bezpieczeństwa. Dla Niemiec, to H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 mm<sup>2</sup>, 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.

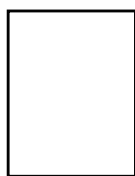
# Ustawienia

## Zawartość opakowania



Monitor

\*

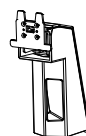


Quick Start Guide

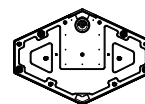
\*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

\*



HDMI Cable

\*



DisplayPort Cable

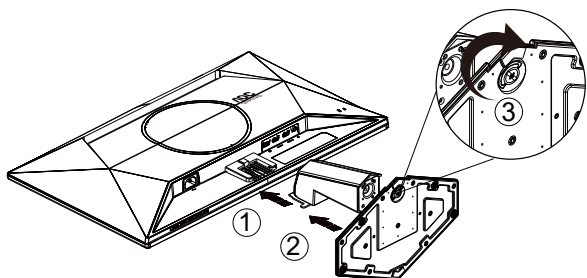
\* Nie wszystkie kable sygnałowe będą dostarczane we wszystkich krajach i regionach. Sprawdzić u lokalnego dostawcy lub w biurze oddziału AOC celem potwierdzenia.



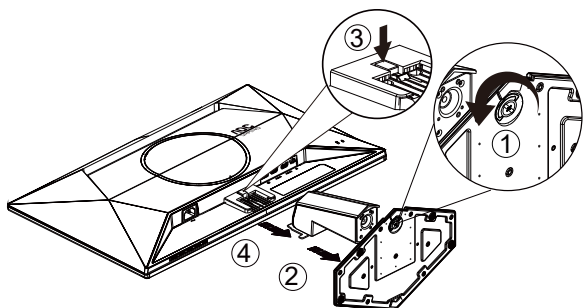
## Montaż stojaka i podstawy


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

Ustawienia:



Zdejmowanie:



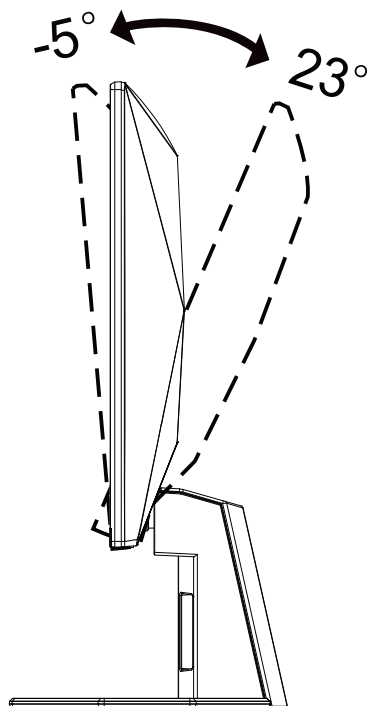
 **UWAGA:** Konstrukcja wyświetlacza może się różnić od pokazanej na ilustracji.

## 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:

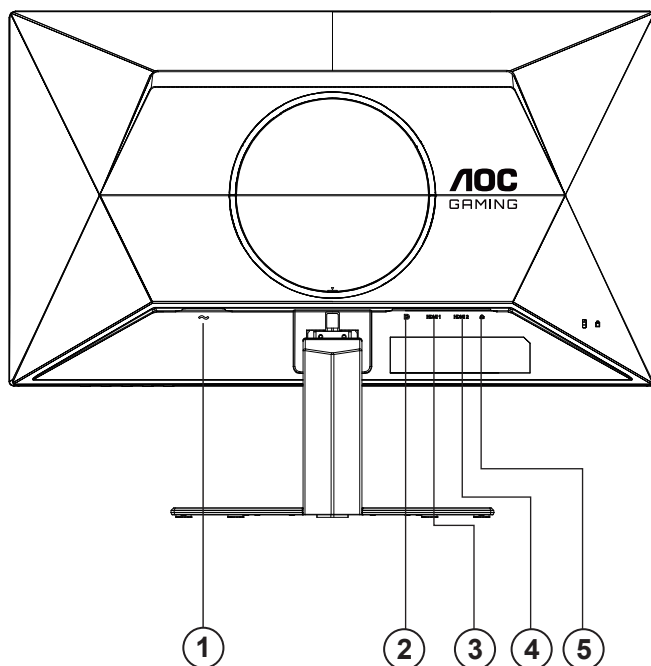
Podczas zmiany kąta nie należy dotykać ekranu LCD. Może to spowodować uszkodzenie lub pęknięcie ekranu LCD.

### 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. Zasilanie
2. DisplayPort
3. HDMI1
4. HDMI2
5. Słuchawki

## Połączenie z komputerem PC

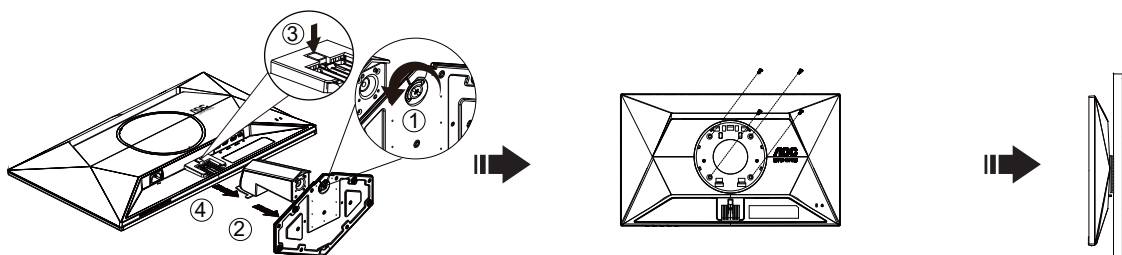
1. Podłącz dokładnie przewód zasilający do złącza z tyłu monitora.
2. Wyłącz komputer i odłącz kabel zasilający.
3. Podłącz kabel sygnałowy monitora do złącza wideo w tylnej części komputera.
4. Podłącz kabel zasilający komputera i monitora do najbliższego gniazdka elektrycznego.
5. Uruchom komputer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

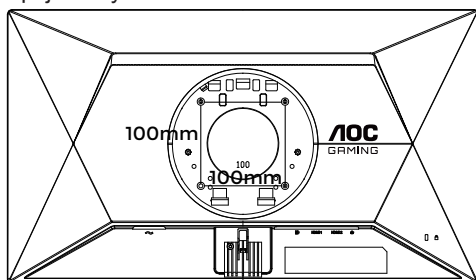
# Podłączanie wspomnika do montażu na ścianie

Przygotowanie do instalacji opcjonalnego ramienia do montażu ściennego.

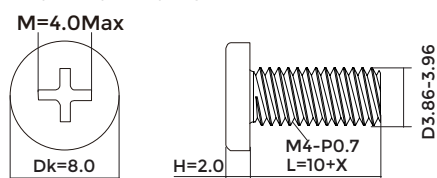


Monitor można zamocować na zakupionym oddzielnie ramieniu do montażu ściennego. Przed przystąpieniem do zamocowania odłącz zasilanie i wykonaj poniższe czynności:

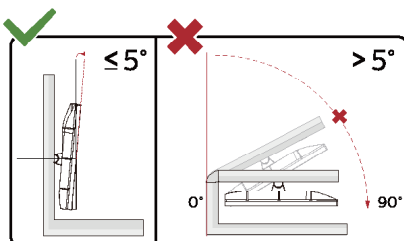
1. Zdejmij podstawę.
2. Włóż płaski śrubokręt lub inne płaskie narzędzie w szczelinę i otwórz tylną pokrywę.
3. Złóż ramię do montażu ściennego zgodnie z instrukcjami producenta.
4. Umieść ramię do montażu ściennego z tyłu monitora. Dopasuj otwory w ramieniu do otworów z tyłu monitora.
5. Włóż w otwory 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 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](http://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
-

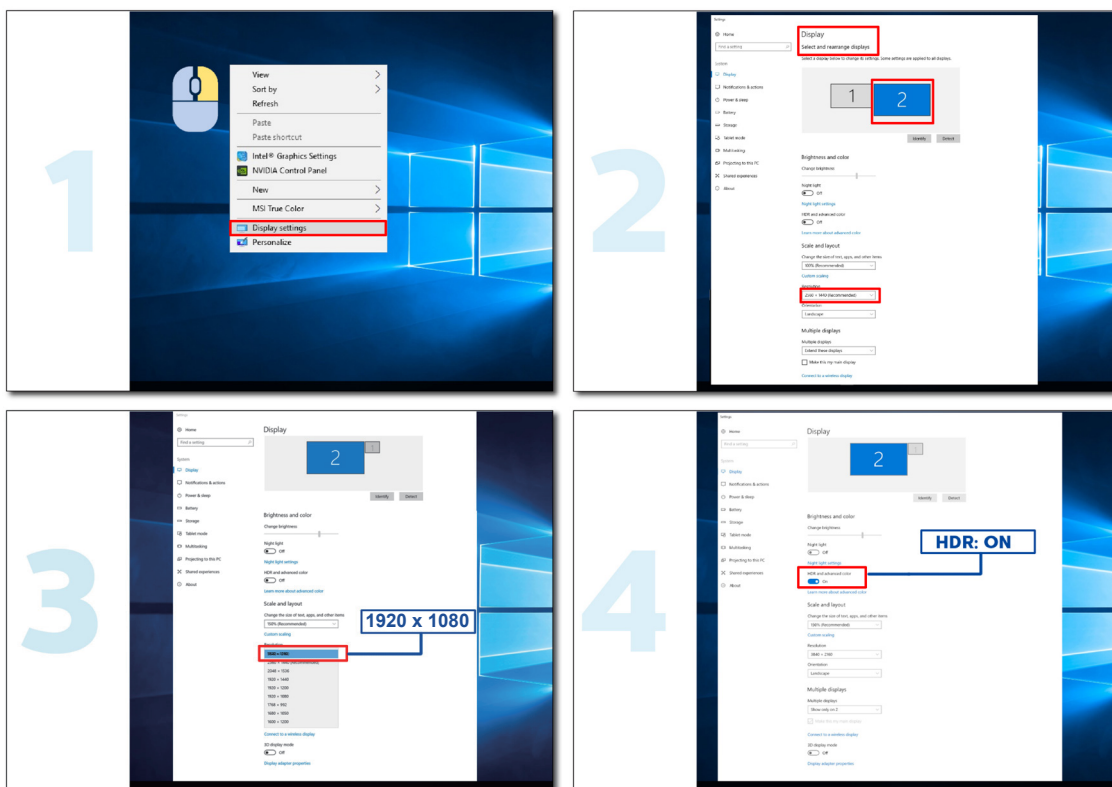
# HDR

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.

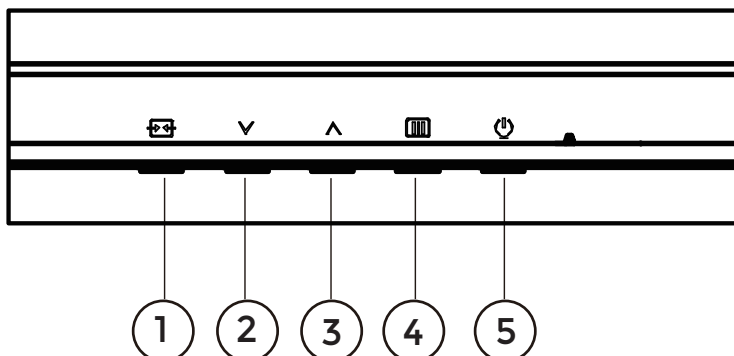
## Uwaga:

1. W WIN10 lub 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. Ustawienia wyświetlania:
  - 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

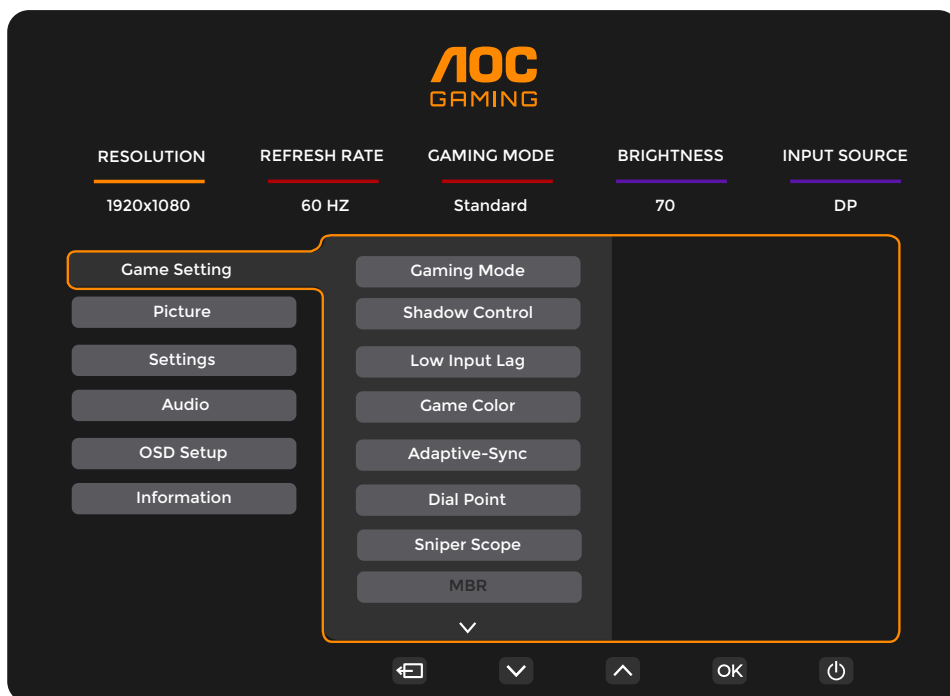
Przy braku OSD, naciśnij przycisk „v”, aby otworzyć funkcję trybu gry, następnie naciśnij przycisk „v” lub „^” aby wybrać tryb gry (Standardowy, FPS, RTS, Wyścig, Gracz 1, Gracz 2 lub Gracz 3) stosownie do różnych typów gier.
















### 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.



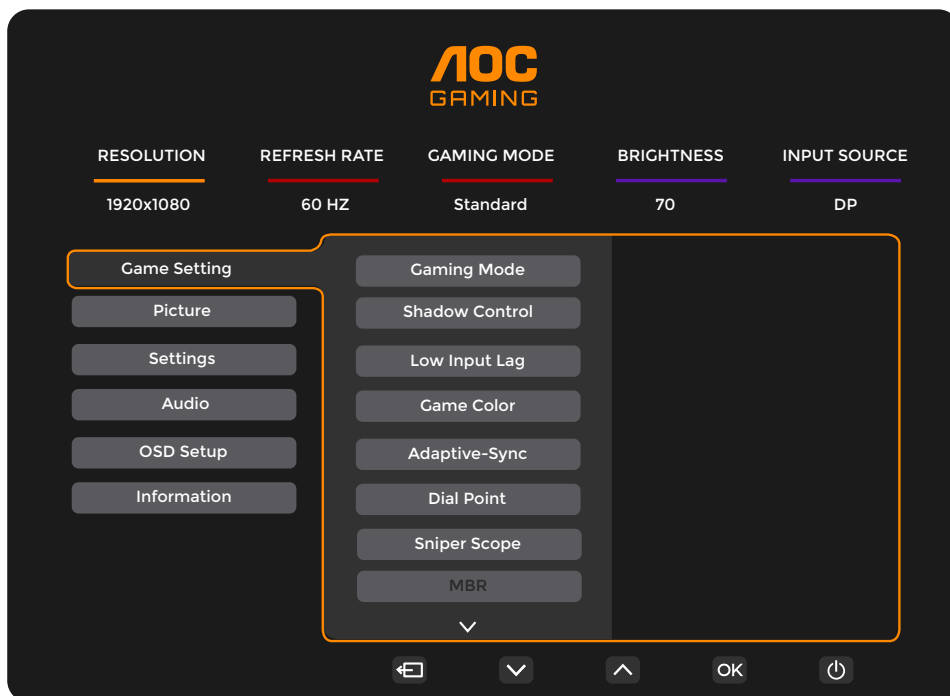
- 1). Naciśnij przycisk  MENU, aby wyświetlić okno menu ekranowego OSD.
- 2). Naciśnij przyciski  lub , aby nawigować między funkcjami. Po podświetleniu wymaganej funkcji, naciśnij przycisk  MENU / OK w celu uaktywnienia. Naciśnij przycisk  lub  w celu przechodzenia między funkcjami podmenu. Kiedy wymagana 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, wtedy element “Współczynnik obrazu” jest nieprawidłowy.



## Game Setting (Ustawienia gry)



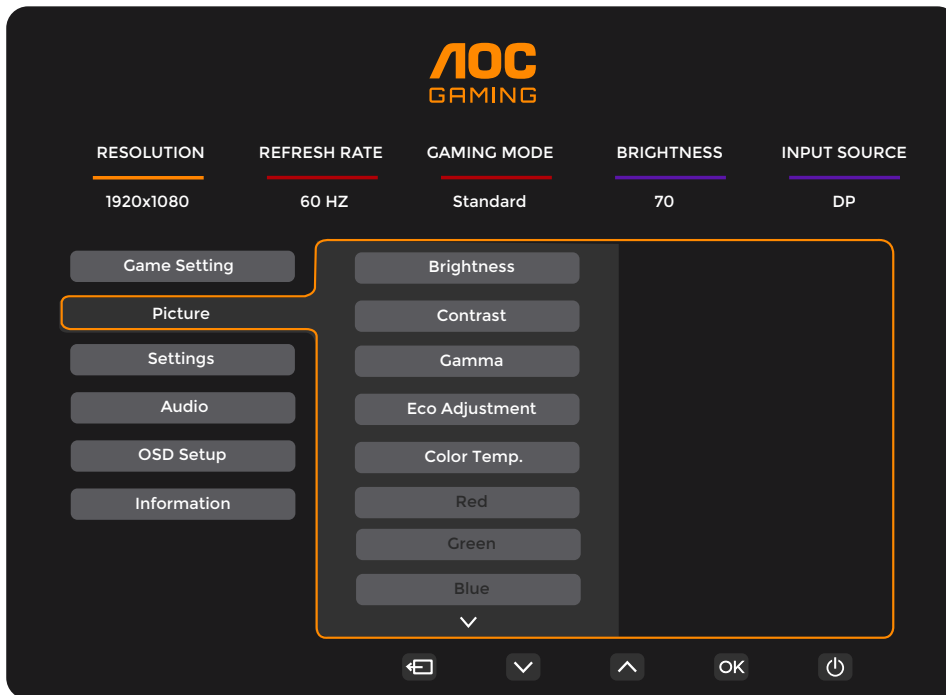
Gaming Mode (Tryb gry)	Standard(Standardowy)	Zwiększenie czytelności odpowiednich gier internetowych i mobilnych.
	FPS	Do grania w gry typu FPS (First Person Shooters [Strzelanka]). Poprawia szczegóły poziomu czerni motywu.
	RTS	Do grania w gry typu RTS (Real Time Strategy [Strategiczne]). Poprawia jakość 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)	0-20	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. 1. Jeżeli obraz jest zbyt ciemny aby wyraźnie były widoczne szczegóły, wyregulować od 0 do 20 celem uzyskania wyraźniejszego obrazu. 2. Jeżeli obraz jest zbyt jasny aby wyraźnie były widoczne szczegóły, wyregulować od 20 do 0 celem uzyskania wyraźniejszego obrazu.
Low input Lag (Niskie opóźnienie wejścia)	On (Wyłącz) / Off (Wyłącz)	Wyłącz bufor ramek w celu zmniejszenia opóźnienia wejścia.
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.
Adaptive-Sync	Off (Wyłączone) / On (Włączone)	Wyłączenie lub włączenie Adaptive-Sync. Przypomnienie o uruchomieniu Adaptive-Sync: Po włączeniu funkcji Adaptive-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.
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) Udobępnia poziomy 0-20 do regulacji zakłóceń spowodowanych ruchem. Uwaga: 1. Funkcję MBR można regulować przy wyłączonej funkcji Adaptive-Sync, włączane jest niskie opóźnienie wejścia, a częstotliwość odświeżania wynosi $\geq 75$ . 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 $\geq 75$ Hz.
Overdrive (Przyspieszenie)	Normal (Normalny)	Regulacja czasu odpowiedzi. Uwaga:
	Fast (Szybki)	1. Jeżeli użytkownik ustawi OverDrive na "Fastest" (Najszybszy), wyświetlany obraz może być rozmazany. Użytkownicy mogą dostosować poziom OverDrive lub wyłączyć go, zgodnie ze swoimi preferencjami.
	Faster (Szybszy)	2. Funkcja "Extreme" (Ekstremalny) jest opcjonalna, gdy jest wyłączona funkcja Adaptive-Sync, a częstotliwość odświeżania $\geq 75$ Hz.
	Fastest (Najszybszy)	3. Gdy jasność
	Extreme (Ekstremalny)	
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.)
OverClock (Przetaktowanie)	Wł. lub wył.	Wyłączenie lub włączenie Przetaktowanie

Uwaga:

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

## Picture(Obraz)



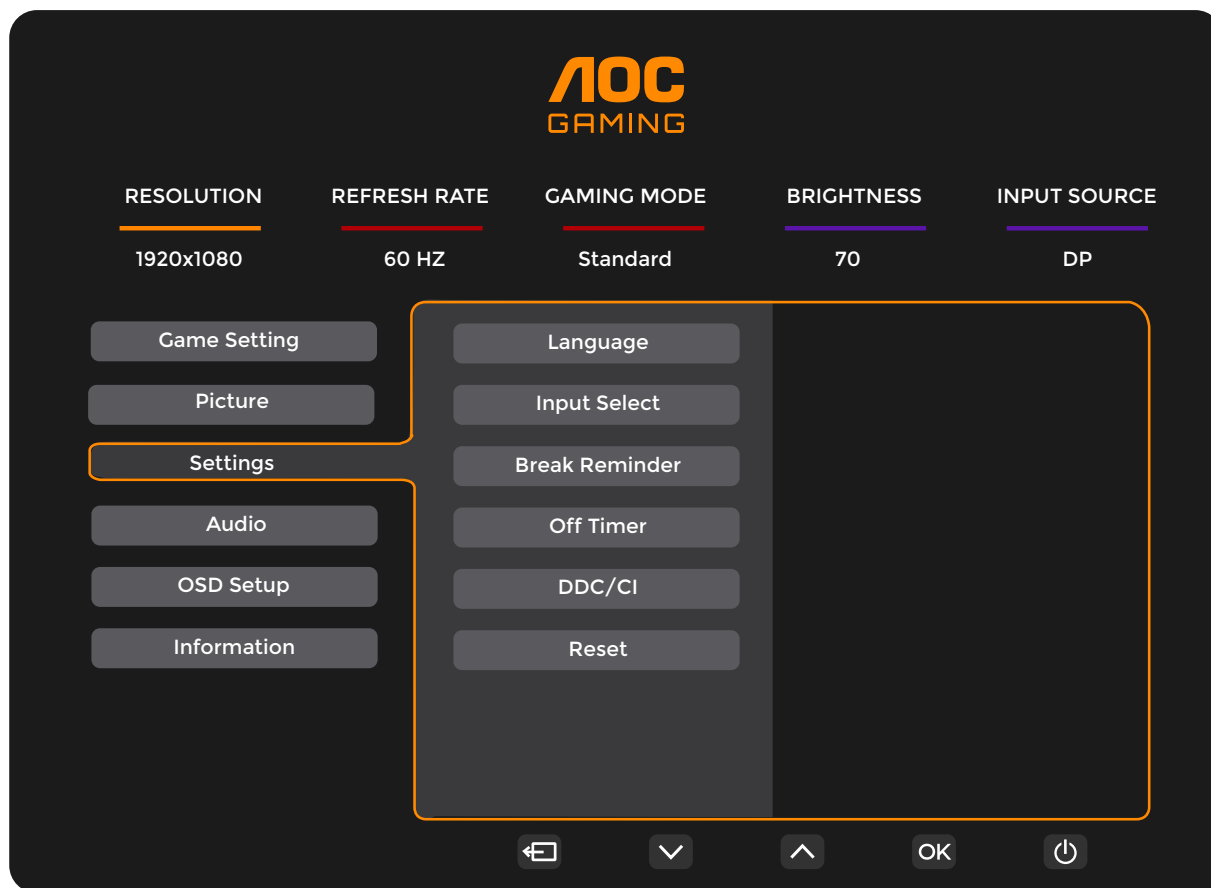
Brightness (Jasność)	0-100	Regulacja podświetlania.
Contrast (Kontrast)	0-100	Kontrast z rejestru cyfrowego.
Dark Boost (Wzmocnienie tła)	Off (Wyłączone) / Level 1(Poziom 1) / Level 2(Poziom 2) / Level 3(Poziom 3)	Poprawianie szczegółów ekranu w ciemnym lub jasnym obszarze, aby dostosować jasność w jasnym obszarze i upewnić się, że nie jest on przesycony.
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) /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.

Uwaga:

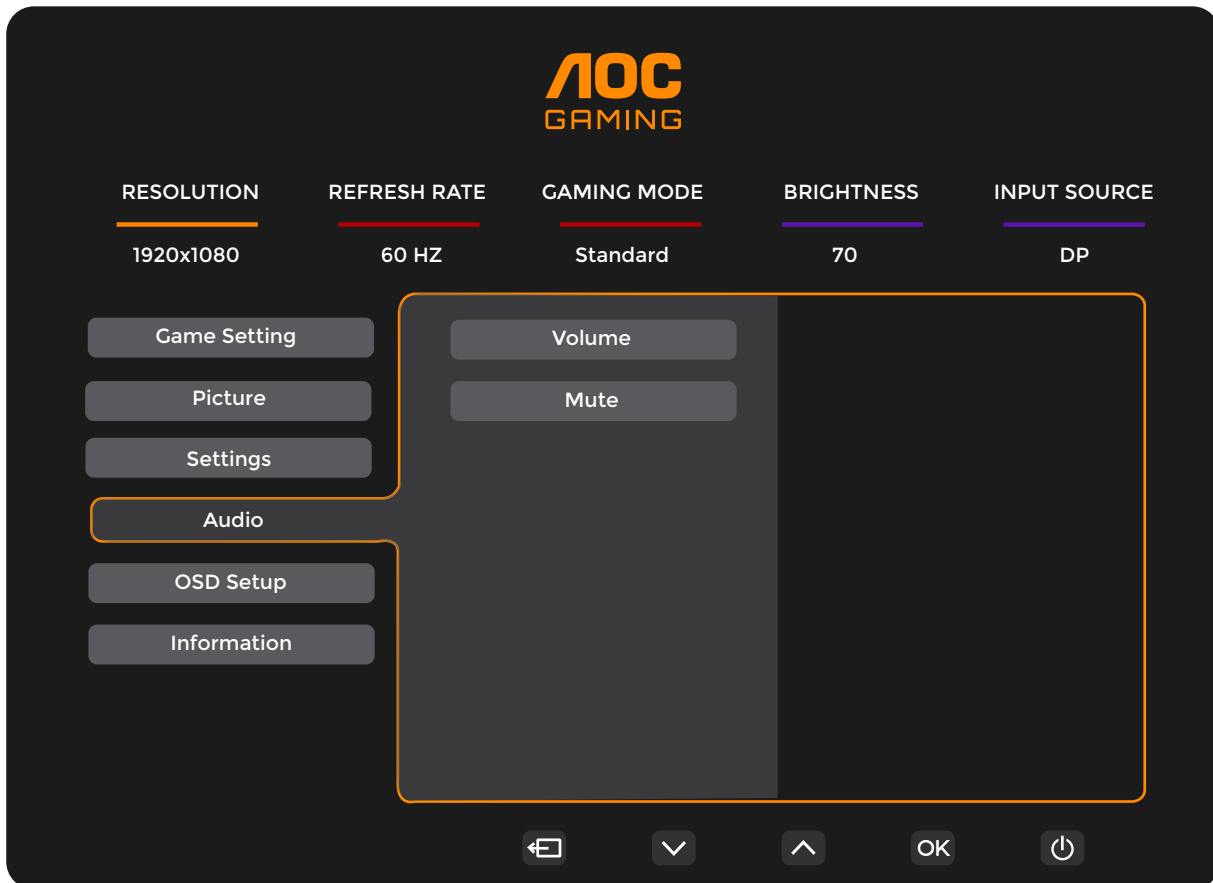
- Po włączeniu "HDR Mode" (Tryb HDR), nie można regulować żadnych elementów, oprócz "Contrast" (Kontrast), "Dark Boost" (Wzmocnienie tła), "Gamma", "ECO Adjustment" (Regulacja ECO), "Color Temp." (Temp. barwowa), "DCR", "Color Space" (Przestrzeń kolorów), "LowBlue Mode" (Tryb niskiego poziomu niebieskiego światła).
- Po włączeniu "HDR", nie można regulować żadnych elementów, oprócz "Brightness" (Jasność), "Contrast" (Kontrast), "Dark Boost" (Wzmocnienie tła), "Gamma", "ECO Adjustment" (Regulacja ECO), "Color Temp." (Temp. barwowa), "DCR", "Color Space" (Przestrzeń kolorów), "LowBlue Mode" (Tryb niskiego poziomu niebieskiego światła).
- Po ustawieniu "Color Space" (Przestrzeń kolorów) na sRGB, nie można regulować żadnych elementów, oprócz "Contrast" (Kontrast), "Dark Boost" (Wzmocnienie tła), "Gamma", "ECO Adjustment" (Regulacja ECO), "Color Temp." (Temp. barwowa), "HDR Mode" (Tryb HDR), "LowBlue Mode" (Tryb niskiego poziomu niebieskiego światła).

## Settings(Ustawienia)



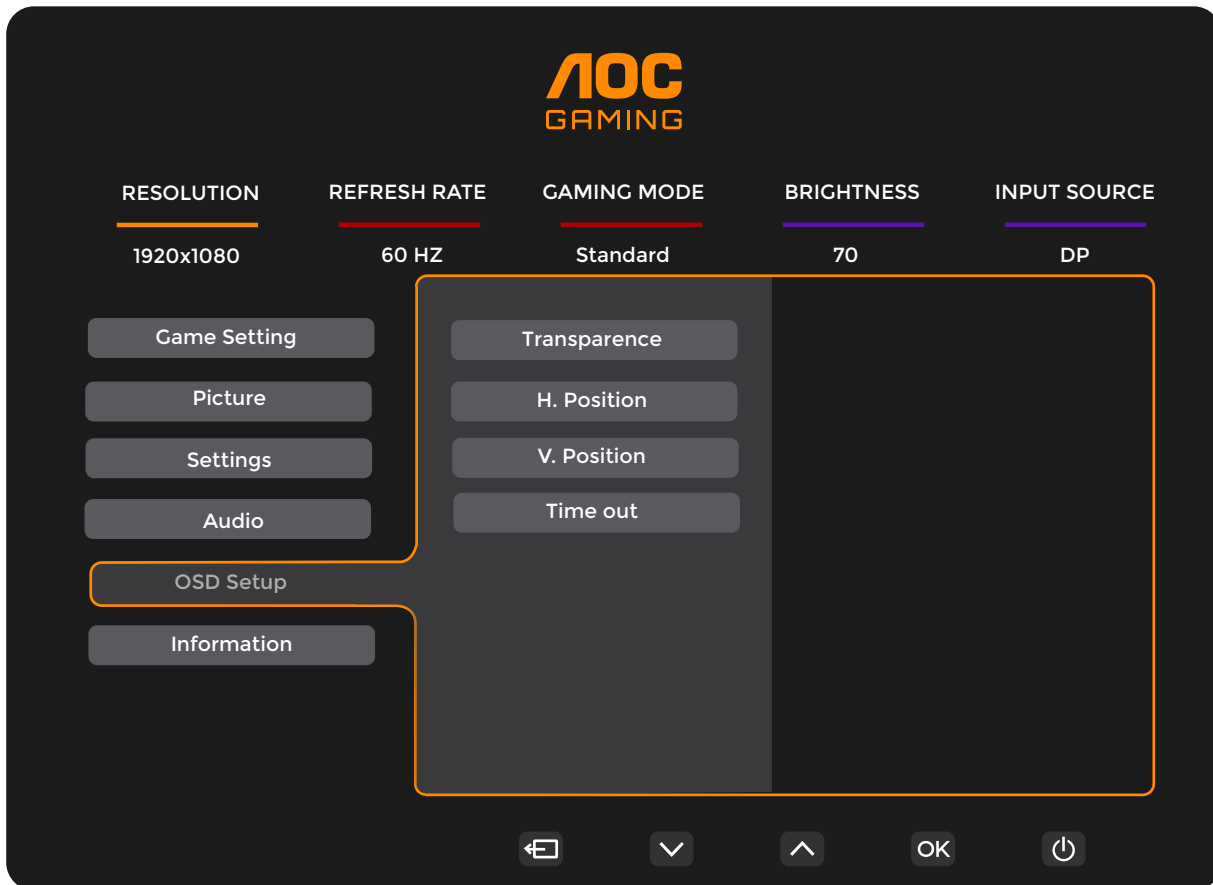
Language (Język)		Wybór języka OSD.
Input Select (Wybór Wejścia)	Auto(Automatyczny) / HDMI1 / HDMI2 / DP	Wybór źródła sygnału ekranu
Break Reminder (Przypomnienie o przerwie)	Off (Wyłączone) / On (Włączone)	Przypomnienie o przerwie, jeśli użytkownik pracuje dłużej niż 1 godzinę
Off timer (Timer wył zasil)	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)

**AOC GAMING**

RESOLUTION: 1920x1080  
REFRESH RATE: 60 HZ  
GAMING MODE: Standard  
BRIGHTNESS: 70  
INPUT SOURCE: DP

Game Setting  
Picture  
Settings  
Audio  
OSD Setup  
Information

Model Name: 25G4SRE  
Resolution: 1920(H)x1080(V)/60HZ  
HDR: SDR  
Sync: Adaptive-Sync  
Serial Number: xxxxxxxxxxxx

Navigation: [Back] [Down] [Up] [OK] [Power]



## Diody stanu

<b>Stan</b>	<b>Kolor diody</b>
Tryb pełnej mocy	Biały
Tryb wyłączenia aktywności	Pomarańczowy

# Rozwiązywanie problemów

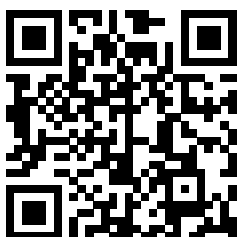
Problem i pytanie	Możliwe rozwiązania
<b>Dioda zasilania nie świeci się</b>	Upewnij się, że przycisk zasilania został włączony, a przewód zasilania jest prawidłowo podłączony do gniazdka sieciowego oraz do monitora.
<b>Brak obrazu na ekranie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy przewód zasilania jest odpowiednio podłączony? Sprawdź podłączenia przewodu zasilania i zasilanie.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Upewnij się, że zainstalowane zostały sterowniki monitora AOC.</li> </ul>
<b>Obraz jest rozmyty i widoczne są podobrazy oraz cienie</b>	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.
<b>Obraz skacze, miga lub pojawiają się fale na obrazie</b>	Odsuń jak najdalej od monitora, urządzenia elektryczne mogące powodować zakłócenia elektryczne. Użyj maksymalnej częstości odświeżania monitora dla danej rozdzielczości.
<b>Monitor zawiesza się w trybie aktywnego wyłączenia</b>	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.
<b>Brak jednego z głównych kolorów (CZERWONY, ZIELONY lub NIEBIESKI)</b>	Sprawdź kabel wideo monitora i upewnij się, że żaden styk nie jest uszkodzony. Upewnij się, że kabel wideo monitora jest prawidłowo podłączony do komputera.
<b>Obraz ma defekty koloru (biały nie wygląda jak biały)</b>	Wyreguluj kolor RGB lub ustaw wymaganą temperaturę barwową.
<b>Poziome lub pionowe zakłócenia na ekranie</b>	Zastosuj tryb zamykania Windows 7/8/10/11. Wyreguluj ZEGAR i FAZĘ. Naciśnij, aby dostosować automatycznie.
<b>Regulacja i serwis</b>	Zapoznać się z informacjami dotyczącymi Regulacji i serwisu, które znajdują się na płycie CD z podręcznikiem lub są dostępne na <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (znaleźć model zakupiony w kraju i znaleźć informacje dotyczące regulacji i serwisu na stronie wsparcia).

# Dane techniczne

## Ogólne dane techniczne

Panel	Nazwa modelu	25G4SRE		
	System działania	Kolorowy wyświetlacz LCD TFT		
	Widoczny rozmiar ekranu	Przekątna 62,2 cm		
	Podziałka pikseli	0,2832mm (poziomo) × 0,2802mm (pionowo)		
	Wideo	Interfejs HDMI, interfejs DisplayPort		
Inne	Zakres skanowania w poziomie	30k~280kHz(HDMI) 30k~350kHz(DisplayPort)		
	Rozmiar skanowania w poziomie (Maksymalny)	543,744mm		
	Zakres skanowania w pionie	48~240Hz(HDMI) 48~310Hz(DisplayPort)		
	Rozmiar skanowania w pionie (Maksymalny)	302,616mm		
	Optymalne wstępne ustawienia rozdzielczości	1920x1080@60Hz		
	Max resolution	1920x1080@240Hz(HDMI) 1920x1080@310Hz (DisplayPort)		
	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)	≤50W	
Tryb gotowości		≤0,5W		
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)	

\*:Przetaktowanie jest uzyskiwane w rozdzielczości 1920x1080 przy 310Hz. Jeśli podczas przetaktowywania wystąpi jakikolwiek błąd wyświetlania, należy wyregulować częstotliwość odświeżania na 300Hz.”



## 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	59.710
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
Full HD	1920x1080@120Hz	135	120
Full HD	1920x1080@144Hz	161.999	144
Full HD	1920x1080@240Hz	274.519	240
Full HD(DisplayPort)	1920x1080@270Hz	299.702	270
Full HD(DisplayPort)	1920x1080@300Hz	333	300
Full HD(DisplayPort OC)	1920x1080@310Hz	344.1	310

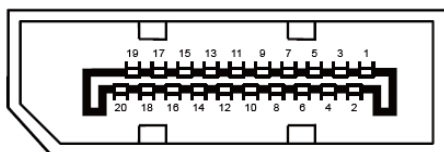
Uwaga: Zgodnie ze standardem VESA, podczas obliczania częstotliwości odświeżania (częstotliwości pola) różnych systemów operacyjnych i kart graficznych, może wystąpić pewien błąd (+/-1 Hz). W celu poprawienia kompatybilności, nominalna częstotliwość odświeżania tego produktu została zaokrąglona. Należy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

