



ROG STRIX OLED XG27UCD MG GAMING MONITOR

USER GUIDE

Copyright © 2024 ASUSTeK COMPUTER INC. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Żadnej z części tego podręcznika, włącznie z opisem produktów i oprogramowania, nie można powielać, przenosić, przetwarzać, przechowywać w systemie odzyskiwania danych lub tłumaczyć na inne języki, w jakiegokolwiek formie lub w jakikolwiek sposób, za wyjątkiem wykonywania kopii zapasowej dokumentacji otrzymanej od dostawcy, bez wyraźnego, pisemnego pozwolenia ASUSTeK COMPUTER INC. ("ASUS").

Gwarancja na produkt lub usługę gwarancyjną nie zostanie wydłużona, jeśli: (1) produkt był naprawiany, modyfikowany lub zmieniany, jeśli wykonane naprawy, modyfikacje lub zmiany zostały wykonane bez pisemnej autoryzacji ASUS; lub, gdy (2) została uszkodzona lub usunięta etykieta z numerem seryjnym.

ASUS UDOSTĘPNIĄ TEN PODRĘCZNIK W STANIE „JAKI JEST”, BEZ UDZIELANIA JAKICHKOLWIEK GWARANCJI, ZARÓWNO WYRAŹNYCH JAK I DOMNIEMANYCH, WŁĄCZNIE, ALE NIE TYLKO Z DOMNIEMANYMI GWARANCJAMI LUB WARUNKAMI PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ LUB DOPASOWANIA DO OKREŚLONEGO CELU. W ŻADNYM PRZYPADKU FIRMA ASUS, JEJ DYREKTORZY, KIEROWNICY, PRACOWNICY LUB AGENCI NIE BĘDĄ ODPOWIEDZĄĆ ZA JAKIEKOLWIEK NIEBEZPOŚREDNIE, SPECJALNE, PRZYPADKOWE LUB KONSEKWENTNE SZKODY (WŁĄCZNIE Z UTRATĄ ZYSKÓW, TRANSAKCJI BIZNESOWYCH, UTRATĄ MOŻLIWOŚCI KORZYSTANIA LUB UTRATĄ DANYCH, PRZERWAMI W PROWADZENIU DZIAŁALNOŚCI ITP.) NAWET, JEŚLI FIRMA ASUS UPRZEDZAŁA O MOŻLIWOŚCI ZAISTNIENIA TAKICH SZKÓD, W WYNIKU JAKICHKOLWIEK DEFEKTÓW LUB BŁĘDÓW W NINIEJSZYM PODRĘCZNIKU LUB PRODUKCIE.

SPECYFIKACJE I INFORMACJE ZNAJDUJĄCE SIĘ W TYM PODRĘCZNIKU, SŁUŻĄ WYŁĄCZNIE CEŁOM INFORMACYJNYM I MOGĄ ZOSTAĆ ZMIENIONE W DOWOLNYM CZASIE, BEZ POWIADOMIENIA, DLATEGO TEŻ, NIE MOGĄ BYĆ INTERPRETOWANE JAKO WIAŻĄCE FIRMĘ ASUS DO ODPOWIEDZIALNOŚCI. ASUS NIE ODPOWIADA ZA JAKIEKOLWIEK BŁĘDY I NIEDOKŁADNOŚCI, KTÓRE MOGĄ WYSTĄPIĆ W TYM PODRĘCZNIKU, WŁĄCZNIE Z OPISANYMI W NIM PRODUKTAMI I OPROGRAMOWANIEM.

Nazwy produktów i firm pojawiające się w tym podręczniku mogą, ale nie muszą, być zastrzeżonymi znakami towarowymi lub prawami autorskimi ich odpowiednich właścicieli i używane są wyłącznie w celu identyfikacji lub wyjaśnienia z korzyścią dla ich właścicieli i bez naruszania ich praw.

Spis treści

Uwagi	iv
Informacje dotyczące bezpieczeństwa	v
Dbanie i czyszczenie	vi
Usługa odbioru zużytego sprzętu	vii
Rozdział 1: Wprowadzenie do produktu	
1.1 Witamy!	1-1
1.2 Zawartość opakowania	1-1
1.3 Wprowadzenie do monitora	1-2
1.3.1 Widok z przodu	1-2
1.3.2 Widok z tyłu	1-4
1.3.3 Funkcja GamePlus	1-5
1.3.4 Funkcja GameVisual	1-9
Rozdział 2: Ustawienia	
2.1 Zakładanie wspornika	2-1
2.2 Prowadzenie kabli	2-2
2.3 Odłączanie wspornika (do montażu ściennego VESA)	2-3
2.4 Podłączanie kabli	2-4
2.5 Włączanie monitora	2-5
2.6 Regulacja monitora	2-5
Rozdział 3: Ogólne instrukcje	
3.1 Menu OSD (menu ekranowe)	3-1
3.1.1 Jak zmienić konfigurację	3-1
3.1.2 Wprowadzenie do funkcji OSD	3-2
3.2 Specyfikacje	3-15
3.3 Wymiary zewnętrzne	3-17
3.4 Rozwiązywanie problemów (FAQ)	3-18
3.5 Lista obsługiwanego taktowania	3-19

Uwagi

Oświadczenie Federalnej Komisji Łączności

Urządzenie to jest zgodne z Częścią 15 przepisów FCC. Jego działanie wymaga spełnienia następujących dwóch warunków:

- Urządzenie to nie może powodować żadnych szkodliwych zakłóceń i
- Urządzenie to musi akceptować wszelkie odbierane zakłócenia, włącznie z zakłóceniami nieprzewidywalnymi.

Urządzenie to zostało poddane testom, które określiły, że spełnia ograniczenia dla urządzeń cyfrowych klasy B, określone przez część 15 przepisów FCC. Wymagania te zostały ustanowione w celu zapewnienia właściwego zabezpieczenia przed szkodliwymi zakłóceniami urządzeń w instalacji domowej. Urządzenie to generuje, wykorzystuje, może emitować energię częstotliwości radiowej, zakłócając komunikację radiową, jeśli nie zostanie zainstalowane i nie będzie używane zgodnie z instrukcjami producenta. Jednakże, nie można zagwarantować, że zakłócenia nie wystąpią w określonej instalacji. Jeśli urządzenie wpływa na jakość odbioru radia lub telewizji, co można sprawdzić poprzez wyłączenie i włączenie urządzeń, użytkownik powinien spróbować samodzielnie usunąć zakłócenia poprzez zastosowanie jednej lub więcej następujących czynności:

- Zmiana pozycji lub ukierunkowania anteny odbiorczej.
- Zwiększenie odstępów między urządzeniem a odbiornikiem.
- Podłączenie urządzenia i odbiornika do gniazd zasilanych z różnych obwodów.
- Skonsultowanie się z dostawcą i doświadczonym technikiem radiowo-telewizyjnym w celu uzyskania pomocy.



Do połączenia monitora z kartą graficzną wymagane jest stosowanie kabli ekranowanych w celu zapewnienia zgodności z przepisami FCC. Zmiany lub modyfikacje wykonane bez wyraźnego zezwolenia strony odpowiedzialnej za zgodność mogą pozbawić użytkownika prawa do używania tego urządzenia.

Oświadczenie Kanadyjski Departament Komunikacji

To urządzenie cyfrowe nie przekracza ograniczeń klasy B dla emisji zakłóceń radiowych, ustalonych przez Przepisy dotyczące zakłóceń radiowych Kanadyjskiego Departamentu Komunikacji.

To urządzenie cyfrowe klasy B jest zgodne z kanadyjską normą ICES-003.

To urządzenie cyfrowe klasy B spełnia wszystkie wymagania kanadyjskich przepisów dotyczących urządzeń wywołujących zakłócenia.

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

EAC

Informacje dotyczące bezpieczeństwa

To urządzenie nie nadaje się do używania w miejscach, w których mogą przebywać dzieci.

- Przed wykonaniem ustawień monitora należy uważnie przeczytać całą, dostarczoną w opakowaniu dokumentację.
- Aby zapobiec pożarowi lub porażeniu prądem elektrycznym, nigdy nie należy narażać monitora na działanie deszczu lub wilgoci.
- Nigdy nie należy otwierać obudowy monitora. Niebezpieczne, wysokie napięcie wewnątrz monitora może spowodować poważne obrażenia fizyczne.
- W przypadku uszkodzenia zasilacza nie wolno naprawiać go samemu. Należy skontaktować się z technikiem serwisu lub ze sprzedawcą.
- Przed rozpoczęciem używania produktu należy sprawdzić, czy wszystkie kable są prawidłowo podłączone oraz, czy nie są uszkodzone. Po wykryciu jakiegokolwiek uszkodzenia należy jak najszybciej skontaktować się z dostawcą.
- Szczeliny i otwory w tylnej lub górnej części obudowy, służą do wentylacji. Nie należy zakrywać tych szczelin. Nigdy nie należy umieszczać tego produktu obok lub nad grzejnikiem lub źródłem ciepła, dopóki nie zostanie zapewniona prawidłowa wentylacja.
- 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.
- Należy używać właściwą wtyczkę zasilania, zgodną z lokalnymi standardami.
- Nie należy przeciążać listw zasilających lub przedłużaczy. Przeciążenie może spowodować porażenie prądem elektrycznym.
- Należy unikać kurzu, wilgoci i ekstremalnych temperatur. Nie należy trzymać urządzenia w miejscu, gdzie może ono się zamoczyć. Monitora należy ustawić na stabilnej powierzchni.
- Urządzenie należy odłączyć od zasilania podczas burzy z wyładowaniami atmosferycznymi lub, jeśli nie będzie długo używane. Zabezpiecz to monitor przed uszkodzeniem spowodowanym skokami napięcia.
- Nigdy nie należy wpychać do szczelin obudowy monitora żadnych obiektów lub wlewać płynów.
- Aby zapewnić oczekiwane działanie, monitor należy używać wyłącznie z komputerami z certyfikatem UL, z gniazdami o parametrach prądu zmiennego 100-240V.

- W przypadku wystąpienia problemów technicznych z monitorem należy skontaktować się z wykwalifikowanym technikiem serwisu lub ze sprzedawcą.
- Regulacja głośności oraz korekta innych ustawień niż pozycja centralna, może zwiększyć napięcie wyjściowe słuchawek dousznych/ nagłownych, a przez to poziom ciśnienia akustycznego dźwięku.
- KONSUMENCKI PRODUKT LASEROWY KLASY 1
EN 50689:2021



Widoczny symbol przekreślonego, kołowego kontenera na śmieci oznacza, że produktu (urządzenia elektryczne i elektroniczne oraz baterie pastylkowe zawierające rtęć) nie należy wyrzucać wraz z odpadami komunalnymi. Należy zapoznać się z lokalnymi przepisami dotyczącymi usuwania produktów elektronicznych.

AEEE yönətməliğinə uyğundur

Dbanie i czyszczenie

- Przed zmianą pozycji monitora zaleca się odłączenie kabli i przewodu zasilającego. Podczas zmiany pozycji monitora należy stosować właściwe techniki podnoszenia. Podczas podnoszenia lub przenoszenia należy chwycić za krawędzie monitora. Nie należy podnosić monitora za wspornik lub za przewód.
- Czyszczenie. Wyłącz monitor i odłącz przewód zasilający. Oczyść powierzchnię monitora pozbawioną luźnych włókien, nie szorstką szmatką. Trudniejsze do usunięcia plamy, można usunąć szmatką zwilżoną w łagodnym środku do czyszczenia.
- Należy unikać środków czyszczących zawierających alkohol lub aceton. Użyj środka czyszczącego przeznaczonego do wyświetlaczy OLED. Nigdy nie należy spryskiwać środkiem czyszczącym bezpośrednio ekranu, ponieważ może on dostać się do wnętrza monitora i spowodować porażenie prądem elektrycznym.

Następujące objawy są normalne podczas działania monitora:

- Ze względu na naturę światła jarzeniowego, podczas początkowego używania ekran może migać. Wyłącz przełącznik zasilania i włącz go ponownie, aby upewnić się, że miganie zniknęło.
- W zależności od wykorzystywanego wzoru pulpitu, na ekranie może wystąpić lekkie różnicowanie jasności.
- Kilkogodzinne wyświetlanie tego samego obrazu, może spowodować utrzymywanie się poobrazu, po przełączeniu obrazu. Właściwy ekran zostanie powoli przywrócony, po wyłączeniu zasilania na kilka godzin.
- Gdy ekran stanie się czarny lub zacznie migać albo gdy nie można dłużej pracować należy skontaktować się z dostawcą lub punktem serwisowym. Nie należy naprawiać wyświetlacza samodzielnie!

Konwencje stosowane w tym podręczniku



OSTRZEŻENIE: Informacja zapobiegająca odniesieniu obrażeń podczas wykonywania zadania.



PRZESTROGA: Informacja zapobiegająca uszkodzeniu komponentów podczas wykonywania zadania.



WAŻNE: Informacja, którą **NALEŻY** wziąć pod rozwagę w celu dokończenia zadania.



UWAGA: Wskazówki i dodatkowe informacje pomocne w dokończeniu zadania.

Gdzie można znaleźć więcej informacji

W celu uzyskania dodatkowych informacji i aktualizacji produktu i oprogramowania, sprawdź następujące źródła.

1. Strony internetowe ASUS

Strony internetowe ASUS zawierają zaktualizowane informacje dotyczące sprzętu i oprogramowania firmy ASUS. Sprawdź <http://www.asus.com>

2. Opcjonalna dokumentacja

W opakowaniu urządzenia może znajdować się opcjonalna dokumentacja, dodana przez dostawcę. Te dokumenty nie są częścią standardowego opakowania.

3. Informacje o miganiu

https://www.asus.com/Microsite/display/eye_care_technology/

4. Informacje o produkcie na etykiecie UE dotyczącej energii



XG27UCDMG

Usługa odbioru zużytego sprzętu

Program recyklingu i odbioru zużytego sprzętu firmy ASUS wynika z naszego zaangażowania w zapewnienie najwyższych norm ochrony środowiska. Wierzymy, w dostarczanie naszym klientom rozwiązań umożliwiających odpowiedzialny recykling naszych produktów, baterii oraz innych elementów jak również materiałów opakowaniowych.

Szczegółowe informacje dotyczące recyklingu w różnych regionach znajdują się pod adresem <http://csr.asus.com/english/Takeback.htm>.



™ Przyjęte znaki towarowe HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, nazwa handlowa HDMI i logo HDMI są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy HDMI Licensing Administrator, Inc. w Stanach Zjednoczonych i innych krajach.

1.1 Witamy!

Dziękujemy za zakupienie tego monitora gamingowego OLED firmy ASUS®!

Najnowszy szerokoekranowy monitor OLED ASUS zapewnia wyraźny, szerszy i jasny wyświetlacz, plus funkcje zwiększające doznania podczas oglądania.

Dzięki tym funkcjom, można cieszyć się wygodnymi i wspaniałymi obrazami, jakie zapewnia monitor!

1.2 Zawartość opakowania

Sprawdź, czy w opakowaniu znajdują się następujące elementy:

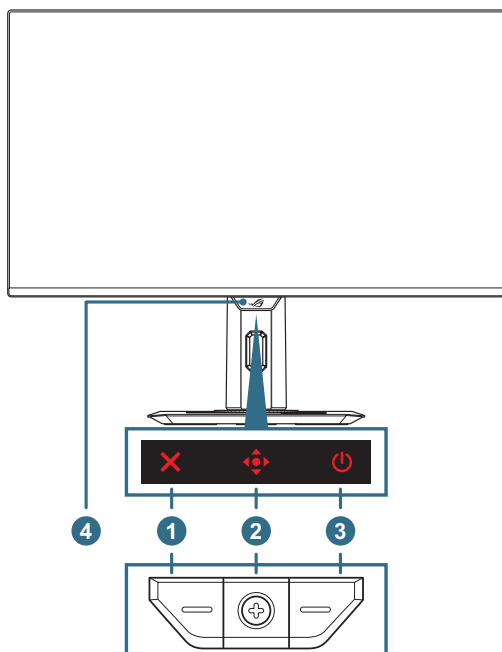
- ✓ Monitor OLED
- ✓ Instrukcja szybkiego uruchomienia
- ✓ Karta gwarancyjna
- ✓ Przewód zasilający
- ✓ Woreczek ROG
- ✓ Naklejka ROG
- ✓ Podstawa monitora
- ✓ Zestaw do montażu na ścianie
- ✓ Szmatka z mikrofibry
- ✓ Kabel USB Type-C (opcjonalny)
- ✓ Kabel HDMI (opcjonalny)
- ✓ Kabel DP (opcjonalny)
- ✓ Kabel USB (opcjonalny)
- ✓ Etykieta funkcji (opcjonalny)



Jeśli którekolwiek z podanych wyżej elementów są uszkodzone lub, gdy ich brak należy jak najszybciej skontaktować się ze sprzedawcą.

1.3 Wprowadzenie do monitora

1.3.1 Widok z przodu



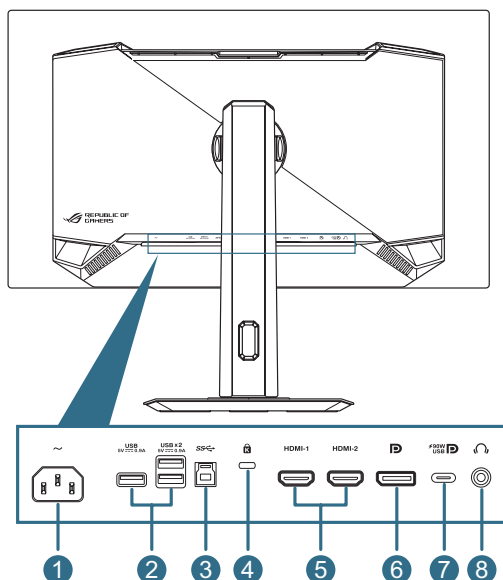
1. **✗ Przycisk Zamknij:**
 - Gdy OSD jest WYŁ., naciśnij    w celu aktywacji przycisku skrótu **Czyszczenie pikseli**.
 - Gdy menu OSD jest WŁ., naciśnij w celu wyjścia z menu OSD.
2. **⬆️ Przyciski sterowania.**
 - a. Gdy menu OSD jest WYŁ.:
 - Naciśnij przycisk , aby uaktywnić menu OSD.
 - Przesuń przycisk  w prawo, aby aktywować przycisk skrótu **GamePlus**.
 - Przesuń przycisk  w górę, aby aktywować przycisk skrótu **GameVisual**.
 - Przesuń przycisk  w dół, aby aktywować przycisk skrótu **Wybór wejścia**.



W celu zmiany funkcji przycisku skrótu, przejdź do menu **MyFavorite > Skróót.**

- b. Gdy menu OSD jest WŁ.:
- Naciśnij przycisk  w celu uruchomienia wybranego elementu menu OSD.
 - Przesuń przycisk  w prawo, aby wejść do podmenu.
 - Przesuń przycisk  w lewo, aby powrócić do poprzedniego menu lub wyjść z menu.
 - Przesuń przycisk  w górę, aby przesunąć wybór w górę albo zwiększyć wartość.
 - Przesuń przycisk  w dół, aby przesunąć wybór w dół albo zmniejszyć wartość.
3.  **Przycisk zasilania:** Włączanie/wyłączanie monitora.
4. **Czujnik zbliżeniowy Neo:** Pomiar odległości pomiędzy użytkownikiem a monitorem.

1.3.2 Widok z tyłu



1. **Gniazdo wejścia prądu zmiennego:** To gniazdo służy do podłączenia przewodu zasilającego.
2. **Port pobierania danych USB3.2 Gen 1:** Gdy jest podłączony port przesyłania danych. Połączenie udostępnia port USB 3.2 monitora oraz power delivery 5V/0,9A.
3. **Port przesyłania danych USB3.2 Gen 1:** Ten port służy do połączenia z kablem USB przesyłania danych. Połączenie włącza w monitorze funkcję huba USB.
4. **Gniazdo blokady Kensington**
5. **Porty HDMI:** Ten port służy do połączenia z urządzeniem zgodnym z HDMI 2.1.
6. **DisplayPort:** Ten port służy do połączenia z urządzeniem zgodnym z DisplayPort 1.4.

7. **Port USB Type-C:** Ten port służy do połączenia z kablem USB type-C. Połączenie obsługuje sygnał wideo (tryb DP Alt), power delivery i transmisję danych.



- Port oferuje napięcie wyjścia 5V/3A, 9V/3A, 15V/3A, i 20V/4,5A. Port USB Type-C obsługuje power delivery i dane. Port USB Type-C obsługuje power delivery i transmisję danych. Podłączenie kabla USB Type-C do to Type-A, udostępnia w monitorze tylko porty USB Type-A (pobieranie danych).
- Wyjaśnienie: Podłączone urządzenia USB Type-C wymagają obsługi trybu DP Alt.

8. **Gniazdo słuchawek:** To gniazdo umożliwia podłączenie słuchawek (Impedancja: 32Ω przy 1 kHz).

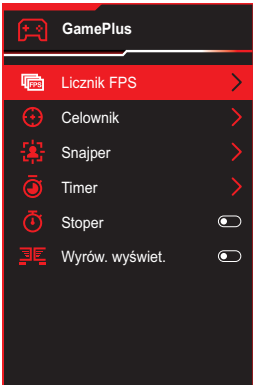
1.3.3 Funkcja GamePlus

Funkcja GamePlus dostarcza zestaw narzędzi oraz tworzy lepsze środowisko gier dla użytkowników podczas grania w różnego rodzaju gry. Nakładanie celownika z kilkoma opcjami celownika, pozwala na wybór najlepiej pasujący do używanej gry. Dostępne są także timer ekranowy i stoper, które można ustawić w lewej części wyświetlacza, dzięki czemu można śledzić czas gry; a licznik FPS (liczba klatek na sekundę), umożliwia uzyskanie informacji o płynności uruchomionej gry. Funkcja Snajper (dostępna wyłącznie po wyłączeniu HDR w używanym urządzeniu) jest dostosowywana dla graczy w grach typu FPS (first-person shooter). Wybrać można kolejno współczynnik powiększenia i typ wyrównania.

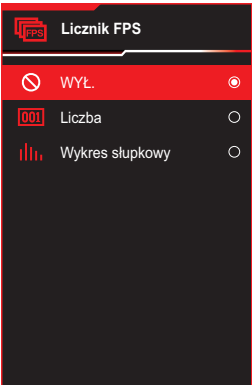
W celu uaktywnienia GamePlus:

1. Przesuń przycisk  w prawo.
2. Przesuń przycisk  w górę/w dół, aby wybrać spośród różnych funkcji.
3. Naciśnij przycisk  lub przesuń przycisk  w prawo w celu potwierdzenia wybranej funkcji i przesuń przycisk  w górę/w dół, przemieszczając się przez ustawienia. Przesuń przycisk  w lewo w celu przejścia do tyłu, wyłączenia lub wyjścia.
4. Podświetl wymagane ustawienie i naciśnij przycisk  w celu jego uaktywnienia.
Naciśnij przycisk  w celu wyłączenia.

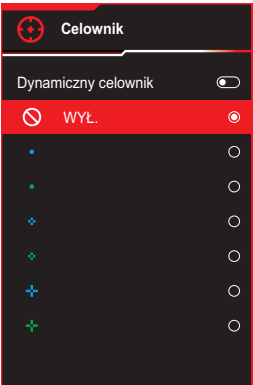
Menu główne
GamePlus



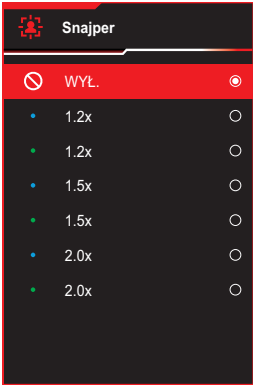
GamePlus - Licznik
FPS



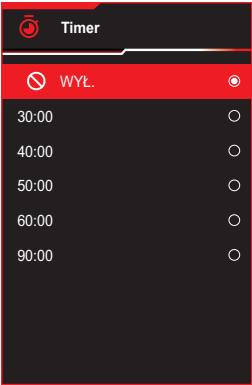
GamePlus - Celownik
(Dynamiczny celownik
zmieni kolor w
zależności od koloru
tła)



GamePlus - Snajper



GamePlus - Timer



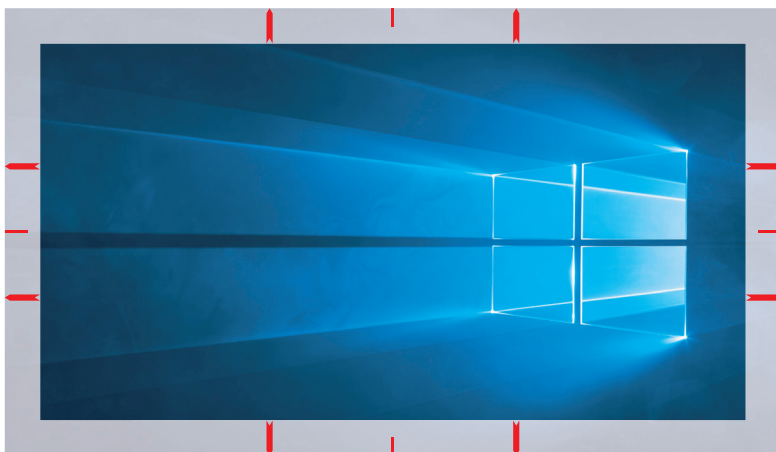
GamePlus - Timer



GamePlus - Stoper



GamePlus - Wyrównanie obrazu wyświetlacza



1.3.4 Funkcja GameVisual

Funkcja GameVisual pomaga w wygodnym wyborze spośród różnych trybów obrazu.

W celu aktywacji GameVisual:

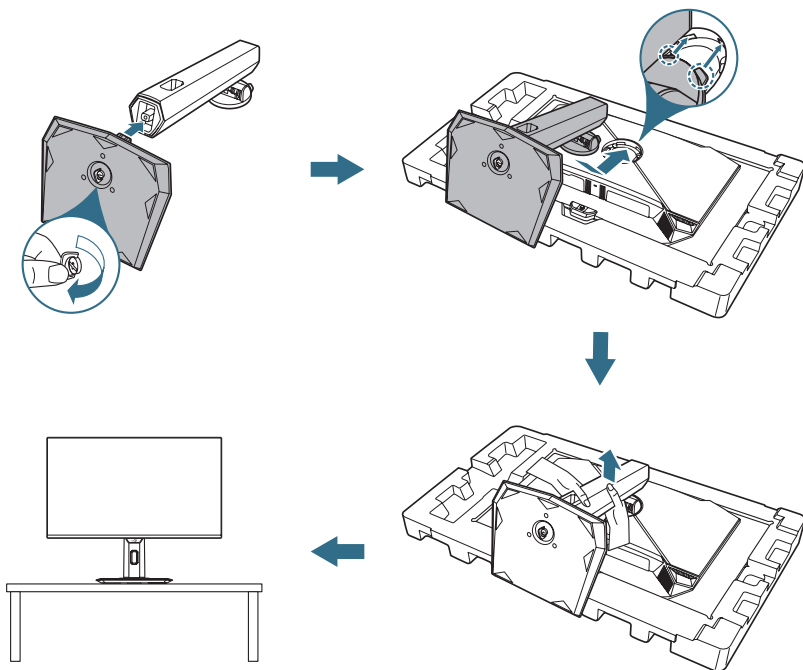
1. Naciśnij przycisk skrótu GameVisual.
2. Przesuń przycisk nawigacji  w górę/w dół, aby wybrać wymagane ustawienie.
 - **Tryb Sceneria:** Jest to najlepszy wybór dla scenerii zdjęć wyświetlanej z wykorzystaniem technologii inteligencji wideo GameVisual™.
 - **Tryb wyścigów:** Najlepszy wybór do gier wyścigowych z wykorzystaniem technologii inteligencji wideo GameVisual™.
 - **Tryb kinowy:** Najlepszy wybór do oglądania filmów z wykorzystaniem technologii inteligencji wideo GameVisual™.
 - **Tryb RTS/RPG:** Jest to najlepszy wybór do gier strategicznych w czasie rzeczywistym (RTS)/gier fabularnych (RPG) z wykorzystaniem technologii inteligencji wideo GameVisual™.
 - **Tryb FPS:** Jest to najlepszy wybór do gier typu First Person Shooter (FPS) z wykorzystaniem technologii inteligencji wideo GameVisual™.
 - **sRGB Cal Mode:** To najlepszy wybór do przeglądania zdjęć i grafiki z komputerów PC.
 - **Tryb MOBA:** Jest to najlepszy wybór do gier typu „Multiplayer Online Battle Arena” (MOBA) z wykorzystaniem technologii inteligencji wideo GameVisual™.
 - **Widok nocny:** Najlepszy wybór do ciemnych scenerii podczas gier z wykorzystaniem technologii inteligencji wideo GameVisual™.
 - **Tryb Użytkownik:** W menu Kolor można regulować więcej elementów.
3. Naciśnij przycisk  w celu aktywacji ustawienia.



- W trybie sRGB Cal, następujące funkcje nie są konfigurowane przez użytkownika: Shadow Boost, Jednolita jasność, Kontrast, Filtr światła nieb., Przestrzeń kolorów, Temp. barwowa, Nasycenie, Sześciosiowe nasycenie, Gamma.
- W MOBA Mode, następująca(e) funkcja(e) nie są konfigurowane przez użytkownika: Shadow Boost, VividPixel, Nasycenie, Sześciosiowe nasycenie.
- W trybie Widok nocny, następująca(e) funkcja(e) nie są konfigurowane przez użytkownika: Nasycenie, Sześciosiowe nasycenie.

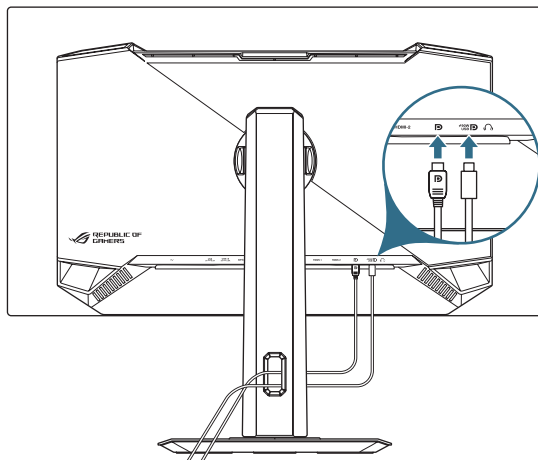
2.1 Zakładanie wspornika

1. Dopasuj i zainstaluj podstawę na wsporniku. Następnie przymocuj podstawę do wspornika, dokręcając dostarczoną śrubę.
2. Dopasuj i zainstaluj wspornik do jego wnęki z tyłu monitora.
3. Ostrożnie wyjmij monitor z opakowania EPS.
4. Umieść monitor na stabilnej powierzchni w pozycji pionowej.



2.2 Prowadzenie kabli

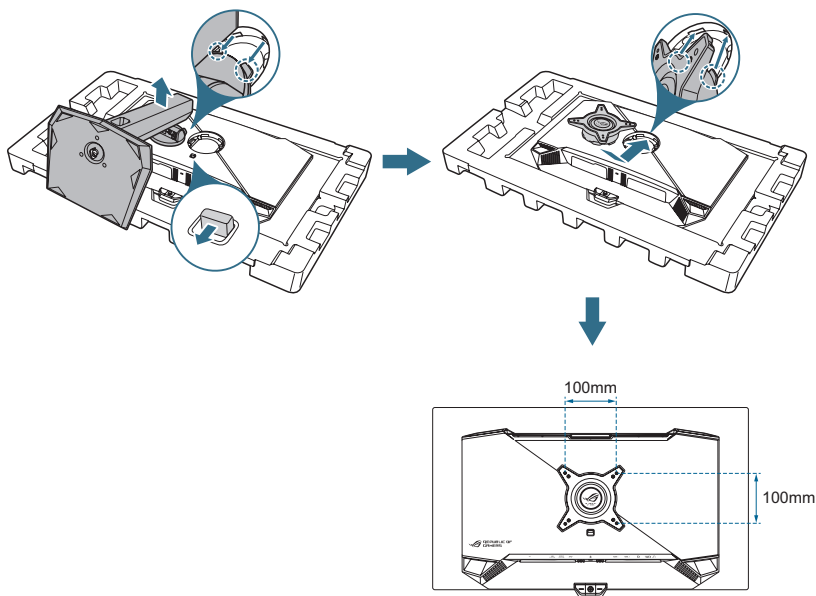
Kable można uporządkować, układając je w sposób pokazany na ilustracji poniżej:



2.3 Odłączanie wspornika (do montażu ściennego VESA)

Odłączany wspornik tego monitora, jest przeznaczony do montażu na ścianie w standardzie VESA.

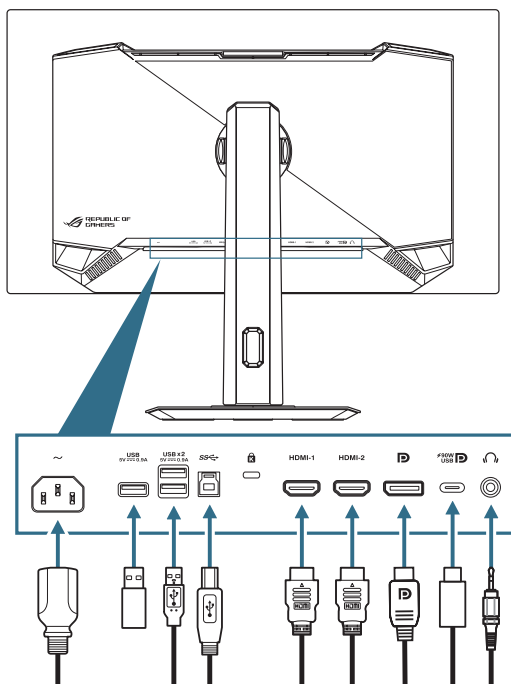
1. Naciśnij przycisk zwolnienia, aby odłączyć wspornik od monitora. Następnie wyjmij wspornik.
2. Zainstaluj z tyłu monitora wspornik do montażu na ścianie.
3. Aby używać uchwyt ścienny VESA, zainstaluj zestaw do montażu na ścianie VESA.



- Zestaw do montażu ściennego VESA (100 x 100 mm) należy zakupić oddzielnie.
- Należy używać wyłącznie wsporników do montażu na ścianie z certyfikatem UL o minimalnej wadze/udźwigu 22,7 kg.
- Podstawowy rozmiar śruby to M4 x 8 mm(4 szt.).

2.4 Podłączanie kabli

Podłącz kable, zgodnie z następującymi instrukcjami:



- **W celu podłączenia przewodu zasilającego:** Podłącz jeden koniec przewodu zasilającego do gniazda wejścia prądu zmiennego monitora, a drugi koniec do gniazda zasilania.
- **Aby używać porty USB type-A/B:** Użyj dostarczony kabel USB 3.2 i podłącz koniec z mniejszym złączem (typ B) kabla USB przesyłania danych do portu USB przesyłania danych monitora, a koniec z większą wtyczką (typ A) do portu USB 3.2 komputera. Upewnij się, że w używanym komputerze jest zainstalowany najnowszy system operacyjny Windows 10/Windows 11. Włączy to działanie funkcji huba USB monitora.
- **W celu podłączenia kabla DisplayPort/ HDMI/USB Type-C:**
 - a. Podłącz jeden koniec kabla DisplayPort/HDMI/USB Type-C do gniazda DisplayPort/HDMI/USB Type-C monitora.
 - b. Podłącz drugi koniec kabla DisplayPort/HDMI/USB Type-C do gniazda DisplayPort/HDMI/USB Type-C komputera.
- **Używanie słuchawek:** Podłącz koniec z 3,5mm gniazdem audio do gniazda słuchawek monitora.

2.5 Włączanie monitora

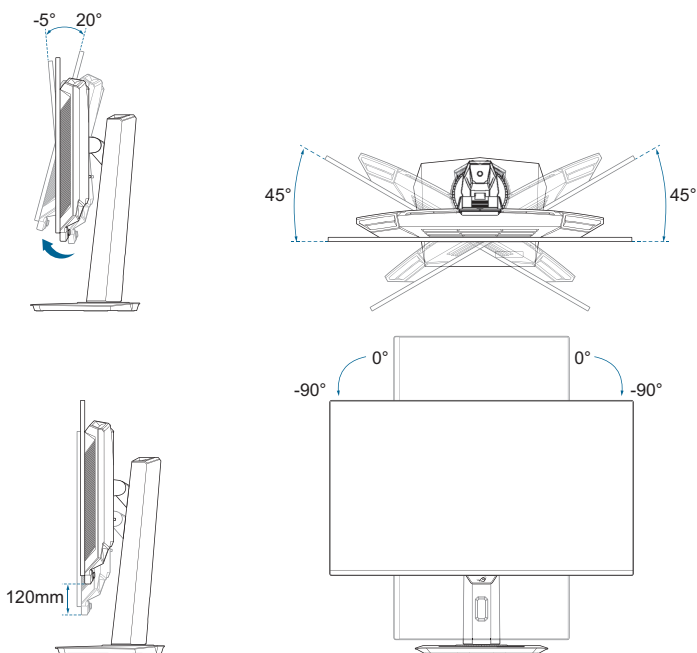
Naciśnij przycisk  na monitorze w celu włączenia monitora.

Jeżeli jest włączona funkcja Wskaźnik zasilania i wykryte zostało źródło wejścia, zaświeci dioda LED zasilania, wskazując włączenie monitora. Dioda LED zasilania nie zaświeci w Trybie oszcz. energii.

Aby włączyć monitor, gdy monitor jest wyłączony, można także nacisnąć dowolny przycisk.

2.6 Regulacja monitora

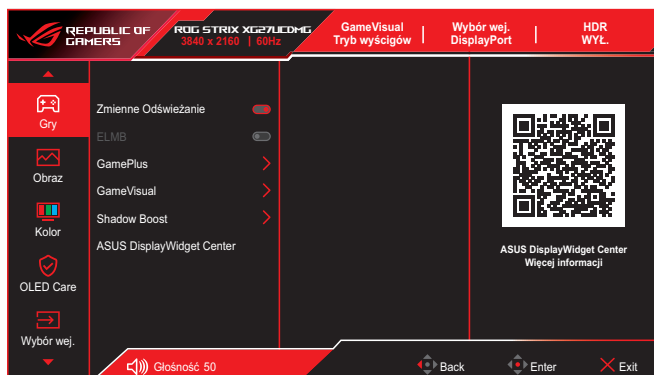
- Dla uzyskania optymalnego widzenia, zaleca się, aby spojrzeć na pełny ekran monitora, a następnie wyregulować monitor pod najbardziej wygodnym kątem.
- Przytrzymaj wspornik, aby zabezpieczyć monitor przed upadkiem podczas zmiany jego kąta nachylenia.
- Kąt nachylenia monitora można regulować w zakresie -5° do 20° i umożliwia to regulację obrotu od lewej do prawej o 45° . Można także wyregulować wysokość monitora w zakresie ± 120 mm i obrócić monitor (o 90° w prawo lub w lewo) do orientacji pionowej.



3.1 Menu OSD (menu ekranowe)

3.1.1 Jak zmienić konfigurację

Użyj przyciski sterowania na monitorze do poruszania się w menu i wykonywania regulacji.



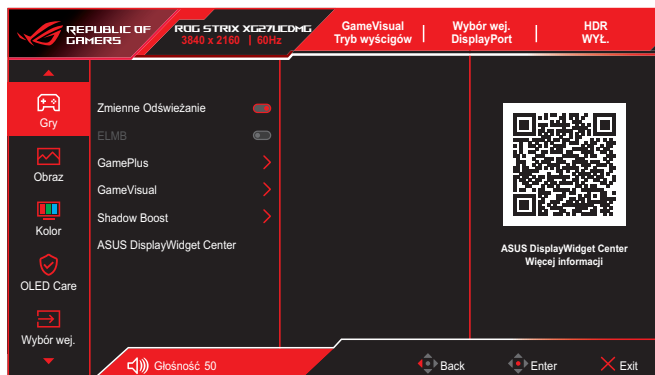
W celu poruszania się w menu i wykonywania regulacji należy wykonać następujące czynności:

1. Naciśnij przycisk , aby uaktywnić menu OSD.
2. Przesuń przycisk  w górę/w dół, aby przechodzić pomiędzy funkcjami. Podświetl wymaganą funkcję i naciśnij przycisk  w celu jej uaktywnienia. Jeśli wybrana funkcja ma osiada podmenu, ponownie przesuń przycisk  w górę/w dół w celu przechodzenia pomiędzy funkcjami podmenu. Podświetl wymaganą funkcję podmenu i naciśnij przycisk  lub przesuń przycisk  w celu jej uaktywnienia.
3. Przesuń przycisk  w górę/w dół, aby zmienić ustawienia wybranej funkcji.
4. Aby wyjść i zapisać menu OSD, naciśnij przycisk  lub przesuń przycisk , aż do zakończenia wyświetlania menu OSD. W celu dostosowania innych funkcji, powtórz czynności 1 do 3.

3.1.2 Wprowadzenie do funkcji OSD

1. Gry

Konfiguracja preferencji gier.



- **Zmienne Odświeżanie:** Umożliwia obsługę zmiennej częstotliwości odświeżania przez źródło grafiki z obsługą funkcji Zmienna częstotliwość odświeżania w oparciu o typowe szybkości przesyłania klatek, dla zapewnienia efektywnego energetycznie, wirtualnie pozbawionego drgań i opóźnień obrazu wyświetlacza.



- Ta funkcja może zostać uaktywniona wyłącznie w zakresie 48Hz~240Hz dla HDMI i DisplayPort.
 - W celu uzyskania minimalnych wymagań dotyczących systemu PC i sterownika dla obsługiwanych GPU, należy się skontaktować z producentem GPU.
 - Po włączeniu Zmienne Odświeżanie, zostaną wyłączone następujące funkcje:
 - PIP/PBP
 - ELMB
 - Kontrola proporcji
- **ELMB:** Konfiguracja ustawień powiązanych z ELMB. Ta funkcja eliminuje rozrywanie ekranu, zmniejsza powidoki i rozmycia ruchu podczas gier.



-
- Aby uaktywnić ELMB, należy najpierw wyłączyć funkcję Zmienna częstotliwość odświeżania.
 - Po włączeniu ELMB, zostaną wyłączone następujące funkcje:
 - Zmienne Odświeżanie
 - Filtr światła nieb.
 - Kontrola proporcji
 - PIP/PBP
 - Jasność
 - Jednolita jasność
 - Ta funkcja jest dostępna wyłącznie przy częstotliwości odświeżania 120Hz.
-

- **GamePlus:** Konfiguracja środowiska gier.
Sprawdź 1.3.3 Funkcja GamePlus w celu uzyskania szczegółowych informacji.
- **GameVisual:** Wybór trybu obrazu.
Sprawdź 1.3.4 Funkcja GameVisual w celu uzyskania szczegółowych informacji.

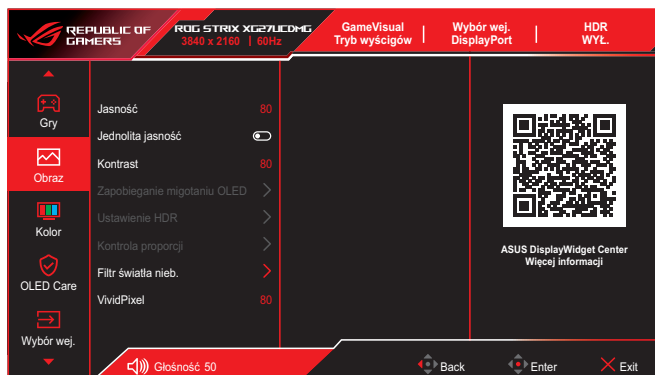


Gdy funkcja HDR jest włączona, funkcja Game Visual będzie wyłączona.

- **Shadow Boost:** Regulacja krzywej gamma monitora w celu wzbogacenia ciemnych tonacji obrazu, dzięki czemu łatwiej dostrzec ciemne sceny i obiekty.
- **ASUS DisplayWidget Center:** Wyświetlanie kodu QR w celu dostępu do informacji o ASUS DisplayWidget Center.

2. Obraz

Konfiguracja ustawień obrazu.



- **Jasność:** Regulacja poziomu jasności.
- **Jednolita jasność:** Po włączeniu tej funkcji, system nie wyreguluje maksymalnej jasności ekranu, gdy ekran będzie wyświetlany, przy innym rozmiarze ekranu.
- **Kontrast:** regulacja poziomu kontrastu.
- **Zapobieganie migotaniu OLED:** Zaprojektowany, aby poprawić wrażenia wizualne poprzez stabilizację częstotliwości odświeżania w określonym zakresie.



- Zapobieganie migotaniu OLED jest obsługiwane jedynie w ograniczonej częstotliwości odświeżania.
- Ta funkcja jest dostępna, jedynie wtedy, gdy źródłem wejścia jest DisplayPort lub USB-C.

- **Ustawienie HDR:** Ustaw Tryb HDR na Gaming HDR, Cinema HDR, Console HDR, DisplayHDR 400 True Black, Regulowane HDR lub Dynamiczne wzmocnienie jasności. Ustawienie na **Regulowane HDR**, będzie miało wpływ na krzywą HDR PQ.



- Podczas wyświetlania treści HDR, nie będzie dostępna następująca funkcja(e):
 - ELMB
 - PIP/PBP
 - GameVisual
 - Shadow Boost
 - Kontrast
 - Filtr światła nieb.
 - Temp. barwowa
 - Gamma
 - Nasycenie
 - Oszczędzanie energii
 - Przestrzeń kolorów
 - Sześćcio-osiowe nasycenie
 - Snajper
 - Źródło dźwięku
 - Jednolita jasność

- **Kontrola proporcji:** Wybór współczynnika proporcji i regulacja pozycji ekranu.



- Po włączeniu Kontrola proporcji zostanie wyłączona następująca funkcja.
 - Zmienne Odświeżanie
 - ELMB
 - PIP/PBP

- **Filtr światła nieb.:** Redukcja poziomu energii niebieskiego światła, emitowanego ze szkodliwego niebieskiego światła.
 - **WYŁ.:** Bez zmian.
 - **Poziom 1~4:** Im wyższy poziom, tym mniej rozproszone jest niebieskie światło. Po uaktywnieniu funkcji Filtr światła niebieskiego, automatycznie zaimportowane zostaną ustawienia domyślne trybu wyścigów.
 - ✦ W przypadku opcji od Poziom 1 do Poziom 3 funkcja Jasność może być konfigurowana przez użytkownika.
 - ✦ Poziom 4 jest ustawieniem optymalnym. Użytkownik nie może konfigurować funkcji Jasność.



-
- Funkcja **ELMB** zostanie wyłączona, po włączeniu funkcji **Filtr światła nieb.**
 - Monitor wykorzystuje panel o niskim poziomie światła niebieskiego, a rozwiązanie sprzętowe dotyczące niebieskiego światła jest zgodne z TÜV Rheinland, po zresetowaniu do ustawień fabrycznych/w trybie ustawień domyślnych.
-



Aby ograniczyć zmęczenie oczu, należy stosować się do poniższych zaleceń:

- Podczas wielogodzinnej pracy przed monitorem należy robić przerwy. Zalecane jest robienie krótkich przerw (co najmniej 5 min) po około godzinie ciągłej pracy przed komputerem. Krótkie, ale częste przerwy są bardziej skuteczne niż jedna długa przerwa.
 - W celu zminimalizowania zmęczenia i suchości oczu należy od czasu do czasu pozwolić oczom odpocząć, skupiając wzrok na obiektach znajdujących się daleko.
 - Ćwiczenia oczu mogą pomóc w ograniczeniu ich zmęczenia. Ćwiczenia te należy często powtarzać. Jeśli zmęczenie oczu będzie się utrzymywać, należy skonsultować się z lekarzem. Ćwiczenia oczu: (1) Kilukrotne przesuwanie wzroku w górę i w dół (2) Powolne obracanie oczami (3) Przesuwanie wzroku po przekątnej.
 - Wysokoenergetyczne światło niebieskie może być przyczyną zmęczenia oczu i zwyrodnienia plamki żółtej związanego z wiekiem (AMD). Filtr światła niebieskiego redukuje o 70% (maks.) szkodliwe światło niebieskie, umożliwiając uniknięcie syndromu widzenia komputerowego (CVS).
-
- **VividPixel:** Poprawianie konturów wyświetlanego obrazu i generowanie na ekranie wysokiej jakości obrazów.

3. Kolor

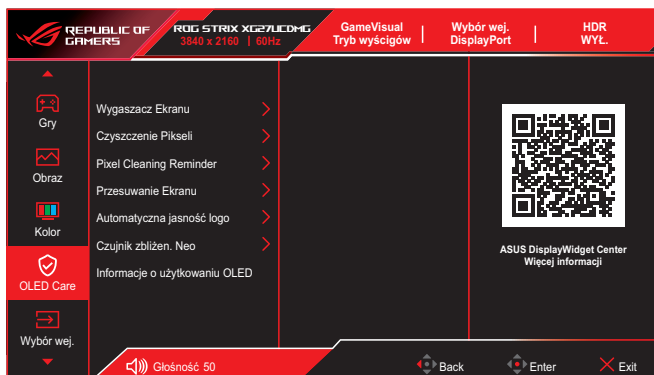
Konfiguracja ustawień koloru obrazu.



- **Przestrzeń kolorów:** Wybór przestrzeni kolorów dla wyjścia kolorów monitora.
- **Temp. barwowa:** Obejmuje 8 trybów, włącznie z 4000K, 5000K, 6500K, 7500K, 8200K, 9300K, 10000K i trybem Użytkownik.
- **Nasycenie:** regulacja poziomu nasycenia.
- **Sześćoosiowe nasycenie:** Regulacja nasycenia dla R, G, B, C, M, Y.
- **Gamma:** Umożliwia ustawienie trybu kolorów na 1.8, 2.0, 2.2, 2.4 i 2.6.

4. OLED Care

Skonfiguruj ustawienia związane z ochroną ekranu.



- **Wygaszacz Ekranu:** Włączanie/wyłączanie funkcji wygaszacza ekranu. Przy braku zmian na ekranie, jasność ekranu zostanie automatycznie zmniejszona.
- **Czyszczenie Pikseli:** Umożliwia kalibrację wszelkich problemów, które mogą się pojawić na ekranie, gdy monitor był długo włączony. Proces ten trwa około 6 minut. Ta funkcja uaktywni się automatycznie, gdy monitor jest wyłączony. W trakcie jej wykonywania nie należy odłączać przewodu zasilającego. Po włączeniu zasilania monitora, działanie funkcji Czyszczenie pikseli zostanie zatrzymane.
- **Pixel Cleaning Reminder:** Ustawianie dla użytkownika przypomnienia o wykonaniu funkcji Czyszczenie pikseli.



Ze względu na charakterystykę OLED, podczas pierwszego użycia lub ponownego użycia po dłuższym czasie, na ekranie może pojawić się mura i utrwalanie obrazu. Zaleca się wykonanie czyszczenia pikseli podczas włączania monitora, aby mieć pewność, że sytuacja zniknie.

- **Przesuwanie Ekranu:** Wybór poziomu przesuwania ekranu, aby zapobiec utrwalaniu obrazu na panelu wyświetlacza.
- **Automatyczna jasność logo:** Włączenie tej funkcji, umożliwia automatyczną regulację przez system jasności logo w celu korekcji potencjalnych problemów z jakością obrazu.

- **Czujnik zbliżen. Neo:** Jeżeli funkcja jest włączona, a system nie wykryje w danym czasie obecności obiektu w odległości 60 cm – 120 cm (w zależności od wyboru), monitor zastosuje funkcję Wyłączenie ekranu.
Czas wyłączenia ekranu można ustawić na 1 minutę, 5 minut lub 10 minut.
- **Tryb dostosowany:** Umożliwia użytkownikom dostosowanie do zasięgu wykrywania czujnika zbliżeniowego Neo. Zaleca się ustawienie odległości w zakresie do 120cm.
Po określonym czasie monitor zastosuje funkcję Wyłączenie ekranu.



- Kąt i położenie czujnika monitora mogą mieć wpływ na wyniki wykrywania sygnału.
- Przed użyciem czujnika należy się upewnić, że okno czujnika jest czyste i wolne od zabrudzeń oraz że okna czujnika nie zakrywają żadne przedmioty.
- Przed użyciem należy spryskać 75% alkoholem dostarczoną szmatkę z mikrofibry i wytrzeć okno czujnika płyty logo.

- **Informacje o użytkowaniu OLED:** Zapisuje liczbę wykonywania czyszczenia pikseli i wyświetla informacje o odstępach czasu czyszczenia pikseli.

5. Wybór wej.

Wybór wymaganego źródła sygnału wejścia i przełączanie pomiędzy włączeniem i wyłączeniem funkcji Automatyczne wykrywanie wejścia. Gdy jest wyłączona funkcja automatycznego wykrywania wejścia, źródło wejścia monitora nie zostanie automatycznie przełączone.



6. PIP/PBP

Konfiguracja ustawień dotyczących wielu obrazów.



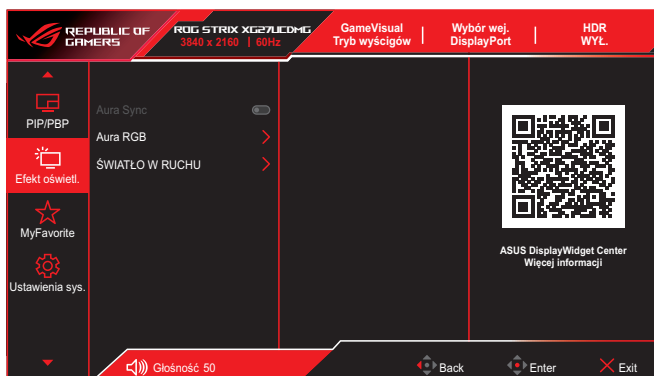
- Tryb PIP/PBP nie obsługuje funkcji HDR.
- Po włączeniu Tryb PIP/PBP zostanie wyłączona następująca funkcja.
 - Zmienne Odświeżanie
 - ELMB
 - Snajper
 - Kontrola proporcji
 - Obsługa DSC



- **Tryb PIP/PBP:** Włączanie funkcji PIP/PBP i wybór rodzaju podzielonego obrazu.
- **Źródło PIP/PBP:** Wybór źródła wejścia wideo dla określonego podzielonego ekranu.
- **Ustawienie koloru:** Ustawianie trybu GameVisual dla określonego podzielonego ekranu.
- **PIP – rozmiar:** Regulacja rozmiaru PIP na Small (Mały), Middle (Średni) lub Large (Duży).

7. Efekt oświetl.

Skonfiguruj efekt oświetlenia dla pokrywy tylnej i pokrywy podstawy.



- **Aura Sync:** Umożliwia włączenie lub wyłączenie funkcji Aura Sync, która synchronizuje efekt światła Aura RGB wśród wszystkich obsługiwanych urządzeń.



Po włączeniu **AURA Sync** zostanie wyłączona funkcja **Aura RGB**:

- **Aura RGB:** Do wyboru jest pięć żywych kolorów: **Rainbow**, **Color Cycle**, **Static**, **Breathing**, **Strobing** i **Wył.** Kolor R/G/B/C/M/Y można zmienić ręcznie dla trybów **Static**, **Breathing** i **Strobing**.



Po włączeniu **AURA RGB** zostanie wyłączona funkcja **Aura Sync**:

- **ŚWIATŁO W RUCHU:** Wybór poziomu jasności światła na wsporniku. Zakres regulacji od **Poziom 1 ~ Poziom 3** i **WYŁ.**

8. MyFavorite

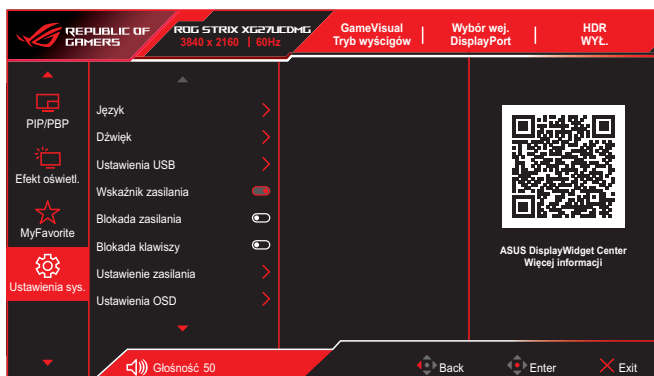
Przypisywanie funkcji do przycisku skrótu, zapisywanie konfiguracji bieżącego systemu lub przywracanie konfiguracji systemu.



- **Skrót:** Przypisywanie funkcji do określonego przycisku skrótu.
- **Niestandardowe ustawienie:** Załaduj/Zapisz wszystkie ustawienia w monitorze.

9. Ustawienia sys.

Dostosowywanie konfiguracji systemu.



- **Język:** wybór języka menu OSD.
- **Dźwięk:** Konfiguracja ustawień dotyczących dźwięku.
 - **Głośność (wyj. słuch.):** Regulacja poziomu głośności.
 - **Wyciszenie:** Włączanie/wyłączanie funkcji wyciszenia.
 - **Źródło dźwięku:** Wybór źródła dźwięku monitora.
- **Ustawienia USB:** Konfiguracja ustawień portu USB.
 - **KVM:** Konfiguracja ustawień KVM dla każdego źródła wejścia.
 - **Przepustowość Typ-C:** Wybór dla portu USB Type-C opcji USB 2.0 lub USB 3.2. USB 3.2 obsługuje maks. 3840x2160 przy 120Hz.
 - **USB Hub:** Ustawianie dostępności huba USB w trybie gotowości.



Po podłączeniu kabla USB Type-C do urządzenia, ustawienie **USB Hub** zostanie automatycznie ustawione na **Wł. w tr. gotowości**. Opcja **Wył. w tr. gotowości** zostanie wyłączona.

- **Wskaźnik zasilania:** Włączenie/wyłączenie wskaźnika LED zasilania.
- **Blokada zasilania:** Wyłączanie/włączanie przycisku zasilania.
- **Blokada klawiszy:** Służy do wyłączenia wszystkich klawiszy funkcji. Aby anulować funkcję blokady przycisku, naciśnij w dół i przytrzymaj przycisk  na dłużej niż pięć sekund.

- **Ustawienie zasilania:** Wybór trybu ustawienia zasilania. Ustawienie na **Tryb wydajności**, może spowodować zwiększone zużycie energii. Z drugiej strony, ustawienie na **Tryb oszcz. energii**, może spowodować ograniczenia działania podświetlenia.
- **Ustawienia OSD:** Konfiguracja ustawień dotyczących menu OSD.
 - **Pozycja OSD:** Ustawianie pozycji menu OSD.
 - **Czas zakończenia:** Dostosowanie limitu czasu wyświetlania OSD.
 - **Przezroczystość:** Dostosowanie tła OSD z nieprzezroczystego na przezroczyste.
 - **DDC/CI:** Włączanie lub wyłączanie funkcji DDC/CI.



Opcję DDC/CI można regulować, gdy funkcja VRR jest WYŁ..

- **Strumień DisplayPort:** Zgodność z kartą graficzną. Wybieranie DisplayPort 1.2 lub DisplayPort 1.4, zgodnie z wersją DP obsługiwanej karty graficznej.
- **Obsługa DSC:** Włączanie/wyłączanie funkcji DSC (Display Stream Compression).
- **Synchronizacja mocy ASUS:** Umożliwia sterowanie włączeniem/wyłączeniem zasilania przez monitor, konsoli lub przystawki telewizyjnej, takiej jak Apple TV, Sony PlayStation, Xbox Series X/S, Nintendo Switch. Ustawienie domyślne to **WYŁ.** Jeśli monitor jest włączony, urządzenie źródła CEC włączy się automatycznie i na odwrót. Jeśli urządzenie źródła CEC jest włączone, monitor włączy się automatycznie.
- **Kalibracja kolorów:** Przeglądanie raportu kalibracji.
 - **Raport z kalibracji kolorów:** Przeglądanie raportu kalibracji kolorów dla tego monitora.
- **Informacje:** Wyświetlanie informacji o monitorze.
- **Wyzeruj wszystko:** wybierz opcję **Tak**, aby przywrócić domyślne parametry fabryczne wszystkich ustawień.

3.2 Specyfikacje

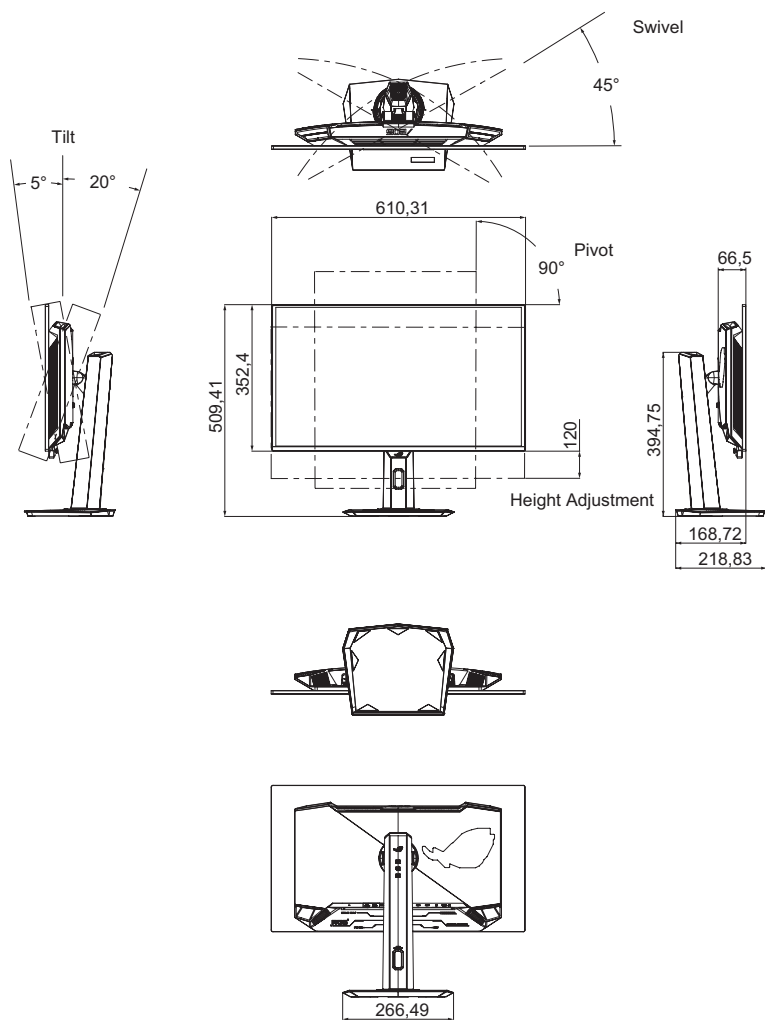
Typ panela	240Hz
Rozmiar panela	26,5"
Maks. rozdzielczość	3840 x 2160
Jasność	250 nitów (typ.)
Współczynnik kontrastu	1,5M:1
Kąt widzenia (w poziomie/w pionie)	178°(W poziomie) / 178°(w pionie)
Kolory wyświetlacza	10 bitów
Czas odpowiedzi	0,03 ms
Wybór temperatury barwowej	8 trybów (4000K/5000K/6500K/7500K/8200K/9300K/10000K/Tryb Użytkownik)
Wejście analogowe	Nie
Wejście cyfrowe	DisplayPort v1.4 x1 HDMI v2.1 x2 USB Type-A x3 USB Type-B x1 USB Type-C x1 (tryb DP alt)(PD 90W)
Gniazdo słuchawek	Tak
Wyjście SPDIF	Nie
Głośnik (Wbudowany)	Nie
Port USB3.2 Gen 1	Pobieranie danych: USB Type-A x3 (5V/0,9A) Przesyłanie danych: USB Type-B x1
Port USB2.0	Nie
Kolor	Czarny
Dioda LED zasilania	Czerwone (Wł.) Pomarańczowe (Gotowość)
Nachylenie	-5° do 20°
Obrót	±45°
Przekręcanie	±90°
Regulacja wysokości	0 do 120 mm
Montaż na ścianie w standardzie VESA	100 x 100 mm
Blokada Kensington	Tak
Napięcie znamionowe	Prąd zmienny 100-240V, 50/60Hz
Zużycie energii	Włączenie zasilania: < 80W** Oszczędzanie energii: < 0,5W Wyłączenie zasilania: < 0,3W
Temperatura (Działanie)	0°C do 40°C
Temperatura (Bez działania)	-20°C do 60°C

Wymiary (S x W x G)	610,3 x 389,4 x 168,7 mm (ze wspornikiem, najniższe) 610,3 x 509,4 x 168,7 mm (ze wspornikiem, najwyższe) 610,3 x 369,2 x 66,5 mm (bez wspornika)
Wymiary opakowania (S x W x G)	490 x 894 x 188 mm
Waga	7,44 ± 0,5 kg (ze wspornikiem) 5,0 ± 0,5 kg (bez wspornika) 10,3 ± 0,5 kg (Brutto)
Obsługa wielu języków	23 języki (Angielski, Francuski, Niemiecki, Hiszpański, Włoski, Holenderski, Rosyjski, Polski, Czeski, Chorwacki, Węgierski, Rumuński, Portugalski, Turecki, Chiński uproszczony, Chiński tradycyjny, Japoński, Koreański, Perski, Tajski, Indonezyjski i Ukraiński, Wietnamski)
Zgodność i standardy	cTUVus, CB, CE, ErP, FCC, ICES-003, FDA, CEC, CCC, BSMI, CU, RCM, VCCI, PSE, CEL, J-MOSS, RoHS, WEEE, Windows 10/11 WHQL, KC, KCC, E-STANDBY, Ukraine Energy, AU MEPS, VN MEPS, TUV-Flicker Free, TUV-Low Blue Light

* Specyfikacje mogą zostać zmienione bez powiadomienia.

** Pomiar jasności ekranu 200 nitów, bez połączenia audio/USB/czytnika kart.

3.3 Wymiary zewnętrzne



3.4 Rozwiązywanie problemów (FAQ)

Problem	Możliwe rozwiązanie
WŁĄCZONA dioda LED zasilania	- Naciśnij dowolny przycisk , aby sprawdzić, czy monitor znajduje się w trybie WŁĄCZENIA. - Sprawdź, czy przewód zasilający jest prawidłowo podłączony do monitora i do gniazda zasilania. - Sprawdź funkcję Wskaźnik zasilania w menu OSD. Wybierz opcję „WŁ.”, aby włączyć wskaźnik LED zasilania.
Czerwone światła diody LED zasilania i brak obrazu na ekranie	- Sprawdź, czy monitor i komputer są włączone. - Sprawdź, czy kabel sygnałowy jest prawidłowo podłączony do monitora i komputera. - Sprawdź kabel sygnałowy i upewnij się, że nie jest wygięty żaden styk złącza. - Podłącz komputer do innego dostępnego monitora, aby sprawdzić, czy komputer działa prawidłowo.
Obraz na ekranie jest za jasny lub za ciemny	Wyreguluj ustawienia Kontrast i Jasność przez OSD.
Obraz na ekranie drży lub na obrazie wyświetlane są falujące wzory	- Sprawdź, czy kabel sygnałowy jest prawidłowo podłączony do monitora i komputera. - Odsuń urządzenia elektryczne, które mogą powodować zakłócenia elektryczne.
Defekty kolorów na obrazie ekranowym (biały nie wygląda jak biały)	- Sprawdź kabel sygnałowy i upewnij się, że nie jest wygięty żaden styk złącza. - Wykonaj funkcję Wyzeruj wszystko przez OSD. - Ustaw odpowiednią temperaturę barwową (Temp. barwowa) przez OSD.
Treść HDR nie odtwarza się prawidłowo	- Upewnij się, że źródło wejścia obsługuje odtwarzania HDR (z prawidłowymi ustawieniami systemu i najnowszym oprogramowaniem). - Upewnij się, że zawartość jest zakodowana w formacie HDR.

3.5 Lista obsługiwanych taktowań

Obsługiwane taktowanie

HDMI	DP	USB Type-C
640x480@60Hz	640x480@60Hz	640x480@60Hz
640x480@75Hz	640x480@75Hz	640x480@75Hz
800x600@60Hz	800x600@60Hz	800x600@60Hz
800x600@75Hz	800x600@75Hz	800x600@75Hz
1024x768@60Hz	1024x768@60Hz	1024x768@60Hz
1024x768@75Hz	1024x768@75Hz	1024x768@75Hz
1280x960@60Hz	1280x960@60Hz	1280x960@60Hz
1280x1024@60Hz	1280x1024@60Hz	1280x1024@60Hz
1600x1200@60Hz	1600x1200@60Hz	1600x1200@60Hz
720x480@60Hz	720x480@60Hz	720x480@60Hz
720x576@50Hz	720x576@50Hz	720x576@50Hz
1280x720@50Hz	1280x720@50Hz	1280x720@50Hz
1280x720@60Hz	1280x720@60Hz	1280x720@60Hz
1920x1080@24Hz	1920x1080@24Hz	1920x1080@24Hz
1920x1080@25Hz	1920x1080@25Hz	1920x1080@25Hz
1920x1080@30Hz	1920x1080@30Hz	1920x1080@30Hz
1920x1080@50Hz	1920x1080@50Hz	1920x1080@50Hz
1920x1080@60Hz	1920x1080@60Hz	1920x1080@60Hz
1920x1080@100Hz	1920x1080@100Hz	1920x1080@100Hz
1920x1080@120Hz	1920x1080@120Hz	1920x1080@120Hz
2560x1440@60Hz	2560x1440@60Hz	2560x1440@60Hz
2560x1440@120Hz	2560x1440@120Hz	2560x1440@120Hz
3840x2160@24Hz	3840x2160@24Hz	3840x2160@24Hz
3840x2160@25Hz	3840x2160@25Hz	3840x2160@25Hz
3840x2160@30Hz	3840x2160@30Hz	3840x2160@30Hz
3840x2160@50Hz	3840x2160@50Hz	3840x2160@50Hz
3840x2160@60Hz	3840x2160@60Hz	3840x2160@60Hz
3840x2160@97Hz	3840x2160@97Hz	3840x2160@97Hz
3840x2160@100Hz	3840x2160@100Hz	3840x2160@100Hz
3840x2160@120Hz	3840x2160@120Hz	3840x2160@120Hz
3840x2160@240Hz	3840x2160@240Hz	3840x2160@240Hz

