



ROG SWIFT OLED PG32UCDP

USER GUIDE

Wydanie pierwsze

Czerwiec 2024 r.

Copyright © 2024 ASUSTeK COMPUTER INC. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Reprodukowanie, przekazywanie, przepisywanie, zapisywanie w systemie odzysku lub tłumaczenie na jakikolwiek język jakiegokolwiek części niniejszego podręcznika, w tym opisanych w nim produktów i oprogramowania, w dowolnej formie i dowolnymi środkami, poza dokumentacją zachowaną przez kupującego w celu posiadania kopii zapasowej, jest zabronione bez wcześniejszej, wyraźnej, pisemnej zgody firmy ASUSTeK COMPUTER INC. („ASUS”).

Gwarancja na produkt lub usługę serwisową zostanie przerwana w przypadku: (1) naprawy lub modyfikacji produktu, czy też wprowadzenia zmian w produkcie, chyba że taka naprawa, modyfikacje lub zmiany zostały pisemnie autoryzowane przez firmę ASUS; lub (2) jeśli numer seryjny produktu został odklejony lub go brakuje.

FIRMA ASUS DOSTARCZA NINIEJSZY PODRĘCZNIK W STANIE „TAKIM JAKI JEST”, BEZ ŻADNEGO RODZAJU GWARANCJI: JAWNEJ ANI DOROZUMIANEJ, W TYM M.IN. BEZ DOROZUMIANYCH GWARANCJI LUB WARUNKÓW Z TYTUŁU SPRZEDAŻY LUB PRZYDATNOŚCI W OKREŚLONYM CELU. W ŻADNEJ SYTUACJI FIRMA ASUS, ANI JEJ DYREKTORZY, KIEROWNICY, PRACOWNICY, CZY TEŻ PRZEDSTAWICIELE, NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA WSZELKIE BEZPOŚREDNIE, CELOWE, PRZYPADKOWE LUB WYNIKOWE SZKODY (W TYM SZKODY W WYNIKU UTRATY ZYSKÓW, UTRATY MOŻLIWOŚCI DZIAŁALNOŚCI, UŻYTKOWANIA LUB UTRATY DANYCH, ZAKŁÓCENIA DZIAŁALNOŚCI ITP.), NAWET JEŚLI FIRMA ASUS ZOSTAŁA UPRZEDZONA O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD W WYNIKU DOWOLNEGO DEFEKTU LUB BŁĘDU W NINIEJSZYM PODRĘCZNIKU LUB PRODUKCIE.

SPECYFIKACJE I INFORMACJE ZAWARTE W NINIEJSZYM PODRĘCZNIKU SĄ PRZEZNACZONE WYŁĄCZNIE W CELACH INFORMACYJNYCH I MOGĄ ULEĆ ZMIANIE W DOWOLNYM CZASIE BEZ POWIADOMIENIA, ORAZ NIE POWINNY BYĆ ROZUMIANE JAKO ZOBOWIĄZANIE ZE STRONY FIRMY ASUS. FIRMA ASUS NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ANI NIE PRZYJMUJE ZOBOWIĄZAŃ ZA JAKIEKOLWIEK BŁĘDY LUB NIEPRAWIDŁOWOŚCI, KTÓRE MOGĄ WYSTĄPIĆ W NINIEJSZYM PODRĘCZNIKU, W TYM ZA OPISANE W NIM PRODUKTY I OPROGRAMOWANIE.

Występujące w niniejszym podręczniku nazwy produktów i firm mogą ale nie muszą być zarejestrowanymi znakami handlowymi lub być objęte prawami autorskimi odpowiednich firm, oraz są używane wyłącznie w celu identyfikacji lub wyjaśnień na korzyść ich właściciela, bez zamierzenia naruszenia praw.

Zawartość

Zawartość	iii
Uwagi	iv
Informacje dotyczące bezpieczeństwa	v
Obsługa i czyszczenie	vii
Takeback Services	viii
Informacje o produkcie na potrzeby etykiety EU Energy Label	viii

Rozdział 1: Wprowadzenie do produktu

1.1	Witaj!	1-1
1.2	Zawartość opakowania	1-1
1.3	Opis monitora	1-2
1.3.1	Widok z przodu	1-2
1.3.2	Widok z tyłu	1-3
1.3.3	Funkcja GamePlus	1-4
1.3.4	Funkcja GameVisual	1-6
1.3.5	Inne funkcje	1-7

Rozdział 2: Konfiguracja

2.1	Mocowanie ramienia/podstawy	2-1
2.2	Zarządzanie przewodami	2-2
2.3	Demontaż ramienia/podstawy (do montażu ściennego VESA)	2-2
2.4	Ustawianie monitora	2-3
2.5	Podłączanie przewodów	2-4
2.6	Włączanie/wyłączanie monitora	2-5

Rozdział 3: Instrukcje ogólne

3.1	Menu OSD (ang. On-Screen Display)	3-1
3.1.1	Ponowna konfiguracja	3-1
3.1.2	Informacje o funkcjach menu OSD	3-2
3.2	Aura	3-14
3.3	Podsumowanie specyfikacji	3-15
3.4	Wymiary zewnętrzne	3-17
3.5	Rozwiązywanie problemów (Często zadawane pytania)	3-18
3.6	Obsługiwane tryby operacyjne	3-19

Uwagi

Oświadczenie FCC (Federalnej komisji łączności)

To urządzenie jest zgodne z sekcją 15 przepisów FCC. Urządzenie można obsługiwać w przypadku spełnienia dwóch następujących warunków:

- Niniejsze urządzenie nie może wywoływać szkodliwych zakłóceń, oraz
- Niniejsze urządzenie musi działać w warunkach wszelkich zakłóceń zewnętrznych, w tym takich, które mogą powodować niepożądane działanie.

To urządzenie zostało sprawdzone i spełnia ograniczenia dla urządzeń cyfrowych Klasy B, zgodnie z sekcją 15 przepisów FCC. Ograniczenia te zostały stworzone w celu zapewnienia stosownej ochrony przed szkodliwymi zakłóceniami w przypadku instalacji w budynkach mieszkalnych. Urządzenie to generuje, wykorzystuje i może emitować energię o częstotliwości radiowej i w przypadku zainstalowania oraz użytkowania niezgodnie z zaleceniami może powodować uciążliwe zakłócenia w łączności radiowej. Nie ma jednak gwarancji, że zakłócenia nie wystąpią w określonej instalacji. Jeśli niniejszy sprzęt będzie powodował szkodliwe zakłócenia w odbiorze radia lub telewizji, co można stwierdzić wyłączając i ponownie włączając sprzęt, zachęca się użytkownika do skorygowania zakłóceń przynajmniej w jeden z następujących sposobów:

- Ponowne ukierunkowanie lub przeniesienie anteny odbioru.
- Zwiększenie odległości pomiędzy urządzeniem a odbiornikiem.
- Podłączenie sprzętu do gniazda w obwodzie innym niż obwód, do którego jest podłączony odbiornik.
- Zasięgnięcie porady u sprzedawcy lub doświadczonego technika radiowego/telewizyjnego.



W celu zapewnienia zgodności z przepisami FCC do podłączania monitora do karty graficznej należy używać kabli ekranowanych. Dokonywanie zmian lub modyfikacji w niniejszym urządzeniu, bez wyraźnej zgody strony odpowiedzialnej za zapewnienie zgodności, może spowodować unieważnienie praw użytkownika do obsługi tego sprzętu.

Oświadczenie kanadyjskiego Departamentu ds. Łączności (Department of Communications)

Niniejsze urządzenie cyfrowe nie przekracza ograniczeń Klasy B dotyczących emisji zakłóceń radiowych przez urządzenia cyfrowe, zgodnie z zarządzeniami dotyczącymi zakłóceń radiowych, wydanymi przez kanadyjski Departament do spraw Łączności.

Niniejsze urządzenie cyfrowe klasy B spełnia kanadyjską normę ICES-003.

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference - Causing Equipment Regulations.

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



Informacje dotyczące bezpieczeństwa

- Przed skonfigurowaniem monitora należy dokładnie przeczytać całą, znajdującą się w opakowaniu dokumentację.
- Aby nie dopuścić do zagrożenia pożarem lub porażenia 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 źródła zasilania nie należy podejmować samodzielnych prób jego naprawy. Skontaktuj się z wykwalifikowanym technikiem serwisowym lub sprzedawcą.
- Przed rozpoczęciem korzystania z produktu upewnij się, że wszystkie przewody są prawidłowo podłączone i przewody zasilania nie są uszkodzone. W przypadku wykrycia uszkodzenia skontaktuj się niezwłocznie ze sprzedawcą.
- Szczeliny i otwory z tyłu, lub u góry obudowy zapewniają wentylację. Szczeliny nie należy zasłaniać. Produktu nie należy nigdy stawiać w pobliżu lub nad grzejnikiem lub źródłem ciepła, chyba że zapewniono odpowiednią wentylację.
- Ten monitor należy zasilать tylko prądem ze źródła zasilania o charakterystyce podanej na etykiecie. Jeśli nie jesteś pewny co do rodzaju źródła zasilania dostępnego w domu, skontaktuj się ze sprzedawcą lub lokalną firmą dostarczającą prąd.
- Używaj odpowiedniej wtyczki zasilającej, która spełnia lokalne, standardowe wartości zasilania.
- Nie przeciążaj listew zasilających oraz kabli przedłużających. Nadmierne obciążenie może doprowadzić do pożaru lub porażenia prądem elektrycznym.
- Unikaj kurzu, wilgotności i skrajnych temperatur. Nie stawiaj monitora w miejscu, w którym może zmoknąć. Umieść monitor na stabilnej powierzchni.
- Odłączaj urządzenie w trakcie burzy z wyładowaniami atmosferycznymi lub jeśli nie będzie używane przez dłuższy czas. Zapewni to ochronę monitora przed uszkodzeniem w wyniku skoków napięcia.
- Nigdy nie wciskaj do szczeliny w obudowie monitora przedmiotów ani nie rozlewaj na szczeliny te płynów.
- Aby zapewnić satysfakcjonujące działanie, używaj monitora tylko z wymienionymi na liście UL komputerami, które posiadają odpowiednio skonfigurowane gniazda oznaczone 100-240 V prądu przemiennego.

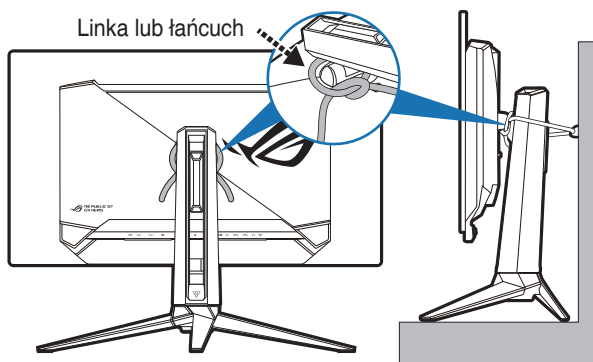
- W przypadku wystąpienia problemów technicznych z monitorem, skontaktuj się z wykwalifikowanym technikiem serwisowym lub danym sprzedawcą.
- Ustawienie kontrolki głośności oraz korektora na ustawienie inne niż środkowe może spowodować wzrost napięcia wyjściowego do słuchawek i zwiększenie poziomu ciśnienia akustycznego.
- Ten zasilacz jest przeznaczony wyłącznie do użytku z niniejszym monitorem, nie należy go używać w innym celu. To urządzenie korzysta z jednego z poniższych źródeł zasilania:
- Producent: Delta Electronics Inc., Model: ADP-280EB F
- Należy upewnić się, że przewód zasilania jest podłączony do gniazda z przyłączem uziemiającym.
- Dostarczony zasilacz i/lub kabel zasilania są przeznaczone wyłącznie do użytku z tym produktem. Nie stosować z innymi produktami.



Ten symbol przedstawiający przekreślony rysunek pojemnika na śmieci na kółkach, oznacza, że danego produktu (elektrycznego, elektronicznego sprzętu i zawierającej rtęć baterii guzikowej) nie należy wyrzucać wraz z odpadami komunalnymi. Sprawdź lokalne rozporządzenia dotyczące wyrzucania produktów elektronicznych.

Zapobieganie przewróceniu

Aby korzystać z monitora, należy przymocować go do ściany za pomocą linki lub łańcucha, który może utrzymać ciężar monitora, tak aby nie dopuścić do jego upadku.



- Projekt monitora może różnić się od przedstawionych na ilustracjach powyżej.
- Instalacja musi zostać przeprowadzona przez wykwalifikowanego technika. Aby uzyskać więcej informacji, skontaktuj się z dostawcą.
- Do modeli o masie netto ≥ 7 kg. Wybierz odpowiedni sposób zapobiegania przewróceniu.
- Przymocuj linkę lub łańcuch do stojaka, a następnie przymocuj do ściany.

Obsługa i czyszczenie

- Przed uniesieniem lub zmianą pozycji monitora najlepiej jest odłączyć kable i przewód zasilania. Ustawiając monitor, postępuj zgodnie z odpowiednimi technikami podnoszenia. Unosząc lub przenosząc monitor, chwytaj za jego krawędzi. Nie unosz wyświetlacza, trzymając za stojak lub przewód.
- Czyszczenie. Wyłącz monitor i odłącz przewód zasilania. Oczyszczyć powierzchnię monitora przy pomocy gładkiej szmatki, niepozostawiającej włókien. Uporczywe plamy mogą być usuwane przy użyciu zwilżonej w łagodnym detergencie szmatki.
- Unikaj używania środków czyszczących zawierających alkohol lub aceton. Używaj środka czyszczącego przeznaczonego do użytku z monitorem. Nigdy nie przyskaj środkiem bezpośrednio na ekran. Mogłoby to spowodować kontakt środka czyszczącego z wnętrzem monitora i doprowadzić do porażenia prądem elektrycznym.

Na monitorze mogą wystąpić następujące symptomy:

- W zależności od używanego wzoru pulpitu, na jasność na ekranie może nie być idealnie równomierna.
- Jeśli ten sam obraz jest wyświetlany godzinami, po przełączeniu obrazu na ekranie może pozostać powidok poprzedniego ekranu. Powidok na ekranie będzie powoli znikał. Możesz też wyłączyć przełącznik zasilania na kilka godzin.
- Jeśli ekran stanie się czarny lub zacznie migać, lub jeśli nie możesz już więcej pracować na urządzeniu, skontaktuj się z danym sprzedawcą lub centrum serwisowym w celu rozwiązania problemu. Ekranu nie należy naprawiać we własnym zakresie!

Oznaczenia stosowane w niniejszym podręczniku



PRZESTROGA: Informacje mające na celu zapobieganie obrażeniom użytkownika podczas próby wykonania zadania.



OSTRZEŻENIE: Informacje mające na celu zapobieganie uszkodzeniom elementów urządzenia podczas próby wykonania zadania.



WAŻNE: Informacje, których **NALEŻY** przestrzegać w celu wykonania zadania.



UWAGA: Wskazówki i dodatkowe informacje, mające na celu pomoc w wykonaniu zadania.

Gdzie można znaleźć więcej informacji

Dodatkowe informacje i aktualizacje produktu i oprogramowania można znaleźć w poniższych źródłach.

1. Strony internetowe ASUS

Strony internetowe ASUS na całym świecie zapewniają zaktualizowane informacje dotyczące osprzętu i oprogramowania ASUS. Patrz <http://www.asus.com>

2. Opcjonalna dokumentacja

Opakowanie produktu może zawierać opcjonalne dokumenty, które mogły zostać dodane przez sprzedawcę. Dokumenty te nie są częścią standardowego opakowania.

3. Informacje o migotaniu

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

Takeback Services

ASUS recycling and takeback programs come from our commitment to the highest standards for protecting our environment. We believe in providing solutions for our customers to be able to responsibly recycle our products, batteries and other components as well as the packaging materials.

Please go to <http://csr.asus.com/english/Takeback.htm> for detail recycling information in different region.

Informacje o produkcie na potrzeby etykiety EU Energy Label



PG32UCDP

1.1 Witaj!

Dziękujemy za zakup monitora OLED firmy ASUS®!

Najnowszy panoramiczny monitor OLED firmy ASUS zapewnia szerszy i jaśniejszy wyświetlacz o krystalicznej wyrazistości, a dodatkowo oferuje wiele funkcji poprawiających jakość oglądania.

Dzięki tym funkcjom można cieszyć się komfortowym i przyjemnym wrażeniem wizualnym, które zapewnia monitor!

1.2 Zawartość opakowania

Sprawdź, czy opakowanie zawiera następujące elementy:

- ✓ Monitor OLED
- ✓ Podstawa monitora
- ✓ Skrócona instrukcja obsługi
- ✓ Karta gwarancyjna
- ✓ Zasilacz
- ✓ Przewód zasilania
- ✓ Przewód HDMI (opcjonalny)
- ✓ Przewód DisplayPort (opcjonalny)
- ✓ Przewód USB Type-A do Type-B (opcjonalny)
- ✓ Przewód USB Type-C (opcjonalny)
- ✓ Karta powitalna ROG z kopertą
- ✓ Zestaw do montażu ściennego ROG
- ✓ Naklejka ROG
- ✓ Saszetka ROG
- ✓ Raport testu kalibracji kolorów



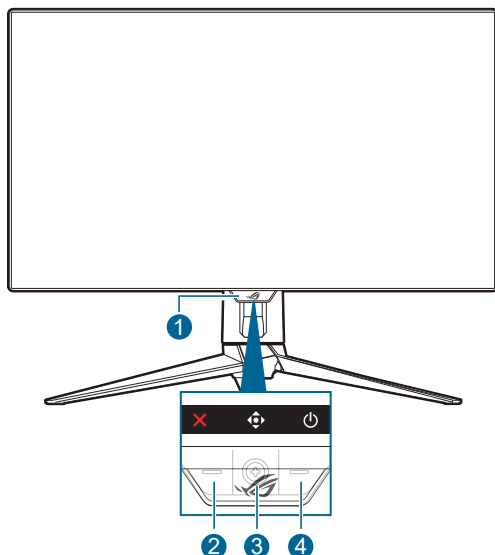
Jeśli dowolny z powyższych elementów jest uszkodzony lub go brak, skontaktuj się niezwłocznie z danym sprzedawcą.



W przypadku konieczności wymiany przewodu zasilającego lub kabla połączeniowego należy skontaktować się z działem obsługi klienta ASUS.

1.3 Opis monitora

1.3.1 Widok z przodu



1. Wskaźnik zasilania

- Wyjaśnienie kolorów wskaźnika zasilania zostało przedstawione w poniższej tabeli.

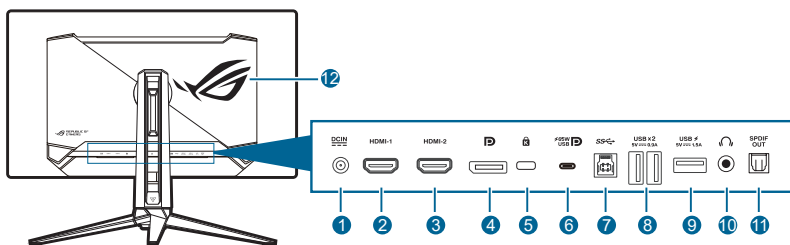
Stan	Opis
Czerwony	WŁ.
WYŁ.	WYŁ.
Bursztynowy	Tryb gotowości/Brak sygnału
Miga na pomarańczowo	Czyszczenie pikseli

2. ✕ Przycisk Zamknij

- Włącza monitor po przejściu w tryb gotowości lub wyświetleniu komunikatu „BRAK SYGNAŁU”.
- Naciśnij, aby aktywować klawisz skrótu Zwiększenie częst. klatek. Aby zmienić funkcję klawisza skrótu, przejdź do menu **MyFavorite > Skrót >** .
- Naciśnij ten przycisk, aby wyjść z menu ekranowego, gdy jest ono aktywne.

3.  Przycisk nawigacyjny (5-funkcyjny):
 - Włącza monitor po przejściu w tryb gotowości lub wyświetleniu komunikatu „BRAK SYGNAŁU”.
 - Naciśnij ten przycisk, aby aktywować menu ekranowe. W menu ekranowym ten przycisk pozwala wejść do menu lub wybrać żądane opcje menu. Przyciski w górę/w dół/w prawo/w lewo umożliwiają nawigowanie po ustawieniach, zwiększanie/zmniejszanie wartości lub przesuwanie wyboru w górę/w dół/w lewo/w prawo.
 - Przesunięcie przycisku w dół i przytrzymanie przez ponad 5 sekund pozwala włączyć/wyłączyć funkcję Blokada klawiszy.
 - Przesunięcie przycisku w prawo pozwala aktywować klawisz skrótu GamePlus. Aby zmienić funkcję klawisza skrótu, przejdź do menu **MyFavorite > Skrót > **.
 - Przesunięcie przycisku w górę pozwala aktywować klawisz skrótu Asystent AI. Aby zmienić funkcję klawisza skrótu, przejdź do menu **MyFavorite > Skrót > **.
 - Przesunięcie przycisku w dół pozwala aktywować klawisz skrótu Czyszczenie Pikseli. Aby zmienić funkcję klawisza skrótu, przejdź do menu **MyFavorite > Skrót > **.
4.  Przycisk zasilania
 - Włącza/wyłącza monitor.

1.3.2 Widok z tyłu



1. **Port wejścia DC-IN.** Port ten umożliwia podłączenie przewodu zasilania.
2. **Port HDMI-1.** Port ten służy do podłączania urządzenia z obsługą HDMI.
3. **Port HDMI-2.** Port ten służy do podłączania urządzenia z obsługą HDMI.
4. **DisplayPort.** Port ten służy do podłączania urządzenia z obsługą DisplayPort.
5. **Gniazdo blokady Kensington.**

6. **USB 3.2 Gen 1 Type-C (obsługuje tryb DP Alt).** Port ten służy do podłączania urządzenia kompatybilnego z DisplayPort/USB Type-C. Port ten służy również do połączenia przy użyciu kabla przesyłania danych USB, który obsługuje zasilanie USB i przesyłanie danych przez USB (w zależności od źródła sygnału).



Ten port zapewnia napięcie wyjściowe 5 V/3 A, 9 V/3 A, 12 V/3 A, 15 V/3 A i 20 V/3,25 A przy zasilaniu o mocy 65 W oraz 5 V/3 A, 9 V/3 A, 12 V/3 A, 15 V/3 A i 20 V/4,5 A przy zasilaniu o mocy 90 W. Podłączenie przewodu USB Type-C do Type-A uruchamia tylko porty USB Type-A (pobierania danych) na monitorze.

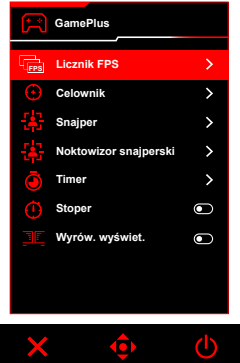
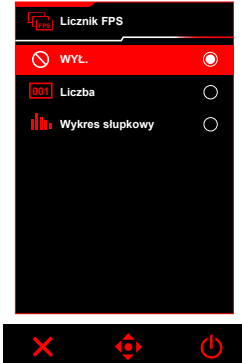
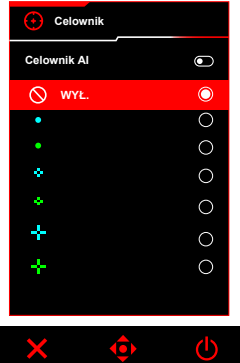
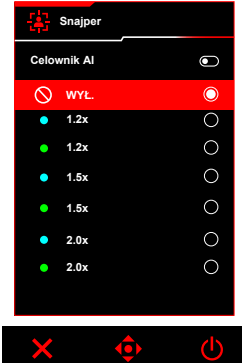
7. **USB 3.2 Gen 1 Type-B.** Port ten służy do podłączania przewodu do przesyłania danych USB. Połączenie to powoduje włączenie portów USB na monitorze.
8. **USB 3.2 Gen 1 Type-A.** Porty te służą do podłączania urządzeń USB, np. klawiatury/myszy USB, napędu Flash USB itd.
9. **USB 3.2 Gen 1 Type-A.** Port ten służy do podłączania urządzeń USB, np. klawiatury/myszy USB, dysku USB flash itd.
10. **Gniazdo słuchawek.** Port ten jest dostępny tylko po podłączeniu przewodu HDMI/DisplayPort/USB Type-C.
11. **Wyjście SPDIF (optyczno-cyfrowe wyjście audio).** Ten port wyjściowy służy do podłączania urządzeń wyposażonych w wejście SPDIF.
12. **Funkcja AURA RGB/AURA Sync (kontrolowana przez oprogramowanie Armoury Crate).**

1.3.3 Funkcja GamePlus

Funkcja GamePlus zapewnia zestaw narzędzi do stworzenia lepszego środowiska dla użytkowników grających w różne typy gier. Funkcja nakładania celownika umożliwia wybór jednej z 7 różnych opcji celownika, najbardziej dostosowanej do bieżącej gry. Dodatkowo użytkownik ma do dyspozycji wyświetlany na ekranie timer i stoper, który można umieścić z lewej strony wyświetlacza, aby monitorować czas gry. Natomiast dzięki licznikowi FPS (klatek na sekundę) użytkownik widzi, jak płynnie przebiega gra. Pozycja Licznik FPS, Celownik, Timer i Stoper może być przesuwana za pomocą przycisku nawigacyjnego (5-funkcyjnego). Snajper/Noktowizor snajperski – funkcja (dostępna tylko przy wyłączonym trybie HDR w urządzeniu) jest dostosowana do trybu strzelanki z perspektywy pierwszej osoby. Możesz wybrać wartość powiększenia, typ dostosowania w kolejności oraz tryb widoku nocnego. Funkcja Wyrów. wyświet. umożliwia wyświetlanie z czterech stron ekranu linii wyrównujących, oferując łatwe i przydatne narzędzie służące do idealnego wyrównywania wielu monitorów.

Aby włączyć GamePlus:

- 1. Naciśnij przycisk skrótu GamePlus.
- 2. Poruszaj przyciskiem  (5-funkcyjnym) w górę/w dół, aby wybrać poszczególne funkcje.
- 3. Naciśnij przycisk  (5-funkcyjny), aby aktywować wybraną funkcję lub wyświetlić ustawienia.
- 4. Poruszaj przyciskiem  (5-funkcyjnym) w górę/w dół, aby przemieszczać się po ustawieniach. Zaznacz żądane ustawienie i naciśnij przycisk  (5-funkcyjny), aby je aktywować.
- 5. Naciśnij przycisk  Zamknij, aby wyjść.

GamePlus Menu główne	GamePlus — Licznik FPS
	
GamePlus — Celownik	GamePlus — Snajper
	



1.3.4 Funkcja GameVisual

Funkcja GameVisual umożliwia wygodny sposób wyboru jednego spośród wielu różnych trybów obrazu.

Aby włączyć GameVisual:

1. Naciśnij przycisk skrótu GameVisual.
2. Poruszaj przyciskiem  (5-funkcyjnym) w górę/w dół, aby zaznaczyć żądane ustawienie.
3. Naciśnij przycisk  (5-funkcyjny), aby je aktywować.
4. Rusz przyciskiem  (5-funkcyjnym) w lewo, aby wrócić, lub naciśnij przycisk  Zamknij, aby wyjść.
 - **Tryb Sceneria:** Najlepszy wybór do wyświetlania zdjęć scenerii przy użyciu technologii GameVisual™ Video Intelligence.
 - **Tryb wyścigów:** Najlepszy wybór do gry w wyścigi przy użyciu technologii GameVisual™ Video Intelligence.
 - **Tryb kinowy:** Najlepszy wybór do odtwarzania filmów przy użyciu technologii GameVisual™ Video Intelligence.
 - **Tryb RTS/RPG:** Najlepszy wybór do grania w gry RTS (gry strategiczne w czasie rzeczywistym)/RPG (gry z podziałem na role) przy użyciu technologii GameVisual™ Video Intelligence.
 - **Tryb FPS:** Najlepszy wybór do grania w gry FPS (strzelanki z perspektywy pierwszej osoby) przy użyciu technologii GameVisual™ Video Intelligence.
 - **sRGB Cal Mode:** Najlepszy wybór do oglądania zdjęć i grafiki z komputera.

- **MOBA Mode:** Najlepszy wybór do grania w wieloosobowe gry strategiczne online przy użyciu technologii GameVisual™ Video Intelligence.
- **Widok nocny:** Najlepszy wybór do ciemnej scenerii gry przy użyciu technologii GameVisual™ Video Intelligence.
- **Tryb Użytk.:** Umożliwia skonfigurowanie większej liczby ustawień kolorów.



- Gdy włączony jest **sRGB Cal Mode**, użytkownik nie może konfigurować poniższych funkcji: **Shadow Boost**, **Jednolita jasność**, **Kontrast**, **Filtr światła nieb.**, **Przestrzeń kolorów**, **Temp. barwowa**, **Nasycenie**, **Sześćoosiowe nasycenie**, **Gamma**.
- Gdy włączony jest **MOBA Mode**, użytkownik nie może konfigurować poniższych funkcji: **Shadow Boost**, **VividPixel**, **Nasycenie**, **Sześćoosiowe nasycenie**.
- Gdy włączony jest tryb **Widok nocny**, użytkownik nie może konfigurować poniższych funkcji: **Nasycenie**, **Sześćoosiowe nasycenie**.

1.3.5 Inne funkcje

- HDR

Monitor obsługuje format HDR. Po wykryciu zawartości w formacie HDR na ekranie pojawi się komunikat „Włącz HDR”, który zostanie także wyświetlony w menu OSD.

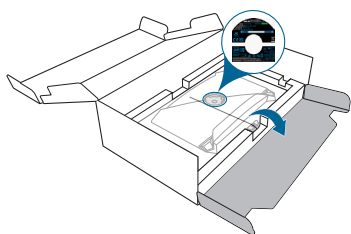


- Podczas wyświetlania treści HDR następujące funkcje są niedostępne: **ELMB**, **PIP/PBP**, **GameVisual**, **Shadow Boost**, **Kontrast**, **Filtr światła nieb.**, **Temp. barwowa**, **Gamma**, **Nasycenie**, **Tryb oszcz. energii**, **Przestrzeń kolorów**, **Sześćoosiowe nasycenie**, **Snajper**, **Noktowizor snajperski**, **Źródło dźwięku**, **Jednolita jasność**.
- Gdy funkcja HDR jest włączona, aby wyregulować jasność, przejdź do **Obraz > Ustawienie HDR > Regulowane HDR**.

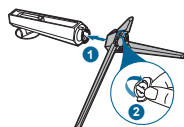
2.1 Mocowanie ramienia/podstawy

Aby zmontować podstawę monitora:

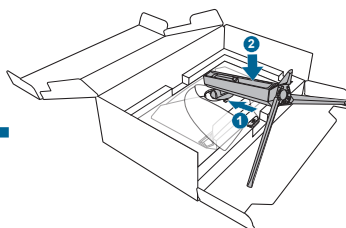
1. Otwórz opakowanie w sposób pokazany na ilustracji. (Rysunek 1)
2. Włóż podstawę do ramienia. Przymocuj podstawę do ramienia, dokręcając dołączoną do zestawu śrubę. (Rysunek 2)
3. Podłącz ramię do monitora. (Rysunek 3)
4. Przytrzymaj ramię stojaka i unieś ostrożnie monitor, a następnie umieść go na płaskiej powierzchni. (Rysunek 4)



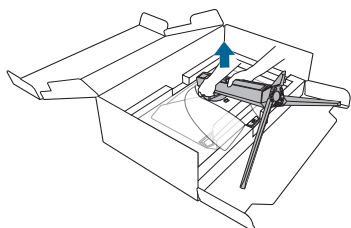
(Rysunek 1)



(Rysunek 2)



(Rysunek 3)



(Rysunek 4)



Aby zapobiec uszkodzeniu monitora, zalecamy położenie na stole miękkiej szmatki.

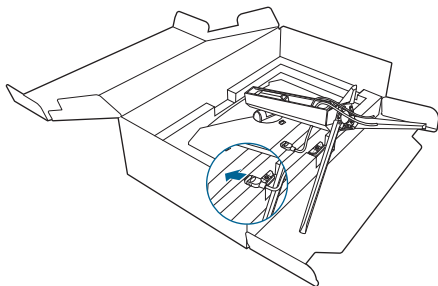


Rozmiar śruby podstawy: M5 x 25 mm.

2.2 Zarządzanie przewodami

Do uporządkowania przewodów można wykorzystać szczelinę na przewody.

- **Porządkowanie przewodów**

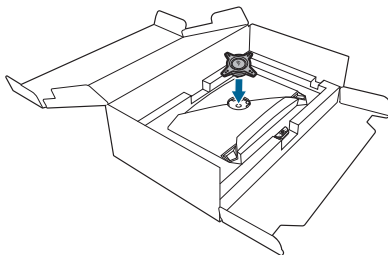
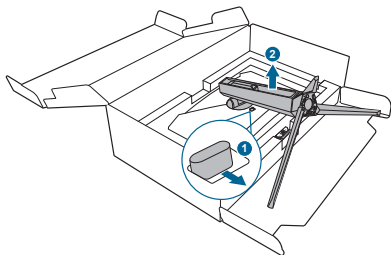


2.3 Demontaż ramienia/podstawy (do montażu ściennego VESA)

Odłączane ramię tego monitora zostało specjalnie zaprojektowane do montażu ściennego VESA.

Aby zdemontować ramię:

1. Naciśnij przycisk zwalniania, a następnie odłącz ramię/podstawę od monitora.
2. Przymocuj zestaw do montażu ściennego ROG do tylnej części monitora.



Należy zachować ostrożność, aby uniknąć obrażeń ciała lub uszkodzenia monitora.

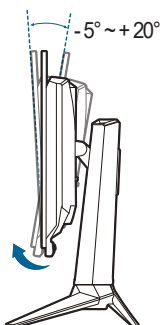


- Zestaw do montażu ściennego VESA (100 x 100 mm) kupuje się oddzielnie.
- Należy używać tylko z uchwytem mocującym wyszczególnionym na liście UL przy minimalnej wadze/obciążeniu wynoszącym 22,7kg (Rozmiar śruby: M4 x 10 mm).

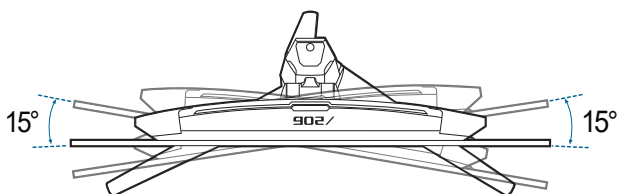
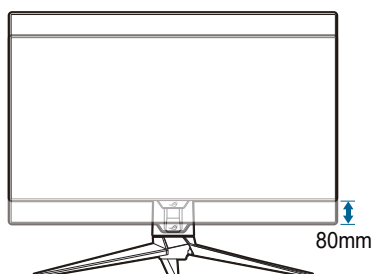
2.4 Ustawianie monitora

- Aby uzyskać optymalną jakość oglądania, zalecamy spojrzenie na monitor całościowo, a następnie ustawienie monitora pod najbardziej komfortowym kątem.
- Przytrzymaj stojak, aby zapobiec spadnięciu monitora podczas zmiany jego kąta nachylenia.
- Można wyregulować kąt monitora od $+20^{\circ}$ do -5° i możliwe jest obracanie go o 15° w lewo lub w prawo. Wysokość monitora można regulować w zakresie do 80 mm.

(Nachylenie)



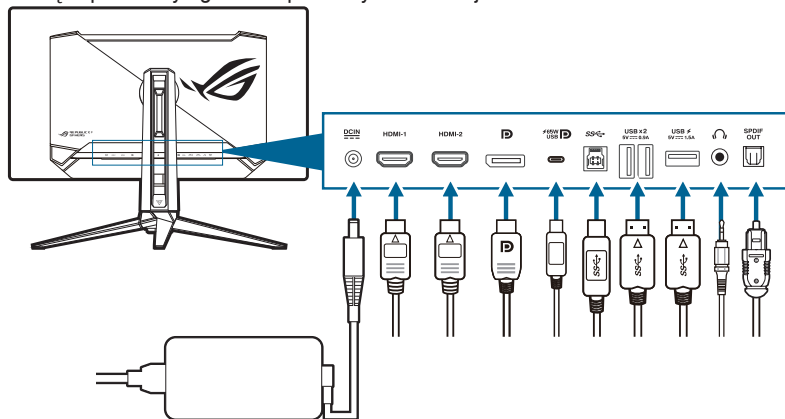
(Regulacja wysokości)



(Obracanie)

2.5 Podłączanie przewodów

Podłącz przewody zgodnie z poniższymi instrukcjami:



- **Aby podłączyć przewód zasilania:**
 - a. Podłącz zasilacz odpowiednio do wejścia prądu stałego monitora (DC IN).
 - b. Podłącz jeden koniec przewodu zasilania do zasilacza, a drugi koniec do gniazda zasilania.
- **Aby podłączyć przewód HDMI/DisplayPort/USB Type-C:**
 - a. Podłącz jeden koniec przewodu HDMI/DisplayPort/USB Type-C do gniazda HDMI/DisplayPort/USB Type-C monitora.
 - b. Podłącz drugi koniec przewodu HDMI/DisplayPort/USB Type-C do gniazda HDMI/DisplayPort/USB Type-C urządzenia.
- **Aby korzystać ze słuchawek:** podłącz kabel audio do gniazda słuchawek monitora.
- **Aby użyć portów USB 3.2 Gen 1:** Weź przewód USB i podłącz mniejszą końcówkę (Type-B) przewodu do przesyłania danych USB do portu przesyłającego USB monitora, a większą końcówkę (Type-A) do portu USB komputera. Upewnij się, że w komputerze zainstalowany jest najnowszy system operacyjny Windows 10/Windows 11. Umożliwi to działanie portów USB na monitorze.
- **Aby podłączyć optyczno-cyfrowy przewód audio S/PDIF:** Podłącz głośnik do portu wyjściowego SPDIF monitora.



Po podłączeniu tych przewodów możesz wybrać żądany sygnał w pozycji Wybór wej. w menu OSD.



W przypadku konieczności wymiany przewodu zasilającego lub kabla połączeniowego należy skontaktować się z działem obsługi klienta ASUS.



Do aktualizacji oprogramowania sprzętowego można użyć kabla USB.

2.6 Włączanie/wyłączanie monitora

- **Aby włączyć monitor:**

Naciśnij  przycisk zasilania na monitorze. Na stronach 1-2 można znaleźć informacje o lokalizacji przycisku zasilania. Jeśli włączona jest funkcja **Wskaźnik zasilania** i wykryte zostanie źródło sygnału wejściowego, dioda zasilania zaświeci się na czerwono, wskazując, że monitor jest włączony. Dioda zasilania nie zaświeci się w **Tryb oszcz. energii**. Ponadto, w celu włączenia monitora, gdy jest wyłączony, można również nacisnąć dowolny przycisk.

- **Aby wyłączyć monitor:**

Monitor można wyłączyć na 2 sposoby:

- Naciśnij dwukrotnie przycisk zasilania  na monitorze.
- Naciśnij  przycisk zasilania na monitorze. Wybierz opcję „Wyłącz” za pomocą przycisku nawigacyjnego (5-funkcyjnego), aby potwierdzić.



W razie potrzeby odłączenia zasilania odłącz przewód zasilania od gniazda elektrycznego. Nie odłączaj zasilacza od monitora.

3.1 Menu OSD (ang. On-Screen Display)

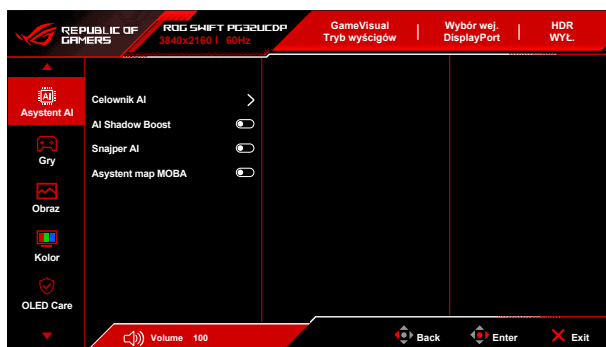
3.1.1 Ponowna konfiguracja



1. Po włączeniu monitora naciśnij przycisk  (5-funkcyjny), aby aktywować menu ekranowe.
2. Ruszaj przyciskiem  (5-funkcyjnym) w górę/w dół, aby przemieszczać się po funkcjach. Zaznacz żądaną funkcję i naciśnij przycisk  (5-funkcyjny), aby ją aktywować. Jeśli wybrana funkcja ma menu podrzędne, ponownie ruszaj przyciskiem  (5-funkcyjnym) w górę/w dół, aby przechodzić pomiędzy funkcjami menu podrzędnego. Zaznacz żądane menu podrzędne i naciśnij przycisk  (5-funkcyjny) lub rusz przyciskiem  (5-funkcyjnym) w prawo, aby je aktywować.
3. Ruszaj przyciskiem  (5-funkcyjnym) w górę/w dół, aby zmienić ustawienia wybranej funkcji.
4. Aby wyjść i zapisać ustawienia menu ekranowego, naciśnij przycisk  Zamknij lub naciskaj przycisk  (5-funkcyjny), aż menu ekranowe zniknie. Aby skonfigurować inne funkcje, powtórz kroki 1-3.

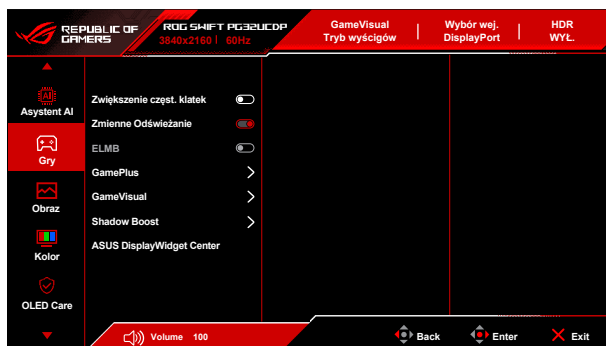
3.1.2 Informacje o funkcjach menu OSD

1. Asystent AI



- **Celownik AI:** Celownik automatycznie zmieni swój kolor na kontrastujący z tłem, zapewniając wyraźny cel w strzelankach pierwszoosobowych.
- **AI Shadow Boost:** Dynamic Shadow Boost może automatycznie regulować poziomy czarno-białe dzięki strefom K, zapewniając najwyższą wydajność i bardziej naturalny wygląd.
- **Snajper AI:** Celownik będzie automatycznie powiększany, gdy po każdym ćwiczeniu strzelaniu do wroga, pomagając precyzyjnie celować.
- **Asystent map MOBA:** Działa poprzez analizowanie mini-mapy na ekranie w celu zobaczenia, gdzie gromadzą się wrogowie i ostrzec gracza, migając czerwonymi światłami na mini-mapie.

2. Gry



- **Zwiększenie częst. klatek:** Gdy ta funkcja jest aktywna, obsługiwana jest rozdzielczość 1920 x 1080 przy 480 Hz.



Po włączeniu tej funkcji następujące funkcje zostaną wyłączone: **PIP/PBP**.

- **Zmienne Odświeżanie:** Umożliwia dynamiczne dostosowanie częstotliwości odświeżania w źródle sygnału graficznego obsługującego **Zmienne Odświeżanie*** w zależności od częstotliwości ramek typowych treści w celu wydajnego energetycznie, praktycznie wolnego od zacinania i charakteryzującego się niskim opóźnieniem aktualizowania obrazu.



Po włączeniu tej funkcji następujące funkcje zostaną wyłączone: **PIP/PBP**, **ELMB**, **Kontrola proporcji**.

*Funkcję **Zmienne Odświeżanie** można aktywować tylko w przedziale 48–480 Hz, gdy **Zwiększenie częst. klatek** ma wartość **WŁ.**, lub w przedziale 48–240 Hz, gdy **Zwiększenie częst. klatek** ma wartość **WYŁ.**

*Aby uzyskać informacje o obsługiwanych kartach graficznych oraz minimalnych wymaganiach systemowych komputera i sterownika, należy się skontaktować z producentami kart graficznych.

- **ELMB:** Extreme Low Motion Blur.



Ta funkcja jest dostępna tylko wtedy, gdy częstotliwość odświeżania wynosi 120 Hz.

Gdy ta funkcja jest aktywna, następujące funkcje nie są dostępne: **Zmienne Odświeżanie**, **Filtr światła nieb.**, **Kontrola proporcji**, **HDR**, **PIP/PBP**, **Jednolita jasność**.

- **GamePlus:** Patrz **1.3.3 Funkcja GamePlus**, aby uzyskać szczegółowe informacje.
- **GameVisual:** Patrz **1.3.4 Funkcja GameVisual**, aby uzyskać szczegółowe informacje.



Po włączeniu tej funkcji następujące funkcje zostaną wyłączone: **HDR**.

- **Shadow Boost:** Funkcja poprawiania ciemnych kolorów umożliwia dostosowanie krzywej gamma monitora, aby pogłębić ciemne odcienie na obrazie, aby ciemne sceny i obiekty były bardziej zauważalne.



Ta funkcja jest dostępna tylko w przypadku trybów: **Tryb Sceneria**, **Tryb wyścigów**, **Tryb kinowy**, **Tryb RTS/RPG**, **Tryb FPS**, **Widok nocny** lub **Tryb Użytk.**

- **ASUS DisplayWidget Center:** Wyświetla kod QR umożliwiający dostęp do informacji o ASUS DisplayWidget Center.

3. Obraz



- **Jasność:** Zakres regulacji wynosi od 0 do 100.
- **Jednolita jasność:** Gdy ta funkcja jest włączona, system nie dostosowuje maksymalnej jasności ekranu po zmianie jego rozmiaru.
- **Kontrast:** Zakres regulacji wynosi od 0 do 100.
- **Zapobieganie migotaniu OLED:** Zaprojektowany w celu zwiększenia komfortu oglądania poprzez stabilizację częstotliwości odświeżania w określonym zakresie.
- **Ustawienie HDR** (Ustawienie wysokiego zakresu dynamiki HDR): Zawiera 4 tryby HDR:
 - **Gaming HDR**
 - **Cinema HDR**
 - **Console HDR**
 - **DisplayHDR 400 True Black**
 - **Regulowane HDR:** Ustawienie kolorów HDR można regulować, gdy włączona jest funkcja **Regulowane HDR**. Krzywa HDR PQ zostanie zmieniona, gdy funkcja **Regulowane HDR** ma wartość **WŁ.** w trybie HDR.

Podczas wyświetlania treści HDR następujące funkcje są niedostępne:
ELMB, PIP/PBP, GameVisual, Shadow Boost, Kontrast, Filtr światła nieb., Temp. barwowa, Gamma, Nasycenie, Tryb oszcz. energii, Przestrzeń kolorów, Sześciosiowe nasycenie, Snajper, Noktowizor snajperski, Źródło dźwięku, Jednolita jasność.

- **Kontrola proporcji:** Dostosuj proporcje obrazu do **16:9** lub **Kwadrat**, aby korzystać z różnych scenariuszy gry.
 - **16:9:** Po prostu wybierz opcję **Wypełnij, Symulacja 27"** lub **Symulacja 24,5"** w obszarze **Pełny**, aby uzyskać lepszy rozmiar gier FPS; lub wybierz opcję **Punkt po punkcie** na przykład rozdzielczość 3288 x 1850 dla monitora o przekątnej 27" lub rozdzielczość 2992 x 1684 dla monitora 24,5" w ustawieniach wyświetlania systemu Windows.
 - **Kwadrat:** Umożliwia wybór różnych proporcji obrazu z różnymi rozmiarami ekranu, w tym **Pełny**, **Równoważność** i **Punkt po punkcie**.



Po włączeniu tej funkcji następujące funkcje zostaną wyłączone: **Zmienne Odświeżanie, PIP/PBP, ELMB**.

- **Filtr światła nieb.:**
 - **WYŁ.:** Brak zmian.
 - **Poziom 1~Poziom 4:** im wyższy poziom, tym mniej rozproszonego światła niebieskiego. Gdy opcja **Filtr światła nieb.** jest włączona, automatycznie zostaną zaimportowane domyślne ustawienia **Tryb wyścigów**. Pomiędzy **Poziom 1** a **Poziom 3** użytkownik może konfigurować funkcję Jasność. Optymalnym ustawieniem jest **Poziom 4**. Użytkownik nie może konfigurować ustawień funkcji Jasności.



W monitorach zastosowano panel o niskiej emisji niebieskiego światła, który jest zgodny z TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution w trybie ustawień fabrycznych/domyślnych (**Jasność:** 65%, **Kontrast:** 80%, **CCT:** 6500K, Tryb wstępny: **Tryb wyścigów**, **Ustawienie zasilania:** **Tryb Standardowy**).



Po włączeniu tej funkcji następujące funkcje zostaną wyłączone: **ELMB**.



- Aby zmniejszyć przemęczenie oczu, należy stosować się do poniższych wskazówek:
 - Użytkownicy pracujący przez długie godziny przed wyświetlaczem powinni robić przerwy. Zaleca się krótkie przerwy (co najmniej 5 minut) po około godzinie ciągłej pracy przy komputerze. Krótkie i częste przerwy są bardziej efektywne niż jedna dłuższa przerwa.
 - Aby zminimalizować przemęczenie oczu, należy regularnie odrywać wzrok od wyświetlacza, skupiając go na przedmiotach położonych w dużej odległości.
 - Ćwiczenia oczu mogą pomóc w zmniejszeniu ich przemęczenia. Zalecamy częste powtarzanie ćwiczeń. Jeśli przemęczenie oczu nie ustaje, należy zasięgnąć porady lekarza. Ćwiczenia oczu: (1) Naprzemienne spoglądanie w górę i w dół (2) Powolne przewracanie oczami (3) Przesuwanie spojrzenia po przekątnej.
 - Intensywne niebieskie światło może spowodować zmęczenie oczu i AMD (ang. Age-Related Macular Degeneration — zwyrodnienie plamki związane z wiekiem). Filtr światła niebieskiego redukuje 70% (maks.) szkodliwego światła niebieskiego w celu uniknięcia syndromu widzenia komputerowego CVS (ang. Computer Vision Syndrome).
- **VividPixel:** ta funkcja poprawia kontury wyświetlanego obrazu i powoduje wyświetlanie wysokiej jakości obrazu na ekranie.

4. Kolor



- **Przestrzeń kolorów:** Umożliwia wybór przestrzeni kolorów dla kolorów wyświetlanych przez monitor.
- **Temp. barwowa:** Ma 8 trybów w tym tryb **4000K**, **5000K**, **6500K**, **7500K**, **8200K**, **9300K**, **10000K** i **Użytkownik**.
- **Nasycenie:** Zakres regulacji wynosi od 0 do 100.

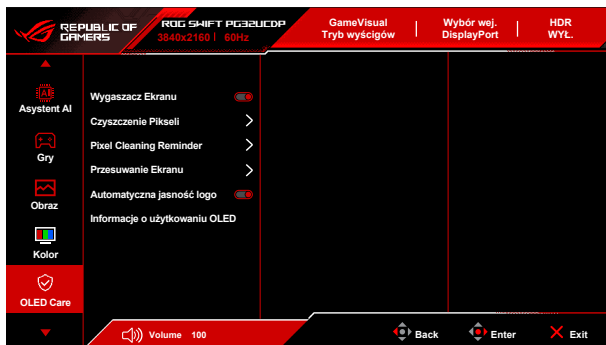


Ta funkcja nie jest dostępna, gdy jest wybrano **sRGB Cal Mode**, **MOBA Mode** lub **Widok nocny**.

- **Sześciociosowe nasycenie:** Dostosowuje nasycenie dla barw R, G, B, C, M, Y.
- **Gamma:** Umożliwia wybór trybu koloru **1,8, 2,0, 2,2, 2,4** lub **2,6**.

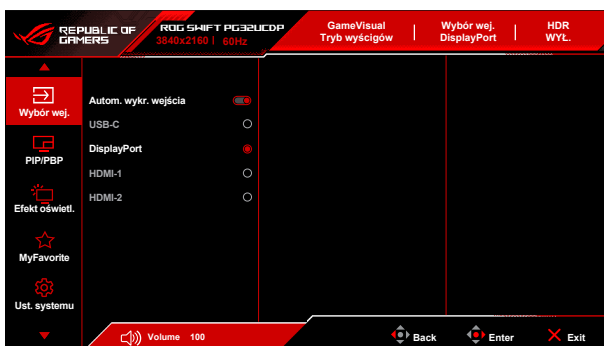
5. OLED Care

Umożliwia skonfigurowanie ustawień związanych z wygaszaniem ekranu. Pozwala także na rozwiązywanie problemów z jakością obrazu związanych z pozostawianiem obrazu na ekranie, gdy jest on włączony przez określony czas.



- **Wygaszacz Ekranu:** Włącza lub wyłącza funkcję wygaszacza ekranu. W przypadku braku jakichkolwiek zmian na ekranie, jego jasność zostanie automatycznie zmniejszona.
- **Czyszczenie Pikseli:** Umożliwia skalibrowanie wszelkich problemów, które mogą pojawić się na ekranie po długim okresie niewyłączenia monitora. Proces ten trwa około 6 minut. Ta funkcja zostanie automatycznie aktywowana po wyłączeniu monitora. W trakcie jej pracy nie odłączaj przewodu zasilania. Po włączeniu monitora funkcja **Czyszczenie Pikseli** przestanie działać.
- **Pixel Cleaning Reminder:** Umożliwia włączenie lub wyłączenie przypomnienia o czyszczeniu pikseli.
- **Przesuwanie Ekranu:** Wybierz stopień przesuwania ekranu, aby zapobiec „przyklejaniu” się obrazu do wyświetlacza.
- **Automatyczna jasność logo:** Włączenie tej funkcji pozwala systemowi na automatyczne dostosowywanie jasności logo w celu eliminowania potencjalnych problemów z jakością obrazu.
- **Informacje o użytkowaniu OLED:** Zostaną wyświetlone informacje dotyczące korzystania z systemu OLED.

6. Wybór wej.



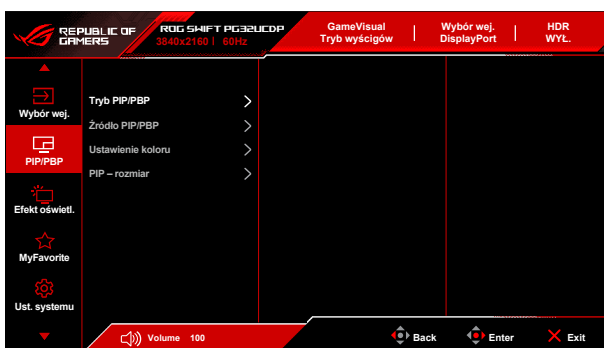
- **Autom. wyk. wejścia:** Po włączeniu tej opcji system będzie automatycznie wybierał port we/wy, do którego ostatnio podłączano sprzęt.
- **USB-C, DisplayPort, HDMI-1, HDMI-2:** Wybierz ręcznie źródło wejścia.

7. PIP/PBP

Funkcja **PIP/PBP** umożliwia otwarcie okien podrzędnych podłączonych z dowolnego źródła wideo.



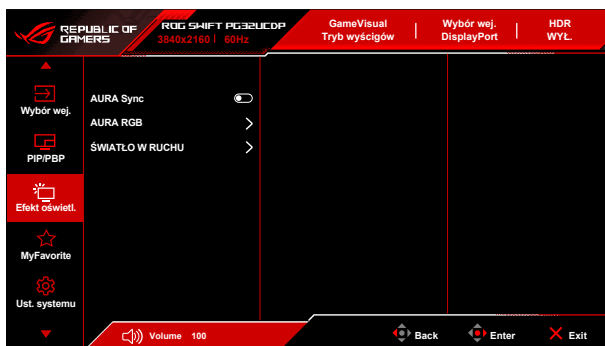
- Po włączeniu tej funkcji następujące funkcje zostaną wyłączone: **Zmienne Odświeżanie**, **Kontrola proporcji**, **ELMB**, **Obsługa DSC**, **Zwiększenie częst. klatek**.
- Tryb PIP/PBP jest używany poniżej 60 Hz.
- Tryb PIP/PBP nie obsługuje funkcji HDR.



- **Tryb PIP/PBP:** Umożliwia wybranie Trybu PIP, Trybu PBP lub wyłączenie jego.
- **Źródło PIP/PBP:** Wybierz źródło wejściowego sygnału wideo dla każdego okna PIP/PBP.

- **Ustawienie koloru:** Ustawia tryb **GameVisual** dla każdego okna PIP/PBP.
- **PIP – rozmiar:** Umożliwia wybór ustawienia rozmiaru PIP: **Mały**, **Średni** lub **Duży**.

8. Efekt oświetl.



- **Aura Sync:** Umożliwia włączenie lub wyłączenie funkcji **Aura Sync**, synchronizującej efekt świetlny Aura RGB pomiędzy wszystkimi obsługiwanyymi urządzeniami.



Po włączeniu tej funkcji następujące funkcje zostaną wyłączone: **Aura RGB**.

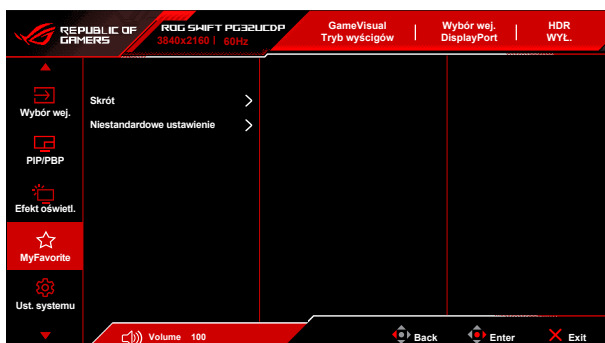
- **Aura RGB:** Do wyboru jest 5 opcji kolorystycznych: **WYŁ.**, **Rainbow**, **Color Cycle**, **Static**, **Breathing**, **Strobing**. Można ręcznie zmienić kolor **R/G/B/C/M/Y** dla trybów **Static**, **Breathing** i **Strobing**.



Ta funkcja nie jest dostępna, gdy jest włączona jest opcja **Aura Sync**.

- **ŚWIATŁO W RUCHU:** umożliwia wybór poziomu jasności światła na stojaku. Zakres regulacji wynosi od **WYŁ.** do **Poziom 3**.

9. MyFavorite



- **Skrót:**

- **Skrót:** Ustawia funkcje skrótów dla przycisków skrótów.

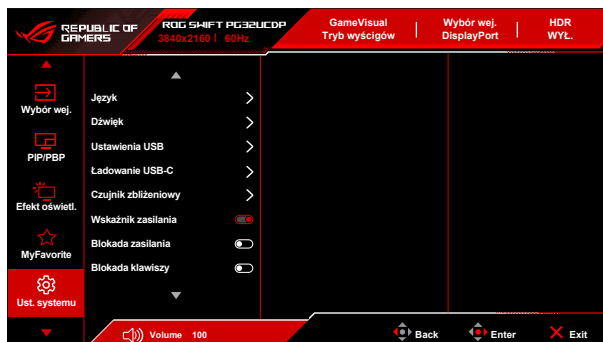


W przypadku wyboru lub aktywacji określonej funkcji przycisk skrótu może nie być obsługiwany. Dostępne opcje funkcji: **Asystent AI, GamePlus, GameVisual, Zwiększenie częst. klatek, Jasność, Wyciszenie, Shadow Boost, Kontrast, Wybór wej., Ustawienie HDR, Filtr światła nieb., Temp. barwowa, Głośność, Klawisz skrótu klawiatury, KVM, Czyszczenie Pikseli, Niestand. ustaw.1, Niestand. ustaw.2.**

- **Niestandardowe ustawienie:**

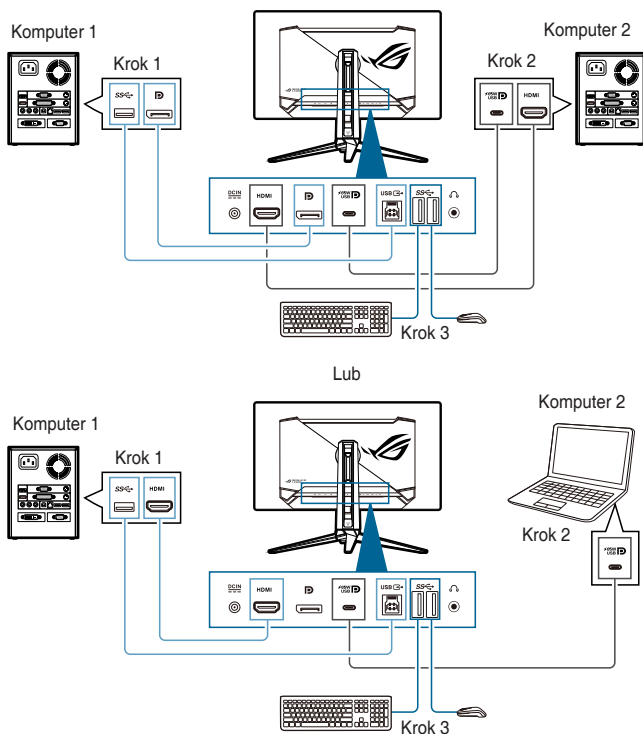
- **Ustawienie 1/Ustawienie 2:** Powoduje załadowanie/zapisanie wszystkich ustawień monitora.

10. Ust. systemu



- **Język:** Dostępne są 23 języki do wyboru, w tym angielski, francuski, niemiecki, włoski, hiszpański, holenderski, portugalski, rosyjski, czeski, chorwacki, polski, rumuński, węgierski, turecki, uproszczony chiński, tradycyjny chiński, japoński, koreański, tajski, indonezyjski, perski, ukraiński, wietnamski.

- **Dźwięk:** umożliwia konfigurację ustawień powiązanych z dźwiękiem.
 - **Głośność:** Zakres regulacji wynosi od 0 do 100.
 - **Wyciszenie:** włącza lub wyłącza dźwięk monitora.
 - **Źródło dźwięku:** Określa z jakiego źródła pochodzi dźwięk monitora.
 - **Wyjście dźwięku:** Ustaw wyjście dźwiękowe na **Wyjście liniowe** lub **SPDIF**. W przypadku wyboru opcji **SPDIF** nie można dostosować wartości **Głośność**.
- **Ustawienia USB:** Umożliwia skonfigurowanie portu USB.
 - **KVM:** Umożliwia przełączenie portu USB pobierania danych na port przesyłania danych USB Type-C (**KVM (USB-C)**) lub USB Type-B (**KVM (USB-B)**). Można również wybrać opcję **Autom. wykr. KVM**, umożliwiając monitorowi automatyczne przełączanie funkcji KVM.



- **Przepustowość Typ-C:** Wybierz USB Type-C za pomocą opcji **USB 2.0** lub **USB 3.2**. Wartość **USB 3.2** wynosi do 3840 x 2160 przy 144 Hz, gdy **Obsługa DSC** ma wartość **WL**.



- **USB Hub:** Ustawianie funkcji USB Hub w trybie gotowości.

Ta funkcja nie jest dostępna (ustawiona jako **Wł. w tr. gotowości**), gdy jest włączona jest opcja **Aura Sync**.

- **Klawisz skrótów klawiatury:** Umożliwia korzystanie z klawiszy skrótów klawiatury. Klawisze skrótów klawiatury są zdefiniowane poniżej.
 - Klawisz skrótów klawiatury 1 (CTRL+ALT+Q): Przełączanie KVM i PIP
 - Klawisz skrótów klawiatury 2 (CTRL+ALT+W): Przełączanie niestandardowego ustawienia
 - Klawisz skrótów klawiatury 3 (CTRL+ALT+E): Czyszczenie pikseli



-
- Ta funkcja jest dostępna tylko wtedy, gdy podłączony jest port USB przesyłania danych i klawiatura jest podłączona do portu USB pobierania danych monitora.
 - Jeśli klawiatura jest zablokowana podczas korzystania z Klawisza skrótów klawiatury 1, skorzystaj z następujących kombinacji klawiszy, aby ją odblokować: Ctrl+num lock lub Alt+num lock.
 - Klawisz skrótów klawiatury 1 jest dostępny tylko wtedy, gdy aktywna jest funkcja KVM i/lub PIP.
-

- **Ładowanie USB-C:**

- **65 W:** Port USB Type-C dostarcza zasilania o mocy 65 W.
- **90 W:** Port USB Type-C dostarcza zasilania o mocy 90 W. Maksymalna jasność będzie wynosiła 40.

- **Czujnik zbliżeniowy:** Jeśli ta funkcja jest włączona i system przez ustawiony czas nie wykryje obecności obiektu w zasięgu 50–110 cm, system automatycznie się wyłączy.



-
- Zakres wykrywania może się nieznacznie różnić, jeśli użytkownik jest ubrany w ciemne lub jasne kolory. Ustaw czułość na **Wysoka**, jeśli użytkownik jest ubrany w czarne lub inne ciemne kolory.
 - Jasność monitora w zwykłym trybie zostanie przywrócona po ponownym wykryciu działań człowieka. Po okresie czasu ustalonym dla trybu oszczędzania energii monitor przejdzie w tryb gotowości.
 - Nie umieszczaj żadnych przedmiotów przed czujnikiem (w odległości od 50 cm do 110 cm), ponieważ czujnik nie będzie wówczas działał prawidłowo (będzie mylnie wykrywał obecność osoby).
-

- **Wskaźnik zasilania:** włącza/wyłącza wskaźnik LED zasilania.
- **Blokada zasilania:** Powoduje włączenie lub wyłączenie przycisku zasilania.

- **Blokada klawiszy:** Służy do wyłączenia klawiszy wszystkich funkcji. Przesuń i przytrzymaj przycisk  (5-funkcyjny) przez ponad 5 sekund, aby anulować funkcję blokady klawiszy.
- **Ustawienie zasilania:**
 - **Tryb Standardowy:** Ustawienie trybu standardowego może spowodować większe zużycie energii.
 - **Tryb oszcz. energii:** Tryb oszczędzania energii może powodować ograniczoną wydajność luminancji.



Niektóre funkcje, które zużywają energię, zostaną wyłączone po wybraniu opcji **Tryb oszcz. energii**. Aby włączyć te funkcje, wybierz **Tryb Standardowy**.



Przed włączeniem opcji **Tryb oszcz. energii** należy wyłączyć funkcję HDR.

- **Ustawienia OSD:**
 - Umożliwia dostosowanie położenia menu OSD.
 - Umożliwia dostosowanie czasu zakończenia wyświetlania OSD poprzez wybór wartości od 10 do 120 sekund.
 - Dostosowuje Tło menu OSD, od ciemnego do przezroczystego.
 - Włącza lub wyłącza funkcję DDC/CI.
- **Strumień DisplayPort:** Zgodność z kartą graficzną. Wybierz **DisplayPort 1.2** lub **DisplayPort 1.4** zależnie od wersji obsługiwanej karty DP.
- **Obsługa DSC:** Kompresja DisplayPort Display Stream Compression.
- **HDMI CEC:** Umożliwia włączenie/wyłączenie sterowania przez monitor urządzenia konsoli lub dekodera, takiego jak Apple TV, Sony PlayStation, Xbox Series X/S, Nintendo Switch. Ustawienie domyślne to **WYŁ.**



Jeśli monitor jest włączony, urządzenie źródłowe CEC włączy się automatycznie i odwrotnie. Jeśli urządzenie źródłowe CEC jest włączone, monitor włączy się automatycznie.

- **Informacje:** Wyświetla informacje o monitorze.
- **Wyzeruj wszystko:** Wybór opcji **Tak** umożliwia przywrócenie ustawień domyślnych.

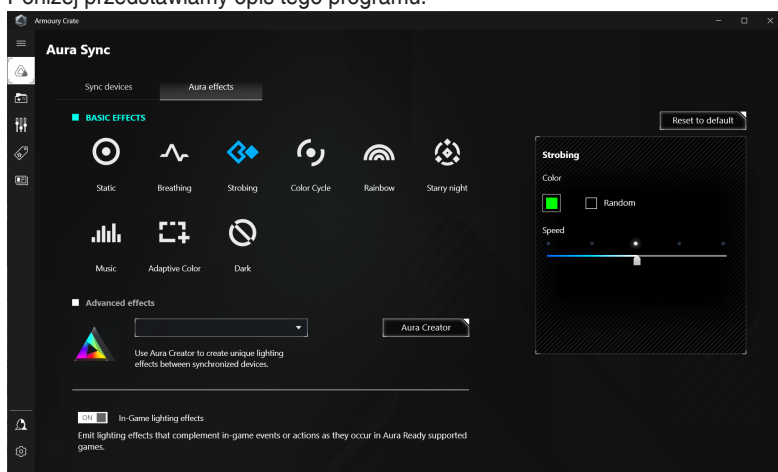
3.2 Aura

Armoury Crate to program sterujący kolorowymi diodami LED na obsługiwanych urządzeniach, takich jak monitory, płyty główne, karty graficzne, komputery stacjonarne itp. Oprogramowanie Aura umożliwia ustawienie koloru diod RGB na tych urządzeniach i wybór różnych efektów świetlnych. Kolor diod można także skorygować i dostosować poprzez ich kalibrację.

Aby aktywować oprogramowanie Aura:

1. Włącz funkcję **Aura Sync** w menu OSD.
2. Połącz port odbioru danych USB 3.2 Gen 1 monitora z portem USB komputera.
3. Zainstaluj oprogramowanie Armoury Crate, a następnie ponownie uruchom komputer.
4. Uruchom oprogramowanie Armoury Crate.

Poniżej przedstawiamy opis tego programu.



- Jeśli połączenie przesyłania danych USB między monitorem a komputerem zostanie odłączone, aby wznowić funkcję Aura, należy ponownie podłączyć port przesyłania danych USB 3.2 Gen 1 monitora do komputera, a następnie ponownie uruchomić komputer.
- Odwiedź stronę https://rog.asus.com/innovation/armoury_crate/ w celu uzyskania dodatkowych informacji.

3.3 Podsumowanie specyfikacji

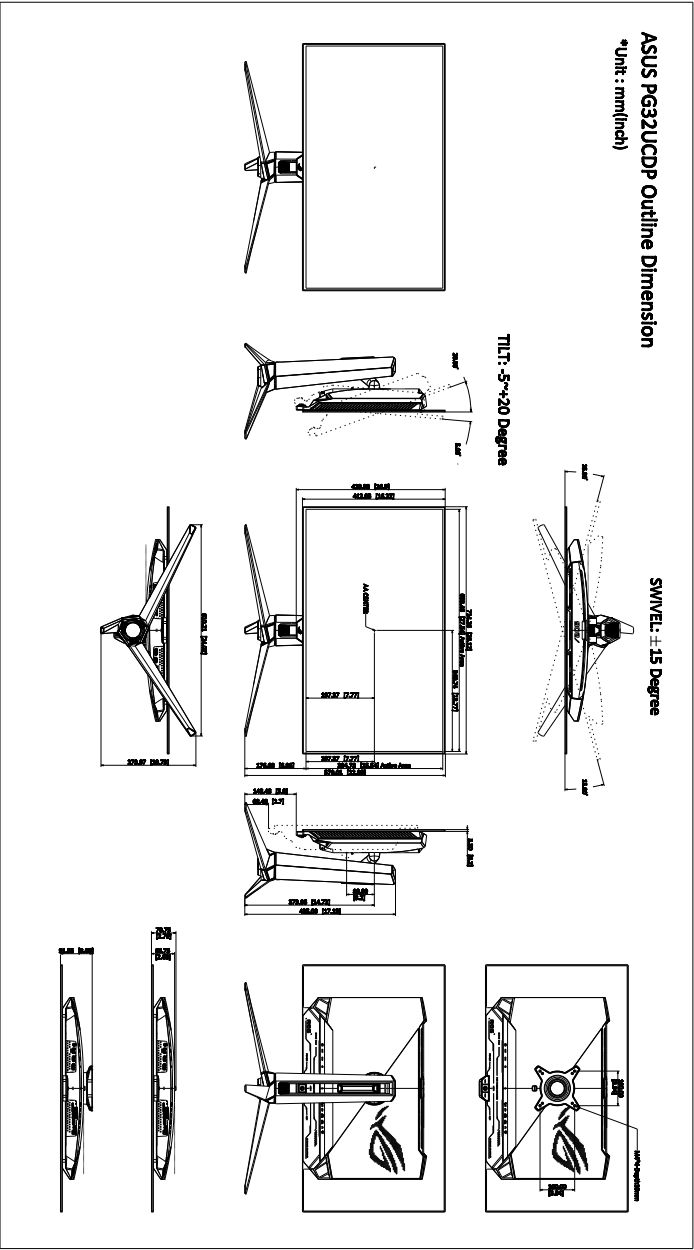
Typ panelu	OLED
Rozmiar panelu	Ekran panoramiczny 31,5" (16:9, 80,3 cm)
Maks. rozdzielczość	3840 x 2160
Rozstaw pikseli	0,1814 mm x 0,1814 mm
Jasność	275 cd/m ² , 1300 cd/m ² (szczytowa)
Współczynnik kontrastu (typowy)	1500000:1
Kąt widzenia (poz./pion.) CR>10	178°/178°
Kolory wyświetlacza	1073,7 M (10 bitów)
Gama kolorów	DCI-P3 99%
Czas odpowiedzi	0,03 ms
Wybór temperatury barwowej	8 temperatury barwowe
Wejście cyfrowe	HDMI v2.1 x 2, DisplayPort v1.4 x 1, USB Type-C x 1
Gniazdo słuchawek	Tak
Wyjście SPDIF	Tak
Wejście audio	Nie
Głośnik (wbudowany)	Nie
Port USB 3.2 Gen 1	1 x USB Type-C 1 x USB 3.2 Gen 1 Type-B 3 x USB 3.2 Gen 1 Type-A
USB 2.0 port	Nie
Kolor	Czarny
Lampa LED zasilania	Czerwony (Włączone)/Bursztynowy (Tryb gotowości)/Miga na pomarańczowo (Czyszczenie pikseli)
Nachylenie	+20° ~ -5°
Obracanie	+15° ~ -15°
Obrót wyświetlacza	Nie
Regulacja wysokości	80 mm
Blokada Kensington	Tak
Zakres napięcia	Prąd przemienny: 100–240 V Prąd stały: 20,0 V --- 14,0A (zasilacz sieciowy)
Pobór mocy	Włączone zasilanie: < 44 W** (typowe), Tryb gotowości: < 0,5 W, Wyłączone zasilanie: < 0,3 W
Temperatura (pracy)	0°C – 40°C
Temperatura (niepracującego urządzenia)	-20°C ~ +60°C
Wymiary (W x Sz x Gł) bez stojaka	714 x 430 x 71 mm
Wymiary (W x Sz x Gł)	714 x 579 x 274 mm (ze stojakiem, najwyższy) 714 x 499 x 274 mm (ze stojakiem, najniższy) 868 x 514 x 238 mm (opakowanie)
Waga (szacowana)	4,5 kg (bez stojaka); 7,3 kg (netto); 13,5 kg (brutto)

Wiele języków	23 języki (angielski, francuski, niemiecki, włoski, hiszpański, holenderski, portugalski, rosyjski, czeski, chorwacki, polski, rumuński, węgierski, turecki, uproszczony chiński, tradycyjny chiński, japoński, koreański, tajski, indonezyjski, perski, ukraiński, wietnamski)
Akcesoria	Skrócona instrukcja obsługi, karta gwarancyjna, zasilacz, przewód zasilania, przewód HDMI (opcjonalny), przewód DisplayPort (opcjonalny), przewód USB Type-A do Type-B (opcjonalny), przewód USB Type-C (opcjonalny), karta powitalna ROG z kopertą, zestaw do montażu ściennego ROG, naklejka ROG, szaszetka ROG
Zgodność i normy	cTUVus, FCC, ICES-3, CB, CE, ErP, WEEE, EU Energy label, UkrSEPRO, Ukraine Energy, CU, CCC, China Energy Label, BSMI, RCM, VCCI, PSE, PC Recycle, J-MOSS, KC SDoC, KCC, KMEPS, PSB, RoHs, CEC, Windows 10 & 11 WHQL, TUV Flicker free, TUV Low Blue Light

*Specyfikacje mogą ulec zmianie bez powiadomienia.

**pomiar jasności ekranu o wartości 200 nitów bez połączenia audio/USB/czytnika kart.

3.4 Wymiary zewnętrzne



3.5 Rozwiązywanie problemów (Często zadawane pytania)

Problem	Możliwe rozwiązanie
Dioda zasilania LED nie jest WŁĄCZONA	- Naciśnij dowolny przycisk, aby sprawdzić, czy monitor znajduje się w trybie WŁ. - Sprawdź, czy przewód zasilania jest odpowiednio podłączony do monitora i do gniazda zasilania. - Sprawdź, czy przełącznik zasilania jest WŁĄCZONY.
Dioda zasilania LED świeci się na bursztynowo a na ekranie brak obrazu	- Sprawdź, czy monitor i komputer znajdują się w trybie WŁ. - Upewnij się, że przewód sygnałowy jest odpowiednio podłączony do monitora i komputera. - Obejrzyj przewód sygnałowy i sprawdź, czy żaden z wtyków nie jest wygięty. - Podłącz komputer do innego dostępnego monitora, aby sprawdzić, czy komputer działa prawidłowo.
Obraz na ekranie jest zbyt jasny lub zbyt ciemny	Dostosuj ustawienia Kontrast i Jasność w menu OSD.
Obraz na ekranie podskakuje lub na obrazie widoczny jest wzór fali	- Upewnij się, że przewód sygnałowy jest odpowiednio podłączony do monitora i komputera. - Odsuń urządzenia elektryczne, które mogą powodować zakłócenia elektryczne.
Kolory obrazu na ekranie są zniekształcone (kolor biały nie wygląda jak biały)	- Obejrzyj przewód sygnałowy i sprawdź, czy żaden z wtyków nie jest wygięty. - Włącz funkcję Wyzeruj wszystko w menu OSD. - Dostosuj ustawienia koloru R/G/B lub wybierz Temp. barwowa w menu ekranowym.
Brak dźwięku lub dźwięk jest bardzo cichy	- Upewnij się, że przewód HDMI/DisplayPort/USB Type-C jest odpowiednio podłączony do monitora i komputera. - Dostosuj ustawienia głośności posiadanego monitora oraz urządzenia z gniazdem HDMI/DisplayPort/USB Type-C. - Upewnij się, że sterownik karty dźwiękowej komputera jest odpowiednio zainstalowany i uruchomiony.
Zawartość w formacie HDR nie jest odtwarzana prawidłowo	- Upewnij się, że źródło wejścia obsługuje odtwarzanie HDR (prawidłowe są ustawienia systemowe i zainstalowano najnowsze oprogramowanie). - Upewnij się, że zawartość jest kodowana w formacie HDR.

3.6 Obsługiwane tryby operacyjne

Kiedy Zwiększenie częst. klatek ma wartość WŁ.:

- Natywny czas

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
640 x 480	60/75 Hz
720 x 480	60 Hz
720 x 576	50 Hz
800 x 600	60/75 Hz
1024 x 768	60/75 Hz
1280 x 720	50/60 Hz
1280 x 960	60 Hz
1280 x 1024	60 Hz
1600 x 900	60 Hz
1920 x 1080	24/25/30/50/60/100/120/144/240/480 Hz

- Taktowanie w trybie Kwadrat

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
640 x 480	60/75 Hz
720 x 480	60 Hz
720 x 576	50 Hz
800 x 600	60/75 Hz
1024 x 768	60/75/480 Hz
1152 x 864	480 Hz
1280 x 720	50/60 Hz
1280 x 960	60/480 Hz
1280 x 1024	60 Hz
1440 x 1080	480 Hz
1600 x 900	60 Hz
1728 x 1080	480 Hz
1920 x 1080	24/25/30/50/60/100/120 Hz

- **Taktowanie w trybie kontroli proporcji 16:9 (Symulacja 24,5")**

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
640 x 480	60/75 Hz
720 x 480	60 Hz
720 x 576	50 Hz
800 x 600	60/75 Hz
1024 x 768	60/75 Hz
1280 x 720	50/60 Hz
1280 x 960	60 Hz
1280 x 1024	60 Hz
1600 x 900	60 Hz
1920 x 1080	24/25/30/50/60/100/120/480 Hz
1496 x 848	60/120/240/480 Hz

- **Taktowanie w trybie kontroli proporcji 16:9 (Symulacja 27")**

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
640 x 480	60/75 Hz
720 x 480	60 Hz
720 x 576	50 Hz
800 x 600	60/75 Hz
1024 x 768	60/75 Hz
1280 x 720	50/60 Hz
1280 x 960	60 Hz
1280 x 1024	60 Hz
1600 x 900	60 Hz
1920 x 1080	24/25/30/50/60/100/120/480 Hz
1648 x 928	60/120/240/480 Hz

- **Dla czasów kontroli proporcji 16:9 (Punkt po punkcie)**

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
640 x 480	60/75 Hz
720 x 480	60 Hz
720 x 576	50 Hz

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
800 x 600	60/75 Hz
1024 x 768	60/75 Hz
1280 x 720	50/60 Hz
1280 x 960	60 Hz
1280 x 1024	60 Hz
1600 x 900	60 Hz
1920 x 1080	24/25/30/50/60/100/120/480 Hz
1496 x 848	60/480 Hz
1648 x 928	60/480 Hz

Kiedy Zwiększenie częst. klatek ma wartość WYŁ.:

- **Natywny czas**

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
640 x 480	60/75 Hz
720 x 480	60 Hz
720 x 576	50 Hz
800 x 600	60/75 Hz
1024 x 768	60/75 Hz
1280 x 720	50/60 Hz
1280 x 960	60 Hz
1280 x 1024	60 Hz
1600 x 1200	60 Hz
1920 x 1080	24/25/30/50/60/100/120/240 Hz
2560 x 1440	60/120/240 Hz
3840 x 2160	24/25/30/50/60/100/120/240 Hz

- **Taktowanie w trybie Kwadrat**

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
640 x 480	60/75 Hz
720 x 480	60 Hz
720 x 576	50 Hz

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
800 x 600	60/75 Hz
1024 x 768	60/75/240 Hz
1280 x 720	50/60 Hz
1280 x 960	60/240 Hz
1280 x 1024	60 Hz
1440 x 1080	240 Hz
1600 x 1200	60 Hz
1728 x 1080	240 Hz
1920 x 1080	24/25/30/50/60/100/120 Hz
1920 x 1440	240 Hz
2560 x 1440	60 Hz (tylko DisplayPort)
2560 x 1440	120 Hz
2880 x 2160	240 Hz
3840 x 2160	24/25/30/50/60/100/120 Hz

• **Taktowanie w trybie kontroli proporcji 16:9 (Symulacja 24,5")**

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
640 x 480	60/75 Hz
720 x 480	60 Hz
720 x 576	50 Hz
800 x 600	60/75 Hz
1024 x 768	60/75 Hz
1280 x 720	50/60 Hz
1280 x 960	60 Hz
1280 x 1024	60 Hz
1600 x 1200	60 Hz
1920 x 1080	24/25/30/50/60/100/120/240 Hz
2560 x 1440	60 Hz (tylko DisplayPort)
2560 x 1440	120/240 Hz
3840 x 2160	24/25/30/50/60/100/120/240 Hz
2992 x 1684	60/120/240 Hz

- **Taktowanie w trybie kontroli proporcji 16:9 (Symulacja 27")**

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
640 x 480	60/75 Hz
720 x 480	60 Hz
720 x 576	50 Hz
800 x 600	60/75 Hz
1024 x 768	60/75 Hz
1280 x 720	50/60 Hz
1280 x 960	60 Hz
1280 x 1024	60 Hz
1600 x 1200	60 Hz
1920 x 1080	24/25/30/50/60/100/120/240 Hz
2560 x 1440	60 Hz (tylko DisplayPort)
2560 x 1440	120/240 Hz
3840 x 2160	24/25/30/50/60/100/120/240 Hz
3288 x 1850	60/120/240 Hz

- **Dla czasów kontroli proporcji 16:9 (Punkt po punkcie)**

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
640 x 480	60/75 Hz
720 x 480	60 Hz
720 x 576	50 Hz
800 x 600	60/75 Hz
1024 x 768	60/75 Hz
1280 x 720	50/60 Hz
1280 x 960	60 Hz
1280 x 1024	60 Hz
1600 x 1200	60 Hz
1920 x 1080	24/25/30/50/60/100/120/240 Hz
2560 x 1440	60 Hz (tylko DisplayPort)
2560 x 1440	120/240 Hz
3840 x 2160	24/25/30/50/60/100/120/240 Hz
2992 x 1684	240 Hz
3288 x 1850	60/240 Hz

- Dla taktowania PBP 16:9

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
640 x 480	60/75 Hz
720 x 480	60 Hz
720 x 576	50 Hz
800 x 600	60/75 Hz
1024 x 768	60/75 Hz
1280 x 720	50/60 Hz
1280 x 960	60 Hz
1280 x 1024	60 Hz
1600 x 1200	60 Hz
1920 x 1080	24/25/30/50/60/100/120/240 Hz
1920 x 2160	60/120/240 Hz
3840 x 2160	24/25/30/50/60/100/120/240 Hz

- Dla taktowania PIP 16:9

Rozdzielczość częstotliwość	Szybkość odświeżania
640 x 480	60/75 Hz
720 x 480	60 Hz
720 x 576	50 Hz
800 x 600	60/75 Hz
1024 x 768	60/75 Hz
1280 x 720	50/60 Hz
1280 x 960	60 Hz
1280 x 1024	60 Hz
1600 x 1200	60 Hz
1920 x 1080	24/25/30/50/60/100/120/240 Hz
2560 x 1440	60/120/240 Hz
3840 x 2160	24/25/30/50/60/100/120/240 Hz

