

AOC

GAMING



Jako produkt OLED, ten wyświetlacz wymaga regularnej konserwacji ekranu w celu zmniejszenia ryzyka utrwalania obrazu (burn-in).

Instrukcja obsługi

Q27G4SDR

AOC GAMING MONITOR

Bezpieczeństwo	1
Przepisy krajowe.....	1
Zasilanie	2
Instalacja	3
Czyszczenie.....	4
Inne.....	5
Instalacja.....	6
Zawartość opakowania.....	6
Montaż podstawy i stojaka.....	7
Regulacja kąta widzenia.....	8
Podłączanie monitora.....	9
Montaż na ścianie	10
funkcja Adaptive-Sync.....	11
HDR	12
Regulacja.....	13
Klawisze skrótu.....	13
Ustawienia OSD.....	14
Ustawienia gry	15
Picture(Obraz)	17
PIP/PBP	20
Ustawienia OLED.....	22
Ustawienia.....	24
Dźwięk.....	25
Konfiguracja OSD.....	26
Informacje	27
Wskaźnik LED.....	28
Rozwiązywanie problemów	29
Specyfikacja.....	30
Specyfikacja ogólna	30
Polityka dotycząca defektów pikseli paneli monitorów AOC	32
Wstępnie ustawione tryby wyświetlania.....	35
Przypisania pinów	36
Plug and Play.....	37

Bezpieczeństwo

Przepisy krajowe

Następujące podrozdziały opisują krajowe konwencje stosowane w niniejszym dokumencie.

Notatki, ostrzeżenia i przestrogi

W całym przewodniku bloki tekstu mogą być opatrzone ikoną oraz drukowane czcionką pogrubioną lub kursywą. Te bloki to notatki, ostrzeżenia i przestrogi, które stosuje się w następujący sposób:



NOTATKA: NOTATKA wskazuje ważne informacje, które pomagają lepiej wykorzystać system komputerowy.



OSTRZEŻENIE: OSTRZEŻENIE wskazuje na potencjalne uszkodzenie sprzętu lub utratę danych oraz informuje, jak uniknąć problemu.



PRZESTROGA: PRZESTROGA wskazuje na możliwość uszkodzenia ciała i informuje, jak uniknąć zagrożenia.

Niektóre przestrogi mogą występować w alternatywnych formatach i nie być opatrzone ikoną. W takich przypadkach specyficzna forma prezentacji przestrogi jest wymagana przez organy regulacyjne.

Zasilanie

 Monitor powinien być zasilany wyłącznie z rodzaju źródła zasilania wskazanego na etykiecie. Jeśli nie masz pewności co do rodzaju zasilania w Twoim domu, skonsultuj się ze sprzedawcą lub lokalnym zakładem energetycznym.

 Monitor jest wyposażony w trójbolcową wtyczkę uziemiającą, posiadającą trzeci (uziemiający) biegun. Wtyczka ta pasuje wyłącznie do uziemionego gniazdka elektrycznego, co stanowi zabezpieczenie. Jeżeli gniazdko nie obsługuje wtyczki trójprzewodowej, należy zlecić elektrykowi instalację odpowiedniego gniazdka lub zastosować adapter zapewniający bezpieczne uziemienie urządzenia. Nie należy omijać funkcji zabezpieczającej wtyczki uziemiającej.

 Odłącz urządzenie od zasilania podczas burzy z wyładowaniami atmosferycznymi lub gdy nie będzie używane przez dłuższy czas. Zapewni to ochronę monitora przed uszkodzeniami spowodowanymi przepięciami.

 Nie przeciążaj listew zasilających ani przedłużaczy. Przeciążenie może spowodować pożar lub porażenie prądem elektrycznym.

 Aby zapewnić prawidłową pracę, używaj monitora wyłącznie z komputerami posiadającymi certyfikat UL oraz odpowiednio skonfigurowane gniazda oznaczone na 100–240 V AC, min. 5 A.

 Gniazdko ścienna powinno być zainstalowane w pobliżu urządzenia i być łatwo dostępne.

Instalacja

 Nie umieszczaj monitora na niestabilnym wózku, stojaku, statywie, uchwycie ani stole. W przypadku upadku monitora może dojść do obrażeń ciała oraz poważnych uszkodzeń produktu. Należy używać wyłącznie wózka, stojaka, statywu, uchwytu lub stołu zalecanego przez producenta lub dostarczanego wraz z produktem. Postępuj zgodnie z instrukcjami producenta podczas instalacji produktu oraz stosuj akcesoria montażowe rekomendowane przez producenta. Produkt wraz z wózkiem należy przenosić ostrożnie.

 Nigdy nie wkładaj żadnych przedmiotów do szczeliny w obudowie monitora. Może to spowodować uszkodzenie elementów obwodu, co grozi pożarem lub porażeniem prądem elektrycznym. Nigdy nie wylewaj płynów na monitor.

 Nie kładź produktu przodem na podłodze.

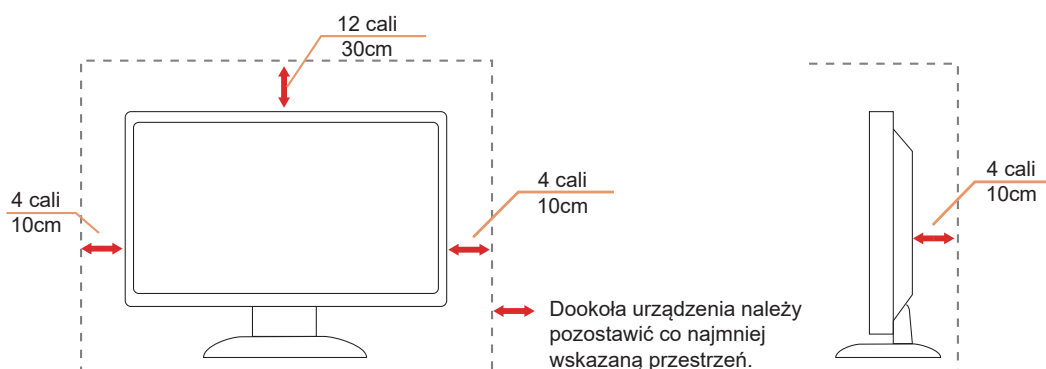
 Jeżeli montujesz monitor na ścianie lub półce, użyj zestawu montażowego zatwierdzonego przez producenta i postępuj zgodnie z jego instrukcjami.

 Zachowaj przestrzeń wokół monitora, jak pokazano poniżej. W przeciwnym razie cyrkulacja powietrza może być niewystarczająca, co może prowadzić do przegrzania, pożaru lub uszkodzenia monitora.

 Aby zapobiec potencjalnym uszkodzeniom, takim jak odklejenie panelu od ramki, upewnij się, że monitor nie jest pochylony w dół o więcej niż -5 stopni. Jeżeli zostanie przekroczony maksymalny kąt pochylenia w dół wynoszący -5 stopni, uszkodzenia monitora nie będą objęte gwarancją.

Poniżej przedstawiono zalecane obszary wentylacyjne wokół monitora, gdy jest on zamontowany na ścianie lub na podstawie:

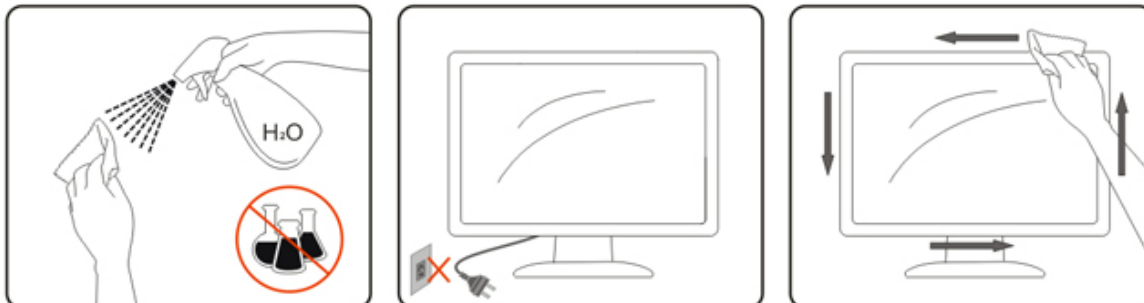
Zainstalowany na podstawie



Czyszczenie

 Regularnie czyść obudowę wilgotną, miękką ściereczką.

 Podczas czyszczenia używaj miękkiej bawełnianej lub mikrofibrowej ściereczki. Ściereczka powinna być wilgotna i prawie sucha; nie dopuszczaj do przedostania się płynu do wnętrza obudowy.



 Przed czyszczeniem odłącz przewód zasilający od urządzenia.

Inne



Jeżeli produkt wydziela nieprzyjemny zapach, dźwięk lub dym, NATYCHMIAST odłącz wtyczkę zasilania i skontaktuj się z Centrum Serwisowym.



Upewnij się, że otwory wentylacyjne nie są zasłonięte przez stół lub zasłonę.



Nie narażaj monitora OLED na silne wibracje ani uderzenia podczas pracy.



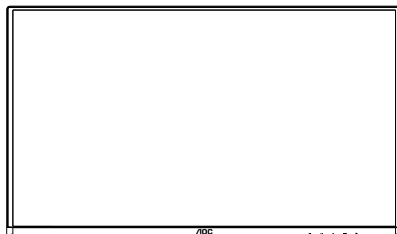
Nie uderzaj ani nie upuszczaj monitora podczas pracy lub transportu.



Nie zaleca się używania tego produktu OLED przez więcej niż cztery godziny ciągłej pracy. Może wystąpić zatrzymanie obrazu (wypalenie) po przekroczeniu tego czasu użytkowania. Aby zmniejszyć ryzyko zatrzymania obrazu, produkt wykorzystuje szereg technologii. Cykl konserwacji trwa około 10 minut. Szczegóły znajdują się w "sekcji Konserwacja ekranu."

Instalacja

Zawartość opakowania



Monitor

*



Quick Start Guide

*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



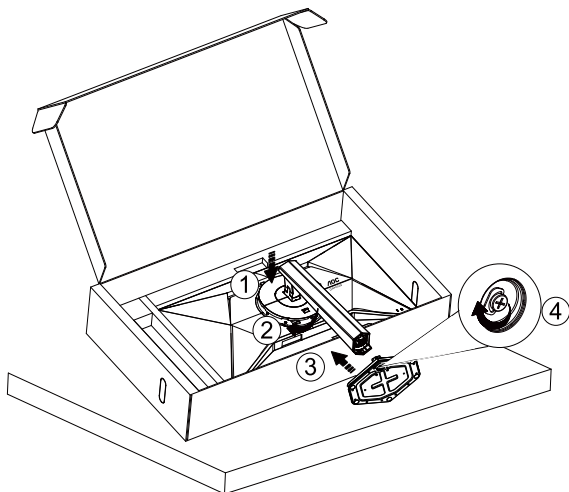
USB Cable

* Nie wszystkie kable sygnałowe są dostarczane do wszystkich krajów i regionów. Prosimy o potwierdzenie u lokalnego sprzedawcy lub oddziału AOC.

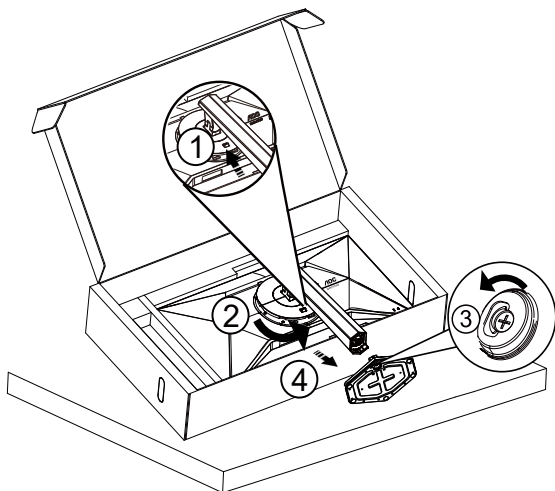
Montaż podstawy i stojaka

Proszę zamontować lub zdjąć podstawę, postępując zgodnie z poniższymi krokami.

Montaż:



Demontaż:



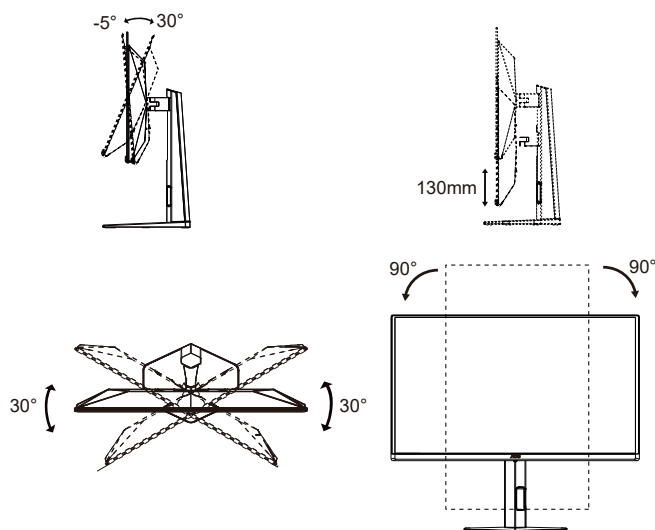
UWAGA: Konstrukcja wyświetlacza może różnić się od przedstawionej na ilustracjach.

Regulacja kąta widzenia

Aby uzyskać najlepsze wrażenia wizualne, zaleca się, aby użytkownik upewnił się, że widzi całe swoje odbicie na ekranie, a następnie dostosował kąt monitora według własnych preferencji.

Trzymaj stojak, aby monitor nie przewrócił się podczas zmiany kąta.

Monitor można regulować w następujący sposób:



UWAGA:

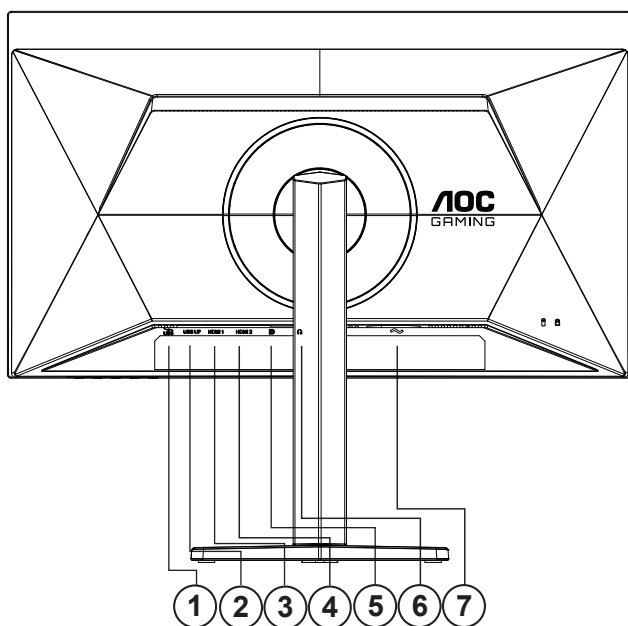
Nie dotykaj ekranu OLED podczas zmiany kąta nachylenia. Dotykanie ekranu OLED może spowodować uszkodzenie.

⚠ Ostrzeżenie

- Aby uniknąć potencjalnych uszkodzeń ekranu, takich jak odklejenie panelu, upewnij się, że monitor nie jest pochylony w dół o więcej niż -5 stopni.
- Nie naciskaj ekranu podczas regulacji kąta nachylenia monitora. Chwyć wyłącznie ramkę.

Podłączanie monitora

Połączenia kablowe z tyłu monitora i komputera:



1. USB3.2 Gen1 pobieranie + szybkie ładowanie x1
USB3.2 Gen1 pobierania danych x1
2. USB3.2 Gen1 przesyłania danych
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. Słuchawki
7. Zasilanie

Podłącz do komputera

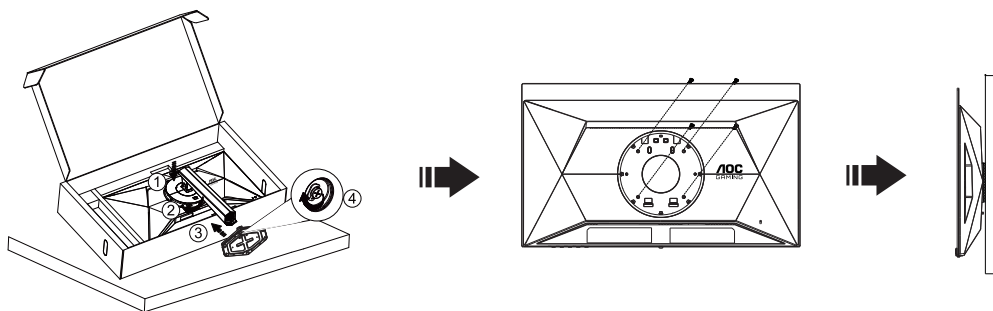
1. Podłącz przewód zasilający do tyłu wyświetlacza solidnie.
2. Wyłącz komputer i odłącz jego przewód zasilający.
3. Podłącz kabel sygnałowy wyświetlacza do złącza wideo z tyłu komputera.
4. Podłącz przewód zasilający komputera oraz wyświetlacza do pobliskiego gniazdka.
5. Włącz komputer oraz wyświetlacz.

Jeśli monitor wyświetla obraz, instalacja została zakończona. Jeśli obraz nie jest wyświetlany, proszę zapoznać się z rozdziałem Rozwiązywanie problemów.

Aby chronić sprzęt, zawsze wyłącz komputer oraz monitor OLED przed podłączeniem.

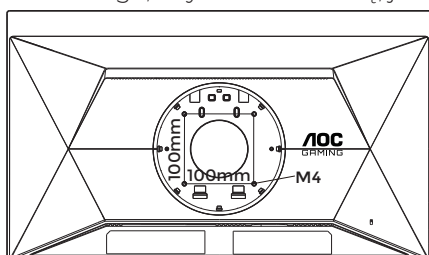
Montaż na ścianie

Przygotowanie do instalacji opcjonalnego ramienia montażowego na ścianę.

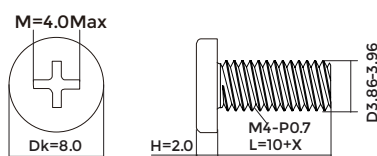


Ten monitor można zamontować na ramieniu montażowym na ścianę, które należy zakupić osobno. Przed wykonaniem tej czynności odłącz zasilanie. Wykonaj następujące kroki:

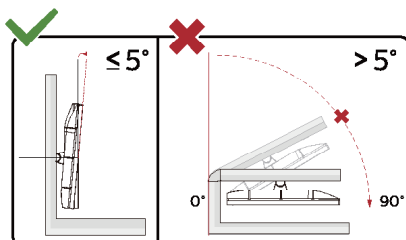
1. Usuń podstawę.
2. Postępuj zgodnie z instrukcjami producenta, aby złożyć ramię montażowe na ścianę.
3. Umieść ramię montażowe na tylnej części monitora. Wyrównaj otwory ramienia z otworami z tyłu monitora.
4. Włóż 4 śruby w otwory i dokręć je.
5. Ponownie podłącz kable. Zapoznaj się z instrukcją obsługi dołączonej do opcjonalnego ramienia montażowego, aby dowiedzieć się, jak zamontować je na ścianie.



Specyfikacja śrub do wieszaków ściennych:
M4*(10+X)mm (X=grubość wspornika do montażu na ścianie)



Uwaga: otwory montażowe VESA nie są dostępne we wszystkich modelach; prosimy o kontakt z dealerem lub oficjalnym działem AOC. Przed instalacją na ścianie należy zawsze skonsultować się z producentem.



* Konstrukcja wyświetlacza może różnić się od przedstawionej na ilustracjach.

⚠ OSTRZEŻENIE:

1. Aby uniknąć potencjalnych uszkodzeń ekranu, takich jak odklejanie panelu, upewnij się, że monitor nie jest pochylony w dół o więcej niż -5 stopni.
2. Nie naciskaj ekranu podczas regulacji kąta nachylenia monitora. Chwyć wyłącznie ramkę.

funkcja Adaptive-Sync

1. Funkcja Adaptive-Sync działa z DisplayPort/HDMI.
2. Kompatybilne karty graficzne: zalecana lista znajduje się poniżej, można ją również sprawdzić na stronie www.AMD.com.

Karty graficzne

- Seria Radeon™ RX Vega
- Seria Radeon™ RX 500
- Seria Radeon™ RX 400
- Seria Radeon™ R9/R7 300 (z wyjątkiem R9 370/X, R7 370/X, R7 265)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Seria Radeon™ R9 Nano
- Seria Radeon™ R9 Fury
- Seria Radeon™ R9/R7 200 (z wyjątkiem R9 270/X, R9 280/X)

Procesory

- AMD Ryzen™ 7 2700U
- AMD Ryzen™ 5 2500U
- AMD Ryzen™ 5 2400G
- AMD Ryzen™ 3 2300U
- AMD Ryzen™ 3 2200G
- AMD PRO A12-9800
- AMD PRO A12-9800E
- AMD PRO A10-9700
- AMD PRO A10-9700E
- AMD PRO A8-9600
- AMD PRO A6-9500
- AMD PRO A6-9500E
- AMD PRO A12-8870
- AMD PRO A12-8870E
- AMD PRO A10-8770
- AMD PRO A10-8770E
- AMD PRO A10-8750B
- AMD PRO A8-8650B
- AMD PRO A6-8570
- AMD PRO A6-8570E
- AMD PRO A4-8350B
- AMD A10-7890K
- AMD A10-7870K
- AMD A10-7850K
- AMD A10-7800
- AMD A10-7700K
- AMD A8-7670K
- AMD A8-7650K
- AMD A8-7600
- AMD A6-7400K

HDR

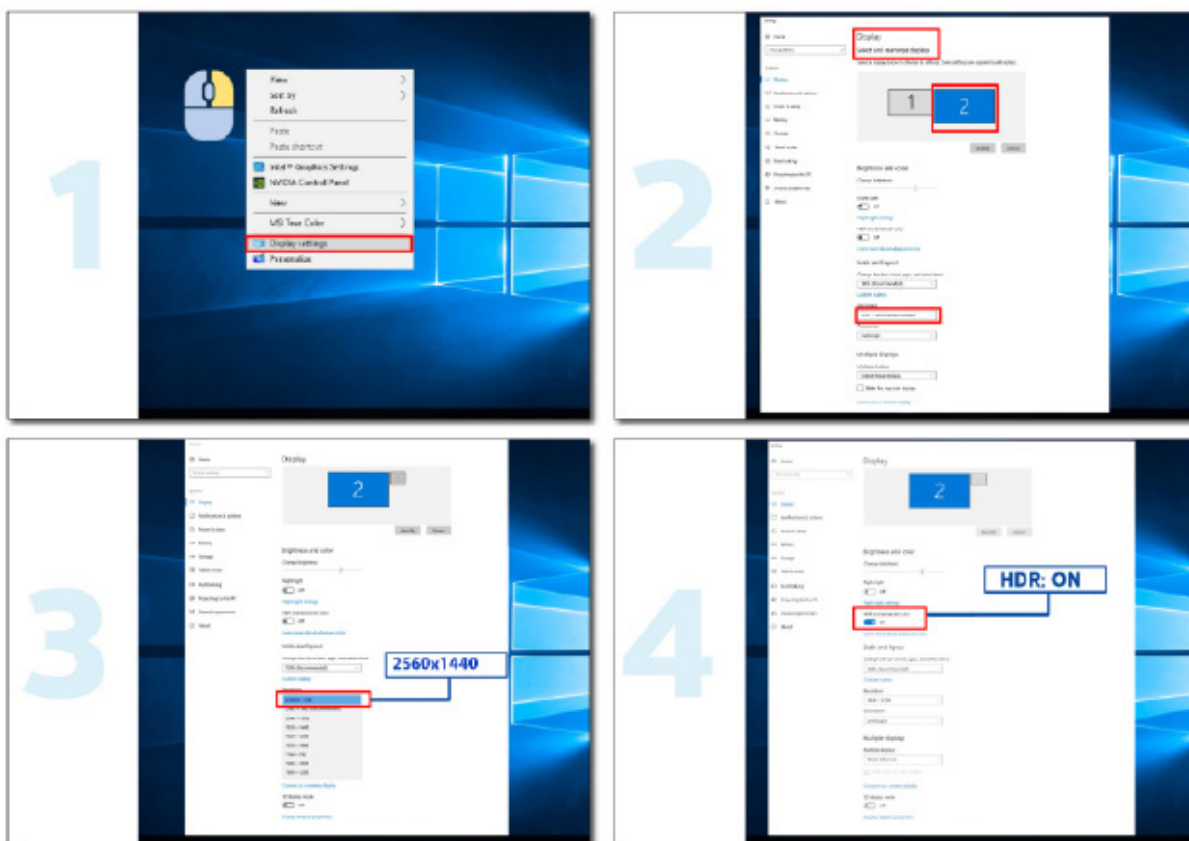
Jest kompatybilny z sygnałami wejściowymi w formacie HDR10.

Wyświetlacz może automatycznie aktywować funkcję HDR, jeśli odtwarzacz i zawartość są kompatybilne.

Proszę skontaktować się z producentem urządzenia oraz dostawcą treści w celu uzyskania informacji o kompatybilności urządzenia i zawartości. Proszę wybrać „Wyłączony” dla funkcji HDR, gdy nie jest wymagana automatyczna aktywacja.

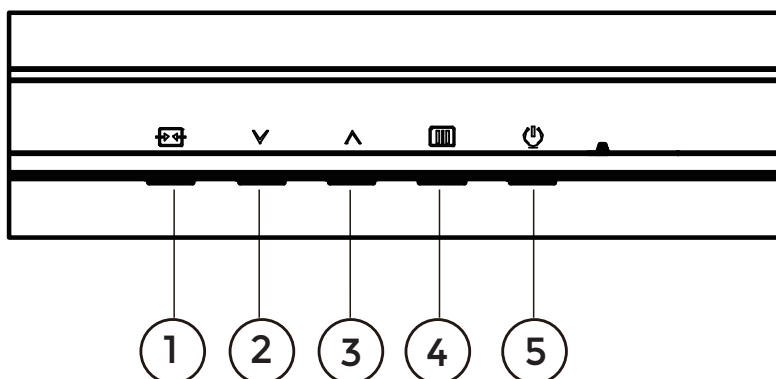
Uwaga:

1. Nie jest wymagane specjalne ustawienie dla interfejsu DisplayPort/HDMI w wersjach systemu Windows 10 starszych niż V1703.
2. Dostępny jest tylko interfejs HDMI, natomiast interfejs DisplayPort nie działa w wersji Windows 10 V1703.
3. 3840x2160@50Hz/60Hz zalecane wyłącznie dla odtwarzaczy Blu-ray, Xbox oraz PlayStation.
4. Ustawienia wyświetlacza:
 - a. Rozdzielczość wyświetlacza ustawiona jest na 2560×1440, a efekt HDR jest wstępnie włączony.
 - b. Po uruchomieniu aplikacji najlepszy efekt HDR można uzyskać, zmieniając rozdzielczość na 2560×1440 (jeśli dostępna).



Regulacja

Klawisze skrótu



1	Źródło/Wyjście
2	Niestandardowy klawisz użytkownika (Game Mode (Tryb gry))/Zmniejsz
3	Punkt regulacji
4	Menu/Enter
5	Zasilanie

Menu/Enter

Naciśnij, aby wyświetlić OSD lub potwierdzić wybór.

Zasilanie

Naciśnij przycisk zasilania, aby włączyć monitor.

Punkt regulacji

Gdy OSD nie jest wyświetlane, naciśnij przycisk Punkt regulacji, aby pokazać lub ukryć Punkt regulacji.

Niestandardowy klawisz użytkownika (Game Mode (Tryb gry))/Zmniejsz

Dostosuj tę funkcję klawisza skrótu w menu OSD: Game Mode (Tryb gry), Sniper Scope (Zasięg snajp.), Frame Counter (Licznik klatek). Fabryczne ustawienie domyślne to Game Mode (Tryb gry).

Gdy OSD nie jest wyświetlane, naciśnij “▼” klawisz, aby otworzyć funkcję trybu gry, następnie naciśnij “▼” lub “▲” klawisz, aby wybrać tryb gry (Standardowy, FPS, RTS, Wyścigi, Gracz 1, Gracz 2 lub Gracz 3) w zależności od rodzaju gry.

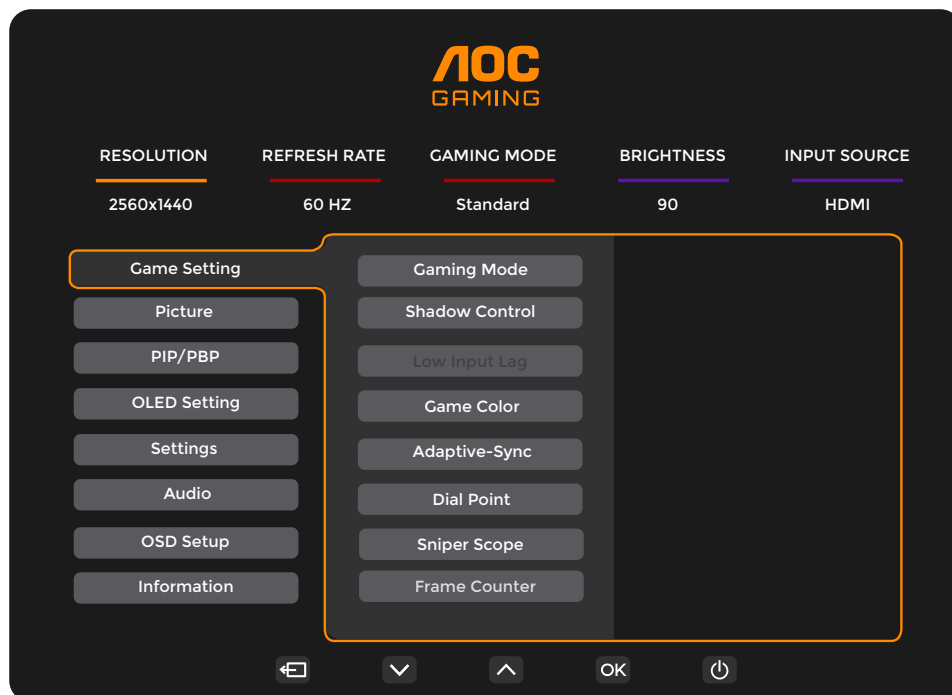
Źródło/Wyjście

Gdy OSD jest zamknięte, naciśnięcie przycisku Source/Exit pełni funkcję skrótu Source.

Gdy menu OSD jest aktywne, ten przycisk działa jako klawisz wyjścia (do opuszczenia menu OSD).

Ustawienia OSD

Podstawowe i proste instrukcje dotyczące klawiszy sterujących.

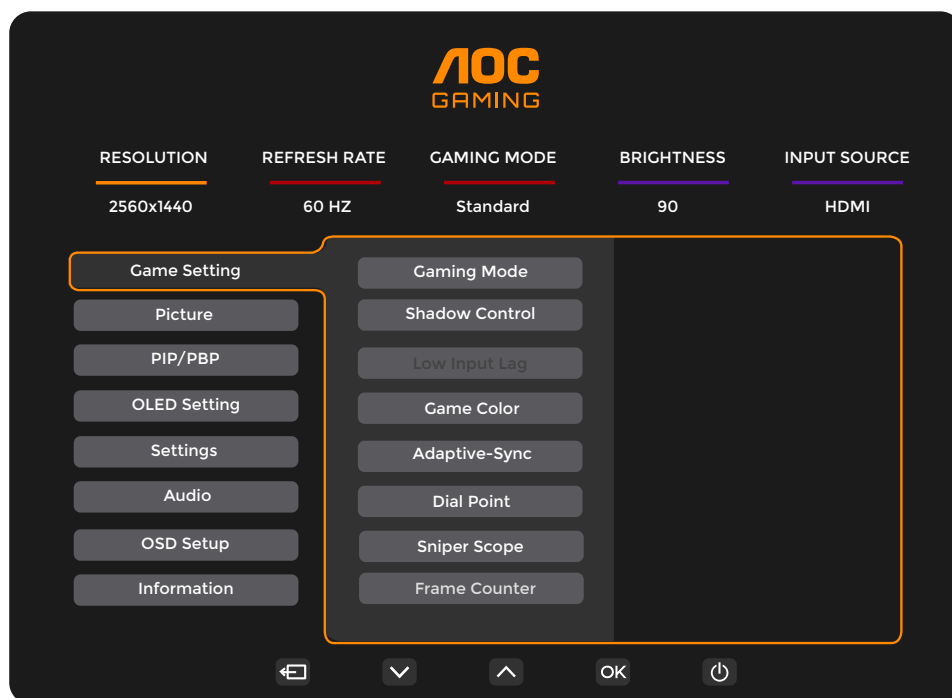


- 1). Naciśnij  przycisk MENU, aby aktywować okno OSD.
- 2). Naciśnij  lub  aby poruszać się po funkcjach. Gdy wybrana funkcja jest podświetlona, naciśnij  przycisk MENU/OK, aby ją aktywować, naciśnij  lub  aby poruszać się po funkcjach podmenu. Gdy wybrana funkcja podmenu jest podświetlona, naciśnij  przycisk MENU/OK, aby ją aktywować.
- 3). Naciśnij  lub  aby zmienić ustawienia wybranej funkcji. Naciśnij  /  aby wyjść. Jeśli chcesz dostosować inną funkcję, powtórz kroki 2–3.
- 4). Funkcja blokady OSD: Aby zablokować OSD, naciśnij i przytrzymaj  przycisk MENU, gdy monitor jest wyłączony, a następnie naciśnij  przycisk zasilania, aby włączyć monitor. Aby odblokować OSD – naciśnij i przytrzymaj  przycisk MENU, gdy monitor jest wyłączony, a następnie naciśnij  przycisk zasilania, aby włączyć monitor.

Uwagi:

- 1). Jeśli produkt posiada tylko jedno wejście sygnału, opcja „Wybór wejścia” nie może być regulowana.
- 2). Jeśli rozdzielczość sygnału wejściowego jest natywną rozdzielczością lub Adaptive-Sync, opcja „Proporcje obrazu” jest niedostępna.

Ustawienia gry



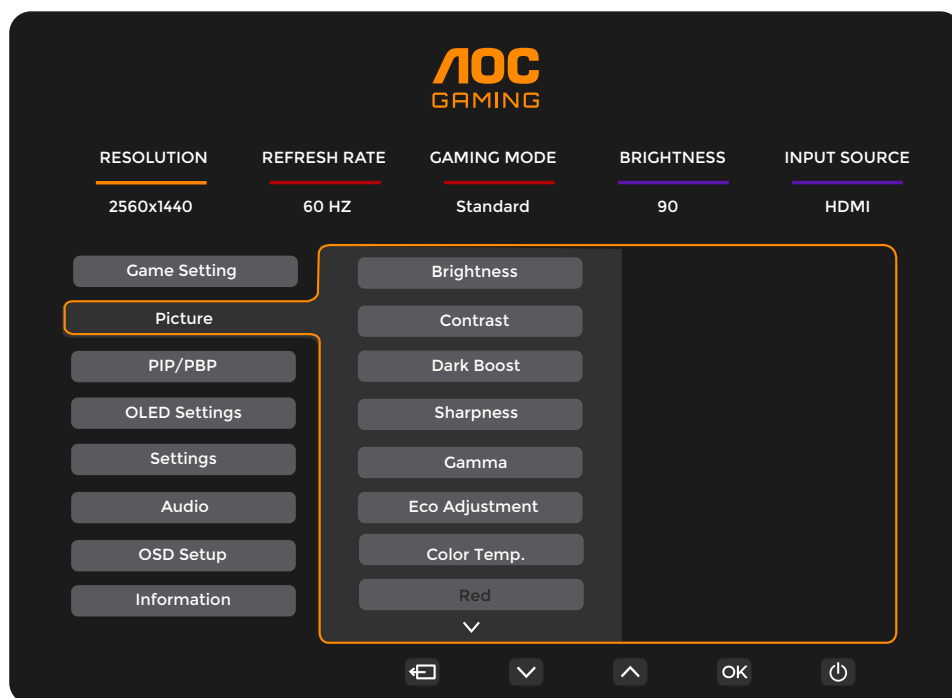
Tryb gry	Standard	Zwiększa czytelność w odpowiednich grach internetowych i mobilnych.
	FPS	Do grania w gry FPS (First Person Shooter). Poprawia poziom czerni w ciemnym motywie.
	RTS	Do grania w gry RTS (Real Time Strategy). Poprawia jakość obrazu.
	Racing	Do grania w gry wyścigowe, zapewnia najszybszy czas reakcji oraz wysoką saturację kolorów.
	Gracz 1	Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 1.
	Gracz 2	Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 2.
	Gracz 3	Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 3.
Kontrola cieni	0 ~ 20	Domyślna wartość Kontroli cieni to 0, następnie użytkownik może regulować ją w zakresie od 0 do 20, aby uzyskać wyraźniejszy obraz. Jeśli obraz jest zbyt ciemny, aby wyraźnie widzieć szczegóły, należy regulować wartość od 0 do 20, aby uzyskać wyraźny obraz.
Niskie opóźnienie wejścia	Wyłączony / Włączony	Wyłącz bufor ramki, aby zmniejszyć opóźnienie wejścia.
Kolor gry	0 ~ 20	Kolor gry umożliwia regulację nasycenia w zakresie od 0 do 20, aby uzyskać lepszy obraz.
Adaptive-Sync	Wyłączony / Włączony	Wyłącz lub włącz Adaptive-Sync. Przypomnienie o działaniu Adaptive-Sync: Gdy funkcja Adaptive-Sync jest włączona, w niektórych środowiskach gry mogą występować migotania.
Punkt regulacji	Wyłączony / Włączony / Dynamiczny	Funkcja „Dial Point” umieszcza wskaźnik celowania na środku ekranu, ułatwiając graczom w grach typu First Person Shooter (FPS) precyzyjne i dokładne celowanie.
Celownik snajperski	Wyłączony / 1.0 / 1.5 / 2.0	Lokalne powiększenie ułatwiające celowanie podczas strzelania.
Licznik klatek	Wyłączony / Prawy-górny / Prawy-dolny / Lewy-górny / Lewy-dolny	Wyświetla częstotliwość V w wybranym rogu.

HDMI1	Console/DVD/PC	Wybierz typ podłączonego urządzenia. Ustaw HDMI1 jako urządzenie do gier/DVD, gdy jest podłączone urządzenie do gier lub wyświetlacz DVD.
HDMI2	Console/DVD/PC	Wybierz typ podłączonego urządzenia. Ustaw HDMI2 jako urządzenie do gier/DVD, gdy jest podłączone urządzenie do gier lub wyświetlacz DVD.

Uwaga:

- 1). Kiedy w sekcji „Obraz” tryb „HDR” jest ustawiony na stan inny niż wyłączony, opcje „Kontrola cieni” i „Kolor gry” nie mogą być regulowane.
- 2). Kiedy w sekcji „Obraz” tryb „HDR” jest ustawiony na „DisplayHDR”, w opcjach „Tryb gry”, „Kontrola cieni”, „Kolor gry”, „Celownik snajperski” i „Overdrive”, pozycje takie jak „Ekstremalny” nie mogą być regulowane ani wybrane.
- 3). Kiedy w sekcji „Obraz” tryb „HDR” jest ustawiony na „HDR Peak”, „HDR Picture”, „HDR Movie” i „HDR Game”, w opcjach „Tryb gry” oraz „Kolor gry” nie można dokonywać regulacji ani wybierać.
- 4). Kiedy w sekcji „Obraz” „Gamut kolorów” jest ustawiony na „sRGB” lub „DCI-P3”, w opcjach „Kontrola cieni” i „Kolor gry” nie można dokonywać regulacji ani wybierać.

Picture(Obraz)



Jasność	0-100	Regulacja podświetlenia.
Kontrast	0-100	Kontrast z rejestru cyfrowego.
Wzmocnienie ciemnych obszarów	Wyłączony / Poziom 1 / Poziom 2 / Poziom 3	Wzmacnia szczegóły ekranu w ciemnych lub jasnych obszarach, aby dostosować jasność w jasnych partiach i zapobiec przesyceniu.
Ostrość	0-100	Dostosowanie ostrości.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Regulacja gamma.
Regulacja Eco	Standard	Tryb standardowy.
	Tekst	Tryb tekstowy.
	Internet	Tryb internetowy.
	Gra	Tryb gry.
	Film	Tryb filmowy.
	Sport	Tryb sportowy.
	Czytanie	Tryb czytania.
Temperatura koloru.	Ciepły	Ciepła temperatura koloru.
	Normal	Normalna temperatura koloru.
	Zimny	Zimna temperatura koloru.
	Użytkownik	Przywróć temperaturę koloru.
Czerwony	0-100	Wzmocnienie czerwieni z rejestru cyfrowego.
Zielony	0-100	Wzmocnienie zieleni z rejestru cyfrowego.
Niebieski	0-100	Wzmocnienie niebieskiego z rejestru cyfrowego.

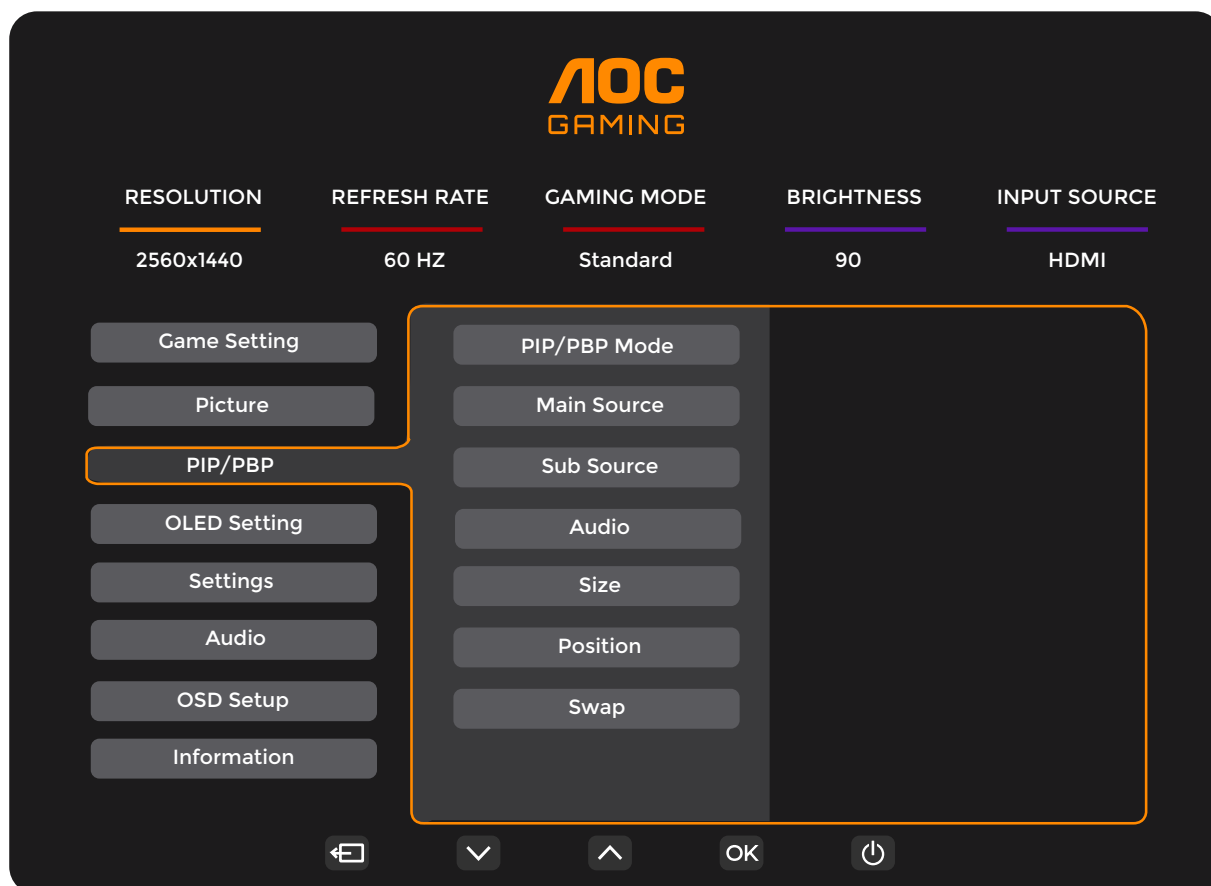
Nasycenie czerwonego	0-100	Regulacja Nasycenie czerwonego.
Nasycenie zielonego	0-100	Regulacja Nasycenie zielonego.
Nasycenie niebieskiego	0-100	Regulacja Nasycenie niebieskiego.
Nasycenie cyjan	0-100	Regulacja Nasycenie cyjan.
Nasycenie magenta	0-100	Regulacja Nasycenie magenta.
Nasycenie żółtego	0-100	Regulacja Nasycenie żółtego.
Odcień czerwonego	0-100	Regulacja Odcień czerwonego.
Odcień zielonego	0-100	Regulacja Odcień zielonego.
Odcień niebieskiego	0-100	Regulacja Odcień niebieskiego.
Odcień cyjan	0-100	Regulacja Odcień cyjan.
Odcień magenta	0-100	Regulacja Odcień magenta.
Odcień żółtego	0-100	Regulacja Odcień żółtego.
HDR	Wyłączony	Ustaw profil HDR zgodnie z wymaganiami użytkownika. Uwaga: Po wykryciu sygnału HDR wyświetlana jest opcja HDR do regulacji.
	DisplayHDR	
	HDR Peak	
	Obraz HDR	
	Film HDR	
	Gra HDR	
tryb HDR	Wyłączony	Optymalizowany pod kątem koloru i kontrastu obrazu, symulujący efekt HDR. Uwaga: Gdy sygnał HDR nie jest wykryty, wyświetlana jest opcja trybu HDR do regulacji.
	Obraz HDR	
	Film HDR	
	Gra HDR	
Przestrzeń kolorów	Panel natywny	Standardowa przestrzeń kolorów panelu.
	sRGB	Przestrzeń kolorów sRGB.
	DCI-P3	Przestrzeń barw DCI-P3.
Tryb LowBlue	Wyłączony	Zmniejsza emisję niebieskiego światła poprzez kontrolę temperatury barwowej.
	Multimedia	
	Internet	
	Biuro	
	Czytanie	

Proporcje obrazu	Pełny / Aspect / 1:1 / 17" (4:3) / 19" (4:3) / 19" (5:4) / 19"W (16:10) / 21,5"W (16:9) / 22"W (16:10) / 23"W (16:9) / 23,6"W (16:9) / 24"W (16:9)	Wybierz proporcje obrazu dla wyświetlacza.
------------------	--	--

Uwaga:

- 1). When "HDR Mode" is enable, the items "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "Color Space" and "LowBlue Mode" cannot be adjusted.
- 2). Gdy „HDR” jest ustawiony na „DisplayHDR”, nie można regulować żadnych elementów w opcji „Obraz” poza „HDR”, „Ostrość”. Gdy „HDR” jest ustawiony na „Obraz HDR”, „Film HDR” lub „Gra HDR”, nie można regulować elementów „Gamma”, „Regulacja Eco”, „Temp. barwowa”, „DCR”, „Przestrzeń kolorów” i „Tryb LowBlue”.
- 3). Gdy „Przestrzeń kolorów” jest ustawiona na „sRGB” lub „DCI-P3”, nie można regulować elementów „Kontrast”, „Wzmocnienie czerni”, „Gamma”, „Regulacja Eco”, „Temp. barwowa”, „6-osiowe nasycenie kolorów/odcień”, „Tryb HDR” i „Tryb LowBlue”.
- 4). Gdy „Regulacja Eco” jest ustawione na Czytanie, nie można regulować elementów „Kontrast”, „Temp. barwowa”, „DCR”, „Przestrzeń kolorów” i „Tryb Low blue”.
- 5). Gdy „Tryb gier” w „Ustawienia gry” jest ustawiony na tryb inny niż „Standardowy”, nie można regulować elementu „6-osiowe nasycenie kolorów/odcień”.

PIP/PBP



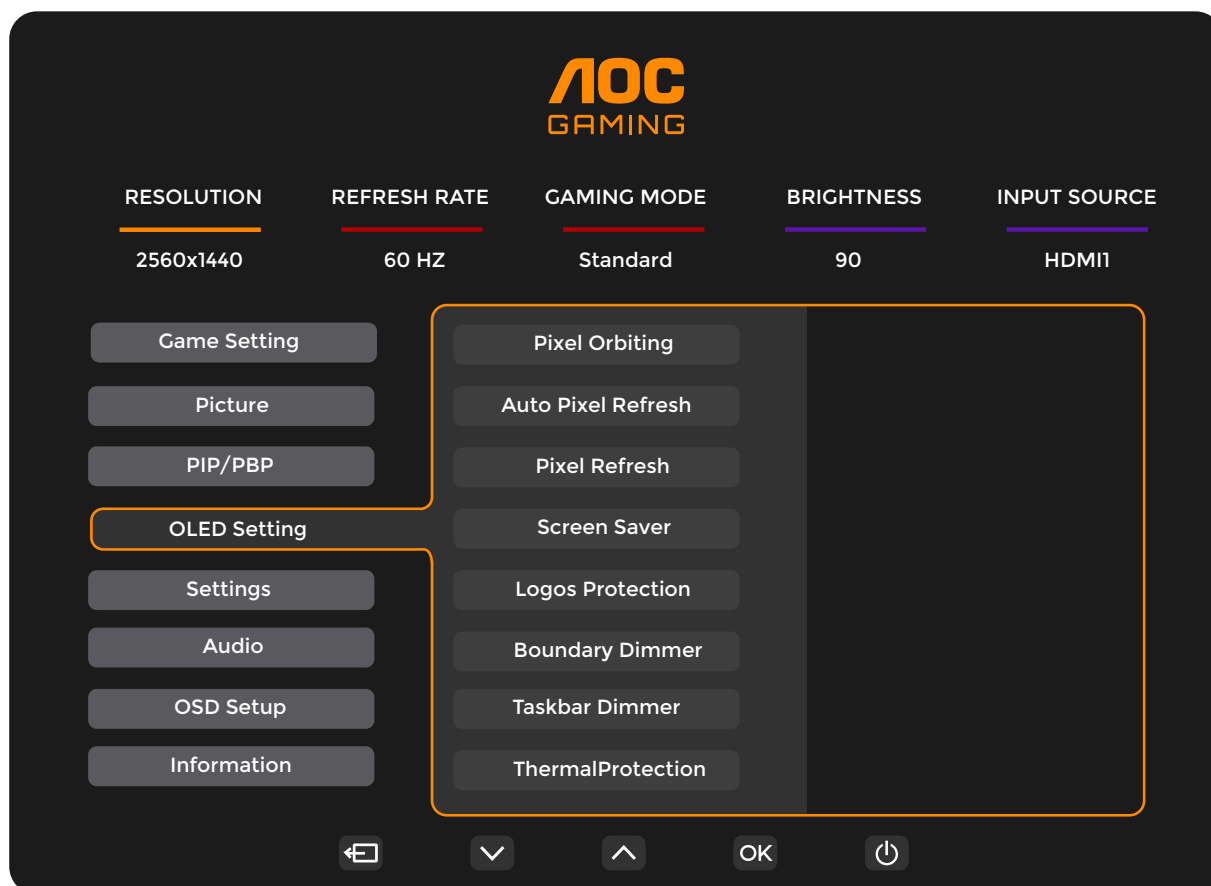
Tryb PIP/PBP	Wyłączony / PIP / PBP	Wyłącz lub włącz tryb PIP lub PBP.
Główne źródło		Wybierz główne źródło obrazu.
Źródło podrzędne		Wybierz podrzędne źródło obrazu.
Dźwięk	Główne źródło	Wybierz ustawienia dźwięku.
	Źródło podrzędne	
Rozmiar	Mały / Średni / Duży	Wybierz rozmiar ekranu.
Pozycja	Prawy-górny	Ustaw położenie ekranu.
	Prawy-dolny	
	Lewo-góra	
	Lewo-dół	
Zamień	Włączony: Zamień	Zamień źródło ekranu.
	Wyłączony: brak działania	

Uwaga:

- 1). Gdy „HDR” w sekcji „Obraz” jest ustawione na stan inny niż wyłączony, wszystkie opcje w „PIP/PBP” nie mogą być regulowane.
- 2) Gdy PBP/PIP jest włączone, zgodność źródła sygnału głównego i podrzędnego jest przedstawiona w poniższej tabeli:

PIP		Sub Source (Źródło podrzęd.)		
		HDMI1	HDMI2	DP
Main Source (Źródło główne)	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

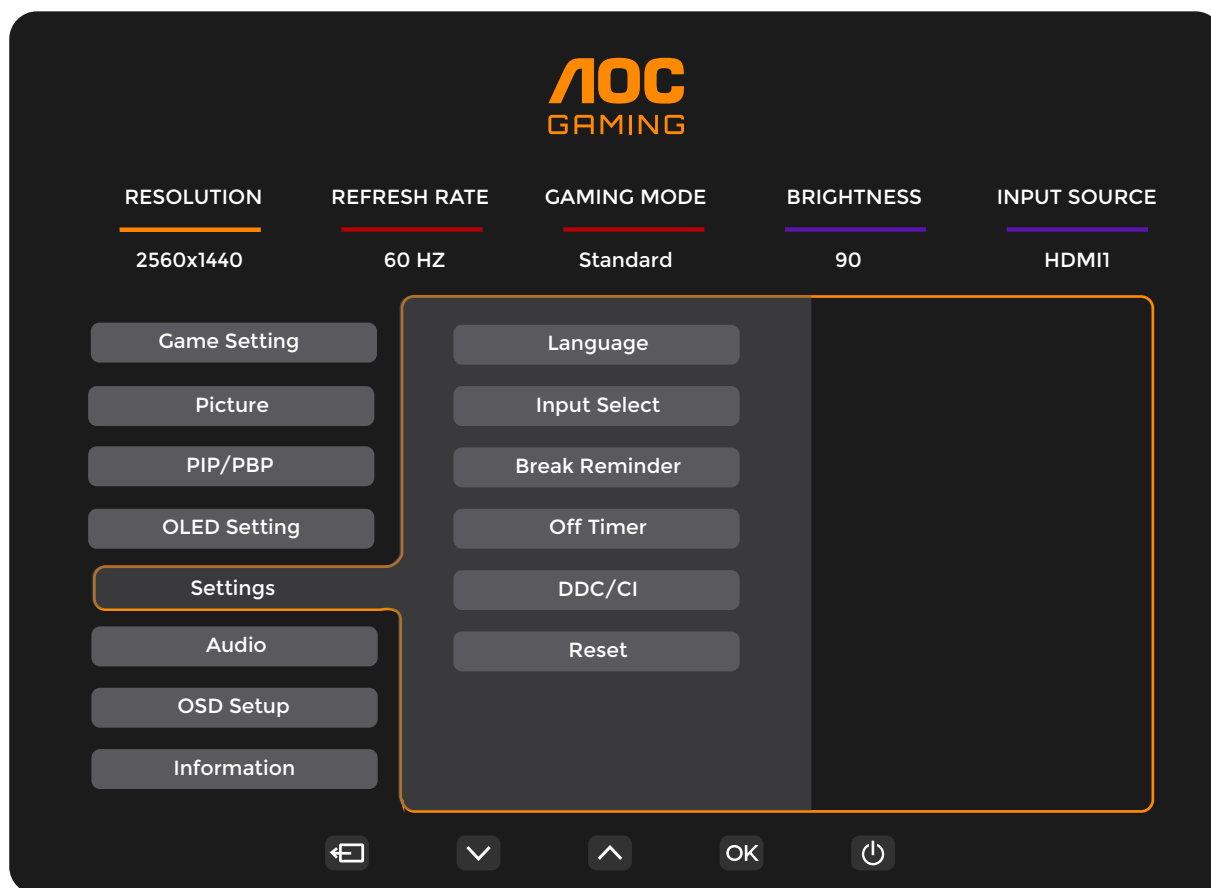
Ustawienia OLED



Orbitowanie pikseli	Wyłączony / Słaby / Średni / Silny	Orbitowanie powoduje niewielkie przesunięcie wyświetlanego obrazu na poziomie piksela, raz na sekundę, aby zapobiec wypaleniu obrazu. Funkcja ta jest domyślnie ustawiona na „Włączony (Słaby)”, „Słaby” powoduje najmniejsze przesunięcie, „Silny” największe, „Wyłączony” dezaktywuje ruch i zwiększa ryzyko wypalenia obrazu. Można to ustawić w menu OSD.
Auto Pixel Refresh	Włącz/Wyłącz	Włącz/Wyłącz funkcję automatycznego ostrzeżenia „Odświeżanie pikseli”. Monitor automatycznie wyświetli „Auto Pixel Refresh” co 4 godziny łącznego użytkowania, aby przypomnieć użytkownikowi o uruchomieniu procesu „Odświeżania pikseli”. Wybierz „Wyłączony”, aby zatrzymać Auto Pixel Refresh dotyczące „Odświeżania pikseli”. Jednakże, jeśli nie zostanie zachowany zalecany czas uruchamiania „Odświeżania pikseli”, może to zwiększyć ryzyko utrwalenia obrazu na ekranie. Proszę postępować ostrożnie.
Odświeżanie pikseli	Włącz/Wyłącz	Funkcja ta pomoże wyeliminować utrwalenie obrazu. Po uruchomieniu wybierz „Tak” w wyświetlonym menu. Wyświetlacz wyłączy ekran i uruchomi cykl konserwacji. Wskaźnik zasilania będzie migał na biało (1 sekunda włączony/1 sekunda wyłączony) podczas trwania cyklu, około 10 minut. Po zakończeniu cyklu wskaźnik zasilania zgaśnie, a wyświetlacz przejdzie w stan czuwania.

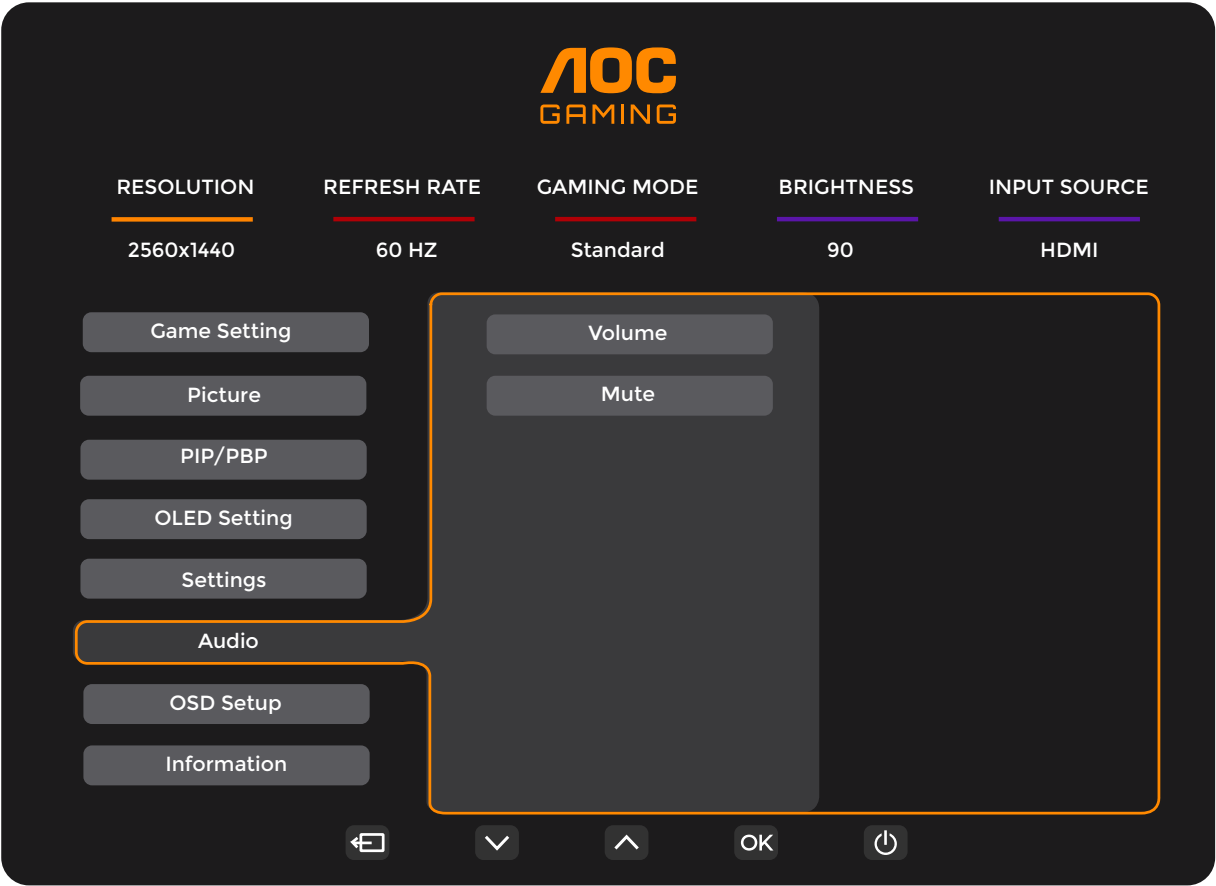
Wygaszacz ekranu	Wyłączony / Wolny / Szybki	Gdy przez określony czas wykryty zostanie statyczny obraz, funkcja wygaszacza ekranu przyciemni ekran, aby chronić panel przed wypaleniem. Gdy wykryty zostanie ruchomy obraz, monitor przywróci jasność do poprzedniego stanu pracy. Ustawienie domyślne to Wolny i może zostać zmienione na Szybki, aby szybciej aktywować wygaszacz ekranu. Zaleca się zawsze włączać wygaszacz ekranu w trybie Wolnym lub Szybkim, aby chronić ekran. Zaleca się również ustawienie urządzenia tak, aby korzystało z wygaszacza ekranu.
Ochrona logotypów	Wyłączony / 1 / 2	Gdy na ekranie wykrywane jest wiele statycznych logotypów, zaleca się włączenie ochrony logotypów, która przyciemni ekran, aby chronić panel przed wypaleniem obrazu w miejscach, gdzie wykryto logotypy.
Przyciemnianie obramowania	Wyłączony / 1 / 2 / 3	Dla specjalnych proporcji obrazu, które mają czarny obszar w ramce ekranu lub podzielony ekran, funkcja przyciemniania obramowania może automatycznie wykrywać i przyciemniać jasność określonych obszarów o dużej różnicy poziomów jasności.
Przyciemnianie paska zadań	Wyłączony / 1 / 2 / 3	Technologia Przyciemniania paska zadań zmniejsza jasność obszaru paska zadań na ekranie. W innych obszarach niż pasek zadań nie będą zauważalne żadne zmiany jasności.
Ochrona termiczna	Wyłączony / Włączony	Gdy temperatura monitora przekroczy 60 stopni Celsjusza, funkcja ochrony termicznej automatycznie zmniejszy jasność ekranu, aby zapewnić prawidłowe rozpraszanie ciepła. Zaleca się włączenie tej funkcji w monitorze.

Ustawienia



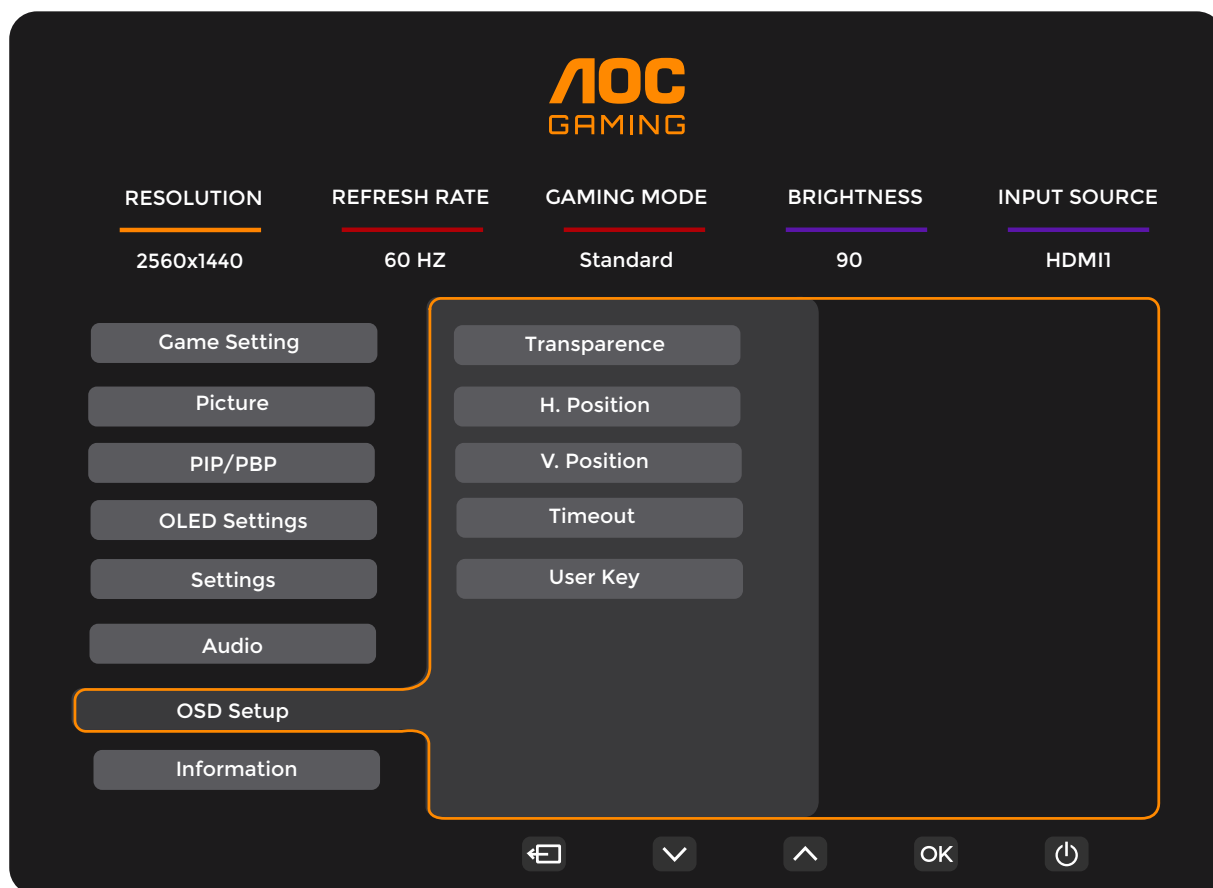
Język		Wybierz język OSD.
Wybór wejścia	Auto / HDMI1 /HDMI2/DP	Wybierz źródło sygnału wejściowego.
Przypomnienie o przerwie	Wyłączony / Włączony	Przypomnienie o przerwie, jeśli użytkownik pracuje nieprzerwanie przez ponad 1 godzinę.
Timer wyłączenia	0–24 godziny	Wybierz czas wyłączenia DC.
DDC/CI	Nie / Tak	Włącz/Wyłącz obsługę DDC/CI.
Reset	Nie / Tak	Przywróć ustawienia menu do wartości domyślnych.

Dźwięk



Głośność	0-100	Regulacja głośności.
Wycisz	Wyłączony / Włączony	Wycisz dźwięk.

Konfiguracja OSD



Przezroczystość	0-100	Regulacja przezroczystości OSD.
Pozycja pozioma	0-100	Regulacja poziomej pozycji OSD.
Pozycja pionowa	0-100	Regulacja pionowej pozycji OSD.
Limit czasu	5-120	Regulacja limitu czasu OSD.
User Key (Przycisk użytkownika)	Game Mode (Tryb gry)/ Sniper Scope (Zasięg snajp.)/ Frame Counter (Licznik klatek)	Użytkownik ustawił menu przycisków skrótów „V”.

Informacje

AOC
GAMING

RESOLUTION

2560x1440

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

DP

Game Setting

Picture

PIP/PBP

OLED Setting

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

Q27G4SDR

Resolution

2560(H)x1440(V)/60HZ

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxx

Serial Number

xxxxxxx

Time after Pixel Refresh

xxx

Pixel Refresh Counts

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

Wskaźnik LED

Status	Kolor diody LED
Tryb pełnej mocy	Biały
Tryb aktywnego wyłączenia	Pomarańczowy
Odświeżanie pikseli w toku	Migający biały (1 sekunda włączony / 1 sekunda wyłączony)
Awaria panelu OLED	Migający pomarańczowy (1 sekunda włączony / 1 sekunda wyłączony)
Tryb wyłączenia	Wskaźnik nie jest podświetlony

Rozwiązywanie problemów

Problemy	Możliwe rozwiązania
Wskaźnik zasilania nie jest podświetlony	• Sprawdź, czy zasilanie jest włączone • Sprawdź, czy przewód zasilający jest podłączony. • Sprawdź, czy komputer jest włączony.
Wskaźnik zasilania jest włączony, ale na wyświetlaczu nie pojawia się obraz.	• Sprawdź, czy karta graficzna komputera jest prawidłowo podłączona. • Sprawdź, czy przewód sygnałowy wyświetlacza jest poprawnie podłączony do komputera. • Sprawdź wtyczkę przewodu sygnałowego wyświetlacza i upewnij się, że żadne piny nie są wygięte. • Obserwuj wskaźnik klawisza Caps Lock na klawiaturze komputera, aby potwierdzić, czy komputer działa.
Brak obrazu, ale wskaźnik zasilania miga na pomarańczowo.	• Panel OLED uległ awarii i nie działa prawidłowo. Skontaktuj się z serwisem posprzedażowym AOC.
Nie można zrealizować funkcji plug-and-play.	• Sprawdź, czy urządzenie obsługuje funkcję plug-and-play. • Sprawdź, czy zasilacz obsługuje funkcję plug-and-play.
Obraz jest przyciemniony.	• Dostosuj jasność i współczynnik kontrastu.
Obraz migocze lub jest falisty.	• W otoczeniu mogą znajdować się urządzenia elektryczne powodujące zakłócenia elektromagnetyczne.
Ekran wyświetla komunikat „przewód sygnałowy niedostępny” lub „brak sygnału”.	• Sprawdź, czy przewód sygnałowy jest prawidłowo podłączony. • Sprawdź, czy pin wtyczki przewodu sygnałowego nie jest uszkodzony. • Funkcję Odświeżania pikseli można włączyć i uruchomić w menu wyświetlacza, aby usunąć powidoki obrazu, które się pojawiły. Uruchomienie tej funkcji kilkakrotnie może przynieść pożądany efekt wyświetlania obrazu. W celu uzyskania innych instrukcji dotyczących konserwacji ekranu prosimy o zapoznanie się z Instrukcją użytkownika na oficjalnej stronie internetowej.
Ekran wyświetla komunikat „nieprawidłowe wejście”.	• Sprawdź, czy komputer jest ustawiony w nieprawidłowym trybie wyświetlania. Proszę ponownie ustawić komputer w trybie wyświetlania podanym w szczegółowej instrukcji użytkownika.
Powidoki obrazu.	• Na podstawie charakterystyki panelu OLED funkcję Odświeżania pikseli można włączyć i uruchomić w menu wyświetlacza, aby usunąć powidoki obrazu, które się pojawiły. Zaleca się uruchomienie tej funkcji kilkakrotnie, aby uzyskać pożądany efekt wyświetlania obrazu. W celu uzyskania innych instrukcji dotyczących konserwacji ekranu prosimy o zapoznanie się z Instrukcją użytkownika na oficjalnej stronie internetowej.
Regulacje i serwis	Prosimy o zapoznanie się z informacjami dotyczącymi regulacji i serwisu na stronie www.aoc.com (aby znaleźć model zakupionego urządzenia w swoim kraju oraz informacje o regulacjach i serwisie na stronie wsparcia).

Specyfikacja

Specyfikacja ogólna

Panel	Nazwa modelu	Q27G4SDR	
	System napędowy	OLED	
	Widoczny rozmiar obrazu	67,3 cm przekątna	
	Rozstaw pikseli	0,2292 mm (H) x 0,2292 mm (V)	
	Kolor wyświetlacza	1,07 mld kolorów ^[1]	
Inne	Zakres poziomego skanowania	30k~510kHz	
	Maksymalny rozmiar poziomego skanowania	590,42 mm	
	Zakres pionowego skanowania	48~360Hz	
	Pionowy rozmiar skanowania (maksymalny)	333,72 mm	
	Optymalna rozdzielczość wstępnie ustawiona	2560 x 1440@60 Hz	
	Maksymalna rozdzielczość	2560 x 1440@360Hz ^[2]	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Źródło zasilania	100-240 V~ 50/60 Hz 1.5A	
	Zużycie energii	Typowe (domyślna jasność i kontrast)	75W
		Maks. (jasność = 100, kontrast = 100)	≤115W
		Tryb czuwania	≤0,5 W
	Rozpraszanie ciepła	Normalna praca	255,97BTU/godz.(typ.)
		Tryb uśpienia (tryb gotowości)	<1,71 BTU/godz.
		Tryb wyłączony	<1,71 BTU/godz.
		Tryb wyłączony (przełącznik AC)	0 BTU/godz.
Charakterystyka fizyczna	Typ złącza	HDMIx2/DisplayPort/USBx2/USB UP/Słuchawki	
	Typ kabla sygnałowego	Odłączalny	
Parametry środowiskowe	Temperatura	Eksploatacja	0°C~40°C
		Stan nieeksploatacyjny	-25°C~55°C
	Wilgotność	Eksploatacja	10%~85% (bez kondensacji)
		Stan nieeksploatacyjny	5%~93% (bez kondensacji)
	Wysokość nad poziomem morza	Eksploatacja	0 m~5000 m (0 ft~16404 ft)
		Stan nieeksploatacyjny	0 m~12192 m (0 ft~40000 ft)



Uwaga:

[1] Maksymalna liczba kolorów wyświetlacza obsługiwana przez ten produkt wynosi 1,07 miliarda, a warunki ustawień są następujące (mogą wystąpić różnice z powodu ograniczeń wyjścia niektórych kart graficznych) („V”: obsługa, „\”: brak obsługi):

Wersja sygnału Format koloru Stan Głębokość koloru	HDMI2.1		DisplayPort 1.4	
	YCbCr 420 YCbCr 422	YCbCr 444 RGB	YCbCr 420 YCbCr 422	YCbCr 444 RGB
2560x1440 360Hz 10bits	\	V	V	V
2560x1440 360Hz 8bits	\	V	V	V
2560x1440 300Hz 10bits	\	V	V	V
2560x1440 300Hz 8bits	\	V	V	V
2560x1440 240Hz 10bits	\	V	V	V
2560x1440 240Hz 8bits	\	V	V	V
2560x1440 200Hz 10bits	\	\	V	V
2560x1440 200Hz 8bits	\	\	V	V
2560x1440 165Hz 10bits	\	V	V	V
2560x1440 165Hz 8bits	\	V	V	V
2560x1440 144Hz 10bits	\	V	V	V
2560x1440 144Hz 8bits	\	V	V	V
2560x1440 60Hz 10bits	\	V	V	V
2560x1440 60Hz 8bits	\	V	V	V

[2]: Wejście sygnału HDMI2.1, aby uzyskać rozdzielczość QHD 360Hz i 1,07 miliarda kolorów (format RGB lub YCbCr 4:4:4), należy używać karty graficznej obsługującej DSC. Skontaktuj się z producentem swojej karty graficznej w celu sprawdzenia obsługi DSC.

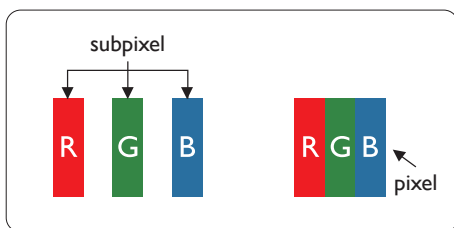
Dla wejścia DisplayPort 1.4 wymagana jest karta graficzna obsługująca DSC, aby osiągnąć QHD 240Hz i 1,07 miliarda kolorów (format RGB/YCbCr 4:4:4) i więcej. Skontaktuj się z producentem swojej karty graficznej w celu sprawdzenia obsługi DSC.

Polityka dotycząca defektów pikseli paneli monitorów AOC

AOC dąży do dostarczania produktów najwyższej jakości. Stosujemy jedno z najbardziej zaawansowanych procesów produkcyjnych w branży oraz rygorystyczną kontrolę jakości. Jednak defekty pikseli lub subpikseli na panelach monitorów stosowanych w urządzeniach są czasami nieuniknione.

Żaden producent nie może zagwarantować, że wszystkie panele będą wolne od defektów pikseli, jednak AOC gwarantuje, że każdy monitor z niedopuszczalną liczbą defektów zostanie naprawiony lub wymieniony w ramach gwarancji. Niniejsza informacja wyjaśnia różne typy defektów pikseli oraz określa dopuszczalne poziomy defektów dla każdego typu. Aby kwalifikować się do naprawy lub wymiany w ramach gwarancji, liczba wadliwych pikseli na panelu monitora musi przekraczać dopuszczalne poziomy. Na przykład nie więcej niż 0,0004% subpikseli na monitorze może być wadliwych.

Ponadto firma AOC ustala jeszcze wyższe standardy jakości dla określonych typów lub kombinacji wad pikseli, które są bardziej zauważalne niż inne. Niniejsza polityka obowiązuje na całym świecie.



Piksele i subpiksele

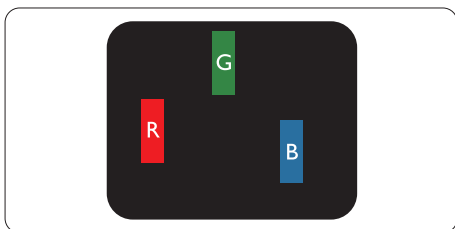
Piksel, czyli element obrazu, składa się z trzech subpikseli w podstawowych kolorach: czerwonym, zielonym i niebieskim. Wiele pikseli razem tworzy obraz. Gdy wszystkie subpiksele piksela są podświetlone, trzy kolorowe subpiksele razem tworzą pojedynczy biały piksel. Gdy wszystkie są wygaszone, trzy kolorowe subpiksele razem tworzą pojedynczy czarny piksel. Inne kombinacje podświetlonych i wygaszonych subpikseli tworzą pojedyncze piksele w innych kolorach.

Typy wad pikseli

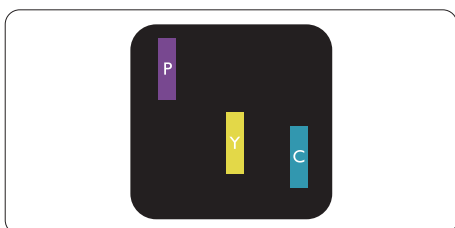
Wady pikseli i subpikseli pojawiają się na ekranie w różny sposób. Istnieją dwie kategorie wad pikseli oraz kilka typów wad subpikseli w każdej z tych kategorii.

Wady jasnych pikseli

Wady jasnych pikseli objawiają się jako piksele lub subpiksele, które są stale podświetlone lub 'włączone'. Oznacza to, że jasny punkt to subpiksel wyróżniający się na ekranie podczas wyświetlania przez monitor ciemnego wzoru. Wyróżnia się następujące typy wad jasnych pikseli.



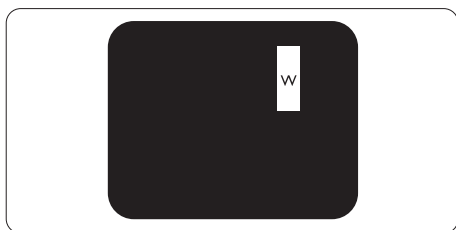
Jeden podświetlony czerwony, zielony lub niebieski subpiksel.



Dwa sąsiadujące podświetlone subpiksele:

- Czerwony + Niebieski = Fioletowy

- Czerwony + Zielony = Żółty
- Zielony + Niebieski = Cyjan (jasnoniebieski)



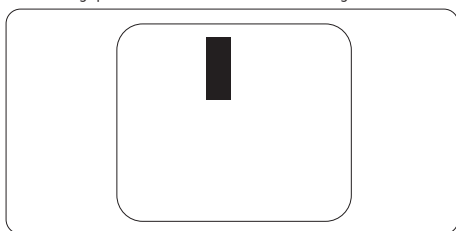
Trzy przylegające świecące subpiksele (jeden biały piksel).

Uwaga

Czerwona lub niebieska jasna kropka musi być jaśniejsza o ponad 50% w porównaniu z sąsiednimi kropkami, natomiast zielona jasna kropka jest jaśniejsza o 30% od sąsiednich kropek.

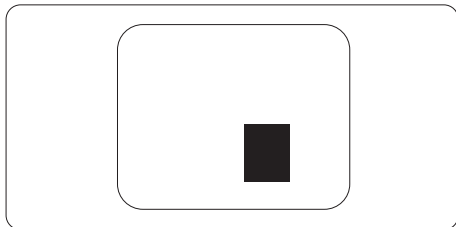
Defekty czarnych kropek

Defekty czarnych kropek pojawiają się jako piksele lub subpiksele, które są zawsze ciemne lub wyłączone. Oznacza to, że ciemna kropka to subpiksel, który wyróżnia się na ekranie, gdy monitor wyświetla jasny wzór. Poniżej przedstawiono rodzaje defektów czarnych kropek.



Bliskość defektów pikseli

Ponieważ defekty pikseli i subpikseli tego samego typu, znajdujące się blisko siebie, mogą być bardziej zauważalne, firma AOC określa również dopuszczalne tolerancje dotyczące bliskości defektów pikseli.



Tolerancje defektów pikseli

Aby kwalifikować się do naprawy lub wymiany z powodu defektów pikseli w okresie gwarancji, panel monitora w monitorze AOC musi posiadać defekty pikseli lub subpikseli przekraczające tolerancje określone w instrukcji dostępnej online.

WADY JASNYCH PIKSELI	DOPUSZCZALNY POZIOM
1 podświetlony subpiksel	0
2 sąsiadujące podświetlone subpiksele	0
3 sąsiadujące podświetlone subpiksele (jeden biały piksel)	0
Odległość między dwoma wadami jasnych pikseli*	Nie dotyczy
Łączna liczba wad jasnych pikseli wszystkich typów	0
WADY CZARNYCH PIKSELI	DOPUSZCZALNY POZIOM
1 ciemny subpiksel	5 lub mniej
2 przylegające ciemne subpiksele	2 lub mniej
3 przylegające ciemne subpiksele	1 lub mniej
Odległość między dwoma defektami czarnych kropek*	≥5 mm

Łączna liczba defektów czarnych kropek wszystkich typów	5 lub mniej
CAŁKOWITA LICZBA DEFECTÓW KROPEK	POZIOM AKCEPTOWALNY
Łączna liczba jasnych lub czarnych defektów kropek wszystkich typów	5 lub mniej

Uwaga

*: 1 lub 2 sąsiadujące defekty subpikseli = 1 defekt kropki.

Wstępnie ustawione tryby wyświetlania

STANDARD	ROZDZIELCZOŚĆ (±1Hz)	CZĘSTOTLIWOŚĆ POZIOMA (kHz)	CZĘSTOTLIWOŚĆ PIONOWA (Hz)
VGA	640×480@60Hz DMT	31.469	59.94
MAC MODES	640×480@67Hz MAC	35	66.667
VGA	640×480@72Hz DMT	37.861	72.809
	640×480@75Hz DMT	37.5	75
	640×480@100Hz	51.08	99.769
	640×480@120Hz	61.91	119.518
DOS MODE	720×400@70Hz DOS	31.469	70.087
SVGA	800×600@56Hz DMT	35.156	56.25
	800×600@60Hz DMT	37.879	60.317
	800×600@72Hz DMT	48.077	72.188
	800×600@75Hz DMT	46.875	75
	800×600@100Hz	63.68	99.662
	800×600@120Hz	77.425	119.854
MAC MODES	832×624@75Hz MAC	49.725	74.55
XGA	1024×768@60Hz DMT	48.363	60.004
	1024×768@70Hz DMT	56.476	70.069
	1024×768@75Hz DMT	60.023	75.029
	1280×1024@60Hz DMT	63.981	60.02
	1280×1024@75Hz DMT	79.976	75.025
	1920×1080@60Hz DMT	67.5	60
QHD	2560×1440@60Hz	96.482	60.001
	2560×1440@100Hz (DisplayPort)	151	100
	2560×1440@120Hz	183	120
	2560×1440@144Hz	231.555	144.002
	2560×1440@165Hz	242.551	165
	2560×1440@200Hz (DisplayPort)	294	200
	2560×1440@240Hz	385.921	240.001
	2560×1440@300Hz	441	300
	2560×1440@360Hz	578.88	360
PBP	1280×1440@60Hz(PBP)	89.45	59.913
	1280×1440@75Hz(PBP)	111.972	74.998
	1280×1440@100Hz (HDMI PBP)	149.3	100
	1280×1440@120Hz(PBP)	179.157	119.998
	1280×1440@144Hz(PBP)	214.994	144.002
	1280×1440@165Hz (DisplayPort PBP)	246.347	165.002

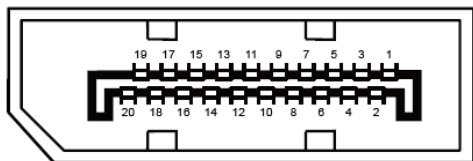
Uwaga: Zgodnie ze standardem VESA, może wystąpić pewien błąd (+/-1 Hz) przy obliczaniu częstotliwości odświeżania (częstotliwości pola) różnych systemów operacyjnych i kart graficznych. W celu poprawy kompatybilności nominalna częstotliwość odświeżania tego produktu została zaokrąglona. Proszę odnieść się do rzeczywistego produktu.

Przypisania pinów



19-pinowy kabel sygnałowy kolorowego wyświetlacza

Numer pinu	Nazwa sygnału	Numer pinu	Nazwa sygnału	Numer pinu	Nazwa sygnału
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Masa DDC/CEC
2.	Ekran TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	Zasilanie +5V
3.	TMDS Dane 2-	11.	Ekranowanie zegara TMDS	19.	Wykrywanie podłączenia na gorąco
4.	TMDS Dane 1+	12.	TMDS Zegar-		
5.	Ekranowanie danych TMDS 1	13.	CEC		
6.	TMDS Dane 1-	14.	Zarezerwowane (N.C. na urządzeniu)		
7.	TMDS Dane 0+	15.	SCL		
8.	Ekranowanie danych TMDS 0	16.	SDA		



20-pinowy kabel sygnałowy kolorowego wyświetlacza

Numer pinu	Nazwa sygnału	Numer pinu	Nazwa sygnału
1.	ML_Lane 3 (n)	11.	GND
2.	GND	12.	ML_Lane 0 (p)
3.	ML_Lane 3 (p)	13.	KONFIG1
4.	ML_Lane 2 (n)	14.	KONFIG2
5.	GND	15.	AUX_CH(p)
6.	ML_Lane 2 (p)	16.	GND
7.	ML_Lane 1 (n)	17.	AUX_CH(n)
8.	GND	18.	Wykrywanie podłączenia na gorąco
9.	ML_Lane 1 (p)	19.	Powrót DP_PWR
10.	ML_Lane 0 (n)	20.	DP_PWR

Plug and Play

Funkcja Plug & Play DDC2B

Ten monitor jest wyposażony w funkcję VESA DDC2B zgodnie ze standardem VESA DDC. Umożliwia to monitorowi informowanie systemu nadrzędnego o swojej tożsamości oraz, w zależności od poziomu używanego DDC, przekazywanie dodatkowych informacji o możliwościach wyświetlacza.

DDC2B to dwukierunkowy kanał danych oparty na protokole I2C. System nadrzędny może żądać informacji EDID za pośrednictwem kanału DDC2B.

