

# AOC



monitora LCD  
Podręcznik użytkownika

**C24G2/C24G2U**

[www.aoc.com](http://www.aoc.com)

©2020 AOC.All Rights Reserved

**HDMI**™  
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

|   |    |
|---|----|
| Bezpieczeństwo.....                     | 1  |
| Konwencje krajowe .....                 | 1  |
| Zasilanie .....                         | 2  |
| Instalacja .....                        | 3  |
| Czyszczenie .....                       | 4  |
| Inne .....                              | 5  |
| Ustawienia .....                        | 6  |
| Zawartość opakowania .....              | 6  |
| Montaż stojaka i podstawy .....         | 7  |
| Regulacja kąta widzenia .....           | 8  |
| Podłączanie monitora.....               | 9  |
| Funkcja Adaptive-Sync.....              | 11 |
| Regulacja.....                          | 12 |
| Przyciski skrótów.....                  | 12 |
| Ustawienia OSD .....                    | 13 |
| Luminance (Luminancja) .....            | 14 |
| Image Setup (Ustawien. Obrazu) .....    | 15 |
| Color Setup (Ustawienia kolorów) .....  | 16 |
| Picture Boost (Wzmocn. Obrazu) .....    | 17 |
| OSD Setup (Ustawienia OSD).....         | 18 |
| Game Setting (Ustawienia gry).....      | 19 |
| Extra (Ekstra).....                     | 20 |
| Exit (Zakończ).....                     | 21 |
| Diody stanu .....                       | 22 |
| Rozwiązywanie problemów .....           | 23 |
| Dane techniczne .....                   | 24 |
| Ogólne dane techniczne .....            | 24 |
| Zaprogramowane tryby wyświetlania ..... | 25 |
| Przypisanie styków.....                 | 26 |
| Plug and Play .....                     | 28 |

# Bezpieczeństwo

## Konwencje krajowe

Następujące części opisują wykorzystywane w tym dokumencie konwencje krajowe.

### Uwagi, ostrzeżenia i przestrogi

W tym podręczniku, blokom tekstu mogą towarzyszyć ikony i pogrubienie lub pochylenie tekstu. Te bloki to uwagi, przestrogi i ostrzeżenia, wykorzystywane w następujący sposób:



**UWAGA:** UWAGA wskazuje ważną informację, pomocną w lepszym wykorzystaniu systemu komputerowego.





**PRZESTROGA:** PRZESTROGA wskazuje możliwość potencjalnego uszkodzenia urządzenia lub utratę danych i podpowiada jak uniknąć problemu.





**OSTRZEŻENIE:** OSTRZEŻENIE wskazuje potencjalne zagrożenie odniesienia obrażeń ciała i informuje o sposobie ich unikania. Niektóre ostrzeżenia mogą pojawiać się w alternatywnych formatach i może im towarzyszyć ikona. W takich przypadkach, specyficzna prezentacja ostrzeżenia jest regulowana przepisami.


## Zasilanie


 Monitor należy zasilać wyłącznie ze źródła zasilania wskazanego na etykiecie. Przy braku pewności co do typu zasilania w sieci domowej należy skontaktować się z dostawcą lub lokalnym zakładem energetycznym.

 Monitor posiada trójstykową wtyczkę z uziemieniem. Wtyczka ta, w ramach funkcji zabezpieczenia, będzie pasować tylko do gniazdka zasilania z uziemieniem. Jeżeli gniazdko nie nadaje się do wtyczki z trzema bolcami, należy zwrócić się do elektryka o zamontowanie odpowiedniego gniazdka lub zastosować adapter, w celu bezpiecznego uziemienia urządzenia. Nie wolno pokonywać funkcji zabezpieczenia wtyczki z uziemieniem.

 Urządzenie należy odłączyć od zasilania podczas burzy z wyładowaniami atmosferycznymi lub, jeśli nie będzie długo używane. Zabezpieczy to monitor przed uszkodzeniem spowodowanym skokami napięcia.

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

 Aby zapewnić oczekiwane działanie, monitor należy używać wyłącznie z komputerami z certyfikatem UL, z gniazdami o parametrach prądu przemiennego 100 - 240 V, min. 5 A.

 Gniazdko sieciowe powinno znajdować się w pobliżu urządzenia i powinno być łatwo dostępne.

# Instalacja

**!** Nie należy umieszczać monitora na niestabilnym wózku, podstawie, stojaku, wsporniku lub stoliku. Upadek monitora może spowodować obrażenia ciała lub poważne uszkodzenie produktu. Należy korzystać jedynie z wózków, podstaw, stojaków, wsporników lub stolików zalecanych przez producenta lub sprzedawanych wraz z tym produktem. Podczas instalacji produktu należy postępować zgodnie z instrukcjami producenta i używać akcesoriów montażowych zalecanych przez producenta. Zestaw produktu i wózka należy przesuwać z zachowaniem ostrożności.

**!** Nigdy nie należy wpychać do szczelin w obudowie monitora żadnych obiektów. Może to spowodować zwarcie części, a w rezultacie pożar lub porażenie prądem elektrycznym. Nigdy nie należy wylewać płynów na monitor.

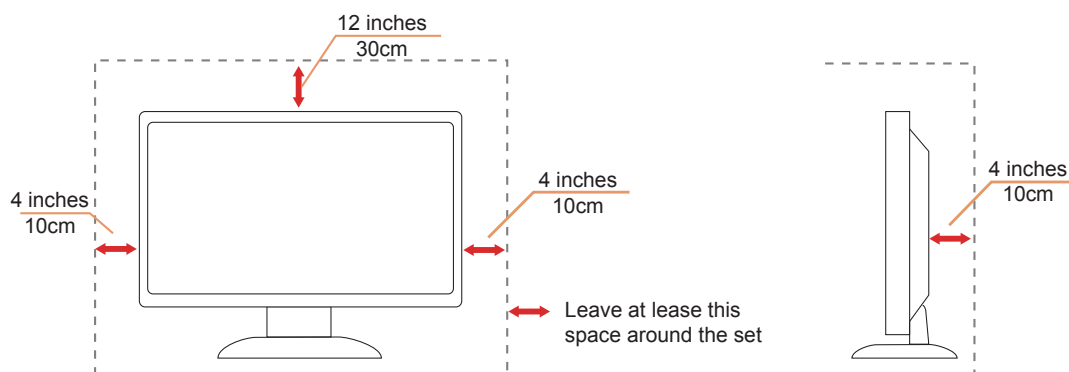
**!** Produktu nie należy kłaść przodem na podłodze.

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

**!** Należy pozostawić wolną przestrzeń wokół monitora, jak pokazano poniżej. W przeciwnym razie obieg powietrza może być niewystarczający, a przegrzanie może doprowadzić do pożaru lub uszkodzenia monitora.

Sprawdź poniżej zalecane obszary wentylacyjne wokół monitora, przy instalacji monitora na ścianie lub na podstawie:

## Montaż na podstawie

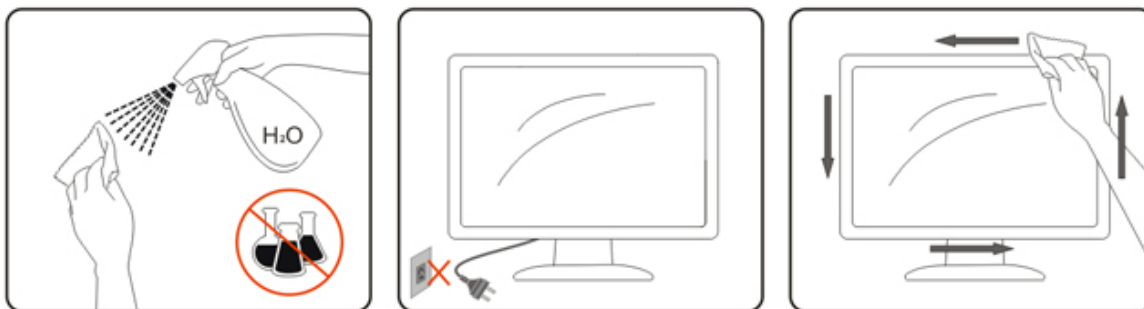


## Czyszczenie


⚠ Obudowę należy czyścić regularnie szmatką. Do czyszczenia zabrudzeń można używać delikatnego zamiast silnego detergentu, który może spowodować uszkodzenie obudowy produktu.

⚠ Podczas czyszczenia należy upewnić się, że detergent nie przedostał się do produktu. Szmatka do czyszczenia nie może być zbyt szorstka, ponieważ może to spowodować porysowanie powierzchni ekranu.


⚠ Przed czyszczeniem produktu należy odłączyć przewód zasilania.




## Inne

 Jeżeli z produktu zacznie wydobywać się nieprzyjemny zapach, dziwny dźwięk lub dym należy NATYCHMIAST odłączyć kabel zasilający i skontaktować się z punktem serwisowym.

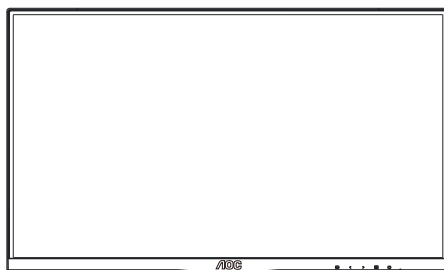
 Należy upewnić się, że otwory wentylacyjne nie są zablokowane przez stół lub zasłony.

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

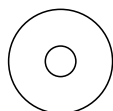
 Nie wolno uderzać lub upuścić monitora podczas pracy lub transportu.

# Ustawienia

## Zawartość opakowania



\*

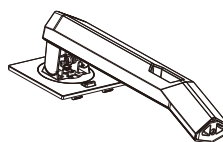


CD Manual

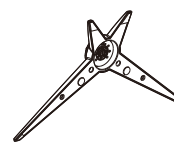
\*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

\*



DP Cable

\*



HDMI Cable

\*



VGA Cable

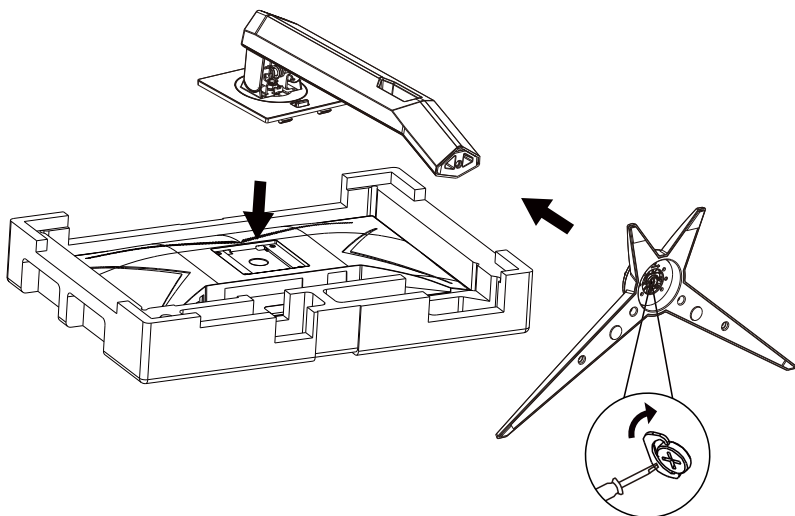
\* Nie wszystkie kable sygnałowe (D-SUB, DP, HDMI) będą dostarczane we wszystkich krajach i regionach. Sprawdzić u lokalnego dostawcy lub w biurze oddziału AOC celem potwierdzenia.



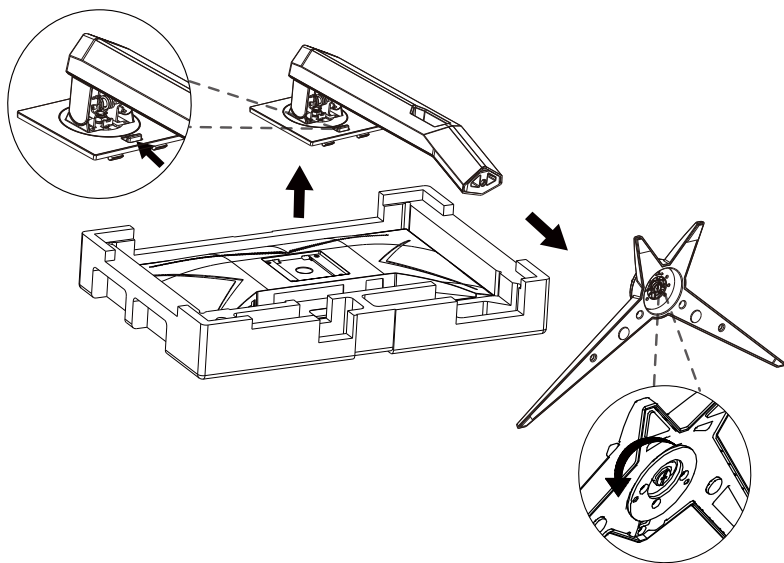
# Montaż stojaka i podstawy

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

Ustawienia:



Zdejmowanie:

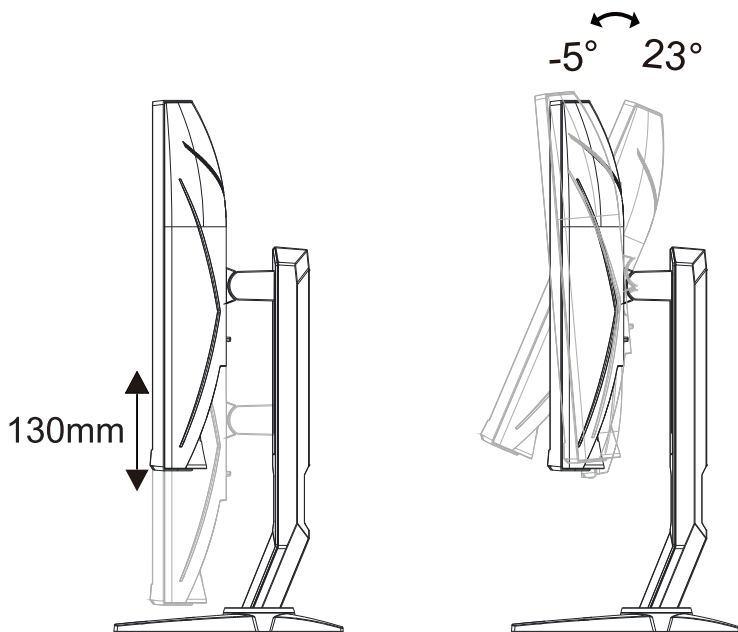


## Regulacja kąta widzenia

Aby zapewnić optymalne widzenie zaleca się, aby spojrzeć na pełny ekran monitora, a następnie wyregulować kąt monitora do własnych preferencji.

Podczas zmiany kąta monitora należy przytrzymać wspornik, aby monitor się nie przewrócił.

Kąt monitora można wyregulować w pokazanym poniżej zakresie:



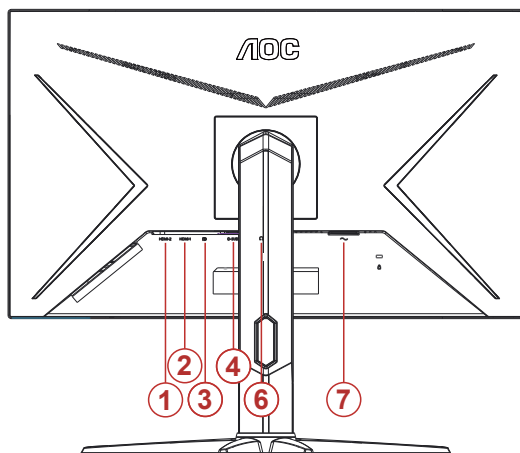
### UWAGA:

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

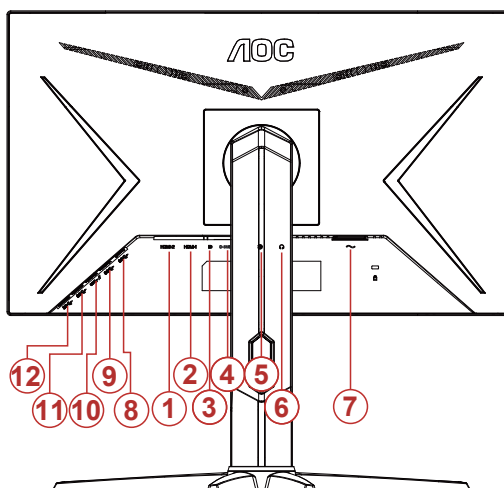
# Podłączanie monitora

Gniazda kabli z tyłu monitora i komputera

C24G2



C24G2U



1. HDMI-2
2. HDMI-1
3. DisplayPort
4. D-SUB
5. Line in
6. Słuchawki
7. Zasilanie
8. USB-PC przesyłania danych
9. USB 3.2 Gen 1
10. USB3.2 Gen1+szybkie ładowanie
11. USB 3.2 Gen 1
12. USB 3.2 Gen 1

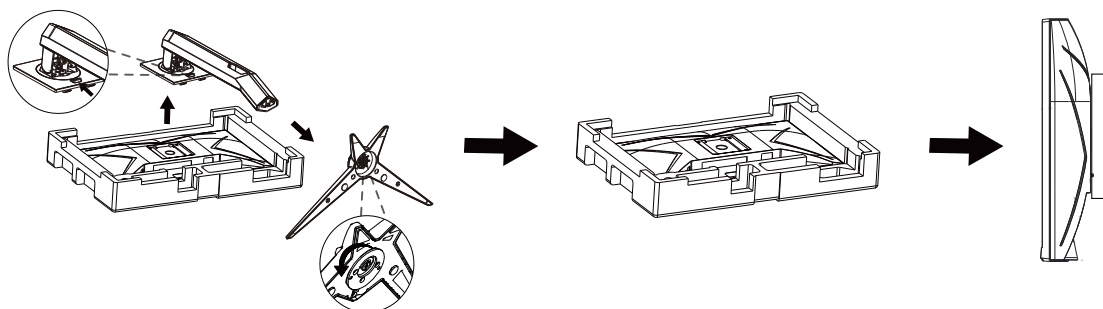
## Połączenie z komputerem PC

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

Jeżeli na monitorze wyświetlany jest obraz instalacja jest zakończona. Jeżeli obraz nie jest wyświetlany, patrz Rozwiązywanie problemów.

Aby zabezpieczyć sprzęt, przed podłączeniem należy zawsze wyłączyć komputer i monitor LCD.

Podłączanie wspomnika do montażu na ścianie  
Przygotowanie do instalacji opcjonalnego ramienia do montażu ściennego.



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

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

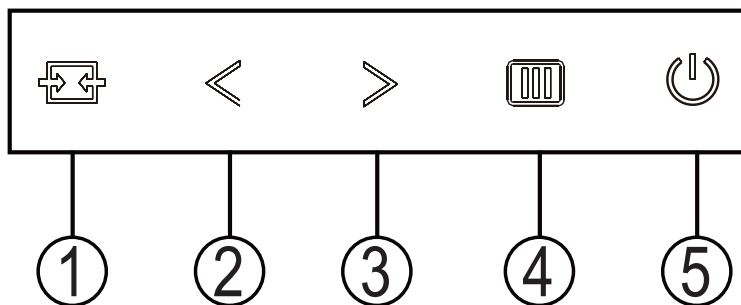
Uwaga : Otwory na śruby do montażu VESA nie są dostępne we wszystkich modelach, sprawdź u dostawcy lub w oficjalnym wydziale AOC.

# Funkcja Adaptive-Sync

1. Funkcja Adaptive-Sync współpracuje z DP/HDMI
2. Kompatybilne karty graficzne: Lista zalecanych kart jak niżej, można również sprawdzić odwiedzając [www.AMD.com](http://www.AMD.com)
  - Radeon™ RX Vega serii
  - Radeon™ RX 500 serii
  - Radeon™ RX 400 serii
  - Radeon™ R9/R7 300 serii (za wyjątkiem serii R9 370/X, R7 370/X, R7 265)
  - Radeon™ Pro Duo (2016)
  - Radeon™ R9 Nano serii
  - Radeon™ R9 Fury serii
  - Radeon™ R9/R7 200 serii (za wyjątkiem serii R9 270/X, R9 280/X)

# Regulacja

## Przyciski skrótów



|   |                     |
|---|---------------------|
| 1 | Źródło/Auto/Zakończ |
| 2 | Tryb gry/W lewo     |
| 3 | Dial Point/W dół    |
| 4 | Menu/Enter          |
| 5 | Zasilanie           |

### Zasilanie

Naciśnij przycisk Zasilanie, aby włączyć monitor.

### Menu/Enter

Przy braku OSD, naciśnij w celu wyświetlenia OSD lub potwierdzenia wyboru. Naciśnij na około 2 sekundy, aby wyłączyć monitor.

### Tryb gry/<

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

### Dial Point/>

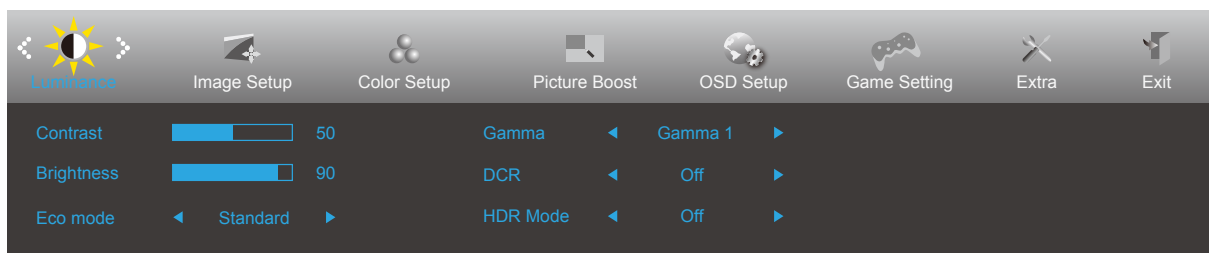
Przy braku OSD, naciśnij przycisk Dial Point, aby pokazać/ukryć Dial Point.

### Źródło/Automatyczna/Zakończ

Kiedy OSD jest zamknięte, naciśnięcie przycisku Źródło/Auto/Zakończ uaktywni funkcję Źródło. Kiedy OSD jest zamknięte, naciśnięcie przycisku Źródło/Auto/Zakończ przez około 2 sekundy spowoduje wykonanie automatycznej konfiguracji (tylko dla modeli z D-Sub).

# Ustawienia OSD

## Podstawowe i proste instrukcje dla przycisków sterowania.

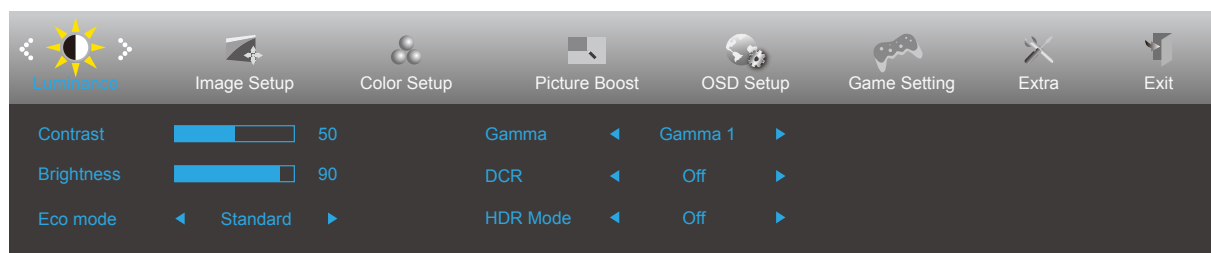










- 1). Naciśnij przycisk **MENU**, aby wyświetlić okno menu ekranowego OSD.
- 2). Naciśnij przyciski < lub >, aby nawigować między funkcjami. Po podświetleniu wymaganej funkcji, naciśnij przycisk **MENU** w celu uaktywnienia. Naciśnij przycisk < lub > w celu przechodzenia między funkcjami podmenu. Kiedy wymagana funkcja będzie podświetlona, naciśnij przycisk **MENU**, aby ją uaktywnić.
- 3). Naciśnij < lub > w celu zmiany ustawień wybranej funkcji. Naciśnij przycisk **AUTO** w celu opuszczenia ustawienia. Jeżeli chcesz wyregulować dowolną z innych funkcji, powtórz kroki od 2 do 3.
- 4). Funkcja blokady OSD: W celu zablokowania OSD, naciśnij i przytrzymaj wciśnięty przycisk **MENU** przy wyłączonym monitorze a następnie naciśnij przycisk zasilania w celu włączenia monitora. W celu odblokowania OSD - naciśnij i przytrzymaj wciśnięty przycisk **MENU** przy wyłączonym monitorze a następnie naciśnij przycisk zasilania w celu włączenia monitora.

### Uwaga:

- 1). Jeżeli produkt ma tylko jedno wejście sygnału wyłączona jest regulacja pozycji „Wybór wejścia”.
- 2). Jedna z funkcji DCR, Wzmocn. kolorów i Wzmocn. obrazu jest aktywna; pozostałe trzy funkcje są wyłączone.

## Luminance (Luminancja)



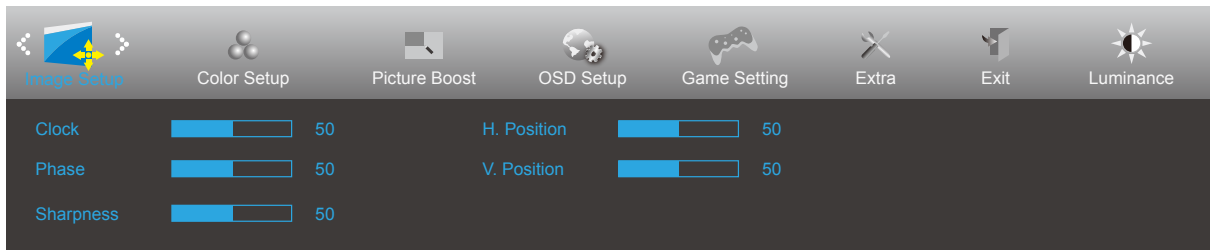
|   |                        |                   |   |   |
|---|------------------------|-------------------|---|---|
|  | Contrast (Kontrast)    | 0-100             |   | Kontrast z rejestru cyfrowego.              |
|   | Brightness (Jasność)   | 0-100             |   | Regulacja podświetlania                     |
|   | Eco mode (Ekonomiczny) | Standard          | <input checked="" type="checkbox"/>   | Tryb Standardowy                            |
|   |                        | Text (Tekst)      |    | Tryb tekstowy                               |
|   |                        | Internet          |    | Tryb Internetu                              |
|   |                        | Game (Gra)        |    | Game Mode (Tryb gry)                        |
|   |                        | Movie (Film)      |    | Tryb filmu                                  |
|   |                        | Sports (Sport)    |   | Tryb sportu                                 |
|   |                        | Reading (Odczytu) |  | Tryb odczytu                                |
|   | Gamma                  | Gamma1            | Regulacja do Gamma 1  |   |
|   |                        | Gamma2            | Regulacja do Gamma 2  |   |
|   |                        | Gamma3            | Regulacja do Gamma 3  |   |
|   | DCR                    | Off (Wyłączone)   |   | Wyłączony dynamiczny współczynnik kontrastu |
|   |                        | On (Włączone)     |  | Włączony dynamiczny współczynnik kontrastu  |
|   | HDR Mode               | OFF               |   | Adjust HDR Mode.                            |
| HDR Picture   |                        |                   |   |   |
| HDR Movie   |                        |                   |   |   |
| HDR Game  |                        |                   |   |   |


### Uwaga:

Po ustawieniu "Tryb HDR" na "bez wyłączenia", nie będzie można regulować elementów "Kontrast", "Jasność", "Gamma".

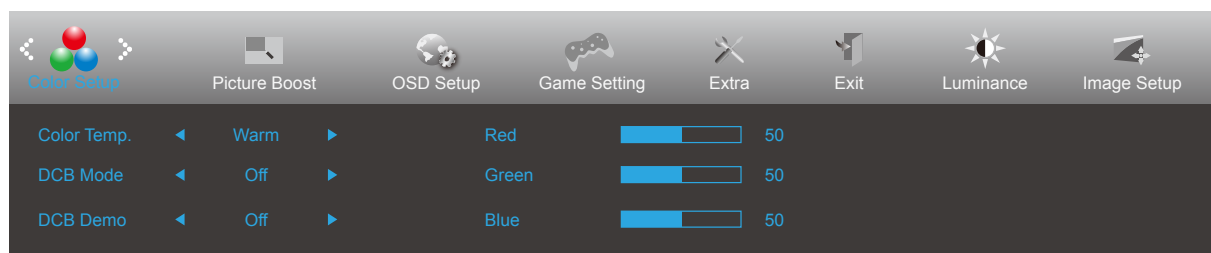


## Image Setup (Ustawien. Obrazu)



|   |                               |       |   |
|---|-------------------------------|-------|---|
|  | Clock (Zegar)                 | 0-100 | Regulacja zegara obrazu w celu zredukowania liniowych zakłóceń pionowych. |
|   | Phase (Faza)                  | 0-100 | Regulacja fazy obrazu w celu zredukowania liniowych zakłóceń poziomych    |
|   | Sharpness (Ostrość)           | 0-100 | Regulacja ostrości obrazu   |
|   | H. Position (Pozycja Pozioma) | 0-100 | Regulacja położenia poziomego obrazu.                                     |
|   | V. Position (Pozycja Pionowa) | 0-100 | Regulacja położenia pionowego obrazu.                                     |

## Color Setup (Ustawienia kolorów)

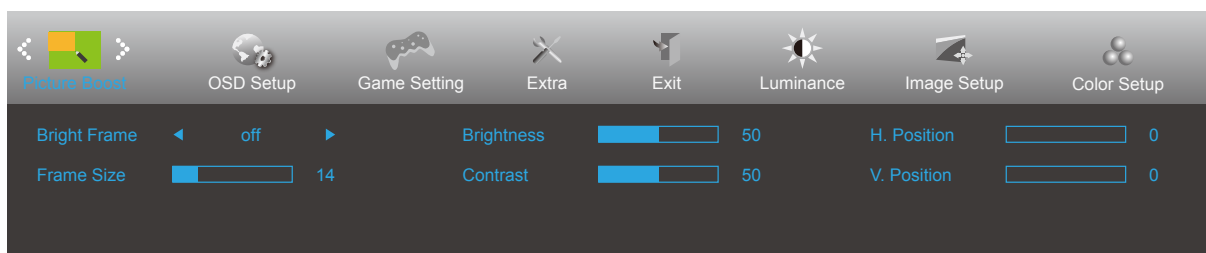



|                  |                                     |                                |  |   |
|------------------|-------------------------------------|--------------------------------|--|---|
|                  | Color Temp.<br>(Temper.<br>Barwowa) | Warm (Ciepłe)                  |  | Przywołuje temperaturę barwową ciepłych kolorów z pamięci EEPROM.   |
|                  |                                     | Normal (Normalne)              |  | Przywołuje temperaturę barwową normalnych kolorów z pamięci EEPROM. |
|                  |                                     | Cool (Zimne)                   |  | Przywołuje temperaturę barwową zimnych kolorów z pamięci EEPROM.    |
|                  |                                     | sRGB                           |  | Przywołuje temperaturę barwową sRGB z pamięci EEPROM.               |
|                  |                                     | User (Użytk.)                  |  | Przywołanie temperatury barwowej użytkownika z pamięci EEPROM.      |
|                  | DCB Mode<br>(DCB Tryb)              | Full Enhance (Pełne Rozszerz.) | Wł. lub wył.                                   | Służy do włączania lub wyłączenia Tryb Pełne Rozszerz.              |
|                  |                                     | Nature Skin (Natur. Skóra)     | Wł. lub wył.                                   | Służy do włączania lub wyłączenia Tryb Natur. Skóra                 |
|                  |                                     | Green Field (Zielone Pole)     | Wł. lub wył.                                   | Służy do włączania lub wyłączenia Tryb Zielone Pole                 |
|                  |                                     | Sky-blue (Niebieskie Niebo)    | Wł. lub wył.                                   | Służy do włączania lub wyłączenia Tryb Niebieskie Niebo             |
|                  |                                     | AutoDetect (Autom. Wykrywan.)  | Wł. lub wył.                                   | Służy do włączania lub wyłączenia Tryb Autom. Wykrywan.             |
|                  |                                     | Off (wył.)                     | Wł. lub wył.                                   | Służy do włączania lub wyłączenia Tryb wył..                        |
|                  | DCB Demo (DCB Demo)                 |                                | Wł. lub wył.                                   | Wyłączenie lub włączenie trybu demo                                 |
|                  | Red (Czerwony)                      |                                | 0-100  | Wzmocnienie czerwieni z rejestru cyfrowego.                         |
|                  | Green (Zielony)                     |                                | 0-100  | Wzmocnienie zielonego z rejestru cyfrowego.                         |
| Blue (Niebieski) |                                     | 0-100                          | Wzmocnienie niebieskiego z rejestru cyfrowego. |   |

### Uwaga:

Po ustawieniu "Tryb HDR" w opcji "Luminancja" na "bez wyłączenia", nie będzie można regulować żadnych elementów w opcji "Ustawienia kolorów".

## Picture Boost (Wzmocn. Obrazu)



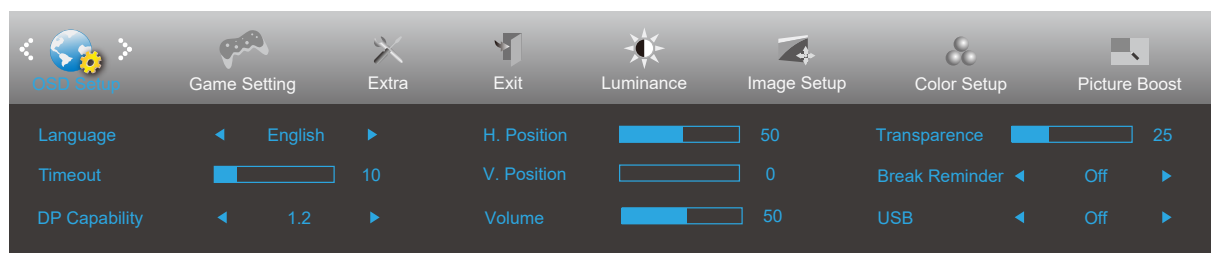
|   |                               |              |  |
|---|-------------------------------|--------------|--|
|  | Bright Frame (Jasna Ramka)    | Wł. lub wył. | Wyłączenie lub włączenie jasnej ramki  |
|   | Frame Size (Rozmiar Ramki)    | 14-100       | Dostosowanie rozmiaru ramki            |
|   | Brightness (Jasność)          | 0-100        | Dostosowanie jasności ramki            |
|   | Contrast (Kontrast)           | 0-100        | Dostosowanie kontrastu ramki           |
|   | H. Position (Pozycja Pozioma) | 0-100        | Dostosowanie poziomego położenia ramki |
|   | V. Position (Pozycja Pionowa) | 0-100        | Dostosowanie pionowego położenia ramki |


### Uwaga:

Dostosowanie jasności, kontrastu i położenia jasnej ramki w celu poprawy wrażeń podczas oglądania.

Po ustawieniu "Tryb HDR" w opcji "Luminancja" na "bez wyłączenia", nie będzie można regulować żadnych elementów w opcji "Ustawienia kolorów".

## OSD Setup (Ustawienia OSD)

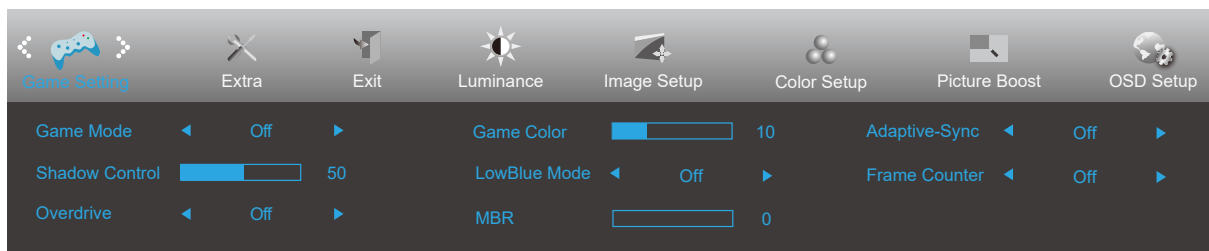



|   |   |                  |   |
|---|---|------------------|---|
|  | Language (Język)                          |                  | Wybór języka OSD.   |
|   | Timeout (Czas Zakończenia)                | 5-120            | Dostosowanie czasu wyświetlania menu ekranowego OSD                     |
|   | DP Capability (Zdolność DP)               | 1.1/1.2          | Proszę zwrócić uwagę, że jedynie DP1.2 obsługuje funkcję Adaptive-Sync  |
|   | H. Position (Pozycja Pozioma)             | 0-100            | Służy do ustawiania położenia OSD w poziomie                            |
|   | V. Position (Pozycja Pionowa)             | 0-100            | Służy do ustawiania położenia OSD w pionie                              |
|   | Volume (Głośność)                         | 0-100            | Regulacja głośności.  |
|   | Transparence (Przezroczystość )           | 0-100            | Dostosowanie przezroczystości menu ekranowego OSD                       |
|   | Break Reminder (Przypomnienie o przerwie) | Wł. lub wył.     | Przypomnienie o przerwie, jeśli użytkownik pracuje dłużej niż 1 godzinę |
| USB (C24G2U)  | Wł. lub wył.                              | USB Wł. lub wył. |   |

### Uwaga:

Jeżeli zawartość wideo DP obsługuje DP1.2, wybierz DP1.2 dla Zdolność DP, w przeciwnym razie wybierz DP1.1.

## Game Setting (Ustawienia gry)



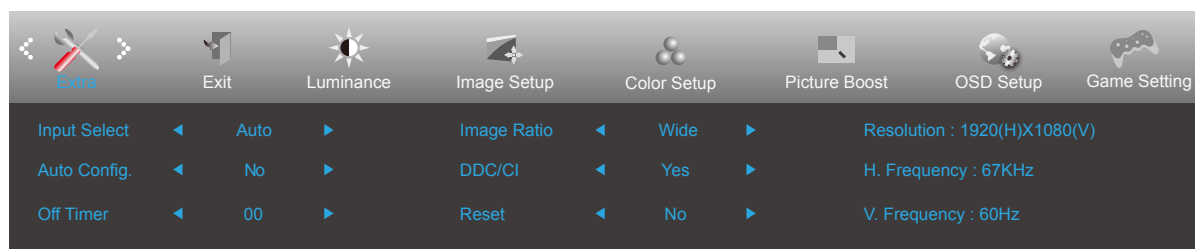
|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|  | Game Mode<br>(Tryb gry)   | FPS   | Do grania w gry typu FPS (First Person Shooters [Strzelanka]). Poprawia szczegóły poziomu czerni motywu.  |
|   |   | RTS   | Do grania w gry typu RTS (Real Time Strategy [Strategiczne]). Poprawia jakość obrazu.   |
|   |   | Racing (Wyścig)   | Do grania w gry typu wyścig. Zapewnia najkrótszy czas odpowiedzi i wysoki poziom nasycenia koloru.  |
|   |   | Gamer 1 (Gracz 1)   | Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 1.   |
|   |   | Gamer 2 (Gracz 2)   | Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 2.   |
|   |   | Gamer 3 (Gracz 3)   | Ustawienia preferencji użytkownika zapisane jako Gracz 3.   |
|   |   | Off (Wyłączone)   | Brak optymalizacji przez grę Smart image.   |
|   | Shadow Control<br>(Wygląd cieni)  | 0-100   | Domyślna wartość dla sterowania tła to 50, teraz użytkownik może regulować od 50 do 100 lub 0 w celu zwiększenia kontrastu i uzyskania bardziej wyraźnego obrazu.<br>1. Jeżeli obraz jest z ciemny aby wyraźnie były widoczne szczegóły, wyregulować od 50 do 100 celem uzyskania wyraźniejszego obrazu.<br>2. Jeżeli obraz jest zbyt jasny aby wyraźnie były widoczne szczegóły, wyregulować od 50 do 0 celem uzyskania wyraźniejszego obrazu. |
|   | Overdrive<br>(Przyspieszenie)   | Weak (Słaby)<br>Medium (Średni)<br>Strong (Silny)<br>Boost<br>Off (Wyłączone) | Regulacja czasu odpowiedzi.   |
|   | Game Color<br>(Kolor gier)  | 0-20  | Opcja Kolor gier zapewnia poziomy od 0 do 20 do regulacji nasycenia w celu uzyskania lepszych szczegółów na obrazie.  |
| Low Blue<br>Light (Niski<br>jasnoniebieski)   | Off (Wyłączone)/<br>Weak (Słaby)/<br>Medium (Średni)/<br>Strong (Silny) | Zmniejsza długość fali niebieskiego światła sterując temperaturą barwową.     |   |
| MBR   | 0-20  | Wyreguluj Motion Blur Reduction (Zmniejszenie rozmycia).                      |   |
| Adaptive-Sync   | On (Wyłącz) / Off<br>(Wyłącz)   | Wyłączenie lub włączenie Adaptive-Sync.                                       |   |
| Licznik ramek   | Wył. / Prawy-<br>górny / Prawy-<br>dolny / Lewy-dolny<br>/ Lewy-górny   | Wyświetlanie częstotliwości pionowej na wybranym rogu.                        |   |


### Uwaga:

Funkcje MBR i Overdrive Boost (Wzmocnienie Overdrive) są dostępne wyłącznie przy wyłączeniu Adaptive-Sync, przy częstotliwości odświeżania pionowego do 75 Hz.

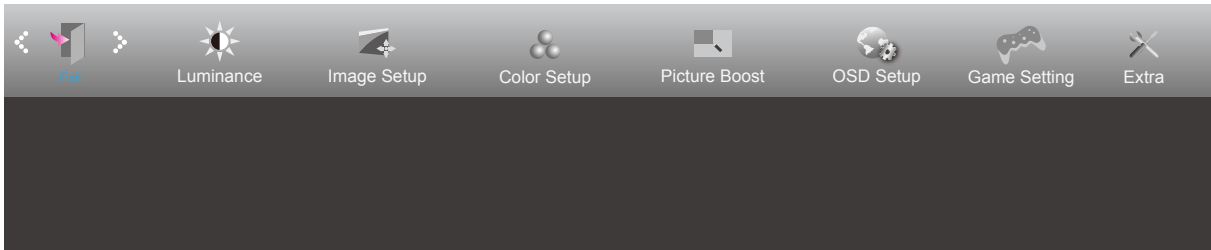
When "HDR Mode" under "Luminance" is set to "non-off", the items "Game Mode", "Shadow Control", "Game Color", "LowBlue Mode" cannot be adjusted.

## Extra (Ekstra)



|   |                                   |   |  |
|---|-----------------------------------|---|--|
|  | Input Select<br>(Wybór Wejścia)   |   | Wybór źródła sygnału ekranu                              |
|   | Auto Config<br>(Autom. Konfigur.) | Tak lub nie   | Automatyczne przywrócenie wartości domyślnych dla obrazu |
|   | Off timer<br>(Timer wył zasil)    | 0-24 godz.  | Wybór czasu wyłączenia zasilania prądem stałym           |
|   | Image Ratio<br>(Współcz. Obrazu)  | Wide (Szeroki)  | Wybór współczynnika obrazu dla wyświetlacza.             |
|   |                                   | 4:3   |  |
|   | DDC/CI                            | Tak lub nie   | Włączenie lub wyłączenie obsługi DDC/CI                  |
| Reset   | Tak lub nie                       | Przywracanie domyślnych ustawień menu.<br>(Opcja ENERGY STAR® dostępna w wybranych modelach.) |  |
|   | ENERGY STAR® /nie                 |   |  |

## Exit (Zakończ)



|   |                |  |                                       |
|---|----------------|--|---------------------------------------|
|  | Exit (Zakończ) |  | Służy do wejścia do menu głównego OSD |
|---|----------------|--|---------------------------------------|

## Diody stanu

| <b>Stan</b>                | <b>Kolor diody</b> |
|----------------------------|--------------------|
| Tryb pełnej mocy           | Białe              |
| Tryb wyłączenia aktywności | Pomarańczowy       |



# Rozwiązywanie problemów

| Problem i pytanie   | Możliwe rozwiązania  |
|---|--|
| <b>Dioda zasilania nie świeci się</b>                                     | Upewnij się, że przycisk zasilania został włączony, a przewód zasilania jest prawidłowo podłączony do gniazdka sieciowego oraz do monitora.  |
| <b>Brak obrazu na ekranie</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy przewód zasilania jest odpowiednio podłączony?<br/>Sprawdź podłączenia przewodu zasilania i zasilanie.</li> <li>• Czy kabel jest podłączony poprawnie?<br/>(monitor połączony przy użyciu przewodu D-SUB)<br/>Sprawdź połączenie przewodem HDMI.(monitor połączony przy użyciu przewodu D-SUB)<br/>Sprawdź połączenie przewodem HDMI.<br/>(monitor połączony przy użyciu przewodu DP)<br/>Sprawdź połączenie przewodem DP.</li> <li>* Wejście D-SUB/HDMI/DP jest w niektórych modelach niedostępne.</li> <li>• Czy zasilanie jest włączone? Ponownie uruchomić komputer w celu obejrzenia ekranu początkowego (ekranu logowania), który powinien być widoczny.<br/>Jeżeli wyświetlany jest ekran początkowy (ekran logowania), uruchom komputer w odpowiednim trybie (tryb bezpieczny dla Windows 7/8/10) i następnie zmień częstotliwość karty graficznej.<br/>(Patrz ustawienia optymalnej rozdzielczości).<br/>Jeżeli ekran początkowy (ekran logowania) nie pojawia się, skontaktuj się z centrum serwisowym lub sprzedawcą.</li> <li>• Czy na ekranie wyświetlany jest komunikat "Wejście nieobsługiwane"?<br/>Komunikat ten może być widoczny, kiedy sygnał z karty graficznej przekracza maksymalną rozdzielczość i częstotliwość, które może prawidłowo obsłużyć monitor.<br/>Ustaw maksymalną rozdzielczość i częstotliwość na takie, które monitor może obsłużyć prawidłowo.</li> <li>• Upewnij się, że zainstalowane zostały sterowniki monitora AOC.</li> </ul> |
| <b>Obraz jest rozmyty i widoczne są podobrazy oraz cienie</b>             | Wyreguluj kontrast i jasność.<br>Naciśnij, aby dostosować automatycznie.<br>Upewnij się, że nie jest wykorzystywany przedłużacz lub skrzynka przełączeniowa. Zalecamy bezpośrednie łączenie monitora z gniazdem wyjściowym karty graficznej.   |
| <b>Obraz skacze, miga lub pojawiają się fale na obrazie</b>               | Odsuń jak najdalej od monitora, urządzenia elektryczne mogące powodować zakłócenia elektryczne.<br>Użyj maksymalnej częstości odświeżania monitora dla danej rozdzielczości.   |
| <b>Monitor zawiesza się w trybie aktywnego wyłączenia</b>                 | Włącznik zasilania komputera powinien być włączony.<br>Karta graficzna komputera powinna być prawidłowo włożona do gniazda.<br>Upewnij się, że kabel wideo monitora jest prawidłowo podłączony do komputera.<br>Sprawdź kabel wideo monitora i upewnij się, że żaden styk nie jest wygięty.<br>Sprawdź, czy komputer działa uderzając w przycisk CAPS LOCK na klawiaturze i obserwując diodę CAPS LOCK. Po uderzeniu w przycisk CAPS LOCK dioda powinna zgasnąć lub się zaświecić.   |
| <b>Brak jednego z głównych kolorów (CZERWONY, ZIELONY lub NIEBIESKI)</b>  | Sprawdź kabel wideo monitora i upewnij się, że żaden styk nie jest uszkodzony.<br>Upewnij się, że kabel wideo monitora jest prawidłowo podłączony do komputera.  |
| <b>Obraz ekranowy nie jest wyśrodkowany lub ma nieprawidłową wielkość</b> | Wyreguluj położenie w pionie i poziomie lub naciśnij przycisk skrótu (AUTO).   |
| <b>Obraz ma defekty koloru (biały nie wygląda jak biały)</b>              | Wyreguluj kolor RGB lub ustaw wymaganą temperaturę barwową.  |
| <b>Poziome lub pionowe zakłócenia na ekranie</b>                          | Zastosuj tryb zamykania Windows7/8/10. Wyreguluj ZEGAR i FAZĘ.<br>Naciśnij, aby dostosować automatycznie.  |
| <b>Regulacja i serwis</b>   | Zapoznać się z informacjami dotyczącymi Regulacji i serwisu, które znajdują się na płycie CD z podręcznikiem lub są dostępne na <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (znaleźć model zakupiony w kraju i znaleźć informacje dotyczące regulacji i serwisu na stronie wsparcia. )  |

# Dane techniczne

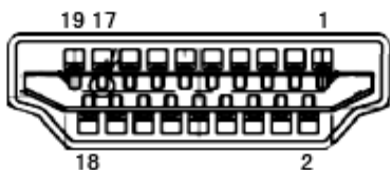
## Ogólne dane techniczne

|                           |   |   |                              |             |
|---------------------------|---|---|------------------------------|-------------|
| Panel                     | Nazwa modelu                                | C24G2/C24G2U  |                              |             |
|                           | System działania                            | Kolorowy wyświetlacz LCD TFT  |                              |             |
|                           | Widoczny rozmiar ekranu                     | Przekątna 59,8 cm   |                              |             |
|                           | Podziałka pikseli                           | 0,27156mm (poziomo) × 0,27156mm (pionowo)                             |                              |             |
|                           | Wideo                                       | R, G, B Analog Interface, interfejs HDMI, interfejs DP                |                              |             |
|                           | Oddzielna synchronizacja                    | H/V TTL   |                              |             |
|                           | Wyświetlane kolory                          | 16,7 mln kolorów  |                              |             |
| Inne                      | Zakres skanowania w poziomie                | 30k-160kHz(D-SUB/HDMI)<br>30k-200kHz(DP)                              |                              |             |
|                           | Rozmiar skanowania w poziomie (Maksymalny)  | 521,395mm   |                              |             |
|                           | Zakres skanowania w pionie                  | 48-144Hz(D-SUB/HDMI)<br>48-165Hz(DP)                                  |                              |             |
|                           | Rozmiar skanowania w pionie (Maksymalny)    | 293,285mm   |                              |             |
|                           | Optymalne wstępne ustawienia rozdzielczości | 1920x1080@60Hz  |                              |             |
|                           | Max resolution                              | 1920x1080@60Hz(D-SUB)<br>1920x1080@144Hz(HDMI)<br>1920x1080@165Hz(DP) |                              |             |
|                           | Plug & Play                                 | VESA DDC2B/CI   |                              |             |
|                           | Złącze wejścia                              | VGA/ HDMIx2/ DP/USB   |                              |             |
|                           | Sygnal wejścia wideo                        | Analogowy: 0,7 Vp-p (standardowe), 75 omów, TMDS                      |                              |             |
|                           | Złącze wyjścia                              | Wyjście słuchawek   |                              |             |
|                           | Źródło zasilania                            | 100-240V~, 50/60Hz, 1,5A  |                              |             |
|                           | Zużycie energii                             | Typowe (domyślna jasność i kontrast)                                  | 21W(C24G2)                   | 27W(C24G2U) |
|                           |   | Maks. (jasność = 100, kontrast = 100)                                 | ≤ 29W(C24G2)<br>72W(C24G2U)  |             |
| Tryb oszczędzania energii |   | ≤ 0,3 W   |                              |             |
| Charakterystyka fizyczna  | Typ złącza                                  | VGA/ HDMI/ DP/USB/Wyjście słuchawek                                   |                              |             |
|                           | Typ kabla sygnałowego                       | Odłączany   |                              |             |
| Środowiskowe              | Temperatura                                 | Działanie   | 0°~ 40°                      |             |
|                           |   | Bez działania   | -25°~ 55°                    |             |
|                           | Wilgotność                                  | Działanie   | 10% do 85% (bez kondensacji) |             |
|                           |   | Bez działania   | 5% do 93% (bez kondensacji)  |             |
|                           | Wysokość nad poziomem morza                 | Działanie   | 0~ 5000 m (0~ 16404 stóp)    |             |
|                           |   | Bez działania   | 0~ 12192 m (0~ 40000 stóp)   |             |

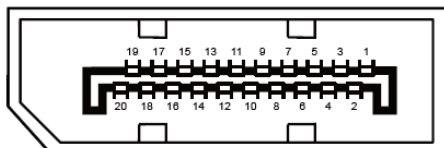
## Zaprogramowane tryby wyświetlania

| STANDARD     | ROZDZIELCZOŚĆ   | CZĘSTOTLIWOŚĆ POZIOMA (kHz) | CZĘSTOTLIWOŚĆ PIONOWA (Hz) |
|--------------|-----------------|-----------------------------|----------------------------|
| VGA          | 640x480@60Hz    | 31.469                      | 59.94                      |
| VGA          | 640x480@72Hz    | 37.861                      | 72.809                     |
| VGA          | 640x480@75Hz    | 37.5                        | 75                         |
| VGA          | 640x480@100Hz   | 50.313                      | 99.826                     |
| VGA          | 640x480@120Hz   | 60.938                      | 119.72                     |
| SVGA         | 800x600@56Hz    | 35.156                      | 56.25                      |
| SVGA         | 800x600@60Hz    | 37.879                      | 60.317                     |
| SVGA         | 800x600@72Hz    | 48.077                      | 72.188                     |
| SVGA         | 800x600@75Hz    | 46.875                      | 75                         |
| SVGA         | 800x600@100Hz   | 62.76                       | 99.778                     |
| SVGA         | 800x600@120Hz   | 76.302                      | 119.972                    |
| XGA          | 1024x768@60Hz   | 48.363                      | 60.004                     |
| XGA          | 1024x768@70Hz   | 56.476                      | 70.069                     |
| XGA          | 1024x768@75Hz   | 60.023                      | 75.029                     |
| XGA          | 1024x768@100Hz  | 80.448                      | 99.811                     |
| XGA          | 1024x768@120Hz  | 97.551                      | 119.989                    |
| SXGA         | 1280x1024@60Hz  | 63.981                      | 60.02                      |
| SXGA         | 1280x1024@75Hz  | 79.976                      | 75.025                     |
| WXGA+        | 1440x900@60Hz   | 55.935                      | 59.887                     |
| WXGA+        | 1440x900@60Hz   | 55.469                      | 59.901                     |
| WSXGA        | 1680x1050@60Hz  | 65.29                       | 59.954                     |
| WSXGA        | 1680x1050@60Hz  | 64.674                      | 59.883                     |
| FHD          | 1920x1080@60Hz  | 67.5                        | 60                         |
| FHD(HDMI)    | 1920x1080@100Hz | 113.221                     | 99.93                      |
| FHD(HDMI/DP) | 1920x1080@120Hz | 137.26                      | 119.982                    |
| FHD(HDMI/DP) | 1920x1080@144Hz | 158.113                     | 144.001                    |
| FHD(DP)      | 1920x1080@165Hz | 183.154                     | 165.003                    |
| IBM MODES    |                 |                             |                            |
| DOS          | 640x350@70Hz    | 31.469                      | 70.087                     |
| DOS          | 720x400@70Hz    | 31.469                      | 70.087                     |
| MAC MODES    |                 |                             |                            |
| VGA          | 640x480@67Hz    | 35                          | 66.667                     |
| SVGA         | 832x624@75Hz    | 49.725                      | 74.551                     |
| XGA          | 1024x768@75Hz   | 60.241                      | 74.927                     |

## Przypisanie styków

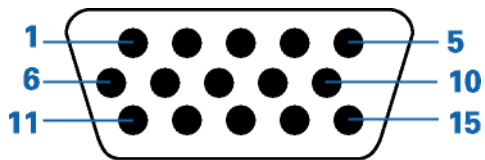


| Nr styku | Nazwa sygnału             | Nr styku | Nazwa sygnału   | Nr styku | Nazwa sygnału                      |
|----------|---------------------------|----------|---|----------|------------------------------------|
| 1.       | Dane TMDS 2+              | 9.       | TMDS, dane, 0-  | 17.      | Masa DDC/CEC                       |
| 2.       | Dane TMDS 2 - ekranowanie | 10.      | Zegar TMDS +  | 18.      | +5 V Zasilanie                     |
| 3.       | TMDS, dane, 2-            | 11.      | Ekranowanie zegara TMDS                                       | 19.      | Wykrywanie wkładania pod napięciem |
| 4.       | Dane TMDS 1+              | 12.      | Zegar TMDS -  |          |                                    |
| 5.       | Dane TMDS 1 - ekranowanie | 13.      | CEC   |          |                                    |
| 6.       | TMDS, dane, 1-            | 14.      | Rezerwa (urządzenie włączane przy styku normalnie zamkniętym) |          |                                    |
| 7.       | Dane TMDS 0+              | 15.      | SCL   |          |                                    |
| 8.       | Dane TMDS 0 — ekranowanie | 16.      | SDA   |          |                                    |



20-stykowy przewód sygnałowy kolorowego wyświetlacza

| Nr styku | Nazwa sygnału | Nr styku | Nazwa sygnału                      |
|----------|---------------|----------|------------------------------------|
| 1        | ML_Lane 3 (n) | 11       | GND                                |
| 2        | GND           | 12       | ML_Lane 0 (p)                      |
| 3        | ML_Lane 3 (p) | 13       | CONFIG1                            |
| 4        | ML_Lane 2 (n) | 14       | CONFIG2                            |
| 5        | GND           | 15       | AUX_CH(p)                          |
| 6        | ML_Lane 2 (p) | 16       | GND                                |
| 7        | ML_Lane 1 (n) | 17       | AUX_CH(n)                          |
| 8        | GND           | 18       | Wykrywanie wkładania pod napięciem |
| 9        | ML_Lane 1 (p) | 19       | Powrót DP_PWR                      |
| 10       | ML_Lane 0 (n) | 20       | DP_PWR                             |



15-stykowy przewód sygnałowy kolorowego wyświetlacza

| Numer styku | 15-stykowa strona przewodu sygnałowego | Numer styku | 15-stykowa strona przewodu sygnałowego |
|-------------|--|-------------|--|
| 1           | Wideo - Czerwony                       | 9           | +5V                                    |
| 2           | Wideo - Zielony                        | 10          | Masa                                   |
| 3           | Wideo - Niebieski                      | 11          | N.C.                                   |
| 4           | N.C.                                   | 12          | DDC - szeregowy, dane                  |
| 5           | Kabel wykrywania                       | 13          | Synchronizacja w poziomie              |
| 6           | GND-R                                  | 14          | Synchronizacja w pionie                |
| 7           | GND-G                                  | 15          | DDC - szeregowy, zegar                 |
| 8           | GND-B                                  |             |  |

# Plug and Play

## Funkcja Plug & Play DDC2B

Monitor wyposażony jest w możliwość VESA DDC2B zgodnie z normą VESA DDC. Umożliwia ona informowanie komputera hosta o tożsamości monitora i, złączenie od zastosowanego poziomu DDC, przekazywanie dodatkowych informacji o możliwościach monitora.

DDC2B jest dwukierunkowym kanałem danych korzystającym z protokołu I2C. Host może zażądać informacji EDID przez kanał DDC2B.