



FOR THOSE WHO DARE
JOIN THE REPUBLIC OF GAMERS

ROG SWIFT PRO PG248QP

USER GUIDE

Copyright © 2023 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 usługa serwisowa 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 UPREDZONA 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

Uwagi	iv
Informacje dotyczące bezpieczeństwa	v
Obsługa i czyszczenie.....	vii
Takeback Services.....	viii
Informacje o produkcie na potrzeby etykiety EU Energy Label	ix
Rozdział 1: Wprowadzenie do produktu	
1.1 Witamy!	1-1
1.2 Zawartość opakowania.....	1-1
1.3 Opis monitora.....	1-2
1.3.1 Widok z przodu/boku	1-2
1.3.2 Widok z tyłu.....	1-3
1.3.3 G-SYNC HDR	1-4
Rozdział 2: Konfiguracja	
2.1 Montaż ramienia/podstawy monitora.....	2-1
2.2 Zarządzanie przewodami.....	2-1
2.3 Ustawianie monitora	2-2
2.4 Demontaż ramienia (do montażu ściennego VESA).....	2-3
2.5 Podłączanie przewodów.....	2-4
2.6 Włączanie monitora	2-4
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.....	3-12
3.3 Podsumowanie specyfikacji	3-13
3.4 Wymiary zewnętrzne.....	3-15
3.5 Rozwiązywanie problemów (Często zadawane pytania).....	3-16
3.6 Obsługiwany tryb pracy	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 ds. 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 brouilleur 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 zasilać 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 szczelin 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.
- Należy upewnić się, że przewód zasilania jest podłączony do gniazda z przyłączem uziemiającym.

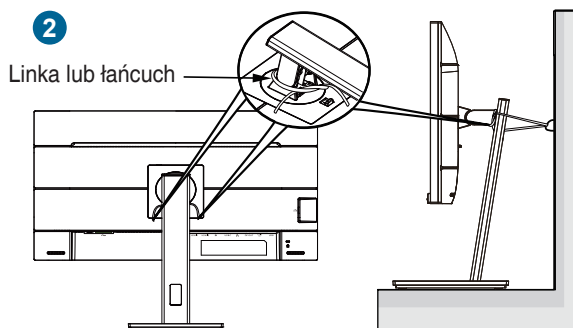
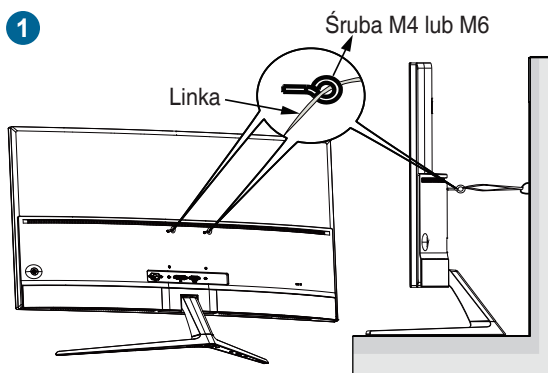
- Dostarczony zasilacz i/lub kabel zasilania są przeznaczone wyłącznie do użytku z tym produktem. Nie stosować z innymi produktami.
- Ten zasilacz jest przeznaczony wyłącznie do użytku z niniejszym monitorem, nie należy go używać w innym celu.
To urządzenie korzysta z jednego z poniższych źródeł zasilania:
- Producent: Delta Electronics Inc., Model: ADP-90LE BD



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 wyświetlacz LCD 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.
- W przypadku modeli z mocowaniem VESA należy użyć metody **1**, wkręcić śruby z pierścieniem do otworu montażowego VESA, a następnie przywiązać linkę lub łańcuch do ściany. W przeciwnym razie należy użyć metody **2**, aby przywiązać przewód lub łańcuch do stojaka, a następnie przymocować go 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 noś 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:

- Podczas pierwszego użycia obraz na ekranie może migotać ze względu na naturę światła fluorescencyjnego. Aby migotanie znikło, należy wyłączyć i ponownie włączyć przełącznik zasilania.
- 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



PG248QP

1.1 Witamy!

Dziękujemy za zakup monitora LCD ASUS®!

Najnowszy szerokoekranowy monitor LCD firmy ASUS zapewnia szerszy, jaśniejszy i krystalicznie czysty wyświetlacz oraz szereg funkcji podnoszących komfort oglądania obrazu.

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 LCD
- ✓ Podstawa monitora
- ✓ Skrócona instrukcja obsługi
- ✓ Karta gwarancyjna
- ✓ Zasilacz
- ✓ Przewód zasilania
- ✓ Przewód DP
- ✓ Przewód HDMI
- ✓ Przewód USB
- ✓ Pokrywa portu wejścia/wyjścia
- ✓ Raport testu kalibracji kolorów
- ✓ Karta powitalna ROG z kopertą
- ✓ Naklejka ROG



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



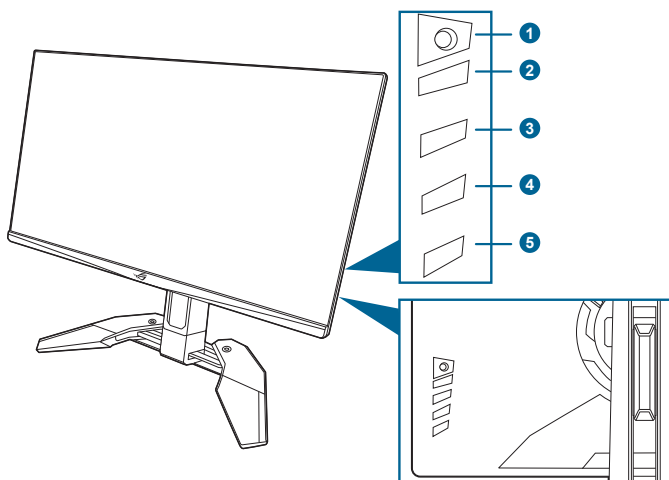
Gdy zostanie wyświetlony komunikat „AURA”, wybierz opcję „WŁ.”, jeśli chcesz włączyć światło na pokrywie tylnej. Jeśli chcesz w późniejszym czasie włączyć tę wcześniej wyłączoną funkcję, możesz to zrobić przy użyciu menu OSD.








Moduł Gsync monitora może nadal działać po wyłączeniu monitora. Gdy funkcje Głębokiego uśpienia DisplayPort i Głębokiego uśpienia HDMI są włączone, moduł Gsync zatrzyma się po 3 minutach po wyłączeniu monitora.

1.3 Opis monitora

1.3.1 Widok z przodu/boku

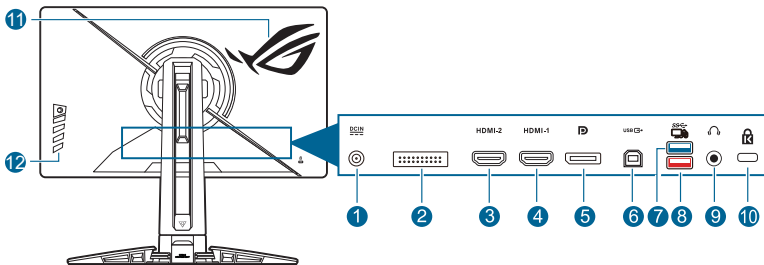


1. Przycisk  ( 5-kierunkowy)
 - Włącza menu OSD. Włącza wybraną pozycję menu OSD.
 - Zwiększa/zmniejsza wartości lub przesuną wybór w górę/w dół/w lewo/w prawo.
 - Włącza menu OSD po przejściu monitora w tryb gotowości lub wyświetleniu komunikatu „BRAK SYGNAŁU”.
2. Przycisk 
 - Wychodzi z pozycji menu OSD.
 - Naciśnięcie i przytrzymanie przez 5 sekund powoduje włączenie lub wyłączenie Blokada klawiszy.
 - Włącza menu OSD po przejściu monitora w tryb gotowości lub wyświetleniu komunikatu „BRAK SYGNAŁU”.
3. Przycisk 
 - Domyślnie: GamePlus.
 - Aby zmienić funkcję klawisza skrótu, przejdź do menu Skrót > Skrót 1.
 - Włącza menu OSD po przejściu monitora w tryb gotowości lub wyświetleniu komunikatu „BRAK SYGNAŁU”.
4. Przycisk 
 - Domyślnie: GameVisual.

- Aby zmienić funkcję klawisza skrótu, przejdź do menu Skrót > Skrót 2.
 - Włóż menu OSD po przejściu monitora w tryb gotowości lub wyświetleniu komunikatu „BRAK SYGNAŁU”.
5. Przycisk/wskaźnik zasilania
- Włącza/wyłącza monitor.
 - Wyjaśnienie kolorów wskaźnika zasilania zostało przedstawione w poniższej tabeli.

Stan	Opis
Biały	WŁ.
WYŁ.	WYŁ.
Żółty	ULMB/ULMB+HDR
Migoczące światło bursztynowe	Przechodzenie w tryb gotowości
Bursztynowy	Tryb gotowości/Brak sygnału
Zielony	HDR/HDR+G-SYNC
Czerwony	G-SYNC

1.3.2 Widok z tyłu



1. **Port wejścia DC IN.** Port ten umożliwia podłączenie przewodu zasilania.
2. **Przeznaczony wyłącznie do działań wykonywanych przez personel serwisowy.**
3. **Port HDMI-2.** Port ten służy do podłączania urządzenia z obsługą HDMI.
4. **Port HDMI-1.** Port ten służy do podłączania urządzenia z obsługą HDMI.
5. **DisplayPort.** Port ten służy do podłączania urządzenia z obsługą DisplayPort.
6. **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.

7. **USB 3.2 Gen 1 Type-A.** Porty te służą do podłączania urządzeń USB, np. klawiatury/myszy USB, napędu Flash USB itd.
8. **USB 3.2 Gen 1 Type-B (czerwony port) z narzędziem NVIDIA Reflex Latency Analyzer.** Port ten służy do podłączania urządzeń USB, np. klawiatury/myszy USB, dysku USB flash itd. Port ten jest przeznaczony zwłaszcza do połączeń z myszą przewodową lub bezprzewodową, aby móc korzystać z NVIDIA Reflex Latency Analyzer.
9. **Gniazdo słuchawek.** Port ten jest dostępny tylko po podłączeniu przewodu HDMI/DisplayPort.
10. **Gniazdo blokady Kensington.**
11. **Funkcja AURA RGB/AURA Sync (kontrolowana przez oprogramowanie AURA).**
12. **Przyciski sterowania.**

1.3.3 G-SYNC 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.

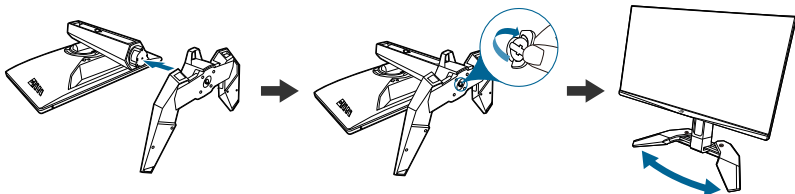


-
- Podczas wyświetlania treści HDR następujące funkcje są niedostępne: **Jasność, Filtr światła nieb., Przestrzeń kolorów, Gamma, DP SDR YCbCr sRGB Gamma, HDMI SDR YCbCr sRGB Gamma, Autom. jasność SDR.**
 - Ta funkcja wymaga procesorów graficznych GeForce do gier opartych na technologii Turing.
-



2.1 Montaż ramienia/podstawy monitora

1. Włóż podstawę do ramienia.
2. Przymocuj podstawę do ramienia, dokręcając dołączoną do zestawu śrubę.
3. Całkowicie otwórz stojak przed użyciem monitora. (IEC 62368)



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

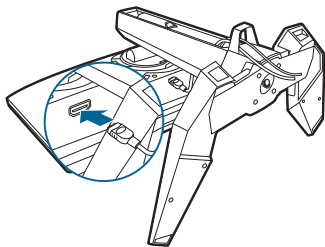


Rozmiar śruby podstawy: M6 x 15 mm.

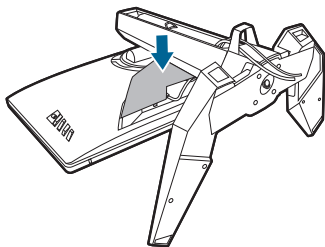
2.2 Zarządzanie przewodami

Przewody można uporządkować za pomocą pokrywy portu wejścia/wyjścia.

- **Porządkowanie przewodów**

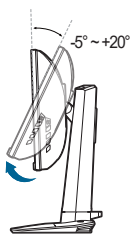


- **Korzystanie z pokrywy portu wejściu/wyjścia.** Pokrywę można zamontować lub zdemontować.

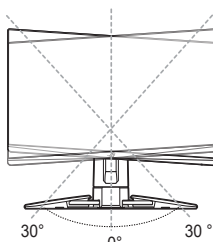


2.3 Ustawianie monitora

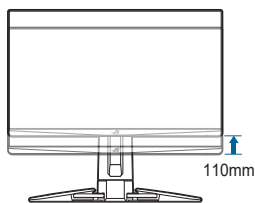
- Aby uzyskać optymalną jakość oglądania, zalecamy spojrzenie na monitor całościowo, a następnie ustawienie monitora pod najbardziej komfortowym kątem.
- Przytrzymaj stojak, aby zapobiec spadnięciu monitora podczas zmiany jego kąta nachylenia.
- Zalecana regulacja kąta to od $+20^\circ$ do -5° (w przypadku nachylenia)/od $+30^\circ$ do -30° (w przypadku obrotu)/ 110 mm (w przypadku regulacji wysokości).



(Nachylenie)



(Obracanie)



(Regulacja wysokości)



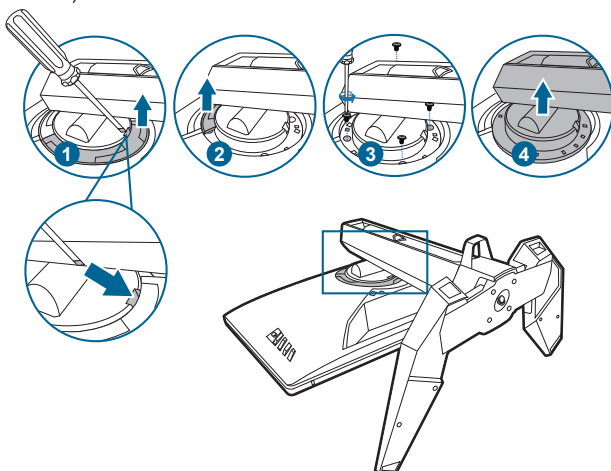
Podczas ustawiania kąta oglądania, monitor może ulegać lekkim wstrząsom. Jest to normalne.

2.4 Demontaż ramienia (do montażu ściennego VESA)

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

Aby zdemontować ramię:

1. Połóż monitor na stole ekranem do dołu.
2. Użyj śrubokręta, aby zdjąć osłony w miejscu, w którym monitor i ramię dotykają się (Rysunek 1 i Rysunek 2).
3. Poluzuj cztery śruby z tyłu monitora i zdejmij ramię/podstawę (Rysunek 3 i Rysunek 4).



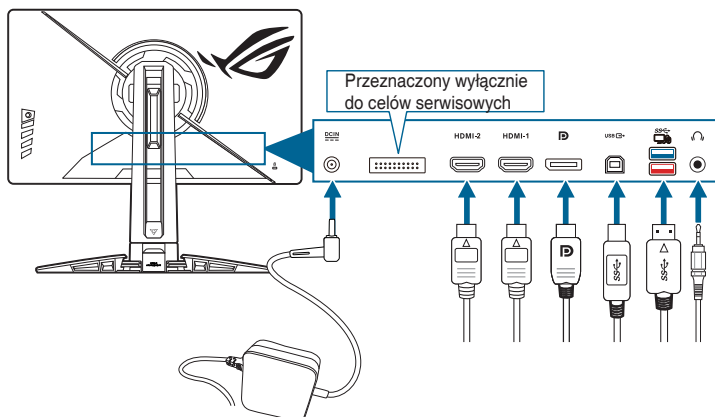
Aby zapobiec uszkodzeniu monitora, zalecamy położenie na stole miękkiej szmatki.



- 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)

2.5 Podłączanie przewodów

Podłącz przewody zgodnie z poniższymi instrukcjami:



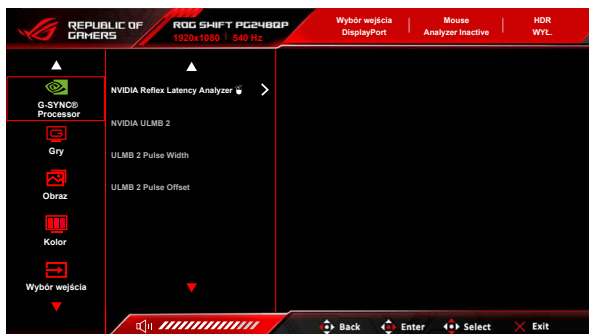
- **Aby podłączyć przewód zasilania:**
 - a. Podłącz zasilacz odpowiednio do wejścia prądu stałego monitora (DC IN).
 - b. Podłącz jeden koniec przewodu zasilania do zasilacza, a drugi koniec do gniazda zasilania.
- **Aby podłączyć przewód DisplayPort/HDMI:**
 - a. Podłącz jeden koniec przewodu DisplayPort/HDMI do portu DisplayPort/HDMI monitora.
 - b. Podłącz drugi koniec przewodu DisplayPort/HDMI do portu DisplayPort/HDMI komputera.
- **Aby korzystać ze słuchawki:** podłącz przewód audio do gniazda słuchawek monitora.
- **Aby użyć portu USB 3.2 Gen 1:** weź dostarczony 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.


















2.6 Włączanie monitora

Naciśnij przycisk zasilania. Na stronach 1-3 można znaleźć informacje o lokalizacji przycisku zasilania. Wskaźnik zasilania zaświeci się na biało, co będzie oznaczać, że monitor jest WŁĄCZONY.

3.1 Menu OSD (ang. On-Screen Display)

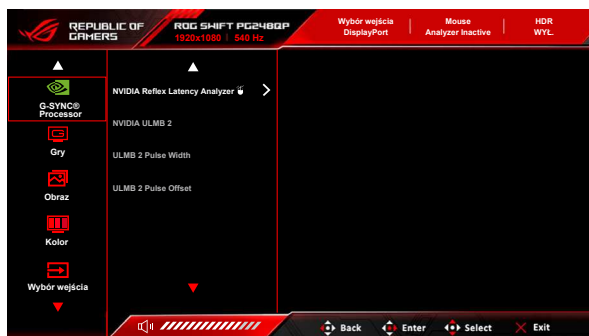
3.1.1 Ponowna konfiguracja



1. Naciśnij przycisk  () , aby aktywować menu OSD.
2. Przesuń przycisk  () w górę/w dół, aby przechodzić pomiędzy funkcjami. Zaznacz żądaną funkcję i naciśnij przycisk  () , aby ją aktywować. Jeśli wybrana funkcja ma menu podrzędne, przesuń przycisk  () w górę/w dół, aby przechodzić pomiędzy funkcjami menu podrzędnego. Podświetl żądaną funkcję menu podrzędnego i naciśnij przycisk  () lub przesuń przycisk  () w prawo, aby aktywować.
3. Przesuń przycisk  () w górę/w dół, aby zmienić ustawienia zaznaczonej funkcji.
4. Aby wyjść z menu OSD i zapisać jego ustawienia, naciśnij przycisk  lub przesuń kilkakrotnie przycisk  () w lewo, aż menu OSD zniknie. Aby skonfigurować inne funkcje, powtórz kroki 1-3.

3.1.2 Informacje o funkcjach menu OSD

1. G-SYNC® Processor





- **NVIDIA Reflex Latency Analyzer**



„Prostokąt monitorowania” należy ustawić w miejscu, w którym występuje niemal niezwłoczna zmiana jasności. Im szybsza, tym lepiej. Najczęściej jest to błysk z wylotu lufy podczas strzału z broni, jednak może to być także zmiana zakresu lub inny błyskawiczny ruch. W zależności od gry funkcja ta będzie się różnić.

Przed użyciem tej funkcji wykonaj poniższe kroki, aby ukończyć konfigurację monitora:

- Podłącz końcówkę Type-B przewodu USB z tyłu monitora, a drugą końcówkę podłącz do komputera.
- Podłącz mysz z obsługą Reflex Latency Analyzer z tyłu monitora do portu USB znajdującego się najbliżej Ciebie, gdy jesteś na wprost wyświetlacza.
- Upewnij się, że monitor jest ustawiony na **Tryb G-SYNC Esports**.
- Wybierz opcję **Wł.** w menu **G-SYNC® Processor > NVIDIA Reflex Latency Analyzer > PC + Display Latency**.
- Prostokąt monitorowania** Reflex Latency Analyzer zostanie wyświetlony pośrodku ekranu wraz ze wskaźnikiem **PC + Display Latency**, znajdującym się w lewym górnym rogu ekranu.
 - * **PC + Display Latency:** Włącza lub wyłącza funkcję analizowania opóźnień. Po włączeniu analizator wykrywa kliknięcia myszy, a następnie mierzy czas, w którym następuje zmiana pikseli (np. błysk z wylotu lufy podczas strzału z broni) na ekranie podczas gry.
 - * **Monitoring Sensitivity:** Pozwala ustawić czułość monitorowania.
 - * **Show Monitoring Rectangle:** Wyświetla lub ukrywa prostokąt monitorowania. Prostokąt ten określa piksele wykrywane przez procesor G-SYNC po kliknięciu myszy.

- * **Monitoring Rectangle Preset:** Pozwala ustawić domyślne wstępne ustawienie lokalizacji prostokąta monitorowania.
- * **Monitoring Rectangle Location:** Pozwala na ręczne ustawienie lokalizacji prostokąta monitorowania przy użyciu przycisku  (5-kierunkowego).
- * **Monitoring Rectangle Size:** Pozwala na ręczne ustawienie rozmiaru prostokąta monitorowania przy użyciu przycisku  (5-kierunkowego).

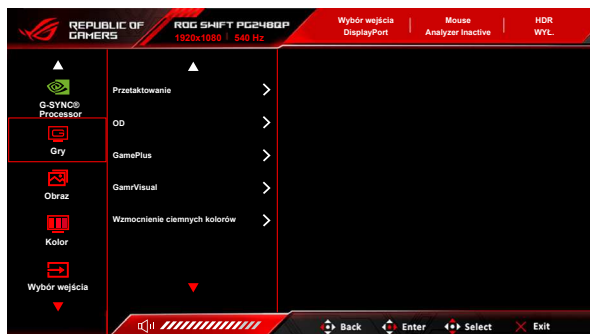
Można także pobrać i zainstalować aplikację **GeForce Experience**, aby w pełni korzystać z analizy opóźnień systemu.



Poniżej przedstawiono kolejne czynności w celu konfiguracji aplikacji **GeForce Experience**:

- a. Zainstaluj aplikację **GeForce Experience**.
 - b. Upewnij się, że monitor ustawiono na **540 Hz** na **NVIDIA Control Panel (Panelu sterowania NVIDIA)**.
 - c. Otwórz aplikację **GeForce Experience**, klikając skrót na pulpicie lub klikając prawym przyciskiem myszy logo NVIDIA na pasku zadań systemu Windows, w pobliżu zegara.
 - d. Zaloguj się do aplikacji **GeForce Experience**.
 - e. Kliknij kółko zębate i zaznacz pole wyboru **Enable Experimental Features (Włącz funkcje eksperymentalne)** w ustawieniach **General (Ogólne)**, aby wyświetlić wskaźniki wydajności.
 - f. Naciśnij **ALT + Z**, aby otworzyć nakładkę w grze GeForce Experience.
 - g. Po otwarciu nakładki GeForce Experience kliknij opcję **Performance (Wydajność)**.
 - h. Kliknij małe kółko zębate, aby skonfigurować nakładkę wydajności.
 - i. Upewnij się, że opcja **Performance (Wydajność)** jest podświetlona, wybierz **overlay position (pozycję nakładki)**, a następnie kliknij **Latency (Opóźnienie)**.
 - j. Spowoduje to otwarcie opcji **Performance Overlay (Nakładka wydajności)** ze **latency metrics (wskaźnikami opóźnienia)**.
-
- **NVIDIA ULMB 2 (Ultra Low Motion Blur)/ULMB 2 Pulse Width** (wyłącznie w przypadku wejścia DisplayPort): Dostosowuje poziom redukcji rozmycia spowodowanego ruchem. Ta funkcja jest dostępna, gdy częstotliwość odświeżania wynosi 360 Hz, 480 Hz, 500 Hz lub 540 Hz.
 - **ULMB 2 Pulse Offset:** Może poprawić rozmycie ruchu w różnych pozycjach ekranu (u góry, na środku lub u dołu ekranu).

2. Gry



- **Przetaktowanie:** Funkcja ta umożliwia aktywowanie maksymalnej szybkości odświeżania.



Aby możliwe było przetaktowanie na 540 Hz, konieczne jest spełnienie następujących warunków:

1. Komputer ma zainstalowaną kartę graficzną GeForce do gier opartą na technologii Turing.
2. Upewnij się, że wersja systemu operacyjnego jest zgodna z częstotliwością 540 Hz.
3. Upewnij się, że opcje **Przetaktowanie** w menu **Gry** oraz **DSC** w menu **Ustawienia systemu** w monitorze są włączone.

Aby uzyskać więcej informacji, patrz
<https://www.asus.com/support/FAQ/1051119>



- **OD:** Poprawia czas reakcji panelu LCD dla odcieni szarości. Zawiera 4 tryby: **Ekstremalnie**, **Esports**, **Normalne** i **WYŁ.**



To funkcja nie jest dostępna, gdy tryb **NVIDIA ULMB 2** jest włączony.

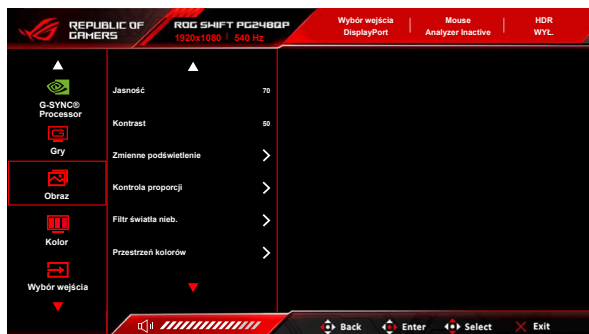
- **GamePlus:** Funkcja GamePlus zapewnia zestaw narzędzi do stworzenia lepszego środowiska dla użytkowników grających w różne typy gier.
 - * **Licznik FPS:** Licznik FPS (klatek na sekundę) informuje o tym, jak płynnie działa gra.
 - * **Celownik:** Funkcja nakładek celownika umożliwia wybór jednej z 6 różnych opcji celownika, najbardziej dostosowanej do bieżącej gry.
 - * **Timer:** Możesz ustawić timer w lewym górnym rogu wyświetlacza, aby śledzić czas gry.
 - * **Stoper:** Możesz ustawić stoper w lewym górnym rogu wyświetlacza, aby śledzić czas gry.

- * **Wyrów. obr. wyświet.:** Funkcja Wyrów. obr. wyświet. umożliwia wyświetlenie z czterech stron ekranu linii wyrównujących, oferując łatwe i przydatne narzędzie służące do idealnego wyrównywania wielu monitorów.
- **GameVisual:** Funkcja GameVisual umożliwia wygodny sposób wyboru jednego spośród wielu różnych trybów obrazu.
 - * **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.
 - * **G-SYNC Esports Mode:** To najlepszy wybór dla profesjonalnych graczy Esports w przypadku korzystania z technologii G-SYNC® Processor.
 - * **Tryb sRGB:** Najlepszy wybór do oglądania zdjęć i grafiki z komputera.



-
- W **Trybie wyścigów** użytkownik nie może konfigurować poniższych funkcji: **Sześciosiowe nasycenie**.
 - W **Trybie sRGB** użytkownik nie może konfigurować poniższych funkcji: **Temp. barwowa, Jasność, Kontrast, Gamma, Sześciosiowe nasycenie**.
 - W **Trybie Sceneria/Tryb kinowy** użytkownik nie może konfigurować poniższych funkcji: **Gamma, Wzmocnienie ciemnych kolorów**.
-
- **Wzmocnienie ciemnych kolorów:** Funkcja poprawy ciemnego koloru umożliwia dostosowanie krzywej gamma monitora, aby pogłębić ciemne odcienie na obrazie, aby ciemne sceny i obiekty były bardziej zauważalne.

3. Obraz



- **Jasność:** Zakres regulacji wynosi od 0 do 100. Gdy włączona jest funkcja HDR, **Jasność** zostanie zmieniona na **Biel szczytowa (nity) 400**.
- **Kontrast:** Zakres regulacji wynosi od 0 do 100.
- **Zmienne podświetlenie:** Włącza lub wyłącza działanie ze zmiennym podświetleniem.
- **Kontrola proporcji:** Umożliwia dostosowanie proporcji obrazu poprzez wybór ustawienia **Pełny**, **Proporcje** lub **Tryb Esports Pro**. **Tryb Esports Pro** z rozciągniętymi obrazami jest przeznaczony dla profesjonalnych graczy FPS.



Tryb Esports Pro jest dostępny tylko wtedy, gdy źródłem wejściowym jest DisplayPort.

- **Filtr światła nieb.**
 - * **Poziom 0:** Brak zmian.
 - * **Poziom 1-4:** im wyższy poziom, tym mniej rozproszonego światła niebieskiego. Po włączeniu Filtr światła nieb. zostaną automatycznie importowane domyślne ustawienia **Tryb wyścigów**. Pomiędzy Poziom 1 a Poziom 3 użytkownik może konfigurować funkcję **Jasność**. Optymalnym ustawieniem jest Poziom 4. Ustawienie to jest zgodne z certyfikacją TÜV w zakresie niskiego poziomu światła niebieskiego. Użytkownik nie może konfigurować ustawień funkcji **Jasność**.



Aby zmniejszyć przemęczenie oczu, należy stosować się do poniższych wskazówek:

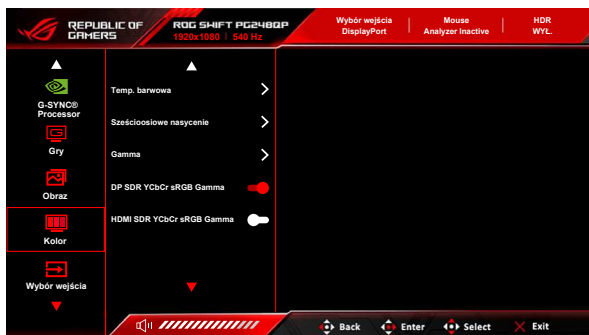
- Użytkownicy pracujący przez długie godziny przed wyświetlaczem powinni robić przerwy. Zaleca się krótkie przerwy (co najmniej 5 minut) po około godzinie ciągłej pracy przy komputerze. Krótkie i częste przerwy są bardziej efektywne niż jedna dłuższa przerwa.

- Aby zminimalizować przemęczenie oczu, użytkownicy powinni czasami 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 pozwoli zredukować 70% (maks.) szkodliwego światła niebieskiego w celu uniknięcia syndromu widzenia komputerowego CVS (ang. Computer Vision Syndrome).

• Przestrzeń kolorów:

- * Ustawienie **sRGB** jest zalecane w przypadku systemów Microsoft.
- * **Szeroka gama** jest zalecana w przypadku systemów Mac OS z częstotliwością klatek 120 Hz lub wyższą.

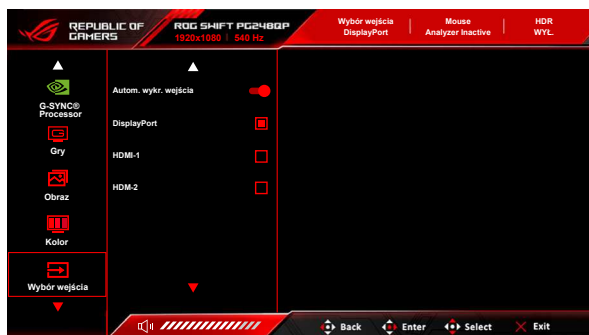
4. Kolor



- **Temp. barwowa:** Ma 8 trybów w tym **4000K, 5000K, 6500K, 7500K, 8200K, 9300K, 10000K** i **Tryb Użytkownik**.
- **Sześciosiowe 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.
- **DP SDR YCbCr sRGB Gamma:** „WŁ.” to krzywa gamma sRGB, a „WYŁ.” to krzywa gamma BT.1886.
- **HDMI SDR YCbCr sRGB Gamma:** „WŁ.” to krzywa gamma sRGB, a „WYŁ.” to krzywa gamma BT.1886 odpowiadająca monitorom do masteringu w studiu filmowym.

5. Wybór wejścia

W tej funkcji można wybrać żądane źródło wejściowe i przełączać funkcję automatycznego przełączania wejść między włączaniem i wyłączeniem.



6. Skrót

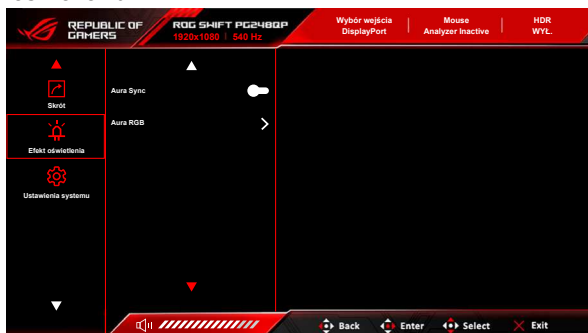


- **Skrót 1/Skrót 2:** Ustawia funkcje skrótów dla przycisków skrótów.



W przypadku wyboru lub aktywacji określonej funkcji przycisk skrótów może nie być obsługiwany. Dostępne funkcje dla klawisza skrótów: **GamePlus**, **GameVisual**, **Jasność**, **Kontrast**, **Temp. barwowa.**, **Głośność**, **Wybór wejścia**.

7. Efekt oświetlenia



- **Aura Sync:** Umożliwia włączenie lub wyłączenie funkcji Aura Sync, synchronizującej efekt świetlny Aura RGB pomiędzy wszystkimi obsługiwanyymi urządzeniami.
- **Aura RGB:** Ta funkcja umożliwia wybór efektu świetlnego Aura RGB dla monitora oraz zmianę ustawień efektu świetlnego. Aby wyłączyć efekt świetlny Aura RGB, wybierz opcję „WYŁ.”.



- Gdy włączona jest funkcja Aura Sync, funkcja Aura RGB nie jest dostępna.
- W rozdziale „3.2 Aura” znajdują się informacje na temat personalizacji efektów świetlnych Aura z komputera.

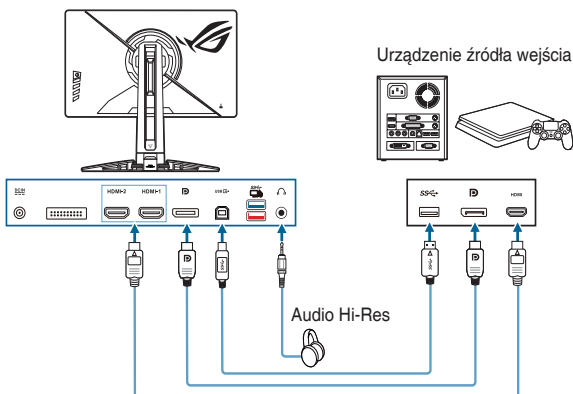
8. Ustawienia systemu

Umożliwia konfigurację ustawień systemu.



- **Język:** dostępnych jest 20 języków 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 i indonezyjski.
- **Dźwięk:**
 - * **Głośność (wyj. słuch.):** Zakres regulacji wynosi od 0 do 100.

- * **Wyciszenie:** włącza lub wyłącza dźwięk monitora.
- * **USB (obsługa Hi-Res):** Obsługuje odtwarzanie dźwięku w wysokiej rozdzielczości. Kabel USB należy podłączyć do portu wejściowego monitora, aby podłączyć monitor i wejściowe urządzenie źródłowe z wyjściem Hi-Res audio. Aby podłączyć urządzenia, postępuj zgodnie z poniższą ilustracją.



Gdy wybrane jest ustawienie „WYŁ.”, monitor powraca do normalnego trybu słuchawek.



Obsługa Hi-Res jest dostępna tylko przez gniazdo słuchawkowe 3,5 mm.

- **Autom. jasność SDR:** Synchronizuje jasność monitora ze zmianami oświetlenia otoczenia.



Ponieważ HDR10 jest standardem absolutnym, w którym zawartość definiuje absolutny poziom nitów, funkcja Autom. jasność SDR w trybie HDR nie jest dostępna.

- **Ostrzeżenie HDR:** Pozwala włączyć lub wyłączyć komunikat ostrzegawczy w trybie HDR.
- **Blokada klawiszy:** Służy do wyłączania klawiszy wszystkich funkcji. Naciśnij przycisk **X** i przytrzymaj 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 **Tryb oszcz. energii**. Aby włączyć te funkcje, wybierz **Tryb Standardowy**.



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

- **Ustawienia OSD:**
 - * **Pozycja OSD:** umożliwia dostosowanie pozycji w poziomie (Pozycja pozioma)/pozycji w pionie (Pozycja pionowa) menu OSD.
 - * **Czas zakończenia:** Umożliwia dostosowanie czasu zakończenia wyświetlania OSD poprzez wybór wartości od 10 do 120 sekund.
 - * **Przezroczystość:** Dostosuje Tło menu OSD, od ciemnego do przezroczystego.
- **Tryb ulepszenia dźwięku:**
 - * **WYŁ.:** Wyłącza funkcję.
 - * **Ulepszanie kroków:** Daje przewagę nad przeciwnikami, ponieważ będziesz w stanie usłyszeć nawet najbardziej subtelne niuansy w swoich grach.
 - * **Korektor strzału:** Redukuje dźwięki wystrzałów i jest w stanie utrzymać wysoki poziom dźwięku, aby można było się skupić na krokach.
 - * **Dźwięk przestrzenny:** Sprawia, że muzyka jest bogatsza i bardziej realistyczna.
 - * **Tryb Użytkownik:** Jest konfigurowalny przez użytkownika w celu zaspokojenia jego oczekiwań.
- **DSC:** (Kompresja DisplayPort Display Stream Compression) Opracowany przez VESA algorytm kompresji wideo zaprojektowany w celu umożliwienia zwiększenia rozdzielczości wyświetlania i liczby klatek na sekundę w porównaniu z istniejącymi interfejsami fizycznymi.
- **Informacje:** Wyświetla informacje o monitorze.
- **Wyzeruj wszystko:** Wybór opcji „Tak” umożliwia przywrócenie ustawień domyślnych.

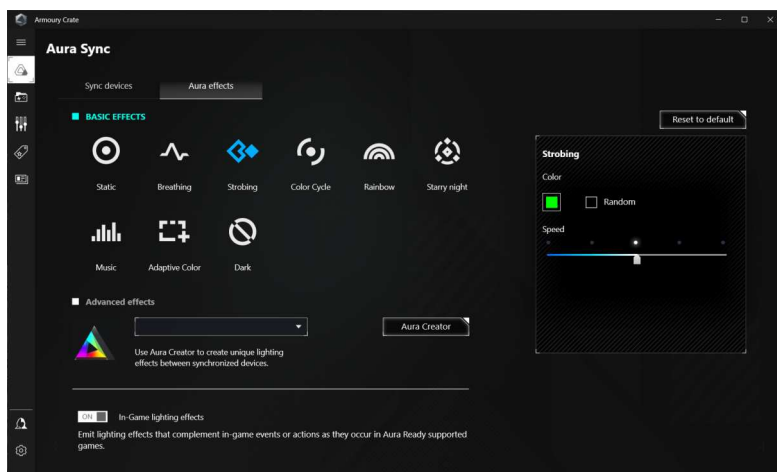
3.2 Aura

Armoury Crate to program sterujący kolorowymi diodami LED na obsługiwanych urządzeniach, takich jak monitory, płyty główne, karty graficzne, komputery stacjonarne itp. Oprogramowanie Aura umożliwi 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

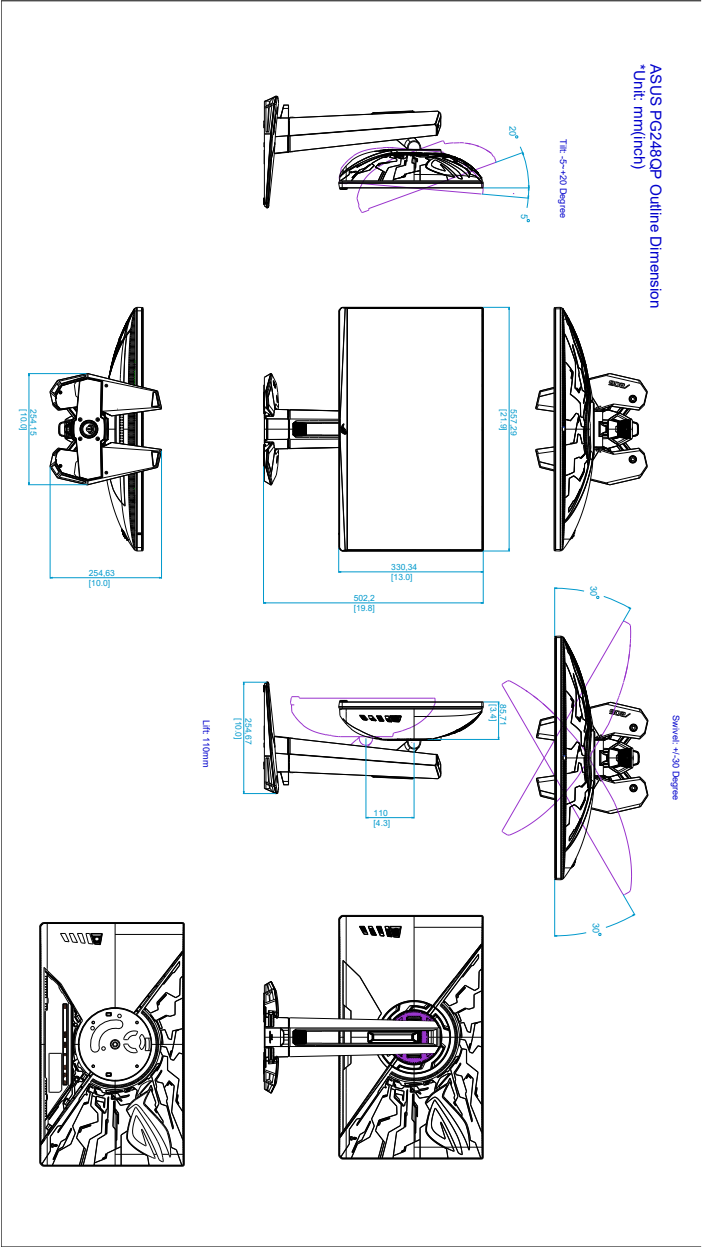
Typ panelu	ETN (Esports TN)
Rozmiar panelu	Ekran panoramiczny o szerokości 24,1" (16:9, 61,3 cm)
Maks. rozdzielczość	1920 x 1080
Rozstaw pikseli	0,279 mm x 0,276 mm
Jasność (typowa)	400 cd/m ²
Współczynnik kontrastu (typowy)	1000:1
Kąt widzenia (poz./pion.) CR>10	170°/160°
Kolory wyświetlacza	16,7 M
Czas odpowiedzi	0,7 ms (śr.), 0,2 ms (min.)
Wybór temperatury barwowej	8 temperatury barwowe
Wejście analogowe	Nie
Wejście cyfrowe	DisplayPort v1.4 x 1, HDMI v2.0 x 2
Gniazdo słuchawek	Tak
Wejście audio	Nie
Głośnik (wbudowany)	Nie
Port USB 3.2 Gen 1	1 x USB 3.2 Gen 1 Type-B, 2 x USB 3.2 Gen 1 Type-A
Kolory	Czarny
Lampa LED zasilania	Biały (Wł.)/Bursztynowy (Tryb gotowości)/ Czerwony (G-Sync)/Zielony (HDR/HDR+G- SYNC)/Żółty (ULMB/ULMB+HDR)
Nachylenie	+20° ~ -5°
Obrót wyświetlacza	Nie
Obracanie	+30° ~ -30°
Regulacja wysokości ustawienia	110 mm
Montaż ścienny VESA	100 x 100 mm
Blokada Kensington	Tak
Zakres napięcia	Prąd przemienny: 100–240 V Prąd stały: 19 V, 4,74 A (zasilacz sieciowy)
Pobór mocy	Włączone zasilanie: < 21 W**, Tryb gotowości: < 0,5 W, Wyłączone zasilanie: < 0,3 W
Temperatura (pracy)	0°C~40°C
Temperatura (niepracującego urządzenia)	-20°C~+60°C
Wymiary bez stojaka (szer. x wys. x gł.)	557,3 x 330,4 x 85,8 mm

Wymiary (W x Sz x Gł)	557,3 x 502,2 x 254,7 mm (najwyższy) 557,3 x 392,2 x 254,7 mm (najniższy) 672 x 520 x 228 mm (opakowanie)
Waga (szacowana)	3,6 kg (bez stojaka); 7,5 kg (netto); 11,4 kg (brutto)
Wiele języków	20 języków (angielski, francuski, niemiecki, włoski, hiszpański, holenderski, portugalski, rosyjski, czeski, chorwacki, polski, rumuński, węgierski, turecki, uproszczony chiński, tradycyjny chiński, japoński, koreański, tajski i indonezyjski)
Akcesoria	Przewód DP, przewód HDMI, przewód USB, zasilacz, przewód zasilania, skrócona instrukcja obsługi, karta gwarancyjna, pokrywa portu wejścia/wyjścia, raport testu kalibracji kolorów, karta powitalna ROG, naklejka ROG
Zgodność i normy	cTUVus, FCC, IEC-003, CB, CE, ErP, WEEE, UkrSEPRO, Ukraine Energy, CU, CCC, CEL, BSMI, C-Tick, MEPS, VCCI, PSE, PC Recycle, J-MOSS, KCC, KC MEPS, PSB, VN MEPS, RoHS, CEC, TUV- Flicker Free, TUV Low Blue Light, Windows 10& 11 WHQL

***Specyfikacje mogą ulec zmianie bez powiadomienia.**

****Pomiar jasności ekranu 200 nitów bez połączenia audio/połączenia z USB/z czytnikiem kart.**

3.4 Wymiary zewnętrzne



3.5 Rozwiązywanie problemów (Często zadawane pytania)

Problem	Możliwe rozwiązanie
Dioda zasilania LED nie jest WŁĄCZONA	<ul style="list-style-type: none"> Naciśnij przycisk zasilania, aby sprawdzić, czy monitor znajduje się w trybie WŁ. Sprawdź, czy przewód zasilania jest odpowiednio podłączony do monitora i do gniazda zasilania.
Dioda zasilania LED świeci się na biało a na ekranie brak obrazu	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> Dostosuj ustawienia Kontrast i Jasność w menu OSD.
Obraz na ekranie podskakuje lub na obrazie widoczny jest wzór fali	<ul style="list-style-type: none"> 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)	<ul style="list-style-type: none"> 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.
Zawartość w formacie HDR nie jest odtwarzana prawidłowo	<ul style="list-style-type: none"> 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.
Po uruchomieniu NVIDIA Reflex Latency Analyzer w lewym górnym rogu ekranu po każdym kliknięciu myszy wyświetlane jest „XXXX” i prostokąt zostanie umieszczony nad błyskiem z wylotu lufy podczas strzału z broni.	<ul style="list-style-type: none"> Oznacza to wykrycie kliknięć myszy, ale brak znaczącej, powiązanej zmiany w jasności w prostokącie monitorowania. Zalecamy zmniejszenie rozmiaru prostokąta, aby go bardziej dopasować do błysku z wylotu lufy podczas strzału z broni, lub zwiększenie czułości monitorowania.
Po uruchomieniu NVIDIA Reflex Latency Analyzer w lewym górnym rogu ekranu po każdym kliknięciu myszy wyświetlane jest „----” i prostokąt zostanie umieszczony nad błyskiem z wylotu lufy podczas strzału z broni.	<ul style="list-style-type: none"> Uruchom ponownie opcję PC+Display Latency za pośrednictwem menu OSD. Uruchom monitor ponownie.

Problem

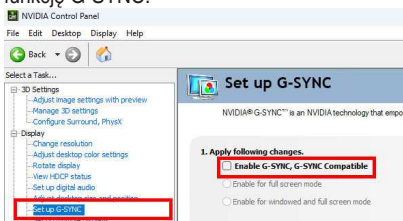
Możliwe rozwiązanie

Brak obrazu przy Przetaktowanie (540 Hz)

1. Odłącz przewód sygnałowy (DP) i spróbuj jeszcze raz, ustawiając mniejszą Maks. częst. Odświeżania w menu ekranowym monitora.
2. Pamiętaj, że działanie funkcji Przetaktowanie zależy od kart graficznych (GPU) lub wyświetlanej zawartości.

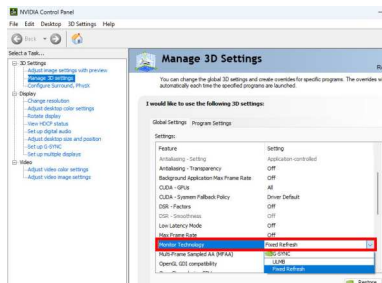
Nie można aktywować funkcji ULMB

1. Wykonaj funkcję „Wyrzucij wszystko” w menu ekranowym i wyłącz monitor.
2. Odłącz przewód zasilania/zasilacz i podłącz je ponownie, aby włączyć monitor.
3. Uruchoom ponownie źródło sygnału wejściowego.
4. Ustaw częstotliwość odświeżania źródła sygnału wejściowego na 360/480/500/540 Hz. (dotyczy tylko DisplayPort)
5. Otwórz panel sterowania karty graficznej G-SYNC i wybierz menu „Skonfiguruj G-SYNC”, aby wyłączyć funkcję G-SYNC.



6. Wyłącz funkcję OD monitora przy użyciu menu ekranowego.
7. Włącz funkcję NVIDIA ULMB 2 przy użyciu menu ekranowego.

UWAGA: Upewnij się, że w ustawieniach 3D karty graficznej nie jest włączona funkcja 3D. (Ustaw „Stałe odświeżanie” w opcji „Technologia monitora”.)



Aby uzyskać więcej informacji, patrz

<https://rog.asus.com/support/FAQ/1051538>



Problem	Możliwe rozwiązanie
Nie można prawidłowo odtwarzać sygnału audio Hi-Res	<ul style="list-style-type: none">• Upewnij się, że przewody sygnałowe i urządzenia są prawidłowo podłączone, zgodnie z ilustracją na stronach 3-10. Jeśli problem nie ustąpi, spróbuj zastosować poniższe rozwiązania:• Uruchom monitor ponownie.• Uruchom ponownie USB (obsługa Hi-Res) przy użyciu menu ekranowego lub przełącz pomiędzy 24 bity/96 kHz a 32 bity/384 kHz w menu USB (obsługa Hi-Res).

3.6 Obsługiwany tryb pracy

Wejście HDMI

Rozdzielczość Częstotliwość	Częstotliwość klatek	Uwagi
640 x 480	60 Hz	
800 x 600	60 Hz	
1024 x 768	60 Hz	
1920 x 1080	60 Hz	
1920 x 1080	120 Hz	
1920 x 1080	240 Hz	
640 x 480 P	59,94/60 Hz	
720 x 480 P	59,94/60 Hz	
720 x 576 P	50 Hz	
1280 x 720 P	50 Hz	
1280 x 720 P	59,94/60 Hz	
1920 x 1080 P	23,98/24 Hz	
1920 x 1080 P	59,94/60 Hz	
1920 x 1080 P	50 Hz	
1920 x 1080 P	119,88/120 Hz	

Uwaga:

Brak obsługi gamy kolorów z przeplotem i YUV420.

Wejście DisplayPort

Rozdzielczość Częstotliwość	Częstotliwość klatek	Uwagi
640 x 480	60 Hz	
800 x 600	60 Hz	
1024 x 768	60 Hz	
1920 x 1080	540 Hz	
1920 x 1080	500 Hz	
1920 x 1080	480 Hz	
1920 x 1080	360 Hz	
1920 x 1080	240 Hz	
1920 x 1080	120 Hz	
1920 x 1080	60 Hz	
1920 x 1080 P	59,94/60 Hz	

Obsługiwane czasy dla trybu Esports Pro (tylko DisplayPort)

Opcja	Rozdzielczość Częstotliwość	Często- tliwość pionowa (Hz)	Gdy DSC jest wyłą- czone	Gdy DSC jest włączone	Gdy DSC i Przetaktowanie są włączone
Domyślne	640 x 480 przy 60 Hz	59,94	V	V	V
	800 x 600 przy 60 Hz	60,32	V	V	V
	1024 x 768 przy 60 Hz	60	V	V	V
	1920 x 1080 przy 60 Hz	60	V	V	V
	1920 x 1080 przy 120 Hz	119,98	V	V	V
	1920 x 1080 przy 240 Hz	240	V	V	V
	1920 x 1080 przy 360 Hz	360,11	V	V	V
	1920 x 1080 przy 480 Hz	480,13		V	V
	1920 x 1080 przy 500 Hz	500		V	V
1920 x 1080 przy 540 Hz	540,17			V	
RES 1024x768	1024 x 768 przy 60 Hz	59,87	V	V	V
	1024 x 768 przy 120 Hz (domyślnie)	119,99	V	V	V
	1024 x 768 przy 240 Hz	239,99	V	V	V
	1024 x 768 przy 360 Hz	359,94	V	V	V
	1024 x 768 przy 480 Hz	479,9		V	V
	1024 x 768 przy 500 Hz	499,94		V	V
1024 x 768 przy 540 Hz	539,85			V	
RES 1152x864	1152 x 864 przy 60 Hz	59,8	V	V	V
	1152 x 864 przy 120 Hz (domyślnie)	119,95	V	V	V
	1152 x 864 przy 240 Hz	239,95	V	V	V
	1152 x 864 przy 360 Hz	359,95	V	V	V
	1152 x 864 przy 480 Hz	479,89		V	V
	1152 x 864 przy 500 Hz	499,87		V	V
1152 x 864 przy 540 Hz	540			V	
RES 1280x960	1280 x 960 przy 60 Hz	59,92	V	V	V
	1280 x 960 przy 120 Hz (domyślnie)	119,84	V	V	V
	1280 x 960 przy 240 Hz	239,84	V	V	V
	1280 x 960 przy 360 Hz	359,89	V	V	V
	1280 x 960 przy 480 Hz	479,86		V	V
	1280 x 960 przy 500 Hz	499,95		V	V
1280 x 960 przy 540 Hz	539,99			V	

RES 1280x1024	1280 x 1024 przy 60 Hz	59,96	V	V	V
	1280 x 1024 przy 120 Hz (domyślnie)	119,96	V	V	V
	1280 x 1024 przy 240 Hz	239,92	V	V	V
	1280 x 1024 przy 360 Hz	359,95	V	V	V
	1280 x 1024 przy 480 Hz	479,91		V	V
	1280 x 1024 przy 500 Hz	499,95		V	V
	1280 x 1024 przy 540 Hz	539,94			V

Uwaga:

Nie obsługuje przeplotu.

Ta funkcja wymaga procesorów graficznych GeForce do gier opartych na technologii Turing. W przypadku innych kart graficznych GPU należy skontaktować się z danym producentem, aby sprawdzić ich zgodność.





CE FC

