




มอนิเตอร์ Alienware AW2518H

คู่มือผู้ใช้

รุ่น: AW2518H
รุ่นตามข้อกำหนด: AW2518Hb

A L I E N W A R E™ 

หมายเหตุ ข้อควรระวัง และ คำเตือน

-  **หมายเหตุ:** หมายเหตุ ระบุถึงข้อมูลที่สำคัญที่จะช่วยให้คุณใช้งานคอมพิวเตอร์ของคุณได้ดีขึ้น
-  **ข้อควรระวัง:** ข้อควรระวัง แสดงถึงความเสี่ยงที่อาจเกิดกับฮาร์ดแวร์หรือการสูญเสียข้อมูลหากไม่ทำตามขั้นตอนที่ระบุ
-  **คำเตือน:** คำเตือนบ่งชี้ถึงความเป็นไปได้ที่จะเกิดทรัพย์สินชำรุดเสียหาย การบาดเจ็บหรือเสียชีวิต

ลิขสิทธิ์ © 2017 Dell Inc. สงวนลิขสิทธิ์ ผลิตภัณฑ์นี้ได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาประเทศสหรัฐอเมริกาและนานาชาติ Dell™ และโลโก้ Dell เป็นเครื่องหมายการค้าของ Dell Inc. ในประเทศสหรัฐอเมริกา และ/หรือ เขตอำนาจศาลอื่นๆ เครื่องหมายอื่นๆ และชื่อที่กล่าวถึงทั้งหมดในที่นี้ อาจเป็นเครื่องหมายการค้าของบริษัทที่เกี่ยวข้อง

คอนเทนต์

เกี่ยวกับมอนิเตอร์ของคุณ	5
อุปกรณ์ในกล่อง	5
คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์	7
ขั้นส่วนและปุ่มควบคุมต่างๆ	8
มุมมองด้านหน้า	8
มุมมองด้านหลัง	9
มุมมองด้านหลังและ ด้านล่าง	10
ข้อมูลจำเพาะของมอนิเตอร์	11
ข้อมูลจำเพาะของจอแบน	11
ข้อมูลจำเพาะความละเอียด	12
โหมดวิดีโอที่รองรับ	12
โหมดการแสดงผลที่ตั้งไว้ล่วงหน้า	13
ข้อมูลจำเพาะระบบไฟฟ้า	14
คุณลักษณะทางกายภาพ	14
คุณลักษณะสิ่งแวดล้อม	15
โหมดการจัดการพลังงาน	16
การกำหนดพื้น	17
ความสามารถด้าน Plug and play	18
อินเตอร์เฟซบัสอนุกรมสากล (USB)	19
หัวต่ออัปสตรีม USB	19
หัวต่อดาวน์สตรีม USB	20
พอร์ต USB	20
นโยบายคุณภาพและฟิสิกซ์มอนิเตอร์ LCD	20
คู่มือการดูแลรักษา	21
การทำความสะอาดมอนิเตอร์ของคุณ	21
การติดตั้งมอนิเตอร์	22
การต่อขาตั้ง	22

การเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์	24
การถอดขาดังมอนิเตอร์	25
อุปกรณ์ยึดผนัง (อุปกรณ์ซื้อเพิ่ม)	27
การใช้งานจอภาพ	28
เปิดจอภาพ	28
การใช้ปุ่มควบคุมบนแผงด้านหน้า	28
ปุ่มบนแผงด้านหน้า	29
การใช้เมนูที่แสดงบนหน้าจอ (OSD)	30
การเข้าถึงระบบเมนู	30
ข้อความเตือน OSD	40
การตั้งค่าความละเอียดที่เหมาะสมที่สุด	40
การใช้การเอียง พลิกหมุน และกรยึดตามแนวตั้ง	41
การเอียง พลิกหมุน	41
การยึดตามแนวตั้ง	41
การหมุนมอนิเตอร์	42
การปรับตั้งค่าการแสดงผลหมุนหน้าจอของระบบ	44
การแก้ปัญหา	45
การทดสอบตัวเอง	45
ระบบตรวจวิเคราะห์ที่ติดตั้งมาพร้อมเครื่อง	46
ปัญหาทั่วไป	47
ปัญหาเฉพาะของผลิตภัณฑ์	49
ปัญหาเฉพาะเรื่อง Universal Serial Bus	50
ภาคผนวก	51
ข้อสังเกตของ FCC (ในสหรัฐอเมริกาเท่านั้น)	51
ติดต่อ Dell	51

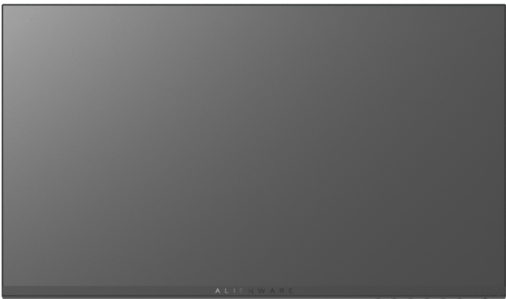

เกี่ยวกับมอนิเตอร์ของคุณ

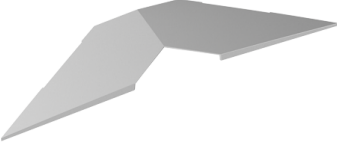



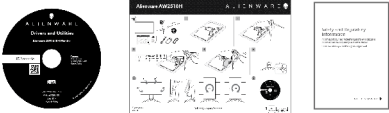
อุปกรณ์ในกล่อง

มอนิเตอร์ของคุณจัดส่งมาพร้อมส่วนประกอบที่แสดงไว้ด้านล่าง ดูให้แน่ใจว่าได้รับอุปกรณ์ครบทุกชิ้นและ **ติดต่อ Dell** ถ้ามีอุปกรณ์ไม่ครบ

 **หมายเหตุ:** อุปกรณ์บางรายการอาจเป็นอุปกรณ์เสริม และอาจไม่การจัดส่งมาให้พร้อมกับมอนิเตอร์ คุณสมบัติหรือสื่อข้อมูลบางอย่างอาจไม่มีมาให้ในบางประเทศ

 **หมายเหตุ:** ในการติดตั้งขาตั้งอื่นๆ โปรดดูที่คู่มือการติดตั้งขาตั้งที่เกี่ยวข้อง สำหรับคำแนะนำในการติดตั้ง

	มอนิเตอร์
	แกนยกขาตั้ง

	<p>ฝาครอบสายเคเบิล</p>
	<p>สายไฟ (แตกต่างกันในแต่ละประเทศ)</p>
	<p>สายเคเบิล DP</p>
	<p>สายเคเบิลอัปสตรีม USB 3.0 (เปิดใช้พอร์ต USB บนจอภาพ)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • สื่อข้อมูลไดรเวอร์และเอกสาร • คู่มือการตั้งค่าอย่างรวดเร็ว • ข้อมูลเกี่ยวกับความปลอดภัย สิ่งแวดล้อม และระเบียบข้อบังคับ

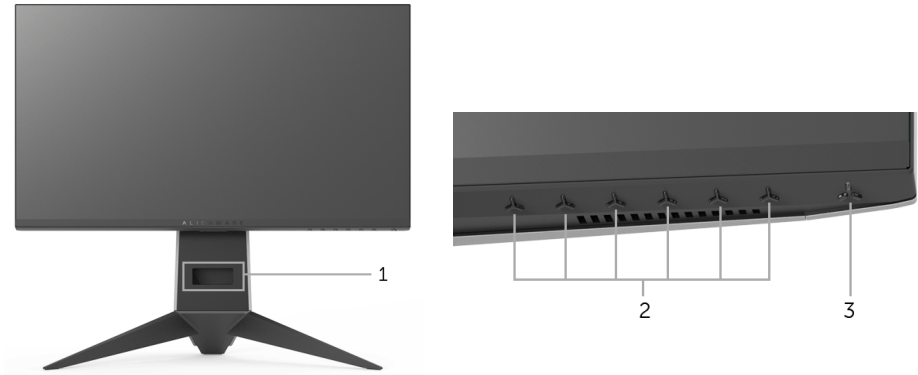
คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์

จอแสดงผลชนิดจอแบน **Alienware AW2518H** มีการแสดงผลแบบคริสตัลเหลว (LCD) ชนิดทรานซิสเตอร์ฟิล์มบาง (TFT) แบบแอ็คทีฟแมทริกซ์ และไฟหน้าจอ LED คุณสมบัติของจอภาพประกอบด้วย:

- พื้นที่ดูภาพ 62.23 ซม. (24.5 นิ้ว) (วัดในแนวทแยงมุม)
ความละเอียด: ความละเอียดคมชัดสูงสุด 1920 x 1080 ผ่าน DisplayPort และ HDMI พร้อมรองรับการแสดงผลเต็มจอภาพ หรือความละเอียดคมชัดที่ลดลง
- มอนิเตอร์ที่มีการเปิดใช้งาน Nvidia G-Sync และพร้อมสำหรับใช้งาน 3D Vision พร้อมอัตราการรีเฟรชสูงมากถึง 240 Hz และเวลาตอบสนองอย่างรวดเร็วที่ 1 มิลลิวินาที
- ช่วงสี 72% NTSC
- ความสามารถในการเอียง พลิกหมุน Pivot และความสูง
- ฐานวางถอดได้และ Video Electronics Standards Association (VESA™) ขนาด 100 มม. เพื่อการติดตั้งที่ปรับได้หลากหลาย
- การเชื่อมต่อแบบดิจิทัลกับ DisplayPort และ HDMI
- ประกอบด้วยพอร์ตออปติคัล 1 USB และพอร์ตดาวนสตรีม 4 USB
- ความสามารถด้านพลังและเพลย์ถึระบบของท่านรองรับ
- การปรับแต่งแบบแสดงผลบนหน้าจอ (OSD) เพื่อความสะดวกในการตั้งค่าและปรับแต่งจอภาพให้เหมาะสม
- โหมดสียังมีการนำเสนอโหมดเกมต่างๆ รวมถึง FPS (เกมยิง First-Person), RTS (กลยุทธ์แบบเรียลไทม์) และ RPG (เกมเล่นตามบทบาท) และโหมดเกมทั้ง 3 โหมดเพื่อปรับแต่งการกำหนดคุณลักษณะของตัวเอง
- สื่อซอฟต์แวร์และเอกสารรวมถึงไฟล์ข้อมูล (INF) ไฟล์ปรับตั้งสีภาพ (ICM) และเอกสารเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์
- กระจกปราศจากสารหนูและแผงจอปราศจากสารตะกั่วเท่านั้น
- พลังงานในการสแตนด์บาย 0.5 W เมื่ออยู่ในโหมดสลีป
- ปรับความสบายตาในการมองด้วยหน้าจอที่ไม่มีการกระพริบ
- ผลจากการปล่อยแสงสีฟ้าออกจากมอนิเตอร์ในระยะยาวอาจทำให้ตาเกิดความเสียหายได้ รวมถึงตาล้า ตาพร่า และอาการอื่นๆ ได้ คุณลักษณะ ComfortView ได้รับการออกแบบมาเพื่อลดปริมาณแสงสีฟ้าที่ปล่อยออกจากจอภาพ เพื่อให้ตารู้สึกสบายขึ้น

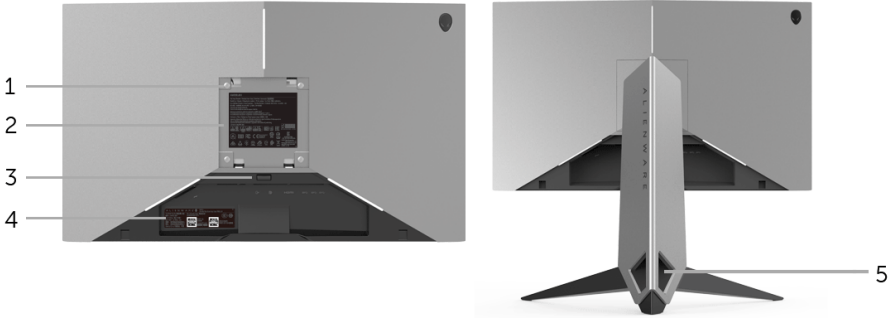
ชิ้นส่วนและปุ่มควบคุมต่างๆ

มุมมองด้านหน้า



ป้าย	คำอธิบาย
1	ช่องจัดเก็บสายเคเบิล (ที่ด้านหน้าของขาตั้ง)
2	ปุ่มฟังก์ชัน (สำหรับข้อมูลเพิ่มเติม การใช้งานจอภาพ)
3	ปุ่มเปิด/ปิดเครื่อง (พร้อมด้วยไฟแสดงสถานะ LED)

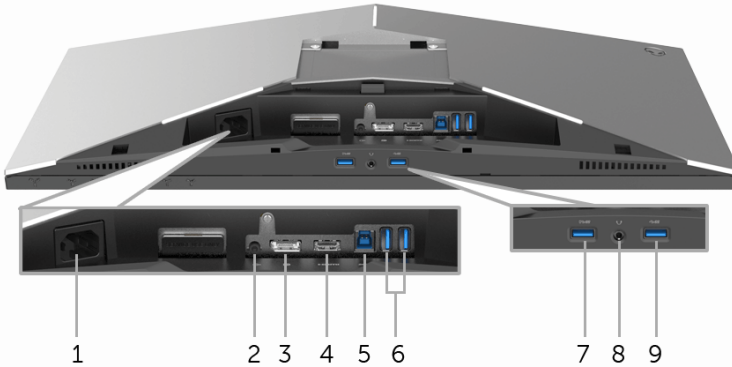
มุมมองด้านหลัง



มุมมองด้านหลังพร้อมขาตั้งมอนิเตอร์

ป้าย	คำอธิบาย	ใช้
1	รูสำหรับติดตั้งตามมาตรฐาน VESA (100 มม. x 100 มม. - หลังฝาปิดที่ติดมากับจอ)	จอแสดงผลยึดผนังโดยใช้ชุดยึดผนังแบบ VESA (100 มม. x 100 มม.)
2	ฉลากแสดงความสอดคล้องกับระเบียบต่างๆ	แสดงการได้รับการรับรองตามระเบียบต่างๆ
3	ปุ่มปลดล็อกขาตั้ง	ปลดขาตั้งออกจากจอมอนิเตอร์
4	ป้ายหมายเลขผลิตภัณฑ์บาร์โค้ด	อ้างอิงถึงป้ายนี้หากคุณต้องการติดต่อกับ Dell เพื่อขอรับการสนับสนุนด้านเทคนิค
5	ช่องจัดเก็บสายเคเบิล (ที่ด้านซ้ายและด้านขวาของขาตั้ง)	ใช้ในการจัดเก็บสายเคเบิลให้เข้าที่ โดยเก็บสายไฟเข้าในช่อง

มุมมองด้านหลังและ ด้านล่าง



มุมมองด้านหลังและด้านล่างโดยไม่มีขาตั้งมอนิเตอร์

ป้าย	คำอธิบาย	ใช้
1	ขั้วต่อสายไฟ	เชื่อมต่อสายไฟ (ที่ให้มาพร้อมกับมอนิเตอร์ของคุณ)
2	พอร์ตสายเข้าหูฟัง	เชื่อมต่อลำโพงของคุณ หมายเหตุ: พอร์ตนี้ไม่สนับสนุนหูฟัง
3	DisplayPort	เชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ของคุณพร้อมสายเคเบิล DP (ที่ให้มาพร้อมกับมอนิเตอร์ของคุณ)
4	พอร์ต HDMI	เชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ของคุณโดยใช้สาย HDMI
5	พอร์ตอัปสตรีม USB	เชื่อมต่อสายเคเบิล USB (ซึ่งมาพร้อมกับมอนิเตอร์ของคุณ) ไปที่พอร์ตนี้และคอมพิวเตอร์ของคุณ เพื่อเปิดใช้งานพอร์ต USB บนมอนิเตอร์ของคุณ
6, 9	พอร์ต USB 3.0	เชื่อมต่ออุปกรณ์ USB ของคุณ หมายเหตุ: ในการใช้พอร์ตนี้ คุณจะต้องเชื่อมต่อสายเคเบิล USB (ซึ่งมาพร้อมกับมอนิเตอร์ของคุณ) ไปยังพอร์ตอัปสตรีม USB บนมอนิเตอร์ และเข้ากับคอมพิวเตอร์ของคุณ
7	พอร์ตดาวนสตรีม USB พร้อมที่ชาร์จไฟ	เชื่อมต่อเพื่อชาร์จอุปกรณ์ USB ของคุณ
8	แจ็กสัญญาณเสียงออกไปที่หูฟัง	เชื่อมต่อหูฟัง

ข้อมูลจำเพาะของมอโนเตอร์

ข้อมูลจำเพาะของจอแบน

รุ่น	AW2518H
ชนิดหน้าจอ	แอกทีฟ เมทริกซ์ - TFT LCD
เทคโนโลยีแผง	TN
อัตราส่วนภาพ	16:9
ภาพที่สามารถเรียกดูได้	
เส้นทแยงมุม	622.3 มม. (24.5 นิ้ว)
ตามแนวนอน พื้นที่ที่กำลังใช้งานอยู่	543.74 มม. (21.41 นิ้ว)
ตามแนวตั้ง พื้นที่ที่กำลังใช้งานอยู่	302.62 มม. (11.91 นิ้ว)
พื้นที่	164545.63 มม. ² (255.05 นิ้ว ²)
ขนาดพิกเซล	0.2832 มม. x 0.2802 มม.
พิกเซลต่อนิ้ว (PPI)	90
มุมในการมอง	160° (แนวตั้ง) ทั่วไป 170° (แนวนอน) ทั่วไป
ความสว่างเอาต์พุต	400 cd/m ² (ทั่วไป)
อัตราส่วนความคมชัด	1000 ต่อ 1 (ทั่วไป)
การเคลือบหน้าจอ	ป้องกันแสงสะท้อนด้วยระดับความแข็ง 3H
ไฟพื้นหลัง	ระบบไฟสองมุม LED
เวลาในการตอบสนอง	1 มิลลิวินาทีสำหรับสีเดียวกัน
ความลึกสี	16.7 ล้านสี
ช่วงสี	72%* (CIE1931)
อุปกรณ์ติดตั้งในตัว	<ul style="list-style-type: none">• ฮับ USB 3.0 ความเร็วสูงเป็นพิเศษ (พร้อม 1 x พอร์ตฮับสตรีม USB 3.0)• 4 x พอร์ตดาวนสตรีม USB 3.0 (รวม 1 พอร์ตซึ่งรองรับการชาร์จไฟ)

ความสามารถในการเชื่อมต่อ	<ul style="list-style-type: none"> • 1 x DP 1.2 • 1 x HDMI 1.4 • 1 x พอร์ตอัปสตรีม USB 3.0 (ด้านหลัง) • 2 x พอร์ตดาวนสตรีม USB 3.0 (ด้านหลัง) • 2 x พอร์ตดาวนสตรีม USB 3.0 (ด้านล่าง) • 1 x แจ็คสัญญาณเสียงออกไปที่หูฟัง (ด้านล่าง) • 1 x แจ็คสายเอาต์พุตเสียง (ด้านหลัง)
ขาตั้งที่สามารถปรับระดับความสูงได้	0 ถึง 130 มม.
การเอียง	-5° ถึง 25°
พลิกหมุน	-20° ถึง 20°
Pivot	-90° ถึง 90°

* ช่วงสี (ทั่วไป) เป็นไปตามมาตรฐานการทดสอบ CIE1976 (82%) และ CIE1931 (72%)

ข้อมูลจำเพาะความละเอียด

รุ่น	AW2518H
ช่วงสแกนแนวนอน	30 kHz ถึง 160 kHz (อัตราอัตโนมัติ)
ช่วงสแกนแนวตั้ง	30 Hz ถึง 240 Hz (อัตราอัตโนมัติ)
ความละเอียดที่ตั้งไว้ล่วงหน้าสูงที่สุด	1920 x 1080 ที่ 240 Hz

โหมดวิดีโอที่รองรับ

รุ่น	AW2518H
ความสามารถในการแสดงผลวิดีโอ (การเล่น HDMI & DP)	480p, 576p, 720p, 1080p, FHD

โหมดการแสดงผลที่ตั้งไว้ล่วงหน้า

โหมดการแสดงผล HDMI

โหมดการแสดงผล	ความถี่แนวนอน (kHz)	ความถี่แนวตั้ง (Hz)	นาฬิกาพิกเซล (MHz)	อัตราการซิงค์ (แนวนอน/แนวตั้ง)
IBM VGA, 640 x 480p	31.5	60	25.2	-/-
VESA, 720 x 480p	29.83	60	26.25	+/-
VESA, 720 x 576p	29.55	50	26	+/-
VESA, 800 x 600p	37.88	60	40	+/+
VESA, 1024 x 768p	48.36	60	65	-/-
HDTV, 1280 x 720p	37.5	50	74.25	+/+
HDTV, 1280 x 720p	45	60	74.25	+/+
HDTV, 1920 x 1080p	55.6	50	141.5	-/+
HDTV, 1920 x 1080p	67.5	60	148.5	+/+

โหมดการแสดงผล DP

โหมดการแสดงผล	ความถี่แนวนอน (kHz)	ความถี่แนวตั้ง (Hz)	นาฬิกาพิกเซล (MHz)	อัตราการซิงค์ (แนวนอน/แนวตั้ง)
VESA, 640 x 480	31.5	60	25.2	-/-
VESA, 800 x 600	37.88	60	40	+/+
VESA, 1024 x 768	48.36	60	65	-/-
HDTV, 1920 x 1080p	67.5	60	148.5	+/+
HDTV, 1920 x 1080p @ 100 Hz	113.187	100	235.500	+/-
HDTV, 1920 x 1080p @ 120 Hz	137.26	120	285.5	+/-
HDTV, 1920 x 1080p @ 144 Hz	166.59	144	346.5	+/-

HDTV, 1920 x 1080p @ 200 Hz	228	200	474.24	+/+
HDTV, 1920 x 1080p @ 240 Hz	278.4	240	556.8	+/+

 **หมายเหตุ:** จอภาพนี้สนับสนุน **NVIDIA G-Sync** และพร้อมสำหรับใช้งาน **NVIDIA 3D Vision** โปรดเข้าเยี่ยมชมที่ <http://www.geforce.com> เพื่อตรวจสอบว่า การ์ดกราฟิก **NVIDIA** ของคุณสนับสนุนคุณสมบัติ **G-SYNC** หรือไม่

ข้อมูลจำเพาะระบบไฟฟ้า

รุ่น	AW2518H
สัญญาณภาพเข้า	<ul style="list-style-type: none"> HDMI 1.4, 600 mV สำหรับแต่ละสาย อิมพีแดนซ์ 100 ohm สำหรับแต่ละคู่ DisplayPort 1.2, 600 mV สำหรับแต่ละสาย อิมพีแดนซ์ 100 โอห์ม สำหรับแต่ละคู่
การชิ่งโครโนซ์สัญญาณเข้า	แยกการชิ่งโครโนซ์แวนอนและแนวตั้ง, ระดับ TTL ไม่มีขั้ว, SOG (คอมโพสิต SYNC บนสีเขียว)
แรงดันไฟฟ้า AC เข้า/ความถี่/กระแส	100 VAC ถึง 240 VAC / 50 Hz หรือ 60 Hz \pm 3 Hz / 1.5 A (ทั่วไป)
กระแสต่อเนื่อง	<ul style="list-style-type: none"> 120 V: 30 A (สูงสุด) ที่ 0 °C (รีบูตเครื่อง) 220 V: 60 A (สูงสุด) ที่ 0 °C (รีบูตเครื่อง)

คุณลักษณะทางกายภาพ

รุ่น	AW2518H
ชนิดสายสัญญาณ	<ul style="list-style-type: none"> ดิจิทัล: HDMI, 19 ขา (ไม่รวมสายเคเบิล) ดิจิทัล: DisplayPort, 20 ขา บัสอนุกรมสากล: USB, 9 ขา
ขนาด (พร้อมขาตั้ง)	
ความสูง (ยึดออกจนสุด)	523.3 มม. (20.6 นิ้ว)
ความสูง (หดสั้นสุด)	418.4 มม. (16.5 นิ้ว)
ความกว้าง	555.8 มม. (21.88 นิ้ว)
ความลึก	268.6 มม. (10.57 นิ้ว)

ขนาด (ไม่มีขาตั้ง)	
ความสูง	327.9 มม. (12.91 นิ้ว)
ความกว้าง	555.8 มม. (21.88 นิ้ว)
ความลึก	64.6 มม. (2.54 นิ้ว)
ขนาดขาตั้ง	
ความสูง (ยืดออกจนสุด)	426.7 มม. (16.8 นิ้ว)
ความสูง (หดสั้นสุด)	418.4 มม. (16.5 นิ้ว)
ความกว้าง	465.7 มม. (18.33 นิ้ว)
ความลึก	268.6 มม. (10.57 นิ้ว)
น้ำหนัก	
น้ำหนักรวมบรรจุภัณฑ์	11.7 กก. (25.79 ปอนด์)
น้ำหนักรวมชุดขาตั้งและสายไฟ	7.14 กก. (15.74 ปอนด์)
น้ำหนักไม่รวมชุดขาตั้ง (สำหรับติดตั้งหรือติดตั้ง VESA - ไม่ใช่สาย)	3.5 กก. (7.72 ปอนด์)
น้ำหนักของชุดขาตั้ง	3.28 กก. (7.23 ปอนด์)
ความยาวกรอบด้านหน้า	เฟรมสีดำ หน่วยความยาว - 30 (สูงสุด)

คุณลักษณะสิ่งแวดล้อม

รุ่น	AW2518H
มาตรฐานการปฏิบัติ	
<ul style="list-style-type: none"> • กระจกปราศจากสารหนูและแผงจอปราศจากสารตะกั่วเท่านั้น 	
อุณหภูมิ	
ขณะทำงาน	0 °C ถึง 40 °C (32 °F ถึง 104 °F)
ขณะไม่ทำงาน	<ul style="list-style-type: none"> • ขณะเก็บรักษา: -20 °C ถึง 60 °C (-4 °F ถึง 140 °F) • ขณะขนส่ง: -20 °C ถึง 60 °C (-4 °F ถึง 140 °F)
ความชื้น	
ขณะทำงาน	10% ถึง 80% (ไม่กลั่นตัว)
ขณะไม่ทำงาน	<ul style="list-style-type: none"> • ขณะเก็บรักษา: 5% ถึง 90% (ไม่กลั่นตัว) • ขณะขนส่ง: 5% ถึง 90% (ไม่กลั่นตัว)

ระดับความสูง	
ขณะทำงาน	5,000 ม. (16,404 ฟุต) (สูงสุด)
ขณะไม่ทำงาน	12,192 ม. (40,000 ฟุต) (สูงสุด)
การกระจายความร้อน	<ul style="list-style-type: none"> • 249.1 BTU/ชั่วโมง (สูงสุด) • 88.7 BTU/ชั่วโมง (ทั่วไป)

โหมดการจัดการพลังงาน

ถ้าคุณมีการ์ดแสดงผล หรือซอฟต์แวร์ที่ติดตั้งในพีซีที่สอดคล้องกับ DPM™ ของ VESA จะแสดงผลสามารถลดการใช้พลังงานเมื่อไม่ได้ใช้งานโดยอัตโนมัติ สถานะนี้เรียกว่า **โหมดประหยัดพลังงาน*** ถ้าคอมพิวเตอร์ตรวจพบสัญญาณจากแป้นพิมพ์ เมาส์ หรืออุปกรณ์นำเข้าข้อมูลอื่นๆ จอภาพจะกลับมาทำงานใหม่โดยอัตโนมัติ ตารางต่อไปนี้แสดงการใช้พลังงาน และสัญญาณของคุณสมบัติการประหยัดพลังงานอัตโนมัตินี้:

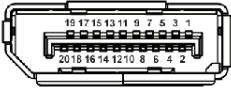
โหมด VESA	ซิงค์แนวนอน	ซิงค์แนวตั้ง	วิดีโอ	ไฟแสดงสถานะเปิดเครื่อง	การสิ้นเปลืองพลังงาน
การทำงานปกติ	ใช้งานอยู่	ใช้งานอยู่	ใช้งานอยู่	สีน้ำเงิน	73 วัตต์ (สูงสุด)** 26 วัตต์ (ทั่วไป)
โหมดไม่ทำงาน	ไม่ทำงาน	ไม่ทำงาน	ว่าง	สีเหลือง (กะพริบ)	น้อยกว่า 0.5 วัตต์
ปิด	-	-	-	ปิด	น้อยกว่า 0.3 วัตต์

* การไม่ให้มีการสิ้นเปลืองพลังงานเลยในโหมด ปิด สามารถทำได้โดยการถอดสายไฟหลักออกจากจอแสดงผลเท่านั้น

** การใช้พลังงานสูงสุดรวมความสว่างสูงสุด และมีการใช้งาน USB

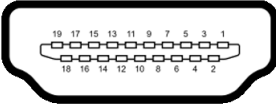
การกำหนดพิน

หัวต่อ DisplayPort



จำนวนพิน	สายสัญญาณที่เชื่อมต่อไว้ด้านที่เป็น 20 ขา
1	ML0(p)
2	GND
3	ML0(n)
4	ML1(p)
5	GND
6	ML1(n)
7	ML2(p)
8	GND
9	ML2(n)
10	ML3(p)
11	GND
12	ML3(n)
13	GND
14	GND
15	AUX(p)
16	GND
17	AUX(n)
18	GND
19	Re-PWR
20	+3.3 V DP_PWR

หัวต่อ HDMI



จำนวนพิน	สายสัญญาณที่เชื่อมต่อไว้ ด้านที่เป็น 19 ขา
1	TMDS DATA 2+
2	TMDS DATA 2 SHIELD
3	TMDS DATA 2-
4	TMDS DATA 1+
5	TMDS DATA 1 SHIELD
6	TMDS DATA 1-
7	TMDS DATA 0+
8	TMDS DATA 0 SHIELD
9	TMDS DATA 0-
10	TMDS CLOCK+
11	TMDS CLOCK SHIELD
12	TMDS CLOCK-
13	CEC
14	สำรองไว้ (N.C. บนอุปกรณ์)
15	DDC CLOCK (SCL)
16	DDC DATA (SDA)
17	DDC/CEC Ground
18	กำลังไฟ +5 V
19	ตรวจพบฮ็อตพ्लัก

ความสามารถด้าน Plug and play


คุณสามารถติดตั้งมอนิเตอร์ในระบบที่สามารถใช้งานร่วมกันได้กับระบบ Plug and Play จอแสดงผลจะให้ข้อมูลประจำเครื่องของจอแสดงผล (EDID) กับระบบคอมพิวเตอร์โดยอัตโนมัติ โดยใช้โปรโตคอลขนส่งข้อมูลการแสดงผล (DDC) เพื่อให้ระบบสามารถตั้งค่าคอนฟิกร์ตัวเองได้ และปรับการตั้งค่าต่างๆ ของจอแสดงผลให้เหมาะสมที่สุด การติดตั้งมอนิเตอร์ส่วนใหญ่เป็นระบบอัตโนมัติ คุณสามารถเลือกการตั้งค่าอื่นๆ ได้ หากต้องการ ดูข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเปลี่ยนการตั้งค่ามอนิเตอร์ได้จาก [การใช้งานจอภาพ](#)

อินเตอร์เฟซข้อเสนอกรมสากล (USB)

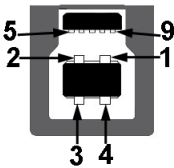
ในส่วนนี้จะ เป็นข้อมูลเกี่ยวกับพอร์ต USB ที่สามารถใช้งานร่วมกันได้บนจอภาพ

 **หมายเหตุ: มอนิเตอร์นี้ใช้งานได้กับขั้วต่อ-สปีด USB 3.0**

ความเร็วในการถ่ายโอน	อัตราข้อมูล	ความสิ้นเปลืองพลังงาน*
ความเร็วสูงเป็นพิเศษ	5 Gbps	4.5 W (สูงสุด แต่ละพอร์ต)
ความเร็วสูง	480 Mbps	4.5 W (สูงสุด แต่ละพอร์ต)
ความเร็วเต็มที่	12 Mbps	4.5 W (สูงสุด แต่ละพอร์ต)

* สูงสุด 2 A บนพอร์ตดาว์นสตรีม USB (พอร์ตที่มีไอคอนฟ้าแลบ ) กับอุปกรณ์ที่สอดคล้องกับ BC1.2 หรืออุปกรณ์ USB ปกติ

ขั้วต่ออัสตรีม USB



จำนวนพิน 9 พินด้านข้างของขั้วต่อ


1	VCC
2	D-
3	D+
4	GND
5	SSTX-
6	SSTX+
7	GND
8	SSRX-
9	SSRX+


หัวต่อดาวนัสตรีม USB




จำนวนพิน 9 พินด้านข้างของหัวต่อ	
1	VCC
2	D-
3	D+
4	GND
5	SSRX-
6	SSRX+
7	GND
8	SSTX-
9	SSTX+

พอร์ต USB

- 1 อับสตรึม - ด้านหลัง
- 2 ดาวนัสตรีม - ด้านหลัง
- 2 ดาวนัสตรีม - ด้านล่าง
- พอร์ตสำหรับชาร์จไฟ - พอร์ตที่มีรูปไอคอนสายฟ้า  สนับสนุนความสามารถในการชาร์จไฟแบบเร็ว หากอุปกรณ์สามารถใช้งานร่วมกันได้กับ BC1.2

 **หมายเหตุ:** การทำงานของ **USB 3.0** จะต้องใช้กับคอมพิวเตอร์ที่ทำงานกับ **USB 3.0**

 **หมายเหตุ:** อินเตอร์เฟซ **USB** ของมอนิเตอร์ทำงานเฉพาะเมื่อเปิดมอนิเตอร์ หรือมอนิเตอร์อยู่ในโหมดประหยัดพลังงานเท่านั้น หากปิดมอนิเตอร์และเปิดใหม่ อุปกรณ์ต่อพ่วงต่างๆ ที่เชื่อมต่อไว้อาจต้องใช้เวลาลักคูล์ เพื่อให้สามารถกลับมาทำงานได้ตามปกติ

นโยบายคุณภาพและฟิสิกซ์มอนิเตอร์ LCD

ในระหว่างกระบวนการผลิตมอนิเตอร์ LCD ไม่ใช่เรื่องผิดปกติที่จะมีหนึ่งหรือหลายฟิสิกซ์เซลล์ที่สว่างคงที่ในสถานะที่ไม่มีมีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งมองเห็นได้ยาก และไม่มีผลกระทบใดๆ กับคุณภาพของการแสดงผลหรือความสามารถในการใช้งาน ดูข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับนโยบายคุณภาพและฟิสิกซ์มอนิเตอร์ของ Dell ได้ที่ [เว็บไซต์ฝ่ายสนับสนุนของ Dell](http://www.dell.com/support/monitors) ได้ที่: <http://www.dell.com/support/monitors>

คู่มือการดูแลรักษา

การทำความสะอาดมอดริเตอร์ของคุณ

△ **ข้อควรระวัง:** อ่านและปฏิบัติตาม **ขั้นตอนเพื่อความปลอดภัย** ก่อนที่จะทำความสะอาดมอดริเตอร์

⚠ **คำเตือน:** ก่อนที่จะทำความสะอาดมอดริเตอร์ ให้ถอดปลั๊กสายไฟมอดริเตอร์ออกจากเต้าเสียบไฟฟ้า

สำหรับวิธีการปฏิบัติที่ดีที่สุด ให้ปฏิบัติตามคำแนะนำในรายการด้านล่าง ในขณะที่นำมอดริเตอร์ออกจากกล่อง ทำความสะอาด หรือการดูแลมอดริเตอร์ของคุณ:

- ในการทำความสะอาดหน้าจอบนป้องกันไฟฟ้าสถิต ใช้ผ้านุ่มที่สะอาดชุบน้ำเปียกหมาดๆ ถ้าเป็นไปได้ ใช้กระดาษทำความสะอาดหน้าจอบนแบบพิเศษ หรือน้ำยาทำความสะอาดที่เหมาะสมสำหรับสารเคลือบหน้าจอบนป้องกันไฟฟ้าสถิต อย่าใช้เบนซิน ทินเนอร์ แอมโมเนีย น้ำยาทำความสะอาดที่มีฤทธิ์รุนแรง หรือเครื่องเป่าอากาศ
- ใช้ผ้าชุบน้ำอุ่นที่เปียกหมาดๆ ในการทำความสะอาดมอดริเตอร์ หลีกเลี่ยงการใช้ผงซักฟอก หรือสารที่มีลักษณะเดียวกัน ที่ทิ้งคราบฟิล์มบางๆ ไว้บนมอดริเตอร์
- หากคุณสังเกตเห็นผองแป้งสีขาว เมื่อคุณนำมอดริเตอร์ออกจากกล่อง ให้ใช้ผ้าเช็ดออก
- ดูแลมอดริเตอร์ด้วยความระมัดระวัง เนื่องจากมอดริเตอร์สีเข้มอาจมีรอยขีดข่วน และมีรอยครูดสีขาวได้มากกว่ามอดริเตอร์สีอ่อน
- เพื่อช่วยให้สามารถคงคุณภาพการแสดงผลภาพที่ดีที่สุดบนมอดริเตอร์ของคุณ ให้ใช้โปรแกรมรักษาหน้าจอบนที่มีการเปลี่ยนภาพตลอด และปิดมอดริเตอร์เมื่อไม่มีการใช้งาน

การติดตั้งมอนิเตอร์

การต่อขาตั้ง

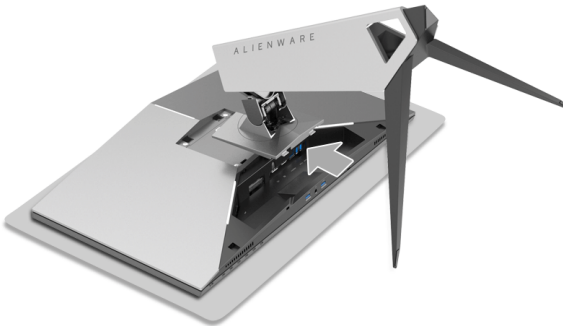
- ✍ **หมายเหตุ:** ไม่มีการเชื่อมต่อขาตั้งไว้ เมื่อจัดส่งมอนิเตอร์จากโรงงาน
- ✍ **หมายเหตุ:** กำหนดใช้สำหรับมอนิเตอร์พร้อมขาตั้ง โปรดดูที่คู่มือการยึนตามลำดับการตั้งค่าสำหรับคำแนะนำในการติดตั้ง

ในการเชื่อมต่อขาตั้งมอนิเตอร์:

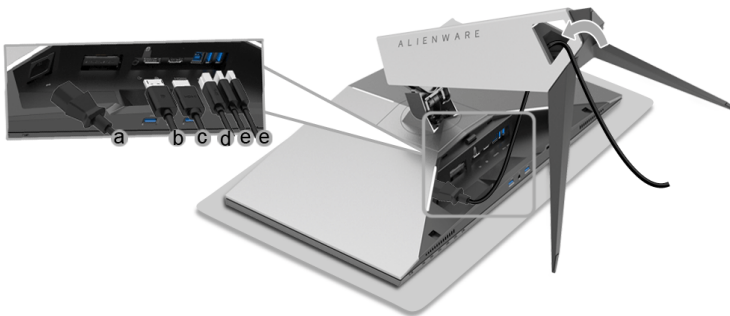
1. วางมอนิเตอร์ลงบนผ้านุ่มหรือโซฟานุ่ม



2. ติดตั้งแกนยกขาตั้งจนกระทั่งยึดเข้ากับตำแหน่ง



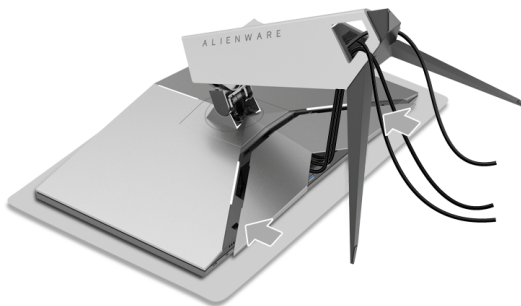
3. เดินสายและเชื่อมต่อสายเคเบิลที่จำเป็นเข้ากับจอภาพ ดังที่แสดงไว้ในภาพประกอบ
- a. สายไฟ
 - b. สายเคเบิล DP
 - c. สายเคเบิล HDMI (อุปกรณ์เสริม ไม่รวมสายเคเบิล)
 - d. สายเคเบิลอ็อปติคัล USB
 - e. สายเคเบิลดาว์นสตรีม USB (อุปกรณ์เสริม ไม่รวมสายเคเบิล)



หมายเหตุ: เดินสายเคเบิลแต่ละเส้นด้วยความระมัดระวัง เพื่อให้สามารถจัดเก็บสายเคเบิลให้เข้าที่ หลังจากมีการเชื่อมต่อฝาครอบสายเคเบิล

คำเตือน: ห้ามเสียบปลั๊กหรือเปิดมอโนเตอร์ จนกว่าคุณจะได้รับข้อความแจ้งให้ดำเนินการดังกล่าว

4. เลื่อนฝาครอบสายเคเบิลจนกระทั่งยึดเข้ากับตำแหน่ง



หมายเหตุ: ตรวจสอบให้แน่ใจว่า มีการสอดสายเคเบิลเข้าทางด้านใต้ของฝาครอบสายเคเบิล

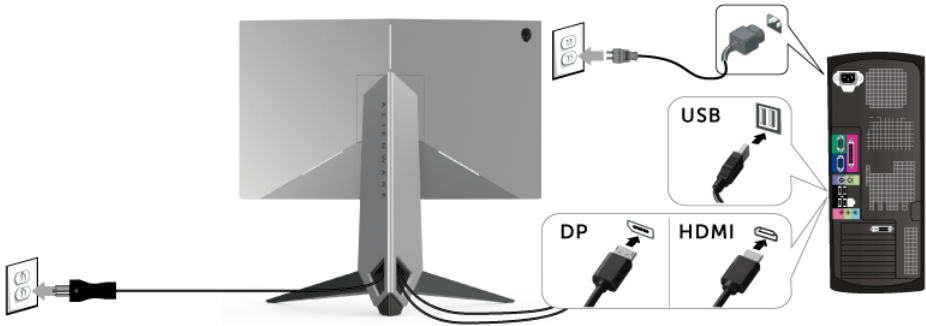
การเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์

⚠ คำเตือน: ก่อนที่คุณจะเริ่มขั้นตอนใดๆ ในส่วนนี้ ให้ปฏิบัติตาม **ขั้นตอนเพื่อความปลอดภัย**

📌 **หมายเหตุ:** อย่าเชื่อมต่อสายเคเบิลทั้งหมดเข้ากับคอมพิวเตอร์พร้อมกัน

📌 **หมายเหตุ:** ดู **การต่อขาตั้ง** ประกอบด้วย

ในการการเชื่อมต่อมอนิเตอร์ของคุณเข้ากับคอมพิวเตอร์:




1. เชื่อมต่อปลายอีกด้านหนึ่งของสายเคเบิล DP หรือ HDMI ที่เชื่อมต่อไว้เข้ากับคอมพิวเตอร์ของคุณ
2. เชื่อมต่อพอร์ตอัปสตรีม USB 3.0 (สายที่ให้มาพร้อมเครื่อง) เข้ากับพอร์ต USB 3.0 ที่เหมาะสมบนคอมพิวเตอร์ของคุณ (ดูรายละเอียดจาก **มุมมองด้านหลังและ ด้านล่าง**)
3. เชื่อมต่ออุปกรณ์ต่อพ่วง USB 3.0 เข้าพอร์ตดาวนสตรีม USB 3.0 บนจอมอนิเตอร์
4. เสียบสายไฟของคอมพิวเตอร์และจอแสดงผลของคุณ เข้ากับเต้าเสียบในบริเวณใกล้เคียง
5. เปิดมอนิเตอร์และคอมพิวเตอร์

ถ้าจอแสดงผลแสดงภาพขึ้นมา หมายความว่า การติดตั้งนั้นสมบูรณ์ ถ้าไม่มีภาพปรากฏบนจอ ให้อ่าน **ปัญหาเฉพาะเรื่อง Universal Serial Bus**

📌 **หมายเหตุ:** ภาพกราฟิกที่ใช้เพื่อการแสดงภาพประกอบเท่านั้น ลักษณะจริงของคอมพิวเตอร์อาจแตกต่างไปจากนี้

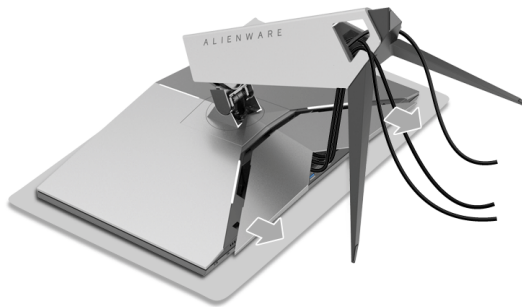
การถอดขาตั้งมอนิเตอร์

 **หมายเหตุ:** เพื่อป้องกันรอยขีดข่วนบนหน้าจอ LCD ขณะถอดขาตั้งออก ตรวจสอบให้แน่ใจว่า มีการวางมอนิเตอร์ไว้บนพื้นผิวที่นุ่มและสะอาด

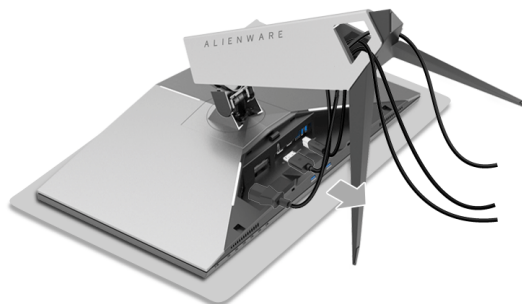
 **หมายเหตุ:** กำหนดใช้สำหรับมอนิเตอร์พร้อมขาตั้ง โปรดดูที่คู่มือการยืนยันตามลำดับการตั้งค่าสำหรับคำแนะนำในการติดตั้ง

ในการถอดขาตั้งออก:

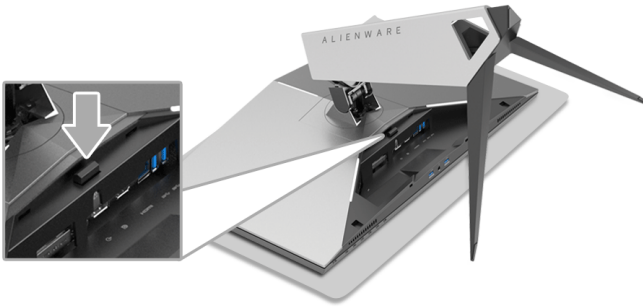
1. ปิดจอภาพ
2. ถอดสายเคเบิลออกจากคอมพิวเตอร์
3. วางมอนิเตอร์ลงบนผ้านุ่มหรือโซฟานุ่ม
4. ค่อยๆ เลื่อนปิดฝาครอบสายเคเบิลออกจากมอนิเตอร์



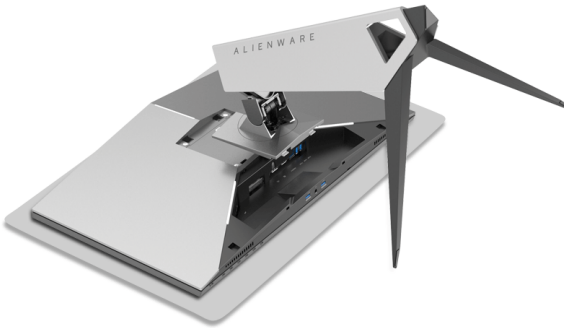
5. ถอดสายเคเบิลออกจากจอภาพ



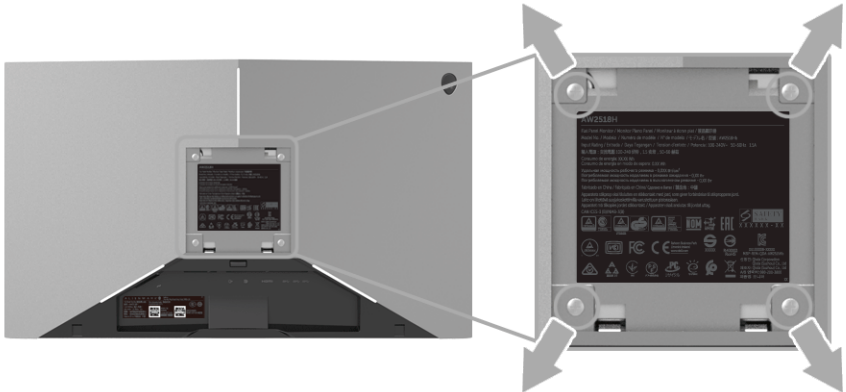
6. กดปุ่มปลดล็อกขาตั้งค้างไว้



7. ยกแกนยกขาตั้งขึ้นและออกจากจอภาพ



อุปกรณ์ยึดผนัง (อุปกรณ์ซื้อเพิ่ม)



(ขนาดสกรู: M4 x 10 มม.)

ให้ดูขั้นตอนที่มาพร้อมกับชุดยึดผนัง VESA ที่ใช้ด้วยกันได้

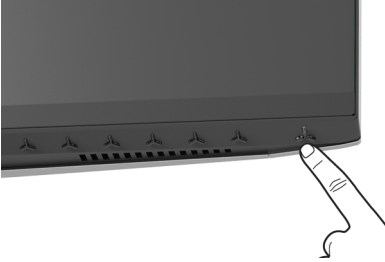
1. วางหน้าจอแสดงผลบนผ้าหรือเบาะที่นุ่มบนโต๊ะที่มีพื้นผิวเรียบและมั่นคง
2. ถอดขาตั้งออก
3. ใช้ไขควงแฉกเพื่อถอดสกรู 4 ตัวที่ยึดฝาปิดพลาสติกออก
4. ติดแผ่นโลหะยึดจากชุดติดผนังเข้ากับจอมอนิเตอร์
5. ยึดจอมอนิเตอร์บนผนังโดยทำตามขั้นตอนที่มาพร้อมกับชุดยึดผนัง

 **หมายเหตุ:** สำหรับใช้กับแผ่นโลหะยึดผนังในรายการ UL ซึ่งสามารถรับน้ำหนัก/โหลดต่ำสุดที่ 14 กก. เท่านั้น

การใช้งานจอภาพ

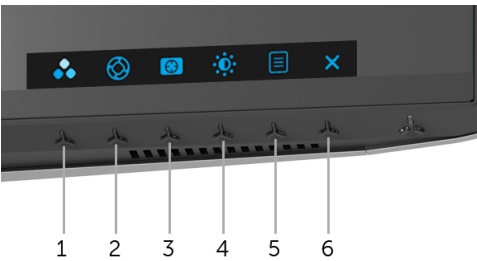
เปิดจอภาพ

กดปุ่มเปิดปิด เพื่อเปิดจอภาพ







การใช้ปุ่มควบคุมบนแผงด้านหน้า

ใช้ปุ่มควบคุมที่อยู่ด้านหน้าของจอภาพในการปรับการตั้งค่า



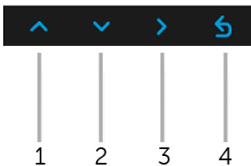
ตารางต่อไปนี้อธิบายถึงปุ่มที่แผงควบคุมด้านหน้า:





	ปุ่มบนแผงด้านหน้า	คำอธิบาย
1	 ปุ่มทางลัด/ Preset Modes (โหมดพรเซ็ท)	เลือกทางลัดนี้เพื่อเลือกจากรายการโหมดตั้งค่าสีสว่างหน้า
2	 ปุ่มทางลัด/ Game Enhance Mode (โหมดปรับ แต่งเกม)	ใช้ปุ่มนี้เพื่อเปิดใช้เมนู Game Enhance Mode (โหมดปรับแต่งเกม)

3		ใช้ปุ่มนี้เพื่อเปิดใช้เมนู Dark Stabilizer (ตัวปรับความมืดให้สม่ำเสมอ)
	ปุ่มทางลัด/ Dark Stabilizer (ตัวปรับความมืดให้สม่ำเสมอ)	
4		ใช้ปุ่มนี้เพื่อเข้าไปยังเมนู Brightness/Contrast (ความสว่าง/ความเข้ม) โดยตรง
	ปุ่มทางลัด/ Brightness/ Contrast (ความสว่าง/ความเข้ม)	
5		ใช้ปุ่ม เมนู เพื่อเปิดใช้การแสดงผลบนหน้าจอ (OSD) โปรดดู การเข้าถึงระบบเมนู
	เมนู	
6		ใช้ปุ่มนี้เพื่อออกจากเมนูหลักของ OSD
	ออก	

ปุ่มบนแผงด้านหน้า

ใช้ปุ่มต่างๆ ที่อยู่ด้านหน้าของจอภาพในการปรับการตั้งค่าภาพ



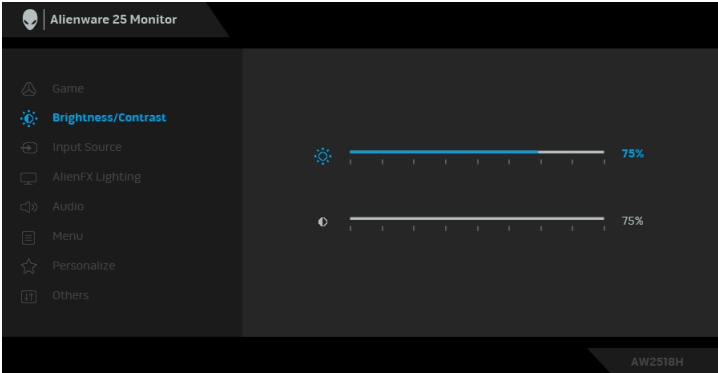
ปุ่มบนแผงด้านหน้า	คำอธิบาย
1  ขึ้น	ใช้ปุ่ม ขึ้น เพื่อปรับ (เพิ่มช่วง) รายการในเมนู OSD
2  ลง	ใช้ปุ่ม ลง เพื่อปรับ (ลดช่วง) รายการต่างๆ ในเมนู OSD
3  เลือก	ใช้ปุ่ม เลือก เพื่อยืนยันการเลือกของคุณ
4  ย้อนกลับ	ใช้ปุ่ม ย้อนกลับ เพื่อย้อนกลับไปยังเมนูก่อนหน้านี้








การใช้เมนูที่แสดงบนหน้าจอ (OSD)

การเข้าถึงระบบเมนู

หมายเหตุ: หากคุณเปลี่ยนแปลงการตั้งค่า และจากนั้นใช้งานอีกเมนูหนึ่ง หรือออกจากเมนู OSD จอภาพจะบันทึกการเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นโดยอัตโนมัติ จอภาพยังบันทึกการเปลี่ยนแปลงหากคุณเปลี่ยนแปลงการตั้งค่า และจากนั้นรอให้เมนู OSD หายไป

1. กดปุ่ม  เพื่อเปิดใช้เมนู OSD และแสดงเมนูหลัก

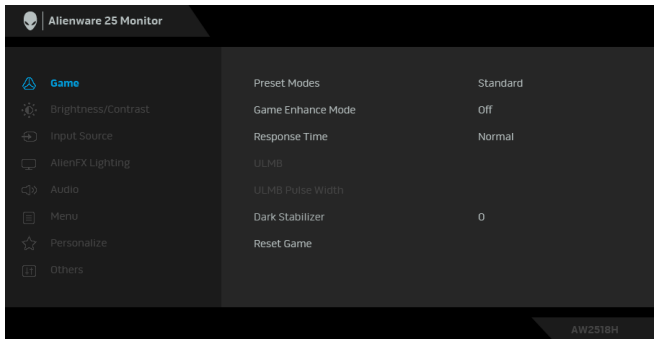


2. กดปุ่ม  และ  เพื่อเลื่อนระหว่างตัวเลือกการตั้งค่า ในขณะที่คุณย้ายจากไอคอนหนึ่งไปยังอีกไอคอนหนึ่ง ชื่อตัวเลือกจะถูกเน้น ดูตารางด้านล่างสำหรับรายการอย่างสมบูรณ์ของตัวเลือกทั้งหมดที่ใช้ได้สำหรับจอแสดงผล
3. กดปุ่ม  หนึ่งครั้งเพื่อเปิดการทำงานตัวเลือกที่มีการไฮไลต์ไว้
4. กดปุ่ม  และ  เพื่อเลือกพารามิเตอร์ที่ต้องการ
5. กด  เพื่อเข้าสู่เมนูย่อย และจากนั้นใช้ปุ่มกำหนดทิศทาง ตามที่มีการระบุไว้บนเมนู เพื่อดำเนินการเปลี่ยนแปลงค่าของคุณ
6. เลือกปุ่ม  เพื่อกลับไปยังเมนูหลัก



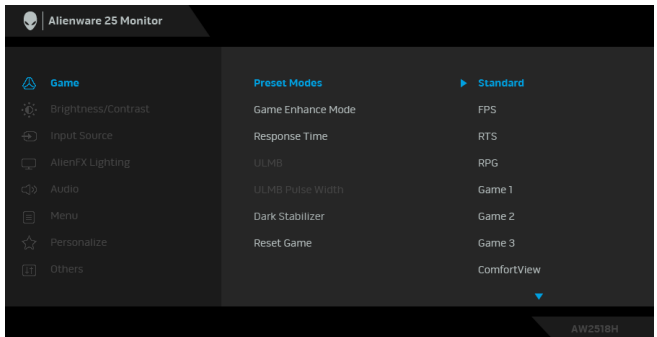
Game (เกม)

ใช้เมนูนี้เพื่อปรับแต่งประสบการณ์เล่นเกมเสมือนส่วนบุคคลของคุณ



Preset Modes (โหมดปรับเซต)

ช่วยให้คุณสามารถเลือกจากรายการโหมดปรับเซต





- **Standard (มาตรฐาน):** โหลดการตั้งค่าสีมาตรฐานของมอนิเตอร์ นี่เป็นโหมดปรับเซตตามค่าเริ่มต้น
- **FPS:** โหลดการตั้งค่าสีที่เหมาะสมที่สุดสำหรับเกมยิง First-Person
- **RTS:** โหลดการตั้งค่าสีที่เหมาะสมที่สุดสำหรับเกมกลยุทธ์แบบเรียลไทม์
- **RPG:** โหลดการตั้งค่าสีที่เหมาะสมที่สุดสำหรับเกมเล่นตามบทบาท
- **Game 1 (เกม 1)/Game 2 (เกม 2)/Game 3 (เกม 3):** ช่วยให้คุณสามารถปรับแต่งการตั้งค่าสีสำหรับความต้องการในการเล่นของคุณ

Preset Modes
(โหมดปรับเซต)

- **ComfortView:** ลดระดับแสงสีฟ้าที่ส่งออกมาจากหน้าจอ เพื่อช่วยให้คุณสามารถดูได้อย่างสบายตาถึง

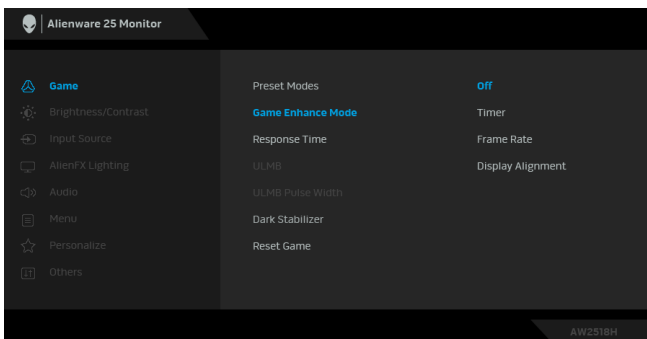
คำเตือน: ผลจากการปล่อยแสงสีฟ้าออกจาก มอนิเตอร์ในระยะยาวอาจทำให้เกิดอาการบาดเจ็บ ในตัวบุคคล เช่น ตาพร่า ตาล้า และตาเกิดความเสียหายได้ การใช้มอนิเตอร์เป็นระยะเวลานานอาจทำให้เกิดอาการปวดในบางส่วนของร่างกาย เช่น คอ แขน หลัง และขา

ในการลดความเสี่ยงการเกิดตาล้าและปวดคอ/แขน/หลัง/ไหล่จากการใช้จอภาพเป็นระยะเวลานาน เราขอแนะนำให้คุณ:

1. ดัดตั้งหน้าจอให้ห่างจากตาของคุณที่ระหว่าง 20 นิ้ว ถึง 28 นิ้ว (50 ซม.-70 ซม.)
 2. กะพริบตาบ่อยๆ เพื่อทำให้ดวงตาของคุณชุ่มชื้น หรือทำให้น้ำตาเปียกขึ้นน้ำ หลังใช้จอภาพเป็นเวลานาน
 3. หยุดพัก 20 นาทีในทุกสองชั่วโมงเป็นประจำ และบ่อยๆ
 4. พักสายตาจากจอภาพและมองวัตถุไกลๆ ที่ระยะ 20 ฟุตเป็นเวลาอย่างน้อย 20 วินาทีในระหว่างหยุดพัก
 5. ยืดตัวเพื่อลดอาการเมื่อยของคอ แขน หลัง และขา ในระหว่างพัก
- **Warm (อุ่น):** เพิ่มอุณหภูมิสี หน้าจอจะปรากฏเป็นโทนสีที่อุ่นขึ้นด้วยสีแดง/เหลือง
 - **Cool (เย็น):** ลดอุณหภูมิสี หน้าจอจะปรากฏเป็นโทนสีที่เย็นขึ้นด้วยสีน้ำเงิน
 - **Custom Color (สีปรับแต่งเอง):** อนุญาตให้คุณปรับการตั้งค่าสีด้วยตัวคุณเอง กดปุ่ม  และ  ค้างไว้ เพื่อปรับค่าสี 3 สี (R, G, B) และสร้างโหมดสีปรับเซตของคุณเองขึ้นมา
-

Game Enhance Mode (โหมดปรับแต่งเกม)

คุณลักษณะนี้จะมีฟังก์ชันให้เลือกสามฟังก์ชัน เพื่อใช้ในการปรับแต่งประสิทธิภาพการเล่นของคุณ



• Off (ปิด)

เลือกเพื่อปิดใช้งานฟังก์ชันภายใต้ **Game Enhance Mode (โหมดปรับแต่งเกม)**

• Timer (ตัวตั้งเวลา)

ช่วยให้คุณสามารถปิดหรือเปิดใช้งานตัวตั้งเวลาซึ่งอยู่ที่มุมซ้ายบนของจอแสดงผล ตัวตั้งเวลาจะแสดงเวลาที่ใช้ไปนับจากเริ่มเกม เลือกตัวเลือกจากรายการช่วงระยะเวลา เพื่อวัดอัตราเกมเป้าหมายของคุณ

• Frame Rate (อัตราเฟรม)

การเลือก **On (เปิด)** ช่วยให้คุณสามารถแสดงผลอัตราเฟรมต่อวินาทีปัจจุบัน ในขณะที่เล่นเกม ยิ่งอัตราสูงขึ้นเพียงใด การเคลื่อนไหวจะเรียบลื่นมากเพียงนั้น

• Display Alignment (การปรับแนวการแสดงผล)

เปิดใช้งานฟังก์ชันเพื่อช่วยให้การปรับแนวเนื้อหาวิดีโอเป็นไปอย่างสมบูรณ์แบบ สำหรับจอแสดงผลหลายจอ

Response Time (เวลาในการตอบสนอง)

อนุญาตให้คุณตั้งค่า **Response Time (เวลาในการตอบสนอง)** เป็น **Normal (ปกติ)**, **Fast (เร็ว)** หรือ **Super Fast (เร็วมากเป็นพิเศษ)**

หมายเหตุ: จะมีการปิดใช้งานฟังก์ชัน เมื่อมีการตั้งค่า **ULMB** เป็น **On (เปิด)**



ULMB

ULMB (ภาพเบลอบแบบเคลื่อนไหวเข้ามา) ช่วยในการลดเอฟเฟกต์ภาพเบลอสําหรับการเคลื่อนไหว ในระหว่างดูภาพที่เคลื่อนไหวเร็ว หากการตรวจจับสั่นสนุน G-SYNC ตรวจสอบให้แน่ใจว่า ไม่มีการเลือกฟังก์ชัน Enable G-SYNC (เปิดใช้งาน G-SYNC) ใน NVIDIA Control Panel (แผงควบคุม NVIDIA) จะมีการเปิดใช้งาน **ULMB** โดยอัตโนมัติ

หมายเหตุ: จะสามารถเลือกใช้งานฟังก์ชันนี้ หากอัตราการรีเฟรชเท่ากับ 100 Hz, 120 Hz หรือ 144 Hz

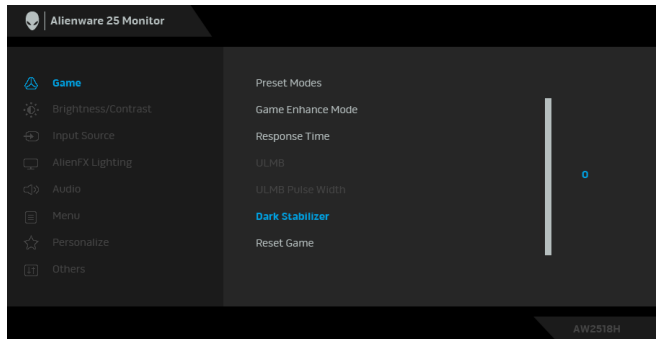
หมายเหตุ: เมื่อมีการเปิดใช้งาน ULMB จะมีการแสดงข้อความโหมด ULMB ที่มุมล่างซ้ายของ OSD เมื่อมีการเปิดใช้งาน **G-SYNC** ใน NVIDIA Control Panel (แผงควบคุม NVIDIA) จะมีการแสดงข้อความโหมด G-SYNC ขึ้นแทน หากระบบของคุณไม่สนับสนุน G-SYNC จะมีการแสดงข้อความโหมด Normal (ปกติ)

ULMB Pulse Width (ช่วงความกว้างของพัลส์ ULMB)

ช่วยให้คุณสามารถปรับไฟพื้นหลังของแผงควบคุมได้เล็กน้อย เพื่อลดภาพเบลอจากการเคลื่อนไหว ใช้  หรือ  เพื่อปรับระดับจาก 10 ถึง 100 ค่าต่ำจะเป็นการลดภาพเบลอจากการเคลื่อนไหวและความสว่าง

Dark Stabilizer (ตัวปรับความมืดให้สม่ำเสมอ)

คุณลักษณะนี้จะปรับปรุงความสามารถในการมองเห็นได้ดีขึ้นในฉากเล่นเกมที่มีมืด ยังมีค่าสูงขึ้นเพียงใด (ระหว่าง 0 ถึง 3) ความสามารถในการมองเห็นในบริเวณภาพแสดงผลที่มีมืดจะยิ่งดีขึ้นเพียงนั้น



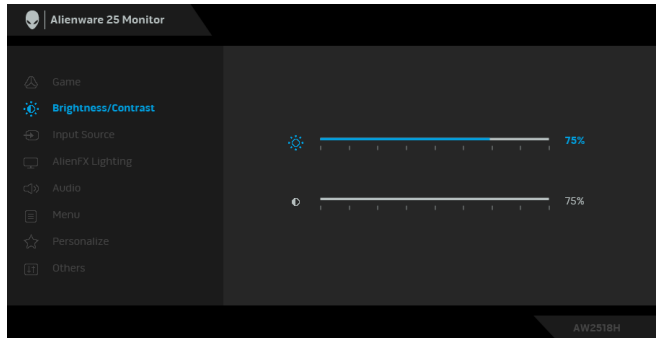
Reset Game (รีเซ็ตเกม)

เลือกตัวเลือกนี้ เพื่อคืนค่าการตั้งค่าเกมตามค่าเริ่มต้น





Brightness/ Contrast (ความสว่าง/ ความเข้ม)

ใช้เมนูนี้ เพื่อเปิดทำงานการปรับ **Brightness/Contrast** (ความสว่าง/ความเข้ม)





Brightness (ความสว่าง)

Brightness (ความสว่าง) ปรับความสว่างของไฟพื้นหลัง

กดปุ่ม  เพื่อเพิ่มความสว่าง และกดปุ่ม  เพื่อลดความสว่าง (ต่ำสุด 0 / สูงสุด 100)

Contrast (ความเข้ม)

ปรับ **Brightness (ความสว่าง)** ก่อน จากนั้นจึงปรับ **Contrast (ความเข้ม)** เฉพาะเมื่อจำเป็นต้องปรับเท่านั้น

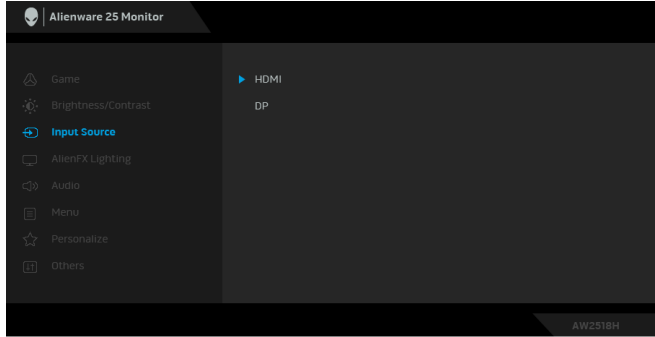
กดปุ่ม  เพื่อเพิ่มความเข้ม และกดปุ่ม  เพื่อลดความเข้ม (ต่ำสุด 0 / สูงสุด 100)

ฟังก์ชัน **Contrast (ความเข้ม)** จะปรับค่าความแตกต่างระหว่างความมืดและความสว่างบนหน้าจอของจอภาพ



Input Source (แหล่งสัญญาณ ขาเข้า)

ใช้เมนู **Input Source (แหล่งสัญญาณขาเข้า)** เพื่อเลือกสัญญาณเข้าระหว่างสัญญาณวิดีโอที่แตกต่างกันที่อาจเชื่อมต่อกับจอภาพของคุณ



HDMI

เลือกสัญญาณเข้า **HDMI** เมื่อคุณกำลังใช้ขั้วต่อ HDMI

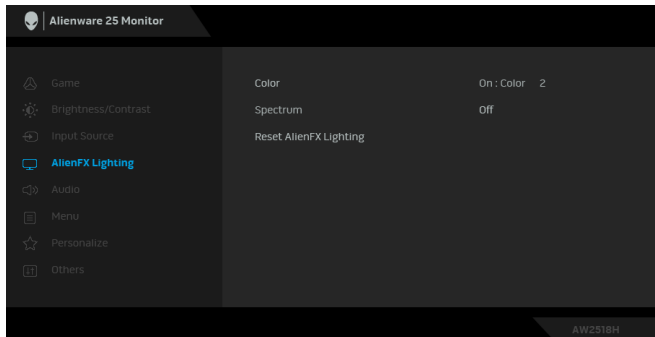
DP

เลือกสัญญาณเข้า **DP** เมื่อคุณใช้ขั้วต่อ DisplayPort (DP)



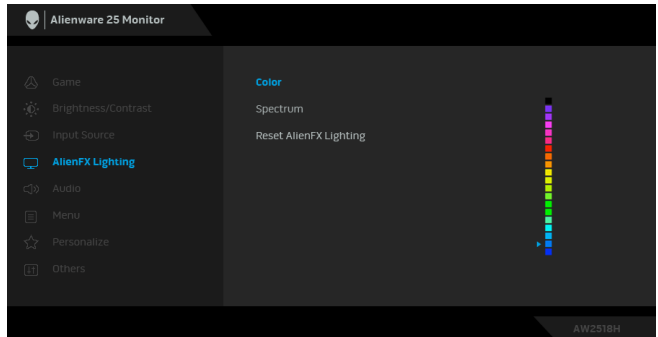
AlienFX Lighting (ไฟส่องสว่าง AlienFX)

ใช้เมนูนี้เพื่อปรับไฟส่องสว่างโลโก้ Alienware และไฟ Triad ที่อยู่ด้านหลังของจอภาพ



Color (สี)

ในการระบุสีไฟส่องสว่าง LED ให้เลือก **On (เปิด)** และกดปุ่ม  เพื่อไฮไลต์ตัวเลือก **Color (สี)** จากนั้น คุณสามารถเลือกจากรายการสีที่มีให้เลือกใช้งานทั้งหมด 20 สี



ในการปิดใช้ฟังก์ชันไฟส่องสว่าง LED ให้เลือก **Off (ปิด)**

Spectrum (สเปคตรัม)

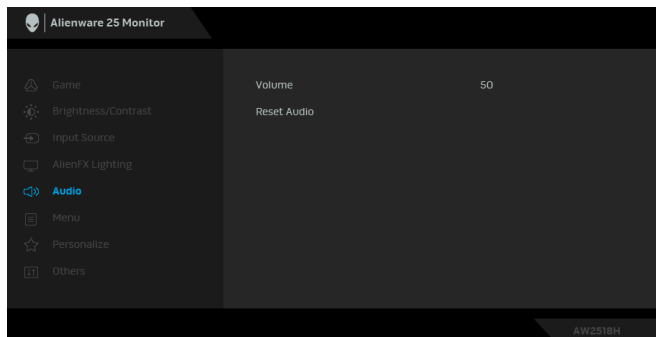
เมื่อคุณเลือก **On (เปิด)** ไฟส่องสว่าง LED จะติดสว่าง และเปลี่ยนสีตามลำดับของสเปคตรัม: แดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม และม่วง

Reset AlienFX Lighting (รีเซ็ตไฟส่องสว่าง AlienFX)

เลือกตัวเลือกนี้ เพื่อคืนค่าการตั้งค่าไฟส่องสว่างตามค่าเริ่มต้น





Audio (ระบบเสียง)



Volume (ระดับเสียงดัง)

ช่วยให้คุณสามารถตั้งค่าระดับเสียงดังสำหรับสัญญาณเสียงออกไปที่หูฟัง

ใช้  หรือ  เพื่อปรับระดับเสียงดังจาก 0 ถึง 100

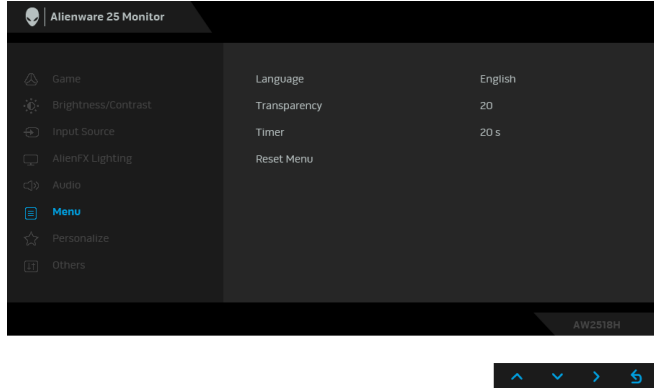
Reset Audio
(รีเซ็ตระบบ
เสียง)

เลือกตัวเลือกนี้เพื่อเรียกคืนการตั้งค่าระบบเสียงตามค่าเริ่มต้น



Menu (เมนู)

เลือกตัวเลือกนี้เพื่อปรับการตั้งค่าของ OSD เช่น ภาษาของ OSD เวลาที่เมนูจะยังคงอยู่บนหน้าจอ เป็นต้น



Language
(ภาษา)

ตั้งค่าการแสดงผล OSD เป็นหนึ่งในแปดภาษาเหล่านี้ (อังกฤษ สเปน ฝรั่งเศส เยอรมัน โปรตุเกสในบราซิล รัสเซีย จีน ตัวย่อ หรือญี่ปุ่น)

Transparency
(ความโปร่งแสง)

เลือกตัวเลือกนี้เพื่อเปลี่ยนความโปร่งแสงของเมนูโดยการกดปุ่ม และ (ต่ำสุด 0 / สูงสุด 100)

**Timer (ตัวตั้ง
เวลา)**

ตั้งระยะเวลาที่ OSD จะยังคงแสดงอยู่บนหน้าจอ หลังจากที่คุณกดปุ่มครั้งสุดท้าย

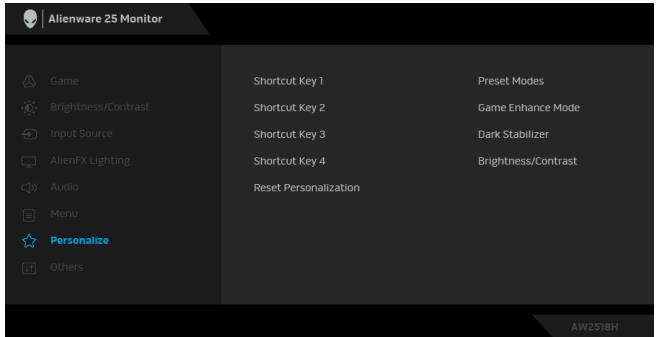
ใช้ หรือ เพื่อปรับสไลเดอร์โดยเพิ่มขึ้นครั้งละ 1 วินาที ตั้งแต่ 5 ถึง 60 วินาที

Reset Menu
(เมนูรีเซ็ต)

รีเซ็ตการตั้งค่า OSD ทั้งหมดเป็นค่ามาตรฐานจากโรงงาน



Personalize (ปรับแต่งเอง)



Shortcut Key 1 (ปุ่มทางลัด1) ช่วยให้คุณสามารถเลือกคุณลักษณะจาก **Preset Modes (โหมดพรี่เซ็ต)**, **Game Enhance Mode (โหมดการปรับแต่งเกม)**,

Shortcut Key 2 (ปุ่มทางลัด2) **Dark Stabilizer (ตัวปรับความมืดให้สม่ำเสมอ)**, **Brightness/Contrast (ความสว่าง/ความเข้ม)**, **Input Source (แหล่งสัญญาณขาเข้า)** หรือ **Volume (ระดับเสียงดัง)** และตั้งค่าเป็นปุ่มทางลัด

Shortcut Key 3 (ปุ่มทางลัด3)

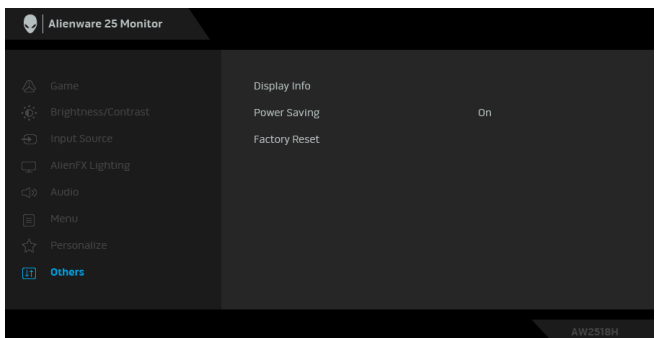
Shortcut Key 4 (ปุ่มทางลัด4)

Reset Personalization (รีเซ็ตการปรับแต่งการตั้งค่าส่วนบุคคล)

คืนค่าปุ่มทางลัดเป็นค่าเริ่มต้นจากโรงงาน



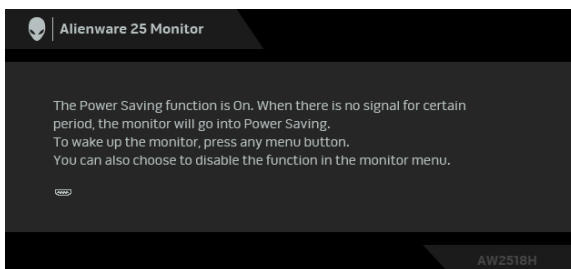
Others (อื่นๆ)



Display Info (ข้อมูลการแสดงผล)	แสดงการตั้งค่าปัจจุบันของมอนิเตอร์นี้
Power Saving (การประหยัดพลังงาน)	การตั้งค่าตามค่าเริ่มต้นคือ On (เปิด) ช่วยให้จอภาพเข้าโหมดสลีปเมื่อระบบสลีป การเลือก Off (ปิด) อาจทำให้จอภาพไม่เข้าโหมดสลีป และทำให้ไม่สามารถปลุกให้ทำงานได้ หมายเหตุ: การกดปุ่มใดๆ (ยกเว้นปุ่มเปิดปิด) บนแผงควบคุมด้านหน้าของจอภาพ อาจเป็นการปลุกจอภาพให้ทำงาน หลังจากเข้าสู่โหมดสลีป
Factory Reset (การรีเซ็ตค่าจากโรงงาน)	รีเซ็ตการตั้งค่าทั้งหมดเป็นค่ามาตรฐานจากโรงงาน

ข้อความเตือน OSD

เมื่อจอภาพเข้าสู่โหมด **Power Saving (การประหยัดพลังงาน)** จะมีข้อความต่อไปนี้ปรากฏขึ้น:



ดูรายละเอียดเพิ่มเติมจาก [การแก้ปัญหา](#)

การตั้งค่าความละเอียดที่เหมาะสมที่สุด

ในการตั้งค่าจอภาพเป็นความละเอียดสูงสุด:

ใน Windows® 7, Windows® 8 และ Windows® 8.1:

1. สำหรับ Windows® 8 และ Windows® 8.1 เท่านั้น ให้เลือกไทล์เดสก์ท็อปเพื่อสลีปเป็นเดสก์ท็อปแบบคลาสสิก
2. คลิกขวานบนเดสก์ท็อปและเลือก **ความละเอียดของหน้าจอ**
3. คลิกรายการหล่นลงของความละเอียดของหน้าจอและเลือก **1920 x 1080**
4. คลิก **ตกลง**

ใน Windows® 10:

1. คลิกขวานบนเดสก์ท็อป และคลิกที่ **การตั้งค่าการแสดงผล**
2. คลิกที่ **การตั้งค่าการแสดงผลขั้นสูง**

3. คลิกที่รายการ รายละเอียด ความละเอียด และเลือก **1920 x 1080**

4. คลิกที่ **นำไปใช้**

ถ้าคุณไม่เห็นตัวเลือก 1920 x 1080 คุณอาจจำเป็นต้องปรับปรุงไดรเวอร์กราฟฟิกของคุณ ขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์ของคุณ ให้ดำเนินการหนึ่งในขั้นตอนดังต่อไปนี้ให้เสร็จสมบูรณ์:

ถ้าคุณมีคอมพิวเตอร์เดสก์ท็อป หรือคอมพิวเตอร์พกพาของ Dell:

- ไปยัง <http://www.dell.com/support> ป้อนแท็กบริการของคุณ และดาวน์โหลดไดรเวอร์กราฟฟิกล่าสุดสำหรับกราฟฟิกการ์ดของคุณ

ถ้าคุณใช้คอมพิวเตอร์ที่ไม่ใช่ของ Dell (แบบพกพาหรือเดสก์ท็อป):

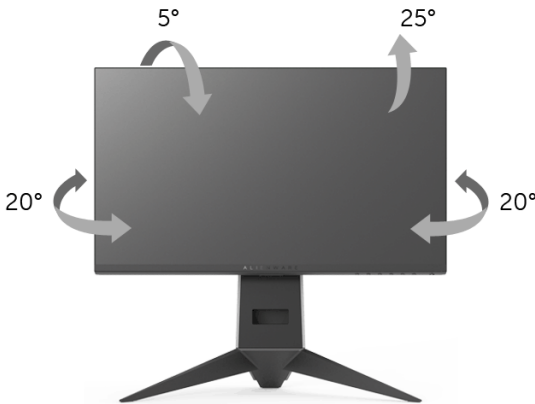
- ไปยังหน้าเว็บไซต์สนับสนุนสำหรับคอมพิวเตอร์ของคุณ และดาวน์โหลดไดรเวอร์กราฟฟิกล่าสุด
- ไปยังเว็บไซต์กราฟฟิกการ์ดของคุณ และดาวน์โหลดไดรเวอร์กราฟฟิกล่าสุด

การใช้การเอียง พลิกหมุน และกรีดตามแนวตั้ง

 **หมายเหตุ:** กำหนดใช้สำหรับมอนิเตอร์พร้อมขาตั้ง เมื่อมีการซื้อขาตั้งอื่นๆ โปรดดูที่คู่มือการติดตั้งขาตั้งที่เกี่ยวข้อง สำหรับคำแนะนำในการติดตั้ง


การเอียง พลิกหมุน

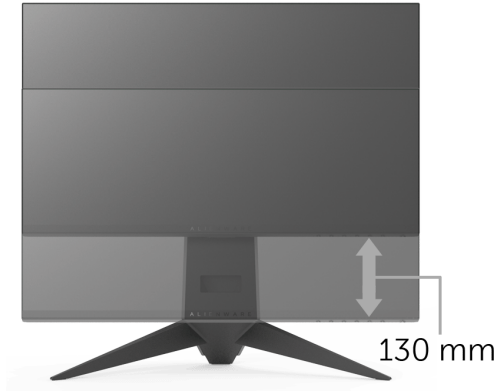
ด้วยขาตั้งที่ติดกับจอภาพ คุณสามารถเอียงและหมุนจอภาพเพื่อความสะดวกในการรับชมที่มุมมองต่างๆ ได้



 **หมายเหตุ:** ไม่มีการเชื่อมต่อขาตั้งไว้ เมื่อจัดส่งมอนิเตอร์จากโรงงาน

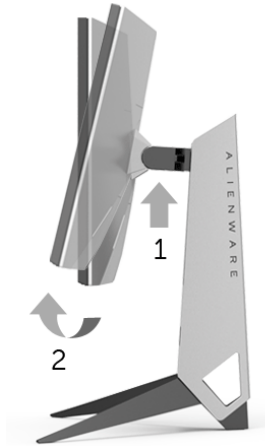
การกรีดตามแนวตั้ง

 **หมายเหตุ:** ขาตั้งสามารถกรีดตามแนวตั้งได้สูงสุด 130 มม. ภาพด้านล่างแสดงถึงวิธีการยึดขาตั้งในแนวตั้ง



การหมุนมอนิเตอร์

ก่อนที่คุณจะหมุนจอภาพ ควรยึดจอภาพออกในแนวตั้งจนสุด (**การยึดตามแนวตั้ง**) และเอียงขึ้นด้านบนจนสุด เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดรอยขีดข่วนกับขอบด้านล่างของจอภาพ





หมุนตามเข็มนาฬิกา



หมุนทวนเข็มนาฬิกา




 **หมายเหตุ:** ในการใช้ฟังก์ชัน หมุนจอแสดงผล (มุมมองแนวนอนเทียบกับมุมมองแนวตั้ง) กับคอมพิวเตอร์ Dell คุณต้องมีไดรเวอร์กราฟิกที่อัปเดตแล้ว ซึ่งไม่ได้ให้มาพร้อมจอภาพ ในการดาวน์โหลดไดรเวอร์กราฟิก ให้ไปที่ www.dell.com/support และดูในส่วนของการดาวน์โหลด เพื่อหาไดรเวอร์วิดีโอ ที่อัปเดตล่าสุด

 **หมายเหตุ:** เมื่ออยู่ใน โหมดมุมมองภาพแนวตั้ง คุณอาจพบปัญหา ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง ในแอปพลิเคชันที่เน้นการใช้ ภาพกราฟิก (เกม 3 มิติ เป็นต้น)


การปรับตั้งค่าการแสดงผลหมุนหน้าจอของระบบ

หลังจากที่คุณหมุนจอภาพของคุณแล้ว คุณจำเป็นต้องดำเนินการตามขั้นตอนด้านล่างให้เสร็จ เพื่อปรับตั้งค่าการแสดงผลหมุนจอแสดงผลของระบบ

 **หมายเหตุ:** ถ้าคุณกำลังใช้จอภาพกับคอมพิวเตอร์ที่ไม่ใช่ของ Dell คุณจำเป็นต้องไปยังเว็บไซต์ไดรเวอร์กราฟิก หรือเว็บไซต์ของผู้ผลิตคอมพิวเตอร์ของคุณ เพื่อดูข้อมูลเกี่ยวกับการหมุน 'เนื้อหา' บนจอแสดงผลของคุณ

การปรับตั้งค่าการแสดงผลหมุนหน้าจอ:

1. คลิกขวาที่เดสก์ทอป และคลิก **คุณสมบัติ**
2. เลือกแท็บ **การตั้งค่า** และคลิก **ขั้นสูง**
3. ถ้าคุณใช้กราฟิกการ์ด ATI ให้เลือกแท็บ **การหมุน** และตั้งค่าการหมุนที่ต้องการ
4. ถ้าคุณใช้กราฟิกการ์ด nVidia ให้คลิกที่แท็บ **nVidia** ให้เลือก **NVRotate** ในคอลัมน์ด้านซ้ายมือ และจากนั้นเลือกการหมุนที่ต้องการ
5. ถ้าคุณใช้กราฟิกการ์ด Intel® ให้เลือกแท็บกราฟิก **Intel** คลิกที่ **คุณสมบัติ กราฟิก** เลือกแท็บ **การหมุน** จากนั้นตั้งค่าการหมุนที่ต้องการ

 **หมายเหตุ:** ถ้าคุณไม่เห็นตัวเลือกการหมุน หรือระบบทำงานไม่ถูกต้อง ให้ไปที่ www.dell.com/support แล้วดาวน์โหลดไดรเวอร์ล่าสุด สำหรับกราฟิกการ์ดของคุณ

การแก้ปัญหา

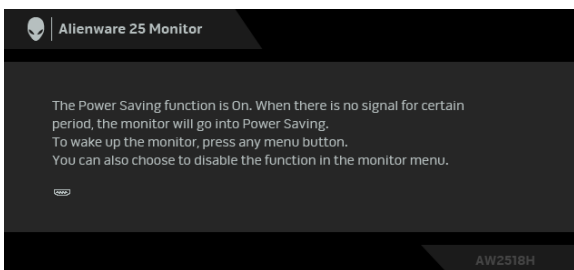
⚠ คำเตือน: ก่อนที่คุณจะเริ่มขั้นตอนใดๆ ในส่วนนี้ ให้ปฏิบัติตาม **ขั้นตอนเพื่อความปลอดภัย**

การทดสอบตัวเอง

จอภาพของคุณมีคุณสมบัติในการทดสอบตัวเอง ซึ่งช่วยให้คุณตรวจสอบว่าจอภาพทำงานได้เหมาะสมหรือไม่ ถ้าจอภาพและคอมพิวเตอร์ของคุณเชื่อมต่อกันอย่างเหมาะสมแล้ว แต่หน้าจอยังมีติดอยู่ ให้รันการทดสอบตัวเองของจอภาพ โดยการทำตามขั้นตอนต่อไปนี้:

1. ปิดเครื่องทั้งคอมพิวเตอร์และจอภาพของคุณ
2. ดึงสายเคเบิลวิดีโอออกจากด้านหลังของคอมพิวเตอร์ เพื่อให้แน่ใจในการดำเนินการทดสอบด้วยตัวเองอย่างถูกต้อง ให้ถอดสายเคเบิลดิจิทัลทั้งหมดออกจากด้านหลังของคอมพิวเตอร์
3. เปิดจอภาพ

✍ **หมายเหตุ:** กล้องโต้ตอบควรจะมีปรากฏบนหน้าจอ (บนพื้นหลังสีดำ) หากจอแสดงผลไม่สามารถรับสัญญาณวิดีโอ และทำงานได้อย่างถูกต้อง ในขณะที่อยู่ในโหมดการทดสอบตัวเอง ไฟเพาเวอร์ LED จะกะพริบเป็นสีเหลือง



✍ **หมายเหตุ:** กล้องนี้อาจปรากฏระหว่างที่ระบบทำงานตามปกติด้วย หากถอดสายวิดีโอออก หรือสายวิดีโอเกิดชำรุดเสียหาย

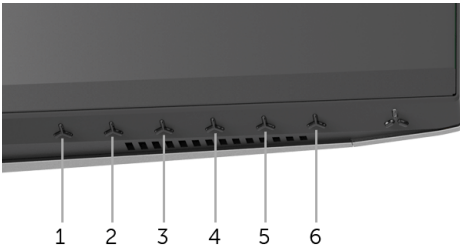
4. ปิดจอภาพของคุณ และต่อสายเคเบิลวิดีโอใหม่อีกครั้ง จากนั้นเปิดทั้งคอมพิวเตอร์และจอภาพของคุณ

หากหน้าจอของจอภาพยังคงว่างหลังจากที่คุณดำเนินการตามกระบวนการก่อนหน้านี้แล้ว ให้ตรวจสอบตัวควบคุมวิดีโอและคอมพิวเตอร์ของคุณ เพราะจอภาพของคุณทำงานเป็นปกติ

ระบบตรวจวิเคราะห์ที่ติดตั้งมาพร้อมเครื่อง

จอภาพของคุณติดตั้งเครื่องมือตรวจวิเคราะห์ เพื่อช่วยตรวจสอบว่าสิ่งผิดปกติที่กำลังเกิดขึ้นบนหน้าจอ เป็นปัญหาที่เกิดจากจอภาพ หรือระบบคอมพิวเตอร์และวิดีโอการ์ดของคุณ

หมายเหตุ: คุณสามารถเรียกใช้ระบบวินิจฉัยที่ติดตั้งไว้ในตัวนี้ได้เฉพาะเมื่อมีการปลดสายเคเบิลวิดีโอออกแล้ว และจอภาพอยู่ในโหมดการทดสอบตัวเองเท่านั้น



การรันระบบตรวจวิเคราะห์ที่ติดตั้งมากับเครื่อง:

1. ตรวจสอบว่าหน้าจอสะอาด (ไม่มีฝุ่นบนหน้าจอ)
2. ถอดสายสัญญาณภาพออกจากด้านหลังของคอมพิวเตอร์หรือจอภาพ จอภาพจะเข้าสู่โหมดการทดสอบตัวเอง
3. กดปุ่ม 3 ค้างไว้เป็นเวลา 5 วินาที หน้าจอสีเทาจะปรากฏขึ้น
4. ตรวจสอบหน้าจอเพื่อหาสิ่งผิดปกติอย่างละเอียด
5. กดปุ่ม 3 ปุ่ม 1 สีของหน้าจอจะเปลี่ยนเป็นสีแดง
6. ตรวจสอบการแสดงผลเพื่อหาสิ่งผิดปกติ
7. ทำตามขั้นตอนที่ 5 และ 6 ซ้ำอีกครั้ง เพื่อตรวจสอบการแสดงผลบนหน้าจอสีเขียว สีน้ำเงิน ดำ และสีขาว

การทดสอบเสร็จสิ้นเมื่อหน้าจอสีขาวปรากฏขึ้น ออกจากการทำงานโดยปุ่ม 3 ซ้ำอีกครั้ง ถ้าคุณตรวจไม่พบสิ่งผิดปกติบนหน้าจอ ด้วยการใช้อุปกรณ์ตรวจวิเคราะห์ที่ติดตั้งมาพร้อมเครื่อง แสดงว่าจอภาพทำงานปกติ ตรวจสอบการ์ดวิดีโอ และคอมพิวเตอร์

ปัญหาทั่วไป

ตารางต่อไปนี้จะประกอบด้วยข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับปัญหาของจอภาพโดยทั่วไปที่คุณอาจประสบ และแนวทางแก้ไขที่เป็นไปได้:

อาการทั่วไป	ปัญหาที่พบ	แนวทางแก้ไขที่เป็นไปได้
ไม่มีภาพ/ไฟ LED ดับ	ไม่มีภาพ	<ul style="list-style-type: none">• ดูให้แน่ใจว่าได้เชื่อมต่อสายวีดีโอกับจอภาพและคอมพิวเตอร์ถูกต้อง และแน่นดีแล้ว• ตรวจสอบว่าขั้วจ่ายไฟทำงานเป็นปกติ โดยใช้อุปกรณ์ไฟฟ้าอื่นทดสอบ• ดูว่าคัปเปอร์เพาเวอร์สุดแล้ว• ตรวจสอบให้แน่ใจว่า มีการเลือกแหล่งสัญญาณเข้าที่ถูกต้องในเมนู Input Source (แหล่งสัญญาณขาเข้า)
ไม่มีภาพ/ไฟ LED ดิบ	ไม่มีภาพ หรือ จอแสดงผลไม่สว่าง	<ul style="list-style-type: none">• เพิ่มความสว่าง & ความคมชัดผ่าน OSD• ดำเนินการตรวจสอบคุณสมบัติการทดสอบตัวเองของจอภาพ• ตรวจสอบพินในขั้วต่อสายวีดีโอว่าหักหรืองอหรือไม่• รีเซ็ตตรวจวิเคราะห์ที่ติดตั้งมากับเครื่อง• ตรวจสอบให้แน่ใจว่า มีการเลือกแหล่งสัญญาณเข้าที่ถูกต้องในเมนู Input Source (แหล่งสัญญาณขาเข้า)
ภาพไม่ชัด	ภาพ เลือน เบลอ หรือมีเงา	<ul style="list-style-type: none">• กำจัดสายต่อวีดีโอออก• รีเซ็ตจอภาพเป็นค่าที่ตั้งมาจากโรงงาน• เปลี่ยนความละเอียดวีดีโอกลับเป็นอัตราส่วนภาพ ที่ถูกต้อง
ภาพสั่น/เด่น	ภาพเป็นคลื่นหรือ มีการสั่นเล็กน้อย	<ul style="list-style-type: none">• รีเซ็ตจอภาพเป็นค่าที่ตั้งมาจากโรงงาน• ตรวจสอบปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม• เปลี่ยนสถานที่ตั้งจอภาพ และทดสอบในห้องอื่น
จุดภาพหาย	หน้าจอ LCD มีจุด	<ul style="list-style-type: none">• ปิดและเปิดเครื่องใหม่• พิกเซลที่ดับอย่างถาวรเป็นข้อบกพร่องตามธรรมชาติ ที่อาจเกิดขึ้นได้ในเทคโนโลยี LCD• ดูข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับนโยบายคุณภาพและพิกเซลมอนิเตอร์ของ Dell ได้ที่ เว็บไซต์ฝ่ายสนับสนุนของ Dell ได้ที่: http://www.dell.com/support/monitors

ฟิสิกเซลที่ติดแน่น	หน้าจอ LCD มีจุดสว่าง	<ul style="list-style-type: none"> • ปิดและเปิดเครื่องใหม่ • ฟิสิกเซลที่ดับอย่างถาวรเป็นข้อบกพร่องตามธรรมชาติ ที่อาจเกิดขึ้นได้ในเทคโนโลยี LCD • ดูข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับนโยบายคุณภาพและฟิสิกเซลมอนิเตอร์ของ Dell ได้ที่ ไซต์ฝ่ายสนับสนุนของ Dell ได้ที่: http://www.dell.com/support/monitors
ปัญหาเกี่ยวกับความสว่าง	ภาพมืดเกินไปหรือสว่างเกินไป	<ul style="list-style-type: none"> • รีเซ็ตจอภาพเป็นค่าที่ตั้งมาจากโรงงาน • ปรับความสว่าง & ความคมชัดด้วย OSD
ความผิดเพี้ยนทางเรขาคณิต	หน้าจอไม่อยู่กึ่งกลางพอดี	<ul style="list-style-type: none"> • รีเซ็ตจอภาพเป็นค่าที่ตั้งมาจากโรงงาน
เส้นแนวนอน/แนวตั้ง	หน้าจอมีเส้นหนึ่งหรือหลายเส้น	<ul style="list-style-type: none"> • รีเซ็ตจอภาพเป็นค่าที่ตั้งมาจากโรงงาน • ดำเนินกระบวนการตรวจสอบคุณสมบัติการทดสอบตัวเองของจอภาพ และดูว่าเส้นเหล่านี้แสดงอยู่ในโหมดการทดสอบตัวเองด้วยหรือไม่ • ตรวจสอบพินในขั้วต่อสายวิดีโอว่าหักหรืองอหรือไม่ • รันระบบตรวจวิเคราะห์ที่ติดตั้งมากับเครื่อง
ปัญหาการชิงโครไนซ์	หน้าจอมีสัญญาณรบกวน หรือเหมือนภาพฉีกขาด	<ul style="list-style-type: none"> • รีเซ็ตจอภาพเป็นค่าที่ตั้งมาจากโรงงาน • ดำเนินกระบวนการตรวจสอบคุณสมบัติการทดสอบตัวเองของจอภาพ เพื่อดูว่าหน้าจอที่มีสัญญาณรบกวนนี้ปรากฏอยู่ในโหมดการทดสอบตัวเองด้วยหรือไม่ • ตรวจสอบพินในขั้วต่อสายวิดีโอว่าหักหรืองอหรือไม่ • รีสตาร์ทคอมพิวเตอร์ใน <i>โหมดปลอดภัย</i>
หัวข้อที่เกี่ยวกับความปลอดภัย	มีควันหรือประกายไฟที่สังเกตเห็นได้	<ul style="list-style-type: none"> • ไม่ต้องทำกระบวนการแก้ปัญหาใดๆ • ให้ติดต่อ Dell ทันที
ปัญหาเกี่ยวกับความไม่ต่อเนื่อง	จอภาพทำงานบ้างไม่ทำงานบ้าง	<ul style="list-style-type: none"> • ดูให้แน่ใจว่าได้เชื่อมต่อสายวิดีโอเข้ากับจอภาพและคอมพิวเตอร์ถูกต้อง และแน่นดีแล้ว • รีเซ็ตจอภาพเป็นค่าที่ตั้งมาจากโรงงาน • ดำเนินกระบวนการตรวจสอบคุณสมบัติการทดสอบตัวเองของจอภาพ และดูว่าปัญหาความไม่ต่อเนื่องเกิดขึ้นในโหมดการทดสอบตัวเองด้วยหรือไม่
สีหายไป	ภาพไม่มีสี	<ul style="list-style-type: none"> • ดำเนินการตรวจสอบคุณสมบัติการทดสอบตัวเองของจอภาพ • ดูให้แน่ใจว่าได้เชื่อมต่อสายวิดีโอเข้ากับจอภาพและคอมพิวเตอร์ถูกต้อง และแน่นดีแล้ว • ตรวจสอบพินในขั้วต่อสายวิดีโอว่าหักหรืองอหรือไม่

สีผิดเพี้ยน	สีของภาพไม่ดี	<ul style="list-style-type: none"> เปลี่ยนการตั้งค่าของ Preset Modes (โหมดพีรีเซ็ท) ในเมนู Game (เกม) แบบ OSD ขึ้นอยู่กับแอปพลิเคชัน ปรับค่า R/G/B ภายใต้อ Custom Color (สีปรับแต่งเอง) ในเมนู Game (เกม) แบบ OSD รันระบบตรวจวิเคราะห์ที่ติดตั้งมากับเครื่อง
ภาพค้างจอกจากภาพนิ่งที่ค้างอยู่บนจอภาพเป็นเวลานานๆ	มีเงาบางๆ จากภาพนิ่งที่เล่นปรากฏบนหน้าจอ	<ul style="list-style-type: none"> ใช้คุณสมบัติการจัดการพลังงาน เพื่อปิดจอภาพได้ตลอดเมื่อไม่ใช้งาน (สำหรับข้อมูลเพิ่มเติม โหมดการจัดการพลังงาน) หรือใช้ภาพรักษาหน้าจอที่เปลี่ยนไปมาตลอดเวลา

ปัญหาเฉพาะของผลิตภัณฑ์

อาการเฉพาะ	ปัญหาที่พบ	แนวทางแก้ไขที่เป็นไปได้
ภาพบนหน้าจอเล็กเกินไป	ภาพอยู่กึ่งกลางหน้าจอ แต่ไม่เต็มจอภาพ	<ul style="list-style-type: none"> รีเซ็ตจอภาพเป็นค่าที่ตั้งมาจากโรงงาน
ไม่สามารถปรับจอบภาพด้วยปุ่มต่างๆ ที่แผงด้านหน้าได้	OSD ไม่ปรากฏบนหน้าจอ	<ul style="list-style-type: none"> ปิดจอภาพ ปลดปลั๊กไฟออก แล้วเสียบกลับเข้าไปใหม่ จากนั้นจึงปิดจอภาพ
ไม่มีสัญญาณเข้าเครื่อง เมื่อผู้ใช้กดปุ่มควบคุมต่างๆ	ไม่มีภาพ ไฟ LED เป็นสีน้ำเงิน	<ul style="list-style-type: none"> ตรวจสอบแหล่งที่มาของสัญญาณ ดูให้แน่ใจว่าคอมพิวเตอร์ไม่ได้อยู่ในโหมดประหยัดพลังงาน โดยเลื่อนเมาส์หรือกดปุ่มบนแป้นพิมพ์ ตรวจสอบว่าเสียบสายสัญญาณเข้าที่ดีแล้ว เสียบสายสัญญาณใหม่อีกครั้งถ้าจำเป็น รีเซ็ตคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นวีดีโอ
ภาพไม่เต็มหน้าจอ	ภาพสูงหรือกว้างไม่เต็มหน้าจอ	<ul style="list-style-type: none"> เนื่องจากรูปแบบวีดีโอ (สัดส่วนภาพ) ที่แตกต่างกันของดีวีดี อาจทำให้จอภาพแสดงผลเต็มหน้าจอ รันระบบตรวจวิเคราะห์ที่ติดตั้งมากับเครื่อง

ปัญหาเฉพาะเรื่อง Universal Serial Bus

อาการเฉพาะ	ปัญหาที่พบ	แนวทางแก้ไขที่เป็นไปได้
อินเตอร์เฟซ USB ไม่ทำงาน	อุปกรณ์ต่อพ่วง USB ไม่ทำงาน	<ul style="list-style-type: none">• ตรวจสอบว่าจอภาพของคุณเปิดอยู่• เชื่อมต่อสายอัปสตรีมไปยังคอมพิวเตอร์ของคุณใหม่• เชื่อมต่ออุปกรณ์ต่อพ่วง USB ใหม่ (ขั้วต่อดาวน์โหลด)• ปิดและเปิดจอภาพอีกครั้ง• รีบูตคอมพิวเตอร์• อุปกรณ์ USB บางชิ้น เช่น HDD พกพาภายนอก ต้องการกระแสไฟหล่อเลี้ยง ให้เชื่อมต่ออุปกรณ์นั้นกับระบบคอมพิวเตอร์
อินเตอร์เฟซ USB 3.0 ความเร็วสูงทำงานได้ช้า	อุปกรณ์ต่อพ่วง USB 3.0 ความเร็วสูงทำงานได้ช้า หรือไม่ทำงานเลย	<ul style="list-style-type: none">• ตรวจสอบว่าคอมพิวเตอร์ของคุณสามารถใช้ USB 3.0 ได้• คอมพิวเตอร์บางเครื่องมีทั้งพอร์ต USB 3.0, USB 2.0 และ USB 1.1 ดูให้แน่ใจว่าใช้พอร์ต USB ที่ถูกต้อง• เชื่อมต่อสายอัปสตรีมไปยังคอมพิวเตอร์ของคุณใหม่• เชื่อมต่ออุปกรณ์ต่อพ่วง USB ใหม่ (ขั้วต่อดาวน์โหลด)• รีบูตคอมพิวเตอร์
อุปกรณ์เสริม USB แบบไร้สายหยุดทำงาน เมื่อมีการเสียบอุปกรณ์ USB 3.0	อุปกรณ์เสริม USB แบบไร้สายตอบสนองช้า หรือทำงานเฉพาะเมื่อระยะห่างระหว่างอุปกรณ์เสริมและตัวรับสัญญาณลดลง	<ul style="list-style-type: none">• เพิ่มระยะห่างระหว่างอุปกรณ์เสริม USB 3.0 และตัวรับสัญญาณ USB แบบไร้สาย• วางตัวรับสัญญาณ USB แบบไร้สายให้อยู่ไกลที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้กับอุปกรณ์เสริม USB แบบไร้สาย• ใช้สายเคเบิล USB แบบต่อยาวเพื่อติดตั้งตัวรับสัญญาณ USB แบบไร้สายให้ไกลที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้จากพอร์ต USB 3.0

ภาคผนวก

คำเตือน: ขั้นตอนเพื่อความปลอดภัย

⚠ คำเตือน: การใช้ตัวควบคุม การปรับแต่ง หรือกระบวนการอื่นๆ ที่นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในเอกสารนี้ อาจทำให้เกิดไฟฟ้าช็อต อันตรายจากกระแสไฟฟ้า และ/หรืออันตรายจากอุปกรณ์ได้

สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำแนะนำด้านความปลอดภัย ให้ดูที่ข้อมูลเกี่ยวกับความปลอดภัย สิ่งแวดล้อม และระเบียบข้อบังคับ (SERI)

ข้อสังเกตของ FCC (ในสหรัฐอเมริกาเท่านั้น)

สำหรับประกาศ FCC และข้อมูลระเบียบข้อบังคับอื่นๆ ให้ดูเว็บไซต์เกี่ยวกับความสอดคล้องกับระเบียบข้อบังคับที่ www.dell.com/regulatory_compliance

ติดต่อ Dell

สำหรับลูกค้าในประเทศสหรัฐอเมริกา, โทร **800-WWW-DELL (800-999-3355)**

✍ **หมายเหตุ:** ถ้าคุณไม่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่ใช้ได้ คุณสามารถค้นหาข้อมูลผู้ติดต่อได้จากใบสั่งซื้อผลิตภัณฑ์, สลิปที่มาพร้อมผลิตภัณฑ์, ใบส่งของ หรือแคตตาล็อกผลิตภัณฑ์ของ Dell

Dell มีการสนับสนุนออนไลน์ และบริการทางโทรศัพท์ และตัวเลือกในการให้บริการหลายช่องทาง การให้บริการขึ้นอยู่กับประเทศและผลิตภัณฑ์ และบริการบางอย่างอาจไม่มีให้ในพื้นที่ของคุณ

- ฝ่ายสนับสนุนด้านเทคนิคออนไลน์ — www.dell.com/support/monitors
- ติดต่อ Dell — www.dell.com/contactdell