



Bruksanvisning för OLED-skärm

AGP277QKDC

Baserat på OLED-produktens egenskaper rekommenderas underhåll av skärmen i enlighet med kraven i bruksanvisningen, för att minska risken för att bildretention uppstår.

AOC

www.aoc.com

©2025 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

| | |
|---|----|
| Säkerhet | 1 |
| Nationella konventioner | 1 |
| Ström | 2 |
| Installation | 3 |
| Rengöring | 4 |
| Övrigt | 5 |
| Installation | 6 |
| Förpackningens innehåll | 6 |
| Montera stativ och fot | 7 |
| Justera visningsvinkeln | 8 |
| Ansluta bildskärmen | 9 |
| Fästa väggmonteringsarm | 10 |
| Adaptive-Sync-funktion | 11 |
| NVIDIA G-SYNC Compatible-funktion | 12 |
| HDR | 13 |
| KVM | 14 |
| Skärmunderhåll | 16 |
| Inställning | 18 |
| Snabbtangenter | 18 |
| Adjust OSD Menu (Justera OSD-menyn) | 20 |
| Quick Menu (Snabbmeny) | 20 |
| Button Operation Guide (Bruksanvisning för knappar) | 20 |
| OSD-meny | 21 |
| Game Setting (Spelinställning) | 21 |
| Light FX | 24 |
| Picture (Bild) | 25 |
| PIP/PBP | 27 |
| OLED Care (Skötsel, OLED) | 29 |
| Settings (Inställningar) | 31 |
| Audio (Ljud) | 32 |
| OSD Setup (Bildskärmsinst.) | 33 |
| Information | 34 |
| LED-indikation | 35 |
| Felsökning | 36 |
| Specifikationer | 37 |
| Allmänna specifikationer | 37 |
| Förinställda visningslägen | 39 |
| QHD PC Resolution (QHD-upplösning för datorer) | 39 |
| QHD Video Resolution (QHD-videoupplösning) | 40 |
| HD PC Resolution (HD-upplösning för datorer) | 41 |
| HD Video Resolution (HD-videoupplösning) | 42 |
| Stifttilldelningar | 43 |
| Plug and Play | 44 |

Säkerhet

Nationella konventioner

Följande underavsnitt beskriver de vedertagna benämningar som används i detta dokument.

Anmärkningar, försiktighetsåtgärder och varningar

I denna bruksanvisning kan textavsnitt åtföljas av en ikon och tryckt i fet eller kursiv stil. Dessa textavsnitt är anmärkningar, försiktighetsåtgärder och varningar enligt följande:



OBS! OBS! indikerar viktig information som hjälper dig att använda systemet på ett bättre sätt.





FÖRSIKTIGT! FÖRSIKTIGT indikerar antingen potentiell skada på maskinvara eller dataförlust och beskriver hur du undviker problemet.





WARNING! EN WARNING indikerar eventuell risk för personskada och beskriver hur man undviker problemet. Vissa varningar kan visas med ett annat format och kan inkludera en ikon. I sådana fall visas varningen på grund av nationella föreskrifter.


Ström

 Skärmen ska bara användas från den typ av strömkälla som anges på etiketten. Är du osäker på vilken typ av ström du har i hemmet, kontakta en lokal försäljare eller elleverantör.

 Skärmen är utrustad med en jordad trestiftskontakt, en kontakt med ett tredje (jordat) stift. Kontakten passar bara i jordade vägguttag som en säkerhetsfunktion. Om uttaget inte kan ta en kontakt med tre ledningar, måste en elektriker installera ett passande uttag, eller använd en adapter för att jorda produkter riktigt. Motarbeta inte syftet med den jordade kontakten.

 Dra ut kontakten vid åskväder eller när den inte ska användas under en längre tid. Det skyddar skärmen från skador under spänningssprång.

 Överbelasta inte eluttagslister och förlängningssladdar. Överbelastning kan resultera i brand eller elektriska stötar.

 För att säkerställa tillfredställande funktion, ska skärmen bara användas med UL-listade datorer som har korrekt konfigurerade mottagare som är markerade mellan 100-240 V, min. 5 A.

 Vägguttaget ska installeras intill utrustningen och ska vara lättåtkomligt.

Installation

! Placera inte bildskärmen på instabila vagnar, stativ, fästen eller bord. Faller bildskärmen kan den skada en person och orsaka allvarlig skada på produkten. Använd endast vagnar, stativ, fästen eller bord som rekommenderas av tillverkaren eller säljs tillsammans med denna produkt. Följ tillverkarens anvisningar vid installation och använd monteringsstillbehör som rekommenderas av tillverkaren. Står produkten på en vagn ska dessa flyttas försiktigt.

! För aldrig in föremål i spåret i bildskärmens hölje. Det kan skada kretsarna och orsaka brand eller elektriska stötar. Spill aldrig vätska på bildskärmen.

! Placera aldrig produktens framsida på golvet.

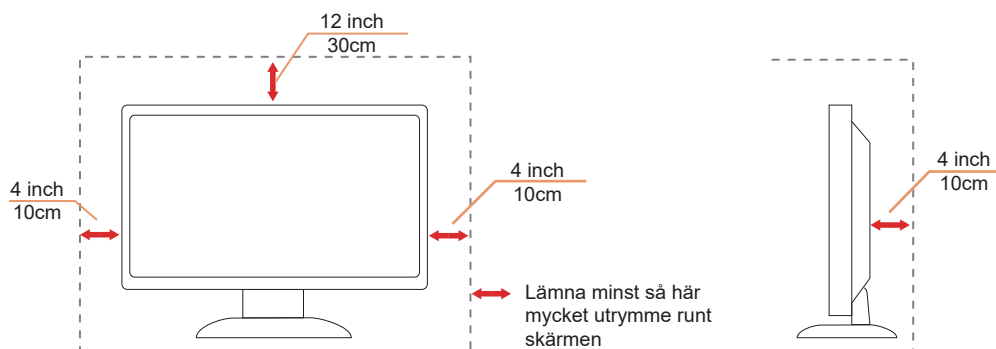
! Om skärmen monteras på en vägg eller hylla, använd en sats som godkänts av tillverkaren och följ anvisningarna på satsen.

! För att undvika potentiell skada, exempelvis att panelen lossnar från infattningen, ska skärmen inte lutas ner mer än 5 grader. Om den lutas ner i mer än 5 graders vinkel kommer skador på skärmen inte att täckas av garantin.


! Lämna plats runt bildskärmen enligt nedan. Annars är ventilationen otillräcklig och överhettning kan därför orsaka brand eller skada på bildskärmen.


Nedan visas det rekommenderade ventilationsområdet runt bildskärmen när den installerats på vägg eller stativet:

Installation med stativ




Rengöring


 Rengör höljet regelbundet med en trasa. Använd ett mildt rengöringsmedel på fläckar i stället för starka rengöringsmedel som fräter på produktens hölje.


 Var försiktig när du rengör så att inte rengöringsmedel kommer in i produkten. Rengöringstrasan får inte vara grov så att den repar skärmens yta.




 Dra ur elsladden innan produkten rengörs.


Övrigt


 Om produkten avger en stark lukt, ljud eller rök, ta OMEDELBART ut nätkabeln ur vägguttaget och kontakta ett servicecenter.


 Kontrollera att ventilationsöppningarna inte blockeras av ett bord eller en gardin.

 Utsätt inte OLED-skärmen för kraftiga vibrationer eller slag under drift.

 Slå inte på och tappa inte bildskärmen under drift eller transport.


 Nätsladdarna ska vara säkerhetsgodkända. För Tyskland ska det vara H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 mm² eller bättre. För andra länder ska lämpliga typer användas i enlighet med detta.


 För högt ljudtryck från öronsnäckor och hörlurar kan orsaka hörselnedsättning. Justering av equalizern till maximalt ökar öronsnäckornas och hörlurarnas utspänning och därmed ljudtrycksnivån.

 Lågt blått ljus: Skärmen använder en panel med lågt blått ljus. Den uppfyller TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution-certifiering vid fabriksåterställning/standardinställning.

Hälsa:

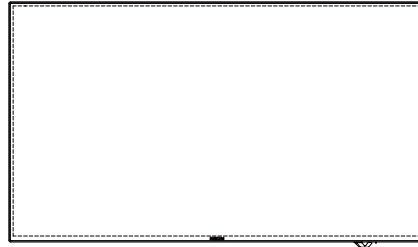
- Bildskärmen bör vara 50–70 cm (20–28 tum) från dina ögon.
- Att titta på skärmen under längre tid orsakar ögontrötthet och kan försämra din syn. Vila ögonen i 5–10 minuter för varje timme av produktanvändning.
- Minska ögonbelastningen genom att fokusera på föremål på avstånd.
- Frekvent blinkning och ögonövningar hjälper till att förhindra att ögonen torkar ut.

 Flimmerfri teknik upprätthåller en stabil bakgrundsbelysning med en DC-dimmer som eliminerar det primära Orsak till skärmflimmer, vilket gör det skonsammare för ögonen.

 På grund av OLED-produkternas egenskaper rekommenderas det att inte använda produkten kontinuerligt i mer än 24 timmar. Den här produkten använder många tekniker för att eliminera eventuell bildretention. För mer information, se instruktionerna i "Skärmunderhåll"

Installation

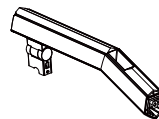
Förpackningens innehåll



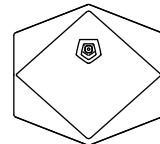
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB Cable



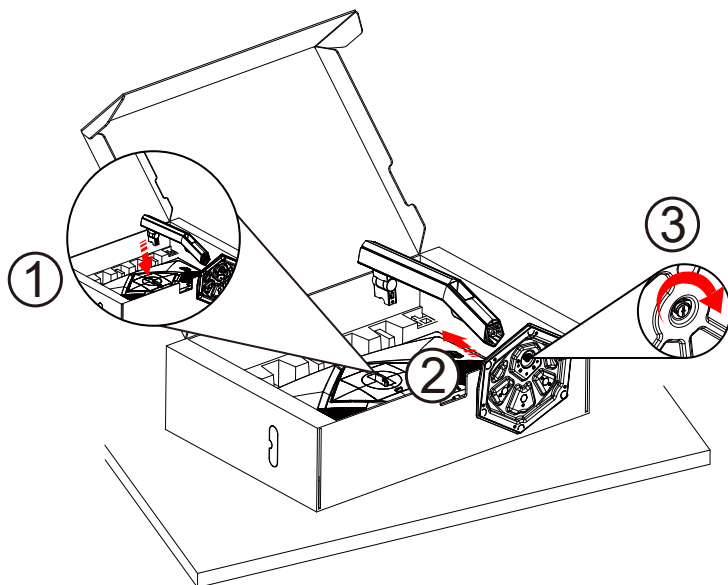
USB C-C Cable

*Inte alla signalkablar medföljer i alla länder och regioner. Kontrollera med den lokala försäljaren eller AOC:s avdelningskontor för bekräftelse.

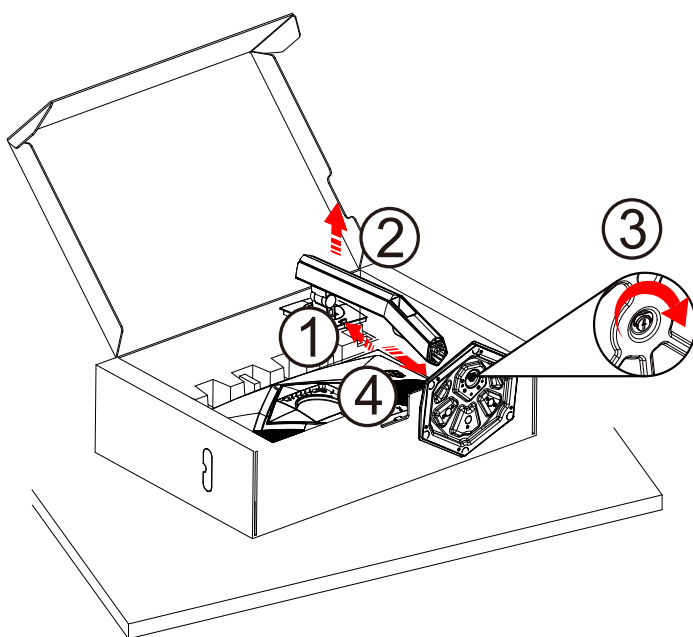
Montera stativ och fot


Montera eller ta bort stativet enligt stegen nedan.

Installera:

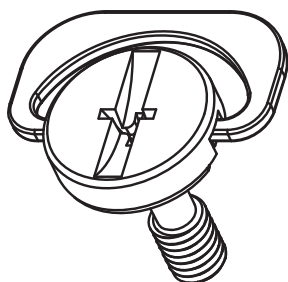


Ta bort:



 **OBS!** Skärmdesignen kan skilja sig från de avbildade.

Specifikation för basens skruv: M6*17 mm (effektiv gänglängd 7 mm)

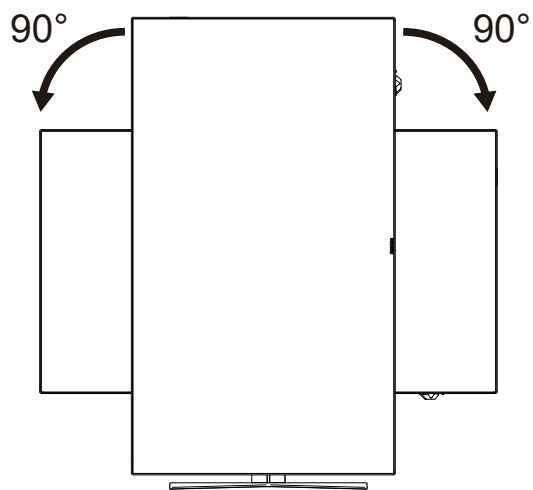
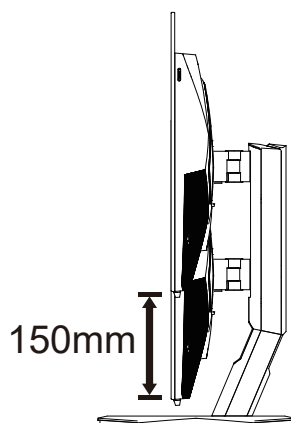
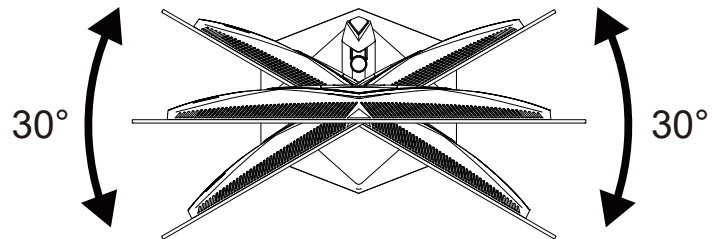
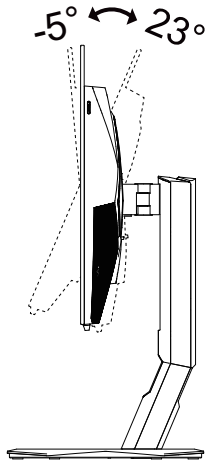


Justera visningsvinkeln

För att uppnå bästa möjliga visningsupplevelse rekommenderas det att användaren ser till att kunna se hela ansiktet på skärmen och sedan justerar bildskärmens vinkel utifrån personliga preferenser.

Håll stativet så att bildskärmen inte välter när du ändrar vinkeln.

Du kan justera bildskärmen enligt nedan:



OBS!

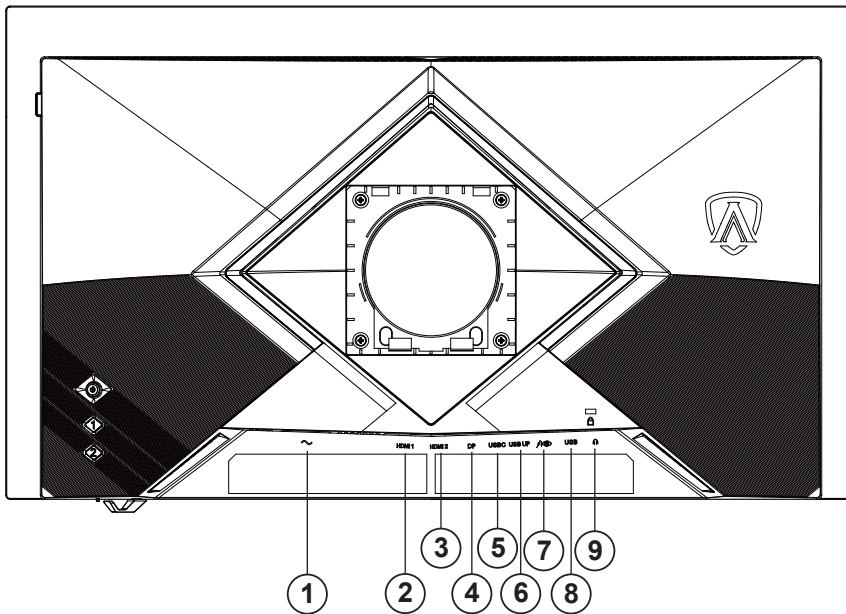
Rör inte vid OLED-skärmen när du ändrar vinkeln. Den kan skadas eller brytas.

Varning

- För att undvika potentiell skada på bildskärmen, exempelvis att panelen lossnar, ska skärmen inte lutats ner mer än 5 grader.
- Tryck inte på bildskärmen medan du ställer in vinkeln på skärmen. Håll enbart i infattningen.

Ansluta bildskärmen

Kabelanslutningar på bildskärmens och datorns baksida:



1. Ström
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C (uppströms, DisplayPort ALT Mode, upp till PD 65W)
6. USB uppströms
7. USB3.2 Gen1 nedströms + laddning
8. USB3.2 Gen1 nedströms x2
9. Hörlurar

Anslutning till dator

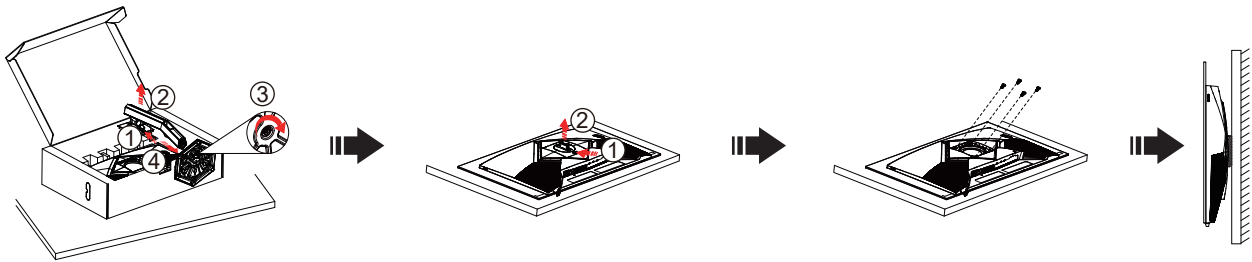
1. Anslut strömkabeln till baksidan av bildskärmen ordentligt.
2. Stäng av datorn och lossa dess nätkabel.
3. Anslut bildskärmens signalkabel till bildanslutningskontakten på baksidan av datorn.
4. Koppla in datorns och bildskärmens strömkabel i ett eluttag.
5. Slå på datorn och bildskärmen.

Om bildskärmen visar en bild, är installationen klar. Visas ingen bild, se felsökningen.

För att skydda utrustningen ska datorn och OLED-skärmen alltid stängas av före anslutning.

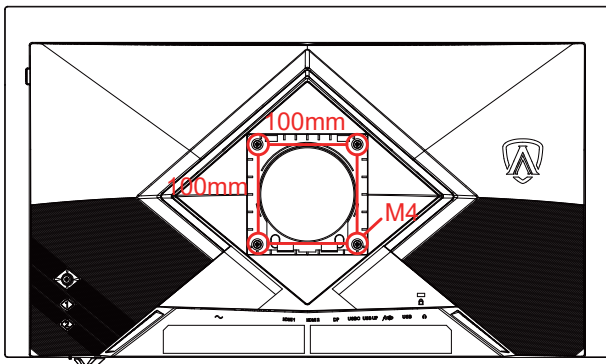
Fästa väggmonteringsarm

Preparing to Install An Optional Wall Mounting Arm.

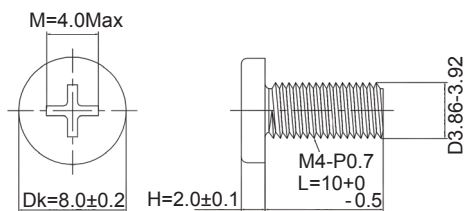


Du kan fästa bildskärmen vid en väggmonteringsarm (köps separat). Koppla bort strömmen innan du utför denna procedur. Följ dessa steg:

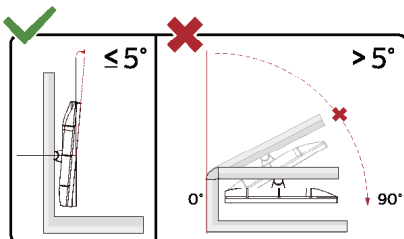
1. Ta bort basen.
2. Följ tillverkarens instruktioner för att sätta ihop väggmonteringsarmen.
3. Placera väggmonteringsarmen baktill på bildskärmen. Rikta in hålen på armen med hålen baktill på bildskärmen.
4. Sätt in de 4 skruvarna i hålen och spänn dem.
5. Återanslut sladdarna. Se bruksanvisningen till den valfria väggmonteringsarmen för instruktioner om hur du fäster den vid väggen.



Specifikation för väggfästeskruvar: M4*(10+X) mm, (X = tjockleken på väggfästets konsol)



Notera : VESA monteringskruvhål finns inte tillgängliga på alla modeller, kontrollera med återförsäljaren eller den officiella avdelningen på AOC. Kontakta alltid tillverkaren vid installation på vägg.



* Skärmdesignen kan skilja sig från de avbildade.

⚠ Varning

- För att undvika potentiell skada på bildskärmen, exempelvis att panelen lossnar, ska skärmen inte lutats ner mer än 5 grader.
- Tryck inte på bildskärmen medan du ställer in vinkeln på skärmen. Håll enbart i infattningen.

Adaptive-Sync-funktion

1. Adaptive-Sync-funktionen fungerar med DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Kompatibla grafikkort: Rekommenderad lista visas nedan, kan även kontrolleras genom att besöka: www.AMD.com

Grafikkort

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

Processorer

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

NVIDIA G-SYNC Compatible-funktion

1. Den här produkten har stöd för funktionen NVIDIA G-SYNC. Funktionen NVIDIA G-SYNC körs via DisplayPort.
2. För att njuta av den perfekta spelupplevelsen som G-SYNC-funktionen ger måste du köpa ett NVIDIA GPU-grafikkort som stöder G-SYNC-funktionen.

G-sync systemkrav:

Kravkategori: NVIDIA G-SYNC-kompatibel skärm (kompatibilitetsläge)

Grafikkort: NVIDIA Pascal-arkitektur eller högre (t.ex. GTX 10-serien, RTX-serien)

Skärm: NVIDIA-verifierad skärm med stöd för VRR (Variable Refresh Rate)

Operativsystem: Windows 10 eller senare

Anslutningskabel: Använd DisplayPort

För mer information om NVIDIA G-SYNC, besök <https://www.nvidia.com/en-us/support>

HDR

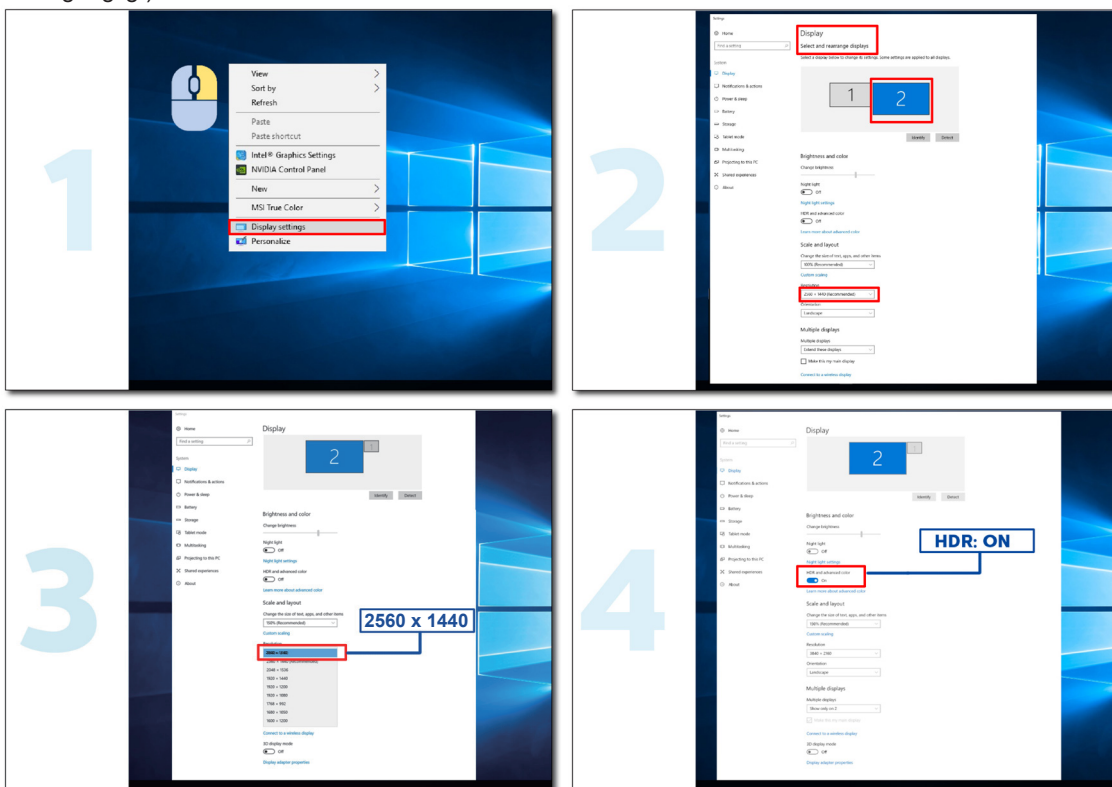
Den är kompatibel med insignaler i HDR10-format.

Bildskärmen kan automatiskt aktivera HDR-funktionen om spelaren och innehållet är kompatibla. Vänligen kontakta enhetens tillverkare och innehållsleverantören för information om kompatibiliteten mellan din enhet och innehållet.

Vänligen välj "AV" för HDR-funktionen när automatisk aktivering inte behövs.

Observera:

1. Ingen särskild inställning krävs för DisplayPort/HDMI-gränssnittet i WIN10-versioner äldre än V1703.
2. Endast HDMI-gränssnittet är tillgängligt och DisplayPort-gränssnittet fungerar inte i WIN10 version V1703.
3. 3840x2160@50Hz/60Hz/100Hz/120Hz är endast avsedd för användning på enheter som UHD-spelare eller Xbox/PS.
4. Bildskärmsinställning:
 - a. Bildskärmsupplösningen är inställd på 2560x1440 och HDR är förinställt på PÅ.
 - b. Efter att ha öppnat en applikation kan bästa HDR-effekt uppnås när upplösningen ändras till 2560x1440 (om tillgängligt).

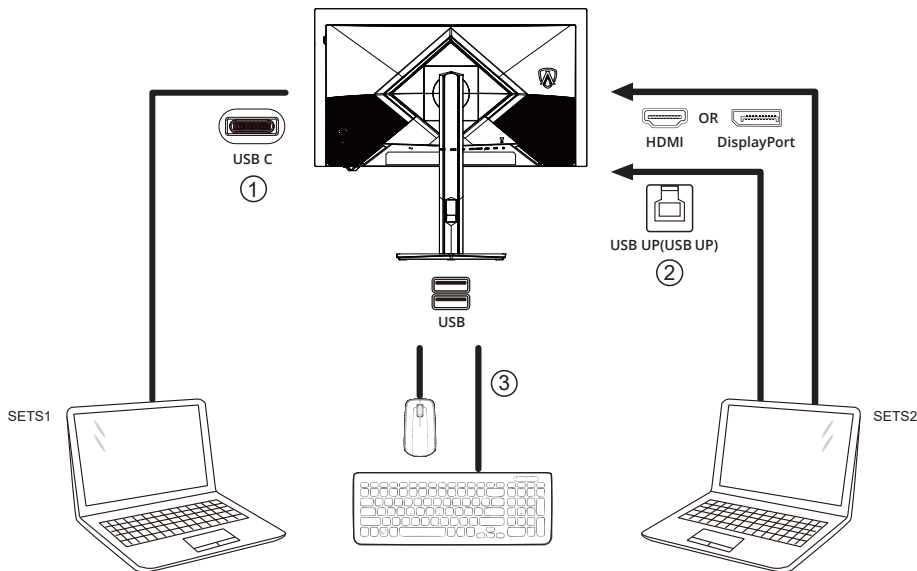


KVM

När skärmen är på kan du styra två signalutmatningsenheter (två datorer eller två bärbara datorer eller en dator och en bärbar dator) med ett tangentbord och en mus via KVM-funktionen.

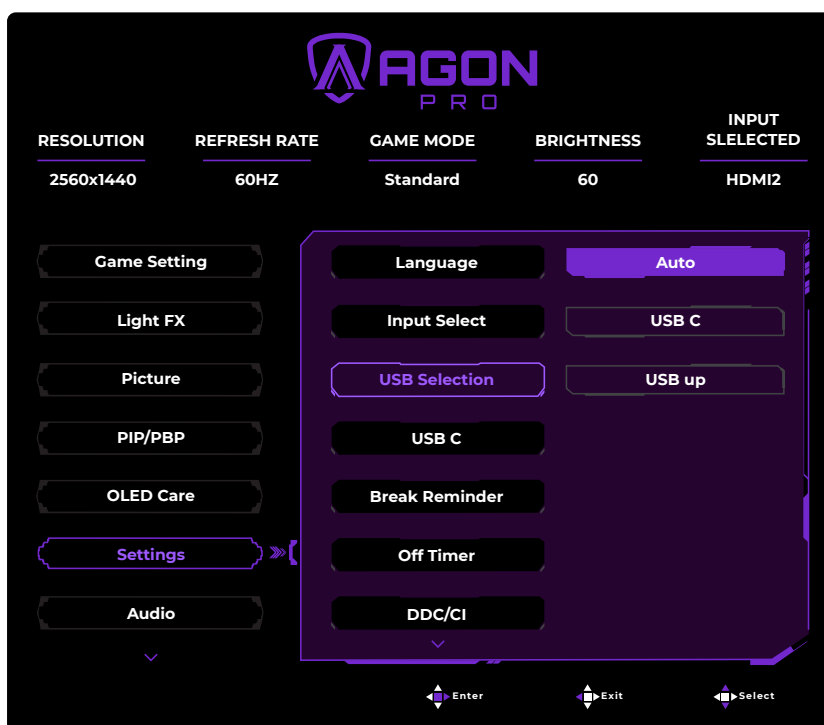
Steg för inställning:

1. Anslut en enhet (dator eller bärbar dator) till skärmen via USB C.
2. Anslut den andra enheten till skärmen via HDMI eller DisplayPort. Anslut då också den här enheten till skärmen med USB uppströms.
3. Anslut din kringutrustning (tangentbord och mus) till skärmen via USB-porten.



OBS! Skärmens utseende kan skilja sig från den som visas på bilden

4. Gå till OSD-menyn. Ställ in Auto, USB C eller USB up (USB upp) i Inställningar -> USB-val efter behov. Om den är inställd på Auto kommer det tangentbord och den mus som är anslutna till bildskärmen automatiskt att växla de styrda enheterna enligt den visade signalkällan. I visningsläget PIP/PBP ska du byta USB-väg uppströms via OSD-menyn.



| USB Selection (USB-val) | Funktionsbeskrivning |
|--------------------------------|---|
| Auto | Välj automatiskt USB C eller USB up (USB upp), beroende på vilken signalkälla som visas på skärmen. |
| USB C | Ger USB-hubbfunktion via Tyoe-C-kabeln. |
| USB up (USB upp) | Ger USB-hubbfunktion via USB B-kabeln. |

Skärmunderhåll

Baserat på OLED-produktens egenskaper bör underhåll av skärmen utföras enligt följande krav, för att minska risken för att bildretention uppstår.

Garantin täcker inte skador som beror på att följande instruktioner inte följs.

• Visning av en stillbild bör undvikas så mycket som möjligt.

En stillbild avser en bild som finns kvar på skärmen under lång tid.

En stillbild kan resultera i permanent skada på OLED-skärmen, bildrester uppstår, vilket är funktionen hos OLED-skärmen.

Följande användningsförslag bör följas:

1. Visa inte någon stillbild i helskärm eller en del av skärmen under en längre tid, eftersom detta kommer att leda till skärmbildsrester. För att undvika detta problem bör du minska ljusstyrkan och kontrasten på skärmen på lämpligt sätt när du visar stillbild.
2. Olika spår kommer att finnas kvar på vänster och höger sida av skärmen och i bildens marginaler när du tittar på innehåll som inte är helskärm innehåll under en längre tid. Använd därför inte detta läge under längre perioder.
3. När det är möjligt, titta på en video i helskärm, snarare än i ett litet fönster på skärmen (som en video på en webbplats).
4. Sätt inte etiketter eller klistermärken på skärmen för att minska risken för skärmskador eller bildrester.

• Det rekommenderas inte att kontinuerligt använda denna produkt i mer än 24 timmar.

Den här produkten använder många tekniker för att eliminera eventuell bildkvarhållning. Det rekommenderas starkt att du använder de förinställda värdena och håller funktionerna "på" för att undvika bildrester på OLED-skärmen och behålla bästa möjliga användning av OLED-skärmen.

• LEA (Logo Extraction Algorithm) (Algoritm för extrahering av logotyper)

För att minska risken för att generera bildretention rekommenderas det att aktivera LEA-funktionen.

När den här funktionen är aktiverad kommer skärmen automatiskt att smalna av för att fastställa ljusstyrkan i visningsområdet för att minska risken för bildretention.

Denna inställning är "On (På)" som standard. Du kan ställa in detta i OSD-menyn.

• Pixel Orbiting (Bildförskjutning)

För att minska risken för att generera bildretention rekommenderas det att aktivera kretsbanafunktionen.

När den här funktionen är aktiverad rör sig bildpixlarna cirkulärt som en helhet en gång i sekunden i en bana formad som ett kinesiskt tecken "卍". Rörelseamplituden baseras på inställningarna. Tecknet som förflyttas kan vara sidoskuret. När "Strongest (Starkast)" är valt är det högst osannolikt att bildretention uppstår, men eventuella sidoskärningar kan vara synbara. När "Off (Av)" är valt återgår bilden till det optimala läget.

Denna inställning är "On (På)" "Strongest (Starkast)" som standard. Du kan ställa in detta i OSD-menyn.

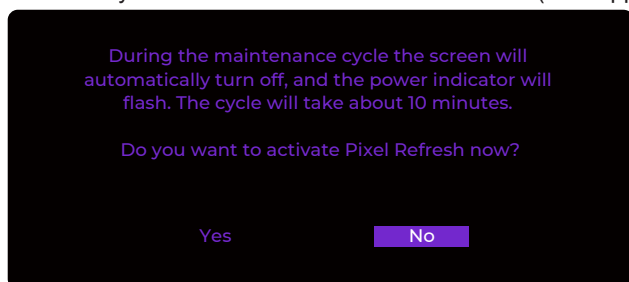
• Pixel Refresh (Pixeluppdatering)

På grund av OLED-panelens egenskaper tenderar bildretention att uppstå när en stillbild som är uppdelad i olika färger eller ljusstyrka visas under en längre period.

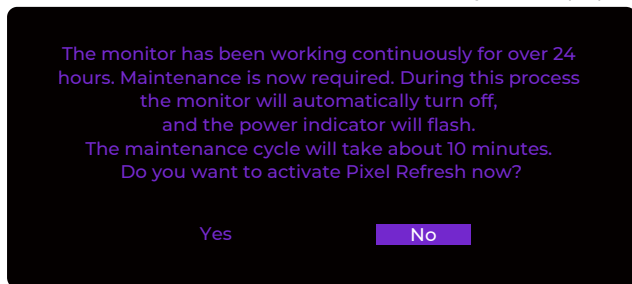
För att eliminera den bildretention som kan ha uppstått rekommenderas det att regelbundet eller oregelbundet köra om FF RS-funktionen för att få en idealisk bildvisningseffekt.

Denna funktion kan köras med något av följande alternativ:

- 1). I OSD-menyn aktiverar du manuellt "Pixel Refresh (Pixeluppdatering)" och väljer "Yes (Ja)" enligt uppmaningen i menyn.



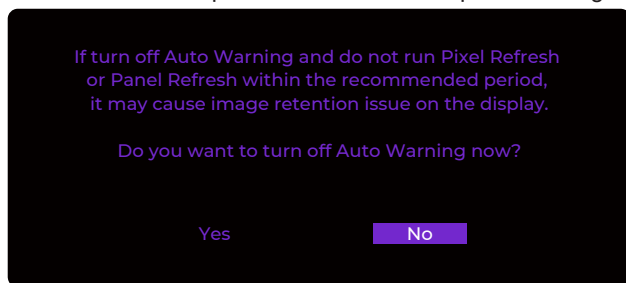
- 2). Skärmen visar automatiskt en snabbmeny för att påminna användaren om att köra "Pixel Refresh (Pixeluppdatering)" var 24:e timme. Vi rekommenderar att du väljer "Yes (Ja)".



Om "No (Nej)" väljs eller inget val görs, kommer larmet att ges en gång i timmen tills användaren väljer "Yes (Ja)". Snabbmenyn stängs automatiskt efter ca 10 sekunder.

Den automatiska promptfunktionen för "Pixel Refresh (Pixeluppdatering)" är "On (På)" som standard och kan ställas in i OSD-menyn. Om den är inställd på "Off (Av)" kommer den automatiska snabbmenyn "Pixel Refresh (Pixeluppdatering)" inte längre att visas.

Särskild anmärkning: Om du inte utför "Pixel Refresh (Pixeluppdatering)" vid den rekommenderade tidpunkten ökar risken för bildrester på skärmen. Detta kan påverka din garanti. Vänligen fortsätt med försiktighet.



- 3). Efter varje kumulativ 4 timmars drift, om skärmen antingen stängs av via dess knapp eller går in i standby-läge, kommer den automatiskt att utföra Screen Compensation and Correction (Skärmskompensation och korrigerig) och Pixel Refresh (Pixeluppdatering) 15 minuter senare.

Skärmen kommer automatiskt att köra Screen Compensation and Correction (Skärmskompensation och korrigerig) först och sedan köra Pixel Refresh (Pixeluppdatering). Låt strömmen vara påslagen och undvik att trycka på några knappar under Screen Compensation and Correction (Skärmskompensation och korrigerig). Strömindikatorn blinkar vitt (vitt i 3 sekunder/av i 3 sekunder) och processen tar ca 30 sekunder. Därefter kommer skärmen att köra funktionen Pixel Refresh (Pixeluppdatering).

Hela Pixel Refresh (Pixeluppdatering)-processen tar cirka 10 minuter. Låt strömmen vara påslagen och undvik att trycka på några knappar. Strömindikatorn blinkar vitt (på en sekund/av en sekund). Strömindikatorn blir orange eller släcks i slutet, vilket indikerar att skärmen har gått in i standby- eller avstängt läge (bibehåller statusen före drift).

Om användaren trycker på strömbrytaren under processen avbryts åtgärden och skärmen återställer bilden. Observera att denna återställning kan ta cirka 5 sekunder. I OSD-menyn "Information" kan du se hur många gånger Pixel Refresh (Pixeluppdatering)-funktionen har körts och tiden då skärmen tänds efter senaste Pixel Refresh (Pixeluppdatering).

• Screen Saver (Skärmsläckare)

För att minska risken för kvarvarande bilder rekommenderar vi att du aktiverar skärmsläckaren. När stillbilder visas under en längre tid minskas skärmens ljusstyrka automatiskt betydligt för att minska risken för att bilderna fastnar. När en bildförändring upptäcks återgår skärmen till den tidigare ljusstyrkan.

Denna inställning är "On (På)" som standard. Du kan ställa in detta i OSD-menyn.

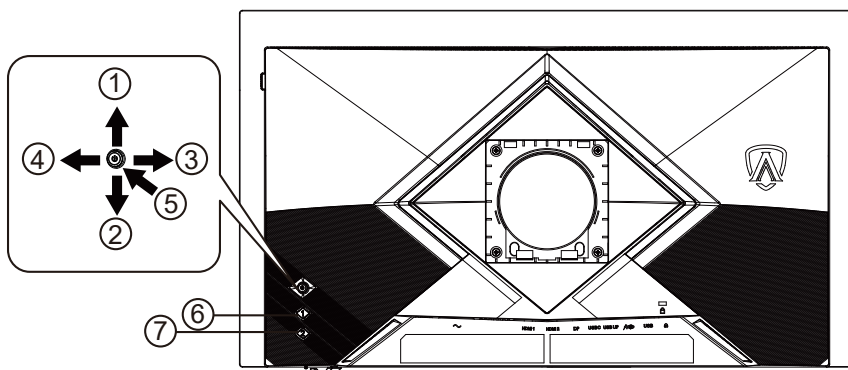
• Taskbar Dimmer (Aktivitetsfält-dimmer)

För att minska risken för bildrester rekommenderar vi att du aktiverar aktivitetsfältets dimmerfunktion. Efter aktivering, om något område i aktivitetsfältet upptäcks, kommer ljusstyrkan i området automatiskt att minskas för att reducera eventuella bildrester.

Denna inställning är "On (På)" som standard. Du kan ställa in detta i OSD-menyn.

Inställning

Snabbtangenter



| | |
|---|--|
| 1 | Up (Upp) |
| 2 | Down (Ned) |
| 3 | Left (Vänster) |
| 4 | Right (Höger) |
| 5 | Power (Ström)/ Menu (Meny)/ Select (Välj) |
| 6 | User 1 (Användare 1) (Dual Resolution (Dubbel upplösning)) |
| 7 | User 2 (Användare 2) (Input Select (Välj Inmatning)) |

Power (Ström)/ Menu (Meny)/ Select (Välj)

- När skärmen är avstängd, tryck på denna knapp för att slå på den.
- När skärmen är påslagen, tryck på denna knapp för att öppna OSD-menyn eller bekräfta funktionsjusteringar, och tryck och håll ned denna knapp i ca 2 sekunder för att stänga av skärmen.
- När skärmen är i standby-läge, tryck på denna knapp för att stänga av den.

Up (Upp)/ Down (Ned)/ Left (Vänster)/ Right (Höger)

- När OSD-menyn är avstängd trycker du på knappen för att öppna snabbmenyn.
- När OSD-menyn är På, se anvisningarna för knapparna på skärmen för motsvarande åtgärder.
- När skärmen är i standby-läge trycker du på den här knappen för att öppna menyn "Input Select (Välj Inmatning)".

User 1 (Användare 1) (Dual Resolution (Dubbel upplösning))

- Anpassa funktionen för denna genvägsknapp i OSD-menyn: Dual Resolution (Dubbel upplösning), Gaming Mode (Spelläge), Shadow Control (Skuggkontroll), Low input Lag (Låg ingångsfördröjning), Adaptive-Sync, Dial Point, Sniper Scope (Kikarsikte), Input Select (Välj Inmatning), Volume (Volym), Image Ratio (Bildförhållande), Pixel Refresh (Pixeluppdatering), Light FX, Game Color (Spelfärg), Dark Boost (Mörk förstärkning), Sharpness (Skärpa), Color Temp. (Färg), Color Space (Färgrymd).
Standardinställningen är "Dual Resolution (Dubbel upplösning)".
- När OSD-menyn är avstängd, tryck på den här knappen för att öppna menyn "Dual Resolution (Dubbel upplösning)".
Tryck på knappen "Left (Vänster)" eller "Right (Höger)" för att välja motsvarande upplösningssläge:
QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz (HDMI)
QHD 540Hz/ HD 720Hz (DisplayPort/ USB C)
- När skärmen är i standby-läge trycker du på den här knappen för att öppna menyn "Input Select (Välj Inmatning)".

User 2 (Användare 2) (Input Select (Välj Inmatning))

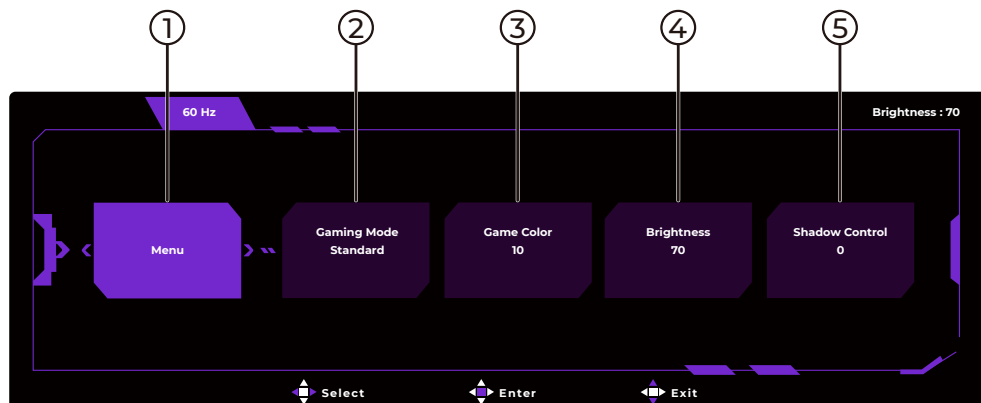
- Anpassa funktionen för denna genvägsknapp i OSD-menyn: Dual Resolution (Dubbel upplösning), Gaming Mode (Spelläge), Shadow Control (Skuggkontroll), Low input Lag (Låg ingångsfördröjning), Adaptive-Sync, Dial Point, Sniper Scope (Kikarsikte), Input Select (Välj Inmatning), Volume (Volym), Image Ratio (Bildförhållande), Pixel Refresh (Pixeluppdatering), Light FX, Game Color (Spelfärg), Dark Boost (Mörk förstärkning), Sharpness (Skärpa), Color Temp. (Färg), Color Space (Färgrymd).
Standardinställningen är "Input Select (Välj Inmatning)".
- När OSD-menyn är avstängd, tryck på den här knappen för att öppna menyn "Input Select (Välj Inmatning)". Tryck på knappen "Up (Upp)" eller "Down (Ned)" för att välja den ingångskälla som visas i informationsfältet och tryck sedan på knappen "Select (Välj)" för att växla till den valda källan.
- När skärmen är i standby-läge trycker du på den här knappen för att öppna menyn "Input Select (Välj Inmatning)".

OSD - Låsfunktion

- När OSD-menyn är avstängd, tryck och håll ned "Down (Ned)"-knappen i ca 10 sekunder för att låsa eller låsa upp OSD-menyn.

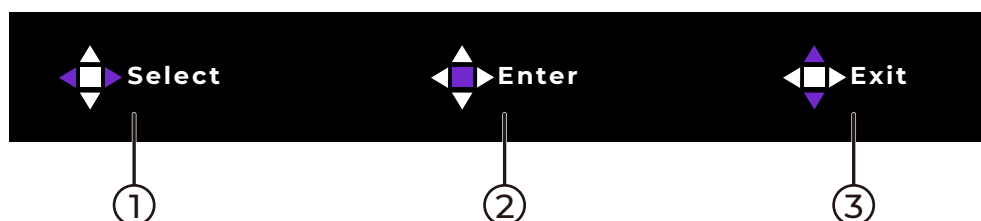
Adjust OSD Menu (Justera OSD-menyn)

Quick Menu (Snabbmeny)



| | | |
|---|--|--|
| 1 | Menu (Meny) | Öppna OSD-huvudmenyn. |
| 2 | Quick Menu1 (Snabbmeny1) Gaming Mode (Gaming-läge) | Snabbmeny för användare 1. Standardinställningen är "Gaming Mode (Gaming-läge)". |
| 3 | Quick Menu2 (Snabbmeny2) Game Color (Spelfärg) | Snabbmeny för användare 2. Standardinställningen är "Game Color (Spelfärg)". |
| 4 | Quick Menu3 (Snabbmeny3) Brightness (Ljusstyrka) | Snabbmeny för användare 3. Standardinställningen är "Brightness (Ljusstyrka)". |
| 5 | Quick Menu4 (Snabbmeny4) Shadow Control (Skuggkontroll) | Snabbmeny för användare 4. Standardinställningen är "Shadow Control (Skuggkontroll)". |

Button Operation Guide (Bruksanvisning för knappar)



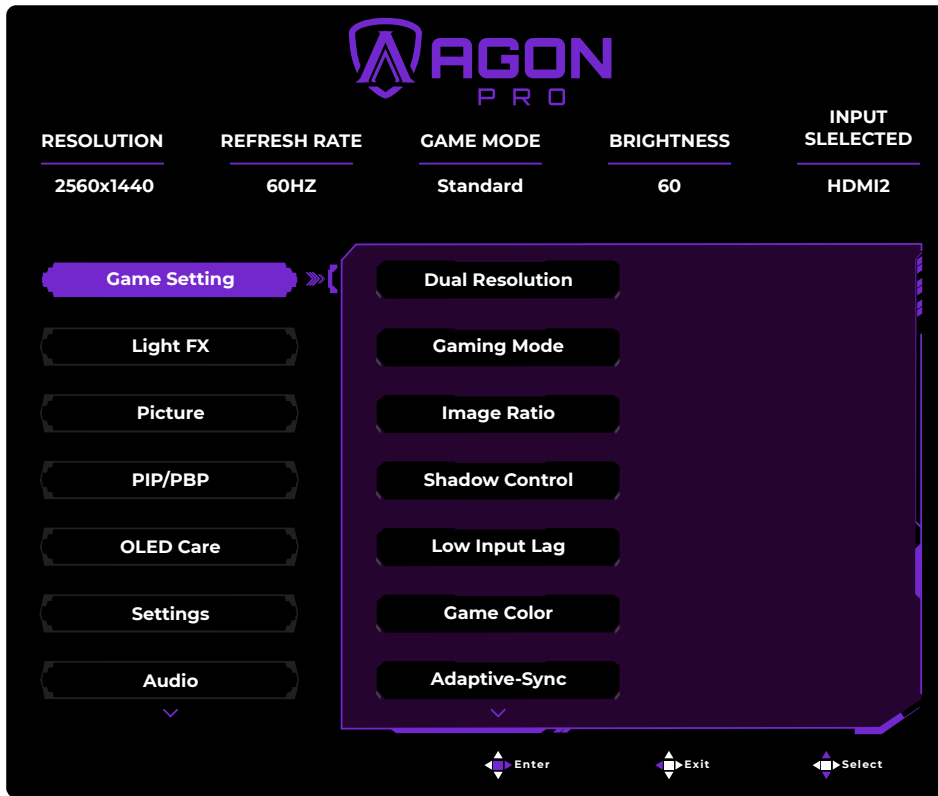
| | | |
|---|----------------|---|
| 1 | Select (Välj) | Tryck på motsvarande knapp för att välja den meny som du vill justera eller för att göra justeringar, enligt anvisningarna för de lila knapparna i OSD-menyn. |
| 2 | Enter | Tryck på den lila knappen i OSD-menyn för att bekräfta ditt val och gå vidare till nästa undermeny eller för att bekräfta en menyjustering. |
| 3 | Exit (Avsluta) | Tryck på den lila knappen i OSD-menyn för att återgå till föregående menynivå eller för att lämna menyn helt och hållet. |

OBS!

Funktionen för 5-vägs navigeringsknappen kan variera beroende på de olika nivåerna eller alternativen i OSD-menyn. Använd den enligt anvisningarna för lila knappar i OSD-menyn.

OSD-meny

Game Setting (Spelinställning)



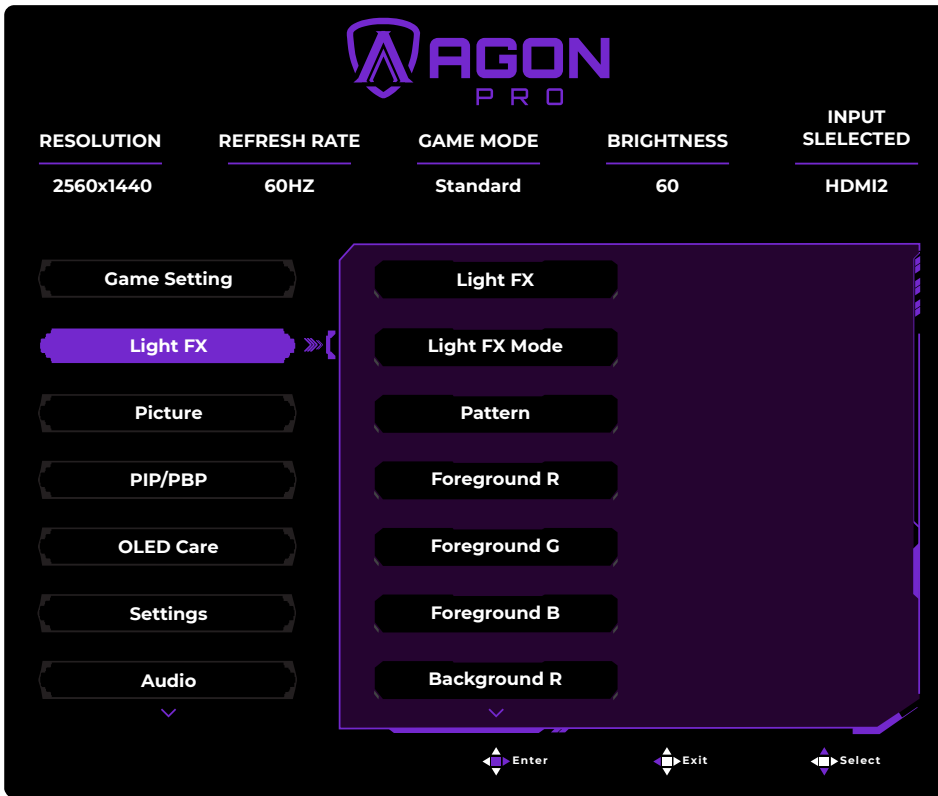
| | | |
|--|--------------------------------------|---|
| Dual Resolution (Dubbel upplösning) | QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz | Ställ in Dual Resolution (Dubbel upplösning)-läget efter dina behov. OBS! QHD 144Hz är endast lämplig för HDMI-gränssnitt, tillval när HDMI-signal matas in. |
| Gaming Mode (Spelläge) | Standard | Förbättra läsbarheten för lämpliga webb- och mobilspel. |
| | FPS | För att spela FPS-spel (förstapersonskjutare). Förbättrar de svarta nivådetaljerna i mörka teman. |
| | RTS | För att spela RTS-spel (Realtidsstrategi). Förbättrar bildkvaliteten. |
| | Racing | För att spela Racingspel. Ger snabbaste responstid och hög färgmättnad. |
| | Gamer 1 (Spelare 1) | Användarens inställningar sparas som Gamer 1 (Spelare 1). |
| | Gamer 2 (Spelare 2) | Användarens inställningar sparas som Gamer 2 (Spelare 2). |
| | Gamer 3 (Spelare 3) | Användarens inställningar sparas som Gamer 3 (Spelare 3). |

| | | |
|---|--|--|
| Image Ratio (Bildförhållande) | Full (16:9)/ 1:1(16:9)/ Full (Square) (Full (kvadratisk))/ 1:1 (Square) (1:1 (Kvadratisk))/ Aspect (Förhållande)/ 24,5" | Välj Image Ratio (Bildförhållande). Full (16:9): Skalar inmatningsbilden till fullskärm. Lämplig för bilder med ett bildförhållande på 16:9. 1:1 (16:9): Visar inmatningsbilden i dess ursprungliga upplösning utan skalning. Full (Square) (Full (kvadratisk)): Den förinställda upplösningen är 1280x960. Skalar inmatningsbilden till fullskärm. 1:1 (Square) (1:1 (Kvadratisk)): Den förinställda upplösningen är 1280x960. Visar inmatningsbilden i dess ursprungliga upplösning utan skalning. Aspect (Förhållande): Den förinställda upplösningen är 1280x960. Bilden skalas så att den fyller skärmen så mycket som möjligt samtidigt som den behåller sitt ursprungliga bildförhållande och utan geometrisk förvrängning. Lämplig för bilder med ett bildförhållande på 4:3. 24,5": Visar en 24,5-tums skärmyta endast i mitten av skärmen. |
| Shadow Control (Skuggkontroll) | 0-20 | Standardvärdet för mörkerkontroll är 0, sedan kan slutanvändaren justera från 0 till 20 för att få en tydligare bild. Om bilden är för mörk för att kunna se detaljerna tydligt kan du justera från 0 till 20 för att få en klarare bild. |
| Low input Lag (Låg ingångsfördröjning) | Off (Av)/ On (På) | Om du stänger av rambufferten kan du minska inmatningsfördröjningen.. OBS! Funktionen för Low input Lag (Låg ingångsfördröjning) är aktiverad som standard och kan inte justeras när Adaptive-Sync är aktiverat. |
| Game Color (Spelfärg) | 0-20 | Spelfärgen har 0-20 nivåer för att justera färgmättnaden för bättre bild. |
| Adaptive-Sync | Off (Av)/ On (På) | Inaktivera eller aktivera Adaptive-Sync. Körningspåminnelse för Adaptive-Sync: När funktionen Adaptive-Sync är aktiverad kan det blinka i vissa spelmiljöer. |
| Dial Point | Off (Av)/ Dynamic (Dynamisk)/ On (På) | Aktivera eller inaktivera spelfunktionen Dial Point. Spelets Dial Point är automatiskt av när skärmen är på eller av. När funktionen Dial Point är På visas Dial Point i mitten av skärmen för att hjälpa spelarna att sikta exakt under FPS-spel (First Person Shooter). |
| Sniper Scope (Kikarsikte) | Off (Av)/ 1.0/ 1.5/ 2.0 | Zooma in lokalt för att göra det lättare att sikta när du skjuter. |
| Frame Counter (Ramräknare) | Off (Av)/ Rightup(Höger-upp)/ Right-Down (Höger-ned)/ Left-Down (Vänsterner)/ Left-Up (Vänsterupp) | Display V-frekvens på det valda hörnet |

OBS!

- 1). När "HDR Mode (HDR-läge)" under "Picture (Bild)" är aktiverat kan inte inställningarna "Shadow Control (Skuggkontroll)" och "Game Color (Spelfärg)" justeras.
- 2). När "HDR" under "Picture (Bild)" är inställt på "DisplayHDR" kan inte inställningarna "Gaming Mode (Spelläge)", "Shadow Control (Skuggkontroll)" och "Game Color (Spelfärg)" justeras.
När "HDR" under "Picture (Bild)" är inställt på "HDR Peak (HDR-topp)", "HDR Picture (HDR Bild)", "HDR Movie(HDR Film)" eller "HDR Game (HDR Spel)" kan inte inställningarna "Gaming Mode (Spelläge)" och "Game Color (Spelfärg)" justeras.
- 3). När "Color Space (Färgrymd)" under "Picture (Bild)" är inställt på "sRGB" eller "DCI-P3" kan inte inställningarna "Shadow Control (Skuggkontroll)" och "Game Color (Spelfärg)" justeras.
- 4). När "Dual Resolution (Dubbel upplösning)" är inställt på "QHD 144Hz" kan inställningarna "Full (Square) (Full (kvadratisk))", "1:1 (Square) (1:1 (Kvadratisk))", "Aspect (Förhållande)" och "24,5" inte justeras.
När "Dual Resolution (Dubbel upplösning)" är inställt på "HD 720Hz" kan inställningarna "1:1(16:9)", "Full (Square) (Full (kvadratisk))", "1:1 (Square) (1:1 (Kvadratisk))", "Aspect (Förhållande)" och "24,5" inte justeras.
- 5). När "Image Ratio (Bildförhållande)" är inställt på "Full (Square) (Full (kvadratisk))", "1:1 (Square) (1:1 (Kvadratisk))", "Aspect (Förhållande)" eller "24,5" kan inte inställningarna "Dual Resolution (Dubbel upplösning) (QHD 144Hz)" inte justeras.
När "Image Ratio (Bildförhållande)" är inställt på "1:1(16:9)", "1:1 (Square) (1:1 (Kvadratisk))", "Aspect (Förhållande)" eller "24,5" kan inte inställningarna "Adaptive-Sync" inte justeras.

Light FX

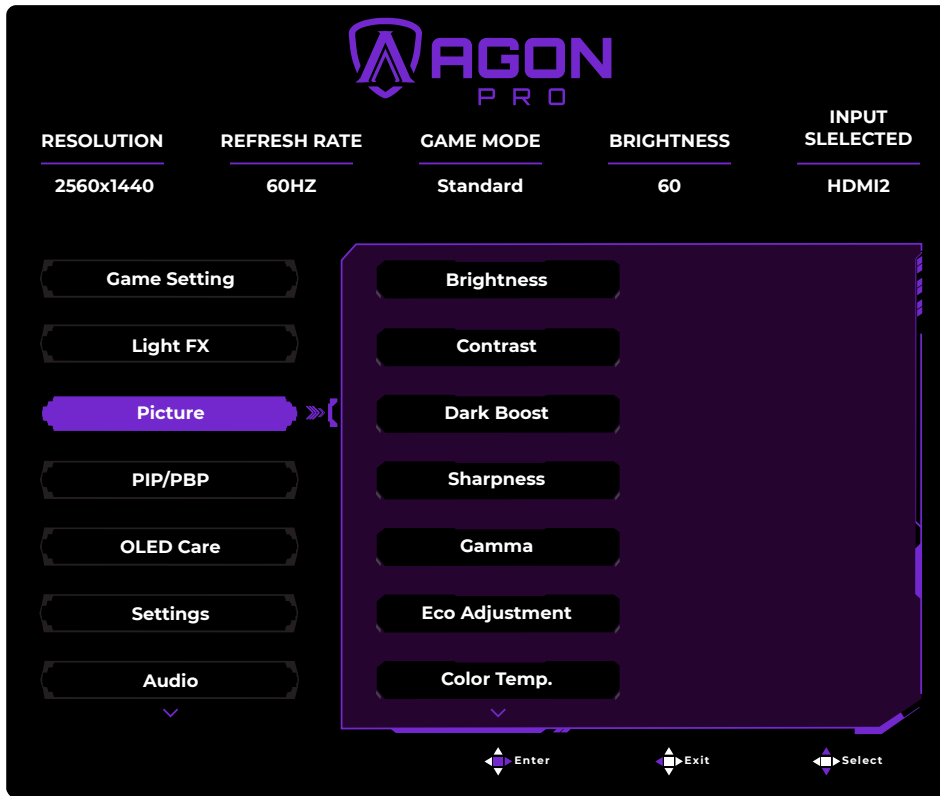


| | | |
|-------------------------------|---|---|
| Light FX | Off (Av)/ Low (Låg)/ Medium (Mellan)/ Strong (Stark) | Välj intensitet för Light FX. |
| Light FX Mode (Light FX-läge) | Audio1 (Ljud1)/ Audio2 (Ljud2)/ Static (Statisk)/ Dark Point Sweep (Rensa mörk punkt)/ Gradient Shift (Ändra toning)/ Spread Fill (Spridfyll)/ Drip Fill (Droppfyll)/ Spreading Drip Fill (Sprida droppfyll)/ Breathing (Pulserande)/ Light Point Sweep (Rensa ljuspunkt)/ Zoom/ Rainbow (Regnbåge)/ Wave (Vattenvåg)/ Flashing (Blinkande)/ Demo | Välj Light FX-läge |
| Pattern (Mönster) | Red (Röd)/ Green (Grön)/ Blue (Blå)/ Rainbow (Regnbåge)/ User Define (Användardefinierad) | Välj Light FX-mönster |
| Foreground R (Förgrund R) | 0-100 | Användaren kan även justera Light FX-förgrundsfärgen när Mönsterinställning är användardefinierad |
| Foreground G (Förgrund G) | | |
| Foreground B (Förgrund B) | | |
| Background R (Bakgrund R) | 0-100 | Användaren kan även justera Light FX-bakgrundsfärgen när Mönsterinställning är användardefinierad |
| Background G (Bakgrund G) | | |
| Background B (Bakgrund B) | | |

OBS!

Funktionen Dynamisk belysning stöds i Windows 11. När skärmen är ansluten till en Windows 11-dator via en uppströms USB-kabel går du till Desktop (Skrivbord) → Personalization (Anpassning) → Dynamic Lighting (Dynamisk belysning) och aktiverar "Use Dynamic Lighting on my devices (Använd dynamisk belysning på mina enheter)" och "Compatible apps in the foreground always control lighting effects (Kompatibla appar i förgrunden styr alltid ljuseffekter)". Detta gör att Windows 11-systemet kan styra ljuseffekterna i Light FX. Följaktligen kommer alternativet "Light FX" i OSD-menyn att vara gråtonat och inte tillgängligt för justering.

Picture (Bild)



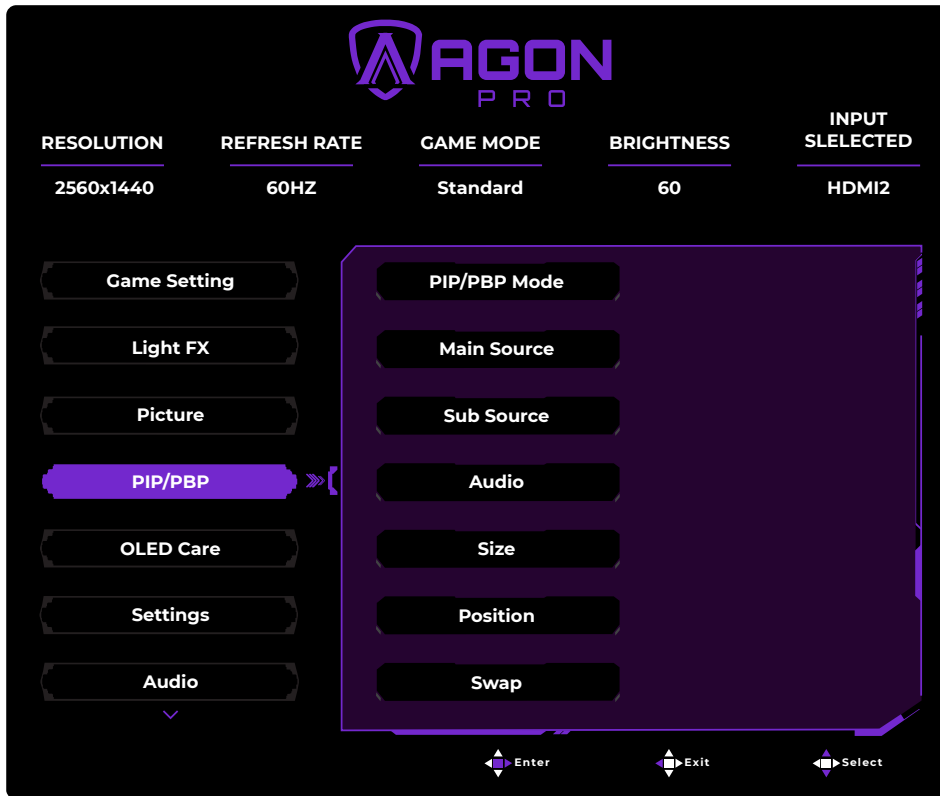
| | | |
|-----------------------------------|---|---|
| Brightness (Ljusstyrka) | 0-100 | Justering av bakgrundsbelysning |
| Contrast (Kontrast) | 0-100 | Kontrast från digitalt register. |
| Dark Boost (Mörk förstärkning) | Off (Av) / Level 1(Nivå 1) / Level 2(Nivå 2) / Level 3(Nivå 3) | Förbättra skärmdetaljerna i det mörka eller ljusa området för att justera ljusstyrkan i det ljusa området och se till att det inte är övermättat. |
| Sharpness (Skärpa) | 0-100 | Justera skärpa. |
| Gamma | 1.8/ 2.0/ 2.2/ 2.4/ 2.6 | Justera Gamma. |
| Eco Adjustment (Eco-justering) | Standard | Standardläge |
| | Text | Textläge |
| | Internet | Internetläge |
| | Game (Spel) | Spelläge |
| | Movie (Film) | Filmläge |
| | Sports (Sport) | Sportläge |
| | Reading (Läser) | Läserläge |
| Color Temp. (Färg) | 6500K/ 7300K/ 9300K/ User Define (Användardefinierad) | Justera färgtemperatur. OBS! Välj Användardefinierad för att justera RGBfärger. |
| Red (Röd) | 0-100 | Röd förstärkning från Digital-register. |
| Green (Grön) | 0-100 | Grön förstärkning från Digital-register. |
| Blue (Blå) | 0-100 | Blå förstärkning från Digital-register. |
| R.Saturation (R.Mättnad) | 0-100 | Justera R.Mättnad. |
| G.Saturation (G.Mättnad) | 0-100 | Justera G.Mättnad. |
| B.Saturation (B.Mättnad) | 0-100 | Justera B.Mättnad. |
| C.Saturation (C.Mättnad) | 0-100 | Justera C.Mättnad. |
| M.Saturation (M.Mättnad) | 0-100 | Justera M.Mättnad. |

| | | |
|-----------------------------|------------------------|--|
| Y.Saturation (Y.Mättnad) | 0-100 | Justera Y.Mättnad. |
| R.Hue (R.Färgton) | 0-100 | Justera R.Färgton. |
| G.Hue (G.Färgton) | 0-100 | Justera G.Färgton. |
| B.Hue (B.Färgton) | 0-100 | Justera B.Färgton. |
| C.Hue (C.Färgton) | 0-100 | Justera C.Färgton. |
| M.Hue (M.Färgton) | 0-100 | Justera M.Färgton. |
| Y.Hue (Y.Färgton) | 0-100 | Justera Y.Färgton. |
| HDR | Off (Av) | Ställ in HDR-profilen efter dina användningskrav. OBS! När HDR-innehåll identifieras, kommer HDR-alternativet att visas för justering. |
| | DisplayHDR | |
| | HDR Peak (HDR-topp) | |
| | HDR Picture (HDR Bild) | |
| | HDR Movie (HDR Film) | |
| | HDR Game (HDR Spel) | |
| HDR Mode (HDR-läge) | Off (Av) | Optimerad för bildens färg och kontrast, som simulerar HDR-effekt. OBS! När HDR-innehåll inte identifieras, kommer HDR-lägesalternativet att visas för justering. |
| | HDR Picture (HDR Bild) | |
| | HDR Movie (HDR Film) | |
| | HDR Game (HDR Spel) | |
| Color Space (Färgrymd) | Panel ursprunglig | Panel med standardfärgområde. |
| | sRGB | sRGB-färgområde. |
| | DCI-P3 | DCI-P3-färgrymd. |
| LowBlue Mode (LowBlue-läge) | Off (Av) | Minska blåsljusvågen genom att kontrollera färgtemperaturen. |
| | Multimedia | |
| | Internet | |
| | Office | |
| | Reading (Läsning) | |

OBS!

- När "HDR Mode (HDR-läge)" är aktiverat kan inställningarna "Contrast (Kontrast)", "Dark Boost (Mörk förstärkning)", "Gamma", "Eco Adjustment (Eco-justering)", "Color Temp. (Färg)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-axlig färgmättnad/ton)", "Color Space (Färgrymd)" och "LowBlue Mode (LowBlue-läge)" inte justeras.
- När "HDR" är inställt på "DisplayHDR" kan inga inställningar under "Picture (Bild)" utom "HDR" och "Sharpness (Skärpa)" justeras.
När "HDR" är inställt på "HDR Peak (HDR-topp)", "HDR Picture (HDR Bild)", "HDR Movie (HDR Film)" eller "HDR Game (HDR Spel)" kan inställningarna "Gamma", "Eco Adjustment (Eco-justering)", "Color Temp. (Färg)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-axlig färgmättnad/ton)", "Color Space (Färgrymd)" och "LowBlue Mode (LowBlue-läge)" inte justeras.
- När "Color Space (Färgrymd)" är inställt på "sRGB" eller "DCI-P3" kan inte inställningarna "Contrast (Kontrast)", "Dark Boost (Mörk förstärkning)", "Gamma", "Eco Adjustment (Eco-justering)", "Color Temp. (Färg)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-axlig färgmättnad/ton)", "HDR Mode (HDR-läge)" och "LowBlue Mode (LowBlue-läge)" inte justeras.
- När "Eco Adjustment (Eco-justering)" är inställt på "Reading (Läsning)" kan inte inställningarna "Contrast (Kontrast)", "Dark Boost (Mörk förstärkning)", "Color Temp. (Färg)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-axlig färgmättnad/ton)", "Color Space (Färgrymd)" och "LowBlue Mode (LowBlue-läge)" inte justeras.
- När "Gaming Mode (Spelläge)" under "Game Setting (Spelinställning)" är inställt på annat än "Standard" kan inte inställningarna "Eco Adjustment (Eco-justering)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-axlig färgmättnad/ton)", "HDR Mode (HDR-läge)" och "Color Space (Färgrymd)" inte justeras.
- På grund av begränsningar i Windows-systemet kan det hända att HDR inte aktiveras när skärmens färgdjup är 8bpc+YCbCr422 eller mindre.

PIP/PBP



| | | |
|-----------------------------|--|--|
| PIP/PBP Mode (PIP/PBP Läge) | Off (Av)/PIP/PBP | Inaktivera eller aktivera PIP- och PBP-funktionerna. |
| Main Source (Huvudkälla) | HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C | Välj källa för huvudskärmen. |
| Sub Source (Underkälla) | HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C | Välj källa för underskärmen. |
| Audio (Ljud) | Main Source (Huvudkälla) | Välj ljudutgång för huvud- eller underskärmen. |
| | Sub Source (Underkälla) | |
| Size (Storlek) | Small (Liten)/ Middle (Mellan)/ Large (Stor) | Välj storlek på underskärmen. |
| Position | Right-up (Höger-upp) | Välj position för underskärmen. |
| | Right-down (Höger-ner) | |
| | Left-up (Vänster-upp) | |
| | Left-down (Vänster-ned) | |
| Swap (Byt) | On (På): Byt | Byt skärmkälla |
| | Off (Av): Ingen åtgärd | |

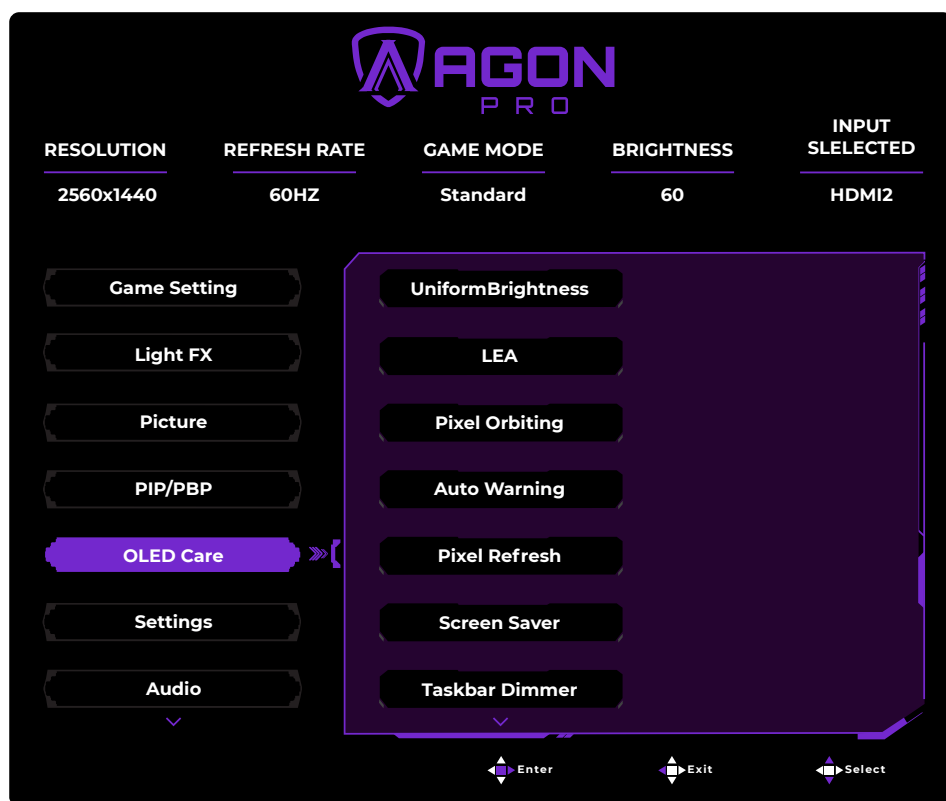
OBS!

- När "HDR" i menyn "Picture (Bild)" ställs in på något annat läge än "Off (Av)", blir alla objekt i menyn "PIP/PBP" otillgängliga för justering.
- I UHD-läge: när PIP är På: för HDMI/DisplayPort/USB C-källor är den förinställda upplösningen 2560x1440@60Hz, med en maximal upplösning på 2560x1440@144Hz; när PBP är På: för HDMI/DisplayPort/USB C-källor är den förinställda upplösningen 1280x1440@60Hz, med en maximal upplösning på 1280x1440@360Hz.

3). När PBP/PIP är aktiverat är kompatibiliteten för ingångskällan för huvud-/sub-skärmarna enligt följande tabell:

| PBP/PIP | | Main Source (Huvudkälla) | | | |
|-------------------------|-------------|--------------------------|-------|-------------|-------|
| | | HDMI1 | HDMI2 | DisplayPort | USB-C |
| Sub Source (Underkälla) | HDMI1 | V | V | V | V |
| | HDMI2 | V | V | V | V |
| | DisplayPort | V | V | V | V |
| | USB-C | V | V | V | V |

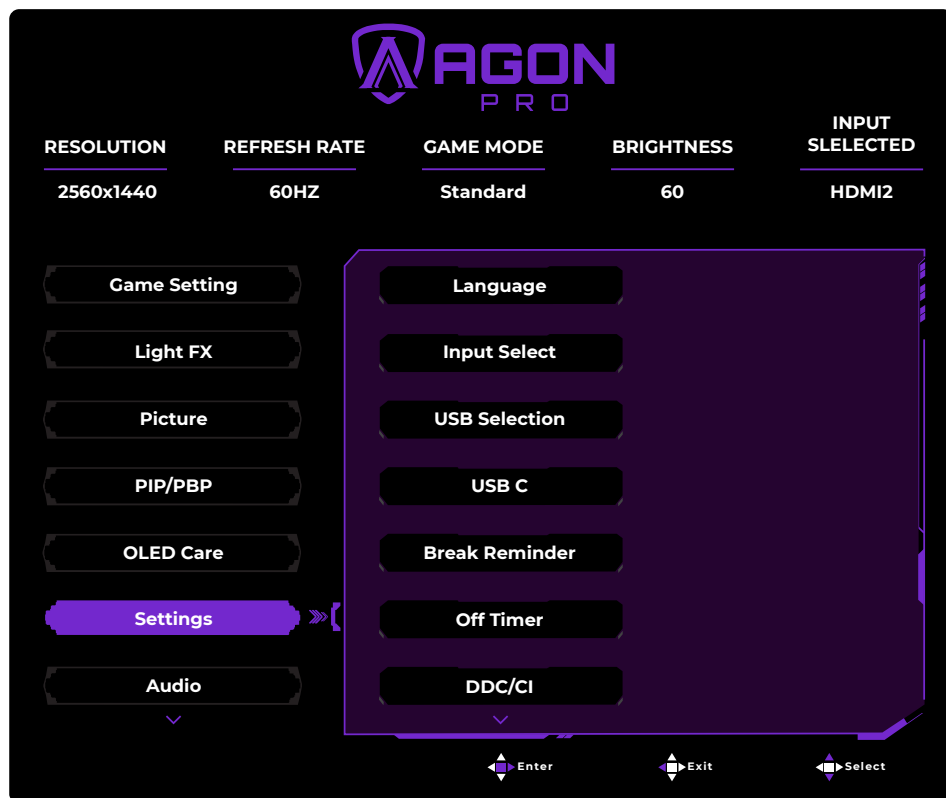
OLED Care (Skötsel,OLED)



| | | |
|---|----------------------|---|
| Uniform Brightness (Enhetlig ljusstyrka) | Off (Av)/ On (På) | Om du aktiverar funktionen Uniform Brightness (Enhetlig ljusstyrka) aktiveras stabilisering av högsta ljusstyrka för SDR-innehåll, vilket ger en jämn luminans även när storleken på det vita fönstret ändras. |
| LEA (Logo Extraction Algorithm) (Algoritmer för extrahering av logotyper) | Off (Av)/ On (På) | Används för att aktivera LEA-funktionen och minska risken för bildretention. Rekommenderade funktionsinställningar: "On" (På). När den här funktionen är aktiverad kommer skärmen automatiskt att smalna av för att fastställa ljusstyrkan i visningsområdet för att minska risken för bildretention. |
| Pixel Orbiting (Bildförskjutning) | Off (Av) | Används för att aktivera kretsbanafunktionen för att minska risken för att generera bildretention. Rekommenderad funktionsinställning: "On (På)". När den här funktionen är aktiverad kommer bildpixlarna att röra sig cirkulärt som en helhet. Rörelseamplituden baseras på inställningarna. Tecknet som förflyttas kan vara sidoskuret. När "Strongest (Starkast)" är valt är det högst osannolikt att bildretention uppstår, men eventuella sidoskärningar kan vara synbara. |
| | Weak (Svag) | |
| | Medium (Medel) | |
| | Strong (Stark) | |
| | Strongest (Starkast) | |

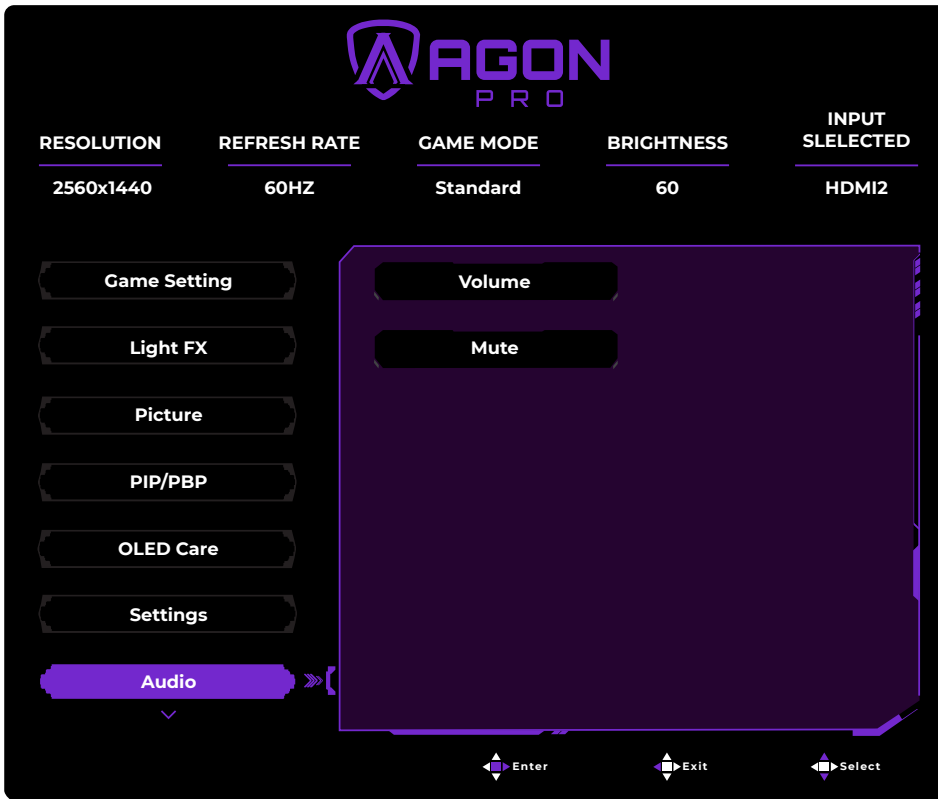
| | | |
|--|--------------------------|---|
| <p>Auto Warning (Automatisk varning)</p> | <p>Off (Av)/ On (På)</p> | <p>Aktivera/inaktivera funktionen automatisk varning om "Pixel Refresh (Pixeluppdatering)".</p> <p>Skärmen visar automatiskt meddelandet "Auto Warning (Automatisk varning)" efter 24 timmars ackumulerad användning för att påminna användaren om att köra "Pixel Refresh (Pixeluppdatering)".</p> <p>Välj "Off (Av)" för att stoppa den automatiska varningen om "Pixel Refresh (Pixeluppdatering)"</p> <p>Om den rekommenderade tiden för att köra "Pixel Refresh (Pixeluppdatering)" inte följs kan det dock öka risken för att bilden fastnar på skärmen. Iaktta försiktighet.</p> |
| <p>Pixel Refresh</p> | <p>Off (Av)/ On (På)</p> | <p>Den används för att aktivera och köra funktionerna för Screen Compensation and Correction (Skärnkompensation och korrigering) samt Pixel Refresh (Pixeluppdatering) för att eliminera bildretention som har genererats.</p> <p>När du har slagit på skärmen väljer du "Yes (Ja)" enligt uppmaningen i menyn, och skärmen kör automatiskt Screen Compensation and Correction (Skärnkompensation och korrigering) först, och sedan körs Pixel Refresh (Pixeluppdatering). När detta är klart återgår skärmen till påslaget läge.</p> |
| <p>Screen Saver (Skärmsläckare)</p> | <p>Off (Av)/ On (På)</p> | <p>För att minska risken för kvarvarande bilder rekommenderar vi att du aktiverar skärmsläckarfunktionen.</p> <p>När en statisk bild visas under en längre tid kommer skärmens ljusstyrka automatiskt att minska avsevärt för att minska risken för att bilden fastnar. Skärmen återgår till den tidigare ljusstyrkan när en förändring i bilden upptäcks.</p> |
| <p>Taskbar Dimmer (Aktivitetsfält-dimmer)</p> | <p>Off (Av)/ On (På)</p> | <p>Genom att aktivera funktionen Taskbar Dimmer (Aktivitetsfält-dimmer) kan du minska risken för att bilder kvarstår.</p> <p>Vi rekommenderar att du ställer in den på "On (På)". När den är aktiverad minskar skärmen automatiskt ljusstyrkan i aktivitetsfältet för att minska risken för att bilder fastnar.</p> |
| <p>Zero Frame Delay (Noll bildfördröjning)</p> | <p>Off (Av)/ On (På)</p> | <p>När den är aktiverad minskar bildfördröjningen och förbättrar svarstiden.</p> |

Settings (Inställningar)



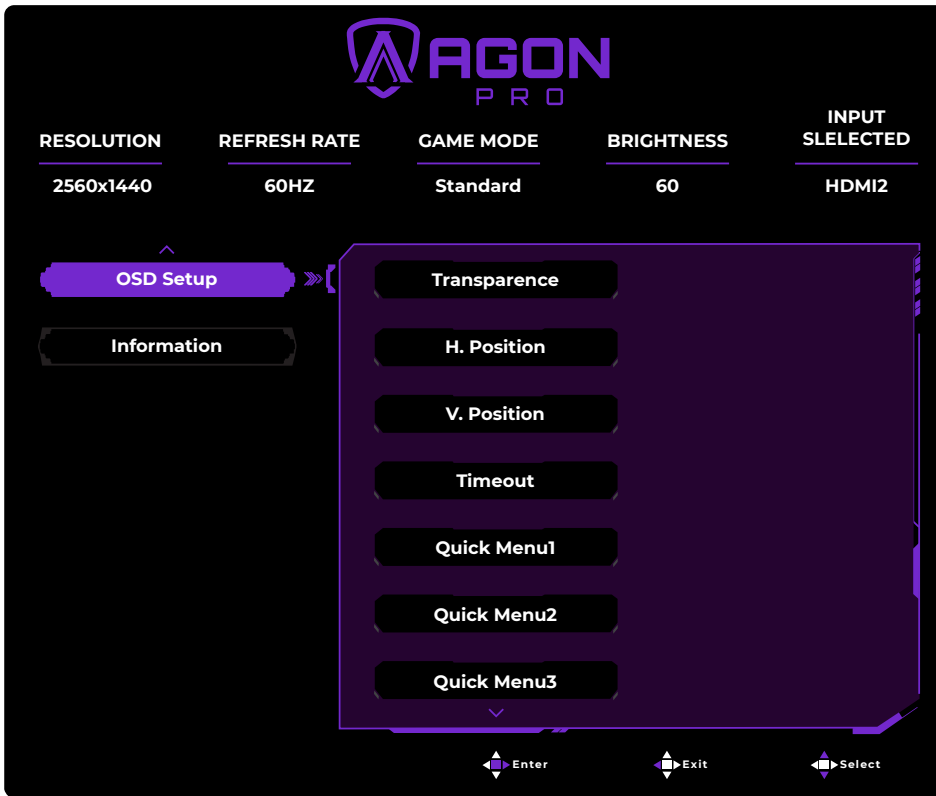
| | | |
|--|--|---|
| Language (Språk) | | Välj bildskärmsspråk |
| Input Select (Välj Inmatning) | Auto/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C | Välj insignalkälla. |
| USB Selection (USB-val) | Auto/ USB C/ USB up (USB upp) | Välj USB uppströms dataväg. |
| USB-C | High Data Speed (Hög datahastighet)/ High Resolution (Högupplöst) | Ställ in USB-gränssnittets prioritet för dataöverföring eller upplösning. OBS! Standardinställningen är "High Resolution (Högupplöst)". I det här läget överför USB-A-porten med USB 2.0-hastighet och USB C-porten stöder en maximal upplösning på 2560x1440@540Hz. När den är inställd på "High Data Speed (Hög datahastighet)" prioriteras dataöverföringshastigheten. USB-A-porten överför med USB 3.2 Gen 1-hastighet. |
| Break Reminder (Påminnelse om rast) | Off (Av)/ On (På) | När den är aktiverad kommer systemet att utlösa en påminnelse om vila om användaren arbetar kontinuerligt i mer än 1 timme. |
| Off timer (Avstängningstimer) | 0-24 timmar | Välj avstängningstid |
| DDC/CI | No (Nej)/ Yes (Ja) | Slå PÅ/AV DDC/CI-support |
| Reset (Återställ) | No (Nej)/ Yes (Ja) | Återställ menyn till standard |

Audio (Ljud)



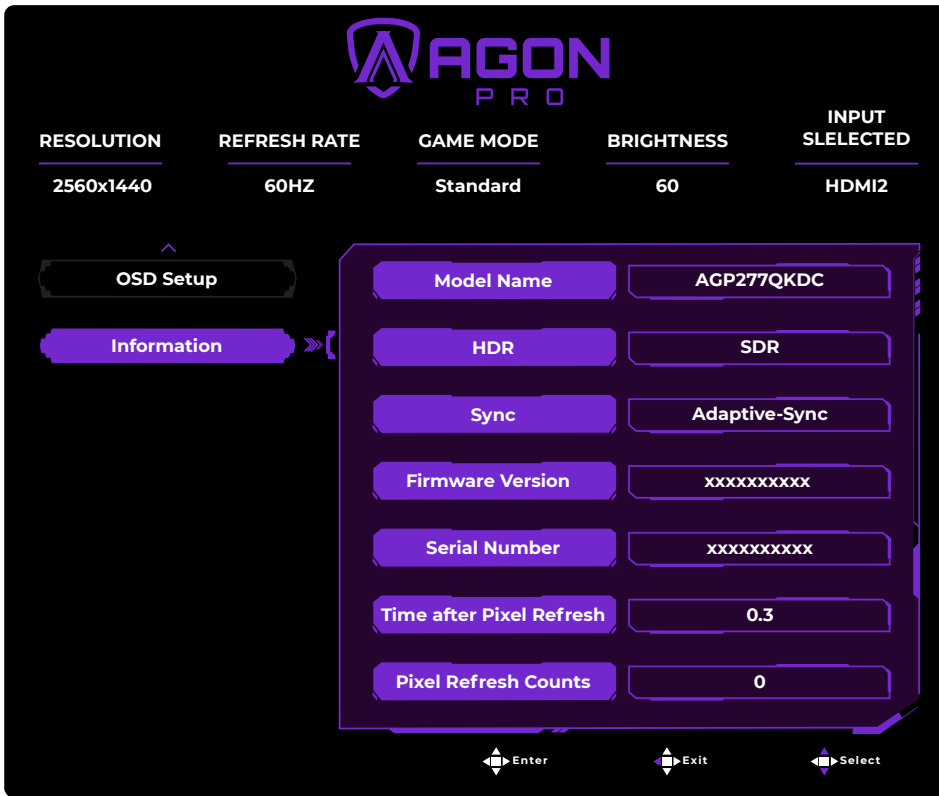
| | | |
|----------------|-------------------|---|
| Volume (Volym) | 0-100 | Justera utgångsvolymen för högtalarna eller hörlurarna. |
| Mute (Ljud av) | Off (Av)/ On (På) | Mute på/av |

OSD Setup (Bildskärmsinst.)



| | | |
|----------------------------------|---|---|
| Transparence (Transparens) | 0-100 | Justera bildskärmens transparens |
| H. Position (Position-H) | 0-100 | Justera skärmmenyns horisontella läge |
| V. Position (Position-V) | 0-100 | Justera skärmmenyns vertikala läge |
| Timeout | 5-120 | Justera bildskärmens timeout |
| Quick Menu1 (Snabbmeny1) | Gaming Mode (Gaming-läge)/ Shadow Control (Skuggkontroll)/ | Ställ in funktionerna för Snabbmeny 1, 2, 3, 4. |
| Quick Menu2 (Snabbmeny2) | Game Color (Spelfärg)/ Brightness (Ljusstyrka)/ | |
| Quick Menu3 (Snabbmeny3) | Contrast (Kontrast)/ Sharpness (Skärpa)/ | |
| Quick Menu4 (Snabbmeny4) | Volume (Volym) | |
| User1 (Användare1) | Dual Resolution (Dubbel upplösning)/ Gaming Mode (Gaming-läge)/ Shadow Control (Skuggkontroll)/ Low input Lag (Låg ingångsfördröjning)/ Adaptive-Sync/ Dial Point/ Sniper Scope (Kikarsikte)/ Input Select (Välj Inmatning)/ | Ställ in funktionerna för Användare 1 och 2. |
| User2 (Användare2) | Volume (Volym)/ Image Ratio (Bildförhållande)/ Pixel Refresh (Pixeluppdatering)/ Light FX/ Game Color (Spelfärg)/ Dark Boost (Mörk förstärkning)/ Sharpness (Skärpa)/ Color Temp. (Färg)/ Color Space (Färgrymd) | |
| Firmware upgrade (uppggradering) | No (Nej)/Yes (Ja) | Slå på/av uppggradering av firmware. |

Information



The image shows the AGON PRO OSD (On-Screen Display) menu. At the top, the AGON PRO logo is displayed. Below the logo, there are five main menu items: RESOLUTION (2560x1440), REFRESH RATE (60HZ), GAME MODE (Standard), BRIGHTNESS (60), and INPUT SLELECTED (HDMI2). The 'Information' menu item is highlighted in red. A sub-menu is open, showing various system information items: Model Name (AGP277QKDC), HDR (SDR), Sync (Adaptive-Sync), Firmware Version (xxxxxxxxxx), Serial Number (xxxxxxxxxx), Time after Pixel Refresh (0.3), and Pixel Refresh Counts (0). At the bottom of the OSD, there are three navigation icons: Enter, Exit, and Select.

| RESOLUTION | REFRESH RATE | GAME MODE | BRIGHTNESS | INPUT SLELECTED |
|------------|--------------|-----------|------------|-----------------|
| 2560x1440 | 60HZ | Standard | 60 | HDMI2 |

| Model Name | AGP277QKDC |
|--------------------------|---------------|
| HDR | SDR |
| Sync | Adaptive-Sync |
| Firmware Version | xxxxxxxxxx |
| Serial Number | xxxxxxxxxx |
| Time after Pixel Refresh | 0.3 |
| Pixel Refresh Counts | 0 |

Enter Exit Select

LED-indikation

| Status | LED-lampans färg |
|---------------------|---|
| Fullt strömläge | Vit |
| Aktiv avstängning | Orange |
| Off-RS utförs | Den vita indikatorn blinkar (på/av varje sekund) |
| JB utförs | Den vita indikatorn blinkar (på/av var tredje sekund) |
| Fel på OLED-panelen | Den orangefärgade indikatorn blinkar (på/av varje sekund) |
| Avstängningsläge | Indikatorn lyser inte. |

Felsökning

| Problem | Möjliga lösningar |
|---|--|
| Strömindikatorn lyser inte. | <ul style="list-style-type: none"> • Kontrollera att strömmen är påslagen. • Kontrollera att nätkabeln är ansluten. |
| Strömindikatorn lyser men ingen bild visas. | <ul style="list-style-type: none"> • Kontrollera att datorn är påslagen. • Kontrollera att datorns grafikkort är ordentligt anslutet. • Kontrollera att skärmens signalkabel är korrekt ansluten till datorn. • Kontrollera kontakten till skärmens signalkabel och se till att inget stift är böjt. • Observera indikatorn för Caps Lock-tangenten på datorns tangentbord för att bekräfta att datorn fungerar. |
| Det finns ingen bild, men strömindikatorn blinkar orange. | <ul style="list-style-type: none"> • OLED-panelen fungerar dåligt och fungerar inte som den ska. Be om råd från AOC:s kundtjänst. |
| Går inte att utföra plug-to-use. | <ul style="list-style-type: none"> • Kontrollera om den stöder plug-to-use. • Kontrollera om adaptorn stöder plug-to-use. |
| Nedtonad bild. | <ul style="list-style-type: none"> • Justera luminans och kontrastförhållande. |
| Bilden studsar eller krusas. | <ul style="list-style-type: none"> • Det kan finnas elektriska apparater och enheter i omgivningen som kan orsaka elektroniska störningar. |
| På skärmen visas "signalkabeln är inte tillgänglig" eller "ingen signal" | <ul style="list-style-type: none"> • Kontrollera att signalkabeln är korrekt ansluten. • Kontrollera om stiftet på signalkabelns kontakt är skadat. • Funktionen OFF-RS kan aktiveras och köras i skärmmenyn för att eliminera genererad bildretention. Om du kör den här funktionen flera gånger kan du få en önskvärd bildvisningseffekt. För andra instruktioner om underhåll av skärmen, se bruksanvisningen på den officiella webbplatsen. |
| Skärmen visar "ogiltig inmatning". | <ul style="list-style-type: none"> • Kontrollera om datorn är inställd på ett felaktigt visningsläge. Ställ om datorn till det visningsläge som anges i den detaljerade bruksanvisningen. |
| Bildretention. | <ul style="list-style-type: none"> • Baserat på OLED-panelens egenskaper kan OFF-RS-funktionen aktiveras och köras i skärmmenyn för att eliminera genererad bildretention. Det rekommenderas att köra den här funktionen flera gånger för att få en önskvärd bildvisningseffekt. För andra instruktioner om underhåll av skärmen, se bruksanvisningen på den officiella webbplatsen. |
| Reglering och service | <ul style="list-style-type: none"> • Se information om regler och service på www.aoc.com (för att hitta den modell du köper i ditt land och för att hitta information om regler och service på supportsidan). |

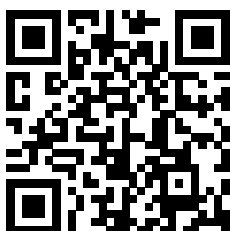
Specifikationer

Allmänna specifikationer

| | | | |
|---|------------------------------------|--|------------------------------------|
| Panel | Modellnamn | AGP277QKDC | |
| | Skärmtyp | OLED | |
| | Visningsyta | 67,3 cm diagonalt | |
| | Pixeltäthet | 0,2292mm (H) × 0,2292mm (V) | |
| | Display Color (Färgvisning) | 1,07B | |
| Övrigt | Horisontell frekvens | 30k~510kHz | |
| | Horisontell skärmstorlek (maximal) | 586,75 mm | |
| | Vertikal frekvens | QHD: 48~540Hz HD: 48~720Hz | |
| | Vertikal skärmstorlek (maximal) | 330,05 mm | |
| | Optimal förinställd upplösning | QHD: 2560x1440@60Hz HD: 1280x720@60Hz | |
| | Max resolution | QHD: 2560x1440@540Hz HD: 1280x720@720Hz | |
| | Plug & Play | VESA DDC2B/CI | |
| | Strömkälla | 100-240V~, 50/60Hz, 3,0A | |
| | Effektförbrukning | Typisk inställning* | 60W |
| Max. (ljusstyrka = 100, kontrast = 100) | | ≤220W | |
| Vänteläge | | ≤0,5W | |
| USB C | USB C | Dubbelzijdig aansluitingsbar contact | |
| | Ultrahög hastighet | Data- och videoöverföring | |
| | DisplayPort/ | Inbyggt DisplayPort/ Alt-läge | |
| | Strömförsörjning | USB PD | |
| | Maximal strömförsörjning | upp till 65W (5V/3A, 7V/3A, 9V/3A, 10V/3A, 12V/3A, 15V/3A, 20V/3,25A) | |
| Fysiska egenskaper | Anslutningstyp | HDMI2/ DisplayPort/ USB C (PD65W)/ USB nedströmsx3/ USB uppströms/ Hörlurar | |
| | Signalkabeltyp | Borttagbar | |
| Miljö | Temperatur | Drift | 0°C ~ 40°C |
| | | Ur drift | -25°C ~ 55°C |
| | Luftfuktighet | Drift | 10 % ~ 85 % (utan kondens) |
| | | Ur drift | 5 % ~ 93% (utan kondens) |
| | Höjd | Drift | 0 m ~ 5 000 m (0 fot ~ 16404 fot) |
| | | Ur drift | 0 m ~ 12 192 m (0 fot ~ 40000 fot) |

OBS!

*Typisk strömförbrukning mäts i högprestandaläge.
(enligt tillverkarens definition)



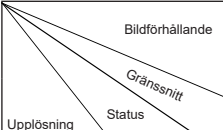
OBS!

Det maximala antalet färger som stöds av den här produkten är 1,07 miljarder och inställningsvillkoren är följande (det kan finnas skillnader på grund av vissa grafikshorts begränsningar):

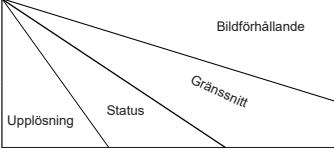
| Ingångssignal Version Utgångsfärgformat Status Utgångsupplösning Färgdjup | HDMI2.1 | | DisplayPort2.1 | | USB C@USB Hög datahastighet | | USB C@USB Högupplöst | |
|---|----------------------|-----------------|----------------------|-----------------|--------------------------------|-----------------|-------------------------|-----------------|
| | YCbcr422 YCbcr420 | YCbcr444 RGB | YCbcr422 YCbcr420 | YCbcr444 RGB | YCbcr422 YCbcr420 | YCbcr444 RGB | YCbcr422 YCbcr420 | YCbcr444 RGB |
| 2560x1440@540Hz 10bpc | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd | \ | \ | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) |
| 2560x1440@540Hz 8bpc | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd | \ | \ | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) |
| 2560x1440@480Hz 10bpc | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd | \ | \ | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) |
| 2560x1440@480Hz 8bpc | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd | \ | \ | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) |
| 2560x1440@360Hz 10bpc | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) |
| 2560x1440@360Hz 8bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd (DSC) |
| 2560x1440@240Hz 10bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd (DSC) |
| 2560x1440@240Hz 8bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd |
| 2560x1440@144Hz 10bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd |
| 2560x1440@144Hz 8bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd |
| 2560x1440@120Hz 10bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd |
| 2560x1440@120Hz 8bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Support | Stöd | Stöd |
| 1280x720@720Hz 10bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd (DSC) |
| 1280x720@720Hz 8bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd |
| 1280x720@540Hz 10bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd |
| 1280x720@540Hz 8bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd (DSC) | Stöd | Stöd |
| 1280x720@240Hz 10bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd |
| 1280x720@240Hz 8bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd |
| 1280x720@144Hz 10bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd |
| 1280x720@144Hz 8bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd |
| 1280x720@120Hz 10bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd |
| 1280x720@120Hz 8bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd |
| Lägre upplösning 10 bpc/ 8 bpc | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd | Stöd |

Förinställda visningslägen

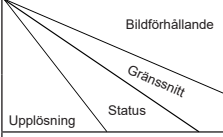
QHD PC Resolution (QHD-upplösning för datorer)

|  Bildförhållande Gränssnitt Status Upplösning | Full (16:9) 1:1 (16:9) | | Full (kvadratisk) 1:1 (Kvadratisk) Förhållande | | 24,5" | |
|--|---------------------------|-------------------------|--|-------------------------|---------|-------------------------|
| | HDMI2.1 | DisplayPort2.1 USB C | HDMI2.1 | DisplayPort2.1 USB C | HDMI2.1 | DisplayPort2.1 USB C |
| 640x480@60Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 640x480@67Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 640x480@72Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 640x480@75Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 640x480@100Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 640x480@120Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 720x400@70Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 800x600@56Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 800x600@60Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 800x600@72Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 800x600@75Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 800x600@100Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 800x600@120Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 832x624@75Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 1024x768@60Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 1024x768@70Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 1024x768@75Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 1024x768@540Hz | | | √ | √ | | |
| 1280x960@60Hz | | | √ | √ | | |
| 1280x960@540Hz | | | √ | √ | √ | √ |
| 1280x1024@60Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 1280x1024@75Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 1280x1024@540Hz | | | √ | √ | | |
| 1728x1080@540Hz | | | √ | √ | | |
| 1920x1080@60Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 1920x1080@540Hz | √ | √ | | | | |
| 1920x1440@540Hz | | | √ | √ | | |
| 2368x1320@60Hz | | | | | √ | √ |
| 2368x1320@120Hz | | | | | √ | √ |
| 2368x1320@240Hz | | | | | √ | √ |
| 2368x1320@540Hz | | | | | √ | √ |
| 2560x1440@60Hz | √ | √ | | | √ | √ |
| 2560x1440@120Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 2560x1440@144Hz | √ | √ | | | | |
| 2560x1440@240Hz | √ | √ | | | | |
| 2560x1440@360Hz | √ | √ | | | | |
| 2560x1440@480Hz | √ | √ | | | | |
| 2560x1440@540Hz | √ | √ | | | | |

QHD Video Resolution (QHD-videouplösning)

|  | Full (16:9) 1:1 (16:9) | | Full (kvadratisk) 1:1 (Kvadratisk) Förhållande | | 24,5" | |
|---|---------------------------|-------------------------|--|-------------------------|---------|-------------------------|
| | HDMI2.1 | DisplayPort2.1 USB C | HDMI2.1 | DisplayPort2.1 USB C | HDMI2.1 | DisplayPort2.1 USB C |
| 640x480p,59.94Hz/60Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 720x480p,59.94Hz/60Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 720x576p,50Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 1280x720p,50Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 1280x720p,59.94Hz/60Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 1920x1080p,50Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 1920x1080p,59.94Hz/60Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 1920x1080p,119.88Hz/120Hz | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 3840x2160p,50Hz | √ | | | | | |
| 3840x2160p,59.94Hz/60Hz | √ | | | | | |
| 3840x2160p,100Hz | √ | | | | | |
| 3840x2160p,119.88Hz/120Hz | √ | | √ | | √ | |

HD PC Resolution (HD-upplösning för datorer)

|  Bildförhållande Gränssnitt Status Upplösning | Full (16:9) 1:1 (16:9) | |
|--|---------------------------|-------------------------|
| | HDMI2.1 | DisplayPort2.1 USB C |
| 640x480@60Hz | √ | √ |
| 640x480@67Hz | √ | √ |
| 640x480@72Hz | √ | √ |
| 640x480@75Hz | √ | √ |
| 640x480@100Hz | √ | √ |
| 640x480@120Hz | √ | √ |
| 720x400@70Hz | √ | √ |
| 800x600@56Hz | √ | √ |
| 800x600@60Hz | √ | √ |
| 800x600@72Hz | √ | √ |
| 800x600@75Hz | √ | √ |
| 800x600@100Hz | √ | √ |
| 800x600@120Hz | √ | √ |
| 832x624@75Hz | √ | √ |
| 1024x768@60Hz | √ | √ |
| 1024x768@70Hz | √ | √ |
| 1024x768@75Hz | √ | √ |
| 1280x1024@60Hz | √ | √ |
| 1280x1024@75Hz | √ | √ |
| 1280x720@60Hz | √ | √ |
| 1280x720@120Hz | √ | √ |
| 1280x720@144Hz | √ | √ |
| 1280x720@240Hz | √ | √ |
| 1280x720@480Hz | √ | √ |
| 1280x720@540Hz | √ | √ |
| 1280x720@720Hz | √ | √ |

HD Video Resolution (HD-videoupplösning)

| Bildförhållande Full (16:9) 1:1 (16:9) Upplösning Status Gränssnitt | | |
|--|---------|-------------------------|
| | HDMI2.1 | DisplayPort2.1 USB C |
| 640x480p,59.94Hz/60Hz | ✓ | ✓ |
| 720x480p,59.94Hz/60Hz | ✓ | ✓ |
| 720x576p,50Hz | ✓ | ✓ |
| 1280x720p,50Hz | ✓ | ✓ |
| 1280x720p,59.94Hz/60Hz | ✓ | ✓ |

OBS!

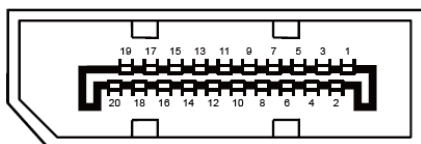
- 1). För optimal bildkvalitet, se tabellen ovan för att ställa in upplösningen för din ingångskälla. Den inställda upplösningen varierar beroende på signalutmatningsenheten: för konsolspel rekommenderas det att hänvisa till "Video Resolution (Videoupplösning)". För PC-spel rekommenderas det att hänvisa till "PC Resolution (PC-upplösningen)".
- 2). När "Dual Resolution (Dubbel upplösning)" är inställt på "QHD", ställ in "QHD PC resolution (QHD-upplösning för datorer)" och "QHD Video Resolution (QHD-videoupplösning)". När "Dual Resolution (Dubbel upplösning)" är inställt på "HD", ställ in "HD PC Resolution (HD-upplösning för datorer)" och "HD Video Resolution (HD-videoupplösning)".
- 3). För att växla skärmens "Image Ratio (Bildförhållande)"-inställning, gå till OSD-menyn → "Game Setting (Spelinställningar)" → "Image Ratio (Bildförhållande)" för justering.
- 4). För att säkerställa att ovanstående upplösningar fungerar korrekt bör du först kontrollera grafikkortets kompatibilitet. På grund av olika strategier hos olika grafikkortstillverkare kan vissa alternativ vara dolda. Stödet för grafikkortet ska vara beroende av den faktiska situationen.
- 5). Enligt VESA-standarderna kan det finnas en liten felmarginal (+/-1Hz) i beräkningen av uppdateringsfrekvensen (fältfrekvensen) i olika operativsystem och grafikkort. Den faktiska uppdateringsfrekvensen (fältfrekvensen) ska gälla.
- 6). DisplayPort 2.1 har stöd för UHBR20 med en total bandbredd på 80 Gbps. HDMI 2.1-gränssnittet stöder FRL6 med en total bandbredd på 48 Gbps.
- 7). Kompatibilitetsproblemet med HDMI2.1 (FRL6 48 Gbps) signalutgång för NVIDIA® grafikkort kan orsaka onormal visning eller automatisk omstart av datorn, så DisplayPort rekommenderas för NVIDIA® grafikkort. HDMI eller DisplayPort kan användas för AMD® -grafikkort.

Stifttilldelningar



19 stift signalkabel för färgdisplay

| Stift nr. | Signalnamn | Stift nr. | Signalnamn | Stift nr. | Signalnamn |
|-----------|-------------------|-----------|----------------------------|-----------|----------------------|
| 1. | TMDS Data 2+ | 9. | TMDS-data 0- | 17. | DDC/CEC jord |
| 2. | TMDS Data 2 skärm | 10. | TMDS-klocka + | 18. | +5V ström |
| 3. | TMDS-data 2- | 11. | TMDS klockskärm | 19. | Hot Plug-detektering |
| 4. | TMDS Data 1+ | 12. | TMDS-klocka - | | |
| 5. | TMDS Data 1 skärm | 13. | CEC | | |
| 6. | TMDS-data 1- | 14. | Reserverad (N.C. på enhet) | | |
| 7. | TMDS Data 0+ | 15. | SCL | | |
| 8. | TMDS Data 0 skärm | 16. | SDA | | |



20-stift signalkabel för färgdisplay

| Stiftnr. | Signalnamn | Stiftnr. | Signalnamn |
|----------|---------------|----------|-----------------------|
| 1 | ML_Lane 3 (n) | 11 | GND |
| 2 | GND | 12 | ML_Lane 0 (p) |
| 3 | ML_Lane 3 (p) | 13 | CONFIG1 |
| 4 | ML_Lane 2 (n) | 14 | CONFIG2 |
| 5 | GND | 15 | AUX_CH(p) |
| 6 | ML_Lane 2 (p) | 16 | GND |
| 7 | ML_Lane 1 (n) | 17 | AUX_CH(n) |
| 8 | GND | 18 | Hot Plug-detektering |
| 9 | ML_Lane 1 (p) | 19 | Retur DisplayPort_PWR |
| 10 | ML_Lane 0 (n) | 20 | DisplayPort_PWR |

Plug and Play

Plug & Play DDC2B-funktion

Denna bildskärm har VESA DDC2B-kapacitet i enlighet med VESA DDC STANDARD. Den ger bildskärmen möjlighet att informera värdsystemet om sin identitet och, beroende på vilken DDC-nivå som används, kommunicera ytterligare information om visningsmöjligheterna.

DDC2B är en tvåvägs datakanal som baseras på I2C-protokollet. Värden kan begära EDID-information över DDC2B-kanalen.

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE