



Посібник
користувачів
монітора OLED

AGP277QKDC

Згідно з характеристиками виробу OLED, рекомендується проводити обслуговування екрана відповідно до вимог інструкцій для користувачів, щоб знизити ризик виникнення залишкового зображення.

AOC

www.aoc.com

©2025 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Техніка безпеки	1
Локальні стандартні умовні позначки	1
Живлення	2
Інсталяція	3
Чищення	4
Інше	5
Налаштування	6
До комплекту входять	6
Встановлення підставки і основи	7
Регулювання кута огляду	8
Підключення монітора	9
Кріплення на стіну	10
Функція Adaptive-Sync	11
Функція, сумісна із NVIDIA G-SYNC	12
HDR	13
KVM	14
Обслуговування екрана	16
Настройки	18
Ярлики	18
Adjust OSD Menu (Регулювання EM)	20
Quick Menu (Швидке меню)	20
Button Operation Guide (Посібник з роботи кнопок)	20
EM	21
Game Setting (Налаштування гри)	21
Light FX	24
Picture (Зображення)	25
PIP/PBP	27
OLED Care (Догляд за OLED)	29
Settings (Налаштування)	31
Audio (Аудіо)	32
OSD Setup (Налаштування EM)	33
Information (Інформація)	34
Світлодіодний індикатор	35
Усунення несправностей	36
Технічні характеристики	37
Загальні технічні характеристики	37
Попередньо налаштовані режими показу	39
QHD PC Resolution (Роздільна здатність ПК QHD)	39
QHD Video Resolution (Роздільна здатність відео QHD)	40
HD PC Resolution (Роздільна здатність ПК HD)	41
HD Video Resolution (Роздільна здатність відео HD)	42
Призначення контактів	43
Технологія Plug & Play	44

Техніка безпеки

Локальні стандартні умовні позначки

Тут описано умовні позначки, використані в цьому документі.

Примітки, застереження і попередження

У цьому посібнику частини тексту можуть супроводжуватися позначеннями і виділятися жирним шрифтом або курсивом. Це примітки, застереження і попередження, які вжито для таких випадків:



ПРИМІТКА: Примітка позначає важливу інформацію, яка допоможе краще користуватися системою комп'ютера.




УВАГА: “Увага” застерігає про потенційні пошкодження апаратних засобів або втрату даних і пояснює, як уникнути проблеми.





НЕБЕЗПЕЧНО: “Небезпечно” попереджає про потенційні травми і пояснює, як уникнути проблеми.


Деякі попередження можуть мати інший формат і не супроводжуватися піктограмою. У таких випадках конкретне представлення попередження продиктовано органами нагляду.


Живлення


 Монітор має працювати лише від джерела живлення такого типу, який вказано на ярлику. Якщо ви не знаєте точно, який тип живлення подається у вашу оселю, порадьтеся із дилером або місцевою енергетичною компанією.

 Монітор оснащено триконтактною заземленою виделкою - виделкою із третім контактом (для заземлення). Ця виделка підходить лише до заземленої розетки, що є засобом безпеки. Якщо у вашій розетці нема третього контакту, запросіть електрика встановити правильну розетку або використовуйте адаптер для безпечного заземлення приладу. Не порушуйте захист заземленої виделки.

 Вимикайте пристрій з мережі під час грози або коли не користуєтеся ним тривалий час. Це захистить монітор від пошкодження через викиди напруги.

 Не перенавантажуйте подовжувачі та трійники. Перенавантаження може спричинити пожежу або удар електрострумом.

 Для забезпечення належної роботи використовуйте монітор лише з комп'ютерами зі списку UL, які мають відповідну конфігурацію розеток із характеристиками 100–240 В змінного струму, мін. 5 А.

 Розетку слід встановити поруч із обладнанням, вона мусить бути легко доступною.

Інсталяція

! Не ставте монітор на нестійкі візок, підставку, штатив, кронштейн або стіл. Якщо монітор впаде, він може травмувати людей і сам сильно пошкодитися. Користуйтеся лише тими візком, підставкою, штативом, кронштейном або столом, які рекомендував виробник, або які надійшли в комплекті з цим виробом. Дотримуйтеся інструкцій виробника під час встановлення виробу та використовуйте аксесуари для кріплення, рекомендовані виробником. Слід обережно переміщувати конструкцію з виробу і візка.

! Ніколи не вставляйте жодних предметів до отворів на корпусі монітора. Це може пошкодити частини схеми та спричинити пожежу або удар електрострумом. Ніколи не проливайте рідини на монітор.

! Не ставте виріб передньою частиною на підлогу.

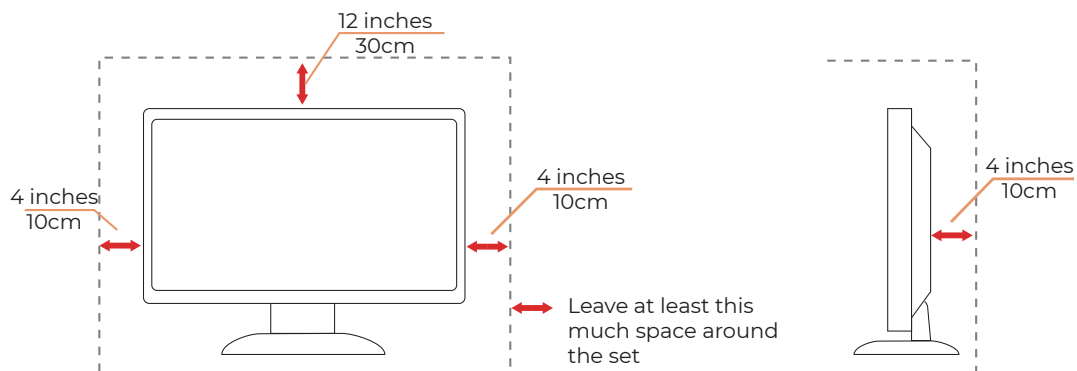
! Встановлюючи монітор на стіну або полицю, використовуйте схвалений виробником монтажний комплект і виконуйте інструкції до нього.

! Лишіть довкола монітора певний простір, як показано нижче. Інакше недостатня циркуляція повітря призведе до перегрівання, а, отже, може спричинити пожежу або пошкодження монітора.


! Щоб уникнути можливого пошкодження, як-от відшарування панелі від рамки, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більше ніж на -5 градусів. Якщо перевищено кут нахилу -5 градусів, гарантія не покриває пошкодження монітора.


Нижче подано рекомендовані зони вентиляції навколо монітора, коли монітор встановлено на підставці:

Інсталяція з підставкою




Чищення


 Регулярно очищуйте корпус м'якою тканиною, зволоженою водою.


 Для очищення користуйтеся м'якою бавовняною тканиною або тканиною з мікрофібри. Тканина має бути злегка вологою, майже сухою. Не дозволяйте рідині потрапити всередину корпусу.



 Вийміть шнур живлення виробу з розетки електромережі, перш ніж очищувати виріб.


Інше


 Якщо з виробу лунають незвичні звуки, виходить незвичний запах або дим, НЕГАЙНО вийміть шнур живлення з розетки і зверніться до Центру обслуговування клієнтів.


 Переконайтеся, що стіл або фіранки не затуляють вентиляційні отвори.

 Під час роботи монітора OLED бережіть його від сильних вібрації або ударів.

 Не перекидайте і не впускайте монітор під час роботи або транспортування.


 Шнури живлення мають пройти сертифікацію з безпеки. Для Німеччини це має бути H03VV-F, 3G, 0,75 мм² або краще. Для інших країн слід застосовувати відповідні типи.


 Надмірний тиск звуку в навушниках і гарнітурі може спричинити втрату слуху. Налаштування еквайзера на максимум підвищує вихідну напругу навушників і, відповідно, тиск звуку.

 Низький рівень синього світла: дисплей використовує панель із низьким рівнем синього світла. Відповідає сертифікації TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution при заводських налаштуваннях за замовчуванням.

Здоров'я:

- Монітор повинен знаходитися на відстані 50–70 см (20–28 дюймів) від ваших очей.
- Тривалий перегляд екрану викликає втому очей і може погіршити зір. Робіть перерву для відпочинку очей на 5–10 хвилин кожну годину використання пристрою.
- Зменшуйте напругу очей, фокусуючись на віддалених об'єктах.
- Часте моргання та вправи для очей допомагають запобігти їх висиханню.

 Технологія Flicker-free підтримує стабільне підсвічування за допомогою DC-димера, який усуває основне Причини мерехтіння монітора, що зменшує навантаження на очі.

 Згідно з характеристиками виробів OLED, не рекомендується користуватися цим продуктом більш ніж 24 години підряд. У цьому виробі використовується багато технологій для усунення можливого залишкового зображення. Докладніше див. вказівки в розділі "Обслуговування екрана".

Налаштування

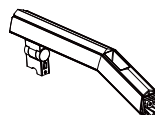
До комплекту входять



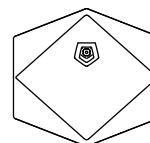
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB Cable



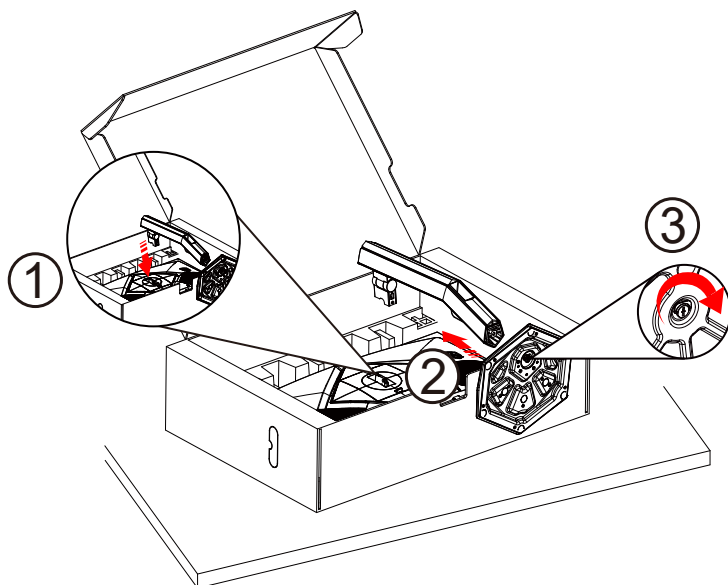
USB C-C Cable

* Не у всіх країнах і регіонах надаються всі сигнальні кабелі. Дізнайтеся про це в місцевого розповсюдвучача або офісі AOC.

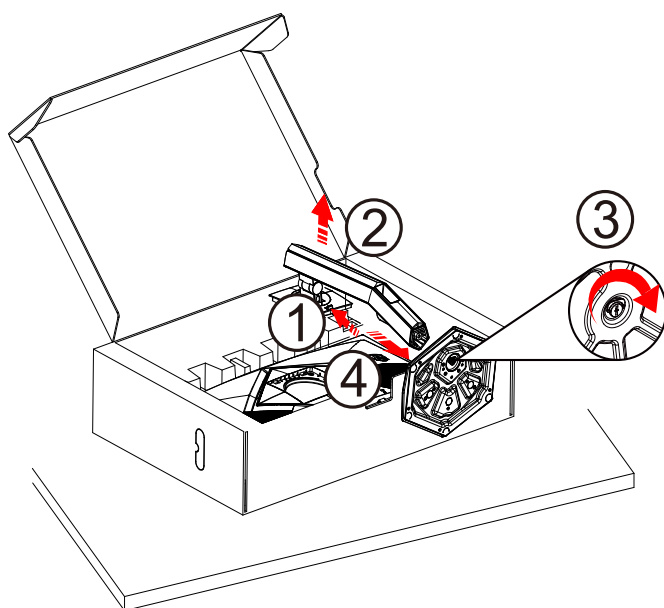
Встановлення підставки і основи

Встановлюйте і знімайте основу, виконуючи наступні кроки.

Налаштування:

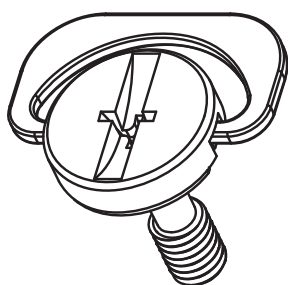


Видалити:



ПРИМІТКА: Дизайн дисплею може відрізнятися від поданого на ілюстрації.

Специфікація гвинта для основи: M6*17 мм (ефективна різьба 7 мм)

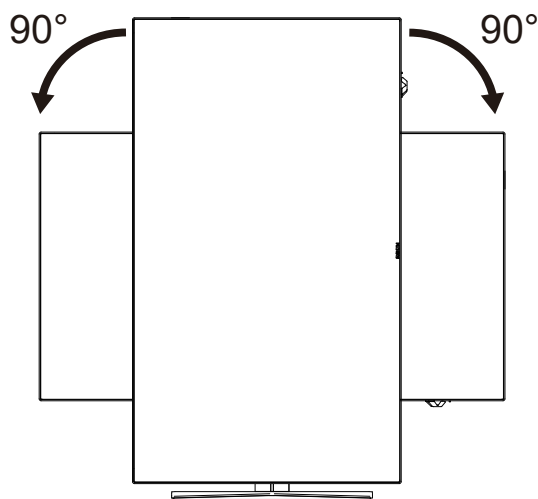
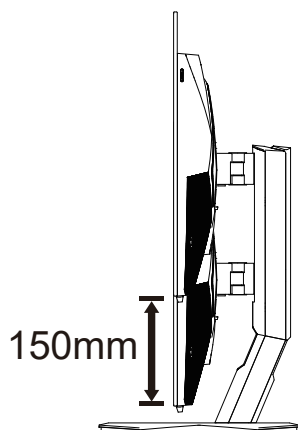
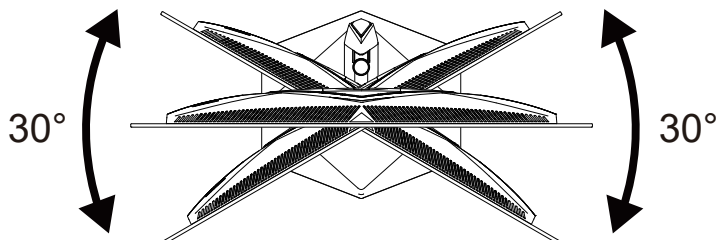
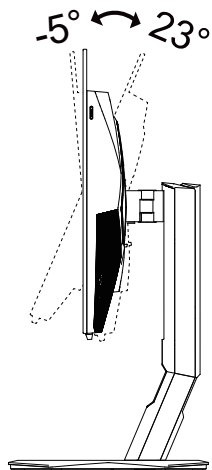


Регулювання кута огляду

Для оптимального перегляду рекомендовано дивитися на монітор так, аби бачити його перед собою повністю, а потім відрегулювати кут монітора відповідно до ваших уподобань.

Утримуйте підставку, аби закріпити монітор, і тримайтеся лише за рамку, аби відрегулювати кут монітора.

Налаштувати монітор можна так, як показано нижче:



ПРИМІТКА:

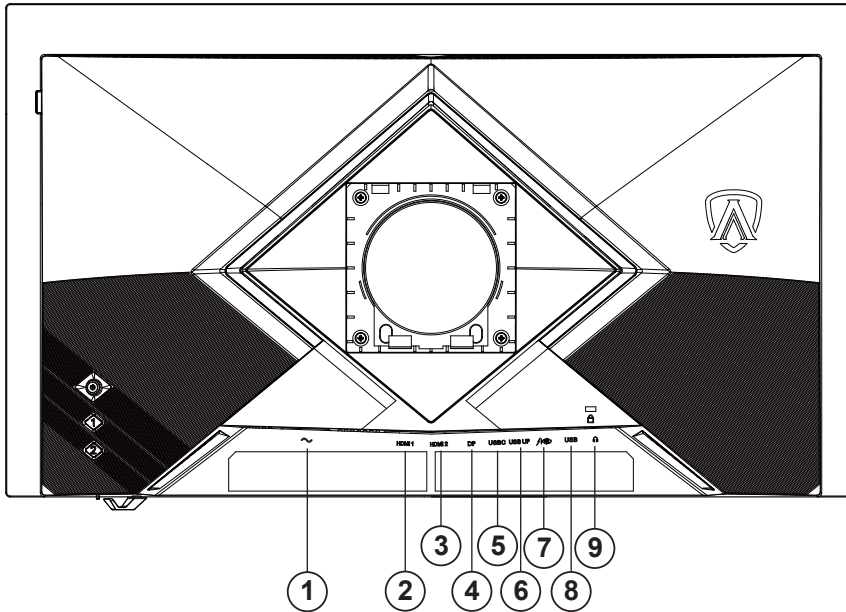
Змінюючи кут, не торкайтеся РК-екрану. Дотик до РК-екрану може спричинити пошкодження.

Увага!

- Щоб уникнути можливого пошкодження екрану, як-от відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більше ніж на -5 градусів.
- Не натискайте на екран, регулюючи кут нахилу монітора. Тримайтеся виключно за рамку.

Підключення монітора

Підключення кабелів ззаду до монітора і комп'ютера:



1. Живлення
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C (висхідний, режим DisplayPort ALT, PD до 65 Вт)
6. Висхідний USB
7. Вхідний+зарядження USB3.2 Gen1
8. Вхідний USB3.2 Gen1x2
9. Наушник

Під'єднання до ПК

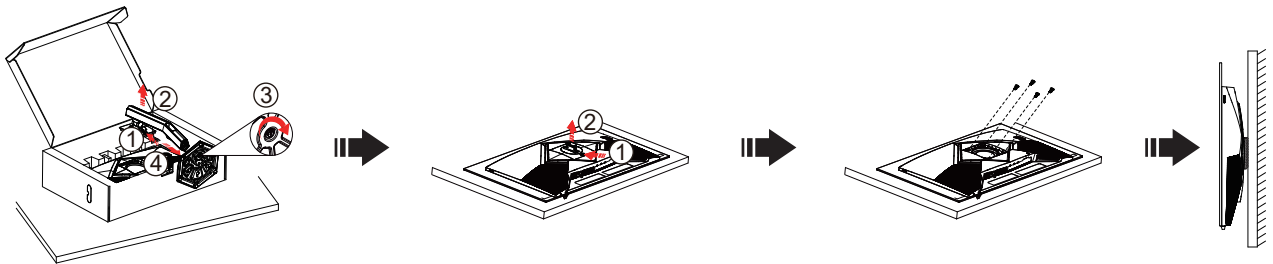
1. Надійно підключіть шнур живлення до дисплею ззаду.
2. Вимкніть живлення комп'ютера і відключіть кабель живлення.
3. Підключіть сигнальний кабель дисплею до з'єднувача відео ззаду на комп'ютері.
4. Вставте шнури живлення комп'ютера і монітора до найближчої розетки електромережі.
5. Увімкніть комп'ютер і дисплей.

Якщо монітор показує зображення, значить, інсталяцію завершено. Якщо він не показує зображення, зверніться до Усунення несправностей.

Для захисту обладнання, перед підключенням завжди вимикайте ПК і РК-монітор.

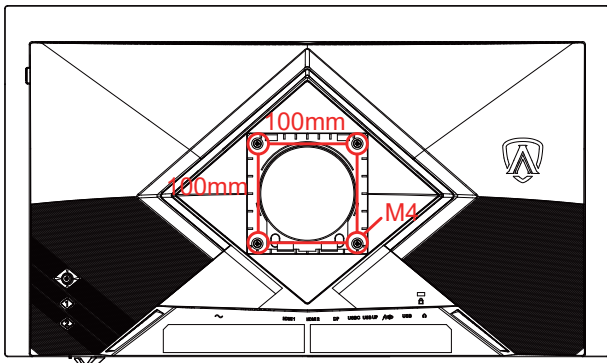
Кріплення на стіну

Підготовка до інсталяції додаткового кронштейна для монтажу на стіну.

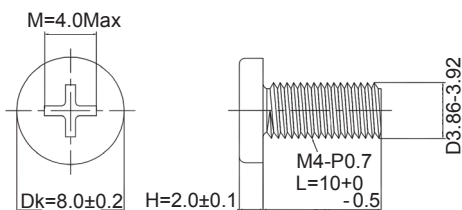


Цей монітор можна прикріпити на кронштейн для монтажу на стіну, який слід купувати окремо. Перед цією процедурою відключіть живлення. Виконуйте ці кроки:

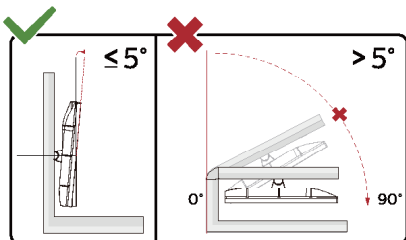
1. Зніміть основу.
2. Виконуйте інструкції виробника зі збірки кронштейну для монтажу на стіну.
3. Прикладіть кронштейн для монтажу ззаду до монітора. Зрівняйте отвори на кронштейні з отворами ззаду на моніторі.
4. Вставте 4 гвинти до отворів і затягніть їх.
5. Поверніть підключення кабелів. Інструкції щодо кріплення кронштейна на стіну ви знайдете в посібнику користувача з його комплекту.



Специфікація гвинтів для настінного кріплення: M4*(10+X) мм, (X = товщина кронштейна настінного кріплення).



Примітка: Не на всіх моделях є отвори для монтажних гвинтів VESA - дізнайтеся про це в дилера або в офісі АОС. Щодо встановлення на стіну завжди звертайтеся до виробника.



* Дизайн дисплею може відрізнятися від поданого на ілюстрації.

⚠ НЕБЕЗПЕЧНО:

1. Щоб уникнути можливого пошкодження екрану, як-от відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахилиться вниз більше ніж на -5 градусів.
2. Не натискайте на екран, регулюючи кут нахилу монітору. Тримайтеся виключно за рамку.

Функція Adaptive-Sync

1. Функція Adaptive-Sync працює з DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Сумісна графічна карта: Список рекомендованих можна знайти нижче або на www.AMD.com

Графічні карти

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

Процесори

- 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

Функція, сумісна із NVIDIA G-SYNC

1. Виріб підтримує функцію сумісності з NVIDIA G-SYNC. Функція сумісності NVIDIA G-SYNC працює у DisplayPort.
2. Для ідеальної гри завдяки функції G-SYNC слід окремо придбати графічну карту NVIDIA GPU з підтримкою функції G-SYNC.

Вимоги системи G-sync:

Категорія вимог: Монітор, сумісний з NVIDIA G-SYNC (у режимі сумісності)

Графічна карта: Архітектура NVIDIA Pascal або вище (як-от серії GTX 10, RTX)

Монітор: Монітор, сертифікований NVIDIA, з підтримкою змінної частоти поновлення (VRR)

Операційна система: Windows 10 або пізніше

Кабель підключення: Користуйтеся DisplayPort

Більше інформації про NVIDIA G-Sync подано на: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

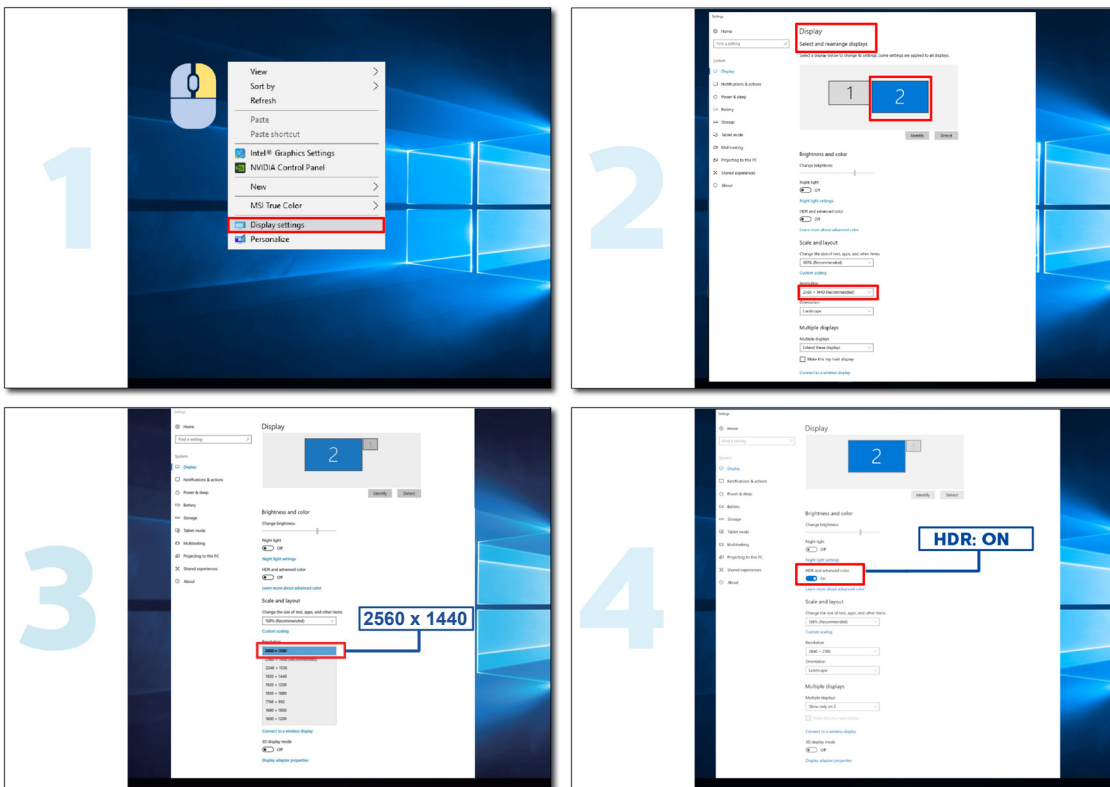
HDR

Він сумісний із вхідними сигналами у форматі HDR10.

Дисплей може автоматично активувати функцію HDR, якщо плеєр і контент сумісні. Зверніться до виробника пристрою та постачальника контенту для отримання інформації про сумісність вашого пристрою та контенту. Виберіть “ВІМК.” для функції HDR, якщо автоматична активація не потрібна.

Примітка:

1. Для інтерфейсів DisplayPort/HDMI у версіях WIN10 нижче (старіших) за V1703 спеціальних налаштувань не потрібно.
2. У версії WIN10 V1703 доступний лише інтерфейс HDMI, інтерфейс DisplayPort не функціонує.
3. 3840X2160 на 50/60/100/120 Гц призначений виключно для користування з пристроями на кшталт програвачів UHD або Xbox/PS.
4. Налаштування дисплея:
 - а. Роздільна здатність дисплея встановлена на 2560x1440, HDR попередньо увімкнено.
 - б. Після запуску застосунку найкращий ефект HDR досягається при зміні роздільної здатності на 2560x1440 (якщо доступно).



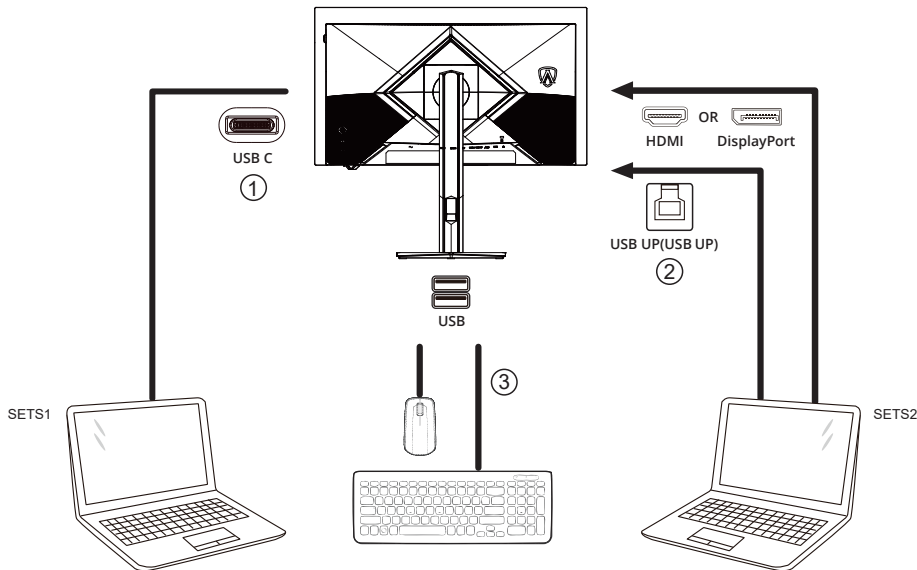
KVM

Виріб підтримує функцію KVM.

У стані відображення можна керувати двома пристроями виходу сигналу (двома комп'ютерами, або двома ноутбуками, або одним комп'ютером і одним ноутбуком) клавіатурою та мишею, встановленими через функцію KVM.

Кроки налаштування:

1. Будь ласка, підключіть один пристрій (ПК або ноутбук) до монітора через USB C.
2. Будь ласка, підключіть інший пристрій до монітора через HDMI або DisplayPort. Потім будь ласка також підключіть цей пристрій до монітора через USB upstream.
3. Будь ласка, підключіть ваші периферійні пристрої (клавіатуру та мишу) до монітора через USB порт.

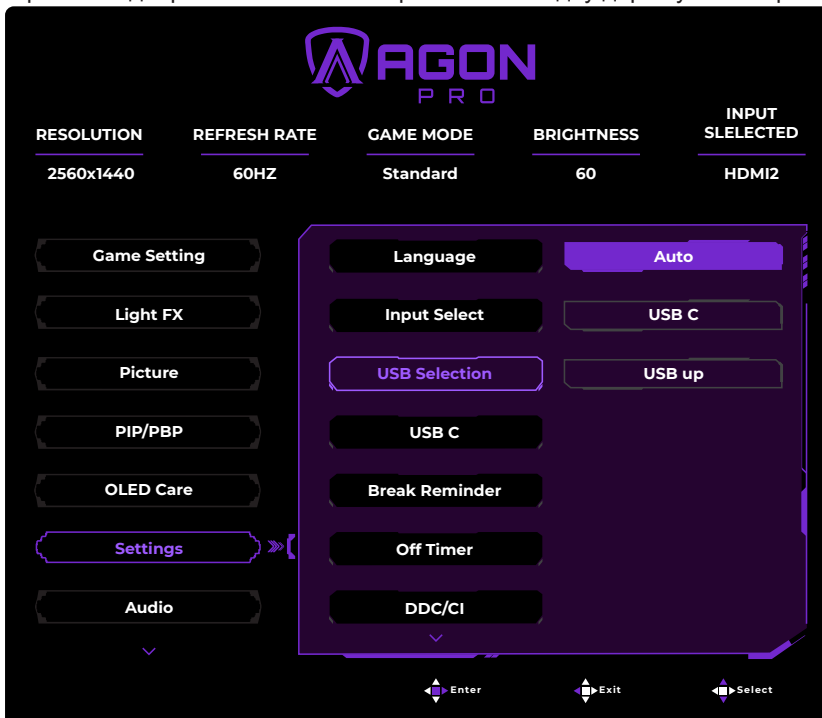


Примітка: Дизайн дисплея може відрізнятися від зображеного.

4. Перейдіть до екранного меню. За потреби встановіть Auto (Авто), USB C або USB up (Висхідний USB) у Settings (Налаштування) -USB Selection (Вибір USB).

Якщо для нього встановлено значення Auto (Авто), клавіатура та миша, підключені до монітора, автоматично перемикатимуть кервані пристрої відповідно до відображеного джерела сигналу.

У режимі відображення PIP/PBP перемикніть висхідну доріжку USB через екранне меню.



USB Selection (Вибір USB)	Опис функції
Auto (Авто)	Автоматичний вибір USB C або USB up (Висхідний USB) залежно від джерела сигналу, яке зараз відображається на екрані.
USB C	Забезпечує функцію USB-хаба через кабель Type-C.
USB up (Висхідний USB)	Забезпечує функцію USB-хаба через кабель USB B.

Обслуговування екрана

Згідно з характеристиками виробу OLED, обслуговування екрана рекомендується проводити відповідно до наведених вимог, щоб знизити ризик виникнення залишкового зображення.

Гарантія не поширюється на пошкодження, спричинені недотриманням наведених вказівок.

• За можливості слід уникати відображення нерухомого зображення.

Статичне зображення – це зображення, яке залишається на екрані протягом тривалого часу.

Статичне зображення може спричинити постійне пошкодження OLED-екрана, що проявляється у вигляді залишкового зображення – характерної ознаки OLED-технології.

Слід суворо дотримуватися наступних рекомендацій щодо експлуатації:

1. Не відображайте статичне зображення у повноекранному режимі або на окремих ділянках екрана тривалий час, оскільки це призведе до появи залишкового зображення. Для запобігання цій проблемі рекомендовано відповідно знижувати яскравість і контрастність екрана під час демонстрації статичних зображень.
2. Якщо тривалий час переглядати зміст не на повний екран, праворуч і ліворуч на екрані, по краях зображення, лишатимуться сліди. Тому не слід користуватися такими режимами протягом тривалого часу.
3. Намагайтеся завжди, коли це можливо, дивитися відео в повноекранному режимі, а не в маленькому віконці на екрані (як-от відео в браузері).
4. Не наклеюйте на екран ярлики і і наліпки, адже це збільшує ризик пошкодити екран або створити на ньому залишкові зображення.

• Не рекомендовано неперервно користуватися виробом понад 24 години.

На виробі застосовується багато технологій для запобігання затримці зображення. Наполегливо радимо користуватися попередньо налаштованими значеннями і лишити функції увімкненими, щоб уникнути залишкових зображень на екрані OLED і мати можливість скористатися його найвищими характеристиками.

• LEA (Logo Extraction Algorithm) (Алгоритм виалення логотипу)

Щоб зменшити ризик виникнення залишкового зображення, рекомендується ввімкнути функцію LEA.

Після увімкнення цієї функції екран буде автоматично звужено, щоб виправити яскравість області відображення й таким чином зменшити ймовірність виникнення залишкового зображення.

Це налаштування “On (Увімкнено)” за замовчуванням. Його можна відрегулювати в EM.

• Pixel Orbiting (Зміщення пікселів)

Щоб зменшити ризик виникнення залишкового зображення, рекомендується ввімкнути функцію Orbit.

Після ввімкнення цієї функції пікселі зображення як єдине ціле переміщуються по колу раз на секунду траєкторією, що має форму китайського ієрогліфа “日”. Амплітуда руху залежить від налаштувань. Переміщений символ може обрізатися збоку. Коли вибрано параметр “Strongest (Найсильніший)”, імовірність виникнення залишкового зображення найнижча, але можливий боковий зріз буде найбільш помітним. Коли вибрано параметр “Off (Вимк.)”, зображення повернеться в оптимальну позицію.

Це налаштування “On (Увімкнено)” “Strongest (Найсильніший)” за замовчуванням. Його можна відрегулювати в EM.

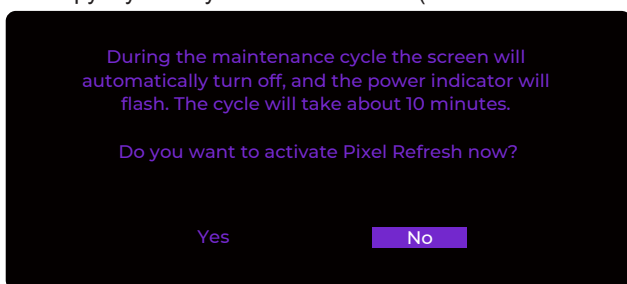
• Pixel Refresh (Поновлення пікселів)

Залежно від характеристик OLED-панелі, залишкове зображення зазвичай з’являється, коли нерухоме зображення, розділене різними кольорами або яскравістю, відображається протягом тривалого часу.

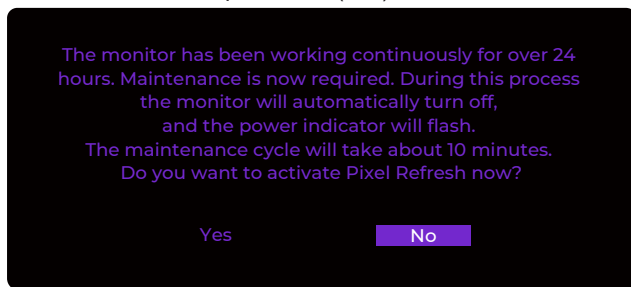
Щоб усунути залишкове зображення, яке могло утворитися, рекомендується регулярно або нерегулярно повторно запускати функцію “Pixel Refresh (Поновлення пікселів)”, щоб отримати ефект відображення ідеального зображення.

Функцію можна запустити будь-яким з наступних способів:

- 1). В EM вручну активуйте “Pixel Refresh (Поновлення пікселів)” і виберіть “Yes (Так)” згідно підказки.



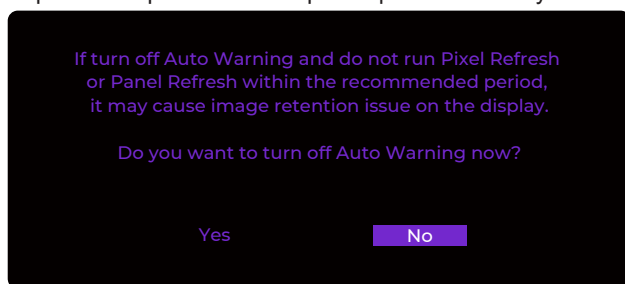
- 2). Кожні 24 години монітор буде автоматично підказувати запустити Pixel Refresh (Поновлення пікселів).
Рекомендовано вибрати "Yes (Так)".



Якщо вибрано No (Ні) або не вибрано нічого, сповіщення надходитимуть щогодини, допоки користувачі не виберуть "Yes (Так)". Приблизно після 10 секунд показу меню підказок автоматично закривається.

Функція автоматичної підказки Pixel Refresh (Поновлення пікселів) за замовчуванням "On (Увімкнено)", її можна налаштувати в ЕМ. Якщо її встановити на "Off (Вимк.)", то меню автоматичної підказки "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)" перестане з'являтися.

Особлива примітка: Невиконання "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)" в рекомендований час збільшить ризик затримки зображення на екрані. Це може вплинути на гарантію. Робіть це обережно.



- 3). Після кожних сумарних 4 годин роботи, через 15 хвилин монітор, якщо його вимкнули кнопкою, або він увійшов у режим очікування, автоматично виконає Screen compensation and correction (Компенсація та корекція екрана) і "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)".

Монітор спочатку автоматично запустить Screen compensation and correction (Компенсація та корекція екрана), а потім запустить "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)". Лишіть живлення увімкненим і уникайте натискання будь-яких кнопок у процесі Screen compensation and correction (Компенсація та корекція екрана). Індикатор живлення мерехтатиме білим (увімкнений 3 секунди/вимкнений 3 секунди), і весь процес триватиме близько 30 секунд. Після цього монітор запустить функцію "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)".

Весь процес "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)" триватиме близько 10 хвилин. Лишіть живлення увімкненим і уникайте натискання будь-яких кнопок. Індикатор живлення мерехтатиме білим (секунду увімкнений/секунду увімкнений). Наприкінці індикатор живлення засвітиться оранжевим або вимкнеться, позначаючи, що монітор увійшов у режим очікування або вимкнув живлення (підтримуючи статус готового до роботи).

Якщо в процесі натиснути кнопку живлення, робота перерветься, і зображення повернеться на монітор.

Зверніть увагу, що для відновлення знадобиться близько 5 секунд. В ЕМ "Information (Інформація)" можна переглянути, яку кількість разів працювало "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)" і час, коли екран засвічувався після останнього "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)".

• Screen Saver (Екранна заставка)

Щоб зменшити ризик виникнення залишкового зображення, рекомендовано вмикати екранну заставку. Коли протягом тривалого часу показано нерухоме зображення, яскравість екрану суттєво знижується автоматично, щоб запобігти виникненню залишкового зображення. Коли визначено зміну зображення, екран повертається на попередню яскравість показу.

Це налаштування "On (Увімкнено)" за замовчуванням. Його можна відрегулювати в ЕМ.

• Taskbar Dimmer (Затемнення панелі завдань)

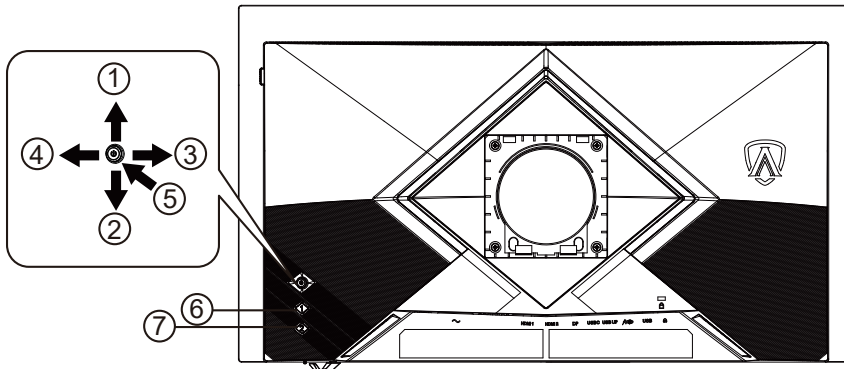
Щоб зменшити ризик виникнення залишкових зображень, рекомендовано увімкнути затемнення панелі завдань.

Після активації, якщо буде визначено ділянку панелі завдань, яскравість ділянки панелі завдань буде автоматично знижено, щоб зменшити шанс виникнення залишкових зображень.

Це налаштування "On (Увімкнено)" за замовчуванням. Його можна відрегулювати в ЕМ.

Настройки

Ярлики



1	Up (Вгору)
2	Down (Вниз)
3	Left (Ліворуч)
4	Right (Праворуч)
5	Power (Живлення)/ Menu (Меню)/ Select (Вибрати)
6	User 1 (Користувач 1) (Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність))
7	User 2 (Користувач 2) (Input Select (Вибір входу))

Power (Живлення)/ Menu (Меню)/ Select (Вибрати)

- Коли живлення монітора вимкнено, натисніть цю кнопку, щоб увімкнути його.
- Коли на монітор подано живлення, натисніть цю кнопку, щоб відкрити EM або підтвердити регулювання функції, і натисніть і утримуйте цю кнопку близько 2 секунд, щоб вимкнути монітор.
- Коли монітор перебуває в режимі очікування, ця кнопка вимикає його.

Up (Вгору)/ Down (Вниз)/ Left (Ліворуч)/ Right (Праворуч)

- Коли вимкнено EM, натискайте цю кнопку, щоб відкрити швидке меню.
- Коли увімкнено EM, на екрані буде вказано, які операції виконує ця кнопка.
- Коли монітор перебуває у режимі очікування, натисніть цю кнопку, щоб відкрити меню Input Select (Вибір входу).

User 1 (Користувач 1) (Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність))

- Пристосуйте до власних потреб функцію цього ярлика в EM: Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність), Gaming Mode (Ігровий режим), Shadow Control (Регулювання тіней), Low input Lag (Затримка низького рівню входу), Adaptive-Sync, Dial Point (Точка прицілювання), Sniper Scope (Діапазон снайпера), Input Select (Вибір входу), Volume (Гучність), Image Ratio (Пропорція зображення), Pixel Refresh (Поновлення пікселів), Light FX, Game Color (Колір гри), Dark Boost (Підсилення темного), Sharpness (Різкість), Color Temp. (Колірна температура), Color Space (Колірний простір).
Фабричні налаштування за замовчуванням "Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність)".
- Коли відкрито EM, натискайте цю кнопку, щоб відкрити меню Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність). Кнопкою "Left (Ліворуч)" або "Right (Праворуч)" вибирайте відповідний режим роздільної здатності:
QHD 144Гц/ QHD 540Гц/ HD 720Гц (HDMI)
QHD 540Гц/ HD 720Гц (DisplayPort/ USB C)
- Коли монітор перебуває у режимі очікування, натисніть цю кнопку, щоб відкрити меню Input Select (Вибір входу).

User 2 (Користувач 2) (Input Select (Вибір входу))

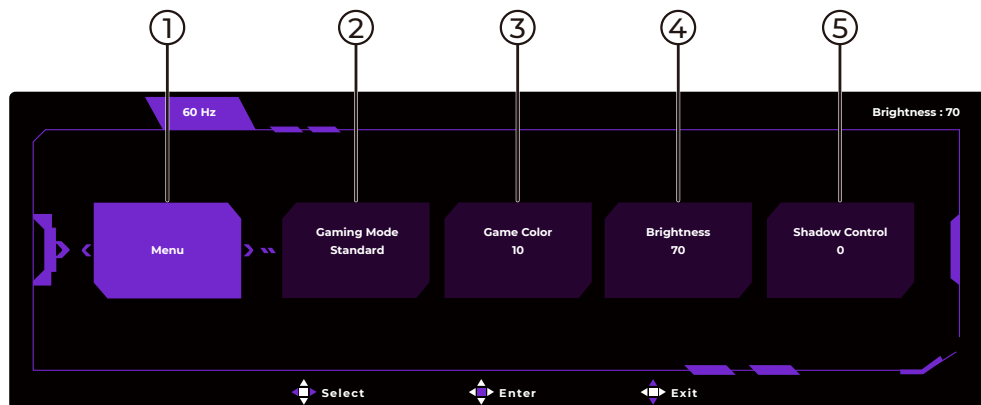
- Пристосуйте до власних потреб функцію цього ярлика в EM: Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність), Gaming Mode (Ігровий режим), Shadow Control (Регулювання тіней), Low input Lag (Затримка низького рівню входу), Adaptive-Sync, Dial Point (Точка прицілювання), Sniper Scope (Діапазон снайпера), Input Select (Вибір входу), Volume (Гучність), Image Ratio (Пропорція зображення), Pixel Refresh (Поновлення пікселів), Light FX, Game Color (Колір гри), Dark Boost (Підсилення темного), Sharpness (Різкість), Color Temp. (Колірна температура), Color Space (Колірний простір).
Фабричні налаштування за замовчуванням "Input Select (Вибір входу)".
- Коли відкрито EM, натискайте цю кнопку, щоб відкрити меню Input Select (Вибір входу). Натискайте кнопку Up (Вгору)" або "Down (Вниз)", щоб вибрати джерело входу, показане на панелі інформації, а потім натисніть кнопку Select (Вибрати), щоб перемкнутися на вибране джерело.
- Коли монітор перебуває у режимі очікування, натисніть цю кнопку, щоб відкрити меню Input Select (Вибір входу).

EM - функція блокування

- Якщо EM вимкнено, натисніть і утримуйте кнопку "Down (Вниз)" близько 10 секунд, щоб розблокувати EM.

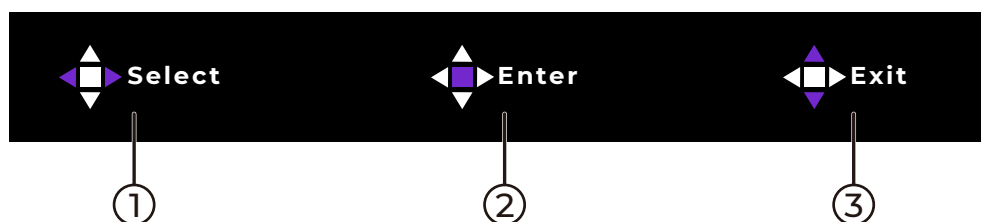
Adjust OSD Menu (Регулювання ЕМ)

Quick Menu (Швидке меню)



1	Menu (Меню)	Відкриває головне меню ЕМ.
2	Quick Menu1 (Швидке меню 1) Game mode (Ігровий режим)	Швидке користувацьке меню 1. Налаштування за замовчуванням Gaming Mode (Ігровий режим).
3	Quick Menu2 (Швидке меню 2) Game Color (Колір гри)	Швидке користувацьке меню 2. Налаштування за замовчуванням Game Color (Колір гри).
4	Quick Menu3 (Швидке меню 3) Brightness (Яскравість)	Швидке користувацьке меню 3. Налаштування за замовчуванням Brightness (Яскравість).
5	Quick Menu4 (Швидке меню 4) Shadow Control (Регулювання тіней)	Швидке користувацьке меню 4. Налаштування за замовчуванням Shadow Control (Керування тінню).

Button Operation Guide (Посібник з роботи кнопок)



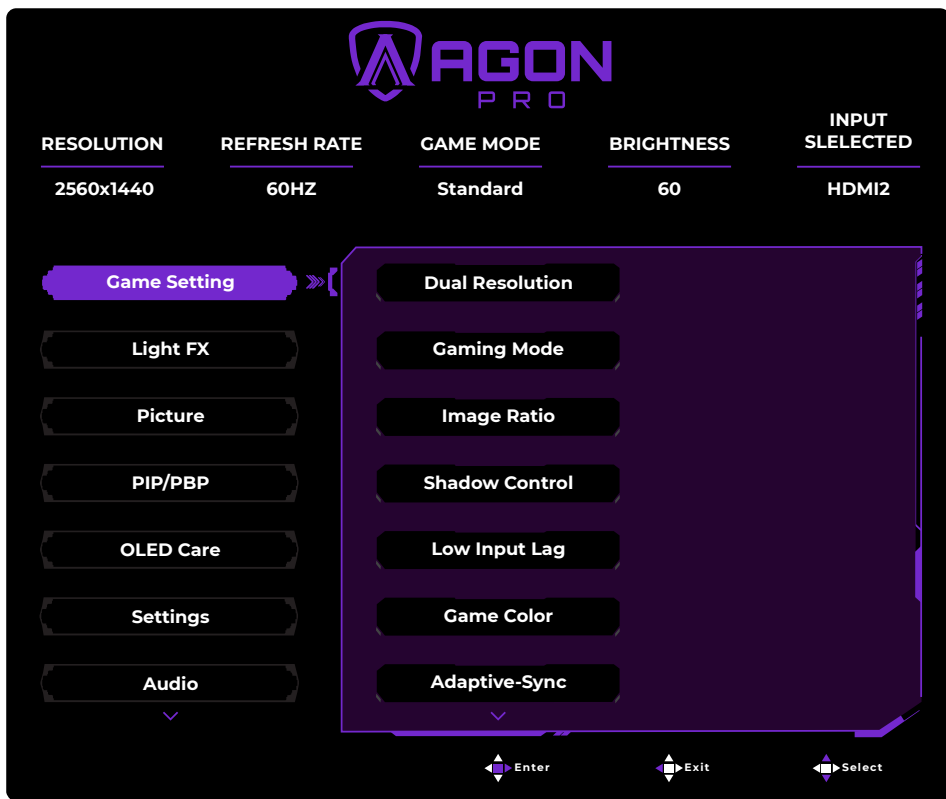
1	Select (Вибрати)	Згідно підказок фіолетових кнопок в ЕМ, натискайте відповідну кнопку, щоб вибрати меню, яке бажаєте змінити, або з якого вносити зміни.
2	Enter	Згідно підказок фіолетових кнопок в ЕМ, натисніть відповідну кнопку, щоб підтвердити вибір і перейти на наступне підменю, або підтвердити зміни в меню.
3	Exit (Вийти)	Згідно підказок фіолетових кнопок в ЕМ, натисніть відповідну кнопку, щоб повернутися на попередній рівень меню або зовсім вийти з меню.

Примітка:

Функції навігаційної кнопки 5 напрямків можуть змінюватися залежно від різних рівнів ЕМ або опцій. Користуйтеся нею згідно підказок фіолетових кнопок в ЕМ.

EM

Game Setting (Налаштування гри)



Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність)	QHD 144Гц/ QHD 540Гц/ HD 720Гц	Встановіть режим Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність) згідно власних потреб. Примітка: QHD 144 Гц підходить лише для інтерфесу HDMI, додатково - при надходженні сигналу HDMI.
Gaming Mode (Ігровий режим)	Standard (Стандарт)	Підсилює придатність до читання відповідних веб- і мобільних ігор.
	FPS (Шутер від першої особи)	Для гравців у FPS (Шутер від першої особи). Вдосконалює рівень чорного в темних епізодах.
	RTS (Стратегія в реальному часі)	Для гравців у RTS (Стратегія в реальному часі). Покращує якість зображення.
	Racing (Перегон)	Надає найкоротший час відгуку і високу насиченість кольорів для Перегонів.
	Gamer 1 (Гравець 1)	Налаштування користувацьких пріоритетів, збережене як Гравець 1.
	Gamer 2 (Гравець 2)	Налаштування користувацьких пріоритетів, збережене як Гравець 2.
	Gamer 3 (Гравець 3)	Налаштування користувацьких пріоритетів, збережене як Гравець 3.

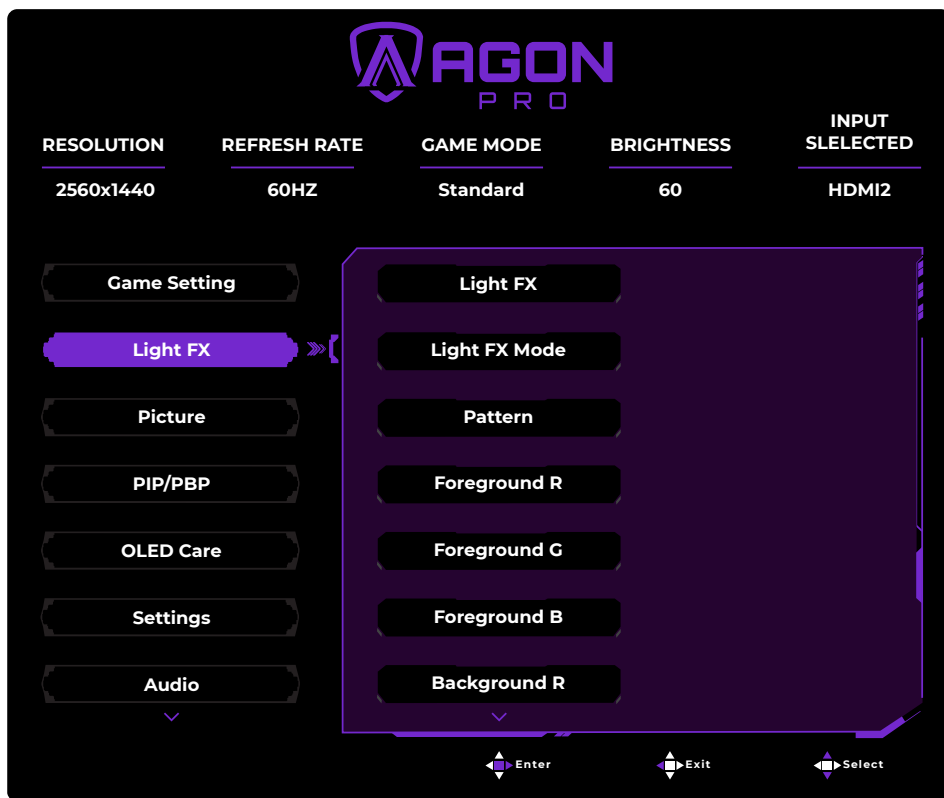
<p>Image Ratio (Пропорція зображення)</p>	<p>Full (16:9) (Повна 16:9)/ 1:1(16:9)/ Full (Square) (Повна (Квадрат))/ 1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))/ Aspect (Пропорція)/ 24,5"</p>	<p>Вибирає Image Ratio (Пропорція зображення). Full (16:9) (Повна 16:9): Масштабує вхідне зображення на повний екран. Підходить для зображень з пропорцією 16:9. 1:1 (16:9): Показує вхідне зображення з оригінальною роздільною здатністю без масштабування. Full (Square) (Повна (Квадрат)): Попередньо налаштована роздільна здатність 1280x960. Масштабує вхідне зображення на повний екран. 1:1 (Square) (1:1 (Квадрат)): Попередньо налаштована роздільна здатність 1280x960. Показує вхідне зображення з оригінальною роздільною здатністю без масштабування. Aspect (Пропорція): Попередньо налаштована роздільна здатність 1280x960. Зображення масштабується, щоб максимально заповнити екран, зберігаючи, при цьому, оригінальну роздільну здатність і не спотворюючи його геометрично. Підходить для зображень з пропорцією 4:3. 24,5": Показує 24,5-дюймову ділянку екрану лише по центру екрану.</p>
<p>Shadow Control (Керування тінню)</p>	<p>0-20</p>	<p>Контроль тіней за замовчуванням - 0, тоді кінцевий користувач може налаштувати збільшення від 0 до 20 для чіткішого зображення. Якщо зображення надто темне, робіть регулювання від 0 до 20, аби стало краще видно зображення.</p>
<p>Low input Lag (Затримка низького рівню входу)</p>	<p>Off (Вимк.)/On (Увімк.)</p>	<p>Вимкнення буферу кадрів може зменшити затримку входу. Примітка: Функція Low input Lag (Затримка низького рівню входу) увімкнена за замовчуванням і не піддається регулюванню, коли увімкнено Adaptive-Sync.</p>
<p>Game Color (Колір гри)</p>	<p>0-20</p>	<p>Колір гри надасть рівень 0-20 для регулювання насиченості, аби отримати краще зображення.</p>
<p>Adaptive-Sync</p>	<p>Off (Вимк.) / On (Увімк.)</p>	<p>Вимикає або активує Adaptive-Sync. Нагадування про запуск Adaptive-Sync: Коли активовано функцію Adaptive-Sync, у певних ігрових середовищах може виникати мерехтіння.</p>

Dial Point (Точка прицілювання)	Off (Вимк.)/ Dynamic (Динамічний)/ On (Увімкнено)	Вмикає і вимикає функцію Dial Point (Точка прицілювання). Dial Point (Точка прицілювання) автоматично вимикається після увімкнення або вимкнення монітора. Коли увімкнено функцію Dial Point (Точка прицілювання), Dial Point (Точка прицілювання) показано в центрі екрану, щоб гравці могли точно прицілюватися у "стрілялках від першої особи" (FPS).
Sniper Scope (Діапазон снайпера)	Off (Вимк.)/ 1.0/ 1.5/ 2.0	Наближуйте масштабування, аби легше прицілюватися при стрільбі.
Frame Counter (Лічильник кадрів)	Off (Вимк.)/ Right-Up (Праворуч-Вгору)/ Right-Down (Праворуч-Внизу)/ Left-Up (Ліворуч-Вгору)/ Left-Down (Ліворуч-Внизу)	Показувати вертикальну частоту у вибраному куті.

Примітка:

- 1). Коли "HDR Mode (HDR режим)" у розділі "Picture (Зображення)" увімкнено, пункти "Shadow Control (Керування тінню)" та "Game Color (Колір гри)" не можна регулювати.
- 2). Коли "HDR" у розділі "Picture (Зображення)" встановлено на "DisplayHDR", пункти "Gaming Mode (Ігровий режим)", "Shadow Control (Керування тінню)" та "Game Color (Колір гри)" не можна регулювати.
Коли "HDR" у розділі "Picture (Зображення)" встановлено на "HDR Peak (Пік HDR)", "HDR Picture (Зображення HDR)", "HDR Movie (Фільм HDR)" або "HDR Game (Гра HDR)", пункти "Gaming Mode (Ігровий режим)" та "Game Color (Колір гри)" не можна регулювати.
- 3). Коли "Color Space (Колірний простір)" у розділі "Picture (Зображення)" встановлено на "sRGB" або "DCI-P3", пункти "Shadow Control (Керування тінню)" та "Game Color (Колір гри)" не можна регулювати.
- 4). Коли "Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність)" встановлено на "QHD 144Гц", елементи "Full (Square) (Повна (Квадрат))", "1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))", "Aspect (Пропорція)" та "24,5"" не можуть бути відрегульовані. Коли "Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність)" встановлено на "HD 720Гц", елементи "1:1(16:9)", "Full (Square) (Повна (Квадрат))", "1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))", "Aspect (Пропорція)" та "24,5"" не можуть бути відрегульовані.
- 5). Коли "Image Ratio (Пропорція зображення)" встановлено на "Full (Square) (Повна (Квадрат))", "1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))", "Aspect (Пропорція)" або "24,5"", пункти "Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність) (QHD 144Гц)" не можуть бути відрегульовані.
Коли "Image Ratio (Пропорція зображення)" встановлено на "1:1(16:9)", "1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))", "Aspect (Пропорція)" або "24,5"", пункти "Adaptive-Sync" не можуть бути відрегульовані.

Light FX

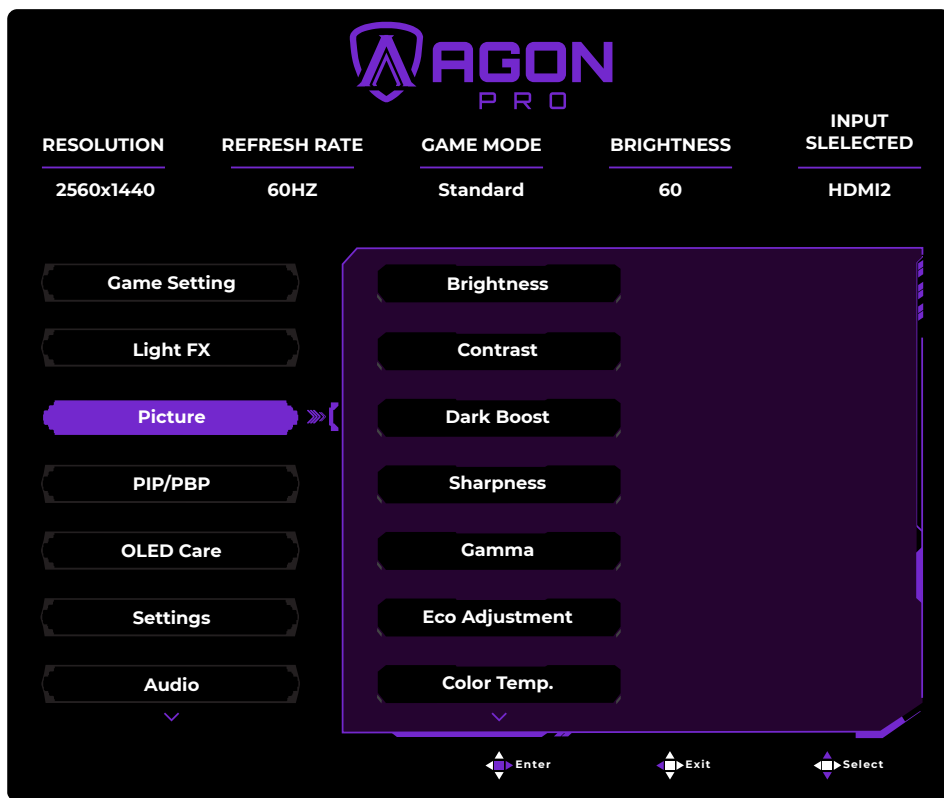


Light FX	Off (Вимк.)/ Low (низька)/ Medium (Середня)/ Strong (висока)	Виберіть інтенсивність Light FX.
Light FX Mode (Режим Light FX)	Audio1 (Аудіо1)/ Audio2 (Аудіо2)/ Static (статика)/ Dark Point Sweep (простий зсув)/ Gradient Shift (Зміщення градієнту)/ Spread Fill (Просте заповнення)/ Drip Fill (Заповнення в 1 сторону)/ Spreading Drip Fill (Заповнення в 2 сторону)/ Breathing (мерехтіння)/ Light Point Sweep (точка руху)/ Zoom (збільшення)/ Rainbow (Веселка)/ Wave (Хвилювання води)/ Flashing (миготіння)/ Demo (демонстрація)	Виберіть режим Light FX
Pattern (Візерунок)	Red (Червоний)/ Green (Зелений)/ Blue (Синій)/ Rainbow (Веселка)/ User Define (Призначений для користувача)	Виберіть візерунок Light FX
Foreground R (Передній план R)	0-100	Користувач може налаштувати колір переднього плану Light FX, коли візерунок встановлено на визначений користувачем
Foreground G (Передній план G)		
Foreground B (Передній план B)		
Background R (Фон R)	0-100	Користувач може налаштувати колір фону Light FX, коли візерунок встановлено на визначений користувачем
Background G (Фон G)		
Background B (Фон B)		

Примітка:

Функція динамічного підсвічення підтримується у Windows 11. Коли монітор підключено до ПК з Windows 11 висхідним кабелем USB, перейдіть до Desktop (Робочий стіл) → Personalization (Персоналізація) → Dynamic Lighting (Динамічне підсвічення) і активуйте “Use Dynamic Lighting on my devices (Користуватися динамічним підсвіченням на моїх пристроях)” і “Compatible apps in the foreground always control lighting effects (Сумісні додатки на передньому плані завжди контролюють ефекти підсвічення)”. Це надає системі Windows 11 можливість контролювати ефекти підсвічення Light FX. Як наслідок, опцію Light FX буде виділено сірим в EM, і вона стане недоступною для регулювання.

Picture (Зображення)



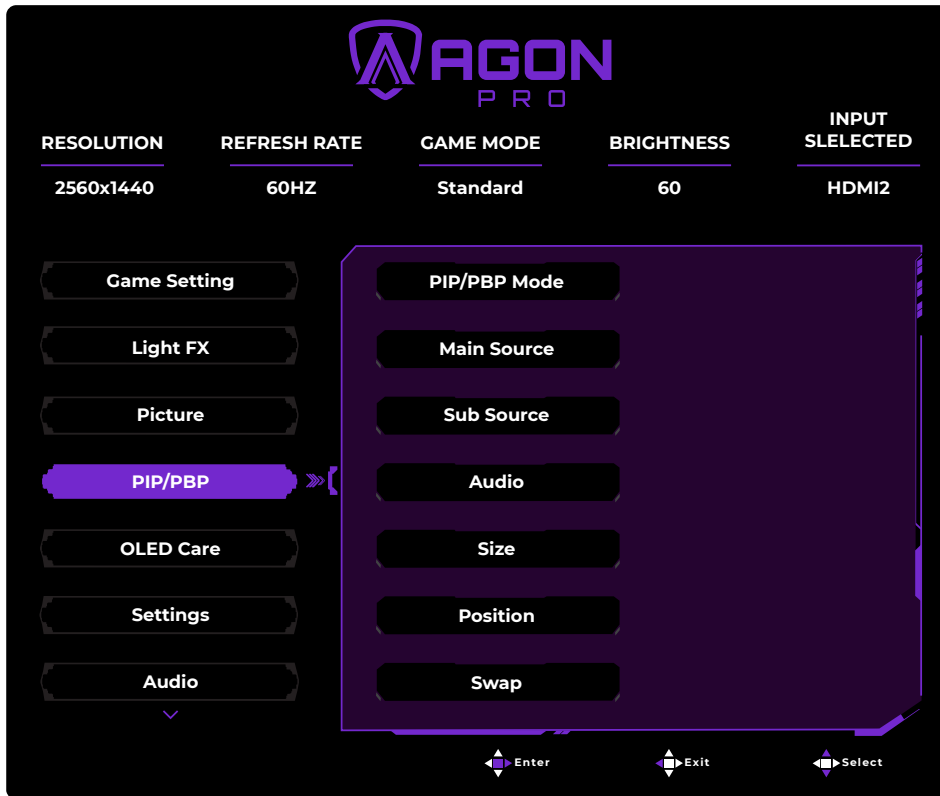
Brightness (Яскравість)	0-100	Регулювання підсвічення.
Contrast (контраст)	0-100	Контраст від цифрового реєстратора.
Dark Boost (Підсилення темного)	Off (Вимк.)/ Level 1 (Рівень 1)/ Level 2 (Рівень 2)/ Level 3 (Рівень 3)	Покращуйте фрагменти екрана в темній або яскравій ділянці, щоб відрегулювати яскравість у яскравій ділянці та переконатися, що вона не перенасичена.
Sharpness (Різкість)	0-100	Регулювання різкості.
Gamma (Гамма)	1.8/ 2.0/ 2.2/ 2.4/ 2.6	Adjust Gamma (Регулювання Гамми).
Eco Adjustment (Еко-регулювання)	Standard (Стандарт)	Standard Mode (Стандартний режим).
	Text (Текст)	Text Mode (Режим Текст).
	Internet (Інтернет)	Internet Mode (Режим Інтернет).
	Game (Гра)	Game Mode (Ігровий режим).
	Movie (Фільми)	Movie Mode (Режим Кіно).
	Sports (Спорт)	Sports Mode (Режим Спорт).
	Reading (Читання)	Reading Mode (Режим Читання).
Color Temp. (Колірна температура)	6500K/ 7300K/ 9300K/ User Define (Призначений для користувача)	Регулювати колірну температуру. Примітка: Виберіть User define (За визначенням користувача) для регулювання кольорів RGB.
Red (Червоний)	0-100	Збільшення червоного з Цифрового реєстру.
Green (Зелений)	0-100	Збільшення зеленого з Цифрового реєстру.
Blue (Синій)	0-100	Збільшення синього з Цифрового реєстру.
R.Saturation (Насиченість Ч.)	0-100	Регулює Насиченість Ч.
G.Saturation (Насиченість З.)	0-100	Регулює Насиченість З.
B.Saturation (Насиченість Б.)	0-100	Регулює Насиченість Б.
C.Saturation (Насиченість С.)	0-100	Регулює Насиченість С.
M.Saturation (Насиченість М.)	0-100	Регулює Насиченість М.

R.Saturation (Насиченість Ж.)	0-100	Регулює Насиченість Ж.
R.Hue (Відтінок Ч.)	0-100	Регулює Відтінок Ч.
G.Hue (Відтінок З.)	0-100	Регулює Відтінок З.
B.Hue (Відтінок Б.)	0-100	Регулює Відтінок Б.
C.Hue (Відтінок С.)	0-100	Регулює Відтінок С.
M.Hue (Відтінок М.)	0-100	Регулює Відтінок М.
Y.Hue (Відтінок Ж.)	0-100	Регулює Відтінок Ж.
HDR	Off (Вимк.)	Встановить профіль HDR згідно власних вподобань користування. Примітка: Коли визначено HDR, опцію HDR показано для регулювання.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Пік HDR)	
	HDR Picture (Зображення HDR)	
	HDR Movie (Фільм HDR)	
	HDR Game (Гра HDR)	
HDR Mode (HDR режим)	Off (Вимк.)	Оптимізовано для кольору і контрасту зображення, що імітує показ ефекту HDR. Примітка: Коли не визначено HDR, для регулювання показано опцію Режиму HDR.
	HDR Picture (Зображення HDR)	
	HDR Movie (Фільм HDR)	
	HDR Game (Гра HDR)	
Color Space (Колірний простір)	Panel Native (Ориг. панелі)	Панель стандартного кольорного простору.
	sRGB	Колірний простір sRGB.
	DCI-P3	Колірний простір DCI-P3
LowBlue Mode (Режим LowBlue)	Off (Вимк.)	Звузьте хвилю синього світла, контролюючи колірну температуру.
	Multimedia (Мультимедія)	
	Internet (Інтернет)	
	Office (Офіс)	
	Reading (Читання)	

Примітка:

- 1). Коли "HDR Mode (HDR режим)" увімкнено, елементи "Contrast (контраст)", "Dark Boost (Підсилення темного)", "Gamma (Гамма)", "Eco Adjustment (Еко-регулювання)", "Color Temp. (Колірна температура)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-осьова насиченість/відтінок кольору)", "Color Space (Колірний простір)" та "LowBlue Mode (Режим LowBlue)" не можуть бути відрегульовані.
- 2). Коли "HDR" встановлено на "DisplayHDR", усі елементи в розділі "Picture (Зображення)", крім "HDR" та "Sharpness (Різкість)" не можуть бути відрегульовані.
Коли "HDR" встановлено на "HDR Peak (Пік HDR)", "HDR Picture (Зображення HDR)", "HDR Movie (Фільм HDR)" або "HDR Game (Гра HDR)", елементи "Gamma (Гамма)", "Eco Adjustment (Еко-регулювання)", "Color Temp. (Колірна температура)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-осьова насиченість/відтінок кольору)", "Color Space (Колірний простір)" та "LowBlue Mode (Режим LowBlue)" не можуть бути відрегульовані.
- 3). Коли "Color Space (Колірний простір)" встановлено на "sRGB" або "DCI-P3", пункти "Contrast (контраст)", "Dark Boost (Підсилення темного)", "Gamma (Гамма)", "Eco Adjustment (Еко-регулювання)", "Color Temp. (Колірна температура)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-осьова насиченість/відтінок кольору)", "HDR Mode (HDR режим)" та "LowBlue Mode (Режим LowBlue)" не можуть бути відрегульовані.
- 4). Коли "Eco Adjustment (Еко-регулювання)" встановлено на "Reading (Читання)", пункти "Contrast (контраст)", "Dark Boost (Підсилення темного)", "Color Temp. (Колірна температура)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-осьова насиченість/відтінок кольору)", "Color Space (Колірний простір)" та "LowBlue Mode (Режим LowBlue)" не можуть бути відрегульовані.
- 5). Коли "Gaming Mode (Ігровий режим)" у "Game Setting (Налаштування гри)" встановлено не на "Standard (Стандарт)" режим, пункти "Eco Adjustment (Еко-регулювання)", "6-Axis Color Saturation/Hue (6-осьова насиченість/відтінок кольору)", "HDR Mode (HDR режим)" та "Color Space (Колірний простір)" не можуть бути відрегульовані.
- 6). Через обмеження системи Windows при глибині кольору дисплею 8bpc+YCbCr422 або менше HDR може не увімкнутися.

PIP/PBP



PIP/PBP mode (Режим PIP/PBP)	Off (Вимк.)/PIP/PBP	Вимкнути або активувати функції PIP і PBP.
Main Source (Головне джерело)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Вибирає джерело головного екрану.
Sub Source (Субджерело)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Вибирає джерело другорядного екрану.
Audio (Аудіо)	Main Source (Головне джерело)	Вибирає вихід аудіо для головного або другорядного екрану.
	Sub Source (Субджерело)	
Size (Розмір)	Small (Малий)/Middle (Середній)/ Large (Великий)	Вибирає розмір другорядного екрану.
Position (Розташування)	Right-up (Праворуч вгорі)	Виберіть розташування другорядного екрану.
	Right-down (Праворуч внизу)	
	Left-up (Ліворуч вгорі)	
	Left-down (Ліворуч внизу)	
Swap (Обмін)	On (Увімк.): Обмін	Замінює джерело екрану
	Off (Вимк.): Дія відсутня	

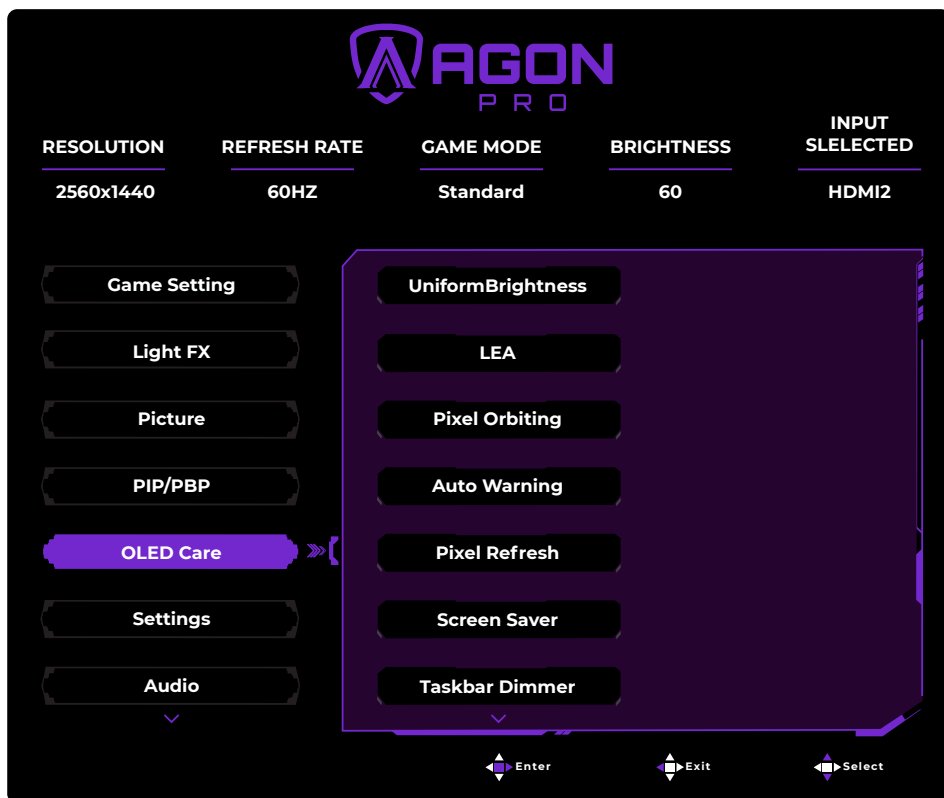
Примітка:

- 1). Коли HDR у меню Picture (Зображення) встановлено на будь-який стан, окрім "Вимкнено", всі елементи меню PIP/PBP стануть недоступні для регулювання.
- 2). В режимі UHD: коли увімкнено PIP: для джерел HDMI/DisplayPort/USB C попередньо налаштована роздільна здатність 2560x1440 на 60 Гц, з максимально підтримуваною роздільною здатністю 2560x1440 на 144 Гц; коли увімкнено PBP: для джерел HDMI/DisplayPort/USB C попередньо налаштована роздільна здатність 1280x1440 на 60 Гц з максимально підтримуваною роздільною здатністю 1280x1440 на 360 Гц.

3). Коли увімкнено PBR/PIP, сумісність джерел входу для головного/другорядного екрану відповідає вказаним у наступній таблиці:

PBR/PIP		Main Source (Головне джерело)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Субджерело)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

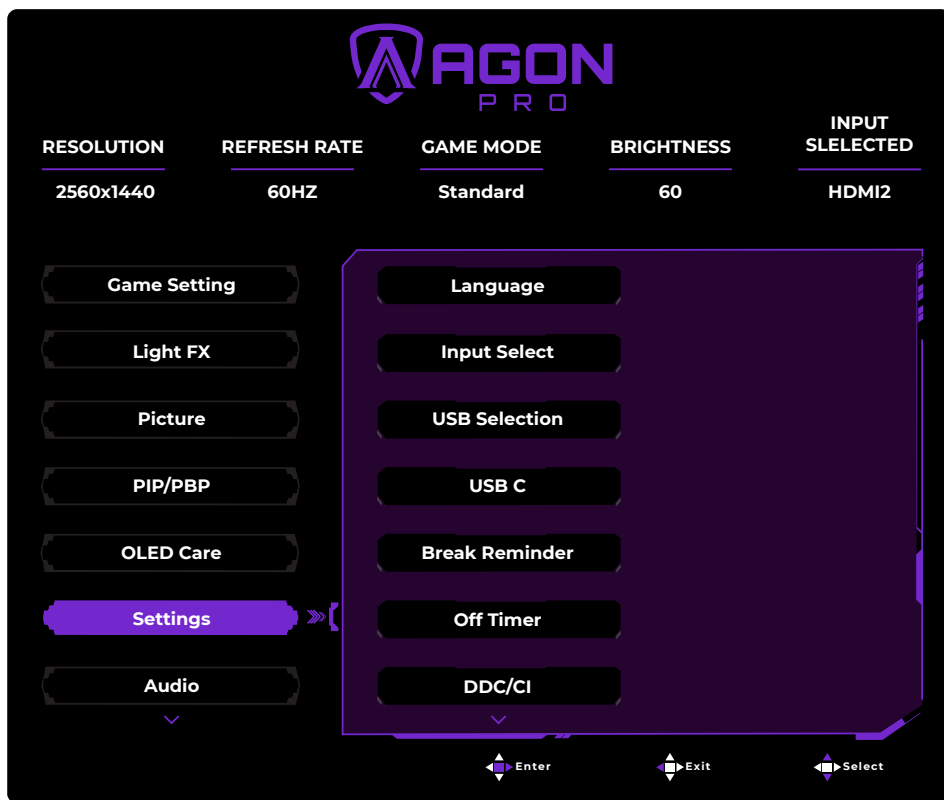
OLED Care (Догляд за OLED)



Uniform Brightness (Однорідна яскравість)	Off (Вимк.)/ On (Увімкнено)	Активація функції Uniform Brightness (Однорідна яскравість) активує стабілізацію пікової яскравості для змісту SDR, підтримуючи рівномірне свічення навіть при зміні розміру білого віконця.
LEA (Logo Extraction Algorithm) (Алгоритм виалення логотипу)	Off (Вимк.)/ On (Увімкнено)	Використовується, щоб увімкнути функцію LEA та знизити ймовірність створення залишкового зображення. Рекомендований параметр для функції: "On (Увімкнено)". Після увімкнення цієї функції екран буде автоматично звужено, щоб виправити яскравість області відображення й таким чином зменшити ймовірність виникнення залишкового зображення.
Pixel Orbiting (Зміщення пікселів)	Off (Вимк.)	Використовується, щоб увімкнути функцію Orbit і знизити ймовірність створення залишкового зображення. Рекомендований параметр для функції: "On (Увімкнено)". Після ввімкнення цієї функції пікселі зображення як єдине ціле переміщуються по колу. Амплітуда руху залежить від налаштувань. Переміщений символ може обрізатися збоку. Коли вибрано параметр "Strongest (Найсильніший)", ймовірність виникнення залишкового зображення найнижча, але можливий боковий зріз буде найбільш помітним.
	Weak (низька)	
	Medium (Середня)	
	Strong (висока)	
	Strongest (Найсильніший)	

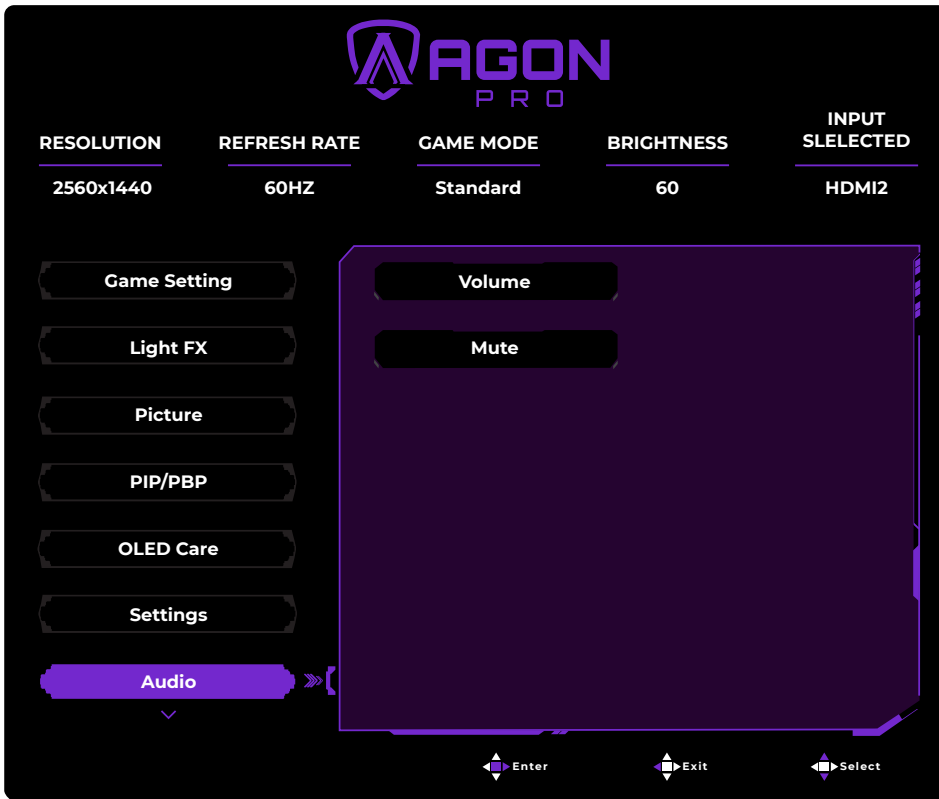
<p>Auto Warning (Авто Застереження)</p>	<p>Off (Вимк.)/ On (Увімкнено)</p>	<p>Активувати/Вимкнути функцію автоматичного попередження "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)". Монітор автоматично відображатиме Auto Warning (Автоматичне попередження) кожні 24 години користування поспіль, аби нагадати користувачам запустити процес "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)".</p> <p>Виберіть "Off (Вимк.)", аби зупинити автоматичне попередження "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)". Проте, якщо не дотримуватися часу роботи "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)", збільшується ризик утримання зображення на екрані. Будь ласка, обдумайте це рішення, перш ніж продовжити.</p>
<p>Pixel Refresh (Поновлення пікселів)</p>	<p>Off (Вимк.)/ On (Увімкнено)</p>	<p>Використовується для активації і запуску Screen compensation and correction (Компенсація та корекція екрана) та Pixel Refresh (Поновлення пікселів), щоб видалити залишки зображення. Після увімкнення виберіть "Yes (Так)" згідно підказки в меню, і монітор автоматично спочатку запустить Screen compensation and correction (Компенсація та корекція екрана), а потім - "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)". По завершенню монітор повернеться в режим увімкнення живлення.</p>
<p>Screen Saver (Екранна заставка)</p>	<p>Off (Вимк.)/ On (Увімкнено)</p>	<p>Щоб зменшити ризик виникнення залишкового зображення, рекомендовано активувати функцію екранної заставки.</p> <p>Коли протягом тривалого часу показано статичне зображення, яскравість автоматично суттєво знижується, щоб знизити ризик виникнення залишкового зображення. Екран повертається на попередній рівень яскравості, коли визначає зміну зображення.</p>
<p>Taskbar Dimmer (Затемнення панелі завдань)</p>	<p>Off (Вимк.)/ On (Увімкнено)</p>	<p>Активація функції Taskbar Dimmer (Димер панелі задач) допомагає знизити ризик залишкового зображення. Рекомендовано встановити його на "On (Увімкнено)". Коли це активовано, екран автоматично знизить яскравість ділянки панелі завдань, щоб знизити ризик виникнення залишкового зображення.</p>
<p>Zero Frame Delay (Нульова затримка кадрів)</p>	<p>Off (Вимк.)/ On (Увімкнено)</p>	<p>Активація зменшує утримання зображення і покращує час відгуку.</p>

Settings (Налаштування)



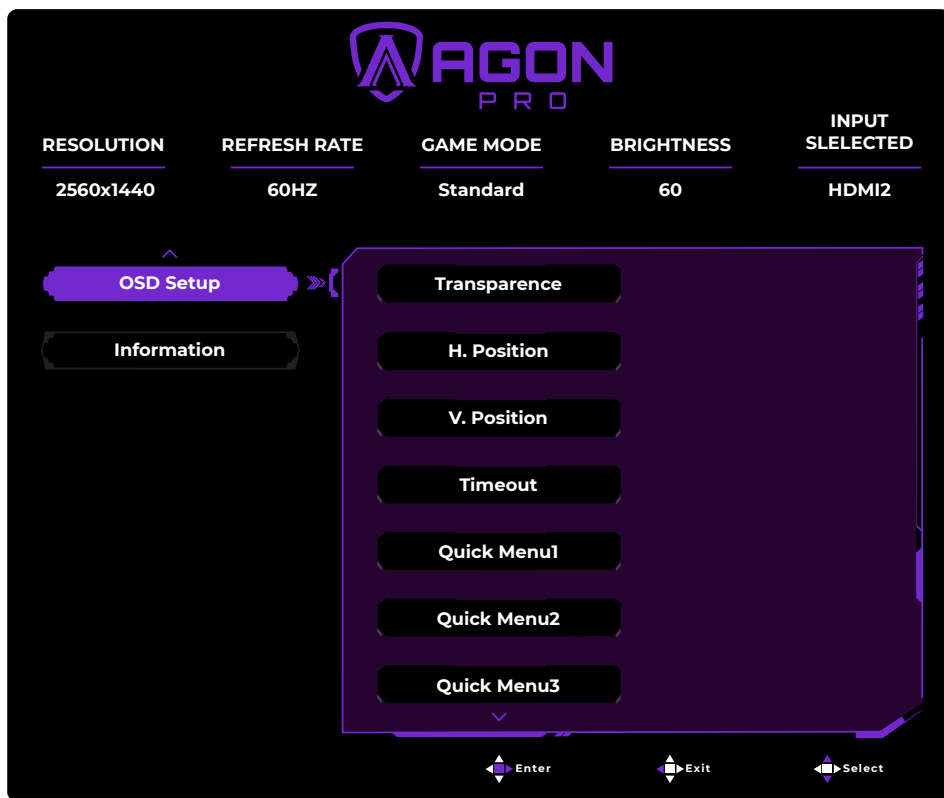
Language (Мова)		Виберіть мову EM.
Input Select (Вибір входу)	Auto (Авто)/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Виберіть джерело входу сигналу.
USB Selection (Вибір USB)	Auto (Авто)/ USB C/ USB up (Висхідний USB)	Виберіть доріжку даних висхідного USB
USB C	High Data Speed (Висока швидкість даних)/ High Resolution (Висока роздільна здатність)	Встановіть пріоритет передачі даних або пріоритет роздільної здатності інтерфейсу USB. Примітка: Налаштування за замовчуванням High Resolution (Висока роздільна здатність). У цьому режимі порт USB-A передає зі швидкістю USB 2.0, а порт USB C підтримує максимальну роздільну здатність 2560x1440 на 540 Гц. Коли встановлено на High Data Speed (Висока швидкість даних), у пріоритеті - передача даних. Порт USB-A передає на швидкості USB 3.2 Gen 1.
Break Reminder (Нагадування про перерву)	Off (Вимк.)/ On (Увімкнено)	Коли це увімкнено, система запустить нагадування про відпочинок, якщо користувач працює понад 1 годину.
Off Timer (Таймер вимкнення)	0 - 24 г	Виберіть час вимкнення постійного струму.
DDC/CI	No (Hi)/ Yes (Так)	Увімкнення/вимкнення підтримки DDC/CI.
Reset (Скинути)	No (Hi)/ Yes (Так)	Скинути меню на налаштування за замовчуванням.

Audio (Аудіо)



Volume (Гучність)	0-100	Регулює гучність виходу на динаміки або гарнітуру.
Mute (Без звуку)	Off (Вимк.)/ On (Увімкнено)	Без звуку/Повернути звук

OSD Setup (Налаштування EM)



Transparence (Прозорість)	0-100	Регулювати прозорість EM.
H. Position (Горизонтальне розташування)	0-100	Регулювання горизонтального розташування EM.
V. Position (Вертикальне розташування)	0-100	Регулювання розташування EM по вертикалі.
Timeout (Тайм-аут)	5-120	Регулювання тайм-ауту EM.
Quick Menu1 (Швидке меню 1)	Game mode (Ігровий режим)/ Shadow Control (Регулювання тіней)/ Game Color (Колір гри)/ Brightness (Яскравість)/ Contrast (Контраст.)/ Sharpness (Різкість)/ Volume (Гучність)	Встановіть функції швидкого меню 1, 2, 3, 4
Quick Menu2 (Швидке меню 2)		
Quick Menu3 (Швидке меню 3)		
Quick Menu4 (Швидке меню 4)		
User1 (Користувач 1)	Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність)/ Game mode (Ігровий режим)/ Shadow Control (Регулювання тіней)/ Low input Lag (Затримка низького рівню входу)/ Adaptive-Sync/ Dial Point (Точка прицілювання)/ Sniper Scope (Діапазон снайпера)/ Input Select (Вибір входу)/ Volume (Гучність)/ Image Ratio (Пропорція зображення)/ Pixel Refresh (Поновлення пікселів)/ Light FX/ Game Color (Колір гри)/ Dark Boost (Підсилення темного)/ Sharpness (Різкість)/ Color Temp. (Колірна температура)/ Color Space (Колірний простір)	Встановіть функції Користувач 1 і 2
User2 (Користувач 2)		
Firmware upgrade (Поновлення мікропрограми)	No (Hi)/ Yes (Так)	Увімкнути/вимкнути поновлення мікропрограми.

Information (Інформація)

AGON PRO

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

OSD Setup

Information

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

Світлодіодний індикатор

Статус	Колір світлодіода
Режим повної потужності	Білий
Режим Активно Вимк.	Оранжевий
Триває Поновлення пікселів	Мерехтить білим (1 секунду увімк./1 секунду вимк.)
JB under process	Мерехтить білим (3 секунду увімк./3 секунду вимк.)
Несправність панелі OLED	Мерехтить оранжевим (1 секунду увімк./1 секунду вимк.)
Режим вимкнення системи	Індикатор не світиться.

Усунення несправностей

Проблеми	Можливі рішення
Індикатор живлення не світиться.	<ul style="list-style-type: none"> • Перевірте, чи ввімкнено живлення. • Перевірте, чи підключено кабель живлення.
Індикатор живлення світиться, але зображення немає.	<ul style="list-style-type: none"> • Перевірте, чи ввімкнено живлення комп'ютера. • Перевірте, чи графічна карта комп'ютера добре підключена. • Перевірте, чи правильно підключено сигнальний дріт дисплея до комп'ютера. • Перевірте штекер сигнального дроту дисплея та переконайтеся, що контакти не погнуті. • Слідкуйте за індикатором за допомогою клавіші Caps Lock на клавіатурі комп'ютера, щоб переконатися, що комп'ютер працює.
Зображення немає, але індикатор живлення світиться оранжевим.	<ul style="list-style-type: none"> • OLED-панель несправна та не працює належним чином. Зверніться за порадою до фахівців післяпродажного обслуговування АОС.
Не вдається скористатися штекером.	<ul style="list-style-type: none"> • Перевірте, чи штекер підтримується. • Перевірте, чи адаптер підтримує штекер.
Тьмяне зображення	<ul style="list-style-type: none"> • Відрегулюйте яскравість і контрастність.
Зображення стрибає або рябить.	<ul style="list-style-type: none"> • Електричні прилади та пристрої на периферії можуть викликати електронні перешкоди.
На екрані з'являється повідомлення "сигнальний дріт недоступний" або "немає сигналу".	<ul style="list-style-type: none"> • Перевірте, чи правильно підключено сигнальний дріт. • Перевірте, чи не пошкоджено контакт сигнального дроту. • Функцію "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)" можна ввімкнути й запустити в меню дисплея, щоб усунути створене залишкове зображення. Якщо запустити цю функцію кілька разів, можливо, вдасться досягнути бажаного результату для зображення. Інші вказівки щодо обслуговування екрана читайте в розділі "User Instructions (Вказівки для користувачів)" на офіційному веб-сайті.
На екрані з'являється повідомлення "недійсне введення".	<ul style="list-style-type: none"> • Перевірте, чи не налаштовано на комп'ютері неправильний режим відображення. Установіть на комп'ютері режим відображення, указаний у докладних інструкціях для користувачів.
Залишкове зображення.	<ul style="list-style-type: none"> • Залежно від характеристик OLED-панелі, функцію "Pixel Refresh (Поновлення пікселів)" можна ввімкнути й запустити в меню дисплея, щоб усунути створене залишкове зображення. Рекомендовано запускати цю функцію кілька разів, щоб досягнути бажаного результату для зображення. Інші вказівки щодо обслуговування екрана читайте в розділі "User Instructions (Вказівки для користувачів)" на офіційному веб-сайті.
Правила та обслуговування	<ul style="list-style-type: none"> • Інформацію про нормативи та обслуговування подано на at www.aoc.com (для пошуку моделі, придбані у вашій країні, та для Інформації про нормативи та підтримку на сторінці Підтримки).

Технічні характеристики

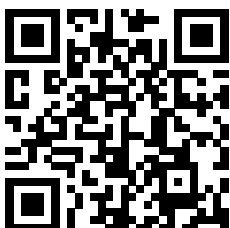
Загальні технічні характеристики

Панель	Назва моделі	AGP277QKDC		
	Керівна система	OLED		
	Розмір зображення для перегляду	67,3 см по діагоналі		
	Крок пікселя	0,2292 мм (по горизонталі) x 0,2292 мм (по вертикалі)		
	Колір дисплею	1,07 млрд		
Інші	Діапазон горизонтального сканування	30к~510кГц		
	Розмір горизонтального сканування (макс.)	586,75 мм		
	Діапазон вертикального сканування	QHD: 48~540Гц HD: 48~720Гц		
	Розмір вертикального сканування (макс.)	330,05 мм		
	Оптимальна попередньо налаштована роздільна здатність	QHD: 2560x1440 на 60Гц HD: 1280x720 на 60Гц		
	Макс. роздільна здатність	QHD: 2560x1440 на 540Гц HD: 1280x720 на 720Гц		
	Технологія Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Джерело живлення	100-240V~, 50/60Hz, 3,0A		
	Енергоспоживання	Типове налаштування*	60 Вт	
		Макс. (яскравість = 100, контраст. =100)	≤220 Вт	
Режим очікування		≤0,5 Вт		
USB C	USB C	Двобічний з'єднувальний штекер		
	Ультра висока швидкість	Передача даних і відео		
	DisplayPort	Вбудований DisplayPort режим Alt		
	Джерело живлення	USB PD		
	Максимальне постачання живлення	До 65 Вт* (5В/3А, 7В/3А, 9В/3А, 10В/3А, 12В/3А, 15В/3А, 20В/3,25А)		
Фізичні характеристики	Тип з'єднувача	HDMI2/ DisplayPort/ USB C (PD65W)/ Вхідний USBx3/ Висхідний USB/ Навушник		
	Тип сигнального кабелю	Знімний		
Характеристика умов навколишнього середовища	Температура	Робоча	Від 0°C до 40°C	
		Зберігання	Від -25°C до 55°C	
	Вологість	Робоча	10%-85% (БЕЗ УТВОРЕННЯ конденсату)	
		Зберігання	5%~93% (БЕЗ УТВОРЕННЯ конденсату)	
	Висота над рівнем моря	Робоча	0 м - 5000 м (0 футів - 16404 фути)	
		Зберігання	0 м - 12192 м (0 футів - 40000 футів)	

Примітка:

*Типове споживання електроенергії вимірюється у режимі високої продуктивності.

(як визначено виробником)



Примітка:

Максимальна кількість кольорів дисплею, які підтримує цей виріб, становить 1,07 мільярда, а умови налаштувань наведені нижче (можливі розбіжності через обмеження вихідної потужності певних відеокарт):

Роздільна здатність виходу Глибина кольору	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C на USB Висока швидкість даних		USB C на USB Висока роздільна здатність	
	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB
2560x1440 на 540Гц 10 б/канал	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка	\	\	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)
2560x1440 на 540Гц 8 б/канал	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка	\	\	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)
2560x1440 на 480Гц 10 б/канал	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка	\	\	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)
2560x1440 на 480Гц 8 б/канал	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка	\	\	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)
2560x1440 на 360Гц 10 б/канал	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)
2560x1440 на 360Гц 8 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка (DSC)
2560x1440 на 240Гц 10 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка (DSC)
2560x1440 на 240Гц 8 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка
2560x1440 на 144Гц 10 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка
2560x1440 на 144Гц 8 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка
2560x1440 на 120Гц 10 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка
2560x1440 на 120Гц 8 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Support	Підтримка	Підтримка
1280x720 на 720Гц 10 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка (DSC)
1280x720 на 720Гц 8 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка
1280x720 на 540Гц 10 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка
1280x720 на 540Гц 8 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка (DSC)	Підтримка	Підтримка
1280x720 на 240Гц 10 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка
1280x720 на 240Гц 8 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка
1280x720 на 144Гц 10 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка
1280x720 на 144Гц 8 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка
1280x720 на 120Гц 10 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка
1280x720 на 120Гц 8 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка
Нижча роздільна здатність 10/8 б/канал	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка	Підтримка

Попередньо налаштовані режими показу

QHD PC Resolution (Роздільна здатність ПК QHD)

Пропорція зображення Інтерфейс Роздільна здатність Стан	Повна 16:9 1:1 (16:9)		Повна Квадрат 1:1 (Квадрат) Пропорція		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480 На 60Гц	√	√	√	√	√	√
640x480 На 67Гц	√	√	√	√	√	√
640x480 На 72Гц	√	√	√	√	√	√
640x480 На 75Гц	√	√	√	√	√	√
640x480 На 100Гц	√	√	√	√	√	√
640x480 На 120Гц	√	√	√	√	√	√
720x400 На 70Гц	√	√	√	√	√	√
800x600 На 56Гц	√	√	√	√	√	√
800x600 На 60Гц	√	√	√	√	√	√
800x600 На 72Гц	√	√	√	√	√	√
800x600 На 75Гц	√	√	√	√	√	√
800x600 На 100Гц	√	√	√	√	√	√
800x600 На 120Гц	√	√	√	√	√	√
832x624 На 75Гц	√	√	√	√	√	√
1024x768 На 60Гц	√	√	√	√	√	√
1024x768 На 70Гц	√	√	√	√	√	√
1024x768 На 75Гц	√	√	√	√	√	√
1024x768 На 540Гц			√	√		
1280x960 На 60Гц			√	√		
1280x960 На 540Гц			√	√	√	√
1280x1024 На 60Гц	√	√	√	√	√	√
1280x1024 На 75Гц	√	√	√	√	√	√
1280x1024 На 540Гц			√	√		
1728x1080 На 540Гц			√	√		
1920x1080 На 60Гц	√	√	√	√	√	√
1920x1080 На 540Гц	√	√				
1920x1440 На 540Гц			√	√		
2368x1320 На 60Гц					√	√
2368x1320 На 120Гц					√	√
2368x1320 На 240Гц					√	√
2368x1320 На 540Гц					√	√
2560x1440 На 60Гц	√	√			√	√
2560x1440 На 120Гц	√	√	√	√	√	√
2560x1440 На 144Гц	√	√				
2560x1440 На 240Гц	√	√				
2560x1440 На 360Гц	√	√				
2560x1440 На 480Гц	√	√				
2560x1440 На 540Гц	√	√				

QHD Video Resolution (Роздільна здатність відео QHD)

Роздільна здатність Стан Інтерфейс Пропорція зображення	Повна 16:9 1:1 (16:9)		Повна Квадрат 1:1 (Квадрат) Пропорція		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480p,59.94Гц/60Гц	√	√	√	√	√	√
720x480p,59.94Гц/60Гц	√	√	√	√	√	√
720x576p,50Гц	√	√	√	√	√	√
1280x720p,50Гц	√	√	√	√	√	√
1280x720p,59.94Гц/60Гц	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,50Гц	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,59.94Гц/60Гц	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,119.88Гц/120Гц	√	√	√	√	√	√
3840x2160p,50Гц	√					
3840x2160p,59.94Гц/60Гц	√					
3840x2160p,100Гц	√					
3840x2160p,119.88Гц/120Гц	√		√		√	

HD PC Resolution (Роздільна здатність ПК HD)

Пропорція зображення Роздільна здатність Інтерфейс Стан	Повна 16:9 1:1 (16:9)	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480 на 60Гц	√	√
640x480 на 67Гц	√	√
640x480 на 72Гц	√	√
640x480 на 75Гц	√	√
640x480 на 100Гц	√	√
640x480 на 120Гц	√	√
720x400 на 70Гц	√	√
800x600 на 56Гц	√	√
800x600 на 60Гц	√	√
800x600 на 72Гц	√	√
800x600 на 75Гц	√	√
800x600 на 100Гц	√	√
800x600 на 120Гц	√	√
832x624 на 75Гц	√	√
1024x768 на 60Гц	√	√
1024x768 на 70Гц	√	√
1024x768 на 75Гц	√	√
1280x1024 на 60Гц	√	√
1280x1024 на 75Гц	√	√
1280x720 на 60Гц	√	√
1280x720 на 120Гц	√	√
1280x720 на 144Гц	√	√
1280x720 на 240Гц	√	√
1280x720 на 480Гц	√	√
1280x720 на 540Гц	√	√
1280x720 на 720Гц	√	√

HD Video Resolution (Роздільна здатність відео HD)

Роздільна здатність Стан Інтерфейс Пропорція зображення	Повна 16:9 1:1 (16:9)	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480p,59.94Гц/60Гц	√	√
720x480p,59.94Гц/60Гц	√	√
720x576p,50Гц	√	√
1280x720p,50Гц	√	√
1280x720p,59.94Гц/60Гц	√	√

Примітка:

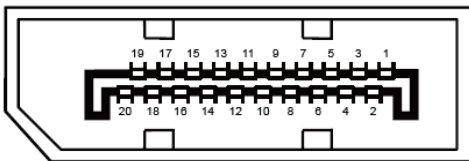
- 1). Встановлюйте роздільну здатність для джерела входу заради оптимальної якості зображення. Встановлена роздільна здатність залежить від пристрою виходу сигналу: для гри на приставці рекомендовано консультиватися з таблицею "Video Resolution (Роздільна здатність відео)", для гри на ПК - "PC Resolution (Роздільна здатність ПК)".
- 2). Коли "Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність)" встановлено на "QHD", встановіть "QHD PC resolution (Роздільна здатність ПК QHD)" і "QHD Video Resolution (Роздільна здатність відео QHD)". Коли "Dual Resolution (Подвійна роздільна здатність)" встановлено на "HD", встановіть "HD PC Resolution (Роздільна здатність ПК HD)" і "HD Video Resolution (Роздільна здатність відео HD)".
- 3). Щоб перемикати налаштування монітора "Image Ratio (Пропорція зображення)", перейдіть у OSD Menu (EM) → "Game Setting (Налаштування гри)" → "Image Ratio (Пропорція зображення)" для регулювання.
- 4). Щоб вищевказана роздільна здатність правильно працювала, спочатку перевірте сумісність графічної карти. Через різницю стратегій виробників графічних карт деякі опції буде приховано. Підтримка графічної карти залежатиме від окремої ситуації.
- 5). За стандартом VESA може бути незначна помилка (+/- 1 Гц) розрахунків частоти поновлення (фактична частота) різних операційних систем і графічних карт. Дійсна частота поновлення (фактична частота) має пріоритет.
- 6). DisplayPort 2.1 підтримує UHBR20 з загальною шириною діапазону 80 Гб/сек. Інтерфейс HDMI 2.1 підтримує FRL6 загальної ширини діапазону 48 Гб/сек.
- 7). Проблема сумісності виходу сигналу HDMI2.1(FRL6 48 Гб/сек) графічної карти NVIDIA® може спричинити неправильний показ або автоматично перезавантажити комп'ютер, тому для графічної карти NVIDIA® рекомендовано DisplayPort. HDMI або DisplayPort може використовуватися для графічної карти AMD®.

Призначення контактів



19-контактний сигнальний кабель кольорового дисплею

№ кон-такту	Назва сигналу	№ кон-такту	Назва сигналу	№ кон-такту	Назва сигналу
1.	Дані TMDS 2+	9.	Дані TMDS 0-	17.	Заземлення DDC/CEC
2.	Екранування даних TMDS 2	10.	Годинник TMDS +	18.	+ 5 В живлення
3.	Дані TMDS 2-	11.	Екранування годинника TMDS	19.	Визначення гарячого підключення
4.	Дані TMDS 1+	12.	Годинник TMDS -		
5.	Екранування даних TMDS 1	13.	CEC		
6.	Дані TMDS 1-	14.	Зарезервовано (N.C. на пристрої)		
7.	Дані TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Екранування даних TMDS 0	16.	SDA		



20-контактний сигнальний кабель кольорового дисплею

№ контакту	Назва сигналу	№ контакту	Назва сигналу
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	Визначення гарячого підключення
9	ML_Lane 1 (p)	19	Return DisplayPort_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

Технологія Plug & Play

Функція Plug & Play DDC2B

Цей монітор має здатності VESA DDC2B згідно СТАНДАРТУ VESA DDC. Це надає монітору можливість повідомляти свою ідентифікацію головній системі та, залежно від рівня DDC, передавати додаткову інформацію про можливість показу.

DDC2B - це канал передачі даних в обидва боки, заснований на протоколі I2C. Хост може зробити запит інформації EDID по каналу DDC2B.

