



Руководство
пользователя к
ЖК-монитору

AGP277QKDC

Чтобы снизить риск возникновения остаточного изображения, в зависимости от характеристик устройства OLED рекомендуется проводить обслуживание экрана в соответствии с требованиями инструкций пользователя.

АОС

www.aoc.com

©2025 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Безопасность.....	1
Национальные условные обозначения	1
Электропитание.....	2
Установка	3
Очистка	4
Прочее.....	5
Сборка	6
Комплект поставки	6
Установка подставки и основания	7
Регулировка угла обзора.....	8
Подключение монитора	9
Установка кронштейна для крепления на стену.....	10
Функция Adaptive-Sync	11
Функция NVIDIA G-SYNC Compatible	12
HDR	13
KVM	14
Обслуживание экрана.....	16
Настройка.....	18
Кнопки управления.....	18
Adjust OSD Menu (Настройка меню OSD)	20
Quick Menu (Быстрое меню).....	20
Button Operation Guide (Руководство по управлению кнопками).....	20
Меню OSD.....	21
Game Setting (Настройка игры).....	21
Light FX	24
Picture (Изображение).....	25
PIP/PBP	27
OLED Care (Уход за OLED).....	29
Settings (Настройки).....	31
Audio (Аудио)	32
OSD Setup (Настройка OSD).....	33
Information (информация).....	34
Индикаторы.....	35
Поиск и устранение неисправностей	36
Технические характеристики.....	37
Общие технические характеристики.....	37
Предустановленные режимы дисплея.....	39
QHD PC resolution (Разрешение QHD для ПК)	39
QHD Video Resolution (Разрешение QHD для видео)	40
HD PC Resolution (Разрешение HD для ПК)	41
HD Video Resolution (Разрешение HD для видео).....	42
Назначение контактов.....	43
Технология Plug and Play.....	44

Безопасность

Национальные условные обозначения

В следующих подразделах описываются национальные условные обозначения, используемые в данном документе.

Примечания, напоминания и предупреждения

В данном руководстве текстовые блоки могут быть выделены с помощью значка, а также жирного шрифта или курсива. Такими блоками являются примечания, напоминания и предупреждения, используемые следующим образом:



ПРИМЕЧАНИЕ. ПРИМЕЧАНИЕМ обозначается важная информация, которая поможет пользователю использовать компьютерную систему наилучшим образом.





ВНИМАНИЕ. Напоминания, выделенные с помощью слова ВНИМАНИЕ, указывают на потенциальную опасность повреждения оборудования или утери данных и сообщают о способе предотвращения проблемы.





ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ указывает на потенциальную угрозу травм и объясняет, как этого избежать. Некоторые предупреждения оформлены иначе и не сопровождаются значками. В таких случаях особый вид предупреждений определяется регулирующим органом.


Электропитание


 Монитор должен работать с источником питания, тип которого указан на этикетке. В случае отсутствия информации о характеристиках сети электропитания, подаваемого в помещение, в котором будет эксплуатироваться монитор, следует обратиться за консультацией в место продажи монитора или в местную компанию, занимающуюся поставкой электроэнергии.

 Монитор оснащен трехконтактной вилкой заземленного типа, т.е. вилкой с третьим (заземляющим) контактом. Эта вилка подходит только к сетевой розетке с заземлением, что само по себе является одной из мер защиты. Если розетка не подходит для трехконтактной вилки, необходимо обратиться к электрику для установки нужной розетки или воспользоваться адаптером для надежного заземления устройства. Не следует пренебрегать этой особенностью заземленной вилки, обеспечивающей безопасность.

 Необходимо отсоединять прибор от электрической розетки во время грозы или в случае, если прибор не будет использоваться в течение длительного времени. Эта мера обеспечит защиту монитора от повреждений, вызванных перепадами напряжения в сети питания.

 Запрещается превышать допустимую электрическую нагрузку на разветвители питания и на удлинительные шнуры. Перегрузка может стать причиной возгорания или поражения электрическим током.

 С целью обеспечения надежной эксплуатации используйте монитор только с компьютерами, соответствующими спецификации UL, имеющими соответствующие гнезда с номинальным напряжением питания 100–240 В переменного тока, минимум 5 А.

 Розетка должна находиться рядом с оборудованием, к ней должен быть обеспечен свободный доступ.

Установка

! Не ставьте монитор на неустойчивую тележку, стойку, штатив, кронштейн или стол. В результате падения монитора может произойти травмирование человека и серьезное повреждение самого устройства. Используйте только тележку, стойку, штатив, кронштейн или стол, рекомендованные производителем или проданные вместе с устройством. Во время установки устройства следуйте инструкциям производителя и используйте монтажные принадлежности, рекомендованные им. Следует соблюдать осторожность при перемещении тележки с установленным на ней устройством.

! Никогда не вставляйте посторонние предметы в паз на корпусе монитора. Это может привести к повреждению деталей схемы, а вследствие этого к возгоранию или поражению электрическим током. Запрещается допускать попадание жидкости на монитор.

! Запрещается класть монитор экраном на пол.

! В случае монтажа монитора на стену или полку, следует использовать крепление, применение которого одобрено производителем монитора, а также соблюдать инструкции, прилагаемые к комплекту крепления.

! Во избежание повреждений, например отслаивания панели от рамки, не наклоняйте экран монитора вниз более чем на -5° . Гарантия не покрывает случаи повреждения монитора в результате превышения максимального угла наклона вниз (-5°).

! Оставьте свободное пространство вокруг монитора, как показано на рисунке ниже. В противном случае в результате недостаточной циркуляции воздуха может произойти перегрев монитора, а вследствие этого его возгорание или повреждение.

При закреплении монитора на стене или установке на стойке учитывайте указанные ниже расстояния, необходимые для обеспечения его надлежащей вентиляции:

Установка на стойке



Очистка


! Регулярно производите очистку корпуса устройства тканью. Для удаления пятен можно использовать только мягкие моющие средства. Сильнодействующие моющие средства могут повредить поверхность устройства.


! Во время очистки следите, чтобы моющее средство не попало внутрь устройства. Используемая для очистки ткань не должна быть слишком грубой, чтобы от нее на поверхности экрана не оставались царапины.





! Перед выполнением очистки прибора необходимо отсоединить шнур питания.


Прочее


 Если от изделия начнет исходить странный запах, звук или из него пойдет дым, следует **НЕМЕДЛЕННО** отсоединить штепсельную вилку кабеля питания и обратиться в сервисный центр.


 Необходимо следите за тем, чтобы вентиляционные отверстия устройства не перекрывались столом или шторой.


 Во время работы не следует подвергать ЖК-монитор сильным вибрациям и ударным нагрузкам.

 Запрещается допускать падение монитора и удары по нему во время транспортировки или эксплуатации.

 Кабели питания должны соответствовать стандартам безопасности. Для Германии это кабель H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 мм² или выше. Для других стран должны использоваться подходящие типы кабелей.


 Чрезмерное звуковое давление в наушниках может привести к потере слуха. Установка эквалайзера на максимум увеличивает выходное напряжение в наушниках и, следовательно, уровень звукового давления.


 Чрезмерное звуковое давление от наушников и гарнитур может привести к потере слуха. Регулировка эквалайзера на максимум увеличивает выходное напряжение наушников и гарнитур, а следовательно, уровень звукового давления.

 Низкий уровень синего света: дисплей использует панель с низким уровнем синего света. Он соответствует сертификации TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution при заводских настройках по умолчанию.

Здоровье:

- Монитор должен находиться на расстоянии 50–70 см (20–28 дюймов) от ваших глаз.
- Длительный просмотр экрана вызывает усталость глаз и может ухудшить ваше зрение. Делайте перерыв для глаз на 5–10 минут каждые 1 час использования устройства.
- Снижайте нагрузку на глаза, фокусируя взгляд на удалённых объектах.
- Частое моргание и упражнения для глаз помогают предотвратить их пересыхание.

 Технология Flicker-free поддерживает стабильную подсветку с помощью DC-диммера, который устраняет основную причину мерцания монитора, снижающая нагрузку на глаза.

 В зависимости от характеристик устройств OLED не рекомендуется использовать это устройство непрерывно более 24 часов. В этом устройстве применяется множество технологий, которые позволяют устранить возможное остаточное изображение. Дополнительные сведения приведены в инструкциях в разделе «Обслуживание экрана».

Сборка

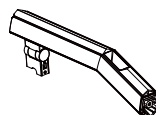
Комплект поставки



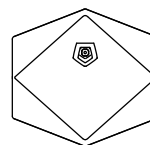
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB Cable



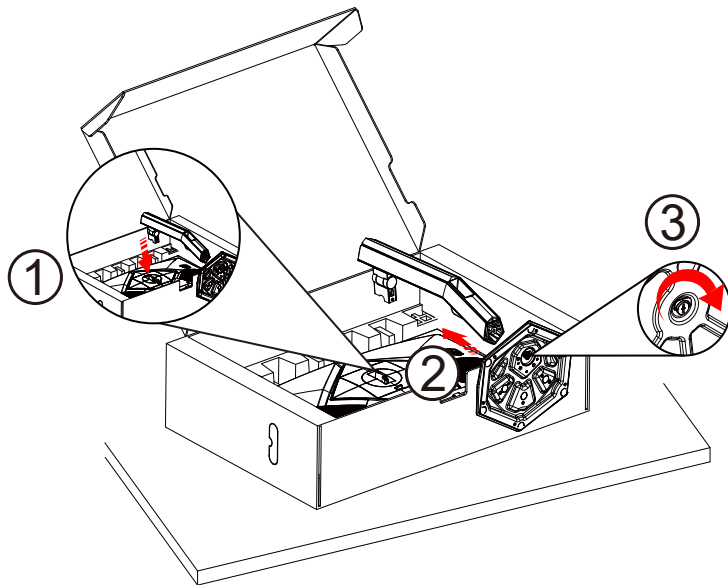
USB C-C Cable

***** В комплекты поставки для разных стран и регионов могут входить различные наборы сигнальных кабелей. Для получения дополнительных сведений следует обращаться к местному дилеру или в представительство компании AOC.

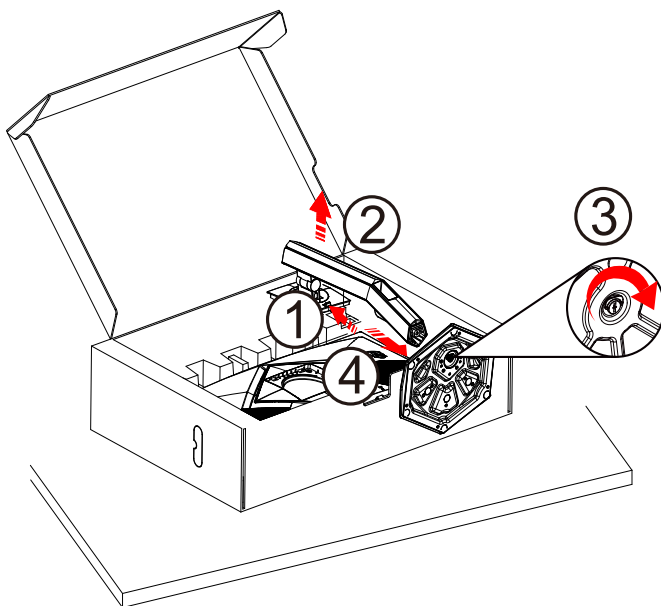
Установка подставки и основания


Сборку подставки следует выполнять в указанной последовательности.

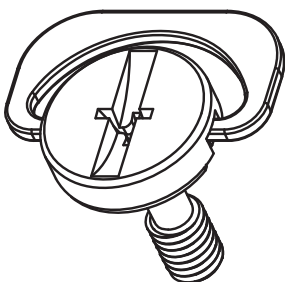
Сборка:



Удалите:



 **ПРИМЕЧАНИЕ:** Конструкция монитора может отличаться от показанной на иллюстрациях.
Технические характеристики винта для основания: M6*17 мм (эффективная длина резьбы 7 мм)

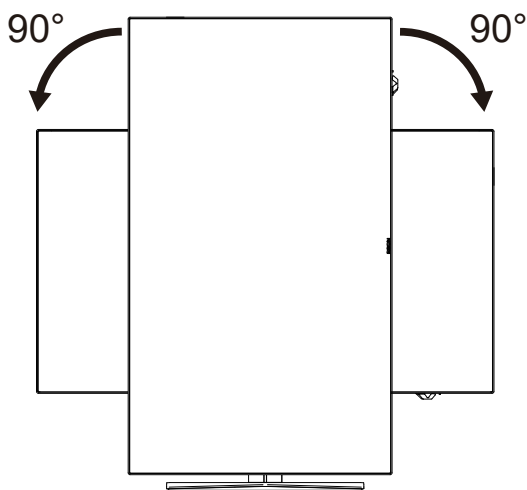
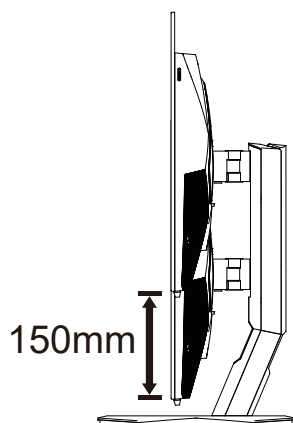
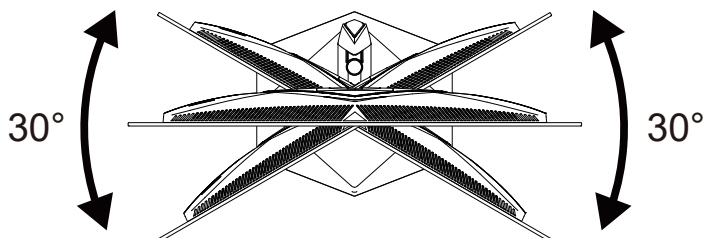
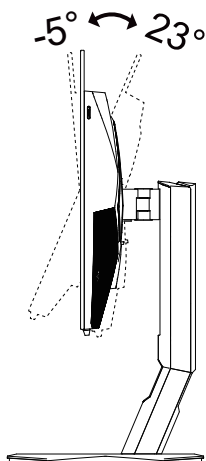


Регулировка угла обзора

Для максимального удобства просмотра рекомендуется установить монитор так, чтобы в нем полностью отражалось лицо пользователя, а затем отрегулировать монитор в зависимости от индивидуальных предпочтений.

Придерживайте стойку, чтобы при изменении угла обзора монитор не упал.

Угол наклона монитора регулируется в указанном ниже диапазоне.



ПРИМЕЧАНИЕ:

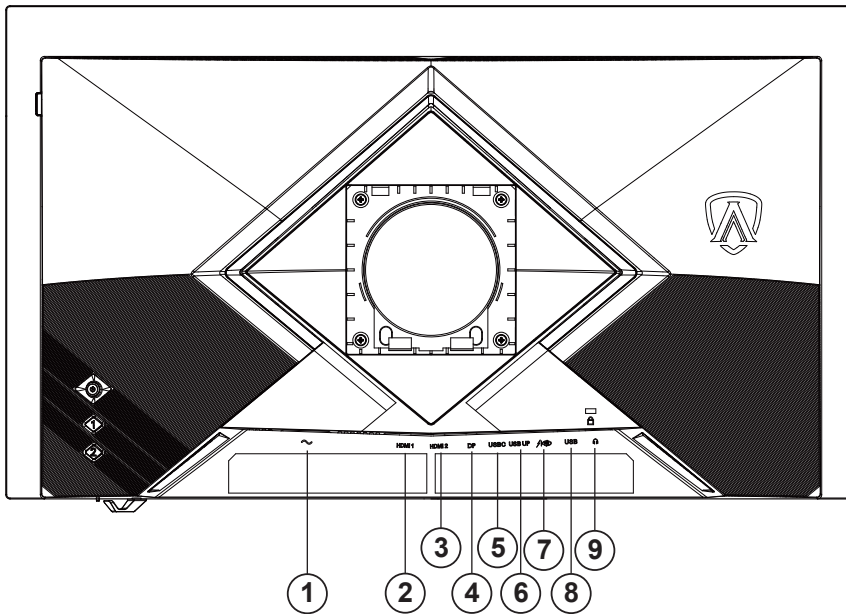
Во время изменения угла наклона монитора не касайтесь ЖК-экрана. Это может привести к его повреждению.

⚠ Внимание!

- Во избежание повреждений экрана, например отслаивания панели, не наклоняйте экран монитора вниз более чем на -5°.
- Не давите на экран во время регулировки угла наклона монитора. Держитесь только за рамку.

Подключение монитора

Кабельные разъемы на задней стенке монитора для подключения к компьютеру



1. Электропитание
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C (вход, режим DisplayPort ALT, до 65 Вт Power Delivery)
6. Восходящий порт USB
7. Нисходящий порт USB3.2 Gen1 + быстрая зарядка
8. Нисходящий порт USB3.2 Gen1x2
9. Наушники

Подключение к ПК

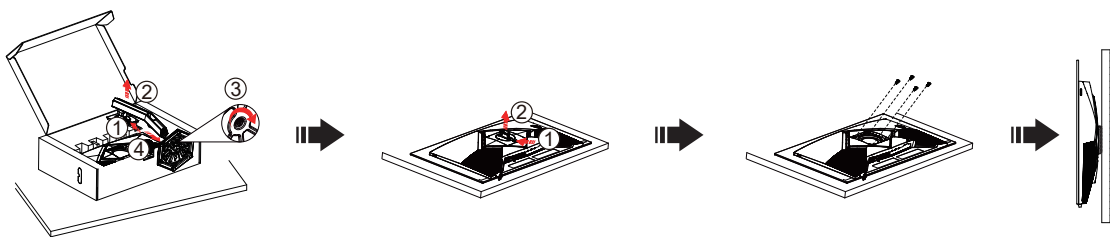
1. Плотно вставьте шнур питания в соответствующий разъем на задней панели монитора.
2. Выключите компьютер и отсоедините кабель питания.
3. Подключите кабель монитора к видеоразъему на задней панели компьютера.
4. Подключите к ближайшей розетке шнуры питания компьютера и монитора.
5. Включите компьютер и монитор.

В случае, если на мониторе отображается изображение, процесс установки завершен. Если изображение не отображается, см. раздел по поиску и устранению неисправностей.

Для защиты оборудования следует всегда отключать ПК и ЖК-монитор перед подключением кабелей.

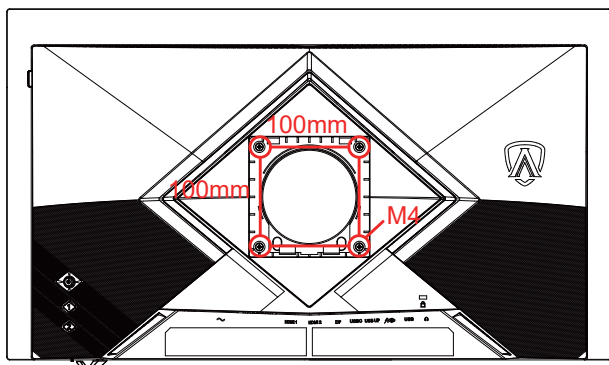
Установка кронштейна для крепления на стену

Подготовка к установке дополнительного кронштейна для крепления монитора к стене.

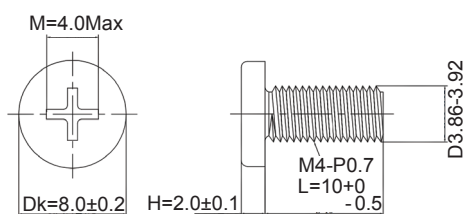


Монитор можно прикрепить к рычагу для крепления к стене, который приобретается отдельно. Отключите питание перед выполнением этой процедуры. Выполните следующие действия:

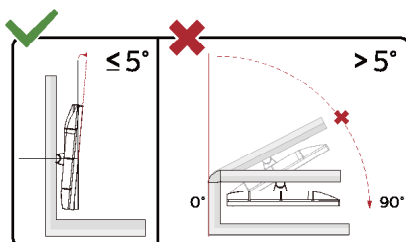
1. Снимите основание.
2. Следуйте инструкциям производителя по сборке рычага для крепления к стене.
3. Поместите кронштейн на заднюю панель монитора. Совместите отверстия на кронштейне с отверстиями на задней панели монитора.
4. Установите 4 винта в отверстия и затяните их.
5. Подключите кабели. Инструкции по креплению дополнительного кронштейна к стене приведены в руководстве пользователя, поставляемом с дополнительным кронштейном.



Технические характеристики винтов для настенного крепления: $M4*(10+X)$ мм, (X — толщина настенного крепежа).



Примечание: Отверстия крепежных винтов VESA имеются не на всех моделях, обратитесь за справкой к продавцу прибора или в официальное представительство АОС. По вопросу настенного монтажа всегда обращайтесь к производителю.



* Конструкция монитора может отличаться от показанной на иллюстрациях.

⚠ Внимание!

- Во избежание повреждений экрана, например отслаивания панели, не наклоняйте экран монитора вниз более чем на -5° .
- Не давите на экран во время регулировки угла наклона монитора. Держитесь только за рамку.

Функция Adaptive-Sync

1. Функция Adaptive-Sync работает с DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Совместимые видеокарты: ниже приводится список рекомендованных видеокарт. Аналогичный список представлен на веб-сайте www.AMD.com

Видеокарты

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

Процессоры

- 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

Функция NVIDIA G-SYNC Compatible

1. Данный продукт поддерживает функцию NVIDIA G-SYNC Compatible. Функция NVIDIA G-SYNC Compatible работает при подключении через DisplayPort.
2. Чтобы получить оптимальный игровой опыт, обеспечиваемый функцией G-SYNC, необходимо отдельно приобрести графическую видеокарту NVIDIA, поддерживающую G-SYNC.

Системные требования для использования G-Sync:

Категория требований: Монитор NVIDIA G-SYNC Compatible (режим Compatible)

Видеокарта: Архитектура NVIDIA Pascal или выше (например, серии GTX 10, RTX)

Монитор: Монитор, сертифицированный NVIDIA и поддерживающий переменную частоту обновления (VRR)

Операционная система: Windows 10 или выше

Кабель подключения: Используйте DisplayPort

Более подробную информацию о мониторе NVIDIA G-SYNC см. на веб-сайте <https://www.nvidia.com/en-us/support>

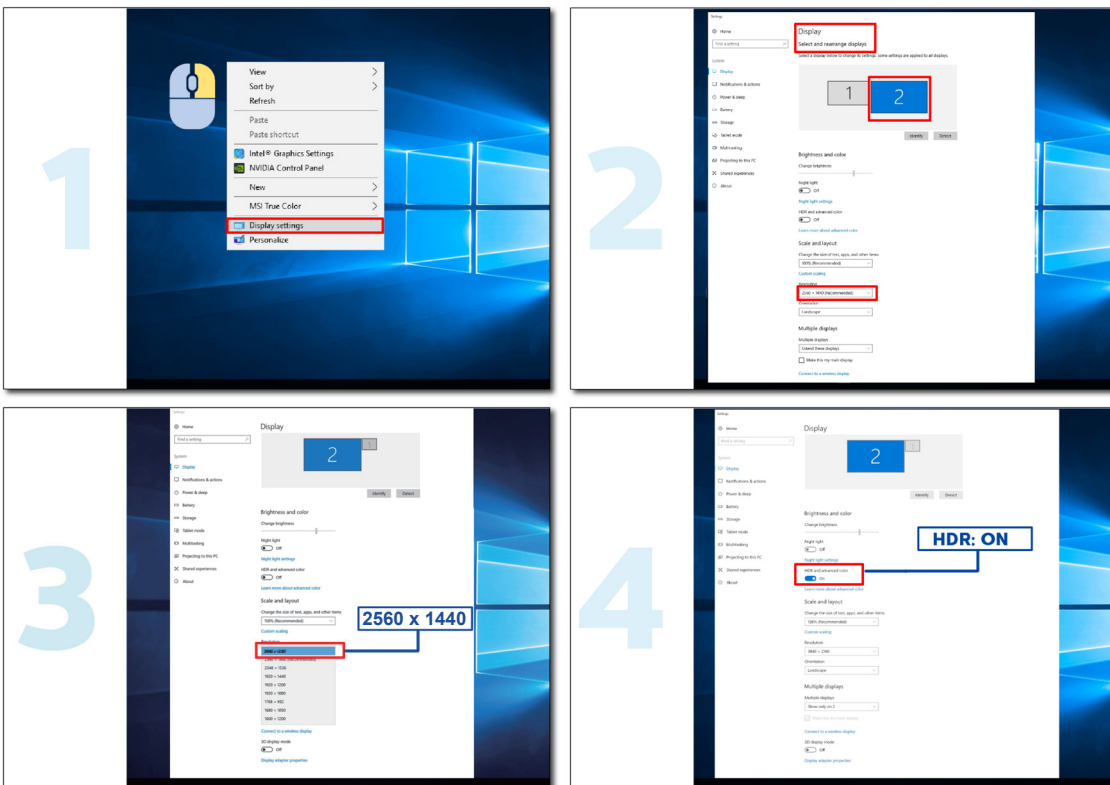
HDR

Совместим с входными сигналами в формате HDR10.

Дисплей может автоматически активировать функцию HDR, если плеер и контент совместимы. Обратитесь к производителю устройства и поставщику контента для получения информации о совместимости вашего устройства и контента. Выберите «ВЫКЛ» для функции HDR, если автоматическая активация не требуется.

Примечание:

1. Для интерфейсов DisplayPort/HDMI в версиях WIN10 ниже (старее) V1703 специальная настройка не требуется.
2. В версии WIN10 V1703 доступен только интерфейс HDMI, интерфейс DisplayPort не функционирует.
3. Разрешение 3840×2160 @ 50 Гц / 60 Гц / 100 Гц / 120 Гц предназначено только для использования с такими устройствами, как UHD-плееры или Xbox / PS.
4. Настройка дисплея:
 - а. Разрешение дисплея установлено на 2560x1440, HDR предустановлен в положение ВКЛ.
 - б. После запуска приложения оптимальный эффект HDR достигается при изменении разрешения на 2560x1440 (если доступно).



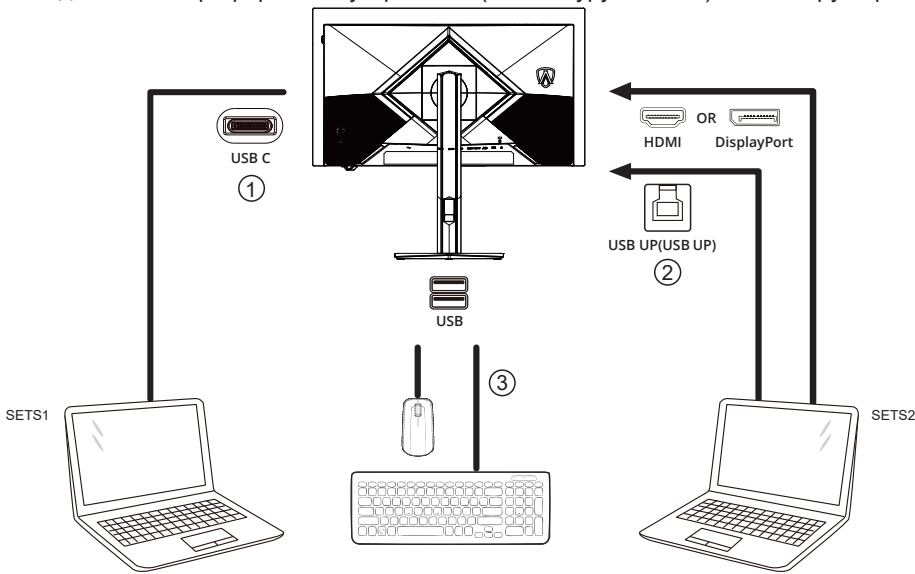
KVM

Этот продукт поддерживает функцию KVM.

Если дисплей включен, можно управлять двумя устройствами вывода сигнала (двумя компьютерами или двумя ноутбуками, или одним компьютером и одним ноутбуком) с помощью клавиатуры и мыши, настроенных с помощью функции KVM.

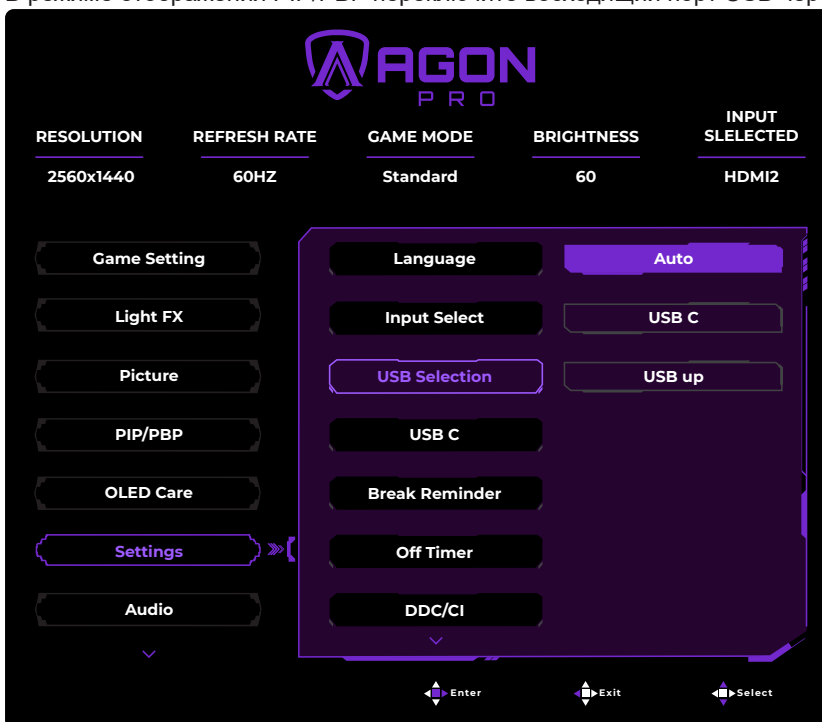
Шаги настройки:

1. Подключите одно устройство (ПК или ноутбук) к монитору через USB C.
2. Подключите другое устройство к монитору через HDMI или DisplayPort. Затем также подключите это устройство к монитору с помощью восходящего порта USB.
3. Подключите периферийные устройства (клавиатуру и мышь) к монитору через порт USB.



Примечание. Конструкция дисплея может отличаться от той, которая представлена на иллюстрациях.

4. Перейдите в экранное меню. При необходимости установите параметры «Auto (Авто)», «USB C» или «USB up (Восходящий порт USB)» в меню «Настройки» -> «Выбор USB» соответственно. Если установлено значение «Авто», клавиатура и мышь, подключенные к монитору, будут автоматически переключать управляемые устройства в соответствии с отображаемым источником сигнала. В режиме отображения PIP/PBP подключите восходящий порт USB через экранное меню.



USB Selection (Выбор USB)	Описание функции
Auto (Авто)	Автоматический выбор USB C или USB up (Восходящий порт USB), в зависимости от источника сигнала, отображаемого в данный момент на экране.
USB C	Выполняет функцию USB-концентратора с помощью кабеля Type-C.
USB up (Восходящий порт USB)	Выполняет функцию USB-концентратора с помощью кабеля USB B.

Обслуживание экрана

Чтобы снизить риск возникновения остаточного изображения, в зависимости от характеристик устройства OLED обслуживание экрана необходимо проводить в соответствии со следующими требованиями.

Гарантия не распространяется на повреждения, возникшие в результате несоблюдения следующих инструкций.

• По возможности следует не допускать отображения статического изображения.

Неподвижное изображение относится к изображению, которое остается на экране в течение длительного времени.

Неподвижное изображение может привести к необратимому повреждению OLED-экрана, появляются остатки изображения, что является особенностью OLED-экрана.

Следует соблюдать следующие рекомендации по использованию:

1. Не отображать неподвижное изображение во весь экран или часть экрана в течение длительного времени, так как это приведет к остаткам изображения на экране. Чтобы избежать этой проблемы, уменьшите соответствующим образом яркость и контрастность экрана при отображении неподвижного изображения.
2. Различные следы останутся на левой и правой сторонах экрана и по краям изображения при длительном просмотре контента не на весь экран. Поэтому не используйте этот режим в течение длительного времени.
3. По возможности смотрите видео в полноэкранном режиме, а не в маленьком окне на экране (например, видео на странице интернет-браузера).
4. Не наклеивайте на экран этикетки или наклейки, чтобы уменьшить вероятность повреждения экрана или остаточного изображения.

• Не рекомендуется непрерывно использовать данный продукт более 24 часов.

В этом изделии используется множество технологий для устранения возможного остаточного изображения.

Настоятельно рекомендуется использовать предустановленные значения и оставлять функции включенными, чтобы избежать остаточного изображения на OLED-экране и обеспечить наилучшее использование OLED-дисплея.

• LEA (Logo Extraction Algorithm) (Алгоритм извлечения логотипа)

Чтобы снизить риск возникновения остаточного изображения, рекомендуется включить функцию LEA.

После включения этой функции экран будет автоматически сужаться для установки нужной яркости области отображения и, следовательно, уменьшения возможного остаточного изображения.

Эта настройка «On (Вкл.)» по умолчанию. Вы можете изменить ее в меню OSD.

• Pixel Orbiting (Вращение пикселей)

Чтобы снизить риск возникновения остаточного изображения, рекомендуется включить функцию «Орбита».

После включения этой функции пиксели изображения перемещаются по кругу как единое целое раз в секунду по траектории, имеющей форму китайского иероглифа «卍». Амплитуда перемещения зависит от настроек. Перемещаемый символ может быть срезом с каждой стороны. Если выбрано значение «Strongest (Максимальная)», возникновение остаточного изображения маловероятно, но, возможно, срез с каждой стороны может быть более заметным. Если выбрано значение «Off» (Выкл.), изображение вернется в оптимальное состояние.

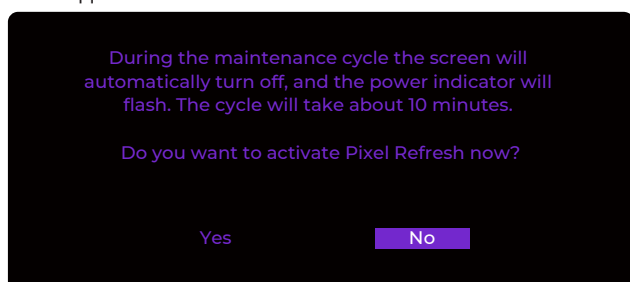
Эта настройка «On (Вкл.)» «Strongest (Максимальная)» по умолчанию. Вы можете изменить ее в меню OSD.

• Pixel Refresh (Обновление пикселей)

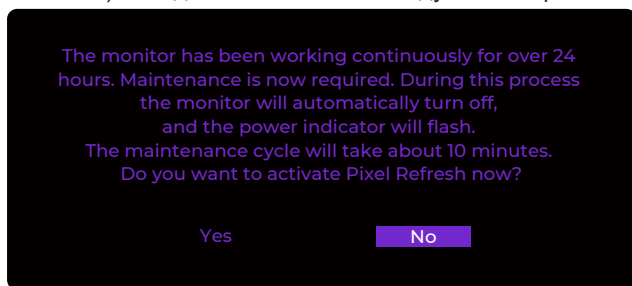
В зависимости от характеристик панели OLED, остаточное изображение, как правило, может появляться, когда статическое изображение, разделенное разными цветами или яркостью, отображается в течение длительного времени. Чтобы устранить возможное остаточное изображение, рекомендуется периодически или с разными интервалами перезапускать функцию «Pixel Refresh (Обновление пикселей)» для получения идеального изображения.

Эта функция может быть запущена любым из следующих способов:

- 1). В меню OSD вручную включите «Pixel Refresh (Обновление пикселей)» и выберите «Yes (Да)» в соответствии с подсказкой меню.



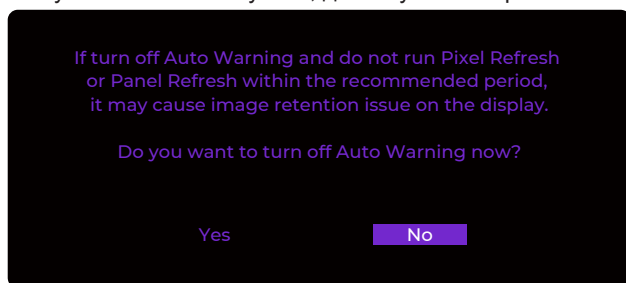
- 2). Монитор автоматически выводит всплывающее меню с напоминанием запустить «Pixel Refresh (Обновление пикселей)» каждые 24 часа. Рекомендуется выбрать «Yes (Да)».



Если выбран «No (Нет)» или не сделан никакой выбор, уведомление будет повторяться каждый час, пока пользователь не выберет «Yes (Да)». Всплывающее меню автоматически закрывается примерно через 10 секунд.

Функция автоматического напоминания «Pixel Refresh (Обновление пикселей)» по умолчанию установлена как «On (Вкл.)» и может быть настроена в меню OSD. Если установлено значение «Off (Выкл.)», всплывающее меню с напоминанием «Pixel Refresh (Обновление пикселей)» больше не будет отображаться.

Особое примечание: Невыполнение «Pixel Refresh (Обновление пикселей)» в рекомендованное время увеличит риск остаточного изображения на экране. Это может повлиять на условия гарантийного обслуживания. Пожалуйста, действуйте осторожно.



- 3). После каждых суммарных 4 часов работы, если монитор выключается с помощью кнопки или переходит в режим ожидания, через 15 минут автоматически запускаются Screen Compensation and Correction (Компенсация и коррекция экрана) и Pixel Refresh (Обновление пикселей).

Сначала монитор автоматически выполнит Screen Compensation and Correction (Компенсация и коррекция экрана), затем — Pixel Refresh (Обновление пикселей). Пожалуйста, не выключайте питание и не нажимайте никакие кнопки во время выполнения Screen Compensation and Correction (Компенсация и коррекция экрана). Индикатор питания будет мигать белым (белый на 3 секунды/выключен на 3 секунды), и этот процесс займет примерно 30 секунд. Затем монитор выполнит функцию Pixel Refresh (Обновление пикселей).

Весь процесс Pixel Refresh (Обновление пикселей) занимает примерно 10 минут. Пожалуйста, не выключайте питание и не нажимайте никакие кнопки. Индикатор питания будет мигать белым (включен одну секунду/выключен одну секунду). В конце индикатор питания станет оранжевым или выключится, что означает, что монитор перешел в режим ожидания или выключен (сохраняя состояние до выполнения операции).

Если пользователь нажмет кнопку питания во время процесса, операция будет прервана, и монитор восстановит изображение. Обратите внимание, что восстановление может занять примерно 5 секунд. В меню OSD «Information (Информация)» вы можете просмотреть количество запусков функции Pixel Refresh (Обновление пикселей) и время включения экрана после последнего Pixel Refresh (Обновление пикселей).

• Screen Saver (Заставка)

Чтобы снизить риск остаточного изображения, рекомендуется включить заставку. При длительном отображении неподвижных изображений яркость экрана автоматически значительно снижается для уменьшения возможного остаточного изображения. Когда обнаруживается изменение изображения, экран возвращается к предыдущему уровню яркости.

Эта настройка «On (Вкл.)» по умолчанию. Вы можете изменить ее в меню OSD.

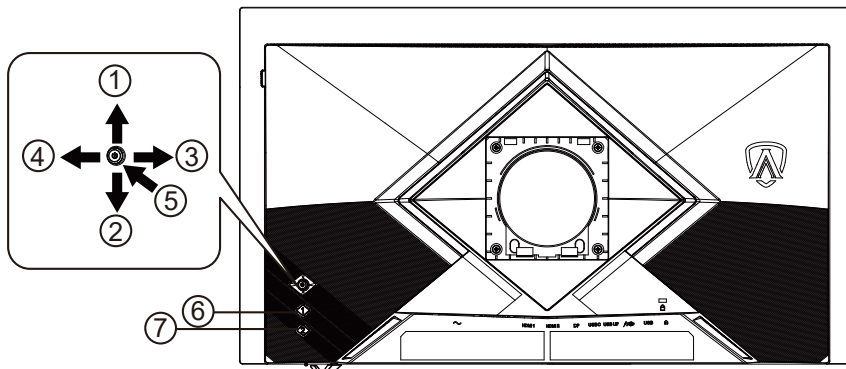
• Taskbar Dimmer (Затемнение панели задач)

Чтобы снизить риск остаточного изображения, рекомендуется активировать функцию затемнения панели задач. После активации, если будет обнаружена область панели задач, яркость этой области будет автоматически уменьшена для снижения возможного остаточного изображения.

Эта настройка «On (Вкл.)» по умолчанию. Вы можете изменить ее в меню OSD.

Настройка

Кнопки управления



1	Up (Вверх)
2	Down (Вниз)
3	Left (Влево)
4	Right (Вправо)
5	Power (Электропитание)/ Menu (Меню)/ Select (Выбор)
6	User 1 (Пользователь 1) (Dual Resolution (Двойное разрешение))
7	User 2 (Пользователь 2) (Input Select (Выбор входа))

Power (Электропитание)/ Menu (Меню)/ Select (Выбор)

- Когда монитор выключен, нажмите эту кнопку, чтобы включить его.
- Когда монитор включен, нажмите эту кнопку, чтобы открыть меню OSD или подтвердить настройки функций, а также нажмите и удерживайте эту кнопку около 2 секунд, чтобы выключить монитор.
- Когда монитор находится в режиме ожидания, нажмите эту кнопку, чтобы выключить его.

Up (Вверх)/ Down (Вниз)/ Left (Влево)/ Right (Вправо)

- Когда меню OSD выключено, нажмите кнопку, чтобы открыть Быстрое меню.
- Когда меню OSD включено, следуйте подсказкам на экране для выполнения соответствующих действий.
- Когда монитор находится в режиме ожидания, нажмите эту кнопку, чтобы открыть меню «Input Select (Выбор входа)».

User 1 (Пользователь 1) (Dual Resolution (Двойное разрешение))

- Настройте функцию этой горячей клавиши в меню OSD: Dual Resolution (Двойное разрешение), Gaming Mode (Игровой режим), Shadow Control (Настройка теней), Low input Lag (Низкая задержка ввода), Adaptive-Sync (Адаптивная синхронизация), Dial Point (Размещение прицела), Sniper Scope (Снайперский прицел), Input Select (Выбор входа), Volume (Громкость), Image Ratio (Формат изображ.), Pixel Refresh (Обновление пикселей), Light FX, Game Color (Игровой цвет), Dark Boost (Усиление темного), Sharpness (Резкость), Color Temp. (Цветовой Режим), Color Space (Цветовое пространство).
Заводская настройка по умолчанию — «Dual Resolution (Двойное разрешение)».
- Когда меню OSD выключено, нажмите эту кнопку, чтобы открыть меню «Dual Resolution (Двойное разрешение)». Нажимайте кнопку «Left (Влево)» или «Right (Вправо)», чтобы выбрать соответствующий режим разрешения:
QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz (HDMI)
QHD 540Hz/ HD 720Hz (DisplayPort/ USB C)
- Когда монитор находится в режиме ожидания, нажмите эту кнопку, чтобы открыть меню «Input Select (Выбор входа)».

User 2 (Пользователь 2) (Input Select (Выбор входа))

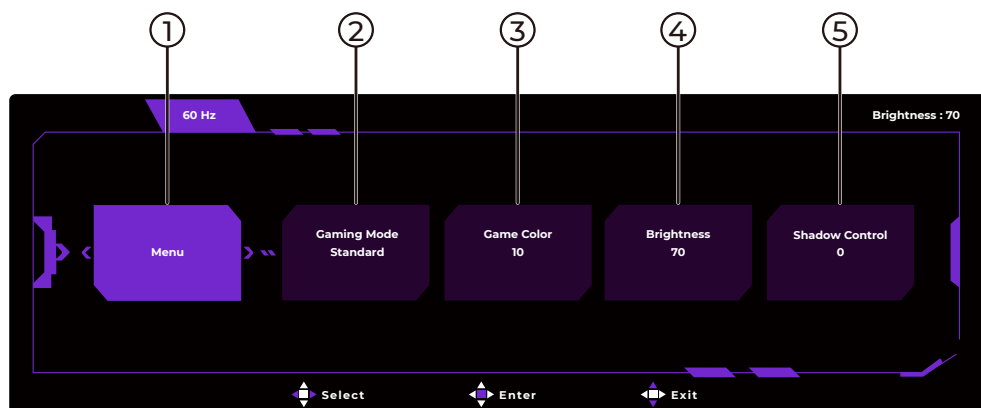
- Настройте функцию этой горячей клавиши в меню OSD: Dual Resolution (Двойное разрешение), Gaming Mode (Игровой режим), Shadow Control (Настройка теней), Low input Lag (Низкая задержка ввода), Adaptive-Sync (Адаптивная синхронизация), Dial Point (Размещение прицела), Sniper Scope (Снайперский прицел), Input Select (Выбор входа), Volume (Громкость), Image Ratio (Формат изображ.), Pixel Refresh (Обновление пикселей), Light FX, Game Color (Игровой цвет), Dark Boost (Усиление темного), Sharpness (Резкость), Color Temp. (Цветовой Режим), Color Space (Цветовое пространство)
Заводская настройка по умолчанию — «Input Select (Выбор входа)».
- Когда меню OSD выключено, нажмите эту кнопку, чтобы открыть меню «Input Select (Выбор входа)». Нажимайте кнопку «Up (Вверх)» или «Down (Вниз)», чтобы выбрать источник входа, отображаемый в информационной строке, затем нажмите кнопку «Select (Выбор)», чтобы переключиться на выбранный источник.
- Когда монитор находится в режиме ожидания, нажмите эту кнопку, чтобы открыть меню «Input Select (Выбор входа)».

OSD – Функция блокировки

- Когда меню OSD выключено, нажмите и удерживайте кнопку «Down (Вниз)» примерно 10 секунд, чтобы заблокировать или разблокировать меню OSD.

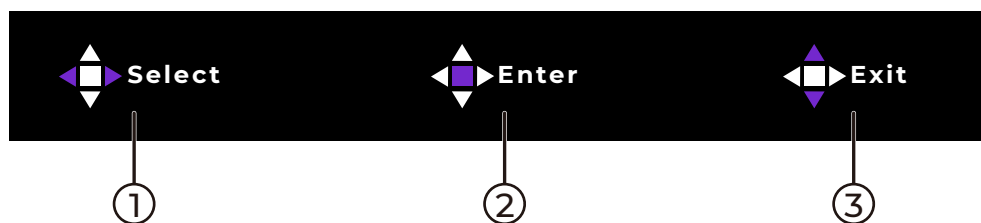
Adjust OSD Menu (Настройка меню OSD)

Quick Menu (Быстрое меню)



1	Menu (Меню)	Открыть главное меню OSD.
2	Quick Menu1 (Быстрое меню1) Gaming Mode (Игровой режим)	Пользовательское быстрое меню 1. Значение по умолчанию — «Gaming Mode (Игровой режим)».
3	Quick Menu2 (Быстрое меню2) Game Color (Цвет игры)	Пользовательское быстрое меню 2. Значение по умолчанию — «Game Color (Цвет игры)».
4	Quick Menu3 (Быстрое меню3) Brightness (Яркость)	Пользовательское быстрое меню 3. Значение по умолчанию — «Brightness (Яркость)».
5	Quick Menu4 (Быстрое меню4) Shadow Control (Настройка теней)	Пользовательское быстрое меню 4. Значение по умолчанию — «Shadow Control (Настройка теней)».

Button Operation Guide (Руководство по управлению кнопками)



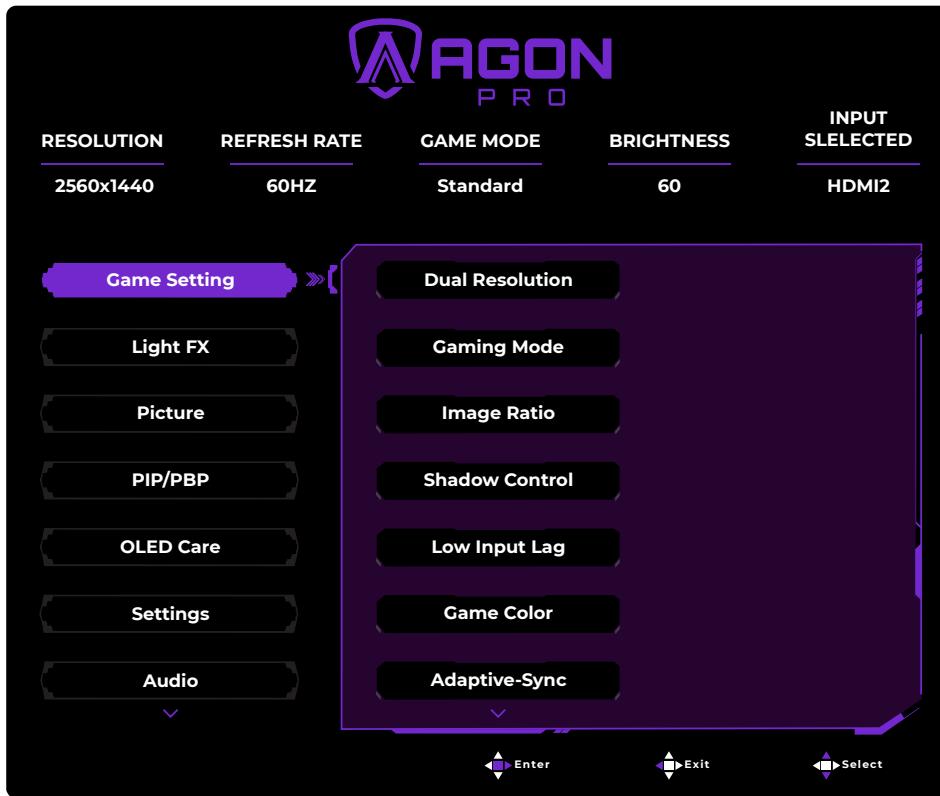
1	Select (Выбор)	Следуя фиолетовым подсказкам кнопок в меню OSD, нажмите соответствующую кнопку, чтобы выбрать нужное меню для настройки или внести изменения.
2	Enter (Ввод)	Следуя фиолетовым подсказкам кнопок в меню OSD, нажмите соответствующую кнопку, чтобы подтвердить выбор и перейти к следующему подменю или подтвердить изменение параметра.
3	Exit (Выход)	Следуя фиолетовым подсказкам кнопок в меню OSD, нажмите соответствующую кнопку, чтобы вернуться на предыдущий уровень меню или полностью выйти из меню.

Примечание.

Функции кнопки навигации в 5 направлениях могут отличаться в зависимости от уровня меню OSD или выбранной опции. Пожалуйста, управляйте в соответствии с фиолетовыми подсказками кнопок в меню OSD.

Меню OSD

Game Setting (Настройка игры)



Dual Resolution (Двойное разрешение)	QHD 144Гц/ QHD 540Гц/ HD 720Гц	Установите режим Dual Resolution (Двойное разрешение) в соответствии с вашими потребностями. Примечание. QHD 144 Гц доступно только для интерфейса HDMI и является опцией при подаче сигнала через HDMI.
Gaming Mode (Игровой режим)	Standard (Стандартный)	Повышение удобства чтения для подходящих веб-игр и мобильных игр.
	FPS (Шутер от первого лица)	Функция предназначена для игр в жанре FPS (Шутер от первого лица). Улучшение детализации черного в темных сценах.
	RTS (Стратегия в реальном времени)	Функция предназначена для игр в жанре RTS (Стратегия в реальном времени). Улучшение качества изображения.
	Racing (Гонки)	Функция предназначена для игр в жанре Racing (Гонки). Обеспечивает минимальное время отклика и высокую насыщенность цветов.
	Gamer 1 (Игрок 1)	Пользовательские настройки, сохраненные в профиле Gamer 1 (Игрок 1).
	Gamer 2 (Игрок 2)	Пользовательские настройки, сохраненные в профиле Gamer 2 (Игрок 2).
	Gamer 3 (Игрок 3)	Пользовательские настройки, сохраненные в профиле Gamer 3 (Игрок 3).

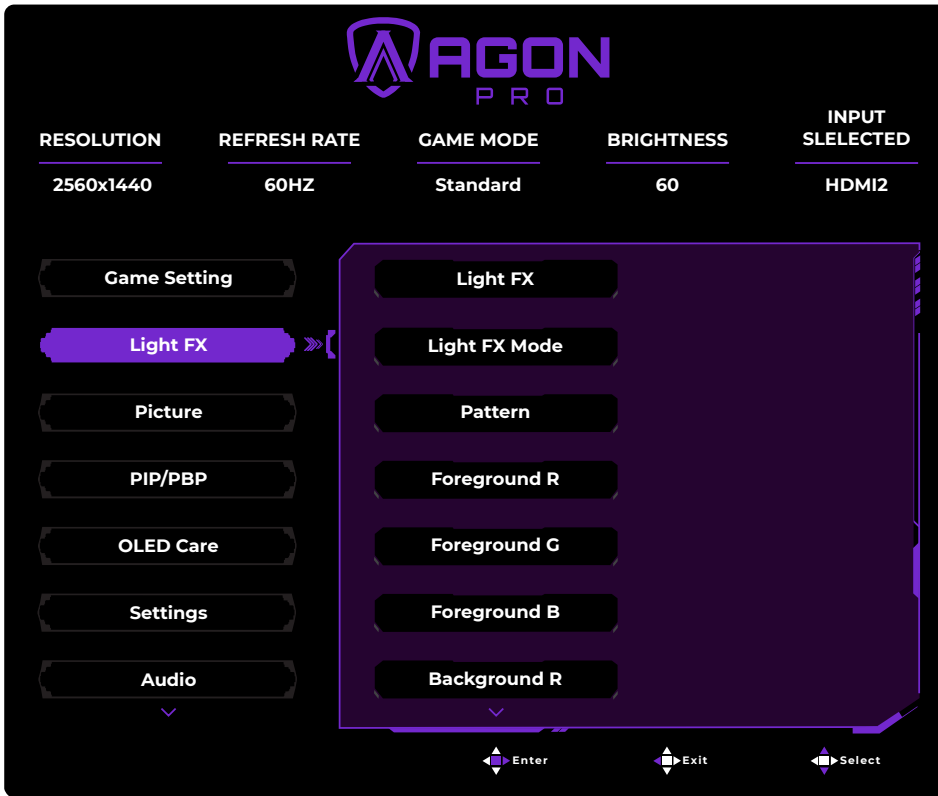
Image Ratio (Соотношение изображения)	Full (16:9) (Полный (16:9))/ 1:1(16:9) Full (Square) (Полный (Квадрат))/ 1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))/ Aspect (Формат)/ 24,5"	Выбор Image Ratio (Соотношение изображения). Full (16:9) (Полный (16:9)): Масштабирует входное изображение на весь экран. Подходит для изображений с соотношением сторон 16:9. 1:1 (16:9): Отображает входное изображение в исходном разрешении без масштабирования. Full (Square) (Полный (Квадрат)): Предусмотренное разрешение — 1280x960. Масштабирует входное изображение на весь экран. 1:1 (Square) (1:1 (Квадрат)): Предусмотренное разрешение — 1280x960. Отображает входное изображение в исходном разрешении без масштабирования. Aspect (Формат): Предусмотренное разрешение — 1280x960. Изображение масштабируется для максимального заполнения экрана при сохранении исходного соотношения сторон и без геометрических искажений. Подходит для изображений с соотношением сторон 4:3. 24,5": Отображает только область экрана 24,5 дюйма по центру экрана.
Shadow Control (Управление тенью)	0–20	Значение по умолчанию функции контроля теней составляет 0, потом конечный пользователь может увеличить его в диапазоне от 0 до 20 для получения более четкого изображения. Если изображение слишком темное для того, чтобы четко видеть детали, установите значение в диапазоне от 0 до 20 для получения четкого изображения.
Low input Lag (Низкая задержка ввода)	Off (Выкл.)/ On (Вкл.)	Отключение буфера кадров может уменьшить задержку ввода. Примечание. Функция Low input Lag (Низкая задержка ввода) включена по умолчанию и не может быть изменена, когда Adaptive-Sync (Адаптивная синхронизация) включен.
Game Color (Игровой цвет)	0-20	Функция Game Color (Цвет игры) позволяет настраивать насыщенность от 0 до 20 для повышения качества изображения.
Adaptive-Sync	Off (Выкл.) / On (Вкл.)	Выключение и включение Adaptive-Sync. Напоминание о запуске Adaptive-Sync: Если включена функция Adaptive-Sync, в некоторых игровых средах возможно мерцание.
Dial Point (Размещение прицела)	Off (Выкл.)/ Dynamic (Динамический)/ On (Вкл.)	Включите или выключите игровую функцию Dial Point (Размещение прицела). Dial Point (Размещение прицела) автоматически отключается после включения или выключения монитора. Когда функция Dial Point (Размещение прицела) включена, Dial Point (Размещение прицела) отображается в центре экрана, помогая игрокам точно прицеливаться в играх от первого лица (FPS).
Sniper Scope (Снайперский прицел)	Off (Выкл.)/ 1.0/ 1.5/ 2.0	Функция изменения цвета, используемого во время игры, позволяет выбирать уровни 0-20 для регулирования насыщенности цвета с целью получения более оптимального изображения.

Frame Counter (Счетчик кадров)	Off (Выкл.)/ Rightup (Справа вверху)/ Right-Down (Справа внизу)/ Left-Down (Слева внизу)/ Left-Up (Слева вверху)	Отображение частоты кадров в выбранном углу экрана.
-----------------------------------	--	---

Примечание.

- 1). При включённом «HDR Mode (Режим HDR)» в разделе «Picture (Изображение)» элементы «Shadow Control (Управление тенью)» и «Game Color (Игровой цвет)» недоступны для настройки.
- 2). При установке «HDR» в разделе «Picture (Изображение)» на «DisplayHDR» элементы «Gaming Mode (Игровой режим)», «Shadow Control (Управление тенью)» и «Game Color (Игровой цвет)» недоступны для настройки.
При установке «HDR» в разделе «Picture (Изображение)» на «HDR Peak (Пиковое значение HDR)», «HDR Picture (HDR Изображение)», «HDR Movie(HDR Кино)» или «HDR Game(HDR Игра)» элементы «Gaming Mode (Игровой режим)» и «Game Color (Игровой цвет)» недоступны для настройки.
- 3). При установке «Color Space (Цветовое пространство)» в разделе «Picture (Изображение)» на «sRGB» или «DCI-P3» элементы «Shadow Control (Управление тенью)» и «Game Color (Игровой цвет)» недоступны для настройки.
- 4). При установке «Dual Resolution (Двойное разрешение)» в положения «QHD 144Гц» элементы «Full (Square) (Полный (Квадрат))», «1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))», «Aspect (Формат)» и «24,5» становятся недоступными для настройки.
При установке «Dual Resolution (Двойное разрешение)» в положения «HD 720Гц» элементы «1:1(16:9)», «Full (Square) (Полный (Квадрат))», «1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))», «Aspect (Формат)» и «24,5» становятся недоступными для настройки.
- 5). Когда «Image Ratio (Соотношение изображения)» установлено в «Full (Square) (Полный (Квадрат))», «1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))», «Aspect (Формат)» или «24,5», параметры «Dual Resolution (Двойное разрешение) (QHD 144Гц)» становятся недоступными для настройки.
Когда «Image Ratio (Соотношение изображения)» установлено в «1:1(16:9)», «1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))», «Aspect (Формат)» или «24,5», параметры «Adaptive-Sync» становятся недоступными для настройки.

Light FX

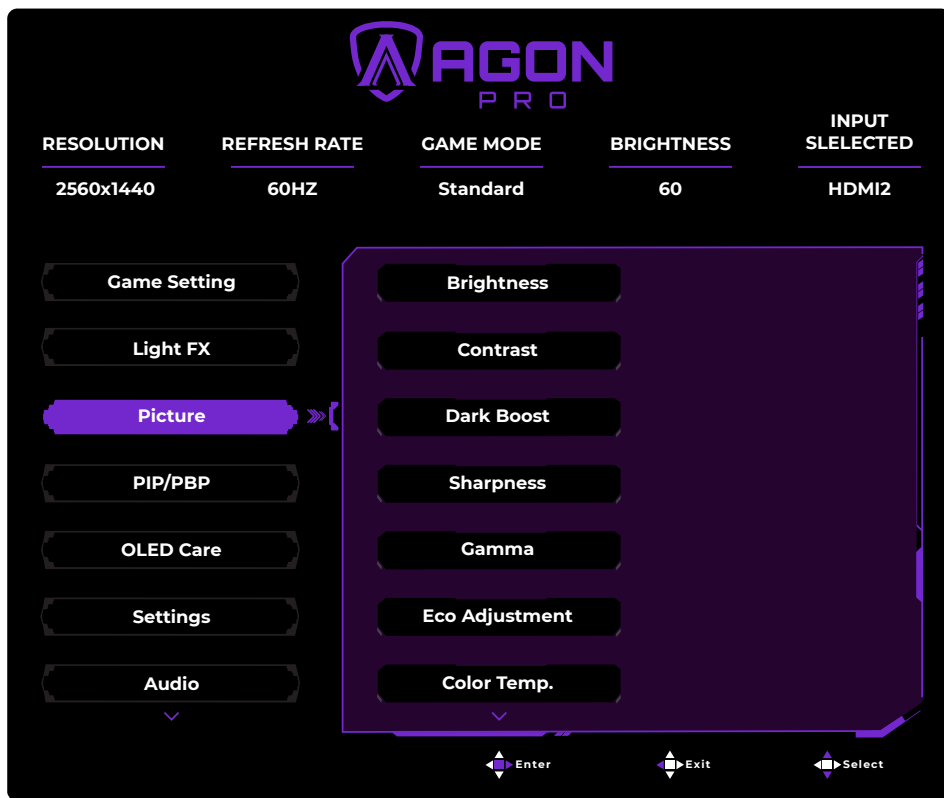


Light FX	Off (Выкл.)/ Low (Низкая)/ Medium (Средняя)/ Strong (Высокая)	Выбор интенсивности Light FX.
Light FX Mode (Light FX режим)	Audio1 (Аудио1)/ Audio2 (Аудио2)/ Static (Статика)/ Dark Point Sweep (Простой сдвиг)/ Gradient Shift (Градиентный сдвиг)/ Spread Fill (Простое заполнение)/ Drip Fill (Заполнение в 1 сторону)/ Spreading Drip Fill (Заполнение в 2 стороны)/ Breathing (Мерцание)/ Light Point Sweep (Точка движения)/ Zoom (Увеличение)/ Rainbow (Обесцвечивание)/ Wave (Волнение воды)/ Flashing (Мигание)/ Demo (Демонстрация)	Выбор режима Light FX
Pattern (Узор)	Red (Красный)/ Green (Зеленый)/ Blue (Синий)/ Rainbow (Обесцвечивание)/ User Define (Пользовательский)	Выбор Шаблон Light FX
Foreground R (Передний план К)	0-100	Пользователь может регулировать цвет переднего плана Light FX, если для параметра "Шаблон" установлено значение "Пользовательский"
Foreground G (Передний план З)		
Foreground B (Передний план С)		
Background R (Фон К)	0-100	Пользователь может регулировать цвет фона Light FX, если для параметра "Шаблон" установлено значение "Пользовательский"
Background G (Фон З)		
Background B (Фон С)		

Примечание.

Функция Dynamic Lighting поддерживается в Windows 11. Когда монитор подключен к ПК с Windows 11 через USB-кабель (входящий канал), перейдите в Desktop (Рабочий стол) → Personalization (Персонализация) → Dynamic Lighting (Динамическое освещение) и включите параметры «Use Dynamic Lighting on my devices (Использовать Dynamic Lighting на моих устройствах)» и «Compatible apps in the foreground always control lighting effects (Совместимые приложения на переднем плане всегда управляют световыми эффектами)». Это позволит системе Windows 11 управлять световыми эффектами Light FX. В результате параметр «Light FX» в меню OSD станет неактивным и недоступным для изменения.

Picture (Изображение)



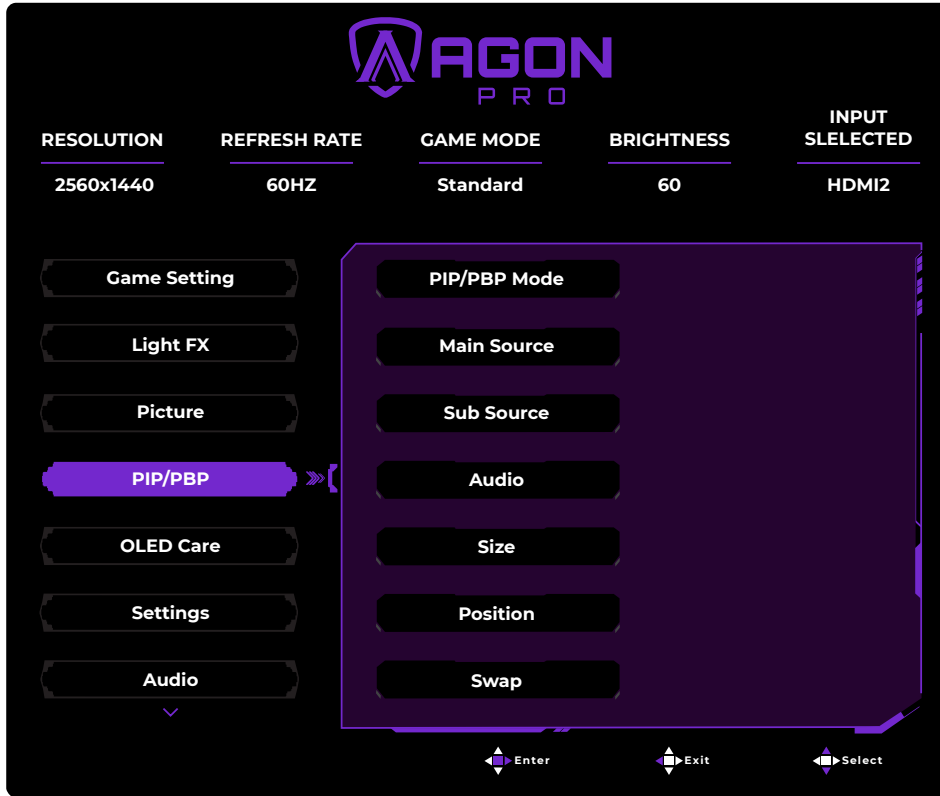
Brightness (Яркость)	0–100	Регулировка яркости подсветки
Contrast (Контраст)	0–100	Контраст из цифрового регистра.
Dark Boost (Усиление темного)	Off (Выкл.)/ Level 1 (Уровень 1)/ Level 2 (Уровень 2)/ Level 3 (Уровень 3)	Улучшение деталей изображения в темных или ярких областях путем настройки яркости во избежание перенасыщения.
Sharpness (Резкость)	0-100	Регулировка резкости.
Gamma (Гамма)	1.8/ 2.0/ 2.2/ 2.4/ 2.6	Настройка гаммы
Eco Adjustment (Настройка Эко)	Standard (Стандартный)	Стандартный режим
	Text (Текст)	Режим для работы с текстами
	Internet (Интернет)	Режим для работы в Интернете
	Game (Игра)	Game Mode (Игровой режим)
	Movie (Кино)	Режим для просмотра кинофильмов
	Sports (Спорт)	Режим для просмотра спортивных мероприятий
Color Temp. (Цветовой Режим)	6500K/ 7300K/ 9300K/ User Define (Пользовательский)	Регулировка цветовой температуры. Примечание. Чтобы настроить цвета RGB, выберите параметр “Пользовательская настройка”
Red (Красный)	0-100	Коэффициент усиления красного цвета из цифрового регистра.
Green (Зеленый)	0-100	Коэффициент усиления зеленого цвета из цифрового регистра.
Blue (Синий)	0-100	Коэффициент усиления синего цвета из цифрового регистра.
R.Saturation (R.Насыщенность)	0-100	Настройка R.Насыщенность.
G.Saturation (G.Насыщенность)	0-100	Настройка G.Насыщенность.
B.Saturation (B.Насыщенность)	0-100	Настройка B.Насыщенность.
C.Saturation (C.Насыщенность)	0-100	Настройка C.Насыщенность.
M.Saturation (M.Насыщенность)	0-100	Настройка M.Насыщенность.

Y.Saturation (Y.Насыщенность)	0-100	Настройка Y.Насыщенность.
R.Hue (R.Оттенок)	0-100	Настройка R.Оттенок.
G.Hue (G.Оттенок)	0-100	Настройка G.Оттенок.
B.Hue (B.Оттенок)	0-100	Настройка B.Оттенок.
C.Hue (C.Оттенок)	0-100	Настройка C.Оттенок.
M.Hue (M.Оттенок)	0-100	Настройка M.Оттенок.
Y.Hue (Y.Оттенок)	0-100	Настройка Y.Оттенок.
HDR	Off (Выкл.)	Настройте профиль HDR в соответствии с пользовательскими требованиями. Примечание. При обнаружении HDR-контента отображается параметр HDR для настройки
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Пиковое значение HDR)	
	HDR Picture (HDR Изображение)	
	HDR Movie(HDR Кино)	
	HDR Game(HDR Игра)	
HDR Mode (Режим HDR)	Off(Выкл.)	Оптимизирован в соответствии с цветом и контрастностью изображения, имитирует эффект HDR. Примечание. Если HDR-контент не обнаружен, отображается параметр HDR для настройки.
	HDR Picture (HDR Изображение)	
	HDR Movie(HDR Кино)	
	HDR Game(HDR Игра)	
Color Space (Цветовое пространство)	Исходная панель	Стандартная панель цветового пространства.
	sRGB	Цветовое пространство sRGB.
	DCI-P3	Цветовое пространство DCI-P3.
LowBlue Mode (Режим LowBlue)	Off (Выкл.)	Позволяет уменьшить интенсивность синего света за счет управления цветовой температурой.
	Multimedia (Мультимедиа)	
	Internet (Интернет)	
	Office (Офис)	
	Reading (Чтение)	

Примечание.

- 1). При включении «HDR Mode (Режим HDR)» элементы «Contrast (Контраст)», «Dark Boost (Усиление темного)», «Gamma (Гамма)», «Eco Adjustment (Настройка Эко)», «Color Temp. (Цветовой Режим)», «6-Axis Color Saturation/Hue (6-осевая насыщенность/оттенок цвета)», «Color Space (Цветовое пространство)» и «LowBlue Mode (Режим LowBlue)» становятся недоступными для настройки.
- 2). При установке «HDR» в положение «DisplayHDR» все элементы в разделе «Picture (Изображение)», кроме «HDR» и «Sharpness (Резкость)» становятся недоступными для настройки.
При установке «HDR» в положения «HDR Peak (Пиковое значение HDR)», «HDR Picture (HDR Изображение)», «HDR Movie(HDR Кино)» или «HDR Game(HDR Игра)» элементы «Gamma (Гамма)», «Eco Adjustment (Настройка Эко)», «Color Temp. (Цветовой Режим)», «6-Axis Color Saturation/Hue (6-осевая насыщенность/оттенок цвета)», «Color Space (Цветовое пространство)» и «LowBlue Mode (Режим LowBlue)» становятся недоступными для настройки.
- 3). Когда «Color Space (Цветовое пространство)» установлено в «sRGB» или «DCI-P3», параметры «Contrast (Контраст)», «Dark Boost (Усиление темного)», «Gamma (Гамма)», «Eco Adjustment (Настройка Эко)», «Color Temp. (Цветовой Режим)», «6-Axis Color Saturation/Hue (6-осевая насыщенность/оттенок цвета)», «HDR Mode (Режим HDR)» и «LowBlue Mode (Режим LowBlue)» становятся недоступными для настройки.
- 4). Когда «Eco Adjustment (Настройка Эко)» установлен в режим «Reading (Чтение)», параметры «Contrast (Контраст)», «Dark Boost (Усиление темного)», «Color Temp. (Цветовой Режим)», «6-Axis Color Saturation/Hue (6-осевая насыщенность/оттенок цвета)», «Color Space (Цветовое пространство)» и «LowBlue Mode (Режим LowBlue)» становятся недоступными для настройки.
- 5). Когда «Gaming Mode (Игровой режим)» в разделе «Game Setting (Настройка игры)» установлен в режим, отличный от «Eco Adjustment (Настройка Эко)», «6-Axis Color Saturation/Hue (6-осевая насыщенность/оттенок цвета)», «HDR Mode (Режим HDR)» и «Color Space (Цветовое пространство)» становятся недоступными для настройки.
- 6). Из-за ограничений системы Windows HDR может не включаться, если глубина цвета дисплея составляет 8bpc+YCbCr422 или ниже.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Режим PIP/PBP)	Off (Выкл.)/ PIP/ PBP	Отключить или включить функции PIP и PBP.
Main Source (Основ. источник)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Выбор источника основного экрана.
Sub Source (Допол. источник)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Выбор источника дополнительного экрана.
Audio (Аудио)	Main Source (Основ. источник)	Выбор аудиовыхода для основного или дополнительного экрана.
	Sub Source (Допол. источник)	
Size (Размер)	Small (Маленький)/ Middle (Средняя)/ Large (Огромный)	Выбор размера дополнительного экрана.
Position (Положение)	Right-up (Справа вверху)	Выбор положения дополнительного экрана.
	Right-down (Справа внизу)	
	Left-up (Слева вверху)	
	Left-down (Слева внизу)	
Swap (Замена)	On (Вкл.): Замена	Поменять источник экрана местами
	Off (Выкл.): Нет действия	

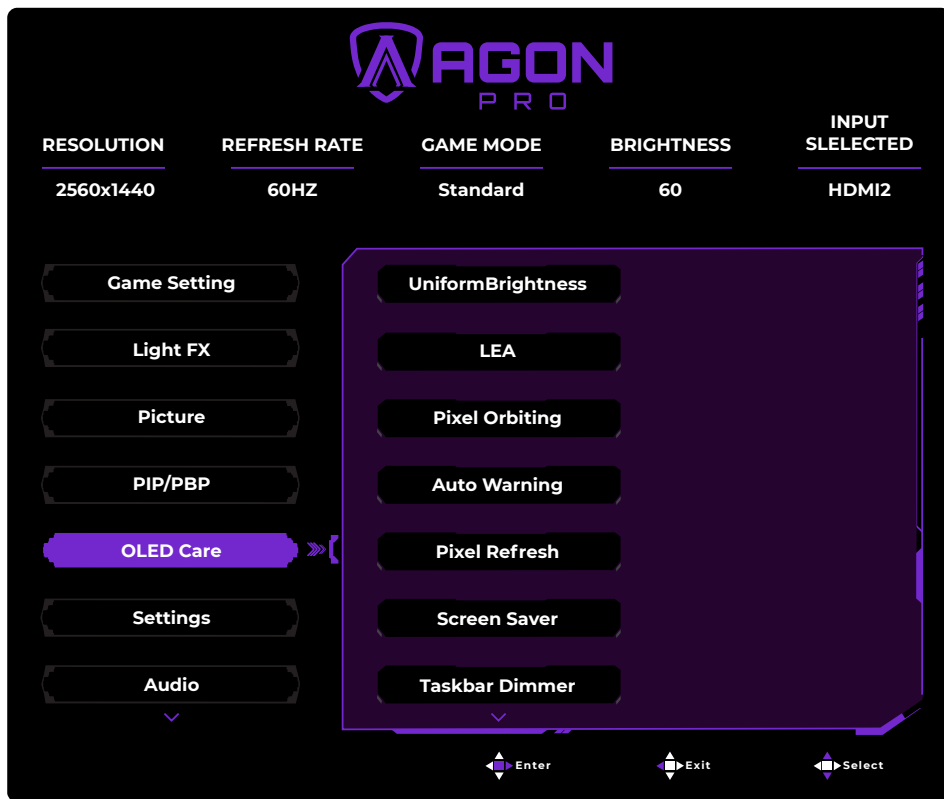
Примечание.

- 1). Когда параметр «HDR» в меню «Picture (Изображение)» установлен в любое состояние, кроме «Выкл.», все элементы в меню «PIP/PBP» становятся недоступными для настройки.
- 2). В режиме UHD: когда PIP включен: для источников HDMI/DisplayPort/USB C предустановленное разрешение составляет 2560x1440@60Гц, максимальное поддерживаемое разрешение — 2560x1440@144Гц; когда PBP включен: для источников HDMI/DisplayPort/USB C предустановленное разрешение составляет 1280x1440@60Гц, максимальное поддерживаемое разрешение — 1280x1440@360Гц.

3). Когда PBR/PIP включен, совместимость источников ввода для основного/дополнительного экранов указана в следующей таблице:

PBR/PIP		Main Source (Основ. источник)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Допол. источник)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

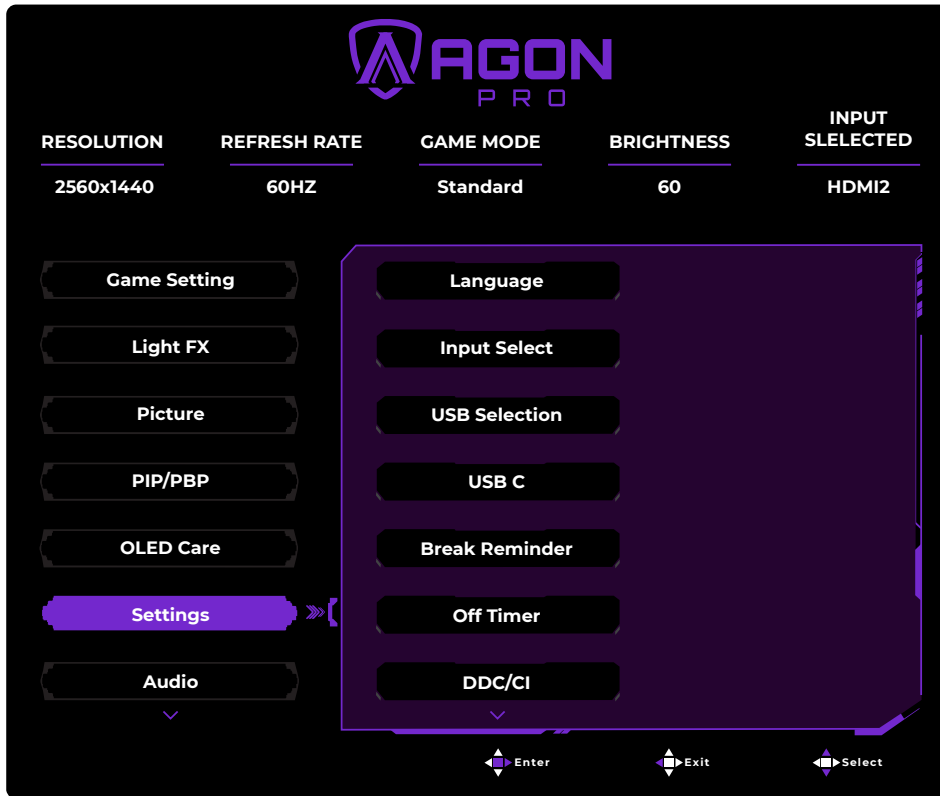
OLED Care (Уход за OLED)



Uniform Brightness (Равномерная яркость)	Off (Выкл.)/On (Вкл.)	Включение функции Uniform Brightness (Равномерная яркость) активирует стабилизацию для SDR-контента, поддерживая постоянную яркость даже при изменении размера белого окна.
LEA (Logo Extraction Algorithm) (Алгоритм извлечения логотипа)	Off (Выкл.)/On (Вкл.)	Используется, чтобы включить функцию LEA для снижения риска возникновения остаточного изображения. Рекомендуемые настройки функции: «On (Вкл.)» После включения этой функции экран будет автоматически сужаться для установки нужной яркости области отображения и, следовательно, уменьшения возможного остаточного изображения.
Pixel Orbiting (Вращение пикселей)	Off (Выкл.)	Используется, чтобы включить функцию «Орбита» для снижения риска возникновения остаточного изображения. Рекомендуемая настройка функции: «On (Вкл.)» После включения этой функции пиксели изображения будут перемещаться по кругу как единое целое. Амплитуда перемещения зависит от настроек. Перемещаемый символ может быть срезом с каждой стороны. Если выбрано значение «Strongest (Максимальная)», возникновение остаточного изображения маловероятно, но, возможно, срез с каждой стороны может быть более заметным.
	Weak (Слабая)	
	Medium (Средняя)	
	Strong (Сильная)	
	Strongest (Максимальная)	

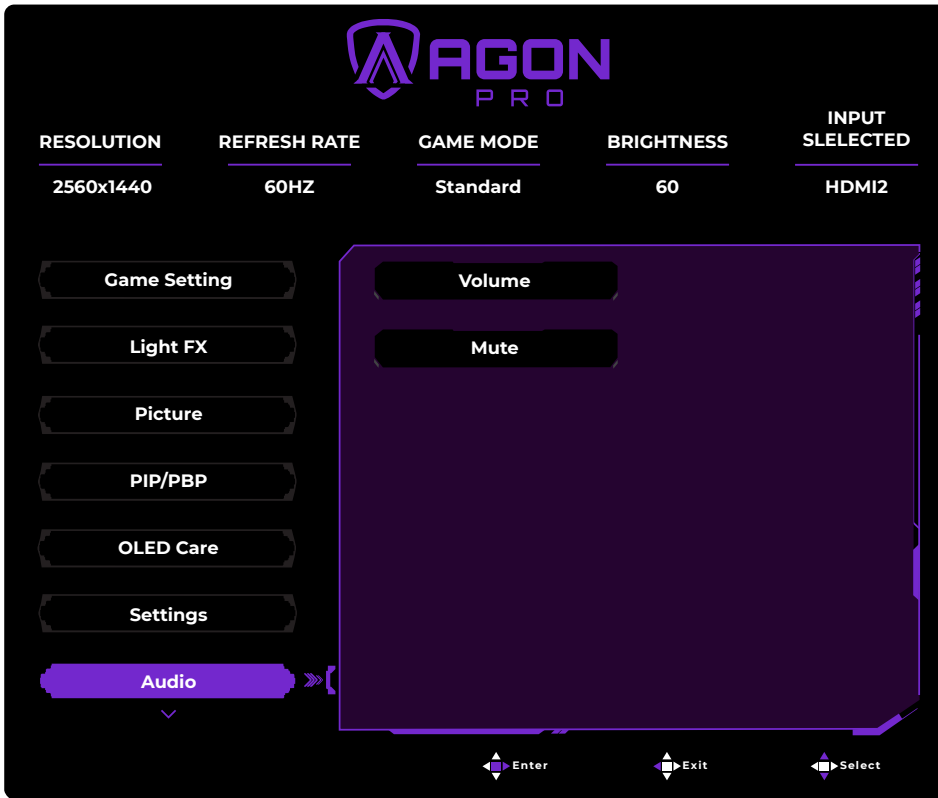
<p>Auto Warning (Автоматическое предупреждение)</p>	<p>Off (Выкл.)/On (Вкл.)</p>	<p>Включение/выключение функции автоматического предупреждения «Pixel Refresh (Обновление пикселей)».</p> <p>Монитор будет выводить «Auto Warning (Автоматическое предупреждение)» каждые 24 часа использования, напоминая о необходимости запуска процедуры «Pixel Refresh (Обновление пикселей)».</p> <p>Выберите «Off (Выкл.)», чтобы отключить автоматическое предупреждение об «Pixel Refresh (Обновление пикселей)». Отметим, что игнорирование функции обновления пикселей в рекомендованные интервалы может увеличить риск остаточного изображения на экране. Будьте осторожны.</p>
<p>Pixel Refresh (Обновление пикселей)</p>	<p>Off (Выкл.)/On (Вкл.)</p>	<p>Используется для включения и запуска функций Screen Compensation and Correction (Компенсация и коррекция экрана) и Pixel Refresh (Обновление пикселей) уже возникшего остаточного изображения.</p> <p>После включения выберите «Yes (Да)» в соответствии с подсказкой меню, и монитор автоматически сначала выполнит Screen Compensation and Correction (Компенсация и коррекция экрана), а затем — Pixel Refresh (Обновление пикселей). После завершения монитор вернется во включенное состояние.</p>
<p>Screen Saver (Заставка)</p>	<p>Off (Выкл.)/On (Вкл.)</p>	<p>Чтобы снизить риск остаточного изображения, рекомендуется включить функцию заставки. При длительном отображении статичного изображения яркость экрана автоматически значительно снижается для уменьшения возможного остаточного изображения. Экран восстановит предыдущий уровень яркости после обнаружения изменения изображения.</p>
<p>Taskbar Dimmer (Затемнение панели задач)</p>	<p>Off (Выкл.)/On (Вкл.)</p>	<p>Включение функции Taskbar Dimmer (Затемнение панели задач) помогает снизить риск остаточного изображения.</p> <p>Рекомендуется установить значение «On (Вкл.)». Когда функция включена, экран автоматически уменьшает яркость области панели задач для снижения возможного остаточного изображения.</p>
<p>Zero Frame Delay (Нулевая задержка кадров)</p>	<p>Off (Выкл.)/On (Вкл.)</p>	<p>При включении снижает задержку изображения и улучшает время отклика.</p>

Settings (Настройки)



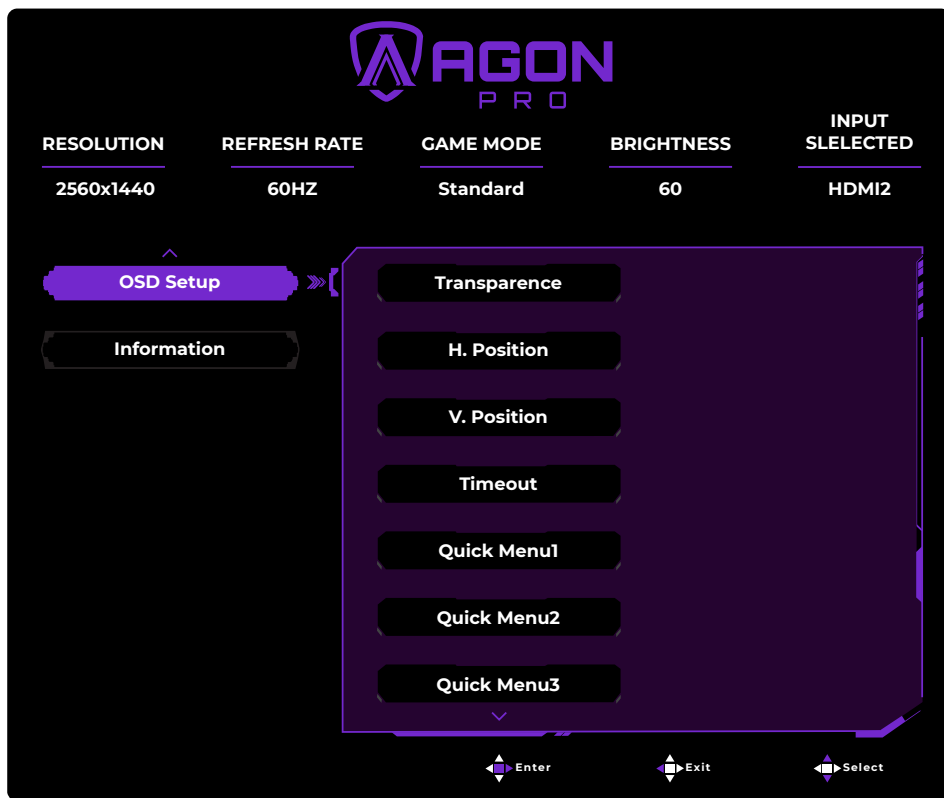
Language (Язык)		Выберите язык экранного меню
Input Select (Выбор Входа)	Auto(Авто)/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Выбор источника входного сигнала
USB Selection (Выбор USB)	Auto (Авто)/USB C/ USB up (Восходящий порт USB)	Выбор канала передачи данных USB вверх.
USB C	High Data Speed (Высокая скорость передачи данных)/ High Resolution (Высокое разрешение)	Установите приоритет передачи данных или приоритет разрешения для интерфейса USB. Примечание. Значение по умолчанию — «High Resolution (Высокое разрешение)». В этом режиме порт USB-A работает на скорости USB 2.0, а порт USB C поддерживает максимальное разрешение 2560x1440@540Гц. При выборе «High Data Speed (Высокая скорость передачи данных)» приоритет отдается скорости передачи данных. Порт USB-A работает на скорости USB 3.2 Gen 1.
Break Reminder (Напоминание о паузе)	Off (Выкл.)/On (Вкл.)	Когда функция включена, система подаст напоминание о перерыве, если пользователь работает без перерыва более 1 часа.
Off timer (Таймер выключения)	0-24hrs (0-24 ч)	Выбор времени отключения питания
DDC/CI	No (Нет) /Yes (Да)	Включение и отключение поддержки DDC/CI
Reset (Сброс настроек)	No (Нет) /Yes (Да)	Сброс параметров меню к стандартным значениям

Audio (Аудио)



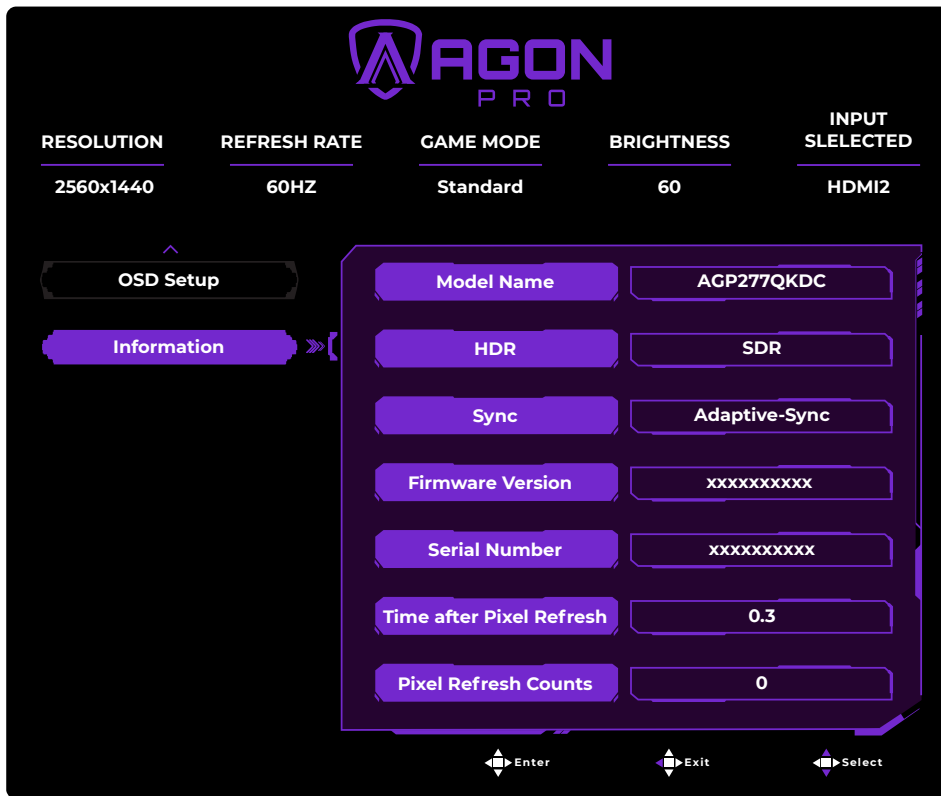
Volume (Громкость)	0–100	Настройка выходной громкости динамиков или наушников.
Mute(Без звука)	Off (Выкл.)/ On (Вкл.)	Включить/выключить звук

OSD Setup (Настройка OSD)



Transparence (Прозрачность)	0–100	Регулировка уровня прозрачности экранного меню
H. Position (Полож. По Гор.)	0–100	Регулировка положения экранного меню по горизонтали
V. Position (Полож. По Вер.)	0–100	Регулировка положения экранного меню по вертикали
Timeout (Вр. Отобр. Меню)	5-120	Регулировка времени отображения экранного меню
Quick Menu1 (Быстрое меню1)	Gaming Mode (Игровой режим)/ Shadow Control (Настройка теней)/ Game Color (Цвет игры)/ Brightness (Яркость)/ Contrast (Контраст)/ Sharpness (Резкость)/ Volume (Громкость)	Настройка функций Быстрого меню 1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Быстрое меню2)		
Quick Menu3 (Быстрое меню3)		
Quick Menu4 (Быстрое меню4)		
User1 (Пользователь 1)	Dual Resolution (Двойное разрешение)/ Gaming Mode (Игровой режим)/ Shadow Control (Настройка теней)/ Low input Lag (Низкая задержка ввода)/ Adaptive-Sync (Адаптивная синхронизация)/ Dial Point (Размещение прицела)/ Sniper Scope (Снайперский прицел)/ Input Select (Выбор входа)/ Volume (Громкость)/ Image Ratio (Формат изображ.)/ Pixel Refresh (Обновление пикселей)/ Light FX (Световые эффекты)/ Game Color (Игровой цвет)/ Dark Boost (Усиление темного)/ Sharpness (Резкость)/ Color Temp. (Цветовой Режим)/ Color Space (Цветовое пространство)	Настройка функций Пользователь 1 и 2.
User2 (Пользователь 2)		
Firmware upgrade (Обновление прошивки)	No (Нет) /Yes (Да)	Включить/выключить обновление прошивки.

Information (информация)



Индикаторы

Состояние	Цвет индикатора
Режим полного энергопотребления	Белый
Неактивный режим	Оранжевый
Выполнение функции OFF RS	Белый индикатор мигает (одну секунду горит, на одну секунду гаснет)
Выполнение JB	Белый индикатор мигает (3 секунды горит, на 3 секунды гаснет)
Неисправность панели OLED	Оранжевый индикатор мигает (поочередно одну секунду горит, на одну секунду гаснет)
Режим завершения работы	Индикатор не горит.

Поиск и устранение неисправностей

Проблемы	Возможные решения
Индикатор питания не горит.	<ul style="list-style-type: none"> • Проверьте, включено ли питание. • Проверьте, подключен ли кабель питания.
Индикатор питания горит, но на мониторе отсутствует изображение.	<ul style="list-style-type: none"> • Проверьте, включено ли питание компьютера. • Проверьте, правильно ли вставлена видеокарта в компьютер. • Убедитесь, что сигнальный кабель монитора правильно подключен к компьютеру. • Проверьте разъем сигнального кабеля монитора и убедитесь, что все контакты прямые и не погнуты. • Понаблюдайте за индикатором, нажимая клавишу Caps Lock на клавиатуре компьютера, чтобы убедиться, что компьютер работает.
Изображение отсутствует, но индикатор питания мигает оранжевым.	<ul style="list-style-type: none"> • Панель OLED неисправна и работает неправильно. Проконсультируйтесь со специалистом AOC по послепродажному обслуживанию.
Неисправность при выполнении функции «вставь-и-работай».	<ul style="list-style-type: none"> • Проверьте функцию «вставь-и-работай», если она поддерживается. • Проверьте функцию «вставь-и-работай», если ее поддерживает адаптер.
Тусклое изображение.	<ul style="list-style-type: none"> • Отрегулируйте яркость и контрастность.
Нарушение синхронизации изображения.	<ul style="list-style-type: none"> • Рядом могут находиться электрические приборы и устройства, которые могут вызывать электронные помехи.
На экране отображается сообщение «the signal wire is not available» (отсутствует сигнальный кабель) или «no signal» (отсутствует сигнал).	<ul style="list-style-type: none"> • Проверьте правильность подключения сигнального кабеля. • Проверьте целостность штырьков в разьеме сигнального кабеля. • Чтобы устранить остаточное изображение, функцию Pixel Refresh (Обновление пикселей) можно включить и запустить в меню монитора. Многократное выполнение этой функции позволяет получить нужный эффект для изображения. Другие инструкции по обслуживанию экрана приведены в инструкциях пользователя на официальном веб-сайте.
На экране отображается сообщение «invalid input» (недопустимый ввод).	<ul style="list-style-type: none"> • Проверьте, возможно, на вашем компьютере установлен неправильный режим отображения. Настройте для компьютера режим отображения, указанный в подробных инструкциях пользователя.
Остаточное изображение.	<ul style="list-style-type: none"> • В зависимости от характеристик панели OLED, чтобы устранить возникшее остаточное изображение, в меню монитора можно включить и запустить функцию Pixel Refresh (Обновление пикселей). Рекомендуется выполнять эту функцию несколько раз, чтобы получить нужный эффект для изображения. Другие инструкции по обслуживанию экрана можно просмотреть в инструкциях пользователя на официальном веб-сайте.
Нормативные требования и обслуживание	<ul style="list-style-type: none"> • Ознакомьтесь с информацией о регулировании и обслуживании на сайте www.aoc.com. (Найти модель, приобретаемую в вашей стране, а также информацию о регулировании и обслуживании можно на странице поддержки.)

Технические характеристики

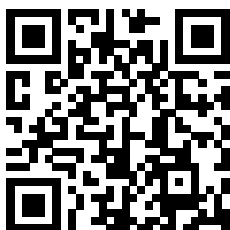
Общие технические характеристики

Панель	Наименование модели	AGP277QKDC		
	Система управления	OLED		
	Фактический размер изображения по диагонали	Диагональ 67,3 см		
	Шаг пикселя	0,2292 (Г) x 0,2292 мм (В)		
	Цвета экрана	1.07B		
Другие	Частота горизонтальной развертки	30к~510кГц		
	Размер развертки по горизонтали (макс.)	586,75 mm		
	Частота вертикальной развертки	QHD: 48~540Гц HD: 48~720Гц		
	Размер развертки по вертикали (макс.)	330,05 mm		
	Оптимальное предварительно установленное разрешение	QHD: 2560x1440@60Гц HD: 1280x720@60Гц		
	Max resolution	QHD: 2560x1440@540Гц HD: 1280x720@720Гц		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Источник питания	100-240V~, 50/60Hz, 3,0A		
	Потребляемая мощность	Типичные настройки*	60Вт	
		Макс. (яркость = 100, контрастность = 100)	≤220Вт	
Режим ожидания		≤ 0,5Вт		
USB C	USB C	Двухсторонний разъем		
	Ультравысокая скорость	Передача данных и видео		
	DisplayPort	Встроенный режим DisplayPort Alt		
	Источник питания	USB PD		
	Максимальная мощность блока питания	до 65 Вт (5 В/3 А, 7 В/3 А, 9 В/3 А, 10 В/3 А, 12 В/3 А, 15 В/3 А, 20 В/3,25 А)		
Физические характеристики	Тип разъема	HDMI2/ DisplayPort/ USB C (PD65W)/ Нисходящий порт USBx3/ Восходящий порт USB/ Наушники		
	Тип сигнального кабеля	Съемный		
Условия эксплуатации	Температура	во время эксплуатации	0°C~ 40°C	
		в нерабочем режиме	-25°C~ 55°C	
	Влажность	во время эксплуатации	от 10% до 85% (без образования конденсата)	
		в нерабочем режиме	от 5% до 93% (без образования конденсата)	
	Высота над уровнем моря	во время эксплуатации	0 м ~ 5000 м	
		в нерабочем режиме	0 м ~12 192 м	

Примечание:

*Типичное энергопотребление измеряется в режиме высокой производительности.

(как определено производителем)



Примечание.

Максимальное количество отображаемых цветов, которое поддерживается данным устройством, составляет 1,07 млрд при соблюдении следующих условий настройки (из-за ограничения выходных параметров некоторых видеокарт возможны отклонения):

(Выходное разрешение Глубина цвета Версия входного сигнала Формат выходного цвета Состояние)	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@USB Высокая скорость передачи данных		USB C@USB Высокое разрешение	
	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB
2560x1440@540Гц 10 бит на рканал	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка	\	\	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)
2560x1440@540Гц 8 бит на рканал	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка	\	\	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)
2560x1440@480Гц 10 бит на рканал	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка	\	\	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)
2560x1440@480Гц 8 бит на рканал	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка	\	\	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)
2560x1440@360Гц 10 бит на рканал	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)
2560x1440@360Гц 8 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка (DSC)
2560x1440@240Гц 10 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка (DSC)
2560x1440@240Гц 8 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка
2560x1440@144Гц 10 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка
2560x1440@144Гц 8 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка
2560x1440@120Гц 10 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка
2560x1440@120Гц 8 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Support	Поддержка	Поддержка
1280x720@720Гц 10 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка (DSC)
1280x720@720Гц 8 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка
1280x720@540Гц 10 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка
1280x720@540Гц 8 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка (DSC)	Поддержка	Поддержка
1280x720@240Гц 10 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка
1280x720@240Гц 8 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка
1280x720@144Гц 10 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка
1280x720@144Гц 8 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка
1280x720@120Гц 10 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка
1280x720@120Гц 8 бит на рканал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка
Нижнее разрешение 10 бит/8 бит на канал	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка	Поддержка

Предустановленные режимы дисплея

QHD PC resolution (Разрешение QHD для ПК)

Формат изображ. Интерфейс Разрешение Состояние	Полный (16:9) 1:1 (16:9)		Полный (Квадрат) 1:1 (Квадрат) Формат		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480@60Гц	√	√	√	√	√	√
640x480@67Гц	√	√	√	√	√	√
640x480@72Гц	√	√	√	√	√	√
640x480@75Гц	√	√	√	√	√	√
640x480@100Гц	√	√	√	√	√	√
640x480@120Гц	√	√	√	√	√	√
720x400@70Гц	√	√	√	√	√	√
800x600@56Гц	√	√	√	√	√	√
800x600@60Гц	√	√	√	√	√	√
800x600@72Гц	√	√	√	√	√	√
800x600@75Гц	√	√	√	√	√	√
800x600@100Гц	√	√	√	√	√	√
800x600@120Гц	√	√	√	√	√	√
832x624@75Гц	√	√	√	√	√	√
1024x768@60Гц	√	√	√	√	√	√
1024x768@70Гц	√	√	√	√	√	√
1024x768@75Гц	√	√	√	√	√	√
1024x768@540Гц			√	√		
1280x960@60Гц			√	√		
1280x960@540Гц			√	√	√	√
1280x1024@60Гц	√	√	√	√	√	√
1280x1024@75Гц	√	√	√	√	√	√
1280x1024@540Гц			√	√		
1728x1080@540Гц			√	√		
1920x1080@60Гц	√	√	√	√	√	√
1920x1080@540Гц	√	√				
1920x1440@540Гц			√	√		
2368x1320@60Гц					√	√
2368x1320@120Гц					√	√
2368x1320@240Гц					√	√
2368x1320@540Гц					√	√
2560x1440@60Гц	√	√			√	√
2560x1440@120Гц	√	√	√	√	√	√
2560x1440@144Гц	√	√				
2560x1440@240Гц	√	√				
2560x1440@360Гц	√	√				
2560x1440@480Гц	√	√				
2560x1440@540Гц	√	√				

QHD Video Resolution (Разрешение QHD для видео)

Формат изображ. Интерфейс Состояние Разрешение	Полный (16:9) 1:1 (16:9)		Полный (Квадрат) 1:1 (Квадрат) Формат		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 (Разрешение HD для ПК)

Формат изображ. Интерфейс Разрешение Состояние	Полный (16:9) 1:1 (16:9)	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480@60Гц	√	√
640x480@67Гц	√	√
640x480@72Гц	√	√
640x480@75Гц	√	√
640x480@100Гц	√	√
640x480@120Гц	√	√
720x400@70Гц	√	√
800x600@56Гц	√	√
800x600@60Гц	√	√
800x600@72Гц	√	√
800x600@75Гц	√	√
800x600@100Гц	√	√
800x600@120Гц	√	√
832x624@75Гц	√	√
1024x768@60Гц	√	√
1024x768@70Гц	√	√
1024x768@75Гц	√	√
1280x1024@60Гц	√	√
1280x1024@75Гц	√	√
1280x720@60Гц	√	√
1280x720@120Гц	√	√
1280x720@144Гц	√	√
1280x720@240Гц	√	√
1280x720@480Гц	√	√
1280x720@540Гц	√	√
1280x720@720Гц	√	√

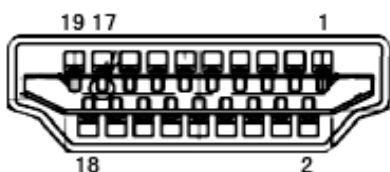
HD Video Resolution (Разрешение HD для видео)

Разрешение Состояние Интерфейс Формат изображ.	Полный (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	√	√

Примечание.

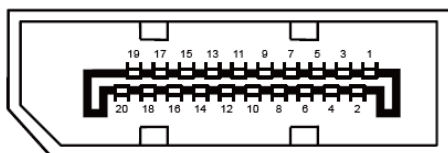
- 1). Для оптимального качества изображения, пожалуйста, обратитесь к таблице выше, чтобы установить разрешение для вашего входного источника. Установленное разрешение зависит от устройства вывода сигнала: для игровых консолей рекомендуется использовать «Video Resolution (Разрешение для видео)», для игр на ПК — «PC Resolution (Разрешение ПК)».
- 2). Когда «Dual Resolution (Двойное разрешение)» установлено как «QHD», установите параметры «QHD PC resolution (Разрешение QHD для ПК)» и «QHD Video Resolution (Разрешение QHD для видео)». Когда «Dual Resolution (Двойное разрешение)» установлено как «HD», установите параметры «HD PC Resolution (Разрешение HD для ПК)» и «HD Video Resolution (Разрешение HD для видео)».
- 3). Чтобы переключить настройку «Image Ratio (Формат изображ.)» монитора, перейдите в меню OSD → «Game Setting (Настройка игрового режима)» → «Image Ratio (Формат изображ.)» для изменения.
- 4). Чтобы указанные выше разрешения работали корректно, сначала проверьте совместимость видеокарты. Из-за различий в стратегии производителей видеокарт некоторые опции могут быть скрыты. Поддержка видеокарты определяется фактической ситуацией.
- 5). Согласно стандарту VESA, при расчете частоты обновления (частоты кадров) различными операционными системами и видеокартами возможна небольшая погрешность (+/-1Гц). Фактическая частота обновления (частота кадров) имеет приоритет.
- 6). DisplayPort 2.1 поддерживает UHBR20 с общей пропускной способностью 80 Гбит/с. Интерфейс HDMI 2.1 поддерживает FRL6 с общей пропускной способностью 48 Гбит/с.
- 7). Проблемы совместимости сигнала HDMI2.1 (FRL6 48Гбит/с) с видеокартами NVIDIA® могут вызывать аномальное отображение или автоматическую перезагрузку компьютера, поэтому для видеокарт NVIDIA® рекомендуется использовать DisplayPort. Для видеокарт AMD® можно использовать как HDMI, так и DisplayPort.

Назначение контактов



19-контактный кабель для передачи сигналов цветного изображения

Номер контакта	Наименование сигнала	Номер контакта	Наименование сигнала	Номер контакта	Наименование сигнала
1.	Данные TMDS 2+	9.	Данные TMDS 0-	17.	Земля DDC/CEC
2.	Данные TMDS 2 экранирование	10.	TMDS-синхронизация +	18.	Питание +5 В
3.	Данные TMDS 2-	11.	Экранирование TMDS-синхронизации	19.	Определение «горячего» подключения
4.	Данные TMDS 1+	12.	TMDS-синхронизация -		
5.	Данные TMDS 1 экранирование	13.	CEC		
6.	Данные TMDS 1-	14.	Зарезервировано (не задействован на устройстве)		
7.	Данные TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Данные TMDS 0 экранирование	16.	SDA		



20-контактный кабель для передачи сигналов цветного изображения

Номерконтакта	Наименование сигнала	Номерконтакта	Наименование сигнала
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	Определение «горячего» подключения
9	ML_Lane 1 (p)	19	Возврат DisplayPort_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

Технология Plug and Play

Функция Plug & Play DDC2B

Данный монитор поддерживает функции VESA DDC2B в соответствии со стандартом VESA DDC. Эти функции позволяют компьютеру распознавать монитор и, в зависимости от используемой версии DDC, получать от монитора дополнительную информацию о его возможностях.

DDC2B — это двунаправленный канал данных, основанный на протоколе I2C. Компьютер может запросить информацию EDID по каналу DDC2B.

HDMI[®]

HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE