



Ръководство на  
потребителя на  
OLED монитор

**AGP277QKDC**

Въз основа на характеристиките на OLED продукта, се препоръчва поддръжка на екрана съгласно изискванията в ръководството на потребителя, така че да се намали риска от генериране на остатъчен образ.

**AOC**

[www.aoc.com](http://www.aoc.com)

©2025 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

**HDMI**<sup>®</sup>  
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Безопасност .....	1
Национални конвенции .....	1
Захранване .....	2
Инсталация .....	3
Почистване .....	4
Други.....	5
Настройки.....	6
Съдържание на опаковката .....	6
Настройка на стойка и основа.....	7
Нагласяне ъгъла на гледане .....	8
Свързване на монитора .....	9
Монтаж на стена.....	10
Функция за Adaptive-Sync .....	11
Функция, съвместима с NVIDIA G-SYNC .....	12
HDR .....	13
KVM .....	14
Поддръжка на екрана.....	16
Настройване.....	18
Бързи клавиши .....	18
Adjust OSD Menu (Регулиране на екранното меню).....	20
Quick Menu (Бързо меню).....	20
Button Operation Guide (Ръководство за работа с бутоните) .....	20
OSD Menu (Екранно меню).....	21
Game Setting (Настройка за игри).....	21
Light FX (Светлинни ефекти).....	24
Picture (Картина).....	25
PIP/PBP .....	27
OLED Care (Грижа за OLED) .....	29
Settings (Настройки) .....	31
Audio (Аудио) .....	32
OSD Setup (Настройка на екранното меню) .....	33
Information (Информация) .....	34
LED (светодиоден) индикатор .....	35
Отстраняване на неизправности.....	36
Спецификация .....	37
Общи спецификации .....	37
Предварително настроени екранни режими .....	39
QHD PC Resolution (Разделителна способност на компютър QHD) .....	39
QHD Video Resolution (Разделителна способност на видео QHD).....	40
HD PC Resolution (Разделителна способност на компютър HD).....	41
HD Video Resolution (Разделителна способност на видео HD) .....	42
Разпределение на изводите .....	43
Plug and Play .....	44

# Безопасност

## Национални конвенции

Конвенциите за условните обозначения, използвани в този документ, се описват в подразделите по-долу.

### Забележки, знаци за внимание и предупреждения

В цялото ръководство определени части от текста са придружени от икона и са написани с получер шрифт или в курсив. Тези части съдържат забележки, бележки за внимание и предупреждения и се използват по следния начин:



**ЗАБЕЛЕЖКА:** ЗАБЕЛЕЖКА съдържа важни сведения, които ще помогнат да използвате по-добре компютърната си система.





**ВНИМАНИЕ:** ВНИМАНИЕ посочва потенциален риск от повреда на хардуера или загуба на данни и съвет как да избегнете проблема.





**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ показва възможно телесно нараняване и казва как да се избегне проблемът. Някои предупреждения могат да се появят в алтернативни формати и да не са придружени от икона. В тези случаи конкретното представяне на предупреждението се изисква от съответния регулаторен орган.


## Захранване


 Характеристики на захранването трябва да съответстват на посочените на етикета на монитора. Ако не сте сигурни за електрозахранването в сградата, обърнете се към Вашия доставчик или местната електрическа компания.

 Мониторът има щепсел с три крачета, с трети (заземяващ) щифт. Щепселът може да се вкара само в контакт със заземяване като защитна функция. Ако щепселът не съответства на контакта, извикайте електротехник да монтира подходящ контакт или използвайте адаптер за заземяване на уреда. Не премахвайте защитата на заземяващия щепсел.

 Изключете уреда по време на гръмотевична буря или когато няма да го използвате дълго време. Това ще предпази монитора от повреди причинени от свръхнапрежение.

 Не претоварвайте захранващите кабели и удължители. Претоварването може да доведе до пожар или токов удар.

 За гарантиране на надеждно функциониране, използвайте монитора само с одобрени от UL компютри, които имат подходящо конфигурирани куплунги с маркировка 100-240V AC, най-малко 5A.

 Контактът трябва да се намира близо до устройството и да бъде лесно достъпен.

## Инсталация

**!** Не поставяйте монитора на нестабилна количка, стойка, триножник, конзола или маса. При падане мониторът може да нарани някого и да се повреди. Използвайте само количка, стойка, триножник, конзола или маса, препоръчани от производителя или продавани заедно с този продукт. Спазвайте указанията на производителя при монтажа и използвайте само препоръчаните от производителя монтажни принадлежности. Манипулирането на продукта и принадлежностите да се извършва внимателно.

**!** Да не се допуска попадането на предмети в цепките на корпуса. Това може да повреди електрическите контури и да причини пожар или токов удар. Да не се допуска попадане на течности върху монитора.

**!** Да не се оставя с лицевата част върху пода.

**!** За закрепване на монитора на стена или шкаф използвайте стойка, одобрена от производителя и следвайте указанията към стойката.

**!** За да избегнете евентуални щети, например обелване на панела от рамката, уверете се, че мониторът не е наклонен надолу на повече от -5 градуса. Ако максималният ъгъл за наклон надолу е -5.

**!** Около монитора да се остави празно пространство, както е показано по-долу. В противен случай прегряването поради недостатъчна вентилация може да причини пожар или повреда на монитора.

По-долу са показани препоръчителните зони за вентилация при монтаж на монитора на стена или на стойка:

### Монтаж на стойка



## Почистване


**!** Корпусът да се почиства редовно с мека кърпа. Да се използват неутрални препарати за петната, тъй като силните препарати могат да разяждат корпуса.

**!** Да не се допуска проникване на препаратите вътре в продукта при почистване. Да не се използват груби тъкани, които могат да повредят повърхността на екрана.




**!** Да се откачи захранващият кабел преди почистване на продукта.


## Други


 Ако усетите странна миризма, звук или дим от продукта, НЕЗАБАВНО изключете захранването и се свържете със сервизния център.


 Уверете се, че процеците за вентилация не са блокирани от масата или завесите.

 Не излагайте монитора на силни вибрации или силни удари при работа.

 Не удряйте и не изпускайте монитора при работа или транспортиране.


 Захранващите кабели трябва да са одобрени по отношение на безопасността. За Германия трябва да бъдат H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 mm<sup>2</sup> или по-добри. За другите държави да се използват съответните подходящи видове кабели.


 Прекомерното звуково налягане от слушалките може да причини загуба на слуха. Регулиране на еквалайзера до максимално ниво увеличава изходната мощност на слушалките и следователно нивото на звуковото налягане.

 Ниска синя светлина: Дисплеят използва панел с ниска синя светлина. Той отговаря на сертификацията TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution при фабрично нулиране/по подразбиране.

### **Здраве:**

- Мониторът трябва да бъде на разстояние 50 ~ 70 см (20 ~ 28 инча) от очите ви.
- Продължителното гледане в екрана причинява умора на очите и може да влоши зрението ви. Почивайте очите си 5 ~ 10 минути за всеки 1 час използване на продукта.
- Намалете напрежението в очите, като фокусирате върху обекти на далечно разстояние.
- Честото мигане и упражненията за очите помагат да се предотврати изсушаването им.

 Технологията без трептене поддържа стабилна подсветка с DC димер, който елиминира основния причина за трептенето на монитора, което облекчава натоварването на очите.

 Въз основа на характеристиките на OLED продуктите, не се препоръчва непрекъснато използване на този продукт за повече от 24 часа. Този продукт използва много технологии за елиминиране на евентуален остатъчен образ. За повече информация, вижте инструкциите в "Поддръжка на екрана".

# Настройки

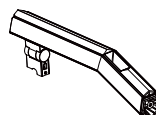
## Съдържание на опаковката



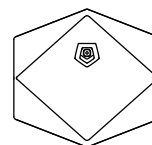
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB Cable



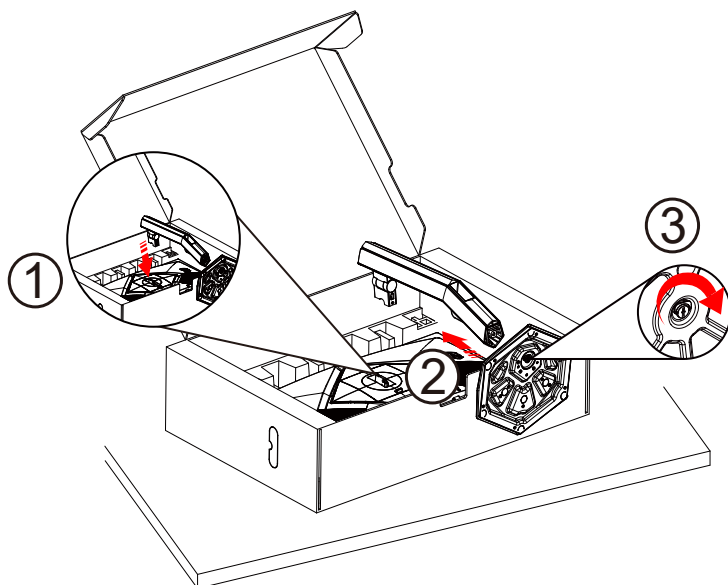
USB C-C Cable

\* Не всички видове сигнални кабели ще се предоставят за всички региони. За потвърждение се свържете с местния дилър или филиал на AOC.

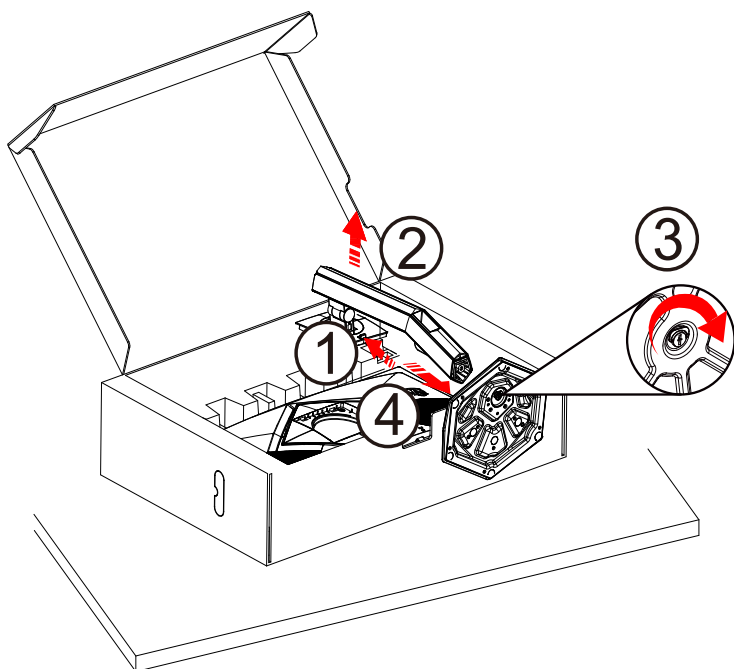
## Настройка на стойка и основа

Регулирайте или отстранете основата като следвате стъпките по-долу.

Монтаж:

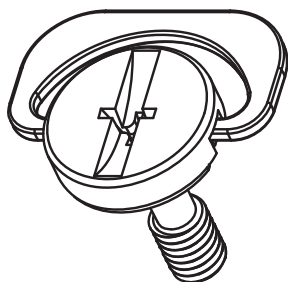


Отстраняване:



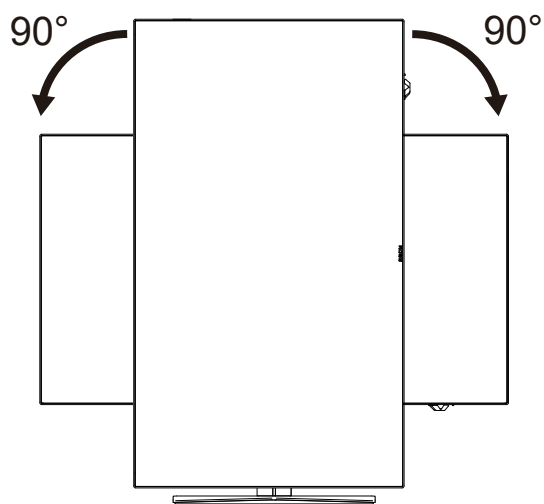
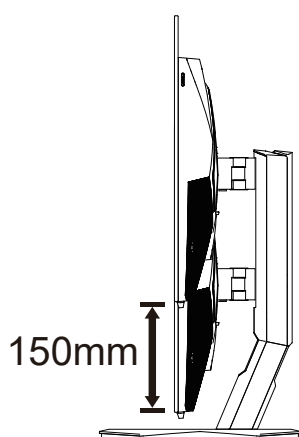
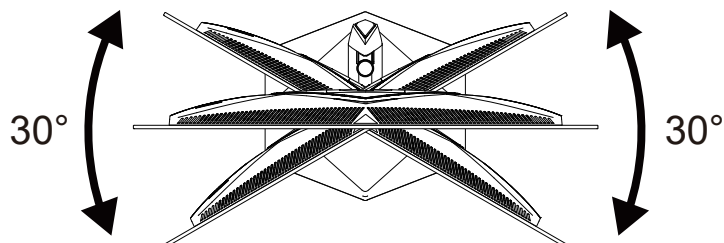
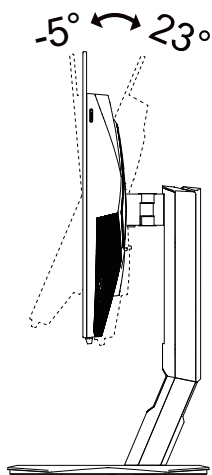
 **ЗАБЕЛЕЖКА:** Дизайнът на дисплея може да се различава от този на илюстрациите.

Спецификация на винта за основата: М6\*17 mm (ефективна резба 7 mm)



## Нагласяне ъгъла на гледане

За постигане на най-добро зрително изживяване се препоръчва потребителят да се увери, че може да вижда цялото си лице на екрана, след това да регулира ъгъла на монитора според личните си предпочитания. Придържайте стойката, за да не преобърнете монитора при промяна на ъгъла. Можете да промените ъгъла на монитора по следния начин.



### ЗАБЕЛЕЖКА:

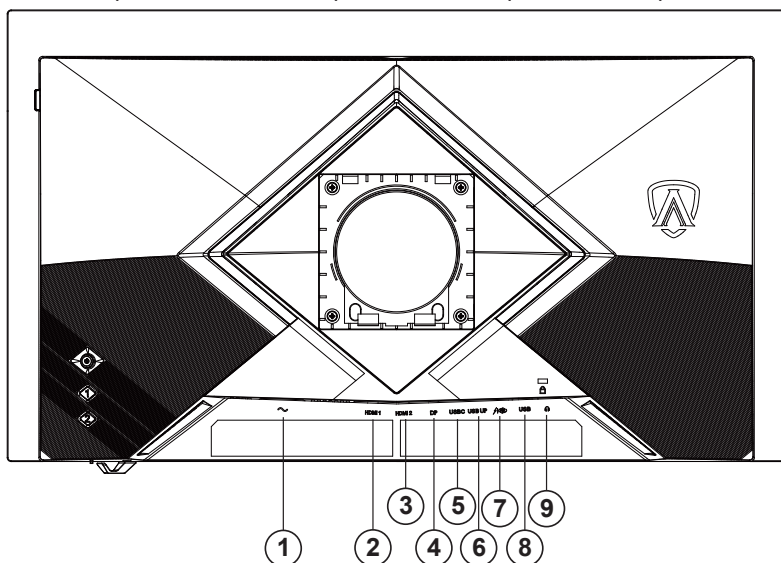
Не пипайте екрана при промяна на ъгъла. Това може да причини повреда или счупване на OLED екрана.

#### Предупреждение

- За да избегнете евентуални щети по екрана, като обелване на панела, уверете се, че мониторът не е наклонен на повече от -5 градуса надолу.
- Не натискайте екрана, докато регулирате ъгъла на монитора. Хващайте само рамката.

# Свързване на монитора

Кабелни връзки от задната страна на монитора и компютъра:



1. Захранване
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C (upstream, режим DisplayPort ALT, до PD 65W)
6. USB Upstream
7. USB3.2 Gen1 downstream + зареждане
8. USB3.2 Gen1 downstream x 2
9. Слушалки

## Свързване с компютър

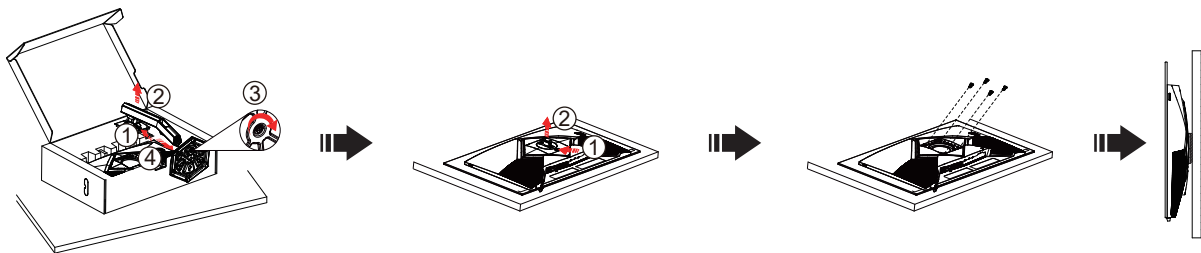
1. Свържете добре захранващия кабел в задната част на дисплея.
2. Изключете компютъра и извадете захранващия му кабел.
3. Свържете кабела за сигнал на дисплея към видеоконектора от задната страна на вашия компютър.
4. Включете захранващия кабел на вашия компютър и дисплея в близка електрическа розетка.
5. Включете своя компютър и дисплея.

Ако монитърът показва изображение, инсталирането е завършено. Ако не видите изображение, вижте „Отстраняване на неизправности“.

За да защитите оборудването, винаги изключвайте компютъра и OLED монитора преди свързване.

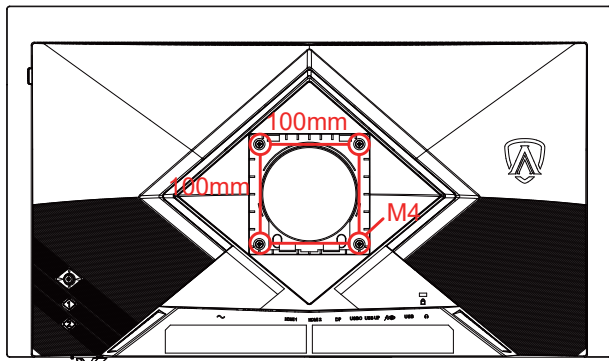
# Монтаж на стена

Подготовка за инсталирате допълнителна монтиране на стена Arm.

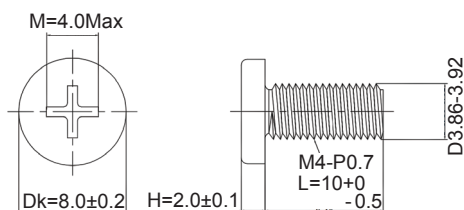


Този монитор може да бъде прикрепен към стената монтажното рамо закупите отделно. Изключвайте захранването преди тази процедура. Следвайте тези стъпки:

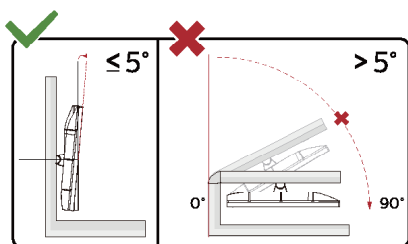
1. Махнете основата.
2. Следвайте инструкциите на производителя, за да сглобите рамото за монтаж на стена.
3. Поставете рамото за монтаж на стена отзад на монитора. Наместете дупките на рамото спрямо дупките отзад на монитора.
4. Поставете 4-те винта в дупките и ги завийте
- 5.Свържете отново кабелите. Погледнете инструкцията за употреба, която идва с допълнителното рамо за монтаж на стена, за да видите инструкциите за прикачването му към стената.



Спецификация на винтовете за стенен монтаж: M4\*(10+X) мм, (X = дебелина на стенния монтажен скоба)



Отбелязва: монтаж по стандарта VESA дупки не са достъпни за всички модели, моля консултирайте се с доставчика на оборудването или официална служба на AOC. Винаги се консултирайте с производителя относно инсталация за стенен монтаж.



\* Дизайнът на дисплея може да се различава от този на илюстрациите.

## ⚠ Предупреждение

- За да избегнете евентуални щети по екрана, като обелване на панела, уверете се, че мониторът не е наклонен на повече от -5 градуса надолу.
- Не натискайте екрана, докато регулирате ъгъла на монитора. Хващайте само рамката.

## Функция за Adaptive-Sync

1. Функцията за Adaptive-Sync работи с DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Съвместима видеокарта: Списъкът с препоръки е като показания по-долу. Можете да го видите като посетите [www.AMD.com](http://www.AMD.com)

### Видеокарти

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

### 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

## Функция, съвместима с NVIDIA G-SYNC

1. Този продукт поддържа функция NVIDIA G-SYNC Compatible (Съвместимост с NVIDIA G-SYNC). Функцията NVIDIA G-SYNC Compatible (Съвместимост с NVIDIA G-SYNC) работи при DisplayPort.
2. За да се насладите на перфектното геймърско изживяване, предоставено от функцията G-SYNC, трябва да купите допълнително графична карта NVIDIA GPU, която поддържа функция G-SYNC.

Системни изисквания за G-sync:

Категория на изискването: Монитор с NVIDIA G-SYNC Compatible (Съвместимост с NVIDIA G-SYNC).

Графична карта: Архитектура NVIDIA Pascal или по-висока (напр. серия GTX 10, серия RTX)

Монитор: Монитор NVIDIA-verified, който поддържа Variable Refresh Rate (VRR)

Операционна система: Windows 10 или по-късна версия

Кабел за свързване: Използване на DisplayPort

За повече информация относно NVIDIA G-SYNC, посетете: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

# HDR

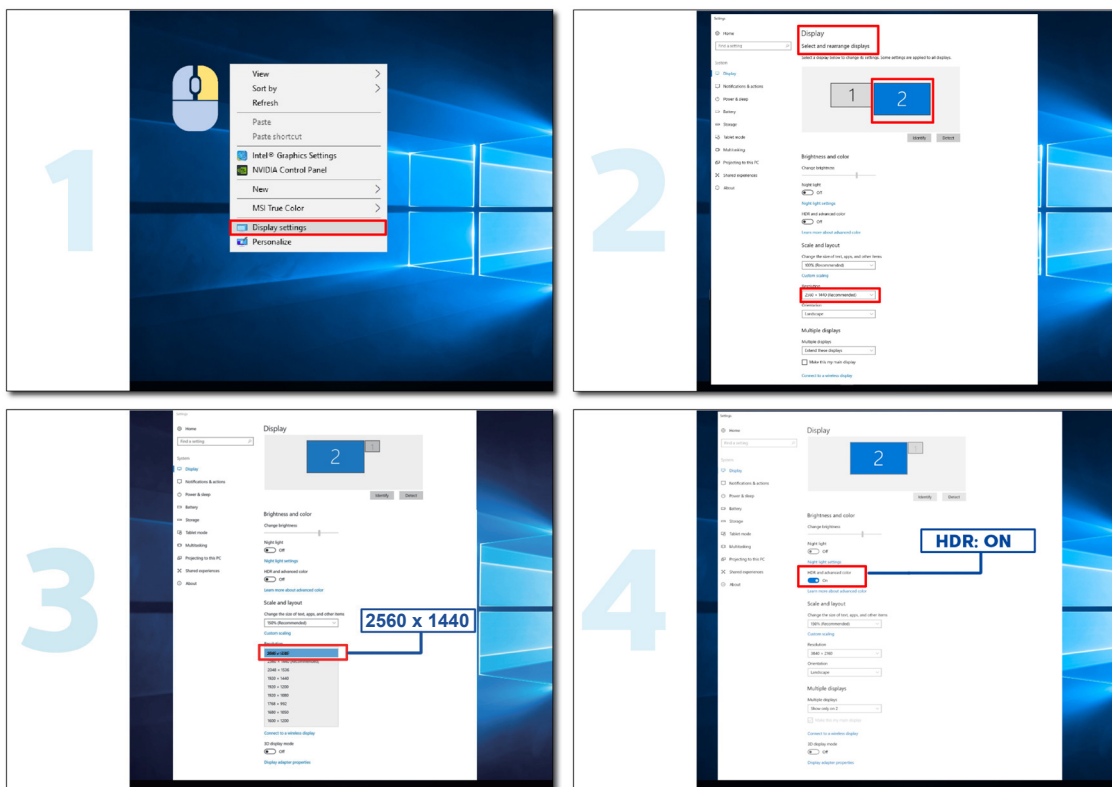
Съвместим е с входни сигнали във формат HDR10.

Дисплеят може автоматично да активира функцията HDR, ако плеърът и съдържанието са съвместими.

Моля, свържете се с производителя на устройството и доставчика на съдържанието за информация относно съвместимостта на вашето устройство и съдържание. Моля, изберете „ИЗКЛ.“ за функцията HDR, когато не се нуждаете от автоматична активация.

## Забележка:

1. Не е необходимо специално настройване за интерфейса DisplayPort/HDMI във версии на WIN10 по-ниски (по-стари) от V1703.
2. Само HDMI интерфейсът е наличен, а DisplayPort интерфейсът не функционира във версия WIN10 V1703.
3. 3840x2160 при 50Hz/ 60Hz/ 100Hz/ 120Hz е предназначен за употреба само на устройства като UHD плеърри или Xbox/PS.
4. Настройки на дисплея:
  - a. Резолюцията на дисплея е зададена на 2560x1440, а HDR е предварително зададено на ВКЛ.
  - b. След влизане в приложение, най-добър HDR ефект може да се постигне, когато резолюцията се промени на 2560x1440 (ако е налична).



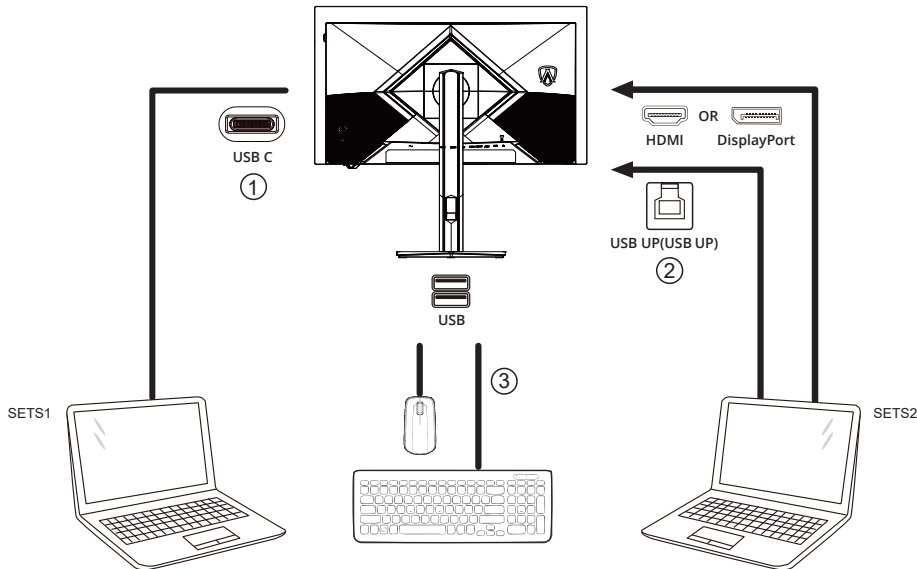
# KVM

Този продукт поддържа функцията KVM.

В състояние на включен дисплей можете да управлявате две устройства за изходен сигнал (два компютъра или два лаптопа, или един компютър и един лаптоп) с комплект клавиатура и мишка чрез функцията KVM.

Стъпки на инсталиране:

1. Моля, свържете едно устройство (компютър или ноутбук) към монитор през USB C.
2. Моля, свържете друго устройство към монитор през HDMI или DisplayPort. След това свържете това устройство към монитор с USB upstream.
3. Моля, свържете своите периферни устройства (клавиатура и мишка) към монитор чрез USB порт.

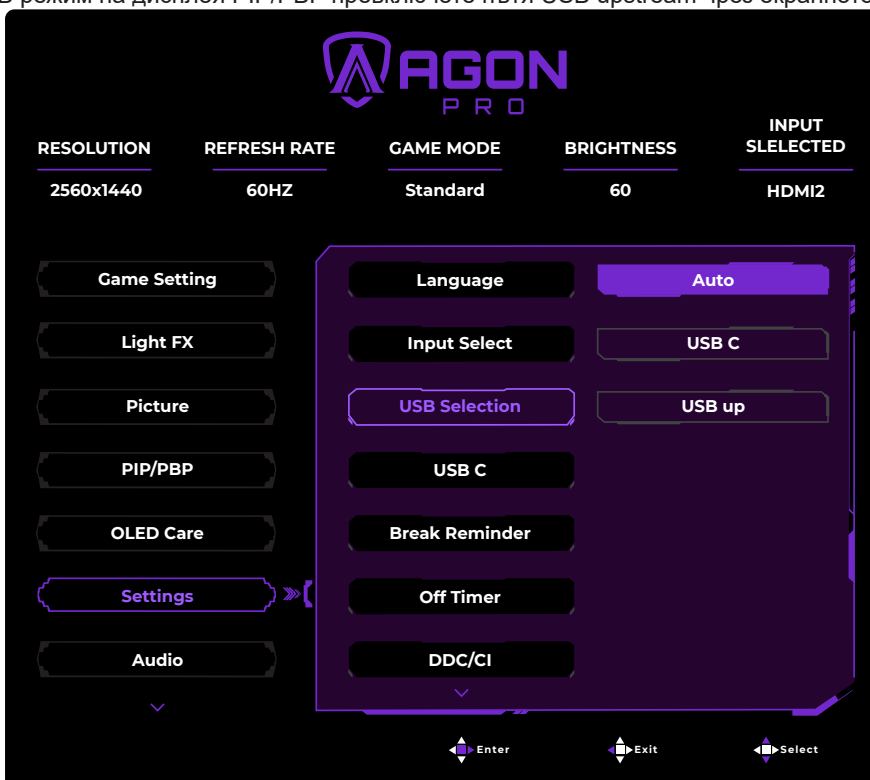


**Забележка:** Дизайнът на дисплея може да се различава от илюстрираното

4. Отидете в екранното меню. Задайте Auto (Авт.), USB C или USB up (USB upstream) в Settings (Настройки) → USB Selection (Избор на USB), когато е необходимо.

Ако е зададено Auto (Авт.), клавиатурата и мишката, свързани към монитора, автоматично превключват управляваните устройства според източника на показанния сигнал.

В режим на дисплея PIP/PBP превключете пътя USB upstream чрез екранното меню.



<b>USB Selection (Избор на USB)</b>	<b>Описание на функциите</b>
Auto (Авт.)	Автоматично изберете USB C или USB up (USB upstream), в зависимост от източника на сигнал, показан на екрана.
USB C	Предоставя функция USB Hub (USB концентратор) през Type-C кабел.
USB up (USB upstream)	Предоставя функция USB Hub (USB концентратор) през USB B кабел.

## Поддръжка на екрана

Въз основа на характеристиките на OLED продукта, поддръжката на екрана да се извършва съгласно следните изискванията, така че да се намали риска от генериране на остатъчен образ.

Гаранцията не покрива щети в резултат от неспазване на следните инструкции.

### • Показване на статично изображение да се избягва до възможно най-голяма степен.

Статично изображение е всяко изображение, което остава на екрана продължително време.

Статичното изображение може да причини трайна повреда на OLED екрана. Следните предложения относно употребата трябва да се спазват:

1. Не показвайте неподвижно изображение на цял екран или част от екрана за дълго време, защото това ще доведе до остатъци от изображение на екрана. За да избегнете този проблем, моля, намалете яркостта и контраста на екрана по подходящ начин, когато показвате неподвижно изображение.
2. Вляво и вдясно на екрана, както и в полетата на изображението, ще останат различни следи, когато гледате съдържание, което не е на цял екран, продължително време. Следователно, не използвайте такъв режим дълго.
3. Когато е възможно, гледайте видеоклип на цял екран, а не в малък прозорец на екрана (като видео на страница в интернет браузър).
4. Не поставяйте етикети или стикери върху екрана, за да намалите възможността от повреда на екрана или остатъци от изображение.

### • Не се препоръчва употреба на този продукт за повече от 24 часа без прекъсване.

Този продукт използва много технологии за елиминиране на възможното задържане на изображение. Силно препоръчително е да използвате предварително зададените стойности и да държите функциите „On (Вкл.)“, за да избегнете остатъци от изображение на OLED екрана и да поддържате най-доброто използване на OLED дисплея.

### • LEA (Logo Extraction Algorithm) (Алгоритъм за извличане на лого)

За намаляване на риска от генериране на остатъчен образ се препоръчва да разрешите функцията LEA.

След като тази функция е разрешена, екранът ще се стесни автоматично, за да поправи яркостта на зоната на дисплея, така че да намали евентуален остатъчен образ.

Тази настройка е On (Вкл.) по подразбиране. Можете да я зададете в екранното меню.

### • Pixel Orbiting (Отместване на пикселите)

За намаляване на риска от генериране на остатъчен образ се препоръчва да разрешите функцията Orbit.

След включване на тази функция, пикселите на образа ще се местят в кръг като цяло веднъж за секунда по траектория като китайски знак 卐. Амплитудата на движение се основава на настройките. Преместеният символ може да бъде отрязан странично. Когато е избрана опцията Strongest (Най-силно), тогава е най-малко вероятно да се генерира остатъчен образ, но е възможно забележимо орязване от страни. Когато е избрана функцията Off (Изкл.), изображението ще се върне в оптимално положение.

Тази настройка е On (Вкл.) (Strongest (Най-силно)) по подразбиране. Можете да я зададете в екранното меню.

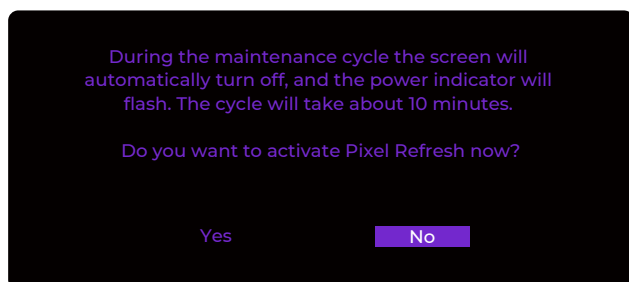
### • Pixel Refresh (Опресняване на пикселите)

Въз основа на характеристиките на OLED панела, остатъчен образ обикновено се появява, когато статичен образ, разделен по цветовете или яркост, е показван продължително време.

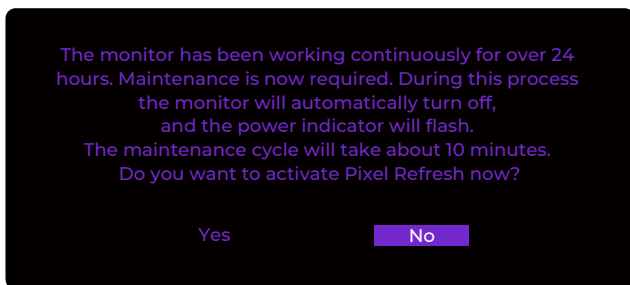
За елиминиране на остатъчния образ, който е възможно да се образува, се препоръчва редовно или нередовно повторно пускане на функцията Pixel Refresh (Опресняване на пикселите), за да се получи желаните идеален ефект на образа.

Тази функция може да се пусне с една от следните опции:

- 1). В екранното меню разрешете ръчно Pixel Refresh (Опресняване на пикселите) и изберете Yes (Да) според менюто с подкана.

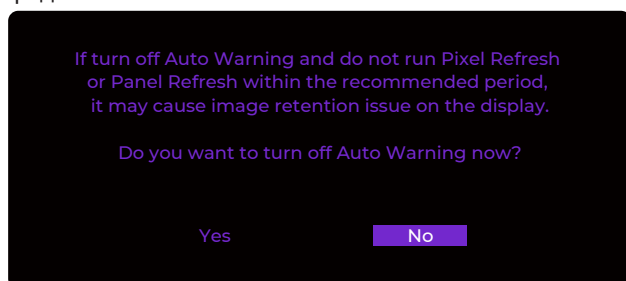


- 2). На монитора автоматично се извежда меню с подкана, за да напомни на потребителя да пуска Pixel Refresh (Опресняване на пикселите) на всеки 24 часа. Препоръчва се да изберете Yes (Да).



Ако е избрано No (Не) или не е направен избор, на всеки час ще се показва предупреждение, докато потребителят не избере Yes (Да). Менюто с подкана се затваря автоматично след около 10 секунди. Автоматичната подканваща функция на Pixel Refresh (Опресняване на пикселите) е On (Вкл.) по подразбиране и може да се зададе в екранното меню. Ако е зададено Off (Изкл.), автоматичното меню с подкана на Pixel Refresh (Опресняване на пикселите) няма вече да се появява.

Специална бележка: Ако не извършите Pixel Refresh (Опресняване на пикселите) в препоръчаното време, ще се увеличи рискът от остатъчен образ на екрана. Това може да повлияе на обхвата на Вашата гаранция. Моля, продължете с повишено внимание.



- 3). На всеки натрупани 4 часа работа, ако мониторът или се изключи от бутона или влезе в режим на готовност, той автоматично извършва Screen Compensation and Correction (Компенсация и корекция на екрана) и Pixel Refresh (Опресняване на пикселите) 15 минути по-късно.

Мониторът автоматично ще извърши Screen Compensation and Correction (Компенсация и корекция на екрана) и после ще извърши Pixel Refresh (Опресняване на пикселите). Моля, дръжте захранването включено, за да избягвате натискане на бутони по време на процеса Screen Compensation and Correction (Компенсация и корекция на екрана). Индикаторът на захранването ще мига в бяло (бяло за 3 секунди/изключено за 3 секунди) и процесът ще отнеме около 30 секунди.. След това мониторът ще пусне функцията Pixel Refresh (Опресняване на пикселите).

Целият процес Screen Pixel Refresh (Опресняване на пикселите) ще отнеме около 10 минути. Моля, дръжте захранването включено и избягвайте натискане на бутони. Индикаторът на захранването ще мига в бяло (включено за 1 секунда; изключено за 1 секунда). Индикаторът на захранването ще стане оранжев или ще се изключи накрая, което показва, че мониторът е в режим на готовност или в изключено състояние (поддържайки състояние преди работа).

Ако потребителят натисне бутона на захранването по време на този процес, работата ще бъде прекъсната и мониторът ще възстанови образа. Обърнете внимание, че това възстановяване може да отнеме около 5 секунди. В екранното меню Information (Информация) можете да видите колко пъти е изпълнявана функцията Pixel Refresh (Опресняване на пикселите) и времето, когато екранът светва след последното Pixel Refresh (Опресняване на пикселите).

#### • Screen Saver (Скрийнсейвър)

За намаляване на риска от генериране на остатъчен образ се препоръчва да включите скрийнсейвъра. Когато неподвижни образи се показват продължително време, яркостта на екрана автоматично се намалява значително, за да се смекчи евентуален остатъчен образ. Когато бъде открита промяна в образа, екранът ще се върне на предишната яркост на дисплея.

Тази настройка е On (Вкл.) по подразбиране. Можете да я зададете в екранното меню.

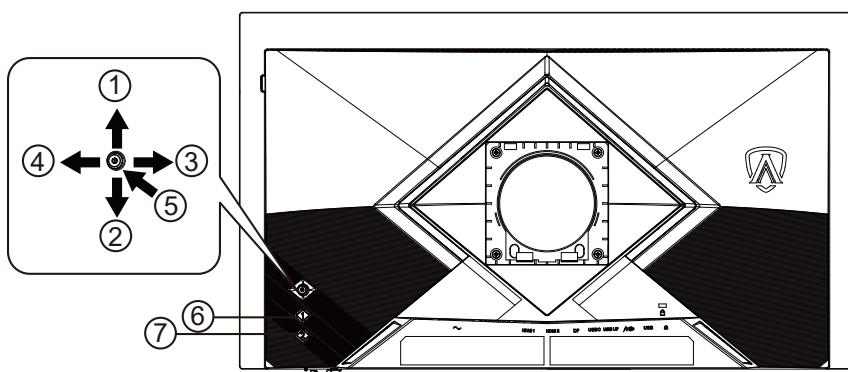
#### • Taskbar Dimmer (Затъмняване на лентата със задачите)

За намаляване на риска от генериране на остатъчен образ се препоръчва да активирате функцията за затъмняване на лентата със задачите. След активиране ако е открита зона на лентата със задачите, яркостта на тази зона ще се намали автоматично, за да се намали евентуален остатъчен образ.

Тази настройка е On (Вкл.) по подразбиране. Можете да я зададете в екранното меню.

# Настройване

## Бързи клавиши



1	Up (Нагоре)
2	Down (Надолу)
3	Left (Вляво)
4	Right (Вдясно)
5	Power (Захранване)/ Menu (Меню)/ Select (Избор)
6	User 1 (Потребител 1) (Dual Resolution (Двойна разделителна способност))
7	User 2 (Потребител 2) (Input Select (Избор на входен сигнал))

### Power (Захранване)/ Menu (Меню)/ Select (Избор)

- Когато мониторът е изключен, натиснете този бутон, за да го включите.
- Когато мониторът е включен, натиснете този бутон, за да отворите екранното меню или за да потвърдите настройките на функцията; натиснете и задръжте този бутон за около 2 секунди, за да изключите монитора.
- Когато мониторът е в режим на готовност, натиснете този бутон, за да го изключите.

### Up (Нагоре)/ Down (Надолу)/ Left (Вляво)/ Right (Вдясно)

- Когато екранното меню е Off (Изкл.), натиснете бутона, за да отворите Quick Menu (Бързо меню).
- Когато екранното меню е On (Вкл.), вижте подканите на бутоните на екрана за съответните операции.
- Когато мониторът е в режим на готовност, натиснете този бутон, за да отворите менюто Input Select (Избор на входен сигнал).

### User 1 (Потребител 1) (Dual Resolution (Двойна разделителна способност))

- Персонализирайте функцията на този клавиш за пряк достъп в екранното меню. Dual Resolution (Двойна разделителна способност), Gaming Mode (Режим за игри), Shadow Control (Управление на сенките), Low input Lag (Забавяне при ниско качество на входния сигнал), Adaptive-Sync (Адаптивно синхронизиране), Dial Point (Точка за избор), Sniper Scope (Обхват на снайпер), Input Select (Избор на входен сигнал), Volume (Сила на звука), Image Ratio (Пропорции на картината), Pixel Refresh (Опресняване на пикселите), Light FX (Светлинни ефекти), Game Color (Цвят при игри), Dark Boost (Тъмен усилвател), Sharpness (Рязкост), Color Temp. (Цветова температура), Color Space (Цветово пространство).  
Фабричната настройка по подразбиране е Dual Resolution (Двойна разделителна способност).
- Когато екранното меню е Off (Изкл.), натиснете бутона, за да отворите менюто Dual Resolution (Двойна разделителна способност). Натиснете бутона Left (Вляво) или Right (Вдясно), за да изберете съответния режим на разделителната способност:  
QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz (HDMI)  
QHD 540Hz/ HD 720Hz (DisplayPort/ USB C)
- Когато мониторът е в режим на готовност, натиснете този бутон, за да отворите менюто Input Select (Избор на входен сигнал).

## **User 2 (Потребител 2) (Input Select (Избор на входен сигнал))**

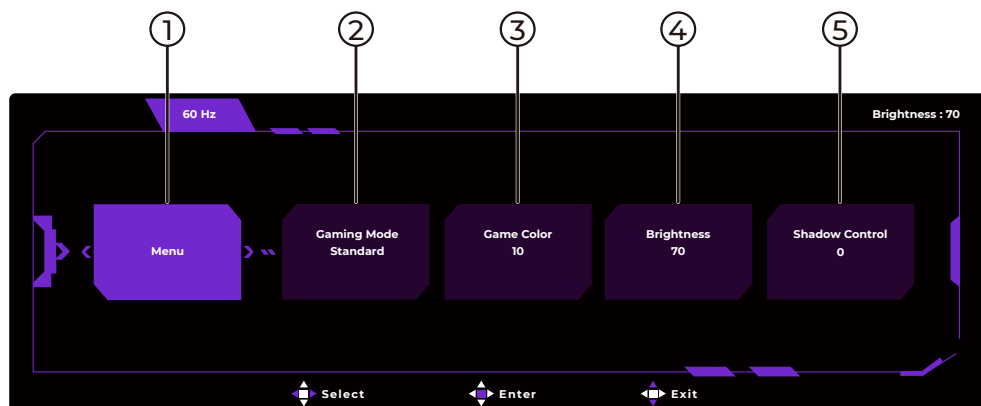
- Персонализирайте функцията на този клавиш за пряк достъп в екранното меню. Dual Resolution (Двойна разделителна способност), Gaming Mode (Режим за игри), Shadow Control (Управление на сенките), Low input Lag (Забавяне при ниско качество на входния сигнал), Adaptive-Sync (Адаптивно синхронизиране), Dial Point (Точка за избор), Sniper Scope (Обхват на снайпер), Input Select (Избор на входен сигнал), Volume (Сила на звука), Image Ratio (Пропорции на картината), Pixel Refresh (Опресняване на пикселите), Light FX (Светлинни ефекти), Game Color (Цвят при игри), Dark Boost (Тъмен усилвател), Sharpness (Рязкост), Color Temp. (Цветова температура), Color Space (Цветово пространство).  
Фабричната настройка по подразбиране е Input Select (Избор на входен сигнал).
- Когато екранното меню е Off (Изкл.), натиснете бутона, за да отворите менюто Input Select (Избор на входен сигнал). Натиснете бутона Up (Нагоре) или Down (Надолу), за да изберете източника на входен сигнал, показан в лентата с информация, след което натиснете бутона Select (Избор), за да превключите на избрания източник.
- Когато мониторът е в режим на готовност, натиснете този бутон, за да отворите менюто Input Select (Избор на входен сигнал).

## **Функция за заключване на екранното меню**

- Когато екранното меню е Off (Изкл.), натиснете и задръжте бутона Down (Надолу) за около 10 секунди, за да заключите или отключите екранното меню.

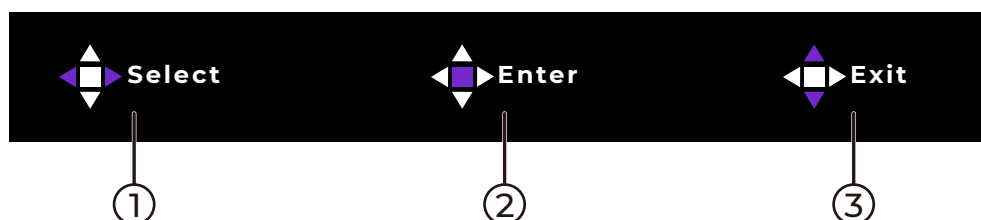
# Adjust OSD Menu (Регулиране на екранното меню)

## Quick Menu (Бързо меню)



1	Menu (Меню)	Отворете главното меню на екранното меню.
2	Quick Menu 1 (Бързо меню 1) Game Mode (Режим за игри)	User Quick Menu 1 (Бързо меню 1 на потребителя). Настройката по подразбиране е Gaming Mode (Режим за игри).
3	Quick Menu 2 (Бързо меню 2) Game Color (Цвят при игри)	User Quick Menu 2 (Бързо меню 2 на потребителя). Настройката по подразбиране е Game Color (Цвят при игри).
4	Quick Menu 3 (Бързо меню 3) Brightness (Яркост)	User Quick Menu 3 (Бързо меню 3 на потребителя). Настройката по подразбиране е Brightness (Яркост).
5	Quick Menu 4 (Бързо меню 4) Shadow Control (Управление на сенките)	User Quick Menu 4 (Бързо меню 4 на потребителя). Настройката по подразбиране е Shadow Control (Управление на сенките).

## Button Operation Guide (Ръководство за работа с бутоните)



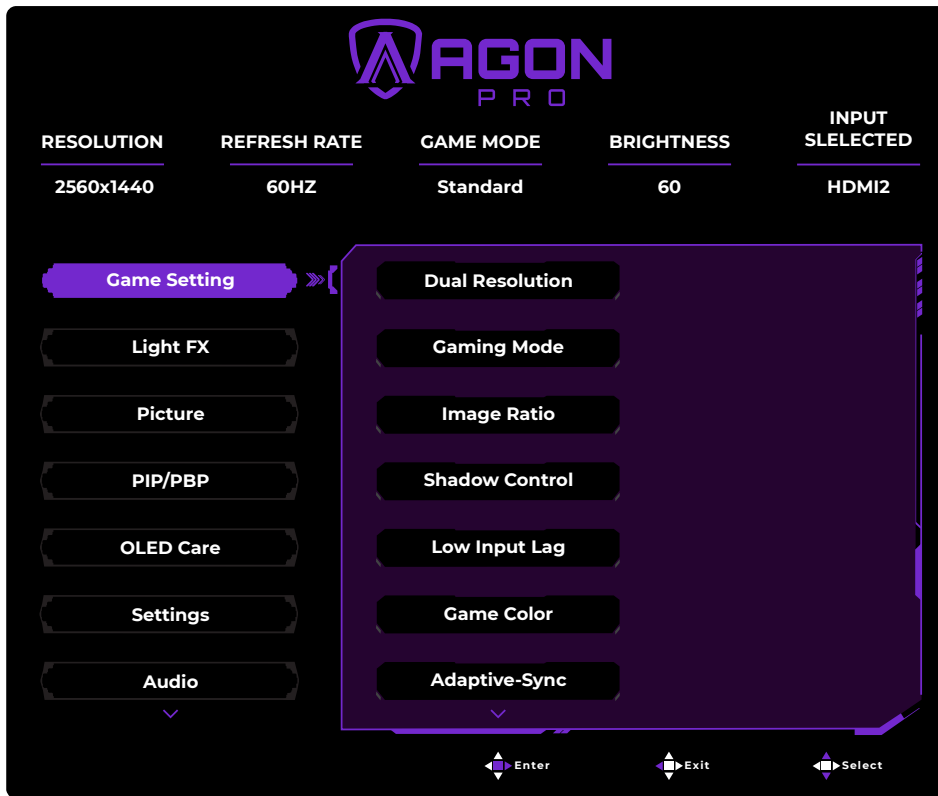
1	Select (Избор)	Според подканите на лилавия бутон в екранното меню, натиснете съответния бутон, за да изберете менюто, което искате да регулирате или да направите настройки.
2	Enter (Вход)	Според подканите на лилавия бутон в екранното меню, натиснете съответния бутон, за да потвърдите избора си и да продължите към следващото подменю или за да потвърдите настройка на менюто.
3	Exit (Изход)	Според подканите на лилавия бутон в екранното меню, натиснете съответния бутон, за да се върнете на предишното ниво на менюто или за да излезете от менюто като цяло.

### Забележка:

Функцията на 5-посочния навигационен бутон може да варира в зависимост от различните нива на екранното меню или опциите. Моля, използвайте го в съответствие с подканите на лилавия бутон в екранното меню.

# OSD Menu (Екранно меню)

## Game Setting (Настройка за игри)



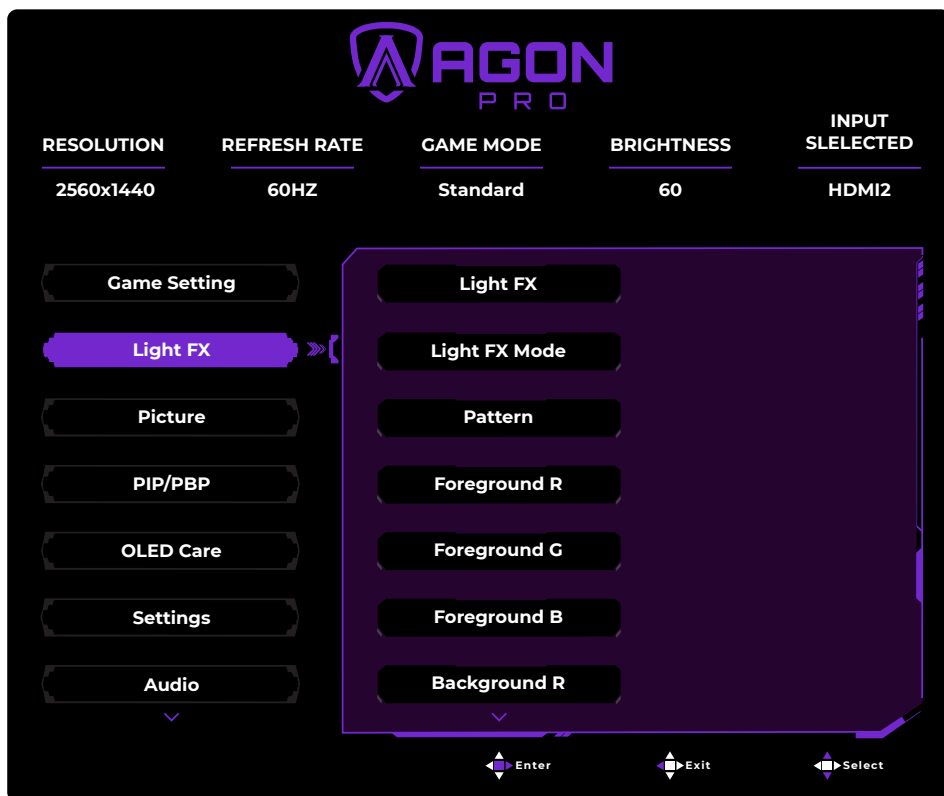
Dual Resolution (Двойна разделителна способност)	QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz	Задайте режим Dual Resolution (Двойна разделителна способност) според нуждите си. <b>Забележка:</b> QHD 144Hz е налично само за HDMI интерфейс, като опция, когато се въвежда HDMI сигнал.
Gaming Mode (Режим за игри)	Standard (Стандарт)	Подобрява четливостта за подходящи уеб и мобилни игри.
	FPS	За игри FPS (Стрелба от първо лице). Подобрява детайлите на нивата на черното в тъмните теми.
	RTS	За RTS (Стратегия в реално време). Подобрява качеството на изображението.
	Racing (Състезание)	За състезателни игри. Предоставя най-бързото време за отговор и висока наситеност на цветовете.
	Gamer 1 (Играч 1)	Предпочитанията на потребителя, записани като Играч 1.
	Gamer 2 (Играч 1)	Предпочитанията на потребителя, записани като Играч 2.
	Gamer 3 (Играч 1)	Предпочитанията на потребителя, записани като Играч 3.

Image Ratio (Пропорции на картината)	Full (16:9) (Цял екран (16:9))/ 1:1(16:9)/ Full (Square) (Цял екран (Квадрат))/ 1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))/ Aspect (Пропорции)/ 24,5"	Изберете Image Ratio (Пропорции на картината). Full (16:9) (Цял екран (16:9)): Мащабира входната картина до цял екран. Подходящо за картини с пропорции 16:9. 1:1 (16:9): Показва входната картина в нейната основна разделителна способност без мащабиране. Full (Square) (Цял екран (Квадрат)): Предварително зададената разделителна способност е 1280x960. Мащабира входната картина до цял екран. 1:1 (Square) (1:1 (Квадрат)): Предварително зададената разделителна способност е 1280x960. Показва входната картина в нейната основна разделителна способност без мащабиране. Aspect (Пропорции): Предварително зададената разделителна способност е 1280x960. Картината е мащабирана, за да запълни екрана възможно най-много, като едновременно поддържа оригиналните пропорции без геометрично изкривяване. Подходящо за картини с пропорции 4:3. 24,5": Показва 24,5-инчова зона на екрана в центъра на екрана.
Shadow Control (Управление на сенките)	0-20	Настройката по подразбиране на Shadow Control (Управление на сенките) е 0. След това крайният потребител може да регулира от 0 до 20 за по-ясна картина. Ако картината е твърде тъмна, за да се видят ясно детайлите, регулирайте от 0 до 20 за по-ясна картина.
Low input Lag (Забавяне при ниско качество на входния сигнал)	Off (изкл.)/On (Вкл.)	Изключването на кадровия буфер може да намали забавянето на входния сигнал. <b>Забележка:</b> Функцията Low input Lag (Забавяне при ниско качество на входния сигнал) е On (Вкл.) по подразбиране и не може да се регулира, когато Adaptive-Sync (Адаптивно синхронизиране) е On (Вкл.).
Game Color (Цвят при игри)	0-20	Game Color (Цвят при игри) предоставя ниво 0-20 за регулиране на наситеността и получаване на по-добро качество на картината.
Adaptive-Sync	Off (изкл.)/On (Вкл.)	Деактивиране или активиране на Adaptive-Sync. Напомняне при работа с Adaptive-Sync: Когато функцията Adaptive-Sync е активирана, може да се наблюдава мигане в някои игрови среди.
Dial Point (Точка за избор)	Off (Изкл.)/ Dynamic (Динамичен)/ On (Вкл.)	Включва или изключва функцията при игри Dial Point (Точка за избор). Dial Point (Точка за избор) при игри автоматично се изключва, след като мониторът се включи или изключи. Когато функцията Dial Point (Точка за избор) е On (Вкл.), Dial Point (Точка за избор) се показва в центъра на екрана, за да помогне на играчите да се прицелят прецизно по време на игри със стрелба от първо лице (FPS).
Sniper Scope (Обхват на снайпер)	Off (изкл.)/ 1.0/ 1.5/ 2.0	Увеличете локално за по-лесно прицелване по време на стрелба.
Frame Counter (Брояч на кадрите)	Off (Изкл.)/ Right-Up (Вдясно - горе)/ Right-Down(Вдясно - долу)/ Left-Down (Вляво - долу)/ Left-Up (Вляво - горе)	Показване на вертикалната честота в избрания ъгъл

### Забележка:

- 1). Когато "HDR Mode (HDR режим)" в "Picture (Картина)" е активиран, елементите "Shadow Control (Управление на сенките)", "Game Color (Цвят при игри)" не могат да бъдат регулирани.
- 2). Когато "HDR" в "Picture (Картина)" е зададено на "DisplayHDR", елементите "Gaming Mode (Режим за игри)", "Shadow Control (Управление на сенките)", "Game Color (Цвят при игри)" не могат да бъдат регулирани.  
Когато "HDR" в "Picture (Картина)" е зададено на "HDR Peak (HDR пик)", "HDR Picture (HDR картина)", "HDR Movie (HDR филм)" или "HDR Game (HDR игра)", елементите "Gaming Mode (Режим за игри)", "Color (Цвят при игри)" не могат да бъдат регулирани.
- 3). Когато "Color Space (Цветово пространство)" в "Picture (Картина)" е зададено на "sRGB" или "DCI-P3", елементите "Shadow Control (Управление на сенките)", "Game Color (Цвят при игри)" не могат да бъдат регулирани.
- 4). Когато "Dual Resolution (Двойна разделителна способност)" е зададено на "QHD 144Hz", "Full (Square) (Цял екран (Квадрат))", "1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))", "Aspect (Пропорции)" и "24,5" не могат да бъдат регулирани.  
Когато "Dual Resolution (Двойна разделителна способност)" е зададено на "HD 720Hz", "1:1(16:9)", "Full (Square) (Цял екран (Квадрат))", "1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))", "Aspect (Пропорции)" и "24,5" не могат да бъдат регулирани.
- 5). Когато "Image Ratio (Пропорции на картината)" е зададено на "Full (Square) (Цял екран (Квадрат))", "1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))", "Aspect (Пропорции)" или "24,5", елементите „Dual Resolution (Двойна разделителна способност) (QHD 144Hz)" не могат да бъдат регулирани.  
Когато "Image Ratio (Пропорции на картината)" е зададено на "1:1(16:9)", "1:1 (Square) (1:1 (Квадрат))", "Aspect (Пропорции)" или "24,5", елементите „Adaptive-Sync" не могат да бъдат регулирани.

## Light FX (Светлинни ефекти)

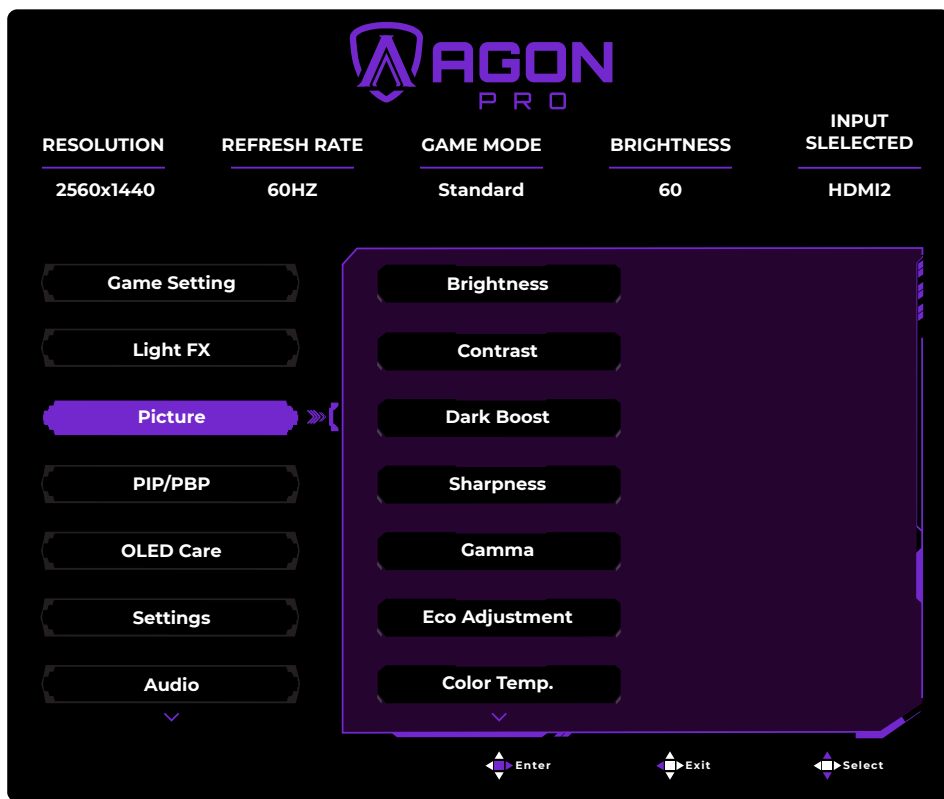


Light FX (Светлинни ефекти)	Off (Изкл.)/ Low/ Medium (Средно)/ Strong (Силно)	Изберете интензитета на Light FX.
Light FX Mode (Light FX режим)	Audio1 (Звук 1)/ Audio1 (Звук 2)/ Static (Статично)/ Dark Point Sweep (Изчистване на тъмна точка)/ Gradient Shift (Отместване на градиент)/ Spread Fill (Равномерно запълване)/ Drip Fill (Запълване на капки)/ Spreading Drip Fill (Равномерно запълване на капки)/ Breathing (Пулсиране)/ Light Point Sweep (Изчистване на светлина точка)/ Zoom (Мащабиране)/ Rainbow (Дъга)/ Wave (Вълна)/ Flashing (Мигане)/ Demo (Демо)	Избор на Light FX режим
Pattern (Шарка)	Red (Червено)/ Green (Зелено)/ Blue (Синьо)/ Rainbow (Дъга)/ User Define (Потребителски)	Избор на шарка Light FX
Foreground R (Преден план R)	0-100	Потребителят може да регулира цвета на предния план Light FX, когато настройката Шарка е потребителска.
Foreground G (Преден план G)		
Foreground B (Преден план B)		
Background R (Фон R)	0-100	Потребителят може да регулира цвета на фона Light FX, когато настройката Шарка е потребителска.
Background G (Фон G)		
Background B (Фон B)		

### Забележка:

Функцията Dynamic Lighting (Динамично осветление) се поддържа от Windows 11. Когато мониторът се свързва към компютър Windows 11 през USB upstream кабел, отидете на Desktop (Работен плот) → Personalization (Персонализиране) → Dynamic Lighting (Динамично осветление) и разрешете Use Dynamic Lighting on my devices (Използване на динамично осветление на моите устройства) и Compatible apps in the foreground always control lighting effects (Съвместими приложения в предния фон винаги управляват светлинни ефекти). Това позволява системата Windows 11 да управлява светлинните ефекти на Light FX (Светлинни ефекти). Следователно, опцията Light FX (Светлинни ефекти) в екранното меню ще бъде сива и няма да е достъпна за настройка.

## Picture (Картина)



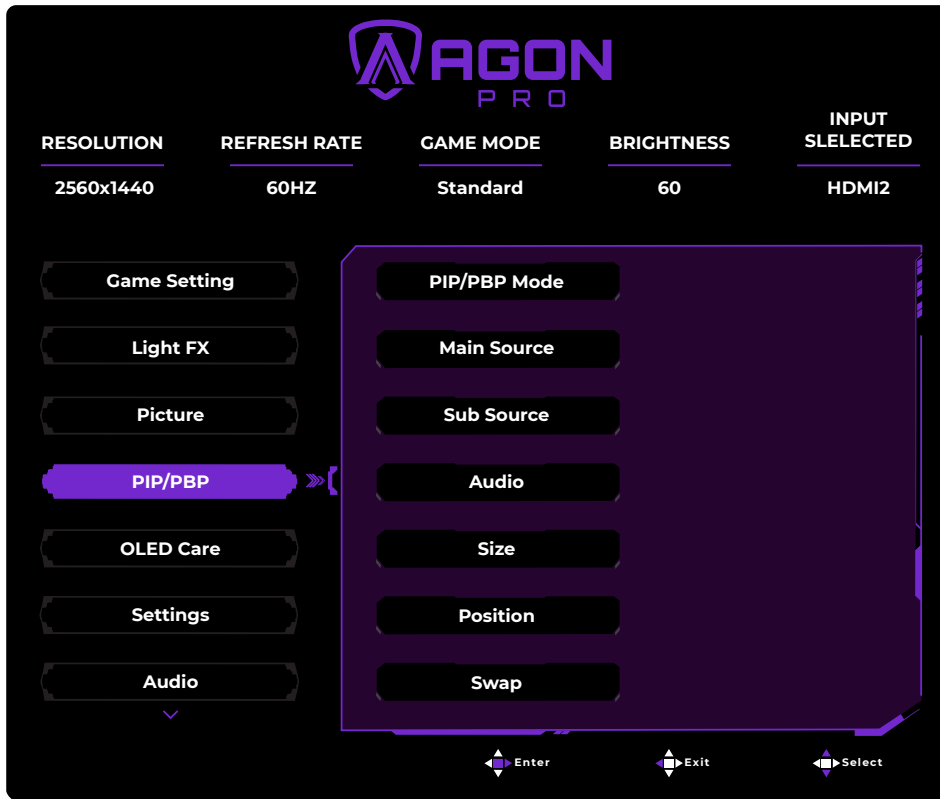
Brightness (Яркост)	0-100	Настройка на подсветката.
Contrast (Контраст)	0-100	Контраст от дигиталния регистър.
Dark Boost (Тъмен усилвател)	Off (изкл.)/ Level 1(Ниво 1)/ Level 2(Ниво 2)/ Level 3(Ниво 3)	Подобрете детайлите на екрана в тъмните или ярките зони, за да регулирате яркостта в ярките зони и да гарантирате, че не са твърде наситени.
Sharpness (Рязкост)	0-100	Регулиране на остротата.
Gamma (Гама)	1.8/ 2.0/ 2.2/ 2.4/ 2.6	Настройка на гама.
Eco Adjustment (Еко настройка)	Standard (Стандарт)	Стандартен режим
	Text (Текст)	Текстов режим
	Internet (Интернет)	Режим за интернет
	Game (Игра)	Режим за игри
	Movie (Филм)	Режим за филми
	Sports (Спорт)	Режим за спорт
	Reading (четене)	Режим за четене
Color Temp. (Цветова температура)	6500K/ 7300K/ 9300K/ User Define (Потребителски)	Регулирайте цветовата температура. <b>Забележка:</b> Изберете User define (Потребителски) за регулиране на RGB цветове.
Red (Червено)	0-100	Усилване на червеното от дигиталния регистър.
Green (Зелено)	0-100	Усилване на зеленото от дигиталния регистър.
Blue (Синьо)	0-100	Усилване на синьото от дигиталния регистър.
R.Saturation (Наситеност на ч.)	0-100	Регулира Наситеност на ч.
G.Saturation (Наситеност на з.)	0-100	Регулира Наситеност на з.
B.Saturation (Наситеност на с.)	0-100	Регулира Наситеност на с.
C.Saturation (Наситеност на ц.)	0-100	Регулира Наситеност на ц.

M.Saturation (Наситеност на м.)	0-100	Регулира Наситеност на м.
Y.Saturation (Наситеност на ж.)	0-100	Регулира Наситеност на ж.
R.Hue (Оттенък на ч.)	0-100	Регулира Оттенък на ч.
G.Hue (Оттенък на з.)	0-100	Регулира Оттенък на з.
B.Hue (Оттенък на с.)	0-100	Регулира Оттенък на с.
C.Hue (Оттенък на ц.)	0-100	Регулира Оттенък на ц.
M.Hue (Оттенък на м.)	0-100	Регулира Оттенък на м.
Y.Hue (Оттенък на ж.)	0-100	Регулира Оттенък на ж.
HDR	Off (Изкл.)	Задайте HDR профила според изисквания си за употреба. <b>Забележка:</b> Когато се открие HDR съдържание, опцията HDR ще се покаже за настройка.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (HDR пик)	
	HDR Picture (HDR картина)	
	HDR Movie (HDR филм)	
	HDR Game (HDR игра)	
HDR Mode (HDR режим)	Off (Изкл.)	Оптимизират се цветът и контрастът на картината за симулиране на HDR ефект. <b>Забележка:</b> Когато HDR съдържание не бъде открито, опцията за режим HDR ще бъде показана за настройка.
	HDR Picture (HDR картина)	
	HDR Movie (HDR филм)	
	HDR Game (HDR игра)	
Color Space (Цветово пространство)	Panel Native (Осн. за панела)	Панел със стандартно цветово пространство.
	sRGB	Цветово пространство sRGB.
	DCI-P3	Цветово пространство DCI-P3.
LowBlue Mode (Режим LowBlue)	Off (Изкл.)	Намалява вълната на синята светлина като управлява цветовата температура.
	Multimedia (Мултимедия)	
	Internet (Интернет)	
	Office (Офис)	
	Reading (Четене)	

#### Забележка:

- Когато "HDR Mode (HDR режим)" е активиран, елементите "Contrast (Контраст)", "Dark Boost (Тъмен усилвател)", "Gamma (Гама)", "Eco Adjustment (Еко настройка)", "Color Temp.(Цветова температура)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Цветова температура)", "Color Space (Цветово пространство)" и "LowBlue Mode (Режим LowBlue)" не могат да бъдат регулирани.
- Когато "HDR" е зададено на "DisplayHDR", всички елементи под "Picture (Картина)", с изключение на "HDR" и "Sharpness (Рязкост)", не могат да бъдат регулирани.  
Когато "HDR" е зададено на "HDR Peak (HDR пик)", "HDR Picture (HDR картина)", "HDR Movie(HDR филм)" или "HDR Game(HDR игра)", елементите "Gamma (Гама)", "Eco Adjustment (Еко настройка)", "Color Temp.(Цветова температура)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Цветова температура)", "Color Space (Цветово пространство)" и "LowBlue Mode (Режим LowBlue)" не могат да бъдат регулирани.
- Когато "Color Space (Цветово пространство)" е зададено на "sRGB" или "DCI-P3", елементите "Contrast (Контраст)", "Dark Boost (Тъмен усилвател)", "Gamma (Гама)", "Eco Adjustment (Еко настройка)", "Color Temp. (Цветова температура)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Цветова температура)", "HDR Mode (HDR режим)" и "LowBlue Mode (Режим LowBlue)" не могат да бъдат регулирани.
- Когато "Eco Adjustment (Еко настройка)" е зададено на "Reading (Четене)", "Contrast (Контраст)", "Dark Boost (Тъмен усилвател)", "Color Temp.(Цветова температура)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Цветова температура)", "Color Space (Цветово пространство)" и "LowBlue Mode (Режим LowBlue)" не могат да бъдат регулирани.
- Когато "Gaming Mode (Режим за игри)" в "Game Setting (Настройка за игри)" е зададен на режим, различен от "Standard (Стандарт)", елементите "Eco Adjustment (Еко настройка)", "6-Axis Color Saturation/Hue (Цветова температура)", "HDR Mode (HDR режим)" и "Color Space (Цветово пространство)" не могат да бъдат регулирани.
- Поради ограничението на системата Windows, HDR може да не се включи, когато дълбочината на цветовете на дисплея е 8bpc+YCbCr422 или по-малко.

## PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Режим PIP/PBP)	Off (Изкл.)/PIP/PBP	Забраняване или разрешаване на функциите PIP и PBP.
Main Source (Основен източник)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Изберете основния източник на екрана.
Sub Source (Втори източник)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Изберете втория източник на екрана.
Audio (Аудио)	Main Source (Основен източник)	Изберете изходния звук за основния или за втория екран.
	Sub Source (Втори източник)	
Size (Размер)	Small (Малък)/Middle (Среден)/Large (Голям)	Изберете размера на втория екран.
Position (Позиция)	Right-up (Горе вдясно)	Изберете позицията на втория екран.
	Right-down (Долу вдясно)	
	Left-up (Вляво горе)	
	Left-down (Долу вляво)	
Swap (Прехвърляне)	On (Вкл.): Прехвърляне	Прехвърляне на източника на сигнал на екрана
	Off (Изкл.): Липса на действие	

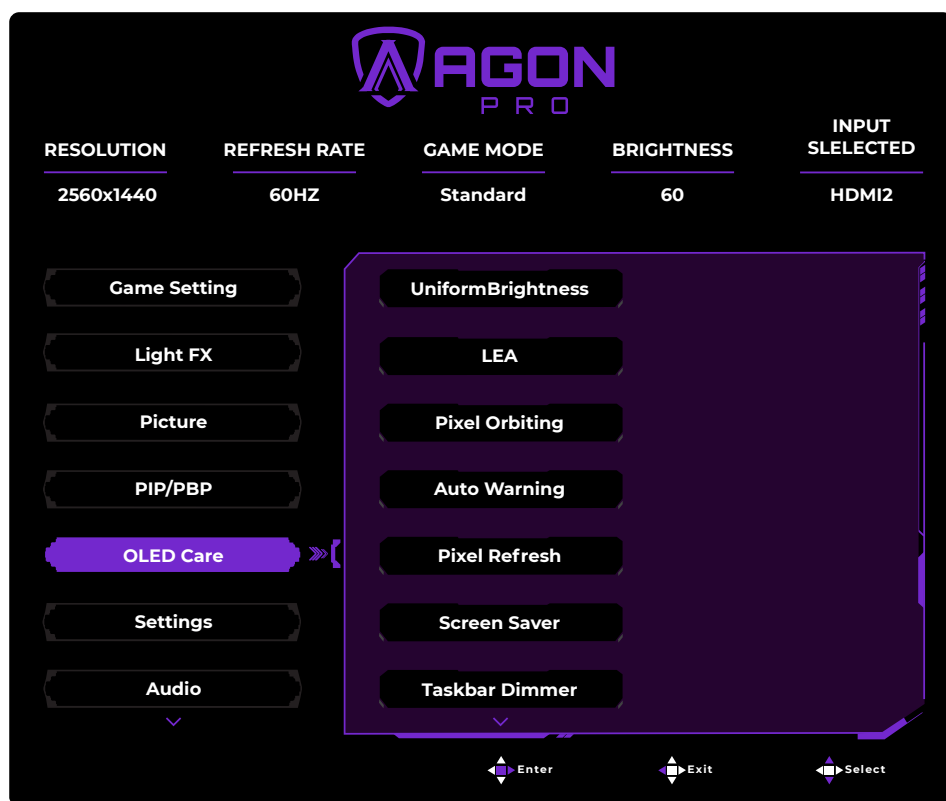
### Забележка:

- 1). Когато HDR под менюто Picture (Картина) е зададено на състояние, различно от Off (Изкл.), всички елементи под менюто PIP/PBP стават недостъпни за настройка.
- 2). Когато PIP е On (Вкл.): за HDMI/DisplayPort/USB C източници предварително зададената разделителна способност е 2560x1440 при 60Hz с максимално поддържана разделителна способност от 2560x1440 при 144Hz; когато PBP е On (Вкл.): за HDMI/DisplayPort/USB C източници, предварително зададената разделителна способност е 1280x1440 при 60Hz с максимална поддържана разделителна способност е 1280x1440 при 360Hz.

3). Когато PBP/PIP е On (Вкл.), съвместимостта на входния сигнал за основния/втория екран е както е показано в следната таблица:

PBP/PIP		Main Source (Основен източник)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Втори източник)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

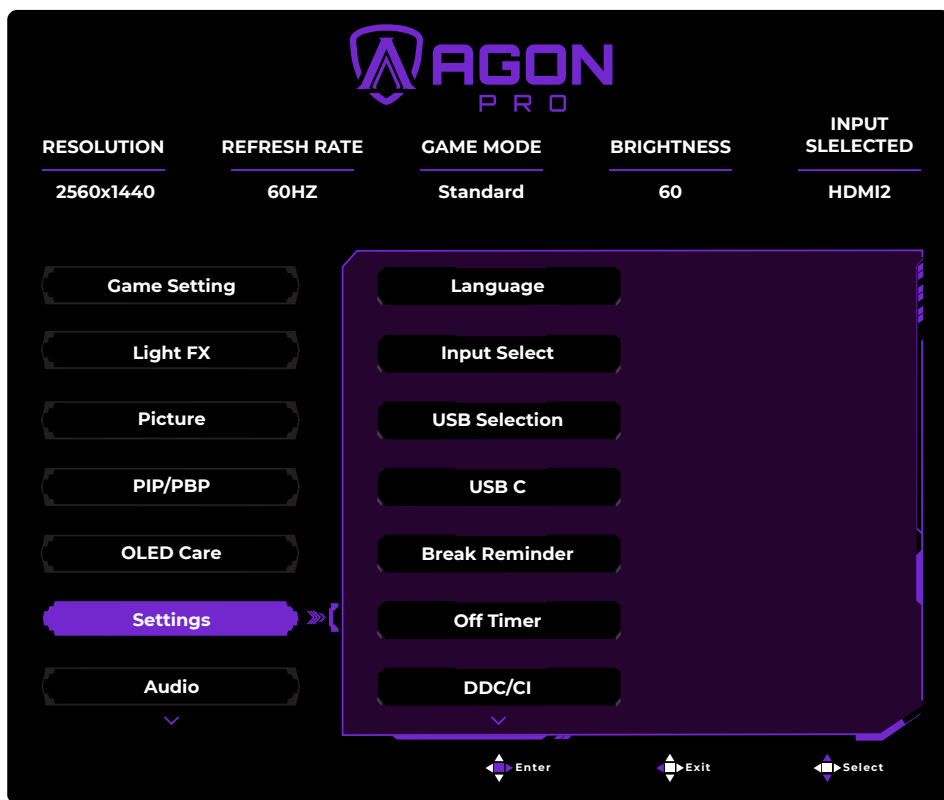
## OLED Care (Грижа за OLED)



Uniform Brightness (Еднородна яркост)	Off (Изкл.)/ On (Вкл.)	Разрешаването на функцията Uniform Brightness (Еднородна яркост) активира стабилизацията на пиковата яркост за SDR съдържание, поддържайки равномерна осветеност дори когато размерът на белия прозорец се промени.
LEA (Logo Extraction Algorithm) (Алгоритъм за извличане на лого)	Off (Изкл.)/ On (Вкл.)	Използва се за включване на функцията LEA с цел намаляване на риска от генериране на остатъчен образ. Препоръчителни настройки на функцията: On (Вкл.). След като тази функция е разрешена, екранът ще се стесни автоматично, за да поправи яркостта на зоната на дисплея, така че да намали евентуален остатъчен образ.
Pixel Orbiting (Отместване на пикселите)	Off (Изкл.)	Използва се за включване на функцията Orbit с цел намаляване на риска от генериране на остатъчен образ. Препоръчителна настройка на функцията: On (Вкл.). След разрешаване на тази функция, пикселите на образа ще се местят в кръг като цяло. Амплитудата на движение се основава на настройките. Преместеният символ може да бъде отрязан странично. Когато е избрана опцията Strongest (Най-силно), тогава е най-малко вероятно да се генерира остатъчен образ, но е възможно забележимо орязване отстрани.
	Weak (Слабо)	
	Medium (Средно)	
	Strong (Силно)	
Strongest (Най-силно)		
Pixel Refresh (Опресняване на пикселите)	Off (Изкл.)/ On (Вкл.)	Използва се за разрешаване и пускане на функциите Screen Compensation and Correction (Компенсация и корекция на екрана) и Pixel Refresh (Опресняване на пикселите), за да се елиминира остатъчния образ, който е генериран. След включване изберете Yes (Да) според подканата на менюто и мониторът автоматично ще извърши първо Screen Compensation and Correction (Компенсация и корекция на екрана) и после ще извърши Pixel Refresh (Опресняване на пикселите). След завършване мониторът ще се върне на включено състояние.

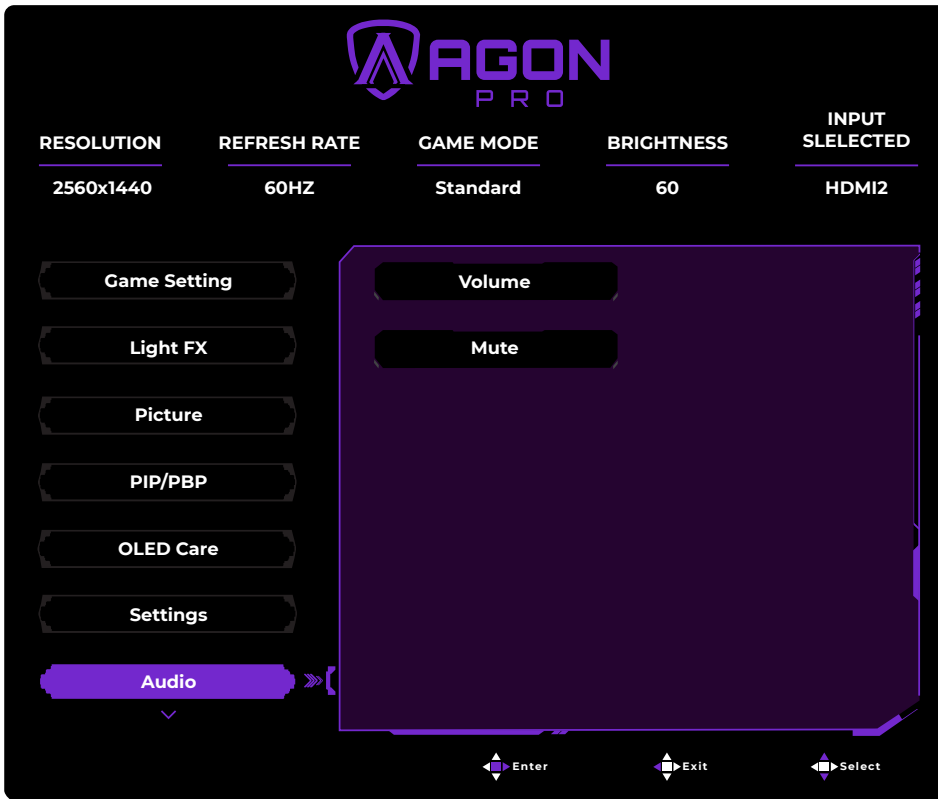
<p>Auto Warning (Авт. предупреждение)</p>	<p>Off (Изкл.)/ On (Вкл.)</p>	<p>Разрешете/забранете функцията за автоматично предупреждение за опресняване на пикселите.</p> <p>Мониторът автоматично ще показва Auto Warning (Авт. предупреждение) на всеки 24 часа непрекъсната употреба, за да напомни на потребителя да пусне процеса Pixel Refresh (Опресняване на пикселите).</p> <p>Изберете Off (Изкл.), за да спрете Auto Warning (Авт. предупреждение) за Auto Warning for Pixel Refresh (Опресняване на пикселите). Ако обаче препоръчителното време за пускане на Pixel Refresh (Опресняване на пикселите) не се спази, това може да увеличи риска от задържане на изображение на екрана. Моля, продължете с повишено внимание.</p>
<p>Screen Saver (Скринсейвър)</p>	<p>Off (Изкл.)/ On (Вкл.)</p>	<p>За намаляване на риска от остатъчен образ се препоръчва да разрешите функцията скрийнсейвър. Когато статично изображение е показано продължителен период от време, яркостта на екрана автоматично ще се намали значително, за да се смекчи евентуален остатъчен образ. Екранът ще възстанови предишното си ниво на яркост, когато бъде открита промяна в образа.</p>
<p>Taskbar Dimmer (Затъмняване на лентата със задачите)</p>	<p>Off (Изкл.)/ On (Вкл.)</p>	<p>Разрешаването на функцията Taskbar Dimmer (Затъмняване на лентата със задачите) спомага за намаляване на риска от остатъчен образ. Препоръчва се да я зададете на On (Вкл.). Когато е разрешена, екранът автоматично ще намали яркостта на зоната на лентата със задачите, за да се смекчи евентуален остатъчен образ.</p>
<p>Zero Frame Delay (Нулево забавяне на кадрите)</p>	<p>Off (Изкл.)/ On (Вкл.)</p>	<p>Когато е разрешена, намалява латентността на образа и подобрява времето за реакция.</p>

## Settings (Настройки)



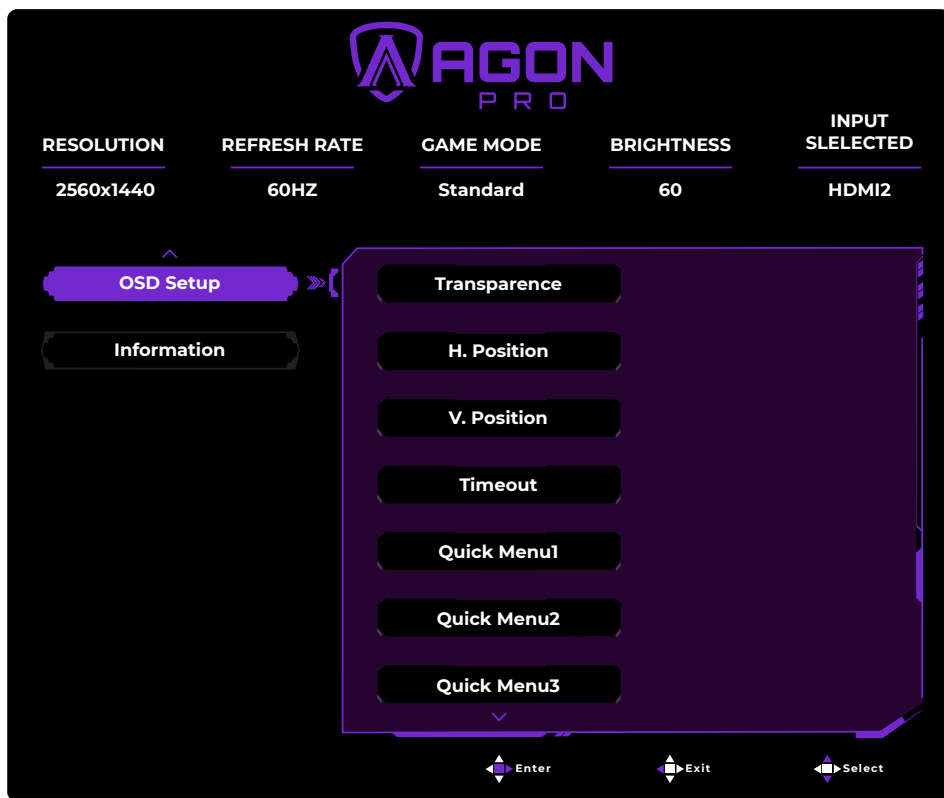
Language (Език)		Избор на език на екранното меню.
Input Select (Избор на входен сигнал)	Auto(Авто) / HDMI1 / HDMI2 / DisplayPort/ USB C	Избор на източник на входен сигнал
USB Selection (Избор на USB)	Auto (Авт.)/ USB C/ USB up (USB upstream)	Изберете пътя за данни USB upstream.
USB C	High Data Speed (Висока скорост на данните)/ High Resolution (Висока разделителна способност)	Задайте приоритет на пренос на данните или приоритет на разделителната способност на USB интерфейса. <b>Забележка:</b> Настройката по подразбиране е High Resolution (Висока разделителна способност). В този режим USB-A портът предава при скорост USB 2.0, а USB C портът поддържа максимална разделителна способност 2560x1440 при 540 Hz. Когато е зададено High Data Speed (Висока скорост на данните), приоритет се дава на скоростта на пренос на данните. Портът USB-A предава при скорост USB 3.2 Gen 1.
Break Reminder (Напомняне за почивка)	Off (Изкл.)/ On (Вкл.)	Когато е разрешена, системата ще задейства напомняне за почивка, ако потребителят работи повече от 1 час без прекъсване.
Off timer (Таймер за изключване)	0-24 часа	Избор на време за изключване на захранването
DDC/CI	No (Не)/ Yes (Да)	ВКЛ./ИЗКЛ. на DDC/CI поддръжка
Reset (Нулиране)	No (Не)/ Yes (Да)	Нулиране на менюто към стойностите по подразбиране.

## Audio (Аудио)



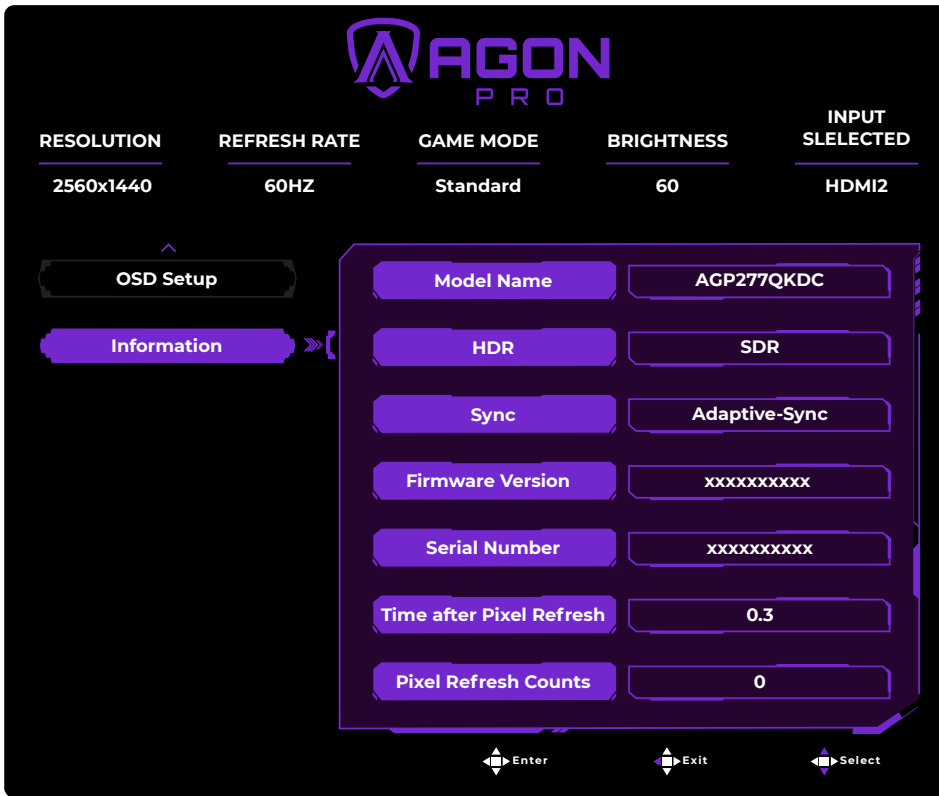
Volume (Сила на звука)	0-100	Регулира силата на изходния звук на високоговорителите или слушалките.
Mute (Без звук)	Off (изкл.)/ On (Вкл.)	Без звук вкл./изкл.

## OSD Setup (Настройка на екранното меню)



Transparence (Прозрачност)	0-100	Променя прозрачността на екранното меню.
H. position (Хориз. позиция)	0-100	Регулиране на хоризонталното положение на рамката.
V. position (Верт. позиция)	0-100	Регулиране на вертикалното положение на рамката.
Timeout (Време за изчакване)	5-120	Настройка на интервала на екранното меню.
Quick Menu1 (Бързо меню 1)	Game Mode (Режим за игри)/ Shadow Control (Управление на сенките)/ Game Color (Цвят при игри)/ Brightness (Яркост)/ Contrast (Контраст)/ Sharpness (Рязкост)/ Volume (Сила на звука)	Задайте функциите Quick Menu 1, 2, 3, 4 (Бързо меню 1, 2, 3, 4)
Quick Menu2 (Бързо меню 2)		
Quick Menu3 (Бързо меню 3)		
Quick Menu4 (Бързо меню 4)		
User 1 (Потребител 1)	Dual Resolution (Двойна разделителна способност)/ Gaming Mode (Режим за игри)/ Shadow Control (Управление на сенките)/ Low input Lag (Забавяне при ниско качество на входния сигнал)/ Adaptive-Sync (Адаптивно синхронизиране)/ Dial Point (Точка за избор)/ Sniper Scope (Обхват на снайпер)/ Input Select (Избор на входен сигнал)/ Volume (Сила на звука)/ Image Ratio (Пропорции на картината)/ Pixel Refresh (Опресняване на пикселите)/ Light FX (Светлинни ефекти)/ Game Color (Цвят при игри)/ Dark Boost (Тъмен усилвател)/ Sharpness (Рязкост)/ Color Temp. (Цветова температура)/ Color Space (Цветово пространство)	Задайте функциите User 1 (Потребител 1) и User 2 (Потребител 2).
User 2 (Потребител 2)		
Firmware upgrade (Надграждане на фърмуера)	No (Не)/Yes (Да)	Включете/изключете надграждане на фърмуера.

# Information (Информация)



The image shows the AGON PRO OSD (On-Screen Display) menu. At the top, the AGON PRO logo is displayed. Below it, five main menu items are listed: RESOLUTION (2560x1440), REFRESH RATE (60HZ), GAME MODE (Standard), BRIGHTNESS (60), and INPUT SLELECTED (HDMI2). The 'Information' menu item is highlighted in red. A sub-menu is open, showing various system information fields:

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

At the bottom of the OSD, there are three navigation icons: Enter, Exit, and Select.

## LED (светодиоден) индикатор

Състояние	Цвят на индикатора
Режим на пълно захранване	Бял
Режим активно изкл.	Оранжево
Извършва се Off RS	Белият индикатор мига (включен за една секунда, изключен за една секунда, редуващо се)
Извършва се JB	Белият индикатор мига (включен за 3 секунди, изключен за 3 секунди, редуващо се)
Неизправност на OLED панела	Оранжевият индикатор мига (включен за една секунда, изключен за една секунда, редуващо се)
Режим на изключване	Индикаторът не свети.

# Отстраняване на неизправности

Проблеми	Възможни решения
Индикаторът не свети.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проверете дали захранването е включено.</li> <li>• Проверете дали захранващият кабел е свързан.</li> </ul>
Индикаторът на захранването свети, но на екрана няма образ.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проверете дали захранването на компютъра е включено.</li> <li>• Проверете дали графичната карта на компютъра е добре включена.</li> <li>• Проверете дали сигналният кабел на дисплея е правилно свързан към компютъра.</li> <li>• Проверете контакта на сигналния кабел на дисплея и се уверете, че няма огънати щифтове.</li> <li>• Вижте индикатора чрез клавиша Caps Lock на компютъра, за да потвърдите, че компютърът работи.</li> </ul>
Няма образ, но индикаторът на захранването мига оранжево.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Неизправност на OLED панела и той не работи както трябва. Потърсете съвет от лица от AOC, отговарящи за обслужване след продажбата.</li> </ul>
Неуспешно реализиране на директно включване.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проверете дали се поддържа директно включване.</li> <li>• Проверете дали адаптерът поддържа директно включване.</li> </ul>
Тъмен образ.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Регулирайте осветеността и контрастното съотношение.</li> </ul>
Образът подскача или е на вълни.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Възможно е електрически уреди и устройства в периферията да създават електронна интерференция.</li> </ul>
На екрана пише the signal wire is not available (сигналният кабел не е достъпен) или no signal (няма сигнал).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проверете дали сигналният кабел свързан правилно.</li> <li>• Проверете дали щифтовете на сигналния кабел не са повредени.</li> <li>• Функцията Pixel Refresh (Опресняване на пикселите) може да се разреши и да се пусне в менюто на екрана, за да се елиминира генерирания остатъчен образ. С пускане на тази функция няколко пъти може да се постигне желаният ефект на показване на образа. За допълнителни инструкции относно поддръжка на екрана, вижте ръководството на потребителя на официалния уеб сайт.</li> </ul>
На екрана пише invalid input (невалиден входен сигнал).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проверете дали на Вашия компютър е зададен неправилен режим на дисплея. Нулирайте компютъра си в режим на дисплея, посочен в подробното ръководство на потребителя.</li> </ul>
Остатъчен образ.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Въз основа на характеристиките на OLED панела, функцията Pixel Refresh (Опресняване на пикселите) може да се разреши и да се пусне в менюто на екрана, за да се елиминира генерирания остатъчен образ. Препоръчва се да пуснете тази функция няколко пъти, да се постигне желаният ефект на показване на образа. За допълнителни инструкции относно поддръжка на екрана, моля вижте ръководството на потребителя на официалния уеб сайт.</li> </ul>
Регламент и обслужване	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Моля, направете справка с Регулаторна информация и информация за обслужване на адрес <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (открийте модела, който сте купили във Вашата държава и потърсете регулаторна информация и информация за обслужване на страницата за поддръжка.)</li> </ul>

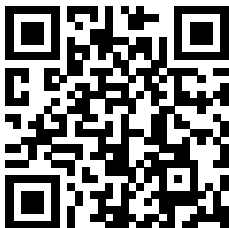
# Спецификация

## Общи спецификации

Панел	Име на модела	AGP277QKDC		
	Работна система	OLED		
	Размер на видимото изображение	67,3cm (диагонал)		
	Стъпка между пикселите	0,2292mm(X.) x 0,2292mm(B.)		
	Цвят на дисплея	1,07B		
Други	Диапазон на хоризонтално сканиране	30k~510kHz		
	Размер на хоризонтално сканиране (макс.)	586,75 mm		
	Диапазон на вертикално сканиране	QHD: 48~540Hz HD: 48~720Hz		
	Размер на вертикално сканиране (макс.)	330,05 mm		
	Оптимална зададена разделителна способност	QHD: 2560x1440 при 60Hz HD: 1280x720 при 60Hz		
	Max resolution	QHD: 2560x1440 при 540Hz HD: 1280x720 при 720Hz		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Източник на захранване	100-240V~, 50/60Hz, 3,0A		
	Консумация на енергия	Типична настройка*	60W	
		Макс. (яркост = 100, контраст =100)	≤220W	
Standby mode (Режим на готовност)		≤0,5W		
USB C	USB C	Щепсел с двустранно свързване		
	Ултрависока скорост	Пренос на данни и видео		
	DisplayPort	Вграден режим DisplayPort Alt		
	Захранване	USB PD		
	Макс. захранване	до 65W (5V/3A, 7V/3A, 9V/3A, 10V/3A, 12V/3A, 15V/3A, 20V/3,25A)		
Физически характеристики	Тип конектор	HDMIx2/ DisplayPort/ USB C (PD65W)/ USB downstreamx3/ USB upstream/ Слушалки		
	Тип сигналел кабел	Може да се сваля		
Среда	Температура	Работна	0°C~ 40°C	
		Съхранение	-25°C~ 55°C	
	Влажност	Работна	10% до 85% (без кондензация)	
		Съхранение	5% до 93% (без кондензация)	
	Надморска височина	Работна	0 m ~ 5000 m (0 ft~ 16404 ft)	
		Съхранение	0 m ~ 12192 m (0 ft~ 40000 ft)	

### Забележка:

\*Типичната консумация на енергия е измерена в режим на висока производителност.  
(както е дефинирано от производителя)



**Забележка:**

Забележка: Максималният брой цветове на дисплея, поддържани от този продукт, е 1,07 милиарда и условията за настройка са както следва (може да има разлики поради изходните ограничения на някои графични карти):

Изходна разделителна способност Дълбочина на цвета	Версия на входния сигнал		Формат на изходния цвят		Състояние			
	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C при USB Висока скорост на данните		USB C при USB Висока разделителна способност	
	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB
2560x1440 при 540Hz 10bpc	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се	\	\	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)
2560x1440 при 540Hz 8bpc	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се	\	\	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)
2560x1440 при 480Hz 10bpc	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се	\	\	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)
2560x1440 при 480Hz 8bpc	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се	\	\	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)
2560x1440 при 360Hz 10bpc	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)
2560x1440 при 360Hz 8bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се (DSC)
2560x1440 при 240Hz 10bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се (DSC)
2560x1440 при 240Hz 8bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се
2560x1440 при 144Hz 10bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се
2560x1440 при 144Hz 8bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се
2560x1440 при 120Hz 10bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се
2560x1440 при 120Hz 8bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се
1280x720 при 720Hz 10bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се (DSC)
1280x720 при 720Hz 8bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се
1280x720 при 540Hz 10bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се
1280x720 при 540Hz 8bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се (DSC)	Поддържа се	Поддържа се
1280x720 при 240Hz 10bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се
1280x720 при 240Hz 8bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се
1280x720 при 144Hz 10bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се
1280x720 при 144Hz 8bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се
1280x720 при 120Hz 10bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се
1280x720 при 120Hz 8bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се
По-ниска разделителна способност 10 bpc/8 bpc	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се

# Предварително настроени екранни режими

## QHD PC Resolution (Разделителна способност на компютър QHD)

Пропорции на картината Разделителна способност Интерфейс Състояние	Цял екран (16:9) 1:1 (16:9)		Цял екран (Квадрат) 1:1 (Квадрат) Пропорции		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480 при 60Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 при 67Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 при 72Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 при 75Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 при 100Hz	√	√	√	√	√	√
640x480 при 120Hz	√	√	√	√	√	√
720x400 при 70Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 при 56Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 при 60Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 при 72Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 при 75Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 при 100Hz	√	√	√	√	√	√
800x600 при 120Hz	√	√	√	√	√	√
832x624 при 75Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768 при 60Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768 при 70Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768 при 75Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768 при 540Hz			√	√		
1280x960 при 60Hz			√	√		
1280x960 при 540Hz			√	√	√	√
1280x1024 при 60Hz	√	√	√	√	√	√
1280x1024 при 75Hz	√	√	√	√	√	√
1280x1024 при 540Hz			√	√		
1728x1080 при 540Hz			√	√		
1920x1080 при 60Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080 при 540Hz	√	√				
1920x1440 при 540Hz			√	√		
2368x1320 при 60Hz					√	√
2368x1320 при 120Hz					√	√
2368x1320 при 240Hz					√	√
2368x1320 при 540Hz					√	√
2560x1440 при 60Hz	√	√			√	√
2560x1440 при 120Hz	√	√	√	√	√	√
2560x1440 при 144Hz	√	√				
2560x1440 при 240Hz	√	√				
2560x1440 при 360Hz	√	√				
2560x1440 при 480Hz	√	√				
2560x1440 при 540Hz	√	√				

## QHD Video Resolution (Разделителна способност на видео QHD)

Разделителна способност Пропорции на картината Състояние Интерфейс	Цял екран (16:9) 1:1 (16:9)		Цял екран (Квадрат) 1:1 (Квадрат) Пропорции		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
720x480p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
720x576p,50Hz	√	√	√	√	√	√
1280x720p,50Hz	√	√	√	√	√	√
1280x720p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,50Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,119.88Hz/120Hz	√	√	√	√	√	√
3840x2160p,50Hz	√					
3840x2160p,59.94Hz/60Hz	√					
3840x2160p,100Hz	√					
3840x2160p,119.88Hz/120Hz	√		√		√	

## HD PC Resolution (Разделителна способност на компютър HD)

Пропорции на картината Разделителна способност Състояние Интерфейс	Цял екран (16:9) 1:1 (16:9)	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480 при 60Hz	√	√
640x480 при 67Hz	√	√
640x480 при 72Hz	√	√
640x480 при 75Hz	√	√
640x480 при 100Hz	√	√
640x480 при 120Hz	√	√
720x400 при 70Hz	√	√
800x600 при 56Hz	√	√
800x600 при 60Hz	√	√
800x600 при 72Hz	√	√
800x600 при 75Hz	√	√
800x600 при 100Hz	√	√
800x600 при 120Hz	√	√
832x624 при 75Hz	√	√
1024x768 при 60Hz	√	√
1024x768 при 70Hz	√	√
1024x768 при 75Hz	√	√
1280x1024 при 60Hz	√	√
1280x1024 при 75Hz	√	√
1280x720 при 60Hz	√	√
1280x720 при 120Hz	√	√
1280x720 при 144Hz	√	√
1280x720 при 240Hz	√	√
1280x720 при 480Hz	√	√
1280x720 при 540Hz	√	√
1280x720 при 720Hz	√	√

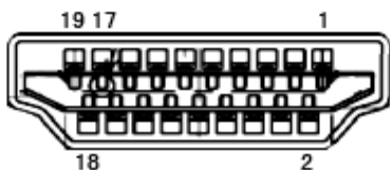
## HD Video Resolution (Разделителна способност на видео HD)

Разделителна способност	Пропорции на картината	Цял екран (16:9)	
		Интерфейс	1:1 (16:9)
		HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480p,59.94Hz/60Hz		√	√
720x480p,59.94Hz/60Hz		√	√
720x576p,50Hz		√	√
1280x720p,50Hz		√	√
1280x720p,59.94Hz/60Hz		√	√

### Забележка:

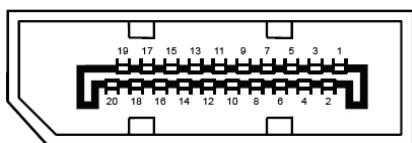
- 1). За оптимално качество на образа, моля, вижте таблицата по-горе, за да зададете разделителната способност на Вашия входен сигнал. Зададената разделителна способност варира в зависимост от устройството за изходен сигнал: за конзолни игри се препоръчва да направите справка с "Video Resolution (Разделителна способност за видео)"; за компютърни игри се препоръчва да направите справка с "PC Resolution (Разделителна способност при игри)".
- 2). Когато "Dual Resolution (Двойна разделителна способност)" е "QHD", задайте "QHD PC Resolution (Разделителна способност на компютър QHD)" и "QHD Video Resolution (Разделителна способност на видео QHD)". Когато "Dual Resolution (Двойна разделителна способност)" е "HD", задайте "HD PC Resolution (Разделителна способност на компютър HD)" и "HD Video Resolution (Разделителна способност на видео HD)".
- 3). За превключване на настройката на монитора "Image Ratio (Пропорции на картината)", отидете в екранното меню → "Game Setting (Настройка за игри) → Image Ratio (Пропорции на картината)" за регулиране.
- 4). За да сте сигурни, че разделителните способности по-горе функционират както трябва, моля, първо проверете съвместимостта на графичната карта. Поради различните стратегии на производителите на различните графични карти някои опции може да са скрити. Поддръжката на графичните карти зависи от конкретната ситуация.
- 5). Според стандарта VESA, възможно е да съществува допустима граница за грешка (+/-1Hz) в изчисленията на скоростта на опресняване (полева честота) заради различните операционни системи и графични карти. Действителната скорост на опресняване (честота на полето) ще надделее.
- 6). DisplayPort 2.1 поддържа UHBR20 с обща пропускателна способност 80 Gbps. Интерфейсът HDMI 2.1 поддържа FRL6 с обща пропускателна способност 48 Gbps.
- 7). Проблемът със съвместимостта на изходния сигнал HDMI2.1(FRL6 48Gbps) на графичната карта NVIDIA® може да причини необичайно показване или автоматично рестартиране на компютъра така че се препоръчва DisplayPort за графична карта NVIDIA®. HDMI или DisplayPort могат да се използват за графична карта AMD®.

## Разпределение на изводите



19-изводен сигнален кабел за цветен монитор

Номер на извода	Име на сигнала	Номер на извода	Име на сигнала	Номер на извода	Име на сигнала
1.	TMDS данни 2+	9.	TMDS данни 0-	17.	DDC/CEC маса
2.	TMDS данни 2 екран	10.	TMDS честота +	18.	+5V захранване
3.	TMDS данни 2-	11.	TMDS Clock Shield	19.	Детекция горещ контакт
4.	TMDS данни 1+	12.	TMDS честота -		
5.	TMDS данни 1 екран	13.	CEC		
6.	TMDS данни 1-	14.	Запазено (N.C. на устройство)		
7.	TMDS данни 0+	15.	SCL		
8.	TMDS данни 0 екран	16.	SDA		



20-изводен сигнален кабел за цветен монитор

Номер на извода	Име на сигнала	Номер на извода	Име на 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.	Детекция горещ контакт
9.	ML_Lane 1 (p)	19.	Return DisplayPort_PWR
10.	ML_Lane 0 (n)	20.	DisplayPort_PWR

# Plug and Play

## Функция Plug & Play DDC2B

Мониторът е оборудван с възможности за VESA DDC2B съгласно VESA DDC STANDARD. Те позволяват на монитора да информира главната система за своите особености и в зависимост от нивото на използваната DDC да предава допълнителна информация относно показателите на дисплея.

DDC2B е двупосочен канал за данни, базиран на I2C протокол. Главната система може да изисква EDID информация през канала DDC2B.

