

AOC

GAMING



ПОСІБНИК КОРИСТУВАЧА

CU34G4ZCA

AOC GAMING MONITOR

Безпека	1
Національні конвенції	1
Живлення	2
Інсталяція	3
Очищення	4
Інше	5
Налаштування	6
Вміст коробки	6
Налаштування підставки та основи	7
Регулювання кута огляду	8
Підключення монітора	9
Настінне кріплення	10
Функція Adaptive-Sync	11
HDR	12
Функція KVM	13
Регулювання	14
Гарячі клавіші	14
Налаштування OSD	15
Game Setting (Налашт. Гри)	16
Picture (зображення)	18
PIP/PBP	21
Settings (Настройки)	23
Audio (Аудіо)	24
OSD Setup (Установ. меню)	25
Information (Інфо.)	26
Світлодіодний індикатор	27
Усунення несправностей	28
Технічні характеристики	29
Загальні технічні характеристики	29
Політика АОС щодо дефектів пікселів панелі моніторів	31
Попередньо встановлені режими відображення	33
Призначення контактів	34
Plug and Play	35

Безпека

Національні конвенції

Наступні підрозділи описують національні конвенції, що використовуються в цьому документі.

Примітки, застереження та попередження

Протягом цього керівництва блоки тексту можуть супроводжуватися піктограмою та друкуватися жирним або курсивним шрифтом. Ці блоки є примітками, застереженнями та попередженнями і використовуються наступним чином:



ПРИМІТКА: ПРИМІТКА вказує на важливу інформацію, яка допомагає ефективніше використовувати вашу комп'ютерну систему.



ЗАСТЕРЕЖЕННЯ: ЗАСТЕРЕЖЕННЯ вказує на можливі пошкодження апаратного забезпечення або втрату даних і повідомляє, як уникнути проблеми.



ПОПЕРЕДЖЕННЯ: ПОПЕРЕДЖЕННЯ вказує на потенційну небезпеку для здоров'я і повідомляє, як уникнути проблеми. Деякі попередження можуть мати альтернативний формат і не супроводжуватися піктограмою. У таких випадках конкретне оформлення попередження регламентується нормативними органами.

Живлення



Монітор слід експлуатувати лише від типу джерела живлення, зазначеного на етикетці. Якщо ви не впевнені у типі електроживлення у вашому будинку, зверніться до продавця або місцевої електропостачальної компанії.



Монітор оснащено трьохконтактною заземленою вилкою з третім (заземлювальним) контактом.

Ця вилка підходить лише для заземленої електричної розетки як захід безпеки. Якщо ваша розетка не підтримує трьохпровідну вилку, зверніться до електрика для встановлення правильної розетки або використовуйте адаптер для безпечного заземлення пристрою. Не порушуйте призначення заземленої вилки з метою безпеки.



Відключайте пристрій від мережі під час грози або якщо він не буде використовуватися тривалий час. Це захистить монітор від пошкоджень через перенапруги в електромережі.



Не перевантажуйте подовжувачі та розподільчі пристрої. Перевантаження може призвести до пожежі або ураження електричним струмом.



Для забезпечення належної роботи використовуйте монітор лише з комп'ютерами, сертифікованими UL, які мають відповідно налаштовані розетки з позначенням 100-240V AC, мінімум 5A.



Настінна розетка повинна бути встановлена поруч із обладнанням і бути легко доступною.

Інсталяція



Не розміщуйте монітор на нестійкому візку, підставці, штативі, кронштейні або столі. Якщо монітор впаде, він може травмувати людину та спричинити серйозні пошкодження цього виробу. Використовуйте лише візок, підставку, штатив, кронштейн або стіл, рекомендовані виробником або що продаються разом із цим виробом. Дотримуйтесь інструкцій виробника під час встановлення виробу та використовуйте монтажні аксесуари, рекомендовані виробником. Комбінацію виробу та візка слід переміщувати обережно.



Ніколи не засовуйте жодних предметів у проріз на корпусі монітора. Це може пошкодити електронні компоненти, що призведе до пожежі або ураження електричним струмом. Ніколи не проливайте рідини на монітор.



Не ставте передню частину виробу на підлогу.



Якщо ви монтуєте монітор на стіну або полицю, використовуйте монтажний комплект, затверджений виробником, і дотримуйтесь інструкцій комплекту.



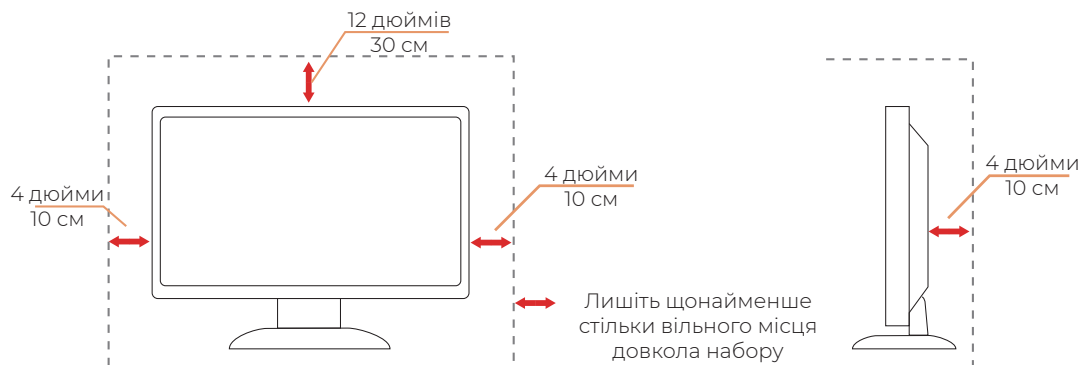
Залишайте деякий простір навколо монітора, як показано нижче. Інакше циркуляція повітря може бути недостатньою, що призведе до перегріву, пожежі або пошкодження монітора.



Щоб уникнути потенційних пошкоджень, наприклад відшарування панелі від рамки дисплея, переконайтеся, що монітор не нахилений вниз більш ніж на -5 градусів. Якщо буде перевищено максимальний кут нахилу вниз у -5 градусів, пошкодження монітора не покриватиметься гарантією.

Нижче наведено рекомендовані зони вентиляції навколо монітора при його встановленні на стіну або на підставку:

Встановлено з підставкою



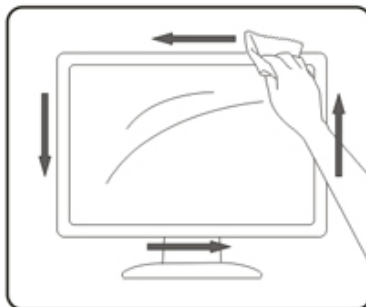
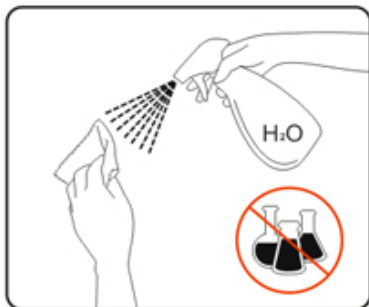
Очищення



Регулярно очищуйте корпус вологою м'якою тканиною.



Під час очищення використовуйте м'яку бавовняну або мікрофіброву тканину. Тканина має бути вологою й майже сухою; не допускайте потрапляння рідини всередину корпусу.



Перед очищенням пристрою обов'язково відключіть шнур живлення.

Інше



Якщо з пристрою виходить незвичайний запах, звук або дим, НЕГАЙНО відключіть вилку живлення та зверніться до сервісного центру.



Переконайтеся, що вентиляційні отвори не перекриті столом або шторами.



Не піддавайте ЖК-монітор сильним вібраціям або ударам під час експлуатації.



Не стукайте по монітору і не кидайте його під час роботи або транспортування.



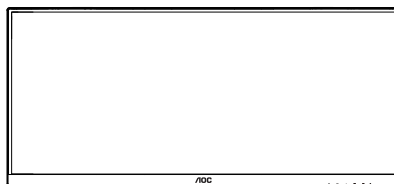
Силові кабелі мають мати сертифікат безпеки. Для Німеччини це має бути кабель типу H03VV-F, 3G, 0,75 мм² або кращий. Для інших країн слід використовувати відповідні типи кабелів.



Надмірний звуковий тиск від навушників може спричинити втрату слуху. Регулювання еквайзера до максимуму збільшує вихідну напругу навушників і, відповідно, рівень звукового тиску.

Налаштування

Вміст коробки



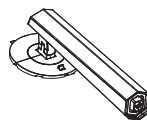
Monitor



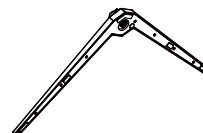
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



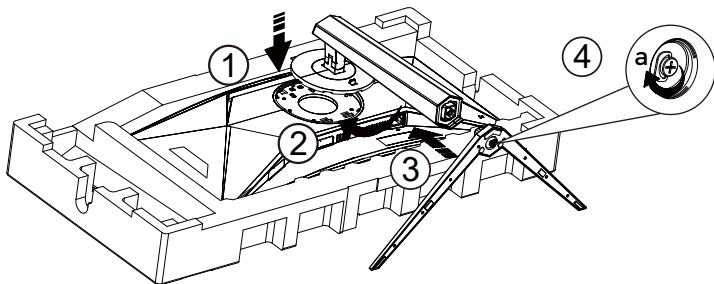
USB Cable

***** Не всі сигнальні кабелі надаються для всіх країн і регіонів. Будь ласка, зверніться до місцевого дилера або офісу представництва АОС для підтвердження.

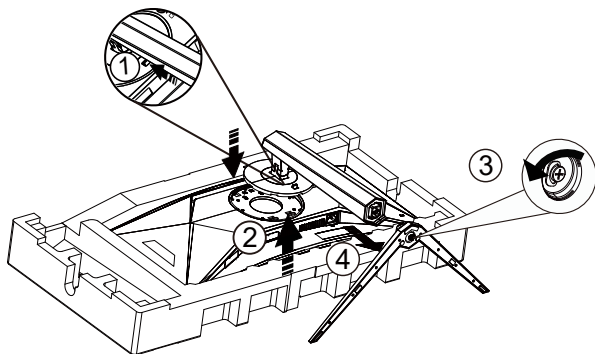
Налаштування підставки та основи

Будь ласка, виконайте налаштування або демонтаж основи, дотримуючись наведених нижче кроків.

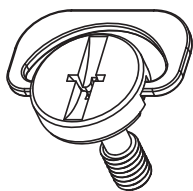
Налаштування:



Демонтаж:



Характеристики гвинта основи: М6*23 мм (ефективна довжина різьби 5,5 мм)

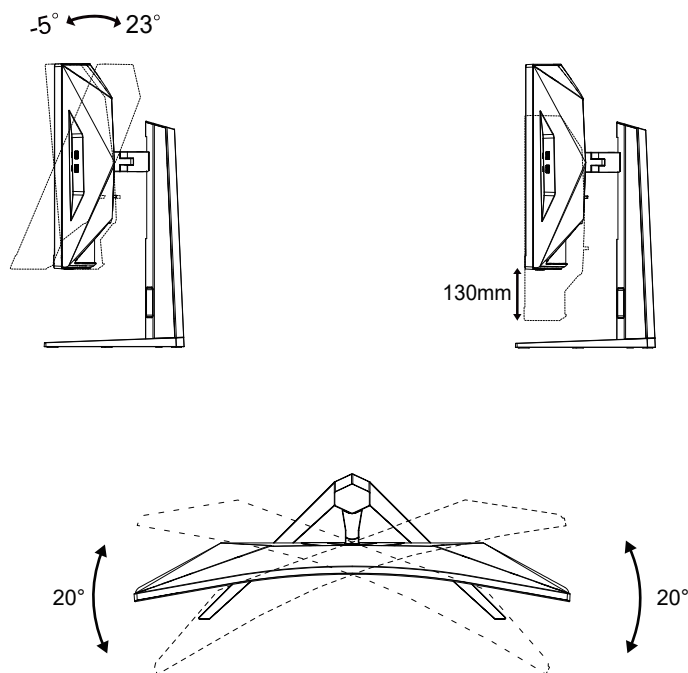


Регулювання кута огляду

Для оптимального перегляду рекомендується дивитися на монітор прямо, а потім налаштувати кут нахилу відповідно до ваших уподобань.

Тримайте підставку, щоб монітор не перекинувся під час зміни кута нахилу.

Ви можете регулювати монітор наступним чином:



ПРИМІТКА:

Не торкайтеся LCD-екрану під час зміни кута нахилу. Дотик до LCD-екрану може спричинити пошкодження.

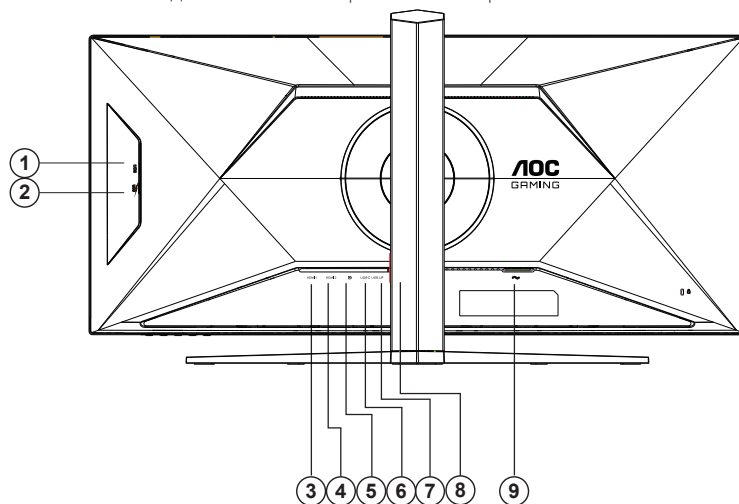


УВАГА:

- Щоб уникнути потенційних пошкоджень екрану, таких як відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахиляється вниз більше ніж на -5 градусів.
- Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся лише за рамку дисплея.

Підключення монітора

Підключення кабелів на задній панелі монітора та комп'ютера:



1. USB3.2 Gen1 downstreamx1
2. USB3.2 Gen1 downstream + швидка зарядка x1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB up (USB вихід,)
8. Навушники
9. Живлення

Підключення до ПК

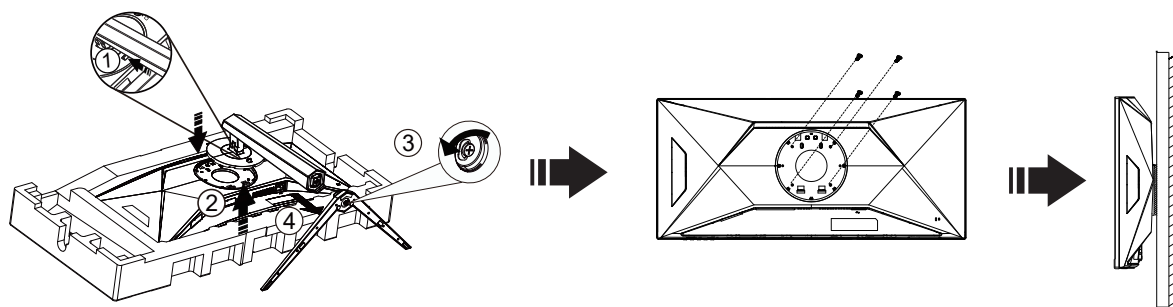
1. Надійно під'єднайте кабель живлення до задньої частини дисплея.
2. Вимкніть комп'ютер і від'єднайте його кабель живлення.
3. Підключіть кабель сигналу дисплея до відеороз'єму на задній панелі вашого комп'ютера.
4. Підключіть кабелі живлення комп'ютера та дисплея до найближчої електричної розетки.
5. Увімкніть комп'ютер і дисплей.

Якщо монітор відображає зображення, встановлення завершено. Якщо зображення не відображається, зверніться до розділу «Усунення несправностей».

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

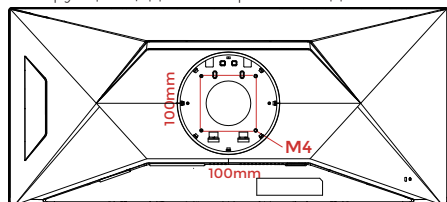
Настінне кріплення

Підготовка до встановлення додаткового настінного кронштейна.

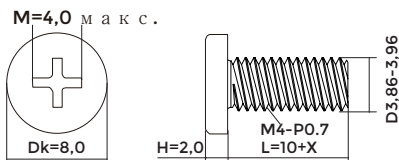


Цей монітор можна прикріпити до настінного кріплення, яке купується окремо. Відключіть живлення перед виконанням цієї процедури. Виконайте наступні кроки:

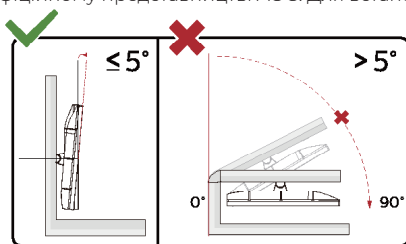
1. Демонтуйте підставку.
2. Дотримуйтесь інструкцій виробника для збирання настінного кріплення.
3. Розмістіть настінне кріплення на задній частині монітора. Вирівняйте отвори кріплення з отворами на задній частині монітора.
4. Вставте чотири гвинти в отвори та надійно затягніть їх.
5. Повторно підключіть кабелі. Зверніться до посібника користувача, що постачається з додатковим настінним кріпленням, для інструкцій щодо його кріплення до стіни.



Технічні характеристики гвинтів для підвішування на стіну: M4*(10+X) мм (X= товщина кронштейна для підвішування на стіну)



ПРИМІТКА: Отвори для гвинтів VESA доступні не для всіх моделей; будь ласка, уточнюйте цю інформацію у продавця або в офіційному представництві АОС. Для встановлення настінного кріплення завжди звертайтеся до виробника.



[icon-01]ПРИМІТКА: Дизайн дисплея може відрізнятися від зображеного.

ПОПЕРЕДЖЕННЯ:

1. Щоб уникнути потенційних пошкоджень екрану, таких як відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більше ніж на -5 градусів.
2. Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся лише за рамку дисплея.

Функція Adaptive-Sync

1. Функція Adaptive-Sync працює через інтерфейси DisplayPort, HDMI та USB-C.
2. Сумісні графічні карти: рекомендований список наведено нижче; його також можна переглянути [на сайті www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Графічна карта

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

Процесори

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

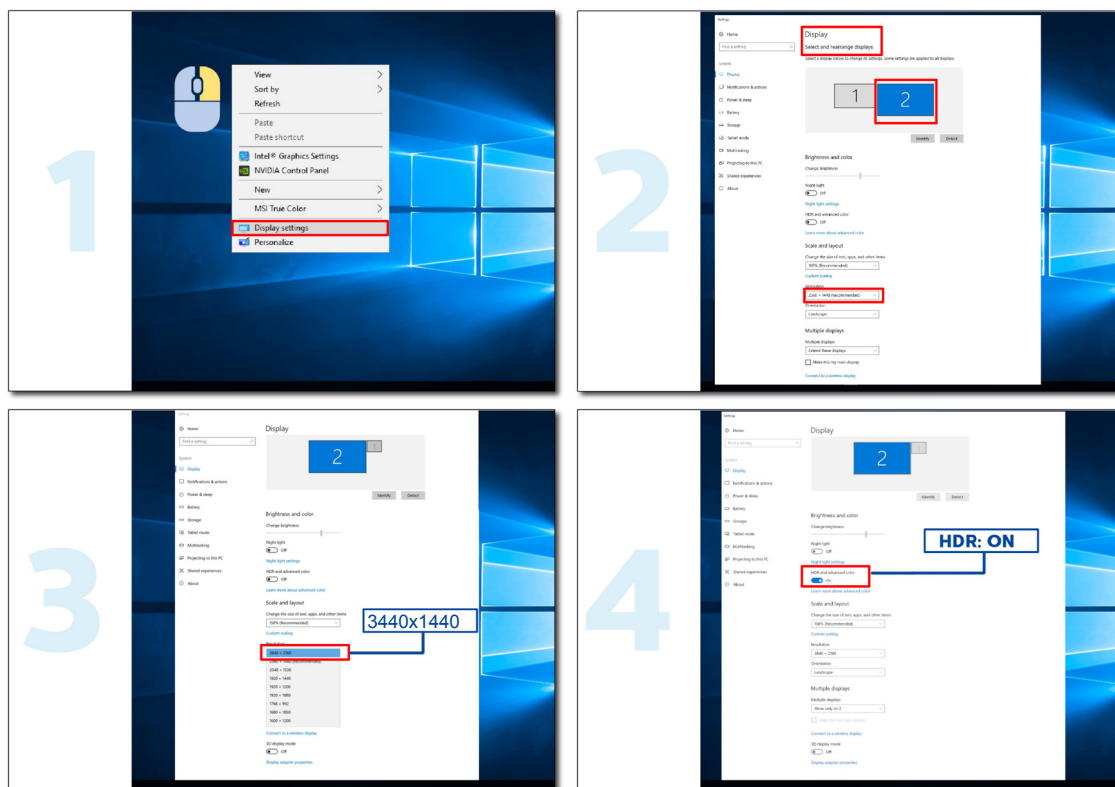
HDR

Він сумісний із вхідними сигналами у форматі HDR10.

Дисплей може автоматично активувати функцію HDR, якщо плеєр і контент сумісні. Будь ласка, зверніться до виробника пристрою та постачальника контенту для отримання інформації про сумісність вашого пристрою та контенту. Будь ласка, виберіть «ВІМК.» для функції HDR, якщо вам не потрібна функція автоматичної активації.

Примітка:

1. Для інтерфейсів DisplayPort/HDMI у версіях WIN10 нижче (старіших) за V1703 спеціальних налаштувань не потрібно.
2. У версії WIN10 V1703 доступний лише інтерфейс HDMI, а інтерфейс DisplayPort не функціонує.
3. Роздільна здатність 3840x2160 рекомендована лише для програвачів Blu-ray, консолей Xbox та PlayStation.
- а. Роздільна здатність дисплея встановлена на 3440*1440, а функція HDR попередньо налаштована на On (Увімкнута).
- б. Після запуску програми найкращий HDR-ефект досягається при зміні роздільної здатності на 3440*1440 (за наявності).



Функція KVM

Що таке KVM?

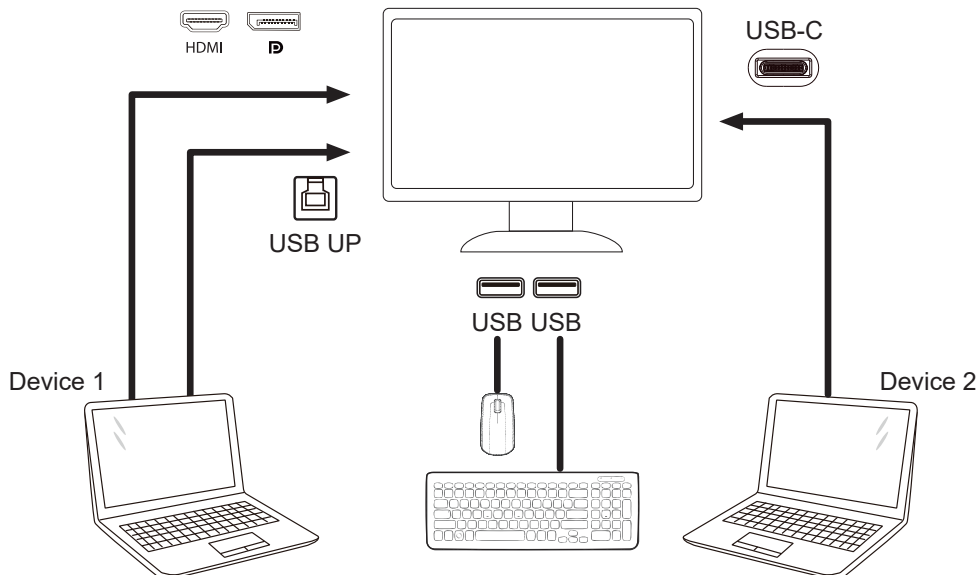
Завдяки функції KVM ви можете відображати два ПК, або два ноутбуки, або один ПК і один ноутбук на одному моніторі АОС та керувати обома пристроями за допомогою одного комплекту клавіатури та миші. Перемикання керування між вашими ПК або ноутбуками здійснюється шляхом вибору джерела вхідного сигналу у пункті «Input Select (вибір Входу)» меню OSD.

Як користуватися функцією KVM?

Крок 1: Підключіть один пристрій (ПК або ноутбук) до монітора через USB-C.

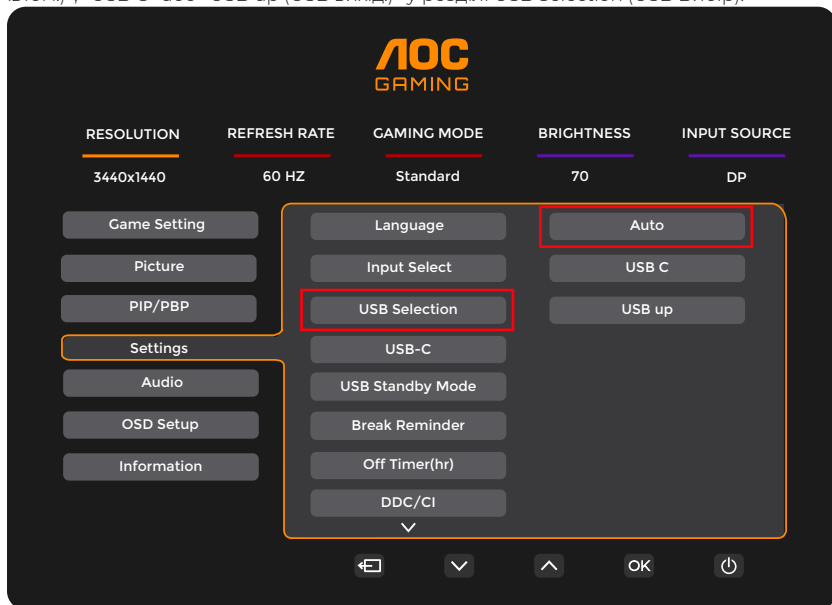
Крок 2: Підключіть інший пристрій до монітора через HDMI або DisplayPort. Також підключіть цей пристрій до монітора через порт USB up.

Крок 3: Підключіть периферійні пристрої (клавіатуру та мишу) до монітора через порти USB.



Note: Display design may differ from that illustrated

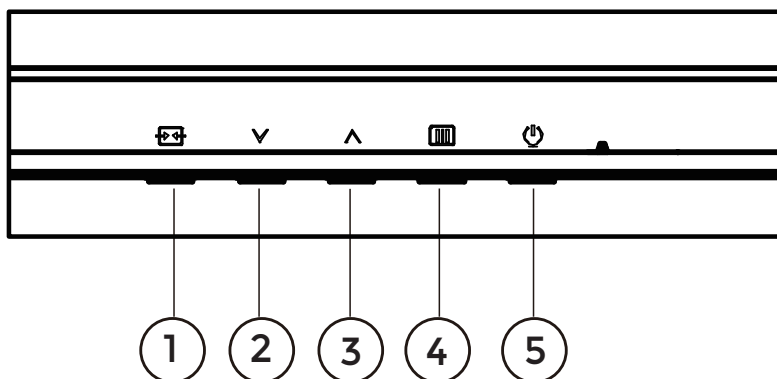
Крок 4: Натисніть кнопку Enter (введення), щоб перейти до меню Settings (Налаштування). На сторінці налаштувань оберіть опцію «Auto (Автом.)», «USB C» або «USB up (USB вихід.)» у розділі USB Selection (USB Вибір).



USB Selection (USB Вибір)	Опис функції
Auto (Автом.)	Автоматично обирає USB C або USB up залежно від джерела входу.
USB C	Надає функцію USB-концентратора через кабель USB C.
USB up (USB вихід.)	Надає функцію USB-концентратора через кабель USB up.

Регулювання

Гарячі клавіші



1	Джерело/Вихід
2	Кнопка корист. (Ігровий режим)/Зменшення
3	Точка прицілу/Збільшення
4	МЕНЮ/введення
5	Живлення

МЕНЮ/введення

Натисніть, щоб відобразити OSD або підтвердити вибір.

Живлення

Натисніть кнопку живлення, щоб увімкнути монітор.

Точка прицілу/Збільшення

Коли OSD відсутнє, натисніть кнопку Точка регулювання для показу або приховування Точки регулювання.

Кнопка корист. (Game Mode (Ігр.реж.))/Зменшення

Налаштуйте цю функцію гарячої клавіші в меню OSD: Game Mode (Ігр.реж.), „Sniper Scope (Снайп.приціл)”, Frame Counter (Лічил. Кадрів) Заводське налаштування за замовчуванням —.

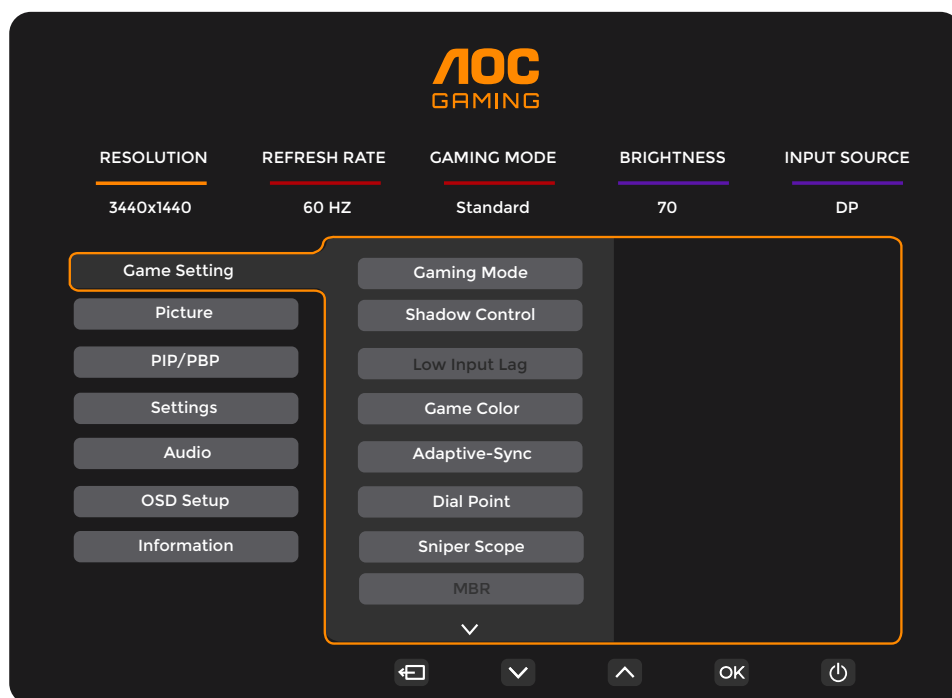
Якщо меню OSD відсутнє, натисніть кнопку «V», щоб відкрити функцію ігрового режиму, потім натискайте кнопку «V» або «^» для вибору ігрового режиму (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 або Gamer 3) залежно від типу гри.

Джерело/Вихід

Коли OSD закрито, натискання кнопки Джерело/Вихід активує функцію гарячої клавіші джерела. Коли меню OSD активне, ця кнопка виконує функцію клавіші виходу (для виходу з меню OSD).

Налаштування OSD

Основні та прості інструкції щодо керування клавішами.

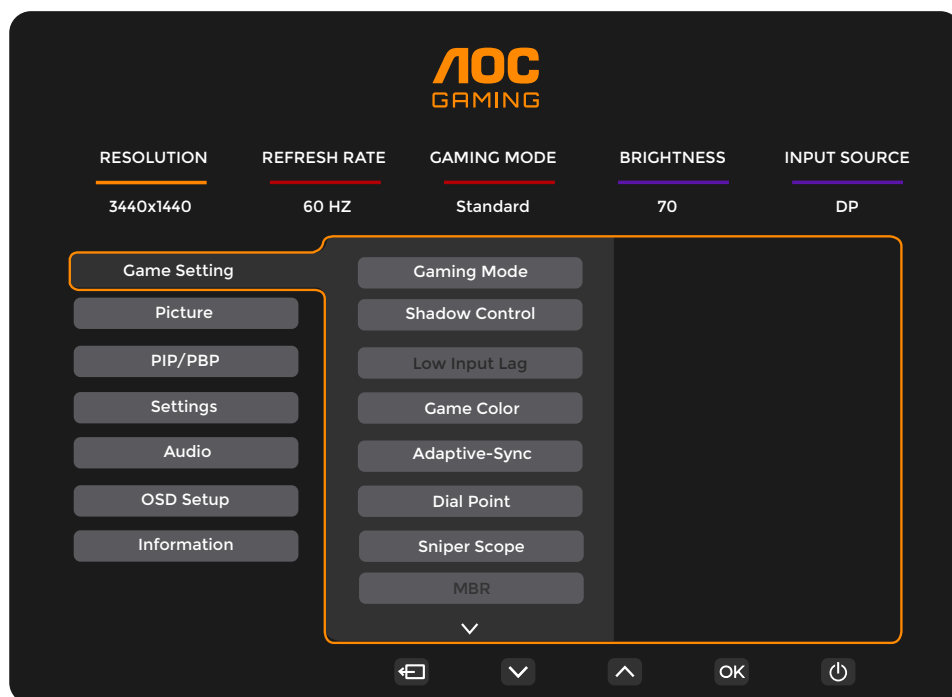


- 1). Натисніть кнопку **MENU**, щоб активувати вікно OSD.
- 2). Натискайте або , щоб переміщатися між функціями. Коли потрібну функцію буде виділено, натисніть кнопку **MENU** / **OK**, щоб активувати її; натискайте або , щоб переміщатися між функціями підменю. Коли потрібну функцію підменю буде виділено, натисніть кнопку **MENU** / **OK**, щоб активувати її.
- 3). Натискайте або , щоб змінити налаштування вибраної функції. Натисніть , щоб вийти. Якщо потрібно відрегулювати іншу функцію, повторіть кроки 2–3.
- 4). Функція блокування OSD: Щоб заблокувати OSD, натисніть і утримуйте кнопку **MENU**, коли монітор вимкнено, а потім натисніть кнопку живлення, щоб увімкнути монітор. Щоб розблокувати OSD, натисніть і утримуйте кнопку **MENU**, коли монітор вимкнено, а потім натисніть кнопку живлення, щоб увімкнути монітор.

Примітка:

- 1). Якщо пристрій має лише один вхідний сигнал, пункт «Вибір входу» недоступний для налаштування.
- 2). Якщо роздільна здатність вхідного сигналу є власною роздільною здатністю або Adaptive-Sync, пункт «Формат зобр.» недоступний.

Game Setting (Налашт. Гри)



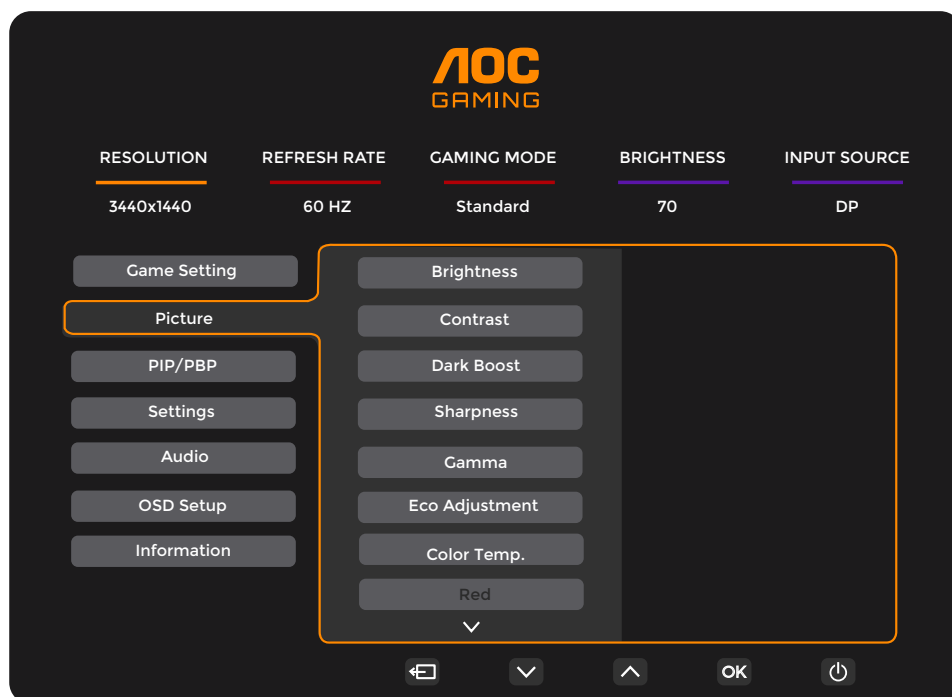
Gaming Mode (Ігровий режим)	Standard (Стандарт)	Покращте читабельність для відповідних веб- та мобільних ігор (Game).
	FPS	Для гри у FPS (шутери від першої особи). Покращує деталізацію чорного кольору в темних сценах.
	RTS (Стратегія)	Для гри у RTS (стратегії в реальному часі). Покращує якість зображення.
	Racing (гонки)	Для ігор у жанрі «Гонки» забезпечує найшвидший час відгуку та високу насиченість кольорів.
	Gamer 1 (Ігрк1)	Налаштування користувача збережено як Геймер 1.
	Gamer 2 (Ігрк2)	Налаштування користувача збережено як Геймер 2.
	Gamer 3 (Ігрк3)	Налаштування користувача збережено як Геймер 3.
Shadow Control (Упр.тінню)	0 ~ 20	За замовчуванням Shadow Control (Упр.тінню) встановлено на 0; кінцевий користувач може регулювати значення від 0 до 20 для підвищення контрастності та отримання чіткого зображення. Якщо зображення занадто темне для чіткого розрізнення деталей, відрегулюйте значення від 0 до 20 для покращення чіткості.
Low Input Lag	Off / On	Вимкніть буфер кадрів, щоб зменшити затримку введення.
Game Color (Ігровий колір)	0 ~ 20	Ігровий колір забезпечує регулювання насиченості в діапазоні від 0 до 20 для отримання кращого зображення.
Adaptive-Sync	Off / On	Вимкнути або увімкнути Adaptive-Sync. Нагадування про роботу Adaptive-Sync: якщо функцію Adaptive-Sync увімкнено, у деяких ігрових режимах може виникати миготіння.
Dial Point (точка прицілу)	Вимкнено / Увімкнуто / Динамічний	Функція «Dial Point» розміщує індикатор прицілювання в центрі екрана, щоб допомогти гравцям точно та чітко прицілюватися в іграх жанру шутер від першої особи (FPS).
Sniper Scope (Снайп.приціл)	Вимкнено / 2X / 3X / 4X	Локальне збільшення для полегшення прицілювання під час стрільби.
MBR	0 ~ 20	MBR (зменшення розмиття руху) забезпечує регулювання в діапазоні від 0 до 20 для зменшення розмиття руху. Примітка: 1. Функцію MBR можна регулювати, коли Adaptive-Sync/m вимкнено, а частота оновлення становить ≥ 75 Гц. 2. Яскравість екрана зменшується зі збільшенням значення регулювання.
MBR Sync	Off / On	Вимкнути або увімкнути синхронізацію MBR (Motion Blur Remove).

Overdrive (розгін)	Normal (нормальний)	Регулювання часу відгуку.
	Fast (Швидкий)	Примітка:
	Faster (Швидший)	1. Якщо користувач встановить параметр Overdrive (розгін) у значення «Fastest (Найшвидший)», зображення на екрані може стати розмитим. Користувачі можуть регулювати рівень Overdrive (розгін) або вимикати його відповідно до своїх уподобань.
	Fastest (Найшвидший)	2. Функція «Extreme (Екстремальний)» доступна як додаткова опція, якщо функцію Adaptive-Sync вимкнено, а частота оновлення екрана становить ≥ 75 Гц.
	Extreme (Екстремальний)	3. Яскравість екрана зменшується, коли увімкнено функцію «Extreme (Екстремальний)».
Frame Counter (Лічил. Кадрів)	Вимкнено / Верхній правий / Нижній правий / Верхній лівий / Нижній лівий	Відображати частоту V у вибраному куті.
HDMI1	Console/DVD/PC	Оберіть тип підключеного пристрою. При використанні HDMI1 для підключення ігрової консолі або DVD-програвача, встановіть HDMI1 у режим PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Оберіть тип підключеного пристрою. При використанні HDMI2 для підключення ігрової консолі або DVD-програвача, встановіть HDMI2 у режим PC.
OverClock (розгін)	On (Увімкнути) або Off (Вимкнути)	Вимкнути або увімкнути OverClock (розгін).

Примітка:

- 1). Коли «HDR Mode» у розділі «Picture» увімкнено, параметри «Gaming Mode (Ігровий режим)», «Shadow Control (Упр.тінню)», «Game Color (Ігровий колір)» не можуть бути відрегульовані.
- 2). Коли «HDR» у розділі «Picture» увімкнено, параметри «Gaming Mode (Ігровий режим)», «Shadow Control (Упр.тінню)», «Game Color (Ігровий колір)», «MBR» не можуть бути відрегульовані. «Extreme (Екстремальний)» у розділі «Overdrive (розгін)» недоступний.
- 3). Коли «Color Space (Кол. палітра)» у розділі «Picture» встановлено на sRGB, параметри «Gaming Mode (Ігровий режим)», «Shadow Control (Упр.тінню)» та «Game Color (Ігровий колір)» не можуть бути відрегульовані.

Picture (зображення)



Brightness (Яскравість)	0-100	Регулювання підсвічування.
Контрастність	0-100	Контрастність із цифрового регістру.
Dark Boost (Підсил темн)	Off (Вимкнути) / Level1 (Рівень1) / Level2 (Рівень2) / Level3 (Рівень3)	Покращуйте деталі зображення в темних або яскравих ділянках, щоб регулювати яскравість у світлих зонах та запобігти перенасиченню кольорів.
Sharpness (Різкість)	0-100	Регулювання чіткості.
Гамма	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Регулювати гамму.
Eco Adjustment (Еко-регулюв.)	Standard (Стандарт)	Стандартний режим.
	Text (текст)	Режим тексту.
	Internet (Інтернет)	Режим Інтернет.
	Game (гра)	Ігровий режим.
	Movie (Кіно)	Режим фільму.
	Sports (Спорт)	Режим спорту.
	Reading (читання)	Режим читання.
	Uniformity	Режим однорідності
Color Temp. (Кол. Режим)	Warm (Тепла)	Відновити колірну температуру Warm (Тепла) з EEPROM.
	Звичайна	Відновити колірну температуру Звичайна з EEPROM.
	Cool (холодний)	Відновити колірну температуру Cool (холодний) з EEPROM.
	Користувач	Відновити колірну температуру з EEPROM.
Red (червоний)	0-100	Підсилення червоного з цифрового регістру.
Green (зелений)	0-100	Підсилення зеленого каналу з цифрового регістра.

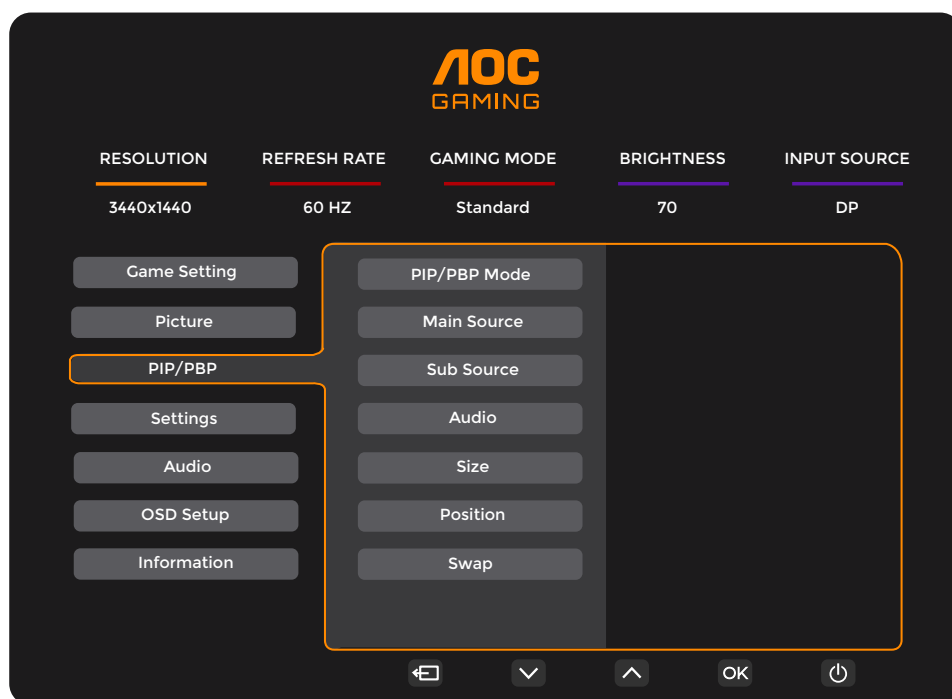
Blue (синій)	0-100	Підсилення червоного з цифрового регістру.
R.Saturation (Насич червон)	0-100	Регулювання насиченості
G.Saturation (Насич зелен)	0-100	
B.Saturation (Насич синь)	0-100	
C.Saturation (Насич блакит)	0-100	
M.Saturation (Насич рожев)	0-100	
Y.Saturation (Насич жовт)	0-100	
R.Hue (Черв. Відтінок)	0-100	Регулювання відтінку
G.Hue (Зел. Відтінок)	0-100	
B.Hue (Син. відтінок)	0-100	
C.Hue (Блак. відтінок)	0-100	
M.Hue (Рож. Відтінок)	0-100	
Y.Hue (Жовт. Відтінок)	0-100	
HDR	Off (Вимкнути)	Встановіть HDR-профіль відповідно до ваших вимог. Примітка: При виявленні HDR-контенту опція HDR відобразатиметься для налаштування.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR зображ.)	
	HDR Movie (HDR Кіно)	
	HDR Game (HDR Гра)	
HDR Mode	Off (Вимкнути)	Оптимізовано для кольору та контрастності зображення, що імітує HDR-ефект. Примітка: Якщо HDR не виявлено, опція HDR Mode відобразатиметься для налаштування.
	HDR Picture (HDR зображ.)	
	HDR Movie (HDR Кіно)	
	HDR Game (HDR Гра)	
DCR	Off (Вимкнути)	Вимкнути динамічний коефіцієнт контрастності.
	On (Увімкнути)	Увімкніть динамічну контрастність.
Color Space (Кол. палітра)	Panel Native	Забезпечує відображення у власній кольоровій палітрі.
	sRGB	sRGB Color Space (Кол. палітра).
LowBlue Mode (режим LowBlue)	Off (Вимкнути)	Зменшуйте вплив синього світла (BlueLight), регулюючи колірну температуру.
	Multimedia (Мультимедіа)	
	Internet (Інтернет)	
	Office (офіс)	
	Reading (читання)	

Image Ratio (Формат зобр.)	Full / Aspect / 11 / 17» (4:3) / 19» (4:3) / 19» (5:4) / 19»W (16:10) / 21,5»W (16:9) / 22»W (16:10) / 23»W (16:9) / 23,6»W (16:9) / 24»W (16:9) / 27»W (16:9)	Виберіть формат зображення для відображення.
-------------------------------	--	--

Примітка:

- 1) Якщо «HDR Mode» встановлено на будь-яке значення, окрім Off, параметри «Contrast», «Dark Boost», «Gamma», «Brightness», «Color Temp.», «6-Axis Saturation / Hue», «Color Space» та «LowBlue Mode» недоступні для регулювання.
- 2) Якщо «HDR» встановлено на «DisplayHDR», усі параметри в розділі «Image Ratio», окрім «HDR» та «Sharpness», недоступні для регулювання;
Якщо «HDR» встановлено на «HDR Photo», «HDR Movie» або «HDR Game», параметри «Gamma», «Brightness», «Color Temp.», «6-Axis Saturation / Hue», «Color Space» та «LowBlue Mode» недоступні для регулювання.
- 3) Якщо для параметра «Color Space» (Колірний простір) обрано значення «sRGB», регулювання таких параметрів, як «Contrast» (Контрастність), «Dark Boost» (Підсил темн), «Gamma» (Гамма), «Brightness» (Яскравість), «Color Temp.» (Кол. Режим), «6-Axis Saturation / Hue» (6-осьова насиченість/відтінок), «HDR Mode» та «LowBlue Mode», недоступне.
- 4) Якщо для параметра «Brightness» (Яскравість) обрано значення «Reading» (читання), регулювання таких параметрів, як «Contrast» (Контрастність), «Dark Boost» (Підсил темн), «Color Temp.» (Кол. Режим), «6-Axis Saturation / Hue» (6-осьова насиченість/відтінок), «Color Space» (Колірний простір) та «LowBlue Mode», недоступне.
- 5) Якщо в розділі «Game Setting» (Налашт. Гри) для параметра «Game Mode» (Ігр.реж.) обрано режим, відмінний від «Standard» (Стандарт), регулювання таких параметрів, як «Brightness» (Яскравість), «6-Axis Saturation / Hue» (6-осьова насиченість/відтінок), «HDR Mode» та «Color Space» (Колірний простір), недоступне.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Режим PIP/PBP)	Вимкнено / PIP / PBP	Вимкнути або увімкнути PIP або PBP.
Main Source (Основ. Джерело)		Виберіть джерело сигналу для основного екрана.
Sub Source (Додат. джерело)		Виберіть джерело сигналу для додаткового екрана.
Audio (Аудіо)	Main Source (Основ. Джерело)	Вимкнути або увімкнути Audio Setup (Налашт. Звуку).
	Sub Source (Додат. джерело)	
Size (Розмір)	Малий / Середній / Великий	Виберіть розмір екрану.
Position (положення)	Праворуч-угорі	Встановіть розташування екрана.
	Праворуч-унизу	
	Ліворуч-угорі	
	Ліворуч-унизу	
Swap (заміна)	On (Увімкнути): Обмін	Змініть джерело сигналу екрана.
	Off (Вимк.): дія відсутня	

Примітка:

1) Коли «HDR» у розділі «Brightness (яскравість)» встановлено в активний стан, усі параметри в розділі «PIP/PBP» недоступні для регулювання.

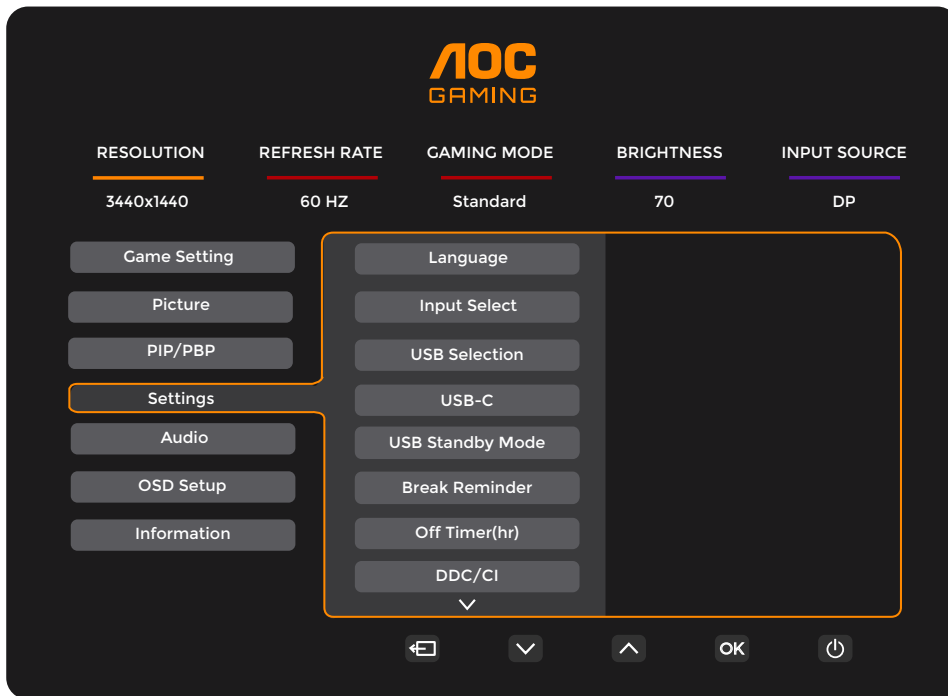
2) Коли увімкнено PBP/PIP, сумісність джерел сигналу основного та додаткового екранів наведена нижче:

PBP		Основне джерело			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Додат. джерело	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

PIP		Основне джерело			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Додат. джерело	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

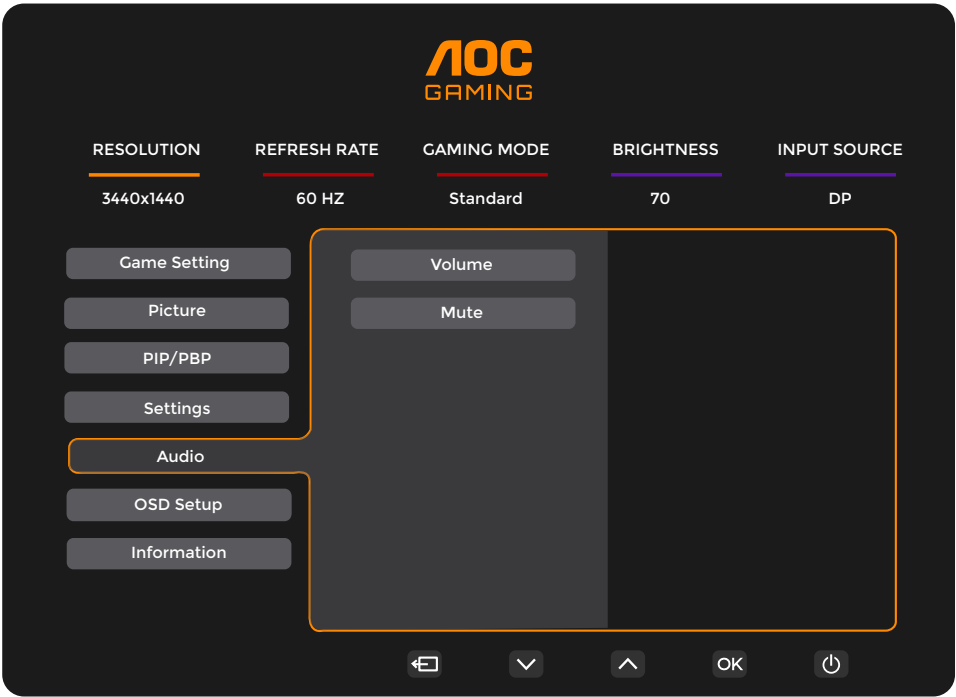
*: Коли увімкнено PIP, якщо HDMI і DisplayPort одночасно використовуються як джерела сигналу основного та додаткового екранів, інший порт DisplayPort підтримує максимум WQHD 60 Гц 8 біт (формат RGB або YCbCr 444 чи формат 420).

Settings (Настройки)



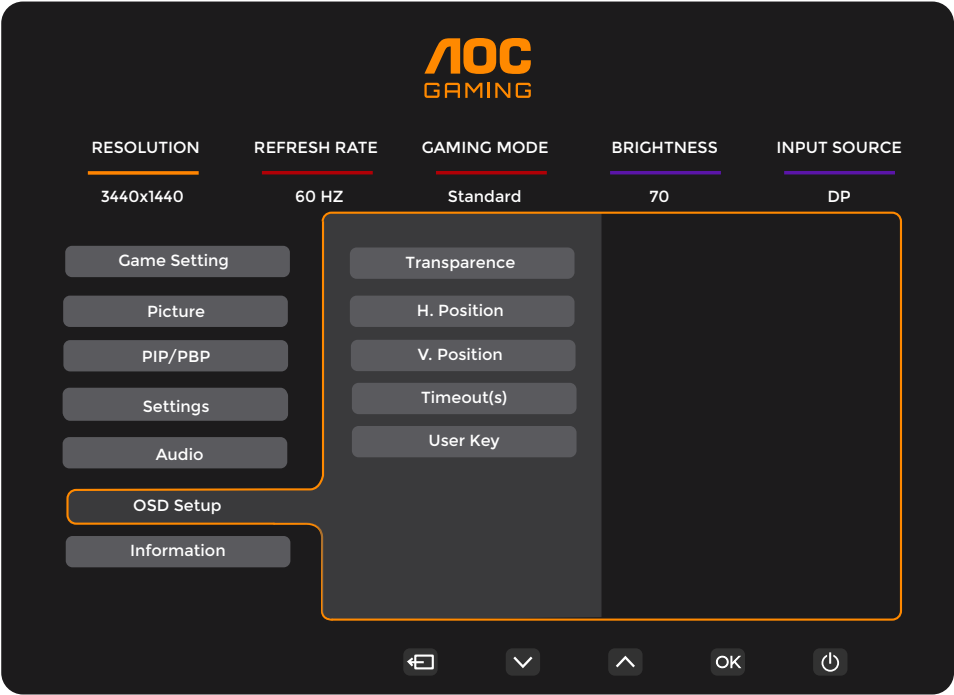
Language (Мова)		Виберіть мову OSD.
Input Select (вибір Входу)	Авто / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Виберіть джерело вхідного сигналу.
USB Selection (USB Вибір)	Авто / USB C / USB up (USB вихід.)	Виберіть шлях для даних USB Uplink
USB-C	High Data Speed (Вис швидк)/ High Resolution (Вис розд здат)	Щоб підключити пристрій USB-C, відрегулюйте налаштування USB у режим «Вис розд здат» або «Вис швидк». Примітка: Якщо за замовчуванням обрано режим «Вис швидк», пріоритет надається швидкості передачі даних, а порт USB-A працює зі швидкістю USB 3.2 Gen1. У режимі «Вис розд здат» порт USB-A працює зі швидкістю USB 2.0.
USB Standby Mode ()	Off / On	Увімкнути/Вимкнути режим очікування USB.
Break Reminder (Нагад перерв)	Off / On	Нагадування про перерву, якщо користувач працює безперервно понад 1 годину.
Тайм.вимк.(г)	0-24	Виберіть час вимкнення DC.
DDC/CI (DDC / CI)	No (немає) / Yes (Так)	Увімкнути/Вимкнути підтримку DDC/CI.
Reset (Скид. Налашт)	No (немає) / Yes (Так)	Скинути меню до заводських налаштувань.

Audio (Аудіо)



Volume (гучність)	0-100	Налаштування рівня гучності.
Mute (Без звуку)	Off / On	Вимкніть звук.

OSD Setup (Установ. меню)



Transparence (Прозор.)	0-100	Налаштуйте прозорість OSD.
Позиція	0-100	Налаштуйте горизонтальне положення OSD.
Позиція	0-100	Налаштуйте вертикальне положення OSD.
Тайм-аут(и)	5-120	Налаштування часу очікування OSD.
User Key (Кнопка корист.)	Gaming Mode (Ігровий режим) / Приціл снайпера / Frame Counter (Лічил. Кадрів)	Користувач налаштовує меню швидкого доступу на клавішу «V».

Information (Инфо.)

AOC
GAMING

RESOLUTION

3440x1440

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

70

INPUT SOURCE

DP

Game Setting

Picture

PIP/PBP

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

CU34G4ZCA

Resolution

3440(H)x1440(V)

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Date

xxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxxxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

Світлодіодний індикатор

Статус	LED Color (колір LED)
Режим повної потужності	Білий
Режим активного вимкнення	Помаранчевий

Усунення несправностей

Проблема та запитання	Можливі рішення
Індикатор живлення не світиться	Переконайтеся, що кнопка живлення увімкнена, а мережевий шнур правильно підключений до заземленої електричної розетки та до монітора.
Відсутнє зображення на екрані	● Чи правильно підключено мережевий шнур? Перевірте підключення мережевого шнура та електроживлення. ● Чи правильно підключено відеокабель? (Підключено за допомогою HDMI-кабелю) Перевірте підключення HDMI-кабелю. (Підключено за допомогою DP-кабелю) Перевірте підключення DP-кабелю. * Вхід HDMI/DP доступний не для всіх моделей. ● Якщо живлення увімкнено, перезавантажте комп'ютер, щоб побачити початковий екран (екран входу). Якщо з'являється початковий екран (екран входу), завантажте комп'ютер у відповідному режимі (безпечний режим для Windows 7/8/10) і змініть частоту відеокарті. (Див. розділ «Налаштування оптимальної роздільної здатності») Якщо початковий екран (екран входу) не з'являється, зверніться до сервісного центру або вашого дилера. ● Чи бачите ви напис «Вхід не підтримується» на екрані? Це повідомлення з'являється, коли сигнал від відеокарті перевищує максимальну роздільну здатність і частоту оновлення, які монітор може коректно обробити. Відрегулюйте максимальну роздільну здатність і частоту оновлення, які монітор може коректно обробити. ● Переконайтеся, що драйвери монітора АОС встановлено.
Зображення розмите та спостерігається ефект примарного сліду (гостингу)	Відрегулюйте параметри контрасту та яскравості. Натисніть гарячу клавішу (AUTO) для автоматичного налаштування. Переконайтеся, що ви не використовуєте подовжувач або перемикач. Рекомендуємо підключати монітор безпосередньо до вихідного роз'єму відеокарті на задній панелі.
Зображення стрибає, мерехтить або на ньому з'являється хвилястий візерунок	Перемістіть електричні пристрої, які можуть спричинити електричні перешкоди, якомога далі від монітора. Використовуйте максимальну частоту оновлення, яку підтримує ваш монітор при поточній роздільній здатності.
Монітор застряг у режимі активного вимкнення.	Вимикач живлення комп'ютера повинен бути у положенні УВІМКНЕНО. Відеокарта комп'ютера має бути щільно встановлена у відповідний слот. Переконайтеся, що відеокабель монітора належним чином підключений до комп'ютера. Перевірте відеокабель монітора та переконайтеся, що жоден контакт не зігнутий. Переконайтеся, що ваш комп'ютер працює, натиснувши клавішу CAPS LOCK на клавіатурі та спостерігаючи за індикатором CAPS LOCK. Індикатор має увімкнутися або вимкнутися після натискання клавіші CAPS LOCK.
Відсутність одного з основних кольорів (ЧЕРВОНИЙ, ЗЕЛЕНИЙ або СИНИЙ)	Перевірте відеокабель монітора та переконайтеся, що жоден контакт не пошкоджений. Переконайтеся, що відеокабель монітора належним чином підключений до комп'ютера.
Зображення на екрані не відцентроване або має неправильний розмір	Відрегулюйте горизонтальне (H-Position) та вертикальне (V-Position) положення або натисніть гарячу клавішу (AUTO).
Зображення має колірні дефекти (білий колір не виглядає білим).	Відрегулюйте кольори RGB або виберіть бажану колірну температуру.
Горизонтальні або вертикальні спотворення на екрані	Використовуйте режим вимкнення Windows 7/8/10/11 для регулювання CLOCK і FOCUS. Натисніть гарячу клавішу (AUTO) для автоматичного налаштування.
Регулювання та обслуговування.	Будь ласка, зверніться до інформації про регулювання та обслуговування, яка міститься в посібнику на компакт-диску або на сайті www.aoc.com (щоб знайти модель, яку ви придбали у вашій країні, а також отримати інформацію про регулювання та обслуговування на сторінці підтримки).

Технічні характеристики

Загальні технічні характеристики

Панель	Назва моделі	CU34G4ZCA	
	Система керування	TFT кольоровий ЖК-дисплей	
	Розмір видимого зображення	86,4 см по діагоналі	
	Крок пікселя	0,23175 мм (Г) x 0,23175 мм (В)	
	Кольори дисплея	1,07 млрд ^[1]	
Others (інше)	Діапазон сканування по горизонталі	30 кГц ~ 380 кГц	
	Максимальний розмір горизонтального сканування	797,22 мм	
	Діапазон вертикального сканування	48 ~ 250 Гц ^[1]	
	Вертикальний розмір сканування (максимальний)	333,72 мм	
	Оптимальна попередньо встановлена роздільна здатність	3440x1440@60Hz	
	Максимальний дозвіл	3440X1440@250Hz ^[2]	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Джерело живлення	100~240 В~, 50/60 Гц, 2 А	
	Енергоспоживання	Типове (стандартна яскравість і контрастність)	31Вт
		Макс. (Яскравість = 100, контрастність = 100)	≤200Вт
		Режим очікування	≤0,5 Вт
	Відведення тепла	Нормальна робота	150,80 БТЕ/год (тип.)
		Сон (режим очікування)	<1,71 БТЕ/год
		Режим вимкнення	<1,02 БТЕ/год
		Режим вимкнення (вимикач змінного струму)	0 БТЕ/год
Фізичні характеристики	Тип роз'єму	HDMI x2 / DisplayPort / USB C / USB x2 / USB UP / Вихід для навушників	
	Тип сигнального кабелю	Знімний	
Умови навколишнього середовища	Температура	Робочий режим	0°C~40°C
		Неробочий режим	-25°C~55°C
	Вологість	Робочий режим	10%~85% (без конденсації)
		Неробочий режим	5%~93% (без конденсації)
	Висота над рівнем моря	Робочий режим	0 м ~ 5000 м (0 футів ~ 16404 футів)
		Неробочий режим	0 м ~ 12192 м (0 футів ~ 40000 футів)



Примітка

[1] : Цей продукт підтримує максимальну кількість кольорів дисплея 1,07 мільярда за умов конфігурації, наведених у таблиці нижче (деякі опції можуть бути приховані через різні політики відеокарти, а фактична підтримка залежить від відеокарти). Відеокарта повинна мати функцію DSC:

Версія сигналу Формат кольору Стан Бітність кольору	HDMI2.1		DisplayPort1.4		USB C@ USB High Data Speed		USB C@ USB High Resolution	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
WQHD 250Hz 10 bpc	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)
WQHD 250Hz 8 bpc	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)
WQHD 240Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 240Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 200Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 200Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 165Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 165Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 144Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 144Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 120Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 120Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 100Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 100Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Низька роздільна здатність 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Низька роздільна здатність 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

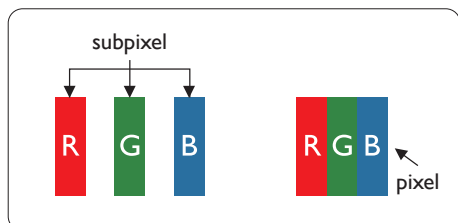
[2]: Розгін досягається при роздільній здатності 3440x1440@250Hz. Якщо під час розгону виникають помилки відображення, будь ласка, встановіть частоту оновлення на 240Hz.

Політика АОС щодо дефектів пікселів панелі моніторів

АОС прагне постачати продукцію найвищої якості. Ми використовуємо одні з найбільш передових виробничих процесів у галузі та дотримуємося суворого контролю якості. Однак дефекти пікселів або субпікселів на панелях моніторів, що використовуються в моніторах, іноді є неминучими.

Жоден виробник не може гарантувати, що всі панелі будуть вільні від дефектів пікселів, проте АОС гарантує, що будь-який монітор із неприйнятною кількістю дефектів буде відремонтовано або замінено за гарантією. Це повідомлення пояснює різні типи дефектів пікселів та визначає допустимі рівні дефектів для кожного типу. Для отримання права на гарантійний ремонт або заміну кількість дефектів пікселів на панелі монітора має перевищувати ці допустимі рівні. Наприклад, частка дефектних субпікселів на моніторі не може перевищувати 0,0004%.

Крім того, АОС встановлює суворіші стандарти якості для певних типів або комбінацій дефектів пікселів, які є більш помітними порівняно з іншими. Ця політика діє в усьому світі.



Пікселі та субпікселі

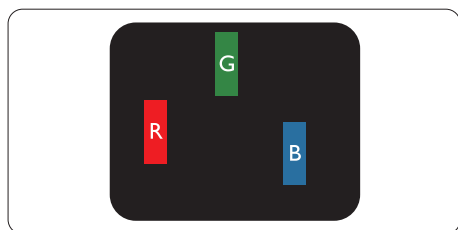
Піксель (елемент зображення) складається з трьох субпікселів основних кольорів: червоного, зеленого та синього. Сукупність багатьох пікселів формує зображення. Коли всі субпікселі пікселя активні, три кольорові субпікселі сприймаються як один білий піксель. Коли всі вони вимкнені, три кольорові субпікселі сприймаються як один чорний піксель. Інші комбінації активних і вимкнених субпікселів формують пікселі інших кольорів.

Типи дефектів пікселів

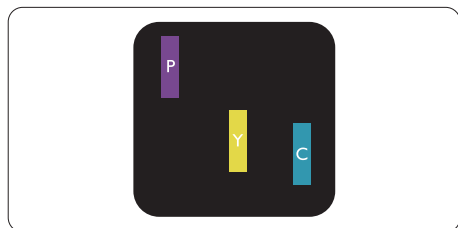
Дефекти пікселів і субпікселів з'являються на екрані по-різному. Існує дві категорії дефектів пікселів та кілька типів дефектів субпікселів у кожній категорії.

Дефекти яскравих точок

Дефекти яскравих точок проявляються як пікселі або субпікселі, які завжди світяться або «Увімкнуті». Тобто яскрава точка — це субпіксель, який виділяється на екрані, коли монітор відображає темний візерунок. Існують такі типи дефектів яскравих точок.

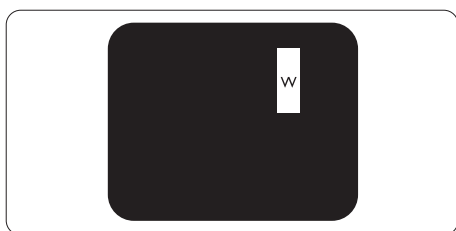


Один увімкнений червоний, зелений або синій субпіксель.



Два сусідні увімкнені субпікселі:

- Червоний + Синій = Фіолетовий
- Червоний + Зелений = Жовтий
- Зелений + Синій = Блакитний (Light Blue)



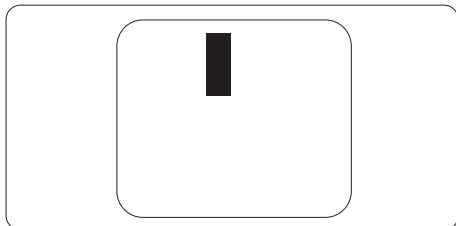
Три сусідні увімкнені субпікселі (один білий піксель).

Примітка:

Червона або синя яскрава точка має бути більш ніж на 50 відсотків яскравішою за сусідні точки, тоді як зелена яскрава точка на 30 відсотків яскравіша за сусідні точки.

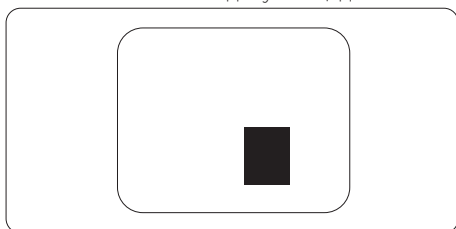
Дефекти чорних точок

Дефекти чорних точок проявляються як пікселі або субпікселі, які завжди темні або «Вимкнуті». Тобто темна точка — це субпіксель, який виділяється на екрані, коли монітор відображає світлий візерунок. Це такі типи дефектів чорних точок.



Близькість дефектів пікселів

Оскільки дефекти пікселів та субпікселів одного типу, розташовані близько один до одного, можуть бути більш помітними, компанія АОС також встановлює допуски щодо близькості дефектів пікселів.



Допуски на дефекти пікселів

Для отримання права на ремонт або заміну через дефекти пікселів протягом гарантійного періоду панель монітора АОС повинна мати дефекти пікселів або субпікселів, що перевищують допуски, зазначені в електронному посібнику.

ДЕФЕКТИ У ВИГЛЯДІ ЯСКРАВИХ ТОЧОК	ДОПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
1 світлий субпіксель	2
2 суміжні світлі субпікселі	1
3 суміжні світлі субпікселі (один білий піксель)	0
Відстань між двома дефектами у вигляді яскравих точок*	≥15 мм
Загальна кількість дефектів у вигляді яскравих точок усіх типів	2
ДЕФЕКТИ У ВИГЛЯДІ ЧОРНИХ ТОЧОК	ДОПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
1 темний субпіксель	5 або менше
2 суміжні темні субпікселі	2 або менше
3 суміжні темні субпікселі	≤0
Відстань між двома дефектами типу «чорна крапка»*	≥15 мм
Загальна кількість дефектів типу «чорна крапка» всіх видів	5 або менше
ЗАГАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ ДЕФЕКТІВ ПІКСЕЛІВ	ДОПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
Загальна кількість дефектів типу «яскрава» або «чорна крапка» всіх видів	5 або менше

Примітка:

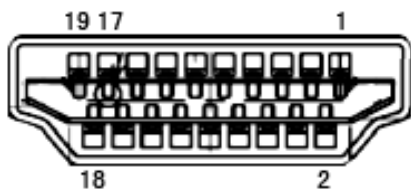
*: 1 або 2 сусідні дефекти субпікселів = 1 дефект пікселя.

Попередньо встановлені режими відображення

Стандарт	РОЗДІЛЬНА ЗДАТНІСТЬ (±1 Гц)	ГОРИЗОНТАЛЬНА ЧАСТОТА (кГц)	ВЕРТИКАЛЬНА ЧАСТОТА (Гц)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@67Hz	35	67
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
WXGA+	1440x900@60Hz	55.935	59.887
	832x624@75Hz	49.725	74.77
	1680x1050@60Hz	64.674	59.883
Full HD	1920x1080@60Hz	67.5	60
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
	1280x720@60Hz	44.772	59.855
	1280x960@60Hz	60	60
	2560x1080@60Hz	67.173	59.976
QHD	2560x1440@120Hz	178.201	120
WQHD	3440x1440@60Hz	88.861	60
	3440x1440@100Hz	149	100
	3440x1440@30Hz	44.43	30
	3440x1440@75Hz	111.9	75
	3440x1440@120Hz	181.2	120
	3440x1440@144Hz	214.561	144
	3440x1440@165Hz	244.366	165
	3440x1440@200Hz	296.2	200
	3440x1440@240Hz	355.441	240
	3440x1440@250Hz (OverClock (розгін))	372.5	250

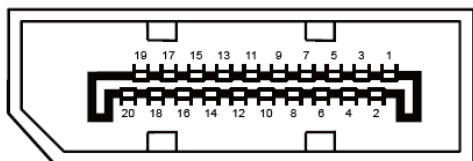
Примітка: Відповідно до стандарту VESA, при розрахунку частоти оновлення (частоти поля) різних операційних систем і відеокарт може виникати певна похибка (+/-1 Гц). Для покращення сумісності номінальна частота оновлення цього продукту була округлена. Будь ласка, зверніться до конкретного продукту.

Призначення контактів



19-контактний кабель кольорового дисплея

№ контакту	Назва сигналу	№ контакту	Назва сигналу	№ контакту	Назва сигналу
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Земля DDC/CEC
2.	Екранування TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V живлення
3.	TMDS Data 2-	11.	Екран годинника TMDS	19.	Виявлення гарячого підключення
4.	Дані TMDS 1+	12.	Годинник TMDS-		
5.	Екран TMDS Data 1	13.	CEC		
6.	Дані TMDS 1-	14.	Зарезервовано (N.C. на пристрої)		
7.	Дані TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Екран даних TMDS 0	16.	SDA		



20-контактний кабель кольорового дисплея

№ контакту	Назва сигналу	№ контакту	Назва сигналу
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Виявлення гарячого підключення
9	ML_Lane 1 (p)	19	Повернення DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Функція Plug & Play DDC2B

Цей монітор оснащено можливостями VESA DDC2B відповідно до стандарту VESA DDC. Це дозволяє монітору інформувати хост-систему про свою ідентифікацію та, залежно від рівня використання DDC, передавати додаткову інформацію про свої дисплейні можливості.

DDC2B — двонаправлений канал передачі даних, заснований на протоколі I2C. Хост може запитувати інформацію EDID через канал DDC2B.

