



Bedienungsanleitung OLED-Monitor

AGP346UCSD

Aufgrund der Eigenschaften des OLED-Produkts wird eine Bildschirmwartung gemäß den Vorgaben der Bedienungsanleitung empfohlen, um das Risiko von Einbrenneffekten (Image Retention) zu minimieren.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Sicherheit.....	1
Nationale Konventionen.....	1
Stromversorgung.....	2
Installation.....	3
Reinigung.....	4
Sonstiges.....	5
Installation.....	6
Lieferumfang.....	6
Montage von Ständer und Basis.....	7
Einstellung des Betrachtungswinkels.....	8
Anschließen des Monitors.....	9
Wandmontage.....	10
Adaptive-Sync-Funktion.....	11
NVIDIA G-SYNC Compatible-Funktion.....	12
HDR.....	13
KVM-Funktion.....	14
Anpassen.....	15
Hotkeys.....	15
Adjust (Anpassen) des OSD-Menüs.....	17
Quick Menu (Schnellmenü).....	17
Bedienungsanleitung für Tasten.....	17
OSD-Einstellungen.....	18
Game Setting (Spieleinst.).....	18
Light FX.....	20
Picture (Bild).....	21
PIP/PBP.....	24
OLED Care.....	25
Settings (Einstellungen).....	27
Audio.....	28
OSD Setup (OSD-Einstell.).....	29
Information (Info.).....	30
LED-Anzeige.....	31
Fehlerbehebung.....	32
Spezifikation.....	33
Allgemeine Spezifikation.....	33
Richtlinie von AOC zu Pixelfehlern in Monitor-Panels.....	35
Voreingestellte Anzeigemodi.....	37
PC Resolution (Auflös.).....	37
Videoauflösung.....	38
Pinbelegungen.....	39
Plug and Play.....	40

Sicherheit

Nationale Konventionen

Die folgenden Unterabschnitte erläutern die in diesem Dokument verwendeten nationalen Konventionen.

Hinweise, Vorsichtsmaßnahmen und Warnhinweise

Im gesamten Handbuch können Textblöcke von einem Symbol begleitet und fett oder kursiv gedruckt sein. Diese Blöcke stellen Hinweise, Vorsichtsmaßnahmen und Warnhinweise dar und werden wie folgt verwendet:



HINWEIS: Ein HINWEIS kennzeichnet wichtige Informationen, die Ihnen helfen, Ihr Computersystem besser zu nutzen.



VORSICHT: Eine VORSICHT weist auf mögliche Schäden an der Hardware oder Datenverlust hin und erklärt, wie Sie das Problem vermeiden können.



WARNUNG: Eine WARNUNG weist auf die Gefahr von Körperverletzungen hin und erklärt, wie Sie das Problem vermeiden können. Einige Warnhinweise können in alternativen Formaten erscheinen und ohne Symbol dargestellt werden. In solchen Fällen ist die spezifische Darstellung der Warnhinweise durch die zuständige Regulierungsbehörde vorgeschrieben.

Stromversorgung



Der Monitor darf nur an die auf dem Typenschild angegebene Stromquelle angeschlossen werden. Wenn Sie sich über die Art der Stromversorgung in Ihrem Haushalt nicht sicher sind, wenden Sie sich an Ihren Händler oder das örtliche Energieversorgungsunternehmen.



Der Monitor ist mit einem dreipoligen geerdeten Stecker ausgestattet, einem Stecker mit einem dritten (Erdungs-)Stift. Dieser Stecker passt aus Sicherheitsgründen nur in eine geerdete Steckdose. Wenn Ihre Steckdose den dreipoligen Stecker nicht aufnimmt, lassen Sie von einem Elektriker die korrekte Steckdose installieren oder verwenden Sie einen Adapter, um das Gerät sicher zu erden. Verändern Sie nicht den Sicherheitszweck des geerdeten Steckers.



Ziehen Sie das Gerät bei Gewitter oder wenn es längere Zeit nicht verwendet wird, aus der Steckdose. Dies schützt den Monitor vor Schäden durch Stromstöße.



Überlasten Sie keine Mehrfachsteckdosen oder Verlängerungskabel. Eine Überlastung kann zu Brand oder elektrischem Schlag führen.



Um einen einwandfreien Betrieb zu gewährleisten, verwenden Sie den Monitor nur mit UL-zertifizierten Computern, die über entsprechend konfigurierte Steckdosen mit einer Spannung von 100–240 V AC, mindestens 5 A, verfügen.



Die Wandsteckdose soll in der Nähe des Geräts installiert und leicht zugänglich sein.

Installation



Stellen Sie den Monitor nicht auf einen instabilen Wagen, Ständer, Dreifuß, Halterung oder Tisch. Wenn der Monitor fällt, kann er eine Person verletzen und ernsthaften Schaden an diesem Produkt verursachen. Verwenden Sie ausschließlich einen Wagen, Ständer, Dreibein, eine Halterung oder einen Tisch, der vom Hersteller empfohlen oder zusammen mit diesem Produkt verkauft wird. Befolgen Sie die Anweisungen des Herstellers bei der Installation des Produkts und verwenden Sie ausschließlich vom Hersteller empfohlenes Montagezubehör. Eine Kombination aus Produkt und Wagen ist mit Vorsicht zu bewegen.



Führen Sie niemals Gegenstände in die Öffnungen des Monitorgehäuses ein. Dies kann Bauteile beschädigen und einen Brand oder elektrischen Schlag verursachen. Verschütten Sie niemals Flüssigkeiten auf den Monitor.



Stellen Sie das Produkt nicht mit der Vorderseite auf den Boden.



Wenn Sie den Monitor an einer Wand oder einem Regal montieren, verwenden Sie ein vom Hersteller zugelassenes Montageset und befolgen Sie die Anweisungen des Sets.



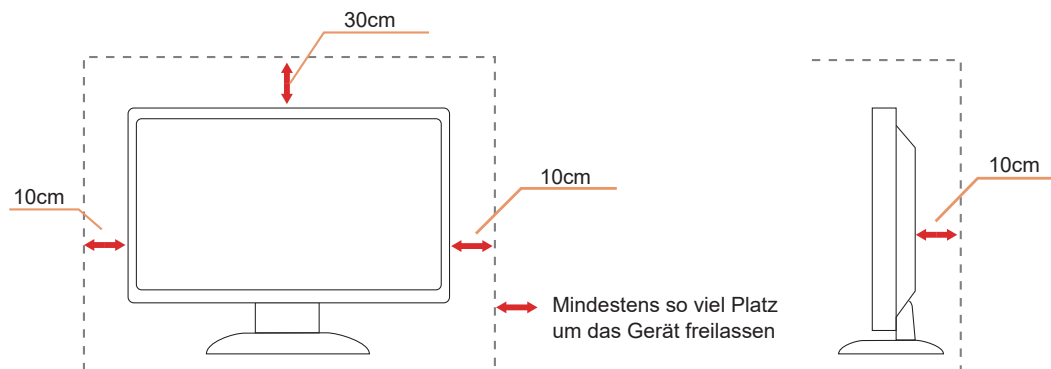
Lassen Sie rund um den Monitor einen Abstand, wie unten dargestellt. Andernfalls kann die Luftzirkulation unzureichend sein, was Überhitzung und dadurch Brand oder Schäden am Monitor verursachen kann.



Um mögliche Schäden, wie z. B. das Ablösen des Panels vom Rahmen, zu vermeiden, stellen Sie sicher, dass der Monitor nicht um mehr als -5 Grad nach unten geneigt wird. Wird der maximale Neigungswinkel von -5 Grad nach unten überschritten, sind daraus resultierende Schäden am Monitor nicht durch die Garantie abgedeckt.

Siehe unten die empfohlenen Belüftungsbereiche um den Monitor, wenn dieser an der Wand oder auf dem Ständer montiert ist:

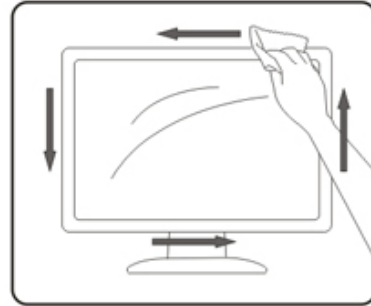
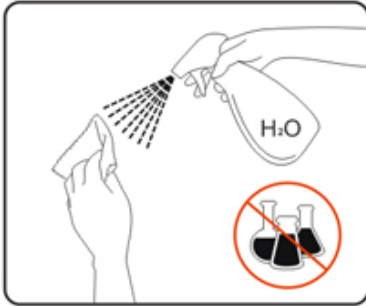
Mit Ständer installiert



Reinigung

 Reinigen Sie das Gehäuse regelmäßig mit einem mit Wasser angefeuchteten, weichen Tuch.

 Verwenden Sie zur Reinigung ein weiches Baumwoll- oder Mikrofaser Tuch. Das Tuch sollte feucht, aber fast trocken sein; lassen Sie keine Flüssigkeit in das Gehäuse eindringen.



 Trennen Sie das Netzkabel vor der Reinigung des Produkts vom Stromnetz.

Sonstiges



Wenn das Produkt einen ungewöhnlichen Geruch, Geräusche oder Rauch entwickelt, ziehen Sie den Netzstecker SOFORT und wenden Sie sich an ein Service-Center.



Stellen Sie sicher, dass die Lüftungsöffnungen nicht durch einen Tisch oder Vorhang verdeckt werden.



Setzen Sie den OLED-Monitor während des Betriebs keinen starken Vibrationen oder starken Stößen aus.



Vermeiden Sie es, den Monitor während des Betriebs oder Transports zu stoßen oder fallen zu lassen.



Die Netzkabel müssen sicherheitsgeprüft sein. Für Deutschland muss es H03VV-F, 3G, 0,75 mm² oder besser sein. Für andere Länder sind die entsprechenden geeigneten Typen zu verwenden.



Übermäßiger Schalldruck von Ohrhörern und Kopfhörern kann Gehörschäden verursachen. Das Einstellen des Equalizers auf Maximum erhöht die Ausgangsspannung der Ohrhörer und Kopfhörer und damit den Schalldruckpegel.



Low Blue Light: Der Bildschirm verwendet das Low-Blue-Light-Panel. Er entspricht der TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution-Zertifizierung unter Werkseinstellungen/Standardeinstellungen.

Gesundheit:

- Der Monitor sollte sich 50 ~ 70 cm (20 ~ 28 Zoll) von Ihren Augen entfernt befinden.
- Das längere Betrachten des Bildschirms verursacht Augenermüdung und kann Ihre Sehkraft verschlechtern. Ruhen Sie Ihre Augen für 5 ~ 10 Minuten pro Stunde Produktnutzung aus.
- Reduzieren Sie die Belastung Ihrer Augen, indem Sie den Blick auf weit entfernte Objekte richten.
- Häufiges Blinzeln und Augenübungen beugen dem Austrocknen der Augen vor.



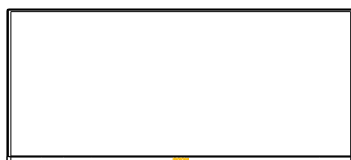
Die Flicker-Free-Technologie gewährleistet eine stabile Hintergrundbeleuchtung mittels eines DC-Dimmers, der die Hauptursache für Monitorflimmern beseitigt und somit die Augen schont.



Aufgrund der Eigenschaften von OLED-Produkten wird davon abgeraten, dieses Gerät länger als 24 Stunden durchgehend zu betreiben. Das Gerät nutzt verschiedene Technologien, um mögliche Einbrenneffekte zu verhindern. Einzelheiten entnehmen Sie bitte den Anweisungen im Abschnitt „Bildschirmpflege“.

Installation

Lieferumfang



OLED Monitor



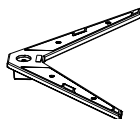
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Wall Mount
Bracket



M4*4
Wall Mount
Screws



Screwdriver



M5*2
Stand Screws



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB C-C Cable



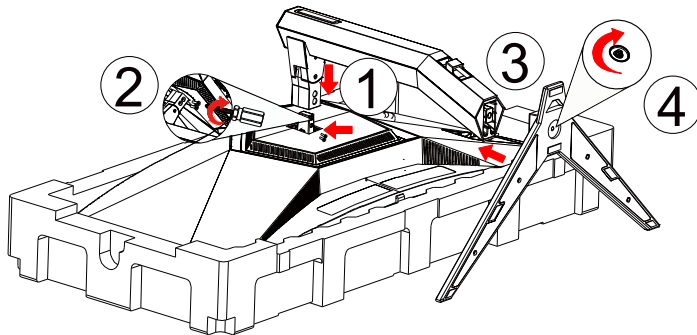
USB Cable

* Nicht alle Signalkabel werden in allen Ländern und Regionen mitgeliefert. Bitte erkundigen Sie sich beim örtlichen Händler oder bei der AOC-Niederlassung zur Bestätigung.

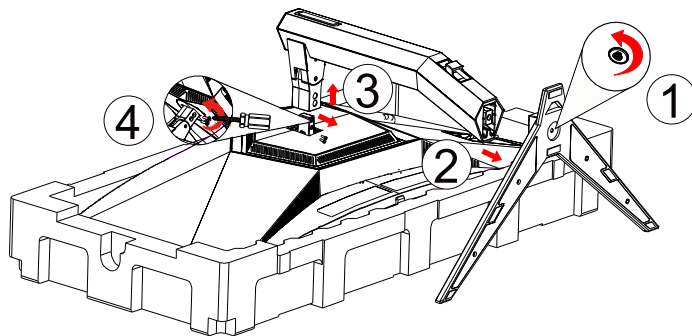
Montage von Ständer und Basis

Führen Sie die Montage oder Demontage der Basis gemäß den nachfolgenden Schritten durch.

Installation:

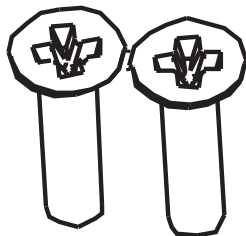


Entfernen:

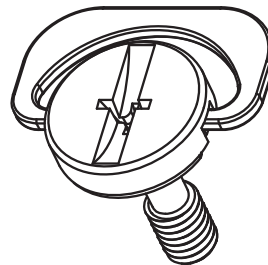


HINWEIS: Das Display-Design kann von den Abbildungen abweichen.

Schraubenspezifikation für die Halterung: M5 × 20 mm
(Effektive Gewindelänge 10 mm)



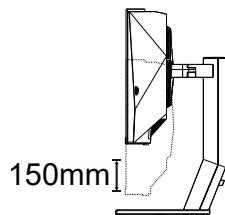
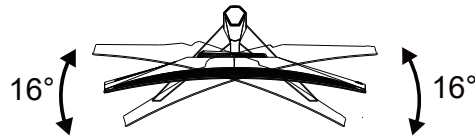
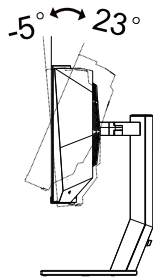
Schraubenspezifikation für den Ständer: M6 × 21 mm
(Effektive Gewindelänge 10 mm)



Einstellung des Betrachtungswinkels

Für eine optimale Betrachtung wird empfohlen, den Monitor frontal zu betrachten und anschließend den Neigungswinkel nach eigenem Ermessen anzupassen.

Halten Sie den Ständer fest, um ein Umkippen des Monitors beim Verstellen des Winkels zu vermeiden.
Sie können den Monitor wie folgt einstellen:



HINWEIS:

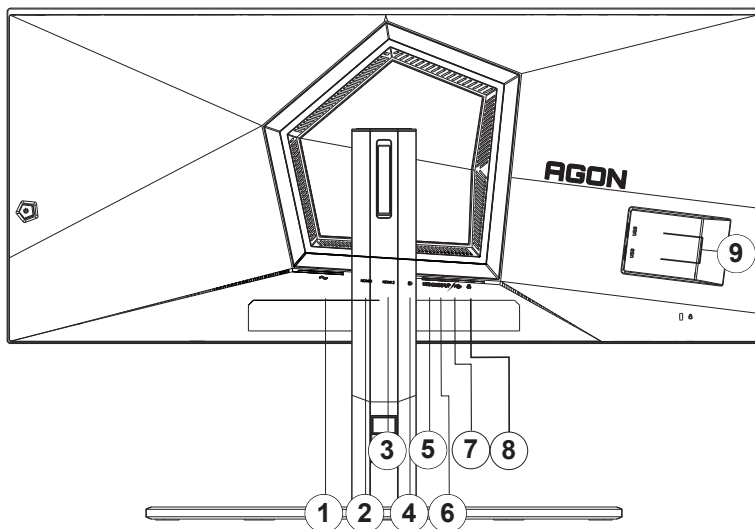
Berühren Sie den OLED-Bildschirm nicht, wenn Sie den Winkel verstellen. Das Berühren des OLED-Bildschirms kann Schäden verursachen.

⚠ Warnung

- Um mögliche Schäden am Bildschirm, wie z. B. Panel-Abziehen, zu vermeiden, stellen Sie sicher, dass der Monitor nicht mehr als -5° nach unten geneigt wird.
- Drücken Sie beim Verstellen des Monitorwinkels nicht auf den Bildschirm. Fassen Sie ausschließlich den Rahmen an.

Anschließen des Monitors

Kabelanschlüsse auf der Rückseite von Monitor und Computer:



1. Stromversorgung
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB Upstream
7. USB3.2 Gen1 Downstream + Schnellladung x1
8. Kopfhörer
9. USB3.2 Gen1 Downstream x2

Mit PC verbinden

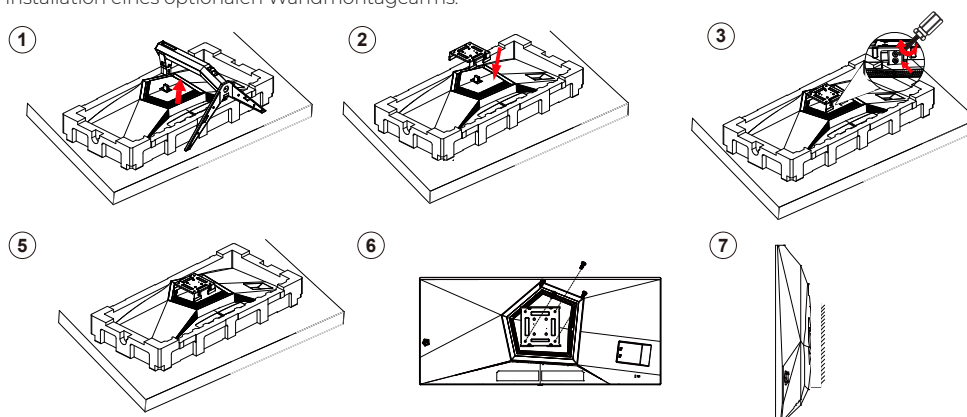
1. Schließen Sie das Netzkabel fest an der Rückseite des Displays an.
2. Schalten Sie Ihren Computer aus und ziehen Sie das Netzkabel ab.
3. Verbinden Sie das Videosignalkabel mit dem Videoanschluss auf der Rückseite Ihres Computers.
4. Stecken Sie das Netzkabel Ihres Computers und Ihres Displays in eine nahegelegene Steckdose.
5. Schalten Sie Ihren Computer und das Display ein.

Wenn Ihr Monitor ein Bild anzeigt, ist die Installation abgeschlossen. Wenn kein Bild angezeigt wird, konsultieren Sie bitte die Fehlerbehebung.

Zum Schutz der Geräte schalten Sie stets PC und OLED-Monitor aus, bevor Sie Verbindungen herstellen.

Wandmontage

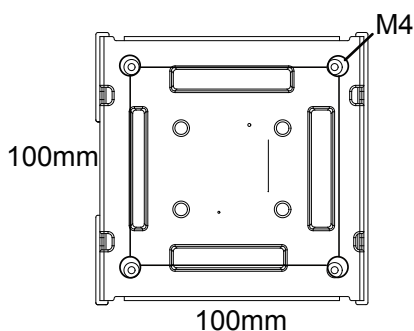
Vorbereitung zur Installation eines optionalen Wandmontagearms.



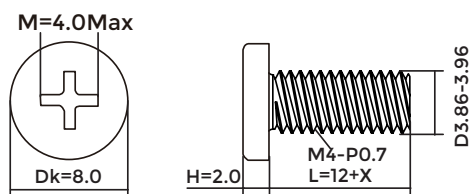
Dieser Monitor kann an einem separat erhältlichen Wandmontagearm befestigt werden. Trennen Sie vor diesem Vorgang die Stromversorgung. Befolgen Sie diese Schritte:

1. Entfernen Sie die Basis.
2. Befolgen Sie die Anweisungen des Herstellers zum Zusammenbau des Wandmontagearms.
3. Setzen Sie das wandmontierte Metallteil auf die Rückseite des Monitors, stecken Sie zwei Halterungsschrauben in die Löcher und ziehen Sie diese fest.
4. Setzen Sie den Wandmontagearm auf die Rückseite des Monitors. Richten Sie die Löcher des Arms mit den Löchern auf der Rückseite des Monitors aus.
5. Führen Sie die vier Schrauben in die Löcher ein und ziehen Sie sie fest.
6. Schließen Sie die Kabel wieder an. Beziehen Sie sich auf die Bedienungsanleitung des optionalen Wandmontagearms für Anweisungen zur Befestigung an der Wand.

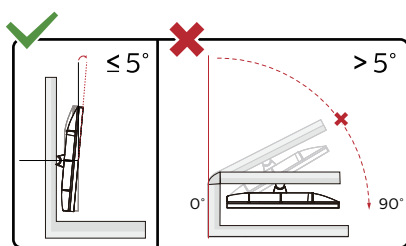
Wandhalterung:



Spezifikation der Schrauben für die Wandhalterung: M4*12 mm



Hinweis: VESA-Befestigungslöcher sind nicht bei allen Modellen vorhanden. Bitte erkundigen Sie sich beim Händler oder der offiziellen AOC-Abteilung.



* Das Display-Design kann von den Abbildungen abweichen.

Warnung

1. Um mögliche Schäden am Bildschirm, wie z. B. Panel-Abziehen, zu vermeiden, stellen Sie sicher, dass der Monitor nicht mehr als -5 Grad nach unten geneigt wird.
2. Drücken Sie beim Verstellen des Monitorwinkels nicht auf den Bildschirm. Fassen Sie ausschließlich den Rahmen an.

Adaptive-Sync-Funktion

1. Die Adaptive-Sync-Funktion funktioniert mit DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Kompatible Grafikkarten: Die empfohlene Liste lautet wie folgt und kann auch durch den [Besuch von www.AMD.com überprüft werden](http://www.AMD.com).

Grafikkarten

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

Prozessoren

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

NVIDIA G-SYNC Compatible-Funktion

1. Dieses Produkt unterstützt die NVIDIA G-SYNC Compatible-Funktion. Die NVIDIA G-SYNC Compatible-Funktion wird über den DisplayPort betrieben.
2. Um das perfekte Spielerlebnis zu genießen, das durch die G-SYNC-Funktion ermöglicht wird, müssen Sie separat eine NVIDIA GPU-Grafikkarte erwerben, die die G-SYNC-Funktion unterstützt.

G-Sync-Systemanforderungen:

Anforderungskategorie: NVIDIA G-SYNC Compatible-Monitor (Kompatibilitätsmodus)

Grafikkarte: NVIDIA Pascal-Architektur oder höher (z. B. GTX 10-Serie, RTX-Serie)

Monitor: Von NVIDIA verifizierter Monitor mit Unterstützung für Variable Refresh Rate (VRR)

Betriebssystem: Windows 10 oder höher

Verbindungskabel: Verwenden Sie ein DisplayPort-Kabel

Weitere Informationen zu NVIDIA G-Sync finden Sie unter: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

HDR

Dieser Monitor ist kompatibel mit Eingangssignalen im HDR10-Format.

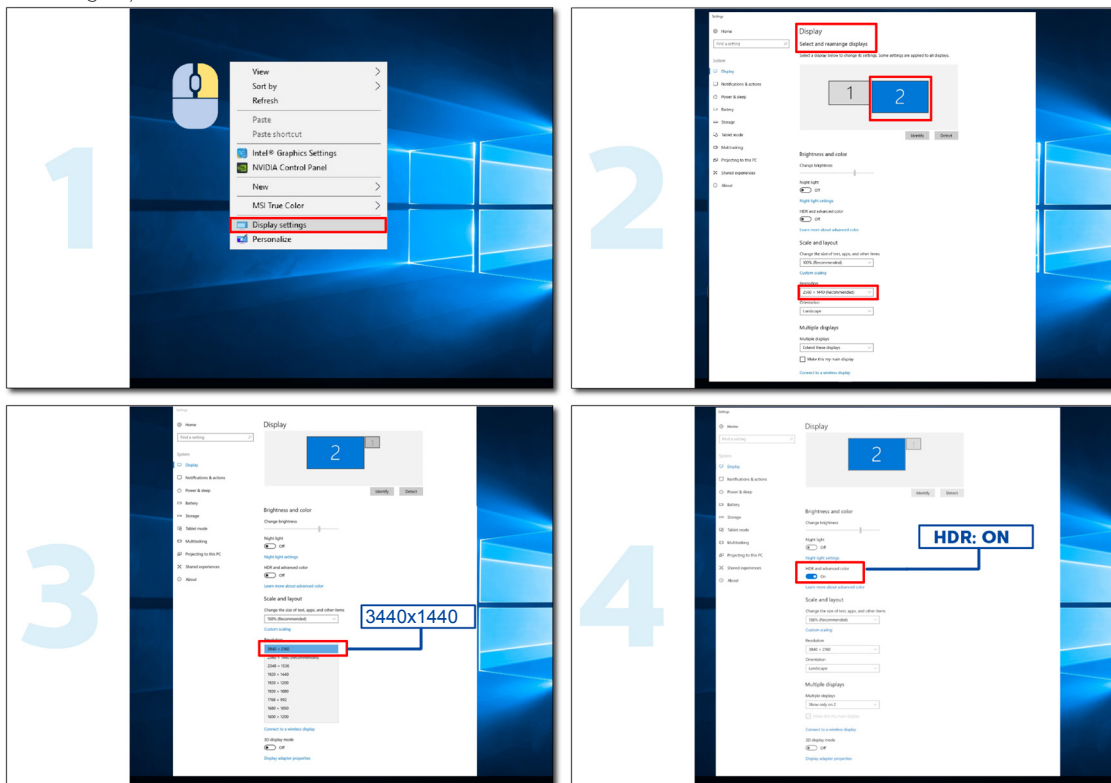
Das Display kann die HDR-Funktion automatisch aktivieren, wenn der Player und der Inhalt kompatibel sind. Bitte wenden Sie sich an den Gerätehersteller und den Inhaltsanbieter, um Informationen zur Kompatibilität Ihres Geräts und Inhalts zu erhalten. Wenn Sie keine automatische Aktivierung der HDR-Funktionen wünschen, wählen Sie bitte „AUS“ im Menü der Anzeigeeinstellungen.

Anmerkung

1. 3840x2160@50Hz/60Hz/120Hz ist nur auf Geräten wie UHD-Playern oder Xbox/PS verfügbar.

2. Anzeigeeinstellungen:

- Die Bildschirmauflösung ist auf 3440x1440 eingestellt, und HDR ist voreingestellt auf EIN. Unter diesen Bedingungen kann der Bildschirm leicht abdunkeln, was darauf hinweist, dass HDR aktiviert wurde.
- Nach dem Starten einer Anwendung kann der beste HDR-Effekt erzielt werden, wenn die Auflösung auf 3440x1440 geändert wird (sofern verfügbar).



KVM-Funktion

Was ist KVM?

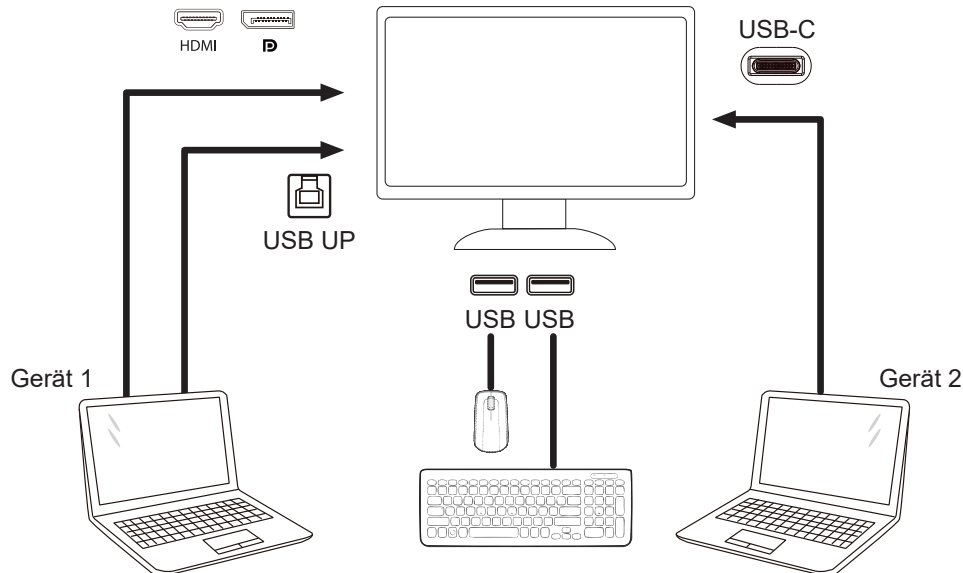
Mit der KVM-Funktion können Sie zwei PCs oder zwei Notebooks oder einen PC und ein Notebook auf einem AOC-Monitor anzeigen und die beiden Geräte mit einem Satz Tastatur und Maus steuern. Wechseln Sie die Steuerung Ihrer PC- oder Notebook-Geräte, indem Sie die Eingangsquelle im Menü „Input Select“ des OSD-Menüs auswählen.

Wie wird KVM verwendet?

Schritt 1: Schließen Sie ein Gerät (PC oder Notebook) über USB-C an den Monitor an.

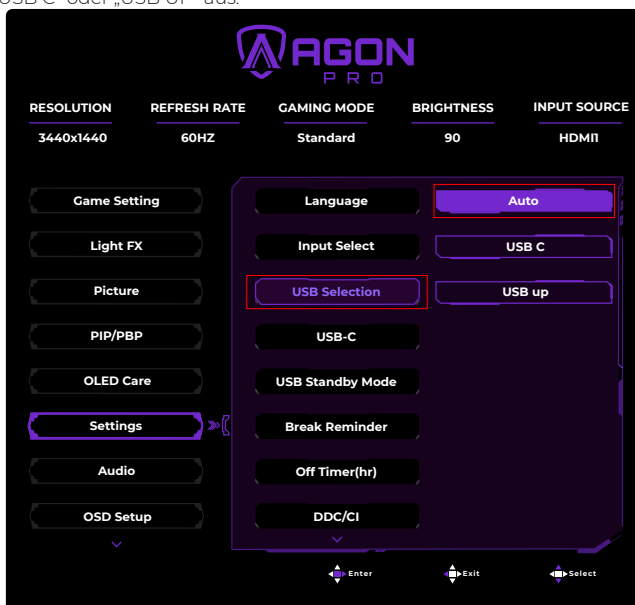
Schritt 2: Schließen Sie das andere Gerät über HDMI oder DisplayPort an den Monitor an. Verbinden Sie dieses Gerät anschließend auch über USB up mit dem Monitor.

Schritt 3: Schließen Sie Ihre Peripheriegeräte (Tastatur und Maus) über einen USB-Anschluss an den Monitor an.



Hinweis: Anzeigedesign kann von der Abbildung abweichen

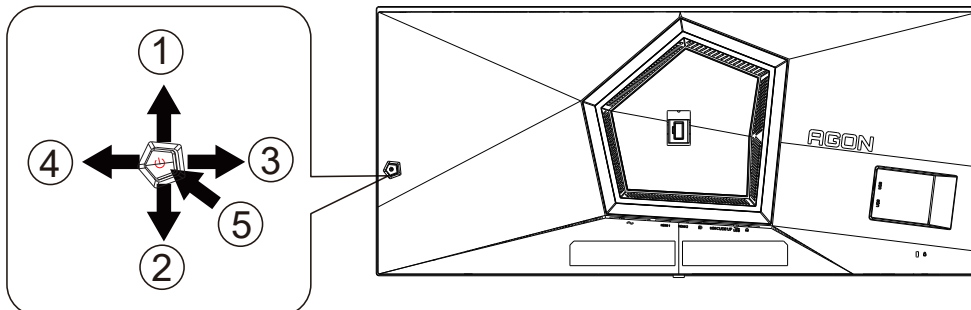
Schritt 4: Rufen Sie die Einstellungen auf. Navigieren Sie zur Seite „Settings“ und wählen Sie im Register „USB Selection“ die Option „Auto“, „USB C“ oder „USB UP“ aus.



USB Selection (USB Auswahl)	Funktionsbeschreibung
Auto (Auto.)	Auto (Auto.) wählt USB C oder USB up (USB aufwärts) in Abhängigkeit von der Input Source (Eingangsqu.).
USB C	Stellt die USB-Hub-Funktion über ein USB C-Kabel bereit.
USB up (USB aufwärts)	Stellt die USB-Hub-Funktion über das USB up-Kabel bereit.

Anpassen

Hotkeys



1	Benutzertaste Nach oben (Eingangswahl)/Nach oben
2	Benutzertaste Nach unten (Zielpunkt)/Nach unten
3	Benutzertaste Links (Spielmodus)/Links
4	Benutzertaste Rechts (Light FX)/Rechts
5	Ein-/Aus/MENÜ/Wählen

Ein-/Aus/MENÜ/Wählen

- Wenn der Monitor ausgeschaltet ist, drücken Sie diese Taste, um ihn einzuschalten.
- Wenn der Monitor eingeschaltet ist, drücken Sie diese Taste, um das OSD-Menü aufzurufen oder Funktionseinstellungen zu bestätigen. Halten Sie die Taste ca. 2 Sekunden lang gedrückt, um den Monitor auszuschalten.
- Wenn sich der Monitor im Standby-Modus befindet, drücken Sie diese Taste, um ihn auszuschalten.

Benutzertaste Nach unten (Zielpunkt)/Nach unten

- Wenn sich der Monitor im Standby-Modus befindet, drücken Sie diese Taste, um die Funktion „Eingangswahl“ aufzurufen. Konfigurieren Sie diese Tastenkombination im OSD-Menü: Gaming Mode, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Frame Counter, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, Quick Menu, No Function.

Die werkseitige Voreinstellung ist „Dial Point (Zielpunkt)“.

Wenn das OSD-Menü geschlossen ist, drücken Sie diese Taste, um das Menü Input Select (Eingangswahl) zu öffnen, verwenden Sie die Auf- oder Abwärtstaste, um die in der Informationsleiste angezeigte Quelle auszuwählen, und drücken Sie die Select (Wählen)-Taste, um zur ausgewählten Quelle zu wechseln. Befindet sich der Monitor im Standby-Modus, drücken Sie diese Taste, um das Menü Input Select (Eingangswahl) zu öffnen.

Benutzertaste Links (Spielmodus)/Links

- Konfigurieren Sie diese Tastenkürzelfunktion im OSD-Menü: Gaming Mode (Spielmodus), Shadow Control (Sch.-Strg.), Low Input Lag (Ger. Eing.-Verz.), Adaptive-Sync, Frame Counter (Bildzähler), Dial Point (Zielpunkt), Sniper Scope (Zielfernrohr), Input Select (Eingangswahl), Volume (Lautstärke), Image Ratio (Seitenverh.), Pixel Refresh, Light FX, Game Color (Spielfarbe), Dark Boost (Dunkelverstärk.), Sharpness (Schärfe), Color Temp. (Farbtemp.), Color Space (Farbraum), Quick Menu (Schnellmenü), No Function (Keine Funktion). Die werkseitige Voreinstellung ist „Gaming Mode (Spielmodus)“.

Wenn das OSD-Menü deaktiviert ist, drücken Sie diese Taste, um das Menü Gaming Mode (Spielmodus) zu öffnen, wählen Sie mit der Linken oder Rechten Taste den entsprechenden Spielmodus (Standard, FPS, Echtzeit-Strategie, Racing, Spieler 1, Spieler 2 oder Spieler 3) aus. Befindet sich der Monitor im Standby-Modus, drücken Sie diese Taste, um das Menü Input Select (Eingangswahl) zu öffnen.

Benutzertaste Rechts (Light FX) / Rechts

- Konfigurieren Sie diese Tastenkürzel-Funktion im OSD-Menü: Gaming Mode (Spielmodus), Shadow Control (Sch.-Strg.), Low Input Lag (Ger.Eing.-Verz.), Adaptive-Sync, Frame Counter (Bildzähler), Dial Point (Zielpunkt), Sniper Scope (Zielfernrohr), Input Select (Eingangswahl), Volume (Lautstärke), Image Ratio (Seitenverh.), Pixel Refresh, Light FX, Game Color (Spielfarbe), Dark Boost (Dunkelverstärk.), Sharpness (Schärfe), Color Temp. (Farbtemp.), Color Space (Farbraum), Quick Menu (Schnellmenü), No Function (Keine

Funktion). Die werkseitige Voreinstellung ist „Light FX“.

Wenn das OSD-Menü deaktiviert ist, drücken Sie diese Taste, um das Menü „Gaming Ambient Light“ zu öffnen; hier können Sie die Intensität, den Modus und die Farbe der Light FX nach Bedarf anpassen. Befindet sich der Monitor im Standby-Modus, drücken Sie diese Taste, um das Menü Input Select (Eingangswahl) zu öffnen.

Benutzertaste Aufwärts (Input Select) / Aufwärts

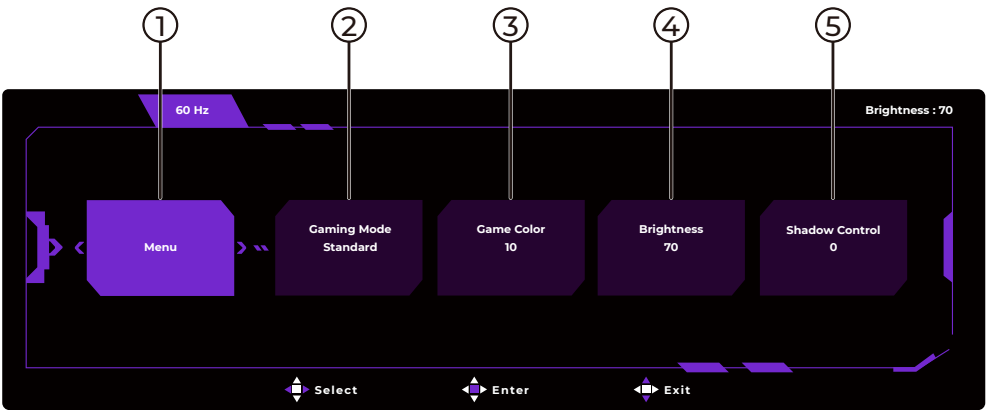
- Konfigurieren Sie diese Tastenkürzel-Funktion im OSD-Menü: Gaming Mode (Spielmodus), Shadow Control (Sch.-Strg.), Low Input Lag (Ger.Eing.-Verz.), Adaptive-Sync, Frame Counter (Bildzähler), Dial Point (Zielpunkt), Sniper Scope (Zielfernrohr), Input Select (Eingangswahl), Volume (Lautstärke), Image Ratio (Seitenverhöl.), Pixel Refresh, Light FX, Game Color (Spielfarbe), Dark Boost (Dunkelverstärk.), Sharpness (Schärfe), Color Temp. (Farbtemp.), Color Space (Farbraum), Quick Menu (Schnellmenü), No Function (Keine Funktion). Die werkseitige Standardeinstellung ist „Input Select“. Wenn das OSD-Menü deaktiviert ist, drücken Sie diese Taste, um das Menü „Input Select“ zu öffnen. Verwenden Sie die Tasten „Aufwärts“ oder „Abwärts“, um die in der Informationsleiste angezeigte Signalquelle auszuwählen, und bestätigen Sie mit der Taste „Select“, um auf die gewählte Signalquelle zu wechseln. Befindet sich der Monitor im Standby-Modus, drücken Sie diese Taste, um das Menü Input Select (Eingangswahl) zu öffnen.

OSD-Sperrfunktion

- Wenn das OSD-Menü Off (Aus) ist, halten Sie die Abwärtstaste etwa 10 Sekunden lang gedrückt, um das OSD-Menü zu sperren oder zu entsperren.

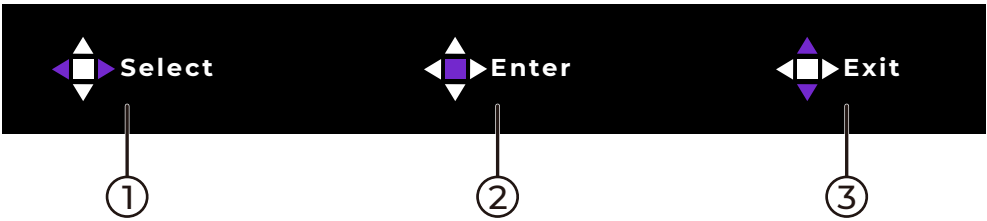
Adjust (Anpassen) des OSD-Menüs

Quick Menu (Schnellmenü)



1	Menu (MENÜ)	Öffnen Sie das OSD-Hauptmenü.
2	Quick Menu1 (Schnellmenü1) Gaming Mode (Spielmodus)	User (Anwender) Quick Menu1 (Schnellmenü1). Die Standardeinstellung ist Gaming Mode (Spielmodus).
3	Quick Menu2 (Schnellmenü2) Game Color (Spielfarbe)	User (Anwender) Quick Menu2 (Schnellmenü2). Die Standardeinstellung ist Game Color (Spielfarbe).
4	Quick Menu3 (Schnellmenü3) Brightness (Helligkeit)	User (Anwender) Quick Menu3 (Schnellmenü3). Die Standardeinstellung ist Brightness (Helligkeit).
5	Quick Menu4 (Schnellmenü4) Shadow Control (Sch.-Strg.)	Anwender Schnellmenü4. Die Standardeinstellung ist Shadow Control (Sch.-Strg.).

Bedienungsanleitung für Tasten



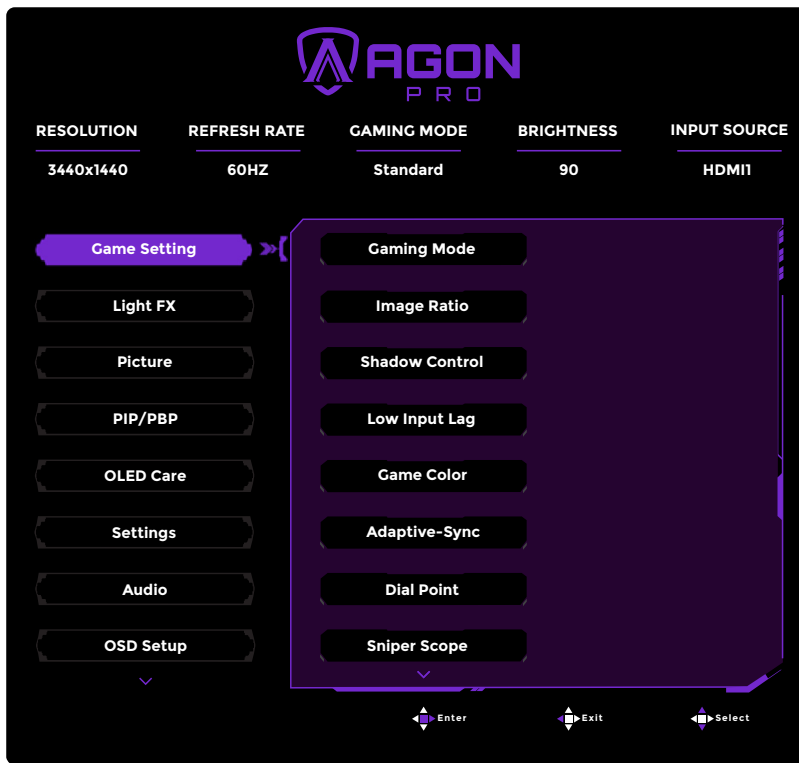
1	Select (Wählen)	Drücken Sie entsprechend den Anweisungen der violetten Taste im OSD-Menü (MENÜ) die zugehörige Taste, um das gewünschte Menü zur Anpassung auszuwählen oder Einstellungen vorzunehmen.
2	Enter (Aufrufen)	Folgen Sie den Hinweisen der violetten Tasten im OSD-Menü. Drücken Sie die entsprechende Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen und zum nächsten Untermenü zu wechseln oder eine Menüanpassung zu bestätigen.
3	Exit (Beenden)	Folgen Sie den Hinweisen der violetten Taste im OSD-Menü und drücken Sie die entsprechende Taste, um zur vorherigen Menüebene zurückzukehren oder das Menü vollständig zu verlassen.

Anmerkung

Die Funktion der 5-Wege-Navigationstaste kann je nach OSD-Menüebene oder ausgewählter Option variieren. Bedienen Sie die Taste bitte gemäß den Hinweisen der violetten Taste im OSD-Menü.

OSD-Einstellungen

Game Setting (Spieleinst.)



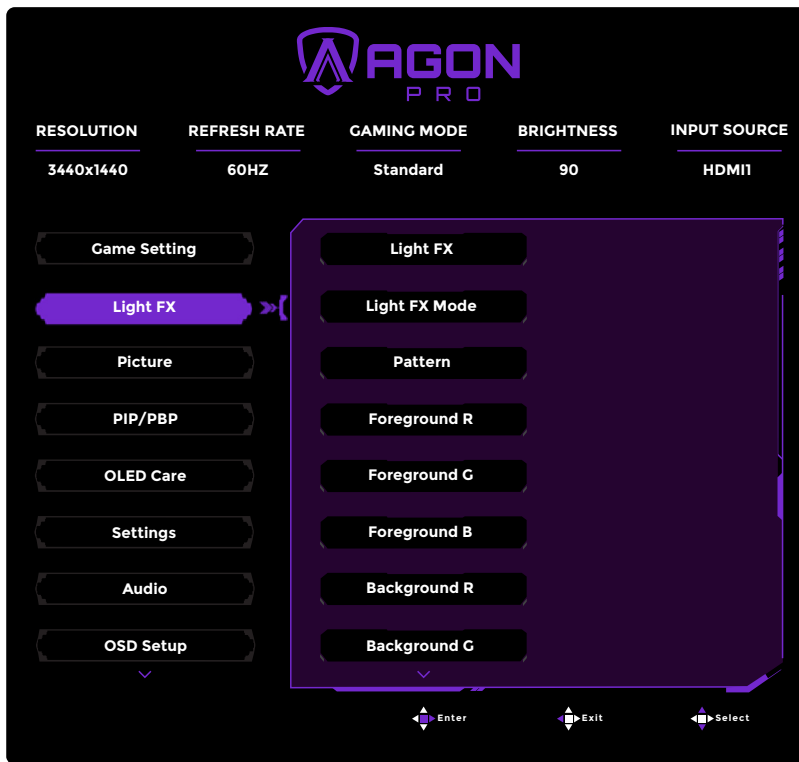
Gaming Mode (Spielmodus)	Off (Aus)	Keine Optimierung durch den Spielmodus.
	FPS	Zum Spielen von FPS (First-Person-Shooter)-Spielen. Verbessert die Details der schwarzen Level im dunklen Theme.
	RTS	Für das Spielen von RTS (Real-Time-Strategy). Verbessert die Bildqualität.
	Racing (Rennen)	Für das Spielen von Racing-Spielen bietet es die schnellste Reaktionszeit und eine hohe Farbsättigung.
	Gamer 1 (Sp. 1)	Benutzereinstellungen, gespeichert als Gamer 1.
	Gamer 2 (Sp. 2)	Benutzereinstellungen, gespeichert als Gamer 2.
	Gamer 3 (Sp. 3)	Benutzereinstellungen, gespeichert als Gamer 3.
Image Ratio (Seitenverh.)	Full(21:9/16:9)(FULL(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Full(Square) (Voll(Rechteckig))/ 1:1(Square) (1:1(Rechteckig))/ Aspect (Seitenverh.)/ 27"/ 24.5"	Das Bildseitenverhältnis anpassen. Vollbild (21:9/16:9): Skaliert das Eingangsbild, um den gesamten Bildschirm auszufüllen; geeignet für Bilder mit einem Seitenverhältnis von 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9): Zeigt das Eingangsbild in seiner nativen Auflösung ohne Skalierung an. Vollbild (Rechteckig): Voreingestellte Auflösung von 1280×960; skaliert das Eingangsbild, um den gesamten Bildschirm auszufüllen. 1:1 (Rechteckig): Die Standardauflösung beträgt 1280×960 und zeigt das Eingangsbild in seiner nativen Auflösung ohne Skalierung an. Vertikales Vollbild: Die Standardauflösung beträgt 1280×960. Das Bild wird im ursprünglichen Seitenverhältnis angezeigt und füllt den Bildschirm so weit wie möglich ohne geometrische Verzerrung aus. Geeignet für Bilder mit einem Seitenverhältnis von 4:3. 27: Zeigt nur einen zentrierten Bildbereich von 27" auf dem Bildschirm an. 24.5: Zeigt nur einen zentrierten Bildbereich von 24.5 auf dem Bildschirm an.
Shadow Control (Sch.-Strg.)	0-20	Der Standardwert von Shadow Control ist 0. Anschließend kann der Endbenutzer den Wert von 0 bis 20 anpassen, um ein klareres Bild zu erhalten. Wenn das Bild zu dunkel ist, um Details klar zu erkennen, stellen Sie den Wert von 0 bis 20 ein, um ein klares Bild zu erzielen.

Niedrige Eingabeverzögerung	On (Ein)/ Off (Aus)	Schalten Sie den Frame-Buffer aus, um die Eingabeverzögerung zu verringern. Hinweis: Die Funktion „Niedrige Eingabeverzögerung“ ist standardmäßig deaktiviert und nicht einstellbar, wenn die Bildwiederholfrequenz unter 175 Hz liegt. Sie ist standardmäßig aktiviert und nicht einstellbar, wenn die Bildwiederholfrequenz genau 175 Hz beträgt und Adaptive-Sync aktiv ist.
Game Color (Spielfarbe)	0-20	Spiel-Farbe bietet 0 bis 20 Stufen zur Einstellung der Sättigung, um ein besseres Bild zu erzielen.
Adaptive-Sync	On (Ein)/ Off (Aus)	Adaptive-Sync/G-SYNC deaktivieren oder aktivieren. Hinweis zur Nutzung von Adaptive-Sync/G-SYNC: Bei aktivierter Adaptive-Sync/G-SYNC-Funktion kann es in bestimmten Game (Spiel)-Umgebungen zu Flashing (Blinkend) kommen.
Dial Point (Zielpunkt)	Aus / Ein / Dynamisch	Die Funktion „Dial Point (Zielpunkt)“ platziert eine Zielhilfe in der Mitte des Bildschirms, um Spielern bei First-Person-Shooter-Spielen (FPS) ein genaues und präzises Zielen zu ermöglichen.
Sniper Scope (Zielfernrohr)	Aus / 2X / 3X / 4X	Zoomen Sie lokal heran, um das Zielen beim Schießen zu erleichtern.
MBR	On (Ein)/ Off (Aus)	Aktivieren Sie die MBR-Funktion (Motion Blur Reduction), um Bewegungsunschärfe zu reduzieren. Hinweis: Die MBR-Funktion kann nur angepasst werden, wenn Smart Sync deaktiviert ist und die Refresh Rate (Aktual.-Rate) 360 Hz beträgt.
Frame Counter (Bildzähler)	Aus / Rechts oben / Rechts unten / Links unten / Links oben	Anzeige der V-Frequenz in der ausgewählten Ecke.
HDMI1	Konsole/DVD / PC	Wählen Sie den Typ des angeschlossenen Geräts. Beim Anschluss einer Spielkonsole oder eines DVD-Players über HDMI1 stellen Sie bitte HDMI1 auf Konsole/DVD ein.
HDMI2	Konsole/DVD / PC	Wählen Sie den Typ des angeschlossenen Geräts. Beim Anschluss einer Spielkonsole oder eines DVD-Players über HDMI2 stellen Sie bitte HDMI2 auf Konsole/DVD ein.

Anmerkung

- 1). Wenn der „HDR Mode“ unter „Picture“ nicht auf Aus gesetzt ist, können die Elemente „Shadow Control“ und „Game Color“ nicht angepasst werden.
- 2). Wenn „HDR“ unter „Picture“ auf „DisplayHDR“ eingestellt ist, können die Elemente „Game Mode“, „Shadow Control“ und „Game Color“ weder angepasst noch ausgewählt werden. Wenn „HDR“ unter „Picture“ auf „HDR Peak“, „HDR Movie“, „HDR Picture“ oder „HDR Game“ eingestellt ist, können die Elemente „Game Mode“ und „Game Color“ weder angepasst noch ausgewählt werden.
- 3). Wenn der „Color Space (Farbraum)“ unter „Image Settings“ auf „sRGB“ oder „DCI-P3“ eingestellt ist, können die Optionen „Shadow Control (Sch.-Strg.)“ und „Game Color (Spielfarbe)“ nicht angepasst oder ausgewählt werden.

Light FX

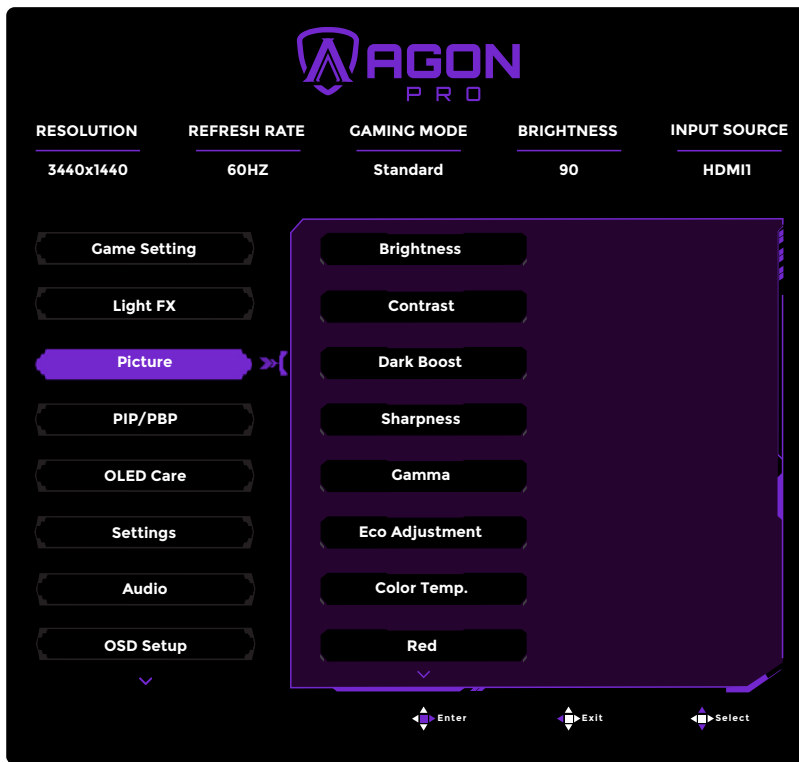


Light FX	Aus / Niedrig / Mittel / Stark	Wählen Sie die Intensität der Licht-Effekte.
Light FX Mode (Light FX mod.)	Audio1 / Audio2 / Statisch / Dunkelpunkt-Scan / Gradient Shift (Stuf. Versatz) / Spread Fill (Einf. Füllung) / Drip Fill (1-W-Füll.) / Spreading Drip Fill (2-W-Füll.) / Breathing (Atmend) / Light Point Sweep (Bew.-Punkt) / Zoom / Rainbow (Regenbogen) / Wave (Wasserwelle) / Flashing (Blinkend) / Demo	Licht-Effekt-Modus auswählen
Pattern (Muster)	Rot / Grün / Blau / Regenbogen / Benutzerdefiniert	Licht-Effekt-Muster auswählen
Foreground R	0-100	Der Benutzer kann die Vordergrundfarbe des Licht-Effekts anpassen, wenn das Muster auf Benutzerdefiniert eingestellt ist.
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	Der Benutzer kann die Hintergrundfarbe des Licht-Effekts anpassen, wenn das Muster auf Benutzerdefiniert eingestellt ist.
Background G		
Background B		

Anmerkung

Windows 11 unterstützt Dynamic (Dynamisch) Lighting-Effekte. Wenn Sie das Display über ein USB up (USB aufwärts)-Kabel mit einem Windows 11 PC verbinden, navigieren Sie zu Settings (Einstellungen) → Personalisierung → Dynamic (Dynamisch) Lighting und aktivieren Sie die Optionen „Dynamic (Dynamisch) Lighting auf meinen Geräten verwenden“ sowie „Kompatible Apps im Vordergrund immer die Beleuchtung steuern lassen“. Dadurch kann Windows 11 die Gaming-Ambiente-Beleuchtungseffekte steuern; in diesem Fall ist die Option „Gaming-Ambiente-Beleuchtung“ im OSD Menu (MENÜ) ausgegraut und lässt sich nicht Adjust (Anpassen).

Picture (Bild)



Helligkeit	0-100	Hintergrundbeleuchtungsanpassung.
Kontrast	0-100	Kontrast im Digital-Register.
Dark Boost (Dunkelverstärk.)	Aus / Stufe1 / Stufe2 / Stufe3	Verbessert die Bildschirmdetails in dunklen oder hellen Bereichen, um die Helligkeit im hellen Bereich anzupassen und eine Übersättigung zu vermeiden.
Sharpness (Schärfe)	0-100	Schärfe anpassen.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Gamma anpassen.
Eco Adjustment (Öko-Anp.)	Standard	Standardmodus.
	Text	Textmodus.
	Internet	Internetmodus.
	Game (Spiel)	Spielmodus.
	Movie (Film)	Filmmodus.
	Sports (Sport)	Sportmodus.
	Reading (Lesen)	Lesemodus.
Color Temp. (Farbtemp.)	Warm	Warm Farbtemp.
	Normal	Normal Farbtemp.
	Kühl	Kühl Farbtemp.
	Nutzer	Farbtemp. wiederherstellen.
Red (Rot)	0-100	Rot-Verstärkung aus dem Digitalregister.
Green (Grün)	0-100	Grünverstärkung aus dem Digital-Register

Blue (Blau)	0-100	Blauverstärkung aus dem Digital-Register.
R.Saturation (Rotsättigung)	0-100	R.Saturation (Rotsättigung) anpassen.
G.Saturation (Grünsättigung)	0-100	Grünsättigung anpassen.
B.Saturation (Blausättigung)	0-100	B.Saturation (Blausättigung) anpassen.
C.Saturation (Cyan-Sättigung)	0-100	C.Saturation (Cyan-Sättigung) anpassen.
M.Saturation (Magenta-Sätt.)	0-100	Passen Sie die Magenta-Sättigung an.
Y.Saturation (Gelbsättigung)	0-100	Y.Saturation (Gelbsättigung) anpassen.
R.Hue (Rotfarbton)	0-100	Passen Sie den R.Hue (Rotfarbton) an.
G.Hue (Grünfarbton)	0-100	G.Hue (Grünfarbton) anpassen.
B.Hue (Blaufarbton)	0-100	B.Hue (Blaufarbton) anpassen.
C.Hue (Cyan-Farbton)	0-100	Passen Sie C.Hue (Cyan-Farbton) an.
M.Hue (Magenta-Farbton)	0-100	M.Hue (Magenta-Farbton) anpassen.
Y.Hue (Gelbfarbton)	0-100	Passen Sie Y.Hue (Gelbfarbton) an.
HDR	Off (Aus)	Stellen Sie das HDR-Profil entsprechend Ihren Nutzungsanforderungen ein. Anmerkung Wenn HDR-Inhalte erkannt werden, wird die HDR-Option zur Anpassung angezeigt.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (HDR Spitze)	
	HDR Picture (HDR Bild)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Spiel)	
HDR Mode	Off (Aus)	Optimiert für Farbe und Kontrast des Bildes, das den HDR-Effekt simuliert. Anmerkung Wenn keine HDR-Inhalte erkannt werden, wird die HDR-Modus-Option zur Anpassung angezeigt.
	HDR Picture (HDR Bild)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Spiel)	
Color Space (Farbraum)	Panel Native	Liefert den nativen Color Gamut.
	sRGB	sRGB-Farbraum.
	DCI-P3	DCI-P3 Color Space (Farbraum).
LowBlue Mode (LowBlue Modus)	Off (Aus)	Reduziert den blauen Lichtanteil durch Steuerung der Farbtemperatur.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Büro)	
	Reading (Lesen)	

Anmerkung

1) Wenn „HDR Mode“ auf einen nicht ausgeschalteten Zustand eingestellt ist, können die Optionen „Contrast“, „Dark Boost“, „Gamma“,

„Brightness Scene Mode“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“ und „Low Blue Light Mode“ nicht angepasst werden.

2) Wenn „HDR“ auf „DisplayHDR“ eingestellt ist, können alle Optionen unter „Image Settings“ mit Ausnahme von „HDR“ und „Sharpness“ nicht angepasst werden;

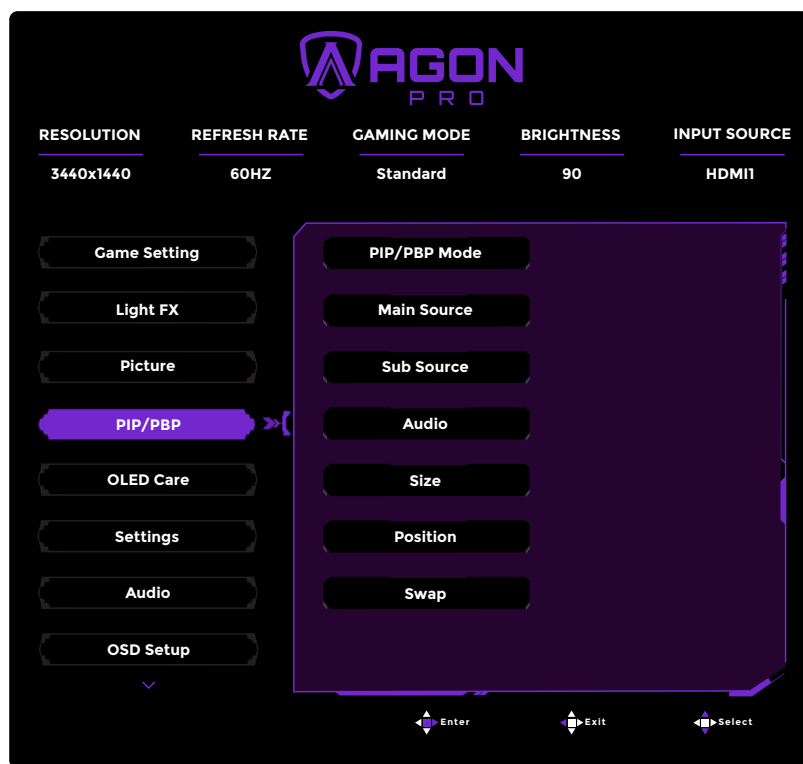
Wenn „HDR“ auf „HDR Enhance“, „HDR Photo“, „HDR Movie“ oder „HDR Game“ eingestellt ist, können die Optionen „Gamma“, „Brightness Scene Mode“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“ und „Low Blue Light Mode“ nicht angepasst werden.

3) Wenn „Color Space“ auf „sRGB“ oder „DCI-P3“ eingestellt ist, können die Optionen „Contrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Brightness Scene Mode“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „HDR Mode“ und „Low Blue Light Mode“ nicht angepasst werden.

4) Wenn der „Brightness Scene Mode“ auf „Reading“ eingestellt ist, können die Elemente „Contrast“, „Dark Boost“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“ und „Low Blue Light Mode“ nicht angepasst werden.

5) Wenn der „Game Mode“ unter „Game Settings“ auf einen anderen Modus als „Standard“ eingestellt ist, können die Elemente „Brightness Scene Mode“, „6-Axis Saturation / Hue“, „HDR Mode“ und „Color Space“ nicht angepasst werden.

PIP/PBP



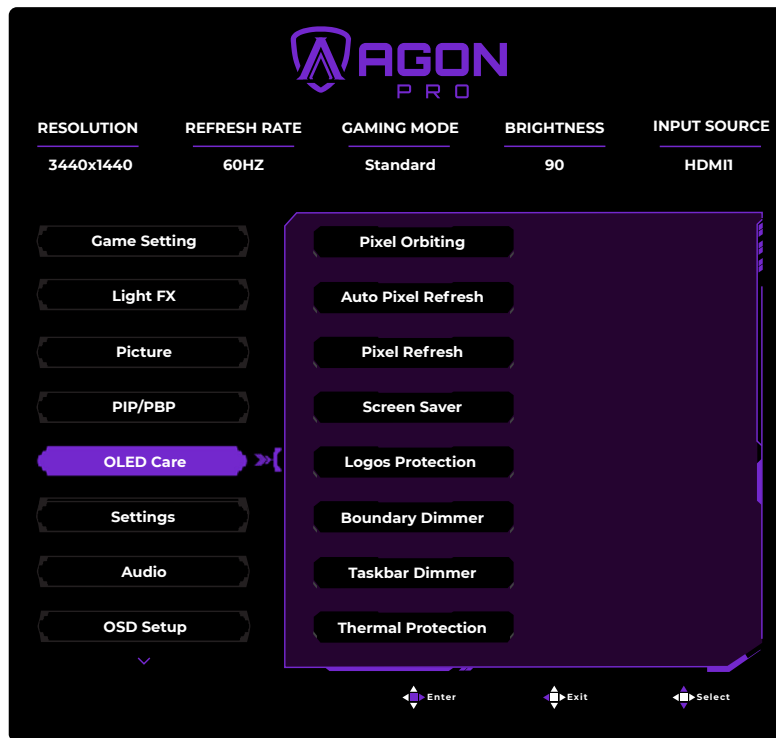
PIP/PBP Mode (PIP/PBP-Modus)	Aus / PIP / PBP	PIP oder PBP deaktivieren oder aktivieren.
Main Source (Hauptqu.)		Wählen Sie die Quelle des Hauptbildschirms aus.
Sub Source (Subqu.)		Wählen Sie die Quelle des Unterbildschirms aus.
Audio	Main Source (Hauptqu.)	Wählen Sie Audio Setup (Audioeinr.).
	Sub Source (Subqu.)	
Size (Grö.)	Klein / Mittel / Groß	Bildschirmgröße auswählen.
Position (Pos.)	Right-Up (Obn rechts)	Legen Sie den Bildschirmstandort fest.
	Right-Down (Untn rechts)	
	Left-Up (Obn lns)	
	Left-Down (Untn lns)	
Swap (Tausch)	On (Ein): Tauschen	Tauschen Sie die Bildschirmquelle.
	Off (Aus): keine Aktion	

Anmerkung

- Wenn „HDR“ unter „Picture (Bild)“ auf einen nicht ausgeschalteten Zustand eingestellt ist, sind alle Elemente unter „PIP/PBP“ nicht anpassbar.
- Wenn PBP/PIP aktiviert ist, wird die Kompatibilität der Eingangsquellen von Haupt- und Nebens Bildschirm in der folgenden Tabelle dargestellt:

PBP/PIP		Main Source (Hauptqu.)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Subqu.)	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

OLED Care



Pixel Orbiting (Bildverschiebung)	Aus / Schwach / Mittel / Stark	Orbit verschiebt das angezeigte Bild auf Pixel-Ebene leicht, einmal pro Sekunde, um Einbrenneffekte zu verhindern. Diese Funktion ist standardmäßig „On (Weak)“. „Weak“ führt zur geringsten Verschiebung, „Strong“ zur stärksten Verschiebung. „Off“ deaktiviert die Bewegung und erhöht die Gefahr von Einbrenneffekten. Diese Einstellung kann im OSD-Menü vorgenommen werden.
Auto Pixel Refresh (Auto-Pixelakt.)	Off (Aus) / On (Ein)	Aktivieren oder deaktivieren Sie die Funktion „Auto Pixel Refresh“ für „Pixel Refresh“. Der Monitor zeigt automatisch nach jeweils 24 Stunden kumulativer Nutzungsdauer eine „Auto Warning“ an, um den Anwender daran zu erinnern, den Prozess „Pixel Refresh“ auszuführen. Wählen Sie „Off (Aus)“, um das automatische Pixel-Refresh für „Pixel Refresh“ zu deaktivieren. Wird der empfohlene Zeitpunkt für die Durchführung von „Pixel Refresh“ nicht eingehalten, kann sich das Risiko von Bildretention auf dem Bildschirm erhöhen. Gehen Sie bitte mit Vorsicht vor.
Pixel Refresh (Beseitigung von Einbrenneffekten)	On (Ein)/	Diese Funktion trägt zur Beseitigung von Einbrenneffekten bei. Wählen Sie nach dem Einschalten in der Menüaufforderung „Yes (Ja)“. Der Bildschirm wird ausgeschaltet und der Wartungszyklus wird gestartet. Während des ca. 10-minütigen Zyklus blinkt die Betriebsanzeige weiß (1 Sekunde ein/1 Sekunde aus). Nach Abschluss des Zyklus erlischt die Betriebsanzeige und das Gerät wechselt in den Standby-Modus.

Screen Saver ()	Aus / Slow () / Fast (Schnell)	Wird ein statisches Bild über einen bestimmten Zeitraum hinweg erkannt, dimmt die Screen Saver ()-Funktion den Bildschirm, um das Panel vor Einbrenneffekten zu schützen. Wird ein bewegtes Bild erkannt, stellt der Monitor die Luminance (Leuchtkraft) auf den vorherigen Betriebszustand zurück. Die Standardeinstellung ist Slow (); sie kann auf Fast (Schnell) geändert werden, um den Screen Saver () schneller zu aktivieren. Es wird dringend empfohlen, den Screen Saver () stets auf Slow () oder Fast (Schnell) einzustellen, um den Bildschirm zu schützen. Zudem wird empfohlen, auch am angeschlossenen Gerät einen Bildschirmschoner zu aktivieren.
Logos Protection (Logo-Schutz)	Aus/1/2/3/4	Werden mehrere statische Logos auf dem Bildschirm erkannt, wird empfohlen, die Funktion Logos Protection (Logo-Schutz) zu aktivieren. Diese dimmt den Bildschirm in den Bereichen, in denen Logos erkannt werden, um das Panel vor Einbrenneffekten zu schützen.
Boundary Dimmer (Grenzdimmer)	Aus/1/2/3/4	Bei speziellen Aspect Ratio (Seitenverh.), die einen schwarzen Bereich im Bildschirmrahmen aufweisen, sowie bei Split-Screen-Darstellungen kann die Funktion Boundary Dimmer (Grenzdimmer) automatisch Bereiche mit stark unterschiedlichen Helligkeitsleveln erkennen und die Brightness (Helligkeit) dieser spezifischen Bereiche absenken.
Taskbar Dimmer (Taskleiste-Dimmer)	Aus/1/2/3/4	Die Taskbar Dimmer (Taskleiste-Dimmer)-Technologie reduziert die Helligkeit des Taskleistenbereichs auf dem Bildschirm. In anderen Bereichen als der Taskleiste sind keine Helligkeitsänderungen wahrnehmbar.
ThermalProtection (Thermoschutz)	Off (Aus) / On (Ein)	Wenn die Temperatur des Monitors 60 Grad Celsius überschreitet, reduziert die Funktion Thermal Protection (Thermoschutz) automatisch die Brightness (Helligkeit) des Bildschirms, um eine ordnungsgemäße Wärmeableitung zu gewährleisten. Es wird empfohlen, diese Funktion am Monitor zu aktivieren.
Symbol-Schutz	Off (Aus)/1/2/3	Beim Erkennen des Fenstersymbols kann der Bildschirm automatisch die Helligkeit in diesem Bereich reduzieren, um das Risiko von Bildrückständen zu verringern. Wählen Sie im OSD-Menü Symbol-Schutz: On (Ein): Reduziert die Helligkeit im Bereich des Fenstersymbols. Es wird empfohlen, diese Funktion aktiviert zu lassen. Off (Aus) (Standard): Ändert die Bildschirmhelligkeit nicht.

Settings (Einstellungen)

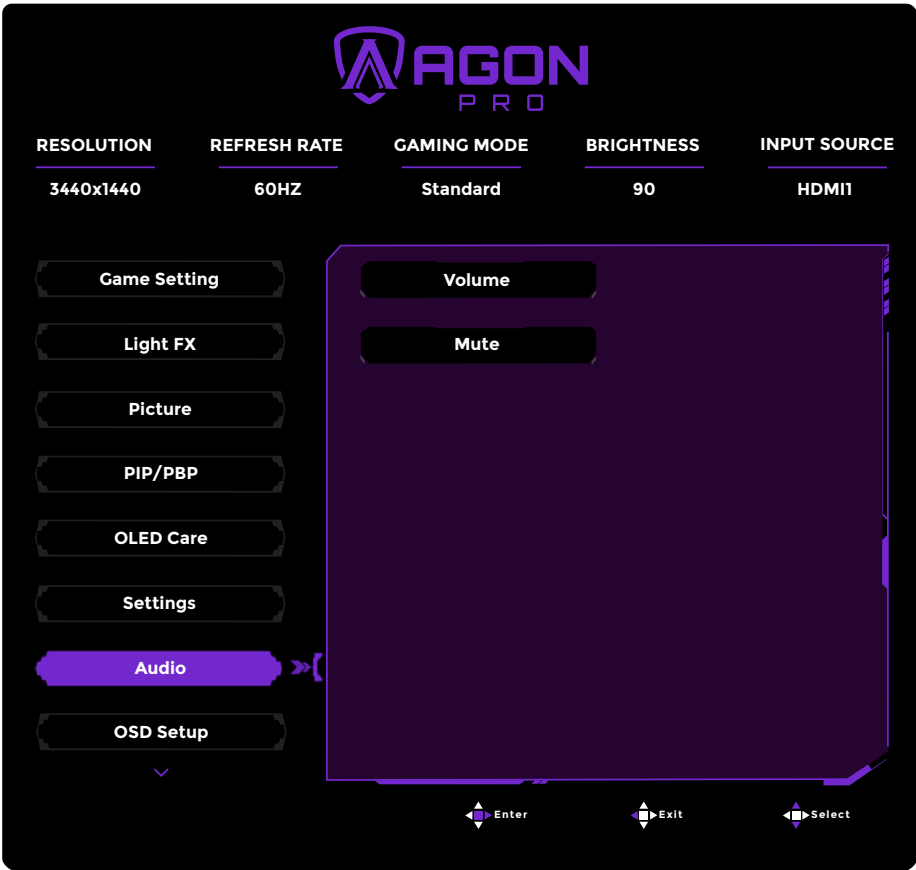


Sprache		OSD-Sprache auswählen.
Input Select (Eingangswahl)	Auto / HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C*	Eingangssignalquelle auswählen.
USB Selection (USB Auswahl)	Auto / USB C / USB up	Pfad für USB-Uplink-Daten wählen.
USB-C	High Data Speed (H. DatGesch.)/ High Resolution (Hohe Auflös.)	Konfigurieren Sie die USB-Schnittstelle so, dass entweder die Datenübertragungsgeschwindigkeit oder die Auflösung priorisiert wird. Hinweis: Bei der Standardeinstellung „High Data Speed (H. DatGesch.)“ werden die Datenübertragungsraten priorisiert. Der USB-A-Anschluss arbeitet mit USB 3.2 Gen1-Geschwindigkeiten, während der USB-C-Anschluss eine maximale Auflösung von 3440x1440 bei 360 Hz mit 1,07 Milliarden Farben (im Format YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0) unterstützt. Bei Einstellung auf „High Resolution (Hohe Auflös.)“ arbeitet der USB-A-Anschluss mit USB 2.0-Geschwindigkeiten, während der USB-C-Anschluss eine maximale Auflösung von 3440x1440 bei 360 Hz mit 1,07 Milliarden Farben (im RGB-/YCbCr-4:4:4-Format) unterstützt.
USB Standby Mode ()	Off (Aus) / On (Ein)	Schalten Sie den USB Standby Mode () ein oder aus.
Break Reminder (Pause-Erinnerung)	Off (Aus) / On (Ein)	Pausenerinnerung, wenn der Benutzer länger als 1 Stunde ununterbrochen arbeitet.
Off Timer (Abschalttimer) (Std.)	0–24 Std.	Select (Wählen) Sie die DC-Abschaltzeit.
DDC/CI	Nein / Ja	DDC/CI-Unterstützung ein- oder ausschalten.
Reset (Zurücksetz.)	Nein / Ja	Setzen Sie das Menü auf die Werkseinstellungen zurück.

*Bei der ersten Inbetriebnahme oder nach einem Zurücksetzen des OSD-Menüs ist die USB-Funktion standardmäßig deaktiviert, und USB-C liefert keine Stromversorgung. Aktivieren Sie die Funktion erneut mit einer der folgenden Methoden:

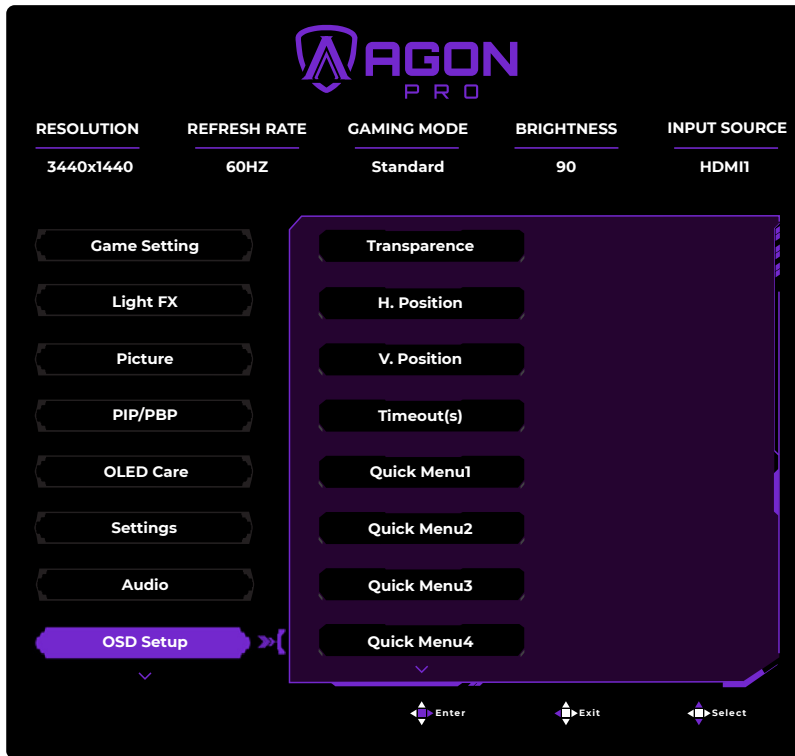
- 1) Führen Sie einen doppelten Neustart des Displays durch (zweimaliges Aus- und Einschalten).
- 2) Setzen Sie im OSD-Menü die Option „USB Standby Mode“ auf „On“.

Audio



Volume (Lautstärke)	0-100	Passen Sie die Lautstärke der integrierten Lautsprecher oder Kopfhörer an.
Mute (Stumm)	Off (Aus) / On (Ein)	Schalten Sie den Ton stumm.

OSD Setup (OSD-Einstell.)



Transparence (Transpar.)	0-100	Transparenz des OSD einstellen.
H. Position	0-100	Horizontale Position des OSD einstellen.
V. Position	0-100	Vertikale Position des OSD einstellen.
Timeout (OSD-Auszeit) (s)	5-120	Adjust (Anpassen) der OSD Timeout (OSD-Auszeit) (s).
Quick Menu1 (Schnellmenü1)	Gaming Mode (Spielmodus)/ Shadow Control (Sch.-Strg.)/ Game Color (Spielfarbe)/ Brightness (Helligkeit)/ Contrast (Kontrast)/ Sharpness (Schärfe)/ Volume (Lautstärke)	Funktionen für Schnellmenü 1, 2, 3, 4 festlegen.
Quick Menu2 (Schnellmenü2)		
Quick Menu3 (Schnellmenü3)		
Quick Menu4 (Schnellmenü4)		
Oben-Taste (Eingangswahl)	Spielmodus/ Sch.-Strg./ Ger.Eing.-Verz./ Adaptive-Sync/ Frame-Zähler/ Zielpunkt/ Zielfernrohr/ Eingangswahl/ Lautstärke aktualisieren / Light FX/ Game Color (Spielfarbe)/ Dark Boost (Dunkelverstärk.)/ Schärfe/ Farbtemp./ Color Space (Farbraum)/ Quick Menu (Schnellmenü)/ No Function (Keine Funktion)	Weisen Sie den benutzerdefinierten Tasten die Funktionen Nach oben, Nach unten, Nach links und Nach rechts zu.
Down Key (Unten-Taste) (Dial Point (Zielpunkt))		
Links User (Anwender) (Gaming Mode (Spielmodus))		
Right Key (Rechte Taste) (Light FX)		
Firmware Upgrade ()	No (Nein)/ Yes (Ja)	Aktivieren oder deaktivieren Sie das Firmware Upgrade ().

Information (Info.)

AGON
PRO

RESOLUTION
3440x1440

REFRESH RATE
60HZ

GAMING MODE
Standard

BRIGHTNESS
90

INPUT SOURCE
HDMI1

Information

Model Name

AGP346UCSD

Resolution

3440x1440/60HZ

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxx

Time after Pixel Refresh

15.3

Pixel Refresh Counts

2

Enter

Exit

Select

LED-Anzeige

Status	LED Color (LED-Farbe)
Vollleistungsmodus	Weiß
Standby-Modus	Orange
Pixel Refresh wird durchgeführt	Weiß blinkend (1 Sekunde ein/1 Sekunde aus)
Fehlfunktion des OLED-Panels	Orange blinkend (1 Sekunde ein/1 Sekunde aus)
Ausschaltmodus	Die Anzeige leuchtet nicht.

Fehlerbehebung

Problem	Mögliche Lösungen
Die Betriebsanzeige leuchtet nicht.	· Überprüfen Sie, ob die Stromversorgung eingeschaltet ist. · Überprüfen Sie, ob das Netzkabel angeschlossen ist.
Die Betriebsanzeige leuchtet, aber es wird kein Bild angezeigt.	· Überprüfen Sie, ob der Computer eingeschaltet ist. · Verwenden Sie die Caps Lock-LED, um festzustellen, ob der Computer reagiert. · Überprüfen Sie, ob die Grafikkarte ordnungsgemäß eingesetzt und mit Strom versorgt ist. · Stellen Sie sicher, dass das Videokabel korrekt zwischen Computer und Display angeschlossen ist. · Überprüfen Sie, dass die Stecker des Videokabels keine verbogenen Pins aufweisen.
Es wird kein Bild angezeigt, aber die Betriebsanzeige blinkt orange.	· Das OLED-Display weist eine Fehlfunktion auf. Bitte wenden Sie sich an den AOC-Support für Serviceleistungen.
Plug-and-Play-Fehler.	· Überprüfen Sie, ob der Computer Plug-and-Play unterstützt. · Überprüfen Sie, ob der Videoadapter Plug-and-Play unterstützt.
Bild ist dunkel.	· Passen Sie Leuchtkraft und Kontrast an.
Das Bild springt oder flackert.	· Elektrische Störungen durch nahegelegene Geräte oder Vorrichtungen sind möglich. Bewegen Sie den Computer und den Monitor von den störenden Geräten weg, um das Problem zu beheben.
Der Bildschirm zeigt „Signalkabel nicht verfügbar“ oder „Kein Signal“ an.	· Ziehen Sie das Videokabel ab und stecken Sie es erneut ein. · Überprüfen Sie die Pins des Videokabels auf Beschädigungen.
Der Bildschirm zeigt „Ungültige Eingabe“ an.	· Stellen Sie die Ausgabe des Computers auf einen Anzeigemodus ein, der mit dem Display kompatibel ist.
Bildretention.	· Nutzen Sie die Funktion Pixel Refresh, um Bildretention am Bildschirm zu beseitigen. Beachten Sie hierzu den Abschnitt „Bildschirmwartung“.
Regelungen & Service	Bitte entnehmen Sie die Informationen zu Regelungen & Service dem Handbuch auf der CD oder der Website www.aoc.com (dort können Sie Ihr gekauftes Modell für Ihr Land auswählen und die entsprechenden Informationen zu Regelungen & Service auf der Support-Seite finden).

Spezifikation

Allgemeine Spezifikation

Panel	Model Name (Modellname)	AGP346UCSD	
	Ansteuersystem	OLED	
	Sichtbare Bildgröße	86,8 cm Diagonale	
	Pixelabstand	0,2315 mm (H) x 0,2315 mm (V)	
	Anzeigefarbe	1,07 Mrd. ^[1]	
Others (Sonstige)	Horizontaler Scanbereich	30 kHz~510 kHz	
	Maximale horizontale Scanbreite	800,06 mm	
	Vertikaler Scanbereich	48~360Hz	
	Vertikale Scan-Größe (maximal)	337,06 mm	
	Optimal voreingestellte Auflösung	3440x1440@60Hz	
	Maximale Auflösung	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/Ci	
	Anschluss	HDMI x2 / DisplayPort / USB C / USB x3 / USB upstream / Kopfhörer	
	Stromquelle	100~240 V~ 50/60 Hz 2,5 A	
	Leistungsaufnahme	Typisch (Standard-Helligkeit und -Kontrast)	120W
		Max. (Helligkeit = 100, Kontrast = 100)	≤206W
		Standby-Modus	≤ 0,5 W
		Eingebauter Lautsprecher	8Wx2
	Wärmeableitung	Normalbetrieb	409,56 BTU/h (typ.)
		Ruhemodus (Standby-Modus)	<1,71 BTU/h
		Aus-Zustand	<1,02 BTU/h
		Aus-Zustand (Netzschalter)	0 BTU/h
USB C	USB-C	Beidseitig steckbarer Stecker	
	Ultra-Highspeed	Daten- und Videoübertragung	
	DisplayPort	Integrierter DisplayPort ALT Mode	
	Stromversorgung	Maximal 15 W (5 V, 3 A)	
Umgebungsbedingungen	Temperatur	Betrieb	0°C~ 40°C
		Außer Betrieb	-25°C~ 55°C
	Feuchtigkeit	Betrieb	10 % ~ 85 % (nicht kondensierend)
		Außer Betrieb	5 % ~ 93 % (nicht kondensierend)
	Höhe	Betrieb	0m~ 5000m (0ft~ 16404ft)
		Außer Betrieb	0m~ 12192m (0ft~ 40000ft)



Anmerkung

[1] Die maximale Anzahl der von diesem Produkt unterstützten Anzeigefarben beträgt 1,07 Milliarden. Die Einstellbedingungen sind wie folgt (aufgrund der Ausgangsbegrenzung einiger Grafikkarten können Unterschiede auftreten):

Resolution (Auflös.)	Image Ratio (Seitenverh.)	Schnittstelle	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ USBHigh-Speed Data Transfer		USB C@ USBHigh Resolution	
			YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB
3440 x1440 360Hz 10bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK (DSC)	OK (DSC)
3440 x 1440, 360 Hz, 8 bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x 1440, 300 Hz, 10 bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x 1440, 300 Hz, 8 bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x 1440, 240 Hz, 10 bpc			OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x 1440, 240 Hz, 8 bpc			OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK
3440 x 1440, 120 Hz, 10 bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK	OK
3440 x 1440, 120 Hz, 8 bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x 1440, 100 Hz, 10 bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x 1440, 100 Hz, 8 bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Niedrige Auflösungen, 10 bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Niedrige Auflösungen, 8 bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Anmerkung

1) Aufgrund von Einschränkungen des Windows-Systems kann HDR nicht aktiviert werden, wenn die Farbtiefe des Displays 8 bpc YCbCr422 oder niedriger ist.

2) Die DisplayPort 2.1-Schnittstelle unterstützt UHBR20 mit einer Gesamtbandbreite von 80 Gbit/s, und die HDMI 2.1-Schnittstelle unterstützt FRL6 mit einer Gesamtbandbreite von 48 Gbit/s.

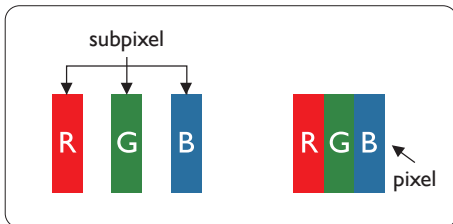
3). Kompatibilitätsprobleme bei der HDMI 2.1 (FRL6 48Gbps) Signalausgabe von NVIDIA® Grafikkarten können zu Anzeigestörungen oder automatischen Neustarts des Computers führen. Für NVIDIA® Grafikkarten wird die Verwendung der DisplayPort-Schnittstelle empfohlen. AMD® Grafikkarten können entweder die HDMI- oder die DisplayPort-Schnittstelle verwenden.

Richtlinie von AOC zu Pixelfehlern in Monitor-Panels

AOC ist bestrebt, Produkte von höchster Qualität zu liefern. Wir setzen einige der fortschrittlichsten Herstellungsverfahren der Branche ein und unterziehen unsere Produkte einer strengen Qualitätskontrolle. Dennoch sind Pixel- oder Subpixeldefekte an den in den Monitoren verbauten Panels mitunter unvermeidbar.

Kein Hersteller kann garantieren, dass alle Panels frei von Pixeldefekten sind. AOC garantiert jedoch, dass jeder Monitor mit einer unzulässigen Anzahl von Defekten im Rahmen der Gewährleistung repariert oder ersetzt wird. Diese Mitteilung erläutert die verschiedenen Arten von Pixeldefekten und legt die zulässigen Höchstwerte für jeden Typ fest. Um einen Anspruch auf Reparatur oder Austausch im Rahmen der Gewährleistung geltend machen zu können, muss die Anzahl der Pixeldefekte auf einem Monitorpanel diese zulässigen Werte überschreiten. Beispielsweise dürfen nicht mehr als 0,0004 % der Subpixel eines Monitors defekt sein.

Darüber hinaus legt AOC noch strengere Qualitätsstandards für bestimmte Typen oder Kombinationen von Pixeldefekten fest, die auffälliger sind als andere. Diese Richtlinie gilt weltweit.



Pixel und Subpixel

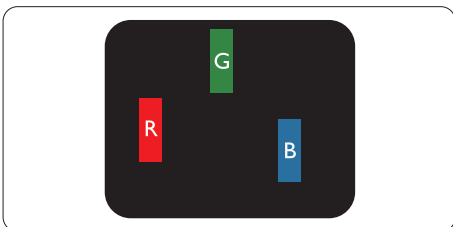
Ein Pixel oder Bildelement besteht aus drei Subpixeln in den Primärfarben Red (Rot), Green (Grün) und Blue (Blau). Viele Pixel zusammen bilden ein Bild. Wenn alle Subpixel eines Pixels leuchten, erscheinen die drei farbigen Subpixel zusammen als ein einzelnes weißes Pixel. Wenn alle dunkel sind, erscheinen die drei farbigen Subpixel zusammen als ein einzelnes schwarzes Pixel. Andere Kombinationen aus leuchtenden und dunklen Subpixeln erscheinen als einzelne Pixel anderer Farben.

Arten von Pixeldefekten

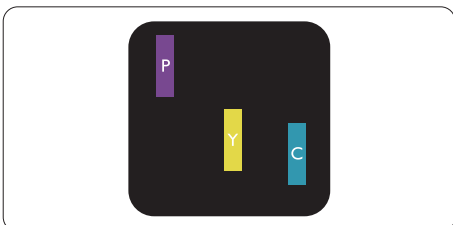
Pixel- und Subpixeldefekte erscheinen auf dem Bildschirm auf unterschiedliche Weise. Es gibt zwei Kategorien von Pixeldefekten und mehrere Typen von Subpixeldefekten innerhalb jeder Kategorie.

Helle Punktdefekte

Helle Punktdefekte erscheinen als Pixel oder Subpixel, die immer leuchten oder 'On (Ein)' sind. Das heißt, ein heller Punkt ist ein Subpixel, das auf dem Bildschirm hervorsticht, wenn der Monitor ein dunkles Pattern (Muster) anzeigt. Es gibt folgende Typen von hellen Punktdefekten.

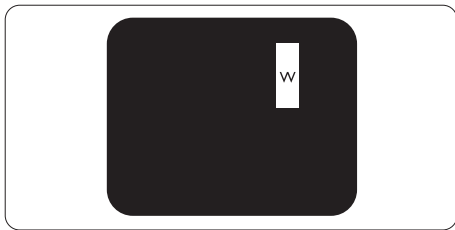


Ein leuchtendes rotes, grünes oder blaues Subpixel.



Zwei benachbarte leuchtende Subpixel:

- Rot + Blau = Lila
- Rot + Grün = Gelb
- Grün + Blau = Cyan (Hellblau)



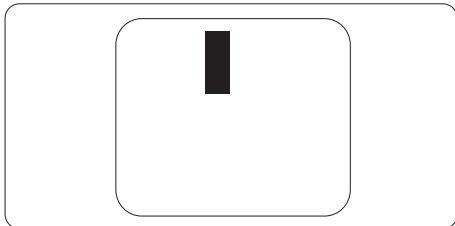
Drei benachbarte leuchtende Subpixel (ein weißes Pixel).

Anmerkung

Ein heller roter oder blauer Punkt muss mehr als 50 Prozent heller sein als die benachbarten Punkte, während ein heller grüner Punkt 30 Prozent heller ist als die benachbarten Punkte.

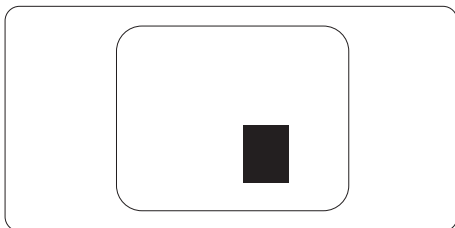
Schwarze Punktdefekte

Schwarze Punktdefekte erscheinen als Pixel oder Subpixel, die stets dunkel oder „aus“ sind. Ein dunkler Punkt ist somit ein Subpixel, das auf dem Bildschirm auffällt, wenn der Monitor ein helles Muster anzeigt. Im Folgenden werden die Arten von schwarzen Punktdefekten beschrieben.



Nähe von Pixeldefekten

Da Pixel- und Subpixeldefekte desselben Typs, die nahe beieinander liegen, auffälliger sein können, legt AOC zudem Toleranzen für die räumliche Nähe von Pixeldefekten fest.



Toleranzen für Pixeldefekte

Um während der Garantiezeit aufgrund von Pixeldefekten Anspruch auf Reparatur oder Austausch zu haben, muss das Panel eines AOC-Monitors Pixel- oder Subpixeldefekte aufweisen, welche die im Online-Handbuch aufgeführten Toleranzwerte überschreiten.

HELLPUNKT-DEFEKTE	AKZEPTABLES LEVEL
1 leuchtendes Subpixel	0
2 benachbarte leuchtende Subpixel	0
3 benachbarte leuchtende Subpixel (ein weißes Pixel)	0
Abstand zwischen zwei Hellpunkt-Defekten*	N/A
Gesamtzahl der Hellpunkt-Defekte aller Typen	0
SCHWARZPUNKT-DEFEKTE	AKZEPTABLES LEVEL
1 dunkles Subpixel	5 oder weniger
2 benachbarte dunkle Subpixel	2 oder weniger
3 benachbarte dunkle Subpixel	1 oder weniger
Abstand zwischen zwei Schwarzpunkt-Defekten*	≥5mm
Gesamtzahl der Schwarzpunkt-Defekte aller Typen	5 oder weniger
GESAMTE PUNKTDEFEKTE	AKZEPTABLES LEVEL
Gesamte helle oder schwarze Punktdefekte aller Type (Typ)	5 oder weniger

Anmerkung

*: 1 oder 2 benachbarte Subpixel-Defekte = 1 Punktdefekt.

Voreingestellte Anzeigemodi

PC Resolution (Auflös.)

Image Ratio (Seitenverhältnis) Schnittstelle Status Resolution (Auflös.)	Full (Voll) (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Full(Square) (Voll(Rechteckig)) 1:1(Square) (1:1(Rechteckig)) Aspect (Seitenverh.)		24.5"		27"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/67Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/72Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x400/70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/56Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/72Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
832x624/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/360Hz			✓	✓				
1280x960/60Hz			✓	✓				
1280x960/360Hz			✓	✓	✓	✓		
1280x1024/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/360Hz			✓	✓				
1728x1080/360Hz			✓	✓				
1920x1080/60Hz	✓	✓						
1920x1080/120Hz	✓	✓						
1920x1080/360Hz	✓	✓						
2336x1296/60Hz					✓	✓		
2336x1296/120Hz					✓	✓		
2336x1296/240Hz					✓	✓		
2336x1296/360Hz					✓	✓		
2560x1080/360Hz	✓	✓						
2560x1440/60Hz							✓	✓
2560x1440/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1440/144Hz	✓	✓					✓	✓
2560x1440/165Hz							✓	✓
2560x1440/200Hz							✓	✓

2560x1440/240Hz							✓	✓
2560x1440/300Hz							✓	✓
2560x1440/360Hz							✓	✓
3440x1440/30Hz	✓	✓						
3440x1440/60Hz	✓	✓						
3440x1440/100Hz	✓	✓						
3440x1440/120Hz	✓	✓						
3440x1440/240Hz	✓	✓						
3440x1440/300Hz	✓	✓						
3440x1440/360Hz	✓	✓						

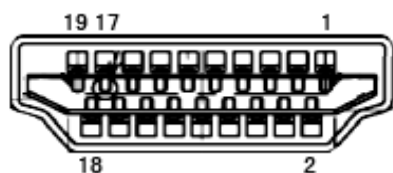
Videoauflösung

Image Ratio (Seitenverhältnis) Schnittstelle Status Resolution (Auflös.)	Full (Voll) (21:9/16:9) 1:1 (21:916:9)		Full(Square) (Voll(Rechteckig)) 1:1(Square) (1:1(Rechteckig)) Aspect (Seitenverh.)		24.5"		27"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	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	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080i,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,119.88Hz/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3840x2160p,50Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p,59.94Hz/60Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p,119.88/120Hz	✓		✓		✓		✓	

Hinweis:

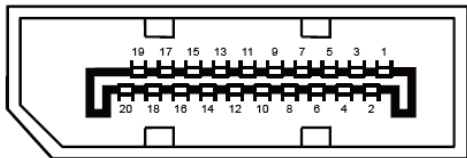
1. Um eine optimale Bildqualität zu erzielen, stellen Sie die Auflösung der Eingangssignalquelle gemäß der oben stehenden Tabelle ein. Die empfohlene Auflösung hängt vom Signalausgabegerät ab: Bei Konsolenspielen ist die „Videoauflösung“ maßgeblich; bei PC-Spielen ist die „PC-Auflösung“ maßgeblich.
2. Um die Einstellung des „Seitenverhältnisses“ am Monitor zu ändern, navigieren Sie im OSD-Menü zu „Spieleinstellungen“ > „Seitenverhältnis“.
3. Die DisplayPort 2.1-Schnittstelle unterstützt UHBR20 mit einer maximalen Bandbreite von 80 Gbit/s, während die HDMI 2.1-Schnittstelle FRL6 mit einer maximalen Bandbreite von 48 Gbit/s unterstützt.
4. Um sicherzustellen, dass die oben genannten Auflösungen korrekt funktionieren, überprüfen Sie bitte zunächst die Kompatibilität Ihrer Grafikkarte. Da verschiedene Grafikkartenhersteller unterschiedliche Richtlinien verfolgen, können einige Optionen ausgeblendet sein. Die tatsächliche Unterstützung hängt von der Grafikkarte ab.
5. Gemäß VESA-Standards kann es bei der Berechnung der Bildwiederholfrequenz (Bildrate) durch verschiedene Betriebssysteme und Grafikkarten zu geringfügigen Abweichungen (+/-1 Hz) kommen. Maßgeblich ist die tatsächliche Bildwiederholfrequenz (Bildrate).

Pinbelegungen



19-poliges Farbdisplay-Signalkabel

Pin-Nr.	Signalname	Pin-Nr.	Signalname	Pin-Nr.	Signalname
1.	TMDS-Daten 2+	9.	TMDS-Daten 0-	17.	DDC-/CEC-Erde
2.	TMDS-Daten 2 Abschirmung	10.	TMDS-Takt +	18.	+5V Stromversorgung
3.	TMDS-Daten 2-	11.	TMDS-Taktabschirmung	19.	Hot-Plug-Erkennung
4.	TMDS-Daten 1+	12.	TMDS-Takt-		
5.	TMDS-Daten 1 Abschirmung	13.	CEC		
6.	TMDS-Daten 1-	14.	Reserviert (N.C. am Gerät)		
7.	TMDS-Daten 0+	15.	SCL		
8.	TMDS-Daten 0 Abschirmung	16.	SDA		



20-poliges Farbdisplay-Signalkabel

Pin-Nr.	Signalname	Pin-Nr.	Signalname
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Hot-Plug-Erkennung
9	ML_Lane 1 (p)	19	DP_PWR zurückführen
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Plug & Play DDC2B-Funktion

Dieser Monitor ist gemäß dem VESA DDC STANDARD mit VESA DDC2B-Funktionalität ausgestattet. Dadurch kann der Monitor dem Host-System seine Identität mitteilen und, abhängig vom verwendeten DDC-Level, zusätzliche Informationen zu seinen Anzeigeeigenschaften übermitteln.

DDC2B ist ein bidirektionaler Datenkanal, der auf dem I2C-Protokoll basiert. Der Host kann über den DDC2B-Kanal EDID-Informationen anfordern.