

AGON

PRO



Руководство пользователя к OLED- монитору AG456UCZD

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

АОС

www.aoc.com

©2023 AOC. All Rights Reserved

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Безопасность.....	1
Национальные условные обозначения	1
Электропитание.....	2
Установка	3
Очистка	4
Прочее.....	5
Сборка	6
Комплект поставки	6
Установка подставки и основания	7
Регулировка угла обзора.....	8
Подключение монитора	9
Установка кронштейна для крепления на стену.....	10
Функция AMD Freesync Premium	12
Функция G-SYNC Compatible.....	13
HDR	14
Функция KVM	15
Обслуживание экрана.....	17
Настройка.....	20
Кнопки управления.....	20
Описание кнопок пульта ДУ.....	21
Описание кнопок управления меню.....	22
OSD Setting (Экранное меню)	24
Game Setting (Настройка игрового режима)	25
Luminance (Яркость)	27
PIP Setting (Настройка функции PIP).....	29
Color Setup (Настройка цветов)	31
Audio (Аудио)	33
Light FX	34
Extra (Дополнительно)	35
OSD Setup (Настройка экранного меню).....	37
Индикаторы.....	38
Поиск и устранение неисправностей	39
Технические характеристики.....	40
Общие технические характеристики.....	40
Предустановленные режимы дисплея.....	42
Назначение контактов	44
Технология Plug and Play	45

Безопасность

Национальные условные обозначения

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

Примечания, напоминания и предупреждения

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



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




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




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


Электропитание


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

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

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

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

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

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

Установка

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

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

! Запрещается класть монитор экраном на пол.

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

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


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


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

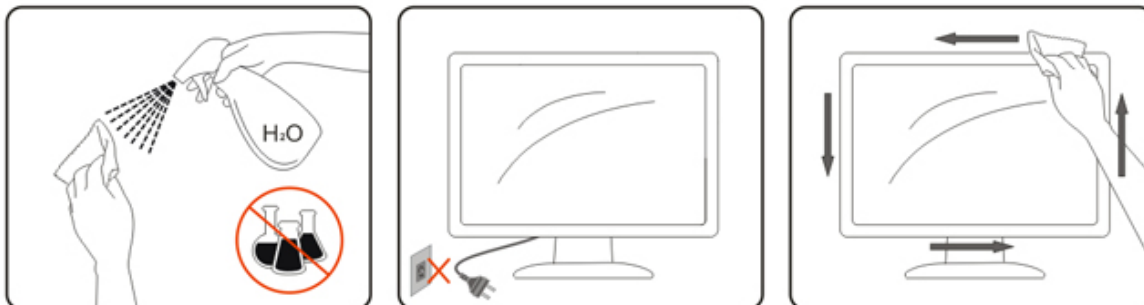
Установка на стойке




Очистка


 Регулярно производите чистку корпуса устройства влажной мягкой тканью.


 При чистке используйте мягкий хлопок или микрофибру. Ткань должна быть слегка влажной, не допускайте попадания жидкости в корпус.




 Перед чисткой изделия необходимо отсоединить кабель питания.


Прочее

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

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

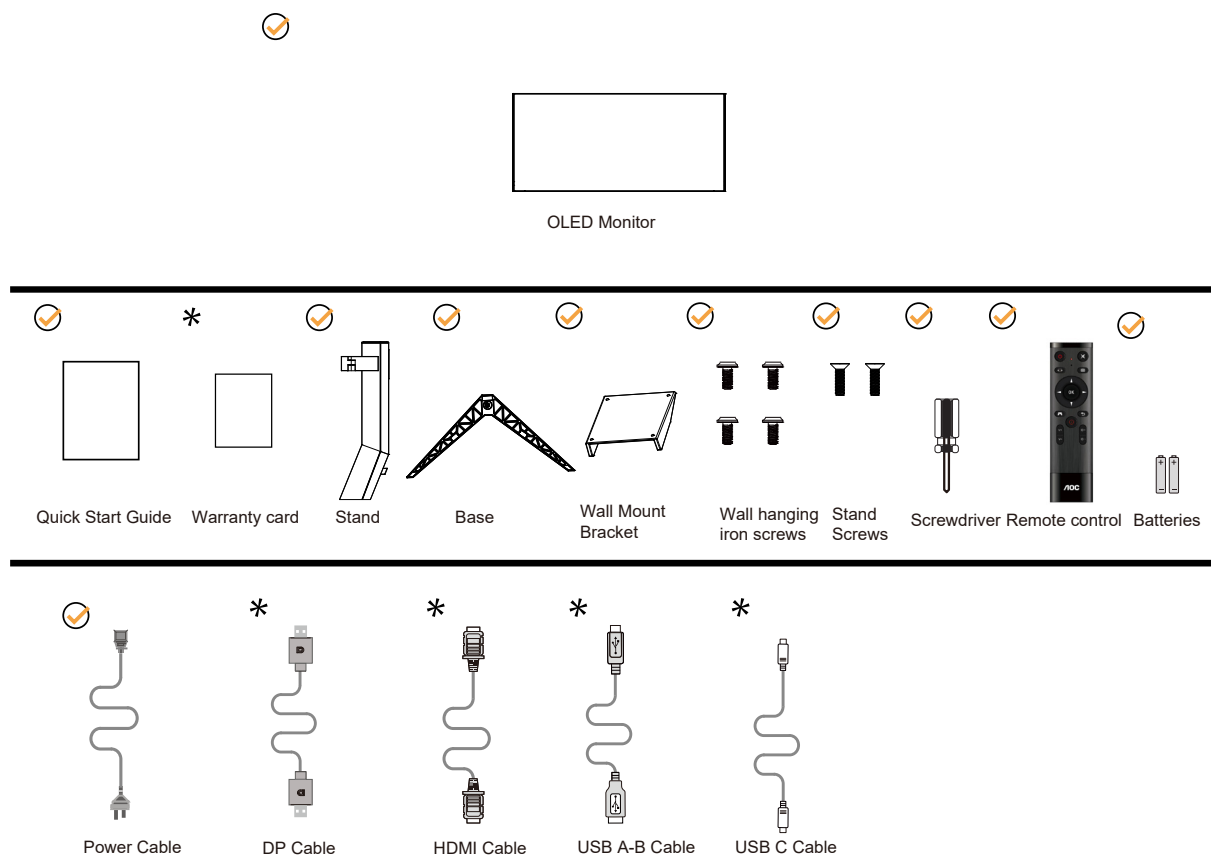
 Во время работы не следует подвергать OLED-монитор сильным вибрациям и ударным нагрузкам.

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

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

Сборка

Комплект поставки

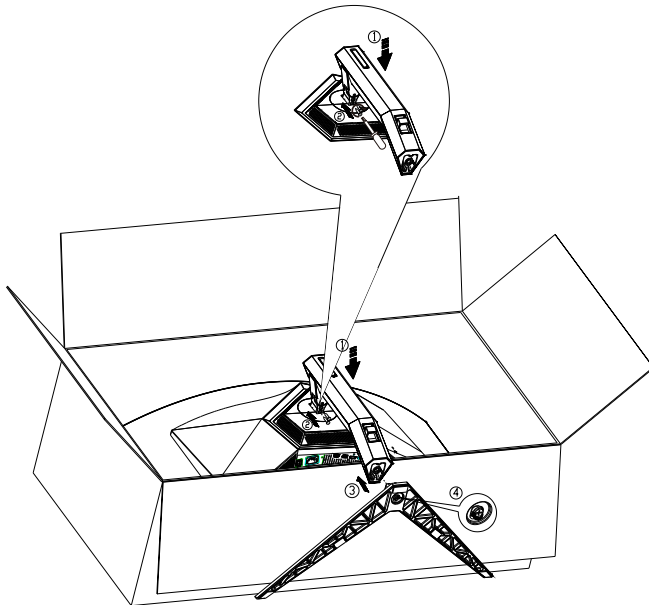


*В комплекты поставки для разных стран и регионов могут входить различные наборы сигнальных кабелей . Для получения дополнительных сведений следует обращаться к местному дилеру или в представительство компании AOC.

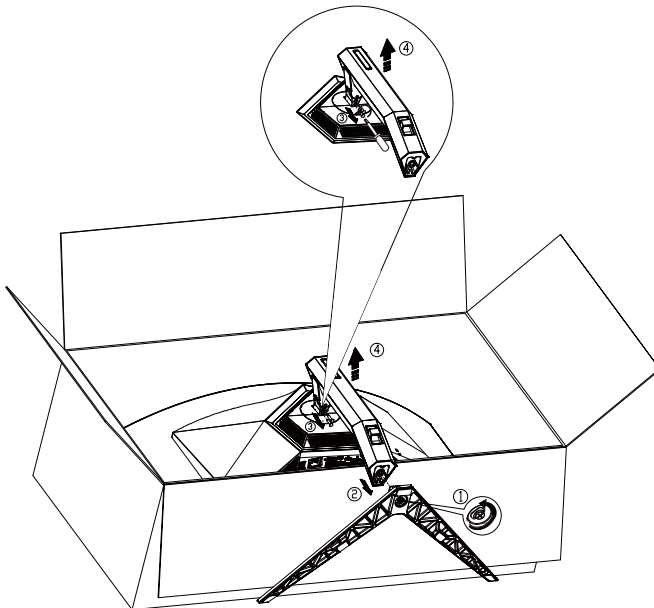
Установка подставки и основания

Сборку подставки следует выполнять в указанной последовательности.

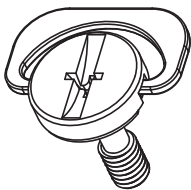
Сборка:



Удалите:



Технические характеристики для винтов основания: М8*35 мм (эффективная длина резьбы 10 мм)

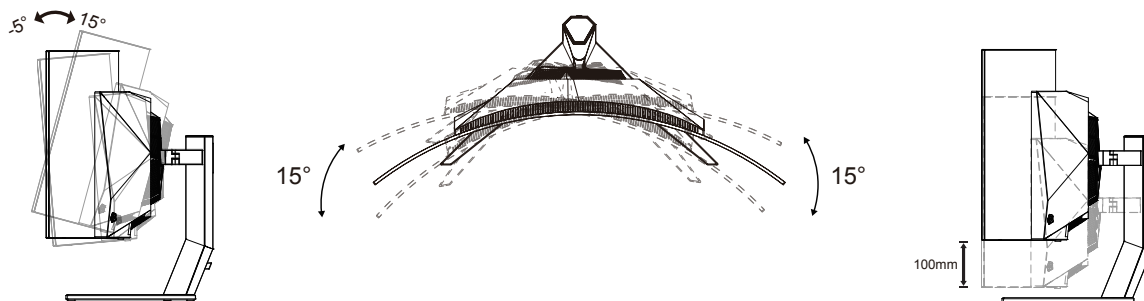


Регулировка угла обзора

Для оптимального просмотра рекомендуется прямо смотреть на экран монитора и отрегулировать угол монитора в соответствии со своими предпочтениями.

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

Угол наклона монитора регулируется в указанном ниже диапазоне.



ПРИМЕЧАНИЕ.

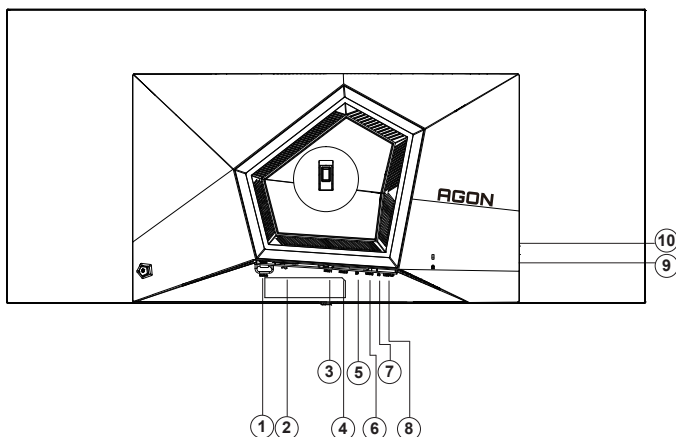
Во время изменения угла наклона монитора не касайтесь OLED-экрана. Это может привести к его повреждению.

Внимание!

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

Подключение монитора

Кабельные соединения на задней панели монитора:



1. Выключатель питания
2. Электропитание
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DP
6. USB C
7. Микрофонный вход
8. Восходящий порт USB3.2 Gen1
9. Нисходящий порт USB3.2 Gen1 + быстрая зарядка
Нисходящий порт USB3.2 Gen1 x1
10. Нисходящий порт USB3.2 Gen1 x2

Подключение к ПК

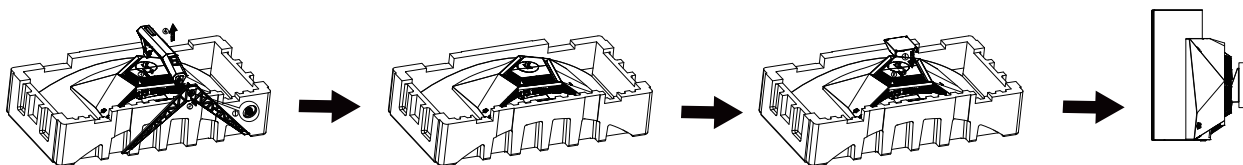
1. Плотно вставьте шнур питания в соответствующий разъем на задней панели монитора.
2. Выключите компьютер и отсоедините кабель питания.
3. Подсоедините сигнальный кабель монитора к видеоразъему на компьютере.
4. Подключите к ближайшей розетке шнуры питания компьютера и монитора.
5. Включите компьютер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

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

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

Установка кронштейна для крепления на стену

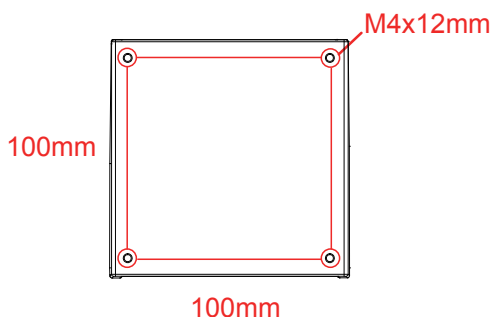
Подготовка к установке дополнительного кронштейна для крепления монитора к стене.



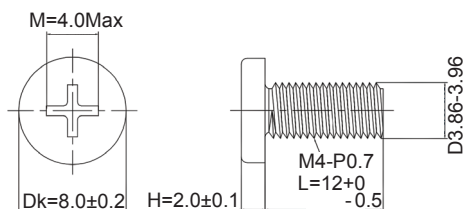
Монитор можно прикрепить к рычагу для крепления к стене, который приобретается отдельно. Отключите питание перед выполнением этой процедуры. Выполните следующие действия:


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

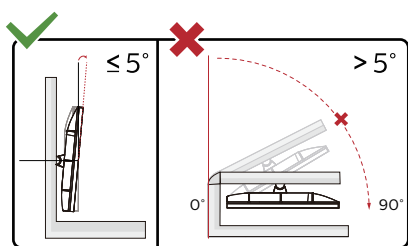
Настенное крепление:



Спецификация винтов для настенного крепления: M4*12mm



 **Примечание:** Установка отверстий VESA не подходит для всех моделей, проконсультируйтесь с дилером или официальным подразделением AOC. Всегда обращайтесь к производителю для установки настенной установки.



* Конструкция монитора может отличаться от показанной на иллюстрациях.

Внимание!

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

Функция AMD Freesync Premium

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

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

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

Функция G-SYNC Compatible

1. Функция G-SYNC Compatible работает с DP
2. Чтобы наслаждаться идеальным игровым процессом при использовании G-SYNC, вам необходимо приобрести отдельную видеокарту NVIDIA, поддерживающую G-SYNC.

Системные требования для использования G-Sync

Настольный компьютер подключен к монитору G-SYNC:

Поддерживаемые видеокарты: для функций G-SYNC требуются видеокарты NVIDIA GeForce® GTX 650 Ti BOOST или выше.

Драйвер: R340.52 или выше

Операционная система:

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

Требования к системе: должен поддерживаться интерфейс DisplayPort 1.2 графического процессора;

Ноутбук подключен к монитору G-SYNC:

Поддерживаемые видеокарты: NVIDIA GeForce® GTX 980M, GTX 970M, GTX 965M GPU или более мощные видеокарты

Драйвер: R340.52 или выше

Операционная система:

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

Требования к системе: должен поддерживаться интерфейс DisplayPort 1.2, управляемый напрямую графическим процессором.

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

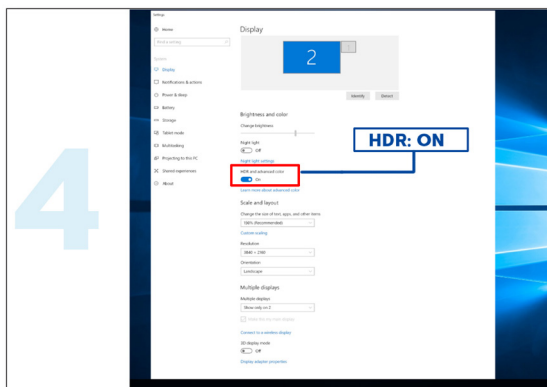
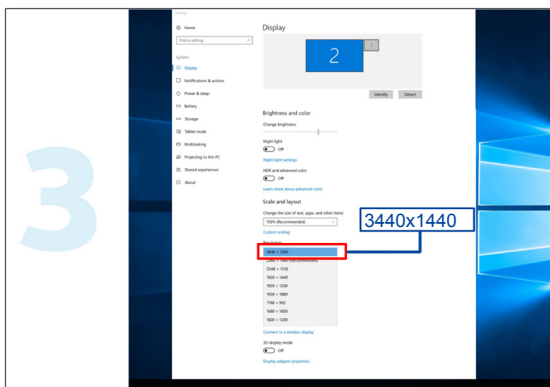
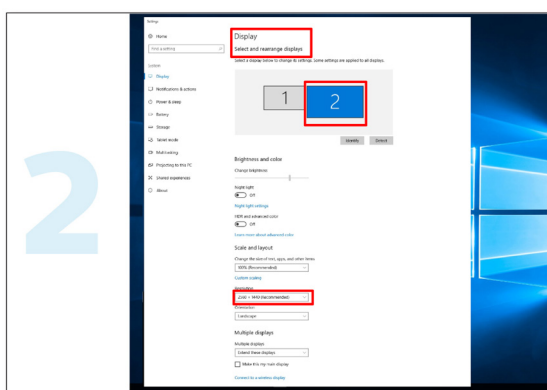
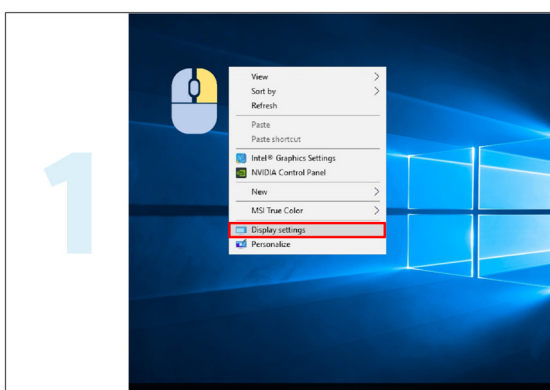
HDR

Монитор поддерживает входные сигналы в формате HDR10.

Монитор может автоматически активировать функцию HDR, если плеер и видеоизображение совместимы с этой функцией. За сведениями о совместимости устройства и видеоизображения обращайтесь к производителю устройства и поставщику видеоизображения. Выберите для функции HDR режим «Откл.», если автоматически активировать эту функцию не требуется.

Примечание:

1. 3840 × 2160 при 50/60 Гц доступно только на таких устройствах, как UHD-плееры или Xbox/PS.
2. Настройки дисплея:
 - а. Введите «Настройки дисплея», выберите разрешение 3440 x 1440 и включите функцию HDR.
 - б. Измените, чтобы выбрать разрешение 3440 x 1440 (если доступно) для достижения наилучших эффектов HDR.



Функция KVM

Что такое KVM?

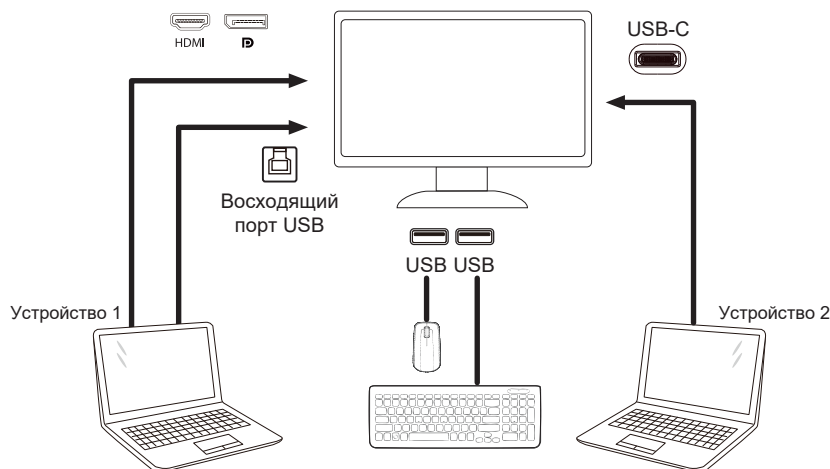
С помощью функции KVM можно отображать изображение с двух ПК, или двух ноутбуков, или одного ПК и одного ноутбука на одном мониторе AOC и управлять двумя устройствами с помощью одного комплекта клавиатуры и мыши. Переключайтесь между управлением ПК или ноутбуком, выбирая источник входного сигнала в пункте Input Select (Выбор входа) экранного меню.

Как использовать KVM?

ШАГ 1. Подключите одно устройство (ПК или ноутбук) к монитору через USB C.

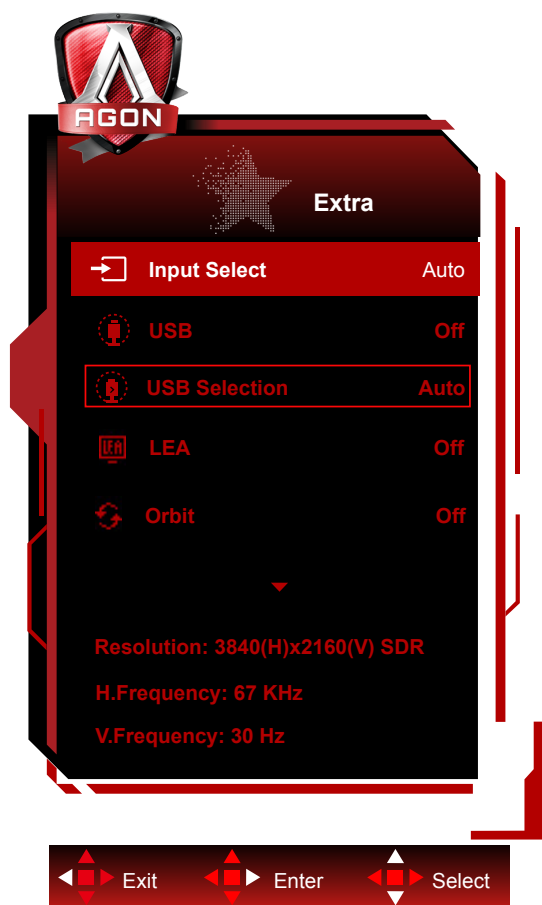
ШАГ 2. Подключите другое устройство к монитору через HDMI или DisplayPort. Затем также подключите это устройство к монитору с помощью восходящего порта USB.

ШАГ 3. Подключите периферийные устройства (клавиатуру и мышь) к монитору через порт USB.



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

ШАГ 4. Войдите в экранное меню. Перейдите на страницу Extra (Дополнительно) и выберите «Auto» (Авто), «USB C» или «USB UP» (Восходящий порт USB) на вкладке USB Selection (Выбор USB).



USB Selection (Выбор USB)	Описание функции
Auto (Авто)	При выборе пункта «Auto» (Авто), USB C или USB Up (Восходящий порт USB) выбирается в зависимости от источника входного сигнала.
USB C	Выполняет функцию USB-концентратора с помощью кабеля Type-C.
USB Up (Восходящий порт USB)	Выполняет функцию USB-концентратора с помощью кабеля USB B.

Обслуживание экрана

Для уменьшения риска появления на экране остаточного изображения необходимо регулярно проводить обслуживание по описанной ниже схеме. При игнорировании данных рекомендаций гарантия может быть снята.

• Избегайте вывода на экран статического изображения на продолжительное время.

Под статическим изображением понимается изображение, которое не меняется в течение продолжительного времени, например фотография.

Статическое изображение может привести к необратимому повреждению экрана OLED. В результате изображение остается на экране даже после окончания показа.

Для наиболее эффективной работы экрана:

1. Не допускайте статических изображений. Не выводите статическое изображение на экран на продолжительное время (4 часа). Это может привести к появлению послеизображения (выгорания). Если вам необходимо вывести на экран изображение на длительный срок, максимально уменьшите яркость и контрастность экрана.
2. Используйте режим Полноэкранный режим. При просмотре видео, ограниченного рамками сверху/снизу или по бокам (например, видео формата 4:3), могут появляться шумы или ложные дефекты. Во избежание подобных проблем используйте полноэкранный режим.
3. Не наклеивайте стикеры. Никогда не наносите наклейки или стикеры на экранную поверхность. Это может привести к повреждению экрана.

• Не рекомендуется использовать дисплей непрерывно более четырех часов.

В устройстве используется сразу несколько технологий для уменьшения вероятности или исключения появления остаточного изображения (выгорания). Во избежание появления остаточного изображения и сохранения качества показа на должном уровне не меняйте настройки экрана по умолчанию.

• LEA (Алгоритм извлечения логотипа)

Функция LEA предназначена для защиты от остаточного изображения и автоматически регулирует яркость дисплея по участкам.

По умолчанию эта функция включена, ее можно настроить в экранном меню.

• TRC (Регулировка яркости по временному пику)

Данная функция автоматически регулирует яркость экрана, если обнаружено длительное статическое изображение.

Она всегда включена «Всегда вкл.».

• Вращение пикселей (смещение изображения)

Вращение немного смещает изображение на экране на пиксельном уровне каждую секунду для профилактики остаточного изображения.

По умолчанию эта функция включена в значении «Минимальное смещение». На уровне «Максимальное» смещение максимальное. «Выкл.» отключает смещение и увеличивает шансы на появление остаточного изображения. Функция настраивается в экранном меню.

• CPC (Регулировка мощности по выпуклой модели)

Функция снижает вероятность появления остаточного изображения за счет автоматической регулировки мощности для каждого изображения по выпуклой математической модели, которая имеет высокий уровень посередине и низкий уровень по двум сторонам.

Она всегда включена «Всегда вкл.».

• LBC (Регулировка локальной яркости)

Функция снижает вероятность появления остаточного изображения за счет автоматической регулировки яркости на тех участках дисплея, где совокупная средняя яркость определяется как завышенная.

Она всегда включена «Всегда вкл.».

• Pixel Refresh (Устранение остаточного изображения)

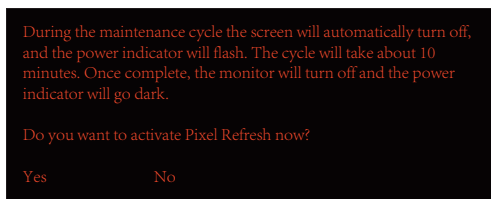
Остаточное изображение возникает на дисплеях OLED, когда выводимое изображение долгое время (примерно 4 часа непрерывно) остается статичным.

Для того чтобы убрать возможное остаточное изображение и достичь максимальной производительности дисплея, необходимо регулярно запускать функцию компенсации/коррекции экрана и удаления появившихся пятен.

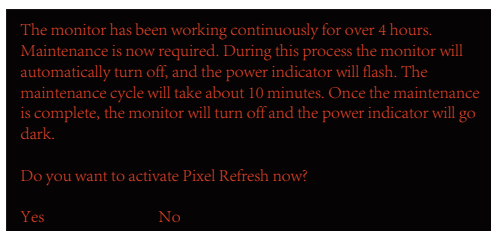
Цикл обслуживания (только для стран ЕС)

Данную функцию можно запустить несколькими способами:

1). Из экранного меню: выбрать функцию удаления остаточного изображения вручную и нажать «Да».



2). Из окна предупреждения (всплывает через 4 часа непрерывной работы): нажать «Да».



Если экран был непрерывно включен 4 часа и более, функция компенсации/коррекции экрана и удаления остаточного изображения запустится автоматически после выключения экрана или через 2 часа в режиме ожидания.

Пока функция в работе, не выключайте питание.

Сначала монитор запустит функцию компенсации и коррекции экрана в течение примерно 30 секунд. Индикатор питания будет мигать белым (3 секунды горит белым / на 3 секунды гаснет).

Затем запустится и будет работать примерно 10 минут функция удаления остаточного изображения. Индикатор питания будет мигать белым (1 секунду горит белым / на 1 секунду гаснет).

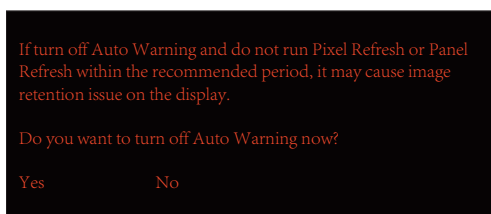
По завершении процесса индикатор питания станет оранжевым (режим ожидания) или погаснет, если монитор был выключен.

Если в ходе данной процедуры пользователь нажмет кнопку включения питания монитора, она будет приостановлена. При этом процесс включения займет примерно на 5 секунд дольше обычного.

Интервал, в течение которого была активна функция удаления остаточного изображения, можно посмотреть в разделе «Дополнительные настройки» экранного меню.

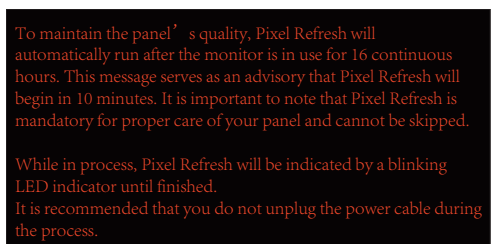
• Автоматическое предупреждение

Отключение автоматического предупреждения и игнорирование функций обновления пикселей или обновления панели в рекомендованные сроки может привести к появлению остаточного изображения на дисплее.



Когда общее время использования экрана приблизится к 16 часам, за 10 минут до этого срока начнут появляться предупреждения с таймером обратного отсчета (от 10 до 1 минуты).

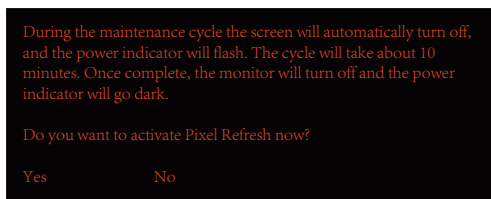
Таким образом монитор предупреждает о запуске режима обслуживания и дает возможность сохранить необходимые файлы.



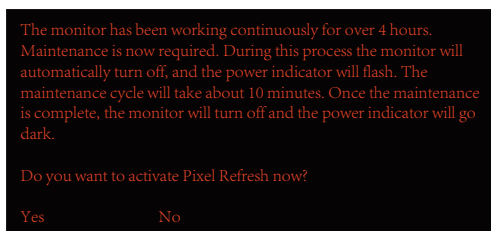
Цикл обслуживания (не для стран ЕС)

Данную функцию можно запустить несколькими способами:

1). Из экранного меню: выбрать функцию удаления остаточного изображения вручную и нажать «Да».



2). Из окна предупреждения (всплывает через 4 часа непрерывной работы): нажать «Да».



При нажатии «Нет», запрос будет выводиться на экран каждый час после того, как монитор проработает 24 часа, пока не будет выбран ответ «Да».

Если не выбран ни один вариант «Да» или «Нет», предупреждение будет выводиться каждый час после того, как монитор проработал 24 часа, пока пользователь не выберет «Да».

Если экран был непрерывно включен 4 часа и более, функция компенсации/коррекции экрана и удаления остаточного изображения запустится автоматически после выключения экрана или через 15 минут в режиме ожидания.

Пока функция в работе, не выключайте питание.

Сначала монитор запустит функцию компенсации и коррекции экрана в течение примерно 30 секунд. Индикатор питания будет мигать белым (3 секунды горит белым / на 3 секунды гаснет).

Затем запустится и будет работать примерно 10 минут функция удаления остаточного изображения. Индикатор питания будет мигать белым (1 секунду горит белым / на 1 секунду гаснет).

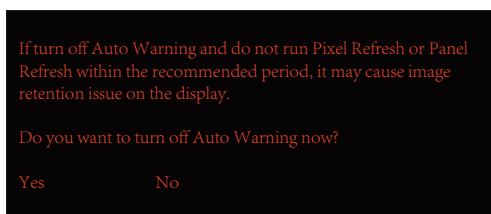
По завершении процесса индикатор питания станет оранжевым (режим ожидания) или погаснет, если монитор был выключен.

Если в ходе данной процедуры пользователь нажмет кнопку включения питания монитора, она будет приостановлена. При этом процесс включения займет примерно на 5 секунд дольше обычного.

Интервал, в течение которого была активна функция удаления остаточного изображения, можно посмотреть в разделе «Дополнительные настройки» экранного меню.

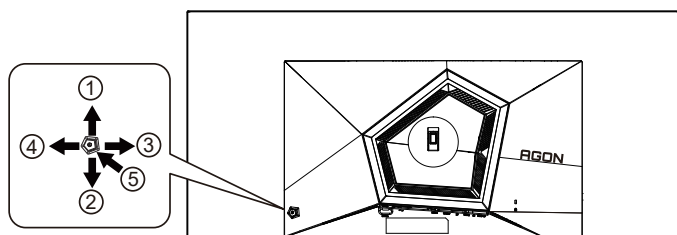
• Автоматическое предупреждение

Отключение автоматического предупреждения и игнорирование функций обновления пикселей или обновления панели в рекомендованные сроки может привести к появлению остаточного изображения на дисплее.



Настройка

Кнопки управления



1	Источник / Вверх
2	Прицел / Вниз
3	Игровой режим / Влево
4	Light FX / Вправо
5	Питание / Меню / Ввод

Питание / Меню / Ввод

Нажмите кнопку «Питание», чтобы включить монитор.

Если экранное меню закрыто, нажмите эту кнопку для вызова экранного меню. Если меню отображается, эта кнопка служит для подтверждения выбора. Удерживайте эту кнопку нажатой 2 секунды, чтобы выключить монитор.

Прицел

Когда не отображается меню, нажмите кнопку «Прицел», чтобы показать или скрыть прицел.

Игровой режим / Влево

Если экранное меню закрыто, нажмите кнопку «Влево», чтобы активировать функцию игрового режима, а затем кнопками «Влево» и «Вправо» выберите нужный игровой режим (FPS, RTS, Гонки, Игрок 1, Игрок 2 или Игрок 3) в зависимости от конкретного типа игры.

Light FX / Вправо

Если экранное меню закрыто, нажмите на кнопку «Вправо» для включения функции Light FX.

Источник / Вверх

Если экранное меню закрыто, кнопка «Источник» будет функционировать как «горячая» клавиша.

Описание кнопок пульта ДУ



1		Включение и отключение питания.
2		Переключение источника входного сигнала.
3		Отключение звука
4		Вызов экранного меню.
5		Настройка экранного меню, увеличение значений.
6		Возврат к предыдущему уровню экранного меню.
7		Подтверждение настройки экранного меню.
8		Вызов экранного меню. Подтверждение настройки экранного меню.
9		Настройка экранного меню, уменьшение значений.
10		Открытие игрового режима.
11		Возврат к предыдущему уровню экранного меню
12		Увеличение яркости
13		Уменьшение яркости
14		Увеличение громкости
15		Уменьшение громкости
16		Прицел.

Описание кнопок управления меню



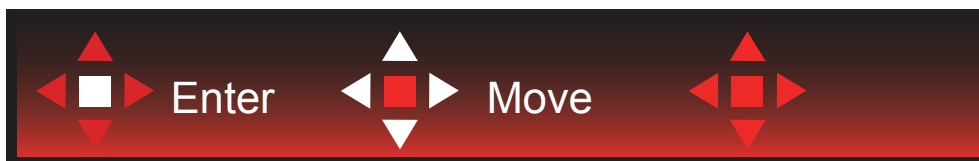
Ввод: кнопка «Ввод» служит для перехода на следующий уровень меню.
Перемещение: кнопки «Влево», «Вверх» и «Вниз» служат для выбора пунктов меню.
Выход: для выхода из меню служит кнопка «Вправо».



Ввод: кнопка «Ввод» служит для перехода на следующий уровень меню.
Перемещение: кнопки «Вправо», «Вверх» и «Вниз» служат для выбора пунктов меню.
Выход: для выхода из меню служит кнопка «Влево».



Ввод: кнопка «Ввод» служит для перехода на следующий уровень меню.
Перемещение: кнопки «Вверх» и «Вниз» служат для выбора пунктов меню.
Выход: для выхода из меню служит кнопка «Влево».



Перемещение: кнопки «Влево», «Вправо» и «Вниз» служат для выбора пунктов меню.



Выход: кнопка «Влево» служит для возврата на предыдущий уровень меню.
Ввод: кнопка «Вправо» служит для перехода следующий уровень меню.
Выбор: кнопки «Вверх» и «Вниз» служат для выбора пунктов меню.



Ввод: кнопка «Ввод» служит для применения настроек меню и возврата к предыдущему уровню.
Выбор: для регулировки настроек в меню служит кнопка «Вниз».



Выбор: для регулировки настроек в меню служат кнопки «Вверх» и «Вниз».

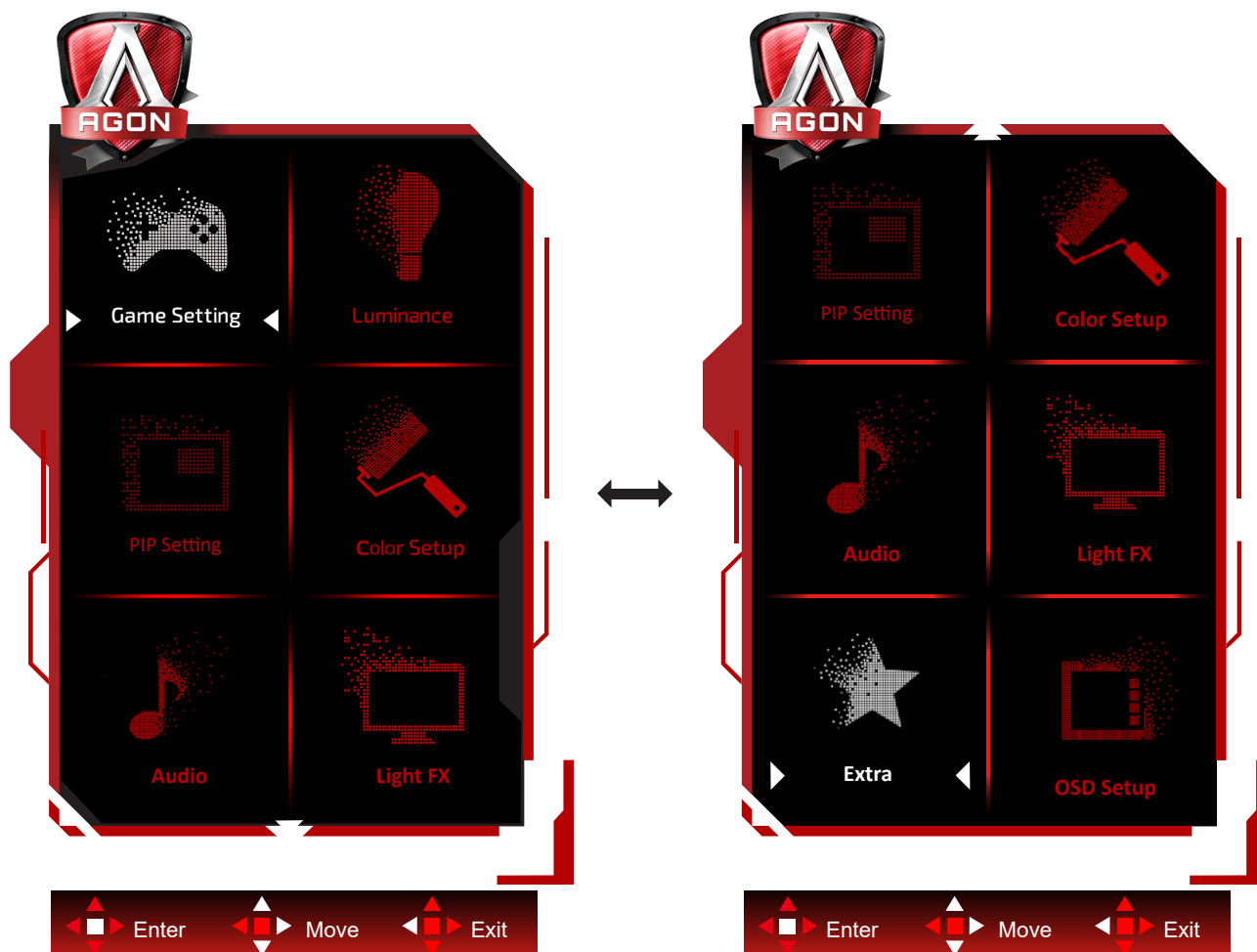


Ввод: кнопка «Ввод» служит для возврата на предыдущий уровень меню.

Выбор: для регулировки настроек в меню служат кнопки «Влево» и «Вправо».

OSD Setting (Экранное меню)

Работа с экранным меню осуществляется непосредственно с помощью кнопок управления.




- 1) Нажмите кнопку MENU для вызова экранного меню.
- 2) Используйте кнопки согласно описанию для выбора и настройки параметров в экранном меню.
- 3) Функция блокировки (разблокирования) экранного меню: Чтобы заблокировать или разблокировать экранное меню, нажмите и удерживайте кнопку «Вниз» в течение 10 секунд, когда экранное меню закрыто.

Примечание.

- 1) Если изделие оснащено только одним сигнальным входом, элемент «Input Select» (Выбор входа) будет отключен.
- 2) Режимы ECO (кроме режима Обычный), DCR и DCB. Из указанных четырех режимов можно выбрать только один.

Game Setting (Настройка игрового режима)



	Game Mode (Игровой режим)	Off (Выкл.)	Оптимизация в игровом режиме недоступна.
		FPS (Шутер)	Функция предназначена для игр в жанре FPS (шутер от первого лица). Улучшение детализации черного в темных сценах.
		RTS (Стратегия)	Функция предназначена для игр в жанре RTS (стратегия в реальном времени). Улучшение качества изображения.
		Racing (Гонки)	Функция предназначена для игр в жанре Racing (Гонки). Обеспечивает минимальное время отклика и высокую насыщенность цветов.
		Gamer 1 (Игрок 1)	Пользовательские настройки, сохраненные в профиле Gamer 1 (Игрок 1).
		Gamer 2 (Игрок 1)	Пользовательские настройки, сохраненные в профиле Gamer 2 (Игрок 1).
		Gamer 3 (Игрок 1)	Пользовательские настройки, сохраненные в профиле Gamer 3 (Игрок 1).
Shadow Control (Настройка теней)	0-100	По умолчанию для настройки теней установлено значение 50, а конечный пользователь может установить значение 50 от 100 до 0 для увеличения контрастности и получения четкого изображения. 1. Если изображение слишком темное, а его элементы трудно различимы, четкость изображения можно повысить, отрегулировав значение от 50 до 100. 2. Если изображение слишком светлое, а его элементы трудно различимы, четкость изображения можно повысить, отрегулировав значение от 50 до 0.	
Shadow Boost (Усиление тени)	Off (Выкл.) / Уровень 1 / Уровень 2 / Уровень 3	Улучшение детализации в темной или яркой области экрана, чтобы отрегулировать яркость в яркой области и убедиться, что она не перенасыщена.	

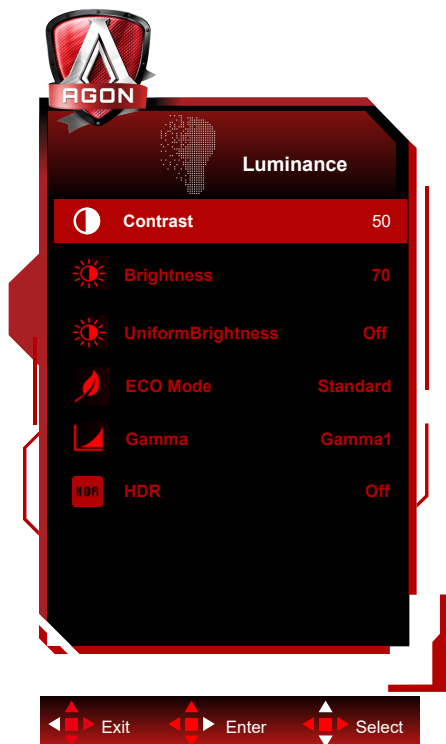
Game Color (Цвет игры)	0-20	Функция изменения цвета, используемого во время игры, позволяет выбирать уровни 0-20 для регулирования насыщенности цвета с целью получения более оптимального изображения
Sniper Scope (Прицел)	Off (Выкл.) /1.0 /1.5 /2.0	Локальное масштабирование, чтобы улучшить прицеливание при стрельбе.
AMD FreeSync	On (Вкл.)/Off (Выкл.)	Выключение и включение AMD FreeSync Premium/G-SYNC.
Low input Lag (Низкая задержка ввода)	On (Вкл.)/Off (Выкл.)	Отключение буфера кадров может уменьшить задержку ввода. Примечание. Малая задержка ввода отключена по умолчанию и не регулируется, если частота кадров менее 120 Гц; задержка включается по умолчанию и не регулируется, если частота кадров равна 120 Гц в режиме AMD FreeSync Premium/G-SYNC (Адаптивная синхронизация).
Счетчик кадров	Откл. / Справа сверху / Справа снизу / Слева снизу / Слева сверху	Отображение частоты кадров в выбранном углу экрана. (Функция «счетчик кадров» работает только при наличии видеокарты AMD.)

Примечание:

Если для параметра «Режим HDR» в разделе «Luminance (Яркость)» установлено значение «не выкл.», то «Игровой режим», «Контроль теней» и «Игровой цвет» нельзя настроить.

Если для параметра «Color Space» (Цветовое пространство) в разделе «Color Settings» (Параметры цвета) установлено значение sRGB или DCI-P3, элементы «Game Mode» (Игровой режим), «Dark Field Control» (Управление темной областью) и «Game Tone» (Оттенок игры) не настраиваются.

Luminance (Яркость)



	Contrast (Контраст)	0-100	Контраст из цифрового регистра.
	Brightness(Яркость)	0-100	Регулировка яркости подсветки
	Uniform Brightness (Равномерная яркость)	On (Вкл.)/Off (Выкл.)	Включите параметр Uniform Brightness (Равномерная яркость), который позволяет выровнять пиковую яркость в режиме SDR, даже если размер окна белого экрана изменяется.
	Eco mode (Эконом)	Standard (Стандарт)	Стандартный режим
		Text (Текст)	Режим для работы с текстами
		Internet (Интернет)	Режим для работы в Интернете
		Game (Игра)	Game Mode (Игровой режим)
		Movie (Кино)	Режим для просмотра кинофильмов
		Sports (Спорт)	Режим для просмотра спортивных мероприятий
	Gamma (Гамма)	Reading(чтения)	Режим чтения
Gamma1 (Режим 1)		Установка режима гаммы 1	
Gamma2 (Режим 2)		Установка режима гаммы 2	
HDR	Gamma3 (Режим 3)	Установка режима гаммы 3	
	Off / DisplayHDR / HDR Picture / HDR Movie / HDR Game	Настройте профиль HDR в соответствии с пользовательскими требованиями. Примечание. При обнаружении HDR-контента отображается параметр HDR для настройки.	
HDR Mode	Off / HDR Picture / HDR Movie / HDR Game	Оптимизирован в соответствии с цветом и контрастностью изображения, имитирует эффект HDR. Примечание. Если HDR-контент не обнаружен, отображается параметр HDR для настройки.	

Примечание:

1. Если для параметра «Режим HDR» в режиме «Luminance (Яркость)» установлено значение «не выкл.», параметры «Контрастность», «Эко-режим» и «Гамма» нельзя настроить.
2. Если для параметра HDR в разделе «Luminance (Яркость)» установлено значение «не выкл.», все элементы в разделе «Luminance (Яркость)» нельзя настроить.

Если для параметра «Color Space» (Цветовое пространство) в разделе «Color Settings» (Параметры

цвета) установлено значение sRGB или DCI-P3, элементы «Contrast» (Контрастность), «Brightness Scenario Mode» (Режим сценария яркости), «Gamma» (Гамма) и «HDR/HDR Mode» (Режим HDR/HDR) не настраиваются.

PIP Setting (Настройка функции PIP)



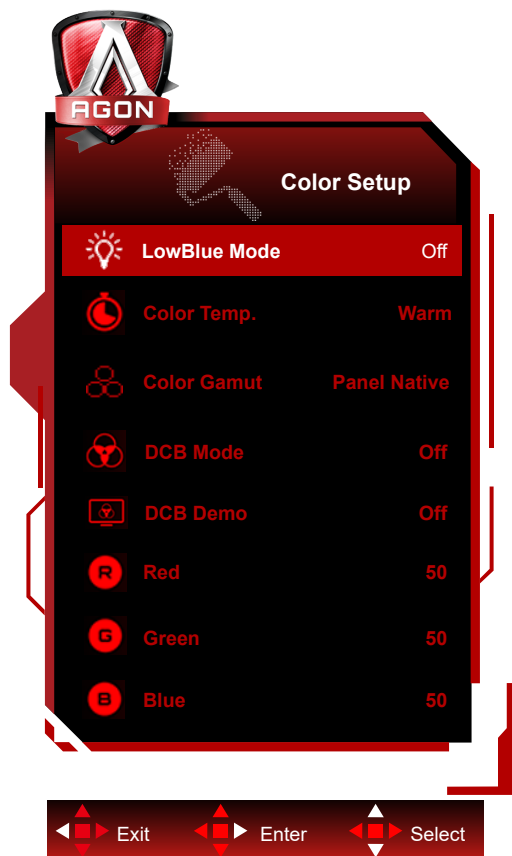
	PIP	Off (Выкл.) / PIP / PBP	Отключение и включение режимов PIP или PBP.
	Main Source (Основ. источник)		Выбор источника сигнала для основного экрана.
	Sub Source (Допол. источник)		Выбор источника сигнала для дополнительного экрана.
	Size (Размер)	Small (Малый) / Middle (Средний) / Large (Большой)	Выбор размера экрана.
	Position (Положение)	Right-up (Справа вверху)	Установка местоположения экрана.
		Right-down (Справа внизу)	
		Left-up	
Left-down			
Audio (Аудио)	On (Вкл.): Звук PIP	Отключение и включение настройки звука.	
	Off (Выкл.): Основной звук		
Swap (Замена)	On (Вкл.): Замена	Замена источников сигнала для экранов.	
	Off (Выкл.): никакого действия		

Примечание:

- 1) Когда для параметра «HDR» в разделе «Яркость» установлено не выключенное состояние, все элементы в разделе «Настройка PIP» не могут быть изменены.
- 2) Если включен режим PIP/PBP, некоторые связанные с цветом настройки в экранном меню действительны только для основного экрана и не поддерживаются для дополнительного экрана. Следовательно, основной и дополнительный экраны могут иметь разные цветовые настройки.
- 3) Установите значение разрешения входного сигнала 1720x1440 при 60 Гц в режиме PBP для достижения желаемого эффекта отображения.
- 4) Если включен режим PIP/PBP, совместимость источника входного сигнала основного/дополнительного экрана показана в следующей таблице:

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

Color Setup (Настройка цветов)



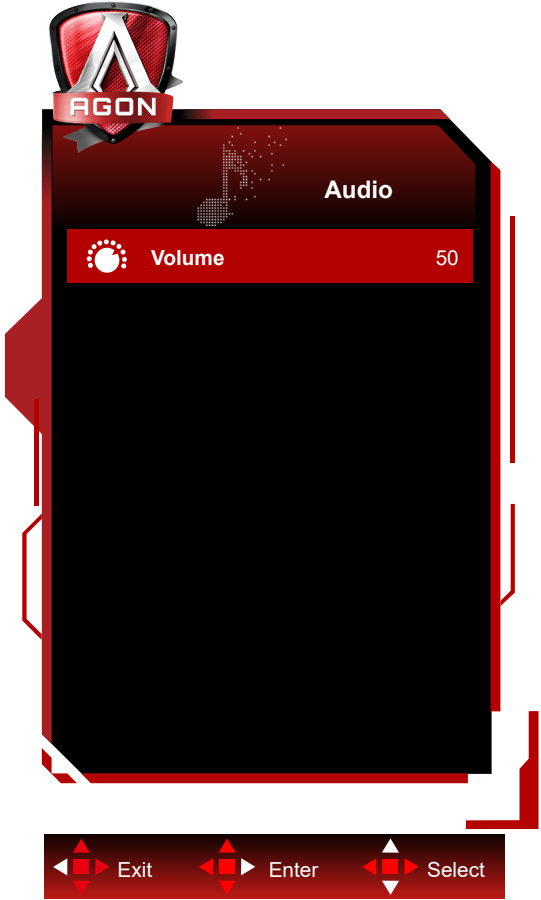
	LowBlue Mode(Фильтр синего света)	Откл. / Мультимедиа / Интернет / Офис / Чтение	Позволяет уменьшить интенсивность синего света за счет управления цветовой температурой.
	Color Temp. (Цветовой Режим)	Warm (Тёплый)	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения теплых цветов.
		Normal (Нормальный)	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения нормальных цветов.
		Cool (Холодный)	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения холодных цветов.
		User (Пользов.)	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения цветов пользователя.
	Color Gamut (Цветовая палитра)	Исходная панель	Стандартная панель цветового пространства.
		sRGB	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения sRGB-цветов.
		DCI-P3	Цветовое пространство DCI-P3.
	DCB Mode (DCB Режим)	Off	отключить режим ECO
		Full Enhance (Ул. По всем пар.)	включить режим Full Enhance
		Nature Skin (Ест. Оттен. Кожи)	включить режим Nature Skin
		Green Field (Зеленое Поле)	включить режим Green Field
		Sky-blue (Синее Небо)	включить режим Sky-blue
AutoDetect (Автоопределение)		включить режим AutoDetect	
DCB Демо (DCB Демонстрация)	вкл. или выкл.	Отключение и включение демонстрации	
Red (Красный)	0–100	Коэффициент усиления красного цвета из цифрового регистра.	
Green (Зеленый)	0–100	Коэффициент усиления зеленого цвета из цифрового регистра.	
Blue (Синий)	0–100	Коэффициент усиления синего цвета из цифрового регистра.	


Примечание:

Если для параметров «Режим HDR» или HDR в разделе «Luminance (Яркость)» установлено значение «не выкл.», все параметры в разделе «Настройка цвета» нельзя настроить.

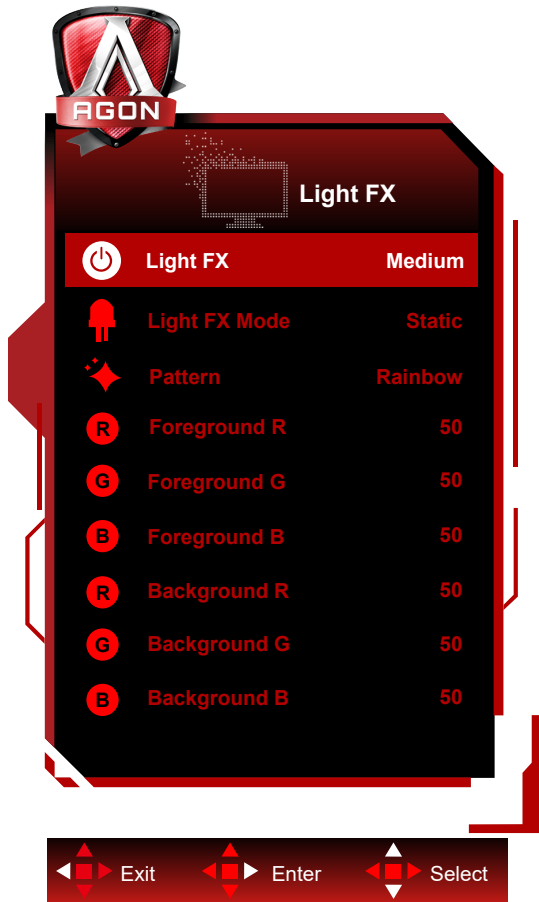
Если для параметра Color Space (Цветовое пространство) установлено значение sRGB или DCI-P3, настройка всех остальных параметров в пункте Color Settings (Настройки цвета) станет невозможной.


Audio (Аудио)



	Громкость	0-100	Настройка уровня громкости
---	-----------	-------	----------------------------

Light FX



	Light FX	Выкл. / Низ. / Средняя / Высокая	Выбор интенсивности Light FX.
	Режим Light FX	Аудио1 / Аудио2 / Статический / Смещение темной точки / Сдвиг градиента / Распространение заливки / Капельная заливка / Распространение капельной заливки / Пульсация / Смещение светлой точки / Масштабирование / Радуга / Водная волна / Мигание / Демо	Выбор режима Light FX
	Шаблон	Red / Green / Blue / Радуга / Задается пользователем	Выбор Шаблон Light FX
	Передний план К	0-100	Пользователь может регулировать цвет переднего плана Light FX, если для параметра "Шаблон" установлено значение "Пользовательский"
	Передний план З		
	Передний план С		
	Фон К	0-100	Пользователь может регулировать цвет фона Light FX, если для параметра "Шаблон" установлено значение "Пользовательский"
Фон З			
Фон С			

Extra (Дополнительно)

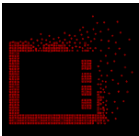


	Input Select (Выбор входа)	Автом./HDMI1/HDMI2/DP/ USB C	Выбор источника входного сигнала
	USB	Off / Высокое разрешение / Высокая скорость передачи данных	For model need to turn on/off USB power during power saving The default USB setting is Off. If you want to connect USB-C device, please adjust the USB setting to Высокое разрешение or Высокая скорость передачи данных.
	USB Selection	Auto / USB C / USB up	Auto : switch with display input source USB C / USB up : fix up stream not change with input source
	LEA (Защита от локального остаточного изображения)	On (Вкл.) / Off (Выкл.)	Используется, чтобы включить функцию LEA для снижения риска возникновения остаточного изображения. Рекомендуемые настройки функции: «On» (Вкл.) После включения этой функции экран будет автоматически сужаться для установки нужной яркости области отображения и, следовательно, уменьшения возможного остаточного изображения.
Pixel Orbiting (Смещение изображения)	Off (Выкл.) / Weak (Слабая) / Medium (Средняя) / Strong (Сильная) / Strongest (Максимальная)	Используется, чтобы включить функцию «Орбита» для снижения риска возникновения остаточного изображения. Рекомендуемая настройка функции: «On» (Вкл.) После включения этой функции пиксели изображения будут перемещаться по кругу как единое целое. Амплитуда перемещения зависит от настроек. Перемещаемый символ может быть срезом с каждой стороны. Если выбрано значение «Strongest» (Максимальная), возникновение остаточного изображения маловероятно, но, возможно, срез с каждой стороны может быть более заметным.	

	Auto Warning	On (Вкл.) / Off (Выкл.)	При выборе "Закрыть" всплывает это предупреждение, и до того, как пользователь выберет "да" или "нет", предупреждение не будет установлено как "тайм - аут". Если конечный пользователь выберет "нет", то "автоматическое предупреждение" будет настроено обратно "Открыть"
	Pixel Refresh (Устранение остаточного изображения)	On (Вкл.) / Off (Выкл.)	Используется для включения и запуска функции Pixel Refresh, чтобы устранить возникшее остаточное изображение. После запуска выберите «Yes» (Да) в соответствии с подсказками меню, после чего монитор автоматически выключит экран. Не выключайте питание и не нажимайте кнопки. Индикатор питания будет мигать белым (секунду горит белым / на секунду гаснет). Этот процесс длится около 10 мин. В конце индикатор питания погаснет, и дисплей перейдет в режим ожидания.
	Off timer (Таймер выключения)	0-24hrs (0-24 ч)	Выбор времени отключения питания
	Image Ratio (Формат изображ.)	Wide (Широкий) /Aspect/ 4:3/ 1:1 / 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) / 30"W (21:9) /32"W (16:9) /34"W (21:9) /40" W(16:9) /42" W(16:9)	Выбор формата изображения для экрана.
	DDC/CI	да или нет	Включение и отключение поддержки DDC/CI.
	Reset (Сброс)		Сброс параметров меню к стандартным значениям
	Time after Pixel Refresh (Время после устранения остаточного изображения)		Это время, в течение которого экран работает после выполнения последней операции Pixel Refresh (в часах). Запрос на выполнение функции Pixel Refresh будет автоматически отправляться пользователю каждые четыре часа.
	Pixel Refresh Counts (Количество выполненных операций по устранению остаточного изображения)		Используется для регистрации количества операций по выполнению функции Pixel Refresh.

OSD Setup (Настройка экранного меню)



	Language (Язык)		Выберите язык экранного меню
	Timeout (Вр. отобр. меню)	5-120	Регулировка времени отображения экранного меню
	DP Capability (Скорость ОД)	1.1/1.2/1.4	только DP1.2/DP1.4 поддерживает функцию бесплатной синхронизации
	H. Position (Полож. по гор.)	0-100	Регулировка положения экранного меню по горизонтали
	V. Position (Полож. по вер.)	0-100	Регулировка положения экранного меню по вертикали
	Transparence (Прозр.)	0-100	Регулировка уровня прозрачности экранного меню
	Break Reminder (Напоминание о паузе)	вкл. или выкл.	Функция напоминания о перерыве напоминает пользователю о необходимости сделать перерыв, если он работает более 1 часа.

Индикаторы

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

Поиск и устранение неисправностей

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

Технические характеристики

Общие технические характеристики

Панель	Наименование модели	AG456UCZD	
	Система управления	OLED	
	Фактический размер изображения по диагонали	Диагональ 113 см	
	Шаг пикселя	0,303 (Г) x 0,303 мм (В)	
	Цвета экрана	1,07B цветов	
Другие	Частота горизонтальной развертки	30-160кГц (HDMI) 30-385кГц (DP)	
	Размер развертки по горизонтали (макс.)	1042.66мм	
	Частота вертикальной развертки	48~120Гц (HDMI) 48~240Гц (DP)	
	Размер развертки по вертикали (макс.)	305.856мм	
	Оптимальное предварительно установленное разрешение	3440x1440 п, 60 Гц	
	Max resolution	3440x1440 п, 100 Гц (HDMI) 3440x1440 п, 240 Гц (DP)	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Тип разъема	HDMIx2/DP/USB C/USBx4/USB upstreamВыход на наушники	
	Источник питания	100-240V~ 50/60Hz 3.5A	
	Потребляемая мощность	Типовая (яркость и контрастность по умолчанию)	103 Вт
Макс. (яркость = 100, контрастность =100)		≤310 Вт	
Режим ожидания		≤ 0,5 Вт	
USB C	USB C	Реверсивный штепсельный разъем	
	Сверхскоростной	Передача данные и видео	
	DP	Встроенный режим DisplayPort Alt	
	USB C Power Delivery	USB PD version 3.0 up to 90W (5V/3A, 9V/3A, 10V/3A, 12V/3A, 15V/3A, 20V/4.5A)	
Условия эксплуатации	Температура	во время эксплуатации	0°C~40°C
		в нерабочем режиме	-25°C~55°C
		Введите рекомендованную температуру для выполнения функции JB	10°C~40°C
	Влажность	во время эксплуатации	от 10% до 85% (без образования конденсата)
		в нерабочем режиме	от 5% до 93% (без образования конденсата)
	Высота над уровнем моря	во время эксплуатации	0м~ 5000м
в нерабочем режиме		0м~12192м	



Примечание.

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

Версия сигнала Цветовой формат Цветовое разрешение Состояние	HDMI2.0		DisplayPort1.4		USB C @USB High Data Speed	USB C @USB High Resolution	USB C @USB High Data Speed	USB C @USB High Resolution
	YCbCr422	YCbCr444	YCbCr422	YCbCr444	YCbCr422	YCbCr422	YCbCr444	YCbCr444
	YCbCr420	RGB	YCbCr420	RGB	YCbCr420	YCbCr420	RGB	RGB
3440x1440 240Hz 10bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 240Hz 8bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 200Hz 10bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 200Hz 8bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 144Hz 10bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 144Hz 8bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 120Hz 10bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 120Hz 8bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 100Hz 10bits	OK	\	OK	OK	OK	OK	\	OK
3440x1440 100Hz 8bits	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440x1440 60Hz 10bits	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440x1440 60Hz 8bits	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440x1440 30Hz 10bits	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Low resolution 2560x1080 50Hz 10bits	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Low resolution 2560x1080 50Hz 8bits	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

2) Чтобы получить 1,07 миллиарда цветов WQHD 240 Гц (в формате RGB/YCbCr 4:4:4) для входного сигнала DP 1.4 (HBR3), необходимо использовать видеокарту с поддержкой DSC. Обратитесь к производителю видеокарты, чтобы получить информацию о поддержке DSC.

3) .3440x1440@240Hz Необходимо использовать графические карты с поддержкой DSC. Из-за ограничений на выход некоторых графических карт могут быть различия. Пожалуйста, проконсультируйтесь с производителем графических карт, чтобы получить поддержку DSC

4) Многофункциональный интерфейс USB C с максимальной выходной мощностью 90 Вт. Выходная мощность может варьироваться в зависимости от сценария, среды или при подключении к другому типу ноутбука. Конкретные данные основаны на фактическом положении дел.

Предустановленные режимы дисплея

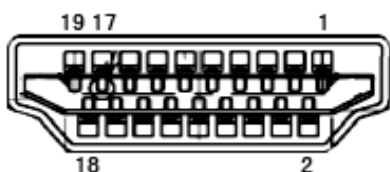
СТАНДАРТ	РАЗРЕШЕНИЕ (± 1 Hz)	ЧАСТОТА СТРОК (кГц)	ЧАСТОТА КАДРОВ (Гц)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.940
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.500	75.000
	640x480@100Hz	51.080	99.769
	640x480@120Hz	60.938	119.720
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.250
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75.000
	800x600@100Hz	62.760	99.778
	800x600@120Hz	76.302	119.972
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
	1024x768@100Hz	80.450	99.811
	1024x768@120Hz	97.550	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.020
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920x1080@60Hz	67.500	60.000
	1920x1080@100Hz	112.500	100.000
	1920x1080@120Hz	137.260	119.982
	1920x1080@240Hz	278.400	240.000
WQHD	3440x1440@60Hz	96.180	60.000
	3440x1440@120Hz	192.360	120.000
	3440x1440@144Hz	222.056	143.912
	3440x1440@165Hz	242.543	164.995
	3440x1440@240Hz	384.722	240.001
PBP	1280x1440@60Hz	89.450	59.913
	1280x1440@75Hz	111.972	74.998
	1280x1440@100Hz	149.300	100.000
	1280x1440@120Hz	179.157	119.998
	1280x1440@144Hz	214.994	144.002
	1280x1440@240Hz	358.320	240.000
IBM MODES			
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087
MAC MODES			
VGA	640x480@67Hz	35.000	66.667
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.551

Замечания:

Согласно стандарту VESA допускается определенная погрешность (+/-1 Гц) при расчете частоты обновления

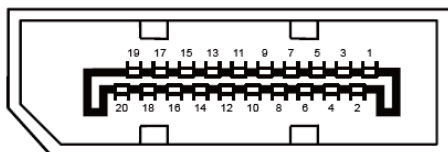
(частоты полей) для различных операционных систем и видеокарт. В целях улучшения совместимости номинальная частота обновления данного устройства округлена. Обратитесь к реальному устройству.

Назначение контактов



19-контактный кабель для передачи сигналов цветного изображения

№ контакта	Наименование сигнала	№ контакта	Наименование сигнала	№ контакта	Наименование сигнала
1.	Данные TMDS 2+	9.	Данные TMDS 0-	17.	Земля DDC/CEC
2.	Данные TMDS 2 экранирование	10.	TMDS-синхронизация +	18.	Питание +5 В
3.	Данные TMDS 2-	11.	Экранирование TMDS-синхронизации	19.	Определение «горячего» подключения
4.	Данные TMDS 1+	12.	TMDS-синхронизация -		
5.	Данные TMDS 1 экранирование	13.	CEC		
6.	Данные TMDS 1-	14.	Зарезервировано (не задействован на устройстве)		
7.	Данные TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Данные TMDS 0 экранирование	16.	SDA		



20-контактный кабель для передачи сигналов цветного изображения

Номерконтакта	Наименование сигнала	Номерконтакта	Наименование сигнала
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Определение «горячего» подключения
9	ML_Lane 1 (p)	19	Возврат DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Технология Plug and Play

Функция Plug & Play DDC2B

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

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