



Manual de User (Usuario) del monitor OLED **AGP497UCZD**

Dadas las características del producto OLED, se recomienda realizar el mantenimiento de la pantalla conforme a los requisitos de las instrucciones del User (Usuario), a fin de reducir el riesgo de retención de imagen.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Seguridad.....	1
Convenciones nacionales	1
Alimentación eléctrica	2
Instalación.....	3
Limpieza	4
Otros.....	5
Configuración.....	6
Contenido de la caja	6
Montaje del soporte y la base.....	7
Adjust (Ajustar) el ángulo de visión.....	8
Conexión del monitor	9
Montaje en pared.....	10
Función Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Función KVM.....	13
OSD en pantalla	14
Adjust (Ajustar).....	16
Teclas rápidas	16
Adjust (Ajustar) menú OSD.....	18
Quick Menu (Menú rápido).....	18
Guía de funcionamiento de los botones.....	18
Menu (MENÚ) OSD.....	19
Game Setting (Conf. del juego)	19
Light FX.....	21
Picture (Imagen)	22
PIP/PBP	24
Cuidado del OLED	25
Settings (Ajustes)	27
Audio	28
OSD Setup (Config. OSD).....	29
Indicador LED	31
Resolución de problemas.....	32
Especificaciones	33
Especificaciones generales.....	33
Política de defectos de píxeles en paneles de monitores AOC.....	35
Resolution (Resol.) de PC.....	37
Resolution (Resol.) de vídeo	38
Asignación de pines.....	39
Conectar y usar	40

Seguridad

Convenciones nacionales

Las siguientes subsecciones describen las convenciones nacionales utilizadas en este documento.

Notas, precauciones y advertencias

A lo largo de esta guía, los bloques de Text (Texto) pueden ir acompañados de un icono e impresos en Type (Tipo) negrita o en Type (Tipo) cursiva. Estos bloques son notas, precauciones y advertencias, y se utilizan del siguiente modo:



NOTA: Una NOTA indica Information (Info.) importante que le ayuda a hacer un mejor uso de su sistema informático.



PRECAUCIÓN: Una PRECAUCIÓN indica posibles daños al hardware o pérdida de datos y le indica cómo evitar el problema.



ADVERTENCIA: Una ADVERTENCIA indica el potencial de lesiones corporales y le indica cómo evitar el problema. Algunas advertencias pueden aparecer en Format () alternativos y pueden no ir acompañadas de un icono. En tales casos, la presentación específica de la advertencia viene impuesta por la autoridad reguladora.

Alimentación eléctrica



El monitor debe utilizarse únicamente con la Source (Fuente) de alimentación del Type (Tipo) indicado en la etiqueta. Si No está seguro del Type (Tipo) de suministro eléctrico de su domicilio, consulte a su distribuidor o a la compañía eléctrica local.



El monitor está equipado con un enchufe de tres clavijas con toma de tierra, es decir, un enchufe con una tercera clavija (de tierra). Este enchufe solo encajará en una toma de corriente con toma de tierra como medida de seguridad. Si su toma de corriente no admite el enchufe de tres hilos, haga que un electricista instale la toma correcta o utilice un adaptador para conectar el aparato a tierra de forma segura. No anule la función de seguridad del enchufe con toma de tierra.



Desenchufe el equipo durante tormentas eléctricas o cuando no vaya a utilizarse durante largos periodos de tiempo. Esto protegerá el monitor contra daños causados por sobretensiones.



No sobrecargue las regletas ni los cables de extensión. La sobrecarga puede provocar incendios o descargas eléctricas.



Para garantizar un funcionamiento satisfactorio, utilice el monitor únicamente con ordenadores certificados por UL que dispongan de tomas configuradas adecuadamente y marcadas entre 100-240 V CA, mín. 5 A.



La toma de pared deberá instalarse Near (Cerca) del equipo y ser fácilmente accesible.

Instalación

 No coloque el monitor sobre un carrito, soporte, trípode, brazo articulado o mesa inestables. Si el monitor cae, puede causar lesiones personales y daños graves al producto. Utilice únicamente un carrito, soporte, trípode, brazo articulado o mesa recomendados por el fabricante o suministrados con este producto. Siga las instrucciones del fabricante durante la instalación y emplee exclusivamente accesorios de montaje recomendados por él. El conjunto de producto y carrito debe moverse con precaución.

 Nunca introduzca objetos en las aberturas de la carcasa del monitor. Podría dañar los circuitos internos y provocar incendios o descargas eléctricas. Nunca vierta líquidos sobre el monitor.

 No apoye la parte frontal del producto en el suelo.

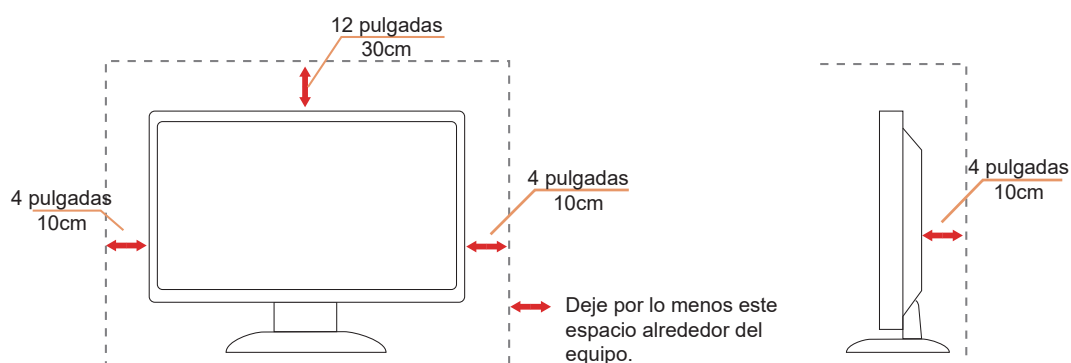
 Si instala el monitor en una pared o estantería, utilice un kit de montaje aprobado por el fabricante y siga estrictamente sus instrucciones.

 Mantenga un espacio libre alrededor del monitor tal como se indica a continuación. En caso contrario, la ventilación podría resultar insuficiente y el consiguiente sobrecalentamiento podría originar un incendio o dañar el monitor.

 Para evitar posibles daños, como el desprendimiento del panel del marco, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados. Si se supera el ángulo máximo de inclinación descendente de -5 grados, los daños del monitor no estarán cubiertos por la garantía.

Consulte a continuación las áreas de ventilación recomendadas alrededor del monitor cuando se instala en la pared o sobre el soporte:

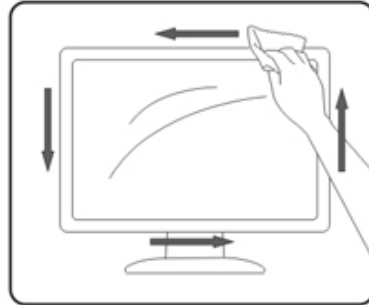
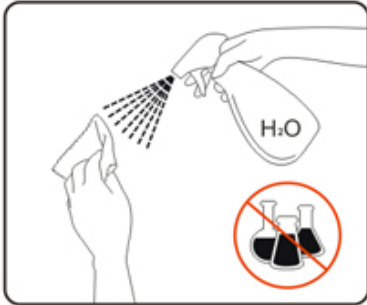
Instalado con soporte



Limpieza

 Limpie la carcasa periódicamente con un paño suave humedecido con agua.

 Para la limpieza, utilice un paño suave de algodón o microfibra. El paño debe estar húmedo y casi seco; no permita que entre líquido en la carcasa.



 Desconecte el cable de alimentación antes de limpiar el producto.

Otros



Si el producto emite un olor extraño, ruido o humo, desconecte INMEDIATAMENTE el enchufe de alimentación y póngase en contacto con un Centro de Servicio.



Asegúrese de que las aberturas de ventilación no queden obstruidas por una mesa o cortina.



No someta el monitor OLED a condiciones de vibraciones intensas o impactos fuertes durante su funcionamiento.



No golpee ni deje caer el monitor durante su funcionamiento o transporte.



Los cables de alimentación deben contar con aprobación de seguridad. Para Alemania, deben ser del Type (Tipo) H03VV-F, 3G, 0,75 mm² o superior. Para otros países, se deben utilizar los Type (Tipos) adecuados según corresponda.



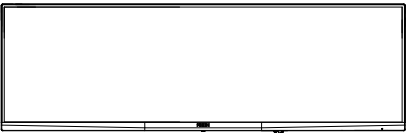
Una presión sonora excesiva procedente de auriculares y cascos puede provocar pérdida auditiva. Adjust (Ajustar) el ecualizador al máximo incrementa el voltaje de salida de los auriculares y cascos y, por tanto, el Level (Nivel) de presión sonora.



Debido a las características de los productos OLED, no se recomienda utilizar este producto de forma continua durante más de 24 horas. Este producto incorpora diversas tecnologías para evitar la posible retención de imagen. Para más detalles, consulte las instrucciones en "Mantenimiento de la pantalla".

Configuración

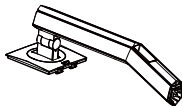
Contenido de la caja



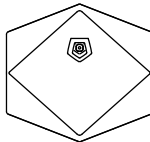
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB C-C Cable



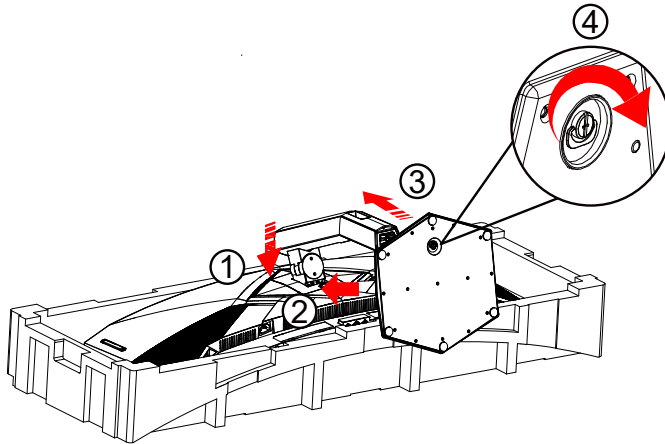
USB Cable

***** No todos los cables de señal se suministran en todos los países y regiones. Consulte con su distribuidor local o con la delegación de AOC para confirmarlo.

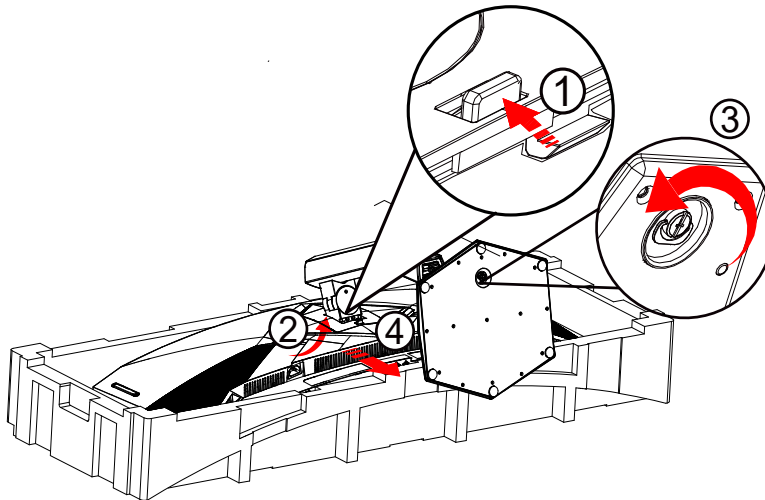
Montaje del soporte y la base

Monte o desmonte la base siguiendo los pasos indicados a continuación.

Montaje:

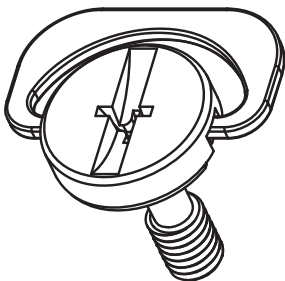


Desmontaje:



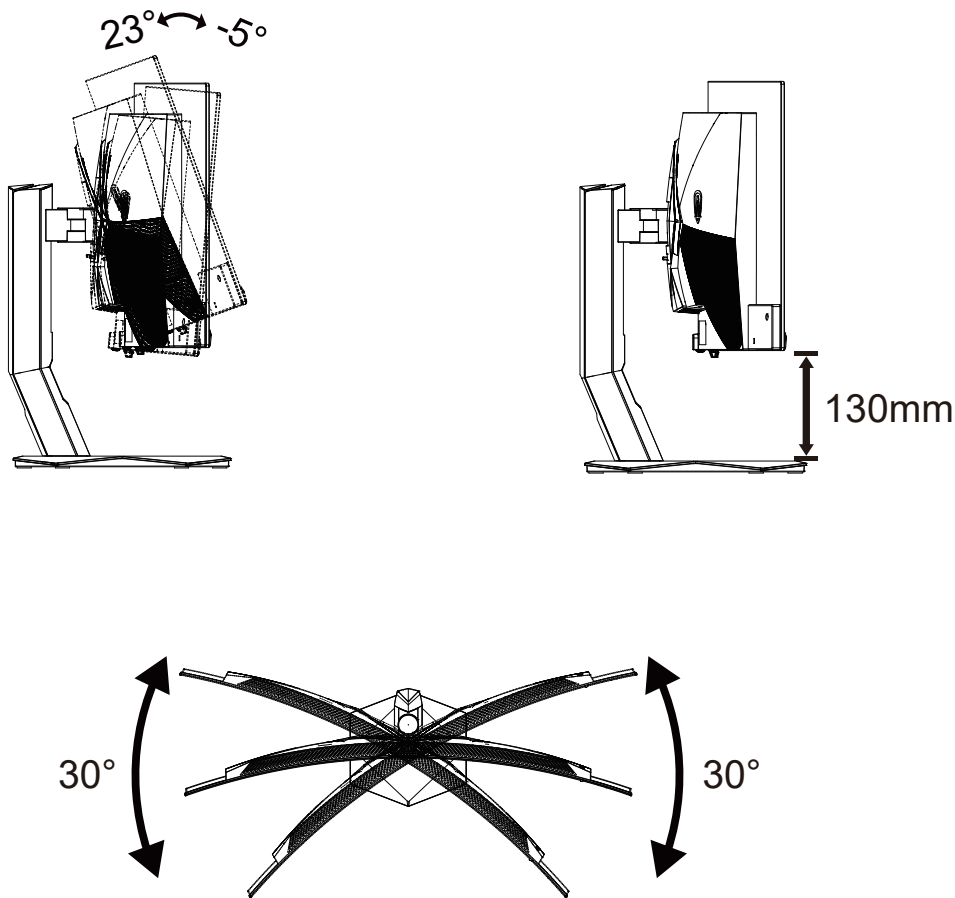
NOTA: El diseño de la pantalla puede diferir de los ilustrados.

Especificación del tornillo de la base: M6*23 mm (rosca efectiva de 5,5 mm)



Adjust (Ajustar) el ángulo de visión

Para lograr la mejor experiencia visual, se recomienda que el User (Usuario) se asegure de poder ver su rostro completo en la pantalla y, a continuación, Adjust (Ajustar) el ángulo del monitor según sus preferencias personales. Sujete el soporte para evitar que el monitor vuelque al cambiar su ángulo. Puede Adjust (Ajustar) el monitor como se indica a continuación:



NOTA:

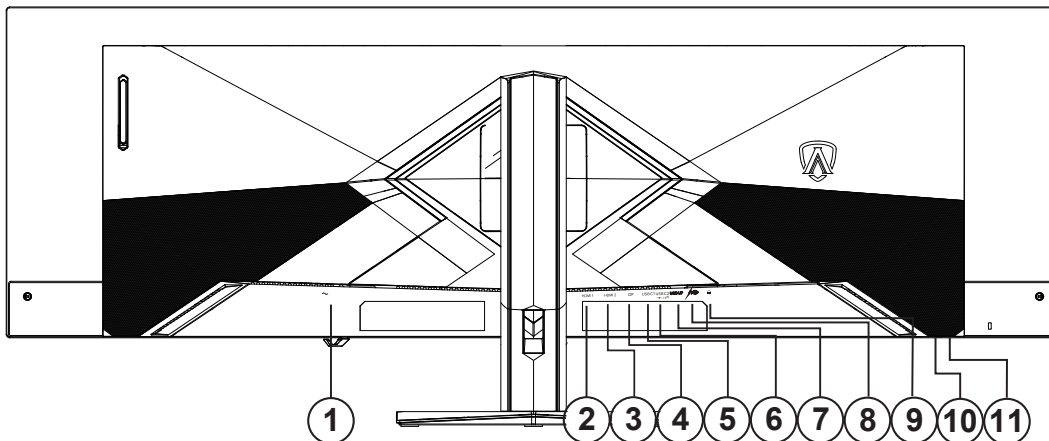
No toque la pantalla OLED al cambiar el ángulo. Tocar la pantalla OLED puede causar daños.

ADVERTENCIA

- Para evitar posibles daños en la pantalla, como el desprendimiento del panel, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados.
- No presione la pantalla mientras ajusta el ángulo del monitor. Sujete únicamente el bisel.

Conexión del monitor

Conexiones de cables en la parte posterior del monitor y del ordenador:



1. Alimentación eléctrica
2. HDMI 1
3. HDMI 2
4. DisplayPort
5. USB C1 (ascendente, DisplayPort ALT Mode, hasta PD 90 W)
6. USB C2 (suministro de energía hasta 15 W)
7. USB up (USB ascendente)
8. USB3.2 Gen1 descendente + carga
9. Auriculares
10. USB3.2 Gen1 descendente
11. USB3.2 Gen1 descendente

Conectar al PC

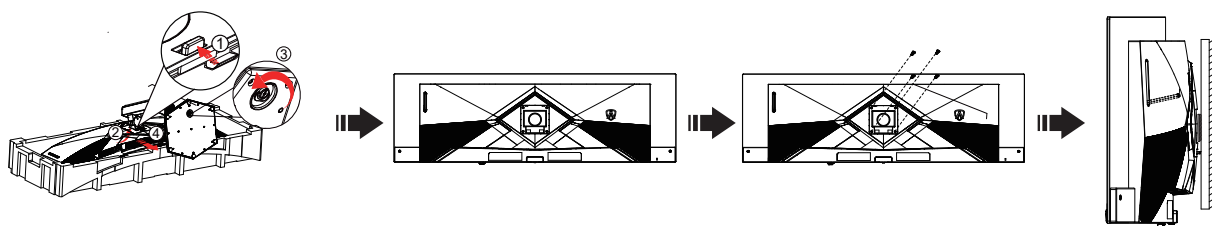
1. Conecte firmemente el cable de alimentación a la parte posterior del monitor.
2. Apague el ordenador y desconecte su cable de alimentación.
3. Conecte el cable de señal del monitor al conector de vídeo situado en la parte posterior del ordenador.
4. Enchufe el cable de alimentación del ordenador y del monitor a una toma de corriente cercana (Near).
5. Encienda el ordenador y el monitor.

Si el monitor muestra una imagen, la instalación habrá finalizado. Si no se muestra ninguna imagen, consulte la sección de resolución de problemas.

Para proteger los equipos, apague siempre el PC y el monitor OLED antes de realizar cualquier conexión.

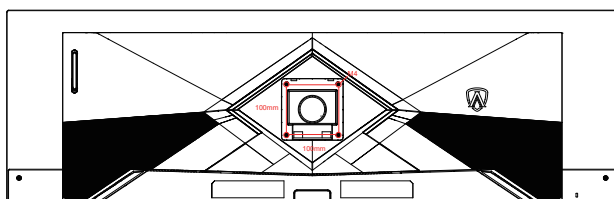
Montaje en pared

Preparación para la instalación de un brazo de montaje en pared opcional.

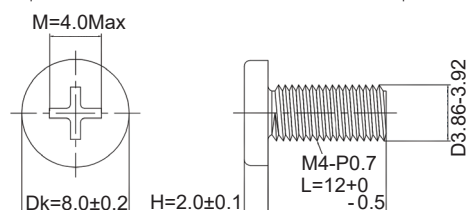


Este monitor puede fijarse a un brazo de montaje en pared adquirido por separado. Desconecte la alimentación antes de iniciar este procedimiento. Siga estos pasos:

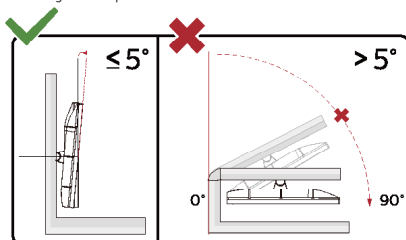
1. Retire la base.
2. Siga las instrucciones del fabricante para montar el brazo de montaje en pared.
3. Coloque el brazo de montaje en pared en la parte posterior del monitor. Alinee los orificios del brazo con los orificios de la parte posterior del monitor.
4. Inserte los 4 tornillos en los orificios y apriételos.
5. Vuelva a conectar los cables. Consulte el manual de User (Usuario) incluido con el brazo de montaje en pared opcional para obtener instrucciones sobre su fijación a la pared.



Especificaciones de los tornillos del soporte de pared: M4*(12+x) mm, (X=Grosor del soporte de montaje en pared)



Nota: Los orificios para tornillos de montaje VESA no están disponibles en todos los modelos; consulte con el distribuidor o el departamento oficial de AOC. Póngase siempre en contacto con el fabricante para la instalación de montaje en pared.



* El diseño de la pantalla puede diferir de los ilustrados.

⚠ ADVERTENCIA:

1. Para evitar posibles daños en la pantalla, como el desprendimiento del panel, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados.
2. No presione la pantalla mientras ajusta el ángulo del monitor. Sujete únicamente el bisel.

Función Adaptive-Sync

1. La función Adaptive-Sync funciona con DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Tarjeta gráfica compatible: La lista recomendada se indica a continuación, y también puede [consultarse visitando www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Tarjetas gráficas

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

Procesadores

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

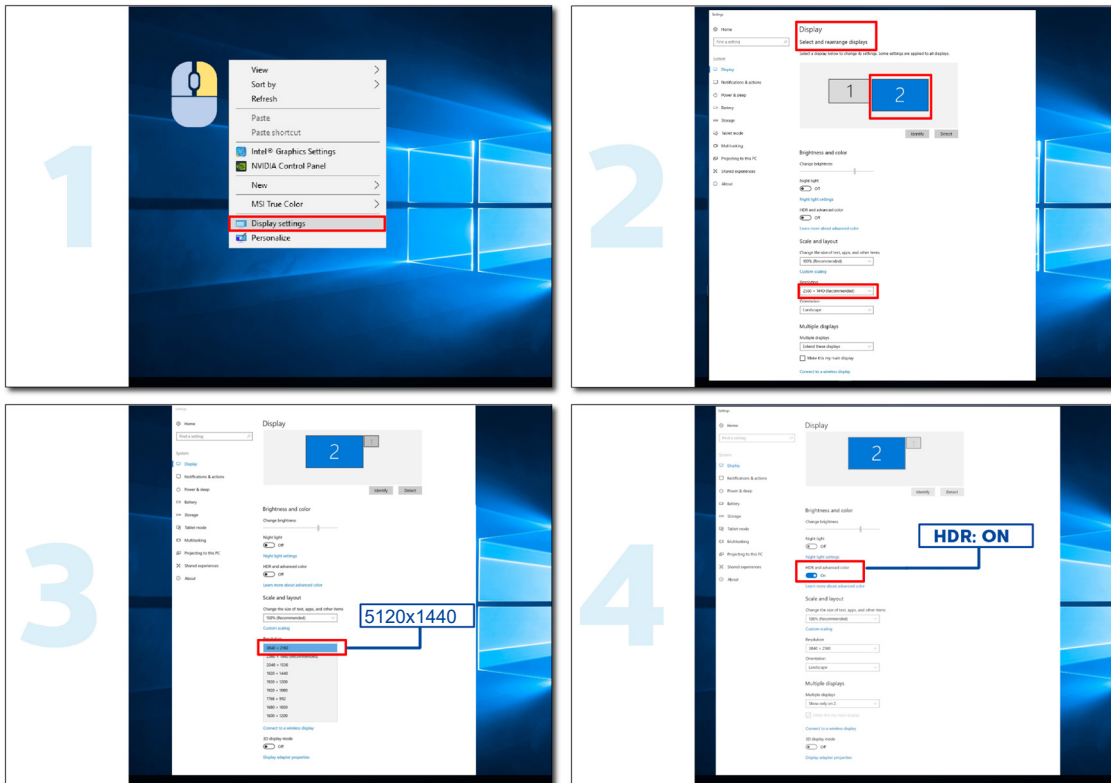
HDR

Es compatible con señales de entrada en formato HDR10.

La pantalla puede activar automáticamente la función HDR si el reproductor y el contenido son compatibles. Póngase en contacto con el fabricante del dispositivo y el proveedor de contenido para obtener información sobre la compatibilidad de su dispositivo y contenido. Seleccione "Off (Apag.)" para la función HDR cuando no necesite la función de activación automática.

NOTA:

1. No se requiere ninguna configuración especial para la interfaz DisplayPort/HDMI en versiones de WIN10 inferiores (más antiguas) a la V1703.
2. Solo está disponible la interfaz HDMI; la interfaz DisplayPort no funciona en la versión V1703 de WIN10.
3. 5120x1440@60Hz solo se recomienda para reproductores Blu-ray, Xbox y PlayStation.
 - a. La resolución de la pantalla está configurada en 5120x1440 y HDR está preajustado a On (Encend.).
 - b. Al iniciar una aplicación, se obtiene el mejor efecto HDR al cambiar la resolución a 5120x1440 (si está disponible).



Función KVM

¿Qué es KVM?

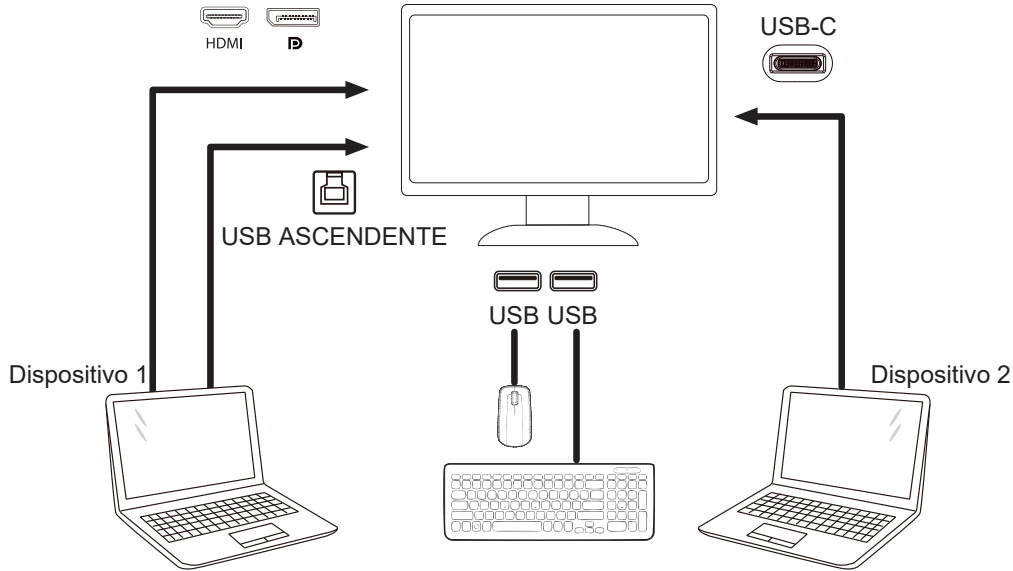
Con la función KVM, puede mostrar dos PC, dos portátiles o un PC y un portátil en un único monitor AOC, y controlar ambos dispositivos con un solo teclado y ratón. Alterne el control entre sus dispositivos PC o portátil seleccionando la fuente de señal de entrada en "Input Select (Sel. Entrada)" del menú OSD.

¿Cómo utilizar el KVM?

Paso 1: Conecte un dispositivo (PC o portátil) al monitor mediante USB C1.

Paso 2: Conecte el otro dispositivo al monitor mediante HDMI o DisplayPort. A continuación, conecte también este dispositivo al monitor mediante USB up (USB ascendente).

Paso 3: Conecte los periféricos (teclado y ratón) al monitor a través del puerto USB.



Nota: El diseño de la pantalla puede ser diferente a los que se ilustran.

Paso 4: Pulse Enter (Entrar) para acceder a Settings (Ajustes). Vaya a la página de Settings (Ajustes) y seleccione "Auto", "USB C1" o "USB UP" en la pestaña USB Selection (USB Selección).



USB Selection (USB Selección)	Descripción de la función
Auto	Selecciona automáticamente USB-C o USB up (USB ascendente) según la Source (Fuente) de señal que se muestre actualmente en pantalla.
USB C1	Proporciona una ruta USB ascendente mediante un cable USB-C.
USB up (USB ascendente)	Proporciona una ruta USB ascendente mediante un cable de USB-C a USB-A.

OSD en pantalla

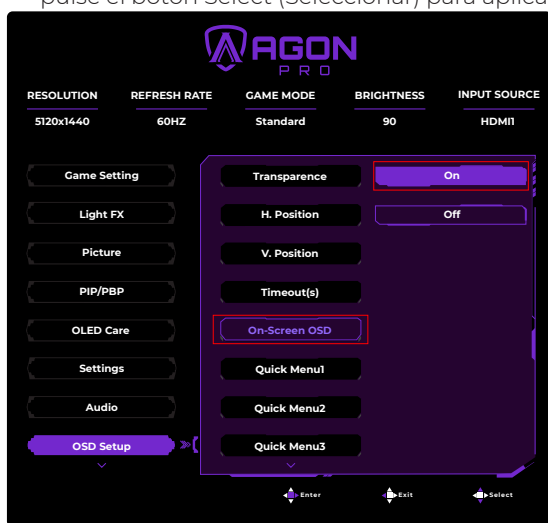
Este monitor es compatible con la función OSD en pantalla.

Cuando la función OSD en pantalla está activada, puede utilizar un ratón para navegar por el menú OSD del monitor.

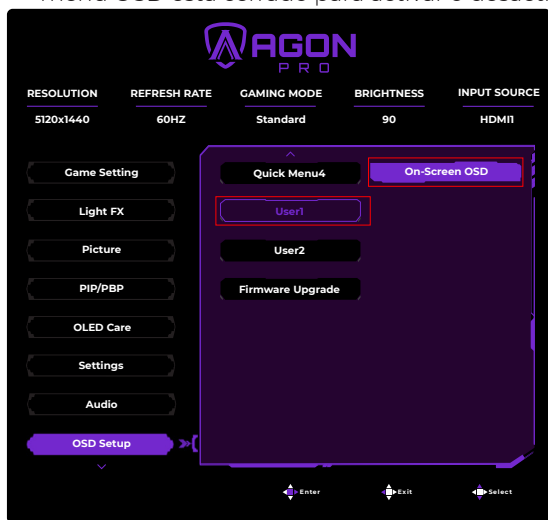
Esta función ofrece un método alternativo para ajustar los ajustes del monitor; sin embargo, no se garantiza la compatibilidad con todos los ratones.

Instrucciones de configuración:

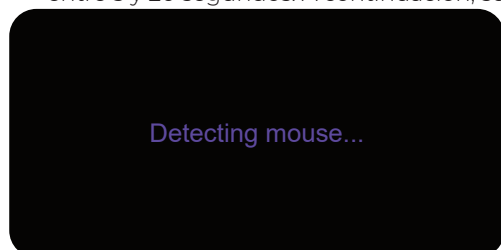
1. Conecte el ratón al puerto USB amarillo del monitor.
Nota: No es necesario un cable USB ascendente para utilizar la función OSD en pantalla. Sin embargo, para activar la función OSD en pantalla desde su ordenador o portátil cuando esta se encuentra desactivada, conecte un cable USB ascendente o utilice un cable de USB-C a USB-C entre el puerto USB-C1 del monitor y su equipo.
2. Puede activar o desactivar la función OSD en pantalla mediante los siguientes métodos:
 - Acceda al menú OSD. Navegue hasta Config. OSD > OSD en pantalla, seleccione On (Encend.) u Off (Apag.) y pulse el botón Select (Seleccionar) para aplicar el ajuste.



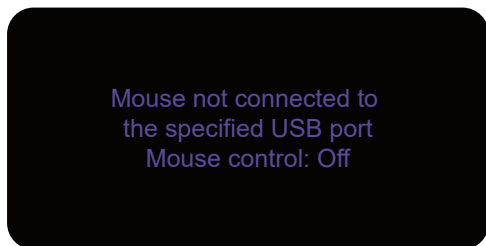
- Con el menú OSD cerrado, mantenga pulsado el botón Arriba durante aproximadamente 3 segundos para activar o desactivar la función OSD en pantalla.
- Si se asigna una tecla User Define (Def. por usar.) a "OSD en pantalla", pulse la tecla repetidamente mientras el menú OSD está cerrado para activar o desactivar el OSD en pantalla.



- El OSD en pantalla se desactiva automáticamente al encender el monitor o al reanudarse desde el modo de espera.
3. Tras activar el OSD en pantalla, el monitor detecta la conexión del ratón, proceso que tarda aproximadamente entre 3 y 20 segundos. A continuación, se muestra el siguiente menú:



Si no se detecta ningún ratón en el puerto USB designado en un plazo de 20 segundos, la función OSD en pantalla se desactiva automáticamente.



Tras detectar correctamente el ratón, el cursor aparece en el Center (Centro) de la pantalla con un borde morado.



Estilo del cursor

Cuando el OSD en pantalla está activado, tenga en cuenta lo siguiente:

1. Solo están activos el botón de encendido y el conmutador del OSD en pantalla; todos los demás botones se encuentran desactivados.
2. El OSD en pantalla solo controla el menú OSD del monitor y no puede operar el ordenador anfitrión.
3. En el menú OSD, las opciones Position (Posición) horizontal, Position (Posición) vertical, Firmware Upgrade (Actualiz. de FW) y USB Selection (USB Selección) aparecen atenuadas y no están disponibles.

Instrucciones:

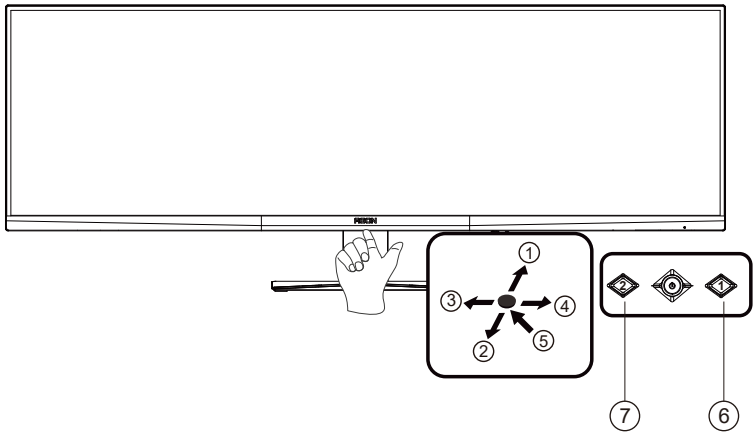
1. Una vez activado el OSD en pantalla y detectado un ratón, al hacer clic con el botón izquierdo del ratón mientras el OSD está Off (Apag.) se abre el Menu (MENÚ) del OSD. Al desplazar la rueda del ratón hacia arriba se abre el Quick Menu (Menú rápido) de Input Source (Fuente entr.), y al desplazarla hacia abajo se abre el Quick Menu (Menú rápido) de ajuste del Sniper Scope.
2. Utilice el puntero del ratón o la rueda de desplazamiento para navegar por los menús, desplazarse por las páginas o Select (Seleccionar) elementos para Adjust (Ajustar).
Nota: Cuando se muestra el menú principal, el Quick Menu (Menú rápido) u otros menús, el OSD en pantalla solo está activo dentro del área del menú.
3. Una vez resaltado el elemento deseado, haga clic con el botón izquierdo del ratón para confirmar el ajuste o entrar en el siguiente Level (Nivel) de submenú.
4. Haga clic con el botón derecho dentro del área del menú para navegar hacia atrás por los niveles anteriores del menú hasta que se cierre el menú principal.

Instrucciones de funcionamiento de la mira personalizada:

1. Active el OSD en pantalla.
2. Cuando el Menu (MENÚ) OSD esté Off (Apag.), desplace la rueda del ratón hacia abajo para mostrar el menú de acceso directo de ajuste de la mira.
3. Desplace la rueda del ratón de nuevo para Adjust (Ajustar) la ampliación del Sniper Scope. Desplace la rueda del ratón hacia arriba una vez para aumentar la ampliación del Sniper Scope en un Level (Nivel) (2X->3X->4X); desplace la rueda del ratón hacia abajo una vez para disminuir la ampliación del Sniper Scope en un Level (Nivel) (4X->3X->2X). Haga clic izquierdo para confirmar el ajuste del menú.
4. Haga clic derecho en cualquier lugar para establecer la posición inicial del Sniper Scope. Mueva el ratón hacia la esquina inferior derecha; aparecerá un marco rectangular gris oscuro en la pantalla. Cuando el marco se vuelva morado, indica el área de visualización válida del Sniper Scope. Arrastre el ratón para ajustar el tamaño de la ventana del Sniper Scope y, a continuación, haga clic derecho de nuevo para confirmar.
5. Desplace la rueda del ratón para ajustar el Level (Nivel) de ampliación del Sniper Scope.

Adjust (Ajustar)

Tecclas rápidas



1	OSD en pantalla/Arriba
2	Abajo
3	Izquierda
4	Derecha
5	On (Encend.)/Menu (MENÚ)/Select (Seleccionar)
6	User1 (Usuario1) (Sniper Scope)
7	User2 (Usuario2) (Input Select (Sel. Entrada))

On (Encend.)/Menu (MENÚ)/Select (Seleccionar)

- Cuando el monitor esté apagado, pulse este botón para encenderlo.
- Cuando el monitor esté encendido, pulse este botón para abrir el menú OSD o confirmar los ajustes de funciones, y mantenga pulsado este botón durante aproximadamente 2 segundos para apagar el monitor.
- Cuando el monitor esté en modo de espera, pulse este botón para apagarlo.

OSD en pantalla/Arriba/Abajo/Izquierda/Derecha

- Cuando el menú OSD esté cerrado, mantenga pulsado el botón Arriba durante aproximadamente 3 segundos para activar o desactivar el control del ratón. Si no se detecta ningún ratón en el puerto USB designado en un plazo de 20 segundos, el control del ratón se desactivará automáticamente.
- Cuando el menú OSD esté cerrado, pulse brevemente el botón para abrir el menú de acceso directo.
- Cuando el menú OSD esté abierto, siga las indicaciones de los botones en pantalla para realizar las acciones deseadas.
- Cuando el monitor se encuentre en modo de espera, pulse este botón para abrir el menú Input Select (Sel. Entrada).

User1 (Usuario1) (Dual Resolution (Resolución dual))

- Personalice la función de esta tecla de acceso directo en el menú OSD: Gaming Mode (Modo Juegos), Shadow Control (Control sombras), Low Input Lag (Ret. ent. bajo), Adaptive-Sync, Dial Point (Pto. Marcación), Sniper Scope, Input Select (Sel. Entrada), Volume (Volumen), Image Ratio (Rel. Imagen), Pixel Refresh (), Light FX, Game Color (Color del juego), Dark Boost (Realce de oscuros), Sharpness (Nitidez), Color Temp. (Temp. Color), Color Space (Espacio color), OSD en pantalla. La configuración predeterminada de fábrica es "Sniper Scope".
- Cuando el menú OSD esté Off (Apag.), pulse este botón para abrir el menú "Input Select (Sel. Entrada)". Pulse la tecla "Izquierda" o "Derecha" para seleccionar el nivel de ampliación del Zoom local: 2X, 3X, 4X.
- Cuando el monitor se encuentre en modo de espera, pulse este botón para abrir el menú "Input Select (Sel. Entrada)".

User2 (Usuario2) (Input Select (Sel. Entrada))

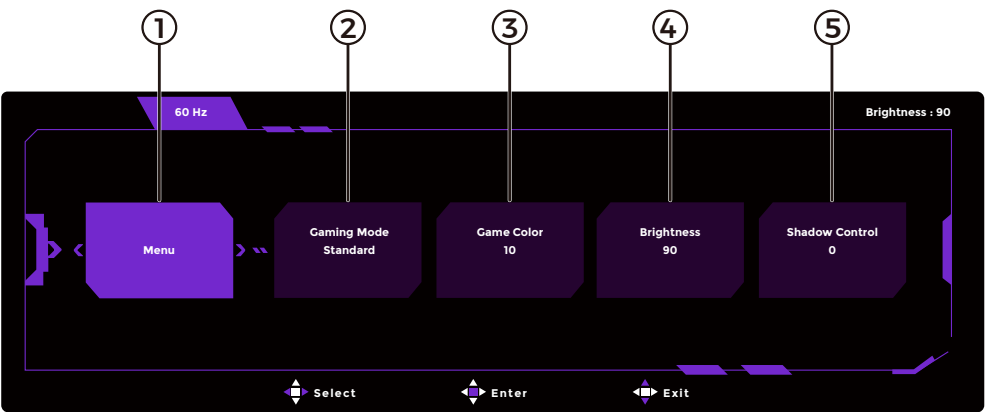
- Personalice la función de esta tecla de acceso directo en el menú OSD: Gaming Mode (Modo Juegos), Shadow Control (Control sombras), Low Input Lag (Ret. ent. bajo), Adaptive-Sync, Dial Point (Pto. Marcación), Sniper Scope, Input Select (Sel. Entrada), Volume (Volumen), Image Ratio (Rel. Imagen), Pixel Refresh (), Light FX, Game Color (Color del juego), Dark Boost (Realce de oscuros), Sharpness (Nitidez), Color Temp. (Temp. Color), Color Space (Espacio color), OSD en pantalla. La configuración predeterminada de fábrica es "Input Select (Sel. Entrada)".
- Cuando el menú OSD esté Off (Apag.), pulse este botón para abrir el menú "Input Select (Sel. Entrada)". Pulse el botón "Arriba" o "Abajo" para seleccionar la fuente de entrada que se muestra en la barra de información y, a continuación, pulse el botón "Select (Seleccionar)" para cambiar a la fuente seleccionada.
- Cuando el monitor se encuentre en modo de espera, pulse este botón para abrir el menú "Input Select (Sel. Entrada)".

OSD – Función de bloqueo

- Cuando el menú OSD esté Off (Apag.), mantenga pulsado el botón "Abajo" durante aproximadamente 10 segundos para bloquear o desbloquear el menú OSD.

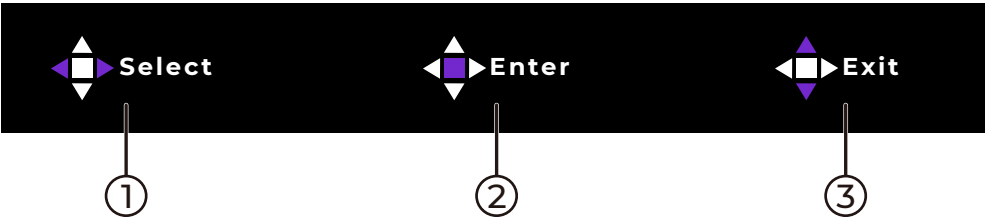
Adjust (Ajustar) menú OSD

Quick Menu (Menú rápido)



1	Menu (MENÚ)	Abra el menú principal del OSD.
2	Quick Menu1 (Menú rápido1) Gaming Mode (Modo Juegos)	Menú rápido 1 del Usuario. La configuración predeterminada es el Modo Juegos.
3	Menú rápido 2 Game Color (Color del juego)	Menú rápido 2 del Usuario. La configuración predeterminada es Color del juego.
4	Menú rápido 3 Brightness (Brillo)	Menú rápido 3 del usuario. La configuración predeterminada es Brillo.
5	Menú rápido 4 Shadow Control (Control sombras)	User (Usuario) Quick Menu4 (Menú rápido4). La configuración predeterminada es Shadow Control (Control sombras).

Guía de funcionamiento de los botones



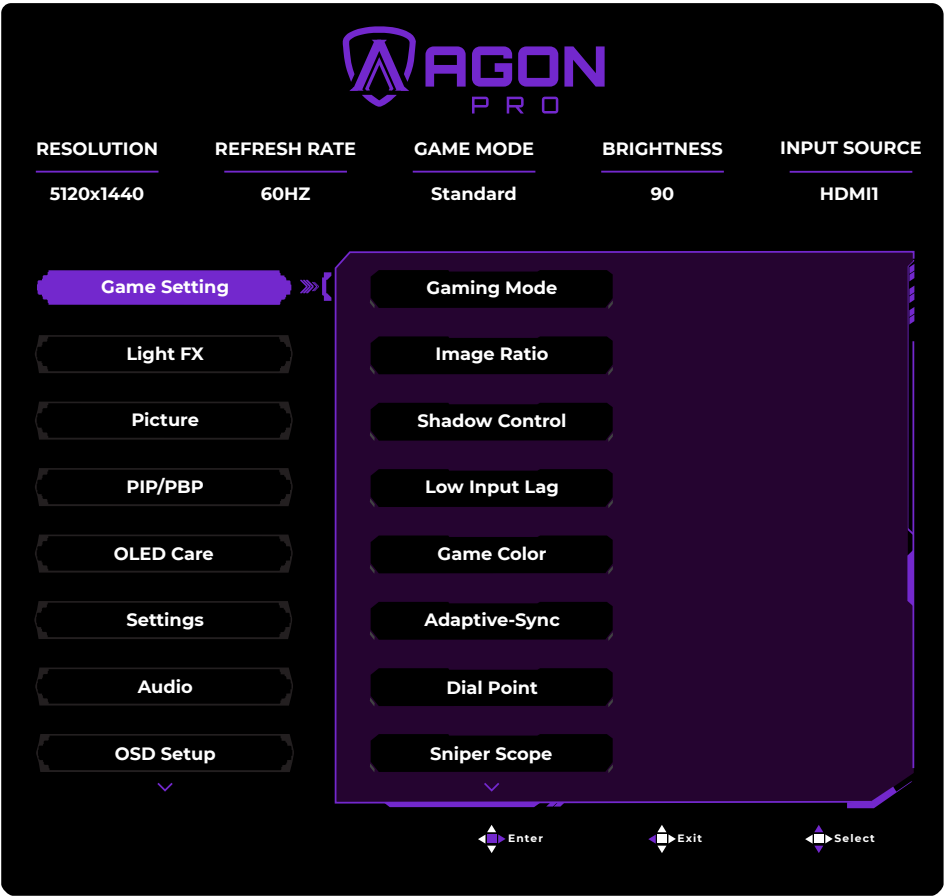
1	Select (Seleccionar)	Según las indicaciones de los botones morados del Menu (MENÚ) OSD, pulse el botón correspondiente para Select (Seleccionar) el menú que desee Adjust (Ajustar) o para realizar ajustes.
2	Enter (Entrar)	Según las indicaciones del botón morado en el Menu (MENÚ) OSD, pulse el botón correspondiente para confirmar su selección y acceder al siguiente submenú, o bien para confirmar un ajuste del menú.
3	Exit (Salir)	De acuerdo con las indicaciones de los botones morados en el Menu (MENÚ) OSD, pulse el botón correspondiente para regresar al Level (Nivel) anterior del menú o para abandonar por completo el menú mediante Exit (Salir).

NOTA:

La función del botón de navegación de 5 direcciones puede variar en función de los distintos Level (Nivel) u opciones del Menu (MENÚ) OSD. Opérela conforme a las indicaciones de los botones morados en el Menu (MENÚ) OSD.

Menu (MENÚ) OSD

Game Setting (Conf. del juego)



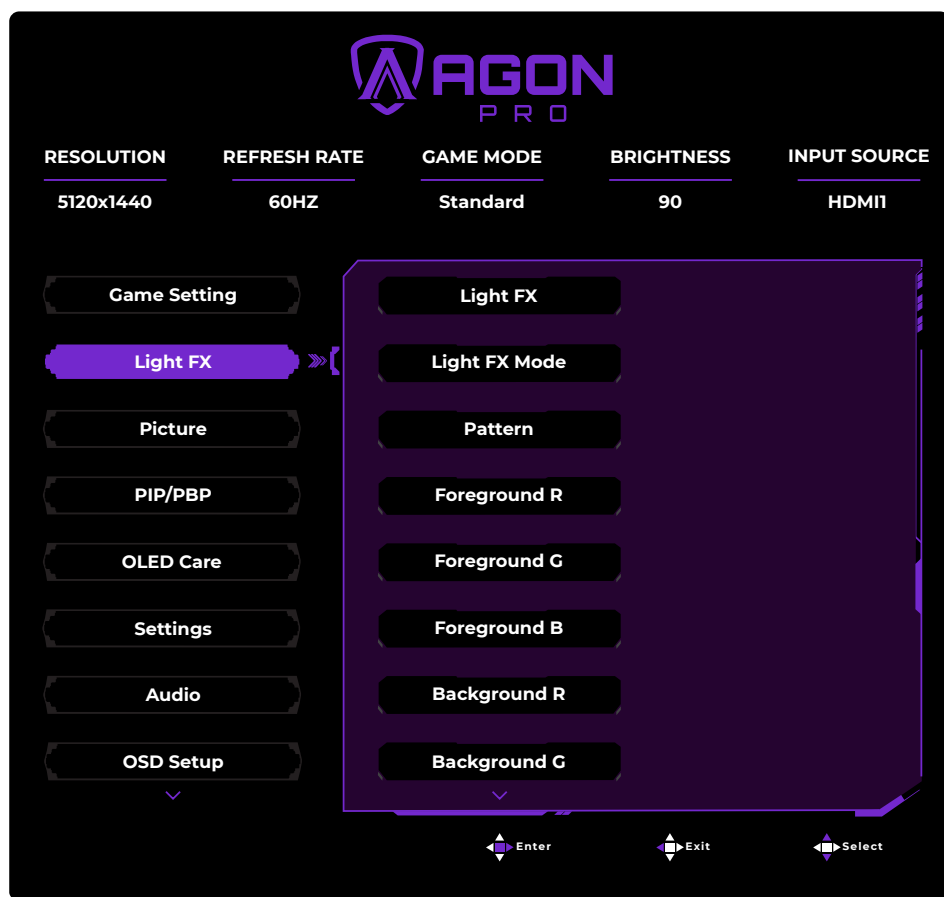
Gaming Mode (Modo Juegos)	Standard (Estándar)	Mejore la legibilidad en juegos web y para dispositivos móviles adecuados.
	FPS	Para jugar a juegos FPS (First Person Shooters). Mejora el Level (Nivel) de negros en temas oscuros.
	RTS	Para jugar a Game (Juego)s RTS (Estrategia en tiempo real). Mejora la calidad de la imagen.
	Racing (Carreras)	Para jugar a juegos Racing (Carreras), ofrece el tiempo de respuesta Fastest (El más rápido) y una alta Saturation (Saturación) de color.
	Gamer 1 (Jug. 1)	Los Settings (Ajustes) de preferencias del User (Usuario) se han guardado como Gamer 1 (Jug. 1).
	Gamer 2 (Jug. 2)	Los ajustes de preferencias del usuario se han guardado como Gamer 2 (Jug. 2).
	Gamer 3 (Jug. 3)	Ajustes de preferencia del User (Usuario) guardados como Gamer 3 (Jug. 3).

ImageRatio(Rel.Imagen)	Full (Completo) (32:9/16:9)/ 1:1(32:9/16:9)/ Full (Square)/ 1:1(Square) (1:1(Cuadrado))/ Aspect (Aspecto)/ 27"/ 24.5"	Seleccionar Rel. Imagen. Full (Completo) (32:9/16:9): Escala la Input (Entrada) de imagen a pantalla completa. Adecuado para imágenes con una Aspect Ratio (Rel. de aspecto) de 32:9/16:9. 1:1(Square) (1:1(Cuadrado))(32:9/16:9): Muestra la Input (Entrada) de imagen en su Resolution (Resol.) Native (Nativo) sin escalado. Full(Square): La Resolution (Resol.) predefinida es 1280x960. Escala la Input (Entrada) de imagen a pantalla completa. 1:1 (Square): La Resolution (Resol.) predefinida es 1280x960. Muestra la Input (Entrada) de imagen en su Resolution (Resol.) Native (Nativo) sin escalado. Aspect (Aspecto): La Resolution (Resol.) predefinida es 1280x960. La imagen se escala para llenar la pantalla tanto como sea posible manteniendo su Aspect Ratio (Rel. de aspecto) original y sin distorsión geométrica. Adecuado para imágenes con una Aspect Ratio (Rel. de aspecto) de 4:3. 27": Muestra un área de pantalla de 27" únicamente en el Center (Centro) de la pantalla. 24.5": Muestra un área de pantalla de 24.5" únicamente en el Center (Centro) de la pantalla.
Shadow Control (Control sombras)	0-20	Shadow Control (Control sombras): El valor predeterminado es 0; el User (Usuario) final puede Adjust (Ajustar) de 0 a 20 para obtener una Picture (Imagen) más nítida. Si la Picture (Imagen) es demasiado oscura para ver los detalles con claridad, Adjust (Ajustar) de 0 a 20 para obtener una imagen nítida.
Low Input Lag (Ret. ent. bajo)	Off (Apag.)/ On (Encend.)	Desactivar el búfer de fotogramas puede reducir el retraso de entrada. NOTA: La función Low Input Lag (Ret. ent. bajo) está activada de forma predeterminada y no se debe ajustar cuando Adaptive-Sync está activado.
Game Color (Color del juego)	0 ~ 20	Game Color (Color del juego) ofrece un Level (Nivel) de 0 a 20 para Adjust (Ajustar) la Saturation (Saturación) y obtener una mejor Picture (Imagen).
Adaptive-Sync	Off (Apag.)/ On (Encend.)	Desactivar o activar Adaptive-Sync. Recordatorio de funcionamiento de Adaptive-Sync: Cuando la función Adaptive-Sync está activada, puede producirse Flashing (Intermitente) en algunos entornos de Game (Juego).
Dial Point (Pto. Marcación)	Off (Apag.)/20/	Activar o desactivar la función Dial Point (Pto. Marcación) del Game (Juego). El Dial Point (Pto. Marcación) del Game (Juego) se desactiva automáticamente tras poner el monitor en On (Encend.) u Off (Apag.). Cuando la función Dial Point (Pto. Marcación) está en On (Encend.), el Dial Point (Pto. Marcación) se muestra en el Center (Centro) de la pantalla para ayudar a los jugadores a apuntar con precisión durante los juegos de disparos en primera persona (FPS).
Sniper Scope	Off (Apag.) / 2X / 3X / 4X	Acerque el Zoom localmente para facilitar la selección del objetivo al disparar.
Frame Counter (Cont. fotogr.)	Off (Apag.) / Right-Up (Decha.-Arriba) / Right-Down (Decha.-Abajo) / Left-Up (Izda.-Arriba) / Left-Down (Izda.-Abajo)	Mostrar la frecuencia V en la esquina seleccionada.
HDMI1	Console/DVD/PC	Seleccione el Type (Tipo) de dispositivo conectado. Al utilizar HDMI1 para conectar la consola de Game (Juego) o el reproductor de DVD, configure HDMI1 en PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Seleccione el Type (Tipo) de dispositivo conectado. Al utilizar HDMI2 para conectar la consola de juegos o el reproductor de DVD, configure HDMI2 en PC.

NOTA:

- 1). Cuando "HDR Mode" en "Picture" está activado, no se pueden ajustar los elementos "Shadow Control" y "Game Color".
- 2). Cuando "HDR" en "Picture" está configurado en "DisplayHDR", no se pueden ajustar los elementos "Gaming Mode", "Shadow Control" y "Game Color".
Cuando "HDR" en "Picture" está configurado en "HDR Peak", "HDR Picture", "HDR Movie" o "HDR Game", no se pueden ajustar los elementos "Gaming Mode" y "Game Color".
- 3). Cuando "Color Space" en "Picture" está configurado en "sRGB" o "DCI-P3", no se pueden ajustar los elementos "Shadow Control" y "Game Color".

Light FX

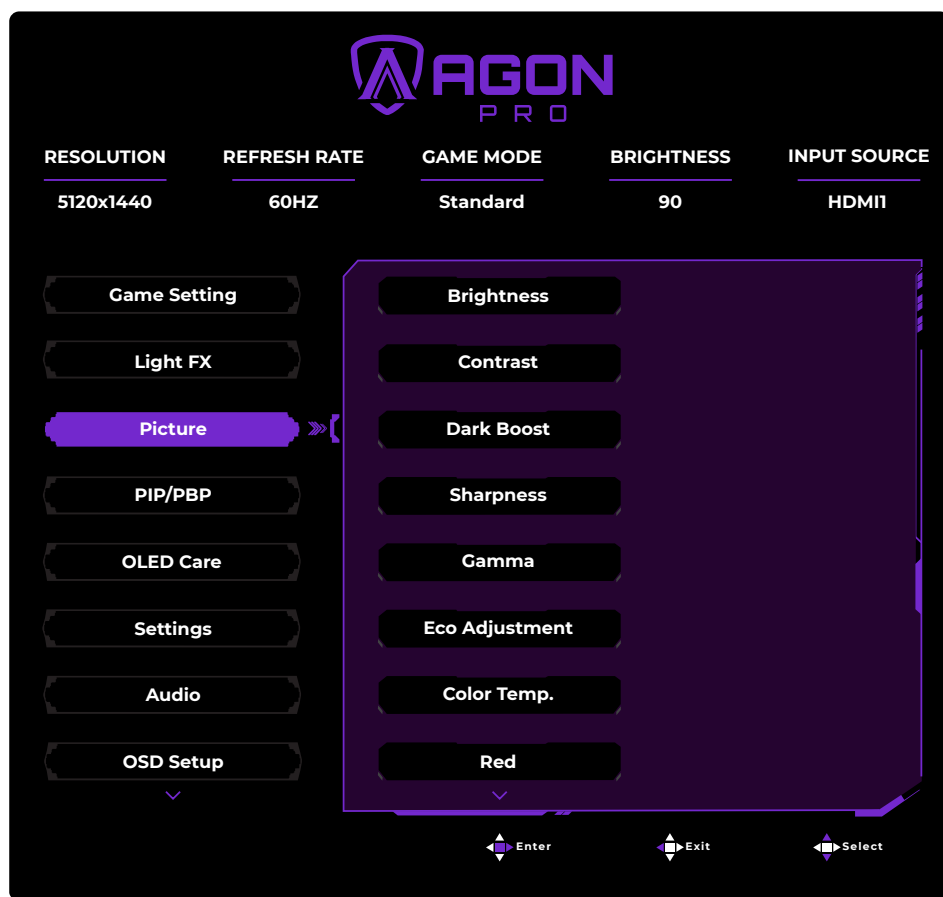


Light FX	Off (Apag.)/ Low (Bajo)/ Medium (Media)/ Strong (Intensa)	Select (Seleccionar) la intensidad de Light FX.
Light FX Mode (M. Light FX)	Audio1/ Audio2/ Static (Estático)/ Dark Point Sweep (Despl. simple)/ Gradient Shift (Despl. grad.)/ Spread Fill (Relleno simple)/ Drip Fill (Relleno 1 dir.)/ Spreading Drip Fill (Relleno 2 dir.)/ Breathing (Respiración)/ Light Point Sweep (Pto. movimiento)/ Zoom/ Rainbow (Arco iris)/ Wave (Onda de agua)/ Flashing (Intermitente)/ Demo	Seleccionar M. Light FX
Pattern (Patrón)	Red (Rojo)/ Green (Verde)/ Blue (Azul)/ Rainbow (Arco iris)/ User Define (Def. por usar.)	Seleccionar patrón de Light FX
Foreground R	0-100	El Usuario puede Ajustar el color de primer plano de Light FX cuando el Patrón se establece en Def. por usar.
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	El Usuario puede ajustar el color de fondo de Light FX cuando la configuración del Patrón esté en Def. por usar.
Background G		
Background B		

NOTA:

La función Dynamic (Dinámico) Lighting es compatible con Windows 11. Cuando el monitor esté conectado a un PC con Windows 11 mediante un cable USB up (USB ascendente), vaya a Escritorio → Personalización → Dynamic (Dinámico) Lighting y active "Usar iluminación dinámica en mis dispositivos" y "Las aplicaciones compatibles en primer plano siempre controlan los efectos de iluminación". Esto permite que el sistema Windows 11 controle los efectos de iluminación de Light FX. En consecuencia, la opción "Light FX" del Menu (MENÚ) OSD aparecerá atenuada y no estará disponible para Adjust (Ajustar).

Picture (Imagen)



Brightness (Brillo)	0-100	Ajuste el brillo.
Contrast (Contraste)	0-100	Adjust (Ajustar) Contrast (Contraste).
Dark Boost (Realce de oscuros)	Off (Apag.) / Level1 (Nivel1) / Level2 (Nivel2) / Level3 (Nivel3)	Mejore los detalles de la pantalla en las zonas oscuras o luminosas para Adjust (Ajustar) el Brightness (Brillo) en la zona luminosa y asegúrese de que no se sature en exceso.
Sharpness (Nitidez)	0-100	Ajustar la nitidez.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Ajustar Gamma.
Eco Adjustment (Ecoajuste)	Standard (Estándar)	Modo Standard (Estándar).
	Text (Texto)	Modo de texto.
	Internet	Modo Internet.
	Game (Juego)	Game Mode (M. Juego).
	Movie (Película)	Modo Movie (Película).
	Sports (Deporte)	Modo Sports (Deporte).
	Reading (Lectura)	Modo de lectura.
Color Temp. (Temp. Color)	6500K/ 7300K/ 9300K/ Def. por usar.	Ajustar Temp. Color Nota: Seleccione Def. por usar. para ajustar los colores RGB.
Red (Rojo)	0-100	Ganancia de rojo desde el registro digital.
Green (Verde)	0-100	Ganancia Green (Verde) del registro digital.
Blue (Azul)	0-100	Ganancia de Blue (Azul) desde el registro digital.
R.Saturation (Satur. rojo)	0-100	Adjust (Ajustar) R.Saturation (Satur. rojo).
G.Saturation (Satur. verde)	0-100	Adjust (Ajustar) G.Saturation (Satur. verde).
B.Saturation (Satur. azul)	0-100	Adjust (Ajustar) B.Saturation (Satur. azul).

C.Saturation (Satur. cian)	0-100	Adjust (Ajustar) C.Saturation (Satur. cian).
M.Saturation (Satur. magenta)	0-100	Adjust (Ajustar) M.Saturation (Satur. magenta).
Y.Saturation (Satur. amarillo)	0-100	Adjust (Ajustar) Y.Saturation (Satur. amarillo).
R.Hue (Tono rojo)	0-100	Ajustar R.Hue (Tono rojo).
G.Hue (Tono verde)	0-100	Adjust (Ajustar) G.Hue (Tono verde).
B.Hue (Tono azul)	0-100	Adjust (Ajustar) B.Hue (Tono azul).
C.Hue (Tono cian)	0-100	Ajuste C.Hue (Tono cian).
M.Hue (Tono magenta)	0-100	Adjust (Ajustar) M.Hue (Tono magenta).
Y.Hue (Tono amarillo)	0-100	Adjust (Ajustar) Y.Hue (Tono amarillo).
HDR	Off (Apag.)	Configure el perfil HDR según sus requisitos de uso. NOTA: Cuando se detecta HDR, se muestra la opción HDR para Adjust (Ajustar).
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Máximo HDR)	
	HDR Picture (HDR Imagen)	
	HDR Movie (HDR Película)	
	HDR Game (HDR Juego)	
HDR Mode	Off (Apag.)	Optimizado para el color y el Contrast (Contraste) de la Picture (Imagen), lo que simula la visualización del efecto HDR. NOTA: Cuando no se detecta HDR, se muestra la opción HDR Mode para su Adjust (Ajustar).
	HDR Picture (HDR Imagen)	
	HDR Movie (HDR Película)	
	HDR Game (HDR Juego)	
Color Space (Espacio color)	Panel Native	Panel de Color Space (Espacio color) estándar.
	sRGB	Color Space (Espacio color) sRGB.
	DCI-P3	Color Space (Espacio color) DCI-P3
LowBlue Mode (Modo de Azul Bajo)	Off (Apag.)	Reduzca la Bluelight (Luz azul) mediante el control de la temperatura de color.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Oficina)	
	Reading (Lectura)	

NOTA:

- 1). Cuando "HDR Mode" está activado, no se pueden ajustar los elementos "Contrast (Contraste)", "Dark Boost (Realce de oscuros)", "Gamma", "Eco Adjustment (Ecoajuste)", "Color Temp. (Temp. Color)", "Saturación/Tonalidad de color de 6 ejes", "Color Space (Espacio color)" ni "LowBlue Mode (Modo de Azul Bajo)".
- 2). Cuando "HDR" se ajusta a "DisplayHDR", no se puede ajustar ningún elemento de "Picture (Imagen)", salvo "HDR" y "Sharpness (Nitidez)".
Cuando "HDR" se ajusta a "HDR Peak (Máximo HDR)", "HDR Picture (HDR Imagen)", "HDR Movie (HDR Película)" o "HDR Game (HDR Juego)", no se pueden ajustar los elementos "Gamma", "Eco Adjustment (Ecoajuste)", "Color Temp. (Temp. Color)", "Saturación/Tonalidad de color de 6 ejes", "Color Space (Espacio color)" ni "LowBlue Mode (Modo de Azul Bajo)".
- 3). Cuando "Color Space (Espacio color)" se ajusta a "sRGB" o "DCI-P3", no se pueden ajustar los elementos "Contrast (Contraste)", "Dark Boost (Realce de oscuros)", "Gamma", "Eco Adjustment (Ecoajuste)", "Color Temp. (Temp. Color)", "Saturación/Tonalidad de color de 6 ejes", "HDR Mode" ni "LowBlue Mode (Modo de Azul Bajo)".
- 4). Cuando "Eco Adjustment" está configurado en "Reading", no se pueden ajustar "Contrast", "Dark Boost", "Color Temp.", "6-Axis Color Saturation/Hue", "Color Space" ni "LowBlue Mode".
- 5). Cuando "Gaming Mode" en "Game Setting" está configurado en un modo distinto de "Standard", no se pueden ajustar "Eco Adjustment", "6-Axis Color Saturation/Hue", "HDR Mode" y "Color Space".

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Modo PIP/PBP)	Off (Apag.)/PIP/PBP	Desactivar o activar las funciones PIP y PBP.
Main Source (Fuente ppal.)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Seleccionar la Main Source (Fuente ppal.) de la pantalla principal.
Sub Source (Fuente secund.)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Seleccionar la Input Source (Fuente entr.) de la subpantalla.
Audio	Main Source (Fuente ppal.)	Seleccionar la salida de Audio para la pantalla principal o la subpantalla.
	Sub Source (Fuente secund.)	
Size (Tamaño)	Small (Pequeño)/Middle (Central)/Large (Grande)	Seleccionar el Size (Tamaño) de la subpantalla.
Position (Posición)	Right-Up (Decha.-Arriba)	Seleccionar la Position (Posición) de la subpantalla.
	Right-Down (Decha.-Abajo)	
	Left-Up (Izda.-Arriba)	
	Left-Down (Izda.-Abajo)	
Swap (Intercambiar)	On (Encend.): Swap	Swap (Intercambiar) la Source (Fuente) de la pantalla
	24: Sin acción	

NOTA:

- 6). Cuando "HDR" en el menú "Picture (Imagen)" está configurado en cualquier estado distinto a "Off (Apag.)", todos los elementos del menú "PIP/PBP" quedan inhabilitados para Adjust (Ajustar).
- 7). Cuando PBP/PIP está On (Encend.), la compatibilidad de la Input Source (Fuente entr.) para la pantalla principal y la subpantalla es la que se muestra en la siguiente tabla:

PBP/PIP		Main Source (Fuente ppal.)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Fuente secund.)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

Cuidado del OLED



Pixel Orbiting () (Desplazamiento de imagen)	Off (Apag.)	Se utiliza para activar la función Pixel Orbiting () con el fin de reducir el riesgo de retención de imagen. Ajuste recomendado: "On (Encend.)".
	Weak (Débil)	
	Medium (Media)	Una vez activada esta función, los píxeles de la imagen se moverán circularmente en conjunto. La amplitud del movimiento depende de los Settings (Ajustes). Los caracteres desplazados podrían quedar recortados en los bordes. Al seleccionar "Strongest (Máximo)", se minimiza al máximo la probabilidad de retención de imagen, aunque el posible recorte lateral será más apreciable.
	Strong (Intensa)	
	Strongest (Máximo)	
Auto Pixel Refresh (Act. píx. auto)	Off (Apag.) / On (Encend.)	Activar/Desactivar la función Auto Pixel Refresh (Act. píx. auto) de "Pixel Refresh". El monitor mostrará automáticamente un mensaje de "Auto Pixel Refresh (Act. píx. auto)" cada 24 horas de uso acumulado para recordar al User (Usuario) que debe ejecutar el proceso de "Pixel Refresh". Seleccione "Off (Apag.)" para detener la función Auto Pixel Refresh (Act. píx. auto) para "Pixel Refresh". No obstante, si no se respeta el tiempo recomendado para ejecutar "Pixel Refresh", podría aumentar el riesgo de retención de imagen en la pantalla. Proceda con precaución.
Pixel Refresh ()	Off (Apag.)/On (Encend.)	Se utiliza para activar y ejecutar las funciones de Compensación y Corrección de Pantalla y Pixel Refresh () con el fin de eliminar la retención de imagen generada. Tras encender el equipo, seleccione "Yes (Sí)" según la indicación del Menu (MENÚ); el monitor ejecutará automáticamente primero la Compensación y Corrección de Pantalla y, a continuación, Pixel Refresh (). Una vez finalizado el proceso, el monitor volverá al estado encendido.

Screen Saver (Protector pant.)	Off (Apag.) / Slow () / Fast (Rápido)	Cuando se detecta una imagen Static (Estático) durante un periodo de tiempo determinado, la función Screen Saver (Protector pant.) atenuará la pantalla para proteger el panel contra la retención de imagen. Al detectarse una imagen en movimiento, el monitor recuperará la Luminance (Luminos.) al estado de funcionamiento anterior. La configuración predeterminada es Slow (), pero puede modificarse a Fast (Rápido) para activar antes el Screen Saver (Protector pant.). Se recomienda encarecidamente mantener siempre activado el Screen Saver (Protector pant.) en modo Slow () o Fast (Rápido) para proteger la pantalla. Asimismo, se recomienda configurar el dispositivo para que utilice un protector de pantalla.
Logos Protection (Prot. logotipos)	Off (Apag.)/1/2	Cuando se detecten varios logotipos Static (Estático) en la pantalla, se recomienda activar Logos Protection (Prot. logotipos); esta función atenuará la pantalla para proteger el panel contra la retención de imagen en las zonas donde se detecten dichos logotipos.
Boundary Dimmer (Atenuador límite)	Off (Apag.)/1/2/3	Para Aspect Ratio (Rel. de aspecto) especiales que presenten un área negra en el marco de la pantalla o una pantalla dividida, la función Boundary Dimmer (Atenuador límite) detectará automáticamente y reducirá la Brightness (Brillo) de áreas específicas con grandes diferencias en los Level (Nivel) de brillo.
Taskbar Dimmer (At. barra tareas)	Off (Apag.)/1/2/3	La tecnología Taskbar Dimmer (At. barra tareas) atenuará el Brightness (Brillo) del área de la barra de tareas en la pantalla. No se apreciarán cambios de Brightness (Brillo) en zonas distintas a la barra de tareas.
ThermalProtection (Prot. térmica)	Off (Apag.) / On (Encend.)	Cuando la temperatura del monitor supere los 60 grados Celsius, la función ThermalProtection (Prot. térmica) reducirá automáticamente el Brightness (Brillo) de la pantalla para garantizar una correcta disipación del calor. Se recomienda mantener activada esta función en el monitor.

Settings (Ajustes)



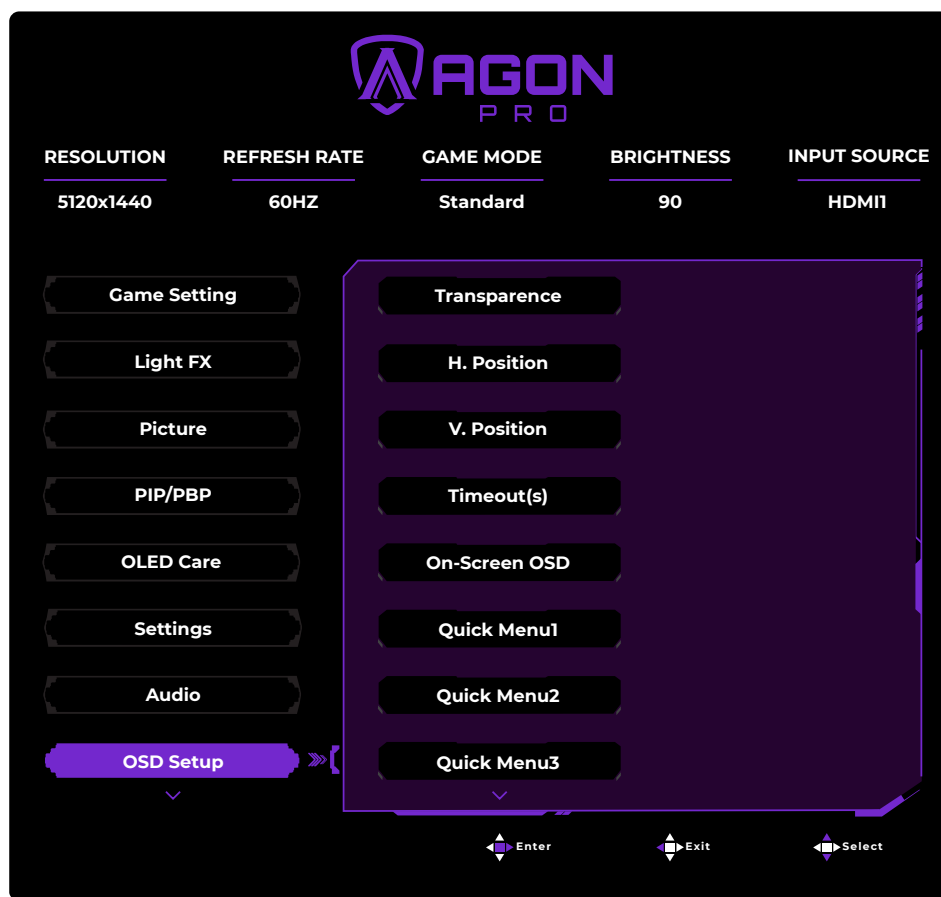
Language (Idioma)		Select (Seleccionar) el Language (Idioma) del menú OSD.
Input Select (Sel. Entrada)	Auto/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C1	Select (Seleccionar) la Source (Fuente) de señal de Input (Entrada).
USB Selection (USB Selección)	Auto/USB C1/USB up (USB ascendente)	Select (Seleccionar) la ruta de datos USB up (USB ascendente).
USB-C	High Speed (A. velocid. Datos) / High Resolution (A. resolución)	Configure el puerto USB para priorizar la transferencia de datos o la Resolution (Resol.). Nota: De forma predeterminada, al seleccionar 'High Data Speed (A. velocid. Datos)', se prioriza la velocidad de transferencia de datos. El puerto USB A transfiere a velocidad USB 3.2 Gen1 y el puerto USB C1 admite una resolución máxima de 5120x1440@240 Hz con 1.070 millones de colores (Format () YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Al seleccionar 'High Resolution (A. resolución)', el puerto USB A transfiere a velocidad USB 2.0 y el puerto USB C1 admite una resolución máxima de 5120x1440@240 Hz con 1.070 millones de colores (Format () RGB o YCbCr 4:4:4).
Break Reminder (Recordatorio de descansos)	Off (Apag.)/On (Encend.)	Si esta función está activada, el sistema mostrará un recordatorio de descanso cuando el User (Usuario) trabaje de forma continua durante más de 1 hora.
Off Timer (Temp. Apagado) (h)	0-24 h	Select (Seleccionar) la hora de apagado de CC.
DDC/CI	No / Yes	Activar/Desactivar la compatibilidad con DDC/CI.
Reset (Reini.)	No / Yes	Restablezca el Menu (MENÚ) a los valores predeterminados.

Audio



Volume (Volumen)	0-100	Ajuste el volumen de salida de los altavoces o auriculares.
Mute (Silencio)	Off (Apag.) / On (Encend.)	Mute (Silencio) On (Encend.)/Off (Apag.)
DTS Virtual:X	Off (Apag.)/FPS/RTS/Racing (Carreras)/Rock/Classical (Clásico)/Live (Al Vivo)/Theater (Teatro)	Adjust (Ajustar) el modo de sonido envolvente 3D virtual DTS Virtual:X. NOTA: Switching (Traspuesta) entre modos de sonido tarda aproximadamente 2 segundos.
Control de sonoridad	On (Encend.) / Off (Apag.)	Una vez activado, puede ajustar automáticamente el Balance del volumen de salida de los altavoces.
200Hz	-6,0- 6,0	Audio de baja frecuencia base, así como la frecuencia de Audio fundamental del acorde en el tono.
500Hz	-6,0- 6,0	Se utiliza principalmente para expresar voces (p. ej., canto, Reading (Lectura)) y reforzar la densidad y la fuerza de estas.
2.5KHz	-6,0- 6,0	Esta frecuencia posee una capacidad de penetración Strong (Intensa) y puede optimizarse para mejorar la Brightness (Brillo) y la claridad del sonido.
7KHz	-6,0- 6,0	Mejore la claridad de las voces.
10KHz	-6,0- 6,0	El rango de tonos agudos de la música es el más sensible a la respuesta en frecuencias altas del sonido.

OSD Setup (Config. OSD)



Transparence (Trans.)	0-100	Adjust (Ajustar) la Transparence (Trans.) del OSD.
H. Position (Posición-H)	0-100	Adjust (Ajustar) la Position (Posición) horizontal del OSD.
V. Position (Posición-V)	0-100	Adjust (Ajustar) la Position (Posición) vertical del OSD.
Timeout (Tiemp. esp. OSD) (s)	5-120	Adjust (Ajustar) el OSD Time Out (l).
OSD en pantalla	Off (Apag.) / On (Encend.)	Active o desactive el control del ratón. NOTA: Solo el puerto USB amarillo admite el control del ratón.
Quick Menu1 (Menú rápido1)	Gaming Mode (Modo Juegos)/ Shadow Control (Control sombras)/ Game Color (Color del juego)/ Brightness (Brillo)/ Contrast (Contraste)/ Sharpness (Nitidez)/ Volume (Volumen)	Configure las funciones de Quick Menu1 (Menú rápido1), 2, 3 y 4.
Quick Menu2 (Menú rápido2)		
Quick Menu3 (Menú rápido3)		
Quick Menu4 (Menú rápido4)		
User1 (Usuario1)	Gaming Mode (Modo Juegos)/ Shadow Control (Control sombras)/ Low Input Lag (Ret. ent. bajo)/ Adaptive-Sync/ Dial Point (Pto. Marcación)/ Sniper Scope/ Input Select (Sel. Entrada)/ Volume (Volumen)/ Image Ratio (Rel. Imagen)/ Pixel Refresh/ Light FX/ Game Color (Color del juego)/ Dark Boost (Realce de oscuros)/ Sharpness (Nitidez)/ Color Temp. (Temp. Color)/ Color Space (Espacio color)/ OSD en pantalla	Configure las funciones de User1 (Usuario1) y 2.
User2 (Usuario2)		
Firmware Upgrade (Actualiz. de FW)	No/ Yes (Sí)	Active o desactive Firmware Upgrade (Actualiz. de FW).

Information (Info.)



RESOLUTION

5120x1440

REFRESH RATE

60HZ

GAME MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

HDMI1

Information

Model Name

AGP497UCZD

Resolution

5120x1440/60Hz

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxx

Time after Pixel Refresh

XX

Pixel Refresh Counts

X

Enter

Exit

Select

Indicador LED

Estado	LED Color (Color del LED)
Modo de Full (Completo) Power	Blanco
Modo Active-off	Naranja
Pixel Refresh () en curso	Flashing (Intermitente) blanco (1 segundo On (Encend.)/1 segundo Off (Apag.))
Actualización del panel en curso	El indicador blanco parpadea (On (Encend.) durante 3 segundos y Off (Apag.) durante 3 segundos de forma alternativa)
Fallo del panel OLED	Flashing (Intermitente) naranja (1 segundo On (Encend.)/1 segundo Off (Apag.))
Modo de apagado	El indicador no está iluminado.

Resolución de problemas

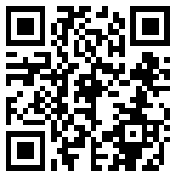
Problemas	Posibles soluciones
El indicador de alimentación no está iluminado.	• Compruebe si la alimentación está activada. • Compruebe si el cable de alimentación está conectado.
El indicador de encendido está iluminado, pero no se muestra ninguna imagen.	• Compruebe si el ordenador está encendido. • Compruebe si la tarjeta gráfica del ordenador está correctamente conectada. • Verifique que el cable de señal de la pantalla esté correctamente conectado al ordenador. • Revise el conector del cable de señal de la pantalla y asegúrese de que ningún pin esté doblado. • Observe el indicador mediante la tecla Bloq Mayús del teclado del ordenador para confirmar si el equipo funciona correctamente.
No hay imagen, pero el indicador de encendido parpadea en naranja.	• El panel OLED presenta un fallo y no funciona correctamente. Solicite asistencia al servicio posventa de AOC.
Fallo en la función Plug-to-Use.	• Compruebe si admite la función Plug-to-Use. • Compruebe si el adaptador admite la función Plug-to-Use.
Imagen tenue.	• Adjust (Ajustar) Luminance (Luminos.) y Contrast (Contraste).
La imagen rebota o presenta ondulaciones.	• Puede haber aparatos eléctricos o dispositivos cercanos que causen interferencias electromagnéticas.
La pantalla muestra "el cable de señal no está disponible" o "No Signal (Sin Señal)".	• Compruebe si el cable de señal está conectado correctamente. • Compruebe si los pines del conector del cable de señal están dañados. • La función 32 puede activarse y ejecutarse desde el Menu (MENÚ) de la pantalla para eliminar la retención de imagen generada. Ejecutar esta función varias veces permite obtener un efecto de visualización óptimo. Para más instrucciones sobre el mantenimiento de la pantalla, consulte las Instrucciones de User (Usuario) en el sitio web oficial.
La pantalla muestra "Input (Entrada) no válida".	• Compruebe si su ordenador está configurado en un modo de visualización inadecuado. • Vuelva a configurar su ordenador en el modo de visualización indicado en las instrucciones detalladas de User (Usuario).
Retención de imagen.	• Debido a las características del panel OLED, la función 32 puede activarse y ejecutarse desde el Menu (MENÚ) de la pantalla para eliminar la retención de imagen generada. Se recomienda ejecutar esta función varias veces para obtener un efecto de visualización óptimo. Para más instrucciones sobre el mantenimiento de la pantalla, consulte las Instrucciones de User (Usuario) en el sitio web oficial.
Normativa y servicio	• Consulte la información de normativa y servicio en www.aoc.com (para buscar el modelo adquirido en su país y encontrar la información de normativa y servicio en la página de soporte).

Especificaciones

Especificaciones generales

Panel	Model Name (Modelo)	AGP497UCZD	
	Sistema de control	OLED	
	Size (Tamaño) de la imagen visible	Diagonal de 124,4 cm	
	Distancia entre píxeles	0,233 mm (H) x 0,233 mm (V)	
	Colores de visualización	1.07B ^[1]	
Others (Otros)	Range (l) de barrido horizontal	30k~390kHz	
	Size (Tamaño) de barrido horizontal (máximo)	1196,7mm	
	Range de barrido vertical	48-240Hz	
	Size (Tamaño) de barrido vertical (máximo)	339,2mm	
	Resolution (Resol.) predefinida óptima	5120x1440@60Hz	
	Resolution (Resol.) máxima	5120x1440@240Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/C1	
	Source (Fuente) de alimentación	100-240 V~ 50/60 Hz 3,5 A	
	Consumo de energía	Típico (Brightness (Brillo) y Contrast (Contraste) predeterminados)	157W
		Máx. (Brightness (Brillo) = 100, Contrast (Contraste) = 100)	≤350W
		Modo de espera	≤0,5 W
	Disipación de calor	Funcionamiento Normal	535,84 BTU/h (típ.)
		Reposo (modo de espera)	<1,71 BTU/h
		Modo Off (Apag.)	<1,02 BTU/h
		Modo Off (Apag.) (interruptor de CA)	0 BTU/h
USB C1	USB C1	Clavija conectable de doble cara	
	Ultraalta velocidad	Transmisión de datos y vídeo	
	DisplayPort	DisplayPort Alt Mode integrado	
	Fuente de alimentación	USB PD Version (Versión) 3.0	
	Fuente de alimentación	Máximo hasta 90 W ^[2] (5 V/3 A, 9 V/3 A, 10 V/3 A, 12 V/3 A, 15 V/3 A, 20 V/4,5 A)	
USB C2	USB C2	Clavija conectable de doble cara	
	Ultraalta velocidad	Transferencia de datos	
	DisplayPort	DisplayPort Alt Mode integrado	
	Fuente de alimentación	Máximo hasta 15 W (5 V/3 A)	
Características físicas	Type (Tipo) de conector	HDMIx2 DisplayPort, USB C1 (ascendente, DisplayPort ALT mode, suministro de energía PD de hasta 90 W) USB C2 (descendente, suministro de energía de 15 W) USB A x3 (el puerto amarillo es de carga Fast (Rápido)) USB up (USB ascendente) Salida de auriculares	
	Type (Tipo) de cable de señal	Desmontable	

Condiciones ambientales	Temperatura	En funcionamiento	0°C~40°C
		Fuera de funcionamiento	-25°C~55°C
	Humedad	En funcionamiento	10 % ~ 85 % (sin condensación)
		Fuera de funcionamiento	5 % ~ 93 % (sin condensación)
	Altitud	En funcionamiento	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Fuera de funcionamiento	0m~12192m (0ft~40000ft)



NOTA:

[1] El número máximo de colores de visualización admitidos por este producto es de 1070 millones, y las condiciones de configuración son las siguientes (pueden existir diferencias debido a las limitaciones de salida de algunas tarjetas gráficas):

Entrada de señal Versión	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C1 @USB High Data Speed		USB C @USB High Resolution	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
5120x1440 240Hz 10bpc	OK	OK(DSC)	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 240Hz 8bpc	OK	OK(DSC)	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 165Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 165Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 144Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 144Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 120Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 120Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 100Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 100Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 75Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 75Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 60Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 60Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840x1080 60Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840x1080 60Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Resol. inferior 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Resol. inferior 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

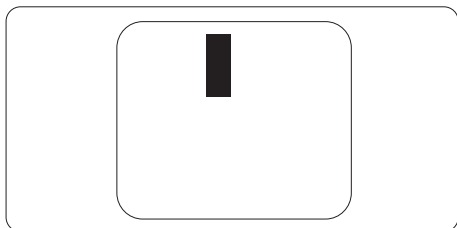
[2] El puerto multifuncional USB-C1 puede suministrar hasta 90 W. En función del escenario y el entorno de uso, o al conectar distintos modelos de portátiles, la potencia de salida puede variar. Consulte las condiciones reales para obtener los datos exactos.

Política de defectos de píxeles en paneles de monitores AOC

AOC se esfuerza por ofrecer productos de la máxima calidad. Empleamos algunos de los procesos de fabricación más avanzados del sector y aplicamos un estricto control de calidad. No obstante, en ocasiones resultan inevitables los defectos de píxeles o subpíxeles en los paneles utilizados en los monitores.

Ningún fabricante puede garantizar que todos los paneles estén exentos de defectos de píxeles, pero AOC garantiza que cualquier monitor con un número inaceptable de defectos será reparado o sustituido conforme a la garantía. Este aviso describe los distintos tipos de defectos de píxeles y establece los niveles aceptables para cada tipo. Para tener derecho a reparación o sustitución en garantía, el número de defectos de píxeles en un panel del monitor debe superar dichos niveles aceptables. Por ejemplo, no más del 0,0004 % de los subpíxeles de un monitor pueden ser defectuosos.

Además, AOC establece estándares de calidad aún más estrictos para ciertos Type (Tipos) o combinaciones de defectos de píxeles que resultan más perceptibles que otros. Esta política es válida a nivel mundial.



Píxeles y subpíxeles

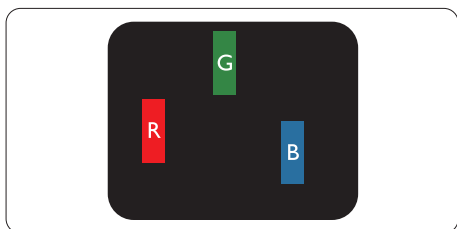
Un píxel, o elemento de Picture (Imagen), se compone de tres subpíxeles en los colores primarios Red (Rojo), Green (Verde) y Blue (Azul). Múltiples píxeles conforman una Picture (Imagen). Cuando todos los subpíxeles de un píxel están iluminados, los tres subpíxeles de color aparecen conjuntamente como un único píxel blanco. Cuando todos están oscuros, los tres subpíxeles de color aparecen conjuntamente como un único píxel negro. Otras combinaciones de subpíxeles iluminados y oscuros se manifiestan como píxeles individuales de otros colores.

Type (Tipos) de defectos de píxeles

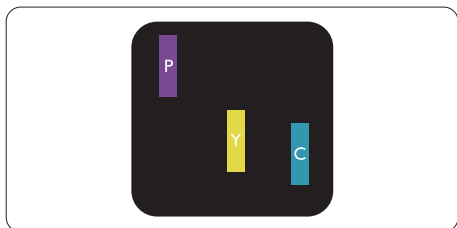
Los defectos de píxeles y subpíxeles se manifiestan en la pantalla de diferentes formas. Existen dos categorías de defectos de píxeles y varios Type (Tipos) de defectos de subpíxeles dentro de cada categoría.

Defectos de punto brillante

Los defectos de punto brillante se manifiestan como píxeles o subpíxeles que permanecen siempre iluminados o 'On (Encend.)'. Es decir, un punto brillante es un subpíxel que destaca en la pantalla cuando el monitor muestra un Pattern (Patrón) oscuro. A continuación se describen los Type (Tipos) de defectos de punto brillante.



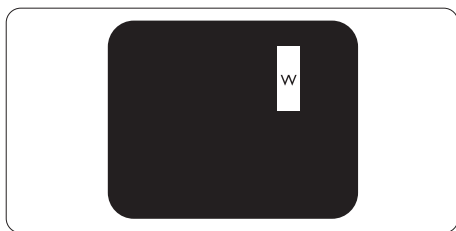
Un subpíxel encendido Red (Rojo), Green (Verde) o Blue (Azul).



Dos subpíxeles adyacentes encendidos:

- Red (Rojo) + Blue (Azul) = Púrpura
- Red (Rojo) + Green (Verde) = Amarillo

- Green (Verde) + Blue (Azul) = Cian (Azul Light (ligero))



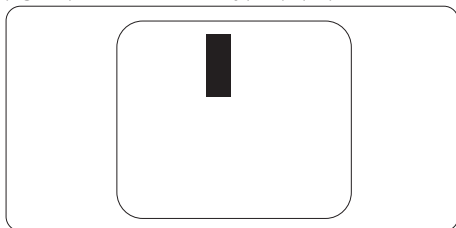
Tres subpíxeles adyacentes encendidos (un píxel blanco).

NOTA

Un punto brillante Red (Rojo) o Blue (Azul) debe ser más del 50 % más brillante que los puntos adyacentes, mientras que un punto brillante Green (Verde) debe ser un 30 % más brillante que los puntos adyacentes.

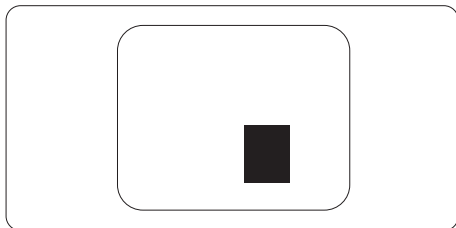
Defectos de puntos negros

Los defectos de puntos negros se manifiestan como píxeles o subpíxeles que permanecen siempre oscuros u Off (Apag.). Es decir, un punto oscuro es un subpíxel que destaca en la pantalla cuando el monitor muestra un Pattern (Patrón) Light (ligero). Estos son los Type (Tipo) de defectos de puntos negros.



Proximidad de los defectos de píxeles

Dado que los defectos de píxeles y subpíxeles del mismo Type (Tipo) que se encuentran Near (Cerca) entre sí pueden resultar más perceptibles, AOC también especifica tolerancias respecto a la proximidad de los defectos de píxeles.



Tolerancias de defectos de píxeles

Para poder acogerse a la reparación o sustitución por defectos de píxeles durante el período de garantía, el panel de un monitor AOC debe presentar defectos de píxeles o subpíxeles que excedan las tolerancias indicadas en el manual web.

DEFECTOS DE PUNTO BRILLANTE	Level (Nivel) ACCEPTABLE
1 subpíxel encendido	0
2 subpíxeles encendidos adyacentes	0
3 subpíxeles encendidos adyacentes (un píxel blanco)	0
Distancia entre dos defectos de punto brillante*	N/D
Total de defectos de punto brillante de todos los Type (Tipos)	0
DEFECTOS DE PUNTO NEGRO	Level (Nivel) ACCEPTABLE
1 subpíxel oscuro	5 o menos
2 subpíxeles oscuros adyacentes	2 o menos
3 subpíxeles oscuros adyacentes	1 o menos
Distancia entre dos defectos de punto negro*	≥5mm
Total de defectos de punto negro de todos los Type (Tipos)	5 o menos
DEFECTOS TOTALES DE PÍXELES	Level (Nivel) ACCEPTABLE
Defectos totales de píxeles brillantes o negros de todos los Type (Tipos)	5 o menos

NOTA

*: 1 o 2 defectos de subpíxeles adyacentes = 1 defecto de píxel.

Modos de visualización predefinidos

Resolution (Resol.) de PC

Image Ratio (Rel. Imagen) Interfaz Estado Resolution (Resol.)	Full (Completo) 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full (Square) 1:1(Square) (1:1(Cuadrado)) Aspect (Aspecto)		27"		24,5"	
	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	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/240Hz			✓	✓				
1280x960/60Hz			✓	✓				
1280x960/240Hz			✓	✓			✓	✓
1280x1024/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/240Hz			✓	✓			✓	✓
1440x1080/240Hz			✓	✓				
1728x1080/240Hz			✓	✓				
2328x1296/60Hz							✓	✓
2328x1296/120Hz							✓	✓
2328x1296/240Hz							✓	✓
2560x1440/60Hz	✓	✓			✓	✓		
2560x1440/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1440/165Hz					✓	✓		
2560x1440/240Hz					✓	✓		
3840x2160/60Hz	✓	✓						
3840x2160/120Hz		✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/75Hz	✓	✓						

5120x1440/120Hz	✓	✓						
5120x1440/165Hz	✓	✓						
5120x1440/240Hz	✓	✓						

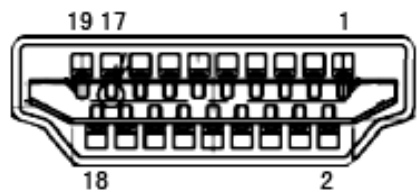
Resolution (Resol.) de vídeo

Resolution (Resol.)	Image Ratio (Rel. Imagen)	Interfaz	Full (Completo) 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full (Square) 1:1(Square) (1:1(Cuadrado)) Aspect (Aspecto)		27"		24,5"	
			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			✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
3840x2160p,50Hz			✓		✓		✓		✓	✓
3840x2160p,59.94Hz/60Hz			✓		✓		✓		✓	✓
3840x2160p,119.88/120Hz			✓		✓		✓		✓	
3840x2160p,59.94Hz/60Hz			✓		✓		✓		✓	
3840x2160p,119.88/120Hz			✓		✓		✓		✓	

NOTA:

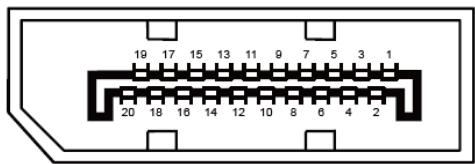
1. Para obtener la mejor calidad de imagen, consulte la tabla anterior para configurar la Resolution (Resol.) de su Source (Fuente) de señal de entrada. La resolución recomendada depende del dispositivo de salida: para consolas de videojuegos, compruebe "Video Resolution"; para juegos de PC, consulte "PC Resolution".
2. Para modificar el ajuste "Image Ratio (Rel. Imagen)" del monitor, acceda al Menu (MENÚ) OSD -> "Game Setting (Conf. del juego)" -> "Image Ratio (Rel. Imagen)" y proceda a Adjust (Ajustar).
3. Para garantizar el correcto funcionamiento de las resoluciones indicadas, verifique primero la compatibilidad de su tarjeta gráfica. Es posible que algunas opciones permanezcan ocultas debido a las diferencias en el diseño de las tarjetas gráficas; por tanto, la compatibilidad efectiva dependerá de su hardware.
4. De acuerdo con los estándares VESA, distintos sistemas operativos y tarjetas gráficas pueden presentar ligeras desviaciones (+/-1 Hz) al calcular la Refresh Rate (Frec. actual.). Consulte siempre el valor real de la frecuencia de actualización.
5. La interfaz DisplayPort 2.1 admite un ancho de banda UHBR20 máximo de 80 Gbps, mientras que la interfaz HDMI 2.1 admite un ancho de banda FRL6 máximo de 48 Gbps.

Asignación de pines



Cable de señal para pantalla en color de 19 pines

N.º de pin	Nombre de la señal	N.º de pin	Nombre de la señal	N.º de pin	Nombre de la señal
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Tierra DDC/CEC
2.	Pantalla TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	Alimentación +5 V
3.	TMDS Data 2-	11.	Pantalla TMDS Clock	19.	Detección de conexión en caliente
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	Pantalla TMDS Data 1	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Reservado (N.C. en el dispositivo)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	Pantalla TMDS Data 0	16.	SDA		



Cable de señal de pantalla en color de 20 pines

N.º de pin	Nombre de la señal	N.º de pin	Nombre de la señal
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	Detección de conexión en caliente
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retorno DisplayPort_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

Conectar y usar

Función Conectar y usar DDC2B

Este monitor está equipado con capacidades VESA DDC2B conforme al Standard (Estándar) VESA DDC. Permite que el monitor informe al sistema anfitrión de su identidad y, según el Level (Nivel) de DDC utilizado, comunique Information (Info.) adicional sobre sus capacidades de visualización.

El DDC2B es un canal de datos bidireccional basado en el protocolo I2C. El sistema anfitrión puede solicitar Information (Info.) EDID a través del canal DDC2B.

