



Användarmanual för OLED-bildskärm **AGP497UCZD**

Baserat på OLED-produktens egenskaper rekommenderas skärmunderhåll enligt kraven i användarinstruktionerna för att minska risken för kvarstående bilder.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Säkerhet.....	1
Nationella konventioner	1
Ström	2
Installation	3
Rengöring	4
Övrigt	5
Installation	6
Förpackningens innehåll	6
Montera stativ och bas.....	7
Justera betraktningsvinkel	8
Anslutning av bildskärmen	9
Väggmontering	10
Adaptive-Sync-funktion	11
HDR.....	12
KVM-funktion	13
Bildskärms-OSD.....	14
Justera.....	16
Snabbtangenter.....	16
Justera OSD-meny.....	18
Quick Menu (Snabbmeny).....	18
Knappmanövreringsguide.....	18
Menu (MENY).....	19
Game Setting (Spelinställning)	19
Light FX.....	21
Picture (Bild)	22
PIP/PBP	24
OLED Care.....	25
Settings (Inställningar)	27
Audio (Ljud)	28
OSD Setup (Bildskärmsinst.)	29
LED-indikator	31
Felsökning	32
Specifikationer	33
Allmänna specifikationer.....	33
AOC:s policy för pixeldefekter på bildskärmspaneler.....	35
PC-upplösning.....	37
Video Resolution	38
Stifttilldelning	39
Plug and Play.....	40

Säkerhet

Nationella konventioner

Följande avsnitt beskriver de nationella konventioner som används i detta dokument.

Anmärkningar, Försiktighetsåtgärder och Varningar

I hela denna guide kan textblock åtföljas av en ikon och vara tryckta med fet stil eller kursiv stil. Dessa block är anmärkningar, försiktighetsåtgärder och varningar, och de används på följande sätt:



ANMÄRKNING: En ANMÄRKNING indikerar viktig Information (Info.) som hjälper dig att utnyttja ditt datorsystem bättre.



FÖRSIKTIGHET: En FÖRSIKTIGHET indikerar antingen potentiell skada på maskinvara eller dataförlust och beskriver hur du undviker problemet.



VARNING: En VARNING indikerar risk för personskador och beskriver hur du undviker problemet. Vissa varningar kan förekomma i alternativa format och kan sakna ikon. I sådana fall dikteras den specifika utformningen av varningen av tillsynsmyndighet.

Ström



Bildskärmen ska endast drivas från den Type (Typ) av strömkälla som anges på etiketten. Om du är osäker på vilken typ av strömförsörjning du har i hemmet, kontakta din återförsäljare eller det lokala elbolaget.



Monitorn är utrustad med en trepolig jordad stickpropp, det vill säga en stickpropp med ett tredje (jordnings)stift. Denna stickpropp passar endast i ett jordat eluttag som en säkerhetsåtgärd. Om ditt uttag inte har plats för den trepoliga stickproppen ska en behörig elektriker installera ett korrekt uttag, eller så ska en adapter användas för att jorda apparaten på ett säkert sätt. Förbigå aldrig säkerhetsfunktionen hos den jordade stickproppen.



Koppla ur enheten vid åskväder eller när den inte ska användas under längre perioder. Detta skyddar monitorn mot skador orsakade av överspänning.



Överbelasta inte grenuttag och förlängningssladdar. Överbelastning kan leda till brand eller elektrisk stöt.



För att säkerställa tillfredsställande drift ska monitorn endast användas med UL-listade datorer som har lämpligt konfigurerade uttag märkta 100–240 V AC, min. 5 A.



Eluttaget ska vara installerat Near (Nära) utrustningen och ska vara lättillgängligt.

Installation

 Placera aldrig bildskärmen på en instabil vagn, ett instabilt stativ, en instabil trefot, ett instabilt fäste eller ett instabilt bord. Om bildskärmen faller kan den orsaka personsador och allvarliga skador på produkten. Använd endast en vagn, ett stativ, en trefot, ett fäste eller ett bord som rekommenderas av tillverkaren eller säljs tillsammans med denna produkt. Följ tillverkarens anvisningar vid installation av produkten och använd monteringsutrustning som rekommenderas av tillverkaren. En kombination av produkt och vagn ska Move (Flytta) med försiktighet.

 För Never (Aldrig) in något föremål i öppningen på bildskärmens kabinett. Det kan skada kretskomponenter och orsaka brand eller elektrisk stöt. Spill Never (Aldrig) vätska på bildskärmen.

 Placera inte produktens framsida mot golvet.

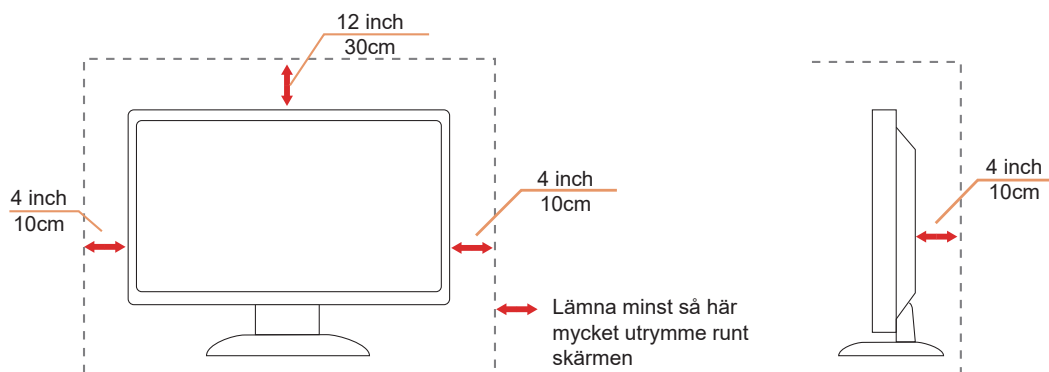
 Om du monterar bildskärmen på en vägg eller hylla ska du använda ett monteringskit som är godkänt av tillverkaren och följa instruktionerna för kitet.

 Lämna tillräckligt utrymme runt bildskärmen enligt nedan. I annat fall kan luftcirkulationen bli otillräcklig, vilket kan leda till överhettning och orsaka brand eller skador på bildskärmen.

 För att undvika potentiella skador, exempelvis att panelen lossnar från ramen, får bildskärmen inte lutas nedåt mer än -5 grader. Om den maximala nedåtlutningen på -5 grader överskrider täcks skadorna inte av garantin.

Se nedan för rekommenderade ventilationsavstånd runt bildskärmen när den är monterad på vägg eller stativ:

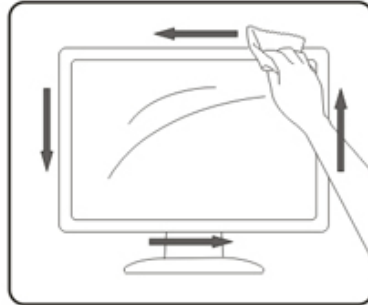
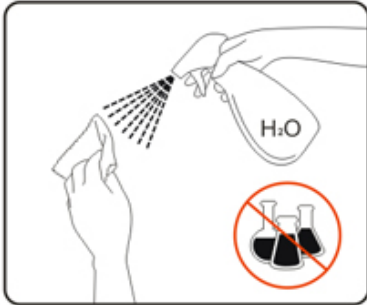
Monterad med stativ



Rengöring

! Rengör höljet regelbundet med en mjuk, vattenfuktad trasa.

! Använd en mjuk bomulls- eller mikrofibertrasa vid rengöring. Trasan ska vara fuktig men nästan torr. Låt inte vätska tränga in i höljet.



! Koppla ur nätkabeln innan produkten rengörs.

Övrigt



Om produkten avger onormal lukt, ljud eller rök ska du OMEDELBART dra ut nätstickproppen och kontakta ett Service Center.



Säkerställ att ventilationsöppningarna inte blockeras av möbler eller gardiner.



Utsätt inte OLED-skärmen för kraftiga vibrationer eller stötar under drift.



Slå inte på eller tappa skärmen under drift eller transport.



Nätkablar ska vara säkerhetsgodkända. För Tyskland ska kabeln vara H03VV-F, 3G, 0,75 mm² eller bättre. För övriga länder ska motsvarande lämpliga kablar användas.



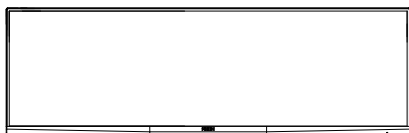
Överdrivet ljudtryck från hörlurar kan orsaka hörselskador. Justering av equalizern till maximal nivå ökar utspänningen till hörlurarna och därmed ljudtrycksnivån.



På grund av OLED-produkters egenskaper rekommenderas inte kontinuerlig användning av denna produkt i mer än 24 timmar. Produkten använder flera tekniker för att förhindra eventuell bildinbränning. Se anvisningarna under "Skärmunderhåll" för mer information.

Installation

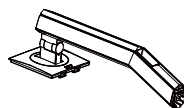
Förpackningens innehåll



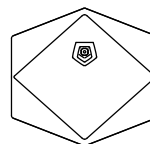
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB C-C Cable



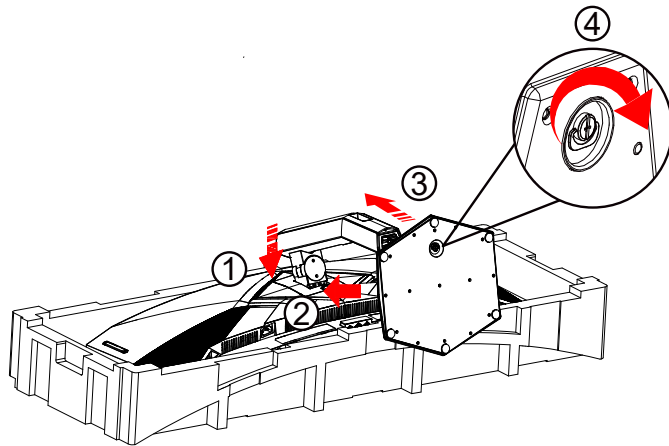
USB Cable

* Alla signalkablar medföljer inte i alla länder och regioner. Kontakta din lokala återförsäljare eller AOC:s lokala kontor för bekräftelse.

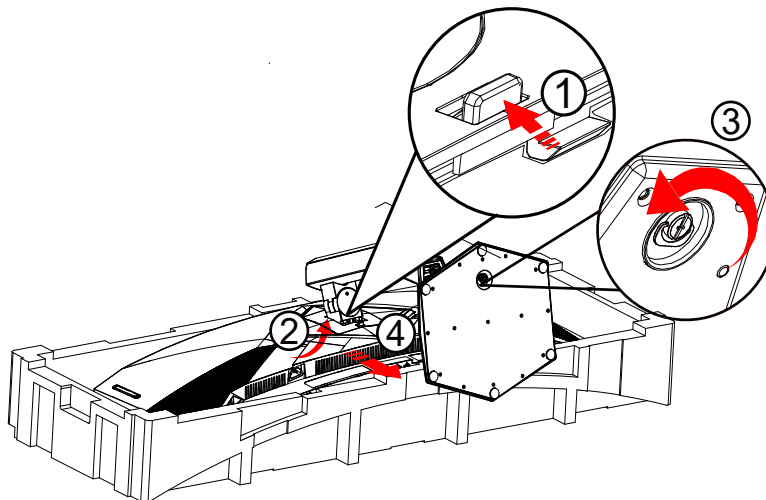
Montera stativ och bas

Montera eller ta bort basen enligt stegen nedan.

Montering:

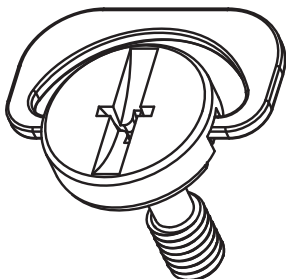


Borttagning:



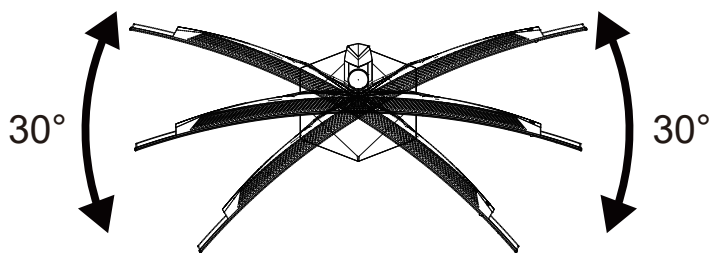
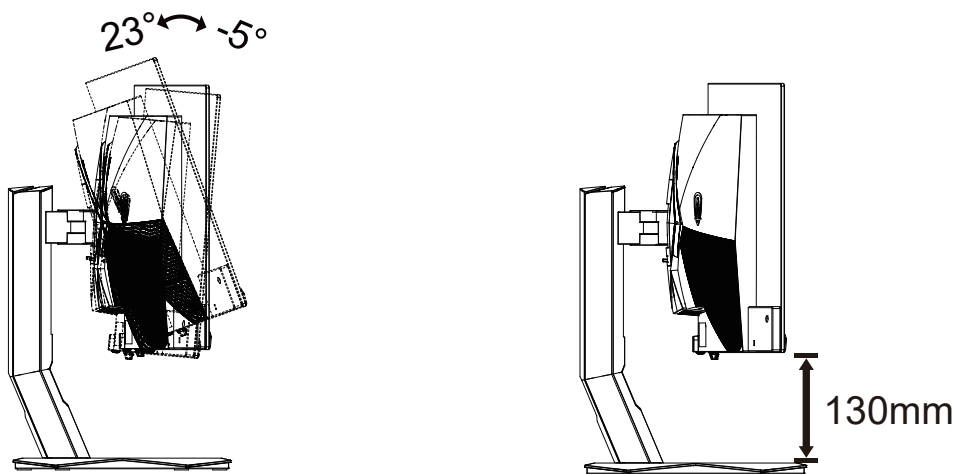
OBS: Bildskärmens utformning kan skilja sig från illustrationerna.

Specifikation för basskruv: M6*23 mm (effektiv gänga 5,5 mm)



Justera betraktningssvinkel

För bästa möjliga bildupplevelse rekommenderas att User (Användare) ser till att hela ansiktet syns på skärmen och därefter Adjust (Justera) bildskärmens vinkel efter eget behov.
Håll i stativet så att bildskärmen inte välter när du ändrar vinkeln.
Du kan Adjust (Justera) bildskärmen enligt följande:



OBS:

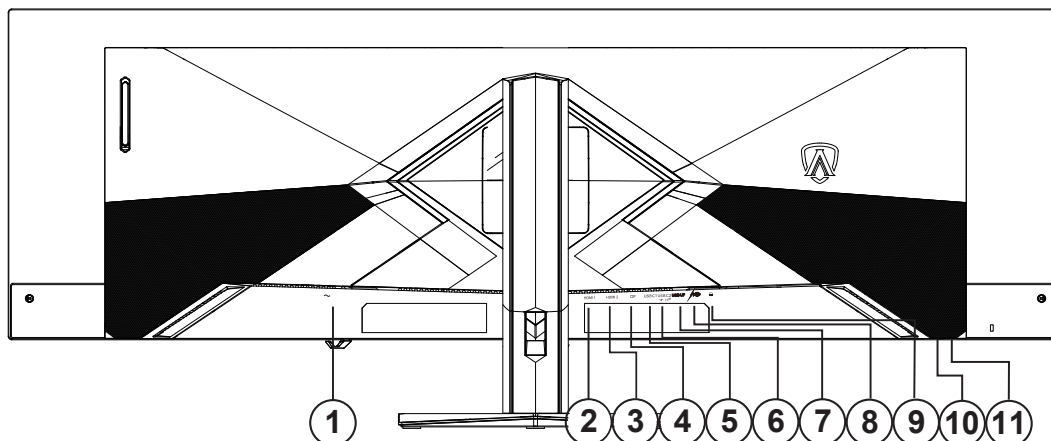
Rör inte vid OLED-skärmen när du ändrar vinkeln. Beröring av OLED-skärmen kan orsaka skador.

Varning

- För att undvika potentiella skärmskador, exempelvis lossnande panel, får bildskärmen inte lutas nedåt mer än -5 grader.
- Tryck inte på skärmen när du Adjust (Justera) bildskärmens vinkel. Ta endast tag i ramen.

Anslutning av bildskärmen

Kabelanslutningar på baksidan av bildskärmen och datorn:



1. Ström
2. HDMI 1
3. HDMI 2
4. DisplayPort
5. USB C1 (uppströms, DisplayPort ALT-läge, upp till PD 90 W)
6. USB C2 (strömförsörjning upp till 15 W)
7. USB upstream
8. USB3.2 Gen1 nedströms + laddning
9. Hörlursuttag
10. USB3.2 Gen1 nedströms
11. USB3.2 Gen1 nedströms

Anslut till PC

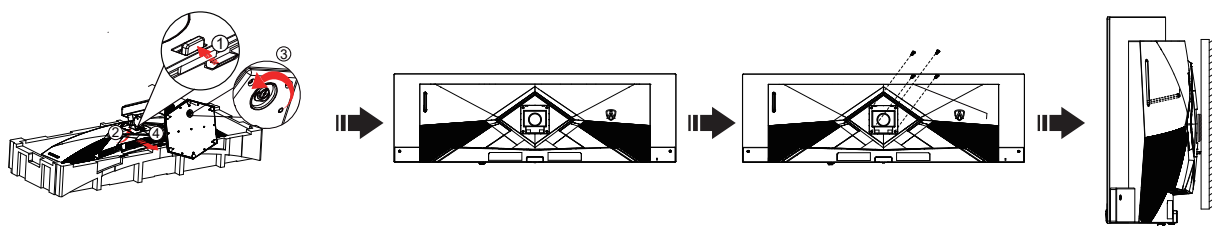
1. Anslut nätkabeln ordentligt till baksidan av bildskärmen.
2. Stäng av datorn och dra ur dess nätkabel.
3. Anslut bildskärmens signalkabel till videoanslutningen på baksidan av datorn.
4. Anslut nätkablarna för både datorn och bildskärmen till ett närliggande vägguttag.
5. Slå på datorn och bildskärmen.

Om bildskärmen visar en bild är installationen klar. Om ingen bild visas, se Felsökning.

För att skydda utrustningen ska du alltid stänga av PC:n och OLED-skärmen innan anslutning.

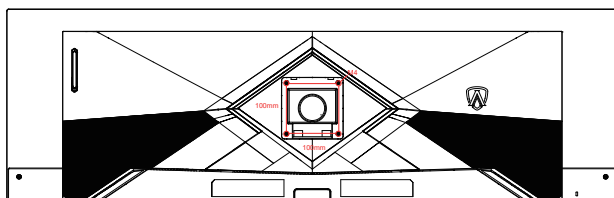
Väggmontering

Förberedelse för installation av ett valfritt väggfäste.

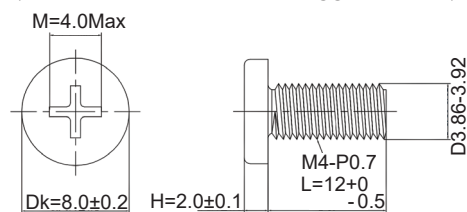


Denna bildskärm kan monteras på ett väggfäste som köps separat. Koppla bort strömmen innan denna procedur påbörjas. Följ dessa steg:

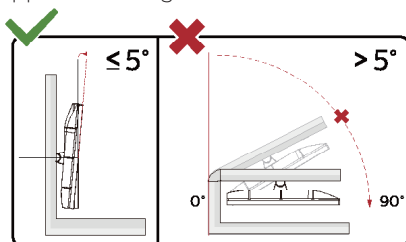
1. Ta bort stativet.
2. Följ tillverkarens anvisningar för att montera väggfästet.
3. Placera väggfästet mot bildskärmens baksida. Rikta in fästets hål mot hålen på bildskärmens baksida.
4. Montera de fyra skruvarna i hålen och dra åt.
5. Återanslut kablarna. Se bruksanvisningen som medföljer det valfria väggfästet för instruktioner om väggmontering.



Specifikation för skruvar till väggfäste: M4*(12+x) mm (X = väggfästets konsoltjocklek)



 **OBS!** VESA-monteringshål är inte tillgängliga på alla modeller; kontakta återförsäljaren eller AOC:s officiella supportavdelning. Kontakta alltid tillverkaren inför väggmontering.



* Bildskärmens utförande kan avvika från illustrationerna.

⚠ VARNING:

1. För att undvika potentiella skärmskador, exempelvis lossnande panel, får bildskärmen inte lutas nedåt mer än -5 grader.
2. Tryck inte på skärmen när du Adjust (Justera) bildskärmens vinkel. Ta endast tag i ramen.

Adaptive-Sync-funktion

1. Adaptive-Sync-funktionen fungerar med DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Kompatibla grafikkort: En rekommenderad lista återfinns nedan och kan även verifieras via www.AMD.com

Grafikkort

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

Processorer

- 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

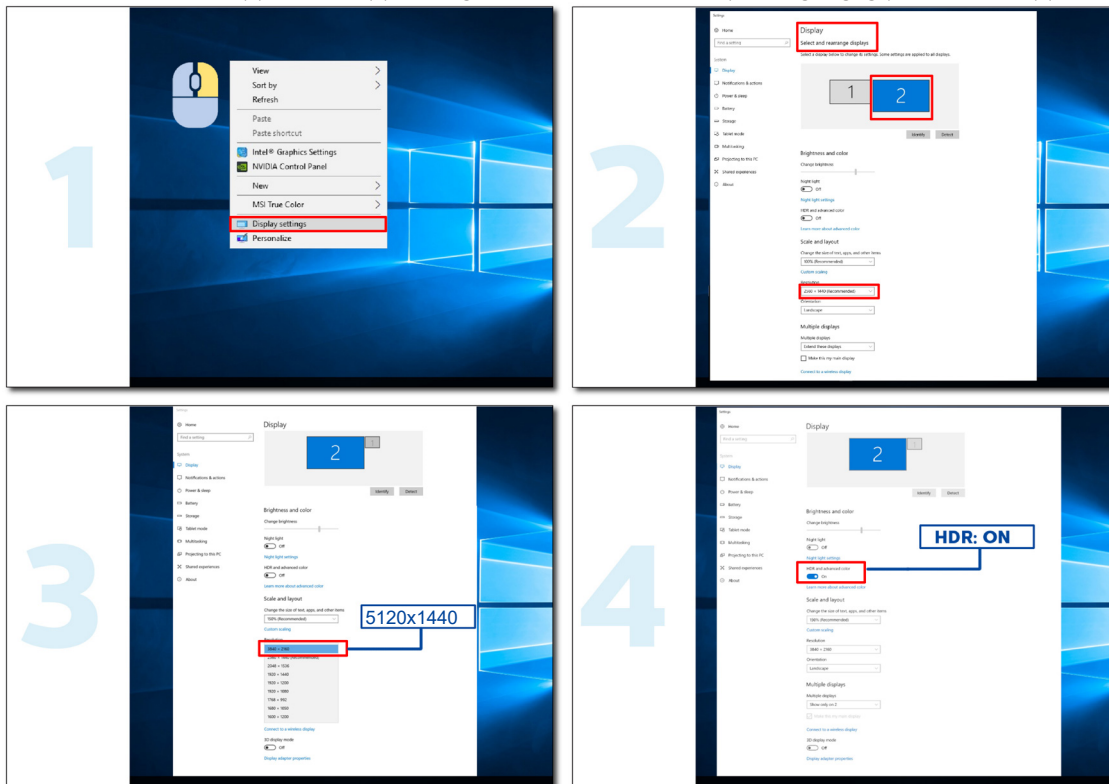
HDR

Enheten är kompatibel med insignaler i HDR10-format.

Bildskärmen kan automatiskt aktivera HDR-funktionen om spelaren och innehållet är kompatibla. Kontakta enhetstillverkaren och innehållsleverantören för information om kompatibiliteten för din enhet och ditt innehåll. Välj "Off (Av)" för HDR-funktionen om du inte behöver den automatiska aktiveringsfunktionen.

Anmärkning:

1. Ingen särskild inställning krävs för DisplayPort/HDMI-gränssnittet i WIN10-versioner lägre (äldre) än V1703.
2. Endast HDMI-gränssnittet är tillgängligt; DisplayPort-gränssnittet fungerar inte i WIN10 version V1703.
3. 5120x1440@60Hz rekommenderas endast för Blu-ray-spelare, Xbox och PlayStation.
 - a. Bildskärmens upplösning är inställd på 5120x1440 och HDR är förinställt till On (På).
 - b. Bästa HDR-effekt uppnås när upplösningen ändras till 5120x1440 (om tillgängligt) efter att en applikation har startats.



KVM-funktion

Vad är KVM?

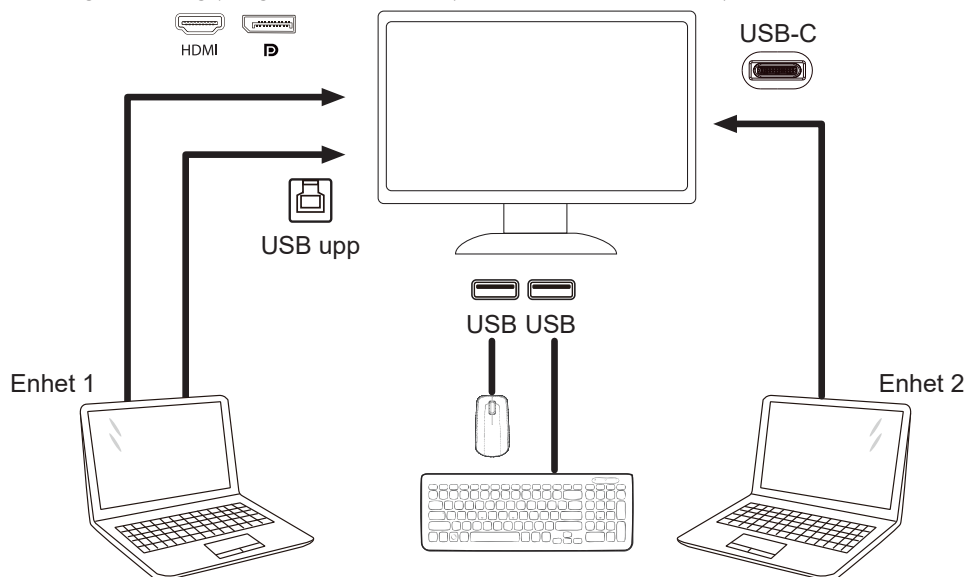
Med KVM-funktionen kan du visa två PC-datorer, två bärbara datorer eller en PC och en bärbar dator på en AOC-skärm samt styra båda enheterna med samma tangentbord och mus. Växla styrning mellan enheterna genom att välja insignalkälla under "Input Select (Välj Inmat.)" i OSD-menyn.

Hur använder man KVM?

Steg 1: Anslut en enhet (PC eller bärbar dator) till bildskärmen via USB C1.

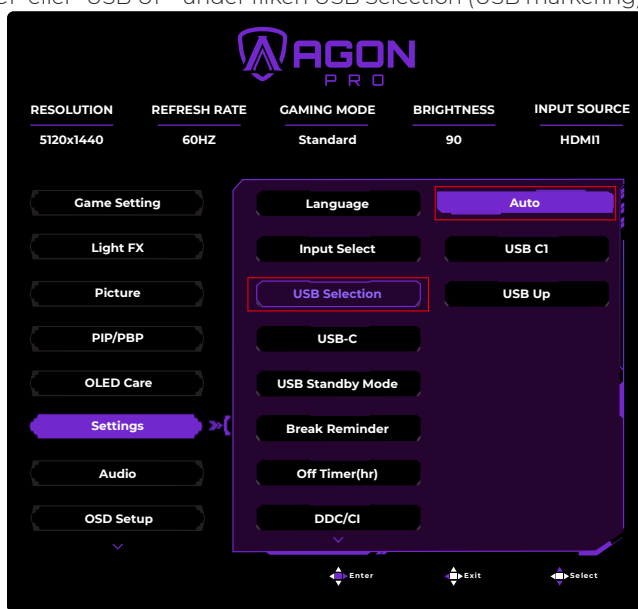
Steg 2: Anslut den andra enheten till bildskärmen via HDMI eller DisplayPort. Anslut sedan även denna enhet till bildskärmen med USB up.

Steg 3: Anslut din kringutrustning (tangentbord och mus) till bildskärmen via USB-porten.



OBS! Skärmens utseende kan skilja sig från den som visas på bilden

Steg 4: Tryck på Enter (Öppna) för att öppna Settings (Inställningar). Gå till sidan Settings (Inställningar) och välj "Auto", "USB C1" eller "USB UP" under fliken USB Selection (USB markering).



USB Selection (USB markering)	Funktionsbeskrivning
Auto	Select (Välj) automatiskt USB-C eller USB up (USB-uppstöms) baserat på den signalkälla som för närvarande visas på skärmen.
USB C1	Tillhandahåller en USB-uppstömsväg via en USB-C-kabel.
USB up (USB-upp)	Tillhandahåller en USB-uppstömsväg via en USB-C till USB-A-kabel.

Bildskärms-OSD

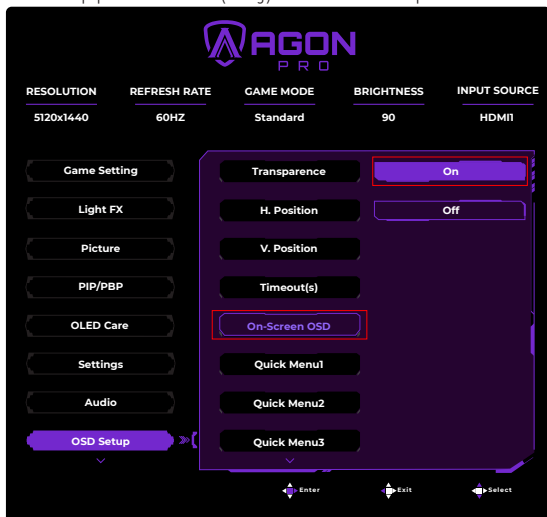
Denna bildskärm stöder funktionen Bildskärms-OSD.

När Bildskärms-OSD är aktiverat kan du använda en mus för att navigera i bildskärmens OSD-meny.

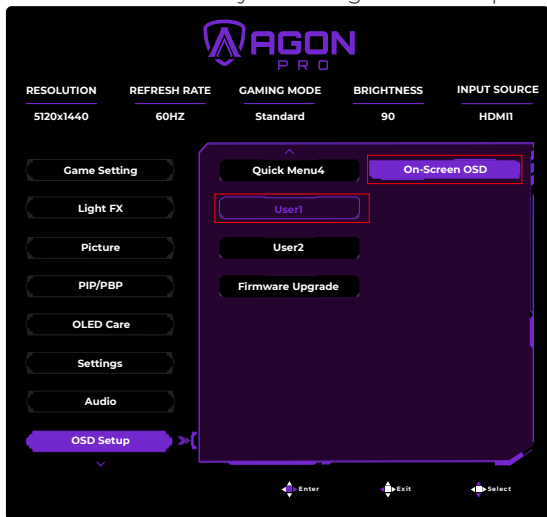
Denna funktion erbjuder en alternativ metod för att justera bildskärmsinställningar; kompatibilitet med vissa möss garanteras dock inte.

Installationsanvisningar:

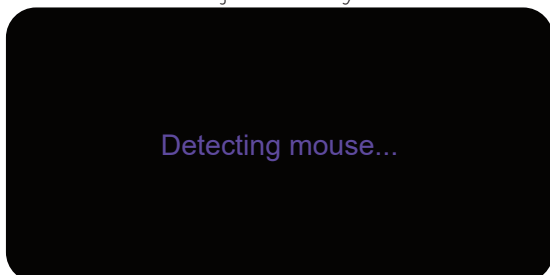
1. Anslut musen till den gula USB-porten på bildskärmen.
Obs!: En USB-uppstörmskabel krävs inte för att använda Bildskärms-OSD. För att aktivera Bildskärms-OSD från din dator eller bärbara dator när funktionen är inaktiverad ska du dock ansluta en USB-uppstörmskabel eller använda en USB-C till USB-C-kabel mellan bildskärmens USB-C1-port och datorn.
2. Du kan aktivera eller inaktivera funktionen Bildskärms-OSD med följande metoder:
 - Öppna OSD-menyn. Navigera till Bildskärmsinst. > Bildskärms-OSD, välj On (På) eller Off (Av) och tryck på knappen Select (Välj) för att tillämpa inställningen.



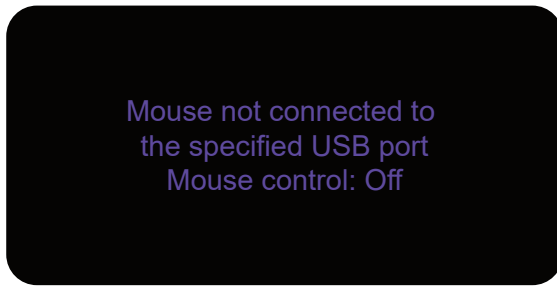
- När OSD-menyn är stängd trycker du på och håller ner upp-knappen i cirka 3 sekunder för att slå på eller av Bildskärms-OSD.
- Om en användardefinierad tangent har tilldelats "On-Screen OSD", tryck upprepade gånger på tangenten medan OSD-menyn är stängd för att slå på eller av On-Screen OSD.



- On-Screen OSD inaktiveras automatiskt när bildskärmen slås på eller återupptas från standby-läge.
3. När On-Screen OSD har aktiverats identifierar bildskärmen musanslutningen, vilket tar cirka 3 till 20 sekunder. Därefter visas följande meny:



Om ingen mus identifieras på den angivna USB-porten inom 20 sekunder stängs funktionen On-Screen OSD av automatiskt.



När musen har identifierats visas markören mitt på skärmen med en lila ram.



Markörstil

När On-Screen OSD är aktiverat gäller följande:

1. Endast strömknappen och växlingsfunktionen för On-Screen OSD är aktiva; övriga knappar är inaktiverade.
2. On-Screen OSD styr endast bildskärmens OSD-menyn och kan inte manövrera värddatorn.
3. I OSD-menyn är Horizontal Position, Vertical Position, Firmware Upgrade och USB Selection gråtonade och ej tillgängliga.

Instruktioner:

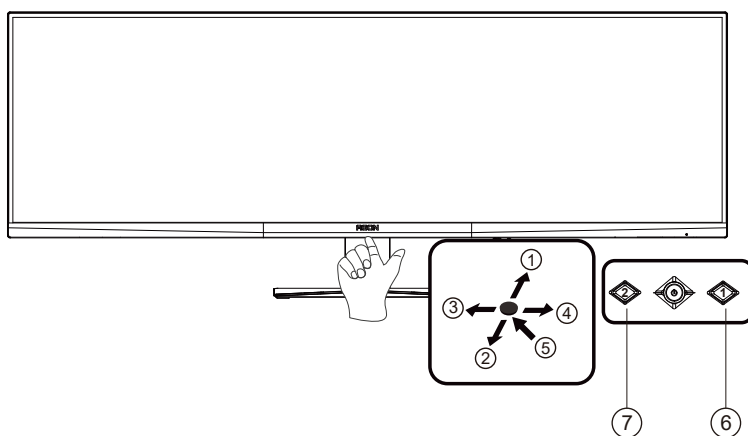
1. När On-Screen OSD är aktiverat och en mus identifieras öppnas OSD-menyn genom att klicka på vänster musknapp medan OSD är avstängt. Rullas mushjulet uppåt öppnas snabbmenyn för Input Source (Ingångskälla), och rullas det nedåt öppnas snabbmenyn för Adjust (Justera) av Sniper Scope (Kikarsikte).
2. Använd muspekaren eller rullhjulet för att navigera i menyer, bläddra mellan sidor eller Select (Välj) objekt för Adjust (Justera).
Obs: När huvudmenyn, snabbmenyn eller andra menyer visas är On-Screen OSD endast aktivt inom menyområdet.
3. När önskat objekt är markerat klickar du på vänster musknapp för att bekräfta justeringen eller gå till nästa Level (Nivå) i undermenyn.
4. Högerklicka inom menyområdet för att navigera bakåt genom föregående menynivåer tills huvudmenyn stängs.

Driftinstruktioner för anpassat sikte:

1. Aktivera On-Screen OSD.
2. När OSD-menyn är avstängd rullar du mushjulet nedåt för att visa genvägsmenyn för siktesjustering.
3. Rulla mushjulet igen för att justera förstoringen för Sniper Scope (Kikarsikte). Rulla mushjulet uppåt en gång för att öka förstoringen med en Level (Nivå) (2X->3X->4X); rulla mushjulet nedåt en gång för att minska förstoringen med en Level (Nivå) (4X->3X->2X). Vänsterklicka för att bekräfta menyjusteringen.
4. Högerklicka var som helst för att ange startpositionen för kikarsiktet. Flytta musen mot det nedre högra hörnet så visas en mörkgrå rektangulär ram på skärmen. När ramen blir lila indikerar detta det giltiga visningsområdet för kikarsiktet. Dra i musen för att justera storleken på kikarsiktfönstret och högerklicka sedan igen för att bekräfta.
5. Rulla mushjulet för att justera förstorningsnivån för kikarsiktet.

Justera

Snabbtangenter



1	OSD på skärmen/Upp
2	Ner
3	Vänster
4	Höger
5	Ström/MENY/Välj
6	Användare1 (Kikarsikte)
7	Användare2 (Välj Inmat.)

Ström/MENY/Välj

- När bildskärmen är avstängd trycker du på denna knapp för att slå på den.
- När bildskärmen är påslagen trycker du på denna knapp för att öppna OSD-menyn eller bekräfta funktionsjusteringar. Håll knappen intryckt i cirka 2 sekunder för att stänga av bildskärmen.
- När bildskärmen är i standby-läge trycker du på denna knapp för att stänga av den.

OSD på skärmen/Upp/Ner/Vänster/Höger

- När OSD-menyn är stängd, tryck och håll ned Upp-knappen i cirka 3 sekunder för att aktivera eller inaktivera muskontroll. Om ingen mus identifieras på den avsedda USB-porten inom 20 sekunder inaktiveras muskontrollen automatiskt.
- När OSD-menyn är stängd, tryck kort på knappen för att öppna genvägsmenyn.
- När OSD-menyn är öppen, följ knappanvisningarna på skärmen för att utföra önskade åtgärder.
- När bildskärmen är i standby-läge, tryck på denna knapp för att öppna menyn Input Select.

Användare1 (Dub. upplösn.)

- Anpassa funktionen för denna genvägstangent i OSD-menyn: Gaming Mode, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, OSD på skärmen. Fabriksinställningen är "Sniper Scope".
- När OSD-menyn är Off, tryck på denna knapp för att öppna menyn "Input Select". Tryck på tangenten "Vänster" eller "Höger" för att välja förstörningsnivå för lokal Zoom: 2X, 3X, 4X.
- När bildskärmen är i standby-läge, tryck på denna knapp för att öppna menyn "Välj Inmat.".

Användare2 (Välj Inmat.)

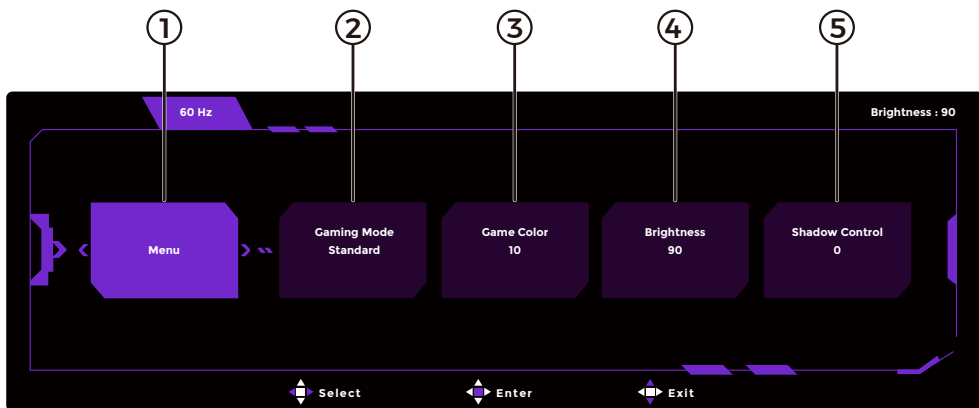
- Anpassa funktionen för denna genvägsknapp i OSD-menyn: Spelläge, Skuggkont., Låg in.fördröj., Adaptive-Sync, Siktunkt, Kikarsikte, Välj Inmat., Volym, Bildförhåll., Pixel Refresh, Light FX, Spelfärg, Mörk förstärkning, Skärpa, Färg, Färgområde, OSD på skärmen. Fabriksinställningen är "Välj Inmat."
- När OSD-menyn är avstängd, tryck på denna knapp för att öppna menyn "Välj Inmat.". Tryck på knappen "Upp" eller "Ner" för att välja ingångskälla som visas i informationsfältet och tryck sedan på knappen "Välj" för att växla till den valda källan.
- När bildskärmen är i standby-läge, tryck på denna knapp för att öppna menyn "Välj Inmat."

OSD – Låsfunktion

- När OSD-menyn är avstängd, tryck och håll ned knappen "Ner" i cirka 10 sekunder för att låsa eller låsa upp OSD-menyn.

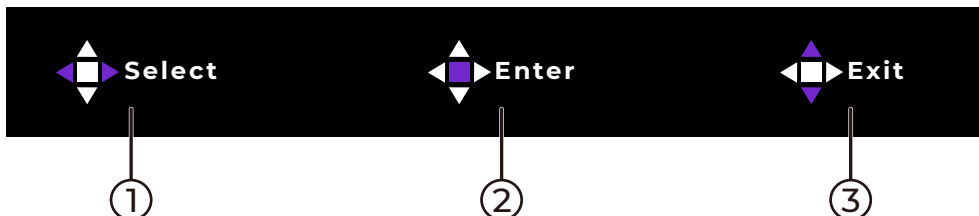
Justera OSD-meny

Quick Menu (Snabbmeny)



1	Menu (MENY)	Öppna OSD-huvudmenyn.
2	Quick Menu1 (Snabbmeny1) Gaming Mode (Spelläge)	User (Användare) Quick Menu (Snabbmeny) 1. Standardinställningen är Gaming Mode (Spelläge).
3	Quick Menu2 (Snabbmeny2) Game Color (Spelfärg)	User (Användare) Quick Menu2 (Snabbmeny2). Standardinställningen är Game Color (Spelfärg).
4	Quick Menu3 (Snabbmeny3) Brightness (Ljusst.)	Användare Snabbmeny3. Standardinställningen är Ljusst.
5	Snabbmeny4 Shadow Control (Skuggkont.)	User Snabbmeny4. Standardinställningen är Shadow Control (Skuggkont.).

Knappmanövreringsguide



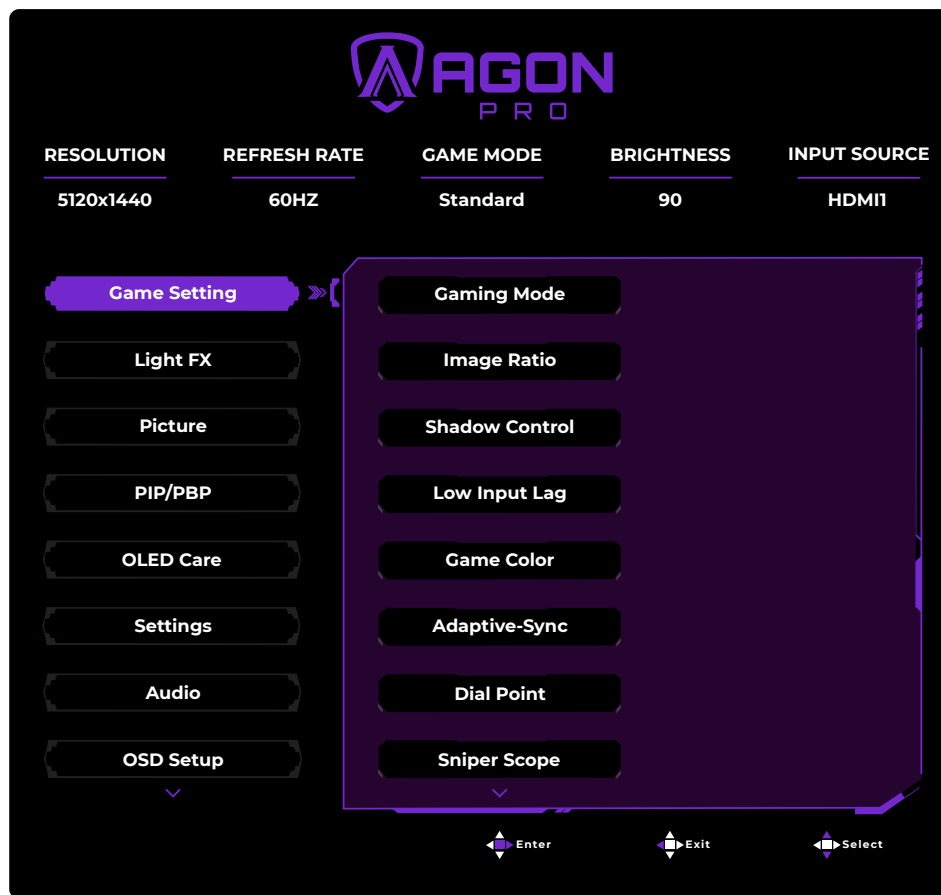
1	Select (Välj)	Följ anvisningarna för de lila knapparna i OSD-menyn och tryck på motsvarande knapp för att välja önskad meny eller utföra justeringar.
2	Enter (Öppna)	Följ anvisningarna för den lila knappen i OSD-menyn: Tryck på motsvarande knapp för att bekräfta valet och gå till nästa undermeny, eller för att bekräfta en justering i menyn.
3	Exit (Avsluta)	Följ de lila knappanvisningarna i OSD-menyn och tryck på motsvarande knapp för att återgå till föregående Level (Nivå) eller för att Exit (Avsluta) menyn helt.

Anmärkning:

Funktionen hos 5-vägsnavigeringsknappen kan variera beroende på aktuella OSD-menynivåer eller alternativ. Manövrera knappen enligt de lila knappanvisningarna i OSD-menyn.

Menu (MENY)

Game Setting (Spelinställning)



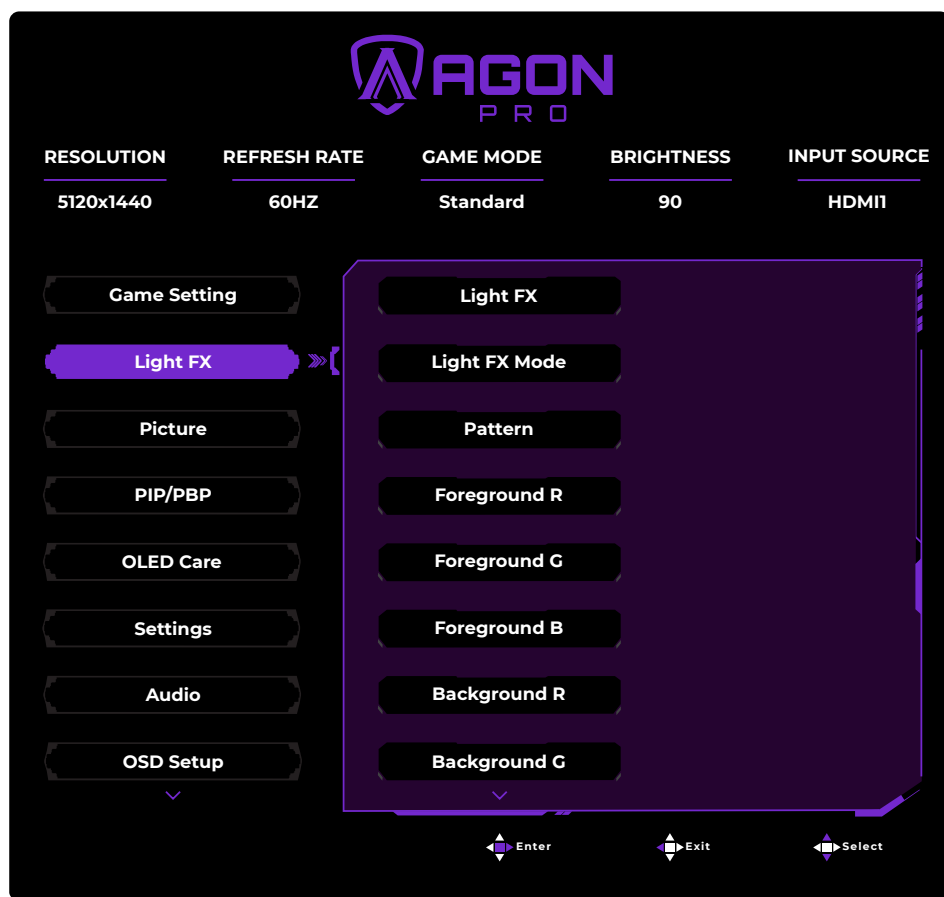
Gaming Mode (Spelläge)	Standard	Förbättra läsbarheten för lämpliga webb- och Mobile-spel.
	FPS	För spel med FPS (First Person Shooter). Förbättrar svartnivån i mörkt tema.
	RTS	För spel av RTS (Real Time Strategy). Förbättrar bildkvaliteten.
	Racing	För spel i Racing-läge: Ger Fastest (Snabbast) svarstid och hög Saturation (Mättnad).
	Gamer 1 (Anv. 1)	User (Användare)ns Settings (Inställningar) har sparats som Gamer 1 (Anv. 1).
	Gamer 2 (Anv. 2)	Användarens inställningar har sparats som Gamer 2 (Anv. 2).
	Gamer 3 (Anv. 3)	Användarens inställningar har sparats som Anv. 3.
Image Ratio (Bildförhåll)	Full (32:9/16:9)/ 1:1(32:9/16:9)/ Full (Fyrkantig)/ 1:1 (Fyrkantig)/ Förhållande/ 27"/ 24.5"	Välj Bildförhåll. Full (32:9/16:9): Skalar inmatningsbilden till helskärm. Lämplig för bilder med bildförhållandet 32:9/16:9. 1:1(32:9/16:9): Visar inmatningsbilden i dess ursprungliga upplösning utan skalning. Full(Fyrkantig): Den förinställda upplösningen är 1280x960. Skalar inmatningsbilden till helskärm. 1:1(Fyrkantig): Den förinställda upplösningen är 1280x960. Visar inmatningsbilden i dess ursprungliga upplösning utan skalning. Förhållande: Den förinställda upplösningen är 1280x960. Bilden skalas för att fylla skärmen så mycket som möjligt samtidigt som det ursprungliga bildförhållandet bibehålls och utan geometrisk distorsion. Lämplig för bilder med bildförhållandet 4:3. 27": Visar endast ett 27-tums skärmområde i Center av skärmen. 24.5": Visar endast ett 24,5-tums skärmområde i Center av skärmen.

Shadow Control (Skuggkont.)	0-20	Skuggkont. Standardvärdet är 0. User (Användare) kan justera från 0 till 20 steg uppåt för en tydligare bild. Om bilden är för mörk för att detaljer ska synas tydligt, justera värdet från 0 till 20 för en tydligare bild.
Low Input Lag (Låginfördröjning)	Off (Av)/On (På)	Inaktivering av bildbufferten kan minska inmatningsfördröjningen. Obs! Funktionen Low Input Lag är aktiverad som standard och kan inte justeras när Adaptive-Sync är aktiverat.
Game Color (Spelfärg)	0 ~ 20	Game Color erbjuder nivåerna 0–20 för justering av mättnad för att uppnå en bättre bild.
Adaptive-Sync	Off (Av)/On (På)	Inaktivera eller aktivera Adaptive-Sync. Påminnelse om Adaptive-Sync-körning: När funktionen Adaptive-Sync är aktiverad kan Flashing (Blinkar) förekomma i vissa Game (Spel)-miljöer.
Dial Point (Siktpunkt)	Off (Av)/20/	Aktivera eller inaktivera funktionen Game (Spel) Dial Point (Siktpunkt). Game (Spel) Dial Point (Siktpunkt) inaktiveras automatiskt när bildskärmen slås On (På) eller Off (Av). När funktionen Dial Point (Siktpunkt) är On (På) visas Dial Point (Siktpunkt) mitt på skärmen för att hjälpa spelare att sikta exakt i förstapersonsskjutarspel (FPS).
Sniper Scope (Kikarsikte)	Off (Av) / 2X / 3X / 4X	Zoom in lokalt för att underlätta målinriktning vid skjutning.
Frame Counter (FPS-räknare)	Off (Av) / Right-Up (Höger-upp) / Right-Down (Höger-ner) / Left-Up (Vänster-upp) / Left-Down (Vänster-ner)	Visa V-frekvens i det valda hörnet.
HDMI1	Console/DVD/PC	Välj Type (Typ) av ansluten enhet. När HDMI1 används för att ansluta spelkonsolen eller DVD-spelaren ska HDMI1 ställas in på PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Välj Type (Typ) av ansluten enhet. När HDMI2 används för att ansluta en spelkonsol eller DVD-spelare ska HDMI2 ställas in på PC.

Anmärkning:

- 1). När "HDR Mode" under "Picture" är aktiverat kan alternativen "Shadow Control" och "Game Color" inte justeras.
- 2). När "HDR" under "Picture" är inställt på "DisplayHDR", kan alternativen "Gaming Mode", "Shadow Control" och "Game Color" inte justeras.
När "HDR" under "Picture" är inställt på "HDR Peak", "HDR Picture", "HDR Movie" eller "HDR Game", kan alternativen "Gaming Mode" och "Game Color" inte justeras.
- 3). När "Color Space" under "Picture" är inställt på "sRGB" eller "DCI-P3", kan alternativen "Shadow Control" och "Game Color" inte justeras.

Light FX

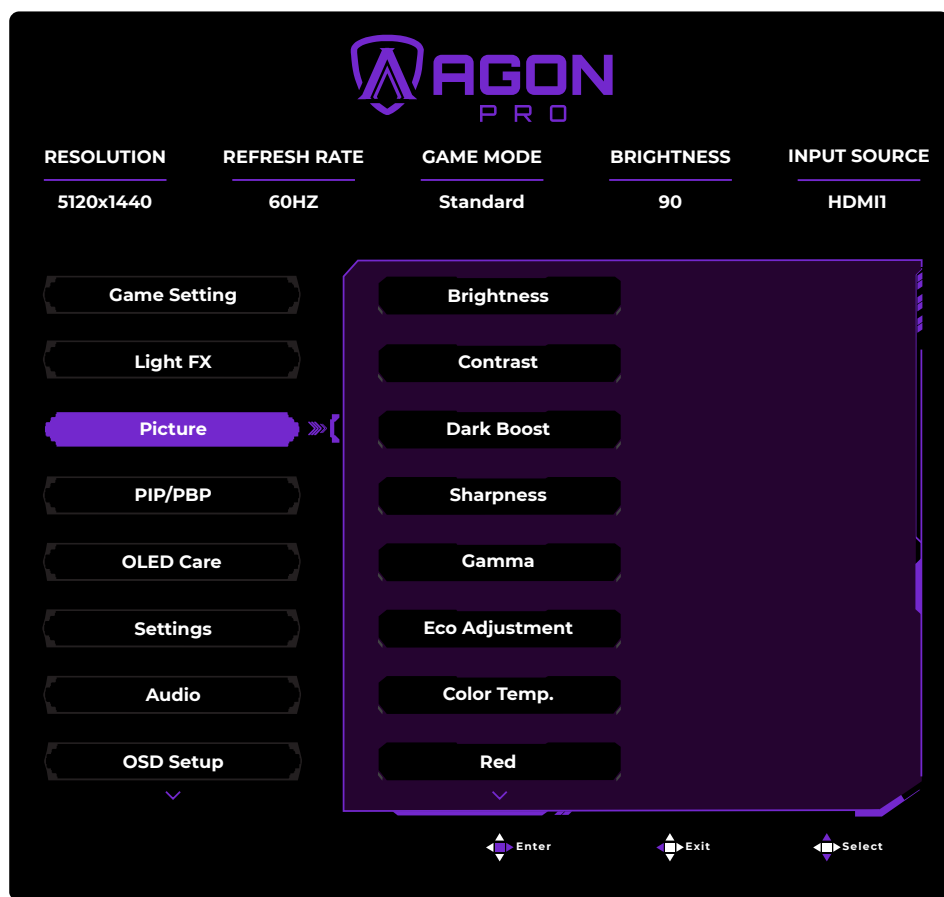


Light FX	Off (Av)/ Low (Låg)/ Medium/ Strong (Stark)	Select (Välj) intensitet för Light FX.
Light FX Mode	Audio1 (Ljud1)/ Audio2 (Ljud2)/ Static (Statisk)/ Dark Point Sweep (Enk. förskj.)/ Gradient Shift (Gradv.förskj.)/ Spread Fill (Enkel fyllning)/ Drip Fill (Envägsfylln.)/ Spreading Drip Fill (Tvåvägsfylln.)/ Breathing (Andas)/ Light Point Sweep (Rörelsepunkt)/ Zoom/ Rainbow (Regnbåge)/ Wave (Vattenvåg)/ Flashing (Blinkar)/ Demo	Select (Välj) Light FX Mode
Pattern (Mönster)	Röd/Grön/Blå/Regnbåge/Anv.def.	Välj Light FX-mönster
Foreground R	0-100	Användaren kan justera förgrundsfärgen för Light FX när Pattern är inställt på Anv.def.
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	Användaren kan justera bakgrundsfärgen för Light FX när Pattern är inställt på Anv.def.
Background G		
Background B		

Anmärkning:

Funktionen Dynamic Lighting stöds i Windows 11. När bildskärmen är ansluten till en Windows 11 PC via en USB upstream-kabel, navigera till Skrivbord → Anpassning → Dynamic Lighting och aktivera "Använd Dynamic Lighting på mina enheter" samt "Kompatibla appar i förgrunden styr alltid ljuseffekter". Detta gör att Windows 11-systemet kan styra ljuseffekterna för Light FX. Följaktligen kommer alternativet "Light FX" i OSD-menyn att vara nedtonat och ej tillgängligt för Adjust (Justera).

Picture (Bild)



Brightness (Ljusst.)	0-100	Justera ljusst.
Contrast (Kontrast)	0-100	Justera kontrast.
Dark Boost (Mörk förstärkning)	Off (Av) / Level1 (Nivå1) / Level2 (Nivå2) / Level3 (Nivå3)	Förbättra skärmdetaljer i mörka eller ljusa partier för att justera Brightness (Ljusst.) i de ljusa partierna och säkerställa att dessa inte övermättas.
Sharpness (Skärpa)	0-100	Justera skärpa.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Justera Gamma.
Eco Adjustment (Eco-justering)	Standard	Standardläge.
	Text	Textläge.
	Internet	Internet-läge.
	Game (Spel)	Game Mode (Spelläge).
	Movie (Film)	Movie (Film)-läge.
	Sports (Sport)	Sportläge.
	Reading (Läser)	Läsläge.
Color Temp. (Färg)	6500K/ 7300K/ 9300K/ Anv.def.	Justera Färg OBS!: Välj Anv.def. för att justera RGB-färger.
Red (Röd)	0-100	Röd förstärkning från digitalt register.
Green (Grön)	0-100	Green (Grön)-förstärkning från digitalt register.
Blue (Blå)	0-100	Blue (Blå)-förstärkning från digitalt register.
R.Saturation (Röd mättn.)	0-100	Justera R.Saturation (Röd mättn.).
G.Saturation (Grön mättn.)	0-100	Justera Grön mättn.
B.Saturation (Blå mättn.)	0-100	Justera blå mättnad.
C.Saturation (Cyan mättn.)	0-100	Justera Cyan mättn.

M.Saturation (Mag. mättn.)	0-100	Justera mag. mättn.
Y.Saturation (Gul mättn.)	0-100	Justera gul mättn.
R.Hue (Röd nyans)	0-100	Justera R.Hue (Röd nyans).
G.Hue (Grön nyans)	0-100	Justera G.Hue (Grön nyans).
B.Hue (Blå nyans)	0-100	Justera B.Hue (Blå nyans).
C.Hue (Cyan nyans)	0-100	Justera C.Hue (Cyan nyans).
M.Hue (Mag. Nyans)	0-100	Justera M.Hue (Mag. Nyans).
Y.Hue (Gul nyans)	0-100	Justera Y.Hue (Gul nyans).
HDR	Off (Av)	Ställ in HDR-profilen enligt dina användningskrav. Anmärkning: När HDR identifieras visas HDR-alternativet för Adjust (Justera).
	DisplayHDR	
	HDR Peak (HDR-topp)	
	HDR Picture (HDR Bild)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Spel)	
HDR Mode	Off (Av)	Optimerad för bildens färg och kontrast, vilket simulerar HDR-effekten. Anmärkning: När HDR inte detekteras visas alternativet HDR Mode för justering.
	HDR Picture (HDR Bild)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Spel)	
Color Space (Färgområde)	Panel Native	Panel med Standard Color Space (Färgområde).
	sRGB	sRGB Color Space (Färgområde).
	DCI-P3	DCI-P3 Color Space (Färgområde)
LowBlue Mode (LowBlue-läge)	Off (Av)	Minska Bluelight (Blått ljus) Wave (Vattenvåg) genom att reglera färgtemperaturen.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Kontor)	
	Reading (Läser)	

Anmärkning:

- 1). När "HDR Mode" är aktiverat kan inställningarna "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "6-Axis Color Saturation/Hue", "Color Space" och "LowBlue Mode" inte justeras.
- 2). När "HDR" är inställt på "DisplayHDR" kan alla inställningar under "Picture" utom "HDR" och "Sharpness" inte justeras. När "HDR" är inställt på "HDR Peak", "HDR Picture", "HDR Movie" eller "HDR Game" kan inställningarna "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "6-Axis Color Saturation/Hue", "Color Space" och "LowBlue Mode" inte justeras.
- 3). När "Color Space" är inställt på "sRGB" eller "DCI-P3" kan inställningarna "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "6-Axis Color Saturation/Hue", "HDR Mode" och "LowBlue Mode" inte justeras.
- 4). När "Eco Adjustment" är inställd på "Reading" kan inte "Contrast", "Dark Boost", "Color Temp.", "6-Axis Color Saturation/Hue", "Color Space" och "LowBlue Mode" justeras.
- 5). När "Gaming Mode" under "Game Setting" är inställd på ett annat läge än "Standard" kan inte alternativen "Eco Adjustment", "6-Axis Color Saturation/Hue", "HDR Mode" och "Color Space" justeras.

PIP/PBP



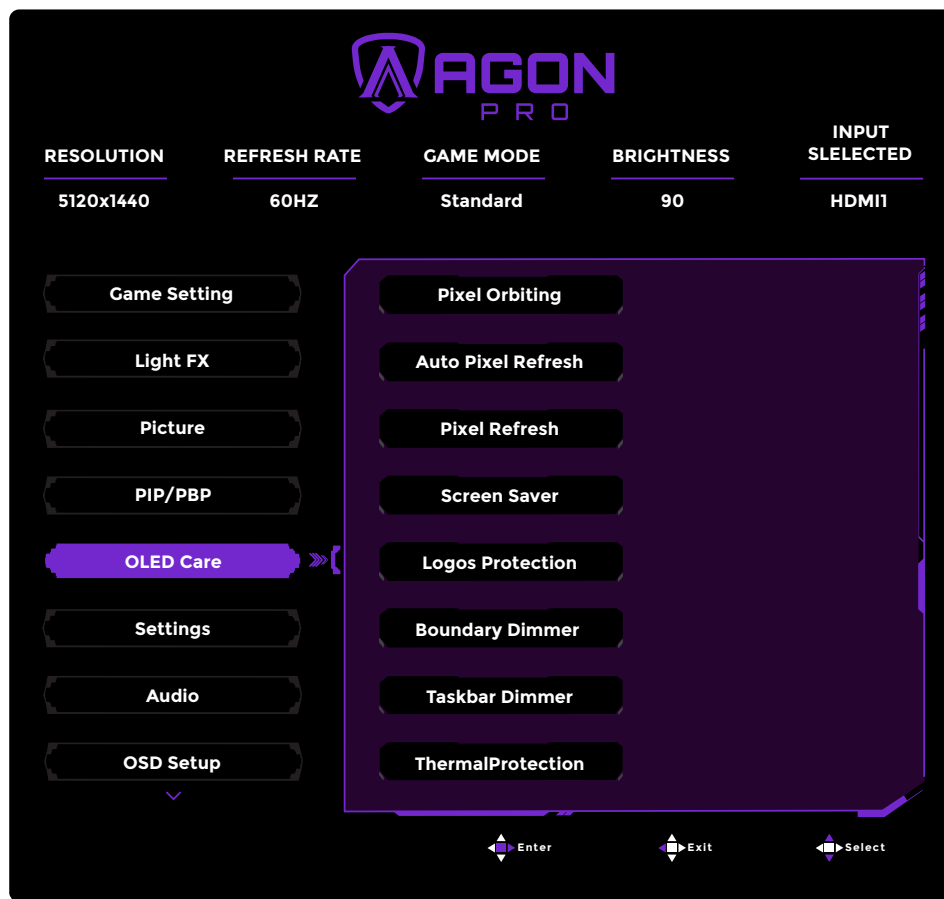
PIP/PBP Mode (PIP/PBP-läge)	Off/PIP/PBP	Inaktivera eller aktivera PIP- och PBP-funktionerna.
Main Source (Huvudkälla)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Välj källa för huvudskärm.
Sub Source (Underkälla)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Välj källa för delskärm.
Audio (Ljud)	Main Source (Huvudkälla)	Välj ljudutgång för huvud- eller delskärm.
	Sub Source (Underkälla)	
Size (Storlek)	Small (Liten)/Middle (Mitt.)/Large (Stor)	Välj Size för delskärm.
Position	Right-Up (Höger-upp)	Välj Position för delskärm.
	Right-Down (Höger-ner)	
	Left-Up (Vänster-upp)	
	Left-Down (Vänster-ner)	
Swap (Byt)	On (På): Swap	Byt skärmkälla.
	24: No (Nej)	

Anmärkning:

- När "HDR" under menyn "Picture (Bild)" är inställt på något annat läge än "Off", blir alla objekt under menyn "PIP/PBP" otillgängliga för Adjust.
- När PBP/PIP är On visas kompatibiliteten för ingångskällor för huvud-/delskrmar enligt följande tabell:

PBP/PIP		Main Source			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Underkälla)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

OLED Care



Pixel Orbiting () (Bildförskjutning)	Off (Av)	Används för att aktivera funktionen Pixel Orbiting () för att minska risken för bildinbränning. Rekommenderad funktionsinställning: "On (På)".
	Weak (Svag)	
	Medium	När denna funktion är aktiverad förflyttas bildens pixlar cirkulärt som en helhet. Rörelseamplituden baseras på inställningarna. Bilden kan beskäras vid kanterna. När "Strongest (Starkast)" väljs minimeras risken för bildinbränning, men eventuell kantbeskärning kan bli mer påtaglig.
	Strong (Stark)	
	Strongest (Starkast)	
Auto Pixel Refresh (Auto pixeluppd.)	Off (Av) / On (På)	Aktivera/inaktivera funktionen Auto Pixel Refresh (Auto pixeluppd.) för "Pixel Refresh". Bildskärmen visar automatiskt ett meddelande om "Auto Pixel Refresh (Auto pixeluppd.)" efter varje 24:e timme av sammanlagd användning för att påminna User (Användare) om att köra processen "Pixel Refresh". Select (Välj) "Off (Av)" för att stoppa Auto Pixel Refresh (Auto pixeluppd.) för "Pixel Refresh". Om dock den rekommenderade tiden för att köra "Pixel Refresh" inte följs kan detta öka risken för kvarhållna bilder på skärmen. Var försiktig.
Pixel Refresh ()	Off (Av)/On (På)	Används för att aktivera och köra funktionerna Skärmkompensering och -korrigering samt Pixel Refresh () för att eliminera uppkommen bildkvarhållning. Efter påslag, Select (Välj) "Yes (Ja)" enligt menyprompten, så kör bildskärmen automatiskt först Skärmkompensering och -korrigering och därefter Pixel Refresh (). När processen är slutförd återgår bildskärmen till påslaget läge.

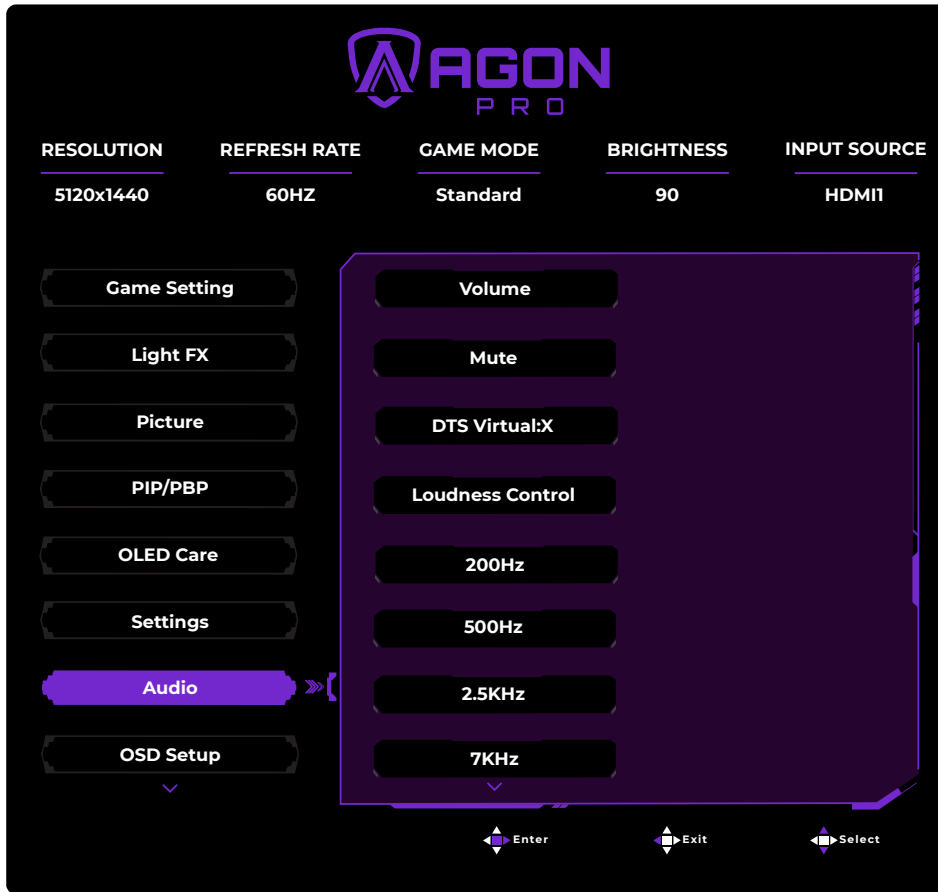
Screen Saver ()	Off (Av) / Slow () / Fast (Snabb)	När en Static (Statisk) bild identifieras under en viss tidsperiod dämpar Screen Saver ()-funktionen skärmen för att skydda panelen mot inbränning. När en rörlig bild identifieras återställs Luminance (Lumin.) till föregående driftstatus. Standardinställningen är Slow () och kan ändras till Fast (Snabb) för att aktivera Screen Saver () snabbare. Vi rekommenderar starkt att du alltid aktiverar Screen Saver () på Slow () eller Fast (Snabb) för att skydda skärmen. Det rekommenderas även att du ställer in din enhet på att använda en skärmläckare.
Logos Protection (Logotypskydd)	Off (Av)/1/2	När flera Static (Statisk) logotyper identifieras på skärmen rekommenderas att Logos Protection (Logotypskydd) aktiveras; detta dämpar skärmen för att skydda panelen mot inbränning där logotyper identifieras.
Boundary Dimmer (Gränsdimmer)	Off (Av)/1/2/3	För speciella Aspect Ratio (Bildförhållande) som har ett svart område i skärmmramen eller en delad skärm kan Boundary Dimmer (Gränsdimmer)-funktionen automatiskt identifiera och dämpa Brightness (Ljusst.) i specifika områden med stor skillnad i Level (Nivå).
Taskbar Dimmer (Aktivitetsfältsd.)	Off (Av)/1/2/3	Tekniken Taskbar Dimmer (Aktivitetsfältsd.) dämpar Brightness (Ljusst.) i aktivitetsfältsområdet på skärmen. No (Nej) ändringar av ljusstyrkan är märkbara i andra områden än aktivitetsfältet.
ThermalProtection (Termiskt skydd)	Off (Av) / On (På)	När bildskärmens temperatur överstiger 60 °C dämpar funktionen ThermalProtection (Termiskt skydd) automatiskt skärmens Brightness (Ljusst.) för att säkerställa korrekt värmeavledning. Vi rekommenderar att du aktiverar denna funktion på bildskärmen.

Settings (Inställningar)



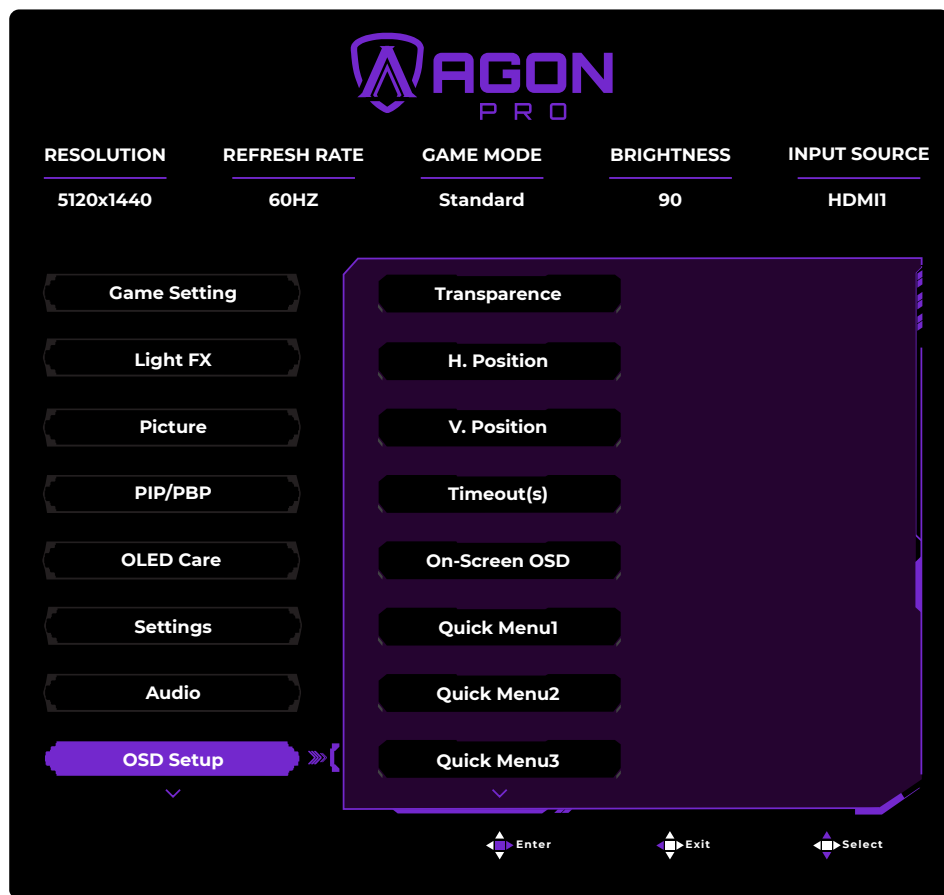
Language (Språk)		Select (Välj) Language (Språk) för OSD-menyn.
Input Select (Välj Inmat.)	Auto/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C1	Välj inmatningssignalkälla.
USB Selection (USB markering)	Auto/USB C1/USB up (USB-upp)	Välj dataväg för USB-upp.
USB-C	High-Speed/High-Speed/High-Resolution/High-Speed	Ställ in USB-porten för att prioritera dataöverföring eller upplösning. Obs: Som standard, när High-Speed är valt, prioriteras dataöverföringshastigheten. USB A-porten överför med USB 3.2 Gen1-hastighet och USB C1-porten stöder en maximal upplösning på 5120x1440@240 Hz med 1,07 miljarder färger (YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0-format). När High-res. är valt överför USB A-porten med USB 2.0-hastighet och USB C1-porten stöder en maximal upplösning på 5120x1440@240 Hz med 1,07 miljarder färger (RGB- eller YCbCr 4:4:4-format).
Back Reminder (Paus påminnelse)	Off (Av)/On (På)	När funktionen är aktiverad visar systemet en vilopåminnelse om användaren arbetar kontinuerligt i mer än 1 timme.
Avstängn.timer (tim)	0–24 timmar	Välj tid för DC-avstängning.
DDC/CI	No (Nej) / Yes (Ja)	Aktivera/avaktivera DDC/CI-stöd.
Reset (Återst.)	No (Nej) / Yes (Ja)	Återställ Menu (MENY) till standardinställningar.

Audio (Ljud)



Volume (Volym)	0-100	Justera utgångsvolymen för högtalarna eller hörlurarna.
Mute (Ljud av)	Off (Av) / On (På)	Mute (Ljud av) On (På)/Off (Av)
DTS Virtual:X	Off (Av)/FPS/RTS/Racing/Rock/Classical (Klassisk)/Live/Theater (Teater)	Adjust (Justera) DTS Virtual:X virtuellt 3D-surroundljudsläge. Obs: Switching (Växlande) mellan ljudlägen tar cirka 2 sekunder.
Loudness Control	On (På) / Off (Av)	När funktionen är aktiverad balanseras högtalarnas utgångsvolym automatiskt.
200Hz	-6,0-6,0	Lågfrekvent basljud, samt grundfrekvensen för ackordet i tonen.
500Hz	-6,0-6,0	Används främst för att återge röster (t.ex. sång, Reading (Läser)); förstärker rösters fyllighet och styrka.
2.5KHz	-6,0-6,0	Denna frekvens har en stark genomträngningsförmåga och kan optimeras för att förbättra ljusstyrkan och ljudets tydlighet.
7KHz	-6,0-6,0	Förbättra sångens tydlighet.
10KHz	-6,0-6,0	Musikens diskantområde är mest känsligt för ljudets högfrekventa prestanda.

OSD Setup (Bildskärmsinst.)



Transparence (Transp.)	0-100	Justera transparensvärdet för OSD.
H. Position (Position-H)	0-100	Justera horisontell Position för OSD.
V. Position (Position-V)	0-100	Justera vertikal Position för OSD.
Timeout(s)	5-120	Justera Timeout för OSD.
Bildskärms-OSD	Off (Av) / On (På)	Aktivera/inaktivera muskontroll. Obs: Endast den gula USB-porten har stöd för muskontroll.
Quick Menu1 (Snabbmeny1)	Gaming Mode (Spelläge)/ Shadow Control (Skuggkont.)/ Game Color (Spelfärg)/ Brightness (Ljusst.)/ Contrast (Kontrast)/ Sharpness (Skärpa)/ Volume (Volym)	Konfigurera funktioner för Snabbmeny1 1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Snabbmeny2)		
Quick Menu3 (Snabbmeny3)		
Quick Menu4 (Snabbmeny4)		
User1 (Användare1)	Spelläge/ Skuggkont./ Låg in.fördröj./ Adaptive-Sync/ Siktpunkt/ Kikarsikte/ Välj Inmat./ Volym/ Bildförhåll./ Pixel Refresh/ Light FX/ Spelfärg/ Mörk förstärkning/ Skärpa/ Färg/ Färgområde/ Bildskärms-OSD	Ställ in funktioner för Användare1 och 2.
User2 (Användare2)		
Firmware Upgrade ()	No (Nej)/ Yes (Ja)	Aktivera/inaktivera Firmware Upgrade.

Information (Info.)

AGON
PRO

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

LED-indikator

Status	LED Color (LED-färg)
Full Power Mode	Vit
Active-off Mode	Orange
Pixel Refresh pågår	Flashing White (1 sekund On/1 sekund Off)
Panel Refresh pågår	Vit indikator blinkar (växelsvis On i 3 sekunder och Off i 3 sekunder)
Fel på OLED-panelen	Flashing Orange (1 sekund On/1 sekund Off)
Avstängningsläge	Indikatorn lyser inte.

Felsökning

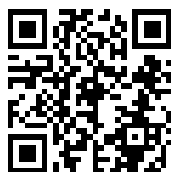
Problem	Möjliga lösningar
Strömindikatorn lyser inte.	• Kontrollera att strömmen är påslagen. • Kontrollera att nätkabeln är ansluten.
Strömindikatorn lyser, men ingen bild visas.	• Kontrollera att datorn är påslagen. • Kontrollera att datorns grafikkort är ordentligt anslutet. • Kontrollera att displayens signalkabel är korrekt ansluten till datorn. • Inspektera kontakten på displayens signalkabel och säkerställ att inga stift är böjda. • Kontrollera indikatorn via Caps Lock-tangenten på datorns tangentbord för att verifiera att datorn fungerar.
Ingen bild visas, men strömindikatorn blinkar orange.	• OLED-panelen har en funktionsstörning och fungerar inte korrekt. Kontakta AOC:s eftermarknadsservice för assistans.
Plug-and-play fungerar inte.	• Kontrollera om plug-and-play stöds. • Kontrollera om adaptorn stöder plug-and-play.
Svag bild.	• Adjust (Justera) luminans och kontrast.
Bilden flimrar eller uppvisar vågmönster.	• Elektriska apparater och enheter i närheten kan orsaka elektromagnetiska störningar.
Skärmen visar "signalkabel ej tillgänglig" eller "No Signal (Sign. Inmatad)".	• Kontrollera att signalkabeln är korrekt ansluten. • Kontrollera om stiftet på signalkabelns kontakt är skadat. • Funktionen 32 kan aktiveras och köras i bildskärmsmenyn för att eliminera uppkommen bildinbränning. Genom att köra denna funktion flera gånger kan en önskad bildeffekt uppnås. För ytterligare instruktioner gällande skärmunderhåll, se bruksanvisningen på den officiella webbplatsen.
Skärmen visar "ogiltig inmatning".	• Kontrollera om datorn är inställd på ett olämpligt bildläge. • Ställ in datorn på det bildläge som anges i den detaljerade bruksanvisningen.
Bildinbränning.	• Baserat på OLED-panelens egenskaper kan funktionen 32 aktiveras och köras i bildskärmsmenyn för att eliminera uppkommen bildinbränning. Det rekommenderas att köra denna funktion flera gånger för att uppnå en önskad bildeffekt. För ytterligare instruktioner gällande skärmunderhåll, se bruksanvisningen på den officiella webbplatsen.
Regler & service	• Se information om Regler & service på www.aoc.com (för att hitta din inköpta modell i ditt land och för att hitta information om Regler & service på supportsidan).

Specifikationer

Allmänna specifikationer

Panel	Model Name (Modellnamn)	AGP497UCZD	
	Drivsystem	OLED	
	Synlig bildstorlek	124,4 cm diagonalt	
	Pixelavstånd	0,233 mm (H) x 0,233 mm (V)	
	Visningsfärger	1,07 ^{milj} arder ^{ll}	
Others (Övrigt)	Horisontellt skanningsintervall	30k~390kHz	
	Horisontell skanningsstorlek (maximal)	1196,7mm	
	Vertikalt skanningsintervall	48~240Hz	
	Vertikal skanningsstorlek (maximal)	339,2mm	
	Optimal förinställd upplösning	5120x1440@60Hz	
	Max Resolution (Upplös.)	5120x1440@240Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Source (Källa)	100~240 V~ 50/60 Hz 3,5 A	
	Strömförbrukning	Typisk (standard Brightness (Ljusst.) och Contrast (Kontrast))	157W
		Max. (Brightness (Ljusst.) = 100, Contrast (Kontrast) = 100)	≤350W
		Standby-läge	≤ 0,5 W
	Värmeavledning	Normal drift	535,84 BTU/h (typ.)
		Viloläge (standby-läge)	<1,71 BTU/h
		Off (Av)-läge	<1,02 BTU/h
		Off-läge (AC-brytare)	0 BTU/h
USB C1	USB C1	Dubbelsidig anslutningsbar kontakt	
	Ultrasnabb	Data- och videoöverföring	
	DisplayPort	Inbyggt DisplayPort Alt Mode	
	Strömförsörjning	USB PD Version 3.0	
	Strömförsörjning	Maximalt upp till 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	Dubbelsidig anslutningsbar kontakt	
	Ultrasnabb	Dataöverföring	
	DisplayPort	Inbyggt DisplayPort Alt Mode	
	Strömförsörjning	Maximalt upp till 15 W (5 V/3 A)	
Fysiska egenskaper	Kontakttyp	HDMIx2 DisplayPort, USB C1 (Upstream, DisplayPort ALT mode, upp till 90 W PD-strömlleverans) USB C2 (Downstream, 15 W strömlleverans) USB A x3 (gul port för Fast (Snabb) laddning) USB upstream Hörlursutgång	
	Signalkabel Type (Typ)	Löstagbar	

Miljöspecifikationer	Temperatur	Drift	0 °C–40 °C
		Förvaring	-25 °C–55 °C
	Luftfuktighet	Drift	10 %–85 % (icke-kondenserande)
		Förvaring	5 %–93 % (icke-kondenserande)
	Höjd över havet	Drift	0 m–5 000 m (0 ft–16 404 ft)
		Förvaring	0 m–12 192 m (0 ft–40 000 ft)



Obs!

[1] Det maximala antalet visningsfärger som stöds av denna produkt är 1,07 miljarder, och installationsvillkoren är följande (skillnader kan förekomma beroende på utmatningsbegränsningar hos vissa grafik kort):

Utsignal Resolution (Upplös.) Färgdjup	Input (Inmatn.)- signal Version	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	Utgångsfärg Format Tillstånd	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
Lägre upplös. 10 bpc		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Lägre upplös. 8 bpc		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

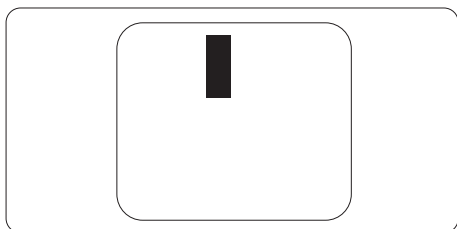
[2] Den multifunktionella USB-C1-porten kan leverera upp till 90 W. Uteffekten kan variera beroende på användningsscenario, miljö eller vilken laptopmodell som ansluts. Se faktiska förhållanden för exakta värden.

AOC:s policy för pixeldefekter på bildskärmspaneler

AOC strävar efter att leverera produkter av högsta kvalitet. Vi använder några av branschens mest avancerade tillverkningsprocesser och tillämpar strikt kvalitetskontroll. Pixel- eller subpixeldefekter på de bildskärmspaneler som används i bildskärmarna är dock ibland oundvikliga.

Ingen tillverkare kan garantera att alla paneler är helt fria från pixeldefekter, men AOC garanterar att varje bildskärm med ett oacceptabelt antal defekter repareras eller ersätts enligt garantin. Detta meddelande beskriver de olika typerna av pixeldefekter och definierar acceptabla defektnivåer för respektive typ. För att omfattas av garanti för reparation eller ersättning måste antalet pixeldefekter på en bildskärmspanel överstiga dessa acceptabla nivåer. Exempelvis får högst 0,0004 % av subpixlarna på en bildskärm vara defekta.

Dessutom tillämpar AOC ännu högre kvalitetsstandarder för vissa Type (Typ) eller kombinationer av pixeldefekter som är mer märkbara än andra. Denna policy gäller globalt.



Pixlar och subpixlar

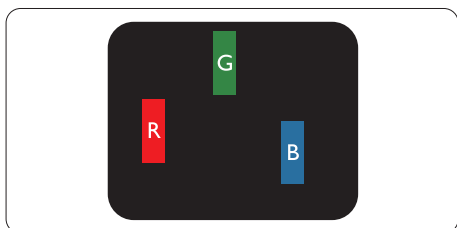
En pixel, eller bildelement, består av tre subpixlar i primärfärgerna Red (Röd), Green (Grön) och Blue (Blå). Många pixlar tillsammans bildar en Picture (Bild). När alla subpixlar i en pixel lyser framträder de tre färgade subpixlarna tillsammans som en enda vit pixel. När alla är släckta framträder de tre färgade subpixlarna tillsammans som en enda svart pixel. Andra kombinationer av tända och släckta subpixlar framträder som enskilda pixlar i andra färger.

Type (Typ) av pixeldefekter

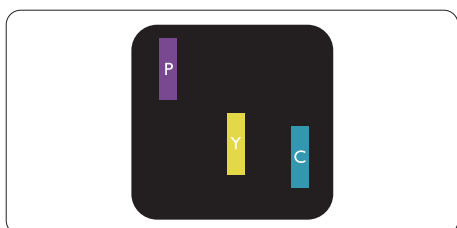
Pixel- och subpixeldefekter visas på skärmen på olika sätt. Det finns två kategorier av pixeldefekter samt flera typer av subpixeldefekter inom varje kategori.

Ljusa punktdefekter

Ljusa punktdefekter visas som pixlar eller subpixlar som alltid lyser eller är On (På). Det innebär att en ljus punkt är en subpixel som sticker ut på skärmen när monitorn visar ett mörkt Pattern (Mönster). Nedan följer typerna av ljusa punktdefekter.

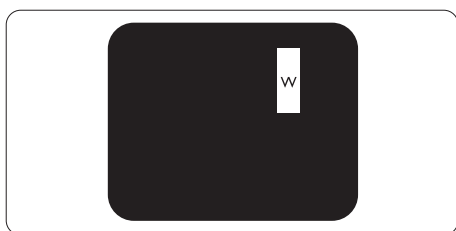


En tänd Red (Röd), Green (Grön) eller Blue (Blå) subpixel.



Två intilliggande tända subpixlar:

- Red (Röd) + Blue (Blå) = Lila
- Red (Röd) + Green (Grön) = Gul
- Green (Grön) + Blue (Blå) = Cyan (Ljusblå)



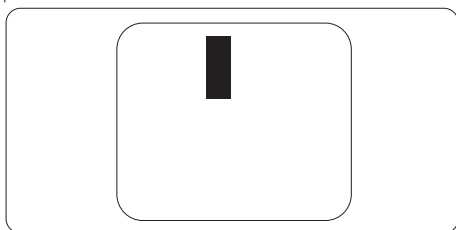
Tre intilliggande tända subpixlar (en vit pixel).

Obs

En Red (Röd) eller Blue (Blå) ljus punkt måste vara mer än 50 procent ljusare än närliggande punkter, medan en Green (Grön) ljus punkt är 30 procent ljusare än närliggande punkter.

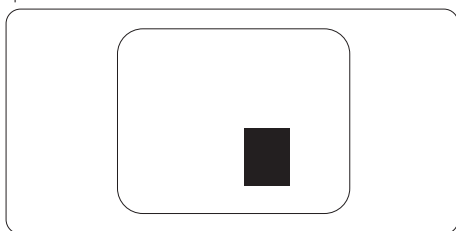
Svarta punktdefekter

Svarta punktdefekter visas som pixlar eller subpixlar som alltid är mörka eller 'Off (Av)'. Det vill säga, en mörk punkt är en subpixel som sticker ut på skärmen när bildskärmen visar ett Light (ljus) Pattern (Mönster). Dessa är typerna av svarta punktdefekter.



Närhet till pixeldefekter

Eftersom pixel- och subpixeldefekter av samma Type (Typ) som är Near (Nära) varandra kan vara mer märkbara, specificerar AOC även toleranser för närheten hos pixeldefekter.



Toleranser för pixeldefekter

För att kvalificera sig för reparation eller ersättning på grund av pixeldefekter under garantiperioden måste en bildskärmspanel i en AOC-panelbildskärm ha pixel- eller subpixeldefekter som överstiger de toleranser som anges i webbmanualen.

LJUSA PUNKTFEL	ACCEPTABEL NIVÅ
1 tänd subpixel	0
2 intilliggande tända subpixlar	0
3 intilliggande tända subpixlar (en vit pixel)	0
Avstånd mellan två ljusa punktfel*	Ej tillämpligt
Totalt antal ljusa punktfel av alla typer	0
MÖRKA PUNKTFEL	ACCEPTABEL NIVÅ
1 mörk subpixel	5 eller färre
2 intilliggande mörka subpixlar	2 eller färre
3 intilliggande mörka subpixlar	1 eller färre
Avstånd mellan två mörka punktfel*	≥5mm
Totalt antal mörka punktfel av alla typer	5 eller färre
TOTALT ANTAL PUNKTFEL	ACCEPTABEL NIVÅ
Totalt antal ljusa eller svarta punktfel av alla typer	5 eller färre

Obs

*: 1 eller 2 intilliggande subpixelfel = 1 punktfel.

Förinställda visningslägen

PC-upplösning

Image Ratio (Bildförhåll) Gränssnitt Tillstånd Resolution (Upplös.)	Full 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full(Fyrkantig) 1:1(Fyrkantig) Aspect (Förhållande)		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	✓	✓			✓	✓		
2560x1440/120 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1440/165 Hz					✓	✓		
2560x1440/240 Hz					✓	✓		
3840x2160/60Hz	✓	✓						
3840x2160/120Hz		✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/75Hz	✓	✓						

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

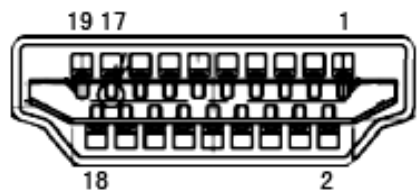
Video Resolution

Image Ratio (Bildförhåll.) Gränssnitt Tillstånd Resolution (Upplös.)	Full 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full(Fyrkantig) 1:1(Fyrkantig) Aspect (Förhållande)		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, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x480p, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x576p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080i, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p, 119,88 Hz/120 Hz	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
3840x2160p,50Hz	✓		✓		✓		✓	✓
3840x2160p, 59,94 Hz/60 Hz	✓		✓		✓		✓	✓
3840x2160p, 119,88 Hz/120 Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p, 59,94 Hz/60 Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p, 119,88 Hz/120 Hz	✓		✓		✓		✓	

Obsl:

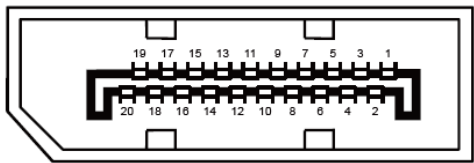
1. För att erhålla bästa bildkvalitet, se tabellen ovan för att ställa in upplösningen för din ingångssignalkälla. Rekommenderad upplösning beror på utgångsenheten: för spelkonsoler, kontrollera "Video Resolution"; för PC-spel, se "PC Resolution".
2. För att ändra bildskärmens inställning för "Image Ratio (Bildförhåll.)", gå till OSD-menyn -> "Game Setting (Spelinställning)" -> "Image Ratio (Bildförhåll.)" och justera.
3. För att säkerställa att ovanstående upplösningar fungerar korrekt ska du först kontrollera grafikkortets kompatibilitet. Vissa alternativ kan vara dolda beroende på grafikkortets konstruktion; det faktiska stödet beror därför på din hårdvara.
4. Enligt VESA-standarder kan olika operativsystem och grafikkort uppvisa mindre avvikelser (+/-1 Hz) vid beräkning av uppdateringsfrekvensen (bildfrekvensen). Utgå från den faktiska uppdateringsfrekvensen.
5. DisplayPort 2.1-gränssnittet stöder en maximal UHBR20-bandbredd på 80 Gbps och HDMI 2.1-gränssnittet stöder en maximal FRL6-bandbredd på 48 Gbps.

Stifttilldelning



19-polig signalkabel för färgdisplay

Stift No (Nej)	Signalnamn	Stift No (Nej)	Signalnamn	Stift No (Nej)	Signalnamn
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	DDC/CEC-jord
2.	TMDS Data 2-skärm	10.	TMDS Clock (Klocka) +	18.	+5 V-matning
3.	TMDS Data 2-	11.	TMDS Clock (Klocka)-skärm	19.	Hot Plug Detect
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS Clock (Klocka) -		
5.	TMDS Data 1-skärm	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Reserverad (N.C. på enheten)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	TMDS Data 0-skärmning	16.	SDA		



20-polig signalkabel för färgdisplay

Stift No (Nej)	Signalnamn	Stift No (Nej)	Signalnamn
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Hot Plug Detect
9	ML_Lane 1 (p)	19	Returnera DisplayPort_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

Plug and Play

Plug & Play DDC2B-funktion

Denna bildskärm är utrustad med VESA DDC2B-stöd enligt VESA DDC STANDARD. Detta gör att bildskärmen kan identifiera sig mot värdsystemet och, beroende på vilken Level (Nivå) av DDC som används, överföra ytterligare Information (Info.) om sina visningsegenskaper.

DDC2B är en dubbelriktad datakanal baserad på I2C-protokollet. Värdsystemet kan begära EDID-information via DDC2B-kanalen.

