



Посібник User (Корист.)
з експлуатації
OLED-монітора
AGP497UCZD

Враховуючи особливості продуктів OLED, рекомендується виконувати обслуговування екрана відповідно до вимог інструкцій User (Корист.), щоб зменшити ризик виникнення залишкового зображення.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Безпека	1
Національні позначення.....	1
Живлення.....	2
Встановлення.....	3
Очищення.....	4
Інше	5
Встановлення.....	6
Комплектація	6
Встановлення стійки та основи.....	7
Регулювання кута огляду.....	8
Підключення монітора.....	9
Настінне кріплення.....	10
Функція Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Функція KVM.....	13
Екранне меню OSD.....	14
Adjust (Регулювати).....	16
Гарячі клавіші.....	16
Регулювати меню OSD.....	18
Quick Menu (Швидке меню).....	18
Посібник із керування кнопками.....	18
Menu (МЕНЮ) OSD	19
Game Setting (Налашт. Гри)	19
Light FX.....	21
Picture (зображення).....	22
PIP/PBP	24
Догляд за OLED.....	25
Settings (Настройки)	27
Audio (Аудіо)	28
OSD Setup (Установ. меню).....	29
Світлодіодний індикатор	31
Усунення несправностей.....	32
Технічні характеристики.....	33
Загальні технічні характеристики	33
Політика АОС щодо дефектів пікселів панелей моніторів.....	35
Resolution (Дозвіл) PC.....	37
Resolution (Дозвіл) відео.....	38
Призначення контактів.....	39
Plug and Play.....	40

Безпека

Національні позначення

У наведених нижче підрозділах описано національні позначення, що використовуються в цьому документі.

Примітки, застереження та попередження

У цьому посібнику блоки Text (текст) можуть супроводжуватися піктограмою та бути виділені жирним або курсивним Type (Тип) шрифтом. Ці блоки є примітками, застереженнями та попередженнями й використовуються таким чином:



ПРИМІТКА: ПРИМІТКА містить важливу Information (Інфо.), яка допоможе вам ефективніше використовувати вашу комп'ютерну систему.



ОБЕРЕЖНО: Застереження ОБЕРЕЖНО вказує на можливе пошкодження обладнання або втрату даних і пояснює, як уникнути цієї проблеми.



ПОПЕРЕДЖЕННЯ: ПОПЕРЕДЖЕННЯ вказує на ризик тілесних ушкоджень і пояснює, як уникнути цієї проблеми. Деякі попередження можуть мати альтернативний Format () і не супроводжуватися піктограмою. У таких випадках конкретне оформлення попередження визначається регуляторними органами.

Живлення



Монітор слід експлуатувати лише від Source (Джерело) живлення того Type (Тип), який зазначено на етикетці. Якщо ви не впевнені щодо Type (Тип) електропостачання у вашому будинку, зверніться до продавця або місцевої електропостачальної компанії.



Монітор оснащено триконтактною заземленою вилкою, тобто вилкою з третім (заземлювальним) контактом. Ця вилка підходить лише до заземленої розетки як засіб безпеки. Якщо ваша розетка не призначена для трипровідної вилки, доручіть електрику встановити відповідну розетку або використовуйте перехідник для безпечного заземлення пристрою. Не порушуйте призначення заземленої вилки щодо забезпечення безпеки.



Від'єднуйте пристрій від мережі під час грози або якщо він не використовуватиметься протягом тривалого часу. Це захистить монітор від пошкоджень унаслідок стрибків напруги.



Не перевантажуйте подовжувачі та мережеві фільтри. Перевантаження може призвести до пожежі або ураження електричним струмом.



Для забезпечення належної роботи використовуйте монітор лише з комп'ютерами, сертифікованими UL, які мають відповідним чином сконфігуровані розетки з маркуванням 100–240 В змінного струму, мін. 5 А.



Розетка має бути встановлена Near (близько) обладнання та повинна бути легкодоступною.

Встановлення

! Не розміщуйте монітор на нестійкому візку, підставці, штативі, кронштейні або столі. Падіння монітора може призвести до травмування людей та серйозного пошкодження виробу. Використовуйте лише візки, підставки, штативи, кронштейни або столи, рекомендовані виробником чи такі, що постачаються разом із цим виробом. Під час встановлення виробу дотримуйтесь інструкцій виробника та використовуйте рекомендоване ним монтажне приладдя. Переміщувати виріб разом із візком слід з особливою обережністю.

! Ніколи не вставляйте сторонні предмети в отвори на корпусі монітора. Це може пошкодити внутрішні компоненти та спричинити пожежу або ураження електричним струмом. Ніколи не допускайте потрапляння рідин на монітор.

! Не ставте передню панель виробу безпосередньо на підлогу.

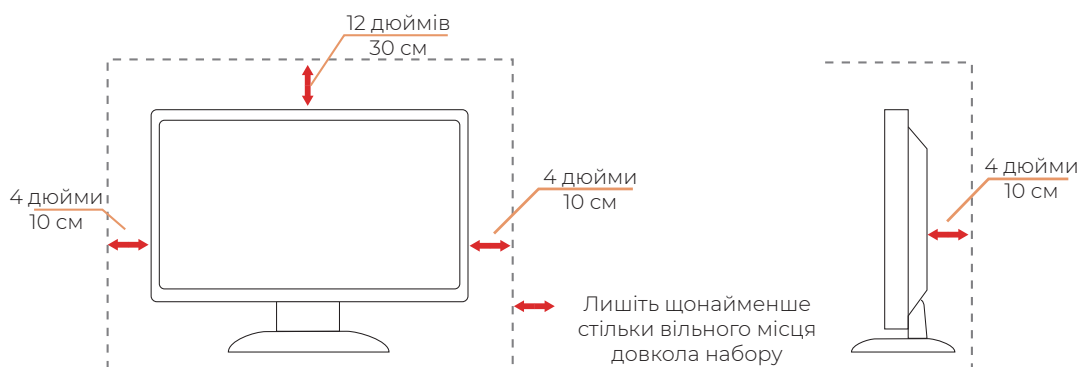
! У разі настінного монтажу або встановлення на полицю використовуйте лише затверджений виробником монтажний комплект і суворо дотримуйтесь відповідних інструкцій.

! Забезпечте необхідний вільний простір навколо монітора, як показано на малюнку нижче. Недостатня вентиляція може призвести до перегріву, що здатне спричинити пожежу або пошкодження пристрою.

! Щоб уникнути потенційних пошкоджень, наприклад відшарування панелі від рамки, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більш ніж на -5 градусів. У разі перевищення максимального кута нахилу вниз -5 градусів пошкодження монітора не підлягають гарантійному обслуговуванню.

Нижче наведено рекомендовані зони вентиляції навколо монітора під час встановлення на стіну або на підставку:

Встановлено з підставкою



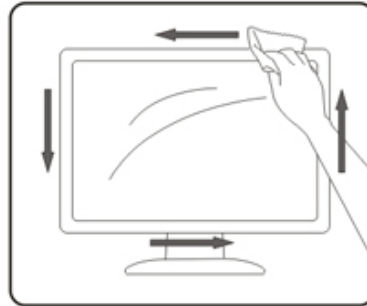
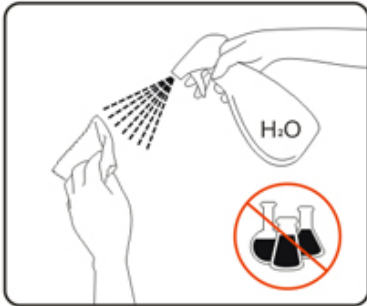
Очищення



Регулярно очищуйте корпус м'якою тканиною, злегка змоченою водою.



Для очищення використовуйте м'яку бавовняну тканину або тканину з мікрофібри. Тканина має бути вологою, але майже сухою; не допускайте потрапляння рідини всередину корпусу.



Перед очищенням виробу обов'язково від'єднайте шнур живлення від мережі.

Інше



Якщо виріб видає дивний запах, сторонні звуки або дим, НЕГАЙНО від'єднайте шнур живлення від мережі та зверніться до сервісного центру.



Переконайтеся, що вентиляційні отвори не заблоковані меблями або шторами.



Не піддавайте OLED-монітор сильній вібрації або значним ударам під час роботи.



Не допускайте ударів або падіння монітора під час експлуатації чи транспортування.



Шнури живлення повинні мати сертифікацію безпеки. Для Німеччини вони мають бути типу H03VV-F, 3G, 0,75 мм² або вищого класу.
Для інших країн слід використовувати відповідні типи шнурів.



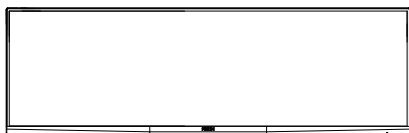
Надмірний звуковий тиск від навушників може спричинити втрату слуху. Регулювання еквалайзера на максимум збільшує вихідну напругу навушників і, відповідно, рівень звукового тиску.



З огляду на особливості OLED-продуктів, не рекомендується безперервно використовувати цей виріб понад 24 години. Цей продукт використовує низку технологій для усунення можливого залишкового зображення. Докладнішу інформацію див. у розділі «Обслуговування екрана».

Встановлення

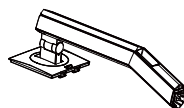
Комплектація



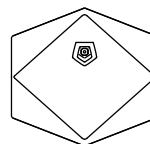
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB C-C Cable



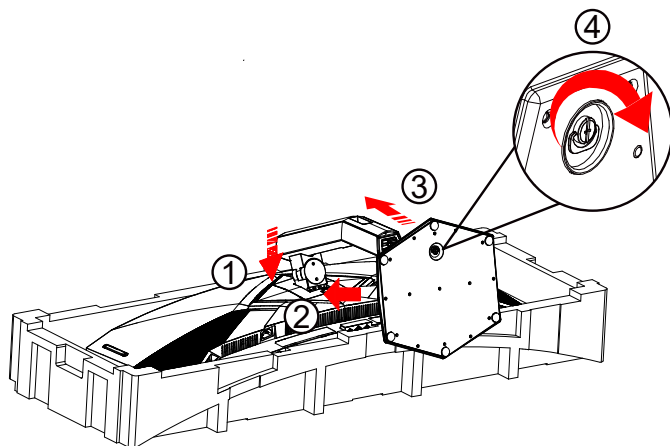
USB Cable

* Не всі сигнальні кабелі постачаються в усі країни та регіони. Будь ласка, зверніться до місцевого дилера або представництва АОС для уточнення інформації.

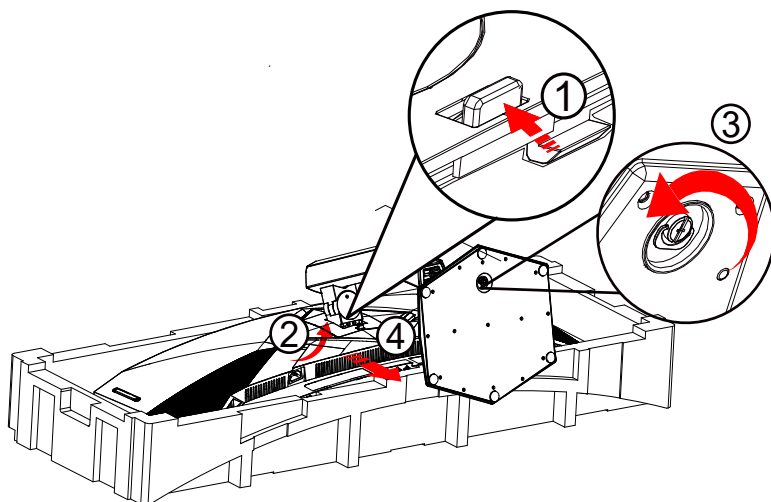
Встановлення стійки та основи

Будь ласка, встановіть або зніміть основу, дотримуючись наведених нижче кроків.

Встановлення:

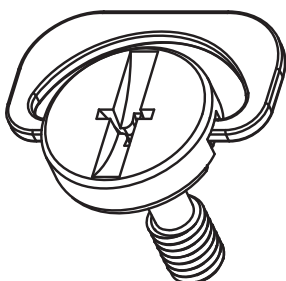


Зняття:



ПРИМІТКА: Конструкція дисплея може відрізнятися від зображеної.

Характеристики гвинта основи: M6*23 мм (робоча довжина різьби 5,5 мм)

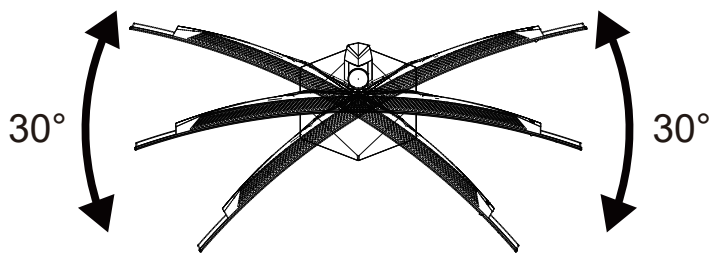
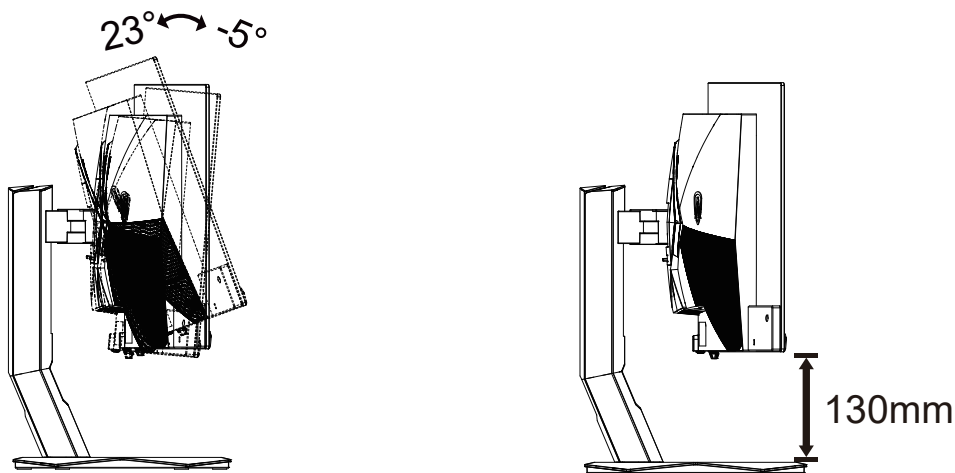


Регулювання кута огляду

Для забезпечення оптимальних умов перегляду рекомендується переконатися, що ви бачите своє обличчя на екрані повністю, а потім Adjust (Регулювати) кут монітора відповідно до особистих уподобань.

Тримайте стійку, щоб запобігти падінню монітора під час зміни кута нахилу.

Ви можете Adjust (Регулювати) положення монітора, як показано нижче:



ПРИМІТКА:

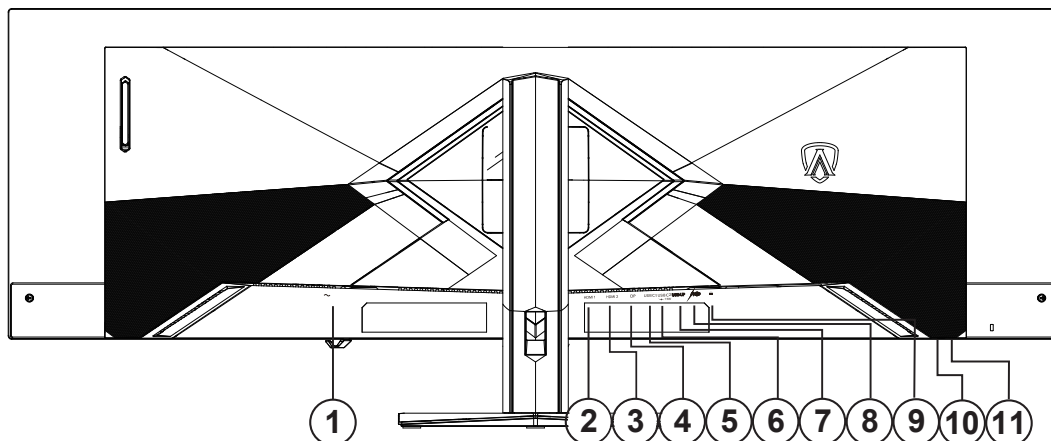
Не торкайтеся OLED-екрана під час зміни кута нахилу. Дотик до OLED-екрана може спричинити пошкодження.

⚠ ПОПЕРЕДЖЕННЯ

- Щоб уникнути потенційного пошкодження екрана, зокрема відшарування панелі, переконайтеся, що кут нахилу монітора вниз не перевищує -5 градусів.
- Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся виключно за рамку.

Підключення монітора

Кабельні з'єднання на задній панелі монітора та комп'ютера:



1. Живлення
2. HDMI 1
3. HDMI 2
4. DisplayPort
5. USB C1 (висхідний, DisplayPort ALT Mode, до PD 90 Вт)
6. USB C2 (живлення до 15 Вт)
7. USB up (USB вихід.)
8. USB3.2 Gen1 низхідний + заряджання
9. Навушники
10. USB3.2 Gen1 низхідний
11. USB3.2 Gen1 низхідний

Підключення до PC

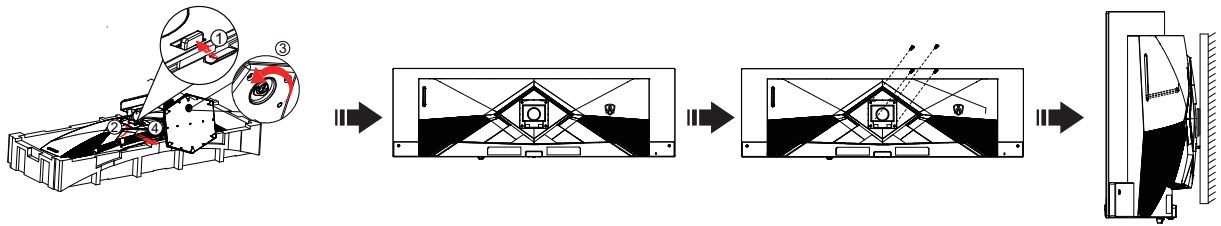
1. Щільно підключіть кабель живлення до задньої панелі дисплея.
2. Вимкніть комп'ютер та від'єднайте його кабель живлення.
3. Підключіть сигнальний кабель дисплея до відеороз'єму на задній панелі комп'ютера.
4. Підключіть кабелі живлення комп'ютера та дисплея до найближчої розетки.
5. Увімкніть комп'ютер та дисплей.

Якщо монітор відображає зображення, інсталяцію завершено. Якщо зображення відсутнє, зверніться до розділу «Усунення несправностей».

Для захисту обладнання завжди вимикайте PC та OLED-монітор перед підключенням.

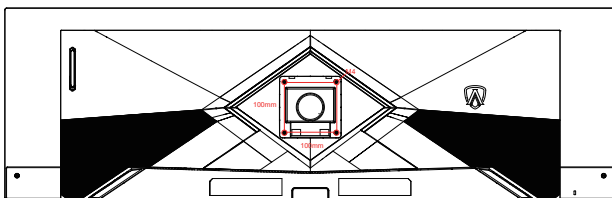
Настінне кріплення

Підготовка до встановлення додаткового настінного кронштейна

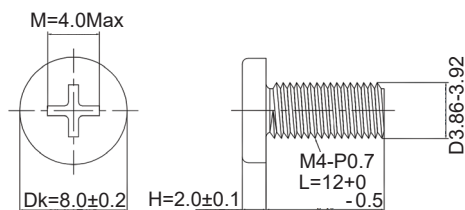


Цей монітор можна закріпити на настінному кронштейні, що придбавається окремо. Перед виконанням цієї процедури від'єднайте живлення. Виконайте такі дії:

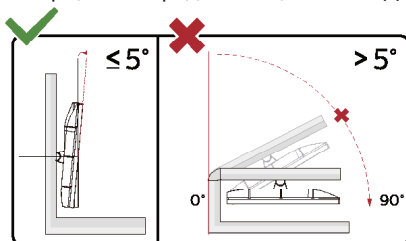
1. Зніміть основу.
2. Для збирання кронштейна настінного кріплення дотримуйтесь інструкцій виробника.
3. Розмістіть кронштейн настінного кріплення на задній панелі монітора. Вирівняйте отвори кронштейна з отворами на задній панелі монітора.
4. Вставте 4 гвинти в отвори та затягніть їх.
5. Підключіть кабелі повторно. Інструкції щодо кріплення додаткового кронштейна настінного кріплення до стіни наведено у посібнику User (Корист.), що постачається разом із ним.



Характеристики гвинтів настінного кріплення: M4*(12+x) мм (X = товщина кронштейна настінного кріплення).



ПРИМІТКА: Отвори для гвинтів кріплення VESA передбачено не в усіх моделях; будь ласка, зверніться до дилера або офіційного представництва АОС. Для встановлення настінного кріплення завжди звертайтеся до виробника.



* Конструкція дисплея може відрізнятися від зображеної.

ПОПЕРЕДЖЕННЯ:

1. Щоб уникнути потенційного пошкодження екрана, зокрема відшарування панелі, переконайтеся, що кут нахилу монітора вниз не перевищує -5 градусів.
2. Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся виключно за рамку.

Функція Adaptive-Sync

1. Функція Adaptive-Sync працює через інтерфейси DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Сумісна графічна карта: рекомендований список наведено нижче; його також можна переглянути [на вебсайті www.AMD.com](http://www.AMD.com).

Графічні карти

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

Процесори

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

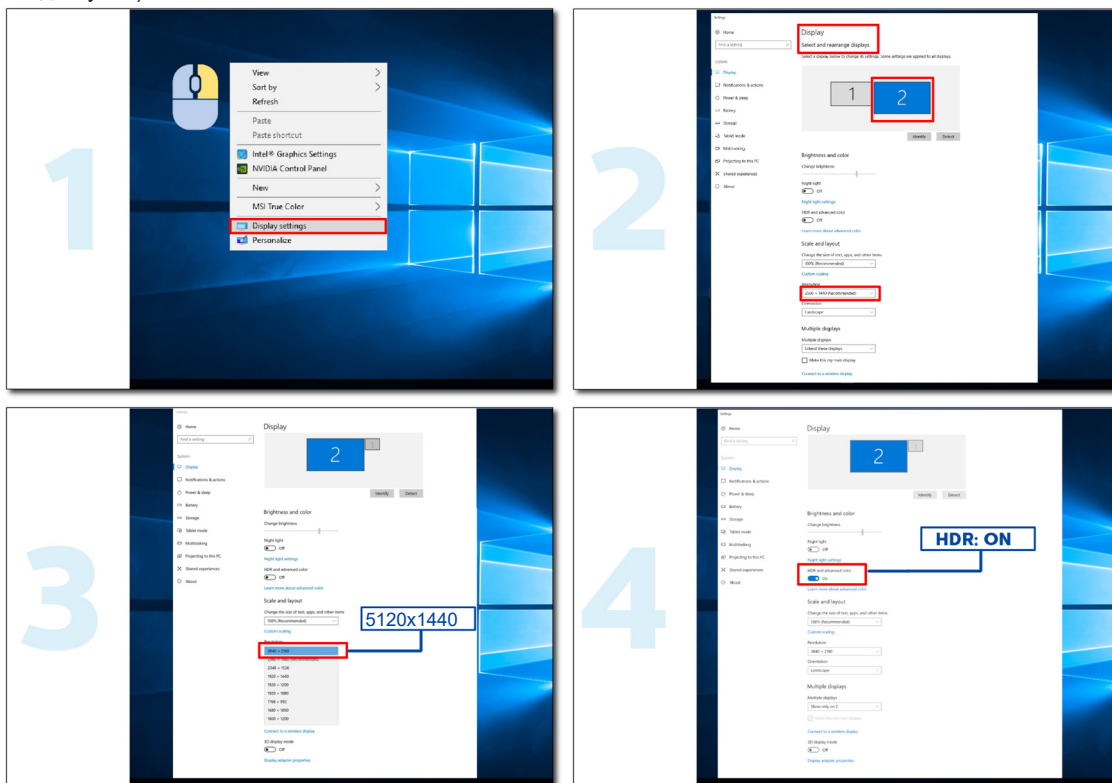
HDR

Пристрій сумісний із вхідними сигналами у форматі HDR10.

Дисплей може автоматично активувати функцію HDR, якщо програвач і контент є сумісними. Зверніться до виробника пристрою та постачальника контенту для отримання інформації щодо сумісності вашого пристрою та контенту. Виберіть «OFF» для функції HDR, якщо функція автоматичної активації не потрібна.

ПРИМІТКА:

1. Для інтерфейсу DisplayPort/HDMI не потрібні спеціальні налаштування у версіях WIN10, нижчих (старіших) за V1703.
2. У версії WIN10 V1703 доступний лише інтерфейс HDMI; інтерфейс DisplayPort не працює.
3. Режим 5120x1440@60Hz рекомендовано лише для Blu-ray Player, Xbox та PlayStation.
 - а. Роздільна здатність дисплея встановлена на 5120x1440, а параметр HDR попередньо налаштовано на ON.
 - б. Після запуску програми найкращий ефект HDR досягається при зміні роздільної здатності на 5120x1440 (якщо доступно).



Функція KVM

Що таке KVM?

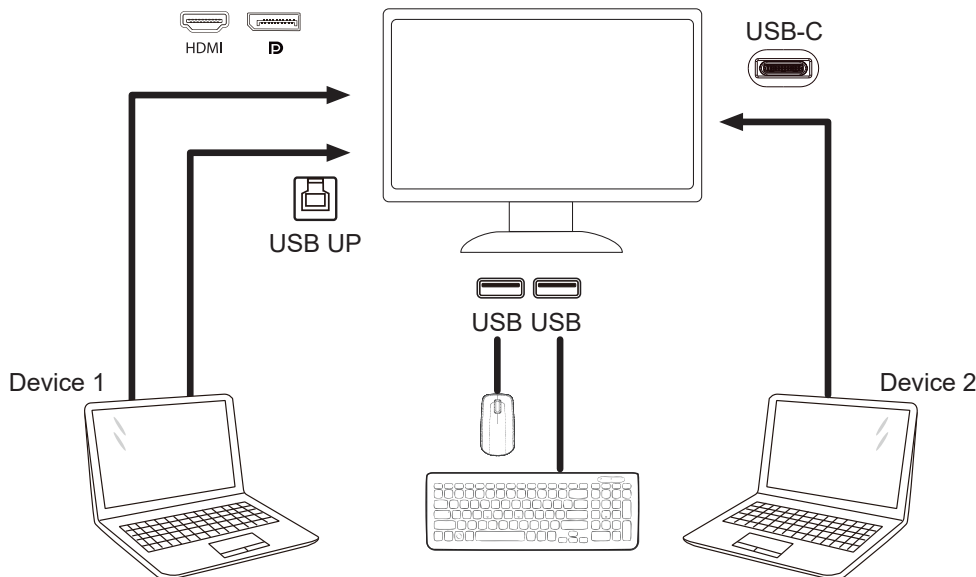
Завдяки функції KVM ви можете відображати два PC, два ноутбуки або один PC і один ноутбук на одному моніторі AOC та керувати обома пристроями за допомогою одного комплекту клавіатури та миші. Перемикайте керування між PC або ноутбуками, обираючи джерело вхідного сигналу через «Input Select» у меню OSD.

Як користуватися KVM?

Крок 1: Підключіть один пристрій (PC або ноутбук) до монітора через USB C1.

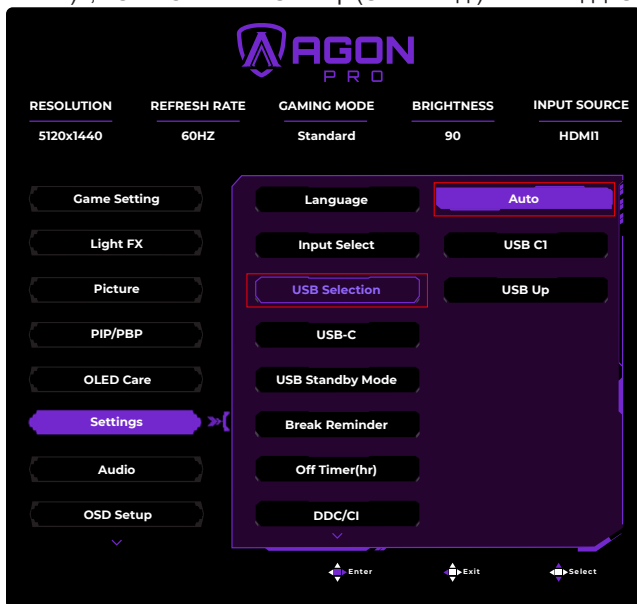
Крок 2: Підключіть інший пристрій до монітора через HDMI або DisplayPort. Після цього також підключіть цей пристрій до монітора за допомогою USB up (USB вихід.).

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



Примітка: Дизайн дисплея може відрізнятися від зображеного на ілюстрації

Крок 4: Натисніть Enter (введення), щоб перейти до Settings (Налаштування). На сторінці Settings (Налаштування) виберіть «Auto (Автом.)», «USB C1» або «USB up (USB вихід.)» на вкладці USB Selection (USB Вибір).



USB Selection (USB Вибір)	Опис функції
Auto (Автом.)	Автоматично виконує Select (вибір) між USB-C та USB up (USB вихід.) залежно від Source (Джерело) сигналу, що наразі відображається на екрані.
USB C1	Забезпечує висхідний канал USB через кабель USB-C.
USB up (USB вихід.)	Забезпечує висхідний канал USB через кабель USB-C — USB-A.

Екранне меню OSD

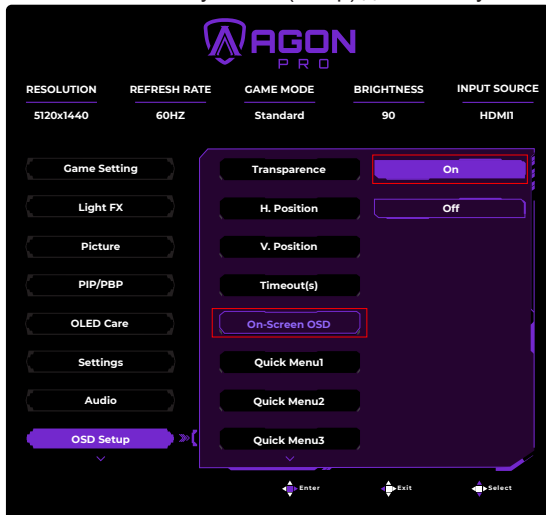
Цей монітор підтримує функцію екранного меню OSD.

Якщо функцію екранного меню OSD увімкнено, для навігації по меню OSD монітора можна використовувати мишу.

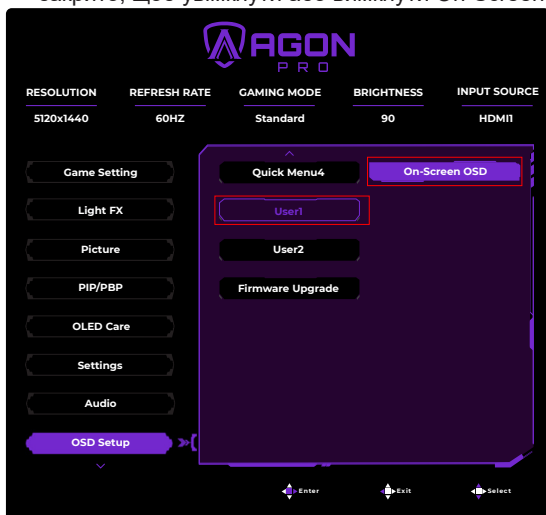
Ця функція надає альтернативний спосіб регулювання налаштувань монітора; проте сумісність із деякими моделями миш не гарантується.

Інструкції з налаштування:

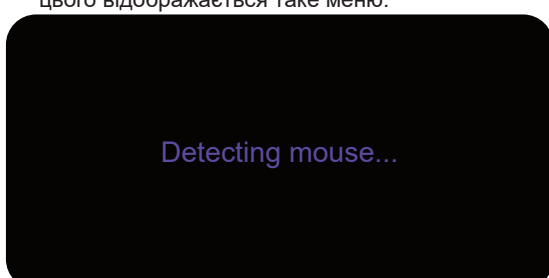
1. Підключіть мишу до жовтого порту USB на моніторі.
ПРИМІТКА: Висхідний кабель USB не є обов'язковим для використання екранного меню OSD. Проте, щоб увімкнути екранне меню OSD на комп'ютері чи ноутбуці, коли цю функцію вимкнено, підключіть висхідний кабель USB або скористайтесь кабелем USB-C — USB-C між портом USB-C1 монітора та комп'ютером.
2. Функцію екранного меню OSD можна увімкнути або вимкнути одним із наведених нижче способів:
 - Відкрийте меню OSD. Перейдіть до Установ. меню > Екранне меню OSD, оберіть On (Увімкнути) або Off (Вимкнути) та натисніть кнопку Select (вибір) для застосування настройки.



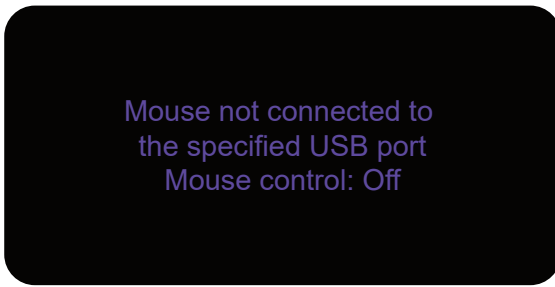
- Коли меню OSD закрито, натисніть і утримуйте кнопку «Вгору» протягом приблизно 3 секунд, щоб переключити стан екранного меню OSD (увімкнути/вимкнути).
- Якщо клавішу User (Корист.) призначено для функції «On-Screen OSD», натискайте її повторно, коли меню OSD закрито, щоб увімкнути або вимкнути On-Screen OSD.



- Функція On-Screen OSD автоматично вимикається під час увімкнення монітора або виходу з режиму очікування.
3. Після активації On-Screen OSD монітор виявляє підключення миші, що триває приблизно від 3 до 20 секунд. Після цього відображається таке меню:



Якщо протягом 20 секунд на відповідному порту USB не буде виявлено мишу, функція On-Screen OSD автоматично вимкнеться.



Після успішного виявлення миші у центрі екрана з'являється курсор із фіолетовою рамкою.



Стиль курсора

Коли функцію On-Screen OSD увімкнено, зверніть увагу на таке:

1. Активними є лише кнопка живлення та перемикач On-Screen OSD; усі інші кнопки заблоковано.
2. On-Screen OSD керує лише меню OSD монітора та не може керувати основним комп'ютером.
3. У меню OSD пункти Horizontal Position, Vertical Position, Firmware Upgrade (Понов. мікр) та USB Selection (USB Вибір) затінені та недоступні.

Інструкції:

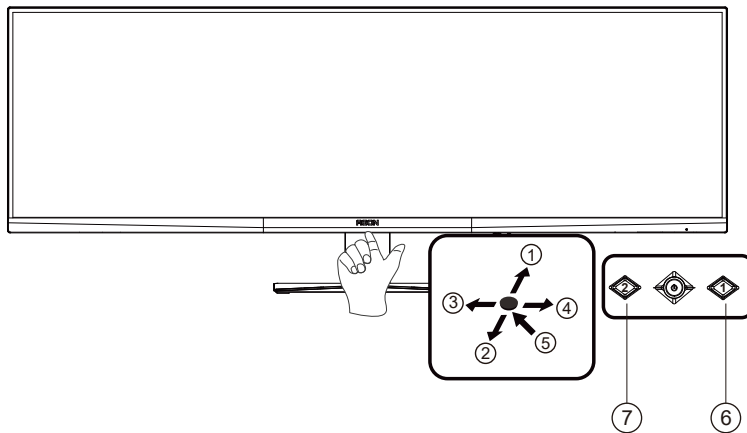
1. Після активації екранного OSD та виявлення миші натискання лівої кнопки миші за вимкненого OSD відкриває меню OSD. Прокручування коліщатка миші вгору відкриває Quick Menu (Швидке меню) Input Source (Джерело входу), а прокручування вниз — Quick Menu (Швидке меню) регулювання Sniper Scope (Снайп.приціл).
2. Використовуйте вказівник миші або коліщатко прокручування для навігації по меню, гортання сторінок або вибору елементів, які потрібно Adjust (Регулювати).
ПРИМІТКА: Якщо відображається головне меню, Quick Menu (Швидке меню) або інші меню, екранне OSD активне лише в межах області меню.
3. Після виділення потрібного елемента натисніть ліву кнопку миші, щоб підтвердити налаштування або перейти на наступний Level (Рівень) підменю.
4. Натисніть праву кнопку миші в області меню, щоб повернутися до попередніх рівнів меню, доки головне меню не закриється.

Інструкції з керування користувацьким прицілом:

1. Активуйте екранне OSD.
2. Якщо меню OSD вимкнено, прокрутіть коліщатко миші вниз, щоб відкрити меню швидкого доступу до регулювання прицілу.
3. Прокрутіть коліщатко миші ще раз, щоб Adjust (Регулювати) збільшення Sniper Scope (Снайп.приціл). Прокрутіть коліщатко миші вгору один раз, щоб збільшити масштаб Sniper Scope (Снайп.приціл) на один Level (Рівень) (2X->3X->4X); прокрутіть коліщатко миші вниз один раз, щоб зменшити масштаб Sniper Scope (Снайп.приціл) на один Level (Рівень) (4X->3X->2X). Натисніть ліву кнопку миші, щоб підтвердити Select (вибір) у меню.
4. Клацніть правою кнопкою миші в будь-якому місці, щоб задати початкове положення Sniper Scope (Снайп.приціл). Перемістіть курсор миші в правий нижній кут; на екрані з'явиться темно-сіра прямокутна рамка. Коли рамка стане фіолетовою, це позначає дійсну зону перегляду Sniper Scope (Снайп.приціл). Перетягніть мишу, щоб регулювати Size (Розмір) вікна Sniper Scope (Снайп.приціл), потім клацніть правою кнопкою ще раз для підтвердження.
5. Прокрутіть коліщатко миші, щоб регулювати Level (Рівень) збільшення Sniper Scope (Снайп.приціл).

Adjust (Регулювати)

Гарячі клавіші



1	Екранне меню/Вгору
2	Вниз
3	Ліворуч
4	Праворуч
5	Живлення/Menu (МЕНЮ)/Select (вибір)
6	User1 (Користувач1) (Sniper Scope (Снайп.приціл))
7	User2 (Користувач2) (Input Select (вибір Входу))

Живлення/Menu (МЕНЮ)/Select (вибір)

- Коли монітор вимкнено, натисніть цю кнопку, щоб увімкнути його.
- Коли монітор увімкнено, натисніть цю кнопку, щоб відкрити екранне меню або підтвердити регулювання функцій; утримуйте цю кнопку натиснутою близько 2 секунд, щоб вимкнути монітор.
- Коли монітор перебуває в режимі очікування, натисніть цю кнопку, щоб вимкнути його.

Екранне меню/Вгору/Вниз/Ліворуч/Праворуч

- Коли Menu (МЕНЮ) OSD закрито, натисніть і утримуйте кнопку «Вгору» протягом приблизно 3 секунд, щоб увімкнути або вимкнути керування мишею. Якщо мишу не виявлено на відповідному порту USB протягом 20 секунд, керування мишею буде автоматично вимкнено.
- Коли Menu (МЕНЮ) OSD закрито, коротко натисніть кнопку, щоб відкрити меню швидкого доступу.
- Коли Menu (МЕНЮ) OSD відкрито, дотримуйтесь екранних підказок щодо кнопок для виконання потрібних дій.
- Коли монітор перебуває в режимі очікування, натисніть цю кнопку, щоб відкрити меню Input Select (вибір Входу).

User1 (Користувач1) (Dual Resolution (Подв.розд.здат))

- Налаштуйте функцію цієї клавіші швидкого доступу в Menu (МЕНЮ) OSD: Gaming Mode (Ігровий режим), Shadow Control (Упр.тіннію), Low Input Lag (Ніз.зад. Введ), Adaptive-Sync, Dial Point (точка прицілу), Sniper Scope (Снайп.приціл), Input Select (вибір Входу), Volume (гучність), Image Ratio (Формат зобр.), Pixel Refresh, Light FX, Game Color (Ігровий колір), Dark Boost (Підсил темн), Sharpness (Різкість), Color Temp. (Кол. Режим), Color Space (Кол. палітра), OSD на екрані.
Заводське налаштування за замовчуванням — «Sniper Scope (Снайп.приціл)».
- Коли Menu (МЕНЮ) OSD вимкнено (Off (Вимкнути)), натисніть цю кнопку, щоб відкрити меню «Input Select (вибір Входу)». Натисніть клавішу «Ліворуч» або «Праворуч», щоб вибрати рівень масштабування для локального Zoom (збільшення): 2X, 3X, 4X.
- Коли монітор перебуває в режимі очікування, натисніть цю кнопку, щоб відкрити меню «вибір Входу».

User2 (Користувач2) (Input Select (вибір Входу))

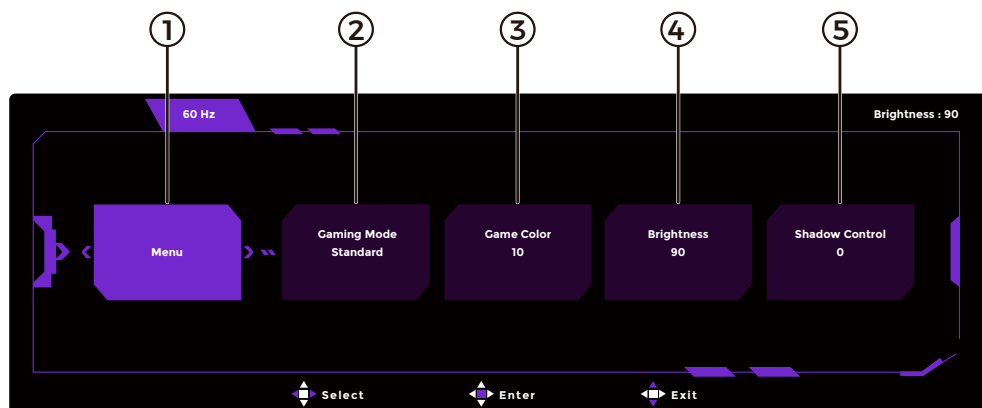
- Налаштуйте функцію цієї клавіші швидкого доступу в меню OSD: Ігровий режим, Упр.тінню, Ніз.зад. Введ, Adaptive-Sync, точка прицілу, Снайп.приціл, вибір Входу, гучність, Формат зобр., Pixel Refresh, Light FX, Ігровий колір, Підсил темн, Різкість, Кол. Режим, Кол. палітра, екранне меню OSD.
Заводське налаштування за замовчуванням — «вибір Входу».
- Коли меню OSD вимкнено (Off), натисніть цю кнопку, щоб відкрити меню «вибір Входу». Натисніть кнопку «Вгору» або «Вниз», щоб вибрати джерело входу, відображене в інформаційному рядку, а потім натисніть кнопку «вибір», щоб перемкнутися на обране джерело.
- Коли монітор перебуває в режимі очікування, натисніть цю кнопку, щоб відкрити меню «вибір Входу».

Функція блокування OSD

- Коли меню OSD вимкнено (Off), натисніть і утримуйте кнопку «Вниз» протягом приблизно 10 секунд, щоб заблокувати або розблокувати меню OSD.

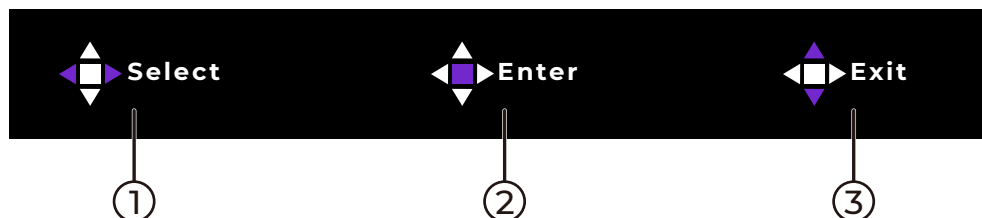
Регулювати меню OSD

Quick Menu (Швидке меню)



1	Menu (МЕНЮ)	Відкрийте головне меню OSD.
2	Quick Menu1 (Швидке меню1) Gaming Mode (Ігровий режим)	Quick Menu1 (Швидке меню1) User (Корист.). За замовчуванням встановлено Gaming Mode (Ігровий режим).
3	Quick Menu2 (Швидке меню2) Game Color (Ігровий колір)	User (Корист.) Quick Menu2 (Швидке меню2). За замовчуванням встановлено Game Color (Ігровий колір).
4	Quick Menu3 (Швидке меню3) Brightness (яскравість)	User (Корист.) Quick Menu3 (Швидке меню3). За замовчуванням встановлено Brightness (яскравість).
5	Quick Menu4 (Швидке меню4) Shadow Control (Упр.тінню)	Quick Menu4 (Швидке меню4) користувача. За замовчуванням встановлено Shadow Control (Упр.тінню).

Посібник із керування кнопками



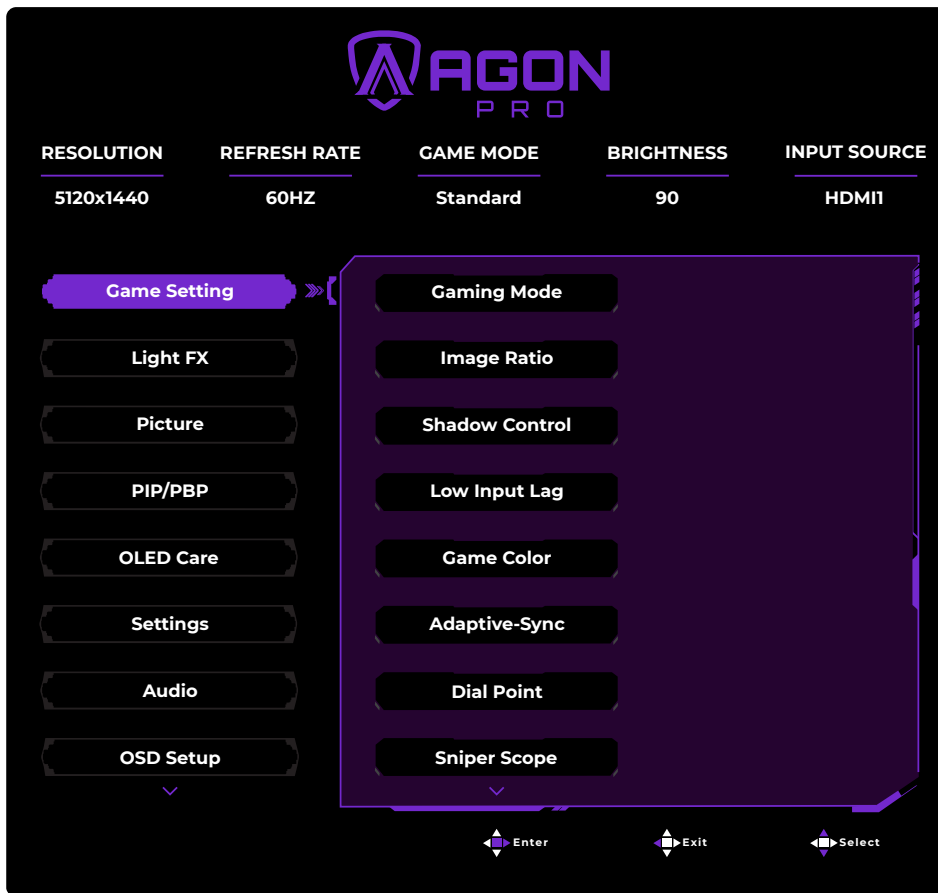
1	Select (вибір)	Відповідно до підказок щодо фіолетових кнопок у меню OSD, натисніть відповідну кнопку для вибору меню, яке потрібно регулювати, або для внесення змін.
2	Enter (введення)	Відповідно до підказок щодо фіолетових кнопок у меню OSD натисніть відповідну кнопку, щоб підтвердити вибір і перейти до наступного підменю або підтвердити регулювання параметрів меню.
3	Exit (вихід)	Відповідно до підказок щодо фіолетових кнопок у Меню (МЕНЮ) OSD, натисніть відповідну кнопку, щоб повернутися на попередній Level (Рівень) меню або виконати Exit (вихід) із меню повністю.

ПРИМІТКА:

Функція 5-позиційної кнопки навігації може змінюватися залежно від різних Level (Рівень) або параметрів Menu (МЕНЮ) OSD. Будь ласка, виконуйте керування відповідно до підказок щодо фіолетових кнопок у Menu (МЕНЮ) OSD.

Menu (МЕНЮ) OSD

Game Setting (Налашт. Гри)



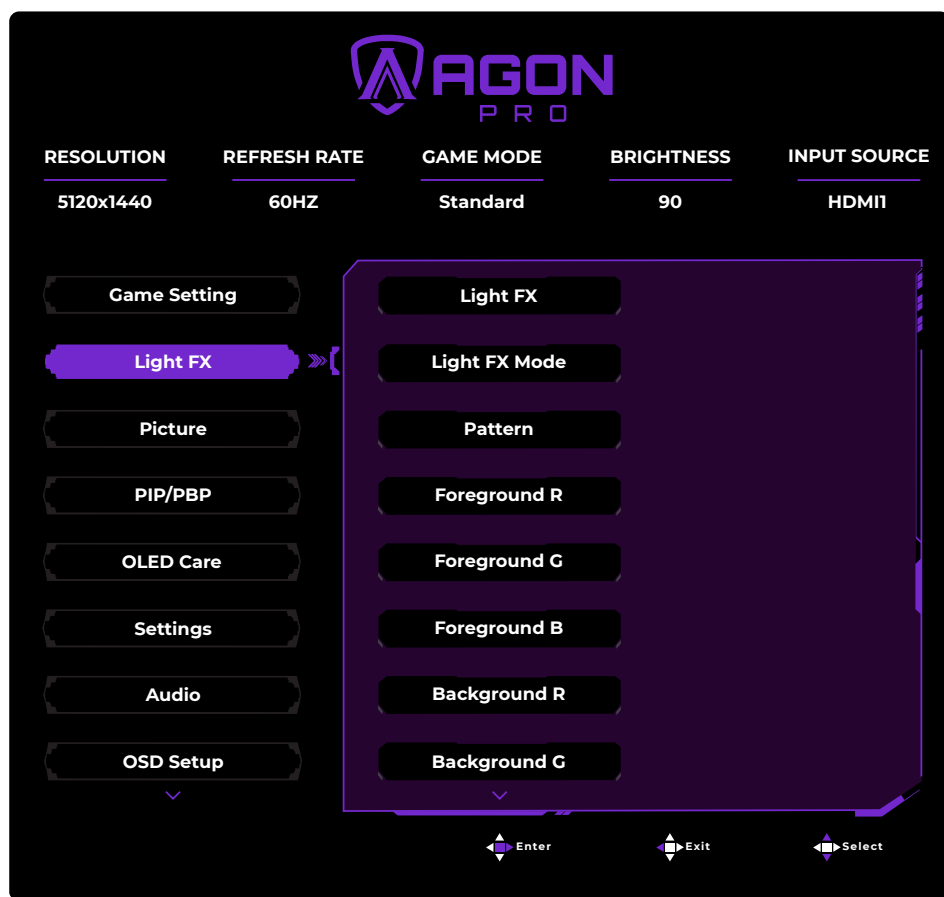
Gaming Mode (Ігровий режим)	Standard (Стандарт)	Покращення читабельності для відповідних веб- та Mobile () ігор.
	FPS	Для ігор у жанрі FPS (шутери від першої особи). Покращує Level (Рівень) чорного кольору в темній темі.
	RTS (Стратегія)	Для Game (гра) у жанрі RTS (Стратегія). Покращує якість зображення.
	Racing (гонки)	Для гри в Racing (гонки): забезпечує Fastest (Найшвидший) час відгуку та високу Saturation (Насиченість) кольорів.
	Gamer 1 (Ігрк1)	Settings (Настройки) User (Корист.) збережено як Gamer 1 (Ігрк1).
	Gamer 2 (Ігрк2)	Settings (Настройки) User (Корист.) збережено як Gamer 2 (Ігрк2).
	Gamer 3 (Ігрк3)	Налаштування вподобань User (Корист.) збережено як Gamer 3 (Ігрк3).

ImageRatio(Формат зобр.)	Full (32:9/16:9)/ 1:1(32:9/16:9)/ Full (Square)/ 1:1(Square) (1:1(квадрат))/ Aspect (Аспект)/ 27»/ 24.5»	Вибір Формат зобр. Full (32:9/16:9): Масштабує вхідне зображення на весь екран. Підходить для зображень зі співвідношенням сторін 32:9/16:9. 1:1(32:9/16:9): Відображає вхідне зображення у власному дозволі без масштабування. Full (Square): Попередньо встановлений дозвіл становить 1280x960. Масштабує вхідне зображення на весь екран. 1:1 (Square): Попередньо встановлений дозвіл становить 1280x960. Відображає вхідне зображення у власному дозволі без масштабування. Аспект: Попередньо встановлений дозвіл становить 1280x960. Зображення масштабується для максимального заповнення екрана зі збереженням початкового співвідношення сторін та без геометричних спотворень. Підходить для зображень зі співвідношенням сторін 4:3. 27»: Відображає лише 27-дюймову область екрана в центрі екрана. 24.5»: Відображає лише 24,5-дюймову область екрана в центрі екрана.
Shadow Control (Упр.тінню)	0-20	Упр.тінню: За замовчуванням значення дорівнює 0; Корист. може регулювати від 0 до 20 для отримання чіткішого зображення. Якщо зображення занадто темне для чіткого перегляду деталей, відрегулюйте значення в діапазоні від 0 до 20 для отримання чіткого зображення.
Low Input Lag(Низька затримка)	Off (Вимкнути)/ On (Увімкнути)	Вимкнення буфера кадрів дозволяє зменшити затримку введення. ПРИМІТКА: Функцію Low Input Lag увімкнено за замовчуванням; її не можна регулювати, коли Adaptive-Sync увімкнено.
Game Color (Ігровий колір)	0 ~ 20	Game Color (Ігровий колір) забезпечує Level (Рівень) 0–20 для регулювання Saturation (Насиченість) з метою отримання кращого Picture (зображення).
Adaptive-Sync	Off (Вимкнути)/ On (Увімкнути)	Вимкнення або увімкнення Adaptive-Sync. Нагадування про роботу Adaptive-Sync: якщо функцію Adaptive-Sync увімкнено, у деяких ігрових середовищах можливе Flashing (миготіння).
Dial Point(точка прицілу)	Off (Вимкнути)/20/	Увімкнення або вимкнення функції Game (гра) Dial Point (точка прицілу). Функція Game (гра) Dial Point (точка прицілу) автоматично переходить у стан Off (Вимкнути) після перемикання монітора в стан On (Увімкнути) або Off (Вимкнути). Якщо функцію Dial Point (точка прицілу) переведено в стан On (Увімкнути), точка прицілу відображається в Center (центр) екрана, допомагаючи гравцям точно цілитися в іграх жанру шутер від першої особи (FPS).
Sniper Scope (Снайп.приціл)	Off (Вимкнути) / 2X / 3X / 4X	Локальне збільшення (Zoom) для полегшення прицілювання під час стрільби.
Frame Counter (Лічил. Кадрів)	Off (Вимкнути) / Right-Up (справа вгору) / Right-Down (справа вниз) / Left-Up (зліва вгору) / Left-Down (зліва вниз)	Відображення вертикальної частоти у вибраному куті.
HDMI1	Console/DVD/PC	Select (вибір) Type (Тип) підключеного пристрою. Під час використання HDMI1 для підключення ігрової консолі або DVD-програвача встановіть для HDMI1 значення PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Select (вибір) Type (Тип) підключеного пристрою. При використанні HDMI2 для підключення ігрової консолі або DVD-плеєра встановіть для HDMI2 значення PC.

ПРИМІТКА:

- 1). Коли «HDR Mode» у меню «Picture (зображення)» увімкнено, параметри «Shadow Control (Упр.тінню)» та «Game Color (Ігровий колір)» не можна регулювати.
- 2). Коли для параметра «HDR» у меню «Picture (зображення)» встановлено значення «DisplayHDR», параметри «Gaming Mode (Ігровий режим)», «Shadow Control (Упр.тінню)» та «Game Color (Ігровий колір)» не можна регулювати.
Коли для параметра «HDR» у меню «Picture (зображення)» встановлено значення «HDR Peak», «HDR Picture (HDR зображ.)», «HDR Movie (HDR Кіно)» або «HDR Game (HDR Гра)», параметри «Gaming Mode (Ігровий режим)» та «Game Color (Ігровий колір)» не можна регулювати.
- 3). Коли для параметра «Color Space (Кол. палітра)» у меню «Picture (зображення)» встановлено значення «sRGB» або «DCI-P3», параметри «Shadow Control (Упр.тінню)» та «Game Color (Ігровий колір)» не можна регулювати.

Light FX

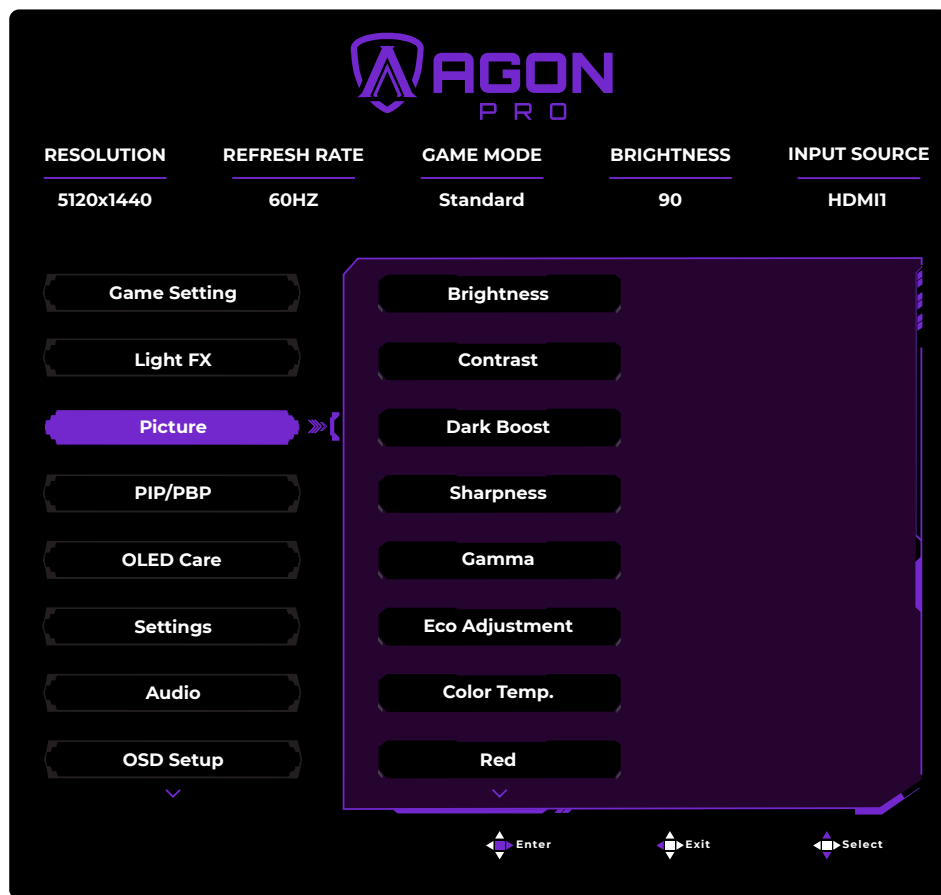


Light FX	Off (Вимкнути)/ Low (низька)/ Medium (Середня)/ Strong (висока)	Select (вибір) інтенсивності Light FX.
Light FX Mode (Light FX режим)	Audio1 (Аудіо1)/ Audio2 (Аудіо2)/ Static (статика)/ Dark Point Sweep (простий зсув)/ Gradient Shift (Зміщ. Град)/ Spread Fill (просте заповн)/ Drip Fill (Заповн 1 стор)/ Spreading Drip Fill (Заповн 2 стор)/ Breathing (мерехтіння)/ Light Point Sweep (точка руху)/ Zoom (збільшення)/ Rainbow (Веселка)/ Wave (Хвилюв. Води)/ Flashing (миготіння)/ Demo (Демо.)	Select (вибір) Light FX Mode (Light FX режим)
Pattern (візерунок)	Red (червоний)/ Green (зелений)/ Blue (синій)/ Rainbow (Веселка)/ User Define (Корист.)	Select (вибір) візерунка Light FX
Foreground R	0-100	Корист. може регулювати колір переднього плану Light FX, коли Pattern встановлено на Корист.
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	Корист. може регулювати колір фону Light FX, коли значення Pattern встановлено на Корист.
Background G		
Background B		

ПРИМІТКА:

Функція Dynamic Lighting підтримується в Windows 11. Коли монітор підключено до PC з Windows 11 через кабель USB up, перейдіть у меню Пуск → Налаштування → Персоналізація → Dynamic Lighting і увімкніть параметри «Використовувати динамічне освітлення на моїх пристроях» та «Сумісні програми на передньому плані завжди керують ефектами освітлення». Це дозволяє системі Windows 11 керувати ефектами освітлення Light FX. Унаслідок цього параметр «Light FX» у Menu OSD буде неактивним і недоступним для Adjust.

Picture (зображення)



Brightness (яскравість)	0-100	Відрегулюйте яскравість.
Contrast (контраст)	0-100	Регулювати контраст.
Dark Boost (Підсил темн)	Off (Вимкнути) / Level1 (Рівень1) / Level2 (Рівень2) / Level3 (Рівень3)	Покращуйте деталізацію зображення в темних або світлих ділянках, щоб Adjust (Регулювати) Brightness (яскравість) у світлих зонах та запобігти перенасиченню.
Sharpness (Різкість)	0-100	Регулювати різкість.
Gamma (гамма)	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Регулювати гамму.
Eco Adjustment (Еко-регулюв.)	Standard (Стандарт)	Режим Standard (Стандарт).
	Text (текст)	Текстовий режим.
	Internet (Інтернет)	Режим Internet (Інтернет).
	Game (гра)	Game Mode (Ігр.реж.).
	Movie (Кіно)	Режим Movie (Кіно).
	Sports (Спорт)	Режим Sports (Спорт).
	Reading (читання)	Режим Reading (читання).
Color Temp. (Кол. Режим)	6500K/ 7300K/ 9300K/ Корист.	Регулювати Кол. Режим ПРИМІТКА: Виберіть Корист., щоб регулювати кольори RGB.
Red (червоний)	0-100	Підсилення Red (червоний) з цифрового регістра.
Green (зелений)	0-100	Підсилення Green (зелений) з цифрового регістра.
Blue (синій)	0-100	Підсилення Blue (синього) з цифрового регістра.
R.Saturation (Насич червон)	0-100	Регулювати Насич червон.
G.Saturation (Насич зелен)	0-100	Регулювати насиченість зеленого.
B.Saturation (Насич синь)	0-100	Регулювати Насич синь.

C.Saturation (Насич блакит)	0-100	Регулювати Насич блакит.
M.Saturation (Насич рожев)	0-100	Регулювати насиченість рожевого.
Y.Saturation (Насич жовт)	0-100	Регулювати Насич жовт.
R.Hue (Черв. Відтінок)	0-100	Регулювати R.Hue (Черв. Відтінок).
G.Hue (Зел. Відтінок)	0-100	Регулювати G.Hue (Зел. Відтінок).
B.Hue (Син. відтінок)	0-100	Регулювати B.Hue (Син. відтінок).
C.Hue (Блак. відтінок)	0-100	Регулювати C.Hue (Блак. відтінок).
M.Hue (Рож. Відтінок)	0-100	Регулювати M.Hue (Рож. Відтінок).
Y.Hue (Жовт. Відтінок)	0-100	Регулювати Y.Hue (Жовт. Відтінок).
HDR	Off (Вимкнути)	Налаштуйте профіль HDR відповідно до ваших потреб використання. ПРИМІТКА: У разі виявлення сигналу HDR стає доступною опція HDR для Adjust (Регулювати).
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Пік HDR)	
	HDR Picture (HDR зображ.)	
	HDR Movie (HDR Кіно)	
	HDR Game (HDR Гра)	
HDR Mode	Off (Вимкнути)	Оптимізовано для кольору та контрасту зображення, що імітує відображення ефекту HDR. ПРИМІТКА: Якщо HDR не виявлено, відображається опція HDR Mode для регулювання.
	HDR Picture (HDR зображ.)	
	HDR Movie (HDR Кіно)	
	HDR Game (HDR Гра)	
Color Space (Кол. палітра)	Panel Native	Панель зі Standard (Стандарт) Color Space (Кол. палітра).
	sRGB	Color Space (Кол. палітра) sRGB.
	DCI-P3	Color Space (Кол. палітра) DCI-P3
LowBlue Mode (режим LowBlue)	Off (Вимкнути)	Зменшення інтенсивності Bluelight (Сін.світл.) Wave (Хвилюв. Води) шляхом регулювання колірної температури.
	Multimedia (Мультимедіа)	
	Internet (Інтернет)	
	Office (офіс)	
	Reading (читання)	

ПРИМІТКА:

- 1). Якщо «HDR Mode» увімкнено, параметри «Contrast», «Dark Boost», «Gamma», «Eco Adjustment», «Color Temp.», «6-Axis Color Saturation/Hue», «Color Space» та «LowBlue Mode» регулювати неможливо.
- 2). Якщо для «HDR» вибрано «DisplayHDR», усі параметри меню «Picture», крім «HDR» та «Sharpness», регулювати неможливо.
Якщо для «HDR» вибрано «HDR Peak», «HDR Picture», «HDR Movie» або «HDR Game», параметри «Gamma», «Eco Adjustment», «Color Temp.», «6-Axis Color Saturation/Hue», «Color Space» та «LowBlue Mode» регулювати неможливо.
- 3). Якщо для «Color Space» вибрано «sRGB» або «DCI-P3», параметри «Contrast», «Dark Boost», «Gamma», «Eco Adjustment», «Color Temp.», «6-Axis Color Saturation/Hue», «HDR Mode» та «LowBlue Mode» регулювати неможливо.
- 4). Якщо параметр «Eco Adjustment (Еко-регулюв.)» встановлено на значення «Reading (читання)», не можна регулювати такі параметри: «Contrast (контраст)», «Dark Boost (Підсил темн)», «Color Temp. (Кол. Режим)», «6-Axis Color Saturation/Hue», «Color Space (Кол. палітра)» та «LowBlue Mode (режим LowBlue)».
- 5). Якщо для параметра «Gaming Mode (Ігровий режим)» у меню «Game Setting (Налашт. Гри)» вибрано будь-який режим, окрім «Standard (Стандарт)», не можна регулювати такі параметри: «Eco Adjustment (Еко-регулюв.)», «6-Axis Color Saturation/Hue», «HDR Mode» та «Color Space (Кол. палітра)».

PIP/PBP



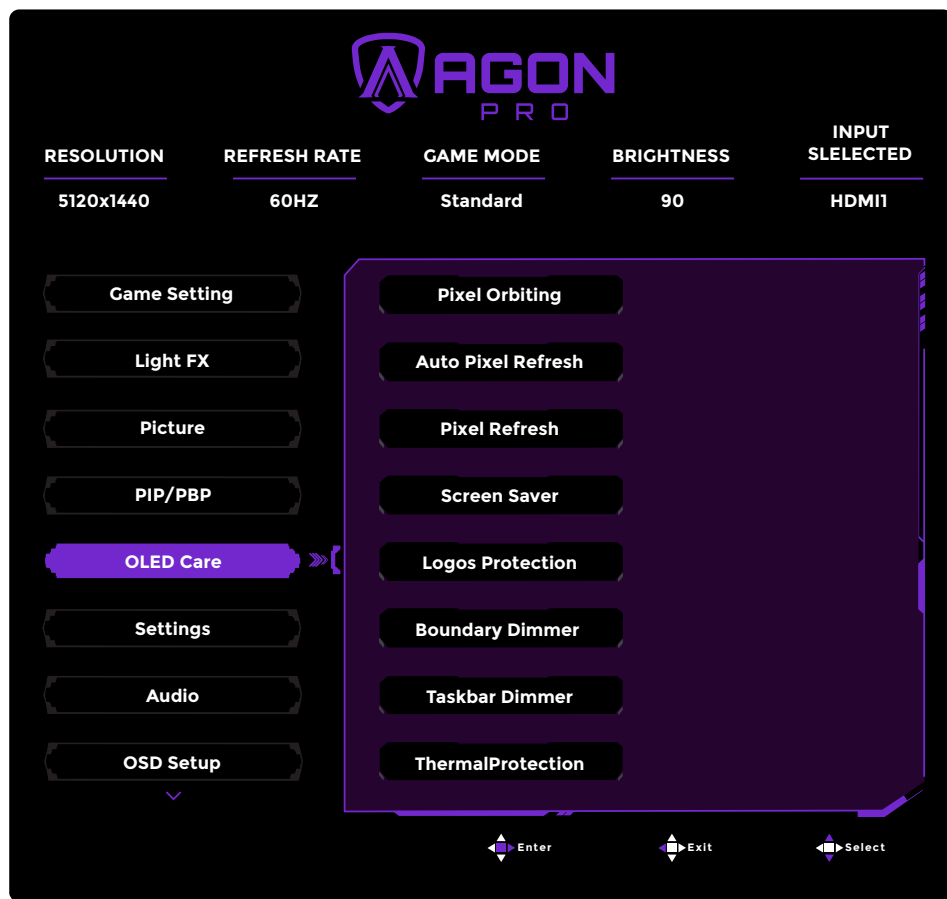
PIP/PBP Mode (Режим PIP/PBP)	Off (Вимкнути)/PIP/PBP	Вимкнення або увімкнення функцій PIP і PBP.
Main Source (Основ. Джерело)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Select (вибір) джерела основного екрана.
Sub Source (Додат. джерело)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Select (вибір) джерела додаткового екрана.
Audio (Аудіо)	Main Source (Основ. Джерело)	Select (вибір) Audio (Аудіо) виходу для основного або додаткового екрана.
	Sub Source (Додат. джерело)	
Size (Розмір)	Small (малий)/Middle (Середня)/Large (великий)	Select (вибір) Size (Розмір) додаткового екрана.
Position (положення)	Right-Up (справа вгорі)	Select (вибір) Position (положення) додаткового екрана.
	Right-Down (справа внизу)	
	Left-Up (зліва вгорі)	
	Left-Down (зліва внизу)	
Swap (заміна)	On (Увімкнути): Swap	Swap (заміна) джерела екрана
	24: No (немає) дії	

ПРИМІТКА:

- 6). Коли параметр «HDR» у меню «Picture (зображення)» встановлено в будь-який стан, окрім «Off (Вимкнути)», усі елементи меню «»PIP/PBP стають недоступними для Adjust (Регулювати).
- 7). Коли PBP/PIP увімкнено (On), сумісність Input Source (Джерело входу) для основного/додаткового екранів наведена в наступній таблиці:

PBP/PIP		Main Source (Основ. Джерело)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Додат. джерело	HDMI1	B	B	B	B
	HDMI2	B	B	B	B
	DisplayPort	B	B	B	B
	USB C	B	B	B	B

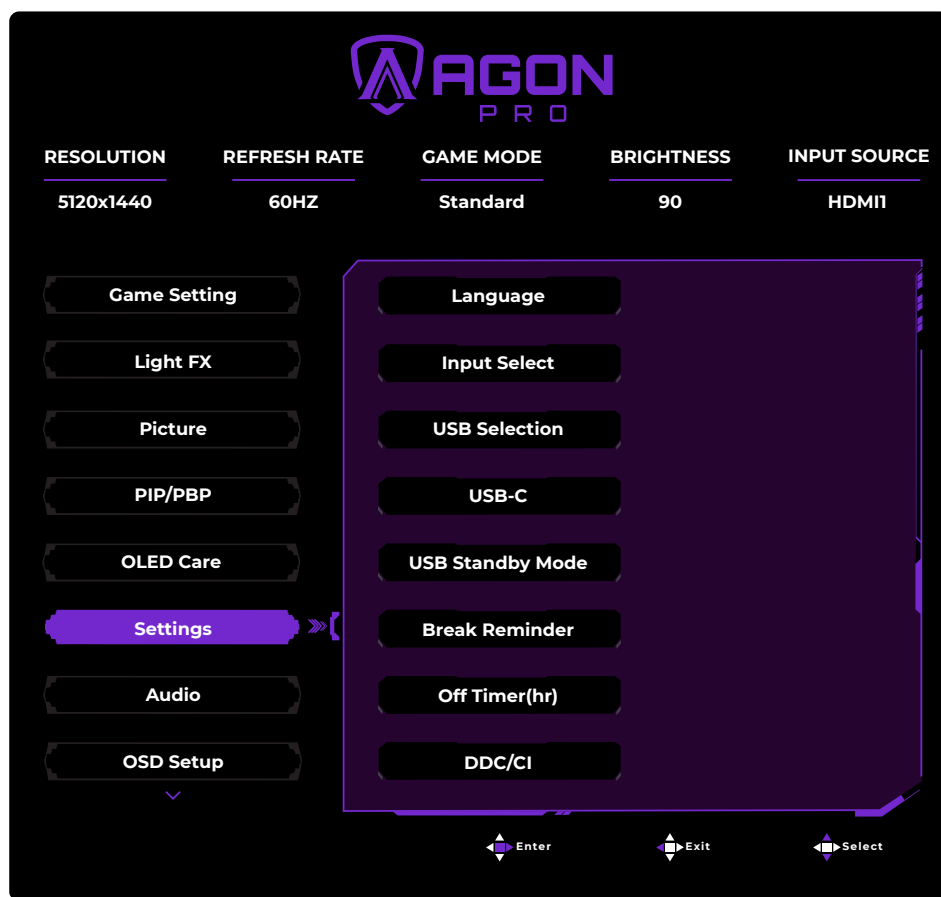
Догляд за OLED



Pixel Orbiting () (Зсув зображення)	Off (Вимкнути)	Використовується для увімкнення функції Pixel Orbiting () з метою зниження ризику виникнення залишкового зображення. Рекомендоване значення Settings (Настройки): «On (Увімкнути)».
	Weak (низька)	Після активації цієї функції пікселі зображення переміщуватимуться по колу як єдине ціле. Амплітуда переміщення залежить від Settings (Настройки). Переміщувані символи можуть обрізатися по краях. Якщо вибрано «Strongest (Найсильніший)», ймовірність появи залишкового зображення є найменшою, проте можливе обрізання по краях може бути найбільш помітним.
	Medium (Середня)	
	Strong (висока)	
	Strongest (Найсильніший)	
Auto Pixel Refresh (Понов.пікс авто)	Off (Вимкнути) / On (Увімкнути)	Увімкнення/вимкнення функції «Pixel Refresh» Auto Pixel Refresh (Понов.пікс авто). Монітор автоматично відображатиме повідомлення «Auto Pixel Refresh (Понов.пікс авто)» кожні 24 години сумарного використання, щоб нагадати користувачеві про необхідність запуску процесу «Pixel Refresh». Виберіть «Off (Вимкнути)», щоб зупинити Auto Pixel Refresh (Понов. пікс авто) для «Pixel Refresh». Однак недотримання рекомендованого часу виконання «Pixel Refresh» може підвищити ризик залишкового зображення на екрані. Дійте обережно.
Pixel Refresh	Off (Вимкнути)/On (Увімкнути)	Використовується для вмикання та виконання функцій компенсації й корекції екрана, а також Pixel Refresh для усунення наявного залишкового зображення. Після увімкнення виберіть «Yes (Так)» відповідно до підказки в Menu (МЕНЮ), і монітор автоматично спочатку виконає компенсацію й корекцію екрана, а потім — Pixel Refresh. Після завершення монітор повернеться до стану живлення On (Увімкнути).

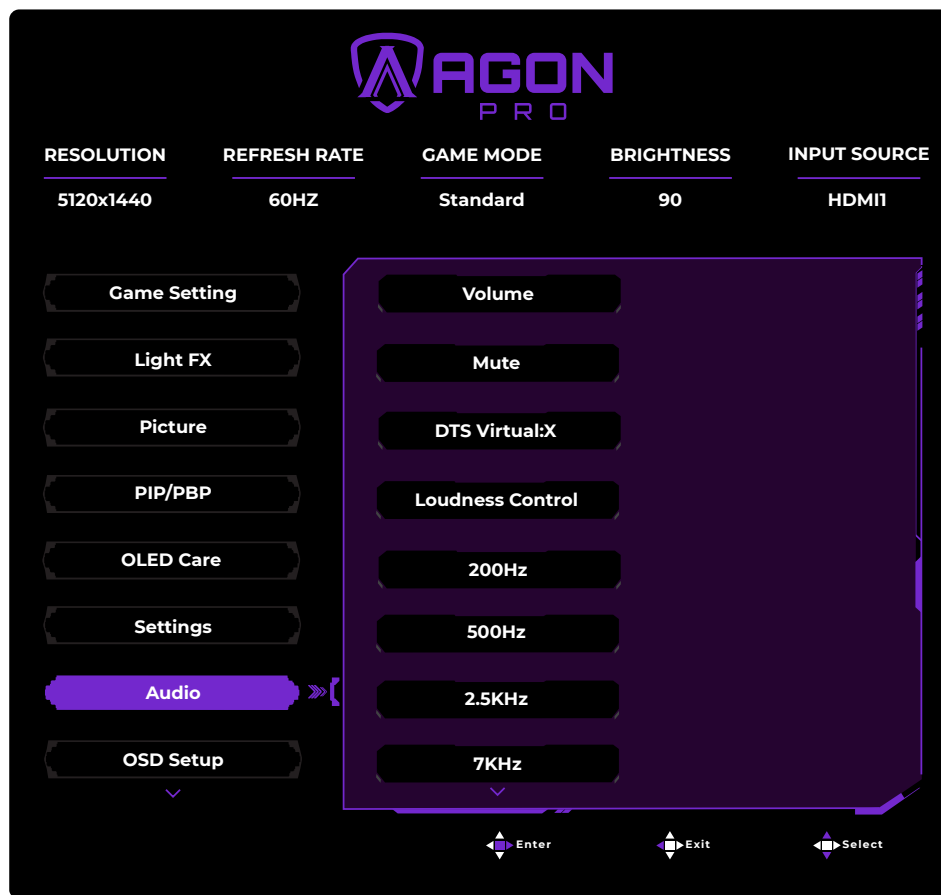
Screen Saver ()	Off (Вимкнути) / Slow () / Fast (Швидкий)	Якщо статичне зображення відображається протягом певного часу, функція Screen Saver () затемнює екран для захисту панелі від вигорання. Під час відтворення рухомого зображення монітор відновлює Luminance (яскравість) до попереднього робочого рівня. Типовим налаштуванням є Slow (), яке можна змінити на Fast (Швидкий) для швидшої активації Screen Saver (). Наполегливо рекомендуємо завжди вмикати Screen Saver () у режимі Slow () або Fast (Швидкий) для захисту екрана. Також рекомендується налаштувати засіб збереження екрана на самому пристрої.
Logos Protection (Захист лого)	Off (Вимкнути)/1/2	Якщо на екрані виявлено кілька статичних логотипів, рекомендується увімкнути Logos Protection (Захист лого); ця функція затемнює екран для захисту панелі від вигорання в місцях розташування логотипів.
Boundary Dimmer (Гран димм)	Off (Вимкнути)/1/2/3	Для спеціальних Aspect Ratio (Спів. Сторін), що передбачають чорні смуги по периметру екрана або режим розділеного екрана, функція Boundary Dimmer (Гран димм) автоматично виявляє та знижує Brightness (яскравість) окремих ділянок із суттєвою різницею в Level (Рівень) яскравості.
Taskbar Dimmer (Димм панль здч)	Off (Вимкнути)/1/2/3	Технологія Taskbar Dimmer (Димм панль здч) зменшує яскравість ділянки панелі завдань на екрані. В інших зонах, окрім панелі завдань, зміни яскравості непомітні.
ThermalProtection (Термозах)	Off (Вимкнути) / On (Увімкнути)	Якщо температура монітора перевищує 60 градусів Цельсія, функція ThermalProtection (Термозах) автоматично зменшує Brightness (яскравість) екрана для забезпечення належного тепловідведення. Рекомендується увімкнути цю функцію на моніторі.

Settings (Настройки)



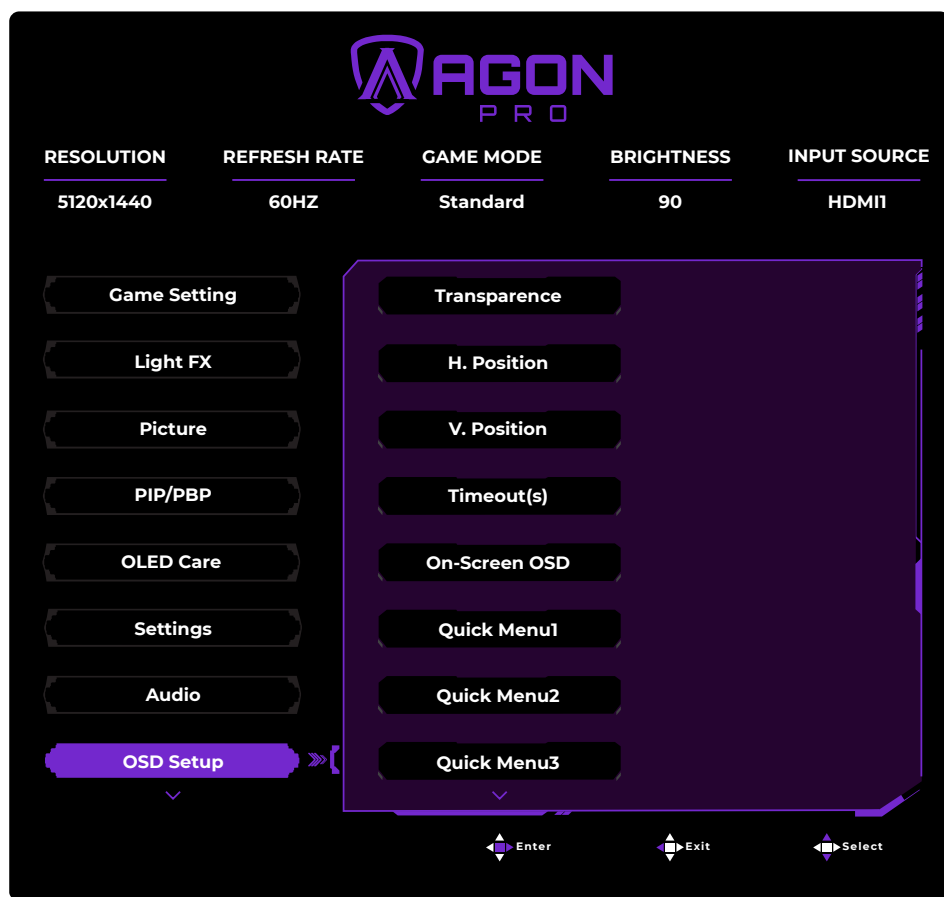
Language (Мова)		Select (вибір) Language (Мова) екранного меню.
Input Select (вибір Входу)	Auto (Автом.)/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C1	Select (вибір) джерела вхідного сигналу.
USB Selection (USB Вибір)	Auto (Автом.)/USB C1/USB up (USB вихід.)	Select (вибір) шляху передачі даних USB up (USB вихід.).
USB-C	High Speed (Вис швидк.)/ High Resolution (Вис розд здат)	Налаштуйте порт USB для надання пріоритету передачі даних або Resolution (Дозвіл). ПРИМІТКА: За замовчуванням, коли вибрано «High Data Speed (Вис швидк)», пріоритет надається швидкості передачі даних. Порт USB A забезпечує передачу даних зі швидкістю USB 3.2 Gen1, а порт USB C1 підтримує максимальну роздільну здатність 5120x1440@240 Гц із відображенням 1,07 мільярда кольорів (Format () YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Коли вибрано «High Resolution (Вис розд здат)», порт USB A забезпечує передачу даних зі швидкістю USB 2.0, а порт USB C1 підтримує максимальну роздільну здатність 5120x1440@240 Гц із відображенням 1,07 мільярда кольорів (Format () RGB або YCbCr 4:4:4).
BreakReminder(Нагад.перерв)	Off (Вимкнути)/On (Увімкнути)	Якщо цю функцію активовано, система надсилатиме нагадування про відпочинок, якщо User (Корист.) працює безперервно понад 1 годину.
Off Timer (Таймер вимк.) (год)	0–24 год	Select (вибір) часу вимкнення живлення постійного струму.
DDC/CI (DDC / CI)	No (немає) / Yes (Так)	Увімкнути/Вимкнути підтримку DDC/CI (DDC / CI).
Reset (Скид. Налашт)	No (немає) / Yes (Так)	Виконайте Reset (Скид. Налашт) Menu (МЕНЮ) до заводських значень.

Audio (Аудіо)



Volume (гучність)	0-100	Регулюйте вихідну гучність динаміків або навушників.
Mute (Без звуку)	Off (Вимкнути) / On (Увімкнути)	Mute (Без звуку) On (Увімкнути)/Off (Вимкнути)
DTS Virtual:X	Off (Вимкнути) / F P S / R T S (Стратегія) / Racing (гонки) / Rock (рок) / C l a s s i c a l (класика) / Live (Живий звук) / Theater (кінотеатр)	Adjust (Регулювати) режим віртуального об'ємного звуку DTS Virtual:X 3D. ПРИМІТКА: Switching (перемикання) звукових режимів триває приблизно 2 секунди.
Керування гучністю	On (Увімкнути) / Off (Вимкнути)	Після увімкнення функція автоматично збалансовує вихідну гучність динаміків.
200Hz	-6,0–6,0	Audio (Аудіо) низької частоти, а також основна Audio (Аудіо)-частота акорду в тоні.
500Hz	-6,0–6,0	В основному використовується для відтворення вокалу (наприклад, співу, Reading (читання)); підсилює насиченість та міць вокалу.
2.5KHz	-6,0–6,0	Ця частота має високу проникну здатність і може бути оптимізована для покращення яскравості та чіткості звуку.
7KHz	-6,0–6,0	Покращення чіткості вокалу.
10KHz	-6,0–6,0	Діапазон високих частот у музиці найбільш чутливий до високочастотних характеристик звучання.

OSD Setup (Установ. меню)



Transparence (Прозор.)	0-100	Регулювання прозорості OSD.
H. Position (Полож. За Гор.)	0-100	Регулювання горизонтального положення OSD.
V. Position (Полож. За Вер.)	0-100	Регулювання вертикального положення OSD.
Час відображ. (с)	5-120	Регулювання часу відображення OSD.
Екранне меню OSD	Off (Вимкнути) / On (Увімкнути)	Увімкнення/вимкнення керування мишею. ПРИМІТКА: Керування мишею підтримується лише через жовтий порт USB.
Quick Menu1 (Швидке меню1)	Gaming Mode (Ігровий режим)/ Shadow Control (Упр.ті́нню)/ Game Color (Ігровий колір)/ Brightness (яскравість)/ Contrast (контраст)/ Sharpness (Різкість)/ Volume (гучність)	Налаштування функцій Швидке меню 1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Швидке меню2)		
Quick Menu3 (Швидке меню3)		
Quick Menu4 (Швидке меню4)		
User1 (Користувач1)	Ігровий режим/ Упр.ті́нню/ Ніз.зад. Введ/ Adaptive-Sync/ Точка прицілу/ Снайп.приціл/ Вибір Входу/ Гучність/ Формат зобр./ Pixel Refresh/ Light FX/ Game Color (Ігровий колір)/ Dark Boost (Підсил темн)/ Sharpness (Різкість)/ Color Temp. (Кол. Режим)/ Color Space (Кол. палітра)/ Екранне меню OSD	Налаштування функцій User1 (Користувач1) та Користувача 2.
User2 (Користувач2)		
Firmware Upgrade (Понов. мікр)	No (немає)/ Yes (Так)	Увімкнути/вимкнути Firmware Upgrade (Понов. мікр).

Information (Инфо.)

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

30

Світлодіодний індикатор

Стан	LED Color (колір LED)
Режим повної потужності	Білий
Активний режим вимкнення	Помаранчевий
Виконується Pixel Refresh	Flashing білого кольору (1 с On / 1 с Off)
Виконується оновлення панелі	Білий індикатор блимає (почергово: 3 с увімкнено та 3 с вимкнено)
Несправність OLED-панелі	Flashing помаранчевого кольору (1 с On / 1 с Off)
Режим вимкнення	Індикатор не світиться.

Усунення несправностей

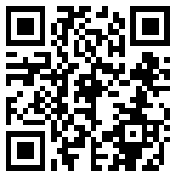
Проблеми	Можливі рішення
Індикатор живлення не світиться.	- Перевірте, чи увімкнено живлення. - Перевірте, чи підключено кабель живлення.
Індикатор живлення світиться, але зображення відсутнє.	- Перевірте, чи увімкнено живлення комп'ютера. - Перевірте, чи надійно підключено відеокарту комп'ютера. - Переконайтеся, що сигнальний кабель дисплея правильно підключено до комп'ютера. - Огляньте роз'єм сигнального кабелю дисплея та переконайтеся, що жоден контакт не зігнуто. - Перевірте реакцію індикатора клавіші Caps Lock на клавіатурі комп'ютера, щоб переконатися, що комп'ютер працює.
Зображення відсутнє, а індикатор живлення блимає помаранчевим кольором.	Панель OLED несправна та не працює належним чином. Зверніться до сервісної служби АОС.
Не вдається реалізувати функцію Plug-and-Play.	- Перевірте, чи підтримується функція Plug-and-Play. - Перевірте, чи адаптер підтримує функцію Plug-and-Play.
Тьмяне зображення.	Adjust (Регулювати) Luminance (яскравість) і Contrast (контраст).
Зображення тремтить або має хвилясті спотворення.	Поблизу можуть знаходитися електричні прилади та пристрої, що спричиняють електромагнітні завади.
На екрані відображається повідомлення «сигнальний кабель недоступний» або «No Signal (Немає сигналу)».	- Перевірте правильність підключення сигнального кабелю. - Перевірте цілісність контактів штекера сигнального кабелю. - Функцію 32 можна активувати та запустити через меню дисплея для усунення залишкового зображення. Повторне виконання цієї функції дозволяє досягти оптимальної якості відображення. Додаткові інструкції з обслуговування екрана наведено в Посібнику користувача на офіційному вебсайті.
На екрані відображається повідомлення «недійсний вхід».	- Перевірте, чи не вибрано на комп'ютері некоректний режим відображення. - Будь ласка, переналаштуйте комп'ютер на режим відображення, зазначений у докладному посібнику користувача.
Залишкове зображення.	Враховуючи особливості OLED-панелі, функцію 32 можна активувати та запустити через меню дисплея для усунення залишкового зображення. Для досягнення оптимальної якості відображення рекомендується виконати цю функцію кілька разів. Додаткові інструкції з обслуговування екрана наведено в Посібнику користувача на офіційному вебсайті.
Нормативні вимоги та сервісне обслуговування	Будь ласка, ознайомтеся з інформацією щодо нормативних вимог і сервісного обслуговування на сайті www.aoc.com (для пошуку придбаної моделі у вашій країні та доступу до відповідної інформації на сторінці підтримки).

Технічні характеристики

Загальні технічні характеристики

Панель	Model Name (Назва моделі)	AGP497UCZD	
	Система керування дисплеєм	OLED	
	Видимий розмір зображення	Діагональ 124,4 см	
	Крок пікселя	0,233 мм (Г) x 0,233 мм (В)	
	Кількість кольорів дисплея	1,07 млрд ^[1]	
Others (інше)	Діапазон горизонтальної розгортки	30 кГц ~ 390 кГц	
	Size (Розмір) горизонтальної розгортки (максимальний)	1196,7мм	
	Діапазон вертикальної розгортки	48–240 Гц	
	Size (Розмір) вертикальної розгортки (максимальний)	339,2 мм	
	Оптимальна попередньо встановлена Resolution (Дозвіл)	5120x1440@60Hz	
	Максимальний Resolution (Дозвіл)	5120x1440@240Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/C1	
	Source (Джерело) живлення	100–240 В~ 50/60 Гц 3,5 А	
	Споживання електроенергії	Типове (Brightness (яскравість) та Contrast (контраст) за замовчуванням)	157 Вт
		Макс. (Brightness (яскравість) = 100, Contrast (контраст) = 100)	≤350 Вт
		Режим очікування	≤0,5 Вт
	Тепловиділення	Normal (нормальний) режим роботи	535,84 БТЕ/год (тип.)
		Сон (режим очікування)	<1,71 БТЕ/год
		Режим Off (Вимкнути)	<1,02 БТЕ/год
		Режим Off (Вимкнути) (перемикач змінного струму)	0 БТЕ/год
USB C1	USB C1	Двосторонній штекер	
	Надвисокошвидкісний	Передача даних і відео	
	DisplayPort	Вбудований DisplayPort Alt Mode	
	Живлення	USB PD Version (версія) 3.0	
	Живлення	Максимальна потужність до 90 Вт ^[2] (5 В/3 А, 9 В/3 А, 10 В/3 А, 12 В/3 А, 15 В/3 А, 20 В/4,5 А)	
USB C2	USB C2	Двосторонній штекер	
	Надвисокошвидкісний	Передача даних	
	DisplayPort	Вбудований DisplayPort Alt Mode	
	Живлення	Максимальна потужність до 15 Вт (5 В/3 А)	
Фізичні характеристики	Type (Тип) роз'єму	HDMIx2 DisplayPort, USB C1 (Upstream, DisplayPort ALT mode, подача живлення PD до 90 Вт) USB C2 (Downstream, подача живлення 15 Вт) USB A x3 (жовтий порт підтримує швидку зарядку) USB up (USB вихід.) Вихід для навушників	
	Type сигнального кабелю	Знімний	

Умови навколишнього середовища	Температура	Під час роботи	0°C~40°C
		У неробочому стані	-25°C~55°C
	Вологість	Під час роботи	10%~85% (без конденсації)
		У неробочому стані	5%~93% (без конденсації)
	Висота над рівнем моря	Під час роботи	0 м~5000 м (0 футів~16404 фути)
		У неробочому стані	0 м~12192 м (0 футів~40000 футів)



ПРИМІТКА:

[1] Максимальна кількість кольорів, що підтримуються цим виробом, становить 1,07 мільярда, а умови налаштування є такими (можливі відмінності через обмеження виведення деяких відеокарт):

Вихід Дозвіл Глибина кольору Вихід сигнал версія Копію виведення Format Стан	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C1 @USB Вис швидк		USB C @USB Вис розд здат	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
5120x1440 240 Гц 10 біт/ пікс	OK	OK(DSC)	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 240 Гц 8 біт/ пікс	OK	OK(DSC)	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 165 Гц 10 біт/ пікс	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 165 Гц 8 біт/ пікс	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 144 Гц 10 біт/ пікс	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 144 Гц 8 біт/ пікс	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 120 Гц 10 біт/ пікс	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 120 Гц 8 біт/ пікс	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 100 Гц 10 біт/ пікс	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 100 Гц 8 біт/ пікс	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 75 Гц 10 біт/ пікс	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 75 Гц 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 60 Гц 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 60 Гц 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840x1080 60 Гц 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840x1080 60 Гц 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Resolution (Дозвіл) нижчий 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Resolution (Дозвіл) нижчий 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

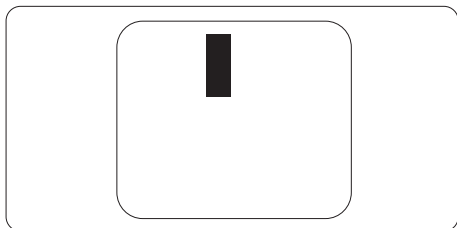
[2] Багатофункціональний порт USB-C1 може забезпечувати вихідну потужність до 90 Вт. Залежно від сценарію використання та умов навколишнього середовища, а також при підключенні до різних моделей ноутбуків, вихідна потужність може змінюватися. Точні значення залежать від фактичних умов експлуатації.

Політика АОС щодо дефектів пікселів панелей моніторів

Компанія АОС прагне постачати продукцію найвищої якості. Ми використовуємо одні з найсучасніших виробничих процесів у галузі та застосовуємо суворий контроль якості. Однак дефекти пікселів або субпікселів на панелях моніторів іноді є неминучими.

Жоден виробник не може гарантувати повну відсутність дефектів пікселів на всіх панелях, проте компанія АОС гарантує, що будь-який монітор із неприпустимою кількістю дефектів буде відремонтовано або замінено в межах гарантії. Це повідомлення пояснює різні Type (Типи) дефектів пікселів та визначає прийнятні Level (Рівень)и дефектів для кожного типу. Щоб отримати право на гарантійний ремонт або заміну, кількість дефектів пікселів на панелі монітора має перевищувати зазначені прийнятні рівні. Наприклад, не більше ніж 0,0004% субпікселів монітора можуть мати дефекти.

Крім того, компанія АОС встановлює ще суворіші стандарти якості для певних Type (Типів) або комбінацій дефектів пікселів, які є більш помітними, ніж інші. Ця політика чинна в усьому світі.



Пікселі та субпікселі

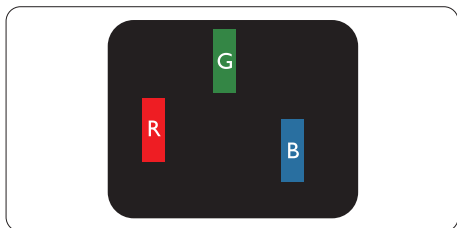
Піксель, або елемент Picture (зображення), складається з трьох субпікселів основних кольорів: Red (червоний), Green (зелений) та Blue (синій). Сукупність пікселів формує Picture (зображення). Коли всі субпікселі пікселя світяться, три кольорові субпікселі разом сприймаються як один білий піксель. Коли всі вони не світяться, три кольорові субпікселі разом сприймаються як один чорний піксель. Інші комбінації активних та неактивних субпікселів виглядають як окремі пікселі інших кольорів.

Type (Типи) дефектів пікселів

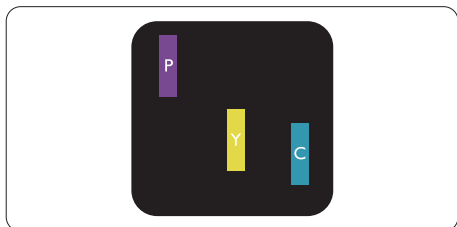
Дефекти пікселів і субпікселів проявляються на екрані по-різному. Розрізняють дві категорії дефектів пікселів та кілька Type (Типів) дефектів субпікселів у кожній категорії.

Дефекти у вигляді яскравих точок

Дефекти у вигляді яскравих точок проявляються як пікселі або субпікселі, які постійно світяться або мають стан On (Увімкнуті). Тобто яскрава точка — це субпіксель, що виділяється на екрані, коли монітор відображає темний Pattern (візерунок). Існують такі Type (Типи) дефектів яскравих точок.

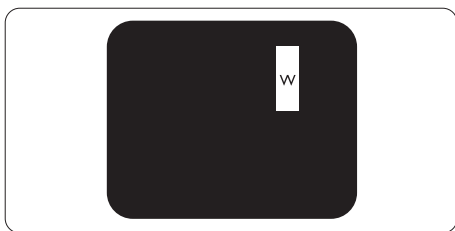


Один світний Red (червоний), Green (зелений) або Blue (синій) субпіксель.



Два суміжні світні субпікселі:

- Red (червоний) + Blue (синій) = Пурпуровий
- Red (червоний) + Green (зелений) = Жовтий
- Green (зелений) + Blue (синій) = Блакитний (світло-Blue (синій))



Три суміжні світні субпікселі (один білий піксель).

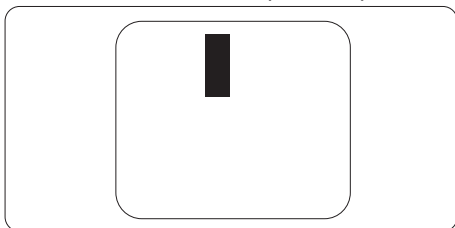
ПРИМІТКА

Яскрава точка Red (червоний) або Blue (синій) кольору має бути більш ніж на 50 відсотків яскравішою за сусідні точки, тоді як яскрава точка Green (зелений) кольору має бути на 30 відсотків яскравішою за сусідні точки.

Дефекти чорних точок

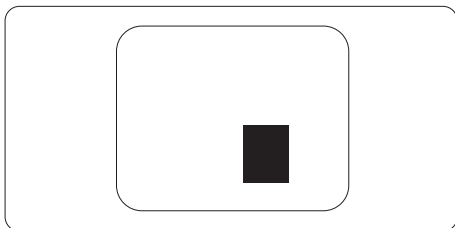
Дефекти чорних точок проявляються як пікселі або субпікселі, які завжди темні або перебувають у стані Off (Вимкнуті). Тобто темна точка — це субпіксель, який виділяється на екрані, коли монітор відображає світлий Pattern (візерунок).

Нижче наведено типи дефектів чорних точок.



Близькість дефектів пікселів

Оскільки дефекти пікселів і субпікселів одного Type (Тип), розташовані Near (близько) один до одного, можуть бути більш помітними, АОС також встановлює допуски щодо близькості дефектів пікселів.



Допуски дефектів пікселів

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

ДЕФЕКТИ У ВИГЛЯДІ ЯСКРАВИХ ТОЧОК	ПРИПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
1 світний субпіксель	0
2 суміжні світні субпікселі	0
3 суміжні світні субпікселі (один білий піксель)	0
Відстань між двома дефектами у вигляді яскравих точок*	Н/Д
Загальна кількість дефектів у вигляді яскравих точок усіх типів	0
ДЕФЕКТИ У ВИГЛЯДІ ЧОРНИХ ТОЧОК	ПРИПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
1 темний субпіксель	5 або менше
2 суміжні темні субпікселі	2 або менше
3 суміжні темні субпікселі	1 або менше
Відстань між двома дефектами у вигляді чорних точок*	≥5 мм
Загальна кількість дефектів у вигляді чорних точок усіх типів	5 або менше
ЗАГАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ ДЕФЕКТНИХ ТОЧОК	ПРИПУСТИМИЙ Level (Рівень)
Загальна кількість яскравих або чорних точкових дефектів усіх Type (Тип)	5 або менше

ПРИМІТКА

*: 1 або 2 суміжні дефекти субпікселів = 1 дефект точки.

Попередньо встановлені режими відображення

Resolution (Дозвіл) PC

Формат зобр. Інтерфейс Стан (Дозвіл)	Full 32:9/16:9) 1:1 (32:9/16:9)		Full (Square) 1:1(Square) (1:1(квадрат)) Aspect (Аспект)		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
640x480/60 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/67 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/72 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/75 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/100 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x400/70 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/56 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/60 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/72 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/75 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/100 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
832x624/75 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/60 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/70 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/75 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/100 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/240 Гц			✓	✓				
1280x960/60 Гц			✓	✓				
1280x960/240 Гц			✓	✓			✓	✓
1280x1024/60 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/75 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/240 Гц			✓	✓			✓	✓
1440x1080/240 Гц			✓	✓				
1728x1080/240 Гц			✓	✓				
2328x1296/60 Гц							✓	✓
2328x1296/120 Гц							✓	✓
2328x1296/240 Гц							✓	✓
2560x1440/60 Гц	✓	✓			✓	✓		
2560x1440/120 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1440/165 Гц					✓	✓		
2560x1440/240 Гц					✓	✓		
3840x2160/60 Гц	✓	✓						
3840x2160/120 Гц		✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/75Hz	✓	✓						

5120x1440/120Hz	√	√						
5120x1440/165Hz	√	√						
5120x1440/240Hz	√	√						

Resolution (Дозвіл) відео

Resolution (Дозвіл)	Image Ratio (Формат зобр.)		Full 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full (Square) 1:1(Square) (1:1(квадрат)) Aspect (Аспект)		27"		24,5"	
	Інтерфейс		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	Стан		√	√	√	√	√	√	√	√
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			√		√		√		√	

ПРИМІТКА:

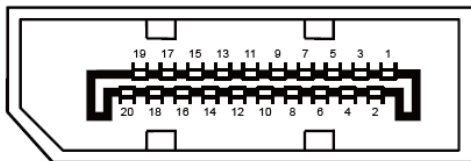
- Для отримання найкращої якості зображення зверніться до наведеної вище таблиці, щоб встановити Resolution джерела вхідного сигналу. Рекомендована Resolution залежить від пристрою виведення: для ігрових консолей перевірте «Video Resolution»; для ігор на PC зверніться до «PC Resolution».
- Щоб змінити настройку монітора «Image Ratio», перейдіть у OSD Menu -> «Game Setting» -> «Image Ratio» та Adjust.
- Щоб переконатися, що зазначені вище Resolution працюють належним чином, спочатку перевірте сумісність вашої відеокарти. Деякі параметри можуть бути приховані через особливості конструкції різних відеокарт, тому фактична підтримка залежить від вашого обладнання.
- Відповідно до стандартів VESA, різні операційні системи та відеокарти можуть мати незначні похибки (+/-1 Гц) під час обчислення Refresh Rate (частоти кадрів). Будь ласка, орієнтуйтеся на фактичну Refresh Rate.
- Інтерфейс DisplayPort 2.1 підтримує максимальну пропускну здатність UHBR20 — 80 Гбіт/с, а інтерфейс HDMI 2.1 підтримує максимальну пропускну здатність FRL6 — 48 Гбіт/с.

Призначення контактів



19-контактний сигнальний кабель кольорового дисплея

Но (немає) контакту	Назва сигналу	Но (немає) контакту	Назва сигналу	Но (немає) контакту	Назва сигналу
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Заземлення DDC/CEC
2.	Екран TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	Живлення +5 В
3.	TMDS Data 2-	11.	Екран TMDS Clock	19.	Виявлення гарячого підключення
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	Екран TMDS Data 1	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Зарезервовано (N.C. на пристрої)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	Екран TMDS Data 0	16.	SDA		



20-контактний кабель сигналу кольорового дисплея

Но (немає) контакту	Назва сигналу	Но (немає) контакту	Назва сигналу
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Виявлення гарячого підключення
9	ML_Lane 1 (p)	19	Повернення DisplayPort_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

Plug and Play

Функція Plug & Play DDC2B

Цей монітор оснащено функціями VESA DDC2B відповідно до VESA DDC STANDARD. Це дає змогу монітору повідомляти основну систему про свою ідентифікацію та, залежно від Level використовуваного DDC, передавати додаткову Information про свої можливості відображення.

DDC2B — це двонаправлений канал даних на основі протоколу I2C. Основна система може запитувати Information EDID через канал DDC2B.

