



Manuale d'uso del monitor OLED **AGP497UCZD**

In base alle caratteristiche del prodotto OLED, si raccomanda di effettuare la manutenzione dello schermo seguendo le istruzioni per l'User (Utente), al fine di ridurre il rischio di ritenzione dell'immagine.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Sicurezza.....	1
Convenzioni nazionali.....	1
Alimentazione.....	2
Installazione.....	3
Pulizia.....	4
Altro.....	5
Installazione.....	6
Contenuto della confezione.....	6
Installazione del supporto e della base.....	7
Regolazione dell'angolo di visualizzazione.....	8
Collegamento del monitor.....	9
Montaggio a parete.....	10
Funzione Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Funzione KVM.....	13
OSD su schermo.....	14
Adjust (Regola).....	16
Tasti di scelta rapida.....	16
Adjust (Regola) menu OSD.....	18
Quick Menu (Menu rapido).....	18
Guida all'utilizzo dei pulsanti.....	18
MENU OSD.....	19
Game Setting (Impost. gioco).....	19
Light FX.....	21
Picture (Imm.).....	22
PIP/PBP.....	24
Cura OLED.....	25
Settings (Impostazioni).....	27
Audio.....	28
OSD Setup (Imp. OSD).....	29
Indicatore LED.....	31
Risoluzione dei problemi.....	32
Specifiche.....	33
Specifiche generali.....	33
Politica AOC relativa ai difetti dei pixel dei pannelli dei monitor.....	35
Resolution (Risoluzione) PC.....	37
Resolution (Risoluzione) video.....	38
Assegnazione dei pin.....	39
Plug and Play.....	40

Sicurezza

Convenzioni nazionali

Le sottosezioni seguenti descrivono le convenzioni nazionali utilizzate nel presente documento.

Note, Avvertenze e Avvisi

Nella presente guida, alcuni blocchi di Text (Text) possono essere accompagnati da un'icona e stampati in Type (Tipo) grassetto o corsivo. Tali blocchi rappresentano note, avvertenze e avvisi, utilizzati secondo le seguenti modalità:



NOTA: Una NOTA indica Information (Info.) importanti che consentono di ottimizzare l'utilizzo del sistema informatico.



AVVERTENZA: Un'AVVERTENZA segnala il rischio di potenziali danni all'hardware o perdita di dati e fornisce le istruzioni necessarie per evitare il problema.



AVVISO: Un AVVISO segnala il rischio di lesioni personali e fornisce le istruzioni necessarie per evitare il problema. Alcuni avvisi possono essere presentati in formati alternativi e privi di icona. In tali casi, la presentazione specifica dell'avviso è imposta dall'autorità di regolamentazione competente.

Alimentazione



Il monitor deve essere alimentato esclusivamente tramite una Source (Origine) di alimentazione del Type (Tipo) specificato sull'etichetta. In caso di incertezza riguardo al Type (Tipo) di alimentazione elettrica domestica, rivolgersi al rivenditore o alla compagnia elettrica locale.



Il monitor è dotato di una spina con messa a terra a tre poli, ovvero una spina con un terzo polo (di messa a terra). Questa spina si inserisce esclusivamente in una presa di corrente con messa a terra come misura di sicurezza. Se la presa non è compatibile con la spina a tre fili, far installare da un elettricista la presa corretta oppure utilizzare un adattatore per mettere a terra l'apparecchio in modo sicuro. Non eludere la funzione di sicurezza della spina con messa a terra.



Scollegare l'unità durante i temporali o quando non verrà utilizzata per lunghi periodi di tempo. Ciò proteggerà il monitor da danni causati da sovratensioni.



Non sovraccaricare le ciabatte e le prolunghe. Il sovraccarico può provocare incendi o scosse elettriche.



Per garantire un funzionamento soddisfacente, utilizzare il monitor esclusivamente con computer certificati UL dotati di prese configurate appropriatamente e contrassegnate tra 100-240V AC, Min. 5A.



La presa a muro deve essere installata Near (Vicino) all'apparecchiatura e deve essere facilmente accessibile.

Installazione

 Non posizionare il monitor su un carrello, supporto, treppiede, staffa o tavolo instabile. La caduta del monitor può provocare lesioni personali e gravi danni al prodotto. Utilizzare esclusivamente carrelli, supporti, treppiedi, staffe o tavoli raccomandati dal produttore o forniti in dotazione con il presente prodotto. Durante l'installazione, attenersi alle istruzioni del produttore e impiegare accessori di montaggio da esso raccomandati. Lo spostamento del prodotto unitamente al carrello deve avvenire con la massima cautela.

 Never (Mai) introdurre oggetti nelle aperture del cabinet del monitor. Tale operazione potrebbe danneggiare i componenti interni, causando incendi o scosse elettriche. Never (Mai) versare liquidi sul monitor.

 Non appoggiare la parte frontale del prodotto sul pavimento.

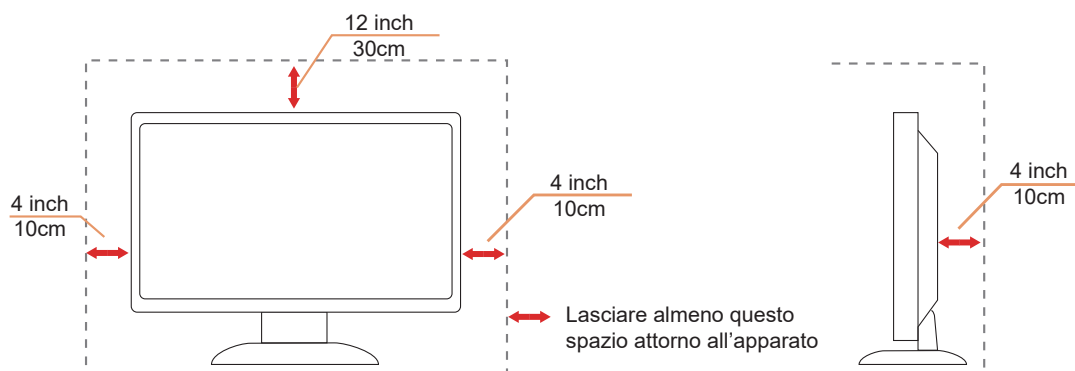
 In caso di installazione a parete o su mensola, utilizzare un kit di montaggio approvato dal produttore e attenersi scrupolosamente alle relative istruzioni.

 Garantire uno spazio libero attorno al monitor come illustrato di seguito. Una ventilazione inadeguata può infatti provocare surriscaldamento, con conseguente rischio di incendio o danni all'apparecchio.

 Per evitare potenziali danni, come il distacco del pannello dalla cornice, accertarsi che il monitor non presenti un'inclinazione verso il basso superiore a -5 gradi. Il superamento dell'angolo massimo di inclinazione verso il basso di -5 gradi comporta la decadenza della copertura in garanzia per i danni al monitor.

Di seguito sono riportate le aree di ventilazione raccomandate attorno al monitor in caso di installazione a parete o su supporto:

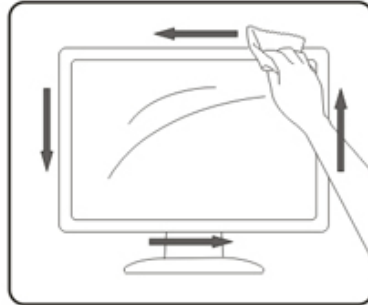
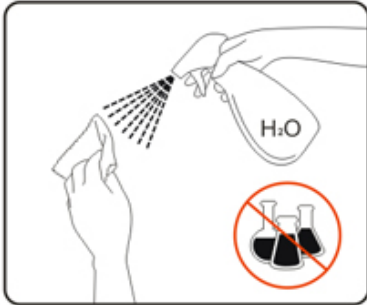
Installato con supporto



Pulizia

 Pulire regolarmente il cabinet utilizzando un panno morbido inumidito con acqua.

 Per la pulizia, impiegare un panno morbido in cotone o microfibra. Il panno deve essere umido e quasi asciutto; evitare assolutamente l'infiltrazione di liquidi all'interno del cabinet.



 Scollegare il cavo di alimentazione prima di procedere alla pulizia del prodotto.

Altro



Qualora il prodotto emetta odori anomali, rumori insoliti o fumo, scollegare IMMEDIATAMENTE la spina di alimentazione e rivolgersi a un Centro Assistenza.



Verificare che le aperture di ventilazione non risultino ostruite da mobili o tende.



Non esporre il monitor OLED a vibrazioni intense o urti violenti durante il funzionamento.



Non urtare né far cadere il monitor durante il funzionamento o il trasporto.



I cavi di alimentazione devono essere omologati ai fini della sicurezza. Per la Germania, il cavo deve essere di Type (Tipo) H03VV-F, 3G, 0,75 mm² o superiore.
Per gli altri paesi, devono essere utilizzati i Type (Tipi) appropriati.



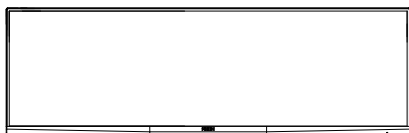
Una pressione acustica eccessiva generata da auricolari e cuffie può provocare danni all'udito. La regolazione dell'equalizzatore al massimo incrementa la tensione di uscita degli auricolari e delle cuffie, aumentando conseguentemente il Level (Livello) di pressione acustica.



Considerate le caratteristiche dei prodotti OLED, si sconsiglia di utilizzare il presente dispositivo in modo continuativo per più di 24 ore. Il prodotto integra diverse tecnologie atte a prevenire il fenomeno della ritenzione d'immagine. Per ulteriori informazioni, consultare le istruzioni alla voce "Manutenzione dello schermo".

Installazione

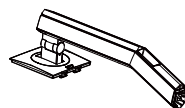
Contenuto della confezione



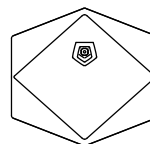
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB C-C Cable



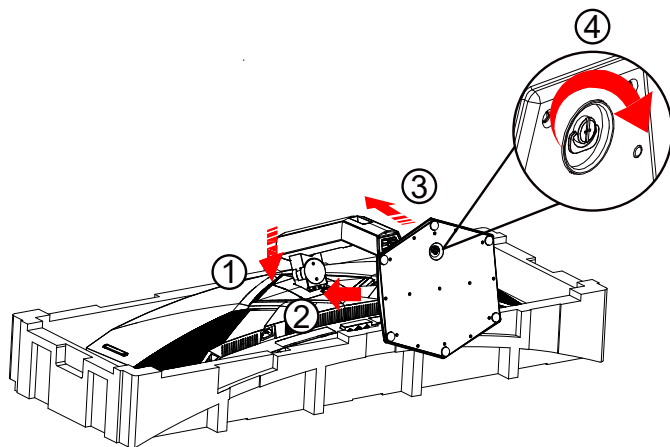
USB Cable

* La dotazione dei cavi di segnale varia in base al paese o alla regione. Si prega di rivolgersi al rivenditore locale o alla filiale AOC di competenza per verifica.

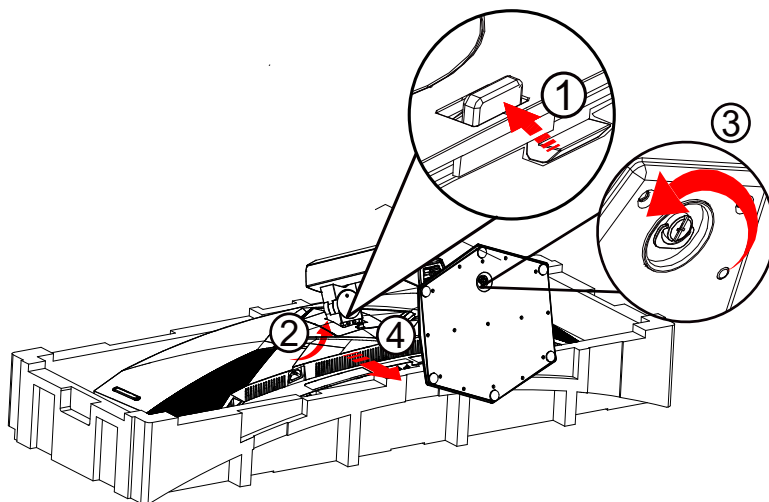
Installazione del supporto e della base

Installare o rimuovere la base seguendo i passaggi indicati di seguito.

Installazione:

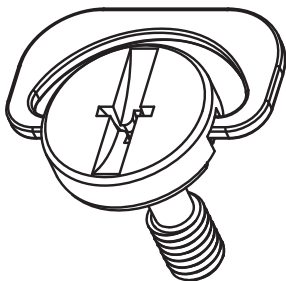


Rimozione:



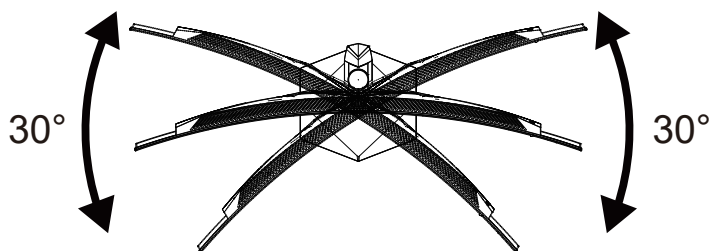
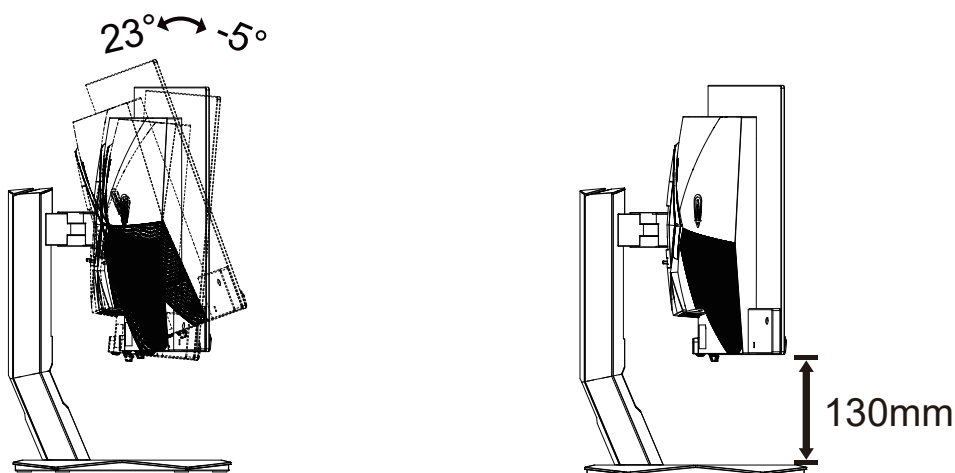
NOTA: Il design del display potrebbe differire da quello illustrato.

Specifiche delle viti della base: M6*23 mm (filettatura effettiva 5,5 mm)



Regolazione dell'angolo di visualizzazione

Per ottenere un'esperienza di visualizzazione ottimale, si raccomanda che l'User (Utente) verifichi di riuscire a visualizzare l'intero volto sullo schermo, quindi Adjust (Regola) l'angolo del monitor in base alle preferenze personali. Tenere saldamente il supporto per evitare il ribaltamento del monitor durante la regolazione dell'angolo. È possibile Adjust (Regola) il monitor come indicato di seguito:



NOTA:

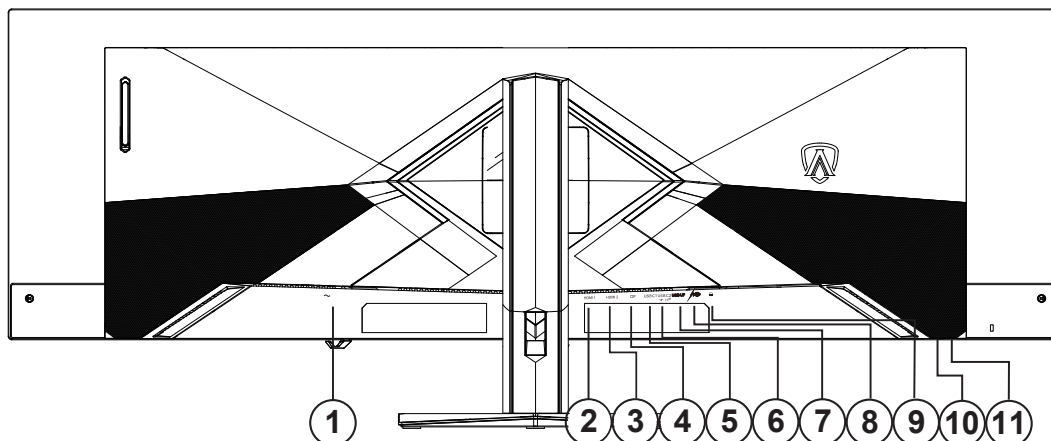
Non toccare lo schermo OLED durante la regolazione dell'angolo. Il contatto con lo schermo OLED potrebbe causare danni.

Avvertenza

- Per evitare potenziali danni allo schermo, quali il distacco del pannello, assicurarsi che l'inclinazione verso il basso del monitor non superi i -5 gradi.
- Non esercitare pressione sullo schermo durante la regolazione dell'angolo del monitor. Afferrare esclusivamente la cornice.

Collegamento del monitor

Collegamenti dei cavi sul retro del monitor e del computer:



1. Alimentazione
2. HDMI 1
3. HDMI 2
4. DisplayPort
5. USB C1 (upstream, DisplayPort ALT Mode, fino a PD 90W)
6. USB C2 (alimentazione fino a 15W)
7. USB up (USB su)
8. USB3.2 Gen1 downstream + ricarica
9. Cuffie
10. USB3.2 Gen1 downstream
11. USB3.2 Gen1 downstream

Collegamento al PC

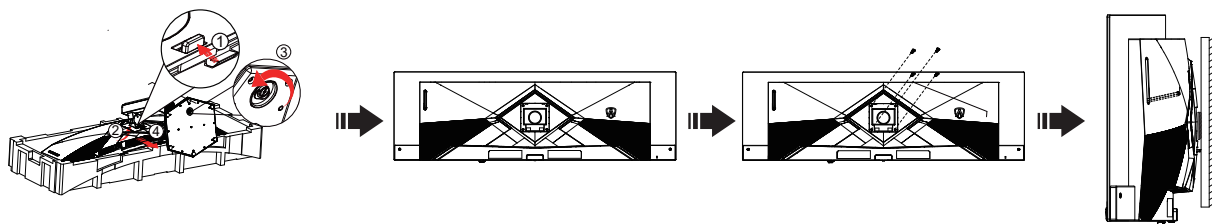
1. Collegare saldamente il cavo di alimentazione al retro del display.
2. Spegnerne il computer e scollegarne il cavo di alimentazione.
3. Collegare il cavo del segnale video al connettore video sul retro del computer.
4. Inserire i cavi di alimentazione del computer e del display in una presa di corrente vicina.
5. Accendere il computer e il display.

Se il monitor visualizza un'immagine, l'installazione è completata. In caso contrario, consultare la sezione Risoluzione dei problemi.

Per proteggere le apparecchiature, spegnere sempre il PC e il monitor OLED prima di effettuare i collegamenti.

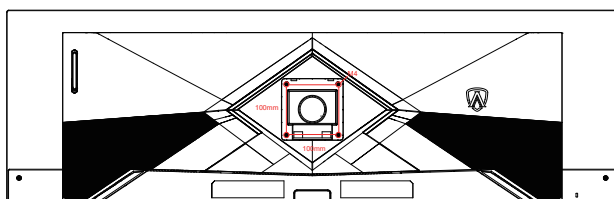
Montaggio a parete

Preparazione all'installazione di un braccio per montaggio a parete opzionale

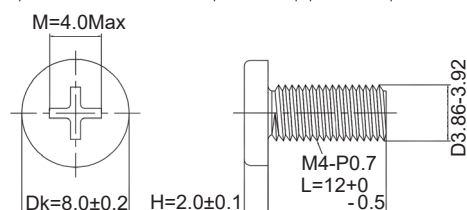


Questo monitor può essere fissato a un braccio per montaggio a parete acquistato separatamente. Scollegare l'alimentazione prima di eseguire questa procedura. Seguire questi passaggi:

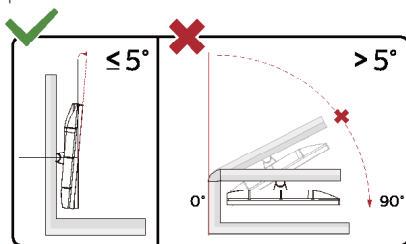
1. Rimuovere la base.
2. Seguire le istruzioni del produttore per assemblare il braccio di montaggio a parete.
3. Posizionare il braccio di montaggio a parete sul retro del monitor. Allineare i fori del braccio con quelli presenti sul retro del monitor.
4. Inserire le 4 viti nei fori e serrarle.
5. Ricollegare i cavi. Per le istruzioni relative all'installazione a parete, fare riferimento al manuale User (Utente) fornito in dotazione con il braccio di montaggio a parete opzionale.



Specifiche delle viti per il supporto a parete: M4*(12+x)mm (X = spessore della staffa di montaggio a parete)



Nota: I fori per le viti di montaggio VESA non sono disponibili su tutti i modelli; verificare presso il rivenditore o il dipartimento ufficiale AOC. Contattare sempre il produttore per l'installazione a parete.



* Il design del display potrebbe differire da quanto illustrato.

AVVERTENZA:

1. Per evitare potenziali danni allo schermo, quali il distacco del pannello, assicurarsi che l'inclinazione verso il basso del monitor non superi i -5 gradi.
2. Non esercitare pressione sullo schermo durante la regolazione dell'angolo del monitor. Afferrare esclusivamente la cornice.

Funzione Adaptive-Sync

1. La funzione Adaptive-Sync opera con DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Scheda grafica compatibile: l'elenco consigliato è riportato di seguito ed è inoltre consultabile visitando www.AMD.com

Schede grafiche

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

Processori

- 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

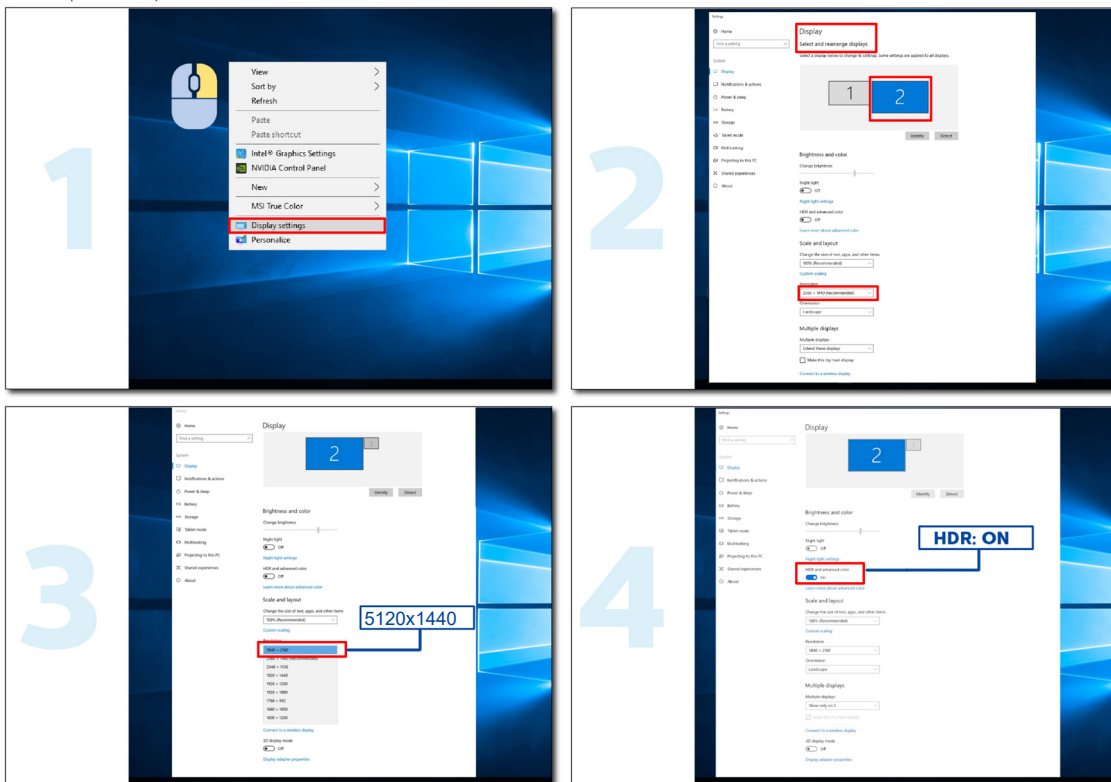
HDR

Compatibile con segnali Input in formato HDR10.

Il display può attivare automaticamente la funzione HDR qualora il lettore e il contenuto siano compatibili. Contattare il produttore del dispositivo e il fornitore dei contenuti per verificare la compatibilità del proprio dispositivo e dei contenuti. Selezionare "Off (Disat.)" per la funzione HDR qualora non si necessiti dell'attivazione automatica.

Nota:

1. Per l'interfaccia DisplayPort/HDMI non è richiesta alcuna impostazione specifica nelle versioni di WIN10 precedenti alla V1703.
2. Nella versione V1703 di WIN10 è supportata esclusivamente l'interfaccia HDMI; l'interfaccia DisplayPort non è operativa.
3. La risoluzione 5120x1440@60Hz è raccomandata esclusivamente per lettori Blu-ray, Xbox e PlayStation.
- a. La Resolution del display è impostata su 5120x1440 e HDR è preimpostato su On (Attivo).
- b. Una volta avviata un'applicazione, l'effetto HDR ottimale si ottiene impostando la Resolution su 5120x1440 (se disponibile).



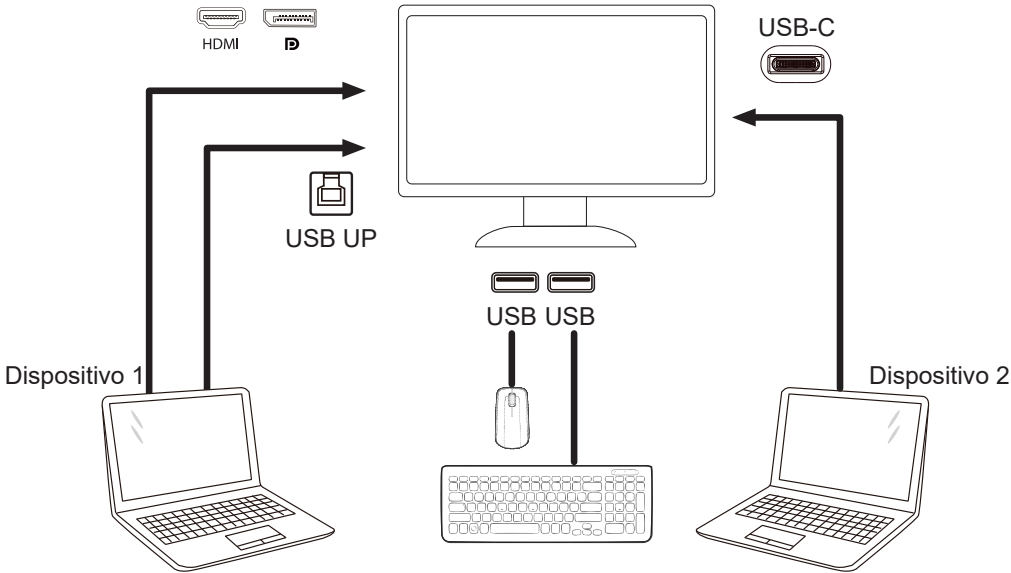
Funzione KVM

Che cos'è KVM?

Tramite la funzione KVM è possibile visualizzare due PC, due notebook oppure un PC e un notebook su un unico monitor AOC, controllando entrambi i dispositivi mediante un singolo set di tastiera e mouse. Per commutare il controllo tra i dispositivi PC o notebook, selezionare l'origine del segnale Input mediante la voce "Input Select (Selez. Input)" nel MENU OSD.

Come utilizzare la funzione KVM?

- Fase 1: Collegare un dispositivo (PC o notebook) al monitor mediante USB C1.
- Fase 2: Collegare l'altro dispositivo al monitor mediante HDMI o DisplayPort. Collegare inoltre tale dispositivo al monitor tramite USB up.
- Fase 3: Collegare le periferiche (tastiera e mouse) al monitor tramite la porta USB.



Nota: Il design del display potrebbe variare da quello illustrato

Fase 4: Premere Enter (Invio) per accedere a Settings (Impostazioni). Nella pagina Settings (Impostazioni), selezionare "Auto (Auto.)", "USB C1" o "USB up (USB su)" nella scheda USB Selection (USB selezione).



USB Selection (USB selezione)	Descrizione della funzione
Auto (Auto.)	Select (Seleziona) automaticamente USB-C o USB up (USB su) in base alla Source (Origine) del segnale attualmente visualizzata sullo schermo.
USB C1	Fornisce un percorso upstream USB tramite un cavo USB-C.
USB up (USB su)	Fornisce un percorso USB upstream tramite un cavo da USB-C a USB-A.

OSD su schermo

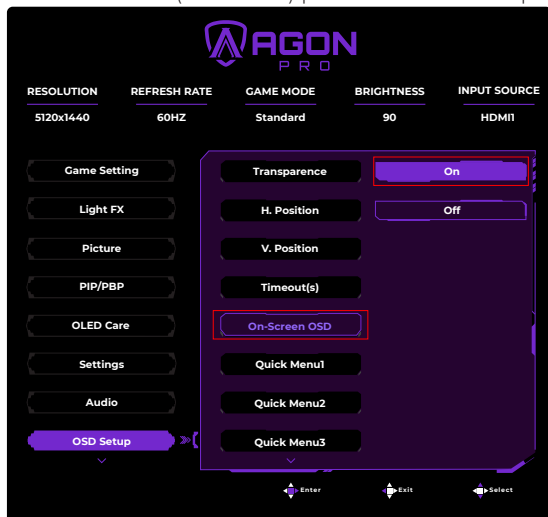
Il presente monitor supporta la funzione OSD su schermo.

Quando l'OSD su schermo è abilitato, è possibile utilizzare un mouse per navigare nel menu OSD del monitor.

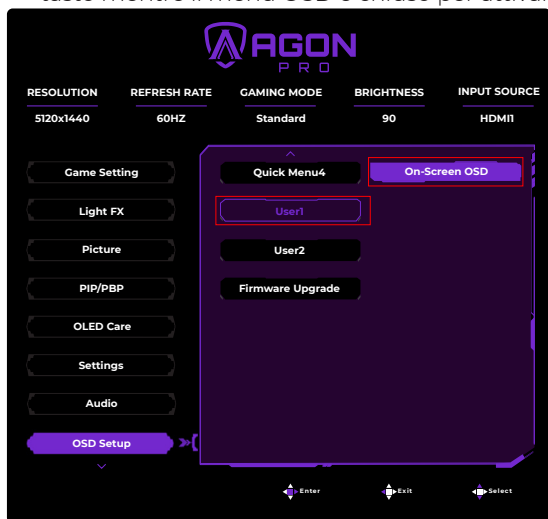
Tale funzione offre un metodo alternativo per la regolazione delle impostazioni del monitor; tuttavia, non è garantita la compatibilità con tutti i mouse.

Istruzioni per l'installazione:

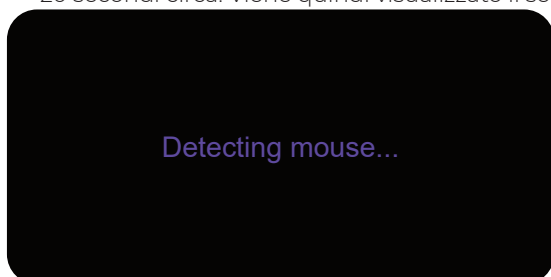
1. Collegare il mouse alla porta USB gialla situata sul monitor.
Nota: L'utilizzo dell'OSD su schermo non richiede un cavo USB upstream. Tuttavia, per abilitare l'OSD su schermo dal computer o dal portatile quando tale funzione è disabilitata, collegare un cavo USB upstream oppure utilizzare un cavo da USB-C a USB-C tra la porta USB-C1 del monitor e il computer.
2. È possibile abilitare o disabilitare la funzione OSD su schermo mediante le seguenti procedure:
 - Accedere al menu OSD. Selezionare Imp. OSD > OSD su schermo, scegliere On (Attivo) o Off (Disat.) e premere il tasto Select (Seleziona) per confermare l'impostazione.



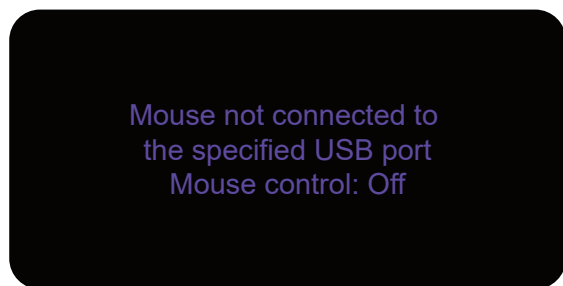
- A menu OSD chiuso, tenere premuto il tasto Su per circa 3 secondi per attivare o disattivare l'OSD su schermo.
- Se a un tasto User Define (Def.dall'utente) è assegnata la funzione "On-Screen OSD", premere ripetutamente il tasto mentre il menu OSD è chiuso per attivare o disattivare l'On-Screen OSD.



- L'On-Screen OSD viene disabilitato automaticamente all'accensione del monitor o alla ripresa dalla modalità standby.
3. Dopo aver abilitato l'On-Screen OSD, il monitor rileva la connessione del mouse; tale operazione richiede da 3 a 20 secondi circa. Viene quindi visualizzato il seguente menu:



Se non viene rilevato alcun mouse sulla porta USB designata entro 20 secondi, la funzione On-Screen OSD si disattiva automaticamente.



In seguito al corretto rilevamento del mouse, il cursore appare al Center (Centro) dello schermo con un bordo viola.



Stile del cursore

Quando l'On-Screen OSD è abilitato, osservare quanto segue:

1. Sono attivi esclusivamente il pulsante di accensione e il comando On-Screen OSD; tutti gli altri pulsanti sono disabilitati.
2. L'On-Screen OSD gestisce esclusivamente il menu OSD del monitor e non consente di operare sul computer host.
3. Nel menu OSD, le voci Position (Posizione) orizzontale, Position (Posizione) verticale, Firmware Upgrade (Aggiornamento FW) e USB Selection (USB selezione) sono oscurate e non disponibili.

Istruzioni:

1. Una volta abilitato l'OSD su schermo e rilevato un mouse, facendo clic con il tasto sinistro del mouse mentre l'OSD è Off (Disat.) si apre il menu OSD. Scorrendo la rotellina del mouse verso l'alto si apre il Quick Menu (Menu rapido) Input Source (Sorg. ingr.), mentre scorrendo verso il basso si apre il Quick Menu (Menu rapido) di regolazione Sniper Scope.
2. Utilizzare il puntatore del mouse o la rotellina di scorrimento per navigare nei menu, scorrere le pagine o Select (Seleziona) gli elementi da Adjust (Regola).

Nota: Quando sono visualizzati il menu principale, il Quick Menu (Menu rapido) o altri menu, l'OSD su schermo è attivo esclusivamente all'interno dell'area del menu.

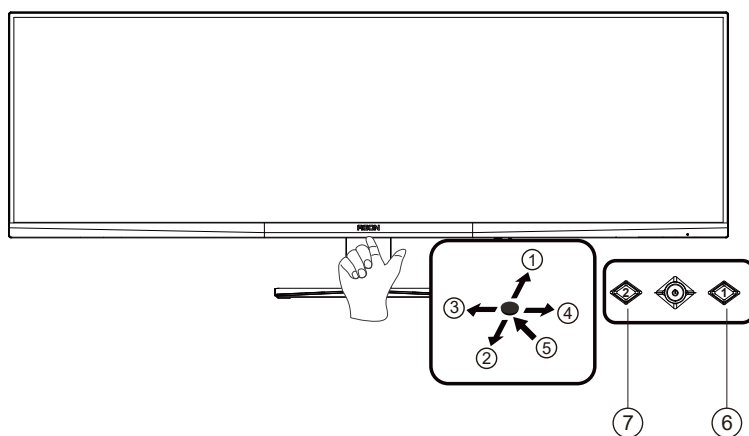
3. Una volta evidenziato l'elemento desiderato, fare clic con il tasto sinistro del mouse per confermare la regolazione o accedere al Level (Livello) successivo del sottomenu.
4. Fare clic con il tasto destro all'interno dell'area del menu per tornare indietro attraverso i livelli di menu precedenti fino alla chiusura del menu principale.

Istruzioni operative per il mirino personalizzato:

1. Abilitare l'OSD su schermo.
2. Quando il menu OSD è Off (Disat.), scorrere la rotellina del mouse verso il basso per visualizzare il menu di scelta rapida per la regolazione del mirino.
3. Scorrere nuovamente la rotellina del mouse per Adjust (Regola) l'ingrandimento dello Sniper Scope. Scorrere la rotellina del mouse verso l'alto una volta per aumentare l'ingrandimento dello Sniper Scope di un Level (Livello) (2X->3X->4X); scorrere la rotellina del mouse verso il basso una volta per diminuire l'ingrandimento dello Sniper Scope di un Level (Livello) (4X->3X->2X). Fare clic con il tasto sinistro per confermare la regolazione del menu.
4. Fare clic con il tasto destro in un punto qualsiasi per impostare la Position (Posizione) iniziale dello Sniper Scope. Spostare il mouse verso l'angolo in basso a destra; sullo schermo apparirà una cornice rettangolare grigio scuro. Quando la cornice diventa viola, ciò indica l'area di visualizzazione valida dello Sniper Scope. Trascinare il mouse per regolare le Size (Dimensioni) della finestra dello Sniper Scope, quindi fare nuovamente clic con il tasto destro per confermare.
5. Scorrere la rotellina del mouse per regolare il Level (Livello) di ingrandimento dello Sniper Scope.

Adjust (Regola)

Tasti di scelta rapida



1	OSD su schermo/Su
2	Giù
3	Sinistra
4	Destra
5	Alimentazione/MENU/Select (Seleziona)
6	User1 (Utente1) (Sniper Scope)
7	User2 (Utente2) (Input Select (Selez. Input))

Alimentazione/MENU/Select (Seleziona)

- Quando il monitor è spento, premere questo pulsante per accenderlo.
- Quando il monitor è acceso, premere questo pulsante per aprire il menu OSD o confermare le regolazioni delle funzioni; tenere premuto questo pulsante per circa 2 secondi per spegnere il monitor.
- Quando il monitor è in modalità standby, premere questo pulsante per spegnerlo.

OSD su schermo/Su/Giù/Sinistra/Destra

- Quando il MENU OSD è chiuso, tenere premuto il pulsante Su per circa 3 secondi per abilitare o disabilitare il controllo del mouse. Se non viene rilevato alcun mouse sulla porta USB designata entro 20 secondi, il controllo del mouse sarà disabilitato automaticamente.
- Quando il MENU OSD è chiuso, premere brevemente il pulsante per aprire il menu di scelta rapida.
- Quando il MENU OSD è aperto, seguire le indicazioni dei pulsanti visualizzate sullo schermo per eseguire le azioni desiderate.
- Quando il monitor è in modalità standby, premere questo pulsante per aprire il menu di selezione Input.

User1 (Utente1) (Dual Resolution (Doppia risol.))

- Personalizzare la funzione di questo tasto di scelta rapida nel MENU OSD: Gaming Mode (Mod. Gioco), Shadow Control (Ctrl ombre), Low Input Lag (Lag ing. basso), Adaptive-Sync, Dial Point (Quadrante), Sniper Scope, Input Select (Selez. Input), Volume, Image Ratio (Rapp. Immag.), Pixel Refresh (), Light FX, Game Color (Colore gioco), Dark Boost (Aumento scuro), Sharpness (Nitid.), Color Temp. (Colore), Color Space (Spazio Colore), OSD su schermo. L'impostazione predefinita di fabbrica è "Sniper Scope".
- Quando il MENU OSD è Off (Disat.), premere questo pulsante per aprire il menu "Input Select (Selez. Input)". Premere il tasto "Sinistra" o "Destra" per selezionare il Level (Livello) di ingrandimento per lo Zoom locale: 2X, 3X, 4X.
- Quando il monitor è in modalità standby, premere questo pulsante per aprire il menu "Input Select (Selez. Input)".

User2 (Utente2) (Input Select (Selez. Input))

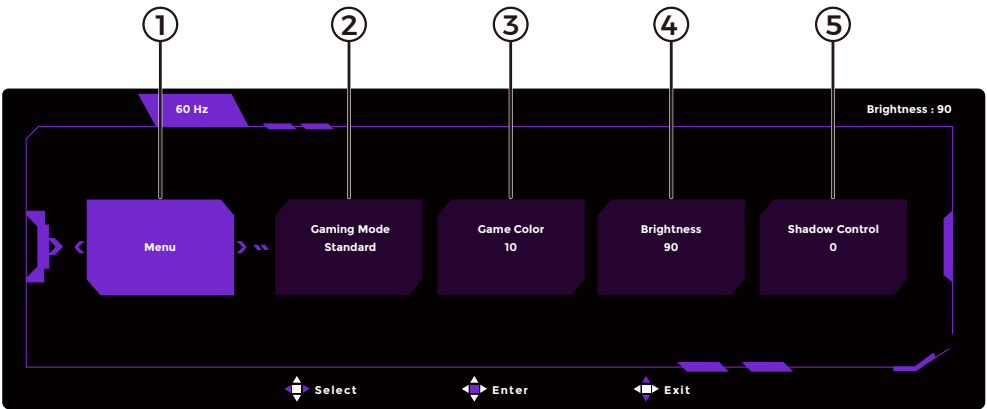
- Personalizzare la funzione di questo tasto di scelta rapida nel menu OSD: Gaming Mode (Mod. Gioco), Shadow Control (Ctrl ombre), Low Input Lag (Lag ing. basso), Adaptive-Sync, Dial Point (Quadrante), Sniper Scope, Input Select (Selez. Input), Volume, Image Ratio (Rapp. Immag.), Pixel Refresh (), Light FX, Game Color (Colore gioco), Dark Boost (Aumento scuro), Sharpness (Nitid.), Color Temp. (Colore), Color Space (Spazio Colore), OSD su schermo. L'impostazione predefinita di fabbrica è "Input Select (Selez. Input)".
- Quando il menu OSD è Off (Disat.), premere questo pulsante per aprire il menu "Input Select (Selez. Input)". Premere il pulsante "Su" o "Giù" per selezionare la sorgente di ingresso visualizzata nella barra delle informazioni, quindi premere il pulsante "Select (Seleziona)" per passare alla sorgente selezionata.
- Quando il monitor è in modalità standby, premere questo pulsante per aprire il menu "Input Select (Selez. Input)".

OSD – Funzione di blocco

- Quando il menu OSD è Off (Disat.), tenere premuto il pulsante "Giù" per circa 10 secondi per bloccare o sbloccare il menu OSD.

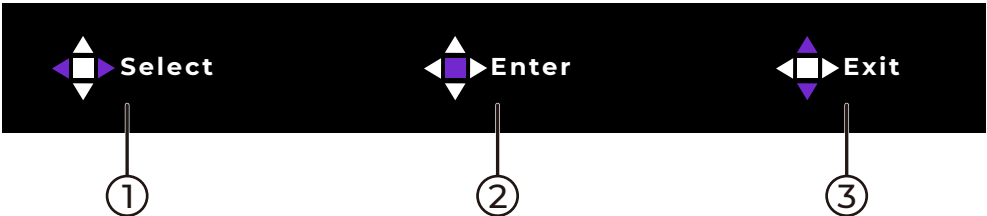
Adjust (Regola) menu OSD

Quick Menu (Menu rapido)



1	MENU	Aprire il menu principale OSD.
2	Quick Menu1 (Menu rapido1) Gaming Mode (Mod. Gioco)	Quick Menu1 (Menu rapido1) User (Utente). L'impostazione predefinita è Gaming Mode (Mod. Gioco).
3	Quick Menu2 (Menu rapido2) Game Color (Colore gioco)	Quick Menu2 (Menu rapido2) User (Utente). L'impostazione predefinita è Game Color (Colore gioco).
4	Quick Menu3 (Menu rapido3) Brightness (Luminos.)	Quick Menu3 (Menu rapido3) User (Utente). L'impostazione predefinita è Brightness (Luminos.).
5	Quick Menu4 (Menu rapido4) Shadow Control (Ctrl ombre)	User (Utente) Quick Menu4 (Menu rapido4). L'impostazione predefinita è Shadow Control (Ctrl ombre).

Guida all'utilizzo dei pulsanti



1	Select (Seleziona)	In base alle indicazioni relative ai pulsanti viola visualizzate nel menu OSD, premere il tasto corrispondente per selezionare la voce di menu da regolare o per apportare le modifiche desiderate.
2	Enter (Invio)	In base alle indicazioni relative ai pulsanti viola visualizzate nel MENU OSD, premere il tasto corrispondente per confermare la selezione e accedere al sottomenu successivo, oppure per confermare una regolazione del MENU.
3	Exit (Esci)	Secondo le indicazioni dei pulsanti viola nel menu OSD, premere il tasto corrispondente per tornare al Level (Livello) di menu precedente o per Exit (Esci) completamente dal menu.

Nota:

La funzione del tasto di navigazione a 5 vie può variare in base ai diversi Level (Livello) o opzioni del MENU OSD. Utilizzarlo secondo le indicazioni dei pulsanti viola nel MENU OSD.

MENU OSD

Game Setting (Impost. gioco)



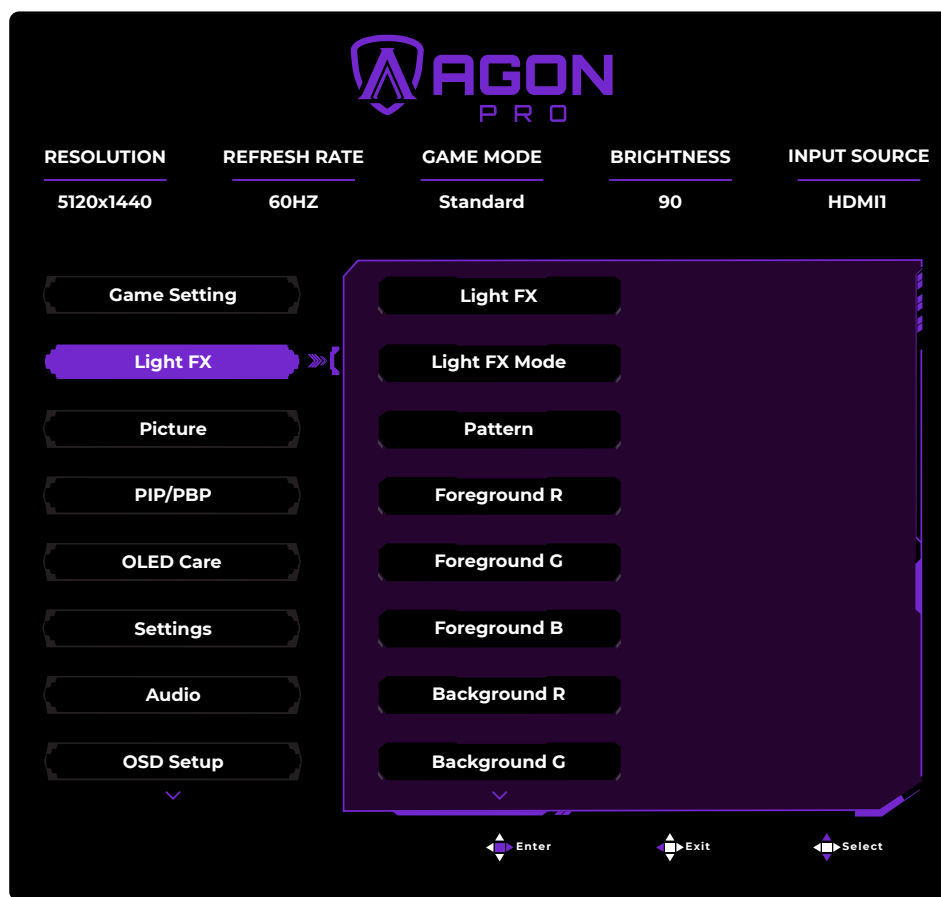
Gaming Mode (Mod. Gioco)	Standard	Migliorare la leggibilità per i Game (Giochi) web e Mobile () idonei.
	FPS	Per l'utilizzo con giochi FPS (soprattutto in prima persona). Migliora il Level (Livello) del nero nelle modalità scure.
	RTS	Per l'utilizzo con Game (Giochi) RTS (Real Time Strategy). Migliora la qualità dell'immagine.
	Racing (Corsa)	Per giocare a Racing (Corsa), offre un tempo di risposta Fastest (Max. velocità) e un'elevata Saturation (Saturazione) del colore.
	Gamer 1 (G1)	Le Settings (Impostazioni) preferite dell'User (Utente) sono state salvate come Gamer 1 (G1).
	Gamer 2 (G2)	Le Settings (Impostazioni) preferite dell'User (Utente) sono state salvate come Gamer 2 (G2).
	Gamer 3 (G3)	Le Settings (Impostazioni) di preferenza dell'User (Utente) sono state salvate come Gamer 3 (G3).

Image Ratio (Rapp. Immag.)	Full (Intero) (32:9/16:9)/ 1:1(32:9/16:9)/ Full(Square) (Intero(Quadrato))/ 1:1(Square) (1:1(Quadrato))/ Aspect (Proporzioni)/ 27"/ 24.5"	Select (Seleziona) Rapp. Immag. Full (Intero) (32:9/16:9): Ridimensiona l'immagine di Input a schermo intero. Adatto per immagini con Aspect Ratio (Proporzioni) 32:9/16:9. 1:1(Square) (1:1(Quadrato)) (32:9/16:9): Visualizza l'immagine di Input alla sua Resolution (Risoluzione) Native (Nativo) senza ridimensionamento. Full(Square) (Intero(Quadrato)): La Resolution (Risoluzione) preimpostata è 1280x960. Ridimensiona l'immagine di Input a schermo intero. 1:1 (Square) (Quadrato): La Resolution (Risoluzione) preimpostata è 1280x960. Visualizza l'immagine di Input alla sua Resolution (Risoluzione) Native (Nativo) senza ridimensionamento. Aspect (Proporzioni): La Resolution (Risoluzione) preimpostata è 1280x960. L'immagine viene ridimensionata per riempire lo schermo il più possibile mantenendo le Aspect Ratio (Proporzioni) originali e senza distorsioni geometriche. Adatto per immagini con Aspect Ratio (Proporzioni) 4:3. 27": Visualizza un'area dello schermo da 27 pollici solo nel Center (Centro) dello schermo. 24.5": Visualizza un'area dello schermo da 24,5 pollici solo nel Center (Centro) dello schermo.
Shadow Control (Ctrl ombre)	0-20	Shadow Control (Ctrl ombre): Il valore predefinito è 0; l'User (Utente) finale può Adjust (Regola) il valore da 0 a 20 per migliorare la chiarezza dell'Picture (Imm.). Se l'Immagine risulta troppo scura per distinguere chiaramente i dettagli, regolare il valore da 0 a 20 per ottenere un'Immagine nitida.
Low Input Lag (Lag ing. basso)	Off (Disat.)/On (Attivo)	La disattivazione del frame buffer consente di ridurre il ritardo di Input. Nota: La funzione Low Input Lag (Lag ing. basso) è impostata su On (Attivo) per impostazione predefinita e non può essere regolata quando Adaptive-Sync è su On (Attivo).
Game Color (Colore gioco)	0 ~ 20	Game Color (Colore gioco) fornisce un Level (Livello) da 0 a 20 per regolare la Saturation (Saturazione) e ottenere un'Immagine ottimale.
Adaptive-Sync	Off (Disat.)/On (Attivo)	Disattivare o attivare Adaptive-Sync. Promemoria funzionamento Adaptive-Sync: quando la funzione Adaptive-Sync è attivata, potrebbero verificarsi fenomeni di Flashing (Lampeggiante) in alcuni ambienti Game (Giochi).
Dial Point (Quadrante)	Off (Disat.)/20/	Attivare o disattivare la funzione Dial Point (Quadrante) Game (Giochi). La funzione Dial Point (Quadrante) Game (Giochi) viene automaticamente impostata su Off (Disat.) dopo l'accensione o lo spegnimento del monitor. Quando la funzione Dial Point (Quadrante) è su On (Attivo), il Dial Point (Quadrante) viene visualizzato al Center (Centro) dello schermo per assistere i giocatori nella mira precisa durante i giochi soprattutto in prima persona (FPS).
Sniper Scope	Off (Disat.) / 2X / 3X / 4X	Eseguire lo Zoom in locale per facilitare il puntamento durante le riprese.
Frame Counter (Cont.fotog.)	Off (Disat.) / Right-Up (Dx-Su) / Right-Down (Dx-Giù) / Left-Up (Sx-Su) / Left-Down (Sx-Giù)	Visualizza la frequenza V del display nell'angolo selezionato.
HDMI1	Console/DVD/PC	Selezionare il Type (Tipo) di dispositivo collegato. Quando si utilizza HDMI1 per collegare la console di gioco o il lettore DVD, impostare HDMI1 su PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Selezionare il Type (Tipo) di dispositivo collegato. Quando si utilizza HDMI2 per collegare una console di gioco o un lettore DVD, impostare HDMI2 su PC.

Nota:

- 1). Quando "HDR Mode" in "Picture (Imm.)" è abilitato, le voci "Shadow Control (Ctrl ombre)" e "Game Color (Colore gioco)" non sono regolabili.
- 2). Quando "HDR" in "Picture (Imm.)" è impostato su "DisplayHDR", le voci "Gaming Mode (Mod. Gioco)", "Shadow Control (Ctrl ombre)" e "Game Color (Colore gioco)" non sono regolabili.
Quando "HDR" in "Picture (Imm.)" è impostato su "HDR Peak (Picco HDR)", "HDR Picture (HDR Imm.)", "HDR Movie (HDR Film)" o "HDR Game (HDR Giochi)", le voci "Gaming Mode (Mod. Gioco)" e "Game Color (Colore gioco)" non sono regolabili.
- 3). Quando "Color Space (Spazio Colore)" in "Picture (Imm.)" è impostato su "sRGB" o "DCI-P3", le voci "Shadow Control (Ctrl ombre)" e "Game Color (Colore gioco)" non sono regolabili.

Light FX

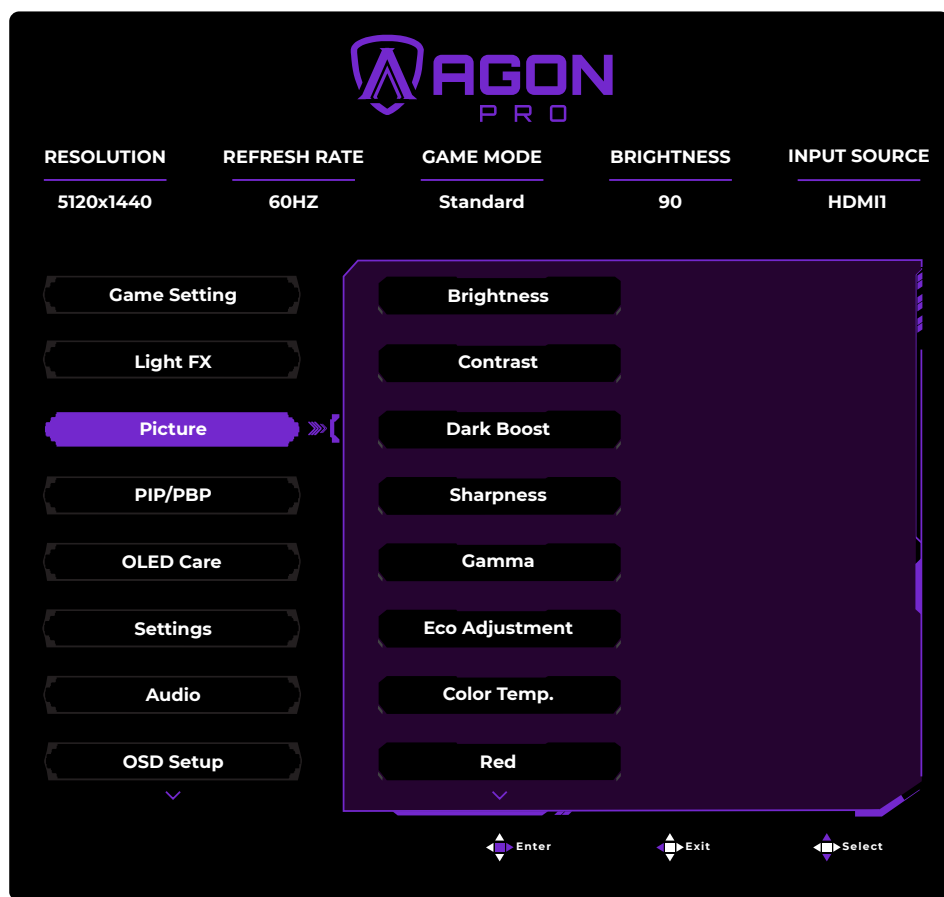


Light FX	Off (Disat.)/ Low (Basso)/ Medium (Medio)/ Strong (Forte)	Select (Seleziona) l'intensità di Light FX.
Light FX Mode	Audio1/ Audio2/ Static (Statico)/ Dark Point Sweep (Spost.semplice)/ Gradient Shift (Spost. gradiente)/ Spread Fill (Riemp.semplice)/ Drip Fill (Riemp.univoco)/ Spreading Drip Fill (Riemp.biunivoco)/ Breathing (Lampeggio)/ Light Point Sweep (Punto di mov.)/ Zoom/ Rainbow (Arcobaleno)/ Wave (Onda d'acqua)/ Flashing (Lampeggiante)/ Demo (Dimostraz.)	Select (Seleziona) Light FX Mode
Pattern (Pattern)	Red (Rosso)/Green (Verde)/Blue (Blu)/Rainbow (Arcobaleno)/User Define (Def.dall'utente)	Select (Seleziona) Light FX Pattern (Pattern)
Foreground R	0-100	L'User (Utente) può Adjust (Regola) il colore di primo piano Light FX quando il Pattern (Pattern) è impostato su User Define (Def.dall'utente)
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	L'User (Utente) può Adjust (Regola) il colore di sfondo Light FX, quando il Pattern (Pattern) è impostato su User Define (Def.dall'utente)
Background G		
Background B		

Nota:

La funzione Dynamic Lighting è supportata su Windows 11. Quando il monitor è collegato a un PC Windows 11 tramite un cavo USB up (USB su), accedere a Desktop → Personalizzazione → Dynamic Lighting e abilitare le opzioni "Usa Dynamic Lighting sui miei dispositivi" e "Le app compatibili in primo piano controllano sempre gli effetti di illuminazione". Ciò consente al sistema Windows 11 di controllare gli effetti di illuminazione di Light FX. Di conseguenza, l'opzione "Light FX" nel MENU OSD risulterà disattivata e non disponibile per Adjust (Regola).

Picture (Imm.)



Brightness (Luminos.)	0-100	Regola la Luminos.
Contrast (Contr.)	0-100	Adjust (Regola) Contrast (Contr.).
Dark Boost (Aumento scuro)	Off (Disat.) / Level1 (Livello1) / Level2 (Livello2) / Level3 (Livello3)	Migliora i dettagli dello schermo nelle aree scure o luminose per Adjust (Regola) la Brightness (Luminos.) nell'area luminosa e garantire che non risulti sovrasaturata.
Sharpness (Nitid.)	0-100	Regola Nitid.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Regola Gamma.
Eco Adjustment (Reg. Eco)	Standard	Modalità Standard.
	Text (Texto)	Modalità testo.
	Internet	Modalità Internet.
	Game (Giochi)	Game Mode (Gioco).
	Movie (Film)	Modalità Movie (Film).
	Sports (Sport)	Modalità Sports (Sport).
	Reading (Lettura)	Modalità di lettura.
Color Temp. (Colore)	6500K/7300K/9300K/ Def.dall'utente	Regola Colore Nota: Seleziona Def.dall'utente per regolare i colori RGB.
Red (Rosso)	0-100	Guadagno Red (Rosso) da registro digitale.
Green (Verde)	0-100	Guadagno Green (Verde) dal registro digitale.
Blue (Blu)	0-100	Guadagno del Blue (Blu) dal registro digitale.
R.Saturation (Saturaz. rossa)	0-100	Adjust (Regola) R.Saturation (Saturaz. rossa).
G.Saturation (Saturaz. verde)	0-100	Adjust (Regola) G.Saturation (Saturaz. verde).
B.Saturation (Saturaz. blu)	0-100	Adjust (Regola) B.Saturation (Saturaz. blu).

C.Saturation (Saturaz. ciano)	0-100	Adjust (Regola) C.Saturation (Saturaz. ciano).
M.Saturation (Saturaz. mag.)	0-100	Adjust (Regola) M.Saturation (Saturaz. mag.).
Y.Saturation (Saturaz. gial.)	0-100	Adjust (Regola) Y.Saturation (Saturaz. gial.).
R.Hue (Tonalità rossa)	0-100	Adjust (Regola) R.Hue (Tonalità rossa).
G.Hue (Tonalità verde)	0-100	Adjust (Regola) G.Hue (Tonalità verde).
B.Hue (Tonalità blu)	0-100	Adjust (Regola) B.Hue (Tonalità blu).
C.Hue (Tonalità ciano)	0-100	Adjust (Regola) C.Hue (Tonalità ciano).
M.Hue (Tonalità mag)	0-100	Adjust (Regola) M.Hue (Tonalità mag).
Y.Hue (Tonalità gial.)	0-100	Adjust (Regola) Y.Hue (Tonalità gial.).
HDR	Off (Disat.)	Impostare il profilo HDR in base alle proprie esigenze di utilizzo. Nota: Quando viene rilevato HDR, l'opzione HDR viene visualizzata per la regolazione.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Picco HDR)	
	HDR Picture (HDR Imm.)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Giochi)	
HDR Mode	Off (Disat.)	Ottimizzato per il colore e il Contr. dell'Imm., al fine di simulare la visualizzazione dell'effetto HDR. Nota: Quando l'HDR non viene rilevato, l'opzione HDR Mode viene visualizzata per la regolazione.
	HDR Picture (HDR Imm.)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Giochi)	
Color Space (Spazio Colore)	Panel Native	Pannello con Color Space (Spazio Colore) Standard.
	sRGB	Color Space (Spazio Colore) sRGB.
	DCI-P3	Color Space (Spazio Colore) DCI-P3
LowBlue Mode (Modo di Blu Basso)	Off (Disat.)	Ridurre la Wave (Onda d'acqua) Bluelight (Luce blu) mediante il controllo della temperatura del colore.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Ufficio)	
	Reading (Lettura)	

Nota:

- 1). Quando "HDR Mode" è abilitato, le voci "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "Saturazione colore/Hue a 6 assi", "Color Space" e "LowBlue Mode" non sono regolabili.
- 2). Quando "HDR" è impostato su "DisplayHDR", tutte le voci in "Picture", ad eccezione di "HDR" e "Sharpness", non sono regolabili.
Quando "HDR" è impostato su "HDR Peak", "HDR Picture", "HDR Movie" o "HDR Game", le voci "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "Saturazione colore/Hue a 6 assi", "Color Space" e "LowBlue Mode" non sono regolabili.
- 3). Quando "Color Space" è impostato su "sRGB" o "DCI-P3", le voci "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "Saturazione colore/Hue a 6 assi", "HDR Mode" e "LowBlue Mode" non sono regolabili.
- 4). Quando "Eco Adjustment (Reg. Eco)" è impostato su "Reading (Lettura)", non è possibile regolare "Contrast (Contr.)", "Dark Boost (Aumento scuro)", "Color Temp. (Colore)", "6-Axis Color Saturation/Hue", "Color Space (Spazio Colore)" e "LowBlue Mode (Modo di Blu Basso)".
- 5). Quando "Gaming Mode (Mod. Gioco)" in "Game Setting (Impost. gioco)" è impostato su una modalità diversa da "Standard", non è possibile regolare le voci "Eco Adjustment (Reg. Eco)", "6-Axis Color Saturation/Hue", "HDR Mode" e "Color Space (Spazio Colore)".

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Mod. PIP/PBP)	Off (Disat.)/PIP/PBP	Disabilitare o abilitare le funzioni PIP e PBP.
Main Source (Orig. princ.)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Select (Seleziona) la Main Source (Orig. princ.) dello schermo principale.
Sub Source (Orig. sec.)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Select (Seleziona) l'Input Source (Sorg. ingr.) dello schermo secondario.
Audio	Main Source (Orig. princ.)	Select (Seleziona) l'uscita Audio per lo schermo principale o secondario.
	Sub Source (Orig. sec.)	
Size (Dimensioni)	Small (Piccole)/Middle (Med.)/Large (Grandi)	Select (Seleziona) la Size (Dimensioni) dello schermo secondario.
Position (Posizione)	Right-Up (Dx-Su)	Select (Seleziona) la Position (Posizione) dello schermo secondario.
	Right-Down (Dx-Giù)	
	Left-Up (Sx-Su)	
	Left-Down (Sx-Giù)	
Swap (Cambia)	On (Attivo): Swap	Swap (Cambia) la sorgente dello schermo
	24: No azione	

Nota:

- Quando "HDR" nel menu "Picture (Imm.)" è impostato su uno stato diverso da "Off (Disat.)", tutte le voci nel menu "PIP/PBP" non sono disponibili per Adjust (Regola).
- Quando PBP/PIP è On (Attivo), la compatibilità dell'Input Source (Sorg. ingr.) per gli schermi principale/secondario è indicata nella tabella seguente:

PBP/PIP		Main Source (Orig. princ.)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Orig. sec.)	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

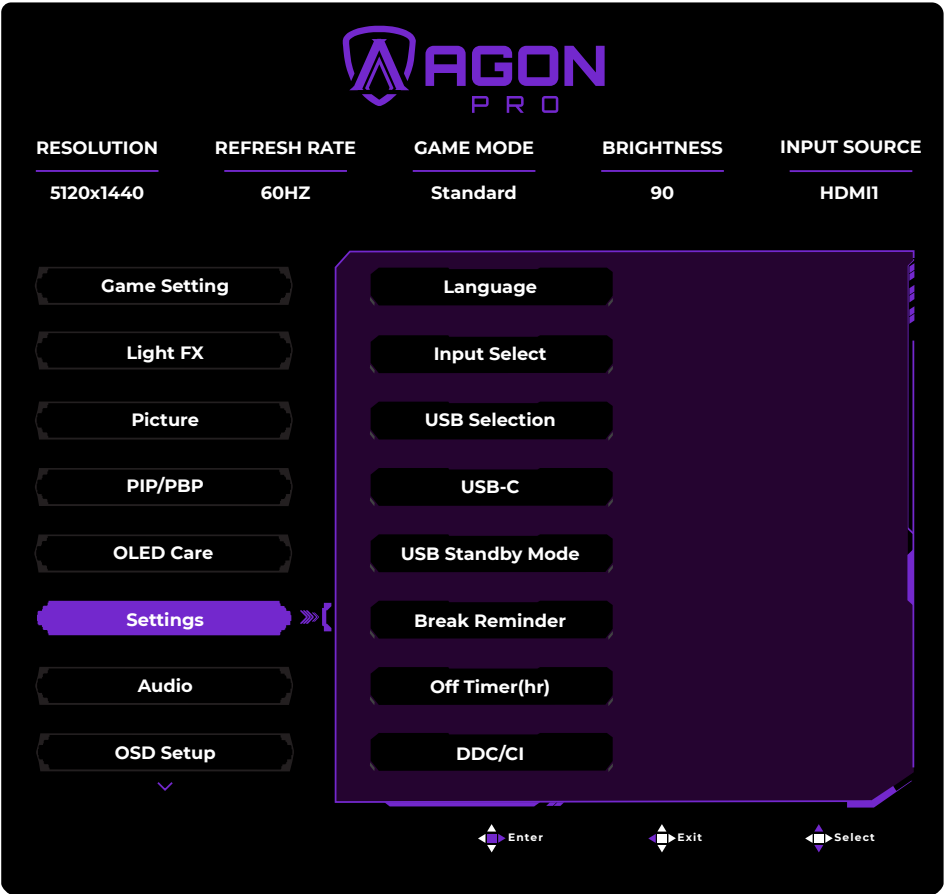
Cura OLED



Pixel Orbiting (Spostamento dell'immagine)	Off (Disat.)	Utilizzato per attivare la funzione Pixel Orbiting al fine di ridurre il rischio di ritenzione dell'immagine. Impostazione consigliata: "On (Attivo)."
	Weak (Debole)	
	Medium (Medio)	
	Strong (Forte)	
	Strongest (Forza max.)	Una volta attivata questa funzione, i pixel dell'immagine si muoveranno circolarmente nel loro insieme. L'ampiezza del movimento dipende dalle Settings (Impostazioni). I caratteri spostati potrebbero subire un taglio laterale. Selezionando "Strongest (Forza max.)", il rischio di ritenzione dell'immagine è minimizzato, ma il possibile taglio laterale potrebbe risultare più evidente.
Auto Pixel Refresh (Agg. pixel autom.)	Off (Disat.) / On (Attivo)	Abilita/Disabilita la funzione Auto Pixel Refresh (Agg. pixel autom.) "Pixel Refresh ()". Il monitor visualizzerà automaticamente un messaggio "Auto Pixel Refresh (Agg. pixel autom.)" ogni 24 ore di utilizzo cumulativo per ricordare all'User (Utente) di eseguire il processo "Pixel Refresh ()". Select (Seleziona) "Off (Disat.)" per interrompere l'Auto Pixel Refresh (Agg. pixel autom.) per "Pixel Refresh ()". Tuttavia, se non si rispetta il tempo consigliato per l'esecuzione del "Pixel Refresh ()", potrebbe aumentare il rischio di ritenzione dell'immagine sullo schermo. Procedere con cautela.
Pixel Refresh ()	Off (Disat.)/On (Attivo)	Utilizzato per abilitare ed eseguire le funzioni di Compensazione e Correzione dello Schermo e Pixel Refresh () al fine di eliminare la ritenzione dell'immagine generatasi. Dopo l'accensione, Select (Seleziona) "Yes (Sì)" in base alla richiesta del MENU; il monitor eseguirà automaticamente prima la Compensazione e Correzione dello Schermo, quindi il Pixel Refresh (). Al termine, il monitor tornerà allo stato di alimentazione On (Attivo).

Screen Saver ()	Off (Disat.) / Slow () / Fast (Veloce)	Quando viene rilevata un'immagine Static (Statico) per un determinato periodo di tempo, la funzione Screen Saver () ridurrà la luminosità dello schermo per proteggere il pannello dal fenomeno di image sticking. Quando viene rilevata un'immagine in movimento, il monitor ripristinerà la Luminance (Luminos.) allo stato operativo precedente. L'impostazione predefinita è Slow () e può essere modificata in Fast (Veloce) per attivare lo Screen Saver () più rapidamente. Si raccomanda vivamente di mantenere sempre attivo lo Screen Saver () impostato su Slow () o Fast (Veloce) per proteggere lo schermo. Si consiglia inoltre di configurare il dispositivo in uso affinché utilizzi uno screen saver.
Logos Protection (Protezione logo)	Off (Disat.)/1/2	Quando vengono rilevati più loghi Static (Statico) sullo schermo, si suggerisce di attivare la Logos Protection (Protezione logo); questa funzione ridurrà la luminosità dello schermo per proteggere il pannello dall'image sticking nelle aree in cui vengono rilevati i loghi.
Boundary Dimmer (Dimmer limite)	Off (Disat.)/1/2/3	Per Aspect Ratio (Proporzioni) speciali che presentano un'area nera nella cornice dello schermo o una schermata divisa, la funzione Boundary Dimmer (Dimmer limite) è in grado di rilevare automaticamente e ridurre la Brightness (Luminos.) di aree specifiche caratterizzate da un'elevata differenza nei Level (Livello) di luminosità.
Taskbar Dimmer (Dimmer barra app.)	Off (Disat.)/1/2/3	La tecnologia Taskbar Dimmer (Dimmer barra app.) riduce la Brightness (Luminos.) dell'area della barra delle applicazioni sullo schermo. Nessuna variazione di luminosità sarà percepibile nelle aree esterne alla barra delle applicazioni.
ThermalProtection (Protezione term.)	Off (Disat.) / On (Attivo)	Qualora la temperatura del monitor superi i 60 °C, la funzione ThermalProtection (Protezione term.) ridurrà automaticamente il valore di Brightness (Luminos.) dello schermo al fine di assicurare un'adeguata dissipazione del calore. Si raccomanda di mantenere attiva tale funzione sul monitor.

Settings (Impostazioni)



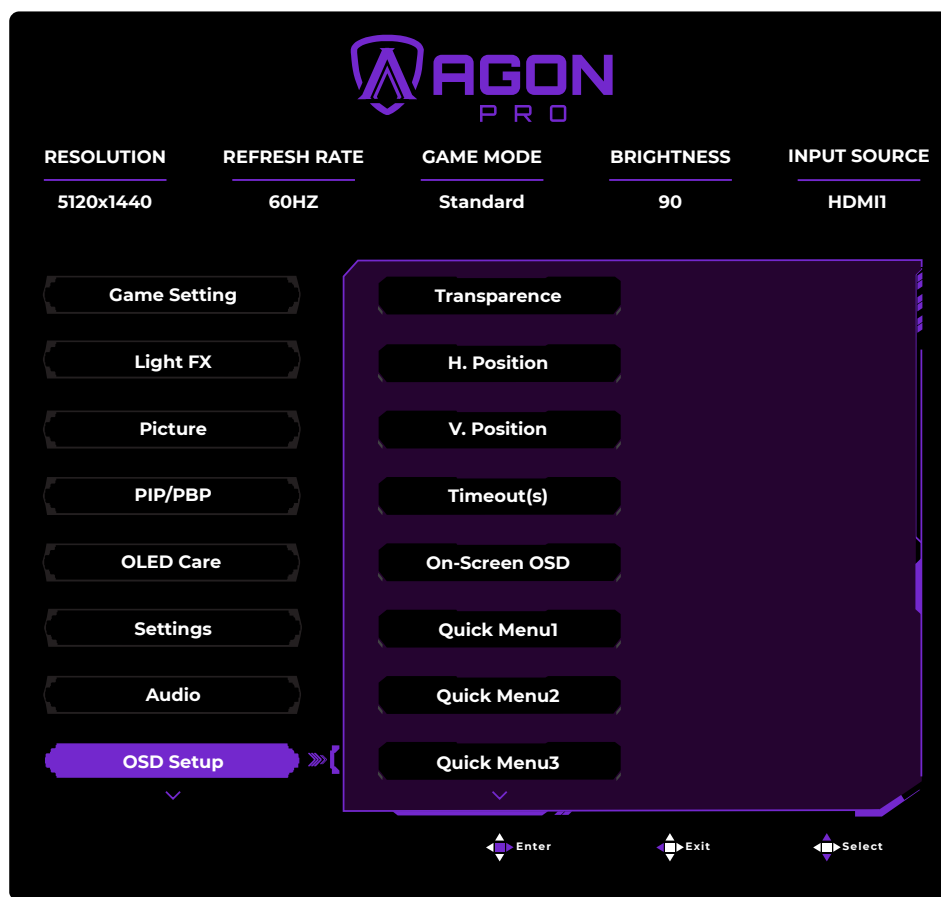
Language (Lingua)		Selezionare la Language (Lingua) dell'OSD.
Input Select (Selez. Input)	Auto (Auto.)/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C1	Select (Seleziona) la Source (Origine) del segnale di Input.
USB Selection (USB selezione)	Auto (Auto.)/USB C1/USB up (USB su)	Select (Seleziona) il percorso dati USB up (USB su).
USB-C	High Data Speed (Alta velocità)/ High Resolution (Alta risol.)	Impostare la porta USB per dare priorità al trasferimento dati o alla Resolution (Risoluzione). Nota: Per impostazione predefinita, quando è selezionata l'opzione 'High Data Speed (Alta velocità)', viene data priorità alla velocità di trasferimento dei dati. La porta USB A trasferisce alla velocità USB 3.2 Gen1 e la porta USB C1 supporta una Resolution (Risoluzione) massima di 5120x1440@240Hz con 1,07 miliardi di colori (Format () YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Quando è selezionata l'opzione 'High Resolution (Alta risol.)', la porta USB A trasferisce alla velocità USB 2.0 e la porta USB C1 supporta una Resolution (Risoluzione) massima di 5120x1440@240Hz con 1,07 miliardi di colori (Format () RGB o YCbCr 4:4:4).
Break Reminder (Promemoria pausa)	Off (Disat.)/On (Attivo)	Se abilitata, il sistema invierà un promemoria di pausa se l'User (Utente) lavora ininterrottamente per più di 1 ora.
Off Timer (Timer spegnim.) (h)	0-24 h	Select (Seleziona) l'ora di spegnimento DC.
DDC/CI	No / Yes	Attivare/Disattivare il supporto DDC/CI.
Reset (Ripristino)	No / Yes	Eseguire il Reset (Ripristino) del MENU alle impostazioni predefinite.

Audio



Volume	0-100	Adjust (Regola) il Volume di uscita degli altoparlanti o delle cuffie.
M u t e (Silenziamento)	Off (Disat.) / On (Attivo)	Mute (Silenziamento) On/Off
DTS Virtual:X	Off (Disat.) / F P S / R T S / Racing (Corsa)/ Rock/Classical (Classica)/Live (Al Vivo)/Theater (Teatro)	Adjust (Regola) la modalità audio surround 3D virtuale DTS Virtual:X. Nota: Switching (Commutazione) tra le modalità audio richiede circa 2 secondi.
Controllo Loudness	On (Attivo) / Off (Disat.)	Una volta attivato, bilancia automaticamente il Volume di uscita degli altoparlanti.
200Hz	-6,0 - 6,0	Audio di base a bassa frequenza, nonché la frequenza Audio fondamentale dell'accordo nel tono.
500Hz	-6,0 - 6,0	Utilizzato principalmente per l'espressione vocale (ad es. canto, Reading (Lettura)); potenzia la corposità e l'intensità della voce.
2.5KHz	-6,0 - 6,0	Questa frequenza possiede un elevato potere penetrante Strong (Forte) e può essere ottimizzata per migliorare la Brightness (Luminos.) e la chiarezza del suono.
7KHz	-6,0 - 6,0	Migliorare la chiarezza delle voci.
10KHz	-6,0 - 6,0	Le frequenze acute della musica sono estremamente sensibili alla riproduzione delle alte frequenze audio.

OSD Setup (Imp. OSD)



Transparence (Trasp.)	0-100	Regolare la Transparence (Trasp.) dell'OSD.
H. Position (Posizione-O.)	0-100	Regolare la Position (Posizione) orizzontale dell'OSD.
V. Position (Posizione-V.)	0-100	Regolare la Position (Posizione) verticale dell'OSD.
Timeout(s)	5-120	Regolare l'OSD Time Out ().
OSD su schermo	Off (Disat.) / On (Attivo)	Attivare/disattivare il controllo del mouse. Nota: solo la porta USB gialla supporta il controllo del mouse.
Quick Menu1 (Menu rapido1)	Gaming Mode (Mod. Gioco)/ Shadow Control (Ctrl ombre)/ Game Color (Colore gioco)/ Brightness (Luminos.)/ Contrast (Contr.)/ Sharpness (Nitid.)/ Volume	Impostare le funzioni Quick Menu1 (Menu rapido1), 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Menu rapido2)		
Quick Menu3 (Menu rapido3)		
Quick Menu4 (Menu rapido4)		
User1 (Utente1)	Gaming Mode (Mod. Gioco)/ Shadow Control (Ctrl ombre)/ Low Input Lag (Lag ing. basso)/ Adaptive-Sync/ Dial Point (Quadrante)/ Sniper Scope/ Input Select (Selez. Input)/ Volume/ Image Ratio (Rapp. Immag.)/ Pixel Refresh/ Light FX/ Game Color (Colore gioco)/ Dark Boost (Aumento scuro)/ Sharpness (Nitid.)/ Color Temp. (Colore)/ Color Space (Spazio Colore)/ OSD su schermo	Impostare le funzioni User1 (Utente1) e User2.
User2 (Utente2)		
Firmware Upgrade (Aggiornamento FW)	No/ Yes (Sì)	Attivare/disattivare Firmware Upgrade (Aggiornamento FW).

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

Indicatore LED

Stato	LED Color (Colore LED)
Modalità Full (Intero) Power	Bianco
Modalità Active-off	Arancione
Pixel Refresh () in corso	Flashing (Lampeggiante) Bianco (1 secondo On (Attivo)/1 secondo Off (Disat.))
Aggiornamento pannello in corso	L'indicatore bianco lampeggia (On (Attivo) per 3 secondi e Off (Disat.) per 3 secondi in alternanza)
Malfunzionamento del pannello OLED	Flashing (Lampeggiante) Arancione (1 secondo On (Attivo)/1 secondo Off (Disat.))
Modalità di spegnimento	L'indicatore non è acceso.

Risoluzione dei problemi

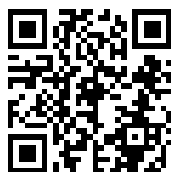
Problemi	Possibili soluzioni
L'indicatore di alimentazione non è acceso.	• Verificare che l'alimentazione sia attivata. • Verificare che il cavo di alimentazione sia collegato.
L'indicatore di alimentazione è acceso, ma non viene visualizzata alcuna immagine.	• Verificare se l'alimentazione del computer è attiva. • Verificare che la scheda grafica del computer sia inserita correttamente. • Verificare che il cavo di segnale del display sia collegato correttamente al computer. • Controllare il connettore del cavo di segnale del display e assicurarsi che nessun pin sia piegato. • Osservare l'indicatore tramite il tasto Caps Lock sulla tastiera del computer per verificare se il computer è in funzione.
Nessuna immagine visualizzata, ma l'indicatore di alimentazione lampeggia in arancione.	• Il pannello OLED presenta un malfunzionamento e non opera correttamente. Rivolgersi al servizio post-vendita AOC.
Funzionalità plug-to-use non rilevata.	• Verificare se il dispositivo supporta la funzionalità plug-to-use. • Verificare se l'adattatore supporta la funzionalità plug-to-use.
Immagine poco luminosa.	• Adjust (Regola) Luminance (Luminos.) e Contrast (Contr.).
L'immagine tremola o presenta distorsioni ondulatorie.	• Apparecchi elettrici o dispositivi situati nelle vicinanze potrebbero causare interferenze elettromagnetiche.
Lo schermo visualizza "il cavo di segnale non è disponibile" o "No Signal (Nessun Segnale)".	• Verificare che il cavo del segnale sia collegato correttamente. • Verificare che i pin dello spinotto del cavo del segnale non siano danneggiati. • La funzione 32 può essere attivata ed eseguita dal MENU per eliminare la ritenzione dell'immagine verificatasi. L'esecuzione ripetuta di questa funzione consente di ottenere un risultato di visualizzazione ottimale. Per ulteriori istruzioni sulla manutenzione dello schermo, consultare le Istruzioni User (Utente) sul sito web ufficiale.
Lo schermo visualizza "Input non valido".	• Verificare che il computer non sia impostato su una modalità di visualizzazione non appropriata. • Reimpostare il computer sulla modalità di visualizzazione indicata nelle istruzioni dettagliate per l'User (Utente).
Ritenzione dell'immagine.	• In base alle caratteristiche del pannello OLED, la funzione 32 può essere attivata ed eseguita dal MENU per eliminare la ritenzione dell'immagine verificatasi. Si raccomanda di eseguire questa funzione più volte per ottenere un risultato di visualizzazione ottimale. Per ulteriori istruzioni sulla manutenzione dello schermo, consultare le Istruzioni User (Utente) sul sito web ufficiale.
Normative e assistenza	• Consultare le Informazioni su normative e assistenza all'indirizzo www.aoc.com (per individuare il modello acquistato nel proprio Paese e reperire le Informazioni su normative e assistenza nella pagina Supporto).

Specifiche

Specifiche generali

Pannello	Model Name (Nome modello)	AGP497UCZD	
	Sistema di pilotaggio	OLED	
	Size (Dimensioni) dell'immagine visualizzabile	124,4 cm in diagonale	
	Passo dei pixel	0,233 mm (O) x 0,233 mm (V)	
	Colori del display	1,07 ^{mil} iardi ^[1]	
Others (Altri)	Range () di scansione orizzontale	30k~390kHz	
	Size (Dimensioni) di scansione orizzontale (massimo)	1196,7mm	
	Range () di scansione verticale	48-240Hz	
	Size (Dimensioni) di scansione verticale (massimo)	339,2mm	
	Resolution (Risoluzione) preimpostata ottimale	5120x1440@60Hz	
	Resolution (Risoluzione) massima	5120x1440@240Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Source (Origine) di alimentazione	100-240 V~ 50/60 Hz 3,5 A	
	Consumo energetico	Tipico (Brightness (Luminos.) e Contrast (Contr.) predefiniti)	157W
		Max. (Brightness (Luminos.) = 100, Contrast (Contr.) = 100)	≤350W
		Modalità standby	≤0,5 W
	Dissipazione termica	Funzionamento Normal (Normale)	535,84 BTU/h (tip.)
		Sospensione (modalità standby)	<1,71 BTU/h
		Modalità Off (Disat.)	<1,02 BTU/h
		Modalità Off (Disat.) (interruttore CA)	0 BTU/h
USB C1	USB C1	Spina collegabile bifacciale	
	Velocità ultra-elevata	Trasmissione dati e video	
	DisplayPort	DisplayPort Alt Mode integrato	
	Alimentazione	USB PD Version (Versione) 3.0	
	Alimentazione	Fino a un massimo ^{di} 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	Spina collegabile bifacciale	
	Velocità ultra-elevata	Trasferimento dati	
	DisplayPort	DisplayPort Alt Mode integrato	
	Alimentazione	Fino a un massimo di 15 W (5 V/3 A)	
Caratteristiche fisiche	Type (Tipo) di connettore	HDMIx2 DisplayPort, USB C1 (Upstream, DisplayPort ALT mode, erogazione di potenza PD fino a 90 W) USB C2 (Downstream, erogazione di potenza da 15 W) USB A x3 (la porta gialla è per la ricarica Fast (Veloce)) USB up (USB su) Uscita cuffie	
	Type (Tipo) di cavo del segnale	Rimovibile	

Condizioni ambientali	Temperatura	In funzione	0°C~40°C
		Non in funzione	-25°C~55°C
	Umidità	In funzione	10% ~ 85% (senza condensa)
		Non in funzione	5% ~ 93% (senza condensa)
	Altitudine	In funzione	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Non in funzione	0m~12192m (0ft~40000ft)



Nota:

[1] Il numero massimo di colori di visualizzazione supportati da questo prodotto è pari a 1,07 miliardi; le condizioni di impostazione sono le seguenti (possono verificarsi differenze dovute alle limitazioni di output di alcune schede grafiche):

Segnale di Input Version (Versione) Colore d'output Format Stato Uscita Resolution (Risoluzione) Profondità di colore	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C1 @USB High Data Speed		USB C @USB High Resolution	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
5120x1440 240Hz 10bpc	OK	OK(DSC)	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 240Hz 8bpc	OK	OK(DSC)	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 165Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 165Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 144Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 144Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 120Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 120Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 100Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 100Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 75Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 75Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 60Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 60Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840x1080 60Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840x1080 60Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Risoluzione inferiore 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Risoluzione inferiore 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

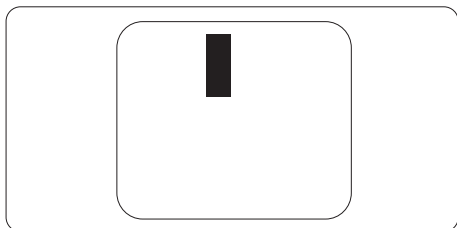
[2] La porta multifunzione USB-C1 può erogare fino a 90 W. In base allo scenario e all'ambiente di utilizzo, oppure collegando differenti modelli di laptop, la potenza in uscita potrebbe variare. Si prega di fare riferimento alle condizioni operative effettive per i dati precisi.

Politica AOC relativa ai difetti dei pixel dei pannelli dei monitor

AOC si impegna a offrire prodotti della massima qualità. L'azienda impiega alcuni tra i processi produttivi più avanzati del settore e adotta rigorosi controlli di qualità. Ciononostante, la presenza di difetti dei pixel o dei sub-pixel nei pannelli impiegati nei monitor risulta talvolta inevitabile.

Nessun produttore è in grado di garantire l'assenza totale di difetti dei pixel su tutti i pannelli; tuttavia, AOC assicura che ogni monitor con un numero inaccettabile di difetti verrà riparato o sostituito in garanzia. La presente nota descrive le diverse tipologie di difetti dei pixel e stabilisce i livelli di tolleranza accettabili per ciascuna categoria. Ai fini dell'intervento in garanzia (riparazione o sostituzione), il numero di pixel difettosi presenti sul pannello del monitor deve eccedere le soglie di tolleranza indicate. A titolo esemplificativo, la percentuale di sub-pixel difettosi in un monitor non deve superare lo 0,0004%.

Inoltre, AOC stabilisce standard di qualità ancora più elevati per determinati Type (Tipo) o combinazioni di difetti dei pixel che risultano più evidenti rispetto ad altri. La presente politica è valida a livello mondiale.



Pixel e sub-pixel

Un pixel, o elemento dell'Imm., è composto da tre sub-pixel nei colori primari Red (Rosso), Green (Verde) e Blue (Blu).

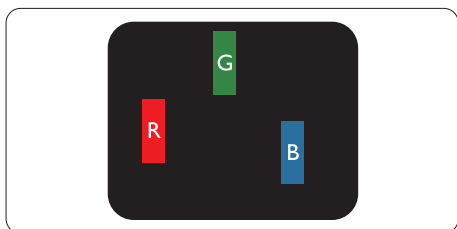
L'insieme di numerosi pixel forma un'immagine. Quando tutti i sub-pixel di un pixel sono illuminati, i tre sub-pixel colorati appaiono complessivamente come un singolo pixel bianco. Quando sono tutti oscurati, i tre sub-pixel colorati appaiono complessivamente come un singolo pixel nero. Altre combinazioni di sub-pixel illuminati e oscurati appaiono come singoli pixel di Others (Altri) colori.

Type (Tipo) di difetti dei pixel

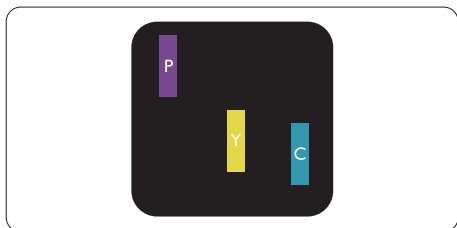
I difetti dei pixel e dei sub-pixel si manifestano sullo schermo in modalità differenti. Esistono due categorie di difetti dei pixel e vari Type (Tipo) di difetti dei sub-pixel nell'ambito di ciascuna categoria.

Difetti a punto luminoso

I difetti a punto luminoso si presentano come pixel o sub-pixel permanentemente illuminati o 'On (Attivo)'. Nello specifico, un punto luminoso è un sub-pixel che risalta sullo schermo quando il monitor visualizza un Pattern (Pattern) scuro. Di seguito sono elencati i Type (Tipo) di difetti a punto luminoso.



Un sub-pixel illuminato Red (Rosso), Green (Verde) o Blue (Blu).

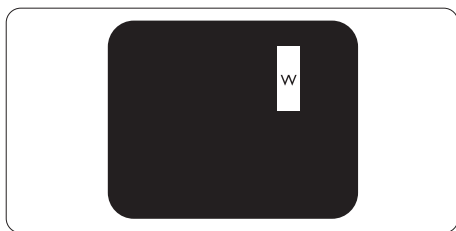


Due sub-pixel adiacenti illuminati:

- Red (Rosso) + Blue (Blu) = Viola

- Red (Rosso) + Green (Verde) = Giallo

- Green (Verde) + Blue (Blu) = Ciano (Blue (Blu) Light (leggero))



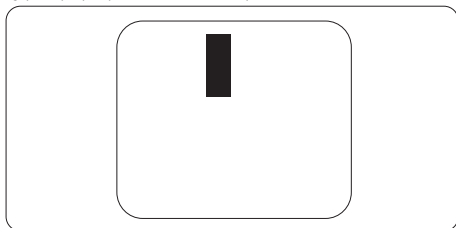
Tre sub-pixel adiacenti illuminati (un pixel bianco).

Nota

Un punto luminoso Red (Rosso) o Blue (Blu) deve essere più luminoso del 50% rispetto ai punti vicini, mentre un punto luminoso Green (Verde) deve essere più luminoso del 30% rispetto ai punti vicini.

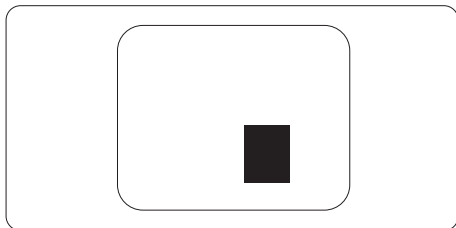
Difetti da punto nero

I difetti da punto nero si manifestano come pixel o sub-pixel che sono sempre scuri o 'Off (Disat.)'. Un punto scuro è un sub-pixel che risalta sullo schermo quando il monitor visualizza un Pattern (Pattern) Light (leggero). Di seguito sono riportati i Type (Tipo) di difetti da punto nero.



Vicinanza dei difetti dei pixel

Poiché i difetti dei pixel e dei sub-pixel dello stesso Type (Tipo) che sono Near (Vicino) tra loro possono risultare più evidenti, AOC specifica inoltre le tolleranze per la vicinanza dei difetti dei pixel.



Tolleranze dei difetti dei pixel

Per poter beneficiare della riparazione o della sostituzione a causa di difetti dei pixel durante il periodo di garanzia, un pannello di un monitor AOC deve presentare difetti dei pixel o dei sub-pixel superiori alle tolleranze elencate nel manuale web.

DIFETTI DA PUNTI LUMINOSI	Level (Livello) ACCETTABILE
1 subpixel illuminato	0
2 subpixel illuminati adiacenti	0
3 subpixel illuminati adiacenti (un pixel bianco)	0
Distanza tra due difetti da punti luminosi*	N/D
Totale dei difetti da punti luminosi di tutti i Type (Tipi)	0
DIFETTI DA PUNTI NERI	Level (Livello) ACCETTABILE
1 subpixel scuro	5 o meno
2 subpixel scuri adiacenti	2 o meno
3 subpixel scuri adiacenti	1 o meno
Distanza tra due difetti da punti neri*	≥5mm
Totale dei difetti da punti neri di tutti i Type (Tipi)	5 o meno
DIFETTI TOTALI DEI PIXEL	Level (Livello) ACCETTABILE
Totale dei difetti di pixel luminosi o neri di tutti i Type (Tipi)	5 o inferiore

Nota

*: 1 o 2 difetti di sub-pixel adiacenti = 1 difetto di pixel.

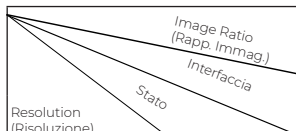
Modalità di visualizzazione preimpostate

Resolution (Risoluzione) PC

Image Ratio (Rapp. Immag.) Interfaccia Stato Resolution (Risoluzione)	Full (Intero) 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full(Square) (Intero(Quadrato)) 1:1(Square) (1:1(Quadrato)) Aspect (Proporzioni)		27"		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/67Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/72Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x400/70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/56Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/72Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
832x624/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/240Hz			✓	✓				
1280x960/60Hz			✓	✓				
1280x960/240Hz			✓	✓			✓	✓
1280x1024/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/240Hz			✓	✓			✓	✓
1440x1080/240Hz			✓	✓				
1728x1080/240Hz			✓	✓				
2328x1296/60Hz							✓	✓
2328x1296/120Hz							✓	✓
2328x1296/240Hz							✓	✓
2560x1440/60Hz	✓	✓			✓	✓		
2560x1440/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1440/165Hz					✓	✓		
2560x1440/240Hz					✓	✓		
3840x2160/60Hz	✓	✓						
3840x2160/120Hz		✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/75Hz	✓	✓						

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

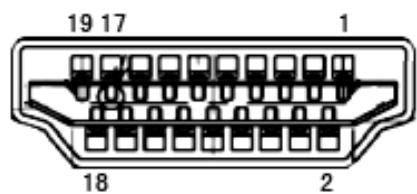
Resolution (Risoluzione) video

 Resolution (Risoluzione)	Full (Intero) 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full(Square) (Intero(Quadrato)) 1:1(Square) (1:1(Quadrato)) Aspect (Proporzioni)		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	✓		✓		✓		✓	

Nota:

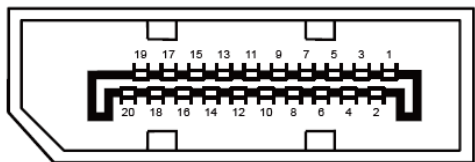
1. Per ottenere la migliore qualità dell'immagine, fare riferimento alla tabella precedente per impostare la Resolution (Risoluzione) della Source (Origine) del segnale di Input. La Resolution (Risoluzione) consigliata dipende dal dispositivo di output: per le console di gioco, verificare "Video Resolution"; per i giochi PC, fare riferimento a "PC Resolution".
2. Per modificare l'impostazione "Image Ratio (Rapp. Immag.)" del monitor, accedere al MENU OSD -> "Game Setting (Impost. gioco)" -> "Image Ratio (Rapp. Immag.)" e procedere con Adjust (Regola).
3. Per garantire il corretto funzionamento delle Resolution (Risoluzione) sopra indicate, verificare preliminarmente la compatibilità della scheda grafica. Alcune opzioni potrebbero non essere visualizzate a causa delle differenti architetture delle schede grafiche; pertanto, il supporto effettivo dipende dall'hardware in uso.
4. Conformemente agli Standard VESA, diversi sistemi operativi e schede grafiche possono presentare lievi scostamenti (+/-1 Hz) nel calcolo del Refresh Rate (FREQ. AGG:) (frame rate). Fare riferimento al valore effettivo del Refresh Rate (FREQ. AGG:).
5. L'interfaccia DisplayPort2 supporta una larghezza di banda UHBR20 massima di 80 Gbps, mentre l'interfaccia HDMI2 supporta una larghezza di banda FRL6 massima di 48 Gbps.

Assegnazione dei pin



Cavo di segnale per display a colori a 19 pin

N. pin	Nome del segnale	N. pin	Nome del segnale	N. pin	Nome del segnale
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Massa DDC/CEC
2.	Schermatura TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	Alimentazione +5V
3.	TMDS Data 2-	11.	Schermatura TMDS Clock	19.	Rilevamento hot plug
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	Schermatura TMDS Data 1	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Riservato (N.C. sul dispositivo)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	Schermatura TMDS Data 0	16.	SDA		



Cavo di segnale per display a colori a 20 pin

N. pin	Nome del segnale	N. pin	Nome del segnale
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	Rilevamento hot plug
9	ML_Lane 1 (p)	19	Restituisci DisplayPort_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

Plug and Play

Funzione Plug & Play DDC2B

Questo monitor è dotato di funzionalità VESA DDC2B conformi allo Standard VESA DDC. Ciò consente al monitor di comunicare al sistema host la propria identità e, in base al Level (Livello) DDC utilizzato, trasmettere ulteriori Information (Info.) sulle capacità di visualizzazione.

Il DDC2B è un canale dati bidirezionale basato sul protocollo I2C. L'host può richiedere le Information (Info.) EDID tramite il canale DDC2B.

