



OLED-Monitor
User (Anwender)-
Handbuch
AGP497UCZD

Aufgrund der Eigenschaften des OLED-Produkts wird eine Bildschirmpflege gemäß den Anforderungen der User (Anwender)-Anleitung empfohlen, um das Risiko von Bildretention zu verringern.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Sicherheit.....	1
Nationale Konventionen.....	1
Stromversorgung.....	2
Installation.....	3
Reinigung.....	4
Sonstiges.....	5
Einrichtung.....	6
Lieferumfang.....	6
Ständer und Standfuß montieren.....	7
Betrachtungswinkel anpassen.....	8
Anschließen des Monitors.....	9
Wandmontage.....	10
Adaptive-Sync-Funktion.....	11
HDR.....	12
KVM-Funktion.....	13
On-Screen OSD.....	14
Anpassen.....	16
Schnelltasten.....	16
OSD-Menü anpassen.....	18
Quick Menu (Schnellmenü).....	18
Tasten-Bedienungsanleitung.....	18
OSD-Menü.....	19
Game Setting (Spieleinst.).....	19
Light FX.....	21
Picture (Bild).....	22
PIP/PBP.....	24
OLED-Pflege.....	25
Settings (Einstellungen).....	27
Audio.....	28
OSD Setup (OSD-Einstell.).....	29
LED-Anzeige.....	31
Fehlerbehebung.....	32
Technische Daten.....	33
Allgemeine technische Daten.....	33
AOC-Richtlinie für Pixelfehler in Monitorpanels.....	35
PC Resolution (Auflös.).....	37
Video Resolution.....	38
Pinbelegung.....	39
Plug and Play.....	40

Sicherheit

Nationale Konventionen

Die folgenden Unterabschnitte beschreiben die in diesem Dokument verwendeten nationalen Konventionen.

Hinweise, Vorsichtsmaßnahmen und Warnungen

In diesem Handbuch können Textblöcke von einem Symbol begleitet und in fetter oder kursiver Type gedruckt sein. Diese Blöcke sind Hinweise, Vorsichtsmaßnahmen und Warnungen und werden wie folgt verwendet:



HINWEIS: Ein HINWEIS kennzeichnet wichtige Information (Info.), die Ihnen hilft, Ihr Computersystem besser zu nutzen.



VORSICHT: VORSICHT weist auf mögliche Hardwareschäden oder Datenverlust hin und erklärt, wie das Problem vermieden werden kann.



WARNUNG: Eine WARNUNG weist auf die Gefahr von Personenschäden hin und erklärt, wie das Problem vermieden werden kann. Einige Warnungen können in alternativen Format () erscheinen und nicht von einem Symbol begleitet sein. In solchen Fällen ist die spezifische Darstellung der Warnung durch die Aufsichtsbehörde vorgeschrieben.

Stromversorgung



Der Monitor darf nur mit dem auf dem Etikett angegebenen Type (Typ) der Stromquelle betrieben werden. Wenn Sie sich bezüglich der in Ihrem Haushalt verfügbaren Stromversorgung unsicher sind, wenden Sie sich an Ihren Händler oder den örtlichen Energieversorger.



Der Monitor ist mit einem dreipoligen Schutzkontaktstecker ausgestattet, einem Stecker mit einem dritten (Erdungs-)Kontakt. Dieser Stecker passt als Sicherheitsmerkmal nur in eine geerdete Steckdose. Wenn Ihre Steckdose nicht für den dreipoligen Stecker geeignet ist, lassen Sie von einer Elektrofachkraft die richtige Steckdose installieren oder verwenden Sie einen Adapter, um das Gerät sicher zu erden. Hebeln Sie die Sicherheitsfunktion des Schutzkontaktsteckers nicht aus.



Trennen Sie das Gerät während eines Gewitters oder wenn es über längere Zeit nicht verwendet wird, vom Netz. Dies schützt den Monitor vor Schäden durch Überspannungen.



Überlasten Sie keine Mehrfachsteckdosen und Verlängerungskabel. Eine Überlastung kann zu Brand oder elektrischem Schlag führen.



Um einen einwandfreien Betrieb zu gewährleisten, verwenden Sie den Monitor nur mit UL-zertifizierten Computern, deren entsprechend konfigurierte Anschlüsse mit 100–240 V AC, min. 5 A gekennzeichnet sind.



Die Netzsteckdose muss in der Nähe des Geräts installiert und leicht zugänglich sein.

Installation



WARNUNG: Stellen Sie den Monitor nicht auf einen instabilen Wagen, Ständer, ein Stativ, eine Halterung oder einen Tisch. Ein Umkippen des Monitors kann zu Personenschäden und schweren Sachschäden am Gerät führen. Verwenden Sie ausschließlich einen Wagen, Ständer, ein Stativ, eine Halterung oder einen Tisch, der/das vom Hersteller empfohlen oder zusammen mit diesem Produkt verkauft wurde. Befolgen Sie bei der Installation des Produkts die Anweisungen des Herstellers und verwenden Sie nur das vom Hersteller empfohlene Montagezubehör. Die Einheit aus Gerät und Wagen ist stets mit Vorsicht zu verschieben.



WARNUNG: Führen Sie nie Gegenstände in die Öffnungen des Monitorgehäuses ein. Dies kann interne Bauteile beschädigen und einen Brand oder elektrischen Schlag verursachen. Verschütten Sie nie Flüssigkeiten auf dem Monitor.



VORSICHT: Legen Sie das Gerät nicht mit der Vorderseite auf den Boden.



HINWEIS: Bei der Wand- oder Regalmontage ist ausschließlich ein vom Hersteller zugelassenes Montageset zu verwenden; befolgen Sie hierzu die Montageanleitung des Sets.



VORSICHT: Lassen Sie gemäß der folgenden Abbildung ausreichend Freiraum um den Monitor. Eine unzureichende Luftzirkulation kann zu Überhitzung führen und einen Brand oder eine Beschädigung des Monitors verursachen.



Um mögliche Schäden, wie beispielsweise das Ablösen des Panels vom Rahmen, zu vermeiden, darf der Monitor nicht um mehr als -5 Grad nach unten geneigt werden. Wird der maximale Neigungswinkel von -5 Grad nach unten überschritten, erlischt der Garantieanspruch für daraus resultierende Schäden am Monitor.

Beachten Sie die folgenden empfohlenen Lüftungsbereiche um den Monitor, wenn dieser an der Wand oder auf dem Standfuß installiert ist:

Installation mit Standfuß



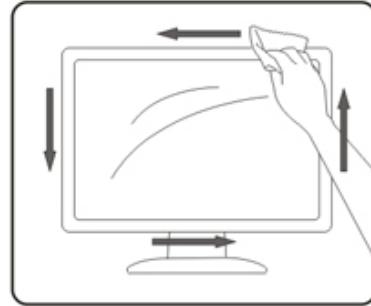
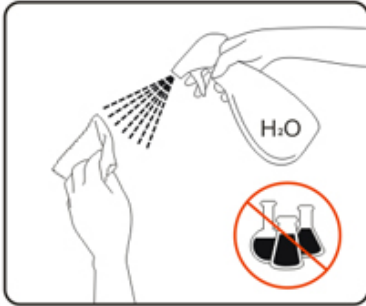
Reinigung



Reinigen Sie das Gehäuse regelmäßig mit einem wasserfeuchten, weichen Tuch.



Verwenden Sie zur Reinigung ein weiches Baumwoll- oder Mikrofaser Tuch. Das Tuch sollte feucht und nahezu trocken sein; lassen Sie keine Flüssigkeit in das Gehäuse eindringen.



Trennen Sie das Netzkabel ab, bevor Sie das Produkt reinigen.

Sonstiges



Wenn das Produkt einen ungewöhnlichen Geruch, Geräusche oder Rauch entwickelt, ziehen Sie SOFORT den Netzstecker und wenden Sie sich an ein Service-Center.



Stellen Sie sicher, dass die Lüftungsöffnungen nicht durch Möbel oder Vorhänge blockiert werden.



Setzen Sie den OLED-Monitor während des Betriebs keinen starken Vibrationen oder hohen Stoßbelastungen aus.



Stoßen oder lassen Sie den Monitor während des Betriebs oder Transports nicht fallen.



Die Netzkabel müssen sicherheitsgeprüft sein. Für Deutschland ist der Typ H03VV-F, 3G, 0,75 mm² oder höherwertig erforderlich. Für andere Länder sind die entsprechenden geeigneten Type (Typen) zu verwenden.



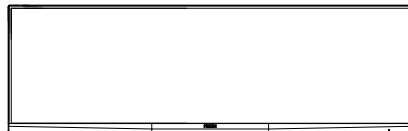
Übermäßiger Schalldruck von Ohrhörern und Kopfhörern kann Gehörschäden verursachen. Das Adjust (Anpassen) des Equalizers auf Maximum erhöht die Ausgangsspannung der Ohrhörer und Kopfhörer und damit den Schalldruckpegel.



Aufgrund der Eigenschaften von OLED-Produkten wird ein ununterbrochener Betrieb dieses Produkts über mehr als 24 Stunden nicht empfohlen. Dieses Produkt nutzt verschiedene Technologien, um mögliche Bildretention zu verhindern. Einzelheiten entnehmen Sie bitte den Hinweisen zur „Bildschirmpflege“.

Einrichtung

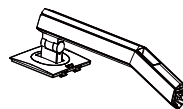
Lieferumfang



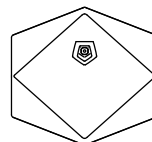
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB C-C Cable



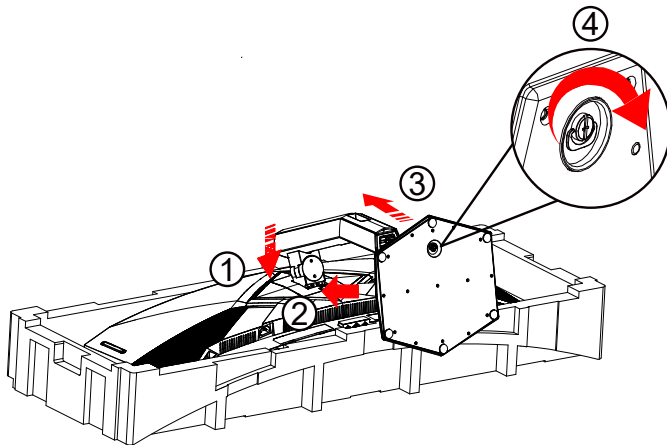
USB Cable

* Nicht alle Signalkabel sind im Lieferumfang für alle Länder und Regionen enthalten. Bitte wenden Sie sich zur Bestätigung an Ihren örtlichen Händler oder eine AOC-Niederlassung.

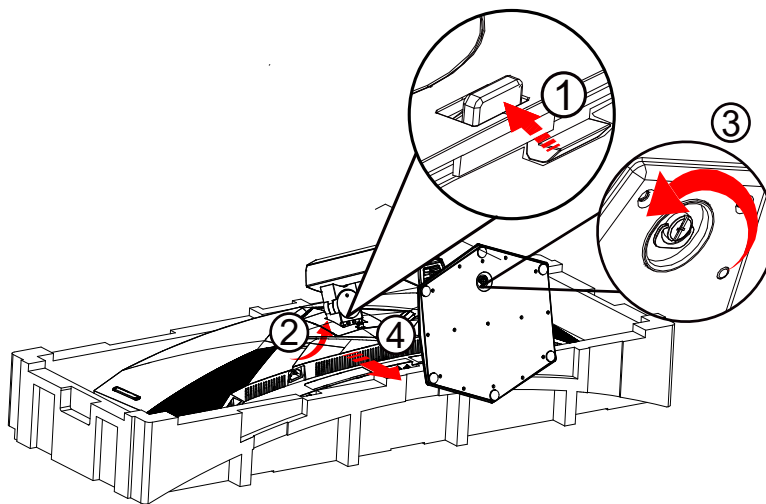
Ständer und Standfuß montieren

Bitte montieren oder demontieren Sie den Standfuß gemäß den folgenden Schritten.

Montage:

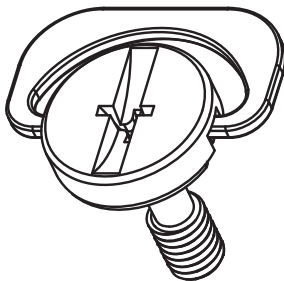


Demontage:



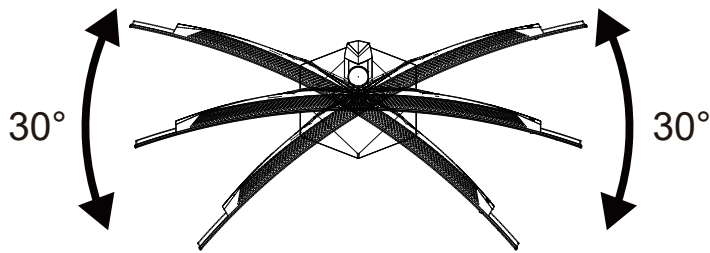
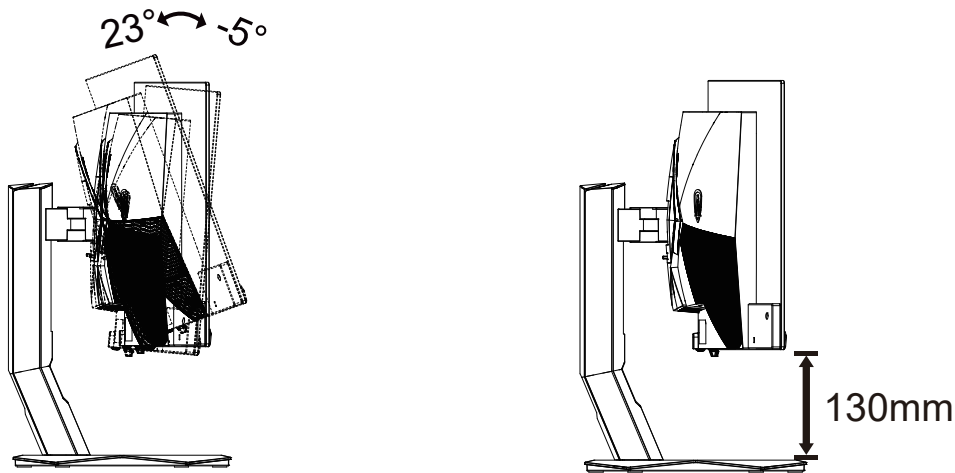
HINWEIS: Das Design des Displays kann von den Abbildungen abweichen.

Spezifikation für die Standfußschraube: M6*23 mm (effektive Gewindelänge 5,5 mm)



Betrachtungswinkel anpassen

Für ein optimales Betrachtungserlebnis wird empfohlen, dass der User sicherstellt, sein gesamtes Gesicht auf dem Bildschirm sehen zu können, und anschließend den Monitorwinkel nach persönlichen Vorlieben anzupassen. Halten Sie den Ständer fest, um ein Umkippen des Monitors beim Ändern des Winkels zu verhindern. Sie können den Monitor wie folgt anpassen:



HINWEIS:

Berühren Sie nicht den OLED-Bildschirm, wenn Sie den Winkel ändern. Das Berühren des OLED-Bildschirms kann Schäden verursachen.

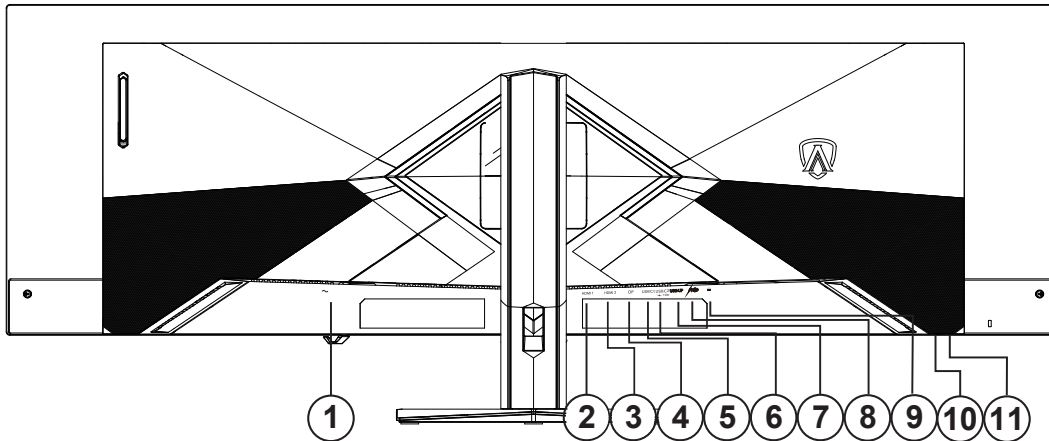


WARNUNG

- Um potenzielle Bildschirmschäden, wie z. B. das Ablösen des Panels, zu vermeiden, darf der Monitor nicht um mehr als -5 Grad nach unten geneigt werden.
- Drücken Sie nicht auf den Bildschirm, während Sie den Winkel des Monitors anpassen. Fassen Sie nur den Rahmen an.

Anschließen des Monitors

Kabelanschlüsse an der Rückseite von Monitor und Computer:



1. Stromversorgung
2. HDMI 1
3. HDMI 2
4. DisplayPort
5. USB C1 (Upstream, DisplayPort ALT Mode, bis zu PD 90 W)
6. USB C2 (Stromversorgung bis zu 15 W)
7. USB up (USB aufwärts)
8. USB3.2 Gen1 Downstream + Laden
9. Kopfhörer
10. USB3.2 Gen1 Downstream
11. USB3.2 Gen1 Downstream

Mit PC verbinden

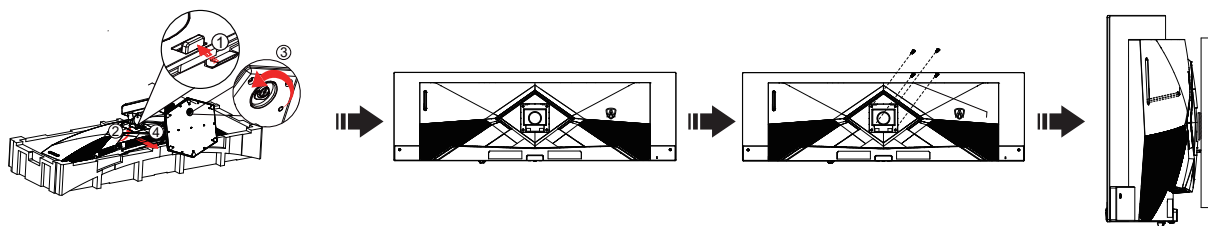
1. Schließen Sie das Netzkabel fest an der Rückseite des Displays an.
2. Schalten Sie den Computer aus und ziehen Sie das Netzkabel ab.
3. Verbinden Sie das Signalkabel mit dem Videoanschluss auf der Rückseite des Computers.
4. Stecken Sie die Netzkabel von Computer und Display in eine Near (Nah) gelegene Steckdose.
5. Schalten Sie den Computer und das Display On (Ein).

Wenn der Monitor ein Bild anzeigt, ist die Installation abgeschlossen. Wird kein Bild angezeigt, beachten Sie bitte den Abschnitt Fehlerbehebung.

VORSICHT: Zum Schutz der Geräte schalten Sie vor dem Verbinden stets den PC und den OLED-Monitor Off (Aus).

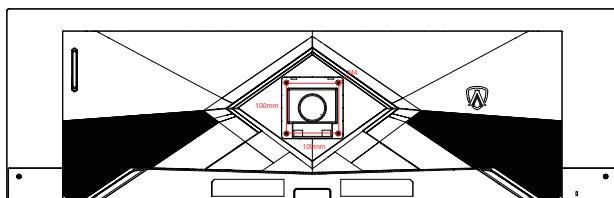
Wandmontage

Vorbereitung zur Installation eines optionalen Wandhalterungsarms

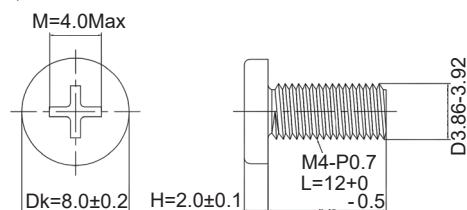


Dieser Monitor kann an einem separat erhältlichen Wandhalterungsarm montiert werden. Trennen Sie vor Durchführung dieses Vorgangs die Stromversorgung. Befolgen Sie diese Schritte:

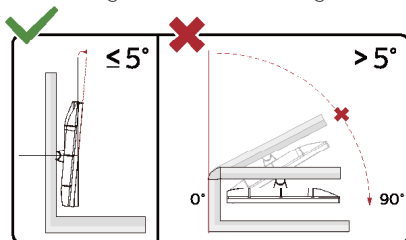
1. Entfernen Sie den Standfuß.
2. Befolgen Sie die Anweisungen des Herstellers zur Montage des Wandhalterungsarms.
3. Setzen Sie den Wandhalterungsarm auf die Rückseite des Monitors. Richten Sie die Bohrungen des Arms an den Bohrungen auf der Monitorrückseite aus.
4. Führen Sie die 4 Schrauben in die Bohrungen ein und ziehen Sie diese fest.
5. Schließen Sie die Kabel wieder an. Hinweise zur Wandbefestigung entnehmen Sie bitte dem Benutzerhandbuch des optionalen Wandhalterungsarms.



Spezifikation der Schrauben für die Wandhalterung: M4*(12+x) mm, (X = Dicke der Wandhalterungsklammer)



Hinweis: Nicht alle Modelle verfügen über VESA-Montagegewinde. Bitte wenden Sie sich an Ihren Händler oder die offizielle AOC-Niederlassung. Für die Wandmontage ist stets der Hersteller zu kontaktieren.



* Das Design des Displays kann von den Abbildungen abweichen.

⚠️ WARNUNG:

1. Um potenzielle Bildschirmschäden, wie z. B. das Ablösen des Panels, zu vermeiden, darf der Monitor nicht um mehr als -5 Grad nach unten geneigt werden.
2. Drücken Sie nicht auf den Bildschirm, während Sie den Winkel des Monitors anpassen. Fassen Sie nur den Rahmen an.

Adaptive-Sync-Funktion

1. Die Adaptive-Sync-Funktion ist über DisplayPort/HDMI/USB C nutzbar.
2. Kompatible Grafikkarten: Eine Empfehlungsliste finden Sie unten sowie unter www.AMD.com.

Grafikkarten

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

Prozessoren

- 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

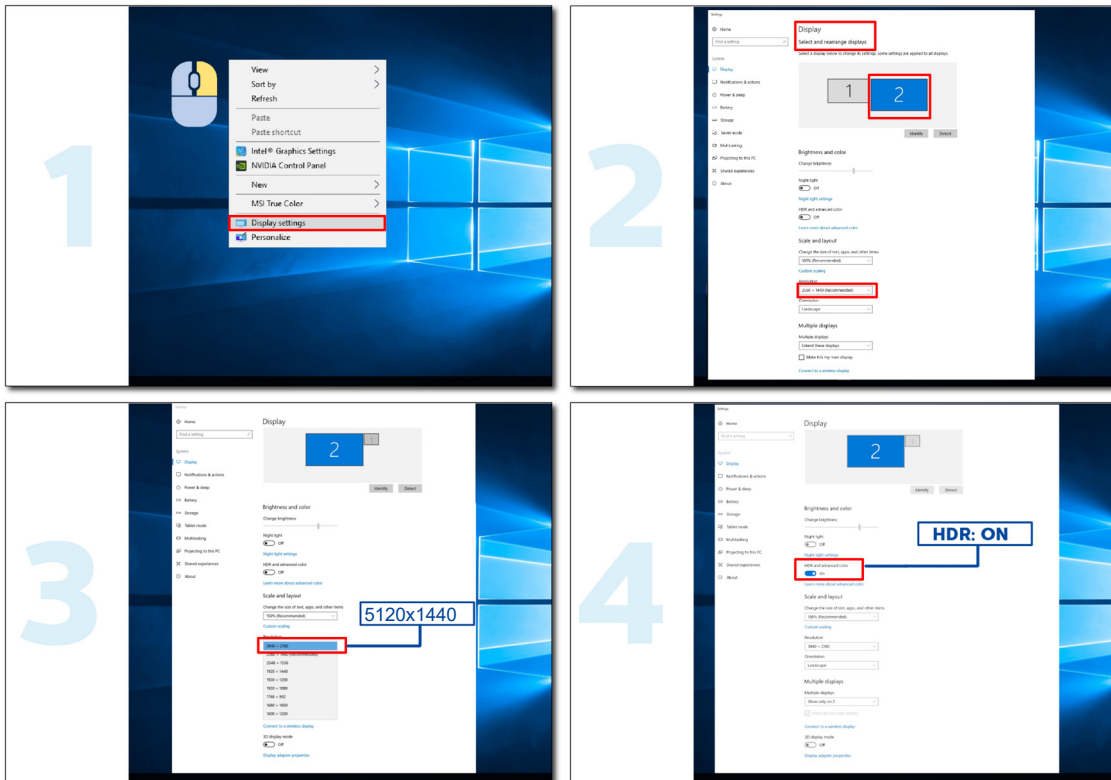
HDR

Das Gerät ist mit Eingangssignalen im HDR10-Format kompatibel.

Das Display kann die HDR-Funktion automatisch aktivieren, sofern das Wiedergabegerät und der Inhalt kompatibel sind. Wenden Sie sich bitte an den Gerätehersteller und den Inhaltsanbieter, um Informationen zur Kompatibilität Ihres Geräts und Ihrer Inhalte zu erhalten. Wählen Sie „Off (Aus)“ für die HDR-Funktion, wenn Sie die automatische Aktivierung nicht benötigen.

HINWEIS:

1. Für die DisplayPort/HDMI-Schnittstelle in WIN10-Versionen niedriger (älter) als V1703 ist keine spezielle Einstellung erforderlich.
2. In WIN10 Version V1703 ist ausschließlich die HDMI-Schnittstelle verfügbar; die DisplayPort-Schnittstelle steht nicht zur Verfügung.
3. 5120x1440@60Hz wird nur für Blu-ray-Player, Xbox und PlayStation empfohlen.
- a. Die Auflösung des Displays ist auf 5120x1440 eingestellt und HDR ist auf On (Ein) voreingestellt.
- b. Nach dem Starten einer Anwendung lässt sich der optimale HDR-Effekt erzielen, wenn die Auflösung auf 5120x1440 geändert wird (sofern verfügbar).



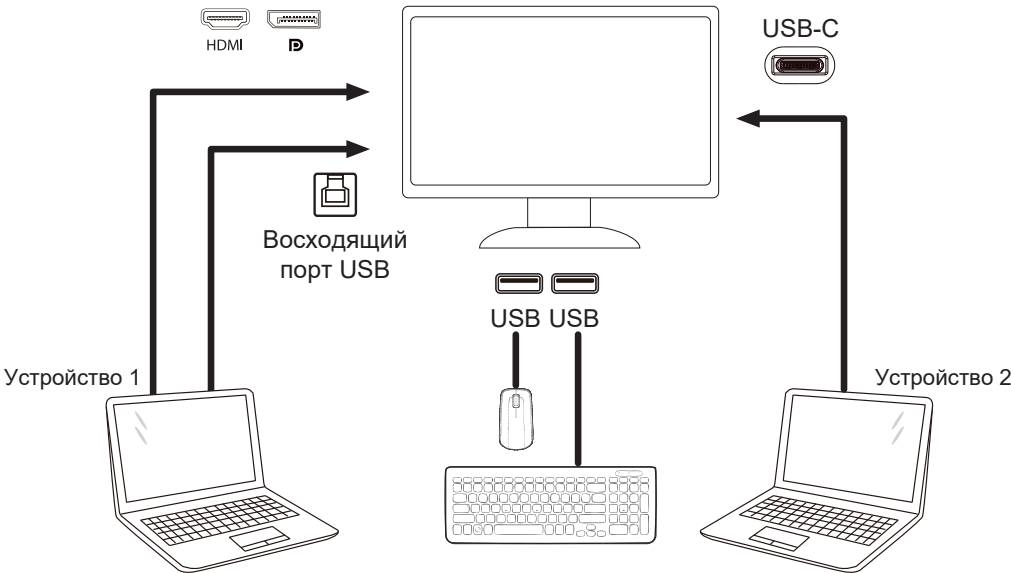
KVM-Funktion

Was ist KVM?

Mithilfe der KVM-Funktion können Sie zwei PCs, zwei Notebooks oder einen PC und ein Notebook auf einem einzigen AOC-Monitor anzeigen und beide Geräte mit einem Satz Tastatur und Maus steuern. Wechseln Sie die aktive Steuerung zwischen Ihren Geräten, indem Sie die entsprechende Eingangsquelle über „Input Select (Eingangswahl)“ im OSD-Menü auswählen.

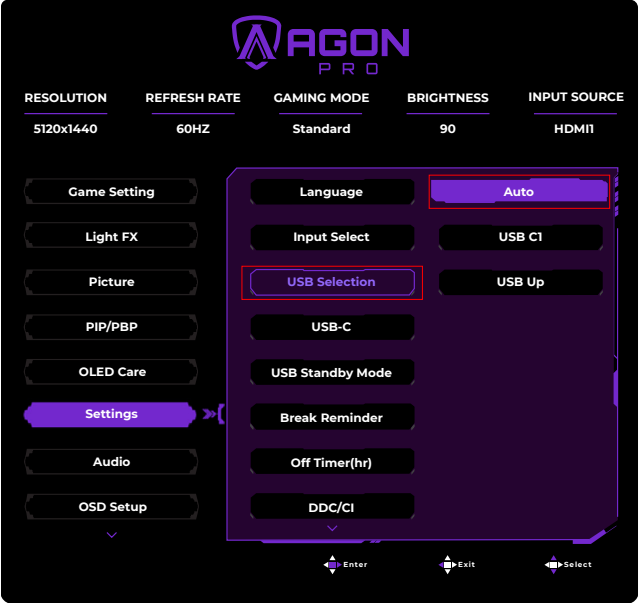
Wie wird KVM verwendet?

- Schritt 1: Bitte verbinden Sie ein Gerät (PC oder Notebook) über USB C1 mit dem Monitor.
Schritt 2: Bitte verbinden Sie das andere Gerät über HDMI oder DisplayPort mit dem Monitor. Verbinden Sie dieses Gerät anschließend zusätzlich über USB up (USB aufwärts) mit dem Monitor.
Schritt 3: Bitte verbinden Sie Ihre Peripheriegeräte (Tastatur und Maus) über einen USB-Anschluss mit dem Monitor.



Примечание. Конструкция дисплея может отличаться от той, которая

Schritt 4: Enter (Aufrufen), um Settings (Einstellungen) zu öffnen. Navigieren Sie zur Seite Settings (Einstellungen) und wählen Sie im Reiter USB Selection (USB Auswahl) die Option „Auto (Auto.)“, „USB C1“ oder „USB up (USB aufwärts)“.



USB Selection (USB Auswahl)	Funktionsbeschreibung
Auto (Auto.)	Wählt automatisch USB-C oder USB up (USB aufwärts) basierend auf der aktuell auf dem Bildschirm angezeigten Signalquelle aus.
USB C1	Stellt einen USB-Upstream-Pfad über ein USB-C-Kabel bereit.
USB up (USB aufwärts)	Stellt einen USB-Upstream-Pfad über ein USB-C-zu-USB-A-Kabel bereit.

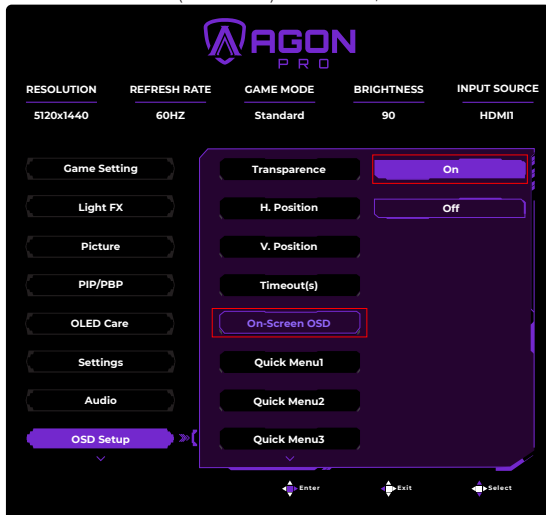
On-Screen OSD

Dieser Monitor unterstützt die On-Screen-OSD-Funktion.

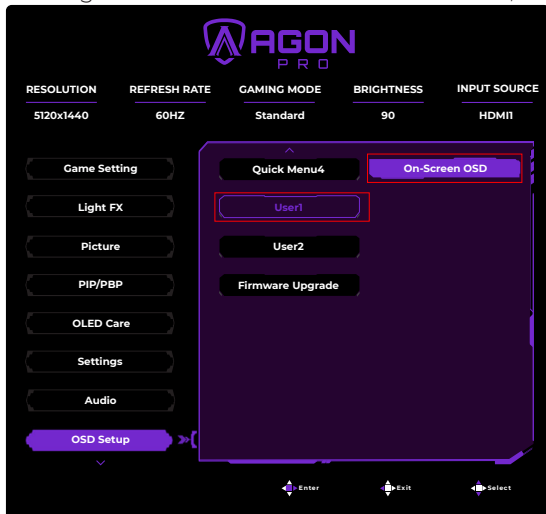
Wenn On-Screen OSD aktiviert ist, kann eine Maus zur Navigation im OSD-Menü des Monitors verwendet werden. Diese Funktion bietet eine alternative Methode zum Anpassen der Monitoreinstellungen; die Kompatibilität mit einigen Mäusen wird jedoch nicht garantiert.

Einrichtungsanweisungen:

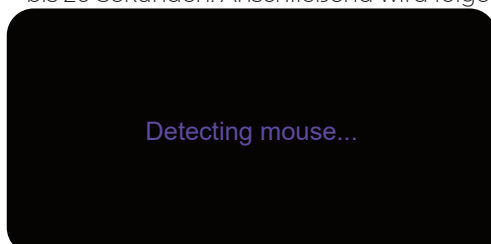
1. Die Maus ist an den gelben USB-Anschluss am Monitor anzuschließen.
HINWEIS: Für die Verwendung von On-Screen OSD ist kein USB-Upstream-Kabel erforderlich. Um On-Screen OSD auf dem Computer oder Laptop zu aktivieren, wenn On-Screen OSD deaktiviert ist, ist ein USB-Upstream-Kabel anzuschließen oder ein USB-C-zu-USB-C-Kabel zwischen dem USB-C1-Anschluss des Monitors und dem Computer zu verwenden.
2. Die On-Screen-OSD-Funktion kann mit den folgenden Methoden aktiviert oder deaktiviert werden:
 - Das OSD-Menü öffnen. Zu OSD-Einstell. > On-Screen OSD navigieren, On (Ein) oder Off (Aus) wählen und die Taste Select (Wählen) drücken, um die Einstellung zu übernehmen.



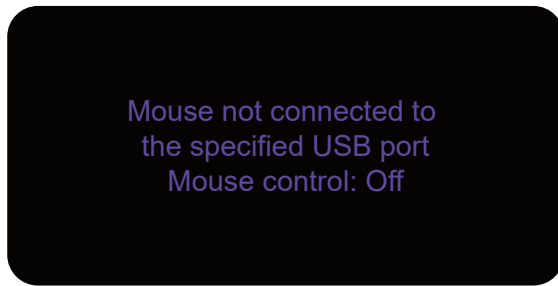
- Wenn das OSD-Menü geschlossen ist, die Aufwärts-Taste ca. 3 Sekunden lang gedrückt halten, um On-Screen OSD ein- oder auszuschalten.
- Wenn einer nutzerdefinierten Taste die Funktion „On-Screen-OSD“ zugewiesen ist, drücken Sie diese Taste bei geschlossenem OSD-Menü wiederholt, um das On-Screen-OSD ein- oder auszuschalten.



- Das On-Screen-OSD wird automatisch deaktiviert, wenn der Monitor eingeschaltet wird oder aus dem Standby-Modus zurückkehrt.
3. Nach Aktivierung des On-Screen-OSD erkennt der Monitor die Mausverbindung; dieser Vorgang dauert etwa 3 bis 20 Sekunden. Anschließend wird folgendes Menü angezeigt:



Wird innerhalb von 20 Sekunden keine Maus am vorgesehenen USB-Anschluss erkannt, schaltet sich die On-Screen-OSD-Funktion automatisch ab.



Bei erfolgreicher Mauserkennung erscheint der Cursor in der Mitte des Bildschirms mit einem violetten Rahmen.



Cursor-Stil

Beachten Sie bei aktiviertem On-Screen-OSD Folgendes:

1. Nur die Ein-/Aus-Taste und der Umschalter für das On-Screen-OSD sind aktiv; alle anderen Tasten sind deaktiviert.
2. Das On-Screen-OSD steuert ausschließlich das OSD-Menü des Monitors und kann nicht zur Bedienung des Hostcomputers verwendet werden.
3. Im OSD-Menü sind Horizontal Position (Pos.), Vertical Position (Pos.), Firmware Upgrade () und USB Selection (USB Auswahl) ausgegraut und nicht verfügbar.

Anweisungen:

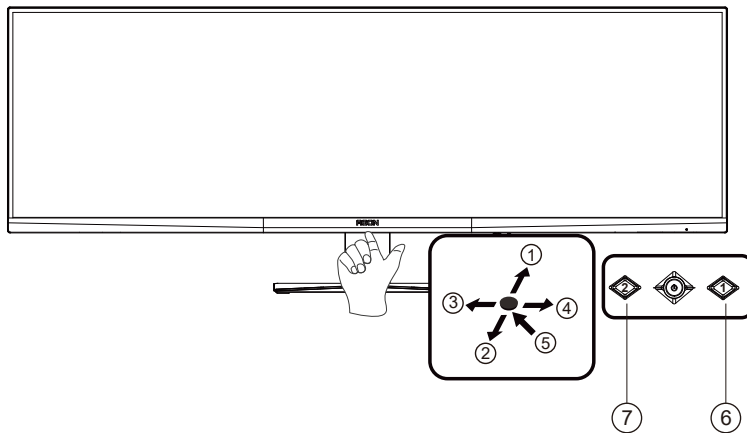
1. Wenn das On-Screen-OSD aktiviert ist und eine Maus erkannt wird, öffnet ein Klick mit der linken Maustaste bei ausgeschaltetem OSD das OSD-Menü (MENÜ). Durch Scrollen des Mausekners nach oben wird das Schnellmenü für die Eingangsqu. geöffnet; durch Scrollen nach unten wird das Schnellmenü zum Anpassen des Zielfernrohrs geöffnet.
2. Verwenden Sie den Mauszeiger oder das Scrollrad, um durch Menüs zu navigieren, durch Seiten zu scrollen oder Elemente zum Anpassen auszuwählen (Wählen).
HINWEIS: Wenn das Hauptmenü, das Schnellmenü oder andere Menüs angezeigt werden, ist das On-Screen-OSD nur innerhalb des Menübereichs aktiv.
3. Wenn das gewünschte Element hervorgehoben ist, klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Anpassung zu bestätigen oder den nächsten Menü-Level aufzurufen (Aufrufen).
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste innerhalb des Menübereichs, um durch vorherige Menüebenen zurück zu navigieren, bis das Hauptmenü geschlossen wird.

Bedienungsanleitung für benutzerdefiniertes Fadenkreuz:

1. On-Screen-OSD aktivieren (Ein).
2. Wenn das OSD-Menü ausgeschaltet ist (Aus), scrollen Sie mit dem Mausekner nach unten, um das Shortcut-Menü zur Anpassung des Fadenkreuzes anzuzeigen.
3. Scrollen Sie erneut mit dem Mausekner, um die Vergrößerung des Zielfernrohrs anzupassen (Anpassen). Scrollen Sie einmal mit dem Mausekner nach oben, um die Vergrößerung des Zielfernrohrs um einen Level zu erhöhen (2X->3X->4X); scrollen Sie einmal mit dem Mausekner nach unten, um die Vergrößerung des Zielfernrohrs um einen Level zu verringern (4X->3X->2X). Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Menüanpassung zu bestätigen.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste an eine beliebige Stelle, um die Startposition des Zielfernrohrs festzulegen. Bewegen Sie die Maus in die untere rechte Ecke; ein dunkelgrauer rechteckiger Rahmen erscheint auf dem Bildschirm. Wenn der Rahmen violett wird, kennzeichnet dies den gültigen Sichtbereich des Zielfernrohrs. Ziehen Sie die Maus, um die Größe des Zielfernrohr-Fensters anzupassen, und klicken Sie anschließend erneut mit der rechten Maustaste, um die Einstellung zu bestätigen.
5. Betätigen Sie das Mausekner, um den Vergrößerungs-Level des Zielfernrohrs anzupassen.

Anpassen

Schnellasten



1	Bildschirm-OSD/Nach oben
2	Nach unten
3	Nach links
4	Nach rechts
5	Ein/Aus/MENÜ/Wählen
6	Benutzer1 (Zielfernrohr)
7	Benutzer2 (Eingangswahl)

Ein/Aus/MENÜ/Wählen

- Wenn der Monitor ausgeschaltet ist, drücken Sie diese Taste, um ihn einzuschalten.
- Wenn der Monitor eingeschaltet ist, drücken Sie diese Taste, um das OSD-Menü zu öffnen oder Funktionsanpassungen zu bestätigen. Halten Sie diese Taste ca. 2 Sekunden lang gedrückt, um den Monitor auszuschalten.
- Wenn sich der Monitor im Standby-Modus befindet, drücken Sie diese Taste, um ihn auszuschalten.

Bildschirm-OSD/Nach oben/Nach unten/Nach links/Nach rechts

- Wenn das OSD-Menü geschlossen ist, halten Sie die Aufwärts-Taste ca. 3 Sekunden lang gedrückt, um die Maussteuerung zu aktivieren oder zu deaktivieren. Wird innerhalb von 20 Sekunden keine Maus am vorgesehenen USB-Anschluss erkannt, wird die Maussteuerung automatisch deaktiviert.
- Wenn das OSD-Menü geschlossen ist, drücken Sie die Taste kurz, um das Schnellzugriffsmenü zu öffnen.
- Wenn das OSD-Menü geöffnet ist, folgen Sie den Tastenhinweisen auf dem Bildschirm, um die gewünschten Aktionen auszuführen.
- Befindet sich der Monitor im Standby-Modus, drücken Sie diese Taste, um das Menü Eingangswahl zu öffnen.

Benutzer1 (Duale Auflösung)

- Passen Sie die Funktion dieser Schnelltaste im OSD-Menü an: Spielmodus, Sch.-Strg., Ger.Eing.-Verz., Adaptive-Sync, Zielpunkt, Zielfernrohr, Eingangswahl, Lautstärke, Seitenverhöl., Pixel Refresh, Light FX, Spielfarbe, Dunkelverstärk., Schärfe, Farbtemp., Farbraum, OSD auf dem Bildschirm.
Die Werkseinstellung ist „Zielfernrohr“.
- Wenn das OSD-Menü Off ist, drücken Sie diese Taste, um das Menü „Eingangswahl“ zu öffnen. Drücken Sie die Taste „Links“ oder „Rechts“, um den Vergrößerungs-Level für den lokalen Zoom auszuwählen: 2X, 3X, 4X.
- Wenn sich der Monitor im Standby-Modus befindet, drücken Sie diese Taste, um das Menü „Input Select (Eingangswahl)“ zu öffnen.

Benutzer2 (Eingangswahl)

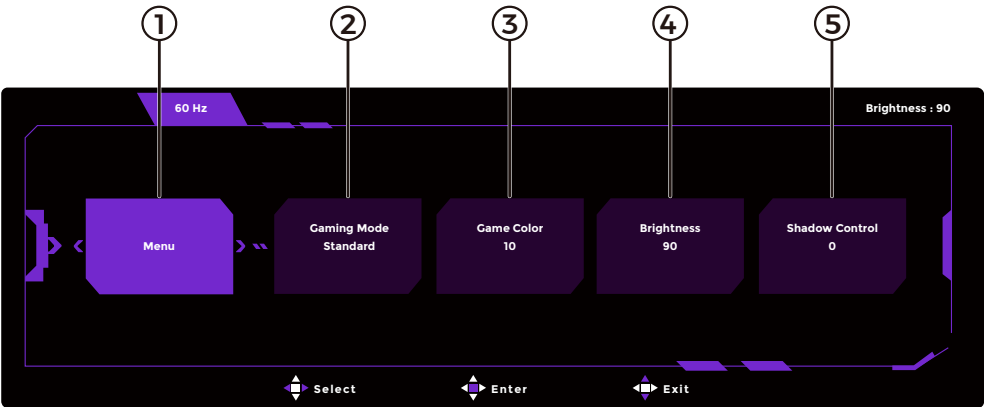
- Passen Sie die Funktion dieser Schnell Taste im OSD-Menü an: Gaming Mode (Spielmodus), Shadow Control (Sch.-Strg.), Low Input Lag (Ger.Eing.-Verz.), Adaptive-Sync, Dial Point (Zielpunkt), Sniper Scope (Zielfernrohr), Input Select (Eingangswahl), Volume (Lautstärke), Image Ratio (Seitenverh l.), Pixel Refresh, Light FX, Game Color (Spielfarbe), Dark Boost (Dunkelverst rk.), Sharpness (Sch rfe), Color Temp. (Farbtemp.), Color Space (Farbraum), OSD auf dem Bildschirm.
Die Werkseinstellung ist „Input Select (Eingangswahl)“.
- Wenn das OSD-Men  ausgeschaltet ist, dr cken Sie diese Taste, um das Men  „Input Select (Eingangswahl)“ zu  ffnen. Dr cken Sie die Taste „Auf“ oder „Ab“, um die in der Informationsleiste angezeigte Eingangsquelle auszuw hlen, und dr cken Sie anschlie end die Taste „Select (W hlen)“, um zur ausgew hlten Quelle zu wechseln.
- Wenn sich der Monitor im Standby-Modus befindet, dr cken Sie diese Taste, um das Men  „Input Select (Eingangswahl)“ zu  ffnen.

OSD – Sperrfunktion

- Wenn das OSD-Men  ausgeschaltet ist, halten Sie die Taste „Ab“ ca. 10 Sekunden lang gedr ckt, um das OSD-Men  zu sperren oder zu entsperren.

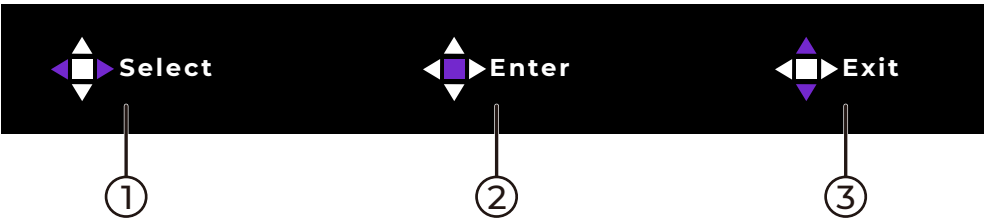
OSD-Menü anpassen

Quick Menu (Schnellmenü)



1	Menu (MENÜ)	Öffnen Sie das OSD-Hauptmenü.
2	Quick Menu1 (Schnellmenü1) Gaming Mode (Spielmodus)	User (Anwender) Quick Menu (Schnellmenü) 1. Die Standardeinstellung ist Gaming Mode (Spielmodus).
3	Quick Menu2 (Schnellmenü2) Game Color (Spielfarbe)	User (Anwender) Quick Menu2 (Schnellmenü2). Die Standardeinstellung ist Game Color (Spielfarbe).
4	Quick Menu3 (Schnellmenü3) Brightness (Helligkeit)	User (Anwender) Quick Menu3 (Schnellmenü3). Die Standardeinstellung ist Brightness (Helligkeit).
5	Quick Menu4 (Schnellmenü4) Shadow Control (Sch.-Strg.)	User (Anwender) Quick Menu4 (Schnellmenü4). Die Standardeinstellung ist Shadow Control (Sch.-Strg.).

Tasten-Bedienungsanleitung



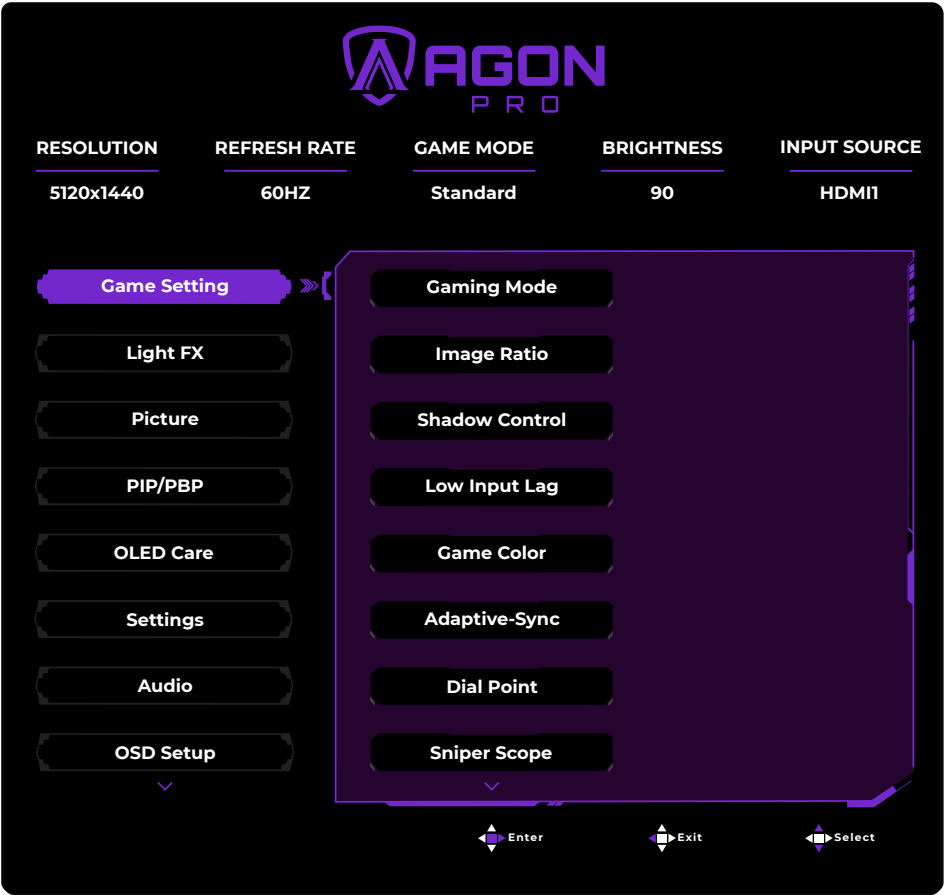
1	Select (Wählen)	Befolgen Sie die Hinweise der violetten Tasten im OSD-Menü (MENÜ) und drücken Sie die entsprechende Taste, um das gewünschte Menü (MENÜ) zum Adjust (Anpassen) auszuwählen oder Einstellungen vorzunehmen.
2	Enter (Aufrufen)	Befolgen Sie die Hinweise zur violetten Taste im OSD-Menü und drücken Sie die entsprechende Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen, zum nächsten Untermenü zu gelangen oder eine Menüanpassung zu bestätigen.
3	Exit (Beenden)	Befolgen Sie die violetten Tastenhinweise im OSD-Menü und drücken Sie die entsprechende Taste, um zur vorherigen Menüebene zurückzukehren oder das Menü vollständig zu beenden.

HINWEIS:

Die Funktion der 5-Wege-Navigationstaste kann je nach OSD-Menüebene oder ausgewählter Option variieren. Bitte bedienen Sie sie gemäß den violetten Tastenhinweisen im OSD-Menü.

OSD-Menü

Game Setting (Spieleinst.)



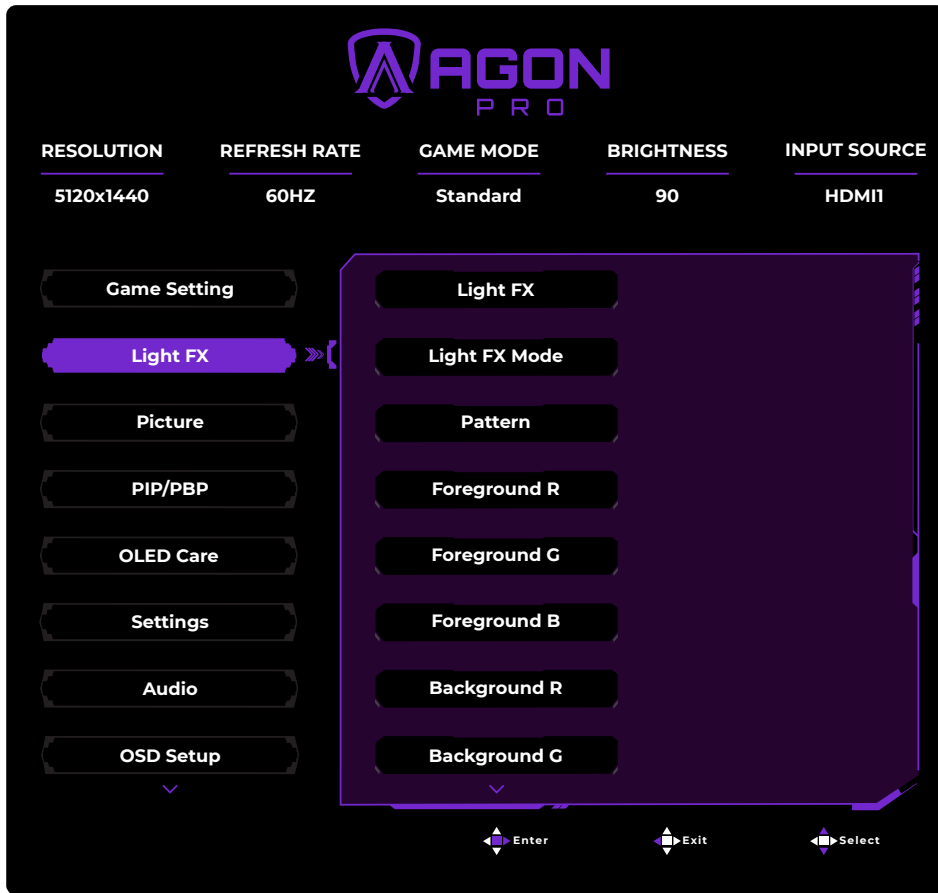
Gaming Mode (Spielmodus)	Standard	Verbesserung der Lesbarkeit für geeignete Web- und Mobile Games (Spiel).
	FPS	Zum Spielen von FPS (First-Person-Shooter)-Game (Spiel). Verbessert den Schwarzwert bei dunklem Design.
	RTS	Zum Spielen von RTS-Spielen (Echtzeitstrategie). Verbessert die Bildqualität.
	Racing (Rennen)	Für Racing (Rennen)-Spiele: Bietet die Fastest (AmSchnellsten) Reaktionszeit und hohe Saturation (Sättigung).
	Gamer 1 (Sp. 1)	Die Settings (Einstellungen) des User (Anwender) wurden als Gamer 1 (Sp. 1) gespeichert.
	Gamer 2 (Sp. 2)	Die bevorzugten Settings (Einstellungen) des User (Anwender) wurden als Gamer 2 (Sp. 2) gespeichert.
	Gamer 3 (Sp. 3)	User (Anwender)-Einstellungen als Gamer 3 (Sp. 3) gespeichert.

Image Ratio (Seitenverh.)	Full (Voll) (32:9/16:9)/ 1:1(32:9/16:9)/ Full(Square) (Voll(Rechteckig))/ 1:1(Square) (1:1(Rechteckig))/ Aspect (Seitenverh.)/ 27"/ 24.5"	Image Ratio (Seitenverh.) Select (Wählen). Full (Voll) (32:9/16:9): Skaliert das Input (Eingang)-Bild auf Vollbild. Geeignet für Bilder mit einem Aspect Ratio (Seitenverh.) von 32:9/16:9. 1:1(Square) (1:1(Rechteckig)) (32:9/16:9): Zeigt das Input (Eingang)-Bild in seiner Native (Nativ) Resolution (Auflös.) ohne Skalierung an. Full(Square) (Voll(Rechteckig)): Die voreingestellte Resolution (Auflös.) beträgt 1280 x 960. Skaliert das Input (Eingang)-Bild auf Vollbild. 1:1(Square) (1:1(Rechteckig)): Die voreingestellte Resolution (Auflös.) beträgt 1280 x 960. Zeigt das Input (Eingang)-Bild in seiner Native (Nativ) Resolution (Auflös.) ohne Skalierung an. Aspect (Seitenverh.): Die voreingestellte Resolution (Auflös.) beträgt 1280 x 960. Das Picture (Bild) wird unter Beibehaltung des ursprünglichen Aspect Ratio (Seitenverh.) und ohne geometrische Verzerrung so skaliert, dass der Bildschirm bestmöglich ausgefüllt wird. Geeignet für Bilder mit einem Aspect Ratio (Seitenverh.) von 4:3. 27": Zeigt einen 27-Zoll-Bildbereich ausschließlich in der Center (Mitte) des Bildschirms an. 24.5": Zeigt einen 24,5-Zoll-Bildbereich ausschließlich in der Center (Mitte) des Bildschirms an.
Shadow Control (Sch.-Strg.)	0-20	Shadow Control (Sch.-Strg.): Der Standardwert ist 0. Der User (Anwender) kann den Wert von 0 bis 20 Adjust (Anpassen), um ein klareres Picture (Bild) zu erhalten. Wenn das Bild zu dunkel ist, um Details klar zu erkennen, passen Sie den Wert zwischen 0 und 20 an, um ein klares Bild zu erhalten.
Low Input Lag (Ger.Eing.-Verz.)	Off (Aus)/On (Ein)	Das Deaktivieren des Frame-Puffers kann die Eingangsverzögerung verringern. HINWEIS: Die Funktion Low Input Lag (Ger.Eing.-Verz.) ist standardmäßig auf On (Ein) eingestellt und kann nicht angepasst werden, wenn Adaptive-Sync aktiviert ist.
Game Color (Spielfarbe)	0 ~ 20	Game Color (Spielfarbe) bietet einen Level von 0-20 zur Anpassung der Saturation (Sättigung), um ein besseres Picture (Bild) zu erzielen.
Adaptive-Sync	Off (Aus)/On (Ein)	Adaptive-Sync deaktivieren oder aktivieren. Hinweis zur Adaptive-Sync-Nutzung: Bei aktivierter Adaptive-Sync-Funktion kann es in bestimmten Spielumgebungen zu einem Blinken kommen.
Dial Point (Zielpunkt)	Off (Aus)/20/	Die Funktion Dial Point (Zielpunkt) im Spiel ein- oder ausschalten. Der Dial Point (Zielpunkt) im Spiel wird automatisch auf Off (Aus) gesetzt, wenn der Monitor auf On (Ein) oder Off (Aus) geschaltet wird. Ist die Dial Point (Zielpunkt)-Funktion auf On (Ein) eingestellt, wird der Dial Point (Zielpunkt) in der Center (Mitte) des Bildschirms angezeigt, um Spieler beim präzisen Zielen in Ego-Shootern (FPS) zu unterstützen.
Sniper Scope (Zielfernrohr)	Off (Aus) / 2X / 3X / 4X	Zoom lokal vergrößern, um das Zielen beim Schießen zu erleichtern.
Frame Counter (Bildzähler)	Off (Aus) / Right-Up (Obn rchts) / Right-Down (Untn rchts) / Left-Up (Obn lns) / Left-Down (Untn lns)	Vertikale Frequenz in der ausgewählten Ecke anzeigen.
HDMI1	Console/DVD/PC	Wählen Sie den Type des angeschlossenen Geräts. Wenn HDMI1 zum Anschluss der Spielkonsole oder des DVD-Players verwendet wird, stellen Sie HDMI1 auf PC ein.
HDMI2	Console/DVD/PC	Wählen Sie den Type des angeschlossenen Geräts. Wenn Sie HDMI2 zum Anschluss einer Spielkonsole oder eines DVD-Players verwenden, stellen Sie HDMI2 auf PC ein.

HINWEIS:

- 1). Wenn „HDR Mode“ unter „Picture“ aktiviert ist, können die Optionen „Shadow Control“ und „Game Color“ nicht angepasst werden.
- 2). Wenn „HDR“ unter „Picture“ auf „DisplayHDR“ eingestellt ist, können die Optionen „Gaming Mode“, „Shadow Control“ und „Game Color“ nicht angepasst werden.
Wenn „HDR“ unter „Picture“ auf „HDR Peak“, „HDR Picture“, „HDR Movie“ oder „HDR Game“ eingestellt ist, können die Optionen „Gaming Mode“ und „Game Color“ nicht angepasst werden.
- 3). Wenn „Color Space“ unter „Picture“ auf „sRGB“ oder „DCI-P3“ eingestellt ist, können die Optionen „Shadow Control“ und „Game Color“ nicht angepasst werden.

Light FX

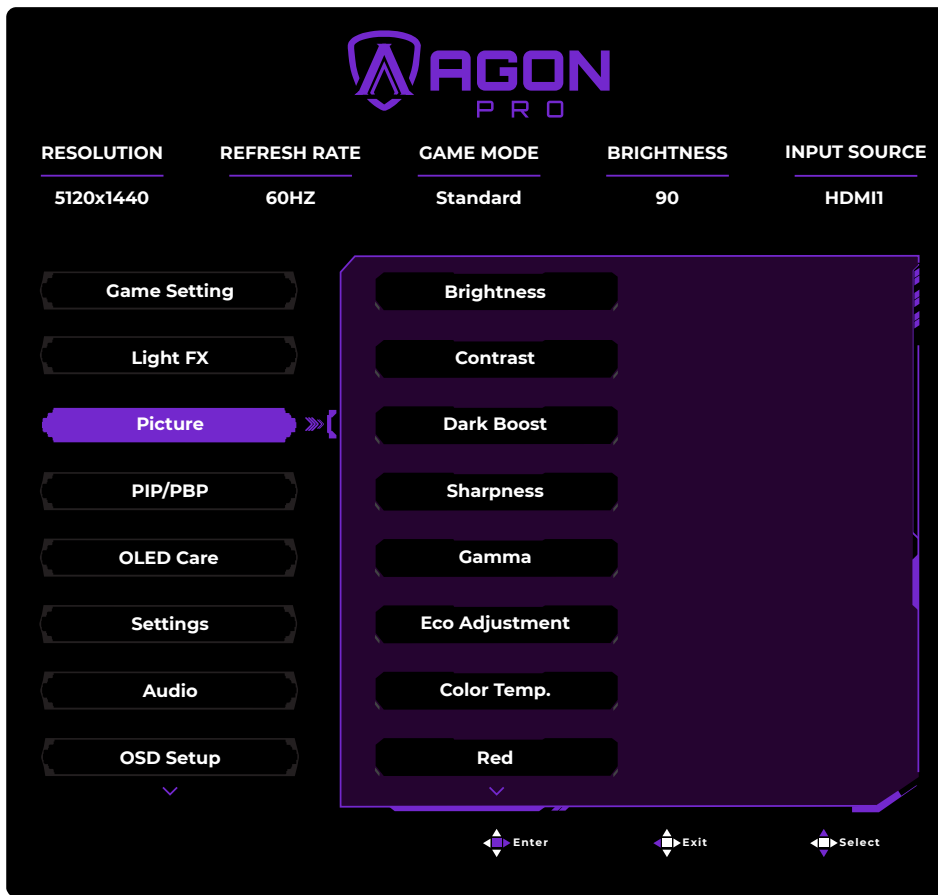


Light FX	Off (Aus)/ Low (Ger.)/ Medium (Mittel)/ Strong (Stark)	Select (Wählen) Sie die Intensität der Light FX.
Light FX Mode (Light FX mod.)	Audio1/ Audio2/ Statisch/ Einf. Versatz/ Stuf. Versatz/ Einf. Füllung/ 1-W-Füll./ 2-W-Füll./ Atmend/ Bew.-Punkt/ Zoom/ Regenbogen/ Wasserwelle/ Blinkend/ Demo	Light FX mod. wählen
Pattern (Muster)	Red (Rot)/ Green (Grün)/ Blue (Blau)/ Rainbow (Regenbogen)/ User Define (Nutzerdef.)	Light FX Pattern (Muster) Select (Wählen)
Foreground R	0-100	Der User (Anwender) kann die Vordergrundfarbe der Light FX anpassen, wenn das Pattern (Muster) auf User Define (Nutzerdef.) eingestellt ist.
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	Der User (Anwender) kann die Hintergrundfarbe der Light FX anpassen, wenn das Pattern (Muster) auf User Define (Nutzerdef.) eingestellt ist.
Background G		
Background B		

HINWEIS:

Die Funktion Dynamic Lighting wird unter Windows 11 unterstützt. Wenn der Monitor über ein USB-Upstream-Kabel mit einem Windows 11-PC verbunden ist, navigieren Sie zu Desktop → Personalisierung → Dynamic Lighting und aktivieren Sie „Dynamic Lighting auf meinen Geräten verwenden“ sowie „Kompatible Apps im Vordergrund steuern immer die Beleuchtungseffekte“. Dies ermöglicht dem Windows 11-System die Steuerung der Beleuchtungseffekte von Light FX. Folglich wird die Option „Light FX“ im OSD-Menü ausgegraut dargestellt und steht nicht zum Anpassen zur Verfügung.

Picture (Bild)



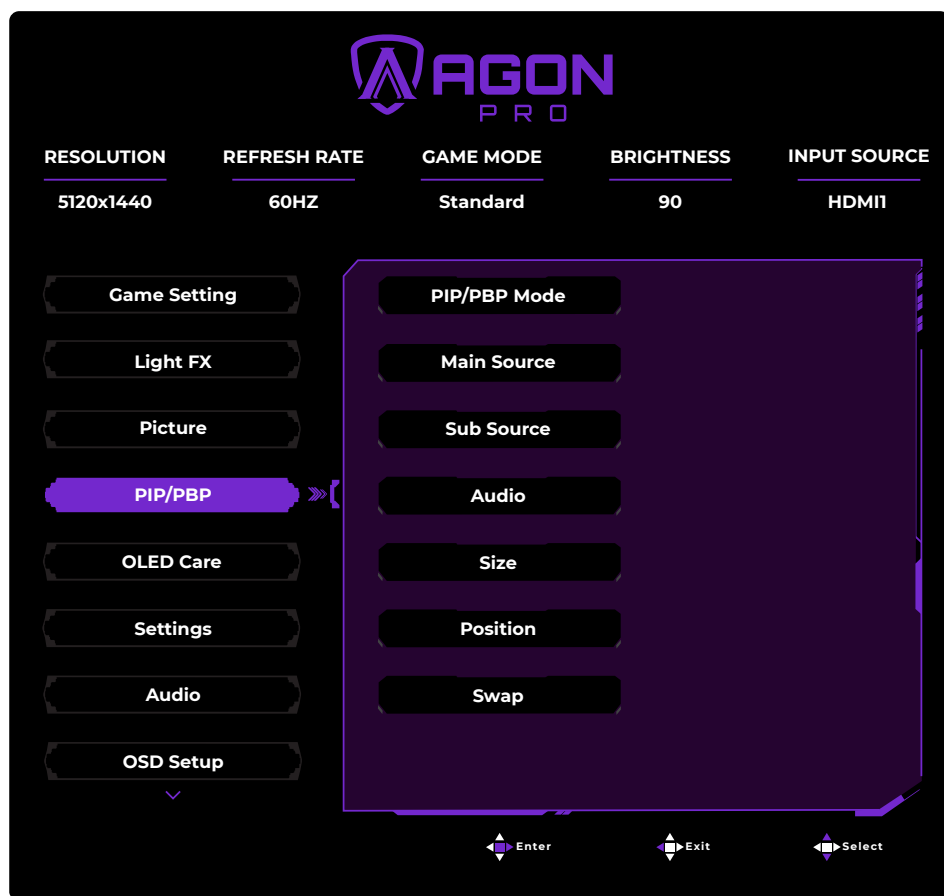
Brightness (Helligkeit)	0-100	Brightness (Helligkeit) anpassen.
Contrast (Kontrast)	0-100	Contrast (Kontrast) anpassen.
Dark Boost (Dunkelverstärk.)	Aus / Level 1 / Level 2 / Level 3	Optimieren Sie die Bilddetails in dunklen oder hellen Bereichen, um die Helligkeit in hellen Bereichen anzupassen und eine Übersättigung zu vermeiden.
Sharpness (Schärfe)	0-100	Sharpness (Schärfe) anpassen.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Gamma anpassen.
Eco Adjustment (Öko-Anp.)	Standard	Standard-Modus.
	Text	Textmodus.
	Internet	Internet-Modus.
	Game (Spiel)	Game Mode (Spielmod.).
	Movie (Film)	Movie (Film)-Modus.
	Sports (Sport)	Sports-Modus.
	Reading (Lesen)	Reading (Lesen)-Modus.
Color Temp. (Farbtemp.)	6500K/ 7300K/ 9300K/ Nutzerdef.	Farbtemp. anpassen HINWEIS: Wählen Sie Nutzerdef., um RGB-Farben anzupassen.
Red (Rot)	0-100	Rot-Verstärkung aus dem Digitalregister.
Green (Grün)	0-100	Green (Grün)-Verstärkung aus dem Digitalregister.
Blue (Blau)	0-100	Blue (Blau)-Verstärkung aus dem Digitalregister.
R.Saturation (Rotsättigung)	0-100	R.Saturation (Rotsättigung) anpassen.
G.Saturation (Grünsättigung)	0-100	G.Saturation (Grünsättigung) anpassen.
B.Saturation (Blausättigung)	0-100	B.Saturation (Blausättigung) anpassen.
C.Saturation (Cyan-Sättigung)	0-100	C.Saturation (Cyan-Sättigung) anpassen.

M.Saturation (Magenta-Sätt.)	0-100	M.Saturation (Magenta-Sätt.) anpassen.
Y.Saturation (Gelbsättigung)	0-100	Y.Saturation (Gelbsättigung) anpassen.
R.Hue (Rotfarbton)	0-100	R.Hue (Rotfarbton) anpassen.
G.Hue (Grünfarbton)	0-100	G.Hue (Grünfarbton) anpassen.
B.Hue (Blaufarbton)	0-100	B.Hue (Blaufarbton) anpassen.
C.Hue (Cyan-Farbton)	0-100	C.Hue (Cyan-Farbton) anpassen.
M.Hue (Magenta-Farbton)	0-100	M.Hue (Magenta-Farbton) anpassen.
Y.Hue (Gelbfarbton)	0-100	Y.Hue (Gelbfarbton) anpassen.
HDR	Off (Aus)	Stellen Sie das HDR-Profil entsprechend Ihren Nutzungsanforderungen ein. HINWEIS: Wird HDR erkannt, wird die HDR-Option zum Anpassen angezeigt.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (HDR Spitze)	
	HDR Picture (HDR Bild)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Spiel)	
HDR Mode	Off (Aus)	Optimiert für Farbe und Contrast des Picture, wodurch der HDR-Effekt simuliert wird. HINWEIS: Wenn HDR nicht erkannt wird, wird die Option HDR Mode zum Adjust angezeigt.
	HDR Picture (HDR Bild)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Spiel)	
Color Space (Farbraum)	Panel Native	Standard-Color-Space-(Farbraum)-Panel.
	sRGB	sRGB Color Space (Farbraum).
	DCI-P3	DCI-P3 Color Space (Farbraum)
LowBlue Mode (LowBlue Modus)	Off (Aus)	Reduzieren Sie die Bluelight (Blaulicht)-Wave (Wasserwelle), indem Sie die Farbtemperatur steuern.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Büro)	
	Reading (Lesen)	

HINWEIS:

- 1). Wenn „HDR Mode“ aktiviert ist, können die Elemente „Contrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Eco Adjustment“, „Color Temp.“, „6-Axis Color Saturation/Hue“, „Color Space“ und „LowBlue Mode“ nicht angepasst werden.
- 2). Wenn „HDR“ auf „DisplayHDR“ eingestellt ist, können alle Elemente unter „Picture“ außer „HDR“ und „Sharpness“ nicht angepasst werden.
Wenn „HDR“ auf „HDR Peak“, „HDR Picture“, „HDR Movie“ oder „HDR Game“ eingestellt ist, können die Elemente „Gamma“, „Eco Adjustment“, „Color Temp.“, „6-Axis Color Saturation/Hue“, „Color Space“ und „LowBlue Mode“ nicht angepasst werden.
- 3). Wenn „Color Space“ auf „sRGB“ oder „DCI-P3“ eingestellt ist, können die Elemente „Contrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Eco Adjustment“, „Color Temp.“, „6-Axis Color Saturation/Hue“, „HDR Mode“ und „LowBlue Mode“ nicht angepasst werden.
- 4). Wenn „Eco Adjustment (Öko-Anp.)“ auf „Reading (Lesen)“ eingestellt ist, können „Contrast (Kontrast)“, „Dark Boost (Dunkelverstärk.)“, „Color Temp. (Farbtemp.)“, „6-Axis Color Saturation/Hue“, „Color Space (Farbraum)“ und „LowBlue Mode (LowBlue Modus)“ nicht angepasst werden.
- 5). Wenn der „Gaming Mode (Spielmodus)“ unter „Game Setting (Spieleinst.)“ auf einen anderen Modus als „Standard“ eingestellt ist, können die Elemente „Eco Adjustment (Öko-Anp.)“, „6-Axis Color Saturation/Hue“, „HDR Mode“ und „Color Space (Farbraum)“ nicht angepasst werden.

PIP/PBP



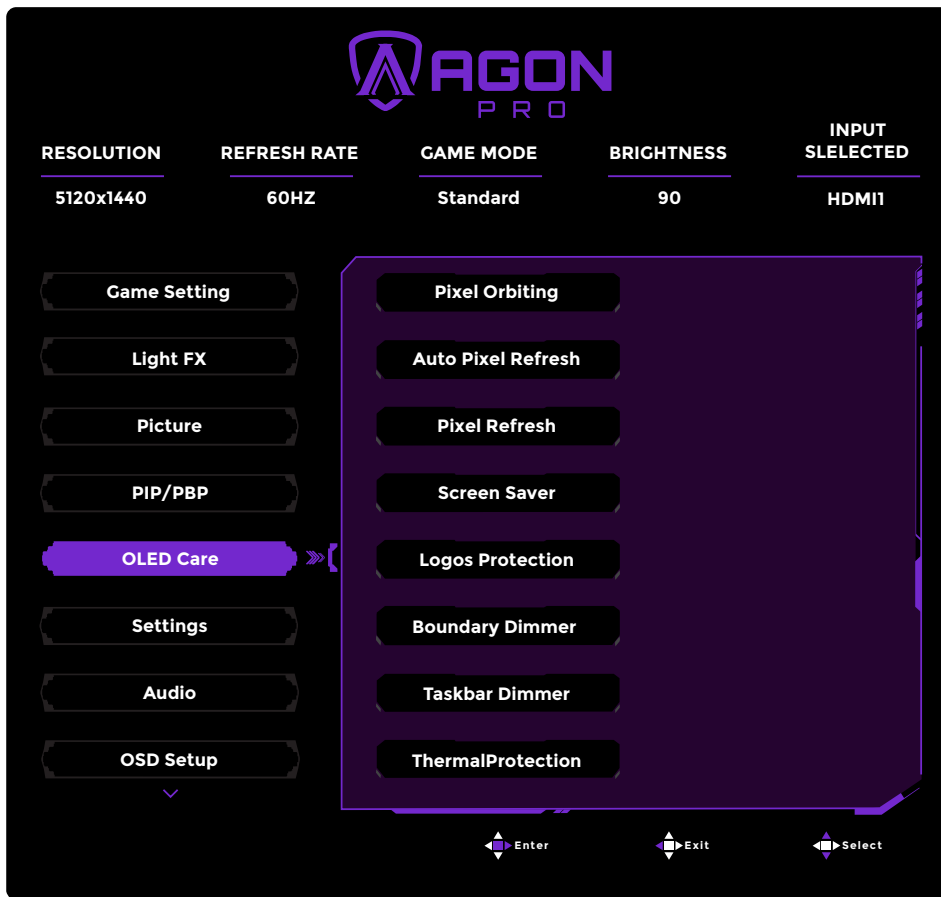
PIP/PBP Mode (PIP/PBP Modus)	Off (Aus)/PIP/PBP	PIP- und PBP-Funktionen deaktivieren oder aktivieren.
Main Source (Hauptqu.)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Hauptqu. für den Hauptbildschirm wählen.
Sub Source (Subqu.)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Eingangsqu. für den Nebens Bildschirm wählen.
Audio	Main Source (Hauptqu.)	Audio-Ausgang für den Haupt- oder Nebens Bildschirm wählen.
	Sub Source (Subqu.)	
Size (Grö.)	Small (Kl.)/Middle (Mittel)/Large (Gr.)	Grö. des Nebens Bildschirms wählen.
Position (Pos.)	Right-Up (Obn rechts)	Pos. des Nebens Bildschirms wählen.
	Right-Down (Untn rechts)	
	Left-Up (Obn Inks)	
	Left-Down (Untn Inks)	
Swap (Tausch)	On (Ein): Swap	Bildschirmeingangsquelle tauschen
	24: No (Nein) Aktion	

HINWEIS:

- Wenn „HDR“ im Menü „Picture (Bild)“ auf einen anderen Status als „Off (Aus)“ eingestellt ist, können alle Elemente im Menü „PIP/PBP“ nicht mehr Adjust (Anpassen) werden.
- Wenn PBP/PIP On (Ein) ist, gilt für die Kompatibilität der Eingangsquellen für Haupt-/Nebens Bildschirme die folgende Tabelle:

PBP/PIP		Main Source (Hauptqu.)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Subqu.)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

OLED-Pflege



Pixel Orbiting (Bildverschiebung)	Off (Aus)	Dient dazu, die Pixel Orbiting-Funktion auf On (Ein) zu stellen, um das Risiko einer Bildretention zu verringern. Empfohlene Funktionseinstellung: „On (Ein)“. Nach Aktivierung dieser Funktion bewegen sich alle Bildpixel gemeinsam kreisförmig. Die Bewegungsamplitude hängt von den Settings (Einstellungen) ab. Dargestellte Zeichen können dabei seitlich beschnitten werden. Wird „Strongest (Am stärksten)“ ausgewählt, ist eine Bildretention am unwahrscheinlichsten, allerdings kann ein möglicher seitlicher Beschnitt dann auch am deutlichsten ausfallen.
	Weak (Schwach)	
	Medium (Mittel)	
	Strong (Stark)	
	Strongest (Am stärksten)	
Auto Pixel Refresh (Auto-Pixelakt.)	Off (Aus) / On (Ein)	Aktivieren/Deaktivieren der Funktion „Pixel Refresh“ Auto-Pixelakt. Der Monitor zeigt nach jeweils 24 Stunden kumulativer Nutzung automatisch eine „Auto-Pixelakt.“ an, um den Anwender daran zu erinnern, den Vorgang „Pixel Refresh“ auszuführen. Wählen Sie „Off (Aus)“, um die Auto-Pixelakt. für „Pixel Refresh“ zu deaktivieren. Wird jedoch der empfohlene Zeitpunkt für die Ausführung von „Pixel Refresh“ nicht eingehalten, kann dies das Risiko einer Bildretention auf dem Bildschirm erhöhen. Bitte gehen Sie mit Vorsicht vor.
Pixel Refresh	Off (Aus)/On (Ein)	Dient zum Aktivieren und Ausführen der Funktionen Bildschirmausgleich und -korrektur sowie Pixel Refresh, um aufgetretene Bildretention zu beseitigen. Nach dem Einschalten gemäß der Menüaufforderung „Yes (Ja)“ auswählen; der Monitor führt dann automatisch zunächst den Bildschirmausgleich und die -korrektur und anschließend Pixel Refresh aus. Nach Abschluss kehrt der Monitor in den eingeschalteten Zustand zurück.
Screen Saver ()	Off (Aus) / Slow () / Fast (Schnell)	Wird über einen bestimmten Zeitraum ein statisches Bild erkannt, dimmt die Screen Saver ()-Funktion den Bildschirm, um das Panel vor Einbrennen zu schützen. Bei Erkennung eines bewegten Bildes stellt der Monitor die Luminance (Leuchtkraft) auf den vorherigen Betriebszustand wieder her. Die Standardeinstellung ist Slow () und kann auf Fast (Schnell) geändert werden, um den Screen Saver () früher zu aktivieren. Es wird dringend empfohlen, den Screen Saver () stets auf Slow () oder Fast (Schnell) einzustellen, um den Bildschirm zu schützen. Zudem wird empfohlen, auch das angeschlossene Gerät so zu konfigurieren, dass ein Bildschirmschoner verwendet wird.

Logos Protection (Logo-Schutz)	Off (Aus)/1/2	Werden mehrere statische Logos auf dem Bildschirm erkannt, wird empfohlen, Logos Protection (Logo-Schutz) zu aktivieren. Diese Funktion dimmt den Bildschirm, um das Panel an den erkannten Logo-Positionen vor Einbrennen zu schützen.
Boundary Dimmer (Grenzdimmer)	Off (Aus)/1/2/3	Bei speziellen Aspect Ratio (Seitenverh.) mit schwarzen Bereichen im Bildschirmrahmen oder bei geteiltem Bildschirm erkennt die Boundary Dimmer (Grenzdimmer)-Funktion automatisch Bereiche mit großen Unterschieden in den Helligkeitsstufen und dimmt deren Brightness (Helligkeit).
Taskbar Dimmer (Taskleiste-Dimmer)	Off (Aus)/1/2/3	Die Taskbar Dimmer (Taskleiste-Dimmer)-Technologie reduziert die Brightness (Helligkeit) des Taskleistenbereichs auf dem Bildschirm. In anderen Bereichen als der Taskleiste sind keine Änderungen der Brightness (Helligkeit) feststellbar.
ThermalProtection (Thermoschutz)	Off (Aus) / On (Ein)	Wenn die Temperatur des Monitors 60 Grad Celsius überschreitet, reduziert die ThermalProtection (Thermoschutz)-Funktion automatisch die Brightness (Helligkeit) des Bildschirms, um eine ordnungsgemäße Wärmeableitung zu gewährleisten. Es wird empfohlen, diese Funktion für den Monitor zu aktivieren.

Settings (Einstellungen)



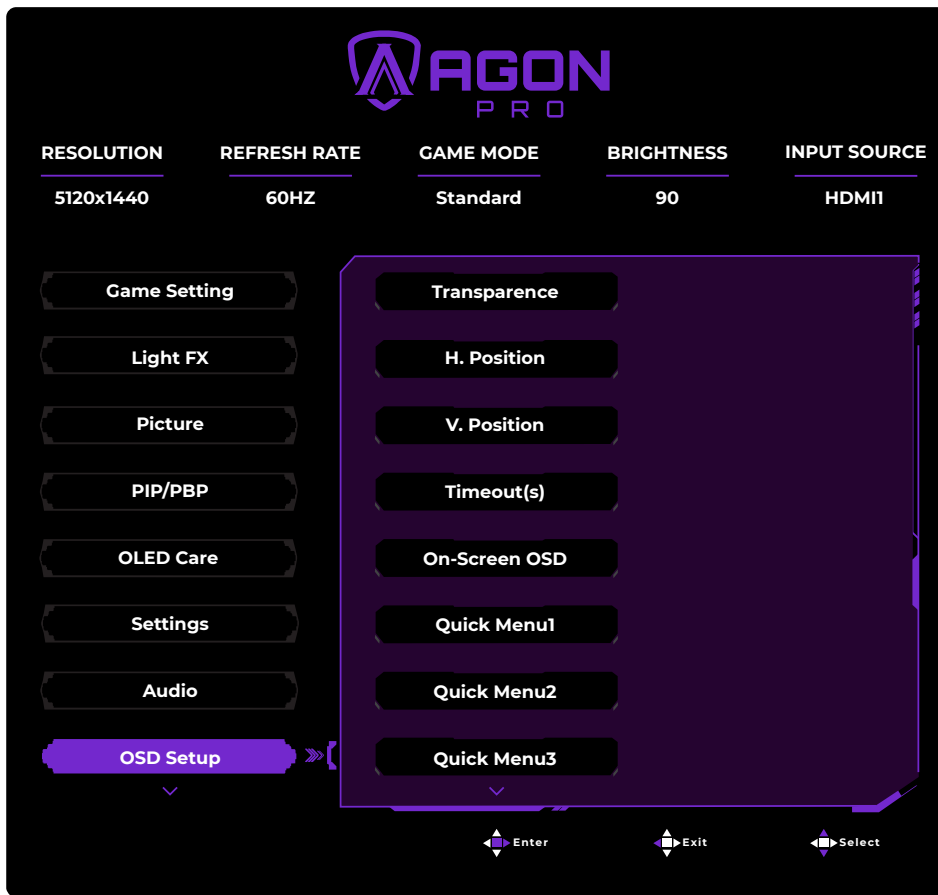
Language (Sprache)		Select (Wählen) Sie die Language (Sprache) des OSD-Menüs.
Input Select (Eingangswahl)	Auto (Auto.)/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C1	Input (Eingang)-Signalquelle Select (Wählen).
USB Selection (USB Auswahl)	Auto (Auto.)/USB C1/USB up (USB aufwärts)	USB up (USB aufwärts)-Datenpfad Select (Wählen).
USB-C	High Data Speed (H. DatGesch.)/ High Resolution (Hohe Auflös.)	USB-Port so einstellen, dass die Datenübertragung oder die Auflösung priorisiert wird. HINWEIS: Standardmäßig ist bei der Einstellung „High Data Speed (H. DatGesch.)“ die Datenübertragungsrate priorisiert. Der USB-A-Port überträgt mit USB 3.2 Gen1-Geschwindigkeit und der USB-C1-Port unterstützt eine maximale Resolution (Auflös.) von 5120x1440@240Hz mit 1,07 Milliarden Farben (YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0 Format ()). Bei der Einstellung „High Resolution (Hohe Auflös.)“ überträgt der USB-A-Port mit USB 2.0-Geschwindigkeit und der USB-C1-Port unterstützt eine maximale Resolution (Auflös.) von 5120x1440@240Hz mit 1,07 Milliarden Farben (RGB- oder YCbCr 4:4:4-Format ()).
BreakReminder(Pause-Erinnerung)	Off (Aus)/On (Ein)	Wenn diese Funktion aktiviert ist, löst das System eine Pausenerinnerung aus, wenn der User (Anwender) länger als 1 Stunde ununterbrochen arbeitet.
Off Timer (Abschalttimer) (Std.)	0–24 Std.	Select (Wählen) Sie die DC-Abschaltzeit.
DDC/CI	No (Nein) / Yes (Ja)	DDC/CI-Unterstützung On (Ein)/Off (Aus)schalten.
Reset (Zurücksetz.)	No (Nein) / Yes (Ja)	Menu (MENÜ) auf Werkseinstellungen zurücksetzen.

Audio



Volume (Lautstärke)	0-100	Volume (Lautstärke) der Lautsprecher oder Kopfhörer anpassen.
Mute (Stumm)	Off (Aus) / On (Ein)	Mute (Stumm) On (Ein)/Off (Aus)
DTS Virtual:X	Off (Aus)/FPS/RTS/ Racing (Rennen)/ Rock/Classical (Klassik)/Live/ Theater	Adjust (Anpassen) des virtuellen 3D-Surround-Sound-Modus DTS Virtual:X. HINWEIS: Die Switching (Schaltung) der Klangmodi dauert ca. 2 Sekunden.
Lautstärkeregelung	On (Ein) / Off (Aus)	Nach dem Einschalten wird die Ausgangslautstärke der Lautsprecher automatisch ausgeglichen.
200Hz	-6,0–6,0	Niederfrequenter Basis-Audio, auch die Audio-Grundfrequenz des Akkords im Ton.
500Hz	-6,0–6,0	Dient hauptsächlich der Wiedergabe von Gesangsstimmen (z. B. Singen, Reading (Lesen)); verstärkt die Fülle und Kraft der Stimme.
2.5KHz	-6,0–6,0	Diese Frequenz besitzt eine Strong (Stark) Durchdringungskraft und kann optimiert werden, um die Brightness (Helligkeit) und Klarheit des Tons zu verbessern.
7KHz	-6,0–6,0	Gesangsstimmen klarer darstellen.
10KHz	-6,0–6,0	Der hohe Frequenzbereich von Musik ist besonders empfindlich gegenüber der Hochtongwiedergabe.

OSD Setup (OSD-Einstell.)



Transparence (Transpar.)	0-100	Transpar. des OSD anpassen.
H. Position (H-Position)	0-100	H-Position des OSD anpassen.
V. Position (V-Position)	0-100	V-Position des OSD anpassen.
Timeout(s)	5-120	OSD-Auszeit anpassen.
On-Screen OSD	Off (Aus) / On (Ein)	Maussteuerung ein-/ausschalten. HINWEIS: Nur der gelbe USB-Anschluss unterstützt die Maussteuerung.
Quick Menu1 (Schnellmenü1)	Gaming Mode (Spielmodus)/ Shadow Control (Sch.-Strg.)/ Game Color (Spielfarbe)/ Brightness (Helligkeit)/ Contrast (Kontrast)/ Sharpness (Schärfe)/ Volume (Lautstärke)	Funktionen für Schnellmenü1, 2, 3, 4 festlegen.
Quick Menu2 (Schnellmenü2)		
Quick Menu3 (Schnellmenü3)		
Quick Menu4 (Schnellmenü4)		
User1 (Benutzer1)	Spielmodus/ Sch.-Strg./ Ger.Eing.-Verz./ Adaptive-Sync/ Zielpunkt/ Zielfernrohr/ Eingangswahl/ Lautstärke/ Seitenverhöl./ Pixel Refresh/ Light FX/ Game Color (Spielfarbe)/ Dark Boost (Dunkelverstärk.)/ Sharpness (Schärfe)/ Color Temp. (Farbtemp.)/ Color Space (Farbraum)/ On-Screen OSD	Funktionen für User1 und 2 festlegen.
User2 (Benutzer2)		
Firmware Upgrade ()	No (Nein)/ Yes (Ja)	Firmware Upgrade () ein-/ausschalten.

Information (Info.)

AGON
PRO

RESOLUTION

5120x1440

REFRESH RATE

60HZ

GAME MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

HDMI1

Information

Model Name

AGP497UCZD

Resolution

5120x1440/60Hz

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxx

Time after Pixel Refresh

XX

Pixel Refresh Counts

X

Enter

Exit

Select

LED-Anzeige

Status	LED Color (LED-Farbe)
Full (Voll)-Leistungsmodus	Weiß
Active-off-Modus	Orange
Pixel Refresh wird durchgeführt	Flashing (Blinkend) Weiß (1 Sekunde On (Ein) / 1 Sekunde Off (Aus))
Panel-Aktualisierung wird durchgeführt	Weißer Anzeigeblinker (abwechselnd 3 Sekunden On (Ein) und 3 Sekunden Off (Aus))
Fehlfunktion des OLED-Panels	Flashing (Blinkend) Orange (1 Sekunde On (Ein) / 1 Sekunde Off (Aus))
Abschaltmodus	Die Anzeige leuchtet nicht.

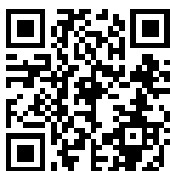
Fehlerbehebung

Probleme	Mögliche Lösungen
Die Netzanzeige leuchtet nicht.	• Prüfen, ob das Gerät eingeschaltet ist. • Prüfen, ob das Netzkabel angeschlossen ist.
Die Betriebsanzeige leuchtet, jedoch wird kein Bild angezeigt.	• Prüfen Sie, ob der Computer eingeschaltet ist. • Prüfen Sie, ob die Grafikkarte des Computers ordnungsgemäß eingesteckt ist. • Prüfen Sie, ob das Signalkabel des Monitors korrekt mit dem Computer verbunden ist. • Überprüfen Sie den Stecker des Signalkabels am Monitor und stellen Sie sicher, dass keine Kontaktstifte verbogen sind. • Überprüfen Sie die Funktion der Feststelltaste auf der Computertastatur, um festzustellen, ob der Computer betriebsbereit ist.
Es wird kein Bild angezeigt, die Betriebsanzeige blinkt jedoch orange.	• Das OLED-Panel ist fehlerhaft und funktioniert nicht ordnungsgemäß. Wenden Sie sich bitte an den AOC-Kundendienst.
Plug-and-Play wurde nicht erkannt.	• Prüfen Sie, ob Plug-and-Play unterstützt wird. • Prüfen Sie, ob der Adapter Plug-and-Play unterstützt.
Bild ist zu dunkel.	• Adjust (Anpassen) der Leuchtkraft und des Contrast (Kontrast)-Verhältnisses.
Das Bild flackert oder zeigt Wellenstörungen.	• Elektrische Geräte in der unmittelbaren Umgebung können elektronische Störungen verursachen.
Auf dem Bildschirm wird „Signalkabel nicht verfügbar“ oder „No Signal (Kein Signal)“ angezeigt.	• Prüfen Sie, ob das Signalkabel korrekt angeschlossen ist. • Prüfen Sie, ob die Kontakte des Signalsteckers beschädigt sind. • Die Funktion 32 kann im Anzeigemenü aktiviert und ausgeführt werden, um entstandene Bildretention zu beseitigen. Durch mehrmaliges Ausführen dieser Funktion kann ein optimales Anzeigergebnis erzielt werden. Weitere Hinweise zur Bildschirmwartung entnehmen Sie bitte den User (Anwender)-Hinweisen auf der offiziellen Website.
Auf dem Bildschirm wird „Ungültiger Input (Eingang)“ angezeigt.	• Prüfen Sie, ob Ihr Computer auf einen ungeeigneten Anzeigemodus eingestellt ist. • Stellen Sie Ihren Computer bitte auf den in der ausführlichen User (Anwender)-Anleitung angegebenen Anzeigemodus ein.
Bildretention.	• Aufgrund der Eigenschaften des OLED-Panels kann die Funktion 32 im Anzeigemenü aktiviert und ausgeführt werden, um entstandene Bildretention zu beseitigen. Es wird empfohlen, diese Funktion mehrmals auszuführen, um ein optimales Anzeigergebnis zu erzielen. Weitere Hinweise zur Bildschirmwartung entnehmen Sie bitte den User (Anwender)-Hinweisen auf der offiziellen Website.
Vorschriften & Service	• Bitte beachten Sie die Informationen zu Vorschriften & Service unter www.aoc.com (suchen Sie dort nach Ihrem in Ihrem Land erworbenen Modell und finden Sie die Informationen zu Vorschriften & Service auf der Support-Seite).

Technische Daten

Allgemeine technische Daten

Panel	Model Name (Modellname)	AGP497UCZD	
	Ansteuerungssystem	OLED	
	Sichtbare Bilddiagonale	124,4 cm	
	Pixelabstand	0,233 mm (H) x 0,233 mm (V)	
	Darstellbare Farben	1,07 Mrd. ^[1]	
Others (Sonstige)	Horizontaler Scanbereich	30k~390kHz	
	Horizontale Scan-Size (Grö.) (Maximum)	1196,7mm	
	Vertikaler Scanbereich	48~240Hz	
	Vertikale Scan-Size (Grö.) (Maximum)	339,2mm	
	Optimale voreingestellte Resolution (Auflös.)	5120x1440@60Hz	
	Maximale Resolution (Auflös.)	5120x1440@240Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/C1	
	Stromversorgung	100~240 V~ 50/60 Hz 3,5 A	
	Leistungsaufnahme	Typisch (Standardwerte für Brightness und Contrast)	157W
		Max. (Brightness = 100, Contrast = 100)	≤350W
		Standby-Modus	≤ 0,5 W
	Wärmeabgabe	Normal Operation	535,84 BTU/h (typ.)
		Ruhezustand (Standby-Modus)	<1,71 BTU/h
		Off (Aus)-Modus	<1,02 BTU/h
		Off (Aus)-Modus (Netzschalter)	0 BTU/h
USB C1	USB C1	Beidseitig anschließbarer Stecker	
	Ultra-Highspeed	Daten- und Videoübertragung	
	DisplayPort	Integrierter DisplayPort Alt Mode	
	Stromversorgung	USB PD Version 3.0	
	Stromversorgung	Maximal bis zu 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	Beidseitig anschließbarer Stecker	
	Ultra-Highspeed	Datenübertragung	
	DisplayPort	Integrierter DisplayPort Alt Mode	
	Stromversorgung	Maximal bis zu 15 W (5 V/3 A)	
Physische Eigenschaften	Anschluss Type (Typ)	HDMIx2 DisplayPort, USB C1 (Upstream, DisplayPort ALT Mode, bis zu 90 W PD-Stromversorgung) USB C2 (Downstream, 15 W Stromversorgung) USB A x3 (gelber Anschluss für Fast (Schnell)-Ladefunktion) USB up (USB aufwärts) Kopfhörerausgang	
	Signalkabel Type (Typ)	Abnehmbar	
Umweltbedingungen	Temperatur	Betrieb	0°C~40°C
		Außer Betrieb	-25°C~55°C
	Luftfeuchtigkeit	Betrieb	10 % ~ 85 % (nicht kondensierend)
		Außer Betrieb	5 % ~ 93 % (nicht kondensierend)
	Höhe über dem Meeresspiegel	Betrieb	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Außer Betrieb	0m~12192m (0ft~40000ft)



HINWEIS:

[1] Die maximale Anzahl der von diesem Produkt unterstützten Displayfarben beträgt 1,07 Milliarden. Die Einstellungsbedingungen lauten wie folgt (aufgrund von Ausgangsbeschränkungen einiger Grafikkarten können Abweichungen auftreten):

Input (Eingang) signal Version Ausgabefarbe Format Status Ausgang Resolution (Auflös.) Farbtiefe	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
Niedrigere Auflösung (Auflös.) 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Niedrigere Auflösung (Auflös.) 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

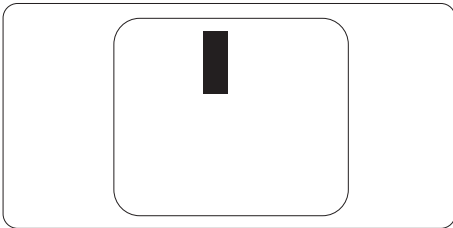
[2] Der multifunktionale USB-C1-Anschluss kann bis zu 90 W bereitstellen. Je nach Nutzungsszenario, Umgebung oder bei Anschluss unterschiedlicher Laptop-Modelle kann die Ausgangsleistung variieren. Maßgeblich sind die tatsächlichen Betriebsbedingungen.

AOC-Richtlinie für Pixelfehler in Monitorpanels

AOC ist bestrebt, Produkte höchster Qualität zu liefern. Wir setzen einige der fortschrittlichsten Fertigungsprozesse der Branche ein und unterliegen strengen Qualitätskontrollen. Dennoch lassen sich Pixel- oder Subpixelfehler auf den in den Monitoren verbauten Panels gelegentlich nicht vermeiden.

Kein Hersteller kann garantieren, dass sämtliche Panels vollständig frei von Pixelfehlern sind. AOC gewährleistet jedoch, dass jeder Monitor mit einer unzulässigen Anzahl an Fehlern im Rahmen der Garantie repariert oder ausgetauscht wird. Dieser HINWEIS erläutert die verschiedenen Arten von Pixelfehlern und definiert die zulässigen Grenzwerte für jeden Type. Damit ein Anspruch auf Reparatur oder Austausch im Rahmen der Garantie besteht, muss die Anzahl der Pixelfehler auf dem Monitorpanel diese zulässigen Grenzwerte überschreiten. Beispielsweise dürfen maximal 0,0004 % der Subpixel eines Monitors defekt sein.

Darüber hinaus legt AOC für bestimmte Typen oder Kombinationen von Pixeldefekten, die auffälliger sind als andere, noch höhere Qualitätsstandards fest. Diese Richtlinie gilt weltweit.



Pixel und Subpixel

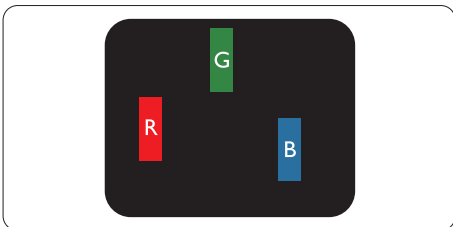
Ein Pixel oder Bildelement besteht aus drei Subpixeln in den Grundfarben Red (Rot), Green (Grün) und Blue (Blau). Viele Pixel bilden zusammen ein Picture (Bild). Wenn alle Subpixel eines Pixels leuchten, erscheinen die drei farbigen Subpixel zusammen als ein einzelnes weißes Pixel. Wenn alle dunkel sind, erscheinen die drei farbigen Subpixel zusammen als ein einzelnes schwarzes Pixel. Andere Kombinationen leuchtender und dunkler Subpixel erscheinen als einzelne Pixel anderer Farben.

Typen von Pixeldefekten

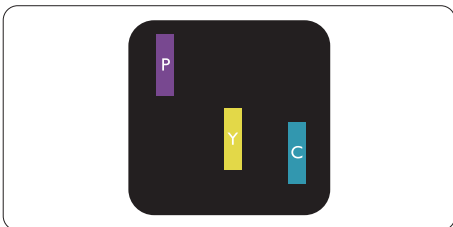
Pixel- und Subpixeldefekte zeigen sich auf dem Bildschirm auf unterschiedliche Weise. Es gibt zwei Kategorien von Pixeldefekten sowie innerhalb jeder Kategorie mehrere Typen von Subpixeldefekten.

Leuchtpunktdefekte

Leuchtpunktdefekte äußern sich als Pixel oder Subpixel, die dauerhaft leuchten bzw. 'On (Ein)' sind. Ein Leuchtpunkt ist somit ein Subpixel, das auf dem Bildschirm hervorsticht, wenn der Monitor ein dunkles Pattern (Muster) darstellt. Folgende Typen von Leuchtpunktdefekten werden unterschieden.

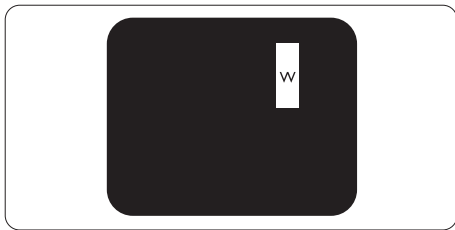


Ein leuchtendes Red (Rot), Green (Grün) oder Blue (Blau) Subpixel.



Zwei benachbarte leuchtende Subpixel:

- Red (Rot) + Blue (Blau) = Violett
- Red (Rot) + Green (Grün) = Gelb
- Green (Grün) + Blue (Blau) = Cyan (Light (leicht) Blau)



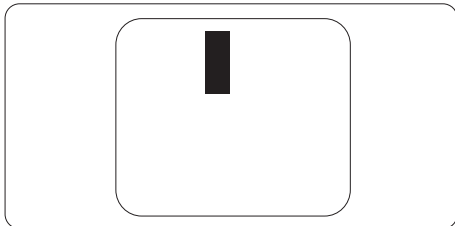
Drei benachbarte leuchtende Subpixel (ein weißes Pixel).

HINWEIS

Ein roter oder blauer Leuchtpunkt muss mehr als 50 Prozent heller sein als benachbarte Punkte, während ein grüner Leuchtpunkt 30 Prozent heller ist als benachbarte Punkte.

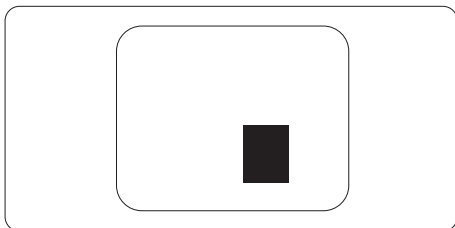
Schwarzpunkt-Defekte

Schwarzpunkt-Defekte äußern sich als Pixel oder Subpixel, die stets dunkel oder ‚Off (Aus)‘ sind. Ein dunkler Punkt ist ein Subpixel, das auf dem Bildschirm auffällt, wenn der Monitor ein Light (leicht) Pattern (Muster) anzeigt. Dies sind die verschiedenen Type (Typ) von Schwarzpunkt-Defekten.



Nähe von Pixeldefekten

Da Pixel- und Subpixel-Defekte desselben Type (Typ), die Near (Nah) beieinander liegen, stärker auffallen können, legt AOC auch Toleranzen für die Nähe von Pixeldefekten fest.



Toleranzen für Pixeldefekte

Um während der Garantiezeit aufgrund von Pixeldefekten Anspruch auf Reparatur oder Austausch zu haben, muss ein Monitorpanel in einem AOC-Monitor Pixel- oder Subpixel-Defekte aufweisen, die die im Web-Handbuch aufgeführten Toleranzen überschreiten.

HELLPUNKTFEHLER	ZULÄSSIGER Level
1 leuchtendes Subpixel	0
2 benachbarte leuchtende Subpixel	0
3 benachbarte leuchtende Subpixel (ein weißes Pixel)	0
Abstand zwischen zwei Hellpunktfehlern*	k. A.
Gesamtzahl der Hellpunktfehler aller Type (Typ)	0
DUNKELPUNKTFEHLER	ZULÄSSIGER Level
1 dunkles Subpixel	5 oder weniger
2 benachbarte dunkle Subpixel	2 oder weniger
3 benachbarte dunkle Subpixel	1 oder weniger
Abstand zwischen zwei Dunkelpunktfehlern*	≥5mm
Gesamtzahl der Dunkelpunktfehler aller Type (Typ)	5 oder weniger
GESAMTE PIXELFEHLER	ZULÄSSIGER Level
Gesamtzahl der hellen oder schwarzen Pixelfehler aller Type (Typ)	5 oder weniger

HINWEIS

*: 1 oder 2 benachbarte Subpixel-Defekte = 1 Pixelfehler.

Voreingestellte Anzeigemodi

PC Resolution (Auflös.)

Image Ratio (Seitenverhältnis) Schnittstelle Resolution (Auflös.)	Voll 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full(Square) (Voll(Rechteckig)) 1:1(Square) (1:1(Rechteckig)) Aspect (Seitenverh.)		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	✓	✓						

Video Resolution

Image Ratio (Seitenverh.) Schnittstelle Status Resolution (Auflös.)	Voll 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full(Square) (Voll(Rechteckig)) 1:1(Square) (1:1(Rechteckig)) Aspect (Seitenverh.)		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	✓		✓		✓		✓	

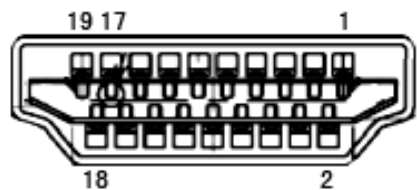
„Spieleinst.“

3. Um sicherzustellen, dass die oben genannten Resolutionen ordnungsgemäß funktionieren, überprüfen Sie zunächst die Kompatibilität Ihrer Grafikkarte. Einige Optionen können aufgrund unterschiedlicher Grafikkartendesigns ausgeblendet sein; die tatsächliche Unterstützung hängt daher von Ihrer Hardware ab.

4. Gemäß VESA-Standards kann es bei verschiedenen Betriebssystemen und Grafikkarten zu geringfügigen Abweichungen (+/-1 Hz) bei der Berechnung der Refresh Rate (Bildwiederholrate) kommen. Bitte beachten Sie die tatsächliche Refresh Rate.

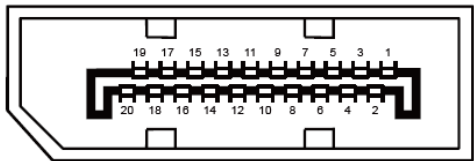
5. Die DisplayPort2-Schnittstelle unterstützt eine maximale UHBR20-Bandbreite von 80 Gbit/s und die HDMI2-Schnittstelle eine maximale FRL6-Bandbreite von 48 Gbit/s.

Pinbelegung



19-poliges Signalkabel für Farbdisplay

Pin No (Nein).	Signalname	Pin No (Nein).	Signalname	Pin No (Nein).	Signalname
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	DDC/CEC-Masse
2.	TMDS Data 2-Abschirmung	10.	TMDS Clock (Takt) +	18.	+5 V Versorgungsspannung
3.	TMDS Data 2-	11.	TMDS Clock (Takt)-Abschirmung	19.	Hot-Plug-Erkennung
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS Clock (Takt) -		
5.	TMDS Data 1-Abschirmung	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Reserviert (am Gerät nicht beschaltet)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	TMDS Data 0 Shield	16.	SDA		



20-poliges Farbbildsignalkabel

Pin No (Nein).	Signalname	Pin No (Nein).	Signalname
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Hot-Plug-Erkennung
9	ML_Lane 1 (p)	19	DisplayPort_PWR zurückgeben
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

Plug and Play

Plug & Play DDC2B-Funktion

Dieser Monitor ist gemäß dem VESA DDC STANDARD mit VESA DDC2B-Funktionen ausgestattet. Dies ermöglicht dem Monitor, dem Hostsystem seine Identität mitzuteilen und, abhängig vom verwendeten DDC-Level, zusätzliche Information (Info.) über seine Anzeigefähigkeiten zu übermitteln.

DDC2B ist ein bidirektionaler Datenkanal auf Basis des I2C-Protokolls. Der Host kann EDID-Information (Info.) über den DDC2B-Kanal anfordern.

