



OLED モニター User
(ユーザー設定) マニュアル
AGP497UCZD

OLED 製品の特性上、画像残像の発生リスクを低減するため、取扱説明書の要件に従って画面のメンテナンスを行うことを推奨します。

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

安全について	1
各国の規格	1
電源	2
設置	3
お手入れ	4
その他	5
セットアップ	6
梱包内容物	6
スタンドおよびベースの取り付け	7
表示角度の Adjust (調整)	8
モニターの接続	9
壁掛け設置	10
Adaptive-Sync 機能	11
HDR	12
KVM 機能	13
On-Screen OSD	14
Adjust 中	16
ホットキー	16
OSD Menu (メニュー) の Adjust (調整)	18
Quick Menu (Q メニュー)	18
ボタン操作ガイド	18
OSD Menu	19
Game Setting (ゲーム設定)	19
Light FX	21
Picture (写真)	22
PIP/PBP	25
OLED ケア	26
Settings (設定)	28
Audio (オーディオ)	29
OSD Setup (OSD 設定)	30
LED 表示ランプ	32
トラブルシューティング	33
仕様	34
一般仕様	34
AOC モニターパネル画素欠陥ポリシー	36
PC Resolution (解像度)	38
映像 Resolution (解像度)	39
ピン割り当て	40
プラグアンドプレイ	41

安全について

各国の規格

以下の項では、本資料で使用されている各国の規格について説明します。

メモ、注意、および警告

本ガイド全体を通じて、Text のブロックにアイコンが付随し、太字 Type またはイタリック Type で印刷されている場合があります。これらのブロックはメモ、注意、および警告であり、以下のように使用されます。



メモ：メモは、コンピュータ システムをより有効に活用するための重要な Information を示します。



注意：注意は、ハードウェアの損傷またはデータの損失の可能性を示し、その問題を回避する方法を説明します。



警告：警告は、人身傷害の可能性を示し、その問題を回避する方法を説明します。

一部の警告は別の Format で表示され、アイコンが付随しない場合があります。そのような場合、警告の具体的な表示形式は規制当局によって義務付けられています。

電源

 モニターは、ラベルに表示されている Type の Source からのみ動作させてください。ご家庭に供給されている電源の Type が不明な場合は、販売店または地元の電力会社にご相談ください。

 本モニターには、3 極接地型プラグ（第 3 ピンが接地用ピンのプラグ）が装備されています。
このプラグは、安全機能として接地型電源コンセントにのみ接続できるようになっています。お使いのコンセントが 3 線式プラグに対応していない場合は、電気工事業者に適切なコンセントを設置してもらうか、アダプターを使用して機器を安全に接地してください。接地型プラグの安全上の目的を無効にしないでください。

 雷雨時や長期間使用しない場合は、本機のプラグを抜いてください。これにより、電源サージによるモニターの損傷を防ぐことができます。

 タップや延長コードに過負荷をかけないでください。過負荷は火災や感電の原因となります。

 正常な動作を確保するため、100-240V AC、Min. 5A と表記された適切な構成のコンセントを備えた UL 認定コンピューターでのみ本モニターを使用してください。

 壁面コンセントは機器の Near（近い）位置に設置し、容易にアクセスできる必要があります。

設置

! 不安定なカート、スタンド、三脚、ブラケット、またはテーブルの上にモニターを置かないでください。モニターが落下すると、人が怪我をしたり、本製品に重大な損傷を与えたりするおそれがあります。メーカーが推奨する、または本製品と一緒に販売されているカート、スタンド、三脚、ブラケット、またはテーブルのみを使用してください。製品の設置時はメーカーの指示に従い、メーカーが推奨する取り付けアクセサリを使用してください。製品とカートの組み合わせは慎重に Move (移動) してください。

! モニター筐体のスロットにいかなる物も差し込まないでください。回路部品が損傷し、火災や感電の原因となるおそれがあります。モニターに液体をこぼさないでください。

! 製品の前面を床に置かないでください。

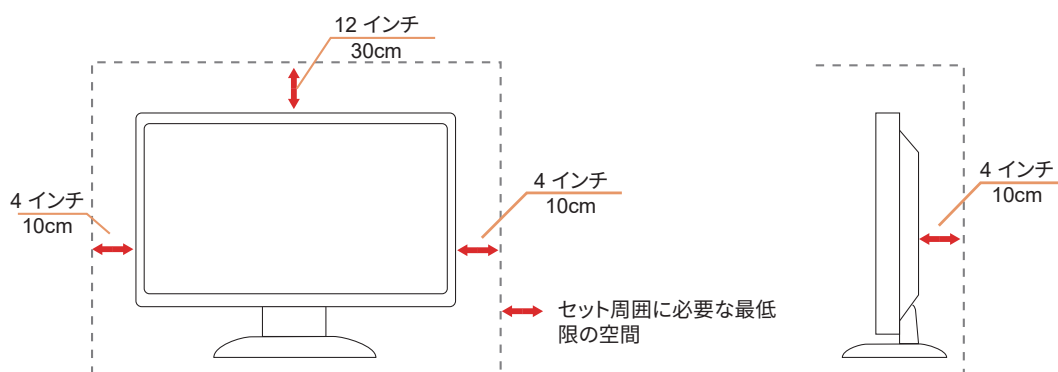
! モニターを壁や棚に取り付ける場合は、メーカーが承認した取り付けキットを使用し、キットの指示に従ってください。

! 下図に示すように、モニターの周囲に十分なスペースを確保してください。スペースが不十分だと通気が妨げられ、過熱により火災やモニターの故障を引き起こすおそれがあります。

! パネルがベゼルから剥離するなどの損傷を防ぐため、モニターを下方向に -5 度以上傾けないでください。下方向への傾斜角が -5 度の上限を超えた場合に生じたモニターの損傷は、保証の対象外となります。

モニターを壁面またはスタンドに設置する際は、以下の推奨通気領域を確保してください：

スタンド使用時の設置



お手入れ

 キャビネットは、水で湿らせた柔らかい布で定期的にお手入れしてください。

 お手入れの際は、柔らかい綿またはマイクロファイバー製の布を使用してください。布は固く絞った状態にし、ケース内部に液体が入らないようにしてください。



 製品のお手入れを行う前は、必ず電源コードをコンセントから抜いてください。

その他

 製品から異臭、異音、煙が発生した場合は、直ちに電源プラグを抜き、サービスセンターへご連絡ください。

 通気口がテーブルやカーテンなどで塞がれていないことを確認してください。

 動作中は、OLED モニターに強い振動や衝撃を与えないでください。

 動作中または輸送中に、モニターを叩いたり落下させたりしないでください。

 電源コードは、安全認証を取得したものを使用してください。ドイツ向けの場合は、H03VV-F、3G、0.75 mm² 以上のものを使用してください。
その他の国については、それぞれに適した Type を使用してください。

 イヤホンおよびヘッドホンからの過度な音圧は、聴力損失を引き起こす恐れがあります。イコライザーを最大に Adjust すると、イヤホンおよびヘッドホンの出力電圧が上昇し、その結果として音圧 Level が高くなります。

 OLED 製品の特性上、本製品を 24 時間以上連続で使用することは推奨されません。本製品には、画像残りの発生を抑えるための複数の技術が採用されています。詳細については、「画面メンテナンス」の説明を参照してください。

セットアップ

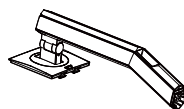
梱包内容物



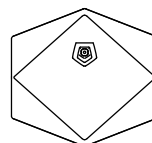
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB C-C Cable



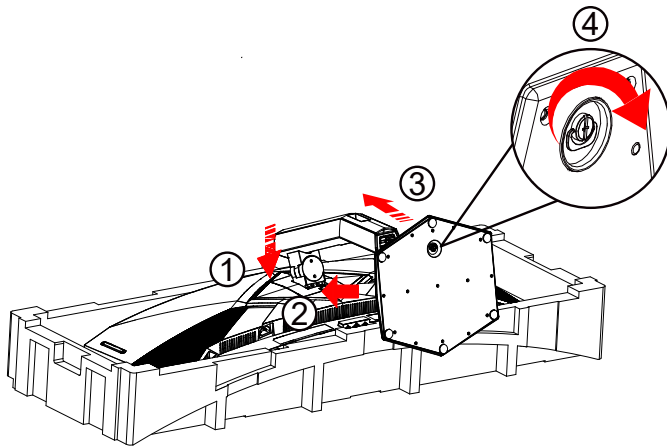
USB Cable

★すべての国および地域に、すべての信号ケーブルが付属するわけではありません。詳細については、お買い上げの販売店または AOC 支社までお問い合わせください。

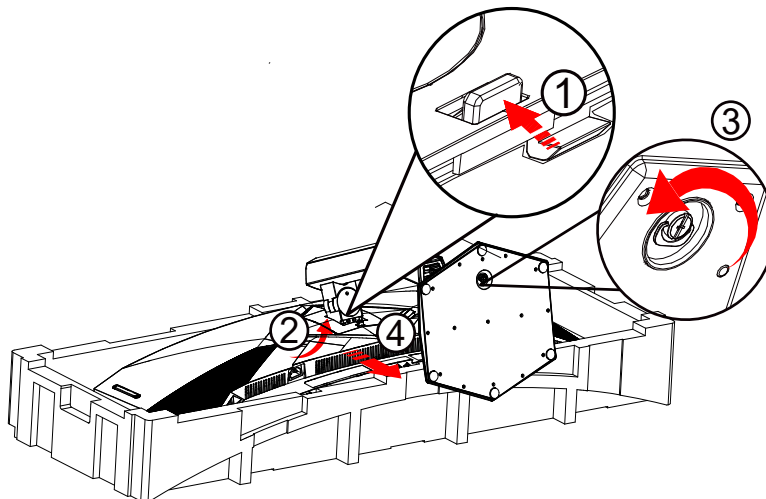
スタンドおよびベースの取り付け

以下の手順に従って、ベースの取り付けまたは取り外しを行ってください。

取り付け：

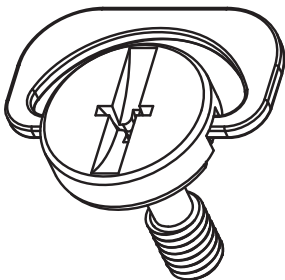


取り外し：



 **注記：** ディスプレイのデザインは図と異なる場合があります。

ベース用ネジの仕様：M6*23 mm（有効ねじ長 5.5 mm）

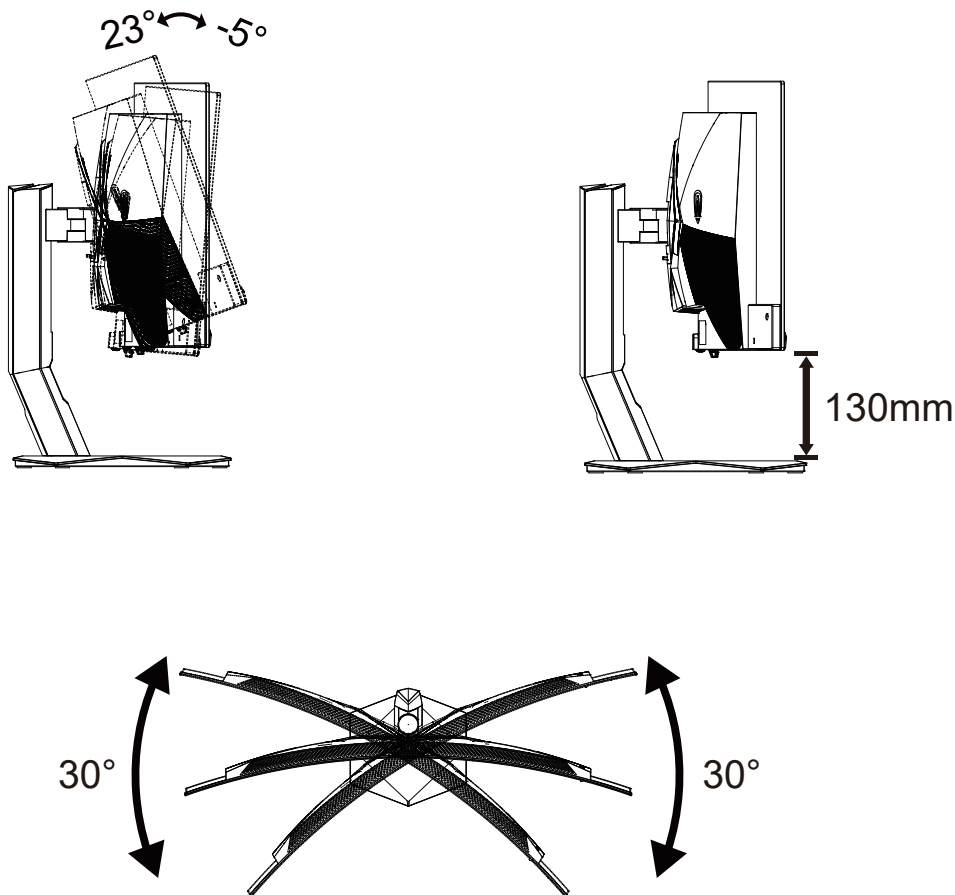


表示角度の Adjust (調整)

最適な視聴体験を得るため、User (ユーザー設定) は画面に自分の顔全体が映ることを確認した上で、好みに合わせてモニターの角度を Adjust (調整) することをお勧めします。

モニターの角度を変更する際は、モニターが転倒しないようにスタンドを支えてください。

モニターは以下のように Adjust (調整) できます：



注記：

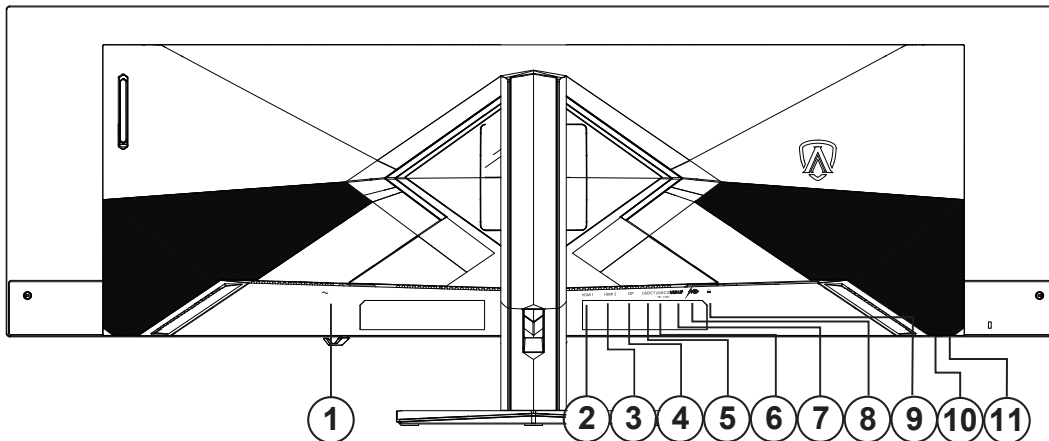
角度を変更する際は、OLED スクリーンに触れないでください。OLED スクリーンに触れると破損の原因となる可能性があります。

⚠ 警告

- パネル剥がれなどの画面破損を防ぐため、モニターを下方方向に -5 度以上傾けないでください。
- モニターの角度を Adjust (調整) する際は、画面を押さないでください。ベゼルのみを持って操作してください。

モニターの接続

モニターおよびコンピューター背面のケーブル接続：



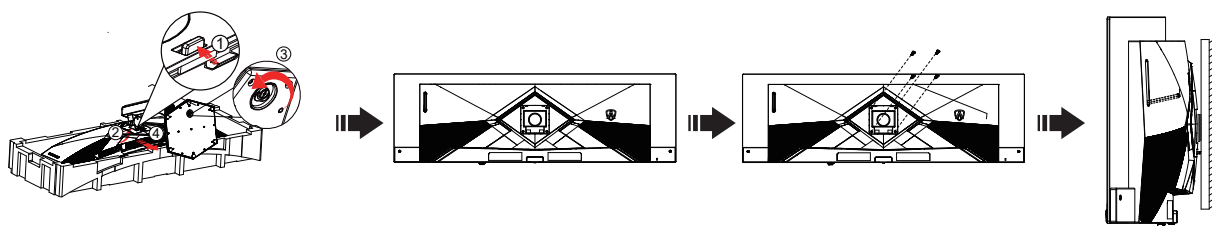
1. 電源
2. HDMI 1
3. HDMI 2
4. DisplayPort
5. USB C1 (アップストリーム、DisplayPort ALT Mode、PD 90W まで)
6. USB C2 (最大 15W 給電)
7. USB upstream
8. USB3.2 Gen1 ダウンストリーム+充電
9. イヤホン
10. USB3.2 Gen1 ダウンストリーム
11. USB3.2 Gen1 ダウンストリーム

PC への接続

1. 電源コードをディスプレイ背面に確実に接続してください。
 2. コンピュータの電源を Off (オフ) にし、電源ケーブルをコンセントから抜いてください。
 3. ディスプレイの信号ケーブルを、コンピュータ背面の映像コネクタに接続してください。
 4. コンピュータおよびディスプレイの電源コードを、Near (近い) コンセントに差し込んでください。
 5. コンピュータおよびディスプレイの電源を On (オン) にしてください。
- モニターに画像が表示されれば設置完了です。表示されない場合は、トラブルシューティングを参照してください。
- 機器保護のため、接続時は必ず PC および OLED モニターの電源を Off (オフ) にしてください。

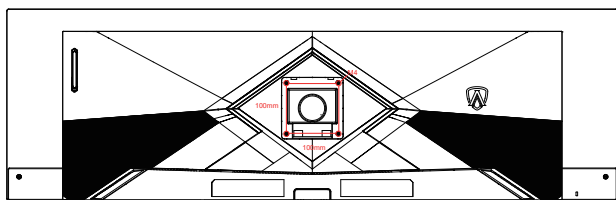
壁掛け設置

別売り壁掛けアームの設置準備

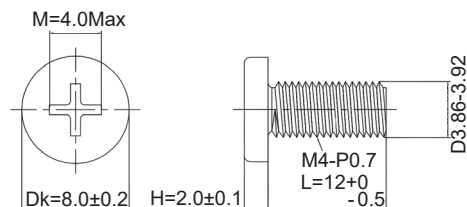


本モニターは、別途購入の壁掛けアームに取り付け可能です。作業前に必ず電源を切ってください。以下の手順に従ってください：

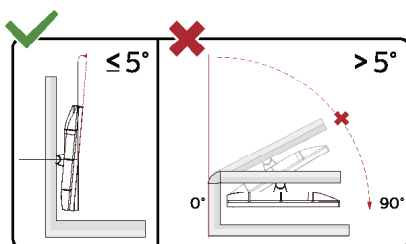
1. スタンドを取り外してください。
2. 壁掛けアームの組み立ては、製造元の指示に従って行ってください。
3. 壁掛けアームをモニター背面に配置し、アームの穴とモニター背面の穴の位置を合わせてください。
4. 4本のネジを穴に挿入し、締め付けてください。
5. ケーブルを再接続してください。壁への取り付け方法については、別売りの壁掛けアームに付属の取扱説明書を参照してください。



壁掛け用ネジの仕様：M4*(12+x)mm (X = 壁掛けブラケットの厚み)



 **注記：**VESA マウント用ネジ穴はすべてのモデルに搭載されているわけではありません。詳細については販売店または AOC 公式窓口にご確認ください。壁掛け設置の際は、必ず製造元にお問い合わせください。



* ディスプレイのデザインは図と異なる場合があります。

 **警告：**

1. パネル剥がれなどの画面破損を防ぐため、モニターを下方向に -5 度以上傾けないでください。
2. モニターの角度を Adjust (調整) する際は、画面を押さないでください。ベゼルのみを持って操作してください。

Adaptive-Sync 機能

1. Adaptive-Sync 機能は DisplayPort/HDMI/USB C で動作します。
2. 対応グラフィックカード：推奨リストは以下のとおりです。www.AMD.com でもご確認ください。

グラフィックスカード

- Radeon™ RX Vega シリーズ
- Radeon™ RX 500 シリーズ
- Radeon™ RX 400 シリーズ
- Radeon™ R9/R7 300 シリーズ（R9 370/X、R7 370/X、R7 265 を除く）
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Radeon™ R9 Nano シリーズ
- Radeon™ R9 Fury シリーズ
- Radeon™ R9/R7 200 シリーズ（R9 270/X、R9 280/X を除く）

プロセッサ

- 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

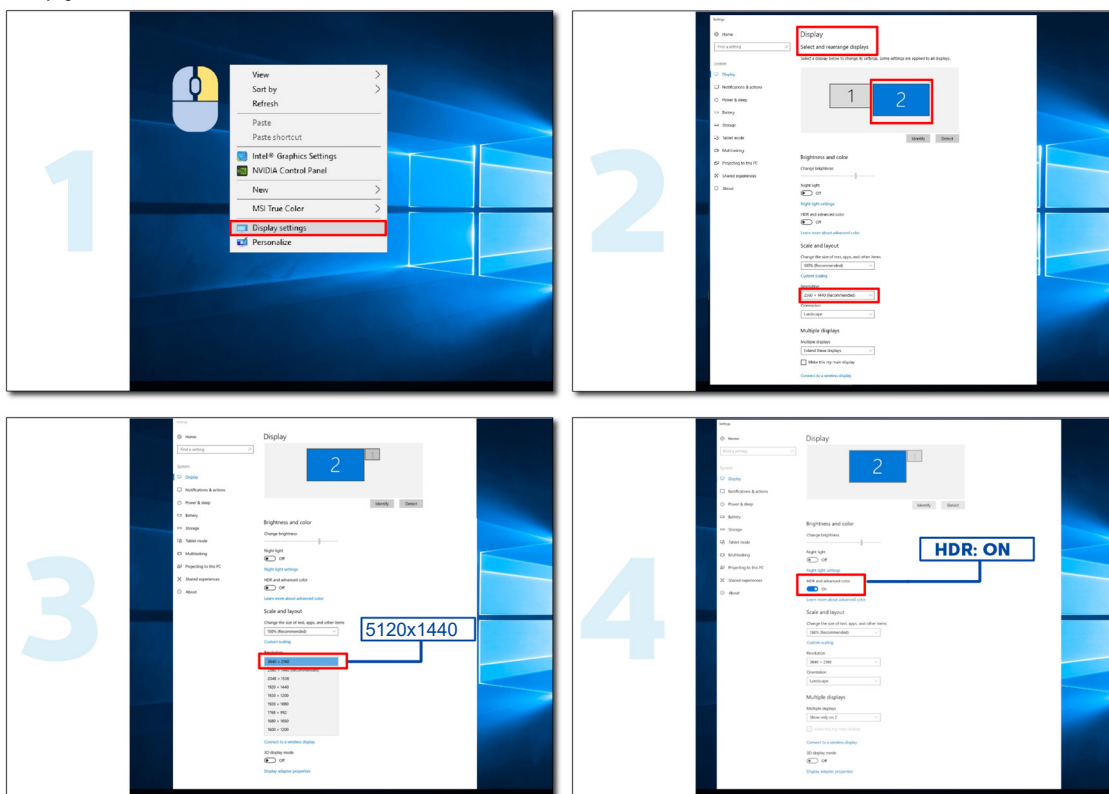
HDR

HDR10 Format の入力信号に対応しています。

プレーヤーおよびコンテンツが対応している場合、ディスプレイは自動的に HDR 機能を有効にする場合があります。ご使用の機器およびコンテンツの互換性に関する Information については、機器メーカーおよびコンテンツプロバイダーにお問い合わせください。自動有効化機能が不要な場合は、HDR 機能を「Off」に Select してください。

注記：

1. V1703 より前の WIN10 Version では、DisplayPort/HDMI インターフェースに特別な設定は必要ありません。
2. WIN10 Version V1703 では、HDMI インターフェースのみ使用可能であり、DisplayPort インターフェースは機能しません。
3. 5120x1440@60Hz は、Blu-ray プレーヤー、Xbox、および PlayStation でのみ推奨されます。
 - a. ディスプレイの Resolution は 5120x1440 に設定されており、HDR は On にプリセットされています。
 - b. アプリケーション起動後、Resolution を 5120x1440 に変更すると（利用可能な場合）、最適な HDR 効果を得られません。



KVM 機能

KVM とは何ですか？

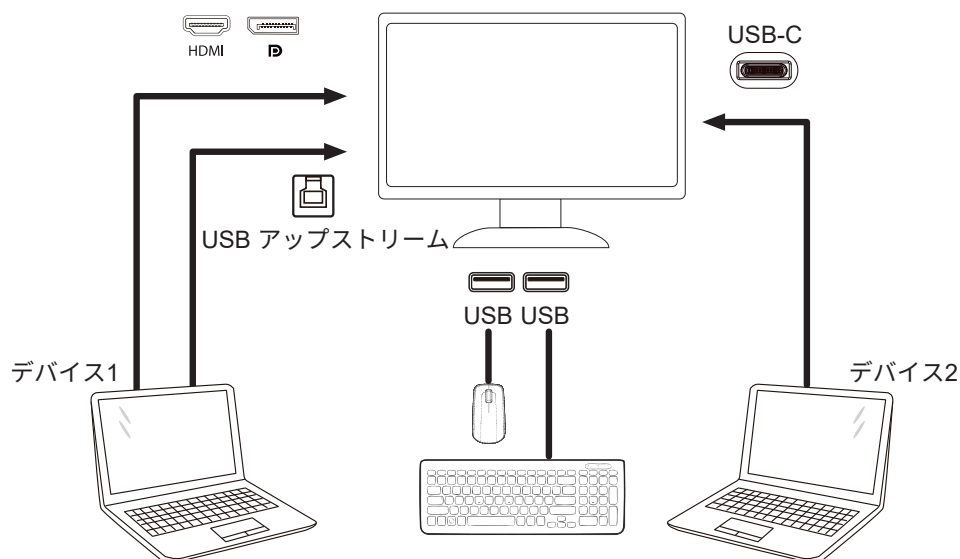
KVM 機能を使用すると、1 台の AOC モニターで 2 台の PC、2 台のノート PC、または 1 台の PC と 1 台のノート PC を表示し、1 組のキーボードとマウスで 2 台のデバイスを制御できます。OSD Menu の「Input Select」で入力信号 Source を選択することで、PC またはノート PC デバイスへの制御を切り替えることができます。

KVM の使用方法

手順 1：デバイス（PC またはノート PC）1 台を USB C1 経由でモニターに接続してください。

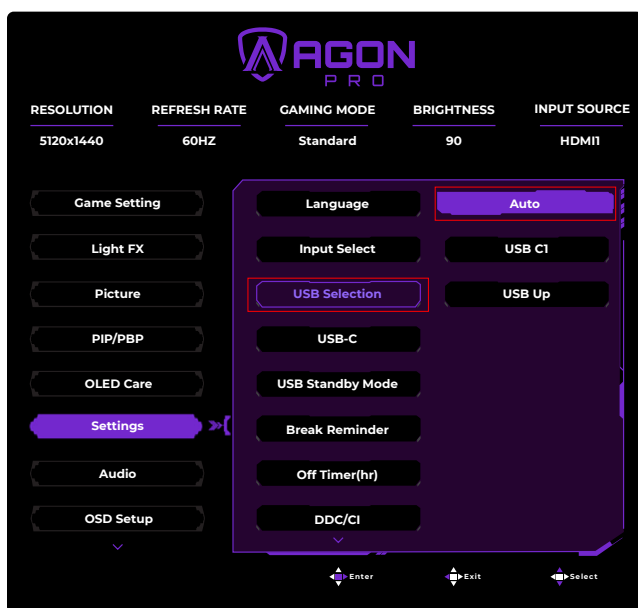
手順 2：もう 1 台のデバイスを HDMI または DisplayPort 経由でモニターに接続してください。その後、当該デバイスを USB up 経由でもモニターに接続してください。

手順 3：周辺機器（キーボードおよびマウス）を USB ポート経由でモニターに接続してください。



注：ディスプレイの外観は図とは異なる場合があります

手順 4：Settings に入り、Settings ページで USB Selection タブの「Auto」、「USB C1」、または「USB UP」を選択してください。



USB Selection (USB 選択)	機能の説明
Auto (自動)	現在画面に表示されている Signal Source に基づき、USB-C または USB up (USB アップストリーム) を Auto (自動) で Select (選択) します。
USB C1	USB-C ケーブルを介して USB アップストリームパスを提供します。
USB up (USB アップ)	USB-C から USB-A ケーブルを介して USB アップストリームパスを提供します。

On-Screen OSD

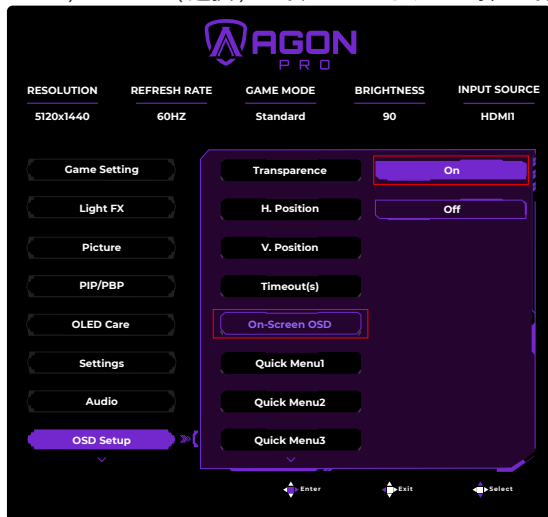
本モニターは On-Screen OSD 機能に対応しています。

On-Screen OSD が有効な場合、マウスを使用してモニターの OSD Menu (メニュー) を操作できます。

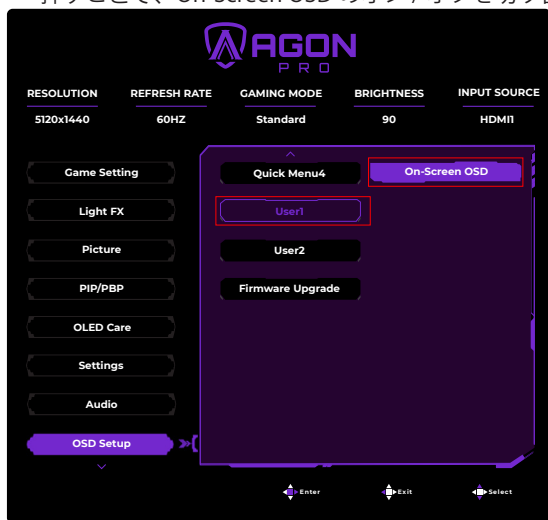
本機能はモニター Settings (設定) を Adjust (調整) する代替手段を提供しますが、一部のマウスとの互換性は保証されません。

セットアップ手順:

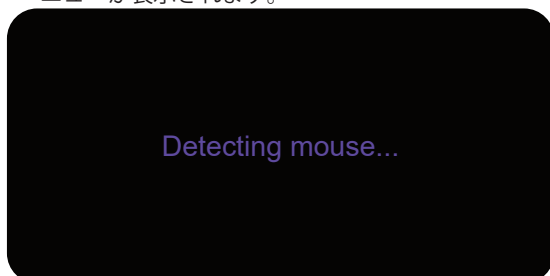
1. マウスをモニターの黄色い USB ポートに接続してください。
注: On-Screen OSD の使用に USB アップストリームケーブルは不要です。ただし、On-Screen OSD が無効な状態でコンピューターまたはラップトップの On-Screen OSD を有効にするには、USB up (USB アップ) ケーブルを接続するか、モニターの USB-C1 ポートとコンピューターの間で USB-C to USB-C ケーブルを使用してください。
2. 以下の方法で On-Screen OSD 機能を有効または無効にできます:
 - OSD Menu (メニュー) にアクセスしてください。OSD Setup (OSD 設定) > On-Screen OSD に移動し、On (オン) または Off (オフ) を Select (選択) して、Select ボタンを押して設定を適用してください。



- OSD Menu (メニュー) が閉じているとき、Up ボタンを約 3 秒間長押しすると、On-Screen OSD の On (オン)/Off (オフ) を切り替えられます。
- User Define キーに「On-Screen OSD」が割り当てられている場合、OSD メニューが閉じている状態で当該キーを繰り返し押すことで、On-Screen OSD のオン/オフを切り替えられます。



- モニターの電源投入時、またはスタンバイモードからの復帰時には、On-Screen OSD は自動的に無効になります。
3. On-Screen OSD を有効にすると、モニターがマウスの接続を検出します。検出には約 3 ~ 20 秒かかり、完了後に以下のメニューが表示されます。



指定された USB ポートにて 20 秒以内にマウスが検出されない場合、On-Screen OSD 機能は自動的にオフになります。

Mouse not connected to
the specified USB port
Mouse control: Off

マウスの検出に成功すると、紫色の枠線を持つカーソルが画面の Center に表示されます。



カーソルスタイル

On-Screen OSD が有効な際は、以下の注意事項をご確認ください。

1. 電源ボタンおよび On-Screen OSD の切替操作のみが有効となり、それ以外のすべてのボタンは無効になります。
2. On-Screen OSD ではモニターの OSD メニューのみを操作でき、ホストコンピュータの操作は行えません。
3. OSD メニューにおいて、水平 Position、垂直 Position、FW アップグレード、および USB Selection はグレースアウト表示となり、設定変更はできません。

操作説明：

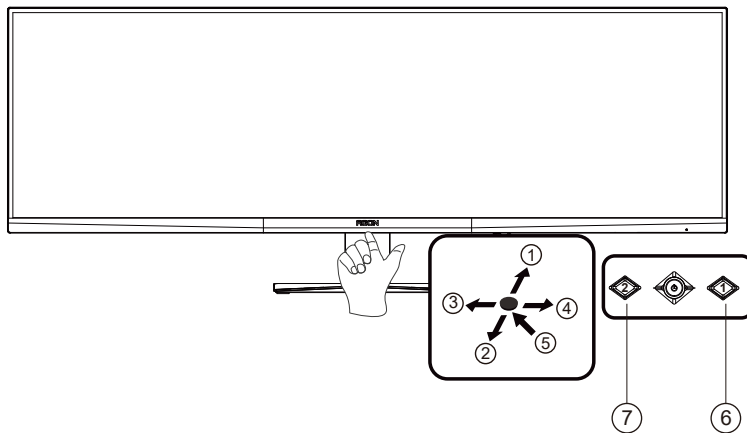
1. On-Screen OSD が有効かつマウスが検出されている状態で、OSD が Off (オフ) のときにマウスの左ボタンをクリックすると、OSD Menu (メニュー) が開きます。マウスホイールを上スクロールすると Input Source (入力ソース) の Quick Menu (Q メニュー) が開き、下スクロールすると Sniper Scope (スナイパースコープ) の Adjust (調整) 用 Quick Menu (Q メニュー) が開きます。
2. マウスポインターまたはスクロールホイールを使用して、Menu (メニュー) のナビゲーション、ページのスクロール、または Adjust (調整) 項目の Select (選択) を行ってください。
注意：メイン Menu (メニュー)、Quick Menu (Q メニュー)、またはその他の Menu (メニュー) が表示されている場合、On-Screen OSD は Menu (メニュー) 領域内でのみ有効となります。
3. 目的の項目がハイライトされたら、マウスの左ボタンをクリックして Adjust (調整) を確定するか、次のサブ Menu (メニュー) Level (レベル) へ進んでください。
4. Menu (メニュー) 領域内で右クリックすると、直前の Menu (メニュー) Level (レベル) へ戻ることができ、これを繰り返すと最終的にメイン Menu (メニュー) が閉じます。

カスタムクロスヘアの操作説明：

1. On-Screen OSD を有効にしてください。
2. OSD Menu (メニュー) が Off (オフ) の状態でマウスホイールを下スクロールし、クロスヘア Adjust (調整) ショートカット Menu (メニュー) を表示してください。
3. マウスホイールをさらにスクロールして、Sniper Scope (スナイパースコープ) の倍率を Adjust (調整) してください。マウスホイールを上 1 回スクロールすると Sniper Scope (スナイパースコープ) の倍率が 1 Level (レベル) 上昇し (2X->3X->4X)、下 1 回スクロールすると 1 Level (レベル) 低下します (4X->3X->2X)。左クリックで Menu (メニュー) の Adjust (調整) を確定してください。
4. 任意の場所を右クリックして、スナイパースコープの開始 Position を設定してください。マウスを右下隅に Move すると、画面にダークグレーの四角形フレームが表示されます。フレームが紫色に変化した場合、有効なスナイパースコープ表示領域であることを示しています。マウスをドラッグしてスナイパースコープウィンドウの Size を Adjust した後、再度右クリックして確定してください。
5. マウスホイールをスクロールして、スナイパースコープの倍率 Level を Adjust してください。

Adjust 中

ホットキー



1	On-Screen OSD/ 上
2	下
3	左
4	右
5	電源 /Menu/Select
6	User1 (スナイパースコープ)
7	User 2 (Input Select)

電源 /Menu/Select

- モニターがOffの状態ではこのボタンを押すと、電源がOnになります。
- モニターがOnの状態ではこのボタンを押すと、OSD Menuの表示または機能Adjustの確定を行います。また、このボタンを約2秒間長押しすると、モニターがOffになります。
- モニターがスタンバイモードの状態ではこのボタンを押すと、電源がOffになります。

On-Screen OSD/ 上 / 下 / 左 / 右

- OSD Menu (メニュー) が閉じている状態で上ボタンを約3秒間長押しすると、マウス制御を有効または無効に切り替えられます。指定されたUSBポートで20秒以内にマウスが検出されない場合、マウス制御は自動的に無効になります。
- OSD Menu (メニュー) が閉じている状態でボタンを短く押すと、ショートカットMenu (メニュー) が開きます。
- OSD Menu (メニュー) が開いている状態では、画面のボタン案内に従って目的の操作を実行してください。
- モニターがスタンバイモードのときにこのボタンを押すと、Input Select (入力選択) Menu (メニュー) が開きます。

User1 (ユーザー 1) (Dual Resolution (デュアル解像度))

- OSD Menu (メニュー) で、このショートカットキーに割り当てる機能をカスタマイズできます: Gaming Mode (ゲーミングモード)、Shadow Control (シャドウコントロール)、Low Input Lag、Adaptive-Sync、Dial Point (ダイヤルポイント)、Sniper Scope (スナイパースコープ)、Input Select (入力選択)、Volume (音量)、Image Ratio (画像比)、Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ)、Light FX、Game Color (ゲーム カラー)、Dark Boost (ダークブースト)、Sharpness (鮮明度)、Color Temp. (色温度)、Color Space (色空間)、On-Screen OSD。
工場出荷時のデフォルト設定は「Sniper Scope (スナイパースコープ)」です。
- OSD Menu (メニュー) がOff (オフ) のときにこのボタンを押すと、「Input Select (入力選択)」Menu (メニュー) が開きます。「左」または「右」キーを押して、ローカルZoom (ズーム) の倍率Level (レベル) を選択してください: 2X、3X、4X。
- モニターがスタンバイモードのとき、このボタンを押すと「Input Select」Menu (メニュー) が開きます。

User 2 (Input Select)

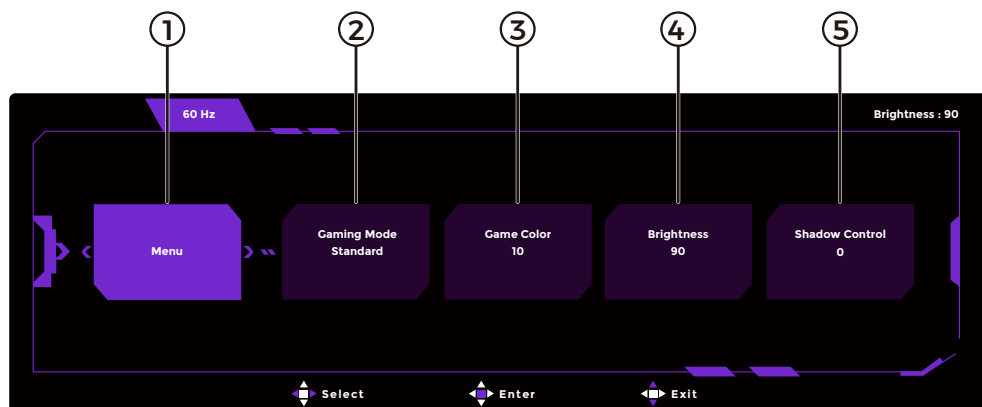
- OSD Menu (メニュー) で、このショートカットキーの機能をカスタマイズできます: Gaming Mode (ゲーミングモード)、Shadow Control (シャドウコントロール)、Low Input Lag、Adaptive-Sync、Dial Point (ダイヤルポイント)、Sniper Scope (スナイパースコープ)、Input Select (入力選択)、Volume (音量)、Image Ratio (画像比)、Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ)、Light FX、Game Color (ゲームカラー)、Dark Boost (ダークブースト)、Sharpness (鮮明度)、Color Temp. (色温度)、Color Space (色空間)、オンスクリーンOSD。工場出荷時のデフォルト設定は「Input Select (入力選択)」です。
- OSD Menu (メニュー) がOff (オフ) のとき、このボタンを押すと「Input Select」Menu (メニュー) が開きます。「上」または「下」ボタンを押してInformation (情報) バーに表示されたInput Source (入力ソース) をSelect (選択) し、「Select」ボタンを押してSelect (選択) したSource (ソース) に切り替えます。
- モニターがスタンバイモードのとき、このボタンを押すと「Input Select」Menu (メニュー) が開きます。

OSD – ロック機能

- OSD Menu (メニュー) がOff (オフ) のとき、「下」ボタンを約10秒間長押しすると、OSD Menu (メニュー) をロックまたはロック解除できます。

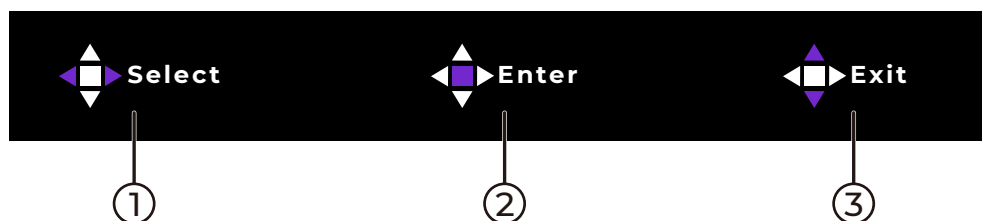
OSD Menu (メニュー) の Adjust (調整)

Quick Menu (Q メニュー)



1	Menu (メニュー)	OSD メインメニューを開きます。
2	Quick Menu1 (Q メニュー 1) Gaming Mode (ゲーミングモード)	User (ユーザー設定) Quick Menu1 (Q メニュー 1)。 デフォルト設定は Gaming Mode (ゲーミングモード) です。
3	Quick Menu2 (Q メニュー 2) Game Color (ゲーム カラー)	ユーザー設定の Q メニュー 2 です。 初期設定はゲーム カラーです。
4	Q メニュー 3 Brightness (明るさ)	User (ユーザー設定) の Quick Menu3 (Q メニュー 3) です。 初期設定は Brightness (明るさ) です。
5	Quick Menu4 (Q メニュー 4) Shadow Control (シャドウコントロール)	User (ユーザー設定) Quick Menu4 (Q メニュー 4) 初期設定は Shadow Control (シャドウコントロール) です

ボタン操作ガイド



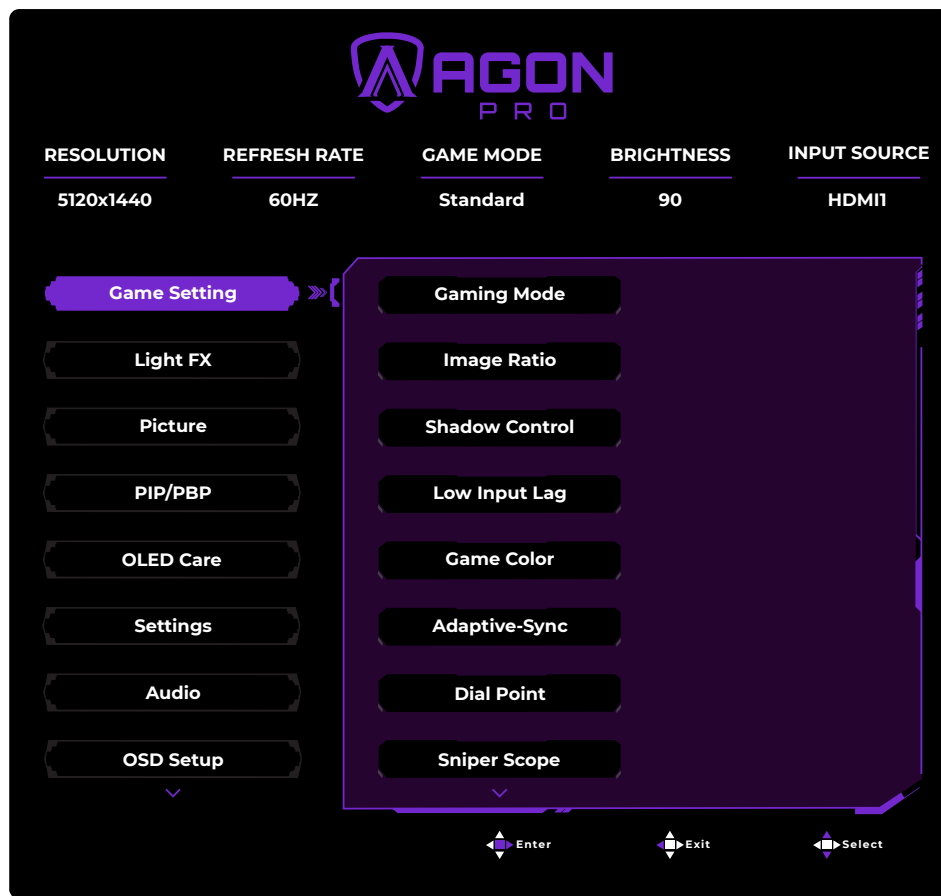
1	Select (選択)	OSD Menu (メニュー) 内の紫色のボタン表示に従い、対応するボタンを押して Adjust (調整) したい Menu (メニュー) を Select (選択) するか、または Adjust (調整) を行ってください。
2	Enter (入力)	OSD Menu (メニュー) 内の紫色のボタン案内に従い、対応するボタンを押して Select (選択) を確定し次のサブメニューへ進むか、または Menu (メニュー) の Adjust (調整) を確定してください。
3	Exit (終了)	OSD Menu 内の紫色のボタン案内に従い、対応するボタンを押して前の Menu Level に戻るか、または Menu を完全に Exit してください。

注記：

5 ウェイナビゲーションボタンの機能は、OSD Menu の Level や項目によって異なる場合があります。OSD Menu 内の紫色のボタン案内に従って操作してください。

OSD Menu

Game Setting (ゲーム設定)



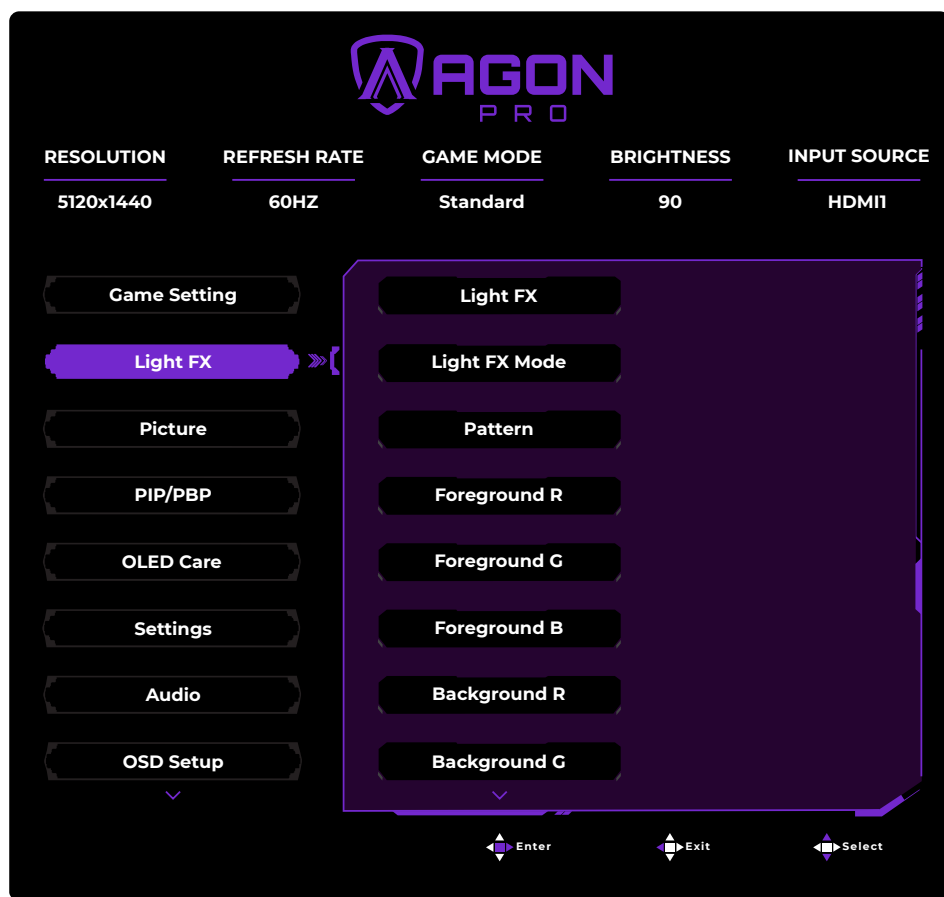
Gaming Mode (ゲームモード)	Standard (スタンダード)	適切な Web および Mobile (モバイル) Game (ゲーム) における可読性を向上させます。
	FPS	FPS (ファーストパーソンシューター) Game をプレイするための機能です。ダークテーマにおける黒の Level を向上させます。
	RTS	RTS (リアルタイムストラテジー) ゲームのプレイに適したモードです。画質が向上します。
	Racing (レース)	Racing (レース) Game (ゲーム) をプレイする際に、Fastest (最高速) の応答速度と高い Saturation (彩度) を実現します。
	Gamer 1 (ゲーマー 1)	ユーザー設定がゲーマー 1 として保存されました。
	Gamer 2 (ゲーマー 2)	ユーザー設定が Gamer 2 として保存されました。
	Gamer 3 (ゲーマー 3)	User (ユーザー設定) の優先設定が Gamer 3 (ゲーマー 3) として保存されました。

Image Ratio (画像比)	Full (フル画面) (32:9/16:9) / 1:1(32:9/16:9)/ Full(Square) (フル画面 (正方形))/ 1:1(Square) (1:1 (正方形))/ Aspect (アスペクト比) / 27」 / 24.5」	Image Ratio (画像比) を Select (選択) してください。 Full (32:9/16:9): Input (入力) 画像をフル画面にスケーリングします。 32:9/16:9 の Aspect Ratio (アスペクト比) の画像に適しています。 1:1(32:9/16:9): Input (入力) 画像を Native (ネイティブ) の Resolution (解像度) で、スケーリングせずに表示します。 Full(Square) (フル画面 (正方形)): プリセット Resolution (解像度) は 1280x960 です。Input (入力) 画像をフル画面にスケーリングします。 1:1(Square) (1:1 (正方形)): プリセット Resolution (解像度) は 1280x960 です。Input (入力) 画像を Native (ネイティブ) の Resolution (解像度) で、スケーリングせずに表示します。 Aspect (アスペクト比): プリセット Resolution (解像度) は 1280x960 です。元の Aspect Ratio (アスペクト比) を維持したまま、幾何学的歪みなく、可能な限り画面いっぱいに画像をスケーリングします。 4:3 の Aspect Ratio (アスペクト比) の画像に適しています。 27」: 画面中央部に 27 インチ相当の領域のみを表示します。 24.5」: 画面中央部に 24.5 インチ相当の領域のみを表示します。
Shadow Control (シャドウコントロール)	0-20	Shadow Control (シャドウコントロール) の初期値は 0 です。User (ユーザー設定) は、より鮮明な Picture (写真) を得るために、値を 0 から 20 まで Adjust (調整) できます。 Picture が暗すぎて詳細がはっきりと見えない場合は、0 から 20 の範囲で Adjust することにより、鮮明な Picture を得ることができます。 フレームバッファを無効にすることで、入力遅延を低減できます。
Low Input Lag (Low Input Lag)	Off/ On	注記: Low Input Lag 機能はデフォルトで On となっており、Adaptive-Sync が On の場合は調整できません。
Game Color (ゲームカラー)	0 ~ 20	Game Color では、0 ~ 20 の Level で Saturation を Adjust して、より良い Picture を得ることができます。
Adaptive-Sync	Off/ On	Adaptive-Sync を無効または有効に設定します。 Adaptive-Sync 実行時の注意: Adaptive-Sync 機能が有効な場合、一部の Game 環境において Flashing が発生する可能性があります。
Dial Point (ダイヤルポイント)	Off (動的) / On (オン)	Game の Dial Point 機能を On または Off に切り替えます。 モニターが On または Off になると、Game の Dial Point は自動的に Off になります。Dial Point 機能が On の場合、画面の Center に Dial Point が表示され、ファーストパーソンシューター (FPS) ゲームでの正確なエイミングを支援します。
Sniper Scope (スナイパースコープ)	Off (オフ) / 2X / 3X / 4X	ローカルで Zoom (ズーム) インし、射撃時にターゲットを狙いやすくします。
Frame Counter (フレームカウンター)	Off (オフ) / Right-Up (右上) / Right-Down (右下) / Left-Up (左上) / Left-Down (左下)	Select (選択) したコーナーにディスプレイの V 周波数を表示します。
HDMI1	Console/DVD/PC	接続されているデバイスの Type を選択してください。 HDMI1 を使用して Game コンソールまたは DVD プレーヤーを接続する場合は、HDMI1 を PC に設定してください。
HDMI2	Console/DVD/PC	接続されているデバイスの Type を選択してください。 HDMI2 を使用してゲーム機または DVD プレーヤーを接続する場合は、HDMI2 を PC に設定してください。

注記:

- 1). 「Picture」の「HDR Mode」が有効な場合、「Shadow Control」および「Game Color」は Adjust (調整) できません。
- 2). 「Picture」の「HDR」が「DisplayHDR」に設定されている場合、「Gaming Mode」、「Shadow Control」、「Game Color」は Adjust (調整) できません。
「Picture」の「HDR」が「HDR Peak」、「HDR Picture」、「HDR Movie」、または「HDR Game」に設定されている場合、「Gaming Mode」、「Game Color」は Adjust (調整) できません。
- 3). 「Picture」の「Color Space」が「sRGB」または「DCI-P3」に設定されている場合、「Shadow Control」、「Game Color」は Adjust (調整) できません。

Light FX



Light FX	Off (オフ) / Low (低) / Medium (中) / Strong (強)	Light FX の強度を選択します。
Light FX Mode (Light FX モード)	オーディオ 1/ オーディオ 2/ 静的 / シンプルシフト / グラデーションシフト / シンプルフィリング / 1 ウェイフィリング / 2 ウェイフィリング / ブリージング / モーションポイント / ズーム / 虹 / 波 / 閃光 / デモ	Light FX モードを選択
Pattern (パターン)	Red (赤) / Green (緑) / Blue (青) / Rainbow (虹) / User Define (ユーザー定義)	Light FX Pattern (パターン) を選択してください
Foreground R	0-100	Pattern を User Define に設定した場合、ユーザーは Light FX の前景色を Adjust できます
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	Pattern を User Define に設定すると、ユーザーは Light FX の背景色を調整できます
Background G		
Background B		

注記：

Dynamic Lighting 機能は Windows 11 でサポートされています。モニターが USB アップケーブルを介して Windows 11 PC に接続されている場合、デスクトップ→個人用設定→Dynamic Lighting の順に移動し、「デバイスで Dynamic Lighting を使用する」および「フォアグラウンドの互換性のあるアプリが常に照明効果を制御する」を有効にしてください。これにより、Windows 11 システムが Light FX の照明効果を制御できるようになります。その結果、OSD メニューの「Light FX」オプションはグレーアウト表示となり、Adjust (調整) できなくなります。

Picture (写真)



Brightness (明るさ)	0-100	明るさを調整してください。
Contrast (コントラスト)	0-100	Contrast (コントラスト) を Adjust (調整) してください。
Dark Boost (ダークブースト)	Off (オフ) / Level1 (レベル 1) / Level2 (レベル 2) / Level3 (レベル 3)	暗い領域または明るい領域の画面のディテールを強調し、明るい領域の Brightness (明るさ) を Adjust (調整) して、過飽和にならないようにしてください。
Sharpness (鮮明度)	0-100	Sharpness (鮮明度) を調整します。
Gamma (ガンマ)	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Gamma (ガンマ) を調整します。
Eco Adjustment (エコ調整)	Standard (スタンダード)	Standard (スタンダード) モードです。
	Text (テキスト)	テキストモードです。
	Internet (インターネット)	Internet (インターネット) モード。
	Game (ゲーム)	ゲームモード。
	Movie (映画)	Movie (映画) モード。
	Sports (スポーツ)	Sports モード。
	Reading (読書)	Reading (読書) モード。
Color Temp. (色温度)	6500K/ 7300K/ 9300K/ User Define	Color Temp. (色温度) を Adjust (調整) します 注記: RGB カラーを Adjust (調整) するには、User Define (ユーザー定義) を Select (選択) してください。
Red (赤)	0-100	デジタルレジスタによる Red (赤) ゲイン値です。
Green (緑)	0-100	デジタルレジスタによる Green (緑) ゲイン調整値です。
Blue (青)	0-100	デジタルレジスタによる Blue (青) ゲイン調整。
R.Saturation (赤色の彩度)	0-100	R.Saturation (赤色の彩度) を Adjust (調整) してください。

G.Saturation (緑色の彩度)	0-100	G.Saturation (緑色の彩度) を Adjust (調整) してください。
B.Saturation (青色の彩度)	0-100	B.Saturation (青色の彩度) を Adjust (調整) してください。
C.Saturation (シアンの彩度)	0-100	C.Saturation (シアンの彩度) を Adjust (調整) してください。
M.Saturation (マゼンタの彩度)	0-100	M.Saturation (マゼンタの彩度) を Adjust (調整) してください。
Y.Saturation (黄色の彩度)	0-100	Y.Saturation (黄色の彩度) を Adjust (調整) してください。
R.Hue (赤色の色相)	0-100	R.Hue (赤色の色相) を Adjust (調整) します。
G.Hue (緑色の色相)	0-100	G.Hue (緑色の色相) を Adjust (調整) してください。
B.Hue (青色の色相)	0-100	B.Hue (青色の色相) を調整してください。
C.Hue (シアンの色相)	0-100	C.Hue (シアンの色相) を Adjust (調整) してください。
M.Hue (マゼンタの色相)	0-100	M.Hue (マゼンタの色相) を調整してください。
Y.Hue (黄色の色相)	0-100	Y.Hue (黄色の色相) を調整してください。
HDR	Off (オフ)	ご使用の要件に応じて、HDR プロファイルを設定してください。 注記： HDR 信号が検出された場合、Adjust (調整) 用の HDR オプションが表示されます。
	DisplayHDR	
	HDR Peak (HDR ピーク)	
	HDR Picture (HDR 写真)	
	HDR Movie (HDR 映画)	
	HDR Game (HDR ゲーム)	
HDR Mode	Off (オフ)	Picture の色および Contrast に最適化されており、HDR 効果をシミュレートして表示します。 注記： HDR が検出されない場合は、Adjust 用の HDR Mode オプションが表示されます。
	HDR Picture (HDR 写真)	
	HDR Movie (HDR 映画)	
	HDR Game (HDR ゲーム)	
Color Space (色空間)	Panel Native	Standard (スタンダード) Color Space (色空間) パネルです。
	sRGB	sRGB Color Space (色空間) です。
	DCI-P3	DCI-P3 Color Space (色空間)
LowBlue Mode (ローブルーモード)	Off (オフ)	色温度を制御することにより、Bluelight (ブルーライト) の Wave (波) を低減します。
	Multimedia (マルチメディア)	
	Internet (インターネット)	
	Office (オフィス)	
	Reading (読書)	

注記：

- 1). 「HDR Mode」が有効な場合、「Contrast」、「Dark Boost」、「Gamma」、「Eco Adjustment」、「Color Temp.」、「6-Axis Color Saturation/Hue」、「Color Space」、および「LowBlue Mode」の項目は Adjust できません。
- 2). 「HDR」が「DisplayHDR」に設定されている場合、「Picture」メニュー内の「HDR」および「Sharpness」を除くすべての項目は Adjust できません。
「HDR」が「HDR Peak」、「HDR Picture」、「HDR Movie」、または「HDR Game」に設定されている場合、「Gamma」、「Eco Adjustment」、「Color Temp.」、「6-Axis Color Saturation/Hue」、「Color Space」、および「LowBlue Mode」の項目は Adjust できません。
- 3). 「Color Space」が「sRGB」または「DCI-P3」に設定されている場合、「Contrast」、「Dark Boost」、「Gamma」、「Eco Adjustment」、「Color Temp.」、「6-Axis Color Saturation/Hue」、「HDR Mode」、および「LowBlue Mode」の項目は Adjust できません。

- 4). 「Eco Adjustment」が「Reading」に設定されている場合、「Contrast」、「Dark Boost」、「Color Temp.」、「6-Axis Color Saturation/Hue」、「Color Space」、および「LowBlue Mode」は調整できません。
- 5). 「Game Setting」の「Gaming Mode」が「Standard」以外のモードに設定されている場合、「Eco Adjustment」、「6-Axis Color Saturation/Hue」、「HDR Mode」、および「Color Space」は調整できません。

PIP/PBP



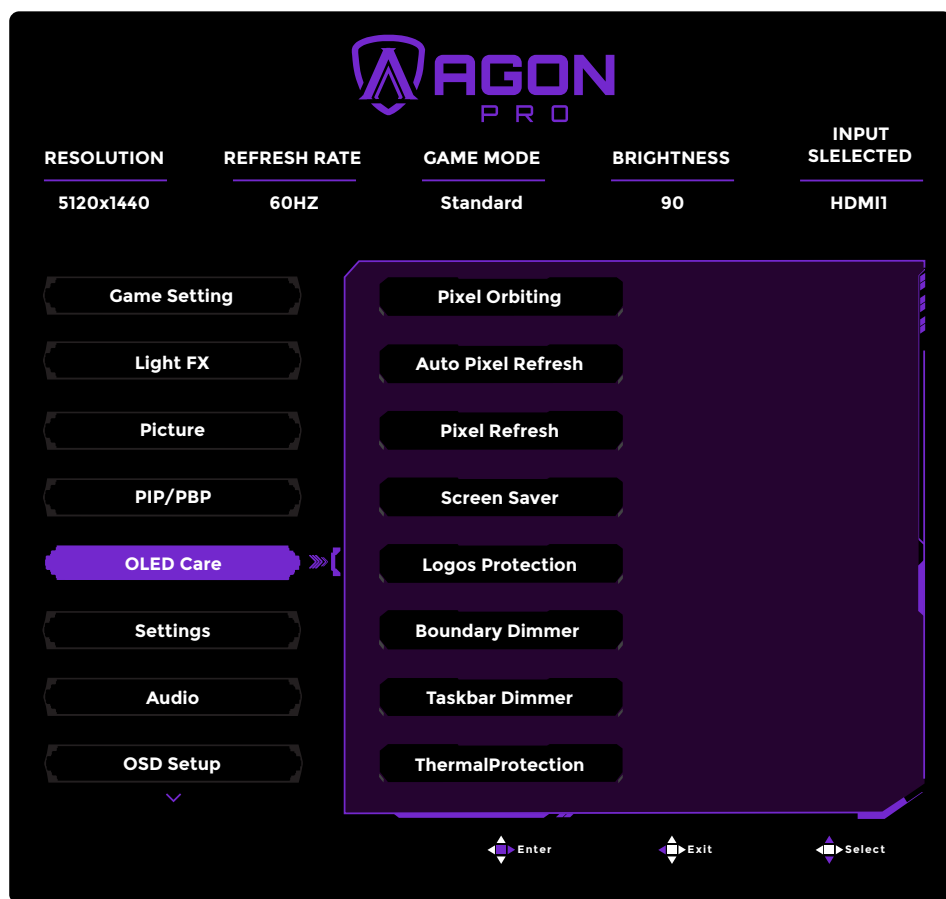
PIP/PBP Mode (PIP/PBPモード)	Off/PIP/PBP	PIP および PBP 機能を無効または有効にします。
Main Source (メインソース)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Main Source を選択します。
Sub Source (サブソース)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	サブ画面の Input Source を選択します。
Audio (オーディオ)	Main Source (メインソース)	メイン画面またはサブ画面の Audio 出力を選択します。
	Sub Source (サブソース)	
Size (サイズ)	Small (小)/Middle (中央)/Large (大)	サブ画面の Size を選択します。
Position (位置)	Right-Up (右上)	サブ画面の Position を選択します。
	Right-Down (右下)	
	Left-Up (左上)	
	Left-Down (左下)	
Swap (交換)	25 : Swap	画面の Input Source を Swap します。
	25 : 操作なし	

注記：

- 「Picture (写真)」Menuの「HDR」が「Off」以外の状態に設定されている場合、「PIP/PBP」Menuのすべての項目はAdjustできません。
- PBP/PIPがOnの場合、メイン/サブ画面のInput Sourceの互換性は以下の表の通りです：

PBP/PIP		Main Source			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (サブソース)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

OLED ケア



Pixel Orbiting (画像シフト)	Off (オフ)	Pixel Orbiting 機能を On にして、画像残像の発生リスクを低減するために使用されます。推奨する機能設定：「On」 この機能を有効にすると、画面全体のピクセルが円形に Move します。移動量は Settings に基づきます。移動した文字がサイドカットされる場合があります。「Strongest」を選択すると、画像残像が発生する可能性は最も低くなりますが、サイドカットの影響も最も顕著になる可能性があります。
	Weak (弱)	
	Medium (中)	
	Strong (強)	
	Strongest (最強)	
Auto Pixel Refresh (自動ピクセルリフレッシュ)	Off (オフ) / On (オン)	「Pixel Refresh」の Auto Pixel Refresh 機能を有効または無効に設定します。 モニターは累計使用時間が 24 時間に達するごとに「Auto Pixel Refresh」を自動的に表示し、User に「Pixel Refresh」の実行を促します。 「Pixel Refresh」の Auto Pixel Refresh を停止する場合は、「Off」を Select してください。ただし、「Pixel Refresh」の推奨実行時期に従わない場合、画面の焼き付きリスクが高まる可能性がありますので、ご注意ください。
Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ)	Off (オフ) / On (オン)	発生した画像残像を除去するため、画面補正・修正機能および Pixel Refresh 機能を有効化し、実行するために使用します。 電源投入後、Menu の指示に従って「Yes」を Select すると、モニターは最初に画面補正・修正を自動実行し、その後 Pixel Refresh を実行します。完了後、モニターは電源 On の状態に戻ります。

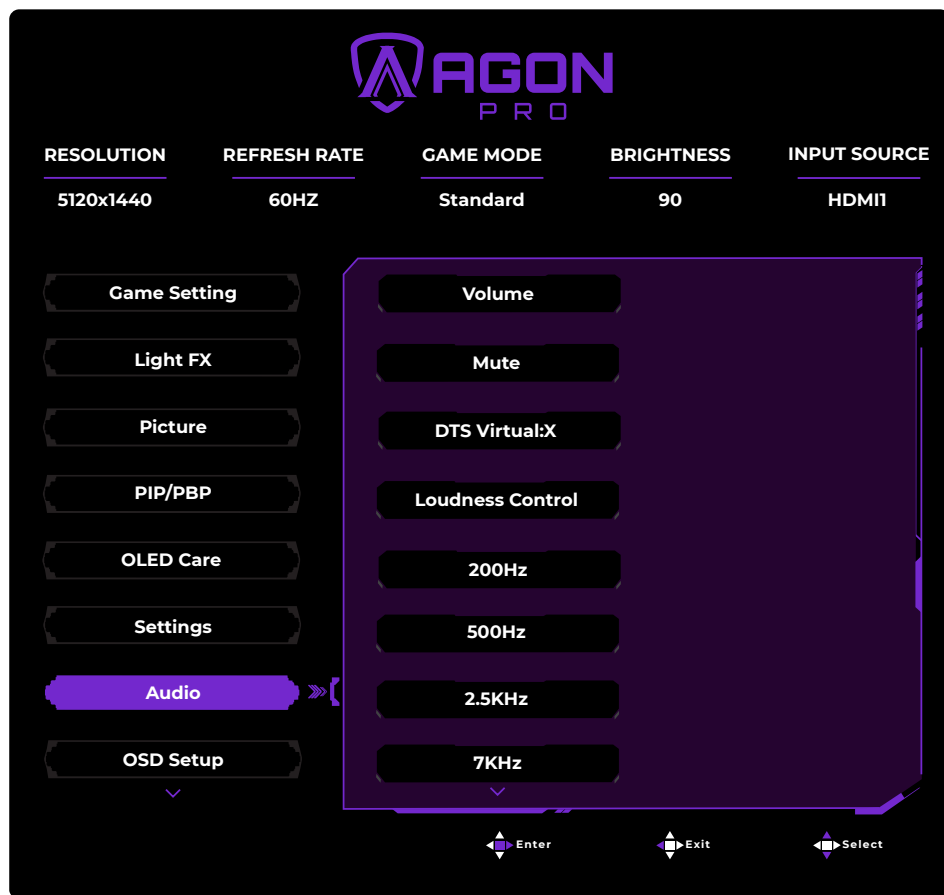
Screen Saver (スクリーンセーバー)	Off (オフ) / Slow (遅い) / Fast (高速)	Static (静的) な画像が一定時間検出された場合、Screen Saver (スクリーンセーバー) 機能が画面を暗くし、パネルの焼き付きを防止します。動画像が検出されると、モニターは Luminance (輝度) を直前の動作状態に復元します。デフォルト設定は Slow (遅い) ですが、Screen Saver (スクリーンセーバー) をより早く作動させるために Fast (高速) に変更することも可能です。画面を保護するため、Screen Saver (スクリーンセーバー) を常に Slow (遅い) または Fast (高速) で On (オン) にすることを強く推奨します。また、ご使用のデバイス側でも Screen Saver (スクリーンセーバー) を使用するよう設定することをお勧めします。
Logos Protection (マルチロゴ保護)	Off (オフ) / 1 / 2	画面上に複数の Static (静的) なロゴが検出された場合は、Logos Protection (マルチロゴ保護) を On (オン) にすることをお勧めします。この機能により、ロゴが検出された領域の画面を暗くし、パネルの画像焼き付きを防止します。
Boundary Dimmer (境界ディマー)	Off (オフ) / 1 / 2 / 3	画面のフレーム内に黒い領域がある特別な Aspect Ratio (アスペクト比) や分割画面の場合、Boundary Dimmer (境界ディマー) 機能がこれを自動的に検出し、Brightness (明るさ) の Level (レベル) 差が Large (大) きい特定の領域の Brightness (明るさ) を低下させます。
Taskbar Dimmer (タスクバーディマー)	Off (オフ) / 1 / 2 / 3	Taskbar Dimmer (タスクバーディマー) 機能により、画面上のタスクバー領域の Brightness (明るさ) が低下します。タスクバー以外の領域では、Brightness (明るさ) の変化は生じません。
Thermal Protection (熱保護)	Off (オフ) / On (オン)	モニターの温度が 60℃を超えると、Thermal Protection 機能が自動的に画面の Brightness を下げて適切な放熱を確保します。本機能はモニターで On にしておくことを推奨します。

Settings (設定)



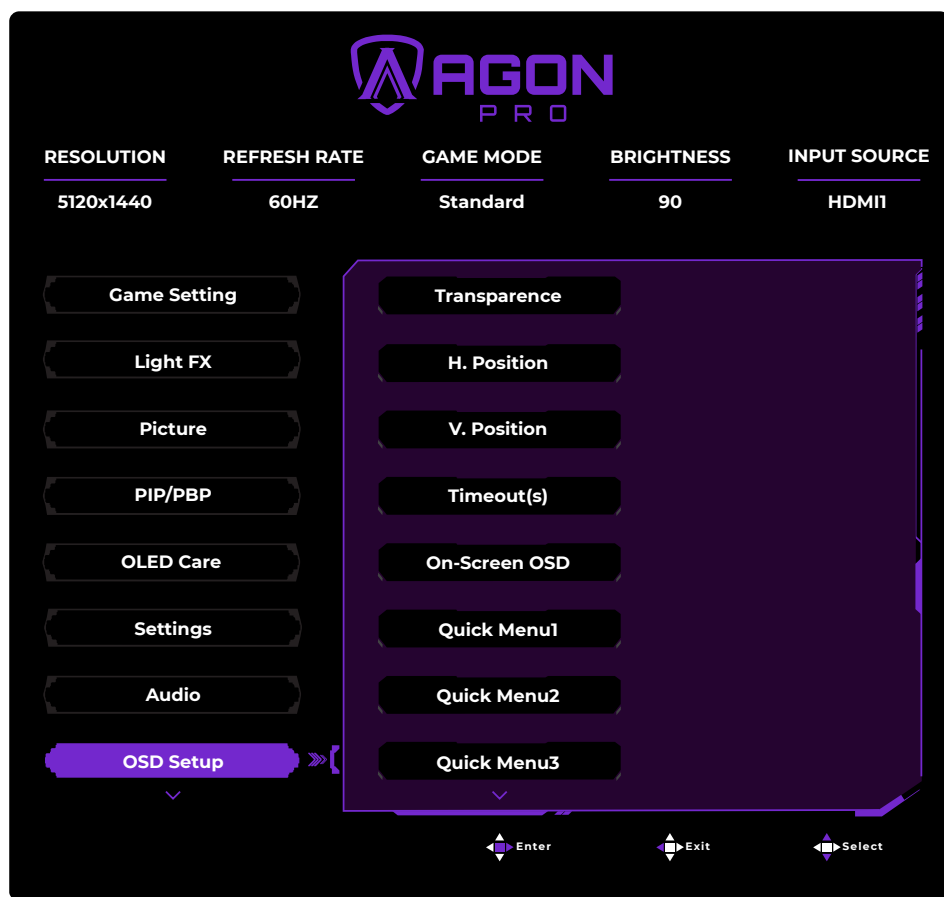
Language (言語)		OSD の Language (言語) を選択してください。
Input Select (入力選択)	Auto (自動) / HDMI1 / HDMI2 / DisplayPort / USB C1	Input (入力) 信号の Source (ソース) を Select (選択) してください。
USB Selection (USB 選択)	Auto (自動) / USB C1 / USB up (USB アップ)	USB up (USB アップ) データバスを Select (選択) してください。
USB-C	High Speed (高速データ) / High Res (高解像度)	USB ポートをデータ転送優先または解像度優先に設定します。 注：デフォルトでは「High Data Speed」に設定されている場合、データ転送速度が優先されます。USB A ポートは USB 3.2 Gen1 速度で転送され、USB C1 ポートは 10.7 億色 (YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0 Format) で最大 5120x1440@240Hz の Resolution に対応します。 「High Resolution」に設定すると、USB A ポートは USB 2.0 速度で転送され、USB C1 ポートは 10.7 億色 (RGB または YCbCr 4:4:4 Format) で最大 5120x1440@240Hz の Resolution に対応します。
Break Reminder (休憩リマインダー)	Off (オフ) / On (オン)	この機能を有効にすると、User が 1 時間以上連続して作業を行った場合に休憩リマインダーが表示されます。
Off Timer (時間)	0 ~ 24 時間	DC Off 時刻を Select します。
DDC/CI	No (いいえ) / Yes (はい)	DDC/CI サポートを On (オン) / Off (オフ) に切り替えます。
Reset (リセット)	No (いいえ) / Yes (はい)	メニューを初期設定にリセットしてください。

Audio (オーディオ)



Volume (音量)	0-100	スピーカーまたはヘッドフォンの出力 Volume (音量) を Adjust (調整) してください。
Mute (ミュート)	Off (オフ) / On (オン)	Mute (ミュート) On (オン) / Off (オフ)
DTS Virtual:X	Off (オフ) / FPS / RTS / Racing (レース) / Rock (ロック) / Classical (クラシック) / Live (ライブ) / Theater (シアター)	DTS Virtual:X の仮想 3D サラウンドサウンドモードを Adjust (調整) します。 注：サウンドモードの Switching (スイッチング) には約 2 秒かかります。
ラウドネスコントロール	On (オン) / Off (オフ)	On (オン) にすると、スピーカーの出力 Volume (音量) を自動的に Balance (バランス) 調整できます。
200Hz	-6.0- 6.0	Low (低) 周波数の基本 Audio (オーディオ)、およびトーンにおける和音のルート Audio (オーディオ) 周波数です。
500Hz	-6.0- 6.0	主にボーカル (歌唱、読書など) の表現に使用し、ボーカルの厚みと力強さを強化します。
2.5KHz	-6.0- 6.0	この周波数は Strong (強) い透過力を有しており、調整を行うことで音の Brightness (明るさ) と明瞭度を向上させることができます。
7KHz	-6.0- 6.0	ボーカルの明瞭度を向上させます。
10KHz	-6.0- 6.0	音楽の高音域は、サウンドの高周波特性の影響を最も受けやすくなっています。

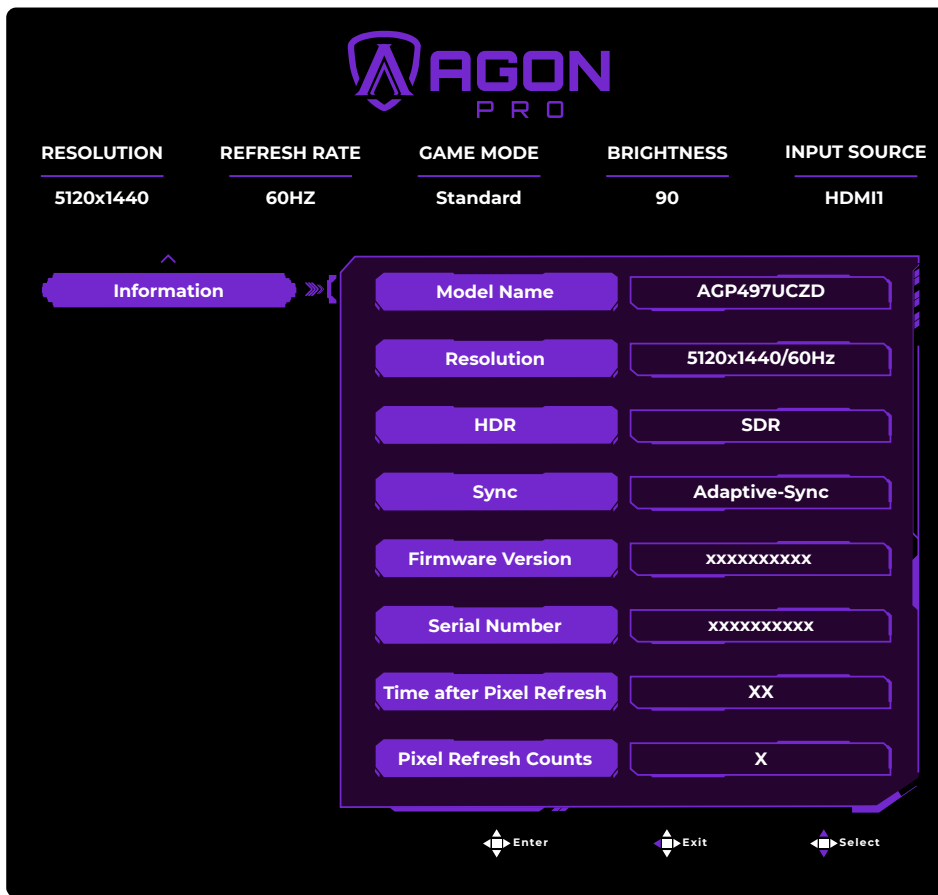
OSD Setup (OSD 設定)



Transparence (OSD 透明度)	0-100	OSD の Transparence を Adjust します。
H. Position (水平位置)	0-100	OSD の水平 Position を Adjust します。
V. Position (垂直位置)	0-100	OSD の垂直 Position を Adjust します。
Timeout (秒)	5-120	OSD Time Out を Adjust します。
On-Screen OSD	Off (オフ) / On (オン)	マウス制御を On/Off に切り替えます。注意：黄色の USB ポートのみがマウス制御に対応しています。
Quick Menu1 (Q メニュー 1)	Gaming Mode(ゲーミングモード)/ ShadowControl(シャドウコントロール)/ Game Color (ゲーム カラー)/ Brightness (明るさ)/ Contrast (コントラスト)/ Sharpness (鮮明度)/ Volume (音量)	Quick Menu1、2、3、4 の機能を設定します。
Quick Menu2 (Q メニュー 2)		
Quick Menu3 (Q メニュー 3)		
Quick Menu4 (Q メニュー 4)		
User1 (ユーザー 1)	Gaming Mode/ Shadow Control/ Low Input Lag/ Adaptive-Sync/ Dial Point/ Sniper Scope/ Input Select/ Volume/ Image Ratio/ ピクセルリフレッシュ /	User1 および 2 の機能を設定してください。
User2 (ユーザー 2)	Light FX/ ゲーム カラー / ダークブースト / 鮮明度 / 色温度 / 色空間 / On-Screen OSD	

Firmware Upgrade (FW アップグレード)	No (いいえ) / Yes (はい)	FW アップグレードを On (オン) / Off (オフ) に切り替えてください。
-------------------------------	-------------------------	--

Information (情報)



LED 表示ランプ

状態	LED Color (LED カラー)
Full (フル画面) パワーモード	白
Active-off Mode	オレンジ
Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ) 実行中	Flashing (閃光) 白 (1 秒 On (オン) / 1 秒 Off (オフ))
パネルリフレッシュ実行中	白インジケータが点滅 (3 秒 On (オン) と 3 秒 Off (オフ) を交互に繰り返す)
OLED パネルの不具合	Flashing (閃光) オレンジ (1 秒 On (オン) / 1 秒 Off (オフ))
シャットダウンモード	インジケータは点灯していません。

トラブルシューティング

症状	対処方法
電源インジケータが点灯していません。	- 電源が On (オン) になっているか確認してください。 - 電源コードが接続されているか確認してください。
電源インジケータは点灯していますが、画像が表示されません。	- コンピューターの電源が On (オン) になっているか確認してください。 - コンピューターのグラフィックカードが正しく接続されているか確認してください。 - ディスプレイの信号ケーブルがコンピューターに正しく接続されているか確認してください。 - ディスプレイの信号ケーブルのコネクターを確認し、すべてのピンが曲がっていないことを確認してください。 - コンピューターのキーボードの Caps Lock キーのインジケータを確認し、コンピューターが動作しているかを判断してください。
画像は表示されませんが、電源インジケータがオレンジ色に点滅しています。	OLED パネルに不具合が生じ、正常に機能していません。AOC アフターサービス担当者にご相談ください。
プラグアンドプレイ機能が認識されません。	- プラグアンドプレイに対応しているか確認してください。 - アダプターがプラグアンドプレイに対応しているか確認してください。
画像が暗いです。	Luminance (輝度) と Contrast (コントラスト) を Adjust (調整) してください。
画像がちらついたり、波打ったりしています。	周辺に電磁干渉を引き起こす可能性のある電気機器や装置がある可能性があります。
画面に「信号ケーブルが利用できません」または「No Signal (信号なし)」と表示されます。	- 信号ケーブルが正しく接続されているかを確認してください。 - 信号ケーブルのプラグピンが破損していないかを確認してください。 33 機能をディスプレイの Menu (メニュー) から有効にして実行すると、発生した画像残像を解消できます。この機能を数回実行することで、良好な画像表示効果が得られます。画面メンテナンスに関するその他の手順については、公式サイトの User Instructions を参照してください。
画面に「無効な Input (入力)」と表示されています。	- コンピューターが不適切な表示モードに設定されていないかを確認してください。 - 詳細ユーザー説明書に記載されている表示モードに、コンピューターを再設定してください。
画像残像	OLED パネルの特性上、33 機能をディスプレイの Menu (メニュー) から有効にして実行すると、発生した画像残像を解消できます。良好な画像表示効果を得るため、この機能を数回実行することをお勧めします。画面メンテナンスに関するその他の手順については、公式サイトの User Instructions を参照してください。
規制およびサービス	www.aoc.com の「Regulation & Service Information (情報)」を参照してください (お住まいの国で購入されたモデルを検索し、サポートページにて規制およびサービス Information (情報) をご確認ください) 。

仕様

一般仕様

パネル	Model Name (モデル名)	AGP497UCZD	
	駆動方式	OLED	
	表示可能画像 Size (サイズ)	対角 124.4cm	
	画素ピッチ	0.233mm(H) x 0.233mm(V)	
	表示色数	10 億 7 千万色 ^[1]	
Others (その他)	水平走査 Range (範囲)	30k ~ 390kHz	
	水平走査 Size (サイズ) (最大)	1196.7mm	
	垂直走査 Range (範囲)	48 ~ 240Hz	
	垂直走査 Size (サイズ) (最大)	339.2mm	
	推奨プリセット Resolution (解像度)	5120x1440@60Hz	
	最大 Resolution (解像度)	5120x1440@240Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	電源	100-240V~ 50/60Hz 3.5A	
	消費電力	標準 (初期設定の Brightness および Contrast)	157W
		最大 (Brightness = 100、Contrast = 100)	≤ 350W
		スタンバイモード	≤ 0.5W
	発熱量	Normal (通常) 動作時	535.84 BTU/hr (標準値)
		スリープ (スタンバイモード)	<1.71 BTU/hr
		Off (オフ) モード	<1.02 BTU/hr
		Off (オフ) モード (AC スイッチ)	0 BTU/hr
USB C1	USB C1	両面接続対応プラグ	
	超高速	データおよび映像伝送	
	DisplayPort	DisplayPort Alt Mode 内蔵	
	電源供給	USB PD Version (バージョン) 3.0	
	電源供給	最大 90W まで ^[2] (5V/3A、9V/3A、10V/3A、12V/3A、15V/3A、20V/4.5A)	
USB C2	USB C2	両面接続対応プラグ	
	超高速	データ転送	
	DisplayPort	DisplayPort Alt Mode 内蔵	
	電源供給	最大 15W まで (5V/3A)	
物理仕様	コネクタ Type (タイプ)	HDMIx2 DisplayPort、 USB C1 (アップストリーム、DisplayPort ALT mode、最大 90W PD 給電) USB C2 (ダウンストリーム、15W 給電) USB A x3 (黄色ポートは高速充電対応) USB upstream イヤホン出力	
	信号ケーブル Type	着脱可能	

環境条件	温度	動作時	0° C ～ 40° C
		非動作時	-25° C ～ 55° C
	湿度	動作時	10% ～ 85% (結露なきこと)
		非動作時	5% ～ 93% (結露なきこと)
	高度	動作時	0m ～ 5000m (0ft ～ 16404ft)
		非動作時	0m ～ 12192m (0ft ～ 40000ft)



注記：

[1] 本製品が対応する最大表示色数は 10 億 7 千万色であり、設定条件は以下のとおりです（一部のグラフィックカードの出力制限により差異が生じる場合があります）：

出力 解像度色深度	入力信号 バージョン 出力カラー 形式 状態	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
Low (低) Resolution (解像度) 10bpc		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Low (低) Resolution (解像度) 8bpc		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

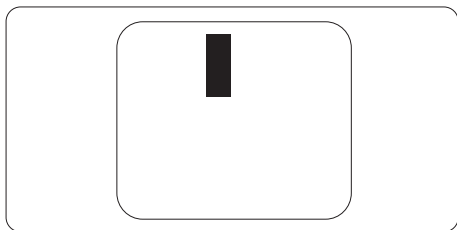
[2] 多機能 USB-C1 ポートは最大 90W まで出力可能です。使用状況や環境、あるいは接続するノート PC の機種によって、出力電力が変動する場合があります。正確な数値については、実際の使用条件をご確認ください。

AOC モニターパネル画素欠陥ポリシー

AOC は最高品質の製品を提供するため尽力しています。業界屈指の先進的な製造工程を採用し、厳格な品質管理を実施していますが、モニターに使用されるパネルにおいて、画素またはサブ画素の欠陥が完全に避けられない場合があります。

すべてのパネルに画素欠陥がないことを保証できるメーカーはありませんが、AOC は許容範囲を超える数の欠陥が見つかったモニターについて、保証規定に基づき修理または交換を行います。本通知では、さまざまな Type (タイプ) の画素欠陥について説明し、各 Type (タイプ) ごとに許容される欠陥 Level (レベル) を定義しています。保証に基づく修理または交換の対象となるには、モニターパネルの画素欠陥数がこれらの許容 Level (レベル) を超えている必要があります。例えば、モニターのサブ画素のうち欠陥として認められる割合は 0.0004% 以下です。

さらに、AOC は他の欠陥よりも目立ちやすい特定の Type (タイプ) または組み合わせのピクセル欠陥に対して、より厳格な品質基準を設けています。本ポリシーは全世界で適用されます。



ピクセルとサブピクセル

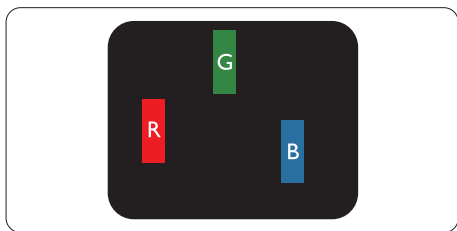
ピクセル (画素) は、Red (赤)、Green (緑)、Blue (青) の三原色からなる 3 つのサブピクセルで構成されています。多数のピクセルが集まることで Picture (写真) や画像が形成されます。1 つのピクセルに含まれるすべてのサブピクセルが点灯すると、3 色のサブピクセルが合わさって単一の白いピクセルとして認識されます。すべてが消灯している場合は、3 色のサブピクセルが合わさって単一の黒いピクセルとして認識されます。点灯および消灯したサブピクセルの Others (その他) の組み合わせは、別の色の単一ピクセルとして表示されます。

ピクセル欠陥の Type (タイプ)

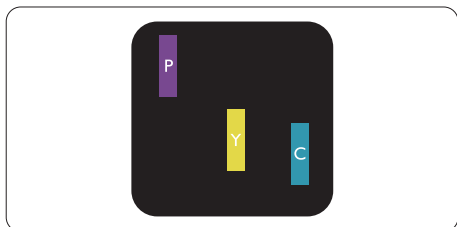
ピクセルおよびサブピクセルの欠陥は、画面上にさまざまな形態で現れます。ピクセル欠陥には 2 つのカテゴリがあり、各カテゴリ内には複数のサブピクセル欠陥の Type (タイプ) が存在します。

輝点欠陥

輝点欠陥は、常に点灯または On (オン) の状態にあるピクセルもしくはサブピクセルとして現れます。すなわち、輝点とはモニターが暗い Pattern (パターン) を表示している際に画面上で際立って見えるサブピクセルを指します。輝点欠陥には以下の Type (タイプ) があります。

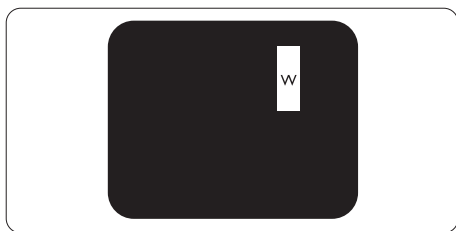


点灯している Red、Green、または Blue のサブピクセルが 1 つ。



隣接して点灯している 2 つのサブピクセル：

- Red + Blue = 紫
- Red + Green = 黄
- Green + Blue = シアン (Light Blue)



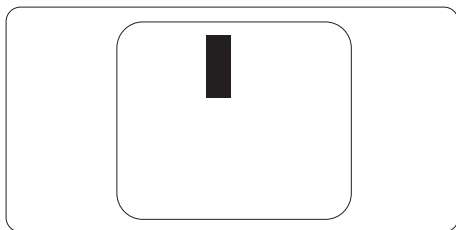
隣接して点灯している 3 つのサブピクセル（白ピクセル 1 つ）。

注記

Red または Blue の輝点は隣接するドットよりも 50% 以上明るく、Green の輝点は隣接するドットよりも 30% 明るい状態である必要があります。

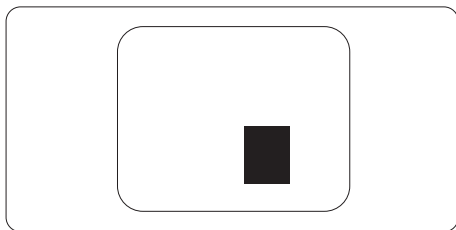
黒点欠陥

黒点欠陥は、常に暗いか、または Off の状態にあるピクセルやサブピクセルとして現れます。すなわち、黒点とは、モニターが Light Pattern を表示している際に画面上で目立つサブピクセルのことです。以下に黒点欠陥の Type を示します。



ピクセル欠陥の近接性

同一 Type のピクセルおよびサブピクセル欠陥が互いに Near に位置する場合、より目立つ可能性があるため、AOC はピクセル欠陥の近接性に関する許容値も規定しています。



ピクセル欠陥の許容値

保証期間中にピクセル欠陥を理由として修理または交換の対象となるためには、AOC 製モニターのパネルに、Web マニュアルに記載された許容値を超えるピクセルまたはサブピクセル欠陥が存在する必要があります。

輝点欠陥	許容 Level (レベル)
点灯サブピクセル 1 個	0
隣接する点灯サブピクセル 2 個	0
隣接する点灯サブピクセル 3 個（白ピクセル 1 個）	0
2 つの輝点欠陥間の距離 *	該当なし
全 Type (タイプ) の輝点欠陥の合計	0
黒点欠陥	許容 Level (レベル)
暗サブピクセル 1 個	5 個以下
隣接する暗サブピクセル 2 個	2 個以下
隣接する暗サブピクセル 3 個	1 個以下
2 つの黒点欠陥間の距離 *	≥ 5mm
全 Type (タイプ) の黒点欠陥の合計	5 個以下
ドット欠陥の合計数	許容 Level (レベル)
全 Type (タイプ) の輝点または黒点欠陥の合計	5 個以下

注記

*：隣接するサブピクセル欠陥 1 個または 2 個＝1 つのドット欠陥とみなします。

プリセット表示モード

PC Resolution (解像度)

映像比 インターフェース 状態 解像度	Full (フル画面) 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full(Square) (フル画面 (正方形)) 1:1(Square) (1:1(正方形)) Aspect (アスペクト比)		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	√	√						

映像Resolution (解像度)

画像比 インターフェース 状態 解像度	Full (フル画面) 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full(Square) (フル画面 (正方形)) 1:1(Square) (1:1(正方形)) Aspect (アスペクト比)		27"		24.5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480p、59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
720x480p、59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
720x576p、50Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1280x720p、50Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1280x720p、59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080p、50Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080i、59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080p、59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080p、119.88Hz/120Hz	√	√	√	√	√		√	√
3840x2160p、50Hz	√		√		√		√	√
3840x2160p、59.94Hz/60Hz	√		√		√		√	√
3840x2160p、119.88/120Hz	√		√		√		√	
3840x2160p、59.94Hz/60Hz	√		√		√		√	
3840x2160p、119.88/120Hz	√		√		√		√	

注記：

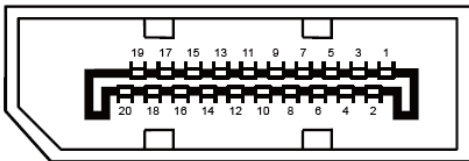
1. 最高の画質を得るには、上記の表を参照して Input 信号 Source の Resolution を設定してください。推奨される Resolution は出力デバイスによって異なります。Game コンソールの場合は「Video Resolution」を確認し、PC Game の場合は「PC Resolution」を参照してください。
2. モニターの「Image Ratio」Settings を変更するには、OSD Menu -> 「Game Setting」 -> 「Image Ratio」に移動して Adjust してください。
3. 上記の Resolution が正常に動作することを確認するため、まずグラフィックスカードの互換性を確認してください。グラフィックスカードの設計の違いにより一部のオプションが非表示になる場合があるため、実際の対応状況はご使用のハードウェアによって異なります。
4. VESA 規格に基づき、異なるオペレーティングシステムやグラフィックスカードでは、Refresh Rate (フレームレート) の算出時にわずかな誤差 (+/-1Hz) が生じる場合があります。実際の Refresh Rate をご確認ください。
5. DisplayPort2 インターフェースは最大 UHBR20 帯域幅 80Gbps に対応し、HDMI2 インターフェースは最大 FRL6 帯域幅 48Gbps に対応します。

ピン割り当て



19 ピンカラーディスプレイ信号ケーブル

ピン No (いいえ)	信号名	ピン No (いいえ)	信号名	ピン No (いいえ)	信号名
1.	TMDS データ 2+	9.	TMDS データ 0-	17.	DDC/CEC グランド
2.	TMDS データ 2 シールド	10.	TMDS Clock (水平サイズ)+	18.	+5V 電源
3.	TMDS データ 2-	11.	TMDS Clock (水平サイズ) シールド	19.	ホットプラグ検出
4.	TMDS データ 1+	12.	TMDS Clock (水平サイズ)-		
5.	TMDS データ 1 シールド	13.	CEC		
6.	TMDS データ 1-	14.	予備 (デバイス上は N.C.)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	TMDS Data 0 シールド	16.	SDA		



20 ピンカラーディスプレイ信号ケーブル

ピン No (いいえ)	信号名	ピン No (いいえ)	信号名
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	ホットプラグ検出
9	ML_Lane 1 (p)	19	DisplayPort_PWR を返します
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

プラグアンドプレイ

Plug & Play DDC2B 機能

本モニターは、VESA DDC STANDARD に準拠した VESA DDC2B 機能を搭載しています。これにより、モニターはホストシステムに対して自身の識別情報を通知でき、使用する DDC の Level に応じて、表示能力に関する追加の Information を伝達できます。

DDC2B は I2C プロトコルに基づく双方向データチャンネルです。ホストは DDC2B チャンネル経由で EDID Information を要求できます。

