



Руководство пользователя OLED-монитора AGP497UCZD

С учетом особенностей OLED-изделий рекомендуется выполнять техническое обслуживание экрана в соответствии с требованиями руководства пользователя для снижения риска возникновения остаточного изображения.

АОС

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Безопасность.....	1
Национальные обозначения.....	1
Электропитание.....	2
Установка.....	3
Чистка.....	4
Разное.....	5
Установка.....	6
Комплект поставки.....	6
Установка стойки и основания.....	7
Adjust (Настройка) угла обзора.....	8
Подключение монитора.....	9
Настенный монтаж.....	10
Функция Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Функция KVM.....	13
Экранное меню OSD.....	14
Настройка.....	16
Горячие клавиши.....	16
Настройка экранного МЕНЮ.....	18
Quick Menu (Конт. меню).....	18
Руководство по управлению кнопками.....	18
МЕНЮ.....	19
Game Setting (Настройка игры).....	19
Light FX.....	21
Picture (Изобр.).....	22
PIP/PBP.....	24
Уход за OLED-экраном.....	25
Settings (Настройки).....	27
Audio (Аудио).....	28
OSD Setup (Настр. меню).....	29
Светодиодный индикатор.....	31
Устранение неисправностей.....	32
Технические характеристики.....	33
Общие технические характеристики.....	33
Политика компании АОС в отношении дефектов пикселей на панелях мониторов.....	35
Разрешение PC.....	37
Resolution (Разрешение) видеосигнала.....	38
Назначение выводов.....	39
Plug and Play.....	40

Безопасность

Национальные обозначения

В следующих подразделах описаны национальные обозначения, используемые в настоящем документе.

Примечания, предостережения и предупреждения

В настоящем руководстве блоки Text (Текст) могут сопровождаться значком и выделяться жирным или курсивным Type (Тип) шрифта. Эти блоки представляют собой примечания, предостережения и предупреждения, которые используются следующим образом:



ПРИМЕЧАНИЕ: ПРИМЕЧАНИЕ указывает на важную Information (Инфо.), способствующую более эффективному использованию компьютерной системы.



ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ: ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ указывает на возможность повреждения оборудования или потери данных и содержит инструкции по предотвращению проблемы.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ указывает на риск получения телесных повреждений и содержит инструкции по предотвращению проблемы.

Некоторые предупреждения могут приводиться в альтернативном Format () и не сопровождаться значком. В таких случаях конкретное оформление предупреждения определяется требованиями регулирующих органов.

Электропитание



Монитор должен эксплуатироваться только от Source (Источник) питания того Type (Тип), который указан на этикетке. При отсутствии уверенности в Type (Тип) электропитания, подаваемого в помещение, обратитесь к продавцу или в местную энергоснабжающую организацию.



Монитор оснащен трехконтактной заземленной вилкой с третьим (заземляющим) контактом.

В целях безопасности данная вилка предназначена для подключения исключительно к заземленной розетке. Если имеющаяся розетка не рассчитана на трехпроводную вилку, необходимо поручить квалифицированному электрику установку соответствующей розетки либо использовать адаптер для безопасного заземления устройства. Запрещается нарушать назначение системы безопасности заземленной вилки.



Отключайте устройство от электросети во время грозы или при длительных перерывах в эксплуатации. Это обеспечит защиту монитора от повреждений вследствие скачков напряжения.



Запрещается допускать перегрузку сетевых фильтров и удлинителей. Перегрузка может стать причиной возгорания или поражения электрическим током.



Для обеспечения надлежащей эксплуатации используйте монитор только совместно с компьютерами, имеющими сертификацию UL и оснащенные соответствующими розетками с маркировкой: 100–240 В перем. тока, мин. 5 А.



Электрическая розетка должна быть установлена Близко к оборудованию и находиться в зоне свободного доступа.

Установка

! Запрещается устанавливать монитор на неустойчивые тележки, подставки, штативы, кронштейны или столы. Падение монитора может стать причиной травм и серьезных повреждений оборудования. Разрешается использовать только те тележки, подставки, штативы, кронштейны или столы, которые рекомендованы изготовителем либо поставляются в комплекте с данным изделием. При установке соблюдайте инструкции изготовителя и применяйте только рекомендованные им монтажные приспособления. Перемещение изделия, установленного на тележке, должно осуществляться с соблюдением мер предосторожности.

! Никогда не помещайте посторонние предметы в вентиляционные или иные отверстия корпуса монитора. Попадание предметов внутрь может привести к повреждению электрических цепей, возгоранию или поражению электрическим током. Запрещается допускать попадание жидкостей на поверхность монитора.

! Запрещается размещать лицевую панель изделия непосредственно на полу.

! При монтаже монитора на стену или полку необходимо использовать крепежный комплект, одобренный изготовителем, и строго следовать прилагаемой к нему инструкции.

! Обеспечьте наличие свободного пространства вокруг монитора в соответствии со схемой ниже. Несоблюдение данного требования нарушает нормальную циркуляцию воздуха, что может привести к перегреву устройства и стать причиной возгорания или выхода монитора из строя.

! Во избежание возможных повреждений, таких как отслоение панели от рамки, необходимо убедиться, что угол наклона монитора вниз не превышает -5 градусов. Повреждения монитора, возникшие вследствие превышения максимально допустимого угла наклона вниз (-5 градусов), не являются гарантийным случаем.

Ниже приведены рекомендуемые размеры вентиляционных зазоров вокруг монитора при его настенной установке или установке на подставке:

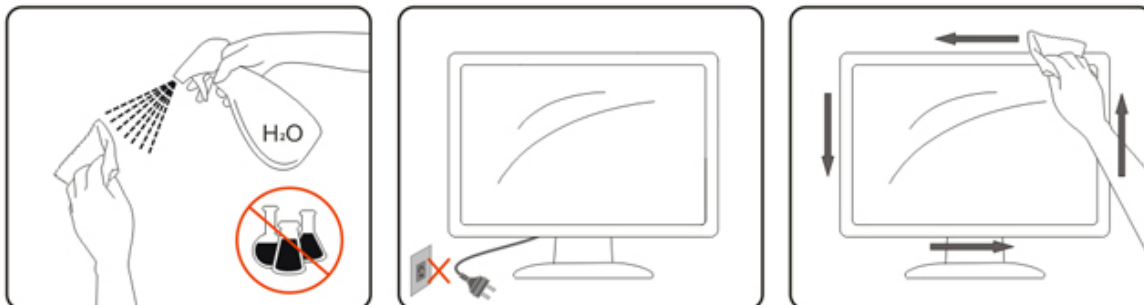
Установка на подставке



Чистка

 Регулярно протирайте корпус мягкой тканью, слегка смоченной водой.

 Для чистки используйте мягкую хлопчатобумажную ткань или салфетку из микрофибры. Ткань должна быть влажной, но хорошо отжатой; не допускайте попадания жидкости внутрь корпуса.



 Перед началом чистки изделия необходимо отключить шнур питания от электросети.

Разное



При появлении постороннего запаха, шума или дыма из изделия НЕМЕДЛЕННО отключите сетевую вилку и обратитесь в авторизованный сервисный центр.



Необходимо убедиться, что вентиляционные отверстия не заблокированы предметами мебели или шторами.



Запрещается подвергать OLED-монитор воздействию сильной вибрации или ударным нагрузкам в процессе эксплуатации.



Запрещается допускать удары по монитору и его падение в процессе эксплуатации или транспортировки.



Сетевые шнуры должны иметь одобрение по безопасности. Для Германии должен использоваться шнур Type H03VV-F, 3G, 0,75 мм² или выше.
Для других стран должны применяться соответствующие подходящие типы.



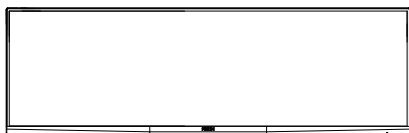
Чрезмерное звуковое давление наушников может вызвать потерю слуха. Настройка эквалайзера на максимальный уровень увеличивает выходное напряжение наушников и, как следствие, уровень звукового давления.



В силу особенностей изделий OLED не рекомендуется непрерывная эксплуатация данного устройства более 24 часов. В данном изделии реализован ряд технологий для предотвращения возможного остаточного изображения. Подробные сведения приведены в инструкциях раздела «Обслуживание экрана».

Установка

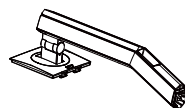
Комплект поставки



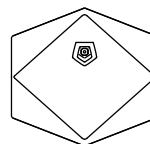
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB C-C Cable



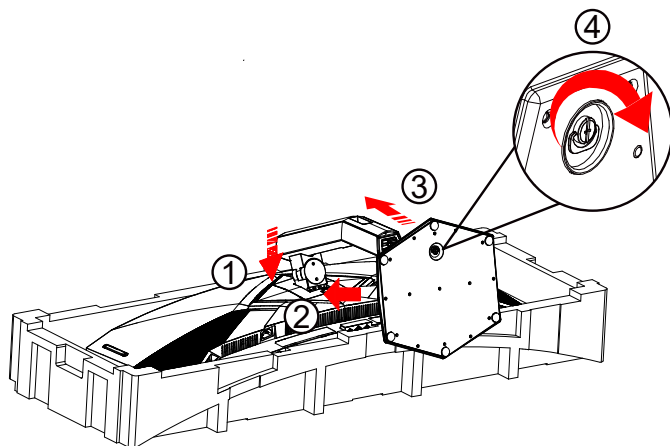
USB Cable

★ Сигнальные кабели поставляются не во все страны и регионы. Для уточнения сведений обратитесь к местному дилеру или в представительство АОС.

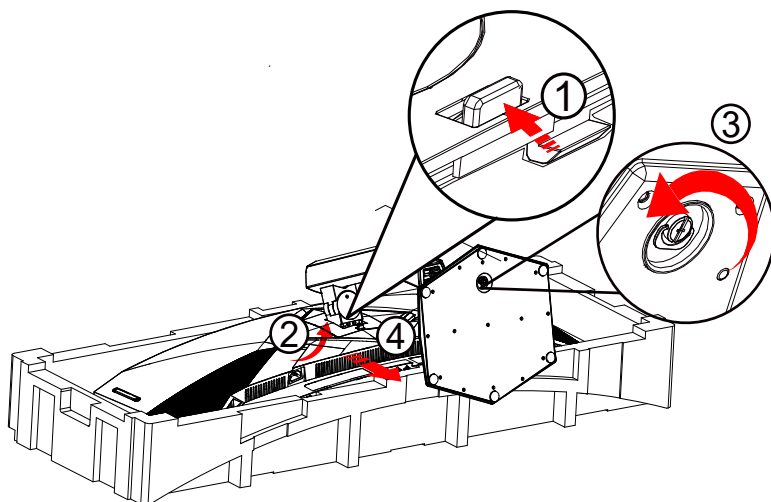
Установка стойки и основания

Выполните установку или снятие основания в соответствии с приведенными ниже инструкциями.

Установка:

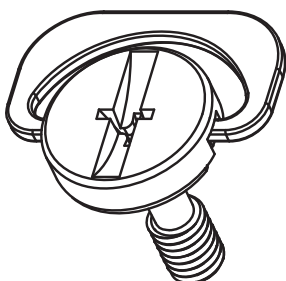


Снятие:



ПРИМЕЧАНИЕ: Конструкция дисплея может отличаться от показанной на иллюстрациях.

Характеристики винтов крепления основания: М6*23 мм (длина рабочей резьбы 5,5 мм)

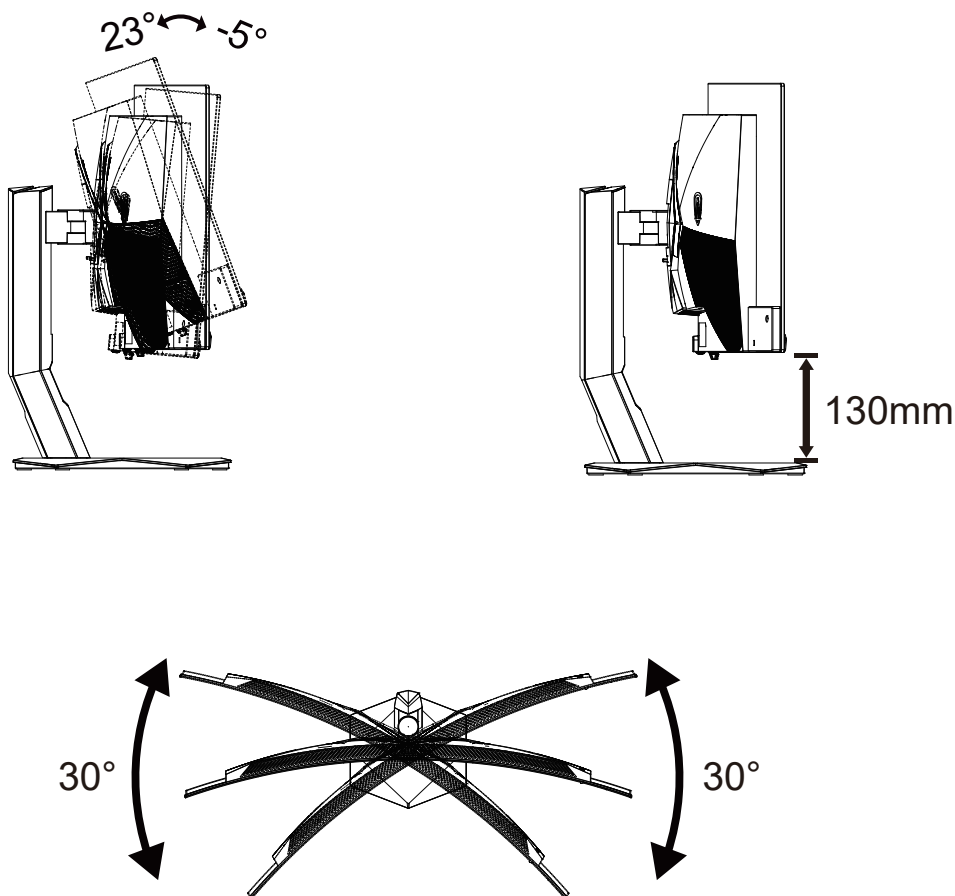


Adjust (Настройка) угла обзора

Для обеспечения оптимальных условий просмотра рекомендуется User (Пользов.) убедиться, что на экране отображается его лицо целиком, после чего выполнить Adjust (Настройку) угла наклона монитора в соответствии с индивидуальными предпочтениями.

При изменении угла наклона монитора придерживайте стойку во избежание опрокидывания устройства.

Допускается выполнение Adjust (Настройки) монитора следующим образом:



ПРИМЕЧАНИЕ:

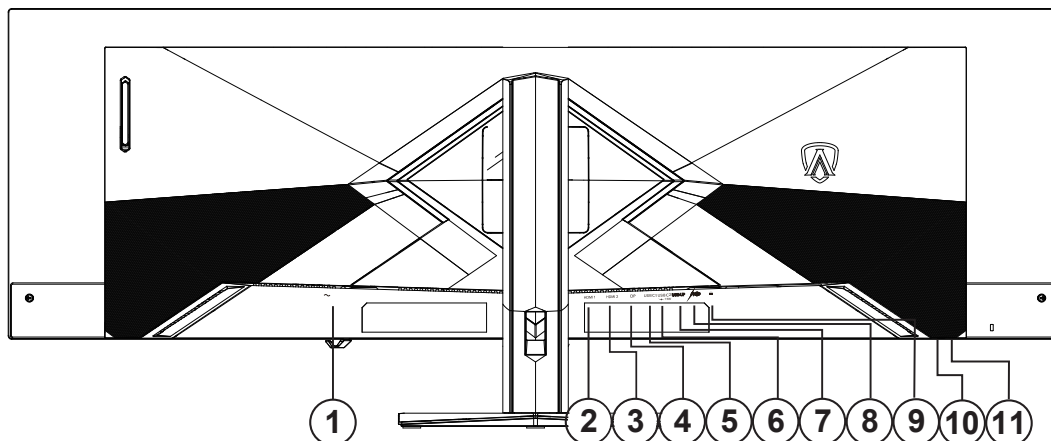
Не касайтесь экрана OLED при изменении угла наклона. Прикосновение к экрану OLED может привести к его повреждению.

ВНИМАНИЕ

- Во избежание возможного повреждения экрана, такого как отслоение панели, не допускайте наклона монитора вниз более чем на -5 градусов.
- Не надавливайте на экран при регулировке угла наклона монитора. Удерживайте устройство только за рамку.

Подключение монитора

Подключение кабелей к задней панели монитора и компьютера:



1. Электропитание
2. HDMI 1
3. HDMI 2
4. DisplayPort
5. USB C1 (восходящий, DisplayPort ALT Mode, до PD 90 Вт)
6. USB C2 (питание до 15 Вт)
7. USB up (USB восходящий)
8. Нисходящий порт USB3.2 Gen1 + зарядка
9. Наушники
10. Нисходящий порт USB3.2 Gen1
11. Нисходящий порт USB3.2 Gen1

Подключение к PC

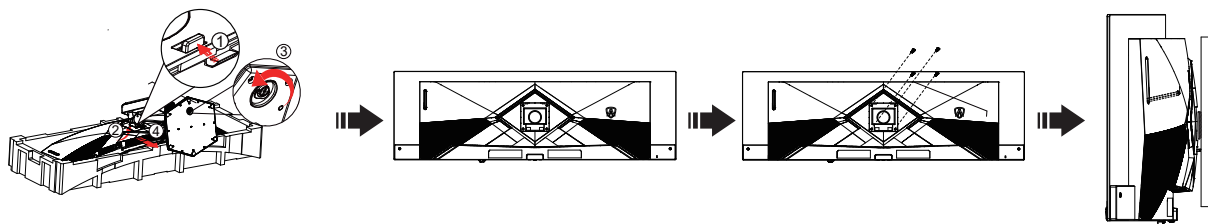
1. Надежно подключите кабель питания к разъему на задней панели дисплея.
2. Выключите компьютер и отсоедините его кабель питания от электросети.
3. Подключите сигнальный кабель дисплея к видеоразъему на задней панели компьютера.
4. Подключите кабели питания компьютера и дисплея к близлежащей электрической розетке.
5. Включите компьютер и дисплей.

Если на мониторе отображается изображение, установка завершена. Если изображение отсутствует, обратитесь к разделу «Устранение неполадок».

Для защиты оборудования перед подключением всегда выключайте PC и OLED-монитор.

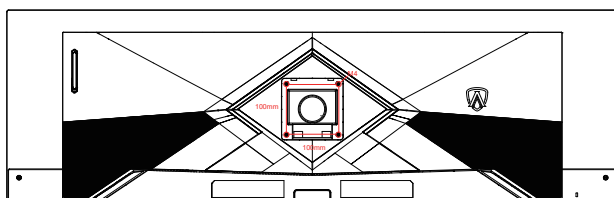
Настенный монтаж

Подготовка к установке дополнительного настенного кронштейна.

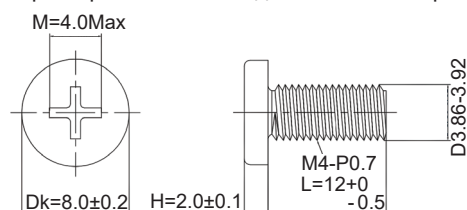


Данный монитор может быть закреплен на настенном кронштейне, приобретаемом отдельно. Перед выполнением данной процедуры отключите питание. Выполните следующие действия:

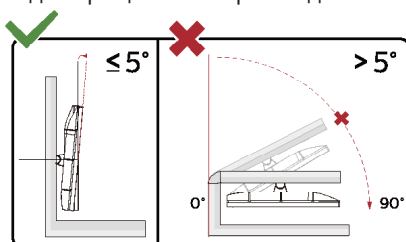
1. Снимите подставку.
2. При сборке кронштейна для настенного монтажа руководствуйтесь инструкциями производителя.
3. Установите кронштейн для настенного монтажа на заднюю панель монитора. Совместите отверстия кронштейна с монтажными отверстиями на задней панели монитора.
4. Вставьте 4 винта в отверстия и затяните их.
5. Повторно подключите кабели. Инструкции по креплению дополнительного кронштейна для настенного монтажа к стене приведены в прилагаемом к нему руководстве пользов.



Характеристики винтов для настенного крепления: M4*(12+x) мм (X = толщина кронштейна настенного крепления).



Примечание: Монтажные отверстия VESA предусмотрены не для всех моделей; пожалуйста, уточняйте информацию у дилера или в официальном представительстве АОС. Для выполнения работ по настенному монтажу всегда обращайтесь к производителю.



* Внешний вид дисплея может отличаться от представленного на иллюстрациях.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

1. Во избежание возможного повреждения экрана, такого как отслоение панели, не допускайте наклона монитора вниз более чем на -5 градусов.
2. Не надавливайте на экран при регулировке угла наклона монитора. Удерживайте устройство только за рамку.

Функция Adaptive-Sync

1. Функция Adaptive-Sync поддерживается при подключении через DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Совместимые видеокарты: рекомендуемый перечень приведен ниже; актуальный список также доступен на веб-сайте www.AMD.com.

Видеокарты

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

Процессоры

- 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

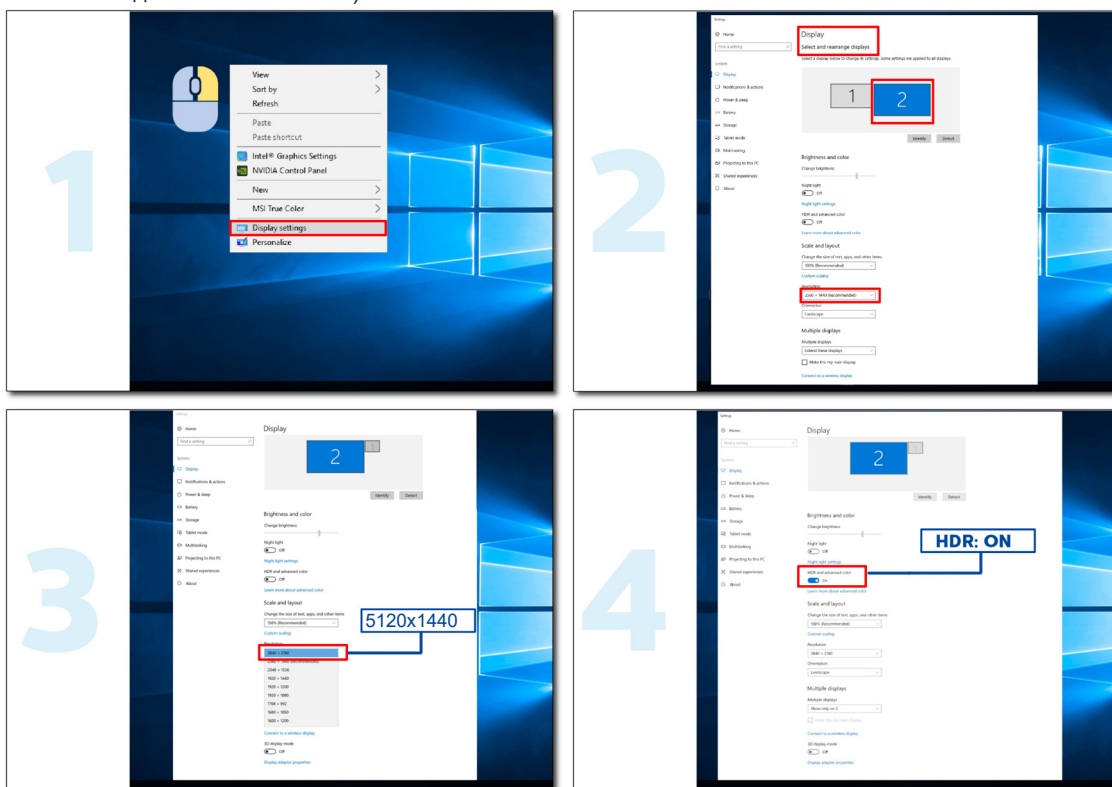
HDR

Устройство поддерживает входные сигналы формата HDR10.

Дисплей может автоматически активировать функцию HDR при совместимости проигрывателя и контента. Для получения сведений о совместимости оборудования и контента обратитесь к производителю устройства и поставщику контента. При отсутствии необходимости в автоматической активации выберите значение «OFF» для функции HDR.

Примечание:

1. Для интерфейса DisplayPort/HDMI в версиях WIN10 ниже V1703 специальная настройка не требуется.
2. В версии WIN10 V1703 поддерживается только интерфейс HDMI; функционирование интерфейса DisplayPort невозможно.
3. Режим 5120x1440@60Hz рекомендуется только для Blu-ray Player, Xbox и PlayStation.
 - а. Разрешение дисплея установлено на 5120x1440, параметр HDR предустановлен в положение ON.
 - б. После запуска приложения оптимальный эффект HDR достигается при установке разрешения 5120x1440 (при наличии данной возможности).



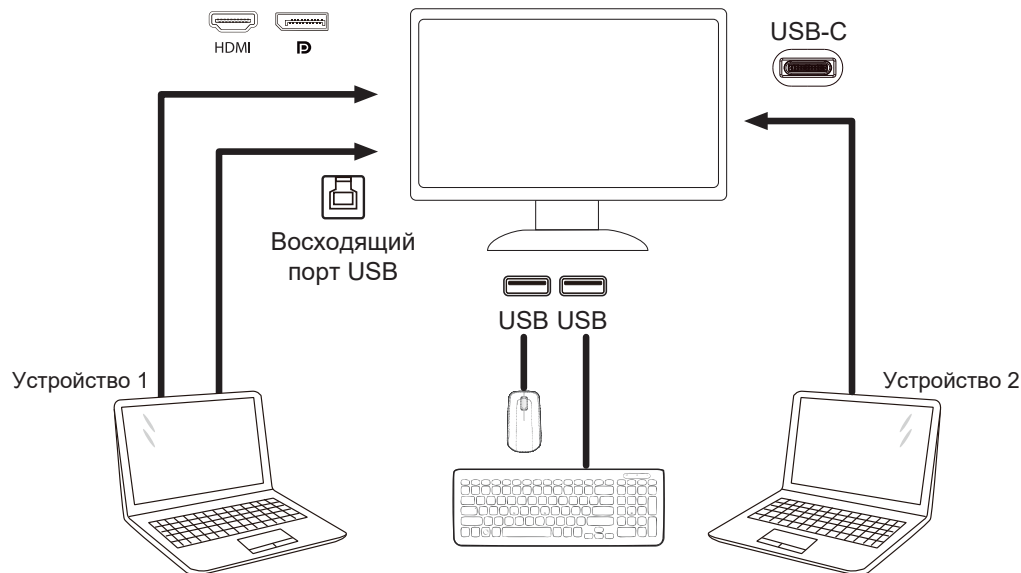
Функция KVM

Что такое KVM?

Функция KVM позволяет выводить изображение с двух PC, двух ноутбуков либо одного PC и одного ноутбука на один монитор АОС и управлять обоими устройствами посредством одного комплекта клавиатуры и мыши. Переключение управления между устройствами осуществляется выбором источника сигнала в пункте «Input Select» меню OSD.

Как использовать KVM?

- Шаг 1: Подключите одно устройство (PC или ноутбук) к монитору через USB C1.
- Шаг 2: Подключите второе устройство к монитору через HDMI или DisplayPort. Затем подключите данное устройство к монитору также через порт USB up.
- Шаг 3: Подключите периферийные устройства (клавиатуру и мышь) к монитору через порт USB.



Примечание. Конструкция дисплея может отличаться от той, которая

Шаг 4: Нажмите Enter для входа в Settings. На странице Settings выберите значение «Auto», «USB C1» или «USB UP» во вкладке USB Selection.



USB Selection (USB Выбор)	Описание функции
Auto (Автом.)	Автоматически выбирает USB-C или USB up (USB восходящий) в зависимости от источника сигнала, отображаемого в данный момент на экране.
USB C1	Обеспечивает передачу данных по каналу USB up через кабель USB-C.
USB up (USB восходящий)	Обеспечивает передачу данных по восходящему каналу USB через кабель USB-C — USB-A.

Экранное меню OSD

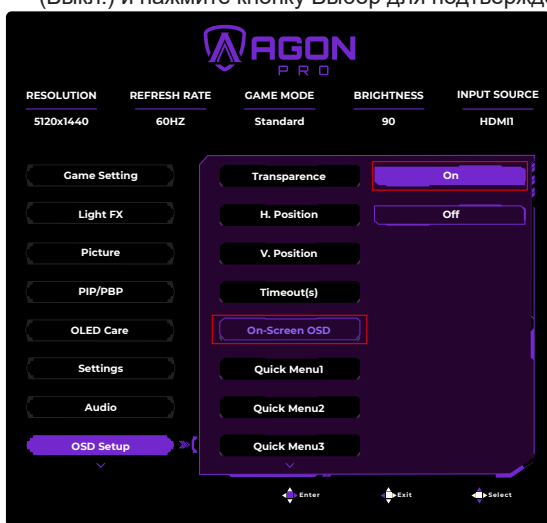
Данный монитор поддерживает функцию экранного меню OSD.

При включенной функции экранного меню OSD для навигации по меню монитора допускается использование мыши.

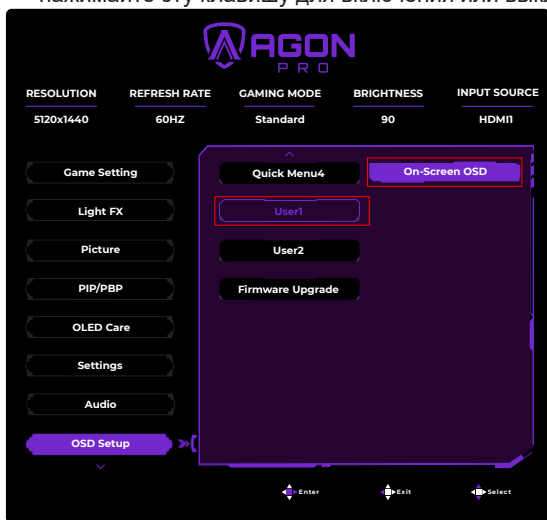
Данная функция обеспечивает альтернативный способ регулировки настроек монитора; однако совместимость с некоторыми типами мышей не гарантируется.

Инструкции по настройке:

1. Подключите мышь к желтому порту USB на мониторе.
Примечание: Для использования экранного меню OSD подключение восходящего кабеля USB не требуется. Однако для активации экранного меню OSD на компьютере или ноутбуке, если данная функция отключена, необходимо подключить восходящий кабель USB либо использовать кабель USB-C — USB-C для соединения порта USB-C1 монитора с компьютером.
2. Включение или отключение функции экранного меню OSD осуществляется следующими способами:
 - Откройте меню OSD. Перейдите в раздел Настр. меню > Экранное меню OSD, выберите значение On (Вкл.) или Off (Выкл.) и нажмите кнопку Выбор для подтверждения настройки.



- При закрытом меню OSD нажмите и удерживайте кнопку Вверх в течение приблизительно 3 секунд для переключения состояния экранного меню OSD.
- Если пользовательской клавише назначена функция «Экранный OSD», при закрытом меню OSD многократно нажимайте эту клавишу для включения или выключения экранного OSD.



- Функция «Экранный OSD» автоматически отключается при включении монитора или выходе из режима ожидания.
3. После включения функции «Экранный OSD» монитор определяет подключение мыши, что занимает приблизительно от 3 до 20 секунд. Затем отображается следующее меню:

Detecting mouse...

Если в течение 20 секунд мышь не обнаружена на назначенном порту USB, функция «Экранный OSD» автоматически отключается.

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

При успешном обнаружении мыши курсор появляется в центре экрана с фиолетовой рамкой.



Стиль курсора

При использовании функции «Экранный OSD» обратите внимание на следующее:

1. Доступны только кнопка питания и переключатель экранного OSD; все остальные кнопки неактивны.
2. Функция «Экранный OSD» обеспечивает управление только меню OSD монитора и не позволяет управлять хост-компьютером.
3. В меню OSD параметры Position (Положение) по горизонтали, Position (Положение) по вертикали, Firmware Upgrade (Обн. Микр.) и USB Selection (USB Выбор) отображаются серым цветом и недоступны.

Инструкции:

1. При включенном экранном OSD и подключенной мыши нажатие левой кнопки мыши при отключенном OSD открывает МЕНЮ OSD. Прокрутка колесика мыши вверх открывает Конт. меню Ист. вх.сигн., а прокрутка вниз — Конт. меню Настройка Прицел.
2. Используйте указатель мыши или колесико прокрутки для навигации по меню, прокрутки страниц или выбора параметров для Настройка.

Примечание: При отображении главного меню, Конт. меню или иных меню экранное OSD активно исключительно в пределах области меню.

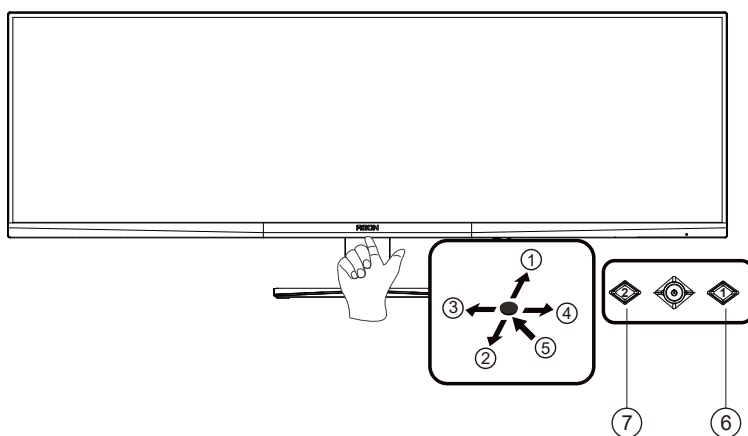
3. После выделения требуемого параметра нажмите левую кнопку мыши для подтверждения Настройка или перехода на следующий Уровень подменю.
4. Нажмите правую кнопку мыши в области меню для возврата на предыдущие Уровни до закрытия главного меню.

Инструкция по эксплуатации пользовательского прицела:

1. Включите экранное OSD.
2. При отключенном МЕНЮ OSD прокрутите колесико мыши вниз для вызова быстрого меню настройки прицела.
3. Для регулировки увеличения Прицел используйте колесико мыши. Однократная прокрутка вверх увеличивает масштаб Прицел на один Уровень (2X->3X->4X); однократная прокрутка вниз уменьшает масштаб Прицел на один Уровень (4X->3X->2X). Для подтверждения Настройка меню нажмите левую кнопку мыши.
4. Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте для установки начального положения прицела. Переместите курсор мыши в правый нижний угол; на экране появится темно-серая прямоугольная рамка. Когда рамка приобретет фиолетовый цвет, это указывает на допустимую область отображения прицела. Перетащите курсор мыши для настройки размера окна прицела, затем снова щелкните правой кнопкой мыши для подтверждения.
5. Прокручивайте колесо мыши для регулировки уровня увеличения прицела.

Настройка

Горячие клавиши



1	Экранное меню/Вверх
2	Вниз
3	Влево
4	Вправо
5	Питание/МЕНЮ/Выбор
6	Пользователь1 (Прицел)
7	Пользователь2 (Выбор Входа)

Питание/МЕНЮ/Выбор

- Если монитор выключен, нажмите данную кнопку для его включения.
- Если монитор включен, нажмите данную кнопку для открытия экранного меню или подтверждения изменения параметров; удерживайте данную кнопку нажатой в течение примерно 2 секунд для выключения монитора.
- Если монитор находится в режиме ожидания, нажмите данную кнопку для его выключения.

Экранное меню/Вверх/Вниз/Влево/Вправо

- При закрытом экранном меню нажмите и удерживайте кнопку «Вверх» в течение приблизительно 3 секунд для включения или отключения управления мышью. Если мышь не обнаружена на соответствующем порту USB в течение 20 секунд, управление мышью отключается автоматически.
- При закрытом экранном меню кратковременно нажмите кнопку для открытия меню быстрого доступа.
- При открытом экранном меню выполняйте необходимые действия в соответствии с подсказками по кнопкам на экране.
- В режиме ожидания монитора нажмите данную кнопку для открытия меню выбора входа.

Пользователь1 (Дв. разреш.)

- Назначьте функцию данной клавиши быстрого доступа в экранном меню: Игровой режим, Упр. тенью, Низ. зад. ввода, Adaptive-Sync, Точка прицела, Прицел, Выбор Входа, Громкость, Формат Изображ., Pixel Refresh, Light FX, Игровой цвет, Усиление темного, Резк., Цв. Режим, Цвет. простр., Экранное меню.
Заводское значение по умолчанию — «Прицел».
- При выключенном экранном меню нажмите данную кнопку для открытия меню «Выбор Входа». Используйте клавиши «Влево» или «Вправо» для выбора уровня увеличения локального масштаба: 2X, 3X, 4X.
- Если монитор находится в режиме ожидания, нажмите данную кнопку для открытия меню «Выбор Входа».

Пользователь2 (Выбор Входа)

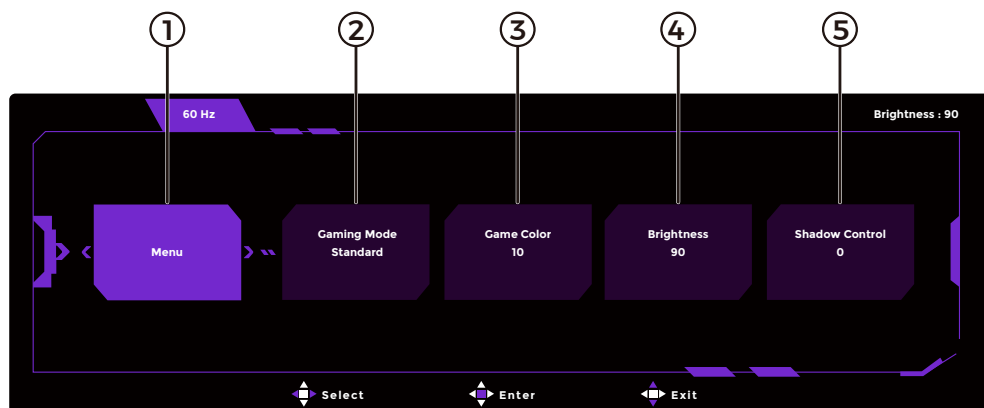
- Назначьте функцию данной клавиши быстрого доступа в экранном МЕНЮ: Игровой режим, Упр.тенью, Низ.зад. ввода, Adaptive-Sync, Точка прицела, Прицел, Выбор Входа, Громкость, Формат Изображ., Pixel Refresh, Light FX, Игровой цвет, Усиление темного, Резк., Цв. Режим, Цвет. простр., Экранное МЕНЮ. Заводской настройкой по умолчанию является «Выбор Входа».
- При выключенном экранном МЕНЮ нажмите данную кнопку для открытия меню «Выбор Входа». Используйте кнопки «Вверх» или «Вниз» для выбора источника входного сигнала, отображаемого в информационной панели, после чего нажмите кнопку «Выбор» для переключения на выбранный источник.
- Если монитор находится в режиме ожидания, нажмите данную кнопку для открытия меню «Выбор Входа».

Функция блокировки экранного МЕНЮ

- При выключенном экранном МЕНЮ нажмите и удерживайте кнопку «Вниз» в течение приблизительно 10 секунд для блокировки или разблокировки экранного МЕНЮ.

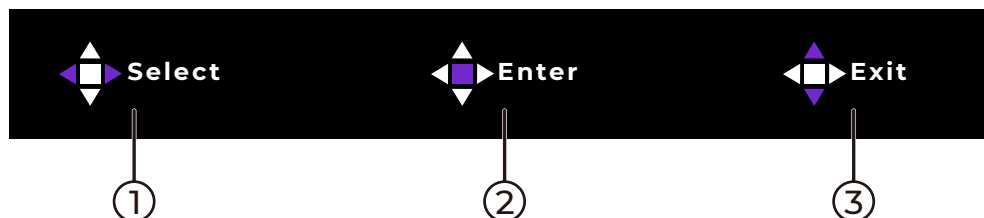
Настройка экранного МЕНЮ

Quick Menu (Конт. меню)



1	Menu (МЕНЮ)	Откройте главное экранное меню.
2	Quick Menu1 (Конт. меню1) Gaming Mode (Игровой режим)	Конт. меню1 пользов. По умолчанию установлен Игровой режим.
3	Конт. меню2 Game Color (Игровой цвет)	User (Пользов.) Quick Menu2 (Конт. меню2). Настройкой по умолчанию является Game Color (Игровой цвет).
4	Quick Menu3 (Конт. меню3) Brightness (Яркость)	Конт. меню3 пользов. По умолчанию установлена настройка Яркость.
5	Конт. меню4 Shadow Control (Упр.тенью)	Пользов. Конт. меню4. Настройкой по умолчанию является Упр.тенью.

Руководство по управлению кнопками



1	Select (Выбор)	Следуя подсказкам для кнопок, выделенным фиолетовым цветом в экранном меню (OSD), нажмите соответствующую кнопку для выбора настраиваемого параметра или внесения изменений.
2	Enter (Ввод)	Согласно подсказкам, выделенным фиолетовым цветом в экранном меню (OSD), нажмите соответствующую кнопку для подтверждения выбора и перехода в следующее подменю либо для подтверждения изменения настроек меню.
3	Exit (Выход)	В соответствии с подсказками для фиолетовых кнопок в экранном МЕНЮ нажмите соответствующую кнопку для возврата на предыдущий Уровень меню или для полного Выход из меню.

Примечание:

Функция 5-позиционной навигационной кнопки может варьироваться в зависимости от Уровня экранного МЕНЮ или выбранной опции. Управление следует осуществлять в соответствии с подсказками для фиолетовых кнопок в экранном МЕНЮ.

МЕНЮ

Game Setting (Настройка игры)



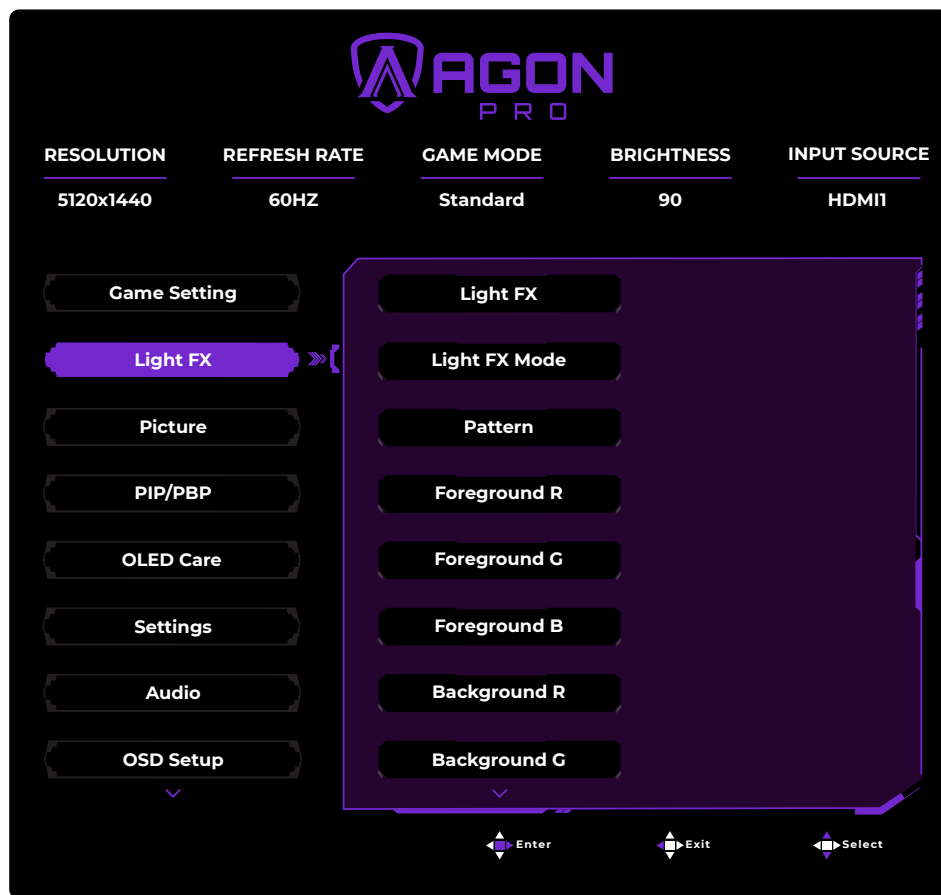
Gaming Mode (Игровой режим)	Standard (Стандарт)	Повысить читаемость для соответствующих веб-игр и Mobile (Игра).
	FPS	Для Game (Игра) в FPS (шутеры от первого лица). Улучшает Level (Уровень) черного в темной теме.
	RTS	Предназначено для игр жанра RTS (стратегии в реальном времени). Обеспечивает улучшение качества изображения.
	Racing (Гонки)	Для игр в жанре Racing (Гонки) обеспечивает Fastest (Самый быстрый) отклик и высокую Saturation (Насыщен.) цвета.
	Gamer 1 (Игрк1)	Настройки предпочтений Пользов. сохранены как Игрк1.
	Gamer 2 (Игрк2)	Настройки предпочтений Пользов. сохранены как Gamer 2 (Игрк2).
	Gamer 3 (Игрк3)	Настройки предпочтений Пользов. сохранены как Игрк3.

Image Ratio (Формат Изображ.)	Full (32:9/16:9)/ 1:1(32:9/16:9)/ Full (Square)/ 1:1(Square) (1:1(Квадрат))/ Aspect (Пропорции)/ 27»/ 24.5»	Select (Выбор) Image Ratio (Формат Изображ.). Full (Полноэкранный) (32:9/16:9): Масштабирует Input (Вход)ное изображение на весь экран. Подходит для изображений с Aspect Ratio (Соотнош. сторон) 32:9/16:9. 1:1(Square) (1:1(Квадрат))(32:9/16:9): Отображает Input (Вход)ное изображение в его Native (Собственное) Resolution (Разрешение) без масштабирования. Full(Square): Предустановленное Resolution (Разрешение) составляет 1280x960. Масштабирует Input (Вход)ное изображение на весь экран. 1:1 (Square): Предустановленное Resolution (Разрешение) составляет 1280x960. Отображает Input (Вход)ное изображение в его Native (Собственное) Resolution (Разрешение) без масштабирования. Aspect (Пропорции): Предустановленное Resolution (Разрешение) составляет 1280x960. Изображение масштабируется для максимального заполнения экрана с сохранением исходного Aspect Ratio (Соотнош. сторон) и без геометрических искажений. Подходит для изображений с Aspect Ratio (Соотнош. сторон) 4:3. 27»: Отображает область экрана 27» только в Center (Центр)е экрана. 24.5»: Отображает область экрана 24.5» только в Center (Центр)е экрана.
Shadow Control (Упр.тенью)	0-20	Значение по умолчанию Shadow Control (Упр.тенью) равно 0; User (Пользов.) может выполнить Adjust (Настройку) значения от 0 до 20 для повышения четкости Picture (Изобр.). Если Изобр. слишком темное для четкой видимости деталей, выполните Настройка в диапазоне от 0 до 20 для получения четкого изображения.
Low Input Lag (Низкая задержка)	Выкл./Вкл.	Отключение буфера кадров позволяет уменьшить задержку ввода. Примечание: Функция Низ.зад. ввода включена по умолчанию; её Настройка недоступна, когда Adaptive-Sync включён.
Game Color (Игровой цвет)	0 ~ 20	Игровой цвет обеспечивает Уровень 0–20 для Настройка параметра Насыщен. с целью улучшения качества изображения.
Adaptive-Sync	Выкл./Вкл.	Отключение или включение Adaptive-Sync. Напоминание о работе Adaptive-Sync: при включенной функции Adaptive-Sync в некоторых игровых средах может наблюдаться мигание.
Dot Point (Точка прицела)	Off (Выкл.)/20/	Включение или отключение игровой функции Точка прицела. Игровая функция Точка прицела автоматически переходит в состояние Off (Выкл.) после переключения монитора в состояние On (Вкл.) или Off (Выкл.). Если функция Точка прицела установлена в положение On (Вкл.), точка прицела отображается в центре экрана, чтобы обеспечить точное прицеливание в шутерах от первого лица (FPS).
Sniper Scope (Прицел)	Off (Выкл.) / 2X / 3X / 4X	Используйте Zoom (Увеличение) локально для облегчения прицеливания при стрельбе.
Frame Counter (Счетчик кадров)	Off (Выкл.) / Right-Up (Справа вверх) / Right-Down (Справа вниз) / Left-Up (Слева вверх) / Left-Down (Слева вниз)	Отображение частоты вертикальной развертки в выбранном углу.
HDMI1	Console/DVD/PC	Выбор Type (Тип) подключенного устройства. При использовании порта HDMI1 для подключения игровой консоли или DVD-плеера установите для HDMI1 режим PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Выбор Type (Тип) подключенного устройства. При использовании разъема HDMI2 для подключения игровой консоли или DVD-плеера выберите для HDMI2 режим PC.

Примечание:

- 1). Если в меню «Изобр.» активирован параметр «HDR Mode», регулировка параметров «Упр.тенью» и «Игровой цвет» невозможна.
- 2). Если в меню «Изобр.» для параметра «HDR» выбрано значение «DisplayHDR», регулировка параметров «Игровой режим», «Упр.тенью» и «Игровой цвет» невозможна.
Если в меню «Изобр.» для параметра «HDR» выбрано значение «HDR Peak», «HDR Изобр.», «HDR Кино» или «HDR Игра», регулировка параметров «Игровой режим» и «Игровой цвет» невозможна.
- 3). Если в меню «Изобр.» для параметра «Цвет. простр.» выбрано значение «sRGB» или «DCI-P3», регулировка параметров «Упр.тенью» и «Игровой цвет» невозможна.

Light FX

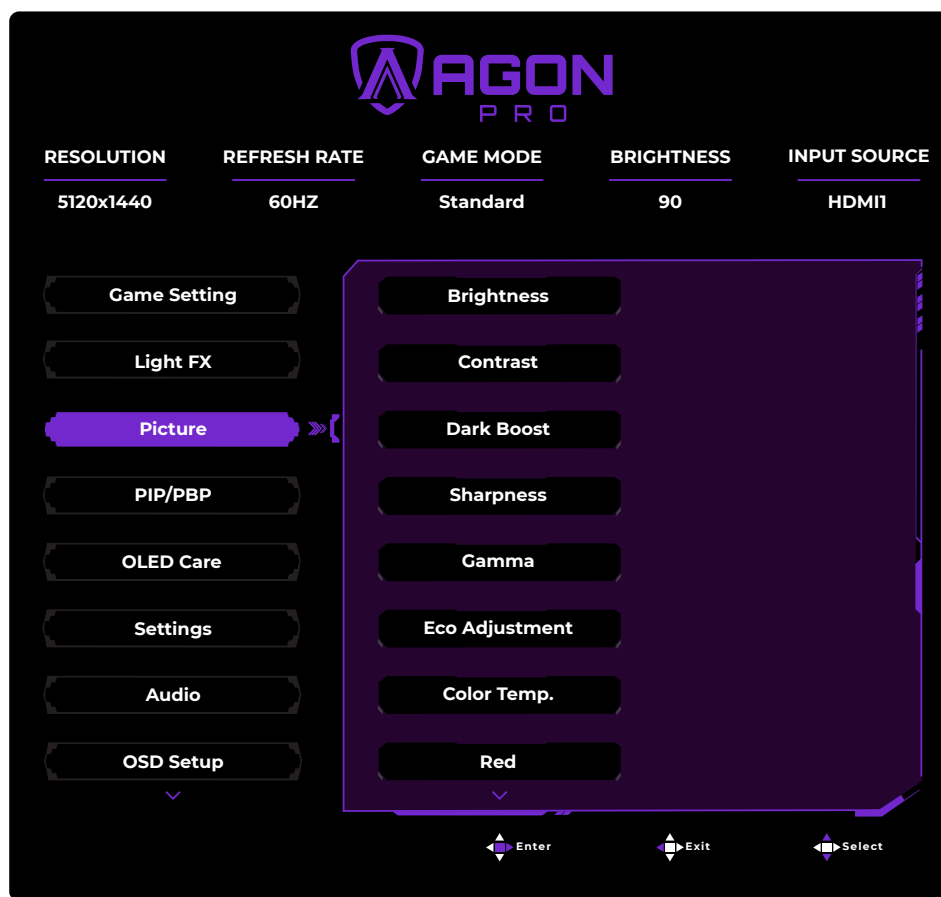


Light FX	Off (Выкл.)/ Low (Низ.)/ Medium (Средняя)/ Strong (Высокая)	Select (Выбор) интенсивности Light FX.
Light FX Mode (Light FXреж.)	Audio1 (Аудио1)/ Audio2 (Аудио2)/ Static (Статика)/ Dark Point Sweep (Простой сдвиг)/ Gradient Shift (Град. сдв.)/ Spread Fill (Прост. заполн.)/ Drip Fill (Запо. в 1 стор.)/ Spreading Drip Fill (Запо. в 2 стор.)/ Breathing (Мерцание)/ Light Point Sweep (Точка движения)/ Zoom (Увеличение)/ Rainbow (Радуга)/ Wave (Волнение воды)/ Flashing (Мигание)/ Demo (Демо.)	Select (Выбор) Light FX Mode (Light FXреж.)
Pattern (Узор)	Red (Красный)/ Green (Зеленый)/ Blue (Синий)/ Rainbow (Радуга)/ User Define (Пользователь)	Выбор узора Light FX
Foreground R	0-100	Пользов. может выполнить настройку цвета переднего плана Light FX, когда значение параметра «Узор» установлено на «Пользователь»
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	Пользователь может выполнить настройку цвета фона Light FX, если для параметра «Узор» установлено значение «Пользователь»
Background G		
Background B		

Примечание:

Функция Dynamic Lighting поддерживается в ОС Windows 11. При подключении монитора к ПК под управлением Windows 11 посредством кабеля USB и перейдите в раздел Рабочий стол → Персонализация → Dynamic Lighting и активируйте параметры «Использовать Dynamic Lighting на моих устройствах» и «Совместимые приложения на переднем плане всегда управляют эффектами подсветки». Это обеспечивает управление эффектами подсветки Light FX средствами системы Windows 11. В результате опция «Light FX» в OSD Menu (МЕНЮ) станет неактивной и недоступной для Adjust (Настройка).

Picture (Изобр.)



Brightness (Яркость)	0-100	Настройка яркости.
Contrast (Контраст)	0-100	Adjust (Настройка) Contrast (Контраст).
Dark Boost (Усиление темного)	Выкл. / Уровень 1 / Уровень 2 / Уровень 3	Улучшение детализации изображения в тёмных или светлых участках для настройки яркости в светлых зонах и предотвращения перенасыщения.
Sharpness (Резк.)	0-100	Настройка Резк.
Gamma (Гамма)	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Настройка Gamma (Гамма).
Eco Adjustment (Регулир. Eco)	Standard (Стандарт)	Режим Standard (Стандарт).
	Text (Текст)	Текстовый режим.
	Internet (Интернет)	Режим Internet (Интернет).
	Game (Игра)	Game Mode (Игр.реж.).
	Movie (Кино)	Режим Movie (Кино).
	Sports (Спорт)	Режим Sports.
	Reading (Чтение)	Режим чтения.
Color Temp. (Цв. Режим)	6500K/ 7300K/ 9300K/ Пользователь	Настройка Цв. Режим Примечание: Выберите Пользователь для настройки цветов RGB.
Red (Красный)	0-100	Коэффициент усиления канала Red (Красный) из цифрового регистра.
Green (Зеленый)	0-100	Коэффициент усиления канала Green (Зеленый) из цифрового регистра.
Blue (Синий)	0-100	Усиление канала Blue (Синий) из цифрового регистра.
R.Saturation (Насыщ. красн.)	0-100	Adjust (Настройка) R.Saturation (Насыщ. красн.).
G.Saturation (Насыщ. зел.)	0-100	Adjust (Настройка) G.Saturation (Насыщ. зел.).
B.Saturation (Насыщ. син.)	0-100	Adjust (Настройка) B.Saturation (Насыщ. син.).

C.Saturation (Насыщ. голуб.)	0-100	Adjust (Настройка) C.Saturation (Насыщ. голуб.).
M.Saturation (Насыщ. пурп.)	0-100	Adjust (Настройка) M.Saturation (Насыщ. пурп.).
Y.Saturation (Насыщ. желт.)	0-100	Adjust (Настройка) Y.Saturation (Насыщ. желт.).
R.Hue (Красн. оттен.)	0-100	Настройка R.Hue (Красн. оттен.).
G.Hue (Зелен. оттен.)	0-100	Настройка G.Hue (Зелен. оттен.).
B.Hue (Синий оттен.)	0-100	Настройка B.Hue (Синий оттен.).
C.Hue (Голуб. оттен.)	0-100	Adjust (Настройка) C.Hue (Голуб. оттен.).
M.Hue (Пурп. оттен.)	0-100	Настройка M.Hue (Пурп. оттен.).
Y.Hue (Желт. оттен.)	0-100	Adjust (Настройка) Y.Hue (Желт. оттен.).
HDR	Off (Выкл.)	Установите профиль HDR в соответствии с требованиями эксплуатации. Примечание: При обнаружении сигнала HDR становится доступной опция HDR для Adjust (Настройка).
	DisplayHDR	
	HDR Peak (HDR Пиковое)	
	HDR Picture (HDR Изобр.)	
	HDR Movie (HDR Кино)	
	HDR Game (HDR Игра)	
HDR Mode	Off (Выкл.)	Оптимизация цвета и контрастности изобр. для имитации эффекта HDR. Примечание: При отсутствии сигнала HDR доступна опция HDR Mode для настройки.
	HDR Picture (HDR Изобр.)	
	HDR Movie (HDR Кино)	
	HDR Game (HDR Игра)	
Color Space (Цвет. простр.)	Panel Native	Панель стандартного цветового пространства.
	sRGB	sRGB Color Space (Цвет. простр.).
	DCI-P3	Цветовое пространство DCI-P3
LowBlue Mode (Режим LowBlue)	Off (Выкл.)	Уменьшите Blue (Синий) Light (легкий) Wave (Волнение воды) путем регулирования цветовой температуры.
	Multimedia (Мультимедиа)	
	Internet (Интернет)	
	Office (Офис)	
	Reading (Чтение)	

Примечание:

- 1). При включенном режиме «HDR Mode» настройка параметров «Contrast», «Dark Boost», «Gamma», «Eco Adjustment», «Color Temp.», «6-Axis Color Saturation/Hue», «Color Space» и «LowBlue Mode» недоступна.
- 2). При установке значения «DisplayHDR» для параметра «HDR» настройка всех параметров в меню «Picture», кроме «HDR» и «Sharpness», недоступна.
При установке значения «HDR Peak», «HDR Picture», «HDR Movie» или «HDR Game» для параметра «HDR» настройка параметров «Gamma», «Eco Adjustment», «Color Temp.», «6-Axis Color Saturation/Hue», «Color Space» и «LowBlue Mode» недоступна.
- 3). При установке значения «sRGB» или «DCI-P3» для параметра «Color Space» настройка параметров «Contrast», «Dark Boost», «Gamma», «Eco Adjustment», «Color Temp.», «6-Axis Color Saturation/Hue», «HDR Mode» и «LowBlue Mode» недоступна.
- 4). Если для параметра «Eco Adjustment (Регулир. Еко)» установлено значение «Reading (Чтение)», настройка параметров «Contrast (Контраст)», «Dark Boost (Усиление темного)», «Color Temp. (Цв. Режим)», «6-Axis Color Saturation/Hue», «Color Space (Цвет. простр.)» и «LowBlue Mode (Режим LowBlue)» недоступна.
- 5). Если для параметра «Gaming Mode (Игровой режим)» в меню «Game Setting (Настройка игры)» выбран режим, отличный от «Standard (Стандарт)», настройка параметров «Eco Adjustment (Регулир. Еко)», «6-Axis Color Saturation/Hue», «HDR Mode» и «Color Space (Цвет. простр.)» недоступна.

PIP/PBP



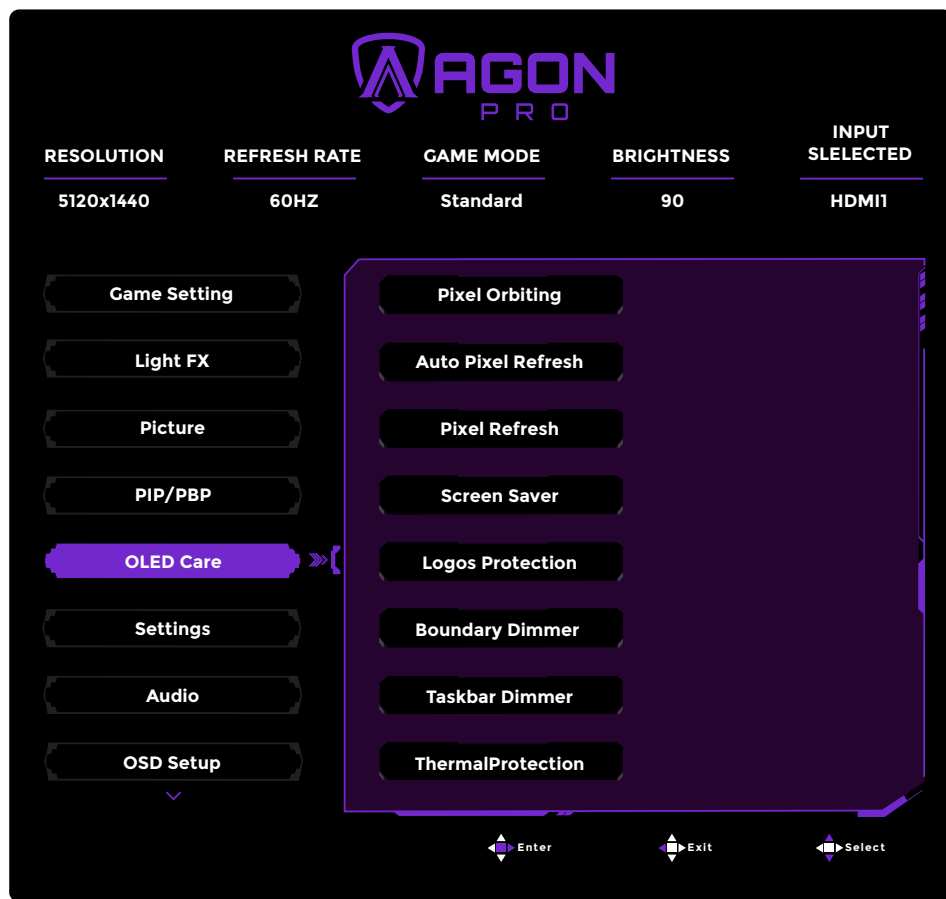
PIP/PBP Mode (PIP/PBP)	Off (Выкл.)/PIP/PBP	Отключение или включение функций PIP и PBP.
Main Source (Основ. источник)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Выбор Main Source (Основ. источник).
Sub Source (Допол. источник)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Выбор Input Source (Ист. вх.сигн.) для дополнительного экрана.
Audio (Аудио)	Main Source (Основ. источник)	Выбор Audio (Аудио) выхода для основного или дополнительного экрана.
	Sub Source (Допол. источник)	
Size (Размер)	Small (Малый)/Middle (Сред.)/Large (Большой)	Выбор Size (Размер) дополнительного экрана.
Position (Положение)	Right-Up (Справа вверх)	Выбор Position (Положение) дополнительного экрана.
	Right-Down (Справа вниз)	
	Left-Up (Слева вверх)	
	Left-Down (Слева вниз)	
Swap (Замена)	On (Вкл.): Swap	Swap (Замена) источника изображения на экране
	24: No (Нет) действий	

Примечание:

- Если параметр «HDR» в меню «Picture (Изобр.)» установлен в любое состояние, отличное от «Off (Выкл.)», все параметры в меню «»PIP/PBP становятся недоступными для Adjust (Настройка).
- При включенном режиме PBP/PIP (On) совместимость Input Source (Ист. вх.сигн.) для основного/дополнительного экранов соответствует приведенной ниже таблице:

PBP/PIP		Main Source (Основ. источник)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Допол. источник	HDMI1	B	B	B	B
	HDMI2	B	B	B	B
	DisplayPort	B	B	B	B
	USB C	B	B	B	B

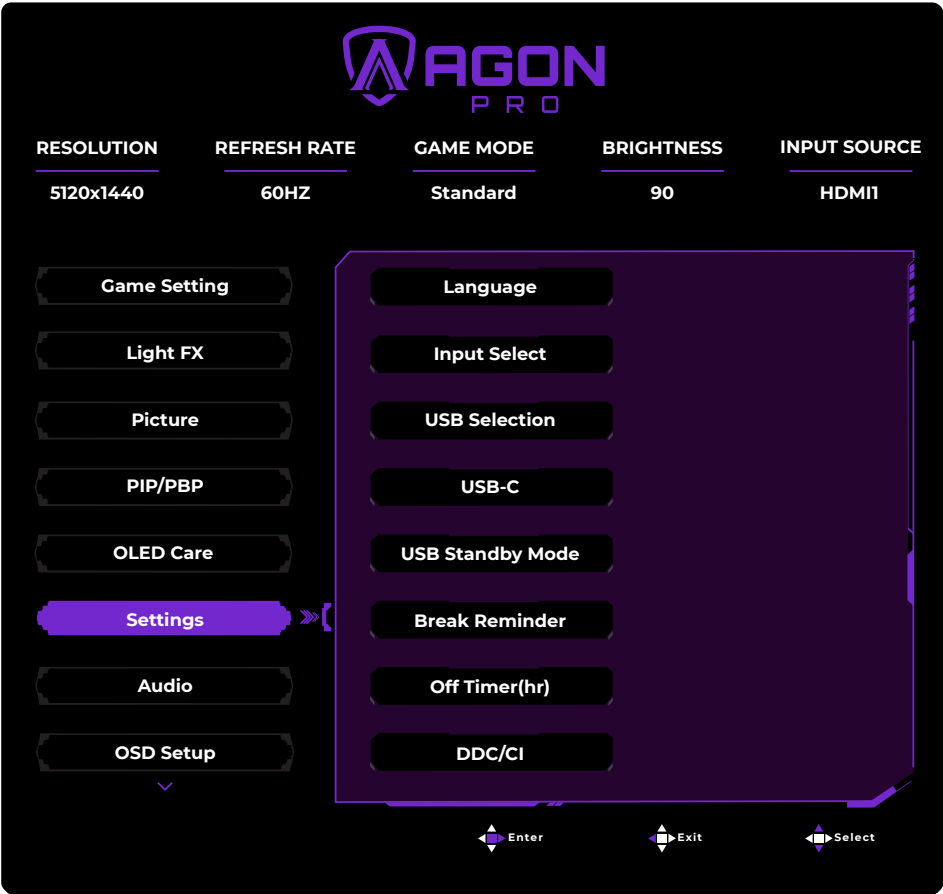
Уход за OLED-экраном



Pixel Orbiting (Смещение изображения)	Off (Выкл.)	Используется для включения функции Pixel Orbiting с целью снижения риска возникновения остаточного изображения. Рекомендуемая настройка функции: «On (Вкл.)».
	Weak (Низкая)	
	Medium (Средняя)	
	Strong (Высокая)	
	Strongest (Самый сильный)	
Auto Pixel Refresh	Off (Выкл.) / On (Вкл.)	Включение/отключение функции Auto Pixel Refresh для «Pixel Refresh». Монитор автоматически выводит уведомление «Auto Pixel Refresh» через каждые 24 часа суммарной наработки для напоминания пользователю о необходимости запуска процесса «Pixel Refresh». Выберите значение «Off (Выкл.)» для отключения функции Auto Pixel Refresh для «Pixel Refresh». Несоблюдение рекомендованной периодичности выполнения «Pixel Refresh» может привести к повышенному риску появления остаточного изображения на экране. Соблюдайте осторожность.
Pixel Refresh	Off (Выкл.)/On (Вкл.)	Данная функция предназначена для активации и выполнения процедур компенсации и коррекции экрана, а также Pixel Refresh с целью устранения образовавшегося остаточного изображения. После включения устройства выберите «Yes (Да)» согласно запросу меню. Монитор автоматически выполнит процедуру компенсации и коррекции экрана, после чего запустит Pixel Refresh. По завершении процессов монитор вернётся в рабочее состояние.

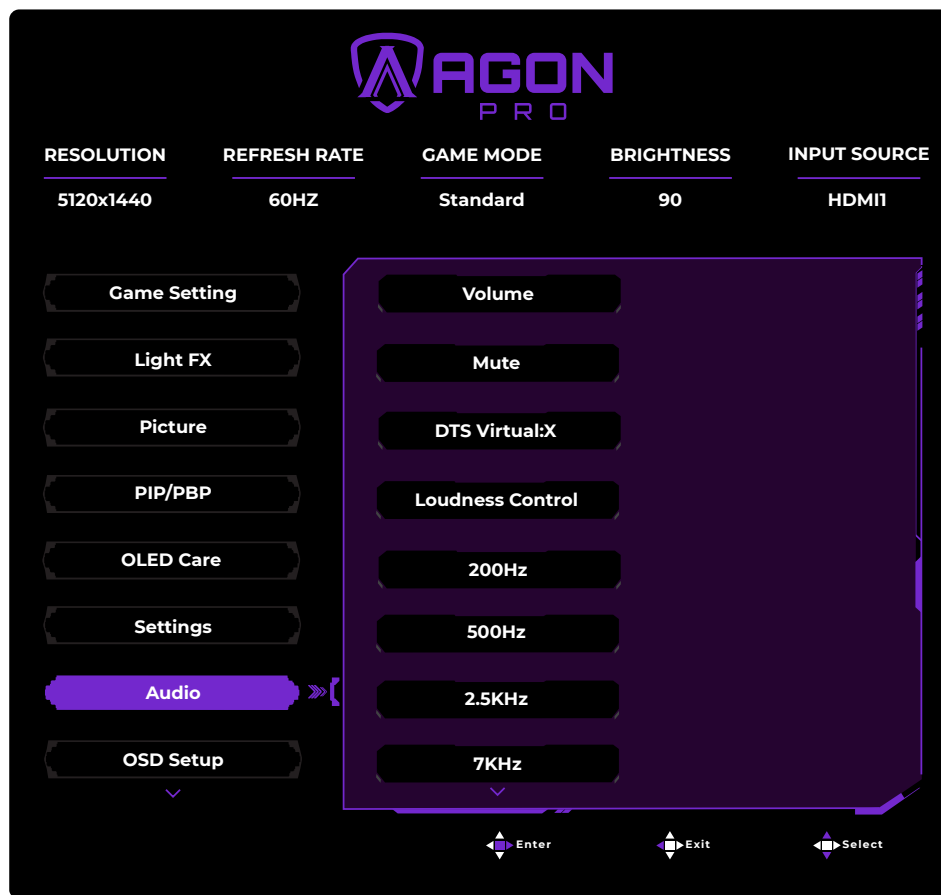
Screen Saver (Экранная заст.)	Выкл. / Slow / Быстрый	При обнаружении статического изображения в течение определенного времени функция Экранная заст. затемняет экран для защиты панели от остаточного изображения. При обнаружении движущегося изображения монитор восстанавливает Яркость до предыдущего рабочего состояния. По умолчанию установлено значение Slow, которое можно изменить на Быстрый для более ранней активации функции Экранная заст.. Настоятельно рекомендуется всегда включать функцию Экранная заст. в режиме Slow или Быстрый для защиты экрана. Также рекомендуется настроить используемое устройство на применение экранной заставки.
Logos Protection (Затемн. ст.эл-тов)	Выкл./1/2	При обнаружении на экране нескольких статических логотипов рекомендуется включить функцию Затемн. ст.эл-тов; данная функция затемняет экран для защиты панели от остаточного изображения в зонах обнаружения логотипов.
Boundary Dimmer (Диммер границ)	Выкл./1/2/3	Для специальных соотношений сторон, предусматривающих наличие черной области в кадре экрана, или при использовании режима разделенного экрана функция Диммер границ автоматически определяет и снижает Яркость в зонах со значительным перепадом уровней яркости.
Taskbar Dimmer (Диммер пан. задач)	Выкл./1/2/3	Технология Диммер пан. задач уменьшает Яркость области панели задач на экране. В остальных областях экрана изменения яркости незаметны.
ThermalProtection (Тепловая защита)	Off (Выкл.) / On (Вкл.)	При превышении температурой монитора значения 60 °C функция ThermalProtection (Тепловая защита) автоматически снижает Brightness (Яркость) экрана для обеспечения надлежащего теплоотвода. Рекомендуется включить данную функцию на мониторе.

Settings (Настройки)



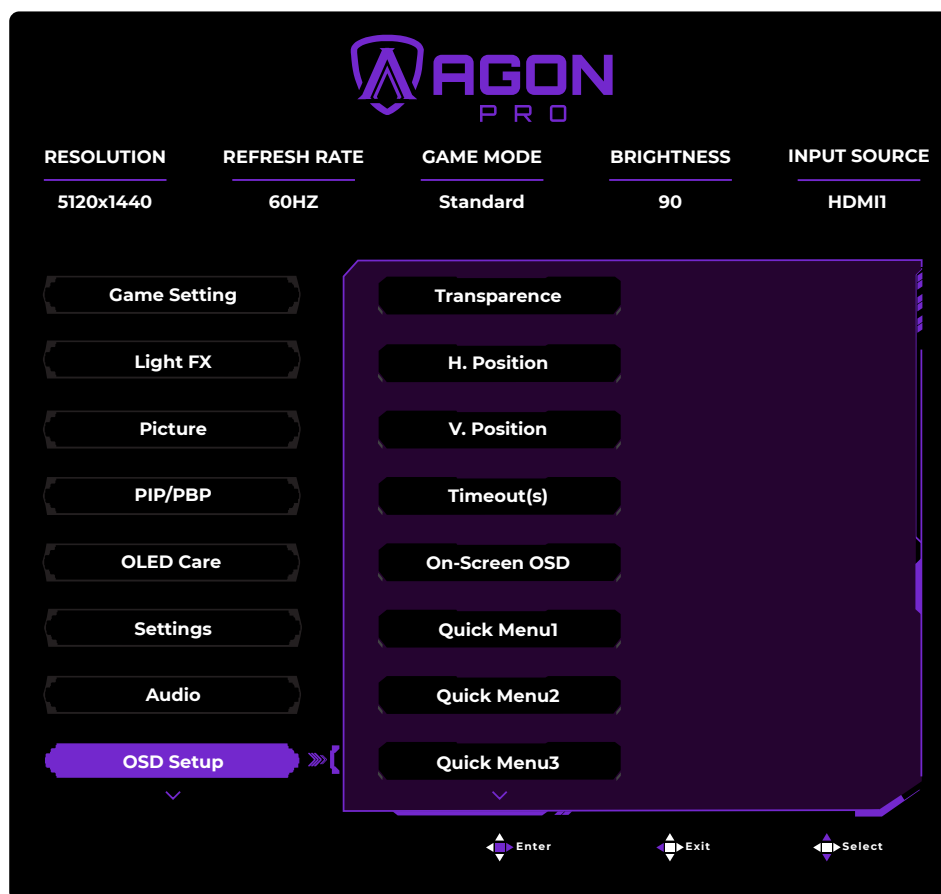
Language (Язык)		Select (Выбор) Language (Язык) экранного меню.
Input Select (Выбор Входа)	Auto (Автом.)/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C1	Выберите Source (Источник) входного сигнала.
USB Selection (USB Выбор)	Auto (Автом.)/USB C1/USB up (USB восходящий)	Выберите путь передачи данных USB up (USB восходящий).
USB-C	High Speed (Высок. скор.) / Full Speed (Полн. скор.)	Настройте порт USB для задания приоритета передачи данных или разрешения. Примечание. По умолчанию при выборе значения «Выс. скор. пер. дан.» приоритет отдается скорости передачи данных. Порт USB A обеспечивает передачу данных на скорости USB 3.2 Gen1, а порт USB C1 поддерживает максимальное разрешение 5120x1440@240 Гц с глубиной цвета 1,07 млрд оттенков (формат YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). При выборе значения «Высок. разр.» порт USB A обеспечивает передачу данных на скорости USB 2.0, а порт USB C1 поддерживает максимальное разрешение 5120x1440@240 Гц с глубиной цвета 1,07 млрд оттенков (формат RGB или YCbCr 4:4:4).
BreakReminder(Напом. о пер.)	Off (Выкл.)/On (Вкл.)	При включении данной функции система выдает напоминание о необходимости отдыха, если Пользов. работает непрерывно более 1 часа.
Таймер выкл. (ч)	0–24 ч	Выбор времени выключения питания.
DDC/CI	No (Нет) / Yes (Да)	Вкл./Выкл. поддержку DDC/CI.
Reset (Сброс настроек)	No (Нет) / Yes (Да)	Выполните Reset (Сброс настроек) Menu (МЕНЮ) до заводских установок.

Audio (Аудио)



Volume (Громкость)	0-100	Выполните Adjust (Настройка) выходной Volume (Громкость) динамиков или наушников.
Mute (Без звука)	Off (Выкл.) / On (Вкл.)	Mute (Без звука) Вкл./Выкл.
DTS Virtual:X	Off (Выкл.)/FPS/RTS/Racing (Гонки)/Rock (Рок)/Classical (Классика)/Live (Живой звук)/Theater (Кинотеатр)	Adjust (Настройка) режима виртуального объёмного звука DTS Virtual:X 3D. Примечание: Switching (Переключение) звуковых режимов занимает около 2 секунд.
Регулировка громкости	On (Вкл.) / Off (Выкл.)	При включении функция автоматически регулирует баланс выходной громкости динамиков.
200Hz	-6,0–6,0	Низкочастотная басовая составляющая Audio (Аудио), а также основная частота Audio (Аудио) аккорда в тоне.
500Hz	-6,0–6,0	Предназначено преимущественно для воспроизведения вокала (например, пения, чтения); обеспечивает повышение плотности и силы звучания вокала.
2.5KHz	-6,0–6,0	Данная частота обладает высокой проникающей способностью и может быть скорректирована для повышения яркости и чёткости звучания.
7KHz	-6,0–6,0	Улучшить разборчивость вокала.
10KHz	-6,0–6,0	Восприятие верхних частот музыкального сигнала наиболее чувствительно к качеству воспроизведения высоких частот.

OSD Setup (Настр. меню)



Transparence (Прозр.)	0-100	Настройка прозрачности экранного меню.
H. Position (Полож. По Гор.)	0-100	Настройка положения экранного меню по горизонтали.
V. Position (Полож. По Вер.)	0-100	Настройка положения экранного меню по вертикали.
Вр. Отобр. Меню (с)	5-120	Настройка времени отображения экранного меню.
Экранное меню OSD	Off (Выкл.) / On (Вкл.)	Включение/выключение управления мышью. Примечание: управление мышью поддерживается только через порт USB желтого цвета.
Quick Menu1 (Конт. меню1)	Gaming Mode (Игровой режим)/ Shadow Control (Упр.тенью)/ Game Color (Игровой цвет)/ Brightness (Яркость)/ Contrast (Контраст)/ Sharpness (Резк.)/ Volume (Громкость)	Настройка функций Конт. меню 1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Конт. меню2)		
Quick Menu3 (Конт. меню3)		
Quick Menu4 (Конт. меню4)		
User1 (Пользователь1)	Игровой режим/ Упр.тенью/ Низ.зад. ввода/ Adaptive-Sync/ Точка прицела/ Прицел/ Выбор Входа/ Громкость/ Формат Изображ./ Pixel Refresh/ Light FX/ Игровой цвет/ Усиление темного/ Резк./ Цв. Режим/ Цвет. простр./ Экранное меню OSD	Настройка функций Пользователь1 и 2.
User2 (Пользователь2)		
Firmware Upgrade (Обн. Микр.)	No (Нет)/ Yes (Да)	Вкл./Выкл. Обн. Микр.

Information (Инфо.)

AGON
PRO

RESOLUTION

5120x1440

REFRESH RATE

60HZ

GAME MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

HDMI1

Information

Model Name

AGP497UCZD

Resolution

5120x1440/60Hz

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxx

Time after Pixel Refresh

XX

Pixel Refresh Counts

X

Enter

Exit

Select

Светодиодный индикатор

Состояние	LED Color (Цвет СИД)
Режим полной мощности	Белый
Режим активного выключения	Оранжевый
Выполняется Pixel Refresh	Flashing (Мигание) белым (1 с Вкл./1 с Выкл.)
Выполняется обновление панели	Белый индикатор мигает (попеременно 3 с Вкл. и 3 с Выкл.)
Неисправность OLED-панели	Flashing (Мигание) оранжевым (1 с Вкл./1 с Выкл.)
Режим выключения	Индикатор не светится.

Устранение неисправностей

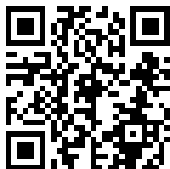
Неисправности	Возможные способы устранения
Индикатор питания не светится.	• Проверьте, подано ли электропитание. • Проверьте надежность подключения шнура питания.
Индикатор питания горит, но изображение отсутствует.	• Проверьте, включено ли питание компьютера. • Проверьте надежность подключения видеокарты компьютера. • Убедитесь, что сигнальный кабель монитора правильно подключен к компьютеру. • Осмотрите разъем сигнального кабеля монитора и убедитесь в отсутствии погнутых контактов. • Нажмите клавишу Caps Lock на клавиатуре компьютера и проверьте реакцию соответствующего индикатора для подтверждения работоспособности системы.
Изображение отсутствует, индикатор питания мигает оранжевым цветом.	• Неисправность OLED-панели: нарушение нормального функционирования. Обратитесь в сервисную службу AOC.
Функция Plug-and-Play не распознается.	• Проверьте наличие поддержки функции Plug-and-Play. • Проверьте, поддерживает ли адаптер функцию Plug-and-Play.
Тусклое изображение.	• Выполните Настройка параметров Яркость и Контраст.
Изображение дрожит или имеет волнообразные искажения.	• Возможное наличие близости электроприборов или устройств, создающих электромагнитные помехи.
На экране отображается сообщение «Сигнальный кабель недоступен» или «Нет сигнала».	• Убедитесь в правильности подключения сигнального кабеля. • Проверьте контакты разъема сигнального кабеля на наличие повреждений. • Для устранения возникшего остаточного изображения можно активировать и выполнить функцию 32 в меню дисплея. Для достижения оптимального качества изображения рекомендуется выполнить данную функцию несколько раз. Дополнительные сведения по обслуживанию экрана приведены в Руководстве пользователя на официальном веб-сайте.
На экране отображается сообщение «Недопустимый Input».	• Убедитесь, что на компьютере не установлен некорректный режим отображения. • Установите на компьютере режим отображения, указанный в подробном руководстве пользователя.
Остаточное изображение.	• В соответствии с особенностями OLED-панели, для устранения возникшего остаточного изображения можно активировать и выполнить функцию 32 в меню дисплея. Для достижения оптимального качества изображения рекомендуется выполнить данную функцию несколько раз. Дополнительные сведения по обслуживанию экрана приведены в Руководстве пользователя на официальном веб-сайте.
Нормативные требования и сервисное обслуживание	• Информацию о нормативных требованиях и сервисном обслуживании см. на сайте www.aoc.com (чтобы найти приобретенную модель для вашей страны и получить информацию о нормативных требованиях и сервисном обслуживании, перейдите на страницу поддержки).

Технические характеристики

Общие технические характеристики

Панель	Model Name (Имя модели)	AGP497UCZD	
	Система управления	OLED	
	Видимый Size (Размер) изображения	124,4 см по диагонали	
	Шаг пикселя	0,233 мм (Г) x 0,233 мм (В)	
	Цветопередача дисплея	1,07 млрд ^[1]	
Others (Другое)	Range () горизонтальной развёртки	30 кГц ~ 390 кГц	
	Size (Размер) горизонтальной развёртки (макс.)	1196,7 мм	
	Range () вертикальной развёртки	48–240 Гц	
	Size (Размер) вертикальной развёртки (макс.)	339,2 мм	
	Оптимальная предустановленная Resolution (Разрешение)	5120x1440@60Hz	
	Максимальное Resolution (Разрешение)	5120x1440@240Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Источник (Source) питания	100–240 В~ 50/60 Гц 3,5 А	
	Потребляемая мощность	Типовая (яркость (Brightness) и контраст (Contrast) по умолчанию)	157 Вт
		Макс. (яркость (Brightness) = 100, контраст (Contrast) = 100)	≤350Вт
		Режим ожидания	≤0,5 Вт
	Тепловыделение	Нормальный (Normal) режим работы	535,84 БТЕ/ч (тип.)
		Спящий режим (режим ожидания)	<1,71 БТЕ/ч
		Режим Off (Выкл.)	<1,02 БТЕ/ч
		Режим Off (Выкл.) (сетевой выключатель)	0 БТЕ/ч
USB C1	USB C1	Двусторонняя подключаемая вилка	
	Сверхвысокоскоростной	Передача данных и видеосигнала	
	DisplayPort	Встроенный режим DisplayPort Alt Mode	
	Электропитание	USB PD Version (Версия) 3.0	
	Электропитание	Максимальная мощность до 90 Вт ^[2] (5 В/3 А, 9 В/3 А, 10 В/3 А, 12 В/3 А, 15 В/3 А, 20 В/4,5 А)	
USB C2	USB C2	Двусторонняя подключаемая вилка	
	Сверхвысокоскоростной	Передача данных	
	DisplayPort	Встроенный режим DisplayPort Alt Mode	
	Электропитание	Максимальная мощность до 15 Вт (5 В/3 А)	
Физические характеристики	Type (Тип) разъема	HDMIx2 DisplayPort, USB C1 (восходящий канал, режим DisplayPort ALT, подача питания PD до 90 Вт) USB C2 (нисходящий канал, подача питания 15 Вт) USB A x3 (желтый порт — Fast зарядка) USB up (USB восходящий) Выход для наушников	
	Type сигнального кабеля	Съемный	

Окружающая среда	Температура	При эксплуатации	0°C~40°C
		При хранении	-25°C~55°C
	Влажность	При эксплуатации	10 % ~ 85 % (без конденсата)
		При хранении	5 % ~ 93 % (без конденсата)
	Высота над уровнем моря	При эксплуатации	0 м ~ 5000 м (0 футов ~ 16404 фута)
		При хранении	0 м ~ 12192 м (0 футов ~ 40000 футов)



Примечание:

[1] Максимальное количество воспроизводимых цветов данного изделия составляет 1,07 млрд; условия настройки приведены ниже (возможны отличия из-за ограничений вывода некоторых видеокарт):

(Вход) сигнал (Версия) Цвет на выходе Format Состояние Выход (Разрешение) Глубина цвета	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 240 Гц 10 бит/пикс	OK	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK (DSC)	OK (DSC)
5120x1440 240 Гц 8 бит/пикс	OK	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK (DSC)	OK (DSC)
5120x1440 165 Гц 10 бит/пикс	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	\	OK (DSC)	OK (DSC)
5120x1440 165 Гц 8 бит/пикс	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
5120x1440 144 Гц 10 бит/пикс	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
5120x1440 144 Гц 8 бит/пикс	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
5120x1440 120 Гц 10 бит/пикс	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
5120x1440 120 Гц 8 бит/пикс	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK
5120x1440 100 Гц 10 бит/пикс	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK
5120x1440 100 Гц 8 бит/пикс	OK	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK	OK
5120x1440 75 Гц 10 бит/пикс	OK	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK	OK
5120x1440 75 Гц 8 бит/канал	OK	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK	OK
5120x1440 60 Гц 10 бит/канал	OK	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK	OK
5120x1440 60 Гц 8 бит/канал	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840x1080 60 Гц 10 бит/канал	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840x1080 60 Гц 8 бит/канал	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Пониженное разрешение 10 бит/канал	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Пониженное разрешение 8 бит/канал	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

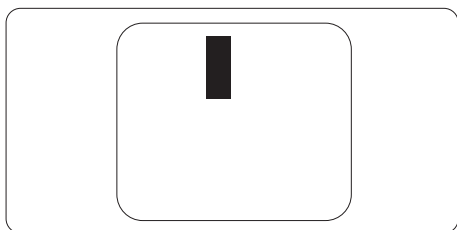
[2] Многофункциональный порт USB-C1 обеспечивает выходную мощность до 90 Вт. В зависимости от сценария использования и условий эксплуатации, а также при подключении различных моделей ноутбуков выходная мощность может варьироваться. Точные характеристики зависят от фактических условий.

Политика компании АОС в отношении дефектов пикселей на панелях мониторов

Компания АОС стремится производить продукцию высочайшего качества. Используются передовые производственные процессы и осуществляется строгий контроль качества. Тем не менее возникновение дефектов пикселей или субпикселей на панелях мониторов в ряде случаев неизбежно.

Ни один производитель не способен гарантировать полное отсутствие дефектов пикселей на всех панелях, однако компания АОС гарантирует, что любой монитор с недопустимым количеством дефектов подлежит ремонту или замене в рамках гарантийных обязательств. В настоящем документе описаны типы дефектов пикселей и установлены допустимые нормы для каждого типа. Основанием для гарантийного ремонта или замены является превышение допустимого количества дефектных пикселей на панели монитора. Например, допускается наличие не более 0,0004% дефектных субпикселей.

Кроме того, компания АОС устанавливает еще более высокие стандарты качества для определенных Типов или комбинаций дефектов пикселей, которые являются более заметными, чем другие. Данная политика действует во всем мире.



Пиксели и субпиксели

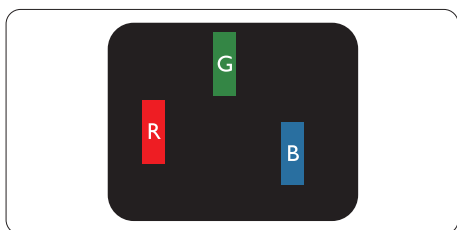
Пиксель, или элемент Изобр., состоит из трех субпикселей основных цветов: Красный, Зеленый и Синий. Множество пикселей вместе формирует изображение. Когда все субпиксели пикселя светятся, три цветных субпикселя вместе воспринимаются как один белый пиксель. Когда все они темные, три цветных субпикселя вместе воспринимаются как один черный пиксель. Другие комбинации светящихся и темных субпикселей воспринимаются как отдельные пиксели других цветов.

Типы дефектов пикселей

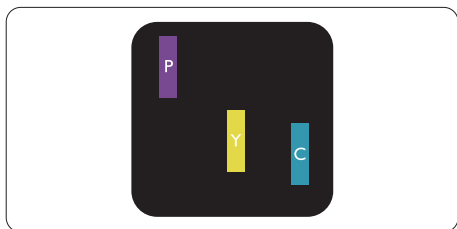
Дефекты пикселей и субпикселей проявляются на экране по-разному. Существует две категории дефектов пикселей и несколько Типов дефектов субпикселей в каждой категории.

Дефекты ярких точек

Дефекты ярких точек проявляются в виде пикселей или субпикселей, которые всегда светятся или находятся в состоянии Вкл. То есть яркая точка — это субпиксель, который выделяется на экране, когда монитор отображает темный Узор. Существуют следующие Типы дефектов ярких точек.

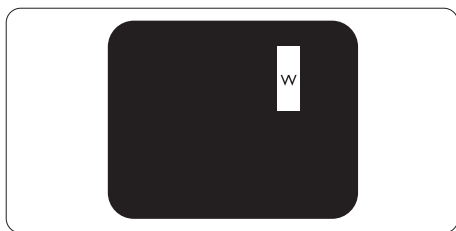


Один светящийся красный, зеленый или синий субпиксель.



Два смежных светящихся субпикселя:

- Красный + Синий = Пурпурный
- Красный + Зеленый = Желтый
- Зеленый + Синий = Циан (Голубой)



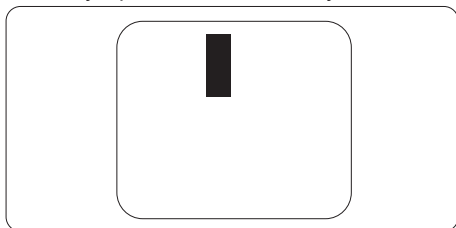
Три смежных светящихся субпикселя (один белый пиксель).

Примечание

Яркая красная или синяя точка должна быть более чем на 50 % ярче соседних точек, а яркая зеленая точка — на 30 % ярче соседних точек.

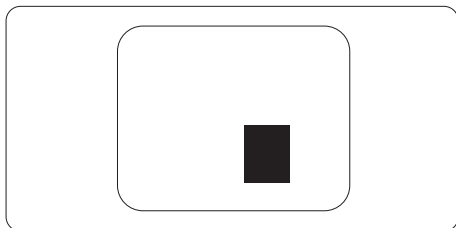
Дефекты в виде черных точек

Дефекты в виде черных точек проявляются как пиксели или субпиксели, которые всегда остаются темными или в состоянии «Выкл.». Темная точка представляет собой субпиксель, выделяющийся на экране при отображении монитором легкого узора. Различают следующие типы дефектов черных точек.



Расположение дефектов пикселей

Поскольку дефекты пикселей и субпикселей одного типа, расположенные близко друг к другу, могут быть более заметными, компания АОС также регламентирует допуски на взаимное расположение дефектов пикселей.



Допуски на дефекты пикселей

Для признания случая гарантийным и проведения ремонта или замены вследствие дефектов пикселей панель монитора АОС должна содержать дефекты пикселей или субпикселей, превышающие допуски, указанные в электронном руководстве.

ДЕФЕКТЫ В ВИДЕ СВЕТАЩИХСЯ ТОЧЕК	ДОПУСТИМЫЙ УРОВЕНЬ
1 светящийся субпиксель	0
2 смежных светящихся субпикселя	0
3 смежных светящихся субпикселя (один белый пиксель)	0
Расстояние между двумя дефектами в виде светящихся точек*	Н/Д
Общее количество дефектов в виде светящихся точек всех типов	0
ДЕФЕКТЫ В ВИДЕ ЧЁРНЫХ ТОЧЕК	ДОПУСТИМЫЙ УРОВЕНЬ
1 тёмный субпиксель	5 или менее
2 смежных тёмных субпикселя	2 или менее
3 смежных тёмных субпикселя	1 или менее
Расстояние между двумя дефектами в виде чёрных точек*	≥5 мм
Общее количество дефектов в виде чёрных точек всех типов	5 или менее
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ДЕФЕКТНЫХ ТОЧЕК	ДОПУСТИМЫЙ УРОВЕНЬ
Общее количество дефектов светящихся или чёрных точек всех Type (Тип)ов	5 или менее

Примечание

*: 1 или 2 смежных дефекта субпикселя = 1 дефект точки.

Предустановленные режимы отображения

Разрешение PC

Image Ratio (Формат Изображ.) Интерфейс Состояние Resolution (Разрешение)	Full (Полноэкранный) 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full (Square) 1:1(Square) (1:1(Квадрат)) Aspect (Пропорции)		27"		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480/60 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/67 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/72 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/75 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/100 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x400/70 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/56 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/60 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/72 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/75 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/100 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
832x624/75 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/60 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/70 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/75 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/240Hz			✓	✓				
1280x960/60Hz			✓	✓				
1280x960/240Hz			✓	✓			✓	✓
1280x1024/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/240Hz			✓	✓			✓	✓
1440x1080/240Hz			✓	✓				
1728x1080/240Hz			✓	✓				
2328x1296/60Hz							✓	✓
2328x1296/120Hz							✓	✓
2328x1296/240Hz							✓	✓
2560x1440/60Hz	✓	✓			✓	✓		
2560x1440/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1440/165Hz					✓	✓		
2560x1440/240Hz					✓	✓		
3840x2160/60Hz	✓	✓						
3840x2160/120Hz		✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/75Hz	✓	✓						

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

Resolution (Разрешение) видеосигнала

Resolution (Разрешение)	Image Ratio (Формат Изображ.)	Состояние	Интерфейс	Full (Полноэкранный) 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Full (Square) 1:1(Square) (1:1(Квадрат)) Aspect (Пропорции)		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 Гц/60 Гц				√	√	√	√	√	√	√	√
720x480p, 59,94 Гц/60 Гц				√	√	√	√	√	√	√	√
720x576p, 50 Гц				√	√	√	√	√	√	√	√
1280x720p, 50 Гц				√	√	√	√	√	√	√	√
1280x720p, 59,94 Гц/60 Гц				√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080p, 50 Гц				√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080i, 59,94 Гц/60 Гц				√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080p, 59,94 Гц/60 Гц				√	√	√	√	√	√	√	√
1920x1080p, 119,88 Гц/120 Гц				√	√	√	√	√		√	√
3840x2160p, 50 Гц				√		√		√		√	√
3840x2160p, 59,94 Гц/60 Гц				√		√		√		√	√
3840x2160p, 119,88 Гц/120 Гц				√		√		√		√	
3840x2160p, 59,94 Гц/60 Гц				√		√		√		√	
3840x2160p, 119,88 Гц/120 Гц				√		√		√		√	

Примечание:

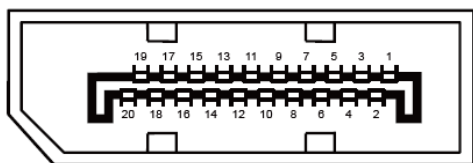
1. Для получения наилучшего качества изображения используйте приведенную выше таблицу для установки разрешения источника входного сигнала. Рекомендуемое разрешение зависит от устройства вывода: для игровых консолей см. «Разрешение видео»; для игр на PC см. «Разрешение PC».
2. Для изменения параметра монитора «Формат Изображ.» перейдите в МЕНЮ OSD -> «Настройка игры» -> «Формат Изображ.» и выполните Настройку.
3. Для обеспечения корректной работы указанных выше разрешений предварительно проверьте совместимость видеокарты. Некоторые параметры могут быть недоступны из-за особенностей конструкции видеокарты, поэтому фактическая поддержка зависит от используемого оборудования.
4. Согласно стандартам VESA, различные операционные системы и видеокарты могут иметь незначительную погрешность (+/-1 Гц) при расчете частоты обновления (частоты кадров). Ориентируйтесь на фактическую Част. обновл.
5. Интерфейс DisplayPort 2.1 поддерживает максимальную пропускную способность UHBR20 до 80 Гбит/с, а интерфейс HDMI 2.1 — максимальную пропускную способность FRL6 до 48 Гбит/с.

Назначение выводов



19-контактный сигнальный кабель цветного дисплея

Но (Нет) вывода	Наименование сигнала	Но (Нет) вывода	Наименование сигнала	Но (Нет) вывода	Наименование сигнала
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Заземление DDC/CEC
2.	Экран TMDS Data 2	10.	Clock (Часы) TMDS +	18.	Питание +5 В
3.	TMDS Data 2-	11.	Экран Clock (Часы) TMDS	19.	Обнаружение горячего подключения
4.	TMDS Data 1+	12.	Clock (Часы) TMDS -		
5.	Экран TMDS Data 1	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Зарезервировано (Н.С. на устройстве)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	Экран TMDS Data 0	16.	SDA		



20-контактный кабель сигналов цветного дисплея

Но (Нет) вывода	Наименование сигнала	Но (Нет) вывода	Наименование сигнала
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	Обнаружение горячего подключения
9	ML_Lane 1 (p)	19	Возврат DisplayPort_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

Plug and Play

Функция Plug & Play DDC2B

Данный монитор поддерживает функции VESA DDC2B согласно стандарту VESA DDC STANDARD. Это обеспечивает передачу идентификатора устройства в главную систему и, в зависимости от используемого уровня DDC, обмен дополнительной информацией о характеристиках дисплея.

DDC2B — это двунаправленный канал передачи данных на основе протокола I2C. Главная система может запрашивать данные EDID через канал DDC2B.

