



OLED Monitor Felhasználói Kézikönyv **AGP346UCSD**

Az OLED termékek jellemzői alapján javasolt a képernyő karbantartása a felhasználói utasítások követelményeinek megfelelően, hogy csökkentsük a képbeégés kockázatát.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Biztonság.....	1
Nemzeti szabványok.....	1
Áramellátás	2
Telepítés.....	3
Tisztítás	4
Egyéb.....	5
Üzembe helyezés.....	6
A doboz tartalma.....	6
Az állvány és a talp összeszerelése.....	7
A megtekintési szög beállítása.....	8
A monitor csatlakoztatása.....	9
Falra szerelés.....	10
Adaptive-Sync funkció.....	11
NVIDIA G-SYNC Kompatibilis funkció.....	12
HDR.....	13
KVM funkció.....	14
Beállítás.....	15
Gyorsbillentyűk	15
OSD menü beállítása.....	17
Gyorsmenü	17
Gombkezelési útmutató.....	17
OSD beállítás.....	18
Játék beállítás.....	18
Fényhatás	20
Picture (Kép).....	21
PIP/PBP	24
OLED Care.....	25
Beállítások	27
Audio (Audió)	28
OSD beállítás.....	29
Információ	30
LED jelzőfény	31
Hibaelhárítás.....	32
Műszaki adatok.....	33
Általános műszaki adatok.....	33
AOC monitorok paneljeinek pixelhibára vonatkozó szabályzata	35
Előre beállított megjelenítési módok.....	37
PC felbontás.....	37
Videófelbontás.....	38
Lábkiosztás	39
Plug and Play.....	40

Biztonság

Nemzeti szabványok

A következő alfejezetek ismertetik a dokumentumban alkalmazott nemzeti konvenciókat.

Megjegyzések, Figyelmeztetések és Veszélyjelzések

Az útmutató során a szövegrészeket ikon kísérheti, és félkövér vagy dőlt betűtípussal vannak kiemelve. Ezek a szövegrészek megjegyzések, figyelmeztetések és veszélyjelzések, amelyeket az alábbiak szerint alkalmazunk:



MEGJEGYZÉS: A MEGJEGYZÉS fontos információt tartalmaz, amely segíti a számítógépes rendszer hatékonyabb használatát.



FIGYELMEZTETÉS: A FIGYELMEZTETÉS hardverkárosodás vagy adatvesztés veszélyére hívja fel a figyelmet, és útmutatást ad a probléma elkerülésére.



VESZÉLYJELZÉS: A VESZÉLYJELZÉS testi sérülés lehetőségére hívja fel a figyelmet, és útmutatást ad a probléma elkerülésére. Egyes figyelmeztetések alternatív formátumban jelenhetnek meg, és előfordulhat, hogy nem kíséri őket ikon. Ilyen esetekben a figyelmeztetés konkrét megjelenítését a szabályozó hatóság írja elő.

Áramellátás



A monitort kizárólag a címkén feltüntetett típusú áramforrásról szabad üzemeltetni. Ha nem biztos az otthonában rendelkezésre álló áram típusában, kérje ki kereskedője vagy a helyi áramszolgáltató tanácsát.



A monitor háromágú, földelt csatlakozóval rendelkezik, amely egy harmadik (földelő) tűvel van ellátva.

Ez a csatlakozó kizárólag földelt aljzatba illeszthető biztonsági okokból. Ha a konnektor nem alkalmas a háromvezetékes csatlakozó fogadására, kérjen villanyszerelőtől megfelelő aljzat felszerelését, vagy használjon adaptert a készülék biztonságos földeléséhez. Ne semmisítse meg a földelt csatlakozó biztonsági funkcióját.



Villámlás idején, vagy ha hosszabb ideig nem használja a készüléket, húzza ki a csatlakozót a konnektorból. Ez megvédi a monitort az áramingadozás okozta károsodástól.



Ne terhelje túl a hosszabbítókat és elosztókat. A túlterhelés tűz- vagy áramütésveszélyt okozhat.



A megfelelő működés érdekében a monitort kizárólag UL tanúsítvánnyal rendelkező számítógépekkel használja, amelyek 100-240 V AC, minimum 5 A jelölésű, megfelelően konfigurált aljzatokkal rendelkeznek.



A fali aljzatot a készülék közelében kell elhelyezni, és könnyen hozzáférhetőnek kell lennie.

Telepítés



Ne helyezze a monitort instabil kocsi, állványra, háromlábú tartóra, konzolra vagy asztalra. Ha a monitor leesik, személyi sérülést okozhat, valamint súlyos károkat okozhat a termékben. Csak a gyártó által ajánlott vagy a termékkel együtt értékesített kocsi, állványt, háromlábút, konzolt vagy asztalt használjon. Kövesse a gyártó utasításait a termék telepítésekor, és használja a gyártó által ajánlott szerelési tartozékokat. A termék és a kocsi kombinációját óvatosan mozgassa.



Soha ne nyomjon semmilyen tárgyat a monitor házában található nyílásba. Ez áramköri alkatrészek sérülését okozhatja, ami tüzet vagy áramütést eredményezhet. Soha ne öntsön folyadékot a monitorra.



Ne helyezze a termék előlapját a padlóra.



Ha a monitort falra vagy polcra szereli, használjon a gyártó által jóváhagyott szerelőkészletet, és kövesse a készlet utasításait.



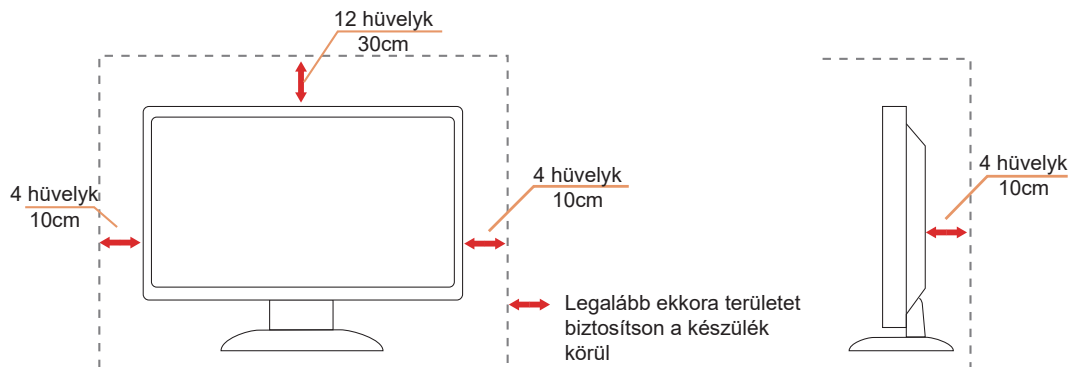
Hagyjon némi helyet a monitor körül az alábbiak szerint. Ellenkező esetben a levegőáramlás nem lesz megfelelő, ami túlmelegedést, tüzet vagy a monitor károsodását okozhatja.



A lehetséges károk, például a panelhámítás elkerülése érdekében ügyeljen arra, hogy a monitor lefelé történő dőlése ne haladja meg az -5 fokot. Ha a -5 fokos lefelé döntési szög maximális értékét túllépi, a monitor károsodása nem tartozik a jótállás hatálya alá.

Az alábbiakban látható a javasolt szellőzőterület a monitor körül, amikor a monitort falra vagy állványra szerelik:

Állvánnyal felszerelve



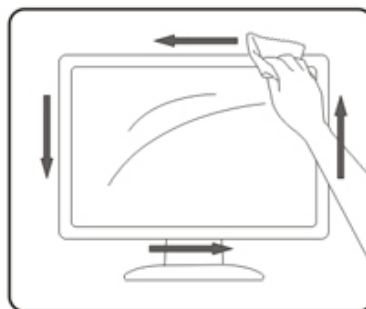
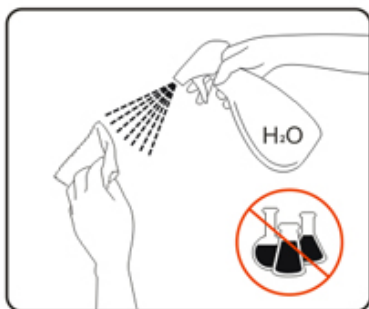
Tisztítás



A készülékházat rendszeresen tisztítsa vízzel enyhén benedvesített, puha ruhával.



Tisztításkor használjon puha pamut- vagy mikroszálas kendőt. A kendő legyen nedves és majdnem száraz; ne engedje, hogy folyadék jusson a készülékházba.



Kérjük, a termék tisztítása előtt húzza ki a tápkábelt a konnektorból.

Egyéb



Ha a termék szokatlan szagot, hangot vagy füstöt bocsát ki, AZONNAL húzza ki a tápkábelt, és forduljon szervizközponthoz.



Győződjön meg róla, hogy a szellőzőnyílásokat nem takarja el asztal vagy függöny.



Ne tegye ki az OLED monitort erős rezgésnek vagy nagy ütésnek működés közben.



Ne üsse meg, és ne ejtse le a monitort működés vagy szállítás közben.



A tápkábeleknek biztonsági tanúsítvánnyal kell rendelkezniük. Németország esetében H03VV-F, 3G, 0,75 mm² vagy jobb minőségű kábelt kell használni. Más országok esetén a megfelelő típusokat kell alkalmazni.



A fül- és fejhallgatók túlzott hangnyomása halláskárosodást okozhat. Az equalizer maximálisra állítása növeli a fül- és fejhallgatók kimeneti feszültségét, ezáltal pedig a hangnyomásszintet.



Alacsony kékfény-kibocsátás: A kijelző alacsony kékfény-kibocsátású panelt használ. Megfelel a TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution tanúsítványának gyári alapbeállítások mellett.

Egészség:

- A monitornak 50–70 cm-re (20–28 hüvelykre) kell lennie a szemétől.
- A képernyő hosszabb ideig tartó nézése szemfáradtságot okoz, és ronthatja a látását. Pihentesse a szemét 5–10 percig minden 1 órányi termékhasználat után.
- Csökkentse a szemfáradtságot azáltal, hogy távoli tárgyakra fókuszál.
- A gyakori pislogás és a szemtorna segít megelőzni a szem kiszáradását.



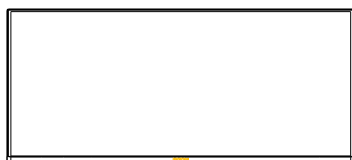
A villódzásmentes technológia stabil háttérvilágítást biztosít egyenáramú fényerő-szabályozással, amely kiküszöböli a monitor villogásának fő okát, így kímélve a szemet.



Az OLED-termékek sajátosságai miatt nem javasolt a készülék 24 óránál hosszabb ideig tartó folyamatos használata. A termék számos technológiát alkalmaz a lehetséges képmegmaradás (image retention) megelőzésére. A részletekért tekintse meg a „Képernyő-karbantartás” című útmutatót.

Üzembe helyezés

A doboz tartalma



OLED Monitor



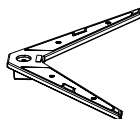
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Wall Mount Bracket



M4*4
Wall Mount
Screws



Screwdriver



M5*2
Stand Screws



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB C-C Cable



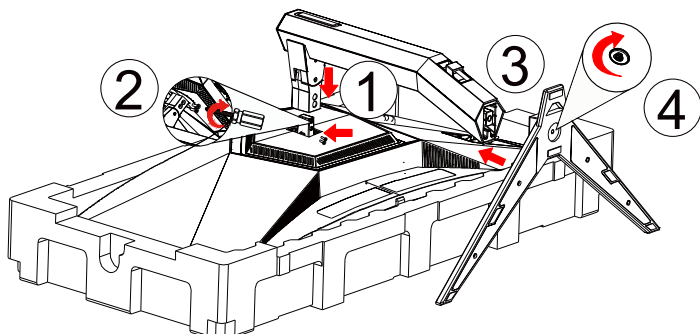
USB Cable

 Nem minden jelkábelt kerül biztosításra minden országban és régióban. Kérjük, a megerősítés érdekében forduljon a helyi kereskedőhöz vagy az AOC helyi irodájához.

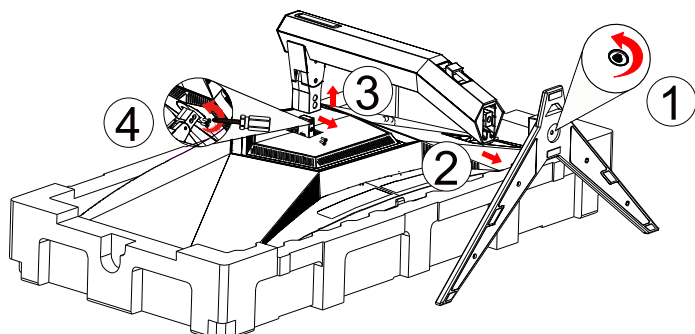
Az állvány és a talp összeszerelése

Kérjük, a talp felszerelését vagy eltávolítását az alábbi lépések szerint végezze.

Összeszerelés:



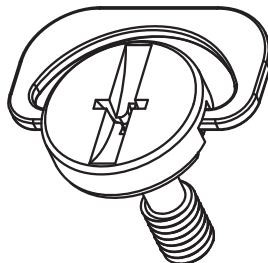
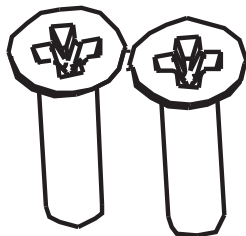
Eltávolítás:



MEGJEGYZÉS: A kijelző kialakítása eltérhet a bemutatott ábrától.

Konzolsavar mérete: M5×20 mm
(Hasznos menethossz: 10 mm)

Állványcsavar mérete: M6×21 mm
(Hasznos menethossz: 10 mm)

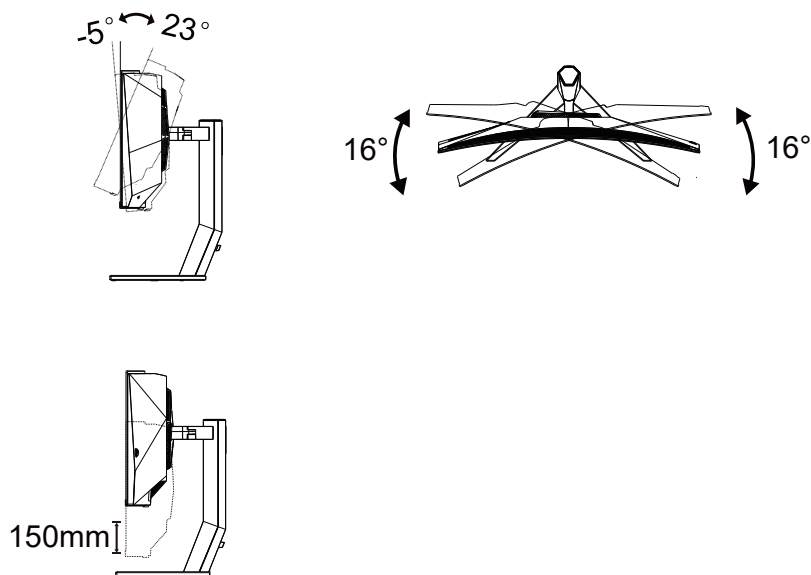


A megtekintési szög beállítása

Az optimális megtekintési élmény érdekében ajánlott, hogy a felhasználó ellenőrizze, hogy a teljes arcát látja-e a képernyőn, majd állítsa be a monitor dőlésszögét egyéni igényei szerint.

Fogja meg az állványt, hogy a monitor ne boruljon fel a szögállítás során.

A monitort az alábbi módokon állíthatja be:



MEGJEGYZÉS:

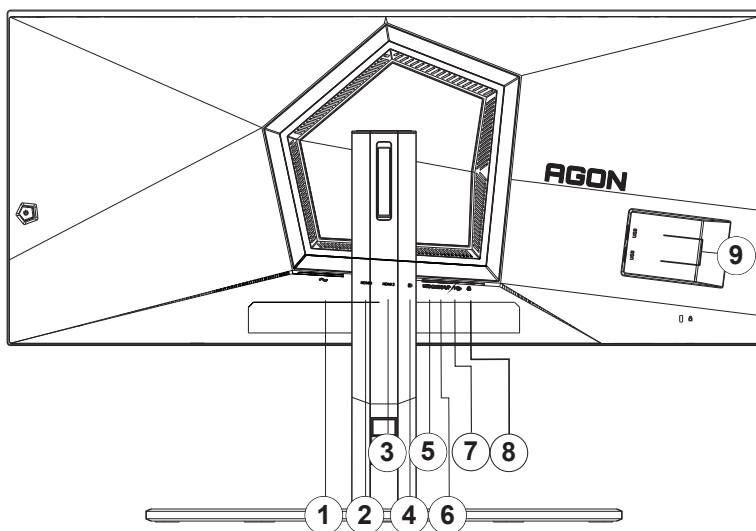
Ne érintse meg az OLED képernyőt a szögállítás közben. Az OLED képernyő érintése károsodást okozhat.

⚠ Figyelmeztetés

- A lehetséges képernyőkárosodás, például panelhámlás elkerülése érdekében ügyeljen arra, hogy a monitor ne hajoljon előre -5 foknál nagyobb mértékben.
- A monitor szögének állítása közben ne nyomja meg a képernyőt. Csak a keretet fogja meg.

A monitor csatlakoztatása

Kábelcsatlakozások a monitor és a számítógép hátoldalán:



1. Áramellátás
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB upstream
7. USB3.2 Gen1 downstream + gyorsítós x1
8. Fülhallgató
9. USB3.2 Gen1 downstream x2

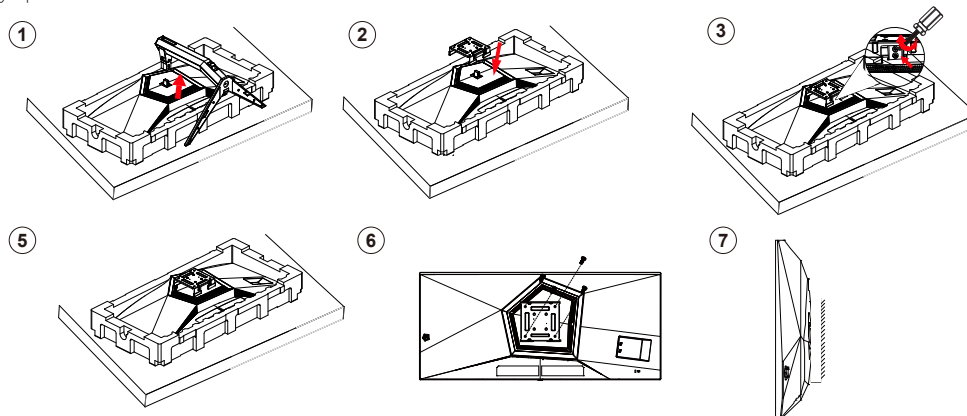
Csatlakoztatás a számítógéphez

1. Csatlakoztassa szilárdan a tápkábelt a kijelző hátoldalához.
2. Kapcsolja ki a számítógépet, és húzza ki a tápkábelét.
3. Csatlakoztassa a kijelző jelkábelét a számítógép hátoldalán található videocsatlakozóhoz.
4. Csatlakoztassa a számítógép és a kijelző tápkábelét egy közeli konnektorba.
5. Kapcsolja be a számítógépet és a kijelzőt.

Ha a monitor képet jelenít meg, a telepítés befejeződött. Ha nem jelenik meg kép, kérjük, tekintse meg a Hibaelhárítás részt. A berendezés védelme érdekében mindig kapcsolja ki a számítógépet és az OLED monitort a csatlakoztatás előtt.

Falra szerelés

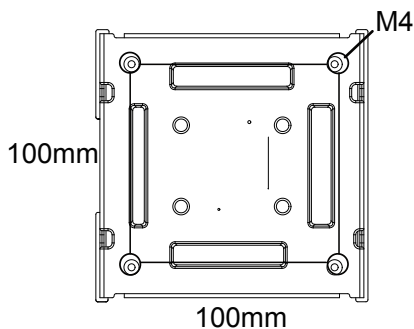
Előkészületek egy opcionális falra szerelhető kar felszereléséhez.



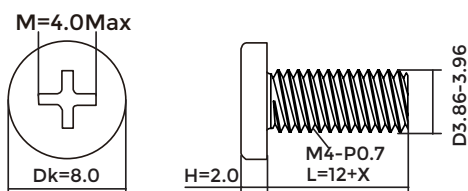
Ez a monitor egy külön megvásárolható falra szerelhető karra rögzíthető. A művelet megkezdése előtt áramtalanítsa a készüléket. Kövesse az alábbi lépéseket:

1. Távolítsa el az állványt.
2. Kövesse a gyártó utasításait a falra szerelhető kar összeszereléséhez.
3. Helyezze a falra szerelhető fém elemet a monitor hátoldalára, illesszen be két tartócsavart a furatokba, és húzza meg őket.
4. Helyezze a falra szerelhető kart a monitor hátoldalára. Igazítsa össze a kar és a monitor hátoldalán lévő furatokat.
5. Helyezze be a 4 csavart a furatokba, és húzza meg őket.
6. Csatlakoztassa újra a kábeleket. Az opcionális falra szerelhető kar falra rögzítéséhez kövesse a hozzá mellékelt használati útmutatót.

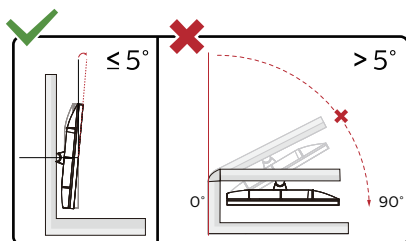
Falra szerelő kampó:



A falra szerelő kampó csavarjainak műszaki adatai: M4*12 mm



Megjegyzés: A VESA szerelőcsavar-furatok nem minden modell esetében érhetők el; kérjük, érdeklődjön a forgalmazónál vagy az AOC hivatalos ügyfélszolgálatánál.



A kijelző kialakítása eltérhet az illusztrációkon láthatótól.

Figyelem

1. A lehetséges képernyőkárosodás, például panelhámítás elkerülése érdekében ügyeljen arra, hogy a monitor ne hajoljon előre -5 foknál nagyobb mértékben.
2. A monitor szögének állítása közben ne nyomja meg a képernyőt. Csak a keretet fogja meg.

Adaptive-Sync funkció

1. Az Adaptive-Sync funkció DisplayPort, HDMI vagy USB-C csatlakozással működik.
2. Kompatibilis grafikus kártyák: Az ajánlott lista az alábbi, továbbá ellenőrizhető a [www.AMD.com weboldalon](http://www.AMD.com/weboldalok).

Grafikus kártyák

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

Processzorok

- 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

NVIDIA G-SYNC Kompatibilis funkció

1. Ez a termék támogatja az NVIDIA G-SYNC Kompatibilis funkciót. Az NVIDIA G-SYNC Kompatibilis funkció a DisplayPort csatlakozón keresztül működik.
2. A G-SYNC funkció által biztosított tökéletes játékelmény érdekében külön meg kell vásárolnia egy olyan NVIDIA GPU grafikus kártyát, amely támogatja a G-SYNC technológiát.

G-Sync rendszerkövetelmények:

Követelménykategória: NVIDIA G-SYNC Kompatibilis monitor (Kompatibilis mód)
Grafikus kártya: NVIDIA Pascal architektúra vagy újabb (pl. GTX 10-es sorozat, RTX sorozat)
Monitor: NVIDIA által hitelesített, változó frissítési rátát (VRR) támogató monitor
Operációs rendszer: Windows 10 vagy újabb
Csatlakozókábel: Használjon DisplayPort kábelt

Az NVIDIA G-Sync technológiával kapcsolatos további információkért látogasson el a következő oldalra: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

HDR

Ez a monitor kompatibilis az HDR10 formátumú bemeneti jelekkel.

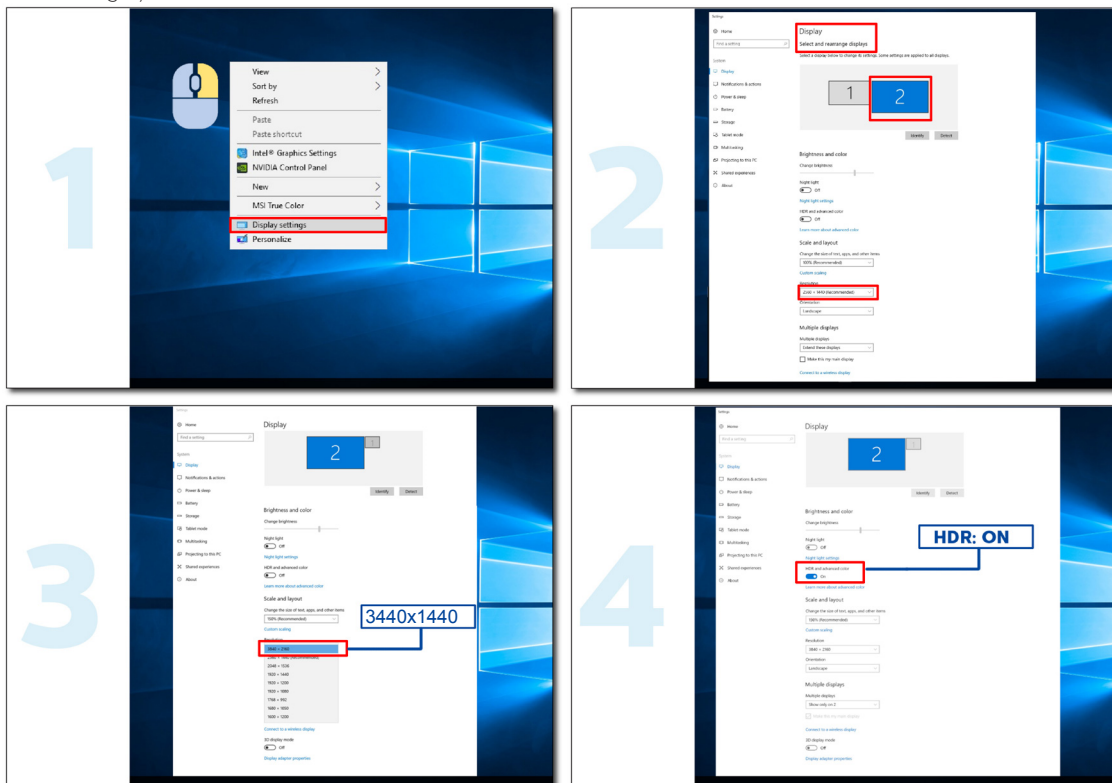
A kijelző automatikusan aktiválhatja az HDR funkciót, amennyiben a lejátszóeszköz és a tartalom kompatibilis. Kérjük, forduljon az eszköz gyártójához és a tartalomszolgáltatóhoz az eszköz és a tartalom kompatibilitásával kapcsolatos információkért. Amennyiben nincs szüksége az automatikus HDR aktiválásra, kérjük, válassza az „OFF” lehetőséget a kijelző beállításában.

Megjegyzés:

1. A 3840×2160@50Hz/60Hz/120Hz felbontás csak olyan eszközökön érhető el, mint például a UHD lejátszók vagy az Xbox/PS konzolok.

2. Kijelzőbeállítások:

- A kijelző felbontása 3440x1440, a HDR pedig alapértelmezetten BE van kapcsolva. Ilyen körülmények között a képernyő enyhén elsötétülhet, jelezve, hogy a HDR aktiválódott.
- Egy alkalmazás megnyitása után a legjobb HDR-hatás akkor érhető el, ha a felbontás 3440x1440-ra módosul (amennyiben ez lehetséges).



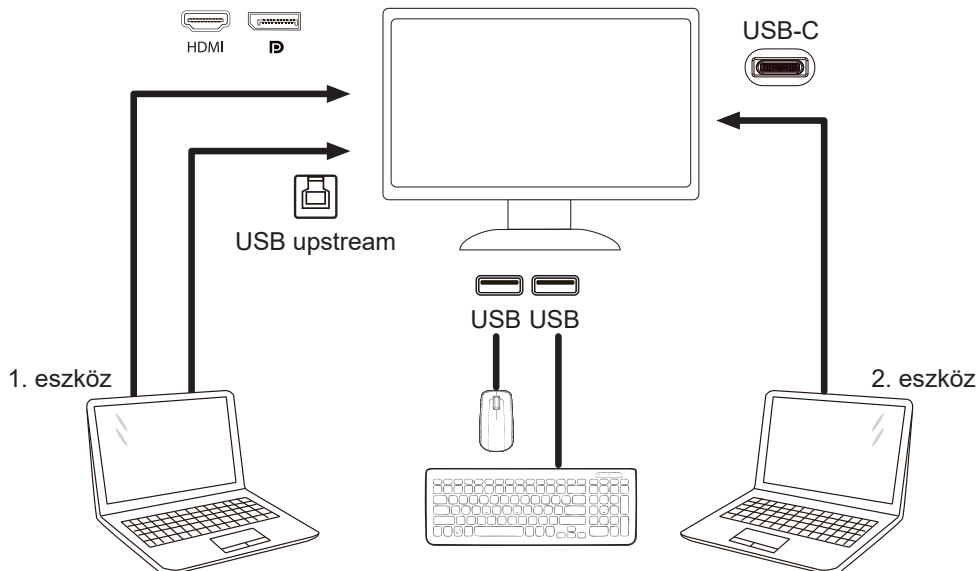
KVM funkció

Mi az a KVM?

A KVM funkció lehetővé teszi, hogy két asztali számítógépet, két notebookot vagy egy asztali számítógépet és egy notebookot jelenítsen meg egyetlen AOC monitoron, valamint egyetlen billentyűzet- és egérszettel vezérelje mindkét eszközt. Az OSD menü „Bemenetválasztó” (Input Select) funkciójában a bemeneti jelforrás kiválasztásával válthat a számítógépek vagy notebookok vezérlése között.

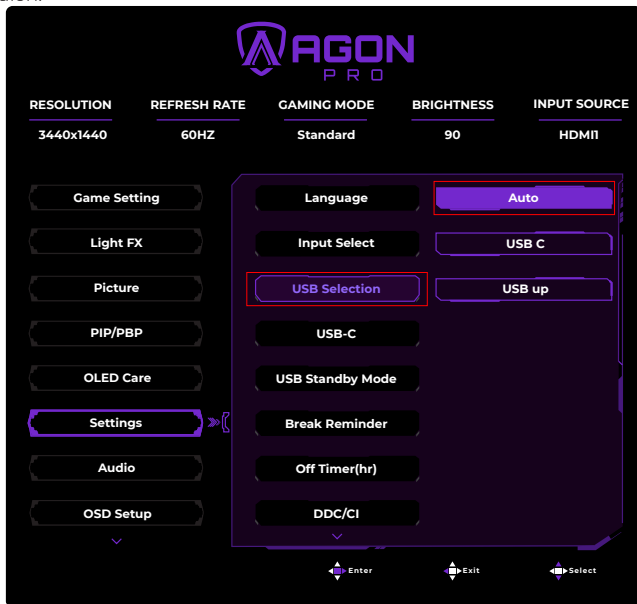
Hogyan használja a KVM funkciót?

1. lépés: Csatlakoztasson egy eszközt (asztali számítógépet vagy notebookot) a monitorhoz USB-C kábelen keresztül.
2. lépés: Kérjük, csatlakoztassa a másik eszközt a monitorhoz HDMI vagy DisplayPort kábelen keresztül. Ezt követően csatlakoztassa ezt az eszközt a monitorhoz USB upstream kábellel is.
3. lépés: Kérjük, csatlakoztassa perifériáit (billentyűzet és egér) a monitor USB-portjához.



Megjegyzés: A megjelenítő megjelenése eltérhet az ábrán láthatótól

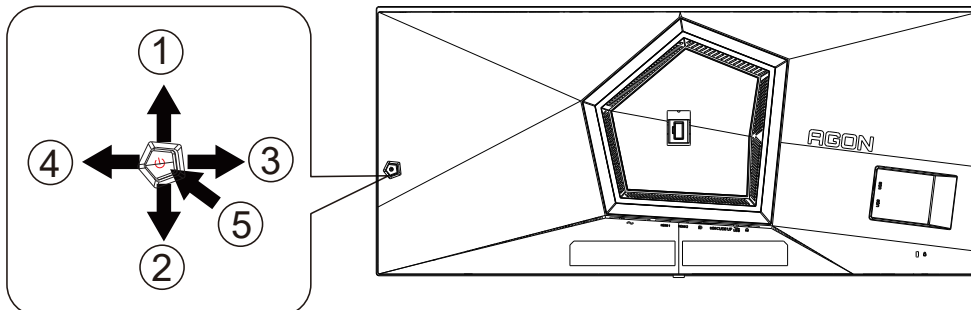
4. lépés: Lépjen be a Beállítások menübe. A Beállítások oldalon válassza az „Auto”, „USB C” vagy „USB UP” lehetőséget az USB-kiválasztás fülön.



USB-kiválasztás	Funkcióleírás
Auto	Az Auto funkció a bemeneti forrástól függően automatikusan kiválasztja az USB C-t vagy az USB Up-ot.
USB C	USB hub funkciót biztosít USB C kábelen keresztül.
USB up	USB hub funkciót biztosít USB up kábelen keresztül.

Beállítás

Gyorsbillentyűk



1	Felhasználói gomb fel (Bemenetválasztás)/Fel
2	Felhasználói gomb le (Dial Point)/Le
3	Felhasználói gomb balra (Játék mód)/Balra
4	Felhasználói gomb jobbra (Light FX)/Jobbra
5	Bekapcsoló/Menü/Kiválasztás

Bekapcsoló/Menü/Kiválasztás

- Ha a monitor ki van kapcsolva, nyomja meg ezt a gombot a bekapcsolásához.
- Ha a monitor be van kapcsolva, nyomja meg ezt a gombot az OSD menü megnyitásához vagy a funkcióbeállítások megerősítéséhez; a monitor kikapcsolásához tartsa lenyomva a gombot körülbelül 2 másodpercig.
- Ha a monitor készenléti módban van, nyomja meg ezt a gombot a kikapcsolásához.

Felhasználói gomb le (Dial Point)/Le

- Ha a monitor készenléti módban van, nyomja meg ezt a billentyűt a „Bemenetválasztás” menü megnyitásához. Az OSD menüben szabja testre ezt a gyorsbillentyű-funkciót a következő lehetőségek közül: Játék mód, Árnyékvezérlés, Alacsony bemeneti késleltetés, Adaptive-Sync, Képkockaszámláló, Célpont, Mesterlövész távcső, Bemenetválasztás, Hangerő, Képarány, Pixelfrissítés, Light FX, Játékszín, Sötét erősítés, Élesség, Színhőmérséklet, Színtér, Gyorsmenü, Nincs funkció. A gyári alapértelmezett beállítás a „Célpont”.
Ha az OSD menü zárva van, nyomja meg ezt a billentyűt a Bemenetválasztás menü megnyitásához, a Fel vagy Le billentyűvel válassza ki az információs sávban megjelenített forrást, majd a Kiválasztás billentyűvel aktiválja a kiválasztott forrást. Ha a monitor készenléti állapotban van, nyomja meg ezt a billentyűt a Bemenetválasztás menü megnyitásához.

Felhasználói gomb balra (Játék mód) / Balra

- Ez a gyorsbillentyű-funkció testreszabható az OSD-menüben: Játék mód, Árnyékvezérlés, Alacsony bemeneti késleltetés, Adaptive-Sync, Képkockaszámláló, Dial Point, Mesterlövész távcső, Bemenetválasztás, Hangerő, Képarány, Pixelfrissítés, Light FX, Játékszín, Sötét erősítés, Élesség, Színhőmérséklet, Színtér, Gyorsmenü, Nincs funkció. A gyári alapértelmezett beállítás a „Játék mód”.
Ha az OSD-menü ki van kapcsolva, nyomja meg ezt a gombot a Játék mód menü megnyitásához, majd a Balra vagy Jobbra gombbal válassza ki a kívánt Játék módot (Standard, FPS, Valós idejű stratégia, Verseny, Játékos 1, Játékos 2 vagy Játékos 3). Ha a monitor készenléti állapotban van, nyomja meg ezt a gombot a Bemenetválasztás menü megnyitásához.

Felhasználói gomb jobbra (Light FX) / Jobbra

- Ez a gyorsbillentyű-funkció testreszabható az OSD-menüben: Játék mód, Árnyékvezérlés, Alacsony bemeneti késleltetés, Adaptive-Sync, Képkockaszámláló, Dial Point, Mesterlövész távcső, Bemenetválasztás, Hangerő, Képarány, Pixelfrissítés, Light FX, Játékszín, Sötét erősítés, Élesség, Színhőmérséklet, Színtér, Gyorsmenü, Nincs funkció. A gyári előbeállítás a „Light FX”.
Ha az OSD menü ki van kapcsolva, nyomja meg ezt a gombot a „Gaming Ambient Light” menü megnyitásához, ahol igényei szerint állíthatja be a Light FX fényintenzitását, üzemmódját és színét. Ha a monitor készenléti (standby) állapotban van, nyomja meg ezt a gombot a Bemenetválasztás menü megnyitásához.

Felhasználói gomb: Fel (Bemenetválasztó) / Fel

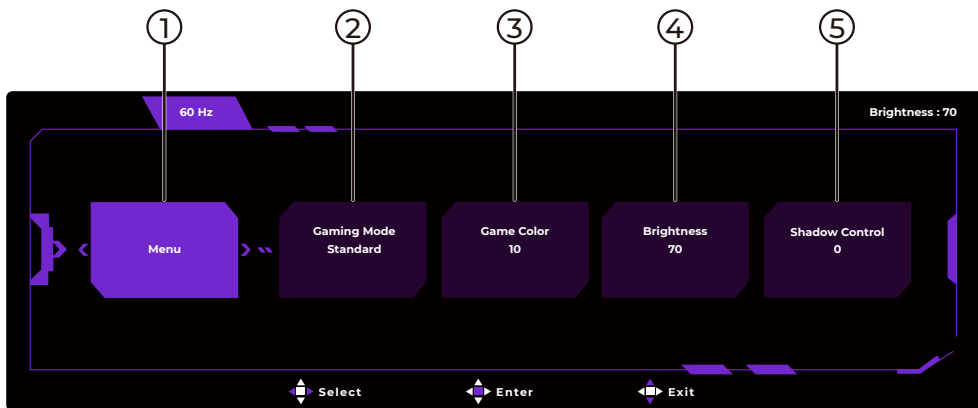
- Ez a gyorsgomb-funkció testreszabható az OSD menüben: Játék mód, Árnyékvezérlés, Alacsony bemeneti késleltetés, Adaptive-Sync, Képkockaszámláló, Dial Point, Sniper Scope, Bemenetválasztó, Hangerő, Képarány, Pixel frissítés, Light FX, Játék színe, Sötét erősítés, Élesség, Színhőmérséklet, Színtér, Gyorsmenü, Nincs funkció. A gyári alapbeállítás a „Bemenetválasztó”. Ha az OSD menü ki van kapcsolva, nyomja meg ezt a gombot a „Bemenetválasztó” menü megnyitásához; a „Fel” vagy „Le” gombokkal válassza ki az információs sávban megjelenített jelforrást, majd a „Kiválasztás” gombbal aktiválja a kiválasztott jelforrást. Ha a monitor készenléti (standby) állapotban van, nyomja meg ezt a gombot a Bemenetválasztó menü megnyitásához.

OSD – Zárolási funkció

- Ha az OSD menü ki van kapcsolva, nyomja meg és tartsa lenyomva a „Le” gombot körülbelül 10 másodpercig az OSD menü zárolásához vagy feloldásához.

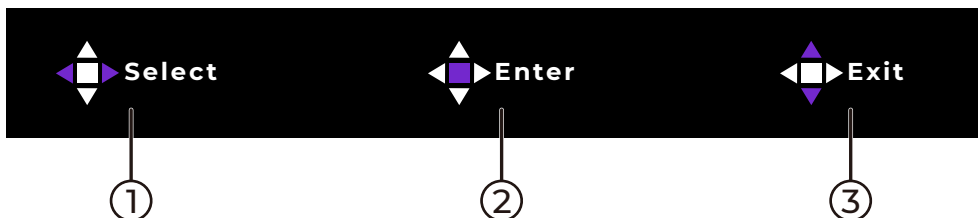
OSD menü beállítása

Gyorsmenü



1	Menü	Nyissa meg az OSD főmenüt.
2	Gyorsmenü 1 Játék mód	Felhasználói gyorsmenü 1. Az alapértelmezett beállítás a Játék mód.
3	Gyorsmenü 2 Játék szín	Felhasználói gyorsmenü 2. Az alapértelmezett beállítás a Játék szín.
4	Gyorsmenü 3 Fényerő	Felhasználói gyorsmenü 3. Az alapértelmezett beállítás a Fényerő.
5	Gyorsmenü 4 Árnyékeztetés	Felhasználói gyorsmenü 4. Az alapértelmezett beállítás az Árnyékeztetés.

Gombkezelési útmutató



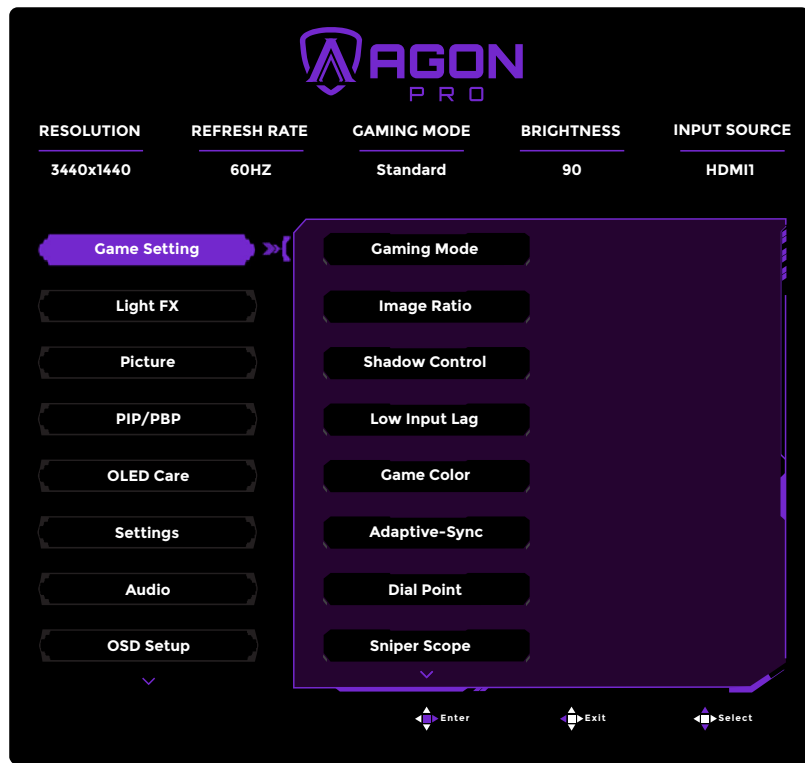
1	Kiválasztás	Az OSD menüben megjelenő lila gombjelzések alapján nyomja meg a megfelelő gombot a módosítani kívánt menüpont kiválasztásához vagy a beállítások módosításához.
2	Belépés	Az OSD menüben megjelenő lila gombjelzések alapján nyomja meg a megfelelő gombot a kiválasztás megerősítéséhez és a következő almenüre lépéshez, illetve a menübeállítás megerősítéséhez.
3	Exit (Kilépés)	Az OSD menüben megjelenő lila gombjelzések alapján nyomja meg a megfelelő gombot az előző menüsintre való visszalépéshez vagy a menüből való teljes kilépéshez.

Megjegyzés:

Az ötirányú navigációs gomb funkciója eltérhet az OSD menü különböző szintjein vagy opcióinál. Kérjük, az OSD menüben megjelenő lila gombjelzések szerint használja.

OSD beállítás

Játék beállítás



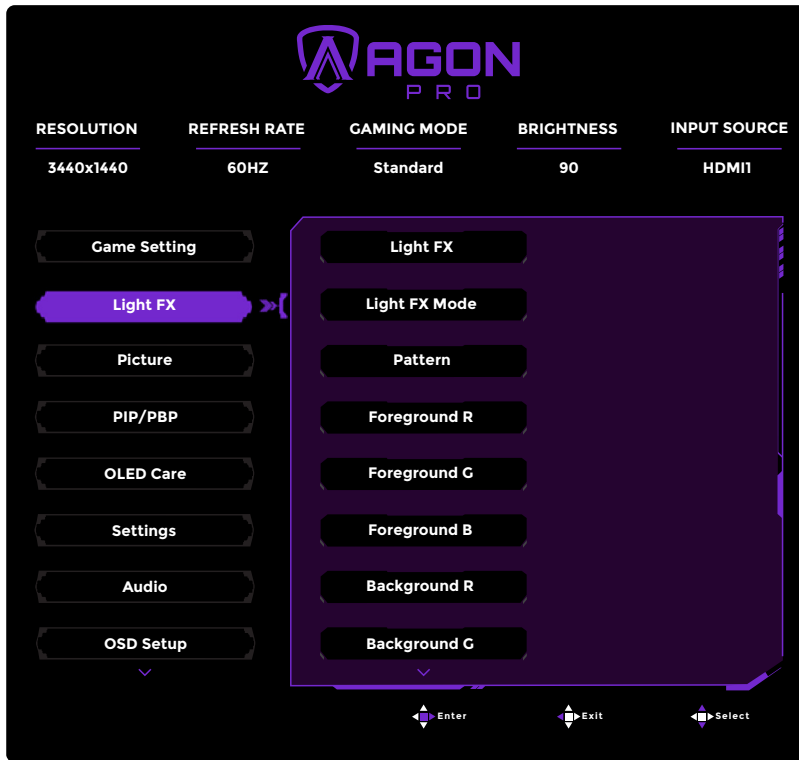
Játék mód	Off (Kikapcsolva)	Nincs optimalizálás a Játék mód által.
	FPS	FPS (First Person Shooter) játékokhoz. Javítja a sötét tónusú fekete szintek részletgazdagságát.
	RTS	Valós idejű stratégiai (RTS) játékokhoz. Javítja a képminőséget.
	Versenyzés	Versenyzős játékokhoz. Biztosítja a leggyorsabb válaszidőt és a magas szinteltettséget.
	Játékos 1	A felhasználó beállításai Játékos 1-ként mentve.
	Játékos 2	A felhasználó beállításai Játékos 2-ként mentve.
	Játékos 3	A felhasználó beállításai Játékos 3-ként mentve.
Képarány	Teljes (21:9/16:9) (FULL (21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Teljes (Négyzetes)/ 1:1 (Négyzetes)/ Arány/ 27"/ 24,5"	Állítsa be a képarányt. Teljes képernyő (21:9/16:9): A bemeneti képet úgy méretezi át, hogy az kitöltse a teljes képernyőt; 21:9 vagy 16:9 képarányú tartalmakhoz ajánlott. 1:1 (21:9/16:9): A bemeneti képet eredeti felbontásában, átméretezés nélkül jeleníti meg. Teljes képernyő (négyzet): Előre beállított felbontás: 1280×960; a bemeneti képet a teljes képernyő kitöltésére méretezi. 1:1 (négyzet): Az alapértelmezett felbontás 1280×960, a bemeneti kép natív felbontásban, átméretezés nélkül jelenik meg. Függőleges teljes képernyő: Az alapértelmezett felbontás 1280×960. A kép az eredeti képarányban jelenik meg, a képernyőt a lehető legteljesebben kitöltve, geometriai torzítás nélkül. Megfelelő 4:3 képarányú képekhez. 27: Csak egy 27 hüvelykes képterületet jelenít meg, középre igazítva a képernyőn. 24.5: Csak egy 24,5 hüvelykes képterületet jelenít meg, középre igazítva a képernyőn.
Árnyékvezérlés	0-20	Az Árnyékvezérlés alapértelmezett értéke 0; a végfelhasználó 0 és 20 közötti tartományban növelheti az értéket a tisztább kép érdekében. Ha a kép túl sötét, és a részletek nem láthatók tisztán, állítsa 0 és 20 között a tisztább kép érdekében.

Alacsony bemeneti késleltetés	On/Off (Bekapcsolva / Kikapcsolva)	A keretpuffer kikapcsolása csökkentheti a bemeneti késleltetést. Megjegyzés: Az alacsony bemeneti késleltetés alapértelmezetten letiltott és nem állítható, ha a mezőfrekvencia kisebb, mint 175 Hz; továbbá alapértelmezetten engedélyezett és nem állítható, ha a mezőfrekvencia pontosan 175 Hz, és a rendszer Adaptive-Sync állapotban van.
Játék szín	0-20	A Játék szín 0–20 szintű telítettségállítást biztosít a jobb képminőség eléréséhez.
Adaptive-Sync	On/Off (Bekapcsolva / Kikapcsolva)	Az Adaptive-Sync/G-SYNC letiltása vagy engedélyezése. Adaptive-Sync/G-SYNC futási figyelmeztetés: Az Adaptive-Sync/G-SYNC funkció bekapcsolása esetén egyes játékkörnyezetekben villogás léphet fel.
Dial Point	Ki / Be / Dinamikus	A „Dial Point” funkció egy célzó jelzőt helyez a képernyő közepére, amely segíti a játékosokat az első személyű lövöldözős (FPS) játékok pontos és precíz célzásában.
Mesterlövész távcső	Ki / 2X / 3X / 4X	Helyi nagyítás alkalmazása a célzás megkönnyítése érdekében lövés közben.
MBR	Be/Ki	A mozgáselmosódás csökkentéséhez engedélyezze az MBR (mozgáselmosódás-csökkentés) funkciót. Megjegyzés: Az MBR funkció csak kikapcsolt intelligens szinkronizálás és 360 Hz-es frissítési gyakoriság esetén állítható.
Képkocka-számláló	Ki / Jobb felső / Jobb alsó / Bal alsó / Bal felső	A függőleges frekvencia megjelenítése a kiválasztott sarokban
HDMI1	Konzol/DVD/PC	Válassza ki a csatlakoztatott eszköz típusát. Játék konzol vagy DVD-lejátszó HDMI1-en keresztül csatlakoztatása esetén állítsa az HDMI1 bemenetet PC módra.
HDMI2	Konzol/DVD/PC	Válassza ki a csatlakoztatott eszköz típusát. Játék konzol vagy DVD-lejátszó HDMI2-n keresztül csatlakoztatása esetén állítsa az HDMI2 bemenetet PC módra.

Megjegyzés:

- 1). Ha a „Kép” menüpont alatt az „HDR mód” nem „Ki” állásban van, az „Árnyékeztetés” és a „Játék szín” beállítások nem módosíthatók.
- 2). Ha a „Kép” menüpont alatt az „HDR” beállítás „DisplayHDR” értékre van állítva, a „Játék mód”, az „Árnyékeztetés” és a „Játék szín” beállítások nem módosíthatók vagy választhatók ki. Ha a „Kép” menüpont alatt az „HDR” beállítás „HDR csúcsérték”, „HDR film”, „HDR kép” vagy „HDR játék” értékre van állítva, a „Játék mód” és a „Játék szín” beállítások nem módosíthatók vagy választhatók ki.
- 3). Ha a „Képbeállítások” menüpont alatt a „Színtér” „sRGB” vagy „DCI-P3” értékre van állítva, az „Árnyékeztetés” és a „Játék szín” beállítások nem módosíthatók vagy választhatók ki.

Fényhatás

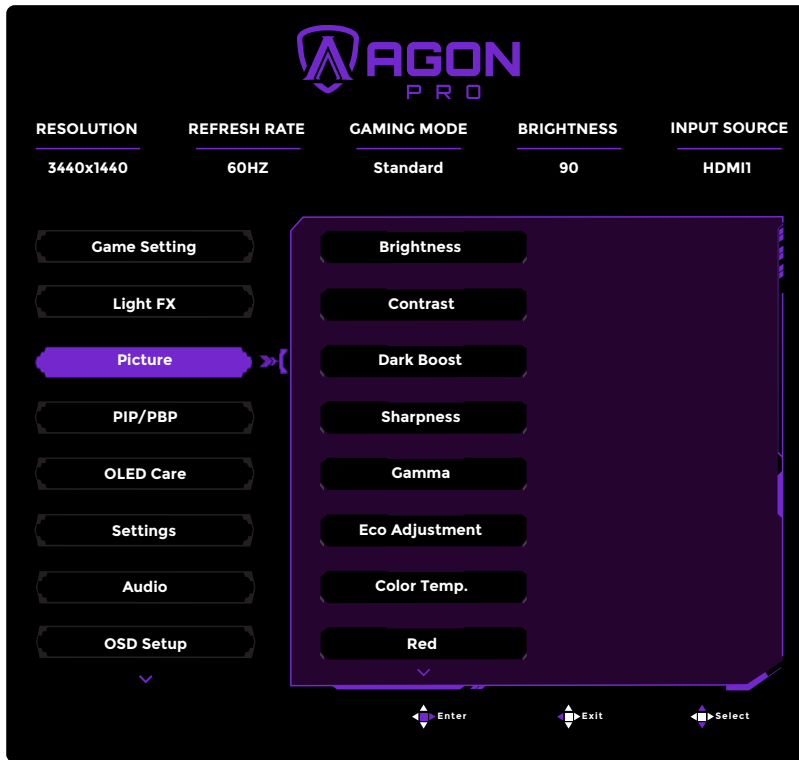


Fényhatás	Ki / Alacsony / Közepes / Erős	Válassza ki a Fényhatás intenzitását.
Fényhatás mód	Audio1 / Audio2 / Statikus / Sötét pont pásztázás / Gradiens eltolás / Szórt kitöltés / Cseppfolyós kitöltés / Terjedő cseppfolyós kitöltés / Lélegzés / Fénypont-sóprás / Nagyítás / Szivárvány / Hullám / Villogás / Demó	Fényhatás mód kiválasztása
Minta	Piros / Zöld / Kék / Szivárvány / Felhasználói meghatározás	Fényhatás minta kiválasztása
Előtér R	0-100	A felhasználó beállíthatja a Fényhatás előtér színét, ha a Minta beállítás Felhasználói meghatározásra van állítva.
Előtér G		
Előtér B		
Háttér R	0-100	A felhasználó beállíthatja a Fényhatás háttér színét, ha a Minta beállítás Felhasználói meghatározásra van állítva.
Háttér G		
Háttér B		

Megjegyzés:

A Windows 11 támogatja a dinamikus világítási hatásokat. Ha a kijelzőt USB upstream kábellel csatlakoztatja egy Windows 11-es számítógéphez, lépjen a Beállítások → Személyre szabás → Dinamikus világítás menübe, és engedélyezze a „Használjon dinamikus világítást az eszközeimen” és a „Az előtérben lévő kompatibilis alkalmazások mindig vezérelhessék a világítást” lehetőségeket. Ez lehetővé teszi, hogy a Windows 11 vezérelje a játékokhoz kapcsolódó környezeti világítási hatásokat; ilyenkor az OSD menüben található „Játékos környezeti világítás” opció inaktív (szürke), és nem módosítható.

Picture (Kép)



Fényerő	0-100	Háttérvilágítás beállítása.
Kontraszt	0-100	Kontraszt a digitális regiszterből.
Sötét területek kiemelése	Ki / 1. szint / 2. szint / 3. szint	A sötét vagy világos területeken lévő képernyőrészletek javítása a fényerő beállításához a világos területeken, biztosítva, hogy ne legyen túltelített.
Sharpness (Élesség)	0-100	Sharpness (Élesség) beállítása.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Gamma beállítása.
Eco beállítás	Normál	Normál mód.
	Szöveg	Szöveg mód.
	Internet	Internet mód.
	Játék	Játék mód.
	Film	Film mód.
	Sport	Sport mód.
	Olvasás	Olvasás mód.
Színhőmérséklet.	Meleg	Meleg színhőmérséklet.
	Normál	Normál színhőmérséklet.
	Hideg	Hideg színhőmérséklet.
	Felhasználó	Színhőmérséklet visszaállítása.
Vörös	0-100	Vörös erősítés a digitális regiszterből.
Zöld	0-100	Zöld erősítés a digitális regiszterből.

Kék	0-100	Kék erősítés a digitális regiszterből.
R.Telítettség	0-100	Állítsa be az R.Telítettséget.
G.Telítettség	0-100	Állítsa be a G.Telítettséget.
B.Telítettség	0-100	Állítsa be a B.Telítettséget.
C.Telítettség	0-100	Állítsa be a C.Telítettséget.
M.Telítettség	0-100	Állítsa be az M.Telítettséget.
Y.Telítettség	0-100	Az Y.Saturation beállítása.
R.Hue	0-100	Az R.Hue beállítása.
G.Hue	0-100	A G.Hue beállítása.
B.Hue	0-100	A B.Hue beállítása.
C.Hue	0-100	A C.Hue beállítása.
M.Hue	0-100	Az M.Hue beállítása.
Y.Hue	0-100	Az Y.Hue beállítása.
HDR	Off (Kikapcsolva)	Állítsa be az HDR profilt a használati igényeinek megfelelően. Megjegyzés: HDR tartalom észlelése esetén az HDR opció jelenik meg a beállításhoz.
	DisplayHDR	
	HDR csúcscsérték	
	HDR kép	
	HDR film	
	HDR játék	
HDR mód	Off (Kikapcsolva)	Optimalizálva a kép színeihez és kontrasztjához, amely HDR hatást szimulál. Megjegyzés: HDR tartalom hiányában az HDR mód opció megjelenik a beállításhoz.
	HDR kép	
	HDR film	
	HDR játék	
Színtér	Panel natív	A natív színspektrumot biztosítja.
	sRGB	sRGB színtér.
	DCI-P3	DCI-P3 színtér.
Alacsony kékfény mód	Off (Kikapcsolva)	Csökkenti a kék fény intenzitását a színhőmérséklet szabályozásával.
	Multimédia	
	Internet	
	Iroda	
	Olvasás	

Megjegyzés:

1) Amikor az „HDR mód” nem kikapcsolt állapotra van állítva, a „Kontraszt”, a „Sötét erősítés”, a „Gamma”, a „Fényerő jelenetmód”, a

„Színhőmérséklet“, a „6-tengelyes telítettség/árnyalat“, a „Színtér“ és az „Alacsony kékfény mód“ elemek nem állíthatók.

2) Amikor az „HDR“ „DisplayHDR“-re van állítva, a „Képbeállítások“ alatti összes elem, kivéve az „HDR“-t és az „Élesség“-et, nem állítható;

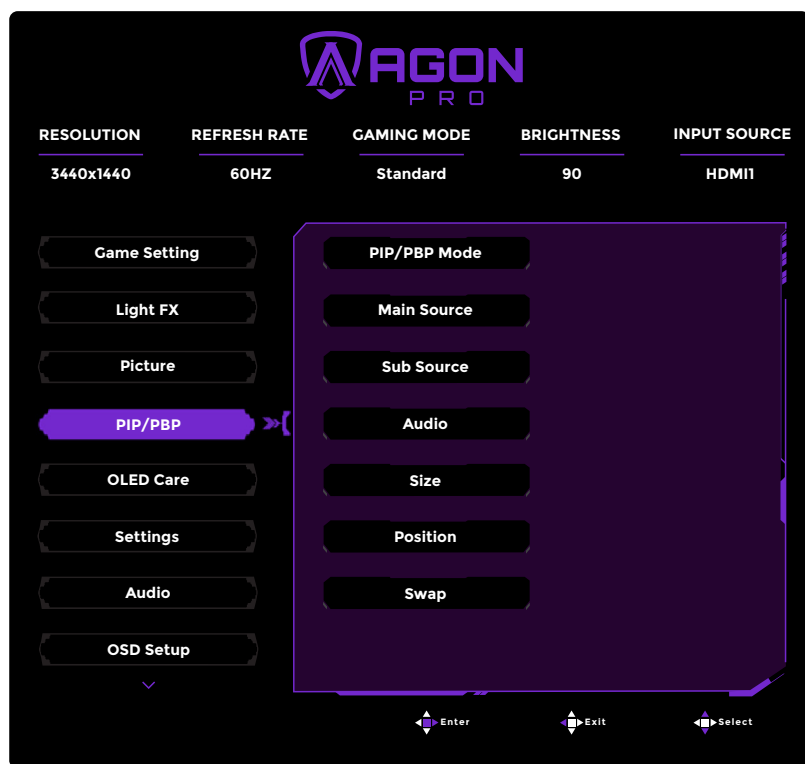
Ha az „HDR“ beállítása „HDR Enhance“, „HDR Photo“, „HDR Movie“ vagy „HDR Game“, akkor a „Gamma“, „Brightness Scene Mode“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“ és „Low Blue Light Mode“ opciók nem állíthatók.

3) Ha a „Color Space“ beállítása „sRGB“ vagy „DCI-P3“, akkor a „Contrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Brightness Scene Mode“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „HDR Mode“ és „Low Blue Light Mode“ opciók nem állíthatók.

4) Ha a „Brightness Scene Mode“ beállítása „Reading“, akkor a „Contrast“, „Dark Boost“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“ és „Low Blue Light Mode“ opciók nem állíthatók.

5) Ha a „Game Settings“ menüpont alatt a „Game Mode“ beállítása nem „Standard“ mód, akkor a „Brightness Scene Mode“, „6-Axis Saturation / Hue“, „HDR Mode“ és „Color Space“ opciók nem állíthatók.

PIP/PBP



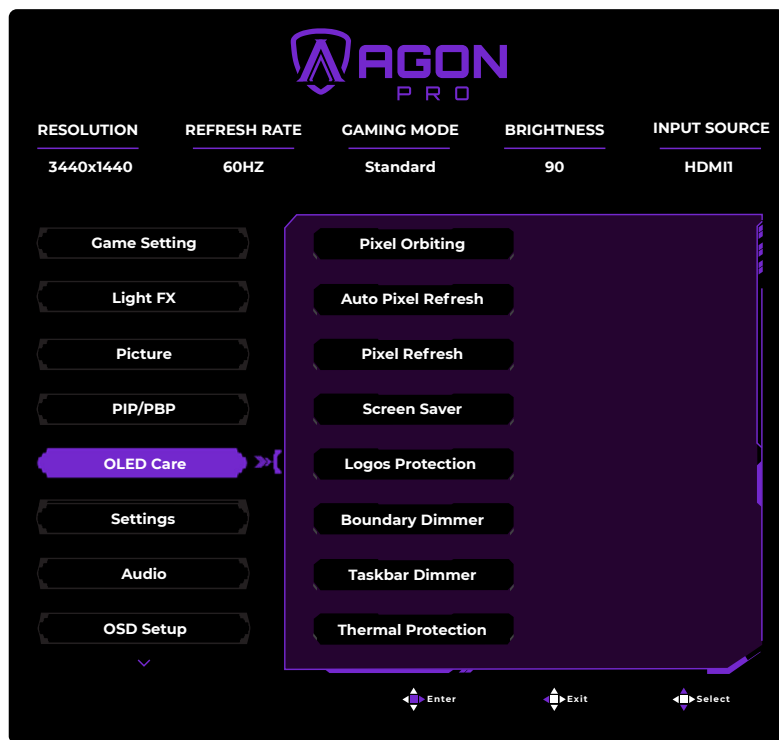
PIP/PBP mód	Ki / PIP / PBP	Tiltsa le vagy engedélyezze a PIP vagy PBP funkciót.
Fő forrás		Válassza ki a fő képernyő forrását.
Alforrás		Válassza ki az alképernyő forrását.
Audio (Audió)	Fő forrás	Válassza az Audio (Audió) beállítást.
	Alforrás	
Méret	Kicsi / Közepes / Nagy	Válassza ki a képernyő méretét.
Pozíció	Jobb-fent	Állítsa be a képernyő helyét.
	Jobb-lent	
	Bal-fent	
	Balra le	
Csere	Be: Csere	Cserélje meg a képernyőforrást.
	Ki: nincs művelet	

Megjegyzés:

- Amikor a „HDR” a „Kép” alatt nem kikapcsolt állapotban van, a „PIP/PBP” alatti összes elem nem állítható.
- Amikor a PBP/PIP engedélyezve van, a főképernyő/alképernyő bemeneti forrásának kompatibilitása az alábbi táblázatban látható:

PBP/PIP		Fő forrás			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Alforrás	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

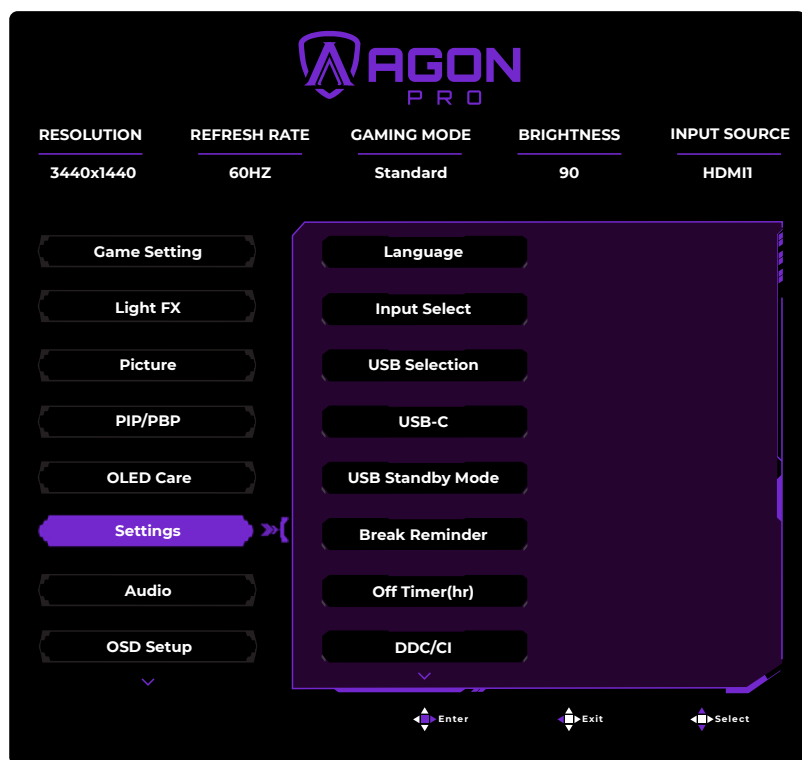
OLED Care



Pixel Orbiting (Képtoltás)	Ki / Gyenge / Közepes / Erős	Az Orbitálás másodpercenként egyszer kissé eltolja a megjelenített képet pixelszinten, hogy megelőzze a képbeégést. Ez a funkció alapértelmezetten „Be (Gyenge)” állapotban van; a „Gyenge” mozgatja a legkevesebbet, az „Erős” mozgatja a legtöbbet, a „Ki” letiltja a mozgást, és növeli a képbeégés kockázatát. Ez beállítható az OSD menüben.
Auto Pixel Refresh	Ki / Be	Engedélyezze vagy tiltsa le az „Automatikus pixel frissítés” (Pixel Refresh) funkciót. A monitor minden 24 órányi összesített használat után automatikusan megjelenít egy „Automatikus figyelmeztetést”, hogy emlékeztesse a felhasználót a „Pixel Refresh” folyamat futtatására. Válassza a „Ki” lehetőséget az automatikus pixel frissítés letiltásához. Amennyiben azonban a „Pixel Refresh” futtatására vonatkozó ajánlott időközöket nem tartja be, az növelheti a képernyőn jelentkező képmegmaradás (beégés) kockázatát. Kérjük, járjon el fokozott óvatossággal.
Pixel Refresh (Képmegmaradás megszüntetése)	On/Off (Bekapcsolva / Kikapcsolva)	Ez a funkció segít megszüntetni a képmegmaradást. Az indítást követően válassza az „Igen” lehetőséget a menüben megjelenő üzenetnél. A kijelző kikapcsolja a képernyőt, és lefuttatja a karbantartási ciklust. A ciklus alatt – amely kb. 10 percre tart – a tápellátás fehér színnel villog (1 másodperc be / 1 másodperc ki). A ciklus végén a tápellátás kialszik, a kijelző pedig készenléti állapotba kerül.
Képernyőkímélő	Ki / Lassú / Gyors	Ha a rendszer statikus képet észlel egy meghatározott ideig, a képernyőkímélő funkció elsötétíti a képernyőt, hogy megvédje a panelt a beégéstől. Mozdó kép észlelése esetén a monitor visszaállítja a fényerőt az előző működési szintre. Az alapértelmezett beállítás a „Lassú”, amely „Gyors”-ra módosítható a képernyőkímélő gyorsabb aktiválása érdekében. Erősen javasoljuk, hogy a képernyő védelme érdekében mindig tartsa bekapcsolva a képernyőkímélőt „Lassú” vagy „Gyors” módban. Ajánlott továbbá, hogy a csatlakoztatott eszközön is engedélyezze a képernyőkímélő használatát.

Logóvédelem	Ki/1/2/3/4	Amennyiben több statikus logót észlel a rendszer a képernyőn, javasolt a Logóvédelem bekapcsolása; ez a funkció elsötétíti a képernyőt, hogy megvédje a panelt a képmegmaradástól azokon a helyeken, ahol a logók találhatók.
Szélsáv-sötétítés	Ki/1/2/3/4	Speciális képarányok esetén, amikor fekete sáv jelenik meg a képernyő keretében, vagy osztott képernyős módban, a szélsáv-sötétítési funkció automatikusan érzékeli és csökkenti a fényerőt azokon a területeken, ahol jelentős a fényerő-különbség.
Tálca-sötétítés	Ki/1/2/3/4	A Tálca-sötétítési technológia csökkenti a képernyő tálca területének fényerejét. A tálcán kívüli területeken nem tapasztalható fényerő-változás.
Hővédelem	Ki / Be	Ha a monitor hőmérséklete meghaladja a 60 °C-ot, a Hővédelem funkció automatikusan csökkenti a képernyő fényerejét a megfelelő hőelvezetés érdekében. Javasoljuk, hogy kapcsolja be ezt a funkciót a monitoron.
Ikonvédelem	Ki/1/2/3	Az ablakikon észlelésekor a kijelző automatikusan csökkentheti a környező területek fényerejét, így mérsékelve a beégés kockázatát. Az OSD menüben válassza az Ikonvédelem lehetőséget: Be: csökkenti az ablakikon területének fényerejét. Javasolt bekapcsolva tartani. Ki (alapértelmezett): nem módosítja a képernyő fényerejét.

Beállítások



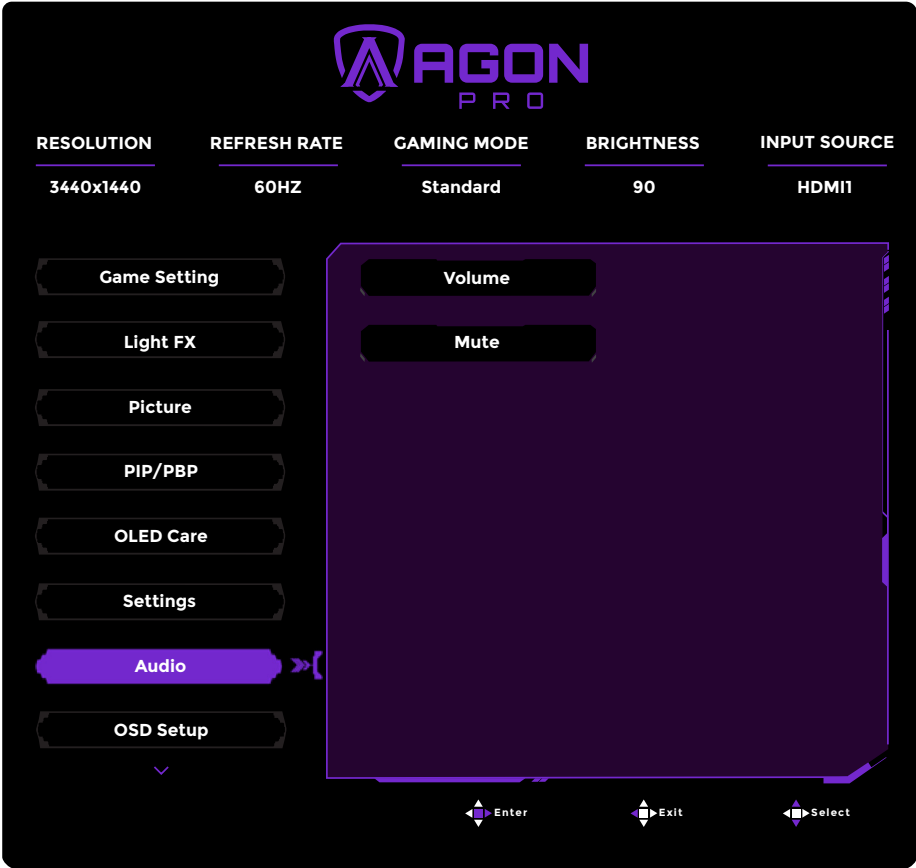
Nyelv		Válassza ki az OSD nyelvét.
Bemenet kiválasztása	Auto / HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C*	Válassza ki a bemeneti jelforrást.
USB-kiválasztás	Auto / USB C / USB felfelé	Válassza ki az USB uplink adatátvitelét.
USB-C	Nagy adatsebesség/ Nagy felbontás	Állítsa be az USB interfészt úgy, hogy az adatátviteli sebesség vagy a felbontás élvezzen prioritást. Megjegyzés: Az alapértelmezett „Nagy adatsebesség” beállítás mellett az adatátviteli sebesség élvez prioritást. Az USB-A port USB 3.2 Gen1 sebességgel működik, míg az USB-C port legfeljebb 3440x1440@360 Hz felbontást támogat 1,07 milliárd szín megjelenítésével (YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0 formátumban). „Nagy felbontás” beállítás esetén az USB-A port USB 2.0 sebességgel működik, míg az USB-C port legfeljebb 3440x1440@360 Hz felbontást támogat 1,07 milliárd szín megjelenítésével (RGB/YCbCr 4:4:4 formátumban).
USB készenléti mód	Ki / Be	Az USB készenléti mód be- vagy kikapcsolása.
Szünet emlékeztető	Ki / Be	Szünet emlékeztető, ha a felhasználó folyamatosan több mint 1 órán át dolgozik.
Kikapcsolási időzítő (óra)	0–24 óra	Állítsa be a kikapcsolási időt.
DDC/CI	Nem / Igen	DDC/CI támogatás bekapcsolása/kikapcsolása.
Visszaállítás	Nem / Igen	A menü visszaállítása alapértelmezettre.

*Az első használatkor vagy az OSD menü visszaállítási művelete után az USB funkció alapértelmezetten le van tiltva, és az USB-C nem képes áramellátásra. Engedélyezze újra a következő módszerek egyikével:

1) Végezze el a kijelző tápellátásának két ciklusú újraindítását.

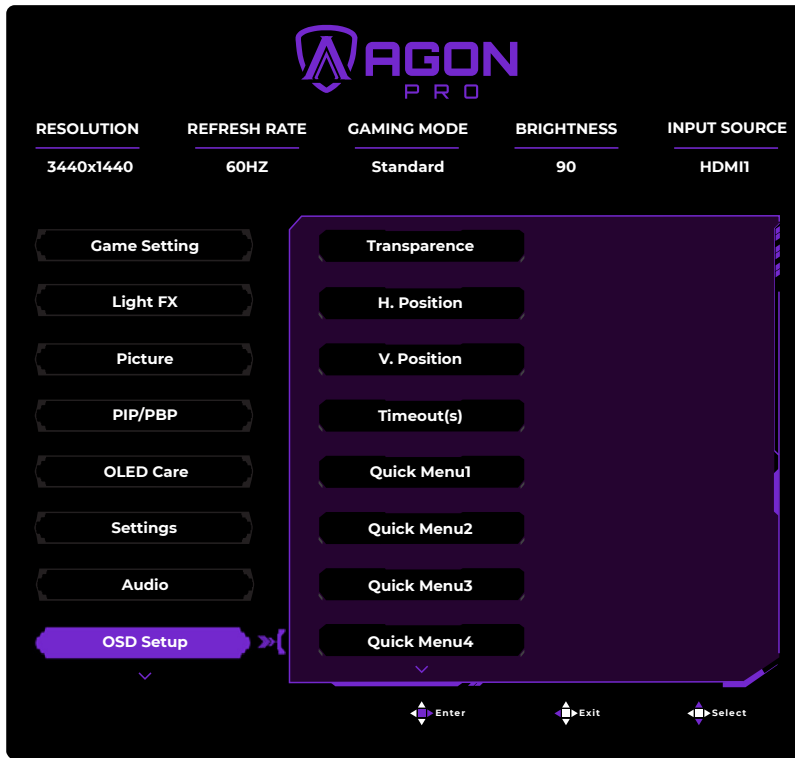
2) Az OSD menüben állítsa az „USB készenléti mód” opciót „Be” értékre.

Audio (Audió)



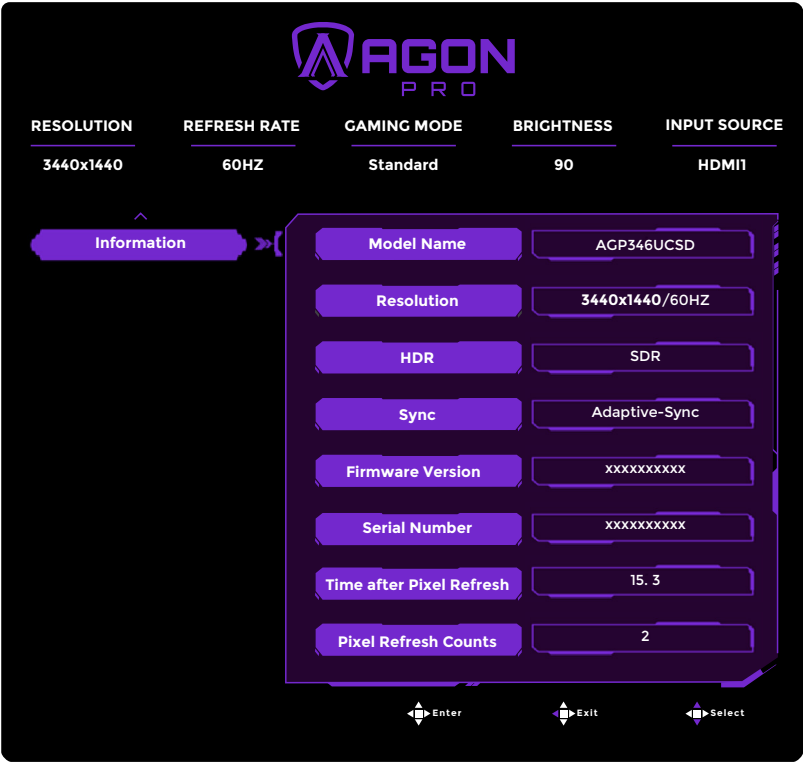
Hangerő	0-100	Állítsa be a beépített hangszórók vagy a fejhallgatók hangerejét.
Némítás	Ki / Be	Hangerő némítása.

OSD beállítás



Átlátszóság	0-100	Az OSD átlátszóságának beállítása.
H. pozíció	0-100	Az OSD vízszintes pozíciójának beállítása.
V. pozíció	0-100	Az OSD függőleges pozíciójának beállítása.
Időtűllépés (mp)	5-120	Állítsa be az OSD menü időtűllépését (mp).
Cyors menü 1	Játék mód/ Árnyékvezérlés/ Játék szín/ Fényerő/ Kontraszt/ Sharpness (Élesség)/ Hangerő	A Gyors menü 1., 2., 3. és 4. funkciójának beállítása.
Cyors menü 2		
Cyors menü 3		
Cyors menü 4		
Felfelé gomb (Bemenetválasztás)	Játékmód/ Árnyékvezérlés/ Alacsony bemeneti késleltetés/ Adaptive-Sync/ Képkocka-számláló/ Célkereszt-pont/ Mesterlövész-célzó/ Bemenetválasztás/ Hangerő/ Képarány/ Pixelfrissítés/ Fényeffektek/ Játékszín/ Sötét kiemelés/ Élesség/ Színhőmérséklet/ Szintér/ Képernyőmenü/ Gyorsmenü/ Nincs funkció	A felhasználói gombokhoz rendelje hozzá a fel, le, balra és jobbra funkciókat.
Le gomb (Tárcsapont)/		
Bal egyéni (Játék mód)		
Jobb gomb (Fényeffektusok)		
Firmware-frissítés	Nem/ Igen	Firmware frissítés be-/kikapcsolása.

Információ



LED jelzőfény

Állapot	LED szín
Teljes teljesítményű üzemmód	Fehér
Aktív kikapcsolási üzemmód	Narancs
Pixel-frissítés folyamatban	Villogó fehér (1 másodperc be / 1 másodperc ki)
OLED-panel meghibásodása	Villogó narancs (1 másodperc be / 1 másodperc ki)
Kikapcsolt üzemmód	A jelzőfény nem világít.

Hibaelhárítás

Hiba	Lehetséges megoldások
A tápjelző LED nem világít.	- Ellenőrizze, hogy a készülék be van-e kapcsolva. - Ellenőrizze, hogy a tápkábel megfelelően csatlakozik-e.
A tápellátás jelzőfénye világít, de nem jelenik meg kép.	- Ellenőrizze, hogy a számítógép be van-e kapcsolva. - A Caps Lock billentyű jelzőfényének segítségével ellenőrizze, hogy a számítógép reagál-e. - Ellenőrizze, hogy a videokártya megfelelően van-e behelyezve, és kap-e áramot. - Győződjön meg arról, hogy a videokábel helyesen csatlakozik a számítógép és a kijelző között. - Ellenőrizze, hogy a videokábel csatlakozóin nincsenek-e elhajlott tűk.
Nem jelenik meg kép, de a tápellátás jelzőfénye narancssárgán villog.	Az OLED kijelző hibásan működik. Kérjük, lépjen kapcsolatba az AOC ügyfélszolgálatával a javítás érdekében.
A Plug-and-Play funkció sikertelen.	- Ellenőrizze, hogy a számítógép támogatja-e a Plug-and-Play funkciót. - Ellenőrizze, hogy a videóadapter támogatja-e a Plug-and-Play funkciót.
Halvány kép.	Állítsa be a fényerőt és a kontrasztarányt.
A kép ugrál vagy hullámzik.	Elektromos interferencia léphet fel a közelben lévő készülékek vagy eszközök miatt. Helyezze át a számítógépet és a monitort az interferenciát okozó eszközöktől minél távolabb a probléma megoldása érdekében.
A képernyőn a „jelkábel nem érhető el” vagy a „nincs jel” üzenet jelenik meg.	- Húzza ki, majd dugja be újra a videokábelt. - Ellenőrizze a videokábel csatlakozójának túlt sérülésre utaló jelek szempontjából.
A képernyőn „Érvénytelen bemenet” felirat jelenik meg.	Állítsa át a számítógép videokimenetét a kijelzővel kompatibilis megjelenítési módra.
Képmegmaradás.	A képmegmaradás megszüntetéséhez használja a Pixel Refresh funkciót. Részletekért lásd a „Képernyőkarbantartás” című fejezetet.
Szabályozási és szervizinformációk	Kérjük, tekintse meg a szabályozási és szervizinformációkat a mellékelt CD-n található kézikönyvben vagy a www.aoc.com weboldalon (ahol kiválaszthatja az Ön országában forgalmazott modellt, és megtekintheti a szabályozási és szervizinformációkat a Támogatás oldalon).

Műszaki adatok

Általános műszaki adatok

Panel	Modellnév	AGP346UCSD	
	Meghajtó rendszer	OLED	
	Látható kép mérete	86,8 cm-es átló	
	Pixeltávolság	0,2315 mm (H) x 0,2315 mm (V)	
	Kijelző színe	1,07 m ¹ liárd ¹	
Egyéb	Vízszintes letapogatási tartomány	30 kHz~510 kHz	
	Vízszintes letapogatási méret (maximum)	800,06 mm	
	Függőleges letapogatási tartomány	48~360Hz	
	Függőleges letapogatási méret (maximum)	337,06 mm	
	Optimális előre beállított felbontás	3440x1440@60Hz	
	Maximális felbontás	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/C1	
	Csatlakozó	HDMIx2/DisplayPort/USB-C/USBx3/USB upstream/Fejhallgató	
	Tápegység	100~240 V~ 50/60 Hz 2,5 A	
	Energiafogyasztás	Jellemző (alapértelmezett fényerő és kontraszt)	120W
		Max. (fényerő = 100, kontraszt = 100)	≤206W
		Készenléti mód	≤ 0,5 W
		Beépített hangszóró	8Wx2
	Hőleadás	Normál üzemmód	409,56 BTU/h (jellemző)
		Alvó mód (készenléti üzemmód)	<1,71 BTU/óra
		Kikapcsolt állapot	<1,02 BTU/óra
		Kikapcsolt állapot (hálózati kapcsoló)	0 BTU/óra
USB C	USB-C	Kétoldalas csatlakoztatható dugasz	
	Ultra-nagysebességű	Adat- és videóátvitel	
	DisplayPort	Beépített DisplayPort ALT mód	
	Tápegység	Maximális 15W (5V3A)	
Környezeti	Hőmérséklet	Üzemeltetés	0°C~ 40°C
		Nem üzemeltetett állapot	-25°C~ 55°C
	Páratartalom	Üzemeltetés	10% ~ 85% (nem kondenzáló)
		Nem üzemeltetett állapot	5% ~ 93% (nem kondenzáló)
	Tengerszint feletti magasság	Üzemeltetés	0m~ 5000m (0ft~ 16404ft)
		Nem üzemeltetett állapot	0m~ 12192m (0ft~ 40000ft)



Megjegyzés:

[1] A termék által támogatott maximális színmélység 1,07 milliárd szín, a beállítási feltételek pedig a következők (bizonyos grafikus kártyák kimeneti korlátai miatt eltérések előfordulhatnak):

Képarány Interfész Felbontás Állapot	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ USB nagy sebességű adatátvitel		USB C@ USB nagy felbontás	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB
3440 x1440 360Hz 10bpc	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK (DSC)	OK (DSC)
3440 x1440 360Hz 8bpc	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300Hz 10bpc	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300 8bpc	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
alacsony felbontások 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
alacsony felbontások 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Megjegyzés:

1). A Windows rendszer korlátai miatt előfordulhat, hogy a HDR nem engedélyezhető, ha a kijelző színmélysége 8 bpc YCbCr422 vagy alacsonyabb.

2). A DisplayPort 2.1 interfész támogatja az UHBR20 szabványt 80 Gbps teljes sávszélességgel, míg a HDMI 2.1 interfész támogatja az FRL6 szabványt 48 Gbps teljes sávszélességgel.

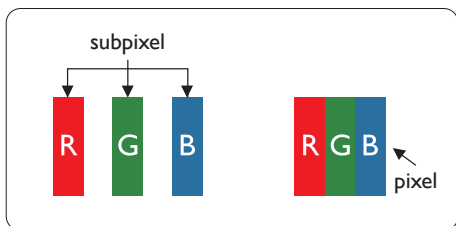
3). Az NVIDIA® grafikus kártyák HDMI 2.1 (FRL6 48Gbps) jelkimenetével kapcsolatos kompatibilitási problémák megjelenítési rendellenességeket vagy a számítógép automatikus újraindulását okozhatják. NVIDIA® grafikus kártyák esetén javasolt a DisplayPort interfész használata. AMD® grafikus kártyák esetén mind a HDMI, mind a DisplayPort interfész használható.

AOC monitorok paneljeinek pixelhibára vonatkozó szabályzata

Az AOC arra törekszik, hogy a legmagasabb minőségű termékeket szállítsa. Az iparág egyik legfejlettebb gyártási folyamatát alkalmazzuk, és szigorú minőség-ellenőrzést végzünk. Mindazonáltal a monitorokban használt panelek pixel- vagy alpixel-hibái néha elkerülhetetlenek.

Egyetlen gyártó sem tudja garantálni, hogy minden panel mentes lesz a pixelhibáktól, de az AOC garanciát vállal arra, hogy a nem elfogadható számú hibával rendelkező monitorokat javítja vagy cseréli a jótállás keretében. Ez a tájékoztató ismerteti a pixelhibák különböző típusait, és meghatározza az egyes típusokra vonatkozó elfogadható hiba szinteket. Ahhoz, hogy a monitor javításra vagy cserére jogosult legyen a jótállás alapján, a monitorpanelen található pixelhibák számának meg kell haladnia ezeket az elfogadható szinteket. Például egy monitor alpixeleinek legfeljebb 0,0004%-a lehet hibás.

Továbbá az AOC még szigorúbb minőségi előírásokat alkalmaz bizonyos, a többieknél feltűnőbb pixelhiba-típusokra vagy azok kombinációira. Ez a szabályzat világszerte érvényes.



Pixelek és alpixelek

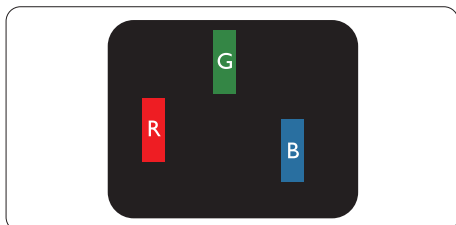
A pixel (képpont) három alpixelből áll, amelyek az elsődleges színeket – vöröset, zöldet és kéket – képviselik. Számos pixel együttesen alkotja a képet. Ha egy pixel valamennyi alpixele világít, a három színes alpixel együttesen egyetlen fehér pixelként jelenik meg. Ha valamennyi alpixel sötét, a három színes alpixel együttesen egyetlen fekete pixelként látható. A világító és sötét alpixelek egyéb kombinációi más színű, egyes pixelekként jelennek meg.

A pixelhibák típusai

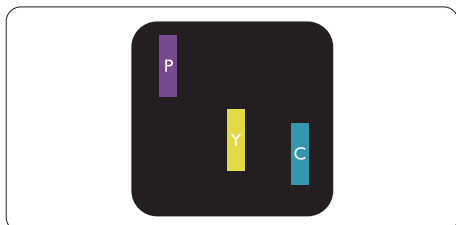
A pixel- és alpixelhibák eltérő formában jelentkeznek a képernyőn. A pixelhibáknak két fő kategóriája létezik, melyeken belül többféle alpixelhiba-típus különböztethető meg.

Fényes ponthibák

A fényes ponthibák olyan pixelekként vagy alpixelekként jelentkeznek, amelyek folyamatosan világítanak, azaz „bekapcsolt” állapotban vannak. Vagyis a fényes pont olyan alpixel, amely akkor is látható marad a képernyőn, amikor a monitor sötét képet jelenít meg. A fényes ponthibáknak az alábbi típusai léteznek.

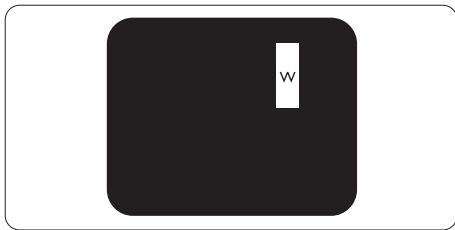


Egy világító piros, zöld vagy kék alpixel.



Két szomszédos világító alpixel:

- Piros + Kék = Lila
- Piros + Zöld = Sárga
- Zöld + Kék = Cián (világoskék)



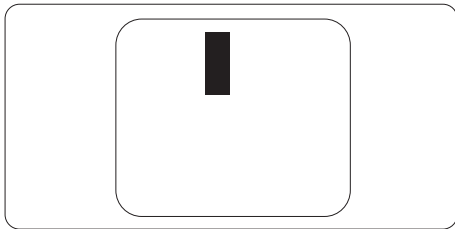
Három szomszédos világító alpixel (egy fehér pixel).

Megjegyzés

A piros vagy kék fényes pontnak több mint 50%-kal fényesebbnek kell lennie a szomszédos pontoknál, míg a zöld fényes pontnak 30%-kal fényesebbnek kell lennie a szomszédos pontoknál.

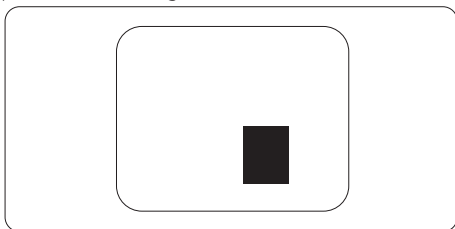
Fekete ponthibák

A fekete ponthibák olyan pixelekként vagy alpixelekként jelennek meg, amelyek folyamatosan sötétek vagy „ki vannak kapcsolva”. Tehát a sötét pont egy olyan alpixel, amely kiemelkedik a képernyőn, amikor a monitor világos háttérképet jelenít meg. Ezek a fekete ponthibák típusai.



Pixelhibák közelsége

Mivel az egymáshoz közel elhelyezkedő, azonos típusú pixel- és alpixelhibák jobban észrevehetőek lehetnek, az AOC meghatározza a pixelhibák közelségére vonatkozó tűréshatárokat is.



Pixelhiba-tűréshatárok

Ahhoz, hogy a garanciaidőszak alatt pixelhibák miatt javításra vagy cserére jogosult legyen, az AOC panelmonitorokban található monitorpanelnek olyan pixel- vagy alpixelhibákkal kell rendelkeznie, amelyek meghaladják a webes kézikönyvben felsorolt tűréshatárokat.

FÉNYES PONT HIBÁK	ELFOGADHATÓ SZINT
1 világító alpixel	0
2 szomszédos világító alpixel	0
3 szomszédos világító alpixel (egy fehér pixel)	0
Távolság két fényes pont hiba között*	N/A
Összes fényes pont hiba minden típusból	0
FEKETE PONT HIBÁK	ELFOGADHATÓ SZINT
1 sötét alpixel	5 vagy kevesebb
2 szomszédos sötét alpixel	2 vagy kevesebb
3 szomszédos sötét alpixel	1 vagy kevesebb
Távolság két fekete pont hiba között*	≥5mm
Összes fekete pont hiba minden típusból	5 vagy kevesebb
ÖSSZES PIXELHIBA	ELFOGADHATÓ SZINT
Minden típusú fényes vagy sötét pixelhiba összesen	5 vagy kevesebb

Megjegyzés

*: 1 vagy 2 szomszédos alpixel hiba = 1 pixelhiba.

Előre beállított megjelenítési módok

PC felbontás

Képarány Interfész Állapot Felbontás	Teljes (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Teljes (négyzetes) 1:1 (négyzetes) Képarány		24,5"		27"	
	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	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/360Hz			✓	✓				
1280x960/60Hz			✓	✓				
1280x960/360Hz			✓	✓	✓	✓		
1280x1024/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/360Hz			✓	✓				
1728x1080/360Hz			✓	✓				
1920x1080/60Hz	✓	✓						
1920x1080/120Hz	✓	✓						
1920x1080/360Hz	✓	✓						
2336x1296/60Hz					✓	✓		
2336x1296/120Hz					✓	✓		
2336x1296/240Hz					✓	✓		
2336x1296/360Hz					✓	✓		
2560x1080/360Hz	✓	✓						
2560x1440/60Hz							✓	✓
2560x1440/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1440/144Hz	✓	✓					✓	✓
2560x1440/165Hz							✓	✓
2560x1440/200Hz							✓	✓

2560x1440/240Hz							✓	✓
2560x1440/300Hz							✓	✓
2560x1440/360Hz							✓	✓
3440x1440/30Hz	✓	✓						
3440x1440/60Hz	✓	✓						
3440x1440/100Hz	✓	✓						
3440x1440/120Hz	✓	✓						
3440x1440/240Hz	✓	✓						
3440x1440/300Hz	✓	✓						
3440x1440/360Hz	✓	✓						

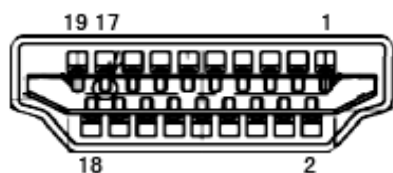
Videófelbontás

Képarány Interfész Állapot Felbontás	Teljes (21:9/16:9) 1:1 (21:916:9)		Teljes (négyzetes) 1:1 (négyzetes) Képarány		24,5"		27"	
	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	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3840x2160p,50Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p,59.94Hz/60Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p, 119.88/120 Hz	✓		✓		✓		✓	

Megjegyzés:

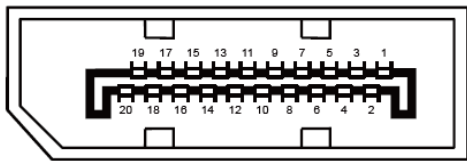
1. Az ideális képminőség elérése érdekében kérjük, a fenti táblázat alapján állítsa be a bemeneti jel forrásának felbontását. Az ajánlott felbontás a kimeneti jelforrástól függ: konzolos játékok esetén tekintse meg a „Video Resolution” (Videófelbontás) részt; PC-s játékok esetén tekintse meg a „PC Resolution” (PC-felbontás) részt.
2. A monitor „Képarány” beállításának módosításához navigáljon az OSD menüben a következő útvonalon: -> „Játékbeállítások” -> „Képarány” beállítás.
3. A DisplayPort 2.1 interfész támogatja az UHBR20 szabványt, legfeljebb 80 Gbps sávszélességgel, míg a HDMI 2.1 interfész támogatja az FRL6 szabványt, legfeljebb 48 Gbps sávszélességgel.
4. A fenti felbontások megfelelő működésének biztosítása érdekében először ellenőrizze grafikus kártyájának kompatibilitását. Mivel a különböző grafikus kártya-gyártók eltérő irányelveket alkalmaznak, egyes beállítási lehetőségek rejtve maradhatnak. A tényleges támogatottság a grafikus kártyától függ.
5. A VESA szabványok szerint a különböző operációs rendszerek és videokártyák esetén kis eltérések (+/-1 Hz) fordulhatnak elő a frissítési frekvencia (képkockasebesség) kiszámításakor. A tényleges frissítési frekvencia (képkockasebesség) az irányadó.

Láb kiosztás



19 tűs színes kijelző jelkábel

Láb száma	Jel neve	Láb száma	Jel neve	Láb száma	Jel neve
1.	TMDS adat 2+	9.	TMDS adat 0-	17.	DDC/CEC földelés
2.	TMDS Adat 2 Árnyékolás	10.	TMDS Óra +	18.	+5 V tápfeszültség
3.	TMDS adat 2-	11.	TMDS Óra Árnyékolás	19.	Hot Plug érzékelés
4.	TMDS Adat 1+	12.	TMDS Óra-		
5.	TMDS Adat 1+	13.	CEC		
6.	TMDS Adat 1-	14.	Fenntartva (N.C. az eszközön)		
7.	TMDS Adat 0+	15.	SCL		
8.	TMDS Adat 0 Árnyékolás	16.	SDA		



20 tűs színes kijelző jelkábel

Láb száma	Jel neve	Láb száma	Jel neve
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Sáv 0 (p)
3	ML_Sáv 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Hot Plug érzékelés
9	ML_Lane 1 (p)	19	Return DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Plug & Play DDC2B funkció

Ez a monitor a VESA DDC SZABVÁNY szerint VESA DDC2B képességekkel rendelkezik. Lehetővé teszi, hogy a monitor azonosítsa magát a gazdarendszer felé, és a használt DDC szintjétől függően további információkat közöljön a kijelző képességeiről.

A DDC2B egy kétirányú adatcsatorna, amely az I2C protokollon alapul. A gazdarendszer a DDC2B csatornán keresztül kérheti le az EDID-információkat.