



Používateľská príručka OLED monitora **AGP346UCSD**

Vzhľadom na charakteristiky produktov OLED sa odporúča vykonávať údržbu obrazovky v súlade s pokynmi uvedenými v používateľskej príručke, aby sa minimalizovalo riziko vzniku trvalého obrazu (image retention).

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Bezpečnosť.....	1
Národné konvencie.....	1
Napájanie.....	2
Inštalácia.....	3
Čistenie.....	4
Iné.....	5
Nastavenie.....	6
Obsah balenia.....	6
Montáž stojana a základne.....	7
Nastavenie uhla pohľadu.....	8
Pripojenie monitora.....	9
Montáž na stenu.....	10
Funkcia Adaptive-Sync.....	11
Funkcia kompatibilná s NVIDIA G-SYNC.....	12
HDR.....	13
Funkcia KVM.....	14
Nastavovanie.....	15
Rýchle klávesy.....	15
Nastavenie menu OSD.....	17
Rýchle menu.....	17
Návod na obsluhu tlačidiel.....	17
Nastavenie OSD.....	18
Nastavenie hry.....	18
Light FX.....	20
Obraz.....	21
PIP/PBP.....	24
Starostlivosť o OLED.....	25
Nastavenia.....	27
Zvuk.....	28
OSD Setup (Nastavenie OSD).....	29
Information (Informácie).....	30
LED indikátor.....	31
Riešenie problémov.....	32
Špecifikácia.....	33
Všeobecná špecifikácia.....	33
Politika spoločnosti AOC týkajúca sa defektov pixelov na paneloch monitorov.....	35
Prednastavené režimy zobrazenia.....	37
Rozlíšenie PC.....	37
Rozlíšenie videa.....	38
Priradenie pinov.....	39
Plug and Play.....	40

Bezpečnosť

Národné konvencie

Nasledujúce podkapitoly popisujú národné konvencie používané v tomto dokumente.

Poznámky, upozornenia a varovania

V celom tomto návode môžu byť bloky textu sprevádzané ikonou a vytlačené tučným alebo kurzívnym písmom. Tieto bloky predstavujú poznámky, upozornenia a varovania a používajú sa nasledovne:



POZNÁMKA: POZNÁMKA označuje dôležité informácie, ktoré vám pomôžu lepšie využiť váš počítačový systém.



UPOZORNENIE: UPOZORNENIE označuje možnosť poškodenia hardvéru alebo straty dát a informuje vás, ako sa problému vyhnúť.



VAROVANIE: VAROVANIE označuje možnosť telesného zranenia a informuje vás, ako sa problému vyhnúť. Niektoré varovania môžu byť uvedené v alternatívnych formátoch a nemusia byť sprevádzané ikonou. V takýchto prípadoch je konkrétna forma varovania stanovená regulačným orgánom.

Napájanie



Monitor by mal byť prevádzkovaný iba z typu napájacieho zdroja uvedeného na štítku. Ak si nie ste istí typom napájania vo vašej domácnosti, obráťte sa na svojho predajcu alebo miestnu energetickú spoločnosť.



Monitor je vybavený trojkoľíkovou uzemnenou zástrčkou, zástrčkou s tretím (uzemňovacím) kolíkom.

Táto zástrčka sa zapojí iba do uzemnenej elektrickej zásuvky ako bezpečnostné opatrenie. Ak vaša zásuvka neumožňuje zapojenie trojžilovej zástrčky, nechajte elektrikára nainštalovať správnu zásuvku alebo použite adaptér na bezpečné uzemnenie zariadenia. Neobchádzajte bezpečnostný účel uzemnenej zástrčky.



Odpojte zariadenie počas búrky s bleskami alebo keď nebude dlhší čas používané. Týmto ochránite monitor pred poškodením spôsobeným prepätím.



Nepreťažujte predlžovacie káble a rozvodné lišty. Preťaženie môže spôsobiť požiar alebo elektrický šok.



Pre zabezpečenie uspokojivej prevádzky používajte monitor iba s počítačmi certifikovanými UL, ktoré majú vhodne nakonfigurované zásuvky označené medzi 100–240 V AC, min. 5 A.



Elektrická zásuvka musí byť inštalovaná v blízkosti zariadenia a musí byť ľahko prístupná.

Inštalácia



Neumiestňujte monitor na nestabilný vozík, stojan, trojnožku, držiak alebo stôl. Ak monitor spadne, môže zraniť osobu a spôsobiť vážne poškodenie tohto produktu. Používajte iba vozík, stojan, trojnožku, držiak alebo stôl odporúčaný výrobcom alebo predávaný s týmto produktom. Pri inštalácii produktu postupujte podľa pokynov výrobcu a používajte montážne príslušenstvo odporúčané výrobcom. Kombináciu produktu a vozíka presúvajte opatrne.



Nikdy netlačte žiadny predmet do otvoru na skrinke monitora. Môže to poškodiť obvodové časti a spôsobiť požiar alebo zásah elektrickým prúdom. Nikdy nevyliievajte tekutiny na monitor.



Neumiestňujte prednú časť produktu na podlahu.



Ak monitor namontujete na stenu alebo policičku, použite montážnu súpravu schválenú výrobcom a riadte sa pokynmi pre túto súpravu.



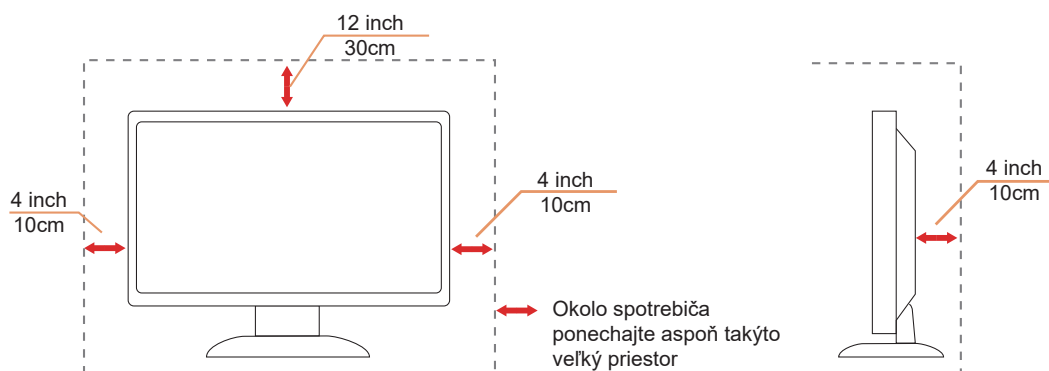
Okolo monitora ponechajte dostatočný priestor, ako je znázornené nižšie. V opačnom prípade môže byť cirkulácia vzduchu nedostatočná, čo môže viesť k prehriatiu, požiaru alebo poškodeniu monitora.



Aby ste predišli možnému poškodeniu, napríklad odlupovaniu panela od rámika, zabezpečte, aby sa monitor neklonil nadol o viac než -5 stupňov. Ak bude prekročený maximálny sklon monitora o -5 stupňov smerom nadol, poškodenie monitora nebude kryté zárukou.

Nižšie sú uvedené odporúčané ventilačné priestory okolo monitora pri jeho inštalácii na stenu alebo na stojan:

Inštalované so stojanom



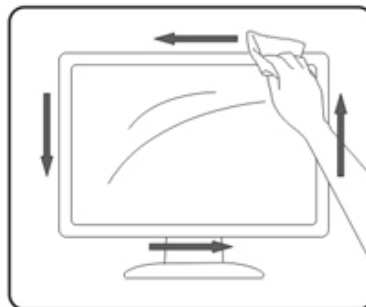
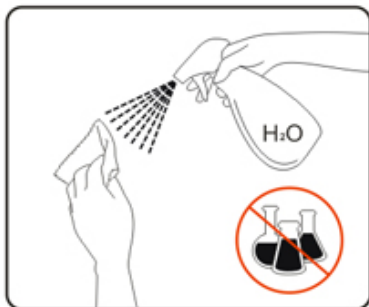
Čistenie



Pravidelne čistite kryt monitoru mäkkou handričkou navlhčenou vodou.



Pri čistení používajte mäkkú bavlnenú alebo mikrovláknovú handričku. Handrička by mala byť vlhká a takmer suchá, nedovoľte, aby sa tekutina dostala do puzdra.



Pred čistením výrobku odpojte napájací kábel.

Iné



Ak výrobok vydáva nezvyčajný zápach, zvuk alebo dym, IHNEĎ odpojte napájaciu zástrčku a kontaktujte servisné stredisko.



Uistite sa, že ventilačné otvory nie sú zablokované stolom alebo závesom.



Počas prevádzky nevystavujte OLED monitor silným vibráciám alebo nárazom.



Počas prevádzky alebo prepravy neudierajte do monitora ani ho nenechávajte spadnúť.



Napájacie káble musia mať bezpečnostné schválenie. Pre Nemecko musí byť typ H03VV-F, 3G, 0,75 mm² alebo lepší. Pre ostatné krajiny sa musia použiť príslušné vhodné typy.



Nadmerný akustický tlak zo slúchadiel môže spôsobiť stratu sluchu. Nastavenie ekvalizéra na maximum zvyšuje výstupné napätie slúchadiel, a tým aj hladinu akustického tlaku.



Low Blue Light: Displej používa panel s nízkym modrým svetlom. Spĺňa certifikáciu TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution pri továrenskom nastavení/predvolenom nastavení.

Zdravie:

- Monitor by mal byť od vašich očí vzdialený 50 až 70 cm (20 až 28 palcov).
- Dlhodobé pozeranie na obrazovku spôsobuje únavu očí a môže zhoršiť váš zrak. Po každej hodine používania produktu si oddýchnite oči na 5 až 10 minút.
- Znížte namáhanie očí zameraním sa na vzdialené objekty.
- Časté žmurkanie a cvičenie očí pomáhajú predchádzať vysychaniu očí.



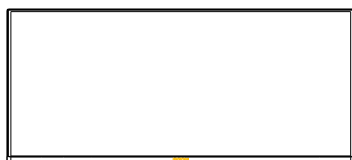
Technológia bez blikania udržiava stabilné podsvietenie pomocou DC stmievača, ktorý eliminuje hlavnú príčinu blikania monitora, čím je šetrnejšia k očiam.



Vzhľadom na charakteristiky produktov OLED sa neodporúča nepretržite používať tento produkt dlhšie ako 24 hodín. Tento produkt využíva množstvo technológií na elimináciu možného zachytávania obrazu. Podrobnosti nájdete v pokynoch týkajúcich sa „Údržby obrazovky“.

Nastavenie

Obsah balenia



OLED Monitor



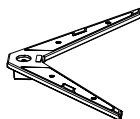
Quick Start Guide



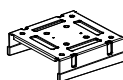
Warranty card



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



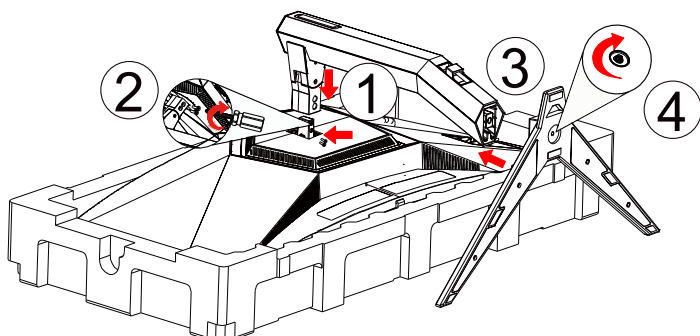
USB Cable

* Nie všetky signálne káble budú dodané pre všetky krajiny a regióny. Prosím, overte si to u miestneho predajcu alebo v pobočke AOC.

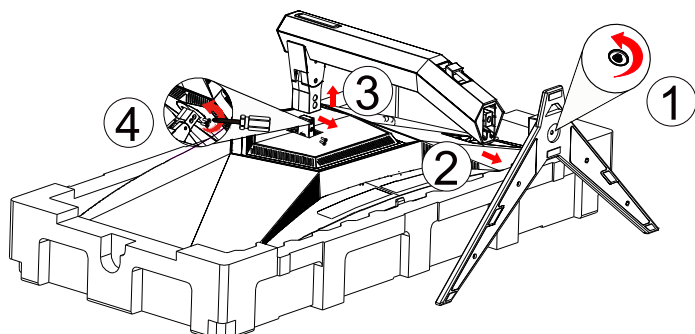
Montáž stojana a základne

Prosím, zostavte alebo odstráňte základňu podľa nasledujúcich krokov.

Montáž:

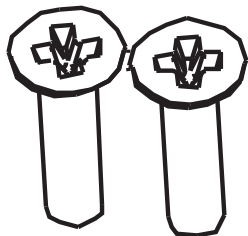


Demontáž:

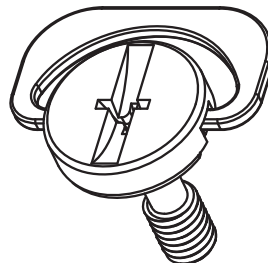


POZNÁMKA: Dizajn displeja sa môže líšiť od zobrazeného.

Špecifikácia skrutiek držiaka: M5×20 mm
(Efektívna dĺžka závitu 10 mm)

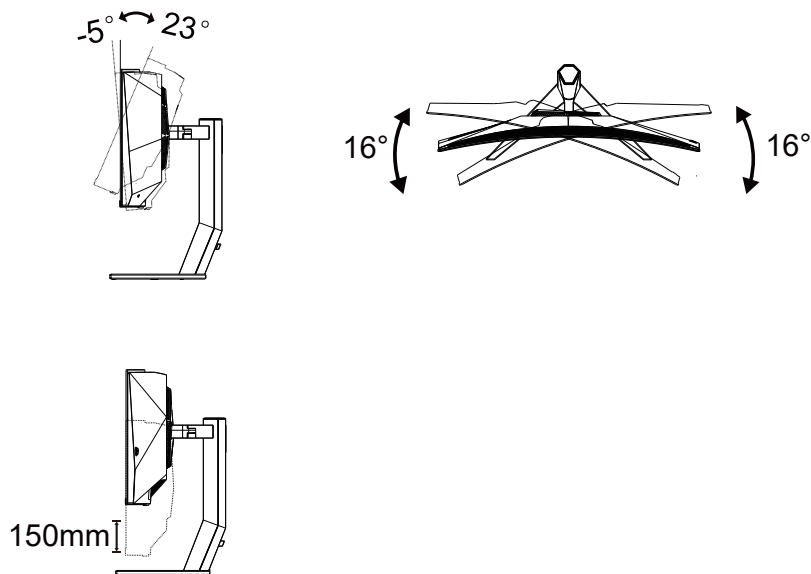


Špecifikácia skrutiek stojana: M6×21 mm
(Efektívna dĺžka závitu 10 mm)



Nastavenie uhla pohľadu

Pre optimálne zobrazenie sa odporúča pozeráť sa priamo na čelnú stranu monitora a následne si upraviť uhol podľa vlastných preferencií. Držte stojan, aby ste pri zmene uhla monitora nezvrhli zariadenie. Monitor môžete nastaviť nasledovne:



POZNÁMKA:

Pri zmene uhla sa nedotýkajte OLED obrazovky. Dotýkanie sa OLED obrazovky môže spôsobiť jej poškodenie.

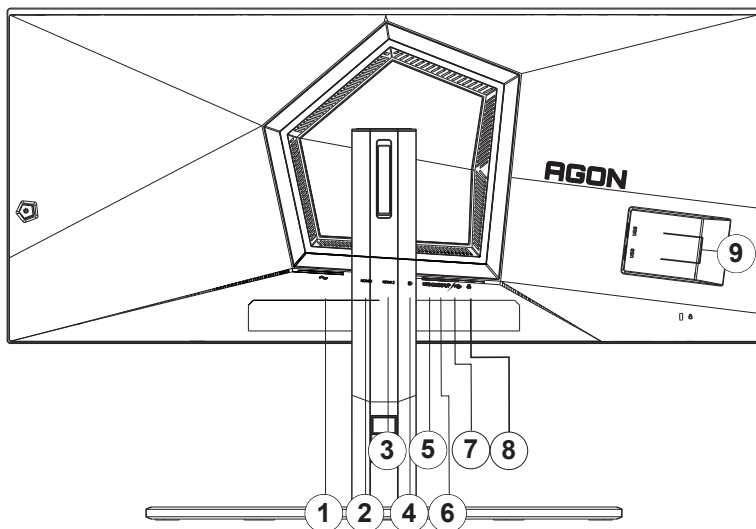


Varovanie

- Aby ste predišli možnému poškodeniu obrazovky, ako je odlupovanie panela, zabezpečte, aby sa monitor neklonil nadol viac než o -5 stupňov.
- Pri nastavovaní uhla monitora netlačte na obrazovku. Držte iba rámik.

Pripojenie monitora

Pripojenia káblov na zadnej strane monitora a počítača:



1. Napájanie
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB upstream
7. USB3.2 Gen1 downstream + rýchle nabíjanie x1
8. Slúchadlá
9. USB3.2 Gen1 downstream x2

Pripojiť k PC

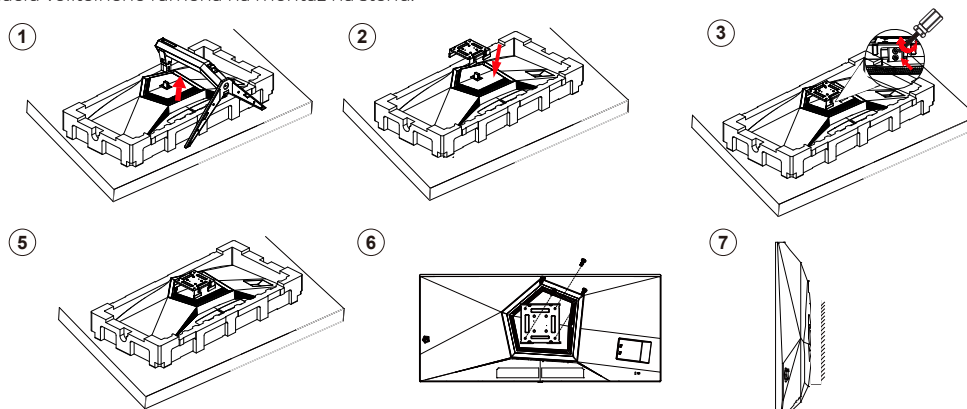
1. Pevne pripojte napájací kábel na zadnú stranu displeja.
2. Vypnite počítač a odpojte jeho napájací kábel.
3. Pripojte kábel signálu displeja k video konektoru na zadnej strane vášho počítača.
4. Zapojte napájací kábel počítača a displeja do blízkej zásuvky.
5. Zapnite počítač a displej.

Ak monitor zobrazuje obraz, inštalácia je dokončená. Ak obraz nezobrazuje, pozrite si časť Riešenie problémov.

Na ochranu zariadenia vždy vypnite PC a OLED monitor pred pripojením.

Montáž na stenu

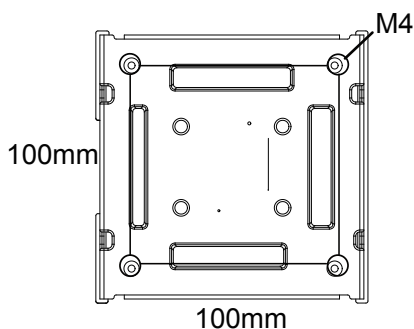
Príprava na inštaláciu voliteľného ramena na montáž na stenu.



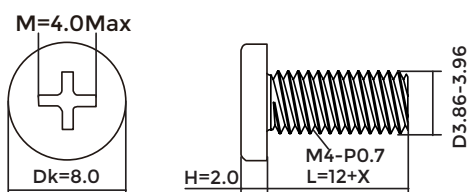
Tento monitor je možné pripevniť na rameno na montáž na stenu, ktoré sa predáva samostatne. Pred vykonaním tohto postupu odpojte napájanie. Postupujte podľa týchto krokov:

1. Odstráňte základňu.
2. Postupujte podľa pokynov výrobcu pri zostavovaní ramena na montáž na stenu.
3. Umiestnite kovový diel určený na montáž na stenu na zadnú stranu monitora, vložte 2 skrutky držiaka do otvorov a utiahnite ich.
4. Umiestnite rameno na montáž na zadnú stranu monitora. Zarovnajte otvory ramena s otvormi na zadnej strane monitora.
5. Vložte 4 skrutky do otvorov a utiahnite ich.
6. Znovu pripojte káble. Na inštrukcie týkajúce sa pripevnenia ramena na stenu sa obráťte na používateľskú príručku dodanú s voliteľným ramenom na montáž na stenu.

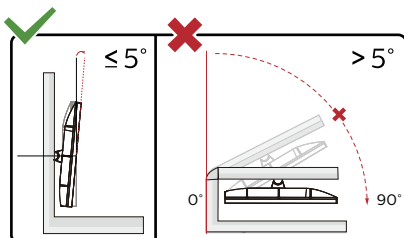
Držiak na stenu:



Špecifikácia skrutiek pre držiak na stenu: M4*12 mm



Poznámka: Otvory na skrutky pre VESA montáž nie sú dostupné pre všetky modely, overte si to u predajcu alebo oficiálneho oddelenia



Dizajn displeja sa môže líšiť od zobrazených ilustrácií.

Varovanie

1. Aby ste predišli možnému poškodeniu obrazovky, ako je odlupovanie panela, zabezpečte, aby sa monitor neklonil nadol viac než o -5 stupňov.
2. Pri nastavovaní uhla monitora netlačte na obrazovku. Držte iba rámik.

Funkcia Adaptive-Sync

1. Funkcia Adaptive-Sync funguje s rozhraniami DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Kompatibilná grafická karta: Odporúčaný zoznam je uvedený nižšie, overiť ho možno aj na www.AMD.com

Grafická karta

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

Procesory

- 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

Funkcia kompatibilná s NVIDIA G-SYNC

1. Tento produkt podporuje funkciu kompatibilnú s NVIDIA G-SYNC. Funkcia kompatibilná s NVIDIA G-SYNC pracuje cez rozhranie DisplayPort.
2. Na dosiahnutie dokonalého herného zážitku poskytovaného funkciou G-SYNC je potrebné samostatne zakúpiť grafickú kartu NVIDIA GPU, ktorá podporuje funkciu G-SYNC.

Systémové požiadavky pre G-SYNC:

Kategória požiadaviek: Monitor kompatibilný s NVIDIA G-SYNC (Režim compatibility)

Grafická karta: Architektúra NVIDIA Pascal alebo vyššia (napr. séria GTX 10, séria RTX)

Monitor: Monitor overený spoločnosťou NVIDIA podporujúci variabilnú obnovovaciu frekvenciu (VRR)

Operačný systém: Windows 10 alebo novší

Pripojovací kábel: Použite kábel DisplayPort

Ďalšie informácie o technológii NVIDIA G-SYNC nájdete na adrese: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

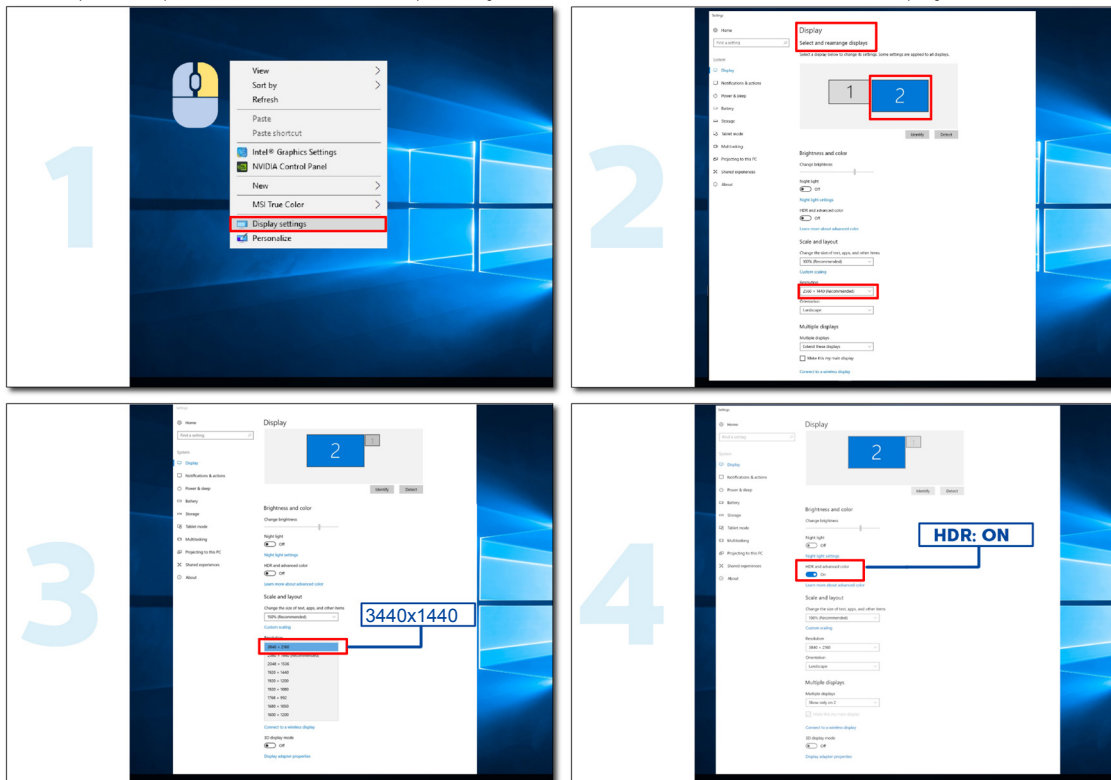
HDR

Tento monitor je kompatibilný so vstupnými signálmi vo formáte HDR10.

Displej môže automaticky aktivovať funkciu HDR, ak sú prehrávač a obsah kompatibilné. Informácie o kompatibilitě vášho zariadenia a obsahu získate od výrobcu zariadenia a poskytovateľa obsahu. Ak nepotrebuje automatickú aktiváciu funkcie HDR, vyberte v menu nastavení displeja možnosť „VYP“.

Poznámka:

1. Rozlíšenie 3840×2160@50 Hz/60 Hz/120 Hz je dostupné iba na zariadeniach, ako sú UHD prehrávače alebo konzoly Xbox/PlayStation.
2. Nastavenia displeja:
 - a. Rozlíšenie displeja je nastavené na 3440×1440 a funkcia HDR je predvolene zapnutá. Za týchto podmienok môže obrazovka mierne stmavnúť, čo signalizuje aktiváciu režimu HDR.
 - b. Po spustení aplikácie možno dosiahnuť optimálny HDR efekt zmenou rozlíšenia na 3440×1440 (ak je táto možnosť dostupná).



Funkcia KVM

Čo je KVM?

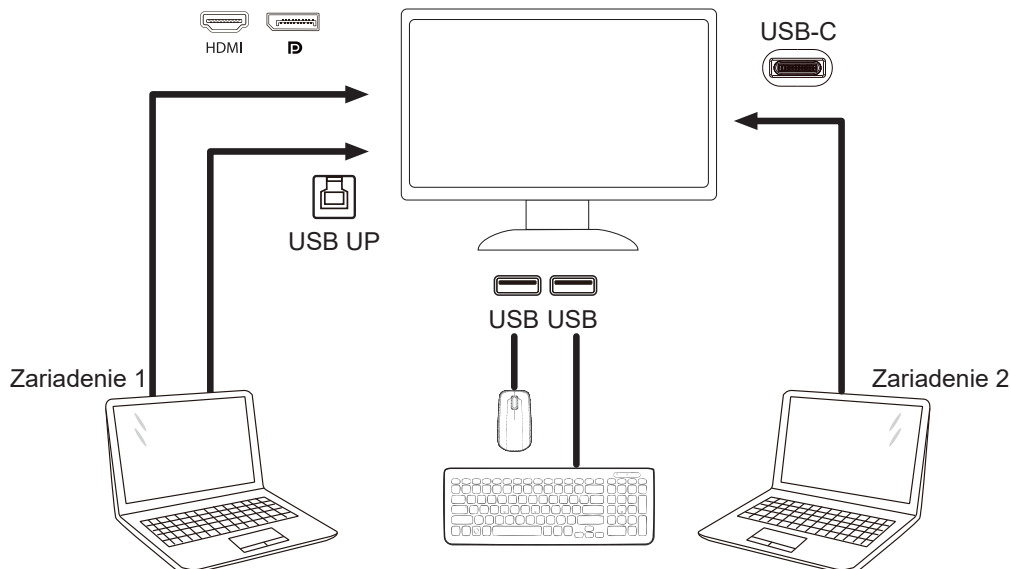
Pomocou funkcie KVM môžete na jednom monitore AOC zobrazovať výstup z dvoch stolných počítačov, dvoch notebookov alebo kombinácie jedného stolného počítača a jedného notebooku a ovládať obe zariadenia jednou sadou klávesnice a myši. Ovládanie medzi jednotlivými zariadeniami prepínate výberom zdroja vstupného signálu v položke „Výber vstupu“ v OSD menu.

Ako používať funkciu KVM?

Krok 1: Pripojte jedno zariadenie (stolný počítač alebo notebook) k monitoru pomocou kábla USB-C.

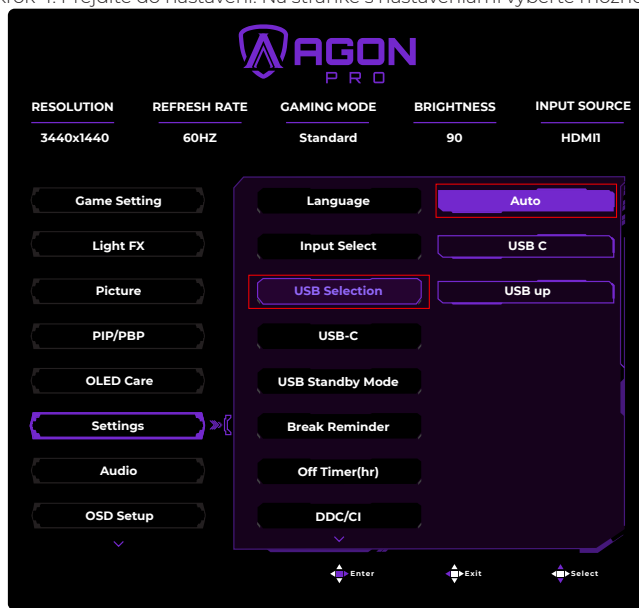
Krok 2: Pripojte iné zariadenie k monitoru prostredníctvom rozhrania HDMI alebo DisplayPort. Následne pripojte toto zariadenie k monitoru aj pomocou kábla USB upstream.

Krok 3: Pripojte svoje periférne zariadenia (klávesnicu a myš) k monitoru prostredníctvom portu USB.



Poznámka: Dizajn displeja sa môže líšiť od toho, ktorý sa uvádza na obrázkoch

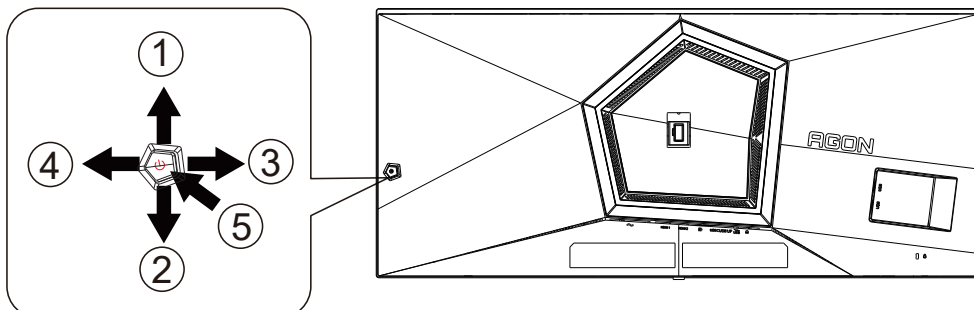
Krok 4: Prejdite do nastavení. Na stránke s nastaveniami vyberte možnosť „Auto“, „USB C“ alebo „USB UP“ na karte Výber USB.



Výber USB	Popis funkcie
Auto	Automatically selects between USB C and USB Up depending on the input source.
USB C	Provides USB hub functionality via USB C cable.
USB up	Provides USB hub functionality via USB up cable.

Nastavovanie

Rýchle klávesy



1	Užívateľská klávesa Hore (Výber vstupu)/Hore
2	Užívateľská klávesa Dole (Dial Point)/Dole
3	Užívateľská klávesa Vľavo (Herný režim)/Vľavo
4	Užívateľská klávesa Vpravo (Light FX)/Vpravo
5	Napájanie/Menu/Vybrať

Napájanie/Menu/Vybrať

- Keď je monitor vypnutý, stlačte toto tlačidlo na jeho zapnutie.
- Keď je monitor zapnutý, stlačte toto tlačidlo na otvorenie ponuky OSD alebo potvrdenie úprav funkcií a podržte toto tlačidlo stlačené približne 2 sekundy na vypnutie monitora.
- Keď je monitor v pohotovostnom režime, stlačte toto tlačidlo na jeho vypnutie.

Užívateľská klávesa Dole (Dial Point)/Dole

- Keď je monitor v pohotovostnom režime, stlačte toto tlačidlo na otvorenie príkazu „Výber vstupu“. Prispôbte túto skratkovú funkciu v ponuke OSD: Herný režim, Ovládanie tieňov, Nízke oneskorenie vstupu, Adaptive-Sync, Počítadlo snímok, Dial Point, Sniper Scope, Výber vstupu, Hlasitosť, Pomer strán obrazu, Obnovenie pixelov, Light FX, Farba hry, Zosilnenie tmavých tónov, Ostrosť, Teplota farieb, Farebný priestor, Rýchla ponuka, Žiadna funkcia.

Továrenské predvolené nastavenie je „Dial Point“.

Keď je ponuka OSD zatvorená, stlačte toto tlačidlo na otvorenie ponuky Výber vstupu, stlačte tlačidlo Hore alebo Dole na výber zdroja zobrazeného v informačnom paneli a stlačte tlačidlo Vybrať na prepnutie na vybraný zdroj. Keď je monitor v pohotovostnom režime, stlačte toto tlačidlo na otvorenie ponuky Výber vstupu.

Používateľské tlačidlo Ľavé (Herný režim)/Ľavé

- Túto skratkovú funkciu si môžete prispôsobiť v menu OSD: Herný režim, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Frame Counter, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, Quick Menu, No Function. Predvolené nastavenie z výroby je „Gaming Mode“.

Keď je menu OSD vypnuté, stlačením tohto tlačidla otvoríte menu Herný režim; stlačením tlačidla Ľavé alebo Pravé vyberte príslušný herný režim (Štandardný, FPS, Real-Time Strategy, Racing, Player 1, Player 2 alebo Player 3). Keď je monitor v pohotovostnom režime, stlačením tohto tlačidla otvoríte menu Input Select.

Používateľské tlačidlo Pravé (Light FX) / Pravé

- Túto skratkovú funkciu si môžete prispôsobiť v menu OSD: Gaming Mode, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Frame Counter, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, Quick Menu, No Function. Prednastavenie z výroby je „Light FX“.

Keď je ponuka OSD vypnutá, stlačením tohto tlačidla otvoríte ponuku „Gaming Ambient Light“, kde môžete podľa potreby upraviť intenzitu, režim a farbu funkcie Light FX. Ak je monitor v pohotovostnom režime, stlačením tohto tlačidla otvoríte ponuku Výber vstupu.

Používateľská klávesa Hore (Výber vstupu)/Hore

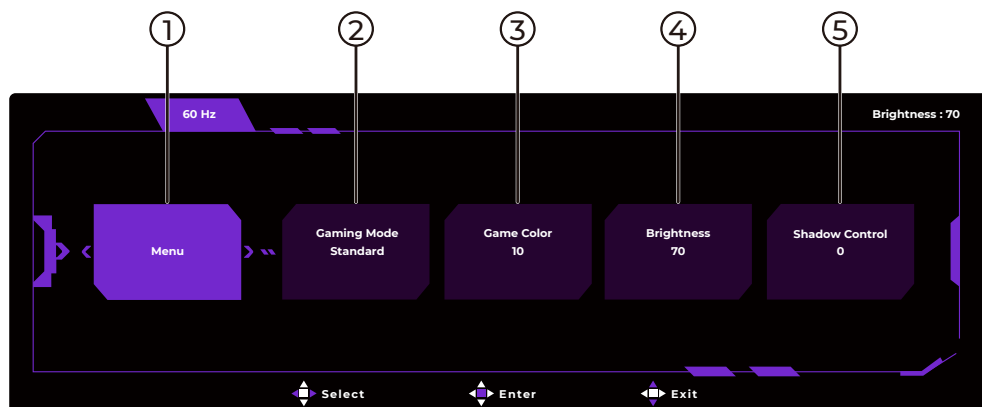
- Túto funkciu skratky si môžete prispôsobiť v ponuke OSD: Herný režim, Ovládanie tieňov, Nízke oneskorenie vstupu, Adaptive-Sync, Počítadlo snímok, Dial Point, Sniper Scope, Výber vstupu, Hlasitosť, Pomer strán obrazu, Obnovenie pixelov, Light FX, Farba hry, Dark Boost, Ostrosť, Teplota farieb, Farebný priestor, Rýchla ponuka, Žiadna funkcia. Predvolené nastavenie z výroby je „Výber vstupu“. Keď je ponuka OSD vypnutá, stlačením tohto tlačidla otvoríte ponuku „Výber vstupu“, pomocou tlačidiel „Hore“ alebo „Dole“ vyberte zdroj signálu zobrazený v informačnom riadku a stlačením tlačidla „Select“ prepnete na vybraný zdroj signálu. Ak je monitor v pohotovostnom režime, stlačením tohto tlačidla otvoríte ponuku Výber vstupu.

OSD – Funkcia zámku

- Keď je menu OSD vypnuté, stlačte a podržte tlačidlo „Dole“ približne 10 sekúnd na zamknutie alebo odomknutie menu OSD.

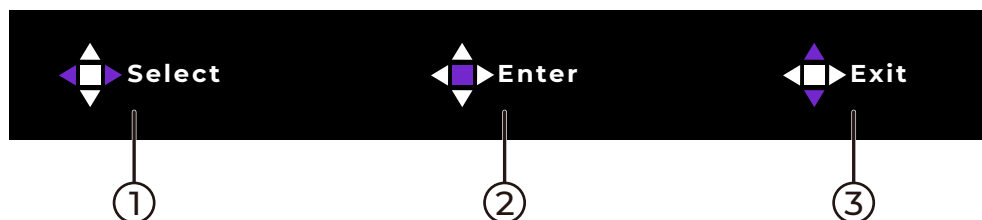
Nastavenie menu OSD

Rýchle menu



1	Ponuka	Otvorte hlavné menu OSD.
2	Rýchle menu 1 Herný režim	Používateľské rýchle menu 1. Predvolené nastavenie je Herný režim.
3	Rýchle menu 2 Farba hry	Používateľské rýchle menu 2. Predvolené nastavenie je Farba hry.
4	Rýchle menu 3 Brightness/Contrast (Jas/ Kontrast)	Používateľské rýchle menu 3. Predvolené nastavenie je Brightness/Contrast (Jas/Kontrast).
5	Rýchle menu 4 Ovládanie tieňov	Rýchla ponuka používateľa 4. Predvoleným nastavením je Ovládanie tieňov.

Návod na obsluhu tlačidiel



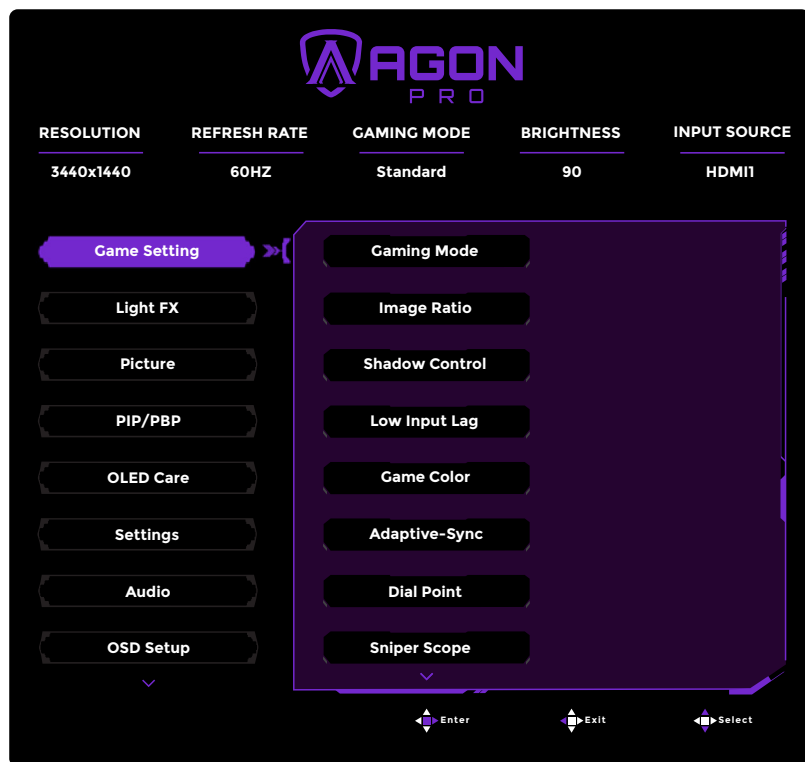
1	Vybrať	Podľa pokynov k fialovým tlačidlám v menu OSD stlačte príslušné tlačidlo na výber menu, ktoré chcete upraviť, alebo na vykonanie úprav.
2	Enter	Podľa pokynov k fialovým tlačidlám v menu OSD stlačte príslušné tlačidlo na potvrdenie výberu a prechod do ďalšej podponuky, alebo na potvrdenie úpravy menu.
3	Exit (Ukončenie)	Podľa pokynov k fialovým tlačidlám v menu OSD stlačte príslušné tlačidlo na návrat do predchádzajúcej úrovne menu alebo na úplné ukončenie menu.

Poznámka:

Funkcia 5-smerného navigačného tlačidla sa môže líšiť v závislosti od rôznych úrovní menu OSD alebo možností. Obsluhujte ho podľa pokynov k fialovým tlačidlám v menu OSD.

Nastavenie OSD

Nastavenie hry



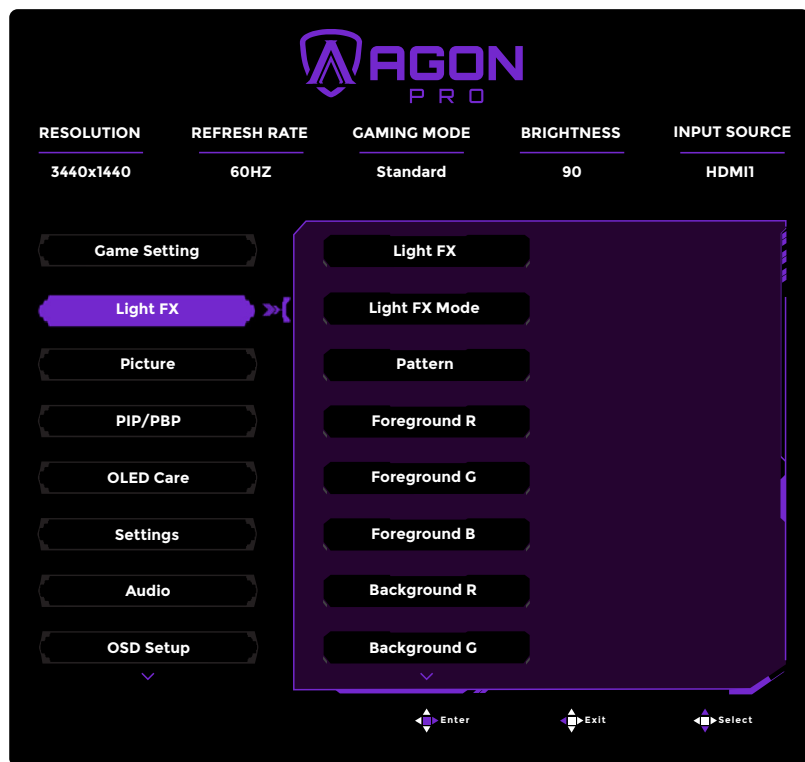
Herný režim	Off (Vypnuté)	Bez optimalizácie herným režimom.
	FPS	Na hranie hier FPS (strieľačky z pohľadu prvej osoby). Zlepšuje detaily čiernej farby v tmavých témach.
	RTS	Pre hranie RTS (Real Time Strategy). Zlepšuje kvalitu obrazu.
	Preteky	Pre hranie pretekárskych hier. Poskytuje najrýchlejší čas odozvy a vysokú saturáciu farieb.
	Gamer 1	Používateľské nastavenia uložené ako Gamer 1.
	Gamer 2	Používateľské nastavenia uložené ako Gamer 2.
	Gamer 3	Používateľské nastavenia uložené ako Gamer 3.
Pomer strán	Celá obrazovka (21:9/16:9) (FULL (21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Celá obrazovka (Štvorec)/ 1:1 (Štvorec)/ Pomer strán/ 27"/ 24,5"	Upravte pomer strán obrazu. Celá obrazovka (21:9/16:9): Škáluje vstupný obraz tak, aby vyplnil celú obrazovku; vhodné pre obrazy s pomerom strán 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9): Zobrazuje vstupný obraz v jeho natívnom rozlíšení bez škálovania. Celá obrazovka (štvorec): Prednastavené rozlíšenie 1280×960; vstupný obraz sa prispôbí tak, aby vyplnil celú obrazovku. 1:1 (štvorec): Predvolené rozlíšenie je 1280×960, vstupný obraz sa zobrazuje v natívnom rozlíšení bez zmeny veľkosti. Vertikálna celá obrazovka: Predvolené rozlíšenie je 1280×960. Obraz sa zobrazuje v pôvodnom pomere strán a vyplňuje obrazovku čo najviac bez geometrického skreslenia. Vhodné pre obrazy s pomerom strán 4:3. 27: Zobrazuje iba 27-palcovú oblasť obrazu vycentrovanú na obrazovke. 24,5: Zobrazuje iba 24,5-palcovú oblasť obrazu vycentrovanú na obrazovke.
Ovládanie tieňov	0-20	Prednastavenie Ovládania tieňov je 0, následne môže koncový používateľ upraviť hodnotu v rozsahu od 0 do 20 na zlepšenie jasu obrazu. Ak je obraz príliš tmavý na jasné rozpoznanie detailov, upravte hodnotu z 0 na 20 pre jasnejší obraz.

Nízka latencia vstupu	On/Off (Zapnuté / Vypnuté)	Vypnutie rámcovej pamäte môže znížiť oneskorenie vstupu. Poznámka: Nízka latencia vstupu je predvolene vypnutá a nedá sa nastaviť, ak je frekvencia poľa nižšia ako 175 Hz; pri frekvencii poľa 175 Hz a v režime Adaptive-Sync je predvolene zapnutá a tiež nedá sa nastaviť.
Farba hry	0-20	Herná farba poskytuje úroveň nastavenia saturácie od 0 do 20 pre lepší obraz.
Adaptive-Sync	On/Off (Zapnuté / Vypnuté)	Vypnúť alebo zapnúť Adaptive-Sync/G-SYNC. Upozornenie pri aktivácii Adaptive-Sync/G-SYNC: Ak je funkcia Adaptive-Sync/G-SYNC povolená, v niektorých herných prostrediach sa môže vyskytnúť blikanie.
Dial Point	Vypnuté / Zapnuté / Dynamické	Funkcia „Dial Point“ umiestňuje indikátor zamerania do stredu obrazovky, čím pomáha hráčom dosiahnuť presné a akurátne mierenie v hrách typu First Person Shooter (FPS).
Puškohľad snipera	Vypnuté / 2X / 3X / 4X	Lokálne priblíženie uľahčuje zameranie cieľa pri streľbe.
MBR	Zap./Vyp.	Zapnite funkciu MBR (Redukcia rozmazania pohybu) na zmiernenie rozmazania pri pohybe. Poznámka: Funkciu MBR možno nastaviť len pri vypnutej inteligentnej synchronizácii a obnovovacej frekvencii 360 Hz.
Počítadlo snímok	Vypnuté / Pravý horný roh / Pravý dolný roh / Ľavý dolný roh / Ľavý horný roh	Zobraziť vertikálnu frekvenciu vo vybranom rohu
HDMI1	Konzola/DVD/PC	Vyberte typ pripojeného zariadenia. Pri pripájaní hernej konzoly alebo DVD prehrávača cez port HDMI1 nastavte HDMI1 na režim PC.
HDMI2	Konzola/DVD/PC	Vyberte typ pripojeného zariadenia. Pri pripájaní hernej konzoly alebo DVD prehrávača cez port HDMI2 nastavte HDMI2 na režim PC.

Poznámka:

- 1). Keď je „HDR režim“ v časti „Obraz“ nastavený na inú hodnotu než Vypnuté, nie je možné upravovať položky „Ovládanie tieňov“ a „Herná farba“.
- 2). Keď je „HDR“ v časti „Obraz“ nastavené na „DisplayHDR“, nie je možné upravovať ani vyberať položky „Herný režim“, „Ovládanie tieňov“ a „Herná farba“. Keď je „HDR“ v časti „Obraz“ nastavené na „HDR Peak“, „HDR Movie“, „HDR Picture“ alebo „HDR Game“, nie je možné upravovať ani vyberať položky „Herný režim“ a „Herná farba“.
- 3). Keď je „Farebný priestor“ v časti „Nastavenia obrazu“ nastavený na „sRGB“ alebo „DCI-P3“, nie je možné upravovať ani vyberať položky „Ovládanie tieňov“ a „Herná farba“.

Light FX



Light FX	Vypnuté / Nízke / Stredné / Silné	Vyberte intenzitu efektu Light FX.
Režim Light FX	Audio1 / Audio2 / Statický / Prechod tmavým bodom / Posun gradientu / Roztiahnutá výplň / Kvapková výplň / Rozširujúca sa kvapková výplň / Dýchanie / Prechod svetelného bodu / Priblíženie / Dúha / Vlna / Blikanie / Demo	Režim Light FX
Vzor	Červená / Zelená / Modrá / Dúha / Užívateľské nastavenie	Vyberte vzor Light FX
Popredie R	0-100	Používateľ môže upraviť farbu popredia svetelných efektov, keď je vzor nastavený na užívateľské
Popredie G		
Popredie B		
Pozadie R	0-100	Používateľ môže upraviť farbu pozadia svetelných efektov, keď je vzor nastavený na užívateľské
Pozadie G		
Pozadie B		

Poznámka:

Systém Windows 11 podporuje efekty dynamického osvetlenia. Pri pripojení displeja k počítaču so systémom Windows 11 pomocou upstream USB kábla prejdite do Nastavenia → Prispôsobenie → Dynamické osvetlenie a povoľte možnosti „Používať dynamické osvetlenie na mojich zariadeniach“ a „Nechť kompatibilné aplikácie v popredí vždy ovládať osvetlenie“. Tým sa umožní systému Windows 11 ovládať herné ambientné svetelné efekty; v takom prípade je možnosť „Herné ambientné osvetlenie“ v OSD menu neaktívna (sivá) a nedá sa upravovať.

Obraz



Brightness/ Contrast (Jas/ Kontrast)	0-100	Nastavenie podsvietenia.
Kontrast	0-100	Kontrast z digitálneho registra.
Dark Boost	Vypnuté / Úroveň 1 / Úroveň 2 / Úroveň 3	Vylepšíte detaily obrazovky v tmavých alebo svetlých oblastiach, aby ste upravili jas vo svetlej oblasti a zabezpečili, že nedôjde k presýteniu.
Sharpness (Ostrosť)	0-100	Upravte ostrosť.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Upravte Gamma.
Ekologické nastavenie	ŠTANDARD	Štandardný režim.
	Text	Režim textu.
	Internet	Internetový režim.
	Hra	Herný režim.
	Film	Filmový režim.
	Šport	Športový režim.
	Čítanie	Režim čítania.
Color Temp. (Teplota farieb)	Teplá	Teplá teplota farieb.
	Normálna	Normálna teplota farieb.
	Studená	Studená teplota farieb.
	Používateľ	Obnoviť farebnú teplotu.
Červená	0-100	Červené zosilnenie z digitálneho registra.
Zelená	0-100	Zelené zosilnenie z digitálneho registra.

Modrá	0-100	Modré zosilnenie z digitálneho registra.
Saturácia červenej (R)	0-100	Nastaviť saturáciu červenej (R).
Saturácia zelenej (G)	0-100	Nastaviť saturáciu zelenej (G).
Saturácia modrej (B)	0-100	Nastaviť saturáciu modrej (B).
Saturácia azúrovej (C)	0-100	Nastaviť saturáciu azúrovej (C).
Saturácia purpurovej (M)	0-100	Nastaviť saturáciu purpurovej (M).
Saturácia žltej (Y)	0-100	Nastavte Y.Saturation.
R.Hue	0-100	Nastavte R.Hue.
G.Hue	0-100	Nastavte G.Hue.
B.Hue	0-100	Nastavte B.Hue.
C.Hue	0-100	Nastavte C.Hue.
M.Hue	0-100	Nastavte M.Hue.
Y.Hue	0-100	Nastavte Y.Hue.
HDR	Off (Vypnuté)	Nastavte HDR profil podľa vašich požiadaviek na používanie. Poznámka: Keď je zistený HDR obsah, možnosť HDR sa zobrazí na úpravu.
	DisplayHDR	
	HDR Peak	
	HDR Picture	
	HDR film	
	HDR hra	
HDR režim	Off (Vypnuté)	Optimalizované pre farbu a kontrast obrazu, ktorý simuluje HDR efekt. Poznámka: Keď nie je zistený HDR obsah, možnosť HDR režimu sa zobrazí na úpravu.
	HDR Picture	
	HDR film	
	HDR hra	
Farebný priestor	Natívny panel	Poskytuje natívny farebný gamut.
	sRGB	Farebný priestor sRGB.
	DCI-P3	Farebný priestor DCI-P3.
Režim LowBlue	Off (Vypnuté)	Zníženie vlnovej dĺžky modrého svetla reguláciou farebnej teploty.
	Multimédiá	
	Internet	
	Kancelária	
	Čítanie	

Poznámka:

1) Keď je „HDR režim“ nastavený na stav iný ako vypnuté, položky „Kontrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Režim jasu scény“, „Farebná teplota“,

„6-osová saturácia / odtieň“, „Farebný priestor“ a „Režim LowBlue“ nie je možné upravovať.

2) Keď je „HDR“ nastavený na „DisplayHDR“, všetky položky v časti „Nastavenia obrazu“ okrem „HDR“ a „Ostroť“ nie je možné upravovať;

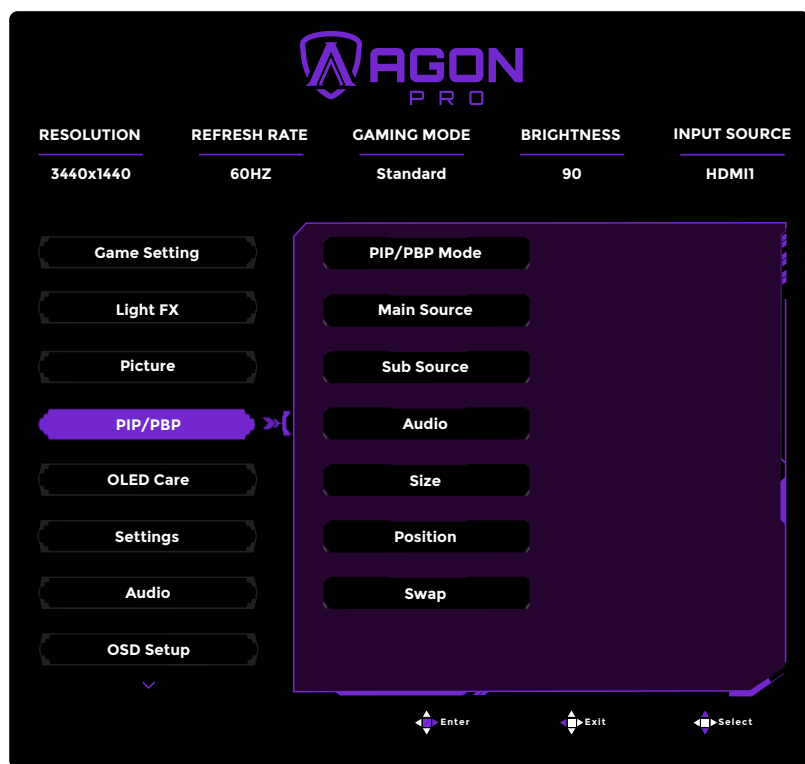
Keď je „HDR“ nastavené na „HDR Enhance“, „HDR Photo“, „HDR Movie“ alebo „HDR Game“, položky „Gamma“, „Brightness Scene Mode“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“ a „Low Blue Light Mode“ nie je možné upravovať.

3) Keď je „Color Space“ nastavené na „sRGB“ alebo „DCI-P3“, položky „Contrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Brightness Scene Mode“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „HDR Mode“ a „Low Blue Light Mode“ nie je možné upravovať.

4) Keď je „Brightness Scene Mode“ nastavené na „Reading“, položky „Contrast“, „Dark Boost“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“ a „Low Blue Light Mode“ nie je možné upravovať.

5) Keď je „Game Mode“ v časti „Game Settings“ nastavený na iný režim než „Standard“, položky „Brightness Scene Mode“, „6-Axis Saturation / Hue“, „HDR Mode“ a „Color Space“ nie je možné upravovať.

PIP/PBP



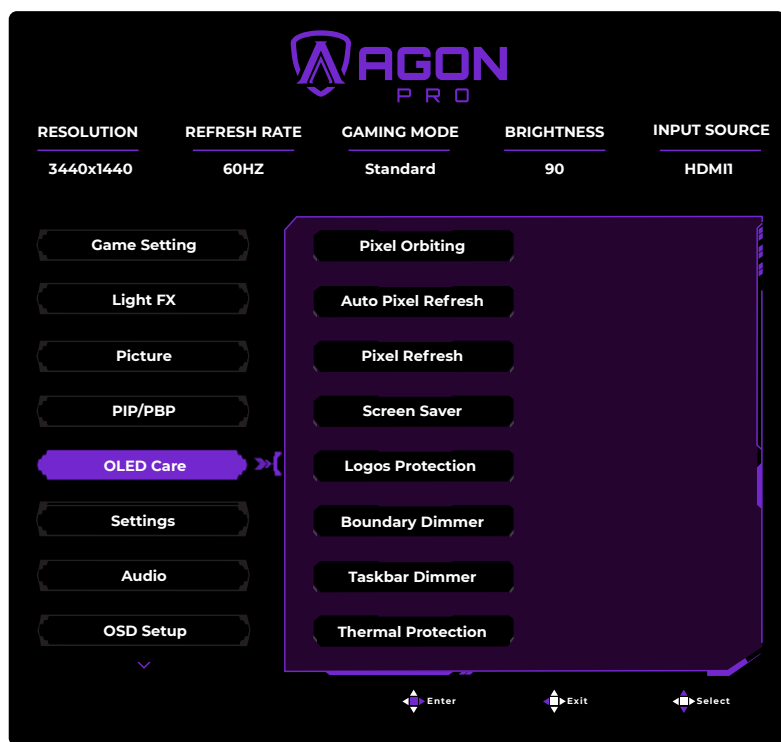
Režim PIP/PBP	Vypnuté / PIP / PBP	Vypnúť alebo zapnúť PIP alebo PBP.
Hlavný zdroj		Vyberte zdroj hlavnej obrazovky.
Vedľajší zdroj		Vyberte zdroj vedľajšej obrazovky.
Zvuk	Hlavný zdroj	Vyberte nastavenie zvuku.
	Vedľajší zdroj	
Veľkosť	Malá / Stredná / Veľká	Vyberte veľkosť obrazovky.
Pozícia	Pravý-hore	Nastavte umiestnenie obrazovky.
	Pravý-dole	
	Ľavý-hore	
	Vľavo dole	
Vymeniť	Zapnuté: Vymeniť	Vymeňte zdroj obrazovky.
	Vypnuté: žiadna akcia	

Poznámka:

- 1). Keď je „HDR“ v rámci „Obraz“ nastavený na stav iný ako vypnutý, všetky položky v rámci „PIP/PBP“ nie sú nastaviteľné.
- 2). Keď je PBP/PIP povolené, kompatibilita vstupných zdrojov hlavnej a vedľajšej obrazovky je uvedená v nasledujúcej tabuľke:

PBP/PIP		Hlavný zdroj			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Vedľajší zdroj	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

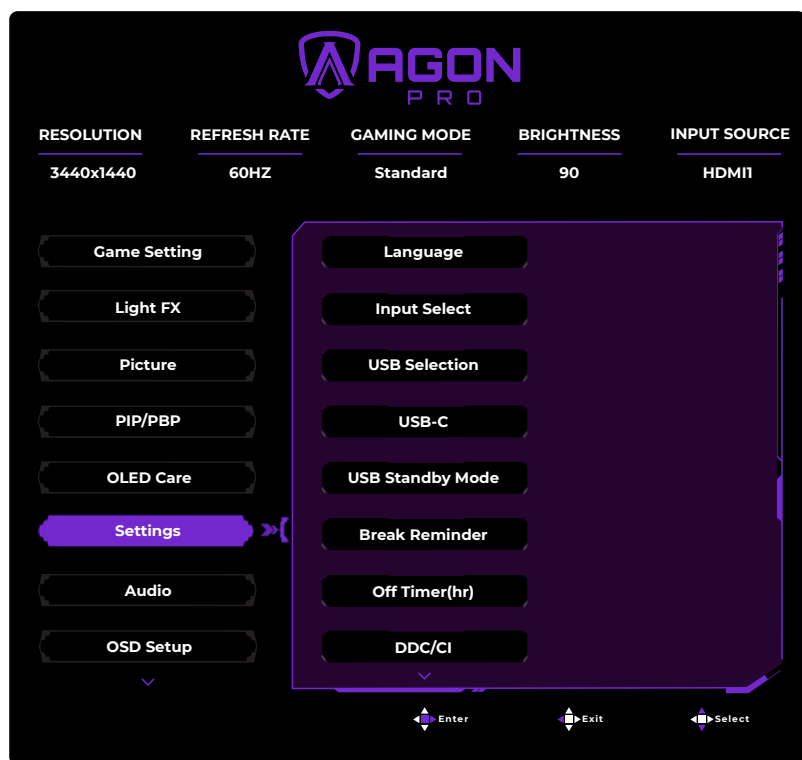
Starostlivosť o OLED



Orbitovanie pixelov (Posun obrazu)	Vypnuté / Slabé / Stredné / Silné	Funkcia Orbit bude mierne posúvať zobrazený obraz na úrovni pixelov raz za sekundu, aby sa predišlo zachytávaniu obrazu. Táto funkcia je predvolene nastavená na „Zapnuté (Slabé)“. Možnosť „Slabé“ spôsobuje najmenší pohyb, „Silné“ spôsobuje najväčší pohyb a možnosť „Vypnuté“ deaktivuje pohyb a zvyšuje riziko zachytávania obrazu. Toto nastavenie je možné vykonať v ponuke OSD.
Automatická obnova pixelov	Vypnuté / Zapnuté	Povoliť/Zakázať funkciu automatickej obnovy pixelov „Pixel Refresh“. Monitor bude každých 24 hodín kumulatívneho používania automaticky zobrazovať „Automatické upozornenie“, aby pripomenul používateľovi spustenie procesu „Pixel Refresh“. Vyberte možnosť „Vypnuté“, ak chcete zastaviť automatickú obnovu pixelov pre „Pixel Refresh“. Ak však nedodržíte odporúčaný čas na spustenie „Pixel Refresh“, môže sa zvýšiť riziko trvalého zobrazenia obrazu na obrazovke. Postupujte opatrne.
Obnova pixelov (Odstránenie trvalého zobrazenia obrazu)	On/ Off	Táto funkcia pomôže odstrániť trvalé zobrazenie obrazu. Po spustení vyberte v ponuke výzvy možnosť „Áno“. Displej vypne obrazovku a spustí cyklus údržby. Indikátor napájania bude počas cyklu blikať bielou farbou (1 sekunda zapnuté/1 sekunda vypnuté), čo trvá približne 10 minút. Na konci cyklu sa indikátor napájania vypne a displej prejde do pohotovostného režimu.
Šetrič obrazovky	Vypnuté / Pomaly / Rýchlo	Keď je statický obraz detekovaný po určitú dobu, funkcia šetriča obrazovky stlmí jas obrazovky, aby chránila panel pred vypálením. Keď je detekovaný pohybujúci sa obraz, monitor obnoví jas na predchádzajúci pracovný stav. Predvolené nastavenie je Pomaly a môže byť zmenené na Rýchlo, aby sa šetrič obrazovky aktivoval skôr. Dôrazne odporúčame vždy zapnúť šetrič obrazovky v režime Pomaly alebo Rýchlo na ochranu obrazovky. Odporúča sa tiež nastaviť vaše zariadenie tak, aby používalo šetrič obrazovky.
Ochrana log	Vypnuté/1/2/3/4	Ak je na obrazovke detekovaných viacero statických log, odporúča sa aktivovať funkciu Ochrana log, ktorá stlmí jas obrazovky a tým chráni panel pred vypálením obrazu v miestach výskytu log.

Stlmenie okrajov	Vypnuté/1/2/3/4	Pri špeciálnych pomeroch strán, ktoré majú čiernu plochu v rámci obrazovky alebo pri rozdelenej obrazovke, dokáže funkcia Stlmenie okrajov automaticky detekovať a stlmiť jas konkrétnych oblastí s výrazným rozdielom v úrovni jasů.
Stlmenie lišty úloh	Vypnuté/1/2/3/4	Technológia Stlmenie lišty úloh stlmí jas oblasti lišty úloh na obrazovke. Zmeny jasů nie sú badateľné v iných oblastiach než v lište úloh.
Tepelná ochrana	Vypnuté / Zapnuté	Ak teplota monitora prekročí 60 stupňov Celzia, funkcia Tepelná ochrana automaticky stlmí jas obrazovky, aby zabezpečila správny odvod tepla. Odporúča sa túto funkciu na monitore aktivovať.
Ochrana ikon	Vypnuté/1/2/3	Pri detekcii ikony okna môže obrazovka automaticky znížiť jas v jej okolí, čím sa znižuje riziko vzniku zvyškového obrazu. V ponuke OSD vyberte možnosť Ochrana ikon: Zapnuté: Znižuje jas v oblasti ikony okna. Odporúča sa túto funkciu ponechať aktívnu. Vypnuté (predvolené): Jas obrazovky sa nemení.

Nastavenia



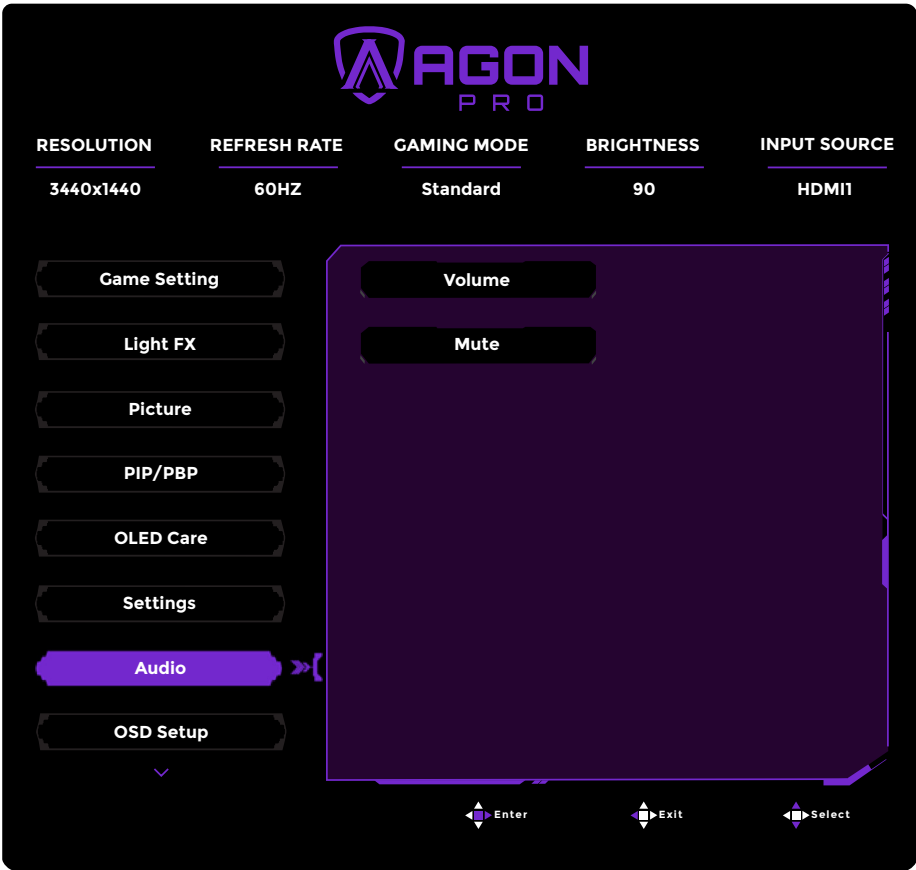
Jazyk		Vyberte jazyk OSD.
Výber vstupu	Auto / HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C*	Vyberte zdroj vstupného signálu.
Výber USB	Auto / USB C / USB up	Vyberte cestu pre údaje USB Uplink
USB-C	Vysoká rýchlosť prenosu údajov/ Vysoké rozlíšenie	Nakonfigurujte rozhranie USB tak, aby uprednostňovalo buď rýchlosť prenosu údajov, alebo rozlíšenie. Poznámka: Pri predvolenom nastavení „Vysoká rýchlosť prenosu údajov“ sú uprednostňované rýchlosti prenosu údajov. Port USB-A pracuje rýchlosťou USB 3.2 Gen1, zatiaľ čo port USB-C podporuje maximálne rozlíšenie 3440x1440@360 Hz s 1,07 miliardou farieb (vo formáte YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Pri nastavení na „Vysoké rozlíšenie“ pracuje port USB-A rýchlosťou USB 2.0, zatiaľ čo port USB-C podporuje maximálne rozlíšenie 3440x1440@360 Hz s 1,07 miliardou farieb (vo formáte RGB/YCbCr 4:4:4).
Režim USB pohotovosti	Vypnuté / Zapnuté	Zapnúť/Vypnúť režim USB pohotovosti.
Pripomienka prestávky	Vypnuté / Zapnuté	Pripomienka prestávky, ak používateľ pracuje nepretržite viac ako 1 hodinu.
Časovač vypnutia (h)	0 – 24 h	Nastavte čas vypnutia DC.
DDC/CI	Nie / Áno	Zapnúť/Vypnúť podporu DDC/CI.
Reset (Resetovať)	Nie / Áno	Obnoviť menu na predvolené nastavenia.

*Pri prvotnom použití alebo po operácii resetovania OSD menu je funkcia USB predvolene zakázaná a port USB-C nemôže dodávať napájanie. Funkciu znova aktivujte pomocou jednej z nasledujúcich metód:

1) Dvakrát vykonajte cyklus zapnutia a vypnutia displeja.

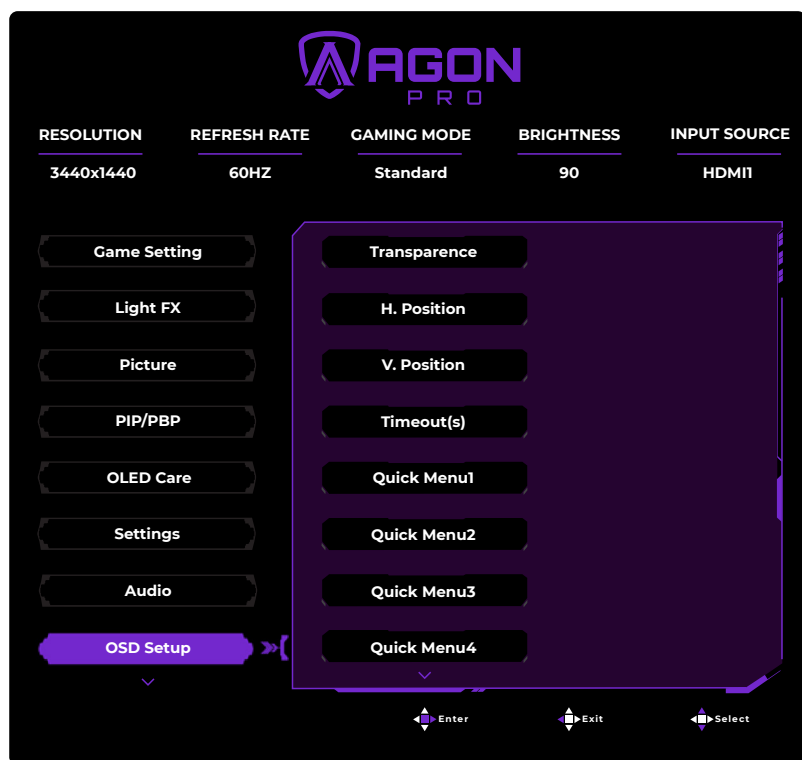
2) V OSD menu nastavte možnosť „Režim USB pohotovosti“ na hodnotu „Zapnuté“.

Zvuk



Hlasitosť	0-100	Nastavte hlasitosť vstavaných reproduktorov alebo slúchadiel.
Stlmiť	Vypnuté / Zapnuté	Stíšte hlasitosť.

OSD Setup (Nastavenie OSD)



Priehľadnosť	0-100	Nastavte priehľadnosť OSD.
Pozícia	0-100	Nastavte horizontálnu pozíciu OSD
Pozícia	0-100	Nastavte vertikálnu pozíciu OSD
Časový limit (s)	5-120	Nastavte časový limit zobrazenia OSD (s).
Rýchle menu 1	Herný režim/ Ovládanie tieňov/ Farba hry/ Brightness/Contrast (Jas/Kontrast)/ Kontrast/ Sharpness (Ostrosť)/ Hlasitosť	Nastavte funkcie Rýchleho menu 1, 2, 3, 4.
Rýchle menu 2		
Rýchle menu 3		
Rýchle menu 4		
Tlačidlo nahor (Výber vstupu)	Herný režim/ Ovládanie tieňov/ Nízke oneskorenie vstupu/ Adaptive-Sync/ Počítadlo snímkov/ Zameriavací bod/ Sniperský zameriavač/ Výber vstupu/ Hlasitosť/ Pomer strán/ Obnova pixelov / Svetelné efekty/ Herné farby/ Zosilnenie čiernej/ Ostrosť/ Teplota farieb/ Farebný priestor/ OSD na obrazovke/ Rýchla ponuka/ Žiadna funkcia	Nastavte funkcie smerom nahor, nadol, doľava a doprava pre používateľské klávesy.
Tlačidlo nadol (Bod voliča)/		
Ľavé tlačidlo (Herný režim)		
Pravé tlačidlo (Svetelné efekty)		
Aktualizácia firmvéru	Nie/ Áno	Zapnúť/vypnúť aktualizáciu firmvéru.

Information (Informácie)

AGON
PRO

RESOLUTION

3440x1440

REFRESH RATE

60HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

HDMI1

Information

Model Name

AGP346UCSD

Resolution

3440x1440/60HZ

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxx

Time after Pixel Refresh

15.3

Pixel Refresh Counts

2

Enter

Exit

Select

LED indikátor

Stav	Farba LED indikátora
Režim plného výkonu	Biela
Režim aktívneho vypnutia	Oranžová
Prebieha proces obnovy pixelov	Blikajúca biela (1 s zapnuté / 1 s vypnuté)
Porucha OLED panela	Blikajúca oranžová (1 s zapnuté / 1 s vypnuté)
Režim vypnutia	Indikátor nesvieti.

Riešenie problémov

Problém	Možné riešenia
Indikátor napájania nesvieti.	· Skontrolujte, či je napájanie zapnuté. · Skontrolujte, či je napájací kábel pripojený.
Indikátor napájania svieti, ale nezobrazuje sa žiadny obraz.	· Skontrolujte, či je počítač zapnutý. · Pomocou indikátora klávesu Caps Lock zistite, či počítač reaguje. · Skontrolujte, či je grafická karta správne zasunutá a napájaná. · Skontrolujte, či je video kábel správne pripojený medzi počítačom a displejom. · Skontrolujte, či konektory video kábla nemajú ohnuté piny.
Nezobrazuje sa žiadny obraz, ale indikátor napájania bliká oranžovou farbou.	· OLED displej nefunguje správne. Obráťte sa na podporu AOC a požiadajte o servis.
Zlyhanie funkcie Plug-and-Play.	· Skontrolujte, či počítač podporuje funkciu Plug-and-Play. · Skontrolujte, či video adaptér podporuje funkciu Plug-and-Play.
Tmavý obraz.	· Nastavte jas a kontrast.
Obraz poskakuje alebo je zvltný.	· Môže dochádzať k elektrickému rušeniu zo strany blízkych spotrebičov alebo zariadení. Presuňte počítač a monitor ďalej od rušivých zariadení, aby ste problém vyriešili.
Na obrazovke sa zobrazuje hlásenie „signálový kábel nie je dostupný“ alebo „žiadny signál“.	· Odpojte a znovu pripojte video kábel. · Skontrolujte piny video kábla, či nie sú poškodené.
Na obrazovke sa zobrazuje hlásenie „Neplatný vstup“.	· Nastavte výstup počítača na režim zobrazenia kompatibilný s displejom.
Retencia obrazu.	· Na odstránenie retencie obrazu z obrazovky použite funkciu obnovy pixelov. Pozrite si časť „Údržba obrazovky“.
Predpisy a servis	Prosím, pozrite si informácie o predpisoch a servise, ktoré nájdete v manuáli na CD alebo na webovej stránke www.aoc.com (pre vyhľadanie modelu zakúpeného vo vašej krajine a pre nájdenie informácií o predpisoch a servise na stránke podpory).

Špecifikácia

Všeobecná špecifikácia

Panel	Názov modelu	AGP346UCSD	
	Systém riadenia	OLED	
	Viditeľná veľkosť obrazu	Uhlopriečka 86,8 cm	
	Rozstup pixelov	0,2315 mm (H) x 0,2315 mm (V)	
	Farba displeja	1,07 mld. ⁱⁱⁱ	
Ostatné	Horizontálny rozsah skenovania	30 kHz~510 kHz	
	Maximálna horizontálna veľkosť skenovania	800,06 mm	
	Vertikálny rozsah skenovania	48 Hz~360 Hz	
	Vertikálna veľkosť skenovania (maximálna)	337,06 mm	
	Optimálne prednastavené rozlíšenie	3440x1440@60Hz	
	Maximálne rozlíšenie	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Konektor	HDMI2/DisplayPort/USB C/USBx3/USB upstream/Slúchadlá	
	Zdroj napájania	100 – 240 V~ 50/60 Hz 2,5 A	
	Spotreba energie	Typická (predvolený jas a kontrast)	120W
		Max. (Jas = 100, Kontrast = 100)	≤206W
		Pohotovostný režim	≤ 0,5 W
		Vstavaný reproduktor	8Wx2
	Odvedenie tepla	Normálna prevádzka	409,56 BTU/hod (typ.)
		Režim spánku (pohotovostný režim)	<1,71 BTU/hod
		Vypnutý režim	<1,02 BTU/hod
		Vypnutý režim (sieťový vypínač)	0 BTU/hod
USB C	USB-C	Obojstranná pripojiteľná zástrčka	
	Ultra-vysokorychlostné	Prenos dát a videa	
	DisplayPort	Vstavaný DisplayPort ALT Mode	
	Napájanie	Maximálna 15W (5V3A)	
Prostredie	Teplota	Prevádzka	0°C~ 40°C
		Mimo prevádzky	-25°C~ 55°C
	Vlhkosť	Prevádzka	10 % ~ 85 % (bez kondenzácie)
		Mimo prevádzky	5 % ~ 93 % (bez kondenzácie)
	Nadmorská výška	Prevádzka	0m~ 5000m (0ft~ 16404ft)
		Mimo prevádzky	0m~ 12192m (0ft~ 40000ft)



Poznámka:

[1] Maximálny počet farieb displeja podporovaných týmto produktom je 1,07 miliardy a podmienky nastavenia sú nasledovné (môžu sa vyskytnúť rozdiely v dôsledku obmedzenia výstupu niektorých grafických kariet):

Pomer strán Rozhranie Rozlíšenie Stav	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ USBHigh-Speed Data Transfer		USB C@ USBHigh Resolution	
	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
nízke rozlíšenia 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
nízke rozlíšenia 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Poznámka:

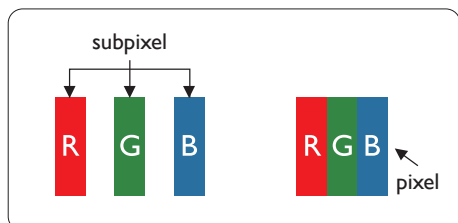
- 1) V dôsledku obmedzení systému Windows nemusí byť funkcia HDR aktivovaná, ak je farebná hĺbka displeja 8 bpc YCbCr422 alebo nižšia.
- 2) Rozhranie DisplayPort 2.1 podporuje štandard UHBR20 s celkovou šírkou pásma 80 Gbps a rozhranie HDMI 2.1 podporuje štandard FRL6 s celkovou šírkou pásma 48 Gbps.
- 3). Problémy s kompatibilitou pri výstupe signálu HDMI 2.1 (FRL6 48 Gb/s) z grafických kariet NVIDIA® môžu spôsobiť anomálie zobrazenia alebo automatické reštartovanie počítača. Pri grafických kartách NVIDIA® sa odporúča používať rozhranie DisplayPort. Grafické karty AMD® môžu používať rozhrania HDMI aj DisplayPort.

Politika spoločnosti AOC týkajúca sa defektov pixelov na paneloch monitorov

Spoločnosť AOC sa usiluje dodávať produkty najvyššej kvality. Využívame niektoré z najpokročilejších výrobných procesov v odvetví a uplatňujeme prísnu kontrolu kvality. Chyby pixelov alebo subpixelov na paneloch monitorov sú však niekedy nevyhnutné.

Žiadny výrobca nemôže zaručiť, že všetky panely budú úplne bez defektov pixelov, avšak spoločnosť AOC zaručuje, že akýkoľvek monitor s neprijateľným počtom defektov bude opravený alebo vymenený v rámci záruky. Toto oznámenie vysvetľuje rôzne typy defektov pixelov a definuje prijateľné úrovne defektov pre každý typ. Na to, aby ste mali nárok na opravu alebo výmenu v rámci záruky, musí počet defektov pixelov na paneli monitora prekročiť tieto prijateľné úrovne. Napríklad, chybných môže byť maximálne 0,0004 % subpixelov na monitore.

Spoločnosť AOC navyše stanovuje ešte prísnejšie normy kvality pre určité typy alebo kombinácie chýb pixelov, ktoré sú výraznejšie než iné. Táto politika platí celosvetovo.



Pixely a subpixely

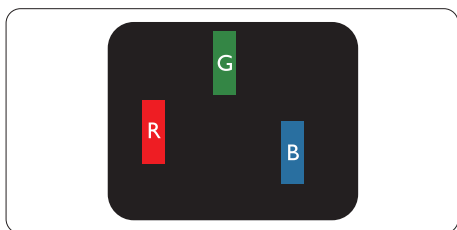
Pixel, teda obrazový bod, pozostáva z troch subpixelov v základných farbách: červenej, zelenej a modrej. Množstvo pixelov spoločne vytvára obraz. Ak sú všetky subpixely daného pixelu aktívne (rozsvietené), tri farebné subpixely sa javia ako jeden biely pixel. Ak sú všetky neaktívne (tmavé), tri farebné subpixely sa javia ako jeden čierny pixel. Iné kombinácie aktívnych a neaktívnych subpixelov sa zobrazujú ako jednotlivé pixely iných farieb.

Typy chýb pixelov

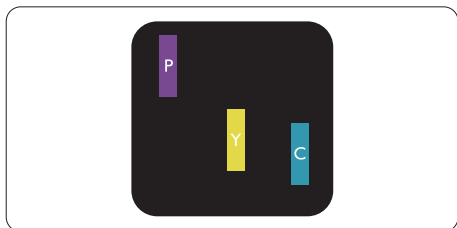
Chyby pixelov a subpixelov sa na obrazovke prejavujú rôznymi spôsobmi. Rozlišujeme dve kategórie chýb pixelov a niekoľko typov chýb subpixelov v rámci každej kategórie.

Chyby svetlých bodov

Chyby svetlých bodov sa prejavujú ako pixely alebo subpixely, ktoré sú trvalo aktívne („zapnuté“). Svetlý bod je teda subpixel, ktorý je viditeľný na obrazovke pri zobrazení tmavého obrazu. Existujú nasledujúce typy chýb svetlých bodov:

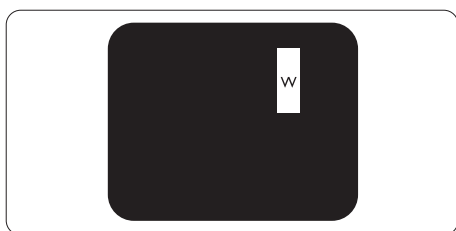


Jeden svietiaci červený, zelený alebo modrý subpixel.



Dva susedné svietiace subpixely:

- Červená + Modrá = Fialová
- Červená + Zelená = Žltá
- Zelená + Modrá = Azúrová (svetlomodrá)



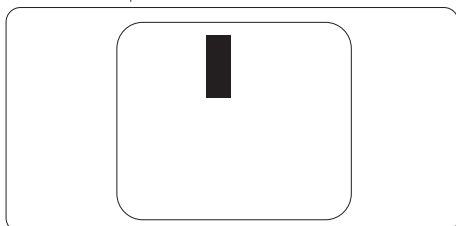
Tri susedné svietiace subpixely (jeden biely pixel).

Poznámka

Červený alebo modrý jasný bod musí byť o viac ako 50 % jasnejší než susedné body, zatiaľ čo zelený jasný bod je o 30 % jasnejší než susedné body.

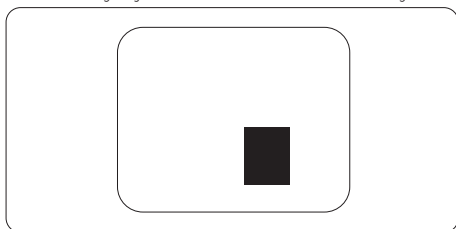
Chyby čiernych bodov

Chyby čiernych bodov sa prejavujú ako pixely alebo subpixely, ktoré sú vždy tmavé alebo „vypnuté“. Tmavý bod je teda subpixel, ktorý vyniká na obrazovke pri zobrazovaní svetlého vzoru. Nižšie sú uvedené typy chýb čiernych bodov.



Vzdialenosť medzi chybami pixelov

Keďže chyby pixelov a subpixelov rovnakého typu, ktoré sa nachádzajú v tesnej blízkosti, môžu byť výraznejšie, spoločnosť AOC stanovuje aj tolerancie týkajúce sa vzdialenosti medzi chybami pixelov.



Tolerancie chýb pixelov

Na nárok na opravu alebo výmenu z dôvodu chýb pixelov počas záručnej doby musí panel monitora AOC vykazovať chyby pixelov alebo subpixelov presahujúce tolerancie uvedené v online príručke.

CHYBY SVETLÝCH BODOV	PRIJATELNÁ ÚROVEŇ
1 svietiaci subpixel	0
2 susedné svietiace subpixely	0
3 susedné svietiace subpixely (jeden biely pixel)	0
Vzdialenosť medzi dvoma chybami svetlých bodov*	N/A
Celkový počet chýb svetlých bodov všetkých typov	0
CHYBY ČIERNYCH BODOV	PRIJATELNÁ ÚROVEŇ
1 tmavý subpixel	5 alebo menej
2 susedné tmavé subpixely	2 alebo menej
3 susedné tmavé subpixely	1 alebo menej
Vzdialenosť medzi dvoma chybami čiernych bodov*	≥5mm
Celkový počet chýb čiernych bodov všetkých typov	5 alebo menej
CELKOVÝ POČET CHYBNÝCH BODOV	PRIJATELNÁ ÚROVEŇ
Celkový počet jasných alebo čiernych chybných bodov všetkých typov	5 alebo menej

Poznámka

*: 1 alebo 2 susedné defekty subpixelov = 1 chybný bod.

Prednastavené režimy zobrazenia

Rozlíšenie PC

Pomer strán Rozhranie Strán Rozlíšenie	Plné (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Plné (Štvorec) 1:1 (Štvorec) Pomer strán		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	✓	✓						

Rozlíšenie videa

Rozlíšenie	Pomer strán Stav		Plné (21:9/16:9) 1:1 (21:916:9)		Plné (Štvorec) 1:1 (Štvorec) Pomer strán		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	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	✓		✓		✓		✓		✓	

Poznámka:

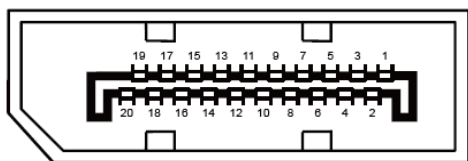
1. Na dosiahnutie ideálnej kvality obrazu si pozrite vyššie uvedenú tabuľku a nastavte rozlíšenie vstupného signálu. Odporúčané rozlíšenie závisí od výstupného zariadenia: pri konzolových hrách sa riadte položkou „Video Resolution“, pri PC hrách sa riadte položkou „PC Resolution“. „Aspect Ratio“.
3. Rozhranie DisplayPort 2.1 podporuje štandard UHBR20 s maximálnou šírkou pásma 80 Gbps, zatiaľ čo rozhranie HDMI 2.1 podporuje štandard FRL6 s maximálnou šírkou pásma 48 Gbps.
4. Pre správne fungovanie vyššie uvedených rozlíšení najprv overte kompatibilitu vašej grafickej karty. Vzhľadom na to, že rôzni výrobcovia grafických kariet uplatňujú odlišné politiky, niektoré možnosti môžu byť skryté. Skutočná podpora závisí od konkrétnej grafickej karty.
5. Podľa štandardov VESA môžu rôzne operačné systémy a grafické karty vykazovať malé chyby (+/-1 Hz) pri výpočte frekvencie obnovovania (snímkovej frekvencie). Rozhodujúca je skutočná frekvencia obnovovania (snímková frekvencia).

Priradenie pinov



19-pinový kábel pre farebný zobrazovací signál

Číslo pinu	Názov signálu	Číslo pinu	Názov signálu	Číslo pinu	Názov signálu
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Uzemnenie DDC/CEC
2.	TMDS Data 2 tienenie	10.	TMDS hodiny +	18.	+5 V napájanie
3.	TMDS Data 2-	11.	Ochrana hodinového signálu TMDS	19.	Detekcia pripojenia za chodu
4.	TMDS dáta 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	TMDS Data 1Shield	13.	CEC		
6.	TMDS dáta 1-	14.	Rezervované (N.C. na zariadení)		
7.	TMDS dáta 0+	15.	SCL		
8.	TMDS Data 0 tienenie	16.	SDA		



20-pinový kábel pre farebný zobrazovací signál

Číslo pinu	Názov signálu	Číslo pinu	Názov signálu
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	Detekcia pripojenia za chodu
9	ML_Lane 1 (p)	19	Return DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Funkcia Plug & Play DDC2B

Tento monitor je vybavený schopnosťami VESA DDC2B podľa štandardu VESA DDC. Umožňuje monitoru informovať hostiteľský systém o svojej identite a v závislosti od úrovne použitého DDC komunikovať ďalšie informácie o svojich zobrazovacích schopnostiach.

DDC2B je obojsmerný dátový kanál založený na protokole I2C. Hostiteľ môže cez kanál DDC2B vyžiadať informácie EDID.