



Uporabniški priročnik za OLED monitor **AGP346UCSD**

Glede na značilnosti izdelka OLED je priporočljivo vzdrževanje zaslona v skladu z zahtevami uporabniških navodil, da se zmanjša tveganje za pojavljanje ohranjanja slike.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Varnost.....	1
Nacionalne konvencije.....	1
Napajanje.....	2
Namestitev	3
Čiščenje.....	4
Drugo.....	5
Namestitev	6
Vsebina embalaže.....	6
Namestitev stojala in podstavka	7
Prilagajanje kota gledanja.....	8
Povezovanje monitorja.....	9
Stenska montaža.....	10
Funkcija Adaptive-Sync.....	11
Funkcija združljivosti z NVIDIA G-SYNC.....	12
HDR.....	13
Funkcija KVM.....	14
Prilagajanje	15
Bližnjice.....	15
Prilagodite OSD meni.....	17
Hitri meni.....	17
Navodila za uporabo gumbov.....	17
Nastavitve OSD	18
Nastavitve igre.....	18
Light FX.....	20
Picture (Slika)	21
PIP/PBP	24
OLED Care.....	25
Nastavitve	27
Zvok.....	28
Nastavitve OSD.....	29
Information (Informacije).....	30
LED indikator.....	31
Odpravljanje težav.....	32
Specifikacija.....	33
Splošna specifikacija.....	33
Politika napak pikslov na panelih monitorjev AOC	35
Prednastavljeni načini prikaza.....	37
Ločljivost osebnega računalnika	37
Ločljivost videa.....	38
Dodelitev pinov	39
Plug & Play.....	40

Varnost

Nacionalne konvencije

Naslednji pododdelki opisujejo nacionalne konvencije, uporabljene v tem dokumentu.

Opombe, previdnostni ukrepi in opozorila

V celotnem priročniku so besedilni bloki lahko opremljeni z ikono in tiskani krepko ali ležeče. Ti bloki so opombe, previdnostni ukrepi in opozorila ter se uporabljajo na naslednji način:



OPOMBA: OPOMBA označuje pomembne informacije, ki vam pomagajo bolje izkoristiti vaš računalniški sistem.



PREVIDNOST: PREVIDNOST označuje bodisi potencialno poškodbo strojne opreme ali izgubo podatkov in vam pove, kako se izogniti težavi.



OPOZORILO: OPOZORILO označuje možnost telesnih poškodb in vam pove, kako se izogniti težavi.

Nekatera opozorila se lahko pojavijo v drugačni obliki in brez spremljajoče ikone. V takih primerih je posebna predstavitev opozorila določena z regulativnim organom.

Napajanje



Monitor naj se uporablja samo z vrsto napajanja, označeno na nalepki. Če niste prepričani o vrsti napajanja v vašem domu, se posvetujte s prodajalcem ali lokalnim elektrodistributerjem.



Monitor je opremljen s trinožnim ozemljenim vtičem, to je vtič s tretjim (ozemljitvenim) kontaktom.

Ta vtič se bo zaradi varnostne funkcije prilegal samo v ozemljeno električno vtičnico. Če vaša vtičnica ne sprejme trinožnega vtiča, naj električar namesti ustrezno vtičnico ali pa uporabite adapter za varno ozemljitev naprave. Ne onemogočajte varnostne funkcije ozemljenega vtiča.



Izklopite napravo med nevihto ali kadar je ne boste uporabljali daljši čas. S tem boste monitor zaščitili pred poškodbami zaradi električnih sunkov.



Ne preobremenjujte razdelilnikov in podaljškov. Preobremenitev lahko povzroči požar ali električni udar.



Za zagotovitev zadovoljivega delovanja uporabljajte monitor samo z računalniki, ki so uvrščeni na UL seznam in imajo ustrezno konfigurirane vtičnice, označene za 100–240 V AC, min. 5 A.



Stenska vtičnica mora biti nameščena v bližini opreme in mora biti lahko dostopna.

Namestitev

 Ne postavljajte monitorja na nestabilen voziček, stojalo, trinožnik, nosilec ali mizo. Če monitor pade, lahko poškoduje osebo in povzroči resno škodo temu izdelku. Uporabljajte samo voziček, stojalo, trinožnik, nosilec ali mizo, ki jih priporoča proizvajalec ali so priloženi temu izdelku. Pri nameščanju izdelka upoštevajte navodila proizvajalca in uporabite montažne dodatke, ki jih priporoča proizvajalec. Kombinacijo izdelka in vozička premikajte previdno.

 V režo na ohišju monitorja nikoli ne potiskajte nobenega predmeta. To lahko poškoduje vezja in povzroči požar ali električni udar. Na monitor nikoli ne razlivajte tekočin.

 Sprednjega dela izdelka ne postavljajte na tla.

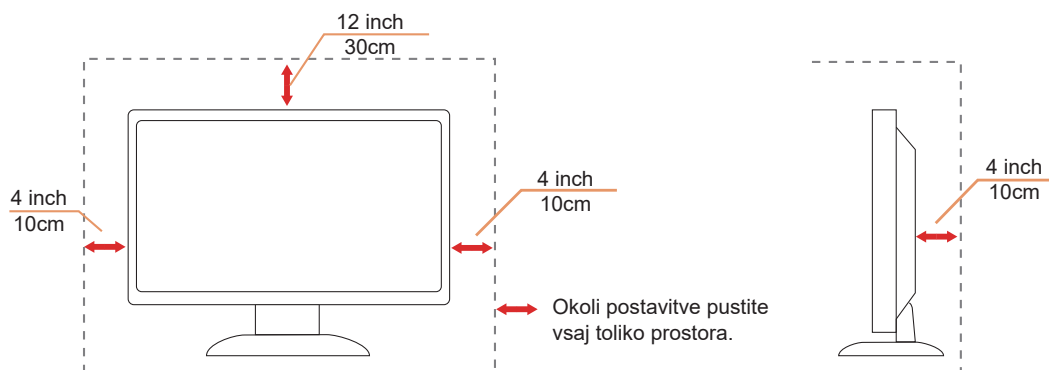
 Če monitor namestite na steno ali polico, uporabite montažni komplet, ki ga je odobril proizvajalec, in upoštevajte navodila za uporabo kompleta.

 Okoli monitorja pustite dovolj prostora, kot je prikazano spodaj. V nasprotnem primeru kroženje zraka morda ne bo zadostno, kar lahko zaradi pregrevanja povzroči požar ali poškodbo monitorja.

 Da bi se izognili morebitni škodi, na primer luščenju panela iz okvirja zaslona, zagotovite, da monitor ne nagnete navzdol za več kot -5 stopinj. Če je presežen največji kot nagiba navzdol -5 stopinj, poškodbe monitorja ne bodo krite z garancijo.

Spodaj so priporočena območja prezračevanja okoli monitorja, ko je monitor nameščen na steni ali na stojalu:

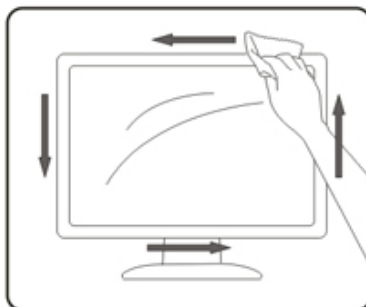
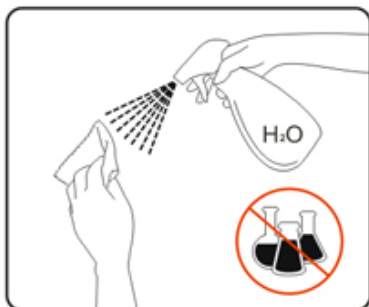
Nameščeno s stojalom



Čiščenje

! Ohišje redno čistite z vlažno, mehko krpo.

! Pri čiščenju uporabite mehko bombažno ali mikrovlakensko krpo. Krpa naj bo vlažna in skoraj suha; ne dovolite, da tekočina pride v ohišje.



! Pred čiščenjem izdelka odklopite napajalni kabel.

Drugo



Če izdelek oddaja nenavaden vonj, zvok ali dim, TAKOJ odklopite napajalni kabel in se obrnite na servisni center.



Prepričajte se, da prezračevalne odprtine niso blokirane z mizo ali zaveso.



Med delovanjem ne izpostavljajte OLED monitorja močnim vibracijam ali močnim udarcem.



Med delovanjem ali prevozom ne udarjajte ob monitor in ga ne spuščajte.



Napajalni kabli morajo imeti veljavno varnostno odobritev. Za Nemčijo mora biti kabel tipa H03VV-F, 3G, 0,75 mm² ali boljši.

Za druge države je treba uporabiti ustrezne tipe kablov.



Prekomeren zvočni tlak iz slušalk in naglavnih slušalk lahko povzroči izgubo sluha. Nastavitev ekvalizatorja na največjo vrednost poveča izhodno napetost slušalk in naglavnih slušalk ter s tem raven zvočnega tlaka.



Nizka modra svetloba: Zaslon uporablja panel z nizko emisijo modre svetlobe. Izpolnjuje zahteve certifikata TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution pri tovarniških oziroma privzetih nastavitvah.

Zdravje:

- Monitor naj bo od vaših oči oddaljen 50–70 cm (20–28 palcev).
- Dolgotrajno gledanje v zaslon povzroča utrujenost oči in lahko poslabša vid. Po vsaki uri uporabe izdelka si oči odpočijte 5–10 minut.
- Zmanjšajte napetost v očeh tako, da se osredotočite na predmete v daljavi.
- Pogosto mežikanje in vaje za oči pomagajo preprečiti izsuševanje oči.



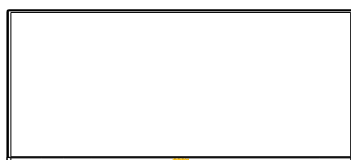
Tehnologija brez utripanja vzdržuje stabilno osvetlitev ozadja z enosmernim zatemnilnikom, ki odpravlja glavni vzrok utripanja monitorja, kar je prijaznejše za oči.



Zaradi značilnosti izdelkov OLED ni priporočljivo neprekinjeno uporabljati tega izdelka več kot 24 ur. Ta izdelek uporablja številne tehnologije za odpravo morebitnega zadrževanja slike. Za podrobnosti glejte navodila v razdelku "Vzdrževanje zaslona".

Namestitev

Vsebina embalaže



OLED Monitor



Quick Start Guide

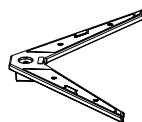
*



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

*



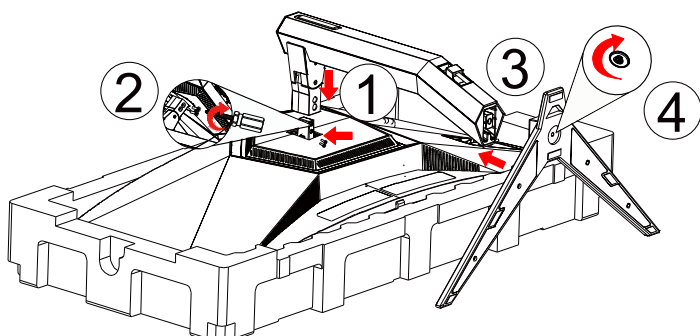
USB Cable

* Za vse države in regije ne bodo zagotovljeni vsi signalni kabli. Prosimo, preverite pri lokalnem prodajalcu ali podružnici AOC za potrditev.

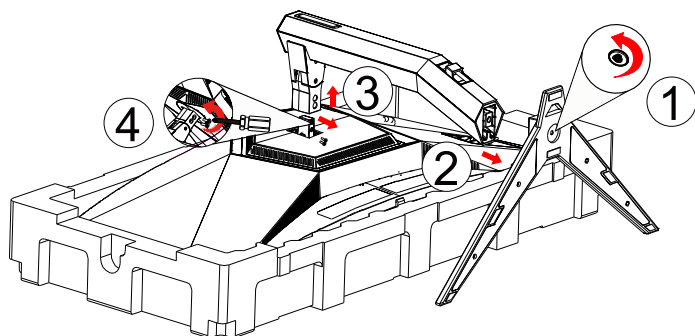
Namestitev stojala in podstavka

Podstavek namestite ali odstranite po spodnjih korakih.

Namestitev:

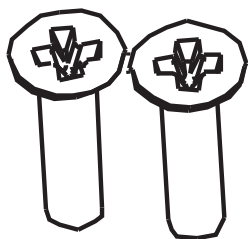


Odstranitev:

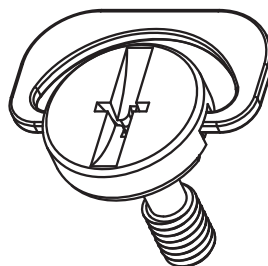


OPOMBA: Zasnova zaslona se lahko razlikuje od prikazane.

Specifikacija vijaka nosilca: M5×20 mm
(Efektivna dolžina navoja 10 mm)



Specifikacija vijaka stojala: M6×21 mm
(Efektivna dolžina navoja 10 mm)

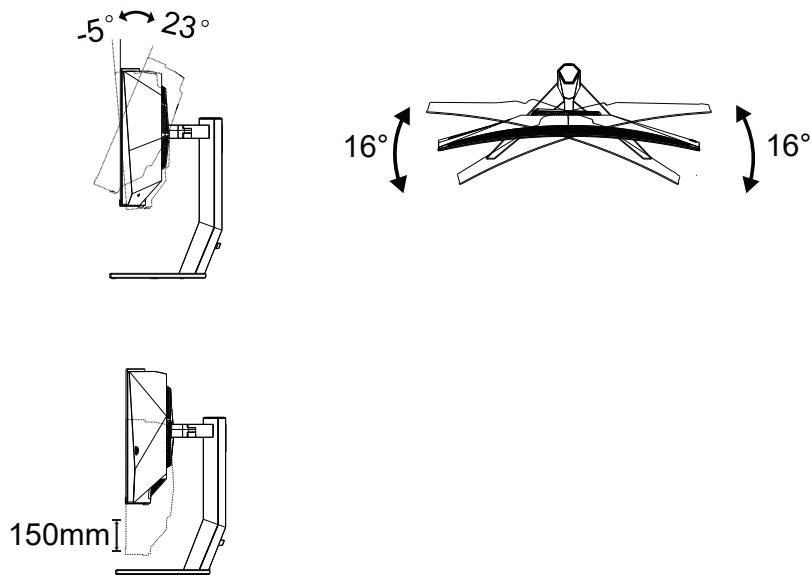


Prilagajanje kota gledanja

Za optimalno izkušnjo gledanja priporočamo, da uporabnik zagotovi, da lahko vidi celoten obraz na zaslonu, nato pa prilagodi kot monitorja po lastni želji.

Držite stojalo, da monitor ne bo padel, ko spreminjate kot nagiba.

Monitor lahko prilagodite na naslednji način:



OPOMBA:

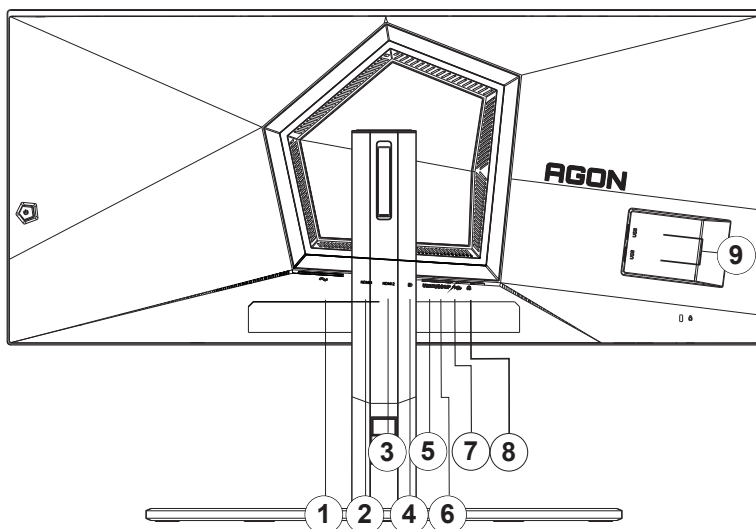
Ne dotikajte se OLED zaslona med spreminjanjem kota. Dotikanje OLED zaslona lahko povzroči poškodbe.

⚠ OPOZORILO

- Da preprečite morebitne poškodbe zaslona, kot je luščenje panela, zagotovite, da se monitor ne nagne navzdol za več kot -5 stopinj.
- Med prilagajanjem kota monitorja ne pritiskajte na zaslon. Držite samo okvir zaslona.

Povezovanje monitorja

Povezave kablov na zadnji strani monitorja in računalnika:



1. Napajanje
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB vhod
7. USB3.2 Gen1 izhod + hitro polnjenje x1
8. Slušalke
9. USB3.2 Gen1 izhod x2

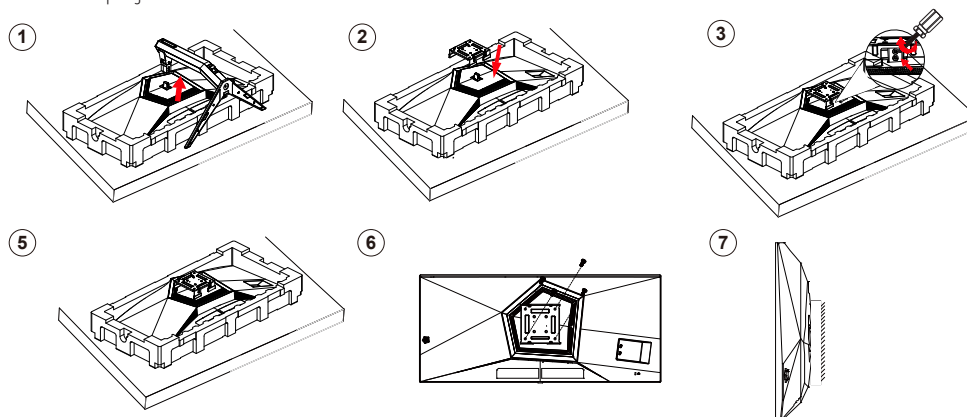
Povežite z osebnim računalnikom

1. Kabel za napajanje trdno priključite na zadnjo stran zaslona.
2. Izklopite računalnik in odklopite napajalni kabel.
3. Povežite kabel za video signal z video priključkom na zadnji strani računalnika.
4. Priključite napajalni kabel računalnika in zaslona v bližnjo vtičnico.
5. Vključite računalnik in zaslon.

Če monitor prikazuje sliko, je namestitev zaključena. Če slika ni prikazana, si oglejte razdelek Odpravljanje težav. Za zaščito opreme vedno izklopite računalnik in OLED monitor pred priključitvijo.

Stenska montaža

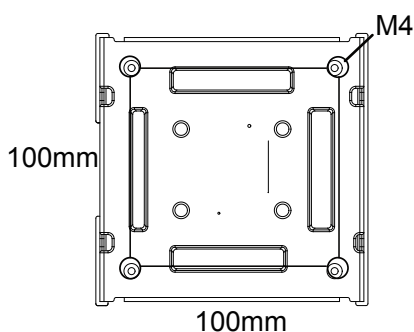
Priprava na namestitev opcijske stenske nosilne roke.



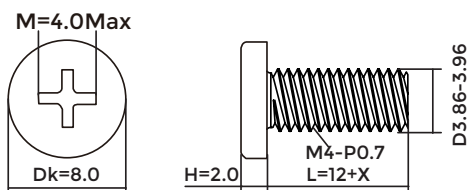
Ta monitor je mogoče pritrditi na stensko nosilno roko, ki jo kupite posebej. Pred tem postopkom izklopite napajanje. Sledite naslednjim korakom:

1. Odstranite podstavek.
2. Sledite navodilom proizvajalca za sestavljanje stenske nosilne roke.
3. Namestite kovinski del za stensko montažo na zadnjo stran monitorja, vstavite dva vijaka nosilca v luknje in jih privijte.
4. Namestite stensko nosilno roko na zadnjo stran monitorja. Poravnajte luknje na roki z luknjami na zadnji strani monitorja.
5. Vstavite 4 vijake v luknje in jih privijte.
6. Ponovno priključite kable. Za navodila o pritrditvi na steno se obrnite na uporabniški priročnik, priložen dodatni stenski nosilni roki.

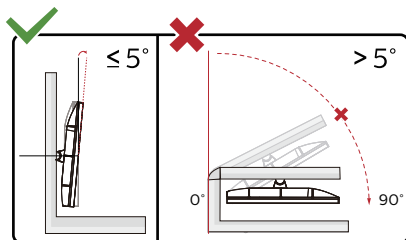
Stenski nosilec:



Specifikacija vijakov za stenski nosilec: M4 × 12 mm



Opomba: Luknje za vijake VESA niso na voljo za vse modele. Preverite pri prodajalcu ali uradnem oddelku AOC.



Zasnova zaslona se lahko razlikuje od prikazane.

Opozorilo

1. Da preprečite morebitne poškodbe zaslona, kot je luščenje panela, zagotovite, da se monitor ne nagne navzdol za več kot -5 stopinj.
2. Med prilagajanjem kota monitorja ne pritiskajte na zaslon. Držite samo okvir zaslona.

Funkcija Adaptive-Sync

1. Funkcija Adaptive-Sync deluje z DisplayPort/HDMI/USB-C.
2. Združljive grafične kartice: Priporočeni seznam je spodaj, prav tako ga lahko preverite na www.AMD.com

Grafična kartica

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

Procesorji

- 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

Funkcija združljivosti z NVIDIA G-SYNC

1. Ta izdelek podpira funkcijo združljivosti z NVIDIA G-SYNC. Funkcija združljivosti z NVIDIA G-SYNC deluje prek povezave DisplayPort.
2. Da bi uživali v popolni igralni izkušnji, ki jo omogoča funkcija G-SYNC, morate ločeno kupiti grafično kartico NVIDIA GPU, ki podpira funkcijo G-SYNC.

Sistemske zahteve za G-SYNC:

Kategorija zahtev: Monitor, združljiv z NVIDIA G-SYNC (način združljivosti)

Grafična kartica: Arhitektura NVIDIA Pascal ali novejša (npr. serija GTX 10, serija RTX)

Monitor: S strani NVIDIA potrjen monitor, ki podpira spremenljivo hitrost osveževanja (VRR)

Operacijski sistem: Windows 10 ali novejši

Povezovalni kabel: Uporabite DisplayPort

Za več informacij o NVIDIA G-SYNC obiščite: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

HDR

Ta monitor je združljiv z vhodnimi signali v formatu HDR10.

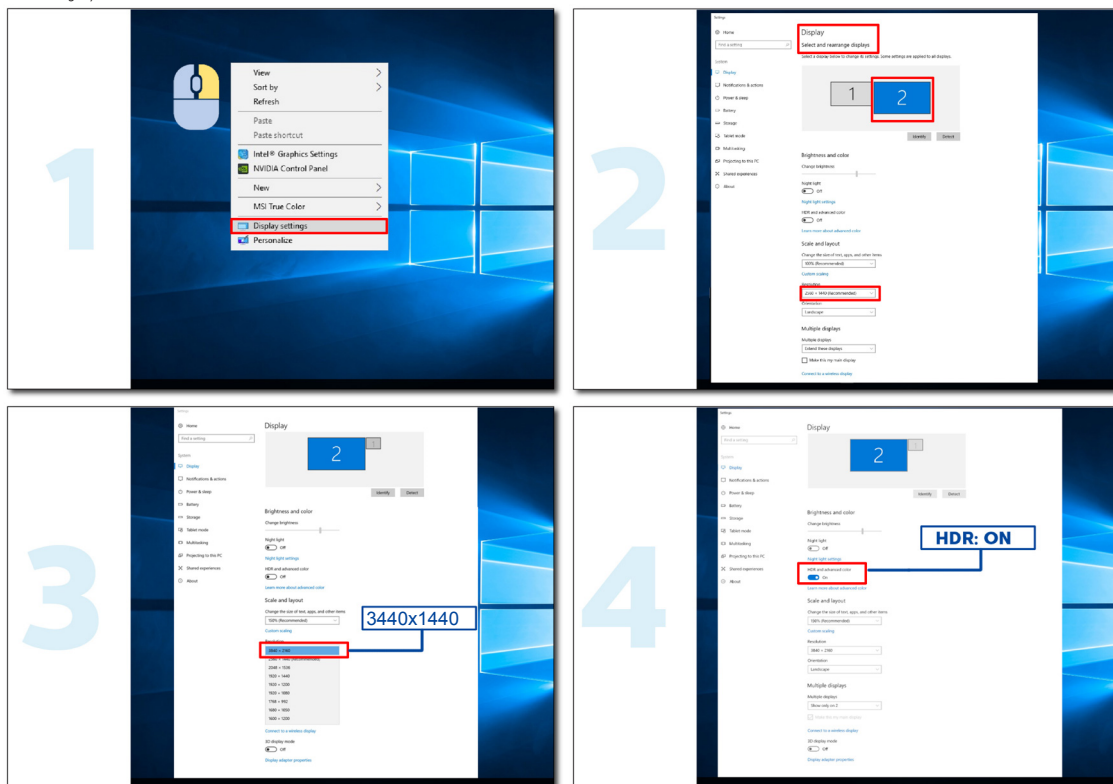
Zaslon lahko samodejno aktivira funkcijo HDR, če sta predvajalnik in vsebina združljiva. Za informacije o združljivosti vaše naprave in vsebine se obrnite na proizvajalca naprave in ponudnika vsebine. Če ne potrebujete samodejne aktivacije funkcij HDR, v meniju nastavitv zaslon izberite "IZKLOP,,

Opomba:

1. Ločljivost 3840×2160@50Hz/60Hz/120Hz je na voljo samo na napravah, kot so UHD predvajalniki ali konzole Xbox/PS.

2. Nastavitve zaslon:

- Ločljivost zaslona je nastavljena na 3440x1440, HDR pa je privzeto vklopljen. V teh pogojih se zaslon lahko rahlo zatemni, kar nakazuje, da je HDR aktiviran.
- Po vstopu v aplikacijo je najboljši učinek HDR dosežen, če je ločljivost nastavljena na 3440x1440 (če je ta možnost na voljo).



Funkcija KVM

Kaj je KVM?

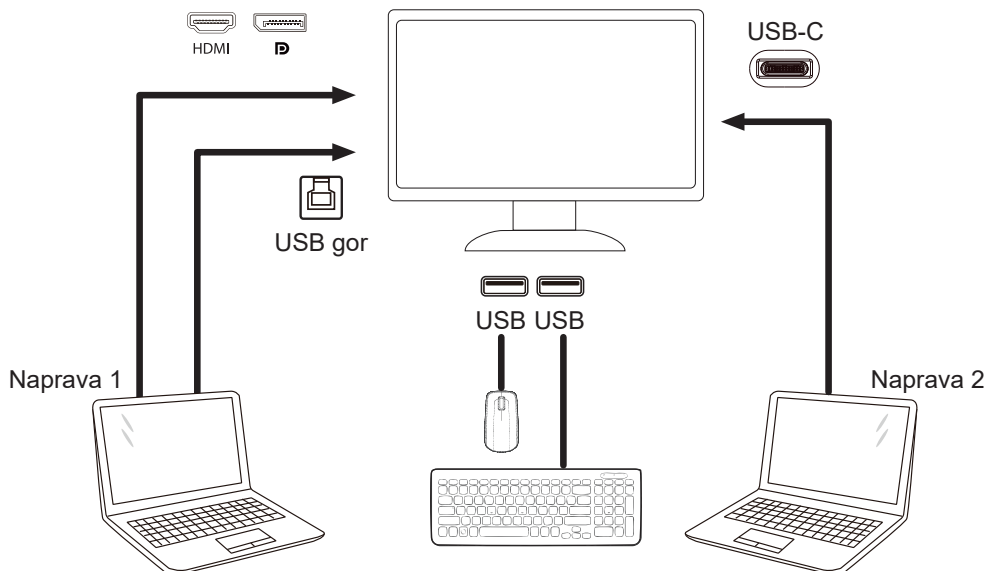
S funkcijo KVM lahko na enem monitorju AOC prikažete vsebino dveh namiznih računalnikov, dveh prenosnih računalnikov ali enega namiznega in enega prenosnega računalnika ter obe napravi upravljate z enim kompletom tipkovnice in miške. Nadzor med napravami preklapljate z izbiro vira vhodnega signala v meniju OSD pod možnostjo "Input Select,,.

Kako uporabljati funkcijo KVM?

1. korak: Eno napravo (namizni ali prenosni računalnik) povežite z monitorjem prek vhoda USB-C.

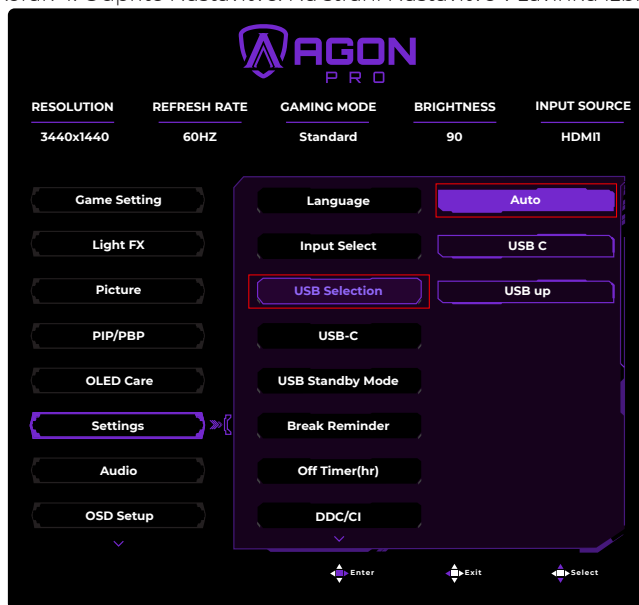
Korak 2: Povežite drugo napravo z monitorjem prek HDMI ali DisplayPort. Nato povežite to napravo z monitorjem tudi s kablom USB upstream.

Korak 3: Povežite periferne naprave (tipkovnico in miško) z monitorjem prek USB vrat.



Opomba: Zasnova zaslona se lahko razlikuje od tiste, prikazane na sliki.

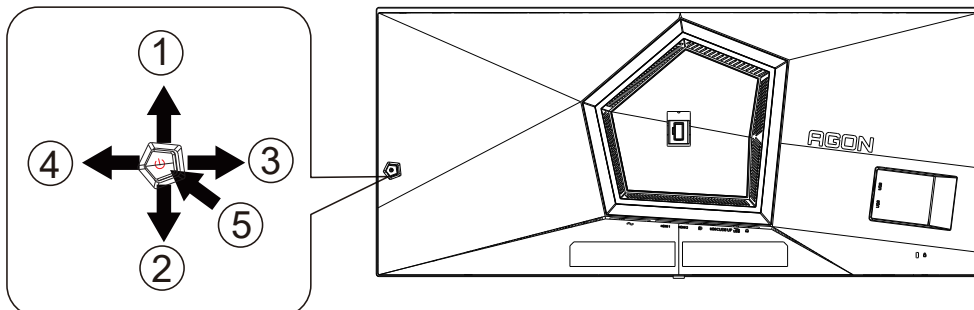
Korak 4: Odprite Nastavitve. Na strani Nastavitve v zavihku Izbira USB izberite "Avto,, "USB C,, ali "USB UP,,.



Izbira USB	Opis funkcije
Avto	Samodejno izbere USB C ali USB Up glede na vhodni vir.
USB C	Omogoča funkcijo USB razdelilnika prek kabla USB C.
USB up	Omogoča funkcijo USB razdelilnika prek kabla USB up.

Prilagajanje

Bližnjice



1	Uporabniška tipka Gor (Izbira vhoda)/Gor
2	Uporabniška tipka Dol (Dial Point)/Dol
3	Uporabniška tipka Levo (Način igre)/Levo
4	Uporabniška tipka Desno (Light FX)/Desno
5	Vklop/Meni/Izberi

Vklop/Meni/Izberi

- Ko je monitor izklopljen, pritisnite ta gumb za vklop.
- Ko je monitor vklopljen, pritisnite ta gumb za odprtje menija OSD ali potrditev prilagoditev funkcij; držite ta gumb približno 2 sekundi za izklop monitorja.
- Ko je monitor v stanju pripravljenosti, pritisnite ta gumb za izklop.

Uporabniška tipka Dol (Dial Point)/Dol

- Ko je monitor v stanju pripravljenosti, pritisnite to tipko za odprtje ukaza "Izbira vhoda,,". Funkcijo te bližnjice lahko prilagodite v meniju OSD: Igralni način, Nadzor senc, Nizka zakasnitev vhoda, Adaptive-Sync, Števec sličic, Točka klica, Daljnogled ostrostrelca, Izbira vhoda, Glasnost, Razmerje slike, Osvežitev pikslov, Light FX, Barva igre, Povečanje temnih tonov, Ostrina, Barvna temperatura, Barvni prostor, Hitri meni, Brez funkcije. Tovarniška privzeta nastavitvev je "Točka klica,,". Ko je meni OSD zaprt, pritisnite to tipko za odprtje menija Izbira vhoda, s tipkama Gor ali Dol izberite vir, prikazan v informacijski vrstici, in s tipko Izberi preklopite na izbrani vir. Ko je monitor v stanju pripravljenosti, pritisnite to tipko za odprtje menija Izbira vhoda.

Uporabniška tipka levo (Igralni način)/Levo

- Prilagodite to funkcijo bližnjice v meniju OSD: Igralni način, Nadzor sence, Nizka zakasnitev vhoda, Adaptive-Sync, Števec slikovnih okvirjev, Točka klica, Sniper Scope, Izbira vhoda, Glasnost, Razmerje slike, Osvežitev pikslov, Light FX, Barva igre, Dark Boost, Ostrina, Barvna temperatura, Barvni prostor, Hitri meni, Brez funkcije. Tovarniška prednastavitvev je "Igralni način". Ko je meni OSD izklopljen, pritisnite to tipko, da odprete meni Igralni način; pritisnite gumb Levo ali Desno, da izberete ustrezeni igralni način (Standard, FPS, Real-Time Strategy, Racing, Player 1, Player 2 ali Player 3). Ko je monitor v stanju pripravljenosti, pritisnite to tipko, da odprete meni Izbira vhoda.

Uporabniška tipka desno (Light FX) / Desno

- Prilagodite to funkcijo bližnjice v meniju OSD: Igralni način, Nadzor sence, Nizka zakasnitev vhoda, Adaptive-Sync, Števec slikovnih okvirjev, Točka klica, Sniper Scope, Izbira vhoda, Glasnost, Razmerje slike, Osvežitev pikslov, Light FX, Barva igre, Dark Boost, Ostrina, Barvna temperatura, Barvni prostor, Hitri meni, Brez funkcije. Tovarniška prednastavitvev je "Light FX". Ko je meni OSD izklopljen, pritisnite to tipko, da odprete meni "Gaming Ambient Light,," kjer lahko prilagodite

intenzivnost, način in barvo funkcije Light FX glede na svoje potrebe. Ko je monitor v stanju pripravljenosti, pritisnite to tipko, da odprete meni za izbiro vhoda.

Uporabniška tipka Gor (Izbira vhoda)/Gor

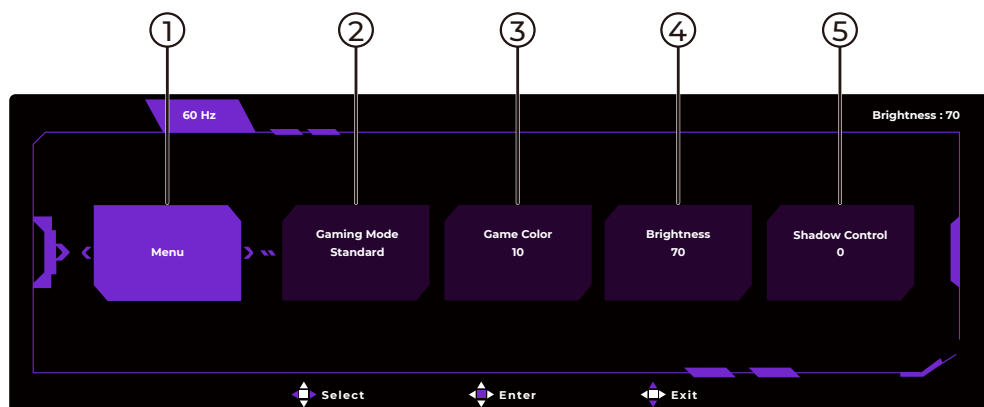
- To bližnjično funkcijo lahko prilagodite v meniju OSD: Način igre, Nadzor sence, Nizka vhodna zakasnitev, Adaptive-Sync, Števec okvirjev, Točka klicanja, Daljnogled ostrostrelca, Izbira vhoda, Glasnost, Razmerje slike, Osvežitev pikslov, Light FX, Barva igre, Ojačanje temnih delov, Ostrina, Barvna temperatura, Barvni prostor, Hitri meni, Brez funkcije. Tovarniška privzeta nastavitev je "Izbira vhoda,,. Ko je meni OSD izklopljen, pritisnite to tipko, da odprete meni "Izbira vhoda,,, s tipkama "Gor,, ali "Dol,, izberite vir signala, prikazan v informacijski vrstici, in s tipko "Izbira,, potrdite preklapljanje na izbrani vir signala. Ko je monitor v stanju pripravljenosti, pritisnite to tipko, da odprete meni za izbiro vhoda.

OSD – Funkcija zaklepa

- Ko je OSD meni izklopljen, pritisnite in držite tipko "Dol,, približno 10 sekund, da zaklenete ali odklenete OSD meni.

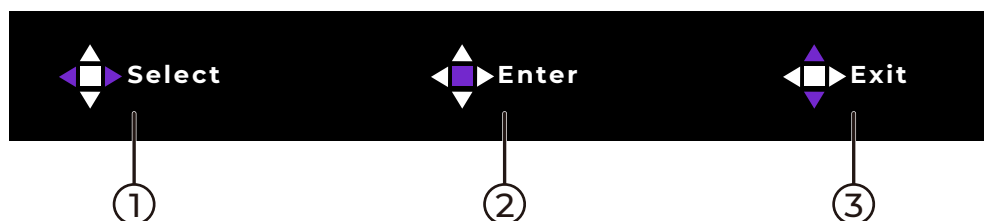
Prilagodite OSD meni

Hitri meni



1	Meni	Odprite glavni OSD meni.
2	Hitri meni 1 Način igre	Uporabniški hitri meni 1. Privzeta nastavitev je Način igre.
3	Hitri meni 2 Barva igre	Uporabniški hitri meni 2. Privzeta nastavitev je Barva igre.
4	Hitri meni 3 Brightness (Svetlost)	Uporabniški hitri meni 3. Privzeta nastavitev je Svetlost.
5	Hitri meni 4 Nadzor senc	Hitri meni uporabnika 4. Privzeta nastavitev je Nadzor senc.

Navodila za uporabo gumbov



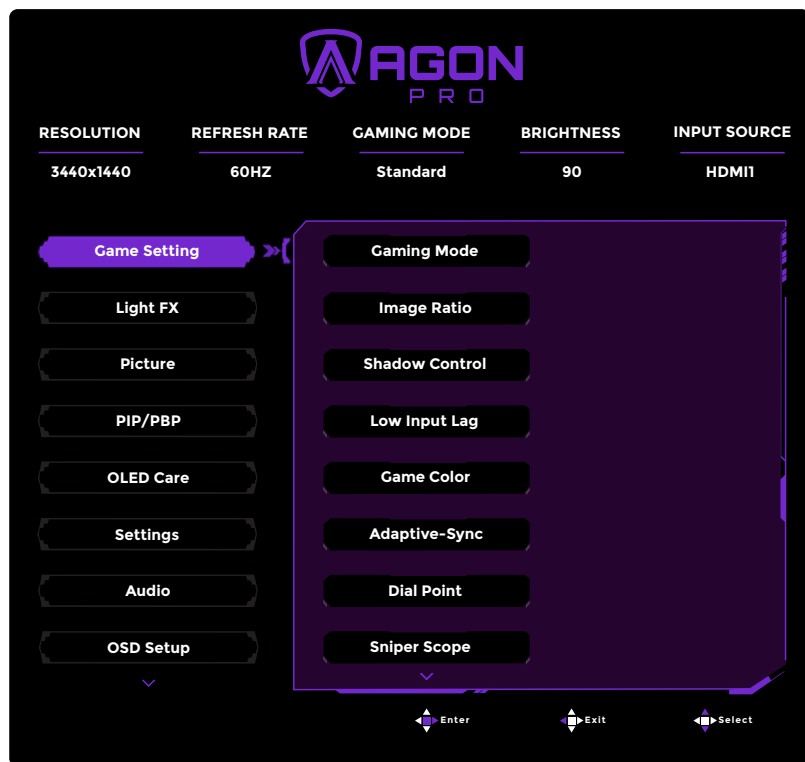
1	Izbira	Sledite vijoličnim navodilom za gumbе v meniju OSD in pritisnite ustrezen gumb za izbiro menija, ki ga želite prilagoditi, ali za izvedbo prilagoditev.
2	Vstop	Sledite vijoličnim navodilom za gumbе v meniju OSD in pritisnite ustrezen gumb za potrditev izbire in prehod v naslednji podmeni ali za potrditev prilagoditve menija.
3	Exit (Izhod)	Sledite vijoličnim navodilom za gumbе v meniju OSD in pritisnite ustrezen gumb za vrnitev na prejšnjo raven menija ali za popoln izhod iz menija.

Opomba:

Funkcija petsmerne navigacijskega gumba se lahko razlikuje glede na raven ali možnost v meniju OSD. Uporabljajte ga v skladu z vijoličnimi navodili za gumbе v meniju OSD.

Nastavitve OSD

Nastavitve igre



Način igre	Izklopljeno	Brez optimizacije z igralnim načinom.
	FPS	Za igranje iger FPS (streljačine iz prve osebe). Izboljša podrobnosti črnih nivojev v temnih prizorih.
	RTS	Za igranje RTS (strategije v realnem času). Izboljša kakovost slike.
	Dirkanje	Za igranje dirkaških iger. Zagotavlja najhitrejši odzivni čas in visoko barvno nasičenost.
	Igralec 1	Uporabnikove nastavitve so shranjene pod profilom Igralec 1.
	Igralec 2	Uporabnikove nastavitve so shranjene pod profilom Igralec 2.
	Igralec 3	Uporabnikove nastavitve so shranjene pod profilom Igralec 3.
Razmerje stranic	Polno (21:9/16:9) (FULL(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Polno (kvadrat)/ 1:1 (kvadrat)/ Razmerje/ 27"/ 24,5"	Prilagodite razmerje stranic slike. Celozaslonsko (21:9/16:9): Vhodno sliko raztegne tako, da zapolni celoten zaslon; primerno za slike z razmerjem stranic 21:9 ali 16:9. 1:1 (21:9/16:9): Prikaže vhodno sliko v njeni izvorni ločljivosti brez spreminjanja merila. Celozaslonski način (kvadrat): Prednastavljena ločljivost 1280×960; vhodno sliko raztegne tako, da zapolni celoten zaslon. 1:1 (kvadrat): Privzeta ločljivost je 1280×960, vhodna slika se prikaže v svoji izvorni ločljivosti brez raztezanja. Navpični celozaslonski način: Privzeta ločljivost je 1280×960. Slika se prikaže v izvirnem razmerju stranic in čim bolj zapolni zaslon brez geometrijskih popačenj. Primerno za slike z razmerjem stranic 4:3. 27,: Prikaže samo območje slike velikosti 27", centrirano na zaslonu. 24.5,: Prikaže samo območje slike velikosti 24.5", centrirano na zaslonu.

Nadzor senc	0-20	Privzeta vrednost nadzora senc je 0, nato pa lahko končni uporabnik prilagodi vrednost od 0 do 20 za povečanje kontrasta in jasnejšo sliko. Če je slika pretemna in podrobnosti niso jasno vidne, prilagodite vrednost od 0 do 20 za bolj jasno sliko.
Nizka zakasnitev vhoda	On/Off (Vklop/izklop)	Izklop medpomnilnika okvirjev lahko zmanjša zakasnitev vhoda. Opomba: Nizka zakasnitev vhoda je privzeto izklopljena in ni nastavljiva, ko je frekvenca polja manjša od 175 Hz; privzeto je vklopljena in ni nastavljiva, ko je frekvenca polja enaka 175 Hz in je aktivirano stanje Adaptive-Sync.
Barva igre	0-20	Barva igre omogoča prilagoditev nasičenosti v razponu od 0 do 20 za izboljšano sliko.
Adaptive-Sync	On/Off (Vklop/izklop)	Onemogočite ali omogočite Adaptive-Sync/G-SYNC. Opomnik za delovanje Adaptive-Sync/G-SYNC: Ko je funkcija Adaptive-Sync/G-SYNC omogočena, se lahko v nekaterih igralnih okoljih pojavi utripanje.
Točka merjenja	Izklop / Vklop / Dinamično	Funkcija "Točka merjenja", postavi indikator ciljanja na sredino zaslona, kar pomaga igralcem pri igranju strelskih iger iz prve osebe (FPS) z natančnim in preciznim ciljanjem.
Snajperski daljnogled	Izklop / 2X / 3X / 4X	Lokalno povečajte sliko, da boste lažje ciljali med streljanjem.
MBR	Vklop/izklop	Vklopite funkcijo MBR (Motion Blur Reduction) za zmanjšanje zametljivosti gibanja. Opomba: Funkcijo MBR je mogoče prilagajati le, ko je Smart Sync izklopljen in je hitrost osveževanja 360 Hz.
Števec sličic	Izklop / Desno zgoraj / Desno spodaj / Levo spodaj / Levo zgoraj	Prikaži navpično frekvenco v izbranem kotu
HDMI1	Konzola/DVD/PC	Izberite vrsto priključene naprave. Pri uporabi HDMI1 za priključitev igralne konzole ali DVD-predvajalnika nastavite HDMI1 na PC.
HDMI2	Konzola/DVD/PC	Izberite vrsto priključene naprave. Pri uporabi HDMI2 za priključitev igralne konzole ali DVD-predvajalnika nastavite HDMI2 na PC.

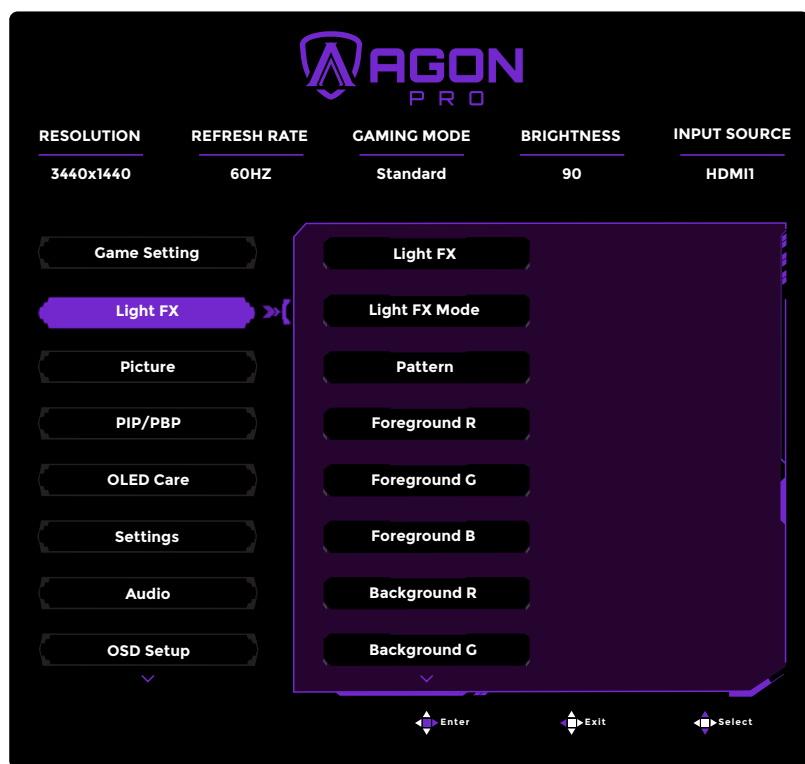
Opomba:

1). Ko je "HDR način", pod "Slika", nastavljen na katero koli vrednost razen izklopa, elementov "Nadzor senc", in "Barva igre", ni mogoče prilagajati.

2). Ko je "HDR", pod "Slika", nastavljen na "DisplayHDR", elementov "Način igre", "Nadzor senc", in "Barva igre", ni mogoče prilagajati ali izbrati. Ko je "HDR", pod "Slika", nastavljen na "HDR Peak", "HDR Movie", "HDR Picture", ali "HDR Game", elementov "Način igre", in "Barva igre", ni mogoče prilagajati ali izbrati.

3). Ko je "Barvni prostor", pod "Nastavitve slike", nastavljen na "sRGB", ali "DCI-P3", elementov "Nadzor senc", in "Barva igre", ni mogoče prilagajati ali izbrati.

Light FX

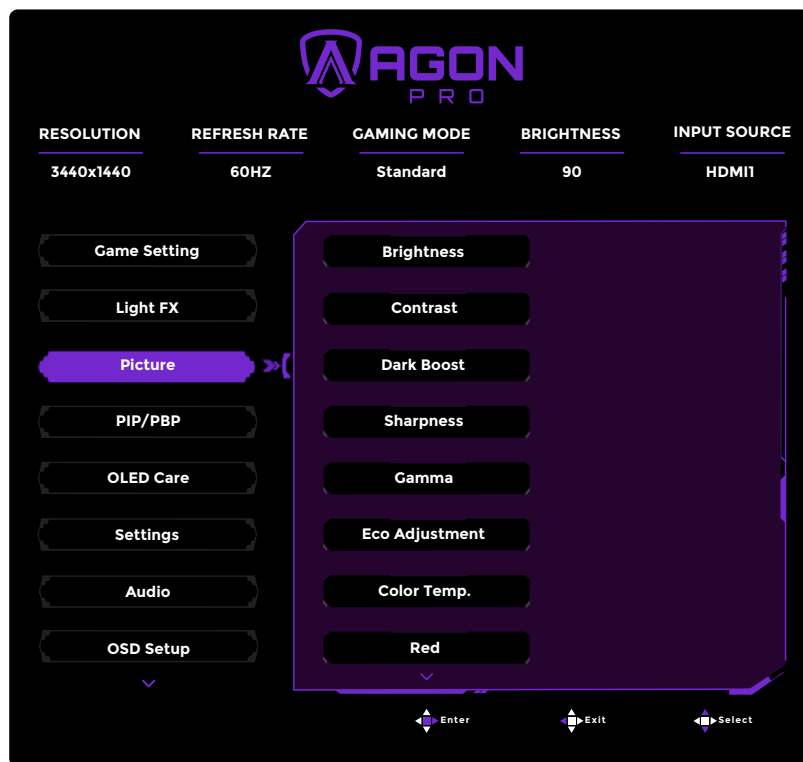


Light FX	Izklop / Nizko / Srednje / Močno	Izberite intenziteto Light FX.
Način Light FX	Audio1 / Audio2 / Static / Dark Point Sweep / Gradient Shift / Spread Fill / Drip Fill / Spreading Drip Fill / Breathing / Light Point Sweep / Zoom / Rainbow / Wave / Flashing / Demo	Izberite intenziteto Light FX.
Vzorec	Rdeča / Zelena / Modra / Mavrica / Uporabniško določeno	Izberite vzorec Light FX.
Ospredje R	0-100	Uporabnik lahko prilagodi barvo ospredja Light FX, ko je nastavitev vzorca na uporabniško določeno.
Ospredje G		
Ospredje B		
Ozadje R	0-100	Uporabnik lahko prilagodi barvo ozadja Light FX, ko je nastavitev vzorca na uporabniško določeno.
Ozadje G		
Ozadje B		

Opomba:

Windows 11 podpira učinke dinamične osvetlitve. Ko zaslon povežete z računalnikom Windows 11 s pomočjo USB kabla za navzgorjo povezavo, pojdite v Nastavitve → Prilagoditev → Dinamična osvetlitev in omogočite "Uporabi dinamično osvetlitev na mojih napravah," ter "Naj združljive aplikacije v ospredju vedno nadzorujejo osvetlitev." To omogoča sistemu Windows 11 nadzor nad učinki igralne ambientalne osvetlitve; v tem času je možnost "Igralna ambientalna osvetlitev," v meniju OSD sivkasta in je ni mogoče prilagajati.

Picture (Slika)



Brightness (Svetlost)	0-100	Nastavitev osvetlitve ozadja.
kontrast	0-100	Kontrast iz digitalnega registra.
Ojačanje temnih delov	Izklopljeno / Stopnja 1 / Stopnja 2 / Stopnja 3	Izboljšajte podrobnosti zaslona v temnih ali svetlih območjih, da prilagodite svetlost v svetlem območju in zagotovite, da ni presaturirano.
Sharpness (Ostrina)	0-100	Prilagodite ostrino.
Gama	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Prilagodite gamo.
Eko nastavitvev	Standard	Standardni način.
	Besedilo	Način besedila.
	Internet	Način Internet.
	Game (Igra)	Način Game (Igra).
	Film	Način Film.
	Šport	Način Šport.
Color Temp. (Barvna temp.)	Branje	Način branja.
	Toplo	Topla barvna temperatura.
	Običajno	Običajna barvna temperatura.
	Hladno	Hladna barvna temperatura.
	Uporabnik	Obnovite barvno temperaturo.
Rdeča	0-100	Ojačanje rdeče iz digitalnega registra.
Zelena	0-100	Ojačanje zelene iz digitalnega registra.

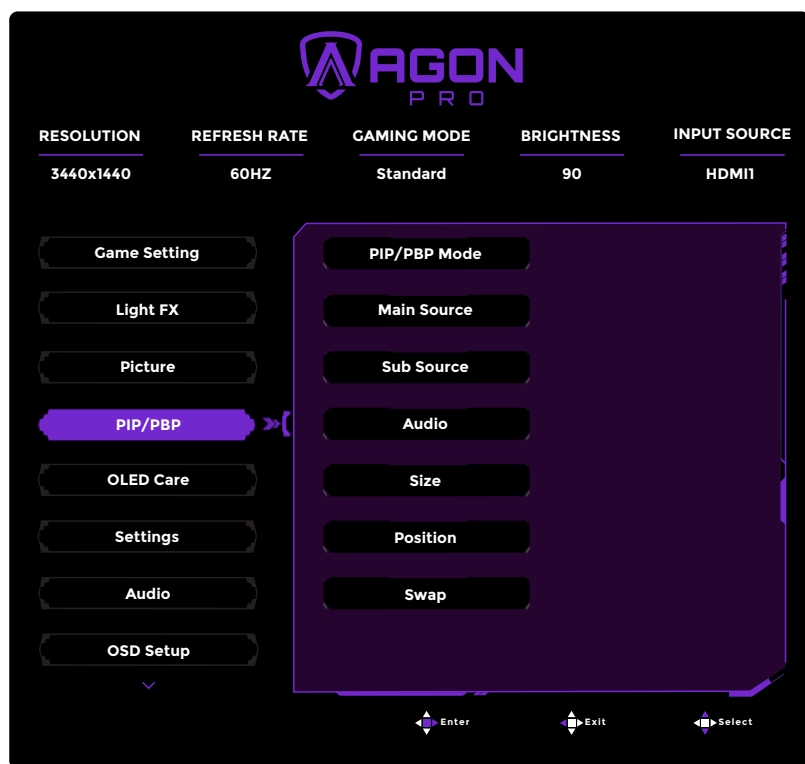
Modra	0-100	Ojačanje modre iz digitalnega registra.
Nasičenost rdeče (R)	0-100	Prilagodite nasičenost rdeče (R).
Nasičenost zelene (G)	0-100	Prilagodite nasičenost zelene (G).
Nasičenost modre (B)	0-100	Prilagodite nasičenost modre (B).
Nasičenost cianove (C)	0-100	Prilagodite nasičenost cianove (C).
Nasičenost magente (M)	0-100	Prilagodite nasičenost magente (M).
Nasičenost rumene (Y)	0-100	Prilagodite Y.Saturation.
R.Hue	0-100	Prilagodite R.Hue.
G.Hue	0-100	Prilagodite G.Hue.
B.Hue	0-100	Prilagodite B.Hue.
C.Hue	0-100	Prilagodite C.Hue.
M.Hue	0-100	Prilagodite M.Hue.
Y.Hue	0-100	Prilagodite Y.Hue.
HDR	Izklopljeno	Nastavite HDR profil glede na vaše potrebe uporabe. Opomba: Ko je zaznan HDR, se prikaže možnost HDR za nastavitev.
	DisplayHDR	
	HDR Peak	
	HDR Picture	
	HDR film	
	HDR igra	
HDR način	Izklopljeno	Optimizirano za barvo in kontrast slike, ki simulira prikaz HDR učinka. Opomba: Ko HDR vsebina ni zaznana, se prikaže možnost HDR načina za nastavitev.
	HDR Picture	
	HDR film	
	HDR igra	
Barvni prostor	Lastno zaslonu	Prikazuje lastni barvni razpon zaslona.
	sRGB	sRGB barvni prostor.
	DCI-P3	DCI-P3 barvni prostor.
Način LowBlue	Izklopljeno	Zmanjša delež modre svetlobe s krmiljenjem barvne temperature.
	Multimedija	
	Internet	
	Pisarna	
	Branje	

Opomba:

- 1) Ko je „HDR način“ nastavljen na stanje, ki ni izklopljeno, nastavitve „Kontrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Svetlost prizorišča“, „Barvna temperatura“, „6-osna nasičenost / odtenek“, „Barvni prostor“ in „Način Low Blue Light“ ni mogoče spreminjati.
- 2) Ko je „HDR“ nastavljen na „DisplayHDR“, vseh postavk pod „Nastavitve slike“, razen „HDR“ in „Ostrina“, ni mogoče spreminjati;

Ko je „HDR“, nastavljen na „HDR Enhance“, „HDR Photo“, „HDR Movie“, ali „HDR Game“, nastavitve „Gamma“, „Brightness Scene Mode“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“, in „Low Blue Light Mode“, ni mogoče spreminjati.
- 3) Ko je „Color Space“, nastavljen na „sRGB“, ali „DCI-P3“, nastavitve „Contrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Brightness Scene Mode“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „HDR Mode“, in „Low Blue Light Mode“, ni mogoče spreminjati.
- 4) Ko je „Brightness Scene Mode“, nastavljen na „Reading“, nastavitve „Contrast“, „Dark Boost“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“, in „Low Blue Light Mode“, ni mogoče spreminjati.
- 5) Ko je „Game Mode“, v razdelku „Game Settings“, nastavljen na način, ki ni „Standard“, nastavitve „Brightness Scene Mode“, „6-Axis Saturation / Hue“, „HDR Mode“, in „Color Space“, ni mogoče spreminjati.

PIP/PBP



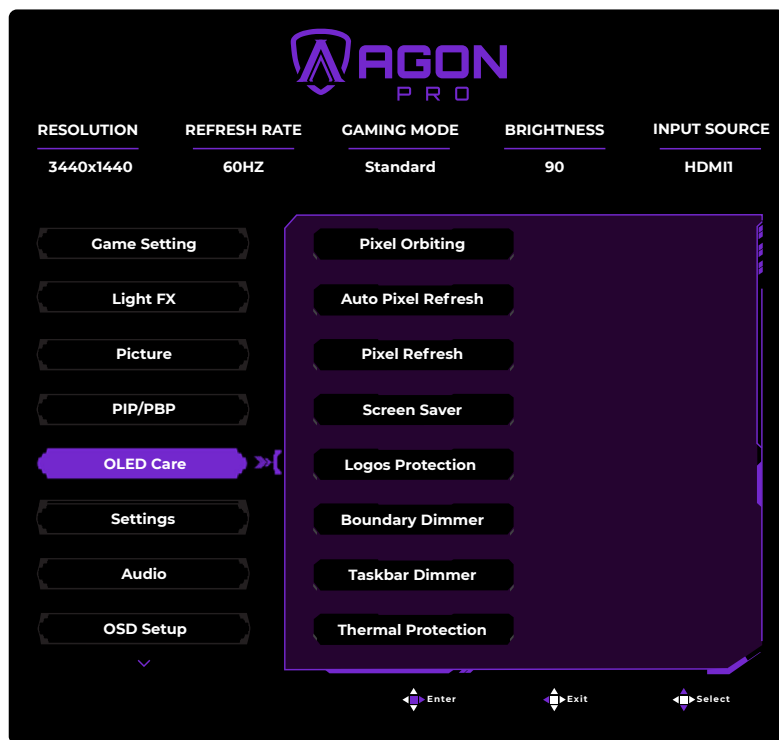
Način PIP/PBP	Izklop / PIP / PBP	Omogočite ali onemogočite PIP ali PBP.
Glavni vir		Izberite glavni vir zaslona.
Podvir		Izberite podvir zaslona.
Zvok	Glavni vir	Izberite nastavitev zvoka.
	Podvir	
Velikost	Majhen / Srednji / Velik	Izberite velikost zaslona.
Položaj	Desno zgoraj	Nastavite položaj zaslona.
	Desno spodaj	
	Levo zgoraj	
	Levo-dol	
Zamenjaj	Vključeno: Zamenjaj	Zamenjaj vir zaslona.
	Izklopljeno: brez dejanja	

Opomba:

- 1). Ko je „HDR“ pod „Slika“ nastavljen na stanje, ki ni izklopljeno, vseh elementov pod „PIP/PBP“ ni mogoče nastaviti.
- 2). Ko sta PBP/PIP omogočena, je združljivost vhodnih virov glavnega in podzaslona prikazana v naslednji tabeli:

PBP/PIP		Glavni vir			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Podvir	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

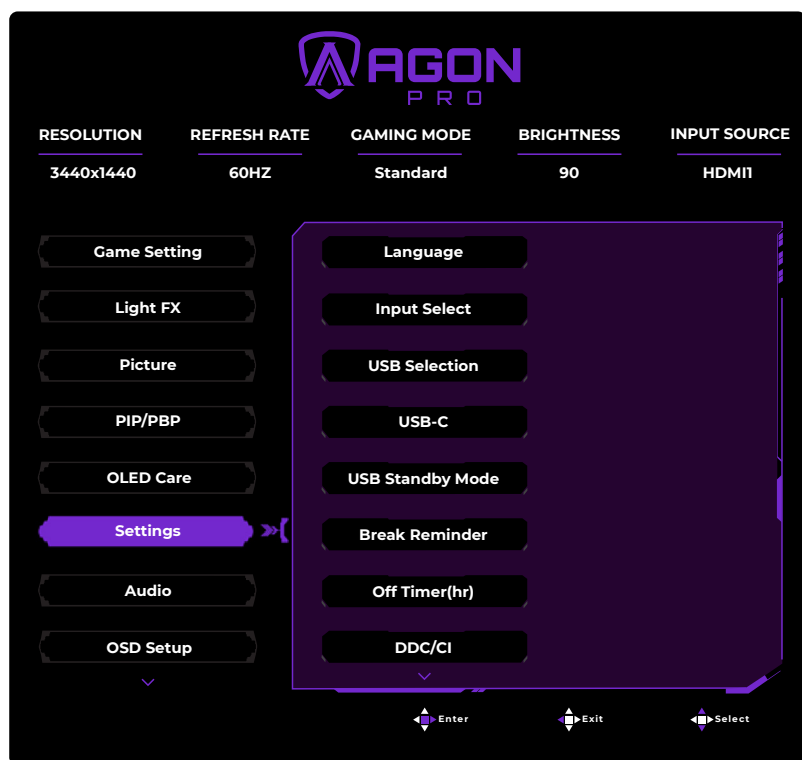
OLED Care



Kroženje pikslov (Premik slike)	Izklopljeno / Šibko / Srednje / Močno	Funkcija kroženja bo rahlo premaknila prikazano sliko na ravni pikslov, enkrat na sekundo, da prepreči ohranjanje slike. Ta funkcija je privzeto nastavljena na „Vključeno (Šibko)“, „Šibko“ povzroči najmanjši premik, „Močno“ največji premik, „Izklopljeno“ pa onemogoči premikanje in poveča verjetnost ohranjanja slike. To lahko nastavite v meniju OSD.
Samodejno osveževanje pikslov	Izklop / Vkllop	Omogočite ali onemogočite funkcijo samodejnega osveževanja pikslov „Osveževanje pikslov,,“. Monitor bo po vsakih 24 urah skupne uporabe samodejno prikazal „Samodejno opozorilo,,“ ki uporabnika opominja na izvedbo postopka „Osveževanje pikslov,,“. Izberite možnost „Izklop,,“, da ustavite samodejno osveževanje pikslov za funkcijo „Osveževanje pikslov,,“. Če ne upoštevate priporočenega časa za izvedbo postopka „Osveževanje pikslov,,“, se lahko poveča tveganje za pojav trajnih sledi slike na zaslonu. Postopek izvajajte previdno.
Osveževanje pikslov (Odprava trajnih sledi slike)	Vkllop/Izklop	Ta funkcija pomaga odpraviti trajne sledi slike. Po zagonu v pojavnem oknu izberite „Da,,“. Zaslon se bo izklopil in izvedel cikel vzdrževanja. Med izvajanjem cikla, ki traja približno 10 minut, bo indikator napajanja utripal belo (1 sekunda vključeno, 1 sekunda izklopljeno). Ob zaključku cikla se bo indikator napajanja ugasnil, zaslon pa bo prešel v stanje pripravljenosti.

Varčevalnik zaslona	Izklop / Počasno / Hitro	Če je daljše časovno obdobje zaznana statična slika, funkcija varčevalnika zaslona zatemni zaslon, da prepreči nastanek trajnih sledi na panelu. Ob zaznavi gibljive slike monitor obnovi svetlost na prejšnjo raven. Privzeta nastavitev je "Počasno,,"; za hitrejšo aktivacijo varčevalnika zaslona lahko nastavitev spremenite v "Hitro,,". Močno priporočamo, da varčevalnik zaslona vedno vklopite (v načinu "Počasno,," ali "Hitro,,") za zaščito zaslona. Prav tako priporočamo, da v sistemu vaše naprave omogočite uporabo varčevalnika zaslona.
Zaščita logotipov	Izklop/1/2/3/4	Ce je na zaslonu zaznanih več statičnih logotipov, priporočamo vklop zaščite logotipov, ki bo zatemnila zaslon in s tem zaščitila panel pred zadrževanjem slike na mestih, kjer so bili logotipi zaznani.
Obrobno zatemnjevanje	Izklop/1/2/3/4	Pri posebnih razmerjih stranic s črnimi robovi okoli zaslona ali pri deljenem zaslonu funkcija obrobno zatemnjevanje samodejno zazna in zmanjša svetlost specifičnih območij z velikimi razlikami v svetlosti.
Zatemnjevanje opravilne vrstice	Izklop/1/2/3/4	Tehnologija zatemnjevanja opravilne vrstice zmanjša svetlost območja opravilne vrstice na zaslonu. Na drugih območjih, razen v opravilni vrstici, spremembe svetlosti niso opazne.
Toplotna zaščita	Izklop / Vklop	Ko temperatura monitorja preseže 60 °C, funkcija toplotne zaščite samodejno zmanjša svetlost zaslona, da zagotovi ustrezno odvajanje toplote. Priporočamo vklop te funkcije.
Zaščita ikon	Izklop/1/2/3	Ob zaznavi ikone okna lahko zaslon samodejno zmanjša svetlost v njeni okolici in tako zmanjša tveganje za vtisnino slike. V meniju OSD izberite Zaščita ikon: Vklopljeno: zmanjša svetlost v območju ikone okna. Priporočamo, da je ta možnost vklopljena. Izklopljeno (privzeto): ne spremeni svetlosti zaslona.

Nastavitve

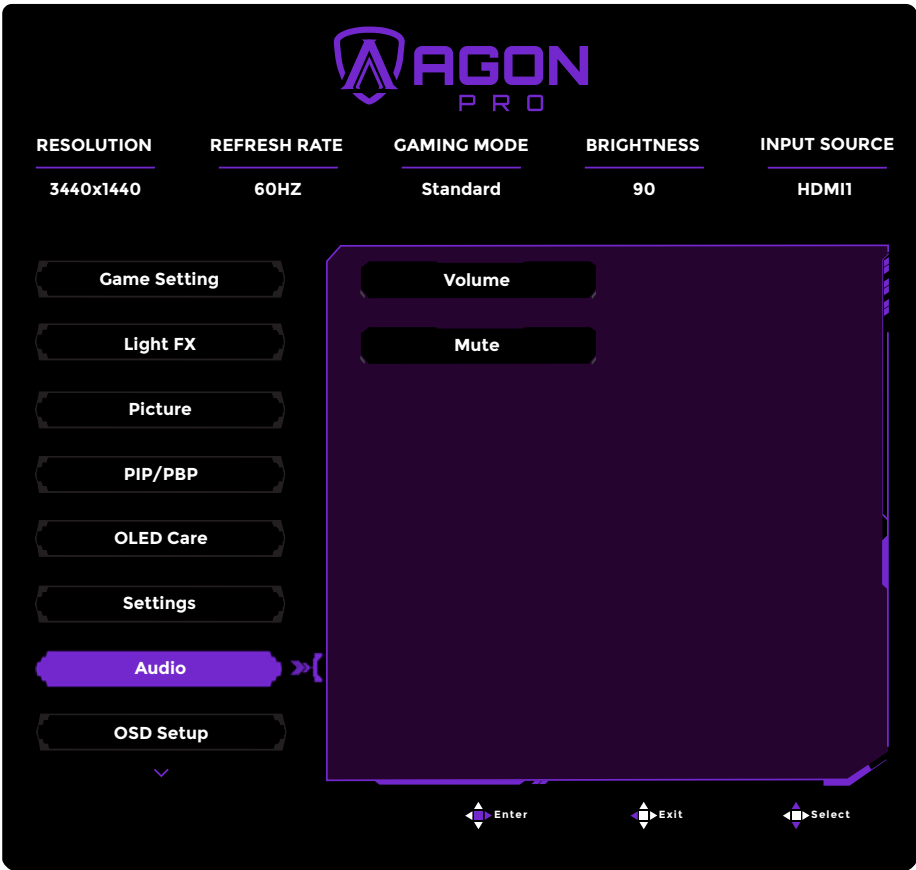


Jezik		Izberite jezik OSD.
Input Select (Izbira vhodnega signala)	Avto / HDMI1/HDMI2/ DisplayPort/USB C*	Izberite vir vhodnega signala.
Izbira USB	Avto / USB C / USB navzgor	Izberite pot za podatke USB uplink
USB-C	Visoka hitrost prenosa podatkov/ Visoka ločljivost	Konfigurirajte vmesnik USB tako, da daje prednost bodisi hitrosti prenosa podatkov bodisi ločljivosti. Opomba: Pri privzeti nastavitvi "Visoka hitrost prenosa podatkov", so prioritizirane hitrosti prenosa podatkov. Vrata USB-A delujejo s hitrostmi USB 3.2 Gen1, medtem ko vrata USB-C podpirajo največjo ločljivost 3440x1440 pri 360 Hz z 1,07 milijarde barv (v formatu YCbCr 4:2:2/ YCbCr 4:2:0). Ko je nastavljeno na "Visoka ločljivost", vrata USB-A delujejo s hitrostmi USB 2.0, medtem ko vrata USB-C podpirajo največjo ločljivost 3440x1440 pri 360 Hz z 1,07 milijarde barv (v formatu RGB/YCbCr 4:4:4).
Način pripravljenosti USB	Izklop / Vklop	Vklopite ali izklopite način pripravljenosti USB.
Opomnik za odmor	Izklop / Vklop	Opomnik za odmor, če uporabnik dela neprekinjeno več kot 1 uro
Časovnik za izklop (hr)	0-24 h	Izberite čas izklopa DC.
DDC/CI	Ne / Da	Vklopite ali izklopite podporo DDC/CI.
Reset (Ponastavi)	Ne / Da	Ponastavite meni na privzete nastavitve.

*Ob prvi uporabi ali po ponastavitvi menija OSD je funkcija USB privzeto onemogočena in USB-C ne more napajati. Ponovno jo omogočite z eno od naslednjih metod:

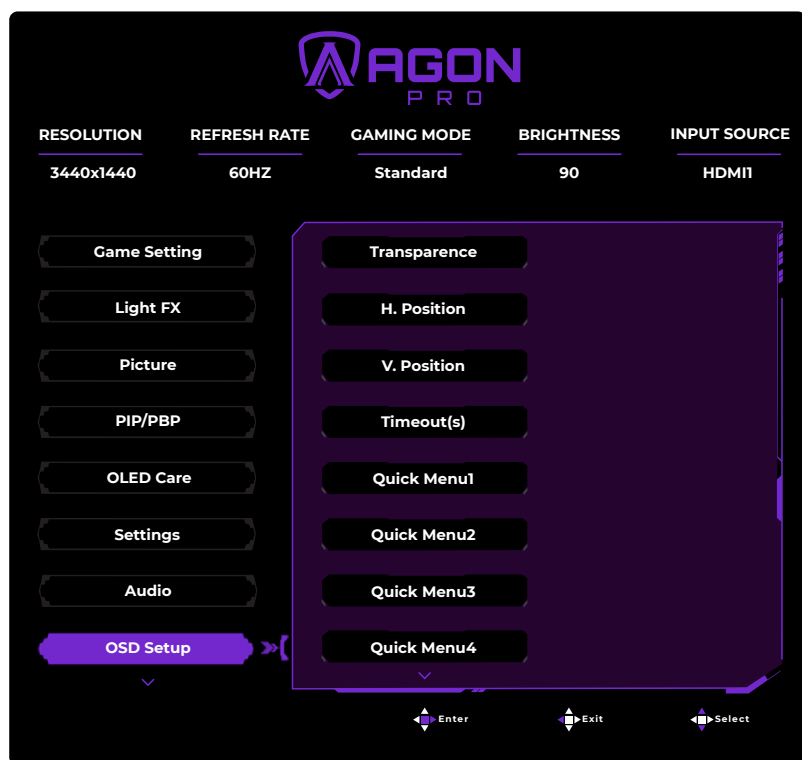
- 1) Dvakrat vklopite in izklopite zaslon.
- 2) V meniju OSD nastavite možnost "USB Standby Mode", na "On",

Zvok



Glasnost	0-100	Nastavite glasnost vgrajenih zvočnikov ali slušalk.
Utišaj	Izklop / Vklop	Izklopite glasnost.

Nastavitve OSD



Prosojnost	0-100	Nastavite prosojnost OSD.
H. položaj	0-100	Nastavite vodoravni položaj OSD.
V. položaj	0-100	Nastavite navpični položaj OSD.
Časovna omejitev (s)	5-120	Prilagodite časovno omejitev OSD (s).
Hitri meni 1	Način igre/ Nadzor senc/ Barva igre/ Brightness (Svetlost)/ kontrast/ Sharpness (Ostrina)/ Glasnost	Nastavite funkcije hitrega menija 1, 2, 3, 4.
Hitri meni 2		
Hitri meni 3		
Hitri meni 4		
Tipka gor (Izbira vhoda)	Način igre/ Kontrola sence/ Nizka zakasnitev vhoda/ Adaptive-Sync/ Števec slikovnih okvirjev/ Točka klica/ Sniper Scope/ Input Select (Izbira vhodnega signala)/ Volumefresh / Light FX/ Game Color/ Dark Boost/ Sharpness (Ostrina)/ Color Temp. (Barvna temp.)/ Color Space/ Quick Menu/ Brez funkcije	Nastavite funkcije gor, dol, levo in desno za uporabniško določene tipke.
Tipka dol (točka kolesca)/		
Leva uporabniška (način igranja)		
Desna tipka (Light FX)		
Posodobitev vdelane programske opreme	Ne/ Da	Vklopite/izklopite posodobitev vdelane programske opreme.

Information (Informacije)

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 indikator

Status	Barva LED
Način polne moči	Bela
Aktivno-izklopljen način	Oranžna
Poteka osveževanje pikslov	Utripajoča bela luč (1 sekunda vklop / 1 sekunda izklop)
Okvara OLED zaslona	Utripajoča oranžna luč (1 sekunda vklop / 1 sekunda izklop)
Način izklopa	Indikator ne sveti.

Odpravljanje težav

Težava	Možne rešitve
Indikator napajanja ne sveti.	- Preverite, ali je napajanje vklopljeno. - Preverite, ali je napajalni kabel pravilno priključen.
Indikator napajanja sveti, vendar ni prikazane slike.	- Preverite, ali je računalnik vklopljen. - S pomočjo indikatorja tipke Caps Lock preverite, ali se računalnik odziva. - Preverite, ali je grafična kartica pravilno nameščena in napajana. - Preverite, ali je video kabel pravilno priključen med računalnikom in zaslonom. - Preverite, ali vtikači video kabla nimajo ukrivljenih zatičev.
Ni slike, vendar indikator napajanja utripa oranžno.	OLED zaslon ne deluje pravilno. Za servisiranje se obrnite na podporo AOC.
Napaka pri funkciji Plug & Play.	- Preverite, ali računalnik podpira funkcijo Plug & Play. - Preverite, ali video adapter podpira funkcijo Plug & Play.
Temna slika.	Nastavite svetlost in kontrastno razmerje.
Slika poskakuje ali valovi.	Morda prihaja do električnih motenj zaradi bližnjih naprav ali pripomočkov. Računalnik in monitor premaknite čim dlje od naprav, ki povzročajo motnje, da rešite težavo.
Zaslon prikazuje sporočilo "signalni kabel ni na voljo," ali "ni signala,".	- Izvalcite in ponovno priključite video kabel. - Preverite zatiče video kabla glede poškodb.
Na zaslonu se prikaže "neveljaven vhod,".	Ponastavite izhod računalnika na način prikaza, ki je združljiv z zaslonom.
Zadrževanje slike.	Uporabite funkcijo Osveževanje slikovnih pik za odpravo zadrževanja slike na zaslonu. Glejte razdelek "Vzdrževanje zaslona,".
Predpisi in servis	Prosimo, obiščite Predpise in servisne informacije, ki so v priročniku na CD-ju ali na www.aoc.com (da poiščete model, ki ste ga kupili v svoji državi, in da najdete Predpise in servisne informacije na strani za podporo).

Specifikacija

Splošna specifikacija

Pano	Ime modela	AGP346UCSD	
	Pogonski sistem	OLED	
	Vidna velikost slike	86,8 cm po diagonali	
	Razmik med slikovnimi pikami	0,2315 mm (Š) x 0,2315 mm (V)	
	Barva prikaza	1,07 milijarde ^[1]	
Drugo	Območje horizontalnega skeniranja	30 kHz~510 kHz	
	Velikost horizontalnega skeniranja (največja)	800,06 mm	
	Območje vertikalnega skeniranja	48~360Hz	
	Velikost vertikalnega skeniranja (največja)	337,06 mm	
	Optimalna vnaprej nastavljena ločljivost	3440x1440@60Hz	
	Največja ločljivost	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Priključek	HDMI2/DisplayPort/USB C/USBx3/USB upstream/Slušalke	
	Vir napajanja	100~240 V~ 50/60 Hz 2,5 A	
	Poraba energije	Tipično (privzeta svetlost in kontrast)	120W
		Maks. (svetlost = 100, kontrast = 100)	≤206W
		Način pripravljenosti	≤ 0,5 W
		Vgrajen zvočnik	8Wx2
	Odvajanje toplote	Običajno delovanje	409,56 BTU/h (tip.)
		Stanje pripravljenosti (spanje)	<1,71 BTU/h
		Izklopljeno stanje	<1,02 BTU/h
		Izklopljeno stanje (preklopno stikalo AC)	0 BTU/h
USB C	USB-C	Obojestransko uporabni vtič	
	Ultra visoka hitrost	Prenos podatkov in videa	
	DisplayPort	Vgrajeni DisplayPort ALT način	
	Napajalnik	Največja 15 W (5 V, 3 A)	
Okoljski pogoji	Temperatura	Delovna temperatura	0°C~ 40°C
		Temperatura skladiščenja	-25°C~ 55°C
	Vlažnost	Delovna temperatura	10 % ~ 85 % (brez kondenzacije)
		Temperatura skladiščenja	5 % ~ 93 % (brez kondenzacije)
	Nadmorska višina	Delovna temperatura	0m~ 5000m (0ft~ 16404ft)
		Temperatura skladiščenja	0m~ 12192m (0ft~ 40000ft)



Opomba:

[1] Največje število barv zaslona, ki jih podpira ta izdelek, je 1,07 milijarde, pogoji nastavitve pa so naslednji (lahko pride do razlik zaradi omejitev izhoda nekaterih grafičnih kartic):

Ločljivost	Razmerje stranic	Vmesnik	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			V redu (DSC)	V redu (DSC)	V redu	V redu	V redu (DSC)	\	V redu (DSC)	V redu (DSC)
3440 x1440 360Hz 8bpc			V redu (DSC)	V redu (DSC)	V redu	V redu	V redu (DSC)	\	V redu	V redu (DSC)
3440 x1440 300Hz 10bpc			V redu (DSC)	V redu (DSC)	V redu	V redu	V redu (DSC)	\	V redu	V redu (DSC)
3440 x1440 300 8bpc			V redu (DSC)	V redu (DSC)	V redu	V redu	V redu (DSC)	V redu (DSC)	V redu	V redu (DSC)
3440 x1440 240Hz 10bpc			V redu	V redu	V redu	V redu	V redu (DSC)	V redu (DSC)	V redu	V redu (DSC)
3440 x1440 240Hz 8bpc			V redu	V redu	V redu	V redu	V redu (DSC)	V redu (DSC)	V redu	V redu
3440 x1440 120Hz 10bpc			V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu (DSC)	V redu	V redu
3440 x1440 120Hz 8bpc			V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu
3440 x1440 100Hz 10bpc			V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu
3440 x1440 100Hz 8bpc			V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu
nizke ločljivosti 10bpc			V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu
nizke ločljivosti 8bpc			V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu	V redu

Opomba:

1) Zaradi omejitev operacijskega sistema Windows funkcija HDR morda ne bo omogočena, če je barvna globina zaslona 8 bpc YCbCr422 ali nižja.

2) Vmesnik DisplayPort 2.1 podpira način UHBR20 s skupno pasovno širino 80 Gbps, vmesnik HDMI 2.1 pa podpira način FRL6 s skupno pasovno širino 48 Gbps.

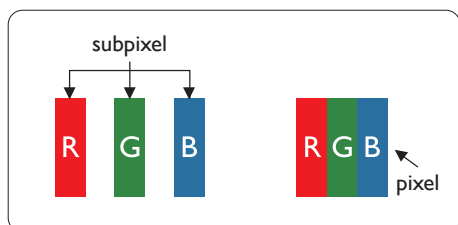
3). Težave z združljivostjo izhodnega signala HDMI 2.1 (FRL6 48 Gbps) pri grafičnih karticah NVIDIA® lahko povzročijo nepravilnosti pri prikazu ali samodejne ponovne zagone računalnika. Pri grafičnih karticah NVIDIA® se priporoča uporaba vmesnika DisplayPort. Grafične kartice AMD® lahko uporabljajo bodisi vmesnik HDMI bodisi DisplayPort.

Politika napak pikslov na panelih monitorjev AOC

Podjetje AOC si prizadeva zagotavljati izdelke najvišje kakovosti. Uporabljamo nekatere najnaprednejše proizvodne procese v panogi in izvajamo strogo kontrolo kakovosti. Vendar pa so napake pikslov ali podpikslov na panelih, vgrajenih v monitorje, včasih neizogibne.

Noben proizvajalec ne more zagotoviti, da bodo vsi paneli brez napak pikslov, vendar AOC jamči, da bo vsak monitor z nesprejemljivim številom napak popravljen ali zamenjan v okviru garancije. To obvestilo pojasnjuje različne vrste napak pikslov in določa sprejemljive ravni napak za posamezno vrsto. Da bi bili upravičeni do popravila ali zamenjave v okviru garancije, mora število napak pikslov na panelu monitorja presežati te sprejemljive ravni. Na primer, največ 0,0004 % podpikslov na monitorju je lahko okvarjenih.

Poleg tega družba AOC določa še strožje standarde kakovosti za določene vrste ali kombinacije napak pikslov, ki so bolj opazne od drugih. Ta politika velja po vsem svetu.



Piksli in podpiksli

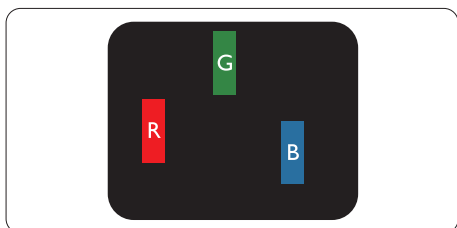
Piksel oziroma slikovni element je sestavljen iz treh podpikslov v osnovnih barvah: rdeči, zeleni in modri. Več pikslov skupaj tvori sliko. Ko so vsi podpiksli piksla osvetljeni, se trije obarvani podpiksli skupaj prikazujejo kot en sam bel piksel. Ko so vsi temni, se trije obarvani podpiksli skupaj prikazujejo kot en sam črn piksel. Druge kombinacije osvetljenih in temnih podpikslov se prikazujejo kot posamezni piksli drugih barv.

Vrste napak pikslov

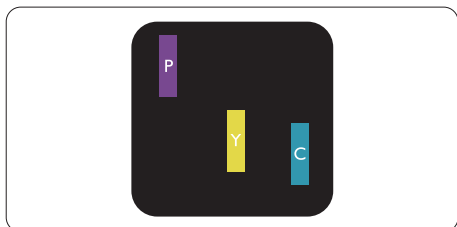
Napake pikslov in podpikslov se na zaslonu pojavljajo na različne načine. Ločimo dve kategoriji napak pikslov, znotraj vsake kategorije pa obstaja več vrst napak podpikslov.

Napake svetlih točk

Napake svetlih točk se kažejo kot piksli ali podpiksli, ki so stalno osvetljeni oziroma "vklopljeni". Svetla točka je torej podpiksel, ki izstopa na zaslonu, ko monitor prikazuje temen vzorec. Razlikujemo naslednje vrste napak svetlih točk.

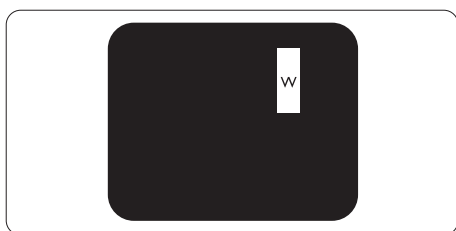


En svetel rdeč, zelen ali moder podpiksel.



Dva sosednja svetla podpiksela:

- Rdeča + Modra = Vijolična
- Rdeča + Zelena = Rumena
- Zelena + Modra = Cian (svetlo modra)



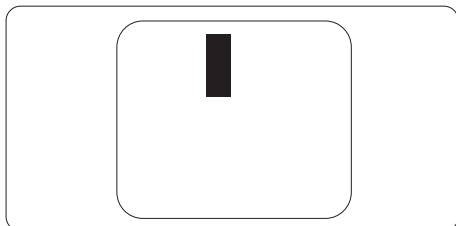
Trije sosednji svetli podpiksli (en bel piksel).

Opomba

Rdeča ali modra svetla pika mora biti za več kot 50 % svetlejša od sosednjih pik, medtem ko je zelena svetla pika za 30 % svetlejša od sosednjih pik.

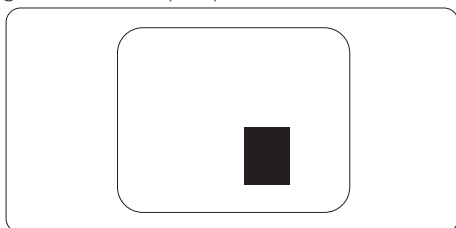
Napake v obliki črnih pik

Napake v obliki črnih pik se kažejo kot piksli ali podpiksli, ki so stalno temni oziroma "izklopljeni". Temna pika je torej podpiksel, ki izstopa na zaslonu, ko monitor prikazuje svetel vzorec. Spodaj so navedene vrste napak v obliki črnih pik.



Bližina napak pikslov

Ker so lahko napake pikslov in podpikslov iste vrste, ki so med seboj blizu, bolj opazne, podjetje AOC določa tudi tolerance glede bližine napak pikslov.



Tolerance za napake pikslov

Da bi bil monitor upravičen do popravila ali zamenjave zaradi napak pikslov v garancijskem roku, mora imeti panel monitorja AOC napake pikslov ali podpikslov, ki presegajo tolerance, navedene v spletnem priročniku.

NAPAKE SVETLIH PIK	SPREJEMLJIVA RAVEN
1 svetel podpiksel	0
2 sosednja svetla podpiksela	0
3 sosednji svetli podpiksli (en bel piksel)	0
Razdalja med dvema napakama svetlih pik*	Ni relevantno
Skupno število napak svetlih pik vseh vrst	0
NAPAKE TEMNIH PIK	SPREJEMLJIVA RAVEN
1 temen podpiksel	5 ali manj
2 sosednja temna podpiksela	2 ali manj
3 sosednji temni podpiksli	1 ali manj
Razdalja med dvema napakama temnih pik*	≥5mm
Skupno število napak temnih pik vseh vrst	5 ali manj
SKUPNO ŠTEVILO NAPAK PIK	SPREJEMLJIVA RAVEN
Skupno število svetlih ali črnih napak pik vseh vrst	5 ali manj

Opomba

*: 1 ali 2 sosednji napaki podpiksela = 1 napaka pike.

Prednastavljeni načini prikaza

Ločljivost osebnega računalnika

Razmerje stranic Vmesnik Stanje Ločljivost	Polno (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Polno (kvadratno) 1:1 (kvadratno) Razmerje stranic		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	✓	✓						

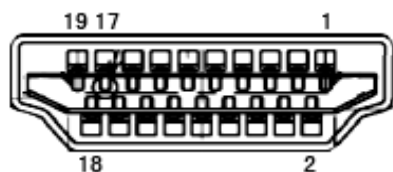
Ločljivost videa

Razmerje stranic Vmesnik Stanje	Polno (21:9/16:9) 1:1 (21:916:9)		Polno (kvadratno) 1:1 (kvadratno) Razmerje stranic		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	✓		✓		✓		✓	

Opomba:

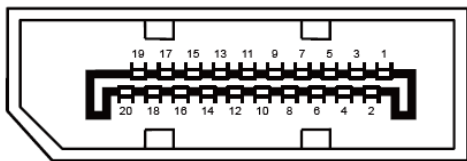
1. Za doseganje optimalne kakovosti slike si oglejte zgornjo tabelo in nastavite ločljivost izvora vhodnega signala. Priporočena ločljivost je odvisna od naprave za izhod signala: pri konzolnih igrah glejte "Ločljivost videa,,", pri računalniških igrah pa "Ločljivost PC,,
2. Nastavitev "Razmerje stranic,, monitorja spremenite tako, da v meniju OSD izberete "Nastavitve igre,, > "Razmerje stranic,,
3. Vmesnik DisplayPort 2.1 podpira standard UHBR20 z največjo pasovno širino 80 Gbps, vmesnik HDMI 2.1 pa podpira standard FRL6 z največjo pasovno širino 48 Gbps.
4. Za zagotovitev pravilnega delovanja navedenih ločljivosti najprej preverite združljivost vaše grafične kartice. Ker imajo različni proizvajalci grafičnih kartic različne smernice, so nekatere možnosti lahko skrite. Dejanska podpora je odvisna od grafične kartice.
5. V skladu s standardi VESA lahko pride do manjših napak (+/-1 Hz) pri izračunu osveževalne frekvence (frekvence slikovnih okvirjev) v različnih operacijskih sistemih in grafičnih karticah. Odločilna je dejanska osveževalna frekvenca (frekvenca slikovnih okvirjev).

Dodelitev pinov



19-pinski kabel za barvni prikaz signalov

Št. pina	Ime signala	Št. pina	Ime signala	Št. pina	Ime signala
1.	TMDS podatki 2+	9.	TMDS podatki 0-	17.	DDC/CEC ozemljitev
2.	TMDS podatki 2 zaščita	10.	TMDS ura +	18.	+5 V napajanje
3.	TMDS podatki 2-	11.	TMDS Clock (oklopljeni)	19.	Zaznava vročega priklopa
4.	TMDS podatki 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	TMDS podatki 1 zaščita	13.	CEC		
6.	TMDS podatki 1-	14.	Rezervirano (N.C. na napravi)		
7.	TMDS podatki 0+	15.	SCL		
8.	Zaščita podatkov TMDS 0	16.	SDA		



20-pinski kabel za barvni prikaz signalov

Št. pina	Ime signala	Št. pina	Ime signala
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	Zaznava vročega priklopa
9	ML_Lane 1 (p)	19	Povratek DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug & Play

Funkcija Plug & Play DDC2B

Ta monitor je opremljen z zmogljivostmi VESA DDC2B v skladu s standardom VESA DDC. Omogoča monitorju, da gostiteljskemu sistemu sporoči svojo identiteto in, odvisno od uporabljene ravni DDC, posreduje dodatne informacije o svojih prikaznih zmogljivostih.

DDC2B je dvosmerni podatkovni kanal, ki temelji na protokolu I2C. Gostitelj lahko preko kanala DDC2B zahteva informacije EDID.