



Användarmanual för OLED-bildskärm **AGP346UCSD**

Med hänsyn till OLED-produktens egenskaper rekommenderas skärmunderhåll enligt anvisningarna i användarhandboken för att minska risken för kvarstående bilder.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Säkerhet.....	1
Nationella konventioner	1
Strömförsörjning.....	2
Installation	3
Rengöring	4
Övrigt	5
Installation	6
Förpackningsinnehåll.....	6
Montera stativ och fot.....	7
Justera visningsvinkel.....	8
Ansluta bildskärmen.....	9
Väggmontering	10
Adaptive-Sync-funktion	11
NVIDIA G-SYNC-kompatibel funktion	12
HDR.....	13
KVM-funktion	14
Justering	15
Snabbtangenter.....	15
Justera OSD-meny.....	17
Quick Menu (Snabbmeny).....	17
Knappanvändningsguide.....	17
OSD-inställningar.....	18
Game Setting (Spelinställning)	18
Light FX.....	20
Picture (Bild)	21
PIP/PBP	24
OLED Care.....	25
Settings (Inställningar)	27
Audio (Ljud)	28
OSD Setup (Bildskärmsinst.)	29
Information (Info.).....	30
LED-indikator	31
Felsökning	32
Specifikation	33
Allmän specifikation.....	33
AOC:s policy för pixeldefekter på bildskärmspaneler.....	35
Förinställda visningslägen	37
PC-upplösning.....	37
Resolution (Upplös.).....	38
Stifttilldelningar	39
Plug and Play.....	40

Säkerhet

Nationella konventioner

Följande avsnitt beskriver de nationella konventioner som används i detta dokument.

Anmärkningar, försiktighetsåtgärder och varningar

I hela denna guide kan textblock åtföljas av en ikon och vara tryckta med fet eller kursiv stil. Dessa block utgör anmärkningar, försiktighetsåtgärder och varningar, och de används på följande sätt:



ANMÄRKNING: En ANMÄRKNING anger viktig Information (Info.) som hjälper dig att få bättre nytta av ditt datorsystem.



FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRD: En FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRD anger risk för antingen maskinvaruskada eller dataförlust och beskriver hur du undviker problemet.



VARNING: En VARNING anger risk för personskada och beskriver hur du undviker problemet. Vissa varningar kan förekomma i alternativa format och utan ikon. I sådana fall bestäms varningens specifika utformning av tillsynsmyndigheten.

Strömförsörjning



Monitorn ska endast användas med den Type (Typ) av strömkälla som anges på etiketten. Om du är osäker på vilken typ av strömförsörjning du har i ditt hem, kontakta din återförsäljare eller det lokala elbolaget.



Monitorn är utrustad med en trepolig jordad stickpropp, det vill säga en stickpropp med ett tredje (jordnings)stift. Denna stickpropp passar endast i ett jordat eluttag som en säkerhetsåtgärd. Om ditt uttag inte har plats för den trepoliga stickproppen, låt en elektriker installera rätt uttag eller använd en adapter för att jorda apparaten på ett säkert sätt. Kringgå aldrig säkerhetsfunktionen hos den jordade stickproppen.



Koppla ur enheten vid åskväder eller när den inte ska användas under längre perioder. Detta skyddar monitorn mot skador orsakade av överspänning.



Överbelasta inte grenuttag och förlängningssladdar. Överbelastning kan leda till brand eller elektrisk stöt.



För att säkerställa tillfredsställande drift ska monitorn endast användas med UL-listade datorer som har korrekt konfigurerade uttag märkta 100–240 V AC, min. 5 A.



Vägguttaget ska vara installerat Near (Nära) utrustningen och ska vara lättillgängligt.

Installation

 Placera inte bildskärmen på en instabil vagn, ett stativ, en trefot, ett fäste eller ett bord. Om bildskärmen faller kan den orsaka personskador och allvarliga skador på produkten. Använd endast en vagn, ett stativ, en trefot, ett fäste eller ett bord som rekommenderas av tillverkaren eller säljs tillsammans med denna produkt. Följ tillverkarens anvisningar vid installation av produkten och använd monteringsutrustning som rekommenderas av tillverkaren. En kombination av produkt och vagn ska flyttas med försiktighet.

 Stick aldrig in föremål i öppningarna på bildskärmens kabinett. Det kan skada elektriska komponenter och orsaka brand eller elchock. Spill aldrig vätska på bildskärmen.

 Placera inte produktens framsida mot golvet.

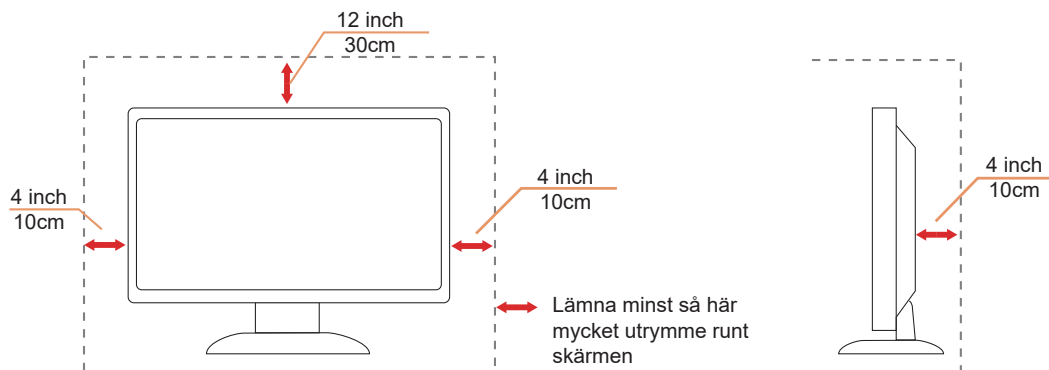
 Om du monterar bildskärmen på en vägg eller hylla ska du använda ett monteringskit som är godkänt av tillverkaren och följa kitets anvisningar.

 Lämna utrymme runt bildskärmen enligt nedan. I annat fall kan luftcirkulationen bli otillräcklig, vilket kan leda till överhettning och orsaka brand eller skador på bildskärmen.

 För att undvika potentiella skador, exempelvis att panelen lossnar från ramen, se till att bildskärmen inte lutar nedåt mer än -5 grader. Om den maximala nedåtlutningen på -5 grader överskrids omfattas skador på bildskärmen inte av garantin.

Se nedan för rekommenderade ventilationsutrymmen runt bildskärmen när den monteras på väggen eller på stativet:

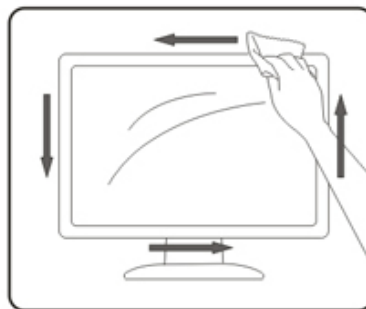
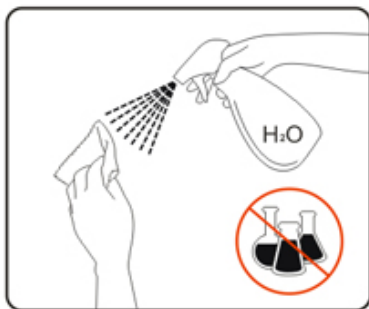
Monterad med stativ



Rengöring

 Rengör höljet regelbundet med en mjuk trasa fuktad med vatten.

 Använd en mjuk bomulls- eller mikrofibertrasa vid rengöring. Trasan ska vara fuktig och nästan torr; låt inte vätska komma in i höljet.



 Koppla ur nätkabeln innan produkten rengörs.

Övrigt



Om produkten avger konstig lukt, ljud eller rök, koppla UR nätkontakten OMEDELBART och kontakta ett Service Center.



Se till att ventilationsöppningarna inte blockeras av ett bord eller en gardin.



Utsätt inte OLED-skärmen för kraftiga vibrationer eller stötar under användning.



Slå inte på eller tappa skärmen under användning eller transport.



Nätkablar ska vara säkerhetsgodkända. För Tyskland ska kabeln vara H03VV-F, 3G, 0,75 mm² eller bättre. För andra länder ska lämpliga typer användas i enlighet med detta.



Överdrivet ljudtryck från hörlurar kan orsaka hörselskador. Justering av equalizern till max ökar utspänningen för hörlurarna och därmed ljudtrycksnivån.



Lågt blått ljus: Skärmen använder en panel med lågt blått ljus. Den uppfyller TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution-certifieringen vid fabriksåterställning/standardinställning.

Hälsa:

- Skärmen bör placeras 50–70 cm (20–28 tum) från dina ögon.
- Att titta på skärmen under lång tid orsakar ögontrötthet och kan försämra din syn. Vila ögonen i 5–10 minuter för varje timmes användning av produkten.
- Minska ögonbelastningen genom att fokusera på objekt långt borta.
- Att blinka ofta och göra ögonövningar hjälper till att förhindra att ögonen torkar ut.



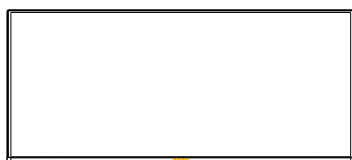
Flimmerfri teknik upprätthåller en stabil bakgrundsbelysning med en DC-dimmer som eliminerar den främsta orsaken till skärmflimmer, vilket gör den mer skonsam mot ögonen.



På grund av OLED-produkternas egenskaper rekommenderas det inte att använda denna produkt kontinuerligt i mer än 24 timmar. Denna produkt använder flera tekniker för att eliminera eventuell bildinbränning. För mer information, se anvisningarna under "Skärmunderhåll".

Installation

Förpackningsinnehåll



OLED Monitor



Quick Start Guide

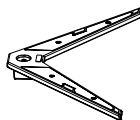
*



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

*



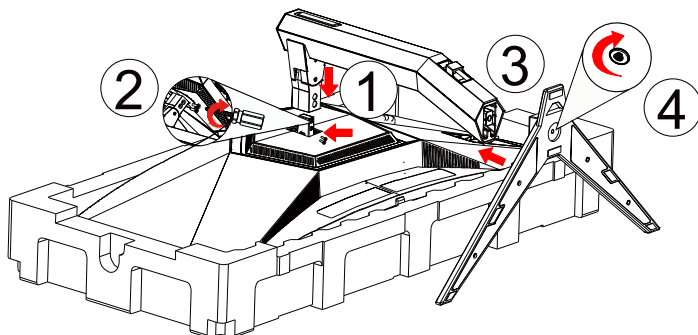
USB Cable

* Alla signalkablar medföljer inte i alla länder och regioner. Kontakta din lokala återförsäljare eller AOC:s kontor för bekräftelse.

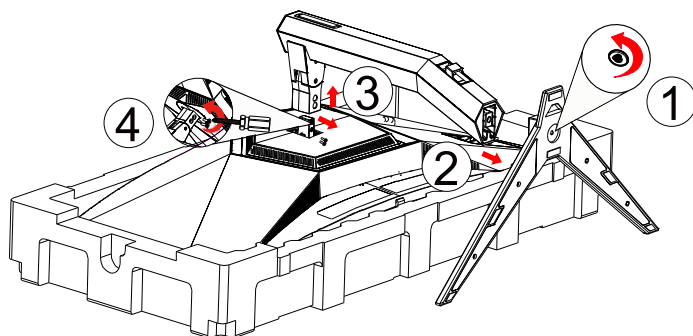
Montera stativ och fot

Följ stegen nedan för att montera eller ta bort foten.

Montering:

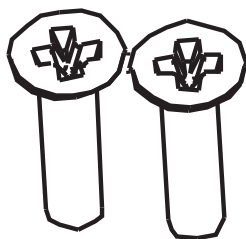


Borttagning:

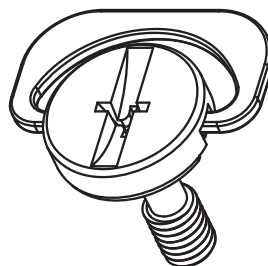


OBS! Skärmens design kan skilja sig från de visade illustrationerna.

Skruvspecifikation för fäste: M5×20 mm

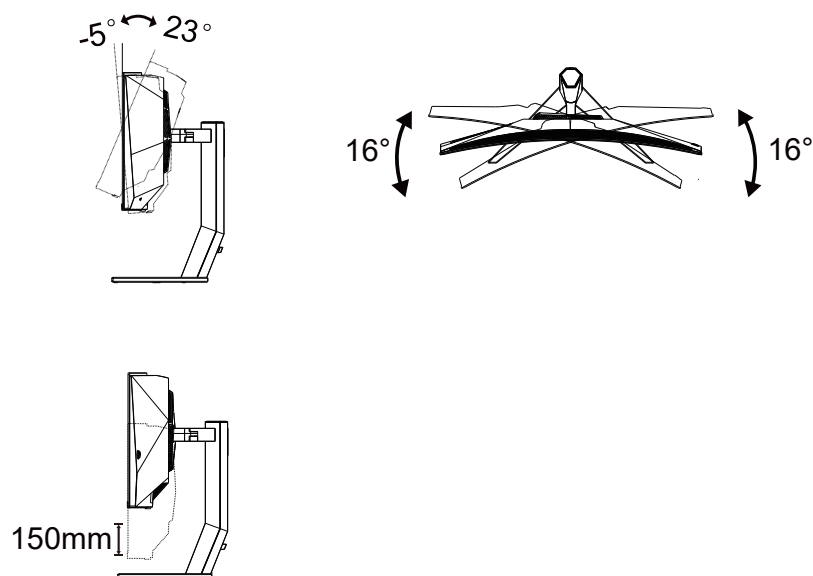


Skruvspecifikation för stativ: M6×21 mm
(Effektiv gänglängd 10 mm)



Justera visningsvinkel

För att få bäst möjliga visningsupplevelse rekommenderas att User (Användare) ser till att kunna se hela sitt ansikte på skärmen och därefter Adjust (Justera) bildskärmens vinkel efter eget tycke. Håll i stativet så att bildskärmen inte välter när du ändrar dess vinkel. Du kan Adjust (Justera) bildskärmen enligt följande:



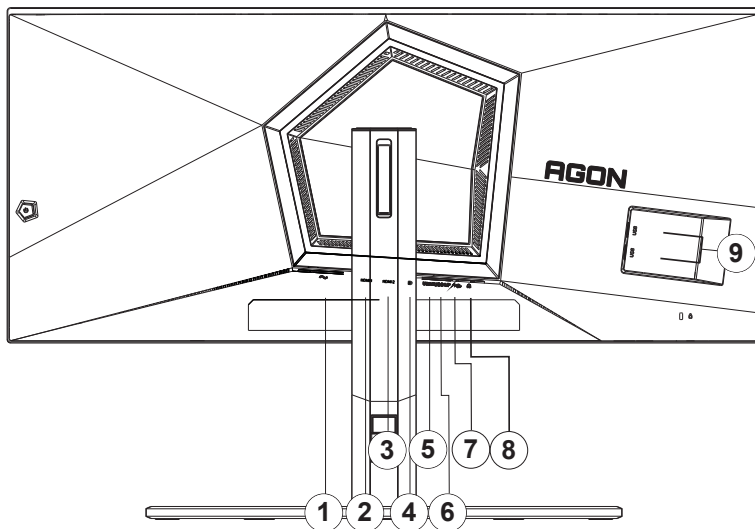
Rör inte vid OLED-skärmen när du ändrar vinkeln. Beröring av OLED-skärmen kan orsaka skador.

Varning

- För att undvika potentiella skärmskador, exempelvis att panelen lossnar, får bildskärmen inte lutas nedåt mer än -5 grader.
- Tryck inte på skärmen när du justerar bildskärmens vinkel. Ta endast tag i ramen.

Ansluta bildskärmen

Kabelanslutningar på baksidan av bildskärmen och datorn:



1. Strömförsörjning
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB upstream
7. USB3.2 Gen1 downstream + snabbbladdning x1
8. Hörlursuttag
9. USB3.2 Gen1 downstream x2

Anslut till PC

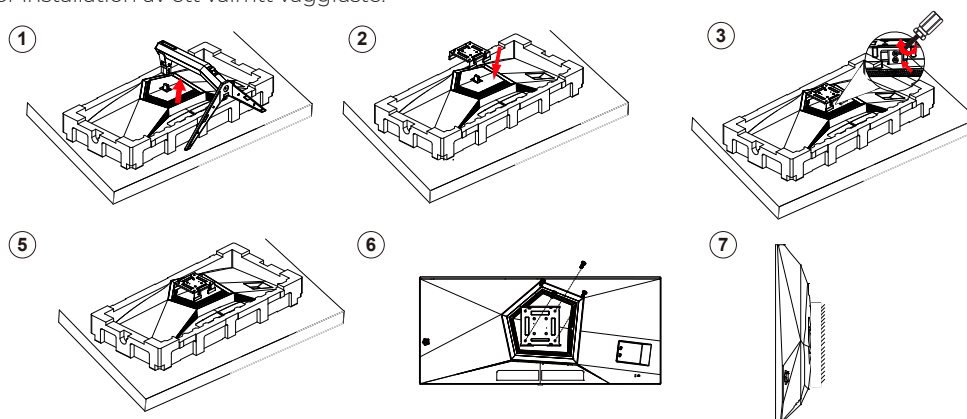
1. Anslut nätkabeln ordentligt till baksidan av bildskärmen.
2. Stäng av datorn och koppla ur dess nätkabel.
3. Anslut bildskärmens signalkabel till videoingången på baksidan av datorn.
4. Anslut nätkablarna för både datorn och bildskärmen till ett närliggande vägguttag.
5. Slå på datorn och bildskärmen.

Om bildskärmen visar en bild är installationen klar. Om ingen bild visas, se Felsökning.

För att skydda utrustningen ska du alltid stänga av PC:n och OLED-skärmen innan anslutning.

Väggmontering

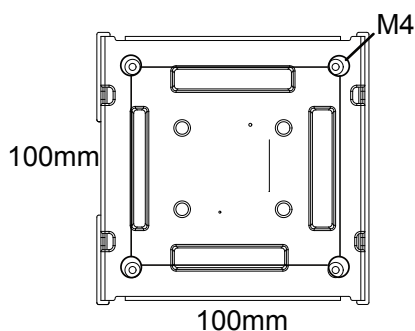
Förberedelse för installation av ett valfritt väggfäste.



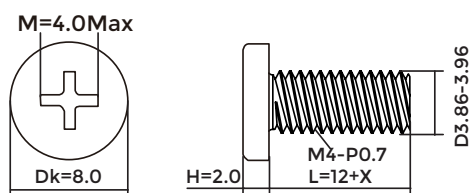
Denna bildskärm kan monteras på ett väggfäste som köps separat. Koppla från strömmen innan detta utförs. Följ dessa steg:

1. Ta bort foten.
2. Följ tillverkarens instruktioner för att montera väggfästet.
3. Placera väggfästet mot baksidan av bildskärmen. Rikta in hålen på fästet med hålen på baksidan av bildskärmen.
4. Sätt i de fyra skruvarna i hålen och dra åt dem.
5. Anslut kablarna igen. Se bruksanvisningen som medföljde den valfria väggmonteringsarmen för instruktioner om hur den monteras på väggen.

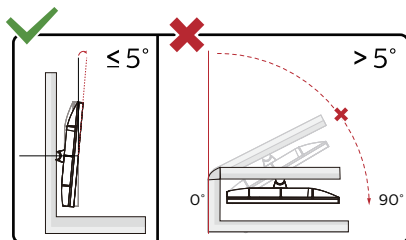
Väggfäste:



Specifikation för väggfästesskruvar: M4 × 12 mm



Obs: VESA-monteringsskruvhål är inte tillgängliga för alla modeller. Kontakta återförsäljaren eller AOC:s officiella supportavdelning för mer information.



Bildskärmens utformning kan skilja sig från illustrationerna.

Varning

1. För att undvika potentiella skärmskador, exempelvis att panelen lossnar, får bildskärmen inte lutas nedåt mer än -5 grader.
2. Tryck inte på skärmen när du justerar bildskärmens vinkel. Ta endast tag i ramen.

Adaptive-Sync-funktion

1. Adaptive-Sync-funktionen fungerar med DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Kompatibla grafikkort: En rekommenderad lista finns nedan och kan även ses på www.AMD.com

Grafikkort

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

Processorer

- AMD Ryzen™ 7 2700U
- AMD Ryzen™ 5 2500U
- AMD Ryzen™ 5 2400G
- AMD Ryzen™ 3 2300U
- AMD Ryzen™ 3 2200G
- AMD PRO A12-9800
- AMD PRO A12-9800E
- AMD PRO A10-9700
- AMD PRO A10-9700E
- AMD PRO A8-9600
- AMD PRO A6-9500
- AMD PRO A6-9500E
- AMD PRO A12-8870
- AMD PRO A12-8870E
- AMD PRO A10-8770
- AMD PRO A10-8770E
- AMD PRO A10-8750B
- AMD PRO A8-8650B
- AMD PRO A6-8570
- AMD PRO A6-8570E
- AMD PRO A4-8350B
- AMD A10-7890K
- AMD A10-7870K
- AMD A10-7850K
- AMD A10-7800
- AMD A10-7700K
- AMD A8-7670K
- AMD A8-7650K
- AMD A8-7600
- AMD A6-7400K

NVIDIA G-SYNC-kompatibel funktion

1. Denna produkt har stöd för funktionen NVIDIA G-SYNC Compatible. Funktionen NVIDIA G-SYNC Compatible fungerar via DisplayPort.
2. För att få en perfekt spelupplevelse med G-SYNC-funktionen måste du separat köpa ett NVIDIA GPU-grafikkort som har stöd för G-SYNC.

Systemkrav för G-Sync:

Kravkategori: NVIDIA G-SYNC Compatible-skärm (kompatibilitetsläge)

Grafikkort: NVIDIA Pascal-arkitektur eller senare (t.ex. GTX 10-serien, RTX-serien)

Skärm: NVIDIA-verifierad skärm med stöd för variabel uppdateringsfrekvens (VRR)

Operativsystem: Windows 10 eller senare

Anslutningskabel: Använd DisplayPort

För mer information om NVIDIA G-Sync, besök: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

HDR

Denna bildskärm är kompatibel med HDR10-formaterade signaler.

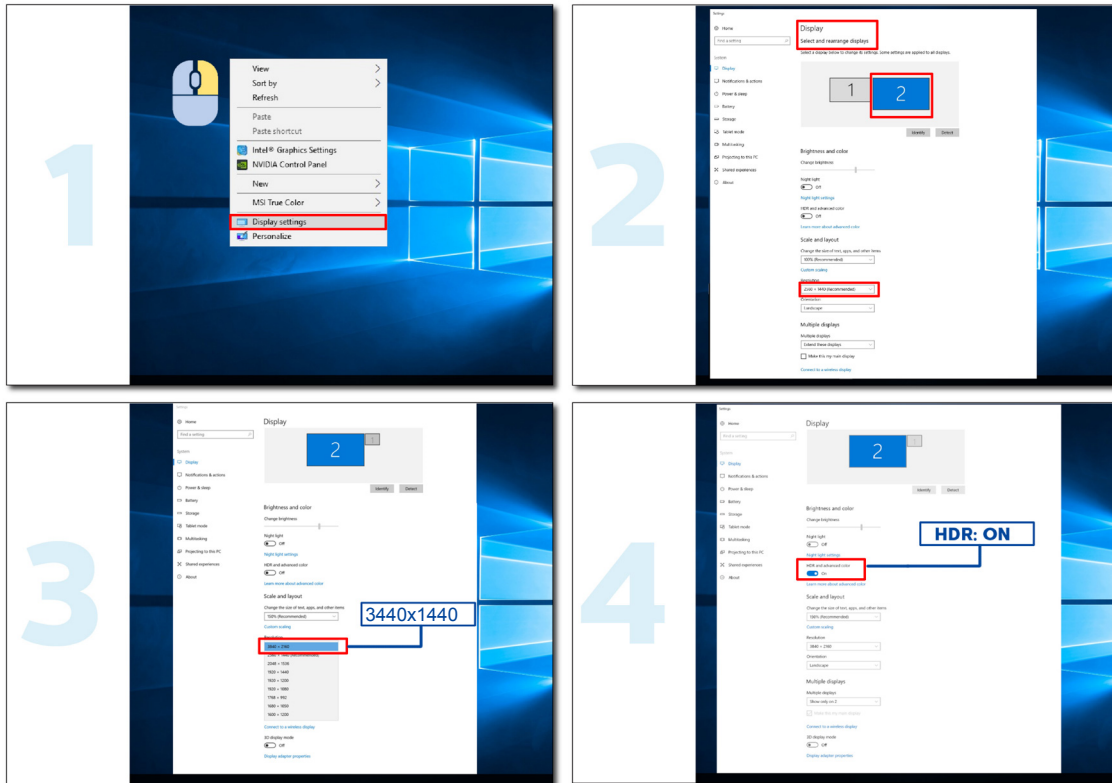
Bildskärmen kan automatiskt aktivera HDR-funktionen om spelaren och innehållet är kompatibla. Kontakta enhetstillverkaren och innehållsleverantören för information om kompatibiliteten hos din enhet och ditt innehåll. Om du inte behöver de automatiskt aktiverade HDR-funktionerna väljer du "OFF" i bildskärmens inställningsmeny.

Obs!

1. 3840×2160@50Hz/60Hz/120Hz är endast tillgängligt på enheter såsom UHD-spelare eller Xbox/PS.

2. Bildskärmsinställningar:

- Bildskärmens upplösning är inställd på 3440x1440 och HDR är förinställt på ON. Under dessa förutsättningar kan skärmen bli något mörkare, vilket indikerar att HDR har aktiverats.
- När en applikation har startats kan bästa HDR-effekt uppnås genom att ändra upplösningen till 3440x1440 (om tillgängligt).



KVM-funktion

Vad är KVM?

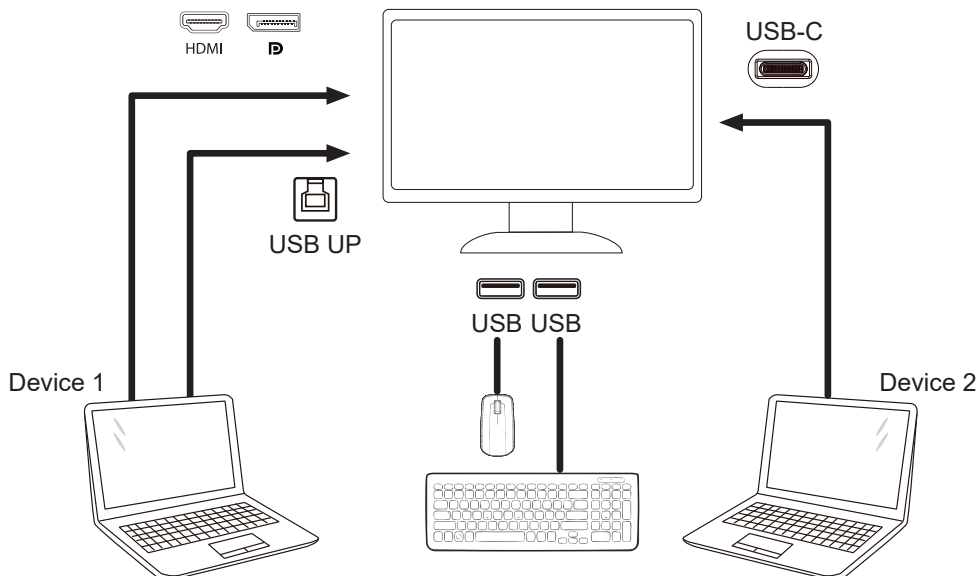
Med KVM-funktionen kan du visa två PC-datorer, två bärbara datorer eller en PC och en bärbar dator på en AOC-bildskärm samt styra båda enheterna med samma tangentbord och mus. Växla kontroll mellan dina PC-enheter eller bärbara datorer genom att välja ingångssignalkälla via "Input Select" i OSD-menyn.

Hur använder man KVM?

Steg 1: Anslut en enhet (PC eller bärbar dator) till bildskärmen via USB C.

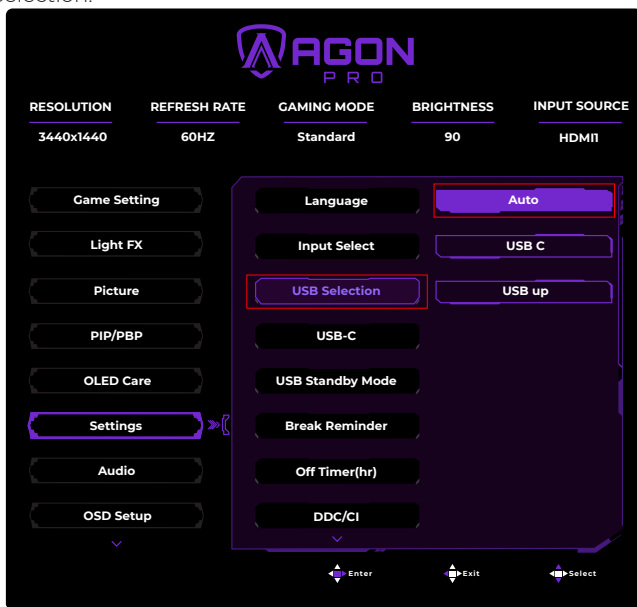
Steg 2: Anslut den andra enheten till bildskärmen via HDMI eller DisplayPort. Anslut sedan även denna enhet till bildskärmen med USB up.

Steg 3: Anslut din kringutrustning (tangentbord och mus) till bildskärmen via USB-porten.



Note: Display design may differ from that illustrated

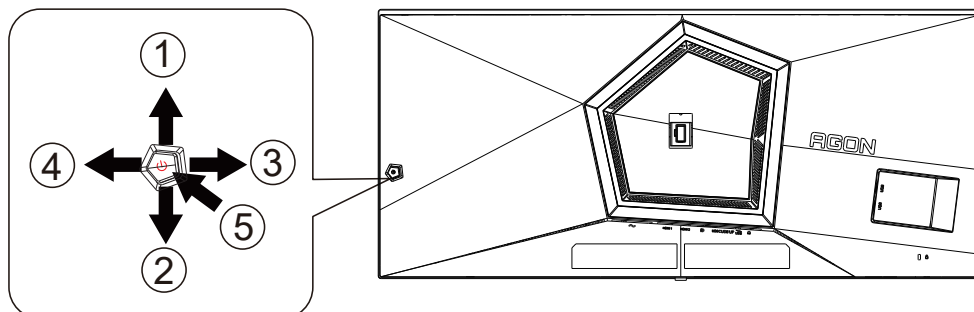
Steg 4: Tryck på Enter för att öppna Settings. Gå till sidan Settings och välj "Auto", "USB C" eller "USB up" under fliken USB Selection.



USB Selection (USB markering)	Funktionsbeskrivning
Auto	Auto väljer USB C eller USB up beroende på Input Source (Ingångskälla).
USB C	Tillhandahåller USB-hubb-funktion via USB C-kabel.
USB up (USB-upp)	Tillhandahåller USB-hubb-funktion via USB up-kabel.

Justering

Snabbtangenter



1	Användarnyckel Upp (Välj Inmatn.)/Upp
2	Användarnyckel Ner (Siktpunkt)/Ner
3	Användarnyckel Vänster (Spelläge)/Vänster
4	Användarnyckel Höger (Light FX)/Höger
5	Ström/MENY/Välj

Ström/MENY/Välj

- När bildskärmen är avstängd trycker du på denna knapp för att slå på den.
- När bildskärmen är påslagen trycker du på denna knapp för att öppna OSD-menyn eller bekräfta funktionsjusteringar. Håll in knappen i cirka 2 sekunder för att stänga av bildskärmen.
- När bildskärmen är i standby-läge trycker du på denna knapp för att stänga av den.

Användarnyckel Ner (Siktpunkt)/Ner

- När bildskärmen är i standby-läge trycker du på denna tangent för att öppna ordningen "Välj Inmatn.". Anpassa denna genvägsfunktion i OSD-menyn: Spelläge, Skuggkont., Låg in.fördröj., Adaptive-Sync, FPS-räknare, Siktpunkt, Kikarsikte, Välj Inmatn., Volym, Bildförhåll., Pixel Refresh, Light FX, Spelfärg, Mörk förstärkning, Skärpa, Färg, Färgområde, Snabbmeny, Ingen funktion. Fabriksinställningen är "Välj Inmatn.". När OSD-menyn är stängd trycker du på denna tangent för att öppna menyn Välj Inmatn., trycker på Upp- eller Nerknapp för att välja källan som visas i informationsfältet och trycker på Välj-tangenten för att växla till den valda källan. När bildskärmen är i standby trycker du på denna tangent för att öppna menyn Välj Inmatn.

Användarnyckel vänster (Spelläge)/Vänster

- Anpassa denna genvägsfunktion i MENY: Spelläge, Skuggkont., Låg in.fördröj., Adaptive-Sync, FPS-räknare, Siktpunkt, Kikarsikte, Välj Inmat., Volym, Bildförhåll., Pixel Refresh, Light FX, Spelfärg, Mörk förstärkning, Skärpa, Färg, Färgområde, Snabbmeny, Ingen funktion. Fabriksinställningen är "Spelläge". När MENY är avstängd trycker du på denna knapp för att öppna menyn Spelläge. Tryck på knappen Vänster eller Höger för att välja önskat Spelläge (Standard, FPS, RTS, Racing, Spelare 1, Spelare 2 eller Spelare 3). När bildskärmen är i standby-läge trycker du på denna knapp för att öppna menyn Välj Inmat.

Användarnyckel höger (Light FX)/Höger

- Anpassa denna genvägsfunktion i MENY: Spelläge, Skuggkont., Låg in.fördröj., Adaptive-Sync, FPS-räknare, Siktpunkt, Kikarsikte, Välj Inmat., Volym, Bildförhåll., Pixel Refresh, Light FX, Spelfärg, Mörk förstärkning, Skärpa, Färg, Färgområde, Snabbmeny, Ingen funktion. Fabriksinställningen är "e-sport omgivningsljus". När MENY är avstängd trycker du på denna knapp för att öppna menyn "Omgivningsljus för spel" där du kan justera intensitet, läge och färg för Light FX efter behov. När bildskärmen är i standby-läge trycker du på denna knapp för att öppna menyn Välj Inmat.

Användarnyckel Upp (Välj Inmat.)/Upp

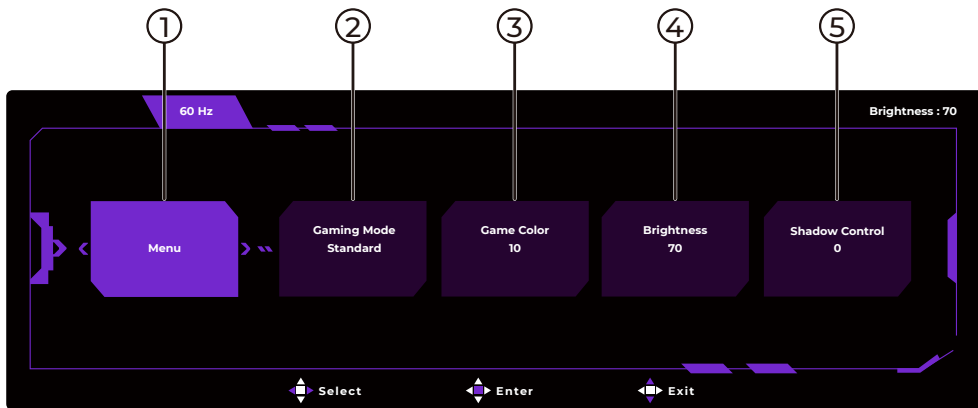
- Anpassa denna genvägsfunktion i OSD-menyn: Spelläge, Skuggkont., Låg in.fördröj., Adaptive-Sync, FPS-räknare, Siktunkt, Kikarsikte, Välj Inmat., Volym, Bildförhåll., Pixel Refresh, Light FX, Spelfärg, Mörk förstärkning, Skärpa, Färg, Färgområde, Snabbmeny, Ingen funktion. Fabriksinställningen är "Välj Inmat.". När OSD-menyn är avstängd, tryck på denna knapp för att öppna menyn "Välj Inmat.", tryck på knappen "Upp" eller "Ner" för att välja signalkälla som visas i informationsfältet, och tryck på knappen "Välj" för att växla till den valda signalkällan. När bildskärmen är i standby-läge, tryck på denna knapp för att öppna menyn Välj Inmat.

OSD – Låsfunktion

- När OSD-menyn är Off (Av), tryck och håll ned knappen "Ner" i cirka 10 sekunder för att låsa eller låsa upp OSD-menyn.

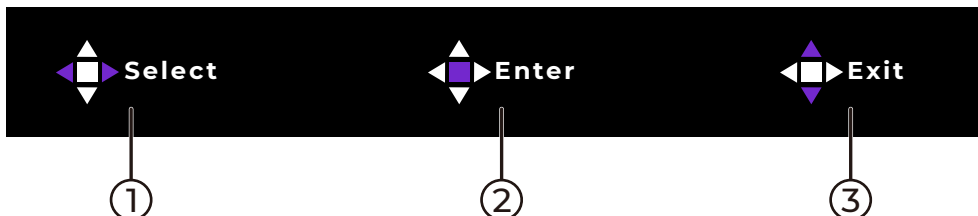
Justera OSD-meny

Quick Menu (Snabbmeny)



1	Menu (MENY)	Öppna OSD-huvudmenyn.
2	Quick Menu1 (Snabbmeny1) Gaming Mode (Spelläge)	User (Användare) Quick Menu (Snabbmeny) 1. Standardinställningen är Gaming Mode (Spelläge).
3	Quick Menu2 (Snabbmeny2) Game Color (Spelfärg)	User (Användare) Quick Menu2 (Snabbmeny2). Standardinställningen är Game Color (Spelfärg).
4	Quick Menu3 (Snabbmeny3) Brightness (Ljusst.)	Användare Snabbmeny3. Standardinställningen är Ljusst.
5	Snabbmeny4 Shadow Control (Skuggkont.)	User (Användare) Quick Menu4 (Snabbmeny4). Standardinställningen är Shadow Control (Skuggkont.).

Knappanvändningsguide



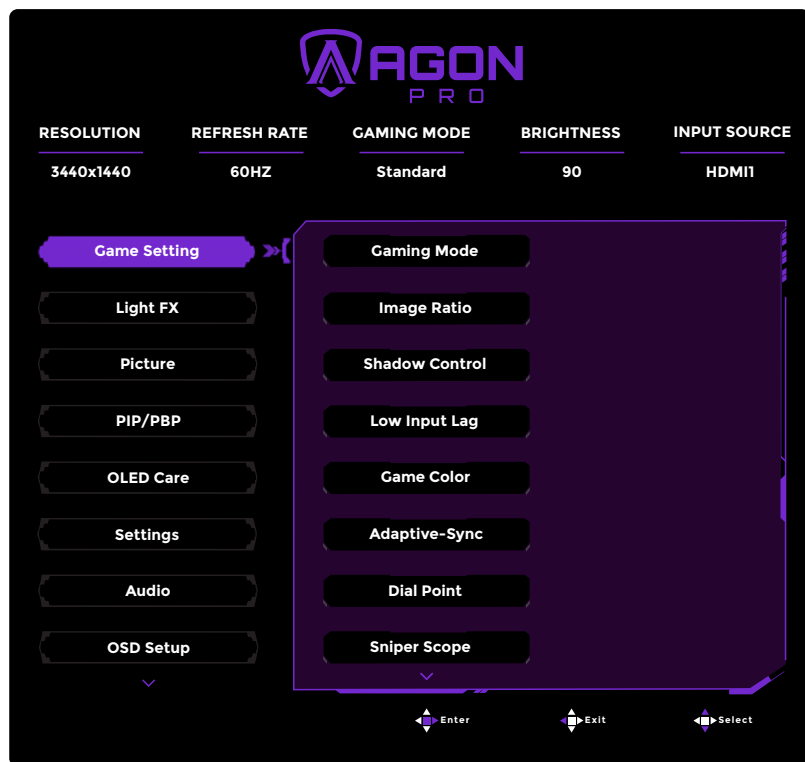
1	Select (Välj)	Följ de lilla knappanvisningarna i OSD-menyn och tryck på motsvarande knapp för att välja den meny du vill justera eller för att utföra justeringar.
2	Enter (Öppna)	Följ anvisningarna för de lila knapparna i OSD-menyn: tryck på motsvarande knapp för att bekräfta ditt val och gå till nästa undermeny, eller för att bekräfta en menyjustering.
3	Exit (Avsluta)	Följ de lila knappanvisningarna i OSD-menyn och tryck på motsvarande knapp för att återgå till föregående menynivå eller för att avsluta menyn helt.

Obs!

Funktionen för 5-vägsnavigeringsknappen kan variera beroende på OSD-menynivå eller valt alternativ. Använd knappen enligt de lila knappanvisningarna i OSD-menyn.

OSD-inställningar

Game Setting (Spelinställning)



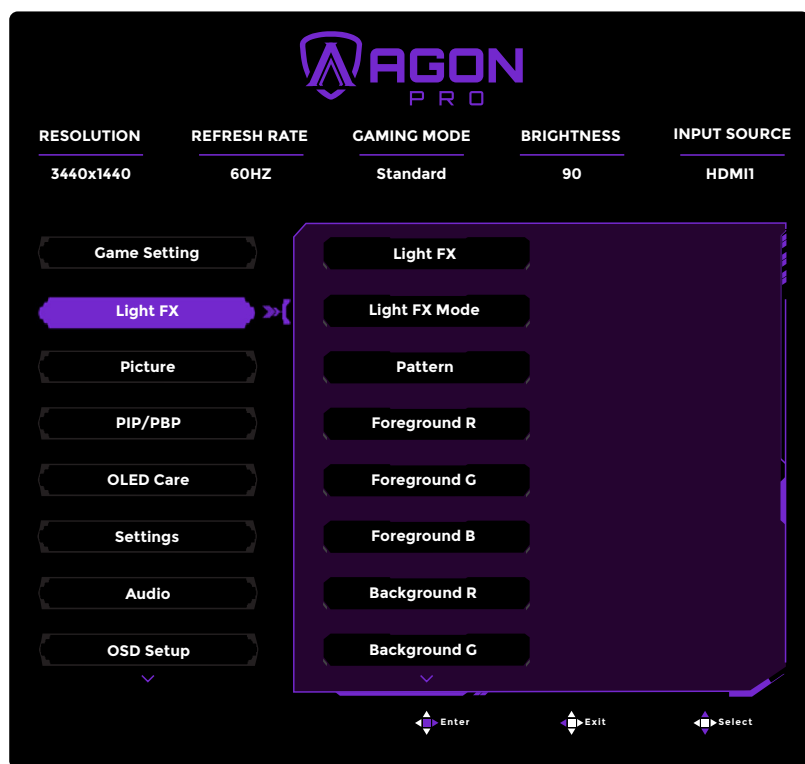
Gaming Mode (Spelläge)	Off (Av)	Ingen optimering via Gaming Mode (Spelläge).
	FPS	För FPS-spel (First Person Shooters). Förbättrar detaljåtergivningen i svartnivåer vid mörka bildteman.
	RTS	För spel av RTS (Real Time Strategy). Förbättrar bildkvaliteten.
	Racing	För Racing-spel: Ger snabbaste svarstid och hög färgmättnad.
	Gamer 1 (Anv. 1)	User (Användare)ns Settings (Inställningar) har sparats som Gamer 1 (Anv. 1).
	Gamer 2 (Anv. 2)	Användarens inställningar har sparats som Gamer 2 (Anv. 2).
	Gamer 3 (Anv. 3)	Användarens inställningar har sparats som Gamer 3 (Anv. 3).
Image Ratio (Bildförhåll.)	Full(21:9/16:9)/ 1:1(21:9/16:9)/ Full(Square) (Full(Fyrkantig))/ 1:1(Square) (1:1(Fyrkantig))/ Aspect (Förhållande)/ 27"/ 24.5"	Justera bildförhållandet. Fullskärm (21:9/16:9): Skalar inmatningsbilden för att fylla hela skärmen; lämplig för bilder med bildförhållandet 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9): Visar inmatningsbilden i ursprunglig upplösning utan skalning. Fullskärm (Fyrkantig): Förinställd upplösning på 1280×960; skalar inmatningsbilden för att fylla hela skärmen. 1:1 (Fyrkantig): Standardupplösningen är 1280×960; visar inmatningsbilden i ursprunglig upplösning utan skalning. Vertikal fullskärm: Standardupplösningen är 1280×960. Bilden visas med sitt ursprungliga bildförhållande och fyller skärmen så mycket som möjligt utan geometrisk förvrängning. Lämplig för bilder med bildförhållandet 4:3. 27: Visar endast ett 27" bildområde centrerat på skärmen. 24.5: Visar endast ett 24,5 bildområde centrerat på skärmen.

Shadow Control (Skuggkont.)	0-20	Skuggkontroll: Standardvärdet är 0. Användaren kan justera från 0 till 20 i steg om 1 för en tydligare bild. Om bilden är för mörk för att detaljer ska synas tydligt, justera från 0 till 20 för en klarare bild.
Low Input Lag (Låg in.fördröj.)	On (På) / Off (Av)	Att stänga av rambufferten kan minska inmatningsfördröjningen. Obs! Låg inmatningsfördröjning är inaktiverad som standard och kan inte justeras när fältfrekvensen är lägre än 175 Hz; den är aktiverad som standard och kan inte justeras när fältfrekvensen är exakt 175 Hz och Adaptive-Sync är aktivt.
Game Color (Spelfärg)	0-20	Game Color (Spelfärg) erbjuder nivåer från 0 till 20 för att justera mättnad och få en bättre bild.
Adaptive-Sync	On (På) / Off (Av)	Inaktivera eller aktivera Adaptive-Sync/G-SYNC. Påminnelse om användning av Adaptive-Sync/G-SYNC: När funktionen Adaptive-Sync/G-SYNC är aktiverad kan det förekomma flashing i vissa Game-miljöer.
Dial Point (Siktpunkt)	Off (Av) / Dynamic (Dynamisk) / On (På)	Funktionen "Dial Point (Siktpunkt)" placerar en siktningsindikator i Center på skärmen för att hjälpa spelare att spela First Person Shooter-spel (FPS) med exakt och precist sikte.
Sniper Scope (Kikarsikte)	Off (Av) / 2X / 3X / 4X	Zoom in lokalt för att underlätta sikte vid fotografering.
MBR	On (På)/Off (Av)	Aktivera MBR-funktionen (Motion Blur Reduction) för att minska rörelseoskärpa. Obs: MBR-funktionen kan endast justeras när smart sync är avstängd och Refresh Rate (Uppdat.frekv.) är 360 Hz.
Frame Counter (FPS-räknare)	Off (Av) / Right-Up (Höger-upp) / Right-Down (Höger-ner) / Left-Down (Vänster-ner) / Left-Up (Vänster-upp)	Visa V-frekvens i det valda hörnet
HDMI1	Console/DVD/PC	Select (Välj) typ av ansluten enhet. När du använder HDMI1 för att ansluta spelkonsolen eller DVD-spelaren, ställ in HDMI1 på PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Select (Välj) typ av ansluten enhet. När du använder HDMI2 för att ansluta spelkonsolen eller DVD-spelaren, ställ in HDMI2 på PC.

Obs:

- 1). När "HDR Mode" under "Bildinställningar" är inställt på något annat än Off (Av), kan alternativen "Dark Scene Control" och "Game Tone" inte justeras.
- 2). När "HDR" under "Bildinställningar" är inställt på "DisplayHDR", kan alternativen "Game Mode (Spelläge)", "Dark Scene Control" och "Game Tone" inte justeras eller väljas. När "HDR" under "Bildinställningar" är inställt på "HDR Enhanced", "HDR Movie (HDR Film)", "HDR Picture (HDR Bild)" eller "HDR Game (HDR Spel)", kan alternativen "Game Mode (Spelläge)" och "Game Tone" inte justeras eller väljas.
- 3). När "Color Space (Färgområde)" under "Settings (Inställningar)" är inställt på "sRGB" eller "DCI-P3" går det inte att Adjust (Justera) eller Select (Välj) alternativen "Dark Scene Control" och "Game Tone".

Light FX

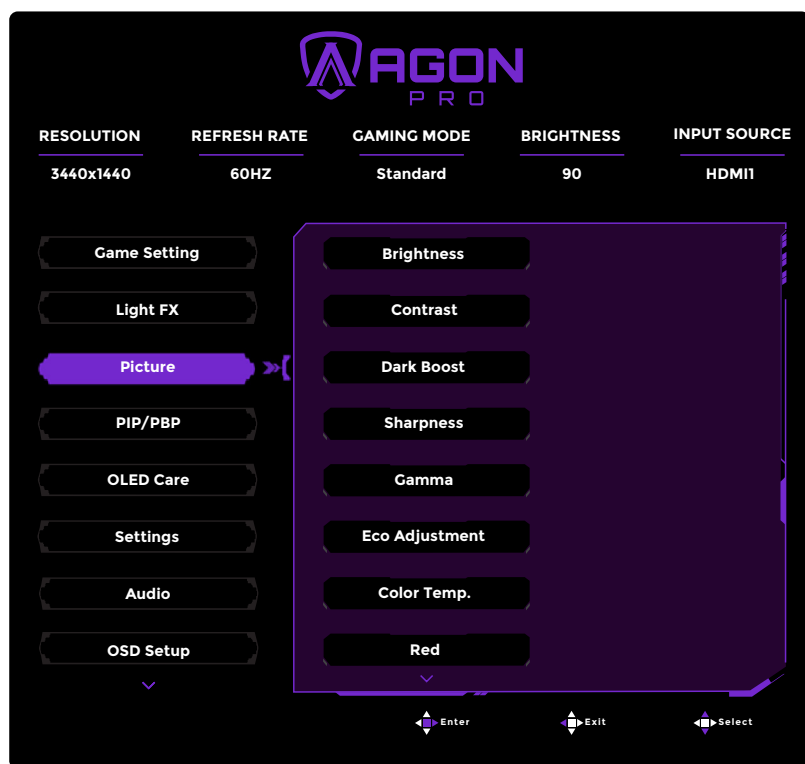


Light FX	Off (Av) / Low (Låg) / Medium / Strong (Stark)	Select (Välj) intensitet för Light FX.
Light FX Mode	Audio1 (Ljud1) / Audio2 (Ljud2) / Static (Statisk) / Dark Point Sweep (Enk. förskj.) / Gradient Shift (Gradv. förskj.) / Spread Fill (Enkel fyllning) / Drip Fill (Envägsfylln.) / Spreading Drip Fill (Tvåvägsfylln.) / Breathing (Andas) / Light Point Sweep (Rörelsepunkt) / Zoom / Rainbow (Regnbåge) / Wave (Vattenvåg) / Flashing (Blinkar) / Demo	Select (Välj) Light FX Mode
Pattern (Mönster)	Red (Röd) / Green (Grön) / Blue (Blå) / Regnbåge / Anv.def.	Välj Light FX-mönster
Foreground R	0-100	Användaren kan justera Light FX-förgrundsfärgen när Pattern är inställt på Anv.def.
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	Användaren kan justera bakgrundsfärgen för Light FX när Pattern är inställt på Anv.def.
Background G		
Background B		

Obs!

Windows 11 stöder Dynamic Lighting-effekter. När du ansluter bildskärmen till en Windows 11 PC med en USB upstream-kabel går du till Settings → Personalization → Dynamic Lighting och aktiverar "Use Dynamic Lighting on my devices" samt "Let compatible apps in the foreground always control lighting". Detta gör att Windows 11 kan styra spelens omgivande ljuseffekter. Alternativet "Gaming Ambient Lighting" i OSD Menu är då gråtonat och kan inte justeras.

Picture (Bild)



Brightness (Ljusst.)	0-100	Adjust (Justera) bakgrundsbelysning.
Contrast (Kontrast)	0-100	Contrast (Kontrast) från digitalt register.
Dark Boost (Mörk förstärkning)	Off (Av) / Level1 (Nivå1) / Level2 (Nivå2) / Level3 (Nivå3)	Förbättra skärmdetaljerna i mörka eller ljusa partier för att justera Brightness (Ljusst.) i de ljusa partierna och säkerställa att bilden inte blir övermättad.
Sharpness (Skärpa)	0-100	Adjust (Justera) Sharpness (Skärpa).
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Adjust (Justera) Gamma.
Eco Adjustment (Eco-justering)	Standard	Standard Mode.
	Text	Text Mode.
	Internet	Internet-läge.
	Game (Spel)	Game Mode (Spelläge).
	Movie (Film)	Movie (Film)-läge.
	Sports (Sport)	Sportläge.
	Reading (Läser)	Reading (Läser)-läge.
Color Temp. (Färg)	Warm (Varm)	Warm färgtemperatur.
	Normal	Normal färgtemperatur.
	Cool (Kall)	Cool färgtemperatur.
	User (Användare)	Återställ färgtemperatur.
Red (Röd)	0-100	Röd förstärkning från digitalt register.
Green (Grön)	0-100	Green (Grön)-förstärkning från digitalregister.

Blue (Blå)	0-100	Blue (Blå)-förstärkning från digitalt register.
R.Saturation (Röd mättn.)	0-100	Justera R.Saturation (Röd mättn.).
G.Saturation (Grön mättn.)	0-100	Justera Grön mättn.
B.Saturation (Blå mättn.)	0-100	Justera blå mättnad.
C.Saturation (Cyan mättn.)	0-100	Justera C.Saturation (Cyan mättn.).
M.Saturation (Mag. mättn.)	0-100	Adjust (Justera) M.Saturation (Mag. mättn.).
Y.Saturation (Gul mättn.)	0-100	Justera Gul mättn.
R.Hue (Röd nyans)	0-100	Justera R.Hue (Röd nyans).
G.Hue (Grön nyans)	0-100	Justera G.Hue (Grön nyans).
B.Hue (Blå nyans)	0-100	Justera B.Hue (Blå nyans).
C.Hue (Cyan nyans)	0-100	Justera C.Hue (Cyan nyans).
M.Hue (Mag. Nyans)	0-100	Justera M.Hue (Mag. Nyans).
Y.Hue (Gul nyans)	0-100	Justera Y.Hue (Gul nyans).
HDR	Off (Av)	Ställ in HDR-profilen enligt dina användningskrav. Obs! När HDR identifieras visas HDR-alternativet för justering.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (HDR-topp)	
	HDR Picture (HDR Bild)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Spel)	
HDR Mode	Off (Av)	Optimerad för bildens färg och kontrast, vilket simulerar HDR-effekten. Obs! När HDR inte identifieras visas alternativet HDR Mode för justering.
	HDR Picture (HDR Bild)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Spel)	
Color Space (Färgområde)	Panel Native	Panel med Standard Color Space (Färgområde).
	sRGB	sRGB Color Space (Färgområde).
	DCI-P3	DCI-P3 Color Space (Färgområde).
LowBlue Mode (LowBlue-läge)	Off (Av)	Minska Bluelight (Blått ljus) Wave (Vattenvåg) genom att justera färgtemperaturen.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Kontor)	
	Reading (Läser)	

Obs!

1) När "HDR Mode" är inställt på ett annat läge än av, kan alternativen "Contrast (Kontrast)", "Dark Boost (Mörk förstärkning)", "Gamma", "Brightness Scene Mode", "Color Temp. (Färg)", "6-Axis Saturation / Hue", "Color Space (Färgområde)" och "Low Blue Light Mode" inte justeras.

2) När "HDR" är inställt på "DisplayHDR" kan inga alternativ under "Image Settings" utom "HDR" och "Sharpness (Skärpa)" justeras;

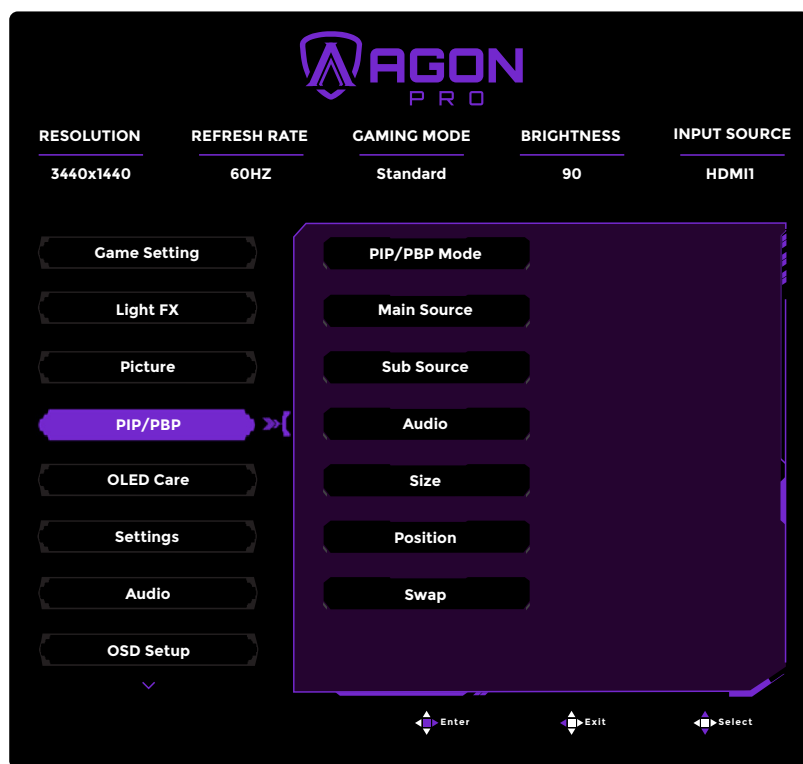
När "HDR" är inställt på "HDR Enhance", "HDR Photo", "HDR Movie (HDR Film)" eller "HDR Game (HDR Spel)" kan alternativen "Gamma", "Brightness Scene Mode", "Color Temp. (Färg)", "6-Axis Saturation / Hue", "Color Space (Färgområde)" och "Low Blue Light Mode" inte justeras.

3) När "Color Space (Färgområde)" är inställt på "sRGB" eller "DCI-P3" kan alternativen "Contrast (Kontrast)", "Dark Boost (Mörk förstärkning)", "Gamma", "Brightness Scene Mode", "Color Temp. (Färg)", "6-Axis Saturation / Hue", "HDR Mode" och "Low Blue Light Mode" inte justeras.

4) När "Brightness Scene Mode" är inställt på "Reading" går det inte att justera "Contrast", "Dark Boost", "Color Temp.", "6-Axis Saturation / Hue", "Color Space" och "Low Blue Light Mode".

5) När "Game Mode" under "Game Settings" är inställt på ett annat läge än "Standard" går det inte att justera "Brightness Scene Mode", "6-Axis Saturation / Hue", "HDR Mode" och "Color Space".

PIP/PBP



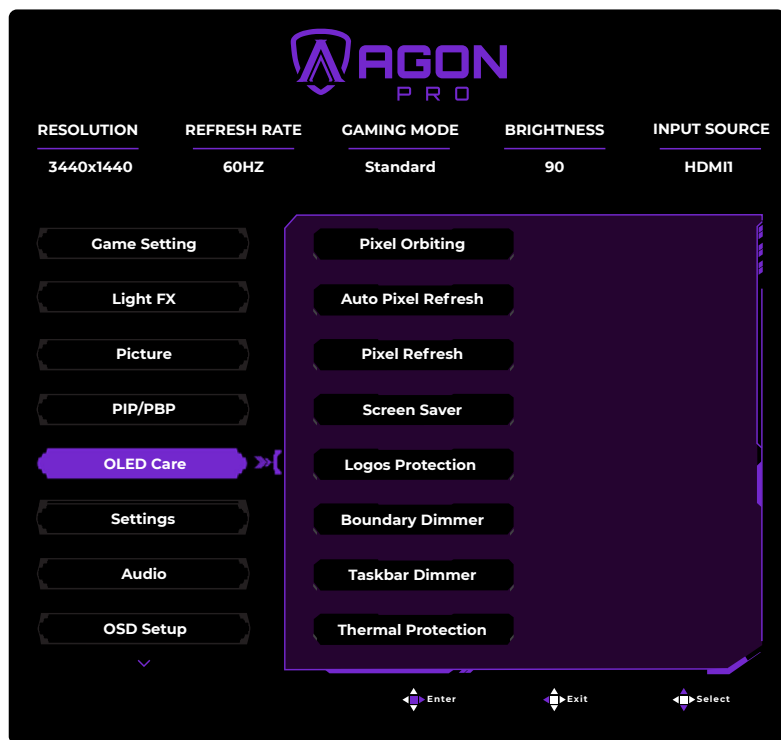
PIP/PBP Mode (PIP/PBP-läge)	Off (Av) / PIP / PBP	Inaktivera eller aktivera PIP eller PBP.
Main Source (Huvudkälla)		Select (Välj) huvudskärmens Source (Källa).
Sub Source (Underkälla)		Select (Välj) Source (Källa) för delskärm.
Audio (Ljud)	Main Source (Huvudkälla)	Select (Välj) Audio Setup (Ljudinst.).
	Sub Source (Underkälla)	
Size (Storlek)	Small (Liten) / Middle (Mitt.) / Large (Stor)	Select (Välj) skärmstorlek.
Position	Right-Up (Höger-upp)	Ställ in skärmens placering.
	Right-Down (Höger-ner)	
	Left-Up (Vänster-upp)	
	Left-Down (Vänster-ner)	
Swap (Byt)	On (På): Swap (Byt)	Byt skärmkälla.
	Off (Av): Ingen åtgärd	

Obs!

- När "HDR" under "Picture" är inställt på ett läge som inte är avstängt, kan inga objekt under "PIP/PBP" justeras.
- När PBP/PIP är aktiverat visas kompatibiliteten för huvudskärmens/underskärmens ingångskälla i följande tabell:

PBP/PIP		Main Source (Huvudkälla)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Underkälla)	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

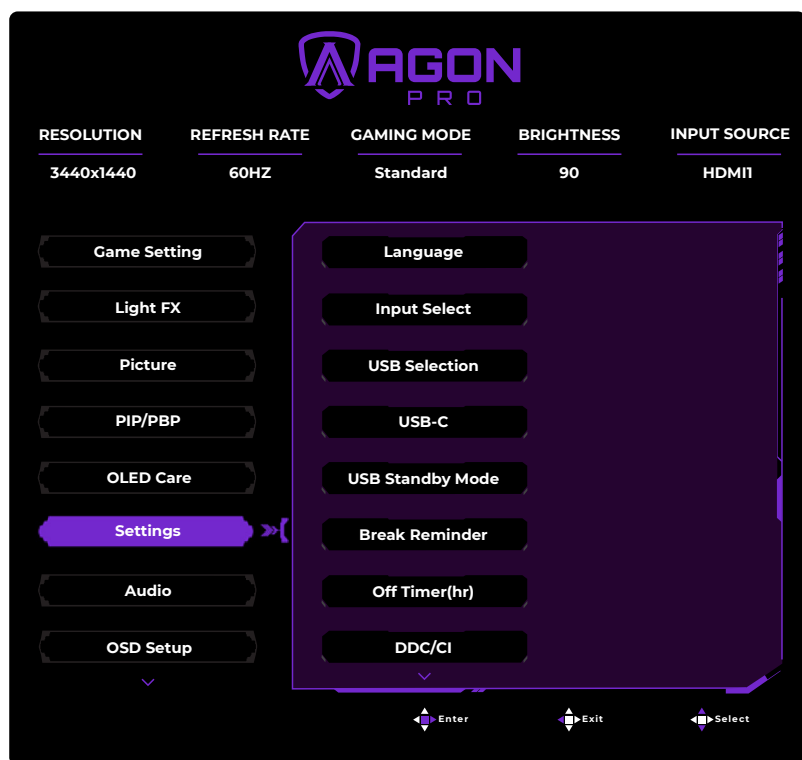
OLED Care



Pixel Orbiting () (Bildförskjutning)	Off (Av) / Weak (Svag) / Medium / Strong (Stark)	Orbit förskjuter den visade bilden något på pixelnivå, en gång per sekund för att förhindra bildinbränning. Denna funktion är "On (Weak)" som standard. "Weak" flyttar bilden minst, "Strong" flyttar mest och "Off" inaktiverar rörelsen men ökar risken för bildinbränning. Detta kan ställas in i OSD- menyn.
Auto Pixel Refresh (Auto pixeluppd.)	Off (Av) / On (På)	Aktivera/inaktivera funktionen Auto Pixel Refresh (Auto pixeluppd.) för "Pixel Refresh". Bildskärmen visar automatiskt ett meddelande om "Auto Pixel Refresh (Auto pixeluppd.)" efter 24 timmars sammanlagd användning för att påminna User (Användare) om att köra processen "Pixel Refresh". Välj "Off (Av)" för att stoppa Auto Pixel Refresh (Auto pixeluppd.) för "Pixel Refresh". Om den rekommenderade tiden för att köra "Pixel Refresh" inte följs kan risken för kvarhållna bilder på skärmen dock öka. Var försiktig.
Pixel Refresh () (Borttagning av kvarstående bilder)	On (På)/Off (Av)	Denna funktion hjälper till att ta bort kvarstående bilder. Efter uppstart, välj "Yes (Ja)" från menymeddelandet. Skärmen stängs av och underhållscykeln körs. Strömindikatorn blinkar vitt (1 sekund On (På)/1 sekund Off (Av)) medan cykeln pågår, i cirka 10 minutes (minuter). När cykeln är klar slocknar strömindikatorn och skärmen går in i standby-läge.
Screen Saver ()	Off (Av) / Slow () / Fast (Snabb)	När en Static (Statisk) bild identifieras under en viss tid kommer Screen Saver ()-funktionen att dämpa skärmen för att skydda panelen mot inbränning. När en rörlig bild identifieras återställer bildskärmen Luminance (Lumin.) till föregående driftstatus. Standardinställningen är Slow () och kan ändras till Fast (Snabb) för att aktivera Screen Saver () snabbare. Vi rekommenderar starkt att du alltid aktiverar Screen Saver () inställd på Slow () eller Fast (Snabb) för att skydda skärmen. Det rekommenderas även att du ställer in din enhet på att använda en skärmsläckare.

Logos Protection (Logotypskydd)	Off (Av)/1/2/3/4	När flera Static (Statisk) logotyper identifieras på skärmen rekommenderas att du aktiverar Logos Protection (Logotypskydd); detta dämpar skärmen för att skydda panelen mot inbränning där logotyperna identifieras.
Boundary Dimmer (Gränsdimmer)	Off (Av)/1/2/3/4	För speciella Aspect Ratio (Bildförhållande) som har ett svart område i skärmramen eller en delad skärm kan Boundary Dimmer (Gränsdimmer)-funktionen automatiskt identifiera och dämpa Brightness (Ljusst.) i specifika områden med stor skillnad i Level (Nivå) för ljusstyrka.
Taskbar Dimmer (Aktivitetsfältsd.)	Off (Av)/1/2/3/4	Tekniken Taskbar Dimmer (Aktivitetsfältsd.) dämpar ljusstyrkan i aktivitetsfältet på skärmen. Ingen förändring av ljusstyrkan märks i andra områden än aktivitetsfältet.
ThermalProtection (Termiskt skydd)	Off (Av) / On (På)	När bildskärmens temperatur överstiger 60 grader Celsius dämpar funktionen ThermalProtection (Termiskt skydd) automatiskt skärmens ljusstyrka för att säkerställa korrekt värmeavledning. Vi rekommenderar att du aktiverar den här funktionen för bildskärmen.
Ikonskydd	Off (Av)/1/2/3	När en fönsterikon upptäcks kan bildskärmen automatiskt sänka ljusstyrkan runt ikonen för att minska risken för kvarstående bilder. I OSD-menyn väljer du Ikonskydd: On (På): Sänker ljusstyrkan i området kring fönsterikonen. Vi rekommenderar att detta är aktiverat. Off (Av) (standard): Ändrar inte skärmens ljusstyrka.

Settings (Inställningar)

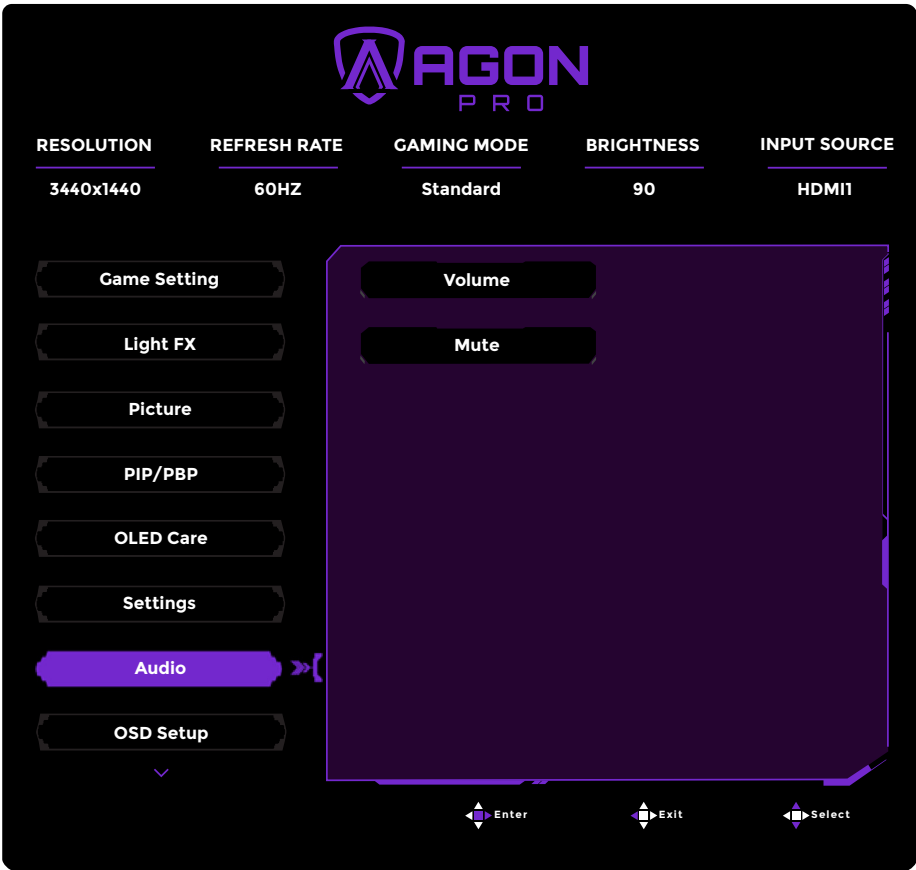


Language (Språk)		Select (Välj) OSD-språk.
Input Select (Välj Inmat.)	Auto / HDMI/HDMI2/ DisplayPort/USB C*	Select (Välj) Input (Inmatn.) Source (Källa).
USB Selection (USB markering)	Auto / USB C / USB up	Select (Välj) sökväg för USB Uplink-data
USB-C	High Data Speed (High-Speed)/ High Resolution (High-res.)	Ställ in USB-porten så att den prioriterar antingen dataöverföring eller upplösning. Obs! När standardinställningen är 'High Data Speed' prioriteras dataöverföringshastigheten. USB A-porten överför då med USB 3.2 Gen1-hastighet och USB C-porten stöder en maximal upplösning på 3440x1440@360 Hz med 1,07 miljarder färger (YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0-format). När inställningen är 'High Resolution' överför USB A-porten med USB 2.0-hastighet och USB C-porten stöder en maximal upplösning på 3440x1440@360 Hz med 1,07 miljarder färger (RGB/YCbCr 4:4:4-format).
USB Standby Mode ()	Off (Av) / On (På)	Aktivera/inaktivera USB Standby Mode.
Break Reminder (Pauspåminnelse)	Off (Av) / On (På)	Pauspåminnelse om User (Användare) arbetar kontinuerligt i mer än 1 timme.
Off Timer (Avstängn. timer) (tim)	0-24 tim	Select (Välj) DC-avstängningstid.
DDC/CI	No (Nej) / Yes (Ja)	Slå On (På)/Off (Av) DDC/CI-stöd.
Reset (Återst.)	No (Nej) / Yes (Ja)	Återställ menyn till standardinställningar.

*Vid första användning eller efter en återställning av OSD-menyn är USB-funktionen inaktiverad som standard, och USB-C kan inte leverera ström. Återaktivera den med någon av följande metoder:

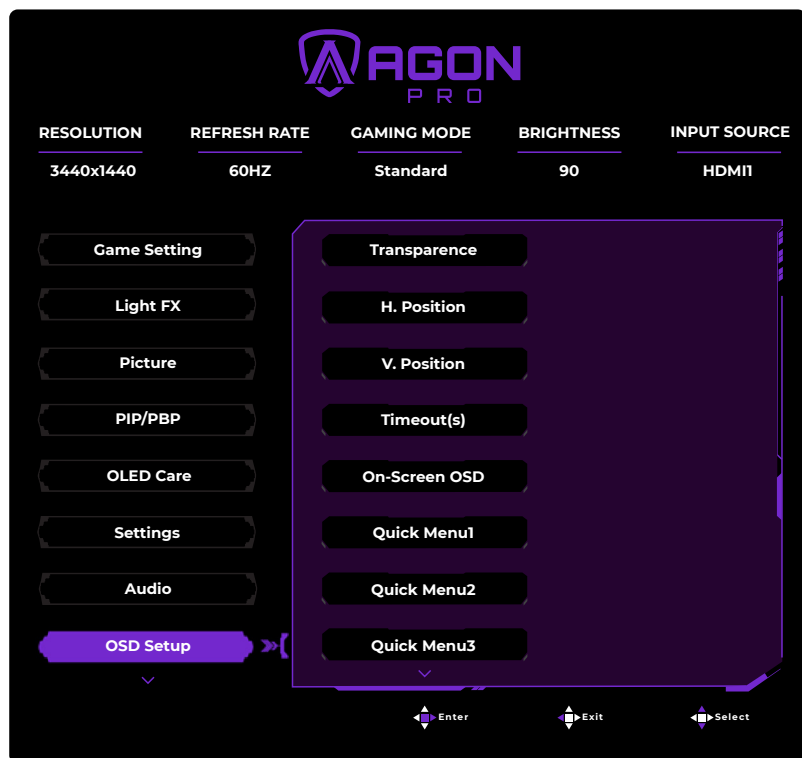
- 1) Stäng av och slå på skärmen två gånger.
- 2) I OSD-menyn, ställ in alternativet "USB Standby Mode" till "On".

Audio (Ljud)



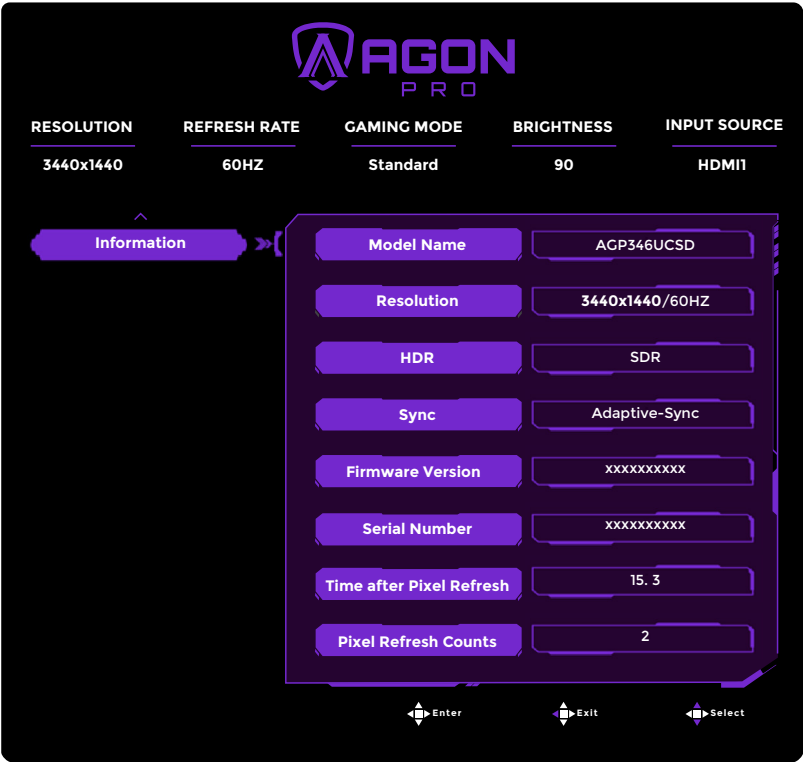
Volume (Volym)	0-100	Volymjustering.
Mute (Ljud av)	Off (Av) / On (På)	Stänga av ljudet.

OSD Setup (Bildskärmsinst.)



Transparence (Transp.)	0-100	Justera Transp. för OSD.
H. Position (Position-H)	0-100	Justera horisontell Position för OSD.
V. Position (Position-V)	0-100	Justera vertikal Position för OSD.
Timeout(s)	5-120	Justera OSD Timeout(s).
OSD på skärmen	Off (Av) / On (På)	
Quick Menu1 (Snabbmeny1)	Gaming Mode (Spelläge)/ Shadow Control (Skuggkont.)/ Game Color (Spelfärg)/ Brightness (Ljusst.)/ Contrast (Kontrast)/ Sharpness (Skärpa)/ Volume (Volym)	Ställ in funktioner för Snabbmeny 1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Snabbmeny2)		
Quick Menu3 (Snabbmeny3)		
Quick Menu4 (Snabbmeny4)		
Uppknapp (Välj Inmatn.)	Spelläge/ Skuggkont./ Låg in.fördröj./ Adaptive-Sync/ FPS-räknare/ Siktpunkt/ Kikarsikte/ Välj Inmatn./ Volym/ Bildförhåll./ Pixel Refresh / Light FX/ Spelfärg/ Mörk förstärkning/ Skärpa/ Färg/ Färgområde/ OSD på skärmen/ Snabbmeny/ No Function (Ingen funktion)	Ställ in funktionerna upp, ner, vänster och höger för användardefinierade tangenter.
Nerknapp (Siktpunkt)/		
Vänster användare (Spelläge)		
Högerknapp (Light FX)		
Firmware Upgrade ()	No (Nej)/ Yes (Ja)	Aktivera/inaktivera firmware-uppgradering.

Information (Info.)



LED-indikator

Status	LED Color (LED-färg)
Full Power Mode	Vit
Active-off Mode	Orange
Pixel Refresh pågår	Flashing (Blinkar) vit (1 sekund On (På)/1 sekund Off (Av))
Fel på OLED-panelen	Flashing (Blinkar) orange (1 sekund On (På)/1 sekund Off (Av))
Avstängningsläge	Indikatorn lyser inte.

Felsökning

Problem	Möjliga lösningar
Strömindikatorn lyser inte.	· Kontrollera att strömmen är påslagen. · Kontrollera att nätkabeln är ansluten.
Strömindikatorn lyser, men ingen bild visas.	· Kontrollera att datorn är påslagen. · Använd indikatorn för Caps Lock-tangenten för att kontrollera om datorn svarar. · Kontrollera att grafikkortet är korrekt isatt och får ström. · Kontrollera att videokabeln är korrekt ansluten mellan dator och bildskärm. · Kontrollera att videokabelns kontakter inte har några böjda stift.
Ingen bild visas, men strömindikatorn blinkar orange.	· OLED-skärmen fungerar inte korrekt. Kontakta AOC-support för service.
Plug-and-Play fungerar inte.	· Kontrollera om datorn har stöd för Plug-and-Play. · Kontrollera om grafikadaptern har stöd för Plug-and-Play.
Svag bild.	· Justera Lumin. och Contrast (Kontrast).
Bilden flimrar eller uppvisar vågmönster.	· Elektriska störningar kan orsakas av närliggande apparater eller enheter. Move (Flytta) datorn och bildskärmen längre bort från de störande enheterna för att åtgärda problemet.
Skärmen visar "signalkabel ej tillgänglig" eller "Sign. Inmatad".	· Koppla ur och anslut videokabeln igen. · Inspektera videokabelns stift efter skador.
Skärmen visar "ogiltig inmatning".	· Återställ datorns utgång till ett visningsläge som är kompatibelt med bildskärmen.
Bildkvarlevor.	· Använd funktionen Pixel Refresh () för att eliminera bildkvarlevor från skärmen. Se avsnittet "Skärmunderhåll".
Regler & service	Se Regler & serviceinformation som finns i CD-manualen eller på www.aoc.com (för att hitta den modell du köpt i ditt land och för att hitta Regler & serviceinformation på supportsidan).

Specifikation

Allmän specifikation

Panel	Model Name (Modellnamn)	AGP346UCSD	
	Drivsystem	OLED	
	Synlig bildstorlek	86,8 cm diagonalt	
	Pixelavstånd	0,2315 mm (H) x 0,2315 mm (V)	
	Färgåtergivning	1,07 m ¹ arder ¹	
Others (Övrigt)	Horisontellt skanningsintervall	30k~510kHz	
	Horisontell skanningsstorlek (maximal)	800,06 mm	
	Vertikalt skanningsintervall	48~360Hz	
	Vertikal skanningsstorlek (maximal)	337,06 mm	
	Optimal förinställd upplösning	3440x1440@60Hz	
	Max Resolution	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Anslutning	HDMI2/DisplayPort/UUSB C/USBx3/USB upstream/Hörlurar	
	Strömkälla	100~240 V~ 50/60 Hz 2,5 A	
	Strömförbrukning	Typisk (standardljusstyrka och kontrast)	120W
		Max. (Ljusstyrka = 100, Kontrast = 100)	≤206W
		Standby-läge	≤ 0,5 W
		Inbyggda högtalare	8Wx2
	Värmeavledning	Normal drift	409,56 BTU/h (typ.)
		Viloläge (standby-läge)	<1,71 BTU/h
		Av-läge	<1,02 BTU/h
		Av-läge (nätströmbrytare)	0 BTU/h
USB C	USB-C	Dubbelriktad anslutningsbar kontakt	
	Ultrahög hastighet	Data- och videoöverföring	
	DisplayPort	Inbyggt DisplayPort ALT-läge	
	Strömförsörjning	Maximalt 15 W (5 V/3 A)	
Miljö	Temperatur	Drift	0 °C~40 °C
		Ej i drift	-25 °C~55 °C
	Luftfuktighet	Drift	10 % ~ 85 % (icke-kondenserande)
		Ej i drift	5 % ~ 93 % (icke-kondenserande)
	Höjd över havet	Drift	0m~ 5000m (0ft~ 16404ft)
		Ej i drift	0m~ 12192m (0ft~ 40000ft)

Obs!

[1] Det maximala antalet visningsfärger som stöds av denna produkt är 1,07 miljarder, och inställningsvillkoren är följande (skillnader kan förekomma beroende på begränsningar hos vissa grafikkort):

Resolution (Upplös.)	Image Ratio (Bildförhåll.)	Gränssnitt Tillstånd	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
Low (Låg) Resolution (Upplös.) 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Low (Låg) Resolution (Upplös.) 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Obs!

På grund av begränsningar i Windows-systemet kanske HDR inte kan aktiveras när skärmens färgdjup är 8 bpc + YCbCr422 eller lägre.

DisplayPort2-gränssnittet stöder UHBR20 med en total bandbredd på 80 Gbps; HDMI2-gränssnittet stöder FRL6 med en total bandbredd på 48 Gbps.

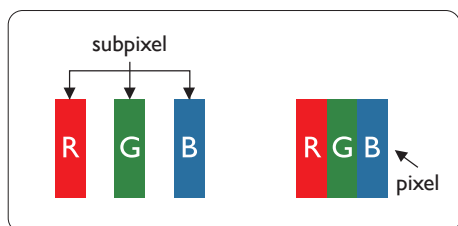
NVIDIA®-grafikkort kan uppleva kompatibilitetsproblem med signalutmatning via HDMI2.1 (FRL6 48 Gbps)⁵, vilket potentiellt kan orsaka visningsavvikelser eller automatiska systemomstarter. För NVIDIA®-grafikkort rekommenderas DisplayPort-gränssnittet. AMD®-grafikkort kan använda antingen HDMI- eller DisplayPort-gränssnitt.

AOC:s policy för pixeldefekter på bildskärmspaneler

AOC strävar efter att leverera produkter av högsta kvalitet. Vi använder några av branschens mest avancerade tillverkningsprocesser och tillämpar strikt kvalitetskontroll. Pixel- eller subpixeldefekter på de bildskärmspaneler som används i bildskärmarna är dock ibland oundvikliga.

Ingen tillverkare kan garantera att alla paneler är helt fria från pixeldefekter, men AOC garanterar att varje bildskärm med ett oacceptabelt antal defekter repareras eller ersätts under garantin. Detta meddelande beskriver de olika typerna av pixeldefekter och definierar acceptabla defektnivåer för respektive typ. För att kvalificera sig för reparation eller utbyte under garantin måste antalet pixeldefekter på en bildskärmspanel överstiga dessa acceptabla nivåer. Exempelvis får högst 0,0004 % av subpixlarna på en bildskärm vara defekta.

Dessutom ställer AOC ännu högre kvalitetskrav på vissa typer eller kombinationer av pixeldefekter som är mer märkbara än andra. Denna policy gäller över hela världen.



Pixlar och subpixlar

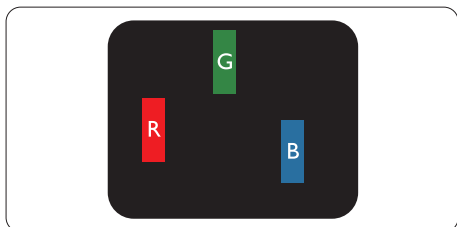
En pixel, eller bildpunkt, består av tre subpixlar i primärfärgerna Red (Röd), Green (Grön) och Blue (Blå). Många pixlar tillsammans bildar en bild. När alla subpixlar i en pixel lyser framträder de tre färgade subpixlarna tillsammans som en enda vit pixel. När alla är släckta framträder de tre färgade subpixlarna tillsammans som en enda svart pixel. Andra kombinationer av tända och släckta subpixlar framträder som enskilda pixlar i andra färger.

Typer av pixeldefekter

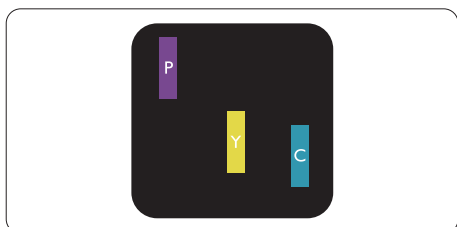
Pixel- och subpixeldefekter visar sig på skärmen på olika sätt. Det finns två kategorier av pixeldefekter och flera typer av subpixeldefekter inom varje kategori.

Lysande punktdefekter

Lysande punktdefekter visar sig som pixlar eller subpixlar som alltid lyser eller är 'On (På)'. Det vill säga, en lysande punkt är en subpixel som sticker ut på skärmen när monitorn visar ett mörkt Pattern (Mönster). Följande typer av lysande punktdefekter finns.

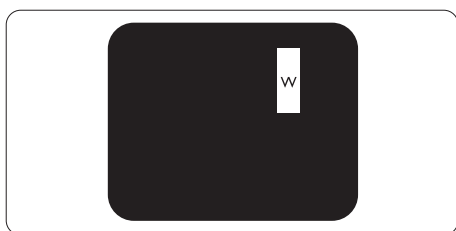


En tänd Red (Röd), Green (Grön) eller Blue (Blå) subpixel.



Två intilliggande tända subpixlar:

- Red (Röd) + Blue (Blå) = Lila
- Red (Röd) + Green (Grön) = Gul
- Green (Grön) + Blue (Blå) = Cyan (Light (ljus) blå)



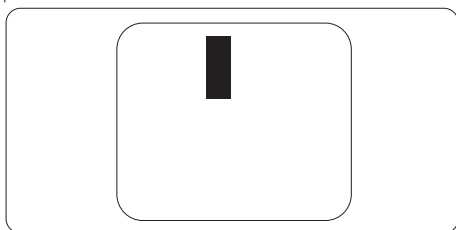
Tre intilliggande tända subpixlar (en vit pixel).

Obs!

En Red (Röd) eller Blue (Blå) ljus punkt måste vara mer än 50 procent ljusare än närliggande punkter, medan en Green (Grön) ljus punkt är 30 procent ljusare än närliggande punkter.

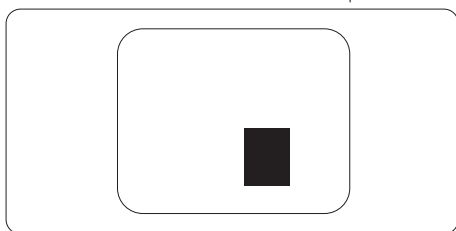
Svarta punktdefekter

Svarta punktdefekter visar sig som pixlar eller subpixlar som alltid är mörka eller 'Off (Av)'. Det vill säga, en mörk punkt är en subpixel som sticker ut på skärmen när bildskärmen visar ett Light (Ljus) Pattern (Mönster). Dessa är typerna av svarta punktdefekter.



Närhet till pixeldefekter

Eftersom pixel- och subpixeldefekter av samma typ som är Near (Nära) varandra kan vara mer märkbara, specificerar AOC även toleranser för närheten hos pixeldefekter.



Toleranser för pixeldefekter

För att kvalificera sig för reparation eller ersättning på grund av pixeldefekter under garantiperioden måste en bildskärmspanel i en AOC-panelbildskärm ha pixel- eller subpixeldefekter som överstiger de toleranser som anges i webbmanualen.

LJUSA PUNKTFEL	ACCEPTABEL NIVÅ
1 tänd subpixel	0
2 intilliggande tända subpixlar	0
3 intilliggande tända subpixlar (en vit pixel)	0
Avstånd mellan två ljusa punktfel*	Ej tillämpligt
Totalt antal ljusa punktfel av alla typer	0
SVARTA PUNKTFEL	ACCEPTABEL NIVÅ
1 mörk subpixel	5 eller färre
2 intilliggande mörka subpixlar	2 eller färre
3 intilliggande mörka subpixlar	1 eller färre
Avstånd mellan två svarta punktfel*	≥5mm
Totalt antal svarta punktfel av alla typer	5 eller färre
TOTALA PUNKTFEL	ACCEPTABEL NIVÅ
Totalt antal ljusa eller svarta punktfel av alla typer	5 eller färre

Obs!

*: 1 eller 2 intilliggande subpixelfel = 1 punktfel.

Förinställda visningslägen

PC-upplösning

Image Ratio (Bildförhåll.) Gränssnitt Tillstånd Resolution (Upplös.)	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Full(Fyrkantig) 1:1(Fyrkantig) Aspect (Förhållande)		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	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560 x 1440/44Hz	✓	✓					✓	✓
2560x1440/165Hz							✓	✓
2560x1440/200Hz							✓	✓

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

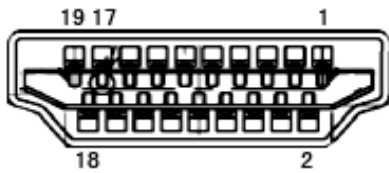
Resolution (Upplös.)

Resolution (Upplös.)	Image Ratio (Bildförhåll.)		Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Full(Fyrkantig) 1:1(Fyrkantig) Aspect (Förhållande)		24.5"		27"	
	Tillstånd	Gränssnitt	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,119.88/120Hz			✓		✓		✓		✓	

Obs:

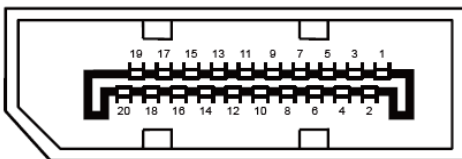
1. För att uppnå önskad bildkvalitet, se tabellen ovan för att ställa in Upplös. för ingångssignalkällan. Rekommenderad Upplös. varierar beroende på signalkällan: för konsolspel, se "Videoupplösning"; för PC-spel, se "PC-upplösning".
2. För att ändra bildskärmens inställning för Bildförhållande, gå till OSD-menyn -> Spelinställning -> Bildförhållande för att justera.
3. DisplayPort2-gränssnittet stöder UHBR20 med en maximal bandbredd på 80 Gbps, medan HDMI2-gränssnittet stöder FRL6 med en maximal bandbredd på 48 Gbps.
4. För att säkerställa att ovanstående Resolution (Upplös.) fungerar normalt, kontrollera först grafikkortets kompatibilitet. På grund av olika grafikkortspolicyer kan vissa alternativ vara dolda; det faktiska stödet beror på grafikkortet.
5. Enligt VESA-standarder kan olika operativsystem och grafikkort ha små avvikelser (± 1 Hz) vid beräkning av Refresh Rate (Uppdat.frekv.). Den faktiska Refresh Rate (Uppdat.frekv.) är den som gäller.

Stifttilldelningar



19-stifts signalkabel för färgdisplay

Stift No (Nej)	Signalnamn	Stift No (Nej)	Signalnamn	Stift No (Nej)	Signalnamn
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	DDC/CEC-jord
2.	TMDS Data 2-skärm	10.	TMDS Clock (Klocka) +	18.	+5V-matning
3.	TMDS Data 2-	11.	TMDS Clock (Klocka)-skärm	19.	Hot Plug Detect
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	TMDS Data 1-skärm	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Reserverad (N.C. på enheten)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	TMDS Data 0-skärm	16.	SDA		



20-polig signalkabel för färgdisplay

Stift No (Nej)	Signalnamn	Stift No (Nej)	Signalnamn
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	Hot Plug Detect
9	ML_Lane 1 (p)	19	Returnera DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Plug & Play DDC2B-funktion

Denna bildskärm är utrustad med VESA DDC2B-stöd enligt VESA DDC STANDARD. Det gör att bildskärmen kan identifiera sig för värdsystemet och, beroende på vilken DDC-nivå som används, överföra ytterligare information om sina visningsegenskaper.

DDC2B är en dubbelriktad datakanal baserad på I2C-protokollet. Värdsystemet kan begära EDID-information via DDC2B-kanalen.