



Manuel d'utilisation du moniteur OLED **AGP346UCSD**

Compte tenu des caractéristiques du produit OLED, il est recommandé d'entretenir l'écran conformément aux exigences indiquées dans les instructions destinées à l'utilisateur, afin de réduire le risque de rémanence d'image.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Sécurité	1
Conventions nationales.....	1
Alimentation	2
Installation	3
Nettoyage	4
Autres.....	5
Installation	6
Contenu de la boîte	6
Installation du support et de la base	7
Réglage de l'angle de visualisation.....	8
Connexion du moniteur.....	9
Fixation murale	10
Fonction Adaptive-Sync.....	11
Fonction compatible NVIDIA G-SYNC	12
HDR	13
Fonction KVM.....	14
Réglage.....	15
Touches de raccourci.....	15
Adjust (Ajuster) Menu OSD.....	17
Quick Menu (Menu rapide).....	17
Guide d'utilisation des boutons	17
Réglage OSD.....	18
Game Setting (Réglage Jeu)	18
Light FX.....	20
Picture (Image).....	21
PIP/PBP	24
OLED Care.....	25
Settings (Réglages)	27
Audio	28
OSD Setup (Rég. OSD)	29
Information (Info.).....	30
Indicateur LED.....	31
Dépannage	32
Spécifications.....	33
Spécifications générales.....	33
Politique AOC relative aux défauts de pixels des dalles de moniteurs.....	35
Modes d'affichage prédéfinis.....	37
Résolution PC.....	37
Résolution vidéo.....	38
Affectation des broches	39
Plug and Play.....	40

Sécurité

Conventions nationales

Les sous-sections suivantes décrivent les conventions nationales utilisées dans ce document.

Notes, mises en garde et avertissements

Tout au long de ce guide, des blocs de texte peuvent être accompagnés d'une icône et imprimés en caractères gras ou en italique. Ces blocs correspondent à des notes, mises en garde et avertissements, et sont utilisés comme suit :



NOTE : Une NOTE indique une information importante qui vous aide à mieux utiliser votre système informatique.



MISE EN GARDE : Une MISE EN GARDE signale un risque potentiel de dommage matériel ou de perte de données et vous indique comment éviter le problème.



AVERTISSEMENT : Un AVERTISSEMENT signale un risque potentiel de blessure corporelle et vous indique comment éviter le problème.

Certains avertissements peuvent apparaître sous des formats alternatifs et peuvent être dépourvus d'icône. Dans de tels cas, la présentation spécifique de l'avertissement est imposée par l'autorité réglementaire.

Alimentation



Le moniteur doit être alimenté uniquement par le type de source d'alimentation indiqué sur l'étiquette. Si vous n'êtes pas certain du type d'alimentation électrique fourni à votre domicile, consultez votre revendeur ou la compagnie d'électricité locale.



Le moniteur est équipé d'une fiche à trois broches avec mise à la terre, comportant une troisième broche de mise à la terre.

Cette fiche ne peut être insérée que dans une prise de courant mise à la terre, pour des raisons de sécurité. Si votre prise ne permet pas d'accueillir la fiche à trois conducteurs, faites installer la prise appropriée par un électricien ou utilisez un adaptateur pour mettre l'appareil à la terre en toute sécurité. Ne compromettez pas la fonction de sécurité de la fiche avec mise à la terre.



Débranchez l'appareil lors d'un orage ou lorsqu'il ne sera pas utilisé pendant de longues périodes. Cela protégera le moniteur contre les dommages causés par les surtensions électriques.



Ne surchargez pas les multiprises ni les rallonges électriques. Une surcharge peut provoquer un incendie ou un choc électrique.



Pour garantir un fonctionnement satisfaisant, utilisez le moniteur uniquement avec des ordinateurs certifiés UL disposant de prises configurées appropriées, indiquées entre 100-240 V AC, min. 5 A.



La prise murale doit être installée à proximité de l'équipement et doit être facilement accessible.

Installation

 Ne placez pas le moniteur sur un chariot, un support, un trépied, une fixation ou une table instable. Si le moniteur tombe, il peut blesser une personne et causer des dommages graves à ce produit. Utilisez uniquement un chariot, un support, un trépied, une fixation ou une table recommandés par le fabricant ou vendus avec ce produit. Suivez les instructions du fabricant lors de l'installation du produit et utilisez les accessoires de montage recommandés par le fabricant. Une combinaison produit et chariot doit être déplacée avec précaution.

 Ne poussez jamais aucun objet dans la fente du boîtier du moniteur. Cela pourrait endommager des composants du circuit, provoquant un incendie ou un choc électrique. Ne renversez jamais de liquides sur le moniteur.

 Ne placez pas l'avant du produit sur le sol.

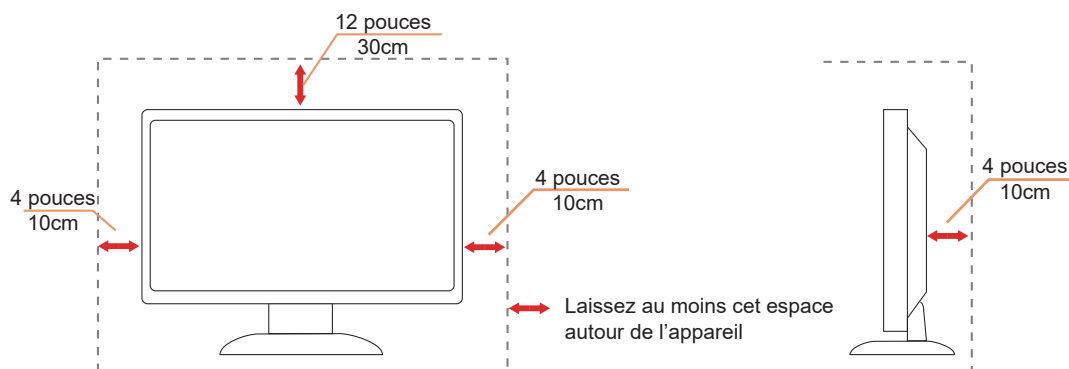
 Si vous montez le moniteur sur un mur ou une étagère, utilisez un kit de montage approuvé par le fabricant et suivez les instructions du kit.

 Laissez un espace autour du moniteur comme indiqué ci-dessous. Sinon, la circulation de l'air peut être insuffisante, ce qui peut entraîner une surchauffe, un incendie ou des dommages au moniteur.

 Pour éviter tout dommage potentiel, par exemple le décollement de la dalle par rapport à la bordure, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés. Si l'angle d'inclinaison maximal vers le bas de -5 degrés est dépassé, les dommages au moniteur ne seront pas couverts par la garantie.

Voir ci-dessous les zones de ventilation recommandées autour du moniteur lorsqu'il est installé au mur ou sur le support :

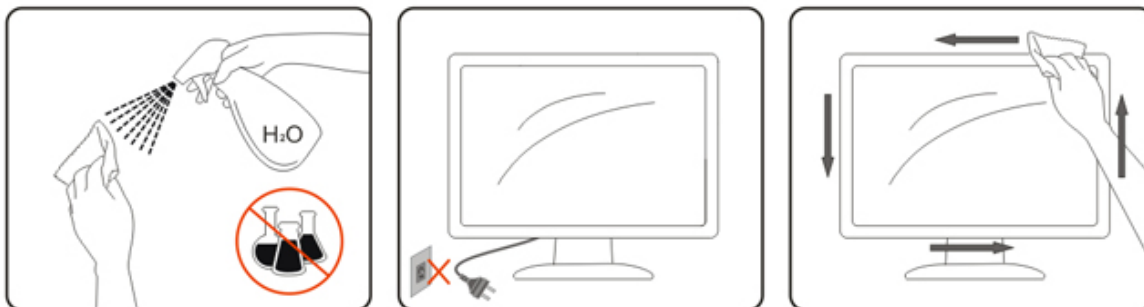
Installé avec support



Nettoyage

 Nettoyez régulièrement le boîtier avec un chiffon doux humidifié à l'eau.

 Lors du nettoyage, utilisez un chiffon doux en coton ou en microfibre. Le chiffon doit être humide et presque sec ; ne laissez pas de liquide pénétrer dans le boîtier.



 Veuillez débrancher le cordon d'alimentation avant de nettoyer le produit.

Autres



Si le produit dégage une odeur, un bruit ou de la fumée anormale, débranchez IMMÉDIATEMENT la prise d'alimentation et contactez un centre de service.



Assurez-vous que les ouvertures de ventilation ne sont pas obstruées par une table ou un rideau.



Ne soumettez pas le moniteur OLED à des vibrations sévères ni à des chocs importants pendant son fonctionnement.



Ne frappez pas et ne laissez pas tomber le moniteur pendant son fonctionnement ou son transport.



Les cordons d'alimentation doivent être conformes aux normes de sécurité. Pour l'Allemagne, il doit s'agir de câbles H03VV-F, 3G, 0,75 mm², ou de qualité supérieure. Pour les autres pays, utilisez les types de câbles appropriés conformément aux réglementations locales.



Une pression acoustique excessive provenant des écouteurs et casques peut provoquer une perte auditive. Régler l'égaliseur au maximum augmente la tension de sortie des écouteurs et casques, ainsi que le niveau de pression acoustique.



Lumière bleue faible : L'écran intègre un panneau à faible émission de lumière bleue. Il est conforme à la certification TÜV Rheinland « Low Blue Light Hardware Solution » avec les paramètres d'usine ou après réinitialisation par défaut.

Santé :

- Le moniteur doit être placé à une distance de 50 à 70 cm (20 à 28 pouces) de vos yeux.
- Fixer l'écran pendant une période prolongée provoque une fatigue oculaire et peut altérer votre vision. Reposez vos yeux pendant 5 à 10 minutes pour chaque heure d'utilisation du produit.
- Réduisez la fatigue oculaire en focalisant votre regard sur des objets éloignés.
- Le clignement fréquent des yeux et les exercices oculaires aident à prévenir le dessèchement des yeux.



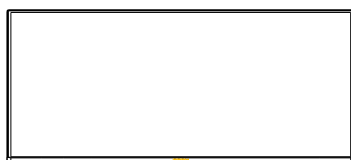
La technologie sans scintillement maintient un rétroéclairage stable grâce à un variateur CC qui élimine la cause principale du scintillement de l'écran, offrant ainsi un confort visuel accru.



En raison des caractéristiques des produits OLED, il n'est pas recommandé d'utiliser ce produit en continu pendant plus de 24 heures. Ce produit intègre plusieurs technologies visant à éliminer toute rétention d'image potentielle. Pour plus de détails, reportez-vous aux instructions relatives à l'« Entretien de l'écran ».

Installation

Contenu de la boîte



OLED Monitor



Quick Start Guide

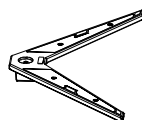
*



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

*



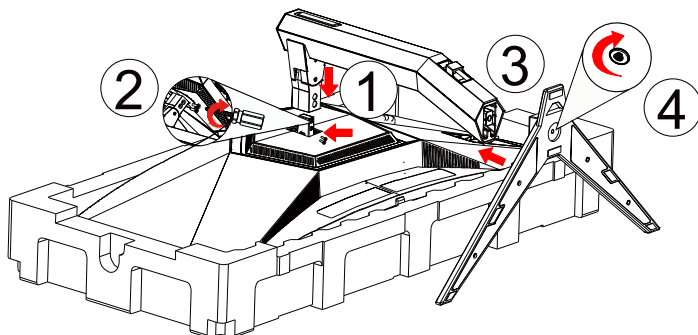
USB Cable

* Tous les câbles de signal ne sont pas fournis pour tous les pays et régions. Veuillez vérifier auprès du revendeur local ou du bureau régional AOC pour confirmation.

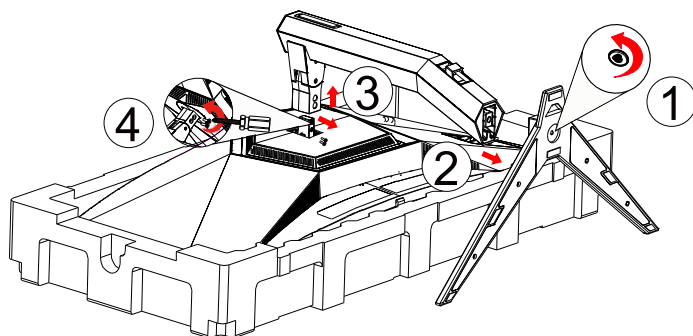
Installation du support et de la base

Veuillez installer ou retirer la base en suivant les étapes ci-dessous.

Installation :

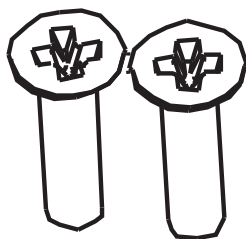


Retrait :

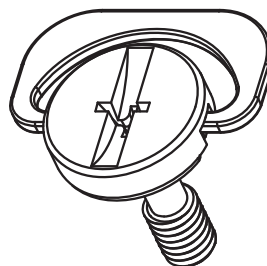


NOTE : La conception de l'écran peut différer de celle illustrée.

Spécification des vis du support mural : M5×20 mm
(Longueur utile du filetage 10 mm)



Spécification des vis du pied : M6×21 mm
(Longueur utile du filetage 10 mm)

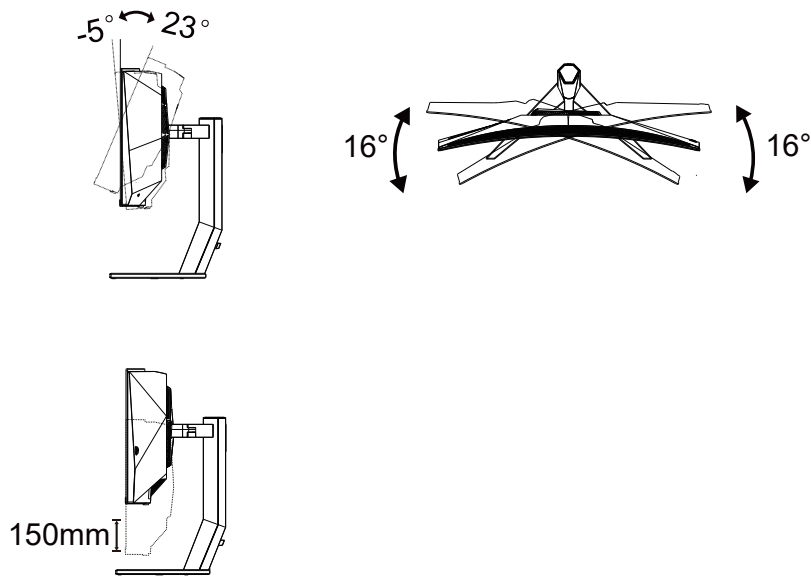


Réglage de l'angle de visualisation

Pour une expérience de visualisation optimale, il est recommandé de regarder le moniteur de face, puis d'ajuster l'angle du moniteur selon vos préférences personnelles.

Maintenez le support afin d'éviter que le moniteur ne bascule lorsque vous modifiez son angle.

Vous pouvez ajuster le moniteur comme suit :



NOTE:

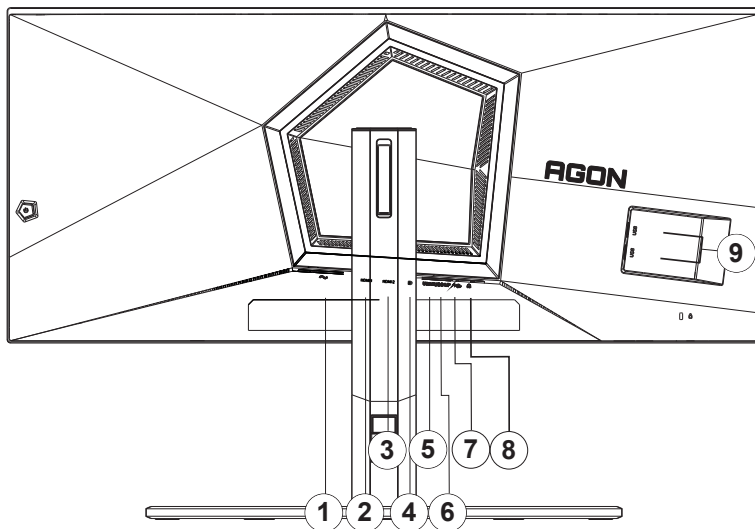
Ne touchez pas l'écran OLED lorsque vous modifiez l'angle. Le contact avec l'écran OLED peut causer des dommages.

⚠ Avertissement

- Pour éviter tout dommage potentiel à l'écran, tel que le décollement de la dalle, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés.
- Ne pressez pas l'écran lors de l'ajustement de l'angle du moniteur. Saisissez uniquement la bordure.

Connexion du moniteur

Connexions des câbles à l'arrière du moniteur et de l'ordinateur :



1. Alimentation
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB en amont
7. USB3.2 Gen1 en aval + charge rapide x1
8. Écouteurs
9. USB3.2 Gen1 en aval x2

Connecter au PC

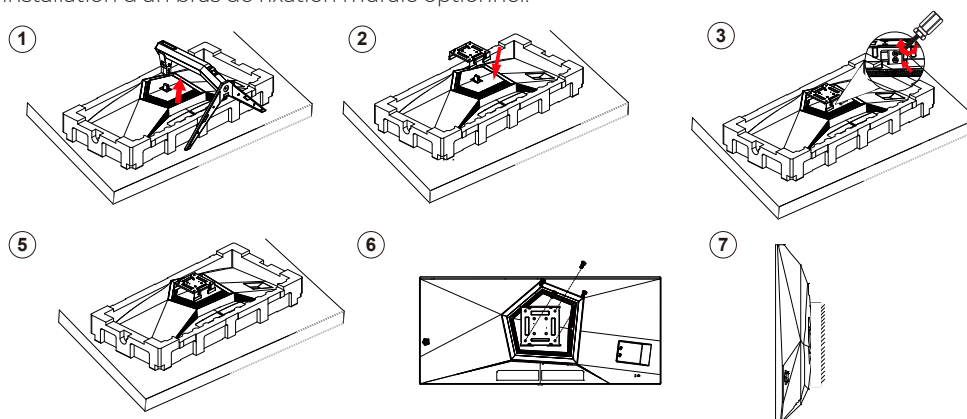
1. Brancher fermement le cordon d'alimentation à l'arrière de l'écran.
2. Éteignez votre ordinateur et débranchez son câble d'alimentation.
3. Connecter le câble de signal d'affichage au connecteur vidéo situé à l'arrière de votre ordinateur.
4. Branchez le cordon d'alimentation de votre ordinateur et de votre écran sur une prise électrique à proximité.
5. Allumez votre ordinateur et votre écran.

Si votre moniteur affiche une image, l'installation est terminée. Si aucune image n'apparaît, veuillez consulter la section Dépannage.

Pour protéger le matériel, éteignez toujours le PC et le moniteur OLED avant de procéder aux connexions.

Fixation murale

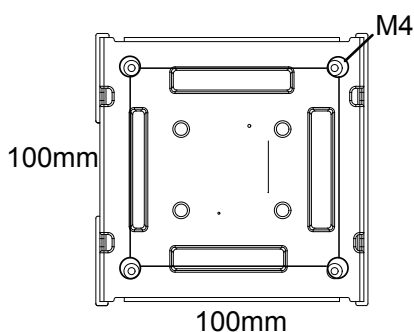
Préparation à l'installation d'un bras de fixation murale optionnel.



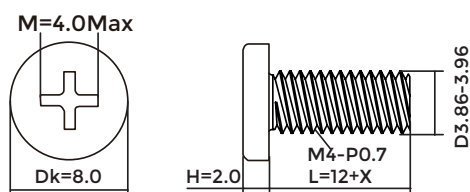
Ce moniteur peut être fixé à un bras de fixation murale acheté séparément. Débranchez l'alimentation avant cette procédure. Suivez les étapes suivantes :

1. Retirer la base.
2. Suivre les instructions du fabricant pour assembler le bras de fixation murale.
3. Placer la pièce métallique de fixation murale à l'arrière du moniteur, insérer 2 vis de support dans les trous, puis les serrer.
4. Placez le bras de fixation murale à l'arrière du moniteur. Alignez les trous du bras avec ceux situés à l'arrière du moniteur.
5. Insérez les 4 vis dans les trous et serrez-les.
6. Reconnectez les câbles. Reportez-vous au manuel d'utilisation fourni avec le bras de fixation murale optionnel pour les instructions de fixation au mur.

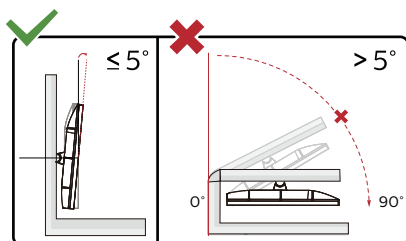
Support mural :



Spécification des vis pour support mural : M4*12 mm



Remarque : Les trous de fixation VESA ne sont pas disponibles sur tous les modèles. Veuillez vérifier auprès du revendeur ou du service officiel d'AOC.



La conception de l'affichage peut différer de celle illustrée.

Avertissement

1. Pour éviter tout dommage potentiel à l'écran, tel que le décolllement de la dalle, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés.
2. Ne pressez pas l'écran lors de l'ajustement de l'angle du moniteur. Saisissez uniquement la bordure.

Fonction Adaptive-Sync

1. La fonction Adaptive-Sync fonctionne avec DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Carte graphique compatible : la liste recommandée est la suivante, elle peut également être [consultée en visitant www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Cartes graphiques

- Série Radeon™ RX Vega
- Série Radeon™ RX 500
- Série Radeon™ RX 400
- Série Radeon™ R9/R7 300 (à l'exception des R9 370/X, R7 370/X, R7 265)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Série Radeon™ R9 Nano
- Série Radeon™ R9 Fury
- Série Radeon™ R9/R7 200 (à l'exception des R9 270/X, R9 280/X)

Processeurs

- 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

Fonction compatible NVIDIA G-SYNC

1. Ce produit prend en charge la fonctionnalité compatible NVIDIA G-SYNC. La fonctionnalité compatible NVIDIA G-SYNC s'exécute via DisplayPort.
2. Pour bénéficier de l'expérience de jeu optimale offerte par la technologie G-SYNC, il est nécessaire d'acquérir séparément une carte graphique NVIDIA GPU compatible avec la technologie G-SYNC.

Configuration système requise pour G-SYNC :

Catégorie d'exigence : Moniteur compatible NVIDIA G-SYNC (Mode Compatible)

Carte graphique : Architecture NVIDIA Pascal ou supérieure (ex. : série GTX 10, série RTX)

Moniteur : Moniteur certifié NVIDIA prenant en charge le taux de rafraîchissement variable (VRR)

Système d'exploitation : Windows 10 ou version ultérieure

Câble de connexion : Utiliser DisplayPort

Pour plus d'informations sur NVIDIA G-SYNC, veuillez consulter : <https://www.nvidia.com/en-us/support>

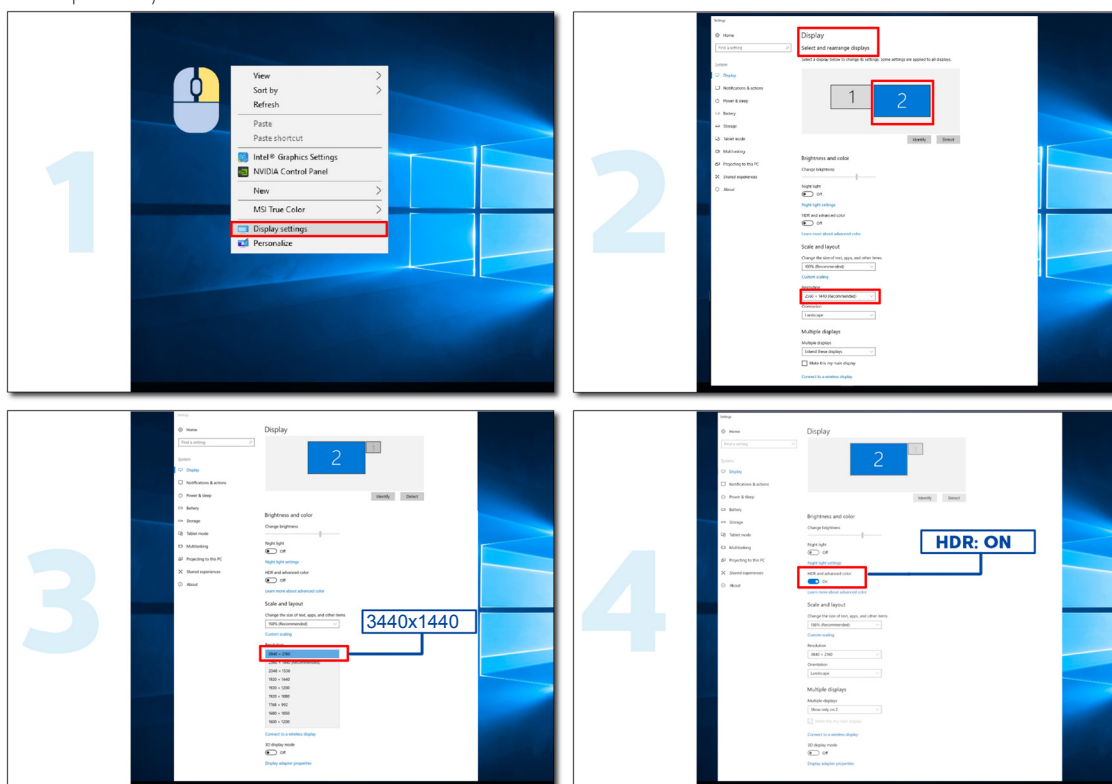
HDR

Ce moniteur est compatible avec les signaux d'entrée au format HDR10.

L'affichage peut activer automatiquement la fonction HDR si le lecteur et le contenu sont compatibles. Veuillez contacter le fabricant de l'appareil ainsi que le fournisseur de contenu pour obtenir des informations sur la compatibilité de votre appareil et de votre contenu. Si vous n'avez pas besoin des fonctions HDR à activation automatique, veuillez sélectionner « OFF » dans le menu des paramètres d'affichage.

Note :

1. La résolution 3840×2160@50Hz/60Hz/120Hz n'est disponible que sur des appareils tels que les lecteurs UHD ou les consoles Xbox/PS.
2. Paramètres d'affichage :
 - a. La résolution d'affichage est définie sur 3440x1440 et la fonction HDR est pré-réglée sur ON. Dans ces conditions, l'écran peut légèrement s'assombrir, ce qui indique que la fonction HDR est activée.
 - b. Après avoir lancé une application, le meilleur effet HDR peut être obtenu en réglant la résolution sur 3440x1440 (si disponible).



Fonction KVM

Qu'est-ce que la fonction KVM ?

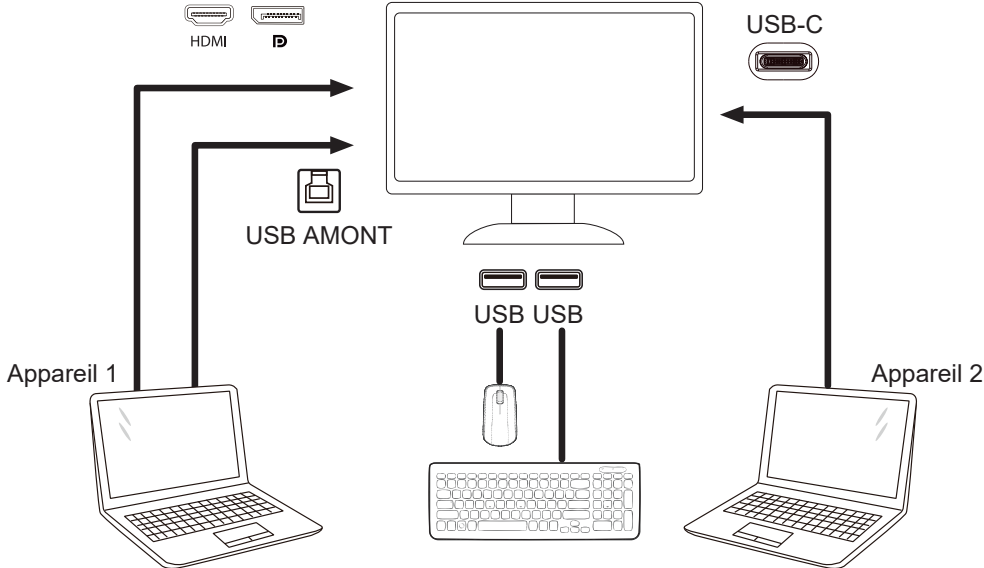
Grâce à la fonction KVM, vous pouvez afficher le contenu de deux PC, de deux ordinateurs portables ou d'un PC et d'un ordinateur portable sur un seul moniteur AOC, et contrôler les deux appareils à l'aide d'un seul ensemble clavier-souris. Pour basculer le contrôle entre vos appareils, sélectionnez la source du signal d'entrée via l'option « Input Select » du menu OSD.

Comment utiliser le KVM ?

Étape 1 : Connecter un appareil (PC ou ordinateur portable) au moniteur via USB C.

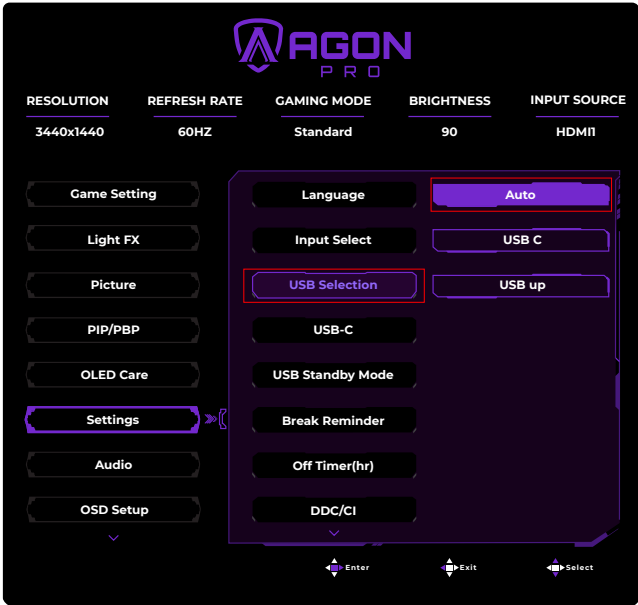
Étape 2 : Connecter l'autre appareil au moniteur via HDMI ou DisplayPort. Puis connecter également cet appareil au moniteur via USB haut.

Étape 3 : Connecter les périphériques (clavier et souris) au moniteur via le port USB.



Remarque : Le design de l'écran peut différer de ceux illustrés.

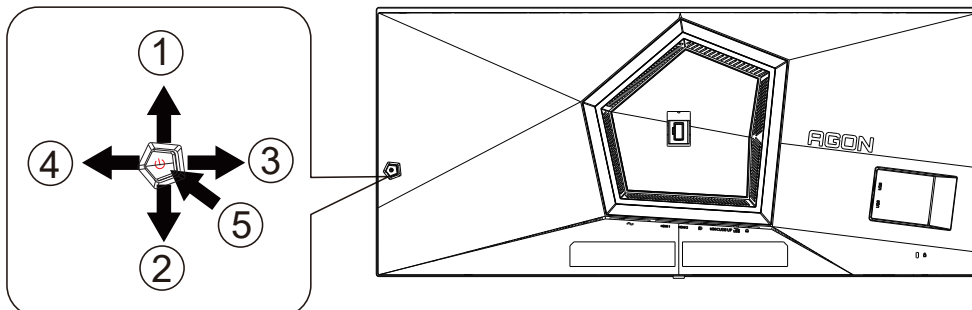
Étape 4 : Accéder aux Réglages. Dans la page des Réglages, sélectionner « Auto », « USB C » ou « USB haut » sous l'onglet USB sélection.



USB Selection (USB sélection)	Description de la fonction
Auto	Sélectionne automatiquement USB C ou USB up en fonction de la Source entrée.
USB C	Fournit la fonction Hub USB via un câble USB C.
USB up (USB haut)	Assure la fonction de concentrateur USB via le câble USB up.

Réglage

Touches de raccourci



1	Touche utilisateur Haut (Sélec. entrée)/Haut
2	Touche utilisateur Bas (Point de mire)/Bas
3	Touche utilisateur Gauche (Mode de jeu)/Gauche
4	Touche utilisateur Droite (Light FX)/Droite
5	Alimentation/MENU/Sélectionner

Alimentation/MENU/Sélectionner

- Lorsque le moniteur est hors tension, appuyez sur ce bouton pour l'allumer.
- Lorsque le moniteur est sous tension, appuyez sur ce bouton pour afficher le menu OSD ou valider les réglages, et maintenez la pression sur ce bouton pendant environ 2 secondes pour éteindre le moniteur.
- Lorsque le moniteur est en mode veille, appuyez sur ce bouton pour l'éteindre.

Touche utilisateur Bas (Point de mire)/Bas

- Lorsque le moniteur est en mode veille, appuyez sur cette touche pour accéder à la sélection d'entrée (« Sélec. entrée »). Personnalisez cette fonction de raccourci dans le menu OSD : Mode de jeu, Ctrl. ombre, Déc entr faibl, Adaptive-Sync, Compteur trames, Point de mire, Viseur sniper, Sélec. entrée, Volume, Form. Image, Pixel Refresh, Light FX, Couleur Jeu, Boost noir, Netteté, Couleur, Espce. colmtq., Menu rapide, Sans fonction.

Le réglage d'usine par défaut est « Point de mire ».

Lorsque le menu OSD est fermé, appuyez sur cette touche pour ouvrir le menu Sélec. entrée, utilisez les touches Haut ou Bas pour sélectionner la source affichée dans la barre d'informations, puis appuyez sur la touche Sélectionner pour basculer vers la source sélectionnée. Lorsque le moniteur est en veille, appuyez sur cette touche pour ouvrir le menu Sélec. entrée.

Clé Utilisateur Gauche (Mode de jeu)/Gauche

- Personnalisez cette fonction de raccourci dans le menu OSD : Mode de jeu, Ctrl. ombre, Déc entr faibl, Adaptive-Sync, Compteur trames, Point de mire, Viseur sniper, Sélec. entrée, Volume (VOL.), Form. Image, Pixel Refresh, Light FX, Couleur Jeu, Boost noir, Netteté, Couleur, Espce. colmtq., Menu rapide, Sans fonction. Le réglage d'usine par défaut est « Mode de jeu ».

Lorsque le menu OSD est désactivé, appuyez sur cette touche pour ouvrir le menu Mode de jeu, utilisez les boutons Gauche ou Droite pour sélectionner le Mode de jeu correspondant (Standard, FPS, Stratégie en temps réel, Course, Joueur 1, Joueur 2 ou Joueur 3). Lorsque le moniteur est en veille, appuyez sur cette touche pour ouvrir le menu Sélec. entrée.

Touche utilisateur droite (Light FX) / Droite

- Personnaliser cette fonction de raccourci dans le menu OSD : Mode de jeu, Ctrl. ombre, Déc entr faibl, Adaptive-Sync, Compteur trames, Point de mire, Viseur sniper, Sélec. entrée, Volume (VOL.), Form. Image, Pixel Refresh (), Light FX,

Couleur Jeu, Boost noir, Netteté, Couleur, Espce. colmtq., Menu rapide, Sans fonction. Le préréglage d'usine est « Light FX ».

Lorsque le menu OSD est désactivé, appuyer sur cette touche pour ouvrir le menu « Éclairage ambiant de jeu » ; il est possible d'ajuster l'intensité, le mode et la couleur du Light FX selon les besoins. Lorsque le moniteur est en veille, appuyer sur cette touche pour ouvrir le menu Sélec. entrée.

Touche utilisateur haut (Sélec. entrée) / Haut

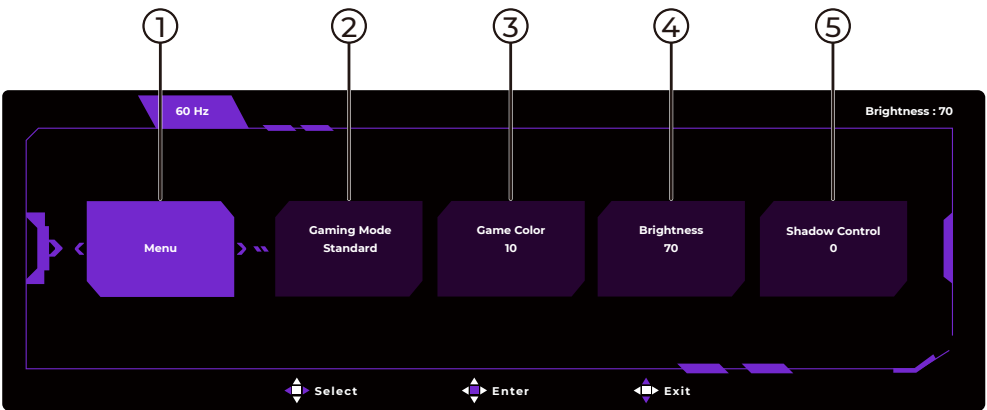
- Personnaliser cette fonction de raccourci dans le menu OSD : Mode de jeu, Ctrl. ombre, Déc entr faibl, Adaptive-Sync, Compteur trames, Point de mire, Viseur sniper, Sélec. entrée, Volume (VOL.), Form. Image, Pixel Refresh (), Light FX, Couleur Jeu, Boost noir, Netteté, Couleur, Espce. colmtq., Menu rapide, Sans fonction. La valeur par défaut d'usine est « Sélec. entrée ». Lorsque le menu OSD est désactivé, appuyer sur cette touche pour ouvrir le menu « Sélec. entrée », utiliser les touches « Haut » ou « Bas » pour sélectionner la source de signal affichée dans la barre d'information, puis appuyer sur la touche « Sélectionner » pour basculer vers la source de signal sélectionnée. Lorsque le moniteur est en veille, appuyer sur cette touche pour ouvrir le menu Sélec. entrée.

Fonction de verrouillage de l'OSD

- Lorsque le menu OSD est Off (Arr.), maintenez la touche « Bas » enfoncée pendant environ 10 secondes pour verrouiller ou déverrouiller le menu OSD.

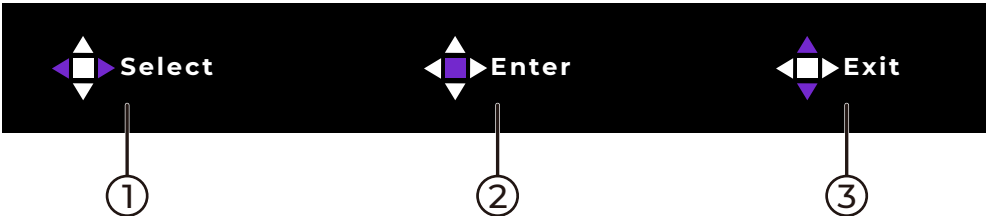
Adjust (Ajuster) Menu OSD

Quick Menu (Menu rapide)



1	MENU	Ouvrir le menu principal OSD.
2	Quick Menu1 (Menu rapide1) Gaming Mode (Mode de jeu)	Quick Menu1 (Menu rapide1) User (Utilis.). Le réglage par défaut est Gaming Mode (Mode de jeu).
3	Quick Menu2 (Menu rapide2) Game Color (Couleur Jeu)	Quick Menu2 (Menu rapide2) User (Utilis.). Le réglage par défaut est Gamme de couleurs.
4	Quick Menu3 (Menu rapide3) Brightness (Luminos.)	User (Utilis.) Quick Menu3 (Menu rapide3). Le réglage par défaut est Brightness (Luminos.).
5	Quick Menu4 (Menu rapide4) Shadow Control (Ctrl. ombre)	Utilis. Menu rapide4. Le paramètre par défaut est le Contrôle des ombres.

Guide d'utilisation des boutons



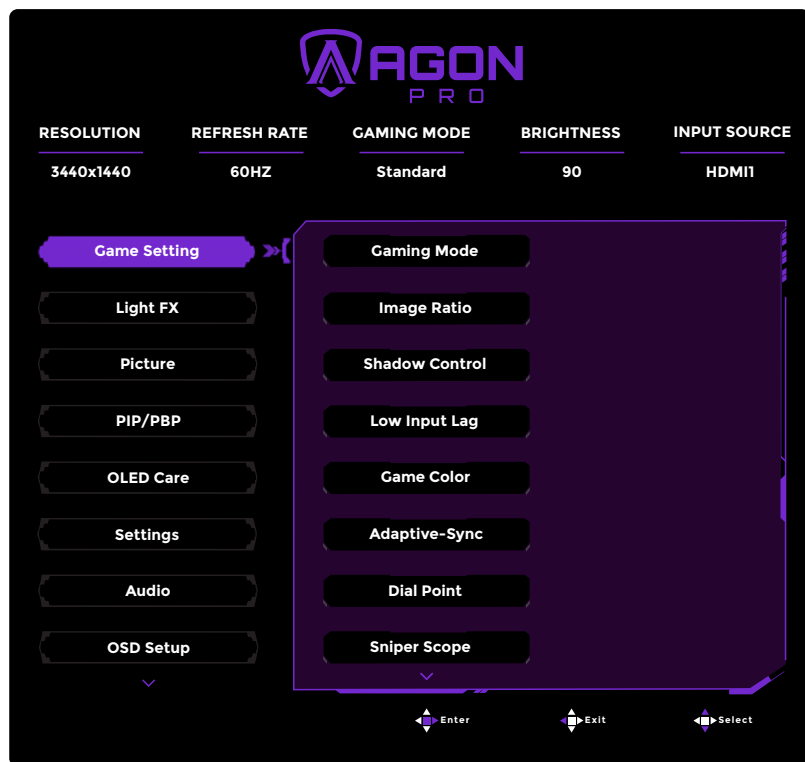
1	Select (Sélectionner)	Conformément aux indications associées au bouton violet dans le MENU OSD, appuyer sur le bouton correspondant pour Select (Sélectionner) le menu à Adjust (Ajuster) ou pour procéder aux réglages.
2	Enter (Entrée)	Suivez les indications du bouton violet affichées dans le menu OSD : appuyez sur le bouton correspondant pour confirmer votre sélection et accéder au sous-menu suivant, ou pour valider un réglage de menu.
3	Exit (Quit.)	Suivez les indications associées au bouton violet dans le menu OSD : appuyez sur le bouton correspondant pour revenir au niveau de menu précédent ou pour quitter entièrement le menu.

Note :

La fonction du bouton de navigation à 5 voies peut varier selon les différents niveaux ou options du menu OSD. Veuillez suivre les indications associées au bouton violet dans le menu OSD.

Réglage OSD

Game Setting (Réglage Jeu)



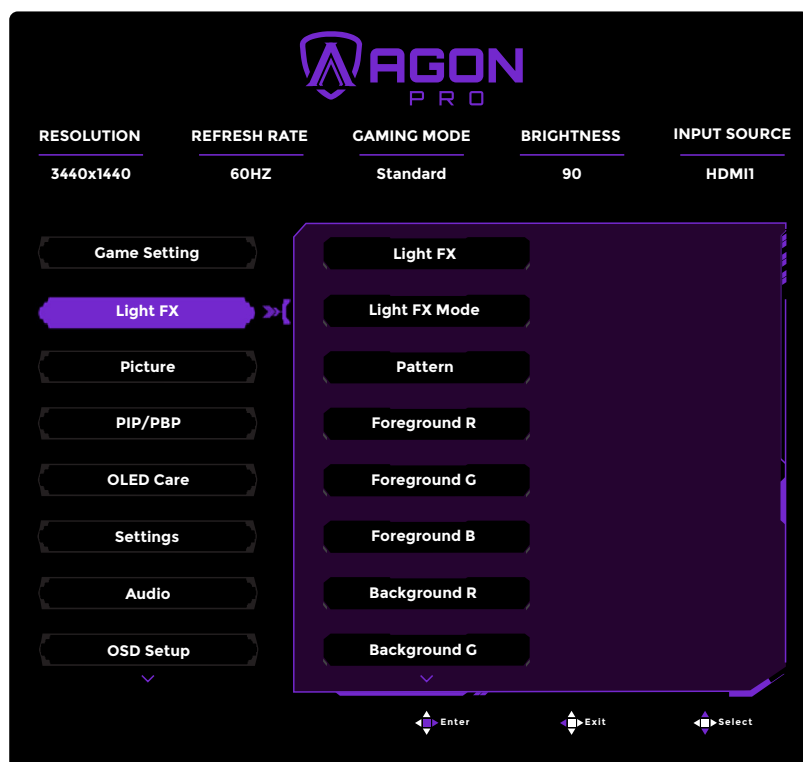
Gaming Mode (Mode de jeu)	Off (Arr.)	Aucune optimisation par le Mode de jeu.
	FPS	Pour jouer aux jeux FPS (First Person Shooters). Améliore les détails des niveaux de noir dans les thèmes sombres.
	RTS	Pour jouer aux RTS (Real Time Strategy). Améliore la qualité de l'image.
	Racing (Course)	Pour les jeux Racing (Course), offre un temps de réponse Fastest (Très rapide) et une saturation des couleurs élevée.
	Gamer 1 (Jr. 1)	Paramètres de préférence utilisateur enregistrés sous Joueur 1.
	Gamer 2 (Jr. 2)	Paramètres de préférence utilisateur enregistrés sous Joueur 2.
	Gamer 3 (Jr. 3)	Paramètres de préférence utilisateur enregistrés sous Joueur 3.
Image Ratio (Form. Image)	Plein(21:9/16:9)(PLEIN(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Plein(Carré)/ 1:1(Carré)/ Aspect/ 27»/ 24.5»	Ajuster les proportions de l'image. Plein écran (21:9/16:9) : Met à l'échelle l'image d'entrée pour remplir tout l'écran ; convient aux images ayant des proportions 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9) : Affiche l'image d'entrée à sa résolution native sans mise à l'échelle. Plein écran (Carré) : Résolution prééglée de 1280×960 ; met à l'échelle l'image d'entrée pour remplir tout l'écran. 1:1 (Carré) : La résolution par défaut est 1280×960, affichant l'image d'entrée à sa résolution native sans mise à l'échelle. Plein écran vertical : La résolution par défaut est 1280×960. L'image est affichée avec ses proportions originales, remplissant l'écran autant que possible sans distorsion géométrique. Convient aux images ayant des proportions 4:3. 27» : Affiche uniquement une zone d'image de 27» centrée sur l'écran. 24.5 : Affiche uniquement une zone d'image de 24.5 centrée sur l'écran.

Shadow Control (Ctrl. ombre)	0-20	Le Contrôle des ombres est par défaut à 0 ; l'utilisateur final peut ensuite ajuster de 0 à 20 pour augmenter le contraste et obtenir une image plus claire. Si l'image est trop sombre pour distinguer clairement les détails, ajustez la valeur de 0 à 20 pour une image nette.
Déc entr faibl	On/Off (Activé/Désactivé)	La désactivation du tampon de trame permet de réduire le délai d'entrée. Remarque : La fonction de faible délai d'entrée est désactivée par défaut et non réglable lorsque la fréquence de champ est inférieure à 175 Hz ; elle est activée par défaut et non réglable lorsque la fréquence de champ est égale à 175 Hz et que l'état Adaptive-Sync est actif.
Game Color (Couleur Jeu)	0-20	La Couleur de jeu offre un réglage de saturation de 0 à 20 pour améliorer la qualité de l'image.
Adaptive-Sync	On/Off (Activé/Désactivé)	Désactiver ou activer Adaptive-Sync/G-SYNC. Rappel d'exécution d'Adaptive-Sync/G-SYNC : Lorsque la fonctionnalité Adaptive-Sync/G-SYNC est activée, des clignotements peuvent survenir dans certains environnements de jeu.
Dial Point (Point de mire)	Désactivé / Activé / Dynamique	La fonction « Point de mire » place un indicateur de visée au centre de l'écran afin d'aider les joueurs à jouer aux jeux de tir à la première personne (FPS) avec une visée précise et exacte.
Sniper Scope (Viseur sniper)	Off (Arr.) / 2X / 3X / 4X	Effectuer un zoom local pour faciliter la visée lors du tir.
MBR	On (Mar.)/Off (Arr.)	Activez la fonction MBR (Réduction du flou de mouvement) pour réduire le flou cinétique. Remarque : La fonction MBR ne peut être réglée que lorsque Smart Sync est désactivé et que le taux de rafraîchissement est de 360 Hz.
Frame Counter (Compteur trames)	Arrêt / Haut-Droite / Bas-Droite / Bas-Gauche / Haut-Gauche	Afficher la fréquence V dans le coin sélectionné.
HDMI1	Console/DVD/PC	Sélectionner le type d'appareil connecté. Lors de l'utilisation de HDMI1 pour connecter la console de jeu ou le lecteur DVD, régler HDMI1 sur PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Sélectionner le type d'appareil connecté. Lors de l'utilisation de HDMI2 pour connecter la console de jeu ou le lecteur DVD, régler HDMI2 sur PC.

Note :

- 1). Lorsque le « HDR Mode » sous « Picture » est réglé sur une valeur autre que Off (Arr.), les éléments « Shadow Control » et « Game Color » ne peuvent pas être ajustés.
- 2). Lorsque le « HDR » sous « Picture » est réglé sur « DisplayHDR », les éléments « Game Mode », « Shadow Control » et « Game Color » ne peuvent pas être ajustés ou sélectionnés. Lorsque le « HDR » sous « Picture » est réglé sur « HDR Peak », « HDR Movie », « HDR Picture » ou « HDR Game », les éléments « Game Mode » et « Game Color » ne peuvent pas être ajustés ou sélectionnés.
- 3). Lorsque l'option « Color Space (Espce. colmtq.) » dans les « Settings (Réglages) » est définie sur « sRGB » ou « DCI-P3 », il n'est pas possible d'ajuster ou de sélectionner les paramètres « Shadow Control (Ctrl. ombre) » et « Game Color (Couleur Jeu) ».

Light FX

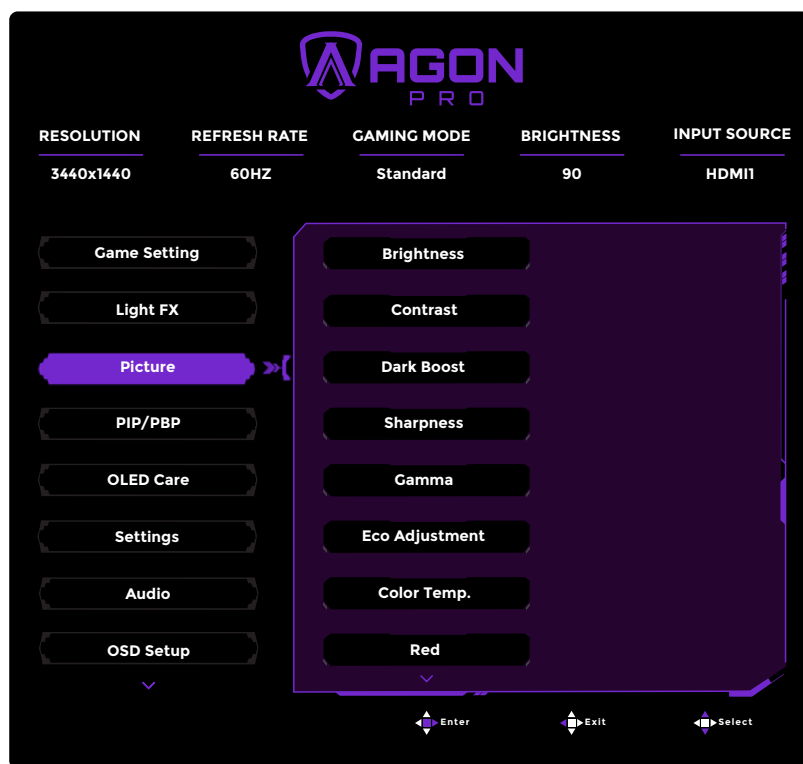


Light FX	Désactivé / Faible / Moyen / Fort	Sélectionnez l'intensité des effets lumineux.
Light FX Mode (Md.Light FX)	Audio1 / Audio2 / Statique / Balayage point sombre / Décal gradient / Rempl simple / Rempl unidir / Rempl bidir / Respiration / Mouvement / Zoom / Arc-en-ciel / Vague d'eau / Clignotant / Démo	Sélectionner le mode d'effet lumineux
Pattern (Motif)	Rouge / Vert / Bleu / Arc-en-ciel / Défini par l'utilisateur	Sélectionner le motif d'effet lumineux
Foreground R	0-100	L'utilisateur peut ajuster la couleur du premier plan de l'effet lumineux lorsque le motif est défini par l'utilisateur
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	L'utilisateur peut ajuster la couleur de l'arrière-plan de l'effet lumineux lorsque le motif est défini par l'utilisateur
Background G		
Background B		

Note :

Windows 11 prend en charge les effets d'éclairage Dynamic (Dynamq.). Lors de la connexion de l'écran à un PC Windows 11 à l'aide d'un câble USB up (USB haut), accédez à Settings (Réglages) → Personnalisation → Éclairage dynamique, puis activez les options « Utiliser l'éclairage dynamique sur mes appareils » et « Laisser les applications compatibles au premier plan toujours contrôler l'éclairage ». Cela permet à Windows 11 de gérer les effets d'éclairage ambiant pour le jeu ; par conséquent, l'option « Éclairage ambiant pour le jeu » du menu OSD est grisée et ne peut pas être ajustée.

Picture (Image)



Brightness (Luminosité)	0-100	Réglage du rétroéclairage.
Contraste	0-100	Contraste depuis le registre numérique.
Dark Boost (Boost noir)	Off (Arr.) / Level1 (Niv.1) / Level2 (Niv.2) / Level3 (Niv.3)	Améliore les détails de l'écran dans les zones sombres ou lumineuses afin d'ajuster la luminosité dans les zones claires tout en évitant une saturation excessive.
Sharpness (Netteté)	0-100	Ajuster la netteté.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Ajuster Gamma.
Eco Adjustment (Éco-ajust.)	Standard	Mode Standard.
	Text (Texte)	Mode Texte.
	Internet	Mode Internet.
	Game (Jeu)	Game Mode (Md. jeu).
	Movie (Film)	Mode Film.
	Sports (sport)	Mode Sport.
	Reading (Lecture)	Mode Lecture.
Color Temp. (Couleur)	Warm (Chaud)	Température de couleur Warm (Chaud).
	Normal	Température de couleur Normal.
	Cool (Froid)	Température de couleur Cool (Froid).
	Utilisateur	Restaurer la température de couleur.
Red (Rouge)	0-100	Gain rouge depuis le registre numérique.
Green (Vert)	0-100	Gain vert depuis le registre numérique.

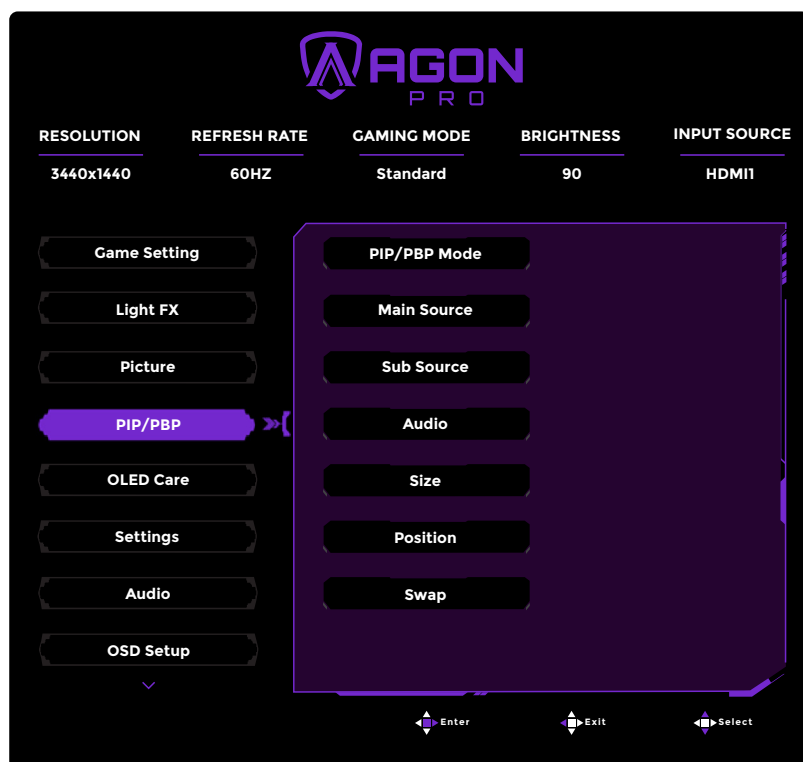
Blue (Bleu)	0-100	Gain bleu depuis le registre numérique.
R.Saturation (Sat. rouge)	0-100	Ajuster la R.Saturation.
G.Saturation (Sat. verte)	0-100	Ajuster la Sat. verte.
B.Saturation (Sat. bleu)	0-100	Ajuster la Sat. bleu.
C.Saturation (Sat. cyan)	0-100	Ajuster la Sat. cyan.
M.Saturation (Sat. magenta)	0-100	Ajuster la Saturation magenta.
Y.Saturation (Sat. jaune)	0-100	Ajuster la Y.Saturation.
R.Hue (Teinte rouge)	0-100	Ajustez la teinte rouge.
G.Hue (Teinte verte)	0-100	Ajuster la teinte verte (G.Hue).
B.Hue (Teinte bleue)	0-100	Ajuster la teinte bleue.
C.Hue (Teinte cyan)	0-100	Ajuster la teinte cyan.
M.Hue (Teinte magenta)	0-100	Ajuster la teinte magenta (M.Hue).
Y.Hue (Teinte jaune)	0-100	Ajuster Y.Hue (Teinte jaune).
HDR	Off (Arr.)	Définissez le profil HDR en fonction de vos besoins d'utilisation. Note : Lorsque du contenu HDR est détecté, l'option HDR s'affiche pour réglage.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Pic HDR)	
	HDR Picture (HDR Image)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Jeu)	
HDR Mode	Off (Arr.)	Optimisé pour la couleur et le contraste de l'image, simulant un effet HDR. Note : Lorsque aucun contenu HDR n'est détecté, l'option Mode HDR s'affiche pour réglage.
	HDR Picture (HDR Image)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Jeu)	
Color Space (Espce. colmtq.)	Panel Native	Restitue la gamme de couleurs native.
	sRGB	Espace colorimétrique sRGB.
	DCI-P3	Color Space (Espce. colmtq.) DCI-P3.
LowBlue Mode (Mode BleuFaible)	Off (Arr.)	Réduit la lumière bleue en contrôlant la température de couleur.
	Multimedia (Multimédia)	
	Internet	
	Office (Bureau)	
	Reading (Lecture)	

Note :

- 1) Lorsque le « HDR Mode » est activé, les paramètres « Contrast (Contras.) », « Dark Boost (Boost noir) », « Gamma », « Brightness Scene Mode », « Color Temp. (Couleur) », « 6-Axis Saturation / Hue (Teinte) », « Color Space (Espce. colmtq.) » et « Low Blue Light Mode » ne peuvent pas être ajustés.
- 2) Lorsque « HDR » est réglé sur « DisplayHDR », tous les paramètres sous « Réglages d'image », à l'exception de « HDR » et « Sharpness (Netteté) », ne peuvent pas être ajustés ;

Lorsque « HDR » est réglé sur « HDR Enhance », « HDR Photo », « HDR Movie (Film) » ou « HDR Game (Jeu) », les paramètres « Gamma », « Brightness Scene Mode », « Color Temp. (Couleur) », « 6-Axis Saturation / Hue (Teinte) », « Color Space (Espce. colmtq.) » et « Low Blue Light Mode » ne peuvent pas être ajustés.
- 3) Lorsque « Color Space (Espce. colmtq.) » est réglé sur « sRGB » ou « DCI-P3 », les paramètres « Contrast (Contras.) », « Dark Boost (Boost noir) », « Gamma », « Brightness Scene Mode », « Color Temp. (Couleur) », « 6-Axis Saturation / Hue (Teinte) », « HDR Mode » et « Low Blue Light Mode » ne peuvent pas être ajustés.
- 4) Lorsque le « Mode Scène de luminosité » est réglé sur « Lecture », les paramètres « Contraste », « Boost noir », « Température de couleur », « Saturation / Teinte 6 axes », « Espace colorimétrique » et « Mode Lumière bleue faible » ne peuvent pas être ajustés.
- 5) Lorsque le « Mode Jeu » dans « Réglages Jeu » est défini sur un mode autre que « Standard », les paramètres « Mode Scène de luminosité », « Saturation / Teinte 6 axes », « Mode HDR » et « Espace colorimétrique » ne peuvent pas être ajustés.

PIP/PBP



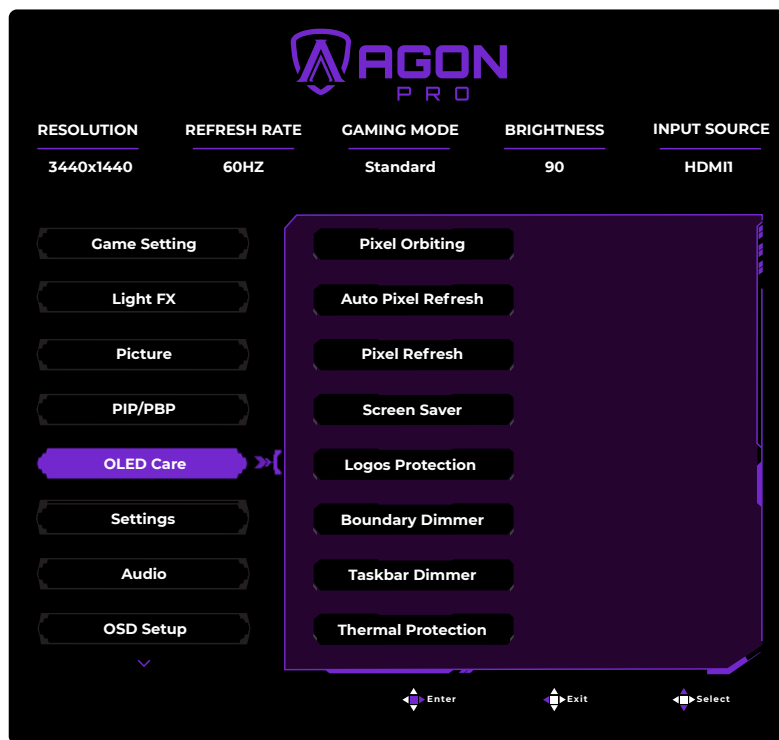
PIP/PBP Mode (Mode PIP/PBP)	Désactivé / PIP / PBP	Désactiver ou activer le PIP ou le PBP.
Main Source (Source princip.)		Sélectionnez la source de l'écran principal.
Sub Source (Source second.)		Sélectionnez la source de l'écran secondaire.
Audio	Main Source (Source princip.)	Sélectionner Config. Audio.
	Sub Source (Source second.)	
Size (Taille)	Petit / Moyen / Grand	Sélectionnez la taille de l'écran.
Position	Droite-Haut	Définir l'emplacement de l'écran.
	Droite-Bas	
	Gauche-Haut	
	Gauche-Bas	
Swap (Inver.)	On (Mar.) : Échanger	Échanger la source de l'écran.
	Off (Désactivé) : aucune action	

Note :

- Lorsque « HDR » sous « Picture (Image) » est réglé sur un état non désactivé, tous les éléments sous « PIP/PBP » ne sont pas ajustables.
- Lorsque PBP/PIP est activé, la compatibilité des sources d'entrée de l'écran principal et secondaire est indiquée dans le tableau suivant :

PBP/PIP		Source principale			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Source second.)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

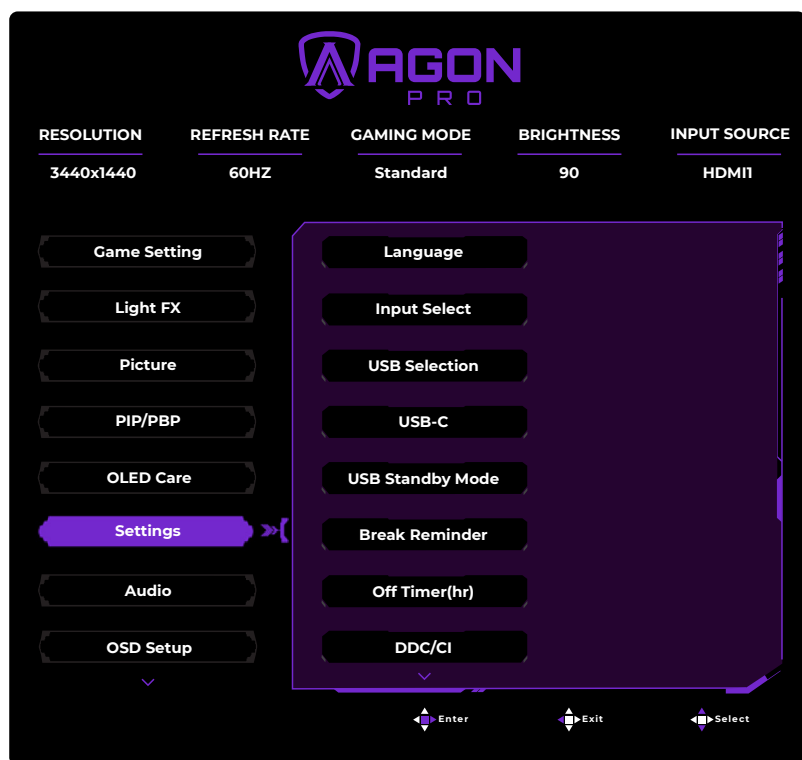
OLED Care



Pixel Orbiting () (Décalage de l'image)	Désactivé / Faible / Moyen / Fort	La fonction Orbit décale légèrement l'image affichée au niveau des pixels, une fois par seconde, afin d'éviter la rémanence de l'image. Cette fonction est « On (Weak) » par défaut ; « Weak » entraîne un déplacement minimal, « Strong » un déplacement maximal, et « Off » désactive le mouvement, ce qui augmente le risque de rémanence de l'image. Ce paramètre peut être configuré dans le menu OSD.
Auto Pixel Refresh (Rafr pixels auto)	Désactivé / Activé	Activer/Désactiver la fonctionnalité Auto Pixel Refresh (Rafr pixels auto) de « Pixel Refresh ». Le moniteur affichera automatiquement un « Auto Warning () » toutes les 24 heures d'utilisation cumulée pour rappeler à l'utilisateur d'exécuter le processus « Pixel Refresh ». Sélectionner « Off (Arr.) » pour arrêter l'Auto Pixel Refresh (Rafr pixels auto) pour « Pixel Refresh ». Cependant, si le temps recommandé pour exécuter le « Pixel Refresh » n'est pas respecté, cela peut augmenter le risque de rémanence d'image sur l'écran. Veuillez procéder avec prudence.
Pixel Refresh () (Élimination de la rémanence d'image)	On/Off (Activé/Désactivé)	Cette fonction permet d'éliminer la rémanence d'image. Après le démarrage, sélectionner « Yes » dans l'invite du menu. L'écran s'éteindra et exécutera le cycle de maintenance. Le voyant d'alimentation clignotera en blanc (1 seconde allumée/1 seconde éteinte) pendant l'exécution du cycle, qui dure environ 10 minutes. À la fin du cycle, le voyant d'alimentation s'éteindra et l'écran passera en mode veille.

Screen Saver (Eco. Écran)	Désactivé / Slow () / Fast (Rapide)	Lorsqu'une image statique est détectée pendant une certaine période, la fonction Eco. Écran assombrit l'écran afin de protéger le panneau contre la rémanence. Lorsqu'une image en mouvement est détectée, le moniteur rétablit la Luminos. à son niveau de fonctionnement antérieur. Le réglage par défaut est Slow () et peut être modifié en Fast (Rapide) pour activer l'Eco. Écran plus rapidement. Il est vivement recommandé d'activer systématiquement l'Eco. Écran sur Slow () ou Fast (Rapide) pour protéger l'écran. Il est également conseillé de configurer votre périphérique pour utiliser un économiseur d'écran.
Logos Protection (Prot. Multi-Logo)	Désactivé/1/2/3/4	Lorsque plusieurs logos statiques sont détectés sur l'écran, il est recommandé d'activer la Prot. Multi-Logo ; cette fonction assombrit l'écran afin de protéger le panneau contre la rémanence aux emplacements où les logos sont détectés.
Boundary Dimmer (Grad. contours)	Désactivé/1/2/3/4	Pour les Proportions spéciales comportant une zone noire dans le cadre de l'écran ou un affichage fractionné, la fonction Grad. contours peut détecter automatiquement et réduire la Brightness (Luminos.) des zones spécifiques présentant une forte différence de niveaux de luminosité.
Taskbar Dimmer (Grad. barre tâch.)	Désactivé/1/2/3/4	La technologie Taskbar Dimmer (Grad. barre tâch.) atténue la luminosité de la zone de la barre des tâches à l'écran. Aucun changement de luminosité n'est perceptible dans les zones autres que la barre des tâches.
ThermalProtection (Prot. thermique)	Désactivé / Activé	Lorsque la température du moniteur dépasse 60 degrés Celsius, la fonction de protection thermique (Prot. thermique) réduit automatiquement la luminosité de l'écran afin d'assurer une dissipation thermique adéquate. Il est recommandé d'activer cette fonction sur le moniteur.
Protection des icônes	Off (Arr.)/1/2/3	Lors de la détection des icônes de fenêtre, l'écran peut automatiquement réduire la luminosité autour de celles-ci afin de limiter le risque de persistance d'image. Dans le MENU OSD, sélectionnez Protection des icônes : On (Mar.) : réduit la luminosité de la zone des icônes de fenêtre. Il est recommandé d'activer cette fonction. Off (Arr.) (par défaut) : ne modifie pas la luminosité de l'écran.

Settings (Réglages)



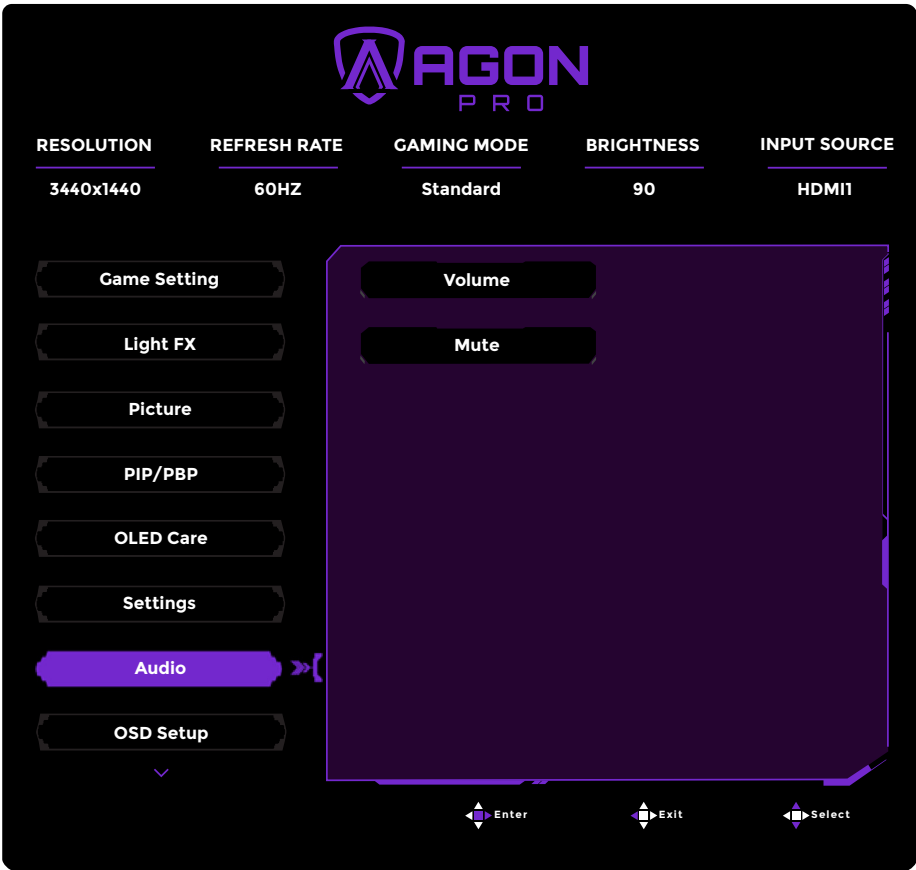
Langue		Sélectionner la langue de l'OSD.
Input Select (Sélec. entrée)	Auto / HDMI1/HDMI2/ DisplayPort/USB C*	Sélectionner la source du signal d'entrée.
USB Selection (USB sélection)	Auto / USB C / USB up	Sélectionner le chemin pour les données de liaison montante USB
USB-C	High Data Speed (Haute vitesse) / High Resolution (Haute résol.)	Configurer l'interface USB afin de privilégier soit la vitesse de transfert des données, soit la résolution. Remarque : Avec le paramètre par défaut « Haute vitesse », les débits de transfert de données sont privilégiés. Le port USB-A fonctionne aux vitesses USB 3.2 Gen1, tandis que le port USB-C prend en charge une résolution maximale de 3440x1440@360Hz avec 1,07 milliard de couleurs (au format YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Lorsqu'il est réglé sur « Haute résol. », le port USB-A fonctionne aux vitesses USB 2.0, tandis que le port USB-C prend en charge une résolution maximale de 3440x1440@360Hz avec 1,07 milliard de couleurs (au format RGB/YCbCr 4:4:4).
USB Standby Mode ()	Désactivé / Activé	Activer ou désactiver le mode veille USB.
Break Reminder (Rappel pause)	Désactivé / Activé	Rappel de pause si l'utilisateur travaille continuellement pendant plus d'une heure.
Minut. désact. (h)	0-24 h	Sélectionner l'heure d'extinction DC.
DDC/CI	Non / Oui	Activer/Désactiver le support DDC/CI.
Reset (Réinit.)	Non / Oui	Réinitialiser le menu aux paramètres par défaut.

*Lors de la première utilisation ou après une opération de réinitialisation du menu OSD, la fonction USB est désactivée par défaut et l'USB-C ne peut pas fournir d'alimentation. Réactiver-la en utilisant l'une des méthodes suivantes :

1) Mettre l'écran hors tension puis sous tension deux fois.

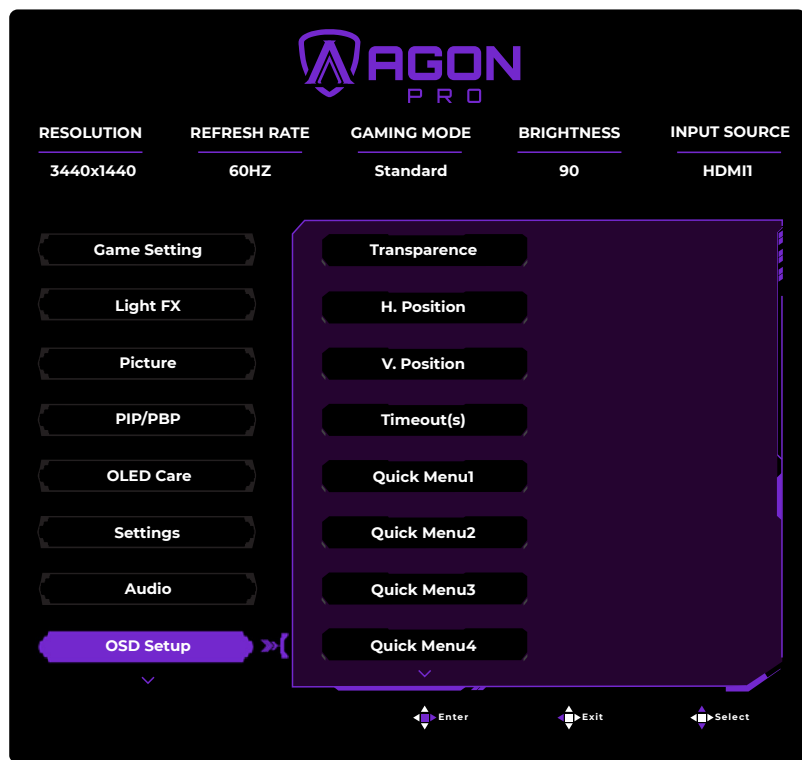
2) Dans le menu OSD, définir l'option « USB Standby Mode () » sur « On (Mar.) ».

Audio



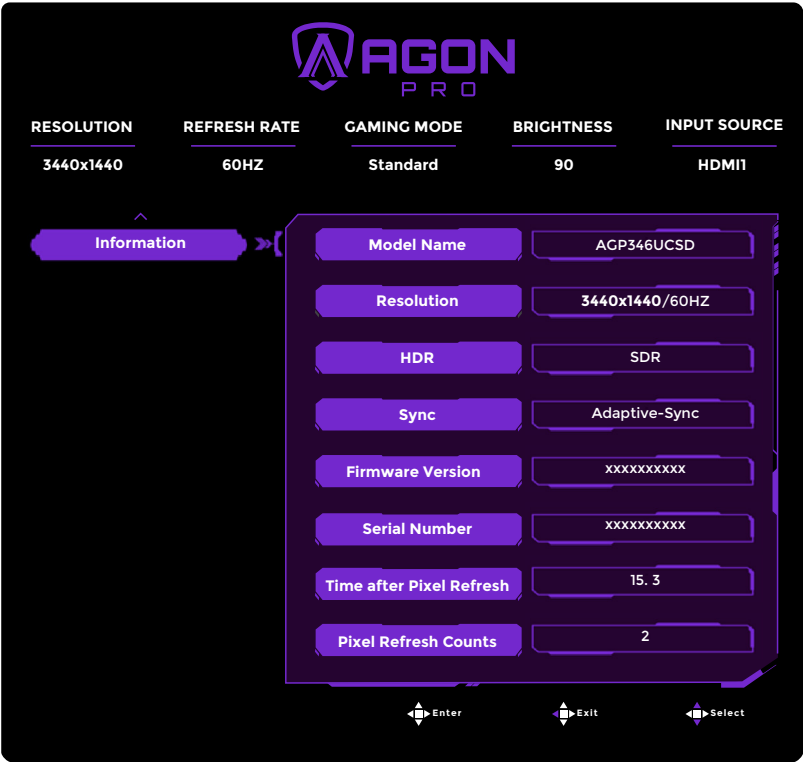
Volume (VOL.)	0-100	Ajuster le volume des haut-parleurs intégrés ou du casque.
Mute (Sourdine)	Désactivé / Activé	Mettre le Volume (VOL.) en Mute (Sourdine).

OSD Setup (Rég. OSD)



Transparence (Transp.)	0-100	Réglez la transparence de l'OSD.
Position H.	0-100	Réglez la position horizontale de l'OSD.
Position	0-100	Réglez la position verticale de l'OSD.
Durée OSD (s)	5-120	Régler la durée d'affichage de l'OSD (s).
Quick Menu1 (Menu rapide1)	Gaming Mode (Mode de jeu)/ Shadow Control (Ctrl. ombre)/ Game Color (Couleur Jeu)/ Brightness (Luminos.)/ Contrast (Contras.)/ Sharpness (Netteté)/ Volume (VOL.)	Définir les fonctions Quick Menu 1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Menu rapide2)		
Quick Menu3 (Menu rapide3)		
Quick Menu4 (Menu rapide4)		
Touche haut (Sélec. entrée)	Mode de jeu/ Contrôle des ombres/ Déc entr faibl/ Adaptive-Sync/ Compteur trames/ Point de mire/ Viseur sniper/ Sélec. entrée/ Volume frais / Mode Effets lumineux/ Gamme de couleurs/ Dark Boost (Boost noir)/ Sharpness (Netteté)/ Température de couleur/ Color Space (Espce. colmtq.)/ Quick Menu (Menu rapide)/ No Function (Sans fonction)	Définir les fonctions haut, bas, gauche et droite des touches personnalisées.
Down Key (Touche bas) (Point de mire)/		
Gauche User (Utilis.) (Mode de jeu)		
Right Key (Touche droit) (Light FX)		
Firmware Upgrade (Mis/niv fw)	No (Non)/ Yes (Oui)	Activer/désactiver la mise à jour du firmware.

Information (Info.)



Indicateur LED

Statut	LED Color (Couleur LED)
Mode pleine puissance	Blanc
Mode veille active	Orange
Rafraîchissement des pixels en cours	Clignotement blanc (1 seconde allumé/1 seconde éteint)
Dysfonctionnement de la dalle OLED	Clignotement Orange (1 seconde allumé/1 seconde éteint)
Mode arrêt	Le voyant n'est pas allumé.

Dépannage

Problème	Solutions possibles
Le voyant d'alimentation n'est pas allumé.	• Vérifiez que l'alimentation est activée. • Vérifiez que le cordon d'alimentation est branché.
Le voyant d'alimentation est allumé, mais aucune image n'est affichée.	• Vérifiez que l'ordinateur est sous tension. • Utilisez l'indicateur de la touche Verr Maj pour déterminer si l'ordinateur est réactif. • Vérifiez que la carte graphique est correctement insérée et alimentée. • Vérifiez que le câble vidéo est correctement connecté entre l'ordinateur et l'écran. • Vérifiez que les connecteurs du câble vidéo ne présentent pas de broches pliées.
Aucune image n'apparaît, mais le voyant d'alimentation clignote en orange.	• L'écran OLED fonctionne mal. Veuillez contacter le support AOC pour obtenir une assistance technique.
Échec de la fonction Plug-and-Play.	• Vérifiez si l'ordinateur prend en charge la fonction Plug-and-Play. • Vérifiez si l'adaptateur vidéo prend en charge la fonction Plug-and-Play.
Image sombre.	• Ajustez la luminosité et le contraste.
L'image tremble ou présente des ondulations.	• Des interférences électriques peuvent provenir d'appareils ou de dispositifs voisins. Éloignez l'ordinateur et le moniteur des appareils sources d'interférences pour résoudre le problème.
L'écran affiche « le câble de signal n'est pas disponible » ou « pas de signal ».	• Débranchez puis rebranchez le câble vidéo. • Inspectez les broches du câble vidéo pour détecter tout dommage.
L'écran affiche « Entrée non valide ».	• Réinitialiser la sortie de l'ordinateur vers un mode d'affichage compatible avec l'écran.
Rétention d'image.	• Utiliser la fonction Pixel Refresh () pour éliminer la rétention d'image de l'écran. Se reporter à la section « Maintenance de l'écran ».
Réglementation et service	Veuillez consulter les informations relatives à la réglementation et au service, disponibles dans le manuel du CD ou sur www.aoc.com (pour identifier le modèle acheté dans votre pays et accéder aux informations de réglementation et de service dans la page Support).

Spécifications

Spécifications générales

Panneau	Model Name (Nom du modèle)	AGP346UCSD	
	Système de pilotage	OLED	
	Taille de l'image visible	86,8 cm en diagonale	
	Pas de pixel	0,2315 mm (H) x 0,2315 mm (V)	
	Couleur d'affichage	1,07 Md ^[1]	
Others (Autres)	Plage de balayage horizontal	30 k~510 kHz	
	Taille de balayage horizontal (maximum)	800,06 mm	
	Plage de balayage vertical	48~360Hz	
	Taille de balayage vertical (maximum)	337,06 mm	
	Résolution prééglée optimale	3440x1440@60Hz	
	Résolution maximale	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Connecteur	HDMI x2 / DisplayPort / USB C / USB x3 / USB amont / Prise casque	
	Source d'alimentation	100-240 V~ 50/60 Hz 2,5 A	
	Consommation électrique	Typique (Luminosité et contraste par défaut)	120W
		Max. (Luminosité = 100, Contraste = 100)	≤206W
		Mode veille	≤ 0,5 W
		Haut-parleur intégré	8Wx2
	Dissipation thermique	Fonctionnement normal	409,56 BTU/h (typ.)
		Veille (mode veille)	<1,71 BTU/h
		Mode hors tension	<1,02 BTU/h
		Mode hors tension (interrupteur CA)	0 BTU/h
USB C	USB-C	Fiche connectable des deux côtés	
	Ultra-haute vitesse	Transmission de données et vidéo	
	DisplayPort	Mode ALT DisplayPort intégré	
	Alimentation électrique	USB 15W (5V3A)	
Environnement	Température	Fonctionnement	0°C~ 40°C
		Hors fonctionnement	-25°C~ 55°C
	Humidité	Fonctionnement	10 % ~ 85 % (sans condensation)
		Hors fonctionnement	5 % ~ 93 % (sans condensation)
	Altitude	Fonctionnement	0m~ 5000m (0ft~ 16404ft)
		Hors fonctionnement	0m~ 12192m (0ft~ 40000ft)



Note :

[1] Le nombre maximal de couleurs d'affichage prises en charge par ce produit est de 1,07 milliard, et les conditions de réglage sont les suivantes (des différences peuvent exister en raison des limitations de sortie de certaines cartes graphiques) :

Image Ratio (Form. Image)	Interface	État	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ Transfert de données USB haute vitesse		USB C@ Haute résolution USB	
			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
résolutions faibles 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
résolutions faibles 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Note :

1). En raison des limitations du système Windows, le HDR peut ne pas être activé lorsque la profondeur de couleur de l'écran est de 8 bpc YCbCr422 ou inférieure.

2). L'interface DisplayPort 2.1 prend en charge UHBR20 avec une bande passante totale de 80 Gbps, et l'interface HDMI 2.1 prend en charge FRL6 avec une bande passante totale de 48 Gbps.

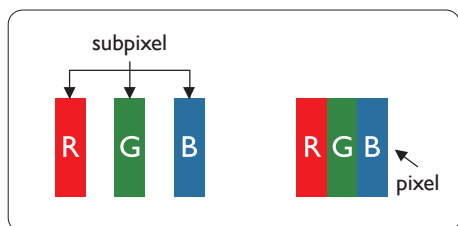
3). Les problèmes de compatibilité liés à la sortie du signal HDMI 2.1 (FRL6 48 Gbps) des cartes graphiques NVIDIA® peuvent provoquer des anomalies d'affichage ou des redémarrages automatiques de l'ordinateur. Il est recommandé d'utiliser l'interface DisplayPort pour les cartes graphiques NVIDIA®. Les cartes graphiques AMD® peuvent utiliser indifféremment les interfaces HDMI ou DisplayPort.

Politique AOC relative aux défauts de pixels des dalles de moniteurs

AOC s'engage à offrir des produits de la plus haute qualité. Nous mettons en œuvre certains des procédés de fabrication les plus avancés du secteur et appliquons un contrôle qualité strict. Cependant, des défauts de pixels ou de sous-pixels sur les dalles intégrées aux moniteurs sont parfois inévitables.

Aucun fabricant ne peut garantir que toutes les dalles soient exemptes de défauts de pixels ; toutefois, AOC garantit que tout moniteur présentant un nombre inacceptable de défauts sera réparé ou remplacé conformément à la garantie. La présente notice décrit les différents types de défauts de pixels et définit les seuils acceptables pour chacun d'eux. Pour bénéficier d'une réparation ou d'un remplacement sous garantie, le nombre de défauts de pixels sur la dalle d'un moniteur doit excéder ces seuils. Par exemple, au maximum 0,0004 % des sous-pixels d'un moniteur peuvent être défectueux.

De plus, AOC impose des normes de qualité encore plus strictes pour certains types ou combinaisons de défauts de pixels plus visibles que d'autres. Cette politique s'applique à l'échelle mondiale.



Pixels et sous-pixels

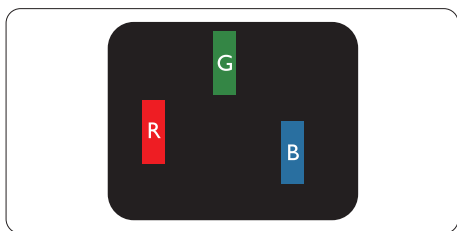
Un pixel, ou élément d'image, est constitué de trois sous-pixels aux couleurs primaires : rouge, vert et bleu. L'ensemble des pixels forme une image. Lorsque tous les sous-pixels d'un pixel sont allumés, les trois sous-pixels colorés apparaissent comme un unique pixel blanc. Lorsqu'ils sont tous éteints, ils apparaissent comme un unique pixel noir. D'autres combinaisons de sous-pixels allumés et éteints produisent des pixels uniques d'autres couleurs.

Types de défauts de pixels

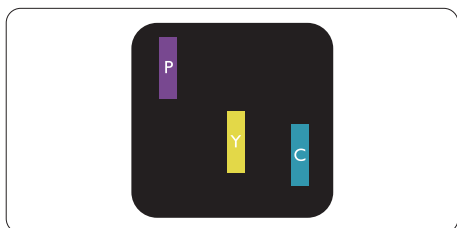
Les défauts de pixels et de sous-pixels se manifestent sur l'écran de différentes manières. Il existe deux catégories de défauts de pixels, chacune comprenant plusieurs types de défauts de sous-pixels.

Défauts de points lumineux

Les défauts de points lumineux se présentent sous la forme de pixels ou de sous-pixels constamment allumés ou « activés ». Un point lumineux correspond donc à un sous-pixel qui reste visible lorsque le moniteur affiche un motif sombre. Les types de défauts de points lumineux sont les suivants :

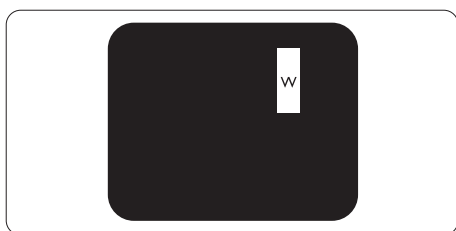


Un sous-pixel rouge, vert ou bleu allumé.



Deux sous-pixels adjacents allumés :

- Rouge + Bleu = Violet
- Rouge + Vert = Jaune
- Vert + Bleu = Cyan (Bleu clair)



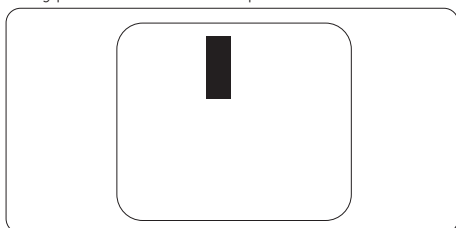
Trois sous-pixels adjacents allumés (un pixel blanc).

Note

Un point lumineux rouge ou bleu doit être plus de 50 % plus brillant que les points voisins, tandis qu'un point lumineux vert est 30 % plus brillant que les points voisins.

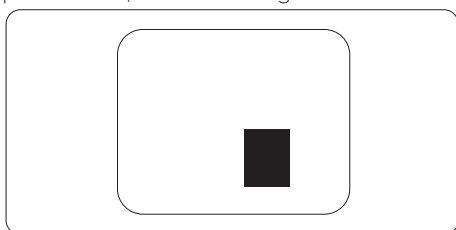
Défauts de points noirs

Les défauts de points noirs apparaissent sous forme de pixels ou de sous-pixels qui restent toujours sombres ou « éteints ». Autrement dit, un point sombre est un sous-pixel qui se détache sur l'écran lorsque le moniteur affiche un motif clair. Voici les types de défauts de points noirs.



Proximité des défauts de pixels

Étant donné que les défauts de pixels et de sous-pixels du même type situés à proximité les uns des autres peuvent être plus visibles, AOC définit également des tolérances concernant la proximité des défauts de pixels.



Tolérances relatives aux défauts de pixels

Pour pouvoir bénéficier d'une réparation ou d'un remplacement en raison de défauts de pixels pendant la période de garantie, le panneau d'un moniteur AOC doit présenter des défauts de pixels ou de sous-pixels dépassant les tolérances indiquées dans le manuel en ligne.

DÉFAUTS DE POINT LUMINEUX	NIVEAU ACCEPTABLE
1 sous-pixel allumé	0
2 sous-pixels adjacents allumés	0
3 sous-pixels adjacents allumés (un pixel blanc)	0
Distance entre deux défauts de point lumineux*	S/O
Total des défauts de point lumineux de tous types	0
DÉFAUTS DE POINT NOIR	NIVEAU ACCEPTABLE
1 sous-pixel sombre	5 ou moins
2 sous-pixels sombres adjacents	2 ou moins
3 sous-pixels sombres adjacents	1 ou moins
Distance entre deux défauts de point noir*	≥5mm
Total des défauts de point noir de tous types	5 ou moins
TOTAL DES DÉFAUTS DE POINTS	NIVEAU ACCEPTABLE
Nombre total de défauts de points lumineux ou noirs, tous types confondus	5 ou moins

Note

* : 1 ou 2 défauts de sous-pixels adjacents équivalent à 1 défaut de point.

Modes d'affichage prédéfinis

Résolution PC

Image Ratio (Form. Image) Interface État Resolution (Résol.)	Plein (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Plein(Carré) 1:1(Carré) Aspect		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	✓	✓						

Résolution vidéo

Image Ratio (Form. Image) Interface État Resolution (Résol.)	Plein (21:9/16:9) 1:1 (21:916:9)		Plein(Carré) 1:1(Carré) Aspect		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,119.88/120Hz	✓		✓		✓		✓	

Remarque :

1. Pour obtenir une qualité d'image idéale, veuillez vous référer au tableau ci-dessus pour définir la résolution de la source du signal d'entrée. La résolution recommandée dépend du dispositif de sortie du signal : pour les jeux sur console, reportez-vous à « Résolution vidéo » ; pour les jeux PC, reportez-vous à « Résolution PC ».

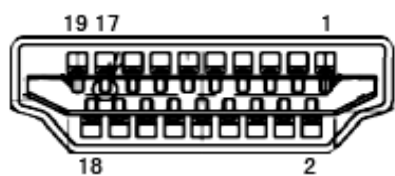
« Game Settings »

3. L'interface DisplayPort 2.1 prend en charge UHBR20 avec une bande passante maximale de 80 Gbit/s, tandis que l'interface HDMI 2.1 prend en charge FRL6 avec une bande passante maximale de 48 Gbit/s.

4. Pour garantir le bon fonctionnement des résolutions susmentionnées, veuillez d'abord vérifier la compatibilité de votre carte graphique. Étant donné que les fabricants de cartes graphiques appliquent des politiques différentes, certaines options peuvent être masquées. La prise en charge effective dépend de la carte graphique.

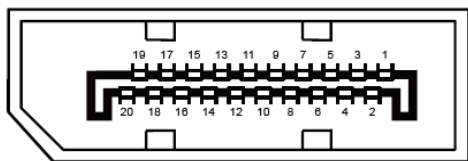
5. Conformément aux normes VESA, différents systèmes d'exploitation et cartes graphiques peuvent présenter de légères écarts (+/-1 Hz) lors du calcul de la fréquence de rafraîchissement (fréquence d'images). La fréquence de rafraîchissement (fréquence d'images) réelle prévaut.

Affectation des broches



Câble de signal d'affichage couleur 19 broches

N° de broche	Nom du signal	N° de broche	Nom du signal	N° de broche	Nom du signal
1.	Données TMDS 2+	9.	Données TMDS 0-	17.	DDC/CEC Masse
2.	Blindage des données TMDS 2	10.	Horloge TMDS +	18.	Alimentation + 5V
3.	Données TMDS 2-	11.	Bouclier d'horloge TMDS	19.	Détection de branchement à chaud
4.	Données TMDS 1+	12.	Horloge TMDS-		
5.	Bouclier des données TMDS 1	13.	CEC		
6.	Données TMDS 1-	14.	Réservé (N.C. sur l'appareil)		
7.	Données TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Bouclier des données TMDS 0	16.	SDA		



Câble de signal d'affichage couleur 20 broches

N° de broche	Nom du signal	N° de broche	Nom du signal
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	Détection de branchement à chaud
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retour DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Fonctionnalité Plug & Play DDC2B

Ce moniteur est équipé des capacités VESA DDC2B conformément à la NORME VESA DDC. Il permet au moniteur d'informer le système hôte de son identité et, selon le niveau de DDC utilisé, de communiquer des informations supplémentaires sur ses capacités d'affichage.

Le DDC2B est un canal de données bidirectionnel basé sur le protocole I2C. L'hôte peut demander des informations EDID via le canal DDC2B.