



Manuale Utente Monitor OLED **AGP346UCSD**

In base alle caratteristiche del prodotto OLED, si raccomanda la manutenzione dello schermo conformemente ai requisiti indicati nelle istruzioni per l'utente, al fine di ridurre il rischio di ritenzione dell'immagine.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Sicurezza.....	1
Convenzioni Nazionali	1
Alimentazione.....	2
Installazione.....	3
Pulizia.....	4
Altro.....	5
Installazione.....	6
Contenuto della confezione.....	6
Installazione del Supporto e della Base.....	7
Regolazione dell'angolo di visualizzazione	8
Collegamento del Monitor.....	9
Montaggio a parete.....	10
Funzione Adaptive-Sync.....	11
Funzionalità compatibile NVIDIA G-SYNC	12
HDR.....	13
Funzione KVM.....	14
Regolazione in corso	15
Tasti di scelta rapida.....	15
Adjust (Regola) Menu OSD.....	17
Quick Menu (Menu rapido).....	17
Guida all'utilizzo dei pulsanti.....	17
Impostazioni OSD.....	18
Game Setting (Impost. gioco).....	18
Light FX.....	20
Picture (Imm.).....	21
PIP/PBP	24
OLED Care.....	25
Settings (Impostazioni).....	27
Audio	28
OSD Setup (Imp. OSD)	29
Information (Info.).....	30
Indicatore LED.....	31
Risoluzione dei problemi	32
Specifiche.....	33
Specifiche generali	33
Politica AOC sui difetti dei pixel dei pannelli dei monitor.....	35
Modalità di visualizzazione preimpostate.....	37
Risoluzione PC	37
Risoluzione video	38
Assegnazione Pin.....	39
Plug and Play.....	40

Sicurezza

Convenzioni Nazionali

Le sottosezioni seguenti descrivono le convenzioni nazionali utilizzate in questo documento.

Note, Precauzioni e Avvertenze

In tutto questo manuale, blocchi di testo possono essere accompagnati da un'icona e stampati in carattere grassetto o corsivo. Questi blocchi rappresentano note, avvertenze e precauzioni, e sono utilizzati come segue:



NOTA: Una NOTA indica informazioni importanti che aiutano a utilizzare al meglio il sistema informatico.



PRECAUZIONE: Una PRECAUZIONE indica un possibile danno all'hardware o perdita di dati e spiega come evitare il problema.



AVVERTENZA: Un'AVVERTENZA indica un potenziale rischio di danni fisici e spiega come evitare il problema. Alcune avvertenze possono apparire in formati alternativi e potrebbero non essere accompagnate da un'icona. In tali casi, la presentazione specifica dell'avvertenza è imposta dall'autorità regolatoria.

Alimentazione



Il monitor deve essere utilizzato esclusivamente con il tipo di alimentazione indicato sull'etichetta. Se non si è certi del tipo di alimentazione fornita alla propria abitazione, consultare il rivenditore o la compagnia elettrica locale.



Il Monitor è dotato di una spina con tre poli e messa a terra, una spina con un terzo pin (di messa a terra). Questa spina si inserisce esclusivamente in una presa di corrente con messa a terra, come misura di sicurezza. Se la presa non è compatibile con la spina a tre fili, far installare da un elettricista la presa corretta oppure utilizzare un adattatore per mettere in sicurezza l'apparecchio mediante messa a terra. Non compromettere la funzione di sicurezza della spina con messa a terra.



Scollegare l'unità durante temporali o quando non verrà utilizzata per lunghi periodi. Ciò proteggerà il Monitor da danni causati da sovratensioni.



Non sovraccaricare ciabatte elettriche e prolunghe. Il sovraccarico può causare incendi o scosse elettriche.



Per garantire un funzionamento soddisfacente, utilizzare il Monitor solo con computer certificati UL dotati di prese configurate correttamente e contrassegnate tra 100-240V AC, Min. 5A.



La presa a muro deve essere installata vicino all'apparecchiatura e deve essere facilmente accessibile.

Installazione

 Non posizionare il Monitor su carrelli, supporti, treppiedi, staffe o tavoli instabili. Se il Monitor cade, può ferire una persona e causare gravi danni a questo prodotto. Utilizzare esclusivamente un carrello, supporto, treppiede, staffa o tavolo raccomandati dal produttore o forniti con questo prodotto. Seguire le istruzioni del produttore durante l'installazione del prodotto e utilizzare gli accessori di montaggio raccomandati dal produttore. La combinazione prodotto e carrello deve essere spostata con la massima attenzione.

 Non inserire mai alcun oggetto nelle fessure del cabinet del Monitor. Ciò potrebbe danneggiare i componenti del circuito, causando incendi o scosse elettriche. Non versare mai liquidi sul Monitor.

 Non posizionare la parte frontale del prodotto direttamente sul pavimento.

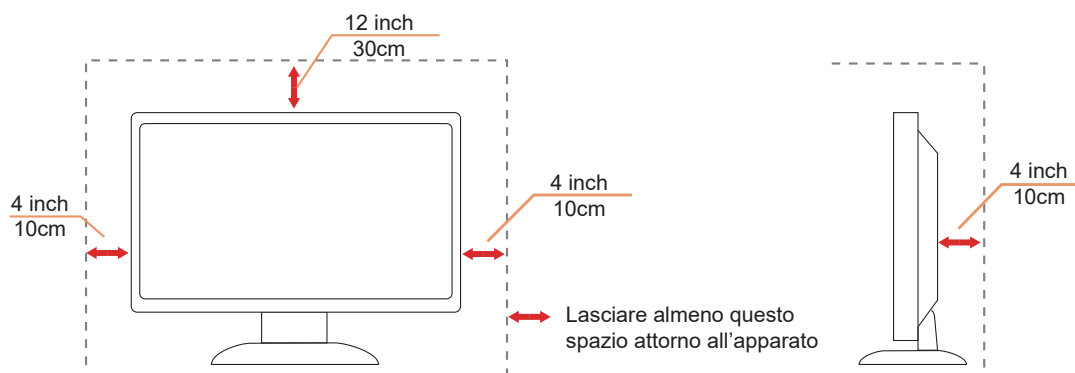
 Se si monta il Monitor su una parete o su una mensola, utilizzare un kit di montaggio approvato dal produttore e seguire scrupolosamente le istruzioni del kit.

 Lasciare uno spazio adeguato intorno al Monitor come illustrato di seguito. In caso contrario, la circolazione dell'aria potrebbe risultare insufficiente e il surriscaldamento potrebbe provocare incendi o danni al Monitor.

 Per evitare potenziali danni, come la delaminazione del pannello dalla cornice, assicurarsi che il Monitor non si inclini verso il basso oltre i -5 gradi. Se viene superato l'angolo massimo di inclinazione verso il basso di -5 gradi, il danno al monitor non sarà coperto dalla garanzia.

Di seguito sono riportate le aree di ventilazione consigliate intorno al monitor quando questo è installato a parete o sul supporto:

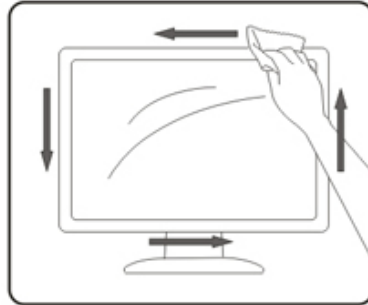
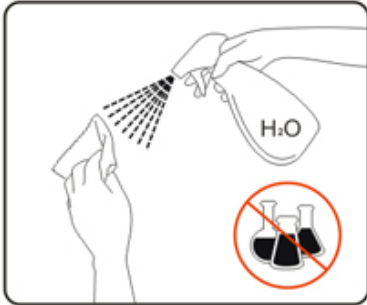
Installato con supporto



Pulizia

 Pulire regolarmente l'involucro con un panno morbido inumidito con acqua.

 Durante la pulizia, utilizzare un panno morbido di cotone o in microfibra. Il panno deve essere umido e quasi asciutto; evitare che liquidi penetrino nel case.



 Si prega di scollegare il cavo di alimentazione prima di pulire il prodotto.

Altro



Se il prodotto emette odori strani, rumori o fumo, scollegare IMMEDIATAMENTE la spina di alimentazione e contattare un Centro Assistenza.



Assicurarsi che le aperture di ventilazione non siano ostruite da un tavolo o da una tenda.



Non sottoporre il monitor OLED a vibrazioni intense o urti durante il funzionamento.



Non urtare né far cadere il monitor durante il funzionamento o il trasporto.



I cavi di alimentazione devono essere conformi alle norme di sicurezza. Per la Germania, il cavo deve essere di tipo H03VV-F, 3G, 0,75 mm² o superiore.
Per gli altri paesi, devono essere utilizzati i tipi di cavo appropriati in conformità alle normative locali.



Una pressione sonora eccessiva prodotta da auricolari e cuffie può causare danni all'udito. L'impostazione dell'equalizzatore al livello massimo aumenta la tensione di uscita di auricolari e cuffie, incrementando di conseguenza il livello di pressione sonora.



Low Blue Light (Luce blu tenue): Il display impiega un pannello a bassa emissione di luce blu. È conforme alla certificazione TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution nelle impostazioni di fabbrica/predefinite.

Salute:

- Il monitor deve essere posizionato a una distanza compresa tra 50 e 70 cm (20-28 pollici) dagli occhi.
- L'osservazione prolungata dello schermo provoca affaticamento visivo e può compromettere la vista. Si consiglia di riposare gli occhi per 5-10 minuti ogni ora di utilizzo del prodotto.
- Ridurre l'affaticamento visivo focalizzando lo sguardo su oggetti lontani.
- L'ammicciamento frequente e gli esercizi oculari aiutano a prevenire la secchezza degli occhi.



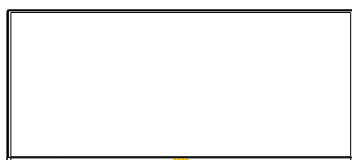
La tecnologia Flicker-free mantiene una retroilluminazione stabile tramite un dimmer in corrente continua (CC) che elimina la causa principale dello sfarfallio del monitor, risultando più confortevole per gli occhi.



In considerazione delle caratteristiche dei prodotti OLED, si sconsiglia l'utilizzo continuativo di questo prodotto per oltre 24 ore. Il prodotto integra diverse tecnologie volte a eliminare il possibile fenomeno di ritenzione dell'immagine. Per ulteriori dettagli, consultare le istruzioni relative alla "Manutenzione dello schermo".

Installazione

Contenuto della confezione



OLED Monitor



Quick Start Guide

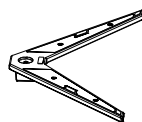
*



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

*



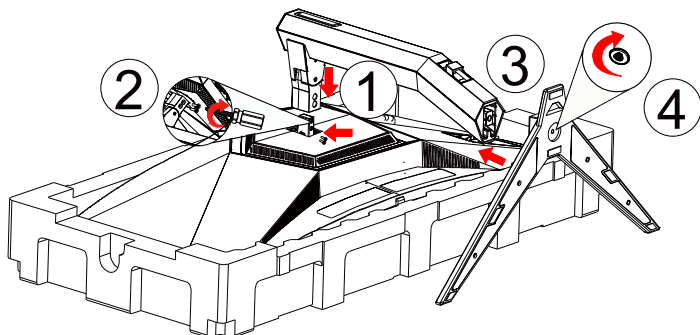
USB Cable

* Non tutti i cavi di segnale sono forniti per tutti i paesi e le regioni. Si prega di verificare con il rivenditore locale o con l'ufficio AOC per conferma.

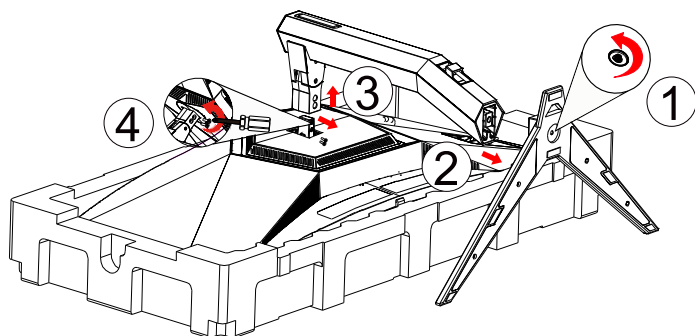
Installazione del Supporto e della Base

Si prega di installare o rimuovere la base seguendo i passaggi indicati di seguito.

Installazione:

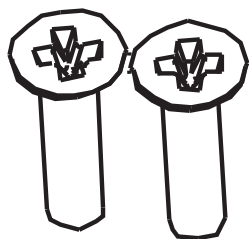


Rimozione:

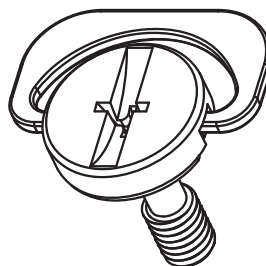


NOTA: Il design del display potrebbe differire da quello illustrato.

Specifiche viti staffa: M5×20 mm
(Lunghezza effettiva della filettatura 10 mm)



Specifiche viti supporto: M6×21 mm
(Lunghezza effettiva della filettatura 10 mm)

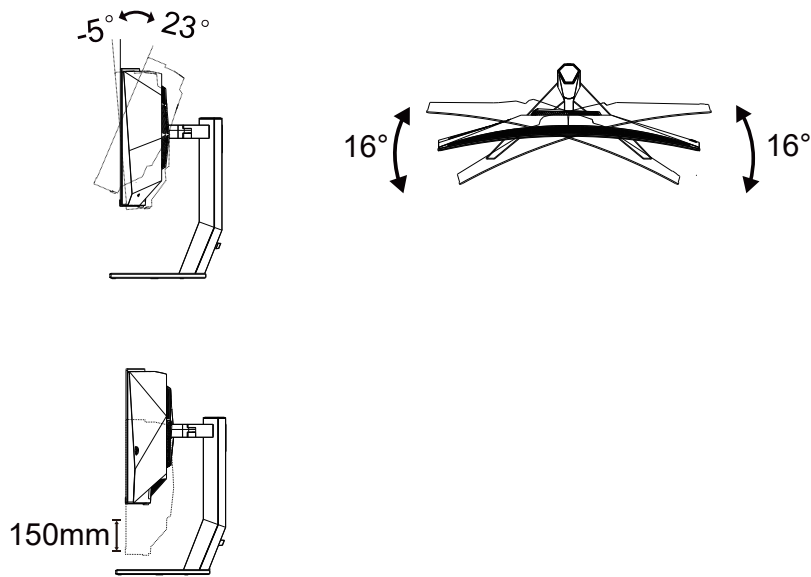


Regolazione dell'angolo di visualizzazione

Per una visualizzazione ottimale, si consiglia di guardare il monitor frontalmente e quindi regolare l'angolo secondo la propria preferenza.

Tenere il supporto per evitare che il monitor si ribalti durante la regolazione dell'angolo.

È possibile regolare il monitor come segue:



NOTA:

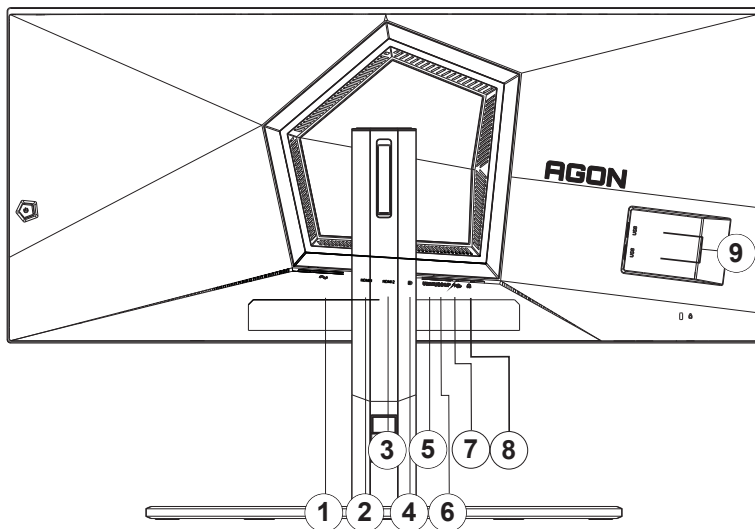
Non toccare lo schermo OLED durante la regolazione dell'angolo. Toccare lo schermo OLED potrebbe causare danni.

⚠ Avvertenza

- Per evitare potenziali danni allo schermo, come la delaminazione del pannello, assicurarsi che il monitor non si inclini verso il basso oltre i -5 gradi.
- Non premere sullo schermo durante la regolazione dell'angolo del monitor. Agire solo sulla cornice.

Collegamento del Monitor

Collegamenti dei cavi sul retro del monitor e del computer:



1. Alimentazione
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB upstream
7. USB3.2 Gen1 downstream + ricarica rapida x1
8. Cuffie
9. USB3.2 Gen1 downstream x2

Collegare al PC

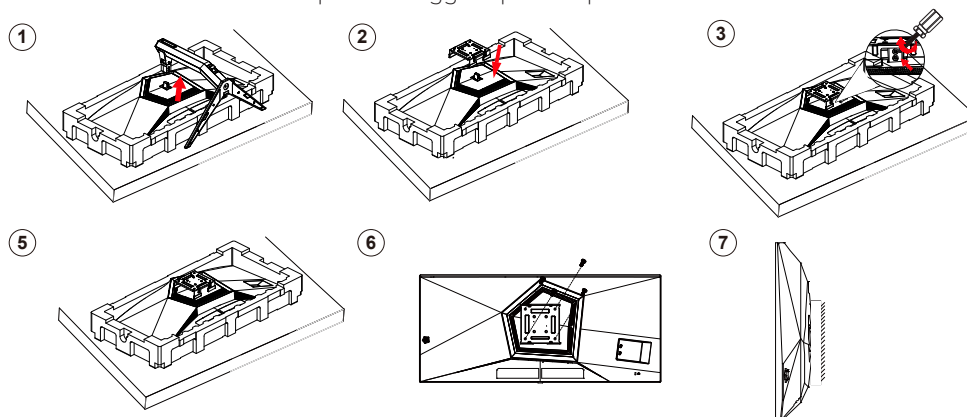
1. Collegare saldamente il cavo di alimentazione sul retro del display.
2. Spegner il computer e scollegare il cavo di alimentazione.
3. Collegare il cavo del segnale video al connettore video sul retro del computer.
4. Inserire il cavo di alimentazione del computer e del display in una presa di corrente vicina.
5. Accendere il computer e il display.

Se il monitor visualizza un'immagine, l'installazione è completata. Se non visualizza un'immagine, consultare la sezione Risoluzione dei problemi.

Per proteggere l'apparecchiatura, spegnere sempre il PC e il monitor OLED prima di effettuare collegamenti.

Montaggio a parete

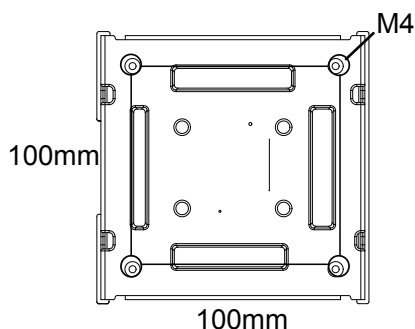
Preparazione per l'installazione di un braccio per montaggio a parete opzionale.



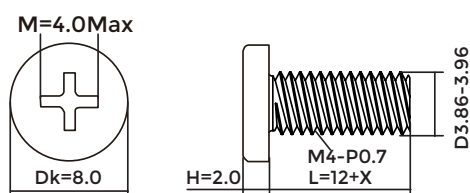
Questo Monitor può essere fissato a un braccio per montaggio a parete acquistato separatamente. Scollegare l'alimentazione prima di questa procedura. Seguire i seguenti passaggi:

1. Rimuovere la base.
2. Seguire le istruzioni del produttore per assemblare il braccio per montaggio a parete.
3. Posizionare la piastra metallica per montaggio a parete sul retro del monitor, inserire 2 viti della staffa nei fori e serrarle.
4. Posizionare il braccio per montaggio a parete sul retro del Monitor. Allineare i fori del braccio con quelli sul retro del Monitor.
5. Inserire le 4 viti nei fori e stringere.
6. Ricollegare i cavi. Fare riferimento al manuale utente fornito con il braccio per montaggio a parete opzionale per le istruzioni sul fissaggio a parete.

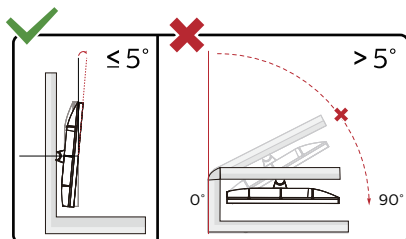
Gancio da parete:



Specifiche delle viti per gancio da parete: M4*12 mm



Nota: i fori per le viti di montaggio VESA non sono disponibili su tutti i modelli; si prega di verificare con il rivenditore o il reparto ufficiale AOC.



Il design del display può differire da quello illustrato.

Avvertenza

1. Per evitare potenziali danni allo schermo, come la delaminazione del pannello, assicurarsi che il monitor non si inclini verso il basso oltre i -5 gradi.
2. Non premere sullo schermo durante la regolazione dell'angolo del monitor. Agire solo sulla cornice.

Funzione Adaptive-Sync

1. La funzione Adaptive-Sync funziona con DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Scheda grafica compatibile: l'elenco consigliato è il seguente; è inoltre possibile verificare [carlo.visitando www.AMD.com](http://carlo.visitando.www.AMD.com)

Schede grafiche

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

Processori

- 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

Funzionalità compatibile NVIDIA G-SYNC

1. Questo prodotto supporta la funzionalità compatibile NVIDIA G-SYNC. La funzionalità compatibile NVIDIA G-SYNC opera tramite interfaccia DisplayPort.
2. Per usufruire dell'esperienza di gioco ottimale offerta dalla funzionalità G-SYNC, è necessario acquistare separatamente una scheda grafica GPU NVIDIA compatibile con la funzionalità G-SYNC.

Requisiti di sistema per G-SYNC:

Categoria requisito: Monitor compatibile NVIDIA G-SYNC (Modalità Compatibile)

Scheda grafica: Architettura NVIDIA Pascal o superiore (es. serie GTX 10, serie RTX)

Monitor: Monitor certificato da NVIDIA con supporto a Variable Refresh Rate (VRR)

Sistema operativo: Windows 10 o versioni successive

Cavo di collegamento: Utilizzare cavo DisplayPort

Per maggiori informazioni su NVIDIA G-SYNC, visitare: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

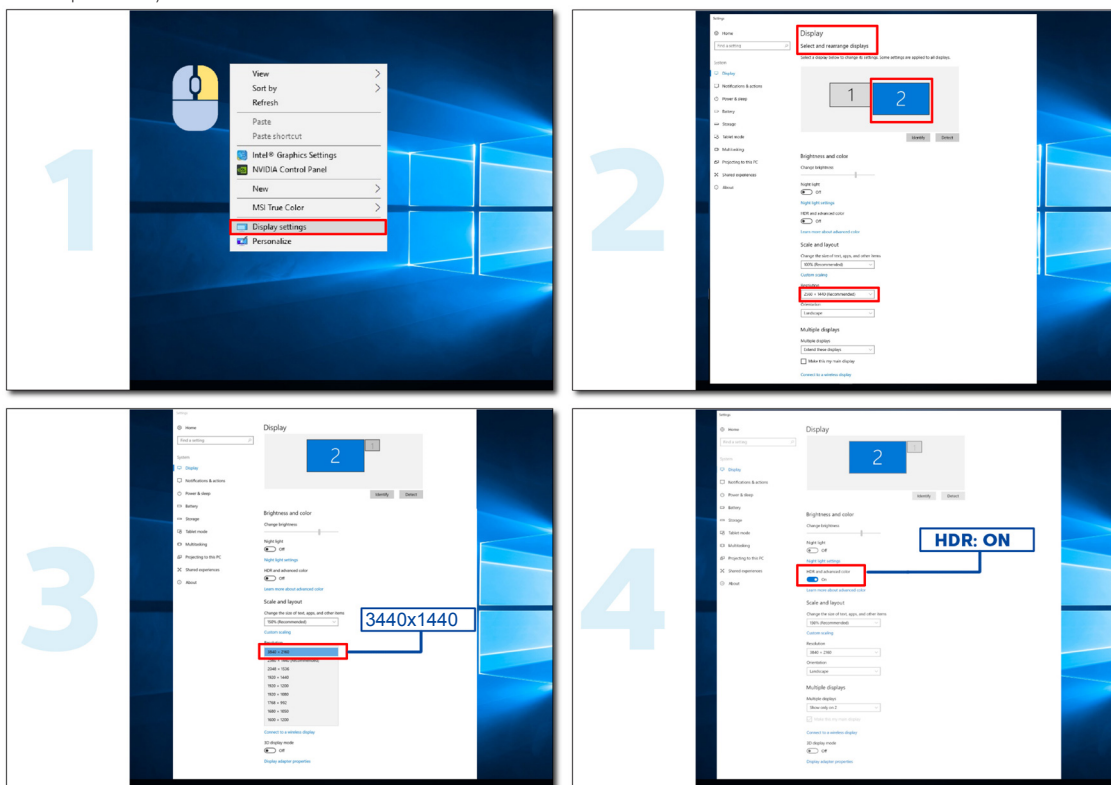
HDR

Questo monitor è compatibile con segnali di ingresso in formato HDR10.

Il display può attivare automaticamente la funzione HDR se il lettore e il contenuto risultano compatibili. Si prega di contattare il produttore del dispositivo e il fornitore del contenuto per informazioni sulla compatibilità del dispositivo e del contenuto. Se non è necessaria l'attivazione automatica della funzione HDR, selezionare "OFF" dal menu delle impostazioni del display.

Note:

1. La risoluzione 3840×2160@50Hz/60Hz/120Hz è disponibile esclusivamente su dispositivi quali lettori UHD o console Xbox/PS.
2. Impostazioni del display:
 - a. La risoluzione del display è impostata su 3440x1440 e la funzione HDR è preimpostata su ON (Attivo). In tali condizioni, lo schermo potrebbe oscurarsi leggermente, indicando l'avvenuta attivazione dell'HDR.
 - b. Dopo aver avviato un'applicazione, il miglior effetto HDR si ottiene impostando la risoluzione a 3440x1440 (se disponibile).



Funzione KVM

Che cos'è il KVM?

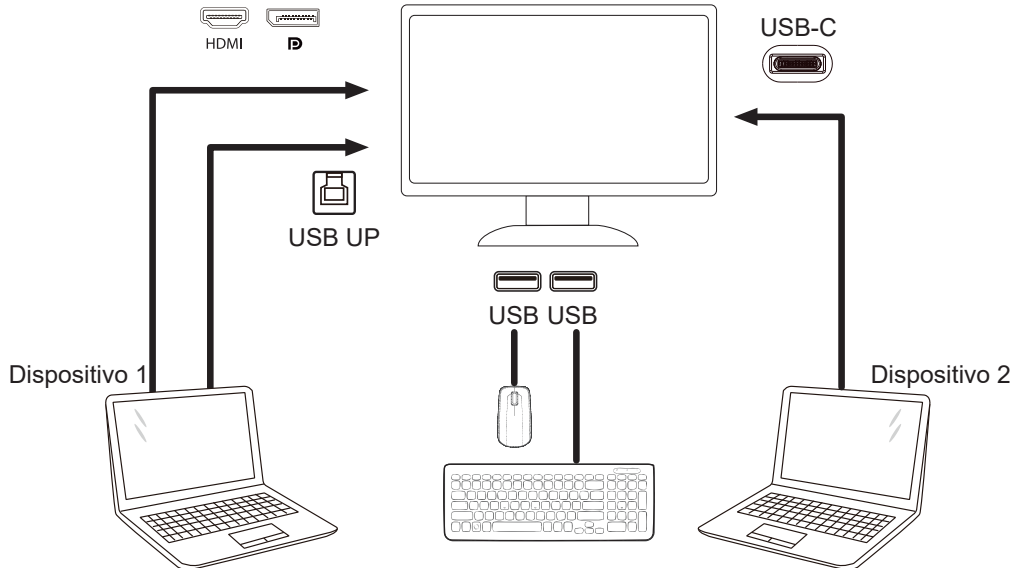
Grazie alla funzione KVM, è possibile visualizzare l'output di due PC, due notebook o di un PC e un notebook su un unico monitor AOC, controllando entrambi i dispositivi con una sola tastiera e un solo mouse. Per alternare il controllo tra i dispositivi PC o notebook, selezionare la sorgente del segnale di ingresso tramite l'opzione "Input Select (Selez. Input)" nel menu OSD.

Come utilizzare la funzione KVM?

Passaggio 1: Collegare un dispositivo (PC o notebook) al monitor tramite USB-C.

Passaggio 2: Collegare l'altro dispositivo al monitor tramite HDMI o DisplayPort. Quindi, collegare anche tale dispositivo al monitor tramite la porta USB up.

Passaggio 3: Collegare le periferiche (tastiera e mouse) al monitor tramite la porta USB.



Nota: Il design del display potrebbe variare da quello illustrato

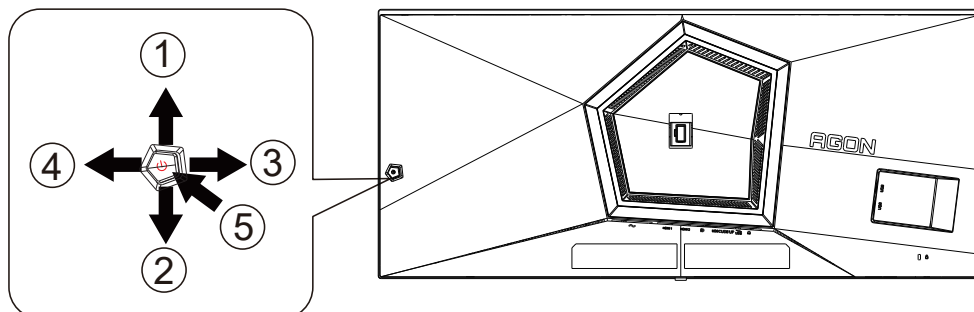
Passaggio 4: Premere Enter (Invio) per accedere a Settings (Impostazioni). Accedere alla pagina delle impostazioni e selezionare "Auto", "USB C" o "USB UP" nella scheda USB Selection (USB selezione).



USB Selection (USB selezione)	Descrizione della funzione
Auto (Auto.)	La modalità Auto (Auto.) seleziona USB C o USB up (USB su) in base alla Input Source (Sorg. ingr.).
USB C	Fornisce la funzione di hub USB tramite cavo USB C.
USB up (USB su)	Fornisce la funzione Hub USB tramite il cavo USB up.

Regolazione in corso

Tasti di scelta rapida



1	Tasto Utente Su (Selez. Input)/Su
2	Tasto Utente Giù (Dial Point)/Giù
3	Tasto Utente Sinistra (Game Mode)/Sinistra
4	Tasto Utente Destra (Light FX)/Destra
5	Accensione/Menu/Invio

Accensione/Menu/Invio

- Quando il monitor è spento, premere questo pulsante per accenderlo.
- Quando il monitor è acceso, premere questo pulsante per aprire il menu OSD o confermare le regolazioni delle funzioni; tenere premuto questo pulsante per circa 2 secondi per spegnere il monitor.
- Quando il monitor è in modalità standby, premere questo pulsante per spegnerlo.

Tasto Utente Giù (Dial Point)/Giù

- Quando il monitor è in modalità standby, premere questo tasto per aprire la selezione "Input Select". Personalizzare questa funzione di scorciatoia nel menu OSD: Gaming Mode, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Frame Counter, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, Quick Menu, No Function. L'impostazione predefinita di fabbrica è "Dial Point (Quadrante)". Quando il menu OSD è chiuso, premere questo tasto per aprire il menu Input Select (Selez. Input), premere il tasto Su o Giù per selezionare la sorgente visualizzata nella barra delle informazioni e premere il tasto Select (Seleziona) per passare alla sorgente selezionata. Quando il monitor è in standby, premere questo tasto per aprire il menu Input Select (Selez. Input).

Tasto utente Sinistra (Mod. Gioco)/Sinistra

- Personalizzare questa funzione di scelta rapida nel menu OSD: Gaming Mode (Mod. Gioco), Shadow Control (Ctrl ombre), Low Input Lag (Lag ing. basso), Adaptive-Sync, Frame Counter (Cont.fotog.), Dial Point (Quadrante), Sniper Scope, Input Select (Selez. Input), Volume, Image Ratio (Rapp. Immag.), Pixel Refresh (), Light FX, Game Color (Colore gioco), Dark Boost (Aumento scuro), Sharpness (Nitid.), Color Temp. (Colore), Color Space (Spazio Colore), Quick Menu (Menu rapido), No Function (Nessuna funzione). L'impostazione predefinita di fabbrica è "Gaming Mode (Mod. Gioco)". Quando il menu OSD è disattivato, premere questo tasto per aprire il menu Gaming Mode (Mod. Gioco), premere il pulsante Sinistra o Destra per selezionare la modalità di gioco corrispondente (Standard, FPS, Real-Time Strategy, Racing, Player 1, Player 2 o Player 3). Quando il monitor è in standby, premere questo tasto per aprire il menu Input Select (Selez. Input).

User Key (Tasto di utente) Destra (Light FX) / Destra

- Personalizzare questa funzione di scelta rapida nel menu OSD: Gaming Mode (Mod. Gioco), Shadow Control (Ctrl ombre), Low Input Lag (Lag ing. basso), Adaptive-Sync, Frame Counter (Cont.fotog.), Dial Point (Quadrante), Sniper Scope, Input Select (Selez. Input), Volume, Image Ratio (Rapp. Immag.), Pixel Refresh (), Light FX, Game Color (Colore gioco), Dark Boost (Aumento scuro), Sharpness (Nitid.), Color Temp. (Colore), Color Space (Spazio Colore), Quick Menu (Menu rapido), No Function (Nessuna funzione). L'impostazione predefinita di fabbrica è "Light FX".
Quando il menu OSD è disattivato, premere questo tasto per aprire il menu "Gaming Ambient Light", dove è possibile regolare l'intensità, la modalità e il colore della funzione Light FX in base alle proprie esigenze. Quando il monitor è in standby, premere questo tasto per aprire il menu Input Select (Selez. Input).

User Key (Tasto di utente) Su (Input Select)/Su

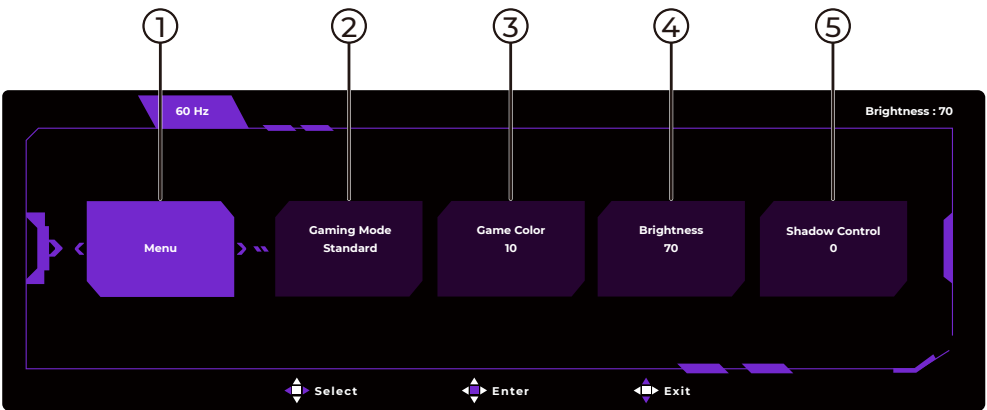
- Personalizzare questa funzione di scelta rapida nel menu OSD: Gaming Mode (Mod. Gioco), Shadow Control (Ctrl ombre), Low Input Lag (Lag ing. basso), Adaptive-Sync, Frame Counter (Cont.fotog.), Dial Point (Quadrante), Sniper Scope, Input Select (Selez. Input), Volume, Image Ratio (Rapp. Immag.), Pixel Refresh (), Light FX, Game Color (Colore gioco), Dark Boost (Aumento scuro), Sharpness (Nitid.), Color Temp. (Colore), Color Space (Spazio Colore), Quick Menu (Menu rapido), No Function (Nessuna funzione). L'impostazione predefinita di fabbrica è "Input Select (Selez. Input)". Quando il menu OSD è disattivato, premere questo tasto per aprire il menu "Input Select (Selez. Input)", premere il tasto "Su" o "Giù" per selezionare la sorgente del segnale visualizzata nella barra delle informazioni, quindi premere il tasto "Select (Seleziona)" per passare alla sorgente del segnale selezionata. Quando il monitor è in standby, premere questo tasto per aprire il menu Input Select (Selez. Input).

OSD – Funzione di blocco

- Quando il menu OSD è Off (Disat.), premere e tenere premuto il tasto "Giù" per circa 10 secondi per bloccare o sbloccare il menu OSD.

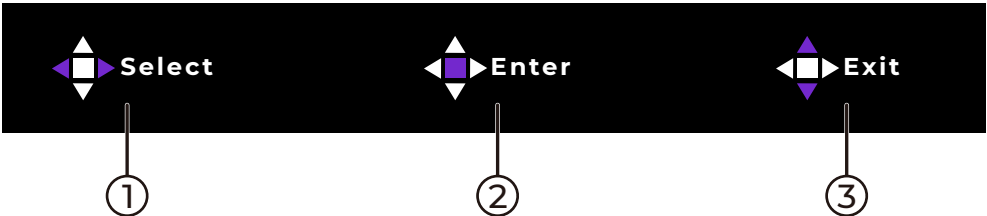
Adjust (Regola) Menu OSD

Quick Menu (Menu rapido)



1	MENU	Aprire il menu principale OSD.
2	Quick Menu1 (Menu rapido1) Gaming Mode (Mod. Gioco)	Quick Menu1 (Menu rapido1) dell'User (Utente). L'impostazione predefinita è Gaming Mode (Mod. Gioco).
3	Quick Menu2 (Menu rapido2) Game Color (Colore gioco)	User (Utente) Quick Menu2 (Menu rapido2). L'impostazione predefinita è Colore di gioco.
4	Quick Menu3 (Menu rapido3) Brightness (Luminos.)	User (Utente) Quick Menu3 (Menu rapido3). L'impostazione predefinita è Brightness (Luminos.).
5	Quick Menu4 (Menu rapido4) Shadow Control (Ctrl ombre)	Quick Menu4 (Menu rapido4) dell'User (Utente). L'impostazione predefinita è Controllo Ombre.

Guida all'utilizzo dei pulsanti



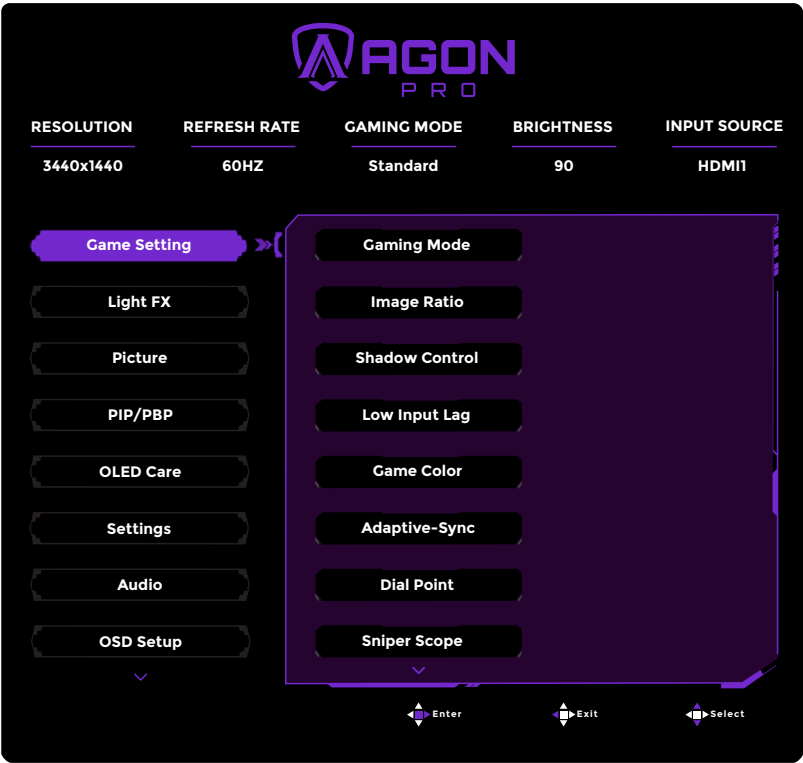
1	Select (Seleziona)	Seguendo le indicazioni relative al pulsante viola visualizzate nel MENU OSD, premere il tasto corrispondente per Select (Seleziona)re il MENU da Adjust (Regola)re o per eseguire le regolazioni.
2	Enter (Invio)	Seguendo le indicazioni relative ai pulsanti viola visualizzate nel MENU OSD, premere il tasto corrispondente per confermare la selezione e accedere al sottomenu successivo, oppure per confermare una regolazione del menu.
3	Exit (Esci)	Seguendo le indicazioni del pulsante viola nel menu OSD, premere il tasto corrispondente per tornare al livello di menu precedente o per uscire completamente dal menu.

Note:

La funzione del pulsante di navigazione a 5 vie può variare in base ai diversi livelli del menu OSD o alle opzioni selezionate. Utilizzarlo seguendo le indicazioni del pulsante viola nel menu OSD.

Impostazioni OSD

Game Setting (Impost. gioco)



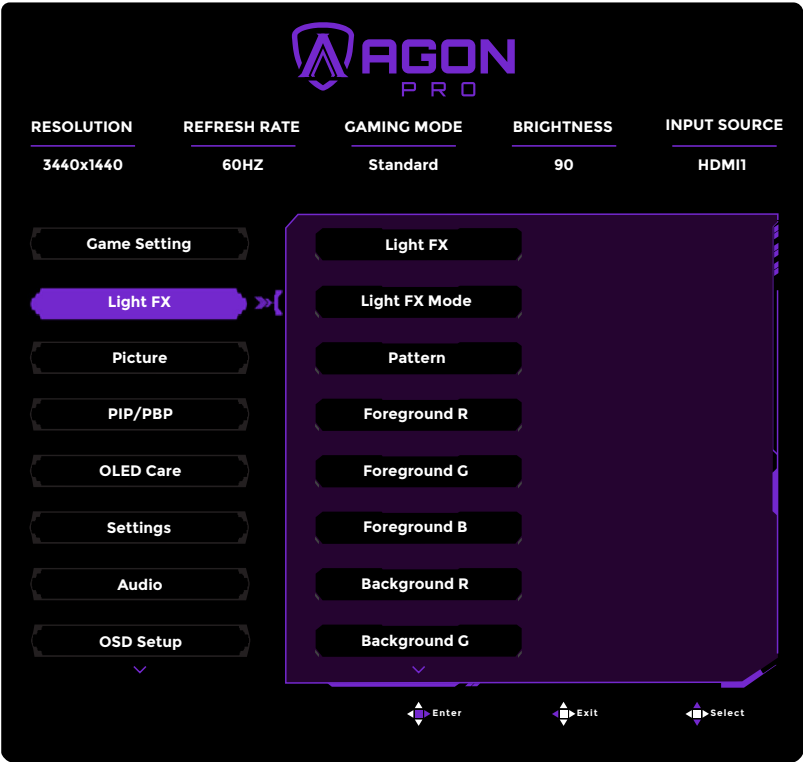
Gaming Mode (Mod. Gioco)	Off (Disat.)	Nessuna ottimizzazione tramite Gaming Mode (Mod. Gioco).
	FPS	Per giocare a giochi FPS (First Person Shooters). Migliora i dettagli del livello del nero nei temi scuri.
	RTS	Per giocare a RTS (Real Time Strategy). Migliora la qualità dell'immagine.
	Racing (Corsa)	Per i giochi Racing, offre il tempo di risposta più rapido e un'elevata saturazione dei colori.
	Gamer 1 (G1)	Impostazioni preferite dall'utente salvate come Gamer 1.
	Gamer 2 (G2)	Impostazioni preferite dall'utente salvate come Gamer 2.
	Gamer 3 (G3)	Impostazioni preferite dall'utente salvate come Gamer 3.
Image Ratio (Rapp. Immag.)	Full (Intero)(21:9/16:9)(FULL(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Full(Square) (Intero(Quadrato))/ 1:1(Square) (1:1(Quadrato))/ Aspect (Proporzioni)/ 27"/ 24.5"	Regola le proporzioni dell'immagine. Schermo intero (21:9/16:9): ridimensiona l'immagine di Input per riempire l'intero schermo; adatto per immagini con proporzioni 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9): visualizza l'immagine di Input alla sua risoluzione nativa senza ridimensionamento. Schermo intero (Quadrato): risoluzione preimpostata di 1280×960; ridimensiona l'immagine di Input per riempire l'intero schermo. 1:1 (Quadrato): la risoluzione predefinita è 1280×960, visualizzando l'immagine di Input alla sua risoluzione nativa senza ridimensionamento. Schermo intero verticale: la risoluzione predefinita è 1280×960. L'immagine viene visualizzata con le sue proporzioni originali, riempiendo lo schermo il più possibile senza distorsione geometrica. Adatto per immagini con proporzioni 4:3. 27": visualizza solo un'area immagine da 27" centrata sullo schermo. 24.5: visualizza solo un'area immagine da 24.5 centrata sullo schermo.

Shadow Control (Ctrl ombre)	0-20	Il Controllo Ombre predefinito è 0; l'utente finale può quindi regolare da 0 a 20 per aumentare il contrasto e ottenere un'immagine più nitida. Se l'immagine è troppo scura per vedere chiaramente i dettagli, regolare da 0 a 20 per migliorare la nitidezza.
Basso input lag	On (Attivo)/Off (Disattivato)	Disattivare il frame buffer per ridurre l'input lag. Nota: Low Input Lag (Lag ing. basso) è disabilitato per impostazione predefinita e non regolabile quando la frequenza di campo è inferiore a 175 Hz; è invece abilitato per impostazione predefinita e non regolabile quando la frequenza di campo è pari a 175 Hz e in stato Adaptive-Sync.
Game Color (Colore gioco)	0-20	Il Colore di gioco offre una regolazione della saturazione da 0 a 20 livelli per ottenere un'immagine migliore.
Adaptive-Sync	On (Attivo)/Off (Disattivato)	Disabilita o abilita Adaptive-Sync/G-SYNC. Promemoria di esecuzione Adaptive-Sync/G-SYNC: Quando la funzione Adaptive-Sync/G-SYNC è abilitata, potrebbe verificarsi un effetto lampeggiante in alcuni ambienti Game (Giochi).
Dial Point (Quadrante)	Off (Disat.) / On (Attivo) / Dynamic (Dinamico)	La funzione "Punto di mira" posiziona un indicatore di mira al centro dello schermo per assistere i giocatori nei giochi soprattutto in prima persona (FPS), garantendo una mira accurata e precisa.
Sniper Scope	Off / 2X / 3X / 4X	Zoom locale per facilitare il puntamento durante lo sparo.
MBR	On (Attivo)/Off (Disat.)	Attivare la funzione MBR (Riduzione sfocatura movimento) per ridurre la sfocatura di movimento. Nota: La funzione MBR può essere regolata solo quando Smart Sync è disattivato e il Refresh Rate (FREQ. AGG.) è impostato su 360Hz.
Frame Counter (Cont.fotog.)	Off (Disat.) / Right-Up (Dx-Su) / Right-Down (Dx-Giù) / Left-Down (Sx-Giù) / Left-Up (Sx-Su)	Visualizza la frequenza V nell'angolo selezionato.
HDMI1	Console/DVD/PC	Select (Seleziona) il Type (Tipo) di dispositivo collegato. Quando si utilizza HDMI1 per collegare la Console/DVD, impostare HDMI1 su PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Select (Seleziona) il Type (Tipo) di dispositivo collegato. Quando si utilizza HDMI2 per collegare la Console/DVD, impostare HDMI2 su PC.

Note:

- 1). Quando la "HDR Mode" sotto "Picture (Imm.)" è impostata su un valore diverso da Off (Disat.), le voci "Shadow Control (Ctrl ombre)" e "Game Color (Colore gioco)" non possono essere regolate.
- 2). Quando l'"HDR" sotto "Picture (Imm.)" è impostato su "DisplayHDR", le voci "Game Mode (Gioco)", "Shadow Control (Ctrl ombre)" e "Game Color (Colore gioco)" non possono essere regolate o selezionate. Quando l'"HDR" sotto "Picture (Imm.)" è impostato su "HDR Peak (Picco HDR)", "HDR Movie (HDR Film)", "HDR Picture (HDR Imm.)" o "HDR Game (HDR Giochi)", le voci "Game Mode (Gioco)" e "Game Color (Colore gioco)" non possono essere regolate o selezionate.
- 3) Quando lo "Color Space (Spazio Colore)" nelle "Settings (Impostazioni)" dell'immagine è impostato su sRGB o DCI-P3, le voci "Shadow Control (Ctrl ombre)" e "Game Color (Colore gioco)" non possono essere regolate o selezionate.

Light FX

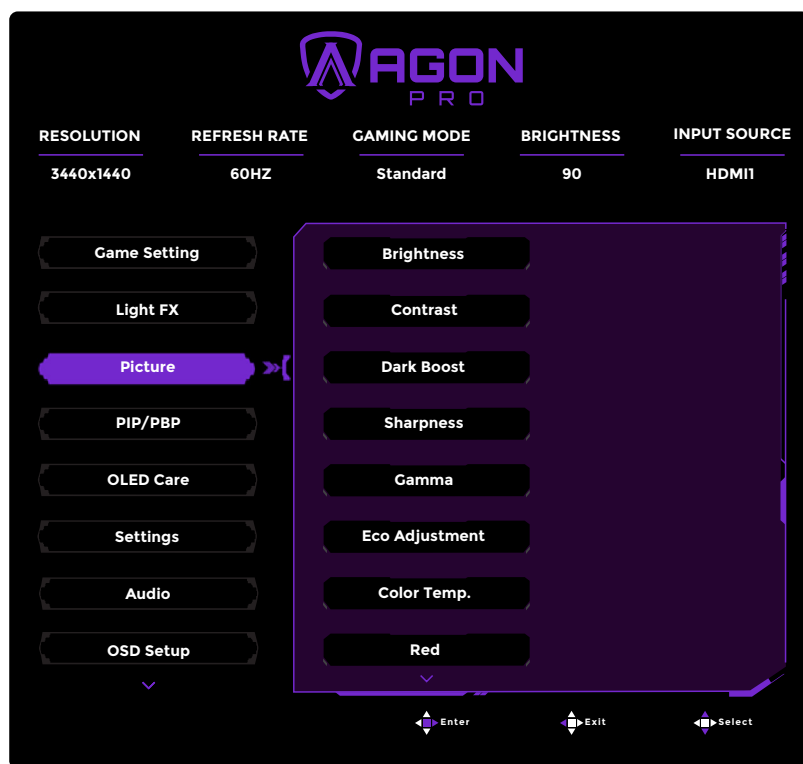


Light FX	Spento / Basso / Medio / Forte	Selezionare l'intensità dell'effetto luce.
Light FX Mode	Audio1 / Audio2 / Statico / Scansione punto scuro / Gradient Shift (Spost. gradiente) / Spread Fill (Riemp.semplice) / Drip Fill (Riemp.univoco) / Spreading Drip Fill (Riemp. biunivoco) / Breathing (Lampeggio) / Light Point Sweep (Punto di mov.) / Zoom / Rainbow (Arcobaleno) / Wave (Onda d'acqua) / Flashing (Lampeggiante) / Demo (Dimostraz.)	Seleziona Modalità Effetto Luce
Pattern (Pattern)	Rosso / Verde / Blu / Arcobaleno / Definito dall'Utente	Seleziona Motivo Effetto Luce
Foreground R	0-100	L'utente può regolare il colore del primo piano dell'effetto luce quando il motivo è impostato su Definito dall'Utente
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	L'utente può regolare il colore dello sfondo dell'effetto luce quando il motivo è impostato su Definito dall'Utente
Background G		
Background B		

Note:

Windows 11 supporta gli effetti Dynamic (Dinamico) Lighting. Quando si collega il display a un PC Windows 11 utilizzando un cavo USB up (USB su), accedere a Settings (Impostazioni) → Personalizzazione → Dynamic (Dinamico) Lighting e abilitare le opzioni "Usa Dynamic (Dinamico) Lighting sui miei dispositivi" e "Consenti alle app compatibili in primo piano di controllare sempre l'illuminazione". Ciò consente a Windows 11 di gestire gli effetti di illuminazione ambientale per il gaming; di conseguenza, l'opzione "Illuminazione Ambientale Gaming" nel MENU OSD risulta disattivata e non può essere regolata tramite Adjust (Regola).

Picture (Imm.)



Luminosità	0-100	Regolazione della retroilluminazione.
Contrasto	0-100	Contrasto dal registro digitale.
Dark Boost (Aumento scuro)	Off (Disat.) / Livello 1 / Livello 2 / Livello 3	Migliora i dettagli dello schermo nelle aree scure o luminose per regolare la luminosità nell'area luminosa e garantire che non risulti sovrasaturata.
Sharpness (Nitid.)	0-100	Regola la Nitidezza.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Regola il Gamma.
Eco Adjustment (Reg. Eco)	Standard	Modalità Standard.
	Text (Testo)	Modalità Testo.
	Internet	Modalità Internet.
	Game (Giochi)	Modalità gioco.
	Movie (Film)	Modalità Movie (Film).
	Sports (Sport)	Modalità sport.
	Reading (Lettura)	Modalità lettura.
Color Temp. (Colore)	Warm (Calda)	Temperatura colore Warm (Calda).
	Normale	Temperatura colore Normale.
	Cool (Freddo)	Temperatura colore Cool (Freddo).
	Utente	Ripristina temperatura colore.
Red (Rosso)	0-100	Guadagno Red (Rosso) dal Registro digitale.
Green (Verde)	0-100	Guadagno Green (Verde) dal Registro digitale.

Blue (Blu)	0-100	Guadagno blu dal Registro digitale.
R.Saturation (Saturaz. rossa)	0-100	Regola la saturazione del rosso.
G.Saturation (Saturaz. verde)	0-100	Regola la Saturaz. verde.
B.Saturation (Saturaz. blu)	0-100	Regola la Saturaz. blu.
C.Saturation (Saturaz. ciano)	0-100	Regola la saturazione del ciano.
M.Saturation (Saturaz. mag.)	0-100	Regola la Saturaz. mag.
Y.Saturation (Saturaz. gial.)	0-100	Regola la Saturaz. gial.
R.Hue (Tonalità rossa)	0-100	Regola R.Hue (Tonalità rossa).
G.Hue (Tonalità verde)	0-100	Regola G.Hue (Tonalità verde).
B.Hue (Tonalità blu)	0-100	Regola B.Hue (Tonalità blu).
C.Hue (Tonalità ciano)	0-100	Regolare la tonalità ciano (C.Hue).
M.Hue (Tonalità mag)	0-100	Adjust (Regola) M.Hue (Tonalità mag).
Y.Hue (Tonalità gial.)	0-100	Regola Y.Hue (Tonalità gial.).
HDR	Off (Disat.)	Impostare il profilo HDR in base alle esigenze di utilizzo. Note: Quando viene rilevato contenuto HDR, l'opzione HDR sarà visualizzata per la regolazione.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Picco HDR)	
	HDR Picture (HDR Imm.)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Giochi)	
HDR Mode	Off (Disat.)	Ottimizzato per il colore e il contrasto dell'immagine, simulando l'effetto HDR. Note: Quando non viene rilevato contenuto HDR, l'opzione Modalità HDR sarà visualizzata per la regolazione.
	HDR Picture (HDR Imm.)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Giochi)	
Color Space (Spazio Colore)	Panel Native	Fornisce il Color Gamut nativo.
	sRGB	Spazio colore sRGB.
	DCI-P3	Spazio colore DCI-P3.
LowBlue Mode (Modo di Blu Basso)	Off (Disat.)	Riduce la lunghezza d'onda della luce blu controllando la temperatura colore.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Ufficio)	
	Reading (Lettura)	

Note:

1) Quando "HDR Mode" è impostato su uno stato diverso da Off, le voci "Contrast (Contr.)", "Dark Boost (Aumento scuro)", "Gamma", "Brightness Scene Mode", "Color Temp. (Colore)", "6-Axis Saturation / Hue", "Color Space (Spazio Colore)" e "Low Blue Light Mode" non possono essere regolate.

2) Quando "HDR" è impostato su "DisplayHDR", tutte le voci in "Impostazioni immagine", ad eccezione di "HDR" e "Sharpness (Nitid.)", non possono essere regolate;

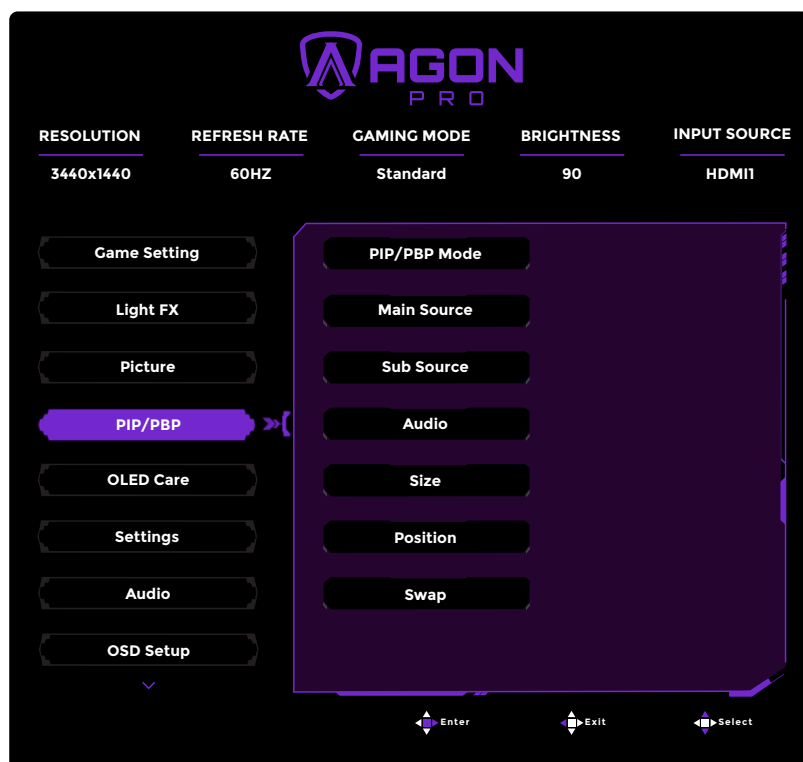
Quando "HDR" è impostato su "HDR Enhance", "HDR Photo", "HDR Movie (HDR Film)" o "HDR Game (HDR Giochi)", le voci "Gamma", "Brightness Scene Mode", "Color Temp. (Colore)", "6-Axis Saturation / Hue", "Color Space (Spazio Colore)" e "Low Blue Light Mode" non possono essere regolate.

3) Quando "Color Space" è impostato su "sRGB" o "DCI-P3", le voci "Contrast (Contr.)", "Dark Boost (Aumento scuro)", "Gamma", "Brightness Scene Mode", "Color Temp. (Colore)", "6-Axis Saturation / Hue", "HDR Mode" e "Low Blue Light Mode" non possono essere regolate.

4) Quando la "Modalità Scena Luminosità" è impostata su "Lettura", le voci "Contrasto", "Dark Boost", "Temp. Colore", "Saturazione / Tonalità a 6 assi", "Spazio Colore" e "Modalità Luce blu tenue" non possono essere regolate.

5) Quando la "Modalità Gioco" nelle "Impostazioni gioco" è impostata su una modalità diversa da "Standard", le voci "Modalità Scena Luminosità", "Saturazione / Tonalità a 6 assi", "Modalità HDR" e "Spazio Colore" non possono essere regolate.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Mod. PIP/PBP)	Off / PIP / PBP	Disabilitare o abilitare PIP o PBP.
Main Source (Orig. princ.)		Selezionare la sorgente principale dello schermo.
Sub Source (Orig. sec.)		Selezionare la sorgente dello schermo secondario.
Audio	Main Source (Orig. princ.)	Select (Seleziona) Audio Setup (Setup Audio).
	Sub Source (Orig. sec.)	
Size (Dimensioni)	Piccolo / Medio / Grande	Selezionare la dimensione dello schermo.
Position (Posizione)	Right-Up (Dx-Su)	Impostare la posizione dello schermo.
	Right-Down (Dx-Giù)	
	Left-Up (Sx-Su)	
	Left-Down (Sx-Giù)	
Swap (Cambia)	On (Attivo): Swap (Cambia)	Swap (Cambia) la sorgente dello schermo.
	Off (Disat.): nessuna azione	

Note:

- 1). Quando "HDR" sotto "Picture (Imm.)" è impostato su stato non chiuso, tutti gli elementi sotto "PIP/PBP" non sono regolabili.
- 2). Quando PBP/PIP è abilitato, la compatibilità delle sorgenti di ingresso dello schermo principale e secondario è indicata nella tabella seguente:

PBP/PIP		Sorgente principale			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Orig. sec.)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

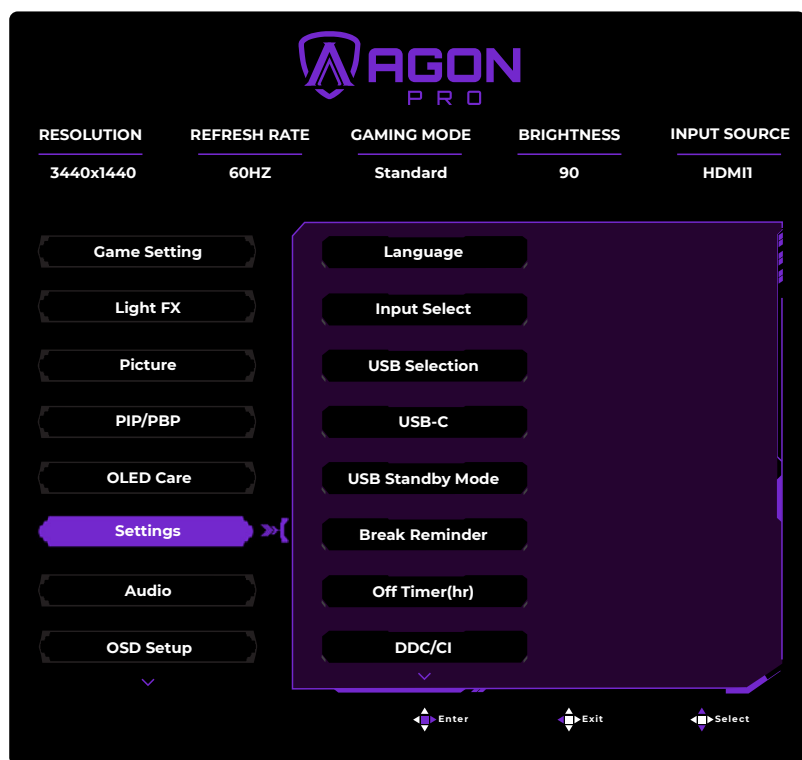
OLED Care



Pixel Orbiting (Spostamento immagine)	Spento / Debole / Medio / Forte	La funzione Orbit sposta leggermente l'immagine visualizzata a livello di pixel, una volta al secondo, per prevenire la ritenzione dell'immagine. Questa funzione è impostata su "On (Weak)" per impostazione predefinita; l'opzione "Weak" comporta lo spostamento minimo, mentre "Strong" comporta lo spostamento massimo. L'opzione "Off" disabilita il movimento e aumenta il rischio di ritenzione dell'immagine. Questa impostazione può essere configurata tramite il MENU OSD.
Auto Pixel Refresh (Agg. pixel autom.)	Disattivato / Attivato	Abilita/Disabilita la funzione Auto Pixel Refresh (Agg. pixel autom.) per "Pixel Refresh ()." Il monitor visualizzerà automaticamente un "Auto Warning" ogni 24 ore di utilizzo cumulativo per ricordare all'utente di eseguire il processo "Pixel Refresh ()." Seleziona "Off (Disat.)" per interrompere l'Auto Pixel Refresh (Agg. pixel autom.) per "Pixel Refresh ()." Tuttavia, se non si rispettano i tempi consigliati per l'esecuzione di "Pixel Refresh ()", potrebbe aumentare il rischio di ritenzione dell'immagine sullo schermo. Procedere con cautela.
Pixel Refresh () (Eliminazione della ritenzione dell'immagine)	On (Attivo)/Off (Disattivato)	Questa funzione aiuta a eliminare la ritenzione dell'immagine. Dopo l'avvio, selezionare "Yes (Sì)" dal prompt del MENU. Il display spegnerà lo schermo ed eseguirà il ciclo di manutenzione. L'indicatore di alimentazione lampeggerà in bianco (1 secondo acceso/1 secondo spento) durante l'esecuzione del ciclo, per circa 10 minuti. Al termine del ciclo, l'indicatore di alimentazione si spegnerà e il display entrerà in stato di standby.

Screen Saver ()	Off / Slow () / Fast (Veloce)	Quando viene rilevata un'immagine statica per un determinato periodo di tempo, la funzione Screen Saver () attenuerà la luminosità dello schermo per proteggere il pannello dal fenomeno di ritenzione dell'immagine. Quando viene rilevata un'immagine in movimento, il monitor ripristinerà la Luminance (Luminos.) allo stato operativo precedente. L'impostazione predefinita è Slow () e può essere modificata in Fast (Veloce) per attivare lo Screen Saver () più rapidamente. Si raccomanda vivamente di mantenere sempre attivo lo Screen Saver () impostato su Slow () o Fast (Veloce) per proteggere lo schermo. Si consiglia inoltre di configurare il proprio dispositivo per l'utilizzo di uno screen saver.
Logos Protection (Protezione logo)	Off/1/2/3/4	Qualora vengano rilevati più loghi statici sullo schermo, si consiglia di attivare la funzione Logos Protection (Protezione logo), che attenuerà la luminosità dello schermo per proteggere il pannello dalla ritenzione dell'immagine nelle aree in cui sono presenti i loghi.
Boundary Dimmer (Dimmer limite)	Off/1/2/3/4	Per formati con Aspect Ratio (Proporzioni) particolari che presentano aree nere ai bordi dello schermo o modalità schermo diviso, la funzione Boundary Dimmer (Dimmer limite) rileva automaticamente e riduce la Brightness (Luminos.) delle aree caratterizzate da una marcata differenza nei livelli di luminosità.
Taskbar Dimmer (Dimmer barra app.)	Off/1/2/3/4	La tecnologia Taskbar Dimmer (Dimmer barra app.) riduce la luminosità dell'area della barra delle applicazioni sullo schermo. Non si riscontrano variazioni di luminosità nelle aree esterne alla barra delle applicazioni.
ThermalProtection (Protezione term.)	Disattivato / Attivato	Quando la temperatura del monitor supera i 60 gradi Celsius, la funzione Thermal Protection (Protezione term.) attenua automaticamente la luminosità dello schermo per garantire una corretta dissipazione del calore. Si raccomanda di attivare tale funzione sul monitor.
Protezione icone	Off (Disat.)/1/2/3	Quando viene rilevata l'icona di una finestra, lo schermo può ridurre automaticamente la luminosità nelle aree circostanti per limitare il rischio di residui d'immagine. Dal menu OSD, selezionare Protezione icone: On (Attivo): riduce la luminosità nell'area dell'icona della finestra. Si consiglia di mantenere questa opzione attiva. Off (Disat.) (predefinito): non modifica la luminosità dello schermo.

Settings (Impostazioni)



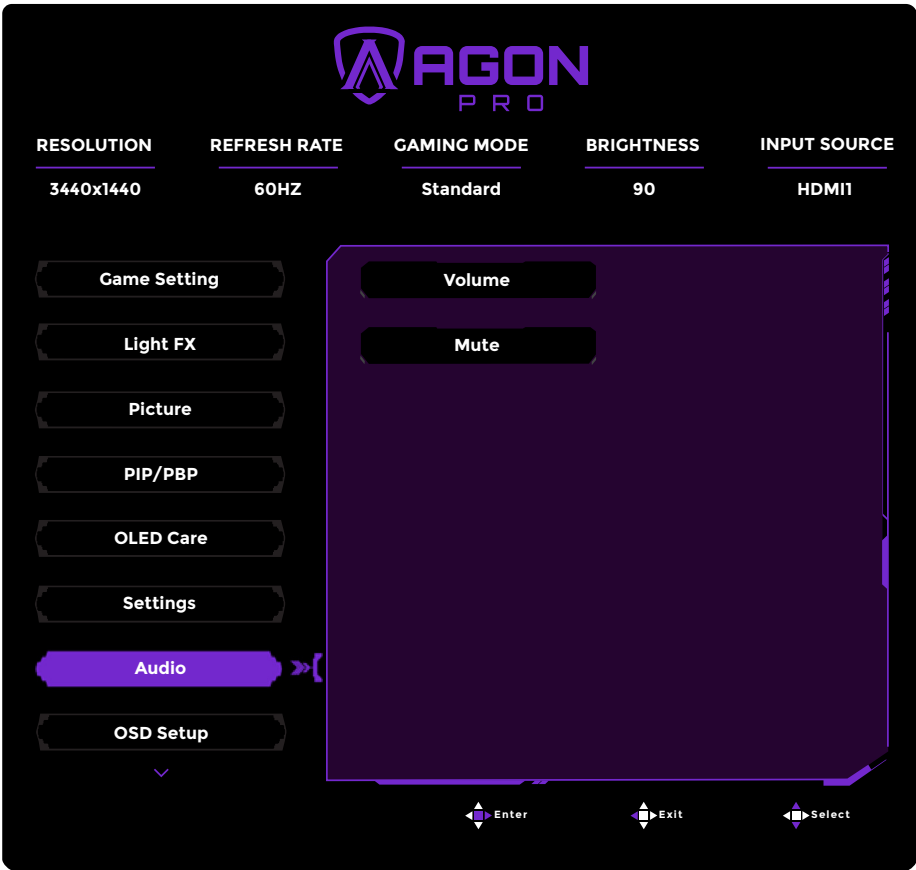
Lingua		Seleziona la lingua OSD.
Input Select (Selez. Input)	Auto / HDMI1/HDMI2/ DisplayPort/USB C*	Seleziona sorgente segnale ingresso.
USB Selection (USB selezione)	Auto / USB C / USB su	Selezionare il percorso per i dati di uplink USB
USB-C	High Data Speed (Alta vel dati)/ High Resolution (Alta risol.)	Configurare l'interfaccia USB per dare priorità alla velocità di trasferimento dei dati o alla risoluzione. Nota: Con l'impostazione predefinita 'High Data Speed (Alta vel dati)', viene data priorità alle velocità di trasferimento dei dati. La porta USB-A opera a velocità USB 3.2 Gen1, mentre la porta USB-C supporta una risoluzione massima di 3440x1440@360 Hz con 1,07 miliardi di colori (in formato YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Quando impostato su 'High Resolution (Alta risol.)', la porta USB-A opera a velocità USB 2.0, mentre la porta USB-C supporta una risoluzione massima di 3440x1440@360 Hz con 1,07 miliardi di colori (in formato RGB/YCbCr 4:4:4).
USB Standby Mode ()	Disattivato / Attivato	Attivare o disattivare la modalità USB Standby Mode ().
Break Reminder (Promemoria pausa)	Disattivato / Attivato	Promemoria pausa se l'utente lavora continuamente per più di 1 ora.
Off Timer (Timer spegnim.) (ore)	0-24 ore	Select (Seleziona) l'ora di spegnimento DC.
DDC/CI	No / Sì	Attiva/Disattiva supporto DDC/CI.
Reset (Ripristino)	No / Sì	Ripristina il menu ai valori predefiniti.

*Al primo utilizzo o dopo un'operazione di ripristino del menu OSD, la funzione USB è disabilitata per impostazione predefinita e USB-C non può fornire alimentazione. Riattivarla utilizzando uno dei seguenti metodi:

1) Eseguire due cicli di accensione/spegnimento del display.

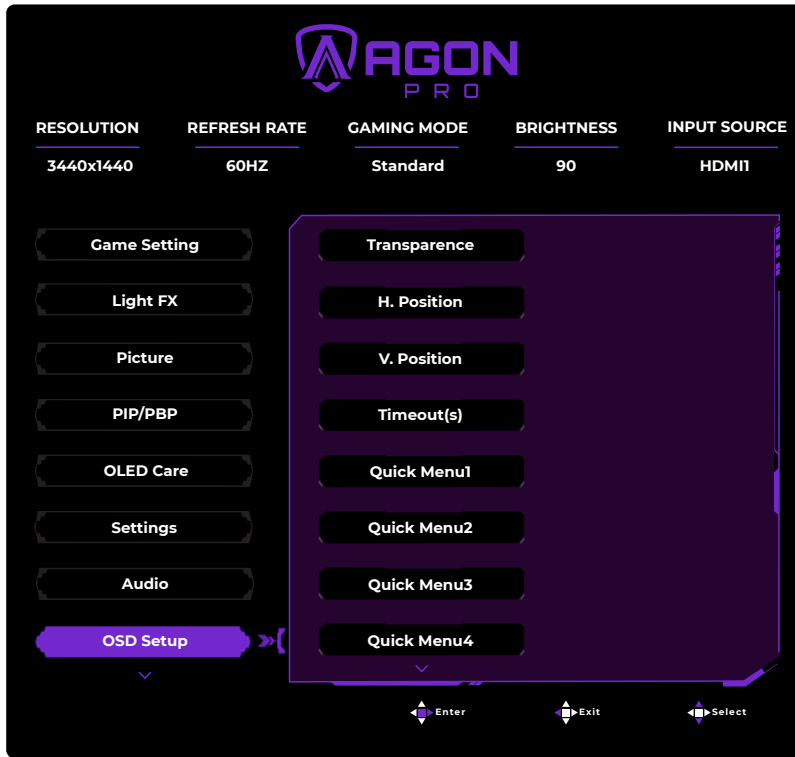
2) Nel menu OSD, impostare l'opzione "USB Standby Mode ()" su "On (Attivo)".

Audio



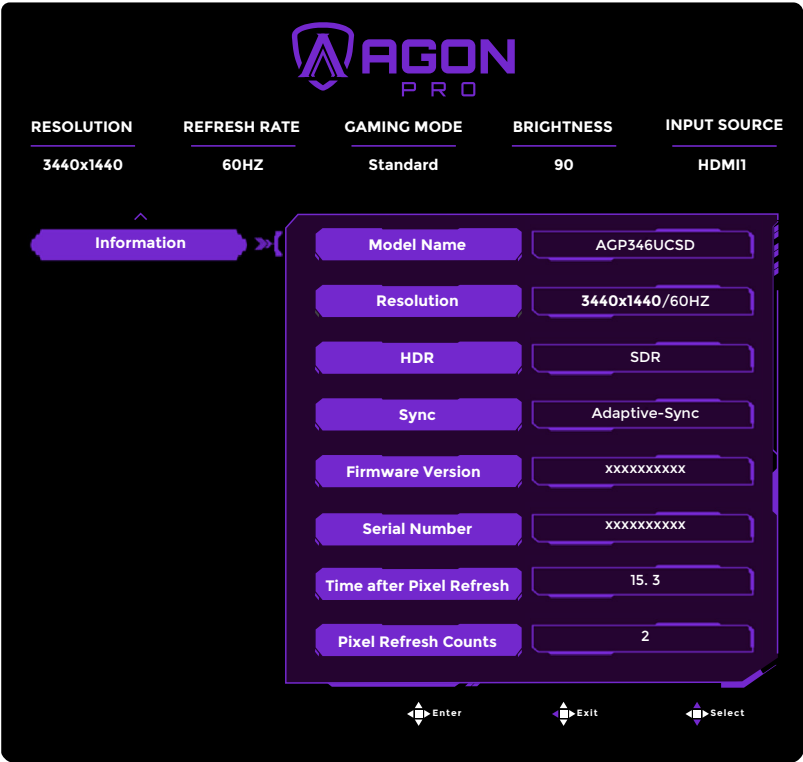
Volume	0-100	Regolare il Volume degli altoparlanti integrati o delle cuffie.
Mute (Silenziamento)	Disattivato / Attivato	Attivare Mute (Silenziamento) del Volume.

OSD Setup (Imp. OSD)



Transparence (Trasp.)	0-100	Regolare la trasparenza dell'OSD.
Posizione	0-100	Regolare la posizione orizzontale dell'OSD.
Posizione	0-100	Regolare la posizione verticale dell'OSD.
Timeout(s)	5-120	Adjust (Regola) il Timeout OSD (s).
Quick Menu1 (Menu rapido1)	Gaming Mode (Mod. Gioco)/ Shadow Control (Ctrl ombre)/ Game Color (Colore gioco)/ Brightness (Luminos.)/ Contrast (Contr.)/ Sharpness (Nitid.)/ Volume	Impostare le funzioni del Menu rapido 1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Menu rapido2)		
Quick Menu3 (Menu rapido3)		
Quick Menu4 (Menu rapido4)		
Tasto Su (Selez. Input)	Gaming Mode (Mod. Gioco)/ Shadow Control (Ctrl ombre)/ Low Input Lag (Lag ing. basso)/ Adaptive-Sync/ Frame Counter (Cont.fotog.)/ Dial Point (Quadrante)/ Sniper Scope/ Input Select (Selez. Input)/ Volume/ Image Ratio (Rapp. Immag.)/ Pixel Refresh / Light FX/ Game Color (Colore gioco)/ Dark Boost (Aumento scuro)/ Sharpness (Nitid.)/ Color Temp. (Colore)/ Color Space (Spazio Colore)/ OSD su schermo/ Quick Menu (Menu rapido)/ No Function (Nessuna funzione)	Imposta le funzioni Su, Giù, Sinistra e Destra per i tasti definiti dall'utente.
Down Key (Tasto Giù) (Dial Point (Quadrante))		
Sinistra User (Utente) (Gaming Mode (Mod. Gioco))		
Right Key (Tasto Destra) (Light FX)		
Firmware Upgrade(AggiornamentoFW)	No/ Yes (Si)	Attivare/disattivare Firmware Upgrade (Aggiornamento FW).

Information (Info.)



Indicatore LED

Stato	LED Color (Colore LED)
Modalità a piena potenza	Bianco
Modalità attivo-spento	Arancione
Pixel Refresh in corso	Bianco lampeggiante (1 secondo acceso/1 secondo spento)
Malfunzionamento del pannello OLED	Arancione lampeggiante (1 secondo acceso/1 secondo spento)
Modalità di spegnimento	L'indicatore non è acceso.

Risoluzione dei problemi

Problem	Soluzioni possibili
L'indicatore di alimentazione non è acceso.	• Verificare che l'alimentazione sia attivata. • Verificare che il cavo di alimentazione sia collegato.
L'indicatore di alimentazione è acceso, ma non viene visualizzata alcuna immagine.	• Verificare che il computer sia acceso. • Utilizzare l'indicatore del tasto CAPS LOCK per verificare se il computer è operativo. • Verificare che la scheda video sia inserita saldamente nel suo slot e alimentata correttamente. • Assicurarsi che il cavo video del Monitor sia correttamente collegato al computer. • Ispezionare il cavo video del Monitor e verificare che nessun pin sia piegato.
Assenza di immagine, ma l'indicatore di alimentazione lampeggia in arancione.	• Il display OLED presenta un malfunzionamento. Si prega di contattare l'assistenza AOC per il servizio tecnico.
Mancato riconoscimento Plug and Play.	• Verificare se il computer supporta la funzionalità Plug and Play. • Verificare se l'adattatore video supporta la funzionalità Plug and Play.
Immagine troppo scura.	• Adjust (Regola) Luminance (Luminos.) e Contrast (Contr.).
L'immagine rimbalza, sfarfalla o presenta un motivo ondulado.	• Possono verificarsi interferenze elettriche provenienti da elettrodomestici o dispositivi nelle vicinanze. Allontana il più possibile dal monitor i dispositivi elettrici che possono causare interferenze per risolvere il problema.
Lo schermo visualizza "cavo del segnale non disponibile" o "No Signal (Nessun Segnale)."	• Scollegare e ricollegare il cavo video. • Ispezionare il cavo video del Monitor e verificare che nessun pin sia danneggiato.
Lo schermo visualizza "Ingresso non valido".	• Ripristinare l'uscita del computer su una modalità di visualizzazione compatibile con il display.
Ritenzione dell'immagine.	• Utilizzare la funzione Pixel Refresh () per eliminare la ritenzione dell'immagine dallo schermo. Fare riferimento alla sezione "Manutenzione dello schermo".
Normative e Assistenza	Si prega di consultare le Informazioni su Normative e Assistenza presenti nel manuale su CD o su www.aoc.com (per trovare il modello acquistato nel proprio paese e le Informazioni su Normative e Assistenza nella pagina Supporto).

Specifiche

Specifiche generali

Pannello	Model Name (Nome modello)	AGP346UCSD	
	Sistema di pilotaggio	OLED	
	Dimensione dell'immagine visualizzabile	86,8 cm diagonale	
	Pixel pitch	0,2315 mm (H) x 0,2315 mm (V)	
	Colore del display	1,07B ^[1]	
Others (Altri)	Intervallo di scansione orizzontale	30k~510kHz	
	Dimensione massima della scansione orizzontale	800,06 mm	
	Intervallo di scansione verticale	48~360Hz	
	Dimensione scansione verticale (massima)	337,06 mm	
	Risoluzione preimpostata ottimale	3440x1440@60Hz	
	Risoluzione massima	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Connettore	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx3/USB upstream/Jack cuffie	
	Fonte di alimentazione	100-240V~ 50/60Hz 2,5A	
	Consumo energetico	Tipico (luminosità e contrasto predefiniti)	120W
		Massimo (Luminosità = 100, contrasto = 100)	≤206W
		Modalità standby	≤ 0,5 W
		Altoparlante integrato	8Wx2
	Dissipazione del calore	Funzionamento normale	409,56 BTU/hr (tip.)
		Sospensione (Modalità standby)	<1,71 BTU/h
		Modalità Off	<1,02 BTU/h
		Modalità Off (interruttore CA)	0 BTU/h
USB C	USB-C	Connettore reversibile	
	Ultra-Alta Velocità	Trasmissione dati e video	
	DisplayPort	Modalità ALT DisplayPort integrata	
	Alimentazione	Massima 15W (5V3A)	
Condizioni ambientali	Temperatura	Operativa	0°C~ 40°C
		Non operativa	-25°C~ 55°C
	Umidità	Operativa	10% ~ 85% (senza condensa)
		Non operativa	5% ~ 93% (senza condensa)
	Altitudine	Operativa	0m~ 5000m (0ft~ 16404ft)
		Non operativa	0m~ 12192m (0ft~ 40000ft)



Note:

[1] Il numero massimo di colori del display supportati da questo prodotto è 1,07 miliardi e le condizioni di impostazione sono le seguenti (potrebbero esserci differenze dovute alla limitazione dell'output di alcune schede grafiche):

Rapp. Immag. Stato Interfaccia Resolution (Risoluzione)	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ Trasferimento dati USB ad alta velocità		USB C@ High Resolution (Alta risol.) 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
risoluzioni basse 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
risoluzioni basse 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Note:

1) A causa delle limitazioni del sistema Windows, l'HDR potrebbe non essere attivato quando la profondità colore del display è pari a 8 bpc YCbCr422 o inferiore.

2) L'interfaccia DisplayPort 2.1 supporta UHBR20 con una larghezza di banda totale di 80 Gbps, mentre l'interfaccia HDMI 2.1 supporta FRL6 con una larghezza di banda totale di 48 Gbps.

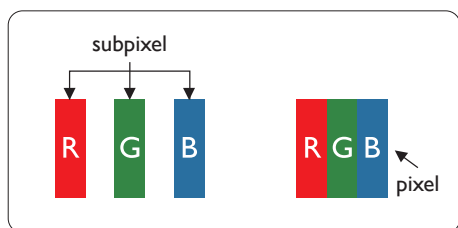
3). Problemi di compatibilità con l'uscita del segnale HDMI 2.1 (FRL6 48Gbps) delle schede grafiche NVIDIA® possono causare anomalie di visualizzazione o riavvii automatici del computer. Per le schede grafiche NVIDIA® si raccomanda l'uso dell'interfaccia DisplayPort. Le schede grafiche AMD® possono utilizzare sia l'interfaccia HDMI che quella DisplayPort.

Politica AOC sui difetti dei pixel dei pannelli dei monitor

AOC si impegna a fornire prodotti della massima qualità. Utilizziamo alcuni dei processi di produzione più avanzati del settore e applichiamo rigorosi controlli di qualità. Tuttavia, i difetti dei pixel o dei sub-pixel sui pannelli dei monitor utilizzati nei dispositivi sono talvolta inevitabili.

Nessun produttore può garantire che tutti i pannelli siano privi di difetti ai pixel, ma AOC garantisce che qualsiasi monitor con un numero inaccettabile di difetti verrà riparato o sostituito in garanzia. Questa informativa spiega i diversi tipi di difetti ai pixel e definisce i livelli accettabili di difetti per ciascun tipo. Per avere diritto alla riparazione o alla sostituzione in garanzia, il numero di difetti ai pixel su un pannello del monitor deve superare questi livelli accettabili. Ad esempio, non più dello 0,0004% dei sub-pixel di un monitor può essere difettoso.

Inoltre, AOC stabilisce standard di qualità ancora più elevati per determinati tipi o combinazioni di difetti dei pixel che risultano più evidenti rispetto ad altri. La presente politica è valida a livello mondiale.



Pixel e sub-pixel

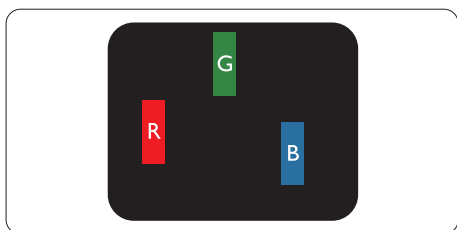
Un pixel, ovvero un elemento dell'immagine, è composto da tre sub-pixel nei colori primari Red (Rosso), Green (Verde) e Blue (Blu). Molti pixel insieme formano un'immagine. Quando tutti i sub-pixel di un pixel sono illuminati, i tre sub-pixel colorati appaiono complessivamente come un unico pixel bianco. Quando tutti sono spenti, i tre sub-pixel colorati appaiono complessivamente come un unico pixel nero. Altre combinazioni di sub-pixel illuminati e spenti appaiono come singoli pixel di altri colori.

Tipologie di difetti dei pixel

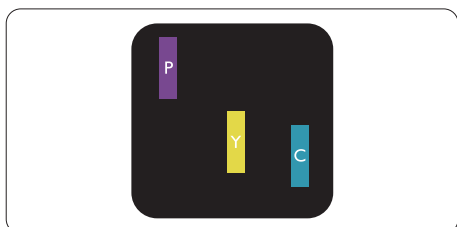
I difetti dei pixel e dei sub-pixel si manifestano sullo schermo in modalità differenti. Esistono due categorie di difetti dei pixel e diverse tipologie di difetti dei sub-pixel all'interno di ciascuna categoria.

Difetti dei punti luminosi

I difetti dei punti luminosi si manifestano come pixel o sub-pixel che rimangono sempre illuminati o 'On (Attivo)'. In altre parole, un punto luminoso è un sub-pixel che risalta sullo schermo quando il monitor visualizza un Pattern (Pattern) scuro. Di seguito sono elencate le tipologie di difetti dei punti luminosi.

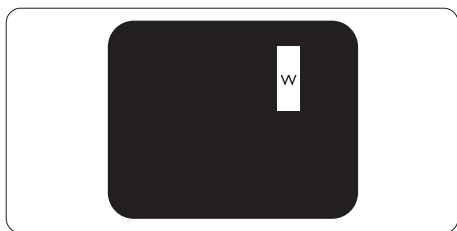


Un sub-pixel acceso di colore rosso, verde o blu.



Due sub-pixel accesi adiacenti:

- Rosso + Blu = Viola
- Rosso + Verde = Giallo
- Verde + Blu = Ciano (Blu chiaro)



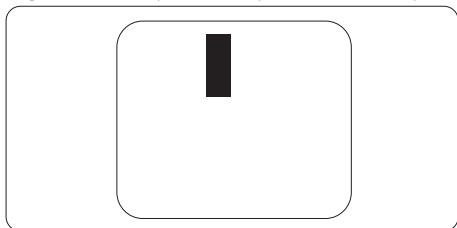
Tre sub-pixel accesi adiacenti (un pixel bianco).

Note

Un punto luminoso rosso o blu deve essere oltre il 50% più luminoso rispetto ai punti circostanti, mentre un punto luminoso verde deve essere il 30% più luminoso rispetto ai punti circostanti.

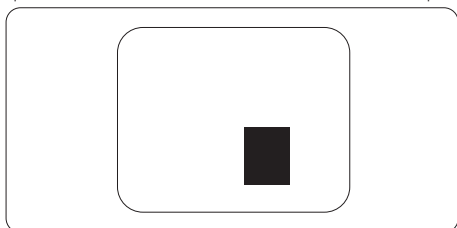
Difetti dei punti neri

I difetti dei punti neri si manifestano come pixel o sub-pixel permanentemente spenti o 'Off (Disat.)'. In altre parole, un punto scuro è un sub-pixel che risulta evidente sullo schermo quando il monitor visualizza un Pattern (Pattern) chiaro. Di seguito sono riportati i tipi di difetti dei punti neri.



Prossimità dei difetti dei pixel

Poiché i difetti dei pixel e dei sub-pixel dello stesso Tipo (Tipo) situati Near (Vicino) tra loro risultano più evidenti, AOC specifica anche le tolleranze relative alla prossimità dei difetti dei pixel.



Tolleranze sui difetti dei pixel

Per avere diritto alla riparazione o alla sostituzione dovuta a difetti dei pixel durante il periodo di garanzia, il pannello di un monitor AOC deve presentare difetti dei pixel o dei sub-pixel che eccedono le tolleranze indicate nel manuale online.

DIFETTI DEI PUNTI LUMINOSI	LIVELLO ACCETTABILE
1 subpixel acceso	0
2 subpixel accesi adiacenti	0
3 subpixel accesi adiacenti (un pixel bianco)	0
Distanza tra due difetti di punti luminosi*	N/D
Totale dei difetti di punti luminosi di tutti i tipi	0
DIFETTI DEI PUNTI NERI	LIVELLO ACCETTABILE
1 subpixel spento	5 o meno
2 subpixel spenti adiacenti	2 o meno
3 subpixel spenti adiacenti	1 o meno
Distanza tra due difetti di punti neri*	≥5mm
Totale dei difetti di punti neri di tutti i tipi	5 o meno
DIFETTI TOTALI DEI PIXEL	LIVELLO ACCETTABILE
Totale dei difetti di pixel luminosi o neri di tutti i tipi	5 o meno

Note

*: 1 o 2 difetti di sub-pixel adiacenti = 1 difetto di pixel.

Modalità di visualizzazione preimpostate

Risoluzione PC

Rapp. Immag. Interfaccia Stato Risoluzione	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Full(Square) (Intero(Quadrato)) 1:1(Square) (1:1(Quadrato)) Aspect (Proporzioni)		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	✓	✓						

Risoluzione video

Rapp. Immag. Interfaccia Stato Risoluzione	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Full(Square) (Intero(Quadrato)) 1:1(Square) (1:1(Quadrato)) Aspect (Proporzioni)		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	✓		✓		✓		✓	

Nota:

1. Per ottenere una qualità dell'immagine ottimale, fare riferimento alla tabella precedente per impostare la risoluzione della sorgente del segnale in ingresso. La risoluzione consigliata dipende dal dispositivo di uscita del segnale: per i giochi su console, fare riferimento a "Risoluzione video"; per i giochi su PC, fare riferimento a "Risoluzione PC".

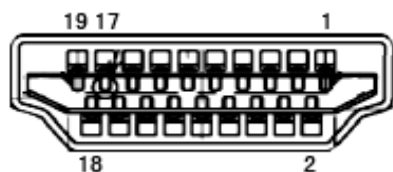
Game Setting (Impost. gioco)"

3. L'interfaccia DisplayPort 2.1 supporta UHBR20 con una larghezza di banda massima di 80 Gbps, mentre l'interfaccia HDMI 2.1 supporta FRL6 con una larghezza di banda massima di 48 Gbps.

4. Per garantire il corretto funzionamento delle risoluzioni sopra indicate, verificare innanzitutto la compatibilità della propria scheda grafica. Poiché i diversi produttori di schede grafiche adottano politiche differenti, alcune opzioni potrebbero risultare nascoste. Il supporto effettivo dipende dalla scheda grafica in uso.

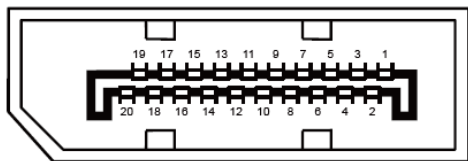
5. In conformità agli standard VESA, diversi sistemi operativi e schede grafiche possono presentare lievi discrepanze (+/-1 Hz) nel calcolo della frequenza di aggiornamento (frame rate). La frequenza di aggiornamento (frame rate) effettivamente rilevata fa fede.

Assegnazione Pin



Cavo Segnale Display a Colori a 19 Pin

Numero pin	Nome segnale	Numero pin	Nome segnale	Numero pin	Nome segnale
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Massa DDC/CEC
2.	Schermatura TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V Alimentazione
3.	TMDS Data 2-	11.	TMDS Clock Shield	19.	Rilevamento Hot Plug
4.	Dati TMDS 1+	12.	TMDS CLOCK-		
5.	Schermatura Dati TMDS 1	13.	CEC		
6.	Dati TMDS 1-	14.	Riservato (N.C. sul dispositivo)		
7.	Dati TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Schermatura Dati TMDS 0	16.	SDA		



Cavo Segnale Display a Colori a 20 Pin

Numero pin	Nome segnale	Numero pin	Nome segnale
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	Rilevamento Hot Plug
9	ML_Lane 1 (p)	19	Ritorno DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Funzione Plug & Play DDC2B

Questo Monitor è dotato di funzionalità VESA DDC2B conformi allo STANDARD VESA DDC. Consente al Monitor di informare il sistema host della propria identità e, a seconda del livello di DDC utilizzato, di comunicare informazioni aggiuntive sulle sue capacità di visualizzazione.

Il DDC2B è un canale dati bidirezionale basato sul protocollo I2C. L'host può richiedere informazioni EDID tramite il canale DDC2B.