



Посібник
користувача
OLED-монітора
AGP346UCSD

Враховуючи особливості продукції OLED, рекомендується проводити обслуговування екрана згідно з вимогами інструкції для користувача, щоб зменшити ризик виникнення залишкового зображення.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Безпека	1
Національні конвенції	1
Живлення	2
Інсталяція	3
Очищення	4
Інше	5
Налаштування	6
Вміст коробки	6
Налаштування стійки та основи	7
Регулювання кута огляду	8
Підключення монітора	9
Настінне кріплення	10
Функція Adaptive-Sync	11
Функція сумісності з NVIDIA G-SYNC	12
HDR	13
Функція KVM	14
Регулювання	15
Гарячі клавіші	15
Регулювати меню OSD	17
Quick Menu (Швидке меню)	17
Посібник із роботи з кнопками	17
Налаштування OSD	18
Game Setting (Налашт. Гри)	18
Light FX	20
Picture (зображення)	21
PIP/PBP	24
OLED Care	25
Settings (Настройки)	27
Audio (Аудіо)	28
OSD Setup (Установ. меню)	29
Information (Інфо.)	30
Світлодіодний індикатор	31
Усунення несправностей	32
Технічні характеристики	33
Загальні технічні характеристики	33
Політика АОС щодо дефектів пікселів панелей моніторів	35
Попередньо встановлені режими відображення	37
Роздільна здатність PC	37
Роздільна здатність відео	38
Призначення контактів	39
Plug and Play	40

Безпека

Національні конвенції

Наступні підрозділи описують національні конвенції, що використовуються в цьому документі.

Примітки, застереження та попередження

Протягом цього керівництва блоки тексту можуть супроводжуватися піктограмою та друкуватися жирним або курсивним шрифтом. Ці блоки є примітками, застереженнями та попередженнями і використовуються наступним чином:



ПРИМІТКА: ПРИМІТКА вказує на важливу інформацію, яка допомагає ефективніше використовувати вашу комп'ютерну систему.



ЗАСТЕРЕЖЕННЯ: ЗАСТЕРЕЖЕННЯ вказує на можливі пошкодження апаратного забезпечення або втрату даних і повідомляє, як уникнути проблеми.



ПОПЕРЕДЖЕННЯ: ПОПЕРЕДЖЕННЯ вказує на потенційну небезпеку для здоров'я і повідомляє, як уникнути проблеми. Деякі попередження можуть мати альтернативний формат і не супроводжуватися піктограмою. У таких випадках конкретне оформлення попередження регламентується нормативними органами.

Живлення



Монітор слід експлуатувати лише від типу джерела живлення, зазначеного на етикетці. Якщо ви не впевнені у типі електроживлення у вашому будинку, зверніться до продавця або місцевої електропостачальної компанії.



Монітор оснащено трьохконтактною заземленою вилкою з третім (заземлювальним) контактом.

Ця вилка підходить лише для заземленої електричної розетки як захід безпеки. Якщо ваша розетка не підтримує трьохпровідну вилку, зверніться до електрика для встановлення правильної розетки або використовуйте адаптер для безпечного заземлення пристрою. Не порушуйте призначення заземленої вилки з метою безпеки.



Відключайте пристрій від мережі під час грози або якщо він не буде використовуватися тривалий час. Це захистить монітор від пошкоджень через перенапруги в електромережі.



Не перевантажуйте подовжувачі та розподільчі пристрої. Перевантаження може призвести до пожежі або ураження електричним струмом.



Для забезпечення належної роботи використовуйте монітор лише з комп'ютерами, сертифікованими UL, які мають відповідно налаштовані розетки з позначенням 100-240V AC, мінімум 5A.



Настінна розетка повинна бути встановлена поруч із обладнанням і бути легко доступною.

Інсталяція



Не розміщуйте монітор на нестійкому візку, підставці, штативі, кронштейні або столі. Якщо монітор впаде, він може травмувати людину та спричинити серйозні пошкодження цього виробу. Використовуйте лише візок, підставку, штатив, кронштейн або стіл, рекомендовані виробником або що продаються разом із цим виробом. Дотримуйтесь інструкцій виробника під час встановлення виробу та використовуйте монтажні аксесуари, рекомендовані виробником. Комбінацію виробу та візка слід переміщувати обережно.



Ніколи не засовуйте жодних предметів у проріз на корпусі монітора. Це може пошкодити електронні компоненти, що призведе до пожежі або ураження електричним струмом. Ніколи не проливайте рідини на монітор.



Не ставте передню частину виробу на підлогу.



Якщо ви монтуєте монітор на стіну або полицю, використовуйте монтажний комплект, затверджений виробником, і дотримуйтесь інструкцій комплекту.



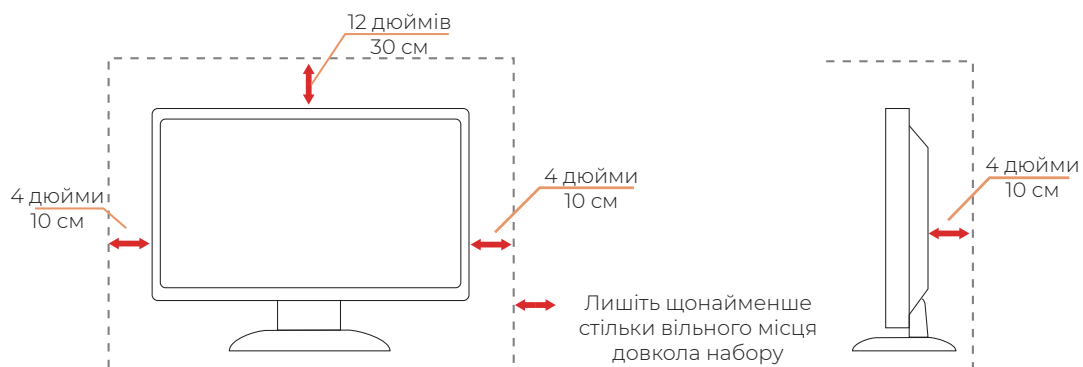
Залишайте деякий простір навколо монітора, як показано нижче. Інакше циркуляція повітря може бути недостатньою, що призведе до перегріву, пожежі або пошкодження монітора.



Щоб уникнути потенційних пошкоджень, наприклад відшарування панелі від рамки дисплея, переконайтеся, що монітор не нахилений вниз більш ніж на -5 градусів. Якщо буде перевищено максимальний кут нахилу вниз у -5 градусів, пошкодження монітора не покриватиметься гарантією.

Нижче наведено рекомендовані зони вентиляції навколо монітора при його встановленні на стіну або на підставку:

Встановлено з підставкою



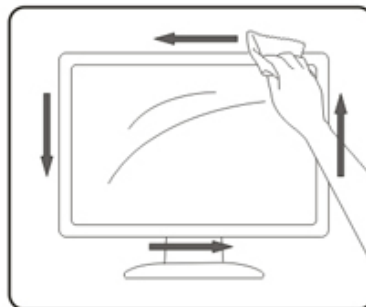
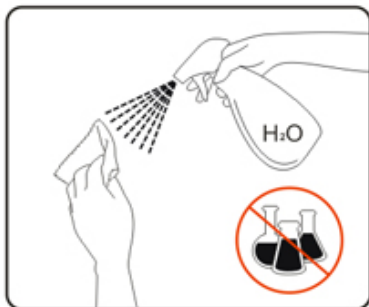
Очищення



Регулярно очищуйте корпус вологою, м'якою тканиною.



Під час очищення використовуйте м'яку бавовняну або мікрофіброву тканину. Тканина повинна бути вологою та майже сухою; не допускайте потрапляння рідини всередину корпусу.



Будь ласка, відключіть шнур живлення перед очищенням пристрою.

Інше



Якщо з пристрою виходить дивний запах, звук або дим, НЕГАЙНО відключіть вилку живлення та зверніться до сервісного центру.



Переконайтеся, що вентиляційні отвори не заблоковані столом або шторами.



Не піддавайте OLED-монітор сильним вібраціям або ударам під час експлуатації.



Не стукайте по монітору та не кидайте його під час роботи або транспортування.



Силові кабелі повинні мати сертифікат безпеки. Для Німеччини необхідно використовувати кабель типу H03VV-F, 3G, перерізом 0,75 мм² або вищого класу. Для інших країн слід використовувати відповідні типи кабелів.



Надмірний звуковий тиск від навушників може спричинити втрату слуху. Встановлення еквайзера на максимальний рівень підвищує вихідну напругу навушників, що, своєю чергою, збільшує рівень звукового тиску.



Low Blue Light: Дисплей оснащено панеллю з фільтром синього світла. Пристрій відповідає вимогам сертифікації TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution за заводських налаштувань (налаштувань за замовчуванням).

Здоров'я:

- Відстань від монітора до очей має становити 50–70 см (20–28 дюймів).
- Тривале споглядання екрана викликає втому очей і може погіршити зір. Робіть перерву для відпочинку очей тривалістю 5–10 хвилин кожної години використання пристрою.
- Зменшіть напругу очей, фокусуючись на об'єктах, що знаходяться далеко.
- Часте моргання та вправи для очей допомагають запобігти висиханню очей.



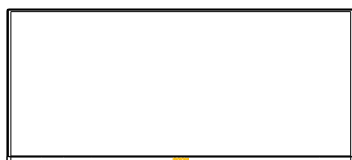
Технологія без мерехтіння підтримує стабільне підсвічування за допомогою регулятора яскравості на постійному струмі, який усуває основну причину мерехтіння монітора, роблячи його більш комфортним для очей.



Враховуючи характеристики продуктів OLED, не рекомендується використовувати цей продукт безперервно більше 24 годин. Цей продукт використовує багато технологій для усунення можливого залишкового зображення. Для отримання детальної інформації зверніться до інструкції щодо «Обслуговування екрана».

Налаштування

Вміст коробки



OLED Monitor



Quick Start Guide

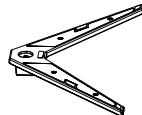
*



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

*



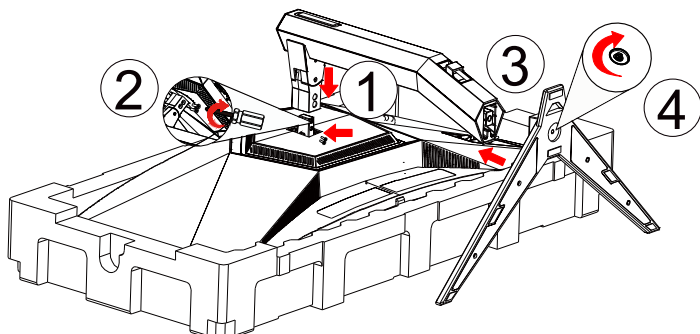
USB Cable

* Не всі сигнальні кабелі надаються для всіх країн і регіонів. Будь ласка, зверніться до місцевого дилера або офісу представництва АОС для підтвердження.

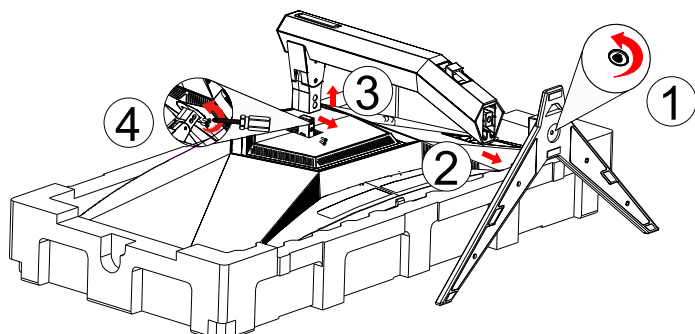
Налаштування стійки та основи

Будь ласка, виконайте налаштування або демонтаж основи, дотримуючись наведених нижче кроків.

Налаштування:

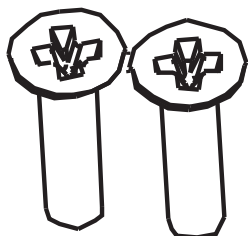


Демонтаж:

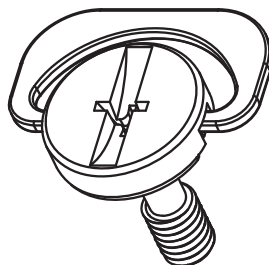


ПРИМІТКА: Дизайн дисплея може відрізнятися від зображеного.

Специфікація гвинта кронштейна: M5×20 мм
(різьби 10 мм)



Специфікація гвинта стійки: M6×21 мм (Ефективна довжина
(Ефективна довжина різьби 10 мм)

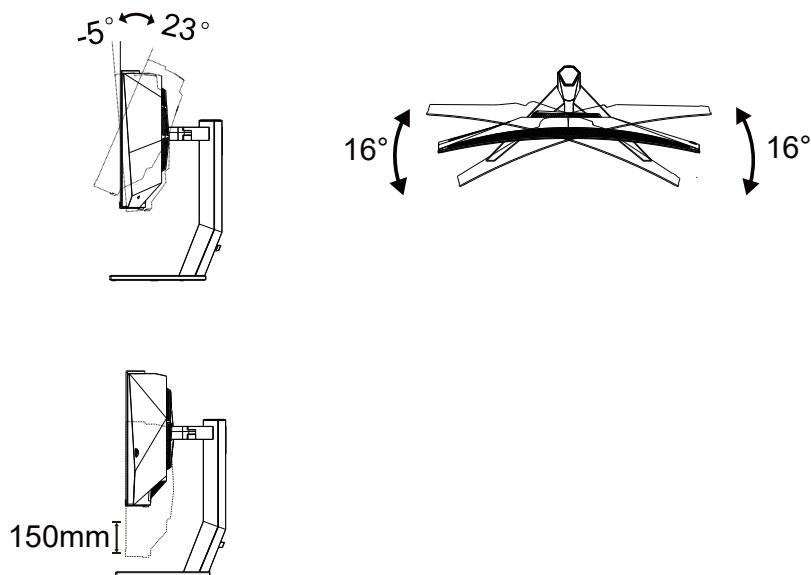


Регулювання кута огляду

Для оптимального перегляду рекомендується дивитися на монітор прямо, а потім налаштувати кут нахилу відповідно до ваших уподобань.

Тримайте підставку, щоб монітор не перекинувся під час зміни кута нахилу.

Ви можете регулювати монітор наступним чином:



ПРИМІТКА:

Не торкайтеся OLED-екрана під час зміни кута нахилу. Дотик до OLED-екрана може спричинити пошкодження.

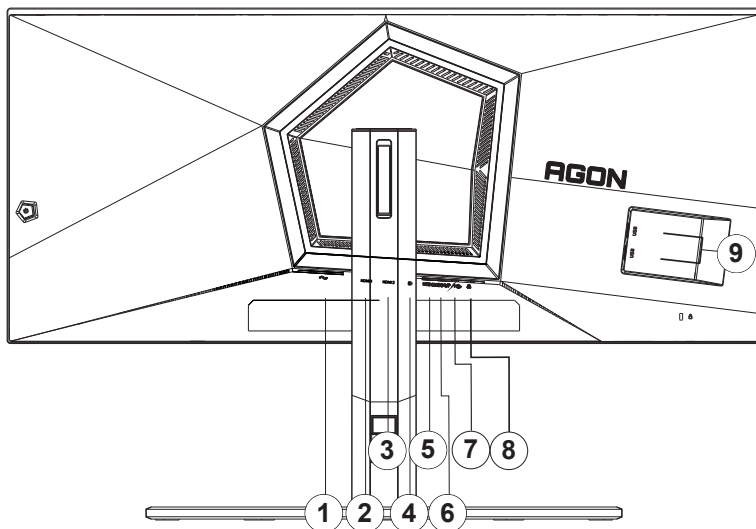


Попередження

- Щоб уникнути потенційних пошкоджень екрану, таких як відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахиляється вниз більше ніж на -5 градусів.
- Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся лише за рамку дисплея.

Підключення монітора

Підключення кабелів на задній панелі монітора та комп'ютера:



1. Живлення
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB upstream
7. USB3.2 Gen1 downstream + швидка зарядка x1
8. Роз'єм для навушників
9. USB3.2 Gen1 downstream x2

Підключення до ПК

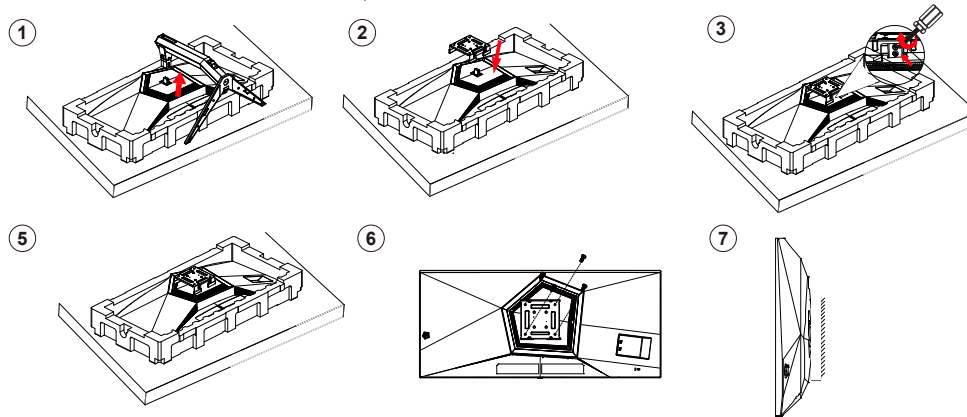
1. Надійно під'єднайте кабель живлення до задньої частини дисплея.
2. Вимкніть комп'ютер і від'єднайте його кабель живлення.
3. Підключіть сигнальний кабель дисплея до відеороз'єму на задній панелі вашого комп'ютера.
4. Підключіть кабелі живлення комп'ютера та дисплея до найближчої електричної розетки.
5. Увімкніть комп'ютер і дисплей.

Якщо монітор відображає зображення, установку завершено. Якщо зображення не відображається, зверніться до розділу «Усунення несправностей».

Для захисту обладнання завжди вимикайте ПК і OLED-монітор перед підключенням.

Настінне кріплення

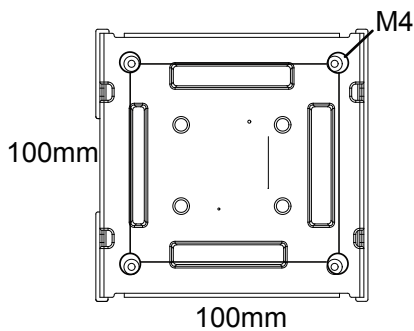
Підготовка до встановлення додаткового настінного кріплення.



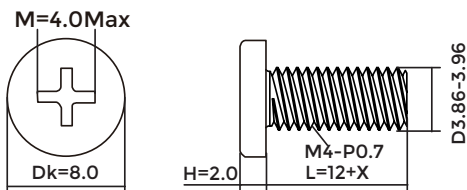
Цей монітор можна прикріпити до настінного кріплення, яке купується окремо. Відключіть живлення перед виконанням цієї процедури. Виконайте наступні кроки:

1. Зніміть підставку.
2. Дотримуйтесь інструкцій виробника щодо складання настінного кріплення.
3. Прикладіть металеву пластину настінного кріплення до задньої панелі монітора, вставте два гвинти кронштейна в отвори та надійно затягніть їх.
4. Розмістіть настінне кріплення на задній панелі монітора. Вирівняйте отвори кріплення з отворами на задній панелі монітора.
5. Вставте 4 гвинти в отвори та затягніть їх.
6. Повторно підключіть кабелі. Зверніться до посібника користувача, що постачається з додатковим настінним кріпленням, за інструкціями щодо його монтажу на стіну.

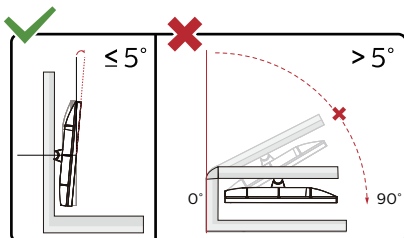
Настінний тримач:



Специфікація гвинтів для настінного тримача: M4*12 мм



Примітка: отвори для гвинтів VESA доступні не для всіх моделей; будь ласка, уточнюйте цю інформацію у дилера або в офіційному представництві АОС.



Дизайн дисплея може відрізнятися від зображеного.

Увага

1. Щоб уникнути потенційних пошкоджень екрану, таких як відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахилється вниз більше ніж на -5 градусів.
2. Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся лише за рамку дисплея.

Функція Adaptive-Sync

1. Функція Adaptive-Sync працює через інтерфейси DisplayPort, HDMI та USB-C.
2. Сумісні графічні карти: рекомендований список наведено нижче; також актуальну інформацію [можна перевірити на сайті www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Графічна карта

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

Процесори

- 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

Функція сумісності з NVIDIA G-SYNC

1. Цей продукт підтримує функцію сумісності з NVIDIA G-SYNC. Функція сумісності з NVIDIA G-SYNC працює через інтерфейс DisplayPort.
2. Щоб отримати ідеальний ігровий досвід завдяки функції G-SYNC, необхідно окремо придбати графічну карту NVIDIA GPU, яка підтримує функцію G-SYNC.

Системні вимоги G-SYNC:

Категорія вимог: монітор, сумісний із NVIDIA G-SYNC (режим сумісності)

Графічна карта: архітектура NVIDIA Pascal або новіша (наприклад, серія GTX 10, серія RTX)

Монітор: монітор, сертифікований NVIDIA, із підтримкою змінної частоти оновлення (VRR)

Операційна система: Windows 10 або новіша версія

Кабель підключення: використовуйте кабель DisplayPort

Докладніше про NVIDIA G-SYNC дивіться на сайті: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

HDR

Цей монітор сумісний із вхідними сигналами у форматі HDR10.

Дисплей може автоматично активувати функцію HDR, якщо плеєр і контент сумісні. Зверніться до виробника пристрою та постачальника контенту для отримання інформації про сумісність вашого пристрою та контенту. Якщо вам не потрібна функція автоматичної активації HDR, виберіть «ВІМК.» у меню налаштувань дисплея.

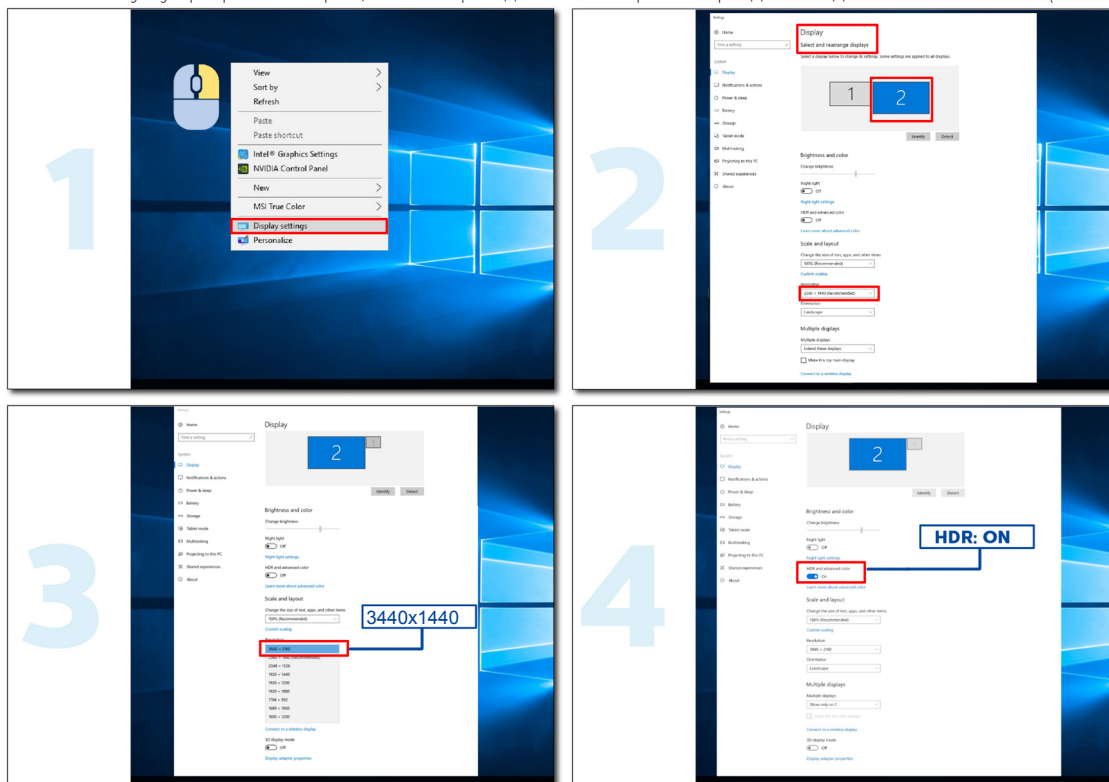
Примітка:

1. Роздільна здатність 3840×2160@50Hz/60Hz/120Hz доступна лише на таких пристроях, як UHD-плеєри або Xbox/PS.

2. Налаштування дисплея:

a. Роздільна здатність дисплея встановлена на 3440x1440, а HDR попередньо налаштовано на On (Увімкнута). За цих умов екран може трохи затемнитися, що свідчить про активацію HDR.

b. Після запуску програми найкращий HDR-ефект досягається при зміні роздільної здатності на 3440x1440 (за наявності).



Функція KVM

Що таке KVM?

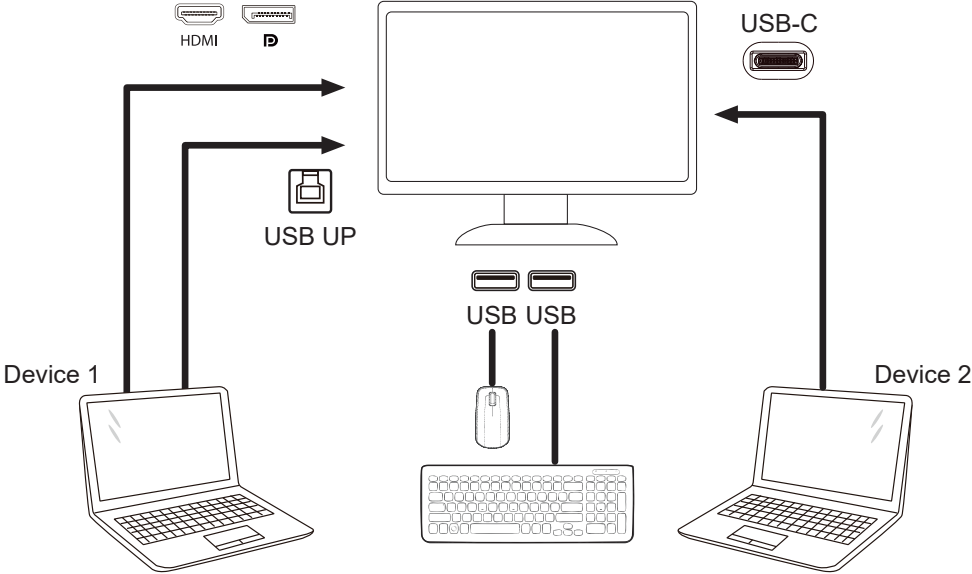
За допомогою функції KVM ви можете відображати два ПК, або два ноутбуки, або один ПК і один ноутбук на одному моніторі АОО та керувати двома пристроями за допомогою одного комплекту клавіатури та миші. Перемикати керування між вашими ПК або ноутбуками можна, обираючи джерело вхідного сигналу в пункті Input Select (вибір Входу) меню OSD.

Як користуватися функцією KVM?

Крок 1: Підключіть один пристрій (ПК або ноутбук) до монітора через USB-C.

Крок 2: Підключіть інший пристрій до монітора через HDMI або DisplayPort. Також підключіть цей пристрій до монітора через USB up.

Крок 3: Підключіть периферійні пристрої (клавіатуру та мишу) до монітора через порт USB.



Примітка: Дизайн дисплея може відрізнятися від зображеного на ілюстрації

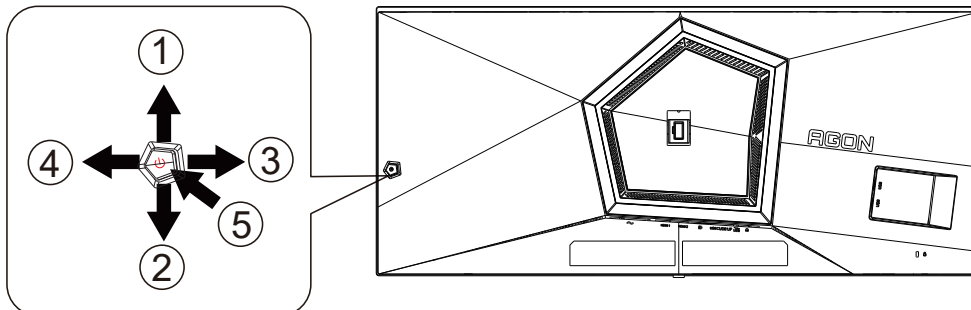
Крок 4: Натисніть Enter (введення), щоб увійти в Settings (Налаштування). Перейдіть на сторінку Settings (Налаштування) та виберіть «Auto (Автом.)», «USB C» або «USB up (USB вихід.)» у вкладці USB Selection (USB Вибір).



USB Selection (USB Вибір)	Опис функції
Auto (Автом.)	Автоматично вибирає USB C або USB up залежно від джерела входу.
USB C	Надає функцію USB-концентратора через кабель USB C.
USB up (USB вихід.)	Забезпечує функцію USB-концентратора через кабель USB up.

Регулювання

Гарячі клавіші



1	Кнопка корист. Вгору (вибір Входу)/Вгору
2	Кнопка корист. Вниз (точка прицілу)/Вниз
3	Кнопка корист. Вліво (Ігр.реж.)/Вліво
4	Кнопка корист. Вправо (Light FX)/Вправо
5	Живлення/МЕНЮ/вибір

Живлення/МЕНЮ/вибір

- Коли монітор вимкнено, натисніть цю кнопку, щоб увімкнути його.
- Коли монітор увімкнено, натисніть цю кнопку, щоб відкрити меню OSD або підтвердити налаштування функцій; утримуйте цю кнопку приблизно 2 секунди, щоб вимкнути монітор.
- Коли монітор перебуває в режимі очікування, натисніть цю кнопку, щоб вимкнути його.

Кнопка корист. Вниз (точка прицілу)/Вниз

- Коли монітор перебуває в режимі очікування, натисніть цю клавішу, щоб відкрити меню «вибір Входу». Налаштуйте цю функцію швидкого доступу в меню OSD: Ігровий режим, Упр.тінню, Ніз.зад. Введ, Adaptive-Sync, Лічил. Кадрів, точка прицілу, Снайп.приціл, вибір Входу, гучність, Формат зобр., Pixel Refresh, Light FX, Ігровий колір, Підсил темн, Різкість, Кол. Режим, Кол. палітра, Швидке меню, Без функції.
Заводським налаштуванням за замовчуванням є «Dial Point (точка прицілу)».
Коли меню OSD закрито, натисніть цю кнопку, щоб відкрити меню Input Select (вибір Входу); використовуйте кнопки вгору або вниз для вибору джерела сигналу, що відображається в інформаційному рядку, та натисніть кнопку Select (вибір) для перемикання на обране джерело. Якщо монітор перебуває в режимі очікування, натисніть цю кнопку, щоб відкрити меню Input Select (вибір Входу).

User Key (Кнопка корист.) Ліворуч (Ігровий режим)/Вліво

- Налаштуйте цю функцію швидкого доступу в меню OSD: Gaming Mode (Ігровий режим), Shadow Control (Упр.тінню), Low Input Lag (Ніз.зад. Введ), Adaptive-Sync, Frame Counter (Лічил. Кадрів), Dial Point (точка прицілу), Sniper Scope (Снайп.приціл), Input Select (вибір Входу), Volume (гучність), Image Ratio (Формат зобр.), Pixel Refresh, Light FX, Game Color (Ігровий колір), Dark Boost (Підсил темн), Sharpness (Різкість), Color Temp. (Кол. Режим), Color Space (Кол. палітра), Quick Menu (Швидке меню), No Function (Без функції).
Заводським налаштуванням за замовчуванням є «Gaming Mode (Ігровий режим)».
Коли меню OSD вимкнено, натисніть цю кнопку, щоб відкрити меню ігрового режиму; використовуйте кнопки вліво або вправо для вибору відповідного ігрового режиму (Standard (Стандарт), FPS, Real-Time Strategy, Racing (гонки), Player 1, Player 2 або Player 3).
Якщо монітор перебуває в режимі очікування, натисніть цю кнопку, щоб відкрити меню Input Select (вибір Входу).

Кнопка корист. Праворуч (Light FX) / Праворуч

- Налаштуйте цю функцію швидкого доступу в меню OSD: Ігровий режим, Упр.тінню, Ніз.зад. Введ, Adaptive-Sync, Лічил. Кадрів, точка прицілу, Снайп.приціл, вибір Входу, гучність, Формат зобр., Pixel Refresh, Light FX, Ігровий колір, Підсил темн, Різкість, Кол. Режим, Кол. палітра, Швидке меню, Без функції. Заводська настройка за замовчуванням — «Light FX».
Коли меню OSD вимкнено, натисніть цю клавішу, щоб відкрити меню «Ігрове навколишнє світло», де ви можете регулювати

інтенсивність, режим і колір Light FX відповідно до ваших потреб. Коли монітор перебуває в режимі очікування, натисніть цю клавішу, щоб відкрити меню вибору Входу.

Кнопка корист. Вгору (вибір Входу)/Вгору

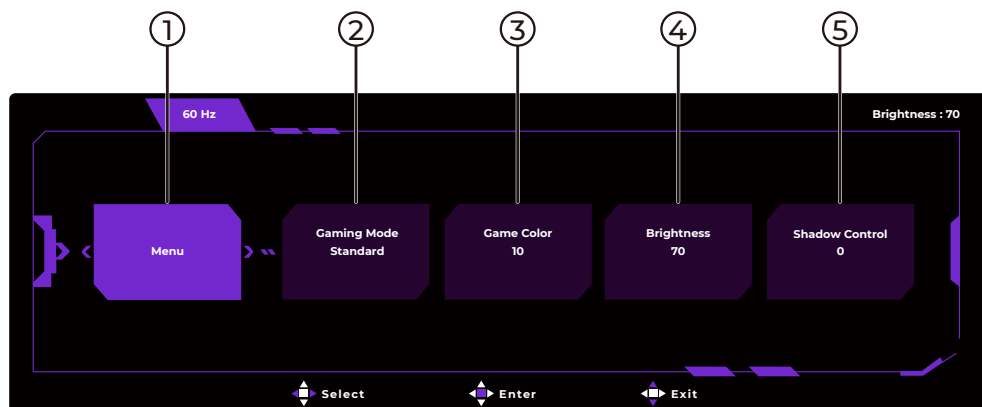
- Налаштуйте цю функцію швидкого доступу в меню OSD: Ігровий режим, Упр.тінню, Ніз.зад. Введ, Adaptive-Sync, Лічил. Кадрів, точка прицілу, Снайп.приціл, вибір Входу, гучність, Формат зобр., Pixel Refresh, Light FX, Ігровий колір, Підсил темн, Різкість, Кол. Режим, Кол. палітра, Швидке меню, Без функції. Заводська настройка за замовчуванням — «вибір Входу». Коли меню OSD вимкнено, натисніть цю клавішу, щоб відкрити меню «вибір Входу», натисніть клавішу «Вгору» або «Вниз», щоб вибрати джерело сигналу, що відображається в інформаційному рядку, і натисніть клавішу «Select», щоб переключитися на вибране джерело сигналу. Коли монітор перебуває в режимі очікування, натисніть цю клавішу, щоб відкрити меню вибору Входу.

OSD – функція блокування

- Коли меню OSD вимкнено, натисніть і утримуйте кнопку «Вниз» приблизно 10 секунд, щоб заблокувати або розблокувати меню OSD.

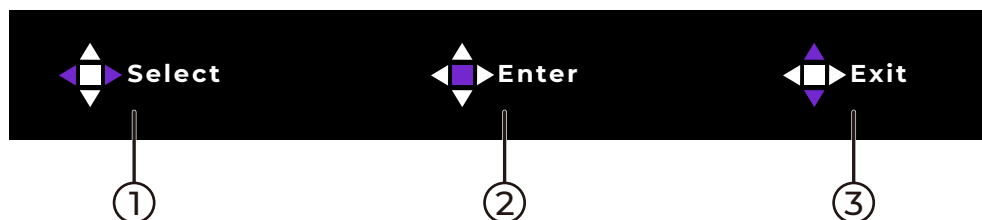
Регулювати меню OSD

Quick Menu (Швидке меню)



1	Menu (МЕНЮ)	Відкрийте головне меню OSD.
2	Quick Menu 1 Gaming Mode (Ігровий режим)	User (Корист.) Quick Menu1 (Швидке меню1). Типовим налаштуванням є Gaming Mode (Ігровий режим).
3	Quick Menu2 (Швидке меню2) Game Color (Ігровий колір)	Quick Menu2 (Швидке меню2) користувача. За замовчуванням встановлено Ігровий колір.
4	Quick Menu3 (Швидке меню3) Brightness (яскравість)	Quick Menu3 (Швидке меню3) User (Корист.). Типовим налаштуванням є Brightness (яскравість).
5	Quick Menu4 (Швидке меню4) Shadow Control (Упр.тіню)	Корист. Швидке меню4. За замовчуванням встановлено параметр «Контроль тіней».

Посібник із роботи з кнопками



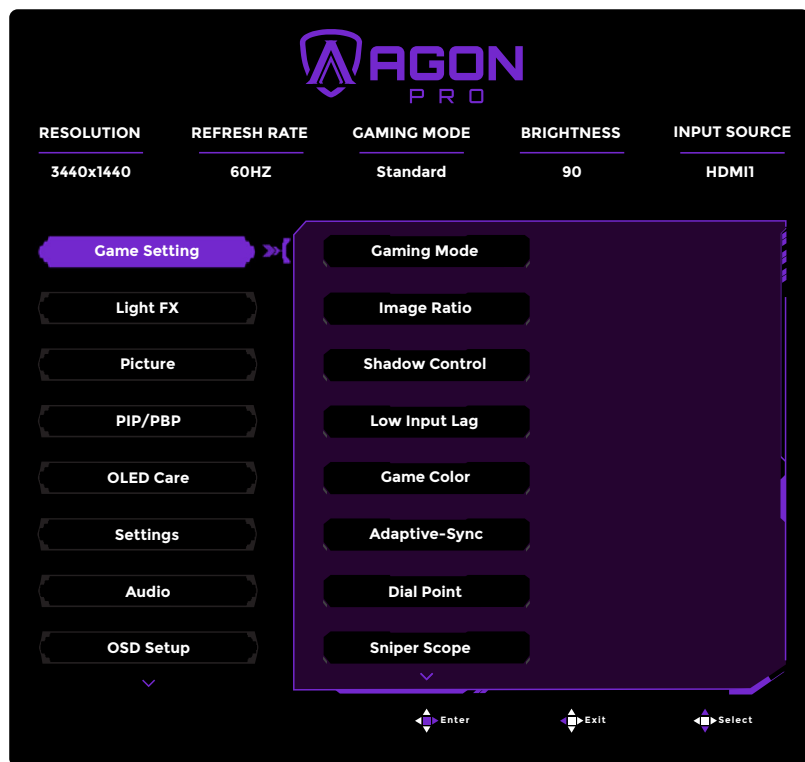
1	Select (вибір)	Керуючись підказками щодо фіолетової кнопки в екранному меню (OSD), натисніть відповідну кнопку, щоб обрати меню для налаштування або внести зміни.
2	Enter (введення)	Відповідно до підказок щодо фіолетової кнопки в меню OSD натисніть відповідну кнопку, щоб підтвердити вибір і перейти до наступного підменю або підтвердити зміни в налаштуваннях меню.
3	Exit (вихід)	Відповідно до підказок фіолетової кнопки в меню OSD натисніть відповідну кнопку, щоб повернутися до попереднього рівня меню або повністю вийти з меню.

Примітка:

Функція 5-позиційної навігаційної кнопки може змінюватися залежно від рівня меню OSD або обраних опцій. Керуйте кнопкою відповідно до підказок фіолетової кнопки в меню OSD.

Налаштування OSD

Game Setting (Налашт. Гри)



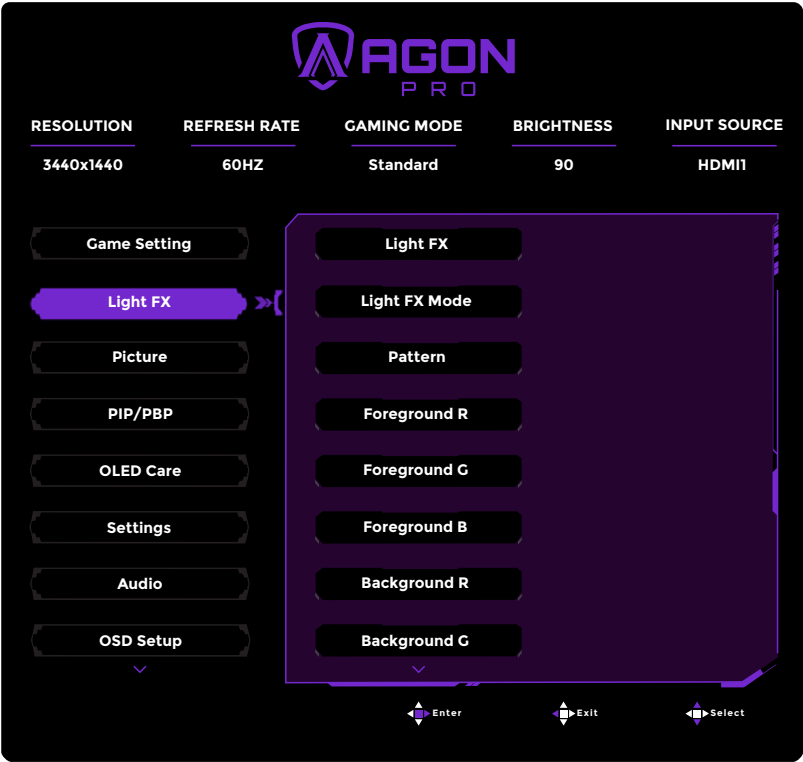
Gaming Mode (Ігровий режим)	Off (Вимкнути)	Оптимізація Ігрового режиму відсутня.
	FPS	Для гри у FPS (шутери від першої особи). Покращує деталізацію чорного кольору в темних сценах.
	RTS (Стратегія)	Для гри у RTS (стратегії в реальному часі). Покращує якість зображення.
	Racing (гонки)	Для ігор у жанрі «Гонки» забезпечує найшвидший час відгуку та високу насиченість кольорів.
	Gamer 1 (Ігрк1)	Налаштування користувача збережено як Геймер 1.
	Gamer 2 (Ігрк2)	Налаштування користувача збережено як Геймер 2.
	Gamer 3 (Ігрк3)	Налаштування користувача збережено як Геймер 3.
Image Ratio (Формат зобр.)	Full(21:9/16:9)(FULL(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Full(Square)/ 1:1(Square) (1:1(квадрат))/ Aspect (Аспект)/ 27»/ 24.5»	Регулювати співвідношення сторін зображення. Повний екран (21:9/16:9): масштабує вхідне зображення, щоб заповнити весь екран; підходить для зображень зі співвідношенням сторін 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9): відображає вхідне зображення у власній роздільній здатності без масштабування. Повний екран (квадрат): попередньо встановлена роздільна здатність 1280×960; масштабує вхідне зображення, щоб заповнити весь екран. 1:1 (квадрат): типова роздільна здатність становить 1280×960, відображає вхідне зображення у власній роздільній здатності без масштабування. Вертикальний повний екран: типова роздільна здатність становить 1280×960. Зображення відображається з оригінальним співвідношенням сторін, заповнюючи екран якомога повніше без геометричних спотворень. Підходить для зображень зі співвідношенням сторін 4:3. 27: відображає лише область зображення 27», центровану на екрані. 24.5: відображає лише область зображення 24.5, центровану на екрані.

Shadow Control (Упр. тінню)	0-20	За замовчуванням Контроль тіней встановлено на 0, після чого кінцевий користувач може регулювати його в діапазоні від 0 до 20 для підвищення контрастності та отримання чіткого зображення. Якщо зображення занадто темне для чіткого розгляду деталей, відрегулюйте значення від 0 до 20 для покращення чіткості.
Low Input Lag (Ніз. зад. Введ)	On/Off (Увімк./Вимк.)	Вимкнення кадрового буфера може зменшити затримку введення. Примітка: Низька затримка введення вимкнена за замовчуванням і не регулюється, коли частота кадрів менша за 175 Гц; вона увімкнена за замовчуванням і не регулюється, коли частота кадрів дорівнює 175 Гц і активний режим Adaptive-Sync.
Game Color (Ігровий колір)	0-20	Ігровий колір забезпечує регулювання насиченості в діапазоні від 0 до 20 для отримання кращого зображення.
Adaptive-Sync	On/Off (Увімк./Вимк.)	Вимкніть або увімкніть Adaptive-Sync/G-SYNC. Нагадування про роботу Adaptive-Sync/G-SYNC: коли функцію Adaptive-Sync/G-SYNC увімкнено, у деяких ігрових середовищах може спостерігатися миготіння.
Dial Point (точка прицілу)	Вимкнено / Увімкнено / Динамічний	Функція «Точка прицілу» розміщує індикатор прицілювання в центрі екрана, що допомагає геймерам точно й коректно прицілюватися в іграх жанру шутер від першої особи (FPS).
Sniper Scope (Снайп. приціл)	Вимкнено / 2X / 3X / 4X	Локально збільште масштаб для полегшення прицілювання під час стрільби.
MBR	On (Увімкнути)/ Off (Вимкнути)	Увімкніть функцію MBR, щоб зменшити розмиття руху. Примітка: Функцію MBR можна Adjust (Регулювати) лише коли Sync вимкнено та Refresh Rate (Част. поновл.) становить 360 Гц.
Frame Counter (Лічил. Кадрів)	Вимкнено / Верхній правий / Нижній правий / Нижній лівий / Верхній лівий	Відображати частоту V у вибраному куті.
HDMI1	Консоль/DVD / ПК	Виберіть тип підключеного пристрою. При підключенні ігрової консолі або DVD-програвача через HDMI1, будь ласка, встановіть HDMI1 у режим Console/DVD.
HDMI2	Консоль/DVD / ПК	Виберіть тип підключеного пристрою. При підключенні ігрової консолі або DVD-програвача через HDMI2, будь ласка, встановіть HDMI2 у режим Console/DVD.

Примітка:

1. Коли «HDR Mode» у розділі «Picture» встановлено не у вимкнене положення, параметри «Shadow Control» та «Game Color» не можуть бути відрегульовані.
2. Коли «HDR» у розділі «Picture» встановлено на «DisplayHDR», параметри «Game Mode», «Shadow Control» та «Game Color» не можуть бути відрегульовані або вибрані. Коли «HDR» у розділі «Picture» встановлено на «HDR Peak», «HDR Movie», «HDR Picture» або «HDR Game», параметри «Game Mode» та «Game Color» не можуть бути відрегульовані або вибрані.
3. Якщо для параметра «Color Space (Кол. палітра)» в розділі «Settings (Настройки)» зображення обрано значення «sRGB» або «DCI-P3», то налаштування «Shadow Control (Упр.тінню)» та «Game Color (Ігровий колір)» недоступні для регулювання або вибору.

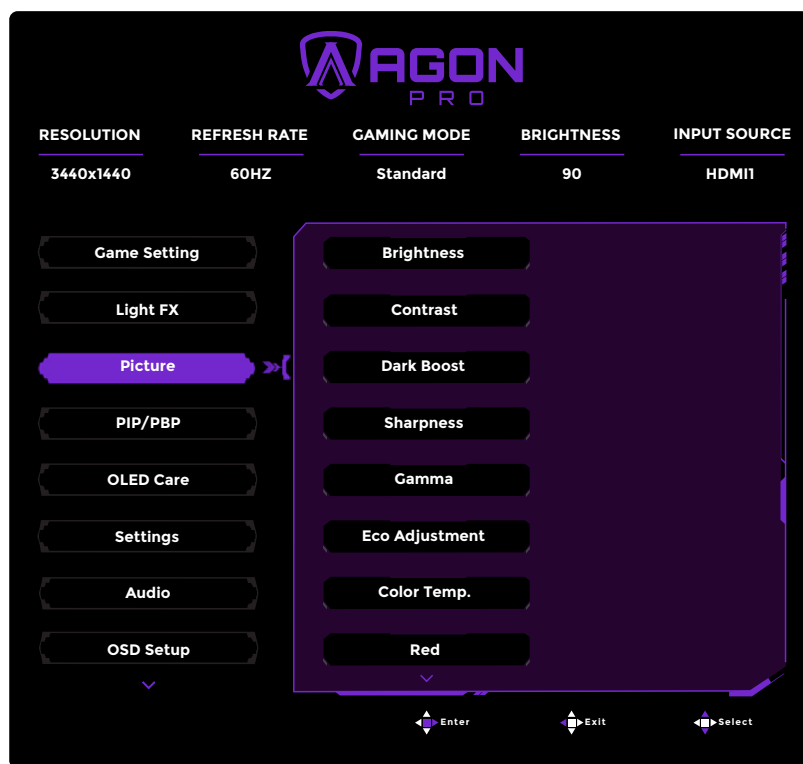
Light FX



Light FX	Вимкнено / Низький / Середній / Високий	Виберіть інтенсивність світлових ефектів.
Light FX Mode (Light FX режим)	Audio1 (Аудіо1) / Audio2 (Аудіо2) / Static (статика) / Dark Point Sweep (простий зсув) / Gradient Shift (Зміщ. Град) / Spread Fill (просте запов) / Drip Fill (Заповн 1 стор) / Spreading Drip Fill (Заповн 2 стор) / Breathing (мерехтіння) / Light Point Sweep (точка руху) / Zoom (збільшення) / Rainbow (Веселка) / Wave (Хвилюв. Води) / Flashing (миготіння) / Demo (Демо.)	Вибрати режим Світлових ефектів
Pattern (візерунок)	Red (червоний) / Green (зелений) / Blue (синій) / Rainbow (Веселка) / User Define (Корист.)	Вибрати візерунок Світлових ефектів
Foreground R	0-100	Користувач може регулювати колір переднього плану Light FX, якщо для параметра «Візерунок» обрано значення «Корист.»
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	Користувач може регулювати колір фону Light FX, якщо для параметра «Pattern» обрано значення «User Define»
Background G		
Background B		

Примітка:
Windows 11 підтримує ефекти динамічного освітлення. Під час підключення дисплея до PC із Windows 11 за допомогою кабелю USB up (USB вихід.) перейдіть у Settings (Настройки) → Персоналізація → Динамічне освітлення та увімкніть параметри «Використовувати динамічне освітлення на моїх пристроях» і «Дозволити сумісним програмам у передньому плані завжди керувати освітленням». Це дає змогу Windows 11 керувати ефектами ігрового навколишнього освітлення; при цьому опція «Ігрове навколишнє освітлення» в меню OSD стає недоступною для регулювання.

Picture (зображення)



Brightness (Яскравість)	0-100	Регулювання підсвічування.
Контрастність	0-100	Контрастність із цифрового регістра.
Dark Boost (Підсил темн)	Off (Вимкнути) / Level1 (Рівень1) / Level2 (Рівень2) / Level3 (Рівень3)	Покращуйте деталі зображення в темних або яскравих ділянках, щоб регулювати яскравість у світлих зонах і запобігати перенасиченню кольорів.
Sharpness (Різкість)	0-100	Регулюйте чіткість.
Гамма	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Регулюйте гамму.
Eco Adjustment (Еко-регулюв.)	Standard (Стандарт)	Стандартний режим.
	Text (текст)	Режим тексту.
	Internet (Інтернет)	Режим Інтернет.
	Game (гра)	Ігровий режим.
	Movie (Кіно)	Режим фільму.
	Sports (Спорт)	Режим спорту.
	Reading (читання)	Режим читання.
Color Temp. (Кол. Режим)	Warm (Тепла)	Warm (Тепла) колірна температура.
	Звичайна	Звичайна колірна температура.
	Cool (холодний)	Cool (холодний) колірна температура.
	Користувач	Відновити колірну температуру.
Red (червоний)	0-100	Підсилення червоного з цифрового регістру.
Green (зелений)	0-100	Підсилення зеленого каналу з цифрового регістра.

Blue (синій)	0-100	Підсилення синього з цифрового регістру.
R.Saturation (Насич червон)	0-100	Регулювати насиченість червоного кольору.
G.Saturation (Насич зелен)	0-100	Регулюйте насиченість зеленого кольору.
B.Saturation (Насич синь)	0-100	Регулюйте насиченість синього кольору.
C.Saturation (Насич блакит)	0-100	Регулювати насиченість блакитного кольору.
M.Saturation (Насич рожев)	0-100	Регулюйте насиченість кольору (M.Saturation).
Y.Saturation (Насич жовт)	0-100	Регулюйте насиченість жовтого кольору.
R.Hue (Черв. Відтінок)	0-100	Відрегулюйте відтінок R.Hue.
G.Hue (Зел. Відтінок)	0-100	Регулюйте G.Hue.
B.Hue (Син. відтінок)	0-100	Регулюйте B.Hue.
C.Hue (Блак. відтінок)	0-100	Відрегулюйте C.Hue.
M.Hue (Рож. Відтінок)	0-100	Регулювати M.Hue.
Y.Hue (Жовт. Відтінок)	0-100	Регулювати Y.Hue.
HDR	Off (Вимкнути)	Встановіть HDR-профіль відповідно до ваших вимог. Примітка: При виявленні HDR опція HDR відобразиться для налаштування.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Пік HDR)	
	HDR Picture (HDR зображ.)	
	HDR Movie (HDR Кіно)	
	HDR Game (HDR Гра)	
HDR Mode	Off (Вимкнути)	Оптимізовано для кольору та контрастності зображення, що імітує HDR-ефект. Примітка: Якщо HDR-контент не виявлено, опція HDR-режиму відобразиться для налаштування.
	HDR Picture (HDR зображ.)	
	HDR Movie (HDR Кіно)	
	HDR Game (HDR Гра)	
Color Space (Кол. палітра)	Panel Native	Забезпечує власний Color Gamut.
	sRGB	sRGB Color Space (Кол. палітра).
	DCI-P3	Color Space (Кол. палітра) DCI-P3.
LowBlue Mode (режим LowBlue)	Off (Вимкнути)	Зменште інтенсивність синього світла, регулюючи колірну температуру.
	Multimedia (Мультимедіа)	
	Internet (Інтернет)	
	Office (офіс)	
	Reading (читання)	

Примітка:

1) Якщо для режиму «HDR Mode» вибрано будь-який стан, окрім вимкненого, налаштування «Контраст», «Підсил темн», «Гама», «Режим

яскравості сцени», «Кол. Режим», «6-осьова насиченість/відтінок», «Кол. палітра» та «Фільтр синього» недоступні для регулювання.

2) Якщо для параметра «HDR» вибрано значення «DisplayHDR», усі налаштування в розділі «Налаштування зображення», окрім «HDR» та «Різкість», недоступні для регулювання;

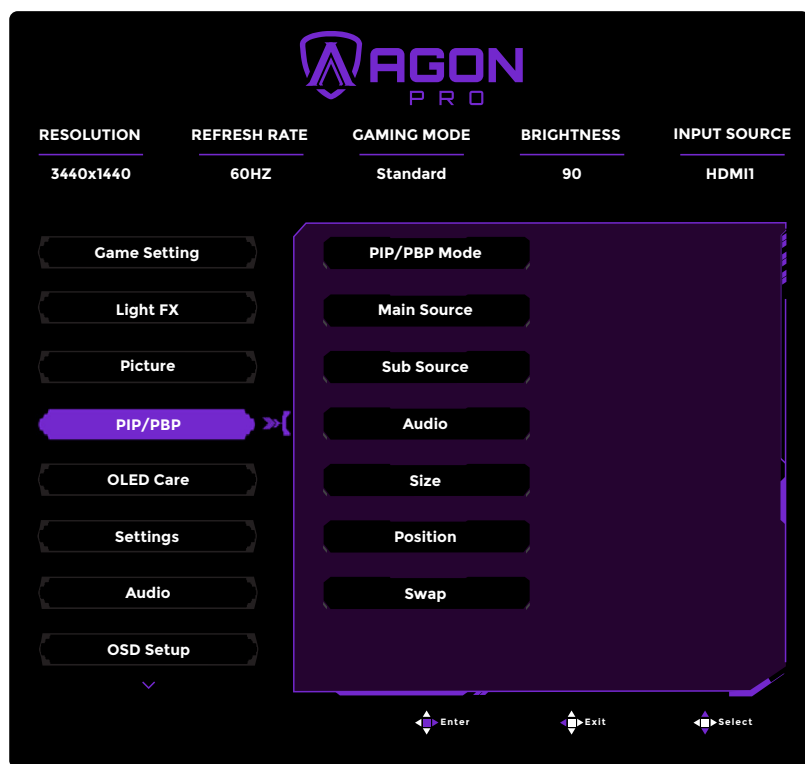
Якщо для параметра «HDR» вибрано значення «HDR Enhance», «HDR Photo», «HDR Movie» або «HDR Game», налаштування «Гама», «Режим яскравості сцени», «Кол. Режим», «6-осьова насиченість/відтінок», «Кол. палітра» та «Фільтр синього» недоступні для регулювання.

3) Якщо для параметра «Кол. палітра» вибрано значення «sRGB» або «DCI-P3», налаштування «Контраст», «Підсил темн», «Гама», «Режим яскравості сцени», «Кол. Режим», «6-осьова насиченість/відтінок», «HDR Mode» та «Фільтр синього» недоступні для регулювання.

4) Якщо для параметра «Brightness Scene Mode» вибрано значення «Reading», налаштування «Contrast», «Dark Boost», «Color Temp.», «6-Axis Saturation / Hue», «Color Space» та «Low Blue Light Mode» недоступні для регулювання.

5) Якщо для параметра «Game Mode» у розділі «Game Setting» вибрано режим, відмінний від «Standard», налаштування «Brightness Scene Mode», «6-Axis Saturation / Hue», «HDR Mode» та «Color Space» недоступні для регулювання.

PIP/PBP



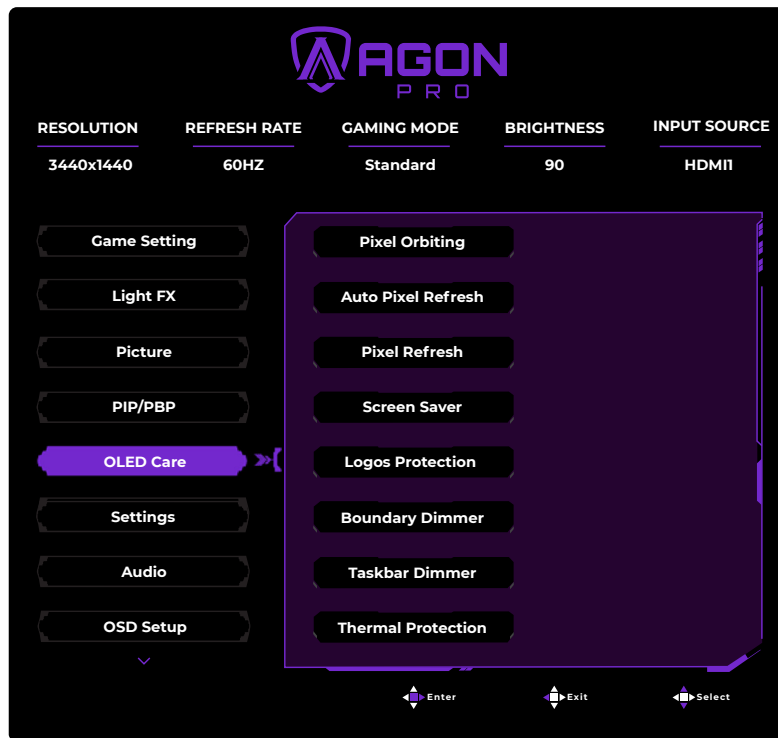
PIP/PBP Mode (Режим PIP/PBP)	Вимкнено / PIP / PBP	Вимкнути або увімкнути PIP або PBP.
Main Source (Основ. Джерело)		Виберіть джерело сигналу для головного екрана.
Sub Source (Додат. джерело)		Виберіть джерело сигналу для додаткового екрана.
Audio (Аудіо)	Main Source (Основ. Джерело)	Виберіть Audio Setup (Налашт. Звуку).
	Sub Source (Додат. джерело)	
Size (Розмір)	Малий / Середній / Великий	Виберіть розмір екрану.
Position (положення)	Праворуч-угорі	Встановіть розташування екрана.
	Праворуч-унизу	
	Ліворуч-угорі	
	Ліворуч-унизу	
Swap (заміна)	On (Увімкнути): Обмін	Обміняйте джерело сигналу екрана.
	Off (Вимк.): немає дії	

Примітка:

- Коли «HDR» у розділі «Picture (зображення)» встановлено в активний стан, усі параметри в розділі «PIP/PBP» недоступні для налаштування.
- Коли увімкнено PBP/PIP, сумісність джерел сигналу основного та додаткового екранів наведена в наступній таблиці:

PBP/PIP		Основне джерело			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Додат. джерело)	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

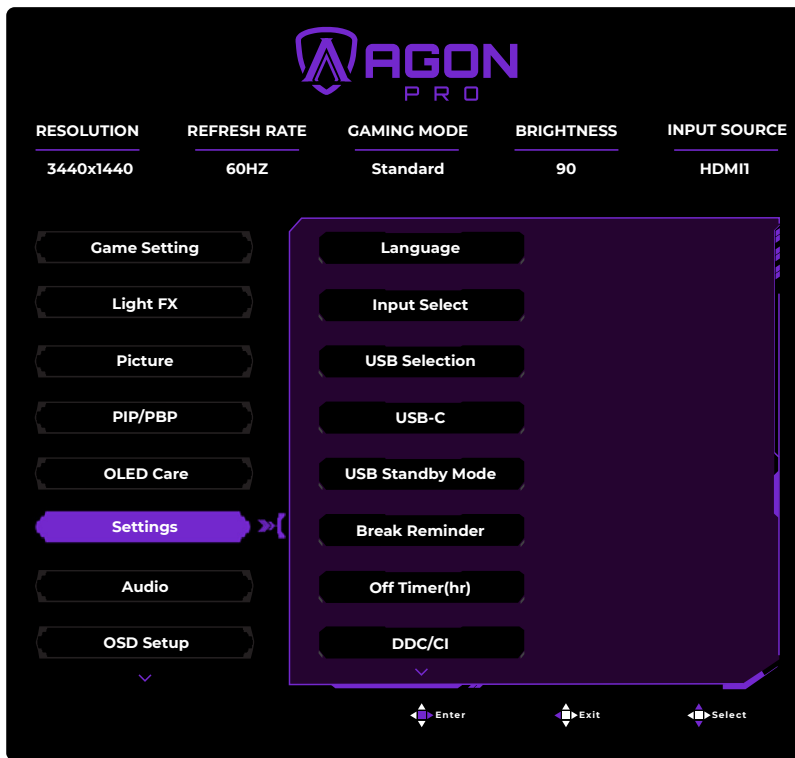
OLED Care



Pixel Orbiting () (Зсув зображення)	Вимкнено / Низький / Середній / Високий	Функція Orbit трохи зміщує відображуване зображення на рівні пікселів один раз на секунду, щоб запобігти ефекту залишкового зображення. За замовчуванням ця функція увімкнена («On (Увімкнути)») із рівнем «Weak (низька)». Рівень «Weak (низька)» забезпечує мінімальний зсув, «Strong (висока)» — максимальний, а «Off (Вимкнути)» вимикає рух і підвищує ризик появи залишкового зображення. Цей параметр можна налаштувати в меню OSD.
Auto Pixel Refresh (Понов.пiкс авто)	Вимкнути / Увімкнути	Увімкніть або вимкніть функцію Auto Pixel Refresh (Понов.пiкс авто) для «Pixel Refresh». Монітор автоматично відобразить повідомлення «Auto Warning ()» кожні 24 години сумарного використання, щоб нагадати користувачеві про необхідність запустити процес «Pixel Refresh». Виберіть «Off (Вимкнути)», щоб зупинити Auto Pixel Refresh (Понов.пiкс авто) для «Pixel Refresh». Однак, якщо не дотримуватися рекомендованого часу запуску «Pixel Refresh», це може підвищити ризик залишкового зображення на екрані. Будь ласка, дійте обережно.
Pixel Refresh (Усунення залишкового зображення)	On/Off (Увімк./Вимк.)	Ця функція допоможе усунути залишкове зображення. Після запуску виберіть «Yes (Так)» у вікні запиту. Дисплей вимкне екран і запустить цикл технічного обслуговування. Індикатор живлення блиматиме білим кольором (1 секунда увімкнено / 1 секунда вимкнено) протягом виконання циклу, що триває приблизно 10 хвилин. Після завершення циклу індикатор живлення вимкнеться, а дисплей перейде в режим очікування.

Screen Saver ()	Вимкнено / Повільний / Швидкий	Якщо статичне зображення виявляється протягом певного часу, функція Screen Saver () затемнює екран, щоб захистити панель від залипання пікселів. При виявленні рухомого зображення монітор відновлює Luminance (яскравість) до попереднього робочого стану. За замовчуванням встановлено режим Slow (), який можна змінити на Fast (Швидкий), щоб активувати Screen Saver () раніше. Наполегливо рекомендуємо завжди вмикати Screen Saver () у режимі Slow () або Fast (Швидкий) для захисту екрана. Також рекомендується налаштувати ваш пристрій на використання заставки екрана.
Logos Protection (Захист лого)	Вимкнено/1/2/3/4	Якщо на екрані виявлено кілька статичних логотипів, рекомендується увімкнути Logos Protection (Захист лого); ця функція затемнює екран, щоб захистити панель від залипання зображення в зонах, де виявлено логотипи.
Boundary Dimmer (Гран димм)	Вимкнено/1/2/3/4	Для спеціальних співвідношень сторін Aspect Ratio (Спів. Сторін), які мають чорні смуги по краях екрана або поділ екрана, функція Boundary Dimmer (Гран димм) автоматично виявляє та знижує яскравість у конкретних областях із значною різницею рівнів Brightness (яскравість).
Taskbar Dimmer (Димм панель здч)	Вимкнено/1/2/3/4	Технологія Taskbar Dimmer (Димм панель здч) зменшує яскравість області панелі завдань на екрані. Зміни яскравості не помітні в інших областях, окрім панелі завдань.
ThermalProtection (Термозах)	Вимкнути / Увімкнути	Якщо температура монітора перевищує 60 °C, функція Thermal Protection (Термозах) автоматично зменшує яскравість екрана для забезпечення належного відведення тепла. Рекомендується увімкнути цю функцію на моніторі.
Захист значків	Off/1/2/3	Під час виявлення значка вікна екран може автоматично зменшувати яскравість навколо нього, щоб знизити ризик залишкового зображення. У меню OSD виберіть «Захист значків»: On: зменшує яскравість у зоні значка вікна. Рекомендується тримати цю функцію увімкненою. Off (за замовчуванням): не змінює яскравість екрана.

Settings (Настройки)



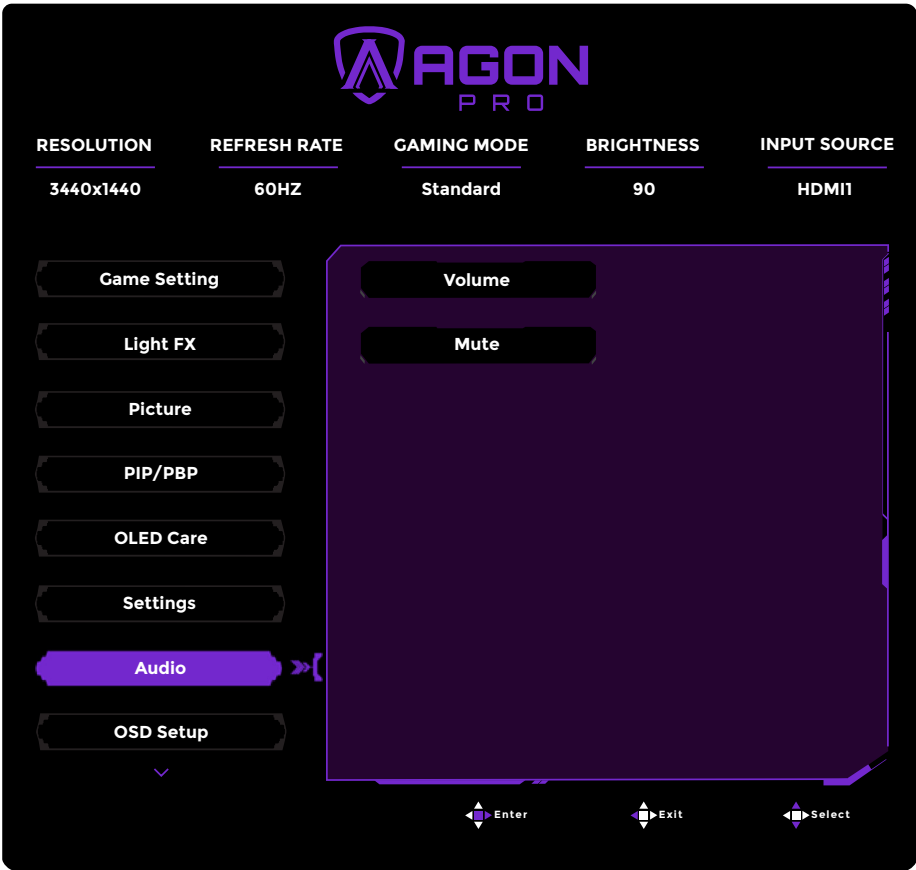
Language (Мова)		Виберіть мову OSD.
Input Select (вибір Входу)	Авто / HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C*	Виберіть джерело вхідного сигналу.
USB Selection (USB Вибір)	Auto (Автом.) / USB C / USB up (USB вихід.)	Виберіть шлях для даних USB Uplink
USB-C	High Data Speed (Вис швидк)/ High Resolution (Вис розд здат)	Налаштуйте інтерфейс USB так, щоб надати пріоритет або швидкості передачі даних, або роздільній здатності. Примітка: За замовчуванням у режимі 'High Data Speed (Вис швидк)' пріоритет надається швидкості передачі даних. Порт USB-A працює зі швидкістю USB 3.2 Gen1, а порт USB-C підтримує максимальну роздільну здатність 3440x1440 при частоті 360 Гц із відтворенням 1,07 мільярда кольорів (у форматі YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). У режимі 'High Resolution (Вис розд здат)' порт USB-A працює зі швидкістю USB 2.0, а порт USB-C підтримує максимальну роздільну здатність 3440x1440 при частоті 360 Гц із відтворенням 1,07 мільярда кольорів (у форматі RGB/YCbCr 4:4:4).
USB Standby Mode ()	Вимкнути / Увімкнути	Увімкніть або вимкніть режим USB Standby Mode.
Break Reminder (Нагад перерв)	Вимкнути / Увімкнути	Нагадування про перерву, якщо користувач працює безперервно понад 1 годину.
Off Timer (Таймер вимк.) (год)	0–24 год	Select (вибір) час вимкнення живлення.
DDC/CI (DDC / CI)	No (немає) / Yes (Так)	Увімкнути/Вимкнути підтримку DDC/CI.
Reset (Скид. Налашт)	No (немає) / Yes (Так)	Скинути меню до заводських налаштувань.

*Під час першого використання або після скидання налаштувань меню OSD функцію USB вимкнено за замовчуванням, тому порт USB-C не подає живлення. Щоб увімкнути цю функцію, скористайтеся одним із наведених нижче способів:

1) Двічі виконайте цикл увімкнення/вимкнення живлення дисплея.

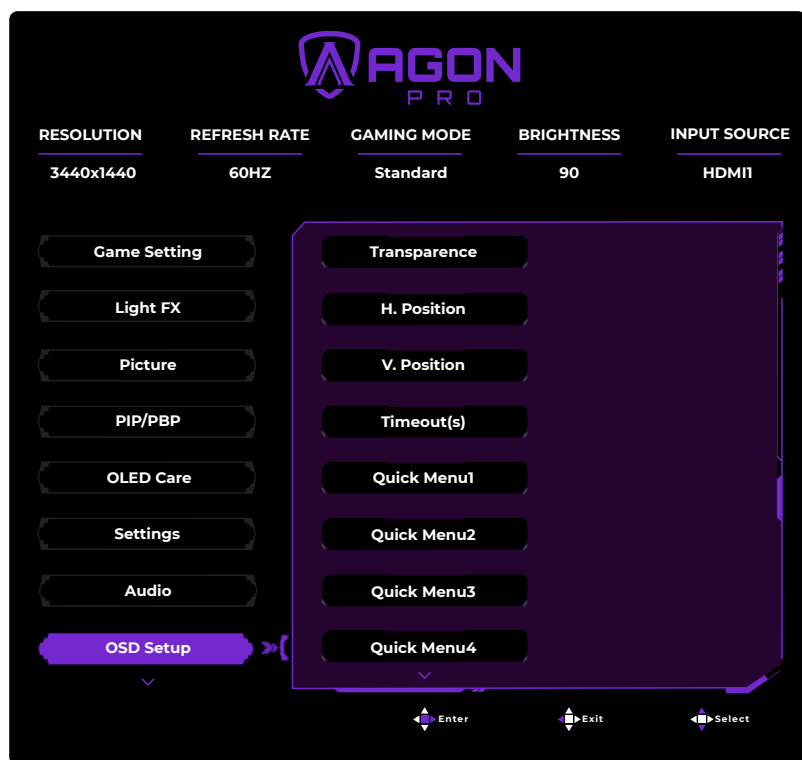
2) У меню OSD установіть для параметра «USB Standby Mode» значення «On».

Audio (Аудіо)



Volume (гучність)	0-100	Регулюйте рівень гучності вбудованих динаміків або навушників.
Mute (Без звуку)	Вимкнути / Увімкнути	Вимкніть звук.

OSD Setup (Установ. меню)



Transparence (Прозор.)	0-100	Налаштуйте прозорість OSD.
Позиція	0-100	Налаштуйте горизонтальне положення OSD.
Позиція	0-100	Налаштуйте вертикальне положення OSD.
Timeout (Час відображ.) (s)	5-120	Adjust (Регулювати) Timeout (Час відображ.) меню OSD (s).
Quick Menu1 (Швидке меню1)	Gaming Mode (Ігровий режим)/ Shadow Control (Упр.тінню)/ Game Color (Ігровий колір)/ Brightness (яскравість)/ Contrast (контраст)/ Sharpness (Різкість)/ Volume (гучність)	Налаштуйте функції Швидке меню1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Швидке меню2)		
Quick Menu3 (Швидке меню3)		
Quick Menu4 (Швидке меню4)		
Up Key (вибір Входу)	Ігровий режим/ Упр.тінню/ Ніз.зад. Введ/ Adaptive-Sync/ Лічил. Кадрів/ точка прицілу/ Снайп.приціл/ вибір Входу/ гучність/ Формат зобр./ Pixel Refresh / Light FX/ Ігровий колір/ Підсил темн/ Різкість/ Кол. Режим/ Кол. палітра/ Екранне меню/ Швидке меню/ No Function (Без функції)	Налаштування функцій «Вгору», «Вниз», «Ліворуч» та «Праворуч» для кнопок користувача.
Кнопка вниз (точка прицілу)/		
Ліва Корист. (Ігровий режим)		
Справа кнопка (Light FX)		
Firmware Upgrade (Понов. мікр)	No (немає)/ Yes (Так)	Увімкнути/вимкнути поновлення мікропрограми.

Information (Инфо.)

AGON
PRO

RESOLUTION

3440x1440

REFRESH RATE

60HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

HDMI1

Information

Model Name

AGP346UCSD

Resolution

3440x1440/60HZ

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxx

Time after Pixel Refresh

15.3

Pixel Refresh Counts

2

Enter

Exit

Select

Світлодіодний індикатор

Статус	LED Color (колір LED)
Режим повної потужності	Білий
Режим активного вимкнення	Помаранчевий
Виконується Pixel Refresh	Білий індикатор миготить (1 секунда увімкнено/1 секунда вимкнено)
Несправність панелі OLED	Помаранчевий індикатор миготить (1 секунда увімкнено/1 секунда вимкнено)
Режим вимкнення	Індикатор не світиться.

Усунення несправностей

Проблема	Можливі рішення
Індикатор живлення не світиться.	· Перевірте, чи увімкнено живлення. · Перевірте, чи підключено мережевий шнур.
Індикатор живлення світиться, але зображення відсутнє.	· Перевірте, чи увімкнено комп'ютер. · Використовуйте індикатор клавіші Caps Lock, щоб визначити, чи реагує комп'ютер. · Перевірте, чи правильно встановлена відеокарта та чи підключено до неї живлення. · Переконайтеся, що відеокабель правильно підключений між комп'ютером та дисплеєм. · Перевірте, чи контакти роз'ємів відеокабеля не зігнуті.
Зображення відсутнє, але індикатор живлення блимає помаранчевим кольором.	· OLED-дисплей працює несправно. Будь ласка, зверніться до служби підтримки АОС для обслуговування.
Неможливість роботи за принципом Plug-and-Play.	· Перевірте, чи підтримує комп'ютер технологію Plug-and-Play. · Перевірте, чи підтримує відеоадаптер технологію Plug-and-Play.
Затемнене зображення.	· Регулювати яскравість та контрастність.
Зображення тремтить або має хвилясті спотворення.	· Можливо, виникають електричні перешкоди від сусідніх приладів або пристроїв. Відсуньте комп'ютер та монітор подалі від пристроїв, що створюють перешкоди, щоб усунути проблему.
На екрані відображається повідомлення «сигнальний кабель недоступний» або «немає сигналу».	· Від'єднайте та знову підключіть відеокабель. · Огляньте контакти відеокабеля на наявність пошкоджень.
На екрані відображається повідомлення «Вхід не підтримується».	· Налаштуйте вивід комп'ютера на режим відображення, сумісний із дисплеєм.
Залишкове зображення.	· Використовуйте функцію Pixel Refresh для усунення залишкового зображення з екрана. Зверніться до розділу «Обслуговування екрана».
Регулювання та обслуговування	Будь ласка, зверніться до інформації про регулювання та обслуговування, яка міститься у посібнику на CD або на сайті www.aoc.com (щоб знайти модель, яку ви придбали у вашій країні, а також отримати інформацію про регулювання та обслуговування на сторінці підтримки).

Технічні характеристики

Загальні технічні характеристики

Панель	Model Name (Назва моделі)	AGP346UCSD	
	Система керування	OLED	
	Розмір видимого зображення	86,8 см по діагоналі	
	Крок пікселя	0,2315 мм (Г) x 0,2315 мм (В)	
	Кольори дисплея	1,07 млрд ^[1]	
Others (інше)	Діапазон сканування по горизонталі	30 кГц ~ 510 кГц	
	Максимальний розмір горизонтального сканування	800,06 мм	
	Діапазон вертикального сканування	48~360 Гц	
	Вертикальний розмір сканування (максимальний)	337,06 мм	
	Оптимальна попередньо налаштована роздільна здатність	3440x1440@60Hz	
	Максимальна роздільна здатність	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Роз'єм	HDMI x2 / DisplayPort / USB C / USB x3 / USB upstream / Навушники	
	Джерело живлення	100~240 В~ 50/60 Гц 2,5 А	
	Енергоспоживання	Типове (яскравість і контрастність за замовчуванням)	120 Вт
		Макс. (яскравість = 100, контрастність = 100)	≤206 Вт
		Режим очікування	≤ 0,5 Вт
		Вбудований динамік	8 Вт x2
	Відведення тепла	Нормальна робота	409,56 БТЕ/год (тип.)
		Режим сну (черговий режим)	<1,71 БТЕ/год
		Вимкнений режим	<1,02 БТЕ/год
		Вимкнений режим (перемикач змінного струму)	0 БТЕ/год
USB C	USB-C	Двосторонній штекер для підключення	
	Надвисока швидкість	Передача даних та відеосигналу	
	DisplayPort	Вбудований режим DisplayPort ALT Mode	
	Блок живлення	Максимальний 15 Вт (5 В 3 А)	
Екологічні умови	Температура	Робочі умови	0°C ~ 40°C
		Неробочі умови	-25°C ~ 55°C
	Вологість	Робочі умови	10% ~ 85% (без конденсації)
		Неробочі умови	5% ~ 93% (без конденсації)
	Висота над рівнем моря	Робочі умови	0 м ~ 5000 м (0 футів ~ 16404 футів)
		Неробочі умови	0 м ~ 12192 м (0 футів ~ 40000 футів)



Примітка:

[1] Максимальна кількість кольорів дисплея, що підтримується цим виробом, становить 1,07 мільярда, а умови налаштування такі (можливі відмінності через обмеження виводу деяких відеокарт):

Resolution (Дозвіл)	Image Ratio (Формат зобр.)	Інтерфейс	Статус	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ USBHigh-Speed Data Transfer		USB C@ USBHigh Resolution	
				YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB
3440 x1440 360Hz 10bpc				OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK (DSC)	OK (DSC)
3440 x1440 360 Гц 8 біт/канал				OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300 Гц 10 біт/канал				OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300 8 біт/канал				OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240 Гц 10 біт/канал				OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240 Гц 8 біт/канал				OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120 Гц 10 біт/канал				OK	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120 Гц 8 біт/канал				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100 Гц 10 біт/канал				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100 Гц 8 біт/канал				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
низькі роздільні здатності 10 біт/канал				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
низькі роздільні здатності 8 біт/канал				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Примітка:

1). Через обмеження системи Windows HDR може не вмикатися, якщо глибина кольору дисплея становить 8 біт/канал YCbCr422 або нижче.

2). Інтерфейс DisplayPort 2.1 підтримує UHBR20 із загальною пропускнуою здатністю 80 Гбіт/с, а інтерфейс HDMI 2.1 підтримує FRL6 із загальною пропускнуою здатністю 48 Гбіт/с.

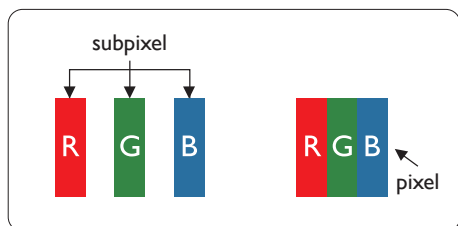
3). Проблеми сумісності з вихідним сигналом HDMI 2.1 (FRL6 48 Гбіт/с) графічних карт NVIDIA® можуть спричинити порушення відображення або автоматичне перезавантаження комп'ютера. Для графічних карт NVIDIA® рекомендується використовувати інтерфейс DisplayPort. Графічні карти AMD® можуть використовувати інтерфейси HDMI або DisplayPort.

Політика АОС щодо дефектів пікселів панелей моніторів

Компанія АОС прагне постачати продукцію найвищої якості. Ми використовуємо одні з найбільш передових виробничих процесів у галузі та дотримуємось суворого контролю якості. Однак дефекти пікселів або субпікселів на панелях, що використовуються в моніторах, іноді є неминучими.

Жоден виробник не може гарантувати, що всі панелі будуть позбавлені дефектів пікселів, проте компанія АОС гарантує, що будь-який монітор із неприйнятною кількістю дефектів буде відремонтовано або замінено за гарантією. У цьому повідомленні описано різні типи дефектів пікселів та визначено прийнятні рівні дефектів для кожного типу. Щоб мати право на ремонт або заміну за гарантією, кількість дефектів пікселів на панелі монітора має перевищувати ці прийнятні рівні. Наприклад, не більше ніж 0,0004% субпікселів монітора можуть бути дефектними.

Крім того, компанія АОС встановлює ще суворіші стандарти якості для певних типів або комбінацій дефектів пікселів, які є більш помітними, ніж інші. Ця політика діє по всьому світу.



Пікселі та субпікселі

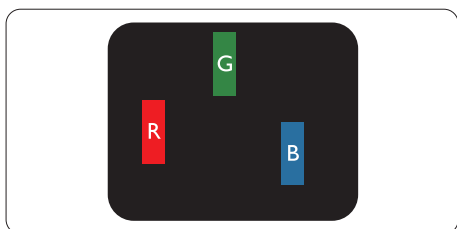
Піксель, або елемент зображення, складається з трьох субпікселів основних кольорів: червоного (Red), зеленого (Green) та синього (Blue). Сукупність багатьох пікселів формує зображення. Якщо всі субпікселі пікселя активні, три кольорові субпікселі сприймаються як один білий піксель. Якщо всі вони неактивні, три кольорові субпікселі сприймаються як один чорний піксель. Інші комбінації активних та неактивних субпікселів відображаються як окремі пікселі інших кольорів.

Типи дефектів пікселів

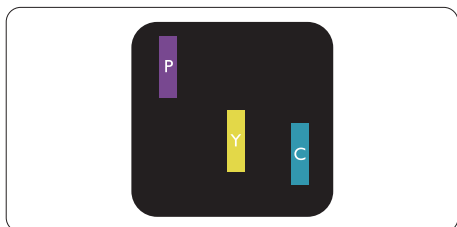
Дефекти пікселів та субпікселів можуть проявлятися на екрані по-різному. Розрізняють дві категорії дефектів пікселів, кожна з яких включає кілька типів дефектів субпікселів.

Дефекти яскравих точок

Дефекти яскравих точок проявляються у вигляді пікселів або субпікселів, які постійно світяться або перебувають у стані On (Увімкнуті). Тобто яскрава точка — це субпіксель, який вирізняється на тлі екрана, коли монітор відображає темний Pattern (візерунок). Розрізняють такі типи дефектів яскравих точок.

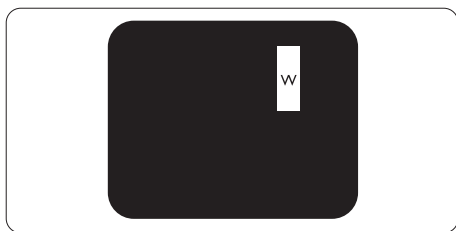


Один засвічений червоний, зелений або синій субпіксель.



Два сусідні засвічені субпікселі:

- Червоний + Синій = Фіолетовий
- Червоний + Зелений = Жовтий
- Зелений + Синій = Блакитний (Light Blue)



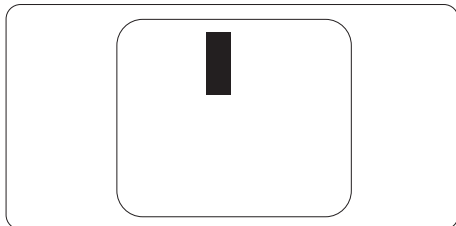
Три сусідні засвічені субпікселі (один білий піксель).

Примітка:

Червона або синя яскрава точка має бути більш ніж на 50 відсотків яскравішою за сусідні точки, тоді як зелена яскрава точка є на 30 відсотків яскравішою за сусідні точки.

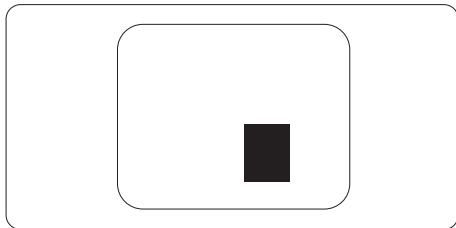
Дефекти чорних точок

Дефекти чорних точок проявляються як пікселі або субпікселі, які завжди темні або 'вимкнені'. Тобто, темна точка — це субпіксель, який виділяється на екрані, коли монітор відображає світлий візерунок. Це типи дефектів чорних точок.



Близькість дефектів пікселів

Оскільки дефекти пікселів та субпікселів одного типу, розташовані близько один до одного, можуть бути більш помітними, АОС також встановлює допуски щодо близькості дефектів пікселів.



Допуски на дефекти пікселів

Щоб мати право на ремонт або заміну через дефекти пікселів протягом гарантійного періоду, панель монітора АОС повинна мати дефекти пікселів або субпікселів, що перевищують допуски, зазначені у веб-інструкції.

ДЕФЕКТИ У ВИГЛЯДІ СВІТЛИХ ТОЧОК	ПРИЙНЯТНИЙ РІВЕНЬ
1 увімкнений субпіксель	0
2 суміжні увімкнені субпікселі	0
3 суміжні увімкнені субпікселі (один білий піксель)	0
Відстань між двома дефектами у вигляді світлих точок*	Н/З
Загальна кількість дефектів у вигляді світлих точок усіх типів	0
ДЕФЕКТИ У ВИГЛЯДІ ЧОРНИХ ТОЧОК	ПРИЙНЯТНИЙ РІВЕНЬ
1 темний субпіксель	5 або менше
2 суміжні темні субпікселі	2 або менше
3 суміжні темні субпікселі	1 або менше
Відстань між двома дефектами у вигляді чорних точок*	≥5 мм
Загальна кількість дефектів у вигляді чорних точок усіх типів	5 або менше
ЗАГАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ ДЕФЕКТНИХ ТОЧОК	ДОПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
Загальна кількість дефектних яскравих або чорних точок усіх типів	5 або менше

Примітка:

*: 1 або 2 сусідні дефекти субпікселів = 1 дефектна точка.

Попередньо встановлені режими відображення

Роздільна здатність PC

Формат зобр. Інтерфейс Статус Дозвіл	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Full (Square) 1:1 (квадрат) Aspect (Аспект)		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	✓	✓						

Роздільна здатність відео

Дозвіл	Формат зображення Інтерфейс Статус	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:916:9)		Full (Square) 1:1 (квадрат) Aspect (Аспект)		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		✓		✓		✓		✓	

Примітка:

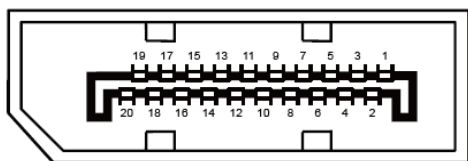
- Для досягнення ідеальної якості зображення зверніться до наведеної вище таблиці, щоб встановити Resolution джерела вхідного сигналу. Рекомендована Resolution залежить від пристрою виведення сигналу: для консольних ігор зверніться до «Video Resolution»; для ігор на PC зверніться до «PC Resolution».
- Щоб змінити налаштування «Aspect Ratio» монітора, перейдіть до меню OSD -> «Game Setting» -> регулювання «Aspect Ratio».
- Інтерфейс DisplayPort 2.1 підтримує UHBR20 із максимальною пропускною здатністю 80 Гбіт/с, а інтерфейс HDMI 2.1 підтримує FRL6 із максимальною пропускною здатністю 48 Гбіт/с.
- Для забезпечення коректної роботи зазначених роздільних здатностей спершу перевірте сумісність вашої відеокарти. Оскільки політика різних виробників відеокарт може відрізнятися, деякі параметри можуть бути приховані. Фактична підтримка залежить від моделі відеокарти.
- Згідно зі стандартами VESA, різні операційні системи та відеокарти можуть демонструвати незначні відхилення (+/-1 Гц) у розрахунок частоти оновлення (частоти кадрів). Визначальною є фактична частота оновлення (частота кадрів).

Призначення контактів



19-контактний кабель кольорового дисплея

Номер контакту	Назва сигналу	Номер контакту	Назва сигналу	Номер контакту	Назва сигналу
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Земля DDC/CEC
2.	Екранування TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V живлення
3.	TMDS Data 2-	11.	Екран годинника TMDS	19.	Виявлення гарячого підключення
4.	Дані TMDS 1+	12.	Годинник TMDS-		
5.	Екранування даних TMDS 1	13.	CEC		
6.	Дані TMDS 1-	14.	Зарезервовано (N.C. на пристрої)		
7.	Дані TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Екран даних TMDS 0	16.	SDA		



20-контактний кабель кольорового дисплея

Номер контакту	Назва сигналу	Номер контакту	Назва сигналу
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	Виявлення гарячого підключення
9	ML_Lane 1 (p)	19	Повернення DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Функція Plug & Play DDC2B

Цей монітор оснащено можливостями VESA DDC2B відповідно до стандарту VESA DDC. Це дозволяє монітору інформувати хост-систему про свою ідентифікацію та, залежно від рівня використання DDC, передавати додаткову інформацію про свої дисплейні можливості.

DDC2B — двонаправлений канал передачі даних, заснований на протоколі I2C. Хост може запитувати інформацію EDID через канал DDC2B.