



Manual de usuario del monitor OLED **AGP346UCSD**

Debido a las características del producto OLED, se recomienda realizar el mantenimiento de la pantalla conforme a las instrucciones del usuario para reducir el riesgo de retención de imagen.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Seguridad.....	1
Convenciones nacionales	1
Alimentación eléctrica	2
Instalación.....	3
Limpieza	4
Otros.....	5
Configuración.....	6
Contenido en la caja.....	6
Configuración del soporte y la base.....	7
Ajuste del ángulo de visión.....	8
Conexión del monitor	9
Montaje en pared.....	10
Función Adaptive-Sync.....	12
Función compatible con NVIDIA G-SYNC	13
HDR.....	14
Función KVM.....	15
Ajustando.....	16
Teclas rápidas	16
Ajuste el menú OSD.....	18
Quick Menu (Menú rápido).....	18
Guía de funcionamiento de los botones.....	18
Configuración del OSD.....	18
18.....	19
Game Setting (Conf. del juego)	19
Light FX.....	21
Picture (Imagen)	22
PIP/PBP	25
Cuidado OLED	26
Settings (Ajustes)	28
Audio	29
OSD Setup (Config. OSD).....	30
Information (Info.).....	31
Indicador LED	32
Solución de problemas.....	33
Especificación.....	34
Especificación general.....	34
Política de defectos de píxeles del panel de los monitores AOC.....	36
Modos de visualización preestablecidos.....	38
Resolución del PC	38
Resolución de vídeo	39
Asignación de Pines.....	40
Plug and Play.....	41

Seguridad

Convenciones nacionales

Las siguientes subsecciones describen las convenciones nacionales utilizadas en este documento.

Notas, precauciones y advertencias

A lo largo de esta guía, los bloques de texto pueden ir acompañados de un icono y estar impresos en negrita o en cursiva. Estos bloques corresponden a notas, precauciones y advertencias, y se utilizan de la siguiente manera:



NOTA: Una NOTA indica información importante que le ayuda a utilizar mejor su sistema informático.



PRECAUCIÓN: Una PRECAUCIÓN indica un posible daño al hardware o pérdida de datos y le explica cómo evitar el problema.



ADVERTENCIA: Una ADVERTENCIA indica el riesgo de daño corporal y le explica cómo evitar el problema. Algunas advertencias pueden aparecer en formatos alternativos y no ir acompañadas de un icono. En tales casos, la presentación específica de la advertencia está establecida por la autoridad reguladora.

Alimentación eléctrica



El monitor debe ser operado únicamente con el tipo de fuente de alimentación indicado en la etiqueta. Si no está seguro del tipo de alimentación eléctrica suministrada en su hogar, consulte con su distribuidor o con la compañía eléctrica local.



El monitor está equipado con un enchufe con toma de tierra de tres clavijas, un enchufe con un tercer pin (tierra). Este enchufe solo encajará en una toma de corriente con conexión a tierra como medida de seguridad. Si su toma de corriente no admite el enchufe de tres cables, haga que un electricista instale la toma correcta o utilice un adaptador para conectar a tierra el aparato de forma segura. No anule la función de seguridad del enchufe con toma de tierra.



Desenchufe la unidad durante tormentas eléctricas o cuando no se vaya a utilizar durante largos períodos. Esto protegerá el monitor de daños causados por sobretensiones eléctricas.



No sobrecargue regletas ni cables prolongadores. La sobrecarga puede provocar incendios o descargas eléctricas.



Para garantizar un funcionamiento satisfactorio, utilice el monitor únicamente con ordenadores homologados por UL que dispongan de receptáculos configurados adecuadamente y marcados entre 100-240 V CA, mínimo 5 A.



La toma de corriente debe instalarse cerca del equipo y debe ser fácilmente accesible.

Instalación

 No coloque el monitor sobre un carrito, soporte, trípode, soporte mural o mesa inestables. Si el monitor se cae, puede causar lesiones a una persona y daños graves a este producto. Utilice únicamente un carrito, soporte, trípode, soporte de montaje o mesa recomendados por el fabricante o vendidos con este producto. Siga las instrucciones del fabricante al instalar el producto y utilice los accesorios de montaje recomendados por el fabricante. La combinación del producto y el carrito debe moverse con cuidado.

 Nunca introduzca ningún objeto en la ranura del gabinete del monitor. Podría dañar componentes del circuito, causando un incendio o una descarga eléctrica. Nunca derrame líquidos sobre el monitor.

 No coloque la parte frontal del producto sobre el suelo.

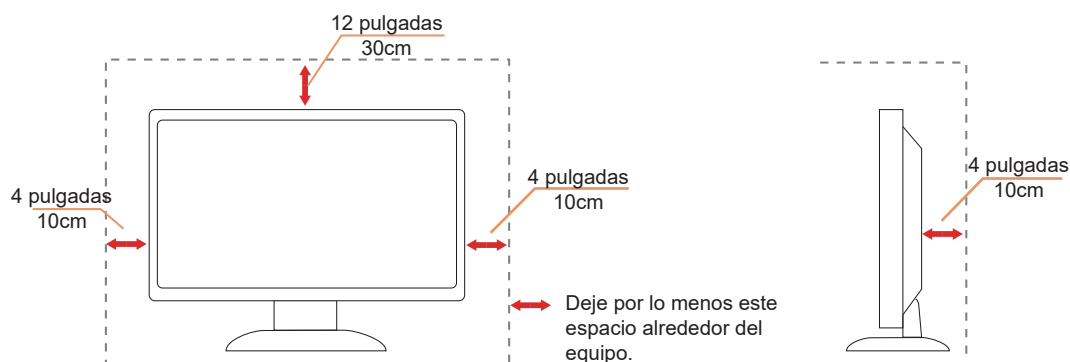
 Si monta el monitor en una pared o estantería, utilice un kit de montaje aprobado por el fabricante y siga las instrucciones del kit.

 Deje un espacio alrededor del monitor como se muestra a continuación. De lo contrario, la circulación de aire puede ser insuficiente, lo que podría causar sobrecalentamiento, incendio o daños en el monitor.

 Para evitar posibles daños, por ejemplo el desprendimiento del panel del bisel, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados. Si se supera el ángulo máximo de inclinación hacia abajo de -5 grados, los daños en el monitor no estarán cubiertos por la garantía.

Consulte a continuación las áreas recomendadas de ventilación alrededor del monitor cuando esté instalado en la pared o en el soporte:

Instalado con soporte



Limpieza

⚠ Limpie la carcasa regularmente con un paño suave humedecido con agua.

⚠ Al limpiar, utilice un paño suave de algodón o microfibra. El paño debe estar húmedo y casi seco; no permita que el líquido penetre en el equipo.



⚠ Desconecte el cable de alimentación antes de limpiar el producto.

Otros



Si el producto emite un olor extraño, sonido o humo, desconecte el enchufe de alimentación INMEDIATAMENTE y póngase en contacto con un Centro de Servicio.



Asegúrese de que las aberturas de ventilación no estén bloqueadas por una mesa o una cortina.



No someta el monitor OLED a vibraciones severas ni a impactos fuertes durante su funcionamiento.



No golpee ni deje caer el monitor durante su funcionamiento o transporte.



Los cables de alimentación deberán contar con aprobación de seguridad. Para Alemania, deberá ser H03VV-F, 3G, 0,75 mm², o superior.
Para otros países, se deberán utilizar los tipos adecuados correspondientes.



La presión sonora excesiva procedente de auriculares y cascos puede causar pérdida de audición. Ajustar el ecualizador al máximo aumenta la tensión de salida de los auriculares y cascos y, por tanto, el nivel de presión sonora.



Low Blue Light (Luz azul baja): La pantalla utiliza un panel de luz azul baja. Cumple con la certificación TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution bajo la configuración de fábrica/restablecimiento predeterminado.

Salud:

- El monitor debe situarse a una distancia de 50 ~ 70 cm (20 ~ 28 pulgadas) de sus ojos.
- Mirar la pantalla durante un período prolongado provoca fatiga visual y puede deteriorar su visión. Descanse la vista durante 5 ~ 10 minutos por cada hora de uso del producto.
- Reduzca la fatiga visual enfocando objetos lejanos.
- Parpadear con frecuencia y realizar ejercicios oculares ayuda a evitar que los ojos se sequen.



La tecnología sin parpadeo mantiene una retroiluminación estable mediante un atenuador de CC que elimina la causa principal del parpadeo del monitor, lo que resulta más cómodo para los ojos.



Dadas las características de los productos OLED, no se recomienda utilizar este producto de forma continua durante más de 24 horas. Este producto incorpora diversas tecnologías para eliminar la posible retención de imagen. Para más detalles, consulte las instrucciones sobre "Mantenimiento de la pantalla".

Configuración

Contenido en la caja



OLED Monitor

	*						
Quick Start Guide	Warranty card	Stand	Base	Wall Mount Bracket	M4*4 Wall Mount Screws	Screwdriver	

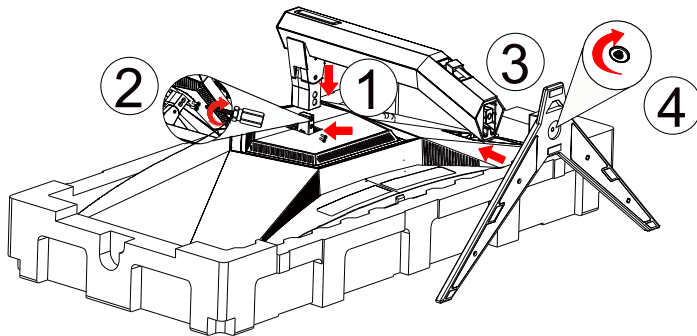
		*	*	*	*
M5*2 Stand Screws	Power Cable	DisplayPort Cable	HDMI Cable	USB C-C Cable	USB Cable

* No todos los cables de señal se proporcionarán para todos los países y regiones. Por favor, consulte con el distribuidor local o la oficina de AOC para su confirmación.

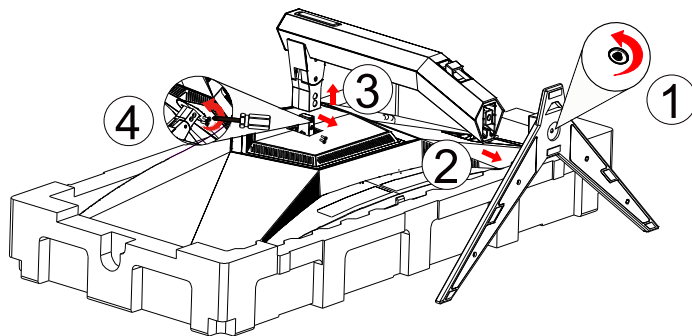
Configuración del soporte y la base

Configure o retire la base siguiendo los pasos indicados a continuación.

Configuración:

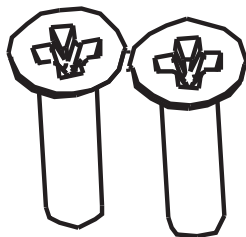


Retirar:

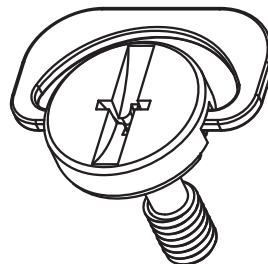


 **NOTA:** El diseño de pantalla puede diferir del ilustrado.

Especificación de los tornillos del soporte: M5×20 mm
(Longitud efectiva de rosca 10 mm)

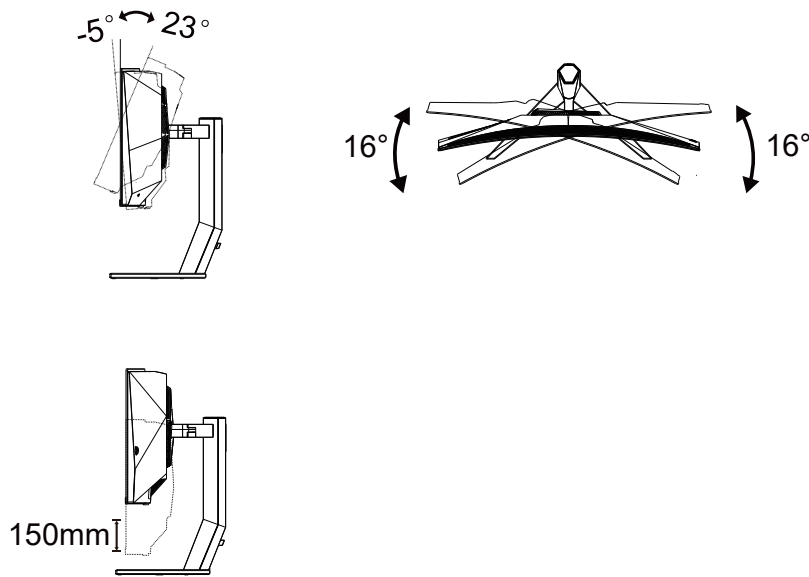


Especificación de los tornillos del pie: M6×21 mm
(Longitud efectiva de rosca 10 mm)



Ajuste del ángulo de visión

Para obtener la mejor experiencia de visualización, se recomienda que el usuario se asegure de ver su rostro completo en la pantalla y, a continuación, ajuste el ángulo del monitor según sus preferencias personales. Sujete el soporte para evitar que el monitor se vuelque al cambiar el ángulo. Puede ajustar el monitor de la siguiente manera:



NOTA:

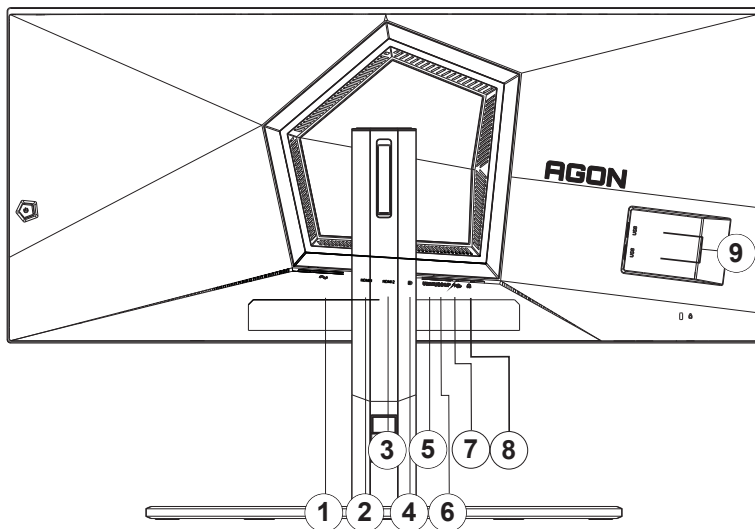
No toque la pantalla OLED al cambiar el ángulo. Tocar la pantalla OLED puede provocar daños.

⚠ Advertencia

- Para evitar posibles daños en la pantalla, como el desprendimiento del panel, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados.
- No presione la pantalla mientras ajusta el ángulo del monitor. Sujete únicamente el bisel.

Conexión del monitor

Conexiones de cables en la parte trasera del monitor y del ordenador:



1. Alimentación eléctrica
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB ascendente
7. USB3.2 Gen1 descendente + carga rápida x1
8. Auriculares
9. USB3.2 Gen1 descendente x2

Conectar al PC

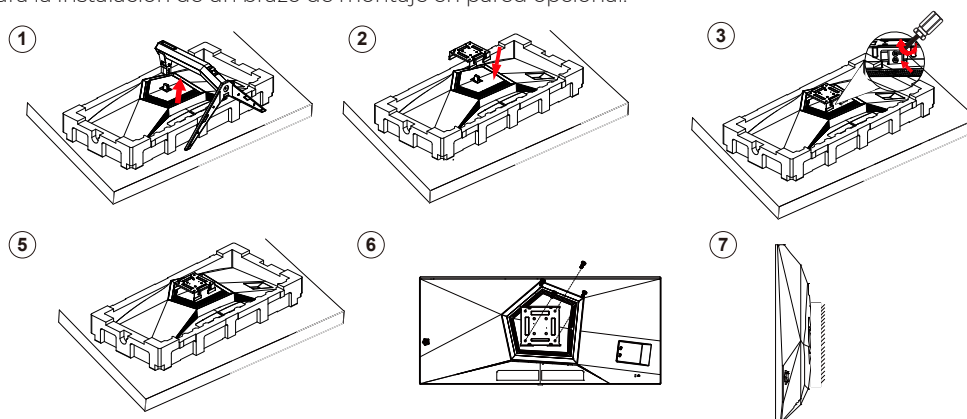
1. Conecte firmemente el cable de alimentación en la parte trasera del monitor.
2. Apague su ordenador y desconecte el cable de alimentación.
3. Conecte el cable de señal de vídeo al conector de vídeo situado en la parte trasera de su ordenador.
4. Enchufe el cable de alimentación de su ordenador y del monitor en una toma cercana.
5. Encienda su ordenador y el monitor.

Si el monitor muestra una imagen, la instalación ha finalizado. Si no se muestra ninguna imagen, consulte la sección Solución de problemas.

Para proteger el equipo, apague siempre el PC y el monitor OLED antes de realizar las conexiones.

Montaje en pared

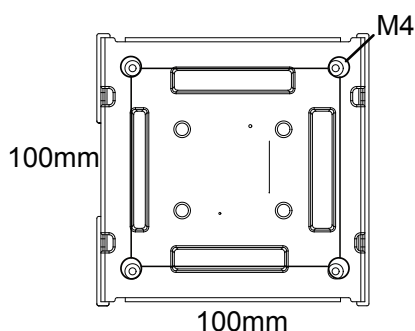
Preparativos para la instalación de un brazo de montaje en pared opcional.



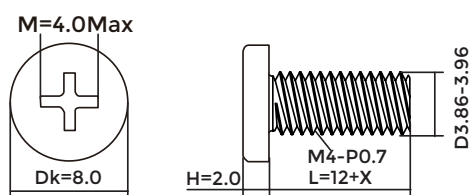
Este monitor puede fijarse a un brazo de montaje en pared que se adquiere por separado. Desconecte la alimentación antes de realizar este procedimiento. Siga estos pasos:

1. Retire la base.
2. Siga las instrucciones del fabricante para ensamblar el brazo de montaje en pared.
3. Coloque la placa metálica de montaje en la parte trasera del monitor, introduzca los dos tornillos de fijación en los orificios y apriételos.
4. Coloque el brazo de montaje en pared en la parte trasera del monitor. Alinee los orificios del brazo con los orificios de la parte trasera del monitor.
5. Inserte los 4 tornillos en los orificios y apriételos.
6. Vuelva a conectar los cables. Consulte el manual de usuario suministrado con el brazo de montaje en pared opcional para obtener instrucciones sobre su fijación a la pared.

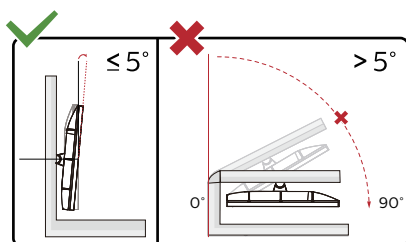
Soporte de pared:



Especificación de los tornillos del soporte de pared: M4*12 mm



Nota: Los orificios para tornillos de montaje VESA no están disponibles en todos los modelos; consulte con el distribuidor o con el departamento oficial de AOC.



El diseño de la pantalla puede diferir del ilustrado.

Advertencia

1. Para evitar posibles daños en la pantalla, como el desprendimiento del panel, asegúrese de que el monitor no se incline

hacia abajo más de -5 grados.

2. No presione la pantalla mientras ajusta el ángulo del monitor. Sujete únicamente el bisel.

Función Adaptive-Sync

1. La función Adaptive-Sync es compatible con DisplayPort, HDMI y USB C.
2. Tarjeta gráfica compatible: La lista recomendada es la siguiente; también puede consultarse [visitando www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Tarjeta gráfica

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

Procesadores

- 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

Función compatible con NVIDIA G-SYNC

1. Este producto admite la función compatible con NVIDIA G-SYNC. La función compatible con NVIDIA G-SYNC se ejecuta mediante DisplayPort.
2. Para disfrutar de la experiencia de juego óptima que proporciona la función G-SYNC, es necesario adquirir por separado una tarjeta gráfica GPU de NVIDIA compatible con dicha función.

Requisitos del sistema para G-Sync:

Categoría de requisitos: Monitor compatible con NVIDIA G-SYNC (Modo compatible)

Tarjeta gráfica: Arquitectura NVIDIA Pascal o superior (p. ej., serie GTX 10, serie RTX)

Monitor: Monitor verificado por NVIDIA con soporte para Variable Refresh Rate (VRR)

Sistema operativo: Windows 10 o posterior

Cable de conexión: Utilice DisplayPort

Para obtener más información sobre NVIDIA G-Sync, visite: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

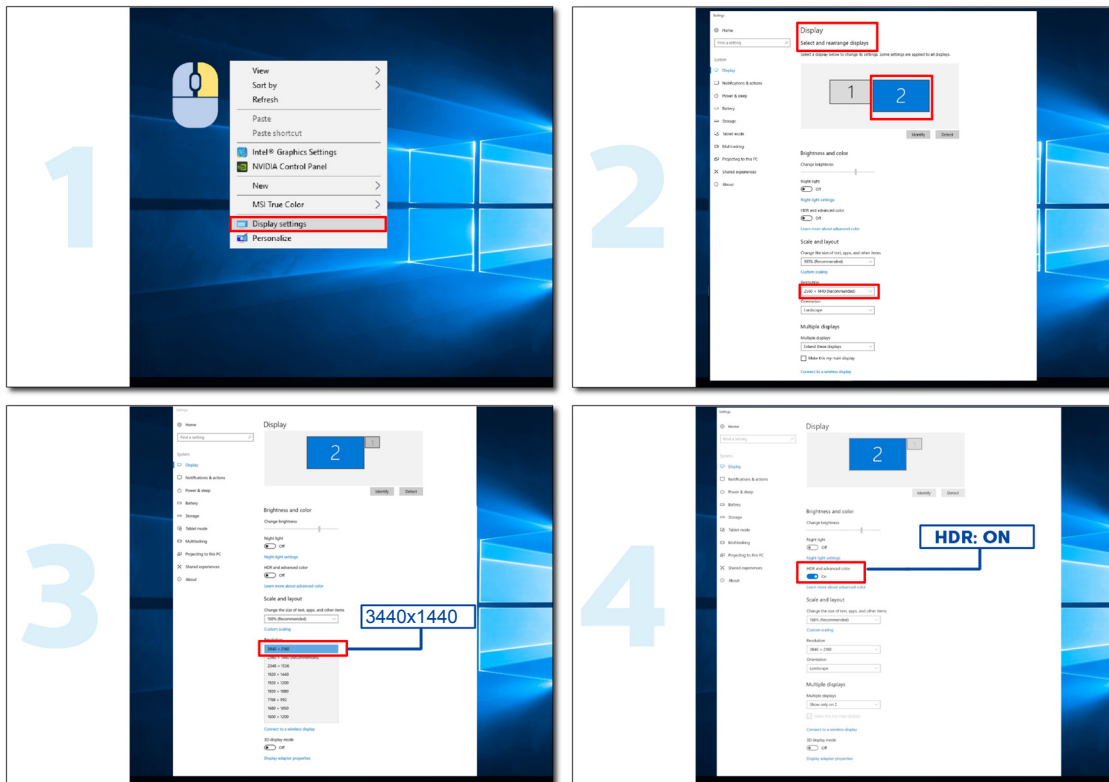
HDR

Este monitor es compatible con señales de entrada en formato HDR10.

La pantalla puede activar automáticamente la función HDR si el reproductor y el contenido son compatibles. Contacte con el fabricante del dispositivo y el proveedor del contenido para obtener información sobre la compatibilidad de su dispositivo y contenido. Si no necesita las funciones HDR activadas automáticamente, seleccione "OFF" desde el menú de ajustes de la pantalla.

Nota:

1. 3840×2160@50Hz/60Hz/120Hz solo está disponible en dispositivos como reproductores UHD o Xbox/PS.
2. Configuración de pantalla:
 - a. La resolución de la pantalla está configurada en 3440x1440, y HDR está preconfigurado en ON. En estas condiciones, la pantalla puede atenuarse ligeramente, lo que indica que HDR ha sido activado.
 - b. Después de iniciar una aplicación, se puede lograr el mejor efecto HDR al cambiar la resolución a 3440x1440 (si está disponible).



Función KVM

¿Qué es KVM?

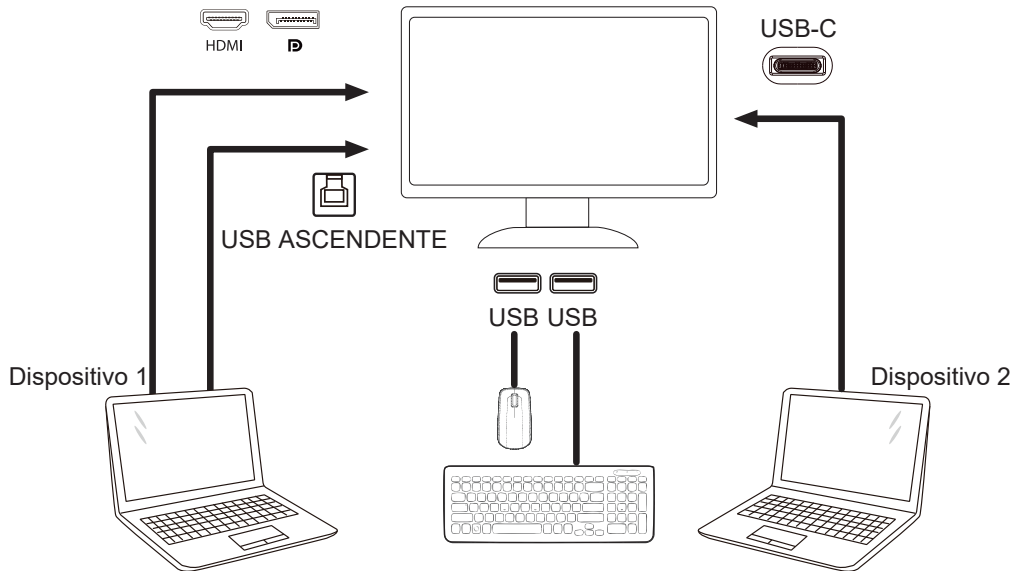
Con la función KVM, puede visualizar dos PCs, dos portátiles o un PC y un portátil en un monitor AOC y controlar ambos dispositivos con un único conjunto de teclado y ratón. Cambie el control entre sus dispositivos PC o portátil seleccionando la fuente de señal de entrada en “Input Select” del menú OSD.

¿Cómo utilizar el KVM?

Paso 1: Conecte un dispositivo (PC o portátil) al monitor mediante USB C.

Paso 2: Conecte el otro dispositivo al monitor mediante HDMI o DisplayPort. A continuación, conecte también este dispositivo al monitor con USB up (USB ascendente).

Paso 3: Conecte sus periféricos (teclado y ratón) al monitor mediante el puerto USB.



Nota: El diseño de la pantalla puede ser diferente a los que se ilustran.

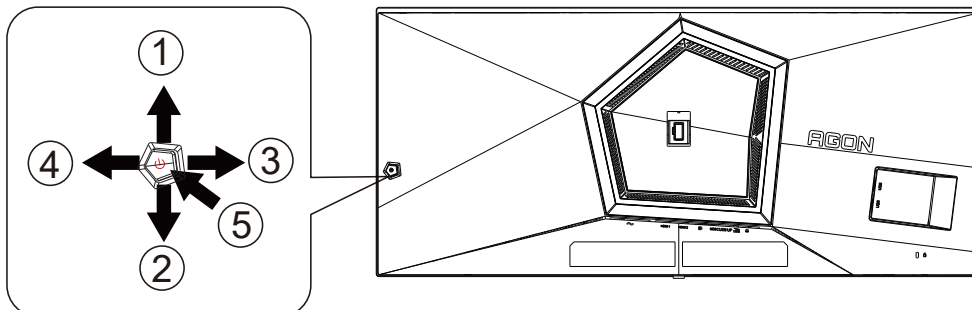
Paso 4: Pulse Enter (Entrar) para acceder a Settings (Ajustes). Vaya a la página de Settings (Ajustes) y seleccione “Auto”, “USB C” o “USB UP” en la pestaña USB Selection (USB Selección).



USB Selection (USB Selección)	Descripción de la función
Auto	Selecciona automáticamente USB C o USB up (USB ascendente) según la fuente de entrada.
USB C	Proporciona la función de concentrador USB mediante el cable USB C.
USB up (USB ascendente)	Proporciona la función de concentrador USB a través del cable USB up (USB ascendente).

Ajustando

Teclas rápidas



1	Tecla de usuario Arriba (Sel. Entrada)/Arriba
2	Tecla de usuario Abajo (Pto. Marcación)/Abajo
3	Tecla de usuario Izquierda (Modo juego)/Izquierda
4	Tecla de usuario Derecha (Light FX)/Derecha
5	Encendido/Menú/Seleccionar

Encendido/Menú/Seleccionar

- Cuando el monitor está apagado, pulse este botón para encenderlo.
- Cuando el monitor está encendido, pulse este botón para abrir el menú OSD o confirmar los ajustes de funciones, y mantenga pulsado este botón durante aproximadamente 2 segundos para apagar el monitor.
- Cuando el monitor está en modo de espera, pulse este botón para apagarlo.

Tecla de usuario Abajo (Pto. Marcación)/Abajo

- Cuando el monitor está en modo de espera, pulse esta tecla para abrir el orden "Sel. Entrada". Personalice esta función de acceso directo en el menú OSD: Modo Juegos, Control sombras, Ret. ent. bajo, Adaptive-Sync, Cont. fotogr., Pto. Marcación, Sniper Scope, Sel. Entrada, Volumen, Rel. Imagen, Pixel Refresh, Light FX, Color del juego, Realce de oscuros, Nitidez, Temp. Color, Espacio color, Menú rápido, Sin Función. El valor predeterminado de fábrica es "Dial Point (Pto. Marcación)". Cuando el menú OSD está cerrado, pulse esta tecla para abrir el menú Input Select (Sel. Entrada); pulse la tecla Arriba o Abajo para seleccionar la fuente mostrada en la barra de información y pulse la tecla Select (Seleccionar) para cambiar a la fuente seleccionada. Cuando el monitor esté en modo de espera, pulse esta tecla para abrir el menú Input Select (Sel. Entrada).

Tecla de usuario Izquierda (Modo Juegos)/Izquierda

- Personalice esta función de acceso directo en el menú OSD: Gaming Mode (Modo Juegos), Shadow Control (Control sombras), Low Input Lag (Ret. ent. bajo), Adaptive-Sync, Frame Counter (Cont. fotogr.), Dial Point (Pto. Marcación), Sniper Scope, Input Select (Sel. Entrada), Volume (Volumen), Image Ratio (Rel. Imagen), Pixel Refresh (), Light FX, Game Color (Color del juego), Dark Boost (Realce de oscuros), Sharpness (Nitidez), Color Temp. (Temp. Color), Color Space (Espacio color), Quick Menu (Menú rápido), No Function (Sin Función). El valor predeterminado de fábrica es "Gaming Mode (Modo Juegos)". Cuando el menú OSD esté desactivado, pulse esta tecla para abrir el menú Gaming Mode (Modo Juegos); pulse el botón Izquierda o Derecha para seleccionar el Modo Juegos correspondiente (Standard (Estándar), FPS, Estrategia en tiempo real, Racing (Carreras), Jugador 1, Jugador 2 o Jugador 3). Cuando el monitor esté en modo de espera, pulse esta tecla para abrir el menú Input Select (Sel. Entrada).

Tecla de usuario Derecha (Light FX) / Derecha

- Personalice esta función de acceso directo en el menú OSD: Modo Juegos, Control sombras, Ret. ent. bajo, Adaptive-Sync, Cont. fotogr., Pto. Marcación, Sniper Scope, Sel. Entrada, Volumen, Rel. Imagen, Pixel Refresh, Light FX, Color del juego, Realce de oscuros, Nitidez, Temp. Color, Espacio color, Menú rápido, Sin Función. El ajuste predeterminado de fábrica es "Light FX".

Cuando el menú OSD esté apagado, pulse esta tecla para abrir el menú "Luz ambiental de juegos" y podrá ajustar la intensidad, el modo y el color de la función Light FX según sus necesidades. Cuando el monitor esté en espera, pulse esta tecla para abrir el menú Sel. Entrada.

Tecla de usuario Arriba (Sel. Entrada)/Arriba

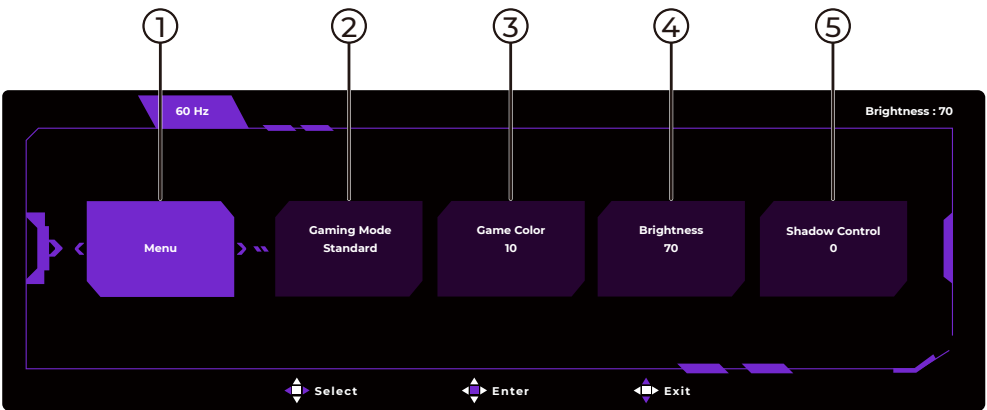
- Personalice esta función de acceso directo en el menú OSD: Modo Juegos, Control sombras, Ret. ent. bajo, Adaptive-Sync, Cont. fotogr., Pto. Marcación, Sniper Scope, Sel. Entrada, Volumen, Rel. Imagen, Pixel Refresh, Light FX, Color del juego, Realce de oscuros, Nitidez, Temp. Color, Espacio color, Menú rápido, Sin Función. El valor predeterminado de fábrica es "Sel. Entrada". Cuando el menú OSD esté apagado, pulse esta tecla para abrir el menú "Sel. Entrada", pulse la tecla "Arriba" o "Abajo" para seleccionar la fuente de señal mostrada en la barra de información y pulse la tecla "Seleccionar" para cambiar a la fuente de señal seleccionada. Cuando el monitor esté en espera, pulse esta tecla para abrir el menú Sel. Entrada.

Función de bloqueo del OSD

- Cuando el menú OSD esté Off (Apag.), mantenga pulsado el botón "Abajo" durante aproximadamente 10 segundos para bloquear o desbloquear el menú OSD.

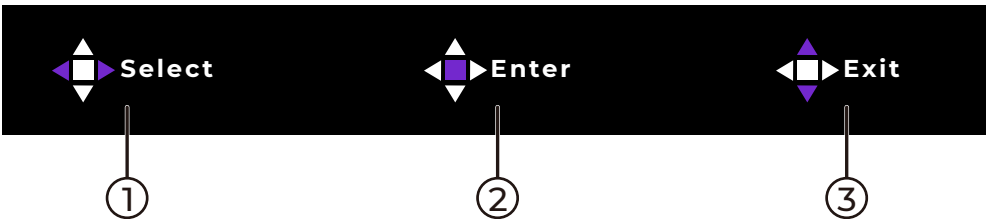
Ajuste el menú OSD

Quick Menu (Menú rápido)



1	Menu (MENÚ)	Abra el menú principal del OSD.
2	Quick Menu1 Gaming Mode (Modo Juegos)	Quick Menu1 (Menú rápido1). La configuración predeterminada es Gaming Mode (Modo Juegos).
3	Quick Menu2 (Menú rápido2) Game Color (Color del juego)	Quick Menu2 (Menú rápido2) del usuario. La configuración predeterminada es Color de juego.
4	Quick Menu3 (Menú rápido3) Brightness (Brillo)	Menú rápido3 del usuario. La configuración predeterminada es el brillo.
5	Menú rápido4 Shadow Control (Control sombras)	User (Usuario) Quick Menu4 (Menú rápido4). La configuración predeterminada es Control de sombras.

Guía de funcionamiento de los botones



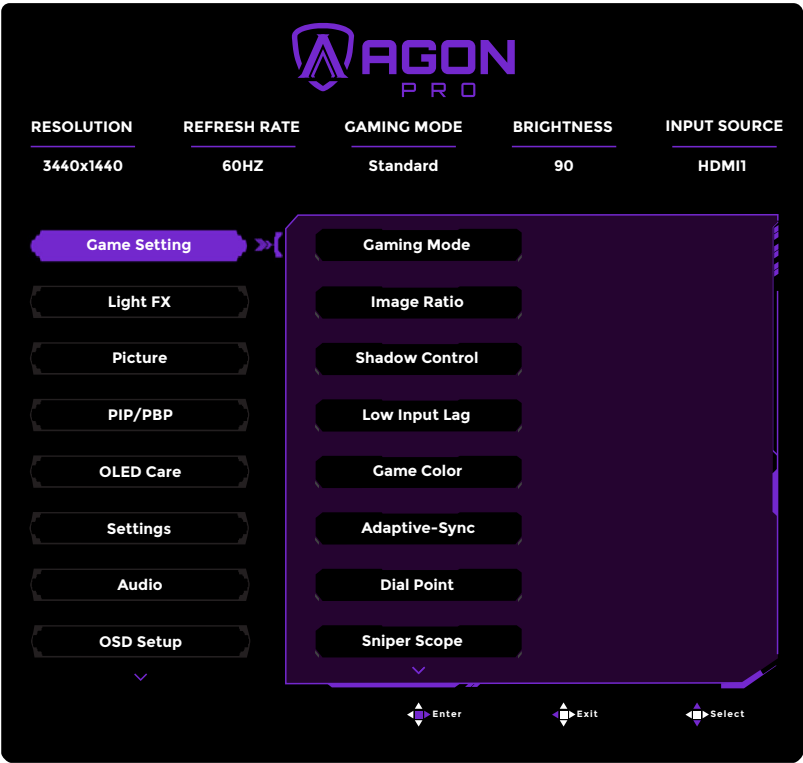
1	Select (Seleccionar)	Siga las indicaciones del botón morado en el menú OSD; pulse el botón correspondiente para seleccionar el menú que desee ajustar o para realizar los ajustes.
2	Enter (Entrar)	Según las indicaciones del botón morado en el menú OSD, pulse el botón correspondiente para confirmar la selección y acceder al siguiente submenú, o para confirmar un ajuste del menú.
3	Exit (Salir)	Siga las indicaciones del botón morado en el menú OSD y pulse el botón correspondiente para regresar al nivel de menú anterior o para salir completamente del menú.

Nota:

La función del botón de navegación de cinco vías puede variar dependiendo de los distintos niveles u opciones del menú OSD. Sírvese utilizarlo siguiendo las indicaciones del botón morado en el menú OSD.

Configuración del OSD 18

Game Setting (Conf. del juego)



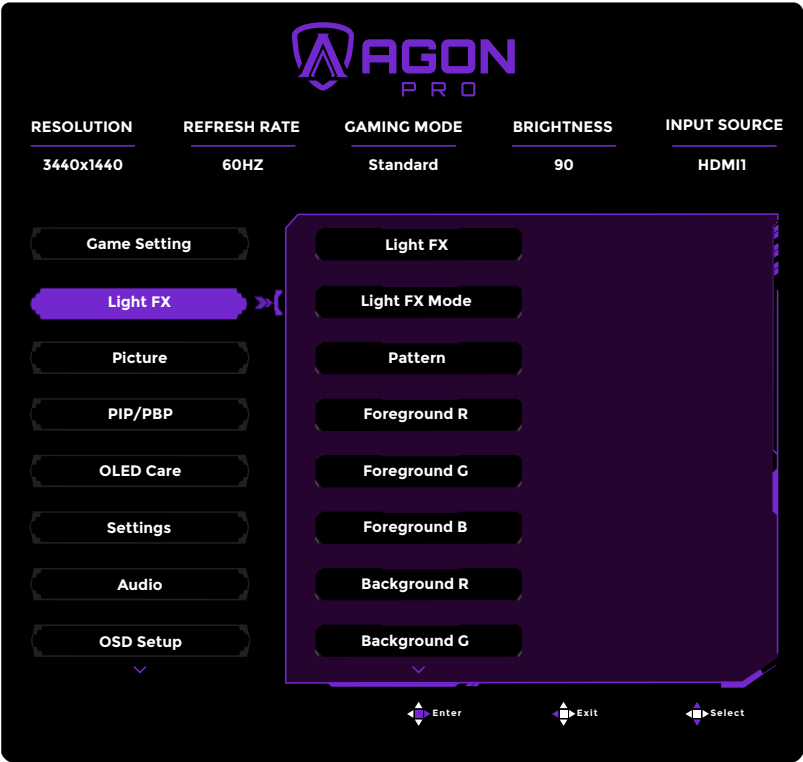
Gaming Mode (Modo Juegos)	Off (Apag.)	Sin optimización mediante el Modo juego.
	FPS	Para jugar a juegos FPS (First Person Shooters). Mejora los detalles del nivel de negro en temas oscuros.
	RTS	Para jugar a RTS (Real Time Strategy). Mejora la calidad de imagen.
	Racing (Carreras)	Para jugar a juegos de carreras, proporciona el tiempo de respuesta más rápido y una alta saturación de color.
	Gamer 1 (Jug. 1)	Configuraciones de preferencia del usuario guardadas como Jugador 1.
	Gamer 2 (Jug. 2)	Configuraciones de preferencia del usuario guardadas como Jugador 2.
	Gamer 3 (Jug. 3)	Configuraciones de preferencia del usuario guardadas como Jugador 3.
Image Ratio (Rel. Imagen)	Full (Completo)(21:9/16:9)/ (FULL(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Full(Square)/ 1:1(Square) (1:1(Cuadrado))/ Aspect (Aspecto)/ 27"/ 24.5"	Ajuste la relación de aspecto de la imagen. Pantalla completa (21:9/16:9): Escala la imagen de entrada para ocupar toda la pantalla; adecuado para imágenes con una relación de aspecto de 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9): Muestra la imagen de entrada en su resolución nativa sin escalado. Pantalla completa (Cuadrado): Resolución preestablecida de 1280×960; escala la imagen de entrada para ocupar toda la pantalla. 1:1 (Cuadrado): La resolución predeterminada es 1280×960; muestra la imagen de entrada en su resolución nativa sin escalado. Pantalla completa vertical: La resolución predeterminada es 1280×960. La imagen se muestra con su relación de aspecto original, ocupando la pantalla al máximo sin distorsión geométrica. Adecuado para imágenes con relación de aspecto 4:3. 27: Muestra únicamente un área de imagen de 27" centrada en la pantalla. 24.5: Muestra únicamente un área de imagen de 24.5 centrada en la pantalla.

Shadow Control (Control sombras)	0-20	El Control de sombras por defecto es 0; el usuario final puede ajustarlo de 0 a 20 para aumentar el contraste y obtener una imagen más nítida. Si la imagen es demasiado oscura para distinguir los detalles claramente, ajuste el valor de 0 a 20 para mejorar la claridad.
Low Input Lag (Ret. ent. bajo)	On/Off (Activado/Desactivado)	Desactivar el búfer de fotogramas para reducir el retardo de entrada. Nota: El retardo de entrada bajo está desactivado por defecto y no es ajustable cuando la frecuencia de campo es inferior a 175 Hz; y está activado por defecto y no es ajustable cuando la frecuencia de campo es igual a 175 Hz y se encuentra en el estado Adaptive-Sync.
Game Color (Color del juego)	0-20	El Color de juego ofrece un nivel de ajuste de saturación de 0 a 20 para obtener una imagen de mejor calidad.
Adaptive-Sync	On/Off (Activado/Desactivado)	Desactivar o activar Adaptive-Sync/G-SYNC. Recordatorio de funcionamiento de Adaptive-Sync/G-SYNC: cuando la función Adaptive-Sync/G-SYNC está activada, puede producirse parpadeo en algunos entornos de juego.
Dial Point (Pto. Marcación)	Off (Apag.) / On (Encend.) / Dynamic (Dinámico)	La función "Dial Point (Pto. Marcación)" coloca un indicador de puntería en el centro de la pantalla para ayudar a los jugadores a jugar títulos de disparos en primera persona (FPS) con una puntería precisa y exacta.
Sniper Scope	Apagado / 2X / 3X / 4X	Zoom local para facilitar el apuntado al disparar.
MBR	On (Encend.)/Off (Apag.)	Active la función MBR (Reducción de borrosidad de movimiento) para reducir la borrosidad de movimiento. Nota: La función MBR solo se puede ajustar cuando Sync inteligente está desactivado y la Refresh Rate (Frec. actual.) es de 360 Hz.
Frame Counter (Cont. fotogr.)	Apagado / Arriba-derecha / Abajo-derecha / Abajo-izquierda / Arriba-izquierda	Mostrar la frecuencia V en la esquina seleccionada.
HDMI1	Consola/DVD/PC	Seleccione el tipo de dispositivo conectado. Al utilizar HDMI1 para conectar la consola de juegos o el reproductor de DVD, configure HDMI1 en PC.
HDMI2	Consola/DVD/PC	Seleccione el tipo de dispositivo conectado. Al utilizar HDMI2 para conectar la consola de juegos o el reproductor de DVD, configure HDMI2 en PC.

Nota:

- 1). Cuando el "HDR Mode" bajo "Picture" está configurado en cualquier opción distinta de apagado, los elementos "Shadow Control" y "Game Color" no se pueden ajustar.
- 2). Cuando el "HDR" bajo "Picture" está configurado en "DisplayHDR", los elementos "Game Mode", "Shadow Control" y "Game Color" no se pueden ajustar ni seleccionar. Cuando el "HDR" bajo "Picture" está configurado en "HDR Peak", "HDR Movie", "HDR Picture" o "HDR Game", los elementos "Game Mode" y "Game Color" no se pueden ajustar ni seleccionar.
- 3). Cuando el "Color Space (Espacio color)" dentro de "Settings (Ajustes)" está establecido en "sRGB" o "DCI-P3", las opciones "Shadow Control (Control sombras)" y "Game Color (Color del juego)" no se pueden ajustar ni seleccionar.

Light FX



Light FX	Apagado / Bajo / Medio / Fuerte	Seleccione la intensidad de los efectos de luz.
Light FX Mode (M. Light FX)	Audio1 / Audio2 / Estático / Barrido de punto oscuro / Despl. grad. / Relleno simple / Relleno 1 dir. / Relleno 2 dir. / Respiración / Pto. movimiento / Zoom / Arco iris / Onda de agua / Intermitente / Demo	Seleccionar modo de efecto de luz
Pattern (Patrón)	Rojo / Verde / Azul / Arcoíris / Definido por el usuario	Seleccionar patrón de efecto de luz
Foreground R	0-100	El usuario puede ajustar el color del primer plano del efecto de luz cuando el patrón está definido por el usuario
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	El usuario puede ajustar el color de fondo del efecto de luz cuando el patrón está definido por el usuario
Background G		
Background B		

Nota:
Windows 11 admite efectos de iluminación Dynamic (Dinámico). Al conectar la pantalla a un PC con Windows 11 mediante un cable USB up (USB ascendente), acceda a Settings (Ajustes) > Personalización > Dynamic Lighting y active las opciones "Usar Dynamic Lighting en mis dispositivos" y "Permitir que las aplicaciones compatibles en primer plano controlen siempre la iluminación". Esto permite que Windows 11 controle los efectos de iluminación ambiental para juegos; en este momento, la opción "Iluminación ambiental para juegos" del menú OSD aparece deshabilitada y no se puede Adjust (Ajustar).

Picture (Imagen)



Ajusta el brillo general.	0-100	Ajuste de retroiluminación.
Contraste	0-100	Contraste desde registro digital.
Dark Boost (Realce de oscuros)	Off (Apag.) / Level1 (Nivel1) / Level2 (Nivel2) / Level3 (Nivel3)	Mejora los detalles de la pantalla en áreas oscuras o brillantes para ajustar el brillo en la zona luminosa y garantizar que no esté sobresaturada.
Sharpness (Nitidez)	0-100	Ajuste de nitidez.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Ajustar Gamma.
Eco Adjustment (Ecoajuste)	Standard (Estándar)	Modo estándar.
	Text (Texto)	Modo texto.
	Internet	Modo Internet.
	Game (Juego)	Modo juego.
	Movie (Película)	Modo película.
	Sports (Deporte)	Modo deportes.
	Reading (Lectura)	Modo lectura.
Color Temp. (Temp. Color)	Cálido	Temperatura de color cálido.
	Normal	Temperatura de color normal.
	Cool (Frío)	Temperatura de color frío.
	Usuario	Restaurar temperatura de color.
Red (Rojo)	0-100	Ganancia de rojo desde el registro digital.

Green (Verde)	0-100	Ganancia de verde desde el registro digital.
Blue (Azul)	0-100	Ganancia de azul desde registro digital.
R.Saturation (Satur. rojo)	0-100	Ajuste la saturación roja.
G.Saturation (Satur. verde)	0-100	Ajuste la Saturación verde.
B.Saturation (Satur. azul)	0-100	Ajuste la saturación de azul.
C.Saturation (Satur. cian)	0-100	Ajuste la saturación de cian.
M.Saturation (Satur. magenta)	0-100	Ajuste la saturación magenta.
Y.Saturation (Satur. amarillo)	0-100	Ajuste la saturación amarilla (Y.Saturation).
R.Hue (Tono rojo)	0-100	Ajuste R.Hue (Tono rojo).
G.Hue (Tono verde)	0-100	Ajuste el G.Hue (Tono verde).
B.Hue (Tono azul)	0-100	Ajuste el B.Hue (Tono azul).
C.Hue (Tono cian)	0-100	Ajuste C.Hue (Tono cian).
M.Hue (Tono magenta)	0-100	Ajuste el M.Hue (Tono magenta).
Y.Hue (Tono amarillo)	0-100	Adjust (Ajustar) Y.Hue (Tono amarillo).
HDR	Off (Apag.)	Configure el perfil HDR según sus necesidades de uso. Nota: Cuando se detecta HDR, la opción HDR se muestra para su ajuste.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Máximo HDR)	
	HDR Picture (HDR Imagen)	
	HDR Movie (HDR Película)	
	HDR Game (HDR Juego)	
HDR Mode	Off (Apag.)	Optimizado para el color y el contraste de la imagen, simulando el efecto HDR. Nota: Cuando no se detecta contenido HDR, la opción de modo HDR se mostrará para su ajuste.
	HDR Picture (HDR Imagen)	
	HDR Movie (HDR Película)	
	HDR Game (HDR Juego)	
Color Space (Espacio color)	Panel Native	Proporciona la gama de color nativa.
	sRGB	Espacio de color sRGB.
	DCI-P3	Espacio de color DCI-P3.
LowBlue Mode (Modo de Azul Bajo)	Off (Apag.)	Disminuye la luz azul controlando la temperatura de color.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Oficina)	
	Reading (Lectura)	

Nota:

1) Cuando el "HDR Mode" está configurado en un estado distinto de apagado, los elementos "Contrast (Contraste)", "Dark Boost (Realce de oscuros)", "Gamma", "Brightness Scene Mode", "Color Temp. (Temp. Color)", "6-Axis Saturation / Hue (Saturación / Tonalidad de 6 ejes)", "Color Space (Espacio color)" y "Low Blue Light Mode" no pueden ajustarse.

2) Cuando "HDR" está configurado en "DisplayHDR", todos los elementos bajo "Ajustes de imagen" excepto "HDR" y "Sharpness (Nitidez)" no pueden ajustarse;

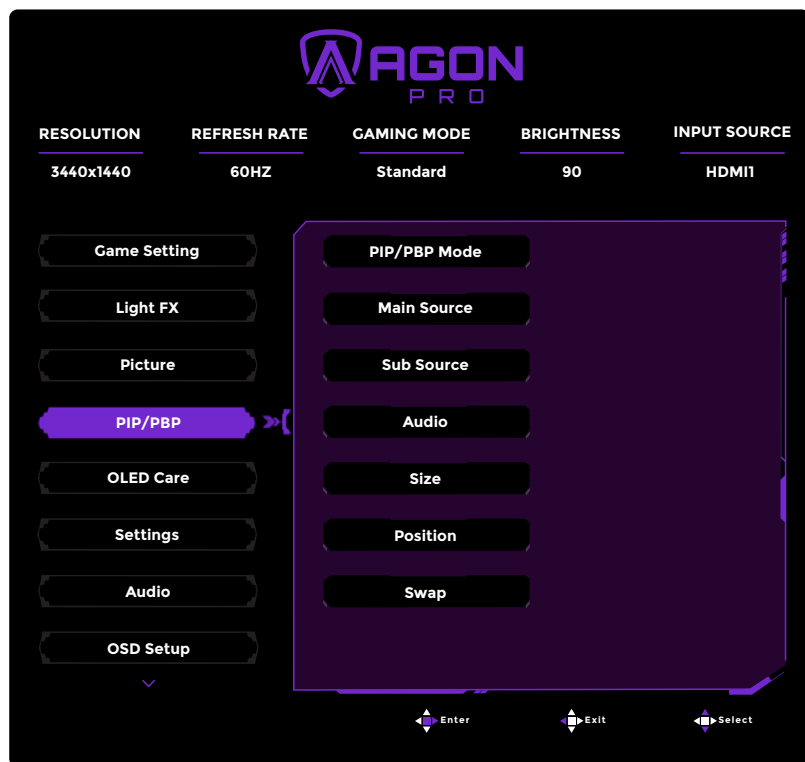
Cuando "HDR" está configurado en "HDR Enhance", "HDR Photo", "HDR Movie (HDR Película)" o "HDR Game (HDR Juego)", los elementos "Gamma", "Brightness Scene Mode", "Color Temp. (Temp. Color)", "6-Axis Saturation / Hue (Saturación / Tonalidad de 6 ejes)", "Color Space (Espacio color)" y "Low Blue Light Mode" no pueden ajustarse.

3) Cuando "Color Space (Espacio color)" está configurado en "sRGB" o "DCI-P3", los elementos "Contrast (Contraste)", "Dark Boost (Realce de oscuros)", "Gamma", "Brightness Scene Mode", "Color Temp. (Temp. Color)", "6-Axis Saturation / Hue (Saturación / Tonalidad de 6 ejes)", "HDR Mode" y "Low Blue Light Mode" no pueden ajustarse.

4) Cuando el "Modo de escena de brillo" está configurado en "Reading (Lectura)", los elementos "Contrast (Contraste)", "Dark Boost (Realce de oscuros)", "Color Temp. (Temp. Color)", "Saturación/Hue (Tonalidad) de 6 ejes", "Color Space (Espacio color)" y "Low Blue Light Mode (Modo de luz azul baja)" no se pueden ajustar.

5) Cuando el "Game Mode (M. Juego)" bajo "Game Setting (Conf. del juego)" está configurado en un modo distinto de "Standard (Estándar)", los elementos "Modo de escena de brillo", "Saturación/Hue (Tonalidad) de 6 ejes", "HDR Mode" y "Color Space (Espacio color)" no se pueden ajustar.

PIP/PBP



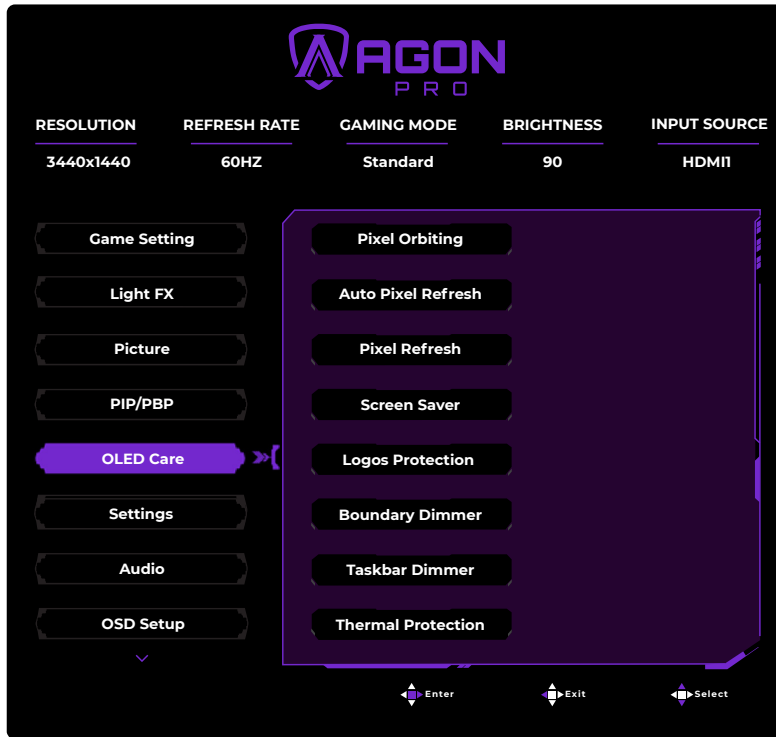
PIP/PBP Mode (Modo PIP/PBP)	Apagado / PIP / PBP	Desactivar o activar PIP o PBP.
Main Source (Fuente ppal.)		Seleccionar la fuente de la pantalla principal.
Sub Source (Fuente secund.)		Seleccionar la fuente de la pantalla secundaria.
Audio	Main Source (Fuente ppal.)	Seleccione Audio Setup (Config. Audio).
	Sub Source (Fuente secund.)	
Size (Tamaño)	Pequeño / Medio / Grande	Seleccionar el tamaño de la pantalla.
Position (Posición)	Derecha-arriba	Configurar la ubicación de la pantalla.
	Derecha-abajo	
	Izquierda-arriba	
	Izquierda-abajo	
Swap (Intercambiar)	On (Encend.): Intercambiar	Intercambiar la fuente de la pantalla.
	Off (Apag.): ninguna acción	

Nota:

- 1). Cuando "HDR" en "Picture (Imagen)" está en estado no apagado, todos los elementos bajo "PIP/PBP" no son ajustables.
- 2). Cuando PBP/PIP está habilitado, la compatibilidad de la fuente de entrada de la pantalla principal y secundaria se muestra en la siguiente tabla:

PBP/PIP		Fuente principal			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Fuente secund.)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

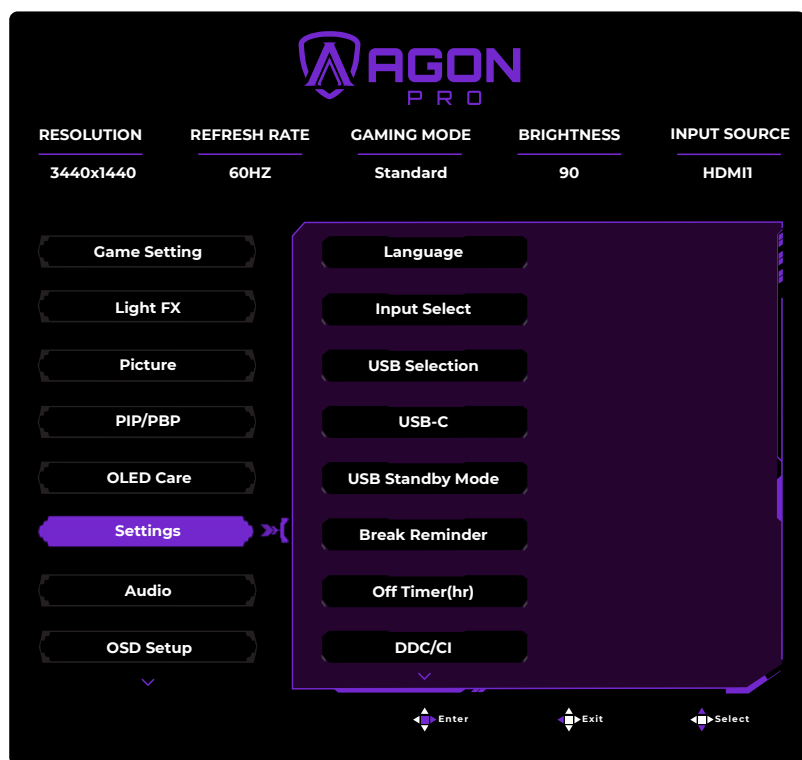
Cuidado OLED



Pixel Orbiting () (Desplazamiento de imagen)	Apagado / Débil / Medio / Fuerte	La función Orbit desplazará ligeramente la imagen mostrada a nivel de píxel, una vez por segundo, para prevenir la retención de imagen. Esta función está configurada como "On (Encend.) (Débil)" de forma predeterminada; "Débil" produce el menor desplazamiento, "Fuerte" el mayor, y "Off (Apag.)" desactiva el movimiento, lo que aumenta el riesgo de retención de imagen. Esta opción puede ajustarse desde el menú OSD.
Auto Pixel Refresh (Act. píx. auto)	Apagado / Encendido	Activar/Desactivar la función Auto Pixel Refresh (Act. píx. auto) de "Pixel Refresh". El monitor mostrará automáticamente un "Auto Warning ()" cada 24 horas de uso acumulado para recordar al User (Usuario) que ejecute el proceso de "Pixel Refresh". Select (Seleccionar) "Off (Apag.)" para detener el Auto Pixel Refresh (Act. píx. auto) de "Pixel Refresh". Sin embargo, si no se respeta el intervalo recomendado para ejecutar "Pixel Refresh", podría aumentar el riesgo de retención de imagen en la pantalla. Proceda con precaución.
Pixel Refresh () (Eliminación de la retención de imagen)	On/Off (Activado/ Desactivado)	Esta función ayuda a eliminar la retención de imagen. Tras el arranque, seleccione "Yes (Sí)" en el mensaje del menú. La pantalla se apagará y ejecutará el ciclo de mantenimiento. El indicador de alimentación parpadeará en blanco (1 segundo encendido/1 segundo apagado) mientras se ejecuta el ciclo, durante aproximadamente 10 minutos (minutos). Al finalizar el ciclo, el indicador de alimentación se apagará y la pantalla entrará en modo de espera.

Screen Saver (Protector pant.)	Apagado / Slow () / Fast (Rápido)	Cuando se detecta una imagen Static (Estático) durante un periodo de tiempo determinado, la función Screen Saver (Protector pant.) atenuará la pantalla para proteger el panel contra la retención de imagen. Cuando se detecta una imagen en movimiento, el monitor recuperará la Luminance (Luminos.) al estado de trabajo anterior. La configuración predeterminada es Slow () y puede cambiarse a Fast (Rápido) para activar el Screen Saver (Protector pant.) antes. Se recomienda encarecidamente que active siempre el Screen Saver (Protector pant.) como Slow () o Fast (Rápido) para proteger la pantalla. También se recomienda configurar su dispositivo para utilizar un protector de pantalla.
Logos Protection (Prot. logotipos)	Apagado/1/2/3/4	Cuando se detectan múltiples logotipos Static (Estático) en la pantalla, se sugiere activar Logos Protection (Prot. logotipos); lo cual atenuará la pantalla para proteger el panel contra la retención de imagen donde se detecten los logotipos.
Boundary Dimmer (Atenuador límite)	Apagado/1/2/3/4	Para Aspect Ratio (Rel. de aspecto) especiales que tienen un área negra en el marco de la pantalla o una pantalla dividida, la función Boundary Dimmer (Atenuador límite) puede detectar automáticamente y atenuar el Brightness (Brillo) de áreas específicas con una gran diferencia en los Level (Nivel) de brillo.
Taskbar Dimmer (At. barra tareas)	Apagado/1/2/3/4	La tecnología Taskbar Dimmer (At. barra tareas) reducirá el brillo del área de la barra de tareas en la pantalla. No se apreciarán cambios de brillo en las zonas distintas a la barra de tareas.
ThermalProtection (Prot. térmica)	Apagado / Encendido	Cuando la temperatura del monitor supere los 60 grados Celsius, la función ThermalProtection (Prot. térmica) reducirá automáticamente el brillo de la pantalla para garantizar una correcta disipación del calor. Se recomienda activar esta función en el monitor.
Protección de iconos	Off (Apag.)/1/2/3	Al detectar el icono de la ventana, la pantalla puede reducir automáticamente el brillo circundante para minimizar el riesgo de retención de imagen. En el menú OSD, seleccione Protección de iconos: On (Encend.): reduce el brillo en el área del icono de la ventana. Se recomienda mantener esta opción activada. Off (Apag.) (predeterminado): no modifica el brillo de la pantalla.

Settings (Ajustes)



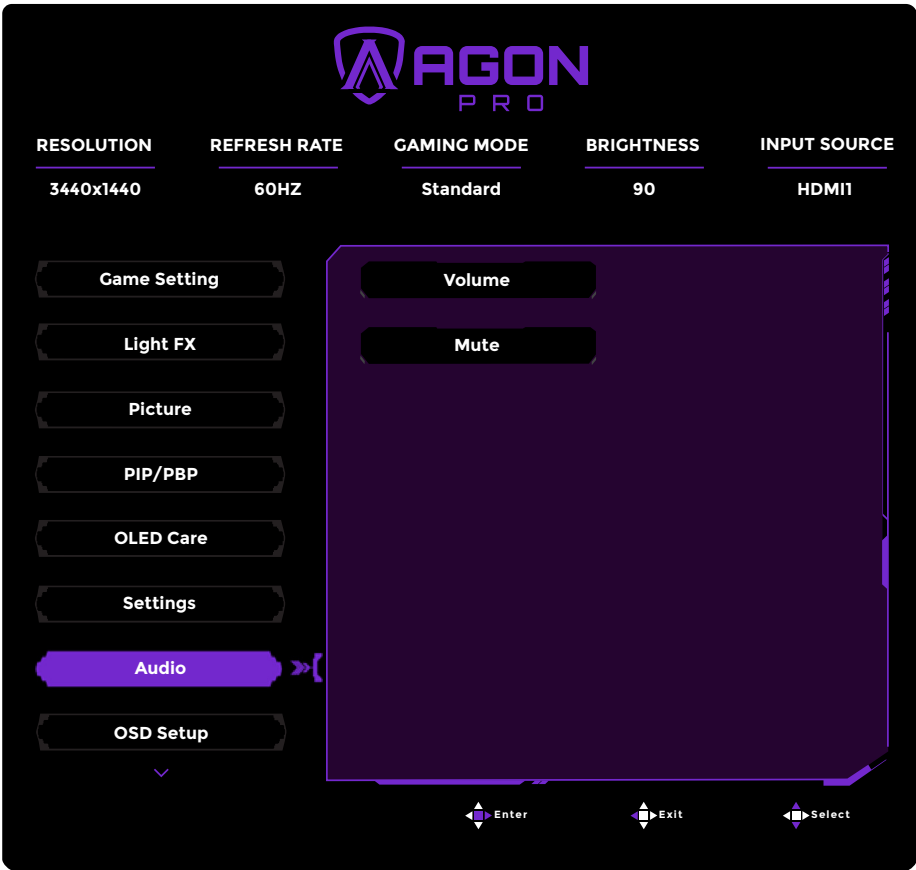
Idioma		Seleccionar el idioma del OSD.
Input Select (Sel. Entrada)	Auto / HDMI/HDMI2/ DisplayPort/USB C*	Seleccionar fuente de señal de entrada.
USB Selection (USB Selección)	Auto / USB C / USB up	Seleccione la ruta para los datos de enlace ascendente USB
USB-C	High Data Speed (A. velocid. Datos)/ High Resolution (A. resolución)	Configure la interfaz USB para priorizar la velocidad de transferencia de datos o la resolución. Nota: Con la configuración predeterminada 'High Data Speed (A. velocid. Datos)', se priorizan las tasas de transferencia de datos. El puerto USB-A funciona a velocidades USB 3.2 Gen1, mientras que el puerto USB-C admite una resolución máxima de 3440x1440@360Hz con 1070 millones de colores (en formato YCbCr 4:2:2/ YCbCr 4:2:0). Cuando se establece en 'High Resolution (A. resolución)', el puerto USB-A funciona a velocidades USB 2.0, mientras que el puerto USB-C admite una resolución máxima de 3440x1440@360Hz con 1070 millones de colores (en formato RGB/YCbCr 4:4:4).
USB Standby Mode ()	Apagado / Encendido	Activar o desactivar el modo de espera USB (USB Standby Mode).
Break Reminder (Recor descans)	Apagado / Encendido	Recordatorio de descanso si el usuario trabaja de forma continua durante más de 1 hora.
Off Timer (Temp. Apagado) (hr)	0-24 h	Seleccione el tiempo de apagado de DC.
DDC/CI	No / Sí	Activar/Desactivar soporte DDC/CI.
Reset (Reini.)	No / Sí	Restablecer el menú a valores predeterminados.

*Tras el uso inicial o después de una operación de restablecimiento del menú OSD, la función USB está desactivada por defecto y el puerto USB-C no puede suministrar energía. Vuelva a activarla utilizando uno de los siguientes métodos:

1) Apague y encienda la pantalla dos veces.

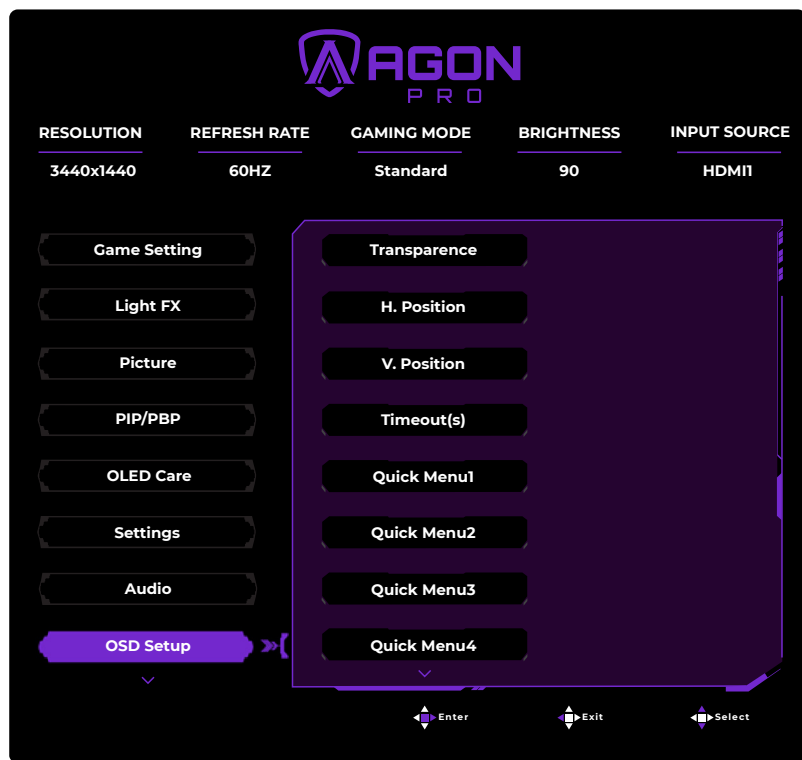
2) En el menú OSD, establezca la opción "USB Standby Mode ()" en "On (Encend.)".

Audio



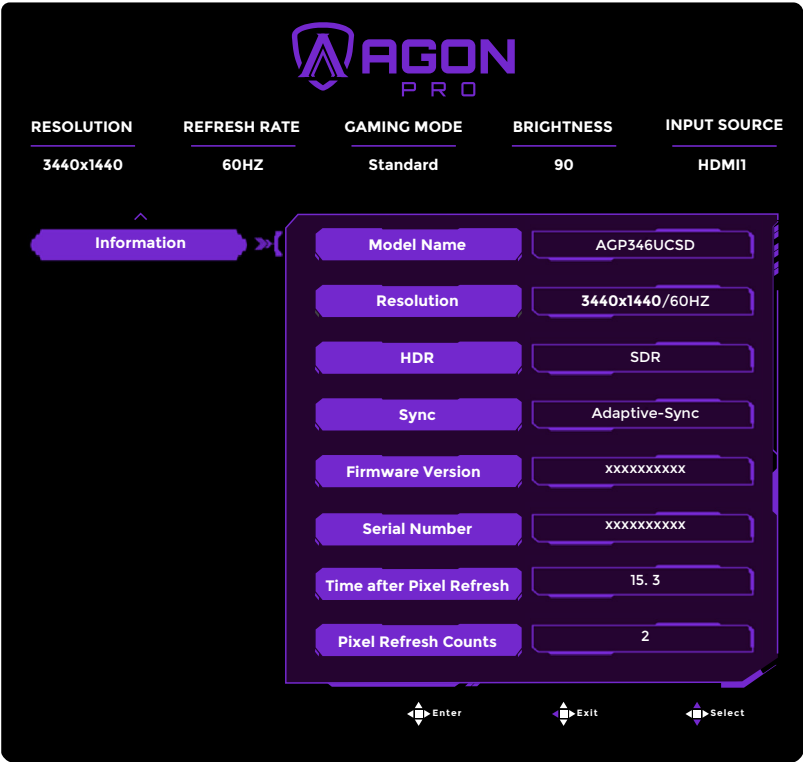
Volume (Volumen)	0-100	Ajuste el volumen de los altavoces integrados o de los auriculares.
Mute (Silencio)	Apagado / Encendido	Silencie el volumen.

OSD Setup (Config. OSD)



Transparence (Trans.)	0-100	Ajustar la transparencia del OSD.
Posición H.	0-100	Ajustar la posición horizontal del OSD.
Posición	0-100	Ajustar la posición vertical del OSD.
Timeout (Tiemp. esp. OSD) (s)	5-120	Adjust (Ajustar) el Timeout (Tiemp. esp. OSD) (s).
Quick Menu1 (Menú rápido1)	Gaming Mode (Modo Juegos)/ Shadow Control (Control sombras)/ Game Color (Color del juego)/ Brightness (Brillo)/ Contrast (Contraste)/ Sharpness (Nitidez)/ Volume (Volumen)	Configurar las funciones del Menú rápido 1, 2, 3 y 4.
Quick Menu2 (Menú rápido2)		
Quick Menu3 (Menú rápido3)		
Quick Menu4 (Menú rápido4)		
Tecla Arriba (Sel. Entrada)	Modo Juegos/ Control de sombras/ Low Input Lag/ Adaptive-Sync/ Contador de fotogramas/ Dial Point/ Sniper Scope/ Selección de entrada/ Volumefresh / Light FX/ Color de juego/ Dark Boost (Realce de oscuros)/ Sharpness (Nitidez)/ Temperatura de color/ Color Space (Espacio color)/ Quick Menu (Menú rápido)/ No Function (Sin Función)	Configure las funciones de arriba, abajo, izquierda y derecha para las teclas definidas por el usuario.
Tecla Abajo (Pto. Marcación)/		
Usuario izquierdo (Modo Juegos)		
Right Key (Light FX)		
Firmware Upgrade (Actualiz. de FW)	No/ Yes (Sí)	Activar o desactivar la Actualiz. de FW.

Information (Info.)



Indicador LED

Estado	LED Color (Color del LED)
Modo de potencia completa	Blanco
Modo activo-apagado	Naranja
Pixel Refresh () en proceso	Flashing (Intermitente) Blanco (1 segundo encendido/1 segundo apagado)
Fallo del panel OLED	Flashing (Intermitente) Naranja (1 segundo encendido/1 segundo apagado)
Modo de apagado	El indicador no está encendido.

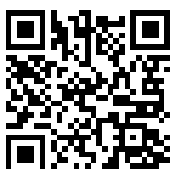
Solución de problemas

Problem	Posibles soluciones
El indicador de alimentación no está encendido.	· Verifique que la alimentación esté activada. · Verifique que el cable de alimentación esté conectado.
El indicador de alimentación está encendido, pero no se muestra ninguna imagen.	· Verifique que el ordenador esté encendido. · Utilice el indicador de la tecla Bloq Mayús para determinar si el ordenador responde. · Compruebe si la tarjeta gráfica está correctamente insertada y alimentada. · Verifique que el cable de vídeo esté correctamente conectado entre el ordenador y la pantalla. · Asegúrese de que los conectores del cable de vídeo no tengan pines doblados.
No hay imagen, pero el indicador de encendido parpadea en naranja.	· La pantalla OLED funciona incorrectamente. Póngase en contacto con el soporte técnico de AOC para recibir asistencia.
Fallo de Plug and Play.	· Compruebe si el ordenador es compatible con Plug and Play. · Compruebe si el adaptador de vídeo es compatible con Plug and Play.
Imagen tenue.	· Ajuste la luminosidad y la relación de contraste.
La imagen rebota o presenta ondulaciones.	· Puede haber interferencias eléctricas procedentes de electrodomésticos o dispositivos cercanos. Aleje el ordenador y el monitor de los dispositivos que causan interferencias para resolver el problema.
La pantalla muestra "el cable de señal no está disponible" o "Sin Señal".	· Desconecte y vuelva a conectar el cable de vídeo. · Inspeccione los pines del cable de vídeo para detectar daños.
La pantalla muestra "Entrada no válida".	· Restablezca la salida del ordenador a un modo de visualización compatible con el monitor.
Retención de imagen.	· Utilice la función Pixel Refresh () para eliminar la retención de imagen de la pantalla. Consulte la sección "Mantenimiento de la pantalla".
Regulación y Servicio	Consulte la información de Regulación y Servicio que se encuentra en el manual en CD o en www.aoc.com (para encontrar el modelo que ha adquirido en su país y la información de Regulación y Servicio en la página de Soporte).

Especificación

Especificación general

Panel	Model Name (Modelo)	AGP346UCSD	
	Sistema de control	OLED	
	Tamaño visible de la imagen	86,8 cm en diagonal	
	Paso de píxel	0,2315 mm (H) x 0,2315 mm (V)	
	Color de pantalla	1,07B ^[1]	
Others (Otros)	Intervalo de escaneado horizontal	30 k~510 kHz	
	Tamaño máximo de barrido horizontal	800,06 mm	
	Intervalo de escaneado vertical	48~360Hz	
	Tamaño de barrido vertical (máximo)	337,06 mm	
	Resolución preestablecida óptima	3440x1440@60Hz	
	Resolución máxima	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Conector	HDMI2/DisplayPort/USB C/USBx3/USB ascendente/Auriculares	
	Fuente de alimentación	100-240 V~ 50/60 Hz 2,5 A	
	Consumo de energía	Típico (brillo y contraste predeterminados)	120W
		Máx. (Brillo = 100, Contraste = 100)	≤206W
		Modo de espera	≤ 0,5 W
		Altavoz integrado	8Wx2
	Disipación de calor	Funcionamiento normal	409,56 BTU/h (típ.)
		Suspensión (modo de espera)	<1,71 BTU/h
		Modo apagado	<1,02 BTU/h
		Modo apagado (interruptor de CA)	0 BTU/h
USB C	USB-C	Conector reversible	
	Ultraalta velocidad	Transmisión de datos y vídeo	
	DisplayPort	Modo ALT DisplayPort integrado	
	Fuente de alimentación	Máximo 15 W (5 V 3 A)	
Ambiental	Temperatura	En funcionamiento	0°C~ 40°C
		No operativo	-25°C~ 55°C
	Humedad	En funcionamiento	10 % ~ 85 % (sin condensación)
		No operativo	5 % ~ 93 % (sin condensación)
	Altitud	En funcionamiento	0m~ 5000m (0ft~ 16404ft)
		No operativo	0m~ 12192m (0ft~ 40000ft)



Nota:

[1] El número máximo de colores de pantalla admitidos por este producto es de 1,07 mil millones, y las condiciones de configuración son las siguientes (puede haber diferencias debido a la limitación de salida de algunas tarjetas gráficas):

Resol.	Rel. Imagen Interfaz Estado	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ Transferencia de datos USB de alta velocidad		USB C@ High Resolution (A. resolución) 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)	\	Aceptar	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)	Aceptar	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
resoluciones bajas 10bpc		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
resoluciones bajas 8bpc		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Nota:

1). Debido a las limitaciones del sistema Windows, HDR podría no activarse cuando la profundidad de color de la pantalla sea de 8 bpc YCbCr422 o inferior.

2). La interfaz DisplayPort 2.1 admite UHBR20 con un ancho de banda total de 80 Gbps, y la interfaz HDMI 2.1 admite FRL6 con un ancho de banda total de 48 Gbps.

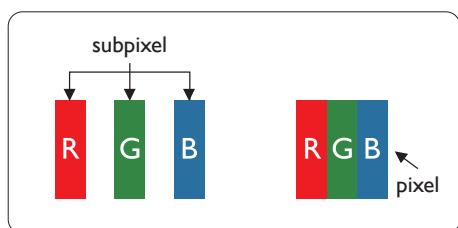
3). Los problemas de compatibilidad con la salida de señal HDMI 2.1 (FRL6 48 Gbps) de las tarjetas gráficas NVIDIA® pueden provocar anomalías en la visualización o reinicios automáticos del ordenador. Se recomienda utilizar la interfaz DisplayPort para las tarjetas gráficas NVIDIA®. Las tarjetas gráficas AMD® pueden utilizar interfaces HDMI o DisplayPort.

Política de defectos de píxeles del panel de los monitores AOC

AOC se esfuerza por ofrecer productos de la máxima calidad. Empleamos algunos de los procesos de fabricación más avanzados del sector y aplicamos rigurosos controles de calidad. No obstante, en ocasiones resultan inevitables los defectos de píxeles o subpíxeles en los paneles de los monitores.

Ningún fabricante puede garantizar que todos los paneles carezcan de defectos de píxeles, pero AOC garantiza que cualquier monitor con un número inaceptable de defectos será reparado o sustituido en virtud de la garantía. El presente aviso describe los distintos tipos de defectos de píxeles y establece los niveles aceptables de defectos para cada categoría. Para tener derecho a la reparación o sustitución bajo garantía, el número de defectos de píxeles en el panel del monitor debe exceder dichos niveles aceptables. Por ejemplo, no más del 0,0004 % de los subpíxeles de un monitor pueden presentar defectos.

Además, AOC establece estándares de calidad aún más elevados para determinados tipos o combinaciones de defectos de píxeles que resultan más perceptibles que otros. Esta política tiene validez mundial.



Píxeles y subpíxeles

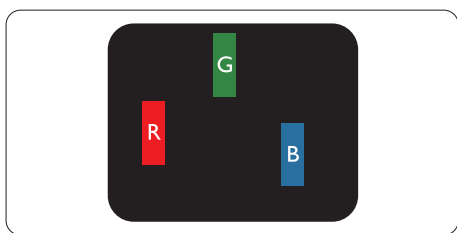
Un píxel, o elemento de imagen, se compone de tres subpíxeles en los colores primarios: Red (Rojo), Green (Verde) y Blue (Azul). La agrupación de numerosos píxeles forma una Picture (Imagen). Cuando todos los subpíxeles de un píxel están iluminados, los tres subpíxeles coloreados se perciben conjuntamente como un único píxel blanco. Cuando todos están oscuros, los tres subpíxeles coloreados se perciben conjuntamente como un único píxel negro. Otras combinaciones de subpíxeles iluminados y oscuros se manifiestan como píxeles individuales de otros colores.

Tipos de defectos de píxeles

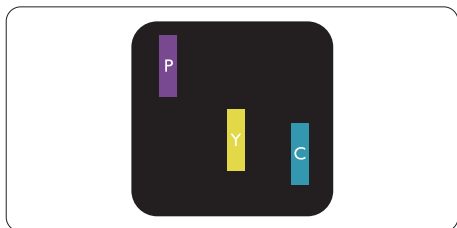
Los defectos de píxeles y subpíxeles se manifiestan en la pantalla de distintas formas. Existen dos categorías de defectos de píxeles y varios tipos de defectos de subpíxeles dentro de cada categoría.

Defectos de puntos brillantes

Los defectos de puntos brillantes se manifiestan como píxeles o subpíxeles que permanecen constantemente iluminados o en estado 'On (Encend.)'. Es decir, un punto brillante es un subpíxel que destaca en la pantalla cuando el monitor muestra un Pattern (Patrón) oscuro. A continuación se describen los tipos de defectos de puntos brillantes.



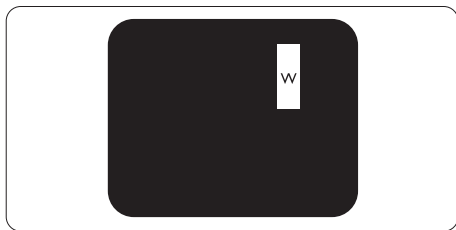
Un subpíxel iluminado en rojo, verde o azul.



Dos subpíxeles iluminados adyacentes:

- Rojo + Azul = Púrpura
- Rojo + Verde = Amarillo

- Verde + Azul = Cian (Azul claro)



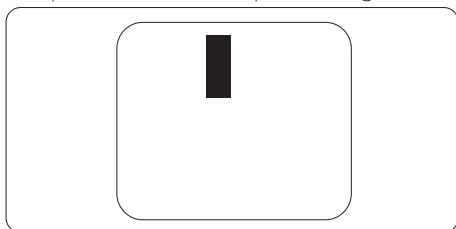
Tres subpíxeles iluminados adyacentes (un píxel blanco).

Nota

Un punto brillante rojo o azul debe ser más del 50 % más brillante que los puntos vecinos, mientras que un punto brillante verde es un 30 % más brillante que los puntos vecinos.

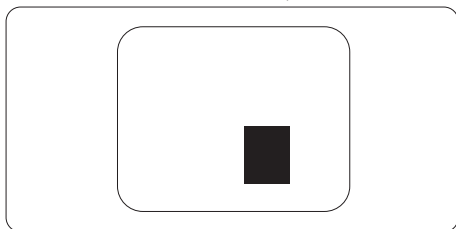
Defectos de puntos negros

Los defectos de puntos negros se manifiestan como píxeles o subpíxeles que permanecen siempre oscuros o "Off (Apag.)". Es decir, un punto oscuro es un subpíxel que resalta en la pantalla cuando el monitor muestra un patrón ligero. Estos son los tipos de defectos de puntos negros.



Proximidad de los defectos de píxeles

Dado que los defectos de píxeles y subpíxeles del mismo tipo que están Near (Cerca) entre sí pueden resultar más evidentes, AOC también especifica tolerancias para la proximidad de los defectos de píxeles.



Tolerancias de defectos de píxeles

Para tener derecho a la reparación o sustitución por defectos de píxeles durante el período de garantía, el panel de un monitor AOC debe presentar defectos de píxeles o subpíxeles que superen las tolerancias indicadas en el manual web.

DEFECTOS DE PUNTOS BRILLANTES	NIVEL ACEPTABLE
1 subpíxel encendido	0
2 subpíxeles encendidos adyacentes	0
3 subpíxeles encendidos adyacentes (un píxel blanco)	0
Distancia entre dos defectos de puntos brillantes*	N/D
Total de defectos de puntos brillantes de todos los tipos	0
DEFECTOS DE PUNTOS NEGROS	NIVEL ACEPTABLE
1 subpíxel oscuro	5 o menos
2 subpíxeles oscuros adyacentes	2 o menos
3 subpíxeles oscuros adyacentes	1 o menos
Distancia entre dos defectos de puntos negros*	≥5mm
Total de defectos de puntos negros de todos los tipos	5 o menos
DEFECTOS TOTALES DE PÍXELES	NIVEL ACEPTABLE
Total de defectos de píxeles brillantes o negros de todos los tipos	5 o menos

Nota

*: 1 o 2 defectos de subpíxeles adyacentes = 1 defecto de píxel.

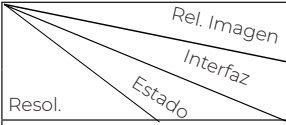
Modos de visualización preestablecidos

Resolución del PC

Rel. Imagen Interfaz Estado Resol.	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Full (Square) 1:1 (Square) Aspect (Aspecto)		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	✓	✓						

Resolución de vídeo

 Rel. Imagen Interfaz Estado Resol.	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:916:9)		Full (Square) 1:1 (Square) Aspect (Aspecto)		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. Para lograr la calidad de imagen ideal, consulte la tabla anterior para configurar la resolución de la fuente de señal de entrada. La resolución recomendada depende del dispositivo de salida de señal: para juegos de consola, consulte "Resolución de vídeo"; para juegos de PC, consulte "Resolución de PC".

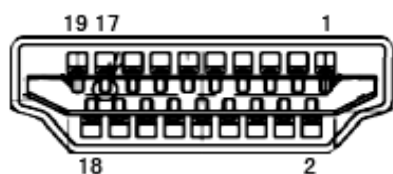
Game Setting (Conf. del juego)"

3. La interfaz DisplayPort 2.1 es compatible con UHBR20 y ofrece un ancho de banda máximo de 80 Gbps, mientras que la interfaz HDMI 2.1 es compatible con FRL6 y ofrece un ancho de banda máximo de 48 Gbps.

4. Para asegurar el correcto funcionamiento de las resoluciones mencionadas anteriormente, verifique primero la compatibilidad de su tarjeta gráfica. Debido a que los distintos fabricantes de tarjetas gráficas aplican políticas diferentes, algunas opciones podrían estar ocultas. La compatibilidad real dependerá de la tarjeta gráfica utilizada.

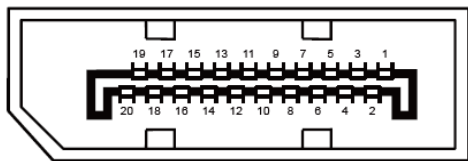
5. De acuerdo con las normas VESA, distintos sistemas operativos y tarjetas gráficas pueden presentar ligeras desviaciones (+/-1 Hz) en el cálculo de la frecuencia de actualización (frecuencia de fotogramas). Se tendrá en cuenta la frecuencia de actualización (frecuencia de fotogramas) real.

Asignación de Pines



Cable de Señal de Pantalla en Color de 19 Pines

Número de pin	Nombre de la señal	Número de pin	Nombre de la señal	Número de pin	Nombre de la señal
1.	Datos TMDS 2+	9.	Datos TMDS 0-	17.	Tierra DDC/CEC
2.	Blindaje de datos TMDS 2	10.	Reloj TMDS +	18.	Alimentación de +5 V
3.	Datos TMDS 2-	11.	Protección de reloj TMDS	19.	Detección de conexión en caliente
4.	Datos TMDS 1+	12.	Reloj- TMDS		
5.	Blindaje de datos TMDS 1	13.	CEC		
6.	Datos TMDS 1-	14.	Reservado (N.C. en el dispositivo)		
7.	Datos TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Blindaje de datos TMDS 0	16.	SDA		



Cable de Señal de Pantalla en Color de 20 Pines

Número de pin	Nombre de la señal	Número de pin	Nombre de la señal
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	Detección de conexión en caliente
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retorno DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Función Plug & Play DDC2B

Este monitor está equipado con capacidades VESA DDC2B según el ESTÁNDAR VESA DDC. Permite que el monitor informe al sistema anfitrión sobre su identidad y, dependiendo del nivel de DDC utilizado, comunique información adicional acerca de sus capacidades de visualización.

El DDC2B es un canal de datos bidireccional basado en el protocolo I2C. El anfitrión puede solicitar información EDID a través del canal DDC2B.