



Manual do Utilizador do Monitor OLED **AGP346UCSD**

Tendo em conta as características do produto OLED, recomenda-se a manutenção do ecrã em conformidade com as instruções do utilizador, de forma a reduzir o risco de retenção de imagem.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Segurança.....	1
Convenções Nacionais	1
Alimentação	2
Instalação.....	3
Limpeza	4
Outros.....	5
Configuração.....	6
Conteúdo da caixa.....	6
Montagem do Suporte & Base	7
Ajuste do Ângulo de Visualização	8
Ligação do Monitor	9
Montagem na Parede	10
Função Adaptive-Sync	11
Função Compatível com NVIDIA G-SYNC	12
HDR.....	13
Função KVM	14
Ajustando.....	15
Teclas de Atalho.....	15
Adjust (Ajustar) Menu OSD.....	17
Quick Menu (Menu Rápido).....	17
Guia de Funcionamento dos Botões	17
Configuração do OSD.....	18
Game Setting (Config. jogo)	18
Light FX.....	20
Picture (Img.).....	21
PIP/PBP	24
Cuidados OLED.....	25
Settings (Definições).....	27
Audio (Áudio)	28
OSD Setup (Config OSD).....	29
Information (Info).....	30
Indicador LED	31
Resolução de problemas	32
Especificação.....	33
Especificação Geral.....	33
Política de Defeitos de Pixéis dos Painéis dos Monitores AOC	35
Modos de Visualização Predefinidos	37
Resolução do PC	37
Resolução de vídeo	38
Atribuição dos Pinos.....	39
Plug and Play.....	40

Segurança

Convenções Nacionais

As subseções seguintes descrevem as convenções nacionais utilizadas neste documento.

Notas, Precauções e Avisos

Ao longo deste guia, blocos de texto podem ser acompanhados por um ícone e impressos em negrito ou itálico. Estes blocos correspondem a notas, precauções e avisos, e são utilizados da seguinte forma:



NOTA: Uma NOTA indica informação importante que o ajuda a utilizar melhor o seu sistema informático.



PRECAUÇÃO: Uma PRECAUÇÃO indica possível dano ao hardware ou perda de dados e explica como evitar o problema.



AVISO: Um AVISO indica potencial perigo para a integridade física e explica como evitar o problema.

Alguns avisos podem surgir em formatos alternativos e podem não estar acompanhados por um ícone. Nestes casos, a apresentação específica do aviso é determinada pela autoridade reguladora.

Alimentação



O monitor deve ser operado apenas com o tipo de fonte de alimentação indicado na etiqueta. Se não tiver a certeza do tipo de alimentação elétrica da sua residência, consulte o seu revendedor ou a companhia elétrica local.



O monitor está equipado com uma ficha de três pinos com ligação à terra, uma ficha com um terceiro pino (de aterramento).

Esta ficha encaixa apenas numa tomada com ligação à terra, como medida de segurança. Se a sua tomada não for compatível com a ficha de três fios, solicite a um eletricista que instale a tomada correta ou utilize um adaptador para aterrar o equipamento de forma segura. Não anule a função de segurança da ficha com ligação à terra.



Desligue a unidade da corrente durante tempestades elétricas ou quando não for utilizada por longos períodos. Isto protegerá o monitor contra danos causados por picos de tensão.



Não sobrecarregue as réguas de tomadas nem os cabos de extensão. A sobrecarga pode resultar em incêndio ou choque elétrico.



Para garantir um funcionamento satisfatório, utilize o monitor apenas com computadores certificados pela UL que possuam tomadas configuradas adequadamente, marcadas entre 100-240V AC, Min. 5A.



A tomada de parede deve ser instalada próxima do equipamento e deve ser facilmente acessível.

Instalação

 Não coloque o monitor sobre um carrinho, suporte, tripé, suporte de parede ou mesa instáveis. Se o monitor cair, pode ferir uma pessoa e causar danos graves a este produto. Utilize apenas um carrinho, suporte, tripé, suporte de parede ou mesa recomendados pelo fabricante ou vendidos com este produto. Siga as instruções do fabricante ao instalar o produto e utilize os acessórios de montagem recomendados pelo fabricante. A combinação do produto com o carrinho deve ser movimentada com cuidado.

 Nunca introduza qualquer objeto na ranhura do gabinete do monitor. Isso pode danificar componentes do circuito, causando incêndio ou choque elétrico. Nunca derrame líquidos sobre o monitor.

 Não coloque a parte frontal do produto no chão.

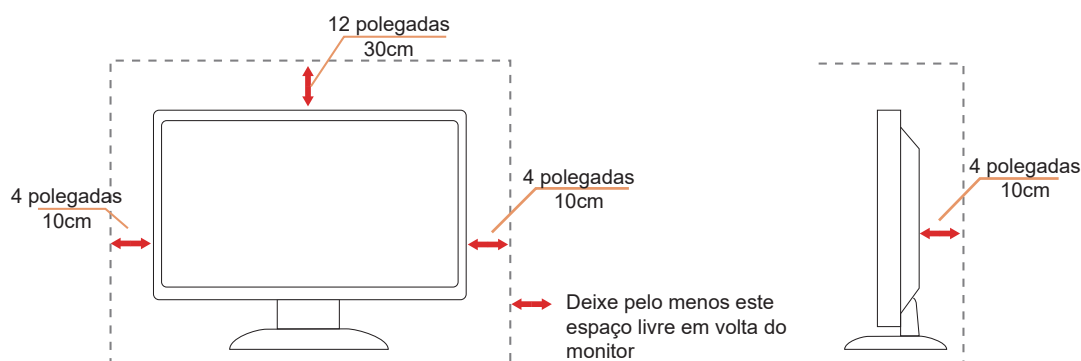
 Se montar o monitor numa parede ou prateleira, utilize um kit de montagem aprovado pelo fabricante e siga as instruções do kit.

 Deixe algum espaço ao redor do monitor conforme indicado abaixo. Caso contrário, a circulação de ar pode ser inadequada, podendo o sobreaquecimento causar incêndio ou danos ao monitor.

 Para evitar danos potenciais, como o descolamento do painel da moldura, assegure que o monitor não incline para baixo mais do que -5 graus. Se for excedido o ângulo máximo de inclinação descendente de -5 graus, o dano ao monitor não será coberto pela garantia.

Consulte abaixo as áreas recomendadas de ventilação em torno do monitor quando este estiver instalado na parede ou no suporte:

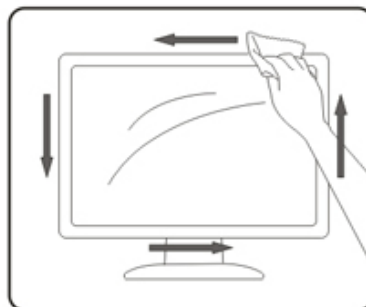
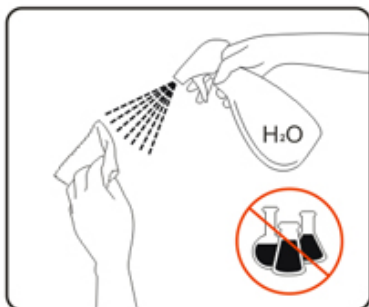
Instalado com suporte



Limpeza

 Limpe o gabinete regularmente com um pano macio humedecido em água.

 Ao limpar, utilize um pano macio de algodão ou microfibra. O pano deve estar húmido e quase seco; não permita a entrada de líquidos no interior do equipamento.



 Desligue o cabo de alimentação antes de limpar o produto.

Outros



Se o produto emitir cheiro estranho, ruído ou fumo, desligue IMEDIATAMENTE a ficha de alimentação e contacte um Centro de Assistência Técnica.



Certifique-se de que as aberturas de ventilação não estão bloqueadas por uma mesa ou cortina.



Não submeta o monitor OLED a vibrações severas ou impactos elevados durante a operação.



Não bata nem deixe cair o monitor durante a operação ou transporte.



Os cabos de alimentação devem possuir aprovação de segurança. Para a Alemanha, deverá ser utilizado o tipo H03VV-F, 3G, 0,75 mm², ou equivalente superior. Para outros países, deverão ser utilizados os tipos adequados, em conformidade com as normas locais.



A pressão sonora excessiva proveniente de auriculares e auscultadores pode causar perda auditiva. Ajustar o equalizador para o máximo aumenta a tensão de saída dos auriculares e auscultadores e, conseqüentemente, o nível de pressão sonora.



Luz azul baixa: O ecrã utiliza um painel de luz azul baixa. Está em conformidade com a certificação TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution nas definições de fábrica/predefinidas.

Saúde:

- O monitor deve encontrar-se a uma distância de 50 ~ 70 cm (20 ~ 28 polegadas) dos seus olhos.
- Observar o ecrã durante períodos prolongados provoca fadiga ocular e pode prejudicar a visão. Faça pausas de 5 ~ 10 minutos por cada hora de utilização do produto.
- Reduza a fadiga ocular focando em objetos distantes.
- Piscar frequentemente e realizar exercícios oculares ajudam a evitar que os olhos sequem.



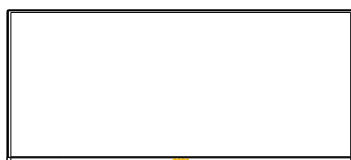
A tecnologia sem cintilação mantém uma retroiluminação estável com um dimmer DC que elimina a principal causa da cintilação do monitor, tornando-o mais confortável para os olhos.



Com base nas características dos produtos OLED, não é recomendado utilizar este produto continuamente por mais de 24 horas. Este produto utiliza várias tecnologias para eliminar a possível retenção de imagem. Para detalhes, consulte as instruções sobre "Manutenção do Ecrã".

Configuração

Conteúdo da caixa



OLED Monitor



Quick Start Guide

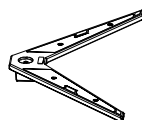
*



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

*



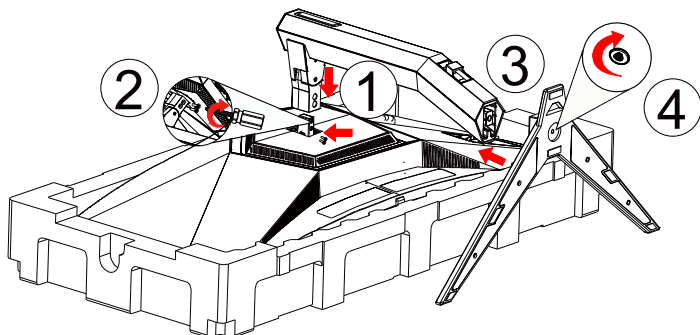
USB Cable

* Nem todos os cabos de sinal serão fornecidos para todos os países e regiões. Por favor, consulte o distribuidor local ou o escritório da AOC para confirmação.

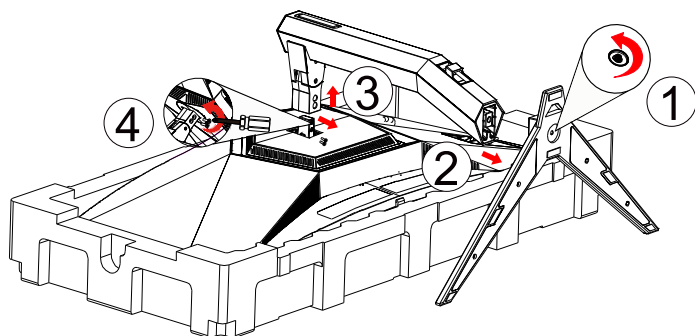
Montagem do Suporte & Base

Por favor, monte ou remova a base seguindo os passos abaixo.

Montagem:

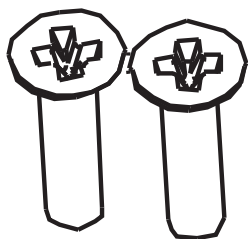


Remoção:

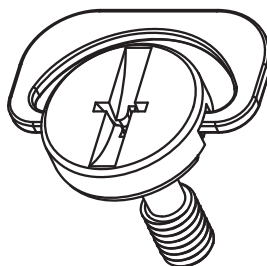


NOTA: O design do ecrã pode diferir do ilustrado.

Especificação do parafuso do suporte: M5×20 mm
(Comprimento efetivo da rosca 10 mm)

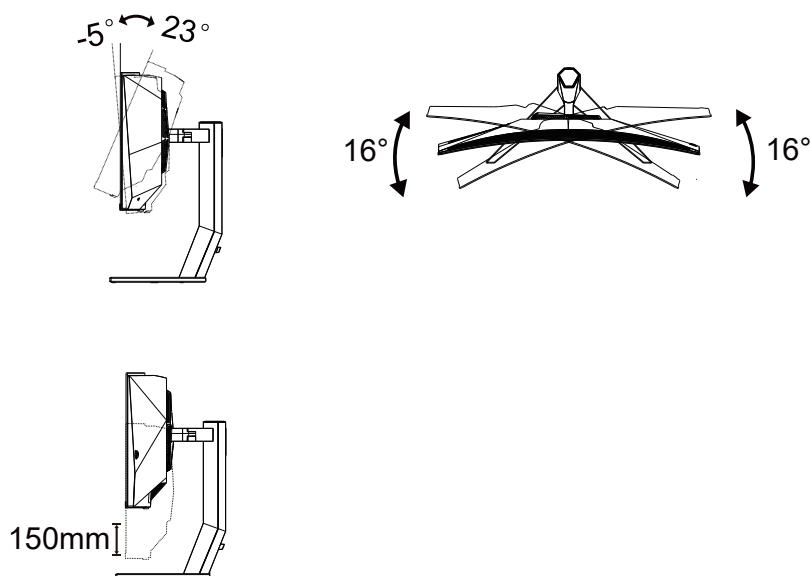


Especificação do parafuso da base: M6×21 mm
(Comprimento efetivo da rosca 10 mm)



Ajuste do Ângulo de Visualização

Para uma experiência de visualização ideal, recomenda-se que o utilizador se posicione de modo a visualizar todo o seu rosto no ecrã e, em seguida, ajuste o ângulo do monitor conforme a sua preferência pessoal. Segure o suporte para evitar que o monitor tombe ao alterar o ângulo. Pode ajustar o monitor conforme indicado abaixo:



NOTA:

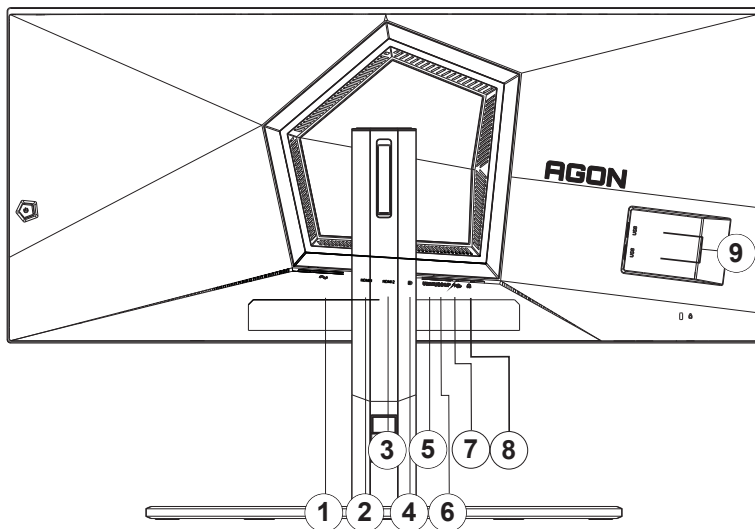
Não toque no ecrã OLED ao alterar o ângulo. Tocar no ecrã OLED pode causar danos.

Aviso

- Para evitar danos potenciais no ecrã, como descolamento do painel, assegure que o monitor não incline para baixo mais do que -5 graus.
- Não pressione o ecrã ao ajustar o ângulo do monitor. Segure apenas pela moldura.

Ligação do Monitor

Conexões de Cabos na Parte Traseira do Monitor e do Computador:



1. Alimentação
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB upstream
7. USB3.2 Gen1 downstream + carregamento rápido x1
8. Auriculares
9. USB3.2 Gen1 downstream x2

Ligar ao PC

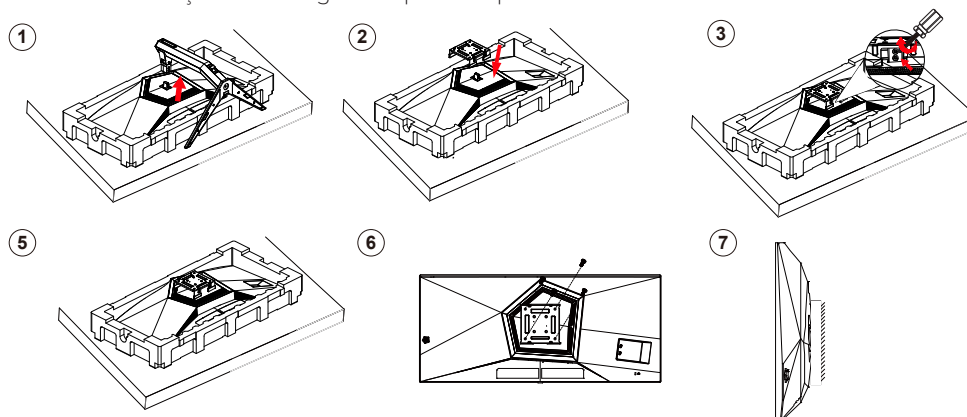
1. Ligue o cabo de alimentação firmemente à parte traseira do ecrã.
2. Desligue o computador e retire o cabo de alimentação.
3. Ligue o cabo de sinal do ecrã ao conector de vídeo na parte traseira do computador.
4. Ligue o cabo de alimentação do computador e do ecrã a uma tomada próxima.
5. Ligue o computador e o ecrã.

Se o monitor exibir uma imagem, a instalação está concluída. Se não exibir imagem, consulte a secção de Resolução de Problemas.

Para proteger o equipamento, desligue sempre o PC e o monitor OLED antes de ligar os cabos.

Montagem na Parede

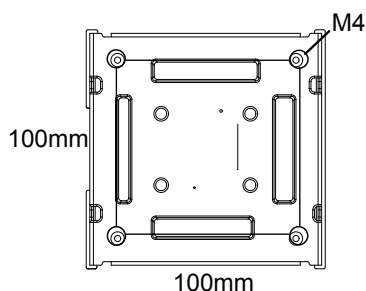
Preparação para instalar um braço de montagem na parede opcional.



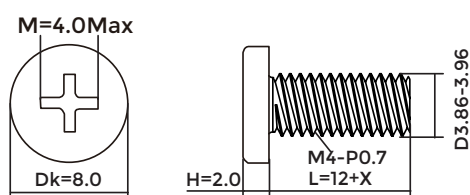
Este monitor pode ser fixado a um braço de montagem na parede adquirido separadamente. Desligue a alimentação antes deste procedimento. Siga estes passos:

1. Remova a base.
2. Siga as instruções do fabricante para montar o braço de montagem na parede.
3. Coloque a peça metálica de montagem na parede na parte traseira do monitor, insira dois parafusos do suporte nos orifícios e aperte-os.
4. Coloque o braço de montagem na parede na parte traseira do monitor. Alinhe os orifícios do braço com os orifícios na parte traseira do monitor.
5. Insira os 4 parafusos nos orifícios e aperte-os.
6. Volte a ligar os cabos. Consulte o manual do utilizador fornecido com o braço de montagem na parede opcional para obter instruções sobre a sua fixação à parede.

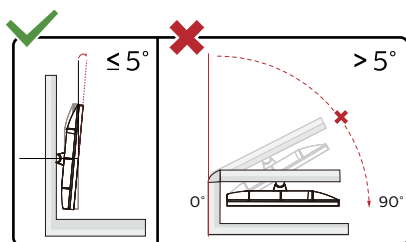
Suporte de parede:



Especificação dos parafusos do suporte de parede: M4*12 mm



Nota: Os orifícios para parafusos de montagem VESA podem não estar disponíveis em todos os modelos; consulte o revendedor ou o departamento oficial da AOC.



O design do ecrã pode diferir das ilustrações apresentadas.

Aviso

1. Para evitar danos potenciais no ecrã, como descolamento do painel, assegure que o monitor não incline para baixo mais do que -5 graus.
2. Não pressione o ecrã ao ajustar o ângulo do monitor. Segure apenas pela moldura.

Função Adaptive-Sync

1. A função Adaptive-Sync funciona com DisplayPort/HDMI/USB-C.
2. Placa gráfica compatível: A lista recomendada é a seguinte, podendo também ser consultada [em www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Placa gráfica

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

Processadores

- 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

Função Compatível com NVIDIA G-SYNC

1. Este produto suporta a funcionalidade Compatível com NVIDIA G-SYNC. A funcionalidade Compatível com NVIDIA G-SYNC opera através do DisplayPort.
2. Para usufruir da experiência de jogo ideal proporcionada pela funcionalidade G-SYNC, é necessário adquirir separadamente uma placa gráfica NVIDIA compatível com a funcionalidade G-SYNC.

Requisitos do sistema G-Sync:

Categoria de requisitos: Monitor Compatível com NVIDIA G-SYNC (Modo Compatível)

Placa gráfica: Arquitetura NVIDIA Pascal ou superior (por exemplo, série GTX 10, série RTX)

Monitor: Monitor certificado pela NVIDIA com suporte para Taxa de Atualização Variável (VRR)

Sistema operativo: Windows 10 ou posterior

Cabo de ligação: Utilizar DisplayPort

Para mais informações sobre o NVIDIA G-Sync, consulte: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

HDR

Este monitor é compatível com sinais de entrada no formato HDR10.

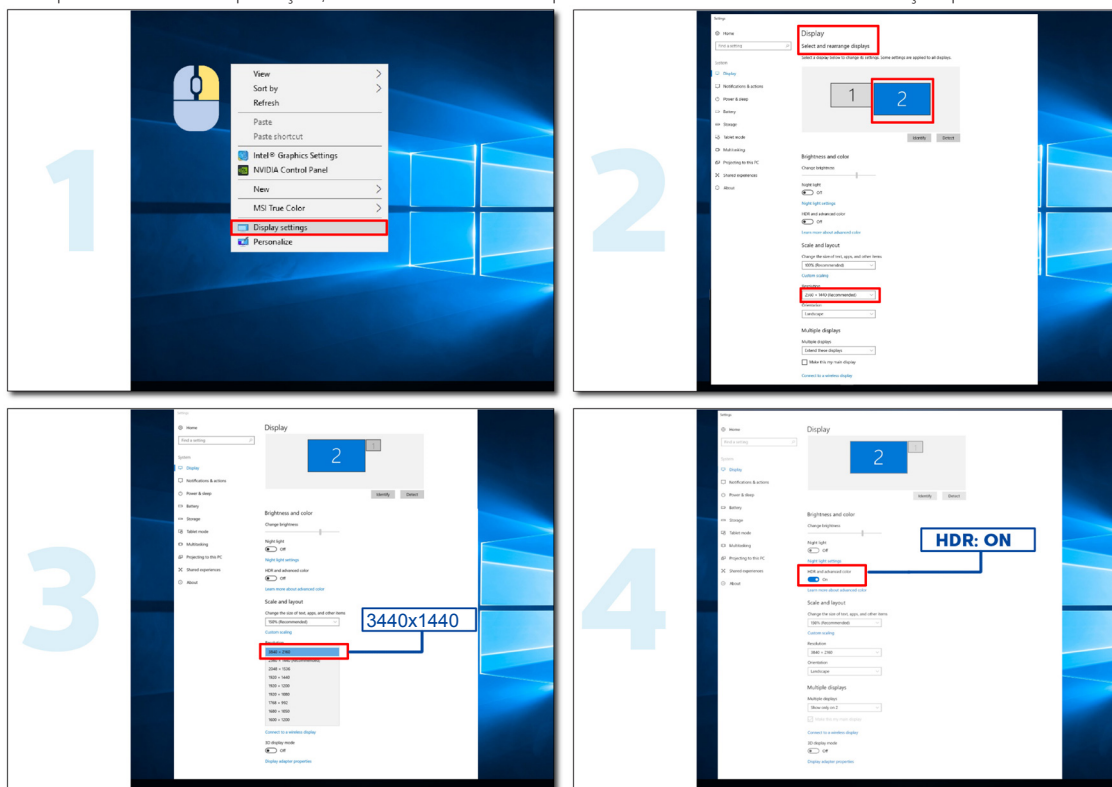
O ecrã pode ativar automaticamente a função HDR se o leitor e o conteúdo forem compatíveis. Contacte o fabricante do dispositivo e o fornecedor do conteúdo para obter informações sobre a compatibilidade do seu dispositivo e conteúdo. Se não necessitar das funções HDR ativadas automaticamente, selecione "OFF" no menu de definições do ecrã.

Nota:

1. 3840×2160@50Hz/60Hz/120Hz está disponível apenas em dispositivos como leitores UHD ou Xbox/PS.

2. Configurações do ecrã:

- A resolução do ecrã está definida para 3440x1440 e o HDR está predefinido para ON. Nestas condições, o ecrã pode escurecer ligeiramente, indicando que o HDR foi ativado.
- Após iniciar uma aplicação, o melhor efeito HDR pode ser obtido ao alterar a resolução para 3440x1440 (se disponível).



Função KVM

O que é KVM?

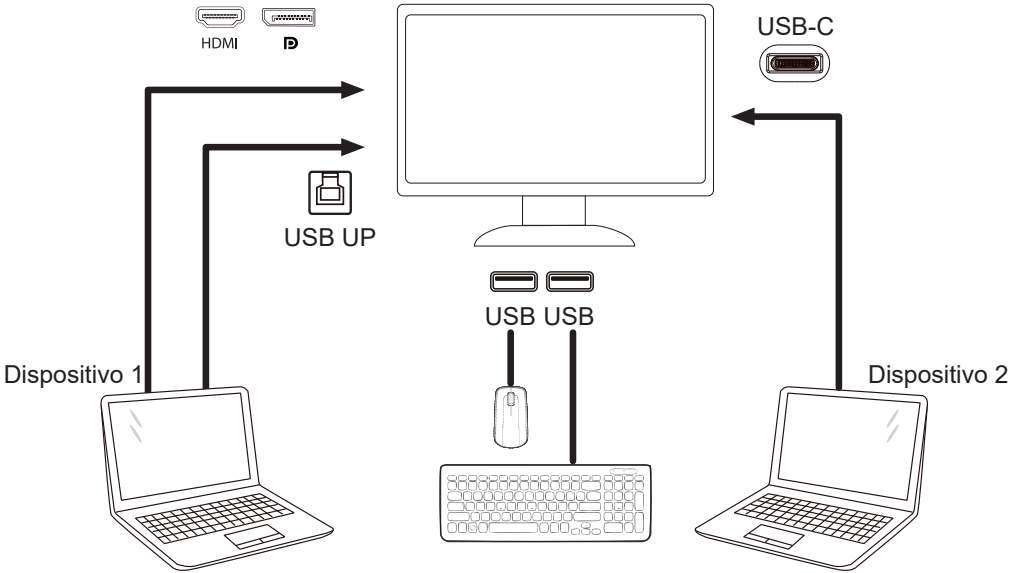
Com a função KVM, pode visualizar dois PCs, dois portáteis ou um PC e um portátil num único monitor AOC e controlar ambos os dispositivos com um único conjunto de teclado e rato. Alterne o controlo entre os seus dispositivos PC ou portátil selecionando a fonte do sinal de entrada em “Input Select” no menu OSD.

Como utilizar o KVM?

Passo 1: Ligue um dispositivo (PC ou portátil) ao monitor através de USB C.

Passo 2: Ligue o outro dispositivo ao monitor através de HDMI ou DisplayPort. Em seguida, ligue também este dispositivo ao monitor com USB up.

Passo 3: Ligue os seus periféricos (teclado e rato) ao monitor através da porta USB.



Nota: O design do monitor pode ser diferente do ilustrado.

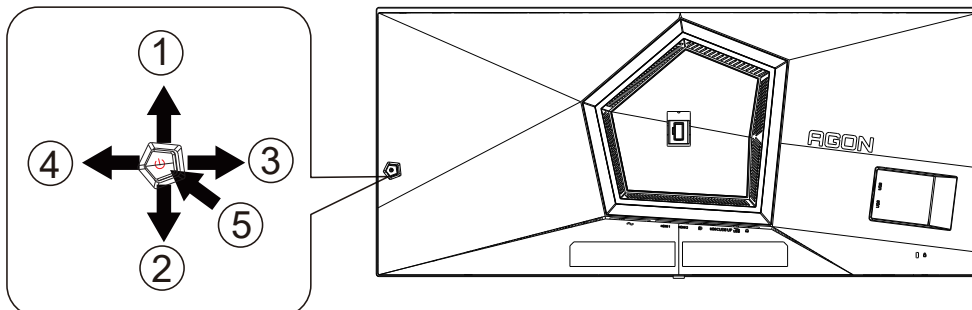
Passo 4: Prima Enter para aceder às Definições. Vá à página Definições e selecione “Auto”, “USB C” ou “USB UP” no separador USB Selection.



USB Selection (USB Seleção)	Descrição da função
Auto	Seleciona automaticamente USB C ou USB acima, dependendo da fonte de entrada.
USB C	Fornece a função de hub USB através do cabo USB C.
USB up (USB acima)	Fornece a função de Hub USB através do cabo USB up.

Ajustando

Teclas de Atalho



1	Tecla do Utilizador Cima (Selecc Entr)/Cima
2	Tecla do Utilizador Baixo (Ponto de mira)/Baixo
3	Tecla do Utilizador Esquerda (M. Jogo)/Esquerda
4	Tecla do Utilizador Direita (Light FX)/Direita
5	Energia/MENU/Select

Energia/MENU/Select

- Quando o monitor estiver desligado, pressione este botão para o ligar.
- Quando o monitor estiver ligado, pressione este botão para abrir o menu OSD ou confirmar ajustes de função, e mantenha este botão pressionado durante cerca de 2 segundos para desligar o monitor.
- Quando o monitor estiver em modo de espera, pressione este botão para o desligar.

Tecla do Utilizador Baixo (Ponto de mira)/Baixo

- Quando o monitor estiver em modo de espera, pressione esta tecla para abrir a opção "Selecc Entr". Personalize esta função de atalho no menu OSD: Modo de jogo, Ctrl sombras, Atraso entr. bx, Adaptive-Sync, Cont. fotogr., Ponto de mira, Mira telesc., Selecc Entr, Volume, Resolução, Pixel Refresh, Light FX, Cor de Jogo, Intensif. escuro, Brilho, Cor, Espaço cor, Menu Rápido, Sem Função.

A predefinição de fábrica é "Dial Point (Ponto de mira)".

Quando o menu OSD estiver fechado, pressione esta tecla para abrir o menu Input Select (Selecc Entr), pressione a tecla Para Cima ou Baixo para selecionar a fonte apresentada na barra de informações e pressione a tecla Select (Selecionar) para mudar para a fonte selecionada. Quando o monitor estiver em modo de espera, pressione esta tecla para abrir o menu Input Select (Selecc Entr).

Tecla do Utilizador Esquerda (Gaming Mode (Modo de jogo))/Esquerda

- Personalize esta função de atalho no menu OSD: Gaming Mode (Modo de jogo), Shadow Control (Ctrl sombras), Low Input Lag (Atraso entr. bx), Adaptive-Sync, Frame Counter (Cont. fotogr.), Dial Point (Ponto de mira), Sniper Scope (Mira telesc.), Input Select (Selecc Entr), Volume, Image Ratio (Resolução), Pixel Refresh (), Light FX, Game Color (Cor de Jogo), Dark Boost (Intensif. escuro), Sharpness (Brilho), Color Temp. (Cor), Color Space (Espaço cor), Quick Menu (Menu Rápido), No Function (Sem Função). A predefinição de fábrica é "Gaming Mode (Modo de jogo)".
- Quando o menu OSD estiver desativado, pressione esta tecla para abrir o menu Gaming Mode (Modo de jogo), pressione o botão Esquerdo ou Direito para selecionar o Modo de Jogo correspondente (Standard (Padrão), FPS, Estratégia em Tempo Real, Racing (Corr.), Jogador 1, Jogador 2 ou Jogador 3). Quando o monitor estiver em modo de espera, pressione esta tecla para abrir o menu Input Select (Selecc Entr).

Tecla do Utilizador Direita (Light FX) / Direita

- Personalize esta função de atalho no menu OSD: Modo de jogo, Ctrl sombras, Atraso entr. bx, Adaptive-Sync, Cont. fotogr., Ponto de mira, Mira telesc., Selecc Entr, Volume, Resolução, Pixel Refresh, Light FX, Cor de Jogo, Intensif. escuro, Brilho, Cor, Espaço cor, Menu Rápido, Sem Função. A predefinição de fábrica é "Light FX".
Quando o menu OSD estiver desativado, pressione esta tecla para abrir o menu "Iluminação Ambiente de Jogos", podendo ajustar a intensidade, o modo e a cor da Light FX conforme as suas necessidades. Quando o monitor estiver em standby, pressione esta tecla para abrir o menu Selecc Entr.

Tecla do Utilizador Cima (Selecc Entr)/Cima

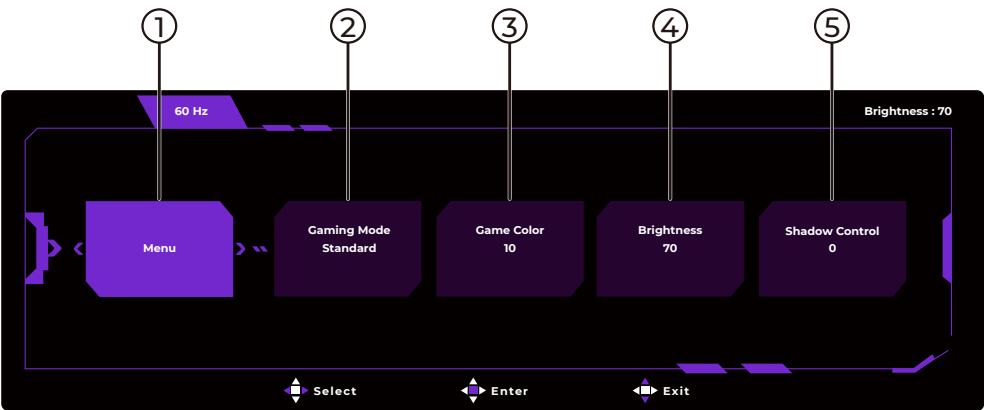
- Personalize esta função de atalho no menu OSD: Modo de jogo, Ctrl sombras, Atraso entr. bx, Adaptive-Sync, Cont. fotogr., Ponto de mira, Mira telesc., Selecc Entr, Volume, Resolução, Pixel Refresh, Light FX, Cor de Jogo, Intensif. escuro, Brilho, Cor, Espaço cor, Menu Rápido, Sem Função. A predefinição de fábrica é "Selecc Entr". Quando o menu OSD estiver desativado, pressione esta tecla para abrir o menu "Selecc Entr", utilize as teclas "Cima" ou "Baixo" para seleccionar a fonte de sinal apresentada na barra de informações e pressione a tecla "Selecionar" para confirmar a seleção da fonte de sinal. Quando o monitor estiver em standby, pressione esta tecla para abrir o menu Selecc Entr.

OSD – Função de bloqueio

- Quando o menu OSD estiver Off (Desac), pressione e mantenha pressionada a tecla "Baixo" durante aproximadamente 10 segundos para bloquear ou desbloquear o menu OSD.

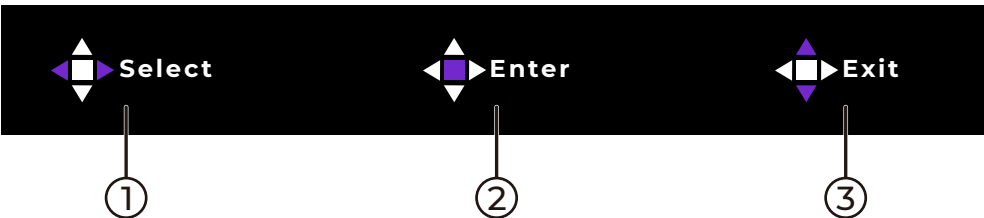
Adjust (Ajustar) Menu OSD

Quick Menu (Menu Rápido)



1	MENU	Abra o menu principal do OSD.
2	Quick Menu1 (Menu Rápido1) Gaming Mode (Modo de jogo)	Quick Menu1 (Menu Rápido1) do Utilizador. A configuração predefinida é o Modo de Jogo.
3	Quick Menu2 (Menu Rápido2) Game Color (Cor de Jogo)	Quick Menu2 (Menu Rápido2) do User (Utiliz). A definição predefinida é Game Color (Cor de Jogo).
4	Quick Menu3 (Menu Rápido3) Brightness (Brilho)	Quick Menu3 (Menu Rápido3). A configuração predefinida é Brightness (Brilho).
5	Quick Menu4 (Menu Rápido4) Shadow Control (Ctrl sombras)	Menu Rápido4 do Utilizador. A definição predefinida é o Controlo de Sombras.

Guia de Funcionamento dos Botões



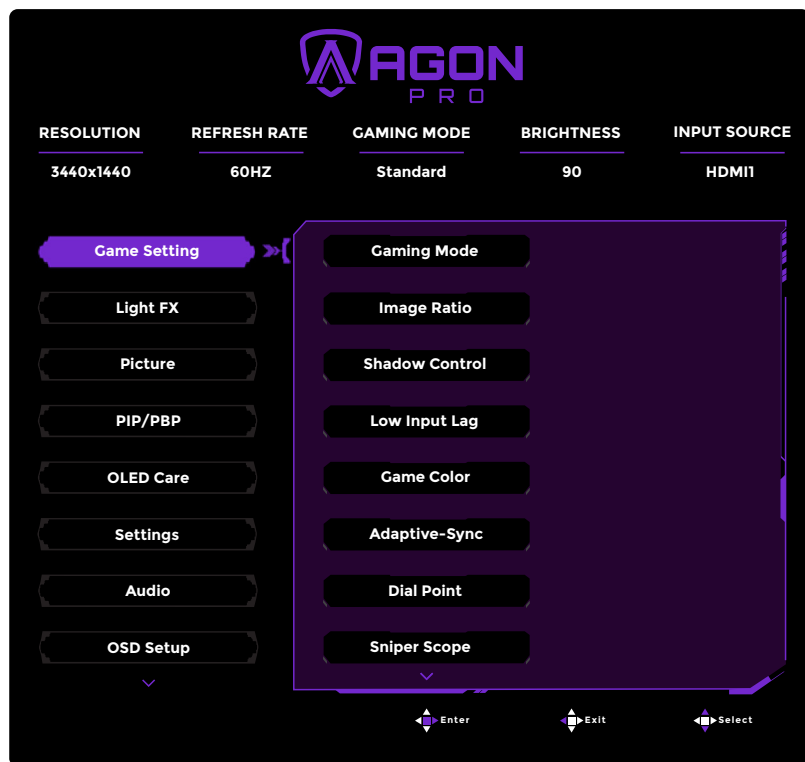
1	Select (Selecionar)	Siga as indicações do botão roxo no menu OSD e prima o botão correspondente para selecionar o menu que pretende ajustar ou para efetuar os ajustes.
2	Enter (Confirmar)	Em conformidade com as instruções do botão roxo apresentadas no MENU OSD, prima o botão correspondente para confirmar a seleção e aceder ao submenu seguinte, ou para confirmar um ajuste do menu.
3	Exit (Sair)	Conforme as indicações do botão roxo no MENU OSD, prima o botão correspondente para regressar ao nível anterior do menu ou para sair totalmente do menu.

Nota:

A função do botão de navegação de 5 direções pode variar consoante os diferentes níveis ou opções do MENU OSD. Utilize-o conforme as indicações do botão roxo no MENU OSD.

Configuração do OSD

Game Setting (Config. jogo)



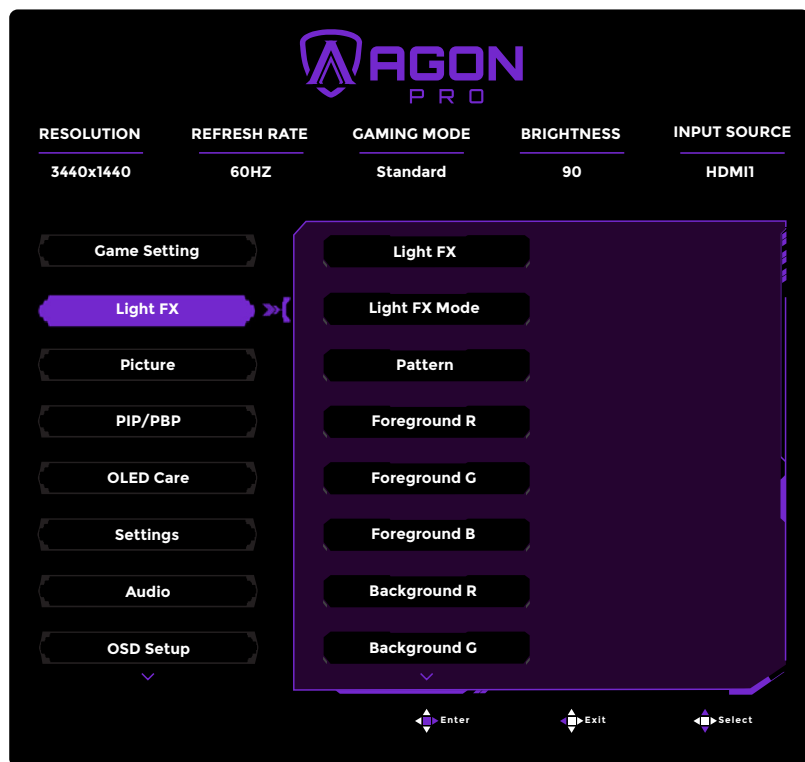
Gaming Mode (Modo de jogo)	Off (Desac)	Sem otimização pelo Modo de Jogo.
	FPS	Para jogar jogos FPS (First Person Shooters). Melhora os detalhes do nível de preto em temas escuros.
	RTS	Para jogar jogos RTS (Real Time Strategy). Melhora a qualidade da imagem.
	Racing (Corr.)	Para jogar jogos de Racing, fornece o tempo de resposta mais rápido e elevada saturação de cor.
	Gamer 1 (Jog. 1)	Configurações de preferência do utilizador guardadas como Jogador 1.
	Gamer 2 (Jog. 2)	Configurações de preferência do utilizador guardadas como Jogador 2.
	Gamer 3 (Jog. 3)	Configurações de preferência do utilizador guardadas como Jogador 3.
Image Ratio (Resolução)	Full(21:9/16:9)(FULL(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Full(Square) (Inteiro(Quadrado))/ 1:1(Square) (1:1(Quadrado))/ Aspect (Proporção)/ 27"/ 24.5"	Ajustar a proporção da imagem. Ecrã Inteiro (21:9/16:9): Dimensiona a imagem de entrada para preencher todo o ecrã; adequado para imagens com uma proporção de 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9): Apresenta a imagem de entrada na sua resolução nativa sem dimensionamento. Ecrã Inteiro (Quadrado): Resolução predefinida de 1280×960; dimensiona a imagem de entrada para preencher todo o ecrã. 1:1 (Quadrado): A resolução predefinida é 1280×960, apresentando a imagem de entrada na sua resolução nativa sem dimensionamento. Ecrã Inteiro Vertical: A resolução predefinida é 1280×960. A imagem é apresentada na sua proporção original, preenchendo o ecrã o máximo possível sem distorção geométrica. Adequado para imagens com proporção 4:3. 27": Apresenta apenas uma área de imagem de 27" centrada no ecrã. 24,5: Apresenta apenas uma área de imagem de 24,5 centrada no ecrã.

Shadow Control (Ctrl sombras)	0-20	O Controlo de Sombras tem o valor predefinido 0, podendo o utilizador final ajustar de 0 a 20 para obter uma imagem mais nítida. Se a imagem estiver demasiado escura para visualizar os detalhes claramente, ajuste de 0 a 20 para obter uma imagem mais nítida.
Baixa latência de entrada	On/Off (Ligado/Desligado)	Desligar o buffer de frames pode reduzir o atraso de entrada. Nota: A baixa latência de entrada está desativada por predefinição e não é ajustável quando a frequência de campo é inferior a 175 Hz; e está ativada por predefinição e não é ajustável quando a frequência de campo é igual a 175 Hz e no estado Adaptive-Sync.
Game Color (Cor de Jogo)	0-20	A Cor de Jogo oferece níveis de 0 a 20 para ajustar a saturação e obter uma imagem melhor.
Adaptive-Sync	On/Off (Ligado/Desligado)	Desativar ou ativar o Adaptive-Sync/G-SYNC. Aviso de funcionamento do Adaptive-Sync/G-SYNC: Quando a funcionalidade Adaptive-Sync/G-SYNC está ativada, pode ocorrer cintilação em alguns ambientes de jogo.
Dial Point (Ponto de mira)	Desligado / Ligado / Dinâmico	A função "Ponto Dial" coloca um indicador de mira no centro do ecrã para ajudar os jogadores a jogar jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) com uma mira precisa e exata.
Sniper Scope (Mira telesc.)	Desligado / 2X / 3X / 4X	Efetue um Zoom local para facilitar a mira durante o disparo.
MBR	On (Act)/ Off (Desac)	Ative a funcionalidade MBR (Redução de Desfocagem de Movimento) para reduzir a desfocagem de movimento. Nota: A funcionalidade MBR só pode ser ajustada quando o smart sync está desativado e a FREQ ATUALIZ é de 360Hz.
Frame Counter (Cont. fotogr.)	Off (Desac) / Dir.-cima / Dir.-baixo / Esq.-baixo / Esq.-cima	Exibir a frequência V no canto selecionado.
HDMI1	Consola/DVD/PC	Selecione o tipo de dispositivo ligado. Ao utilizar HDMI1 para ligar a consola de jogos ou leitor de DVD, defina HDMI1 para PC.
HDMI2	Consola/DVD/PC	Selecione o tipo de dispositivo ligado. Ao utilizar HDMI2 para ligar a consola de jogos ou leitor de DVD, defina HDMI2 para PC.

Nota:

- 1). Quando o "HDR Mode" em "Picture" estiver definido para diferente de desligado, os itens "Shadow Control" e "Game Color" não podem ser ajustados.
- 2). Quando o "HDR" em "Picture" estiver definido para "DisplayHDR", os itens "Game Mode", "Shadow Control" e "Game Color" não podem ser ajustados ou selecionados. Quando o "HDR" em "Picture" estiver definido para "HDR Peak", "HDR Movie", "HDR Picture" ou "HDR Game", os itens "Game Mode" e "Game Color" não podem ser ajustados ou selecionados.
- 3) Quando o "Color Space (Espaço cor)" nas "Settings (Definições)" está definido como "sRGB" ou "DCI-P3", os itens "Shadow Control (Ctrl sombras)" e "Game Color (Cor de Jogo)" não podem ser ajustados nem selecionados.

Light FX

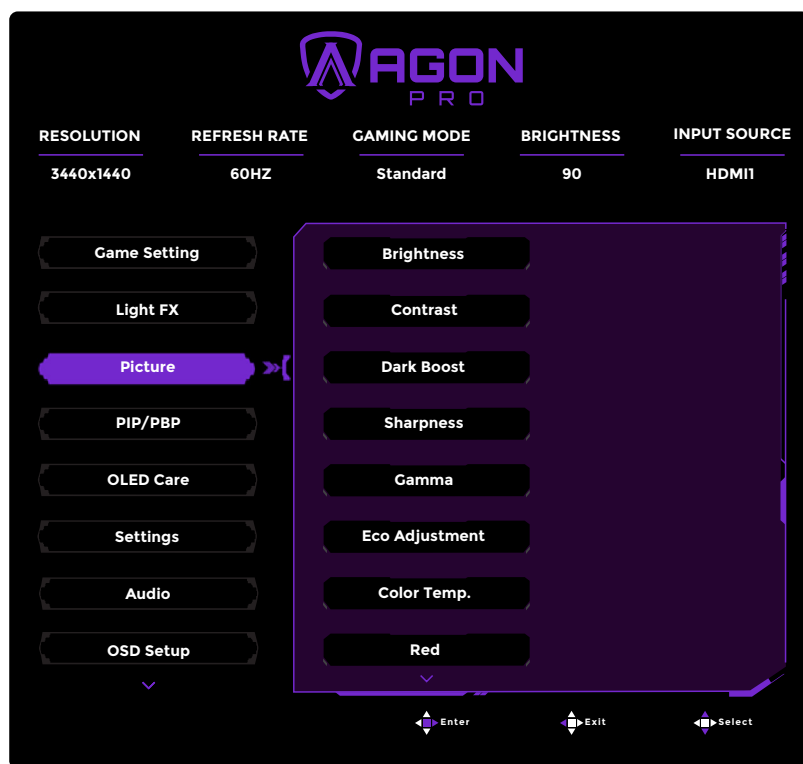


Light FX	Desligado / Baixo / Médio / Forte	Selecione a intensidade dos Efeitos de Luz.
Light FX Mode	Áudio1 / Áudio2 / Estático / Varredura de Ponto Escuro / Mudança gradual / Preen. simples / Preen. unidir. / Preen. bidir. / Respiração / Ponto mov. / Zoom / Arco-íris / Wave (Onda de água) / Intermitente / Demo	Selecionar Modo de Efeito de Luz
Pattern (Padrão)	Vermelho / Verde / Azul / Arco-íris / Definição do Utilizador	Selecionar Padrão de Efeito de Luz
Foreground R	0-100	O utilizador pode ajustar a cor do primeiro plano do efeito de luz quando o padrão estiver definido para Definição do Utilizador
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	O utilizador pode ajustar a cor do plano de fundo do efeito de luz quando o padrão estiver definido para Definição do Utilizador
Background G		
Background B		

Nota:

O Windows 11 suporta efeitos de Iluminação Dinâmica. Ao ligar o monitor a um PC com Windows 11 através de um cabo USB upstream, aceda a Definições → Personalização → Iluminação Dinâmica e ative as opções "Utilizar Iluminação Dinâmica nos meus dispositivos" e "Permitir que aplicações compatíveis em primeiro plano controlem sempre a iluminação". Isto permite que o Windows 11 controle os efeitos de iluminação ambiente para jogos; nesta altura, a opção "Iluminação Ambiente para Jogos" no menu OSD encontra-se indisponível (a cinzento) e não pode ser ajustada.

Picture (Img.)



Brilho	0-100	Ajuste da retroiluminação.
Contrast	0-100	Contraste do registo digital.
Dark Boost (Intensif. escuro)	Off (Desac) / Level1 (Nív.1) / Level2 (Nív.2) / Level3 (Nív.3)	Melhora os detalhes do ecrã nas áreas escuras ou claras para ajustar o brilho na área clara e garantir que não fique saturado.
Sharpness (Brilho)	0-100	Ajuste da nitidez.
Gama	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Ajustar Gama.
Eco Adjustment (Ajuste Eco)	Standard (Padrão)	Modo Padrão.
	Text (Texto)	Modo Texto.
	Internet	Modo Internet.
	Game (Jogos)	Modo de Jogo.
	Movie (Vídeo)	Modo Filme.
	Sports (Desporto)	Modo Desporto.
	Reading (Leitura)	Modo Leitura.
Color Temp. (Cor)	Quente	Temperatura de Cor Quente.
	Normal	Temperatura de Cor Normal.
	Cool (Fria)	Temperatura de Cor Fria.
	Utilizador	Restaurar Temperatura de Cor.
Red (Vermelho)	0-100	Ganho de vermelho do registo digital.
Green (Verde)	0-100	Ganho de verde do registo digital.

Blue (Azul)	0-100	Ganho de azul do registo digital.
R.Saturation (Satur. vermelho)	0-100	Ajustar a saturação de vermelho.
G.Saturation (Satur. verde)	0-100	Ajustar a Saturação Verde.
B.Saturation (Satur. azul)	0-100	Ajuste a saturação de azul.
C.Saturation (Satur. ciano)	0-100	Ajustar a Satur. ciano.
M.Saturation (Satur. magenta)	0-100	Ajustar Satur. magenta.
Y.Saturation (Satur. amarelo)	0-100	Ajuste a saturação de amarelo.
R.Hue (Tonal. verm.)	0-100	Ajuste a R.Hue (Tonal. verm.).
G.Hue (Tonal. verde)	0-100	Ajuste a G.Hue (Tonal. verde).
B.Hue (Tonal. azul)	0-100	Ajuste o B.Hue.
C.Hue (Tonal. ciano)	0-100	Ajuste o C.Hue.
M.Hue (Tonal. magenta)	0-100	Ajuste o M.Hue.
Y.Hue (Tonal. amarelo)	0-100	Ajuste o Y.Hue.
HDR	Off (Desac)	Defina o perfil HDR de acordo com os seus requisitos de utilização. Nota: Quando for detetado conteúdo HDR, a opção HDR será exibida para ajuste.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Pico HDR)	
	HDR Picture (HDR Img.)	
	HDR Movie (HDR Vídeo)	
	HDR Game (HDR Jogos)	
HDR Mode	Off (Desac)	Otimizado para a cor e o contraste da imagem, simulando o efeito HDR. Nota: Quando não for detetado conteúdo HDR, a opção de modo HDR será exibida para ajuste.
	HDR Picture (HDR Img.)	
	HDR Movie (HDR Vídeo)	
	HDR Game (HDR Jogos)	
Color Space (Espaço cor)	Panel Native	Fornece a gama de cores Native (Nativo).
	sRGB	Espaço de cor sRGB.
	DCI-P3	Espaço de cor DCI-P3.
LowBlue Mode (Modo de LowBlue)	Off (Desac)	Reduz a luz azul controlando a temperatura de cor.
	Multimedia (Multimédia)	
	Internet	
	Office (Documentos)	
	Reading (Leitura)	

Nota:

1) Quando o "HDR Mode" está definido para um estado diferente de desligado, os itens "Contraste", "Intensif. escuro", "Gamma", "Modo de Cena de Brilho", "Cor", "Saturação / Tonalidade de 6 Eixos", "Espaço cor" e "Modo Luz azul baixa" não podem ser ajustados.

2) Quando o "HDR" está definido como "DisplayHDR", todos os itens em "Definições de Imagem", exceto "HDR" e "Nitidez", não podem ser ajustados;

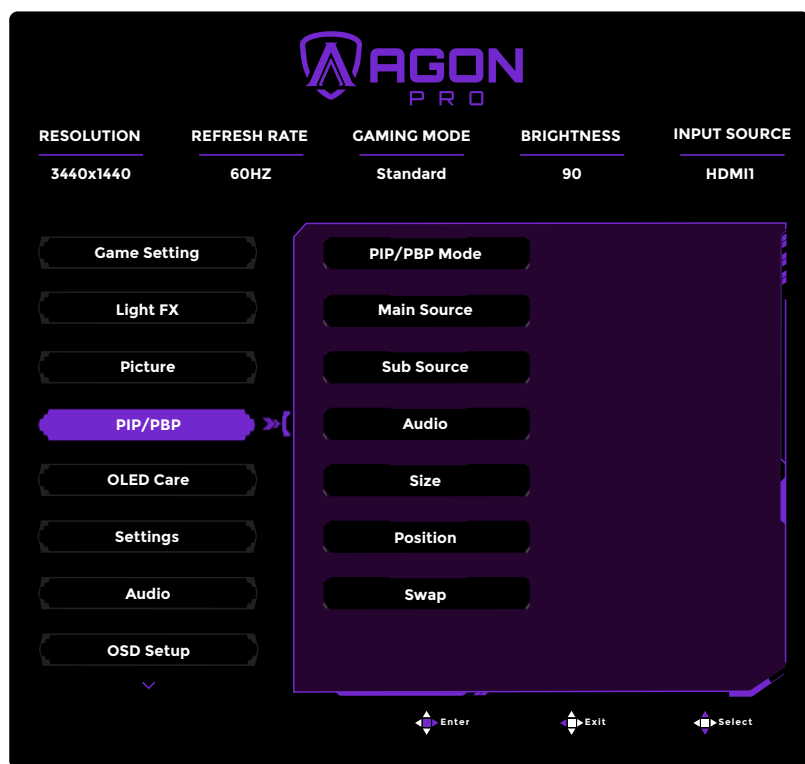
Quando o "HDR" está definido como "HDR Enhance", "HDR Photo", "HDR Movie" ou "HDR Game", os itens "Gamma", "Modo de Cena de Brilho", "Cor", "Saturação / Tonalidade de 6 Eixos", "Espaço cor" e "Modo Luz azul baixa" não podem ser ajustados.

3) Quando o "Color Space" está definido como "sRGB" ou "DCI-P3", os itens "Contraste", "Intensif. escuro", "Gamma", "Modo de Cena de Brilho", "Cor", "Saturação / Tonalidade de 6 Eixos", "HDR Mode" e "Modo Luz azul baixa" não podem ser ajustados.

4) Quando o "Modo de Cena de Brilho" está definido como "Leitura", os itens "Contraste", "Intensif. escuro", "Cor", "Saturação / Tonalidade de 6 Eixos", "Espaço cor" e "Modo Luz azul baixa" não podem ser ajustados.

5) Quando o "M. Jogo" em "Config. jogo" está definido num modo diferente de "Padrão", os itens "Modo de Cena de Brilho", "Saturação / Tonalidade de 6 Eixos", "HDR Mode" e "Espaço cor" não podem ser ajustados.

PIP/PBP



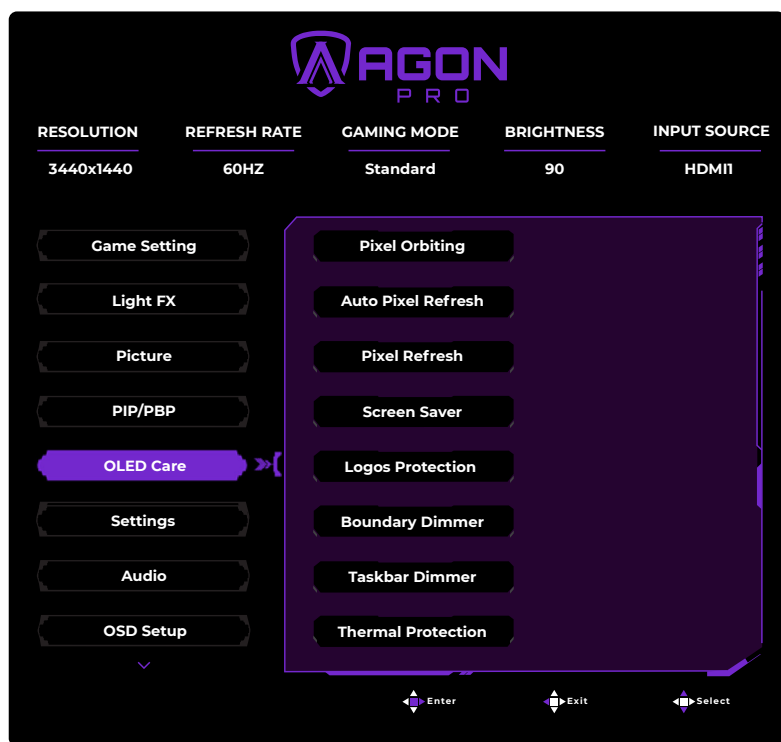
PIP/PBP Mode (Modo PIP/PBP)	Desligado / PIP / PBP	Desativar ou ativar PIP ou PBP.
Main Source (Fonte princ.)		Selecionar a fonte do ecrã principal.
Sub Source (Sub-fonte)		Selecionar a fonte do ecrã secundário.
Audio (Áudio)	Main Source (Fonte princ.)	Selecione Audio Setup (Conf Áudio).
	Sub Source (Sub-fonte)	
Size (Tam.)	Pequeno / Médio / Grande	Selecionar o tamanho do ecrã.
Position (Pos.)	Direita-Cima	Defina a localização do ecrã.
	Direita-Baixo	
	Esquerda-Cima	
	Esquerda-Baixo	
Swap (Troc.)	On (Act): Swap (Troc.)	Trocar a fonte do ecrã.
	Off (Desligado): sem ação	

Nota:

- Quando "HDR" em "Picture (Img.)" está definido para o estado não desligado, todos os itens em "PIP/PBP" não são ajustáveis.
- Quando PBP/PIP está ativado, a compatibilidade da fonte de entrada do ecrã principal/secundário é apresentada na tabela seguinte:

PBP/PIP		Fonte principal			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Sub-fonte)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

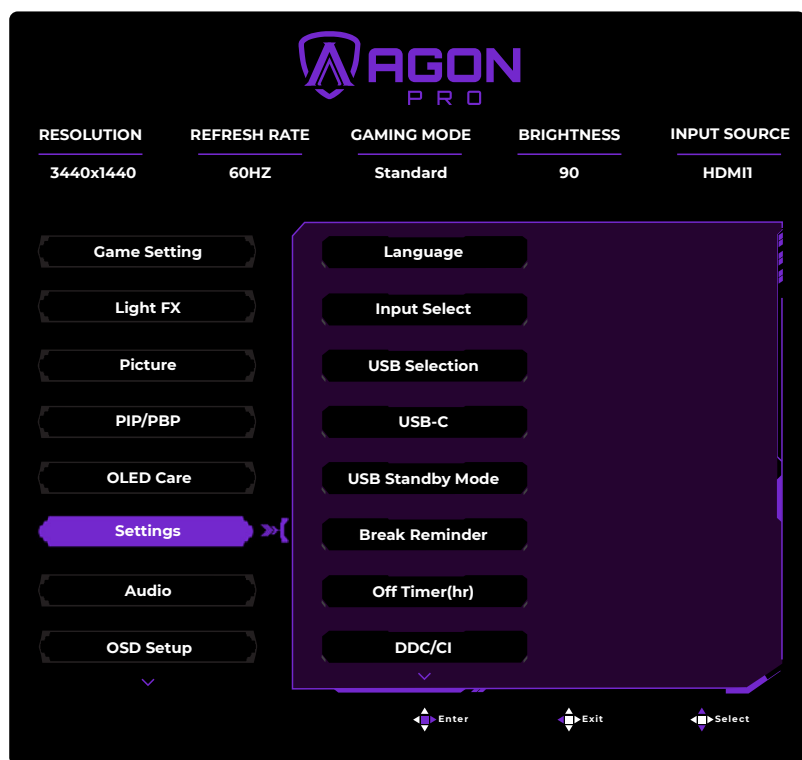
Cuidados OLED



Pixel Orbiting () (Deslocamento da imagem)	Desligado / Fraca / Média / Forte	A função Orbit desloca ligeiramente a imagem apresentada ao nível do pixel, uma vez por segundo, para prevenir a retenção de imagem. Esta função está predefinida como "On (Weak)"; "Weak" provoca o menor movimento, "Strong" provoca o maior movimento e "Off" desativa o movimento, aumentando a probabilidade de retenção de imagem. Esta configuração pode ser definida no menu OSD.
Auto Pixel Refresh (Atua. pixéis auto)	Desligado / Ligado	Ativar/Desativar a funcionalidade Auto Pixel Refresh (Atua. pixéis auto) do "Pixel Refresh". O monitor exibirá automaticamente um "Auto Warning ()" a cada 24 horas de utilização cumulativa para lembrar o utilizador de executar o processo "Pixel Refresh". Selecionar "Off (Desac)" para interromper o Auto Pixel Refresh (Atua. pixéis auto) relativo ao "Pixel Refresh". No entanto, se o intervalo de tempo recomendado para executar o "Pixel Refresh" não for respeitado, poderá aumentar o risco de retenção de imagem no ecrã. Prossiga com precaução.
Pixel Refresh () (Eliminação da retenção de imagem)	On/Off (Ligado/Desligado)	Esta função ajuda a eliminar a retenção de imagem. Após o arranque, selecione "Sim" na solicitação do menu. O ecrã desligar-se-á e executará o ciclo de manutenção. O indicador de alimentação piscará em branco (1 segundo ligado/1 segundo desligado) durante a execução do ciclo, que dura aproximadamente 10 minutos. No final do ciclo, o indicador de alimentação apagar-se-á e o monitor entrará no modo de espera.

Screen Saver ()	Desligado / Lento / Rápido	Quando uma imagem estática é detetada durante um determinado período de tempo, a função Screen Saver () reduzirá o brilho do ecrã para proteger o painel da retenção de imagem. Quando uma imagem em movimento é detetada, o monitor recuperará a luminância para o estado de funcionamento anterior. A definição predefinida é Slow () e pode ser alterada para Fast (Rápido) para ativar o Screen Saver () mais rapidamente. Recomenda-se vivamente que ative sempre o Screen Saver () nas definições Slow () ou Fast (Rápido) para proteger o ecrã. Também se recomenda que configure o seu dispositivo para utilizar um protetor de ecrã.
Logos Protection (Prote. multilogo)	Desligado/1/2/3/4	Quando são detetados vários logótipos estáticos no ecrã, sugere-se ativar a Prote. multilogo; esta função reduzirá o brilho do ecrã para proteger o painel da retenção de imagem nas áreas onde os logótipos são detetados.
Boundary Dimmer (Reg. lum. Limites)	Desligado/1/2/3/4	Para proporções especiais que apresentem uma área negra na moldura do ecrã ou num ecrã dividido, a funcionalidade Reg. lum. Limites pode detetar automaticamente e reduzir o brilho de áreas específicas com uma grande diferença nos níveis de brilho.
Taskbar Dimmer (Reg.lum.Bar.Tare.)	Desligado/1/2/3/4	A tecnologia Taskbar Dimmer (Reg.lum.Bar. Tare.) reduzirá o brilho da área da barra de tarefas no ecrã. Não serão notadas alterações de brilho nas áreas exteriores à barra de tarefas.
ThermalProtection (Proteção térmica)	Desligado / Ligado	Quando a temperatura do monitor exceder 60 graus Celsius, a funcionalidade ThermalProtection (Proteção térmica) reduzirá automaticamente o Brightness (Brilho) do ecrã, a fim de assegurar uma dissipação de calor adequada. Recomenda-se a ativação desta funcionalidade no monitor.
Proteção de Ícones	Off (Desac)/1/2/3	Ao detetar o ícone da janela, o ecrã pode reduzir automaticamente o brilho ao seu redor para diminuir o risco de retenção de imagem. No MENU OSD, selecione Proteção de Ícones: On (Act): reduz o brilho na área do ícone da janela. Recomenda-se manter esta opção ativa. Off (Desac) (predefinição): não altera o brilho do ecrã.

Settings (Definições)

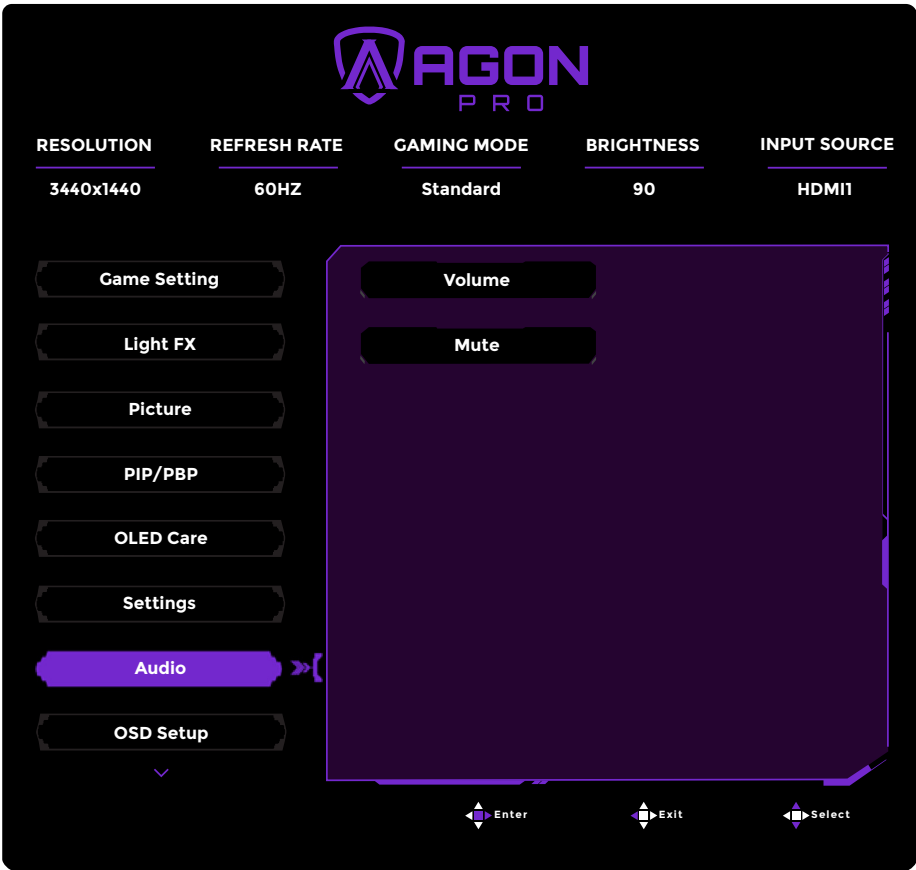


Idioma		Selecionar o idioma do OSD.
Input Select (Selecção Entr)	Auto / HDMI/HDMI2/ DisplayPort/USB C*	Selecionar Fonte do Sinal de Entrada.
USB Selection (USB Seleção)	Auto / USB C / USB acima	Selecionar o caminho para Dados Uplink USB
USB-C	High Data Speed (V. dados alta)/ High Resolution (Alta resol.)	Configure a interface USB para priorizar a velocidade de transferência de dados ou a resolução. Nota: Com a configuração predefinida 'High Data Speed (V. dados alta)', as taxas de transferência de dados são priorizadas. A porta USB-A opera a velocidades USB 3.2 Gen1, enquanto a porta USB-C suporta uma resolução máxima de 3440x1440@360Hz com 1,07 mil milhões de cores (no formato YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Quando definido como 'High Resolution (Alta resol.)', a porta USB-A opera a velocidades USB 2.0, enquanto a porta USB-C suporta uma resolução máxima de 3440x1440@360Hz com 1,07 mil milhões de cores (no formato RGB/YCbCr 4:4:4).
USB Standby Mode ()	Desligado / Ligado	Ativar/Desativar o Modo de Espera USB.
Break Reminder (Lembrete de descanso)	Desligado / Ligado	Lembrete de pausa se o utilizador trabalhar continuamente por mais de 1 hora.
Off Timer (hr)	0-24 h	Select (Selecionar) o tempo de desligamento DC.
DDC/CI	No (Não) / Yes (Sim)	Ativar/Desativar suporte DDC/CI.
Reset (Repor)	No (Não) / Yes (Sim)	Repor o menu para o padrão.

*Após a utilização inicial ou após uma operação de reposição do menu OSD, a função USB está desativada por predefinição e o USB-C não consegue fornecer energia. Reative-a utilizando um dos seguintes métodos:

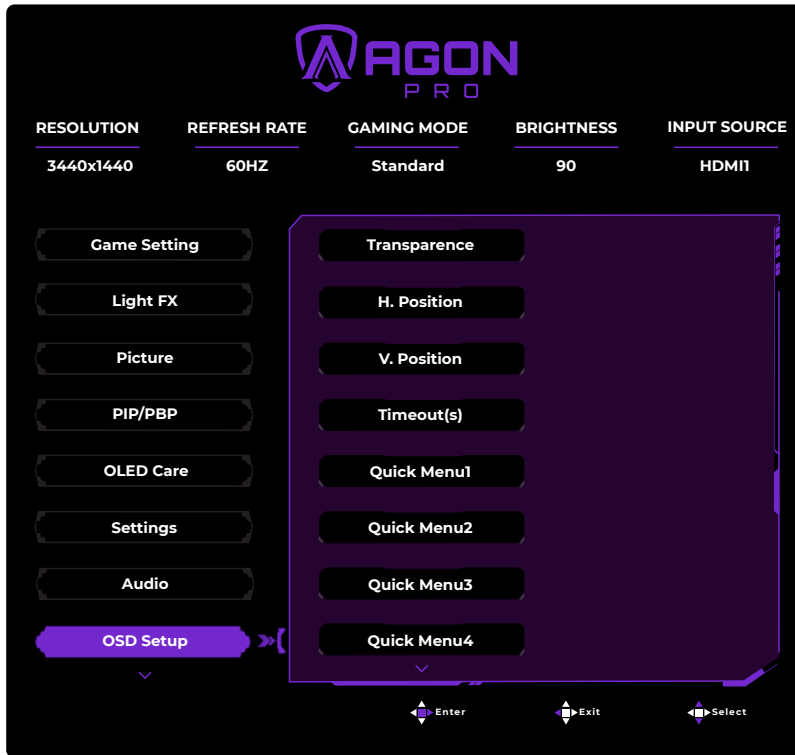
- 1) Desligue e ligue o monitor duas vezes.
- 2) No menu OSD, defina a opção "USB Standby Mode" como "On (Act)".

Audio (Áudio)



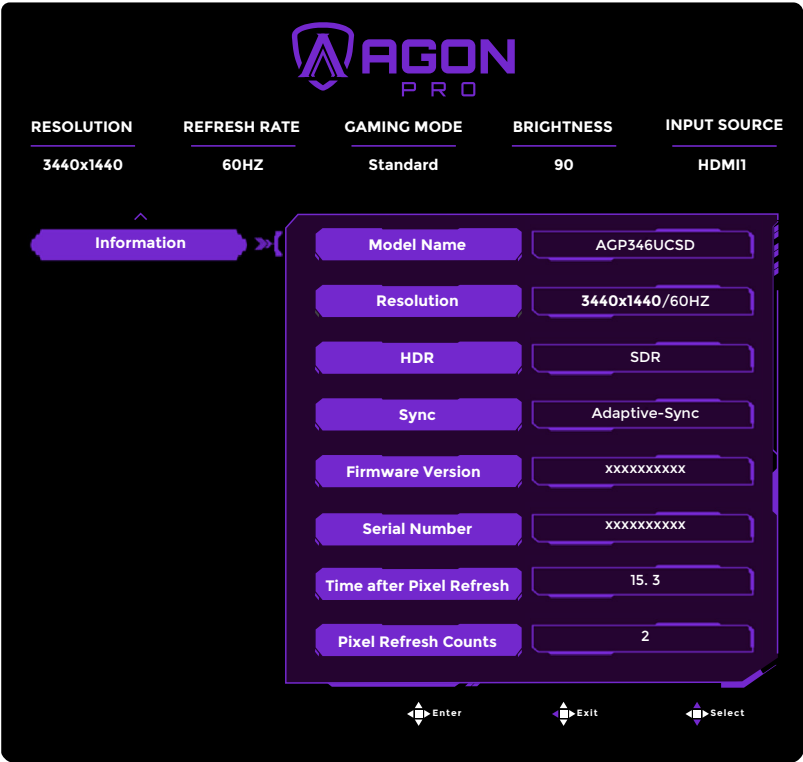
Volume	0-100	Ajuste o Volume dos altifalantes integrados ou dos auscultadores.
Mute (Silenciar)	Desligado / Ligado	Silenciar o volume.

OSD Setup (Config OSD)



Transparence (Transp.)	0-100	Ajustar a transparência do OSD.
Posição	0-100	Ajustar a posição horizontal do OSD.
Posição	0-100	Ajustar a posição vertical do OSD.
Timeout (Lmt Tempo) (s)	5-120	Adjust (Ajustar) o OSD Time Out () (s).
Quick Menu1 (Menu Rápido1)	Gaming Mode (Modo de jogo)/ Shadow Control (Ctrl sombras)/ Game Color (Cor de Jogo)/ Brightness (Brilho)/ Contrast (Contraste)/ Sharpness (Brilho)/ Volume	Configurar as funções do Menu Rápido 1, 2, 3 e 4.
Quick Menu2 (Menu Rápido2)		
Quick Menu3 (Menu Rápido3)		
Quick Menu4 (Menu Rápido4)		
Tecla Cim (Selecc Entr)	Modo de jogo/ Controlo de Sombras/ Baixa latência de entrada/ Adaptive-Sync/ Contador de Frames/ Ponto de mira/ Mira telesc./ Selecc Entr/ Volume fresco / Light FX/ Game Color (Cor de Jogo)/ Dark Boost (Intensif. escuro)/ Sharpness (Nitidez)/ Temperatura de Cor/ Color Space (Espaço cor)/ Quick Menu (Menu Rápido)/ No Function (Sem Função)	Defina as funções superior, inferior, esquerda e direita para as teclas definidas pelo utilizador.
Tecla Baix (Ponto de mira)/		
Utiliz Esquerda (Modo de jogo)		
Tecla Dir (Light FX)		
Firmware Upgrade (Atual.firmware)	No (Não)/ Yes (Sim)	Ativar/desativar a atualização de firmware.

Information (Info)



Indicador LED

Estado	LED Color (Cor do LED)
Modo de Potência Total	Branco
Modo de desativação ativa	Laranja
Pixel Refresh em curso	Intermitente Branco (1 segundo ligado/1 segundo desligado)
Avaria do painel OLED	Intermitente Laranja (1 segundo ligado/1 segundo desligado)
Modo de encerramento	O indicador não está aceso.

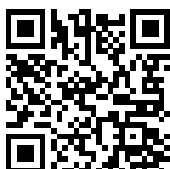
Resolução de problemas

Problem	Soluções possíveis
O indicador de alimentação não está aceso.	· Verifique se a alimentação está ligada. · Verifique se o cabo de alimentação está ligado.
O indicador de alimentação está aceso, mas não é apresentada nenhuma imagem.	· Verifique se o computador está ligado. · Utilize o indicador da tecla Caps Lock para determinar se o computador está a responder. · Verifique se a placa gráfica está corretamente encaixada e alimentada. · Verifique se o cabo de vídeo está corretamente ligado entre o computador e o ecrã. · Verifique se as fichas do cabo de vídeo não têm pinos dobrados.
Não há imagem, mas o indicador de alimentação pisca a laranja.	· O ecrã OLED está a funcionar mal. Por favor, contacte o suporte AOC para assistência.
Falha no Plug-and-Play.	· Verifique se o computador suporta Plug-and-Play. · Verifique se o adaptador de vídeo suporta Plug-and-Play.
Imagem tênue.	· Ajustar a luminância e a relação de contraste.
A imagem está a saltar ou ondulada.	· Pode estar a ocorrer interferência elétrica proveniente de eletrodomésticos ou dispositivos próximos. Afaste o computador e o monitor dos dispositivos que causam interferência para resolver o problema.
O ecrã apresenta "o fio de sinal não está disponível" ou "sem sinal".	· Desligue e volte a ligar o cabo de vídeo. · Inspeccione os pinos do cabo de vídeo quanto a danos.
O ecrã apresenta "Entrada Inválida".	· Reponha a saída do computador num modo de visualização compatível com o ecrã.
Retenção de imagem.	· Utilize a função Pixel Refresh () para eliminar a retenção de imagem do ecrã. Consulte a secção "Manutenção do Ecrã".
Regulamentação e Assistência Técnica	Consulte as informações de regulamentação e assistência técnica disponíveis no manual em CD ou em www.aoc.com (para localizar o modelo adquirido no seu país e consultar as informações de regulamentação e assistência técnica na página de suporte).

Especificação

Especificação Geral

Painel	Model Name (Nome mod.)	AGP346UCSD	
	Sistema de condução	OLED	
	Tamanho da imagem visível	86,8 cm na diagonal	
	Distância entre pixéis	0,2315 mm (H) x 0,2315 mm (V)	
	Cor do ecrã	1,07 m ^{100%} lhões ^[1]	
Others (Outras)	Intervalo de varrimento horizontal	30 k~510 kHz	
	Tamanho do varrimento horizontal (máximo)	800,06 mm	
	Intervalo de varrimento vertical	48~360Hz	
	Tamanho de Varredura Vertical (Máximo)	337,06 mm	
	Resolução predefinida ótima	3440x1440@60Hz	
	Resolução máxima	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Conector	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx3/USB upstream/Auscultadores	
	Fonte de Alimentação	100-240 V~ 50/60 Hz 2,5 A	
	Consumo de energia	Típico (brilho e contraste padrão)	120W
		Máx. (Brilho = 100, Contraste = 100)	≤206W
		Modo de espera	≤ 0,5 W
		Altifalante incorporado	8Wx2
	Dissipação de calor	Funcionamento normal	409,56 BTU/h (típ.)
		Suspensão (modo de espera)	<1,71 BTU/h
		Modo desligado	<1,02 BTU/h
		Modo desligado (interruptor CA)	0 BTU/h
USB C	USB-C	Ficha reversível	
	Ultra-alta velocidade	Transmissão de dados e vídeo	
	DisplayPort	Modo ALT DisplayPort integrado	
	Fonte de Alimentação	Máximo 15 W (5 V/3 A)	
Ambiental	Temperatura	Operacional	0 °C a 40 °C
		Não Operacional	-25 °C a 55 °C
	Humidade	Operacional	10% ~ 85% (sem condensação)
		Não Operacional	5% ~ 93% (sem condensação)
	Altitude	Operacional	0m~ 5000m (0ft~ 16404ft)
		Não Operacional	0m~ 12192m (0ft~ 40000ft)



Nota:

[1]O número máximo de cores de ecrã suportadas por este produto é de 1,07 mil milhões, e as condições de definição são as seguintes (podem existir diferenças devido à limitação de saída de algumas placas gráficas):

Resolution (Resolução)	Image Ratio (Resolução)	Interface Estado	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ Transferência de Dados USB de Alta Velocidade		USB C@ Alta resol. USB	
			YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB
3440 x1440 360Hz 10bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK (DSC)	OK (DSC)
3440 x1440 360Hz 8bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300Hz 10bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300 8bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240Hz 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240Hz 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120Hz 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120Hz 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100Hz 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100Hz 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
resoluções baixas 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
resoluções baixas 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Nota:

1) Devido às limitações do sistema Windows, o HDR pode não ser ativado quando a profundidade de cor do ecrã for de 8 bpc YCbCr422 ou inferior.

2) A interface DisplayPort 2.1 suporta UHBR20 com uma largura de banda total de 80 Gbps, e a interface HDMI 2.1 suporta FRL6 com uma largura de banda total de 48 Gbps.

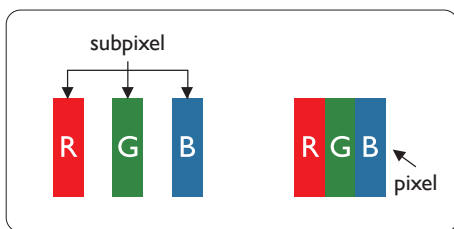
3). Problemas de compatibilidade com a saída de sinal HDMI 2.1 (FRL6 48 Gbps) das placas gráficas NVIDIA® podem causar anomalias na visualização ou reinícios automáticos do computador. Recomenda-se a utilização da interface DisplayPort para placas gráficas NVIDIA®. As placas gráficas AMD® podem utilizar as interfaces HDMI ou DisplayPort.

Política de Defeitos de Pixéis dos Painéis dos Monitores AOC

A AOC empenha-se em fornecer produtos da mais elevada qualidade. Utilizamos alguns dos processos de fabrico mais avançados da indústria e aplicamos um rigoroso controlo de qualidade. No entanto, os defeitos nos pixéis ou subpixéis dos painéis utilizados nos monitores são, por vezes, inevitáveis.

Nenhum fabricante pode garantir que todos os painéis estejam isentos de defeitos nos pixéis, mas a AOC garante que qualquer monitor com um número inaceitável de defeitos será reparado ou substituído ao abrigo da garantia. Esta nota explica os diferentes tipos de defeitos nos pixéis e define os níveis aceitáveis de defeitos para cada tipo. Para ser elegível para reparação ou substituição ao abrigo da garantia, o número de defeitos nos pixéis num painel do monitor deve exceder estes níveis aceitáveis. Por exemplo, não mais do que 0,0004% dos subpixéis num monitor podem estar defeituosos.

Além disso, a AOC estabelece padrões de qualidade ainda mais elevados para certos tipos ou combinações de defeitos de pixéis que são mais visíveis do que outros. Esta política é válida em todo o mundo.



Píxeis e subpíxeis

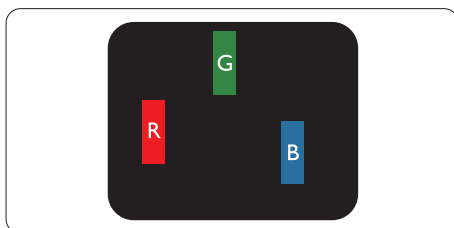
Um píxel, ou elemento de imagem, é composto por três subpíxeis nas cores primárias vermelho, verde e azul. Muitos píxeis juntos formam uma imagem. Quando todos os subpíxeis de um píxel estão iluminados, os três subpíxeis coloridos aparecem juntos como um único píxel branco. Quando todos estão apagados, os três subpíxeis coloridos aparecem juntos como um único píxel preto. Outras combinações de subpíxeis iluminados e apagados aparecem como píxeis únicos de outras cores.

Tipos de Defeitos de Píxeis

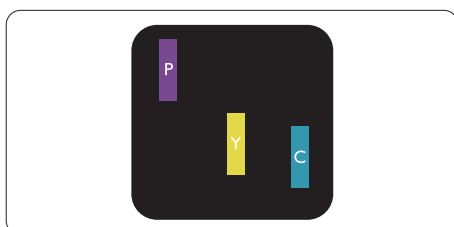
Os defeitos de píxeis e subpíxeis aparecem no ecrã de diferentes maneiras. Existem duas categorias de defeitos de píxeis e vários tipos de defeitos de subpíxeis dentro de cada categoria.

Defeitos de Pontos Brilhantes

Os defeitos de pontos brilhantes manifestam-se como píxeis ou subpíxeis que estão permanentemente iluminados ou 'on'. Ou seja, um ponto brilhante é um subpixel que se destaca no ecrã quando o monitor apresenta um padrão escuro. Existem os seguintes tipos de defeitos de pontos brilhantes.

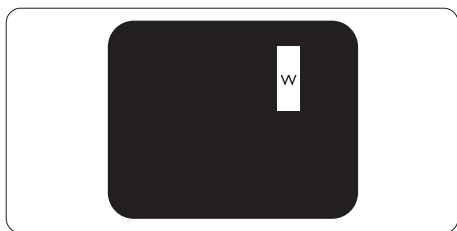


Um subpixel vermelho, verde ou azul aceso.



Dois subpixels adjacentes acesos:

- Vermelho + Azul = Roxo
- Vermelho + Verde = Amarelo
- Verde + Azul = Ciano (Azul Claro)



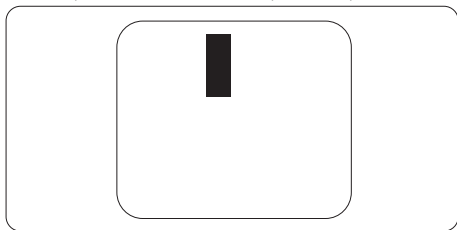
Três subpixels adjacentes acesos (um pixel branco).

Nota

Um ponto luminoso vermelho ou azul deve ser mais de 50% mais brilhante do que os pontos vizinhos, enquanto um ponto luminoso verde deve ser 30% mais brilhante do que os pontos vizinhos.

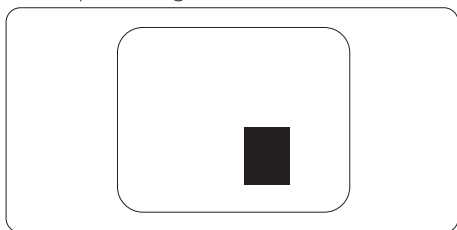
Defeitos de Pontos Pretos

Os defeitos de pontos pretos manifestam-se como pixels ou subpixels que permanecem sempre escuros ou 'desligados'. Isto é, um ponto escuro é um subpixel que se destaca no ecrã quando o monitor apresenta um padrão luminoso. Seguem-se os tipos de defeitos de pontos pretos.



Proximidade dos Defeitos de Pixels

Uma vez que os defeitos de pixels e subpixels do mesmo tipo que estejam próximos entre si podem ser mais perceptíveis, a AOC especifica igualmente tolerâncias relativas à proximidade dos defeitos de pixels.



Tolerâncias para Defeitos de Pixels

Para ser elegível para reparação ou substituição devido a defeitos de pixels durante o período de garantia, o painel de um monitor AOC deve apresentar defeitos de pixels ou subpixels que excedam as tolerâncias indicadas no manual online.

DEFEITOS DE PONTO BRILHANTE	NÍVEL ACEITÁVEL
1 subpixel aceso	0
2 subpixels adjacentes acesos	0
3 subpixels adjacentes acesos (um pixel branco)	0
Distância entre dois defeitos de ponto brilhante*	N/A
Total de defeitos de ponto brilhante de todos os tipos	0
DEFEITOS DE PONTO PRETO	NÍVEL ACEITÁVEL
1 subpixel escuro	5 ou menos
2 subpixels adjacentes escuros	2 ou menos
3 subpixels adjacentes escuros	1 ou menos
Distância entre dois defeitos de ponto preto*	≥5mm
Total de defeitos de ponto preto de todos os tipos	5 ou menos
TOTAL DE DEFETOS DE PONTO	NÍVEL ACEITÁVEL
Total de defetos de ponto brilhantes ou pretos de todos os tipos	5 ou menos

Nota

*: 1 ou 2 defetos de subpixel adjacentes = 1 defeto de ponto.

Modos de Visualização Predefinidos

Resolução do PC

Image Ratio (Resolução) Interface Estado Resolution (Resolução)	Inteiro (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Inteiro(Quadrado) 1:1(Quadrado) Aspect (Proporção)		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	✓	✓						

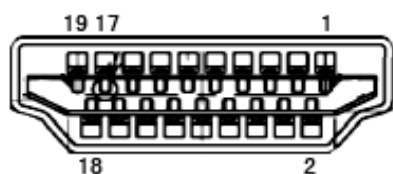
Resolução de vídeo

Image Ratio (Resolução) Interface Estado Resolution (Resolução)	Inteiro (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Inteiro(Quadrado) 1:1(Quadrado) Aspect (Proporção)		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:

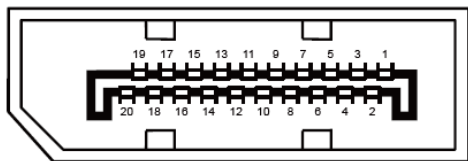
1. Para obter a qualidade de imagem ideal, consulte a tabela acima para definir a resolução da fonte do sinal de entrada. A resolução recomendada depende do dispositivo de saída de sinal: para jogos de consola, consulte "Resolução de Vídeo"; para jogos de PC, consulte "Resolução de PC".
2. Para alterar a definição "Proporção" do monitor, aceda ao menu OSD -> "Config. jogo" -> ajuste "Proporção".
3. A interface DisplayPort 2.1 suporta UHBR20 com uma largura de banda máxima de 80 Gbps, enquanto a interface HDMI 2.1 suporta FRL6 com uma largura de banda máxima de 48 Gbps.
4. Para garantir o correto funcionamento das resoluções supramencionadas, verifique primeiramente a compatibilidade da sua placa gráfica. Dado que os diferentes fabricantes de placas gráficas adotam políticas distintas, algumas opções poderão estar ocultas. O suporte efetivo depende da placa gráfica utilizada.
5. Em conformidade com as normas VESA, diferentes sistemas operativos e placas gráficas podem apresentar ligeiras discrepâncias (+/-1 Hz) no cálculo da frequência de atualização (taxa de fotogramas). Prevalece a frequência de atualização (taxa de fotogramas) efetiva.

Atribuição dos Pinos



Cabo de Sinal de Ecrã a Cores de 19 Pinos

Número do Pino	Nome do Sinal	Número do Pino	Nome do Sinal	Número do Pino	Nome do Sinal
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Terra DDC/CEC
2.	Blindagem dos Dados TMDS 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V Alimentação
3.	TMDS Data 2-	11.	Proteção do relógio TMDS	19.	Deteção de Hot Plug
4.	Dados TMDS 1+	12.	Relógio TMDS-		
5.	Blindagem dos Dados TMDS 1	13.	CEC		
6.	Dados TMDS 1-	14.	Reservado (N.C. no dispositivo)		
7.	Dados TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Blindagem dos Dados TMDS 0	16.	SDA		



Cabo de Sinal de Ecrã a Cores de 20 Pinos

Número do Pino	Nome do Sinal	Número do Pino	Nome do Sinal
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	Deteção de Hot Plug
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retorno DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Funcionalidade Plug & Play DDC2B

Este monitor está equipado com capacidades VESA DDC2B, de acordo com o PADRÃO VESA DDC. Permite que o monitor informe o sistema anfitrião da sua identidade e, dependendo do nível de DDC utilizado, comunique informações adicionais sobre as suas capacidades de visualização.

O DDC2B é um canal de dados bidirecional baseado no protocolo I2C. O sistema anfitrião pode solicitar informações EDID através do canal DDC2B.