



Manual de utilizare pentru Monitor OLED **AGP346UCSD**

Având în vedere caracteristicile produsului OLED, se recomandă întreținerea ecranului conform cerințelor din instrucțiunile de utilizare, pentru a reduce riscul apariției reținerii imaginii.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Siguranță	1
Convenții Naționale	1
Alimentare	2
Instalare	3
Curățare	4
Altele	5
Configurare	6
6	6
Conținutul cutiei	6
Montarea suportului și a bazei	7
Reglarea unghiului de vizualizare	8
Conectarea monitorului	9
Montare pe perete	10
Funcție Adaptive-Sync	11
Funcție compatibilă NVIDIA G-SYNC	12
HDR	13
Funcția KVM	14
Ajustare	15
Taste rapide	15
Ajustați meniul OSD	17
Meniu rapid	17
Ghid de operare butoane	17
Setare OSD	18
Setări joc	18
Light FX	20
Imagine	21
PIP/PBP	24
Îngrijire OLED	25
Setări	27
Audio	28
Configurare OSD	29
Informații	30
Indicator LED	31
Depanare	32
Specificații	33
Specificații generale	33
Politica AOC privind defectele pixelilor panourilor monitoarelor	35
Moduri de afișare presetate	37
Rezoluție PC	37
Rezoluție video	38
Alocări pini	39
Plug and Play	40

Siguranță

Convenții Naționale

Subsecțiunile următoare descriu convențiile naționale utilizate în acest document.

Note, Atenționări și Avertismente

Pe tot parcursul acestui ghid, blocurile de text pot fi însoțite de o pictogramă și tipărite cu caractere aldine sau cursive. Aceste blocuri sunt note, atenționări și avertismente și sunt utilizate după cum urmează:



NOTĂ: O NOTĂ indică informații importante care vă ajută să utilizați mai eficient sistemul dumneavoastră de calcul.



ATENȚIONARE: O ATENȚIONARE indică fie un potențial risc de deteriorare a hardware-ului, fie pierderea datelor și vă informează cum să evitați problema.



AVERTISMENT: Un AVERTISMENT indică potențialul de vătămare corporală și vă informează cum să evitați problema. Unele avertismente pot apărea în formate alternative și pot fi lipsite de o pictogramă. În astfel de cazuri, prezentarea specifică a avertismentului este impusă de autoritatea de reglementare.

Alimentare



Monitorul trebuie utilizat numai cu tipul de sursă de alimentare indicat pe etichetă. Dacă nu sunteți sigur de tipul de alimentare disponibil în locuința dumneavoastră, consultați dealerul sau compania locală de energie.



Monitorul este echipat cu o fișă împământată cu trei pini, având un al treilea pin (de împământare).

Această fișă se potrivește doar într-o priză de alimentare împământată, ca măsură de siguranță. Dacă priza dumneavoastră nu acceptă fișa cu trei conductoare, solicitați unui electrician să instaleze priza adecvată sau utilizați un adaptor pentru a împământa aparatul în siguranță. Nu anulați funcția de siguranță a fișei împământate.



Deconectați unitatea în timpul furtunilor cu descărcări electrice sau atunci când nu va fi utilizată pentru perioade îndelungate. Aceasta va proteja monitorul împotriva deteriorărilor cauzate de supratensiuni.



Nu supraîncărcați prelungitoarele și cablurile de extensie. Supraîncărcarea poate provoca incendii sau șocuri electrice.



Pentru a asigura o funcționare optimă, utilizați monitorul numai cu calculatoare certificate UL, care au prize configurate corespunzător, marcate între 100-240V AC, Min. 5A.



Priza de perete trebuie instalată în apropierea echipamentului și trebuie să fie ușor accesibilă.

Instalare

 Nu așezați monitorul pe un cărucior, suport, trepied, braț sau masă instabilă. Dacă monitorul cade, poate răni o persoană și poate provoca daune serioase acestui produs. Utilizați numai un cărucior, suport, trepied, braț sau masă recomandate de producător sau vândute împreună cu acest produs. Urmați instrucțiunile producătorului la instalarea produsului și folosiți accesorii de montare recomandate de producător. Combinația dintre produs și cărucior trebuie mutată cu grijă.

 Nu introduceți niciodată niciun obiect în fanta din carcasa monitorului. Acest lucru poate deteriora componentele circuitului, cauzând incendiu sau șoc electric. Nu vărsați niciodată lichide pe monitor.

 Nu așezați partea frontală a produsului pe podea.

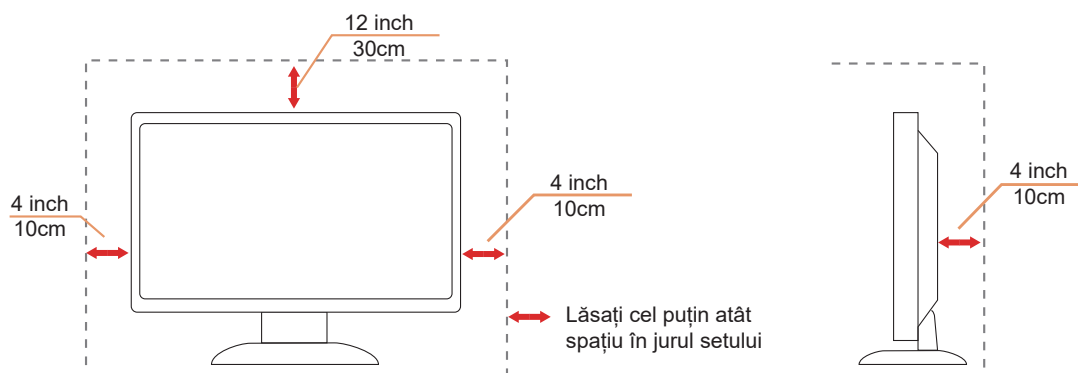
 Dacă montați monitorul pe perete sau pe un raft, utilizați un kit de montare aprobat de producător și urmați instrucțiunile kitului.

 Lăsați un spațiu în jurul monitorului, așa cum este ilustrat mai jos. În caz contrar, circulația aerului poate fi insuficientă, iar supraîncălzirea poate provoca incendiu sau deteriorarea monitorului.

 Pentru a evita deteriorări potențiale, de exemplu dezlipirea panoului de rama monitorului, asigurați-vă că monitorul nu se înclină în jos mai mult de -5 grade. Dacă se depășește un unghi maxim de înclinare în jos de -5 grade, daunele monitorului nu vor fi acoperite de garanție.

Consultați mai jos zonele recomandate pentru ventilație în jurul monitorului atunci când acesta este montat pe perete sau pe suport:

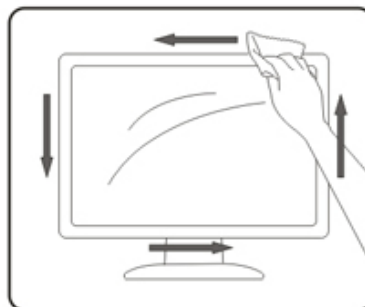
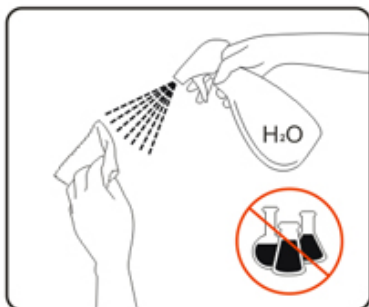
Instalat cu suport



Curățare

 Curățați carcasa regulat cu o cârpă moale umezită cu apă.

 La curățare, folosiți o cârpă moale din bumbac sau microfibră. Cârpă trebuie să fie umezită și aproape uscată; nu permiteți pătrunderea lichidului în carcasă.



 Deconectați cablul de alimentare înainte de a curăța produsul.

Altele



Dacă produsul emană un miros ciudat, sunet sau fum, deconectați IMEDIAT cablul de alimentare și contactați un Centru de Service.



Asigurați-vă că orificiile de ventilație nu sunt blocate de o masă sau perdea.



Nu supuneți monitorul OLED la vibrații puternice sau șocuri în timpul funcționării.



Nu loviți și nu scăpați monitorul în timpul funcționării sau transportului.



Cablurile de alimentare trebuie să fie omologate din punct de vedere al siguranței. Pentru Germania, acestea trebuie să fie de tip H03VV-F, 3G, 0,75 mm² sau superior. Pentru alte țări, se vor utiliza tipurile adecvate, conform reglementărilor aplicabile.



Presiunea acustică excesivă generată de căștile intraauriculare și cele circumaurale poate cauza pierderea auzului. Setarea egalizatorului la valoarea maximă crește tensiunea de ieșire a acestora și, implicit, nivelul presiunii acustice.



Lumină albastră redusă: Ecranul utilizează un panou cu emisie redusă de lumină albastră. Acesta este conform cu certificarea TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution în configurația implicită/din fabrică.

Sănătate:

- Monitorul trebuie poziționat la o distanță de 50–70 cm (20–28 inchi) de ochii dumneavoastră.
- Expunerea prelungită la ecran provoacă oboseală oculară și poate afecta vederea. Acordați ochilor o pauză de 5–10 minute la fiecare oră de utilizare a produsului.
- Reduceți oboseala oculară concentrându-vă asupra obiectelor îndepărtate.
- Clipirea frecventă și exercițiile pentru ochi ajută la prevenirea uscării ochilor.



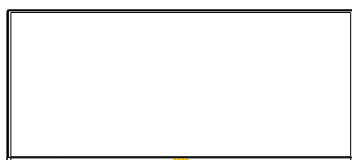
Tehnologia fără pâlpâire menține o lumină de fundal stabilă cu un dimmer DC care elimină cauza principală a pâlpâirii monitorului, făcând utilizarea mai confortabilă pentru ochi.



Având în vedere caracteristicile produselor OLED, nu se recomandă utilizarea continuă a acestui produs pentru mai mult de 24 de ore. Acest produs utilizează numeroase tehnologii pentru a elimina posibila retenție a imaginii. Pentru detalii, consultați instrucțiunile din secțiunea „Întreținerea ecranului”.

Configurare 6

Conținutul cutiei



OLED Monitor



Quick Start Guide

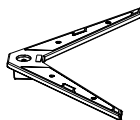
*



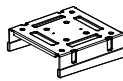
Warranty card



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

*



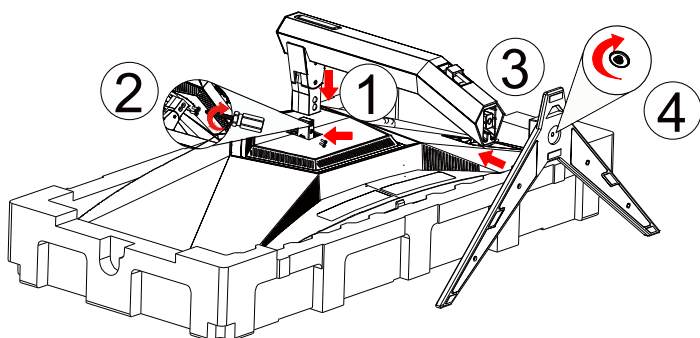
USB Cable

* Nu toate cablurile de semnal vor fi furnizate pentru toate țările și regiunile. Vă rugăm să verificați cu dealerul local sau cu reprezentanța AOC pentru confirmare.

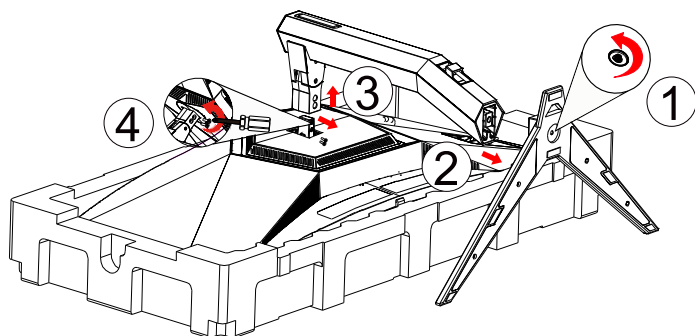
Montarea suportului și a bazei

Vă rugăm să montați sau să îndepărtați baza urmând pașii de mai jos.

Montaj:

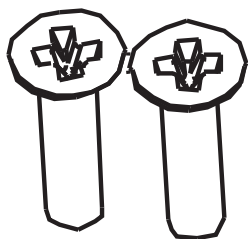


Demontare:

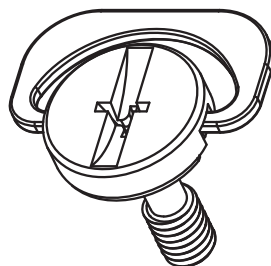


NOTĂ: Designul afișajului poate diferi față de cel ilustrat.

Specificația șuruburilor pentru braț: M5×20 mm
(Lungimea utilă a filetului 10 mm)



Specificația șuruburilor pentru suport: M6×21 mm
(Lungimea utilă a filetului 10 mm)

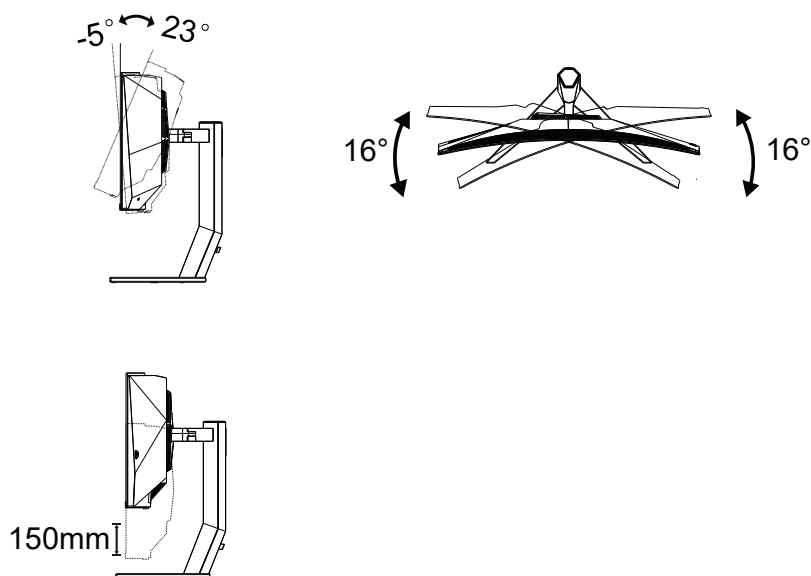


Reglarea unghiului de vizualizare

Pentru o experiență optimă de vizualizare, se recomandă să priviți monitorul frontal complet, apoi să ajustați unghiul monitorului conform preferințelor personale.

Țineți suportul pentru a preveni răsturnarea monitorului în timpul ajustării unghiului.

Puteți regla monitorul după cum urmează:



NOTĂ:

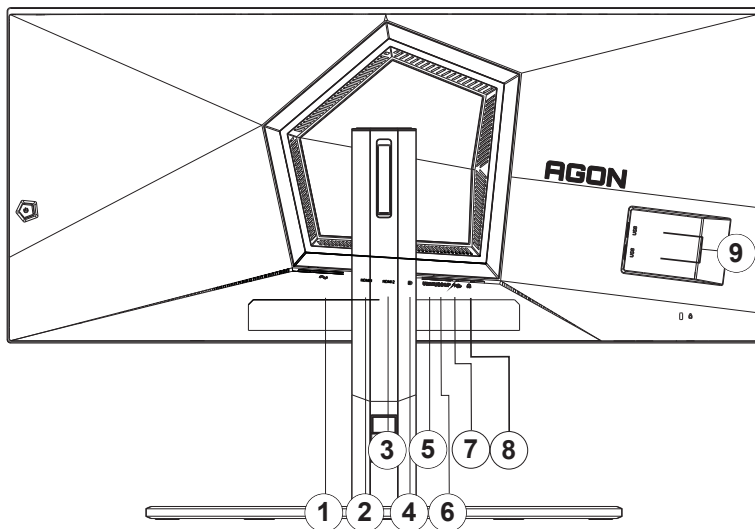
Nu atingeți ecranul OLED în timpul ajustării unghiului. Atingerea ecranului OLED poate provoca deteriorări.

⚠ Avertisment

- Pentru a evita deteriorarea potențială a ecranului, cum ar fi dezlipirea panoului, asigurați-vă că monitorul nu se înclină în jos mai mult de -5 grade.
- Nu apăsați pe ecran în timpul ajustării unghiului monitorului. Prindeți doar rama.

Conectarea monitorului

Conexiuni cabluri în partea din spate a monitorului și a computerului:



1. Alimentare
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB upstream
7. USB3.2 Gen1 downstream + încărcare rapidă x1
8. Cască audio
9. USB3.2 Gen1 downstream x2

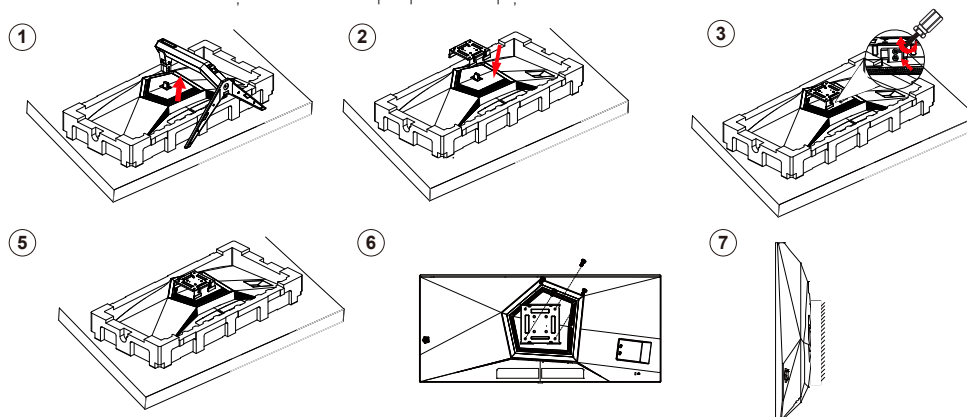
Conectare la PC

1. Conectați cablul de alimentare ferm în partea din spate a monitorului.
2. Opriti computerul și deconectați cablul său de alimentare.
3. Conectați cablul semnalului video la conectorul video din partea din spate a computerului.
4. Introduceți cablul de alimentare al computerului și al monitorului într-o priză apropiată.
5. Porniți computerul și monitorul.

Dacă monitorul afișează o imagine, instalarea este completă. Dacă nu afișează o imagine, consultați secțiunea Depanare. Pentru protecția echipamentului, opriți întotdeauna PC-ul și monitorul OLED înainte de a conecta.

Montare pe perete

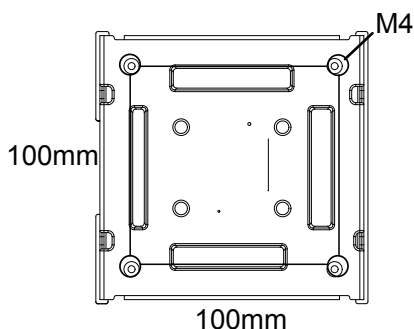
Pregătirea pentru instalarea unui braț de montare pe perete opțional.



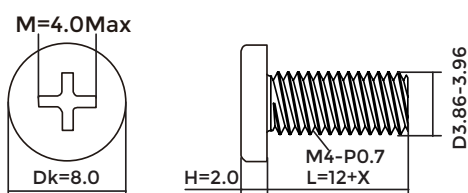
Acest monitor poate fi atașat la un braț de montare pe perete achiziționat separat. Deconectați alimentarea înainte de această procedură. Urmați pașii de mai jos:

1. Îndepărtați baza.
2. Urmați instrucțiunile producătorului pentru a asambla brațul de montare pe perete.
3. Plasați piesa metalică pentru montare pe perete pe spatele monitorului, introduceți cele 2 șuruburi ale suportului în găuri și strângeți-le.
4. Plasați brațul de montare pe perete pe spatele monitorului. Aliniați găurile brațului cu cele din spatele monitorului.
5. Introduceți cele 4 șuruburi în găuri și strângeți-le.
6. Reconectați cablurile. Consultați manualul utilizatorului care a însoțit brațul de montare pe perete opțional pentru instrucțiuni privind fixarea acestuia pe perete.

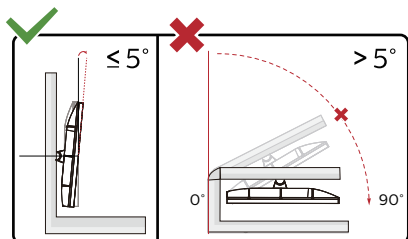
Suport de perete:



Specificația șuruburilor pentru suportul de perete: M4*12 mm



Notă: Găurile pentru șuruburile de montare VESA nu sunt disponibile pentru toate modelele; vă rugăm să verificați cu dealerul sau departamentul oficial AOC.



Designul ecranului poate diferi față de cel ilustrat.

Avertisment

1. Pentru a evita deteriorarea potențială a ecranului, cum ar fi dezlipirea panoului, asigurați-vă că monitorul nu se înclină în jos mai mult de -5 grade.
2. Nu apăsați pe ecran în timpul ajustării unghiului monitorului. Prindeți doar rama.

Funcție Adaptive-Sync

1. Funcția Adaptive-Sync funcționează cu DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Placă grafică compatibilă: Lista recomandată este următoarea, de asemenea poate fi verificată [accesând www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Plăci grafice

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

Procesoare

- 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

Funcție compatibilă NVIDIA G-SYNC

1. Acest produs acceptă funcția compatibilă NVIDIA G-SYNC. Funcția compatibilă NVIDIA G-SYNC funcționează prin intermediul interfeței DisplayPort.
2. Pentru a beneficia de experiența optimă de gaming oferită de tehnologia G-SYNC, este necesară achiziționarea separată a unei plăci video NVIDIA GPU care suportă funcția G-SYNC.

Cerințe de sistem pentru G-Sync:

Categorie de cerințe: Monitor compatibil NVIDIA G-SYNC (Mod Compatibil)

Placă video: Arhitectură NVIDIA Pascal sau superioară (de ex., seria GTX 10, seria RTX)

Monitor: Monitor certificat NVIDIA cu suport pentru Rată de Reîmprospătare Variabilă (VRR)

Sistem de operare: Windows 10 sau o versiune ulterioară

Cablu de conectare: Utilizați un cablu DisplayPort

Pentru mai multe informații despre NVIDIA G-Sync, vă rugăm să accesați: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

HDR

Acest monitor este compatibil cu semnalele de intrare în format HDR10.

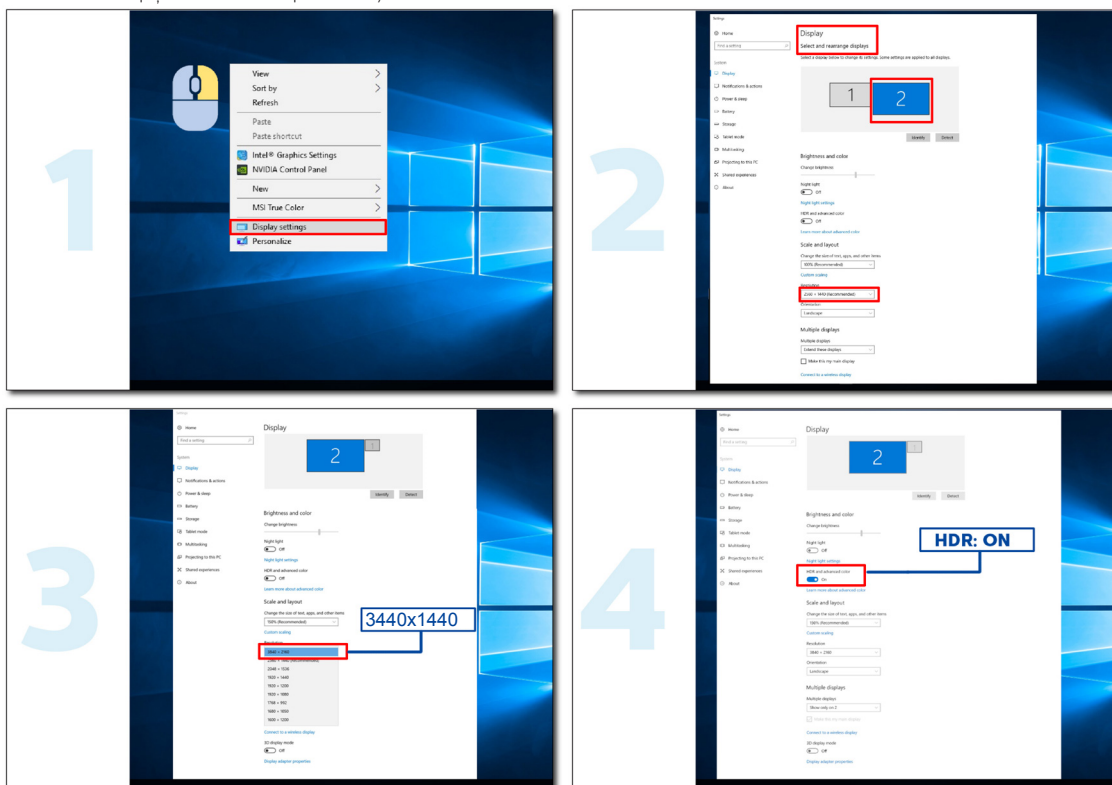
Ecranul poate activa automat funcția HDR dacă sursa de redare și conținutul sunt compatibile. Vă rugăm să contactați producătorul dispozitivului și furnizorul de conținut pentru informații privind compatibilitatea echipamentului și a materialului media. Dacă nu doriți activarea automată a funcțiilor HDR, vă rugăm să selectați opțiunea „OFF” din meniul de setări al ecranului.

Note:

1. Rezoluția 3840×2160@50Hz/60Hz/120Hz este disponibilă exclusiv pe dispozitive precum playerele UHD sau consolele Xbox/PS.

2. Setări afișaj:

- Rezoluția ecranului este setată la 3440x1440, iar funcția HDR este activată implicit. În aceste condiții, luminozitatea ecranului poate scădea ușor, ceea ce indică activarea modului HDR.
- După lansarea unei aplicații, cel mai bun efect HDR poate fi obținut prin modificarea rezoluției la 3440x1440 (dacă această opțiune este disponibilă).



Funcția KVM

Ce este KVM?

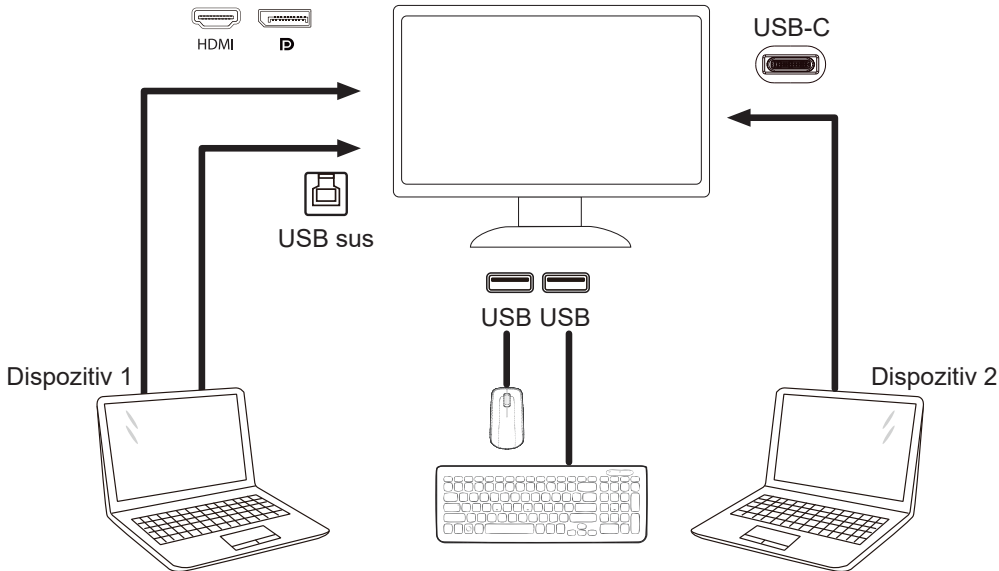
Datorită funcției KVM, puteți afișa conținutul de la două calculatoare desktop, două laptopuri sau un calculator desktop și un laptop pe un singur monitor AOC, controlând ambele dispozitive cu o singură tastatură și un singur mouse. Pentru a comuta controlul între dispozitivele PC sau laptop, selectați sursa semnalului de intrare din opțiunea „Selectare intrare” a meniului OSD.

Mod de utilizare a funcției KVM

Pasul 1: Conectați un dispozitiv (calculator desktop sau laptop) la monitor prin intermediul portului USB-C.

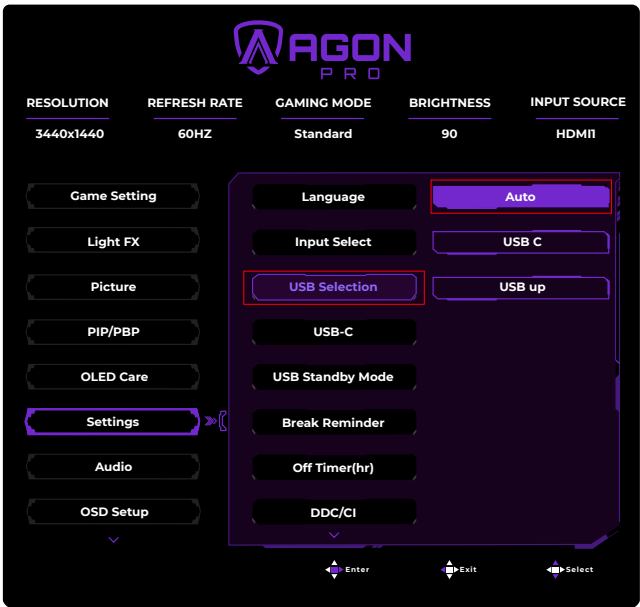
Pasul 2: Conectați celălalt dispozitiv la monitor prin HDMI sau DisplayPort. De asemenea, conectați acest dispozitiv la monitor folosind portul USB upstream.

Pasul 3: Conectați perifericele (tastatura și mouse-ul) la monitor prin porturile USB.



Notă: Designul afișajului poate diferi de ilustrații

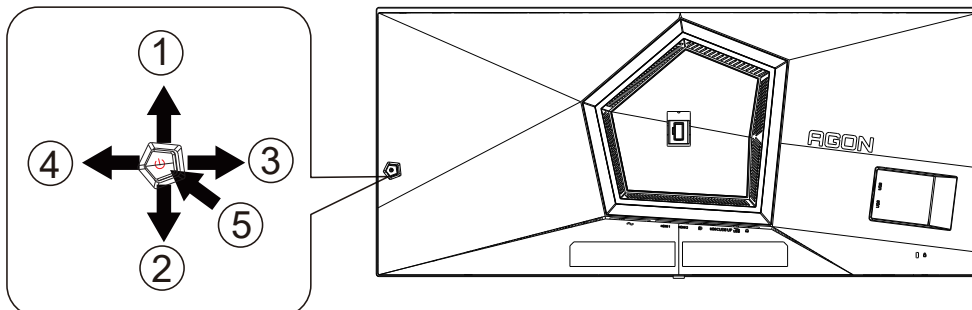
Pasul 4: Accesați meniul Setări. Navigați la pagina Setări și selectați opțiunea „Auto”, „USB C” sau „USB UP” din fila Selecție USB.



Selecție USB	Descrierea funcției
Auto	Modul Auto selectează automat USB C sau USB Up, în funcție de sursa de semnal activă.
USB C	Activează funcția de hub USB prin intermediul cablului USB C.
USB Up	Activează funcția de hub USB prin intermediul cablului USB Upstream.

Ajustare

Taste rapide



1	Tastă personalizată Sus (Selectare intrare)/Sus
2	Tastă personalizată Jos (Control rotativ)/Jos
3	Tastă personalizată Stânga (Mod Joc)/Stânga
4	Tastă personalizată Dreapta (Light FX)/Dreapta
5	Pornire/Meniu/Enter

Pornire/Meniu/Enter

- Când monitorul este oprit, apăsați acest buton pentru a-l porni.
- Când monitorul este pornit, apăsați acest buton pentru a deschide meniul OSD sau pentru a confirma ajustările funcțiilor; țineți apăsat acest buton timp de aproximativ 2 secunde pentru a opri monitorul.
- Când monitorul se află în modul standby, apăsați acest buton pentru a-l opri.

Tastă personalizată Jos (Control rotativ)/Jos

- Când monitorul se află în modul standby, apăsați această tastă pentru a accesa lista „Input Select”. Personalizați această funcție rapidă în meniul OSD: Gaming Mode, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Frame Counter, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, Quick Menu, No Function.
Setarea implicită din fabrică este „Dial Point”.
Când meniul OSD este închis, apăsați această tastă pentru a deschide meniul Input Select, apăsați tasta Sus sau Jos pentru a selecta sursa afișată în bara de informații și apăsați tasta Select pentru a comuta la sursa selectată. Când monitorul se află în standby, apăsați această tastă pentru a deschide meniul Input Select.

Tasta utilizator Stânga (Mod joc)/Stânga

- Personalizați această funcție de comandă rapidă în meniul OSD: Mod joc, Control umbre, Latență redusă la intrare, Adaptive-Sync, Contor cadre, Punct central, Lunetă sniper, Selectare intrare, Volum, Raport imagine, Reîmprospătare pixeli, Light FX, Culoare joc, Amplificare întuneric, Claritate, Temp. culoare, Spațiu culoare, Meniu rapid, Fără funcție.
Setarea implicită din fabrică este „Mod joc”.
Când meniul OSD este dezactivat, apăsați această tastă pentru a deschide meniul Mod joc; apăsați butonul Stânga sau Dreapta pentru a selecta modul de joc corespunzător (Standard, FPS, Strategie în timp real, Racing, Jucător 1, Jucător 2 sau Jucător 3). Când monitorul este în standby, apăsați această tastă pentru a deschide meniul Selectare intrare.

Tasta utilizator Dreapta (Light FX) / Dreapta

- Personalizați această funcție de comandă rapidă în meniul OSD: Mod joc, Control umbre, Latență redusă la intrare, Adaptive-Sync, Contor cadre, Punct central, Lunetă sniper, Selectare intrare, Volum, Raport imagine, Reîmprospătare pixeli, Light FX, Culoare joc, Amplificare întuneric, Claritate, Temp. culoare, Spațiu culoare, Meniu rapid, Fără funcție.
Setarea presetată din fabrică este „Light FX”.

Când meniul OSD este dezactivat, apăsați această tastă pentru a deschide meniul „Gaming Ambient Light” și puteți ajusta intensitatea, modul și culoarea funcției Light FX în funcție de necesitățile dumneavoastră. Când monitorul se află în modul standby, apăsați această tastă pentru a deschide meniul Input Select.

Tasta utilizator Sus (Input Select)/Sus

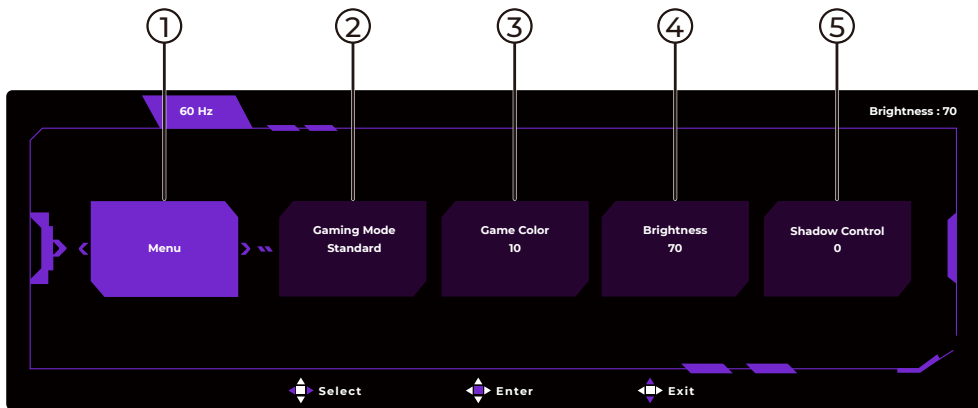
- Personalizați această funcție de comandă rapidă în meniul OSD: Gaming Mode, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Frame Counter, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, Quick Menu, No Function. Setarea implicită din fabrică este „Input Select”. Când meniul OSD este dezactivat, apăsați această tastă pentru a deschide meniul „Input Select”, apăsați tasta „Sus” sau „Jos” pentru a selecta sursa de semnal afișată în bara de informații și apăsați tasta „Select” pentru a comuta la sursa de semnal selectată. Când monitorul se află în modul standby, apăsați această tastă pentru a deschide meniul Input Select.

Funcția de blocare OSD

- Când meniul OSD este dezactivat, apăsați și mențineți apăsat butonul „Jos” timp de aproximativ 10 secunde pentru a bloca sau debloca meniul OSD.

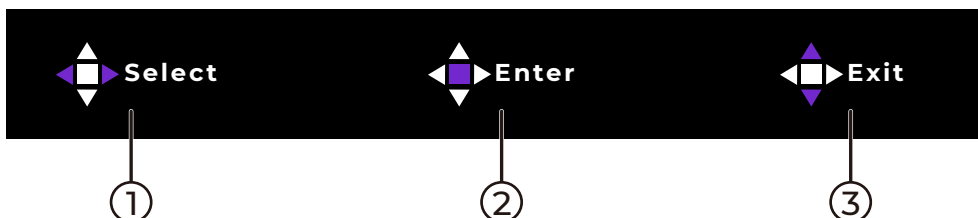
Ajustați meniul OSD

Meniu rapid



1	Meniu	Deschideți meniul principal OSD.
2	Meniu rapid 1 Mod joc	Meniu rapid utilizator 1. Setarea implicită este Mod joc.
3	Meniu rapid 2 Culoare joc	Meniu rapid utilizator 2. Setarea implicită este Culoare joc.
4	Meniu rapid 3 Brightness (Luminozitate)	Meniu rapid utilizator 3. Setarea implicită este Luminozitate.
5	Meniu rapid 4 Control umbre	Meniu rapid utilizator 4. Setarea implicită este Controlul umbrelor.

Ghid de operare butoane



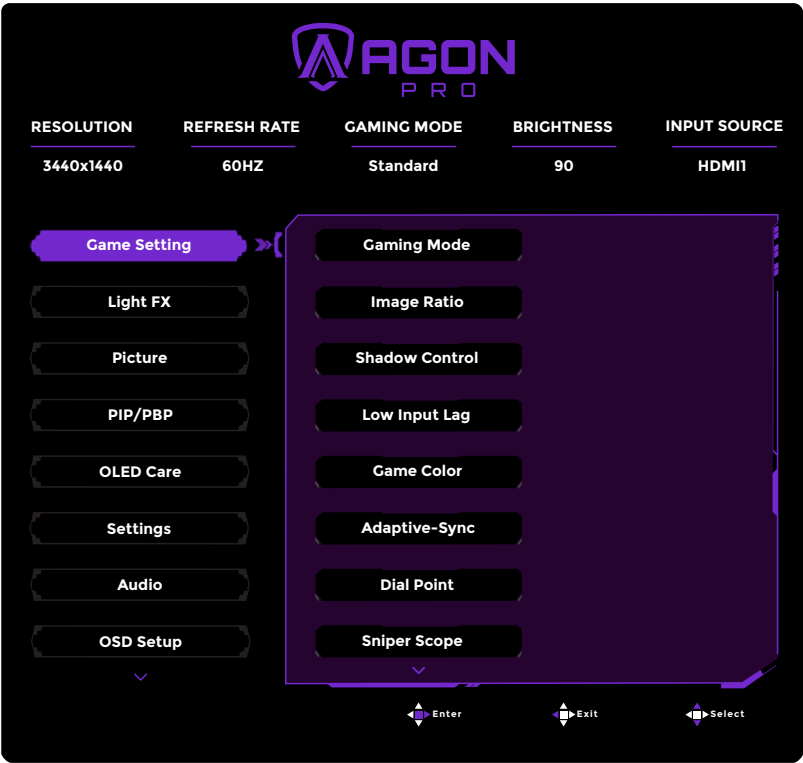
1	Select	Conform indicațiilor pentru butonul violet din meniul OSD, apăsați butonul corespunzător pentru a selecta meniul pe care doriți să îl ajustați sau pentru a efectua ajustări.
2	Enter	Conform indicațiilor pentru butonul violet din meniul OSD, apăsați butonul corespunzător pentru a confirma selecția și a trece la submeniul următor, sau pentru a confirma o ajustare a meniului.
3	Exit (Ieșire)	Conform indicațiilor pentru butonul violet din meniul OSD, apăsați butonul corespunzător pentru a reveni la nivelul anterior al meniului sau pentru a ieși complet din meniu.

Note:

Funcția butonului de navigare în 5 direcții poate varia în funcție de diferitele niveluri sau opțiuni ale meniului OSD. Vă rugăm să îl operați conform indicațiilor pentru butonul violet din meniul OSD.

Setare OSD

Setări joc



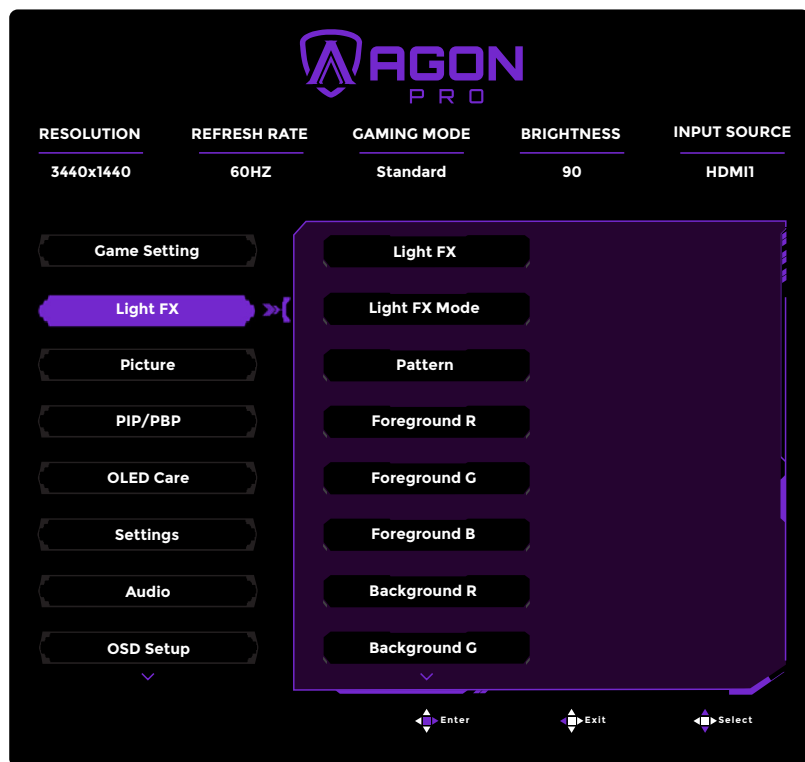
Mod joc	Off (Oprit)	Fără optimizare prin Mod joc.
	FPS	Pentru jocuri FPS (First Person Shooters). Îmbunătățește detaliile nivelului negru în temele întunecate.
	RTS	Pentru jocuri RTS (Real Time Strategy). Îmbunătățește calitatea imaginii.
	Curse	Pentru jocuri de curse, oferă cel mai rapid timp de răspuns și o saturație ridicată a culorilor.
	Gamer 1	Setările preferate ale utilizatorului salvate ca Gamer 1.
	Gamer 2	Setările preferate ale utilizatorului salvate ca Gamer 2.
	Gamer 3	Setările preferate ale utilizatorului salvate ca Gamer 3.
Raport de aspect	Complet (21:9/16:9) (FULL (21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Complet (Pătrat)/ 1:1 (Pătrat)/ Aspect/ 27"/ 24,5"	Ajustați raportul de aspect al imaginii. Ecran complet (21:9/16:9): Scalează imaginea de intrare pentru a umple întregul ecran; adecvat pentru imagini cu un raport de aspect 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9): Afișează imaginea de intrare la rezoluția sa nativă, fără scalare. Ecran complet (Pătrat): Rezoluție presetată de 1280×960; scalează imaginea de intrare pentru a umple întregul ecran. 1:1 (Pătrat): Rezoluția implicită este 1280×960, afișând imaginea de intrare la rezoluția sa nativă fără scalare. Ecran complet vertical: Rezoluția implicită este 1280×960. Imaginea este afișată cu raportul său de aspect original, umplând ecranul cât mai mult posibil fără distorsiuni geometrice. Potrivit pentru imagini cu raport de aspect 4:3. 27: Afișează doar o zonă de imagine de 27" centrată pe ecran. 24.5: Afișează doar o zonă de imagine de 24.5 centrată pe ecran.

Control umbre	0-20	Controlul umbrelor este setat implicit la 0, utilizatorul final putând ajusta valoarea între 0 și 20 pentru a crește contrastul și a obține o imagine clară. Dacă imaginea este prea întunecată pentru a distinge clar detaliile, ajustați valoarea între 0 și 20 pentru o imagine clară.
Întârziere redusă a semnalului de intrare	On (Pornit)/Off (Oprit)	Dezactivarea buffer-ului de cadre poate reduce întârzierea semnalului de intrare. Notă: Întârzierea redusă a semnalului de intrare este dezactivată implicit și nu poate fi ajustată atunci când frecvența câmpului este mai mică de 175 Hz; și este activată implicit și nu poate fi ajustată atunci când frecvența câmpului este egală cu 175 Hz și se află în starea Adaptive-Sync.
Culoare joc	0-20	Culoarea jocului oferă un nivel de ajustare a saturației între 0 și 20 pentru a obține o imagine îmbunătățită.
Adaptive-Sync	On (Pornit)/Off (Oprit)	Dezactivați sau activați Adaptive-Sync/G-SYNC. Notificare privind funcționarea Adaptive-Sync/G-SYNC: Atunci când funcția Adaptive-Sync/G-SYNC este activată, pot apărea pălpări în anumite medii de joc.
Dial Point	Oprit / Pornit / Dinamic	Funcția „Dial Point” plasează un indicator de țintire în centrul ecranului pentru a ajuta jucătorii să joace jocuri First Person Shooter (FPS) cu o țintire precisă și exactă.
Lunetă de sniper	Oprit / 2X / 3X / 4X	Măriți local imaginea pentru a facilita țintirea la tragere.
MBR	Activat/Dezactivat	Activați funcția MBR (Motion Blur Reduction) pentru a reduce estomparea mișcării. Notă: Funcția MBR poate fi reglată doar atunci când Smart Sync este dezactivat și rata de reimprospătare este de 360 Hz.
Contor de cadre	Oprit / Dreapta-Sus / Dreapta-Jos / Stânga-Jos / Stânga-Sus	Afișează frecvența V în colțul selectat
HDMI1	Consolă/DVD/PC	Selectați tipul de dispozitiv conectat. Când utilizați HDMI1 pentru a conecta consola de jocuri sau player-ul DVD, setați HDMI1 pe PC.
HDMI2	Consolă/DVD/PC	Selectați tipul de dispozitiv conectat. Când utilizați HDMI2 pentru a conecta consola de jocuri sau player-ul DVD, setați HDMI2 pe PC.

Note:

- 1). Când „Mod HDR” din meniul „Imagine” este setat pe orice altă valoare decât Oprit, opțiunile „Controlul umbrelor” și „Culoare joc” nu pot fi ajustate.
- 2). Când „HDR” din meniul „Imagine” este setat pe „DisplayHDR”, opțiunile „Mod Joc”, „Controlul umbrelor” și „Culoare joc” nu pot fi ajustate sau selectate. Când „HDR” din meniul „Imagine” este setat pe „HDR Peak”, „HDR Movie”, „HDR Picture” sau „HDR Game”, opțiunile „Mod Joc” și „Culoare joc” nu pot fi ajustate sau selectate.
- 3). Când „Spațiu de culoare” din meniul „Setări imagine” este setat pe „sRGB” sau „DCI-P3”, opțiunile „Controlul umbrelor” și „Culoare joc” nu pot fi ajustate sau selectate.

Light FX

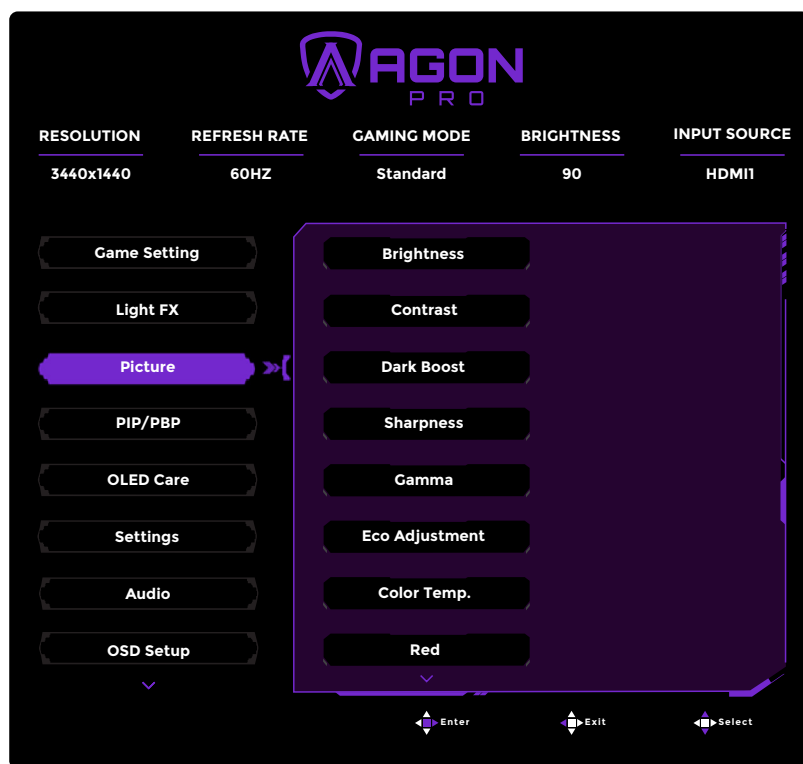


Light FX	Oprit / Scăzut / Mediu / Puternic	Selectați intensitatea efectelor luminoase.
Selectați modul Light FX	Audio1 / Audio2 / Static / Dark Point Sweep / Deplasare gradient / Umplere expansivă / Umplere prin picurare / Umplere prin picurare expansivă / Respirație / Măturare punct luminos / Zoom / Curcubeu / Undă / Clipire / Demo	Selectați modul Light FX
Model	Roșu / Verde / Albastru / Curcubeu / Definire utilizator	Selectați modelul Light FX
R Prim-plan	0-100	Utilizatorul poate ajusta culoarea prim-planului Light FX când setarea Model este pe Definire utilizator
G Prim-plan		
B Prim-plan		
R Fundal	0-100	Utilizatorul poate ajusta culoarea fundalului Light FX când setarea Model este pe Definire utilizator
G Fundal		
B Fundal		

Note:

Windows 11 suportă efecte de iluminare dinamică. Atunci când conectați monitorul la un PC cu Windows 11 folosind un cablu USB upstream, accesați Setări → Personalizare → Iluminare dinamică și activați opțiunile „Utilizează iluminarea dinamică pe dispozitivele mele” și „Permite aplicațiilor compatibile din prim-plan să controleze întotdeauna iluminarea”. Acest lucru permite sistemului Windows 11 să controleze efectele de iluminare ambientală pentru jocuri; în acest caz, opțiunea „Iluminare ambientală pentru jocuri” din meniul OSD devine inactivă (estompată) și nu mai poate fi ajustată.

Imagine



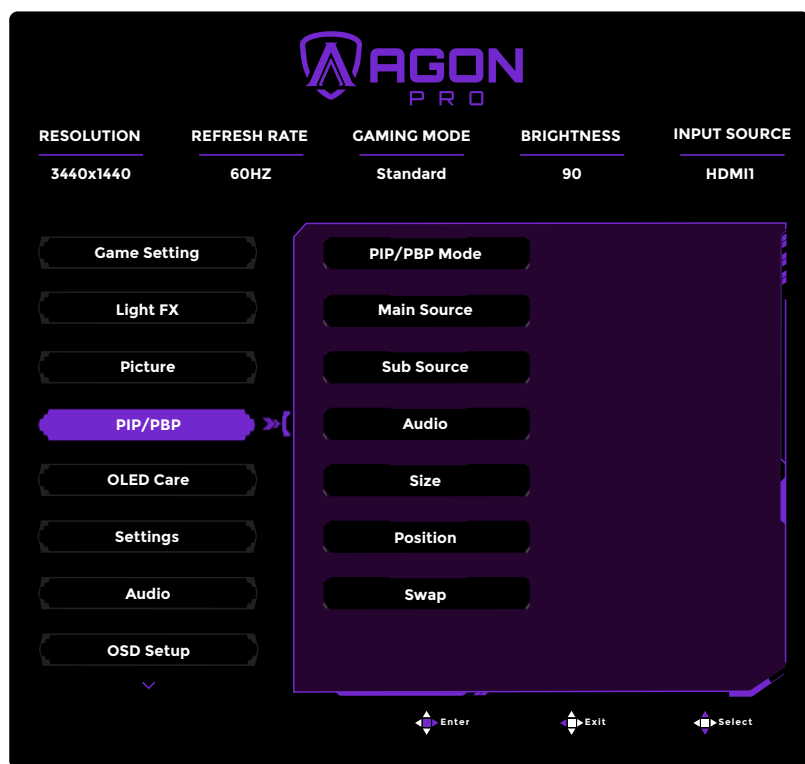
Brightness (Luminozitate)	0-100	Ajustarea iluminării de fundal.
Contrast	0-100	Contrast din registru digital.
Amplificare întuneric	Oprit / Nivelul 1 / Nivelul 2 / Nivelul 3	Îmbunătățește detaliile imaginii în zonele întunecate sau luminoase pentru a regla luminozitatea în zona luminoasă și a preveni suprasaturația.
Sharpness (Claritate)	0-100	Ajustați Sharpness (Claritate).
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Ajustați Gamma.
Ajustare Eco	Standard	Mod Standard.
	Text	Mod Text.
	Internet	Mod Internet.
	Joc	Mod Joc.
	Film	Mod Film.
	Sport	Mod Sport.
	Citire	Mod Citire.
Temperatură culoare	Warm (Cald)	Temperatură culoare Warm (Cald).
	Normal	Temperatură culoare Normal.
	Cool	Temperatură culoare Cool.
	Utilizator	Restaurați temperatura de culoare.
Roșu	0-100	Amplificare roșu din registru digital.
Verde	0-100	Amplificare verde din registru digital.

Albastru	0-100	Amplificare albastru din registru digital.
Saturație R	0-100	Ajustați saturația R.
Saturație G	0-100	Ajustați saturația G.
Saturație B	0-100	Ajustați saturația B.
Saturație C	0-100	Ajustați saturația C.
Saturație M	0-100	Ajustați saturația M.
Saturație Y	0-100	Reglați saturația Y.
Nuanță R	0-100	Reglați nuanța R.
Nuanță G	0-100	Reglați nuanța G.
Nuanță B	0-100	Reglați nuanța B.
Nuanță C	0-100	Reglați nuanța C.
Nuanță M	0-100	Reglați nuanța M.
Nuanță Y	0-100	Reglați nuanța Y.
HDR	Off (Oprit)	Setați profilul HDR conform cerințelor dvs. de utilizare. Note: Când este detectat conținut HDR, opțiunea HDR va fi afișată pentru ajustare.
	DisplayHDR	
	Vârf HDR	
	Imagine HDR	
	Film HDR	
	Joc HDR	
Mod HDR	Off (Oprit)	Optimizat pentru culoarea și contrastul imaginii, simulând efectul HDR. Note: Când nu este detectat conținut HDR, opțiunea mod HDR va fi afișată pentru ajustare.
	Imagine HDR	
	Film HDR	
	Joc HDR	
Spațiu de culori	Nativ panou	Oferă gama de culori nativă.
	sRGB	Spațiu de culori sRGB.
	DCI-P3	Spațiu de culori DCI-P3.
Mod LowBlue	Off (Oprit)	Reduce undele de lumină albastră prin controlul temperaturii de culoare.
	Multimedia	
	Internet	
	Birou	
	Citire	

Note:

- 1) Când „Mod HDR” este setat pe o stare activă (non-Off), elementele „Contrast”, „Îmbunătățire întuneric”, „Gamma”, „Mod scenă luminozitate”, „Temp. culoare”, „Saturație/Nuanță 6 axe”, „Spațiu de culori” și „Mod LowBlue” nu pot fi ajustate.
- 2) Când „HDR” este setat pe „DisplayHDR”, toate elementele din „Setări imagine”, cu excepția „HDR” și „Claritate”, nu pot fi ajustate;
Când „HDR” este setat pe „HDR Enhance”, „HDR Photo”, „HDR Movie” sau „HDR Game”, opțiunile „Gamma”, „Mod scenă luminozitate”, „Temp. culoare”, „Saturație/Nuanță 6 axe”, „Spațiu de culoare” și „Mod lumină albastră redusă” nu pot fi ajustate.
- 3) Când „Spațiu de culoare” este setat pe „sRGB” sau „DCI-P3”, opțiunile „Contrast”, „Dark Boost”, „Gamma”, „Mod scenă luminozitate”, „Temp. culoare”, „Saturație/Nuanță 6 axe”, „Mod HDR” și „Mod lumină albastră redusă” nu pot fi ajustate.
- 4) Când „Mod scenă luminozitate” este setat pe „Reading”, opțiunile „Contrast”, „Dark Boost”, „Temp. culoare”, „Saturație/Nuanță 6 axe”, „Spațiu de culoare” și „Mod lumină albastră redusă” nu pot fi ajustate.
- 5) Când „Mod joc” din „Setări joc” este setat pe un mod diferit de „Standard”, opțiunile „Mod scenă luminozitate”, „Saturație/Nuanță 6 axe”, „Mod HDR” și „Spațiu de culoare” nu pot fi ajustate.

PIP/PBP



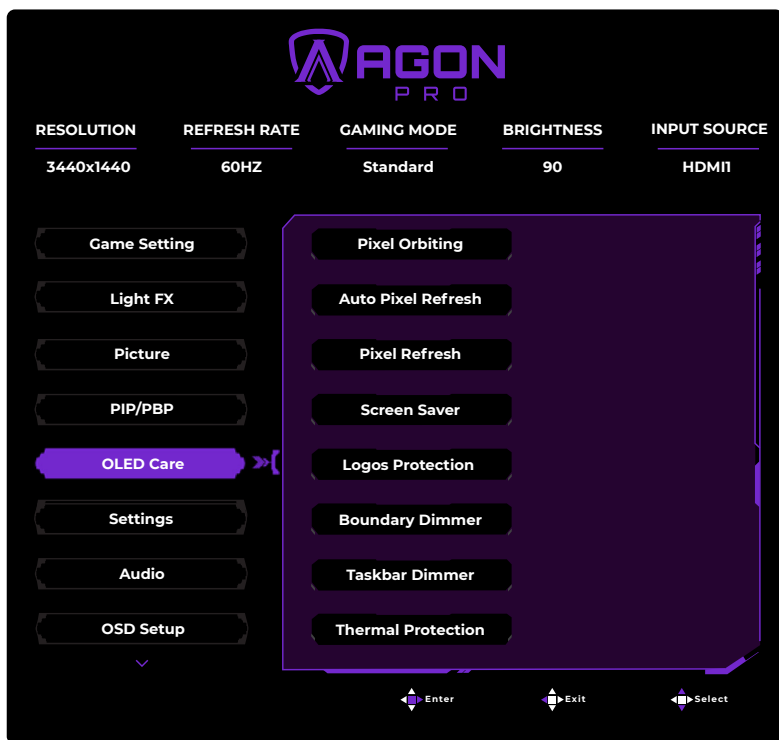
Mod PIP/PBP	Oprit / PIP / PBP	Dezactivați sau activați PIP sau PBP.
Sursă principală		Selectați sursa principală a ecranului.
Sursă secundară		Selectați sursa ecranului secundar.
Audio	Sursă principală	Selectați configurarea Audio.
	Sursă secundară	
Dimensiune	Mic / Mediu / Mare	Selectați dimensiunea ecranului.
Pozitie	Dreapta-sus	Setați poziția ecranului.
	Dreapta-jos	
	Stânga-sus	
	Stânga-jos	
Schimbare	On (Pornit): Schimbare	Schimbați sursa ecranului.
	Off (Oprit): nicio acțiune	

Note:

- 1). Când „HDR” din cadrul „Imagine” este activat, toate elementele din „PIP/PBP” nu pot fi ajustate.
- 2). Când PBP/PIP este activat, compatibilitatea sursei de intrare pentru ecranul principal și sub-ecran este afișată în tabelul următor:

PBP/PIP		Sursă principală			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sursă secundară	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

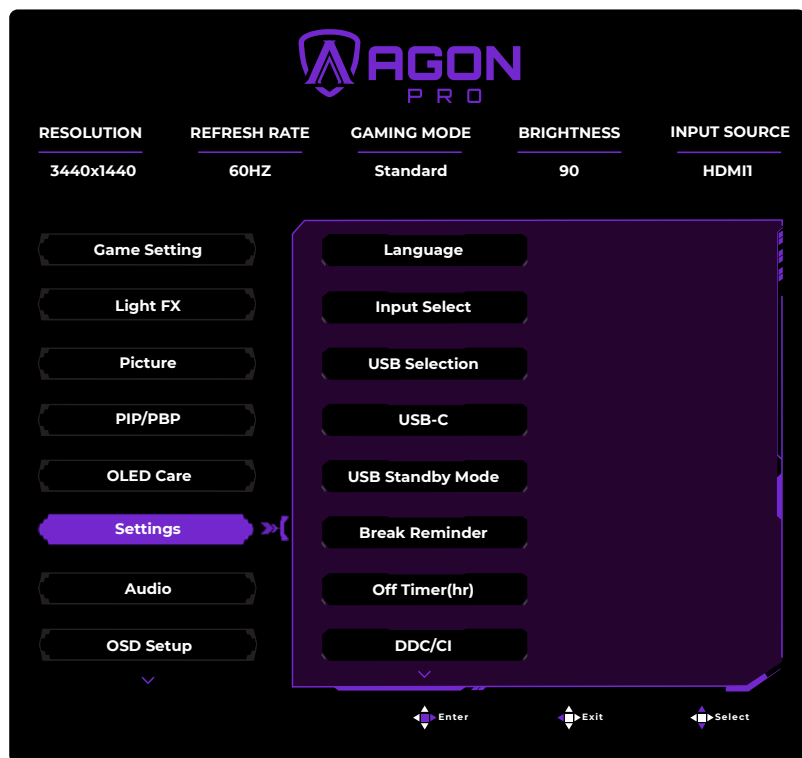
Îngrijire OLED



Orbitare pixeli (Deplasare imagine)	Oprit / Slab / Mediu / Puternic	Funcția Orbit va deplasa ușor imaginea afișată la nivel de pixel, o dată pe secundă, pentru a preveni reținerea imaginii. Această funcție este setată implicit pe „On (Slab)”; „Slab” mută cel mai puțin, „Puternic” mută cel mai mult, iar „Off” dezactivează mișcarea și crește riscul de reținere a imaginii. Aceasta poate fi configurată în meniul OSD.
Reîmprospătare automată a pixelilor	Oprit / Pornit	Activați/Dezactivați funcția de reîmprospătare automată a pixelilor „Reîmprospătare Pixel”. Monitorul va afișa automat un „Avertisment Automat” la fiecare 24 de ore de utilizare cumulativă, pentru a reaminti utilizatorului să execute procesul de „Reîmprospătare Pixel”. Selectați „Oprit” pentru a dezactiva funcția de reîmprospătare automată a pixelilor pentru „Reîmprospătare Pixel”. Totuși, nerespectarea intervalului de timp recomandat pentru executarea „Reîmprospătării Pixel” poate crește riscul de retenție a imaginii pe ecran. Vă rugăm să acționați cu prudență.
Reîmprospătare Pixel (Eliminarea retenției imaginii)	Pornit/Oprit	Această funcție ajută la eliminarea retenției imaginii. După pornire, selectați „Da” din mesajul afișat în meniu. Ecranul se va stinge și va executa ciclul de întreținere. Indicatorul de alimentare va clipi alb (1 secundă aprins/1 secundă stins) pe durata ciclului, care durează aproximativ 10 minute. La finalul ciclului, indicatorul de alimentare se va stinge, iar monitorul va intra în modul standby.

Protecție ecran	Oprit / Lent / Rapid	Atunci când este detectată o imagine statică pentru o anumită perioadă de timp, funcția de protecție a ecranului va reduce luminozitatea acestuia pentru a proteja panoul împotriva arderii imaginii. Atunci când este detectată o imagine în mișcare, monitorul va restabili luminozitatea la nivelul anterior de funcționare. Setarea implicită este „Lent”, dar poate fi modificată în „Rapid” pentru a activa funcția de protecție a ecranului mai rapid. Se recomandă insistent să activați întotdeauna funcția de protecție a ecranului, fie pe „Lent”, fie pe „Rapid”, pentru a proteja ecranul. De asemenea, se recomandă configurarea dispozitivului dumneavoastră pentru a utiliza o protecție de ecran.
Protecție logo-uri	Oprit/1/2/3/4	Atunci când sunt detectate mai multe logo-uri statice pe ecran, se recomandă activarea funcției Protecție logo-uri; aceasta va reduce luminozitatea ecranului pentru a proteja panoul împotriva persistenței imaginii în zonele unde sunt detectate logo-urile.
Dimmer frontieră	Oprit/1/2/3/4	Pentru rapoartele de aspect speciale care prezintă o zonă neagră în cadrul ecranului sau un ecran divizat, funcția dimmer frontieră poate detecta automat și reduce luminozitatea anumitor zone cu o diferență semnificativă între nivelurile de luminozitate.
Dimmer bară de activități	Oprit/1/2/3/4	Tehnologia Dimmer bară de activități va reduce luminozitatea zonei barei de activități de pe ecran. Modificările de luminozitate nu vor fi vizibile în alte zone decât cea a barei de activități.
Protecție termică	Oprit / Pornit	Când temperatura monitorului depășește 60 de grade Celsius, funcția Protecție termică va reduce automat luminozitatea ecranului pentru a asigura o disipare corespunzătoare a căldurii. Se recomandă activarea acestei funcții pentru monitor.
Protecție pictogramă	Oprit/1/2/3	La detectarea pictogramei ferestrei, ecranul poate reduce automat luminozitatea în zona acesteia pentru a diminua riscul de retenție a imaginii. Din meniul OSD, selectați Protecție pictogramă: Activat: reduce luminozitatea în zona pictogramei ferestrei. Se recomandă activarea acestei opțiuni. Oprit (implicit): nu modifică luminozitatea ecranului.

Setări

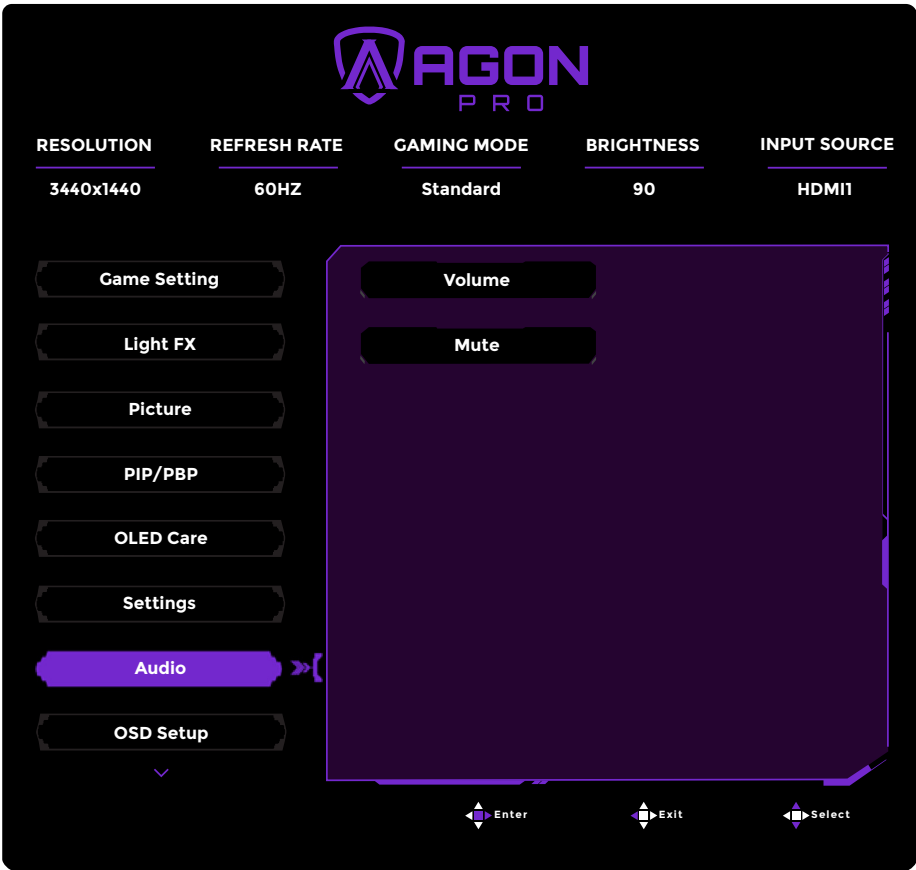


Limbă		Selectați limba OSD.
Selectare intrare	Auto / HDMI1/HDMI2/ DisplayPort/USB C*	Selectați sursa semnalului de intrare.
Selecție USB	Auto / USB C / USB up	Selectați calea pentru datele USB Uplink
USB-C	Viteză mare de transfer a datelor/ Rezoluție înaltă	Configurați interfața USB pentru a prioritiza fie viteza de transfer a datelor, fie rezoluția. Notă: În configurația implicită „Viteză mare de transfer a datelor”, ratele de transfer al datelor sunt prioritizate. Portul USB-A funcționează la viteze USB 3.2 Gen1, iar portul USB-C suportă o rezoluție maximă de 3440x1440@360 Hz cu 1,07 miliarde de culori (în format YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Când este selectată opțiunea „Rezoluție înaltă”, portul USB-A funcționează la viteze USB 2.0, iar portul USB-C suportă o rezoluție maximă de 3440x1440@360 Hz cu 1,07 miliarde de culori (în format RGB/YCbCr 4:4:4).
Mod standby USB	Oprit / Pornit	Activați/Dezactivați modul standby USB.
Memento de pauză	Oprit / Pornit	Memento de pauză dacă utilizatorul lucrează continuu mai mult de 1 oră.
Temporizator oprire (h)	0-24 h	Selectați timpul de oprire DC.
DDC/CI	Nu / Da	Activați/Dezactivați suportul DDC/CI.
Reset (Reinițializare)	Nu / Da	Resetați meniul la setările implicite.

*La prima utilizare sau după o operație de resetare a meniului OSD, funcția USB este dezactivată implicit, iar portul USB-C nu poate furniza energie electrică. Reactivați-o folosind una dintre următoarele metode:

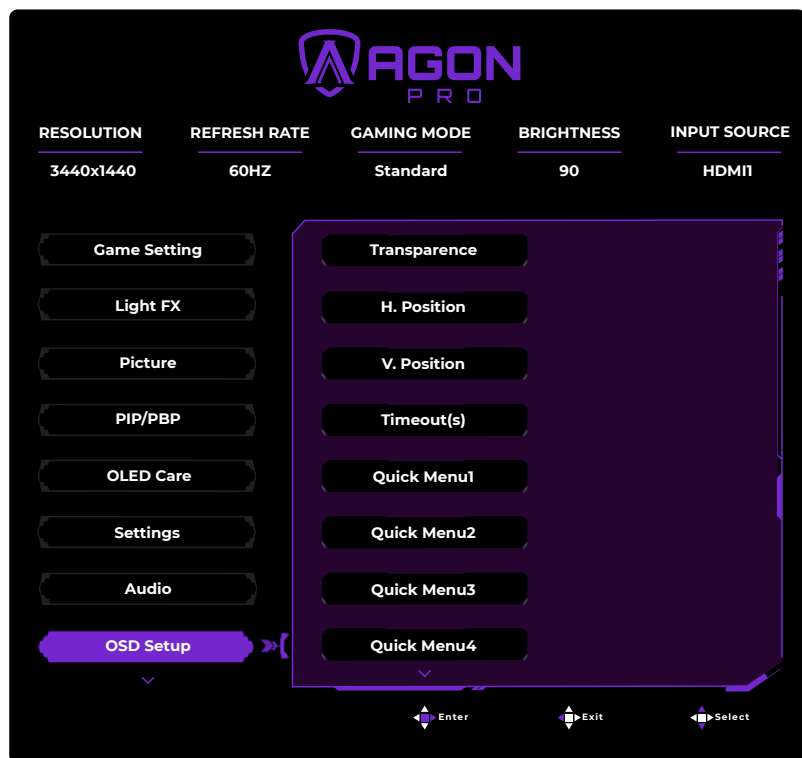
- 1) Opriti și porniți din nou afișajul de două ori.
- 2) În meniul OSD, setați opțiunea „Mod standby USB” pe „Activat”.

Audio



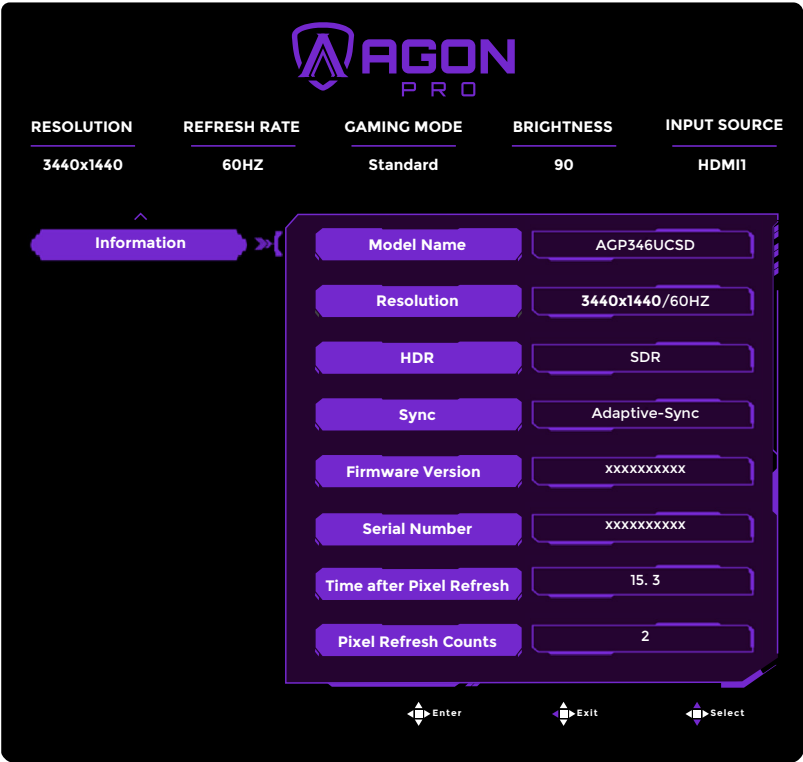
Volum	0-100	Reglați volumul difuzoarelor integrate sau al căștilor.
Fără sunet	Oprit / Pornit	Dezactivați volumul.

Configurare OSD



Transparență	0-100	Reglați transparența OSD.
Poziție	0-100	Reglați poziția orizontală a OSD.
Poziție	0-100	Reglați poziția verticală a OSD.
Timeout(s)	5-120	Reglați durata de timeout OSD (s).
Meniu rapid 1	Mod joc/ Control umbre/ Culoare joc/ Brightness (Luminozitate)/ Contrast/ Sharpness (Claritate)/ Volum	Setați funcțiile Meniului Rapid 1, 2, 3, 4.
Meniu rapid 2		
Meniu rapid 3		
Meniu rapid 4		
Tasta Sus (Selectare intrare)	Mod Joc/ Control Umbră/ Întârziere Redusă la Intrare/ Adaptive-Sync/ Contor Cadre/ Dial Point/ Lunetă Sniper/ Selectare intrare/ Volumefresh / Efecte luminoase/ Culoare joc/ Amplificare întuneric/ Sharpness (Claritate)/ Temperatură culoare/ Spațiu de culoare/ Meniu rapid/ Fără funcție	Configurați funcțiile sus, jos, stânga și dreapta pentru tastele definite de utilizator.
Tasta Jos (Punct de apelare)		
Stânga utilizator (Mod de joc)		
Tasta Dreapta (Light FX)		
Actualizare firmware	Nu/ Da	Activați sau dezactivați actualizarea firmware-ului.

Informații



Indicator LED

Stare	Culoare LED
Mod de alimentare completă	Alb
Mod inactiv	Portocaliu
Reîmprospătarea pixelilor în curs	Alb intermitent (1 secundă aprins/1 secundă stins)
Defecțiune a panoului OLED	Portocaliu intermitent (1 secundă aprins/1 secundă stins)
Mod de oprire	Indicatorul nu este aprins.

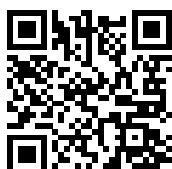
Depanare

Problem	Soluții posibile
Indicatorul de alimentare nu este aprins.	• Verificați dacă alimentarea este activată. • Verificați dacă cablul de alimentare este conectat.
Indicatorul de alimentare este aprins, dar nu se afișează nicio imagine.	• Verificați dacă calculatorul este pornit. • Utilizați indicatorul tastei Caps Lock pentru a determina dacă calculatorul răspunde la comenzi. • Verificați dacă placa video este fixată ferm în slot și alimentată corespunzător. • Verificați dacă cablul video este conectat corect între calculator și monitor. • Inspectați conectorii cablului video și asigurați-vă că niciun pin nu este îndoit.
Nu se afișează nicio imagine, iar indicatorul de alimentare clipește intermitent în culoarea portocalie.	• Ecranul OLED prezintă o defecțiune. Vă rugăm să contactați serviciul de asistență AOC pentru reparații.
Eșec al funcției Plug and Play.	• Verificați dacă calculatorul suportă funcția Plug and Play. • Verificați dacă adaptorul video suportă funcția Plug and Play.
Imagine întunecată.	• Reglați luminozitatea și contrastul.
Imaginea tremură sau prezintă distorsiuni sub formă de valuri.	• Pot exista interferențe electrice generate de aparatele sau dispozitivele din apropiere. Îndepărtați calculatorul și monitorul de sursele de interferență pentru a remedia problema.
Pe ecran apare mesajul „cablul de semnal nu este disponibil” sau „fără semnal”.	• Deconectați și reconectați cablul video. • Inspectați pinii cablului video pentru a verifica dacă sunt deteriorați.
Ecranul afișează „Intrare nevalidă”.	• Resetați ieșirea computerului la un mod de afișare compatibil cu monitorul.
Reținerea imaginii.	• Utilizați funcția Reîmprospătare pixeli pentru a elimina reținerea imaginii de pe ecran. Consultați secțiunea „Întreținere ecran”.
Reglementări și service	Vă rugăm să consultați informațiile privind reglementările și service-ul, care se găsesc în manualul de pe CD sau la www.aoc.com (pentru a găsi modelul achiziționat în țara dumneavoastră și pentru a accesa informațiile de reglementări și service în pagina de suport).

Specificații

Specificații generale

Panou	Denumire model	AGP346UCSD	
	Sistem de conducere	OLED	
	Dimensiunea imaginii vizibile	86,8 cm diagonală	
	Distanța între pixeli	0,2315 mm (H) x 0,2315 mm (V)	
	Culoare afișaj	1,07 m ^{iliarde} ^[1]	
Altele	Interval scanare orizontală	30 kHz ~ 510 kHz	
	Dimensiune scanare orizontală (maximă)	800,06 mm	
	Interval scanare verticală	48~360Hz	
	Dimensiune scanare verticală (maximă)	337,06 mm	
	Rezoluție presetată optimă	3440x1440@60Hz	
	Rezoluție maximă	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Conector	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx3/USB upstream/Căști	
	Sursă de alimentare	100-240V~ 50/60Hz 2,5A	
	Consum de energie	Tipic (Luminozitate și contrast implicate)	120W
		Maxim (Luminozitate = 100, Contrast = 100)	≤206W
		Mod standby	≤ 0,5 W
		Difuzor încorporat	8Wx2
	Disiparea căldurii	Funcționare normală	409,56 BTU/h (tipic)
		Somn (Mod standby)	<1,71 BTU/h
		Mod oprit	<1,02 BTU/h
		Mod oprit (comutator CA)	0 BTU/h
USB C	USB-C	Fișă reversibilă	
	Viteză ultra-mare	Transmisie de date și video	
	DisplayPort	Mod ALT DisplayPort integrat	
	Sursă de alimentare	Maximă 15W (5V3A)	
Condiții de mediu	Temperatură	În funcțiune	0°C~ 40°C
		Neutilizat	-25°C~ 55°C
	Umiditate	În funcțiune	10% ~ 85% (fără condens)
		Neutilizat	5% ~ 93% (fără condens)
	Altitudine	În funcțiune	0m~ 5000m (0ft~ 16404ft)
		Neutilizat	0m~ 12192m (0ft~ 40000ft)



Note:

[1] Numărul maxim de culori de afișare suportate de acest produs este de 1,07 miliarde, iar condițiile de setare sunt următoarele (pot exista diferențe din cauza limitărilor de ieșire ale unor plăci grafice):

Rezoluție	Raport de aspect	Interfață	Stare	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ Transfer de date USB de mare viteză		USB C@ Rezoluție înaltă 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
rezoluții mici 10bpc				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
rezoluții mici 8bpc				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Note:

1) Din cauza limitărilor sistemului Windows, funcția HDR poate să nu fie activată atunci când profunzimea culorii afișajului este de 8 bpc YCbCr422 sau inferioară.

2) Interfața DisplayPort 2.1 suportă UHBR20, cu o lățime de bandă totală de 80 Gbps, iar interfața HDMI 2.1 suportă FRL6, cu o lățime de bandă totală de 48 Gbps.

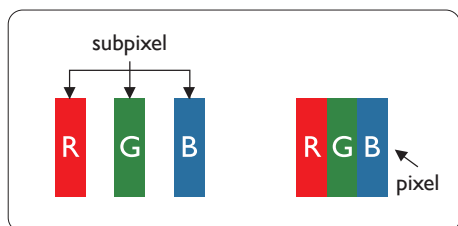
3). Problemele de compatibilitate cu ieșirea semnalului HDMI 2.1 (FRL6 48 Gbps) al plăcilor grafice NVIDIA® pot provoca anomalii de afișare sau reporniri automate ale calculatorului. Se recomandă utilizarea interfeței DisplayPort pentru plăcile grafice NVIDIA®. Plăcile grafice AMD® pot utiliza fie interfața HDMI, fie cea DisplayPort.

Politica AOC privind defectele pixelilor panourilor monitoarelor

AOC se străduiește să furnizeze produse de cea mai înaltă calitate. Utilizăm unele dintre cele mai avansate procese de fabricație din industrie și aplicăm măsuri riguroase de control al calității. Cu toate acestea, defectele la nivelul pixelilor sau subpixelilor de pe panourile monitoarelor sunt uneori inevitabile.

Niciun producător nu poate garanta că toate panourile vor fi lipsite de defecte ale pixelilor, însă AOC garantează că orice monitor cu un număr inacceptabil de defecte va fi reparat sau înlocuit în cadrul garanției. Prezenta notificare explică diferitele tipuri de defecte ale pixelilor și definește nivelurile acceptabile de defecte pentru fiecare tip. Pentru a fi eligibil pentru reparație sau înlocuire în garanție, numărul de defecte ale pixelilor de pe un panou de monitor trebuie să depășească aceste niveluri acceptabile. De exemplu, nu mai mult de 0,0004% dintre subpixelii unui monitor pot fi defecti.

În plus, AOC stabilește standarde de calitate și mai ridicate pentru anumite tipuri sau combinații de defecte ale pixelilor care sunt mai vizibile decât altele. Această politică este valabilă la nivel mondial.



Pixeli și subpixeli

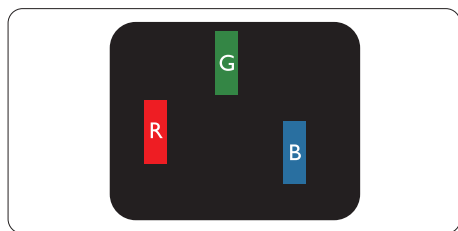
Un pixel, sau element de imagine, este compus din trei subpixeli în culorile primare: roșu, verde și albastru. Mai mulți pixeli împreună formează o imagine. Când toți subpixelii unui pixel sunt aprinși, cei trei subpixeli colorați apar împreună ca un singur pixel alb. Când toți sunt stinși, cei trei subpixeli colorați apar împreună ca un singur pixel negru. Alte combinații de subpixeli aprinși și stinși apar ca pixeli individuali de alte culori.

Tipuri de defecte ale pixelilor

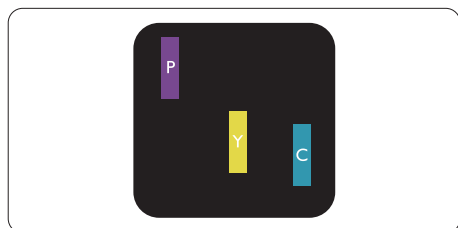
Defectele pixelilor și subpixelilor apar pe ecran în moduri diferite. Există două categorii de defecte ale pixelilor și mai multe tipuri de defecte ale subpixelilor în cadrul fiecărei categorii.

Defecte de puncte luminoase

Defectele de puncte luminoase se manifestă ca pixeli sau subpixeli care sunt permanent aprinși sau „activi”. Astfel, un punct luminos este un subpixel care iese în evidență pe ecran atunci când monitorul afișează un fundal întunecat. Există următoarele tipuri de defecte de puncte luminoase.

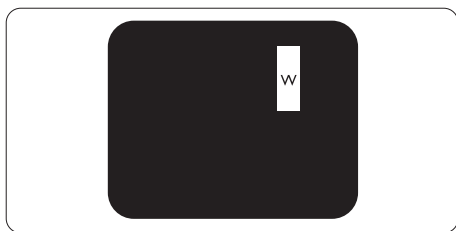


Un sub-pixel aprins, de culoare roșie, verde sau albastră.



Doi sub-pixeli adiacenți aprinși:

- Roșu + Albastru = Violet
- Roșu + Verde = Galben
- Verde + Albastru = Cyan (Albastru deschis)



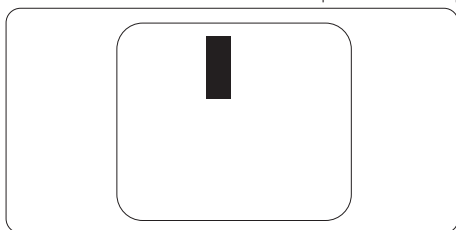
Trei sub-pixeli adiacenți aprinși (un pixel alb).

Note

Un punct luminos roșu sau albastru trebuie să fie cu peste 50% mai luminos decât punctele vecine, în timp ce un punct luminos verde trebuie să fie cu 30% mai luminos decât punctele vecine.

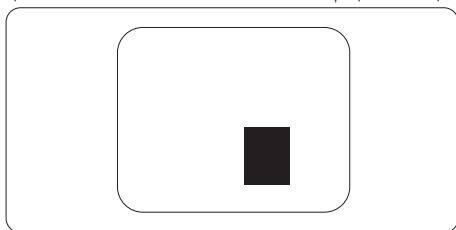
Defecte de tip punct negru

Defectele de tip punct negru apar sub formă de pixeli sau sub-pixeli care rămân permanent întunecați sau „închiși”. Astfel, un punct întunecat reprezintă un sub-pixel care contrastează vizibil pe ecran atunci când monitorul afișează o imagine luminoasă. În continuare sunt prezentate tipurile de defecte de tip punct negru.



Proximitatea defectelor de pixeli

Deoarece defectele de pixeli și sub-pixeli de același tip, situate în apropiere unele de altele, pot fi mai ușor observabile, AOC specifică, de asemenea, toleranțe privind proximitatea acestor defecte.



Toleranțe pentru defectele de pixeli

Pentru a beneficia de reparație sau înlocuire din cauza defectelor de pixeli în perioada de garanție, panoul unui monitor AOC trebuie să prezinte defecte de pixeli sau sub-pixeli care depășesc toleranțele enumerate în manualul online.

DEFECTE DE TIP PUNCT LUMINOS	NIVEL ACCEPTABIL
1 subpixel aprins	0
2 subpixeli aprinși adiacenți	0
3 subpixeli aprinși adiacenți (un pixel alb)	0
Distanța dintre două defecte de tip punct luminos*	N/A
Număr total de defecte de tip punct luminos, indiferent de categorie	0
DEFECTE DE TIP PUNCT ÎNTUNECAT	NIVEL ACCEPTABIL
1 subpixel stins	5 sau mai puține
2 subpixeli stinși adiacenți	2 sau mai puține
3 subpixeli stinși adiacenți	1 sau mai puțin
Distanța dintre două defecte de tip punct întunecat*	≥5mm
Număr total de defecte de tip punct întunecat, indiferent de categorie	5 sau mai puține
TOTAL DEFECTE DE PIXELI	NIVEL ACCEPTABIL
Totalul defectelor de tip punct luminos sau negru, indiferent de tip	5 sau mai puține

Note

*: 1 sau 2 defecte adiacente ale subpixelilor = 1 defect de pixel.

Moduri de afișare presetate

Rezoluție PC

Raport de aspect Interfață Stare Rezoluție	Integral (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Integral (Pătrat) 1:1 (Pătrat) Raport de aspect		24,5"		27"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/67Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/72Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x400/70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/56Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/72Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
832x624/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/360Hz			✓	✓				
1280x960/60Hz			✓	✓				
1280x960/360Hz			✓	✓	✓	✓		
1280x1024/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/360Hz			✓	✓				
1728x1080/360Hz			✓	✓				
1920x1080/60Hz	✓	✓						
1920x1080/120Hz	✓	✓						
1920x1080/360Hz	✓	✓						
2336x1296/60Hz					✓	✓		
2336x1296/120Hz					✓	✓		
2336x1296/240Hz					✓	✓		
2336x1296/360Hz					✓	✓		
2560x1080/360Hz	✓	✓						
2560x1440/60Hz							✓	✓
2560x1440/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1440/144Hz	✓	✓					✓	✓
2560x1440/165Hz							✓	✓
2560x1440/200Hz							✓	✓

2560x1440/240Hz							✓	✓
2560x1440/300Hz							✓	✓
2560x1440/360Hz							✓	✓
3440x1440/30Hz	✓	✓						
3440x1440/60Hz	✓	✓						
3440x1440/100Hz	✓	✓						
3440x1440/120Hz	✓	✓						
3440x1440/240Hz	✓	✓						
3440x1440/300Hz	✓	✓						
3440x1440/360Hz	✓	✓						

Rezoluție video

Raport de aspect Interfață Stare Rezoluție	Integral (21:9/16:9) 1:1 (21:916:9)		Integral (Pătrat) 1:1 (Pătrat) Raport de aspect		24,5"		27"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x480p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x576p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080i,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,119.88Hz/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3840x2160p,50Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p,59.94Hz/60Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p, 119,88/120 Hz	✓		✓		✓		✓	

Notă:

1. Pentru a obține o calitate ideală a imaginii, vă rugăm să consultați tabelul de mai sus pentru a seta rezoluția sursei semnalului de intrare. Rezoluția recomandată depinde de dispozitivul sursă al semnalului: pentru jocurile pe consolă, consultați „Rezoluție video”; pentru jocurile pe PC, consultați „Rezoluție PC”.

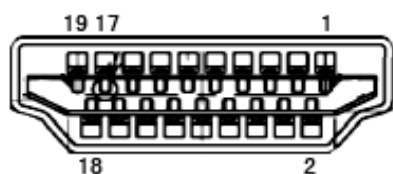
„Setări joc”

3. Interfața DisplayPort 2.1 suportă UHBR20 cu o lățime de bandă maximă de 80 Gbps, în timp ce interfața HDMI 2.1 suportă FRL6 cu o lățime de bandă maximă de 48 Gbps.

4. Pentru a vă asigura că rezoluțiile menționate mai sus funcționează corect, vă rugăm să verificați mai întâi compatibilitatea plăcii dumneavoastră grafice. Deoarece diferiți producători de plăci grafice au politici diferite, unele opțiuni pot fi ascunse. Suportul real depinde de placa grafică.

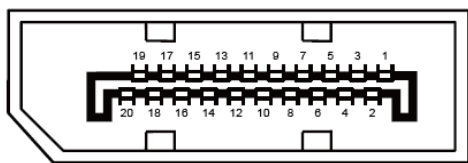
5. În conformitate cu standardele VESA, diverse sisteme de operare și plăci grafice pot prezenta mici erori (+/- 1 Hz) la calcularea ratei de reîmprospătare (frecvența cadrelor). Rata de reîmprospătare (frecvența cadrelor) efectivă este cea care prevalează.

Alocări pini



Cablu semnal afișaj color cu 19 pini

Număr pin	Nume semnal	Număr pin	Nume semnal	Număr pin	Nume semnal
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Împământare DDC/CEC
2.	Ecranaj TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	Alimentare +5V
3.	TMDS Data 2-	11.	Ecran de protecție pentru ceas TMDS	19.	Detectare conectare la cald
4.	Date TMDS 1+	12.	Ceas TMDS-		
5.	Ecranaj TMDS Data 1	13.	CEC		
6.	Date TMDS 1-	14.	Rezervat (N.C. pe dispozitiv)		
7.	Date TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Ecran de protecție pentru date TMDS 0	16.	SDA		



Cablu semnal afișaj color cu 20 pini

Număr pin	Nume semnal	Număr pin	Nume semnal
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	Detectare conectare la cald
9	ML_Lane 1 (p)	19	Return DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Funcția Plug & Play DDC2B

Acest monitor este echipat cu capabilități VESA DDC2B conform STANDARDULUI VESA DDC. Aceasta permite monitorului să informeze sistemul gazdă despre identitatea sa și, în funcție de nivelul DDC utilizat, să comunice informații suplimentare privind capacitățile sale de afișare.

DDC2B este un canal de date bidirecțional bazat pe protocolul I2C. Sistemul gazdă poate solicita informații EDID prin canalul DDC2B.