



Руководство пользователя OLED-монитора **AGP346UCSD**

С учетом особенностей OLED-технологии рекомендуется проводить обслуживание экрана в соответствии с инструкцией пользователя для снижения риска появления остаточного изображения.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Безопасность.....	1
Национальные нормы безопасности	1
Электропитание.....	2
Установка.....	3
Очистка	4
Прочее	5
Установка	6
Комплект поставки.....	6
Установка подставки и основания	7
Регулировка угла обзора.....	8
Подключение монитора.....	9
Настенный монтаж.....	10
Функция Adaptive-Sync.....	11
Функция совместимости с NVIDIA G-SYNC	12
HDR.....	13
Функция KVM.....	14
Настройка.....	15
Горячие клавиши	15
Настройка меню OSD.....	17
Quick Menu (Конт. меню).....	17
Руководство по работе с кнопками	17
Настройка OSD	18
Game Setting (Настройка игры).....	18
Light FX.....	20
Picture (Изобр.)	21
PIP/PBP	24
OLED Care.....	25
Settings (Настройки)	27
Audio (Аудио).....	28
OSD Setup (Настр. меню).....	29
Information (Инфо.).....	30
Светодиодный индикатор	31
Устранение неполадок.....	32
Характеристики.....	33
Общие характеристики.....	33
Политика AOC в отношении дефектов пикселей панелей мониторов.....	35
Предустановленные режимы отображения	37
Разрешение PC.....	37
Разрешение видео	38
Назначение контактов	39
Plug and Play.....	40

Безопасность

Национальные нормы безопасности

В следующих подразделах описаны национальные нормы, используемые в данном документе.

Примечания, предупреждения и указания об опасности

В данном руководстве блоки текста могут сопровождаться значком и выделяться полужирным или курсивным шрифтом. Эти блоки являются примечаниями, предупреждениями и указаниями об опасности и используются следующим образом:



ПРИМЕЧАНИЕ: ПРИМЕЧАНИЕ указывает важную информацию, которая помогает более эффективно использовать вашу компьютерную систему.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ указывает на возможное повреждение оборудования или потерю данных и объясняет, как избежать данной проблемы.



ОПАСНОСТЬ: ОПАСНОСТЬ указывает на риск получения телесных повреждений и объясняет, как избежать данной проблемы. Некоторые предупреждения могут иметь альтернативное оформление и не сопровождаться значком. В таких случаях конкретное оформление предупреждения предписывается регулирующими органами.

Электропитание



Монитор должен эксплуатироваться только от типа источника питания, указанного на этикетке. Если вы не уверены в типе электропитания в вашем доме, обратитесь к продавцу или в местную энергоснабжающую организацию.



Монитор оснащён трёхконтактной заземлённой вилкой с третьим (заземляющим) контактом.

Эта вилка предназначена для подключения только к заземлённой розетке в целях безопасности. Если ваша розетка не подходит для трёхпроводной вилки, обратитесь к электрику для установки правильной розетки или используйте адаптер для безопасного заземления устройства. Не нарушайте назначение заземляющей вилки.



Отключайте устройство от сети во время грозы или если оно не будет использоваться длительное время. Это защитит монитор от повреждений, вызванных скачками напряжения.



Не перегружайте сетевые фильтры и удлинители. Перегрузка может привести к пожару или поражению электрическим током.



Для обеспечения надлежащей работы используйте монитор только с компьютерами, сертифицированными UL, имеющими соответствующие розетки с напряжением 100–240 В переменного тока, минимум 5 А.



Розетка должна быть установлена рядом с оборудованием и быть легко доступной.

Установка



Не размещайте монитор на нестабильной тележке, подставке, штативе, кронштейне или столе. Если монитор упадёт, он может травмировать человека и нанести серьёзный ущерб данному изделию. Используйте только тележку, подставку, штатив, кронштейн или стол, рекомендованные производителем или поставляемые в комплекте с данным изделием. При установке изделия соблюдайте инструкции производителя и используйте крепёжные аксессуары, рекомендованные производителем. Перемещать изделие вместе с тележкой следует с осторожностью.



Никогда не вставляйте посторонние предметы в вентиляционные отверстия корпуса монитора. Это может повредить элементы схемы, что приведёт к возгоранию или поражению электрическим током. Никогда не проливайте жидкости на монитор.



Не ставьте изделие лицевой стороной на пол.



При настенном или полочном монтаже монитора используйте монтажный комплект, одобренный производителем, и следуйте инструкциям к комплекту.



Оставляйте свободное пространство вокруг монитора, как показано ниже. В противном случае циркуляция воздуха может быть недостаточной, что приведёт к перегреву, возгоранию или повреждению монитора.



Чтобы избежать возможных повреждений, например отслоения панели от рамки, убедитесь, что наклон монитора вниз не превышает -5 градусов. Если превышен максимальный угол наклона вниз на -5 градусов, повреждение монитора не будет покрываться гарантией.

Ниже приведены рекомендуемые зоны вентиляции вокруг монитора при его установке на стену или на подставку:

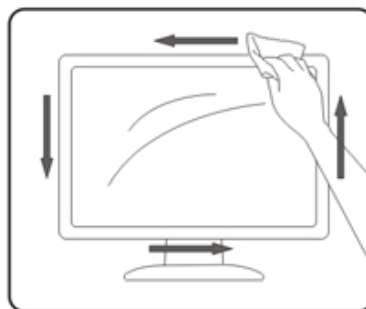
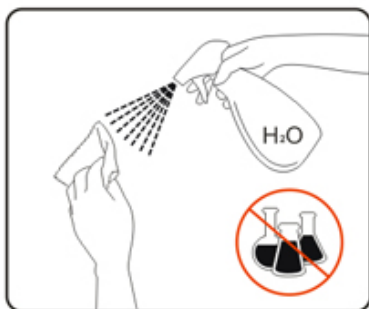
Установлен с подставкой



Очистка

 Регулярно очищайте корпус мягкой тканью, слегка увлажнённой водой.

 При очистке используйте мягкую хлопчатобумажную или микрофибровую ткань. Ткань должна быть влажной и почти сухой; не допускайте попадания жидкости внутрь корпуса.



 Перед очисткой отключите сетевой кабель питания.

Прочее



Если из изделия исходит странный запах, звук или дым, НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНО отключите вилку питания и обратитесь в сервисный центр.



Убедитесь, что вентиляционные отверстия не заблокированы столом или занавеской.



Не подвергайте OLED-монитор сильной вибрации или ударам во время работы.



Не ударяйте и не роняйте монитор во время работы или транспортировки.



Силовые кабели должны иметь сертификат безопасности. Для Германии необходимо использовать кабель типа H03VV-F, 3G, сечением 0,75 мм² или выше. Для других стран следует использовать соответствующие подходящие типы кабелей.



Чрезмерное звуковое давление от наушников может привести к потере слуха. Настройка эквалайзера на максимальный уровень увеличивает выходное напряжение наушников и, следовательно, уровень звукового давления.



Фильтр син. св.: В дисплее используется панель с низким уровнем синего света. Устройство соответствует требованиям сертификации TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution при заводских настройках или настройках по умолчанию.

Здоровье:

- Монитор должен располагаться на расстоянии 50–70 см (20–28 дюймов) от глаз пользователя.
- Длительная работа за экраном вызывает усталость глаз и может привести к ухудшению зрения. Делайте перерывы для отдыха глаз продолжительностью 5–10 минут через каждый час использования устройства.
- Чтобы снизить нагрузку на глаза, периодически фокусируйте взгляд на удаленных объектах.
- Частое моргание и гимнастика для глаз помогают предотвратить их пересыхание.



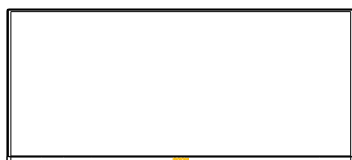
Технология Flicker-free обеспечивает стабильную подсветку благодаря диммеру постоянного тока, что устраняет основную причину мерцания монитора и снижает нагрузку на глаза.



С учетом особенностей технологий OLED не рекомендуется непрерывная работа устройства более 24 часов. В изделии применяется ряд технологий для предотвращения эффекта остаточного изображения. Подробные сведения см. в разделе «Уход за экраном».

Установка

Комплект поставки



OLED Monitor



Quick Start Guide

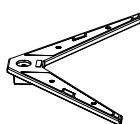
*



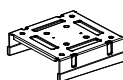
Warranty card



Stand



Base



Wall Mount
Bracket



M4*4
Wall Mount
Screws



Screwdriver



M5*2
Stand Screws



Power Cable

*



DisplayPort Cable

*



HDMI Cable

*



USB C-C Cable

*



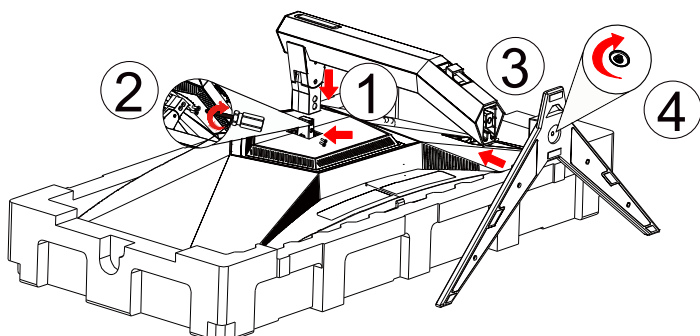
USB Cable

* Не все сигнальные кабели предоставляются для всех стран и регионов. Пожалуйста, уточните у местного дилера или в представительстве АОС для подтверждения.

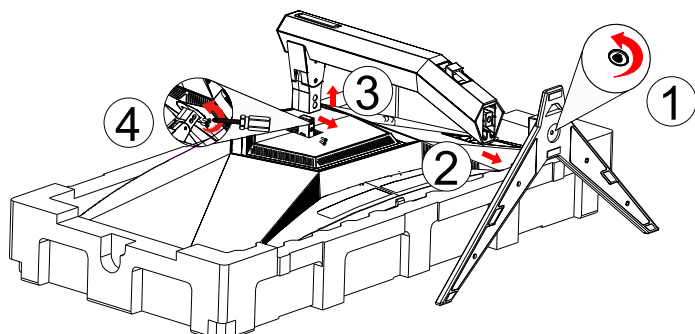
Установка подставки и основания

Выполняйте установку или демонтаж основания, следуя приведенным ниже инструкциям.

Установка:

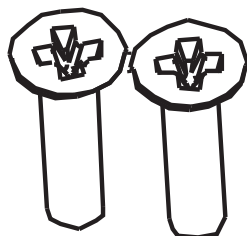


Демонтаж:

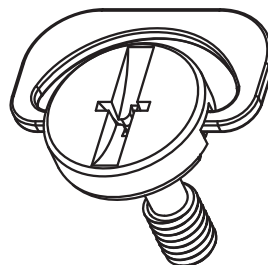


ПРИМЕЧАНИЕ: Дизайн дисплея может отличаться от изображённого.

Характеристики винтов кронштейна: M5×20 мм
(Полезная длина резьбы 10 мм)



Характеристики винтов подставки: M6×21 мм
(Полезная длина резьбы 10 мм)

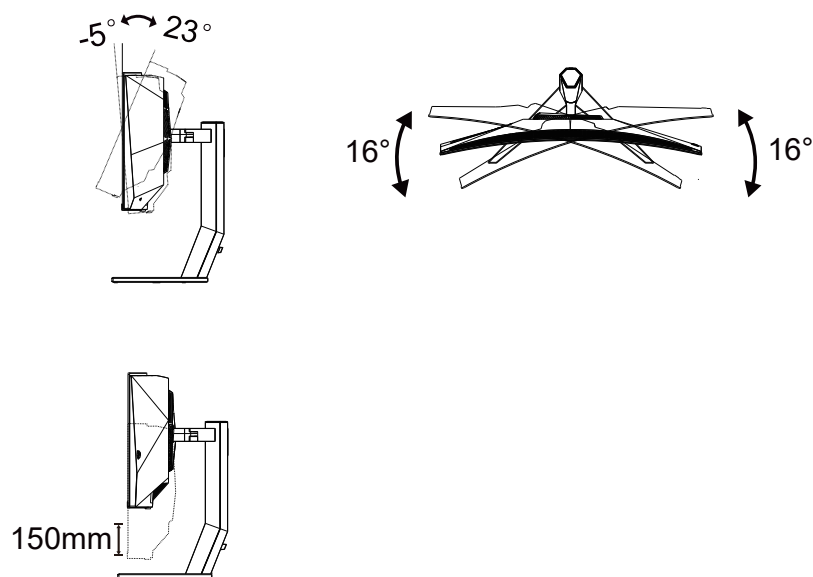


Регулировка угла обзора

Для оптимального просмотра рекомендуется смотреть на монитор фронтально, затем отрегулировать угол наклона по своему усмотрению.

Держите подставку, чтобы монитор не опрокинулся при изменении угла наклона.

Вы можете отрегулировать монитор следующим образом:



ПРИМЕЧАНИЕ:

Не прикасайтесь к OLED-экрану при изменении угла наклона. Прикосновение к OLED-экрану может привести к повреждению.

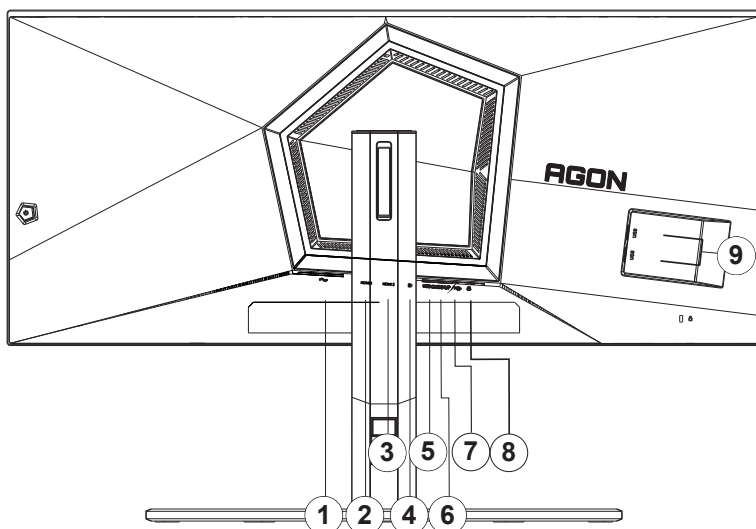


Предупреждение

- Чтобы избежать возможных повреждений экрана, таких как отслоение панели, убедитесь, что монитор не наклоняется вниз более чем на -5 градусов.
- Не нажимайте на экран при регулировке угла наклона монитора. Захватывайте только рамку дисплея.

Подключение монитора

Подключения кабелей на задней панели монитора и компьютера:



1. Электропитание
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB восходящий порт
7. USB3.2 Gen1 нисходящий порт с быстрой зарядкой x1
8. Разъем для наушников
9. USB3.2 Gen1 нисходящий порт x2

Подключение к ПК

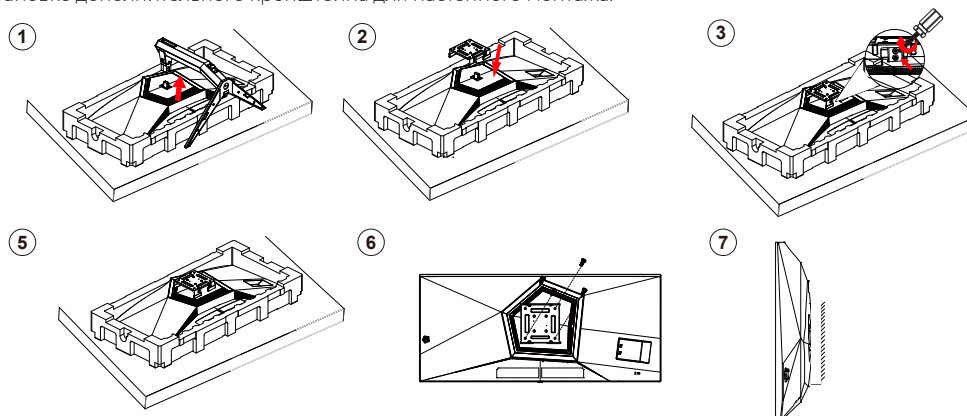
1. Плотно подключите сетевой кабель к задней панели дисплея.
2. Выключите компьютер и отключите его сетевой кабель.
3. Подключите сигнальный кабель дисплея к видеоразъему на задней панели компьютера.
4. Подключите сетевые кабели компьютера и дисплея к ближайшей розетке.
5. Включите компьютер и дисплей.

Если монитор отображает изображение, установка завершена. Если изображение не отображается, обратитесь к разделу «Устранение неполадок».

Для защиты оборудования всегда выключайте ПК и OLED-монитор перед подключением.

Настенный монтаж

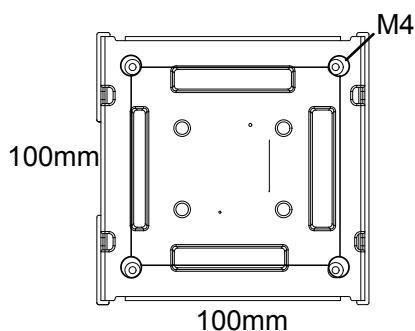
Подготовка к установке дополнительного кронштейна для настенного монтажа.



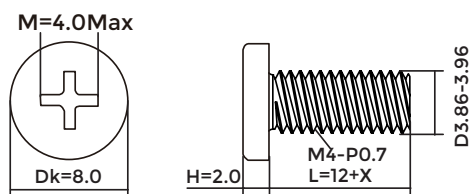
Этот монитор можно прикрепить к кронштейну для настенного монтажа, приобретаемому отдельно. Перед выполнением данной процедуры отключите питание. Выполните следующие шаги:

1. Снимите подставку.
2. Соберите кронштейн для настенного монтажа согласно инструкциям производителя.
3. Установите металлическую пластину для настенного монтажа на заднюю панель монитора, вставьте два винта кронштейна в отверстия и затяните их.
4. Установите кронштейн для настенного монтажа на заднюю часть монитора. Совместите отверстия кронштейна с отверстиями на задней панели монитора.
5. Вставьте четыре винта в отверстия и затяните их.
6. Подключите кабели обратно. Обратитесь к руководству пользователя, поставляемому с дополнительным кронштейном для настенного монтажа, за инструкциями по креплению к стене.

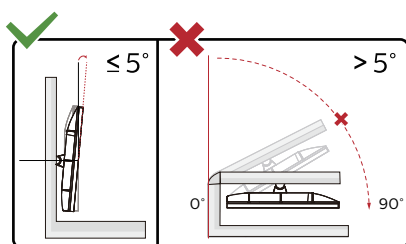
Настенный кронштейн:



Технические характеристики винтов для кронштейна: M4*12 мм



Примечание: отверстия для винтов крепления по стандарту VESA могут отсутствовать у некоторых моделей; пожалуйста, уточняйте информацию у продавца или официального представителя АОС.



Внешний вид устройства может отличаться от изображений.

Предупреждение

1. Чтобы избежать возможных повреждений экрана, таких как отслоение панели, убедитесь, что монитор не наклоняется вниз более чем на -5 градусов.
2. Не нажимайте на экран при регулировке угла наклона монитора. Захватывайте только рамку дисплея.

Функция Adaptive-Sync

1. Функция Adaptive-Sync работает через интерфейсы DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Совместимые видеокарты: рекомендуемый список приведен ниже; актуальную информацию также можно найти на сайте www.AMD.com

Видеокарты

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

Процессоры

- 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

Функция совместимости с NVIDIA G-SYNC

1. Данное устройство поддерживает функцию совместимости с NVIDIA G-SYNC. Функция совместимости с NVIDIA G-SYNC работает через интерфейс DisplayPort.
2. Чтобы получить идеальный игровой опыт благодаря функции G-SYNC, необходимо отдельно приобрести видеокарту NVIDIA GPU, поддерживающую эту функцию.

Системные требования для G-SYNC:

Категория требований: Монитор, совместимый с NVIDIA G-SYNC (режим совместимости)

Видеокарта: архитектура NVIDIA Pascal или новее (например, серии GTX 10 и RTX)

Монитор: сертифицированный NVIDIA монитор с поддержкой переменной частоты обновления (VRR)

Операционная система: Windows 10 или более поздней версии

Кабель подключения: используйте кабель DisplayPort

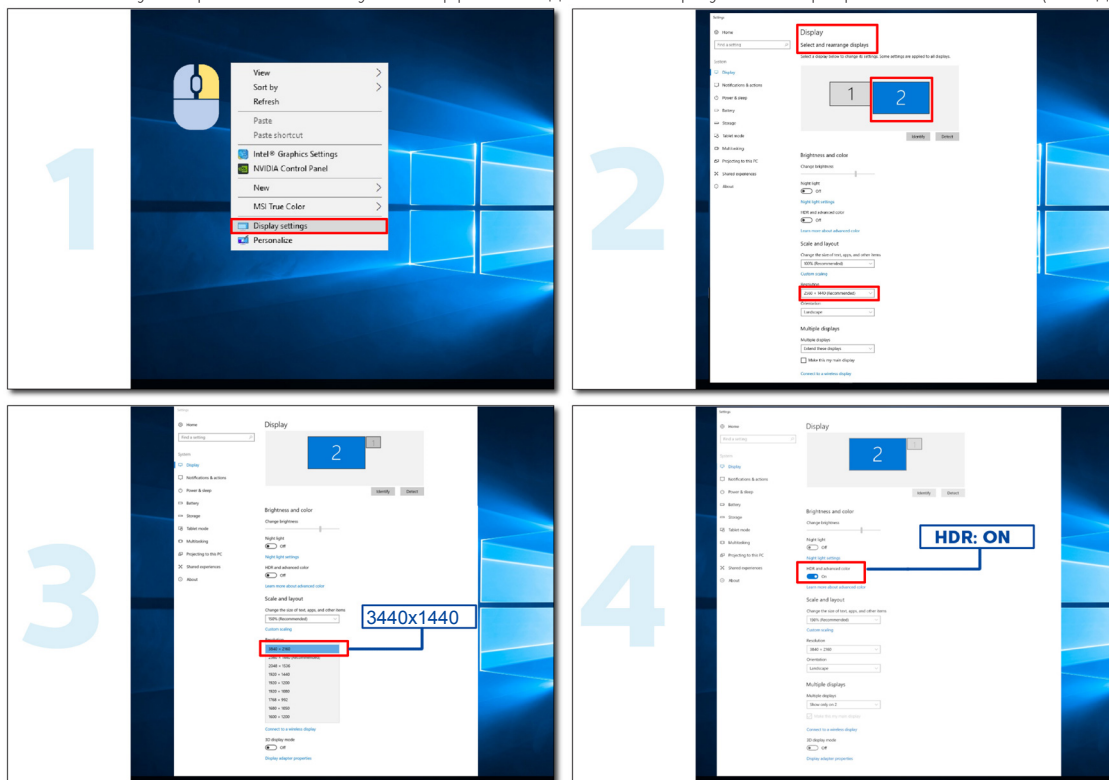
Для получения дополнительной информации о NVIDIA G-SYNC посетите сайт: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

HDR

Этот монитор совместим с входными сигналами в формате HDR10. Дисплей может автоматически активировать функцию HDR, если плеер и контент совместимы. Обратитесь к производителю устройства и поставщику контента для получения информации о совместимости вашего устройства и контента. Если автоматическая активация функции HDR не требуется, выберите «ВЫКЛ» в меню настроек дисплея.

Примечание

1. Разрешение 3840×2160@50Гц/60Гц/120Гц доступно только на таких устройствах, как UHD-плееры или консоли Xbox/PS.
2. Настройки дисплея:
 - a. Разрешение дисплея установлено на 3440x1440, а функция HDR по умолчанию включена. При этих условиях экран может слегка затемниться, что свидетельствует об активации HDR.
 - b. После запуска приложения наилучший эффект HDR достигается при установке разрешения 3440x1440 (если доступно).



Функция KVM

Что такое KVM?

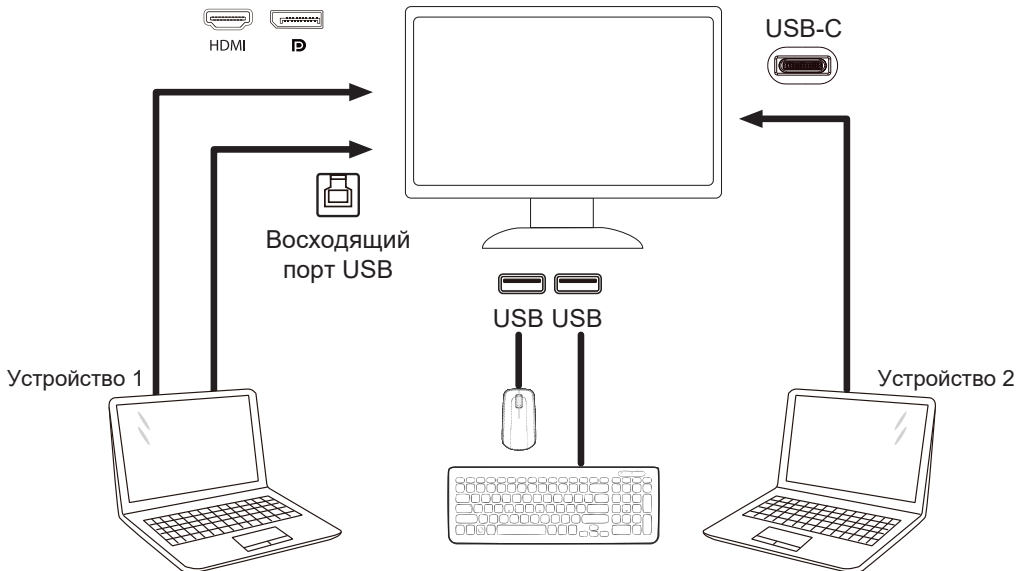
Благодаря функции KVM вы можете выводить изображение с двух ПК, двух ноутбуков или одного ПК и одного ноутбука на один монитор АОС и управлять обоими устройствами с помощью одного комплекта клавиатуры и мыши. Для переключения управления между ПК или ноутбуками выберите соответствующий источник входного сигнала в пункте «Выбор Входа» экранного меню (OSD).

Как использовать KVM?

Шаг 1: Подключите одно устройство (ПК или ноутбук) к монитору через USB C.

Шаг 2: Подключите другое устройство к монитору через HDMI или DisplayPort. Затем подключите это же устройство к монитору через восходящий порт USB.

Шаг 3: Подключите периферийные устройства (клавиатуру и мышь) к монитору через порт USB.



Примечание. Конструкция дисплея может отличаться от той, которая

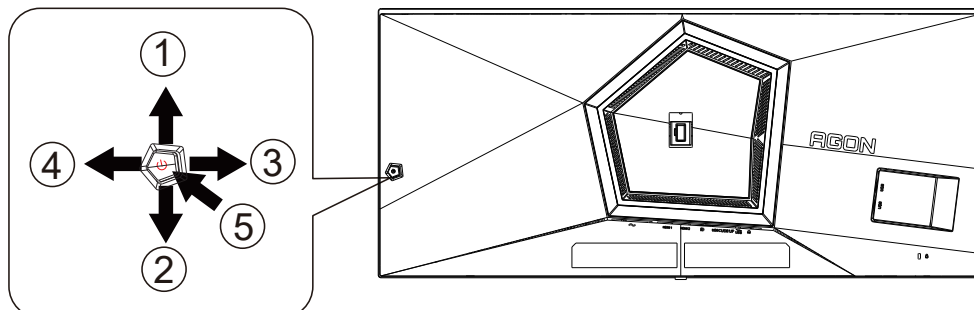
Шаг 4: Войдите в меню Settings. Перейдите на страницу настроек и выберите «Auto», «USB C» или «USB up» во вкладке USB Selection.



USB Selection (USB Выбор)	Описание функции
Auto (Автом.)	Auto (Автом.) выбирает USB-C или USB up (USB восходящий) в зависимости от Input Source (Ист. вх.сигн.).
USB C	Обеспечивает функцию USB-концентратора через кабель USB-C.
USB up (USB восходящий)	Обеспечивает функцию USB-концентратора через кабель USB up.

Настройка

Горячие клавиши



1	Кнопка польз. Вверх (Выбор Входа)/Вверх
2	Кнопка польз. Вниз (Точка прицела)/Вниз
3	Кнопка польз. Влево (Игровой режим)/Влево
4	Кнопка польз. Вправо (Light FX)/Вправо
5	Питание/МЕНЮ/Выбор

Питание/МЕНЮ/Выбор

- Когда монитор выключен, нажмите эту кнопку для включения.
- Когда монитор включен, нажмите эту кнопку для вызова меню OSD или подтверждения настроек; нажмите и удерживайте кнопку около 2 секунд для выключения монитора.
- Когда монитор находится в режиме ожидания, нажмите эту кнопку для его выключения.

Кнопка польз. Вниз (Точка прицела)/Вниз

- Когда монитор находится в режиме ожидания, нажмите эту клавишу для открытия меню «Выбор Входа». Настройте эту функцию быстрой клавиши в меню OSD: Игровой режим, Упр.тенью, Низ.зад. ввода, Adaptive-Sync, Счетчик кадров, Точка прицела, Прицел, Выбор Входа, Громкость, Формат Изображ., Pixel Refresh, Light FX, Игровой цвет, Усиление темного, Резк., Цв. Режим, Цвет. простр., Конт. меню, Без функции.

Заводской настройкой по умолчанию является «Dial Point (Точка прицела)».

Если меню OSD закрыто, нажмите эту кнопку, чтобы открыть меню Input Select (Выбор Входа). Используйте кнопки Вверх или Вниз для выбора источника сигнала, отображаемого в информационной строке, и нажмите кнопку Select (Выбор) для переключения на выбранный источник. Если монитор находится в режиме ожидания, нажмите эту кнопку, чтобы открыть меню Input Select (Выбор Входа).

Кнопка польз. Левая (Игровой режим)/Влево

- Настройте эту функцию быстрого доступа в меню OSD: Игровой режим, Упр.тенью, Низ.зад. ввода, Adaptive-Sync, Счетчик кадров, Dial Point (Точка прицела), Sniper Scope (Прицел), Input Select (Выбор Входа), Громкость, Формат Изображ., Pixel Refresh, Light FX, Игровой цвет, Dark Boost (Усиление темного), Резк., Цв. Режим, Цвет. простр., Конт. меню, Без функции. Заводской настройкой по умолчанию является «Игровой режим».

Если меню OSD выключено, нажмите эту кнопку, чтобы открыть меню Игровой режим. Используйте кнопки Влево или Вправо для выбора соответствующего игрового режима (Стандарт, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 или Gamer 3). Если монитор находится в режиме ожидания, нажмите эту кнопку, чтобы открыть меню Input Select (Выбор Входа).

Кнопка польз. Вправо (Light FX) / Вправо

- Настройте эту функцию быстрого доступа в меню OSD: Игровой режим, Упр.тенью, Низ.зад. ввода, Adaptive-Sync, Счетчик кадров, Точка прицела, Прицел, Выбор Входа, Громкость, Формат Изображ., Pixel Refresh, Light FX, Игровой цвет, Усиление темного, Резк., Цв. Режим, Цвет. простр., Конт. меню, Без функции. Заводская настройка по умолчанию — «Light FX».

Когда меню OSD выключено, нажмите эту клавишу, чтобы открыть меню «Игровая подсветка», где можно настроить интенсивность, режим и цвет Light FX в соответствии с вашими потребностями. Когда монитор находится в режиме ожидания, нажмите эту клавишу, чтобы открыть меню «Выбор Входа».

Кнопка польз. Вверх (Выбор Входа)/Вверх

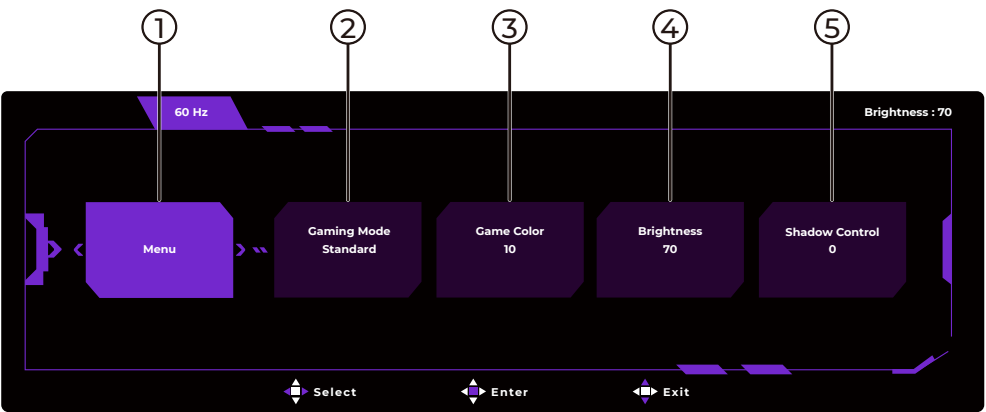
- Настройте эту функцию быстрого доступа в меню OSD: Игровой режим, Упр.тенью, Низ.зад. ввода, Adaptive-Sync, Счетчик кадров, Точка прицела, Прицел, Выбор Входа, Громкость, Формат Изображ., Pixel Refresh, Light FX, Игровой цвет, Усиление темного, Резк., Цв. Режим, Цвет. простр., Конт. меню, Без функции. Заводская настройка по умолчанию — «Выбор Входа». Когда меню OSD выключено, нажмите эту клавишу, чтобы открыть меню «Выбор Входа», используйте клавиши «Вверх» или «Вниз» для выбора источника сигнала, отображаемого в информационной строке, и нажмите клавишу «Выбор» для переключения на выбранный источник сигнала. Когда монитор находится в режиме ожидания, нажмите эту клавишу, чтобы открыть меню «Выбор Входа».

Функция блокировки OSD

- При выключенном меню OSD нажмите и удерживайте кнопку «Вниз» в течение примерно 10 секунд для блокировки или разблокировки меню OSD.

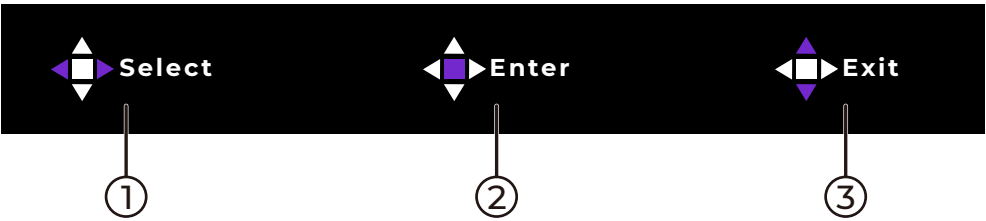
Настройка меню OSD

Quick Menu (Конт. меню)



1	Menu (МЕНЮ)	Откройте главное меню OSD.
2	Quick Menu 1 Gaming Mode (Игровой режим)	Пользов. Конт. меню1. Настройка по умолчанию — Игровой режим.
3	Конт. меню2 Game Color (Игровой цвет)	Конт. меню2 (Пользов.) Настройка по умолчанию — Игровой цвет.
4	Quick Menu3 (Конт. меню3) Brightness (Яркость)	Пользов. Конт. меню3. Настройка по умолчанию — Яркость.
5	Конт. меню4 Shadow Control (Упр.тенью)	Конт. меню4. Настройка по умолчанию — Упр.тенью.

Руководство по работе с кнопками



1	Select (Выбор)	В соответствии с подсказками для фиолетовой кнопки в экранном меню (OSD) нажмите соответствующую кнопку, чтобы выбрать меню для настройки или внести необходимые изменения.
2	Enter (Ввод)	В соответствии с подсказками для фиолетовой кнопки в меню OSD нажмите соответствующую кнопку для подтверждения выбора и перехода к следующему подменю либо для подтверждения настройки меню.
3	Exit (Выход)	В соответствии с подсказками для фиолетовой кнопки в меню OSD нажмите соответствующую кнопку, чтобы вернуться на предыдущий уровень меню или полностью выйти из него.

Примечание

Функции 5-позиционной навигационной кнопки могут различаться в зависимости от уровня или выбранного пункта меню OSD. Используйте её в соответствии с подсказками для фиолетовой кнопки в меню OSD.

Настройка OSD

Game Setting (Настройка игры)



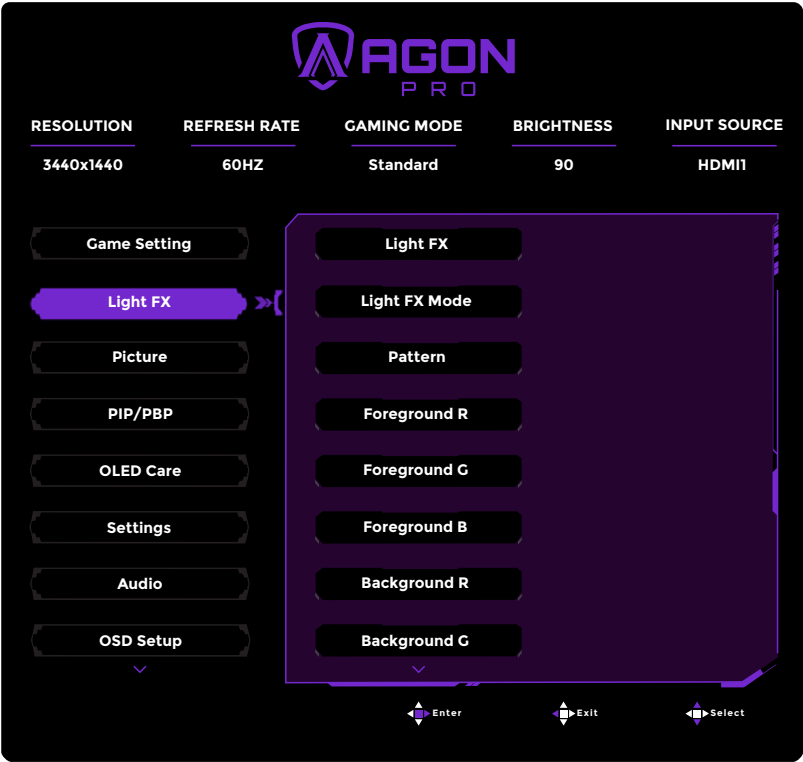
Gaming Mode (Игровой режим)	Off (Выкл.)	Оптимизация в Игровом режиме не применяется.
	FPS	Для игры в FPS (шутеры от первого лица). Улучшает детализацию черного цвета в темных сценах.
	RTS	Для игры в RTS (стратегии в реальном времени). Улучшает качество изображения.
	Racing (Гонки)	Для игры в гонки. Обеспечивает максимально быстрое время отклика и высокую насыщенность цвета.
	Gamer 1 (Игрк1)	Настройки пользователя сохранены как Игрок 1.
	Gamer 2 (Игрк2)	Настройки пользователя сохранены как Игрок 2.
	Gamer 3 (Игрк3)	Настройки пользователя сохранены как Игрок 3.
Image Ratio (Формат Изображ.)	Full(21:9/16:9)(FULL(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Full(Square)/ 1:1(Square) (1:1(Квадрат))/ Aspect (Пропорции)/ 27»/ 24.5»	Настройте соотношение сторон изображения. Полноэкранный (21:9/16:9): масштабирует входное изображение для заполнения всего экрана; подходит для изображений с соотношением сторон 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9): отображает входное изображение в собственном разрешении без масштабирования. Полноэкранный (Квадрат): предустановленное разрешение 1280×960; масштабирует входное изображение для заполнения всего экрана. 1:1 (Квадрат): разрешение по умолчанию — 1280×960, отображает входное изображение в собственном разрешении без масштабирования. Вертикальный полноэкранный режим: разрешение по умолчанию — 1280×960. Изображение отображается с исходным соотношением сторон, заполняя экран максимально полно без геометрических искажений. Подходит для изображений с соотношением сторон 4:3. 27: отображает только область изображения размером 27», расположенную по центру экрана. 24.5: отображает только область изображения размером 24.5, расположенную по центру экрана.

Shadow Control (Упр. тенью)	0-20	Значение по умолчанию для Управления тенями — 0, после чего пользователь может регулировать его в диапазоне от 0 до 20 для повышения контрастности и получения более четкого изображения. Если изображение слишком темное и детали плохо различимы, отрегулируйте значение от 0 до 20 для улучшения четкости.
Низкая задержка ввода	On/Off (Вкл./Выкл.)	Отключение буфера кадров позволяет уменьшить задержку ввода. Примечание: Функция «Низкая задержка ввода» отключена по умолчанию и недоступна для регулировки при частоте обновления менее 175 Гц; она включена по умолчанию и недоступна для регулировки при частоте обновления 175 Гц в режиме Adaptive-Sync.
Game Color (Игровой цвет)	0-20	Игровой цвет предоставляет 0–20 уровней регулировки насыщенности для улучшения качества изображения.
Adaptive-Sync	On/Off (Вкл./Выкл.)	Отключите или включите Adaptive-Sync/G-SYNC. Напоминание о работе Adaptive-Sync/G-SYNC: При включении функции Adaptive-Sync/G-SYNC в некоторых игровых средах может наблюдаться мигание.
Dial Point (Точка прицела)	Выкл / Вкл / Динамический	Функция «Точка регулировки» размещает индикатор прицеливания в центре экрана, помогая игрокам точно и аккуратно целиться в играх от первого лица (FPS).
Sniper Scope (Прицел)	Выкл. / 2X / 3X / 4X	Локальное увеличение масштаба облегчает прицеливание во время стрельбы.
MBR	On (Вкл.)/Off (Выкл.)	Включите функцию MBR (Уменьш. размыт.) для уменьшения размытия в движении. Примечание: настройка функции MBR доступна только при отключенном smart sync и значении Refresh Rate (Част. обновл.) 360 Гц.
Frame Counter (Счетчик кадров)	Выкл / Верхний правый / Нижний правый / Нижний левый / Верхний левый	Отображение частоты вертикальной синхронизации в выбранном углу экрана.
HDMI1	Консоли/DVD/ПК	Выберите тип подключенного устройства. При подключении игровой консоли или DVD-плеера через порт HDMI1 установите для порта HDMI1 режим ПК.
HDMI2	Консоли/DVD/ПК	Выберите тип подключенного устройства. При подключении игровой консоли или DVD-плеера через порт HDMI2 установите для порта HDMI2 режим ПК.

Примечание

- 1) Если параметр «HDR Mode» в меню «Picture» установлен в любое значение, кроме «Выкл», настройка параметров «Shadow Control» и «Game Color» невозможна.
- 2) Если параметр «HDR» в меню «Picture» установлен в режим «DisplayHDR», настройка или выбор параметров «Game Mode», «Shadow Control» и «Game Color» невозможны. Если параметр «HDR» в меню «Picture» установлен в режим «HDR Peak», «HDR Movie», «HDR Picture» или «HDR Game», настройка или выбор параметров «Game Mode» и «Game Color» невозможны.
- 3) Если в разделе «Настройки изображения» для параметра «Цвет. простр.» выбрано значение «sRGB» или «DCI-P3», настройка или выбор параметров «Упр.тенью» и «Игровой цвет» невозможны.

Light FX



Light FX	Выкл. / Низкий / Средний / Сильный	Выберите интенсивность световых эффектов.
Light FX Mode (Light FXреж.)	Audio1 (Аудио1) / Audio2 (Аудио2) / Static (Статика) / Dark Point Sweep (Простой сдвиг) / Gradient Shift (Град. сдв.) / Spread Fill (Прост. заполн.) / Drip Fill (Запо. в 1 стоп.) / Spreading Drip Fill (Запо. в 2 стоп.) / Breathing (Мерцание) / Light Point Sweep (Точка движения) / Zoom (Увеличение) / Rainbow (Радуга) / Wave (Волнение воды) / Flashing (Мигание) / Demo (Демо.)	Выбор режима световых эффектов
Pattern (Узор)	Красный / Зелёный / Синий / Радуга / Пользовательский	Выбор режима световых эффектов
Foreground R	0-100	Пользователь может настроить цвет переднего плана световых эффектов при выборе пользовательского узора
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	Пользователь может настроить цвет фона световых эффектов при выборе пользовательского узора
Background G		
Background B		

Примечание
Windows 11 поддерживает эффекты Dynamic Lighting. При подключении дисплея к PC под управлением Windows 11 с помощью кабеля USB up перейдите в раздел Settings → Персонализация → Dynamic Lighting и активируйте параметры «Использовать Dynamic Lighting на моих устройствах» и «Разрешить совместимым приложениям в активном окне всегда управлять освещением». Это позволит Windows 11 управлять эффектами игровой фоновой подсветки; при этом опция «Gaming Ambient Lighting» в экранном меню (OSD) станет неактивной (отображается серым цветом) и не будет поддаваться настройке.

Picture (Изобр.)



Brightness (Яркость)	0-100	Настройка яркости подсветки.
Контрастность	0-100	Контрастность из цифрового регистра.
Dark Boost (Усиление темного)	Off (Выкл.) / Level1 (Уровень1) / Level2 (Уровень2) / Level3 (Уровень3)	Улучшите детализацию изображения в темных или ярких областях, отрегулировав яркость в светлых участках, чтобы избежать перенасыщения.
Sharpness (Резк.)	0-100	Настройте резкость.
Гамма	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Настройте гамму.
Eco Adjustment (Регулир. Eco)	Standard (Стандарт)	Стандартный режим.
	Text (Текст)	Режим текста.
	Internet (Интернет)	Режим Интернета.
	Game (Игра)	Игровой режим.
	Movie (Кино)	Режим фильма.
	Sports (Спорт)	Режим Sports.
	Reading (Чтение)	Режим чтения.
Color Temp. (Цв. Режим)	Warm (Теплый)	Теплая цветовая температура.
	Обычный	Обычная цветовая температура.
	Cool (Холодный)	Холодная цветовая температура.
	Пользователь	Восстановить цветовую температуру.
Red (Красный)	0-100	Усиление красного из цифрового регистра.
Green (Зеленый)	0-100	Усиление зелёного из цифрового регистра.

Blue (Синий)	0-100	Усиление синего из цифрового регистра.
R.Saturation (Насыщ. красн.)	0-100	Настройте насыщенность красного.
G.Saturation (Насыщ. зел.)	0-100	Настройте насыщенность зеленого цвета.
B.Saturation (Насыщ. син.)	0-100	Настройте насыщенность синего.
C.Saturation (Насыщ. голуб.)	0-100	Настройте насыщенность голубого цвета.
M.Saturation (Насыщ. пурп.)	0-100	Настройте Насыщ. пурп.
Y.Saturation (Насыщ. желт.)	0-100	Настройте Y.Saturation (Насыщ. желт.).
R.Hue (Красн. оттен.)	0-100	Настройте R.Hue (Красн. оттен.).
G.Hue (Зелен. оттен.)	0-100	Настройте G.Hue (Зелен. оттен.).
B.Hue (Синий оттен.)	0-100	Настройте оттенок B.Hue.
C.Hue (Голуб. оттен.)	0-100	Отрегулируйте C.Hue.
M.Hue (Пурп. оттен.)	0-100	Настройте M.Hue.
Y.Hue (Желт. оттен.)	0-100	Настройте Y.Hue.
HDR	Off (Выкл.)	Установите HDR профиль в соответствии с вашими требованиями. Примечание При обнаружении HDR-контента опция HDR будет доступна для настройки.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (HDR Пиковое)	
	HDR Picture (HDR Изобр.)	
	HDR Movie (HDR Кино)	
	HDR Game (HDR Игра)	
HDR Mode	Off (Выкл.)	Оптимизировано для цвета и контрастности изображения с имитацией HDR-эффекта. Примечание При отсутствии HDR-контента опция HDR Mode будет доступна для настройки.
	HDR Picture (HDR Изобр.)	
	HDR Movie (HDR Кино)	
	HDR Game (HDR Игра)	
Color Space (Цвет. простр.)	Panel Native	Обеспечивает собственный Color Gamut.
	sRGB	sRGB Color Space (Цвет. простр.).
	DCI-P3	Цветовое пространство DCI-P3.
LowBlue Mode (Режим LowBlue)	Off (Выкл.)	Снижает уровень синего света за счёт регулировки цветовой температуры.
	Multimedia (Мультимедиа)	
	Internet (Интернет)	
	Office (Офис)	
	Reading (Чтение)	

Примечание

1) Если режим «HDR Mode» активирован (не выключен), следующие параметры недоступны для настройки: «Контраст», «Усиление

темного», «Гамма», «Режим сцены яркости», «Цв. Режим», «6-осевая насыщенность / Оттенок», «Цвет. простр.» и «Фильтр син. св.».

2) Если параметр «HDR» установлен в значение «DisplayHDR», все пункты меню «Настройки изображения», кроме «HDR» и «Резкость», недоступны для настройки;

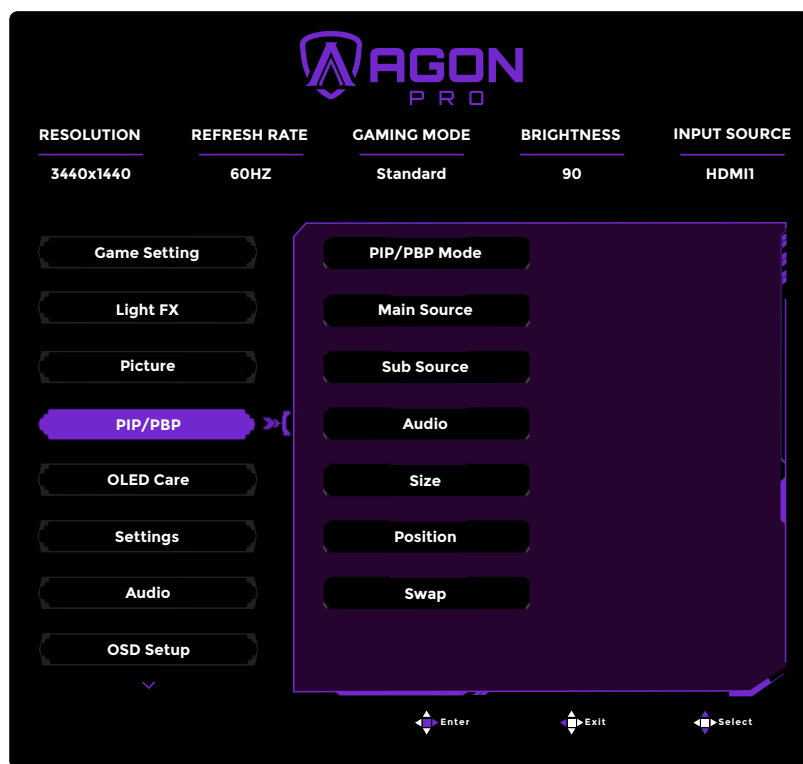
Если параметр «HDR» установлен в значение «HDR Enhance», «HDR Photo», «HDR Movie» или «HDR Game», следующие параметры недоступны для настройки: «Гамма», «Режим сцены яркости», «Цв. Режим», «6-осевая насыщенность / Оттенок», «Цвет. простр.» и «Фильтр син. св.».

3) Если параметр «Цвет. простр.» установлен в значение «sRGB» или «DCI-P3», следующие параметры недоступны для настройки: «Контраст», «Усиление темного», «Гамма», «Режим сцены яркости», «Цв. Режим», «6-осевая насыщенность / Оттенок», «HDR Mode» и «Фильтр син. св.».

4) Если параметр «Режим сцены яркости» установлен в значение «Чтение», настройка следующих параметров невозможна: «Контраст», «Усиление темного», «Цв. Режим», «6-осевая Насыщенность / Оттенок», «Цвет. простр.» и «Фильтр син. св.».

5) Если параметр «Игр.реж.» в разделе «Настройка игры» установлен в режим, отличный от «Стандарт», настройка следующих параметров невозможна: «Режим сцены яркости», «6-осевая Насыщенность / Оттенок», «HDR Mode» и «Цвет. простр.».

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Режим PIP/PBP)	Выкл / PIP / PBP	Отключить или включить PIP или PBP.
Main Source (Основ. источник)		Выберите источник сигнала для основного экрана.
Sub Source (Допол. источник)		Выберите источник сигнала для вторичного экрана.
Audio (Аудио)	Main Source (Основ. источник)	Выберите Настройку Звука.
	Sub Source (Допол. источник)	
Size (Размер)	Малый / Средний / Большой	Выберите размер экрана.
Position (Положение)	Верхний правый	Установите положение экрана.
	Нижний правый	
	Верхний левый	
	Нижний левый	
Swap (Замена)	On (Вкл.): Swap (Замена)	Swap (Замена) источника сигнала экрана.
	Off (Выкл.): без действия	

Примечание

- 1). Когда «HDR» в разделе «Picture (Изобр.)» установлен в состояние, отличное от Off (Выкл.), все элементы в разделе «PIP/PBP» становятся недоступными для настройки.
- 2). При включении PBP/PIP совместимость источников сигнала основного и дополнительного экранов приведена в следующей таблице:

PBP/PIP		Основной источник			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Допол. источник)	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

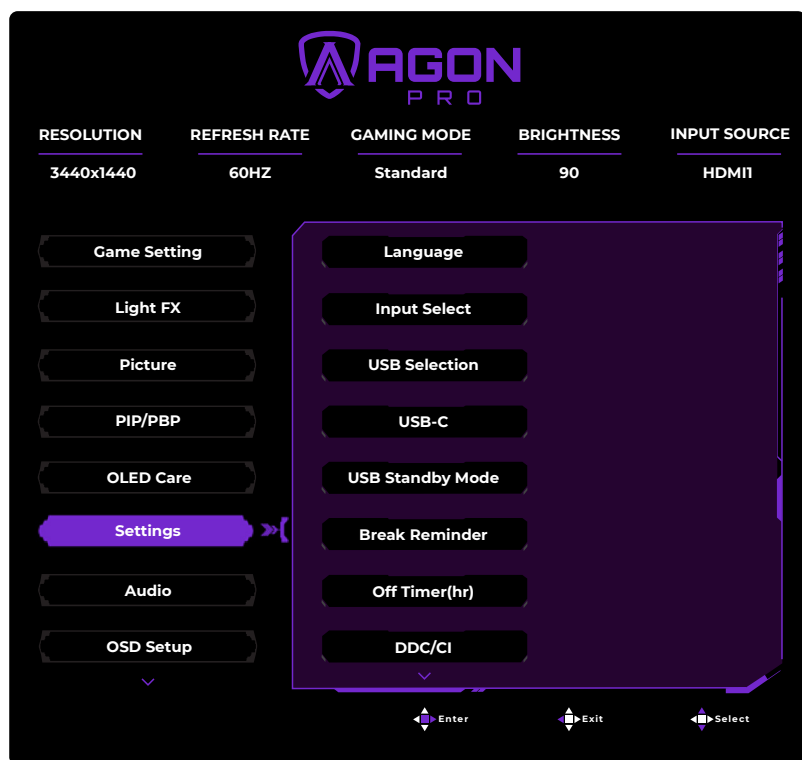
OLED Care



Pixel Orbiting (Сдвиг изображения)	Выкл. / Низкий / Средний / Сильный	Функция Orbit слегка сдвигает отображаемое изображение на уровне пикселей один раз в секунду для предотвращения остаточного изображения. По умолчанию эта функция имеет значение «On (Вкл.) (Weak (Низкая))». Режим «Weak (Низкая)» обеспечивает минимальное смещение, режим «Strong (Высокая)» — максимальное, а режим «Off (Выкл.)» отключает смещение, что повышает риск возникновения остаточного изображения. Данный параметр можно настроить в меню OSD.
Auto Pixel Refresh	Выкл./Вкл.	Включить/Отключить функцию Auto Pixel Refresh для «Pixel Refresh». Монитор будет автоматически отображать предупреждение «Auto Warning» каждые 24 часа суммарного времени работы, чтобы напомнить пользователю о необходимости запустить процесс «Pixel Refresh». Выберите «Off», чтобы остановить Auto Pixel Refresh для «Pixel Refresh». Однако несоблюдение рекомендуемого интервала выполнения процедуры «Pixel Refresh» может повысить риск возникновения остаточного изображения на экране. Соблюдайте осторожность.
Pixel Refresh (Устранение остаточного изображения)	Вкл./Выкл.	Эта функция помогает устранить остаточное изображение. После включения выберите «Да» в появившемся меню. Экран выключится, и начнется цикл технического обслуживания. Во время выполнения цикла, который длится около 10 минут, индикатор питания будет мигать белым светом (1 секунда включен / 1 секунда выключен). По завершении цикла индикатор питания погаснет, и монитор перейдет в режим ожидания.

Screen Saver (Экранная заст.)	Выкл. / Медленно / Быстро	При обнаружении статического изображения в течение определенного периода времени функция экранной заставки затемняет экран для защиты панели от залипания. При обнаружении движущегося изображения монитор восстанавливает яркость до предыдущего рабочего состояния. По умолчанию установлено значение «Медленно», которое можно изменить на «Быстро» для более ранней активации экранной заставки. Настоятельно рекомендуется всегда включать экранную заставку в режиме «Медленно» или «Быстро» для защиты экрана. Также рекомендуется настроить устройство на использование экранной заставки.
Logos Protection (Затемн. ст.эл-тов)	Выкл./1/2/3/4	При обнаружении нескольких статических логотипов на экране рекомендуется включить функцию защиты логотипов; она затемнит экран для защиты панели от залипания изображения в местах обнаружения логотипов.
Boundary Dimmer (Диммер границ)	Выкл./1/2/3/4	Для специальных соотношений сторон с черной областью в рамке экрана или при использовании разделенного экрана функция диммера границ может автоматически определять и затемнять области с существенной разницей в уровнях яркости.
Taskbar Dimmer (Диммер пан. задач)	Выкл./1/2/3/4	Технология Диммер пан. задач снижает яркость области панели задач на экране. Изменения яркости в других областях экрана отсутствуют.
ThermalProtection (Тепловая защита)	Выкл./Вкл.	Если температура монитора превышает 60 градусов Цельсия, функция ThermalProtection (Тепловая защита) автоматически снижает яркость экрана для обеспечения надлежащего теплоотвода. Рекомендуется активировать данную функцию в настройках монитора.
Защита значков	Off (Выкл.)/1/2/3	При обнаружении значка окна монитор автоматически снижает яркость вокруг него, чтобы уменьшить риск появления остаточного изображения. В Menu (МЕНЮ) выберите пункт «Защита значков»: On (Вкл.): снижение яркости в области значка окна. Рекомендуется включить. Off (Нет) (по умолчанию): яркость экрана не изменяется.

Settings (Настройки)



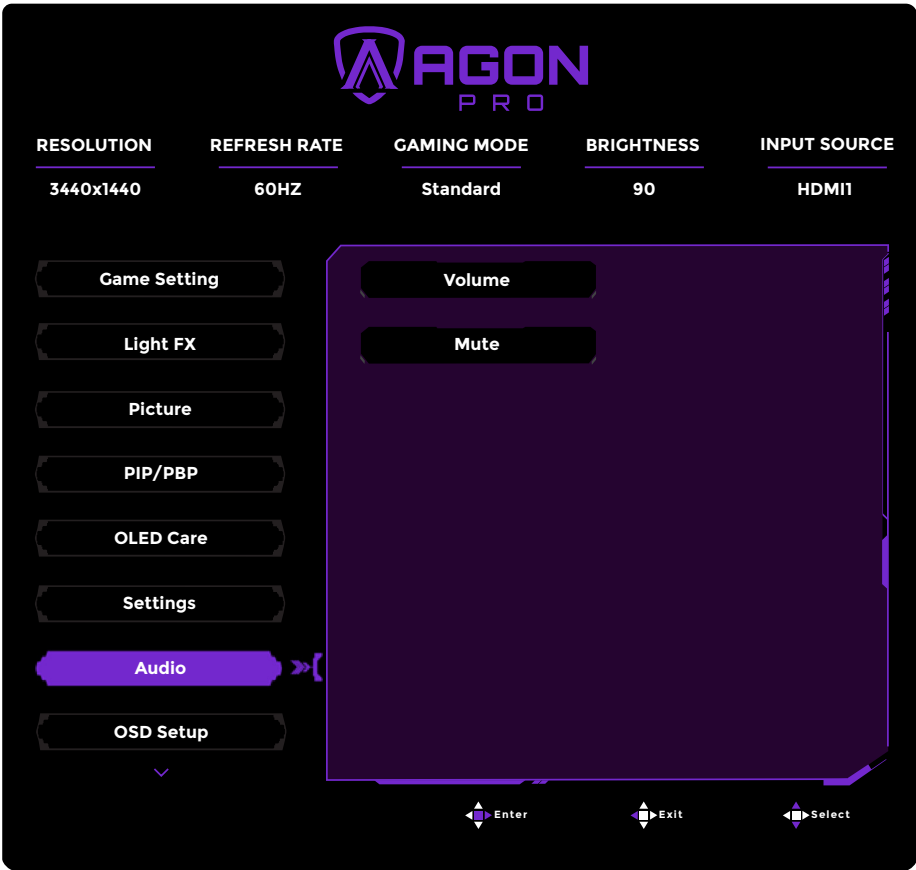
Язык		Выберите язык OSD.
Input Select (Выбор Входа)	Auto (Автом.) / HDMI1/HDMI2/ DisplayPort/USB C*	Выберите источник входного сигнала.
USB Selection (USB Выбор)	Auto (Автом.) / USB C / USB up (USB восходящий)	Выберите путь для данных восходящего канала USB
USB-C	High Data Speed (Выс. скор. пер. дан.)/ High Resolution (Высок. разр.)	Настройте интерфейс USB так, чтобы приоритет отдавался либо скорости передачи данных, либо разрешению. Примечание: При настройке по умолчанию «Выс. скор. пер. дан.» приоритет отдается скорости передачи данных. Порт USB-A работает на скоростях USB 3.2 Gen1, а порт USB-C поддерживает максимальное разрешение 3440x1440 при частоте 360 Гц с поддержкой 1,07 млрд цветов (в формате YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). При выборе режима «Высок. разр.» порт USB-A работает на скоростях USB 2.0, а порт USB-C поддерживает максимальное разрешение 3440x1440 при частоте 360 Гц с поддержкой 1,07 млрд цветов (в формате RGB/YCbCr 4:4:4).
USB Standby Mode ()	Выкл./Вкл.	Включить или выключить режим ожидания USB.
Break Reminder (Напом. о пер.)	Выкл./Вкл.	Напоминание о перерыве при непрерывной работе пользователя более 1 часа.
Off Timer (Таймер выкл.) (ч)	0-24 ч	Select (Выбор) времени отключения питания.
DDC/CI	Нет / Да	Включить/выключить поддержку DDC/CI.
Reset (Сброс настроек)	Нет / Да	Сброс меню к значениям по умолчанию.

*При первом использовании или после сброса настроек экранного меню (OSD) функция USB отключена по умолчанию, и порт USB-C не обеспечивает подачу питания. Повторно включите функцию одним из следующих способов:

1) Дважды выполните цикл включения и выключения питания дисплея.

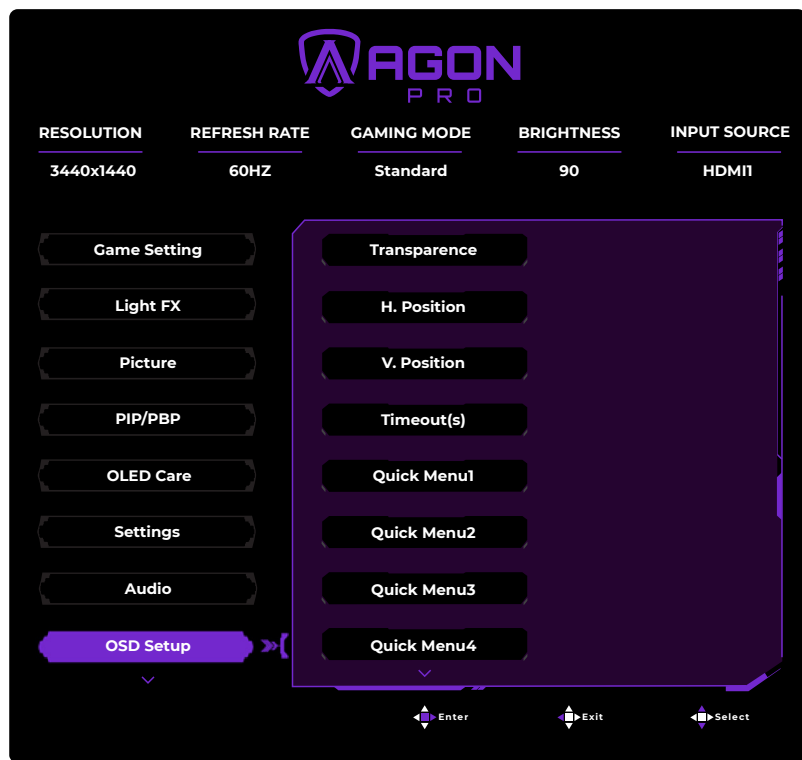
2) В экранном меню (OSD) установите для параметра «USB Standby Mode» значение «On (Вкл.)».

Audio (Аудио)



Volume (Громкость)	0-100	Регулировка уровня громкости встроенных динамиков или наушников.
Mute (Без звука)	Выкл./Вкл.	Отключите звук.

OSD Setup (Настр. меню)



Transparence (Прозр.)	0-100	Настройка прозрачности OSD.
Положение	0-100	Настройка горизонтального положения OSD.
Положение	0-100	Настройка вертикального положения OSD.
Timeout (Вр. Отобр. Меню) (с)	5-120	Adjust (Настройка) значения OSD Time Out () (с).
Quick Menu1 (Конт. меню1)	Gaming Mode (Игровой режим)/ Shadow Control (Упр.тенью)/ Game Color (Игровой цвет)/ Brightness (Яркость)/ Contrast (Контраст)/ Sharpness (Резк.)/ Volume (Громкость)	Установите функции Quick Menu 1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Конт. меню2)		
Quick Menu3 (Конт. меню3)		
Quick Menu4 (Конт. меню4)		
Up Key (Кнопка Вверх) (Выбор Входа)	Игровой режим/ Упр. тенью/ Низ. зад. ввода/ Adaptive-Sync/ Счетчик кадров/ Точка прицела/ Прицел/ Выбор Входа/ Громкость/ Формат Изображ./ Pixel Refresh / Light FX/ Игровой цвет/ Усиление темного/ Резк./ Цв. Режим/ Цвет. простр./ Экранное OSD-меню/ Quick Menu (Конт. меню)/ No Function (Без функции)	Настройка функций вверх, вниз, влево и вправо для User Key (Кнопка пользов.).
Кнопка вниз (Точка прицела)/		
Левая пользовательская (Игровой режим)		
Правая кнопка (Light FX)		
Обн. Микр.	No (Нет)/ Yes (Да)	Вкл./Выкл. Обн. Микр.

Information (Инфо.)

AGON
PRO

RESOLUTION

3440x1440

REFRESH RATE

60HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

HDMI1

Information

Model Name

AGP346UCSD

Resolution

3440x1440/60HZ

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxx

Time after Pixel Refresh

15.3

Pixel Refresh Counts

2

Enter

Exit

Select

Светодиодный индикатор

Статус	LED Color (Цвет СИД)
Режим полной мощности	Белый
Режим активного отключения	Оранжевый
Выполняется Pixel Refresh	Мигающий белый (1 секунда вкл./1 секунда выкл.)
Неисправность OLED-панели	Мигающий оранжевый (1 секунда вкл./1 секунда выкл.)
Режим выключения	Индикатор не горит.

Устранение неполадок

Проблема	Возможные решения
Индикатор питания не горит.	· Проверьте, включено ли питание. · Проверьте подключение сетевого шнура.
Индикатор питания горит, но изображение не отображается.	· Проверьте, включен ли компьютер. · Используйте индикатор клавиши Caps Lock, чтобы определить, реагирует ли компьютер. · Проверьте, правильно ли установлена видеокарта и подано ли на нее питание. · Проверьте правильность подключения видеокабеля между компьютером и дисплеем. · Убедитесь, что контакты разъемов видеокабеля не согнуты.
Изображение отсутствует, но индикатор питания мигает оранжевым цветом.	· Неисправность OLED-дисплея. Обратитесь в службу поддержки AOC для ремонта.
Функция Plug and Play не работает.	· Проверьте, поддерживает ли компьютер технологию Plug and Play. · Проверьте, поддерживает ли видеоадаптер технологию Plug and Play.
Слишком темное изображение.	· Отрегулируйте яркость и контрастность.
Изображение дергается или имеет волнообразные искажения.	· Возможны электромагнитные помехи от расположенных рядом приборов или устройств. Переместите компьютер и монитор дальше от источников помех, чтобы устранить проблему.
На экране отображается сообщение «сигнальный кабель не обнаружен» или «Нет сигнала».	· Отсоедините и снова подключите видеокабель. · Осмотрите контакты видеокабеля на наличие повреждений.
На экране отображается сообщение «Недопустимый вход».	· Установите разрешение вывода компьютера в режим, совместимый с дисплеем.
Остаточное изображение.	· Используйте функцию Pixel Refresh для устранения остаточного изображения на экране. См. раздел «Обслуживание экрана».
Нормативные требования и обслуживание	Пожалуйста, ознакомьтесь с информацией о нормативных требованиях и обслуживании, приведенной в руководстве на компакт-диске или на веб-сайте www.aoc.com (чтобы найти модель, приобретенную вами в вашей стране, и ознакомиться с информацией о нормативных требованиях и обслуживании на странице поддержки).

Характеристики

Общие характеристики

Панель	Model Name (Имя модели)	AGP346UCSD	
	Система управления	OLED	
	Размер видимого изображения	86,8 см по диагонали	
	Шаг пикселя	0,2315 мм (Г) x 0,2315 мм (В)	
	Цвет отображения	1,07 млрд ^[1]	
Others (Другое)	Диапазон горизонтальной развертки	30 кГц~510 кГц	
	Максимальный размер горизонтальной развертки	800,06 mm	
	Диапазон вертикальной развертки	48~360 Гц	
	Вертикальный размер сканирования (максимальный)	337,06 mm	
	Оптимальное предустановленное разрешение	3440x1440@60Hz	
	Максимальное разрешение	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Разъем	HDMIx2/DisplayPort/USB-C/USBx3/USB восходящий/Наушники	
	Источник питания	100~240 В~ 50/60 Гц 2,5 A	
	Потребляемая мощность	Типичное (яркость и контрастность по умолчанию)	120 Вт
		Макс. (Яркость = 100, Контрастность = 100)	≤206 Вт
		Режим ожидания	≤ 0,5 Вт
		Встроенный динамик	8 Вт × 2
	Отвод тепла	Нормальная работа	409,56 БТЕ/ч (тип.)
		Спящий режим (Режим ожидания)	<1,71 БТЕ/ч
		Режим выключения	<1,02 БТЕ/ч
		Режим выключения (сетевой выключатель)	0 БТЕ/ч
USB C	USB-C	Двусторонний разъем	
	Ультра-высокая скорость	Передача данных и видеосигнала	
	DisplayPort	Встроенная поддержка режима DisplayPort ALT	
	Электропитание	Максимальный 15 Вт (5 В, 3 А)	
Условия окружающей среды	Температура	Эксплуатационные	0°C~ 40°C
		Неэксплуатационная	-25°C~ 55°C
	Влажность	Эксплуатационные	10% ~ 85% (без конденсации)
		Неэксплуатационная	5% ~ 93% (без конденсации)
	Высота	Эксплуатационные	0 м ~ 5000 м (0 футов ~ 16404 фута)
		Неэксплуатационная	0 м ~ 12192 м (0 футов ~ 40000 футов)



Примечание

[1] Максимальное количество поддерживаемых данным изделием цветов дисплея составляет 1,07 миллиарда, а условия настройки следующие (могут быть различия из-за ограничений вывода некоторых видеокарт):

Resolution (Разрешение)	Image Ratio (Формат Изображ.)	Интерфейс	Статус	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ Высокоскоростная передача данных USB		USB C@ Высокое разрешение USB	
				YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB
3440 x1440 360 Гц 10 бит на канал				OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK (DSC)	OK (DSC)
3440 x1440 360 Гц 8 бит/канал				OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300 Гц 10 бит/канал				OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300 8 бит/канал				OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240 Гц 10 бит/канал				OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240 Гц 8 бит/канал				OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120 Гц 10 бит/канал				OK	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120 Гц 8 бит/канал				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100 Гц 10 бит/канал				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100 Гц 8 бит/канал				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
низкие разрешения 10 бит/канал				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
низкие разрешения 8 бит/канал				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Примечание

1) Из-за ограничений операционной системы Windows функция HDR может не активироваться, если глубина цвета дисплея составляет 8 бит/канал в формате YCbCr422 или ниже.

2) Интерфейс DisplayPort 2.1 поддерживает режим UHBR20 с общей пропускной способностью 80 Гбит/с, а интерфейс HDMI 2.1 — режим FRL6 с общей пропускной способностью 48 Гбит/с.

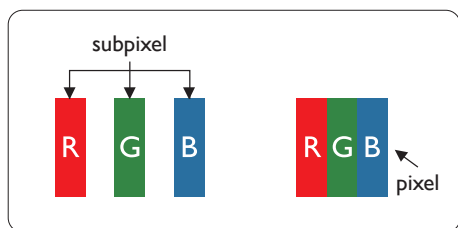
3). Проблемы совместимости при выводе сигнала HDMI 2.1 (FRL6 48 Гбит/с) видеокартами NVIDIA® могут приводить к аномалиям изображения или самопроизвольной перезагрузке компьютера. Для видеокарт NVIDIA® рекомендуется использовать интерфейс DisplayPort. Видеокарты AMD® могут использовать интерфейсы HDMI или DisplayPort.

Политика АОС в отношении дефектов пикселей панелей мониторов

Компания АОС стремится поставлять продукцию высочайшего качества. Мы используем одни из самых передовых производственных процессов в отрасли и применяем строгий контроль качества. Однако появление дефектов пикселей или субпикселей на панелях мониторов иногда неизбежно.

Ни один производитель не может гарантировать полное отсутствие дефектов пикселей на всех панелях, однако компания АОС гарантирует, что любой монитор с недопустимым количеством дефектов будет отремонтирован или заменен в рамках гарантийного обслуживания. В настоящем уведомлении описываются различные типы дефектов пикселей и определяются допустимые уровни дефектов для каждого типа. Для получения права на ремонт или замену по гарантии количество дефектов пикселей на панели монитора должно превышать указанные допустимые уровни. Например, доля дефектных субпикселей на мониторе не должна превышать 0,0004%.

Кроме того, компания АОС устанавливает еще более высокие стандарты качества для определенных типов или комбинаций дефектов пикселей, которые более заметны, чем другие. Данная политика действует по всему миру.



Пиксели и субпиксели

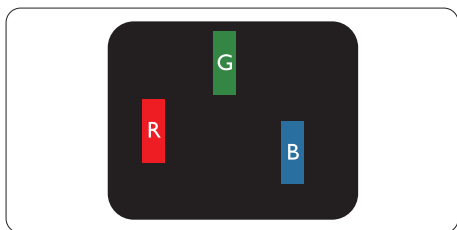
Пиксель, или элемент изображения, состоит из трех субпикселей основных цветов: красного, зеленого и синего. Множество пикселей вместе формируют изображение. Когда все субпиксели одного пикселя светятся, три цветных субпикселя вместе воспринимаются как один белый пиксель. Когда все они выключены, три цветных субпикселя вместе воспринимаются как один черный пиксель. Другие комбинации светящихся и не светящихся субпикселей воспринимаются как отдельные пиксели других цветов.

Типы дефектов пикселей

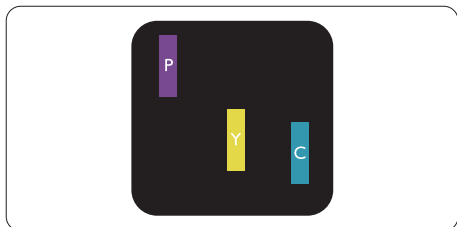
Дефекты пикселей и субпикселей проявляются на экране различными способами. Существует две категории дефектов пикселей и несколько типов дефектов субпикселей в каждой категории.

Дефекты ярких точек

Дефекты ярких точек проявляются в виде пикселей или субпикселей, которые всегда светятся или находятся во включенном состоянии («Вкл.»). То есть яркая точка — это субпиксель, который выделяется на экране, когда монитор отображает темный узор. Существуют следующие типы дефектов ярких точек.

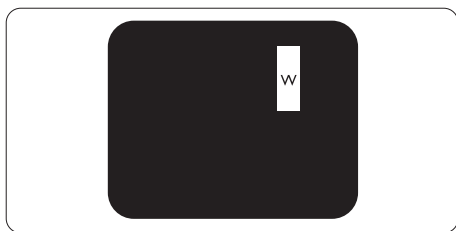


Один светящийся красный, зеленый или синий субпиксель.



Два соседних светящихся субпикселя:

- Красный + Синий = Пурпурный
- Красный + Зеленый = Желтый
- Зеленый + Синий = Голубой (Светло-синий)



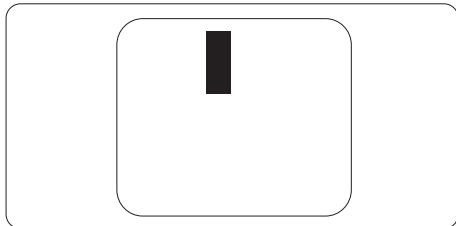
Три соседних светящихся субпикселя (один белый пиксель).

Примечание

Красная или синяя яркая точка должна быть более чем на 50 % ярче соседних точек, тогда как зеленая яркая точка — на 30 % ярче соседних точек.

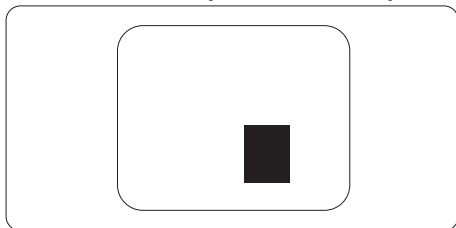
Дефекты черных точек

Дефекты черных точек проявляются в виде пикселей или субпикселей, которые постоянно остаются темными или выключенными (Off). Темная точка представляет собой субпиксель, который выделяется на экране при отображении монитором светлого узора. Ниже приведены типы дефектов черных точек.



Расположение дефектов пикселей

Поскольку дефекты пикселей и субпикселей одного типа, расположенные близко друг к другу, могут быть более заметными, компания АОС также устанавливает допуски на близость расположения дефектов пикселей.



Допуски на дефекты пикселей

Для получения права на ремонт или замену по причине дефектов пикселей в течение гарантийного срока матрица монитора АОС должна иметь дефекты пикселей или субпикселей, количество которых превышает допуски, указанные в электронном руководстве пользователя.

ДЕФЕКТЫ В ВИДЕ СВЕТАЩИХСЯ ТОЧЕК	ДОПУСТИМЫЙ УРОВЕНЬ
1 светящийся субпиксель	0
2 соседних светящихся субпикселя	0
3 соседних светящихся субпикселя (один белый пиксель)	0
Расстояние между двумя дефектами в виде светящихся точек*	Н/Д
Общее количество дефектов в виде светящихся точек всех типов	0
ДЕФЕКТЫ В ВИДЕ ТЕМНЫХ ТОЧЕК	ДОПУСТИМЫЙ УРОВЕНЬ
1 темный субпиксель	5 или менее
2 соседних темных субпикселя	2 или менее
3 соседних темных субпикселя	1 или менее
Расстояние между двумя дефектами в виде темных точек*	≥5 мм
Общее количество дефектов в виде темных точек всех типов	5 или менее
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ДЕФЕКТНЫХ ТОЧЕК	ДОПУСТИМЫЙ УРОВЕНЬ
Общее количество дефектных точек (ярких или черных) всех типов	5 или менее

Примечание

*: 1 или 2 смежных дефекта субпикселей = 1 дефектная точка.

Предустановленные режимы отображения

Разрешение PC

Image Ratio (Формат Изображ.) Интерфейс Статус Resolution (Разрешение)	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Full (Square) 1:1 (Квадрат) Aspect (Пропорции)		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	✓	✓						

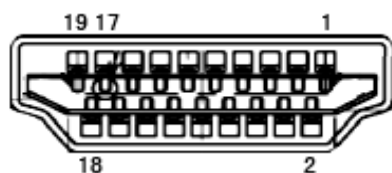
Разрешение видео

Resolution (Разрешение)	Image Ratio (Формат Изображ.)		Full (Square) 1:1 (Квадрат) Aspect (Пропорции)		24.5»		27»	
	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Full (Square) 1:1 (Квадрат) Aspect (Пропорции)		24.5»		27»	
Статус Интерфейс	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, 59,94 Гц/60 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p, 59,94 Гц/60 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p, 119,88 Гц/120 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p, 50 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p, 59,94 Гц/60 Гц	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3840x2160p, 50 Гц	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p, 59,94 Гц/60 Гц	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p, 119,88/120 Гц	✓		✓		✓		✓	

Примечание:

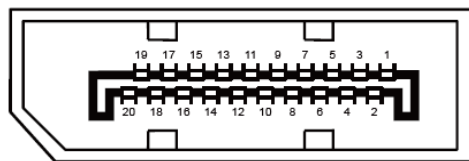
1. Для достижения оптимального качества изображения установите разрешение источника входного сигнала в соответствии с приведенной выше таблицей. Рекомендуемое разрешение зависит от устройства вывода сигнала: для консольных игр см. раздел «Разрешение видео», для игр на PC — «Разрешение PC».
2. Чтобы изменить параметр «Соотнош. сторон» монитора, перейдите в меню OSD -> «Настройка игры» -> «Соотнош. сторон».
3. Интерфейс DisplayPort 2.1 поддерживает режим UHBR20 с максимальной пропускной способностью 80 Гбит/с, а интерфейс HDMI 2.1 — режим FRL6 с максимальной пропускной способностью 48 Гбит/с.
4. Для обеспечения корректной работы указанных разрешений предварительно проверьте совместимость вашей видеокарты. В связи с различиями в политиках производителей видеокарт некоторые параметры могут быть скрыты. Фактическая поддержка зависит от конкретной видеокарты.
5. Согласно стандартам VESA, при вычислении частоты обновления (частоты кадров) различными операционными системами и видеокартами возможна незначительная погрешность (+/-1 Гц). Определяющим значением является фактическая частота обновления (частота кадров).

Назначение контактов



19-контактный кабель цветного сигнала дисплея

Номер контакта	Название сигнала	Номер контакта	Название сигнала	Номер контакта	Название сигнала
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	DDC/CEC Заземление
2.	Экран TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V Питание
3.	TMDS Data 2-	11.	Экран тактового сигнала TMDS	19.	Обнаружение горячего подключения
4.	Данные TMDS 1+	12.	Тактовый сигнал TMDS-		
5.	Экран данных TMDS 1	13.	CEC		
6.	Данные TMDS 1-	14.	Зарезервировано (не подключено на устройстве)		
7.	Данные TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Экран данных TMDS 0	16.	SDA		



20-контактный кабель цветного сигнала дисплея

Номер контакта	Название сигнала	Номер контакта	Название сигнала
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	Обнаружение горячего подключения
9	ML_Lane 1 (p)	19	Возврат DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Функция Plug & Play DDC2B

Данный монитор оснащён возможностями VESA DDC2B в соответствии со стандартом VESA DDC. Это позволяет монитору информировать хост-систему о своей идентификации и, в зависимости от уровня используемого DDC, передавать дополнительную информацию о своих возможностях отображения.

DDC2B представляет собой двунаправленный канал передачи данных, основанный на протоколе I2C. Хост может запрашивать информацию EDID через канал DDC2B.