



Uživatelská příručka OLED monitoru **AGP346UCSD**

Vzhledem k vlastnostem produktů OLED se doporučuje provádět údržbu obrazovky v souladu s požadavky uvedenými v uživatelské příručce, čímž se sníží riziko vzniku vypalování obrazu.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Bezpečnost	1
Národní konvence	1
Napájení	2
Instalace	3
Čištění	4
Další	5
Nastavení	6
Obsah balení	6
Montáž stojanu a základny	7
Nastavení úhlu pohledu	8
Připojení monitoru	9
Montáž na zeď	10
Funkce Adaptive-Sync	11
Funkce NVIDIA G-SYNC Compatible	12
HDR	13
Funkce KVM	14
Úprava	15
Rychlé klávesy	15
Nastavení nabídky OSD	17
Quick Menu (Rychlé menu)	17
Průvodce obsluhou tlačítek	17
Nastavení OSD	18
Game Setting (Herní nastavení)	18
Light FX	20
Picture (Obrázek)	21
PIP/PBP	24
OLED Care	25
Settings (Nastavení)	27
Audio (Zvuk)	28
OSD Setup (Nastav. OSD)	29
Information (Informace)	30
LED indikátor	31
Řešení problémů	32
Specifikace	33
Obecná specifikace	33
Politika společnosti AOC týkající se vad pixelů na panelech monitorů	35
Přednastavené režimy zobrazení	37
Rozlišení PC	37
Rozlišení videa	38
Přiřazení pinů	39
Plug and Play	40

Bezpečnost

Národní konvence

Následující podkapitoly popisují národní konvence používané v tomto dokumentu.

Poznámky, upozornění a varování

V průběhu této příručky mohou být bloky textu doprovázeny ikonou a vytištěny tučným nebo kurzívním písmem. Tyto bloky představují poznámky, upozornění a varování a používají se následovně:



POZNÁMKA: POZNÁMKA označuje důležité informace, které vám pomohou lépe využívat váš počítačový systém.



UPOZORNĚNÍ: UPOZORNĚNÍ signalizuje možné poškození hardwaru nebo ztrátu dat a informuje vás, jak se problému vyhnout.



VAROVÁNÍ: VAROVÁNÍ upozorňuje na možnost úrazu a informuje vás, jak se problému vyhnout.

Některá varování mohou být zobrazena v jiných formátech a nemusí být doprovázena ikonou. V takových případech je konkrétní forma varování stanovena regulačními orgány.

Napájení



Monitor by měl být provozován pouze z typu napájecího zdroje uvedeného na štítku. Pokud si nejste jisti typem napájení ve vaší domácnosti, obraťte se na svého prodejce nebo místní energetickou společnost.



Monitor je vybaven tříkolíkovou uzemněnou zástrčkou s třetím (uzemňovacím) kolíkem.

Tato zástrčka zapadne pouze do uzemněné elektrické zásuvky jako bezpečnostní prvek. Pokud vaše zásuvka neumožňuje připojení třížilové zástrčky, nechte si elektrikářem nainstalovat správnou zásuvku nebo použijte adaptér k bezpečnému uzemnění zařízení. Neodstraňujte bezpečnostní funkci uzemněné zástrčky.



Odpojte zařízení během bouřky nebo pokud nebude delší dobu používáno. Tím ochráníte monitor před poškozením způsobeným přepětím.



Nepřetěžujte prodlužovací kabely a rozbočovače. Přetížení může způsobit požár nebo elektrický šok.



Pro zajištění správné funkce používejte monitor pouze s počítači certifikovanými UL, které mají vhodně konfigurované zásuvky označené mezi 100–240 V AC, min. 5 A.



Nástěnná zásuvka musí být instalována v blízkosti zařízení a musí být snadno přístupná.

Instalace



Nepokládejte monitor na nestabilní vozík, stojan, stativ, držák ani stůl. Pokud monitor spadne, může způsobit zranění osoby a vážné poškození tohoto výrobku. Používejte pouze vozík, stojan, stativ, držák nebo stůl doporučený výrobcem nebo prodávaný s tímto výrobkem. Při instalaci výrobku dodržujte pokyny výrobce a používejte montážní příslušenství doporučené výrobcem. Kombinaci výrobku a vozíku přemísťujte opatrně.



Nikdy netlačte žádný předmět do štěrbin v krytu monitoru. Může to poškodit součástky obvodu a způsobit požár nebo elektrický šok. Nikdy nevylévejte kapaliny na monitor.



Nepokládejte přední část výrobku na podlahu.



Pokud monitor montujete na zeď nebo polici, použijte montážní sadu schválenou výrobcem a dodržujte pokyny k sadě.



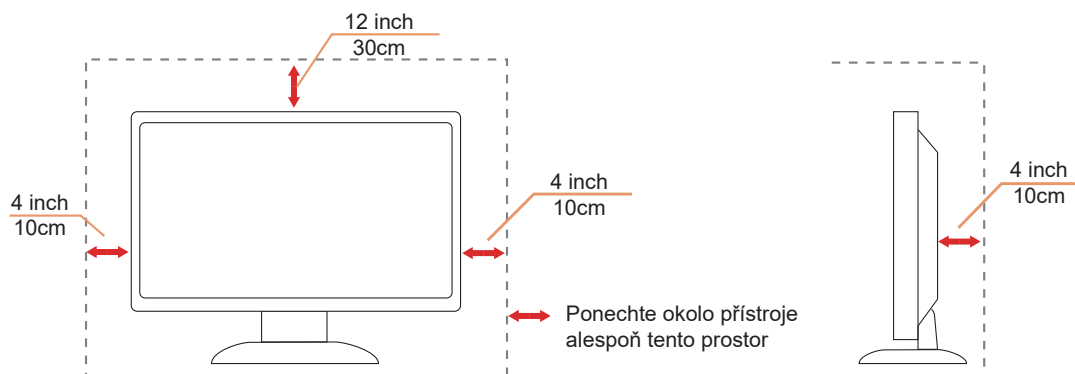
Nechte kolem monitoru dostatečný prostor, jak je znázorněno níže. Jinak může být cirkulace vzduchu nedostatečná, což může způsobit přehřátí, požár nebo poškození monitoru.



Aby nedošlo k možnému poškození, například odlepení panelu od rámečku, zajistěte, aby se monitor nenakláněl dolů o více než -5 stupňů. Pokud bude překročen maximální úhel náklonu směrem dolů -5 stupňů, nebude poškození monitoru kryto zárukou.

Níže jsou uvedeny doporučené větrací prostory kolem monitoru při instalaci na stěnu nebo na stojan:

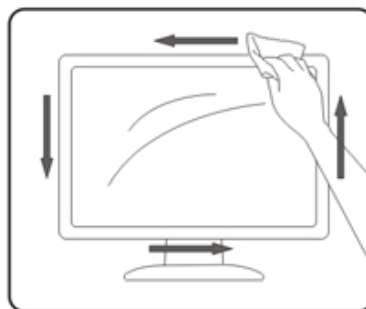
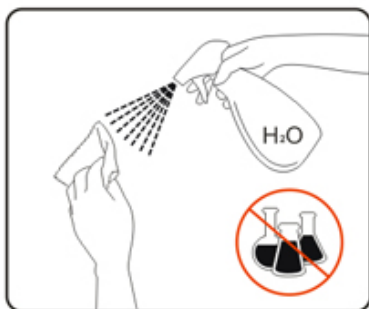
Instalováno se stojanem



Čištění

 Skříň monitoru pravidelně čistěte vlhkým, měkkým hadříkem.

 Při čištění používejte měkký bavlněný nebo mikrovláknový hadřík. Hadřík by měl být vlhký a téměř suchý; nedovolte vniknutí kapaliny do skříně.



 Před čištěním výrobku odpojte napájecí kabel.

Další



Pokud výrobek vydává podivný zápach, zvuk nebo kouř, OKAMŽITĚ odpojte napájecí zástrčku a kontaktujte servisní středisko.



Ujistěte se, že větrací otvory nejsou zakryty stolem nebo závěsem.



Nevystavujte OLED monitor silným vibracím nebo vysokým nárazům během provozu.



Během provozu nebo přepravy do monitoru nestrkejte ani jej nepouštějte.



Napájecí kabely musí mít bezpečnostní schválení. Pro Německo musí jít o typ H03VV-F, 3G, 0,75 mm² nebo lepší.
Pro ostatní země používejte příslušné typy kabelů.



Nadměrný akustický tlak ze sluchátek může způsobit poškození sluchu. Nastavení ekvalizéru na maximum zvyšuje výstupní napětí sluchátek, a tím i hladinu akustického tlaku.



Low Blue Light (Tlum modr světla): Displej využívá panel s nízkým vyzařováním modrého světla. Při továrním resetování nebo ve výchozím nastavení splňuje certifikaci TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution.

Zdraví:

- Monitor by měl být od vašich očí vzdálen 50 až 70 cm (20 až 28 palců).
- Dlouhodobé sledování obrazovky způsobuje únavu očí a může zhoršit zrak. Každou hodinu používání výrobku si dopřejte přestávku pro odpočinek očí v délce 5 až 10 minut.
- Snižte namáhání očí soustředěním se na vzdálené objekty.
- Časté mrkání a cvičení očí pomáhají předcházet jejich vysychání.



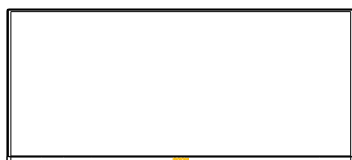
Technologie bez blikání udržuje stabilní podsvícení pomocí stejnosměrného stmívání, které eliminuje hlavní příčinu blikání monitoru, a je tak šetrnější k očím.



Vzhledem k vlastnostem produktů OLED se nedoporučuje nepřetržité používání tohoto zařízení po dobu delší než 24 hodin. Toto zařízení využívá řadu technologií k eliminaci možného vypalování obrazu. Podrobnosti naleznete v pokynech v části „Údržba obrazovky“.

Nastavení

Obsah balení



OLED Monitor



Quick Start Guide

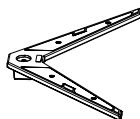
*



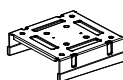
Warranty card



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

*



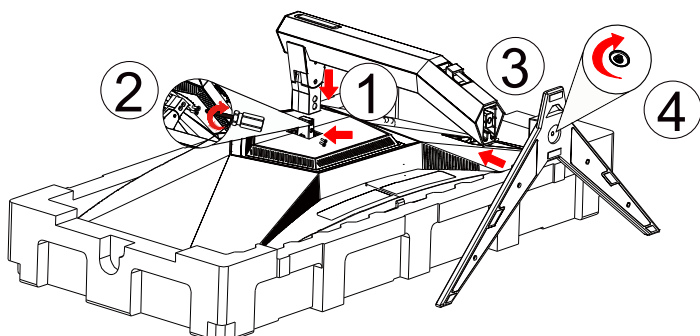
USB Cable

* Ne všechny signálové kabely jsou dodávány pro všechny země a regiony. Pro potvrzení se prosím obraťte na místního prodejce nebo pobočku AOC.

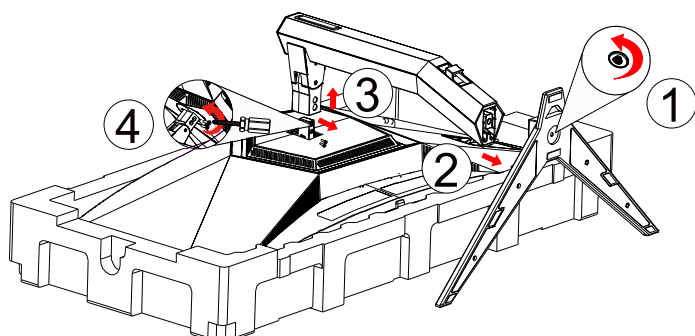
Montáž stojanu a základny

Instalaci nebo demontáž základny proveďte podle níže uvedených kroků.

Instalace:



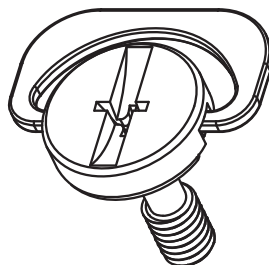
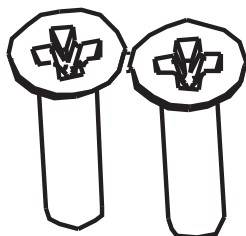
Odstranění:



POZNÁMKA: Design displeje se může lišit od vyobrazeného.

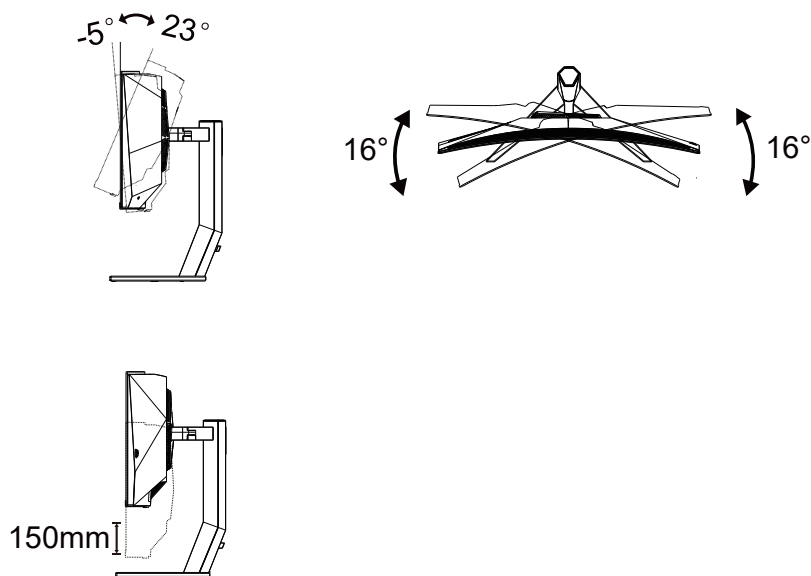
Specifikace šroubu držáku: M5×20 mm
(Užitná délka závitu 10 mm)

Specifikace šroubu stojanu: M6×21 mm
(Užitná délka závitu 10 mm)



Nastavení úhlu pohledu

Pro optimální zobrazení doporučujeme sledovat monitor přímo zepředu a poté upravit jeho úhel podle vlastních preferencí. Držte stojan, aby nedošlo k převržení monitoru při změně úhlu. Monitor lze nastavit následujícím způsobem:



POZNÁMKA:

Při změně úhlu se nedotýkejte OLED obrazovky. Dotýkání se OLED obrazovky může způsobit její poškození.

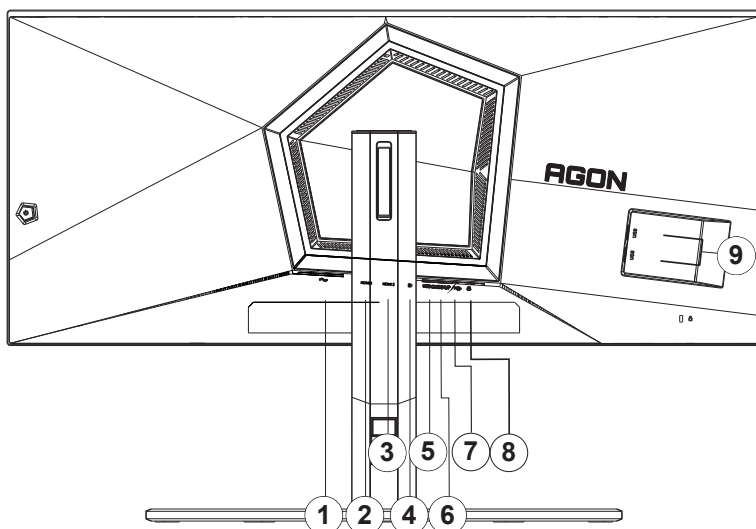


Varování

- Aby nedošlo k poškození obrazovky, například odstraňování ochranné fólie z panelu, zajistěte, aby se monitor nenakláněl dolů více než o -5 stupňů.
- Při nastavování úhlu monitoru netlačte na obrazovku. Držte pouze rámeček.

Připojení monitoru

Připojení kabelů na zadní straně monitoru a počítače:



1. Napájení
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB upstream
7. USB3.2 Gen1 downstream + rychlé nabíjení x1
8. Sluchátka
9. USB3.2 Gen1 downstream x2

Připojit k PC

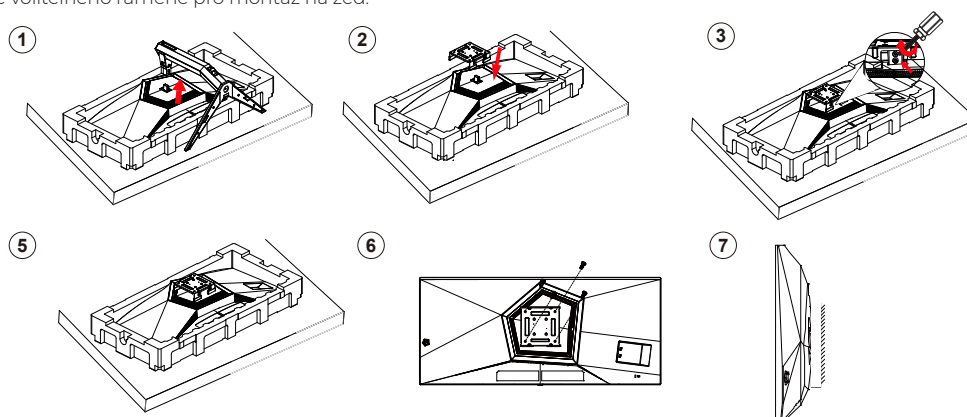
1. Pevně připojte napájecí kabel do zadní části displeje.
2. Vypněte počítač a odpojte jeho napájecí kabel.
3. Připojte signální kabel displeje k video konektoru na zadní straně počítače.
4. Zapojte napájecí kabel počítače i displeje do blízké zásuvky.
5. Zapněte počítač a displej.

Pokud monitor zobrazuje obraz, instalace je dokončena. Pokud obraz nezobrazuje, nahlédněte prosím do části Řešení problémů.

Pro ochranu zařízení vždy vypněte PC i OLED monitor před připojením.

Montáž na zeď

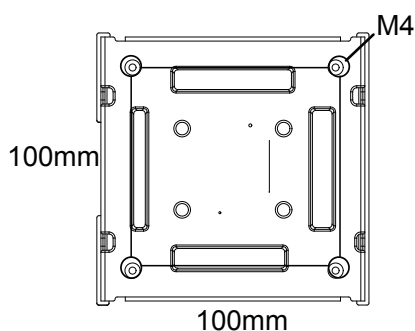
Příprava instalace volitelného ramene pro montáž na zeď.



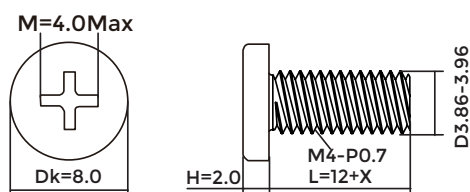
Tento monitor lze připevnit na rameno pro montáž na zeď, které je nutné zakoupit samostatně. Před tímto postupem odpojte napájení. Postupujte podle následujících kroků:

1. Odstraňte základnu.
2. Při sestavování ramene pro montáž na zeď postupujte podle pokynů výrobce.
3. Umístěte kovový díl pro montáž na zeď na zadní stranu monitoru, zasuňte dva šrouby držáku do otvorů a pevně je utáhněte.
4. Umístěte rameno pro montáž na zeď na zadní stranu monitoru. Zarovnejte otvory ramene s otvory na zadní straně monitoru.
5. Vložte 4 šrouby do otvorů a utáhněte je.
6. Znovu připojte kabely. Pokyny k připevnění ramene na zeď naleznete v uživatelské příručce dodané s volitelným ramenem pro montáž na zeď.

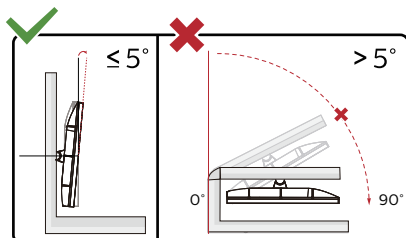
Držák na zeď:



Specifikace šroubů pro držák na zeď: M4*12 mm



Poznámka: Otvory pro šrouby VESA nejsou dostupné u všech modelů. Ověřte si dostupnost u prodejce nebo oficiálního zastoupení společnosti AOC.



Vzhled zařízení se může lišit od vyobrazení.

Varování

1. Aby nedošlo k poškození obrazovky, například odstraňování ochranné fólie z panelu, zajistěte, aby se monitor nenakláněl dolů více než o -5 stupňů.
2. Při nastavování úhlu monitoru netlačte na obrazovku. Držte pouze rámeček.

Funkce Adaptive-Sync

1. Funkce Adaptive-Sync pracuje s rozhraními DisplayPort, HDMI a USB C.
2. Kompatibilní grafická karta: Doporučený seznam je uveden níže; informace lze rovněž ověřit [na adrese www.AMD.com](http://na.adrese.www.AMD.com)

Grafická karta

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

Procesory

- 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

Funkce NVIDIA G-SYNC Compatible

1. Tento výrobek podporuje funkci NVIDIA G-SYNC Compatible. Funkce NVIDIA G-SYNC Compatible funguje prostřednictvím rozhraní DisplayPort.
2. Pro plné využití herních možností funkce G-SYNC je nutné samostatně zakoupit grafickou kartu NVIDIA, která tuto funkci podporuje.

Systémové požadavky pro G-Sync:

Kategorie požadavků: Monitor kompatibilní s technologií NVIDIA G-SYNC (režim compatibility)

Grafická karta: Architektura NVIDIA Pascal nebo novější (např. řada GTX 10, řada RTX)

Monitor: Monitor certifikovaný společností NVIDIA s podporou proměnné obnovovací frekvence (VRR)

Operační systém: Windows 10 nebo novější

Přípojovací kabel: Použijte kabel DisplayPort

Další informace o technologii NVIDIA G-Sync naleznete na adrese: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

HDR

Tento monitor je kompatibilní se vstupními signály ve formátu HDR10.

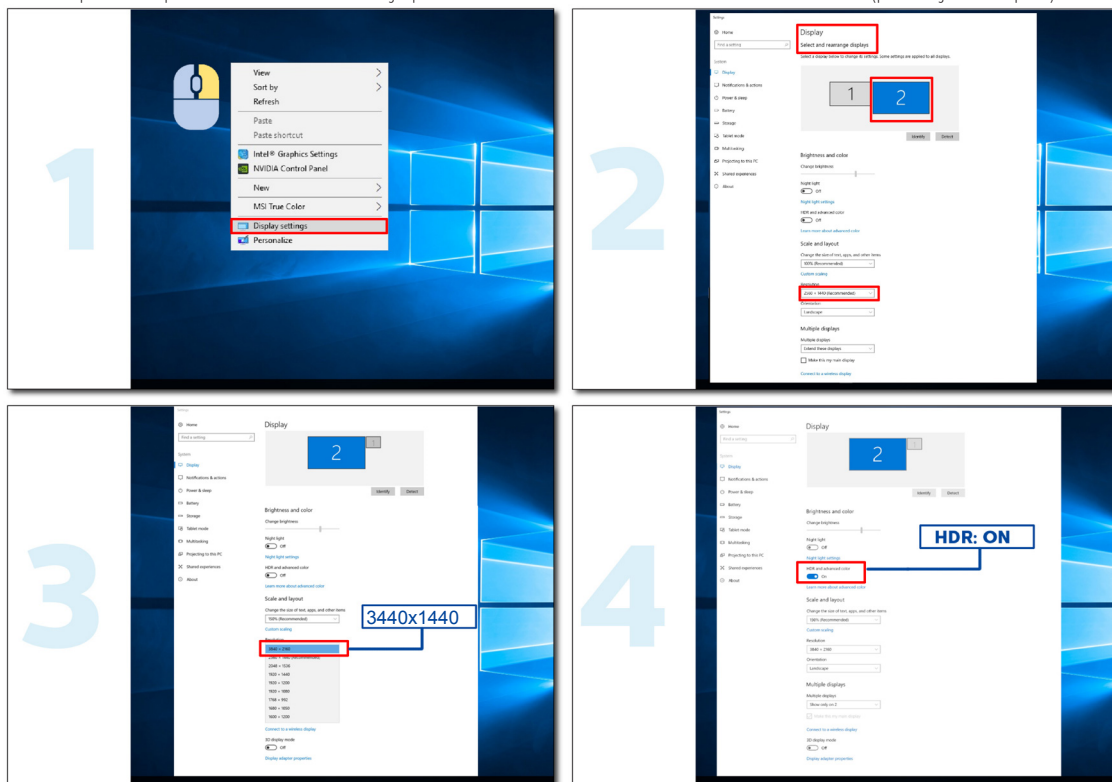
Displej může automaticky aktivovat funkci HDR, pokud jsou přehrávač a obsah kompatibilní. Pro informace o kompatibilitě vašeho zařízení a obsahu kontaktujte výrobce zařízení a poskytovatele obsahu. Pokud nepotřebujete automatickou aktivaci funkcí HDR, vyberte v nabídce nastavení displeje možnost „VYP“.

Poznámka:

1. Rozlišení 3840×2160@50Hz/60Hz/120Hz je dostupné pouze na zařízeních, jako jsou UHD přehrávače nebo konzole Xbox/PS.

2. Nastavení displeje:

- Rozlišení displeje je nastaveno na 3440x1440 a funkce HDR je přednastavena na ZAPNUTO. Za těchto podmínek může obrazovka mírně ztmavnout, což signalizuje aktivaci HDR.
- Po spuštění aplikace lze dosáhnout nejlepšího HDR efektu změnou rozlišení na 3440x1440 (pokud je dostupné).



Funkce KVM

Co je KVM?

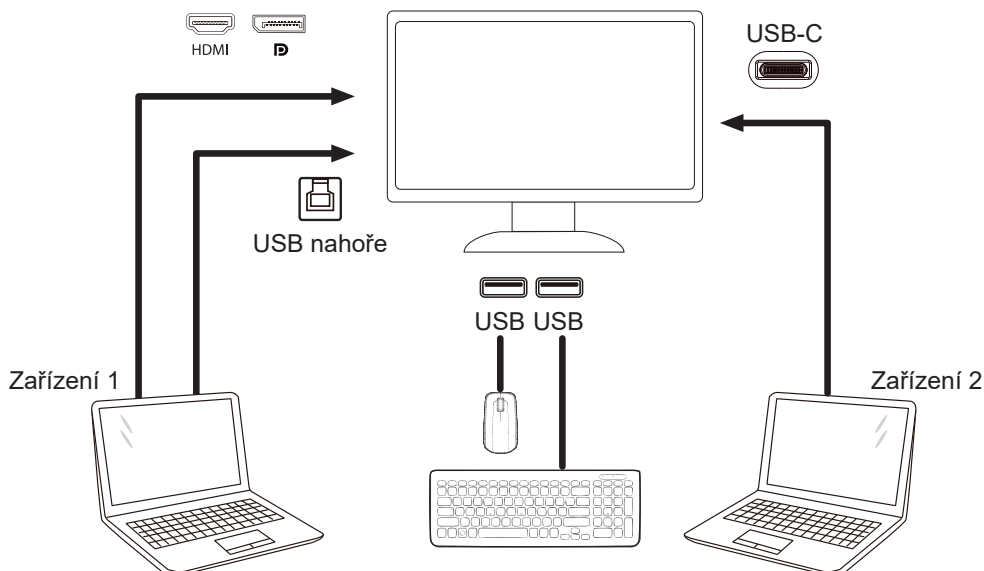
Díky funkci KVM můžete na jednom monitoru AOC zobrazovat výstup ze dvou počítačů, dvou notebooků nebo jednoho počítače a jednoho notebooku a obě zařízení ovládat jednou sadou klávesnice a myši. Ovládání mezi jednotlivými zařízeními přepnete výběrem zdroje vstupního signálu v položce „Input Select (Výběr Vstupu)“ v OSD menu.

Jak používat KVM?

Krok 1: Připojte jedno zařízení (PC nebo notebook) k monitoru pomocí USB-C.

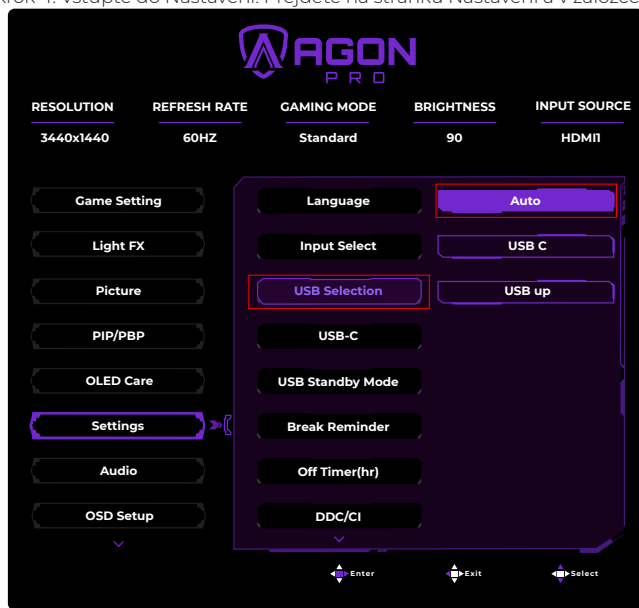
Krok 2: Připojte druhé zařízení k monitoru pomocí HDMI nebo DisplayPort. Následně připojte toto zařízení k monitoru také prostřednictvím rozhraní USB upstream.

Krok 3: Připojte periferní zařízení (klávesnici a myš) k monitoru přes port USB.



Poznámka: Provedení monitoru se může lišit od zobrazeného

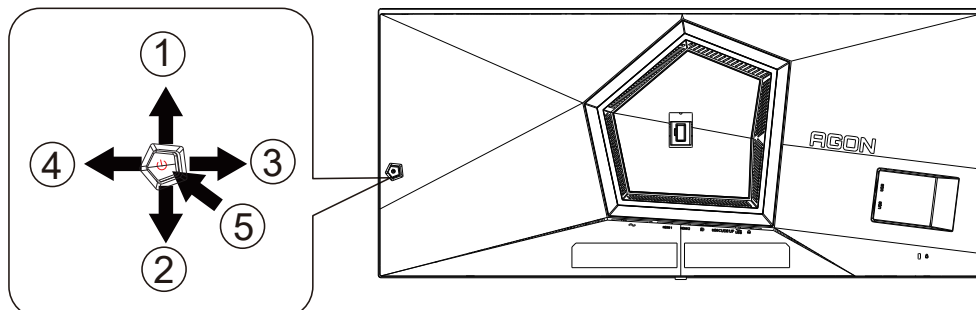
Krok 4: Vstupte do Nastavení. Přejděte na stránku Nastavení a v záložce USB Selection vyberte možnost „Auto“, „USB C“ nebo „USB up“.



USB Selection (USB výběr)	Popis funkce
Auto	Automaticky vybírá USB C nebo USB up v závislosti na zdroji vstupu.
USB C	Poskytuje funkci rozbočovače USB prostřednictvím kabelu USB C.
USB up (USB zapnuto)	Poskytuje funkci USB Hub prostřednictvím kabelu USB up.

Úprava

Rychlé klávesy



1	User Key Up (Input Select)/Nahoru
2	User Key Down (Dial Point)/Dolů
3	User Key Left (Game Mode)/Vlevo
4	User Key Right (Light FX)/Vpravo
5	Napájení/Menu/Vybrat

Napájení/Menu/Vybrat

- Je-li monitor vypnutý, stiskněte toto tlačítko pro jeho zapnutí.
- Je-li monitor zapnutý, stiskněte toto tlačítko pro otevření nabídky OSD nebo potvrzení úprav funkcí; pro vypnutí monitoru tlačítko podržte přibližně 2 sekundy.
- Je-li monitor v pohotovostním režimu, stiskněte toto tlačítko pro jeho vypnutí.

User Key Down (Dial Point)/Dolů

- Je-li monitor v pohotovostním režimu, stiskněte tuto klávesu pro otevření nabídky „Input Select“. Tuto zkratku lze přizpůsobit v nabídce 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. Výchozí nastavení z výroby je „Dial Point“.
- Když je nabídka OSD zavřená, stiskněte toto tlačítko pro otevření nabídky Input Select (Výběr Vstupu), stiskněte tlačítko Nahoru nebo Dolů pro výběr zdroje zobrazeného v informačním řádku a stiskněte tlačítko Select (Vybrat) pro přepnutí na vybraný zdroj. Když je monitor v pohotovostním režimu, stiskněte toto tlačítko pro otevření nabídky Input Select (Výběr Vstupu).

User Key Left (Gaming Mode)/Left

- Přizpůsobte tuto funkci zkratky v nabídce OSD: Gaming Mode (Herní režim), Shadow Control (Ovl. stínů), Low Input Lag (Omez zpož vstup), Adaptive-Sync, Frame Counter (Čítač rámců), Dial Point, Sniper Scope (Odstř puškohl), Input Select (Výběr Vstupu), Volume (Hlasitost), Image Ratio (Poměr Stran Obr.), Pixel Refresh (I), Light FX, Game Color (Herní barvy), Dark Boost (Zesílení tmavé), Sharpness (Ostr.), Color Temp. (Tep. Barev), Color Space (Barev prostor), Quick Menu (Rychlé menu), No Function (Žádná funkce). Výchozí nastavení z výroby je „Gaming Mode (Herní režim)“.
- Když je nabídka OSD vypnutá, stiskněte toto tlačítko pro otevření nabídky Gaming Mode (Herní režim), stiskněte tlačítko Vlevo nebo Vpravo pro výběr příslušného herního režimu (Standardní, FPS, Real-Time Strategy, Racing, Player 1, Player 2 nebo Player 3). Když je monitor v pohotovostním režimu, stiskněte toto tlačítko pro otevření nabídky Input Select (Výběr Vstupu).

User Key Right (Light FX) / Vpravo

- Tuto zkratkovou funkci lze přizpůsobit v nabídce 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. Výchozí tovární nastavení je „Light FX“.
- Pokud je nabídka OSD vypnutá, stiskněte toto tlačítko pro otevření nabídky „Gaming Ambient Light“, podle potřeby zde můžete upravit intenzitu, režim a barvu funkce Light FX. Pokud je monitor v pohotovostním režimu, stiskněte toto tlačítko pro otevření nabídky Input Select.

User Key Up (Input Select) / Nahoru

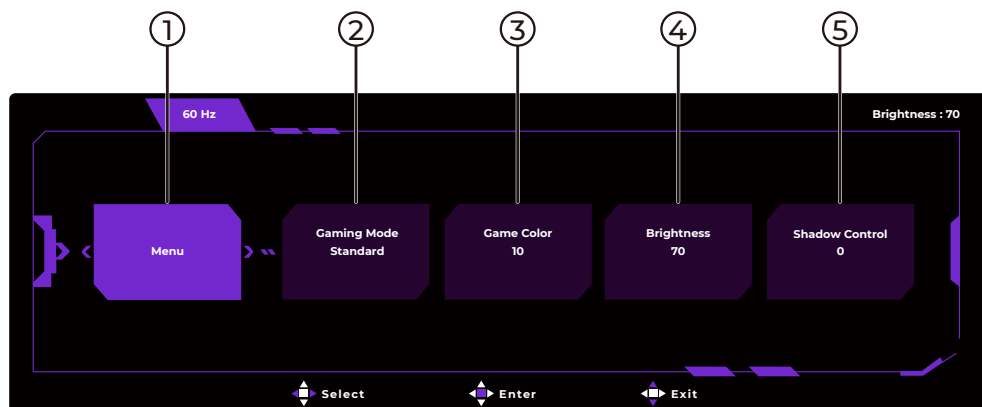
- Tuto zkratkovou funkci lze přizpůsobit v nabídce OSD: Gaming Mode, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Frame Counter, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, Quick Menu, No Function. Výchozí tovární nastavení je „Input Select“. Pokud je nabídka OSD vypnutá, stiskněte toto tlačítko pro otevření nabídky „Input Select“, pomocí tlačítek „Nahoru“ nebo „Dolů“ vyberte zdroj signálu zobrazený v informačním pruhu a stiskněte tlačítko „Select“ pro přepnutí na vybraný zdroj signálu. Pokud je monitor v pohotovostním režimu, stiskněte toto tlačítko pro otevření nabídky Input Select.

OSD – Funkce zámku

- Pokud je nabídka OSD vypnutá, stiskněte a podržte tlačítko Dolů po dobu přibližně 10 sekund pro uzamčení nebo odemčení nabídky OSD.

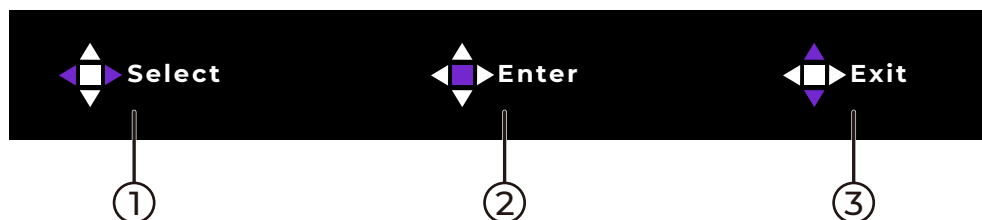
Nastavení nabídky OSD

Quick Menu (Rychlé menu)



1	MENU	Otevřete hlavní menu OSD.
2	Quick Menu1 (Rychlé menu1) Gaming Mode (Herní režim)	User (Vlastní) Quick Menu1 (Rychlé menu1). Výchozí nastavení je Gaming Mode (Herní režim).
3	Quick Menu2 (Rychlé menu2) Game Color (Herní barvy)	User (Vlastní) Quick Menu2 (Rychlé menu2). Výchozí nastavení je Game Color (Herní barvy).
4	Quick Menu3 (Rychlé menu3) Brightness (Jas)	User (Vlastní) Quick Menu3 (Rychlé menu3). Výchozí nastavení je Brightness (Jas).
5	Quick Menu4 (Rychlé menu4) Shadow Control (Ovl. stínů)	Quick Menu4 (Rychlé menu4). Výchozí nastavení je Shadow Control (Ovl. stínů).

Průvodce obsluhou tlačítek



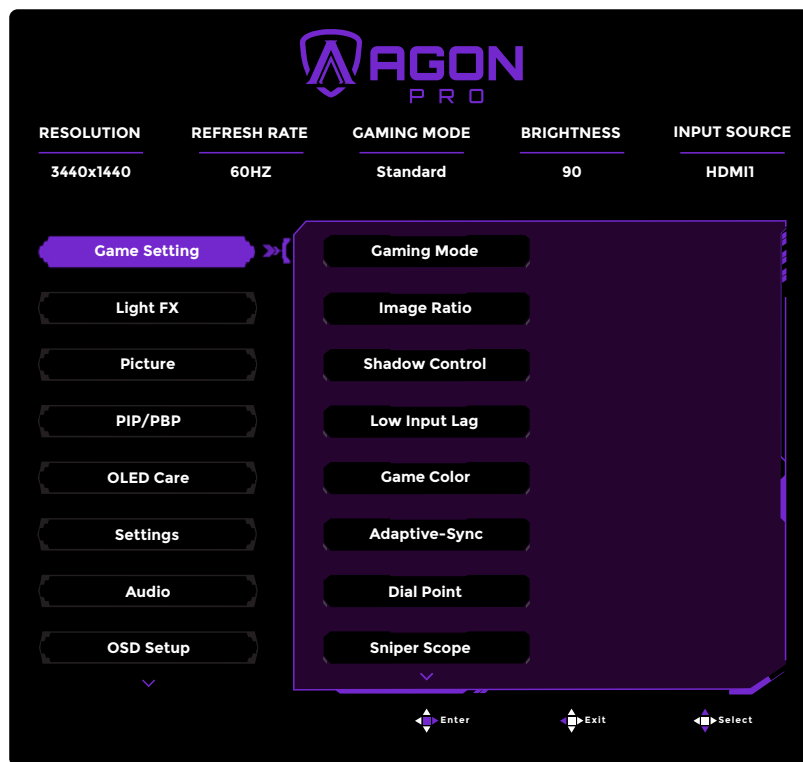
1	Select (Vybrat)	Postupujte podle pokynů zobrazených u fialového tlačítka v nabídce OSD a stiskněte příslušné tlačítko pro výběr nabídky, kterou chcete upravit, nebo pro provedení úprav.
2	Enter (Vstoupit)	Podle pokynů zobrazených u fialového tlačítka v nabídce OSD stiskněte příslušné tlačítko k potvrzení výběru a přechodu do další podnabídky, případně k potvrzení změny nastavení nabídky.
3	Exit (Konec)	Podle pokynů zobrazených u fialového tlačítka v nabídce OSD stiskněte příslušné tlačítko pro návrat do předchozí úrovně nabídky nebo pro úplné ukončení nabídky.

Poznámka:

Funkce 5směrového navigačního tlačítka se může lišit v závislosti na aktuální úrovni nebo volbách v nabídce OSD. Postupujte podle pokynů zobrazených u fialového tlačítka v nabídce OSD.

Nastavení OSD

Game Setting (Herní nastavení)



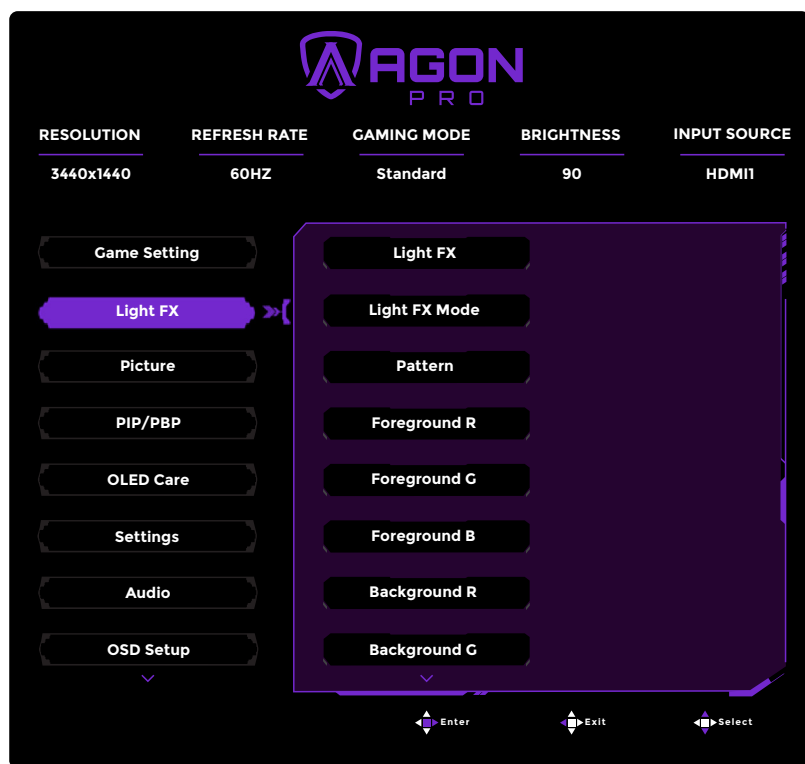
Gaming Mode (Herní režim)	Off (Vypnuto)	Žádná optimalizace prostřednictvím herního režimu.
	FPS	Pro hraní her FPS (střílečky z pohledu první osoby). Zlepšuje detaily černé barvy v tmavém režimu.
	RTS	Pro hraní RTS (strategie v reálném čase). Zlepšuje kvalitu obrazu.
	Racing (Závod)	Pro hraní závodních her, poskytuje nejrychlejší dobu odezvy a vysokou saturaci barev.
	Gamer 1 (Hráč 1)	Uživatelská nastavení uložená jako Hráč 1.
	Gamer 2 (Hráč 2)	Uživatelská nastavení uložená jako Hráč 2.
	Gamer 3 (Hráč 3)	Uživatelská nastavení uložená jako Hráč 3.
Image Ratio (Poměr Stran Obr.)	Full(21:9/16:9)(FULL(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Full(Square) (Plný(Čtverec))/ 1:1(Square) (1:1(Čtverec))/ Aspect (Poměr stran)/ 27"/ 24.5"	Upravte poměr stran obrazu. Celá obrazovka (21:9/16:9): Škáluje vstupní obraz tak, aby vyplnil celou obrazovku; vhodné pro obrazy s poměrem stran 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9): Zobrazuje vstupní obraz v jeho nativním rozlišení bez škálování. Celá obrazovka (Čtverec): Přednastavené rozlišení 1280×960; škáluje vstupní obraz tak, aby vyplnil celou obrazovku. 1:1 (Čtverec): Výchozí rozlišení je 1280×960, zobrazuje vstupní obraz v jeho nativním rozlišení bez škálování. Svislá celá obrazovka: Výchozí rozlišení je 1280×960. Obraz je zobrazen ve svém původním poměru stran a vyplňuje obrazovku co nejvíce bez geometrického zkreslení. Vhodné pro obrazy s poměrem stran 4:3. 27: Zobrazuje pouze oblast obrazu 27" vycentrovanou na obrazovce. 24.5: Zobrazuje pouze oblast obrazu 24.5 vycentrovanou na obrazovce.
Shadow Control (Ovl. stínů)	0-20	Výchozí hodnota Řízení stínů je 0, poté může koncový uživatel upravit hodnotu od 0 do 20 nebo zvýšit kontrast od 0 pro jasnější obraz. Pokud je obraz příliš tmavý a detaily nejsou jasně viditelné, upravte hodnotu od 0 do 20 pro lepší zobrazení.

Nízká latence vstupu	On (Zapnuto)/Off (Vypnuto)	Vypnutí vyrovnávací paměti snímků může snížit vstupní zpoždění. Poznámka: Nízká latence vstupu je ve výchozím nastavení deaktivována a nelze ji upravit, pokud je frekvence pole nižší než 175 Hz; je ve výchozím nastavení aktivována a nelze ji upravit, pokud je frekvence pole rovna 175 Hz a zařízení je ve stavu Adaptive-Sync.
Game Color (Herní barvy)	0-20	Herní barva umožňuje nastavení saturace v rozmezí 0 až 20 pro lepší obraz.
Adaptive-Sync	On (Zapnuto)/Off (Vypnuto)	Deaktivujte nebo aktivujte funkci Adaptive-Sync/G-SYNC. Upozornění na provoz funkce Adaptive-Sync/G-SYNC: Při povolení funkce Adaptive-Sync/G-SYNC může v některých herních prostředích docházet k blikání.
Dial Point	Vypnuto / Zapnuto / Dynamický	Funkce „Dial Point“ umísťuje zaměřovací indikátor do středu obrazovky, aby pomohla hráčům přesně mířit ve hrách typu First Person Shooter (FPS).
Sniper Scope (Odstř puškohl)	Off (Vypnuto) / 2X / 3X / 4X	Pro snadnější zamíření při střelbě použijte místní Zoom.
MBR	On (Zapnuto)/ Off (Vypnuto)	Zapněte funkci MBR (Motion Blur Reduction) pro omezení rozmazání pohybu. Poznámka: Funkci MBR lze Adjust (Upravit) pouze tehdy, když je smart Sync vypnutý a Refresh Rate (OBNOV. FREKV.) je 360 Hz.
Frame Counter (Čítač rámců)	Vypnuto / Pravý horní roh / Pravý dolní roh / Levý dolní roh / Levý horní roh	Zobrazit frekvenci V ve vybraném rohu
HDMI1	Konzole/DVD/PC	Vyberte typ připojeného zařízení. Při použití HDMI1 pro připojení herní konzole nebo DVD přehrávače nastavte HDMI1 na PC.
HDMI2	Konzole/DVD/PC	Vyberte typ připojeného zařízení. Při použití HDMI2 pro připojení herní konzole nebo DVD přehrávače nastavte HDMI2 na PC.

Poznámka:

- 1). Pokud je „HDR režim“ v nastavení „Obrázek“ nastaven na jinou hodnotu než vypnuto, nelze upravovat položky „Řízení stínů“ a „Herní barva“.
- 2). Pokud je „HDR“ v nastavení „Obrázek“ nastaveno na „DisplayHDR“, nelze upravovat ani vybírat položky „Režim Hra“, „Řízení stínů“ a „Herní barva“. Pokud je „HDR“ v nastavení „Obrázek“ nastaveno na „Špička HDR“, „HDR Film“, „HDR Obrázek“ nebo „HDR Hra“, nelze upravovat ani vybírat položky „Režim Hra“ a „Herní barva“.
- 3). Pokud je v nabídce Nastavení obrazu položka Barev prostor nastavena na sRGB nebo DCI-P3, nelze upravovat ani vybírat položky Ovl. stínů a Herní barvy.

Light FX

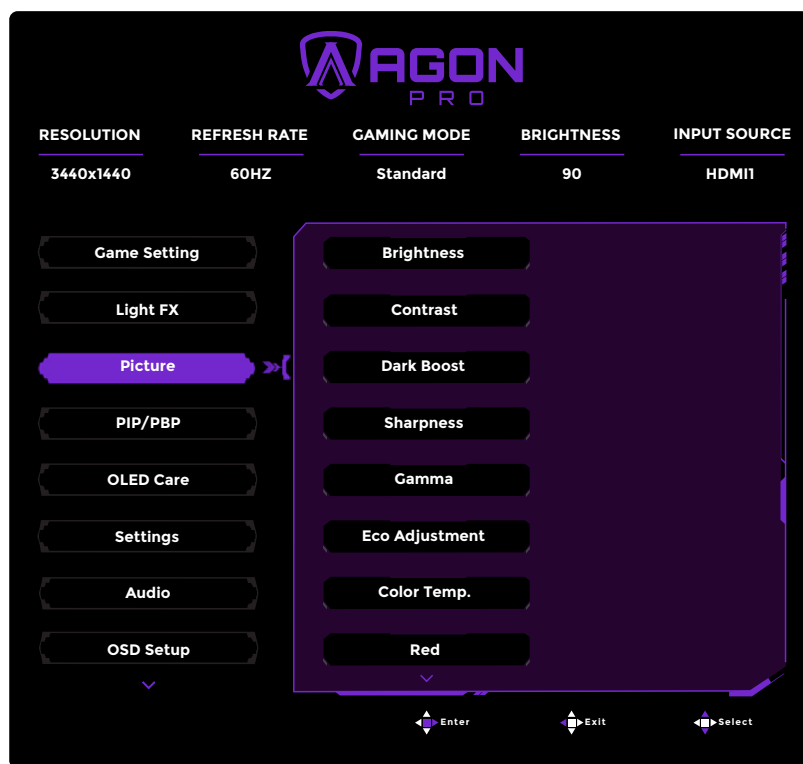


Light FX	Vypnuto / Nízká / Střední / Silná	Vyberte intenzitu světelných efektů.
Light FX Mode (Rež. Light FX)	Audio1 (Zvuk1) / Audio2 (Zvuk2) / Static (Statický) / Dark Point Sweep (Jednoduchý posun) / Gradient Shift (Posun s přechodem) / Spread Fill (Jednoduchá výplň) / Drip Fill (Isměrná výplň) / Spreading Drip Fill (2směrná výplň) / Breathing (Pulzování) / Light Point Sweep (Bodový pohyb) / Zoom / Rainbow (Duha) / Wave (Vodní vlna) / Flashing (Blikání) / Demo (Ukázka)	Vyberte režim světelných efektů
Pattern (Vzorek)	Červená / Zelená / Modrá / Duhová / Uživatelské nastavení	Vyberte vzor světelných efektů
Foreground R	0-100	Uživatel může upravit barvu popředí světelných efektů, pokud je vzor nastaven na uživatelské
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	Uživatel může upravit barvu pozadí světelných efektů, pokud je vzor nastaven na uživatelské
Background G		
Background B		

Poznámka:

Windows 11 podporuje efekty Dynamic Lighting. Při připojení displeje k PC s Windows 11 pomocí kabelu USB upstream přejděte do Settings → Personalizace → Dynamic Lighting a povolte možnosti „Používat Dynamic Lighting na mých zařízeních“ a „Nechat kompatibilní aplikace v popředí vždy ovládat osvětlení“. Tím umožníte systému Windows 11 ovládat herní ambientní osvětlovací efekty; v tomto případě bude možnost „Herní ambientní osvětlení“ v nabídce OSD neaktivní (šedá) a nepůjde ji upravit.

Picture (Obrázek)



[icon-01] POZNÁMKA: Pokud vyberete Yes (Ano), zpráva se nezobrazí při příští změně nastavení Brightness (Jas).	0-100	Nastavení podsvícení.
Kontrast	0-100	Kontrast z digitálního registru.
Dark Boost (Zesílení tmavé)	Vypnuto / Úroveň 1 / Úroveň 2 / Úroveň 3	Zvýrazněte detaily obrazovky v tmavých nebo světlých oblastech, upravte jas ve světlých oblastech a zajistěte, aby nedošlo k přesycení.
Sharpness (Ostr.)	0-100	Upravit ostrost.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Upravit Gamma.
Eco Adjustment (Eko nast.)	Standard (Standardní)	Standardní režim.
	Text	Režim Text.
	Internet	Režim Internet.
	Game (Hra)	Game Mode (Rež. Hra).
	Movie (Film)	Režim Movie (Film).
	Sports (Sport)	Režim Sports (Sport).
	Reading (Čtení)	Režim čtení.
Color Temp. (Tep. Barev)	Warm (Teplé)	Teplá barevná teplota.
	Normální	Normální barevná teplota.
	Cool (Studené)	Studená barevná teplota.
	Uživatel	Obnovit barevnou teplotu.

Red (Červená)	0-100	Zisk červené z digitálního registru.
Green (Zelená)	0-100	Zisk zelené z digitálního registru.
Blue (Modrá)	0-100	Zisk modré z digitálního registru.
R.Saturation (Sytost červené)	0-100	Upravte sytost červené.
G.Saturation (Sytost zelené)	0-100	Upravte sytost zelené.
B.Saturation (Sytost modré)	0-100	Upravte sytost modré barvy.
C.Saturation (Syt. azurové)	0-100	Upravte sytost azurové barvy.
M.Saturation (Syt. purpurové)	0-100	Upravte Syt. purpurové.
Y.Saturation (Sytost žluté)	0-100	Upravte sytost žluté.
R.Hue (Odstín červené)	0-100	Upravte odstín červené.
G.Hue (Odstín zelené)	0-100	Upravte G.Hue (Odstín zelené).
B.Hue (Odstín modré)	0-100	Upravte B.Hue (Odstín modré).
C.Hue (Odst. azurové)	0-100	Upravte odstín azurové (C.Hue).
M.Hue (Odst. purpurové)	0-100	Upravte odstín purpurové (M.Hue).
Y.Hue (Odstín žluté)	0-100	Upravte Y.Hue (Odstín žluté).
HDR	Off (Vypnuto)	Nastavte HDR profil podle vašich požadavků na použití. Poznámka: Při detekci HDR se zobrazí možnost HDR pro úpravu.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Špička HDR)	
	HDR Picture (HDR Obrázek)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Hra)	
HDR Mode	Off (Vypnuto)	Optimalizováno pro barvu a kontrast obrazu, čímž se simuluje zobrazení HDR efektu. Poznámka: Pokud není detekován HDR obsah, zobrazí se možnost HDR Mode pro úpravu.
	HDR Picture (HDR Obrázek)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Hra)	
Color Space (Barev prostor)	Panel Native	Poskytuje nativní barevný gamut.
	sRGB	sRGB Color Space (Barev prostor).
	DCI-P3	Barevný prostor DCI-P3.

LowBlue Mode (Režim LowBlue)	Off (Vypnuto)	Snižte intenzitu modrého světla regulací barevné teploty.
	Multimedia (Multimédia)	
	Internet	
	Office (Kancelář)	
	Reading (Čtení)	

Poznámka:

1) Pokud je „HDR Mode“ nastaven na stav jiný než vypnuto, položky „Contrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Brightness Scene Mode“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“ a „Low Blue Light Mode“ nelze upravovat.

2) Pokud je „HDR“ nastaven na „DisplayHDR“, všechny položky v rámci „Settings“ kromě „HDR“ a „Sharpness“ nelze upravovat;

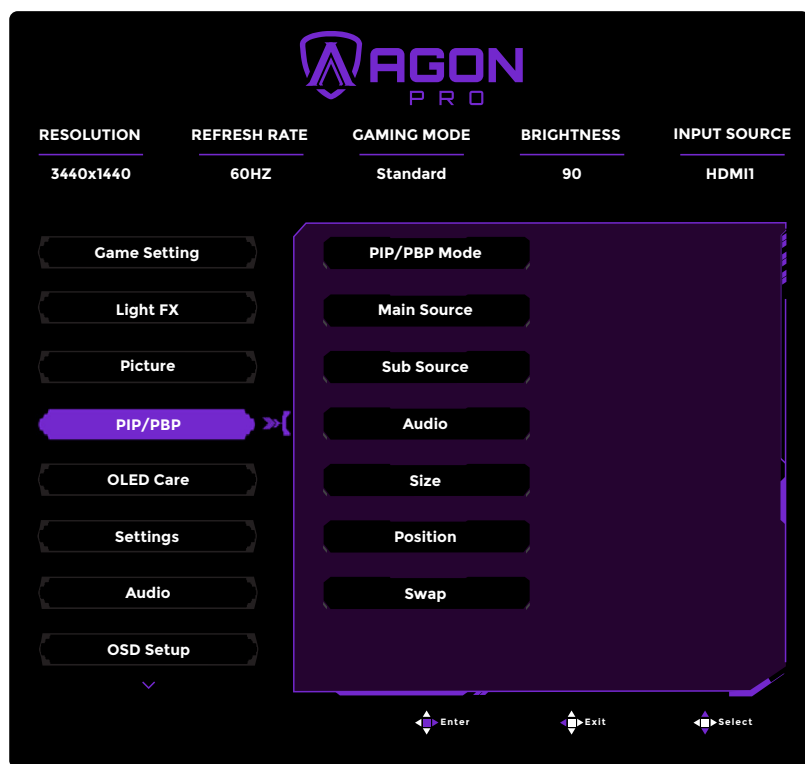
Pokud je „HDR“ nastaven na „HDR Enhance“, „HDR Photo“, „HDR Movie“ nebo „HDR Game“, položky „Gamma“, „Brightness Scene Mode“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“ a „Low Blue Light Mode“ nelze upravovat.

3) Pokud je „Color Space“ nastaven na „sRGB“ nebo „DCI-P3“, položky „Contrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Brightness Scene Mode“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „HDR Mode“ a „Low Blue Light Mode“ nelze upravovat.

4) Pokud je „Brightness Scene Mode“ nastaven na „Reading“, nelze upravovat položky „Contrast“, „Dark Boost“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“ a „Low Blue Light Mode“.

5) Pokud je „Game Mode“ v rámci „Game Settings“ nastaven na jiný režim než „Standard“, nelze upravovat položky „Brightness Scene Mode“, „6-Axis Saturation / Hue“, „HDR Mode“ a „Color Space“.

PIP/PBP



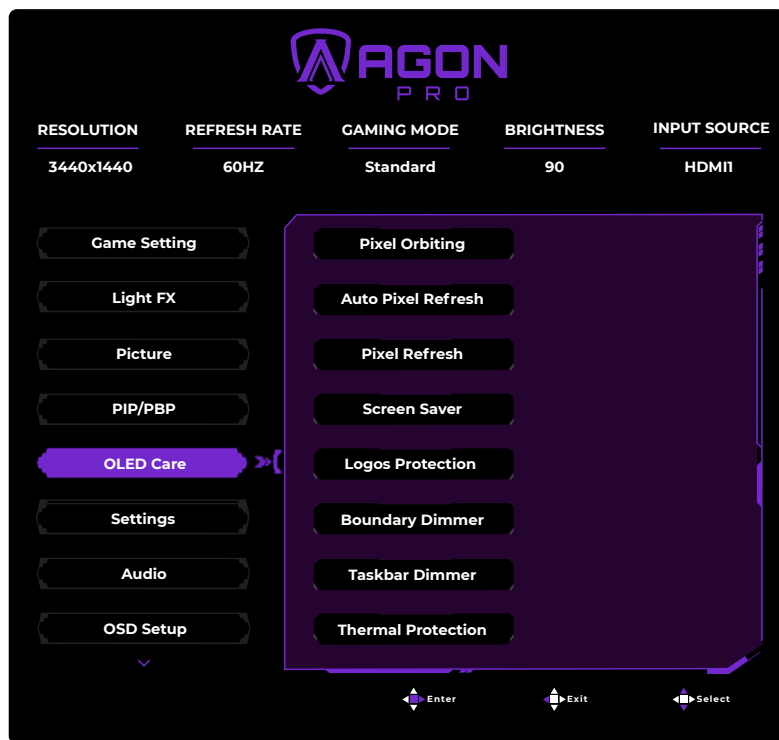
PIP/PBP Mode (Režim PIP/PBP)	Vypnuto / PIP / PBP	Zakázat nebo povolit PIP či PBP.
Main Source (Hlavní zdroj)		Vyberte hlavní zdroj signálu pro obrazovku.
Sub Source (Dílčí zdroj)		Vyberte zdroj vedlejší obrazovky.
Audio (Zvuk)	Main Source (Hlavní zdroj)	Vyberte Nastavení audia.
	Sub Source (Dílčí zdroj)	
Size (Velikost)	Malá / Střední / Velká	Vyberte velikost obrazovky.
Position (Pozice)	Vpravo nahoře	Nastavte umístění obrazovky.
	Vpravo dole	
	Vlevo nahoře	
	Vlevo dole	
Swap (Přepnutí)	On (Zapnuto): Swap (Přepnout)	Přepnout zdroj obrazovky.
	Off (Vypnuto): žádná akce	

Poznámka:

- Pokud je funkce „HDR“ v nabídce „Picture“ nastavena na jiný stav než vypnutý, nelze upravovat žádné položky v nabídce „PIP/PBP“.
- Je-li aktivováno PBP/PIP, kompatibilita vstupních zdrojů hlavní a dílčí obrazovky je uvedena v následující tabulce:

PBP/PIP		Hlavní zdroj			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Dílčí zdroj	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

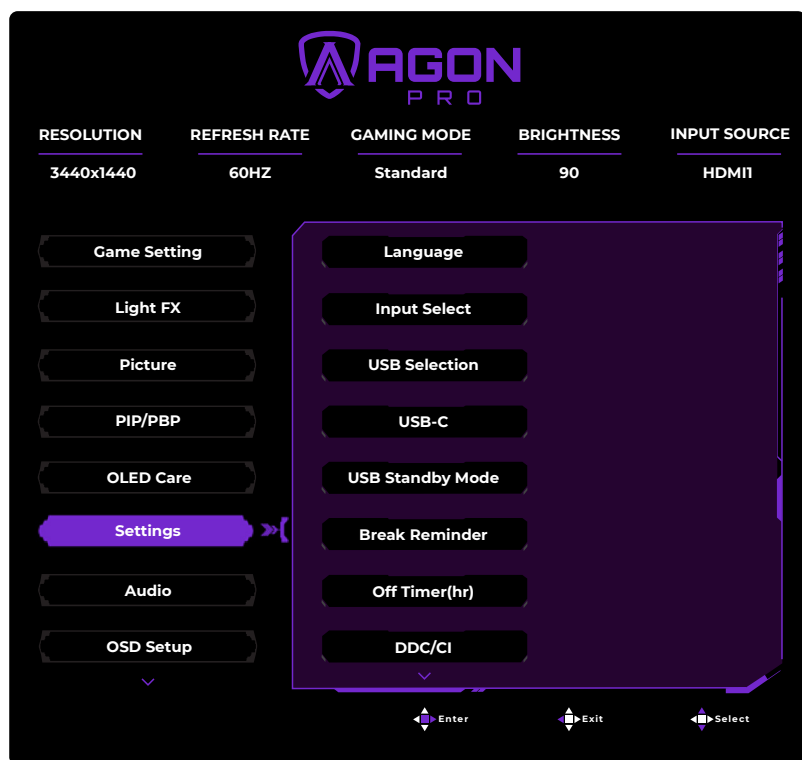
OLED Care



Pixel Orbiting () (Posun obrazu)	Vypnuto / Slabé / Střední / Silné	Funkce Orbit mírně posune zobrazený obraz na úrovni pixelů, jednou za sekundu, aby se zabránilo retenci obrazu. Tato funkce je ve výchozím nastavení „On (Weak)“, „Weak“ provádí nejmenší posun, „Strong“ největší posun a „Off“ pohyb deaktivuje a zvyšuje riziko retence obrazu. Toto nastavení lze provést v nabídce OSD.
Auto Pixel Refresh (Auto akt. pixelů)	Vypnuto / Zapnuto	Povolit/Zakázat funkci Auto Pixel Refresh (Auto akt. pixelů) pro „Pixel Refresh“. Monitor bude každých 24 hodin kumulativního používání automaticky zobrazovat upozornění „Auto Warning“, aby uživatele připomněl spuštění procesu „Pixel Refresh“. Vyberte možnost „Off (Vypnuto)“, chcete-li zastavit funkci Auto Pixel Refresh pro „Pixel Refresh“. Pokud však nedodržíte doporučený čas pro spuštění procesu „Pixel Refresh“, může to zvýšit riziko zachování obrazu na obrazovce. Postupujte opatrně.
Pixel Refresh () (Odstranění retence obrazu)	On (Zapnuto)/Off (Vypnuto)	Tato funkce pomáhá eliminovat retenci obrazu. Po spuštění vyberte v nabídce možnost „Yes (Ano)“. Displej vypne obrazovku a spustí cyklus údržby. Během tohoto cyklu, který trvá přibližně 10 minut, bude indikátor napájení blikat bíle (1 sekunda svítí / 1 sekunda nesvítí). Po dokončení cyklu se indikátor napájení vypne a displej přejde do pohotovostního režimu.
Screen Saver ()	Vypnuto / Pomalu / Rychle	Pokud je po určitou dobu detekován statický obraz, funkce Screen Saver ztlumí jas obrazovky, aby chránila panel před vypálením obrazu. Pokud je detekován pohybující se obraz, monitor obnoví svítivost na předchozí provozní stav. Výchozí nastavení je Pomalu a lze jej změnit na Rychle, aby se funkce Screen Saver aktivovala dříve. Důrazně doporučujeme mít funkci Screen Saver vždy zapnutou v režimu Pomalu nebo Rychle pro ochranu obrazovky. Doporučujeme také nastavit vaše zařízení tak, aby používalo spořič obrazovky.
Logos Protection (Ochrana více log)	Vypnuto/1/2/3/4	Pokud jsou na obrazovce detekována více statických log, doporučuje se zapnout funkci Logos Protection; ta ztlumí jas obrazovky, aby chránila panel před vypálením obrazu v místech, kde jsou loga detekována.

Boundary Dimmer (Stmívač ohranič.)	Vypnuto/1/2/3/4	Pro speciální poměry stran, které mají černou oblast v rámu obrazovky nebo rozdělenou obrazovku, může funkce Boundary Dimmer automaticky detekovat a ztlumit jas specifických oblastí s velkým rozdílem v úrovních jasu.
Taskbar Dimmer (Stmívač hlav pan)	Vypnuto/1/2/3/4	Technologie Taskbar Dimmer (Stmívač hlav pan) sníží jas oblastí hlavního panelu na obrazovce. V oblastech mimo hlavní panel nebudou žádné změny jasu patrné.
ThermalProtection (Tepelná ochrana)	Vypnuto / Zapnuto	Pokud teplota monitoru překročí 60 °C, funkce Tepelná ochrana automaticky sníží jas obrazovky, aby bylo zajištěno správné odvádění tepla. Doporučujeme tuto funkci na monitoru aktivovat.
Ochrana ikon	Off (Vypnuto)/1/2/3	Při detekci ikony okna může obrazovka automaticky snížit jas v jejím okolí, čímž se snižuje riziko zbytkového obrazu. V nabídce OSD vyberte Ochrana ikon: On (Zapnuto): snižuje jas v oblasti ikony okna. Doporučuje se mít tuto funkci aktivní. Off (Vypnuto) (výchozí): nemění jas obrazovky.

Settings (Nastavení)



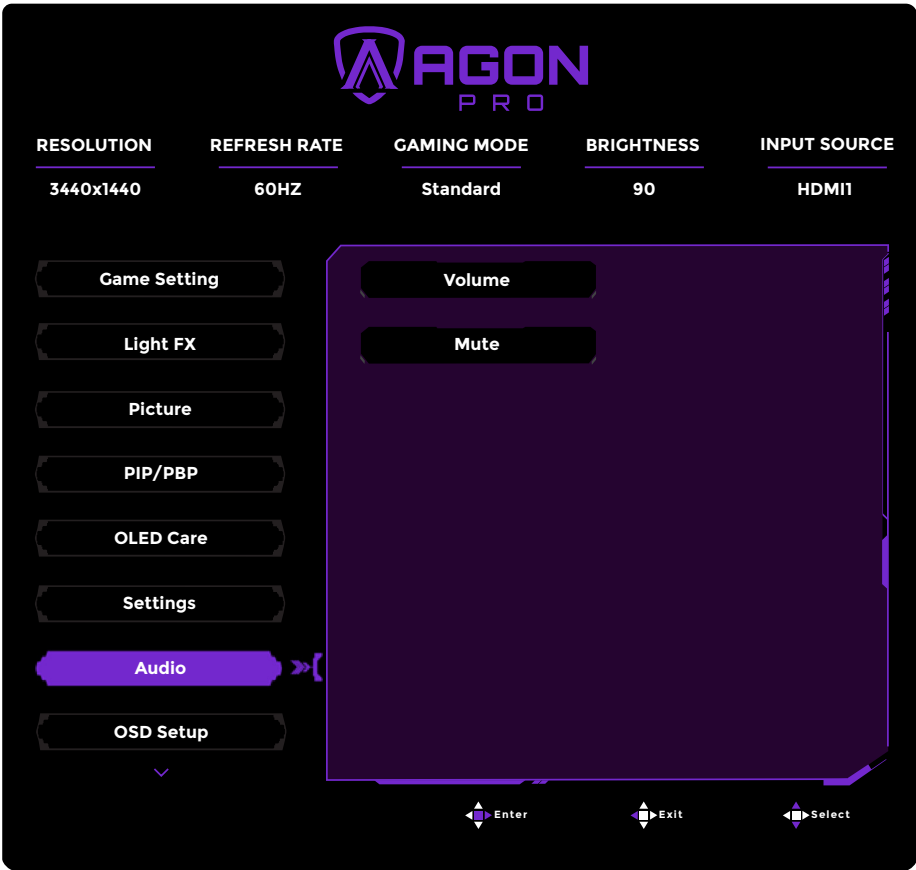
Jazyk		Vyberte jazyk OSD.
Input Select (Výběr Vstupu)	Auto / HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C*	Vyberte zdroj vstupního signálu.
USB Selection (USB výběr)	Auto / USB C / USB up	Vyberte cestu pro data USB Uplink
USB-C	High Data Speed (Vys rychl dat)/ High Resolution (Vys rozlišení)	Nakonfiguruje rozhraní USB tak, aby upřednostňovalo buď rychlost přenosu dat, nebo rozlišení. Poznámka: Při výchozím nastavení „High Data Speed (Vys rychl dat)“ je upřednostňována rychlost přenosu dat. Port USB-A pracuje rychlostí USB 3.2 Gen1, zatímco port USB-C podporuje maximální rozlišení 3440x1440 při 360 Hz s 1,07 miliardy barev (ve formátu YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Při nastavení na „High Resolution (Vys rozlišení)“ pracuje port USB-A rychlostí USB 2.0, zatímco port USB-C podporuje maximální rozlišení 3440x1440 při 360 Hz s 1,07 miliardy barev (ve formátu RGB/YCbCr 4:4:4).
USB Standby Mode (USB pohotovost režim)	Vypnuto / Zapnuto	Zapnout/vypnout USB Standby Mode (USB pohotovostní režim).
Break Reminder (Pauza připom.)	Vypnuto / Zapnuto	Připomenutí přestávky, pokud uživatel pracuje nepřetržitě déle než 1 hodinu.
Off Timer (Časovač vyp.) (hod)	0–24 hod	Select (Vybrat) čas vypnutí DC.
DDC/CI	No (Ne) / Yes (Ano)	Zapnout/vypnout podporu DDC/CI.
Reset (Resetovat)	No (Ne) / Yes (Ano)	Obnovit menu na výchozí nastavení.

*Při prvním použití nebo po resetování nabídky OSD je funkce USB ve výchozím nastavení deaktivována a USB-C nemůže dodávat napájení. Znovu ji aktivujete pomocí jedné z následujících metod:

1) Dvakrát vypnete a zapnete displej.

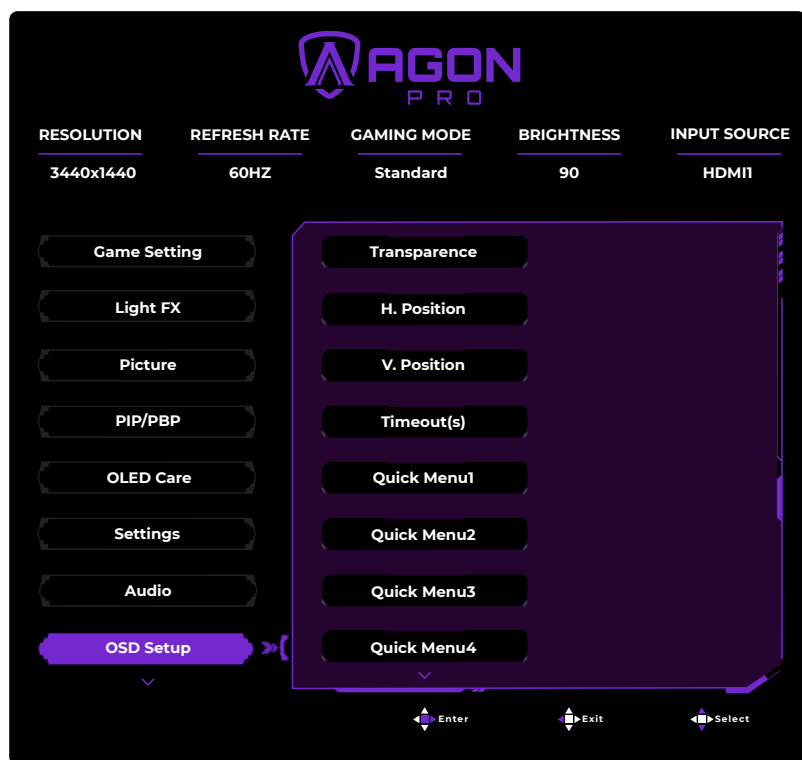
2) V nabídce OSD nastavte možnost „USB Standby Mode (USB pohotovost režim)“ na „On (Zapnuto)“.

Audio (Zvuk)



Volume (Hlasitost)	0-100	Nastavte hlasitost vestavěných reproduktorů nebo sluchátek.
Mute (Ztlumit)	Vypnuto / Zapnuto	Ztlumte hlasitost.

OSD Setup (Nastav. OSD)



Transparence (Průhledn.)	0-100	Nastavení průhlednosti OSD.
Pozice	0-100	Nastavení horizontální pozice OSD.
Pozice	0-100	Nastavení vertikální pozice OSD.
Timeout (Čas. Interval) (s)	5-120	Adjust (Upravit) OSD Time Out () (s).
Quick Menu1 (Rychlé menu1)	Gaming Mode (Herní režim)/ Shadow Control (Ovl. stínů)/ Game Color (Herní barvy)/ Brightness (Jas)/ Contrast (Kontrast)/ Sharpness (Ostr.)/ Volume (Hlasitost)	Nastavte funkce Rychlé menu 1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Rychlé menu2)		
Quick Menu3 (Rychlé menu3)		
Quick Menu4 (Rychlé menu4)		
Nahore tlačítko (Výběr Vstupu)	Herní režim/ Ovládání stínů/ Nízká latence vstupu/ Adaptive-Sync/ Čítač snímků/ Dial Point/ Sniper Scope/ Výběr vstupu/ Hlasitost/ Light FX/ Game Color (Herní barvy)/ Dark Boost (Zesílení tmavé)/ Sharpness (Ostrost)/ Barevná teplota/ Color Space (Barevný prostor)/ Quick Menu (Rychlé menu)/ No Function (Žádná funkce)	Nastavte funkce nahoru, dolů, doleva a doprava pro uživatelem definované klávesy.
Down Key (Dial Point)/		
Levý User (Gaming Mode)		
Right Key (Light FX)		
Firmware Upgrade ()	No (Ne)/ Yes (Ano)	Zapnout/vypnout aktualizaci firmwaru.

Information (Informace)

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

LED indikátor

Stav	LED Color (Barva LED)
Režim plného napájení	Bílá
Režim aktivního vypnutí	Oranžová
Probíhá obnovení pixelů	Blikání bílé (1 sekunda zapnuto/1 sekunda vypnuto)
Porucha OLED panelu	Blikání oranžové (1 sekunda zapnuto/1 sekunda vypnuto)
Režim vypnutí	Indikátor nesvítí.

Řešení problémů

Problém	Možná řešení
Indikátor napájení nesvítí.	· Zkontrolujte, zda je napájení zapnuto. · Zkontrolujte, zda je připojen napájecí kabel.
Indikátor napájení svítí, ale nezobrazuje se žádný obraz.	· Zkontrolujte, zda je počítač zapnutý. · Pomocí indikátoru klávesy Caps Lock zjistěte, zda počítač reaguje. · Zkontrolujte, zda je grafická karta správně zasazena a napájena. · Zkontrolujte, zda je video kabel správně připojen mezi počítačem a displejem. · Zkontrolujte, zda konektory video kabelu nemají ohnuté piny.
Není zobrazen žádný obraz, ale indikátor napájení bliká oranžově.	· OLED displej nefunguje správně. Kontaktujte prosím podporu AOC pro servis.
Selhání funkce Plug-and-Play.	· Zkontrolujte, zda počítač podporuje funkci Plug-and-Play. · Zkontrolujte, zda video adaptér podporuje funkci Plug-and-Play.
Tmavý obraz.	· Upravte jas a kontrast.
Obraz skáče nebo má vlnový vzor.	· Může docházet k elektrickému rušení způsobenému blízkými spotřebiči nebo zařízeními. Přesuňte počítač a monitor od rušících zařízení, aby se problém vyřešil.
Na obrazovce se zobrazuje „signální kabel není dostupný“ nebo „žádný signál“.	· Odpojte a znovu připojte video kabel. · Zkontrolujte piny video kabelu na poškození.
Na obrazovce se zobrazuje „Neplatný vstup“.	· Resetujte výstup počítače do režimu zobrazení kompatibilního s displejem.
Zachování obrazu.	· Použijte funkci Pixel Refresh () k odstranění efektu zachování obrazu z obrazovky. Viz část „Údržba obrazovky“.
Předpisy a servis	Podrobné informace o předpisech a servisu naleznete v manuálu na CD nebo na webu www.aoc.com (kde můžete vyhledat model zakoupený ve vaší zemi a najít informace o předpisech a servisu na stránce podpory).

Specifikace

Obecná specifikace

Panel	Model Name (Název modelu)	AGP346UCSD	
	Řídicí systém	OLED	
	Viditelná velikost obrazu	Úhlopříčka 86,8 cm	
	Rozteč pixelů	0,2315 mm (H) x 0,2315 mm (V)	
	Počet zobrazitelných barev	1,07 mld. ^[1]	
Others (Další)	Horizontální rozsah skenování	30 k~510 kHz	
	Maximální horizontální velikost skenování	800,06 mm	
	Vertikální rozsah skenování	48~360Hz	
	Vertikální velikost skenování (maximální)	337,06 mm	
	Optimální přednastavené rozlišení	3440x1440@60Hz	
	Maximální rozlišení	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Konektor	HDMI x2 / DisplayPort / USB C / USB x3 / USB upstream / sluchátka	
	Zdroj napájení	100~240 V~ 50/60 Hz 2,5 A	
	Spotřeba energie	Typická (výchozí jas a kontrast)	120W
		Max. (Jas = 100, Kontrast = 100)	≤206W
		Pohotovostní režim	≤ 0,5 W
		Vestavěný reproduktor	8Wx2
	Odvod tepla	Normální provoz	409,56 BTU/hod (typ.)
		Režim spánku (pohotovostní režim)	<1,71 BTU/hod
		Režim vypnutí	<1,02 BTU/hod
		Režim vypnutí (síťový vypínač)	0 BTU/hod
USB C	USB-C	Oboustranně zapojitelná zástrčka	
	Ultra-vysokorychlostní	Přenos dat a videa	
	DisplayPort	Integrovaný režim DisplayPort ALT	
	Napájecí zdroj	Maximální 15 W (5 V/3 A)	
Provozní prostředí	Teplota	Provoz	0°C~ 40°C
		Mimo provoz	-25°C~ 55°C
	Vlhkost	Provoz	10 % ~ 85 % (bez kondenzace)
		Mimo provoz	5 % ~ 93 % (bez kondenzace)
	Nadmořská výška	Provoz	0m~ 5000m (0ft~ 16404ft)
		Mimo provoz	0m~ 12192m (0ft~ 40000ft)



Poznámka:

[1] Maximální počet barev zobrazení podporovaných tímto produktem je 1,07 miliardy a podmínky nastavení jsou následující (mohou se vyskytnout rozdíly způsobené omezením výstupu některých grafických karet):

Resolution (Rozlišení)	Image Ratio (Poměr Stran Obr.)	Rozhraní	Stav	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ Vysokorychlostní přenos dat přes USB		USB C@ Vysoké rozlišení přes 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
nízká rozlišení 10 bpc				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
nízká rozlišení 8 bpc				OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Poznámka:

1) Vzhledem k omezením systému Windows nemusí být funkce HDR aktivní, pokud je barevná hloubka zobrazení nastavena na 8 bpc YCbCr422 nebo nižší.

2) Rozhraní DisplayPort 2.1 podporuje režim UHBR20 s celkovou přenosovou rychlostí 80 Gb/s a rozhraní HDMI 2.1 podporuje režim FRL6 s celkovou přenosovou rychlostí 48 Gb/s.

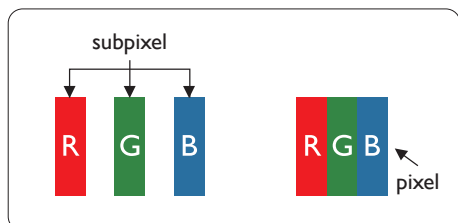
3). Problémy s kompatibilitou při výstupu signálu HDMI 2.1 (FRL6 48 Gb/s) z grafických karet NVIDIA® mohou způsobit poruchy zobrazení nebo automatické restartování počítače. U grafických karet NVIDIA® se doporučuje používat rozhraní DisplayPort. Grafické karty AMD® mohou používat rozhraní HDMI nebo DisplayPort.

Politika společnosti AOC týkající se vad pixelů na panelech monitorů

Společnost AOC usiluje o dodávání produktů nejvyšší kvality. Využíváme některé z nejpokročilejších výrobních procesů v odvětví a uplatňujeme přísnou kontrolu kvality. Nicméně vady pixelů nebo subpixelů na panelech monitorů jsou někdy nevyhnutelné.

Žádný výrobce nemůže zaručit, že všechny panely budou zcela bez vad pixelů, avšak společnost AOC zaručuje, že jakýkoli monitor s nepřijatelným počtem vad bude v rámci záruky opraven nebo vyměněn. Toto oznámení vysvětluje různé typy vad pixelů a definuje přijatelné úrovně vad pro každý typ. Pro nárok na opravu nebo výměnu v rámci záruky musí počet vad pixelů na panelu monitoru překročit tyto přijatelné limity. Například maximálně 0,0004 % subpixelů na monitoru může být vadných.

Společnost AOC navíc stanovuje ještě přísnější standardy kvality pro určité typy nebo kombinace vad pixelů, které jsou výraznější než jiné. Tato politika platí celosvětově.



Pixely a subpixely

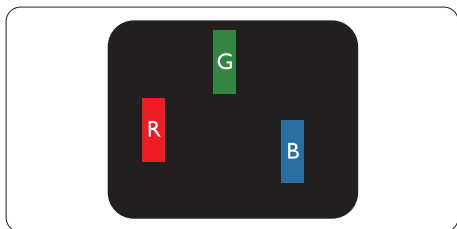
Pixel, neboli obrazový bod, se skládá ze tří subpixelů v základních barvách: Red (Červená), Green (Zelená) a Blue (Modrá). Mnoho pixelů dohromady tvoří Picture (Obrázek). Pokud jsou všechny subpixely jednoho pixelu rozsvíceny, tři barevné subpixely společně působí jako jeden bílý pixel. Pokud jsou všechny zhasnuté, tři barevné subpixely společně působí jako jeden černý pixel. Ostatní kombinace rozsvícených a zhasnutých subpixelů se jeví jako jednotlivé pixely jiných barev.

Typy vad pixelů

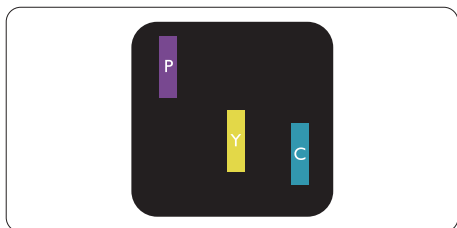
Vady pixelů a subpixelů se na obrazovce projevují různými způsoby. Existují dvě kategorie vad pixelů a v rámci každé kategorie několik typů vad subpixelů.

Vady světlých bodů

Vady světlých bodů se projevují jako pixely nebo subpixely, které jsou trvale rozsvícené nebo ve stavu On (Zapnuto). Světlý bod je tedy subpixel, který je viditelný na obrazovce při zobrazení tmavého Pattern (Vzorek). Rozlišujeme následující typy vad světlých bodů.

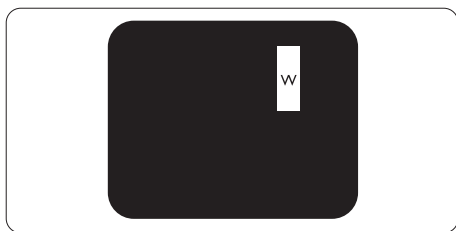


Jeden svítící červený, zelený nebo modrý subpixel.



Dva sousední svítící subpixely:

- Červená + Modrá = Fialová
- Červená + Zelená = Žlutá
- Zelená + Modrá = Azurová (světle modrá)



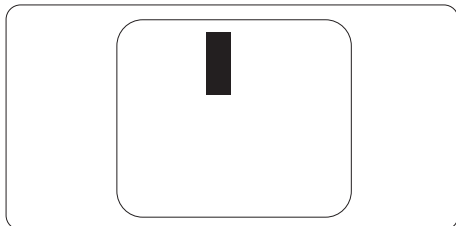
Tři sousední svítící subpixely (jeden bílý pixel).

Poznámka

Červený nebo modrý jasný bod musí být o více než 50 % jasnější než sousední body, zatímco zelený jasný bod je o 30 % jasnější než sousední body.

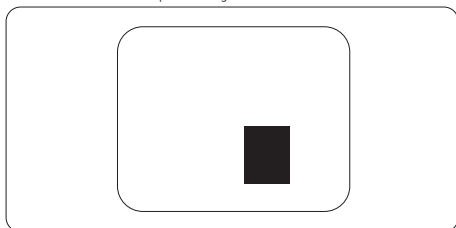
Vady černých bodů

Vady černých bodů se projevují jako pixely nebo subpixely, které jsou trvale tmavé nebo vypnuté. Tmavý bod je tedy subpixel, který je viditelný na obrazovce při zobrazení světlého vzoru. Jedná se o následující typy vad černých bodů.



Vzájemná blízkost vad pixelů

Vzhledem k tomu, že vady pixelů a subpixelů stejného typu nacházející se v těsné blízkosti mohou být nápadnější, stanovuje společnost AOC rovněž tolerance pro vzájemnou blízkost těchto vad.



Tolerance vad pixelů

Pro uplatnění nároku na opravu nebo výměnu zařízení z důvodu vad pixelů během záruční doby musí panel monitoru AOC vykazovat vady pixelů nebo subpixelů překračující limity stanovené v online uživatelské příručce.

DEFEKTY SVĚTLÝCH BODŮ	PŘIJATELNÁ ÚROVEŇ
1 svítící subpixel	0
2 sousední svítící subpixely	0
3 sousední svítící subpixely (jeden bílý pixel)	0
Vzdálenost mezi dvěma defekty světých bodů*	N/A
Celkový počet defektů světých bodů všech typů	0
DEFEKTY TMAVÝCH BODŮ	PŘIJATELNÁ ÚROVEŇ
1 tmavý subpixel	5 nebo méně
2 sousední tmavé subpixely	2 nebo méně
3 sousední tmavé subpixely	1 nebo méně
Vzdálenost mezi dvěma defekty tmavých bodů*	≥5mm
Celkový počet defektů tmavých bodů všech typů	5 nebo méně
CELKOVÝ POČET VADNÝCH BODŮ	PŘIJATELNÁ ÚROVEŇ
Celkový počet vadných bodů všech typů (světých nebo černých)	5 nebo méně

Poznámka

*: 1 nebo 2 sousední vady subpixelu = 1 vadný bod.

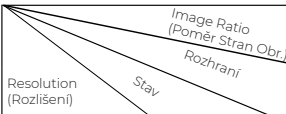
Přednastavené režimy zobrazení

Rozlišení PC

Image Ratio (Poměr Stran Obr.) Rozhraní Stav Resolution (Rozlišení)	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Plný(Čtverec) 1:1(Čtverec) Aspect (Poměr stran)		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	✓	✓						

Rozlišení videa

 Resolution (Rozlišení)	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:916:9)		Plný(Čtverec) 1:1(Čtverec) Aspect (Poměr stran)		24.5"		27"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x480p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x576p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080i,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,119.88Hz/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3840x2160p,50Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p,59.94Hz/60Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p,119.88/120Hz	✓		✓		✓		✓	

Poznámka:

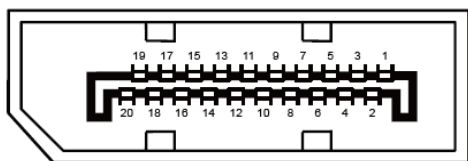
- Pro dosažení optimální kvality obrazu postupujte podle výše uvedené tabulky při nastavení rozlišení vstupního signálu. Doporučené rozlišení závisí na výstupním zařízení: u her na herních konzolích se řídte údajem „Video Resolution“; u her na PC se řídte údajem „PC Resolution“.
- Chcete-li změnit nastavení poměru stran (Aspect Ratio) monitoru, přejděte v nabídce OSD do sekce Game Settings a zde upravte položku Aspect Ratio.
- Rozhraní DisplayPort 2.1 podporuje UHBR20 s maximální šířkou pásma 80 Gbps, zatímco rozhraní HDMI 2.1 podporuje FRL6 s maximální šířkou pásma 48 Gbps.
- Pro zajištění správné funkce výše uvedených rozlišení nejprve zkontrolujte kompatibilitu vaší grafické karty. Vzhledem k tomu, že různí výrobci grafických karet mají různé politiky, mohou být některé možnosti skryty. Skutečná podpora závisí na grafické kartě.
- Podle standardů VESA mohou různé operační systémy a grafické karty vykazovat při výpočtu obnovovací frekvence (snímkové frekvence) malé odchylky (+/-1 Hz). Rozhodující je skutečná obnovovací frekvence (snímková frekvence).

Přiřazení pinů



19pinový kabel barevného zobrazovacího signálu

Číslo pinu	Název signálu	Číslo pinu	Název signálu	Číslo pinu	Název signálu
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	DDC/CEC uzemnění
2.	Stínění TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V napájení
3.	TMDS Data 2-	11.	Stínění hodin TMDS	19.	Detekce připojení za chodu
4.	Data TMDS 1+	12.	Hodiny TMDS-		
5.	Stínění dat TMDS 1	13.	CEC		
6.	Data TMDS 1-	14.	Rezervováno (N.C. na zařízení)		
7.	Data TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Stínění dat TMDS 0	16.	SDA		



20pinový kabel barevného zobrazovacího signálu

Číslo pinu	Název signálu	Číslo pinu	Název signálu
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	Detekce připojení za chodu
9	ML_Lane 1 (p)	19	Návrat DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Funkce Plug & Play DDC2B

Tento monitor je vybaven funkcemi VESA DDC2B podle standardu VESA DDC. Umožňuje monitoru informovat hostitelský systém o své identitě a v závislosti na úrovni použitého DDC poskytovat další informace o svých zobrazovacích schopnostech.

DDC2B je obousměrný datový kanál založený na protokolu I2C. Hostitelský systém může požadovat informace EDID přes kanál DDC2B.