



Manual do Usuário do Monitor OLED **AGP346UCSD**

Com base nas características do produto OLED, recomenda-se a manutenção da tela de acordo com os requisitos das instruções do usuário, a fim de reduzir o risco de geração de retenção de imagem.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Segurança.....	1
Convenções Nacionais	1
Energia.....	2
Instalação.....	3
Limpeza	4
Outros.....	5
Configuração.....	6
Conteúdo da Embalagem	6
Montagem do Suporte e Base	7
Ajuste do ângulo de visualização	8
Conectando o monitor.....	9
Montagem na Parede	10
Função Adaptive-Sync	12
Função compatível com NVIDIA G-SYNC.....	13
HDR.....	14
Função KVM	15
Ajustando.....	16
Teclas de atalho	16
Adjust (Ajustar) Menu OSD.....	18
Quick Menu (Menu Rápido).....	18
Guia de Operação dos Botões.....	18
Configuração do OSD.....	19
Game Setting (Conf Jogo)	19
Light FX.....	21
Picture (Img.).....	22
PIP/PBP	25
Cuidados com o OLED	26
Settings (Definições).....	28
Audio (Áud).....	29
OSD Setup (Config. Menu OSD).....	30
Information (Informações)	31
Indicador LED	32
Solução de problemas	33
Especificação.....	34
Especificação Geral.....	34
Política de Defeitos de Pixels do Pannel dos Monitores AOC	36
Modos de Exibição Predefinidos.....	38
Resolução do PC	38
Resolução de vídeo	39
Atribuição de Pinos.....	40
Plug and Play.....	41

Segurança

Convenções Nacionais

As subseções a seguir descrevem as convenções nacionais utilizadas neste documento.

Notas, Cuidados e Avisos

Ao longo deste guia, blocos de texto podem ser acompanhados por um ícone e impressos em negrito ou itálico. Esses blocos são notas, cuidados e avisos, e são usados da seguinte forma:



NOTA: Uma NOTA indica informações importantes que auxiliam no melhor uso do seu sistema de computador.



CUIDADO: Um CUIDADO indica possível dano ao hardware ou perda de dados e orienta sobre como evitar o problema.



AVISO: Um AVISO indica potencial risco de danos físicos e orienta sobre como evitar o problema.

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

Energia



O monitor deve ser operado somente com o tipo de fonte de energia indicado na etiqueta. Se você não tiver certeza do tipo de energia fornecida em sua residência, consulte seu revendedor ou a companhia local de energia.



O monitor está equipado com um plugue aterrado de três pinos, contendo um terceiro pino (de aterramento). Este plugue só se encaixa em tomadas elétricas aterradas, como medida de segurança. Caso a sua tomada não aceite o plugue de três pinos, solicite a instalação da tomada adequada por um eletricista qualificado ou utilize um adaptador para aterrar o equipamento com segurança. Não neutralize a função de segurança do plugue aterrado.



Desconecte a unidade durante tempestades com raios ou quando não for utilizá-la por longos períodos. Isso protegerá o monitor contra danos causados por surtos de energia.



Não sobrecarregue filtros de linha e extensões. A sobrecarga pode resultar em incêndio ou choque elétrico.



Para garantir uma operação satisfatória, utilize o monitor somente com computadores certificados pela UL que possuam tomadas configuradas adequadamente, identificadas entre 100-240 V CA, mínimo 5 A.



A tomada de parede deve ser instalada próxima ao equipamento e ser de fácil acesso.

Instalação

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

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

 Não coloque a frente do produto no chão.

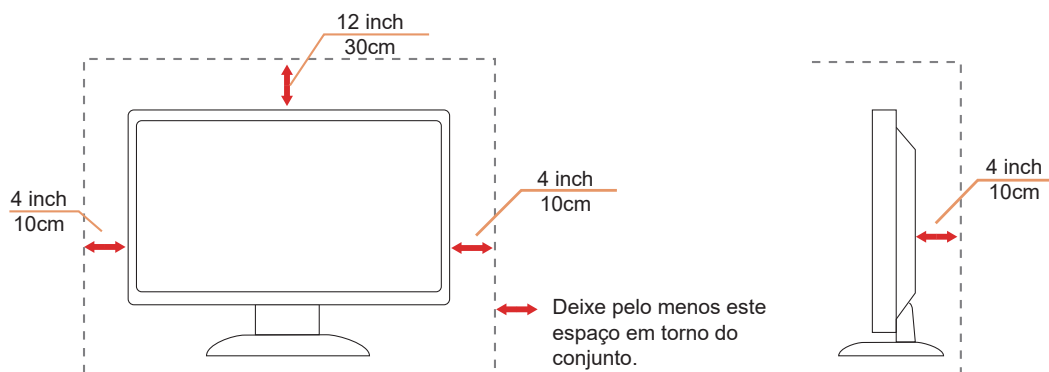
 Se for montar o monitor na parede ou em prateleira, utilize um kit de montagem aprovado pelo fabricante e siga as instruções do kit.

 Deixe um espaço ao redor do monitor conforme mostrado abaixo. Caso contrário, a circulação de ar pode ser inadequada, podendo causar superaquecimento, incêndio ou danos ao monitor.

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

Veja abaixo as áreas recomendadas de ventilação ao redor do monitor quando instalado na parede ou no suporte:

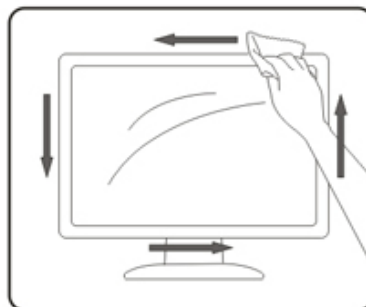
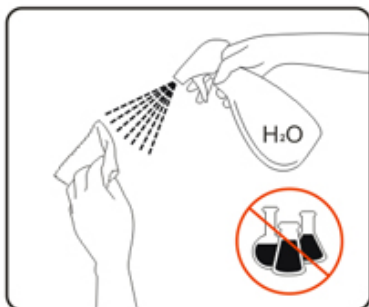
Instalado com suporte



Limpeza

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

 Ao limpar, utilize um pano de algodão macio ou microfibra. O pano deve estar úmido e quase seco; não permita que líquido entre no gabinete.



 Desconecte o cabo de alimentação antes de limpar o produto.

Outros



Se o produto emitir cheiro estranho, som ou fumaça, desconecte o plugue de alimentação IMEDIATAMENTE e contate um Centro de Serviço.



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



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



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



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



A pressão sonora excessiva proveniente de fones de ouvido intra-auriculares e auriculares pode causar perda auditiva. Ajustar o equalizador para o nível máximo aumenta a tensão de saída dos fones de ouvido intra-auriculares e auriculares e, consequentemente, o nível de pressão sonora.



Low Blue Light (Luz Azul Baixa): O display utiliza um painel de luz azul baixa. Está em conformidade com a certificação TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution nas configurações de fábrica/padrão.

Saúde:

- O monitor deve estar posicionado a uma distância de 50 ~ 70 cm (20 ~ 28 polegadas) dos seus olhos.
- Observar a tela por períodos prolongados causa fadiga ocular e pode prejudicar a visão. Faça pausas para descansar os olhos por 5 ~ 10 minutos a cada 1 hora de uso do produto.
- Reduza a fadiga ocular focando em objetos distantes.
- Piscar frequentemente e realizar exercícios oculares ajudam a evitar o ressecamento dos olhos.



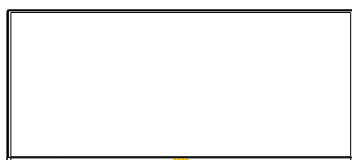
A tecnologia livre de cintilação mantém uma luz de fundo estável com um dimmer CC que elimina a principal causa da cintilação do monitor, proporcionando maior conforto visual.



Devido às características dos produtos OLED, não se recomenda o uso contínuo deste produto por mais de 24 horas. Este produto emprega diversas tecnologias para eliminar possíveis retenções de imagem. Para detalhes, consulte as instruções em "Manutenção da Tela".

Configuração

Conteúdo da Embalagem



OLED Monitor



Quick Start Guide

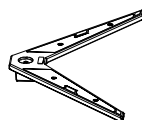
*



Warranty card



Stand



Base



Wall Mount
Bracket



M4*4
Wall Mount
Screws



Screwdriver



M5*2
Stand Screws



Power Cable

*



DisplayPort Cable

*



HDMI Cable

*



USB C-C Cable

*



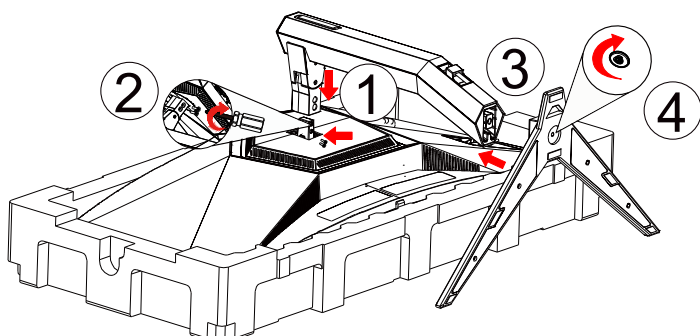
USB Cable

* Nem todos os cabos de sinal são fornecidos para todos os países e regiões. Consulte o revendedor local ou o escritório da AOC para confirmação.

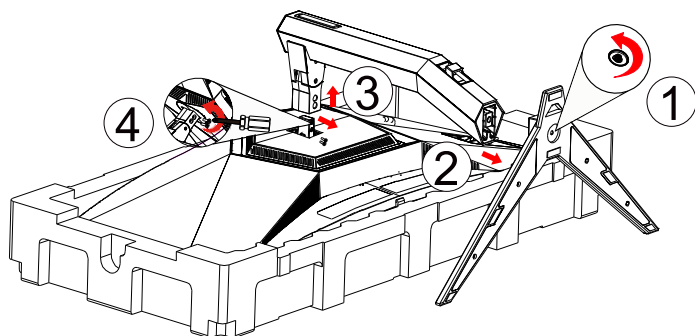
Montagem do Suporte e Base

Monte ou remova a base seguindo os passos abaixo.

Configuração:



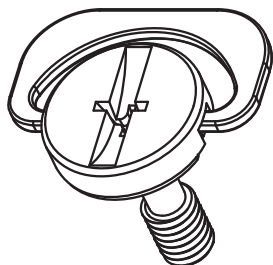
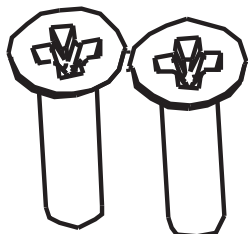
Remoção:



NOTA: O design do display pode diferir das ilustrações apresentadas.

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

Especificação do parafuso do pedestal: M6×21
(Comprimento útil da rosca: 10 mm)

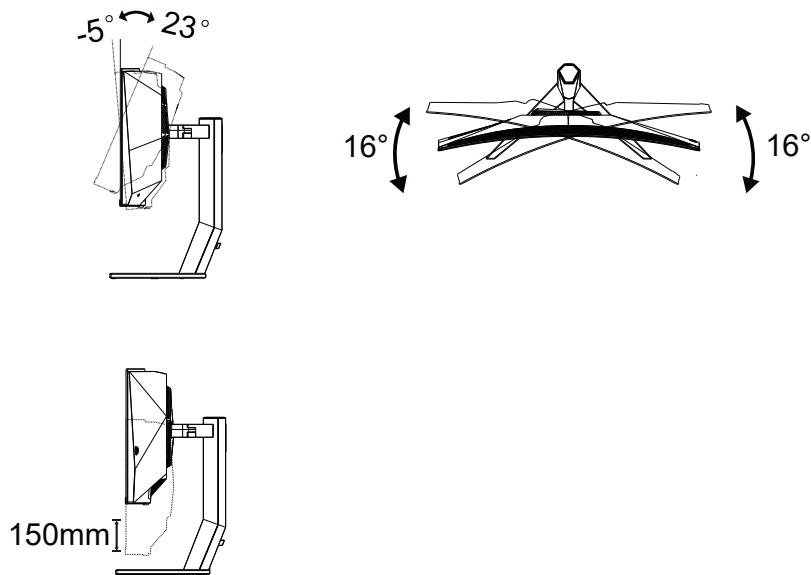


Ajuste do ângulo de visualização

Para uma visualização ideal, recomenda-se olhar diretamente para a face completa da tela e, em seguida, ajustar o ângulo do monitor conforme sua preferência.

Segure o suporte para evitar que o monitor tombe ao alterar o ângulo.

Você pode ajustar o monitor conforme indicado abaixo:



NOTA:

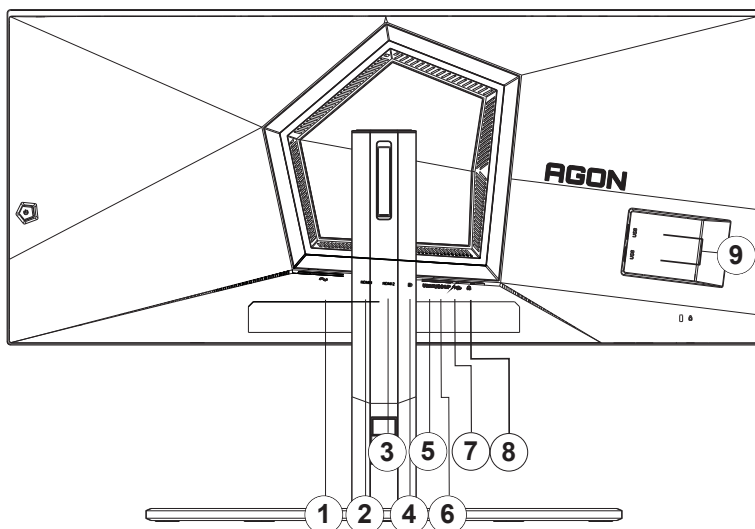
Não toque na tela OLED ao alterar o ângulo. Tocar na tela OLED pode causar danos.

⚠ Advertência

- Para evitar danos potenciais à tela, como descolamento do painel, certifique-se de que o monitor não incline para baixo mais do que -5 graus.
- Não pressione a tela ao ajustar o ângulo do monitor. Segure apenas a moldura.

Conectando o monitor

Conexões de cabos na parte traseira do monitor e do computador:



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

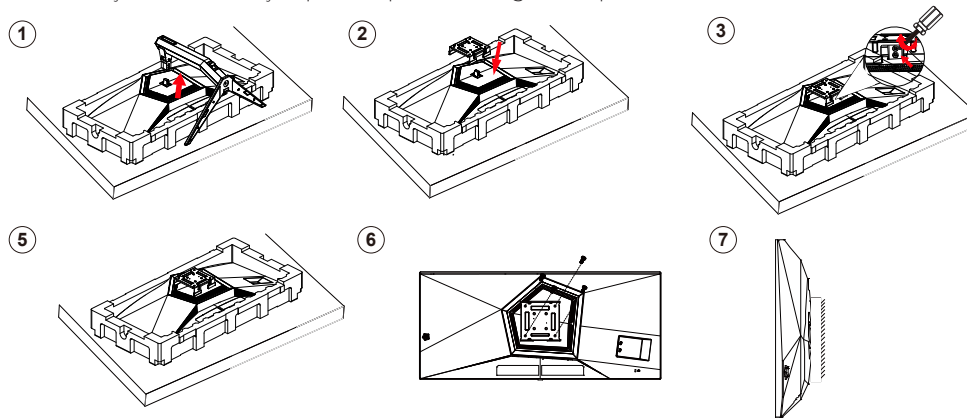
Conectar ao PC

1. Conecte firmemente o cabo de alimentação na parte traseira do monitor.
2. Desligue o computador e desconecte o cabo de alimentação.
3. Conecte o cabo de sinal do monitor ao conector de vídeo na parte traseira do seu computador.
4. Conecte o cabo de alimentação do computador e do monitor em uma tomada próxima.
5. Ligue o computador e o monitor.

Se o monitor exibir uma imagem, a instalação estará concluída. Caso contrário, consulte a seção de Solução de Problemas. Para proteger os equipamentos, desligue sempre o PC e o monitor OLED antes de efetuar as conexões.

Montagem na Parede

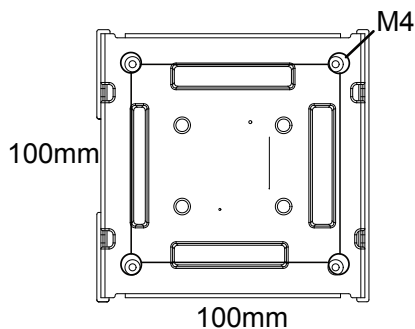
Preparação para a instalação de um braço opcional para montagem na parede.



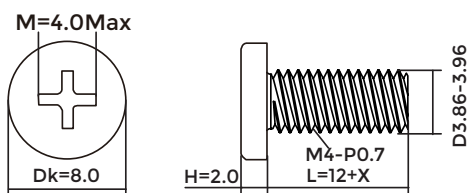
Este monitor pode ser fixado a um braço para montagem na parede adquirido separadamente. Desconecte a energia antes deste procedimento. Siga os passos abaixo:

1. Remova a base.
2. Siga as instruções do fabricante para montar o braço para montagem na parede.
3. Posicione a placa metálica de montagem na parte traseira do monitor, insira dois parafusos de fixação nos orifícios e aperte-os firmemente.
4. Posicione o braço para montagem na parede na parte traseira do monitor. Alinhe os furos do braço com os furos na parte traseira do monitor.
5. Insira os 4 parafusos nos furos e aperte.
6. Reconecte os cabos. Consulte o manual do usuário que acompanha o braço opcional para montagem na parede para instruções sobre a fixação na parede.

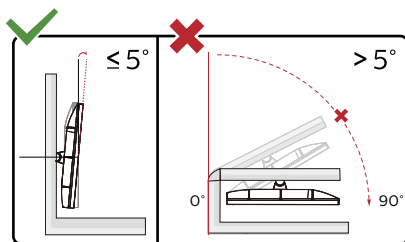
Suporte de parede:



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



Observação: Os furos para parafusos de montagem VESA não estão disponíveis para todos os modelos; consulte o revendedor ou o departamento oficial da AOC.



O design do display pode diferir dos ilustrados.

Aviso

1. Para evitar danos potenciais à tela, como descolamento do painel, certifique-se de que o monitor não incline para baixo mais do que -5 graus.
2. Não pressione a tela ao ajustar o ângulo do monitor. Segure apenas a moldura.

Função Adaptive-Sync

1. A função Adaptive-Sync funciona com DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Placa gráfica compatível: A lista recomendada está abaixo, podendo também ser consultada em www.AMD.com

Placa gráfica

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

Processadores

- AMD Ryzen™ 7 2700U
- AMD Ryzen™ 5 2500U
- AMD Ryzen™ 5 2400G
- AMD Ryzen™ 3 2300U
- AMD Ryzen™ 3 2200G
- AMD PRO A12-9800
- AMD PRO A12-9800E
- AMD PRO A10-9700
- AMD PRO A10-9700E
- AMD PRO A8-9600
- AMD PRO A6-9500
- AMD PRO A6-9500E
- AMD PRO A12-8870
- AMD PRO A12-8870E
- AMD PRO A10-8770
- AMD PRO A10-8770E
- AMD PRO A10-8750B
- AMD PRO A8-8650B
- AMD PRO A6-8570
- AMD PRO A6-8570E
- AMD PRO A4-8350B
- AMD A10-7890K
- AMD A10-7870K
- AMD A10-7850K
- AMD A10-7800
- AMD A10-7700K
- AMD A8-7670K
- AMD A8-7650K
- AMD A8-7600
- AMD A6-7400K

Função compatível com NVIDIA G-SYNC

1. Este produto oferece suporte ao recurso compatível com NVIDIA G-SYNC. O recurso compatível com NVIDIA G-SYNC opera através do DisplayPort.
2. Para usufruir da experiência de jogo ideal proporcionada pelo recurso G-SYNC, é necessário adquirir separadamente uma placa de vídeo NVIDIA GPU compatível com o recurso G-SYNC.

Requisitos do sistema G-SYNC:

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

Placa de vídeo: Arquitetura NVIDIA Pascal ou superior (ex.: série GTX 10, série RTX)

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

Sistema operacional: Windows 10 ou posterior

Cabo de conexão: Utilize DisplayPort

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

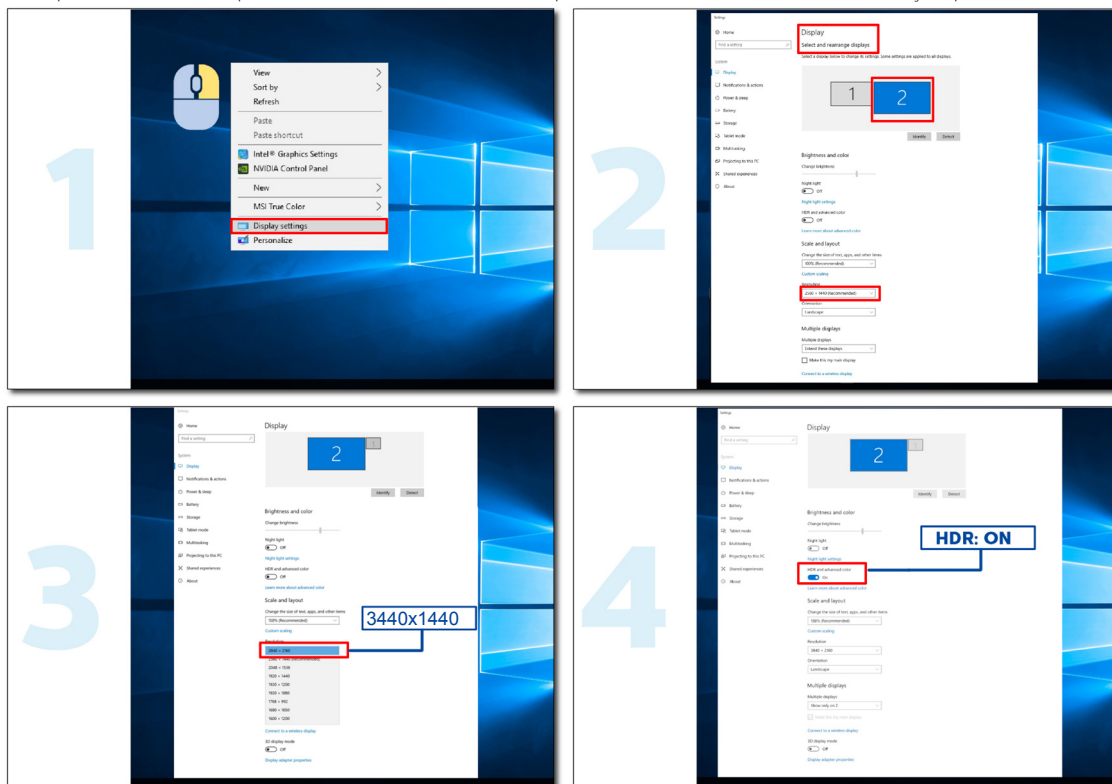
HDR

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

O display pode ativar automaticamente a função HDR se o player e o conteúdo forem compatíveis. Entre em contato com o fabricante do dispositivo e o fornecedor do conteúdo para obter informações sobre a compatibilidade do seu dispositivo e conteúdo. Caso não haja necessidade das funções HDR com ativação automática, selecione "OFF" no menu de configurações do display.

Nota:

1. 3840×2160@50Hz/60Hz/120Hz está disponível apenas em dispositivos como players UHD ou Xbox/PS.
2. Configurações de exibição:
 - a. A resolução do display está definida para 3440x1440 e o HDR está predefinido como ON. Nessas condições, a tela pode escurecer ligeiramente, indicando que o HDR foi ativado.
 - b. Após acessar um aplicativo, o melhor efeito HDR pode ser obtido ao alterar a resolução para 3440x1440 (se disponível).



Função KVM

O que é KVM?

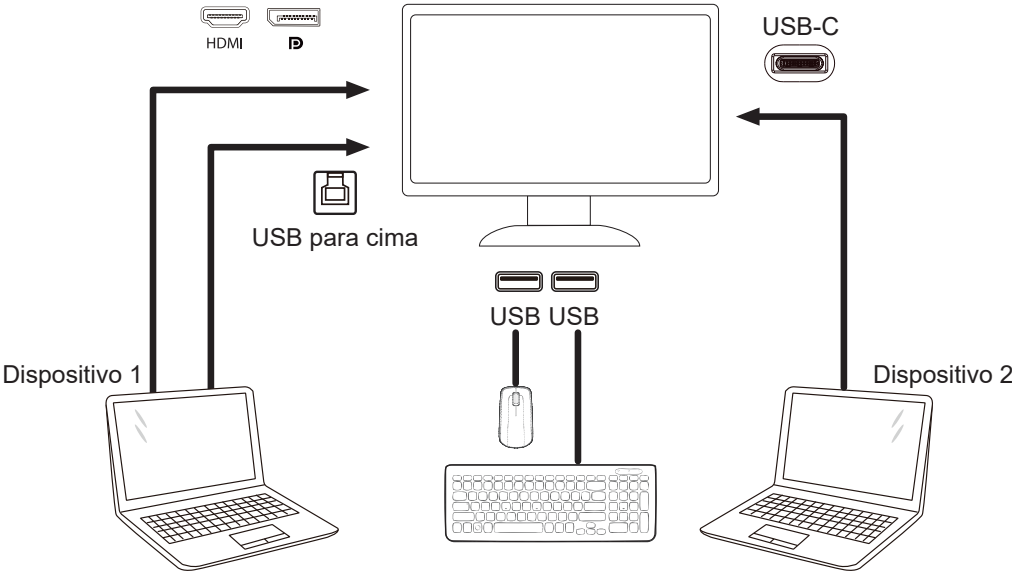
Com a função KVM, é possível exibir dois PCs, dois notebooks ou um PC e um notebook em um monitor AOC, controlando ambos os dispositivos com um único conjunto de teclado e mouse. Alterne o controle entre seus dispositivos PC ou notebook selecionando a fonte de sinal de entrada em “Input Select” no menu OSD.

Como usar o KVM?

Passo 1: Conecte um dispositivo (PC ou notebook) ao monitor via USB C.

Passo 2: Conecte o outro dispositivo ao monitor via HDMI ou DisplayPort. Em seguida, conecte também este dispositivo ao monitor com USB up.

Passo 3: Conecte seus periféricos (teclado e mouse) ao monitor via porta USB.



Nota: O design da tela pode diferir daqueles ilustrados.

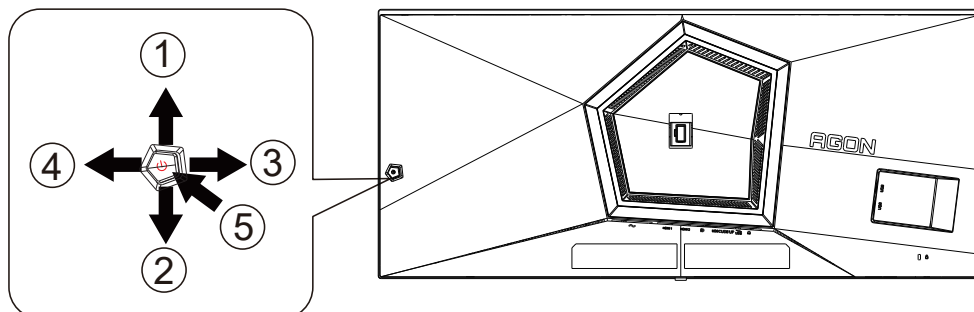
Passo 4: Acesse as Settings. Vá para a página de Settings e selecione “Auto”, “USB C” ou “USB UP” na aba USB Selection.



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

Ajustando

Teclas de atalho



1	Tecla do Usuário Cima (Sel. de Entrada)/Cima
2	Tecla do Usuário Baixo (Pt de Discagem)/Baixo
3	Tecla do Usuário Esquerda (Modo de jogo)/Esquerda
4	Tecla do Usuário Direita (Light FX)/Direita
5	Energia/MENU/Selecionar

Energia/MENU/Selecionar

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

Tecla do Usuário Baixo (Pt de Discagem)/Baixo

- Quando o monitor estiver em modo de espera, pressione esta tecla para abrir a opção "Sel. de Entrada". Personalize esta função de atalho no menu OSD: Modo de jogo, Cont.Sombra, Log Ent Baixa, Adaptive-Sync, Cont.Quadro, Pt de Discagem, Sniper Scope, Sel. de Entrada, Volume, Prop. Imagem, Pixel Refresh, Light FX, Cor do Jogo, Aum escuridão, Nit., Ajuste de Cor, Espaço de cor, Menu Rápido, Sem Função. O padrão de fábrica é "Dial Point (Pt de Discagem)". Quando o menu OSD estiver fechado, pressione esta tecla para abrir o menu Input Select (Sel. de Entrada), pressione a tecla Cima ou Baixo para selecionar a fonte exibida na barra de informações e pressione a tecla Select (Selecionar) para ajustar para a fonte selecionada. Quando o monitor estiver em espera, pressione esta tecla para abrir o menu Input Select (Sel. de Entrada).

Tecla do Usuário Esquerda (Modo de jogo)/Esquerda

- Personalize esta função de atalho no menu OSD: Modo de jogo, Shadow Control (Cont.Sombra), Low Input Lag (Log Ent Baixa), Adaptive-Sync, Frame Counter (Cont.Quadro), Dial Point (Pt de Discagem), Sniper Scope, Input Select (Sel. de Entrada), Volume, Image Ratio (Prop. Imagem), Pixel Refresh (), Light FX, Game Color (Cor do Jogo), Dark Boost (Aum escuridão), Sharpness (Nit.), Color Temp. (Ajuste de Cor), Color Space (Espaço de cor), Quick Menu (Menu Rápido), No Function (Sem Função). O padrão de fábrica é "Gaming Mode (Modo de jogo)". Quando o menu OSD estiver desligado, pressione esta tecla para abrir o menu Gaming Mode (Modo de jogo), pressione o botão Esquerdo ou Direito para selecionar o Modo de jogo correspondente (Standard (Padrão), FPS, Real-Time Strategy, Racing (Corrida), Player 1, Player 2 ou Player 3). Quando o monitor estiver em espera, pressione esta tecla para abrir o menu Input Select (Sel. de Entrada).

Tecla do Usuário Direita (Light FX) / Direita

- Personalize esta função de atalho no menu OSD: Modo de jogo, Cont.Sombra, Log Ent Baixa, Adaptive-Sync, Cont. Quadro, Pt de Discagem, Sniper Scope, Sel. de Entrada, Volume, Prop. Imagem, Pixel Refresh, Light FX, Cor do Jogo, Aum

escuridão, Nit., Ajuste de Cor, Espaço de cor, Menu Rápido, Sem Função. A predefinição de fábrica é "Light FX".

Quando o menu OSD estiver desligado, pressione esta tecla para abrir o menu "Luz Ambiente de Jogo"; você poderá ajustar a intensidade, o modo e a cor da Light FX conforme suas necessidades. Quando o monitor estiver em espera, pressione esta tecla para abrir o menu Sel. de Entrada.

Tecla do Usuário Cima (Sel. de Entrada) / Cima

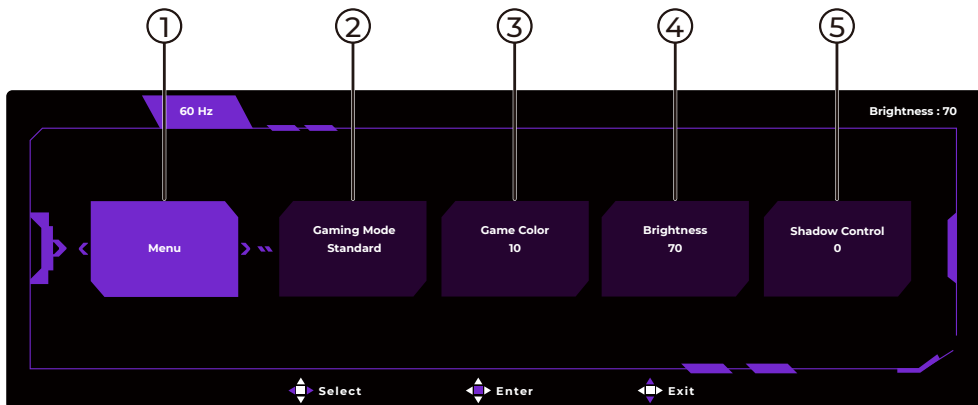
- Personalize esta função de atalho no menu OSD: Modo de jogo, Cont.Sombra, Log Ent Baixa, Adaptive-Sync, Cont. Quadro, Pt de Discagem, Sniper Scope, Sel. de Entrada, Volume, Prop. Imagem, Pixel Refresh, Light FX, Cor do Jogo, Aum escuridão, Nit., Ajuste de Cor, Espaço de cor, Menu Rápido, Sem Função. O padrão de fábrica é "Sel. de Entrada". Quando o menu OSD estiver desligado, pressione esta tecla para abrir o menu "Sel. de Entrada"; pressione a tecla "Cima" ou "Baixo" para selecionar a fonte de sinal exibida na barra de informações e pressione a tecla "Selecionar" para confirmar a fonte de sinal selecionada. Quando o monitor estiver em espera, pressione esta tecla para abrir o menu Sel. de Entrada.

OSD – Função de bloqueio

- Quando o menu OSD estiver Off (Desl.), pressione e segure a tecla Baixo por aproximadamente 10 segundos para bloquear ou desbloquear o menu OSD.

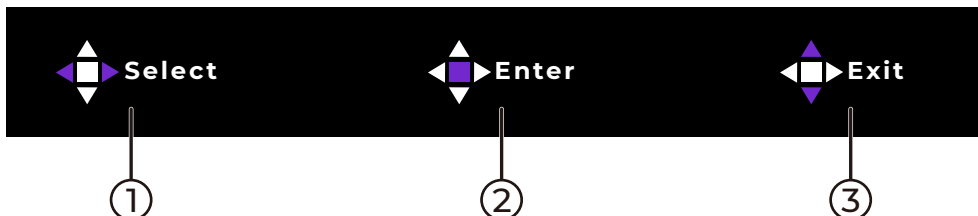
Adjust (Ajustar) Menu OSD

Quick Menu (Menu Rápido)



1	MENU	Abra o menu principal do OSD.
2	Quick Menu1 (Menu Rápido1) Gaming Mode (Modo de jogo)	Quick Menu1 (Menu Rápido1) do User (Usuário). A configuração padrão é o Gaming Mode (Modo de jogo).
3	Quick Menu2 (Menu Rápido2) Game Color (Cor do Jogo)	Quick Menu2 (Menu Rápido2) do User (Usuário). A configuração padrão é Game Color (Cor do Jogo).
4	Quick Menu3 (Menu Rápido3) Brightness (Brilho)	User (Usuário) Quick Menu3 (Menu Rápido3). A configuração padrão é Brightness (Brilho).
5	Quick Menu4 (Menu Rápido4) Shadow Control (Cont.Sombra)	User (Usuário) Quick Menu4 (Menu Rápido4). A configuração padrão é Controle de Sombra.

Guia de Operação dos Botões



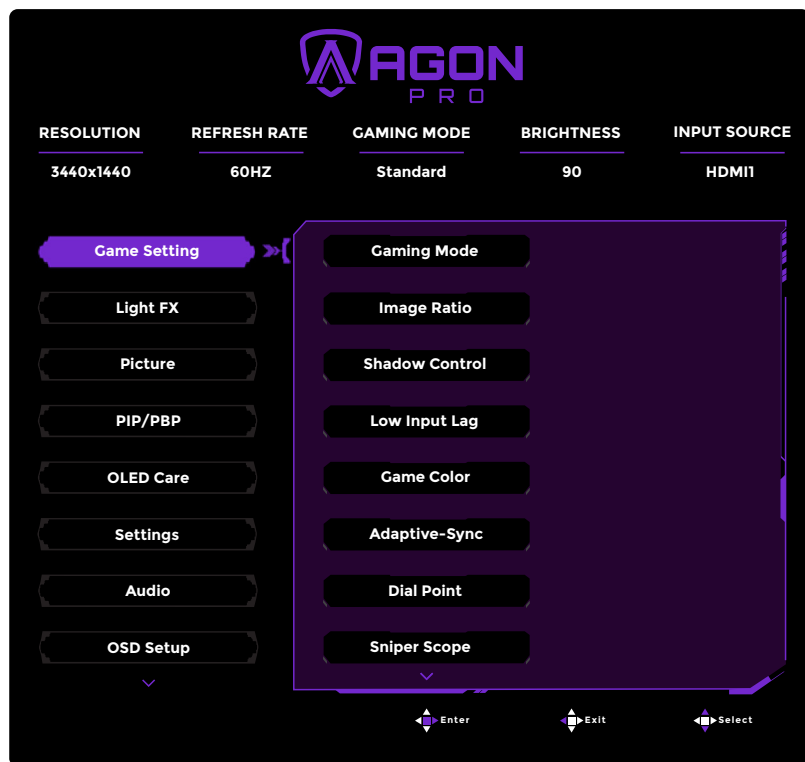
1	Select (Selecionar)	Siga as instruções do botão roxo no MENU OSD: pressione o botão correspondente para Select (Selecionar) o MENU que deseja Adjust (Ajustar) ou para realizar os ajustes.
2	Enter	Conforme as indicações do botão roxo no menu OSD, pressione o botão correspondente para confirmar a seleção e avançar para o próximo submenu, ou para confirmar um ajuste de menu.
3	Exit (Sair)	Conforme as instruções do botão roxo no MENU, pressione o botão correspondente para retornar ao nível anterior do menu ou para sair totalmente do menu.

Nota:

A função do botão de navegação de 5 direções pode variar conforme os diferentes níveis ou opções da Configuração do OSD. Utilize-o seguindo as instruções do botão roxo exibidas no MENU.

Configuração do OSD

Game Setting (Conf Jogo)



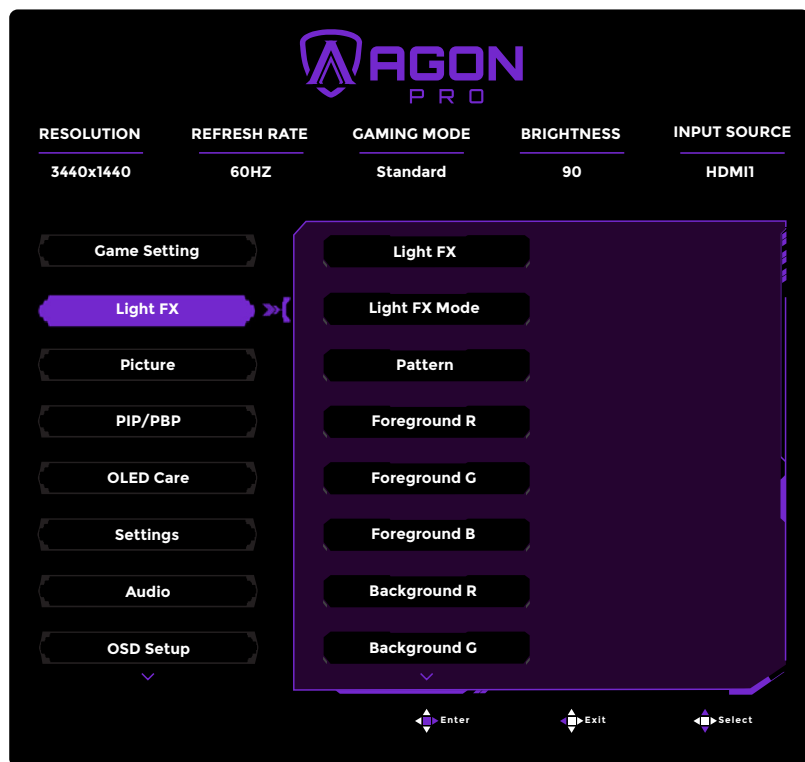
Gaming Mode (Modo de jogo)	Off (Desl.)	Sem otimização pelo Modo de jogo.
	FPS	Para jogar jogos FPS (First Person Shooters). Melhora os detalhes do nível preto em temas escuros.
	RTS	Para jogar jogos RTS (Real Time Strategy). Melhora a qualidade da imagem.
	Racing (Corrida)	Para jogar jogos de Racing (Corrida), oferece o tempo de resposta Fastest (Super-rápido) e alta Saturação (Saturação) de cor.
	Gamer 1 (Jog.1)	Configurações de preferência do usuário salvas como Jogador 1.
	Gamer 2 (Jog.2)	Configurações de preferência do usuário salvas como Jogador 2.
	Gamer 3 (Jog.3)	Configurações de preferência do usuário salvas como Jogador 3.
Image Ratio (Prop. Imagem)	Full(21:9/16:9)(FULL(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Full(Square)/ 1:1(Square) (1:1(Quadrado))/ Aspect (Aspecto)/ 27"/ 24.5"	Ajustar a proporção de aspecto da imagem. Tela cheia (21:9/16:9): Dimensiona a imagem de entrada para preencher toda a tela; adequado para imagens com proporção de aspecto 21:9/16:9. 1:1 (21:9/16:9): Exibe a imagem de entrada em sua resolução nativa sem dimensionamento. Tela cheia (Quadrado): Resolução predefinida de 1280×960; dimensiona a imagem de entrada para preencher toda a tela. 1:1 (Quadrado): A resolução padrão é 1280×960, exibindo a imagem de entrada em sua resolução nativa sem dimensionamento. Tela cheia vertical: A resolução padrão é 1280×960. A imagem é exibida em sua proporção de aspecto original, preenchendo a tela o máximo possível sem distorção geométrica. Adequado para imagens com proporção de aspecto 4:3. 27": Exibe apenas uma área de imagem de 27" centralizada na tela. 24.5: Exibe apenas uma área de imagem de 24.5 centralizada na tela.

Shadow Control (Cont.Sombra)	0-20	O Controle de Sombra padrão é 0; o usuário final pode ajustar de 0 a 20 para aumentar e obter uma imagem mais nítida. Se a imagem estiver muito escura para visualizar os detalhes claramente, ajuste o valor de 0 a 20 para melhorar a nitidez.
Baixa latência de entrada	On/Off (Ligado/Desligado)	Desligar o buffer de quadros pode reduzir a latência de entrada. Nota: A baixa latência de entrada está desativada por padrão e não é ajustável quando a frequência de campo é inferior a 175 Hz; e está ativada por padrão e não é ajustável quando a frequência de campo é igual a 175 Hz e no estado Adaptive-Sync.
Game Color (Cor do Jogo)	0-20	A Cor do jogo oferece níveis de 0 a 20 para ajustar a saturação e obter uma imagem aprimorada.
Adaptive-Sync	On/Off (Ligado/Desligado)	Desativar ou ativar Adaptive-Sync/G-SYNC. Lembrete de execução do Adaptive-Sync/G-SYNC: quando o recurso Adaptive-Sync/G-SYNC estiver ativado, pode ocorrer flashing (Piscando) em alguns ambientes de Game.
Dial Point (Pt de Discagem)	Off (Desl.) / On (Lig.) / Dynamic (Dinâmico)	A função "Dial Point (Pt de Discagem)" posiciona um indicador de mira no Center (Centr) da tela, auxiliando os jogadores em jogos Game First Person Shooter (FPS) com mira precisa e exata.
Sniper Scope	Off (Desl.) / 2X / 3X / 4X	Aumente o Zoom localmente para facilitar a mira ao atirar.
MBR	On (Lig.) / Off (Desl.)	Ative o recurso MBR (Redução de Desfoque de Movimento) para reduzir o desfoque de movimento. Nota: O recurso MBR só pode ser ajustado quando o smart sync estiver desligado e a Refresh Rate (Taxa atualiz.) for de 360Hz.
Frame Counter (Cont.Quadro)	Off (Desl.) / Dir-Cim / Dir-Baix / Esq-Baix / Esq-Cim	Exibir a frequência V no canto selecionado.
HDMI1	Console/DVD/PC	Selecione o tipo de dispositivo conectado. Ao usar HDMI1 para conectar o console de jogos ou DVD player, configure HDMI1 para PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Selecione o tipo de dispositivo conectado. Ao usar HDMI2 para conectar o console de jogos ou DVD player, configure HDMI2 para PC.

Nota:

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

Light FX

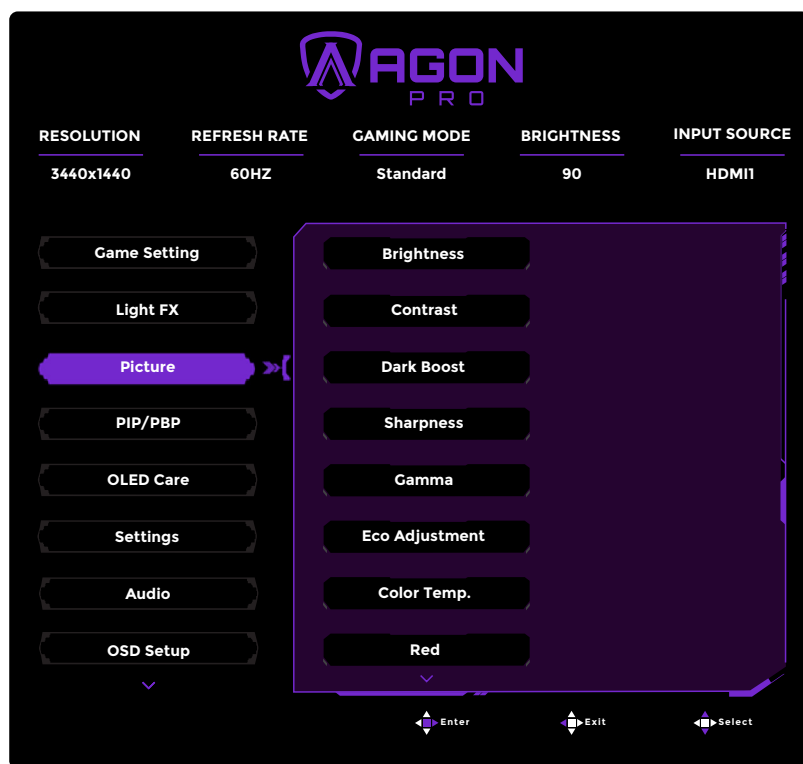


Light FX	Desligado / Baixo / Médio / Forte	Selecione a intensidade do Efeito de Luz.
Light FX Mode (Modo Light FX)	Áudio1 / Áudio2 / Estático / Varredura de Ponto Escuro / Mudança Grad. / Preenc. Simples / Preenc. 1 Via / Preenc. 2 Vias / Respiração / Ponto de Movim. / Zoom / Arco-íris / Onda de Água / Piscando / Demo	Selecionar Modo de Efeito de Luz
Pattern (Padrão)	Vermelho / Verde / Azul / Arco-íris / Definido pelo Usuário	Selecionar Padrão de Efeito de Luz
Foreground R	0-100	O usuário pode ajustar a cor do primeiro plano do efeito de luz quando o padrão estiver definido como definido pelo usuário
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	O usuário pode ajustar a cor do plano de fundo do efeito de luz quando o padrão estiver definido como definido pelo usuário
Background G		
Background B		

Nota:

O Windows 11 oferece suporte a efeitos de iluminação Dynamic (Dinâmico). Ao conectar o monitor a um PC com Windows 11 usando um cabo USB up, acesse Settings (Definições) → Personalização → Iluminação Dinâmica e ative as opções "Usar iluminação dinâmica em meus dispositivos" e "Permitir que aplicativos compatíveis em primeiro plano sempre controlem a iluminação". Isso permite que o Windows 11 controle os efeitos de iluminação ambiente para jogos; nesse caso, a opção "Iluminação Ambiente para Jogos" no menu OSD fica desabilitada e não pode ser ajustada.

Picture (Img.)



Brilho	0-100	Ajuste do backlight.
Contraste	0-100	Contraste do registro digital.
Dark Boost (Aum escuridão)	Off (Desl.) / Nível 1 / Nível 2 / Nível 3	Realça os detalhes da tela em áreas escuras ou claras para ajustar o brilho na área clara e garantir que não haja saturação excessiva.
Sharpness (Nit.)	0-100	Ajuste de nitidez.
Gama	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Ajustar Gama.
Eco Adjustment (Ajuste Eco)	Standard (Padrão)	Modo Padrão.
	Text (Texto)	Modo Texto.
	Internet	Modo Internet.
	Game	Modo de jogo.
	Movie (Cinema)	Modo Filme.
	Sports (Esporte)	Modo Esportes.
	Reading (Leitura)	Modo Leitura.
Color Temp. (Ajuste de Cor)	Warm (Quente)	Temperatura de Cor Quente.
	Normal	Temperatura de Cor Normal.
	Cool (Fria)	Temperatura de Cor Fria.
	Usuário	Restaurar Temperatura de Cor.
Red (Vermelho)	0-100	Ganho de vermelho do registro digital.
Green (Verde)	0-100	Ganho de verde do registro digital.

Blue (Azul)	0-100	Ganho de azul do registro digital.
R.Saturation (Satur Vermelha)	0-100	Ajuste a Saturação Vermelha.
G.Saturation (Saturação Verde)	0-100	Ajuste a G.Saturation (Saturação Verde).
B.Saturation (Saturação Azul)	0-100	Ajuste a Saturação Azul.
C.Saturation (Satur Ciana)	0-100	Ajustar a Saturação Ciana.
M.Saturation (Satur Magenta)	0-100	Ajuste a Satur Magenta.
Y.Saturation (Satur Amarela)	0-100	Ajuste a Saturação Amarela (Y.Saturation).
R.Hue (Tom Vermelho)	0-100	Ajuste R.Hue (Tom Vermelho).
G.Hue (Tom Verde)	0-100	Ajuste o G.Hue (Tom Verde).
B.Hue (Tom Azul)	0-100	Ajuste o B.Hue (Tom Azul).
C.Hue (Tom Ciano)	0-100	Ajuste o C.Hue (Tom Ciano).
M.Hue (Tom Magenta)	0-100	Ajuste o M.Hue (Tom Magenta).
Y.Hue (Tom Amarelo)	0-100	Ajuste o Y.Hue (Tom Amarelo).
HDR	Off (Desl.)	Defina o perfil HDR conforme suas necessidades de uso. Nota: Quando conteúdo HDR for detectado, a opção HDR será exibida para ajuste.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Pico HDR)	
	HDR Picture (HDR Img.)	
	HDR Movie (HDR Cinema)	
	HDR Game	
HDR Mode	Off (Desl.)	Otimizado para a cor e o contraste da imagem, simulando o efeito HDR. Nota: Quando HDR não for detectado, a opção HDR Mode será exibida para ajuste.
	HDR Picture (HDR Img.)	
	HDR Movie (HDR Cinema)	
	HDR Game	
Color Space (Espaço de cor)	Panel Native	Fornece o Color Gamut nativo.
	sRGB	Espaço de cor sRGB.
	DCI-P3	Espaço de cor DCI-P3.
LowBlue Mode (Modo de LowBlue)	Off (Desl.)	Reduz a emissão de luz azul controlando a temperatura de cor.
	Multimedia (Multimídia)	
	Internet	
	Office (Escritório)	
	Reading (Leitura)	

Nota:

1) Quando o "HDR Mode" estiver configurado para um estado diferente de desligado, os itens "Contraste", "Aum escuridão", "Gamma", "Modo de Cena de Brilho", "Ajuste de Cor", "Saturação / Tonalidade de 6 Eixos", "Espaço de cor" e "Modo Luz Azul Baixa" não poderão ser ajustados.

2) Quando o "HDR" estiver configurado como "DisplayHDR", todos os itens em "Definições de Imagem", exceto "HDR" e "Nitidez", não poderão ser ajustados;

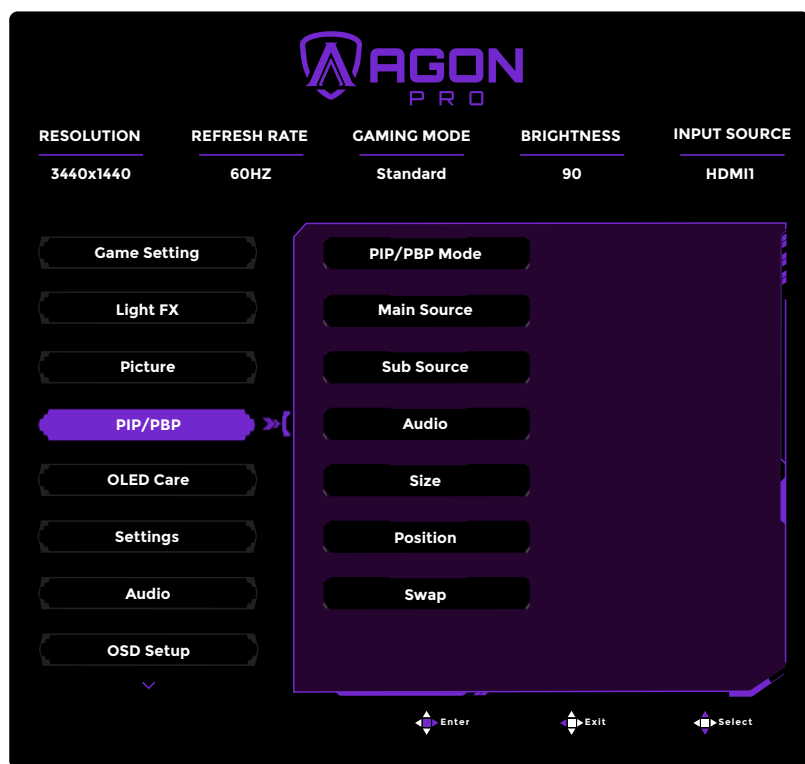
Quando o "HDR" estiver configurado como "HDR Enhance", "HDR Photo", "Filme HDR" ou "Jogo HDR", os itens "Gamma", "Modo de Cena de Brilho", "Ajuste de Cor", "Saturação / Tonalidade de 6 Eixos", "Espaço de cor" e "Modo Luz Azul Baixa" não poderão ser ajustados.

3) Quando o "Espaço de cor" estiver configurado como "sRGB" ou "DCI-P3", os itens "Contraste", "Aum escuridão", "Gamma", "Modo de Cena de Brilho", "Ajuste de Cor", "Saturação / Tonalidade de 6 Eixos", "HDR Mode" e "Modo Luz Azul Baixa" não poderão ser ajustados.

4) Quando o "Modo de Cena de Brilho" estiver definido como "Leitura", os itens "Contraste", "Dark Boost (Aum escuridão)", "Color Temp. (Ajuste de Cor)", "Saturação / Tonalidade de 6 Eixos", "Espaço de cor" e "Modo Luz Azul Baixa" não poderão ser ajustados.

5) Quando o "Game Mode (Modo Jogo)" em "Game Setting (Conf Jogo)" estiver definido para um modo diferente de "Standard (Padrão)", os itens "Modo de Cena de Brilho", "Saturação / Tonalidade de 6 Eixos", "HDR Mode" e "Espaço de cor" não poderão ser ajustados.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Modo PIP/PBP)	Desligado / PIP / PBP	Desative ou ative PIP ou PBP.
Main Source (Fonte Princ.)		Selecione a fonte da tela principal.
Sub Source (Seg. Fonte)		Selecione a fonte da tela secundária.
Audio (Áud)	Main Source (Fonte Princ.)	Selecione Conf. Audio.
	Sub Source (Seg. Fonte)	
Size (Tam)	Pequeno / Médio / Grande	Selecione o tamanho da tela.
Position (Posi)	Direita-Cima	Defina a posição da tela.
	Direita-Baixo	
	Esquerda-Cima	
	Esquerda-Baixo	
Swap (Troc.)	On (Lig.): Swap (Troc.)	Troque a fonte da tela.
	Off (Desligado): nenhuma ação	

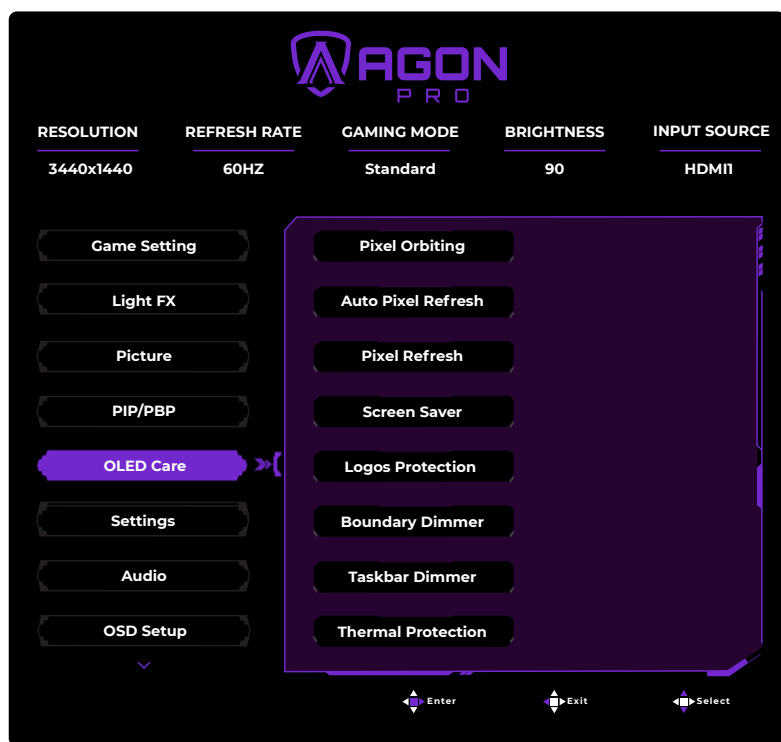
Nota:

- 1). Quando "HDR" em "Picture (Img.)" estiver ativado, todos os itens em "PIP/PBP" não poderão ser ajustados.
- 2). Quando PBP/PIP estiver habilitado, a compatibilidade da fonte de entrada da tela principal/secundária é apresentada na tabela a seguir:

PBP/PIP	Fonte principal			
	HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C

Sub Source (Seg. Fonte)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

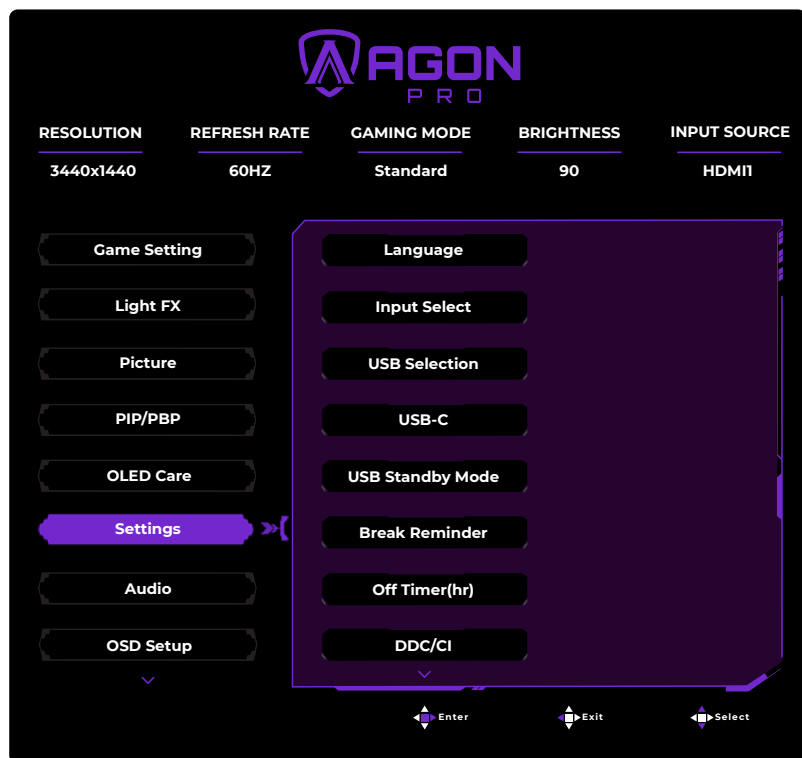
Cuidados com o OLED



Pixel Orbiting () (Deslocamento da imagem)	Off (Desl.) / Weak (Fraca) / Medium (Média) / Strong (Forte)	A função Orbit deslocará ligeiramente a imagem exibida no nível de pixel, uma vez por segundo, para evitar a retenção de imagem. Esta função está configurada como "On (Lig.) (Weak)" por padrão; "Weak" move o mínimo, "Strong" move o máximo, e "Off" desativa o movimento e aumenta a chance de retenção de imagem. Isso pode ser configurado no menu MENU.
Auto Pixel Refresh (Auto Atual.Pixel)	Desligado / Ligado	Ativar/Desativar o recurso Auto Atual.Pixel "Pixel Refresh". O monitor exibirá automaticamente um "Auto Warning ()" a cada 24 horas de uso cumulativo para lembrar o usuário de executar o processo "Pixel Refresh". Selecione "Off (Desl.)" para interromper o Auto Atual.Pixel para "Pixel Refresh". No entanto, se o tempo recomendado para executar o "Pixel Refresh" não for seguido, isso pode aumentar o risco de retenção de imagem na tela. Prossiga com cautela.
Pixel Refresh () (Eliminação de retenção de imagem)	On/ Off	Esta função ajuda a eliminar a retenção de imagem. Após a inicialização, selecione "Yes (Sim)" na solicitação do menu. A tela será desligada e o ciclo de manutenção será executado. O indicador de energia piscará em branco (1 segundo ligado/1 segundo desligado) durante a execução do ciclo, que dura aproximadamente 10 minutos (minutos). Ao final do ciclo, o indicador de energia se apagará e o monitor entrará em modo de espera.

Screen Saver ()	Desligado / Slow () / Fast (Rápido)	Quando uma imagem estática é detectada por um determinado período, a função Screen Saver () diminui o brilho da tela para proteger o painel contra retenção de imagem. Ao detectar uma imagem em movimento, o monitor restaura a Luminance (Ajuste de Imagem) ao estado anterior de operação. A configuração padrão é Slow (), podendo ser alterada para Fast (Rápido) para ativar o Screen Saver () mais rapidamente. Recomenda-se fortemente manter o Screen Saver () ativado nas opções Slow () ou Fast (Rápido) para proteção da tela. Também se recomenda configurar o dispositivo para utilizar um protetor de tela.
Logos Protection (Prot Multi-Logos)	Desligado/1/2/3/4	Ao detectar múltiplos logos estáticos na tela, recomenda-se ativar a Logos Protection (Prot Multi-Logos), que reduz o brilho da tela para proteger o painel contra retenção de imagem nas áreas onde os logos foram detectados.
Boundary Dimmer (Regul.itens.lim)	Desligado/1/2/3/4	Para proporções de aspecto especiais que apresentam áreas pretas na borda da tela ou em telas divididas, o recurso Boundary Dimmer (Regul.itens.lim) detecta automaticamente e reduz o Brightness (Brilho) de áreas específicas com grande variação nos níveis de luminosidade.
Taskbar Dimmer (Reg.itens.bar tar)	Desligado/1/2/3/4	A tecnologia Taskbar Dimmer (Reg.itens.bar tar) reduzirá o brilho da área da barra de tarefas na tela. Não serão perceptíveis alterações de brilho nas demais áreas da tela.
ThermalProtection (Prot térmica)	Desligado / Ligado	Quando a temperatura do monitor ultrapassar 60 graus Celsius, o recurso ThermalProtection (Prot térmica) reduzirá automaticamente o brilho da tela para assegurar a dissipação adequada do calor. Recomenda-se ativar esse recurso no monitor.
Proteção de Ícone	Off (Desl.)/1/2/3	Ao detectar o ícone da janela, a tela pode reduzir automaticamente o brilho ao seu redor para diminuir o risco de retenção de imagem. No menu OSD, selecione Proteção de Ícone: On (Lig.): reduz o brilho da área do ícone da janela. Recomenda-se manter esta opção ativa. Off (Desl.) (padrão): não altera o brilho da tela.

Settings (Definições)



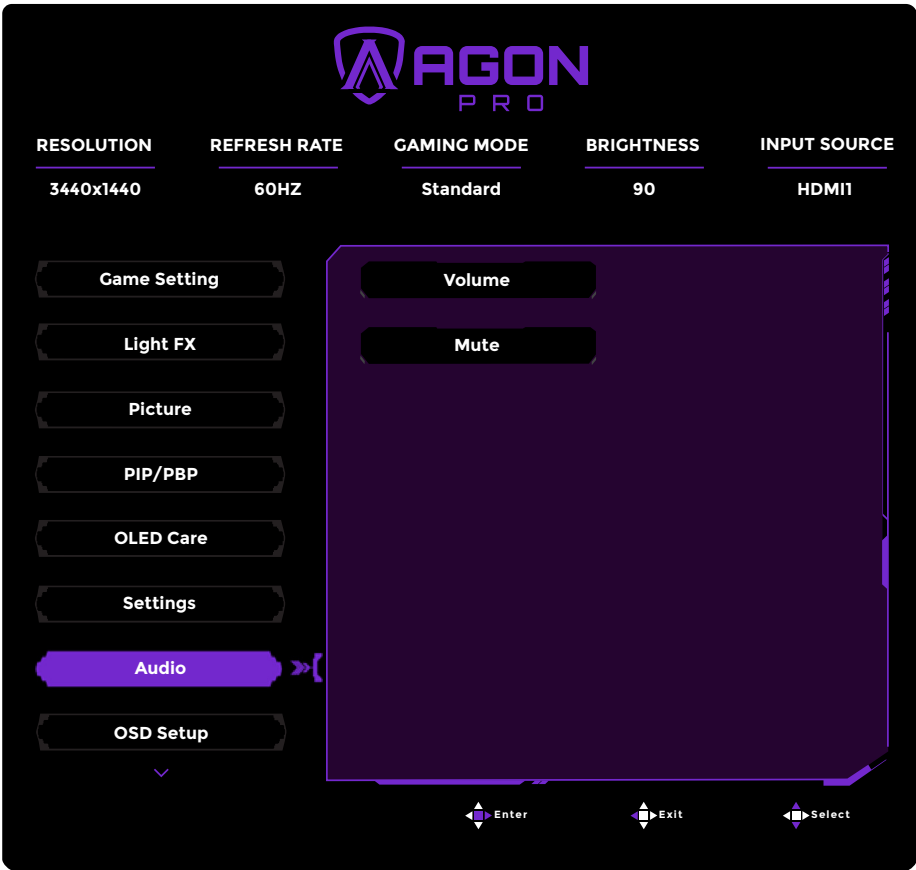
Idioma		Selecionar o idioma do OSD.
Input Select (Sel. de Entrada)	Auto / HDMI/HDMI2/ DisplayPort/USB C*	Selecionar Fonte do Sinal de Entrada.
USB Selection (USB Seleção)	Auto / USB C / USB up	Selecione o caminho para os Dados de Uplink USB
USB-C	High Data Speed (Alta velocid. dados)/ High Resolution (High-res.)	Configure a interface USB para priorizar a velocidade de transferência de dados ou a resolução. Nota: Com a configuração padrão 'High Data Speed (Alta velocid.dados)', as taxas de transferência de dados são priorizadas. A porta USB-A opera em velocidades USB 3.2 Gen1, enquanto a porta USB-C suporta uma resolução máxima de 3440x1440@360Hz com 1,07 bilhão de cores (no formato YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Quando definida como 'High Resolution (High-res.)', a porta USB-A opera em velocidades USB 2.0, enquanto a porta USB-C suporta uma resolução máxima de 3440x1440@360Hz com 1,07 bilhão de cores (no formato RGB/YCbCr 4:4:4).
USB Standby Mode ()	Desligado / Ligado	Ativar/Desativar o USB Standby Mode.
Break Reminder (Lembrete de Folga)	Desligado / Ligado	Lembrete de pausa caso o usuário trabalhe continuamente por mais de 1 hora.
Off Timer (Desl. Temporiz.)(h)	0-24 h	Selecione o tempo de desligamento DC.
DDC/CI	Não / Sim	Ativar/Desativar suporte DDC/CI.
Reset (Restaurar)	Não / Sim	Redefinir o menu para o padrão.

*No uso inicial ou após uma operação de redefinição do menu OSD, a função USB está desabilitada por padrão e o USB-C não pode fornecer energia. Reative-a utilizando um dos seguintes métodos:

1) Realize dois ciclos de liga/desliga no monitor.

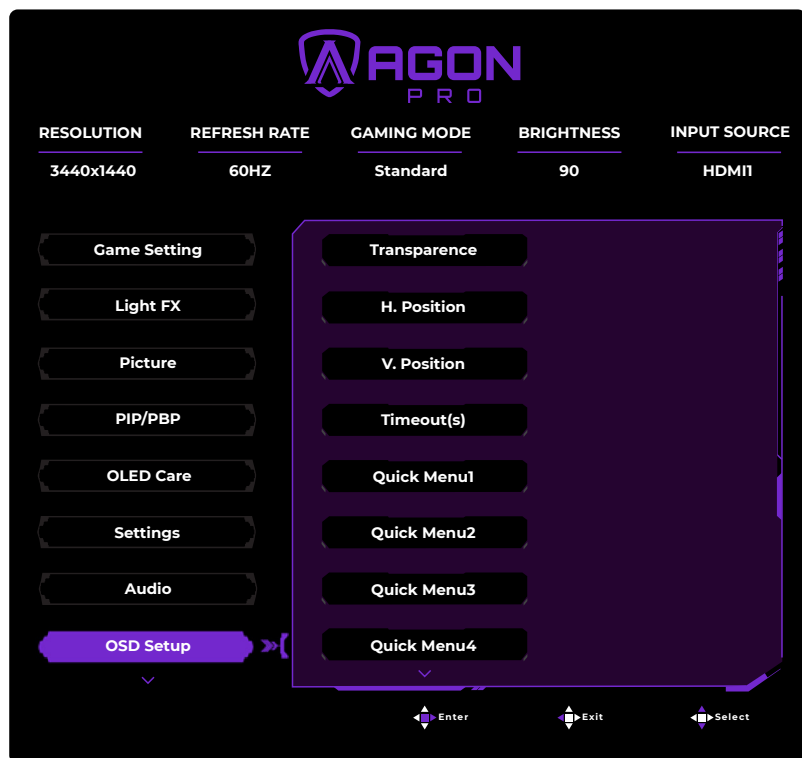
2) No menu OSD, configure a opção "USB Standby Mode ()" para "On (Lig.)".

Audio (Áud)



Volume	0-100	Ajuste o Volume dos alto-falantes integrados ou fones de ouvido.
Mute (Mudo)	Desligado / Ligado	Ative o Mute (Mudo) do Volume.

OSD Setup (Config. Menu OSD)



Transparence (Transpar.)	0-100	Ajustar a transparência do OSD.
Posição	0-100	Ajustar a posição horizontal do OSD.
Posição	0-100	Ajustar a posição vertical do OSD.
Timeout (Tempo Limite)(s)	5-120	Ajuste o OSD Time Out (s).
Quick Menu1 (Menu Rápido1)	Gaming Mode (Modo de jogo)/ Shadow Control (Cont.Sombra)/ Game Color (Cor do Jogo)/ Brightness (Brilho)/ Contrast (Contraste)/ Sharpness (Nit.)/ Volume	Configurar as funções do Quick Menu 1, 2, 3 e 4.
Quick Menu2 (Menu Rápido2)		
Quick Menu3 (Menu Rápido3)		
Quick Menu4 (Menu Rápido4)		
Up Key (Tecla Cim) (Sel. de Entrada)	Modo de jogo/ Controle de Sombra/ Baixa latência de entrada/ Adaptive-Sync/ Contador de Quadros/ Pt de Discagem/ Sniper Scope/ Sel. de Entrada/ Volume/fresh / Light FX/ Game Color (Cor do Jogo)/ Dark Boost (Aum escuridão)/ Sharpness (Nit.)/ Temperatura de Cor/ Color Space (Espaço de cor)/ Quick Menu (Menu Rápido)/ No Function (Sem Função)	Configure as funções para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita nas teclas definidas pelo usuário.
Tecla Baix (Pt de Discagem)/		
Usuário Esquerdo (Modo de jogo)		
Tecla Dir (Light FX)		
Firmware Upgrade (Atualiz. firmw)	No (Não)/ Yes (Sim)	Ativar/desativar Atualiz. firmw.

Information (Informações)

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

Indicador LED

Status	LED Color (Cor de Led)
Modo de Energia Completa	Branco
Modo Ativo-Desligado	Laranja
Pixel Refresh em andamento	Piscando em branco (1 segundo ligado/1 segundo desligado)
Falha no painel OLED	Piscando em laranja (1 segundo ligado/1 segundo desligado)
Modo de desligamento	O indicador não está aceso.

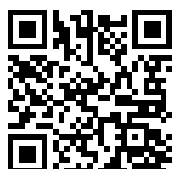
Solução de problemas

Problem	Possíveis soluções
O indicador de energia não está aceso.	· Verifique se a energia está ligada. · Verifique se o cabo de alimentação está conectado.
O indicador de energia está aceso, mas nenhuma imagem é exibida.	· Verifique se o computador está ligado. · Utilize o indicador da tecla Caps Lock para verificar se o computador está responsivo. · Verifique se a placa de vídeo está corretamente instalada e recebendo alimentação. · Certifique-se de que o cabo de vídeo está corretamente conectado entre o computador e o monitor. · Verifique se os conectores do cabo de vídeo não apresentam pinos dobrados.
Não há imagem, mas o indicador de energia pisca na cor laranja.	· A tela OLED apresenta mau funcionamento. Entre em contato com o suporte da AOC para assistência técnica.
Falha no recurso Plug and Play.	· Verifique se o computador oferece suporte ao Plug and Play. · Verifique se o adaptador de vídeo oferece suporte ao Plug and Play.
Imagem escurecida.	· Ajuste a luminância e o contraste.
A imagem apresenta oscilação ou padrão ondulado.	· Pode ocorrer interferência elétrica devido a aparelhos ou dispositivos próximos. Afaste o computador e o monitor dos dispositivos causadores de interferência para solucionar o problema.
A tela exibe a mensagem "cabo de sinal indisponível" ou "Sem Sinal de Entrada".	· Desconecte e reconecte o cabo de vídeo. · Inspeccione os pinos do cabo de vídeo para verificar se estão danificados.
A tela exibe "entrada inválida".	· Restaure a saída do computador para um modo de exibição compatível com o monitor.
Retenção de imagem.	· Use a função Pixel Refresh () para eliminar a retenção de imagem da tela. Consulte a seção "Manutenção da Tela".
Regulamentação e Serviço.	Consulte as Informações de Regulamentação e Serviço que estão no manual em CD ou em www.aoc.com (para encontrar o modelo adquirido em seu país e acessar as Informações de Regulamentação e Serviço na página de Suporte).

Especificação

Especificação Geral

Painel	Model Name (Nome modelo)	AGP346UCSD	
	Sistema de acionamento	OLED	
	Tamanho visível da imagem	86,8 cm na diagonal	
	Espaçamento de pixel	0,2315 mm (H) x 0,2315 mm (V)	
	Cor do display	1,07B ^[1]	
Others (Outros)	Faixa de varredura horizontal	30 kHz ~ 510 kHz	
	Tamanho máximo da varredura horizontal	800,06 mm	
	Faixa de varredura vertical	48~360Hz	
	Tamanho da Varredura Vertical (Máximo)	337,06 mm	
	Resolução predefinida ideal	3440x1440@60Hz	
	Resolução máxima	3440x1440@360Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Conector	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx3/USB upstream/Fone de Ouvido	
	Fonte de Alimentação	100-240V~ 50/60Hz 2,5A	
	Consumo de energia	Típico (Brilho e Contraste Padrão)	120W
		Máx. (Brilho = 100, Contraste = 100)	≤206W
		Modo de Espera	≤ 0,5 W
		Alto-falante Integrado	8Wx2
	Dissipação de Calor	Operação Normal	409,56 BTU/h (típ.)
		Suspensão (Modo de espera)	<1,71 BTU/h
		Modo desligado	<1,02 BTU/h
		Modo desligado (interruptor CA)	0 BTU/h
USB C	USB-C	Plugue conectável de dois lados	
	Ultra-alta velocidade	Transmissão de dados e vídeo	
	DisplayPort	Modo ALT DisplayPort integrado	
	Fonte de Alimentação	Máximo 15W (5V3A)	
Ambiental	Temperatura	Operacional	0°C~ 40°C
		Não Operacional	-25°C~ 55°C
	Umidade	Operacional	10% ~ 85% (sem condensação)
		Não Operacional	5% ~ 93% (sem condensação)
	Altitude	Operacional	0m~ 5000m (0ft~ 16404ft)
		Não Operacional	0m~ 12192m (0ft~ 40000ft)



Nota:

[1] O número máximo de cores de exibição suportado por este produto é de 1,07 bilhão, e as condições de configuração são as seguintes (podem haver diferenças devido à limitação de saída de algumas placas gráficas):

Resolution (Resolução)	Image Ratio (Prop. Imagem)	Interface	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ Transferência de dados USB de alta velocidade		USB C@ High Resolution (High-res.) USB	
			YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	CbCr444 RGB
3440 x1440 360Hz 10bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK (DSC)	OK (DSC)
3440 x1440 360Hz 8bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300Hz 10bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	\	OK	OK (DSC)
3440 x1440 300 8bpc			OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240Hz 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK (DSC)
3440 x1440 240Hz 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120Hz 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK (DSC)	OK	OK
3440 x1440 120Hz 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100Hz 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440 x1440 100Hz 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
resoluções baixas 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
resoluções baixas 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Nota:

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

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

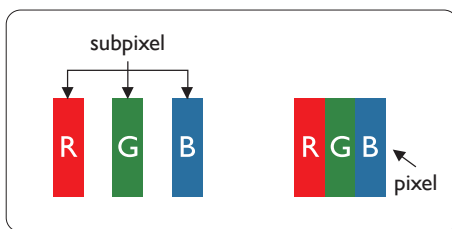
3). Problemas de compatibilidade com a saída de sinal HDMI 2.1 (FRL6 48 Gbps) da placa gráfica NVIDIA® podem causar anomalias de exibição ou reinicializações automáticas do computador. Recomenda-se o uso da interface DisplayPort para placas gráficas NVIDIA®. As placas gráficas AMD® podem utilizar as interfaces HDMI ou DisplayPort.

Política de Defeitos de Pixels do Painel dos Monitores AOC

A AOC empenha-se em fornecer produtos da mais alta qualidade. Utilizamos alguns dos processos de fabricação mais avançados do setor e aplicamos um rigoroso controle de qualidade. No entanto, defeitos de pixels ou subpixels nos painéis dos monitores são, por vezes, inevitáveis.

Nenhum fabricante pode garantir que todos os painéis estejam livres de defeitos de pixels, mas a AOC garante que qualquer monitor com um número inaceitável de defeitos será reparado ou substituído sob garantia. Este aviso explica os diferentes tipos de defeitos de pixels e define os níveis aceitáveis de defeitos para cada tipo. Para ter direito ao reparo ou à substituição sob garantia, o número de defeitos de pixels no painel do monitor deve exceder esses níveis aceitáveis. Por exemplo, não mais que 0,0004% dos subpixels em um monitor podem apresentar defeito.

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



Pixels e subpixels

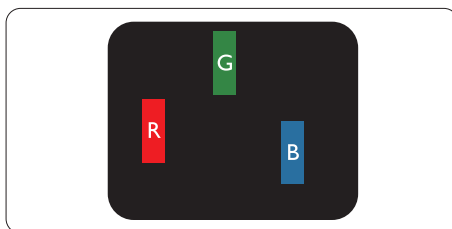
Um pixel, ou elemento de imagem (Picture), é composto por três subpixels nas cores primárias: Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul). Muitos pixels juntos formam uma imagem. Quando todos os subpixels de um pixel estão acesos, os três subpixels coloridos aparecem juntos como um único pixel branco. Quando todos estão apagados, os três subpixels coloridos aparecem juntos como um único pixel preto. Outras combinações de subpixels acesos e apagados aparecem como pixels únicos de outras cores.

Tipos de Defeitos de Pixel

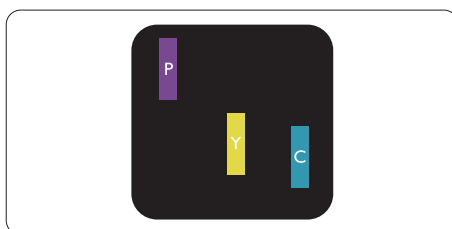
Defeitos de pixel e subpixel aparecem na tela de diferentes maneiras. Existem duas categorias de defeitos de pixel e vários tipos de defeitos de subpixel dentro de cada categoria.

Defeitos de Ponto Brilhante

Defeitos de ponto brilhante aparecem como pixels ou subpixels que estão sempre acesos ou 'On (Lig.)'. Ou seja, um ponto brilhante é um subpixel que se destaca na tela quando o monitor exibe um Pattern (Padrão) escuro. Existem os seguintes tipos de defeitos de ponto brilhante.



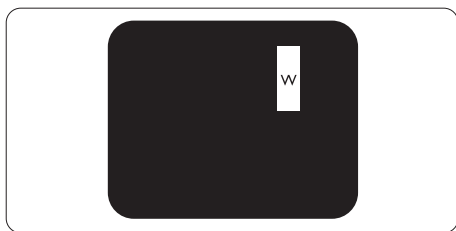
Um subpixel aceso vermelho, verde ou azul.



Dois subpixels acesos adjacentes:

- Vermelho + Azul = Roxo
- Vermelho + Verde = Amarelo

- Verde + Azul = Ciano (Azul Claro)



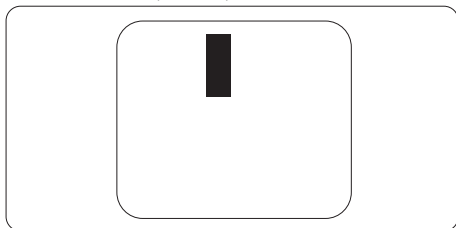
Três subpixels acesos adjacentes (um pixel branco).

Nota

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

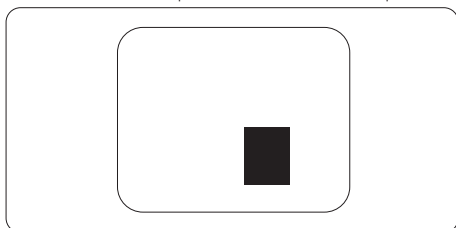
Defeitos de Ponto Preto

Os defeitos de ponto preto aparecem como pixels ou subpixels que estão sempre escuros ou 'Off (Desl.)'. Ou seja, um ponto escuro é um subpixel que se destaca na tela quando o monitor exibe um Pattern (Padrão) claro. Estes são os tipos de defeitos de ponto preto.



Proximidade dos Defeitos de Pixel

Como os defeitos de pixel e subpixels do mesmo tipo que estão próximos uns dos outros podem ser mais perceptíveis, a AOC também especifica tolerâncias para a proximidade dos defeitos de pixel.



Tolerâncias de Defeitos de Pixel

Para qualificar-se para reparo ou substituição devido a defeitos de pixel durante o período de garantia, um painel de Monitor em um monitor de painel AOC deve apresentar defeitos de pixel ou subpixel que excedam as tolerâncias listadas no manual online.

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

Nota

*: 1 ou 2 defeitos de subpixel adjacentes = 1 defeito de ponto.

Modos de Exibição Predefinidos

Resolução do PC

Image Ratio (Prop. Imagem) Interface Estado Resolution (Resolução)	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Full (Square) 1:1(Square) (1:1(Quadrado)) Aspect (Aspecto)		24.5"		27"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/67Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/72Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
640x480/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x400/70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/56Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/72Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
832x624/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/360Hz			✓	✓				
1280x960/60Hz			✓	✓				
1280x960/360Hz			✓	✓	✓	✓		
1280x1024/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/360Hz			✓	✓				
1728x1080/360Hz			✓	✓				
1920x1080/60Hz	✓	✓						
1920x1080/120Hz	✓	✓						
1920x1080/360Hz	✓	✓						
2336x1296/60Hz					✓	✓		
2336x1296/120Hz					✓	✓		
2336x1296/240Hz					✓	✓		
2336x1296/360Hz					✓	✓		
2560x1080/360Hz	✓	✓						
2560x1440/60Hz							✓	✓
2560x1440/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1440/144Hz	✓	✓					✓	✓
2560x1440/165Hz							✓	✓
2560x1440/200Hz							✓	✓

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

Resolução de vídeo

Image Ratio (Prop. Imagem) Interface Estado Resolution (Resolução)	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:916:9)		Full (Square) 1:1(Square) (1:1(Quadrado)) Aspect (Aspecto)		24.5"		27"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x480p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x576p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080i,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,119.88Hz/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1080p,59.94Hz/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3840x2160p,50Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p,59.94Hz/60Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p,119.88/120Hz	✓		✓		✓		✓	

Nota:

1. Para obter a qualidade de imagem ideal, consulte a tabela acima para definir a resolução da fonte do sinal de entrada. A resolução recomendada depende do dispositivo de saída de sinal: para jogos de console, consulte "Video Resolution"; para jogos de PC, consulte "PC Resolution".

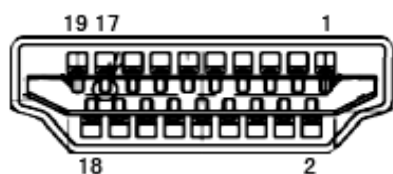
Game Setting"

3. A interface DisplayPort 2.1 suporta UHBR20 com largura de banda máxima de 80 Gbps, enquanto a interface HDMI 2.1 suporta FRL6 com largura de banda máxima de 48 Gbps.

4. Para garantir o funcionamento correto das resoluções supracitadas, verifique primeiramente a compatibilidade da sua placa de vídeo. Como diferentes fabricantes de placas de vídeo adotam políticas distintas, algumas opções podem estar ocultas. O suporte efetivo depende da placa de vídeo utilizada.

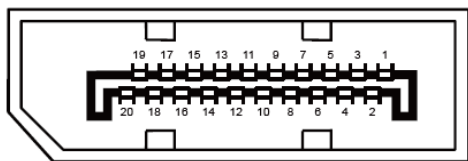
5. De acordo com os padrões VESA, diferentes sistemas operacionais e placas de vídeo podem apresentar pequenas variações (+/-1 Hz) no cálculo da taxa de atualização (frequência de quadros). Prevalece a taxa de atualização (frequência de quadros) real.

Atribuição de Pinos



Cabo de Sinal de Exibição Colorida de 19 Pinos

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



Cabo de Sinal de Exibição Colorida de 20 Pinos

Número do Pino	Nome do Sinal	Número do Pino	Nome do Sinal
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Detecção de Hot Plug
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retorno DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Recurso Plug & Play DDC2B

Este monitor está equipado com capacidades VESA DDC2B conforme o PADRÃO VESA DDC. Isso permite que o monitor informe ao sistema host sua identidade e, dependendo do nível de DDC utilizado, comunique informações adicionais sobre suas capacidades de exibição.

O DDC2B é um canal de dados bidirecional baseado no protocolo I2C. O host pode solicitar informações EDID por meio do canal DDC2B.