



OLED 모니터 사용자 설명서 AGP346UCSD

OLED 제품의 특성상 이미지 잔상 발생 위험을 줄이기 위해 사용자 매뉴얼의 요구 사항에 따라 화면을 관리할 것을 권장합니다.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

안전	1
국가별 규약	1
전원	2
설치	3
청소	4
Other	5
설치	6
박스 내용물	6
스탠드 및 베이스 설치	7
시야각 조절	8
모니터 연결	9
벽걸이 설치	10
Adaptive-Sync 기능	11
NVIDIA G-SYNC Compatible 기능	12
HDR	13
KVM 기능	14
조절	15
단축키	15
OSD 메뉴 Adjust (조정)	17
Quick Menu (빠른 메뉴)	17
버튼 조작 가이드	17
OSD 설정	18
Game Setting (게임 설정)	18
Light FX	20
Picture (화면)	21
PIP/PBP	24
OLED Care	25
Settings (설정)	27
Audio (오디오)	28
OSD Setup (OSD 설정)	29
Information (정보)	30
LED 표시등	31
문제 해결	32
사양	33
일반 사양	33
AOC 모니터 패널 픽셀 결함 정책	35
프리셋 디스플레이 모드	37
PC Resolution (해상도)	37
비디오 해상도	38
핀 할당	39
플러그 앤 플레이	40

안전

국가별 규약

다음 하위 섹션에서는 본 문서에서 사용되는 국가별 규약에 대해 설명합니다.

참고, 주의 및 경고

이 안내서 전반에 걸쳐 텍스트 블록은 아이콘과 함께 굵은 글씨체 또는 이탤릭체로 표시될 수 있습니다. 이러한 블록은 참고, 주의 및 경고를 나타내며, 다음과 같이 사용됩니다:



참고: 참고는 컴퓨터 시스템을 보다 효율적으로 사용할 수 있도록 돕는 중요한 정보를 나타냅니다.



주의: 주의는 하드웨어 손상 또는 데이터 손실 가능성을 나타내며, 문제를 방지하는 방법을 안내합니다.



경고: 경고는 신체 상해 가능성을 나타내며, 문제를 방지하는 방법을 안내합니다.

일부 경고는 다른 형식으로 표시되거나 아이콘 없이 나타날 수 있습니다. 이러한 경우, 경고의 구체적인 표현은 규제 기관에 의해 요구됩니다.

전원

 모니터는 라벨에 표시된 전원 유형에서만 작동해야 합니다. 가정에 공급되는 전원 유형이 확실하지 않은 경우, 판매점이나 지역 전력 회사에 문의하십시오.

 이 모니터는 접지용 세 번째 핀이 있는 3 핀 접지 플러그가 장착되어 있습니다. 이 플러그는 안전을 위해 접지된 전원 콘센트에만 연결할 수 있습니다. 사용 중인 콘센트가 3 선 플러그를 수용하지 않는 경우, 전기 기술자에게 올바른 콘센트를 설치하도록 하거나 안전하게 접지할 수 있는 어댑터를 사용하십시오. 접지 플러그의 안전 기능을 훼손하지 마십시오.

 번개가 칠 때나 장기간 사용하지 않을 경우에는 장치를 플러그에서 분리하십시오. 이 조치는 전원 서지로 인한 모니터 손상을 방지합니다.

 멀티탭 및 연장 코드를 과부하하지 마십시오. 과부하는 화재 또는 감전의 원인이 될 수 있습니다.

 원활한 작동을 위해 100-240V AC, 최소 5A 로 표시된 적절히 구성된 콘센트를 갖춘 UL 인증 컴퓨터와 함께 모니터를 사용하십시오.

 벽면 콘센트는 장비 근처에 설치되어야 하며 쉽게 접근할 수 있어야 합니다.

설치

! 모니터를 불안정한 카트, 스탠드, 삼각대, 브래킷 또는 테이블 위에 놓지 마십시오. 모니터가 떨어질 경우 사람에게 부상을 입히거나 본 제품에 심각한 손상을 초래할 수 있습니다. 제조업체가 권장하거나 본 제품과 함께 판매되는 카트, 스탠드, 삼각대, 브래킷 또는 테이블만 사용하십시오. 설치 시 제조업체의 지침을 준수하고 제조업체가 권장하는 장착 액세서리를 사용하십시오. 제품과 카트의 조합은 주의하여 이동해야 합니다.

! 모니터 본체의 슬롯에 어떠한 물체도 절대 밀어 넣지 마십시오. 회로 부품이 손상되어 화재 또는 감전의 위험이 있습니다. 모니터에 액체를 절대 쏟지 마십시오.

! 제품 전면을 바닥에 놓지 마십시오.

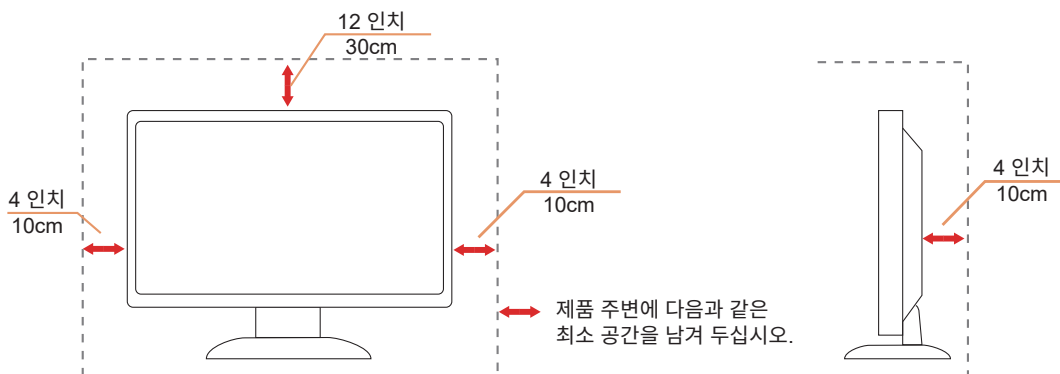
! 모니터를 벽이나 선반에 장착할 경우, 제조업체가 승인한 장착 키트를 사용하고 키트의 지침을 준수하십시오.

! 아래와 같이 모니터 주변에 충분한 공간을 확보하십시오. 그렇지 않으면 공기 순환이 불충분하여 과열로 인한 화재 또는 모니터 손상이 발생할 수 있습니다.

! 패널이 베젤에서 박리되는 등의 잠재적 손상을 방지하기 위해 모니터가 -5도 이상 아래로 기울어지지 않도록 하십시오. -5도 이하의 하향 기울기 각도를 초과할 경우, 모니터 손상은 보증 대상에서 제외됩니다.

모니터를 벽이나 스탠드에 설치할 때 권장되는 환기 공간은 다음과 같습니다:

스탠드에 설치됨



청소

⚠ 케비닛은 물에 적신 부드러운 천으로 정기적으로 청소하십시오 .

⚠ 청소 시에는 부드러운 면 또는 마이크로화이버 천을 사용하십시오 . 천은 적시되었으나 거의 건조한 상태여야 하며 , 액체가 케이스 내부로 들어가지 않도록 주의하십시오 .



⚠ 제품을 청소하기 전에 반드시 전원 코드를 분리하십시오 .

Other

 제품에서 이상한 냄새, 소리 또는 연기가 발생할 경우 즉시 전원 플러그를 분리하고 서비스 센터에 연락하십시오.

 환기구가 테이블이나 커튼 등에 의해 막히지 않도록 하십시오.

 작동 중에는 OLED 모니터가 심한 진동이나 강한 충격을 받지 않도록 하십시오.

 작동 중이나 운송 중에 모니터를 충격하거나 떨어뜨리지 마십시오.

 전원 코드는 안전 인증을 받은 것이어야 합니다. 독일의 경우 H03VV-F, 3G, 0.75 mm² 또는 그 이상이어야 합니다. 다른 국가의 경우 적합한 유형을 적절히 사용해야 합니다.

 이어폰과 헤드폰에서 과도한 음압이 발생하면 청력 손실을 유발할 수 있습니다. 이퀄라이저를 최대로 조정하면 이어폰과 헤드폰의 출력 전압이 증가하여 음압 레벨도 높아집니다.

 Low Blue Light: 디스플레이는 저청색광 패널을 사용합니다. 공장 초기화 / 기본 설정 상태에서 TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution 인증을 준수합니다.

건강 :

- 모니터는 눈으로부터 50 ~ 70cm(20 ~ 28 인치) 떨어진 곳에 두어야 합니다.
- 장시간 화면을 보면 눈의 피로가 쌓이고 시력이 저하될 수 있습니다. 제품 사용 1 시간마다 5 ~ 10 분간 눈을 쉬게 하십시오.
- 먼 곳의 물체에 초점을 맞추어 눈의 피로를 줄이십시오.
- 자주 눈을 깜빡이고 눈 운동을 하면 눈이 건조해지는 것을 방지하는 데 도움이 됩니다.

 플리커 프리 기술은 모니터 플리커의 주요 원인을 제거하는 DC 디머로 안정적인 백라이트를 유지하여 눈에 부담을 줄여줍니다.

 OLED 제품의 특성상 이 제품을 24 시간 이상 연속으로 사용하는 것은 권장하지 않습니다. 이 제품은 이미지 잔상 발생 가능성을 줄이기 위한 다양한 기술을 적용했습니다. 자세한 내용은 '화면 유지 관리' 지침을 참조하십시오.

설치

박스 내용물



OLED Monitor



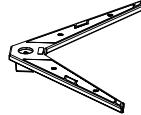
Quick Start Guide



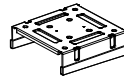
Warranty card



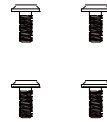
Stand



Base



Wall Mount Bracket



M4*4
Wall Mount
Screws



Screwdriver



M5*2
Stand Screws



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB C-C Cable



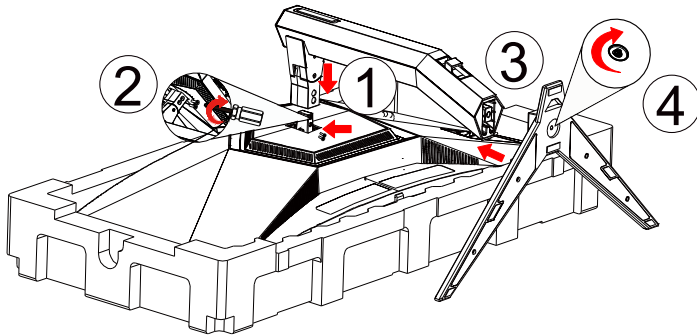
USB Cable

* 모든 국가 및 지역에 모든 신호 케이블이 제공되는 것은 아닙니다. 확인을 위해 지역 대리점 또는 AOC 지사에 문의하시기 바랍니다.

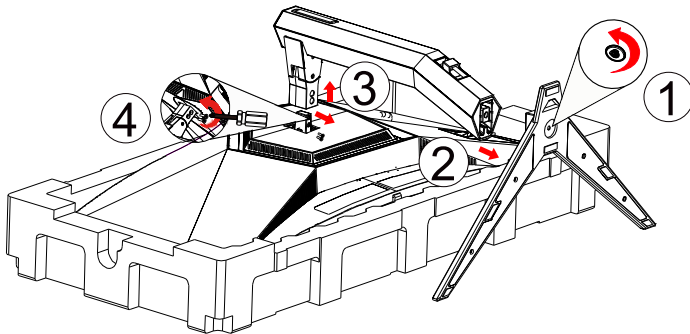
스탠드 및 베이스 설치

아래 단계에 따라 베이스를 설치하거나 분리하십시오.

설치 :

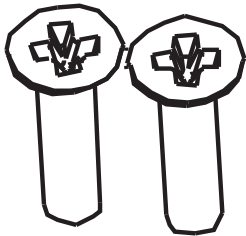


분리 :

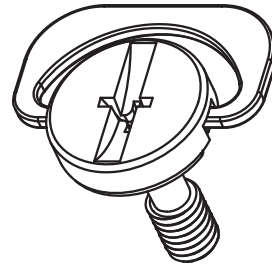


참고 : 디스플레이 디자인은 본 설명서의 그림과 다를 수 있습니다.

브래킷 나사 규격 : M5 × 20 mm
(유효 나사 길이 10 mm)

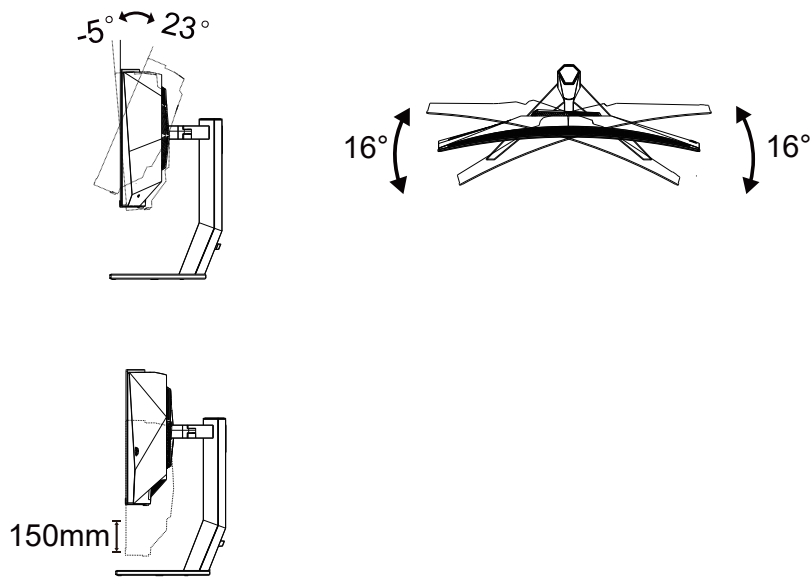


스탠드 나사 규격 : M6 × 21 mm
(유효 나사 길이 10 mm)



시야각 조절

최적의 시청 환경을 위해 화면 정면을 바라본 후, 사용자의 취향에 맞게 모니터 각도를 조절하는 것을 권장합니다.
모니터 각도 조절 시 모니터가 넘어지지 않도록 스탠드를 반드시 잡으십시오.
모니터는 아래와 같이 조절할 수 있습니다:



참고 :

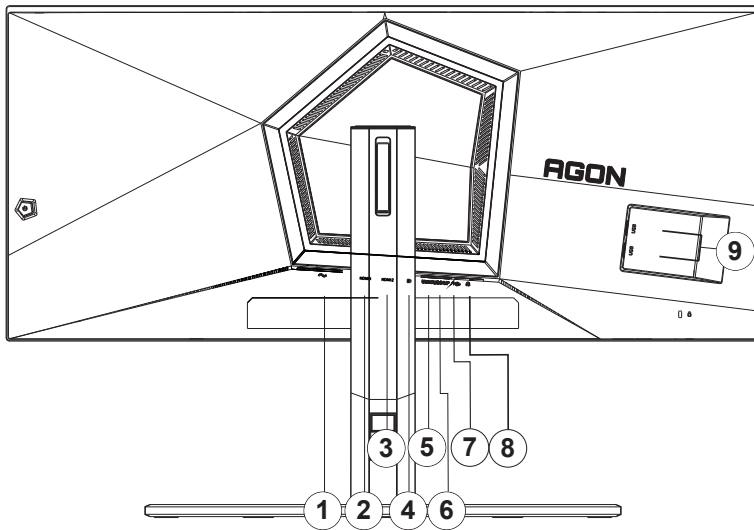
각도 조절 시 OLED 화면을 직접 만지지 마십시오. OLED 화면을 만지면 손상이 발생할 수 있습니다.

경고

- 패널 박리 등 화면 손상을 방지하기 위해 모니터가 -5 도 이상 아래로 기울어지지 않도록 하십시오.
- 모니터 각도 조절 시 화면을 누르지 말고 베젤만 잡으십시오.

모니터 연결

모니터 및 컴퓨터 후면의 케이블 연결 :



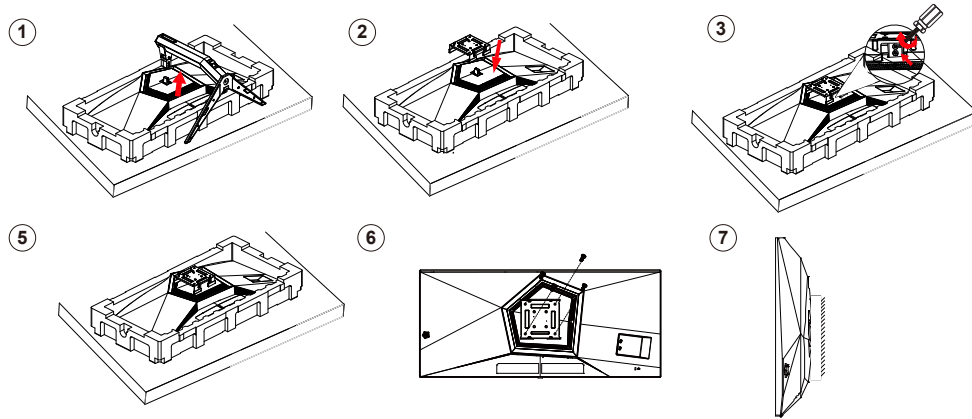
1. 전원
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB 업스트림 포트
7. USB3.2 Gen1 다운스트림 + 고속 충전 x1
8. 이어폰
9. USB3.2 Gen1 다운스트림 x2

PC에 연결

1. 전원 코드를 디스플레이 후면에 단단히 연결하십시오 .
 2. 컴퓨터의 전원을 끄고 전원 코드를 분리하십시오 .
 3. 디스플레이 신호 케이블을 컴퓨터 후면의 비디오 커넥터에 연결하십시오 .
 4. 컴퓨터와 디스플레이의 전원 코드를 가까운 콘센트에 연결하십시오 .
 5. 컴퓨터와 디스플레이를 켜십시오 .
- 모니터에 화면이 표시되면 설치가 완료된 것입니다 . 화면이 표시되지 않으면 문제 해결을 참조하십시오 .
- 장비 보호를 위해 항상 PC와 OLED 모니터의 전원을 끈 후 연결하십시오 .

벽걸이 설치

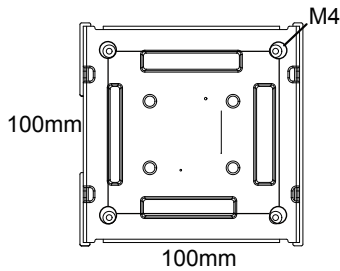
선택적 벽걸이 암 설치 준비



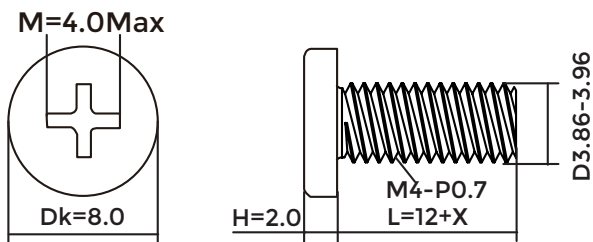
이 모니터는 별도로 구매한 벽걸이 암에 부착할 수 있습니다. 이 절차를 진행하기 전에 전원을 반드시 차단하십시오. 다음 단계를 따르십시오 :

1. 베이스를 제거하십시오.
2. 제조사의 지침에 따라 벽걸이 암을 조립하십시오.
3. 벽걸이용 금속 부품을 모니터 뒷면에 놓고, 브래킷 나사 2 개를 구멍에 삽입한 후 단단히 조이십시오.
4. 벽걸이 암을 모니터 뒷면에 장착하십시오. 암의 구멍과 모니터 뒷면의 구멍을 정확히 맞추십시오.
5. 나사 4 개를 구멍에 삽입하고 조이십시오.
6. 케이블을 다시 연결하십시오. 벽에 부착하는 방법은 옵션 벽걸이 암과 함께 제공된 사용 설명서를 참조하십시오.

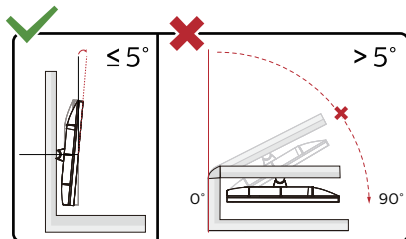
벽걸이 걸이 :



벽걸이 걸이 나사 규격 : M4*12mm



참고 : 모든 모델에 VESA 장착 나사 구멍이 제공되지 않을 수 있으니, 판매점 또는 AOC 공식 부서에 문의하십시오.



디스플레이 디자인은 그림과 다를 수 있습니다.

경고

1. 패널 박리 등 화면 손상을 방지하기 위해 모니터가 -5 도 이상 아래로 기울어지지 않도록 하십시오.
2. 모니터 각도 조절 시 화면을 누르지 말고 베젤만 잡으십시오.

Adaptive-Sync 기능

1. Adaptive-Sync 기능은 DisplayPort/HDMI/USB C 에서 작동합니다 .
2. 호환 그래픽 카드 : 권장 목록은 아래와 같으며 , www.AMD.com 에서도 확인할 수 있습니다 .

그래픽 카드

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

프로세서

- 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

NVIDIA G-SYNC Compatible 기능

1. 본 제품은 NVIDIA G-SYNC Compatible 기능을 지원합니다 . NVIDIA G-SYNC Compatible 기능은 DisplayPort 를 통해 작동합니다 .
2. G-SYNC 기능이 제공하는 완벽한 게임 환경을 즐기려면 G-SYNC 기능을 지원하는 NVIDIA GPU 그래픽 카드를 별도로 구매해야 합니다 .

G-Sync 시스템 요구 사항 :

요구 사항 분류 : NVIDIA G-SYNC Compatible 모니터 (호환 모드)

그래픽 카드 : NVIDIA Pascal 아키텍처 이상 (예 : GTX 10 시리즈 , RTX 시리즈)

모니터 : 가변 주사율 (VRR) 을 지원하는 NVIDIA 인증 모니터

운영 체제 : Windows 10 이상

연결 케이블 : DisplayPort 사용

NVIDIA G-Sync 에 대한 자세한 정보는 다음 사이트를 참조하십시오 : <https://www.nvidia.com/en-us/support>

HDR

본 모니터는 HDR10 형식의 입력 신호와 호환됩니다.

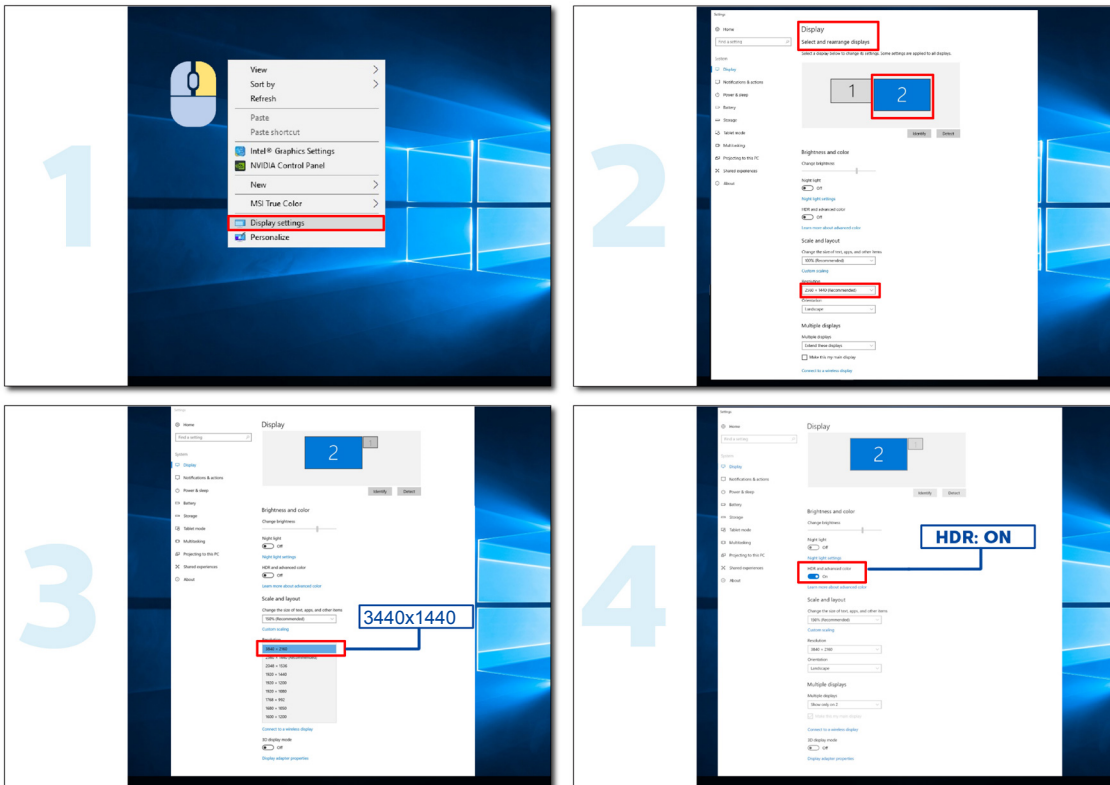
플레이어 및 콘텐츠가 호환되는 경우 디스플레이가 자동으로 HDR 기능을 활성화할 수 있습니다. 기기 및 콘텐츠의 호환성에 관한 정보는 기기 제조업체와 콘텐츠 제공자에게 문의하시기 바랍니다. 자동 활성화된 HDR 기능이 필요하지 않은 경우, 디스플레이 설정 메뉴에서 “OFF”를 선택해 주십시오.

참고 :

1. 3840 × 2160@50Hz/60Hz/120Hz 해상도는 UHD 플레이어 또는 Xbox/PS 등의 장치에서만 사용 가능합니다.

2. 디스플레이 설정 :

- 디스플레이 해상도가 3440x1440 으로 설정되어 있고 HDR 이 기본적으로 ON 으로 설정되어 있습니다. 이러한 조건에서는 화면이 약간 어두워질 수 있으며, 이는 HDR 이 활성화되었음을 나타냅니다.
- 애플리케이션 실행 후, 해상도를 3440x1440(가능한 경우) 으로 변경하면 최상의 HDR 효과를 얻을 수 있습니다.



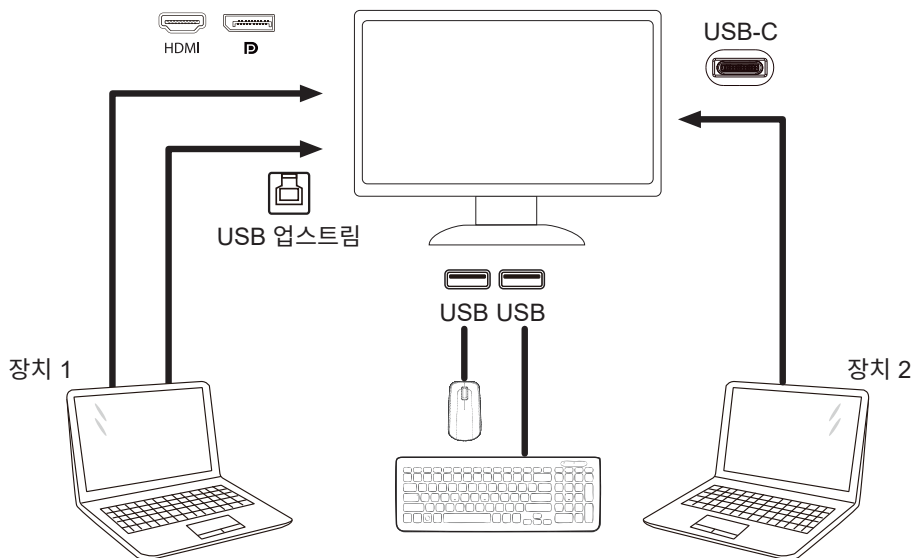
KVM 기능

KVM이란 무엇인가?

KVM 기능을 사용하면 하나의 AOC 모니터에 두 대의 PC, 두 대의 노트북, 또는 한 대의 PC와 한 대의 노트북을 표시하고, 한 세트의 키보드와 마우스로 두 장치를 제어할 수 있습니다. OSD 메뉴의 "Input Select"에서 입력 신호 소스를 선택하여 PC 또는 노트북 장치에 대한 제어를 전환하십시오.

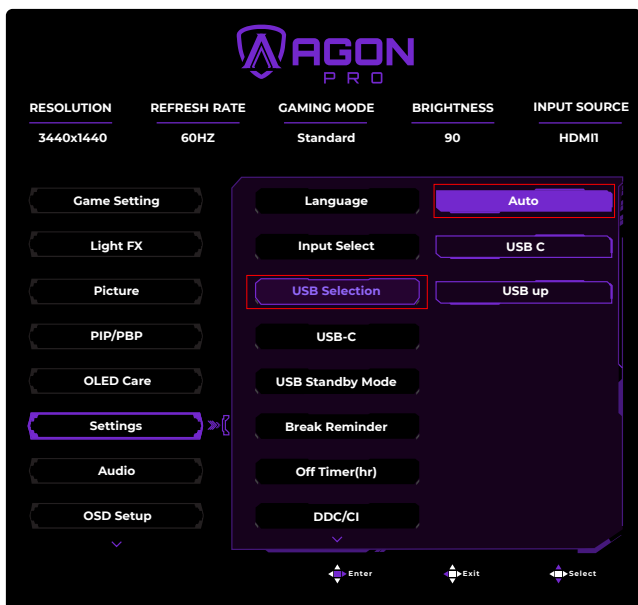
KVM 사용 방법은 무엇입니까?

- 1 단계: USB-C를 통해 한 대의 장치(PC 또는 노트북)를 모니터에 연결하십시오.
- 2 단계: 다른 장치를 HDMI 또는 DisplayPort를 통해 모니터에 연결하십시오. 그런 다음 해당 장치를 USB 업스트림 포트(USB up)로 모니터에 연결하십시오.
- 3 단계: 주변 기기(키보드 및 마우스)를 USB 포트를 통해 모니터에 연결하십시오.



참고: 디스플레이의 디자인은 그림과 다를 수 있습니다.

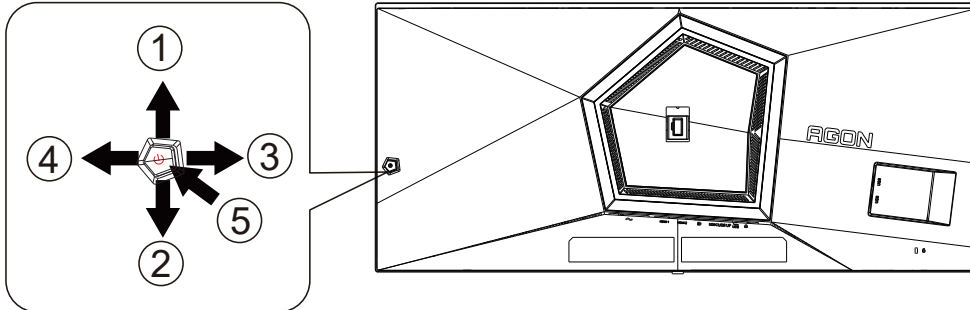
- 4 단계: Settings(설정) 메뉴로 진입하십시오. 설정 페이지로 이동하여 USB Selection(USB 선택) 탭에서 "Auto (자동)", "USB C" 또는 "USB up (USB 업스트림 포트)"을 선택하십시오.



USB Selection (USB 선택)	기능 설명
Auto (자동)	Input Source (입력 신호)에 따라 USB C 또는 USB up (USB 업스트림 포트)을 Auto (자동)로 선택합니다.
USB C	USB C 케이블을 통해 USB 허브 기능을 제공합니다.
USB up (USB 업스트림 포트)	USB up 케이블을 통해 USB 허브 기능을 제공합니다.

조절

단축키



1	User Key Up (Input Select)/Up
2	User Key Down (Dial Point)/Down
3	User Key Left (Game Mode)/Left
4	User Key Right(Light FX)/Right
5	Power/Menu/Select

Power/Menu/Select

- 모니터 전원이 꺼진 상태에서 이 버튼을 누르면 전원이 켜집니다.
- 모니터 전원이 켜진 상태에서 이 버튼을 누르면 OSD 메뉴가 표시되거나 설정이 확인되며, 약 2초간 길게 누르면 모니터 전원이 꺼집니다.
- 모니터가 대기 모드일 때 이 버튼을 누르면 전원이 꺼집니다.

User Key Down (Dial Point)/Down

- 모니터가 대기 모드일 때 이 키를 누르면 "Input Select" 목록이 표시됩니다. OSD 메뉴에서 이 단축키 기능을 다음과 같이 사용자 지정할 수 있습니다: 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. 공장 기본값은 "Dial Point (조준선)"입니다. OSD 메뉴가 닫혀 있을 때 이 키를 눌러 Input Select (입력 선택) 메뉴를 열고, 위 또는 아래 키를 눌러 정보 표시줄에 표시된 소스를 선택한 다음 Select (선택) 키를 눌러 선택한 소스로 전환하십시오. 모니터가 대기 모드일 때는 이 키를 눌러 Input Select (입력 선택) 메뉴를 여십시오.

User Key (사용자 키) 왼쪽 (Gaming Mode (게임 모드))/ 왼쪽

- OSD 메뉴에서 이 단축키 기능을 다음과 같이 사용자 정의할 수 있습니다: Gaming Mode (게임 모드), Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Frame Counter (프레임 카운터), Dial Point (조준선), Sniper Scope (스나이퍼 스코프), Input Select (입력 선택), Volume (볼륨), Image Ratio (이미지 비율), Pixel Refresh (픽셀 새로고침), Light FX, Game Color (게임 색상), Dark Boost (다크 부스트), Sharpness (선명도), Color Temp. (색 온도), Color Space (색 공간), Quick Menu (빠른 메뉴), No Function (기능 없음). 공장 기본값은 "Gaming Mode (게임 모드)"입니다. OSD 메뉴가 꺼져 있을 때 이 키를 눌러 Gaming Mode (게임 모드) 메뉴를 열고, 왼쪽 또는 오른쪽 버튼을 눌러 해당하는 Gaming Mode (게임 모드)(Standard (표준), FPS, Real-Time Strategy, Racing, Player 1, Player 2 또는 Player 3)를 선택하십시오. 모니터가 대기 모드일 때는 이 키를 눌러 Input Select (입력 선택) 메뉴를 여십시오.

사용자 키 오른쪽 (Light FX) / 오른쪽

- OSD 메뉴에서 이 단축키 기능을 사용자 지정하십시오: 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. 공장 기본 설정은 "Light FX"입니다.

OSD 메뉴가 꺼져 있을 때 이 키를 눌러 "Gaming Ambient Light" 메뉴를 열면, 필요에 따라 Light FX의 강도, 모드 및 색상을 조정할 수 있습니다. 모니터가 대기 모드일 때 이 키를 누르면 Input Select 메뉴가 열립니다.

사용자 키 위 (Input Select)/ 위

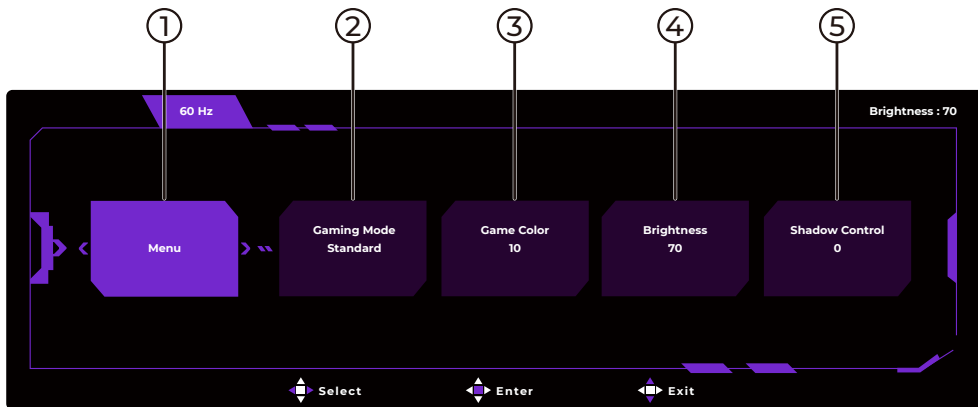
- OSD 메뉴에서 이 단축키 기능을 사용자 지정하십시오: Gaming Mode, Shadow Control, Low Input Lag, Adaptive-Sync, Frame Counter, Dial Point, Sniper Scope, Input Select, Volume, Image Ratio, Pixel Refresh, Light FX, Game Color, Dark Boost, Sharpness, Color Temp., Color Space, Quick Menu, No Function. 공장 기본값은 "Input Select"입니다. OSD 메뉴가 꺼져 있을 때 이 키를 누르면 "Input Select" 메뉴가 열리며, 정보 표시줄에 표시된 신호 소스를 선택하려면 "Up" 또는 "Down" 키를 누르고, 선택한 신호 소스로 변경하려면 "Select" 키를 누르십시오. 모니터가 대기 모드일 때 이 키를 누르면 Input Select 메뉴가 열립니다.

OSD – 잠금 기능

- OSD 메뉴가 Off (끄기) 상태일 때, OSD 메뉴를 잠그거나 잠금 해제하려면 '아래' 버튼을 약 10초간 누르고 있으십시오.

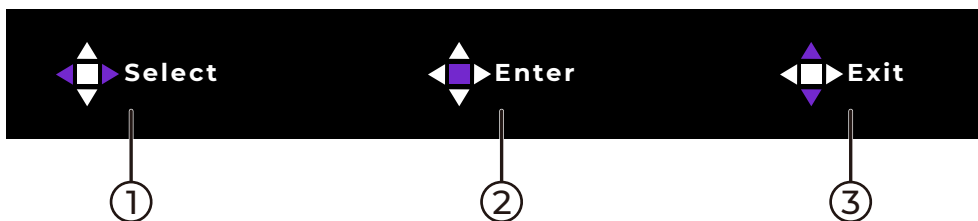
OSD 메뉴 Adjust (조정)

Quick Menu (빠른 메뉴)



1	Menu (메뉴)	OSD 메인 메뉴를 여십시오 .
2	Quick Menu1 (빠른 메뉴 1) Gaming Mode (게임 모드)	사용자색 빠른 메뉴 1. 기본 설정은 게임 모드입니다 .
3	빠른 메뉴 2 Game Color (게임 색상)	사용자색 빠른 메뉴 2. 기본 설정은 게임 컬러입니다 .
4	빠른 메뉴 3 Brightness (밝기)	User (사용자색) Quick Menu3 (빠른 메뉴 3). 기본 설정은 Brightness (밝기) 입니다 .
5	Quick Menu4 (빠른 메뉴 4) Shadow Control	사용자 빠른 메뉴 4. 기본 설정은 새도우 컨트롤입니다 .

버튼 조작 가이드



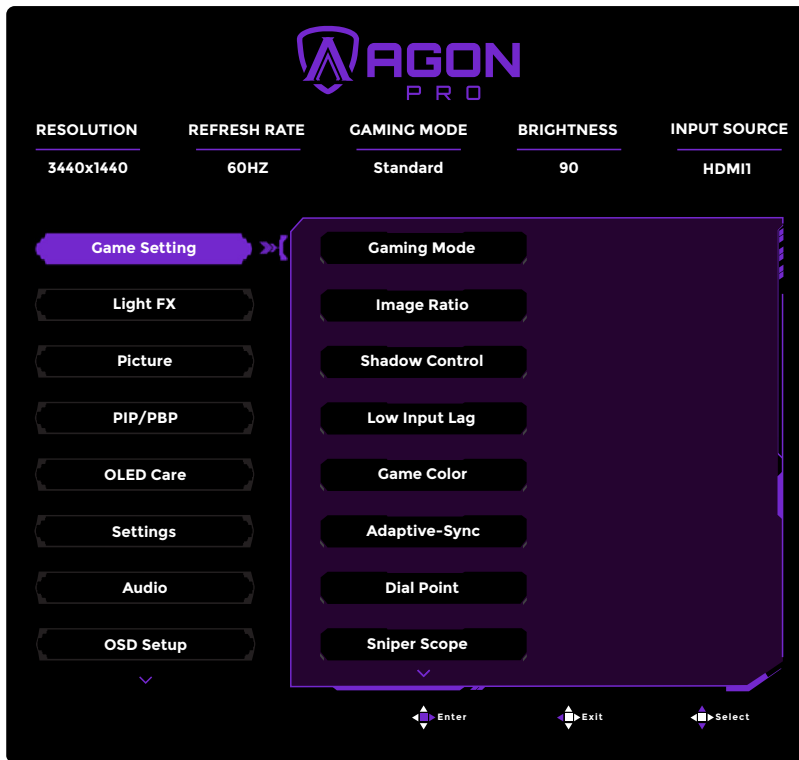
1	Select (선택)	OSD 메뉴의 보라색 버튼 안내에 따라, 조정하고자 하는 메뉴를 선택하거나 설정을 변경하려면 해당 버튼을 누르십시오.
2	Enter (엔터)	OSD 메뉴의 보라색 버튼 안내에 따라 해당 버튼을 눌러 선택을 확인하고 다음 하위 메뉴로 이동하거나, 메뉴 조정을 확인하십시오.
3	Exit (나가기)	OSD 메뉴의 보라색 버튼 안내에 따라 해당 버튼을 눌러 이전 메뉴 단계로 돌아가거나 메뉴를 완전히 종료하십시오.

참고 :

5 방향 내비게이션 버튼의 기능은 OSD 메뉴 단계나 옵션에 따라 다를 수 있습니다 . OSD 메뉴의 보라색 버튼 안내에 따라 조작하십시오 .

OSD 설정

Game Setting (게임 설정)



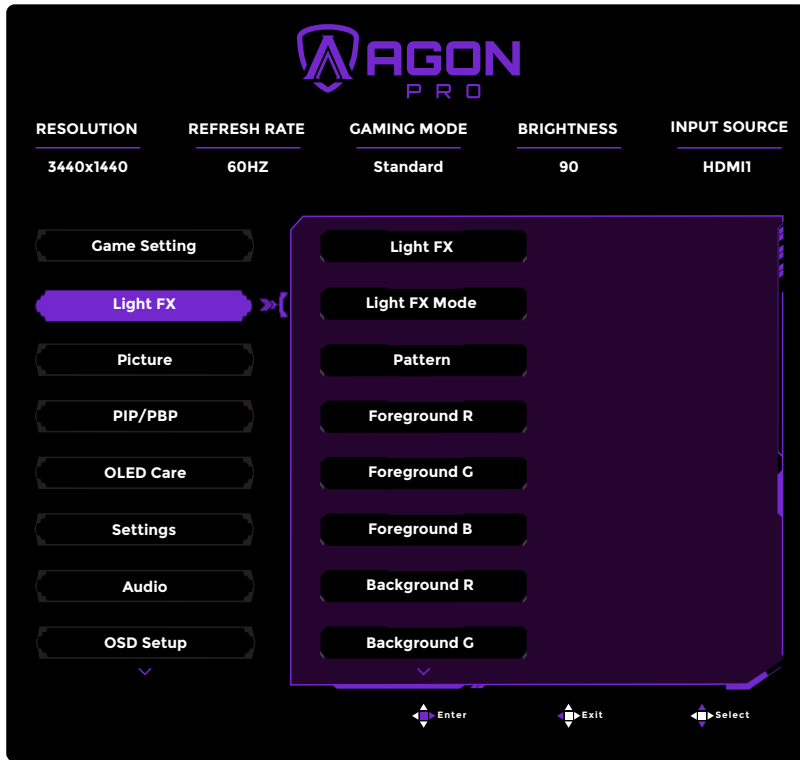
Gaming Mode (게임 모드)	Off (끄기)	게임 모드에 의한 최적화가 적용되지 않습니다.
	FPS	FPS(1 인칭 슈팅) 게임 플레이용입니다. 어두운 테마의 검은색 레벨 디테일을 향상시킵니다.
	RTS	RTS(실시간 전략) 게임 플레이용입니다. 화질이 향상됩니다.
	Racing	레이싱 게임 실행 시, Fastest (가장 빠르게) 응답 시간과 높은 Saturation (채도) 을 제공합니다.
	Gamer 1 (사용자 1)	사용자 선호 설정이 게이머 1 에 저장되었습니다.
	Gamer 2 (사용자 2)	사용자 선호 설정이 게이머 2 에 저장되었습니다.
	Gamer 3 (사용자 3)	사용자 선호 설정이 게이머 3 에 저장되었습니다.
Image Ratio (이미지 비율)	Full(21:9/16:9)(FULL(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Full(Square) (전체 화면 (4:3))/ 1:1(Square) (1:1(4:3))/ Aspect (화면 비율)/ 27"/ 24.5"	화면비를 조정하십시오. 전체 화면 (21:9/16:9): 입력 이미지를 전체 화면에 맞게 확대합니다. 21:9/16:9 화면비의 이미지에 적합합니다. 1:1 (21:9/16:9): 입력 이미지를 스케일링 없이 Native 해상도로 표시합니다. 전체 화면 (Square): 프리셋 해상도는 1280 × 960 이며 , 입력 이미지를 전체 화면에 맞게 확대합니다. 1:1 (Square): 기본 해상도는 1280 × 960 이며 , 입력 이미지를 스케일링 없이 Native 해상도로 표시합니다. 세로 전체 화면: 기본 해상도는 1280 × 960 입니다. 이미지는 기하학적 왜곡 없이 가능한 한 화면을 가득 채우며 원래의 화면비로 표시됩니다. 4:3 화면비 이미지에 적합합니다. 27: 화면 중앙에 27" 이미지 영역만 표시합니다. 24.5: 화면 중앙에 24.5 이미지 영역만 표시합니다.

Shadow Control	0-20	새도우 컨트롤 기본값은 0이며, 사용자는 0에서 20까지 조정하여 더 선명한 화면을 얻을 수 있습니다. 화면이 너무 어두워 세부 사항을 명확히 볼 수 없을 경우, 0에서 20까지 조정하여 선명한 화면을 얻으십시오.
낮은 입력 지연	On / Off (켜기 / 끄기)	프레임 버퍼를 종료하면 입력 지연을 줄일 수 있습니다. 참고 : Low Input Lag는 기본적으로 비활성화되어 있으며 필드 주파수가 175Hz 미만일 때 조정할 수 없습니다. 또한 필드 주파수가 175Hz 이고 Adaptive-Sync 상태일 때는 기본적으로 활성화되어 있으며 조정할 수 없습니다.
Game Color (게임 색상)	0-20	Game Color는 더 나은 화면을 위해 채도를 조정하는 0~20 레벨을 제공합니다.
Adaptive-Sync	On / Off (켜기 / 끄기)	Adaptive-Sync/G-SYNC를 비활성화하거나 활성화한다. Adaptive-Sync/G-SYNC 실행 알림 : Adaptive-Sync/G-SYNC 기능이 활성화된 경우, 일부 Game (게임) 환경에서 Flashing (깜박임) 현상이 발생할 수 있다.
Dial Point (조준선)	Off (끄기) / On (켜기) / Dynamic (동적)	"다이얼 포인트" 기능은 1인칭 슈팅 게임 (FPS)에서 정확하고 정밀한 조준을 돕기 위해 화면 중앙에 조준 표시기를 배치합니다.
Sniper Scope (스나이퍼 스코프)	Off (끄기) / 2X / 3X / 4X	사격 시 조준을 용이하게 하려면 로컬 영역을 확대하십시오.
MBR	On (켜기) / Off (끄기)	MBR(Motion Blur Reduction) 기능을 켜서 모션 블러를 줄입니다. 참고 : MBR 기능은 스마트 Sync (동기화)가 꺼져 있고 Refresh Rate (주사율)이 360Hz일 때만 Adjust (조정)할 수 있습니다.
Frame Counter (프레임 카운터)	꺼짐 / 오른쪽 위 / 오른쪽 아래 / 왼쪽 아래 / 왼쪽 위	선택한 모서리에 디스플레이 V 주파수를 표시합니다.
HDMI1	Console/DVD/PC	연결된 장치의 유형을 선택하십시오. 게임 콘솔 또는 DVD 플레이어에 연결할 경우 HDMI1을 Console/DVD로 설정하십시오.
HDMI2	Console/DVD/PC	연결된 장치의 유형을 선택하십시오. 게임 콘솔 또는 DVD 플레이어에 연결할 경우 HDMI2를 Console/DVD로 설정하십시오.

참고 :

1. "밝기"의 "HDR 모드"가 꺼짐이 아닌 상태로 설정되면 "새도우 컨트롤"과 "게임 컬러"는 조정할 수 없습니다.
2. "화면" 아래의 "HDR"가 "DisplayHDR"로 설정되면 "게임 모드", "새도우 컨트롤", "게임 컬러" 항목은 조정하거나 선택할 수 없습니다. "화면" 아래의 "HDR"가 "HDR 최대 밝기", "HDR 영화", "HDR 사진" 또는 "HDR 게임"으로 설정되면 "게임 모드"와 "게임 컬러" 항목은 조정하거나 선택할 수 없습니다.
3. '이미지 설정' 하위의 'Color Space (색 공간)'가 'sRGB' 또는 'DCI-P3'로 설정되어 있을 경우, 'Shadow Control' 및 'Game Color (게임 색상)' 항목은 조정하거나 선택할 수 없습니다.

Light FX

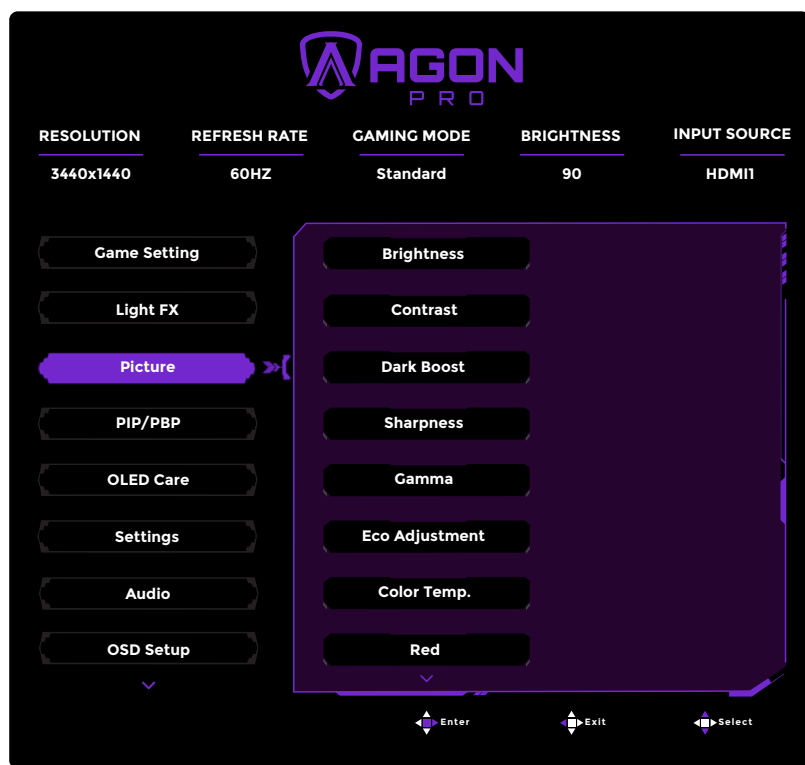


Light FX	꺼짐 / 낮음 / 중간 / 강함	라이트 FX 의 강도를 선택하십시오 .
Light FX Mode (Light FX 모드)	오디오 1 / 오디오 2 / 정적 / 다크 포인트 스위치 / 그래데이션 이동 / 간단한 채우기 / 단방향 채우기 / 양방향 채우기 / 브리딩 / 동작 지점 / 줌 / 무지개 / 수면파 / 깜박임 / Demo	라이트 FX 모드 선택
Pattern (패턴)	빨강 / 초록 / 파랑 / 무지개 / 사용자 정의	라이트 FX 패턴 선택
Foreground R	0-100	사용자는 패턴 설정이 사용자 정의일 때 라이트 FX 전경 색상을 조절할 수 있습니다 .
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	사용자는 패턴 설정이 사용자 정의일 때 라이트 FX 배경 색상을 조절할 수 있습니다 .
Background G		
Background B		

참고 :

Windows 11 은 Dynamic(동적) 조명 효과를 지원합니다 . 디스플레이를 USB up(USB 업스트림 포트) 케이블로 Windows 11 PC 에 연결한 경우 , Settings(설정) → 개인 설정 → Dynamic(동적) 조명으로 이동하여 '내 장치에서 Dynamic(동적) 조명 사용' 및 '전면의 호환 앱이 항상 조명을 제어하도록 허용'을 활성화하십시오 . 이를 통해 Windows 11 이 게임 주변 조명 효과를 제어할 수 있으며 , 이 경우 OSD 메뉴의 '게임 주변 조명' 옵션은 비활성화되어 Adjust(조정) 할 수 없습니다 .

Picture (화면)



밝기	0-100	백라이트를 Adjust (조정) 하십시오 .
콘트라스트	0-100	디지털 레지스터에서 Contrast (콘트라스트) 를 Adjust (조정) 하십시오 .
Dark Boost (다크 부스트)	Off (끄기) / Level1 (레벨 1) / Level2 (레벨 2) / Level3 (레벨 3)	어두운 영역이나 밝은 영역의 화면 디테일을 향상시켜 밝은 영역의 Brightness (밝기) 를 Adjust (조정) 하고 과포화되지 않도록 하십시오 .
Sharpness (선명도)	0-100	선명도를 조정하십시오 .
감마	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	감마를 조정하십시오 .
Eco Adjustment (Eco 조정)	Standard (표준)	표준 모드 .
	Text (텍스트)	텍스트 모드 .
	Internet (인터넷)	인터넷 모드 .
	Game (게임)	게임 모드 .
	Movie (영화)	영화 모드 .
	Sports (스포츠)	스포츠 모드 .
	Reading (읽기)	독서 모드입니다 .
Color Temp. (색 온도)	Warm(따뜻함)	Warm(따뜻함) 색온도 .
	정상	정상 색온도 .
	Cool (차가운색)	Cool (차가운색) 색온도 .
	사용자	색온도 복원 .
Red (적색)	0-100	디지털 레지스터의 빨강 게인

Green (녹색)	0-100	디지털 레지스터의 Green (녹색) 게인 .
Blue (청색)	0-100	디지털 레지스터의 파랑 게인
R.Saturation (빨강 채도)	0-100	R.Saturation (빨강 채도) 를 Adjust (조정) 하십시오 .
G.Saturation (초록 채도)	0-100	초록 채도를 조정하십시오 .
B.Saturation (파랑 채도)	0-100	파랑 채도를 조정하십시오 .
C.Saturation (청록 채도)	0-100	C.Saturation(청록 채도) 를 조정하십시오 .
M.Saturation (자홍 채도)	0-100	자홍 채도를 조정하십시오 .
Y.Saturation (노랑 채도)	0-100	노랑 채도를 조정하십시오 .
R.Hue (빨강 색조)	0-100	R.Hue(빨강 색조) 를 조정하십시오 .
G.Hue (초록 색조)	0-100	G.Hue(초록 색조) 를 조정하십시오 .
B.Hue (파랑 색조)	0-100	B.Hue 를 조정하십시오 .
C.Hue (청록 색조)	0-100	C.Hue 를 조정하십시오 .
M.Hue (자홍 색조)	0-100	M.Hue 를 조정하십시오 .
Y.Hue (노랑 색조)	0-100	Y.Hue 를 조정하십시오 .
HDR	Off (끄기)	사용 요구 사항에 따라 HDR 프로필을 설정하십시오 . 참고 : HDR 이 감지되면 HDR 옵션이 조정용으로 표시됩니다 .
	DisplayHDR	
	HDR Peak (HDR 최대 밝기)	
	HDR Picture (HDR 사진)	
	HDR Movie (HDR 영화)	
	HDR Game (HDR 게임)	
HDR Mode	Off (끄기)	HDR 효과를 시뮬레이션하기 위해 화면의 색상과 명암에 최적화되었습니다 . 참고 : HDR 이 감지되지 않으면 HDR Mode 옵션이 조정용으로 표시됩니다 .
	HDR Picture (HDR 사진)	
	HDR Movie (HDR 영화)	
	HDR Game (HDR 게임)	
Color Space (색 공간)	Panel Native	Native Color Gamut 을 구현합니다 .
	sRGB	sRGB Color Space (색 공간) .
	DCI-P3	DCI-P3 색 공간 .

LowBlue Mode (로우블루 모드)	Off (끄기)	색 온도를 조절하여 블루 라이트 (Bluelight) 파장 (Wave) 을 줄이십시오 .
	Multimedia (멀티미디어)	
	Internet (인터넷)	
	Office (오피스)	
	Reading (읽기)	

참고:

1) "HDR Mode"가 Off 상태가 아닌 경우, "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Brightness Scene Mode", "Color Temp.", "6-Axis Saturation / Hue", "Color Space" 및 "Low Blue Light Mode" 항목은 조정할 수 없습니다.

2) "HDR"이 "DisplayHDR"로 설정된 경우, "Image Settings" 하위의 모든 항목 중 "HDR"과 "Sharpness"를 제외하고는 조정할 수 없습니다.

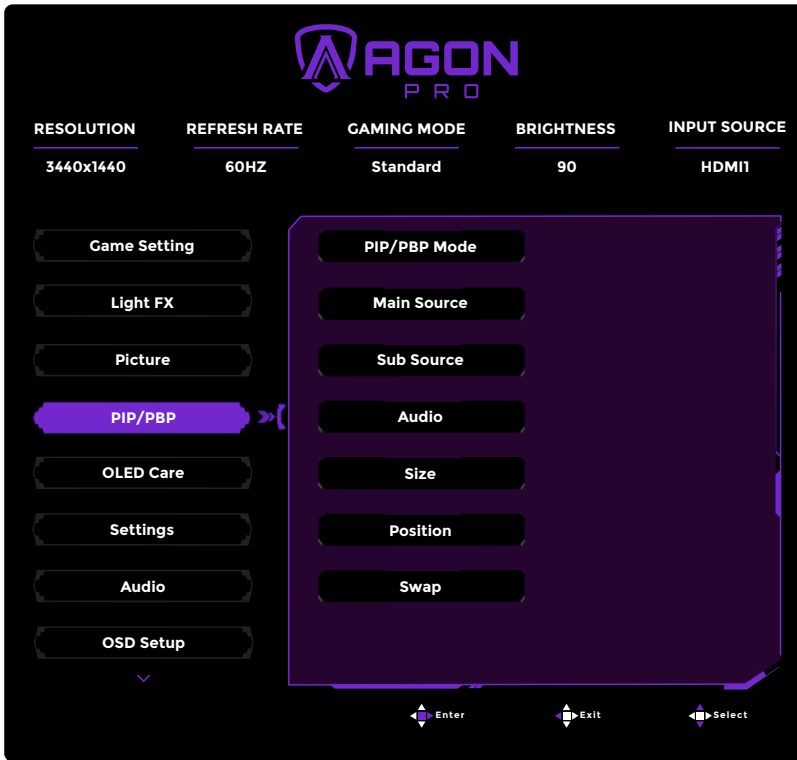
"HDR"이 "HDR Enhance", "HDR Photo", "HDR Movie" 또는 "HDR Game"으로 설정된 경우, "Gamma", "Brightness Scene Mode", "Color Temp.", "6-Axis Saturation / Hue", "Color Space" 및 "Low Blue Light Mode" 항목은 조정할 수 없습니다.

3) "Color Space"가 "sRGB" 또는 "DCI-P3"로 설정된 경우, "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Brightness Scene Mode", "Color Temp.", "6-Axis Saturation / Hue", "HDR Mode" 및 "Low Blue Light Mode" 항목은 조정할 수 없습니다.

4) "밝기"의 "Scene (풍경)"이 "Reading (읽기)"으로 설정되면 "Contrast (명암)", "Dark Boost (다크 부스트)", "Color Temp. (색 온도)", "6-Axis Saturation / Hue (채도 / 색조)", "Color Space (색 공간)", 및 "Low Blue Light Mode" 항목은 조정할 수 없습니다.

5) "Game Setting (게임 설정)" 하위의 "Game Mode (게임 모드)"가 "Standard (표준)" 모드가 아닌 상태로 설정되면 "Brightness Scene Mode", "6-Axis Saturation / Hue (채도 / 색조)", "HDR Mode", 및 "Color Space (색 공간)" 항목은 조정할 수 없습니다.

PIP/PBP



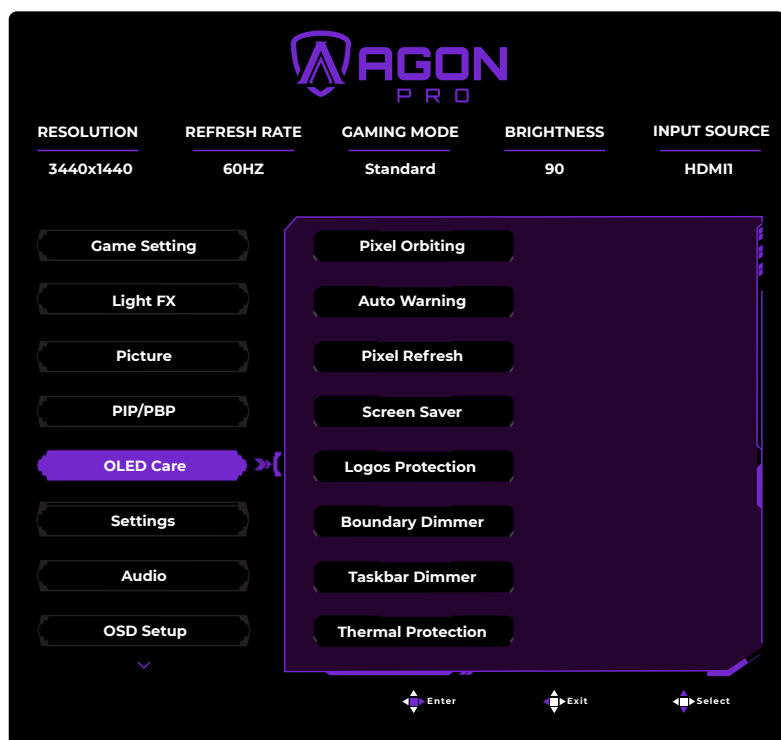
PIP/PBP Mode (PIP/PBP 모드)	꺼짐 / PIP / PBP	PIP 또는 PBP 를 비활성화하거나 활성화하십시오 .
Main Source (메인 소스)		주 화면 입력 신호를 선택하십시오 .
Sub Source (하위 소스)		보조 화면 입력신호를 선택하십시오 .
Audio (오디오)	Main Source (메인 소스)	Audio Setup (오디오 설정) 을 선택하십시오 .
	Sub Source (하위 소스)	
Size (크기)	Small (작게) / Middle (중양) / Large (크게)	화면 크기를 선택하십시오 .
Position (위치)	Right-Up (오른쪽 위)	화면 위치를 설정하십시오 .
	Right-Down (오른쪽 아래)	
	Left-Up (왼쪽 위)	
	Left-Down (왼쪽 아래)	
Swap (스왑)	On (켜기): Swap (스왑)	화면 소스를 스왑합니다 .
	Off (끄기): 동작 없음	

참고 :

- 1). "Picture (화면)"의 "HDR"가 Off (끄기) 상태가 아닐 경우, "PIP/PBP"의 모든 항목을 Adjust (조정) 할 수 없습니다 .
- 2). PBP/PIP 가 활성화되면, 메인 화면과 서브 화면 입력 소스의 호환성은 다음 표와 같습니다 :

PBP/PIP		메인 소스			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
서브 소스	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 (픽셀 오비팅) (이미지 이동)	꺼짐 / 낮음 / 중간 / 강함	Orbit 은 이미지 잔상을 방지하기 위해 1 초마다 픽셀 단위로 화면 이미지를 미세하게 이동시킵니다. 이 기능은 기본적으로 'On (켜기)' 상태의 'Weak'로 설정되어 있습니다. 'Weak'는 이동 폭이 가장 작고, 'Strong'은 이동 폭이 가장 크며, 'Off'는 이동 기능을 비활성화하여 이미지 잔상 발생 위험을 높입니다. 이 설정은 OSD 메뉴에서 변경할 수 있습니다.
Auto Warning (자동 경고)	On(켜기)/Off(끄기)	픽셀 새로 고침에 대한 자동 프롬프트 기능을 켜거나 끕니다. 4시간마다 디스플레이에 사용자에게 픽셀 새로 고침을 실행하라고 알리는 메뉴가 자동으로 팝업됩니다. Close(닫기)를 선택하면 픽셀 새로 고침에 대한 자동 프롬프트 메뉴가 더 이상 자동으로 표시되지 않습니다. 권장 시간에 픽셀 새로 고침을 수행하지 않으면 화면에 잔상이 남을 위험이 높아집니다. 주의해서 진행하십시오. 이 기능은 잔상 제거에 도움이 됩니다.
Pixel Refresh (픽셀 새로고침) (잔상 제거)	On/ Off	시동 후 메뉴 프롬프트에서 "Yes (예)"를 선택하십시오. 디스플레이는 화면을 끄고 유지보수 사이클을 실행합니다. 사이클 실행 중 약 10 분 동안 전원 표시등이 흰색으로 깜박입니다 (1 초 켜짐 / 1 초 꺼짐). 사이클이 종료되면 전원 표시등이 꺼지고 디스플레이는 대기 상태로 전환됩니다.

Screen Saver (화면 보호기)	Off (끄기) / Slow (느림) / Fast (빠르게)	일정 시간 동안 정적 이미지가 감지되면, 화면 보호기 기능이 패널의 잔상 현상을 방지하기 위해 화면을 어둡게 합니다. 동영상 감지되면 모니터는 이전 작업 상태로 휘도를 복원합니다. 기본 설정은 Slow (느림)이며, Screen Saver (화면 보호기)를 더 빨리 활성화하려면 Fast (빠르게)로 변경할 수 있습니다. 화면을 보호하기 위해 항상 Screen Saver (화면 보호기)를 Slow (느림) 또는 Fast (빠르게)로 켜두는 것을 강력히 권장합니다. 또한 장치에서 화면 보호기를 사용하도록 설정하는 것도 권장합니다.
Logos Protection (다중 로고 보호)	Off (끄기)/1/2/3/4	화면에 여러 개의 정적 로고가 감지될 경우, Logos Protection (다중 로고 보호) 기능을 켜는 것이 좋습니다. 이 기능은 로고가 감지된 영역의 패널 잔상 현상을 방지하기 위해 화면을 어둡게 합니다.
Boundary Dimmer (경계밝기조정)	Off (끄기)/1/2/3/4	화면 프레임에 검은색 영역이 있거나 분할 화면인 특수한 Aspect Ratio (화면비)의 경우, Boundary Dimmer (경계밝기조정) 기능이 밝기 레벨 차이가 큰 특정 영역을 자동으로 감지하고 Brightness (밝기)를 낮춥니다.
Taskbar Dimmer (작업표시줄 밝기)	Off (끄기)/1/2/3/4	Taskbar Dimmer (작업표시줄 밝기) 기술은 화면의 작업 표시줄 영역의 Brightness (밝기)를 낮춥니다. 작업 표시줄을 제외한 다른 영역에서는 Brightness (밝기) 변화가 나타나지 않습니다.
ThermalProtection (열 보호)	Off / On	모니터 온도가 섭씨 60 도를 초과할 경우, ThermalProtection (열 보호) 기능이 화면 Brightness (밝기)를 자동으로 낮춰 적절한 방열을 보장한다. 모니터에서 해당 기능을 On (켜기) 상태로 설정하는 것을 권장한다.
아이콘 보호	Off/1/2/3	윈도우 아이콘이 감지되면 화면이 해당 영역 주변의 밝기를 자동으로 낮추어 잔상 발생 위험을 줄입니다. OSD 메뉴에서 아이콘 보호를 선택합니다: On: 윈도우 아이콘 영역의 밝기를 낮춥니다. 이 기능을 활성화하는 것이 좋습니다. Off (기본값): 화면 밝기를 변경하지 않습니다.

Settings (설정)

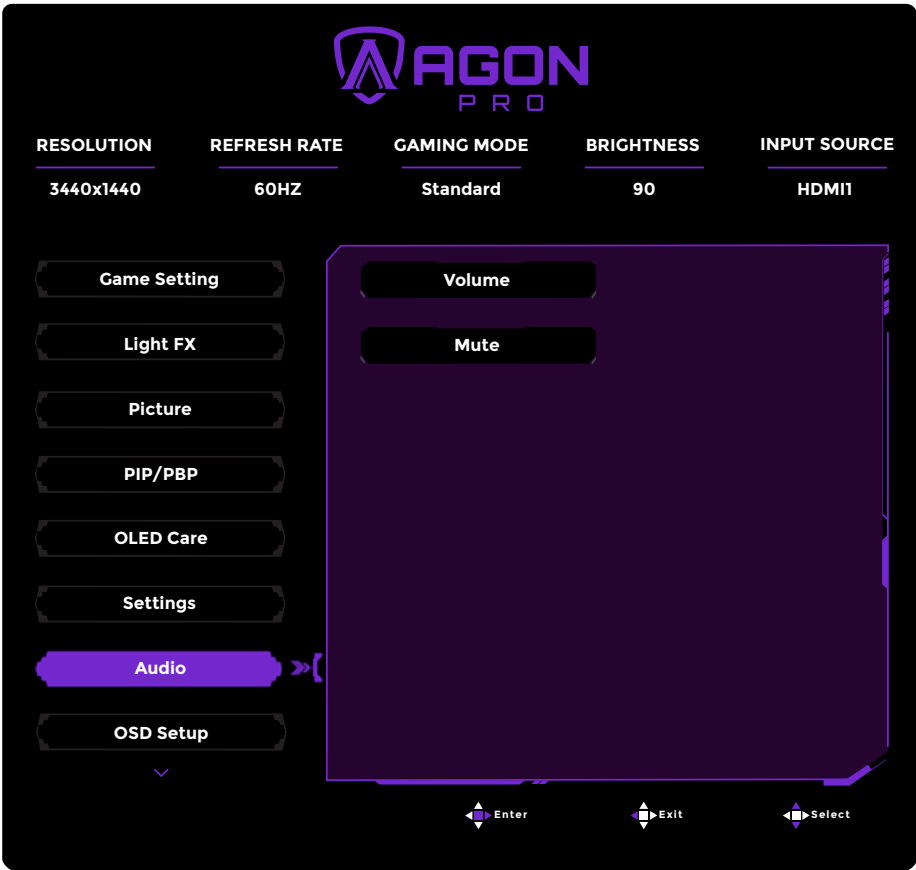


언어		OSD 언어를 선택하십시오 .
Input Select (입력 선택)	자동 / HDMI1/HDMI2/ DisplayPort/USB C*	입력 신호 소스를 선택하십시오 .
USB Selection (USB 선택)	자동 / USB C / USB up (USB 업스트림 포트)	USB Uplink Data 경로를 선택하십시오 .
USB-C	High Data Speed (높은 데이터 속도)/ High Resolution (고해상도)	데이터 전송 속도 또는 해상도 중 하나를 우선하도록 USB 인터페이스를 구성하십시오 . 참고 : 기본 'High Data Speed (높은 데이터 속도)' 설정 시 데이터 전송 속도가 우선됩니다 . USB-A 포트는 USB 3.2 Gen1 속도로 작동하며 , USB-C 포트는 최대 3440x1440@360Hz 해상도와 10 억 7 천만 색상 (YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0 Format (형식)) 을 지원합니다 . 'High Resolution (고해상도)'으로 설정하면 USB-A 포트는 USB 2.0 속도로 작동하며 , USB-C 포트는 최대 3440x1440@360Hz 해상도와 10 억 7 천만 색상 (RGB/ YCbCr 4:4:4 Format (형식)) 을 지원합니다 .
USB Standby Mode (USB 대기 모드)	Off / On	USB Standby Mode (USB 대기 모드) 를 켜거나 끄십시오 .
Break Reminder (휴식시간 알림)	Off / On	사용자가 1 시간 이상 연속 작업할 경우 휴식 알림 .
Off Timer (전원끄기 시간)(hr)	0-24 hrs	DC 전원 끄기 시간을 Select (선택) 합니다 .
DDC/CI	아니요 / 예	DDC/CI 지원 켜기 / 끄기
Reset (초기화)	아니요 / 예	메뉴를 기본값으로 초기화합니다 .

* 초기 사용 시 또는 OSD 메뉴 초기화 작업 후에는 USB 기능이 기본적으로 비활성화되며 , USB-C 는 전원을 공급할 수 없습니다 . 다음 방법 중 하나를 사용하여 다시 활성화하십시오 :

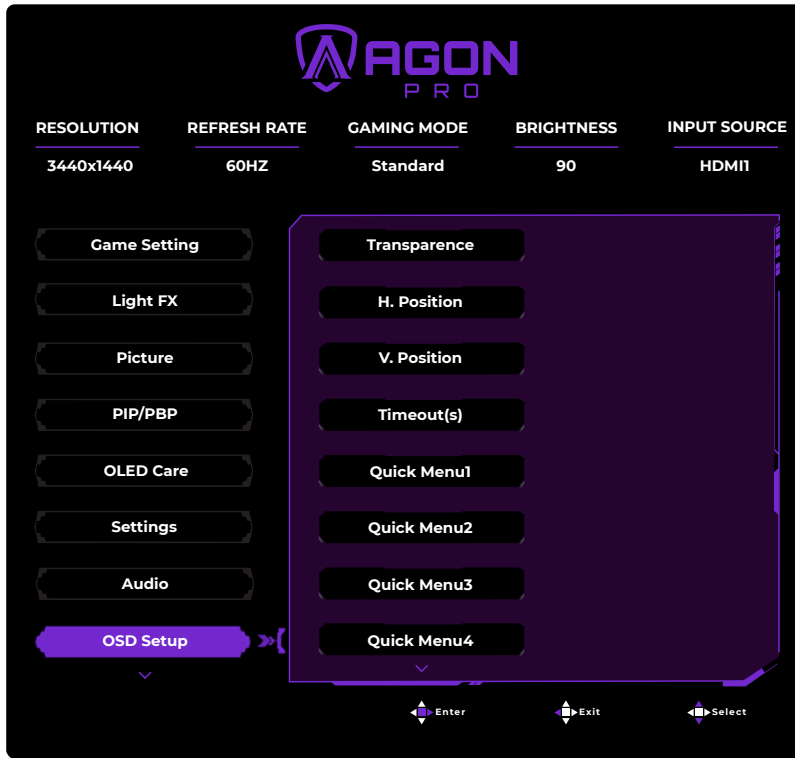
- 1) 디스플레이의 전원을 두 번 껐다 켭니다 .
- 2) OSD 메뉴에서 "USB Standby Mode (USB 대기 모드)" 옵션을 "On (켜기)"로 설정합니다 .

Audio (오디오)



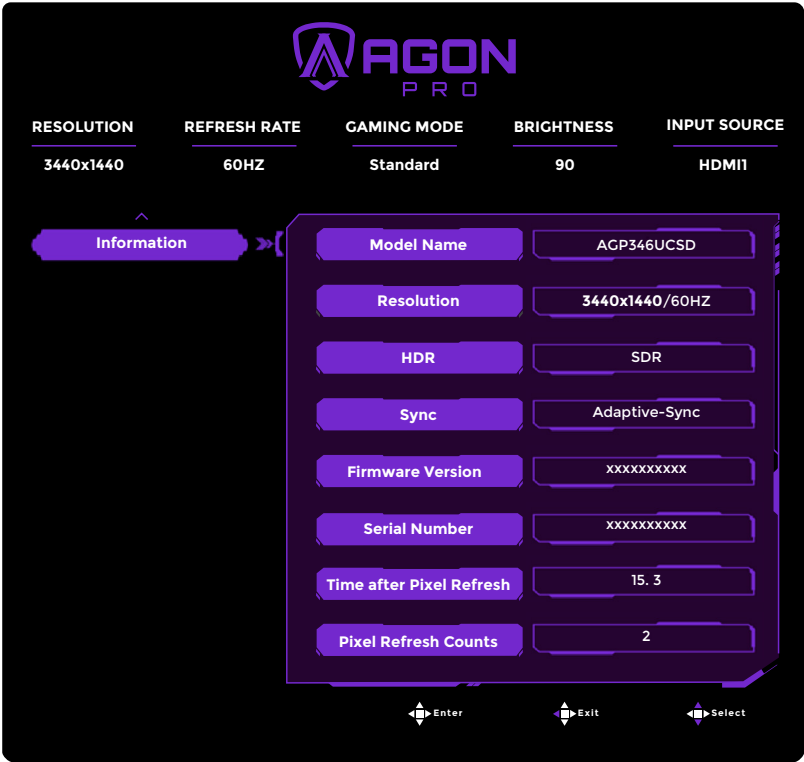
Volume (볼륨)	0-100	내장 스피커 또는 헤드폰의 볼륨 설정 조정하십시오 .
Mute (음소거)	Off / On	Volume (볼륨) 을 Mute (음소거) 하십시오 .

OSD Setup (OSD 설정)



Transparence (투명도)	0-100	OSD의 투명도를 조정합니다.
H. Position (수평 위치)	0-100	OSD의 수평 위치를 조정합니다.
V. Position (수직 위치)	0-100	OSD의 수직 위치를 조정합니다.
Timeout (지속시간)(s)	5-120	OSD Time Out (OSD 지속 시간)(s)을 Adjust (조정) 합니다.
Quick Menu1 (빠른 메뉴 1)	Gaming Mode (게임 모드) / Shadow Control / Game Color (게임 색상) / Brightness (밝기) / Contrast (명암) / Sharpness (선명도) / Volume (볼륨)	빠른 메뉴 1, 2, 3, 4 기능을 설정합니다.
Quick Menu2 (빠른 메뉴 2)		
Quick Menu3 (빠른 메뉴 3)		
Quick Menu4 (빠른 메뉴 4)		
위 키 (입력 선택)	게임 모드 / 새도우 컨트롤 / Low Input Lag / Adaptive-Sync / 프레임 카운터 / 다이얼 포인트 / 스나이퍼 스코프 / 입력 선택 / 볼륨 새로 고침 / 라이트 FX / 게임 컬러 / 다크 부스트 / Sharpness(선명도) / 색온도 / Color Space (색 공간) / Quick Menu (빠른 메뉴) / No Function (기능 없음)	사용자 정의 키의 상, 하, 좌, 우 기능을 설정합니다.
Down Key (조준선) /		
왼쪽 User (게임 모드)		
Right Key (Light FX)		
Firmware Upgrade (펌웨어 업그레이드)	No (아니요) / Yes (예)	펌웨어 업그레이드 기능을 On/Off로 전환합니다.

Information (정보)



LED 표시등

상태	LED Color (LED 색상)
Full Power Mode	흰색
Active-off Mode	주황색
Pixel Refresh (픽셀 새로 고침) 진행 중	White (흰색) 깜박임 (1 초 켜짐 /1 초 꺼짐)
OLED 패널 오작동	Orange (주황색) 깜박임 (1 초 켜짐 /1 초 꺼짐)
Shutdown mode	표시등이 점등되지 않음

문제 해결

문제	가능한 해결책
전원 표시등이 점등되지 않음	• 전원이 켜져 있는지 확인하십시오 . • 전원 코드가 연결되어 있는지 확인하십시오 .
전원 표시등은 점등되나 화면이 표시되지 않음	• 컴퓨터 전원이 켜져 있는지 확인하십시오 . • Caps Lock 키 표시등을 통해 컴퓨터가 정상적으로 반응하는지 확인하십시오 . • 그래픽 카드가 슬롯에 올바르게 장착되고 전원이 인가되었는지 확인하십시오 . • 비디오 케이블이 컴퓨터와 모니터 간에 올바르게 연결되었는지 확인하십시오 . • 비디오 케이블 커넥터의 핀이 휘어지지 않았는지 확인하십시오 .
화면은 출력되지 않으나 전원 표시등이 주황색으로 점멸합니다.	• OLED 디스플레이에 장애가 발생했습니다 . AOC 고객센터로 연락하여 서비스 지원을 받으십시오 .
플러그 앤 플레이 작동 불가.	• 컴퓨터가 플러그 앤 플레이 기능을 지원하는지 확인하십시오 . • 비디오 어댑터가 플러그 앤 플레이 기능을 지원하는지 확인하십시오 .
화면이 어둡게 표시됩니다.	• 휘도 및 명암을 조정하십시오 .
화면이 떨리거나 잔물결 현상이 발생합니다.	• 주변 기기나 장치로 인해 전기적 간섭이 발생할 수 있습니다 . 문제 해결을 위해 컴퓨터와 모니터를 간섭 원인 장치로부터 멀리 떨어뜨려 설치하십시오 .
화면에 “신호 케이블 연결 안 됨” 또는 “No Signal (신호 없음)” 메시지가 표시됩니다.	• 비디오 케이블을 분리한 후 다시 연결하십시오 . • 비디오 케이블의 핀 손상 여부를 점검하십시오 .
화면에 “invalid input”이 표시됩니다.	• 컴퓨터 출력을 디스플레이와 호환되는 디스플레이 모드로 Reset (초기화) 하십시오 .
이미지 잔상.	• 화면의 이미지 잔상을 제거하려면 Pixel Refresh (픽셀 새로고침) 기능을 사용하십시오 . “Screen Maintenance” 섹션을 참조하십시오 .
규정 및 서비스	구입하신 모델과 해당 국가의 규정 및 서비스 정보를 확인하려면 CD 매뉴얼 또는 www.aoc.com 지원 페이지의 규정 및 서비스 정보를 참조하십시오 .

사양

일반 사양

패널	Model Name (모델명)	AGP346UCSD	
	구동 시스템	OLED	
	표시 가능한 이미지 크기	86.8 cm 대각선	
	픽셀 피치	0.2315mm(가로) x 0.2315mm(세로)	
	디스플레이 색상	1.07B ^[1]	
Others (기타)	수평 스캔 범위	30kHz~510kHz	
	수평 스캔 크기 (최대)	800.06 mm	
	수직 스캔 범위	48~360Hz	
	수직 스캔 크기 (최대)	337.06 mm	
	최적 프리셋 해상도	3440x1440@60Hz	
	최대 해상도	3440x1440@360Hz	
	플러그 앤 플레이	VESA DDC2B/CI	
	커넥터 유형	HDMIx2/ 디스플레이포트 /USB C/USBx3/USB 업 / 이어폰	
	전원 공급	100-240V~ 50/60Hz 2.5A	
	전력 소비	일반 (기본 밝기 및 명암)	120W
		최대 (밝기 = 100, 명암 = 100)	≤ 206W
		대기 모드	≤ 0.5 W
		내장 스피커	8Wx2
	방열	정상 작동	409.56 BTU/hr (typ.)
		절전 (대기 모드)	<1.71 BTU/hr
		끄기 모드	<1.02 BTU/hr
		끄기 모드 (AC 스위치)	0 BTU/hr
USB C	USB-C	양면 연결 가능 플러그	
	초고속	데이터 및 비디오 전송	
	DisplayPort	내장 DisplayPort ALT 모드	
	전원 공급	최대 15W(5V/3A)	
환경	온도	작동	0° C ~ 40° C
		비작동	-25° C ~ 55° C
	습도	작동	10% ~ 85% (비응결)
		비작동	5% ~ 93% (비응결)
	고도	작동	0m ~ 5000m (0ft ~ 16404ft)
		비작동	0m ~ 12192m (0ft ~ 40000ft)



참고 :

[1] 이 제품이 지원하는 최대 디스플레이 색상 수는 10 억 7 천만 색이며 , 설정 조건은 다음과 같습니다 (일부 그래픽 카드의 출력 제한으로 인해 차이가 있을 수 있음):

Resolution (해상도)	Image Ratio (이미지 비율)	인터페이스 상태	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ USB 고속 데이터 전송		USB C@ USB 고해상도	
			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)	₩	확인	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)	확인	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
낮은 해상도 10bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
낮은 해상도 8bpc			OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

참고 :

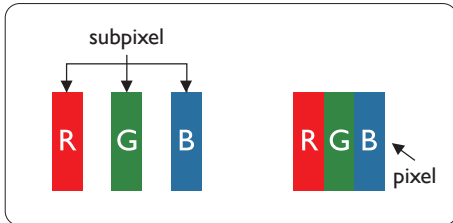
- 1). Windows 시스템 제한으로 인해 디스플레이 색상 심도가 8 bpc YCbCr422 이하일 경우 HDR 이 활성화되지 않을 수 있습니다 .
- 2). DisplayPort 2.1 인터페이스는 총 대역폭 80Gbps 의 UHBR20 을 지원하며 , HDMI 2.1 인터페이스는 총 대역폭 48Gbps 의 FRL6 을 지원합니다 .
- 3). NVIDIA® 그래픽 카드의 HDMI 2.1(FRL6 48Gbps) 신호 출력과 관련된 호환성 문제로 인해 디스플레이 이상 현상이 발생하거나 컴퓨터가 자동으로 재시작될 수 있습니다 . NVIDIA® 그래픽 카드의 경우 DisplayPort 인터페이스 사용을 권장합니다 . AMD® 그래픽 카드는 HDMI 또는 DisplayPort 인터페이스 중 하나를 사용할 수 있습니다 .

AOC 모니터 패널 픽셀 결함 정책

AOC는 최고 품질의 제품을 제공하기 위해 노력합니다. 당사는 업계 최첨단 제조 공정을 활용하고 엄격한 품질 관리를 실시합니다. 그러나 모니터에 탑재된 패널의 픽셀 또는 서브 픽셀 결함은 때때로 불가피하게 발생할 수 있습니다.

모든 패널이 픽셀 결함이 전혀 없다고 보장하는 제조사는 없으나, AOC는 허용 기준을 초과하는 결함이 발견된 모니터에 대해 보증 기간 내에 수리 또는 교체를 보장합니다. 본 고지는 픽셀 결함의 종류와 각 유형별 허용 결함 수준을 명시합니다. 보증 서비스를 통해 수리 또는 교체를 받으려면 모니터 패널의 픽셀 결함 수가 해당 허용 수준을 초과해야 합니다. 예를 들어, 모니터 서브 픽셀의 결함 비율은 0.0004% 이하여야 합니다.

또한, AOC는 다른 결함보다 더 눈에 띄는 특정 유형 또는 조합의 픽셀 결함에 대해 더 높은 품질 기준을 적용한다. 본 정책은 전 세계적으로 유효하다.



픽셀과 서브 픽셀

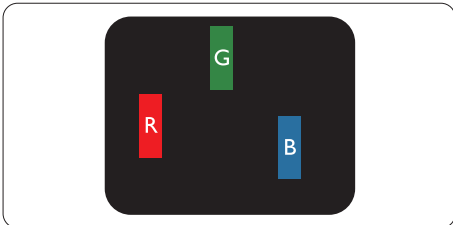
픽셀 (화소)은 적색(Red), 녹색(Green), 청색(Blue)의 삼원색으로 이루어진 세 개의 서브 픽셀로 구성된다. 다수의 픽셀이 모여 하나의 Picture (화면)를 형성한다. 한 픽셀의 모든 서브 픽셀이 켜지면 세 가지 색상의 서브 픽셀이 합쳐져 하나의 흰색 픽셀로 인식되며, 모두 꺼져 있으면 하나의 검은색 픽셀로 인식된다. 켜진 서브 픽셀과 꺼진 서브 픽셀의 기타 조합은 다른 색상의 단일 픽셀로 나타난다.

픽셀 결함의 Type (유형)

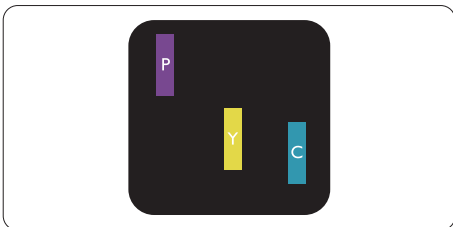
픽셀 및 서브 픽셀 결함은 화면에 다양한 형태로 나타난다. 픽셀 결함은 크게 두 가지 범주로 분류되며, 각 범주 내에는 여러 종류의 서브 픽셀 결함이 존재한다.

밝은 점 결함

밝은 점 결함은 항상 켜져 있거나 On (켜기) 상태인 픽셀 또는 서브 픽셀로 나타난다. 즉, 밝은 점은 모니터가 어두운 Pattern (패턴)을 표시할 때 화면에서 두드러지게 보이는 서브 픽셀을 의미한다. 밝은 점 결함의 Type (유형)은 다음과 같다.

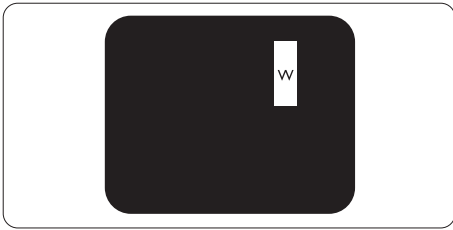


적색, 녹색 또는 청색 서브 픽셀 중 하나가 켜져 있음.



인접한 두 개의 켜진 서브 픽셀:

- Red + Blue = Purple
- Red + Green = Yellow
- Green + Blue = Cyan (Light Blue)



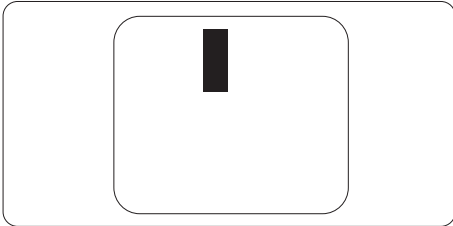
인접한 세 개의 커진 서브 픽셀 (흰색 픽셀 하나).

참고

적색 또는 청색 밝은 점은 주변 점보다 50% 이상 더 밝아야 하며, 녹색 밝은 점은 주변 점보다 30% 더 밝아야 한다.

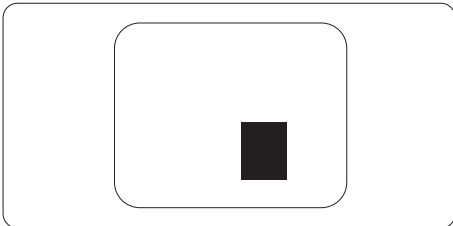
검은 점 결함

검은 점 결함은 항상 어둡거나 'Off (끄기)' 상태인 픽셀 또는 서브 픽셀로 나타난다. 즉, 검은 점은 모니터가 Light (약하게) 패턴을 표시할 때 화면에서 두드러지게 보이는 서브 픽셀이다. 검은 점 결함의 유형은 다음과 같다.



픽셀 결함의 근접성

서로 Near (가깝게) 위치한 동일 Type (유형) 의 픽셀 및 서브 픽셀 결함이 더 눈에 띌 수 있으므로, AOC 는 픽셀 결함의 근접성에 대한 허용 오차도 명시한다.



픽셀 결함 허용 오차

보증 기간 내 픽셀 결함으로 인한 수리 또는 교체 대상이 되려면, AOC 패널 모니터의 패널에는 웹 매뉴얼에 명시된 허용 오차를 초과하는 픽셀 또는 서브 픽셀 결함이 존재해야 한다.

밝은 점 결함	허용 Level (레벨)
1 개 커진 서브픽셀	0
인접한 2 개 커진 서브픽셀	0
인접한 3 개 커진 서브픽셀 (흰색 픽셀 1 개)	0
두 밝은 점 결함 간 거리 *	해당 없음
모든 Type (유형) 의 총 밝은 점 결함 수	0
어두운 점 결함	허용 Level (레벨)
1 개 어두운 서브픽셀	5 개 이하
인접한 2 개 어두운 서브픽셀	2 개 이하
인접한 3 개 어두운 서브픽셀	1 개 이하
두 어두운 점 결함 간 거리 *	≥ 5mm
모든 Type (유형) 의 총 어두운 점 결함 수	5 개 이하
총 도트 결함	허용 Level (레벨)
모든 Type (유형) 의 총 밝은 점 또는 검은 점 결함	5 개 이하

참고

*: 1 개 또는 2 개의 인접한 서브 픽셀 결함 = 1 개의 도트 결함 .

프리셋 디스플레이 모드

PC Resolution (해상도)

Image Ratio (이미지 비율) 인터페이스 상태 Resolution (해상도)	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Full(Square) (전체 화면 (4:3)) 1:1(Square) (1:1(4:3)) Aspect (화면 비율)		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	√	√						

비디오 해상도

	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:916:9)		Full(Square) (전체 화면 (4:3)) 1:1(Square) (1:1(4:3)) Aspect (화면 비율)		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	√		√		√		√	

참고 :

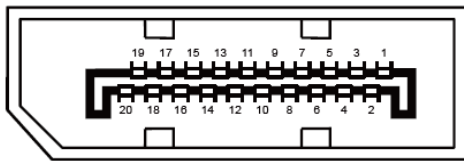
1. 이상적인 화질을 얻으려면 위 표를 참조하여 입력 신호 소스의 해상도를 설정하십시오. 권장 해상도는 신호 출력 장치에 따라 다릅니다. 콘솔 게임의 경우 '비디오 해상도'를, PC 게임의 경우 'PC 해상도'를 참조하십시오. 'Game Setting'
3. DisplayPort 2.1 인터페이스는 최대 대역폭 80Gbps의 UHBR20을 지원하며, HDMI 2.1 인터페이스는 최대 대역폭 48Gbps의 FRL6을 지원합니다.
4. 상기 해상도가 정상적으로 작동하도록 하려면 먼저 그래픽 카드의 호환성을 확인하십시오. 그래픽 카드 제조사마다 정책이 상이하므로 일부 옵션은 숨겨져 있을 수 있습니다. 실제 지원 여부는 그래픽 카드에 따라 달라집니다.
5. VESA 표준에 따라 서로 다른 운영 체제 및 그래픽 카드에서 주사율 (프레임 레이트) 계산 시 약간의 오차 ($\pm 1\text{Hz}$)가 발생할 수 있습니다. 실제 주사율 (프레임 레이트)이 우선 적용됩니다.

핀 할당



19 핀 컬러 디스플레이 신호 케이블

핀 번호	신호 이름	핀 번호	신호 이름	핀 번호	신호 이름
1.	TMDS 데이터 2+	9.	TMDS 데이터 0-	17.	DDC/CEC 접지
2.	TMDS 데이터 2 쉴드	10.	TMDS 클럭 +	18.	+5V 전원
3.	TMDS 데이터 2-	11.	TMDS 클럭 쉴드	19.	핫 플러그 감지
4.	TMDS 데이터 1+	12.	TMDS 클럭 -		
5.	TMDS 데이터 1 쉴드	13.	CEC		
6.	TMDS 데이터 1-	14.	예약됨 (장치 내 N.C.)		
7.	TMDS 데이터 0+	15.	SCL		
8.	TMDS 데이터 0 쉴드	16.	SDA		



20 핀 컬러 디스플레이 신호 케이블

핀 번호	신호 이름	핀 번호	신호 이름
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	핫 플러그 감지
9	ML_Lane 1 (p)	19	DP_PWR 반환
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

플러그 앤 플레이

플러그 앤 플레이 DDC2B 기능

이 모니터는 VESA DDC 표준에 따른 VESA DDC2B 기능을 탑재하고 있습니다 . 이를 통해 모니터는 호스트 시스템에 자신의 신원을 알릴 수 있으며 , 사용되는 DDC 수준에 따라 디스플레이 기능에 관한 추가 정보를 통신할 수 있습니다 .

DDC2B 는 I2C 프로토콜 기반의 양방향 데이터 채널입니다 . 호스트는 DDC2B 채널을 통해 EDID 정보를 요청할 수 있습니다 .