



OLED モニター 取扱説明書 AGP346UCSD

OLED 製品の特性上、画像残影の発生リスクを低減するため、取扱説明書の要件に従って画面のメンテナンスを行うことを推奨します。

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

安全	1
国内規格	1
電源	2
設置	3
清掃	4
その他	5
設置	6
梱包内容	6
スタンドおよびベースの設置	7
視聴角度の調整	8
モニターの接続	9
壁掛け	10
Adaptive-Sync 機能	12
NVIDIA G-SYNC Compatible 機能	13
HDR	14
KVM 機能	15
調整中	16
ホットキー	16
OSD Menu (メニュー) の Adjust (調整)	18
Quick Menu (Q メニュー)	18
ボタン操作ガイド	18
OSD 設定	19
Game Setting (ゲーム設定)	19
Light FX	22
Picture (写真)	24
PIP/PBP	27
OLED Care	28
Settings (設定)	30
Audio (オーディオ)	31
OSD Setup (OSD 設定)	32
Information (情報)	33
LED インジケーター	34
トラブルシューティング	35
仕様	36
一般仕様	36
AOC モニターのパネル画素欠陥ポリシー	38
プリセット表示モード	40
PC 解像度	40
ビデオ解像度	41
ピン割り当て	42
プラグアンドプレイ	43

安全

国内規格

以下のサブセクションでは、本書で使用されている国内規格について説明します。

注意事項、警告、および危険表示

本ガイド全体にわたり、テキストのブロックはアイコンを伴い、太字または斜体で印刷されることがあります。これらのブロックは注意事項、警告、および危険表示であり、以下のように使用されます。



注意： 注意は、コンピューターシステムをより良く活用するための重要な情報を示します。



警告： 警告は、ハードウェアの損傷やデータの損失の可能性を示し、その問題を回避する方法を伝えます。



危険： 危険表示は、身体への危害の可能性を示し、その問題を回避する方法を伝えます。
一部の警告は代替形式で表示され、アイコンが伴わない場合があります。そのような場合、警告の特定の提示方法は規制当局によって義務付けられています。

電源

 モニターは、ラベルに表示されている種類の電源からのみ動作させてください。ご自宅の電源の種類が不明な場合は、販売店または最寄りの電力会社にお問い合わせください。

 本モニターは三つ又接地プラグ（接地用の第三のピン付きプラグ）を装備しています。
このプラグは安全機能として、接地された電源コンセントにのみ差し込むことができます。お使いのコンセントが三線式プラグに対応していない場合は、電気技師に依頼して適切なコンセントを設置してもらうか、アダプターを使用して安全に接地してください。接地プラグの安全機能を損なわないでください。

 雷雨時や長期間使用しない場合は、本機の電源プラグを抜いてください。これにより、電源サージによるモニターの損傷を防止できます。

 電源タップや延長コードに過負荷をかけないでください。過負荷は火災や感電の原因となることがあります。

 正常な動作を確保するために、本モニターは 100 ～ 240V AC、最小 5A の適切に構成された受電口を備えた UL 認定のコンピューターとのみ使用してください。

 壁のコンセントは機器の近くに設置し、容易にアクセスできる場所にしてください。

設置

! 不安定な台車、スタンド、三脚、ブラケット、またはテーブルの上にモニターを置かないでください。モニターが落下すると、けがをしたり、本製品に重大な損傷を与える恐れがあります。製造元が推奨する、または本製品に付属している台車、スタンド、三脚、ブラケット、またはテーブルのみを使用してください。設置時は製造元の指示に従い、推奨される取り付け用アクセサリーを必ず使用してください。製品と台車の組み合わせは慎重に移動してください。

! モニター筐体のスロットに物を絶対に差し込まないでください。回路部品が損傷し、火災や感電の原因となる恐れがあります。モニターに液体をこぼさないでください。

! 製品の前面を床に直接置かないでください。

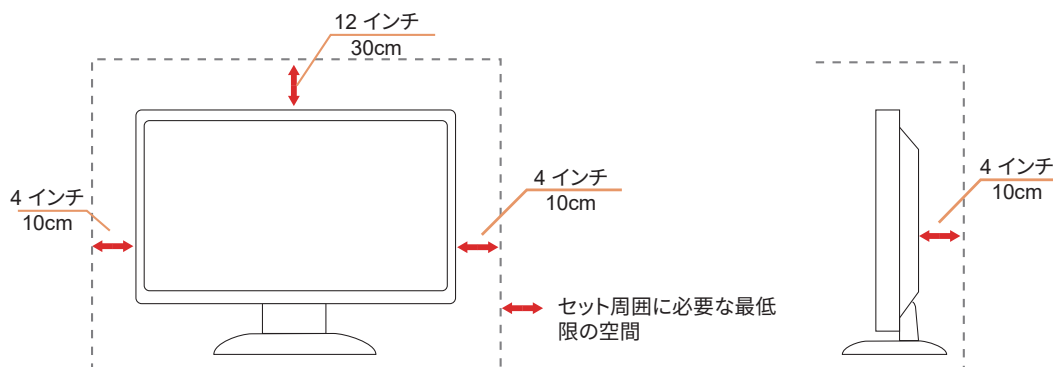
! モニターを壁や棚に取り付ける場合は、製造元が承認した取り付けキットを使用し、キットの指示に従ってください。

! モニターの周囲には以下のように十分なスペースを確保してください。そうしないと空気循環が不十分となり、過熱によって火災やモニターの損傷を引き起こす恐れがあります。

! パネル剥離などの損傷を防ぐため、モニターが -5 度以上下向きに傾かないようにしてください。最大 -5 度の下向き傾斜角度を超えた場合、モニターの損傷は保証対象外となります。

モニターを壁掛けまたはスタンドに設置する際の推奨換気スペースは以下の通りです。

スタンド付きで設置



清掃

 本体は定期的に水で湿らせた柔らかい布で清掃してください。

 清掃時は柔らかい綿またはマイクロファイバークロスを使用してください。布は湿っていてほぼ乾いた状態にし、液体が本体内部に入らないようにしてください。



 清掃前には必ず電源コードを抜いてください。

その他

 製品から異臭、異音、煙が発生した場合は、直ちに電源プラグを抜き、サービスセンターにご連絡ください。

 換気口が机やカーテンで塞がれないようにしてください。

 使用中、OLED モニターを激しい振動や強い衝撃のある環境で使用しないでください。

 使用中や輸送中にモニターを叩いたり落としたりしないでください。

 電源コードは安全認証を受けたものを使用してください。ドイツでは、H03VV-F、3G、0.75 mm²、またはそれ以上の規格のものを使用してください。
その他の国では、適切なタイプをそれぞれ使用してください。

 イヤホンやヘッドホンからの過度の音圧は聴力損失を引き起こす可能性があります。イコライザーを最大に調整すると、イヤホンやヘッドホンの出力電圧が上昇し、その結果、音圧レベルが高くなります。

 Low Blue Light (ブルーライト低減): このディスプレイはブルーライト低減パネルを使用しています。工場出荷時のリセット / デフォルト設定において、TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution 認証に準拠しています。

健康:

- ・ モニターは目から 50 ～ 70 cm (20 ～ 28 インチ) 離して設置してください。
- ・ 長時間画面を見続けると眼精疲労を引き起こし、視力が低下する可能性があります。製品を 1 時間使用すると、5 ～ 10 分間目を休めてください。
- ・ 遠くの物体に焦点を合わせることで、目の疲れを軽減してください。
- ・ 頻繁な瞬きと目の運動を行うことで、目の乾燥を防ぐことができます。

 フリッカーフリー技術は、モニターフリッカーの主な原因を取り除く DC 調光により安定したバックライトを維持し、目への負担を軽減します。

 OLED 製品の特性上、本製品を 24 時間以上連続して使用することは推奨されません。本製品には、画像残像（バーンイン）の可能性を低減するためのさまざまな技術が採用されています。詳細については、「画面メンテナンス」に関する説明を参照してください。

設置

梱包内容



OLED Monitor



Quick Start Guide

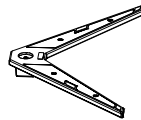
*



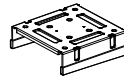
Warranty card



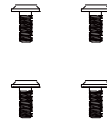
Stand



Base



Wall Mount
Bracket



M4*4
Wall Mount
Screws



Screwdriver



M5*2
Stand Screws



Power Cable

*



DisplayPort Cable

*



HDMI Cable

*



USB C-C Cable

*



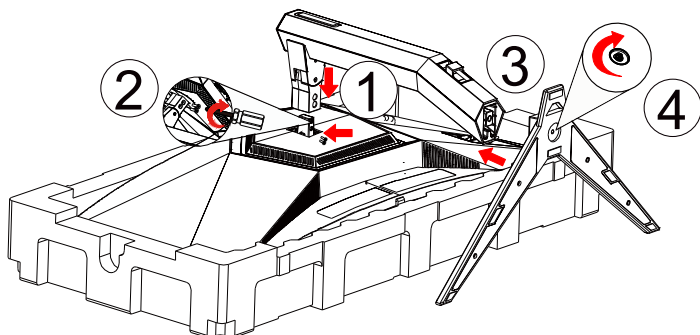
USB Cable

*****すべての国や地域で全ての信号ケーブルが提供されるわけではありません。確認のため、最寄りの販売店または AOC 支店にお問い合わせください。

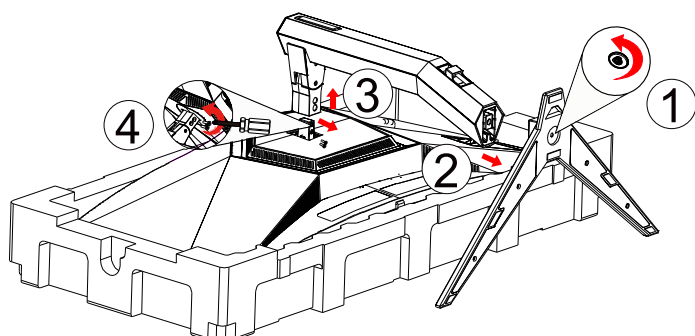
スタンドおよびベースの設置

以下の手順に従って、ベースを設置または取り外してください。

設置：



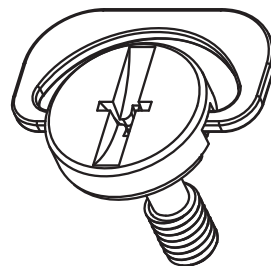
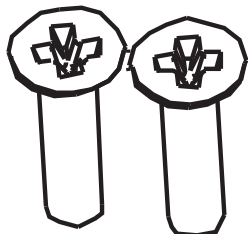
取り外し：



注意：ディスプレイのデザインは図示のものとは異なる場合があります。

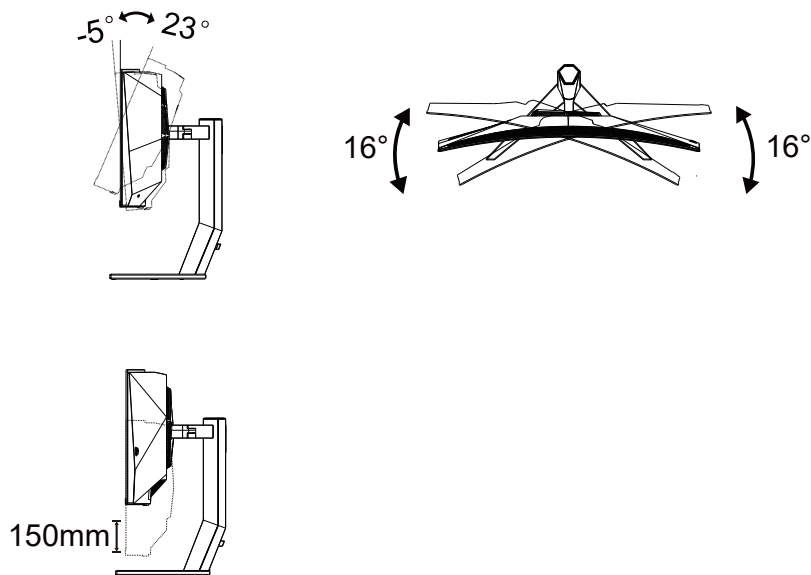
ブラケット用ネジ仕様：M5 × 20 mm
(有効ねじ長 10 mm)

スタンド用ネジ仕様：M6 × 21 mm
(有効ねじ長 10 mm)



視聴角度の調整

最適な視聴環境のため、モニター正面を見てからお好みの角度に調整してください。
モニターの角度を変更する際は、倒れないようにスタンドをしっかりと保持してください。
以下の方法でモニターの調整が可能です：



注意：

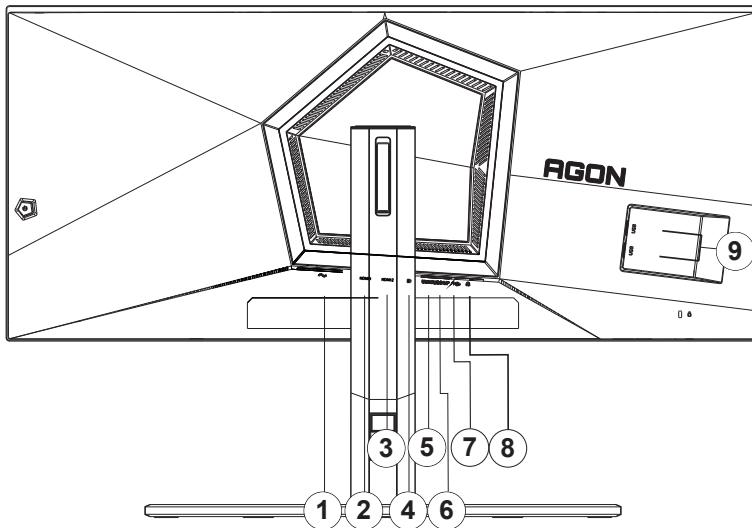
角度を変更する際は、OLED 画面に触れないでください。OLED 画面に触れると、損傷の原因となる恐れがあります。

⚠ 警告

- ・ パネル剥離などの画面損傷を防ぐため、モニターの傾斜角度が -5 度より下に傾かないようにしてください。
- ・ モニターの角度を調整する際は、画面を押さずにベゼル部分のみを持って操作してください。

モニターの接続

モニター背面およびコンピューターのケーブル接続：



1. 電源
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C
6. USB アップストリーム
7. USB3.2 Gen1 ダウンストリーム+急速充電 x1
8. イヤホン
9. USB3.2 Gen1 ダウンストリーム x2

PC に接続

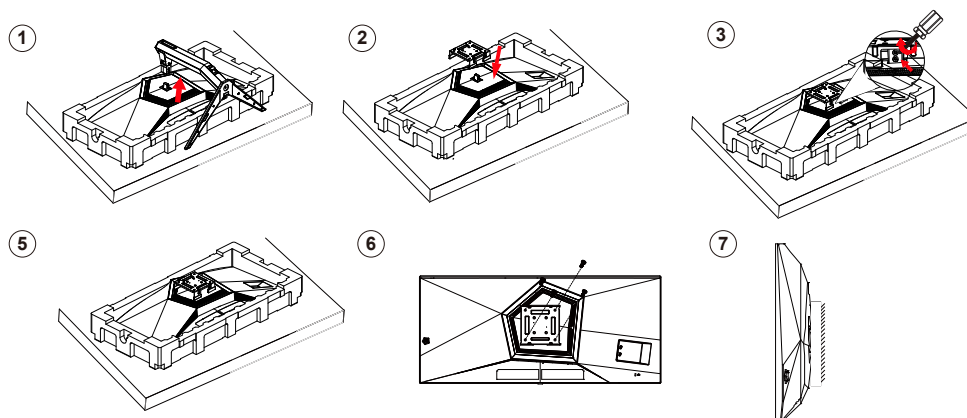
1. 電源コードをディスプレイ背面に確実に接続してください。
2. コンピューターの電源を切り、電源コードを抜いてください。
3. ディスプレイ信号ケーブルをコンピューター背面の映像端子に接続してください。
4. コンピューターとディスプレイの電源コードを近くのコンセントに差し込んでください。
5. コンピューターとディスプレイの電源を入れてください。

モニターに映像が表示されれば、設置は完了です。映像が表示されない場合は、トラブルシューティングを参照してください。

機器保護のため、接続時は必ず PC と OLED モニターの電源を切ってください。

壁掛け

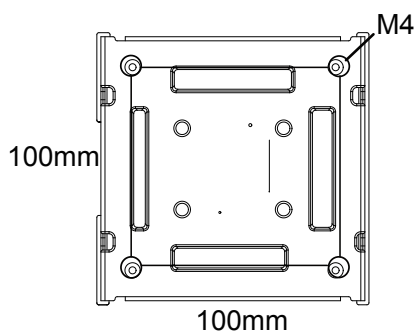
別売の壁掛けアームの取り付け準備



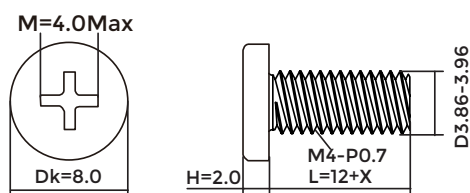
本モニターは別売の壁掛けアームに取り付けることが可能です。作業前に必ず電源を切ってください。以下の手順に従ってください。

1. スタンドを取り外します。
2. 壁掛けアームの組み立ては、製造元の指示に従って行ってください。
3. 壁掛け用金具をモニター背面に取り付け、2本のブラケットネジを穴に挿入して締め付けてください。
4. 壁掛けアームをモニター背面に取り付けてください。アームの穴とモニター背面の穴を合わせてください。
5. 4本のネジを穴に挿入し、締め付けてください。
6. ケーブルを再接続してください。壁への取り付け方法については、オプションの壁掛けアームに付属の取扱説明書をご参照ください。

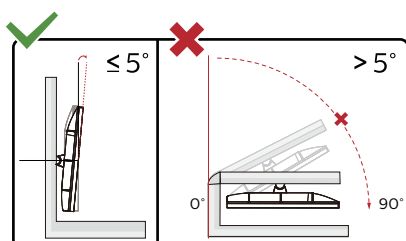
壁掛け金具：



壁掛け金具用ネジ仕様：M4*12mm



 注意：VESA マウント用ネジ穴はすべてのモデルに対応していない場合があります。販売店または AOC 公式窓口にご確認ください。



ディスプレイデザインは図示と異なる場合があります。

警告

1. パネル剥離などの画面損傷を防ぐため、モニターの傾斜角度が -5 度より下に傾かないようにしてください。
2. モニターの角度を調整する際は、画面を押さずにベゼル部分のみを持って操作してください。

Adaptive-Sync 機能

1. Adaptive-Sync 機能は DisplayPort/HDMI/USB C で動作します。
2. 対応グラフィックスカード：推奨リストは以下の通りです。詳細は www.AMD.com にてご確認ください。

グラフィックスカード

- Radeon™ RX Vega シリーズ
- Radeon™ RX 500 シリーズ
- Radeon™ RX 400 シリーズ
- Radeon™ R9/R7 300 シリーズ（R9 370/X、R7 370/X、R7 265 を除く）
- Radeon™ Pro Duo（2016）
- Radeon™ R9 Nano シリーズ
- Radeon™ R9 Fury シリーズ
- Radeon™ R9/R7 200 シリーズ（R9 270/X、R9 280/X を除く）

プロセッサ

- 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 機能

1. 本製品は NVIDIA G-SYNC Compatible 機能をサポートしています。NVIDIA G-SYNC Compatible 機能は DisplayPort 経由で動作します。
2. G-SYNC 機能による最適なゲーム体験を得るには、G-SYNC 機能に対応した NVIDIA 製 GPU 搭載グラフィックカードを別途ご購入ください。

G-SYNC システム要件：

要件カテゴリ：NVIDIA G-SYNC Compatible 対応モニター（互換モード）

グラフィックカード：NVIDIA Pascal アーキテクチャ以降（例：GTX 10 シリーズ、RTX シリーズ）

モニター：可変リフレッシュレート（VRR）をサポートする NVIDIA 認定モニター

オペレーティングシステム：Windows 10 以降

接続ケーブル：DisplayPort を使用してください

NVIDIA G-SYNC の詳細については、以下のウェブサイトをご参照ください：<https://www.nvidia.com/en-us/support>

HDR

本モニターは HDR10 形式の入力信号に対応しています。

プレーヤーおよびコンテンツが対応している場合、ディスプレイは自動的に HDR 機能を有効にすることがあります。お使いの機器およびコンテンツの対応状況については、機器の製造元およびコンテンツ提供者にお問い合わせください。

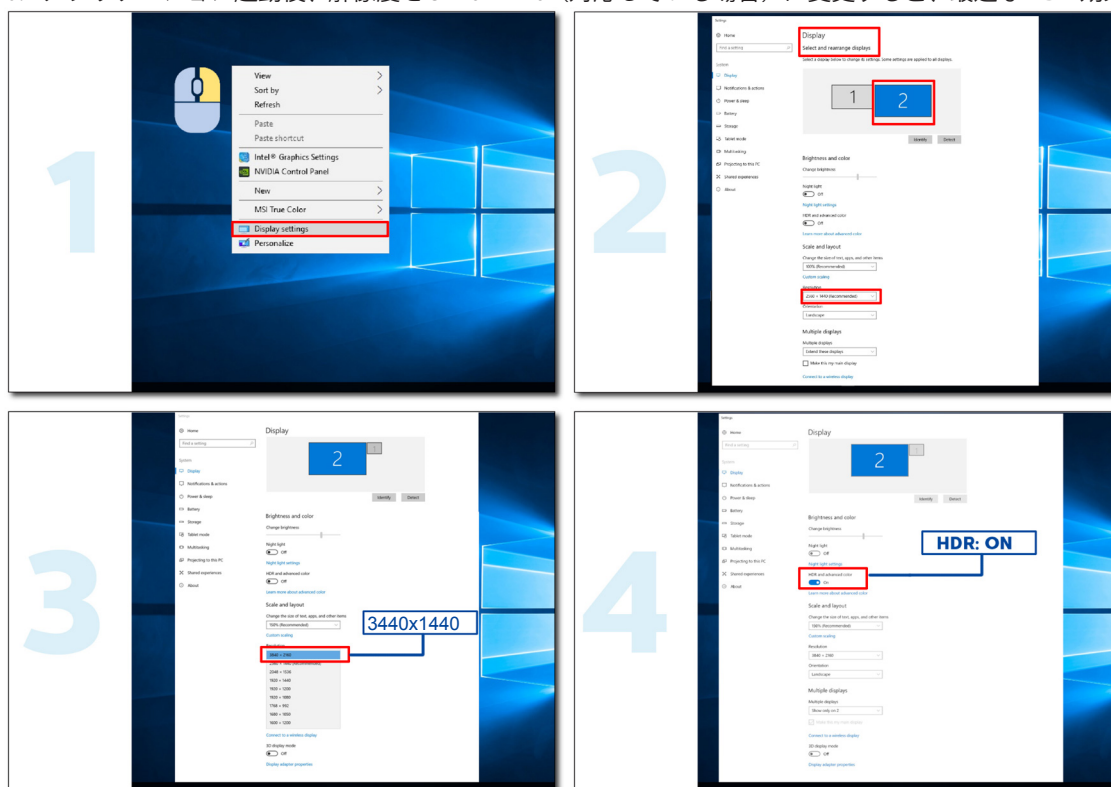
自動有効化機能が不要な場合は、ディスプレイ設定メニューから「OFF」を選択してください。

注：

1. 3840 × 2160@50Hz/60Hz/120Hz は、UHD プレーヤーや Xbox/PS などの機器でのみ利用可能です。

2. 表示設定：

- ディスプレイの解像度は 3440x1440 に設定されており、HDR はデフォルトで ON にプリセットされています。これらの条件下では、画面がわずかに暗くなることがあり、これは HDR が有効になったことを示しています。
- アプリケーション起動後、解像度を 3440x1440（対応している場合）に変更すると、最適な HDR 効果が得られます。



KVM 機能

KVM とは何ですか？

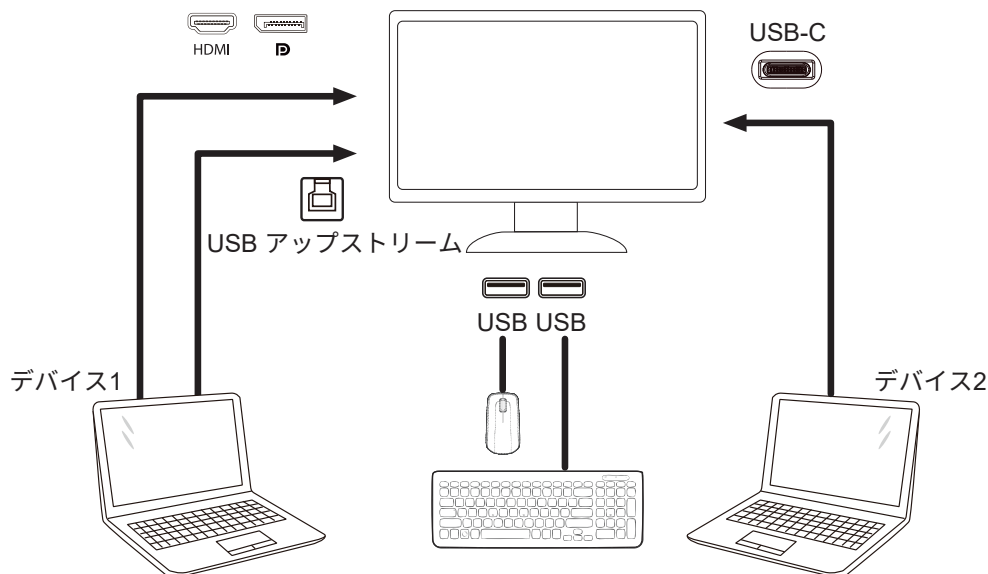
KVM 機能を使用すると、1 台の AOC モニターで 2 台の PC、または 2 台のノートパソコン、あるいは 1 台の PC と 1 台のノートパソコンを表示し、1 組のキーボードとマウスで 2 台のデバイスを制御できます。OSD メニューの「Input Select」で入力信号源を選択することで、PC またはノートパソコンデバイスへの制御を切り替えます。

KVM の使用方法

ステップ 1：PC またはノートパソコンなどのデバイスを USB C 経由でモニターに接続してください。

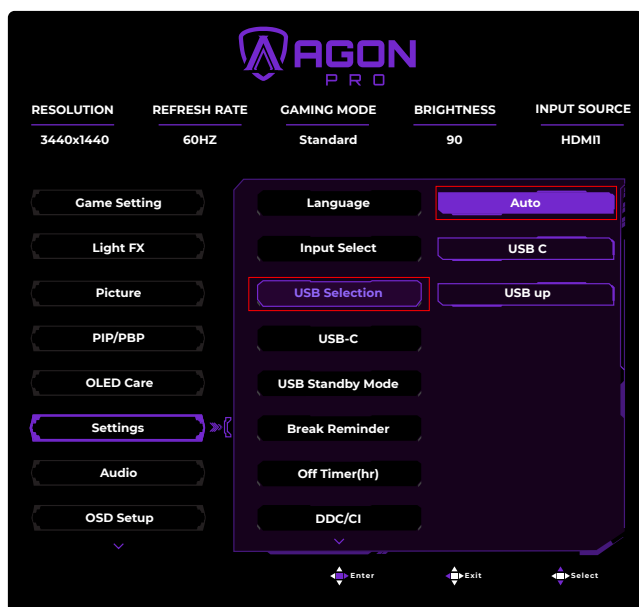
ステップ 2：もう一方のデバイスを HDMI または DisplayPort 経由でモニターに接続してください。その後、このデバイスも USB アップストリームケーブルでモニターに接続してください。

ステップ 3：キーボードやマウスなどの周辺機器を USB ポート経由でモニターに接続してください。



注：ディスプレイの外観は図とは異なる場合があります

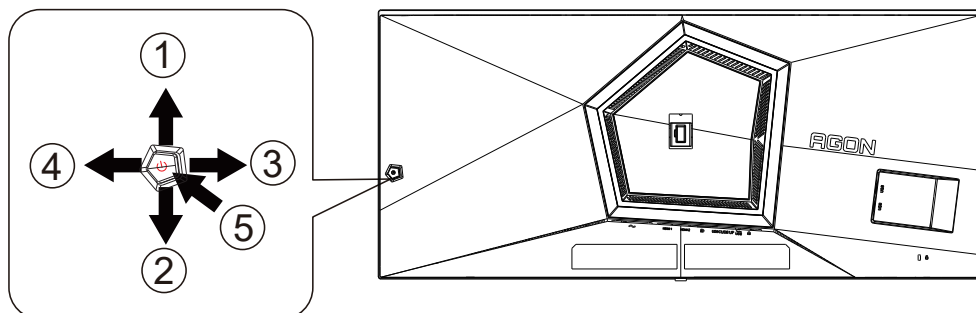
ステップ 4：Settings を開きます。設定画面で USB Selection タブから「Auto」、「USB C」、または「USB UP」を選択してください。



USB Selection (USB 選択)	機能の説明
Auto (自動)	入力ソースに応じて、USB C または USB up (USB アップ) を自動で選択します。
USB C	USB C ケーブルを通じて USB ハブ機能を提供します。
USB up (USB アップ)	USB up ケーブルを通じて USB ハブ機能を提供します。

調整中

ホットキー



1	ユーザーキー上（入力選択）／上
2	ユーザーキー下（ダイヤルポイント）／下
3	ユーザーキー左（ゲームモード）／左
4	ユーザーキー右（Light FX）／右
5	電源／メニュー／選択

電源／メニュー／選択

- ・ モニターの電源がオフの場合、このボタンを押してオンにしてください。
- ・ モニターの電源がオンの場合、このボタンを押してOSDメニューを開くか、機能調整を確定し、約2秒間押し続けてモニターをオフにしてください。
- ・ モニターがスタンバイモードの場合、このボタンを押してオフにしてください。

ユーザーキー下（ダイヤルポイント）／下

- ・ モニターがスタンバイモードの場合、このキーを押して「Input Select」順序を開きます。OSDメニューでこのショートカット機能をカスタマイズしてください：ゲーミングモード、シャドウコントロール、Low Input Lag、Adaptive-Sync、フレームカウンター、ダイヤルポイント、スナイパースコープ、入力選択、音量、画像比、ピクセルリフレッシュ、Light FX、ゲームカラー、ダークブースト、鮮明度、色温度、色空間、Qメニュー、機能なし。工場出荷時のデフォルトは「Dial Point (ダイヤルポイント)」です。

OSDメニューが閉じている場合、このキーを押してInput Select (入力選択) メニューを開き、上または下キーを押して情報バーに表示されているソースを選択し、Select (選択) キーを押して選択したソースに切り替えてください。モニターがスタンバイ状態の場合、このキーを押してInput Select (入力選択) メニューを開きます。

User Key Left (Gaming Mode)/Left

- ・ OSDメニューでこのショートカット機能をカスタマイズできます：Gaming Mode (ゲーミングモード)、Shadow Control (シャドウコントロール)、Low Input Lag (Low Input Lag)、Adaptive-Sync、Frame Counter (フレームカウンター)、Dial Point (ダイヤルポイント)、Sniper Scope (スナイパースコープ)、Input Select (入力選択)、Volume (音量)、Image Ratio (画像比)、Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ)、Light FX、Game Color (ゲームカラー)、Dark Boost (ダークブースト)、Sharpness (鮮明度)、Color Temp. (色温度)、Color Space (色空間)、Quick Menu (Qメニュー)、No Function (機能なし)。工場出荷時のデフォルトは「Gaming Mode (ゲーミングモード)」です。OSDメニューがオフの場合、このキーを押してGaming Mode (ゲーミングモード) メニューを開き、左または右ボタンを押して対応するGaming Mode (Standard (スタンダード)、FPS、Real-Time Strategy、Racing (レース)、Player 1、Player 2、または Player 3) を選択してください。モニターがスタンバイ状態の場合、このキーを押してInput Select (入力選択) メニューを開きます。

User Key (ユーザーキー) 右 (Light FX) / 右

- ・ OSDメニューでこのショートカット機能をカスタマイズしてください：Gaming Mode (ゲーミングモード)、Shadow Control (シャドウコントロール)、Low Input Lag (Low Input Lag)、Adaptive-Sync、Frame Counter (フレームカウンター)、Dial Point (ダイヤルポイント)、Sniper Scope (スナイパースコープ)、Input Select (入力選択)、Volume (音量)

、Image Ratio (画像比)、Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ)、Light FX、Game Color (ゲーム カラー)、Dark Boost (ダークブースト)、Sharpness (鮮明度)、Color Temp. (色温度)、Color Space (色空間)、Quick Menu (Qメニュー)、No Function (機能なし)。工場出荷時のプリセットは「Light FX」です。

OSDメニューがオフの場合、このキーを押して「ゲーミングアンビエントライト」メニューを開き、必要に応じてLight FXの強度、モード、色を調整できます。モニターがスタンバイ状態の場合、このキーを押してInput Select (入力選択) メニューを開きます。

User Key (ユーザーキー) 上 (Input Select (入力選択)) / 上

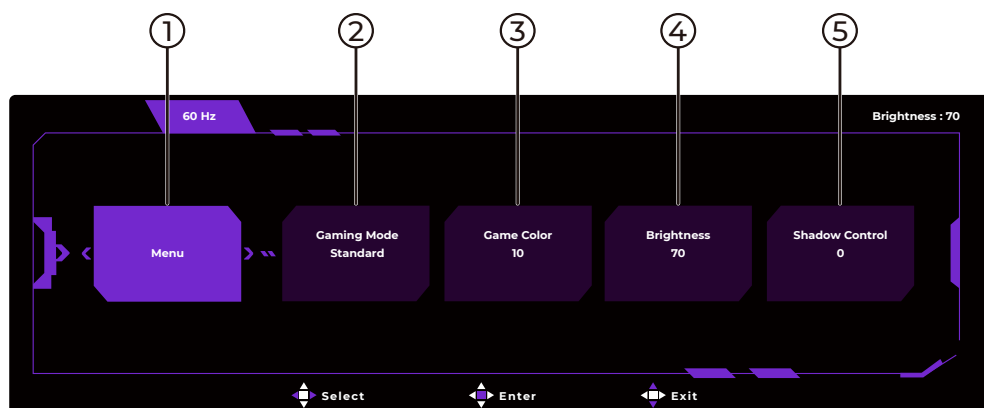
- OSDメニューでこのショートカット機能をカスタマイズしてください：Gaming Mode (ゲーミングモード)、Shadow Control (シャドウコントロール)、Low Input Lag (Low Input Lag)、Adaptive-Sync、Frame Counter (フレームカウンター)、Dial Point (ダイヤルポイント)、Sniper Scope (スナイパースコープ)、Input Select (入力選択)、Volume (音量)、Image Ratio (画像比)、Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ)、Light FX、Game Color (ゲーム カラー)、Dark Boost (ダークブースト)、Sharpness (鮮明度)、Color Temp. (色温度)、Color Space (色空間)、Quick Menu (Qメニュー)、No Function (機能なし)。工場出荷時のデフォルトは「Input Select (入力選択)」です。OSDメニューがオフの場合、このキーを押して「Input Select (入力選択)」メニューを開き、「上」または「下」キーを押して情報バーに表示されている信号ソースを選択し、「Select (選択)」キーを押して選択した信号源に調整します。モニターがスタンバイ状態の場合、このキーを押してInput Select (入力選択) メニューを開きます。

OSD – ロック機能

- OSDメニューがOff (オフ) の場合、「Down」 ボタンを約10秒間押し続けて、OSDメニューのロックまたは解除を行ってください。

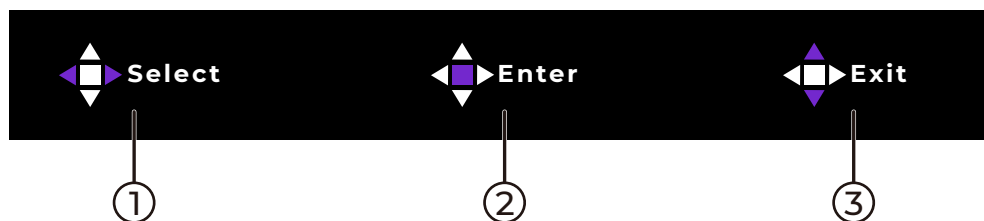
OSD Menu (メニュー) の Adjust (調整)

Quick Menu (Q メニュー)



1	Menu (メニュー)	OSD メインメニューを開いてください。
2	Quick Menu 1 Gaming Mode (ゲーミングモード)	User (ユーザー設定) Quick Menu1 (Q メニュー 1)。 デフォルト設定は Gaming Mode (ゲーミングモード) です。
3	Quick Menu2 (Q メニュー 2) Game Color (ゲーム カラー)	User (ユーザー設定) Quick Menu2 (Q メニュー 2)。 デフォルト設定はゲームカラーです。
4	Quick Menu3 (Q メニュー 3) Brightness (明るさ)	User (ユーザー設定) Quick Menu3 (Q メニュー 3) デフォルトの設定は Brightness (明るさ) です。
5	Quick Menu4 (Q メニュー 4) Shadow Control (シャドウコントロール)	User (ユーザー設定) Quick Menu4 (Q メニュー 4)。 初期設定はシャドウコントロールです。

ボタン操作ガイド



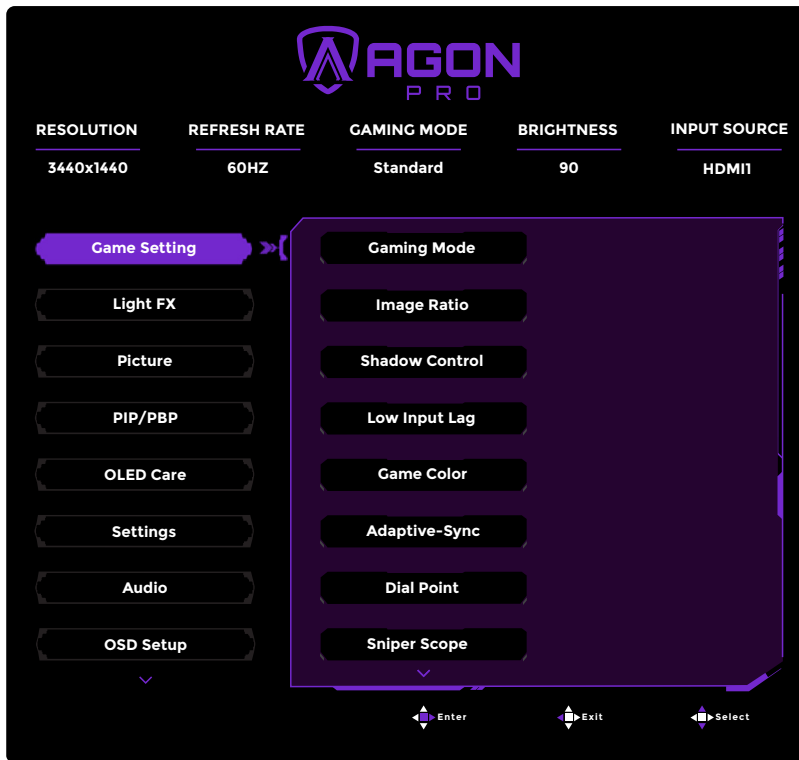
1	Select (選択)	OSD Menu (メニュー) に表示される紫色のボタンの指示に従い、Adjust (調整) したい Menu (メニュー) を Select (選択) するか、あるいは Adjust (調整) を行うために、該当するボタンを押してください。
2	Enter (入力)	OSDメニューに表示される紫色のボタンの指示に従い、対応するボタンを押して選択を確定し、次のサブメニューへ進むか、またはメニュー設定の調整を確定してください。
3	Exit (終了)	OSDメニューに表示される紫色のボタンの指示に従い、対応するボタンを押して前のメニューレベルに戻るか、またはメニューを完全に終了してください。

注：

5 方向ナビゲーションボタンの機能は、OSD メニューのレベルやオプションによって異なります。OSD メニューに表示される紫色のボタンの指示に従って操作してください。

OSD 設定

Game Setting (ゲーム設定)



Gaming Mode (ゲームモード)	Off (オフ)	ゲームモードによる最適化なし。
	FPS	FPS (ファーストパーソンシューティング) ゲームのプレイ用。暗いテーマの黒レベルの詳細を向上させます。
	RTS	RTS (リアルタイムストラテジー) のプレイ用です。画質が向上します。
	Racing (レース)	レーシングゲームのプレイ用。最速の応答速度と高い色彩飽和度を提供します。
	Gamer 1 (ゲーマー 1)	ユーザーの設定をゲーマー 1 として保存します。
	Gamer 2 (ゲーマー 2)	ユーザーの設定をゲーマー 2 として保存します。
	Gamer 3 (ゲーマー 3)	ユーザーの設定をゲーマー 3 として保存します。

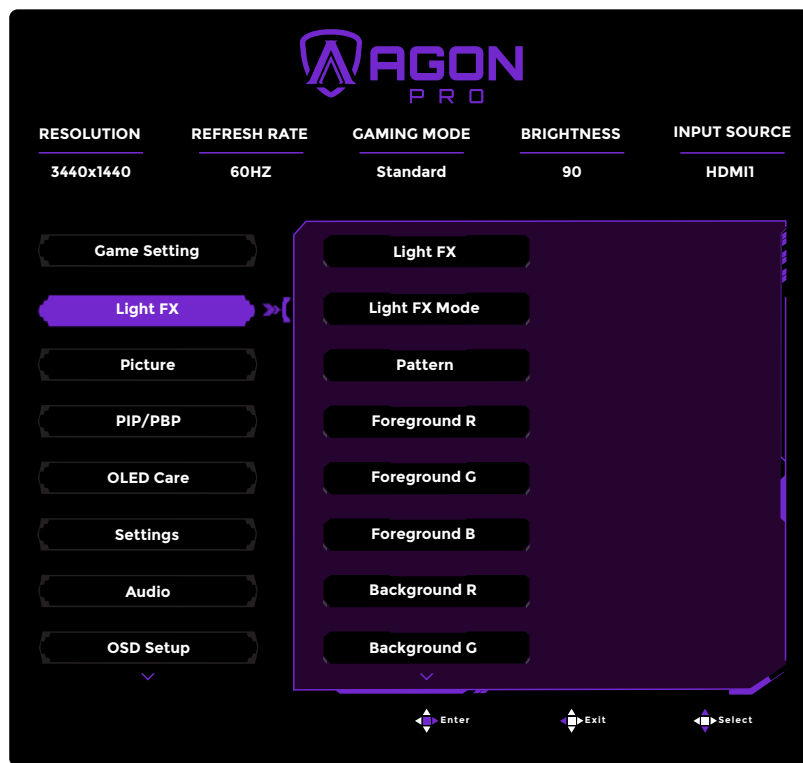
Image Ratio (画像比)	Full (フル画面)(21:9/16:9) (FULL(21:9/16:9))/ 1:1(21:9/16:9)/ Full(Square) (フル画面 (正方形))/ 1:1(Square) (1:1(正方形))/ Aspect (アスペクト比)/ 27」 / 24.5」	画像のアスペクト比を調整してください。 Full Screen (21:9/16:9): 入力画像を画面全体に拡大して表示します。21:9/16:9 のアスペクト比の画像に適しています。 1:1 (21:9/16:9): 入力画像をスケーリングせずにネイティブ解像度で表示します。 Full Screen (Square): プリセット解像度は 1280 × 960 です。入力画像を画面全体に拡大して表示します。 1:1 (Square): デフォルト解像度は 1280 × 960 です。入力画像をスケーリングせずにネイティブ解像度で表示します。 Vertical Full Screen: デフォルト解像度は 1280 × 960 です。画像は幾何学的な歪みを生じさせずに、可能な限り画面いっぱいに表示され、元のアスペクト比が維持されます。4:3 のアスペクト比の画像に適しています。 27: 画面の中央に 27」の画像領域のみを表示します。 24.5: 画面の中央に 24.5 の画像領域のみを表示します。
Shadow Control (シャドウコントロール)	0-20	シャドウコントロールの初期値は 0 で、ユーザーは 0 から 20 まで調整可能です。コントラストを高めて鮮明な映像を実現します。 映像が暗すぎて詳細がはっきり見えない場合は、0 から 20 の範囲で調整し、鮮明な映像にしてください。
低入力遅延	オン / オフ	フレームバッファをオフにすると、入力遅延が低減されます。 注: 低入力遅延はデフォルトで無効になっており、フィールド周波数が 175 Hz 未満の場合は調整できません。また、フィールド周波数が 175 Hz で Adaptive-Sync 状態にある場合は、デフォルトで有効になっており、調整できません。
Game Color (ゲームカラー)	0-20	ゲームカラーは 0 から 20 のレベルで彩度を調整し、より良い映像を提供します。
Adaptive-Sync	オン / オフ	Adaptive-Sync/G-SYNC を無効または有効にしてください。 Adaptive-Sync/G-SYNC 実行に関する注意: Adaptive-Sync/G-SYNC 機能を有効にした場合、一部の Game (ゲーム) 環境で Flashing (閃光) が発生する可能性があります。
Dial Point (ダイアルポイント)	オフ / オン / ダイナミック	「ダイアルポイント」機能は、画面中央に照準インジケータを表示し、FPS などのファーストパーソンシューティングゲームにおいて正確かつ精密な照準を支援します。
Sniper Scope (スナイプスコープ)	オフ / 2X / 3X / 4X	射撃時の照準を容易にするため、局所的にズームインしてください。
MBR	On (オン) / Off (オフ)	MBR (Motion Blur Reduction) 機能を On (オン) にして、モーションブラーを軽減します。 注: MBR 機能は、smart sync が Off (オフ) かつ Refresh Rate (リフレッシュレート) が 360Hz の場合のみ Adjust (調整) できます。
Frame Counter (フレームカウンター)	オフ / 右上 / 右下 / 左下 / 左上	選択した隅に垂直周波数を表示します
HDMI1	コンソール / DVD / PC	接続されているデバイスタイプを選択してください。 ゲームコンソールまたは DVD プレーヤーを HDMI1 で接続する場合は、HDMI1 を PC に設定してください。

HDMI2	コンソール /DVD/PC	接続されているデバイスタイプを選択してください。 ゲームコンソールまたは DVD プレーヤーを HDMI2 で 接続する場合は、HDMI2 を PC に設定してください。
-------	---------------	---

注：

- 1). 「Picture」内の「HDR Mode」がオフ以外に設定されている場合、「Shadow Control」と「Game Color」は調整できません。
- 2). 「Picture」内の「HDR」が「DisplayHDR」に設定されている場合、「Game Mode」、「Shadow Control」、および「Game Color」は調整または選択できません。「Picture」内の「HDR」が「HDR Peak」、「HDR Movie」、「HDR Picture」、または「HDR Game」に設定されている場合、「Game Mode」と「Game Color」は調整または選択できません。
- 3). 「画像設定」の「Color Space (色空間)」が「sRGB」または「DCI-P3」に設定されている場合、「Shadow Control (シャドウコントロール)」および「Game Color (ゲームカラー)」の項目は調整または選択できません。

Light FX



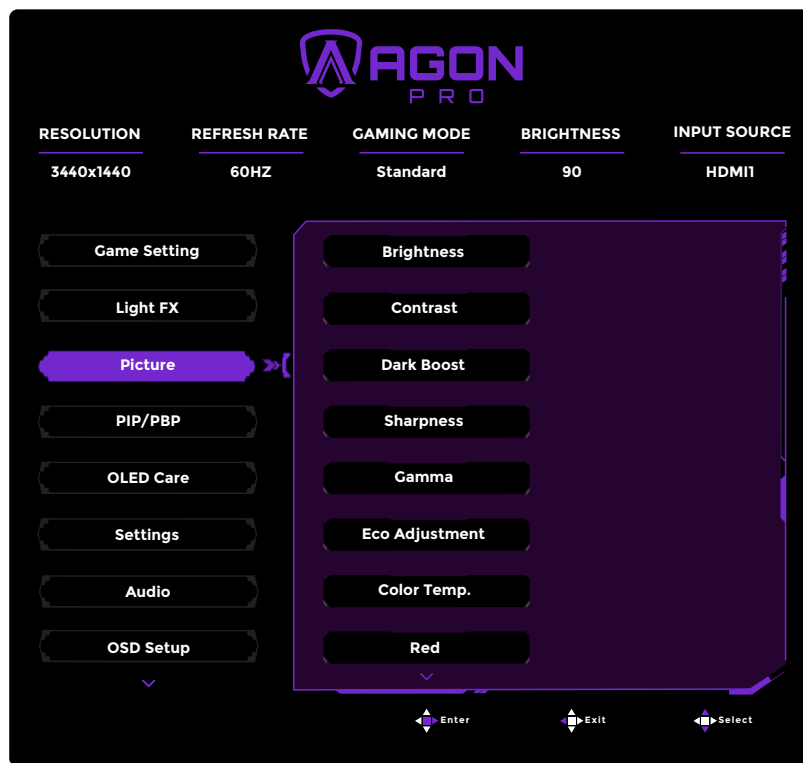
Light FX	オフ / 低 / 中 / 強	ライト FX の強度を選択してください。
Light FX Mode (Light FX モード)	Audio1 (オーディオ 1) / Audio2 (オーディオ 2) / Static (静的) / Dark Point Sweep (シンプルシフト) / Gradient Shift (グラデーションシフト) / Spread Fill (シンプルフィリング) / Drip Fill (1 ウェイフィリング) / Spreading Drip Fill (2 ウェイフィリング) / Breathing (ブリージング) / Light Point Sweep (モーションポイント) / Zoom (ズーム) / Rainbow (虹) / Wave (波) / Flashing (閃光) / Demo (デモ)	ライト FX モードを選択
Pattern (パターン)	赤 / 緑 / 青 / レインボー / ユーザー定義	ライト FX パターンを選択
Foreground R	0-100	パターン設定がユーザー定義の場合、ライト FX の前景色を調整できます。
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	パターン設定がユーザー定義の場合、ライト FX の背景色を調整できます。
Background G		
Background B		

注：

Windows 11 は Dynamic Lighting (ダイナミックライティング) 効果をサポートしています。ディスプレイを USB アップストリームケーブルで Windows 11 搭載 PC に接続する場合は、[Settings] → [Personalization] → [Dynamic Lighting] へ移動し、「Use Dynamic Lighting on my devices (デバイスで Dynamic Lighting を使用する)」および「Let compatible apps in the foreground always control lighting (フォアグラウンドの互換性のあるアプリが常に照明を制御)」を有効にしてください。

することを許可する)」を有効にしてください。これにより、Windows 11 がゲーミングアンビエントライティング効果を制御できるようになります。このとき、OSD メニュー内の「Gaming Ambient Lighting（ゲーミングアンビエントライティング）」オプションはグレー表示となり、Adjust（調整）できません。

Picture (写真)



明るさ	0-100	バックライト調整。
コントラスト	0-100	デジタルレジスタによるコントラスト。
Dark Boost (ダークブースト)	Off (オフ) / Level1 (レベル 1) / Level2 (レベル 2) / Level3 (レベル 3)	暗部または明部の画面詳細を強調し、明部の Brightness (明るさ) を Adjust (調整) して、過飽和を防いでください。
Sharpness (鮮明度)	0-100	シャープネスを調整してください。
ガンマ	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	ガンマを調整してください。
Eco Adjustment (エコ調整)	Standard (スタンダード)	標準モード。
	Text (テキスト)	テキストモード。
	Internet (インターネット)	インターネットモード。
	Game (ゲーム)	ゲームモード。
	Movie (映画)	ムービーモード。
	Sports (スポーツ)	スポーツモード。
	Reading (読書)	リーディングモード。
Color Temp. (色温度)	暖かい	暖かい色温度。
	ノーマル	ノーマル色温度。
	Cool (寒色)	Cool (寒色) 色温度。
	ユーザー	色温度を復元してください。

Red (赤)	0-100	デジタルレジスターからの赤ゲイン
Green (緑)	0-100	デジタルレジスターからの緑ゲイン
Blue (青)	0-100	デジタルレジスターからの青ゲイン
R.Saturation (赤色の彩度)	0-100	R.Saturation (赤色の彩度) を調整してください。
G.Saturation (緑色の彩度)	0-100	G.Saturation (緑色の彩度) を調整してください。
B.Saturation (青色の彩度)	0-100	B.Saturation (青色の彩度) を調整してください。
C.Saturation (シアンの彩度)	0-100	C.Saturation (シアンの彩度) を調整してください。
M.Saturation (マゼンタの彩度)	0-100	M.Saturation (マゼンタの彩度) を調整してください。
Y.Saturation (黄色の彩度)	0-100	Y.Saturation (黄色の彩度) を調整してください。
R.Hue (赤色の色相)	0-100	R.Hue (赤色の色相) を調整してください。
G.Hue (緑色の色相)	0-100	G.Hue (緑色の色相) を調整してください。
B.Hue (青色の色相)	0-100	B.Hue を調整してください。
C.Hue (シアンの色相)	0-100	C.Hue を調整してください。
M.Hue (マゼンタの色相)	0-100	M.Hue を調整してください。
Y.Hue (黄色の色相)	0-100	Y.Hue を調整してください。
HDR	Off (オフ)	使用目的に応じて HDR プロファイルを設定してください。 注： HDR が検出されると、調整用の HDR オプションが表示されます。
	DisplayHDR	
	HDR Peak (HDR ピーク)	
	HDR Picture (HDR 写真)	
	HDR Movie (HDR 映画)	
	HDR Game (HDR ゲーム)	
HDR Mode	Off (オフ)	画像の色とコントラストに最適化され、HDR 効果をシミュレートして表示します。 注： HDR が検出されない場合、調整用の HDR Mode オプションが表示されます。
	HDR Picture (HDR 写真)	
	HDR Movie (HDR 映画)	
	HDR Game (HDR ゲーム)	
Color Space (色空間)	Panel Native	Native (ネイティブ) 色域を実現します。
	sRGB	sRGB Color Space (色空間)。
	DCI-P3	DCI-P3 Color Space (色空間)。

LowBlue Mode (ローブルーモード)	Off (オフ)	色温度を制御してブルーライトの波長を低減します。
	Multimedia (マルチメディア)	
	Internet (インターネット)	
	Office (オフィス)	
	Reading (読書)	

注:

1) 「HDR Mode」がオフ以外の状態に設定されている場合、「Contrast」、「Dark Boost」、「Gamma」、「Brightness Scene Mode」、「Color Temp.」、「6-Axis Saturation / Hue」、「Color Space」、および「Low Blue Light Mode」の項目は調整できません。

2) 「HDR」が「DisplayHDR」に設定されている場合、「Image Settings」内の「HDR」と「Sharpness」を除くすべての項目は調整できません。

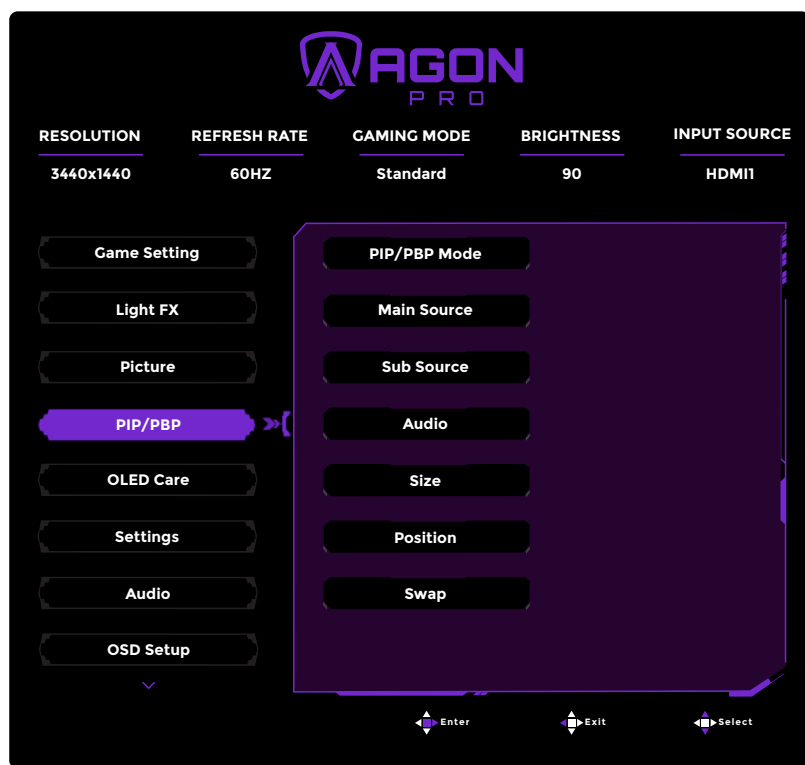
「HDR」が「HDR Enhance」、「HDR Photo」、「HDR Movie」、または「HDR Game」に設定されている場合、「Gamma」、「Brightness Scene Mode」、「Color Temp.」、「6-Axis Saturation / Hue」、「Color Space」、および「Low Blue Light Mode」の項目は調整できません。

3) 「Color Space」が「sRGB」または「DCI-P3」に設定されている場合、「Contrast」、「Dark Boost」、「Gamma」、「Brightness Scene Mode」、「Color Temp.」、「6-Axis Saturation / Hue」、「HDR Mode」、および「Low Blue Light Mode」の項目は調整できません。

4) 「Brightness Scene Mode」が「Reading」に設定されている場合、「Contrast」、「Dark Boost」、「Color Temp.」、「6-Axis Saturation / Hue」、「Color Space」、および「Low Blue Light Mode」の項目は調整できません。

5) 「Game Settings」内の「Game Mode」が「Standard」以外のモードに設定されている場合、「Brightness Scene Mode」、「6-Axis Saturation / Hue」、「HDR Mode」、および「Color Space」の項目は調整できません。

PIP/PBP



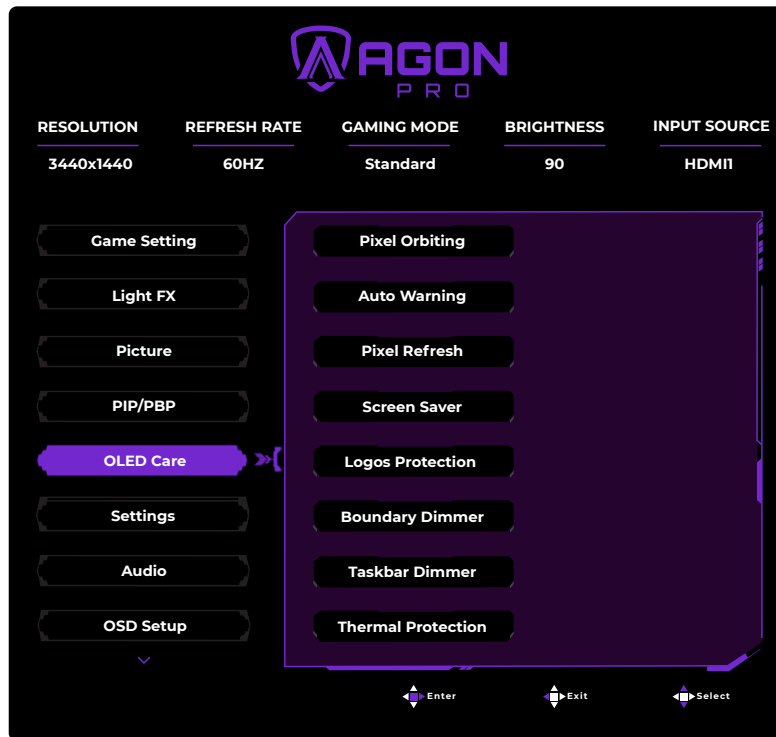
PIP/PBP Mode (PIP/PBP モード)	オフ / PIP / PBP	PIP または PBP の無効化または有効化
Main Source (メインソース)		メイン画面の入力ソースを選択してください。
Sub Source (サブソース)		サブ画面の入力ソースを選択してください。
Audio (オーディオ)	Main Source (メインソース)	Audio Setup (オーディオセットアップ) を選択してください。
	Sub Source (サブソース)	
Size (サイズ)	小 / 中 / 大	画面のサイズを選択してください。
Position (位置)	Right-Up (右上)	画面の位置を設定してください。
	Right-Down (右下)	
	Left-Up (左上)	
	Left-Down (左下)	
Swap (交換)	オン: 切り替え	画面のソースを切り替えてください。
	オフ: 動作なし	

注:

- 1). 「Picture」の「HDR」がオフ以外に設定されている場合、「PIP/PBP」内のすべての項目は調整できません。
- 2). PBP/PIP が有効な場合、メイン画面／サブ画面の入力ソースの互換性は以下の表の通りです。

PBP/PIP		メインソース			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
サブソース	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

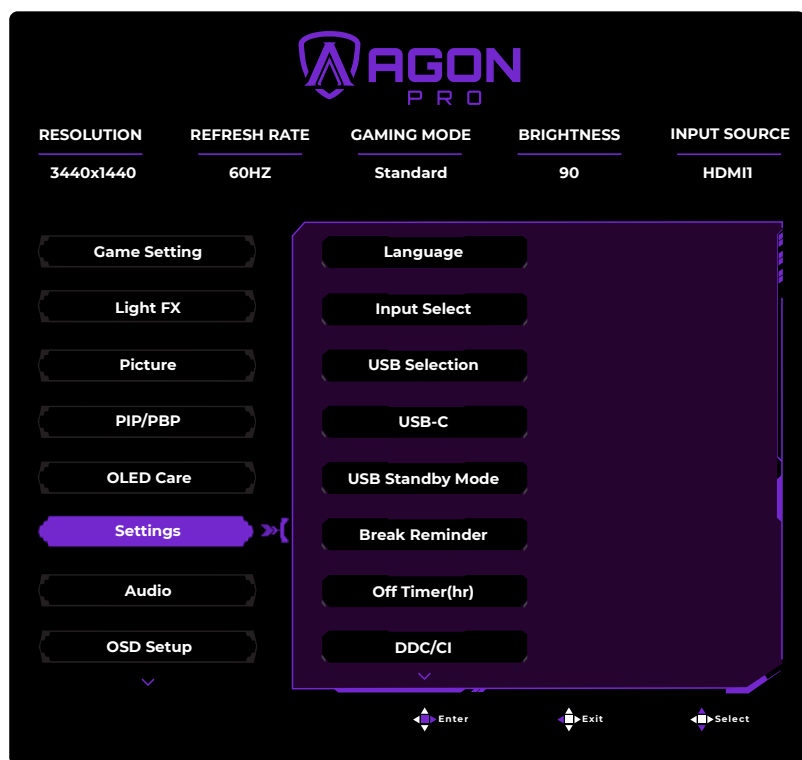
OLED Care



Pixel Orbiting (画像シフト)	オフ / 弱 / 中 / 強	オービットは、焼き付きを防止するために、1 秒に 1 回、表示画像をピクセルレベルでわずかにシフトさせます。 この機能はデフォルトで「On (オン) (Weak (弱))」です。「Weak (弱)」は移動量が最も少なく、「Strong (強)」は移動量が最も多く、「Off (オフ)」は移動を無効にし、焼き付きの可能性を高めます。これは OSD Menu (メニュー) で設定できます。
Auto Warning	On/(オン)/Off(オフ)	「閉じる」を選択すると、この警告がポップアップ表示され、ユーザーが「はい」または「いいえ」を選択するまで、警告は「タイムアウト」に設定されません。エンドユーザーが「いいえ」を選択すると、「自動警告」は「開く」に設定されます。
Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ) (焼き付きの除去)	オン/オフ	この機能は、焼き付きの除去に役立ちます。 起動後、メニューのプロンプトから「Yes (はい)」を選択してください。ディスプレイは画面をオフにし、メンテナンスサイクルを実行します。電源インジケータは、約 10 分間のサイクル実行中、白色で点滅します (1 秒間オン / 1 秒間オフ)。サイクル終了時、電源インジケータは消灯し、ディスプレイはスタンバイ状態になります。

Screen Saver (スクリーンセーバー)	オフ / Slow (遅い) / Fast (高速)	一定時間、静的な画像が検出されると、Screen Saver (スクリーンセーバー) 機能が画面を暗くし、パネルの焼き付きを防ぎます。動画が検出されると、モニターは輝度を以前の動作状態に復元します。デフォルト設定は Slow (遅い) ですが、Screen Saver (スクリーンセーバー) をより早く作動させるために Fast (高速) に変更できます。画面を保護するため、常に Screen Saver (スクリーンセーバー) を Slow (遅い) または Fast (高速) でオンにすることを強く推奨します。また、ご使用のデバイスでもスクリーンセーバーを設定することを推奨します。
Logos Protection (マルチロゴ保護)	オフ/1/2/3/4	画面上で複数の静的なロゴが検出された場合は、Logos Protection (マルチロゴ保護) をオンにしてください。これにより、ロゴが検出された部分の画像焼き付きからパネルを保護するため、画面が暗くなります。
Boundary Dimmer (境界ディマー)	オフ/1/2/3/4	画面枠内に黒帯が生じる特殊な Aspect Ratio (アスペクト比) や分割表示の場合、Boundary Dimmer (境界ディマー) 機能は、輝度レベルの差が大きい特定領域を自動検出し、その明るさを減光します。
Taskbar Dimmer (タスクバーディマー)	オフ/1/2/3/4	Taskbar Dimmer (タスクバーディマー) 技術は、画面上のタスクバー領域の Brightness (明るさ) を低下させます。タスクバー以外の領域では、Brightness (明るさ) の変化は認識されません。
ThermalProtection (熱保護)	オフ / オン	モニターの温度が摂氏 60 度を超えると、ThermalProtection (熱保護) 機能により、適切な放熱を確保するために画面の Brightness (明るさ) が自動的に低下します。本機能は On (オン) に設定することを推奨します。
アイコン保護	Off (オフ)/1/2/3	ウィンドウアイコンを検出すると、表示画面のその周辺の明るさが自動的に低下し、画像残像のリスクを軽減できます。 OSD メニューから「アイコン保護」を選択します： On (オン)：ウィンドウアイコン領域の明るさを下げます。有効にしておくことを推奨します。 Off (オフ) (初期設定)：画面の明るさは変更しません。

Settings (設定)

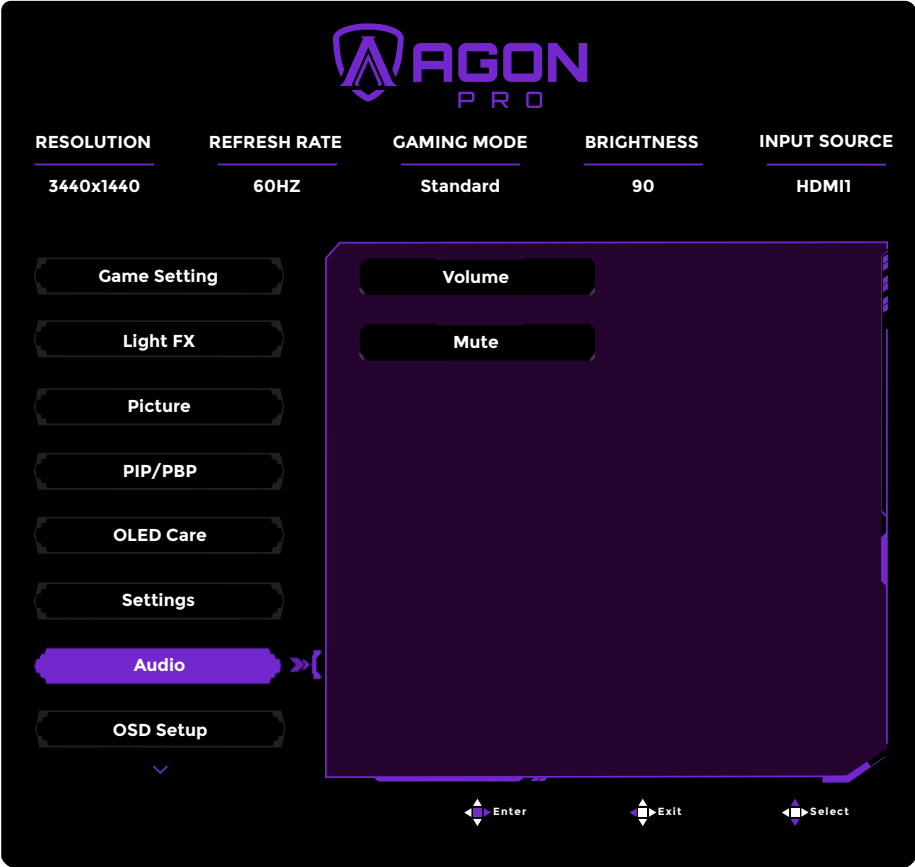


Language (言語)		OSD 言語を選択してください。
Input Select (入力選択)	自動 / HDMI1/HDMI2/ DisplayPort/USB C*	入力信号ソースを選択してください。
USB Selection (USB 選択)	自動 / USB C / USB up (USB アップ)	USB アップリンクデータのパスを選択してください
USB-C	High Data Speed (高速データ)/ High Resolution (高解像度)	USB インターフェースを、データ転送速度または解像度のいずれかを優先するように設定してください。 注：デフォルトの 'High Data Speed (高速データ)' 設定では、データ転送レートが優先されます。USB-A ポートは USB 3.2 Gen1 速度で動作し、USB-C ポートは最大 3440x1440@360Hz の解像度と 10 億 7 千万色 (YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0 形式) をサポートします。 'High Resolution (高解像度)' に設定すると、USB-A ポートは USB 2.0 速度で動作し、USB-C ポートは最大 3440x1440@360Hz の解像度と 10 億 7 千万色 (RGB/YCbCr 4:4:4 形式) をサポートします。
USB Standby Mode (USB スタンバイ・モード)	オフ / オン	USB スタンバイ・モードをオン / オフしてください。
Break Reminder (休憩リマインダー)	オフ / オン	ユーザーが 1 時間以上連続して作業した場合の休憩リマインダー
Off Timer (オフタイマー) (時間)	0 ~ 24 時間	DC オフ時刻を Select (選択) してください。
DDC/CI	No (いいえ) / Yes (はい)	DDC/CI サポートの ON/OFF を切り替えます。
Reset (リセット)	No (いいえ) / Yes (はい)	メニューを初期設定にリセットします。

* 初回使用時または OSD メニューのリセット操作後、USB 機能はデフォルトで無効になっており、USB-C から電力を供給できません。以下のいずれかの方法を使用して再度有効にしてください：

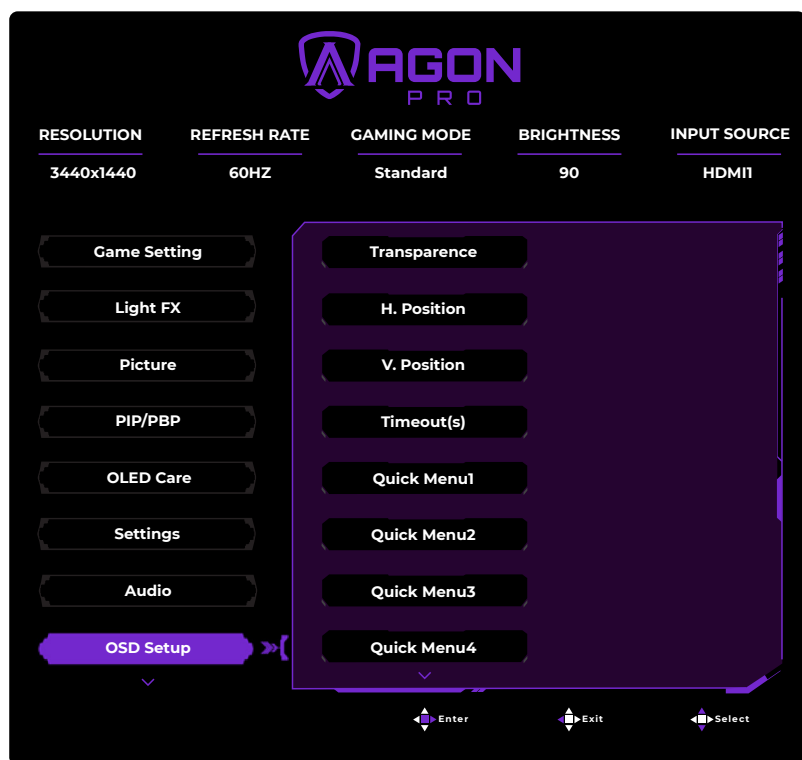
- 1) ディスプレイの電源を 2 回入れ直してください。
- 2) OSD メニューで、「USB Standby Mode (USB スタンバイ・モード)」オプションを「On (オン)」に設定してください。

Audio (オーディオ)



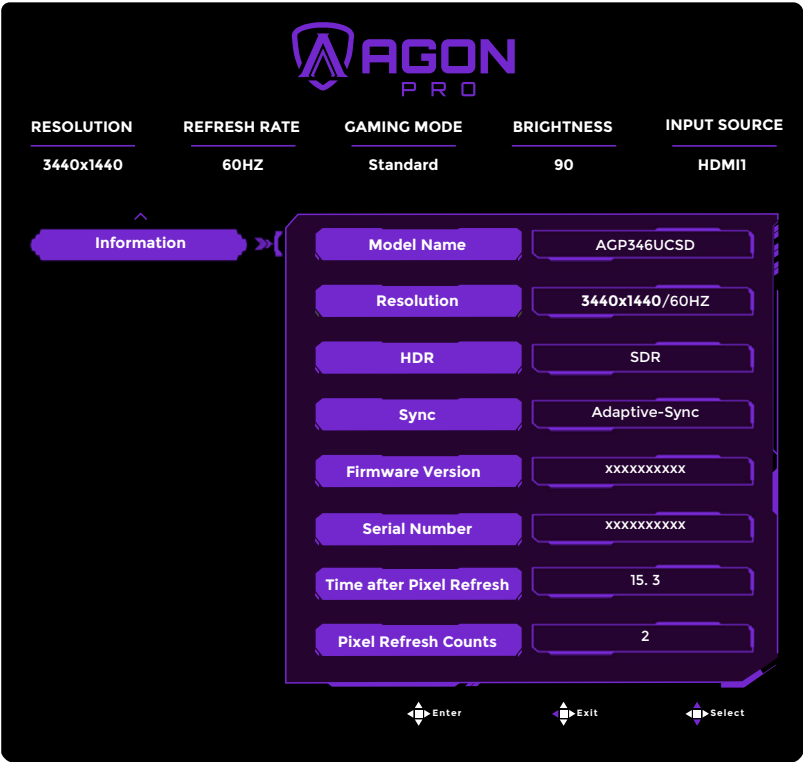
Volume (音量)	0-100	内蔵スピーカーまたはヘッドフォンの音量設定を調整してください。
Mute (ミュート)	オフ / オン	Volume (音量) をミュートしてください。

OSD Setup (OSD 設定)



Transparence (OSD 透明度)	0-100	OSD の透明度を調整する。
H. Position (水平位置)	0-100	OSD の水平位置を調整する。
V. Position (垂直位置)	0-100	OSD の垂直位置を調整する。
Timeout (OSD 表示時間設定) (秒)	5-120	OSD Time Out (OSD タイムアウト) (秒) を Adjust (調整) してください。
Quick Menu1 (Q メニュー 1)	Gaming Mode(ゲーミングモード)/ ShadowControl(シャドウコントロール)/ Game Color (ゲーム カラー) / Brightness (明るさ) / Contrast (コントラスト) / Sharpness (鮮明度) / Volume (音量)	Quick Menu1、2、3、4 の機能を設定します。
Quick Menu2 (Q メニュー 2)		
Quick Menu3 (Q メニュー 3)		
Quick Menu4 (Q メニュー 4)		
Up Key (入力選択)	Gaming Mode/ シャドウコントロール / Low Input Lag/ Adaptive-Sync/ フレームカウンター / ダイヤルポイント / スナイパースコープ / 入力選択 / Volumefresh / ライト FX/ ゲームカラー / ダークブースト / Sharpness (シャープネス) / 色温度 / Color Space (色空間) / Quick Menu (Q メニュー) / No Function (機能なし)	ユーザー定義キーの上下左右の機能を設定してください。
Down Key (Dial Point)		
Left Key (Gaming Mode)		
Right KeyS (Light FX)		
Firmware Upgrade(FWアップグレード)	No (いいえ) / Yes (はい)	FW アップグレードをオン／オフに切り替えてください。

Information (情報)



LED インジケータ

状態	LED Color (LED カラー)
フルパワーモード	White
アクティブオフモード	オレンジ
Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ) 実行中	Flashing (閃光) White (白) (1 秒点灯 /1 秒消灯)
OLED パネルの故障	Flashing (閃光) Orange (オレンジ) (1 秒点灯 /1 秒消灯)
シャットダウンモード	インジケータが点灯していません。

トラブルシューティング

問題	考えられる解決策
電源インジケータが点灯していません。	- 電源が入っているか確認してください。 - 電源コードが接続されているか確認してください。 - コンピューターの電源が入っているか確認してください。
電源インジケータは点灯していますが、画像が表示されません。	- Caps Lock キーのインジケータを使用して、コンピューターが応答しているかどうかを判断してください。 - グラフィックカードが正しく装着され、電源が供給されているか確認してください。 - ビデオケーブルがコンピューターとディスプレイ間に正しく接続されていることを確認してください。 - ビデオケーブルのコネクタに曲がったピンがないことを確認してください。
画像は表示されませんが、電源インジケータがオレンジ色で点滅しています。	OLED ディスプレイが故障しています。サービスについては AOC サポートにお問い合わせください。
プラグアンドプレイ機能の失敗。	- コンピューターがプラグアンドプレイに対応しているか確認してください。 - ビデオアダプターがプラグアンドプレイに対応しているか確認してください。
画像が暗い。	輝度とコントラスト比を調整してください。
画像が跳ねたり、波打ったりしています。	近くの家電製品やデバイスから電氣的干渉が発生している可能性があります。問題を解決するために、コンピューターとモニターを干渉源となるデバイスから遠ざけてください。
画面に「信号線が利用できません」または「No Signal (信号なし)」と表示されます。	- ビデオケーブルを抜き差ししてください。 - ビデオケーブルのピンに損傷がないか点検してください。
画面に「入力がサポートされていません」と表示されます。	コンピューターの出力を、ディスプレイと互換性のある表示モードに Reset (リセット) してください。
画像の焼き付き。	Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ) 機能を使用して、画面から画像の焼き付きを除去してください。「画面メンテナンス」セクションを参照してください。
規制およびサービス	CD マニュアルまたは www.aoc.com にある規制およびサービス Information (情報) を参照してください (お住まいの国で購入したモデルを見つけ、サポートページで規制およびサービス Information (情報) を見つけるため)。

仕様

一般仕様

パネル	Model Name (モデル名)	AGP346UCSD	
	駆動方式	OLED	
	表示可能画面サイズ	86.8 cm 対角線	
	ピクセルピッチ	0.2315mm (水平) × 0.2315mm (垂直)	
	表示色数	10.7 億 ^[1]	
Others (その他)	水平走査範囲	30k ~ 510kHz	
	水平走査サイズ (最大)	800.06 mm	
	垂直走査範囲	48 ~ 360Hz	
	垂直走査サイズ (最大)	337.06 mm	
	最適プリセット解像度	3440x1440@60Hz	
	最大解像度	3440x1440@360Hz	
	プラグアンドプレイ	VESA DDC2B/CI	
	コネクタ	HDMI × 2 / DisplayPort / USB C / USB × 3 / USB アップストリーム / イヤホン	
	電源	100-240V~ 50/60Hz 2.5A	
	消費電力	標準 (デフォルトの輝度およびコントラスト)	120W
		最大 (輝度 = 100、コントラスト = 100)	≤ 206W
		スタンバイモード	≤ 0.5 W
		内蔵スピーカー	8W × 2
	放熱	通常動作	409.56 BTU/hr (標準)
		スリープ (スタンバイモード)	<1.71 BTU/hr
		オフモード	<1.02 BTU/hr
		オフモード (AC スイッチ)	0 BTU/hr
USB C	USB-C	両面接続可能なプラグ	
	超高速	データおよびビデオ伝送	
	DisplayPort	内蔵 DisplayPort ALT モード	
	電源	最大 15W (5V3A)	
環境	温度	動作中	0°C ~ 40°C
		非動作時	-25°C ~ 55°C
	湿度	動作中	10% ~ 85% (結露なきこと)
		非動作時	5% ~ 93% (結露なきこと)
	標高	動作中	0m ~ 5000m (0ft ~ 16404ft)
		非動作時	0m ~ 12192m (0ft ~ 40000ft)



注：

[1] 本製品がサポートする最大表示色数は 10 億 7 千万色であり、設定条件は以下の通りです（一部のグラフィックカードの出力制限により差異が生じる場合があります）：

解像度 状態	画像比 インターフェース	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@ USBHigh-Speed Data Transfer		USB C@ USBHigh Resolution	
		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
低解像度 10bpc		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
低解像度 8bpc		OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

注：

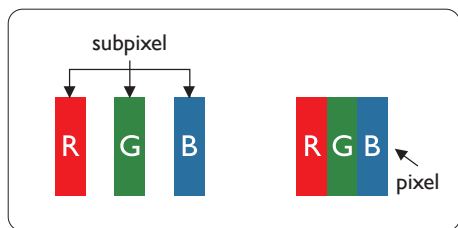
- 1). Windows システムの制限により、ディスプレイの色深度が 8 bpc YCbCr422 以下の場合、HDR が有効にならないことがあります。
- 2). DisplayPort 2.1 インターフェースは総帯域幅 80 Gbps の UHBR20 をサポートし、HDMI 2.1 インターフェースは総帯域幅 48 Gbps の FRL6 をサポートします。
- 3). NVIDIA® 製グラフィックスカードの HDMI 2.1 (FRL6 48Gbps) 信号出力における互換性の問題により、表示異常やコンピュータの自動再起動が発生する場合があります。NVIDIA® 製グラフィックスカードには DisplayPort インターフェースの使用を推奨します。AMD® 製グラフィックスカードは、HDMI または DisplayPort インターフェースのいずれかを使用できます。

AOC モニターのパネル画素欠陥ポリシー

AOC は最高品質の製品をお届けするために尽力しています。当社では業界で最も先進的な製造プロセスの一部を採用し、厳格な品質管理を実施しています。しかしながら、モニターに使用されるパネルの画素またはサブ画素の欠陥は、時に避けられない場合があります。

どのメーカーもすべてのパネルに画素欠陥がないことを保証することはできませんが、AOC は許容範囲を超える数の欠陥があるモニターについては、保証に基づいて修理または交換することを保証します。本通知は、異なる種類の画素欠陥について説明し、各タイプに対する許容可能な欠陥レベルを定義しています。保証に基づく修理または交換の対象となるためには、モニターパネル上の画素欠陥の数がこれらの許容レベルを超えている必要があります。例えば、モニターのサブ画素の欠陥率は 0.0004% 以下である必要があります。

さらに、AOC は他よりも目立ちやすい特定のタイプまたは組み合わせのピクセル欠陥に対し、より厳格な品質基準を設定しています。本方針は全世界で適用されます。



ピクセルとサブピクセル

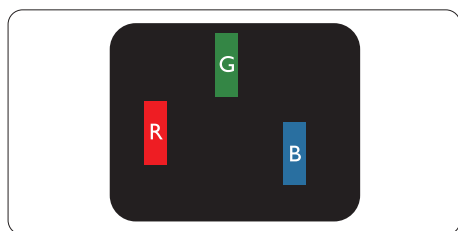
ピクセル（画素）は、赤 (Red)、緑 (Green)、青 (Blue) の三原色からなる 3 つのサブピクセルで構成されています。多数のピクセルが集まることで画像が形成されます。あるピクセルのすべてのサブピクセルが点灯すると、3 つの色付きサブピクセルは合わせて単一の白色ピクセルとして認識されます。すべてが消灯している場合は、合わせて単一の黒色ピクセルとして認識されます。点灯および消灯したサブピクセルのその他の組み合わせは、それぞれ異なる色の単一ピクセルとして表示されます。

ピクセル欠陥の種類

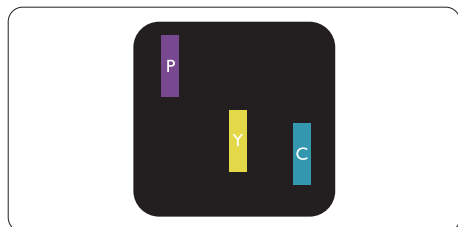
ピクセルおよびサブピクセルの欠陥は、画面上にさまざまな形態で現れます。ピクセル欠陥は大きく 2 つのカテゴリーに分類され、各カテゴリー内には複数の種類のサブピクセル欠陥が存在します。

輝点欠陥

輝点欠陥は、常に点灯 (On) 状態にあるピクセルまたはサブピクセルとして現れます。すなわち、輝点とは、モニターが暗い Pattern を表示している際に画面上で目立つサブピクセルを指します。輝点欠陥には以下の種類があります。

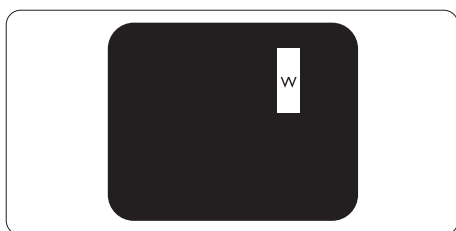


赤、緑、または青のサブピクセルが 1 つ点灯している状態。



隣接する 2 つの点灯したサブピクセル：

- 赤 + 青 = 紫
- 赤 + 緑 = 黄
- 緑 + 青 = シアン（水色）



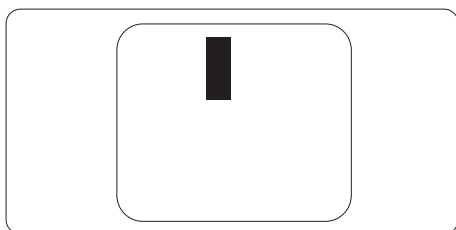
隣接する 3 つの点灯したサブピクセル（1 つの白ピクセル）。

注：

赤または青の輝点は近隣のドットよりも 50%以上明るく、緑の輝点は近隣のドットよりも 30%明るくなければなりません。

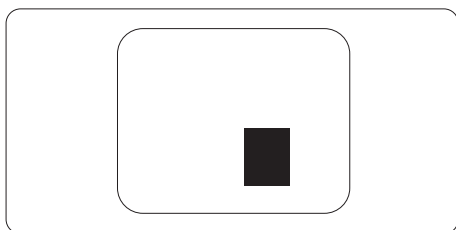
黒点欠陥

黒点欠陥は、常に暗い、または「Off (オフ)」の状態にあるピクセルまたはサブピクセルとして現れます。つまり、モニターが明るい Pattern (パターン) を表示している際に画面で目立つサブピクセルが暗点です。以下に黒点欠陥の種類を示します。



ピクセル欠陥の近接性

同じ Type (タイプ) のピクセルおよびサブピクセル欠陥が互いに Near (近い) 位置にある場合、より目立つ可能性があるため、AOC はピクセル欠陥の近接性に関する許容範囲も規定しています。



ピクセル欠陥の許容範囲

保証期間中にピクセル欠陥を理由とした修理または交換の対象となるためには、AOC パネルモニターのモニターパネルにおいて、Web マニュアルに記載されている許容範囲を超えるピクセルまたはサブピクセル欠陥が存在しなければなりません。

輝点欠陥	許容 Level (レベル)
1 つの点灯サブピクセル	0
隣接する 2 つの点灯サブピクセル	0
隣接する 3 つの点灯サブピクセル (1 つの白色ピクセル)	0
2 つの輝点欠陥間の距離 *	N/A
全 Type (タイプ) の輝点欠陥の合計	0
黒点欠陥	許容 Level (レベル)
1 つの暗いサブピクセル	5 個以下
隣接する 2 つの暗いサブピクセル	2 個以下
隣接する 3 つの暗いサブピクセル	1 個以下
2 つの黒点欠陥間の距離 *	≥ 5mm
全 Type (タイプ) の黒点欠陥の合計	5 個以下
総ドット欠陥数	許容レベル
全種類の輝点および黒点欠陥の合計	5 個以下

注：

*: 隣接する 1 つまたは 2 つのサブピクセル欠陥は、1 つのドット欠陥とみなします。

プリセット表示モード

PC解像度

画像比 インターフェース 状態 解像度	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Full(Square) (フル画面 (正方形)) 1:1(Square) (1:1(正方形)) Aspect (アスペクト比)		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	√	√						

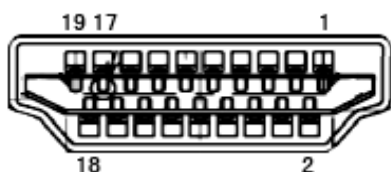
ビデオ解像度

画像比 インターフェース 状態 解像度	Full (21:9/16:9) 1:1 (21:9/16:9)		Full(Square) (フル画面 (正方形)) 1:1(Square) (1:1 (正方形)) Aspect (アスペクト比)		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	√		√		√		√	

注：

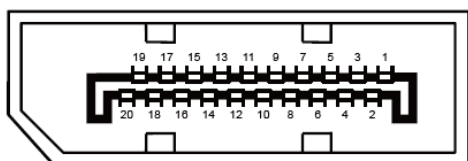
- 最適な画質を得るためには、上記の表を参照して入力信号源の解像度を設定してください。推奨解像度は信号出力デバイスによって異なります。コンソールゲームの場合は「Video Resolution」を、PC ゲームの場合は「PC Resolution」を参照してください。
- モニターの「Aspect Ratio (アスペクト比)」設定を変更するには、OSD メニューから「Game Setting (ゲーム設定)」→「Aspect Ratio (アスペクト比)」を選択し、調整を行ってください。
- DisplayPort 2.1 インターフェースは、最大帯域幅 80 Gbps の UHBR20 をサポートし、HDMI 2.1 インターフェースは、最大帯域幅 48 Gbps の FRL6 をサポートします。
- 上記の解像度が正しく動作することを確認するため、まずお使いのグラフィックスカードの互換性を確認してください。グラフィックスカードメーカーによって方針が異なるため、一部のオプションが非表示になる場合があります。実際のサポート状況はグラフィックスカードに依存します。
- VESA 規格によると、オペレーティングシステムやグラフィックスカードの違いにより、リフレッシュレート（フレームレート）の計算時にわずかな誤差（± 1 Hz）が生じる場合があります。実際のリフレッシュレート（フレームレート）を基準としてください。

ピン割り当て



19 ピン カラー表示信号ケーブル

ピン番号	信号名	ピン番号	信号名	ピン番号	信号名
1.	TMDS データ 2 +	9.	TMDS データ 0 -	17.	DDC/CEC 接地
2.	TMDS データ 2 シールド	10.	TMDS クロック +	18.	+5V 電源
3.	TMDS データ 2 -	11.	TMDS クロック シールド	19.	ホットプラグ検出
4.	TMDS データ 1 +	12.	TMDS クロック -		
5.	TMDS データ 1 シールド	13.	CEC		
6.	TMDS データ 1 -	14.	予約済み (デバイス上は N.C.)		
7.	TMDS データ 0 +	15.	SCL		
8.	TMDS データ 0 シールド	16.	SDA		



20 ピン カラー表示信号ケーブル

ピン番号	信号名	ピン番号	信号名
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	ホットプラグ検出
9	ML_Lane 1 (p)	19	DP_PWR を返す
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

プラグアンドプレイ

プラグ&プレイ DDC2B 機能

本モニターは VESA DDC STANDARD に準拠した VESA DDC2B 機能を搭載しています。これにより、モニターはホストシステムに自身の識別情報を通知し、使用される DDC のレベルに応じて表示能力に関する追加情報を通信できます。

DDC2B は I2C プロトコルに基づく双方向データチャネルです。ホストは DDC2B チャネルを介して EDID 情報を要求できます。