

# AGON PRO



液晶モニターユー  
ザーマニュアル

AG456UCZD

OLED 製品の特徴に基づいて、残像のリスクを低減するために、取扱説明書の要件に従った画面の保守を行うようにしてください。

**AOC**

[www.aoc.com](http://www.aoc.com)

©2023 AOC. All Rights Reserved

**HDMI**<sup>®</sup>  
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

<b>安全</b> .....	<b>1</b>
表示区分.....	1
電源.....	2
設置.....	3
お手入れ.....	4
その他.....	5
<b>セットアップ</b> .....	<b>6</b>
同梱されているもの.....	6
スタンドとベースの取付け.....	7
画面の角度調節.....	8
モニターを接続する.....	9
壁取り付け.....	10
AMD Freesync Premium 機能.....	12
G-SYNC 互換機能.....	13
HDR.....	14
画面の保守.....	15
<b>調整する</b> .....	<b>18</b>
ホットキー.....	18
リモコンボタンの説明.....	19
OSD キーガイド (メニュー).....	20
OSD 設定.....	22
Game Setting ( <b>ゲーム設定</b> ).....	23
<b>Luninance (輝度)</b> .....	<b>25</b>
<b>PIP Setting (PIP 設定)</b> .....	<b>27</b>
Color Setup (色設定).....	28
<b>Audio (オーディオ)</b> .....	<b>30</b>
Light FX.....	31
<b>Extra (その他)</b> .....	<b>32</b>
<b>OSD Setup (OSD 設定)</b> .....	<b>34</b>
LED インジケータ.....	35
<b>トラブルシューティング</b> .....	<b>36</b>
<b>仕様</b> .....	<b>37</b>
一般仕様.....	37
プリセットディスプレイモード.....	39
ピン割り当て.....	41
プラグアンドプレイ.....	42

# 安全

## 表示区分

ここでは、本書で用いられる表記の規則について説明します。

### メモ、注意、警告

本書を通じて、一部の文が記号を伴い、太字あるいは斜体の文字で表示されています。これらの文章はメモ、注意、あるいは警告であり、次のように使用されます：



メモ：「メモ」は、ご使用のコンピュータシステムの使用に役立つ重要な情報を示しています。





注意：「注意」は機器への破損あるいはデータ損失の危険性を示し、これを防ぐ方法について説明しています。




警告：「警告」は身体への危険性を示し、これを防ぐ方法について説明しています。一部の警告表示はこれら以外の形式で表記され、記号が伴わない場合もあります。そのような場合は、特定の表記による警告表示が監督当局により義務付けられています。


## 電源


 モニターは、ラベルに示されている電源のタイプからのみ操作する必要があります。家庭に供給されている電源のタイプが分からない場合、販売店または地域の電力会社にお問い合わせください。

 モニターには三叉のアース用プラグ（3番目（アース用）ピンが付いたプラグ）が付属しています。このプラグは、安全機能としてアースされたコンセントにのみ適合します。コンセントが三芯プラグに対応していない場合、電気技術者に正しいコンセントを設置してもらるか、アダプタを使用して装置を安全にアースしてください。アースされたプラグの安全性を無効にしないでください。

 雷が鳴っているときや、長期間使用しない場合は、プラグを抜いてください。これで、サージ電流による損傷からモニターが保護されます。

 電線と延長コードに過負荷をかけないでください。過負荷をかけると、火災や感電の恐れがあります。

 満足のゆく操作性を確保するために、モニターはUL認証済みで100-240V AC、最小5Aの間の表示を持つ適切に設定されたレセプタクルを搭載したコンピュータでのみ使用してください。

 装置はコンセントのそばに取り付け、すぐに電源プラグを抜けるようにしてください。

## 設置

**!** モニターを不安定なカート、スタンド、三脚、ブラケット、あるいはテーブルの上に設置しないでください。モニターが落下した場合、人体の負傷を招く恐れがあり、また製品に重大な破損を与えることがあります。製造元推奨あるいは当製品と併せて販売されているカート、スタンド、三脚、ブラケット、あるいはテーブルにてご使用ください。製品の設置の際は製造元による使用説明に従い、製造元推奨のマウントアクセサリをご使用ください。カートに製品を乗せている場合、移動の際には特にご注意ください。

**!** モニターキャビネットのスロットに異物を差し込むことはおやめください。回路部品を破損し、火災あるいは感電を引き起こす恐れがあります。モニターに液体をこぼさないようにしてください。

**!** 製品の液晶部分を床面に置かないでください。

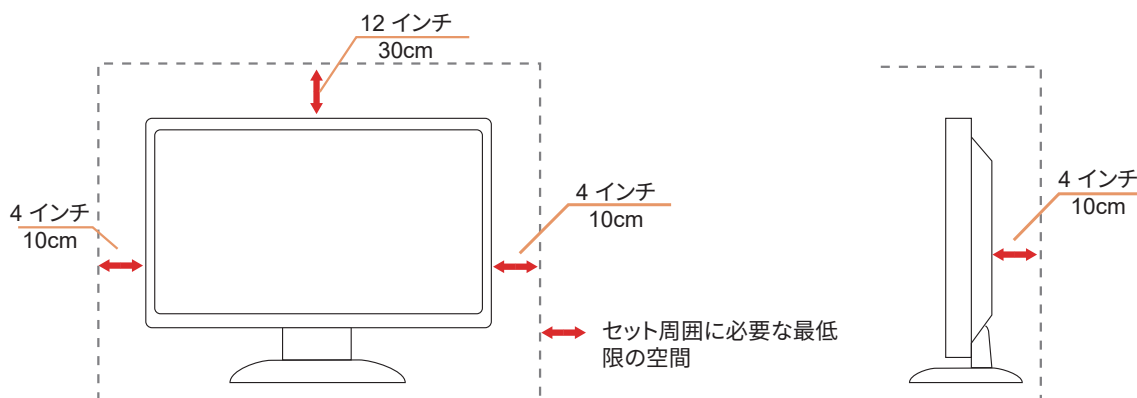
**!** モニターを壁や棚に取り付ける場合、メーカーが推奨するマウントキットを使用し、キットの指示に従ってください。

**!** モニター周囲には、下図のように空間を残してください。空間がない場合、通気が悪化し、火災あるいはモニターの損傷につながる場合があります。

**!** パネルがベゼルから外れるなどの損傷を防止するため、ディスプレイを-5度以上下向きに傾けないようにしてください。-5度下向き傾き最大角度を超え、ディスプレイが損傷した場合、保証の対象外となります。

モニターを壁またはスタンド上に取り付ける場合は、下記のモニター周辺の推奨換気エリアを参照してください：

スタンドに取り付けた状態



## お手入れ


⚠ 湿らせた柔らかい布でキャビネットを定期的に清掃してください。

⚠ 柔らかい木綿または極細繊維製の布を使用して清掃してください。ケースに液体が浸入しないよう、布は湿らせてから固く絞ってください。




⚠ 製品を洗淨する前に、電源コードを抜いてください。


## その他

 製品から異臭、雑音、煙が発生した場合は、すぐに電源を抜き、サービスセンターまでご連絡ください。

 通気口がテーブルやカーテンなどで遮断されていないことをお確かめください。

 液晶モニターの動作中は、激しい振動や、強い衝撃を与えないでください。

 モニターの操作中あるいは運搬中に、モニターを叩いたり落としたりしないでください。

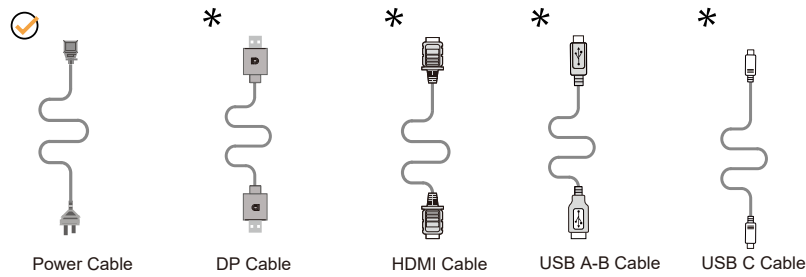
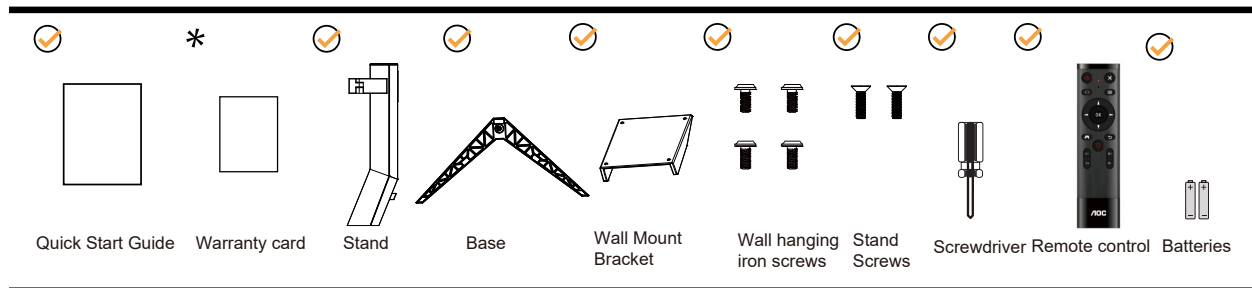
 OLED 製品の特성에基づいて、この製品を4時間以上連続して使用しないようにしてください。この製品は、残像を排除するために、多くの技術を使用しています。詳細については、「画面の保守」の指示を参照してください。

# セットアップ

同梱されているもの



OLED Monitor



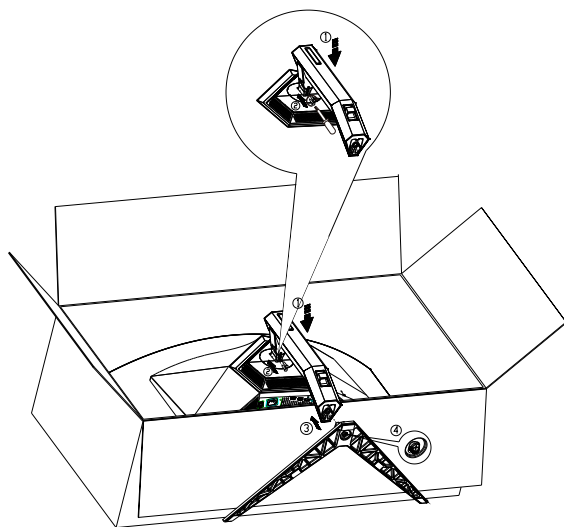
**\***すべての信号ケーブルがすべての国や地域向けに提供されているとは限りません。最寄りの販売店または AOC モニターサポートセンターにお尋ねください。



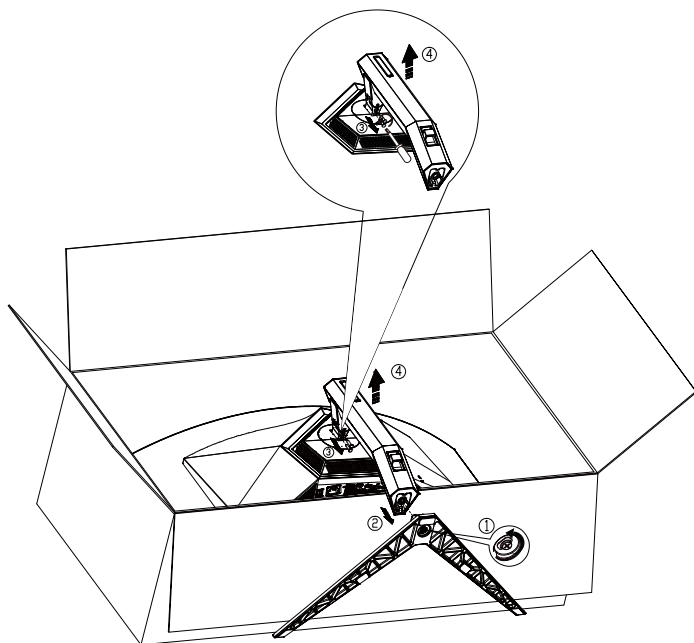
## スタンドとベースの取付け

次の手順に従って、ベースの取り付けおよび取り外しを行ってください。

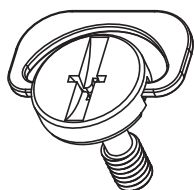
取り付け：



取り外し：



ベースネジの仕様：M8\*35 mm（有効ネジ山 10 mm）

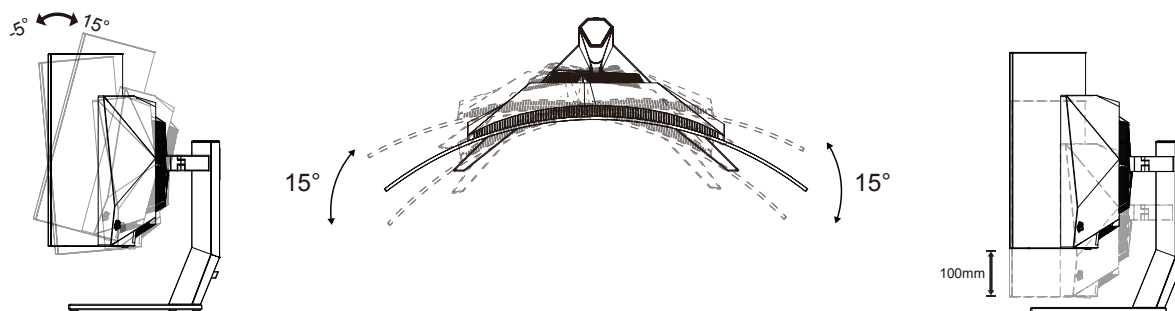


## 画面の角度調節

最適な表示をお楽しみいただくため、モニターの正面を見て、モニターの角度をお好みに合わせて調整することをお奨めします。

モニターの角度を変える際は、モニターの転倒を防ぐため、スタンド部分を押さえながら行ってください。

モニタは下のよう調整できます。



メモ：

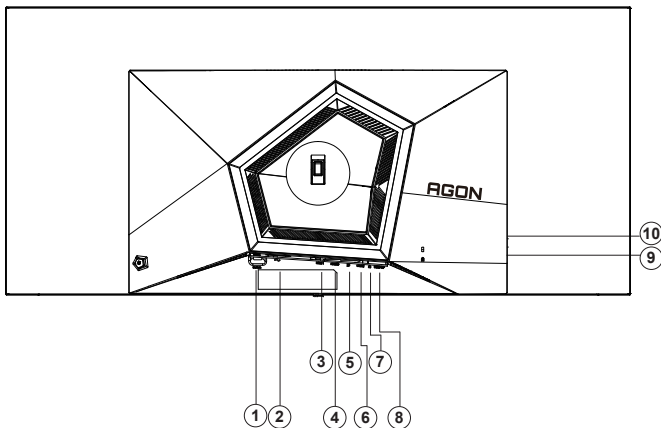
角度を変える際に、液晶画面に手を触れないようにしてください。OLED 画面に触れると画面が破損する可能性があります。

警告：

1. パネルが外れるなどの画面の損傷を防止するため、ディスプレイを -5 度以上下向きに傾けないようにしてください。
2. ディスプレイの角度を調整しているときに、画面を押さないようにしてください。ベゼルのみを持つようにしてください。

# モニターを接続する

モニター背面のケーブル接続：



1. 電源スイッチ
2. 電源
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DP
6. USB C
7. Earphone
8. USB3.2 Gen1 upstream アップ
9. USB3.2 Gen1 downstream + fast charging USB3.2 Gen1 ダウンストリーム + 高速充電 x1  
USB3.2 Gen1 downstream x1 (USB3.2 Gen1 ダウンストリーム x1)
10. USB3.2 Gen1 downstream x1 (USB3.2 Gen1 ダウンストリーム x2)

## PC に接続する

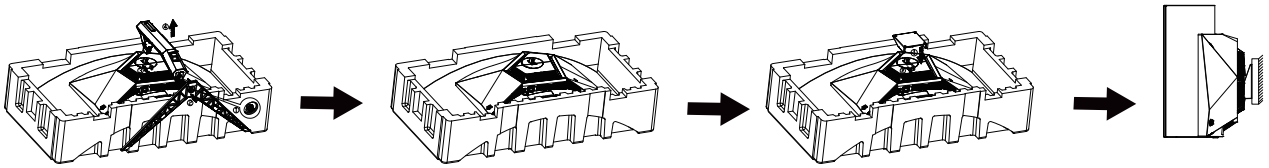
1. 電源コードをディスプレイ背面にしっかり接続します。
2. コンピュータの電源をオフにして、電源ケーブルを抜きます。
3. ディスプレイの信号ケーブルをコンピュータのビデオコネクタへ接続します。
4. コンピュータとディスプレイの電源コードをコンセントに差し込みます。
5. コンピュータとディスプレイの電源をオンにします。

モニターに画像が表示されたら、取り付けは完了です。画像が表示されない場合、トラブルシューティングを参照してください。

機器を保護するため、接続する前に必ず PC および液晶モニターの電源を切ってください。

# 壁取り付け

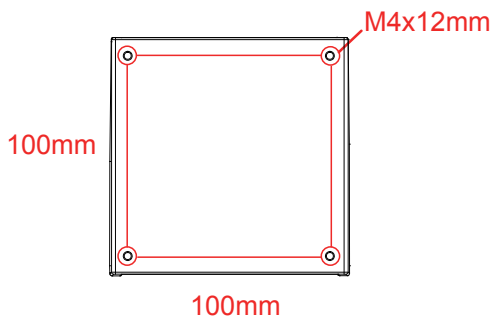
オプションの壁取り付けアームの準備をします。



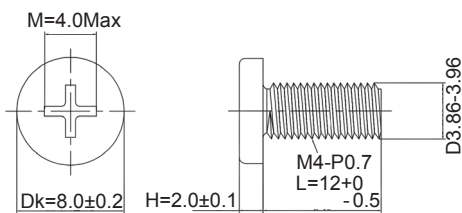
本モニターは、別売りの壁面取り付けアームに据え付けることができます。準備をする前に、電源を切断します。次の手順に従います：


1. ベースを取り外します。
2. 製造元の指示に従って、壁面取り付け用アームを組み立てます。
3. 壁面取り付け用アームをモニターの背面に置きます。アームの穴をモニターの背面にある穴と揃えます。
4. 4本のネジを穴に差し込んで締めます。
5. ケーブルを取り付け直します。オプションの壁面取り付け用アームに付属しているユーザーマニュアルにある指示に従って、アームを壁に取り付けます。

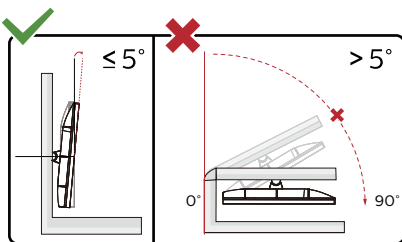
壁掛け：



壁掛け用ねじの仕様：M4\*12mm



 メモ：VESA 取付ネジ穴はすべてのモデルに適用されるものではありません。AOC の販売店または公式部門にお問い合わせください。常に製造元に連絡して壁掛けインストールを行います。



\* ディスプレイのデザインは、これらの図とは異なる場合があります。

警告：

1. パネルが外れるなどの画面の損傷を防止するため、ディスプレイを-5度以上下向きに傾けないようにしてください。ディスプレイの角度を調整しているときに、画面を押さないようにしてください。ベゼルのみを持つようにしてください。

# AMD Freesync Premium 機能

1. AMD Freesync Premium (フリー同期) 機能は DP / HDMI / USB C で利用できます。
2. 互換性のあるグラフィックスカード：推奨リストは以下のとおりです。また、[www.AMD.com](http://www.AMD.com) でも確認できます

- グラフィックスカード
- Radeon™ RX Vega series
- Radeon™ RX 500 series
- Radeon™ RX 400 series
- Radeon™ R9/R7 300 series (excluding R9 370/X)
- Radeon™ Pro Duo (2016 edition)
- Radeon™ R9 Nano
- Radeon™ R9 Fury series
- Radeon™ R9/R7 200 series (excluding R9 270/X, R9 280/X)
  
- プロセッサー
- 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

## G-SYNC 互換機能

1. G-SYNC 互換機能は DVI で利用できます。
2. G-SYNC を使用して完璧なゲーム体験を味わうには、G-SYNC をサポートする NVIDIA GPU カードを別途ご購入ください。

### G-sync システム要件

G-SYNC モニターへ接続されたデスクトップパソコン：

対応グラフィックスカード：G-SYNC 機能を使用するには、NVIDIA GeForce® GTX 650 Ti BOOST またはそれ以上のグラフィックスカードが必要です。

ドライバ：R340.52 またはそれ以降

オペレーティングシステム：

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

システム要件：GPU の DisplayPort 1.2 をサポートする必要があります。

G-SYNC モニターへ接続されたノートパソコン：

対応グラフィックスカード：NVIDIA GeForce® GTX 980M、GTX 970M、GTX 965M GPU、またはそれ以上のグラフィックスカード

ドライバ：R340.52 またはそれ以降

オペレーティングシステム：

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

システム要件：GPU の DisplayPort 1.2 を直接駆動できる必要があります。

NVIDIA G-SYNC の詳細情報はこちらをご覧ください：<https://www.nvidia.cn/>

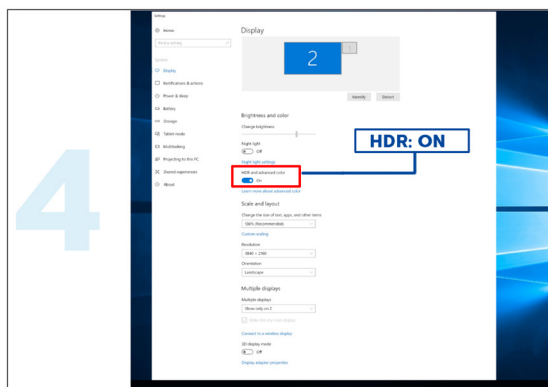
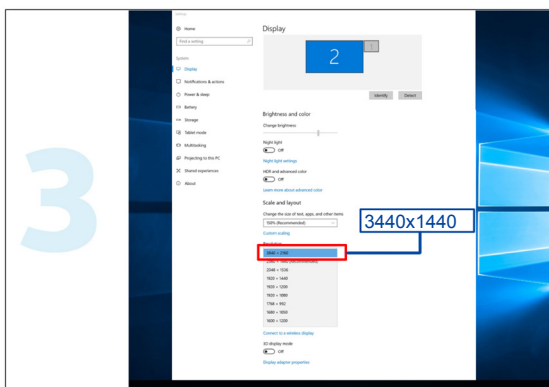
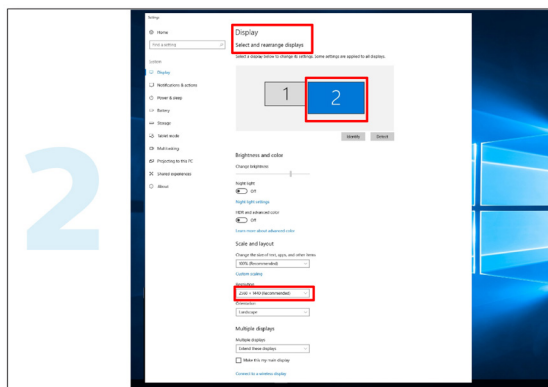
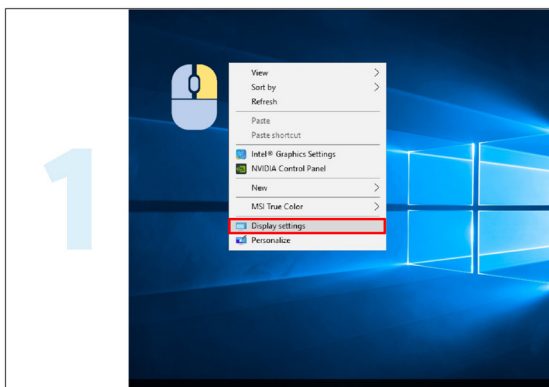
# HDR

HDR10 形式の入力信号と互換性があります。

プレーヤーとコンテンツに互換性がある場合、ディスプレイは HDR 機能を自動的に有効にすることがあります。お使いのデバイスとコンテンツの互換性については、デバイスのメーカーとコンテンツのプロバイダーにお問い合わせください。自動有効化機能が不要であれば、HDR 機能に「オフ」を選択してください。

注記：

1. 3840 × 2160@50Hz/60Hz は、UHD プレーヤーや Xbox/PS などのデバイスでのみ利用できます。
3. ディスプレイ設定：
  - a. 「ディスプレイ設定」へ進み、解像度（3440x1440）を選択して、HDR をオンにします。
  - b. 最適な HDR 効果を得るために、解像度を 3440x1440（利用可能な場合）に変更してください。





# 画面の保守

画面に残像が残るリスクを軽減するために、定期的に次の保守作業を実施してください。これらの指示に従わないと、保証が無効になる場合があります。

## • 静止画を長時間表示することは避けてください。

静止画とは、写真など時間が経っても変化しない画像のことをいいます。

静止画により、OLED 画面に恒久的な損傷が発生する可能性があります。静止画が表示されなくなっても表示され続ける可能性があります。

最良の結果を得るために：

1. 静止画を長時間表示しない。静止画を長時間(4 時間)表示しないでください。画面残像(焼き付き)が発生する場合があります。静止画を長時間表示する必要がある場合は、明るさとコントラストをできるだけ下げてください。
2. 全画面表示を使用する。4:3 ビデオなどのレターボックスまたはピラーボックスのビデオを視聴すると、アーティファクトが発生する可能性があります。この問題を軽減するために、全画面モードを使用してください。
3. ステッカーを貼らない。ラベルやステッカーを画面に直接貼らないでください。画面が損傷する可能性があります。

## • このディスプレイを連続して 4 時間以上使用しないでください。

この製品は、残像(焼き付き)を軽減または除去するために多くの技術を使用しています。残像を回避し、画質を維持するために、デフォルトの画面設定を使用してください。

## • LEA (ロゴ抽出アルゴリズム)

LEA は、ディスプレイの領域の明るさを自動的に調整して、残像の可能性を減らします。

この機能は既定で「オン」になっています。また、OSD メニューで変更できます。

## • TPC (一時ピーク輝度制御)

連続静止画を検出した際に、画面の輝度を自動で調整する機能です。

この機能は「常時オン」です。

## • ピクセルオービティング(画像シフト)

Pixel Orbiting は、画像の残存を防ぐために、1 秒に 1 回、表示された画像をピクセルレベルでわずかにシフトします。

この機能はデフォルトで「オン(弱)」になっており「弱」は動きが最も少なく「最強」は動きが最も多くなり「オフ」は動きが無効になり、焼き付きの可能性が高くなります。これは OSD メニューで設定できます。

## • CPC (凸型電力制御)

この機能は、中間が高く、端が低い(凸型) 数学的モデルに従って、さまざまな画像のパワーゲインを自動的に調整することで残像を軽減します。

この機能は「常時オン」です。

## • LBC (局所輝度制御)

この機能は、累積平均輝度が高すぎると検出されたディスプレイの局所領域の輝度を自動的に下げることにより、残像を軽減します。

この機能は「常時オン」です。

## • Pixel Refresh (残像の排除)

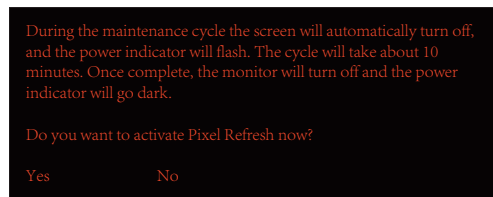
OLED ディスプレイは、約 4 時間の連続使用など、長時間静止画を表示すると焼き付きが発生し始めます。

表示され始めた残像を除去するには、画面補正と補正と残像除去機能を定期的に実行して、最適な表示性能を実現します。

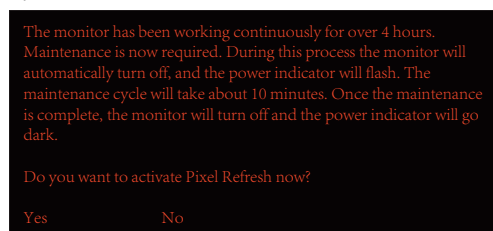
## 保守サイクル (EU のみ)

この機能は、次のいずれかの方法で実行できます。

1). OSD メニューから画像残留物除去機能を手動でオンにし、メニューから「はい」を選択します。



2). 累積動作 4 時間ごとに表示される警告メッセージダイアログで「はい」を選択します。



累積動作 4 時間ごとに、ディスプレイの電源をオフにするか、スタンバイ状態で 2 時間経過すると、画面補正と補正と残像除去機能が自動的に実行されます。

この操作中は電源を入れたままにしてください。

モニターは最初に画面補正と補正機能を実行します。これには約 30 秒かかります。この操作中、電源インジケータが白く点滅します (3 秒間点灯、その後 3 秒間消灯)。

その後、画像残像除去機能が実行されます。これには約 10 分かかります。この操作中、電源インジケータが白く点滅します (1 秒間点灯、1 秒間消灯)。

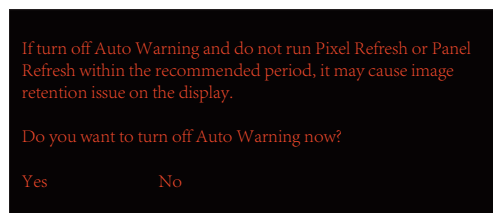
完了すると、電源インジケータはスタンバイ モードの場合はオレンジ色に変わり、スイッチオフ状態の場合は消灯します。

保守中にユーザーが電源ボタンを押してモニターをオンにすると、保守プロセスが中断され、ディスプレイがオンになるまでにさらに約 5 秒かかります。

画像残像除去機能が実行された回数は、OSD メニューの「その他」セクションで確認できます。

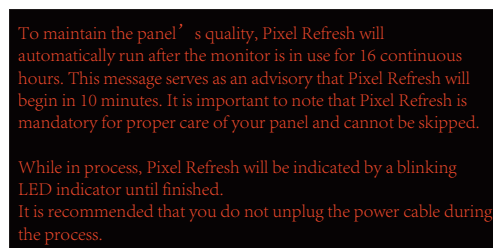
### • 自動警告

自動警告をオフにし、推奨期間内にピクセルリフレッシュまたはパネルリフレッシュを実行しないと、ディスプレイに残像の問題が発生する可能性があります。



累計使用時間が 16 時間に達すると、10 分前からカウントダウン警告が表示されます。(10 分から残り 1 分まで)。

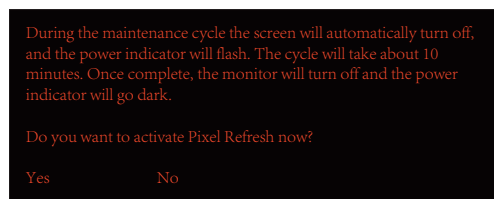
これは、モニターが保守処理に入るということを通知しているため、ファイルを保存することを強くお勧めします。



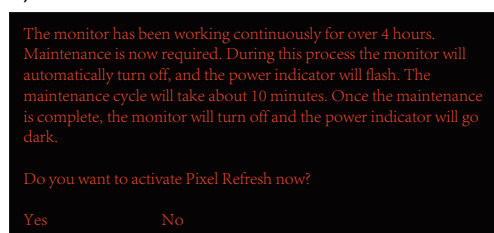
## 保守サイクル (EU 以外)

この機能は、次のいずれかの方法で実行できます。

1). OSD メニューから画像残留物除去機能を手動でオンにし、メニューから「はい」を選択します。



2). 累積動作 4 時間ごとに表示される警告メッセージダイアログで「はい」を選択します。



「いいえ」を選択すると、モニターが 24 時間動作した後、「はい」を選択するまで 1 時間ごとにプロンプトが表示されます。

「はい」も「いいえ」も選択されていない場合、ユーザーが「はい」を選択するまで、モニターが 24 時間動作した後、警告メッセージが 1 時間ごとに繰り返されます。

累積動作 4 時間ごとに、ディスプレイの電源をオフにするか、スタンバイ状態で 15 分経過すると、画面補正と補正と残像除去機能が自動的に実行されます。

この操作中は電源を入れたままにしてください。

モニターは最初に画面補正と補正機能を実行します。これには約 30 秒かかります。この操作中、電源インジケーターが白く点滅します (3 秒間点灯、その後 3 秒間消灯)。

その後、画像残留物除去機能が実行されます。これには約 10 分かかります。この操作中、電源インジケーターが白く点滅します (1 秒間点灯、1 秒間消灯)。

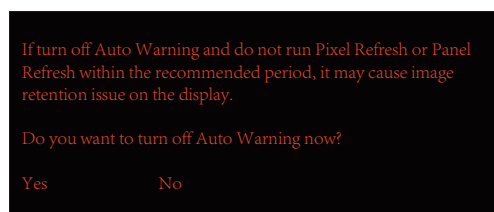
完了すると、電源インジケーターはスタンバイ モードの場合はオレンジ色に変わり、スイッチオフ状態の場合は消灯します。

保守中にユーザーが電源ボタンを押してモニターをオンにすると、保守プロセスが中断され、ディスプレイがオンになるまでにさらに約 5 秒かかります。

画像残像除去機能が実行された回数は、OSD メニューの「その他」セクションで確認できます。

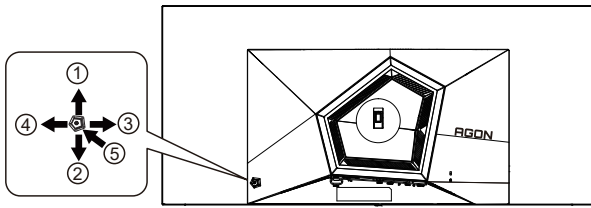
### • 自動警告

自動警告をオフにし、推奨期間内にピクセルリフレッシュまたはパネルリフレッシュを実行しないと、ディスプレイに残像の問題が発生する可能性があります。



# 調整する

## ホットキー



1	ソース / 上
2	ダイヤルポイント / 下
3	ゲームモード / 左
4	Light FX / 右
5	電源 / メニュー / ENTER

### 電源 / メニュー / ENTER

電源ボタンを押してモニターをオンにします。

OSDが表示されていない時は、OSDを表示するか、選択を確定する時にこのボタンを押します。約2秒間押してモニターをオフにします。

### ダイヤルポイント / 下

OSDがない場合は、[ダイヤルポイント]ボタンを押して、ダイヤルポイントを表示 / 非表示にします。

### ゲームモード / 左

OSDがない場合、「左」キーを押し、ゲームモード機能を開きます。次に、「左」または「右」キーを押し、ゲームの種類に合わせてゲームモード (FPS、RTS、レーシング、ゲーマー1、ゲーマー2、ゲーマー3) を選択します。

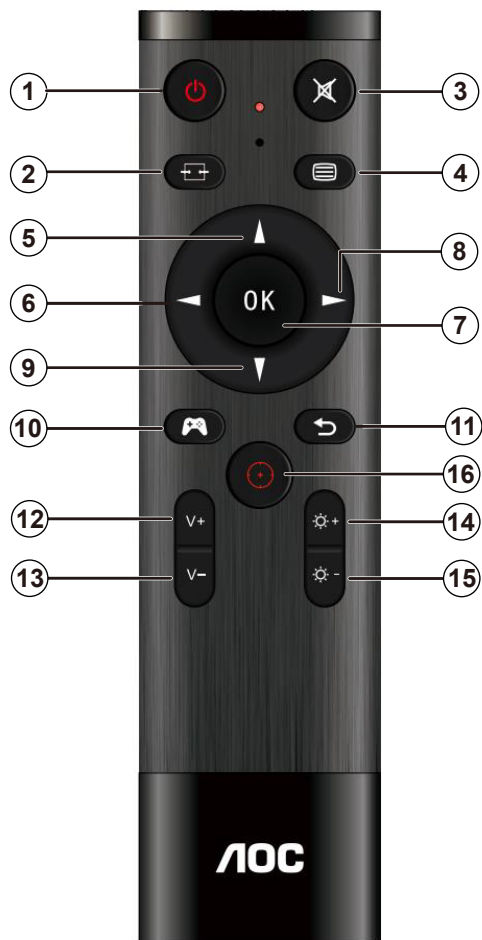
### Light FX / 右

OSDが表示されていないときは、「右」キーを押して、Light FX機能を有効化してください。

### ソース / 上

OSDが閉じている時、ソース / 自動 / 上ボタンを押して、ソースホットキー機能にします。

## リモコンボタンの説明

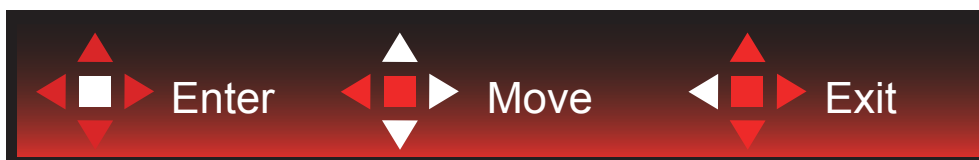


①	🔌	これを押して電源を入れたり、切ったりします。
②	📺	信号の入力源を変更します。
③	🔇	ミュート
④	☰	OSDメニューが表示されます。
⑤	▲	OSDメニューを調整します/値を上げます。
⑥	◀	前のOSDレベルに戻ります。
⑦	OK	OSD調整を確定します。
⑧	▶	OSDメニューが表示されます。OSD調整を確定します。
⑨	▼	OSDメニューを調整します/値を下げます。
⑩	🎮	ゲームモードを開く。
⑪	↶	前のOSDレベルに戻ります。
⑫	+	音量を上げます。
⑬	-	音量を下げます。
⑭	☀+	明るさを上げます。
⑮	☀-	明るさを下げます。
⑯	⦿	ダイヤルポイント。

## OSD キーガイド (メニュー)



Enter : Enter キーを使用して、次の OSD レベルに入ります  
移動 : 左 / 上 / 下キーを使用して、OSD 選択を移動します  
終了 : 右キーを使用して、OSD を終了します



Enter : Enter キーを使用して、次の OSD レベルに入ります  
移動 : 右 / 上 / 下キーを使用して、OSD 選択を移動します  
終了 : 左キーを使用して、OSD を終了します



Enter : Enter キーを使用して、次の OSD レベルに入ります  
移動 : 上 / 下キーを使用して、OSD 選択を移動します  
終了 : 左キーを使用して、OSD を終了します



移動 : 左 / 右 / 下キーを使用して、OSD 選択を移動します



終了 : 左キーを使用して、OSD を終了し、前の OSD レベルに戻ります  
Enter : Enter キーを使用して、次の OSD レベルに入ります  
選択 : 上 / 下キーを使用して、OSD 選択を移動します



Enter : Enter キーを使用して、OSD 設定を適用し、前の OSD レベルに戻ります  
選択 : 下キーを使用して、OSD 設定を調整します



選択：上 / 下キーを使用して、OSD 設定を調整します

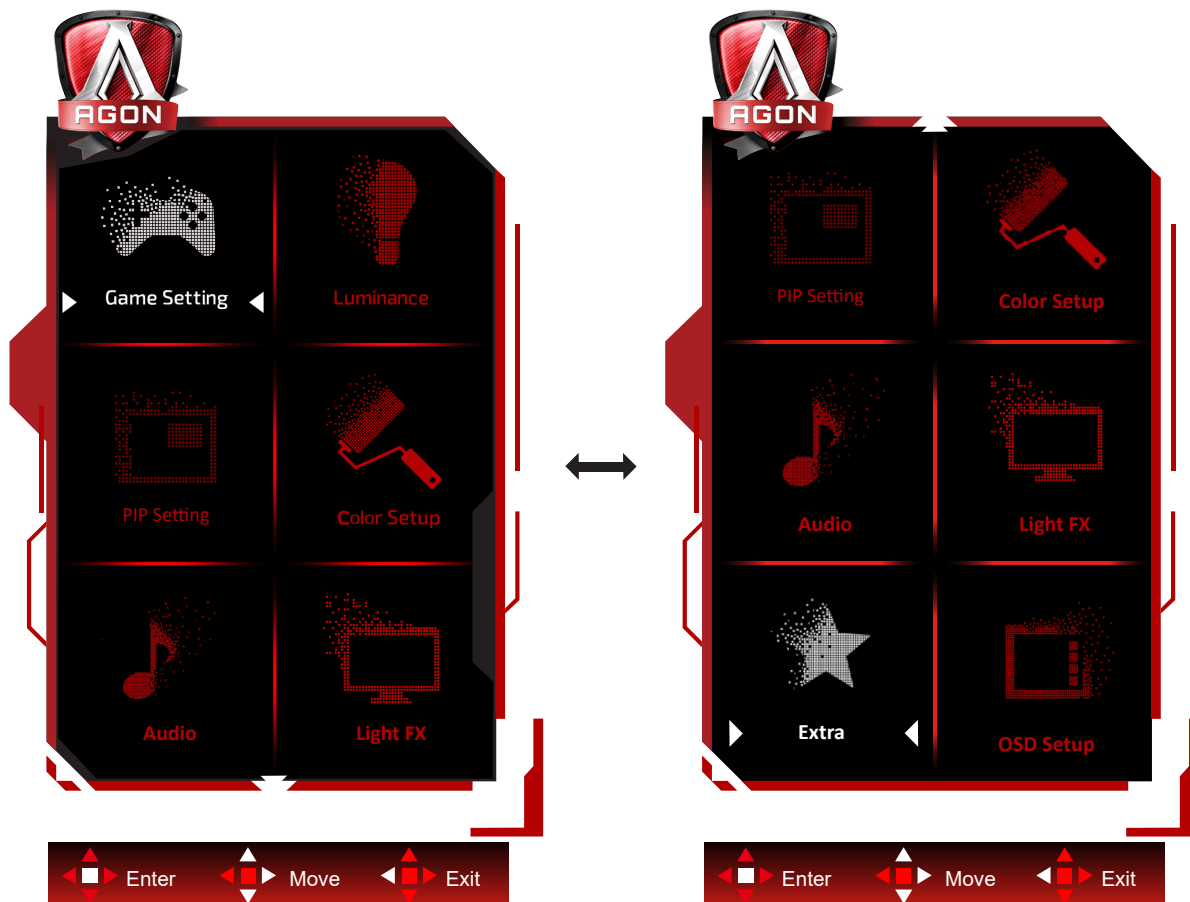


Enter：Enter キーを使用して、OSD を終了し、前の OSD レベルに戻ります

選択：左 / 右キーを使用して、OSD 設定を調整します

## OSD 設定

コントロールキーの基本的でシンプルな説明です。



- 1). メニューボタンを押して OSD ウィンドウを有効にします。
- 2). キーガイドに従って、OSD 設定を移動または選択（調整）します。
- 3). OSD ロック / ロック解除機能： OSD をロックまたはロック解除するには、OSD 機能が有効になっていない時に下ボタンを 10 秒間長押しします。



メモ：

- 1). 製品に 1 つしか信号入力がない場合、「入力選択」項目は無効になります。
- 2). エコモード（スタンダードモードを除く）、DCR、DCB モードの 3 つの中から 1 つの状態のみを選択できます。



## Game Setting (ゲーム設定)



	Game Mode (ゲームモード)	Off (オフ)	ゲームモードによる最適化は行われません。
		FPS	FPS (一人称シューティング) ゲーム用です。暗い画面で黒レベルのディテールを改善します。
		RTS	RTS (リアルタイム戦略) 用です。画質を上げます。
		Racing (レーシング)	レーシングゲーム用です。応答時間と彩度を最高度までに高めます。
		Gamer 1 (ゲーマー 1)	ユーザーの好みの設定をゲーマー 1 として保存できます。
		Gamer 2 (ゲーマー 2)	ユーザーの好みの設定をゲーマー 2 として保存できます。
		Gamer 3 (ゲーマー 3)	ユーザーの好みの設定をゲーマー 3 として保存できます。
	Shadow Control (シャドウコントロール)	0-100	シャドウコントロールの既定は 50 です。エンドユーザーは 50 ~ 100 または 0 で調整し、コントラストを増やし、画面を見やすくできます。 1. 映像が暗すぎて細部が見えない場合、50 ~ 100 で調整するとはっきりします。 2. 映像が明るすぎて細部が見えない場合、50 ~ 0 で調整するとはっきり見えます。
	Shadow Boost (シャドーブースト)	Off (オフ) / レベル 1 / レベル 2 / レベル 3	暗い部分や明るい部分の画面のディテールを強調して、明るい部分の輝度を調整し、過飽和状態にならないようにします。
	Game Color (ゲームカラー)	0-20	ゲームカラーは、より良い画像を得るために彩度を調整するための 0 ~ 20 レベルを提供します。
	Sniper Scope (スナイパースコープ)	Off (オフ) / 1.0 / 1.5 / 2.0	射撃時にターゲットを定めやすくするために、局所的にズームアップします。
	Adaptive-Sync	On/Off (オン / オフ)	Adaptive-Sync を有効化または無効化します。

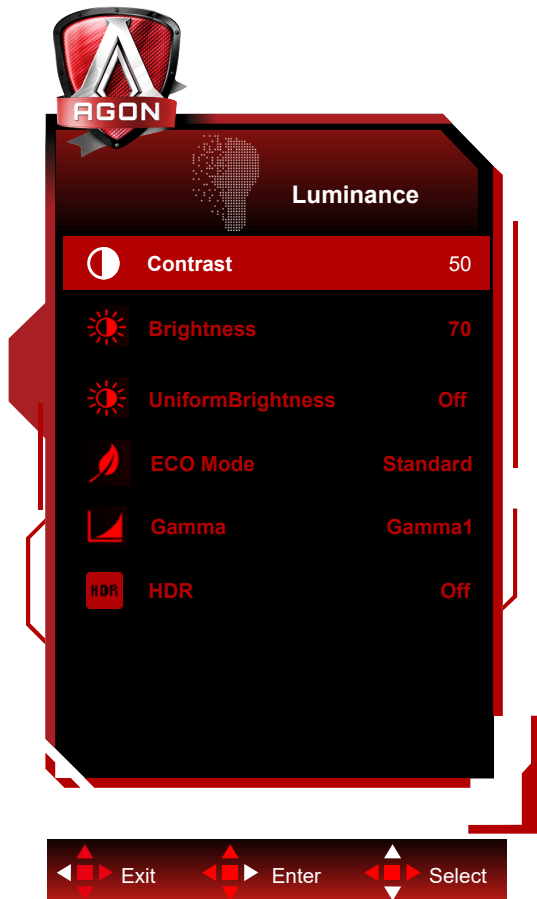
	Low input Lag (遅延読み込み)	On/Off (オン/オフ)	フレームバッファをシャットダウンすると、入力遅延を低減することができます。 注:低入力遅延は既定で無効になっており、フィールド周波数が 120Hz 未満の場合は調整できません。また、フィールド周波数が 120 Hz に等しく、アダプティブ同期状態の場合、既定で有効になっており、調整できません。
	フレームカウンタ ー	オフ/右上/右下/左下/左上	垂直方向の周波数表示。 (フレームカウンタ機能は、AMD グラフィックカードと共に使用する場合にのみ動作します。)

注:

「画像設定」の「HDRモード」また「HDR」がオフ以外の場合は、「ゲームモード」、「シャドウ制御」、「ゲーム色」は調整できません。

[カラー設定]の[色空間]が sRGB または DCI-P3 に設定されている場合、[ゲームモード]、[暗視野制御]、[ゲームトーン]の項目を調整することはできません。

## Luminance (輝度)



	Contrast (コントラスト)	0-100	画面のコントラストを調整します。
	Brightness (明るさ)	0-100	画面の明るさを調整します。
	UniformBrightness (均一な明るさ)	On(オン)/Off(オフ)	Uniform Brightness(均一な明るさ)をオンにすると、白い画面のウィンドウサイズが変わっても、SDRモードのピークの明るさが均一になります。
	Eco mode (モード設定)	Standard(スタンダード)	スタンダードモード
		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)	映画モード
		Sports(スポーツ)	スポーツモード
		Reading(読書)	読書モード
Gamma (ガンマ)	Gamma1(ガンマ1)	ガンマ1に調整します	
	Gamma2(ガンマ2)	ガンマ2に調整します	
	Gamma3(ガンマ3)	ガンマ3に調整します	

	HDR	Off (オフ)	使用要件に応じて、HDR プロファイルを設定します。 注： HDR が検出されると、調整のために HDR オプションが表示されます。
		DisplayHDR	
		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を最適化します。これは、HDR 効果の表示をシミュレートします。 注： HDR が検出されない場合、調整のために HDR モード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)			

注：

「映像設定」の「HDR」をオンにすると、「PIP 設定」のすべての項目を調整できなくなる。

「PBP」で入力信号解像度を 1920X2160@60Hz に設定して理想的な表示効果を得る。

[ カラー設定 ] の [ 色空間 ] が sRGB または DCI-P3 に設定されている場合、[ コントラスト ]、[ 輝度シナリオモード ]、[ ガンマ ]、[ HDR/HDR モード ] の項目を調整することはできません。

## PIP Setting (PIP 設定)



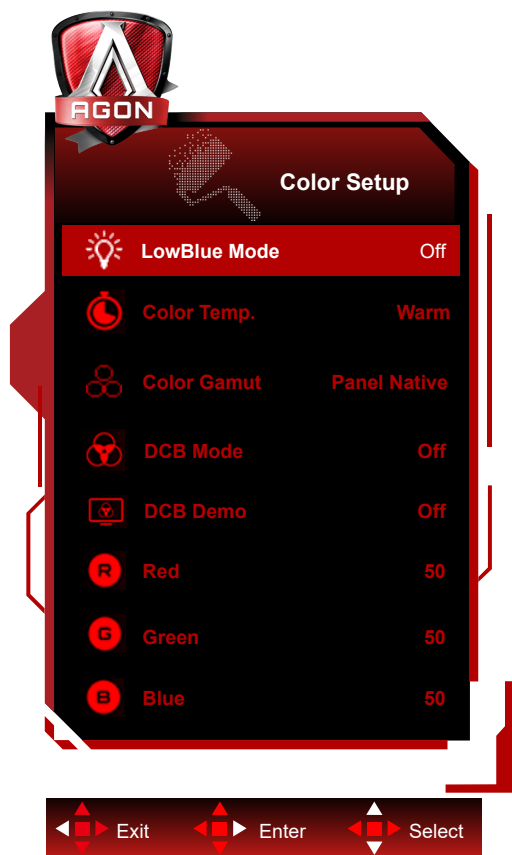
	PIP	Off(オフ) / PIP / PBP	PIP または PBP の無効または有効を切り替えます。
	Main Source (メインソース)		メインの画面ソースを選択します。
	Sub Source (サブソース)		サブ画面のソースを選択します。
	Size(サイズ)	Small(小) / Middle(中) / Large(大)	画面サイズを選択します。
	Position(位置)	Right-up(右上)	画面位置を設定します。
		Right-down(右下)	
		Left-up(左上)	
		Left-down(左下)	
Audio(音声)	On(オン): PIP 音声	オーディオセットアップの無効または有効を切り替えます。	
	Off(オフ): メイン音声		
Swap(交換)	On(オン): 交換	画面ソースを交換します。	
	Off(オフ): 非動作		


注：

- 1) 「明るさ」の「HDR」がオフ以外の状態に設定されている場合、「PIP 設定」のすべての項目を調整することはできません。
- 2) PIP/PBP が有効になっている場合、OSD メニューの色に関連した調整の一部がメイン画面に対してのみ有効となり、サブ画面がサポートされなくなります。このために、メイン画面とサブ画面の色が異なる場合があります。
- 3) 入力信号の解像度を PIP/PBP 時に 1720x1440@60Hz に設定すると、希望の表示エフェクトが得られます。
- 4) PBP/PIP が有効になっている場合の、メイン画面 / サブ画面の入力ソースの互換性については、次の表を参照してください。

PBP/pip		Main Source (メインソース)			
		HDMI1	HDMI2	USB C	DP1
Sub Source (サブソース)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V
	DP	V	V	V	V

## Color Setup (色設定)



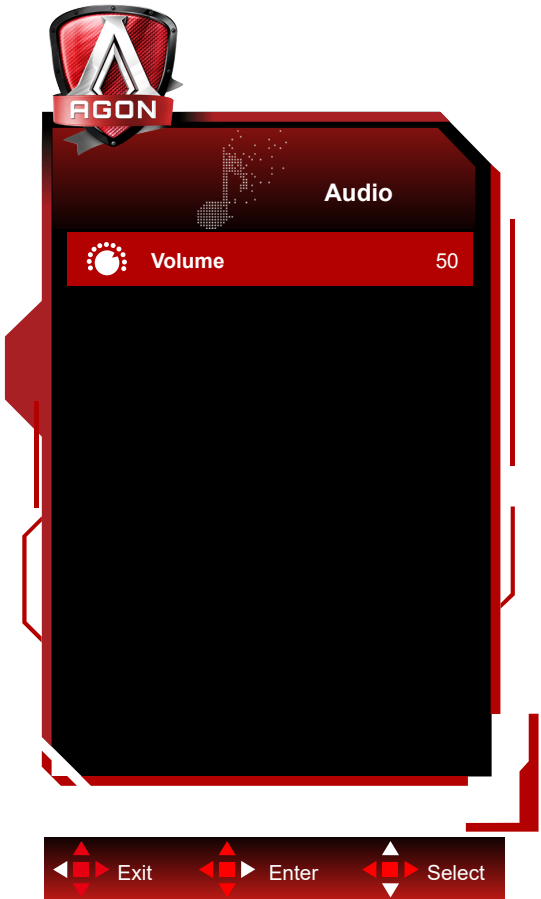
	LowBlue Mode(ローブルーライト)	オフ / マルチメディア / インターネット / オフィス / 読書	色温度を調整し、ブルーライトの波を下げます。
	Color Temp. (色温度)	Warm(暖色)	暖色設定。
		通常	自然色設定。
		Cool(寒色)	寒色設定。
		User (ユーザー設定)	赤色温度微調整。
			緑色温度微調整。
	青色温度微調整。		
	Color Gamut (色域)	パネルネイティブ	標準の色空間パネル。
		sRGB	EEPROM から SRGB 色温度をリコールします。
		DCI-P3	DCI-P3 色空間。
	DCB モード	Off	DCB モードを無効にします。
		Full Enhance (フルエンハンス)	Full Enhance モードを有効にします。
		Nature Skin (ナチュラルスキン)	Nature Skin モードを有効にします。
		Green Field (グリーンフィールド)	Green Field モードを有効にします。
		Sky-Blue (スカイブルー)	Sky-Blue モードを有効にします。
AutoDetect (自動検出)		AutoDetect モードを有効にします。	

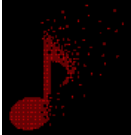
	DCB Demo (DCB デモ)	オン/オフ	左画面デモオン/オフ。
	Red(赤)	0-100	デジタル登録から赤ゲイン。
	Green(緑)	0-100	デジタル登録から緑ゲイン。
	Blue(青)	0-100	デジタル登録から青ゲイン。

注：

「画像設定」の「HDRモード」または「HDR」がオフ以外の場合は、「色設定」内の項目はすべて調整できなくなります。Color Space（色空間）がsRGBまたはDCI-P3に設定されている場合、Color Settings（色設定）の項目はどれも調整できません。

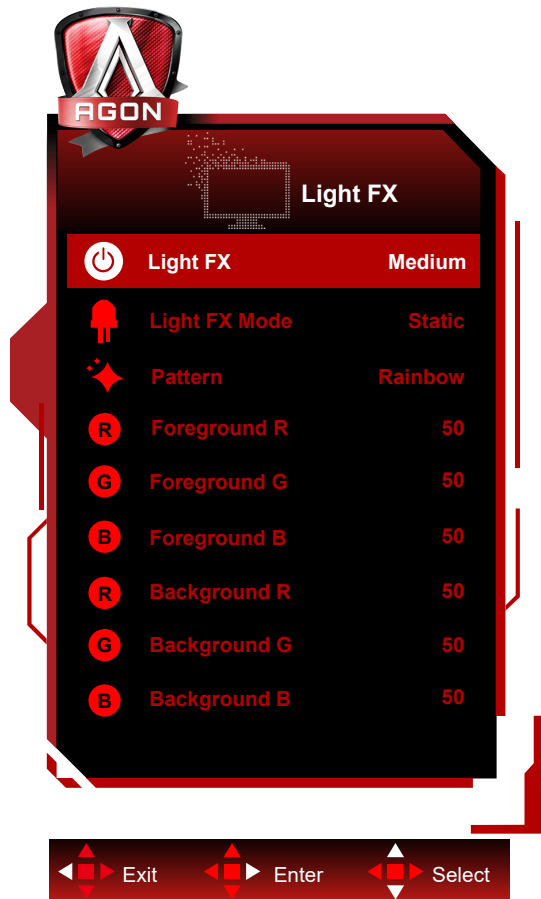
Audio ( オーディオ )




	音量	0 ~ 100	音量調節。
---	----	---------	-------



# Light FX



	Light FX	オフ / 低 / 中 / 強	Light FX の強度を選択してください。
	Light FX モード	オーディオ 1 / オーディオ 2 / 固定 / ダークポイントスイープ / 段階シフト / スプレッドフィル / ドリップフィル / スプレッドドリップフィル / フリージング / ライトポイントスイープ / ズーム / レインボー / ウォーターウェーブ / 点滅 / デモ	Light FX モードを選択します。
	パターン	Red / Green / Blue / レインボー / ユーザー定義	Light FX パターンを選択します。
	Foreground R	0 ~ 100	パターンがユーザー定義に設定されているとき、Light FX フォアグラウンドカラーを調整することができます。
	Foreground G		
	Foreground B		
	Background R	0 ~ 100	パターンがユーザー定義に設定されているとき、Light FX バックグラウンドカラーを調整することができます。
Background G			
Background B			

## Extra (その他)

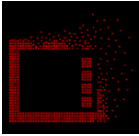


	Input Select (入力選択)	自動 / HDMI1/HDMI2 / DP/USB C	入力信号の自動検出。
	USB	Off(オフ) / 高解像度 / 高速データ	省電力時に USB 電源をオン / オフする必要があるモデルの場合。 The default USB setting is Off. If you want to connect USB-C device, please adjust the USB setting to 高解像度 or 高速データ .
	USB Selection (USB の選択)	自動 / USB C / USB アップ	USB データアップロードパスを選択します。
	LEA (局所残像の防止)	On/(オン) / Off(オフ)	LEA 機能をオンにして、残像の発生リスクを低減するために使用されます。推奨機能設定:「On」(オン)。 この機能を有効にすると、画面が自動的に狭くなり、表示領域の明るさが固定され、残像が減少します。
	Pixel Orbiting (画像シフト)	Off(オフ) / Weak(弱) / Medium(中) / Strong(強) / Strongest(最強)	軌道機能をオンにして、残像の発生リスクを低減するために使用されます。推奨機能設定:「On」(オン)。 この機能を有効にすると、画像ピクセルは全体として円を描くように移動します。移動振幅は設定に基づいています。移動する文字がサイドカットされている場合があります。「最強」を選択すると、残像が発生する可能性はほとんどありません。しかし、サイドカットが発生する可能性が最も顕著になります。
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 (残像の排除)	On/(オン)/Off(オフ)	Pixel Refresh 機能を有効にして実行し、生成された残像を排除するために使用されます。 起動後、メニュープロンプトに従って「はい」を選択すると、ディスプレイは自動的に画面をシャットダウンします。電源を入れたまま、キーを操作しないでください。電源インジケータが白色に点滅します(白色に 1 秒間点灯 / 1 秒間消灯)。このプロセスは約 10 分間続きます。最後に電源インジケータが消灯し、ディスプレイがスタンバイ状態になります。
	Off timer (オフタイマー)	0 - 24 時間	オフタイマーの時間を設定。
	Image Ratio (画像比)	イド /4:3/1:1/17" (4:3)/ 19" (4:3)/19" (5:4)/19" ワイド (16:10)/21.5" ワイド (16:9)/ 22" ワ イド (16:10)/23" ワイ ド (16:9)/23.6" ワイ ド (16:9)/ 24" ワイド (16:9)、/27" ワイド (16:9) / 30" ワイド (21:9) /32" ワイド (16:9) /34" ワ イド (21:9) /40" ワイド (16:9) /42" ワイド (16:9)	ワイドスクリーンまたは の表示フォーマット を選択。
	DDC/CI	はい / いいえ	DDC/CI サポート機能の OK。
	Reset (リセット)	はい / いいえ	リセットメニューは既定値。
	Time after Pixel Refresh (残像排除後の時間)		これは、最後の Pixel Refresh 操作が実行された後に画面が点灯する合計時間を時間単位で表したものです。Pixel Refresh を実行するプロンプトは、4 時間ごとにユーザーに自動的に通知されません。
	Pixel Refresh Counts (残像排除の実行回数)		Pixel Refresh の実行回数を記録するために使用します。

## OSD Setup (OSD 設定)



	Language (言語)		OSD 言語を選択します。
	Timeout (表示時間設定)	5-120	OSD の表示時間を調節します。
	DP Capability (DP 機能)	1.1/1.2/1.4	フリーシンク機能ご使用の際は DP1.2/DP1.4 に設定してください。
	H. Position (水平位置)	0-100	OSD の水平位置を調整します。
	V. Position (垂直位置)	0-100	OSD の垂直位置を調整します。
	Transparence (透明度)	0-100	OSD の透明度を調整します。
	Break Reminder (休憩 リマインダー)	オン/オフ	ユーザーが 1 時間以上続けて作業する場合、休止のお知らせ。

## LED インジケータ

状態	LED 色
フルパワーモード	白
アクティブオフモード	オレンジ
処理中の Pixel Refresh	白色インジケータが点滅します (1 秒間点灯し、1 秒間消灯します)
処理中の Panel Refresh	白色インジケータが点滅します (3 秒間点灯し、3 秒間消灯します)
OLED パネルの誤動作	オレンジ色インジケータが点滅します (1 秒間点灯し、1 秒間消灯します)
シャットダウンモード	インジケータは消灯します。

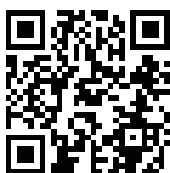
# トラブルシューティング

問題	可能性ある解決策
電源インジケータは消灯します。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 電源が入っているか確認してください。</li> <li>● 電源コードが接続されているか確認してください。</li> </ul>
電源インジケータが点灯しますが、画像は表示されません。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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。</li> <li>● コンピューターのグラフィックカードがしっかりと接続されているか確認してください。</li> <li>● ディスプレイの信号線がコンピューターに正しく接続されていることを確認してください。</li> <li>● ディスプレイの信号線のプラグを確認し、すべてのピンが曲がっていないことを確認してください。</li> <li>● コンピューターのキーパッドにある Caps Lock キーでインジケータを観察し、コンピューターが機能しているかどうかを確認してください。</li> </ul>
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に点滅します。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● OLED パネルが誤動作し、正常に動作しません。AOC のアフターサービス担当者にアドバイスを求めてください。</li> </ul>
プラグツーユースが動作しません。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● プラグツーユースに対応しているか確認してください。</li> <li>● アダプターがプラグツーユース対応しているか確認してください。</li> </ul>
画像が薄暗くなっています。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 輝度とコントラスト比を調整してください。</li> </ul>
画像が跳ねたり波打ったりしています。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 周辺に電気器具や機器があり、電子干渉を引き起こしている可能性があります。</li> </ul>
画面に「信号線がありません」または「信号がありません」と表示されます。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 信号線が正しく接続されているか確認してください。</li> <li>● 信号線プラグのピンが破損していないか確認してください。</li> <li>● 表示メニューで、Pixel Refresh 機能を有効にして実行すると、生成された残像を排除することができます。この機能を数回実行すると、望ましい画像表示効果を実現することができます。画面保守に関するその他の手順については、公式 Web サイトのユーザー指示を参照してください。</li> </ul>
画面に「無効な入力」と表示されます。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● コンピューターが不適切な表示モードに設定されていないか確認してください。詳細なユーザー指示に記載されている表示モードにコンピューターをリセットしてください。</li> </ul>
残像が発生します。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● OLED パネルの特性に基づき、表示メニューで、Pixel Refresh 機能を有効にして実行すると、生成された残像を排除することができます。望ましい画像表示効果を実現するために、この機能を数回実行してください。画面保守に関するその他の手順については、公式 Web サイトのユーザー指示を参照してください。</li> </ul>
規制およびサービス	CD マニュアルまたは <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> の規制およびサービス情報を参照してください（お住まいの国の購入したモデルを検索し、サポートページで規制およびサービス情報を検索してください）。

# 仕様

## 一般仕様

パネル	モデル名	AG456UCZD	
	ドライビングシステム	OLED	
	表示可能画像サイズ	113 cm 対角	
	画素ピッチ	0.303mm(横) x 0.303mm(縦)	
	表示色	約 1.07B 色	
その他	水平スキャン範囲	30k-185kHz(HDMI) 30k~385kHz(DP/USB C)	
	水平スキャンサイズ(最大)	1042.66mm	
	垂直スキャン範囲	48~120Hz (HDMI) 48~240Hz(DP/USB C)	
	垂直スキャンサイズ(最大)	436.46mm	
	最適プリセット解像度	3440 x 1440@60Hz	
	最大解像度	3440 x 1440@100Hz(HDMI) 3440x1440@240Hz (DP/USB C)	
	プラグアンドプレイ	VESA DDC2B/CI	
	接続タイプ	HDMI2/DP/USB C/USBx4/USB upstream/ イヤホン出力	
	電源	100-240V~ 50/60Hz 3.5A	
	電力消費	標準 (デフォルトの明るさとコントラスト)	103W
	最大 (明るさ = 100、コントラスト = 100)	≤ 310W	
	スタンバイモード	≤ 0.5 W	
USB C	USB C	リバーシブルプラグコネクタ	
	スーパースピード	データおよび映像の転送	
	DP	内蔵 DisplayPort Alt モード	
	電力供給	USB PD バージョン 3.0	
	最大電力供給	最大 90W*(5V/3A、9V/3A、10V/3A、12V/3A、15V/3A、20V/4.5A)	
環境	温度	操作時	0°C~40°C
		非操作時	-25°C~55°C
		Panel Refresh 機能推奨 温度を実行する	10°C~40°C
	湿度	操作時	10% ~ 85% (非結露)
		非操作時	5% ~ 93% (非結露)
	高度	操作時	0m ~ 5,000 m (0 フィート ~ 499,993.92 フィート)
非操作時		0m~12192m (0 フィート ~ 40000 フィート)	



注:

1).本製品のディスプレイは最大で10億7000万色をサポートします。設定条件は以下のとおりです(一部のグラフィックカードでは、出力制限により違いが生じることがあります)。

信号バージョン カラーフォーマット 状態 カラービット	HDMI2.0		DisplayPort1.4		USB C @USB High Data Speed	USB C @USB High Resolution	USB C @USB High Data Speed	USB C @USB High Resolution
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr444 RGB
	3440x1440 240Hz 10bits	\	\	OK	OK	\	OK	\
3440x1440 240Hz 8bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 200Hz 10bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 200Hz 8bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 144Hz 10bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 144Hz 8bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 120Hz 10bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 120Hz 8bits	\	\	OK	OK	\	OK	\	OK
3440x1440 100Hz 10bits	OK	\	OK	OK	OK	OK	\	OK
3440x1440 100Hz 8bits	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440x1440 60Hz 10bits	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440x1440 60Hz 8bits	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3440x1440 30Hz 10bits	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Low resolution 2560x1080 50Hz 10bits	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Low resolution 2560x1080 50Hz 8bits	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

2) DP 1.4 (HBR3) 信号入力でWQHD 240Hz 10億7000万色 (RGB/YCbCr 4:4:4形式) を実現するには、DSC対応グラフィックスカードを使用する必要があります。DSCに対応しているかどうか、グラフィックカードメーカーにお問い合わせください。

3).3440x1440@240HzDSC対応グラフィックスカードを使用する必要があります。グラフィックスカードの出力に制限があるため、差がある可能性があります。DSCサポートのためにグラフィックスカードメーカーにお問い合わせください

4) 多機能USB Cインタフェース、最大出力90 W。出力電力は、使用シーン、環境、または異なるモデルのノートパソコンに接続されている場合によって異なる場合があります。具体的なデータは実際の状況に準拠している。



## プリセットディスプレイモード

標準	解像度 ( ± 1Hz)	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)
VGA	640 × 480@60Hz	31.469	59.940
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.500	75.000
	640x480@100Hz	51.080	99.769
	640x480@120Hz	60.938	119.720
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.250
	800 × 600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75.000
	800x600@100Hz	62.760	99.778
	800x600@120Hz	76.302	119.972
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
	1024x768@100Hz	80.450	99.811
	1024x768@120Hz	97.550	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.020
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920 × 1080@60Hz	67.500	60.000
	1920x1080@100Hz	112.500	100.000
	1920x1080@120Hz	137.260	119.982
	1920x1080@240Hz	278.400	240.000
WQHD	3440 × 1440@60Hz	96.180	60.000
	3440x1440@120Hz	192.360	120.000
	3440x1440@144Hz	222.056	143.912
	3440x1440@165Hz	242.543	164.995
	3440x1440@240Hz	384.722	240.001
PBP	1280x1440@60Hz	89.450	59.913
	1280x1440@75Hz	111.972	74.998
	1280x1440@100Hz	149.300	100.000
	1280x1440@120Hz	179.157	119.998
	1280x1440@144Hz	214.994	144.002
	1280x1440@240Hz	358.320	240.000
IBM MODES			
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087
MAC MODES			
VGA	640x480@67Hz	35.000	66.667
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.551

注意：

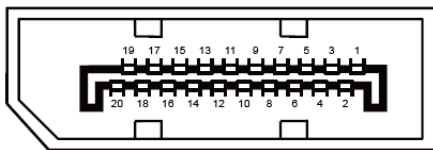
VESA 規格に従い、異なるオペレーティングシステムやグラフィックカードに応じて、リフレッシュレート（フィールド周波数）を計算する際に多少の誤差（ $\pm 1\text{Hz}$ ）が発生することがあります。互換性を高めるため、本製品の有効リフレッシュレートは四捨五入されます。詳細は実際の製品を参照してください。

## ピン割り当て



19 ピンカラーディスプレイ信号ケーブル

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 アース
2.	TMDS データ 2 シールド	10.	TMDS クロック +	18.	+5V 電力
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 (デバイス上に N.C.)		
7.	TMDS データ 0+	15.	SCL		
8.	TMDS データ 0 シールド	16.	SDA		



20 ピンカラーディスプレイ信号ケーブル

ピン番号	信号名	ピン番号	信号名
1	ML_Lane 3 (n)	11	アース
2	アース	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	アース	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	アース
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	アース	18	ホットプラグ検出
9	ML_Lane 1 (p)	19	リターン DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

# プラグアンドプレイ

## プラグアンドプレイ DDC2B 機能

このモニターには、VESA DDC STANDARD に準拠した VESA DDC2B 機能が装備されています。これにより、モニターはホストシステムにその ID を通知し、また使用されている DDC のレベルによっては、その表示機能について追加情報を伝えることもできます。

DDC2B は、I2C プロトコルに基づく双方向データチャンネルです。ホストは DDC2B チャンネル経由で EDID 情報を要求できます。