

AOC GAMING



ПОСІБНИК КОРИСТУВАЧА

U27G4XMN

AOC GAMING MONITOR

Техніка безпеки	1
Локальні стандартні умовні позначки	1
Живлення	2
Інсталяція	3
Чищення	4
Інше	5
Налаштування.....	6
До комплекту входять	6
Встановлення підставки і основи	7
Регулювання кута огляду	8
Підключення монітора.....	9
Кріплення на стіну	10
Функція Adaptive-Sync	11
HDR	12
Настройки.....	13
Ярлики	13
Налаштування EM.....	14
Game Setting (Налаштування гри)	15
Picture (Зображення).....	17
PIP/PBP	20
Settings (Налаштування).....	21
Audio (Аудіо)	22
OSD Setup (Налаштування EM).....	23
Information (Інформація)	24
Світлодіодний індикатор	25
Усунення несправностей.....	26
Технічні характеристики	27
Загальні технічні характеристики	27
Політика щодо дефектів пікселів плоских дисплеїв AOC	28
Попередньо налаштовані режими показу.....	30
Призначення контактів	31
Технологія Plug & Play.....	32

Техніка безпеки

Локальні стандартні умовні позначки

Тут описано умовні позначки, використані в цьому документі.

Примітки, застереження і попередження

У цьому посібнику частини тексту можуть супроводжуватися позначеннями і виділятися жирним шрифтом або курсивом. Це примітки, застереження і попередження, які вжито для таких випадків:



ПРИМІТКА: Примітка позначає важливу інформацію, яка допоможе краще користуватися системою комп'ютера.




УВАГА: «Увага» застерігає про потенційні пошкодження апаратних засобів або втрату даних і пояснює, як уникнути проблеми.





НЕБЕЗПЕЧНО: «Небезпечно» попереджає про потенційні травми і пояснює, як уникнути проблеми.


Деякі попередження можуть мати інший формат і не супроводжуватися піктограмою. У таких випадках конкретне представлення попередження продиктовано органами нагляду.


Живлення


 Монітор має працювати лише від джерела живлення такого типу, який вказано на ярлику. Якщо ви не знаєте точно, який тип живлення подається у вашу оселю, порадьтеся із дилером або місцевою енергетичною компанією.

 Монітор оснащено триконтактною заземленою виделкою - виделкою із третім контактом (для заземлення). Ця виделка підходить лише до заземленої розетки, що є засобом безпеки. Якщо у вашій розетці нема третього контакту, запросіть електрика встановити правильну розетку або використовуйте адаптер для безпечного заземлення приладу. Не порушуйте захист заземленої виделки.

 Вимикайте пристрій з мережі під час грози або коли не користуєтеся ним тривалий час. Це захистить монітор від пошкодження через викиди напруги.

 Не перенавантажуйте подовжувачі та трійники. Перенавантаження може спричинити пожежу або удар електрострумом.

 Для забезпечення належної роботи використовуйте монітор лише з комп'ютерами зі списку UL, які мають відповідну конфігурацію розеток із характеристиками 100–240 В змінного струму, мін. 5 А.

 Розетку слід встановити поруч із обладнанням, вона мусить бути легко доступною.

Інсталяція

! Не ставте монітор на нестійкі візок, підставку, штатив, кронштейн або стіл. Якщо монітор впаде, він може травмувати людей і сам сильно пошкодитися. Користуйтеся лише тими візком, підставкою, штативом, кронштейном або столом, які рекомендував виробник, або які надійшли в комплекті з цим виробом. Дотримуйтеся інструкцій виробника під час встановлення виробу та використовуйте аксесуари для кріплення, рекомендовані виробником. Слід обережно переміщувати конструкцію з виробу і візка.

! Ніколи не вставляйте жодних предметів до отворів на корпусі монітора. Це може пошкодити частини схеми та спричинити пожежу або удар електрострумом. Ніколи не проливайте рідини на монітор.

! Не ставте виріб передньою частиною на підлогу.

! Встановлюючи монітор на стіну або полицю, використовуйте схвалений виробником монтажний комплект і виконуйте інструкції до нього.

! Лишіть довкола монітора певний простір, як показано нижче. Інакше недостатня циркуляція повітря призведе до перегрівання, а, отже, може спричинити пожежу або пошкодження монітора.


! Щоб уникнути можливого пошкодження, як-от відшарування панелі від рамки, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більше ніж на -5 градусів. Якщо перевищено кут нахилу -5 градусів, гарантія не покриває пошкодження монітора.


Нижче подано рекомендовані зони вентиляції навколо монітора, коли монітор встановлено на підставці:

Інсталяція з підставкою




Чищення


 Регулярно очищуйте корпус м'якою тканиною, зволоженою водою.


 Для очищення користуйтеся м'якою бавовняною тканиною або тканиною з мікрофібри. Тканина має бути злегка вологою, майже сухою. Не дозволяйте рідині потрапити всередину корпусу.



 Вийміть шнур живлення виробу з розетки електромережі, перш ніж очищувати виріб.


Інше


 Якщо з виробу лунають незвичні звуки, виходить незвичний запах або дим, НЕГАЙНО вийміть шнур живлення з розетки і зверніться до Центру обслуговування клієнтів.

 Переконайтеся, що стіл або фіранки не затуляють вентиляційні отвори.

 Під час роботи монітора OLED бережіть його від сильних вібрації або ударів.

 Не перекидайте і не впускайте монітор під час роботи або транспортування.

 Шнури живлення мають пройти сертифікацію з безпеки. Для Німеччини це має бути H03VV-F, 3G, 0,75 мм² або краще.
Для інших країн слід застосовувати відповідні типи.

 Надмірний тиск звуку в навушниках і гарнітурі може спричинити втрату слуху. Налаштування еквайзера на максимум підвищує вихідну напругу навушників і, відповідно, тиск звуку.

Налаштування

До комплекту входять



Monitor

*

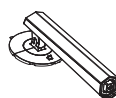


Quick Start Guide

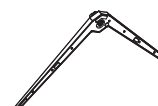
*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



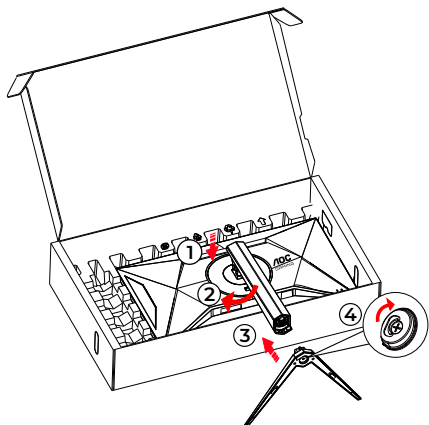
USB Cable

* Не у всіх країнах і регіонах надаються всі сигнальні кабелі. Дізнайтеся про це в місцевого розповсюджувача або офісі AOC.

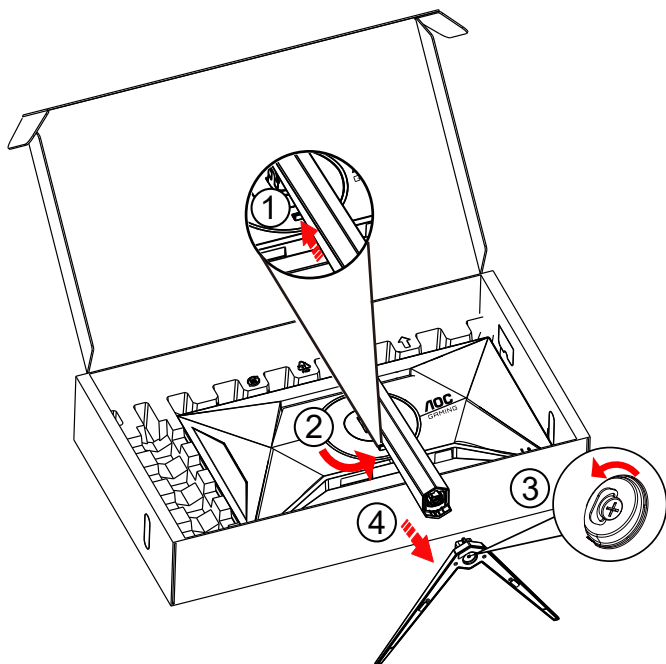
Встановлення підставки і основи

Встановлюйте і знімайте основу, виконуючи наступні кроки.

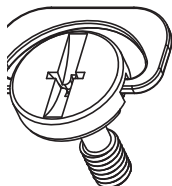
Налаштування:



Видалити:



Специфікація базового гвинта: M6*23 мм (ефективна різьба 5,5 мм)

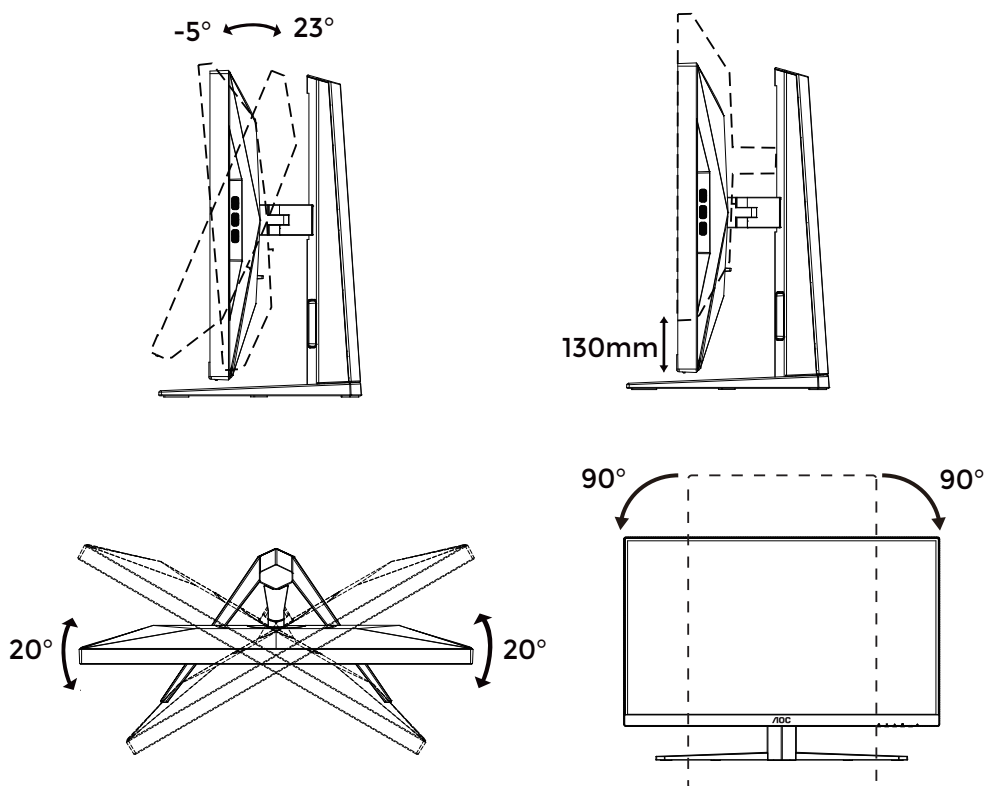


Регулювання кута огляду

Для оптимального перегляду рекомендовано дивитися на монітор так, аби бачити його перед собою повністю, а потім відрегулювати кут монітора відповідно до ваших уподобань.

Утримуйте підставку, аби закріпити монітор, і тримайтеся лише за рамку, аби відрегулювати кут монітора.

Налаштувати монітор можна так, як показано нижче:



ПРИМІТКА:

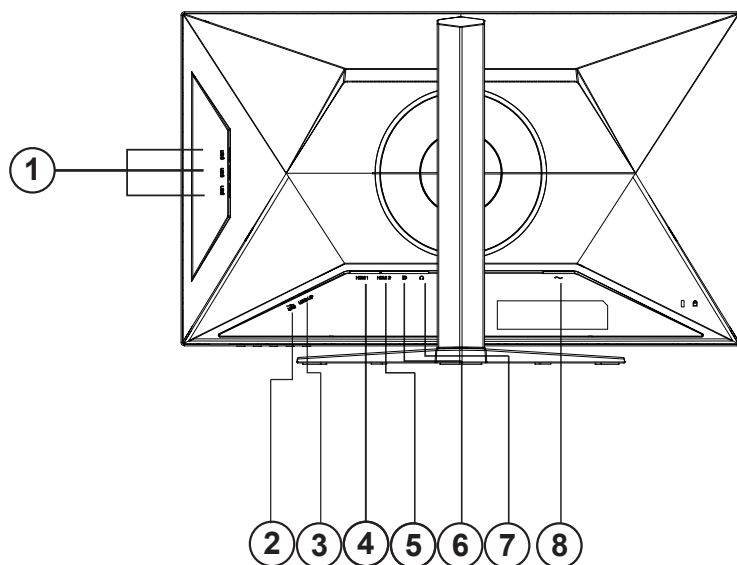
Змінюючи кут, не торкайтеся РК-екрану. Дотик до РК-екрану може спричинити пошкодження.

Увага!

- Щоб уникнути можливого пошкодження екрану, як-от відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більше ніж на -5 градусів.
- Не натискайте на екран, регулюючи кут нахилу монітору. Тримайтеся виключно за рамку.

Підключення монітора

Підключення кабелів ззаду до монітора і комп'ютера:



1. Вхідний USB 3.2 Gen1 x 3
2. Вхідний USB 3.2 Gen1 + швидкісне зарядження x1
3. Висхідний USB 3.2 Gen1
4. HDMI1
5. HDMI2
6. DisplayPort
7. Навушник
8. Живлення

Під'єднання до ПК

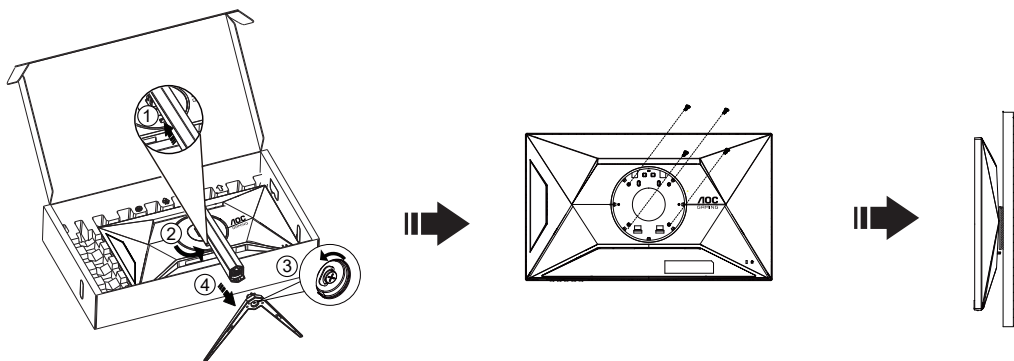
1. Надійно підключіть шнур живлення до дисплею ззаду.
2. Вимкніть живлення комп'ютера і відключіть кабель живлення.
3. Підключіть сигнальний кабель дисплею до з'єднувача відео ззаду на комп'ютері.
4. Вставте шнури живлення комп'ютера і монітора до найближчої розетки електромережі.
5. Увімкніть комп'ютер і дисплей.

Якщо монітор показує зображення, значить, інсталяцію завершено. Якщо він не показує зображення, зверніться до Усунення несправностей.

Для захисту обладнання, перед підключенням завжди вимикайте ПК і РК-монітор.

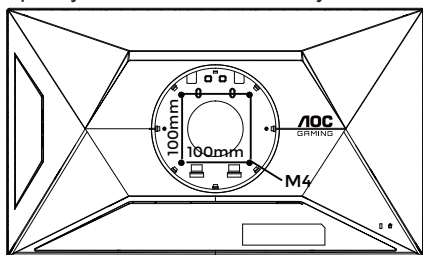
Кріплення на стіну

Підготовка до інсталяції додаткового кронштейна для монтажу на стіну.

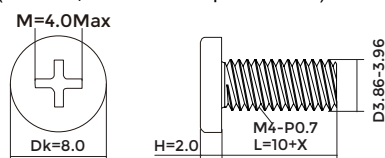


Цей монітор можна прикріпити на кронштейн для монтажу на стіну, який слід купувати окремо. Перед цією процедурою відключіть живлення. Виконуйте ці кроки:

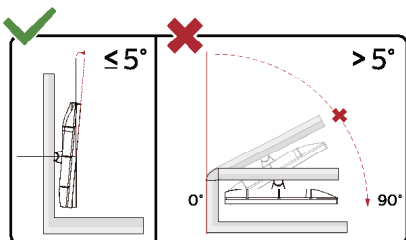
1. Зніміть основу.
2. Виконуйте інструкції виробника зі збірки кронштейну для монтажу на стіну.
3. Прикладіть кронштейн для монтажу ззаду до монітора. Зрівняйте отвори на кронштейні з отворами ззаду на моніторі.
4. Вставте 4 гвинти до отворів і затягніть їх.
5. Поверніть підключення кабелів. Інструкції щодо кріплення кронштейна на стіну ви знайдете в посібнику користувача з його комплекту.



Специфікація стінних вішалних гвинтів: M4*(10+X) мм
(X=Товщина стінного кронштейна)



Примітка: Не на всіх моделях є отвори для монтажних гвинтів VESA - дізнайтеся про це в дилера або в офісі АОС. Щодо встановлення на стіну завжди звертайтеся до виробника.



* Дизайн дисплею може відрізнятися від поданого на ілюстрації.

⚠ НЕБЕЗПЕЧНО:

1. Щоб уникнути можливого пошкодження екрану, як-от відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахилиться вниз більше ніж на -5 градусів.
2. Не натискайте на екран, регулюючи кут нахилу монітору. Тримайтеся виключно за рамку.

Функція Adaptive-Sync

1. Функція Adaptive-Sync працює з DisplayPort/HDMI
2. Сумісна графічна карта: Список рекомендованих можна знайти нижче або на www.AMD.com

Графічні карти

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

Процесори

- 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

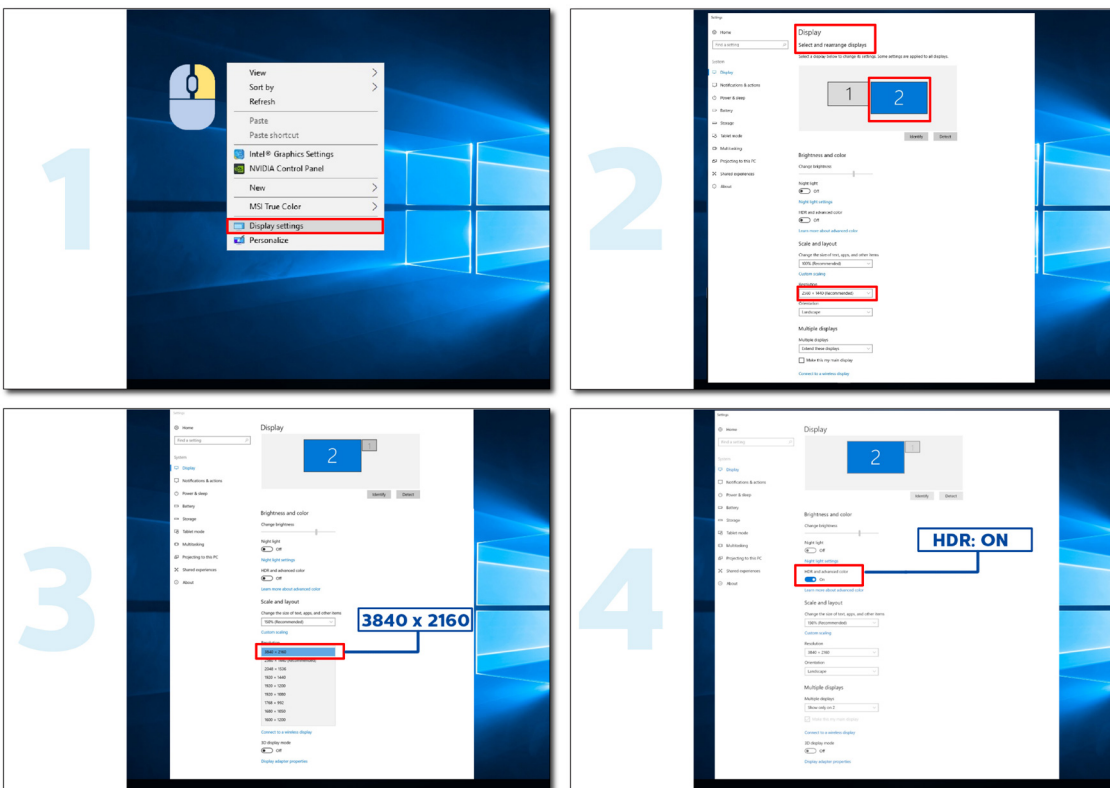
HDR

Сумісний із входом сигналів формату HDR10

Якщо плеєр і зміст сумісні, дисплей автоматично активує функцію HDR. Зверніться до виробника пристрою та постачальника контенту по інформацію про сумісність пристрою та контенту. Виберіть «ВІМК.» для функції HDR, якщо вам не потрібна функція автоматичної активації.

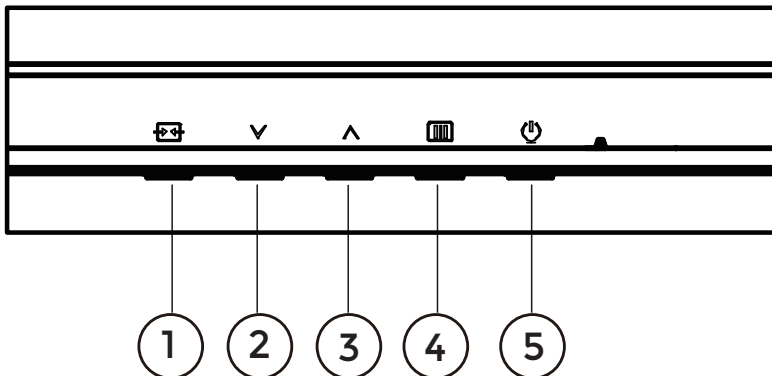
Примітка:

1. Особливі налаштування не потрібні для інтерфейсу DisplayPort/HDMI у версіях WIN10 нижче (старше) за V1703.
2. Доступний лише інтерфейс HDMI, а інтерфейс DisplayPort не здатен функціонувати у версії WIN10 V1703.
3. 3840X2160 запропоновано лише для Blu-ray Player, Xbox і PlayStation.
 - a. Роздільну здатність дисплею встановлено на 1920*1080, а HDR попередньо налаштовано на ON (УВІМК.).
 - b. Увійшовши до програми, найкращого ефекту HDR можна досягти, якщо роздільну здатність змінити на то 1920*1080 (якщо доступно).



Настройки

Ярлики



1	Джерело/Вихід
2	Застосувати користувацьку клавішу (Dual Resolution (Подв.розд.здат))/Зменшити
3	Точка набору
4	Меню/Введення
5	Живлення

Меню/Введення

Натисніть для показу EM або на підтвердження вибору.

Живлення

Щоб увімкнути камеру, натисніть кнопку «Живлення».

Точка набору

Коли нема EM, натисніть кнопку «Точка набору», аби показати/приховати точку набору.

Застосувати користувацьку клавішу (Dual Resolution (Подв.розд.здат))/Зменшити

Пристосуйте функцію цієї клавіші ярлика з меню EM: Dual Resolution (Подв.розд.здат), Game Mode (Ігр.реж.), Sniper Scope (Снайп.приціл), Frame Counter (Лічил. Кадрів). Фабричне налаштування Dual Resolution (Подв.розд.здат).

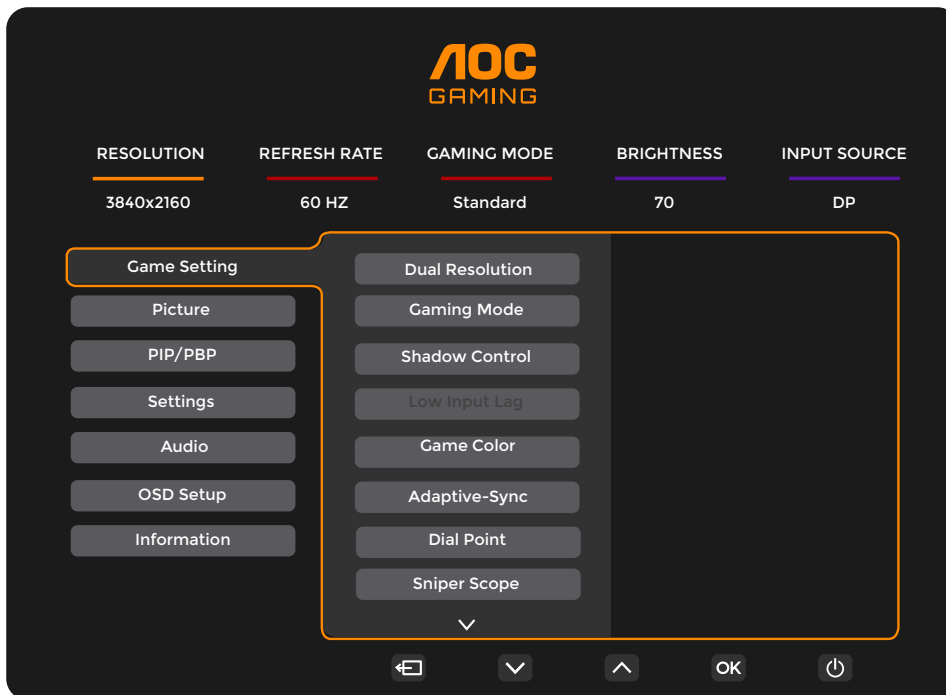
Коли закрито EM, натисніть клавішу “∨”, щоб відкрити меню Dual Resolution (Подв.розд.здат) і натисніть “∧” або “∨”, щоб вибрати відповідний режим подвійної роздільної здатності: UHD 120 Гц / UHD 160 Гц / FHD 320 Гц.







Джерело/Вихід

Коли закрито EM, натисніть кнопку (Source/Exit) Джерело/Вихід - вона матиме функцію ярлика «Джерело». Коли активне меню EM, ця кнопка працює як клавіша виходу (для виходу з EM).

Налаштування EM

Основні прості інструкції до контрольних клавiш.

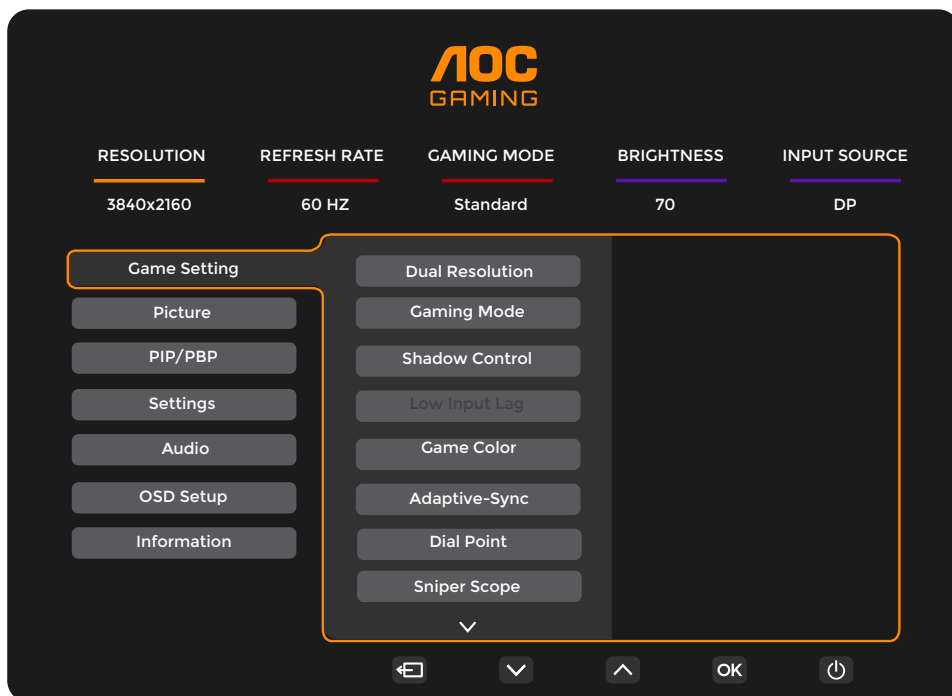


- 1). Натисніть кнопку  MENU (МЕНЮ), аби активувати вікно EM.
- 2). Для переходу по функція натискайте \downarrow або \uparrow . Коли виділено бажану функцію, натисніть кнопку  MENU (МЕНЮ) / OK, аби активувати її, і натисніть \downarrow або \uparrow для переходу по функціях підменю. Коли підсвічено потрібна функція підменю, натисніть кнопку  MENU (МЕНЮ) / OK, аби активувати її.
- 3). Натискайте \downarrow або \uparrow , аби змінити налаштування вибраної функції. Натисніть , аби вийти. Для регулювання будь-якої іншої функції повторіть кроки 2-3.
- 4). Функція Блокування EM: Щоб блокувати EM, натисніть і утримуйте кнопку  MENU (МЕНЮ), поки монітор вимкнено, а потім натисніть кнопку живлення \mathcal{C} , щоб увімкнути монітор. Щоб розблокувати EM, натисніть і утримуйте кнопку  MENU (МЕНЮ), поки монітор вимкнено, а потім натисніть \mathcal{C} кнопку живлення, щоб увімкнути монітор.

Примітки:

- 1). Якщо виріб має лише один вхід сигналу, елемент Input Select (Вибір входу) недоступний для регулювання.
- 2). Якщо роздільна здатність вхідного сигналу є оригінальною роздільною здатністю або Adaptive-Sync, тоді пункт Image Ratio (Пропорція зображення) недійсний.

Game Setting (Налаштування гри)



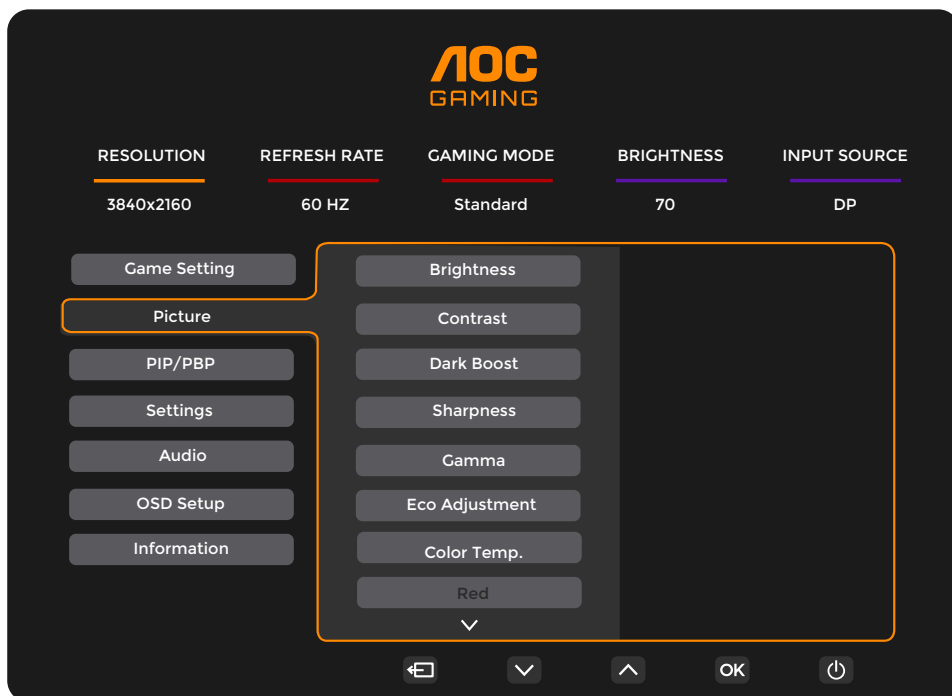
Подвійна роздільна здатність	UHD 120Hz / UHD 160Hz / FHD 320Hz	Вибрано подвійну роздільну здатність
Gaming Mode (Ігровий режим)	Standard (Стандарт)	Підсилює придатність до читання відповідних веб- і мобільних ігор.
	FPS («стрілялка» від першої особи)	Для гравців у FPS (у «Стрілялки» від першої особи). Вдосконалює рівень чорного в темних епізодах.
	RTS	Для гравців у RTS (Стратегії у реальному часі). Покращує якість зображення.
	Racing (Перегонів)	Надає найкоротший час відгуку і високу насиченість кольорів для Перегонів.
	Gamer 1 (Гравець 1)	Налаштування користувацьких пріоритетів, збережене як Гравець 1.
	Gamer 2 (Гравець 2)	Налаштування користувацьких пріоритетів, збережене як Гравець 2.
Gamer 3 (Гравець 3)	Налаштування користувацьких пріоритетів, збережене як Гравець 3.	
Shadow Control (Керування тінню)	0-20	Контроль тіней за замовчуванням - 0, тоді кінцевий користувач може налаштувати збільшення від 0 до 20 для чіткішого зображення. Якщо зображення надто темне, робіть регулювання від 0 до 20, аби стало краще видно зображення.
Low Input Lag (Затримка низького входу)	Off (Вимк.) / On (Увімк.)	Вимкніть буфер кадрів, аби зменшити затримку входу.
Game Color (Колір гри)	0-20	Колір гри надасть рівень 0-20 для регулювання насиченості, аби отримати краще зображення.
Adaptive-Sync	Off (Вимк.) / On (Увімк.)	Вимикає або активує Adaptive-Sync. Нагадування про запуск Adaptive-Sync: Коли активовано функцію Adaptive-Sync, у певних ігрових середовищах може виникати мерехтіння.
Dial Point (Точка націлювання)	Off (Вимк.) / On (Увімк.) / Dynamic (Динамічний)	Функція Dial Point (Точка набору) розміщує приціл у центрі екрана, аби допомогти точним прицілюванням гравцям у «стрілялки» від першої особи (FPS).
MBR	0-20	MBR (Зменшення розмиття в русі) надає 0-20 рівнів регулювання для зменшення розмиття рухомих елементів. Примітка: 1. Функцію MBR можна регулювати, коли вимкнено Adaptive-Sync, а частота поновлення ≥ 75 Гц. 2. Яскравість екрану зменшиться зі збільшенням значення.

Overdrive (Перевантаження)	Normal (Звичайний)	Відрегулюйте час відгуку. Примітка: 1. Якщо відрегулювати OverDrive (Форсаж) на Fastest (Найшвидший), показане зображення може бути розмитим. Можна відрегулювати рівень OverDrive (Форсажу) або вимкнути його згідно власних пріоритетів. 2. Функція Extreme (Екстремальне) додаткова, коли вимкнено Adaptive-Sync, а частота поновлення ≥ 75 Гц. 3. Яскравість екрану зменшиться, коли увімкнено функцію «Екстремальне».
	Fast (Швидко)	
	Faster (Швидше)	
	Fastest (Найшвидше)	
	Extreme (Екстремальне)	
Frame Counter (Лічильник кадрів)	Off (Вимк.) / Right-Up (Праворуч-Вгору) / Right-Down (Праворуч-Вниз) / Left-Up (Ліворуч-Вгору) / Left-Down (Ліворуч-Вниз)	Показувати вертикальну частоту у вибраному куті.

Примітка:

- 1). Коли HDR Mode (Режим HDR) у розділі Picture (Зображення) увімкнено, елементи Gaming Mode (Ігровий режим), Shadow Control (Контроль тіней), Game Color (Колір гри) неможливо налаштувати.
- 2). Коли активовано HDR у Picture (Зображення), елементи Gaming Mode (Ігровий режим), Shadow Control (Контроль тіней), Game Color (Колір гри), MBR неможливо налаштувати. «Екстремальне» у «Форсаж» недоступне.
- 3). Коли Color Space (Колірний простір) у Picture (Зображенні) встановлено на sRGB, елементи Shadow Control (Контроль тіней) та Game Color (Колір гри) неможливо налаштувати.

Picture (Зображення)



Brightness (Яскравість)	0-100	Регулювання підсвічення.
Contrast (Контраст.)	0-100	Контраст від цифрового реєстратора.
Dark Boost (Підсилення темного)	Off (Вимк.) / Level 1 (Рівень 1) / Level 2 (Рівень 2) / Level 3 (Рівень 3)	Покращуйте фрагменти екрана в темній або яскравій ділянці, щоб відрегулювати яскравість у яскравій ділянці та переконатися, що вона не перенасичена.
Gamma (Гамма)	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Adjust Gamma (Регулювання Гамми).
Eco Adjustment (Екорегулювання)	Standard (Стандарт)	Standard Mode (Стандартний режим).
	Text (Текст)	Text Mode (Режим Текст).
	Internet (Інтернет)	Internet Mode (Режим Інтернет).
	Game (Гра)	Internet Mode (Ігровий режим).
	Movie (Фільми)	Movie Mode (Режим Кіно).
	Sports (Спорт)	Sports Mode (Режим Спорт).
	Reading (Читання)	Reading Mode (Режим Читання).
	Uniformity	Режим однорідності
Color Temp. (Колірна температура)	Warm (Теплий)	Відкликати теплу колірну температуру з EEPROM.
	Normal (Звичайний)	Відкликати звичайну колірну температуру з EEPROM.
	Cool (Холодний)	Відкликати холодну колірну температуру з EEPROM.
	User (Користувач)	Відновити колірну температуру з EEPROM.
Red (Червоний)	0-100	Збільшення червоного з Цифрового реєстру.
Green (Зелений)	0-100	Збільшення зеленого з Цифрового реєстру.
Blue (Синій)	0-100	Збільшення синього з Цифрового реєстру.

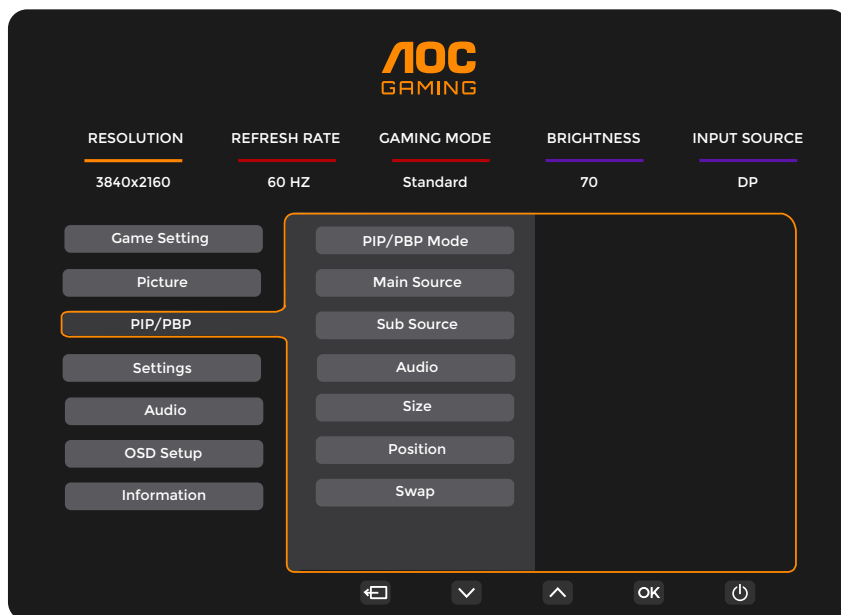
Насиченість Ч.	0-100	Регулює Насиченість Ч.	
Насиченість З.	0-100	Регулює Насиченість З.	
Насиченість С.	0-100	Регулює Насиченість С.	
Насиченість Б.	0-100	Регулює Насиченість Б.	
Насиченість М.	0-100	Регулює Насиченість М.	
Насиченість Ж.	0-100	Регулює Насиченість Ж.	
Відтінок Ч.	0-100	Регулює Відтінок Ч.	
Відтінок З.	0-100	Регулює Відтінок З.	
Відтінок С.	0-100	Регулює Відтінок С.	
Відтінок Б.	0-100	Регулює Відтінок Б.	
Відтінок М.	0-100	Регулює Відтінок М.	
Відтінок Ж.	0-100	Регулює Відтінок Ж.	
HDR	Off (Вимк.)	Встановіть профіль HDR згідно власних вподобань користування. Примітка: Коли визначено HDR, опцію HDR показано для регулювання.	
	DisplayHDR		
	HDR Picture (Зображення HDR)		
	HDR Movie (Фільм HDR)		
HDR Mode (Режим ECO)	Off (Вимк.)	Оптимізовано для кольору і контрасту зображення, що імітує показ ефекту HDR. Примітка: Коли не визначено HDR, для регулювання показано опцію Режиму HDR.	
	HDR Picture (Зображення HDR)		
	HDR Movie (Фільм HDR)		
	HDR Game (Гра HDR)		
DCR (Пропорція динамічного контрасту)	Off (Вимк.)	Вимкнути пропорцію динамічного контрасту.	
	On (Увімк.)	Активувати пропорцію динамічного контрасту.	
Локальне затемнення	Вимк./ Низький/ Середній/ Сильний	Вимкнути або обрати локальне затемнення	
	Color Space (Колірний простір)	Panel Native (Ориг. панелі)	
		sRGB	Колірний простір sRGB.
		DCI-P3	Колірний простір DCI-P3
LowBlue Mode (Режим LowBlue)	Off (Вимк.)	Звузьте хвилю синього світла, контролюючи колірну температуру.	
	Multimedia (Мультимедіа)		
	Internet (Інтернет)		
	Office (Офіс)		
	Reading (Читання)		

Image Ratio (Формат зображення)	Full (Повне) / Aspect (Пропорція) / 1:1 / 17" (4:3) / 19" (4:3) / 19" (5:4) / 19" ш (16:10) / 21,5" ш (16:9) / 22" ш (16:10) / 23" ш (16:9) / 23,6" ш (16:9) / 24" ш (16:9) /	Виберіть пропорцію зображення для показу.
---------------------------------------	--	---

Примітка:

- 1). Коли режим HDR встановлено на будь-яке значення, крім вимкненого, пункти «Контраст», «Гама», «Еко», «Колірна температура», «Колірний простір», «Режим низького синього світла» недоступні для регулювання.
- 2). Коли HDR встановлено на будь-яке значення, крім вимкненого, пункти «Яскравість», «Контраст», «Гама», «Еко регулювання», «Колірна температура», «DCR», «Колірний простір», «Режим низького синього світла» недоступні для регулювання.
- 3). Коли «Колірний простір» встановлено на «sRGB» або «DCI-P3», пункти «Контраст», «Гама», «Еко регулювання», «Колірна температура», «Режим HDR», «Режим низького синього світла» недоступні для регулювання.
- 4). Коли «Еко регулювання» встановлено на «Читання», пункти «Контраст», «Колірна температура», «DCR», «Колірний простір», «Режим низького синього світла» недоступні для регулювання.
- 5). Для ефекту розсіювання світла панелі з рідкими кристалами та локального затемнення підсвічування деякі особливі межі віконної картинки або рухомого зображення можуть мати ореол або швидкі зміни яскравості під час зміни візерунка, ці явища пов'язані з підсвічуванням mini-LED. Будь ласка, використовуйте його без побоювань. Ви можете активувати меню OSD і вимкнути локальне затемнення, щоб зменшити ефект розсіювання або ореолу.

PIP/PBP



PIP / PBP Mode (Режим PIP/PBP)	Off (Вимк.) / PIP / PBP	Вимкніть або активуйте PIP або PBP.
Main Source (Головне джерело)	HDMI1 / HDMI2 / DP	Виберіть джерело для головного екрану.
Sub Source (Субджерело)	HDMI1 / HDMI2 / DP	Виберіть джерело додаткового екрану.
Audio (Аудіо)	Main Source (Головне джерело) / Sub Source (Субджерело)	Виберіть вихід аудіо з різними джерелами.
Size (Розмір)	Small (Малий) / Middle (Середній) / Large (Велике)	Виберіть розмір екрану.
Position (Розташування)	Right-Up (Праворуч-Вгорі)	Встановіть розташування екрану.
	Right-Down (Праворуч-Внизу)	
	Left-Up (Ліворуч-Вгорі)	
	Left-Down (Ліворуч-Внизу)	
Swap (Обмін)	Off (Вимк.) / On (Увімк.)	Виберіть Off/On (Вимк./Увімк.) Disable/Enable (Вимкнути/Активувати) Swap (Обмін).

Примітки:

- 1). Коли для HDR встановлено «не вимикати», жоден елемент у PIP/PBP неможливо налаштувати.
- 2). Коли PIP/PBP увімкнено, деякі пов'язані з кольором налаштування в EM дійсні лише для головного екрану, а допоміжний екран не підтримується. Таким чином, головний і додатковий екрани можуть мати різні кольори.
- 3). Коли увімкнено PBP/PIP, сумісність входу з Головного джерела / Субджерела буде наступною:

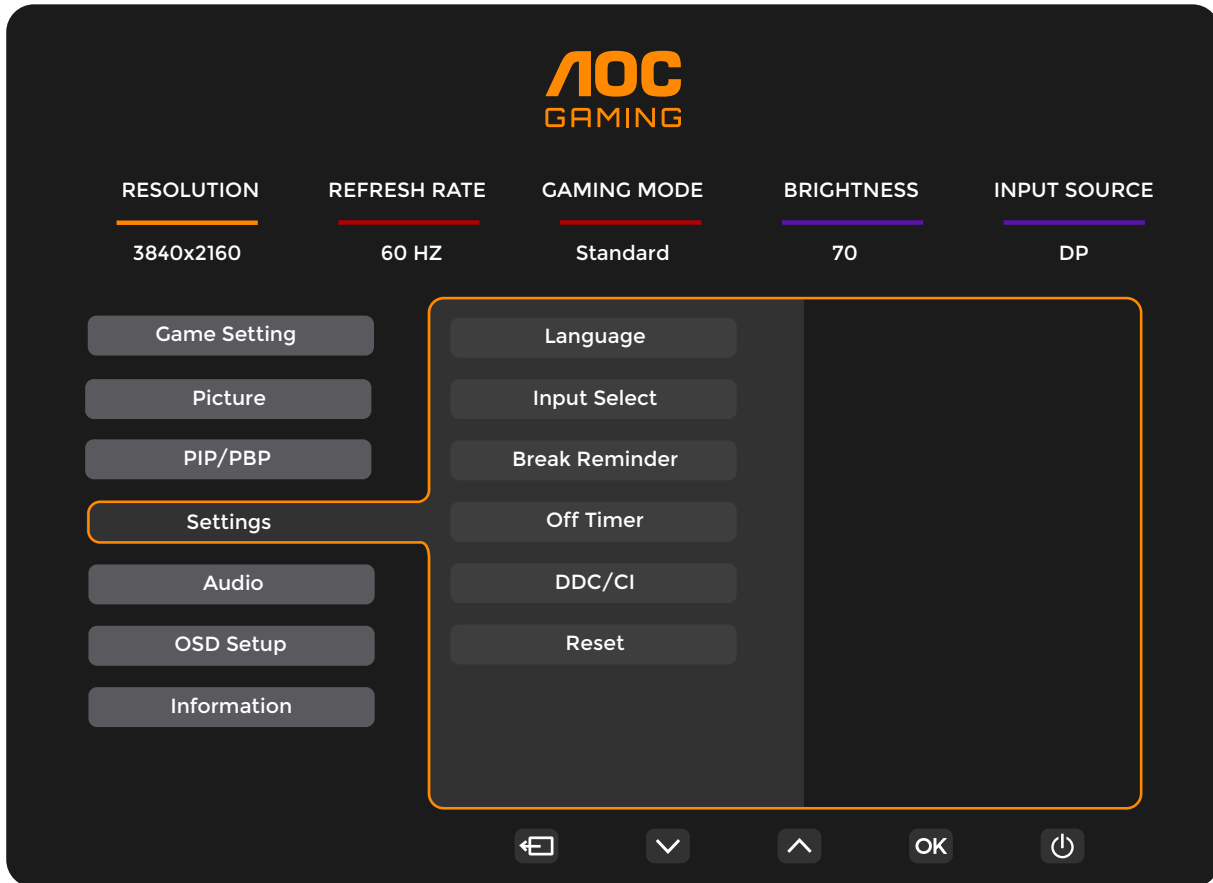
PIP		Субджерело		
		HDMI1	HDMI2	DP
Головне джерело	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

У режимі PIP, у FHD режимі максимальна підтримка 1920x1080@240Hz; у UHD режимі максимальна підтримка 3840x2160@60Hz.

PBP		Субджерело		
		HDMI1	HDMI2	DP
Головне джерело	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

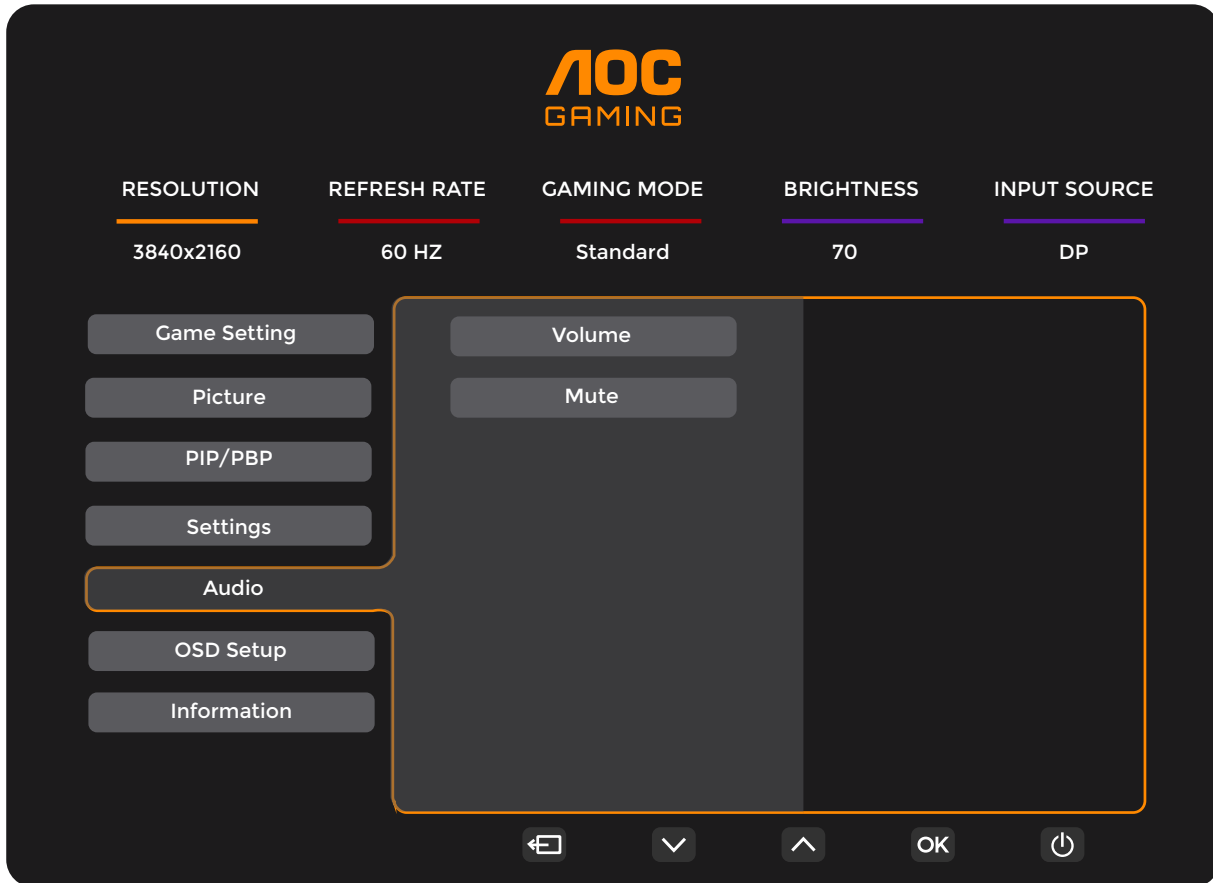
У режимі PBP, у FHD режимі максимальна підтримка 960x1080@320; у UHD режимі максимальна підтримка 1920x2160@120Hz.

Settings (Налаштування)



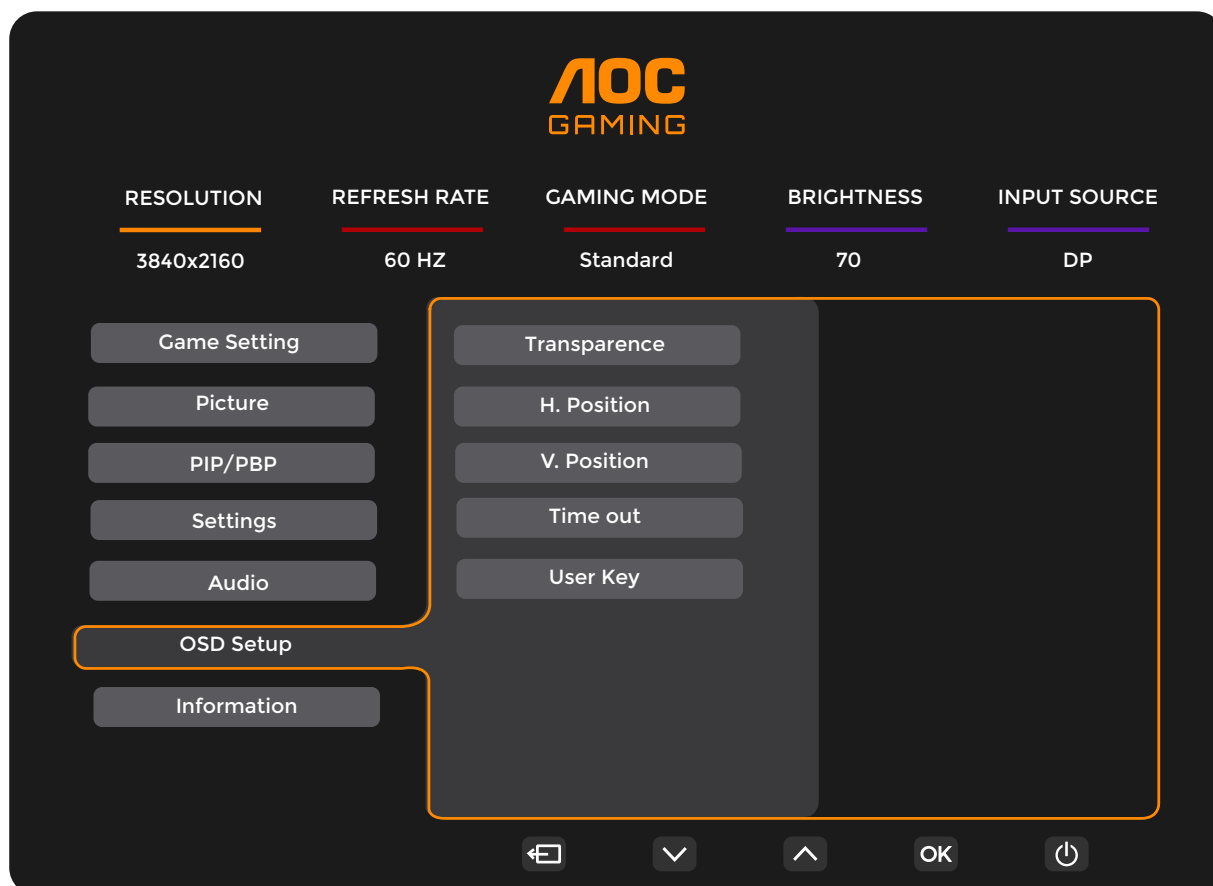
Language (Мова)		Виберіть мову EM.
Input Select (Вибір входу)	Auto (Авто) / HDMI1 / HDMI2 / DP	Виберіть джерело входу сигналу.
Break Reminder (Нагадування про перерву)	Off (Вимк.) / On (Увімк.)	Нагадування про перерву, якщо користувач працює понад 1 годину поспіль.
Off Timer (Таймер вимкнення)	0 - 24 г	Виберіть час вимкнення постійного струму.
DDC/CI	No (Hi) / Yes (Так)	Увімкнення/вимкнення підтримки DDC/CI.
Reset (Скинути)	No (Hi) / Yes (Так)	Скинути меню на налаштування за замовчуванням.

Audio (Аудіо)



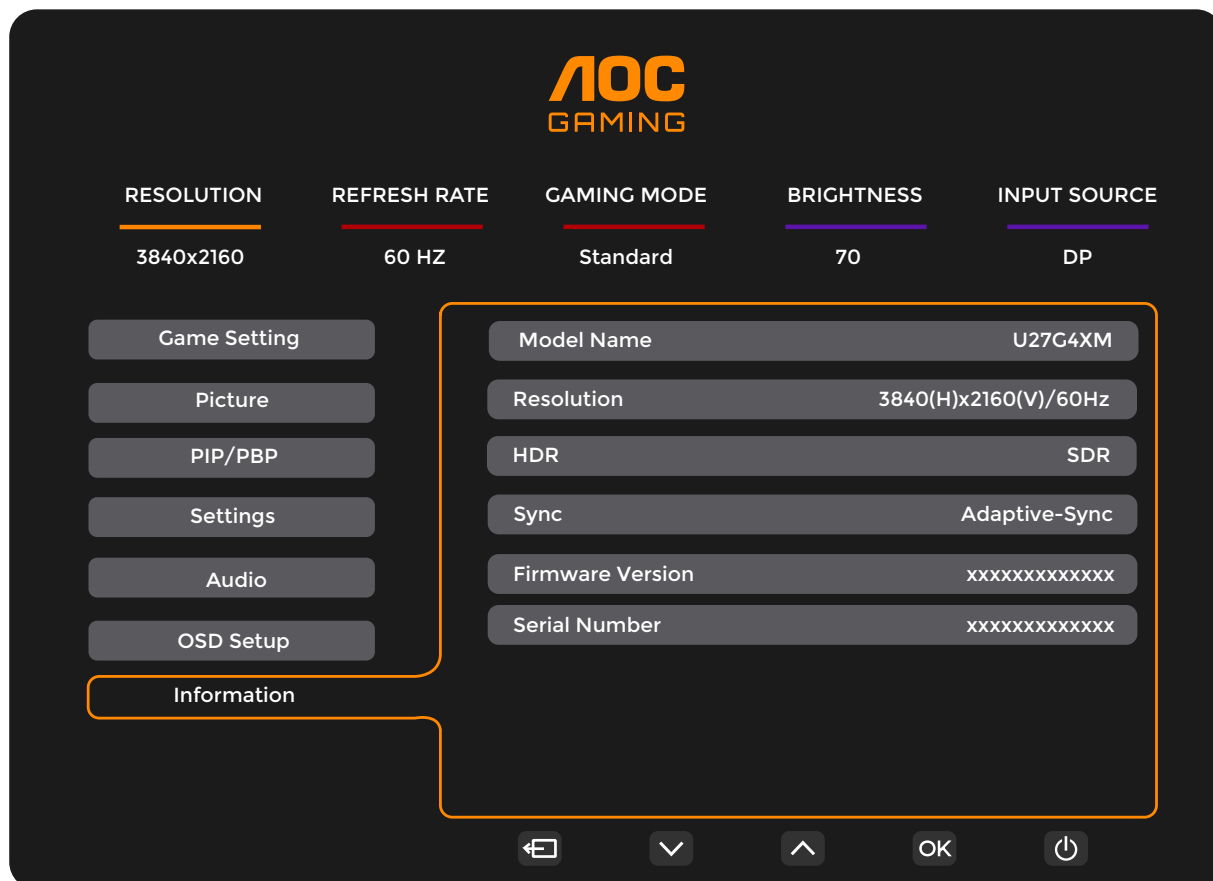
Volume (Гучність)	0-100	Регулювання гучності.
Mute (Без звуку)	Off (Вимк.) / On (Увімк.)	Вимкнути звук.

OSD Setup (Налаштування EM)



Transparence (Прозорість)	0-100	Регулювати прозорість EM.
H. Position (Горизонтальне розташування)	0-100	Регулювання горизонтального розташування EM.
V. Position (Вертикальне розташування)	0-100	Регулювання розташування EM по вертикалі.
Timeout (Тайм-аут)	5-120	Регулювання тайм-ауту EM.
Користувацька клавіша	Подвійна роздільна здатність / Ігровий режим / Діапазон снайпера / Лічильник кадрів	Меню ярликів ∨, налаштованих користувачами

Information (Інформація)



Світлодіодний індикатор

Статус	Колір світлодіода
Режим повної потужності	Білий
Режим Актив-Вимк.	Оранжевий

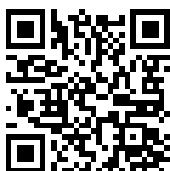
Усунення несправностей

Проблема і питання	Можливі розв'язання
Світлодіод живлення не увімкнено	Переконайтеся, що кнопку Живлення увімкнено, а шнур живлення правильно підключено до заземленої розетки електромережі та до монітора.
На екрані нема зображення	<ul style="list-style-type: none"> • Чи правильно підключено шнур живлення? Перевірте підключення шнура живлення і подачу живлення. • Чи правильно підключено відеокабель? (Підключення кабелем HDMI) Перевірте підключення кабелю HDMI. (Підключення кабелем DP) Перевірте підключення кабелем DP. * Вхід HDMI/DP доступний не на кожній моделі. • Якщо живлення увімкнено, перезапустіть комп'ютер, аби побачити початковий екран (екран входу в систему). Якщо з'явиться початковий екран (екран входу), завантажте комп'ютер у відповідному режимі (безпечний режим для Windows 7/8/10), а потім змініть частоту відеокарти. (Див. Налаштування оптимальної роздільної здатності) Якщо початковий екран (екран входу) не з'являється, зверніться до сервісного центру або до дилера. • Чи показано на екрані «Вхід не підтримується»? Це повідомлення можна побачити, коли сигнал від відеокарти перевищує максимальну роздільну здатність і частоту, які монітор може правильно обробляти. Встановіть ті максимальні роздільну здатність і частоту, які монітор може обробити. • Переконайтеся, що встановлено драйвери монітора AOC.
Зображення нечітке і розшаровується	Відрегулюйте Контрастність і Яскравість. Натисніть ярлик (АВТО) для автоматичного регулювання. Переконайтеся, що ви не користуєтесь кабелем-подовжувачем або подовжувачем із перемикачем. Радимо підключати монітор безпосередньо до вихідного з'єднувача відеокарти на задній панелі.
Зображення стрибає, мерехтить, або на ньому з'являються хвилі	Відсуньте якомога далі від монітора електроприлади, які можуть спричиняти інтерференцію. З поточною роздільною здатністю користуйтеся максимальною частотою поновлення, на яку здатен монітор.
Монітор «застряг» у режимі Актив. Вимк.	Перемикач живлення комп'ютера має бути в положенні УВІМК.. Відеокарта комп'ютера має щільно прилягати до отвору. Переконайтеся, що відеокабель монітора правильно підключено до комп'ютера. Огляньте відеокабель монітора і переконайтеся, що жоден контакт не погнутий. Переконайтеся, що комп'ютер може працювати, натиснувши клавішу CAPS LOCK на клавіатурі та спостерігаючи на реакцію світлодіода CAPS LOCK. Від натискання на клавішу CAPS LOCK світлодіод має вмикатися і вимикатися.
Відсутній один з основних кольорів (червоний, зелений або синій)	Огляньте відеокабель монітора і переконайтеся, що жоден контакт не погнутий. Переконайтеся, що відеокабель монітора правильно підключено до комп'ютера.
Зображення на екрані неправильно відцентровано або має неправильний розмір	Регулюйте горизонтальне і вертикальне розташування або натисніть ярлик AUTO (АВТО).
Зображення має дефекти кольору (білий не білий)	Відрегулюйте колір RGB або виберіть потрібну колірну температуру.
Горизонтальні або вертикальні спотворення на екрані	У режимі вимкнення системи Windows 7/8/10/11 відрегулюйте ГОДИННИК і ФОКУС. Натисніть ярлик (АВТО) для автоматичного регулювання.
Правила і обслуговування	Див. інформацію з правил і обслуговування на компакт-диску або на www.aoc.com (знайдіть модель і країну, і на сторінці підтримки знайдіть інформацію з правил та обслуговування).

Технічні характеристики

Загальні технічні характеристики

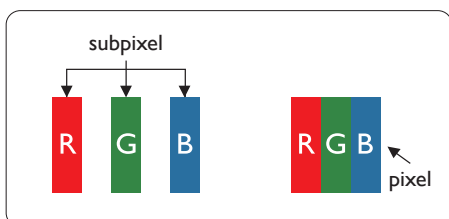
Панель	Назва моделі	U27G4XM		
	Керівна система	Кольоровий РК-дисплей TFT		
	Розмір зображення для перегляду	68,5 см по діагоналі		
	Крок пікселя	0,1554 мм (по горизонталі) x 0,1554 мм (по вертикалі)		
Інші	Діапазон горизонтального сканування	30к-360кГц		
	Розмір горизонтального сканування (макс.)	596,736 мм		
	Діапазон вертикального сканування	FHD:48~320Гц UHD:48~160Гц		
	Розмір вертикального сканування (макс.)	335,664 мм		
	Оптимальна попередньо налаштована роздільна здатність	FHD:1920x1080@60Гц UHD:3840x2160@60Гц		
	Макс. роздільна здатність	FHD:1920x1080@320Гц UHD:3840x2160@160Гц*		
	Технологія Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Джерело живлення	100-240 В; 50/60 Гц 1,5 А		
	Енергоспоживання	Типово (яскравість і контраст за замовчуванням)	45 Вт	
		Макс. (яскравість = 100, контраст. =100)	≤ 147 Вт	
		Режим очікування	≤0,3 Вт	
	Розсіяння тепл	Звичайна робота	153,58 бто/год.	
		Режим сну (очікування)	<1,02 бто/год.	
Режим вимкнути		<0 бто/год.		
Фізичні характеристики	Тип з'єднувача	HDMIx2/DisplayPort/USBx4/USB UP/Навушник		
	Тип сигнального кабелю	Знімний		
Характеристика умов навколишнього середовища	Температура	Робоча	Від 0°C до 40°C	
		Зберігання	Від -25°C до 55°C	
	Вологість	Робоча	10%-85% (БЕЗ УТВОРЕННЯ конденсату)	
		Зберігання	5%~93% (БЕЗ УТВОРЕННЯ конденсату)	
	Висота над рівнем моря	Робоча	0 м - 5000 м (0 футів - 16404 фути)	
		Зберігання	0 м - 12192 м (0 футів - 40000 футів)	



*. Вхід сигналу DisplayPort 1.4, для досягнення роздільної здатності UHD 120 Гц і вище необхідно використовувати графічну карту з підтримкою DSC. Зверніться до виробника вашої графічної карти, щоб дізнатися про підтримку DSC.

Політика щодо дефектів пікселів пласких дисплеїв АОС

Компанія Philips прагне постачати вироби найвищої якості. Ми використовуємо деякі найбільш вдосконалені виробничі процеси галузі та здійснюємо жорсткий контроль за якістю. Однак іноді неможливо уникнути дефектів пікселів чи підпікселів на TFT-панелях, що використовуються у пласких дисплеях. Жоден виробник не може гарантувати відсутність дефектів пікселів на всіх панелях. Однак компанія Philips гарантує ремонт або заміну дисплея з неприйнятною кількістю дефектів відповідно до гарантії. У цьому повідомленні подано інформацію про різні типи дефектів пікселів та визначено прийнятні рівні дефектів для кожного типу. Щоб отримати право на ремонт або заміну згідно з гарантією, кількість дефектів пікселів на TFT-панелі дисплея повинна перевищувати ці прийнятні рівні. Наприклад, не більше 0,0004% підпікселів на дисплеї можуть бути дефектними. Крім того, компанія Philips встановлює ще вищі стандарти якості для певних типів або комбінацій дефектів пікселів, які помітніші за інші. Ця політика діє в усьому світі.



Пікселі та підпікселі

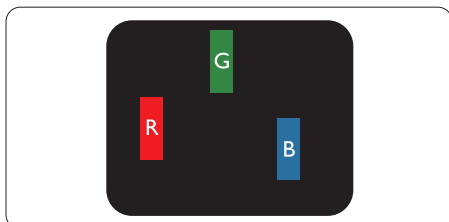
Піксель - або елемент зображення - складається з трьох під-пікселів основних кольорів: червоного, зеленого та синього. Багато пікселів разом складаються в зображення. Коли всі під-пікселі пікселя підсвічені, три кольорові під-пікселі разом виглядають як один білий піксель. Коли всі пікселі темні, три кольорові під-пікселі разом виглядають як один чорний піксель. Інші комбінації підсвічених і темних під-пікселів виглядають як пікселі інших кольорів.

Типи дефектів пікселів

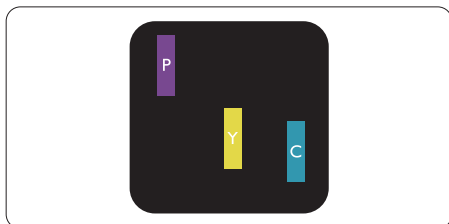
Дефекти пікселів та під-пікселів по-різному виглядають на екрані. Існує дві категорії дефектів пікселів та декілька типів дефектів під-пікселів у кожній категорії.

Дефекти яскравих точок

Дефекти яскравих точок виглядають як пікселі або підпікселі, які постійно світяться чи «ввімкнені». Тобто, яскрава точка - це підпіксель, який виділяється на екрані, коли дисплей відображає темне зображення. Існують різні типи дефектів яскравих точок.

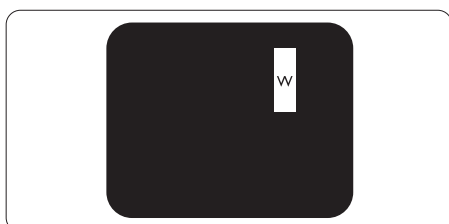


Один підсвічений червоний, зелений або синій під-піксель.



Два сусідні під-пікселі підсвічені:

- Червоний + синій = фіолетовий
- Червоний + зелений = жовтий
- Зелений + синій = лазурний (блакитний)



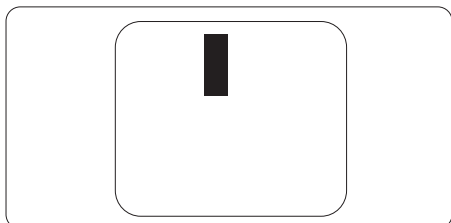
Три сумісні підсвічені під-пікселя (один білий піксель).

Примітка

Червона або синя яскрава точка мусить бути на 50 % світлішою за сусідні, а зелена - на 30 % яскравішою за сусідні точки.

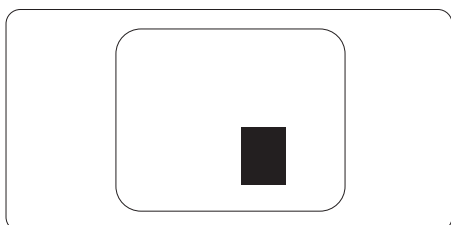
Дефекти чорних точок

Дефекти чорних точок виглядають як пікселі або підпікселі, які завжди темні чи «вимкнені». Тобто, темна точка - це підпіксель, який виділяється на екрані, коли дисплей відображає світле зображення. Це типи дефектів чорних точок.



Відстань між дефектами пікселів

Через те, що помітніші ті дефекти пікселів та під-пікселів одного типу, які розташовані близько один від одного, Philips визначив припустиму відстань між дефектами пікселів.



Припустимі дефекти пікселів

Щоб отримати право на ремонт або заміну у зв'язку з дефектами пікселів протягом гарантійного періоду, TFT-панель плоского дисплея Philips повинна мати таку кількість дефектів пікселів або підпікселів, яка перевищує допустиму кількість у поданих далі таблицях.

ДЕФЕКТИ ЯСКРАВИХ ТОЧОК	ПРИПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
1 підсвічений під-піксель	2
2 сусідні підсвічені під-пікселі	1
3 сусідні підсвічені під-пікселі (один білий піксель)	0
Відстань між двома дефектами яскравих точок*	≥15mm
Загальна кількість дефектів яскравих точок всіх типів	2
ДЕФЕКТИ ЧОРНИХ ТОЧОК	ПРИПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
1 темний під-піксель	5 або менше
2 сусідніх темних під-пікселя	2 або менше
3 сусідніх темних під-пікселя	≤0
Відстань між двома дефектами чорних точок*	≥15mm
Загальна кількість дефектів чорних точок всіх типів	5 або менше
ВСЬОГО ДЕФЕКТІВ ТОЧОК	ПРИПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
Загальна кількість дефектів всіх типів яскравих або чорних точок	5 або менше

Примітка

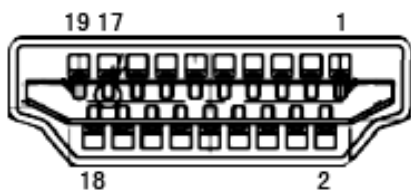
1 або 2 сусідні дефекти під-пікселів = 1 дефект точки

Попередньо налаштовані режими показу

СТАНДАРТ	РОЗДІЛЬНА ЗДАТНІСТЬ (±1 Гц)	ГОРИЗОНТАЛЬНА ЧАСТОТА (кГц)	ВЕРТИКАЛЬНА ЧАСТОТА (Гц)
VGA	640×480@60Hz	31.469	59.94
	640×480@67Hz	35	66.667
	640×480@72Hz	37.861	72.809
	640×480@75Hz	37.5	75
	640×480@100Hz	51.08	99.769
	640×480@120Hz	61.91	119.518
DOS MODE	720×400@70Hz	31.469	70.087
SVGA	800×600@56Hz	35.156	56.25
	800×600@60Hz	37.879	60.317
	800×600@72Hz	48.077	72.188
	800×600@75Hz	46.875	75
	800×600@100Hz	63.68	99.662
	800×600@120Hz	77.43	119.854
	832×624@75Hz	49.725	74.551
XGA	1024×768@60Hz	48.363	60.004
	1024×768@70Hz	56.476	70.069
	1024×768@75Hz	60.023	75.029
	1024×768@100Hz	81.577	99.972
	1024×768@120Hz	97.551	119.989
	1280×1024@60Hz	63.981	60.02
	1280×1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920×1080@60Hz	67.5	60
	1920×1080@240Hz	274.6	240
	1920×1080@320Hz	355.2	320
QHD	2560×1440@120Hz	182.996	119.998
	2560×1440@144Hz	222.194	144.001
UHD	3840×2160@60Hz	133.32	60
	3840×2160@75Hz	166.653	75.0001
	3840×2160@100Hz	222.203	100.001
	3840×2160@120Hz	268.811	120.700
	3840×2160@144Hz	319.976	144.004
	3840×2160@160Hz	350.402	160.001

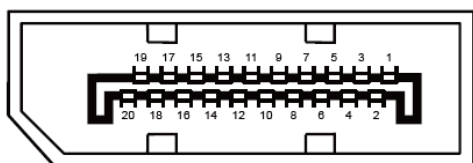
Примітка: За стандартом VESA при розрахунку частоти оновлення (частоти поля) різних операційних систем і відеокарт може бути певна похибка (+/-1 Гц). Для покращення сумісності номінальну частоту оновлення цього виробу було округлено. Розгляньте сам виріб.

Призначення контактів



19-контактний сигнальний кабель кольорового дисплею

№ кон-такту	Назва сигналу	№ кон-такту	Назва сигналу	№ кон-такту	Назва сигналу
1.	Дані TMDS 2+	9.	Дані TMDS 0-	17.	Заземлення DDC/CEC
2.	Екранування даних TMDS 2	10.	Годинник TMDS +	18.	+ 5 В живлення
3.	Дані TMDS 2-	11.	Екранування годинника TMDS	19.	Визначення гарячого підключення
4.	Дані TMDS 1+	12.	Годинник TMDS -		
5.	Екранування даних TMDS 1	13.	CEC		
6.	Дані TMDS 1-	14.	Зарезервовано (N.C. на пристрої)		
7.	Дані TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Екранування даних TMDS 0	16.	SDA		



20-контактний сигнальний кабель кольорового дисплею

№ контакту	Назва сигналу	№ контакту	Назва сигналу
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	Визначення гарячого підключення
9	ML_Lane 1 (p)	19	Return DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Технологія Plug & Play

Функція Plug & Play DDC2B

Цей монітор має здатності VESA DDC2B згідно СТАНДАРТУ VESA DDC. Це надає монітору можливість повідомляти свою ідентифікацію головній системі та, залежно від рівня DDC, передавати додаткову інформацію про можливість показу.

DDC2B - це канал передачі даних в обидва боки, заснований на протоколі I2C. Хост може зробити запит інформації EDID по каналу DDC2B.

