

# AOC GAMING



Як OLED-продукт, цей дисплей потребує регулярного обслуговування екрану для зменшення ризику утримання зображення (вигорання).

## ПОСІБНИК КОРИСТУВАЧА

### Q27G41ZDF

AOC GAMING MONITOR

Безпека .....	1
Національні нормативи .....	1
Живлення.....	2
Встановлення.....	3
Очищення.....	4
Інше .....	5
Налаштування .....	6
Комплектація .....	6
Установка підставки та основи.....	7
Регулювання кута огляду.....	8
Підключення монітора.....	9
Настінне кріплення.....	10
функція Adaptive-Sync .....	11
HDR.....	12
Регулювання.....	13
Гарячі клавіші.....	13
Налаштування OSD.....	14
Налаштування гри .....	15
Зображення .....	17
PIP/PBP .....	20
Налаштування OLED.....	22
Налаштування.....	24
Аудіо .....	25
Налаштування OSD .....	26
Інформація .....	27
Світлодіодний індикатор .....	28
Усунення несправностей.....	29
Технічні характеристики.....	30
Загальні технічні характеристики .....	30
Політика виробника АОС щодо дефектів пікселів панелей моніторів.....	32
Попередньо встановлені режими дисплея .....	35
Призначення контактів.....	36
Підключи і працюй.....	37

# Безпека

## Національні нормативи

Наступні підрозділи описують національні конвенції, використані в цьому документі.

### Примітки, застереження та попередження

Протягом цього посібника блоки тексту можуть супроводжуватися піктограмою та друкуватися жирним або курсивним шрифтом. Ці блоки є примітками, застереженнями та попередженнями і використовуються наступним чином:



**ПРИМІТКА:** ПРИМІТКА вказує на важливу інформацію, яка допомагає ефективніше використовувати ваш комп'ютер.




**ЗАСТЕРЕЖЕННЯ:** ЗАСТЕРЕЖЕННЯ вказує на можливе пошкодження апаратного забезпечення або втрату даних і повідомляє, як уникнути цієї проблеми.





**ПОПЕРЕДЖЕННЯ:** ПОПЕРЕДЖЕННЯ вказує на потенційну небезпеку для здоров'я і повідомляє, як уникнути цієї проблеми.


Деякі попередження можуть з'являтися в альтернативних форматах і можуть не супроводжуватися піктограмою. У таких випадках конкретне оформлення попередження регламентується нормативними органами.


## Живлення


 Монітор слід експлуатувати лише від типу джерела живлення, вказаного на етикетці. Якщо ви не впевнені у типі живлення у вашому домі, зверніться до продавця або місцевої електропостачальної компанії.

 Монітор оснащено трьохконтактною заземленою вилкою з третім (заземлювальним) контактом. Ця вилка призначена виключно для підключення до заземленої електричної розетки з метою безпеки. Якщо ваша розетка не підтримує трьохпровідну вилку, зверніться до електрика для встановлення відповідної розетки або використовуйте адаптер для безпечного заземлення пристрою. Не порушуйте захисну функцію заземленої вилки.

 Відключайте пристрій під час грози або якщо він не буде використовуватися тривалий час. Це захистить монітор від пошкоджень, спричинених стрибками напруги.

 Не перевантажуйте подовжувачі та розгалужувачі. Перевантаження може призвести до пожежі або ураження електричним струмом.

 Для забезпечення належної роботи використовуйте монітор лише з комп'ютерами, сертифікованими UL, які мають відповідні розетки з позначенням 100-240 В змінного струму, мінімум 5 А.

 Настінна розетка має бути встановлена поруч із обладнанням і бути легко доступною.

## Встановлення

**!** Не розміщуйте монітор на нестійкому візку, підставці, штативі, кронштейні або столі. Якщо монітор впаде, це може спричинити травми особі та серйозні пошкодження виробу. Використовуйте лише візок, підставку, штатив, кронштейн або стіл, рекомендовані виробником або постачані з виробом. Дотримуйтесь інструкцій виробника під час встановлення виробу та застосовуйте монтажні аксесуари, рекомендовані виробником. Комбінацію виробу та візка слід переміщувати обережно.

**!** Ніколи не вставляйте жодних предметів у проріз на корпусі монітора. Це може пошкодити електронні компоненти, спричинити пожежу або електричний удар. Ніколи не проливайте рідини на монітор.

**!** Не ставте передню частину виробу на підлогу.

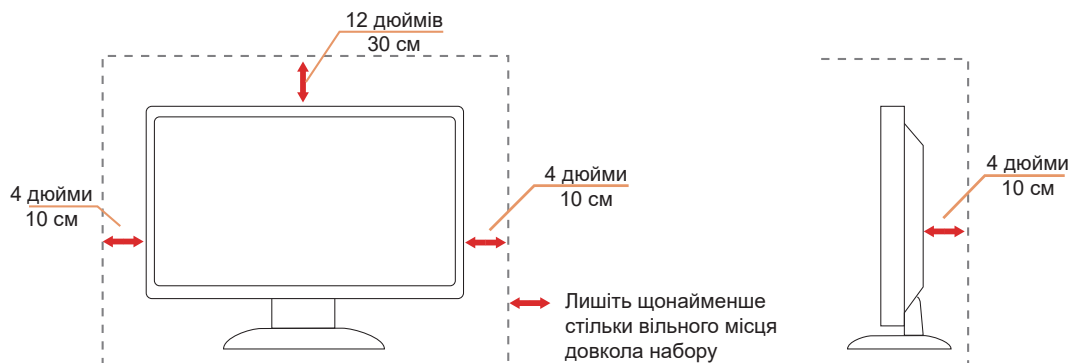
**!** Якщо монітор монтується на стіну або полицю, використовуйте монтажний комплект, затверджений виробником, і дотримуйтесь інструкцій комплекту.

**!** Залишайте простір навколо монітора, як показано нижче. Інакше циркуляція повітря може бути недостатньою, що призведе до перегріву, пожежі або пошкодження монітора.

**!** Щоб уникнути потенційних пошкоджень, наприклад, відшарування панелі від рамки, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більш ніж на -5 градусів. Якщо буде перевищено максимальний кут нахилу монітора вниз на -5 градусів, пошкодження монітора не покриватиметься гарантією.


Нижче наведено рекомендовані зони вентиляції навколо монітора при його встановленні на стіну або на підставку:

### Встановлено на підставці




## Очищення


 Регулярно очищуйте корпус м'якою тканиною, злегка змоченою водою.

 Під час очищення використовуйте м'яку бавовняну або мікрофіброву тканину. Тканина має бути вологою та майже сухою, не допускайте потрапляння рідини всередину корпусу.




 Будь ласка, відключіть шнур живлення перед очищенням виробу.


## Інше

 Якщо виріб видає дивний запах, звук або дим, НЕГАЙНО відключіть вилку живлення та зверніться до сервісного центру.

 Переконайтеся, що вентиляційні отвори не заблоковані столом або шторою.

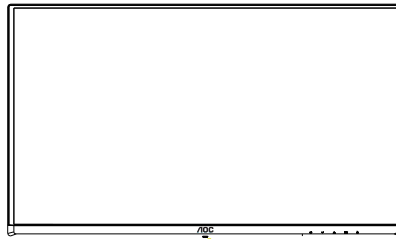
 Не піддавайте OLED-монітор сильним вібраціям або ударам під час експлуатації.

 Не стукайте по монітору і не допускайте його падіння під час експлуатації або транспортування.

 Не рекомендується використовувати цей OLED-монітор більше ніж чотири години безперервно. Можливе виникнення залишкового зображення (вигорання) при перевищенні рекомендованого часу використання. Для зменшення ймовірності виникнення залишкового зображення цей продукт використовує низку технологій. Цикл обслуговування триває приблизно 10 хвилин. Для детальної інформації зверніться до "розділу обслуговування дисплея" section.

# Налаштування

## Комплектація



Monitor

\*



Quick Start Guide

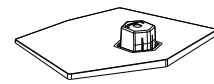
\*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

\*



HDMI Cable

\*



DisplayPort Cable

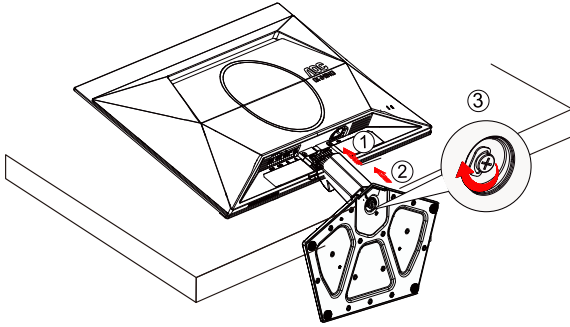
\* Не всі сигнальні кабелі постачаються для всіх країн і регіонів. Будь ласка, уточніть у місцевого дилера або в офісі представництва AOC.



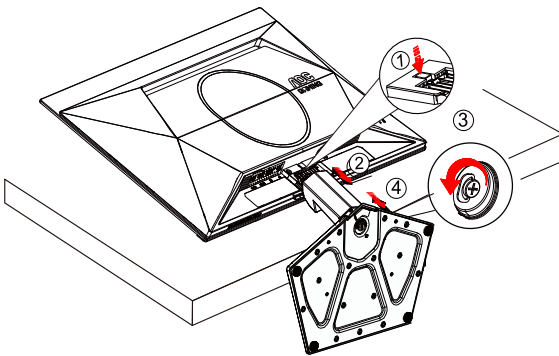
## Установка підставки та основи

Будь ласка, встановлюйте або знімайте основу відповідно до наведених нижче кроків.

### Встановлення:



### Зняття:

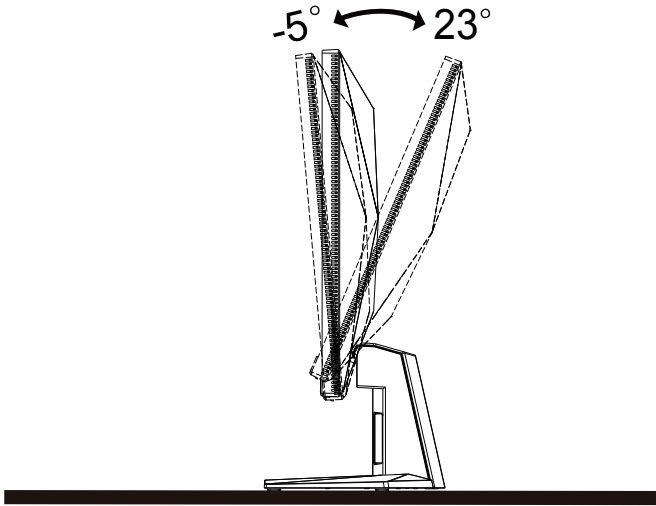


 ПРИМІТКА. Конструкція дисплея може відрізнятися від зображеної.

## Регулювання кута огляду

Для досягнення найкращого огляду рекомендується переконатися, що користувач бачить своє обличчя повністю на екрані, а потім відрегулювати кут монітора відповідно до особистих уподобань. Тримайте підставку, щоб монітор не перекинувся під час зміни кута.

Ви можете регулювати монітор наступним чином:



### ПРИМІТКА:

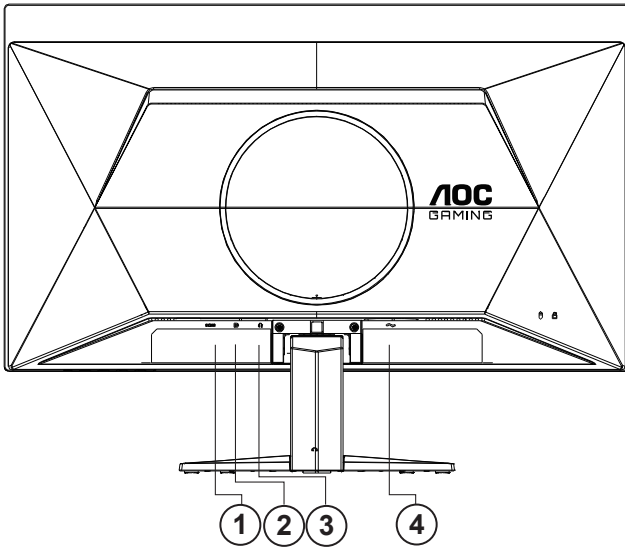
Не торкайтеся OLED-екрану під час зміни кута нахилу. Дотик до OLED-екрану може спричинити пошкодження.

### ⚠ Попередження

- Щоб уникнути потенційних пошкоджень екрану, таких як відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більш ніж на -5 градусів.
- Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся лише за рамку.

# Підключення монітора

Підключення кабелів на задній панелі монітора та комп'ютера:



1. HDMI
2. DisplayPort
3. Навушники
4. Живлення

## Підключення до комп'ютера

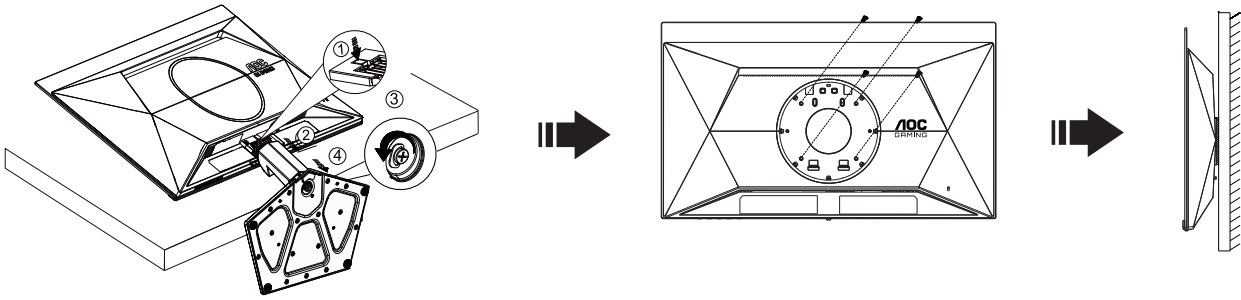
1. Надійно під'єднайте кабель живлення до задньої частини дисплея.
2. Вимкніть комп'ютер і від'єднайте його кабель живлення.
3. Підключіть кабель сигналу дисплея до відеороз'єму на задній панелі вашого комп'ютера.
4. Підключіть мережевий шнур комп'ютера та дисплея до найближчої електричної розетки.
5. Увімкніть комп'ютер та дисплей.

Якщо монітор відображає зображення, установка завершена. Якщо зображення не відображається, будь ласка, зверніться до розділу «Усунення несправностей».

Для захисту обладнання завжди вимикайте ПК та OLED-монітор перед підключенням.

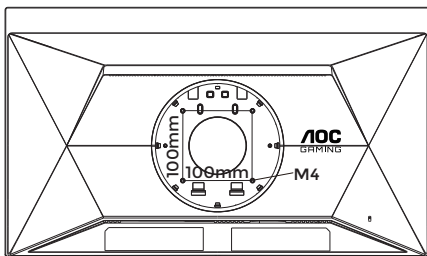
# Настінне кріплення

Підготовка до встановлення додаткового настінного кріплення.

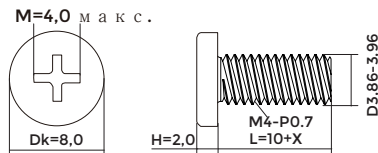


Цей монітор можна прикріпити до настінного кріплення, яке купується окремо. Перед цією процедурою відключіть живлення. Виконайте наступні кроки:

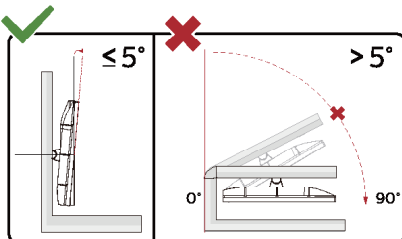
1. Зніміть підставку.
2. Дотримуйтесь інструкцій виробника для збирання настінного кріплення.
3. Розмістіть настінне кріплення на задній панелі монітора. Вирівняйте отвори кріплення з отворами на задній панелі монітора.
4. Вставте 4 гвинти в отвори та затягніть їх.
5. Підключіть кабелі знову. Для інструкцій щодо кріплення настінного кріплення до стіни зверніться до посібника користувача, що додається до додаткового настінного кріплення.



Технічні характеристики гвинтів для підвішування на стіну: M4\*(10+X) мм (X= товщина кронштейна для підвішування на стіну)



**Примітка:** отвори для кріплення VESA доступні не для всіх моделей, будь ласка, уточнюйте у дилера або офіційного представника AOC. Завжди звертайтеся до виробника для встановлення на стіну.



\* Конструкція дисплея може відрізнятися від зображеної.

## ⚠ ПОПЕРЕДЖЕННЯ:

1. Щоб уникнути потенційних пошкоджень екрану, таких як відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більш ніж на -5 градусів.
2. Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся лише за рамку.

# Функція Adaptive-Sync

1. Функція Adaptive-Sync працює з DisplayPort/HDMI.
2. Сумісні графічні карти: рекомендований список наведено нижче, також його можна перевірити на сайті [www.AMD.com](http://www.AMD.com).

## Графічні карти

- Серія Radeon™ RX Vega
- Серія Radeon™ RX 500
- Серія Radeon™ RX 400
- Серія Radeon™ R9/R7 300 (крім 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 (крім 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

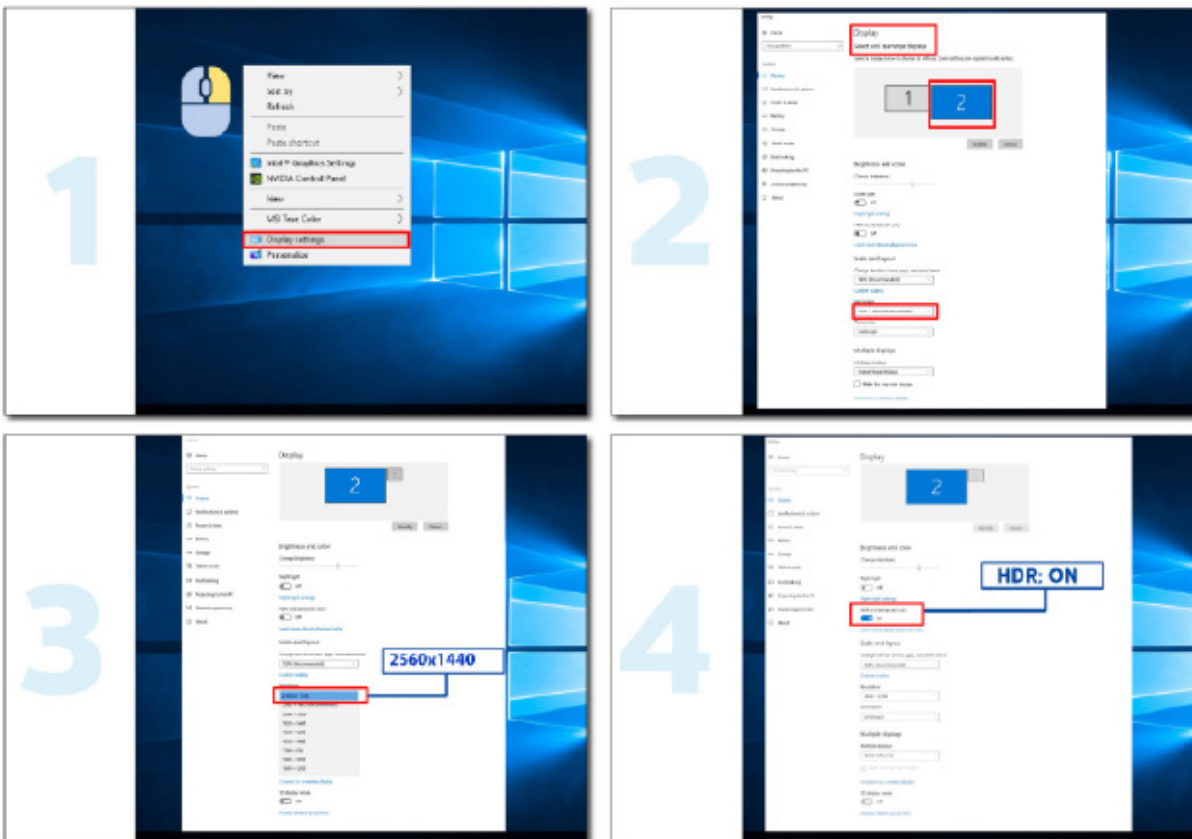
# HDR

Він сумісний із вхідними сигналами у форматі HDR10.

Дисплей може автоматично активувати функцію HDR, якщо плеєр і контент сумісні. Будь ласка, зверніться до виробника пристрою та постачальника контенту для отримання інформації про сумісність вашого пристрою та контенту. Будь ласка, виберіть «ВІМК.» для функції HDR, якщо вам не потрібна функція автоматичної активації.

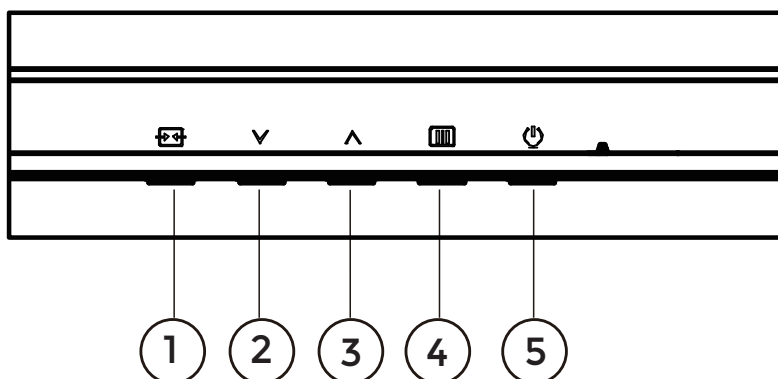
## Примітка:

1. Для інтерфейсів DisplayPort/HDMI у версіях WIN10 нижче (старіших) за V1703 спеціальних налаштувань не потрібно.
2. У версії WIN10 V1703 доступний лише інтерфейс HDMI, а інтерфейс DisplayPort не функціонує.
3. 3840x2160@50Гц/60Гц рекомендовано лише для Blu-ray плеєра, Xbox та PlayStation.
4. Налаштування дисплея:
  - а. Роздільна здатність дисплея встановлена на 2560×1440, а ефект HDR попередньо увімкнено.
  - б. Після запуску застосунку найкращий ефект HDR досягається при зміні роздільної здатності на 2560×1440 (якщо доступно).



# Регулювання

## Гарячі клавіші



1	Джерело/Вихід
2	Застосувати користувацьку клавішу (Game Mode (Ігр.реж.))/Зменшити
3	Точка регулювання
4	Меню/Підтвердити
5	Живлення

### Меню/Підтвердити

Натисніть, щоб відобразити OSD або підтвердити вибір.

### Живлення

Натисніть кнопку живлення, щоб увімкнути монітор.

### Точка регулювання

Якщо OSD відсутнє, натисніть кнопку Точка регулювання, щоб показати або сховати Точку регулювання.

### Застосувати користувацьку клавішу (Game Mode (Ігр.реж.))/Зменшити

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

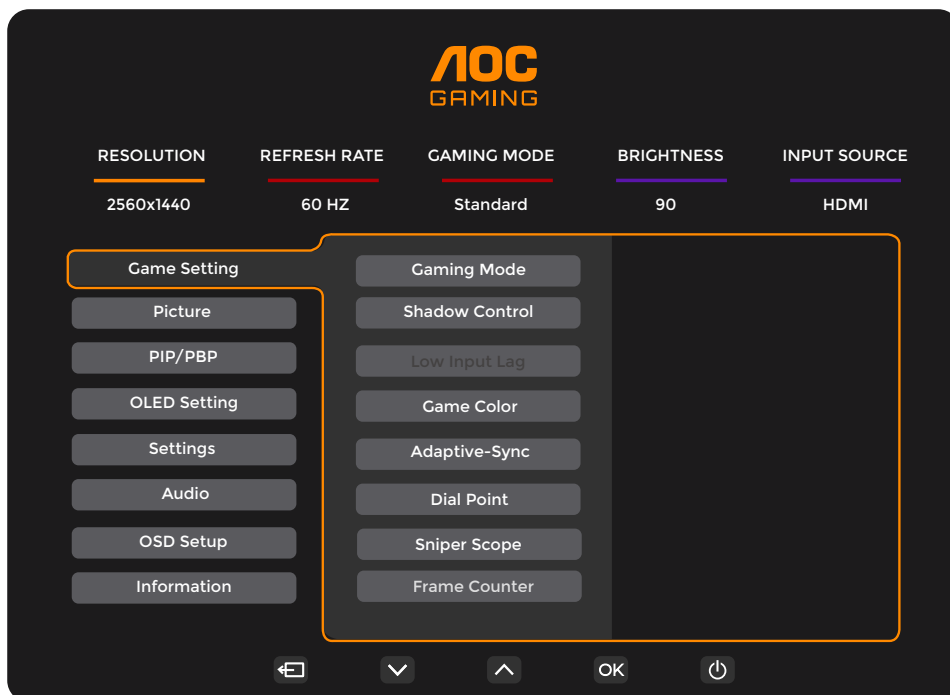
Якщо OSD відсутнє, натисніть "▼" клавішу для відкриття функції Ігрового режиму, потім натисніть "▼" або "▲" клавішу для вибору Ігрового режиму (Стандартний, FPS, RTS, Гоночний, Гравець 1, Гравець 2 або Гравець 3) залежно від типу гри.
















### Джерело/Вихід

Коли OSD закрито, натискання кнопки Source/Exit виконує функцію гарячої клавіші Source. Коли меню OSD активне, ця кнопка виконує функцію виходу (для виходу з меню OSD).

# Налаштування OSD

Основні та прості інструкції щодо керування клавішами.



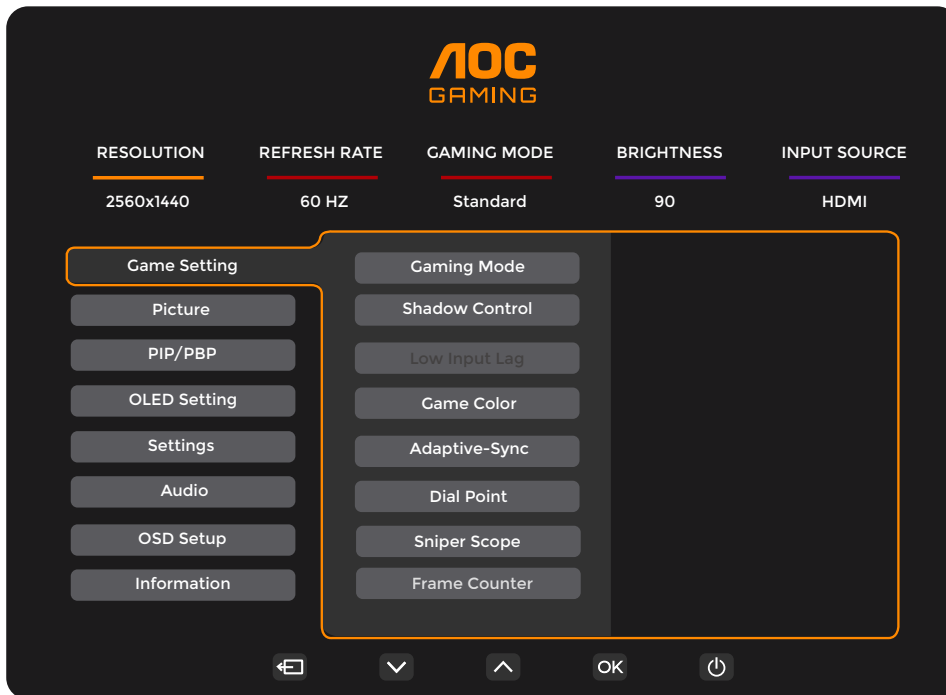
- 1). Натисніть  кнопку MENU для активації вікна OSD.
- 2). Натисніть  або  для навігації між функціями. Після виділення потрібної функції натисніть  кнопку MENU / OK для її активації, натисніть  або  для навігації підменю функцій. Після виділення потрібної функції підменю натисніть  кнопку MENU / OK для її активації.
- 3). Натисніть  або  для зміни налаштувань вибраної функції. Натисніть  /  для виходу. Якщо ви бажаєте налаштувати будь-яку іншу функцію, повторіть кроки 2–3.
- 4). Функція блокування OSD: щоб заблокувати OSD, натисніть і утримуйте  кнопку MENU, поки монітор вимкнений, а потім натисніть  кнопку живлення, щоб увімкнути монітор. Щоб розблокувати OSD — натисніть і утримуйте  кнопку MENU, поки монітор вимкнений, а потім натисніть  кнопку живлення, щоб увімкнути монітор.

## Примітки:

- 1). Якщо пристрій має лише один вхідний сигнал, пункт «Вибір входу» не може бути налаштований.
- 2). Якщо роздільна здатність вхідного сигналу є рідною або Adaptive-Sync, пункт «Співвідношення зображення» не дійсний.



## Налаштування гри

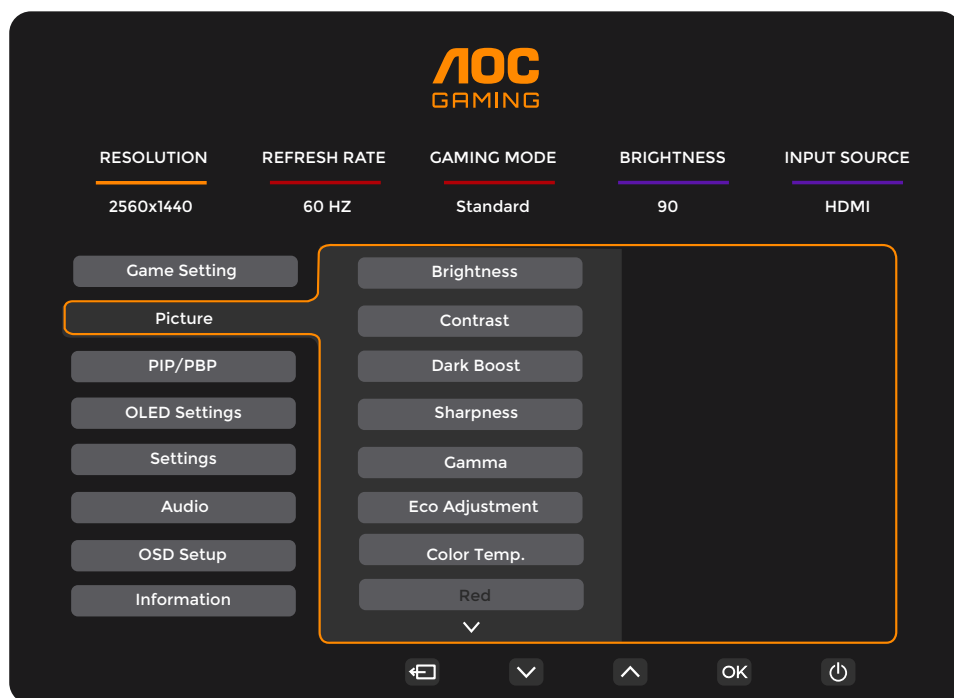


Ігровий режим	Стандарт	Покращує читабельність для відповідних веб- та мобільних ігор.
	FPS	Для гри у FPS (шутери від першої особи). Покращує рівень чорного у темній темі.
	RTS	Для гри у RTS (стратегії в реальному часі). Покращує якість зображення.
	Гонки	Для гри у гонки, забезпечує найшвидший час відгуку та високу насиченість кольорів.
	Гравець 1	Налаштування користувача збережено як Гравець 1.
	Гравець 2	Налаштування користувача збережено як Гравець 2.
	Гравець 3	Налаштування користувача збережено як Гравець 3.
Контроль тіней	0 ~ 20	Контроль тіней за замовчуванням встановлено на 0, користувач може регулювати його в діапазоні від 0 до 20 для покращення чіткості зображення. Якщо зображення занадто темне для чіткого розпізнавання деталей, відрегулюйте значення в діапазоні від 0 до 20 для покращення чіткості.
Низька затримка введення	Вимкнено / Увімкнено	Вимкніть буфер кадрів для зменшення затримки введення.
Колір гри	0 ~ 20	Колір гри забезпечує регулювання насиченості в діапазоні від 0 до 20 для покращення зображення.
Adaptive-Sync	Вимкнено / Увімкнено	Вимкнути або увімкнути Adaptive-Sync. Нагадування про роботу Adaptive-Sync: при увімкненні функції Adaptive-Sync у деяких ігрових середовищах може спостерігатися мерехтіння.
Точка регулювання	Вимкнено / Увімкнено / Динамічно	Функція «Dial Point» розміщує прицільний індикатор у центрі екрану для допомоги геймерам у точному та акуратному прицілюванні під час гри в шутери від першої особи (FPS).
Снайперський приціл	Вимкнено / 1.0 / 1.5 / 2.0	Локальне збільшення для полегшення прицілювання під час стрільби.
Лічильник кадрів	Вимкнено / верхній правий кут / нижній правий кут / верхній лівий кут / нижній лівий кут	Відображення частоти V у вибраному куті.

**Примітка:**

- 1). Коли в меню «Зображення» режим «HDR» встановлено у стан, відмінний від вимкненого, пункти «Контроль тіней» та «Колір гри» не можна регулювати.
- 2). Коли в меню «Зображення» режим «HDR» встановлено на «DisplayHDR», у параметрах «Ігровий режим», «Контроль тіней», «Колір гри», «Снайперський приціл» та «Overdrive» такі пункти як «Екстремальний» не можна регулювати або вибрати.
- 3). Коли в меню «Зображення» режим «HDR» встановлено на «HDR Peak», «HDR Picture», «HDR Movie» та «HDR Game», у параметрах «Ігровий режим» та «Колір гри» не можна регулювати або вибрати.
- 4). Коли в меню «Зображення» «Колірний обхват» встановлено на «sRGB» або «DCI-P3», у параметрах «Контроль тіней» та «Колір гри» не можна регулювати або вибрати.

## Зображення



Яскравість	0-100	Регулювання підсвічування.
Контрастність	0-100	Контрастність із цифрового регістра.
Покращення темних ділянок	Вимкнено / Рівень 1 / Рівень 2 / Рівень 3	Покращує деталізацію екрану в темних або світлих ділянках, регулюючи яскравість у світлій зоні та запобігаючи перенасиченню.
Sharpness (Nitidez)	0-100	Ajuste de nitidez.
Гама	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Регулювання гами.
Еко-налаштування	Стандарт	Стандартний режим.
	Текст	Текстовий режим.
	Інтернет	Інтернет-режим.
	Гра	Ігровий режим.
	Фільм	Кінематографічний режим.
	Спорт	Спортивний режим.
	Читання	Режим читання.
Колірна температура.	Теплий	Тепла колірна температура.
	Нормальний	Нормальна колірна температура.
	Холодний	Холодна колірна температура.
	Користувач	Відновити колірну температуру.
Червоний	0-100	Підсилення червоного з цифрового регістра.
Зелений	0-100	Підсилення зеленого з цифрового регістра.
Синій	0-100	Підсилення синього кольору з цифрового регістра.

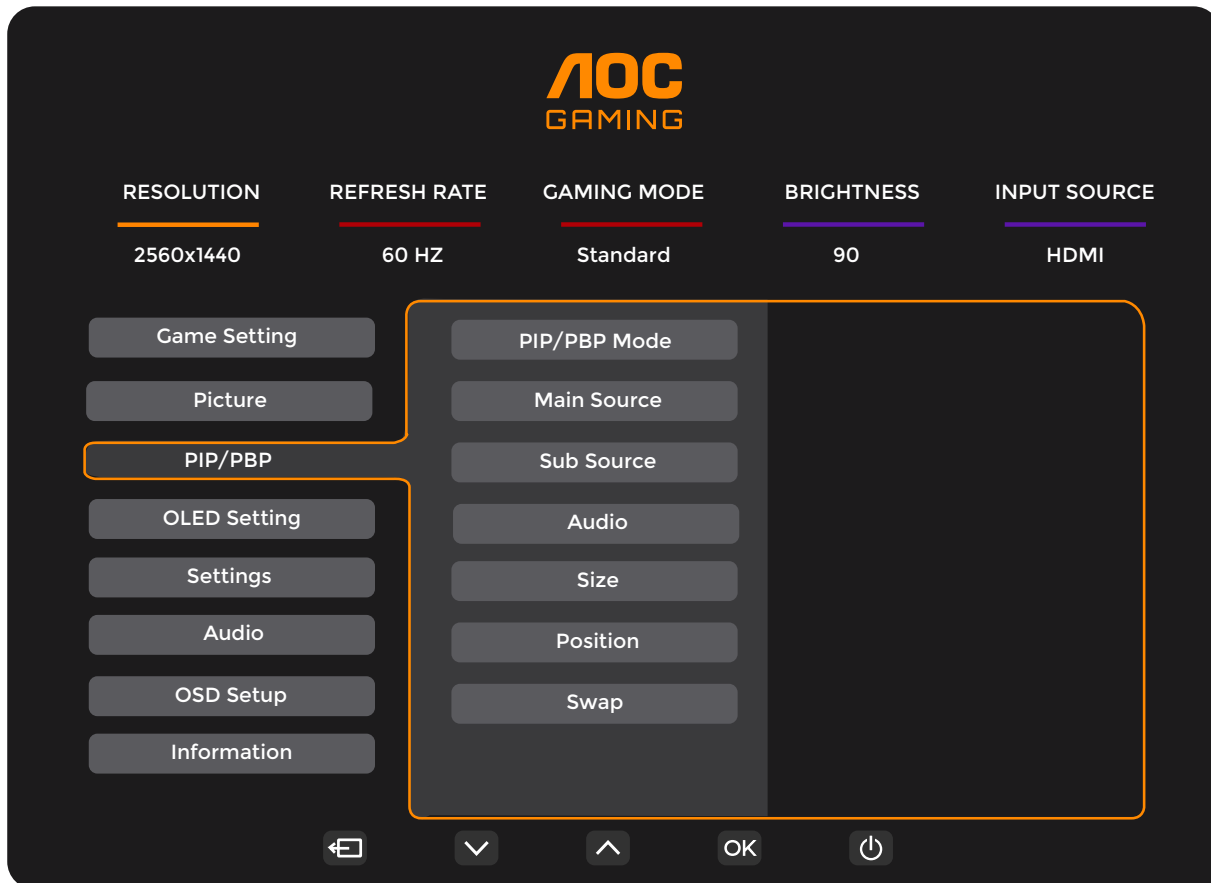
Насиченість Ч.	0-100	Регулює Насиченість Ч.
Насиченість З.	0-100	Регулює Насиченість З.
Насиченість С.	0-100	Регулює Насиченість С.
Насиченість Б.	0-100	Регулює Насиченість Б.
Насиченість М.	0-100	Регулює Насиченість М.
Насиченість Ж.	0-100	Регулює Насиченість Ж.
Відтінок Ч.	0-100	Регулює Відтінок Ч.
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	Вимкнено	Встановіть профіль HDR відповідно до ваших вимог. Примітка: При виявленні HDR опція HDR відображається для налаштування.
	DisplayHDR	
	HDR Пік	
	HDR Зображення	
	HDR Фільм	
	HDR Гра	
режим HDR	Вимкнено	Оптимізовано для кольору та контрасту зображення, що імітує ефект HDR. Примітка: Якщо HDR не виявлено, опція режиму HDR відображається для налаштування.
	HDR Зображення	
	HDR Фільм	
	HDR Гра	
Колірний простір	Рідний для панелі	Панель стандартного колірного простору.
	sRGB	Колірний простір sRGB.
	DCI-P3	Колірний простір DCI-P3.
Режим LowBlue	Вимкнено	Зменшення синьої хвилі світла шляхом контролю колірної температури.
	Мультимедіа	
	Інтернет	
	Офіс	
	Читання	

Співвідношення зображення	Повний / Аспект / 1:1 / 17" (4:3) / 19" (4:3) / 19" (5:4) / 19"W (16:10) / 21.5"W (16:9) / 22"W (16:10) / 23"W (16:9) / 23.6"W (16:9) / 24"W (16:9)	Виберіть співвідношення зображення для дисплея.
---------------------------	--	---

**Примітка:**

- 1). When "HDR Mode" is enable, the items "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "Color Space" and "LowBlue Mode" cannot be adjusted.
- 2). Коли «HDR» встановлено на «DisplayHDR», у «Зображення» можливо регулювати тільки «HDR» і «Різкість» Коли «HDR» встановлено на «Зображення HDR», «Фільм HDR» або «Гра HDR», неможливо регулювати елемент «Гама», «Екорегулювання», «Колірна температура», «DCR», «Колірний простір» і «Режим низького рівня синього світла».
- 3). Коли «Колірний простір» встановлено на «sRGB» або «DCI-P3», неможливо регулювати елемент «Контраст», «Підсилення темного», «Гама», «Екорегулювання», «Колірна температура», «Насиченість кольору/відтінок по 6 напрямках», «Режим HDR» і «Режим низького рівня синього світла».
- 4). Коли «Екорегулювання» встановлено на «Читання», неможливо регулювати елемент «Контраст», «Колірна температура», «DCR», «Колірний простір», «Режим низького рівня синього світла».
- 5). Коли «Режим гри» у «Налаштування гри» встановлено не на «Стандартний» режим, неможливо регулювати елемент «Насиченість кольору/відтінок по 6 напрямках».

## PIP/PBP



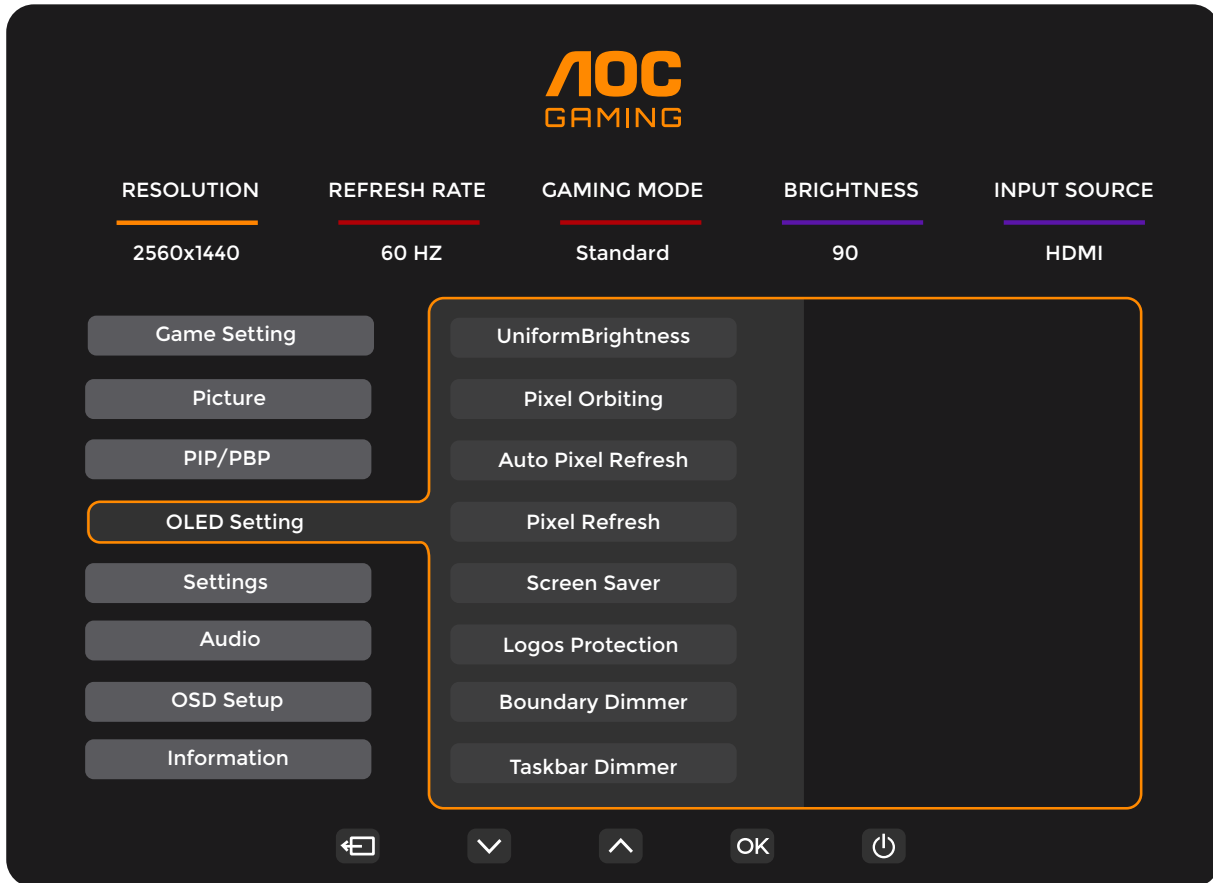
Режим PIP/PBP	Вимкнено / PIP / PBP	Вимкнути або увімкнути PIP або PBP.
Основне джерело		Вибрати джерело основного екрану.
Додаткове джерело		Вибрати джерело додаткового екрану.
Аудіо	Основне джерело	Вибрати налаштування аудіо.
	Додаткове джерело	
Розмір	Малий / Середній / Великий	Вибрати розмір екрану.
Позиція	Праворуч угорі	Встановити розташування екрану.
	Праворуч унизу	
	Ліворуч угорі	
	Ліворуч унизу	
Обмін	Увімкнено: Обмін	Обмін джерелом екрану.
	Вимкнено: без дії	

**Примітка:**

- 1). Коли "HDR" у розділі "Зображення" встановлено в стан, відмінний від вимкненого, всі пункти в "PIP/PBR" не можуть бути відрегульовані.
- 2) Коли PBR/PIP увімкнено, сумісність вхідних джерел основного та додаткового екрану наведена в наступній таблиці:

PBR/PIP		Основне джерело	
		HDMI	DP
Додаткове джерело	HDMI	✓	✓
	DP	✓	✓

## Налаштування OLED

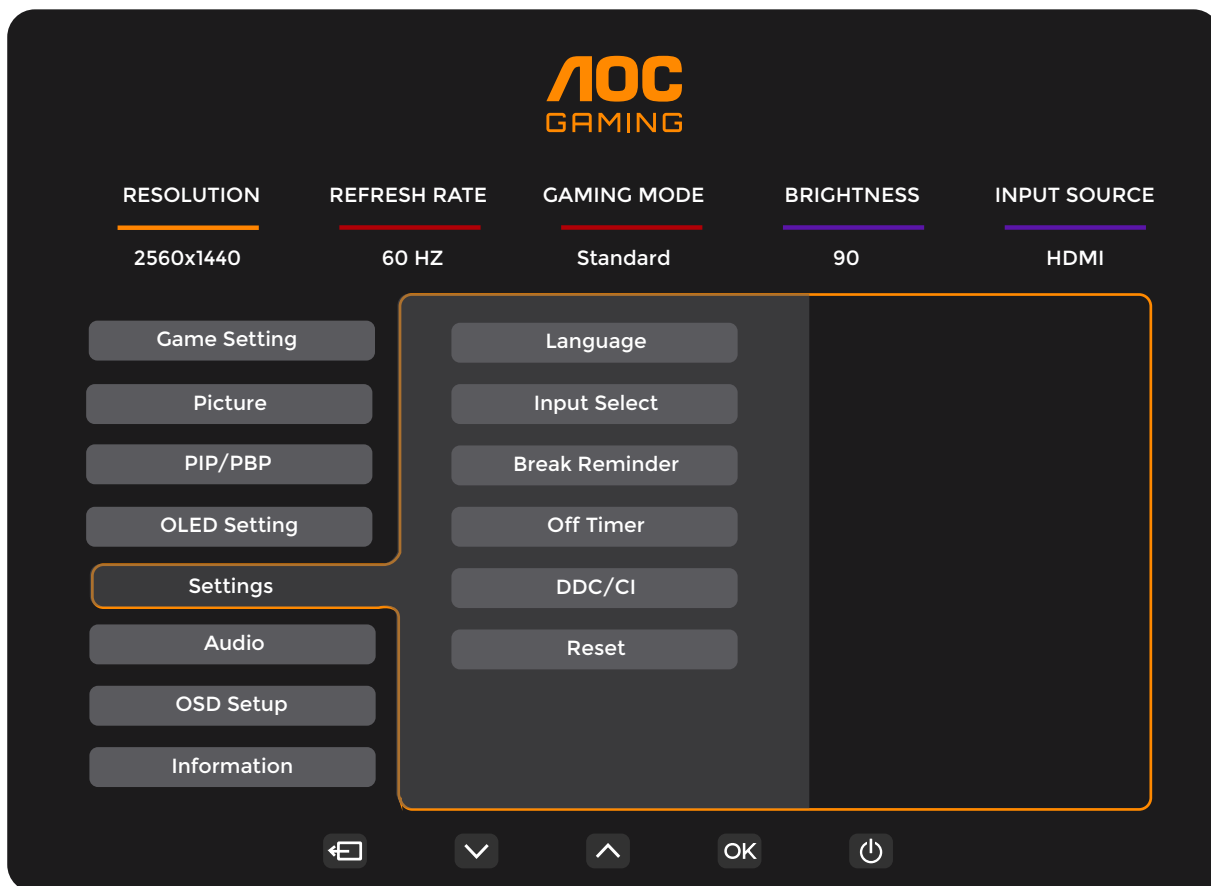


Яскравість	Увімкнути / Вимкнути	Увімкніть Рівномірну яскравість, яка вирівнює пікову яскравість у режимі SDR, навіть коли змінюється розмір білого екранного вікна.
Обертання пікселів	Вимкнено / Слабкий / Середній / Сильний	Обертання трохи зміщує відображене зображення на рівні пікселів один раз на секунду, щоб запобігти затримці зображення. Ця функція за замовчуванням увімкнена ("Увімкнено (Слабкий)"), "Слабкий" рухає найменше, "Сильний" — найбільше, "Вимкнено" відключає рух і збільшує ймовірність затримки зображення. Це можна налаштувати в меню OSD.
Поновлення пікселів авто	Увімкнути / Вимкнути	Увімкнути/Вимкнути функцію «Оновлення пікселів» з автоматичним попередженням. Монітор автоматично відобразить «Поновлення пікселів авто» кожні 4 години сумарного використання, щоб нагадати користувачу запустити процес «Оновлення пікселів». Виберіть «Вимкнено», щоб припинити Поновлення пікселів авто для «Оновлення пікселів». Однак, якщо не дотримуватися рекомендованого часу для запуску «Оновлення пікселів», це може збільшити ризик утримання зображення на екрані. Будь ласка, дійте обережно.
Оновлення пікселів	Увімкнути / Вимкнути	Ця функція допоможе усунути утримання зображення. Після запуску виберіть «Так» у меню запити. Дисплей вимкне екран і запустить цикл обслуговування. Індикатор живлення буде блимати білим (1 секунда увімкнено / 1 секунда вимкнено) під час виконання циклу, приблизно 10 хвилин. Після завершення циклу індикатор живлення вимкнеться, а дисплей перейде в режим очікування.



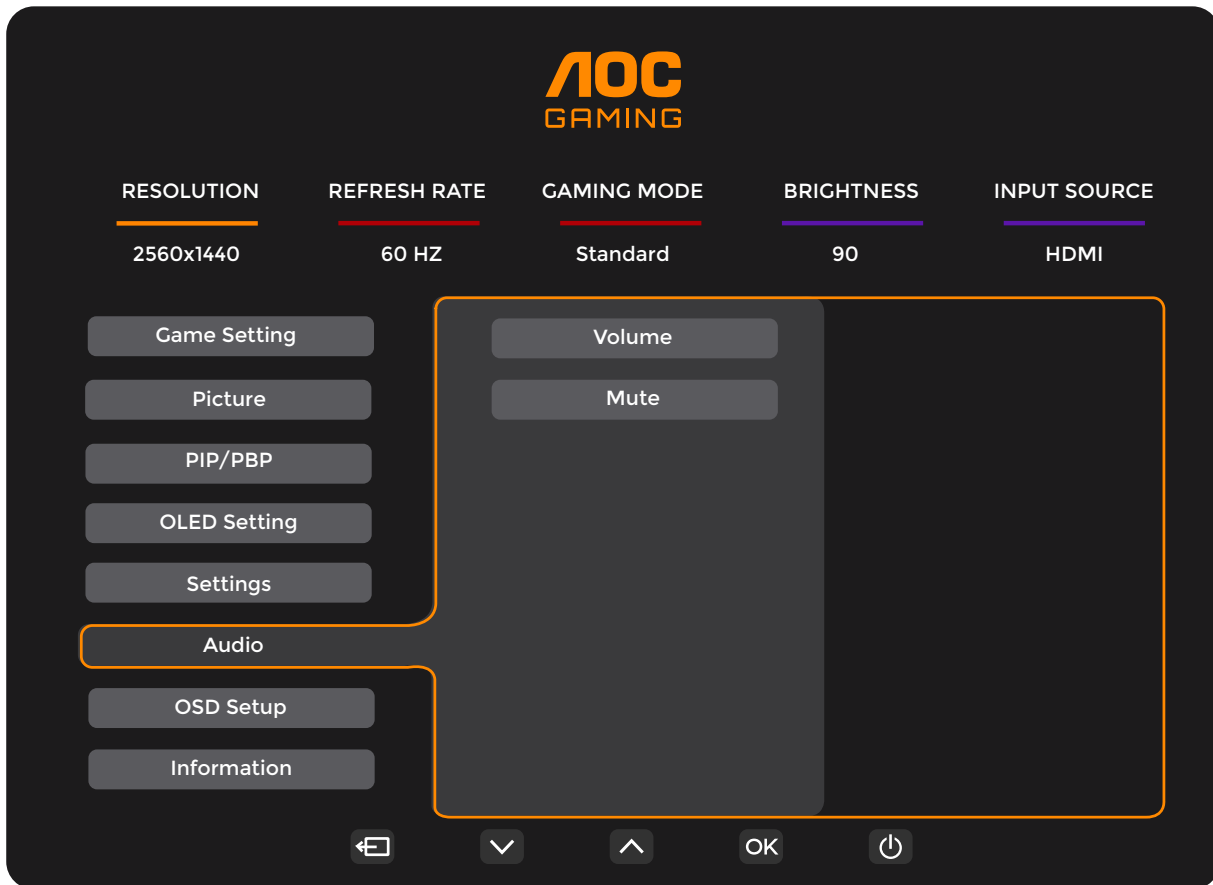
Захисник екрану	Вимкнено / Повільно / Швидко	Коли протягом певного часу виявляється статичне зображення, функція захисту екрану затемнює екран для запобігання виникненню ефекту «залипання» панелі. Коли виявляється рухоме зображення, монітор відновлює яскравість до попереднього робочого стану. Значення за замовчуванням — Повільно, але може бути змінено на Швидко для швидшої активації захисту екрану. Рекомендується завжди увімкнути захист екрану у режимі Повільно або Швидко для захисту монітора. Також рекомендується налаштувати ваш пристрій на використання захисту екрану.
Захист логотипів	Вимкнено / 1 / 2 / 3 / 4	Якщо на екрані виявлено кілька статичних логотипів, рекомендується увімкнути захист логотипів, який затемнює екран для запобігання виникненню ефекту «залипання» зображення в місцях виявлення логотипів.
Затемнювач меж	Вимкнено / 1 / 2 / 3 / 4	Для спеціальних співвідношень сторін, які мають чорні області в межах екрану або розділений екран, функція затемнювача меж може автоматично виявляти та знижувати яскравість певних зон із великою різницею рівнів яскравості.
Затемнювач панелі завдань	Вимкнено / 1 / 2 / 3 / 4	Технологія затемнювача панелі завдань зменшує яскравість області панелі завдань на екрані. Зміни яскравості в інших областях, окрім панелі завдань, не будуть помітні.
Тепловий захист	Вимкнено / Увімкнено	Коли температура монітора перевищує 60 градусів Цельсія, функція теплового захисту автоматично зменшує яскравість екрану для забезпечення належного відведення тепла. Рекомендується увімкнути цю функцію для монітора.

## Налаштування



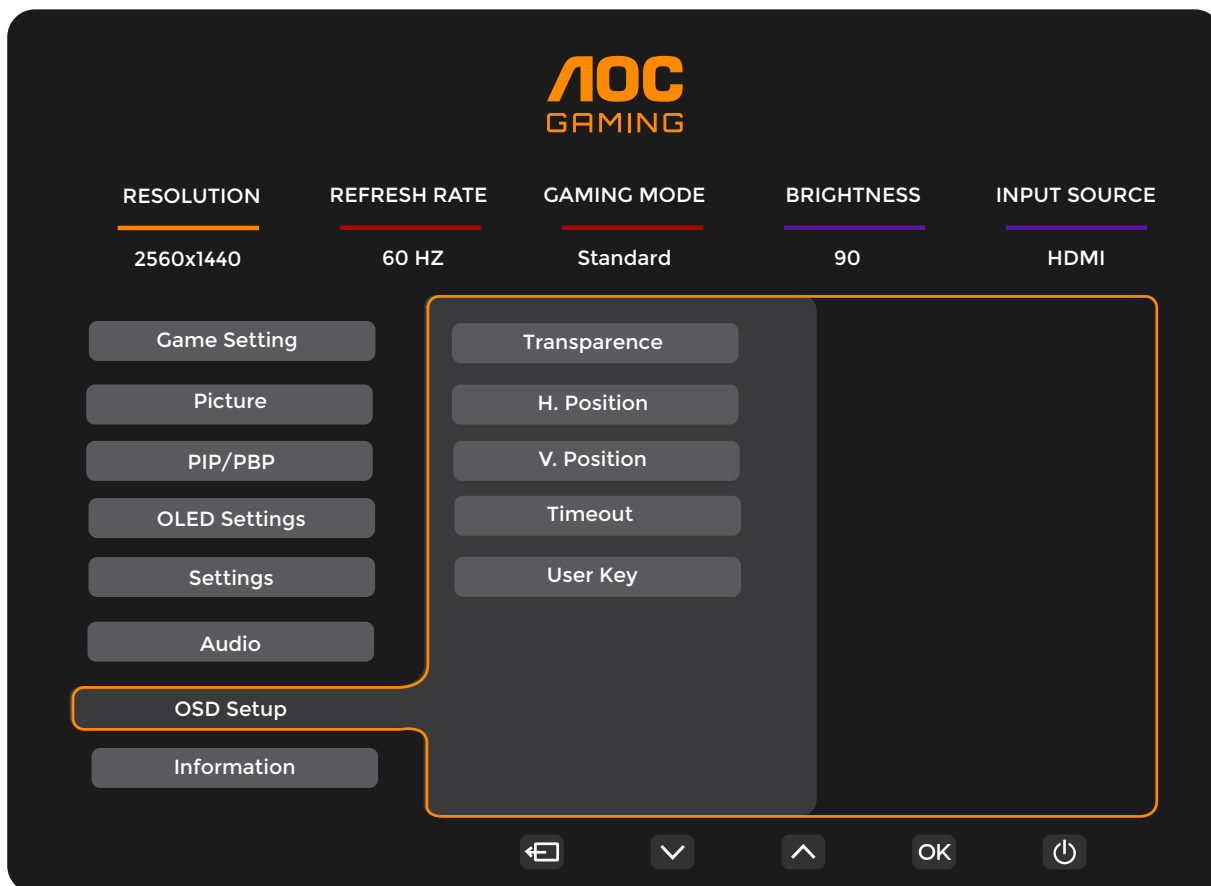
Мова		Виберіть мову OSD.
Вибір входу	Авто / HDMI / DP	Виберіть джерело вхідного сигналу.
Нагадування про перерву	Вимкнено / Увімкнено	Нагадування про перерву, якщо користувач працює безперервно понад 1 годину.
Таймер вимкнення	0-24 години	Виберіть час автоматичного вимкнення DC.
DDC/CI	Hi / Так	Увімкнути/Вимкнути підтримку DDC/CI.
Скинути	Hi / Так	Скинути меню до стандартних налаштувань.


## Аудіо



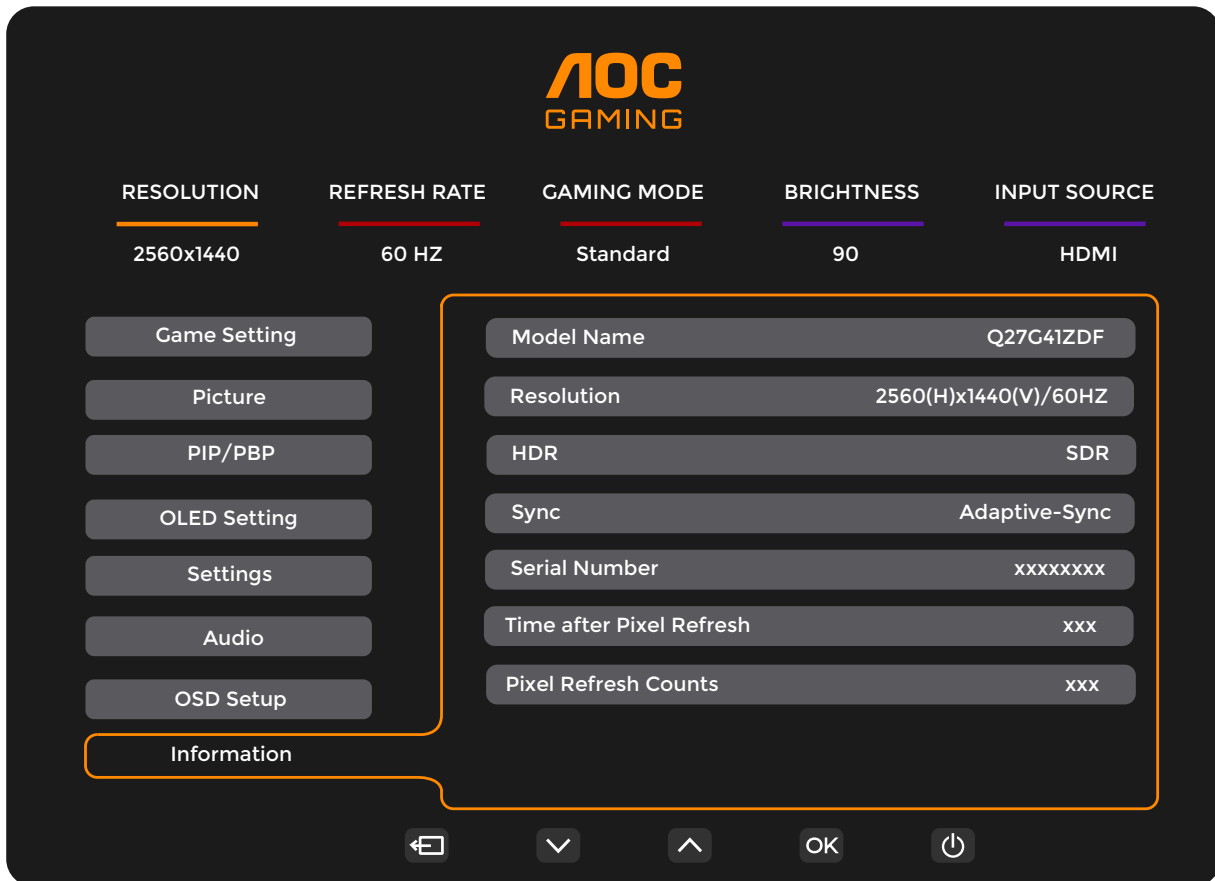
Гучність	0-100	Регулювання гучності.
Вимкнення звуку	Вимкнено / Увімкнено	Вимкнути звук.

## Налаштування OSD



Прозорість	0-100	Регулювати прозорість OSD.
Гор. положення	0-100	Регулювати горизонтальне положення OSD.
Вертик. положення	0-100	Регулювати вертикальне положення OSD.
Тайм-аут	5-120	Регулювати тайм-аут OSD.
User Key (Користувацька клавiша)	Game Mode (Iгр.реж.)/ Sniper Scope (Снайп. приціл)/ Frame Counter (Лiчил. Кадрiв).	Меню ярликiв  , налаштованих користувачами

# Інформація



## Світлодіодний індикатор

Статус	Колір світлодіода
Режим повної потужності	Білий
Режим активного вимкнення	Помаранчевий
Виконується оновлення пікселів	Миготіння білого (1 секунда увімкнено / 1 секунда вимкнено)
Несправність OLED-панелі	Миготіння помаранчевого (1 секунда увімкнено / 1 секунда вимкнено)
Режим вимкнення	Індикатор не світиться.

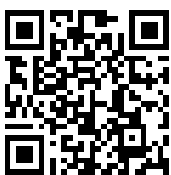
# Усунення несправностей

Проблеми	Можливі рішення
Індикатор живлення не світиться.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Перевірте, чи ввімкнено живлення.</li> <li>• Перевірте, чи підключено мережевий шнур живлення.</li> <li>• Перевірте, чи увімкнено живлення комп'ютера.</li> </ul>
Індикатор живлення світиться, але зображення не відображається.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Переконайтеся, що графічна карта комп'ютера правильно вставлена.</li> <li>• Переконайтеся, що сигнальний кабель дисплея правильно підключено до комп'ютера.</li> <li>• Перевірте штекер сигнального кабелю дисплея та переконайтеся, що всі контакти не зігнуті.</li> <li>• Спостерігайте за індикатором клавіші Caps Lock на клавіатурі комп'ютера, щоб підтвердити, чи працює комп'ютер.</li> </ul>
Зображення відсутнє, але індикатор живлення миготить помаранчевим кольором.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• OLED-панель несправна і не працює належним чином. Зверніться за консультацією до сервісного центру АОС.</li> </ul>
Неможливо реалізувати функцію plug-to-use.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Перевірте, чи підтримується функція plug-to-use.</li> <li>• Перевірте, чи адаптер підтримує функцію plug-to-use.</li> </ul>
Зображення тьмяне.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Відрегулюйте яскравість та контрастність.</li> </ul>
Зображення мерехтить або хвилюється.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Поблизу можуть знаходитися електроприлади та пристрої, які спричиняють електронні перешкоди.</li> </ul>
На екрані відображається повідомлення «сигнальний кабель відсутній» або «немає сигналу».	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Перевірте, чи правильно під'єднано сигнальний кабель.</li> <li>• Перевірте, чи не пошкоджено контакт штекера сигнального кабелю.</li> <li>• Функцію оновлення пікселів можна активувати та виконати в меню дисплея для усунення виниклого ефекту затримки зображення. Повторне виконання цієї функції кілька разів може забезпечити бажаний ефект відображення зображення. Для інших інструкцій щодо обслуговування екрану зверніться до Керівництва користувача на офіційному вебсайті.</li> </ul>
Дисплей відображає «недійсний вхід».	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Перевірте, чи не встановлено на вашому комп'ютері неправильний режим відображення. Будь ласка, повторно встановіть режим відображення відповідно до детальних інструкцій користувача.</li> </ul>
Затримка зображення.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Виходячи з характеристик OLED-панелі, функцію оновлення пікселів можна активувати та виконати в меню дисплея для усунення виниклого ефекту затримки зображення. Рекомендується виконати цю функцію кілька разів для досягнення бажаного ефекту відображення зображення. Для інших інструкцій щодо обслуговування екрану зверніться до Керівництва користувача на офіційному вебсайті.</li> </ul>
Регулювання та обслуговування	<p>Будь ласка, зверніться до інформації про регулювання та обслуговування на <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (щоб знайти модель, яку ви придбали у вашій країні, а також інформацію про регулювання та обслуговування на сторінці підтримки).</p>

# Технічні характеристики

## Загальні технічні характеристики

Панель	Назва моделі	Q27G41ZDF		
	Система керування	OLED		
	Розмір видимого зображення	67,3 см по діагоналі		
	Крок пікселя	0,2292 мм (Г) × 0,2292 мм (В)		
	Колір дисплея	1,07 млрд кольорів <sup>1)</sup>		
Інше	Діапазон горизонтального сканування	30 кГц~230 кГц(HDMI) 30 кГц~390 кГц(DisplayPort)		
	Максимальний розмір горизонтального сканування	590,42 мм		
	Діапазон вертикального сканування	48~144 Гц(HDMI) 48~240 ГцDisplayPort)		
	Вертикальний розмір сканування (максимальний)	333,72 мм		
	Оптимальна попередньо встановлена роздільна здатність	2560 x 1440@60 Гц		
	Максимальна роздільна здатність	2560 x 1440@144 Гц(HDMI) 2560 x 1440@240 Гц(DisplayPort)		
	Підключи і працюй	VESA DDC2B/CI		
	Джерело живлення	100-240 В~ 50/60 Гц 1.5A		
	Споживання електроенергії	Типове (стандартна яскравість і контрастність)	63 Вт	
		Макс. (яскравість = 100, контрастність = 100)	≤75 Вт	
		Режим очікування	≤0,3W	
	Відведення тепла	Нормальна робота	215,02 BTU/год (тип.)	
		Режим сну (режим очікування)	<1,02 BTU/год	
Вимкнений режим		<1.02 BTU/год		
Вимкнений режим (вимикач змінного струму)		0 BTU/год		
Фізичні характеристики	Тип роз'єму	HDMI/DisplayPort/Наушники		
	Тип сигнального кабелю	Знімний		
Екологічні умови	Температура	Експлуатація	0°C~40°C	
		Не в експлуатації	-25°C~55°C	
	Вологість	Експлуатація	10%~85% (без конденсації)	
		Не в експлуатації	5%~93% (без конденсації)	
	Висота над рівнем моря	Експлуатація	0м~5000м (0ft~16404ft)	
		Не в експлуатації	0м~12192м (0ft~40000ft)	





Примітка:

[1] Максимальна кількість кольорів дисплея, підтримувана цим продуктом, становить 1,07 мільярда, а умови налаштування такі (можливі відмінності через обмеження виводу деяких графічних карт) ("V": підтримка, "\": не підтримка):

Версія сигналу Формат кольору Стан Біт кольору	HDMI2.0		DisplayPort1.4	
	YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB	YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB
2560x1440 240Гц 10bits	\	\	V	V
2560x1440 240Гц 8bits	\	\	V	V
2560x1440 200Гц 10bits	\	\	V	V
2560x1440 200Гц 8bits	\	\	V	V
2560x1440 165Гц 10bits	\	\	V	V
2560x1440 165Гц 8bits	\	\	V	V
2560x1440 144Гц 10bits	V	\	V	V
2560x1440 144Гц 8bits	V	V	V	V
2560x1440 120Гц 10bits	V	\	V	V
2560x1440 120Гц 8bits	V	V	V	V
2560x1440 100Гц 10bits	V	\	V	V
2560x1440 100Гц 8bits	V	V	V	V
Низька роздільна здатність 10 bpc	V	V	V	V
Низька роздільна здатність 8 bpc	V	V	V	V

[2]: Для вхідного сигналу DP1.4 (HBR3), щоб досягти QHD 240 Гц з 1,07 мільярдами відтінків кольору (формат RGB/YCbCr 4:4:4), необхідно використовувати відеокарту з підтримкою OKDSC, будь ласка, зверніться до виробника відеокарти для підтвердження сумісності DSC.

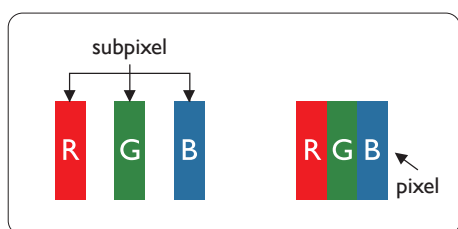
[3]: Коли вхід HDMI2.0 сигналу встановлений на роздільну здатність QHD 144 Гц, його потрібно налаштувати на формат YCbCr 4:2:2/4:2:0, щоб досягти 1,07 мільярда відтінків кольору. Можливі відмінності через обмеження виводу деяких відеокарт.

# Політика виробника АОС щодо дефектів пікселів панелей моніторів

Компанія АОС прагне забезпечити найвищу якість продукції. Ми використовуємо одні з найсучасніших виробничих процесів у галузі та застосовуємо суворий контроль якості. Однак дефекти пікселів або субпікселів на панелях моніторів іноді є неминучими.

Жоден виробник не може гарантувати повну відсутність дефектів пікселів на всіх панелях, але АОС гарантує ремонт або заміну монітора за гарантією у разі неприпустимої кількості дефектів. Це повідомлення пояснює різні типи дефектів пікселів і визначає допустимі рівні дефектів для кожного типу. Для того, щоб претендувати на ремонт або заміну за гарантією, кількість дефектних пікселів на панелі монітора повинна перевищувати встановлені допустимі рівні. Наприклад, не більше ніж 0,0004 % субпікселів на моніторі можуть бути дефектними.

Крім того, компанія АОС встановлює ще вищі стандарти якості для певних типів або комбінацій дефектів пікселів, які є більш помітними, ніж інші. Ця політика діє у всьому світі.



## Пікселі та субпікселі

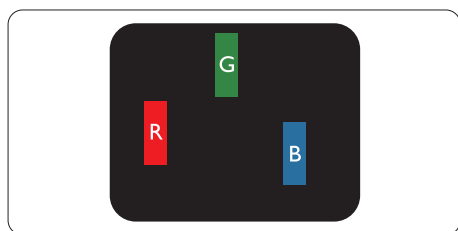
Піксель, або елемент зображення, складається з трьох субпікселів основних кольорів: червоного, зеленого та синього. Багато пікселів разом формують зображення. Коли всі субпікселі пікселя світяться, три кольорові субпікселі разом утворюють один білий піксель. Коли всі вони темні, три кольорові субпікселі разом утворюють один чорний піксель. Інші комбінації світлих і темних субпікселів утворюють пікселі інших кольорів.

## Типи дефектів пікселів

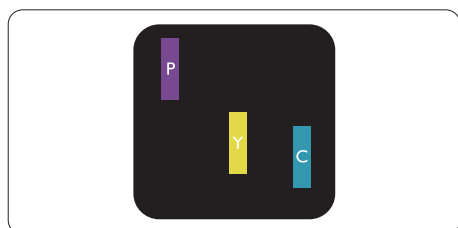
Дефекти пікселів і субпікселів проявляються на екрані по-різному. Існують дві категорії дефектів пікселів та кілька типів дефектів субпікселів у кожній категорії.

### Дефекти яскравих пікселів

Дефекти яскравих пікселів проявляються як пікселі або субпікселі, які постійно світяться або перебувають у стані «увімкнено». Інакше кажучи, яскравий піксель — це субпіксель, який виділяється на екрані, коли монітор відображає темний візерунок. Існують такі типи дефектів яскравих пікселів.



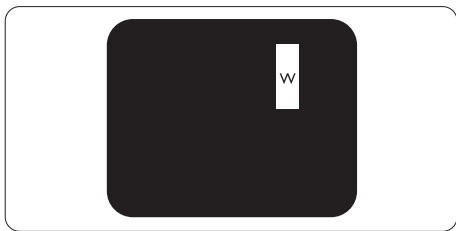
Один увімкнений червоний, зелений або синій субпіксель.



Два сусідні увімкнені субпікселі:

- Червоний + Синій = Фіолетовий

- Червоний + Зелений = Жовтий
- Зелений + Синій = Бірюзовий (світло-блакитний)



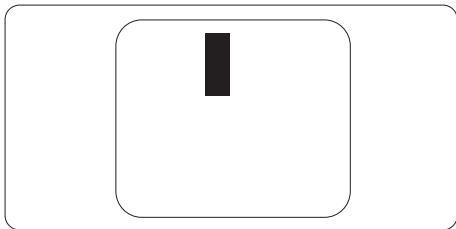
Три суміжні світлі субпікселі (один білий піксель).

Примітка

Червона або синя яскрава точка має бути більш ніж на 50 % яскравішою за сусідні точки, тоді як зелена яскрава точка — на 30 % яскравішою за сусідні точки.

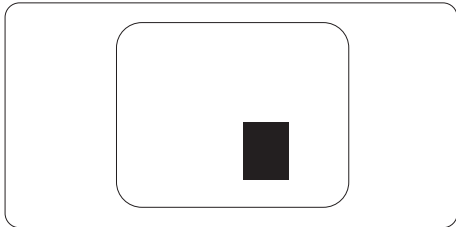
### Дефекти у вигляді чорних точок

Дефекти у вигляді чорних точок проявляються як пікселі або субпікселі, які завжди темні або вимкнені. Тобто темна крапка — це субпіксель, який виділяється на екрані, коли монітор відображає світлий візерунок. Це типи дефектів чорних крапок.



### Близькість дефектів пікселів

Оскільки дефекти пікселів і субпікселів одного типу, розташовані близько один до одного, можуть бути більш помітними, АОС також встановлює допустимі межі для близькості дефектів пікселів.



### Допустимі межі дефектів пікселів

Для того, щоб претендувати на ремонт або заміну через дефекти пікселів у гарантійний період, панель монітора АОС повинна мати дефекти пікселів або субпікселів, що перевищують допустимі межі, наведені в онлайн-інструкції.

ДЕФЕКТИ ЯСКРАВИХ ПІКСЕЛІВ	ПРИЙНЯТНИЙ РІВЕНЬ
1 увімкнений субпіксель	0
2 сусідні увімкнені субпікселі	0
3 сусідні увімкнені субпікселі (один білий піксель)	0
Відстань між двома дефектами яскравих пікселів*	Н/Д
Загальна кількість дефектів яскравих пікселів усіх типів	0
ДЕФЕКТИ ЧОРНИХ ПІКСЕЛІВ	ПРИЙНЯТНИЙ РІВЕНЬ
1 темний субпіксель	5 або менше
2 суміжні темні субпікселі	2 або менше
3 суміжні темні субпікселі	1 або менше
Відстань між двома дефектами у вигляді чорних точок*	≥5 мм

Загальна кількість дефектів у вигляді чорних точок усіх типів	5 або менше
<b>ЗАГАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ ДЕФЕКТІВ У ВИГЛЯДІ ТОЧОК</b>	<b>ПРИЙНЯТНИЙ РІВЕНЬ</b>
Загальна кількість яскравих або чорних дефектів у вигляді точок усіх типів	5 або менше

Примітка

\*: 1 або 2 суміжні дефекти субпікселів = 1 дефект крапки.

## Попередньо встановлені режими дисплея

СТАНДАРТ	РОЗДІЛЬНА ЗДАТНІСТЬ (±1 Гц)	ГОРИЗОНТАЛЬНА ЧАСТОТА (кГц)	ВЕРТИКАЛЬНА ЧАСТОТА (Гц)
VGA	640×480@60Гц	31.469	59.94
	640×480@72Гц	37.861	72.809
	640×480@75Гц	37.500	75
	640×480@100Гц	51.08	99.769
	640×480@120Гц	61.91	119.518
SVGA	800×600@56Гц	35.156	56.25
	800×600@60Гц	37.879	60.317
	800×600@72Гц	48.077	72.188
	800×600@75Гц	46.875	75
	800×600@100Гц	63.68	99.662
	800×600@120Гц	77.425	119.854
XGA	1024×768@60Гц	48.363	60.004
	1024×768@70Гц	56.476	70.069
	1024×768@75Гц	60.023	75.029
	1024×768@100Гц	81.577	99.972
	1024×768@120Гц	97.551	119.989
SXGA	1280×1024@60Гц	63.981	60.02
	1280×1024@75Гц	79.976	75.025
FHD	1920×1080@60Гц	67.5	60
	1920×1080@240Гц (DisplayPort)	274.562	240.001
QHD	2560×1440@60Гц	96.482	60.001
	2560×1440@100Гц	151	100
	2560×1440@120Гц	183	120
	2560×1440@144Гц	231.555	144.002
	2560×1440@165Гц (DisplayPort)	242.551	165
	2560×1440@200Гц (DisplayPort)	294	200
	2560×1440@240Гц (DisplayPort)	385.92	240
PBP	1280×1440@60Гц	89.45	59.913
	1280×1440@75Гц	111.972	74.998
	1280×1440@100Гц	149.3	100
	1280×1440@120Гц	179.157	119.998
MAC MODES			
VGA	640×480@67Гц	35	66.667
SVGA	832×624@75Гц	49.725	74.55
IBM MODES			
DOS	720×400@70Гц	31.469	70.087

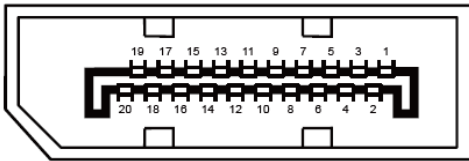
Примітка: відповідно до стандарту VESA, при розрахунку частоти оновлення (частоти полів) різних операційних систем і відеокарт може бути похибка (+/-1 Гц). Для покращення сумісності номінальна частота оновлення цього продукту була округлена. Будь ласка, звертайтеся до фактичного продукту.

## Призначення контактів



19-контактний кабель сигналу кольорового дисплея

Номер контакту	Назва сигналу	Номер контакту	Назва сигналу	Номер контакту	Назва сигналу
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Земля DDC/CEC
2.	Екранування TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V Живлення
3.	TMDS Дані 2-	11.	Екранування TMDS Годинника	19.	Виявлення гарячого підключення
4.	TMDS Дані 1+	12.	TMDS Годинник-		
5.	Екранування TMDS Дані 1	13.	CEC		
6.	TMDS Дані 1-	14.	Зарезервовано (N.C. на пристрої)		
7.	TMDS Дані 0+	15.	SCL		
8.	Екранування TMDS Дані 0	16.	SDA		



20-контактний кабель сигналу кольорового дисплея

Номер контакту	Назва сигналу	Номер 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.	Виявлення гарячого підключення
9.	ML_Lane 1 (p)	19.	Повернення DP_PWR
10.	ML_Lane 0 (n)	20.	DP_PWR

# Підключи і працюй

## Функція Plug & Play DDC2B

Цей монітор оснащено можливостями VESA DDC2B відповідно до стандарту VESA DDC. Це дозволяє монітору інформувати хост-систему про свою ідентифікацію та, залежно від рівня використання DDC, передавати додаткову інформацію про можливості свого дисплея.

DDC2B — це двонаправлений канал передачі даних, заснований на протоколі I2C. Хост може запитувати інформацію EDID через канал DDC2B.

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