

AOC

GAMING



NAVODILA ZA UPORABO

24G4XE

AOC GAMING MONITOR

Varnost	1
Dogovorjene oznake	1
Napajanje	2
Namestitvev	3
Čiščenje	4
Drugo	5
Nastavitev	6
Vsebina paketa	6
Namestitvev stojala in podstavka	7
Prilagajanje zornega kota	8
Priklop monitorja	9
Montaža na steno	10
Funkcija G-SYNC Compatible	11
Funkcija Adaptive-Sync	12
HDR	13
Prilagajanje	14
Hitre tipke	14
OSD Setting (Nastavitve OSD)	15
Game Setting (Nastavitve igre)	16
Picture(Slika)	18
Settings(Nastavitve)	20
Audio (Zvoki)	21
OSD Setup (Nastavitve OSD)	22
Information(Informacije)	23
Indikator LED	24
Odpravljanje težav	25
Specifikacije	26
Splošne specifikacije	26
Prednastavljeni načini zaslona	27
Določitve nožic	28
Plug and Play	29

Varnost

Dogovorjene oznake

Naslednja podpoglavja opisujejo dogovorjene oznake, uporabljene v tem dokumentu.

Opombe, svarila in opozorila

V priročniku so nekateri deli besedil opremljeni z ikono in natisnjeni odebeljeno ali ležeče. Ti deli so opombe, svarila in opozorila in se uporabljajo, kot sledi:



OPOMBA: OPOMBA označuje pomembne informacije, ki vam pomagajo bolje uporabljati vaš računalniški sistem.



POZOR: POZOR označuje možnost poškodbe strojne opreme ali izgubo podatkov in vam svetuje, kako se težavi izogniti.



OPOZORILO: OPOZORILO označuje nevarnost telesne poškodbe in navaja, kako preprečite težavo. Nekatera opozorila so lahko prikazana v drugačnih oblikah brez ikone. V takšnih primerih je predstavitev opozorila določena s strani regulativnega organa.

Napajanje

 Monitor lahko priklopite le na vir napajanja, ki je označen na nalepki. Če niste prepričani o vrsti električnega napajanja doma, se posvetujte s trgovcem ali z lokalnim dobaviteljem električne energije.

 Monitor je opremljen s tripolnim ozemljenim vtičem, takšnim, ki ima na voljo tudi tretji (ozemljitvenim) pol. Ta vtič se prilega samo v ozemljeno električno vtičnico. To je varnostna funkcija. Če v obstoječo vtičnico ni mogoče vstaviti tripolnega vtiča, naj vam električar namesti pravilno vtičnico, ali pa za varno ozemljitev naprave uporabite adapter. Ne poskušajte zaobiti varnostne funkcije ozemljenega vtiča.

 V primeru nevihte ali če naprave dlje časa ne boste uporabljali, jo izključite iz napajanja. Monitor boste s tem zaščitili pred poškodbami zaradi napetostnih nihanj.

 Ne preobremenjujte razdelilnikov in podaljškov. Preobremenitev lahko povzroči požar ali električni udar.

 Za zagotavljanje zadovoljivega delovanja, monitor uporabljajte le skupaj UL predpisanimi računalniki, ki imajo primerno konfiguriran sprejemnik, označen med 100–240 izmeničnega toka, najmanj 5 A.

 Stenska vtičnica naj bo nameščena blizu opreme in lahko dosegljiva.

Namestitev

! Monitorja ne postavljajte na nestabilno držalo, stojalo, konzolo ali mozo. Če monitor pade, lahko poškoduje osebo in povzroči resno škodo na izdelku. Uporabite samo držala, stojala, konzole oziroma mize, ki jih priporoča proizvajalec ali pa so priloženi izdelku. Pri nameščanju izdelka sledite navodilom proizvajalca in uporabljajte le namestitvene dodatke, ki jih priporoča proizvajalec. Izdelek na stojalu je treba premikati zelo pazljivo.

! V režo monitorjevega ohišja ne potiskajte nobenih predmetov. To lahko poškoduje električne dele, kar povzroči požar ali električni udar. Po monitorju nikoli ne polivajte tekočin.

! Sprednje strani monitorja ne polagajte na tla.

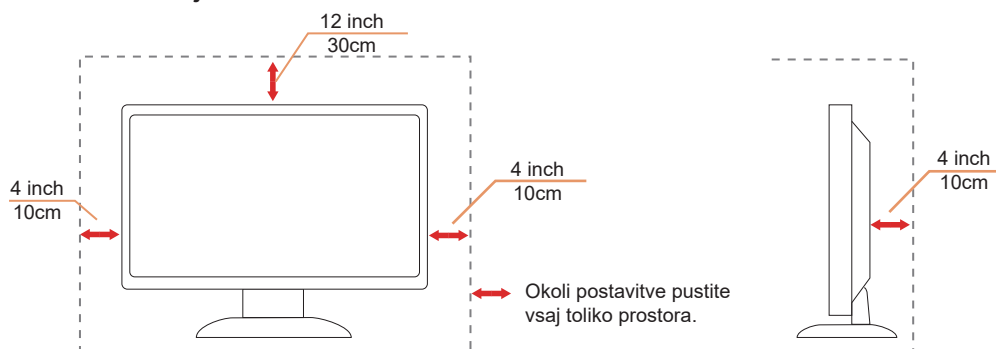
! Če želite monitor namestiti na steno ali postaviti na polico, uporabite odobreni montažni pribor in sledite navodilom proizvajalca za montažo.

! Če želite preprečiti morebitne poškodbe, npr. odstopanje plošče iz okvirja, zagotovite, da monitor ni nagnjen navzdol za več kot –5 stopinj. Če prekoračite največji dovoljeni kot navzdol, ki znaša –5 stopinj, jamstvo ne krije morebitnih poškodb monitorja.

! Okoli monitorja pustite nekaj prostora, kot je prikazano spodaj. V nasprotnem primeru je lahko kroženje zraka nezadostno, zato lahko pregrevanje povzroči požar ali poškodbe na monitorju.

Spodaj so prikazana priporočena prezračevalna območja okoli monitorja, če je ta nameščen na steno ali stojalo:

Namestitev na stojalo



Čiščenje

 Ohišje redno čistite s krpo. Za odstranjevanje madežev lahko uporabite blag detergent, ne uporabljajte pa močnih detergentov, saj ti lahko razžrejo ohišje izdelka.

 Pri čiščenju pazite, da detergent ne bo kapljal v notranjost izdelka. Čistilna krpa naj ne bo pregroba, saj bo sicer opraskala površino zaslona.



 Pred čiščenjem izdelka odklopite napajalni kabel.

Drugo

 Če iz izdelka prihaja čuden vonj, zvok ali dim, TAKOJ odklopite napajalni kabel in stopite v stik s servisnim centrom.

 Prepričajte se, da kakšna miza ali zavesa ne ovira prezračevalnih odprtín.

 Med delovanjem LCD-monitor ne sme biti izpostavljen večjim vibracijam oziroma močnim udarcem.

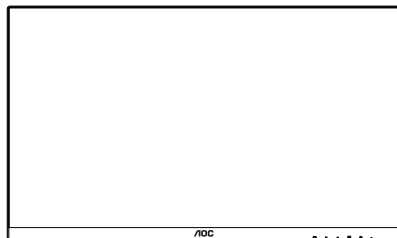
 Med njegovim delovanjem oziroma transportom, pazite, da monitorja ne izpostavljate udarcem oziroma padcem.

 Napajalni kabli morajo biti varnostno odobreni. Za Nemčijo morajo biti H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 mm² ali boljši. Za druge države je treba ustrezno uporabiti primerne tipe.

 Prekomeren zvočni tlak iz slušalk lahko povzroči izgubo sluha. Če izenačevalnik nastavite na najvišjo raven, povišate izhodno napetost slušalk in posledično tudi raven zvočnega tlaka.

Nastavitev

Vsebina paketa



Monitor

*

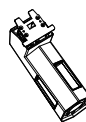


Quick Start Guide

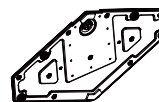
*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



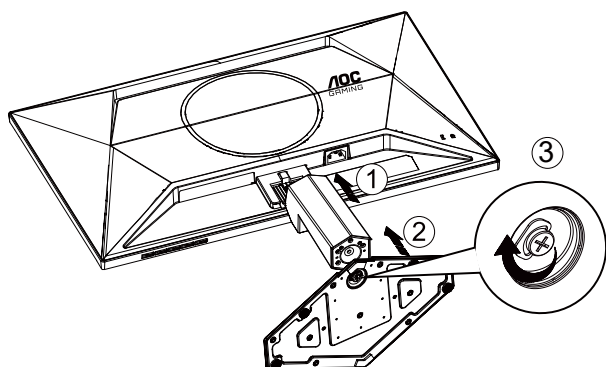
DisplayPort Cable

* Za vse države in regije ne bodo na voljo vsi signalni kabli. Za podrobnosti se obrnite na lokalnega trgovca ali podružnico AOC.

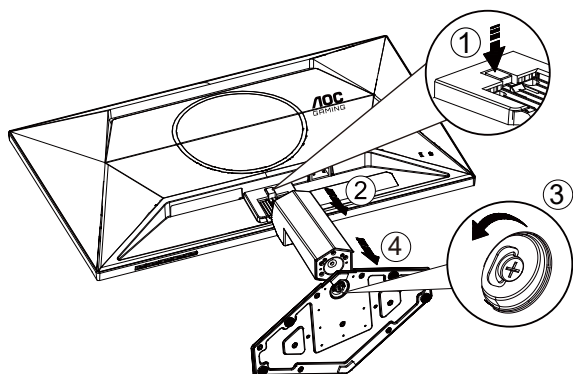
Namestitev stojala in podstavka

Ko nameščate ali snemate stojalo, sledite spodaj opisanim korakom.

Namestitev:



Odstranitev:



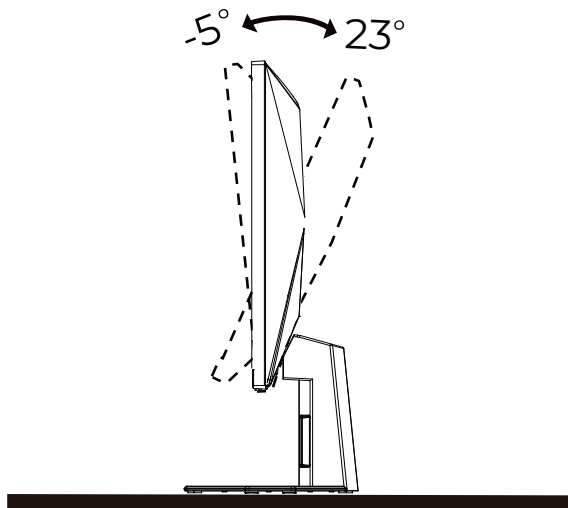
OPOMBA: Izdelek se lahko razlikuje od monitorja, prikazanega na sliki.

Prilagajanje zornega kota

Za najboljšo izkušnjo gledanja je priporočljivo, da se uporabnik prepriča, da lahko na zaslonu vidi svoj obraz celoten obraz, nato pa prilagodi kot monitorja glede na osebne želje.

Med prilagajanjem zornega kota stojalo držite, da boste preprečili padec monitorja.

Monitor lahko prilagodite tako, kot je prikazano na spodnji sliki:



OPOMBA:

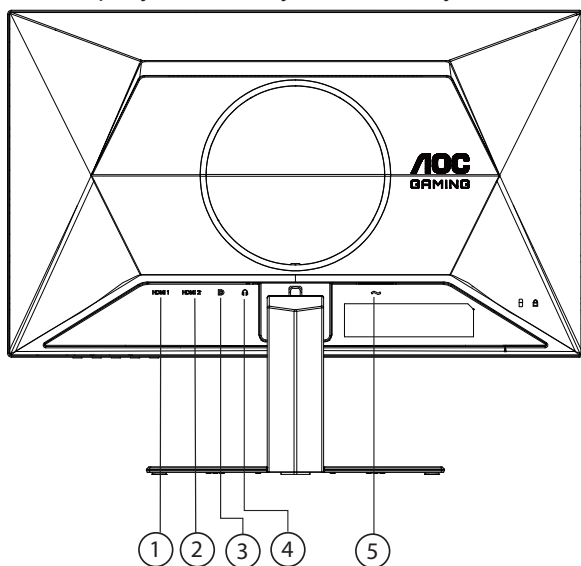
Med spreminjanjem kota se ne dotikajte LCD zaslona. Tako LCD zaslona ne boste poškodovali oziroma zlomili.

⚠ Opozorilo

- Če želite preprečiti morebitne poškodbe zaslona, kot je odstopanje plošče, zagotovite, da monitor ni nagnjen navzdol za več kot -5 stopinj.
- Med prilagajanjem kota monitorja ne pritiskajte na zaslon. Pridržite samo okvir.

Priklop monitorja

Kabelski priključki na zadnji strani monitorja in računalnika:



1. HDMI 1
2. HDMI 2
3. DisplayPort
4. Slušalke
5. Napajanje

Priključitev na računalnik

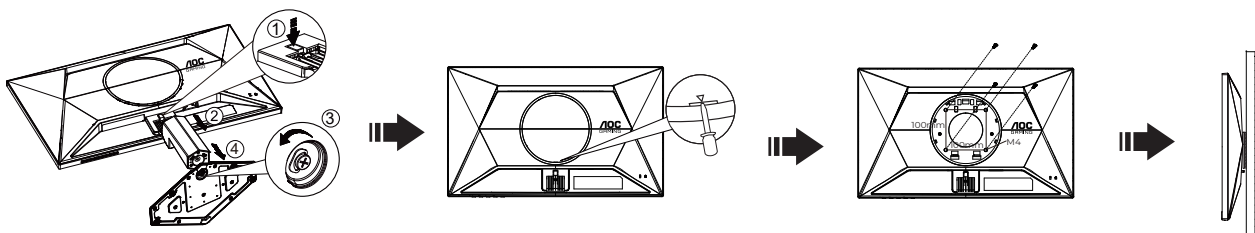
1. Napajalni kabel trdno priključite v zadnji del monitorja.
2. Ugasnite računalnik in izklopite napajalni kabel.
3. Signalni kabel monitorja priključite v video priključek na hrbtni strani računalnika.
4. Napajalni kabel računalnika in monitor vključite v bližnjo vtičnico.
5. Vključite računalnik in monitor.

Če se na monitorju prikaže slika, je postopek namestitve dokončan. Če monitor slike ne prikaže, glejte poglavje Odpravljanje težav.

Za zaščito opreme pred priklapljanjem vedno izklopite računalnik in LCD-monitor.

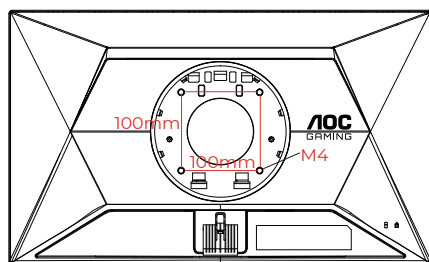
Montaža na steno

Priprava za namestitev opsijske stenske nosilne roke.

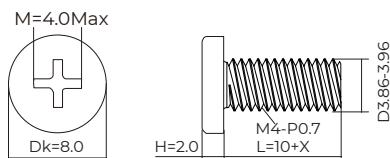


Monitor lahko pritrdite na stensko nosilno roko, ki je na voljo posebej. Pred tem postopkom odklopite napajanje. Sledite naslednjim korakom:

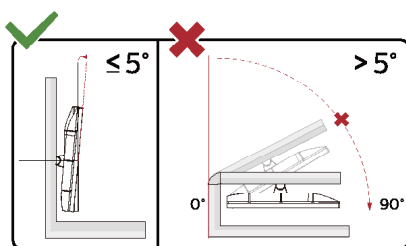
1. Odstranite osnovo.
2. V režo vstavite ploščati izvijač ali drugo ploščato orodje in odprite zadnji pokrov.
3. Za sestavljanje stenske nosilne roke sledite navodilom proizvajalca.
4. Stensko nosilno roko namestite preko zadnjega dela monitorja. Odprtine na roki poravnajte z odprtinami na zadnjem delu monitorja.
5. V odprtine vstavite 4 vijake in jih privijte.
6. Ponovno priključite kable. Za navodila za pritrditev na steno glejte uporabniški priročnik, ki je bil priložen opsijski stenski nosilni roki.



Specifikacija vijakov za stenske obešalnike:
M4*(10+X) mm (X=debelina stenskega nosilca)



Opomba: VESA montažne odprtine za vijake niso na voljo za vse modele; prosimo, preverite pri prodajalcu ali uradnem oddelku AOC. Za namestitev na steno se vedno obrnite na proizvajalca.



* Izdelek se lahko razlikuje od monitorja, prikazanega na sliki.

⚠ Opozorilo

- Če želite preprečiti morebitne poškodbe zaslona, kot je odstopanje plošče, zagotovite, da monitor ni nagnjen navzdol za več kot -5 stopinj.
- Med prilagajanjem kota monitorja ne pritiskajte na zaslon. Pridržite samo okvir.

Funkcija G-SYNC Compatible

1. Funkcija G-SYNC Compatible deluje s priključki DisplayPort.
2. Za popolno igralno doživetje s funkcijo G-SYNC morate kupiti ločen grafični procesor NVIDIA, ki podpira funkcijo G-SYNC.

Sistemske zahteve za G-sync

Namizni računalniki, ki je priključen na monitor G-SYNC:

Podprte grafične kartice: Za funkcije G-SYNC potrebujete grafične kartice NVIDIA GeForce® GTX 650 Ti BOOST ali zmogljivejše grafične kartice.

Gonilnik: R340.52 ali novejša različica

Operacijski sistem:

Windows 11

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

Sistemske zahteve: Grafični procesor mora podpirati DisplayPort 1.2.

Prenosnik, ki je priključen na monitor G-SYNC:

Podprte grafične kartice: NVIDIA GeForce® GTX 980M, GTX 970M, GTX 965M GPU ali zmogljivejše grafične kartice

Gonilnik: R340.52 ali novejša različica

Operacijski sistem:

Windows 11

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

Sistemske zahteve: Podprt mora biti DisplayPort 1.2, ki ga poganja neposredno grafični procesor.

Za več informacij o funkciji NVIDIA G-SYNC obiščite spletno mesto: <https://www.nvidia.com/en-us/support/>

Funkcija Adaptive-Sync

1. Funkcija Adaptive-Sync deluje z vhodi DisplayPort/HDMI
2. Združljiva grafična kartica: spodaj so navedene priporočene grafične kartice, ki si jih lahko ogledate tudi na spletnem mestu www.AMD.com

Grafične kartice

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

Procesorji

- 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

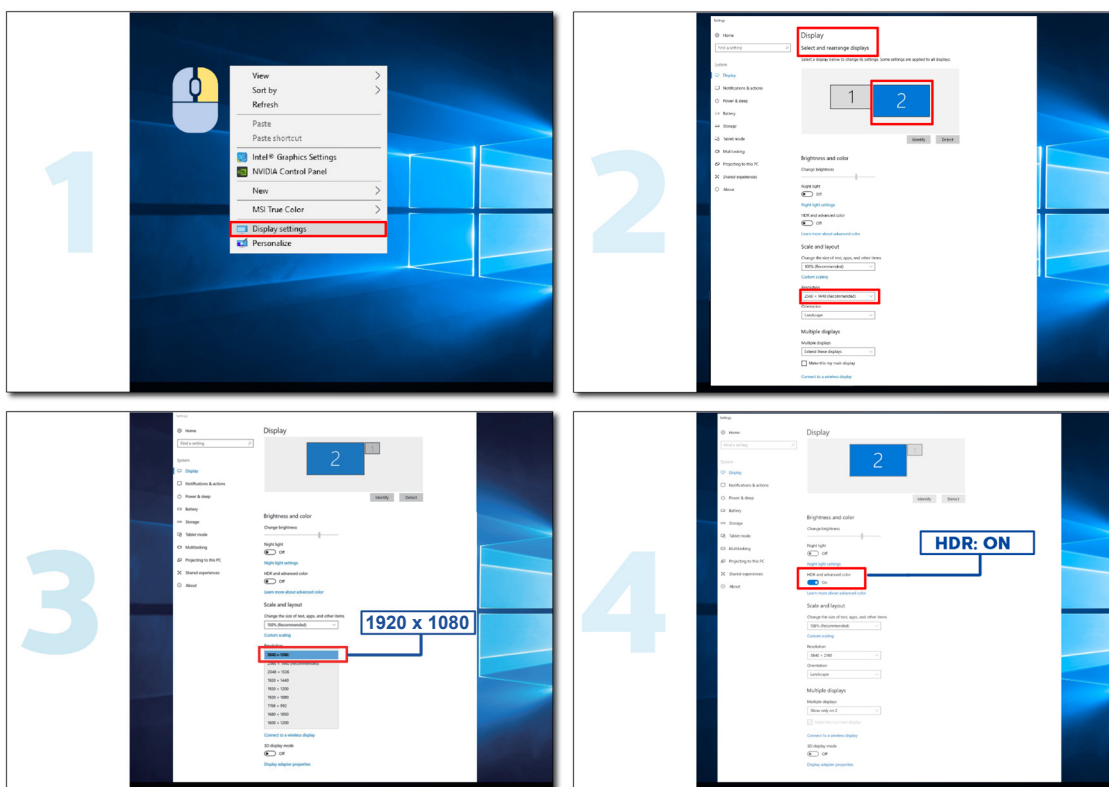
HDR

Združljiv je z vhodnimi signali v obliki HDR10.

Zaslon bo morda samodejno aktiviral funkcijo HDR, če sta predvajalnik in vsebina združljiva. Za informacije o združljivosti naprave in vsebine se obrnite na proizvajalca naprave in ponudnika vsebine. Izberite »Izklopi« za funkcijo HDR, če želite preprečiti samodejno aktiviranje funkcije.

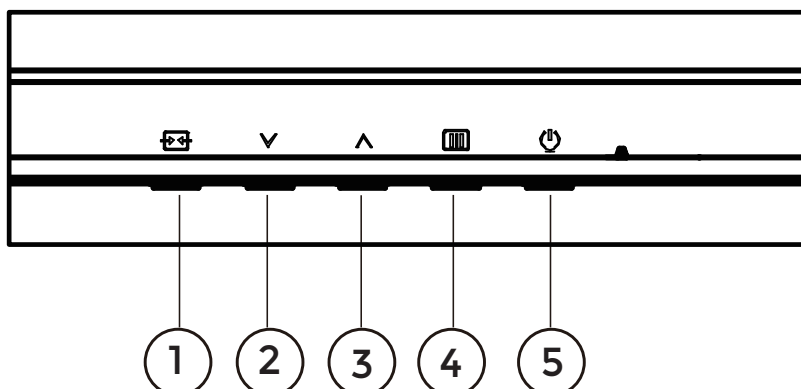
Opomba:

1. Na voljo je samo vmesnik HDMI, vmesnik DisplayPort pa ne deluje v različici V1703 sistema Windows 10.
2. Ločljivost 3840 x 2160 je priporočena samo za predvajalnike diskov Blu-ray Player ter konzole Xbox in PlayStation.
 - a. Ločljivost zaslona je nastavljena na 1920*1080 slikovnih pik, funkcija HDR pa je vnaprej nastavljena na Vključeno. .
 - b. Po zagonu aplikacije lahko najboljši učinek HDR dosežete tako, da nastavite ločljivost na 1920*1080 (če je na voljo).



Prilagajanje

Hitre tipke



1	Vir/Izhod
2	Igralni način
3	Točka za ciljanje
4	Meni/vnos
5	Napajanje

Meni/Vnos

Pritisnite za zaslonski prikaz ali potrditev izbire.

Napajanje

Za vklop/izklop monitorja pritisnite gumb Napajanje.

Točka za ciljanje

Če ni zaslonskega menija, pritisnite gumb za točko za ciljanje, da prikažete ali skrijete točko za ciljanje.

Igralni način

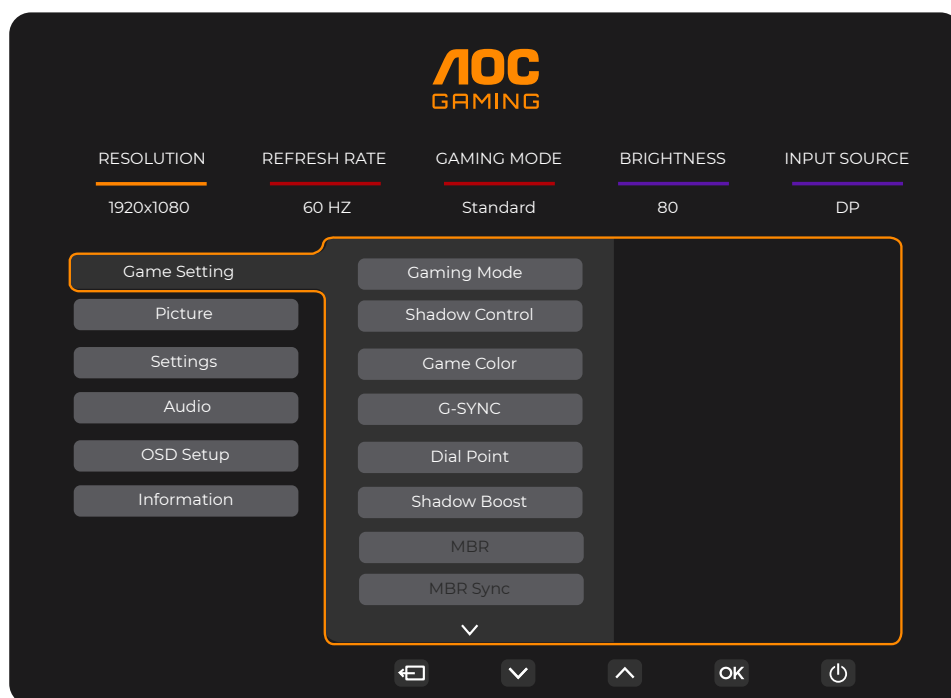
Če zaslonski meni ni prikazan, pritisnite tipko »V«, da odprete funkcijo igralnega načina, in nato pritisnite tipko »V« ali »^«, da izberete igralni način (Standardno, FPS, RTS, Racing (Dirkanje), Gamer 1 (Igralec 1), Gamer 2 (Igralec 2) ali Gamer 3 (Igralec 3)) na podlagi različnih vrst iger.

Vir/Izhod

Če je zaslonski meni zaprt, pritisnite gumb Vir/Izhod, ki bo imel funkcijo hitre tipke Vir. Ko je meni OSD aktiven, ta gumb deluje kot izhodna tipka (za izhod iz OSD menija).

OSD Setting (Nastavitve OSD)

Osnovna in enostavna navodila na kontrolnih tipkah.

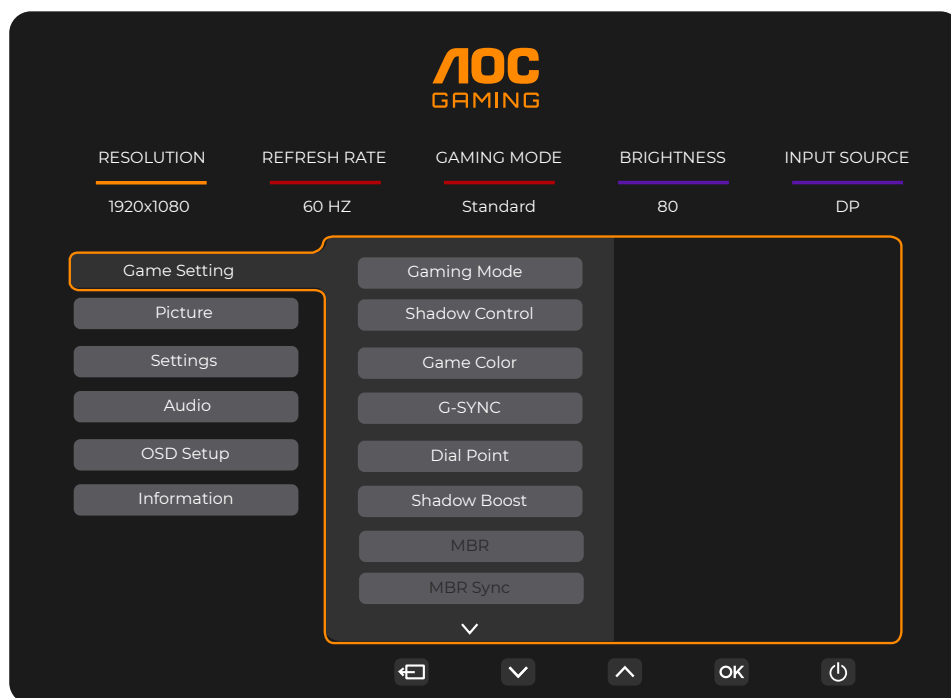


- 1). Za aktivacijo okna OSD pritisnite tipko  MENU (Meni).
- 2). Pritisnite  ali , da se pomikate skozi funkcije. Ko je zelena funkcija označena, pritisnite gumb  MENU / **OK**, da ga aktivirate. Pritisnite  ali , da se pomikate po funkcijah podmenija. Ko je zelena funkcija označena, pritisnite tipko  MENU / **OK** za aktivacijo.
- 3). Pritisnite  ali , da spremenite nastavitve izbrane funkcije. Za izhod pritisnite tipko  Exit (Lzhod) / . Če želite prilagoditi katero koli drugo funkcijo, ponovite koraka 2 in 3.
- 4). Funkcija zaklepa/odklepa zaslonskega menija: Za zaklepanje OSD-ja pritisnite in držite  gumb MENU (MENI), medtem ko je monitor izključen, nato pa pritisnite  gumb napajanja in vklopite monitor. Za odklepanje OSD-ja pritisnite in držite  gumb MENU(MENI), medtem ko je monitor izključen, nato pa pritisnite  gumb napajanja in vklopite monitor.

Opombe:

- 1). Če je na izdelku na voljo samo en vhod za signal, je možnost »Input Select« (Izbira vhoda) onemogočena.
- 2). Če je ločljivost vhodnega signala privzeta ločljivost ali Adaptive-Sync/G-SYNC, je element »Image Ratio« (Razmerje stranic) neveljaven.

Game Setting (Nastavitev igre)



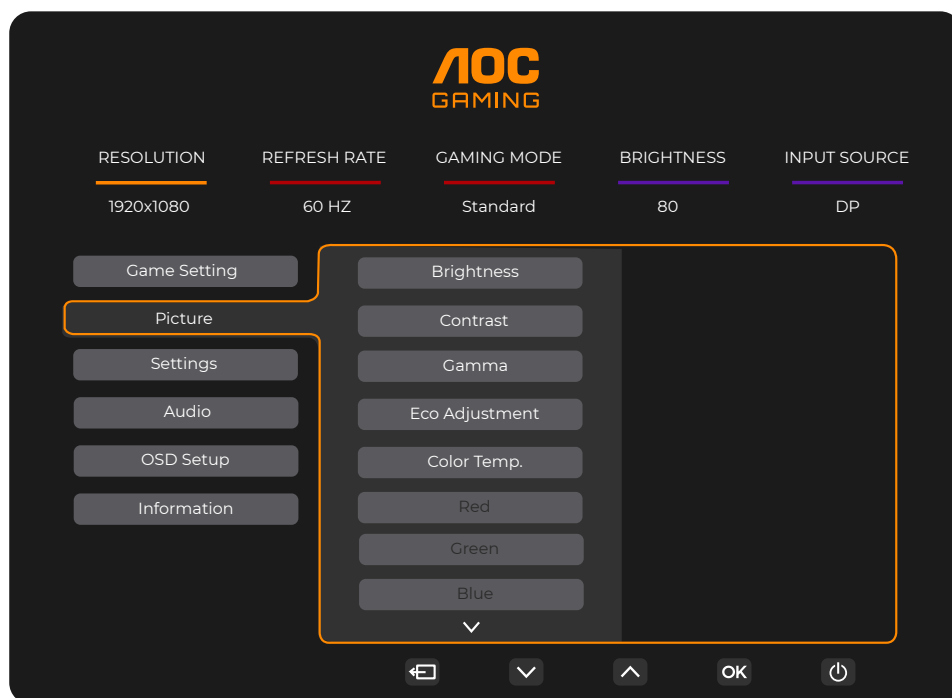
Gaming Mode (Igralni način)	Standard (Standardno)	Izboljšajte berljivost za ustrezne spletne in mobilne igre.
	FPS	Namenjeno igranju prvoosebni strelskih iger. Izboljša podrobnosti temnih vsebin in nivojev črne barve.
	RTS	Za igranje iger RTS (način strategije v realnem času). Izboljša kakovost slike.
	Racing (Dirkanje)	Za igranje dirkalnih iger. Zagotavlja hitrejši odziv in visoko nasičenost barv.
	Gamer 1 (Igralec 1)	Želene uporabnikove nastavitve, shranjene kot »Igralec 1«.
	Gamer 2 (Igralec 1)	Želene uporabnikove nastavitve, shranjene kot »Igralec 2«.
	Gamer 3 (Igralec 1)	Želene uporabnikove nastavitve, shranjene kot »Igralec 3«.
Shadow Control (Nadzor senc)	0-100	Privzeta nastavitev za »Shadow Control« (Nadzor senc) je 50, vendar lahko končni uporabnik prilagodi to nastavitev od 50 do 100 ali 0, da poveča kontrast za jasno sliko. 1. Če je slika pretemna, da bi bile podrobnosti jasno prikazane, prilagodite to nastavitev od 50 do 100 za jasno sliko. 2. Če je slika preveč bela, da bi bile podrobnosti jasno prikazane, prilagodite to nastavitev od 50 do 0 za jasno sliko.
Game Color (Barva igre)	0-20	Barva igre ima raven 0–20 za nastavitev nasičenosti, da bo slika boljša.
G-SYNC	Off (Izklop) / On(izklop)	Onemogočite ali omogočite Adaptive-Sync/G-SYNC. Opomnik o zagonu prilagodljive sinhronizacije: če je vklopljena funkcija prilagodljive sinhronizacije, lahko pri nekaterih igrah prihaja do utripanja.
Dial Point (Točka za klic)	Off (Izklop) / On(izklop) / Dynamic (Dinamično)	Funkcija »Dial Point« (Točka klicanja) na sredino zaslona postavi merilni križec, ki igralcem pomaga pri igranju prvoosebni strelskih iger (FPS) z natančnim merjenjem.
Shadow Boost (Izboljšanje senc)	Off (Izklop) / Level 10 (raven 10) / Level 20 (raven 20) / Level 30(raven 30)	Izboljšajte podrobnosti zaslona v temnem ali svetlem območju tako, da prilagodite svetlost v svetlem območju in zagotovite, da ni prenasičena.

MBR	0 ~ 20	MBR (zmanjševanje zabrisanosti gibanja) zagotavlja ravni prilagajanja od 0 do 20 za zmanjšanje zabrisanost gibanja. Opomba: 1. Funkcijo MBR lahko prilagodite, če je prilagodljiva sinhronizacija izklopljena, je nizka zakasnitev vhoda vklopljena in je hitrost osveževanja nastavljena na $\geq 75\text{Hz}$. 2. Svetlost zaslona se s povečanjem vrednosti prilagoditve zmanjša.
MBR Sync (Sinhronizacija MBR)	Off (Izklop) / On(izklop)	Onemogočite ali omogočite sinhronizacijo MBR (odstrani zamegljenost pri gibanju) Opomba: Funkcijo sinhronizacije MBR lahko prilagodite, če je vklopljena možnost prilagodljive sinhronizacije, hitrost osveževanja pa je $\geq 75\text{ Hz}$.
Overdrive (Povečanje odzivnosti)	Off (Izklop)	Prilagodite odzivni čas. Opomba: 1. Če uporabnik prilagodi kompenzacijo odzivnega časa na možnost »Strong« (Močno), bo prikazana slika lahko zamegljena. Uporabniki lahko prilagodijo raven za kompenzacijo odzivnega časa oz. ga izklopijo glede na njihove želje. 2. Funkcija »Boost« (Izboljšaj) deluje optimalno, če je prilagodljiva sinhronizacija izklopljena, stopnja osveževanja pa je $\geq 75\text{ Hz}$. 3. Svetlost zaslona se zmanjša, če je vklopljena funkcija »Boost« (Izboljšaj).
	Weak (Šibko)	
	Medium (Srednje)	
	Strong (Močno)	
	Boost	
Frame Counter (Števec okvirjev)	Off (Izklop) /Right-up(Desno zgoraj)/Right-Down (Desno spodaj)/ Left-Down (Levo spodaj)/Left-Up (Levo zgoraj)	Prikaže V-frekvenco v izbranem vogalu

Opomba:

- 1). Če je za »HDR Mode« (Način HDR) omogočena možnost »Picture« (Slika), elementov »Gaming Mode« (Igralni način), »Shadow Control« (Nadzor senc), »Game Color« (Barva igre) ni mogoče prilagoditi.
- 2). Če je za »HDR« omogočena možnost »Picture« (Slika), elementov »Gaming Mode« (Igralni način), »Shadow Control« (Nadzor senc), »Shadow Boost« (Izboljšanje senc), »Game Color« (Barva igre), »MBR« in »MBR Sync« (Sinhronizacija MBR) ni mogoče prilagoditi. Možnost »Boost« (Izboljšaj) v razdelku »Overdrive« (Kompenzacija odzivnega časa) ni na voljo.
- 3). Če je za »Color Space« (Barvni prostor) v razdelku »Picture« (Slika) izbrana možnost sRGB, elementov »Gaming Mode« (Igralni način), »Shadow Control« (Nadzor senc), »Shadow Boost« (Izboljšanje senc) in »Game Color« (Barva igre) ni mogoče prilagoditi.

Picture(Slika)



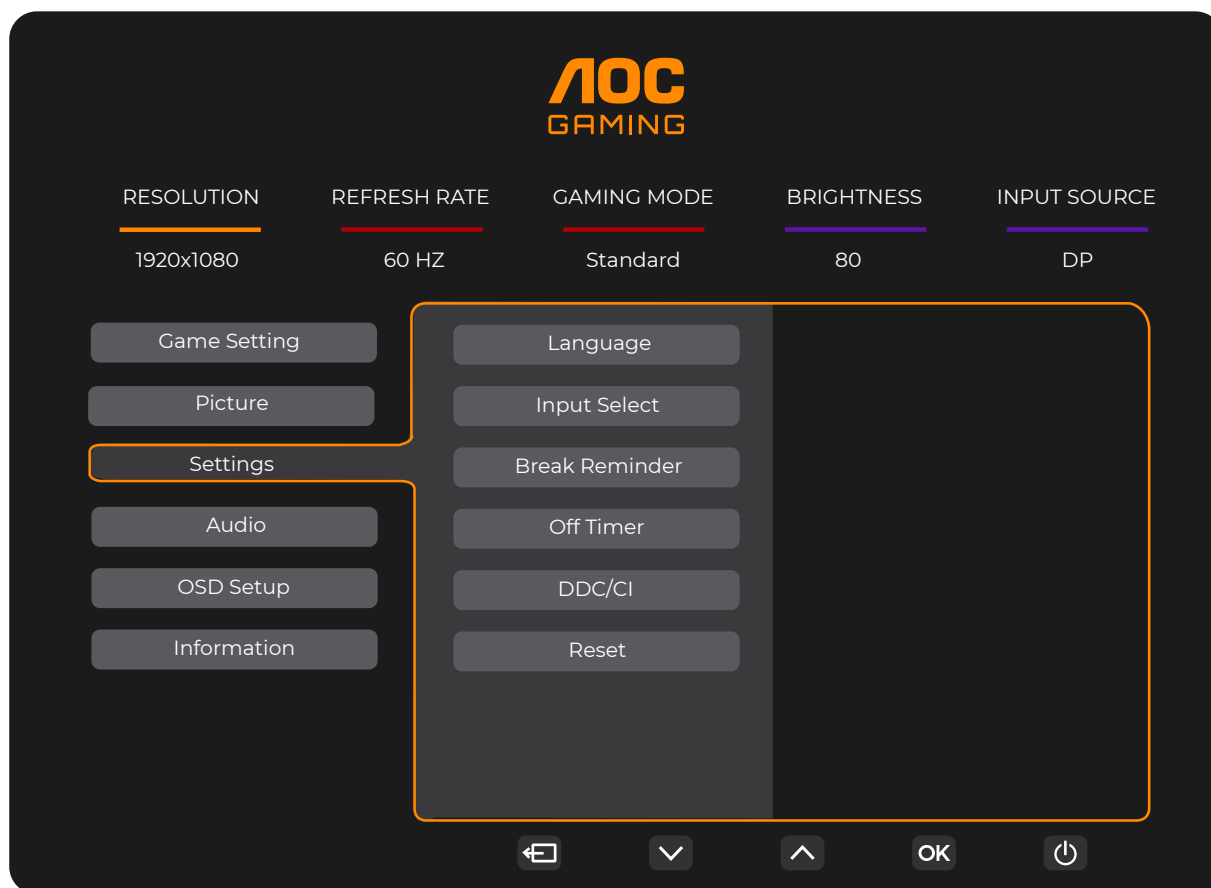
Brightness (Svetlost)	0-100	Prilagoditev odzadnje osvetlitve
Contrast (Kontrast)	0-100	Kontrast iz digitalnega registra.
Gamma (Gama)	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Prilagodite gamo.
Eco Adjustment (Prilagoditev Eko)	Standard (Standardno)	Standardni način
	Text (Besedilo)	Besedilni način
	Internet	Internetni način
	Game (Igre)	Igralni način
	Movie (Film)	Filmski način
	Sports (Šport)	Športni način
	Reading (Branje)	Reading način
Color Temp. (Barvna temp.)	Warm (Topla)	Priklic tople barvne temperature iz EEPROM.
	Normal (Normalna)	Priklic normalne barvne temperature iz EEPROM.
	Cool (Hladna)	Priklic hladne barvne temperature iz EEPROM.
	User (Uporabnik)	Priklic uporabniške barvne temperature iz EEPROM.
Red (Rdeča)	0-100	Ojačitev rdeče barve iz digitalnega registra.
Green (Zelena)	0-100	Ojačitev zelene barve iz digitalnega registra.
Blue (Modra)	0-100	Ojačitev modre barve iz digitalnega registra.

HDR	Off (Izklop)	Nastavite profil HDR skladno z vašimi uporabniškimi zahtevami. Opomba: Ko je zaznana vsebina HDR, se možnost HDR prikaže za prilagoditev.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (Slika HDR)	
	HDR Movie (Videoposnetek HDR)	
	HDR Game (Igra HDR)	
HDR Mode (Način HDR)	Off (Izklop)	Optimizirano za barvo in kontrast slike, ki simulira učinek HDR. Opomba: Ko vsebina HDR ni zaznana, se možnost načina HDR prikaže za prilagoditev.
	HDR Picture (Slika HDR)	
	HDR Movie (Videoposnetek HDR)	
	HDR Game (Igra HDR)	
DCR	Off (Izklop)	Onemogoči dinamično razmerje kontrasta
	On (Vklop)	Omogoči dinamično razmerje kontrasta
Color Space (Barvni prostor)	Prvotna plošča	Plošča standardnega barvnega prostora.
	sRGB	Barvni prostor sRGB.
LowBlue Mode(Način LowBlue)	Off (Izklop)	Z upravljanjem temperature barve zmanjša količino valovne dolžine modre svetlobe.
	Multimedia(večpredstavnost)	
	Internet	
	Office(pisarna)	
	Reading(branje)	
Image Ratio (Razmerje slike)	Full(Polno) / Aspect(razmerje)	Izbira razmerja slike za prikaz

Opomba:

- 1). Če je možnost »HDR« omogočena, v razdelku »Picture« (Slika) elementov ni mogoče prilagoditi razen elementa »HDR«.
- 2). Če je možnost »HDR Mode« (Način HDR) omogočena, elementov ni mogoče prilagoditi razen elementov »HDR Mode« (Način HDR), »Brightness« (Svetlost) in »DCR«.
- 3). Če je možnost »Color Space« (Barvni prostor) nastavljena na sRGB, elementov ni mogoče prilagoditi razen elementov »Color Space« (Barvni prostor), »Brightness« (Svetlost) in »DCR«.
- 4). Če je »ECO Adjustment« (Prilagoditev EKO) nastavljena na Branje, elementov »Color Temp.« (Barvna temperatura), »Gaming Mode« (Igralni način), »Game Color« (Barva igre), »LowBlue Mode« (Način šibke modre svetlobe), »MBR« in »MBR Sync« (Sinhronizacija MBR) ni mogoče prilagoditi.

Settings(Nastavitve)



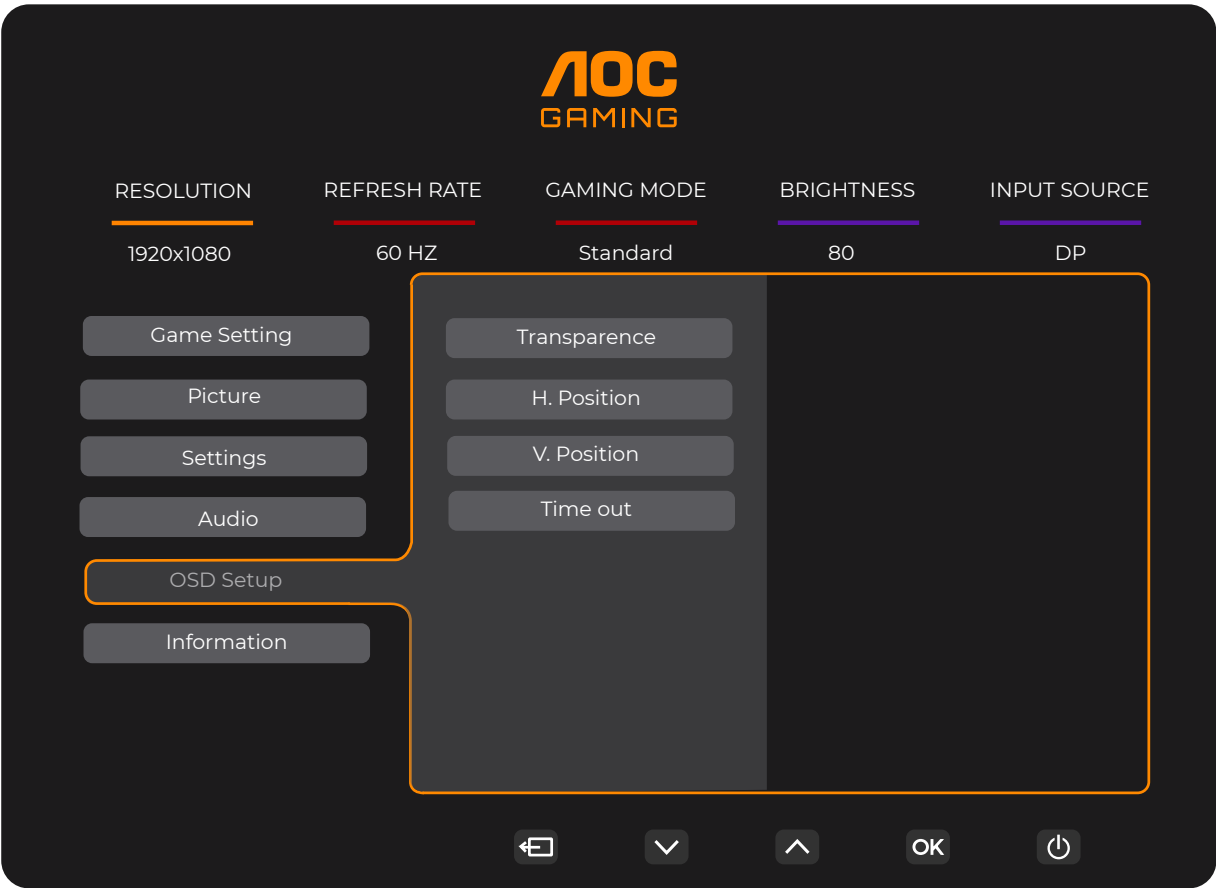
Language (Jezik)		Izbira jezika OSD
Input Select (Izbira vhoda)	Auto (Samodejno) / HDMI1 / HDMI2 / DP	Izbira vira vhodnega signala
Break Reminder (Opomnik za odmor)	Off (Izklop) / On(izklop)	Opomnik o odmoru, če uporabnik dela neprekinjeno več kot 1 uro.
Off timer (Čas izklopa)	0–24 h	Izbira časa izklopa DC
DDC/CI	Da ali Ne	VKLOP/IZKLOP podpore za DDC/CI
Reset (Ponastavitev)	Da ali ne	Ponastavitev menija na privzete nastavitve

Audio (Zvoki)



Volume (Glasnost)	0-100	Nastavitev glasnosti.
Mute (Izklopi zvok)	Off (Izklop) / On(izklop)	Izklopite zvok.

OSD Setup (Nastavitve OSD)



Transparence (Prosojnost)	0-100	Prilagoditev prosojnosti OSD
H. Position (V. položaj)	0-100	Prilagoditev vodoravnega položaja zaslonskega menija
V. Position (N. položaj)	0-100	Prilagoditev navpičnega položaja zaslonskega menija
Timeout (Časovna omejitev)	5-120	Prilagoditev časovne omejitve OSD

Information(Informacije)

AOC
GAMING

RESOLUTION

1920x1080

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

80

INPUT SOURCE

DP

Game Setting

Picture

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

XXXXXX

Resolution

1920(H)x1080(V)

Refresh Rate

60HZ

HDR

SDR

Sync

G-SYNC Compatible/Adaptive-Sync

Firmware Version

Vxx

Firmware Date

xxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxxxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

Indikator LED

Stanje	Barva LED
Način popolnega vklopa	Bela
Način aktivnega izklopa	Oranžna

Odpravljanje težav

Težava in vprašanje	Možne rešitve
Lučka LED za prikaz delovanja ne SVETI	Preverite, ali je gumb za vklop VKLJUČEN, napajalni kabel pa pravilno priključen na ozemljeno vtičnico in monitor.
Na zaslonu ni slike	• Ali je napajalni kabel pravilno priključen? Preverite priključitev napajalnega kabla in vir napajanja. • Ali je kabel pravilno priključen? (Povezava s kablom HDMI) Preverite povezavo kabla HDMI. (Povezava s kablom DisplayPort) Preverite povezavo kabla DisplayPort. * Vhod HDMI/DisplayPort ni na voljo pri vseh modelih. • Če je monitor vključen, ponovno zaženite računalnik in preverite, ali je prikazan začetni (prijavni) zaslon. Če se prikaže začetni (prijavni) zaslon, zaženite računalnik v ustreznem načinu (npr. varni način v sistemu Windows 7/8/10) in tam spremenite frekvenco osveževanja grafične kartice. (Glejte »Nastavljanje optimalne ločljivosti«.) Če se začetni (prijavni) zaslon ne prikaže, se obrnite na servisni center ali svojega prodajalca. • Ali je na zaslonu izpisano sporočilo »Vir ni podprt«? To sporočilo se prikaže, če signal grafične kartice preseže največjo ločljivost in frekvenco, ki jo podpira monitor. Prilagodite največjo ločljivost in frekvenco tako, da jo bo monitor lahko pravilno prikazal. • Prepričajte se, da so gonilniki AOC za monitor nameščeni.
Slika je megljena in ima težavo s sencami oz. sledmi	Prilagodite kontrast in svetlost. Izberite samodejno prilagoditev. Preverite, ali uporabljate podaljšek ali razdelilnik. Priporočamo priključitev monitorja neposredno na izhodni priključek video kartice, ki se nahaja na zadnji strani računalnika.
Slika skače, migota, oz. se na njej prikazuje vzorec valov	Premaknite električne naprave, ki lahko povzročajo motnje, kolikor je mogoče proč od monitorja. Pri ločljivosti, ki jo uporabljate, uporabite največjo razpoložljivo stopnjo osveževanja.
Monitor je obstal v stanju pripravljenosti	Stikalo za vklop računalnika naj bo VKLJUČENO. Računalniška grafična kartica naj bo čvrsto vstavljena v režo. Preverite, ali je video kabel monitorja pravilno priključen na računalnik. Preglejte video kabel monitorja in se prepričajte, da priključek nima skrivljenih nožic. Prepričajte se, ali računalnik deluje, in sicer tako, da na tipkovnici pritisnete tipko CAPS LOCK in opazujete lučko LED tipke CAPS LOCK. Lučka LED mora pri pritisku na tipko CAPS LOCK ZASVETITI oz. UGASNITI.
Ena od osnovnih barv manjka (RDEČA, ZELENA ali MODRA)	Preglejte video kabel monitorja in se prepričajte, da priključek nima skrivljenih nožic. Preverite, ali je video kabel monitorja pravilno priključen na računalnik.
Slika ima barvne nepravilnosti (bela ni videti belo)	Prilagodite barve RGB ali izberite želeno barvno temperaturo.
Horizontalne ali vertikalne motnje na zaslonu	Uporabite način izklopa sistema Windows 7/8/10/11 za prilagoditev TAKTA in FOKUSA. Izberite samodejno prilagoditev.
Uredba in servis	Glejte informacije o predpisih in storitvah na spletnem mestu www.aoc.com (poiščite model, ki ste ga kupili v svoji, državi in poiščite informacije o predpisih in storitvah na strani s podporo).

Specifikacije

Splošne specifikacije

Plošča	Ime modela	24G4XE	
	Krmilni sistem	TFT barvni LCD	
	Vidna velikost slike	Diagonala 60,5 cm	
	Razdalja med slikovnimi pikami	0,2745mm (H) × 0,2745mm (V)	
	Video	Vmesnik HDMI in vmesnik DP	
	Barva zaslona	16,7 milijona barv	
Drugo	Vodoravno območje zaznavanja	30k~230kHz	
	Velikost vodoravnega zaznavanja (maksimalna)	527,04mm	
	Navpično območje zaznavanja	48~200Hz	
	Velikost navpičnega zaznavanja (največ)	296,46mm	
	Optimalna prednastavljena ločljivost	1920x1080@60Hz	
	Max resolution	1920x1080@180Hz	
	Prepoznavanje opreme	VESA DDC2B/CI	
	Vir napajanja	100-240V~, 50/60Hz, 1.5A	
	Poraba energije	Običajna (privzeta svetlost in kontrast)	21W
		Največ (svetlost = 100, kontrast = 100)	≤37W
		Način stanja pripravljenosti	≤0,3W
Fizične lastnosti	Vrsta konektorja	HDMIx2/DisplayPort/izhod za slušalke	
	Vrsta signalnega kabla	Odstranljivo	
Okolje	Temperatura	Delovanje	0°C ~ 40°C
		Nedelovanje	-25°C ~ 55°C
	Vlaga	Delovanje	10% ~ 85% (ne kondenzira)
		Nedelovanje	5 % ~ 93% (ne kondenzira)
	Nadmorska višina	Delovanje	0 m ~ 5000 m (0 ft ~ 16404 ft)
		Nedelovanje	0 m ~ 12192 m (0 ft ~ 40000 ft)

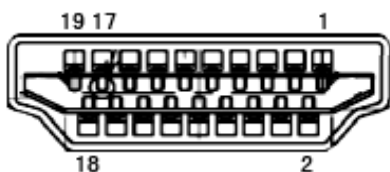


Prednastavljeni načini zaslona

STANDARD	LOČLJIVOST(±1Hz)	VODORAVNA FREKVENCA (kHz)	NAVPIČNA FREKVENCA (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@67Hz	35	66.667
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
	640x480@100Hz	51.08	99.769
	640x480@120Hz	61.91	119.518
SD	720x576@50Hz	31.25	50
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
	800x600@100Hz	62.76	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	80.448	99.811
	1024x768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920x1080@60Hz	67.5	60
	1920x1080@120Hz	137.283	120.003
	1920x1080@144Hz	158.4	144.00
	1920x1080@200Hz	228.803	200.003
MAC MODES			
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.551
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087

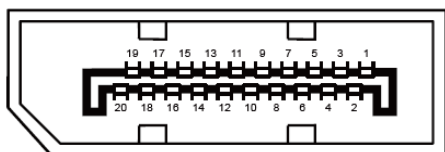
Opomba: V skladu s standardom VESA je pri izračunu hitrosti osveževanja (frekvenca polja) različnih operacijskih sistemov in grafičnih kartic možna določena napaka (+/-1 Hz). Za izboljšanje združljivosti je bila nazivna frekvenca osveževanja tega izdelka zaokrožena. Oglejte si dejanski izdelek.

Določitve nožic



Signalni kabel s 19 nožicami za prikaz barv

Številka nožice	Ime signala	Številka nožice	Ime signala	Številka nožice	Ime signala
1.	TMDS podatki 2+	9.	TMDS podatki 0–	17.	Ozemljitev DDC/CEC
2.	zaščita TMDS podatkov 2	10.	TMDS takt +	18.	napajanje +5V
3.	TMDS podatki 2–	11.	TMDS zaščita takta	19.	Zaznavanje hitrega vtiča
4.	TMDS podatki 1+	12.	TMDS takt-		
5.	Zaščita TMDS podatkov 1	13.	CEC		
6.	TMDS podatki 1–	14.	Rezervirano (N.C. na napravi)		
7.	TMDS podatki 0+	15.	SCL		
8.	zaščita TMDS podatkov 0	16.	SDA		



Signalni kabel s 20 nožicami za prikaz barv

Št. nožice	Ime signala	Št. nožice	Ime signala
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	Zaznavanje hitrega vtiča
9	ML_Lane 1 (p)	19	Return DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Funkcija DDC2B Plug & Play

Monitor je opremljen z možnostmi VESA DDC2B, skladnimi s standardom VESA DDC. To mu omogoča informiranje gostujočega sistema o svoji identiteti, glede na uporabljeni nivo DDC pa tudi komunikacijo v zvezi z dodatnimi informacijami o možnostih zaslona.

DDC2B je dvosmerni podatkovni kanal, osnovan na protokolu I2C. Gostitelj lahko preko kanala DDC2B zahteva informacije EDID.

