

# AOC GAMING



ПОСІБНИК КОРИСТУВАЧА

**Q27G4SRU**

AOC GAMING MONITOR

Безпека .....	1
Національні умовні позначення .....	1
Живлення .....	2
Монтаж .....	3
Чищення .....	4
Інше .....	5
Налаштування .....	6
Вміст коробки .....	6
Стійка та основа для налаштування .....	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
Ігрові налаштування .....	15
Зображення .....	17
PIP/PBP .....	19
Налаштування .....	21
Звук .....	22
Налаштування OSD .....	23
Інформація .....	24
Світлодіодний індикатор .....	25
Усунення несправностей .....	26
Технічні характеристики .....	27
Загальні технічні характеристики .....	27
Політика AOC щодо дефектів пікселів панелей моніторів .....	28
Попередньо встановлені режими відображення .....	30
Розподіл контактів .....	31
Plug and Play .....	32

# Безпека

## Національні умовні позначення

У наведених нижче підрозділах описано національні умовні позначення, що використовуються в цьому документі.

### Примітки, застереження та попередження

Упродовж цього посібника блоки тексту можуть супроводжуватися піктограмою та виділятися жирним шрифтом або курсивом. Ці блоки є примітками, застереженнями та попередженнями, і вони використовуються таким чином:



**ПРИМІТКА:** ПРИМІТКА містить важливу інформацію, яка допомагає ефективніше використовувати комп'ютерну систему.



**ЗАСТЕРЕЖЕННЯ:** ЗАСТЕРЕЖЕННЯ вказує на ризик пошкодження обладнання або втрати даних і пояснює, як уникнути цієї проблеми.



**ПОПЕРЕДЖЕННЯ:** ПОПЕРЕДЖЕННЯ вказує на ризик отримання тілесних ушкоджень і пояснює, як уникнути цієї проблеми. Деякі попередження можуть подаватися в альтернативних форматах і не супроводжуватися піктограмою. У таких випадках спосіб подання попередження регламентується нормативними вимогами.

# Живлення



Монітор слід експлуатувати лише від джерела живлення того типу, який зазначено на маркуванні. Якщо ви не впевнені щодо типу електромережі у вашому помешканні, зверніться до постачальника або місцевої енергопостачальної компанії.



Монітор оснащено триконтактним заземленим штекером, який має третій (заземлювальний) контакт.

Цей штекер можна вставити лише в заземлену розетку, що є запобіжним заходом. Якщо ваша розетка не сумісна з триконтактним штекером, зверніться до кваліфікованого електрика для встановлення відповідної розетки або скористайтеся адаптером для безпечного заземлення приладу. Не ігноруйте призначення заземленого штекера щодо безпеки.



Вимикайте пристрій з електромережі під час грози або якщо він не використовується протягом тривалого часу. Це захистить монітор від пошкодження внаслідок перепадів напруги.



Не перевантажуйте мережеві фільтри та подовжувачі. Перевантаження може спричинити пожежу або ураження електричним струмом.





Для забезпечення належної роботи використовуйте монітор лише з комп'ютерами, які мають сертифікат UL та оснащені відповідними розетками з маркуванням 100–240 В змінного струму, мін. 5 А.





Настінна розетка має бути встановлена поблизу обладнання та бути легкодоступною.


# Монтаж


 Не розміщуйте монітор на нестійкому візку, підставці, штативі, кронштейні чи столі. Падіння монітора може призвести до травмування людей та серйозного пошкодження виробу. Використовуйте лише візки, підставки, штативи, кронштейни або столи, рекомендовані виробником або ті, що постачаються разом із цим виробом. Під час монтажу виробу дотримуйтесь інструкцій виробника та використовуйте монтажні аксесуари, рекомендовані виробником. Переміщуйте комбінацію виробу та візка з обережністю.

 Ніколи не вставляйте сторонні предмети в отвори корпусу монітора. Це може пошкодити елементи електричної схеми, що призведе до пожежі або ураження електричним струмом. Не допускайте потрапляння рідин на монітор.

 Не кладіть передню панель виробу на підлогу.

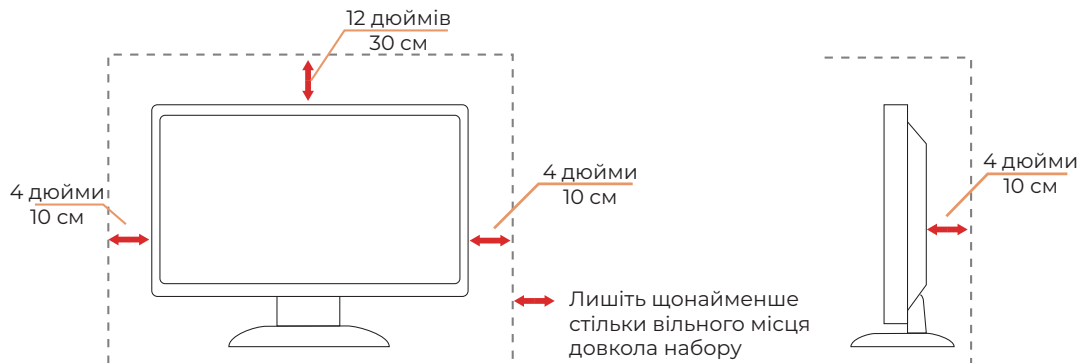
 У разі монтажу монітора на стіну або полицю використовуйте монтажний комплект, схвалений виробником, та дотримуйтесь інструкцій щодо його використання.

 Залишайте достатній простір навколо монітора, як показано нижче. Недостатня циркуляція повітря може призвести до перегріву, що загрожує пожежею або пошкодженням монітора.


 Щоб уникнути можливого пошкодження, наприклад відшарування панелі від рамки, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більше ніж на 5 градусів. Якщо перевищено максимальний кут нахилу вниз у 5 градусів, пошкодження монітора не покриваються гарантією.


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

## Встановлено з підставкою




## Чищення

 Регулярно протирайте корпус вологою м'якою тканиною.

 Для чищення використовуйте м'яку бавовняну або мікрофіброву тканину. Тканина має бути злегка вологою, майже сухою; не допускайте потрапляння рідини всередину корпусу.



 Перед чищенням виробу обов'язково від'єднайте кабель живлення.

## Інше



Якщо від виробу йде незвичайний запах, чути незвичайний звук або з'являється дим, НЕГАЙНО від'єднайте штепсельну вилку живлення та зверніться до Сервісного центру.



Переконайтеся, що вентиляційні отвори не перекриті столом або шторами.



Не піддавайте ПК-монітор сильній вібрації або різким ударам під час експлуатації.



Не допускайте ударів по монітору та його падіння під час експлуатації або транспортування.



Кабелі живлення повинні мати сертифікат безпеки. Для Німеччини необхідно використовувати кабель типу H03VV-F, 3G, перетином 0,75 мм<sup>2</sup> або вищого класу. Для інших країн слід використовувати відповідні типи кабелів згідно з чинними нормативними вимогами.



Надмірний звуковий тиск від навушників може спричинити втрату слуху. Встановлення еквайзера на максимальний рівень підвищує вихідну напругу навушників і, як наслідок, рівень звукового тиску.



Знижений рівень синього світла: дисплей оснащено панеллю з низьким рівнем синього світла. Пристрій відповідає вимогам сертифіката TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution за заводських налаштувань або налаштувань за замовчуванням.

Безпека здоров'я:

- Відстань від монітора до очей має становити 50–70 см (20–28 дюймів).
- Тривале споглядання екрана викликає втому очей і може погіршити зір. Щогодини робіть перерву для відпочинку очей тривалістю 5–10 хвилин.
- Зменшіть напругу очей, фокусуючись на віддалених об'єктах.
- Часте моргання та вправи для очей допомагають запобігти пересиханню очей.



Технологія без мерехтіння підтримує стабільне підсвічування за допомогою регулятора постійного струму, який усуває основну причину мерехтіння монітора, роблячи його більш комфортним для очей.

# Налаштування

## Вміст коробки



Monitor

\*

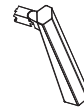


Quick Start Guide

\*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

\*



HDMI Cable

\*



DisplayPort Cable

\*



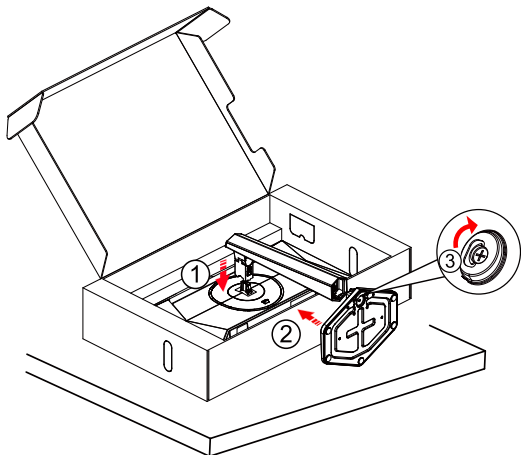
USB Cable

\* Не всі сигнальні кабелі надаються для всіх країн і регіонів. Будь ласка, зверніться до місцевого дилера або офісу AOC для підтвердження.

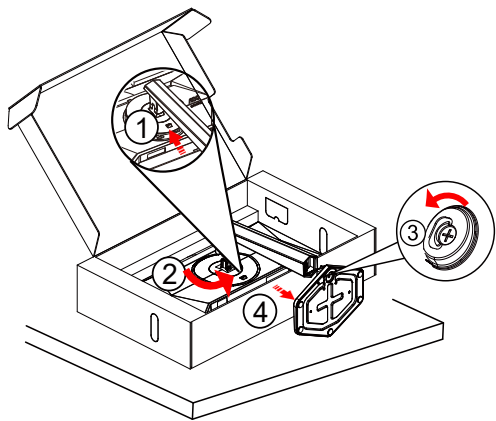
# Стійка та основа для налаштування


Будь ласка, встановлюйте або знімайте основу, дотримуючись наведених нижче кроків.

## Налаштування:



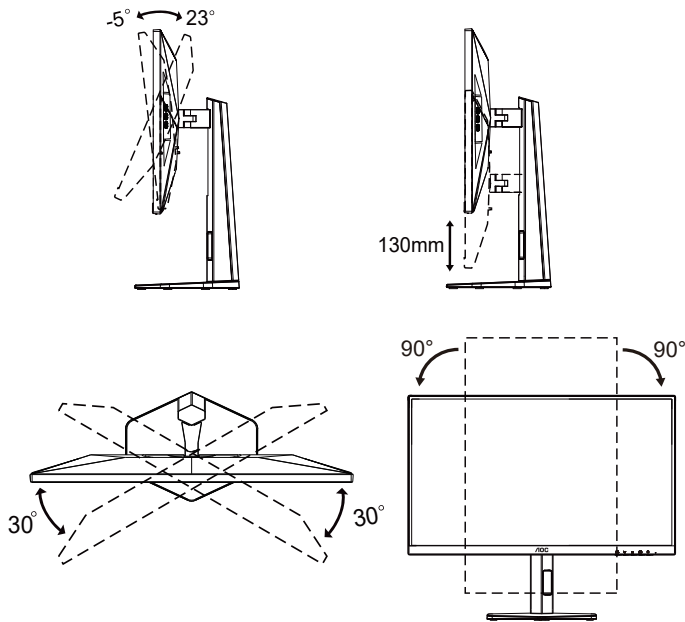
## Зняття:



 **ПРИМІТКА:** Дизайн дисплея може відрізнятися від зображеного.

## Регулювання кута огляду

Для досягнення найкращого досвіду перегляду рекомендується користувачеві переконатися, що він бачить своє обличчя повністю на екрані, а потім відрегулювати кут монітора відповідно до особистих уподобань. Тримайте стійку, щоб не перекинути монітор під час зміни його кута. Ви можете регулювати монітор, як описано нижче:



### ПРИМІТКА:

Не торкайтеся РК-екрана під час зміни кута нахилу. Дотик до РК-екрана може спричинити пошкодження.

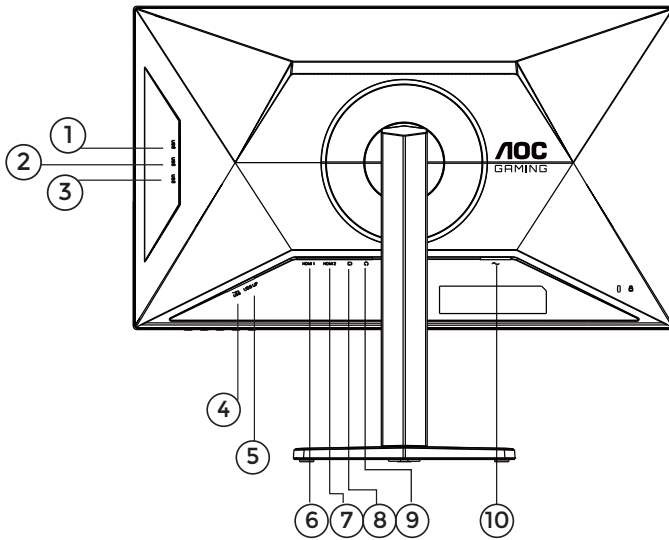


### Увага

- Щоб уникнути можливого пошкодження екрана, наприклад відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахиляється вниз більше ніж на  $5$  градусів.
- Не тисніть на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся лише за рамку.

# Підключення монітора

Підключення кабелів на задній панелі монітора та комп'ютера:



1. USB3.2 Gen1 downstream
2. USB3.2 Gen1 downstream
3. USB3.2 Gen1 downstream
4. USB 3.2 Gen1 downstream + заряджання
5. USB upstream
6. HDMI 1
7. HDMI 2
8. DisplayPort
9. Роз'єм для навушників
10. Живлення

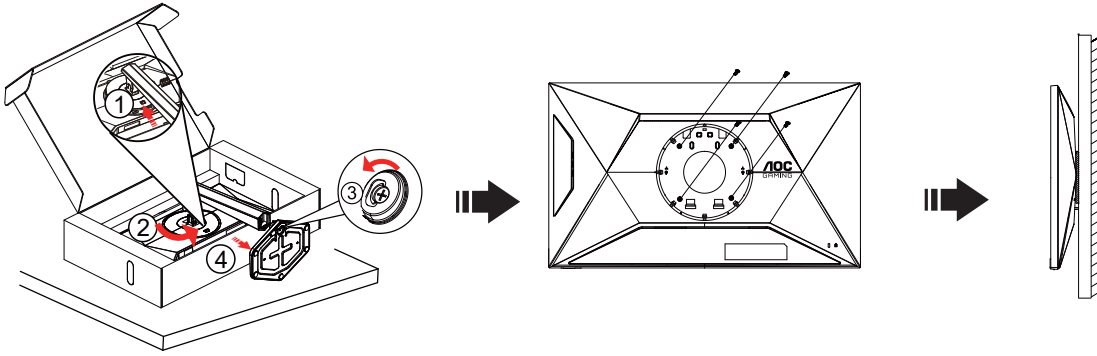
## Підключення до ПК

1. Щільно підключіть кабель живлення до задньої частини дисплея.
2. Вимкніть комп'ютер і від'єднайте його кабель живлення.
3. Підключіть кабель передачі відеосигналу до відеороз'єму на задній панелі комп'ютера.
4. Підключіть кабель живлення комп'ютера та дисплея до найближчої електричної розетки.
5. Увімкніть комп'ютер і дисплей.

Якщо монітор відображає зображення, встановлення завершено. Якщо зображення відсутнє, зверніться до розділу «Усунення неполадок». Для захисту обладнання завжди вимикайте ПК і ПК-монітор перед виконанням підключень.

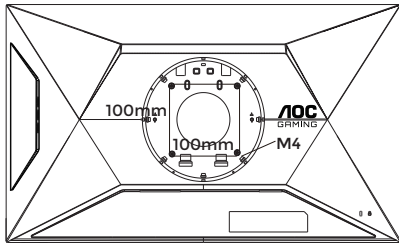
# Настінне кріплення

Підготовка до встановлення додаткового настінного кронштейна.

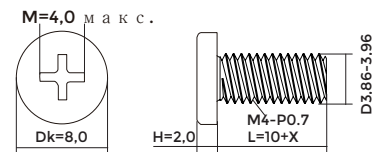


Цей монітор можна закріпити на настінному кронштейні, який придбавається окремо. Перед початком процедури відключіть пристрій від мережі живлення. Виконайте такі дії:

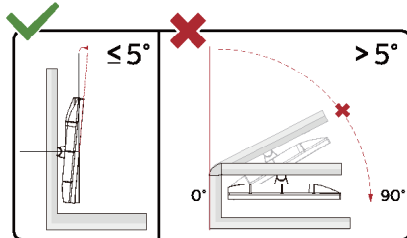
1. Зніміть підставку.
2. Зберіть настінний кронштейн відповідно до інструкцій виробника.
3. Прикладіть настінний кронштейн до задньої панелі монітора. Сумістіть отвори кронштейна з монтажними отворами на задній панелі монітора.
4. Вставте чотири гвинти в отвори та надійно затягніть їх.
5. Підключіть кабелі. Інструкції щодо кріплення кронштейна до стіни дивіться в посібнику користувача, що постачався з додатковим настінним кронштейном.



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



**Примітка:** Отвори для кріпильних гвинтів стандарту VESA передбачені не в усіх моделях; будь ласка, уточніть цю інформацію у дилера або в офіційному представництві компанії AOC. Для виконання настінного монтажу обов'язково звертайтеся до виробника.



\* Дизайн дисплея може відрізнятися від наведеного на ілюстраціях.

**УВАГА:**

1. Щоб уникнути можливого пошкодження екрана, наприклад відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більше ніж на 5 градусів.
2. Не тисніть на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся лише за рамку.

# Функція Adaptive-Sync

1. Функція Adaptive-Sync працює з інтерфейсами DisplayPort та HDMI
2. Сумісні відеокарти: рекомендований список наведено нижче; також інформацію можна перевірити [на сайті www.AMD.com](http://www.AMD.com)

## Відеокарти

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

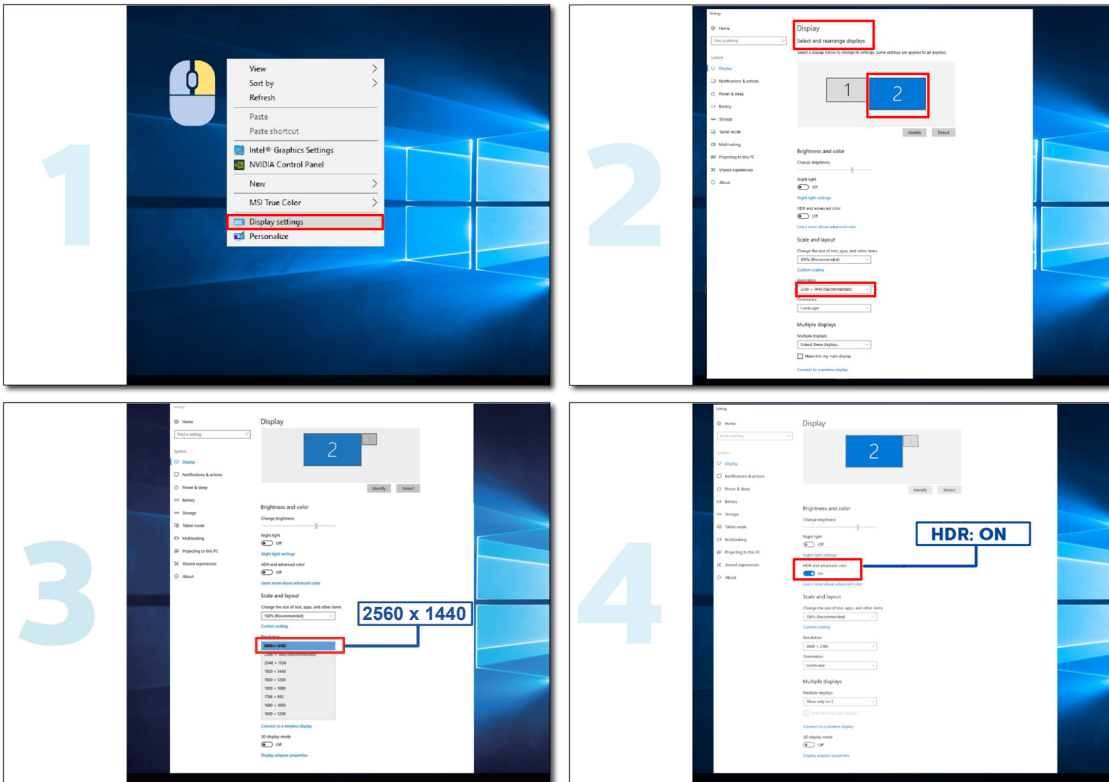
# HDR

Пристрій сумісний із вхідними сигналами у форматі HDR10.

Дисплей може автоматично активувати функцію HDR, якщо програвач і контент є сумісними. Для отримання інформації щодо сумісності вашого пристрою та контенту зверніться до виробника пристрою та постачальника контенту. Якщо функція автоматичної активації не потрібна, виберіть значення «ВІМК.» для функції HDR.

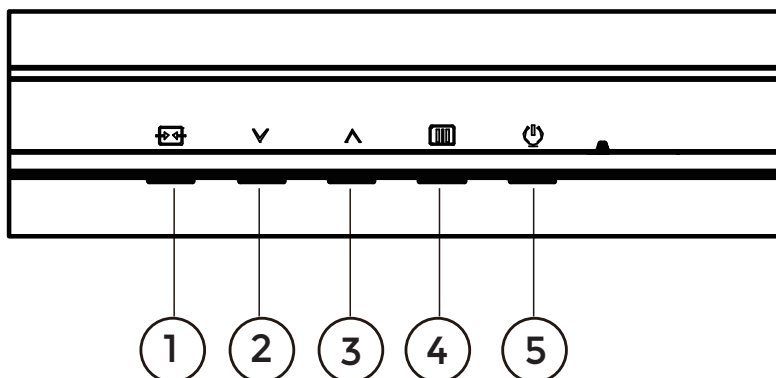
## Примітка:

1. Для інтерфейсів DisplayPort та HDMI у версіях Windows 10 старіших за V1703 спеціальні налаштування не потрібні.
2. У версії Windows 10 V1703 доступний лише інтерфейс HDMI; інтерфейс DisplayPort не працює.
3. Режим 3840x2160 при 50 Гц/60 Гц рекомендовано лише для програвачів Blu-ray, консолей Xbox та PlayStation.
4. Налаштування дисплея:
  - a. Роздільну здатність дисплея встановлено на рівні 2560×1440, функцію HDR попередньо активовано.
  - b. Після запуску програми найкращий ефект HDR можна досягти, змінивши роздільну здатність на 2560\*1440 (за наявності такої опції).



# Регулювання

## Гарячі клавіші



1	Джерело/Вихід
2	Ігровий режим
3	Dial Point
4	Меню/Ввід
5	Живлення

### Меню/Ввід

Натисніть, щоб відобразити OSD або підтвердити вибір.

### Живлення

Натисніть кнопку живлення, щоб увімкнути монітор.

### Dial Point

Якщо OSD не активний, натисніть кнопку Dial Point, щоб показати або приховати Dial Point.

### Ігровий режим

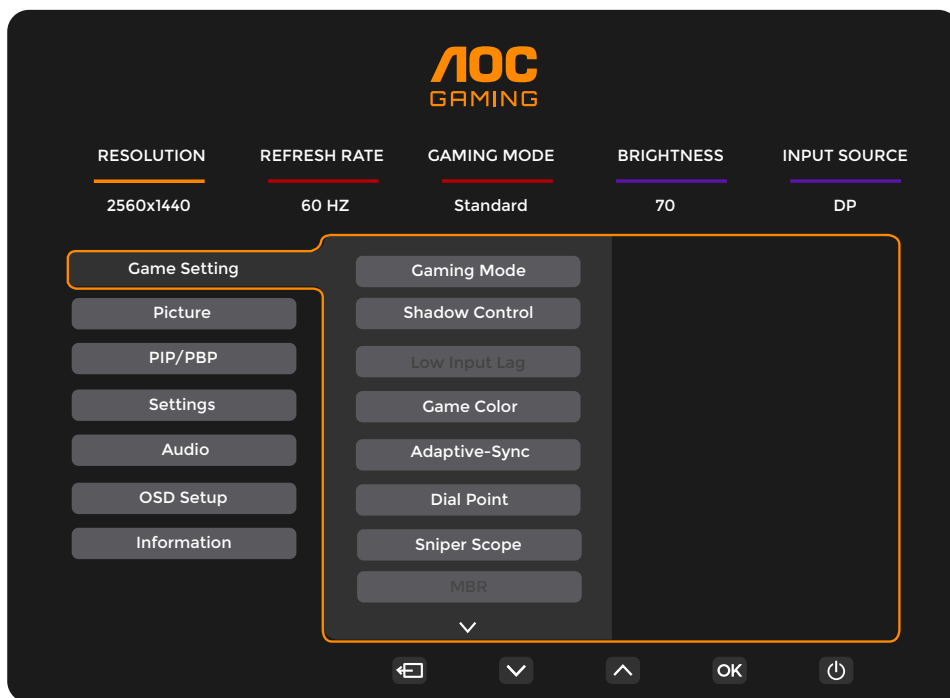
Якщо OSD не активний, натисніть клавішу «V», щоб активувати функцію ігрового режиму, а потім натисніть клавішу «V» або «^», щоб обрати ігровий режим (Стандартний, FPS, RTS, Гонки, Геймер 1, Геймер 2 або Геймер 3) залежно від типу гри.
















### Джерело/Вихід

Якщо OSD закрито, натискання кнопки «Джерело/Вихід» виконує функцію гарячої клавіші перемикання джерела сигналу. Коли меню OSD активне, ця кнопка слугує клавішею виходу (для закриття меню OSD).

# Налаштування OSD

Основна та проста інструкція щодо використання кнопок керування.

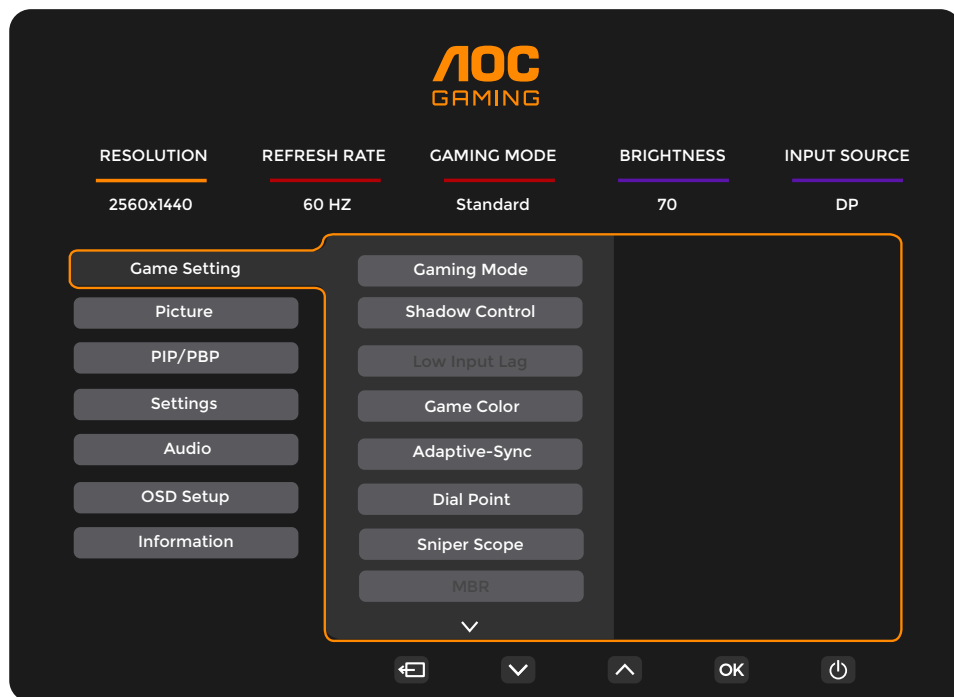


- 1). Натисніть  Кнопку МЕНЮ, щоб активувати вікно OSD.
- 2). Натискайте  або , щоб переходити між функціями. Коли бажану функцію буде виділено, натисніть  Кнопку МЕНЮ / ОК, щоб активувати її. Натискайте  або , щоб переходити між функціями підменю. Коли бажану функцію підменю буде виділено, натисніть  Кнопку МЕНЮ / ОК, щоб активувати її.
- 3). Натискайте  або , щоб змінити налаштування вибраної функції. Натисніть  / , щоб вийти. Якщо потрібно налаштувати іншу функцію, повторіть кроки 2–3.
- 4). Функція блокування OSD: Щоб заблокувати OSD, натисніть і утримуйте  Кнопку МЕНЮ, коли монітор вимкнено, а потім натисніть  кнопку живлення, щоб увімкнути монітор. Щоб розблокувати OSD, натисніть і утримуйте  Кнопку МЕНЮ, коли монітор вимкнено, а потім натисніть  кнопку живлення, щоб увімкнути монітор.

## Примітки:

- 1). Якщо вибір має лише один вхід сигналу, параметр «Вибір входу» не підлягає регулюванню.
- 2). Якщо роздільна здатність вхідного сигналу відповідає нативній або використовується технологія Adaptive-Sync, параметр «Співвідношення сторін зображення» стає недійсним.

## Ігрові налаштування



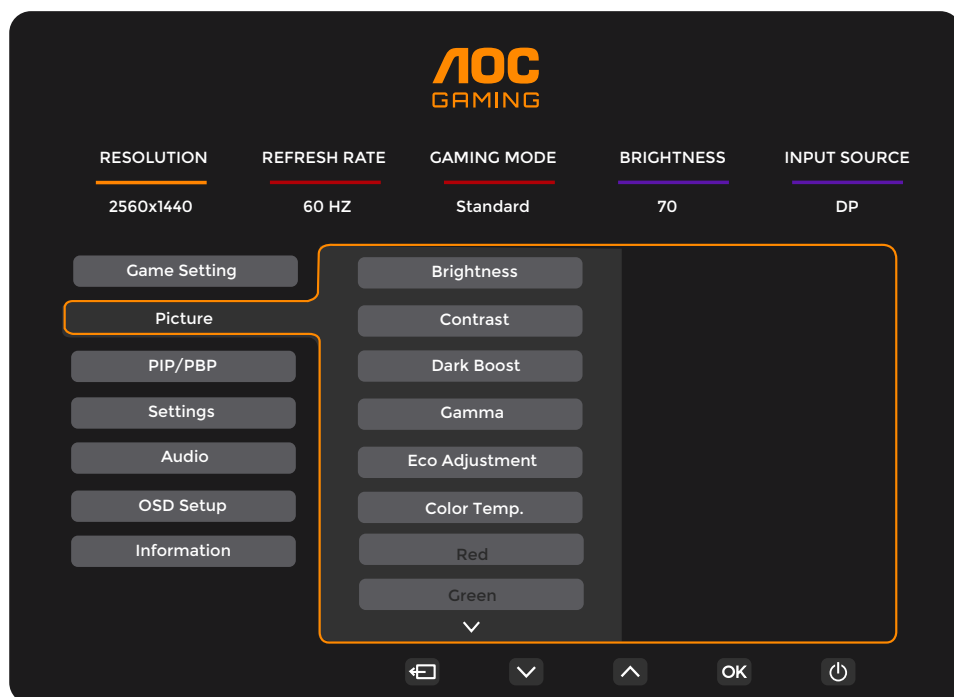
Ігровий режим	Стандартний	Покращує читабельність тексту у сумісних веб- та мобільних іграх.
	FPS	Для ігор жанру FPS (шутер від першої особи). Покращує відтворення чорного кольору в темних сценах.
	RTS	Для ігор жанру RTS (стратегія реального часу). Покращує якість зображення.
	Перегони	Для перегоних ігор. Забезпечує мінімальний час відгуку та високу насиченість кольорів.
	Геймер 1	Користувацькі налаштування збережено як профіль «Геймер 1».
	Геймер 2	Користувацькі налаштування збережено як профіль «Геймер 2».
	Геймер 3	Користувацькі налаштування збережено як профіль «Геймер 3».
Керування тінями	0 - 20	За замовчуванням значення параметра «Керування тінями» дорівнює 0; кінцевий користувач може змінювати його в діапазоні від 0 до 20 для отримання чіткішого зображення. Якщо зображення надто темне для чіткого розрізнення деталей, відрегулюйте значення в діапазоні від 0 до 20 для покращення чіткості.
Низька затримка введення	Вимкнено / Увімкнено	Вимкніть буфер кадрів, щоб зменшити затримку введення.
Ігровий колір	0 - 20	Параметр «Ігровий колір» дозволяє регулювати насиченість у діапазоні від 0 до 20 для покращення якості зображення.
Adaptive-Sync	Вимкнено / Увімкнено	Увімкнути або вимкнути технологію Adaptive-Sync. Нагадування щодо роботи Adaptive-Sync: після увімкнення функції Adaptive-Sync у деяких іграх може спостерігатися мерехтіння зображення.
Dial Point	Вимкнено / Увімкнено / Динамічний	Функція «Точка прицілу» розміщує індикатор прицілювання в центрі екрана, що допомагає гравцям здійснювати точне прицілювання в шутерах від першої особи (FPS).
Снайперський приціл	Вимкнено / 1,0 / 1,5 / 2,0	Локальне збільшення масштабу полегшує наведення на ціль під час стрільби.
MBR	0 - 20	MBR (Зменшення розмиття руху) надає 0–20 рівнів регулювання для зменшення розмиття руху. Примітка: 1. Функцію MBR можна налаштувати, коли Adaptive-Sync вимкнено, а частота оновлення $\geq 75$ Гц. 2. Яскравість екрана зменшуватиметься зі збільшенням значення регулювання.
MBR Sync	Вимкнено / Увімкнено	Вимкнути або увімкнути MBR Sync (Усунення розмиття руху). Примітка: Функцію MBR Sync можна налаштувати, коли Adaptive-Sync увімкнено, а частота оновлення $\geq 75$ Гц.

Overdrive	Нормальний	<p>Налаштувати час відгуку.</p> <p>Примітка:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Якщо користувач встановить OverDrive на «Найшвидший», зображення може стати розмитим. Користувачі можуть налаштувати рівень OverDrive або вимкнути його відповідно до своїх уподобань.</li> <li>2. Функція «Extreme» є опціональною, коли Adaptive-Sync вимкнено, а частота оновлення становить <math>\geq 75</math> Гц.</li> <li>3. Яскравість екрана зменшиться, якщо функцію «Extreme» увімкнено.</li> </ol>
	Швидко	
	Швидше	
	Найшвидший	
	Екстремальний	
Лічильник кадрів	Вимкнено / Вправо-вгору / Вправо-вниз / Вліво-вгору / Вліво-вниз	Відобразити вертикальну частоту у вибраному куті екрана.
HDMI 1	Консоль/DVD / ПК	Оберіть тип підключеного пристрою. Якщо для підключення ігрової консолі або DVD-програвача використовується порт HDMI 1, налаштуйте HDMI 1 на режим «Ігрова консоль/DVD».
HDMI 2	Консоль/DVD / ПК	Оберіть тип підключеного пристрою. Під час використання порту HDMI 2 для підключення ігрової консолі або DVD-програвача виберіть джерело сигналу «Ігрова консоль/DVD» для HDMI 2.

**Примітка:**

- 1). Якщо параметр «Режим HDR» у меню «Зображення» увімкнено, налаштування «Контроль тіней» та «Ігровий колір» стають недоступними.
- 2). Якщо функцію «HDR» увімкнено, налаштування «Ігровий режим», «Ігровий колір», «MBR» та «Синхронізація MBR» стають недоступними. Параметр «Екстремальний» у меню «Overdrive» недоступний.
- 3). Якщо параметр «Простір кольорів» у меню «Зображення» встановлено на sRGB, налаштування «Контроль тіней» та «Ігровий колір» стають недоступними.

## Зображення



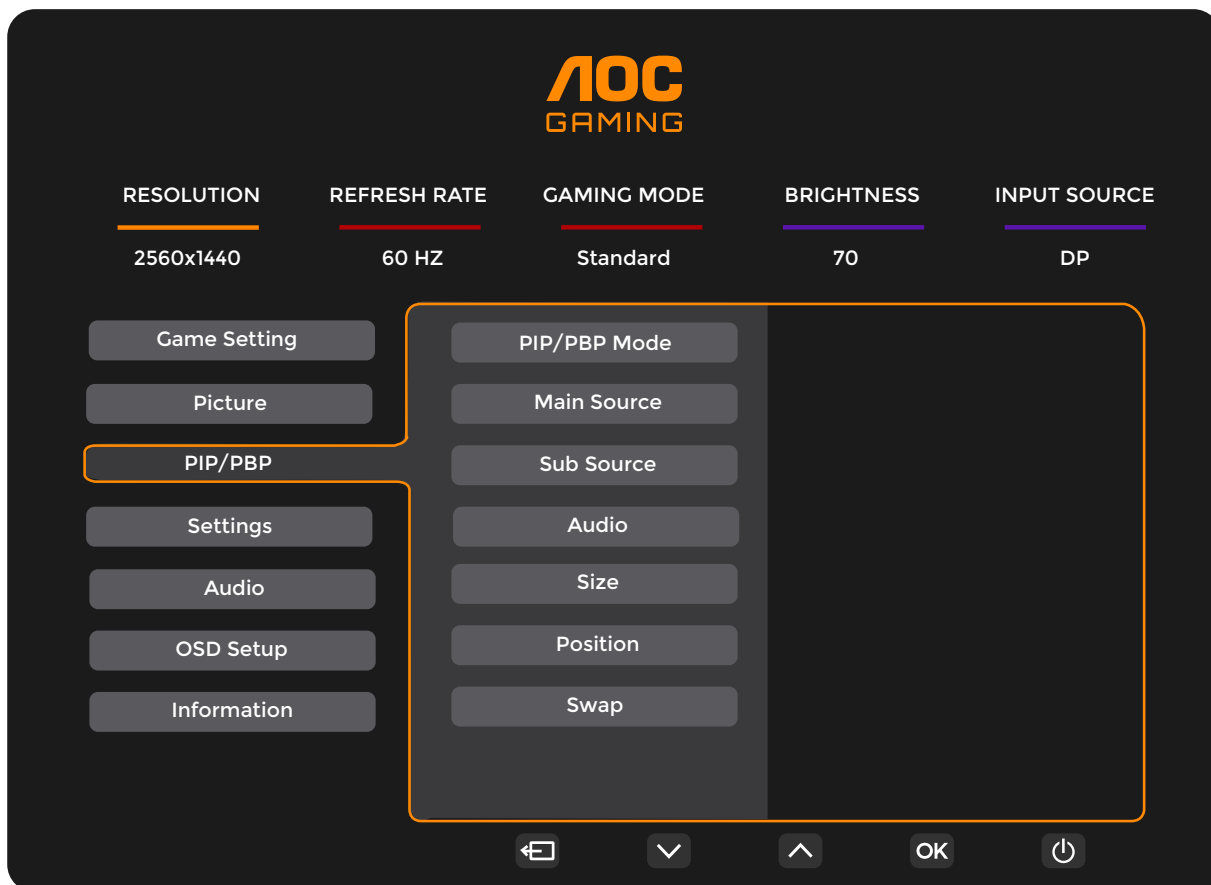
Яскравість	0-100	Регулювання підсвічування.
Контраст	0-100	Контраст (цифровий реєстр).
Підсилення темних ділянок	Вимкнено / Рівень 1 / Рівень 2 / Рівень 3	Покращує деталізацію зображення в темних або яскравих ділянках, регулюючи яскравість світлих зон для запобігання перенасиченню.
Гамма	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Налаштування гами.
Еко-наштування	Стандартний	Стандартний режим.
	Текст	Режим тексту.
	Інтернет	Режим інтернету.
	Гра	Режим гри.
	Фільм	Режим фільму.
	Спорт	Режим спорту.
Колір. темп.	Читання	Режим читання.
	Теплий	Тепла колірна температура.
	Стандартний	Стандартна колірна температура.
	Холодний	Холодна колірна температура.
	Користувачський	Відновити колірну температуру.
Червоний	0-100	Підсилення червоного каналу з цифрового реєстра.
Зелений	0-100	Підсилення зеленого каналу з цифрового реєстра.
Синій	0-100	Підсилення синього каналу з цифрового реєстра.

HDR	Вимкнено	Налаштуйте профіль HDR відповідно до ваших потреб. Примітка: За виявлення сигналу HDR стає доступною опція його налаштування.
	DisplayHDR	
	HDR-зображення	
	HDR-фільм	
	HDR-гра	
Режим HDR	Вимкнено	Оптимізовано для кольору та контрасту зображення, що імітує відтворення ефекту HDR. Примітка: Якщо режим HDR не виявлено, відображається параметр «Режим HDR» для налаштування.
	HDR-зображення	
	HDR-фільм	
	HDR-гра	
DCR	Вимкнено	Вимкнути динамічний коефіцієнт контрастності.
	Увімкнено	Увімкнути динамічний коефіцієнт контрастності.
Кольоровий простір	Рідний формат панелі	Стандартний кольоровий простір панелі.
	sRGB	Кольоровий простір sRGB.
Режим LowBlue	Вимкнено	Зменшення інтенсивності синього світла шляхом регулювання колірної температури.
	Мультимедіа	
	Інтернет	
	Офіс	
	Читання	
Співвідношення сторін зображення	На весь екран / За співвідношенням / 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 сторін зображення для відображення.

**Примітка:**

- 1). Коли увімкнено «Режим HDR», налаштування «Контрастність», «Підсилення темних ділянок», «Гама», «Еко-корекція», «Кольорова температура», «Кольоровий простір» та «Режим LowBlue» не можуть бути змінені.
- 2). Якщо для параметра «HDR» встановлено значення «DisplayHDR», усі параметри, крім «HDR», не можуть бути змінені. Якщо для параметра «HDR» встановлено значення «HDR Picture», «HDR Movie» або «HDR Game», параметри «Гама», «Еко-корекція», «Кольорова температура», «DCR», «Кольоровий простір» та «Режим LowBlue» не можуть бути змінені.
- 3). Якщо для параметра «Кольоровий простір» встановлено значення «sRGB», параметри «Контрастність», «Підсилення темних ділянок», «Гама», «Еко-корекція», «Кольорова температура», «Режим HDR» та «Режим LowBlue» не можуть бути змінені.
- 4). Якщо параметр «Еко-налаштування» встановлено на «Читання», регулювання параметрів «Контрастність», «Кольорова температура», «DCR», «Кольоровий простір» та «Режим зниження синього світла» недоступне.

## PIP/PBP



Режим PIP/PBP	Вимкнено / PIP / PBP	Увімкнути або вимкнути режим PIP або PBP.
Основне джерело		Оберіть джерело сигналу для основного екрана.
Додаткове джерело		Оберіть джерело сигналу для додаткового екрана.
Звук	Основне джерело	Оберіть налаштування звуку для основного або додаткового екрана.
	Додаткове джерело	
Розмір	Малий / Середній / Великий	Оберіть розмір вікна.
Положення	Праворуч угорі	Задайте положення вікна на екрані.
	Праворуч унизу	
	Ліворуч угору	
	Ліворуч униз	
Перемикання	Увімкнено: Перемикання	Перемикнути джерело сигналу екрана.
	Вимкнено: без дії	

### Примітка:

- 1). Якщо параметр «HDR» у меню «Зображення» не вимкнено, всі налаштування в розділі «PIP/PBP» стають недоступними.
- 2). Під час роботи функції PIP/PBP деякі налаштування кольору в меню OSD застосовуються лише до основного екрана; допоміжний екран не підтримується. Тому колір основного та допоміжного екранів може відрізнятися.

3) Під час роботи функції PBP/PIP сумісність джерел вхідного сигналу для основного та допоміжного екранів наведено в таблиці нижче:

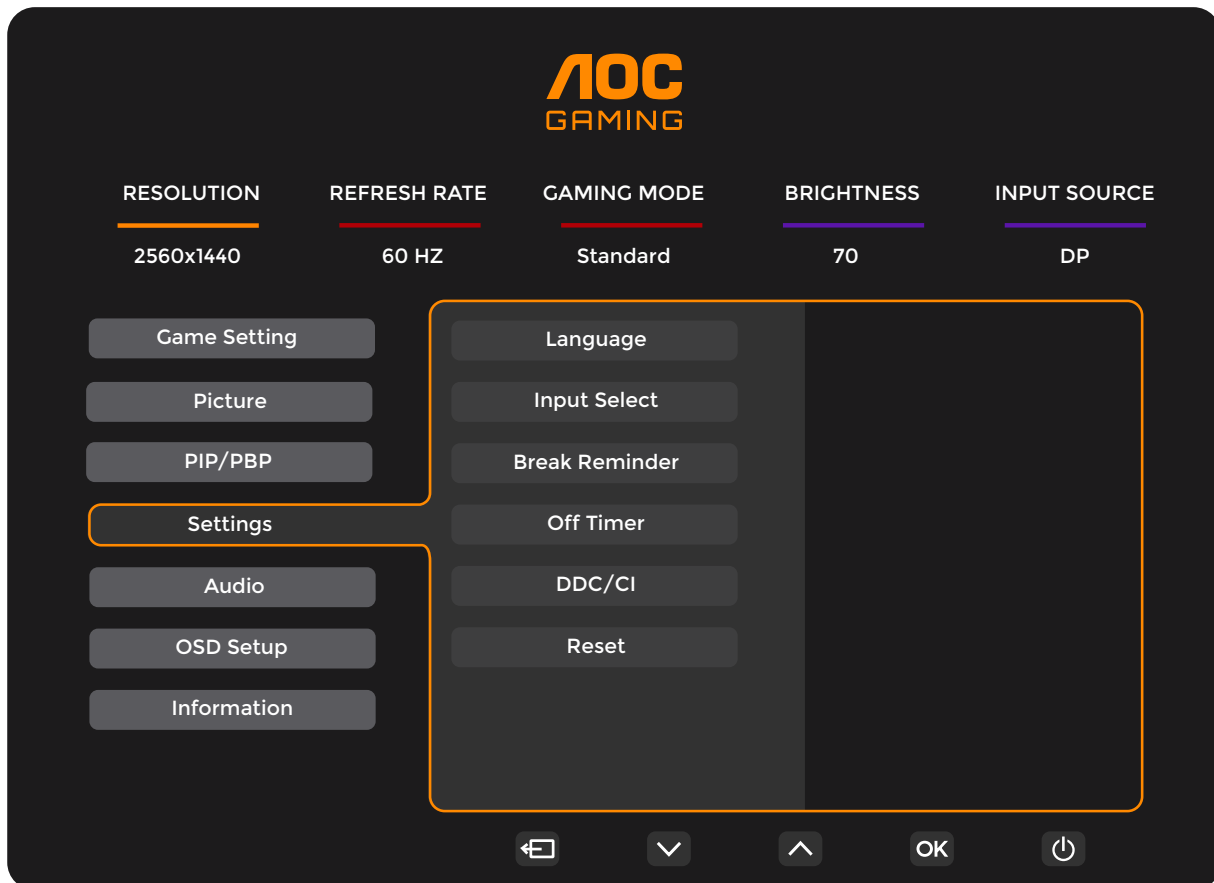
PBP		Основне джерело		
		HDMI1	HDMI 2	DP
Допоміжне джерело	HDMI1	✓	✓	✓
	HDMI 2	✓	✓	✓
	DP	✓	✓	✓

Під час роботи функції PBP порт HDMI/DP підтримує максимальну роздільну здатність **1280X1440@144** Гц, 8 біт (у форматі RGB або YCbCr444).

PIP		Основне джерело		
		HDMI1	HDMI 2	DP
Допоміжне джерело	HDMI1	✓	✓	✓
	HDMI 2	✓	✓	✓
	DP	✓	✓	✓

Під час роботи функції PIP порт HDMI/DP підтримує максимальну роздільну здатність **2560x1440@144** Гц.

## Налаштування



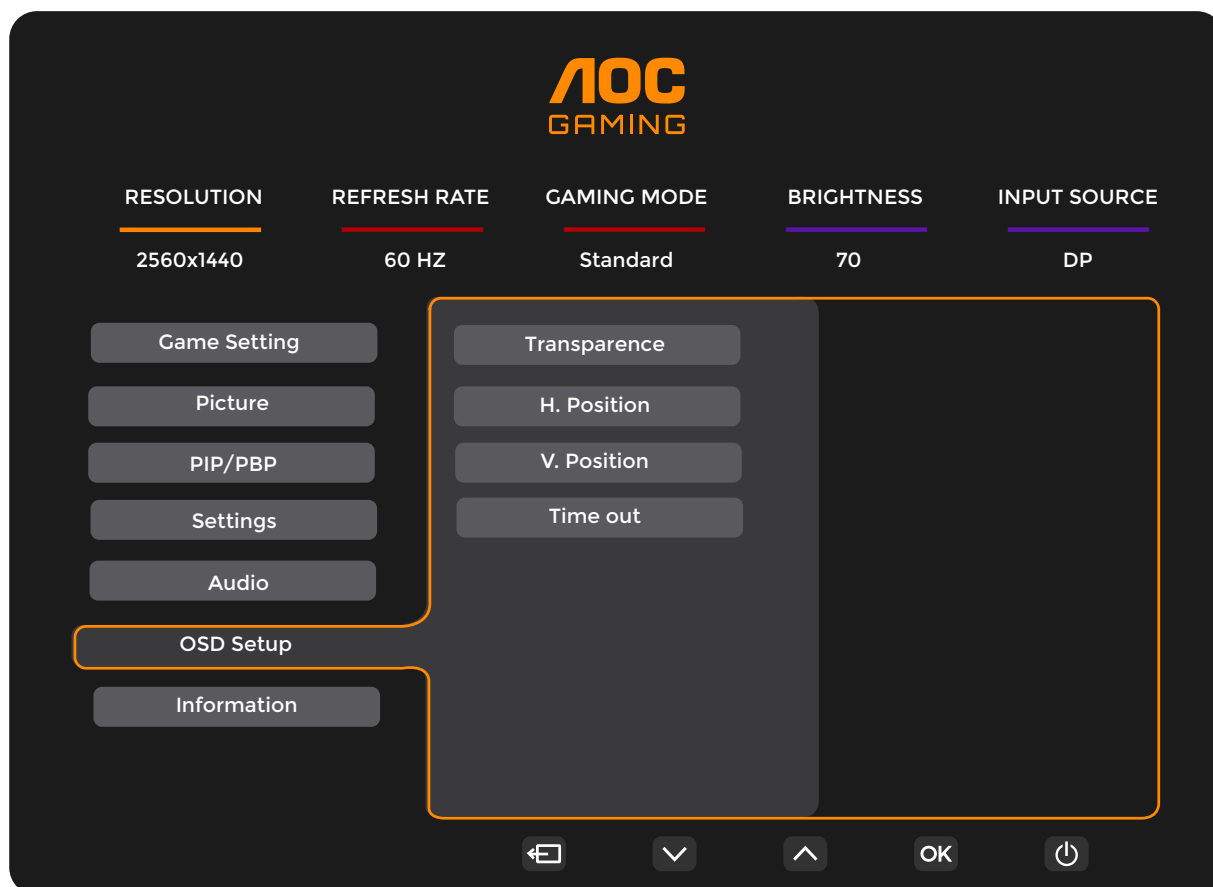
Мова		Оберіть мову екранного меню (OSD).
Вибір джерела сигналу	Авто / HDMI1 / HDMI 2 / DP	Оберіть джерело вхідного сигналу.
Нагадування про перерву	Вимкнено / Увімкнено	Нагадування про необхідність зробити перерву, якщо користувач безперервно працює понад 1 годину.
Таймер вимкнення	0–24 год	Оберіть час автоматичного вимкнення живлення.
DDC/CI	Ні / Так	Увімкнути або вимкнути підтримку протоколу DDC/CI.
Скидання налаштувань	Ні / Так	Повернути налаштування меню до заводських значень.

## Звук



Гучність	0-100	Регулювання рівня гучності.
Вимкнути звук	Вимкнено / Увімкнено	Вимкнути гучність.

## Налаштування OSD



Прозорість	0-100	Налаштуйте прозорість OSD.
Горизонтальне положення	0-100	Налаштуйте горизонтальне положення OSD.
Вертикальне положення	0-100	Налаштуйте вертикальне положення OSD.
Тайм-аут	5-120	Налаштуйте тайм-аут OSD.

# Інформація

**AOC GAMING**

RESOLUTION: 2560x1440  
REFRESH RATE: 60 HZ  
GAMING MODE: Standard  
BRIGHTNESS: 70  
INPUT SOURCE: DP

Game Setting  
Picture  
PIP/PBP  
Settings  
Audio  
OSD Setup  
**Information**

Model Name: Q27G4SRU  
Resolution: 2560(H)x1440(V)/60HZ  
HDR: SDR  
Sync: Adaptive-Sync  
Firmware Version: xxxxxxxxxxxx  
Serial Number: xxxxxxxxxxxx

Navigation icons: Back, Down, Up, OK, Power

## Світлодіодний індикатор

Стан	Колір світлодіода
Режим повної потужності	Білий
Режим активного вимкнення	Помаранчевий

# Усунення несправностей

Проблеми та запитання	Можливі рішення
<b>Індикатор живлення не світиться</b>	Переконайтеся, що кнопка живлення увімкнена, а кабель живлення надійно підключено до заземленої електричної розетки та до монітора.
<b>На екрані відсутнє зображення</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Чи правильно підключено кабель живлення? Перевірте підключення кабелю живлення та стан блоку живлення.</li> <li>● Чи правильно підключено відеокабель? (Підключено за допомогою кабелю HDMI) Перевірте підключення кабелю HDMI. (Підключено за допомогою кабелю DisplayPort) Перевірте підключення кабелю DisplayPort. * Входи HDMI/DisplayPort доступні не в усіх моделях.</li> <li>● Якщо живлення увімкнено, перезавантажте комп'ютер, щоб відобразився початковий екран (екран входу в систему). Якщо початковий екран (екран входу в систему) відображається, завантажте комп'ютер у відповідному режимі (безпечний режим для Windows 7/8/10) і змініть частоту оновлення відеокарти. (Див. розділ «Налаштування оптимальної роздільної здатності») Якщо початковий екран (екран входу в систему) не відображається, зверніться до Сервісного центру або до вашого постачальника.</li> <li>● Чи бачите ви повідомлення «Вхідний сигнал не підтримується» на екрані? Це повідомлення з'являється, коли сигнал від відеокарти перевищує максимальну роздільну здатність та частоту оновлення, які монітор може коректно обробити. Налаштуйте максимальну роздільну здатність та частоту оновлення, які монітор може коректно обробити.</li> <li>● Переконайтеся, що драйвери монітора AOC встановлено.</li> </ul>
<b>Зображення розмите та має проблему з тінями-привидами</b>	Налаштуйте регулятори контрастності та яскравості. Натисніть гарячу клавішу (AUTO) для автоматичного налаштування. Переконайтеся, що ви не використовуєте подовжувальний кабель або комутатор. Ми рекомендуємо підключати монітор безпосередньо до вихідного роз'єму відеокарти на задній панелі.
<b>Зображення стрибає, мерехтить або на ньому з'являється хвильовий візерунок</b>	Перемістіть електричні пристрої, які можуть спричиняти електромагнітні перешкоди, якомога далі від монітора. Використовуйте максимальну частоту оновлення, яку підтримує ваш монітор при поточній роздільній здатності.
<b>Монітор застряг у режимі активного вимкнення»</b>	Вимикач живлення комп'ютера має бути у положенні УВІМКНЕНО. Відеокарта комп'ютера має бути щільно встановлена у відповідний слот. Переконайтеся, що відеокабель монітора правильно підключено до комп'ютера. Огляньте відеокабель монітора та переконайтеся, що жоден із контактів не зігнутий. Переконайтеся, що комп'ютер працює, натиснувши клавішу CAPS LOCK на клавіатурі та спостерігаючи за станом світлодіода CAPS LOCK. Світлодіод має вмикатися або вимикатися після натискання клавіші CAPS LOCK.
<b>Відсутній один із основних кольорів (ЧЕРВОНИЙ, ЗЕЛЕНИЙ або СИНИЙ)</b>	Огляньте відеокабель монітора та переконайтеся, що жоден із контактів не пошкоджений. Переконайтеся, що відеокабель монітора правильно підключено до комп'ютера.
<b>Зображення на екрані не відцентроване або має неправильний масштаб.</b>	Налаштуйте параметри H-Position та V-Position або натисніть гарячу клавішу (AUTO).
<b>Зображення має дефекти кольоропередачі (білий колір не виглядає чисто білим).</b>	Налаштуйте баланс кольорів RGB або виберіть бажану колірну температуру.
<b>Горизонтальні або вертикальні спотворення на екрані.</b>	Використовуйте режим вимкнення Windows 7/8/10/11 для регулювання параметрів CLOCK та FOCUS. Натисніть гарячу клавішу (AUTO) для автоматичного налаштування.
<b>Нормативна документація та сервісне обслуговування</b>	Будь ласка, ознайомтеся з нормативною документацією та інформацією про сервісне обслуговування на сайті <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (щоб знайти модель, придбану у вашій країні, та отримати доступ до розділу «Підтримка» з відповідною інформацією).

# Технічні характеристики

## Загальні технічні характеристики

Матриця	Назва моделі	Q27G4SRU		
	Тип матриці	TFT кольорова рідкокристалічна панель		
	Розмір видимої області екрана	68,5 см по діагоналі		
	Крок пікселя	0,2331 мм (гор.) × 0,2331 мм (верт.)		
	Відеосигнал	Інтерфейси HDMI та DisplayPort		
Інші параметри	Частота горизонтальної розгортки	30–470 кГц		
	Ширина видимої області (максимальна)	596,736 мм		
	Діапазон вертикальної розгортки	48–320 Гц		
	Розмір вертикальної розгортки (максимум)	335,664 мм		
	Оптимальна попередньо встановлена роздільна здатність	2560x1440@60Hz		
	Максимальна роздільна здатність	2560x1440@320Hz		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Джерело живлення	100–240 В~ 50/60 Гц 1,5 А		
	Споживана потужність	Типове значення (стандартні налаштування яскравості та контрастності)	26 Вт	
		Максимальне (яскравість = 100, контрастність = 100)	≤82 Вт	
		Режим очікування	≤0,5 Вт	
	Тепловиділення	Нормальний режим роботи	88,74 БТЕ/год (тип.)	
		Режим сну (очікування)	<1,71 БТЕ/год	
Режим вимкненого стану		<1,02 БТЕ/год		
Режим вимкнення (перемикач мережі змінного струму)		0 ВТУ/hr		
Фізичні характеристики	Тип роз'єму	USB UP/USBx4 (включно з 1 портом швидкої зарядки) HDMIx2/DisplayPort/Аудіороз'єм для навушників		
	Тип сигнального кабелю	Знімний		
	Вбудований гучномовець	2Wx2		
Умови експлуатації	Температура	Робоча	0°C–40°C	
		Неробоча	-25°C–55°C	
	Вологість	Робоча	10%–85% (Без утворення конденсату)	
		Неробоча	5%–93% (без конденсації)	
	Висота над рівнем моря	Робоча	0 м–5000 м (0 футів–16 404 футів)	
		Неробоча	0 м–12 192 м (0 футів–40 000 футів)	

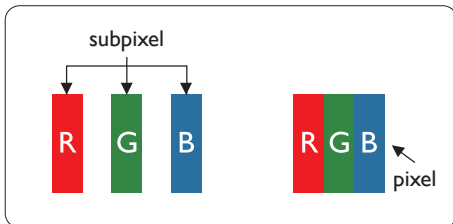


# Політика АОС щодо дефектів пікселів панелей моніторів

Компанія АОС прагне постачати продукцію найвищої якості. Ми використовуємо одні з найпередовіших виробничих процесів у галузі та дотримуємося суворого контролю якості. Однак дефекти пікселів або субпікселів на панелях моніторів, що використовуються в пристроях, іноді є неминучими.

Жоден виробник не може гарантувати повної відсутності дефектів пікселів на всіх панелях, проте АОС гарантує, що будь-який монітор із неприпустимою кількістю дефектів буде відремонтовано або замінено відповідно до умов гарантії. У цьому повідомленні описано різні типи дефектів пікселів та визначено допустимі рівні дефектів для кожного типу. Для отримання права на гарантійний ремонт або заміну кількість дефектів пікселів на панелі монітора має перевищувати зазначені допустимі рівні. Наприклад, частка дефективних субпікселів на моніторі не повинна перевищувати 0,0004%.

Крім того, компанія АОС встановлює ще суворіші стандарти якості щодо певних типів або комбінацій дефектів пікселів, які є більш помітними порівняно з іншими. Ця політика має силу в усьому світі.



## Пікселі та субпікселі

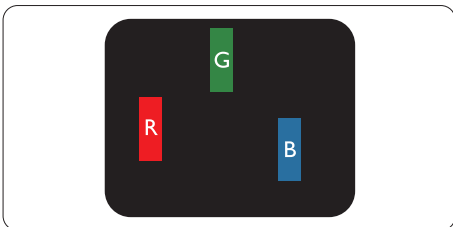
Піксель (елемент зображення) складається з трьох субпікселів основних кольорів: червоного, зеленого та синього. Сукупність багатьох пікселів формує зображення. Якщо всі субпікселі пікселя світяться, три кольорові субпікселі сприймаються як один білий піксель. Якщо жоден із них не світиться, три кольорові субпікселі сприймаються як один чорний піксель. Інші комбінації активних та неактивних субпікселів утворюють пікселі інших кольорів.

## Типи дефектів пікселів

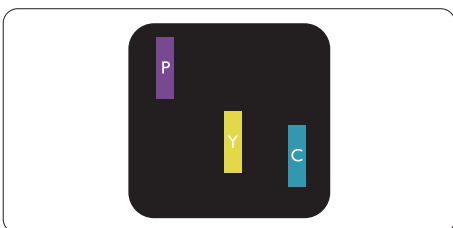
Дефекти пікселів та субпікселів візуально проявляються на екрані по-різному. Розрізняють дві категорії дефектів пікселів, кожна з яких включає кілька типів дефектів субпікселів.

## Дефекти яскравих точок

Дефекти яскравих точок проявляються у вигляді пікселів або субпікселів, які постійно світяться (перебувають у стані «увімкнено»). Отже, яскрава точка — це субпіксель, який чітко вирізняється на тлі темного зображення, що відображається монітором. Розрізняють такі типи дефектів яскравих точок.



Один засвічений червоний, зелений або синій субпіксель.



Два сусідні засвічені субпікселі:

- Червоний + Синій = Фіолетовий
- Червоний + Зелений = Жовтий
- Зелений + Синій = Бірюзовий (Світло-блакитний)



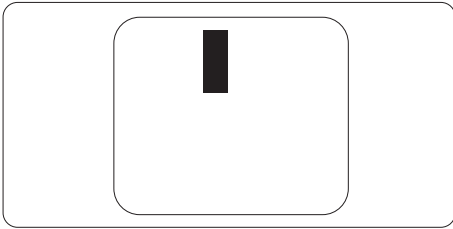
Три сусідні засвічені субпікселі (один білий піксель).

Примітка

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

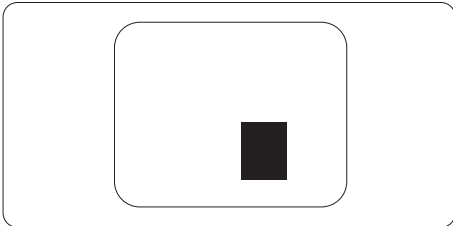
#### Дефекти у вигляді чорних точок

Дефекти у вигляді чорних точок проявляються як пікселі або субпікселі, які постійно залишаються темними або «вимкненими». Тобто темна точка — це субпіксель, який вирізняється на екрані під час відображення монітором світлого зображення. Нижче наведено типи дефектів у вигляді чорних точок.



#### Розташування дефектів пікселів

Оскільки дефекти пікселів та субпікселів одного типу, розташовані поблизу один від одного, можуть бути більш помітними, компанія AOC також визначає допуски щодо близькості таких дефектів.



#### Допуски щодо дефектів пікселів

Для отримання права на ремонт або заміну через дефекти пікселів протягом гарантійного терміну панель монітора AOC повинна мати дефекти пікселів або субпікселів, що перевищують допуски, зазначені в електронному посібнику користувача.

ДЕФЕКТИ У ВИГЛЯДІ ЯСКРАВИХ ТОЧОК	ДОПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
1 увімкнений субпіксель	2
2 сусідні увімкнені субпікселі	1
3 сусідні увімкнені субпікселі (один білий піксель)	0
Відстань між двома дефектами у вигляді яскравих точок*	≥15 мм
Загальна кількість дефектів у вигляді яскравих точок усіх типів	2
ДЕФЕКТИ У ВИГЛЯДІ ТЕМНИХ ТОЧОК	ДОПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
1 вимкнений субпіксель	5 або менше
2 сусідні вимкнені субпікселі	2 або менше
3 сусідні вимкнені субпікселі	≤0
Відстань між двома дефектами у вигляді темних точок*	≥15 мм
Загальна кількість дефектів у вигляді темних точок усіх типів	5 або менше
ЗАГАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ ДЕФЕКТІВ ПІКСЕЛІВ	ДОПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
Загальна кількість дефектів у вигляді яскравих або чорних точок усіх типів	5 або менше

Примітка

\*: 1 або 2 сусідні дефекти субпікселів = 1 дефект точки.

## Попередньо встановлені режими відображення

СТАНДАРТНИЙ	РОЗДІЛЬНА ЗДАТНІСТЬ (±1 Гц)	ГОРИЗОНТАЛЬНА ЧАСТОТА (кГц)	ВЕРТИКАЛЬНА ЧАСТОТА (Гц)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
	640x480@100Hz	50.313	99.826
	640x480@120Hz	60.938	119.72
SVGA	800x600@56Hz	35.16	56.250
	800x600@60Hz	37.88	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75.000
	800x600@100Hz	62.760	99.778
	800x600@120Hz	76.302	119.972
XGA	1024x768@60Hz	48.36	60
	1024x768@70Hz	56.476	70.07
	1024x768@100Hz	80.448	99.811
	1024x768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.020
	1280x720@60Hz	44.772	59.855
Full HD	1920x1080@50Hz	28.125	50.00
	1920x1080@60Hz	67.500	60.00
	1920x1080@120Hz	135.000	120.00
QHD (DisplayPort)	2560x1440@100Hz	152.5	100
QHD	2560x1440@60Hz	88.86	60
	2560x1440@120Hz	182.996	119.998
	2560x1440@144Hz	214.563	144
	2560x1440@165Hz	244.202	165
	2560x1440@200Hz	304	200
	2560x1440@240Hz	364.801	240
	2560x1440@300Hz	452.390	299.993
	2560x1440@320Hz	473.934	320
РЕЖИМИ IBM			
DOS	720x400@70Hz	31.469	70
РЕЖИМИ MAC			
VGA	640x480@67Hz	35	67
SVGA	832x624@75Hz	49.725	75
XGA	1024x768@75Hz	60.241	75

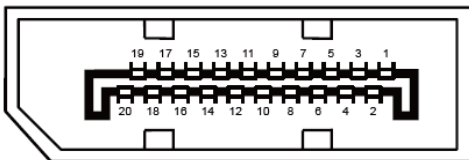
Примітка: Відповідно до стандарту VESA, під час розрахунку частоти оновлення (частоти полів) у різних операційних системах та відеокартах можлива певна похибка (+/-1 Гц). Для підвищення сумісності номінальну частоту оновлення цього виробу було округлено. Будь ласка, звертайтеся до фактичних параметрів виробу.

## Розподіл контактів



19-контактний кабель сигналу кольорового дисплея

№ контакту	Назва сигналу	№ контакту	Назва сигналу	№ контакту	Назва сигналу
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Заземлення DDC/CEC
2.	Екран TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	Живлення +5 В
3.	TMDS Data 2-	11.	Екран TMDS Clock	19.	Hot Plug Detect
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	Екран TMDS Data 1	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Зарезервовано (не підключено на пристрої)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	Екран TMDS Data 0	16.	SDA		



20-контактний кабель сигналу кольорового дисплея

№ 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	Hot Plug Detect
9.	ML_Lane 1 (p)	19	Return DP_PWR
10.	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

# Plug and Play

## Функція Plug & Play DDC2B

Цей монітор оснащено функціями VESA DDC2B згідно зі стандартом VESA DDC. Це дає змогу монітору інформувати хост-систему про свою ідентичність і, залежно від рівня підтримки DDC, передавати додаткову інформацію про можливості дисплея.

DDC2B — це двонаправлений канал даних, що базується на протоколі I2C. Хост-система може запитувати дані EDID через канал DDC2B.

