

АОС

AGON PRO



Руководство
пользователя к ЖК-
монитору
AG274UXP

www.aoc.com

©2021 AOC. All Rights Reserved

HDMI™

Безопасность.....	1
Национальные условные обозначения	1
Электропитание	2
Установка	3
Очистка	4
Прочее.....	5
Сборка	6
Комплект поставки	6
Установка подставки и основания	7
Регулировка угла обзора.....	8
Подключение монитора	9
Установка кронштейна для крепления на стену.....	10
Функция Adaptive Sync	11
Функция G-SYNC Compatible.....	11
HDR	12
Функция KVM	13
Настройка.....	15
Кнопки управления	15
Быстрое переключение.....	16
Описание кнопок управления меню.....	17
OSD Setting (Экранное меню)	19
Game Setting (Настройка игрового режима)	20
Luminance (Яркость)	22
PBP Setting (Настройка функции PBP).....	23
Color Setup (Настройка цветов)	24
Audio (Аудио)	25
Light FX	26
Extra (Дополнительно)	27
OSD Setup (Настройка экранного меню).....	28
Индикаторы.....	29
Поиск и устранение неисправностей	30
Технические характеристики.....	31
Общие технические характеристики.....	31
Предустановленные режимы дисплея.....	32
Назначение контактов.....	33
Технология Plug and Play.....	34

Безопасность

Национальные условные обозначения

В следующих подразделах описываются национальные условные обозначения, используемые в данном документе.

Примечания, напоминания и предупреждения

В данном руководстве текстовые блоки могут быть выделены с помощью значка, а также жирного шрифта или курсива. Такими блоками являются примечания, напоминания и предупреждения, используемые следующим образом:



ПРИМЕЧАНИЕ. ПРИМЕЧАНИЕМ обозначается важная информация, которая поможет пользователю использовать компьютерную систему наилучшим образом.





ВНИМАНИЕ. Напоминания, выделенные с помощью слова ВНИМАНИЕ, указывают на потенциальную опасность повреждения оборудования или утери данных и сообщают о способе предотвращения проблемы.





ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ указывает на потенциальную угрозу травм и объясняет, как этого избежать. Некоторые предупреждения оформлены иначе и не сопровождаются значками. В таких случаях особый вид предупреждений определяется регулирующим органом.


Электропитание


 Монитор должен работать с источником питания, тип которого указан на этикетке. В случае отсутствия информации о характеристиках сети электропитания, подаваемого в помещение, в котором будет эксплуатироваться монитор, следует обратиться за консультацией в место продажи монитора или в местную компанию, занимающуюся поставкой электроэнергии.

 Монитор оснащен трехконтактной вилкой заземленного типа, т.е. вилкой с третьим (заземляющим) контактом. Эта вилка подходит только к сетевой розетке с заземлением, что само по себе является одной из мер защиты. Если розетка не подходит для трехконтактной вилки, необходимо обратиться к электрику для установки нужной розетки или воспользоваться адаптером для надежного заземления устройства. Не следует пренебрегать этой особенностью заземленной вилки, обеспечивающей безопасность.

 Необходимо отсоединять прибор от электрической розетки во время грозы или в случае, если прибор не будет использоваться в течение длительного времени. Эта мера обеспечит защиту монитора от повреждений, вызванных перепадами напряжения в сети питания.

 Запрещается превышать допустимую электрическую нагрузку на разветвители питания и на удлинительные шнуры. Перегрузка может стать причиной возгорания или поражения электрическим током.

 С целью обеспечения надежной эксплуатации используйте монитор только с компьютерами, соответствующими спецификации UL, имеющими соответствующие гнезда с номинальным напряжением питания 100–240 В переменного тока, минимум 5 А.

 Розетка должна находиться рядом с оборудованием, к ней должен быть обеспечен свободный доступ.

 Устройство должно использоваться только с адаптером питания

Предприятия-изготовители: FSP TECHNOLOGY INC. Модель: FSP230-AJAN3

Установка

! Не ставьте монитор на неустойчивую тележку, стойку, штатив, кронштейн или стол. В результате падения монитора может произойти травмирование человека и серьезное повреждение самого устройства. Используйте только тележку, стойку, штатив, кронштейн или стол, рекомендованные производителем или проданные вместе с устройством. Во время установки устройства следуйте инструкциям производителя и используйте монтажные принадлежности, рекомендованные им. Следует соблюдать осторожность при перемещении тележки с установленным на ней устройством.

! Никогда не вставляйте посторонние предметы в паз на корпусе монитора. Это может привести к повреждению деталей схемы, а вследствие этого к возгоранию или поражению электрическим током. Запрещается допускать попадание жидкости на монитор.

! Запрещается класть монитор экраном на пол.

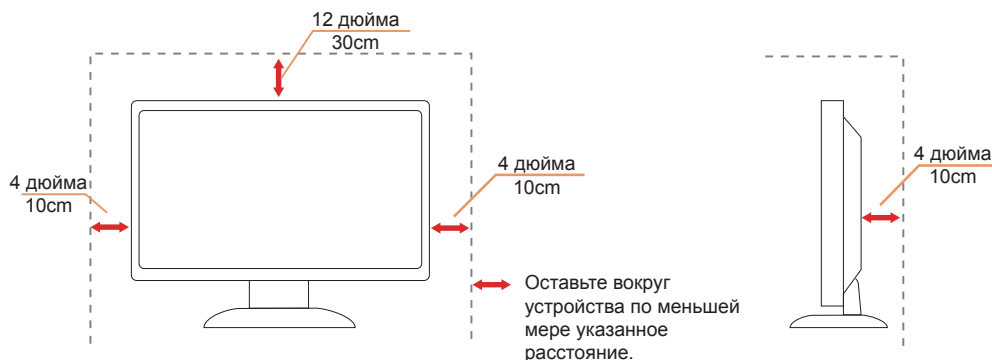
! В случае монтажа монитора на стену или полку, следует использовать крепление, применение которого одобрено производителем монитора, а также соблюдать инструкции, прилагаемые к комплекту крепления.

! Оставьте свободное пространство вокруг монитора, как показано на рисунке ниже. В противном случае в результате недостаточной циркуляции воздуха может произойти перегрев монитора, а вследствие этого его возгорание или повреждение.


! Во избежание повреждений, например отслаивания панели от рамки, не наклоняйте экран монитора вниз более чем на -5° . Гарантия не покрывает случаи повреждения монитора в результате превышения максимального угла наклона вниз (-5°).


При закреплении монитора на стене или установке на стойке учитывайте указанные ниже расстояния, необходимые для обеспечения его надлежащей вентиляции:


Установка на стойке

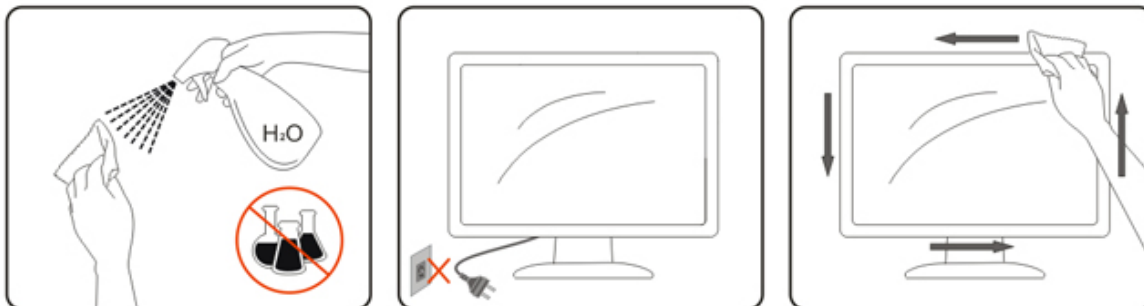


Очистка


 Регулярно производите очистку корпуса устройства тканью. Для удаления пятен можно использовать только мягкие моющие средства. Сильнодействующие моющие средства могут повредить поверхность устройства.


 Во время очистки следите, чтобы моющее средство не попало внутрь устройства. Используемая для очистки ткань не должна быть слишком грубой, чтобы от нее на поверхности экрана не оставались царапины.


 Перед выполнением очистки прибора необходимо отсоединить шнур питания.




Прочее

 Если от изделия начнет исходить странный запах, звук или из него пойдет дым, следует **НЕМЕДЛЕННО** отсоединить штепсельную вилку кабеля питания и обратиться в сервисный центр.

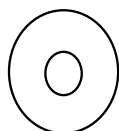
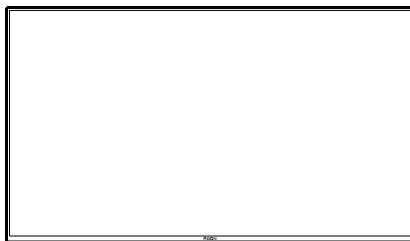
 Необходимо следить за тем, чтобы вентиляционные отверстия устройства не перекрывались столом или шторой.

 Во время работы не следует подвергать ЖК-монитор сильным вибрациям и ударным нагрузкам.

 Запрещается допускать падение монитора и удары по нему во время транспортировки или эксплуатации.

Сборка

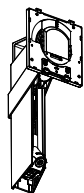
Комплект поставки



CD Manual



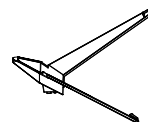
Warranty card



Stand



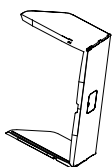
Screwdriver



Base



Wire clip



Lens hood



Power Cable



Adapter



DP Cable



HDMI Cable



USB Cable



USB C-C
Cable



Micphone
Cable



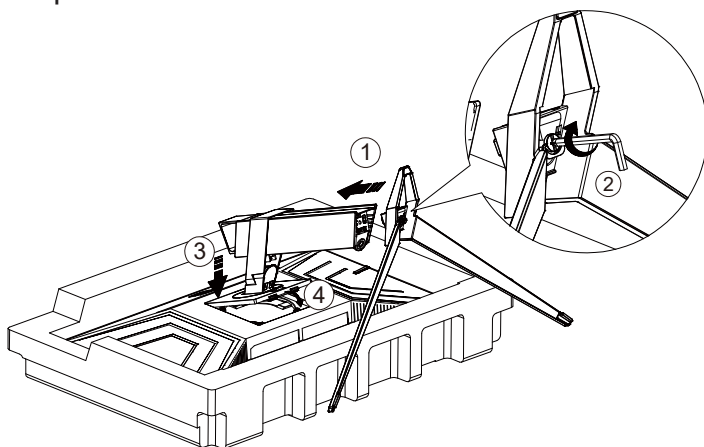
Quick Switch
Keypad

*В комплекты поставки для разных стран и регионов могут входить различные наборы сигнальных кабелей . Для получения дополнительных сведений следует обращаться к местному дилеру или в представительство компании AOC.

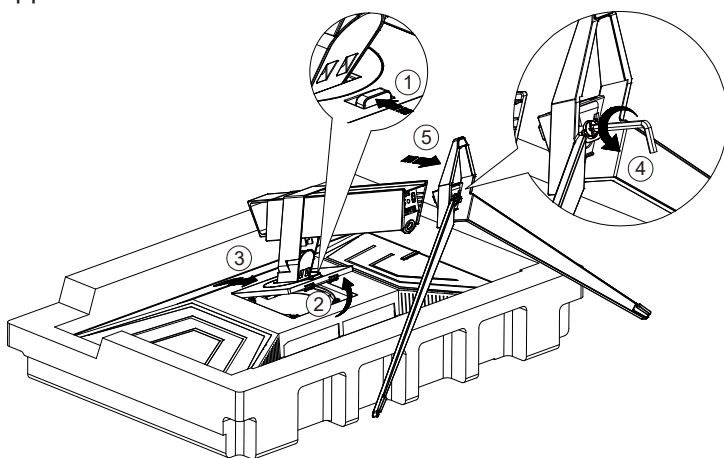
Установка подставки и основания

Сборку подставки следует выполнять в указанной последовательности.

Сборка:



Удалите:

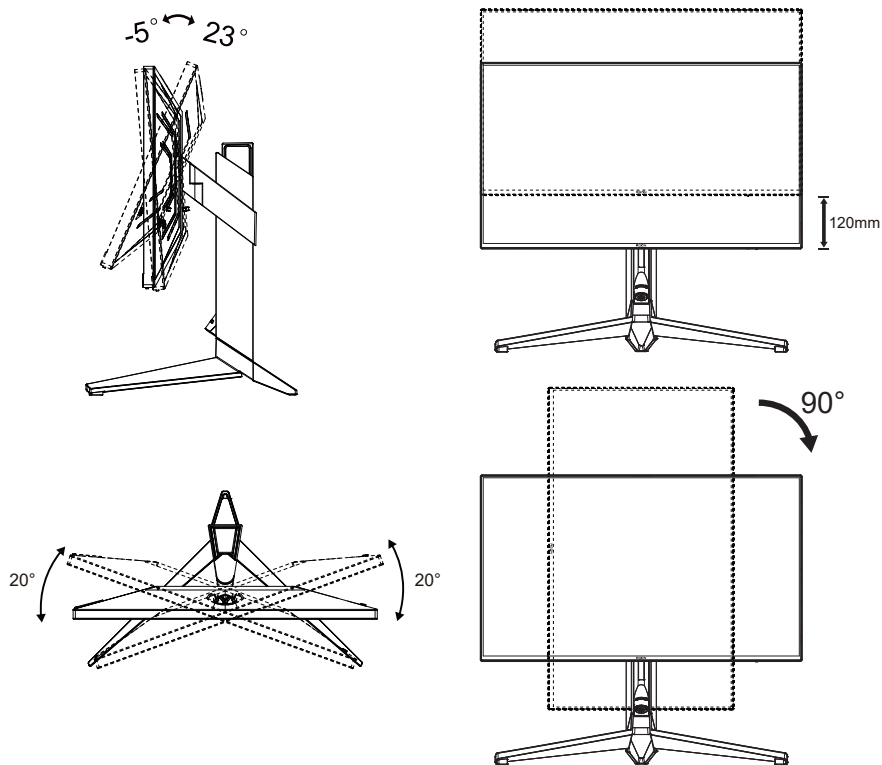


Регулировка угла обзора

Для оптимального просмотра рекомендуется прямо смотреть на экран монитора и отрегулировать угол монитора в соответствии со своими предпочтениями.

Придерживайте стойку, чтобы при изменении угла обзора монитор не упал.

Угол наклона монитора регулируется в указанном ниже диапазоне.



ПРИМЕЧАНИЕ.

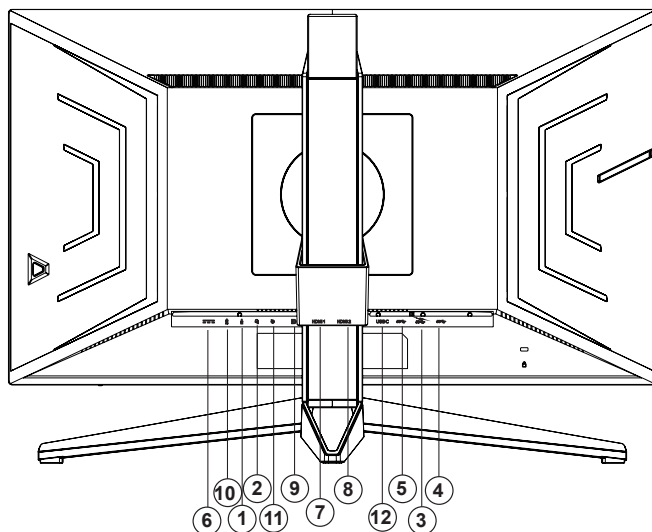
Во время изменения угла наклона монитора не касайтесь ЖК-экрана. Это может привести к его повреждению.

Внимание!

1. Во избежание повреждений экрана, например отслаивания панели, не наклоняйте экран монитора вниз более чем на -5°.
2. Не давите на экран во время регулировки угла наклона монитора. Держитесь только за рамку.

Подключение монитора

Кабельные разъемы на задней стенке монитора для подключения к компьютеру



1. Микрофонный вход
2. Наушники (вместе с микрофоном)
3. Нисходящий порт USB3.2 Gen1 + быстрая зарядка
4. Нисходящий порт USB3.2 Gen1
5. Восходящий порт USB3.2 Gen1
6. Электропитание
7. Порт HDMI1
8. Порт HDMI2
9. Порт DP
10. Микрофонный выход (подключается к компьютеру)
11. Кнопки быстрого переключения
12. USB C

Подключение к ПК

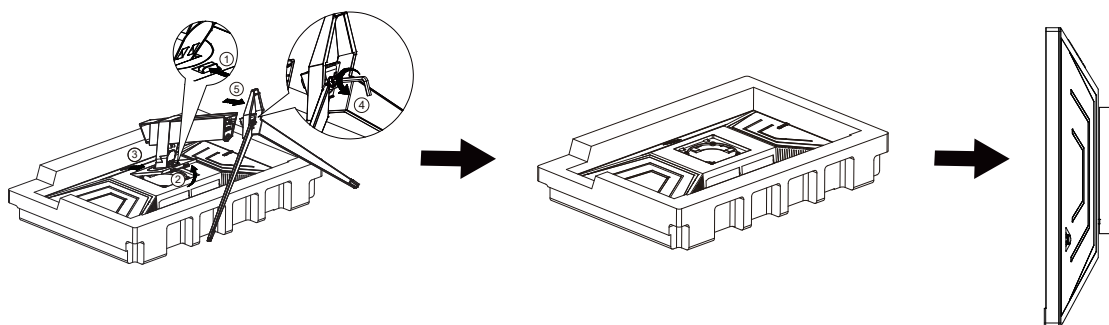
1. Плотно вставьте шнур питания в соответствующий разъем на задней панели монитора.
2. Выключите компьютер и отсоедините кабель питания.
3. Подключите кабель монитора к видеоразъему на задней панели компьютера.
4. Подключите к ближайшей розетке шнуры питания компьютера и монитора.
5. Включите компьютер и монитор.

В случае, если на мониторе отображается изображение, процесс установки завершен. Если изображение не отображается, см. раздел по поиску и устранению неисправностей.

Для защиты оборудования следует всегда отключать ПК и ЖК-монитор перед подключением кабелей.

Установка кронштейна для крепления на стену

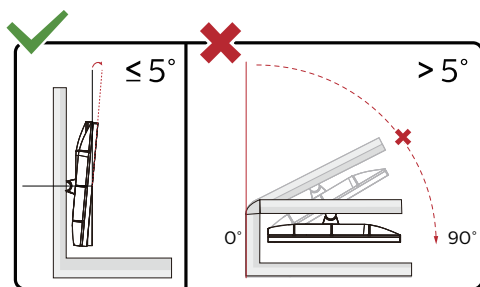
Подготовка к установке дополнительного кронштейна для крепления монитора к стене.



Монитор можно прикрепить к рычагу для крепления к стене, который приобретается отдельно. Отключите питание перед выполнением этой процедуры. Выполните следующие действия:

1. Снимите основание.
2. Следуйте инструкциям производителя по сборке рычага для крепления к стене.
3. Поместите кронштейн на заднюю панель монитора. Совместите отверстия на кронштейне с отверстиями на задней панели монитора.
4. Подключите кабели. Инструкции по креплению дополнительного кронштейна к стене приведены в руководстве пользователя, поставляемом с дополнительным кронштейном.

Примечание: Отверстия крепежных винтов VESA имеются не на всех моделях, обратитесь за справкой к продавцу прибора или в официальное представительство АОС.



* Конструкция монитора может отличаться от показанной на иллюстрациях.

Внимание!

1. Во избежание повреждений экрана, например отслаивания панели, не наклоняйте экран монитора вниз более чем на -5°.
2. Не давите на экран во время регулировки угла наклона монитора. Держитесь только за рамку.

Функция Adaptive Sync

1. Функция Adaptive Sync работает с DP/HDMI.
2. Совместимые видеокарты: ниже приводится список рекомендованных видеокарт. Аналогичный список представлен на веб-сайте www.AMD.com
 - Radeon™ RX Vega серии
 - Radeon™ RX 500 серии
 - Radeon™ RX 400 серии
 - Radeon™ R9/R7 300 серии (за исключением серии R9 370/X, R7 370/X, R7 265)
 - Radeon™ Pro Duo (2016)
 - Radeon™ R9 Nano серии
 - Radeon™ R9 Fury серии
 - Radeon™ R9/R7 200 серии (за исключением серии R9 270/X, R9 280/X)

Функция G-SYNC Compatible

Совместимая видеокарта: GeForce GTX 650 Ti Boost или более поздней версии (список совместимых видеокарт см. на www.nvidia.com/en-in/geforce/products/g-sync-monitors/g-sync-hdr-requirements/)
Программа-драйвер: GeForce 331,58 или более поздней версии ОС: Windows 7/8/8.1

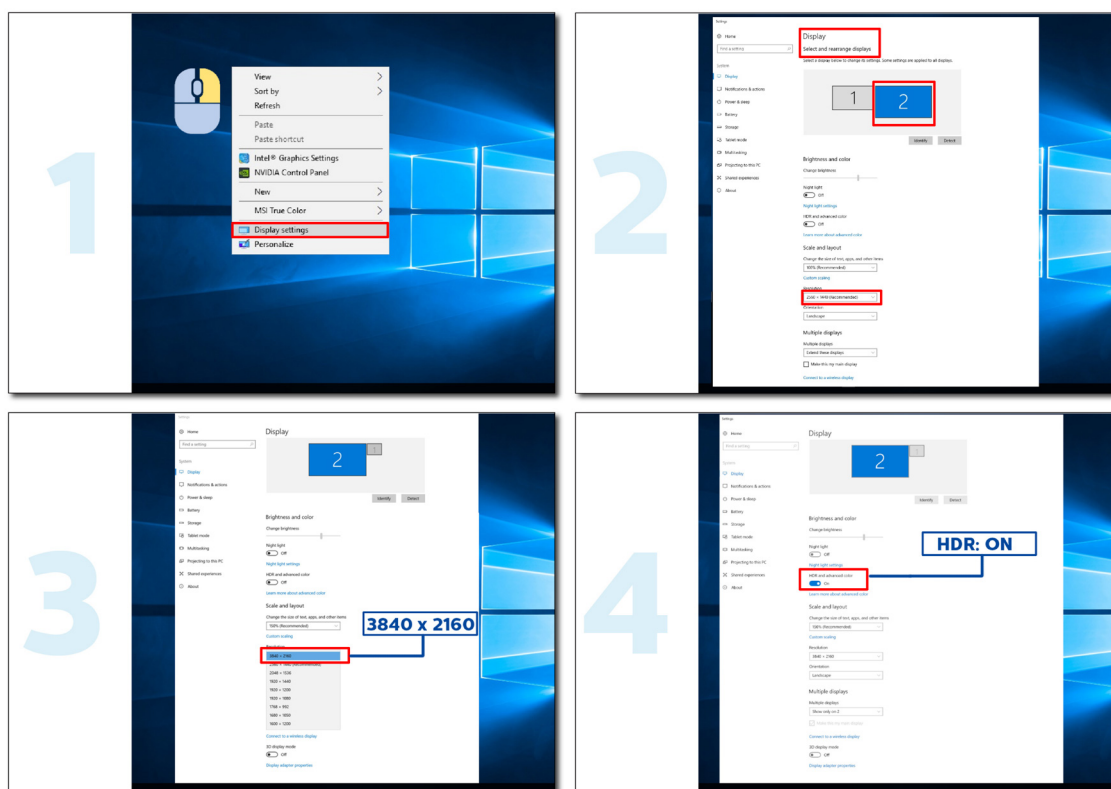
HDR

Монитор поддерживает входные сигналы в формате HDR10.

Монитор может автоматически активировать функцию HDR, если плеер и видеоизображение совместимы с этой функцией. За сведениями о совместимости устройства и видеоизображения обращайтесь к производителю устройства и поставщику видеоизображения. Выберите для функции HDR режим «Откл.», если автоматически активировать эту функцию не требуется.

Примечание:

1. Особая настройка не требуется для интерфейса DisplayPort/HDMI в версиях WIN10 ниже (старее) V1703.
2. В WIN10 версии V1703 доступен только интерфейс HDMI, а интерфейс не действует DisplayPort.
3. Режим 3840x2160, 50 /60 Гц не рекомендуется использовать на ПК, он подходит только для UHD-плееров, консолей Xbox One и PS4-Pro.
- a. Разрешение монитора устанавливается равным 3840*2160, для функции HDR устанавливается режим Вкл.. В этих условиях изображение на экране может стать слегка темнее, что указывает на работу функции HDR.
- b. После входа в приложение оптимального эффекта HDR можно достичь, переключив разрешение на 3840*2160 (если оно доступно).



Функция KVM

Что такое KVM?

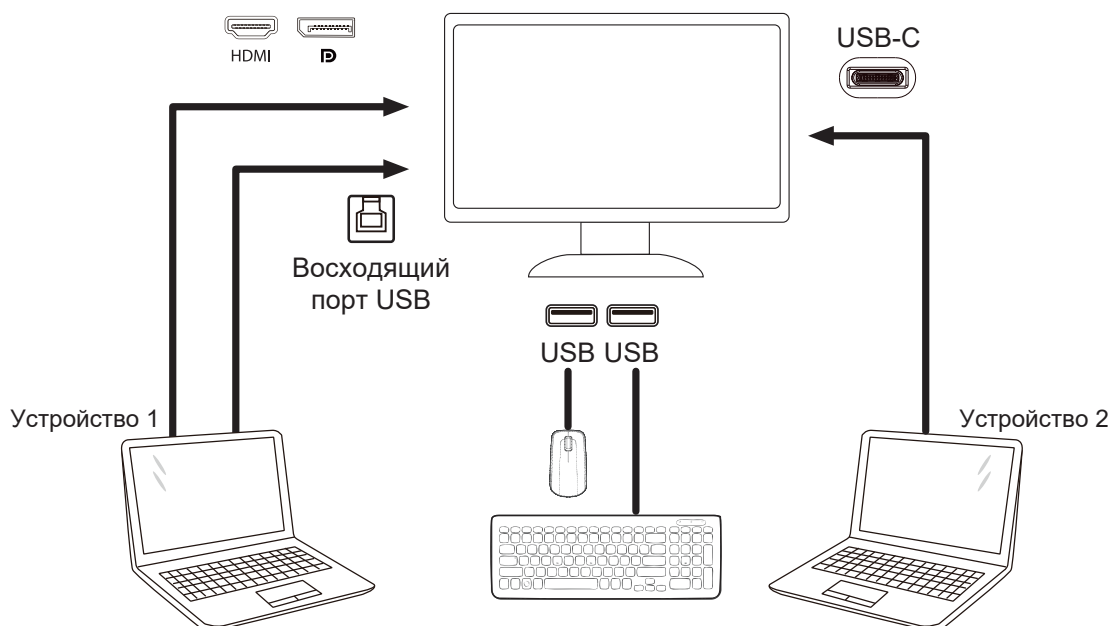
С помощью функции KVM можно отображать изображение с двух ПК, или двух ноутбуков, или одного ПК и одного ноутбука на одном мониторе AOC и управлять двумя устройствами с помощью одного комплекта клавиатуры и мыши. Переключайтесь между управлением ПК или ноутбуком, выбирая источник входного сигнала в пункте Input Select (Выбор входа) экранного меню.

Как использовать KVM?

ШАГ 1. Подключите одно устройство (ПК или ноутбук) к монитору через USB C.

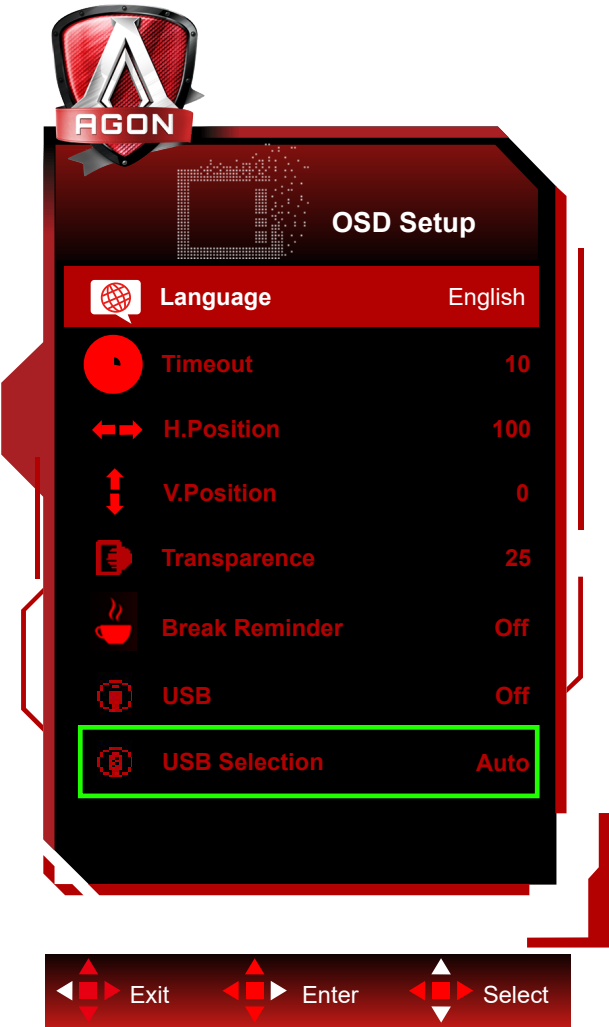
ШАГ 2. Подключите другое устройство к монитору через HDMI или DisplayPort. Затем также подключите это устройство к монитору с помощью восходящего порта USB.

ШАГ 3. Подключите периферийные устройства (клавиатуру и мышь) к монитору через порт USB.



Примечание. Конструкция дисплея может отличаться от той, которая представлена на иллюстрациях.

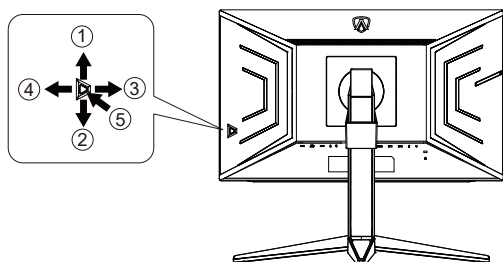
ШАГ 4. Войдите в экранное меню. Перейдите на страницу OSD Setup (Настройка экранного меню) и выберите «Auto» (Авто), «USB C» или «USB UP» (Восходящий порт USB) на вкладке USB Selection (Выбор USB).



USB Selection (Выбор USB)	Описание функции
Auto (Авто)	При выборе пункта «Auto» (Авто), USB C или USB Up (Восходящий порт USB) выбирается в зависимости от источника входного сигнала.
USB C	Выполняет функцию USB-концентратора с помощью кабеля Type-C.
USB Up (Восходящий порт USB)	Выполняет функцию USB-концентратора с помощью кабеля USB B.

Настройка

Кнопки управления



1	Источник / Вверх
2	Прицел / Вниз
3	Игровой режим / Влево
4	Light FX / Вправо
5	Питание / Меню / Ввод

Питание / Меню / Ввод

Нажмите кнопку «Питание», чтобы включить монитор.

Если экранное меню закрыто, нажмите эту кнопку для вызова экранного меню. Если меню отображается, эта кнопка служит для подтверждения выбора. Удерживайте эту кнопку нажатой 2 секунды, чтобы выключить монитор.

Прицел

Когда не отображается меню, нажмите кнопку «Прицел», чтобы показать или скрыть прицел.

Игровой режим / Влево

Если экранное меню закрыто, нажмите кнопку «Влево», чтобы активировать функцию игрового режима, а затем кнопками «Влево» и «Вправо» выберите нужный игровой режим (FPS, RTS, Гонки, Игрок 1, Игрок 2 или Игрок 3) в зависимости от конкретного типа игры.

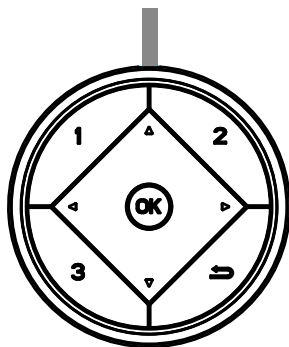
Light FX / Вправо

Если экранное меню закрыто, нажмите на кнопку «Вправо» для включения функции Light FX.

Источник / Вверх

Если экранное меню закрыто, кнопка «Источник » будет функционировать как «горячая» клавиша.

Быстрое переключение



Когда не отображается экранное меню, нажмите кнопку ◀, чтобы вызвать меню выбора игрового режима. Затем при помощи кнопок ▶ и ◀ выберите подходящий игровой режим: FPS (Шутер от первого лица), RTS (Стратегия в реальном времени), Racing (Гонки), Gamer 1 (Пользовательский 1), Gamer 2 (Пользовательский 2), Gamer 3 (Пользовательский 3).



Когда не отображается экранное меню, нажмите кнопку ▶, чтобы вызвать панель настройки теней. При помощи кнопок ◀ и ▶ настройте контрастность изображения.

Menu/OK

Когда не будет OSD, нажмите для показа OSD или для того чтобы подтвердить выбор.



Когда экранное меню закрыто, кнопка ▲ служит для переключения входов.



Когда не отображается меню, нажмите кнопку «Прицел», чтобы показать или скрыть прицел.

1:

Нажмите кнопку «1», чтобы выбрать один режим «Пользовательский 1»

2:

Нажмите кнопку «2», чтобы выбрать один режим «Пользовательский 2»

3:

Нажмите кнопку «3», чтобы выбрать один режим «Пользовательский 3»



Нажмите для выхода из экранного меню.

Описание кнопок управления меню



Ввод: кнопка «Ввод» служит для перехода на следующий уровень меню.

Перемещение: кнопки «Влево», «Вверх» и «Вниз» служат для выбора пунктов меню.

Выход: для выхода из меню служит кнопка «Вправо».



Ввод: кнопка «Ввод» служит для перехода на следующий уровень меню.

Перемещение: кнопки «Вправо», «Вверх» и «Вниз» служат для выбора пунктов меню.

Выход: для выхода из меню служит кнопка «Влево».



Ввод: кнопка «Ввод» служит для перехода на следующий уровень меню.

Перемещение: кнопки «Вверх» и «Вниз» служат для выбора пунктов меню.

Выход: для выхода из меню служит кнопка «Влево».



Перемещение: кнопки «Влево», «Вправо» и «Вниз» служат для выбора пунктов меню.



Выход: кнопка «Влево» служит для возврата на предыдущий уровень меню.

Ввод: кнопка «Вправо» служит для перехода на следующий уровень меню.

Выбор: кнопки «Вверх» и «Вниз» служат для выбора пунктов меню.



Ввод: кнопка «Ввод» служит для применения настроек меню и возврата к предыдущему уровню.

Выбор: для регулировки настроек в меню служит кнопка «Вниз».



Выбор: для регулировки настроек в меню служат кнопки «Вверх» и «Вниз».

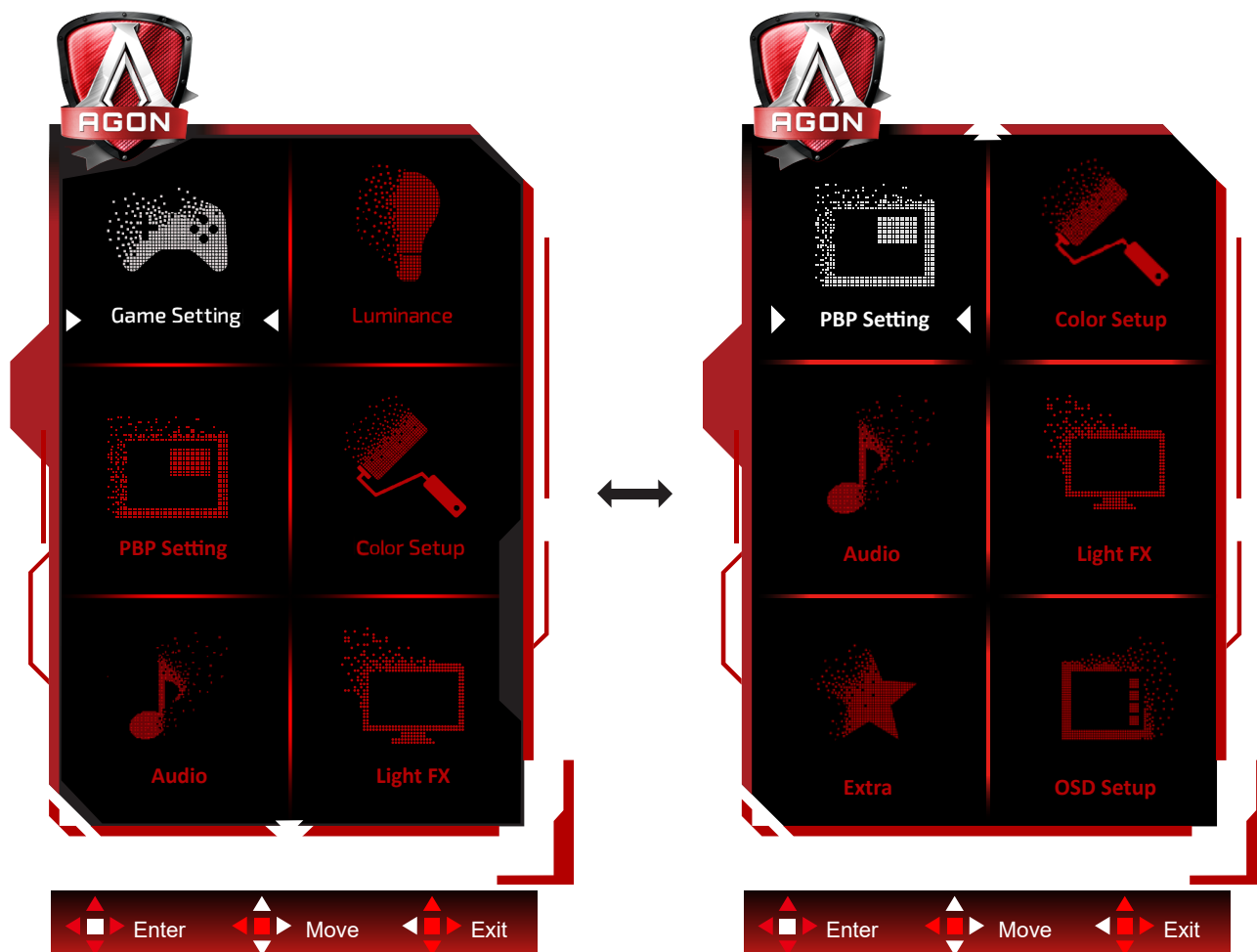


Ввод: кнопка «Ввод» служит для возврата на предыдущий уровень меню.

Выбор: для регулировки настроек в меню служат кнопка «Влево» и «Вправо».

OSD Setting (Экранное меню)

Работа с экранным меню осуществляется непосредственно с помощью кнопок управления.



- 1) Нажмите кнопку MENU для вызова экранного меню.
- 2) Используйте кнопки согласно описанию для выбора и настройки параметров в экранном меню.
- 3) Функция блокировки (разблокирования) экранного меню: Чтобы заблокировать или разблокировать экранное меню, нажмите и удерживайте кнопку «Вниз» в течение 10 секунд, когда экранное меню закрыто.

Примечание.



- 1) Если изделие оснащено только одним сигнальным входом, элемент «Input Select» (Выбор входа) будет отключен.
- 2) Режимы ECO (кроме режима Обычный), DCR и DCB . Из указанных четырех режимов можно выбрать только один.


Game Setting (Настройка игрового режима)







Game Setting

	Game Mode	Off
	Shadow Control	50
	Game Color	10
	G-SYNC	On
	Overdrive	Off
	Low Input Lag	On
	QuickSwitch LED	On
	Frame Counter	Off

 Exit

 Enter

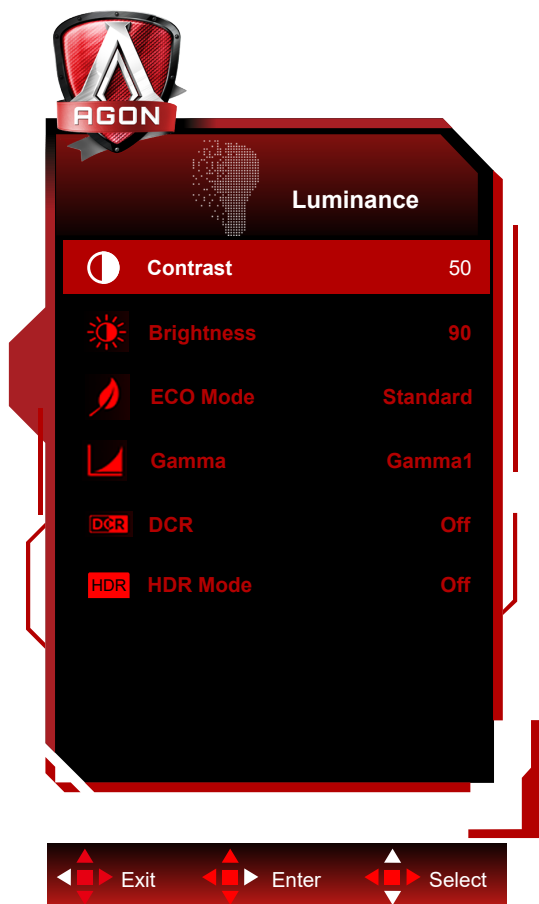
 Select


	Game Mode (Игровой режим)	FPS (Шутер)	Функция предназначена для игр в жанре FPS (шутер от первого лица). Улучшение детализации черного в темных сценах.
		RTS (Стратегия)	Функция предназначена для игр в жанре RTS (стратегия в реальном времени). Улучшение качества изображения.
		Racing (Гонки)	Функция предназначена для игр в жанре Racing (Гонки). Обеспечивает минимальное время отклика и высокую насыщенность цветов.
		Gamer 1 (Игрок 1)	Пользовательские настройки, сохраненные в профиле Gamer 1 (Игрок 1).
		Gamer 2 (Игрок 1)	Пользовательские настройки, сохраненные в профиле Gamer 2 (Игрок 1).
		Gamer 3 (Игрок 1)	Пользовательские настройки, сохраненные в профиле Gamer 3 (Игрок 1).
		off (Выкл.)	Отсутствие оптимизации при помощи функции Smartimage game.
	Shadow Control (Настройка теней)	0-100	По умолчанию для настройки теней установлено значение 50, а конечный пользователь может установить значение 50 от 100 до 0 для увеличения контрастности и получения четкого изображения. 1. Если изображение слишком темное, а его элементы трудно различимы, четкость изображения можно повысить, отрегулировав значение от 50 до 100. 2. Если изображение слишком светлое, а его элементы трудно различимы, четкость изображения можно повысить, отрегулировав значение от 50 до 0.
	Game Color (Цвет игры)	0-20	Функция изменения цвета, используемого во время игры, позволяет выбирать уровни 0-20 для регулирования насыщенности цвета с целью получения более оптимального изображения
	G-SYNC	On (Вкл.)/off (Выкл.)	Выключение и включение Adaptive Sync/G-SYNC Compatible. Напоминание о запуске Adaptive Sync/G-SYNC Compatible: Если включена функция Adaptive Sync/G-SYNC Compatible, в некоторых игровых средах возможно мерцание.
	Overdrive (Ускорение)	Weak (Слабое)	Настройка времени реакции
		Medium (Среднее)	
		Strong (Сильное)	
		Boost (Усиление)	
		Off (Выкл.)	
	Low input Lag (Низкая задержка ввода)	On (Вкл.)/off (Выкл.)	Для уменьшения задержки ввода отключите буфер кадров
	QuickSwitch LED	On (Вкл.)/off (Выкл.)	Выключение и включение индикатора QuickSwitch.
	Счетчик кадров	Откл. / Справа сверху / Справа снизу / Слева снизу / Слева сверху	Отображение частоты кадров в выбранном углу экрана. (Функция «счетчик кадров» работает только при наличии видеокарты AMD.)

Примечание:

1. Если для параметра «Режим HDR» в разделе «Luminance (Яркость)» установлено значение «не выкл.», то «Игровой режим», «Контроль теней» и «Игровой цвет» нельзя настроить.
2. Если для параметра HDR в разделе «Luminance (Яркость)» установлено значение «не выкл.», то «Игровой режим», «Управление тенями», «Игровой цвет» и «Усиление» в режиме Overdrive нельзя настроить или выбрать.

Luminance (Яркость)

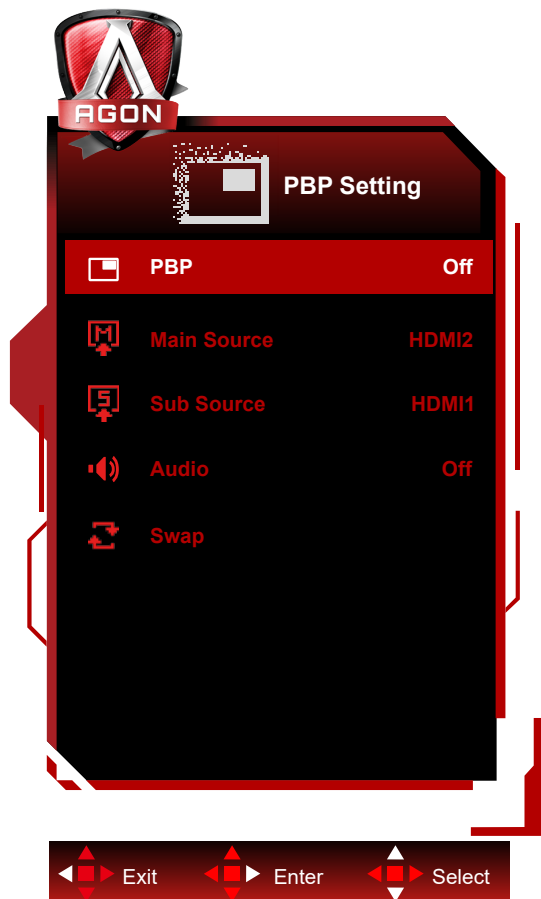


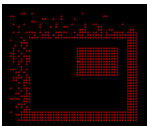
	Contrast (Контраст)	0-100	Контраст из цифрового регистра.
	Brightness (Яркость)	0-100	Регулировка яркости подсветки
	Eco mode (Эконом)	Standard (Стандарт)	Стандартный режим
		Text (Текст)	Режим для работы с текстами
		Internet (Интернет)	Режим для работы в Интернете
		Game (Игра)	Game Mode (Игровой режим)
		Movie (Кино)	Режим для просмотра кинофильмов
		Sports (Спорт)	Режим для просмотра спортивных мероприятий
		Reading(чтения)	Режим чтения
		Uniformity	Режим Uniformity
	Gamma (Гамма)	Gamma1 (Режим 1)	Установка режима гаммы 1
		Gamma2 (Режим 2)	Установка режима гаммы 2
		Gamma3 (Режим 3)	Установка режима гаммы 3
	DCR	Off (Выкл.)/ On (Вкл.)	Отключение/Включение функции динамической контрастности
	HDR	Off / DisplayHDR / HDR Picture / HDR Movie / HDR Game	Настройте профиль HDR в соответствии с пользовательскими требованиями. Примечание. При обнаружении HDR-контента отображается параметр HDR для настройки.
	HDR Mode	Off / HDR Picture / HDR Movie / HDR Game	Оптимизирован в соответствии с цветом и контрастностью изображения, имитирует эффект HDR. Примечание. Если HDR-контент не обнаружен, отображается параметр HDR для настройки.

Примечание:

1. Если для параметра «Режим HDR» в режиме «Luminance (Яркость)» установлено значение «не выкл.», параметры «Контрастность», «Эко-режим» и «Гамма» нельзя настроить.
2. Если для параметра «HDR» установлено «не выкл.», настройка параметров «Контрастность», «Яркость», «Эконом», «Гамма», «DCR» недоступна.

PBP Setting (Настройка функции PBP)

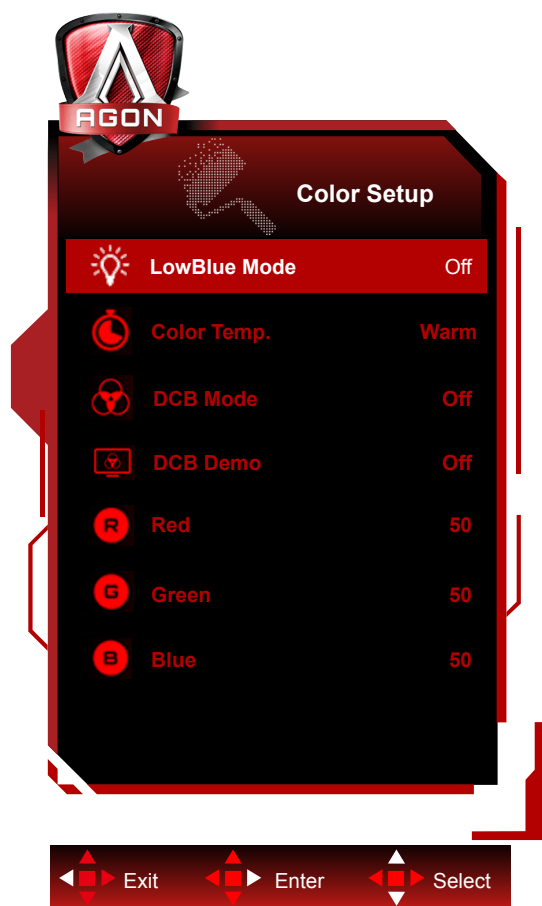


	PBP	Off (Выкл.)/ On (Вкл.)	Отключение и включение режимов PBP.
	Main Source (Основ. источник)	HDMI1/HDMI2/ DP/USB-C	Выбор источника сигнала для основного экрана.
	Sub Source (Допол. источник)	HDMI1/HDMI2/ DP/USB-C	Выбор источника сигнала для дополнительного экрана.
	Audio (Аудио)	Off (Выкл.)/ On (Вкл.)	Отключение и включение настройки звука.
	Swap (Замена)		Замена источников сигнала для экранов.

Refer to the table below for main/sub input source compatibility.

PBP		Main source (Основ. источник)			
		HDMI1	HDMI2	DP	USB-C
Sub source (Допол. источник)	HDMI1	X	V	V	V
	HDMI2	V	X	V	V
	DP	V	V	X	V
	USB-C	V	V	V	X

Color Setup (Настройка цветов)

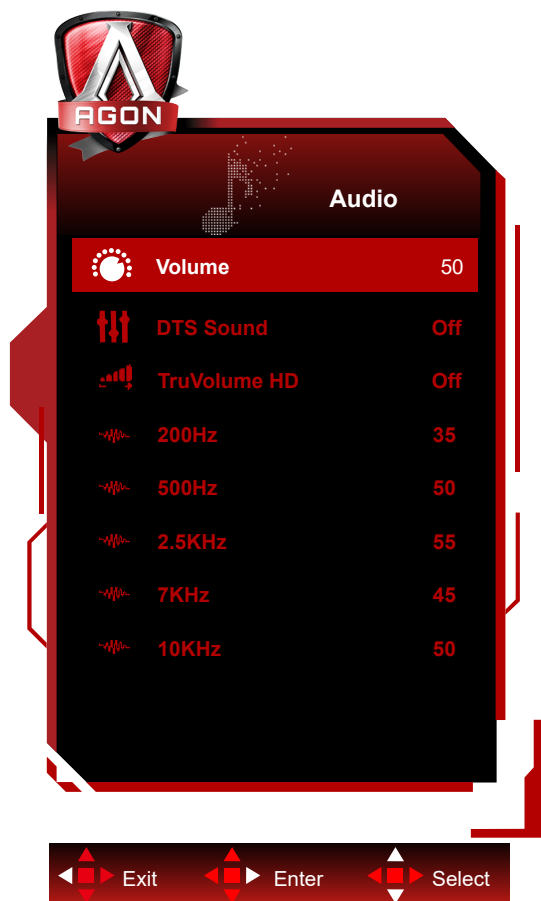


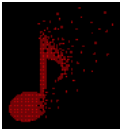
	LowBlue Mode(Фильтр синего света)	Откл. / Мультимедиа / Интернет / Офис / Чтение	Позволяет уменьшить интенсивность синего света за счет управления цветовой температурой.
	Color Temp. (Цв. режим)	Warm (Теплый)	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения теплых цветов.
		Normal (Нормальный)	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения нормальных цветов.
		Cool (Холодный)	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения холодных цветов.
		sRGB	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения sRGB-цветов.
		User (Пользов.)	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения User (Пользов.)-цветов.
	DCB Mode (DCB реж.)	Full Enhance (Ул. по всем пар.)	Отключение или включение режима полного улучшения
		Nature Skin (Ест. оттен. кожи)	Отключение или включение режима естественных оттенков кожи
		Green Field (Зеленое поле)	Отключение или включение режима зеленого поля
		Sky-blue (Синие небо)	Отключение или включение режима синего неба
		AutoDetect (Автоопредел.)	Отключение или включение режима автоопределения
		off (Выключить)	Отключение или включение режима off (Выключить)
	DCB Demo (DCB Демо)	вкл. или выкл.	Отключение и включение демонстрации
	Red (Красный)	0-100	Коэффициент усиления красного цвета из цифрового регистра.
	Green (Зеленый)	0-100	Коэффициент усиления зеленого цвета из цифрового регистра.
	Blue (Синий)	0-100	Коэффициент усиления синего цвета из цифрового регистра.

Примечание:

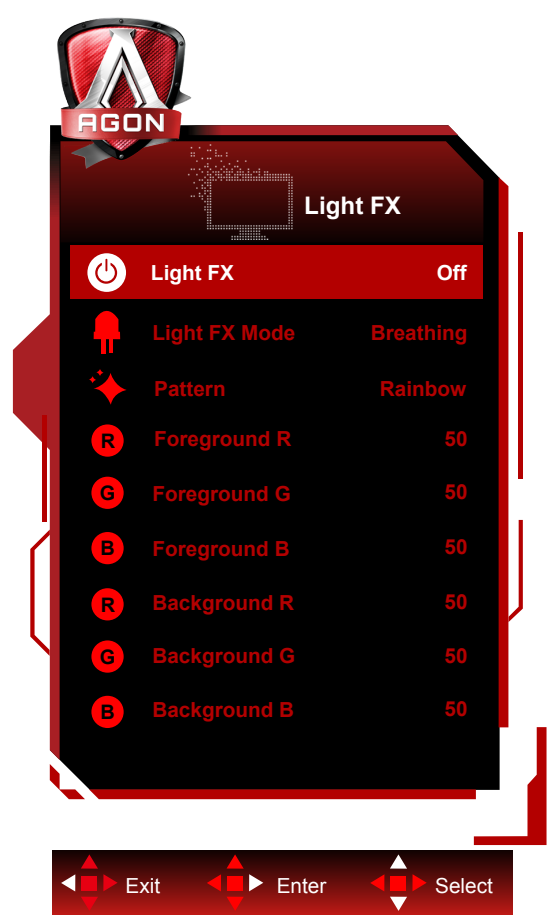
Если для параметров «Режим HDR» или HDR в разделе «Luminance (Яркость)» установлено значение «не выкл.», все параметры в разделе «Настройка цвета» нельзя настроить.


Audio (Аудио)



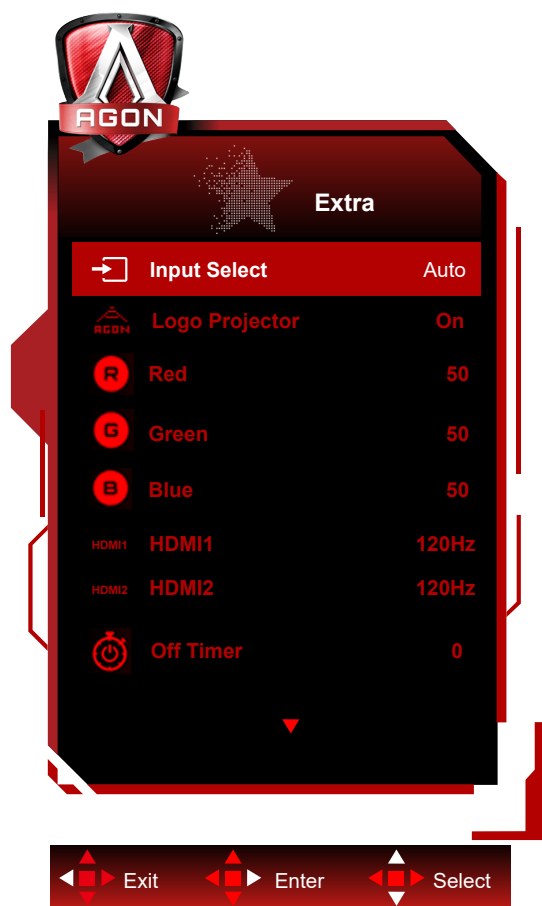
	Громкость	0-100	Настройка уровня громкости
	Звук DTS	Игра / Рок / Классика / Живой звук / Кинотеатр / Выкл.	"Выбор режима DTS Sound. Примечание. Переключение режимов может занимать до 2 секунд."
	TruVolume HD	On / Off (Вкл. / Выкл.)	Выключение и включение TruVolume HD.
	200Hz	0-100	Низкочастотный базовый звук, а также основная частота звука в тоне аккорда.
	500Hz	0-100	В основном используется для передачи речи (например, пение, чтение). Повышает насыщенность и силу воспроизведения голоса.
	2.5KHz	0-100	Эта частота имеет сильную проникающую способность. Ее улучшение позволяет улучшить яркость и чистоту звука.
	7KHz	0-100	Улучшение чистоты речи.
	10KHz	0-100	Высокая тональность музыки наиболее чувствительна к воспроизведению высоких частот звука.


Light FX



	Light FX	Выкл. / Низ. / Средняя / Высокая	Выбор интенсивности Light FX.
	Режим Light FX	Аудио1 / Аудио2 / Статический / Сдвиг темной точки / Сдвиг градиента / Распространение заливки / Капельная заливка / Распространение капельной заливки / Пульсация / Сдвиг светлой точки / Масштабирование / Радуга / Водная волна / Мигание / Демо	Выбор режима Light FX
	Шаблон	Red / Green / Blue / Радуга / Задается пользователем	Выбор Шаблон Light FX
	Передний план К	0-100	Пользователь может регулировать цвет переднего плана Light FX, если для параметра "Шаблон" установлено значение "Пользовательский"
	Передний план З		
	Передний план С		
	Фон К	0-100	Пользователь может регулировать цвет фона Light FX, если для параметра "Шаблон" установлено значение "Пользовательский"
	Фон З		
	Фон С		

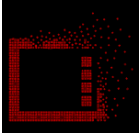
Extra (Дополнительно)



	Input Select (Выбор входа)	Автом./HDMI1/HDMI2/DP/ USB C	Выбор источника входного сигнала
	Logo Projector (Проекция логотипа)	Off (Откл.) / Low (Темная) / Medium (Средняя) / Strong (Яркая)	Режим функции проецирования логотипа.
	Red (Красный)	0–100	Настройка коэффициента усиления красного цвета.
	Green (Зеленый)	0–100	Настройка коэффициента усиления зеленого цвета.
	Blue (Синий)	0–100	Настройка коэффициента усиления синего цвета.
	HDMI1		120Hz / 144Hz
	HDMI2		120Hz / 144Hz
	Off timer (Таймер выключения)	0-24hrs (0-24 ч)	Выбор времени отключения питания
	Image Ratio (Формат изображ.)	Wide (Широкий) / 4:3 / 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)	Выбор формата изображения для экрана.
	DDC/CI	да или нет	Включение и отключение поддержки DDC/CI.
	Reset (Сброс)		Сброс параметров меню к стандартным значениям

OSD Setup (Настройка экранного меню)



	Language (Язык)		Выберите язык экранного меню
	Timeout (Вр. отобр. меню)	5-120	Регулировка времени отображения экранного меню
	H. Position (Полож. по гор.)	0-100	Регулировка положения экранного меню по горизонтали
	V. Position (Полож. по вер.)	0-100	Регулировка положения экранного меню по вертикали
	Transparence (Прозр.)	0-100	Регулировка уровня прозрачности экранного меню
	Break Reminder (Напоминание о паузе)	вкл. или выкл.	Функция напоминания о перерыве напоминает пользователю о необходимости сделать перерыв, если он работает более 1 часа.
	USB	Off/3.2Gen1/2.0	For model need to turn Off/3.2Gen1/2.0 USB power during power saving. Note: USB C(DP Alt) signal input, and “USB” is set to “3.2Gen1”, the maximum resolution is 3840x2160@30Hz.
	USB Selection	Auto / USB C/ USB Up	Выберите путь передачи данных USB.

Индикаторы

Состояние	Цвет индикатора
Режим полного энергопотребления	Белый
Неактивный режим	Оранжевый

Поиск и устранение неисправностей

Проблема и вопрос	Возможное решение
Индикатор питания не горит	Убедитесь, что кнопка питания включена, а шнур питания подключен надлежащим образом к сетевой розетке с заземлением и к монитору.
Нет изображения на экране	<ul style="list-style-type: none"> • Шнур питания подсоединен правильно? Проверьте соединение шнура питания и подачу электроэнергии. • Кабель подсоединен правильно? (Подключен с помощью кабеля USB-C) Проверьте подключение кабеля USB-C (Подключен с помощью кабеля HDMI) Проверьте подключение кабеля HDMI. (Подключен с помощью кабеля DP) Проверьте подключение кабеля DP. * На некоторых моделях вход USB-C/HDMI/DP отсутствует. • В случае если питание включено, перезагрузите компьютер, чтобы увидеть начальный экран (экран входа в систему), который может быть виден. При появлении начального экрана (экрана входа) запустите компьютер в соответствующем режиме (безопасный режим для Windows 7/8/10) и измените частоту обновления видеокарты. (См. «Установка оптимального разрешения») Если начальный экран (экран входа) не появляется, обратитесь в сервисный центр или к продавцу монитора. • На экране отображается сообщение «Input Not Supported» (Вход не поддерживается)? Данное сообщение отображается, когда сигнал с видеокарты превышает максимальное разрешение, с которым может правильно работать монитор. Настройте максимальное разрешение и частоту обновления, с которыми может правильно работать монитор. • Убедитесь, что установлены драйверы мониторов AOC.
Изображение нечеткое, имеется двоение и затенение изображения	Отрегулируйте уровни контрастности и яркости. Нажмите для автоматической настройки. Убедитесь, что не используется удлинительный кабель или распределительная коробка. Производитель рекомендует подключать монитор непосредственно к выходному разъему видеоадаптера на задней стенке компьютера.
Изображение дергается, мерцает или «идет волнами»	Уберите как можно дальше от монитора электрические устройства, которые могут вызывать электромагнитные помехи. Используйте максимальную частоту обновления монитора, которую он поддерживает для используемого разрешения.
Монитор «зависает» в неактивном режиме	Выключатель питания компьютера должен быть во включенном положении. Плата видеоадаптера компьютера должна быть плотно установлена в своем разъеме. Убедитесь, что видео-кабель монитора надежно подключен к компьютеру. Осмотрите видео-кабель монитора и убедитесь в целостности всех контактов. Убедитесь, что компьютер работает — нажмите клавишу CAPS LOCK наблюдая за состоянием индикатора CAPS LOCK. Индикатор должен либо загореться, либо погаснуть после нажатия на клавишу CAPS LOCK.
Не отображается один из основных цветов (КРАСНЫЙ, ЗЕЛЕНый или СИНИЙ)	Осмотрите видео-кабель монитора и убедитесь в целостности всех контактов. Убедитесь, что видео-кабель монитора надежно подключен к компьютеру.
Нарушена центровка или размер изображения на экране	Отрегулируйте положение изображения по горизонтали и по вертикали или нажмите «горячую клавишу» (AUTO (ABTO)).
Изображение имеет цветовые дефекты (белый не выглядит белым)	Отрегулируйте цвета RGB или выберите желаемую цветовую температуру.
Горизонтальные или вертикальные помехи на экране	Используйте режим завершения работы Windows 7/8/10 для регулировки СИНХРОНИЗАЦИИ и ФОКУСА. Нажмите для автоматической настройки.

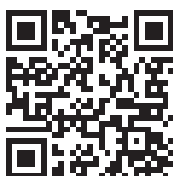
Нормативные требования и обслуживание	Ознакомьтесь с разделом "Сведения о нормативных требованиях и обслуживании" руководства на компакт-диске или на веб-сайте www.aos.com . (Найдите модель, приобретенную в вашей стране, а затем "Сведения о нормативных требованиях и обслуживании" на странице поддержки.
--	--

Технические характеристики

Общие технические характеристики

Панель	Наименование модели	AG274UXP	
	Система управления	Цветной ЖК-дисплей на тонкопленочных транзисторах	
	Фактический размер изображения по диагонали	Диагональ 68,5 см	
	Шаг пикселя	0,1554 (Г) x 0,1554 мм (В)	
	Цвета экрана	1.07B цветов	
Другие	Частота горизонтальной развертки	30к~255кГц	
	Размер развертки по горизонтали (макс.)	596,736 мм	
	Частота вертикальной развертки	48~120Гц(USB C) 48~144Гц (HDMI/DP)	
	Размер развертки по вертикали (макс.)	335,664 мм	
	Оптимальное предварительно установленное разрешение	3840 x 2160 п, 60 Гц	
	Max resolution	3840 x 2160 п, 120 Гц (USB C) 3840 x 2160 п, 144 Гц (HDMI/DP)*	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Источник питания	19.5Vdc, 11.79A	
	Потребляемая мощность	Типовая (яркость и контрастность по умолчанию)	63 Вт
		Макс. (яркость = 100, контрастность = 100) ожидания	≤200 Вт
			≤ 0,5 Вт
Физические характеристики	Тип разъема	HDMI / DP / USB / USB C/Выход на наушники / Микрофонный вход	
	Тип сигнального кабеля	Съемный	
Условия эксплуатации	Температура	во время эксплуатации	0°~ 40°
		в нерабочем режиме	-25°~ 55°
	Влажность	во время эксплуатации	от 10% до 85% (без образования конденсата)
		в нерабочем режиме	от 5% до 93% (без образования конденсата)
	Высота над уровнем моря	во время эксплуатации	0~ 5000 м
		в нерабочем режиме	0~12 192 м

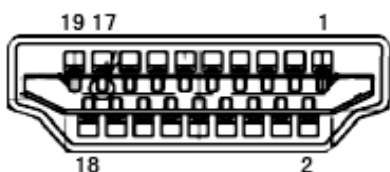
*: To enable 4K resolution at 144 Hz with DSC, a graphic card supporting DSC must be used.



Предустановленные режимы дисплея

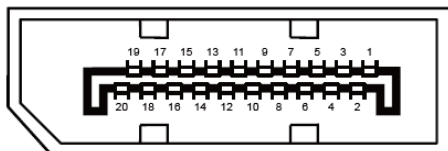
СТАНДАРТ	РАЗРЕШЕНИЕ	ЧАСТОТА СТРОК (кГц)	ЧАСТОТА КАДРОВ (Гц)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
VGA	640x480@67Hz	35	66.667
VGA	640x480@72Hz	37.861	72.809
VGA	640x480@75Hz	37.5	75
VGA	640x480@100Hz	51.08	99.769
VGA	640x480@120Hz	61.91	119.518
DOS MODE	720x400@70Hz	31.469	70.087
DOS MODE	720x480@60Hz	29.855	59.710
SD	720x576@50Hz	31.25	50
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
SVGA	800x600@60Hz	37.879	60.317
SVGA	800x600@72Hz	48.077	72.188
SVGA	800x600@75Hz	46.875	75
SVGA	800x600@100Hz	63.684	99.662
SVGA	800x600@120Hz	76.302	119.97
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.551
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
XGA	1024x768@70Hz	56.476	70.069
XGA	1024x768@75Hz	60.023	75.029
XGA	1024x768@100Hz	81.577	99.972
XGA	1024x768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
SXGA	1280x1024@75Hz	79.975	75.025
Full HD	1920x1080@60Hz	67.5	60
UHD	3840x2160@60Hz	135	60
UHD	3840x2160@120Hz	266.653	120
UHD	3840x2160@144Hz	319.944	143.989

Назначение контактов



19-контактный кабель для передачи сигналов цветного изображения

№ контакта	Наименование сигнала	№ контакта	Наименование сигнала	№ контакта	Наименование сигнала
1.	Данные TMDS 2+	9.	Данные TMDS 0-	17.	Земля DDC/CEC
2.	Данные TMDS 2 экранирование	10.	TMDS-синхронизация +	18.	Питание +5 В
3.	Данные TMDS 2-	11.	Экранирование TMDS-синхронизации	19.	Определение «горячего» подключения
4.	Данные TMDS 1+	12.	TMDS-синхронизация -		
5.	Данные TMDS 1 экранирование	13.	CEC		
6.	Данные TMDS 1-	14.	Зарезервировано (не задействован на устройстве)		
7.	Данные TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Данные TMDS 0 экранирование	16.	SDA		



20-контактный кабель для передачи сигналов цветного изображения

Номерконтакта	Наименование сигнала	Номерконтакта	Наименование сигнала
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	Определение «горячего» подключения
9	ML_Lane 1 (p)	19	Возврат DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Технология Plug and Play

Функция Plug & Play DDC2B

Данный монитор поддерживает функции VESA DDC2B в соответствии со стандартом VESA DDC. Эти функции позволяют компьютеру распознавать монитор и, в зависимости от используемой версии DDC, получать от монитора дополнительную информацию о его возможностях.

DDC2B — это двунаправленный канал данных, основанный на протоколе I2C. Компьютер может запросить информацию EDID по каналу DDC2B.



Для просмотра патентов на DTS посетите веб-сайт <http://patents.dts.com>. Изготовлено по лицензии DTS Licensing Limited. DTS, символ, а также сочетание DTS и символа являются зарегистрированными товарными знаками, а DTS Sound является товарным знаком компании DTS, Inc. © DTS, Inc. Все права защищены.