

АОС

AGON

Руководство пользователя к ЖК-монитору

AG254FG Светодиодная подсветка



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 (Доступно для отдельных моделей).....	11
Функция G-SYNC	11
HDR	12
Настройка.....	13
Кнопки управления	13
Быстрое переключение.....	14
Описание кнопок управления меню.....	15
OSD Setting (Экранное меню)	17
Game Setting (Настройка игрового режима)	18
Luminance (Яркость)	20
Процессор G-SYNC®	21
Color Setup (Настройка цветов)	22
Audio (Аудио)	23
Light FX	24
Extra (Дополнительно)	25
OSD Setup (Настройка экранного меню).....	26
Индикаторы.....	27
Поиск и устранение неисправностей	28
Технические характеристики.....	29
Общие технические характеристики.....	29
Предустановленные режимы дисплея.....	30
Назначение контактов.....	31
Технология Plug and Play.....	32

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: TPV ELECTRONICS(FUJIAN)CO.,LTD. Модель: ADPC20120

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.

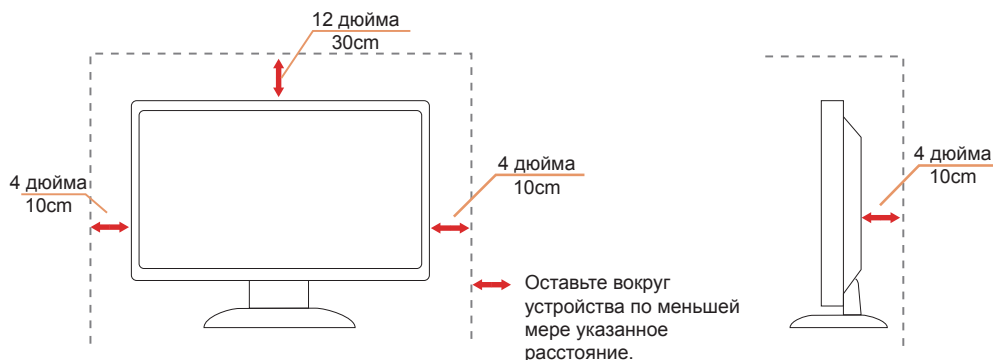
! В случае монтажа монитора на стену или полку, следует использовать крепление, применение которого одобрено производителем монитора, а также соблюдать инструкции, прилагаемые к комплекту крепления.

! 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.

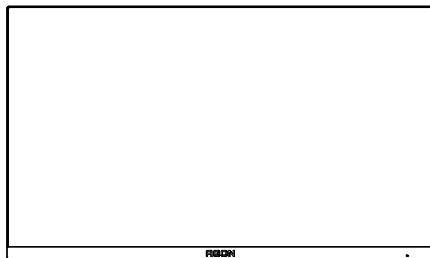
 Необходимо следить за тем, чтобы вентиляционные отверстия устройства не перекрывались столом или шторой.

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

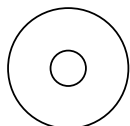
 Запрещается допускать падение монитора и удары по нему во время транспортировки или эксплуатации.

Сборка

Комплект поставки



*

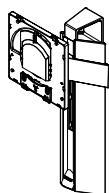


CD Manual

*



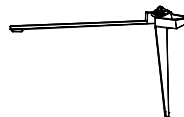
Warranty card



Stand



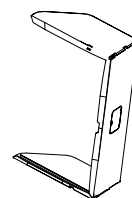
Screwdriver



Base



Wire clip



Shading Hood
Packet

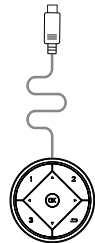


Adaptor



Power Cable

*



Quick Switch
Keypad

*



DP Cable

*



HDMI Cable

*



USB Cable

*



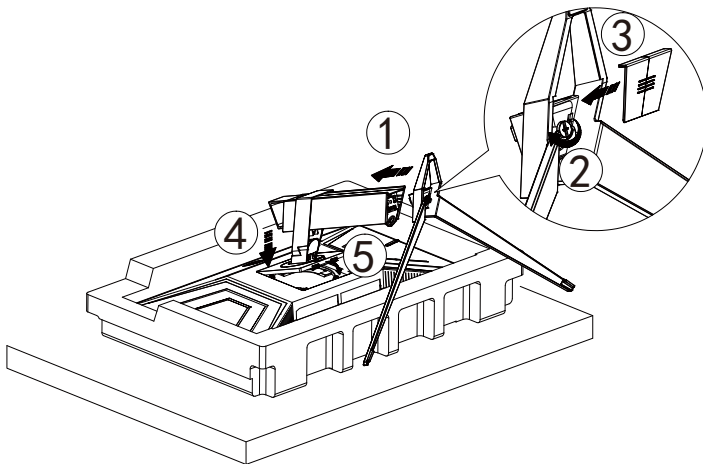
Micphone
Cable

* 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.

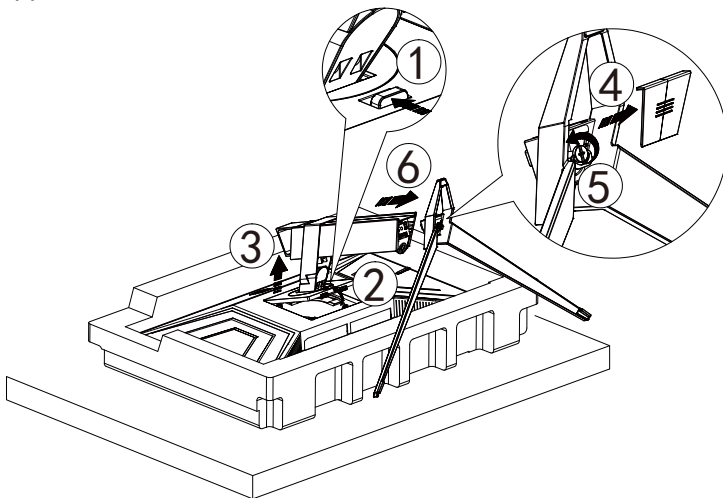
Установка подставки и основания

Сборку подставки следует выполнять в указанной последовательности.

Сборка:



Удалите:

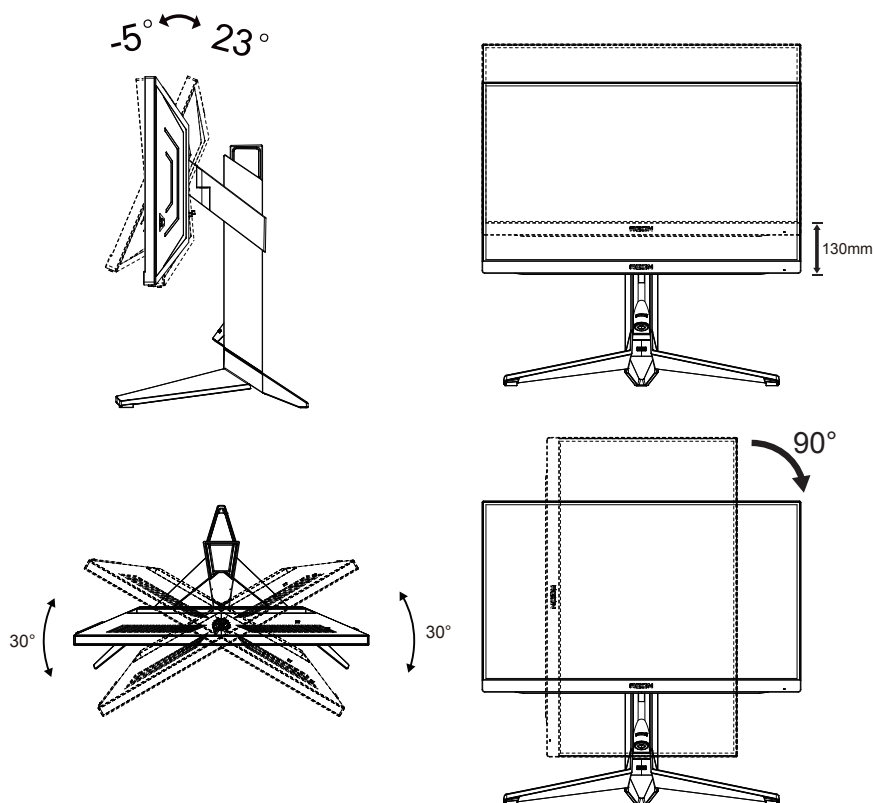


Регулировка угла обзора

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.

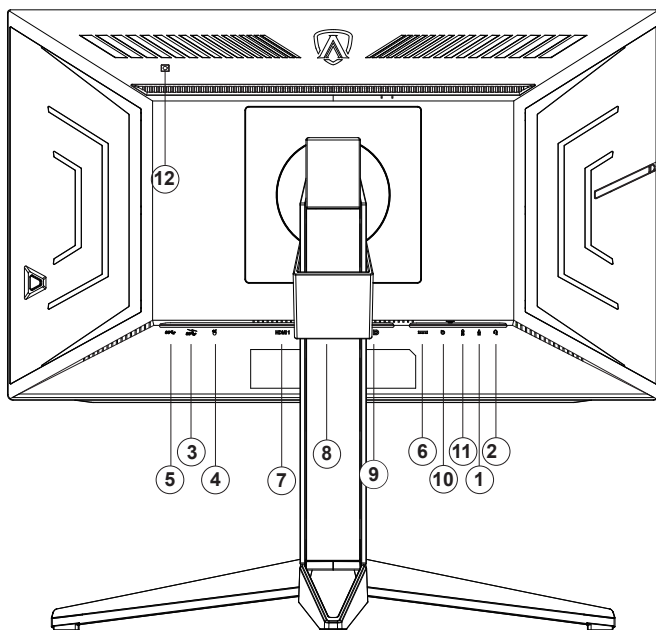
Во время изменения угла наклона монитора не касайтесь ЖК-экрана. Это может привести к его повреждению.

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 выход
2. Наушники (вместе с микрофоном)
3. Нисходящий порт USB3.2 Gen1 + быстрая зарядка
4. Нисходящий порт USB3.2 Gen1 (Анализатор задержки Reflex)(Зеленый port)
5. Восходящий порт USB3.2 Gen1
6. AC in
7. Порт HDMI1
8. Порт HDMI2
9. Порт DP
10. Кнопки быстрого переключения
11. Микрофонный выход (подключается к компьютеру)
12. Датчик освещенности (света)

Подключение к ПК

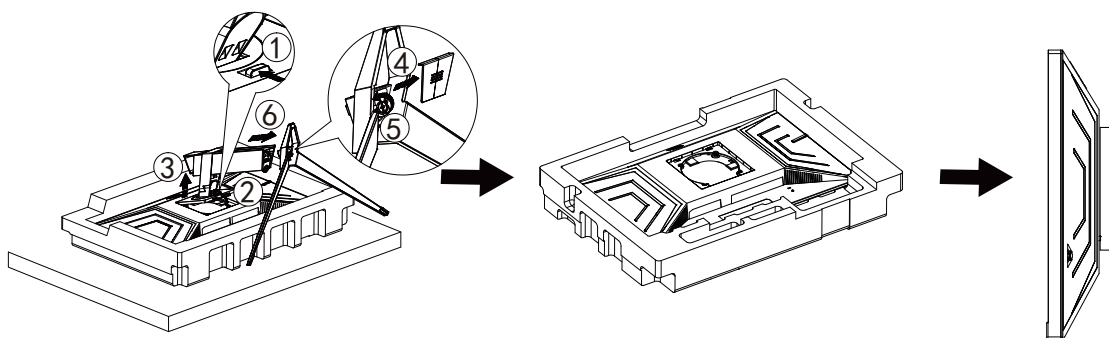
1. Плотно вставьте шнур питания в соответствующий разъем на задней панели монитора.
2. Выключите компьютер и отсоедините кабель питания.
3. Подключите кабель монитора к видеоразъему на задней панели компьютера.
4. Подключите к ближайшей розетке шнуры питания компьютера и монитора.
5. Включите компьютер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

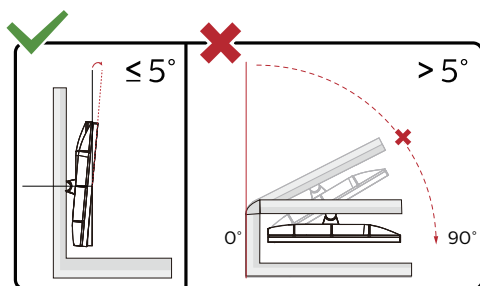
Подготовка к установке дополнительного кронштейна для крепления монитора к стене.



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 (Доступно для отдельных моделей)

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

Совместимая видеокарта: GeForce GTX 1070 Boost или новее (список совместимых видеокарт представлен на веб-сайте www.nvidia.com/G-SYNC)

Драйвер: GeForce 331.58 или выше ОС: Windows 10 64b(другие версии Windows не поддерживаются предоставленным драйвером HDR!)

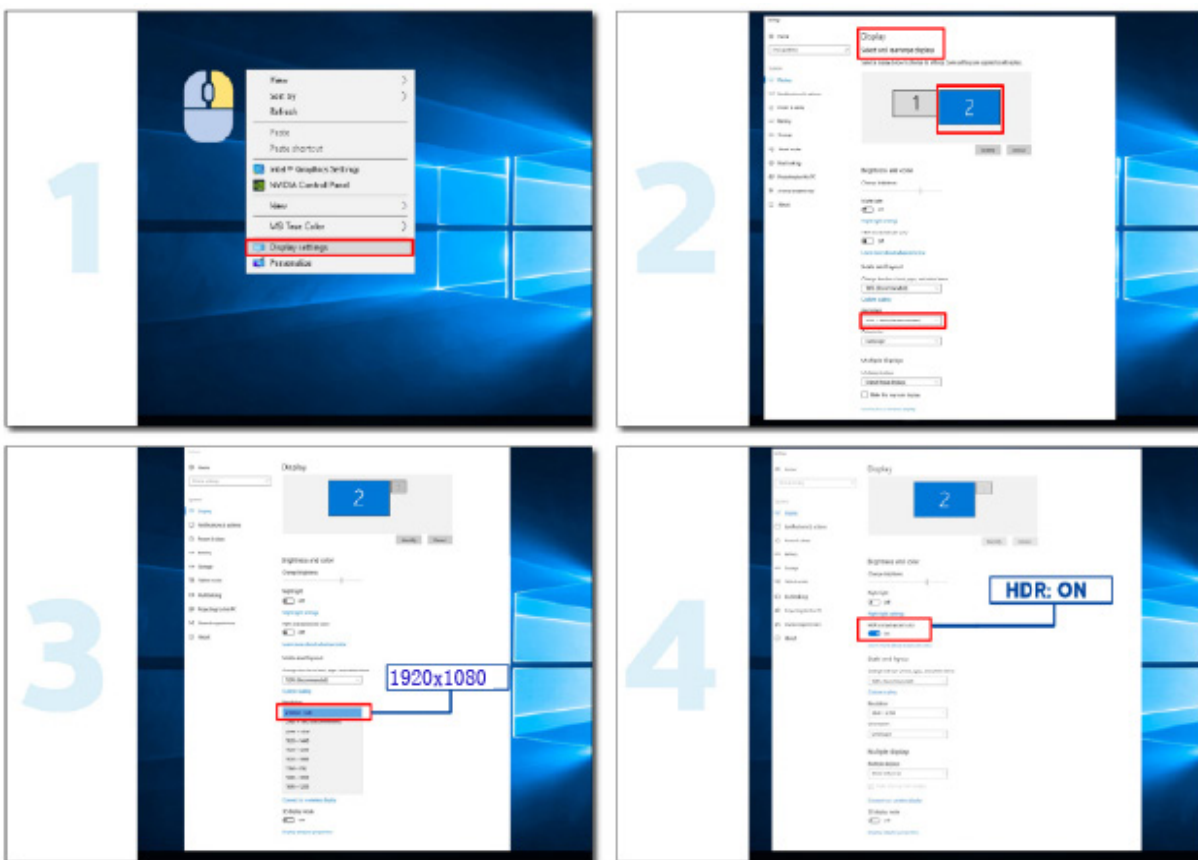
HDR

Монитор поддерживает входные сигналы в формате HDR400.

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.

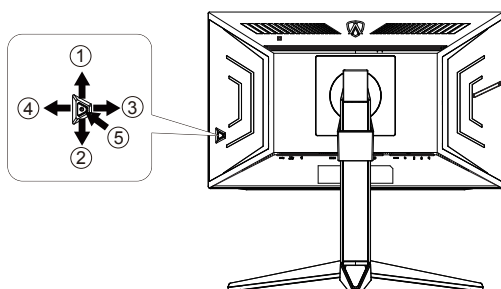
Примечание:

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. Разрешение монитора устанавливается равным 1920*1080, для функции HDR устанавливается режим Вкл.. В этих условиях изображение на экране может стать слегка темнее, что указывает на работу функции HDR.



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.

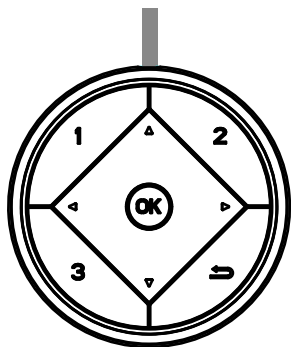
Light FX / Вправо

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), G-SYNC Esports, 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, отожмите 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»

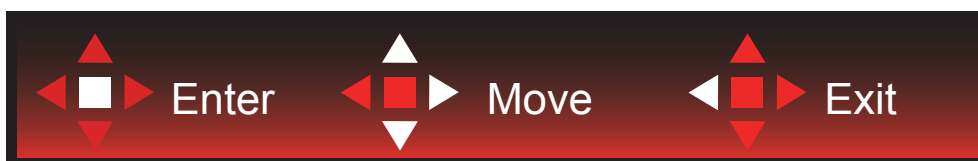


Нажмите для выхода из экранного меню.

Описание кнопок управления меню



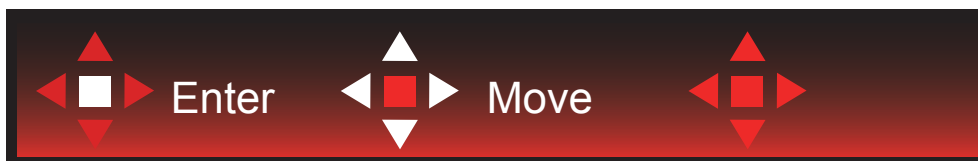
Ввод: кнопка «Ввод» служит для перехода на следующий уровень меню.
Перемещение: кнопки «Влево», «Вверх» и «Вниз» служат для выбора пунктов меню.
Выход: для выхода из меню служит кнопка «Вправо».



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 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».

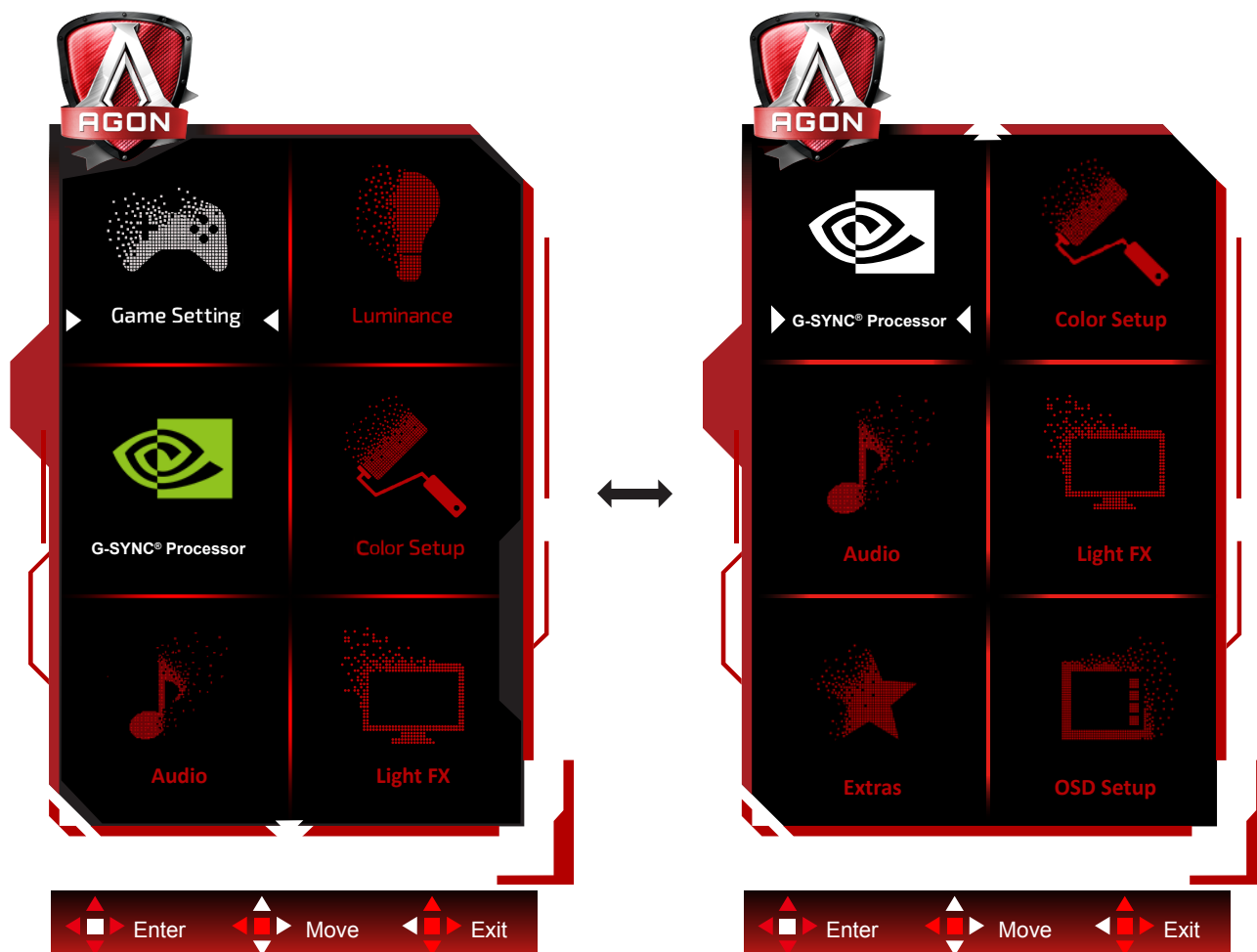


Ввод: кнопка «Ввод» служит для возврата на предыдущий уровень меню.

Выбор: для регулировки настроек в меню служат кнопки «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.

Если изделие оснащено только одним сигнальным входом, элемент «Input Select» (Выбор входа) будет отключен.

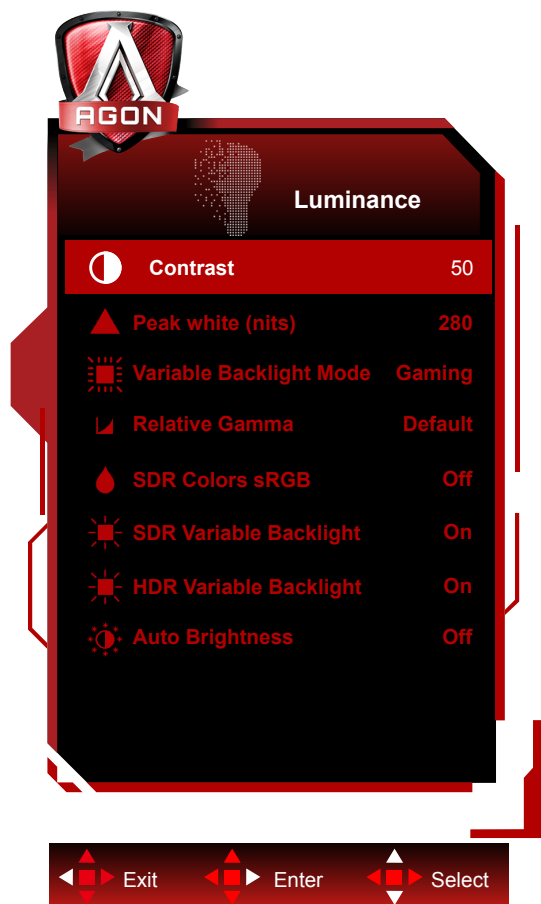
Game Setting (Настройка игрового режима)




	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.
		G-SYNC Esports	Настройки предпочтений NVIDIA. Улучшение качества.
		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)	0-3	По умолчанию для настройки теней установлено значение 0, а конечный пользователь может установить значение 0 от 3 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 0 до 3. 2. Если изображение слишком светлое, а его элементы трудно различимы, четкость изображения можно повысить, отрегулировав значение от 3 до 0.
	Прицел	On (Вкл.)/Off (Выкл.)	Функция «Прицел» выводит в центре экрана перекрестие, помогающее игрокам метко целиться в шутерах от первого лица (FPS).

	QuickSwitch LED	On (Вкл.)/Off (Выкл.)	Выключение и включение индикатора QuickSwitch.
	Overdrive (Ускорение)	Weak (Слабое)	Настройка времени реакции
		Medium (Среднее)	
		Strong (Сильное)	
		Off (Выкл.)	
	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 NVidia.)

Luminance (Яркость)



	Contrast (Контраст)	0-100	Контраст из цифрового регистра.
	Peak white (nits)	40-450	Peak white setting.(Only for SDR)
	Ref. white (nits)	40-450	Ref. white setting.(Only for HDR)
	Variable Backlight Mode	Gaming/Hybrid/Desktop	Variable Backlight Mode setting
	Relative Gamma	-0.4/-0.2/Default/0.2/0.4	Relative Gamma setting.
	SDR Colors sRGB	On (Вкл.)/Off (Выкл.)	Выключение и включение SDR Colors sRGB.
	SDR Variable Backlight	On (Вкл.)/Off (Выкл.)	Выключение и включение SDR Variable Backlight.
	HDR Variable Backlight	On (Вкл.)/Off (Выкл.)	Выключение и включение HDR Variable Backlight.
	Автоматическая яркость	On (Вкл.)/Off (Выкл.)	Включить автоматическую яркость.(По Датчик освещенности (света))

Процессор G-SYNC®

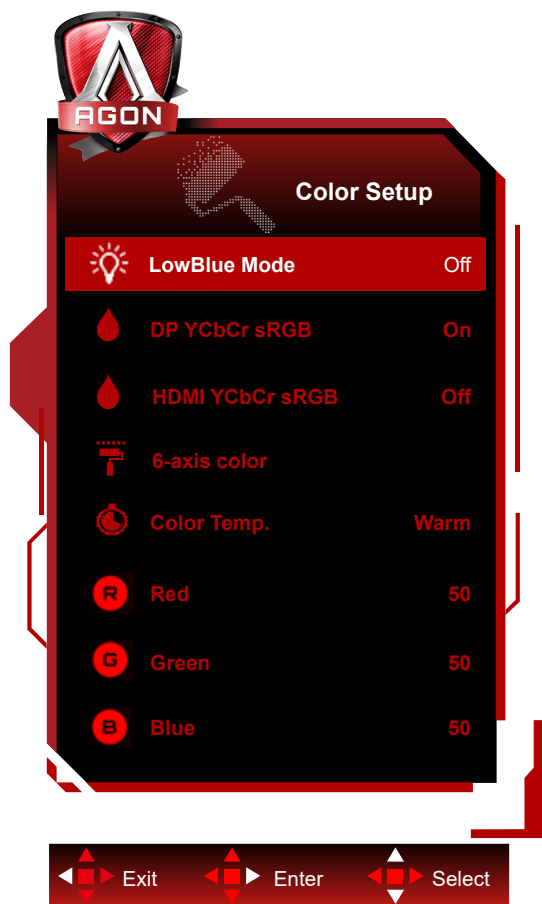



	Глубокий сон	вкл./выкл.	ВКЛЮЧЕНИЕ или ВЫКЛЮЧЕНИЕ "разрешить режим глубокого сна". В режиме глубокого сна FPGA полностью выключается по истечении определенного времени, если пользователь нажимает на кнопку выключения питания на мониторе, или ПК переводит монитор в спящий режим.	
	Зарядка по USB	вкл./выкл.	Зарядка по USB Вкл./Выкл.	
	Анализатор задержки NVIDIA Reflex (с логотипом мыши)	Время задержки ПК+Монитор		вкл./выкл
		Мониторинг чувствительности		Низкий/Средний/Высокий
		Отобразить прямоугольник мониторинга		вкл./выкл
		Предварительные настройки прямоугольника мониторинга		По центру / Правая рука / Левая рука
		Положение прямоугольника		
		Размер прямоугольника		
Ширина импульса ULMB	10-100		Настройка ШИМ в режиме ULMB	
Разгон вкл.			панель поддерживает функцию разгона.	

Примечание.

Благодаря технологии Ultra Low Motion Blur (ULMB) от Nvidia® движущиеся объекты выглядят более четкими, чем в обычном режиме работы, даже при высокой частоте обновления, например 144 Гц и 240 Гц.

Color Setup (Настройка цветов)



	LowBlue Mode(Фильтр синего света)	Откл. / Мультимедиа / Интернет / Офис / Чтение	Позволяет уменьшить интенсивность синего света за счет управления цветовой температурой.	
	DP YCbCr sRGB	On (Вкл.)/off (Выкл.)	Выключение и включение DP YCbCr sRGB.	
	HDMI YCbCr sRGB	On (Вкл.)/off (Выкл.)	Выключение и включение HDMI YCbCr sRGB.	
	Цвет по 6 осям	Красный цвет	0-255	
		Зеленый цвет	0-255	
		Синий цвет	0-255	
		Голубой цвет	0-255	
		Желтый цвет	0-255	
		Пурпурный цвет	0-255	
	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.
		User (Пользов.)		Коэффициент усиления красного цвета из цифрового регистра Коэффициент усиления зеленого цвета из цифрового регистра Коэффициент усиления синего цвета из цифрового регистра
	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.		

DP YCbCr sRGB

Выбор гамма-кривой для форматов YCbCr на входе DP в режиме SDR; способы получения/установки (возврат выкл. или вкл.):

Если включено (по умолчанию), вход DP будет использовать гамму sRGB для отображения входных сигналов YCbCr.

Если выключено, вход DP будет использовать гамму BT1886 для отображения входных сигналов YCbCr.

По умолчанию: ВКЛ.

HDMI YCbCr sRGB

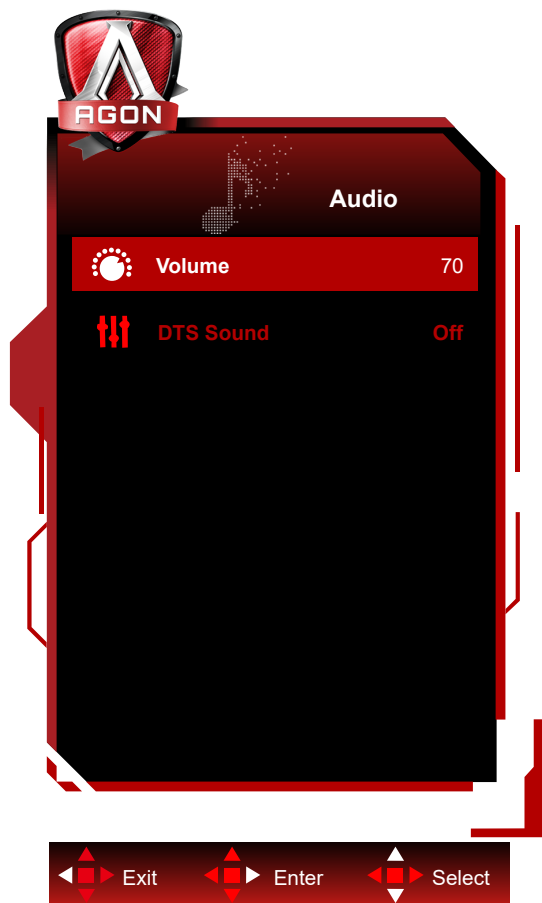
Выбор гамма-кривой для форматов YCbCr на входе HDMI в режиме SDR; способы получения/установки (возврат выкл. или вкл.):

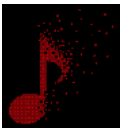
Если включено, вход HDMI будет использовать гамму sRGB для отображения входных сигналов YCbCr.

Если выключено (по умолчанию), вход HDMI будет использовать гамму BT1886 для отображения входных сигналов YCbCr.

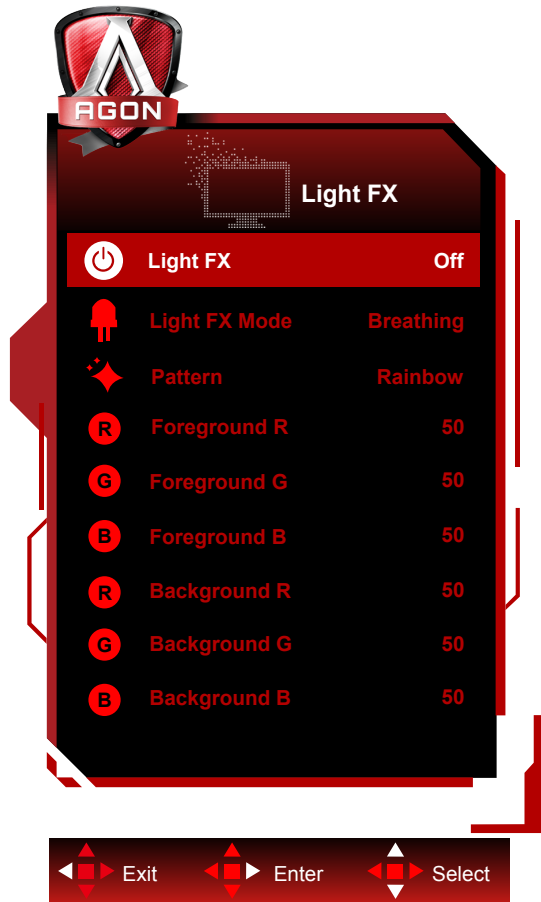
По умолчанию: ВЫКЛ


Audio (Аудио)



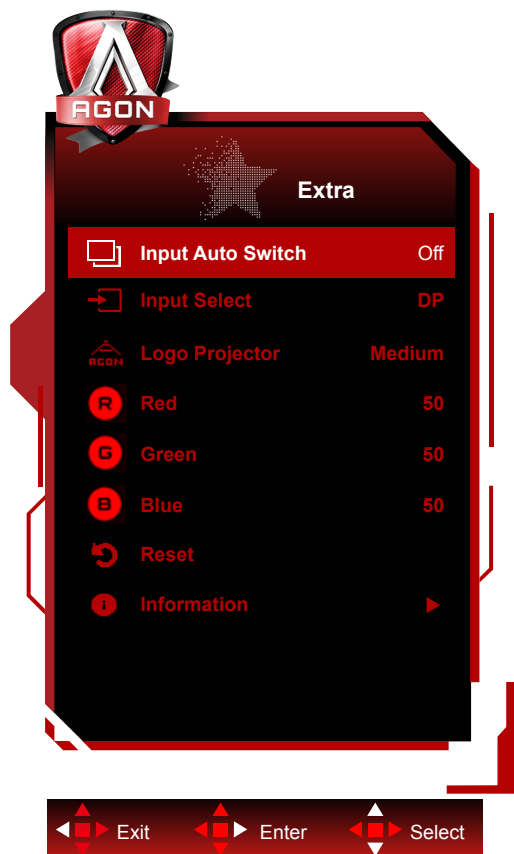
	Громкость	0-100	Настройка уровня громкости
	Звук DTS	вкл./выкл.	DTS Вкл./Выкл.


Light FX



	Light FX	Выключить / Низкая / Средний / Высокая	Light FX Вкл./Выкл.
	Режим Light FX	Статика / Простой сдвиг / Градиентный сдвиг / Простое заполнение / Заполнение в 1 сторону / Заполнение в 2 стороны / Мерцание / Точка движения / Увеличение / Обесцвечивание / Волнение воды / Мигание / Демонстрация	Выбор режима Light FX
	Шаблон	Красный / Зеленый / Синий / Радужный / Пользовательский	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			

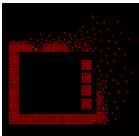
Extra (Дополнительно)



	Input Auto Switch	On (Вкл.)/Off (Выкл.)	Выключение и включение Input Auto Switch.	
	Input Select (Выбор входа)	HDMI1/HDMI2/DP	Выбор источника входного сигнала	
	Logo Projector (Проекция логотипа)	Off (Откл.) / Weak (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.	
	Reset (Сброс)	Yes or No	Сброс параметров меню к стандартным значениям	
	Информация	Разрешение		Пример. 1920x1080
		Вертикальная частота		Пример: 360 Гц
		Режим		Пример. (Обычный/G-Sync).
Формат			Формат: (1) — (2) (1)Неизвестно/RGB444/YCbCr444/YCbCr422 (2)Неизвестно/sRGB/BT601/BT709/BT2020	
Диапазон			Неизвестно/Full/Limited	
Функция электро-светового преобразования (EOTF)			Неизвестно/SDR-sRGB/SDR-BT1886/ HDR-ST2084	
Режим OD активен				
Мышь		Анализатор вкл./выкл.		

OSD Setup (Настройка экранного меню)



	Language (Язык)		Выберите язык экранного меню
	Timeout (Вр. отобр. меню)	10-120	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.

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 DP) Проверьте подключение кабеля DP. (Подключен с помощью кабеля HDMI) Проверьте подключение кабеля HDMI. • 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.
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.

Технические характеристики

Общие технические характеристики

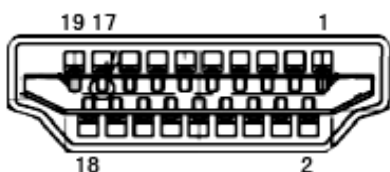
Панель	Наименование модели	AG254FG		
	Система управления	Цветной ЖК-дисплей на тонкопленочных транзисторах		
	Фактический размер изображения по диагонали	Диагональ 62.2 см		
	Шаг пикселя	0.2829(Г) x 0.2802mm(В)		
	Цвета экрана	16.7М цветов		
Другие	Частота горизонтальной развертки	30~230кГц (HDMI) 30~400кГц (DP)		
	Размер развертки по горизонтали (макс.)	543.168 мм		
	Частота вертикальной развертки	48~240Гц(HDMI) 1~360Гц (DP)		
	Размер развертки по вертикали (макс.)	302.616 мм		
	Оптимальное предварительно установленное разрешение	1920x 1080 п, 60 Гц		
	Max resolution	1920x 1080 п, 240 Гц (HDMI) 1920x 1080 п, 360 Гц (DP)		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Источник питания	20Vdc, 6.0A		
	Потребляемая мощность	Типовая (яркость и контрастность по умолчанию)	50 Вт	
		Макс. (яркость = 100, контрастность =100) ожидания	≤100 Вт	
		≤ 0,5 Вт		
Физические характеристики	Тип разъема	HDMI / DP / USB / 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	



Предустановленные режимы дисплея

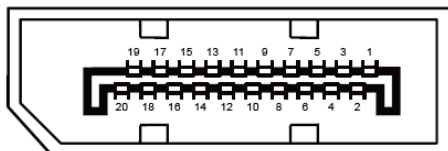
СТАНДАРТ	РАЗРЕШЕНИЕ	ЧАСТОТА СТРОК (кГц)	ЧАСТОТА КАДРОВ (Гц)
VGA	640 x 480 (60p Hz)	31.469	59.94
DOS MODE	720 x 480 (60p Hz)	29.855	59.71
SD	720 x 576 (50p Hz)	31.25	50
SVGA	800 x 600 (60p Hz)	37.879	60.317
XGA	1024 x 768 (60p Hz)	48.363	60.004
HD	1280 x 720 (60p Hz)	44.772	59.885
Full HD	1920 x 1080 (60p Hz)	67.5	60
Full HD	1920 x 1080 (120p Hz)	137.259	119.982
Full HD	1920 x 1080 (144p Hz)	158.113	144.001
Full HD	1920 x 1080 (240p Hz)	274.519	239.964
Full HD (for DP)	1920 x 1080 (360p Hz)	399.6	360

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.