



Руководство  
пользователя к ЖК-  
монитору  
**AG276FK**

**AOC**

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 .....	12
HDR .....	13
Настройка.....	14
Кнопки управления.....	14
Быстрое переключение.....	15
Описание кнопок управления меню.....	16
OSD Setting (Экранное меню) .....	18
Game Setting (Настройка игрового режима) .....	19
Luminance (Яркость) .....	21
PIP Setting (Настройка функции PIP).....	23
Color Setup (Настройка цветов) .....	25
Audio (Аудио) .....	26
Light FX .....	27
Extra (Дополнительно) .....	28
OSD Setup (Настройка экранного меню).....	29
Индикаторы.....	30
Поиск и устранение неисправностей .....	31
Технические характеристики.....	32
Общие технические характеристики.....	32
Предустановленные режимы дисплея.....	33
Назначение контактов.....	34
Технология Plug and Play .....	35

# 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

## 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  $-5^\circ$ . Гарантия не покрывает случаи повреждения монитора в результате превышения максимального угла наклона вниз ( $-5^\circ$ ).


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 чистку корпуса устройства влажной мягкой тканью.


 При чистке используйте мягкий хлопок или микрофибру. Ткань должна быть слегка влажной, не допускайте попадания жидкости в корпус.



 Перед чисткой изделия необходимо отсоединить кабель 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.

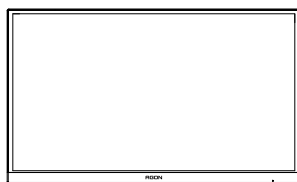
 Необходимо следить за тем, чтобы вентиляционные отверстия устройства не перекрывались столом или шторой.

 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



Monitor

\*



Quick Start Guide

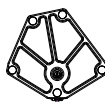
\*



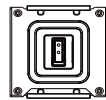
Warranty Card



Stand



Base



Wall Mount Bracket



Screwdriver



Screws



Power Cable



Adapter



DP Cable



HDMI Cable



Audio Cable



USB Cable

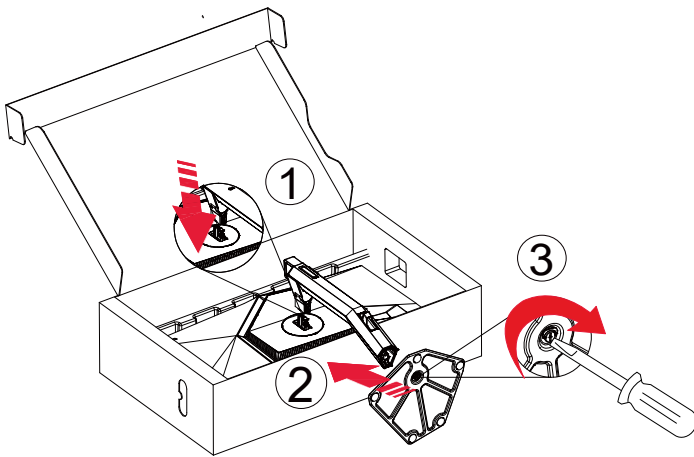
\* В комплекты поставки для разных стран и регионов могут входить различные наборы сигнальных кабелей. Для получения дополнительных сведений следует обращаться к местному дилеру или в представительство компании AOC.



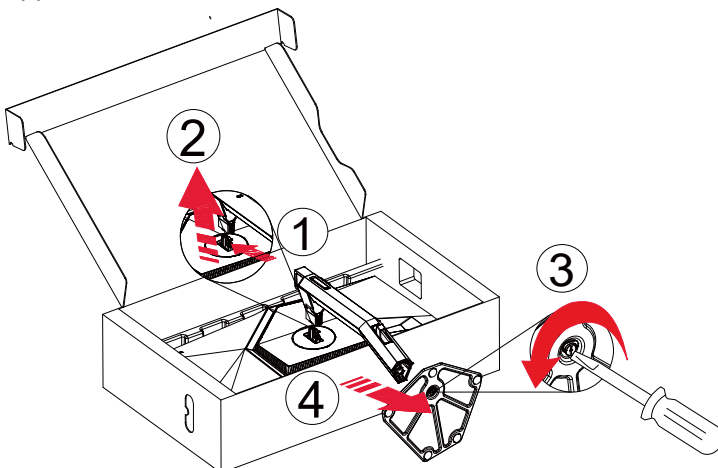
## Установка подставки и основания

Сборку подставки следует выполнять в указанной последовательности.

Сборка:



Удалите:



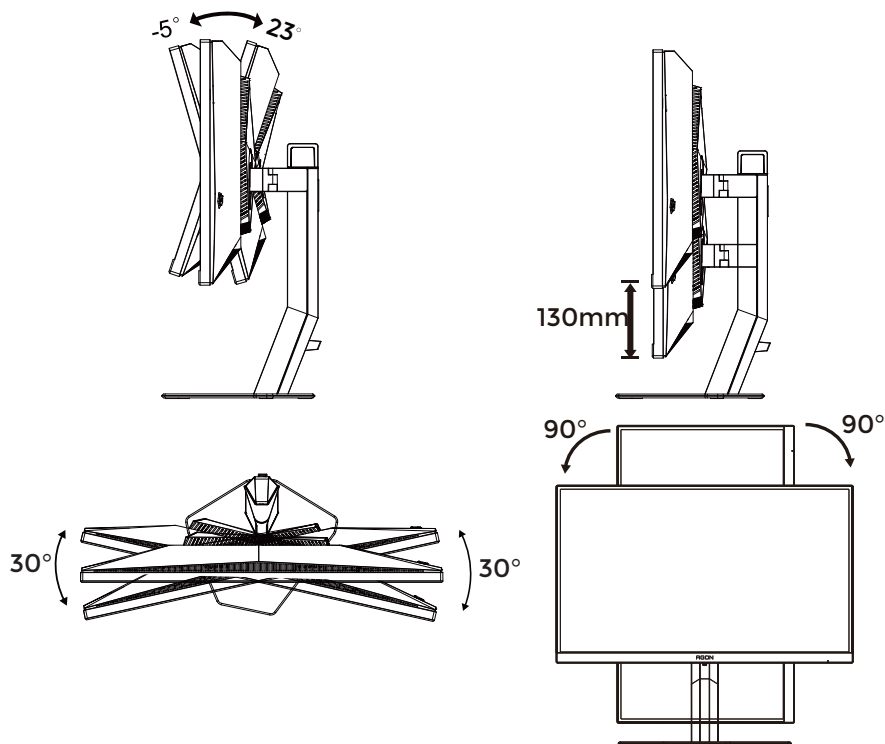
 **ПРИМЕЧАНИЕ.** Конструкция монитора может отличаться от показанной на иллюстрациях.

## 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.

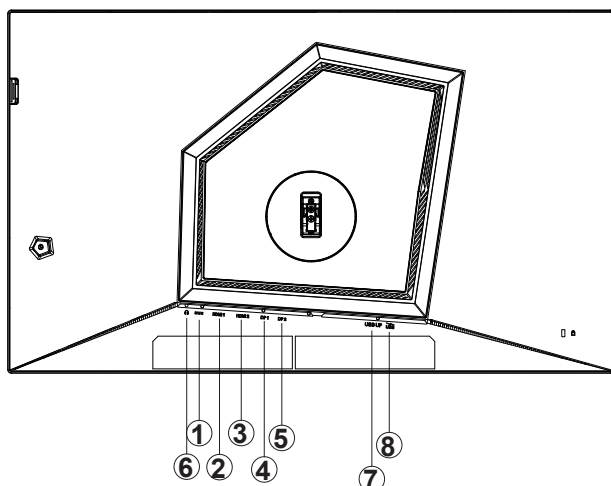
Во время изменения угла наклона монитора не касайтесь ЖК-экрана. При прикосновении ЖК-экран может получить повреждение.

### Внимание!

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

## Подключение монитора

Кабельные соединения на задней панели монитора.



1. Электропитание
2. Порт HDMI1
3. Порт HDMI2
4. DP1
5. DP2
6. Earphone
7. Восходящий порт USB3.2 Gen1
8. Нисходящий порт USB3.2 Gen1 + быстрая зарядка

## Подключение к ПК

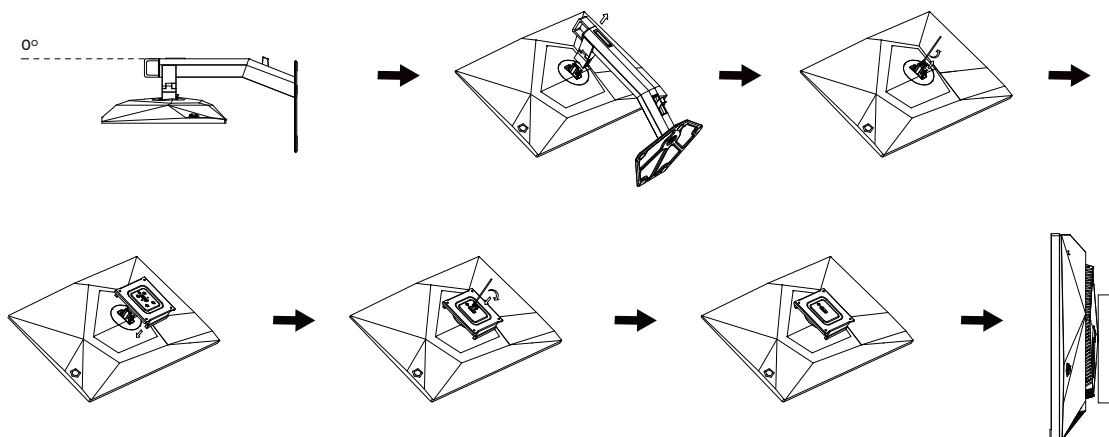
1. Плотно вставьте шнур питания в соответствующий разъем на задней панели монитора.
2. Выключите компьютер и отсоедините кабель питания.
3. Подсоедините сигнальный кабель монитора к видеоразъему на компьютере.
4. Подключите к ближайшей розетке шнуры питания компьютера и монитора.
5. Включите компьютер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

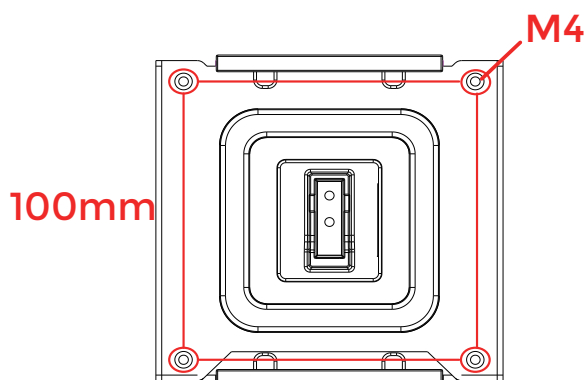
## Установка кронштейна для крепления на стену

Подготовка к установке дополнительного кронштейна для крепления монитора к стене.

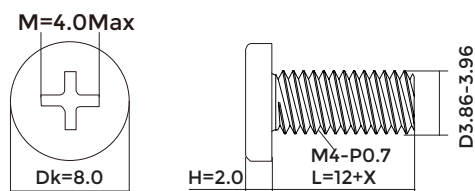



Монитор можно прикрепить к рычагу для крепления к стене, который приобретается отдельно. Отключите питание перед выполнением этой процедуры. Выполните следующие действия:

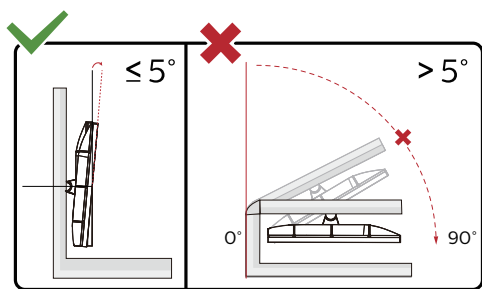
1. Снимите основание.
2. Следуйте инструкциям производителя по сборке рычага для крепления к стене.
3. Поместите кронштейн на заднюю панель монитора. Совместите отверстия на кронштейне с отверстиями на задней панели монитора.
4. Подключите кабели. Инструкции по креплению дополнительного кронштейна к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



Характеристика винтов для настенного крепления: M4\* (12 + X) мм (X = толщина кронштейна для настенного монтажа)



 **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  $-5^\circ$ .
2. Не давите на экран во время регулировки угла наклона монитора. Держитесь только за рамку.

## Функция Adaptive-Sync

1. Функция Adaptive-Sync (Адаптивная синхронизация) работает с DP/HDMI
2. Совместимые видеокарты: ниже приводится список рекомендованных видеокарт. Аналогичный список представлен на веб-сайте [www.AMD.com](http://www.AMD.com)

### Видеокарты

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

### Процессоры

- 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

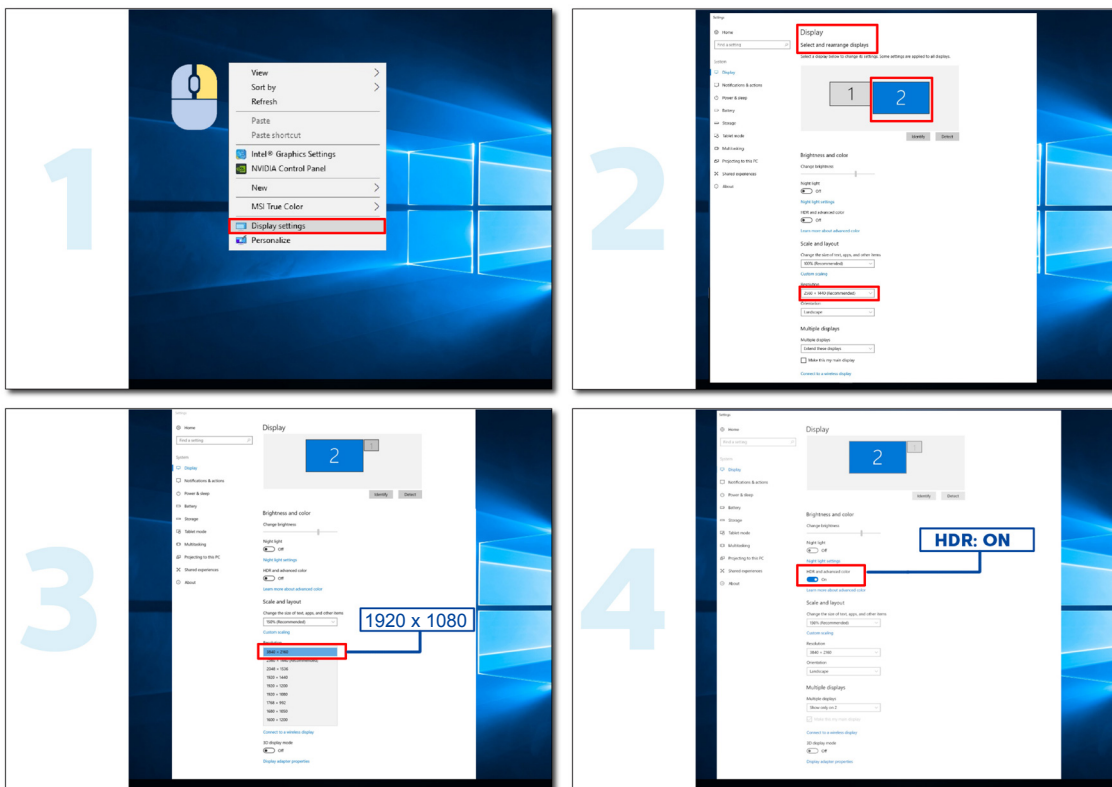
# HDR

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.

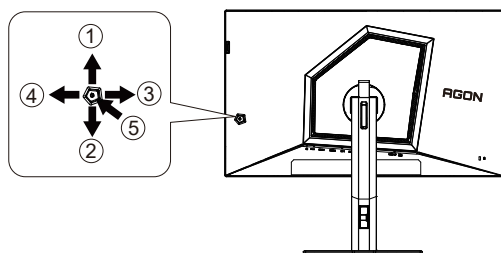
## Примечание:

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 1920\*1080.
  - b. После входа в приложение оптимального эффекта HDR можно достичь, переключив разрешение на 1920\*1080 (если оно доступно).



# Настройка

## Кнопки управления



1	Источник / Вверх
2	Вниз
3	Игровой режим / Влево
4	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.

### Игровой режим / Влево

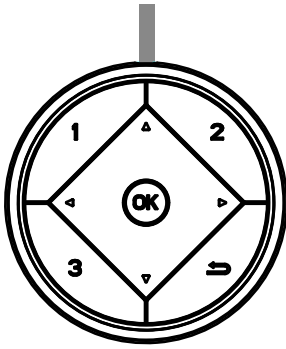
Если экранное меню закрыто, нажмите кнопку «Влево», чтобы активировать функцию игрового режима, а затем кнопками «Влево» и «Вправо» выберите нужный игровой режим (FPS1, FPS2, FPS3, RTS, Гонки, Игрок 1, Игрок 2 или Игрок 3) в зависимости от конкретного типа игры.

### 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, 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



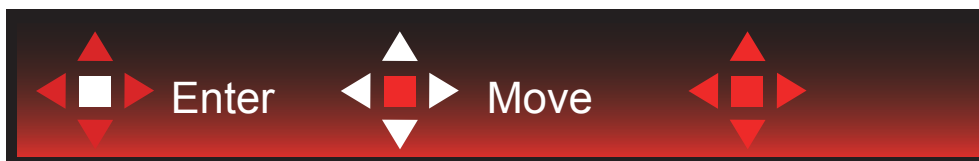
Ввод: кнопка «Ввод» служит для перехода на следующий уровень меню.  
Перемещение: кнопки «Влево», «Вверх» и «Вниз» служат для выбора пунктов меню.  
Выход: для выхода из меню служит кнопка «Вправо».



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».

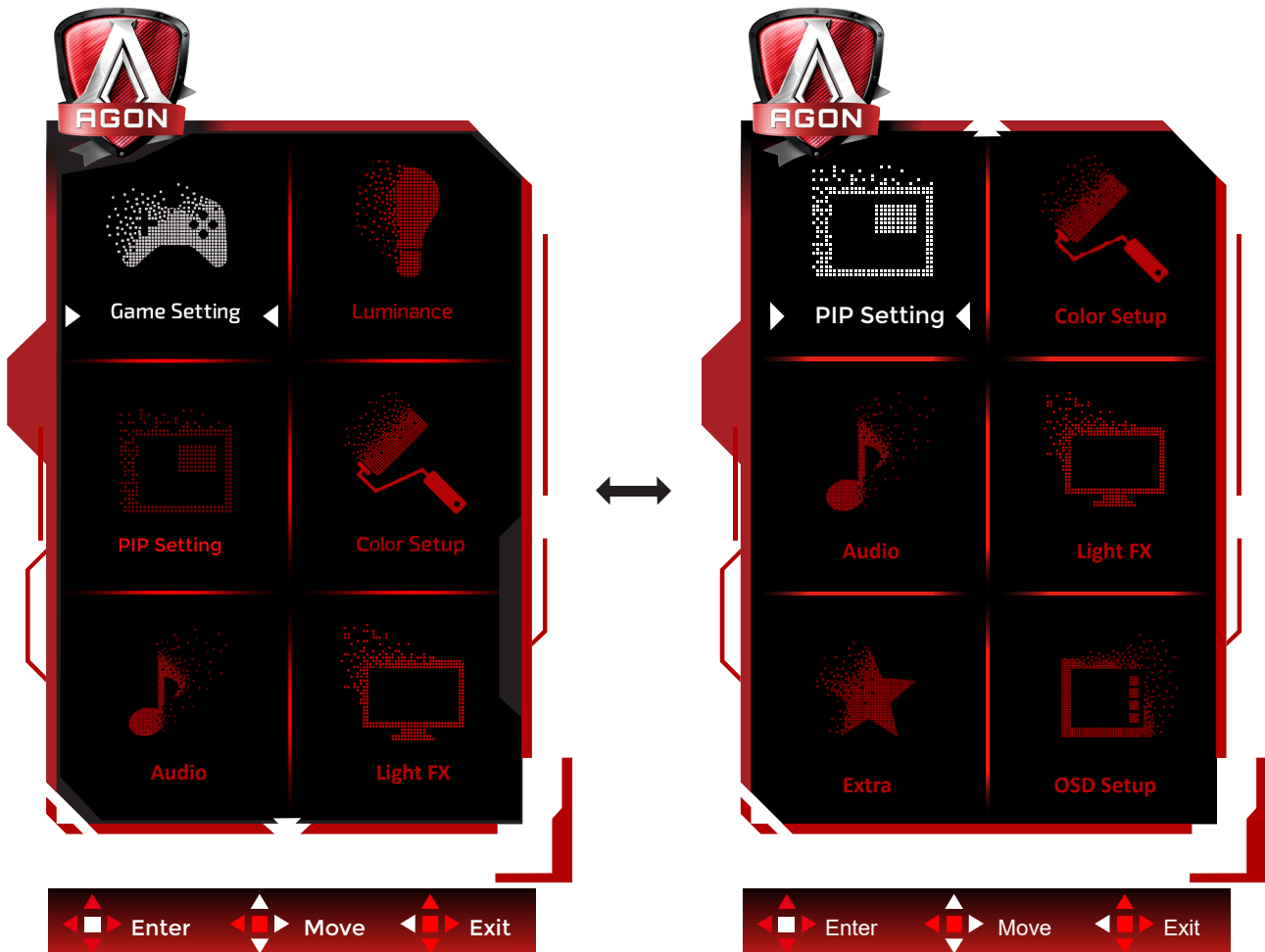


Ввод: кнопка «Ввод» служит для возврата на предыдущий уровень меню.

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.

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

## Game Setting (Настройка игрового режима)



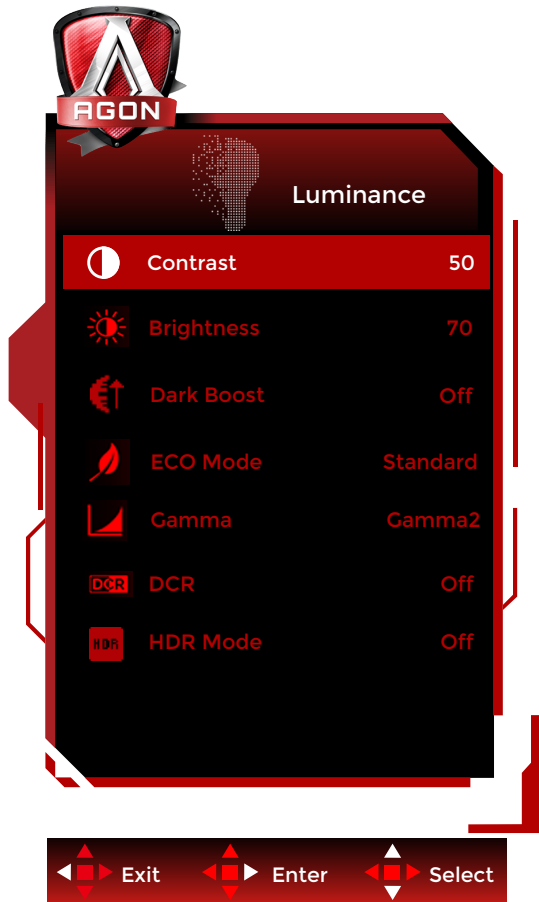
	Game Mode (Игровой режим)	FPS1 (Шутер1)	Функция предназначена для игр в жанре FPS1/FPS2/ FPS3 (шутер1/шутер2/шутер3 от первого лица). Улучшение детализации черного в темных сценах.
		FPS2 (Шутер2)	
		FPS3 (Шутер3)	
		RTS (Стратегия)	Функция предназначена для игр в жанре RTS (стратегия в реальном времени). 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.)	Оптимизация в игровом режиме недоступна.
	Shadow Control (Настройка теней)	0-20	<p>По умолчанию для настройки теней установлено значение 0, а конечный пользователь может установить значение 0 от 20 до 0 для увеличения контрастности и получения четкого изображения.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Если изображение слишком темное, а его элементы трудно различимы, четкость изображения можно повысить, отрегулировав значение от 0 до 20.</li> <li>2. Если изображение слишком светлое, а его элементы трудно различимы, четкость изображения можно повысить, отрегулировав значение от 20 до 0.</li> </ol>


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
Sniper Scope	Off / 1.0 / 1.5 / 2.0	Масштабируйте локально, чтобы облегчить выбор цели при стрельбе.
MBR	0-20	Регулировка "Уменьшение размытия движением".
MBR Sync (Синхронизация MBR)	Off (Выкл.) / On (Вкл.)	Отключение или включение функции синхронизации MBR (устранение размытости при движении) Примечание. Функция синхронизации MBR работает при включении функции адаптивной синхронизации и частоте обновления более 75 Гц.
Adaptive-Sync	On (Вкл.)/off (Выкл.)	Выключение и включение Adaptive-Sync.
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.)
Over Clock (Разгон)	вкл. или выкл.	Включение и отключение Разгон

#### Примечание:

1. Если для параметра «Режим HDR» в разделе «Настройка изображения» установлено значение «не выкл.», то «Контроль теней» и «Игровой цвет» нельзя настроить.
2. Если для параметра HDR в разделе «Настройка изображения» установлено значение «не выкл.», то «Игровой режим», «Управление тенями», «Игровой цвет», MBR и «Усиление» в режиме Overdrive нельзя настроить или выбрать.
3. Если для параметра Color Gamut (Цветовая палитра) в меню Color Setup (Настройки цвета) установлено значение sRGB, настройка параметров Shadow Control (Управление тенью) и Game Color (Игровой цвет) станет невозможной.

## Luminance (Яркость)



	Contrast (Контраст)	0-100	Контраст из цифрового регистра.
	Brightness (Яркость)	0-100	Регулировка яркости подсветки
	Dark Boost (Улучшение теней)	Off (Выкл.) / Level 1(Уровень 1) / Level 2(Уровень 2) / Level 3(Уровень 3)	Улучшение деталей изображения в темных или ярких областях путем настройки яркости во избежание перенасыщения.
	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 (Выкл.)/DisplayHDR/ HDR Picture (HDR Изображение)/HDR Movie (HDR Кино)/HDR Game (HDR Игра)	Настройте профиль HDR в соответствии с пользовательскими требованиями. Примечание. При обнаружении HDR-контента отображается параметр HDR для настройки.	

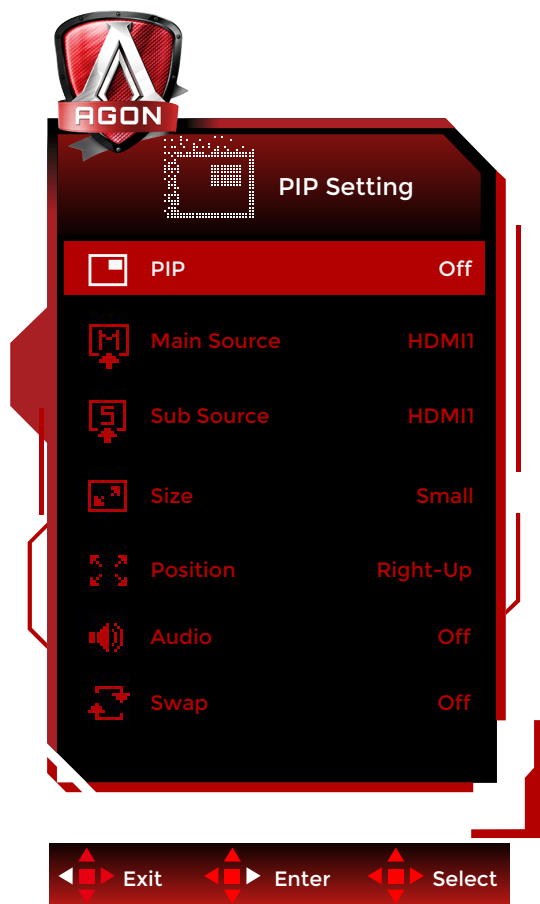
	HDR Mode (Режим HDR)	Off (Выкл.)/HDR Picture (HDR Изображение)/ HDR Movie (HDR Кино)/ HDR Game (HDR Игра)	Оптимизирован в соответствии с цветом и контрастностью изображения, имитирует эффект HDR. Примечание. Если HDR-контент не обнаружен, отображается параметр HDR для настройки.
--	-------------------------	---	---

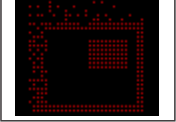
**Примечание:**

1. Если для параметра «Режим HDR» в режиме «Настройка изображения» установлено значение «не выкл.», параметры «Контрастность», «Эко-режим» и «Гамма» нельзя настроить.
2. Если для параметра HDR в разделе «Настройка изображения» установлено значение «не выкл.», все элементы в разделе «Яркость» нельзя настроить.
3. Если для параметра Color Gamut (Цветовая палитра) в пункте Color Setup (Настройки цвета) установлено значение sRGB, настройка параметров Contrast (Контраст), Dark Boost (Улучшение теней), Eco mode (Эконом), Gamma (Гамма) и HDR/HDR Mode (HDR/Режим HDR) станет невозможной.



## PIP Setting (Настройка функции PIP)



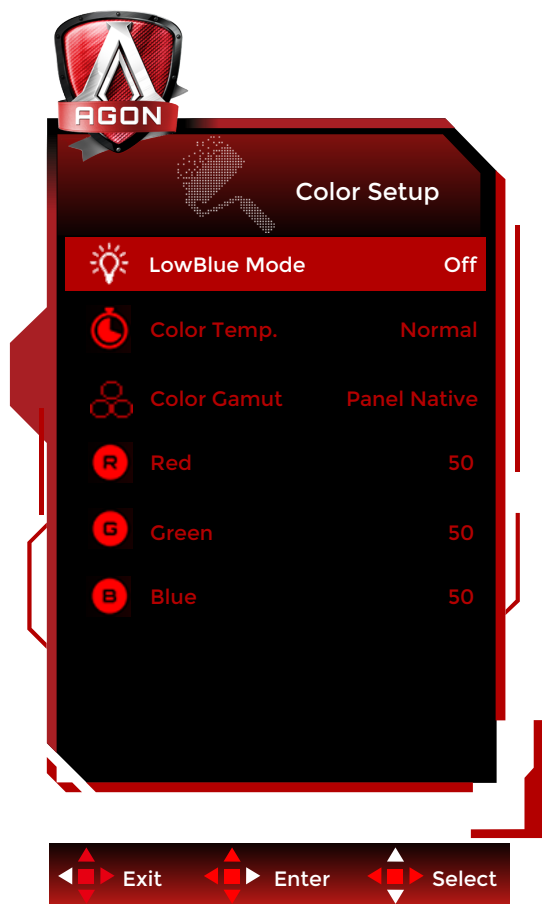
	PIP	Off (Выкл.) / PIP / PBP	Отключение и включение режимов PIP или PBP.
	Main Source (Основ. источник)		Выбор источника сигнала для основного экрана.
	Sub Source (Допол. источник)		Выбор источника сигнала для дополнительного экрана.
	Size (Размер)	Small (Малый) / Middle (Средний) / Large (Большой)	Выбор размера экрана.
	Position (Положение)	Right-up (Справа вверху)	Установка местоположения экрана.
		Right-down (Справа внизу)	
		Left-up (Верхний левый)	
		Left-down (Внизу слева)	
Audio (Аудио)	On (Вкл.): Звук PIP	Отключение и включение настройки звука.	
	Off (Выкл.): Основной звук		
Swap (Замена)	On (Вкл.): Замена	Замена источников сигнала для экранов.	
	Off (Выкл.): никакого действия		


### Примечание:

- 1). Если для параметра «HDR» в разделе «Яркость» установлено незакрытое состояние, регулировка каких-либо элементов в разделе «Настройка функции PIP» невозможна.
- 2). Регулировка цвета экранного меню действительна только для основного экрана, так что цвета основного и дополнительного экранов могут различаться.
- 3). Если включена функция PBP/PIP, совместимость источника входного сигнала основного/дополнительного экрана показана в следующей таблице:

PIP/PBP		Main source		
		HDMI1	HDMI2	DP
Sub -source	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

## Color Setup (Настройка цветов)

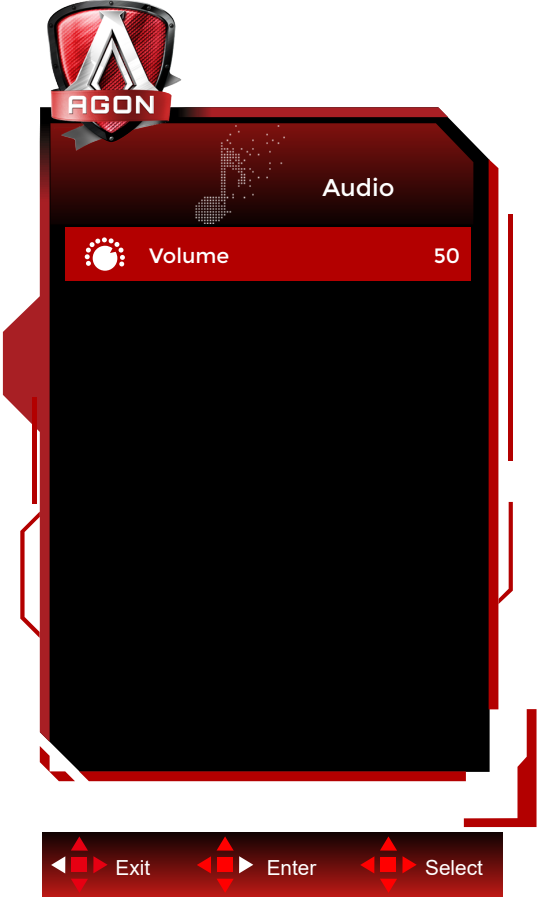


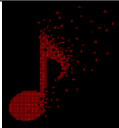
	LowBlue Mode(Фильтр синего света)	Откл. / Мультимедиа / Интернет / Офис / Чтение	Позволяет уменьшить интенсивность синего света за счет управления цветовой температурой.
	Color Temp. (Цв. режим)	Warm (Теплый)	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения теплых цветов.
		Normal (Нормальный)	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения нормальных цветов.
		Cool (Холодный)	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения холодных цветов.
		User (Пользов.)	Чтение параметров из ЭСППЗУ для отображения цветов пользователя.
	Color Gamut (Цветовая палитра)	Panel Native (Исходная панель)	Стандартная панель цветового пространства.
		sRGB	Цветовое пространство sRGB.
	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:

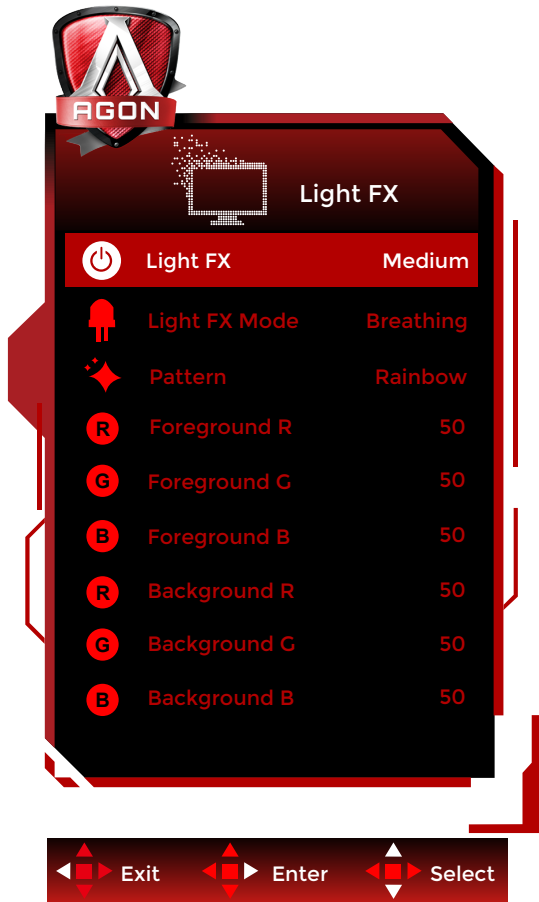
- 1.Если для параметров «Режим HDR» или HDR в разделе «Настройка изображения» установлено значение «не выкл.», все параметры в разделе «Настройка цвета» нельзя настроить.
- 2.Если для параметра Color Gamut (Цветовая палитра) установлено значение sRGB, настройка всех остальных параметров в пункте Color Setup (Настройки цвета) станет невозможной.


# Audio (Аудио)



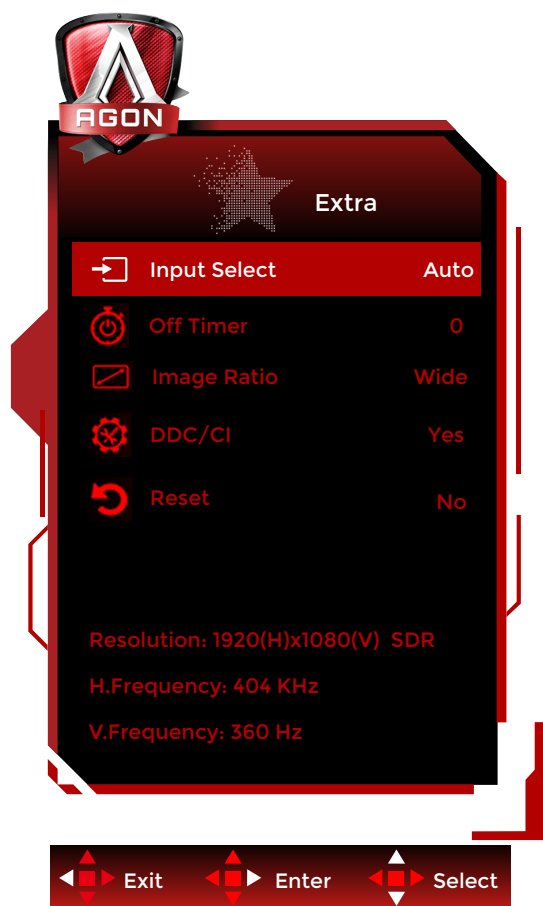
	Громкость	0-100	Настройка уровня громкости
---	-----------	-------	----------------------------


# Light FX



	Light FX	Выкл. / Низ. / Средняя / Высокая	Выбор интенсивности Light FX.
	Light FX Mode (Режим Light FX)	Аудио1 / Аудио2 / Статика/Простой сдвиг/Град. сдв./ Прост. заполн. /Запо. в 1 стор./Запо. в 2 стор./Мерцание/Точка движения/Увеличение/ Обесцвечивание/ Волнение воды/Мигание/ Демо.	Выбор режима Light FX
	Pattern(Шаблон)	Red (Красный) / Green (Зеленый) / Blue (Синий) / Радуга / Пользователь	Выбор Шаблон Light FX
	Foreground R (Передний план К)	0-100	Пользователь может регулировать цвет переднего плана Light FX, если для параметра "Шаблон" установлено значение "Пользовательский"
	Foreground G (Передний план З)		
	Foreground B (Передний план С)		
Background R (Фон К)	0-100	Пользователь может регулировать цвет фона Light FX, если для параметра "Шаблон" установлено значение "Пользовательский"	
Background G (Фон З)			
Background B (Фон С)			

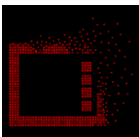
## Extra (Дополнительно)



	Input Select (Выбор входа)	Автом./HDMI1/HDMI2/DP	Выбор источника входного сигнала
	Off timer (Таймер выключения)	0-24hrs (0-24 ч)	Выбор времени отключения питания
	Image Ratio (Формат изображ.)	Wide (Широкий) / соотношение сторон / 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)	да или нет	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
	DP Capability (Скорость ОД)	1.1/1.2/1.4	Обратите внимание, что только DP1.2/DP1.4 поддерживает функцию Adaptive-Sync function Compatible.
	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
<b>Индикатор питания не горит</b>	Убедитесь, что кнопка питания включена, а шнур питания подключен надлежащим образом к сетевой розетке с заземлением и к монитору.
<b>Отсутствует изображение на экране</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Шнур питания подсоединен правильно? Проверьте соединение шнура питания и подачу электроэнергии.</li> <li>• Правильно ли подсоединен видеокабель? (Подключение кабелем VGA) Проверьте подключение кабеля VGA. (Подключение кабелем HDMI) Проверьте подключение кабеля HDMI. (Подключение кабелем DP) Проверьте подключение кабеля DP. * Вход VGA/HDMI/DP присутствует только на некоторых моделях.</li> <li>• В случае если питание включено, перезагрузите компьютер, чтобы увидеть начальный экран (экран входа в систему). Если начальный экран (экран входа в систему) отобразился, выполните загрузку компьютера в подходящем режиме (в безопасном режиме для ОС Windows 7/8/10), а затем измените частоту в параметрах видеоадаптера. (См. раздел «Установка оптимального разрешения») Если начальный экран (экран входа в систему) не отображается, обратитесь в сервисный центр или к своему дилеру.</li> <li>• На экране отображается сообщение «Input Not Supported» (Вход не поддерживается)? Это сообщение выводится в том случае, когда сигнал с видеоадаптера предназначен для частоты и разрешения, которые превышают максимальные разрешение и частоту, работу с которыми монитор может поддерживать надлежащим образом. Отрегулируйте значения максимального разрешения и частоты так, чтобы монитор мог работать с ними правильно.</li> <li>• Убедитесь, что установлены драйверы мониторов AOC.</li> </ul>
<b>Изображение нечеткое, имеется двоение и затенение изображения</b>	Отрегулируйте уровни контрастности и яркости. Нажмите горячую клавишу (AUTO (АВТО)). Убедитесь, что не используется удлинительный кабель или распределительная коробка. Производитель рекомендует подключать монитор непосредственно к выходному разъему видеоадаптера на задней стенке компьютера.
<b>Изображение дергается, мерцает или «идет волнами»</b>	Уберите как можно дальше от монитора электрические устройства, которые могут вызывать электромагнитные помехи. Используйте максимальную частоту обновления монитора, которую он поддерживает для используемого разрешения.
<b>Монитор «зависает» в неактивном режиме</b>	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.
<b>Отсутствует один из основных цветов (КРАСНЫЙ, ЗЕЛЕНый или СИНИЙ)</b>	Осмотрите видео-кабель монитора и убедитесь в целостности всех контактов. Убедитесь, что видео-кабель монитора надежно подключен к компьютеру.
<b>Нарушена центровка или размер изображения на экране</b>	Отрегулируйте положение изображения по горизонтали и по вертикали или нажмите горячую клавишу (AUTO (АВТО)).
<b>Изображение имеет цветовые дефекты (белый не выглядит белым)</b>	Отрегулируйте цвета RGB или выберите желаемую цветовую температуру.
<b>Горизонтальные или вертикальные помехи на экране</b>	Используйте режим завершения работы Windows 7/8/10 для регулировки СИНХРОНИЗАЦИИ и ФОКУСА. Нажмите горячую клавишу (AUTO (АВТО)).
<b>Стандарты и обслуживание</b>	См. раздел «Сведения о соответствии стандартам и обслуживании» в руководстве на компакт-диске или на веб-сайте <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (выберите модель монитора, страну приобретения и откройте раздел «Сведения о соответствии стандартам и обслуживании» на странице поддержки).

# Технические характеристики

## Общие технические характеристики

Панель	Наименование модели	AG276FK		
	Система управления	Цветной ЖК-дисплей на тонкопленочных транзисторах		
	Фактический размер изображения по диагонали	Диагональ 68,5 см		
	Шаг пикселя	0,3108 (Г) x 0,3108 мм (В)		
	Цвета экрана	16,7 млн. цветов		
Другие	Частота горизонтальной развертки	30к~280кГц(HDMI)		
		30к~590кГц(DP)		
	Размер развертки по горизонтали (макс.)	596,736 мм		
	Частота вертикальной развертки	48~240Гц (HDMI)		
		48~520Гц (DP)		
	Размер развертки по вертикали (макс.)	335.664 мм		
	Оптимальное предварительно установленное разрешение	1920 x 1080 п, 60 Гц		
	Max resolution	1920 x 1080 п, 240 Гц (HDMI)		
		1920 x 1080 п, 520 Гц (DP)		
Plug & Play	VESA DDC2B/CI			
Источник питания	20V~ 6.0A			
Потребляемая мощность	Типовая (яркость и контрастность по умолчанию)	33 Вт		
	Макс. (яркость = 100, контрастность =100) ожидания	≤101 Вт		
		≤ 0,5 Вт		
Физические характеристики	Тип разъема	HDMIx2/DPx2/USBx2/USB UP/Разъем для наушников		
	Тип сигнального кабеля	Съемный		
	Встроенная акустическая система	5Wx2		
Условия эксплуатации	Температура	во время эксплуатации	0°C ~ 40°C	
		в нерабочем режиме	-25°C ~ 55°C	
	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 ~ 12192 м	

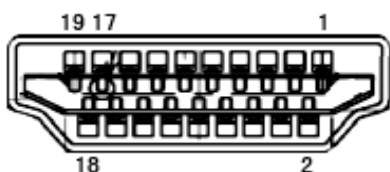


## Предустановленные режимы дисплея

СТАНДАРТ	РАЗРЕШЕНИЕ ( $\pm 1$ Hz)	ЧАСТОТА СТРОК (кГц)	ЧАСТОТА КАДРОВ (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	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
	800x600@100Hz	62.76	99.778
	800x600@120Hz	76.302	119.972
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
	1024x768@100Hz	80.448	99.811
	1024x768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920x1080@60Hz	67.5	60
	1920x1080@120Hz	132.603	120.003
	1920x1080@144Hz	162.003	144
	1920x1080@240Hz	269.042	240.002
FHD(for DP only)	1920x1080@300Hz	336.3	300
	1920x1080@360Hz	403.562	360.002
	1920x1080@480Hz	538.081	480.001
	1920x1080@500Hz	560.5	500
	1920x1080@520Hz	582.92	520
IBM MODES			
DOS	640x350@70Hz	31.469	70.087
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087
MAC MODES			
VGA	640x480@67Hz	35	66.667
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.551
XGA	1024x768@75Hz	60.241	74.927

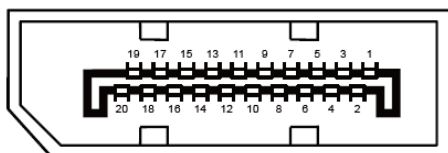
Примечание: По стандарту VESA может быть определенная погрешность ( $\pm 1$  Гц) при расчете частоты обновления (частоты полей) разных операционных систем и видеокарт. Для улучшения совместимости значение номинальной частоты обновления устройства было округлено. См. реальное устройство.

## 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.