

AOC

GAMING



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

25G4KUR

AOC GAMING MONITOR

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
HDR	12
Настройка.....	13
Кнопки управления	13
OSD Setting (Экранное меню)	14
Game Setting (Настройка игры).....	15
Picture(Изображение).....	17
Settings(Настройки).....	20
Audio (Аудио)	21
OSD Setup (Настр. меню)	22
Information(информация).....	23
Индикаторы.....	24
Поиск и устранение неисправностей	25
Технические характеристики.....	26
Общие технические характеристики.....	26
Предустановленные режимы дисплея.....	27
Назначение контактов	28
Технология Plug and Play	29

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.

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.

! 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°).

! 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.

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.

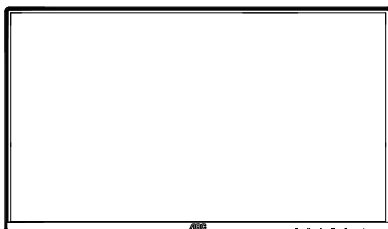
 Запрещается допускать падение монитора и удары по нему во время транспортировки или эксплуатации.

 Кабели питания должны соответствовать стандартам безопасности. Для Германии это кабель H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 мм² или выше. Для других стран должны использоваться подходящие типы кабелей.

 Чрезмерное звуковое давление в наушниках может привести к потере слуха. Установка эквалайзера на максимум увеличивает выходное напряжение в наушниках и, следовательно, уровень звукового давления.

Сборка

Комплект поставки



Monitor

*

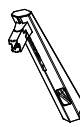


Quick Start Guide

*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



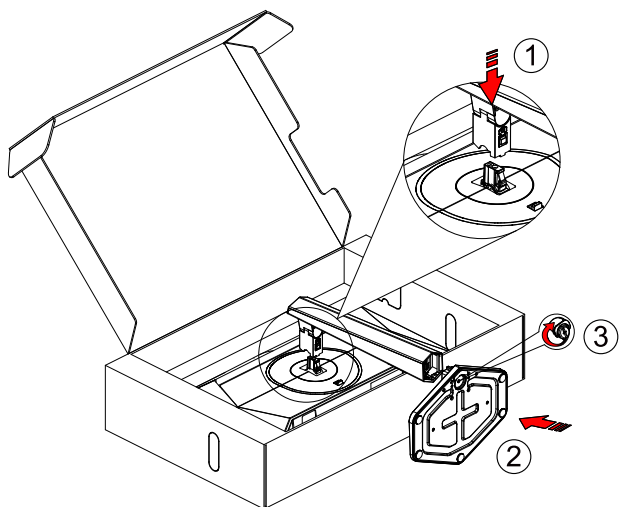
USB Cable

* 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.

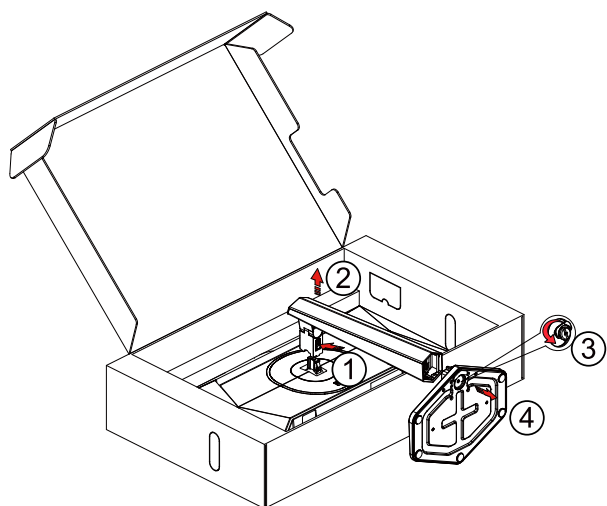
Установка подставки и основания

Сборку подставки следует выполнять в указанной последовательности.

Сборка:



Удалите:



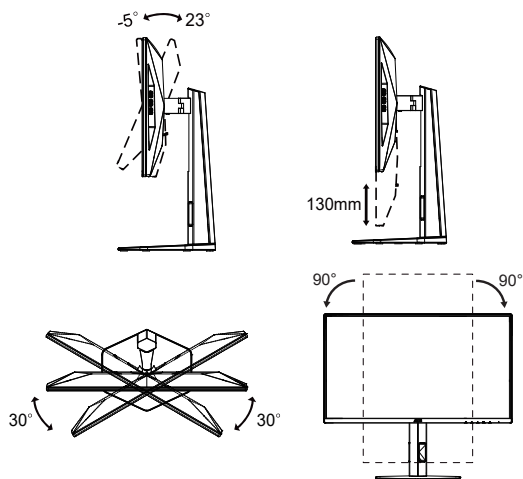
ПРИМЕЧАНИЕ. Конструкция монитора может отличаться от показанной на иллюстрациях.

Регулировка угла обзора

Для максимального удобства просмотра рекомендуется установить монитор так, чтобы в нем полностью отражалось лицо пользователя, а затем отрегулировать монитор в зависимости от индивидуальных предпочтений.

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

Угол наклона монитора регулируется в указанном ниже диапазоне.



ПРИМЕЧАНИЕ.

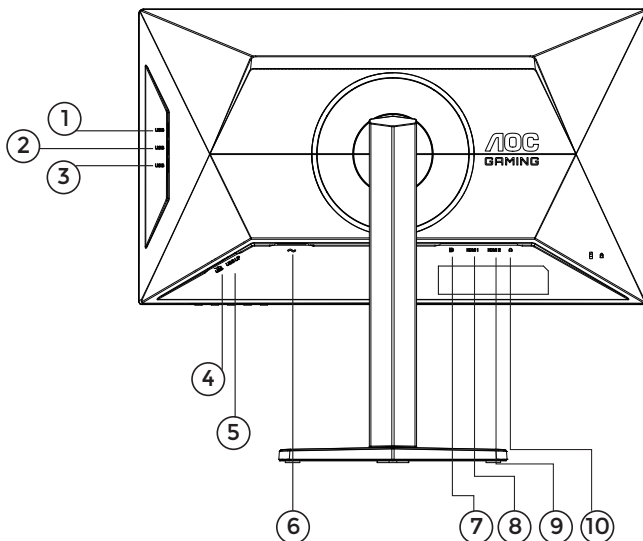
Во время изменения угла наклона монитора не касайтесь ЖК-экрана. Это может привести к его повреждению.

⚠ Внимание!

- Во избежание повреждений экрана, например отслаивания панели, не наклоняйте экран монитора вниз более чем на -5°.
- 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. Нисходящий порт USB3.2 Gen2
2. Нисходящий порт USB3.2 Gen2
3. Нисходящий порт USB3.2 Gen2
4. Нисходящий порт USB3.2 Gen2 + быстрая зарядка
5. Восходящий порт USB
6. Электропитание
7. DisplayPort
8. HDMI1
9. HDMI2
10. Наушники

Подключение к ПК

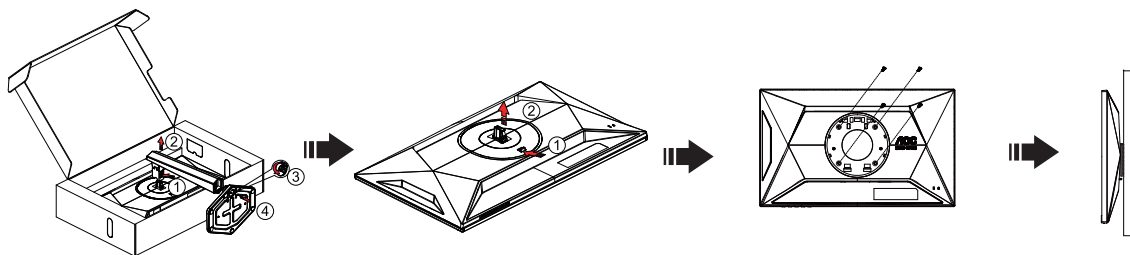
1. Плотно вставьте шнур питания в соответствующий разъем на задней панели монитора.
2. Выключите компьютер и отсоедините кабель питания.
3. Подключите кабель монитора к видеоразъему на задней панели компьютера.
4. Подключите к ближайшей розетке шнуры питания компьютера и монитора.
5. Включите компьютер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

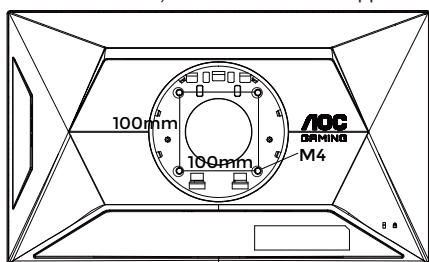
Установка кронштейна для крепления на стену

Подготовка к установке дополнительного кронштейна для крепления монитора к стене.

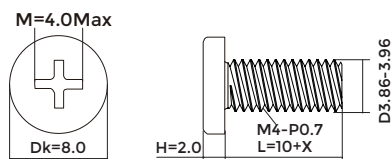


Монитор можно прикрепить к рычагу для крепления к стене, который приобретается отдельно. Отключите питание перед выполнением этой процедуры. Выполните следующие действия:

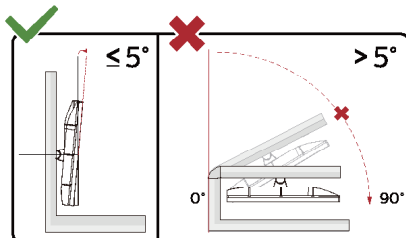
1. Снимите основание.
2. Вставьте отвертку с плоским шлицем или другой плоский инструмент в паз и откройте заднюю крышку.
3. Следуйте инструкциям производителя по сборке рычага для крепления к стене.
4. Поместите кронштейн на заднюю панель монитора. Совместите отверстия на кронштейне с отверстиями на задней панели монитора.
5. Установите 4 винта в отверстия и затяните их.
6. Подключите кабели. Инструкции по креплению дополнительного кронштейна к стене приведены в руководстве пользователя, поставляемом с дополнительным кронштейном.



Характеристика винтов для настенного крепления:
M4* (10 + 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. По вопросу настенного монтажа всегда обращайтесь к производителю.



* Конструкция монитора может отличаться от показанной на иллюстрациях.

⚠ Внимание!

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

Функция Adaptive-Sync

1. Функция Adaptive-Sync работает с DisplayPort/HDMI.
2. Совместимые видеокарты: ниже приводится список рекомендованных видеокарт. Аналогичный список представлен на веб-сайте www.AMD.com

Видеокарты

- 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)

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

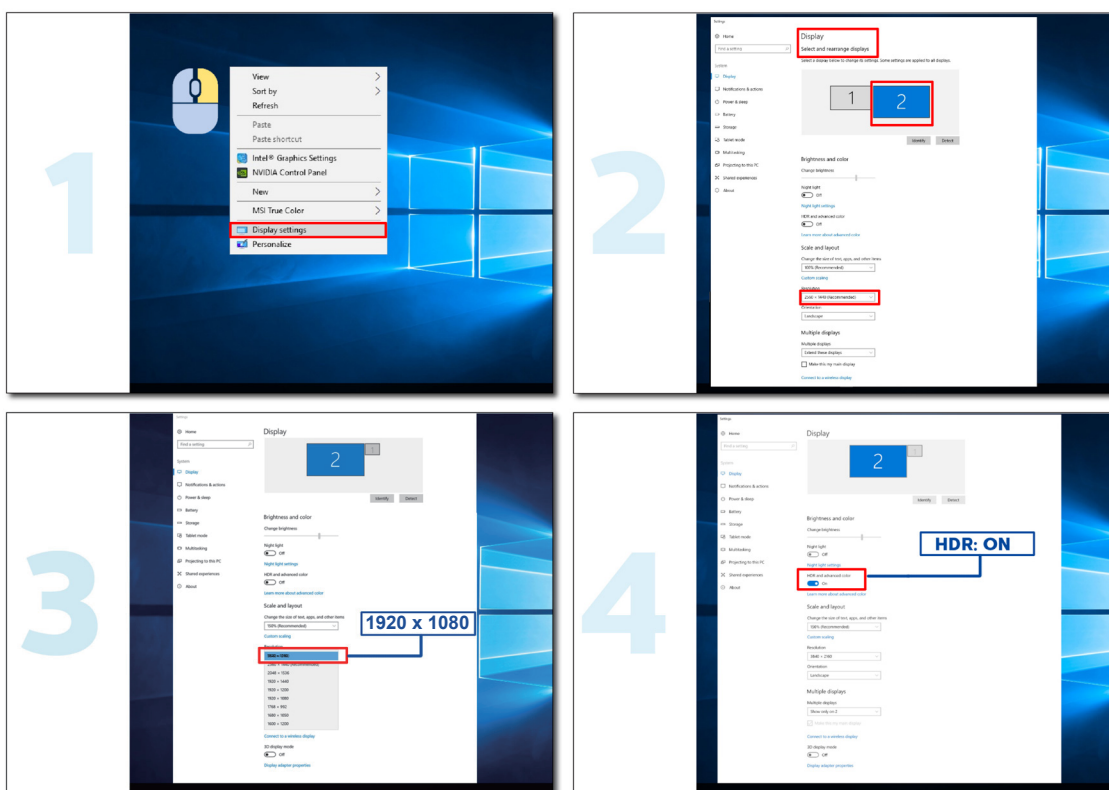
HDR

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.

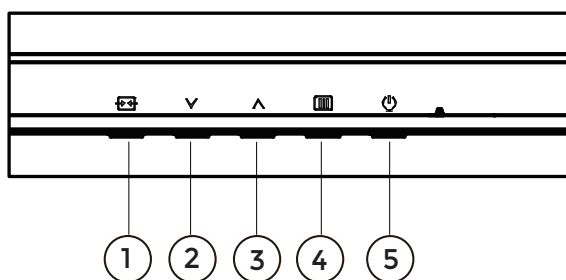
Примечание:

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. Настройки дисплея:
 - a. Разрешение монитора устанавливается равным 1920*1080, для функции HDR устанавливается режим Вкл.
 - b. После входа в приложение оптимального эффекта HDR можно достичь, переключив разрешение на 1920*1080 (если оно доступно).



Настройка

Кнопки управления



1	Источник / Выход
2	Пользовательская клавиша (Игровой режим)
3	Прицел
4	Меню / Ввод
5	Питание

Меню / Ввод

Нажмите для отображения экранного меню или подтверждения выбора.

Электропитание

Нажатие кнопки «Питание» приводит к включению или выключению монитора.

Прицел

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

Пользовательская клавиша (Игровой режим)

Установленное пользователем контекстное меню для клавиши “V”: Игровой режим/Снайперский прицел / Счетчик кадров

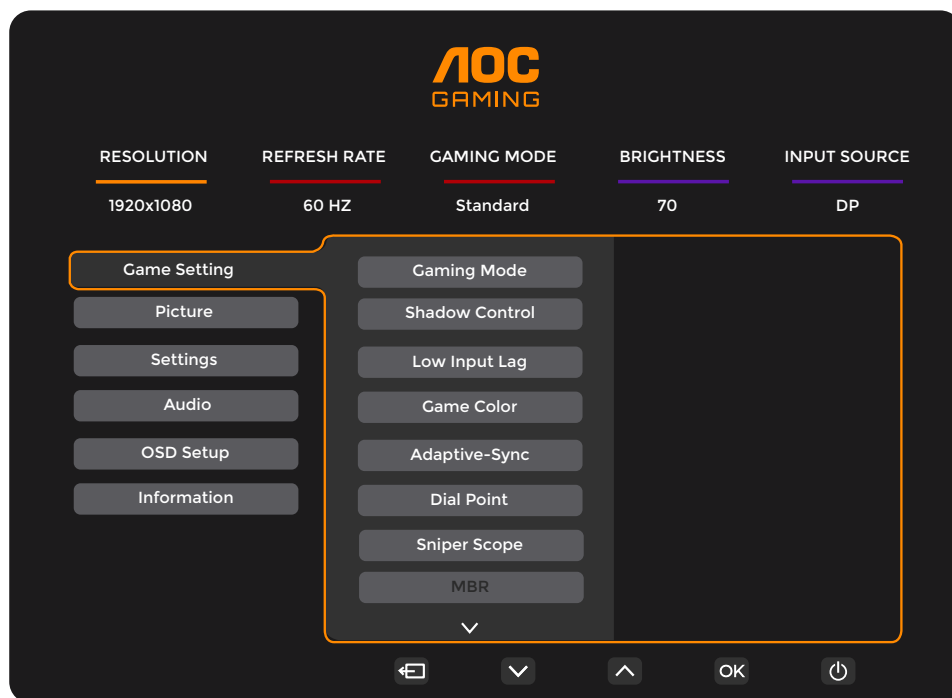
Если экранное меню закрыто, нажмите кнопку «V», чтобы активировать функцию игрового режима, а затем кнопками «V» и «^» выберите нужный игровой режим (Стандартный, FPS, RTS, Гонки, Игрок 1, Игрок 2 или Игрок 3) в зависимости от конкретного типа игры.

Источник / Выход

Если экранное меню закрыто, кнопка «Источник / Выход» будет функционировать как «горячая» клавиша. Когда экранное меню активно, эта кнопка действует как клавиша выхода (для выхода из экранного меню).

OSD Setting (Экранное меню)

Работа с экранным меню осуществляется непосредственно с помощью кнопок управления.

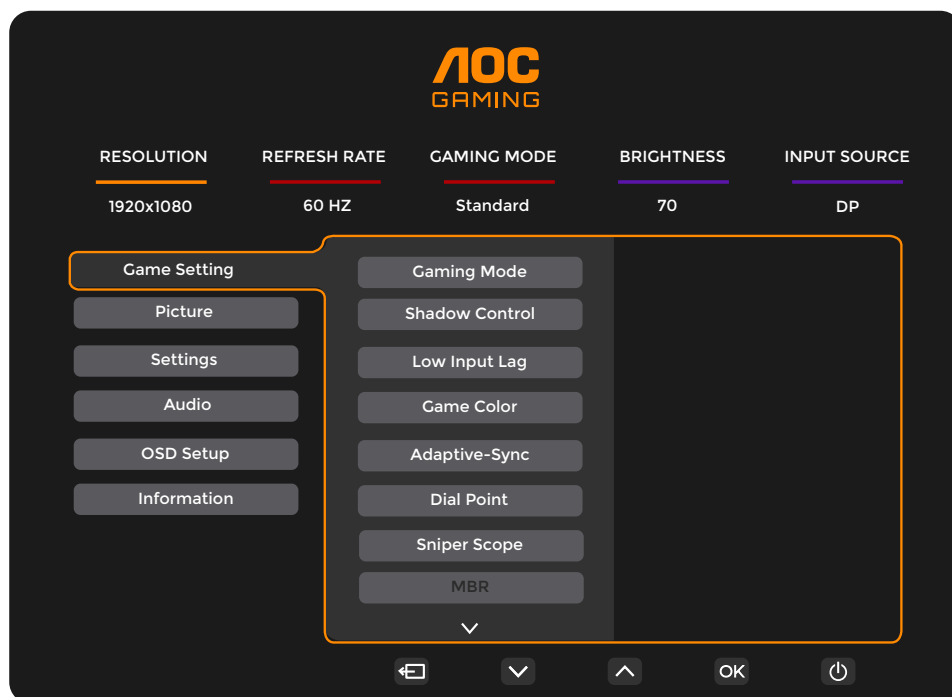


- 1). Нажмите кнопку  «MENU» для вызова экранного меню.
- 2). Нажимайте кнопки ∇ и $\wedge$ для выбора функций. Выделите нужную функцию и нажмите кнопку  «MENU» / **OK** для ее активации. Для перехода между функциями подменю используйте кнопки ∇ и $\wedge$. Выделите нужную функцию и нажмите на кнопку  «MENU» / **OK** для ее активации.
- 3). Для изменения настроек выбранной функции нажимайте кнопки ∇ и $\wedge$. Нажмите кнопку  «Выход» /  для выхода. Чтобы отрегулировать параметры другой функции, повторите шаги 2–3.
- 4). Функция блокировки (разблокирования) экранного меню: Чтобы заблокировать экранное меню, нажмите и удерживайте кнопку  меню при выключенном мониторе, а затем нажмите кнопку  питания для включения монитора. Чтобы разблокировать экранное меню, нажмите и удерживайте  кнопку MENU (Меню) при выключенном мониторе, а затем нажмите кнопку  питания для включения монитора.

Примечание.

- 1). Если изделие оснащено только одним сигнальным входом, элемент «Input Select» (Выбор входа) будет отключен.
- 2). Если разрешение источника входного сигнала является собственным разрешением или устанавливается с помощью функции Adaptive-Sync, то опция «Соотношение сторон изображения» будет недействительна.

Game Setting (Настройка игры)



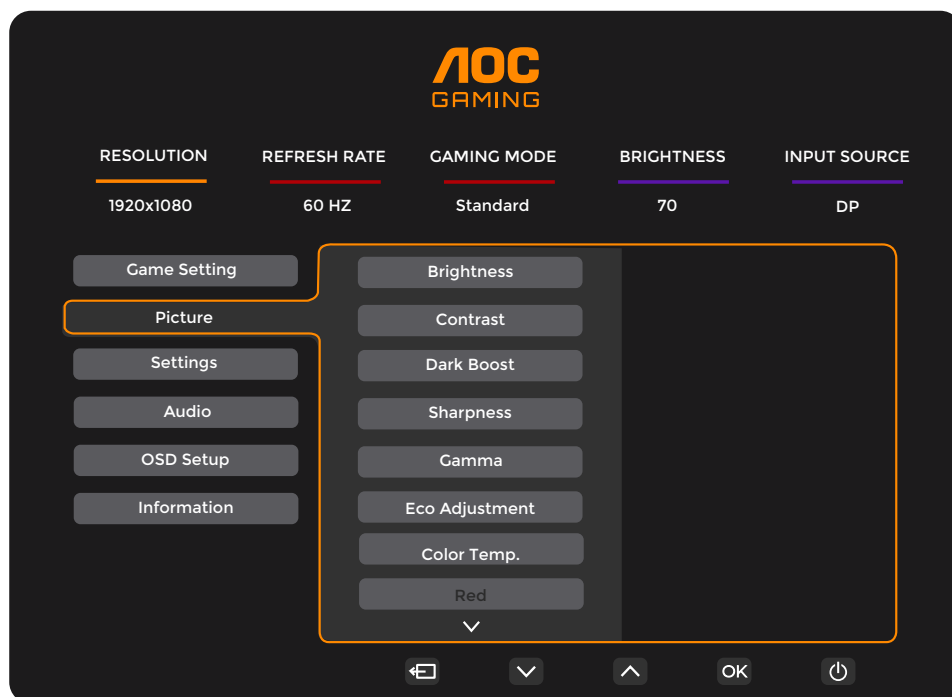
Gaming Mode (Игровой режим)	Standard (Стандартный)	Повышение удобства чтения для подходящих веб-игр и мобильных игр.
	FPS (Шутер от первого лица)	Функция предназначена для игр в жанре FPS (Шутер от первого лица). Улучшение детализации черного в темных сценах.
	RTS (Стратегия в реальном времени)	Функция 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 2)	Пользовательские настройки, сохраненные в профиле Gamer 2 (Игрок 2).
	Gamer 3 (Игрок 3)	Пользовательские настройки, сохраненные в профиле Gamer 3 (Игрок 3).
Shadow Control (Управление тенью)	0-20	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. 1. Если изображение слишком темное, а его элементы трудно различимы, четкость изображения можно повысить, отрегулировав значение от 0 до 20. 2. Если изображение слишком светлое, а его элементы трудно различимы, четкость изображения можно повысить, отрегулировав значение от 20 до 0.
Low input Lag (Низкая задержка ввода)	On (Вкл.)/off (Выкл.)	Для уменьшения задержки ввода отключите буфер кадров
Game Color (Игровой цвет)	0-20	Функция Game Color (Цвет игры) позволяет настраивать насыщенность от 0 до 20 для повышения качества изображения
Adaptive-Sync	Off (Выкл.) / On (Вкл.)	Выключение и включение Adaptive-Sync. Напоминание о запуске Adaptive-Sync: Если включена функция Adaptive-Sync, в некоторых игровых средах возможно мерцание.
DialPoint (Размещение прицела)	Off (Выкл.) / On (Вкл.) / Dynamic (Динамический)	Функция Dial Point (Размещение прицела) позволяет разместить прицел по центру экрана, увеличивая точность и меткость игроков в шутерах от первого лица (FPS).

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 (Уменьшение размытия движением) Шкала регулировки от 0 до 20 для уменьшения размытия движением. Примечание. 1. Функцию MBR можно настраивать, если режим Adaptive-Sync выключен, включена низкая задержка ввода, а частота обновления составляет $\geq 75\text{Hz}$. 2. По мере увеличения значения регулировки яркость экрана уменьшается.
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.
Overdrive (Разгон)	Normal (Норма)	Настройка времени отклика экрана. Примечание.
	Fast (Быстрый)	1. При установке для функции «Ускорение» значения Fastest (Самый быстрый) возможно размытие изображения.
	Faster (Быстрее)	Пользователи могут регулировать уровень ускорения или отключить его в зависимости от собственных предпочтений.
	Fastest (Самый быстрый)	2. Функция Extreme (Экстремальный) является дополнительной и работает, когда адаптивная синхронизация отключена, а частота обновления превышает 75 Гц.
	Extreme (Экстремальный)	3. Включение функции Extreme (Экстремальный) приведет к уменьшению яркости экрана.
Frame Counter (Счетчик кадров)	Off (Выкл.) / Rightup (Справа вверх) / Right-Down (Справа вниз) / Left-Down (Слева вниз) / Left-Up (Слева вверх)	Отображение частоты кадров в выбранном углу экрана.
Over Clock (Разгон)	вкл. или выкл.	Включение и отключение Разгон

Примечание.

- 1). При включении функции HDR Mode (Режим HDR) в меню Picture (Изображение) настройка функций Shadow Control (Настройка теней) и Game Color (Цвет игры) невозможна.
- 2). При включении функции HDR в меню Picture (Изображение) настройка функций Gaming Mode (Игровой режим), Shadow Control (Настройка теней), Game Color (Цвет игры), MBR и MBR Sync (Синхронизация MBR) невозможна.
- 3). При установке для функции Color Space (Цветовое пространство) в меню Picture (Изображение) значения «sRGB» настройка функций Shadow Control (Настройка теней) и Game Color (Цвет игры) невозможна.

Picture(Изображение)



Brightness (Яркость)	0–100	Регулировка яркости подсветки
Contrast (Контраст)	0–100	Контраст из цифрового регистра.
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.
Sharpness (Резкость)	0-100	Регулировка резкости.
Gamma (Гамма)	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Настройка гаммы
Eco Adjustment (Настройка Эко)	Standard (Стандартный)	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 (Чтение)	Reading Mode (Чтение режим)
Color Temp. (Цветовой Режим)	Warm (Тёплый)	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.
Red (Красный)	0-100	Коэффициент усиления красного цвета из цифрового регистра.
Green (Зеленый)	0-100	Коэффициент усиления зеленого цвета из цифрового регистра.

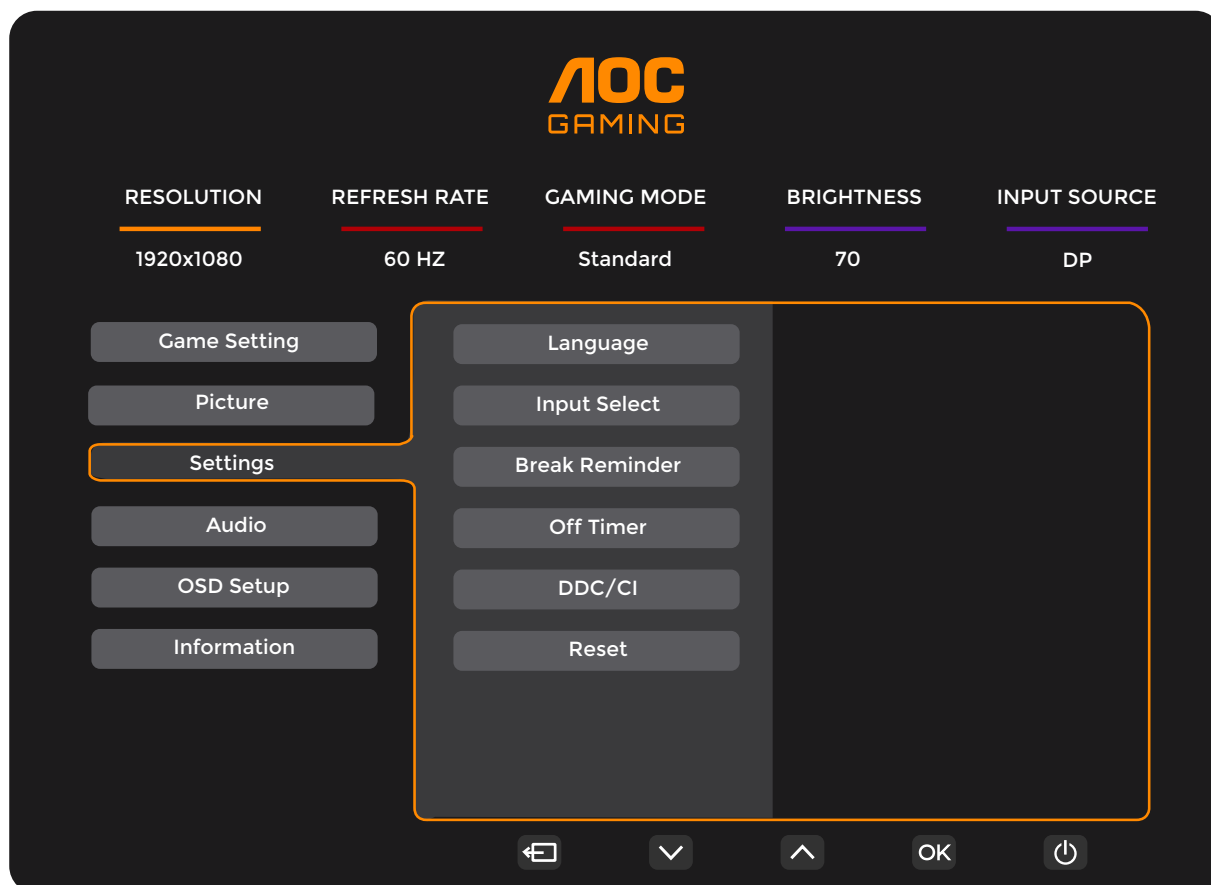
Blue (Синий)	0-100	Коэффициент усиления синего цвета из цифрового регистра.
Насыщенность К	0-100	Настройка Насыщенность К.
Насыщенность З	0-100	Настройка Насыщенность З.
Насыщенность С	0-100	Настройка Насыщенность С.
Насыщенность Г	0-100	Настройка Насыщенность Г.
Насыщенность П	0-100	Настройка Насыщенность П.
Насыщенность Ж	0-100	Настройка Насыщенность Ж.
Оттенок К	0-100	Настройка Оттенок К.
Оттенок З	0-100	Настройка Оттенок З.
Оттенок С	0-100	Настройка Оттенок С.
Оттенок Г	0-100	Настройка Оттенок Г.
Оттенок П	0-100	Настройка Оттенок П.
Оттенок Ж	0-100	Настройка Оттенок Ж.
HDR	Off(Выкл.)	Настройте профиль HDR в соответствии с пользовательскими требованиями. Примечание. При обнаружении HDR-контента отображается параметр HDR для настройки
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR Изображение)	
	HDR Movie(HDR Кино)	
	HDR Game(HDR Игра)	
HDR Mode (Режим HDR)	Off(Выкл.)	Оптимизирован в соответствии с цветом и контрастностью изображения, имитирует эффект HDR. Примечание. Если HDR-контент не обнаружен, отображается параметр HDR для настройки.
	HDR Picture (HDR Изображение)	
	HDR Movie(HDR Кино)	
	HDR Game(HDR Игра)	
DCR	Off (Выкл.)	Отключение функции динамической контрастности
	On (Вкл.)	Включение функции динамической контрастности
Color Space (Цветовое пространство)	Исходная панель	Стандартная панель цветового пространства.
	sRGB	Цветовое пространство sRGB.
LowBlue Mode(Фильтр синего света)	Off (Выкл.)	Позволяет уменьшить интенсивность синего света за счет управления цветовой температурой.
	Multimedia(Мультимедиа)	
	Internet(Интернет)	
	Office(Офис)	
	Reading(Чтение)	

Image Ratio (Формат Изображ.)	Full(Полноэкранный режим) / Aspect(соотношение сторон)/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.
-------------------------------------	---	---------------------------------------

Примечание.

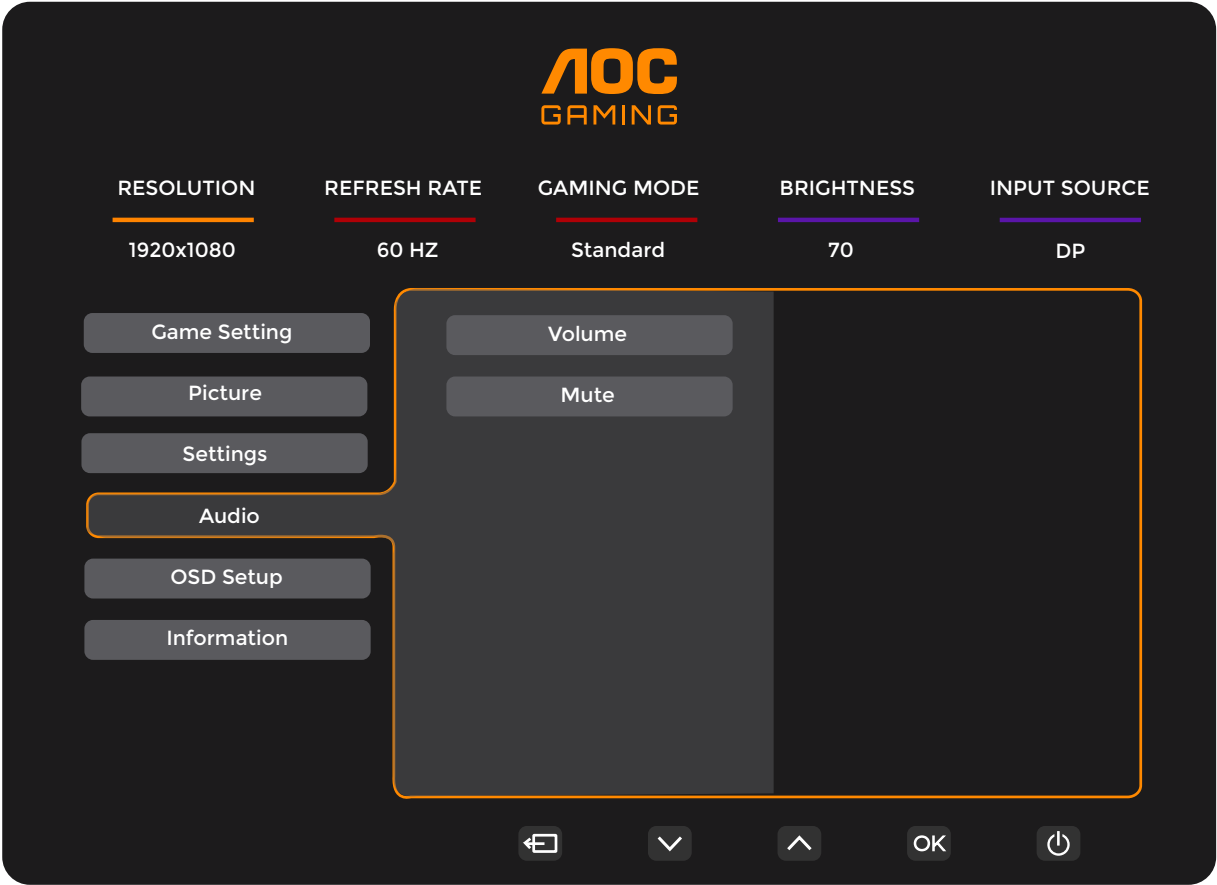
- 1). При включении HDR Mode (Режим HDR) настройка всех функций, кроме HDR Mode (Режим HDR), "Contrast"(Контраст), "Gamma"(Гамма), ECO Adjustment (Настройка ЭКО), Color Temp. (Цвет. темп.), "6-осевая насыщенность цвета/оттенков", "DCR", Color Space (Цветовое пространство), LowBlue Mode (Фильтр синего света) невозможна.
- 2). При включении HDR настройка всех функций, кроме HDR, "Brightness"(Яркость), "Contrast"(Контраст), "Gamma"(Гамма), ECO Adjustment (Настройка ЭКО), Color Temp. (Цвет. темп.), "6-осевая насыщенность цвета/оттенков", "DCR", Color Space (Цветовое пространство), LowBlue Mode (Фильтр синего света) невозможна.
- 3). При установке для функции Color Space (Цветовое пространство) значения «sRGB» настройка всех функций, кроме Color Space (Цветовое пространство), "Contrast"(Контраст), "Gamma"(Гамма), ECO Adjustment (Настройка ЭКО), Color Temp. (Цвет. темп.), "6-осевая насыщенность цвета/оттенков", "HDR Mode" (Режим HDR), LowBlue Mode (Фильтр синего света) невозможна.
- 4). При установке для параметра "Настройка ЭКО" значения "Чтение", настройка функций "Контрастность", "Цвет. темп.", "6-осевая насыщенность цвета/оттенков", "DCR", "Цветовое пространство" и "Фильтр синего света" невозможна.
- 5). При установке для параметра "Игровой режим" в меню "Настройка игры" значения "Нестандартный" настройка функции "6-осевая насыщенность цвета/оттенков" невозможна.

Settings(Настройки)



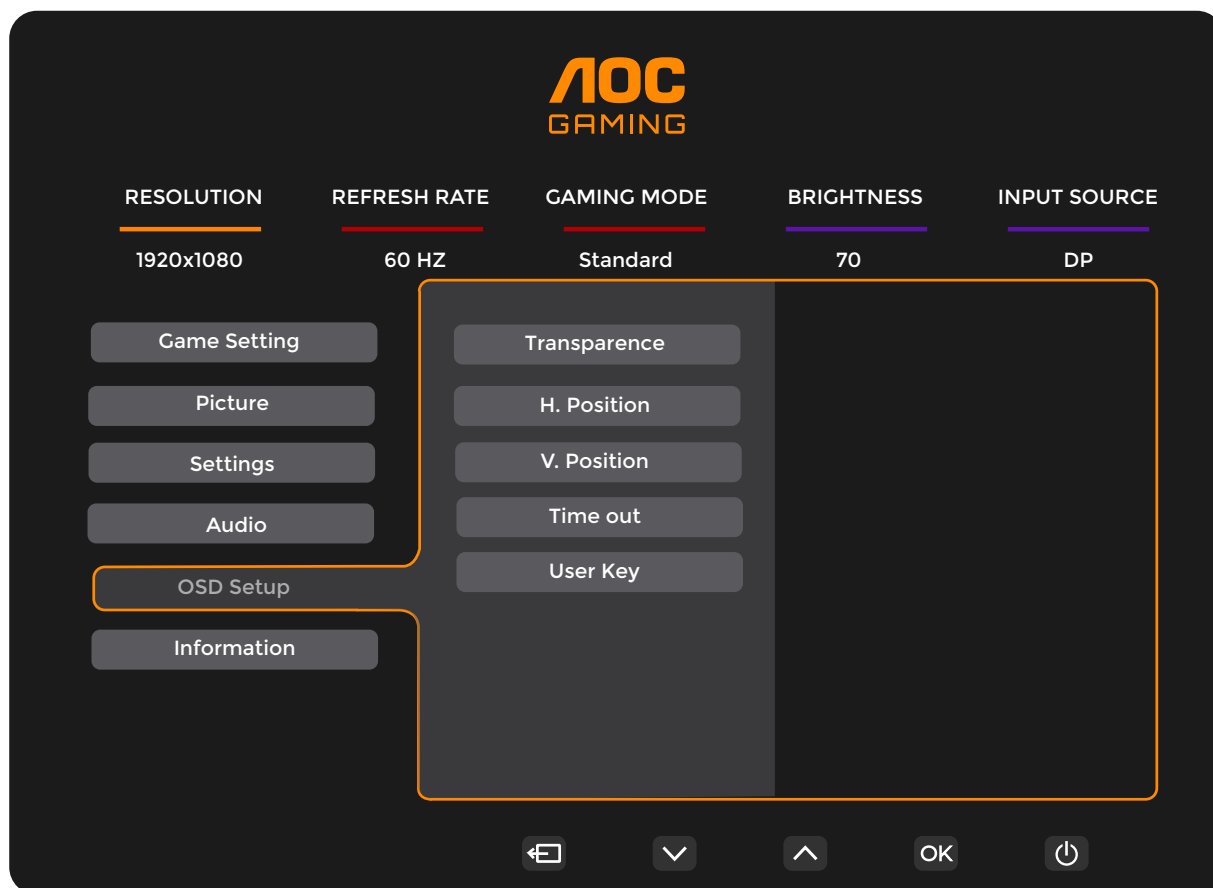
Language (Язык)		Выберите язык экранного меню
Input Select (Выбор Входа)	Auto(Авто) / HDMI1 / HDMI2 / DP	Выбор источника входного сигнала
Break Reminder (Напоминание о перерыве)	Off (Выкл.) / On (Вкл.)	Функция напоминания о перерыве напоминает пользователю о необходимости сделать перерыв, если он работает более 1 часа.
Off timer (Таймер выключения)	0-24hrs (0-24 ч)	Выбор времени отключения питания
DDC/CI	да или нет	Включение и отключение поддержки DDC/CI
Reset (Сброс настроек)	да или нет	Сброс параметров меню к стандартным значениям

Audio (Аудио)



Volume (Громкость)	0–100	Настройка громкости.
Mute(Без звука)	Off (Выкл.) / On (Вкл.)	Отключение звука.

OSD Setup (Настр. меню)



Transparence (Прозрачность)	0–100	Регулировка уровня прозрачности 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
Timeout (Вр. Отобр. Меню)	5-120	Регулировка времени отображения экранного меню
Пользовательская клавиша	Игровой режим/ Снайперский прицел / Счетчик кадров	Установленное пользователем контекстное меню для клавиши "V".

Information(информация)

AOC
GAMING

RESOLUTION

1920x1080

Game Setting

Picture

Settings

Audio

OSD Setup

Information

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

70

INPUT SOURCE

DP

Model Name25G4KUR

Resolution1920(H)x1080(V)/60HZ

HDRSDR

SyncAdaptive-Sync

Firmware VersionV001 20240530

Serial Numberxxxxxxxxxxxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

Индикаторы

Состояние	Цвет индикатора
Режим полного энергопотребления	белый
Неактивный режим	Оранжевый

Поиск и устранение неисправностей

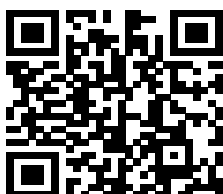
Проблема и вопрос	Возможное решение
Индикатор питания не горит	Убедитесь, что кнопка питания включена, а шнур питания подключен надлежащим образом к сетевой розетке с заземлением и к монитору.
Нет изображения на экране	- Шнур питания подсоединен правильно? Проверьте соединение шнура питания и подачу электроэнергии. - Кабель подсоединен правильно? (Подключен с помощью кабеля HDMI) Проверьте подключение кабеля HDMI. (Подключен с помощью кабеля DisplayPort) Проверьте подключение кабеля DisplayPort. * На некоторых моделях вход HDMI/DisplayPort 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.
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 7/8/10/11 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.aoc.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	25G4KUR	
	Система управления	Цветной ЖК-дисплей на тонкопленочных транзисторах	
	Фактический размер изображения по диагонали	Диагональ 62,2 см	
	Шаг пикселя	0,2832 (Г) x 0,2802 мм (В)	
	Видео	HDMI интерфейс, DisplayPort интерфейс	
Другие	Частота горизонтальной развертки	30k~280kHz(HDMI) 30k~470kHz(DisplayPort)	
	Размер развертки по горизонтали (макс.)	543,744mm	
	Частота вертикальной развертки	48~240Hz(HDMI) 48~420Hz(DisplayPort)	
	Размер развертки по вертикали (макс.)	302,616mm	
	Оптимальное предварительно установленное разрешение	1920x1080@60Hz	
	Max resolution	1920x1080@240Hz(HDMI) 1920x1080@420Hz (DisplayPort)	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Источник питания	100-240V~ 50/60Hz 1,5A	
	Потребляемая мощность	Типовая (яркость и контрастность по умолчанию)	24 Вт
		Макс. (яркость = 100, контрастность =100)	≤68 Вт
		Режим ожидания	≤ 0,3 Вт
Физические характеристики	Тип разъема	USB UP/USB-Ax4 (включая 1 порт с быстрой зарядкой) HDMIx2/DisplayPort/Наушники	
	Тип сигнального кабеля	Съемный	
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 м ~ 5000 м
		в нерабочем режиме	0 м ~12 192 м

*:При разгоне достигается частота 420 Гц при разрешении 1920x1080. Если во время разгона возникает ошибка дисплея, установите частоту обновления на 400 Гц.»

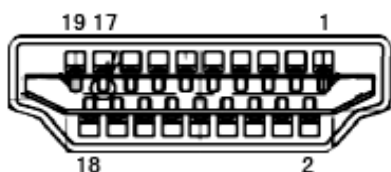


Предустановленные режимы дисплея

СТАНДАРТ	РАЗРЕШЕНИЕ(±1Hz)	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
Full HD	1920x1080@120Hz	135	120
Full HD	1920x1080@144Hz	161.999	144
Full HD	1920x1080@240Hz	274.519	240
Full HD (DisplayPort)	1920x1080@270Hz	299.702	270
Full HD (DisplayPort)	1920x1080@300Hz	333	300
Full HD (DisplayPort)	1920x1080@330Hz	366	330
Full HD (DisplayPort)	1920x1080@360Hz	404	360
Full HD (DisplayPort)	1920x1080@400Hz	444	400
Full HD(DisplayPort OC)	1920x1080@420Hz	466.2	420

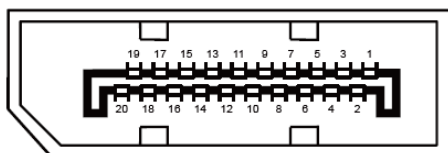
Примечание: По стандарту VESA может быть определенная погрешность (+/-1 Гц) при расчете частоты обновления (частоты полей) разных операционных систем и видеокарт. Для улучшения совместимости значение номинальной частоты обновления устройства было округлено. См. реальное устройство.

Назначение контактов



19-контактный кабель для передачи сигналов цветного изображения

Номер контакта	Наименование сигнала	Номер контакта	Наименование сигнала	Номер 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.

