

AOC

GAMING



ПОСІБНИК КОРИСТУВАЧА

U32G4U

AOC GAMING MONITOR

Безпека.....	1
Національні стандарти	1
Живлення	2
Встановлення.....	3
Очищення.....	4
Інше.....	5
Налаштування	6
Комплектація.....	6
Встановлення підставки та основи	7
Регулювання кута огляду.....	8
Підключення монітора.....	9
Монтаж на стіну.....	10
функція Adaptive-Sync	11
HDR	12
Регулювання	13
Гарячі клавіші.....	13
Налаштування OSD	14
Ігрові налаштування.....	15
Зображення	17
PIP/PBP	20
Налаштування.....	22
Аудіо	23
Налаштування OSD	24
Інформація.....	25
Світлодіодний індикатор	26
Усунення несправностей	27
Специфікація.....	28
Загальні технічні характеристики.....	28
Політика щодо дефектів пікселів у панелях моніторів AOC	29
Заздалегідь встановлені режими відображення	32
Призначення контактів.....	33
Плагін і відтворення	34

Безпека

Національні стандарти

У наступних підрозділах описано національні стандарти, що використовуються в цьому документі.

Примітки, застереження та попередження

Протягом цього посібника блоки тексту можуть супроводжуватися піктограмою та друкуватися жирним або курсивним шрифтом. Ці блоки є примітками, застереженнями та попередженнями і використовуються наступним чином:



ПРИМІТКА: ПРИМІТКА вказує на важливу інформацію, що допомагає вам ефективніше користуватися вашим комп'ютерним обладнанням.



ЗАСТЕРЕЖЕННЯ: ЗАСТЕРЕЖЕННЯ вказує на потенційну шкоду апаратному забезпеченню або втрату даних і роз'яснює, як уникнути цієї проблеми.



ПОПЕРЕДЖЕННЯ: ПОПЕРЕДЖЕННЯ сигналізує про потенційну небезпеку для життя чи здоров'я та пояснює, як уникнути цієї проблеми.

Деякі попередження можуть мати альтернативний формат і не супроводжуватися піктограмою. У таких випадках конкретний формат подання попередження визначається регуляторним органом.

Живлення



Монітор слід експлуатувати лише від типу джерела живлення, зазначеного на етикетці. Якщо ви не впевнені у типі електроживлення у вашому приміщенні, зверніться до свого дилера або місцевої електропостачальної компанії.



Монітор обладнаний трьохконтактною заземленою вилкою з третьою (заземлювальною) шпилькою. Ця вилка підходить лише для заземленої електричної розетки як захід безпеки. Якщо ваша розетка не підтримує тривольтову вилку, зверніться до електрика для встановлення правильної розетки або використовуйте адаптер для безпечного заземлення пристрою. Не порушуйте захисну функцію заземленої вилки.



Відключайте пристрій від живлення під час грози або коли він не буде використаний тривалий час. Це захистить монітор від пошкоджень через стрибки напруги.



Не перевантажуйте подовжувачі та розгалужувачі. Перевантаження може призвести до пожежі або ураження електричним струмом.



Щоб забезпечити належну роботу, використовуйте монітор лише з комп'ютерами, сертифікованими UL, які мають відповідні розетки з напругою 100-240 В змінного струму, мінімум 5 А.



Настінна розетка має бути встановлена біля обладнання і бути легко доступною.

Встановлення

 Не ставте монітор на нестійкі візки, стійки, штативи, кронштейни або столи. Якщо монітор упаде, це може спричинити травми особам та серйозні пошкодження пристрою. Використовуйте лише візок, підставку, штатив, кронштейн або стіл, рекомендовані виробником або що постачаються разом із цим продуктом. Дотримуйтесь інструкцій виробника під час встановлення продукту та використовуйте монтажні аксесуари, рекомендовані виробником. Комбінацію пристрою та візка слід переміщувати обережно.

 Ніколи не всовуйте будь-які предмети у прорізи корпусу монітора. Це може пошкодити компоненти схеми, що може спричинити пожежу або електричний удар. Ніколи не проливайте рідини на монітор.

 Не кладіть передню частину пристрою на підлогу.

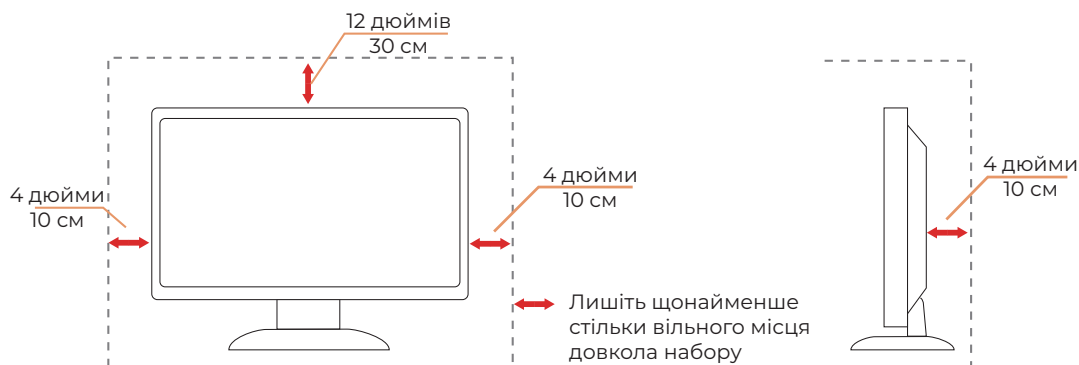
 Якщо ви монтуєте монітор на стіну або полицю, використовуйте монтажний комплект, затверджений виробником, і дотримуйтесь інструкцій цього комплекту.

 Залишайте вільний простір навколо монітора, як показано нижче. В іншому разі циркуляція повітря може бути недостатньою, що призведе до перегріву, пожежі або пошкодження монітора.

 Щоб уникнути потенційних пошкоджень, наприклад зняття панелі з рамки, переконайтеся, що монітор не нахилений вниз більше ніж на -5 градусів. Якщо максимально допустимий кут нахилу вниз понад -5 градусів буде перевищено, пошкодження монітора не покриватиметься гарантією.

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

Встановлено на підставці



Очищення

 Регулярно очищуйте корпус вологою м'якою тканиною.

 Під час очищення використовуйте м'яку бавовняну або мікрофіброву тканину. Тканина повинна бути вологою та майже сухою; не допускайте проникнення рідини всередину корпусу.



 Будь ласка, перед очищенням відключіть живильний кабель від мережі.

Інше



Якщо продукт видає сторонній запах, звук або дим, НЕГАЙНО відключіть живильну вилку та зверніться до Сервісного центру.



Переконайтеся, що вентиляційні отвори не заблоковані столом або шторами.



Не піддавайте ЖК-монітор сильним вібраціям або ударам під час експлуатації.



Не стукайте і не кидайте монітор під час експлуатації чи транспортування.



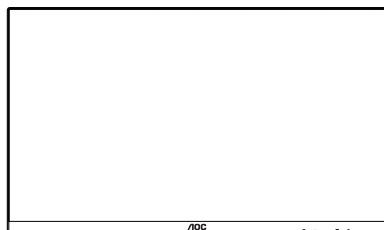
Живильні кабелі повинні бути сертифіковані з точки зору безпеки. Для Німеччини живильний кабель має відповідати типу H03VV-F, 3G, 0,75 мм² або кращому.
Для інших країн слід використовувати відповідні типи відповідно.



Надмірний звуковий тиск від навушників і гарнітур може спричинити втрату слуху. Регулювання еквайзера на максимальне значення збільшує вихідну напругу навушників і гарнітур і, відповідно, рівень звукового тиску.

Налаштування

Комплектація



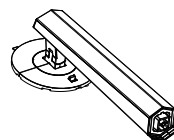
Monitor



Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable



HDMI Cable



DisplayPort Cable



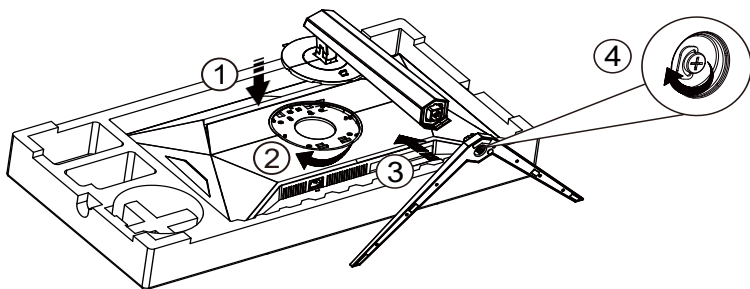
USB Cable

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

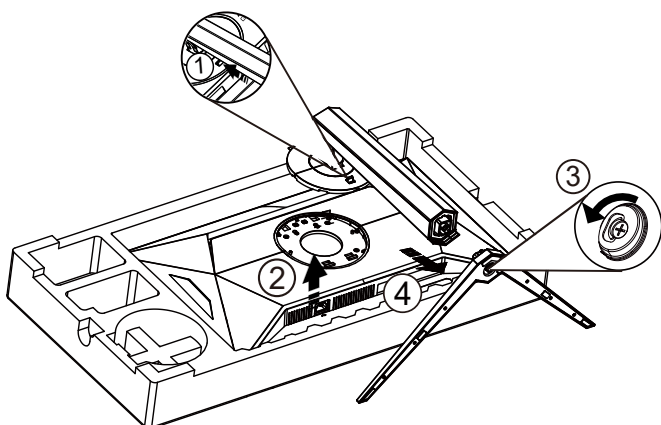
Встановлення підставки та основи

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

Встановлення:



Зняття:



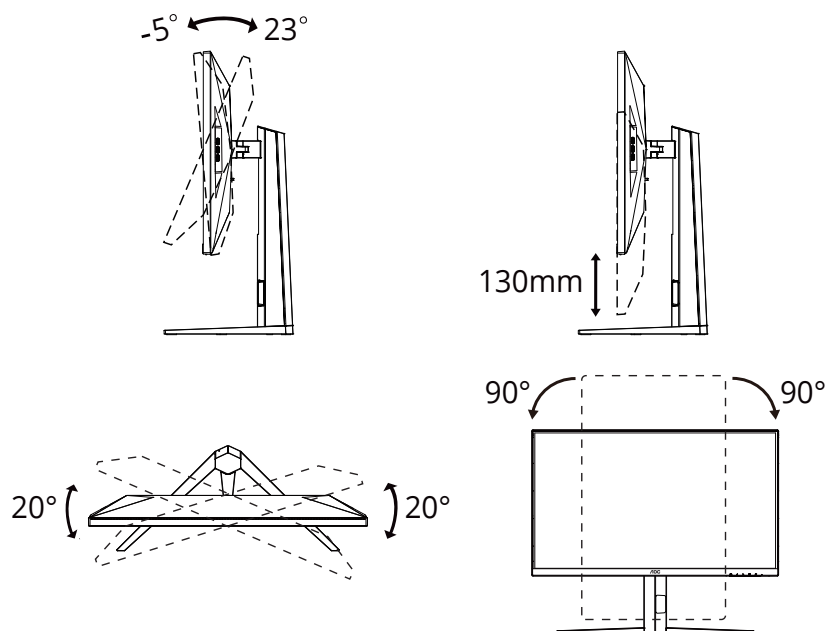
ПРИМІТКА: Дизайн дисплея може відрізнятися від зображеного на ілюстраціях.

Регулювання кута огляду

Для досягнення найкращого досвіду перегляду рекомендується, щоб користувач бачив своє обличчя повністю на екрані, а потім налаштував кут монітора відповідно до особистих вподобань.

Тримайте підставку, щоб монітор не перекинувся під час регулювання кута.

Ви можете відрегулювати монітор наступним чином:



ПРИМІТКА:

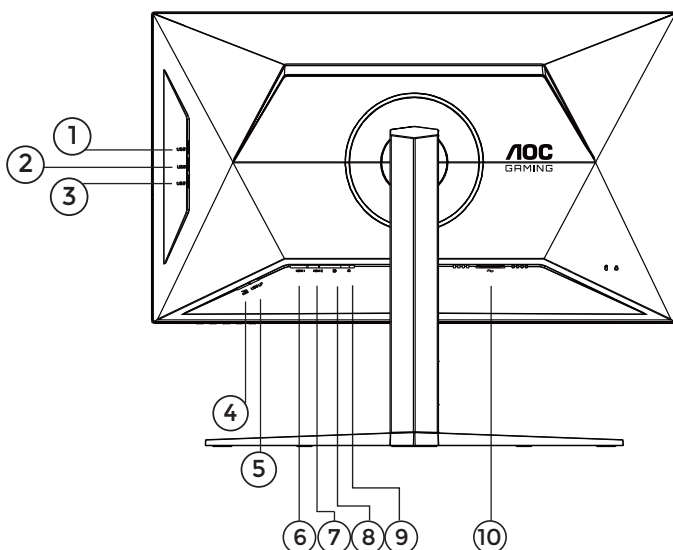
Не торкайтеся LCD-екрану під час зміни кута. Дотик до РК-екрану може призвести до пошкодження.

⚠ Увага

- Щоб запобігти можливим пошкодженням екрану, таким як зняття панелі, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більш ніж на -5 градусів.
- Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся лише за рамку.

Підключення монітора

Підключення кабелів на задній панелі монітора та комп'ютера:



1. USB3.2 Gen2 на вихід
2. USB3.2 Gen2 на вихід
3. USB3.2 Gen2 на вихід
4. USB3.2 Gen2 на вихід із заряджанням
5. USB на вхід
6. HDMI 1
7. HDMI 2
8. DisplayPort
9. Навушники
10. Живлення

Підключення до ПК

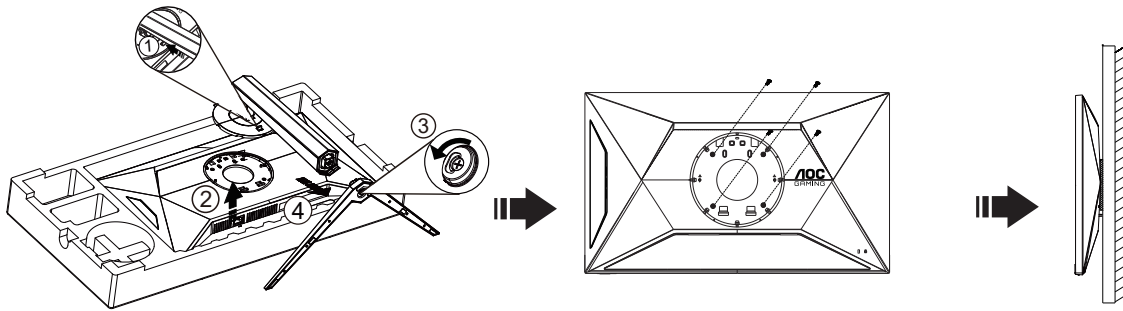
1. Щільно під'єднайте живильний кабель до задньої панелі монітора.
2. Вимкніть комп'ютер і від'єднайте його живильний кабель.
3. Підключіть кабель сигналу дисплея до відеороз'єму на задній панелі комп'ютера.
4. Підключіть живильний кабель комп'ютера та монітора до найближчої електричної розетки.
5. Увімкніть комп'ютер і дисплей.

Якщо монітор відображає зображення, установка завершена. Якщо зображення не відображається, будь ласка, зверніться до розділу «Усунення несправностей».

Щоб захистити обладнання, завжди вимикайте ПК і ЖК-монітор перед підключенням.

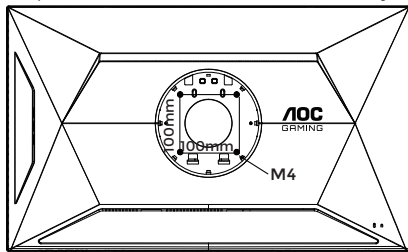
Монтаж на стіну

Підготовка до встановлення додаткового настінного кріплення.

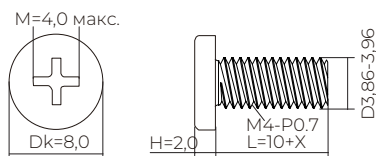


Цей монітор можна прикріпити до настінного кріплення, що купується окремо. Від'єднайте живлення перед початком цієї процедури. Виконайте такі кроки:

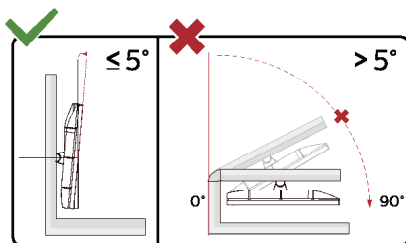
1. Зніміть підставку.
2. Дотримуйтеся інструкцій виробника для складання настінного кріплення.
3. Розмістіть настінне кріплення на задній частині монітора. Співставте отвори кріплення з отворами на задній панелі монітора.
4. Вставте 4 гвинти в отвори та затягніть.
5. Повторно підключіть кабелі. Дотримуйтеся інструкцій користувача, що надаються з додатковим настінним кріпленням, щодо його монтажу на стіну.



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



 **Примітка: отвори для гвинтів монтажу VESA недоступні на всіх моделях. Будь ласка, уточнюйте у дилера або офіційного відділу AOC. Завжди звертайтеся до виробника для встановлення настінного кріплення.**



* Дизайн дисплея може відрізнятися від наведеного на ілюстраціях.

ПОПЕРЕДЖЕННЯ:

1. Щоб запобігти можливим пошкодженням екрану, таким як зняття панелі, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більш ніж на -5 градусів.
2. Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся лише за рамку.

функція Adaptive-Sync

1. Функція Adaptive-Sync працює з DisplayPort та HDMI.
2. Сумісні графічні карти: рекомендований перелік наведено нижче, також його можна перевірити на www.AMD.com.

Графічні карти

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

Процесори

- AMD Ryzen™ 7 2700U
- AMD Ryzen™ 5 2500U
- AMD Ryzen™ 5 2400G
- AMD Ryzen™ 3 2300U
- AMD Ryzen™ 3 2200G
- AMD PRO A12-9800
- AMD PRO A12-9800E
- AMD PRO A10-9700
- AMD PRO A10-9700E
- AMD PRO A8-9600
- AMD PRO A6-9500
- AMD PRO A6-9500E
- AMD PRO A12-8870
- AMD PRO A12-8870E
- AMD PRO A10-8770
- AMD PRO A10-8770E
- AMD PRO A10-8750B
- AMD PRO A8-8650B
- AMD PRO A6-8570
- AMD PRO A6-8570E
- AMD PRO A4-8350B
- AMD A10-7890K
- AMD A10-7870K
- AMD A10-7850K
- AMD A10-7800
- AMD A10-7700K
- AMD A8-7670K
- AMD A8-7650K
- AMD A8-7600
- AMD A6-7400K

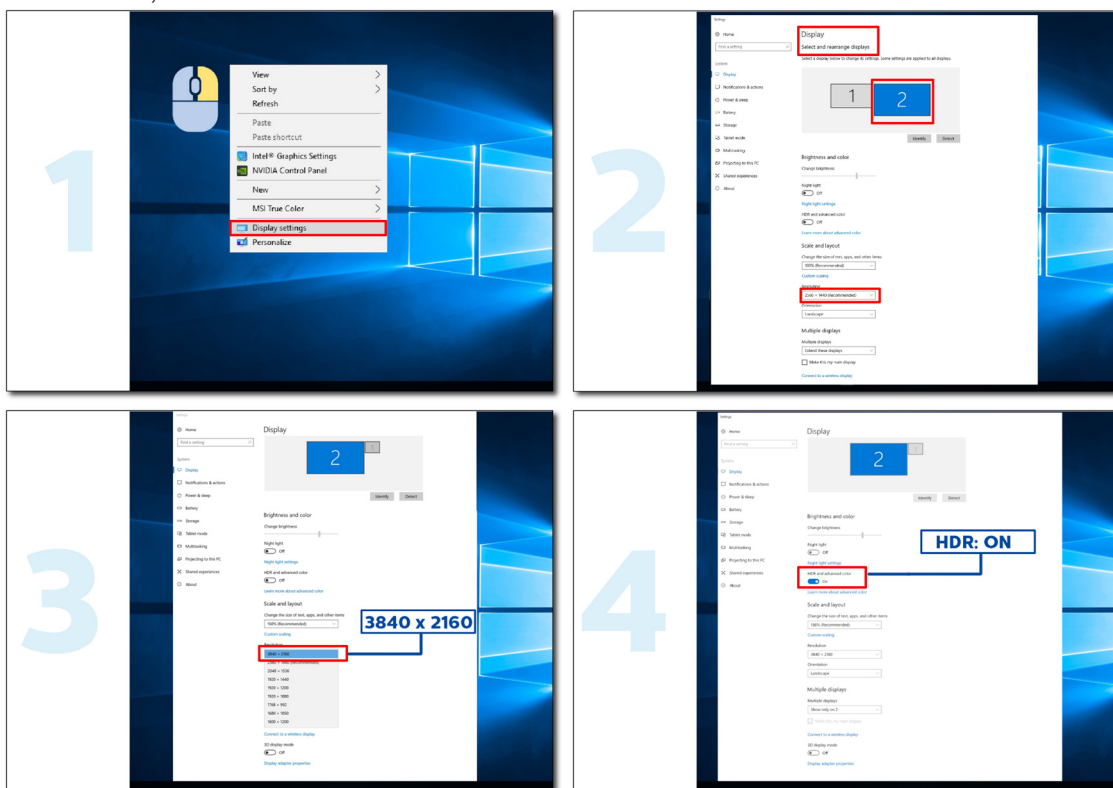
HDR

Підтримує вхідні сигнали у форматі HDR10.

Дисплей може автоматично активувати функцію HDR, якщо плеєр і контент сумісні. Будь ласка, зверніться до виробника вашого пристрою та провайдера контенту для отримання інформації про сумісність пристрою і контенту. Будь ласка, встановіть функцію HDR у положення «ВИМКНЕНО», якщо автоматичне ввімкнення не потрібне.

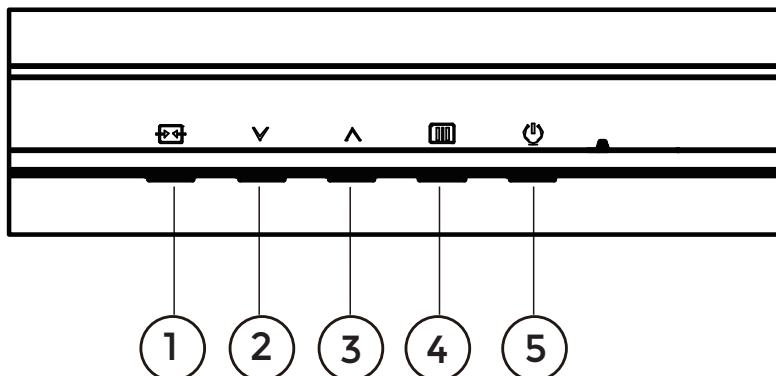
Примітка:

1. Спеціальних налаштувань для інтерфейсів DisplayPort/HDMI не потребується у версіях WIN10, які нижчі за V1703.
2. У версії WIN10 V1703 доступний лише інтерфейс HDMI; інтерфейс DisplayPort не працює.
3. Налаштування дисплея:
 - а. Роздільна здатність дисплея встановлена на 3840*2160, HDR попередньо увімкнено.
 - б. Після запуску додатка найкращий HDR-ефект досягається при зміні роздільної здатності на 3840*2160 (за наявності).



Регулювання

Гарячі клавіші



1	Джерело/Вихід
2	Користувацька клавіша (Подвійна роздільна здатність)
3	Точка регулювання
4	Меню/Підтвердити
5	Живлення

Меню/Підтвердити

Натисніть, щоб відобразити OSD або підтвердити вибір.

Живлення

Натисніть кнопку живлення, щоб увімкнути монітор.

Точка регулювання

Якщо OSD не відображається, натисніть кнопку «Точка регулювання», щоб показати/сховати Точку регулювання.

Користувацька клавіша (Подвійна роздільна здатність)

Користувацькі налаштування "v" Меню швидких клавіш: Подвійна роздільна здатність/Ігровий режим/Снайперський приціл/Лічильник кадрів.

За замовчуванням — Подвійна роздільна здатність.

Якщо OSD не відображається, натисніть "v" клавішу для активації функції «Подвійна роздільна здатність», потім натисніть "v" або "h" Клавіша для вибору режиму подвійної роздільної здатності (UHD 120 Гц, UHD 160 Гц, FHD 320 Гц) залежно від різних типів максимальної частоти оновлення.

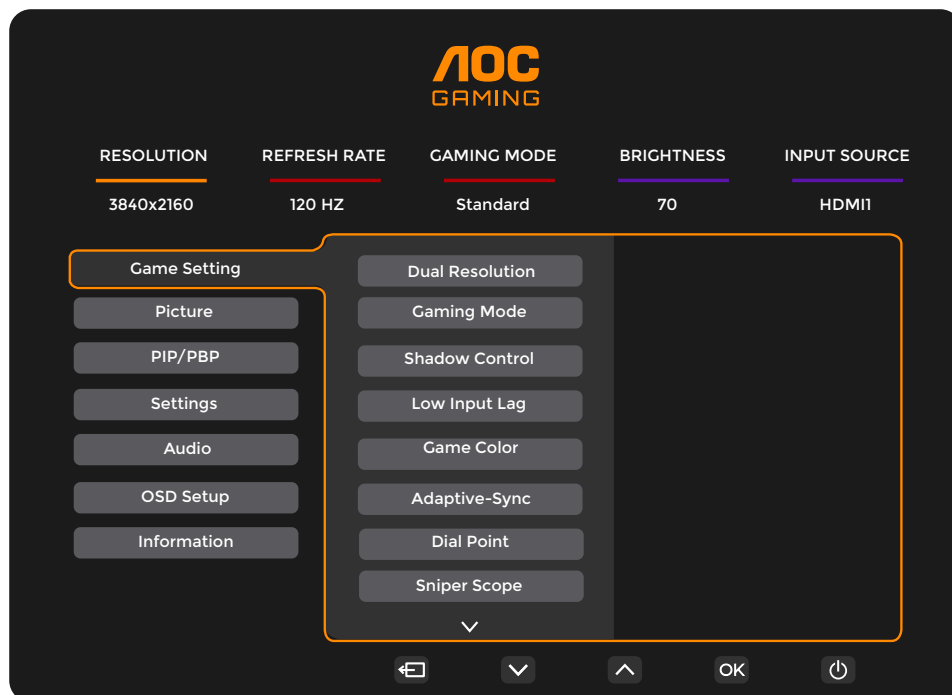
Джерело/Вихід

Коли OSD закрито, натискання кнопки Source/Exit виконуватиме функцію швидкого вибору джерела.

Коли меню OSD активне, ця кнопка виконує функцію виходу (для виходу з меню OSD).

Налаштування OSD

Основні й прості інструкції щодо керування кнопками.

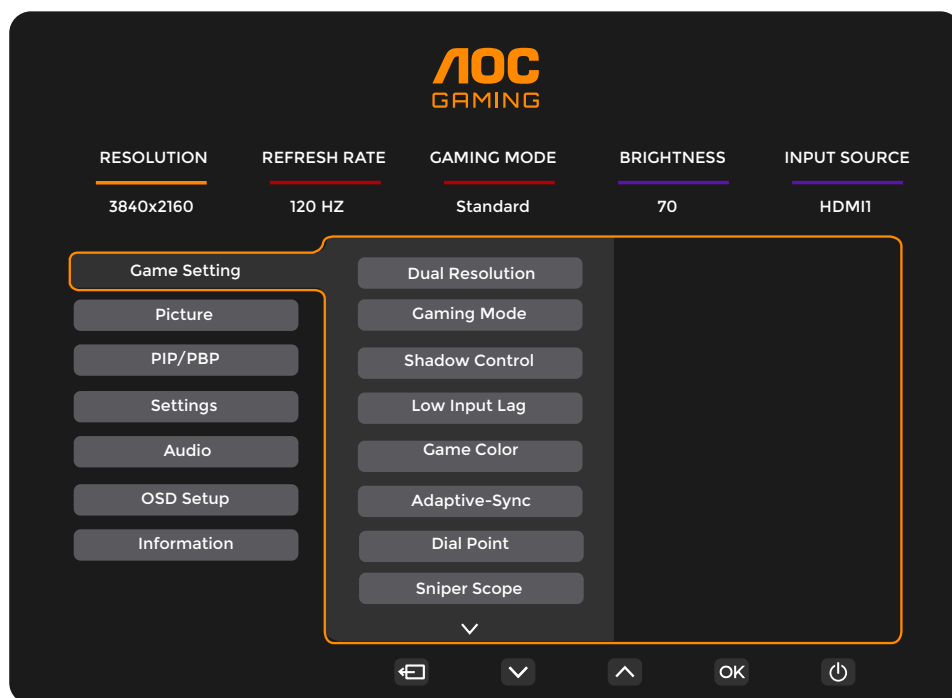


- 1). Натисніть  кнопку MENU, щоб відкрити вікно OSD.
- 2). Натискайте $\downarrow$ або $\uparrow$ для навігації між функціями. Коли потрібна функція виділена, натисніть  кнопку MENU/OK для її активації, натискайте $\downarrow$ або $\uparrow$ для навігації підфункціями меню. Коли потрібна підфункція меню виділена, натисніть  кнопку MENU/OK для її активації.
- 3). Натискайте $\downarrow$ або $\uparrow$ для зміни налаштувань вибраної функції. Натисніть  /  для виходу. Якщо бажаєте налаштувати іншу функцію, повторіть кроки 2–3.
- 4). Функція блокування OSD: щоб заблокувати OSD, утримуйте натиснутою кнопку  Натисніть кнопку MENU, коли монітор вимкнено, а потім натисніть  кнопку живлення, щоб увімкнути монітор. Щоб розблокувати OSD – натисніть і утримуйте  Натисніть кнопку MENU, коли монітор вимкнено, а потім натисніть  кнопку живлення, щоб увімкнути монітор.

Примітки:

- 1). Якщо пристрій має лише один вхідний сигнал, пункт «Вибір входу» не підлягає налаштуванню.
- 2). Якщо роздільність вхідного сигналу є рідною або використовується Adaptive-Sync, пункт «Співвідношення зображення» неактивний.

Ігрові налаштування



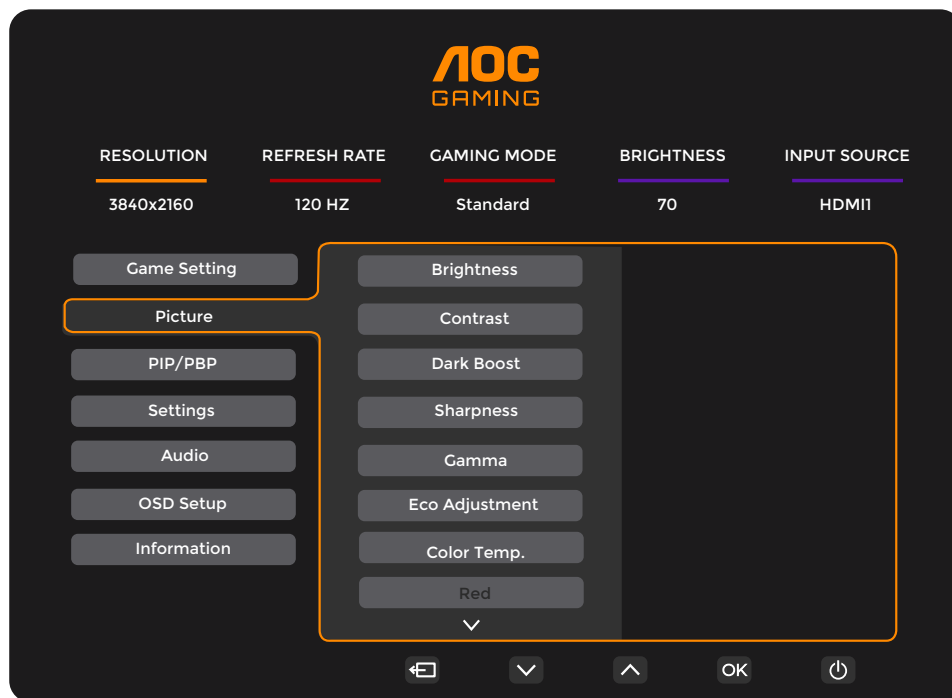
подвійна роздільна здатність	UHD 120Hz / UHD 160Hz / FHD 320Hz	Обрано режим подвійної роздільної здатності.
ігровий режим	Стандартний	Покращує читабельність для відповідних веб- та мобільних ігор.
	FPS	Для гри у FPS (шутери від першої особи). Покращує рівень чорного у темній темі.
	RTS	Для гри в RTS (стратегії в реальному часі). Покращує якість зображення.
	Гонки	Для гри в гоночні ігри забезпечує найшвидший час відгуку та високу насиченість кольорів.
	Гравець 1	Налаштування користувача збережено як Гравець 1.
	Гравець 2	Налаштування користувача збережено як Гравець 2.
	Гравець 3	Налаштування користувача збережено як Гравець 3.
Контроль тіней	0 ~ 20	За замовчуванням Контроль тіней встановлено на 0. Користувач може регулювати від 0 до 20 для отримання чіткого зображення. Якщо зображення надто темне для чіткого розгляду деталей, налаштуйте параметр від 0 до 20 для покращення чіткості.
Низька затримка введення	Вимкнено / Увімкнено	Вимкніть буфер кадрів, щоб зменшити затримку введення.
Колір гри	0 ~ 20	Параметр «Колір гри» дозволяє регулювати насиченість в діапазоні від 0 до 20 для покращення зображення.
Adaptive-Sync	Вимкнено / Увімкнено	Вимкнути або увімкнути Adaptive-Sync. Нагадування про запуск Adaptive-Sync: коли функція Adaptive-Sync увімкнена, у деяких ігрових середовищах можливе мерехтіння.
Точка регулювання	Вимкнено / Увімкнено / Динамічно	Функція «Dial Point» розміщує прицільний індикатор у центрі екрану, допомагаючи геймерам точно та чітко цілитися в іграх від першої особи (FPS).
Снайперський приціл	Вимкнено / 1,0 / 1,5 / 2,0	Локальне збільшення для полегшення прицілювання під час стрільби.
MBR	0 ~ 20	MBR (Зменшення розмиття руху) забезпечує від 0 до 20 рівнів регулювання для зменшення розмиття рухів. Примітка: функція MBR може регулюватися, коли Adaptive-Sync вимкнено, а частота оновлення ≥ 80 Гц.

MBR Sync	Вимкнено / Увімкнено	Вимкнути або увімкнути MBR Sync (Зменшення розмиття руху). Примітка: функція MBR Sync може регулюватися, коли Adaptive-Sync увімкнено, а вхідний сигнал має змінну частоту, і частота поля ≥ 75 Гц.
Овердрайв	Нормальний	Налаштуйте час відгуку.
	Швидко	Примітка: 1. Якщо користувач встановлює Овердрайв на «Найшвидший», відтворене зображення може бути розмитим. Користувачі можуть регулювати рівень Овердрайву або вимкати його відповідно до своїх уподобань. 2. Функція «екстремальний» є необов'язковою, коли Adaptive-Sync вимкнено, а частота оновлення дисплея становить ≥ 80 Гц. 3. Яскравість екрану зменшується при увімкненні функції «екстремальний».
	Швидше	
	Найшвидше	
	екстремальний	
Лічильник кадрів	Вимкнено / Праворуч угорі / Праворуч унизу / Ліворуч угорі / Ліворуч унизу	Відображення частоти V у вибраному куті.

Примітка:

- 1). При увімкненні «Режиму HDR» у розділі «Зображення» параметри «Контроль тіней» та «Ігровий колір» недоступні для налаштування.
- 2). Коли для «HDR» у розділі «Зображення» встановлено «DisplayHDR», параметри «Ігровий режим», «Контроль тіней», «Ігровий колір», «Снайперський приціл», «MBR», «MBR Sync» та «екстремальний» в розділі «Овердрайв» не можуть бути відкориговані.
Коли «HDR» у розділі «Зображення» встановлено на «HDR Picture», «HDR Movie» або «HDR Game», елементи «Ігровий режим», «Гра кольору», «Снайперський приціл», «MBR», «MBR Sync» та «Екстремальний» у розділі «Overdrive» не можна регулювати.
- 3). Коли «Колірний простір» у розділі «Зображення» встановлено на «sRGB» або «DCI-P3», елементи «Контроль тіней», «Гра кольору», «MBR», «MBR Sync» та «Екстремальний» у розділі «Overdrive» не можна регулювати.

Зображення



Яскравість	0-100	Регулювання підсвітки.
Контрастність	0-100	Контрастність із цифрового регістра.
Темне посилення	Вимкнено / Рівень 1 / Рівень 2 / Рівень 3	Покращує деталі на екрані в темних або світлих ділянках, регулюючи яскравість у світлій ділянці та забезпечуючи відсутність пересвітлення.
Різкість	0-100	Регулювання різкості.
Гамма	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Регулювання гамми.
Екологічне налаштування	Стандартний	Стандартний режим.
	Текст	Режим тексту.
	Інтернет	Режим Інтернет.
	Гра	Ігровий режим.
	Фільм	Кінорежим.
	Спорт	Режим спорту.
	Читання	Режим читання.
	Однорідність	Режим однорідності.
Колірна температура	Теплий	Тепла колірна температура.
	Нормальний	Нормальна колірна температура.
	Холодний	Холодна колірна температура.
	Користувач	Відновити колірну температуру.
Червоний	0-100	Підсилення червоного з цифрового регістру.
Зелений	0-100	Підсилення зеленого з цифрового регістру.

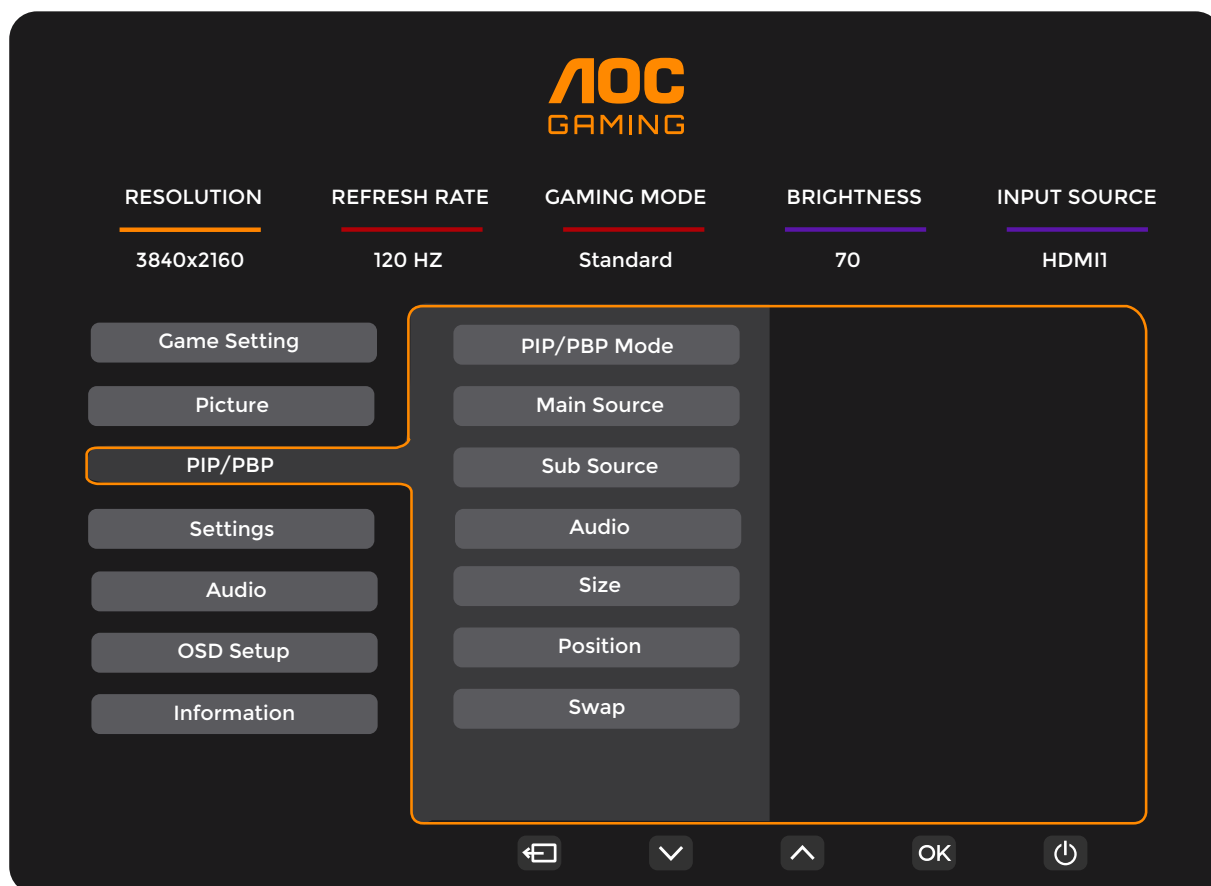
Синій	0-100	Підсилення синього з цифрового регістру.
Насиченість Ч	0-100	Регулювання насиченості Ч.
Насиченість З	0-100	Регулювання насиченості З.
Насиченість С	0-100	Регулювання насиченості С.
Насиченість С	0-100	Відрегулюйте насиченість С.
Насиченість М	0-100	Відрегулюйте насиченість М.
Насиченість Y	0-100	Відрегулюйте насиченість Y.
Відтінок R	0-100	Відрегулюйте відтінок R.
Відтінок G	0-100	Відрегулюйте відтінок G.
Відтінок B	0-100	Відрегулюйте відтінок B.
Відтінок C	0-100	Відрегулюйте відтінок C.
Відтінок M	0-100	Відрегулюйте відтінок M.
Відтінок Y	0-100	Відрегулюйте відтінок Y.
HDR	Вимкнено	Встановіть профіль HDR відповідно до ваших вимог. Примітка: Коли виявлено HDR, опція HDR відображається для регулювання.
	DisplayHDR	
	HDR-зображення	
	HDR-фільм	
	HDR-гра	
Режим HDR	Вимкнено	Оптимізовано за кольором і контрастністю зображення для імітації HDR-ефекту. Примітка: Коли HDR не виявлено, опція Режим HDR відображається для регулювання.
	HDR-зображення	
	HDR-фільм	
	HDR-гра	
DCR	Вимкнено	Вимкнути динамічне співвідношення контрастності.
	Увімкнено	Увімкнути динамічне співвідношення контрастності.
Колірний простір	Власна панель	Панель стандартного колірного простору.
	sRGB	Колірний простір sRGB.
	DCI-P3	Колірний простір DCI-P3.
Режим LowBlue	Вимкнено	Зменшення синього світла шляхом контролю температури кольору.
	Мультимедіа	
	Інтернет	
	Офіс	
	Читання	

Співвідношення зображення	Повне / Пропорційне / 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) / 27"W (16:9)	Виберіть співвідношення зображення для відображення.
---------------------------	--	--

Примітка:

- 1). При увімкненому «Режимі HDR» пункти «Контрастність», «Підсилення темних ділянок», «Гама», «Екологічне налаштування», «Температура кольору», «б-осьова насиченість кольору/відтінок», «Колірний простір» та «Режим LowBlue» не підлягають регулюванню.
- 2). Коли «HDR» встановлено на «DisplayHDR», всі параметри в пункті «Зображення», крім «HDR» та «Різкість», недоступні для налаштування. Коли «HDR» встановлено на «HDR Picture», «HDR Movie» або «HDR Game», параметри «Гамма», «Екологічне налаштування», «Колірна температура», «б-осьова насиченість кольору/відтінок», «DCR», «Колірний простір» та «Режим зниженого синього» недоступні для налаштування.
- 3). Коли «Колірний простір» встановлено на «sRGB» або «DCI-P3», параметри «Контрастність», «Покращення темних зон», «Гамма», «Екологічне налаштування», «Колірна температура», «б-осьова насиченість кольору/відтінок», «Режим HDR» та «Режим зниженого синього» недоступні для налаштування.
- 4). Коли «Екологічне налаштування» встановлено на «Читання» або «Однорідність», параметри «Контрастність», «Покращення темних зон», «Колірна температура», «б-осьова насиченість кольору/відтінок», «DCR», «Колірний простір» та «Режим зниженого синього» недоступні для налаштування.
- 5). Коли «Ігровий режим» у розділі «Налаштування гри» встановлений не на «Стандартний», елементи «Екологічне налаштування», «б-осьова насиченість кольору/відтінок», «Режим HDR» та «Колірний простір» не можуть бути відрегульовані.

PIP/PBP



Режим PIP/PBP	Вимкнено / PIP / PBP	Увімкнути або вимкнути PIP або PBP.
Основне джерело		Виберіть джерело основного екрану.
Додаткове джерело		Виберіть джерело додаткового екрану.
Аудіо	Основне джерело	Виберіть налаштування аудіо для основного або додаткового екрану.
	Додаткове джерело	
Розмір	Малий / Середній / Великий	Виберіть розмір екрану.
Позиція	Верхній правий кут	Встановіть розташування екрану.
	Нижній правий кут	
	Верхній лівий кут	
	Ліворуч-вниз	
Обмін	Увімкнено: Обмін	Змінити джерело зображення.
	Вимкнено: без дії	

Примітка:

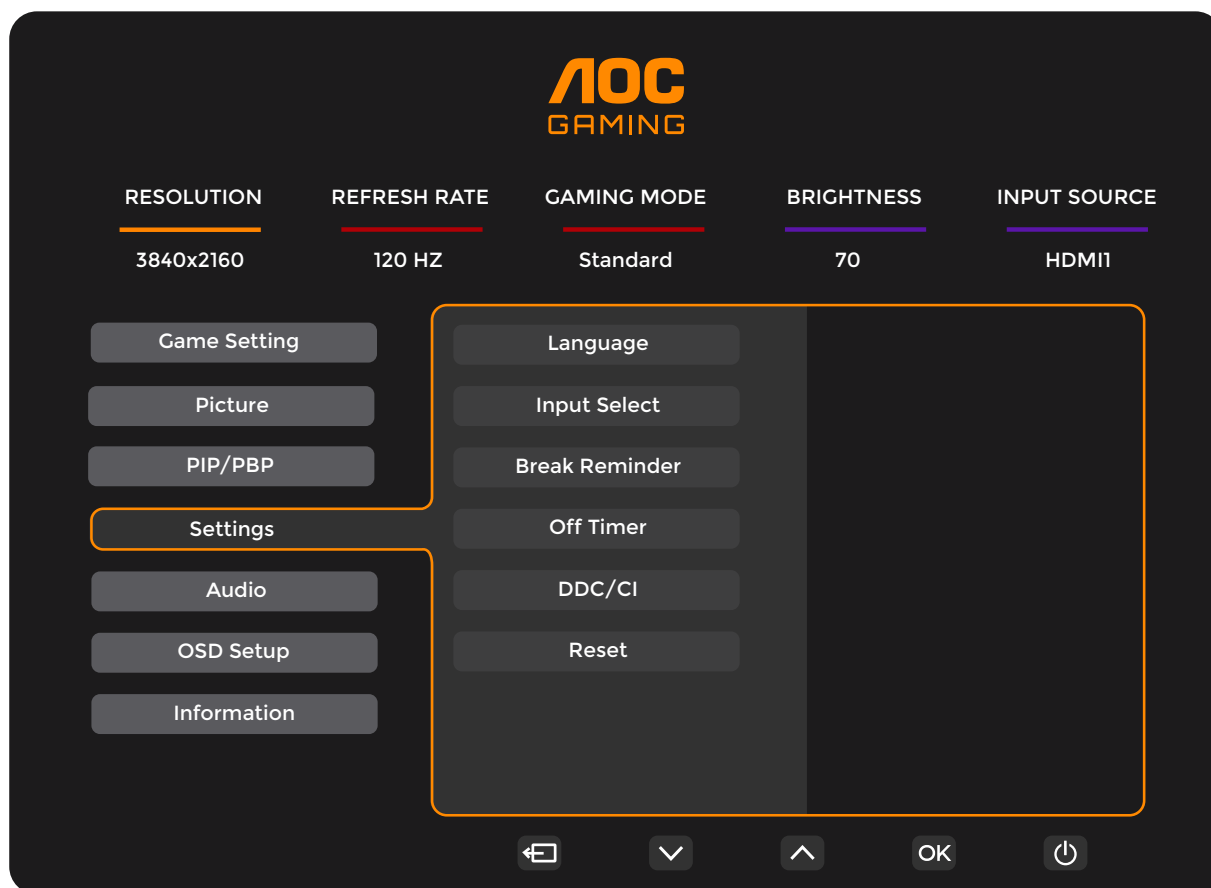
- 1). Коли увімкнено PIP/PBP, деякі налаштування кольору в меню OSD застосовуються лише до основного екрану, тоді як другий екран може не підтримуватися. Отже, кольори основного та другого екрану можуть відрізнятися.

2) Коли увімкнено PBP/PIP, сумісність вхідних джерел основного та додаткового екранів наведена в таблиці нижче:

PBP		Основне джерело		
		HDMI1	HDMI2	DP
Додаткове джерело	HDMI1	В	В	В
	HDMI2	В	В	В
	DP	В	В	В

PIP		Основне джерело		
		HDMI1	HDMI2	DP
Додаткове джерело	HDMI1	В	В	В
	HDMI2	В	В	В
	DP	В	В	В

Налаштування



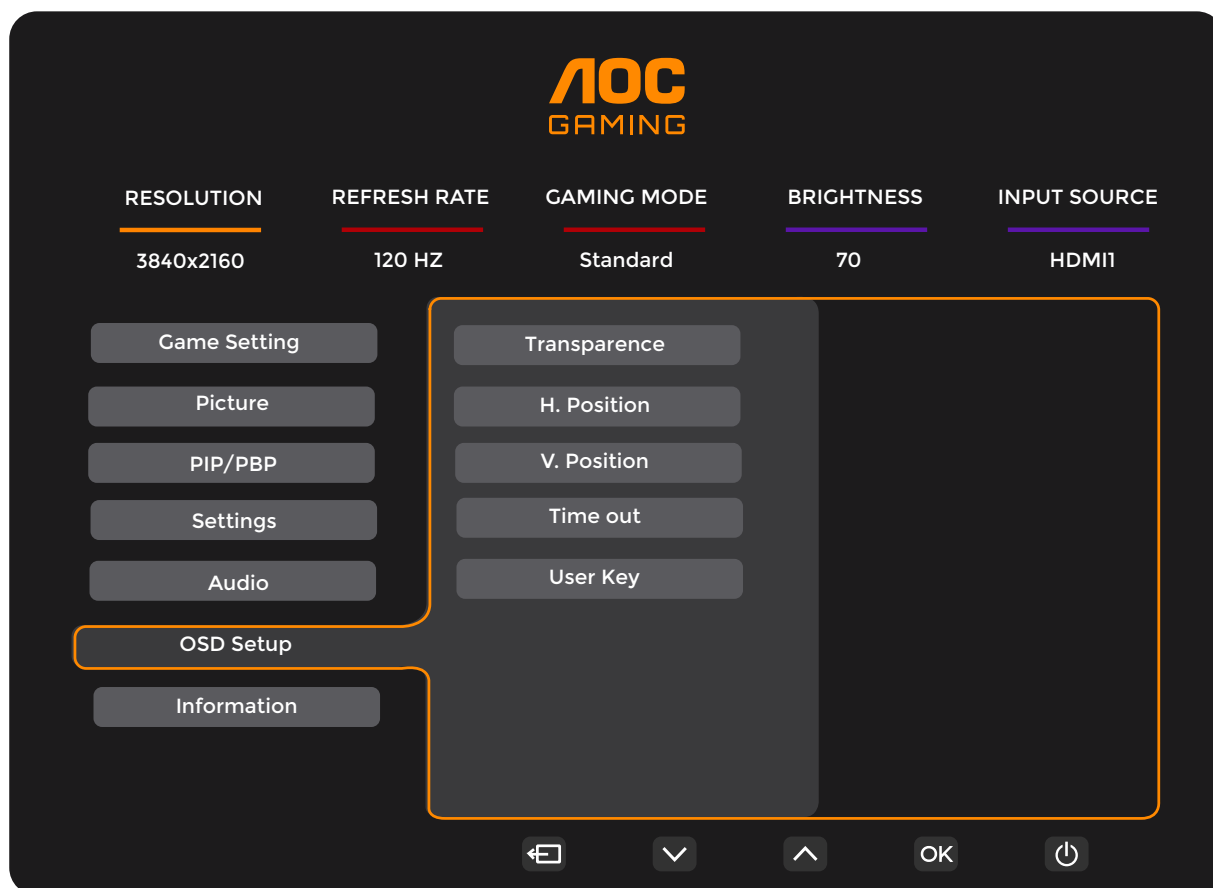
Мова		Виберіть мову OSD.
Вибір вхідного сигналу	Авто / HDMI1 / HDMI2 / DP	Виберіть джерело вхідного сигналу.
Нагадування про перерву	Вимкнено / Увімкнено	Нагадування про перерву, якщо користувач працює безперервно понад 1 годину.
Таймер вимкнення	0-24 год	Виберіть час вимкнення DC.
DDC/CI	Ні / Так	Увімкнення/вимкнення підтримки DDC/CI.
Скидання	Ні / Так	Скинути меню до заводських налаштувань.

Аудіо



Гучність	0-100	Регулювання гучності.
Вимкнення звуку	Вимкнено / Увімкнено	Вимкнути звук.

Налаштування OSD



Прозорість	0-100	Регулювання прозорості OSD.
Гор. позиція	0-100	Регулювання горизонтального положення OSD.
Вертик. позиція	0-100	Регулювання вертикального положення OSD.
Таймаут	5-120	Регулювання часу очікування OSD.
Користувацька клавіша	Подвійна роздільна здатність / ігровий режим / Снайперський приціл / Лічильник кадрів	Користувацькі налаштування "V" Меню швидкого доступу клавіш.

Інформація

AOC
GAMING

RESOLUTION

3840x2160

REFRESH RATE

120 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

70

INPUT SOURCE

HDMI1

Game Setting

Picture

PIP/PBP

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

U32G4U

Resolution

3840(H)x2160(V)/60Hz

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxxxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

Світлодіодний індикатор

Статус	Колір LED
Режим повного живлення	Білий
Режим активного вимкнення	Помаранчевий

Усунення несправностей

Проблеми та запитання	Можливі рішення
Індикатор живлення не світиться	Переконайтеся, що кнопка живлення увімкнена, а живильний кабель належним чином підключений до заземленої електричної розетки та монітора.
Відсутнє зображення на екрані	● Чи належним чином підключено живильний кабель? Перевірте підключення живильного кабелю та наявність живлення. ● Чи належним чином підключено відеокабель? (Підключено через HDMI кабель) Перевірте підключення HDMI кабелю. (Підключено через DisplayPort кабель) Перевірте підключення DisplayPort кабелю. * Вхід HDMI/DisplayPort недоступний у всіх моделях. ● Якщо живлення увімкнено, перезавантажте комп'ютер, щоб побачити початковий екран (екран входу). Якщо з'являється початковий екран (екран входу), увімкніть комп'ютер у відповідному режимі (безпечний режим для Windows 7/8/10) і змініть частоту відеокарті. (Див. розділ Налаштування оптимальної роздільної здатності) Якщо початковий екран (екран входу) не з'являється, зверніться до Сервісного центру або вашого дилера. ● Ви бачите "Вхід не підтримується" на екрані? Це повідомлення з'являється, коли сигнал відеокарті перевищує максимальну роздільну здатність і частоту оновлення, які монітор може коректно обробити. Відрегулюйте роздільну здатність та частоту оновлення відповідно до максимальних параметрів монітора. ● Переконайтеся, що встановлено драйвери монітора AOC.
Зображення розмите і має проблему з притіненням (ефектом тіней-примар)	Відрегулюйте контрастність та яскравість. Натисніть гарячу клавішу (AUTO) для автоматичного налаштування. Переконайтеся, що не використовуєте подовжувач або комутатор. Рекомендується підключати монітор безпосередньо до відеовиходу відеокарті.
Зображення мерехтить, стрибає або на екрані з'являється хвилюподібний малюнок.	Перемістіть електричні пристрої, які можуть спричинити електричні перешкоди, подалі від монітора. Використовуйте максимально можливу частоту оновлення, що підтримується вашим монітором при поточній роздільній здатності.
Монітор застряг у режимі активного вимкнення."	Вимикач живлення комп'ютера повинен бути увімкнений. Відеокорта комп'ютера має бути щільно встановлена у відповідний слот. Переконайтеся, що відеокабель монітора правильно підключений до комп'ютера. Огляньте відеокабель монітора і впевніться, що жоден контакт не зігнутий. Переконайтеся, що ваш комп'ютер працює, натиснувши клавішу CAPS LOCK на клавіатурі та спостерігаючи за індикатором CAPS LOCK. Індикатор повинен або ввімкнутися, або вимкнутися після натискання клавіші CAPS LOCK.
Відсутність одного з основних кольорів (ЧЕРВОНИЙ, ЗЕЛЕНИЙ або СИНІЙ).	Огляньте відеокабель монітора і впевніться, що жоден контакт не пошкоджений. Переконайтеся, що відеокабель монітора правильно підключений до комп'ютера.
Зображення на екрані не відцентроване або має неправильний розмір.	Відрегулюйте горизонтальне (H-Position) та вертикальне (V-Position) положення або натисніть гарячу клавішу (AUTO).
Зображення має кольорові дефекти (білий колір виглядає не білим).	Відрегулюйте кольори RGB або виберіть бажану колірну температуру.
Горизонтальні або вертикальні перешкоди на екрані.	Використовуйте режим вимкнення Windows 7/8/10/11 для регулювання CLOCK і FOCUS. Натисніть гарячу клавішу (AUTO) для автоматичного налаштування.
Регулювання та сервіс.	Будь ласка, зверніться до розділу Регулювання та Сервіс на сайті www.aoc.com , щоб знайти модель, придбану у вашій країні, та інформацію про регулювання і сервіс на сторінці підтримки.

Специфікація

Загальні технічні характеристики

Панель	Назва моделі	U32G4U	
	Система керування	TFT кольоровий РК-дисплей	
	Діагональ видимого зображення	80,1 см по діагоналі	
	Крок пікселя	0,1818 мм (гориз.) x 0,1818 мм (верт.)	
	Відео	Інтерфейс HDMI та інтерфейс DisplayPort	
Інше	Діапазон горизонтального сканування	30 кГц – 360 кГц	
	Максимальний розмір горизонтального сканування	698,112 мм	
	Діапазон вертикального сканування	FHD:48~320 Гц UHD:48~160 Гц	
	Вертикальний розмір сканування (максимальний)	392,688 мм	
	Оптимальне попередньо встановлене роздільна здатність	FHD:1920x1080@60 Гц UHD:3840x2160@60 Гц	
	Максимальна роздільна здатність	FHD:1920x1080@320 Гц UHD:3840x2160@160 Гц	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Джерело живлення	100-240 В~ 50/60 Гц 1,5 А	
	Споживання електроенергії	Типове (яскравість=70, контрастність=50)	43 Вт
		Макс. (яскравість = 100, контрастність = 100)	≤ 110 Вт
		Режим очікування	≤ 0,5 Вт
	Розсіювання тепла	Нормальна експлуатація	146,76 БТЕ/год (тип.)
		Сон (режим очікування)	<1,71 БТЕ/год
		Режим вимкнення	<1,02 БТЕ/год
		Режим вимкнення (вимикач змінного струму)	0 БТЕ/год
Фізичні характеристики	Тип роз'єму	USB UP/USBx4 (включно з 1 швидкою зарядкою) HDMIx2/DisplayPort/Навушники	
	Тип сигнального кабелю	Знімний	
Екологічний	Температура	Робоча	0°C~40°C
		Поза експлуатацією	-25°C~55°C
	Вологість	Робоча	10%~85% (без конденсації)
		Поза експлуатацією	5%~93% (без конденсації)
	Висота над рівнем моря	Робоча	0м~5000м (0ft~16404ft)
		Поза експлуатацією	0м~12192м (0ft~40000ft)

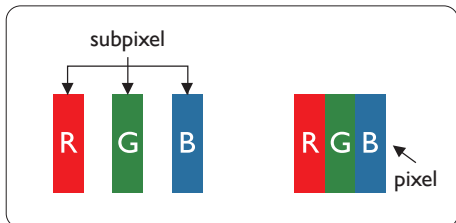


Політика щодо дефектів пікселів у панелях моніторів АОС

Компанія АОС прагне постачати продукцію найвищої якості. Ми використовуємо одні з найсучасніших виробничих процесів у галузі та здійснюємо суворий контроль якості. Однак дефекти пікселів або субпікселів на панелях моніторів іноді неминучі.

Жоден виробник не може гарантувати, що всі панелі будуть вільні від дефектів пікселів, проте компанія АОС гарантує, що будь-який монітор із неприйнятною кількістю дефектів буде відремонтовано або замінено в межах гарантії. Це повідомлення пояснює різні типи дефектів пікселів і визначає допустимі рівні дефектів для кожного типу. Для отримання права на ремонт або заміну в межах гарантії кількість дефектів пікселів на панелі монітора має перевищувати ці допустимі рівні. Наприклад, не більше ніж 0,0004 % субпікселів на моніторі можуть бути дефектними.

Крім того, компанія АОС встановлює ще вищі стандарти якості для певних типів або комбінацій дефектів пікселів, які є більш помітними, ніж інші. Ця політика діє у всьому світі.



Пікселі та субпікселі

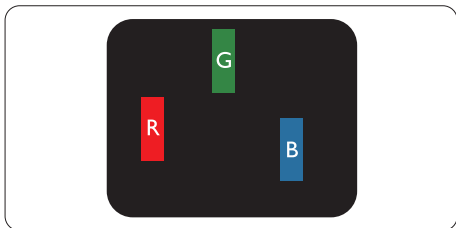
Піксель, або елемент зображення, складається з трьох субпікселів основних кольорів: червоного, зеленого та синього. Велика кількість пікселів разом формує зображення. Коли всі субпікселі пікселя світяться, три кольорові субпікселі разом виглядають як один білий піксель. Коли всі субпікселі затемнені, три кольорові субпікселі разом виглядають як один чорний піксель. Інші комбінації світлих і затемнених субпікселів сприймаються як пікселі інших кольорів.

Типи дефектів пікселів

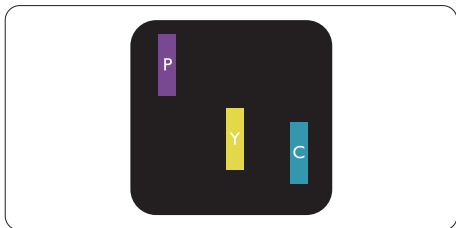
Дефекти пікселів і субпікселів проявляються на екрані по-різному. Існують дві категорії дефектів пікселів та кілька типів дефектів субпікселів у кожній категорії.

Дефекти яскравих крапок

Дефекти яскравих крапок проявляються як пікселі або субпікселі, які постійно світяться або «увімкнені». Інакше кажучи, яскрава крапка — це субпіксель, який виділяється на екрані, коли монітор відображає темний візерунок. Існують такі типи дефектів яскравих крапок:



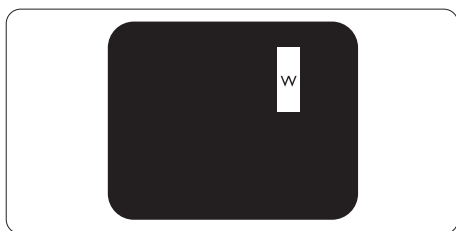
Один світлий червоний, зелений або синій субпіксель.



Два сусідні світлі субпікселі:

- Червоний + Синій = Фіолетовий
- Червоний + Зелений = Жовтий

- Зелений + Синій = Ціан (Світло-блакитний)



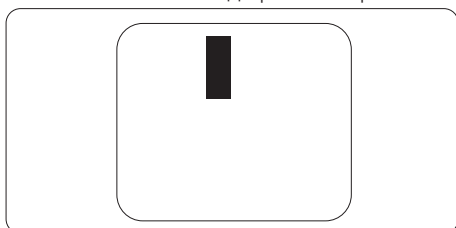
Три суміжні світлі субпікселі (один білий піксель).

Примітка

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

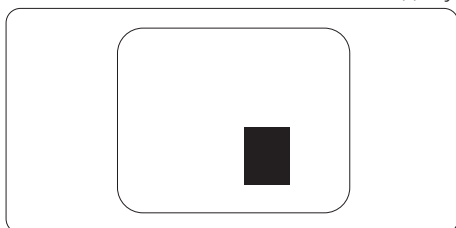
Дефекти чорних точок

Дефекти чорних точок проявляються у вигляді пікселів або субпікселів, які постійно темні або 'вимкнені'. Іншими словами, темна точка — це субпіксель, що помітно виділяється на екрані, коли монітор відображає світлий малюнок. Ось типи дефектів чорних точок.



Близькість дефектів пікселів

Оскільки дефекти пікселів і субпікселів одного типу, розташовані близько один до одного, можуть бути більш помітними, АОС також встановлює допустимі межі для близькості дефектів пікселів.



Допустимі межі дефектів пікселів

Щоб мати право на ремонт або заміну через дефекти пікселів у гарантійний період, панель монітора АОС має містити дефекти пікселів або субпікселів, що перевищують допустимі межі, наведені в інструкції на веб-сайті.

ДЕФЕКТИ ЯСКРАВИХ КРАПОК	ПРИПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
1 світлий субпіксель	2
2 сусідні світлі субпікселі	1
3 суміжні світлі субпікселі (один білий піксель)	0
Відстань між двома дефектами яскравих точок*	≥ 15 мм
Загальна кількість дефектів яскравих точок усіх типів	2
ДЕФЕКТИ ЧОРНИХ ТОЧОК	ПРИПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
1 темний субпіксель	5 або менше
2 суміжні темні субпікселі	2 або менше
3 суміжні темні субпікселі	≤ 0
Відстань між двома дефектами чорних точок*	≥ 15 мм
Загальна кількість дефектів чорних точок усіх типів	5 або менше
ЗАГАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ ДЕФЕКТІВ ТОЧОК	ПРИЙНЯТНИЙ РІВЕНЬ
Загальна кількість дефектів яскравих або чорних точок усіх типів	5 або менше

Примітка

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

Заздалегідь встановлені режими відображення

СТАНДАРТ	РЕЗОЛЮЦІЯ (± 1 Гц)	ГОРИЗОНТАЛЬНА ЧАСТОТА (кГц)	ВЕРТИКАЛЬНА ЧАСТОТА (Гц)
VGA	640×480@60 Гц	31.469	59.94
	640×480@67 Гц	35	66.667
	640×480@72 Гц	37.861	72.809
	640×480@75 Гц	37.5	75
	640×480@100 Гц	51.08	99.769
	640×480@120 Гц	61.91	119.518
РЕЖИМ DOS	720×400@70 Гц	31.469	70.087
SVGA	800×600@56 Гц	35.156	56.25
	800×600@60 Гц	37.879	60.317
	800×600@72 Гц	48.077	72.188
	800×600@75 Гц	46.875	75
	800×600@100 Гц	63.68	99.662
	800×600@120 Гц	77.43	119.854
	832×624@75 Гц	49.725	74.551
XGA	1024×768@60 Гц	48.363	60.004
	1024×768@70 Гц	56.476	70.069
	1024×768@75 Гц	60.023	75.029
	1024×768@100 Гц	81.577	99.972
	1024×768@120 Гц	97.551	119.989
	1280×1024@60 Гц	63.981	60.02
	1280×1024@75 Гц	79.976	75.025
FHD	1920×1080@60 Гц	67.5	60
	1920×1080@240 Hz	274.6	240
	1920×1080@320 Hz	355.2	320
QHD	2560×1440@120 Hz	182.996	119.998
	2560×1440@144 Hz	222.194	144.001
UHD	3840×2160@60 Гц	133.32	60
	3840×2160@75 Гц	166.653	75.0001
	3840×2160@100 Гц	222.203	100.001
	3840×2160@120 Гц	268.811	120.700
	3840×2160@144 Гц	319.976	144.004
	3840×2160@160 Гц	350.402	160.001

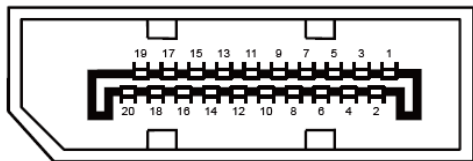
Примітка: відповідно до стандарту VESA при обчисленні частоти оновлення (полевої частоти) різних операційних систем та графічних карт можливе відхилення (± 1 Гц). Для підвищення сумісності номінальна частота оновлення цього виробу була округлена. Будь ласка, орієнтуйтеся на фактичний виріб.

Призначення контактів



19-контактний кабель кольорового відеосигналу

Номер контакту	Назва сигналу	Номер контакту	Назва сигналу	Номер контакту	Назва сигналу
1.	TMDS Дані 2+	9.	TMDS Дані 0-	17.	Земля DDC/CEC
2.	Екран TMDS Дані 2	10.	TMDS Такт +	18.	+5 В Живлення
3.	TMDS Дані 2-	11.	Екран тактового сигналу TMDS	19.	Визначення гарячого підключення
4.	TMDS Дані 1+	12.	TMDS Такт-		
5.	Екранування даних TMDS 1	13.	CEC		
6.	Дані TMDS 1-	14.	Зарезервовано (не підключено на пристрої)		
7.	Дані TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Екранування даних TMDS 0	16.	SDA		



20-контактний кабель кольорового відеосигналу

Номер контакту	Назва сигналу	Номер контакту	Назва сигналу
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH (p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Визначення гарячого підключення
9	ML_Lane 1 (p)	19	Повернення DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Плагін і відтворення

Функція Plug & Play DDC2B

Цей монітор оснащений можливостями VESA DDC2B відповідно до стандарту VESA DDC. Він дозволяє монітору інформувати хост-систему про свою ідентифікацію і, залежно від рівня використання DDC, передавати додаткову інформацію про свої дисплейні можливості.

DDC2B — це двонаправлений канал передачі даних на базі протоколу I2C. Хост може запитувати інформацію EDID через канал DDC2B.

