AOC GAMING

MANUAL DE UTILIZARE

Q24G4RE

AOC GAMING MONITOR

©2025 AOC. All rights reserved
Version: A00

WWW.AOC.COM

Siguranţă 1
Convenţii naţionale 1
Alimentare 2
Instalarea 3
Curăţarea 4
Altele 5
Instalarea 6
Conţinutul cutiei 6
Instalarea suportului şi a bazei 7
Reglarea unghiului de vizualizare 8
Conectarea monitorului 9
Ataşarea braţului pentru montare pe perete 10
Funcţia Adaptive-Sync 11
HDR 12
Reglarea 13
Taste rapide 13
OSD Setting (Setare OSD) 14
Game Setting (Setare joc) 15
Picture(Imagine) 17
Settings(Setări) 19
Audio 20
OSD Setup (Configurare OSD) 21
Information(informații) 22
Indicator LED 23
Depanare 24
Specificaţii 25
Specificaţii generale 25
Politica AOC privind defectele de afişare a pixelilor pentru ecranele plate 27
Moduri prestabilite de afişare 29
Alocări ale pinilor 30
Plug and Play 31

Siguranţă

Convenţii naţionale

În următoarele subsecţiuni, sunt descrise convenţiile naţionale utilizate în acest document.

Note, precauţii şi avertismente

În acest ghid, este posibil ca fragmentele de text să fie însoţite de o pictogramă şi scrise cu caractere aldine sau cursive. Aceste fragmente reprezintă note, precauţii şi avertismente şi sunt utilizate după cum urmează:

NOTĂ: Marcajul NOTĂ indică informaţii importante care vă ajută să utilizaţi mai bine computerul.

ATENŢIE: marcajul ATENŢIE indică posibilitatea de deteriorare a echipamentelor hardware sau de pierdere a datelor şi vă ajută să evitaţi problema.

AVERTISMENT: Un AVERTISMENT indică posibilitatea de vătămare corporală şi vă informează cum să evitaţi problema. Anumite avertismente pot să apară în format alternativ şi este posibil să nu fie însoţite de pictograme. În astfel de cazuri, forma respectivă de prezentare a avertismentului este aprobată de autoritatea de reglementare.

Alimentare

Monitorul trebuie aprovizionat cu energie numai de la tipul de sursă indicat pe etichetă. Dacă aveţi dubii cu privire la modul de alimentare din reşedinţa dvs., consultaţi reprezentantul local sau compania de electricitate locală.

Monitorul este prevăzut cu un ştecher cu împământare, adică un ştecher dotat cu un al treilea pin. Acest ştecher trebuie introdus într-o priză cu împământare, ca măsură de siguranţă. Dacă priza dvs. nu este compatibilă cu ştecherele care au trei pini, solicitaţi asistenţa unui electrician pentru a instala o priză adecvată sau folosiţi un adaptor pentru a împământa dispozitivul. Nu anulaţi elementul de siguranţă al ştecherului cu împământare.

Deconectaţi unitatea de la alimentare pe durata furtunilor cu descărcări electrice sau când nu îl utilizaţi pentru perioade mari de timp. Astfel, veţi proteja monitorul împotriva daunelor provocate de fluctuaţiile bruşte de tensiune.

Nu supraîncărcaţi cablurile de alimentare şi prelungitoarele. Supraîncărcarea acestora poate produce un incendiu şi există riscul de electrocutare.

Pentru a asigura o funcţionare satisfăcătoare, folosiţi monitorul numai împreună cu computerele care apar pe lista UL, ale căror mufe de conectare au valori nominale de 100 -240 V c.a., min. 5A.

Priza de perete trebuie instalată în apropierea echipamentului şi trebuie să fie uşor accesibilă.

Instalarea

Nu aşezaţi monitorul pe un cărucior, un suport, un trepied, un suport de montare sau o masă instabilă. În cazul în care cade, monitorul poate duce la rănirea unei persoane şi la deteriorarea gravă a produsului. Utilizaţi numai cărucioare, suporturi, trepiede, suporturi de montare sau mese recomandate de producător sau comercializate împreună cu acest produs. Respectaţi instrucţiunile producătorului atunci când instalaţi produsul şi utilizaţi accesoriile de montare recomandate de producător. Ansamblurile formate din produs şi cărucior trebuie deplasate cu atenţie.

Nu împingeţi obiecte în fanta cu care este prevăzut dulapul pentru monitor. În caz contrar, se pot deteriora componente ale circuitului sau se poate provoca un scurtcircuit. Nu vărsaţi niciodată lichide pe monitor.

Nu aşezaţi produsul cu faţa pe podea.

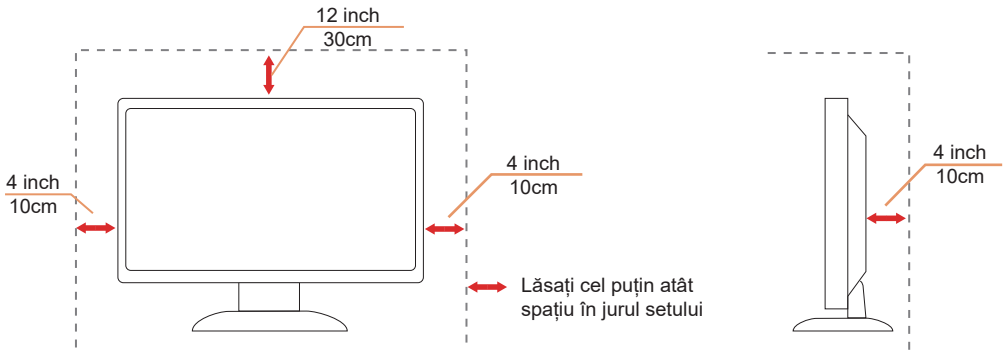
Dacă montaţi monitorul pe un perete sau raft, folosiţi un kit de montare aprobat de către producător şi urmaţi instrucţiunile de instalare a acestuia.

Pentru a evita deteriorarea accidentală, de exemplu, desprinderea panoului de pe cadru, asiguraţi-vă că monitorul nu este înclinat în jos cu mai mult de -5 grade. Dacă se depăşeşte unghiul de înclinare în jos de -5 grade, defecţiunea monitorului nu va fi acoperită de garanţie.

Lăsaţi spaţiu liber în jurul monitorului, după cum se arată mai jos. În caz contrar, este posibil ca circulaţia aerului să nu fie adecvată, ceea ce poate cauza un incendiu sau deteriorarea monitorului.

Consultaţi imaginea de mai jos pentru zonele recomandate pentru aerisire din jurul monitorului, atunci când monitorul este instalat pe perete sau pe suport:

Montat împreună cu suportul



Curăţarea

Curăţaţi periodic dulapul cu o bucată de material. Puteţi utiliza detergent cu concentraţie mică pentru a îndepărta petele, nu detergent cu concentraţie mare, care poate cauteriza dulapul pentru produs.

În timpul curăţării, asiguraţi-vă că nu pătrunde detergent în produs. Materialul utilizat pentru curăţare nu trebuie să fie aspru, deoarece ar deteriora suprafaţa ecranului.

Deconectaţi cablul de alimentare înainte de a curăţa produsul.

Altele

Dacă produsul emite mirosuri şi sunete ciudate sau fum, deconectaţi IMEDIAT fişa de alimentare şi contactaţi un Centru de service.

Asiguraţi-vă că orificiile de ventilare nu sunt blocate de o masă sau de o draperie.

Nu supuneţi monitorul LCD la niveluri mari de şoc sau la impacturi puternice în timpul funcţionării.

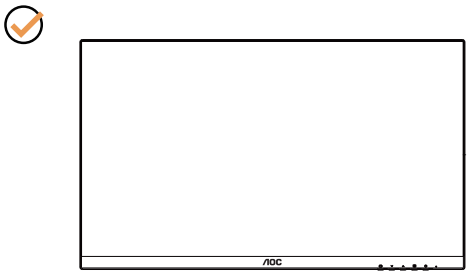
Nu loviţi şi nu scăpaţi monitorul pe jos în timpul funcţionării sau transportului.

Cablurile de alimentare trebuie să fie aprobate d.p.d.v. al siguranței. Pentru Germania, standardul minim de atins este H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 mm^2. Pentru alte țări, se vor utiliza tipuri adecvate.

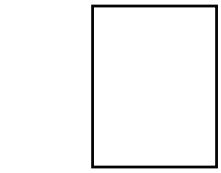
Presiunea sonoră excesivă de la căști poate cauza pierderea auzului. Reglarea egalizatorului la maxim crește tensiunea de ieșire a căștilor și prin urmare, nivelul presiunii sonore.

Instalarea

Conţinutul cutiei

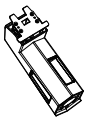


Monitor

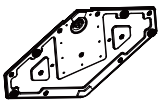


Quick Start Guide

Warranty Card



Stand



Base

Power Cable

HDMI Cable

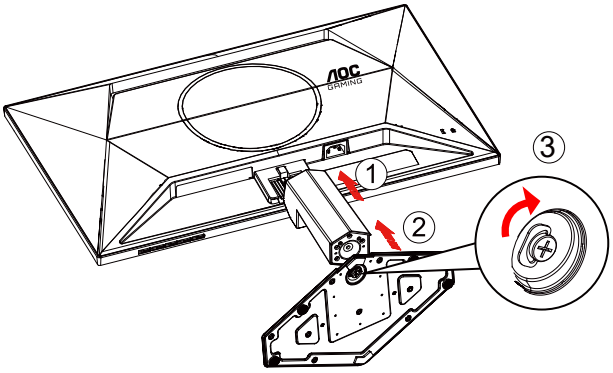
DisplayPort Cable

*În unele ţări sau regiuni este posibil să nu fie incluse toate cablurile de semnal. Consultaţi reprezentantul local sau filiala locală AOC pentru a obţine confirmarea în această privinţă.

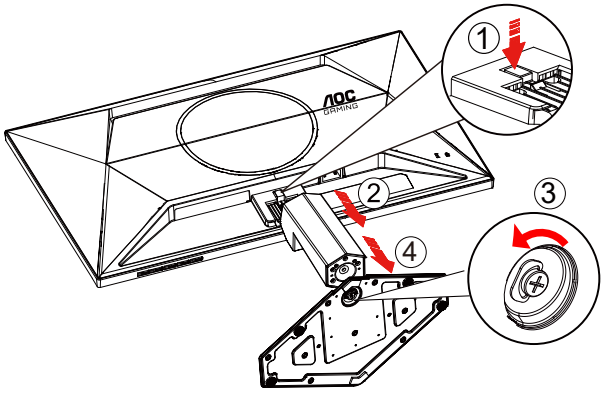
Instalarea suportului şi a bazei

Instalaţi sau dezinstalaţi suportul urmând paşii de mai jos.

Instalare:

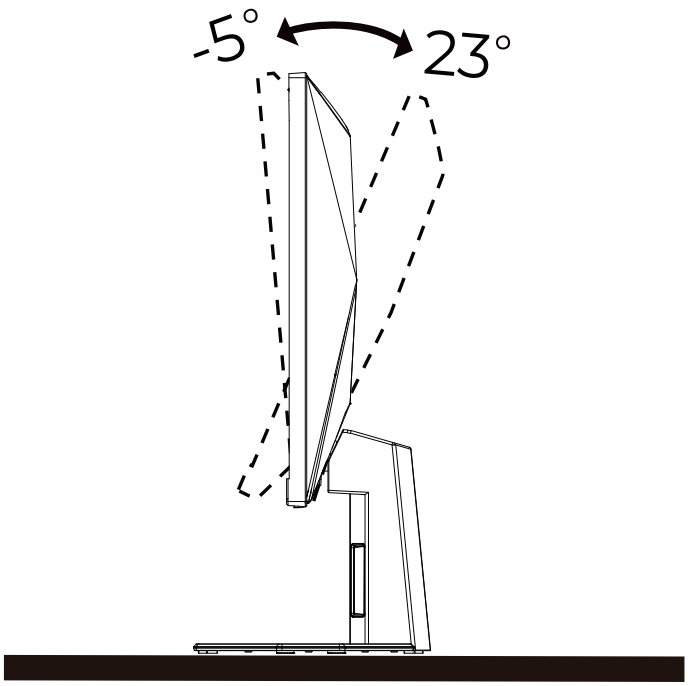


Dezasamblare:



Reglarea unghiului de vizualizare

Pentru a obține cea mai bună experiență de vizualizare, se recomandă ca utilizatorul să se asigure că își poate vedea întreaga față pe ecran, apoi să ajusteze unghiul monitorului în funcție de preferințele personale.
Ţineţi suportul astfel încât să nu răsturnaţi monitorul atunci când modificaţi unghiul.
Puteţi regla unghiul monitorului după cum se arată mai jos:



NOTĂ:

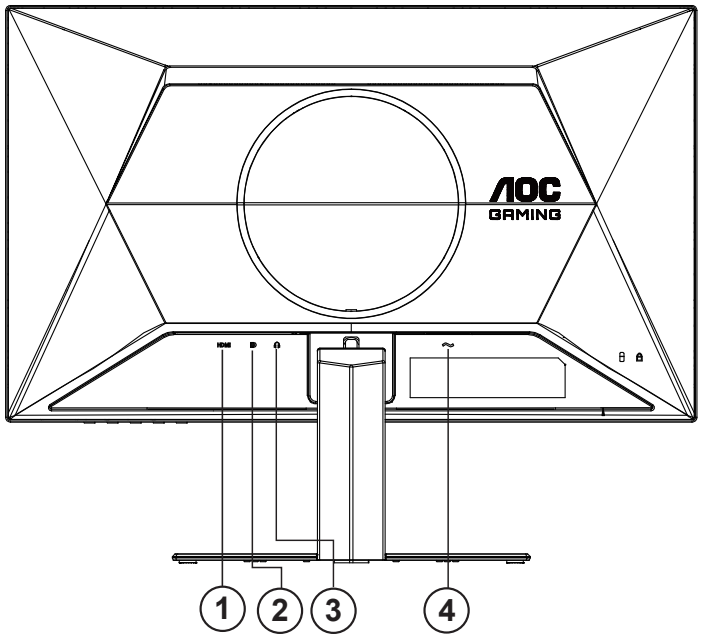
Nu atingeţi ecranul LCD atunci când modificaţi unghiul. În caz contrar, ecranul LCD se poate deteriora sau sparge.

Avertisment

- Pentru a evita deteriorarea accidentală a ecranului, precum desprinderea panoului, asiguraţi-vă că monitorul nu este înclinat în jos cu mai mult de -5 grade.
- Nu apăsaţi pe ecran atunci când reglaţi unghiul monitorului. Atingeţi doar cadrul.

Conectarea monitorului

Conexiunile prin cablu din spatele monitorului şi computerului:



1. HDMI
2. DisplayPort
3. Căşti
4. Alimentare

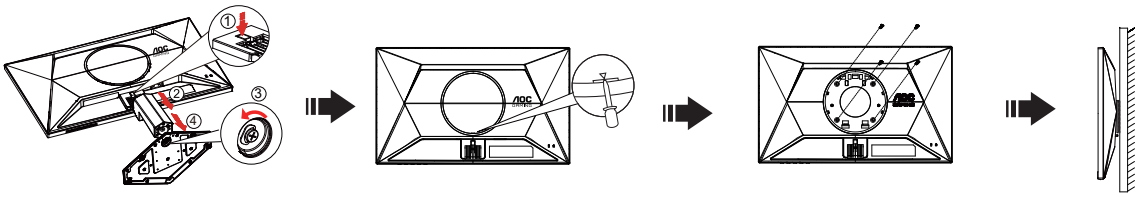
Conectarea la PC

1. Conectaţi bine cablul de alimentare la spatele afişajului.
2. Opriţi computerul şi deconectaţi cablul de alimentare al acestuia.
3. Conectaţi cablul de semnal al afişajului la conectorul video din partea din spate a calculatorului.
4. Conectaţi cablul de alimentare al calculatorului şi al afişajului la o priză din apropiere.
5. Porniţi calculatorul şi afişajul.

Dacă monitorul afişează imaginea, instalarea este finalizată. Dacă nu este afişată nicio imagine, consultaţi secţiunea de depanare.
Pentru a proteja echipamentul, opriţi întotdeauna PC-ul şi monitorul înainte de a realiza conexiunile.

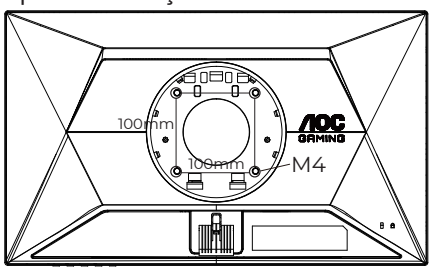
Ataşarea braţului pentru montare pe perete

Pregătirea pentru instalare a unui braţ pentru montare pe perete.

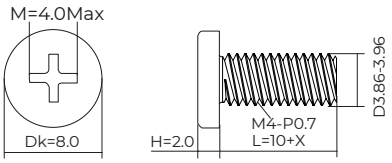


Acest monitor poate fi ataşat la un braţ pentru montare pe perete, pe care îl achiziţionaţi separat. Deconectaţi alimentarea cu energie înainte de această procedură. Urmaţi paşii de mai jos:

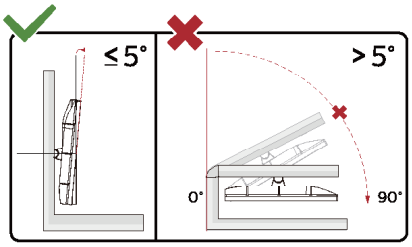
1. Îndepărtaţi baza.
2. Introduceți o șurubelniță cu cap plat sau o altă unealtă plată în fantă și deschideți capacul din spate.
3. Urmaţi instrucţiunile producătorului pentru asamblarea braţului pentru montare pe perete.
4. Aşezaţi braţul pentru montare pe perete pe spatele monitorului. Aliniaţi orificiile braţului cu orificiile de pe spatele monitorului.
5. Introduceţi 4 şuruburi în orificii şi strângeţi.
6. Reconectaţi cablurile. Consultaţi manualul de utilizare primit împreună cu braţul pentru montare pe perete opţional pentru instrucţiuni de montare a acestuia pe perete.



Specificațiile șuruburilor de fixare pe perete:
M4*(10+X)mm (X=grosimea suportului de montare pe perete)



Notă: Orificiile de şurub pentru montarea VESA nu sunt disponibile pentru toate modelele, vă rugăm consultaţi distribuitorul sau departamentul oficial al AOC. Contactați întotdeauna producătorul pentru a obține informații privind instalarea pe perete.



* Designul afișajului poate diferi de ilustraţie.

⚠ Avertisment

- Pentru a evita deteriorarea accidentală a ecranului, precum desprinderea panoului, asiguraţi-vă că monitorul nu este înclinat în jos cu mai mult de -5 grade.
- Nu apăsaţi pe ecran atunci când reglaţi unghiul monitorului. Atingeţi doar cadrul.

Funcţia Adaptive-Sync

1. Funcţia Adaptive-Sync funcţionează cu DisplayPort/HDMI
2. Compatibilitate placă grafică: Lista modelelor recomandate se găseşte mai jos, iar aceasta poate fi verificată şi vizitând www.AMD.com

Carduri grafică

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

Procesoare

- 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

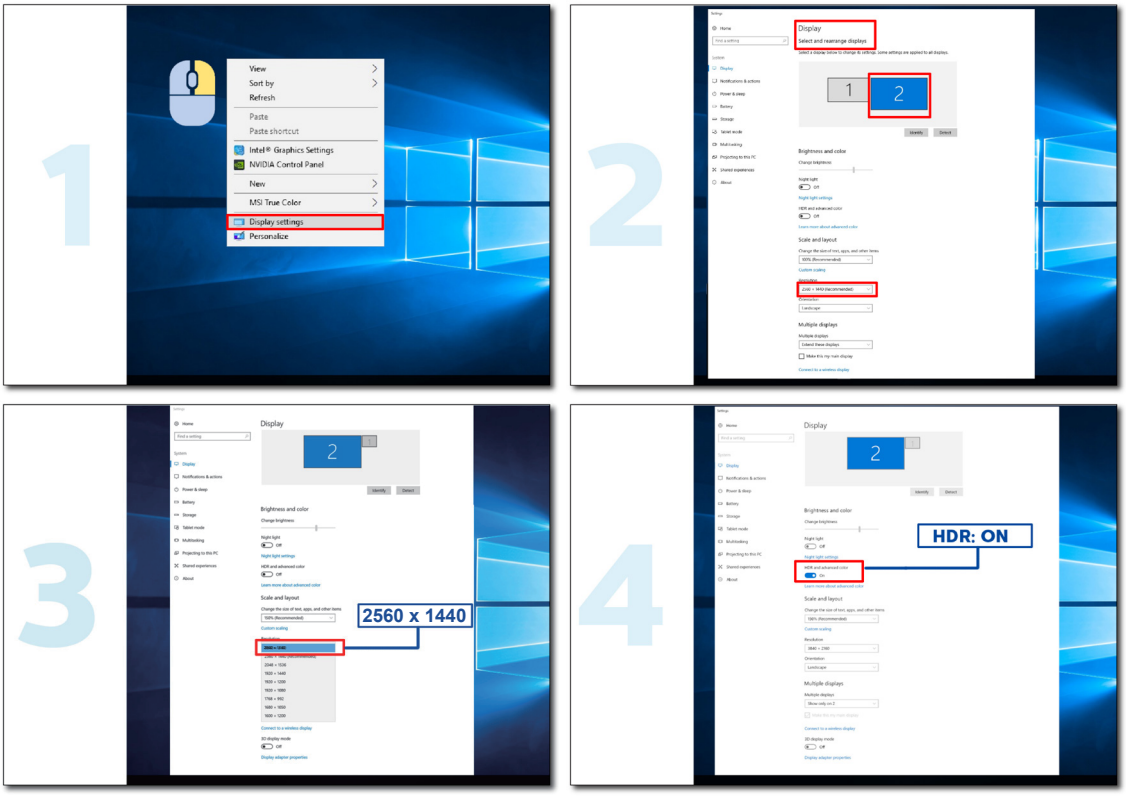
HDR

Este compatibil cu semnalele de intrare în format HDR10.
Afişajul ar putea activa automat funcţia HDR dacă playerul şi conţinutul sunt compatibile. Contactaţi producătorul dispozitivului şi furnizorul de conţinut pentru a obţine informaţii despre compatibilitatea dispozitivului şi a conţinutului.
Selectaţi opţiunea „Oprit” pentru funcţia HDR atunci când nu aveţi nevoie de funcţia de activare automată.

Notă:

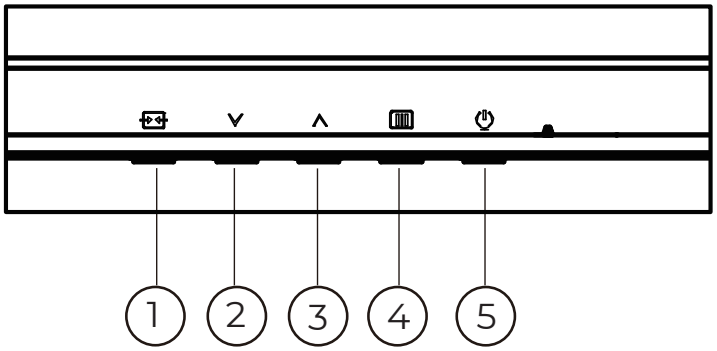
1. Nu este necesară nicio setare specială pentru interfaţa DisplayPort/HDMI în versiunile WIN10 mai mici (mai vechi) decât V1703.
2. Este disponibilă doar interfaţa HDMI, iar interfaţa DisplayPort nu poate funcţiona în versiunea WIN10 V1703.
3. Rezoluția 3840x2160 este sugerată doar pentru playere Blu-ray, Xbox și PlayStation.

a. Rezoluţia afişajului este setată la 2560*1440, iar funcţia HDR este presetată la Pornit.
b. După intrarea într-o aplicaţie, cel mai bun efect HDR poate fi atins atunci când rezoluţia este schimbată la 2560*1440 (dacă este disponibilă).



Reglarea

Taste rapide



1	Source/Exit (Sursă/Ieşire)
2	Game Mode (Mod joc)
3	Dial Point (Indicator)
4	Menu/Enter (Meniu/Enter)
5	Power (Alimentare)

Menu/Enter (Meniu/Enter)

Apăsaţi pentru a afişa meniul OSD (afişare pe ecran) sau pentru a confirma selecţia.

Alimentare

Apăsaţi pe butonul Power (Alimentare) pentru a porni/opri monitorul.

Dial Point (Indicator)

Dacă nu există niciun OSD, apăsaţi butonul Dial Point pentru a afişa / ascunde Indicatorul.

Game Mode (Mod joc)

Atunci când nu este afişat meniul OSD, apăsaţi pe tasta „˅ pentru a deschide funcţia modului de joc, apoi apăsaţi pe tasta „˅ sau „˄ pentru a selecta modul de joc (FPS, RTS, Racing (Curse), Gamer 1 (Jucător 1), Gamer 2 (Jucător 2) ori Gamer 3 (Jucător 3)) în funcţie de diversele tipuri de jocuri.

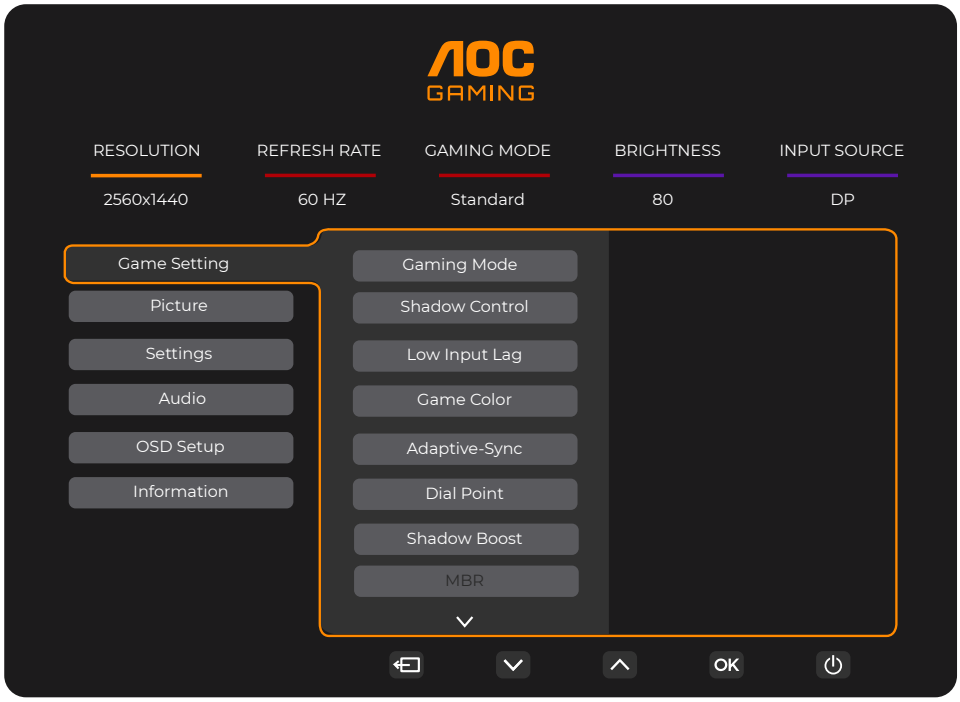
Source/Exit (Sursă/Ieşire)

Atunci când afişajul pe ecran este închis, apăsaţi pe butonul Source/Exit (Sursă/Ieşire) pentru a activa funcţia respectivă a tastei rapide.

Când meniul OSD este activ, acest buton acționează ca o cheie de ieșire (pentru a ieși din meniul OSD).

OSD Setting (Setare OSD)

Instrucţiuni simple cu privire la tastele de control.



1). Apăsaţi pe butonul **MENU (Meniu)** pentru a activa fereastra OSD.

2). Apăsaţi pe ˅ sau pe ˄ pentru a naviga printre funcţiile disponibile. Odată ce funcţia dorită este evidenţiată, apăsaţi pe butonul **MENU (MENIU) / OK** pentru a o activa. Apăsaţi pe ˅ sau pe ˄ pentru a naviga printre funcţiile din submeniu. Odată ce funcţia dorită este evidenţiată, apăsaţi pe butonul **MENU (MENIU) / OK** pentru a o activa.

3). Apăsaţi pe ˅ sau pe ˄ pentru a schimba setările funcţiei selectate. Apăsaţi pe butonul **Exit (Ieşire) /** pentru a ieşi. Dacă doriţi să reglaţi orice altă funcţie, repetaţi paşii 2 şi 3.

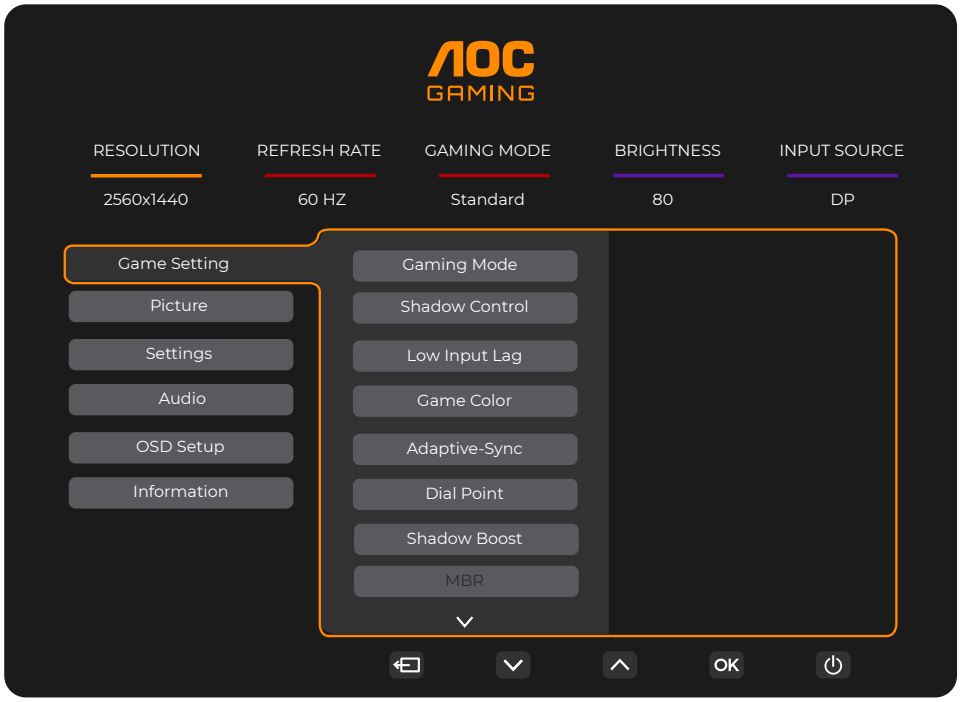
4). Funcţia de blocare a afişajului de pe ecran: Pentru a lansa afişajul pe ecran, ţineţi apăsat pe butonul **MENU (MENIU)** în timp ce monitorul este oprit şi apoi apăsaţi pe **butonul de alimentare** pentru a porni monitorul. Pentru a debloca afişajul de pe ecran, ţineţi apăsat pe butonul **MENU (MENIU)** în timp ce monitorul este oprit şi apoi apăsaţi pe **butonul de alimentare** pentru a porni monitorul.

Note:

1). Dacă produsul recepţionează o singură intrare de semnal, elementul „Input Select” (Selectare intrare) este dezactivat de la ajustare.

2). Dacă rezoluția semnalului de intrare este rezoluția nativă sau Adaptive-Sync, atunci elementul „Image Ratio” (Raport imagine) este nevalid.

Game Setting (Setare joc)



Gaming Mode (Mod joc)	Standard	Îmbunătățiți lizibilitatea pentru jocuri web și mobile adecvate.
	FPS	Pentru jocuri FPS (Simulator de împuşcături). Îmbunătăţeşte detaliile negre din teme întunecate.
	RTS	Pentru jocuri RTS (Strategie în timp real). Îmbunătăţeşte calitatea imaginii.
	Racing (Curse)	Pentru jocuri de curse. Asigură cel mai rapid timp de răspuns şi o saturaţie ridicată a culorilor.
	Gamer 1 (Jucător 1)	Setările preferinţelor utilizatorului, salvate drept Jucător 1.
	Gamer 2 (Jucător 2)	Setările preferinţelor utilizatorului, salvate drept Jucător 2.
	Gamer 3 (Jucător 3)	Setările preferinţelor utilizatorului, salvate drept Jucător 3.
Shadow Control (Control umbre)	0-100	Setarea implicită pentru opţiunea Shadow Control (Control umbre) este 50, iar utilizatorul final poate ajusta valoarea de la 50 la 100 sau la 0 pentru a creşte contrastul pentru o imagine clară. 1. Dacă imaginea este prea întunecată pentru a vedea detaliile în mod clar, ajustaţi de la 50 la 100 pentru o imagine clară. 2. Dacă imaginea este prea luminoasă pentru a vedea detaliile în mod clar, ajustaţi de la 50 la 0 pentru o imagine clară.
Low Input Lag (Întârziere redusă la intrare)	Off (Dezactivat) / On (Activat)	Dezactivaţi tamponul de cadre pentru a reduce întârzierea la intrare.
Game Color (Culoare joc)	0-20	Opţiunea Game Color (Culoare joc) oferă un interval 0 - 20 pentru ajustarea saturaţiei în vederea obţinerii unei imagini mai bune.
Adaptive-Sync	Off (Dezactivat) / On (Activat)	Dezactivaţi sau activaţi Adaptive-Sync. Memento pentru funcționarea cu sincronizare adaptativă: Atunci când funcția Sincronizare adaptativă este activată, este posibil să se producă intermitențe în unele medii de joc.
Dial Point (Punct selector)	Off (Dezactivat) / On (Activat) / Dynamic (Dinamic)	Funcțiaț„Dial Point” (Punct de apelare) plasează un indicator de țintire în centrul ecranului pentru a ajuta jucătorii să joace jocurile First Person Shooter (FPS) cu o țintă precisă.
Shadow Boost (Intensificare umbre)	Off (Dezactivat) / Level 10(Nivel 10) / Level 20(Nivel 20) / Level 30(Nivel 30)	Îmbunătățiți detaliile de pe ecran în zona întunecată sau luminoasă pentru a ajusta luminozitatea în zona luminoasă și pentru a vă asigura că nu este suprasaturată.

MBR	0 ~ 20	Ajustaţi Reducere neclaritate mişcare. MBR (Reducerea neclarității cauzate de mișcare) oferă 0-20 de niveluri de reglare pentru a reduce neclaritatea cauzată de mișcare. Notă: 1. Funcția MBR se poate regla atunci când Sincronizarea adaptativă este dezactivată, întârzierea redusă la intrare este activată, iar rata de reîmprospătare este de ≥75Hz. 2. Luminozitatea ecranului va scădea pe măsură ce valoarea de reglare crește.
MBR Sync (Sincronizare MBR)	Off (Dezactivat) / On (Activat)	Dezactivați sau activați sincronizarea MBR (Eliminare neclaritate de mișcare) Notă: Funcția Sincronizare MBR poate fi ajustată atunci când funcția Sincronizare adaptivă este activată, iar rata de reîmprospătare este ≥75Hz.
Overdrive (Ultra rapid)	Normal (Normal)	Ajustaţi timpul de răspuns. Notă: 1. Dacă utilizatorul ajustează OverDrive la „Fastest” (Cel mai rapid), este posibil ca imaginea afișată să fie estompată. Utilizatorii pot ajusta nivelul OverDrive sau îl pot dezactiva în funcție de preferințele lor. 2. Funcția „Extreme” (Extrem) este opțională atunci când funcția Sincronizare adaptivă (Adaptive-Sync) este dezactivată și rata de reîmprospătare este ≥75 Hz. 3. Luminozitatea ecranului va scădea atunci când funcția „Extreme” (Extrem) este activată.
	Fast (Rapid)	
	Faster (Mai rapid)	
	Fastest (Cel mai rapid)	
	Extreme (Extrem)	
Frame Counter (Contor cadre)	Off (Dezactivat) / Rightup(Dreapta sus) / Right-Down (Dreapta jos) /Left-Down (Stânga jos) /Left-Up (Stânga sus)	Afişarea frecvenţei V pentru unghiul selectat

Notă:

1). Atunci când opțiunea „HDR Mode” (Mod HDR) din „Picture” (Imagine) este activată, elementele „Gaming Mode” (Mod Joc), „Shadow Control” (Control umbre) și „Game Color” (Culoare joc), „Shadow Boost” (Intensificare umbre) nu pot fi ajustate.

2). Atunci când opțiunea „HDR” din „Picture” (Imagine) este activată, elementele „Gaming Mode” (Mod Joc), „Shadow Control” (Control umbre), „Shadow Boost” (Intensificare umbre), „Game Color” (Culoare joc), „MBR” și „MBR Sync” (Sincronizare MBR) nu pot fi ajustate. Opțiunea „Extreme” (Extrem) din „OverDrive“ nu este disponibilă.

3). Atunci când opțiunea „Color Space” (Spațiu de culoare) din „Picture” (Imagine) este setată la sRGB, elementele „Gaming Mode” (Mod Joc), „Shadow Control” (Control umbre), „Shadow Boost” (Intensificare umbre) și „Game Color” (Culoare joc) nu pot fi ajustate.

Picture(Imagine)

Brightness (Luminozitate)	0-100	Reglare retroiluminare
Contrast	0-100	Contrast pentru transmisiile digitale.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Ajustați Gamma.
Eco Adjustment (Ajustare ECO)	Standard	Mod standard
	Text	Mod text
	Internet	Mod internet
	Game (Joc)	Game Mode (Mod joc)
	Movie (Film)	Mod film
	Sports (Sporturi)	Mod sporturi
	Reading (Citind)	Mod Citind
Color Temp. (Temp. culoare)	Warm (Cald)	Solicitaţi culorile calde de la EEPROM.
	Normal	Solicitaţi culorile cu temperatură normală de la EEPROM.
	Cool (Rece)	Solicitaţi culorile reci de la EEPROM.
	User (Utilizator)	Solicitaţi temperatura culorii setată de utilizator de la EEPROM.
Red (Roşu)	0-100	Amplificare roşu la transmisiuni digitale.
Green (Verde)	0-100	Amplificare verde la transmisiuni digitale.
Blue (Albastru)	0-100	Amplificare albastru la transmisiuni digitale.

HDR	Off (Dezactivat)	Setați profilul HDR în funcție de necesitățile de utilizare. Notă: Atunci când se detectează conținut HDR, opțiunea HDR se va afișa pentru ajustare.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (Imagine HDR)	
	HDR Movie (Filme HDR)	
	HDR Game (Joc HDR)	
HDR Mode (modul HDR)	Off (Dezactivat)	Optimizat pentru culoarea și contrastul imaginii, care simulează efectul HDR. Notă: Atunci când nu se detectează conținut HDR, opțiunea HDR se va afișa pentru ajustare.
	HDR Picture (Imagine HDR)	
	HDR Movie (Filme HDR)	
	HDR Game (Joc HDR)	
DCR	Off (Dezactivat)	Dezactivare raport de contrast dinamic
	On (Activat)	Activare raport de contrast dinamic
Color Space (Spațiu de culoare)	Panel Native (Nativ pentru panou)	Panou standard pentru spațiul de culoare.
	sRGB	Spațiu de culoare sRGB.
LowBlue Mode (Modul LowBlue)	Off (Dezactivat)	Reduceţi unda de lumină albastră prin controlul temperaturii culorii.
	Multimedia	
	Internet	
	Office(Birou)	
	Reading(Citire)	
Image Ratio (Raport imagine)	Full / Aspect / 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)	Selectaţi raportul la care este afişată imaginea.

Notă:

1). Atunci când opțiunea „HDR Mode” (Mod HDR) este activată, niciun element, exceptând „HDR Mode” (Mod HDR), „Contrast”, „Gamma”, „ECO Adjustment” (Ajustare ECO), „Color Temp.” (Temperatură culori), „DCR”, „Color Space” (Spațiu de culoare) și „LowBlue Mode” (Mod Albastru redus), nu poate fi ajustat.

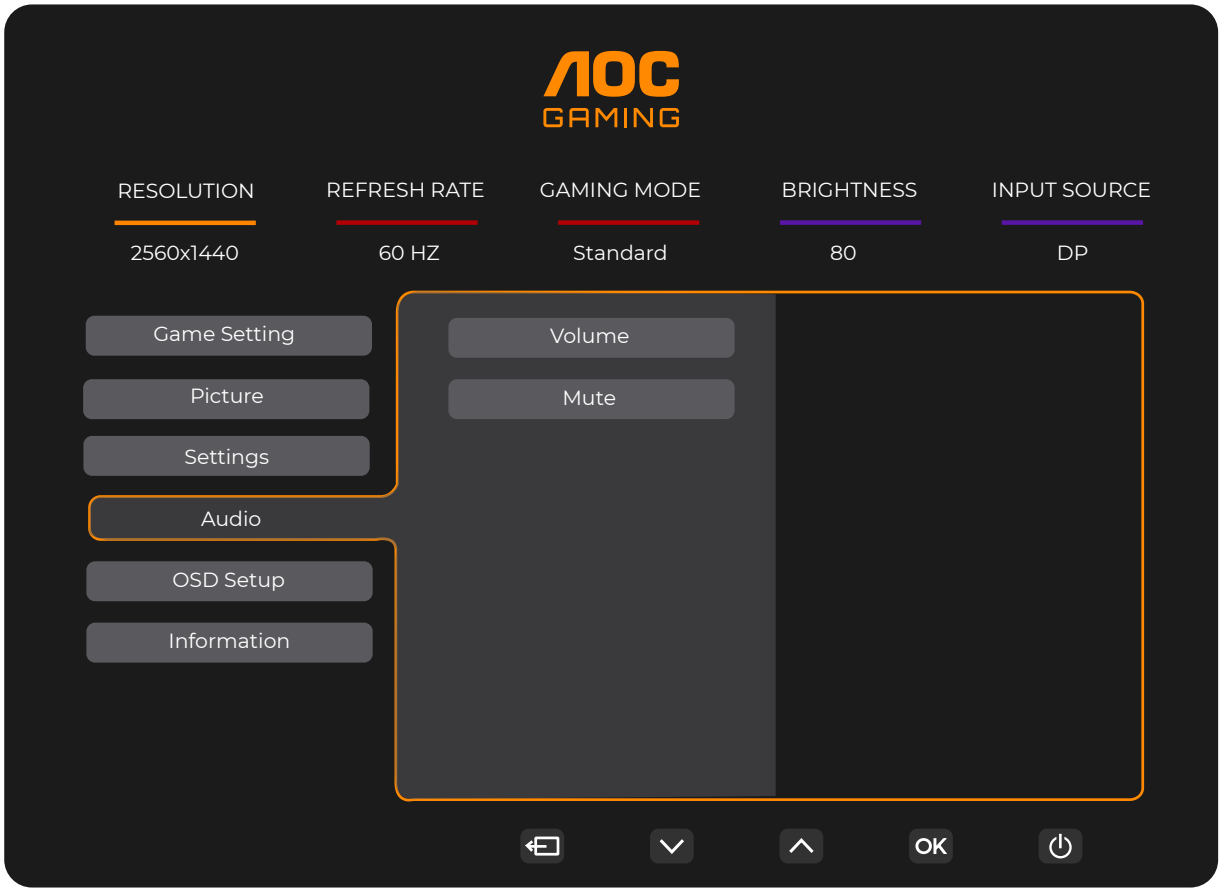
2). Atunci când opțiunea „HDR” este activată, niciun element, exceptând „Brightness” (Luminozitate), „Contrast”, „Gamma”, „ECO Adjustment” (Ajustare ECO), „Color Temp.” (Temperatură culori), „DCR”, „Color Space” (Spațiu de culoare) și „LowBlue Mode” (Mod Albastru redus), nu poate fi ajustat.

3). Atunci când opțiunea „Color Space” (Spațiu de culoare) este setată la sRGB, niciun element, exceptând „Contrast”, „Gamma”, „ECO Adjustment” (Ajustare ECO), „Color Temp.” (Temperatură culori), „HDR”, „HDR Mode” (Mod HDR) și „LowBlue Mode” (Mod Albastru redus), nu poate fi ajustat.

Settings(Setări)

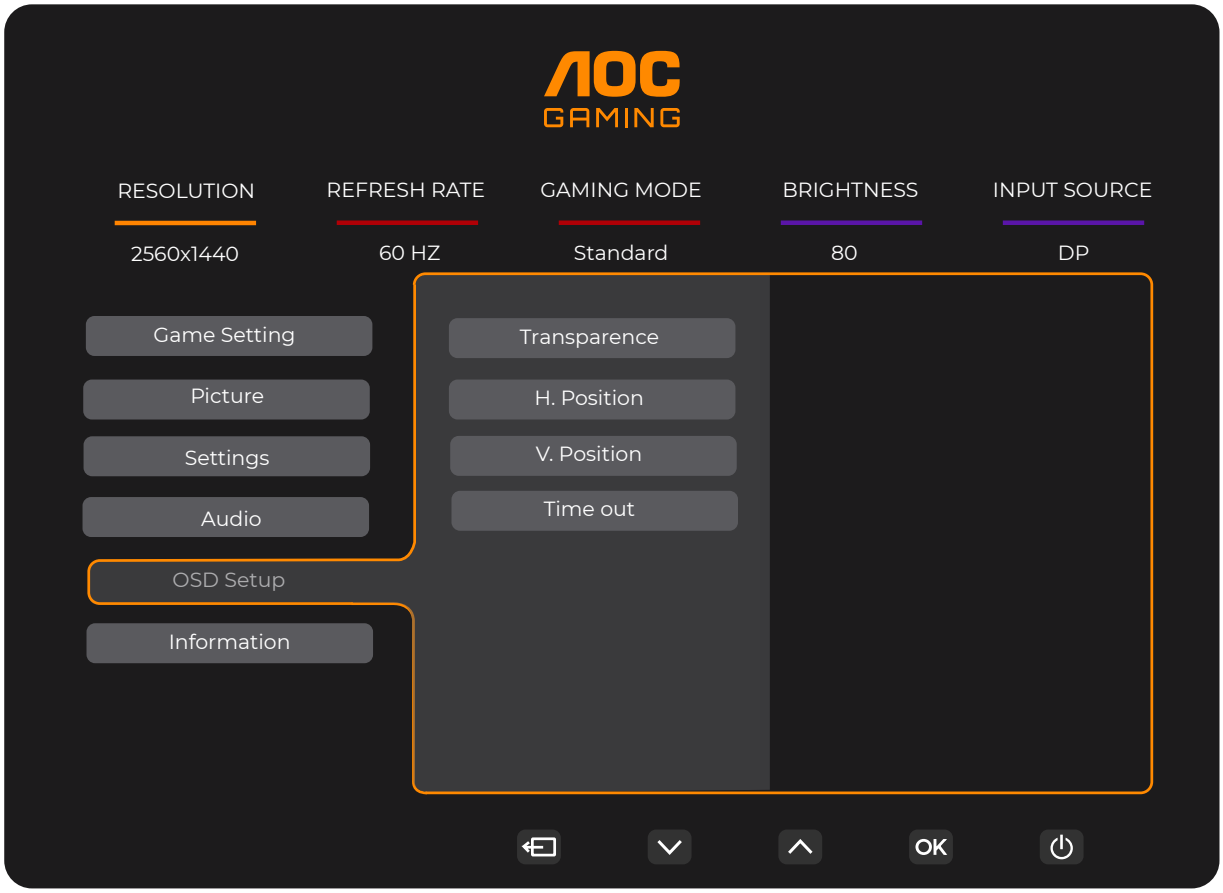
Language (Limbă)		Selectaţi limba pentru afişarea pe ecran.
Input Select (Selectare intrare)	Auto(Automat) / HDMI / DP	Selectaţi sursa pentru semnalul de intrare.
Break Reminder (Memento pauză)	Off (Dezactivat) / On (Activat)	Memento de pauză dacă utilizatorul lucrează continuu timp de peste 1 oră.
Off timer (Perioadă de timp până la oprire)	0-24 ore	Selectaţi ora la care se va dezactiva alimentarea
DDC/CI	Yes (Da) / No (Nu)	Activaţi sau dezactivaţi suportul DDC/CI
Reset (Resetare)	Yes (Da) / No (Nu)	Resetaţi meniul la valorile implicite

Audio



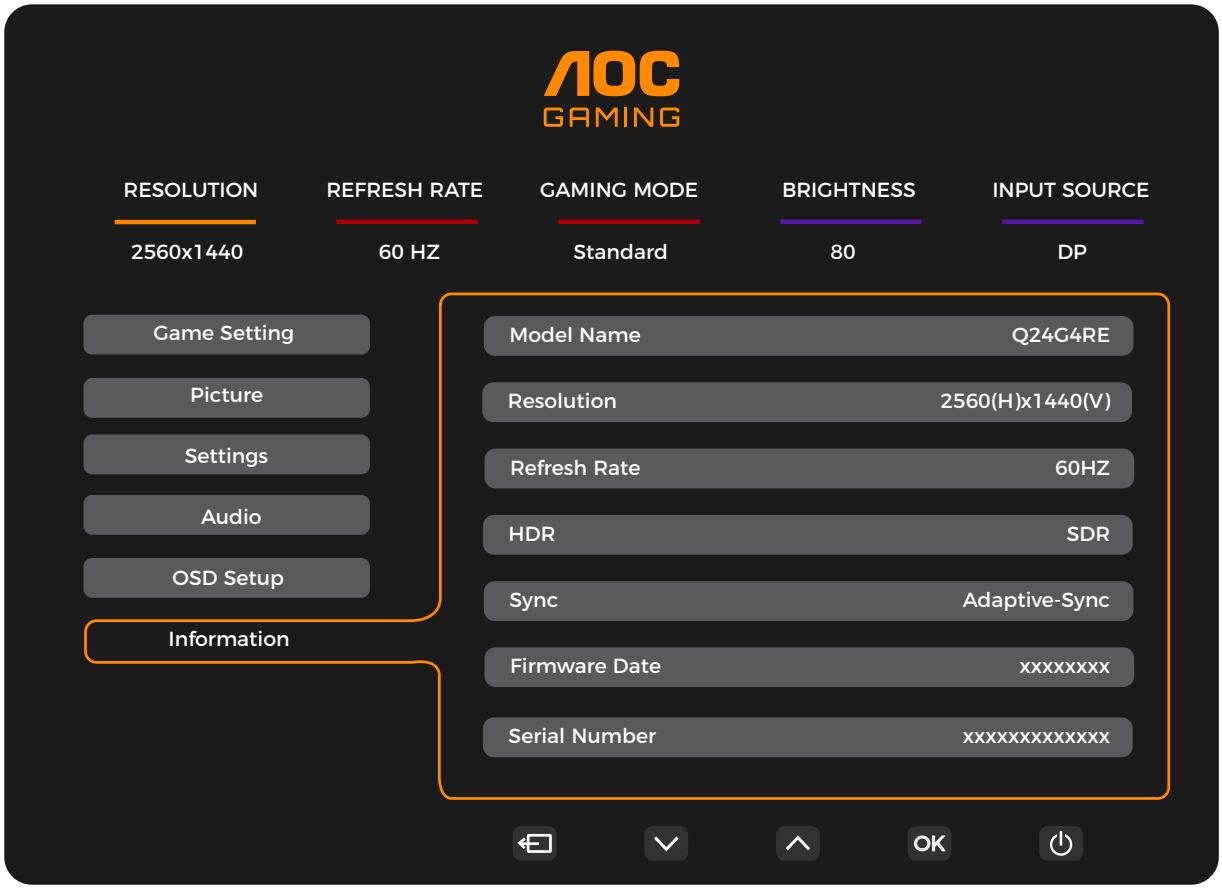
Volume (Volum)	0-100	Ajustare a volumului.
Mute (Fără sonor)	Off (Dezactivat) / On (Activat)	Dezactivați volumul.

OSD Setup (Configurare OSD)



Transparence (Transparenţă)	0-100	Reglaţi transparenţa afişării pe ecran
H. Position (Poziţie oriz.)	0-100	Reglaţi poziţia pe orizontală a afişării pe ecran
V. Position (Poziţie vert.)	0-100	Reglaţi poziţia pe verticală a afişării pe ecran
Timeout (Expirare)	5-120	Reglaţi durata de expirare a afişării pe ecran

Information(informații)



Indicator LED

Stare	Culoare LED
Mod alimentare maximă	Alb
Mod activ-oprit	Portocaliu

Depanare

Problemă şi întrebare	Soluţii posibile
LED-ul de alimentare nu este APRINS	Asiguraţi-vă că alimentarea este PORNITĂ şi că aţi conectat cablul de alimentare la o priză împământată şi la monitor.
Pe ecran nu apar imagini	• Cablul de alimentare este conectat corespunzător? Verificaţi conectarea cablului de alimentare şi sursa de alimentare. • Cablul este conectat corespunzător? (Conexiune cu ajutorul cablului HDMI) Verificaţi conexiunea cablului HDMI. (Conexiune cu ajutorul cablului DisplayPort) Verificaţi conexiunea cablului DisplayPort. * Intrarea HDMI/DisplayPort nu este disponibilă pentru fiecare model. • Dacă alimentarea este pornită, reporniţi computerul pentru a vedea ecranul iniţial (ecranul de conectare). Dacă apare ecranul iniţial (ecranul de conectare), porniţi computerul în modul aplicabil (modul de siguranţă în Windows 7/8/10) şi apoi modificaţi frecvenţa plăcii video. (Consultaţi secţiunea Setarea rezoluţiei optime) Dacă ecranul iniţial (ecranul de conectare) nu apare, contactaţi Centrul de service sau distribuitorul. • Puteţi vedea mesajul „Input Not Supported” (Intrarea nu este acceptată) pe ecran? Puteţi vedea acest mesaj atunci când semnalul de la placa video depăşeşte rezoluţia şi frecvenţa maxime pe care monitorul le poate gestiona corespunzător. Ajustaţi rezoluţia şi frecvenţa maxime pe care monitorul le poate gestiona corespunzător. • Asiguraţi-vă că driverele pentru monitorul AOC sunt instalate.
Imaginea este neclară şi are probleme cu imaginile remanente	Reglaţi valorile pentru contrast şi luminozitate. Apăsaţi pentru a efectua automat reglarea. Asiguraţi-vă că nu folosiţi un cablu prelungitor sau o cutie de distribuţie. Vă recomandăm să conectaţi monitorul direct la conectorul de ieşire al plăcii video, aflat în partea din spate.
Imaginea este instabilă, prezintă scintilaţii sau modele de unde	Mutaţi cât mai departe de monitor dispozitivele electrice care pot cauza interferenţe electrice. Utilizaţi rata maximă de reîmprospătare pe care monitorul dvs. o poate accepta la rezoluţia pe care o utilizaţi.
Monitorul este blocat în modul activ-oprit	Comutatorul de alimentare al computerului trebuie să fie în poziţia ON (Pornit). Placa video a computerului trebuie să fie bine fixată în slotul acesteia. Verificaţi dacă aţi conectat corect cablul video al monitorului la computer. Inspectaţi cablul video al monitorului şi asiguraţi-vă că niciun pin nu este îndoit. Verificaţi funcţionarea computerului apăsând pe tasta CAPS LOCK de la tastatură şi uitându-vă la LED-ul CAPS LOCK. LED-ul ar trebui să se aprindă sau să se stingă după apăsarea tastei CAPS LOCK.
Lipseşte una din culorile principale (ROŞU, VERDE sau ALBASTRU)	Inspectaţi cablul video al monitorului şi asiguraţi-vă că niciun pin nu este deteriorat. Verificaţi dacă aţi conectat corect cablul video al monitorului la computer.
Imaginea prezintă defecte de culoare (albul nu pare alb).	Reglaţi spectrul de culoare RGB sau selectaţi temperatura dorită pentru culori.
Apar perturbări pe orizontala sau verticala ecranului	Folosiţi modul de oprire din Windows 7/8/10/11 pentru a ajusta valorile pentru CLOCK (Ceas) şi FOCUS (Focalizare). Apăsaţi pentru a efectua automat reglarea.
Reglementări şi service	Consultaţi Informaţiile cu privire la Reglementări şi service, care se află în manualul de pe CD sau pe www.aoc.com (pentru a căuta modelul pe care îl puteţi achiziţiona în ţara dvs. Şi a căuta Informaţiile cu privire la Reglementări şi service din pagina de Asistenţă).

Specificaţii

Specificaţii generale

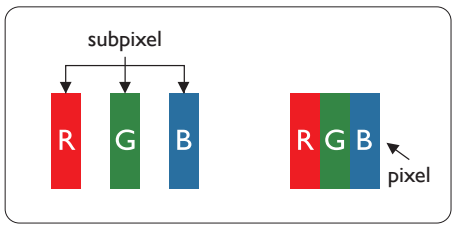
Ecran	Nume model	Q24G4RE	
	Sistem de acţionare	LCD TFT color	
	Dimensiunea imaginii vizibile	Diagonală de 60,4 cm	
	Distanţa dintre puncte	0,2058mm (oriz,) × 0,2058mm (vert,)	
	Video	Interfaţă HDMI, interfaţă DisplayPort	
	Culoarea afişajului	1,07B[1]	
Altele	Interval de scanare pe orizontală	30k~230kHz(HDMI) 30k~270kHz(DisplayPort)	
	Dimensiune de scanare pe orizontală (maximă)	526,848mm	
	Interval de scanare pe verticală	48~144Hz(HDMI) 48~180Hz(DisplayPort)	
	Dimensiune de scanare pe verticală (maximă)	296,352mm	
	Rezoluţie prestabilită optimă	2560x1440@60Hz	
	Max resolution	2560x1440@144Hz(HDMI) 2560x1440@180Hz(DisplayPort)	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Sursă de alimentare	100-240V~, 50/60Hz, 1,5A	
	Consum de energie	Tipic (luminozitate şi contrast implicit)	21W
		Max, (luminozitate = 100, contrast = 100)	≤42W
		Mod standby	≤0,3W
	Disipare căldură	Funcţionare normală	71,67 BTU/h
		Mod Repaus (Standby)	<1,02 BTU/h
		Mod Oprit	<1,02 BTU/h
		Mod Oprit (comutator c,a,)	0 BTU/h
Caracteristici fizice	Tip de conector	HDMI / DisplayPort / Ieşire căşti	
	Tip cablu de semnal	Amovibil	
Specificaţii de mediu	Temperatură	În stare de funcţionare	0°C~ 40°C
		În stare de nefuncţionare	-25°C~ 55°C
	Umiditate	În stare de funcţionare	Între 10% şi 85% (fără condensare)
		În stare de nefuncţionare	Între 5% şi 93% (fără condensare)
	Altitudine	În stare de funcţionare	0 m ~ 5 000 m (0 ft ~ 16 404 ft)
		În stare de nefuncţionare	0 m ~ 12 192 m (0 ft ~ 40 000 ft)

[1] Notă: Numărul maxim de culori pe care le poate afișa acest produs este de 1,07 miliarde, iar condițiile de configurare sunt următoarele (pot exista diferențe ca urmare a limitării ieșirii unor plăci grafice):

Versiune semnal / Format culoare / Biți de culoare / Stare	HDMI2.0		DisplayPort1.4	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
2560x1440 180Hz 10 bpc	\	\	OK	OK
2560x1440 180Hz 8 bpc	\	\	OK	OK
2560x1440 165Hz 10 bpc	\	\	OK	OK
2560x1440 165Hz 8 bpc	\	\	OK	OK
2560x1440 144Hz 10 bpc	OK	\	OK	OK
2560x1440 144Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK
2560x1440 120Hz 10 bpc	OK	\	OK	OK
2560x1440 120Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK
2560x1440 100Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK
2560x1440 100Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK
2560x1440 60Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK
2560x1440 60Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK
rezoluție scăzută	OK	OK	OK	OK

Politica AOC privind defectele de afişare a pixelilor pentru ecranele plate

AOC depune eforturi deosebite pentru a oferi produse de cea mai bună calitate. Utilizăm unele dintre cele mai avansate procese de fabricaţie din această industrie şi practicăm un control al calităţii foarte strict. Cu toate acestea, defectele de afişare a pixelilor şi subpixelilor de pe ecranele TFT utilizate pentru ecranele plate sunt uneori inevitabile. Niciun producător nu poate garanta că toate ecranele vor funcţiona fără defecte de afişare a pixelilor, însă AOC garantează că toate afişajele cu un număr inacceptabil de defecte vor fi reparate sau înlocuite conform condiţiilor garanţiei. Această notificare explică diferitele tipuri de defecte de afişare a pixelilor şi defineşte nivelurile acceptabile pentru fiecare tip de defect. Pentru a intra sub incidenţa condiţiilor prevăzute de garanţie pentru reparare sau înlocuire, numărul de defecte de afişare a pixelilor pe un ecran TFT trebuie să depăşească aceste niveluri acceptabile. De exemplu, un afişaj nu trebuie să aibă defecţi mai mult de 0,0004% dintre subpixeli. AOC stabileşte standarde de calitate şi mai ridicate pentru anumite tipuri sau combinaţii de defecte de afişare a pixelilor care sunt mai uşor de observat decât alţii. Această politică este valabilă în întreaga lume.



Pixeli şi subpixeli

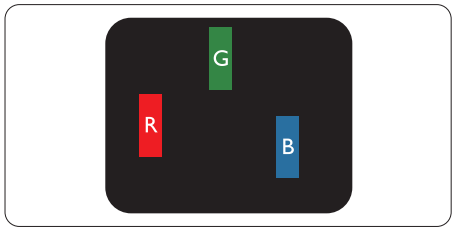
Un pixel sau un element de imagine este compus din trei subpixeli în culorile primare roşu, verde şi albastru. Un număr mare de pixeli formează împreună o imagine. La aprinderea tuturor subpixelilor dintr-un pixel, cei trei subpixeli coloraţi sunt percepuţi ca un singur pixel alb. Când toţi subpixelii sunt stinşi, cei trei subpixeli coloraţi sunt percepuţi ca un singur pixel negru. Diverse alte combinaţii de subpixeli aprinşi şi stinşi sunt percepute ca pixeli singuri de diverse culori.

Tipuri de defecte de afişare a pixelilor

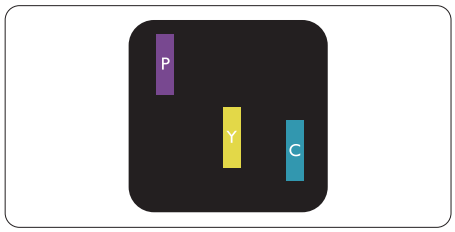
Defectele de afişare a pixelilor şi subpixelilor apar pe ecran în diferite moduri. Există două categorii de defecte de afişare a pixelilor şi mai multe tipuri de defecte de afişare a subpixelilor în cadrul fiecărei categorii.

Defectele de tip punct luminos

Defectele de tip punct luminos apar ca pixeli sau subpixeli care sunt permanent aprinşi sau „în funcţiune”. Cu alte cuvinte, un punct luminos este un pixel ce iese în evidenţă pe ecran, atunci când este afişată o imagine de culoare închisă. Acestea sunt tipurile de defecte de tip punct luminos.

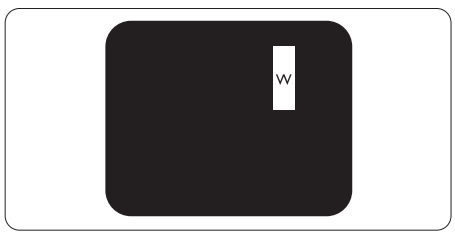


Un subpixel aprins, de culoare roşie, verde sau albastră.



Doi subpixeli adiacenţi aprinşi:

- Roşu + Albastru = Violet
- Roşu + Verde = Galben
- Verde + Albastru = Cian (Albastru deschis)

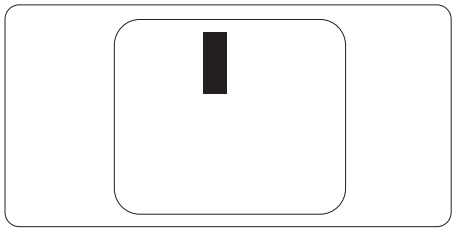


Trei subpixeli adiacenţi aprinşi (un pixel alb).

Notă
Punctele luminoase roşii sau albastre sunt cu
peste 50% mai strălucitoare decât cele învecinate, în timp ce punctele verzi sunt cu 30% mai strălucitoare.

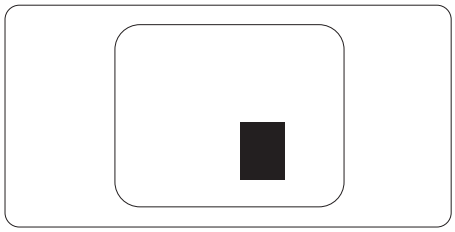
Defectele de tip punct negru

Defectele de tip punct negru apar ca pixeli sau subpixeli care sunt permanent întunecaţi sau „stinşi”. Cu alte cuvinte, un punct întunecat este un pixel ce iese în evidenţă pe ecran, atunci când este afişată o imagine de culoare deschisă. Acestea sunt tipurile de defecte de tip punct negru.



Proximitatea defectelor de afişare a pixelilor

Deoarece defectele de acelaşi tip ale pixelilor şi subpixelilor alăturaţi sunt mai uşor de sesizat, AOC precizează şi limite de toleranţă pentru proximitatea defectelor de afişare a pixelilor.



Toleranţe pentru defectele de afişare a pixelilor

Pentru ca produsul să intre sub incidenţa condiţiilor de reparare sau înlocuire din cauza defectelor de afişare a pixelilor în perioada de garanţie, ecranul TFT al unui afişaj plat AOC trebuie să aibă defecte de afişare a pixelilor sau subpixelilor care să depăşească limitele de toleranţă listate în următoarele tabele.

DEFECTE DE AFIŞARE DE TIP „PUNCT LUMINOS”	NIVEL ACCEPTABIL
1 subpixel aprins	2
2 subpixeli adiacenţi aprinşi	1
3 subpixeli adiacenţi aprinşi (un pixel alb)	0
Distanţa dintre două defecte de afişare de tip „punct luminos”*	≥15mm
Numărul total de defecte de afişare de tip „punct luminos”	2

DEFECTE DE AFIŞARE DE TIP „PUNCT LUMINOS”	NIVEL ACCEPTABIL
1 subpixel stins	5 sau mai puţini
2 subpixeli adiacenţi stinşi	2 sau mai puţini
3 subpixeli adiacenţi stinşi	≤0
Distanţa dintre două defecte de afişare de tip „punct întunecat”*	≥15mm
Numărul total de defecte de afişare de tip „punct întunecat”	5 sau mai puţini

NUMĂRUL TOTAL DE DEFECTE DE AFIŞARE A PUNCTELOR	NIVEL ACCEPTABIL
Numărul total de defecte de afişare (puncte luminoase şi întunecate)	5 sau mai puţini

Observaţie
1 sau 2 subpixeli adiacenţi defecţi = 1 defect de afişare a punctelor

Moduri prestabilite de afişare

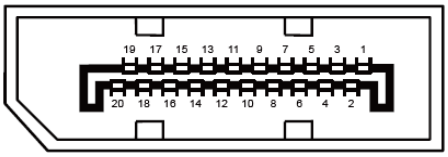
STANDARD	REZOLUŢIE(±1Hz)	FRECVENŢĂ ORIZONTALĂ (kHz)	FRECVENŢĂ VERTICALĂ (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@67Hz	35	66.667
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
	640x480@100Hz	51.08	99.769
	640x480@120Hz	61.91	119.518
SD	720x576@50Hz	31.25	50
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	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	137.283	120.003
QHD	2560x1440@60Hz	88.86	60
	2560x1440@120Hz	182.996	119.99
	2560x1440@144Hz	222.194	144.001
QHD(DisplayPort)	2560x1440@180Hz	270.18	180
MAC MODES			
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.551
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087

Notă: În conformitate cu standardul VESA, poate exista o anumită eroare (+/- 1 Hz) când se calculează rata de reîmprospătare (frecvenţa câmpului) a diverselor sisteme de operare şi plăci grafice. Pentru a îmbunătăţi ompatibilitatea, rata de reîmprospătare nominală a acestui produs a fost rotunjită. Consultaţi produsul efectiv.

Alocări ale pinilor

Cablu de semnal pentru afişarea culorilor, cu 19 pini

Nr. pini	Nume semnal	Nr. pini	Nume semnal	Nr. pini	Nume semnal
1.	Date TMDS 2 +	9.	Date TMDS 0-	17.	Împământare DDC/CEC
2.	Ecranare 2 date TMDS	10.	Ceas TMDS +	18.	Alimentare +5 V
3.	Date TMDS 2-	11.	Ecranare ceas TMDS	19.	Detectare conectare în timpul funcţionării
4.	Date TMDS 1 +	12.	Ceas- TMDS		
5.	Ecranare 1 date TMDS	13.	CEC		
6.	Date TMDS 1-	14.	Rezervat (N.C. pe dispozitiv)		
7.	Date TMDS 0 +	15.	SCL		
8.	Ecranare 0 date TMDS	16.	SDA		



Cablu de semnal pentru afişarea culorilor, cu 20 pini

Nr. pini	Nume semnal	Nr. pini	Nume semnal
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	Detectare conectare în timpul funcţionării
9	ML_Lane 1 (p)	19	Returnare DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Caracteristică Plug & Play DDC2B

Acest monitor este prevăzut cu capacităţi VESA DDC2B, în conformitate cu STANDARDUL VESA DDC. Prin urmare, monitorul poate informa sistemul gazdă cu privire la identitatea sa şi, în funcţie de nivelul de DDC utilizat, poate comunica informaţii suplimentare cu privire la capacităţile sale de afişare.

DDC2B reprezintă un canal de date bi-direcţional, bazat pe protocolul I2C. Gazda poate solicita informaţii de tip EDID prin intermediul canalului DDC2B.

HDMI®
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE