

AOC GAMING



ПОСІБНИК КОРИСТУВАЧА

C32G4Z

AOC GAMING MONITOR

Безпека	1
Національні стандарти.....	1
Електроживлення.....	2
Встановлення.....	3
Очищення.....	4
Інше	5
Встановлення.....	6
Комплектація	6
Встановлення підставки та основи.....	7
Налаштування кута огляду	8
Під'єднання монітора.....	9
Настінне кріплення.....	10
Функція Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Налаштування	13
Гарячі клавіші.....	13
Налаштування OSD.....	14
Налаштування для ігор.....	15
Зображення	17
Налаштування.....	20
Аудіо	21
Налаштування OSD	22
Інформація	23
Світлодіодний індикатор	24
Усунення несправностей.....	25
Специфікація	26
Загальна специфікація.....	26
Політика щодо дефектів пікселів дисплея моніторів AOC.....	27
Передустановлені режими відображення	29
Призначення контактів.....	30
Plug and Play.....	31

Безпека

Національні стандарти

Наступні підрозділи описують національні стандарти, застосовані в цьому документі.

Примітки, застереження та попередження

У цьому посібнику окремі фрагменти тексту можуть супроводжуватися піктограмою та виконуватися жирним або курсивним шрифтом. Такі фрагменти є примітками, застереженнями чи попередженнями й використовуються наступним чином:



ПРИМІТКА: ПРИМІТКА містить важливу інформацію, яка допомагає ефективніше використовувати вашу комп'ютерну систему.



ЗАСТЕРЕЖЕННЯ: ЗАСТЕРЕЖЕННЯ вказує на можливість пошкодження обладнання або втрати даних та пояснює, як уникнути цієї проблеми.



ПОПЕРЕДЖЕННЯ: ПОПЕРЕДЖЕННЯ вказує на загрозу травмування людей і пояснює, як уникнути цієї небезпеки. Деякі попередження можуть подаватися в альтернативному форматі та не супроводжуватися піктограмою. У таких випадках конкретне оформлення попередження регламентується відповідним регуляторним органом.

Електроживлення



Монітор слід експлуатувати лише від джерела живлення, зазначеного на маркувальній табличці. Якщо ви не впевнені у типі електропостачання у вашому будинку, зверніться до свого дилера або до місцевої енергокомпанії.



Монітор обладнано триштирковою заземленою вилкою — вилкою із третім (заземлювальним) штифтом.

Ця вилка підходить лише до заземленої електричної розетки як захід безпеки. Якщо ваша розетка не приймає триштиркову вилку, зверніться до кваліфікованого електрика для встановлення відповідної розетки або скористайтеся адаптером для безпечного заземлення пристрою. Не вимикайте захисну функцію заземленої вилки.



Від'єднуйте пристрій від мережі під час грози або коли він не використовується протягом тривалого часу. Це захистить монітор від пошкодження через стрибки напруги.



Не перевантажуйте подовжувачі та розподільні розетки. Перевантаження може спричинити пожежу або ураження електричним струмом.



Для забезпечення належної роботи використовуйте монітор лише з комп'ютерами, сертифікованими UL, що мають відповідні розетки із маркуванням 100–240 В змінного струму, мін. 5 А.



Настінна розетка має бути встановлена поблизу обладнання та легко доступною.

Встановлення

! Не розміщуйте монітор на нестійкій тумбі, підставці, штативі, кронштейні або столі. Якщо монітор упаде, це може завдати травм людині та спричинити серйозні пошкодження цього виробу. Використовуйте лише тумбу, підставку, штатив, кронштейн або стіл, рекомендовані виробником або продані разом із цим виробом. Дотримуйтесь інструкцій виробника під час встановлення виробу та використовуйте аксесуари для монтажу, рекомендовані виробником. Переміщайте комбінацію виробу та тумби обережно.

! Ніколи не просовуйте жодних предметів у щілину корпусу монітора. Це може пошкодити електронні компоненти, що призведе до пожежі або ураження електричним струмом. Ніколи не проливайте рідини на монітор.

! Не розміщуйте передню частину виробу на підлозі.

! Якщо ви монтуєте монітор на стіні або полиці, використовуйте комплект для монтажу, затверджений виробником, і дотримуйтесь інструкцій до комплекту.

! Залишайте навколо монітора простір, як показано нижче. У протилежному випадку циркуляція повітря буде недостатньою, що може призвести до перегріву, пожежі або пошкодження монітора.

! Щоб уникнути можливих пошкоджень, наприклад відшарування панелі від рамки, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більше ніж на -5 градусів. Якщо максимальний кут нахилу вниз -5 градусів буде перевищено, пошкодження монітора не буде покриті гарантією.


Нижче наведено рекомендовані зони вентиляції навколо монітора під час його встановлення на стіні або на підставці:

Встановлено з підставкою




Очищення


 Регулярно очищайте корпус м'якою тканиною, злегка зволоженою водою.


 Під час очищення використовуйте м'яку бавовняну або мікрофіброву тканину. Тканина має бути злегка вологою, але майже сухою; не допускайте потрапляння рідини всередину корпусу.




 Перед очищенням пристрою обов'язково від'єднайте силовий кабель.


Інше


 Якщо пристрій виділяє незвичайний запах, видає сторонні звуки або дим, НЕГАЙНО від'єднайте вилку живлення та зверніться до сервісного центру.

 Переконайтеся, що отвори для вентиляції не перекриті столом або шторою.

 Не експлуатуйте рідкокристалічний монітор у умовах сильних вібрацій або високого ударного навантаження під час роботи.

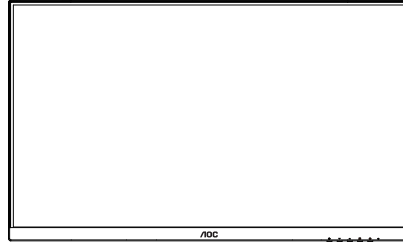
 Не стукайте й не роняйте монітор під час експлуатації або транспортування.

 Силкові кабелі повинні мати схвалення з питань безпеки. Для Німеччини це має бути H03VV-F, 3G, 0,75 мм² або краще. Для інших країн слід використовувати відповідні типи кабелів.

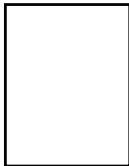
 Надмірний рівень звукового тиску через навушники та гарнітури може призвести до втрати слуху. Налаштування еквалайзера на максимальне значення підвищує вихідну напругу навушників і гарнітур, а отже, і рівень звукового тиску.

Встановлення

Комплектація



Monitor



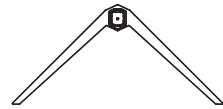
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable



HDMI Cable



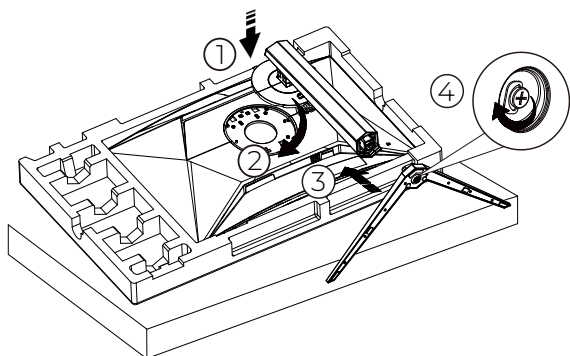
DisplayPort Cable

* Не всі сигнальні кабелі надаються для всіх країн і регіонів. Зверніться до місцевого дилера або представництва АОС для уточнення.

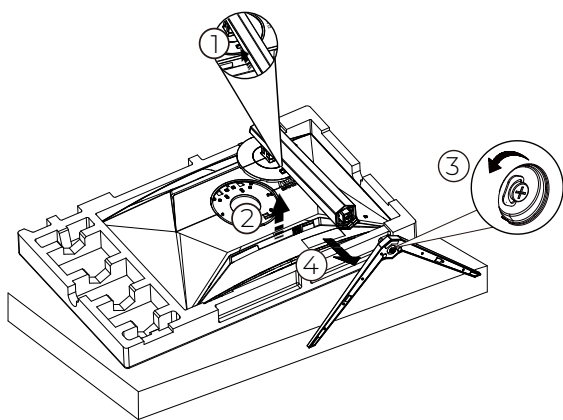
Встановлення підставки та основи

Встановлюйте або знімайте основу, дотримуючись наведених нижче кроків.

Встановлення:



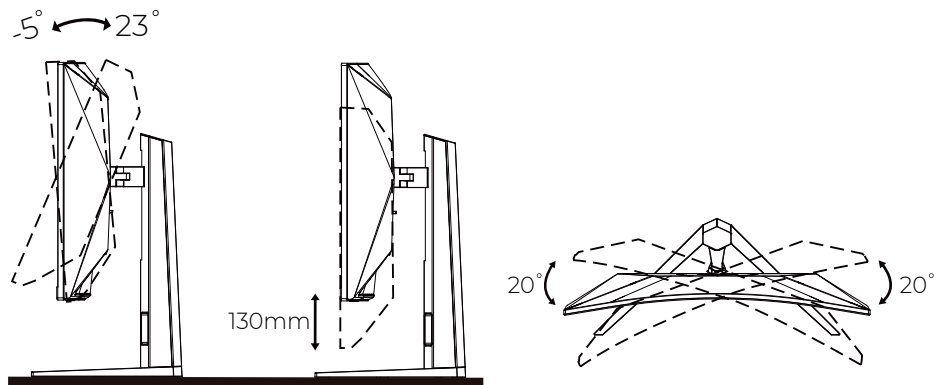
Зняття:



ПРИМІТКА: Дизайн дисплея може відрізнятися від зображеного.

Налаштування кута огляду

Для досягнення найкращого досвіду перегляду рекомендується, щоб користувач міг бачити своє обличчя повністю на екрані, після чого відрегулювати кут нахилу монітора згідно з особистими уподобаннями. Тримайте підставку, щоб монітор не перекинувся під час зміни кута нахилу. Ви можете налаштувати монітор наступним чином:



ПРИМІТКА:

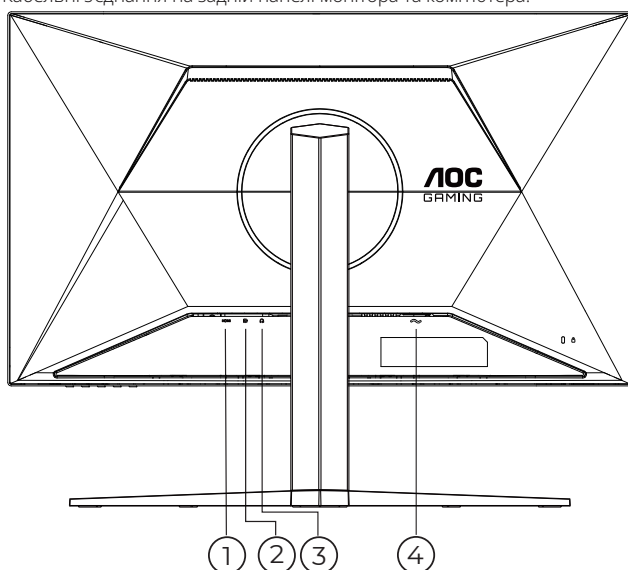
Не торкайтеся екрана LCD під час зміни кута нахилу. Торкання екрана LCD може призвести до пошкодження.

ПОПЕРЕДЖЕННЯ

- Щоб уникнути можливого пошкодження екрана, зокрема відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більше ніж на -5 градусів.
- Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайте лише рамку.

Під'єднання монітора

Кабельні з'єднання на задній панелі монітора та комп'ютера:



1. HDMI
2. DisplayPort
3. Навушники
4. Електроживлення

Під'єднати до ПК

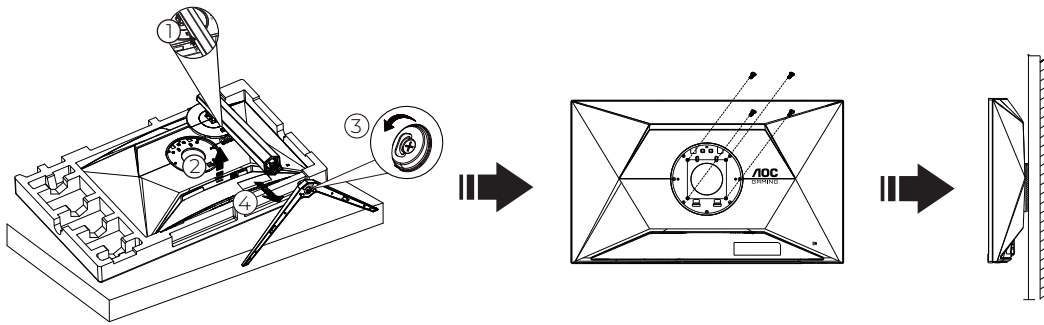
1. Міцно під'єднайте силовий кабель до задньої панелі дисплея.
2. Вимкніть комп'ютер і від'єднайте його силовий кабель.
3. Підключіть кабель відеосигналу до відеороз'єму на задній панелі вашого комп'ютера.
4. Вставте силовий кабель вашого комп'ютера та монітора у розетку поблизу.
5. Увімкніть комп'ютер і монітор.

Якщо на моніторі з'явиться зображення, встановлення завершено. Якщо зображення не з'явиться, зверніться до розділу «Усунення несправностей».

Для захисту обладнання завжди вимикайте комп'ютер і рідкокристалічний монітор перед підключенням.

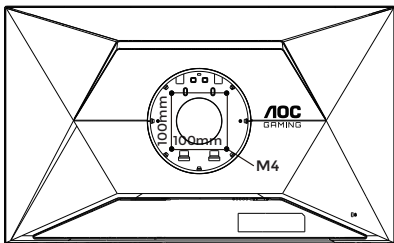
Настінне кріплення

Підготовка до встановлення додаткового настінного кронштейна



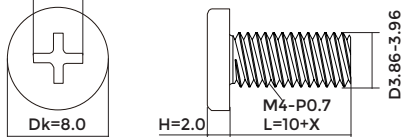
Цей монітор можна прикріпити до настінного кронштейна, який придбається окремо. Перед виконанням цієї процедури від'єднайте живлення. Виконуйте такі дії:

1. Зніміть підставку.
2. Скористайтеся інструкціями виробника для збирання настінного кронштейна.
3. Розташуйте настінний кронштейн на задній панелі монітора. Сумістіть отвори кронштейна з отворами на задній панелі монітора.
4. Вставте чотири гвинти в отвори та затягніть їх.
5. Повторно підключіть кабелі. Інструкції щодо кріплення кронштейна до стіни наведено в посібнику користувача, що додається до додаткового настінного кронштейна.



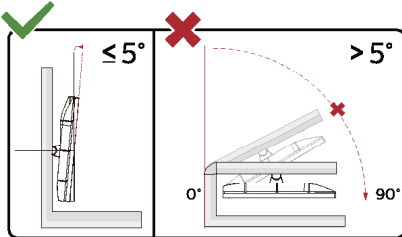
Специфікація гвинтів для настінного кріплення: M4×(10+X) мм (X = товщина кронштейна для настінного монтажу)

M=4.0Max



Примітка: Отвори під гвинти VESA передбачені не в усіх моделях. Перевірте наявність у дилера або офіційного представництва AOC.

Завжди звертайтеся до виробника щодо монтажу настінного кріплення.



* Дизайн дисплея може відрізнитися від зображеного.

⚠ ПОПЕРЕДЖЕННЯ:

1. Щоб уникнути можливого пошкодження екрана, зокрема відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахилється вниз більше ніж на -5 градусів.
2. Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайте лише рамку.

Функція Adaptive-Sync

1. Функція Adaptive-Sync працює з інтерфейсами DisplayPort/HDMI
2. Сумісні відеокарти: рекомендований перелік наведено нижче; його також можна переглянути на [сайті www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Відеокарти

- Серія Radeon™ RX Vega
- Серія Radeon™ RX 500
- Серія Radeon™ RX 400
- Серія Radeon™ R9/R7 300 (за винятком моделей 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 (крім 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

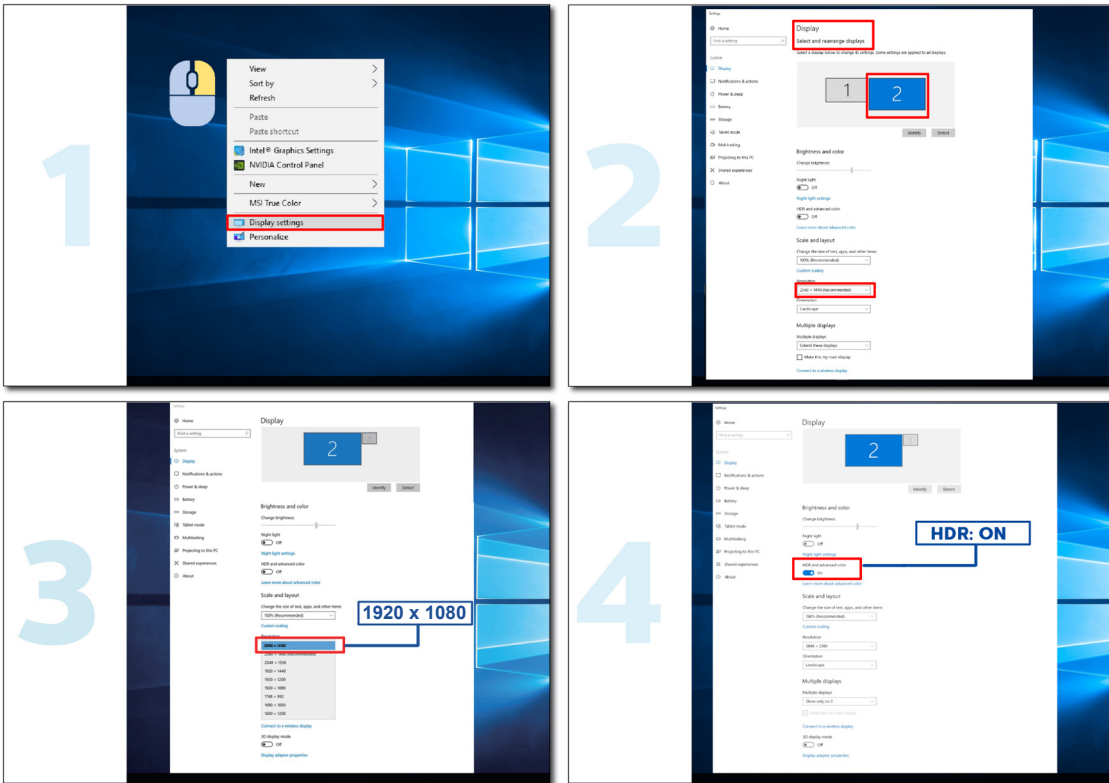
HDR

Сумісний із вхідними сигналами у форматі HDR10.

Дисплей може автоматично активувати функцію HDR, якщо програвач і вміст є сумісними. Зверніться до виробника пристрою та постачальника контенту для отримання інформації щодо сумісності вашого пристрою та контенту. Встановіть значення «ВИМКНЕНО» для функції HDR, якщо вам не потрібна автоматична активація цієї функції.

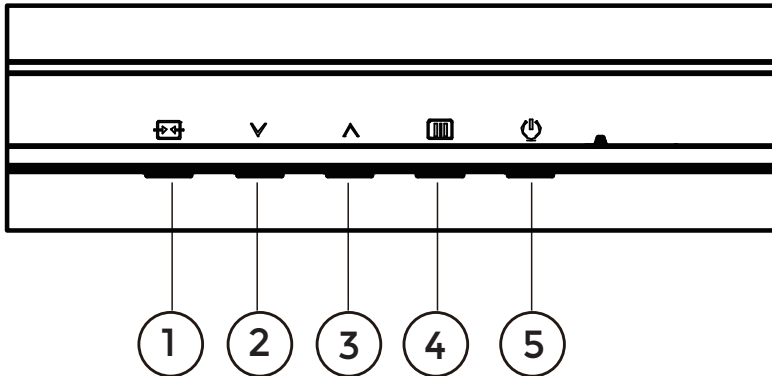
Примітка:

1. Для інтерфейсу DisplayPort/HDMI у версіях Windows 10, нижчих (старіших) за V1703, не потрібно жодних спеціальних налаштувань.
2. Доступний лише інтерфейс HDMI, а інтерфейс DisplayPort не функціонує у версії Windows 10 V1703.
3. Налаштування дисплея:
 - a. Роздільна здатність дисплея встановлена на 1920*1080, а HDR передвстановлено в режимі «Увімкнено».
 - b. Після запуску програми найкращий ефект HDR досягається під час зміни роздільної здатності на 1920*1080 (якщо доступно).



Налаштування

Гарячі клавіші



1	Джерело/Вихід
2	Клавіша користувача (Ігровий режим)
3	Точка набору
4	Меню/Ввід
5	Електроживлення

Меню/Підтвердити

Натисніть, щоб відобразити OSD або підтвердити вибір.

Електроживлення

Натисніть кнопку живлення, щоб увімкнути монітор.

Точка набору

Коли OSD відсутнє, натисніть кнопку Dial Point, щоб показати або приховати Dial Point.

Клавіша користувача (Ігровий режим)

Користувачьке налаштування гарячої клавіші «V»: Ігровий режим/Лічильник кадрів.

Типовим є Ігровий режим.

Коли OSD відсутнє, натисніть клавішу «V», щоб активувати функцію Ігрового режиму, потім натисніть клавішу «V» або «^», щоб вибрати Ігровий режим (Стандартний, FPS, RTS, Гонки, Гравець 1, Гравець 2 або Гравець 3) залежно від типу гри.

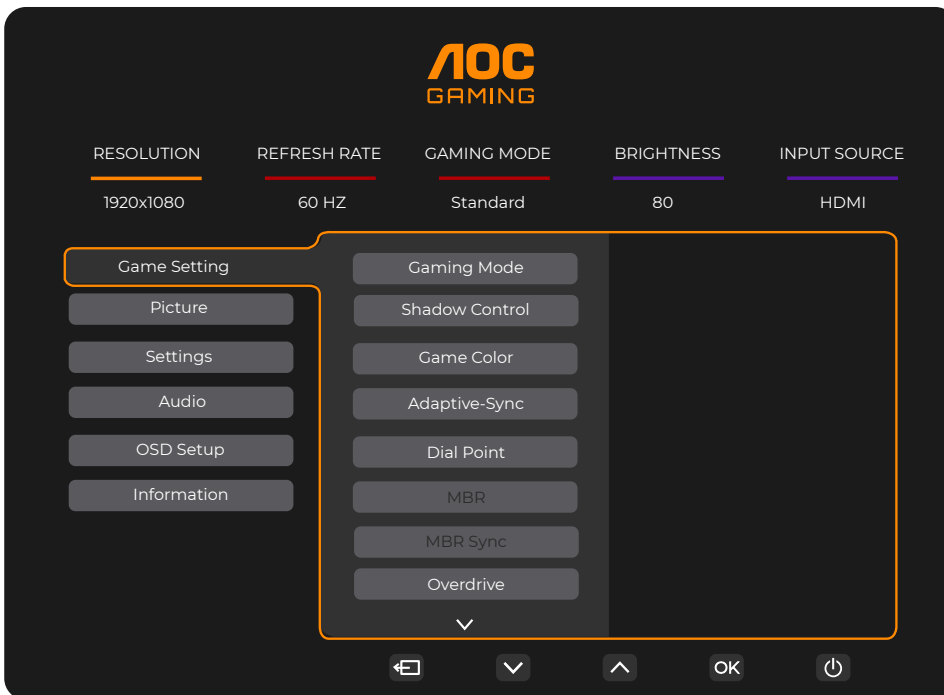
Джерело/Вихід
















Коли меню OSD закрито, натискання кнопки Source/Exit активує гарячу клавішу вибору джерела сигналу.

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

Налаштування OSD

Базові та прості інструкції щодо керування кнопками.

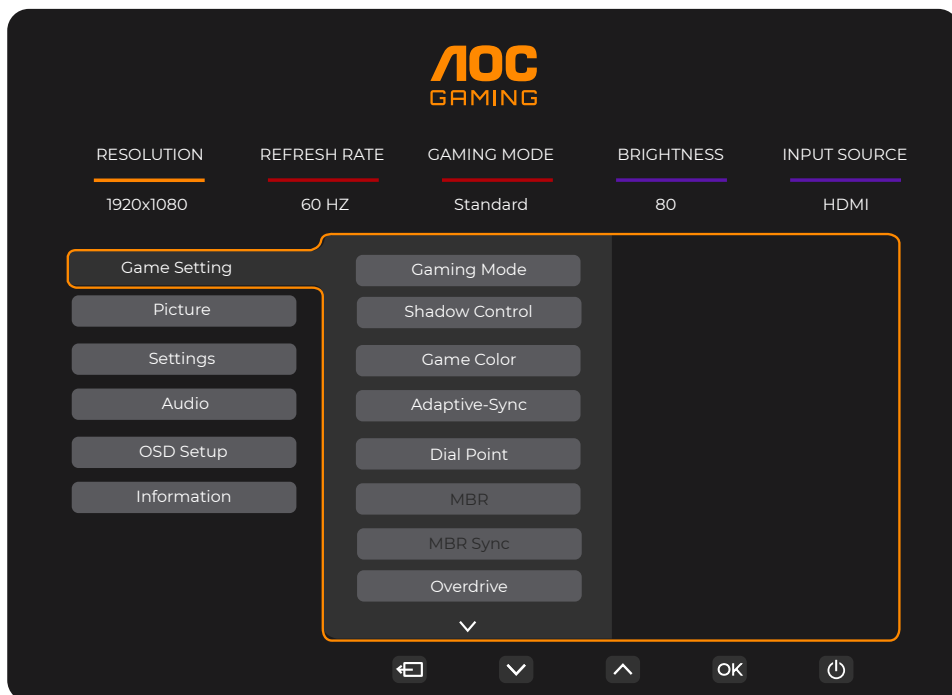


- 1). Натисніть  Кнопка MENU, щоб активувати вікно OSD.
- 2). Натисніть  або , щоб переміститися між функціями. Коли потрібна функція виділена, натисніть  Кнопка MENU / OK, щоб її активувати. Натисніть  або , щоб переміститися між функціями підменю. Коли потрібна функція підменю виділена, натисніть  Кнопка MENU / OK, щоб її активувати.
- 3). Натисніть  або , щоб змінити налаштування вибраної функції. Натисніть  / , щоб вийти. Якщо ви хочете налаштувати іншу функцію, повторіть кроки 2-3.
- 4). Функція блокування OSD: щоб заблокувати OSD, натисніть і утримуйте  Кнопка MENU, коли монітор вимкнено, а потім натисніть  кнопку живлення, щоб увімкнути монітор. Щоб розблокувати OSD, натисніть і утримуйте  Кнопка MENU, коли монітор вимкнено, а потім натисніть  кнопку живлення, щоб увімкнути монітор.

Примітки:

- 1). Якщо пристрій має лише один вхідний сигнал, параметр «Вибір входу» не може бути налаштований.
- 2). Якщо роздільна здатність вхідного сигналу відповідає рідній роздільності або підтримує Adaptive-Sync, параметр «Співвідношення зображення» є недейсним.

Налаштування для ігор



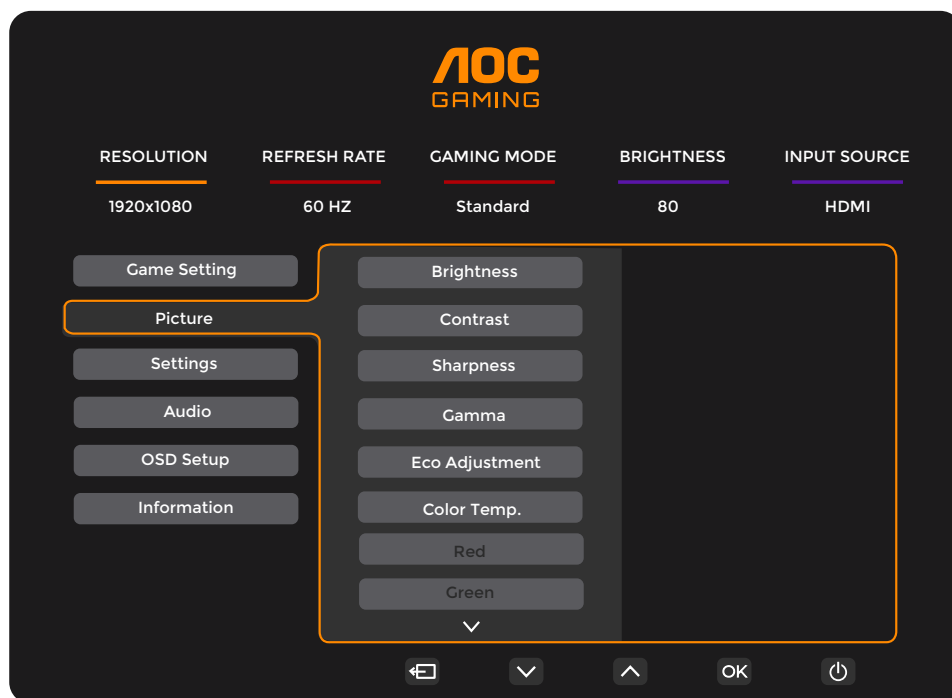
Ігровий режим	Стандартний	Покращує читабельність для відповідних веб- та мобільних ігор.
	FPS	Для ігор у жанрі FPS (стрілянки від першої особи). Покращує рівень чорного кольору в темній темі.
	RTS	Для ігор у жанрі RTS (стратегії в реальному часі). Покращує якість зображення.
	Гонки	Для ігор у жанрі гонок. Забезпечує найшвидший час відгуку та високу насиченість кольору.
	Гравець 1	Налаштування за уподобанням користувача збережено як «Гравець 1».
	Гравець 2	Налаштування за уподобанням користувача збережено як «Гравець 2».
	Гравець 3	Налаштування користувача збережено як Gamer 3.
Контроль тіней	0 ~ 20	Типове значення Shadow Control — 0; користувач може регулювати його в діапазоні від 0 до 20 для отримання чіткішого зображення. Якщо зображення занадто темне, щоб чітко розрізнити деталі, відрегулюйте параметр у межах від 0 до 20 для отримання чіткого зображення.
Колір гри	0 ~ 20	Функція «Колір гри» надає 20 рівнів (від 0 до 20) для регулювання насиченості з метою покращення зображення.
Adaptive-Sync	Вимкнено / Увімкнено	Вимкнути або увімкнути Adaptive-Sync. Нагадування про роботу Adaptive-Sync: при увімкненій функції Adaptive-Sync у деяких ігрових середовищах може спостерігатися мерехтіння.
Точка набору	Вимкнено / Увімкнено / Динамічний	Функція «Dial Point» розміщує цілевказівник у центрі екрана, щоб допомогти гравцям точно та чітко прицілюватися під час ігор у жанрі шутерів від першої особи (FPS).
MBR	0 ~ 20	MBR (Motion Blur Reduction) надає 20 рівнів регулювання (від 0 до 20) для зменшення розмиття при русі. Примітка: функцію MBR можна регулювати лише за умови, що Adaptive-Sync вимкнено, а частота оновлення ≥ 75 Гц.
MBR Sync	Вимкнено / Увімкнено	Вимкнути або увімкнути синхронізацію MBR (усунення розмиття від руху). Примітка: Функцію синхронізації MBR можна налаштувати, коли Adaptive-Sync увімкнено, а вхідний сигнал має змінну частоту, а частота кадрів ≥ 75 Гц.

Overdrive	Нормальний	<p>Налаштуйте час відгуку.</p> <p>Примітка:</p> <p>1. Якщо користувач встановить OverDrive у положення «Найшвидший», зображення на екрані може стати розмитим. Користувачі можуть налаштувати рівень OverDrive або вимкнути його згідно зі своїми уподобаннями.</p> <p>2. Функція «Extreme» доступна, якщо Adaptive-Sync вимкнено та частота оновлення \geq 75 Гц.</p> <p>3. Яскравість екрана зменшиться після увімкнення функції «Extreme».</p>
	Швидко	
	Швидше	
	Найшвидший	
	Extreme	
Лічильник кадрів	Вимкнено / Верхній правий / Нижній правий / Верхній лівий / Нижній лівий	Відобразити частоту V у вибраному куті.
OverClock	Вимкнено / Увімкнено	Вимкнути або увімкнути OverClock.

Примітка:

- 1). Коли увімкнено «Режим HDR» в розділі «Зображення», параметри «Shadow Control» та «Game Color» не можна налаштувати.
- 2). Коли для параметра «HDR» у розділі «Зображення» встановлено значення «DisplayHDR», параметри «Ігровий режим», «Shadow Control», «Game Color», «MBR», «MBR Sync» та «Extreme» у розділі «Overdrive» не можна налаштувати.
Коли для параметра «HDR» у розділі «Зображення» встановлено значення «HDR Picture», «HDR Movie» або «HDR Game», параметри «Ігровий режим», «Game Color», «MBR», «MBR Sync» та «Extreme» у розділі «Overdrive» не можна налаштувати.
- 3). Коли для параметра «Колірний простір» у розділі «Зображення» встановлено значення «sRGB», параметри «Shadow Control», «Game Color», «MBR», «MBR Sync» та «Extreme» у розділі «Overdrive» не можна налаштувати.

Зображення



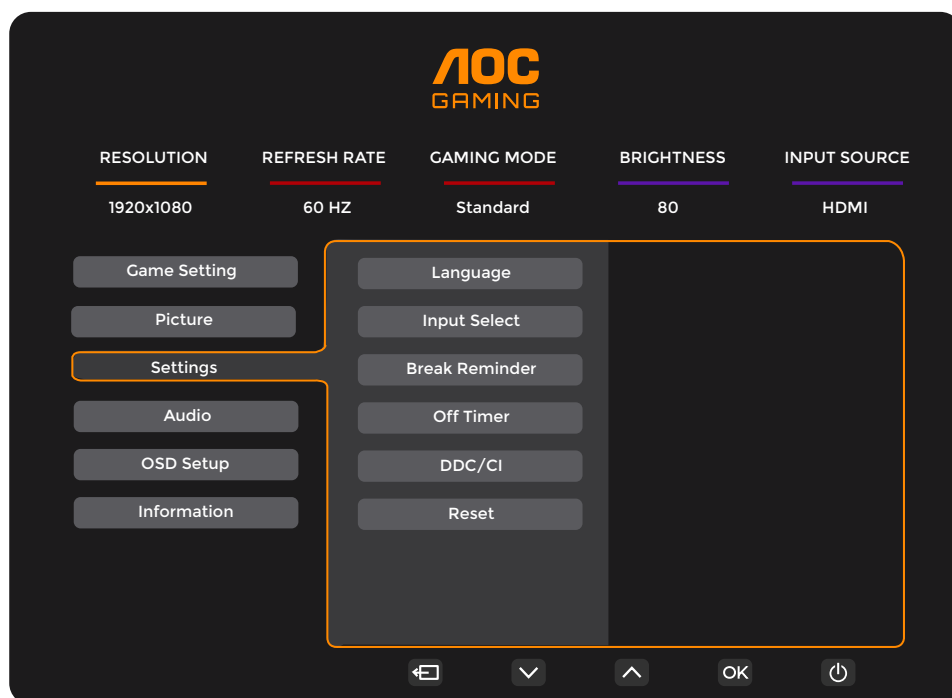
Яскравість	0 ~ 100	Регулювання підсвічування
Контрастність	0 ~ 100	Контрастність із цифрового регістру
Різкість	0 ~ 100	Налаштуйте різкість.
Гамма	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Налаштувати гамму.
Еконалаштування	Стандартний	Стандартний режим.
	Текст	Текстовий режим.
	Інтернет	Режим «Інтернет».
	Гра	Ігровий режим.
	Фільм	Кінорежим.
	Спорт	Спортивний режим.
	Читання	Режим читання.
Колірна температура	Теплий	Відновити теплу колірну температуру.
	Нормальна	Відновити нормальний колірний баланс.
	Холодна	Відновити холодний колірний баланс.
	Користувач	Відновити колірний баланс.
Червоний	0 ~ 100	Підсилення червоного кольору з цифрового регістру.
Зелений	0 ~ 100	Підсилення зеленого кольору з цифрового регістру.
Синій	0 ~ 100	Підсилення синього кольору з цифрового регістру.
Насиченість R	0 ~ 100	Налаштувати насиченість R.

Насиченість G	0 ~ 100	Налаштувати насиченість G.
Насиченість B	0 ~ 100	Налаштувати насиченість B.
Насиченість C	0 ~ 100	Відрегулюйте насиченість C.
Насиченість M	0 ~ 100	Відрегулюйте насиченість M.
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 щодо використання. Примітка: Коли виявлено HDR, для налаштування відображається опція HDR.
	DisplayHDR	
	Зображення HDR	
	Фільм HDR	
	Гра HDR	
Режим HDR	Вимкнено	Оптимізовано для кольору та контрастності зображення, що імітує відображення ефекту HDR. Примітка: Коли HDR не виявлено, для налаштування відображається опція «Режим HDR».
	Зображення HDR	
	Фільм HDR	
	Гра HDR	
DCR	Вимкнено	Вимкнути динамічний діапазон контрастності.
	Увімкнено	Увімкнути динамічний діапазон контрастності.
Колірний простір	Рідна панель	Панель із стандартним колірним простором.
	sRGB	Колірний простір sRGB.
Режим LowBlue	Вимкнено	Зменшення синього світла шляхом регулювання колірної температури.
	Мультимедіа	
	Інтернет	
	Офіс	
	Читання	
Співвідношення зображення	Повний / Пропорційний	Виберіть співвідношення зображення для відображення.

Примітка:

- 1). Якщо увімкнено «Режим HDR», елементи «Контрастність», «Гамма», «Еконалаштування», «Колірна температура», «б-осьова насиченість/відтінок кольору», «Колірний простір» та «Режим LowBlue» не можна налаштувати.
- 2). Якщо параметр «HDR» встановлено на «DisplayHDR», усі елементи в розділі «Зображення», за винятком «HDR» та «Різкість», не можна налаштувати.
Якщо параметр «HDR» встановлено на «HDR Picture», «HDR Movie» або «HDR Game», елементи «Гамма», «Еконалаштування», «Колірна температура», «б-осьова насиченість/відтінок кольору», «DCR», «Колірний простір» та «Режим LowBlue» не можна налаштувати.
- 3). Якщо параметр «Колірний простір» встановлено на «sRGB», елементи «Контрастність», «Гамма», «Еконалаштування», «Колірна температура», «б-осьова насиченість/відтінок кольору», «Режим HDR» та «Режим LowBlue» не можна налаштувати.
- 4). Коли параметр «Еконалаштування» встановлено на «Читання», неможливо змінити значення «Контрастності», «Колірної температури», «б-осьової насиченості/відтінку кольору», «DCR», «Колірного простору» та «Режиму зниженого синього світла».
- 5). Коли «Ігровий режим» у розділі «Налаштування гри» встановлено не в режим «Стандартний», неможливо змінити параметри «Еконалаштування», «б-осьової насиченості/відтінку кольору», «Режиму HDR» та «Колірного простору».

Налаштування



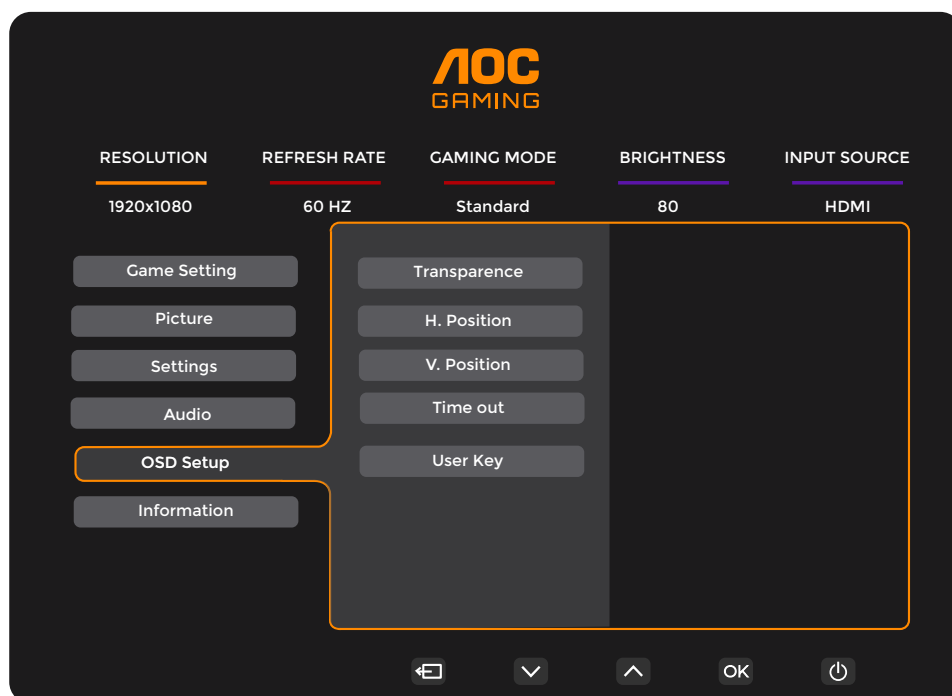
Мова		Виберіть мову OSD.
Вибір входу	Авто / HDMI / DP	Виберіть джерело вхідного сигналу.
Нагадування про перерву	Вимкнено / Увімкнено	Нагадування про перерву, якщо користувач безперервно працює понад 1 год.
Таймер вимкнення	0 ~ 24 год	Виберіть час автоматичного вимкнення живлення постійного струму.
DDC/CI	Ні / Так	Увімкнути/вимкнути підтримку DDC/CI.
Скидання	Ні / Так	Скинути меню до типових налаштувань.

Аудіо



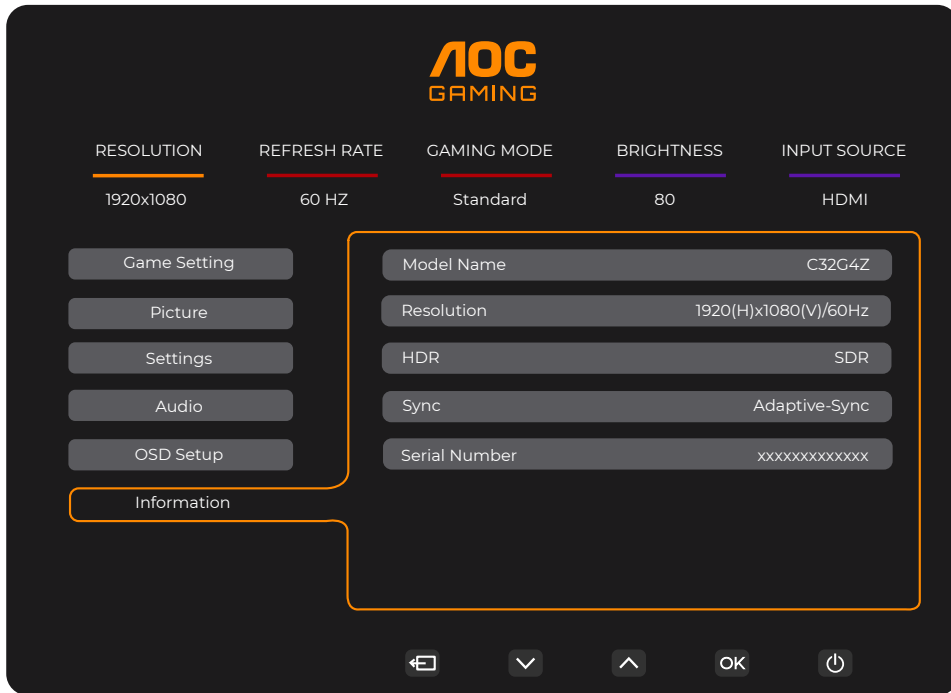
Гучність	0 ~ 100	Регулювання гучності
Вимкнути звук	Вимкнено / Увімкнено	Вимкнути звук

Налаштування OSD



Прозорість	0 ~ 100	Налаштувати прозорість OSD
Горизонтальна позиція	0 ~ 100	Налаштувати горизонтальну позицію OSD
Вертикальна позиція	0 ~ 100	Налаштувати вертикальну позицію OSD
Час очікування	5 ~ 120	Налаштуйте час очікування OSD.
Користувацька клавіша	Ігровий режим / Лічильник кадрів	Користувацьке меню комбінацій клавіш «√».

Інформація



Світлодіодний індикатор

Стан	Колір світлодіода
Режим повної потужності	Білий
Режим активного вимкнення	Помаранчевий

Усунення несправностей

Проблема та запитання	Можливі рішення
Світлодіод живлення не увімкнено	Переконайтеся, що кнопка живлення увімкнена, а силовий кабель правильно під'єднано до заземленої електричної розетки та до монітора.
На екрані немає зображення	<ul style="list-style-type: none"> ● Чи правильно під'єднано силовий кабель? Перевірте підключення силового кабелю та джерела живлення. ● Чи правильно під'єднано відеокабель? (Підключено за допомогою кабелю HDMI) Перевірте підключення кабелю HDMI. (Підключено за допомогою кабелю DisplayPort) Перевірте підключення кабелю DisplayPort. * Вхід HDMI/DisplayPort недоступний у всіх моделях. ● Якщо живлення увімкнене, перезавантажте комп'ютер, щоб побачити початковий екран (екран входу). Якщо з'являється початковий екран (екран входу), завантажте комп'ютер у відповідному режимі (безпечний режим для Windows 7/8/10), а потім змініть частоту відеокарти. (Див. «Налаштування оптимальної роздільної здатності») Якщо початковий екран (екран входу) не з'являється, зверніться до сервісного центру або до вашого дилера. ● Чи бачите ви на екрані повідомлення «Вхідний сигнал не підтримується»? Це повідомлення з'являється, коли сигнал від відеокарти перевищує максимальну роздільну здатність і частоту, які монітор може коректно обробляти. Встановіть роздільну здатність і частоту в межах значень, які монітор може коректно обробляти. ● Переконайтеся, що драйвери монітора AOC встановлено.
Зображення розмите та має ефект «привидів» або тіней.	Відрегулюйте параметри контрастності та яскравості. Натисніть гарячу клавішу (AUTO) для автоматичного налаштування. Переконайтеся, що ви не використовуєте подовжувальний кабель або комутаційну коробку. Рекомендується підключати монітор безпосередньо до роз'єму відеокарти на задній панелі комп'ютера.
Зображення «стрибає», миготить або на ньому з'являється хвилястий візерунок.	Відсуньте електричні пристрої, які можуть спричинити електромагнітні перешкоди, якомога далі від монітора. Використовуйте максимальну частоту оновлення, яку підтримує ваш монітор при встановленій роздільності.
Монітор застряг у режимі Active Off.	Перемикач живлення комп'ютера має бути у положенні «УВІМКНЕНО». Відеокарта комп'ютера має бути міцно встановлена у слоті. Переконайтеся, що відеокабель монітора надійно підключено до комп'ютера. Огляньте відеокабель монітора та переконайтеся, що жоден контакт не зігнуто. Переконайтеся, що комп'ютер працює: натисніть клавішу CAPS LOCK на клавіатурі, спостерігаючи за індикатором CAPS LOCK. Після натискання клавіші індикатор має увімкнутися або вимкнутися.
Відсутній один із основних кольорів (ЧЕРВОНИЙ, ЗЕЛЕНИЙ або СИНІЙ)	Перевірте відеокабель монітора та переконайтеся, що жоден контакт не пошкоджено. Переконайтеся, що відеокабель монітора надійно підключено до комп'ютера.
Зображення на екрані неправильно центроване або має неправильний розмір	Відрегулюйте горизонтальне (H-Position) і вертикальне (V-Position) положення або натисніть гарячу клавішу (AUTO).
Зображення має кольорові дефекти (білий колір не виглядає білим)	Відрегулюйте кольори RGB або виберіть бажану кольірну температуру.
Горизонтальні або вертикальні перешкоди на екрані	Використовуйте режим вимкнення Windows 7/8/10/11 для регулювання ЧАСТОТИ (CLOCK) та ФОКУСУ (FOCUS). Натисніть гарячу клавішу (AUTO) для автоматичного налаштування.
Нормативні вимоги та обслуговування	Будь ласка, зверніться до інформації про нормативні вимоги та обслуговування на www.aoc.com (щоб знайти модель, яку ви придбали у своїй країні, та інформацію про нормативні вимоги й обслуговування на сторінці підтримки).

Специфікація

Загальна специфікація

Панель	Назва моделі	C32G4Z		
	Система керування	Кольоровий TFT LCD		
	Розмір видимого зображення	Діагональ 80,1 см		
	Крок пікселя	0,36375 мм (Г) × 0,36375 мм (В)		
	Відео	Інтерфейс HDMI та інтерфейс DisplayPort		
	Колір дисплея	16,7 млн кольорів		
Інше	Діапазон горизонтальної розгортки	30–290 кГц		
	Максимальний розмір горизонтальної розгортки	698,4 мм		
	Діапазон вертикальної розгортки	48–260 Гц		
	Максимальний розмір вертикальної розгортки	392,85 мм		
	Оптимальна встановлена роздільна здатність	1920x1080@60Hz		
	Максимальна роздільна здатність	1920x1080@260Hz ^[1]		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Джерело живлення	100–240 В~ 50/60 Гц 1,5 А		
	Споживання електроенергії	Типове (стандартна яскравість і контрастність)	26 Вт	
		Макс. (яскравість = 100, контрастність = 100)	≤ 63 Вт	
		Режим очікування	≤ 0,3 Вт	
	Тепловіддача	Нормальна робота	88,74 БТЕ/год (тип.)	
		Сон (режим очікування)	< 1,02 БТЕ/год	
		Режим вимкнення	< 1,02 БТЕ/год	
Фізичні характеристики	Тип роз'єму	HDMI/DisplayPort/Вихід для навушників		
	Тип сигнального кабелю	Знімний		
	Вбудований динамік	5 Вт × 2		
Експлуатаційні умови	Температура	Експлуатація	0 °C ~ 40 °C	
		Поза експлуатацією	-25 °C ~ 55 °C	
	Вологість	Експлуатація	10 % ~ 85 % (без конденсації)	
		Поза експлуатацією	5%–93% (без конденсації)	
	Висота над рівнем моря	Експлуатація	0 м – 5000 м (0 фт – 16404 фт)	
		Поза експлуатацією	0 м – 12192 м (0 фт – 40000 фт)	

Примітка:

[1] Розгін досягається за роздільної здатності 1920×1080@260 Гц. Якщо під час розгону виникає помилка відображення, зменшіть частоту оновлення до 240 Гц.

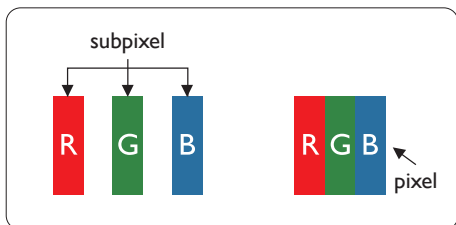


Політика щодо дефектів пікселів дисплея моніторів АОС

Компанія АОС прагне поставляти продукцію найвищої якості. Ми використовуємо одні з найсучасніших у галузі виробничих процесів і застосовуємо суворий контроль якості. Проте дефекти пікселів або субпікселів на дисплейних панелях моніторів іноді є неминучими.

Жоден виробник не може гарантувати повну відсутність дефектів пікселів на всіх панелях, проте АОС гарантує, що будь-який монітор із неприйнятною кількістю дефектів буде відремонтовано або замінено за умовами гарантії. Це повідомлення пояснює різні типи дефектів пікселів і визначає прийнятні рівні дефектів для кожного типу. Щоб мати право на ремонт або заміну за гарантією, кількість дефектів пікселів на дисплейній панелі монітора має перевищувати ці прийнятні рівні. Наприклад, не більше ніж 0,0004 % субпікселів монітора 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

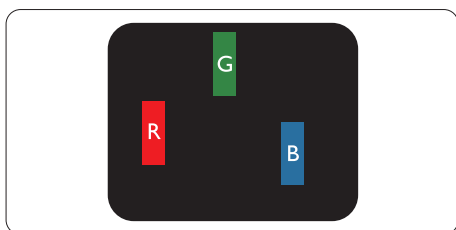
Піксель, або елемент зображення, складається з трьох субпікселів основних кольорів: червоного, зеленого та синього. Безліч пікселів разом утворюють зображення. Коли всі субпікселі пікселя увімкнені, три кольорові субпікселі разом сприймаються як один білий піксель. Коли всі вони вимкнені, три кольорові субпікселі разом сприймаються як один чорний піксель. Інші комбінації увімкнених і вимкнених субпікселів сприймаються як окремі пікселі інших кольорів.

Типи дефектів пікселів

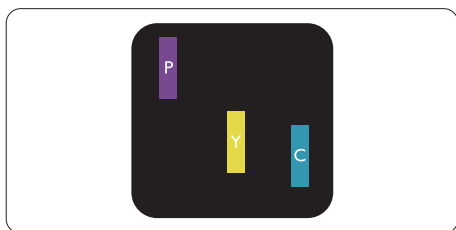
Дефекти пікселів і субпікселів проявляються на екрані по-різному. Існують дві категорії дефектів пікселів і кілька типів дефектів субпікселів у кожній категорії.

Дефекти у вигляді світлих точок

Дефекти у вигляді світлих точок проявляються як пікселі або субпікселі, які завжди увімкнені або «запалені». Іншими словами, світла точка — це субпіксель, який виділяється на екрані, коли монітор відображає темний малюнок. Існують такі типи дефектів у вигляді світлих точок.



Один підсвічений червоний, зелений або синій субпіксель.

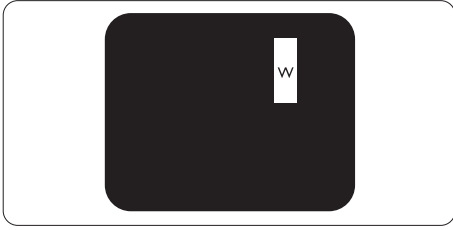


Два сусідні підсвічених субпікселі:

– Червоний + Синій = Фіолетовий

– Червоний + Зелений = Жовтий

– Зелений + Синій = Блакитний (світло-блакитний)



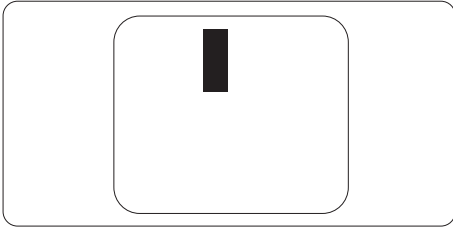
Три сусідні підсвічених субпікселі (один білий піксель).

Примітка

Червона або синя світла точка має бути яскравішою за сусідні точки більше ніж на 50 відсотків, тоді як зелена світла точка — на 30 відсотків яскравіша за сусідні точки.

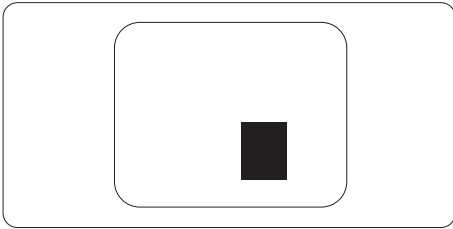
Дефекти у вигляді чорних точок

Дефекти у вигляді чорних точок проявляються як пікселі або субпікселі, які завжди темні або «вимкнені». Іншими словами, темна точка — це субпіксель, який відзначається на екрані, коли монітор відображає світлий малюнок. Ось типи дефектів у вигляді чорних точок.



Близькість дефектів пікселів

Оскільки дефекти пікселів і субпікселів одного типу, розташовані поруч, можуть бути більш помітними, компанія АОС також встановлює допуски щодо близькості дефектів пікселів.



Допуски на дефекти пікселів

Щоб отримати право на ремонт або заміну через дефекти пікселів протягом гарантійного терміну, панель монітора АОС повинна мати дефекти пікселів або субпікселів, що перевищують допуски, зазначені в інтернет-посібнику.

ДЕФЕКТИ У ВИГЛЯДІ СВІТЛИХ ТОЧОК	ПРИЙНЯТНИЙ РІВЕНЬ
1 підсвічений субпіксель	2
2 суміжні підсвічені субпікселі	1
3 суміжні підсвічені субпікселі (один білий піксель)	0
Відстань між двома дефектами у вигляді світлих точок*	≥15 мм
Загальна кількість дефектів усіх типів у вигляді світлих точок	2
ДЕФЕКТИ У ВИГЛЯДІ ЧОРНИХ ТОЧОК	ПРИЙНЯТНИЙ РІВЕНЬ
1 темний субпіксель	5 або менше
2 сусідні темні субпікселі	2 або менше
3 сусідні темні субпікселі	≤0
Відстань між двома дефектами у вигляді чорних точок*	≥15 мм
Загальна кількість дефектів у вигляді чорних точок усіх типів	5 або менше
ЗАГАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ ДЕФЕКТІВ У ВИГЛЯДІ ТОЧОК	ПРИПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
Загальна кількість яскравих або чорних дефектів у вигляді точок усіх типів	5 або менше

Примітка

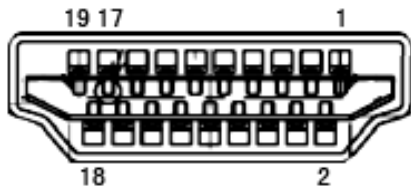
*: 1 або 2 сусідні дефекти субпікселів = 1 дефект у вигляді точки.

Передустановлені режими відображення

СТАНДАРТНИЙ	РОЗДІЛЬНА ЗДАТНІСТЬ (±1 Гц)	ГОРИЗОНТАЛЬНА ЧАСТОТА (кГц)	ВЕРТИКАЛЬНА ЧАСТОТА (Гц)
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	51.082	99.769
	640x480@120Hz	61.91	119.518
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	63.684	99.662
	800x600@120Hz	77.425	119.854
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
	1024x768@100Hz	81.577	99.972
	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	137.284	120.003
	1920x1080@144Hz	162.004	144.003
	1920x1080@240Hz	274.562	240.002
	1920x1080@260Hz	288.603	260.003
SVGA MAC	832x624@75Hz	49.725	74.55
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087

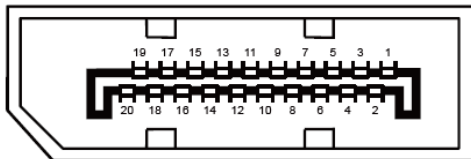
Примітка: Згідно зі стандартом VESA, під час розрахунку частоти оновлення (частоти поля) різними операційними системами та відеокартами може виникати певна похибка (±1 Гц). З метою покращення сумісності номінальну частоту оновлення цього виробу було округлено. Дивіться фактичні характеристики виробу.

Призначення контактів



19-контактний кабель сигналу кольорового дисплея

Номер контакту	Назва сигналу	Номер контакту	Назва сигналу	Номер контакту	Назва сигналу
1.	Дані TMDS 2+	9.	Дані TMDS 0-	17.	Заземлення DDC/CEC
2.	Екран сигналу даних TMDS 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5 В живлення
3.	TMDS Дані 2-	11.	Екранування тактового сигналу TMDS	19.	Виявлення гарячого підключення
4.	Дані TMDS 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	Екранування даних TMDS 1	13.	CEC		
6.	Дані TMDS 1-	14.	Зарезервовано (N.C. на пристрої)		
7.	Дані TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Екран сигналу TMDS даних 0	16.	SDA		



20-контактний кабель сигналу кольорового дисплея

Контакт No.	Назва сигналу	Контакт No.	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	Виявлення гарячого підключення
9	ML_Lane 1 (p)	19	Поверніть DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Функція Plug & Play DDC2B

Цей монітор обладнано функціоналом VESA DDC2B відповідно до стандарту VESA DDC. Він дозволяє монітору повідомляти хост-систему про свою ідентичність та, залежно від рівня реалізації DDC, передавати додаткову інформацію про свої можливості відображення.

DDC2B є двонаправленим каналом передачі даних на основі протоколу I²C. Хост-система може запитувати інформацію EDID через канал DDC2B.

