AOC GAMING



MANUAL DE UTILIZARE

CQ32G42FE

AOC GAMING MONITOR

©2026 AOC. All rights reserved

Version: A00

WWW.AOC.COM

Siguranță 1
Convenții naționale 1
Alimentare electrică 2
Instalare 3
Curățare 4
Altele 5
Instalare 6
Conținutul cutiei 6
Montarea suportului și a bazei 7
Reglarea unghiului de vizualizare 8
Conectarea Monitorului 9
Montare pe perete 10
Funcția Adaptive-Sync 11
HDR 12
Reglare 13
Taste rapide 13
Setări OSD 14
Setări de joc 15
Imagine 17
Setări 19
Audio 20
Configurare OSD 21
Informații 22
Indicator LED 23
Depanare 24
Specificații 25
Specificații generale 25
Politica AOC privind defectele pixelilor panoului Monitorului 26
Moduri de afișare presetate 29
Alocarea pinilor 30
Plug and Play 31

Siguranță

Convenții naționale

Subsecțiunile următoare descriu convențiile naționale utilizate în acest document.

Note, Precauții și Avertismente

În cuprinsul acestui ghid, blocurile de text pot fi însoțite de o pictogramă și imprimate cu caractere aldine sau cursive. Aceste blocuri reprezintă note, precauții și avertismente și sunt utilizate după cum urmează:



NOTĂ: O NOTĂ indică informații importante care vă ajută să utilizați mai eficient sistemul computerului.



PRECAUȚIE: O PRECAUȚIE indică fie posibile deteriorări ale echipamentului hardware, fie pierderea datelor și vă informează cum să evitați problema.



AVERTISMENT: Un AVERTISMENT indică potențialul de vătămare corporală și vă informează cum să evitați problema.
Unele avertismente pot apărea în formate alternative și pot să nu fie însoțite de o pictogramă. În astfel de cazuri, prezentarea specifică a avertismentului este impusă de autoritatea de reglementare.

Alimentare electrică

 Monitorul trebuie alimentat numai de la tipul de sursă de energie indicat pe etichetă. Dacă nu sunteți sigur de tipul de alimentare electrică disponibil în locuința dumneavoastră, consultați distribuitorul sau furnizorul local de energie electrică.

 Monitorul este echipat cu un ștecher cu împământare cu trei pini, având un al treilea pin (de împământare).
Acest ștecher se introduce exclusiv într-o priză cu împământare, ca măsură de siguranță. Dacă priza nu permite conectarea unui ștecher cu trei fire, solicitați unui electrician instalarea unei prize corespunzătoare sau utilizați un adaptor pentru a împământa aparatul în condiții de siguranță. Nu anulați rolul de siguranță al ștecherului cu împământare.

 Deconectați unitatea de la rețea în timpul furtunilor cu descărcări electrice sau atunci când nu este utilizată pentru perioade îndelungate. Astfel, Monitorul va fi protejat împotriva deteriorărilor cauzate de supratensiuni.

 Nu supraîncărcați prizele multiple și prelungitoarele. Supraîncărcarea poate provoca incendii sau șocuri electrice.

 Pentru a asigura o funcționare optimă, utilizați Monitorul exclusiv cu computere certificate UL, prevăzute cu prize configurate corespunzător și marcate pentru 100-240V AC, Min. 5A.

 Priza de perete trebuie să fie instalată în imediata vecinătate a echipamentului și să fie ușor accesibilă.

Instalare

Nu așezați Monitorul pe un cărucior, suport, trepied, consolă sau masă instabilă. Dacă Monitorul cade, poate răni o persoană și poate provoca deteriorări grave ale acestui produs. Utilizați numai un cărucior, suport, trepied, consolă sau masă recomandate de producător sau vândute împreună cu acest produs. Respectați instrucțiunile producătorului la instalarea produsului și utilizați accesorii de montare recomandate de acesta. Combinația dintre produs și cărucior trebuie mutată cu atenție.

Nu introduceți niciodată niciun obiect în fantele carcasei Monitorului. Acest lucru ar putea deteriora componentele circuitelor, provocând un incendiu sau un șoc electric. Nu vărsați niciodată lichide pe Monitor.

Nu așezați partea frontală a produsului direct pe podea.

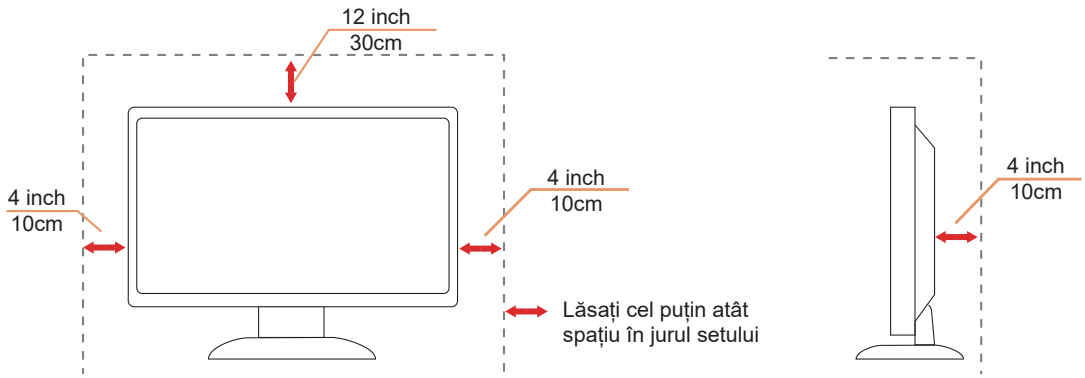
Dacă montați Monitorul pe un perete sau pe un raft, utilizați un kit de montare aprobat de producător și respectați instrucțiunile acestuia.

Asigurați un spațiu adecvat în jurul Monitorului, conform ilustrației de mai jos. În caz contrar, circulația aerului poate fi insuficientă, iar supraîncălzirea rezultată poate provoca un incendiu sau deteriorarea Monitorului.

Pentru a evita deteriorările potențiale, cum ar fi desprinderea panoului de ramă, asigurați-vă că Monitorul nu este înclinat în jos cu mai mult de -5 grade. Dacă se depășește unghiul maxim de înclinare în jos de -5 grade, deteriorarea Monitorului nu va fi acoperită de garanție.

Consultați mai jos zonele de ventilație recomandate în jurul Monitorului atunci când acesta este montat pe perete sau pe suport:

Instalat cu suport



Curățare

⚠ Curățați regulat carcasa cu o lavetă moale umezită cu apă.

⚠ Pentru curățare, utilizați o lavetă moale din bumbac sau microfibră. Laveta trebuie să fie umedă și stoarsă bine; nu permiteți pătrunderea lichidelor în carcasă.



⚠ Deconectați Cablul de alimentare înainte de a curăța produsul.

Altele

Dacă produsul emite un miros neobișnuit, zgomote sau fum, deconectați IMEDIAT ștecherul de alimentare și contactați un Centru de service.

Asigurați-vă că orificiile de ventilație nu sunt obstrucționate de mobilier sau perdele.

Nu supuneți Monitorul LCD la vibrații puternice sau șocuri mecanice în timpul funcționării.

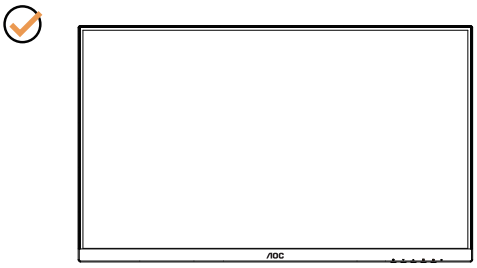
Nu loviți și nu scăpați Monitorul în timpul funcționării sau al transportului.

Cablu de alimentare trebuie să fie aprobat din punct de vedere al siguranței. Pentru Germania, acesta trebuie să fie H03VV-F, 3G, 0,75 mm^2 sau superior.
Pentru alte țări, se vor utiliza tipurile corespunzătoare.

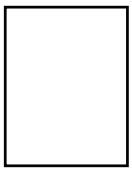
Presiunea sonoră excesivă generată de căști poate provoca pierderea auzului. Reglarea egalizatorului la maximum crește tensiunea de ieșire a căștilor și, prin urmare, nivelul presiunii sonore.

Instalare

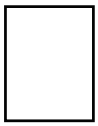
Conținutul cutiei



Monitor



Quick Start Guide



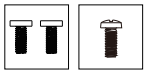
Warranty Card



Stand



Base



M4x2 & M3x1
Stand Screws



Power Cable



HDMI Cable



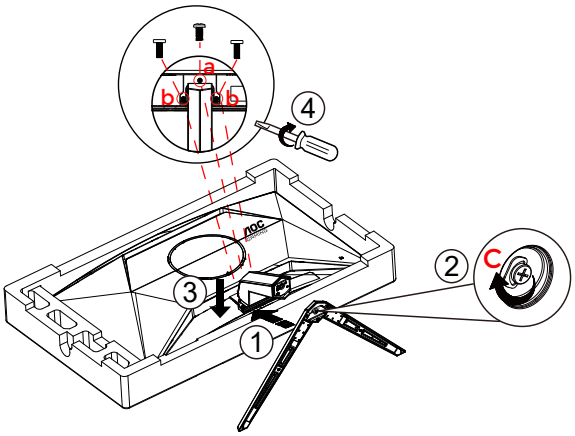
DisplayPort Cable

*Nu toate cablurile de semnal sunt furnizate pentru toate țările și regiunile. Vă rugăm să contactați distribuitorul local sau sucursala AOC pentru confirmare.

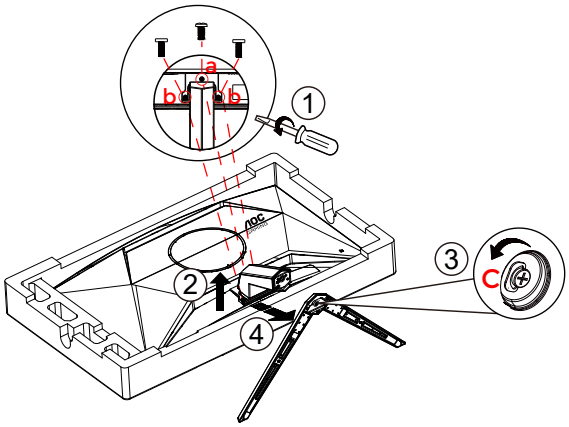
Montarea suportului și a bazei

Vă rugăm să montați sau să demontați baza urmând pașii de mai jos.

Montare:



Demontare:



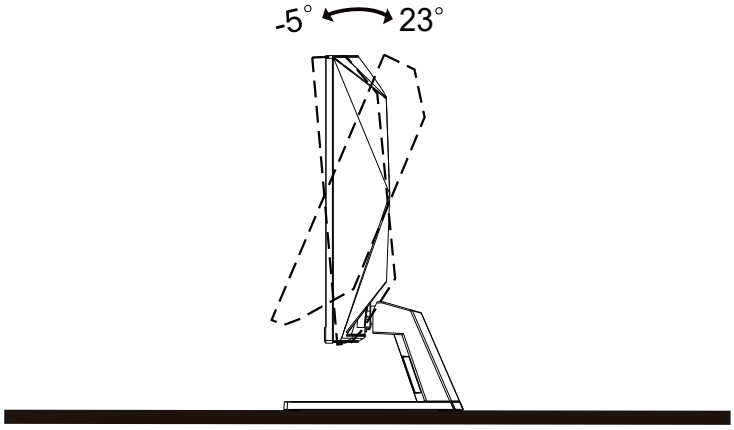
Specificații pentru șuruburi:

a	M3x12 mm	
b	M4x8 mm	
C	M6x23 mm (filet util 5,5 mm)	

NOTĂ: Designul afișajului poate diferi de cel ilustrat.

Reglarea unghiului de vizualizare

Pentru o experiență optimă de vizualizare, se recomandă ca utilizatorul să se asigure că își poate vedea întreaga față pe ecran, apoi să regleze unghiul Monitorului conform preferințelor personale.
Susțineți suportul pentru a preveni răsturnarea Monitorului la modificarea unghiului acestuia.
Monitorul poate fi reglat astfel:



NOTĂ:

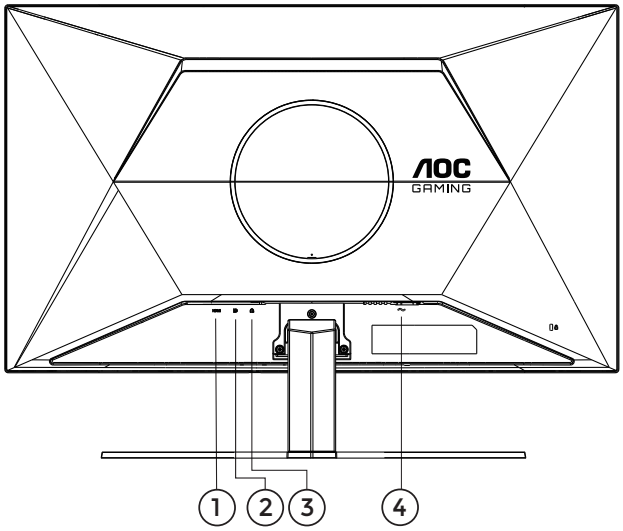
Nu atingeți ecranul LCD la modificarea unghiului. Atingerea ecranului LCD poate provoca deteriorarea acestuia.

AVERTISMENT

- Pentru a evita deteriorarea ecranului, precum dezlipirea panoului, asigurați-vă că Monitorul nu este înclinat în jos cu mai mult de -5 grade.
- Nu aplicați presiune pe ecran în timpul reglării unghiului Monitorului. Prindeți doar rama.

Conectarea Monitorului

Conectarea cablurilor în partea posterioară a Monitorului și a computerului:



1. HDMI
2. DisplayPort
3. Căști
4. Alimentare electrică

Conectare la PC

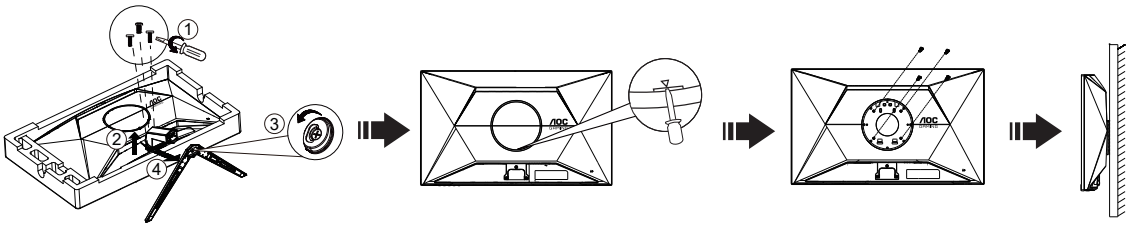
1. Conectați ferm cablul de alimentare la partea din spate a monitorului.
2. Opriți computerul și deconectați cablul de alimentare al acestuia.
3. Conectați cablul de semnal al monitorului la conectorul video din partea din spate a computerului.
4. Introduceți cablurile de alimentare ale computerului și monitorului într-o priză din apropiere.
5. Porniți computerul și monitorul.

Dacă monitorul afișează o imagine, instalarea este finalizată. Dacă nu se afișează nicio imagine, consultați secțiunea Depanare.

Pentru a proteja echipamentul, opriți întotdeauna PC-ul și Monitorul LCD înainte de efectuarea conexiunilor.

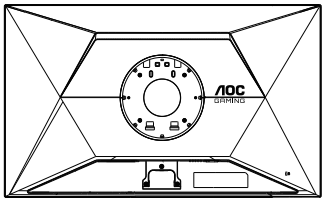
Montare pe perete

Pregătirea pentru instalarea unui braț de montare pe perete opțional

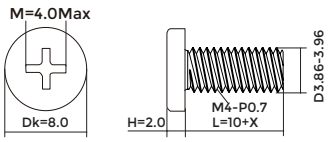


Acest monitor poate fi fixat pe un braț de montare pe perete achiziționat separat. Deconectați alimentarea înainte de a efectua această procedură. Urmați pașii de mai jos:

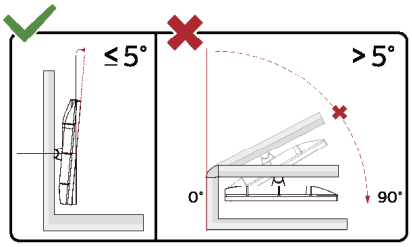
1. Demontați baza.
2. Introduceți o șurubelniță cu vârf lat sau un alt instrument plat în fanta specială și desfaceți capacul posterior.
3. Urmați instrucțiunile producătorului pentru asamblarea brațului de montare pe perete.
4. Poziționați brațul de montare pe perete pe partea din spate a monitorului. Aliniați orificiile brațului cu cele din spatele monitorului.
5. Introduceți cele 4 șuruburi în orificii și strângeți-le.
6. Reconectați cablurile. Consultați manualul de utilizare livrat împreună cu brațul opțional de montare pe perete pentru instrucțiuni privind fixarea acestuia pe perete.



Specificația șuruburilor pentru suportul de perete: M4*(10+X) mm (X = Grosimea suportului de montare pe perete)



Notă: Găurile pentru șuruburile de montare VESA nu sunt disponibile pentru toate modelele; vă rugăm să verificați la distribuitor sau la departamentul oficial AOC. Contactați întotdeauna producătorul pentru instalarea pe perete.



* Designul monitorului poate diferi de cel ilustrat.

AVERTISMENT:

1. Pentru a evita deteriorarea ecranului, precum dezlipirea panoului, asigurați-vă că Monitorul nu este înclinat în jos cu mai mult de -5 grade.
2. Nu aplicați presiune pe ecran în timpul reglării unghiului Monitorului. Prindeți doar rama.

Funcția Adaptive-Sync

1. Funcția Adaptive-Sync este compatibilă cu DisplayPort/HDMI
2. Placă grafică compatibilă: Lista recomandată este prezentată mai jos și poate fi consultată și accesând www.AMD.com

Plăci grafice

- Seria Radeon™ RX Vega
- Seria Radeon™ RX 500
- Seria Radeon™ RX 400
- Seria Radeon™ R9/R7 300 (cu excepția modelelor R9 370/X, R7 370/X, R7 265)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Seria Radeon™ R9 Nano
- Seria Radeon™ R9 Fury
- Seria Radeon™ R9/R7 200 (cu excepția modelelor 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

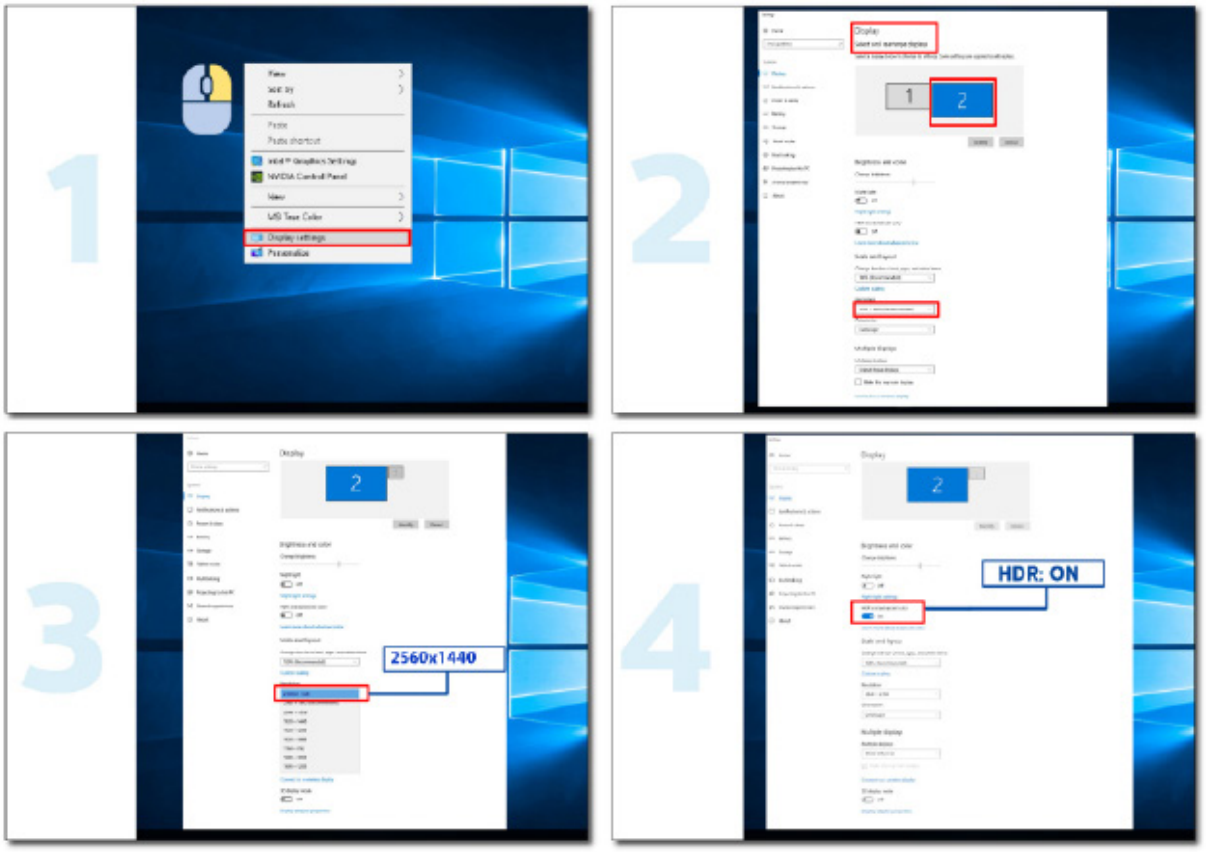
HDR

Monitorul este compatibil cu semnalele de intrare în format HDR10.
Monitorul poate activa automat funcția HDR dacă player-ul și conținutul sunt compatibile. Contactați producătorul dispozitivului și furnizorul de conținut pentru informații privind compatibilitatea dispozitivului și a conținutului. Selectați „OFF" pentru funcția HDR dacă nu doriți utilizarea activării automate.

Notă:

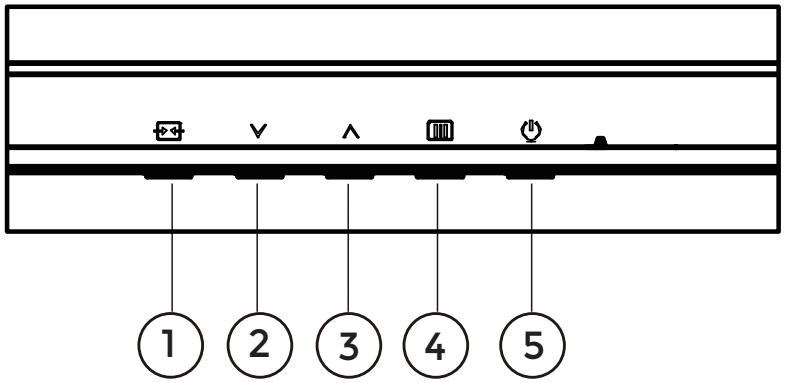
1. Nu este necesară nicio setare specială pentru interfața DisplayPort/HDMI în versiunile Windows 10 anterioare versiunii V1703.
2. În Windows 10 versiunea V1703, este disponibilă doar interfața HDMI; interfața DisplayPort nu este funcțională.
3. Rezoluția 3840x2160@50Hz/60Hz este recomandată exclusiv pentru playere Blu-ray, Xbox și PlayStation.

a. Rezoluția monitorului este setată la 2560x1440, iar modul HDR este presetat pe ON.
b. După lansarea unei aplicații, cel mai bun efect HDR poate fi obținut atunci când rezoluția este modificată la 2560x1440 (dacă este disponibilă).



Reglare

Taste rapide



1	Sursă/Ieșire
2	Tastă utilizator (Mod joc)
3	Punct de vizare
4	Meniu/Enter
5	Alimentare electrică

Meniu/Enter

Apăsați pentru a afișa meniul OSD sau pentru a confirma selecția.

Alimentare electrică

Apăsați Butonul de pornire pentru a porni Monitorul.

Punct de vizare

Când meniul OSD nu este afișat, apăsați butonul Punct de vizare pentru a afișa sau ascunde Punctul de vizare.

Tast utilizator (Mod joc)

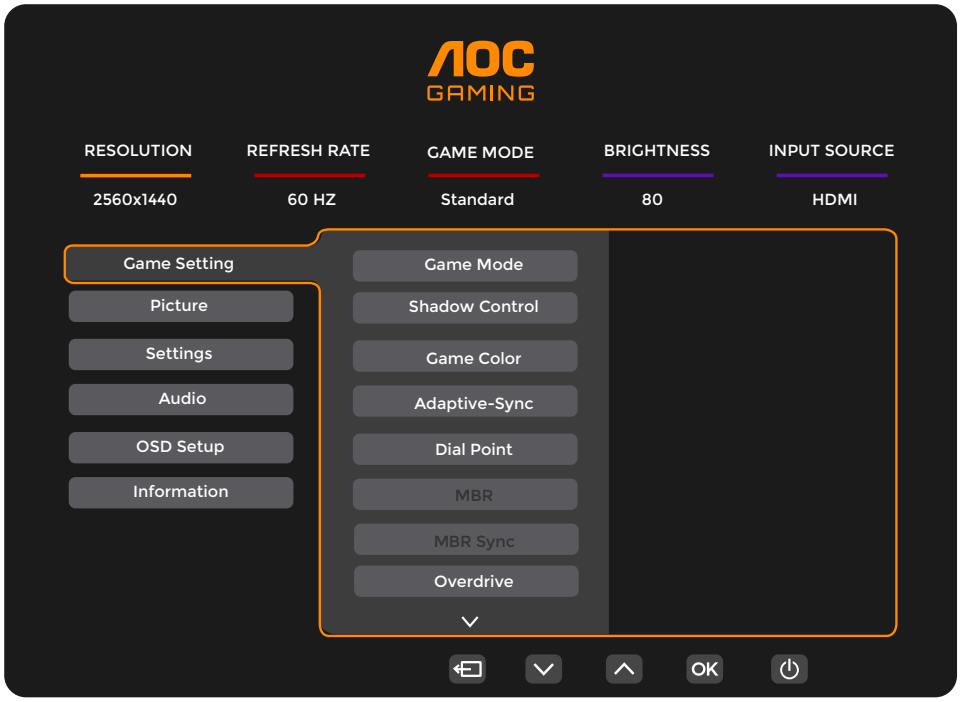
Meniu de comenzi rapide pentru tasta „⋁“ configurat de utilizator: Mod joc/Contor cadre.
Setarea implicită este Mod joc.
Când meniul OSD este închis, apăsați tasta „⋁“ pentru a activa funcția Mod joc, apoi apăsați tasta „⋁“ sau „⋀“ pentru a selecta modul de joc (Standard, FPS, RTS, Curse, Jucător 1, Jucător 2 sau Jucător 3) în funcție de tipul jocului.

Sursă/Ieșire

Când meniul OSD este închis, apăsarea butonului Sursă/Ieșire activează funcția de tastă rapidă Sursă.
Când meniul OSD este activ, acest buton funcționează ca tastă de ieșire (pentru a părăsi meniul OSD).

Setări OSD

Instruc iuni de bază și simple referitoare la tastele de control.



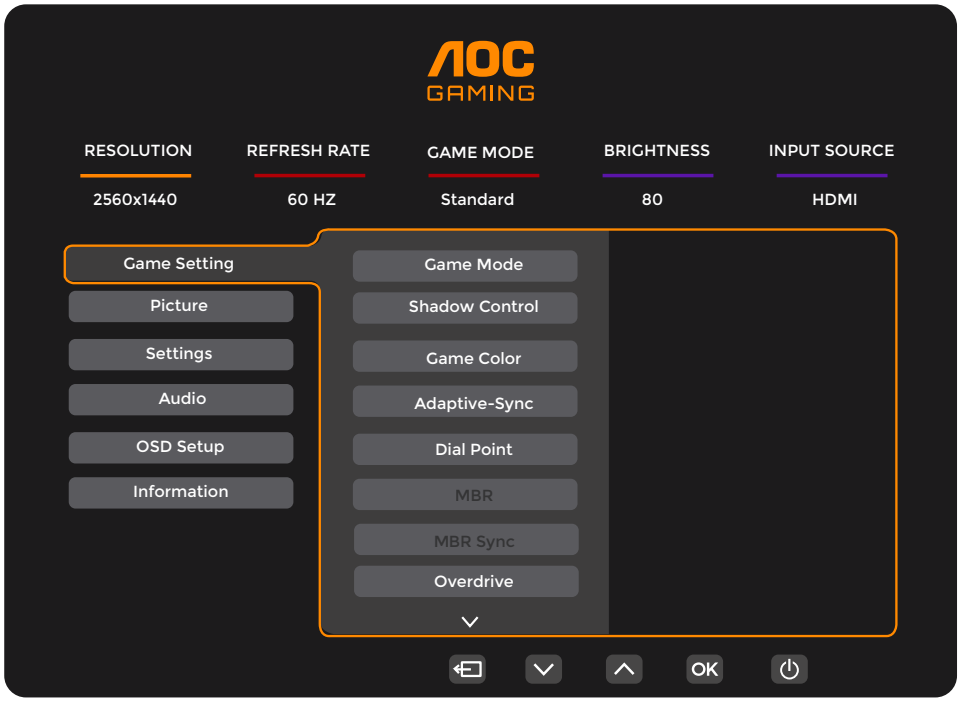
1). Apăsați **Buton MENIU** pentru a activa fereastra OSD.

2). Apăsați ∨ sau ∧ pentru a naviga printre funcții. Odată ce funcția dorită este evidențiată, apăsați **Buton MENIU / OK** pentru a o activa; apăsați ∨ sau ∧ pentru a naviga printre funcțiile submeniului. Odată ce funcția dorită din submeniu este evidențiată, apăsați **Buton MENIU / OK** pentru a o activa.

3). Apăsați ∨ sau ∧ pentru a modifica setările funcției selectate. Apăsați **/** pentru a ieși. Dacă doriți să ajustați o altă funcție, repetați pașii 2-3.

4). Funcția de blocare OSD: Pentru a bloca OSD-ul, țineți apăsat Buton MENIU în timp ce Monitorul este oprit, apoi apăsați Buton de pornire pentru a porni Monitorul. Pentru a debloca OSD-ul, țineți apăsat Buton MENIU în timp ce Monitorul este oprit, apoi apăsați Buton de pornire pentru a porni Monitorul.

Setări de joc



Mod joc	Standard	Îmbunătățește lizibilitatea pentru jocurile web și mobile compatibile.
	FPS	Pentru jocuri FPS (First Person Shooter). Îmbunătățește nivelul de negru în tema întunecată.
	RTS	Pentru jocuri RTS (Real Time Strategy). Îmbunătățește calitatea imaginii.
	Curse	Pentru jocuri de curse. Asigură cel mai rapid timp de răspuns și o saturație ridicată a culorilor.
	Gamer 1	Preferințele utilizatorului au fost salvate ca Gamer 1.
	Gamer 2	Preferințele utilizatorului au fost salvate ca Gamer 2.
	Gamer 3	Preferințele utilizatorului au fost salvate ca Gamer 3.
Controlul umbrelor	0 ~ 20	Valoarea implicită pentru Controlul umbrelor este 0; utilizatorul final poate ajusta valoarea între 0 și 20 pentru o imagine mai clară. Dacă imaginea este prea întunecată pentru a distinge clar detaliile, ajustați valoarea între 0 și 20 pentru o imagine clară.
Culoare joc	0 ~ 20	Culoare joc oferă un interval de reglare de la 0 la 20 pentru saturație, pentru a obține o imagine mai bună.
Adaptive-Sync	Dezactivat / Activat	Dezactivează sau activează Adaptive-Sync. Memento privind funcționarea Adaptive-Sync: Atunci când funcția Adaptive-Sync este activată, pot apărea pâlpâiri în anumite medii de joc.
Punct de vizare	Dezactivat / Activat / Dinamic	Funcția „Dial Point“ afișează un indicator de țintire în centrul ecranului, ajutând utilizatorii să joace jocuri First Person Shooter (FPS) cu precizie și acuratețe.
MBR	0 ~ 20	MBR (Motion Blur Reduction) oferă 20 de niveluri de reglare (0-20) pentru reducerea neclarității de mișcare. Notă: Funcția MBR poate fi reglată doar atunci când Adaptive-Sync este dezactivat și rata de reîmprospătare este ≥75Hz.
Sincronizare MBR	Dezactivat / Activat	Dezactivați sau activați Sincronizare MBR (Eliminare neclaritate de mișcare). Notă: Funcția Sincronizare MBR poate fi reglată atunci când Adaptive-Sync este activat, iar semnalul de intrare are frecvență variabilă, iar frecvența câmpului este ≥ 75Hz.

Overdrive	Normal	Reglați timpul de răspuns. Notă: 1. Dacă utilizatorul setează OverDrive la „Fastest“, imaginea afișată poate deveni neclară. Utilizatorii pot ajusta nivelul OverDrive sau îl pot dezactiva în funcție de preferințe. 2. Funcția „Extrem“ este opțională atunci când Adaptive-Sync este dezactivat, iar rata de reîmprospătare este ≥75Hz 3. Luminozitatea ecranului va scădea atunci când funcția „Extrem“ este activată.
	Rapid	
	Mai rapid	
	Cel mai rapid	
	Extrem	
Contor cadre	Oprit / Dreapta-sus / Dreapta-jos / Stânga-sus / Stânga-jos	Afișați frecvența V în colțul selectat.
OverClock	Dezactivat / Activat	Dezactivați sau activați OverClock.

Notă:

1). Când „Mod HDR“ din „Imagine“ este activat, opțiunile „Shadow Control“ și „Culoare joc“ nu pot fi ajustate.

2). Când „HDR“ din „Imagine“ este setat la „DisplayHDR“, opțiunile „Mod joc“, „Shadow Control“, „Culoare joc“, „MBR“, „Sincronizare MBR“ și „Extrem“ din „Overdrive“ nu pot fi ajustate.

Când „HDR“ din „Imagine“ este setat la „Imagine HDR“, „Film HDR“ sau „HDR Game“, opțiunile „Mod joc“, „Culoare joc“, „MBR“, „Sincronizare MBR“ și „Extrem“ din „Overdrive“ nu pot fi ajustate.

3). Când „Spațiu de culoare“ din „Imagine“ este setat la „sRGB“, opțiunile „Shadow Control“, „Culoare joc“, „MBR“, „Sincronizare MBR“ și „Extrem“ din „Overdrive“ nu pot fi ajustate.

Imagine



Luminozitate	0-100	Reglarea iluminării de fundal.
Contrast	0-100	Contrast din registrul digital.
Claritate	0-100	Reglarea clarității.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6 / sRGB	Reglarea Gamma.
Reglare Eco	Standard	Mod standard.
	Text	Mod text.
	Internet	Mod Internet.
	Joc	Mod joc.
	Film	Mod film.
	Sport	Mod sport.
	Citire	Mod citire.
Temp. culoare	Caldă	Reîncarcă temperatura de culoare caldă din EEPROM.
	Normal	Reîncarcă temperatura de culoare normală din EEPROM.
	Rece	Reîncarcă temperatura de culoare rece din EEPROM.
	Utilizator	Restaurează temperatura de culoare din EEPROM.
Roșu	0-100	Amplificare roșu din registrul digital.
Verde	0-100	Amplificare verde din registrul digital.
Albastru	0-100	Amplificare albastru din registrul digital.

HDR	Oprit	Setați profilul HDR în funcție de cerințele de utilizare. Notă: La detectarea semnalului HDR, opțiunea HDR este afișată pentru ajustare.
	DisplayHDR	
	Imagine HDR	
	Film HDR	
	Joc HDR	
Mod HDR	Oprit	Optimizat pentru culoarea și contrastul imaginii, simulând afișarea efectului HDR. Notă: Dacă semnalul HDR nu este detectat, opțiunea Mod HDR este disponibilă pentru ajustare.
	Imagine HDR	
	Film HDR	
	Joc HDR	
DCR	Oprit	Dezactivare raport de contrast dinamic.
	Activat	Activare raport de contrast dinamic.
Spațiu de culoare	Panou nativ	Panou cu spațiu de culoare standard.
	sRGB	Spațiu de culoare sRGB.
Mod LowBlue	Oprit	Reduceți lumina albastră prin reglarea temperaturii de culoare.
	Multimedia	
	Internet	
	Birou	
	Citire	
Raport imagine	Complet / Aspect	Selectați raportul imaginii pentru afișare.

Notă:

1). Când „Mod HDR“ este activat, parametrii „Contrast“, „Gamma“, „Reglare Eco“, „Temp. culoare“, „Spațiu de culoare“ și „Mod LowBlue“ nu pot fi ajustați.

2). Când „HDR“ este setat pe „DisplayHDR“, toți parametrii din meniul „Imagine“, cu excepția „HDR“ și „Claritate“, nu pot fi ajustați. Când „HDR“ este setat pe „Imagine HDR“, „Film HDR“ sau „HDR Game“, parametrii „Gamma“, „Reglare Eco“, „Temp. culoare“, „DCR“, „Spațiu de culoare“ și „Mod LowBlue“ nu pot fi ajustați.

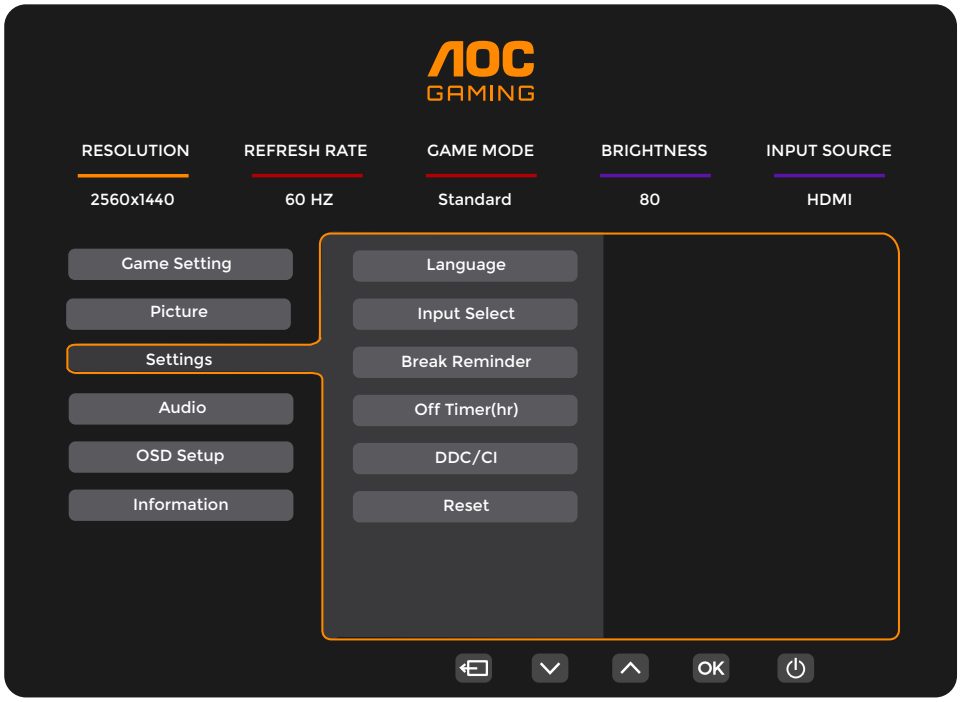
3). Când „Spațiu de culoare“ este setat pe „sRGB“, parametrii „Contrast“, „Gamma“, „Reglare Eco“, „Temp. culoare“, „Mod HDR“ și „Mod LowBlue“ nu pot fi ajustați.

4). Când „Reglare Eco“ este setată pe „Citire“, „Contrast“, „Temp. culoare“, „DCR“, „Spațiu de culoare“ și „Mod LowBlue“ nu pot fi reglate.

5). Când „Mod joc“ din „Setări joc“ este setat pe un alt mod decât „Standard“, opțiunile „Reglare Eco“, „Mod HDR“ și „Spațiu de culoare“ nu pot fi reglate.

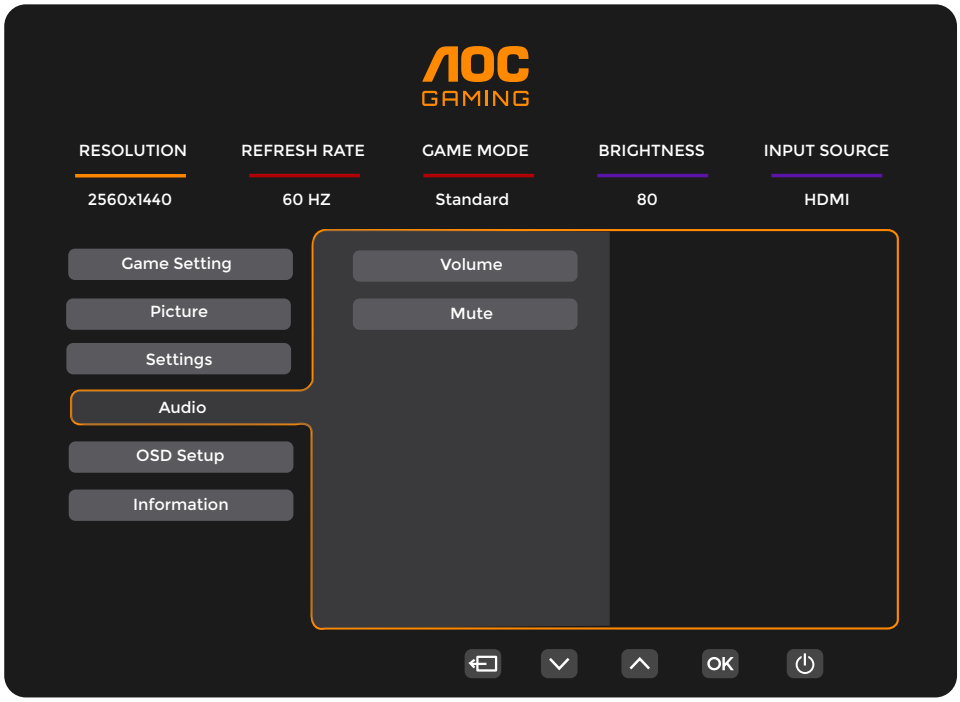
6). Dacă rezoluția semnalului de intrare este rezoluția nativă, opțiunea „Raport imagine“ este inactivă.

Setări



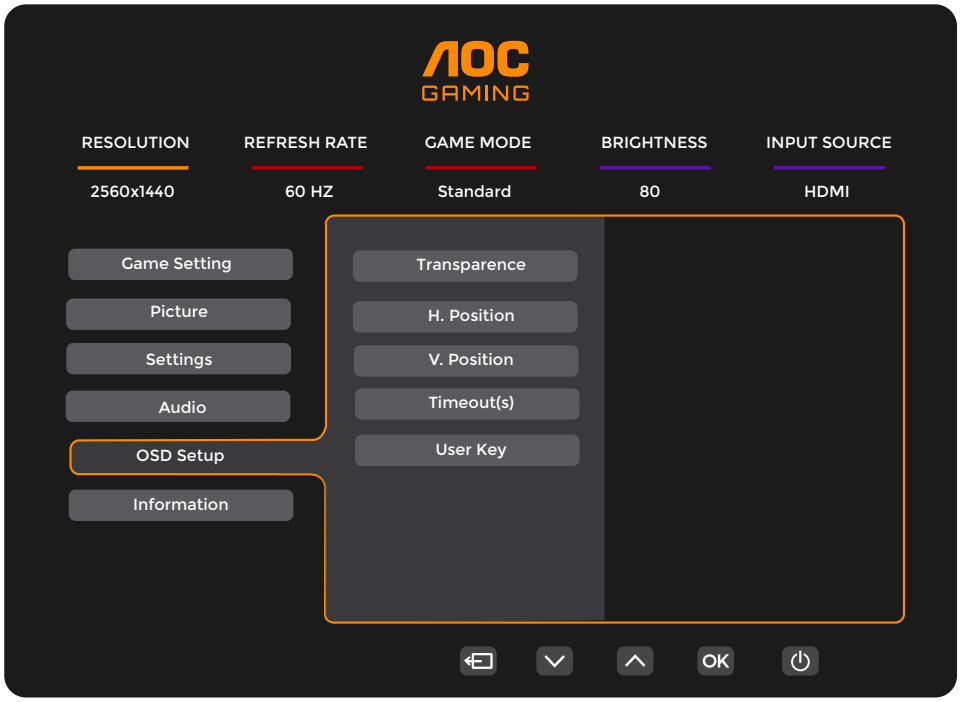
Limbă		Selectați limba meniului OSD.
Selectare intrare	Auto / HDMI / DP	Selectați sursa semnalului de intrare.
Memento pauză	Dezactivat / Activat	Memento de pauză dacă utilizatorul lucrează continuu timp de peste 1 oră.
Temporizator oprire (h)	0–24 h	Selectați ora de oprire a alimentării.
DDC/CI	Nu / Da	Activare/dezactivare suport DDC/CI.
Reset	Nu / Da	Resetați meniul la setările implicite.

Audio



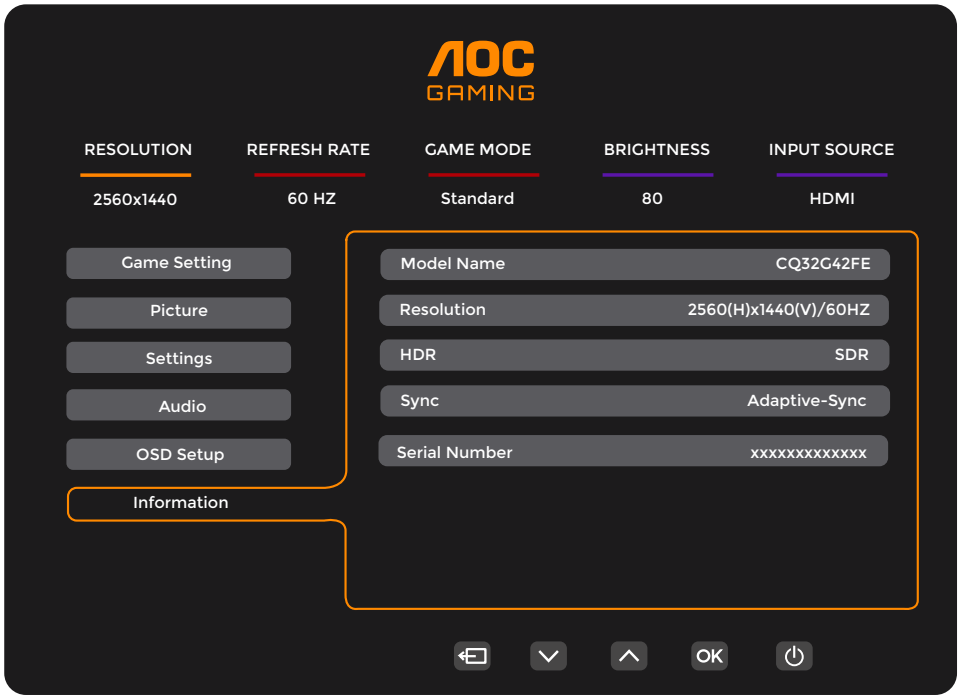
Volum	0-100	Reglare volum.
Mut	Dezactivat / Activat	Dezactivați sunetul.

Configurare OSD



Transparență	0-100	Reglați transparența OSD-ului.
Poziție oriz.	0-100	Reglați poziția orizontală a OSD-ului.
Poziție vert.	0-100	Reglați poziția verticală a OSD-ului.
Temporizare (s)	5-120	Reglați temporizarea OSD-ului.
Tastă utilizator	Mod joc / Contor cadre	Meniu de comenzi rapide pentru tasta „⋁“ setată de utilizator.

Informații


AOC
GAMING
RESOLUTION
REFRESH RATE
GAME MODE
BRIGHTNESS
INPUT SOURCE
2560x1440
60 HZ
Standard
80
HDMI
Game Setting
Picture
Settings
Audio
OSD Setup
Information
Model Name
CQ32G42FE
Resolution
2560(H)x1440(V)/60HZ
HDR
SDR
Sync
Adaptive-Sync
Serial Number
xxxxxxxxxxxx
OK

Indicator LED

Stare	**Culoare LED**
Mod de alimentare completă	Alb
Mod activ-oprit	Portocaliu

Depanare

Probleme și întrebări	Soluții posibile
LED-ul de alimentare nu este aprins	Asigurați-vă că Butonul de pornire este activat și că Cablul de alimentare este conectat corect la o Priză cu împământare și la Monitor.
Nicio imagine pe ecran	• Este Cablul de alimentare conectat corect? Verificați conexiunea Cablului de alimentare și a sursei de alimentare. • Este cablul video conectat corect? (Conectat prin cablu HDMI) Verificați conexiunea cablului HDMI. (Conectat prin cablu DisplayPort) Verificați conexiunea cablului DisplayPort. * Intrarea HDMI/DisplayPort nu este disponibilă la toate modelele. • Dacă alimentarea este activată, reporniți computerul pentru a afișa ecranul inițial (ecranul de conectare). Dacă se afișează ecranul inițial (ecranul de conectare), porniți computerul în modul adecvat (Safe Mode pentru Windows 7/8/10), apoi modificați frecvența plăcii video. (Consultați secțiunea Setarea rezoluției optime) Dacă ecranul inițial (ecranul de conectare) nu se afișează, contactați Centrul de service sau distribuitorul. • Se afișează mesajul „Input Not Supported“ pe ecran? Acest mesaj poate apărea atunci când semnalul provenit de la placa video depășește rezoluția și frecvența maxime suportate de monitor. Setați rezoluția și frecvența maxime pe care monitorul le poate gestiona corect. • Asigurați-vă că driverele monitorului AOC sunt instalate.
Imaginea este neclar i prezintă probleme de umbrire sau contururi duble	Reglați comenzile de contrast și luminozitate. Apăsați tasta rapidă (AUTO) pentru reglarea automată. Asigurați-vă că nu utilizați un cablu prelungitor sau o cutie de comutare. Se recomandă conectarea Monitorului direct la conectorul de ieșire al Plăcii video din partea posterioară.
Imaginea vibrează, pâlpâie sau prezintă un model de unde	Mutați dispozitivele electrice care pot provoca interferențe cât mai departe posibil de Monitor. Utilizați rata maximă de reîmprospătare suportată de Monitor la rezoluția curentă.
Monitorul este blocat în modul activ de oprire“	Comutatorul de alimentare al computerului trebuie să fie în poziția PORNIT. Placa video a computerului trebuie să fie introdusă ferm în slotul său. Asigurați-vă că cablul video al Monitorului este conectat corespunzător la computer. Verificați cablul video al Monitorului și asigurați-vă că niciun pin nu este îndoit. Verificați funcționarea computerului apăsând tasta CAPS LOCK de pe tastatură și urmărind LED-ul CAPS LOCK. LED-ul ar trebui să se aprindă sau să se stingă la apăsarea tastei CAPS LOCK.
Lipse te una dintre culorile primare (ROȘU, VERDE sau ALBASTRU)	Inspectați cablul video al Monitorului și asigurați-vă că niciun pin nu este deteriorat. Asigurați-vă că cablul video al Monitorului este conectat corespunzător la computer.
Imaginea de pe ecran nu este centrată sau dimensionată corect	Reglați poziția orizontală și poziția verticală sau apăsați tasta rapidă (AUTO).
Imaginea prezintă defecte de culoare (albul nu pare alb)	Reglați culorile RGB sau selectați Temperatura de culoare dorită.
Perturbații orizontale sau verticale pe ecran	Utilizați modul de oprire Windows 7/8/10/11 pentru a reglajul CLOCK și FOCUS. Apăsați tasta rapidă (AUTO) pentru reglarea automată.
Reglementări și service	Vă rugăm să consultați informațiile despre reglementări și service din manualul de pe CD sau de la www.aoc.com (pentru a identifica modelul achiziționat în țara dumneavoastră și pentru a accesa informațiile despre reglementări și service din pagina de asistență).

Specificații

Specificații generale

Panou	Nume model	CQ32G42FE		
	Sistem de comandă	LCD color TFT		
	Dimensiunea imaginii vizibile	Diagonală de 80,0 cm		
	Pasul pixelilor	0,2724 mm (H) x 0,2724 mm (V)		
	Video	Interfață HDMI & Interfață DisplayPort		
	Culoare afișaj	16,7 M culori		
Altele	Domeniu de scanare orizontală	30k-230kHz (HDMI) 30k~255kHz (DisplayPort)		
	Dimensiune scanare orizontală (maximă)	697,334 mm		
	Domeniu de scanare verticală	48~144Hz (HDMI) 48~170Hz (DisplayPort)		
	Dimensiune scanare verticală (maximă)	392,256 mm		
	Rezoluție presetată optimă	2560X1440@60Hz		
	Rezoluție maximă	2560x1440@144Hz (HDMI) 2560x1440@170Hz[1] (DisplayPort)		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Sursă de alimentare	100-240V~ 50/60Hz 1,5A		
	Consum de energie	Tipic (luminozitate și contrast implicite)		32W
		Max. (luminozitate = 100, contrast = 100)		≤51W
		Mod standby		≤0,3W
	Disipare termică	Funcționare normală		109,22 BTU/h (tipic)
		Repaus (mod standby)		<1,02 BTU/h
		Mod oprit		<1,02 BTU/h
		Mod oprit (comutator c.a.)		0 BTU/h
Caracteristici fizice	Tip conector	HDMI/DisplayPort/Ieșire căști		
	Tip cablu de semnal	Detașabil		
	Difuzor integrat	2Wx2		
Mediu ambiant	Temperatură	Funcționare		0˚C~40˚C
		Depozitare		-25˚C~55˚C
	Umiditate	Funcționare		10 % ~ 85 % (fără condens)
		Depozitare		5%~93% (fără condens)
	Altitudine	Funcționare		0m~5000m (0ft~16404ft)
		Depozitare		0m~12192m (0ft~40000ft)

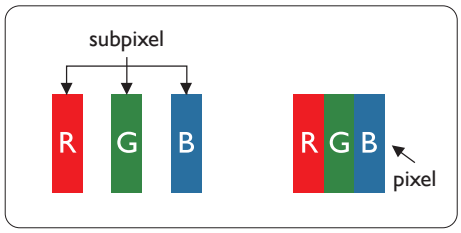
[1] Notă: Overclocking-ul se realizează atunci când rezoluția este de 2560x1440@165 Hz / 2560x1440@170 Hz. Dacă apare vreo eroare de afișare în timpul overclocking-ului, vă rugăm să ajustați rata de reîmprospătare la 144 Hz.

Politica AOC privind defectele pixelilor panoului Monitorului

AOC se străduiește să ofere produse de cea mai înaltă calitate. Utilizăm unele dintre cele mai avansate procese de fabricație din industrie și aplicăm un control strict al calității. Cu toate acestea, defectele de pixeli sau subpixeli ale panourilor Monitorului utilizate în monitoare sunt uneori inevitabile.

Niciun producător nu poate garanta că toate panourile vor fi lipsite de defecte de pixeli, dar AOC garantează că orice Monitor cu un număr inacceptabil de defecte va fi reparat sau înlocuit în perioada de garanție. Această notificare explică diferitele tipuri de defecte de pixeli și definește nivelurile acceptabile de defecte pentru fiecare tip. Pentru a beneficia de reparație sau înlocuire în garanție, numărul de defecte de pixeli de pe un panou al Monitorului trebuie să depășească aceste niveluri acceptabile. De exemplu, nu mai mult de 0,0004% din subpixelii unui Monitor pot fi defecți.

În plus, AOC stabilește standarde de calitate și mai ridicate pentru anumite tipuri sau combinații de defecte de pixeli care sunt mai vizibile decât altele. Această politică este valabilă la nivel mondial.



Pixeli și subpixeli

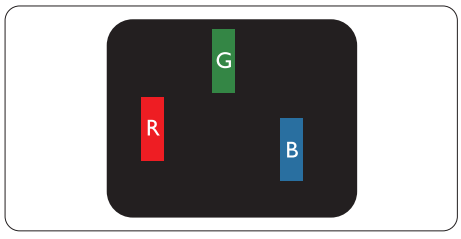
Un pixel, sau element de imagine, este compus din trei subpixeli în culorile primare: roșu, verde și albastru. Mai mulți pixeli formează împreună o Imagine. Atunci când toți subpixelii unui pixel sunt aprinși, cei trei subpixeli colorați apar împreună ca un singur pixel alb. Atunci când toți sunt stinși, cei trei subpixeli colorați apar împreună ca un singur pixel negru. Alte combinații de subpixeli aprinși și stinși apar ca pixeli individuali de alte culori.

Tipuri de defecte ale pixelilor

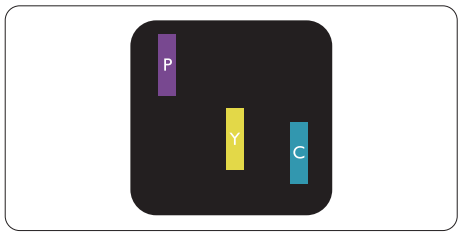
Defectele de pixeli și subpixeli se manifestă pe ecran în moduri diferite. Există două categorii de defecte de pixeli și mai multe tipuri de defecte de subpixeli în cadrul fiecărei categorii.

Defecte de tip Punct luminos

Defectele de tip Punct luminos se manifestă prin pixeli sau subpixeli care sunt permanent aprinși sau „activi". Astfel, un Punct luminos este un subpixel care iese în evidență pe ecran atunci când Monitorul afișează un model întunecat. Iată tipurile de defecte de tip Punct luminos.



Un sub-pixel aprins roșu, verde sau albastru.

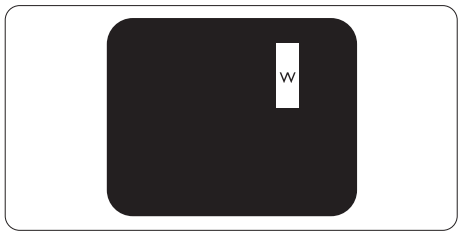


Doi sub-pixeli adiacenți aprinși:

- Roșu + Albastru = Violet

- Roșu + Verde = Galben

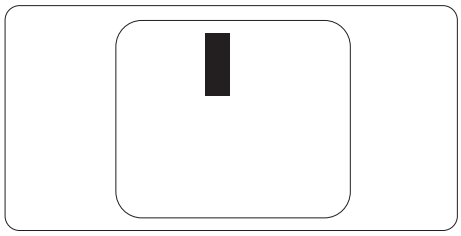
- Verde + Albastru = Cyan (Albastru deschis)



Trei sub-pixeli adiacenți aprinși (un pixel alb).
Notă
Un Punct luminos roșu sau albastru trebuie să fie cu peste 50% mai luminos decât punctele vecine, în timp ce un Punct luminos verde trebuie să fie cu 30% mai luminos decât punctele vecine.

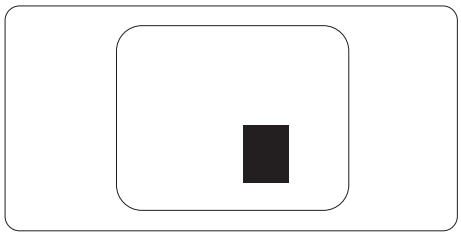
Defecte de tip punct negru

Defectele de tip punct negru se manifestă prin pixeli sau sub-pixeli care sunt permanenți întunecați sau „stinși". Un punct întunecat reprezintă un sub-pixel care iese în evidență pe ecran atunci când Monitorul afișează un model luminos. Acestea sunt tipurile de defecte de tip punct negru.



Proximitatea defectelor de pixel

Deoarece defectele de pixel și sub-pixel de același tip situate în imediata apropiere pot fi mai vizibile, AOC specifică, de asemenea, toleranțe pentru proximitatea defectelor de pixel.



Toleran e privind defectele de pixel

Pentru a beneficia de reparație sau înlocuire din cauza defectelor de pixel în perioada de garanție, panoul unui Monitor AOC trebuie să prezinte defecte de pixel sau sub-pixel care depășesc toleranțele specificate în manualul online.

DEFECTE DE TIP PUNCT LUMINOS	**NIVEL ACCEPTABIL**
1 subpixel luminos	2
2 subpixeli luminoși adiacenți	1
3 subpixeli luminoși adiacenți (un pixel alb)	0
Distanța dintre două defecte de tip punct luminos*	≥15mm
Număr total de defecte de tip punct luminos	2
DEFECTE DE TIP PUNCT NEGRU	**NIVEL ACCEPTABIL**
1 subpixel întunecat	Maximum 5
2 subpixeli întunecați adiacenți	Maximum 2
3 subpixeli întunecați adiacenți	≤0
Distanța dintre două defecte de tip punct negru*	≥15mm
Număr total de defecte de tip punct negru	Maximum 5

TOTAL DEFECTE DE TIP PUNCT	NIVEL ACCEPTABIL
Număr total de defecte de tip punct luminos sau negru, de orice fel	5 sau mai puține

Notă

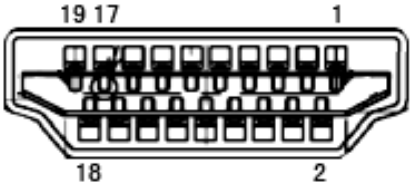
*: 1 sau 2 defecte de subpixel adiacente = 1 defect de punct.

Moduri de afișare presetate

STANDARD	REZOLUȚIE (±1 Hz)	FRECVENȚĂ ORIZONTALĂ (kHz)	FRECVENȚĂ VERTICALĂ (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
	640x480@100Hz	50.313	99.826
	640x480@120Hz	60.938	119.72
SVGA	800x600@56Hz	35.16	56.25
	800x600@60Hz	37.88	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	48.36	60
	1024x768@70Hz	56.476	70.07
	1024x768@100Hz	80.448	99.811
	1024x768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x720@60HZ	44.772	59.855
Full HD	1920x1080@50Hz	28.125	50
	1920x1080@60Hz	67.5	60
	1920x1080@120Hz	135	120
QHD	2560x1440@60Hz	88.86	60
	2560x1440@100Hz	151	100
	2560x1440@120Hz	183	120
	2560x1440@144Hz	214.563	144
QHD (DisplayPort) (Overclock)	2560x1440@165Hz	247.665	165
	2560x1440@170Hz	253.301	170
MODURI IBM			
DOS	720x400@70Hz	31.469	70
MODURI MAC			
VGA	640x480@67Hz	35	67
SVGA	832x624@75Hz	49.725	75
XGA	1024x768@75Hz	60.241	75

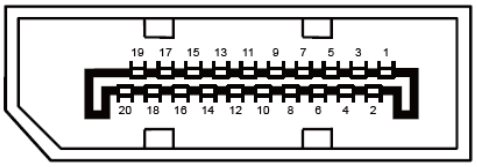
Notă: Conform standardului VESA, pot apărea erori minore (+/-1 Hz) la calcularea frecvenței de reîmprospătare (frecvența de câmp) în funcție de sistemul de operare și placa grafică utilizate. Pentru a asigura o compatibilitate optimă, valoarea nominală a frecvenței de reîmprospătare a acestui produs a fost rotunjită. Vă rugăm să verificați specificațiile reale ale produsului.

Alocarea pinilor



Cablu de semnal pentru afișaj color cu 19 pini

Nr. pin	Denumire semnal	Nr. pin	Denumire semnal	Nr. pin	Denumire semnal
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Masă DDC/CEC
2.	Ecranaj TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	Alimentare +5 V
3.	TMDS Data 2-	11.	Ecranaj TMDS Clock	19.	Hot Plug Detect
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	Ecranaj TMDS Data 1	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Rezervat (N.C. pe dispozitiv)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	Ecranaj TMDS Data 0	16.	SDA		



Cablu de semnal pentru afișaj color cu 20 de pini

Nr. pin	Denumire semnal	Nr. pin	Denumire 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	Hot Plug Detect
9	ML_Lane 1 (p)	19	Returnare DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Funcție Plug & Play DDC2B

Acest Monitor este echipat cu capacități VESA DDC2B conform STANDARDULUI VESA DDC. Acesta permite Monitorului să informeze sistemul gazdă despre identitatea sa și, în funcție de nivelul DDC utilizat, să comunice informații suplimentare despre capacitățile sale de afișare.

DDC2B este un canal de date bidirecțional bazat pe protocolul I2C. Sistemul gazdă poate solicita informații EDID prin canalul DDC2B.

HDMI®
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE