

AOC GAMING



Manuel de l' Utilisateur

U27G4XM

AOC GAMING MONITOR

Sécurité	1
Conventions nationales	1
Alimentation	2
Installation	3
Nettoyage	4
Autre	5
Réglages	6
Contenu de la boîte	6
Configuration du support et de la base	7
Réglage de l'angle de visualisation	8
Connexion du moniteur	9
Wall Mounting	10
Fonction de Adaptive-Sync	11
HDR	12
Réglage	13
Touches de raccourci	13
OSD Setting (Réglages d'OSD)	14
Game Setting (Réglage Jeu)	15
Picture(Image)	17
PIP/PBP	20
Settings(Paramètres)	22
Audio	23
OSD Setup (Réglage OSD)	24
Information	25
Voyant DEL	26
Dépannage	27
Spécifications	28
Caractéristiques générales	28
Politique AOC concernant les défauts de pixels sur le panneau du moniteur	29
Modes d'affichage pré-réglés	32
Assignations des broches	33
Plug & Play	34

Sécurité

Conventions nationales

Les sous-parties suivantes décrivent les différentes conventions de notation utilisées dans ce document.

Remarques, Avertissements et Mises en garde

Partout dans ce guide, les blocs de texte peuvent être accompagnés d'une icône et du texte en gras ou en italique. Ces blocs présentent des remarques, des avertissements et des mises en garde, et ils sont utilisés de la manière suivante :



REMARQUE : Une REMARQUE indique des informations importantes qui vous aident à mieux utiliser votre ordinateur.





AVERTISSEMENT : Un AVERTISSEMENT indique soit des dommages potentiels pour le matériel, soit un risque de perte de données, et vous recommande une procédure pour éviter le problème.





MISE EN GARDE : Les MISES EN GARDE signalent des risques corporels potentiels et vous indiquent comment éviter les problèmes. Certaines mises en garde peuvent apparaître sous différentes formes et ne pas être accompagnées d'un icône. Dans ce cas, la présentation spécifique de la mise en garde est rendue obligatoire par l'autorité réglementaire.


Alimentation

 Le moniteur ne doit être utilisé qu'avec le type d'alimentation indiqué sur l'étiquette. Si vous n'êtes pas sûr du type d'alimentation électrique fourni dans votre maison, consultez votre revendeur ou la société locale d'électricité.

 Le moniteur est équipé d'une fiche munie d'une borne terre, c'est-à-dire une fiche comportant une troisième broche pour la mise à la terre. Pour des raisons de sécurité, cette fiche ne s'insère que dans une prise avec terre. Si votre prise n'est pas compatible avec les fiches à trois broches, faites appel à un électricien pour l'installation d'une prise correcte, ou utilisez un adaptateur afin de connecter votre appareil à la terre en sécurité. Ne vous privez pas la protection apportée par la mise à la terre.

 Débranchez l'appareil en cas d'orage ou lorsqu'il ne doit pas être utilisé pendant une longue période. Ceci protégera le moniteur contre les dommages liés aux surtensions.

 Ne surchargez pas les fils d'alimentation ou les rallonges. Une surcharge peut engendrer un incendie ou une électrocution.

 Afin d'assurer une utilisation satisfaisante, utilisez uniquement le moniteur avec des ordinateurs homologués UL qui ont les réceptacles appropriés configurés de manière adéquate et qui mentionnent une utilisation entre 100 et 240V CA, Min. 5A.

 La prise de courant doit être installée près de l'appareil et être facile d'accès.

Installation

! N'installez pas ce moniteur sur un chariot, un tripode, un établi ou une table si ceux-ci ne sont pas parfaitement stables. En cas de chute du moniteur, il risquerait de blesser quelqu'un ou d'être sérieusement endommagé. Utilisez seulement un chariot, un établi, un tripode ou une table qui a été recommandé par le fabricant ou qui est vendu avec l'appareil. Tout montage de l'appareil doit suivre les instructions du fabricant et il faut utiliser des accessoires de montage recommandés par le fabricant. Un appareil sur un meuble roulant doit être déplacé avec soin.

! N'insérez jamais des objets dans les fentes du boîtier du moniteur. Cela risquerait de causer un court-circuit et poser un risque d'incendie et/ou d'électrocution. Ne renversez jamais de liquides sur le moniteur.

! Ne posez jamais la face avant de l'appareil sur le sol.

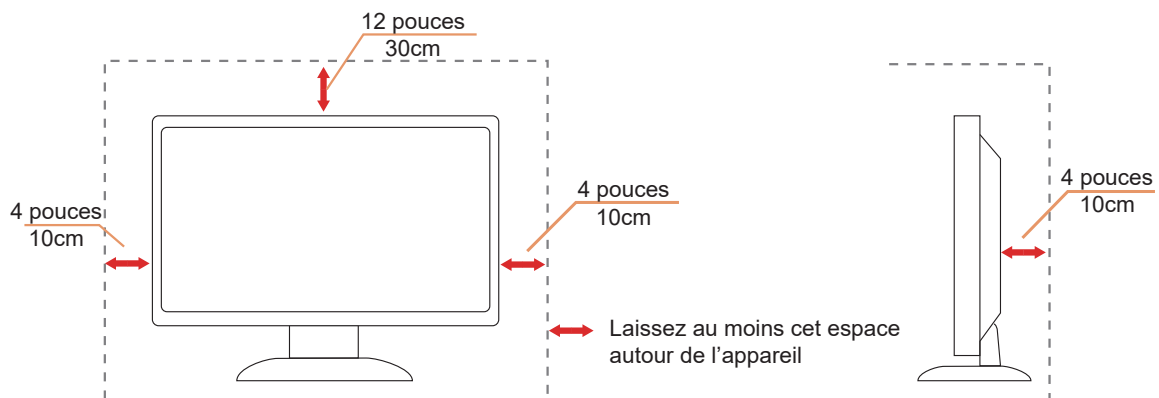
! Si vous montez le moniteur sur un mur ou une étagère, utilisez le kit de montage agréé par le constructeur et suivez les instructions du kit.

! Pour éviter d'éventuels dommages, par exemple le décollement du panneau de l'écran, veillez à ce que le moniteur ne soit pas incliné vers le bas de plus de -5 degrés. Si un angle d'inclinaison de plus de -5 degrés est utilisé, les dommages causés au moniteur ne seront pas couverts par la garantie.

! Laissez de l'espace autour du moniteur comme indiqué ci-dessous. Sinon, la circulation d'air peut être insuffisante et causer une surchauffe, ce qui peut provoquer un incendie ou endommager le moniteur.

Voir ci-dessous pour les zones de ventilation recommandées autour du moniteur lorsque le moniteur est installé sur un mur ou sur un support :

Installé avec la base



Nettoyage


! Nettoyez fréquemment le boîtier avec un chiffon. Vous pouvez utiliser du savon doux pour essuyer les tâches, à la place d'un détergent concentré qui pourrait endommager le boîtier.


! Lors du nettoyage, assurez-vous que l'eau n'entre pas dans l'appareil. Le chiffon utilisé pour le nettoyage ne doit pas être dur car il pourrait rayer la surface de l'écran.



! Débranchez le cordon d'alimentation avant de nettoyer l'appareil.


Autre


 S'il y a une odeur bizarre, des bruits ou de la fumée venant de l'appareil, débranchez IMMÉDIATEMENT le cordon d'alimentation et contactez un Centre de service.

 Assurez-vous que les trous de ventilation ne sont pas obstrués par une table ou un rideau.

 Ne pas soumettre le moniteur LCD à d'importantes vibrations ni à des impacts pendant l'utilisation.

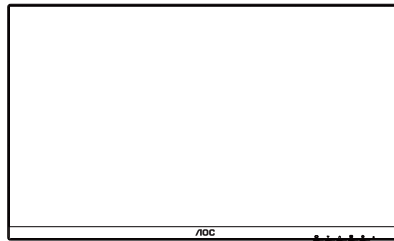
 Ne pas cogner ni faire tomber le moniteur pendant l'utilisation ou le transport.

 Les cordons d'alimentation doivent être homologués pour la sécurité. Pour l'Allemagne, cela doit être le type H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 mm², ou supérieur. Pour les autres pays, des types appropriés doivent être utilisés en conséquence.

 Une pression acoustique excessive des écouteurs et des casques peut entraîner une perte auditive. Le réglage de l'égaliseur au maximum augmente la tension de sortie des écouteurs et des casques et donc le niveau de pression acoustique.

Réglages

Contenu de la boîte



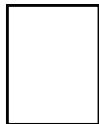
Monitor

*

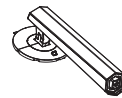


Quick Start Guide

*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



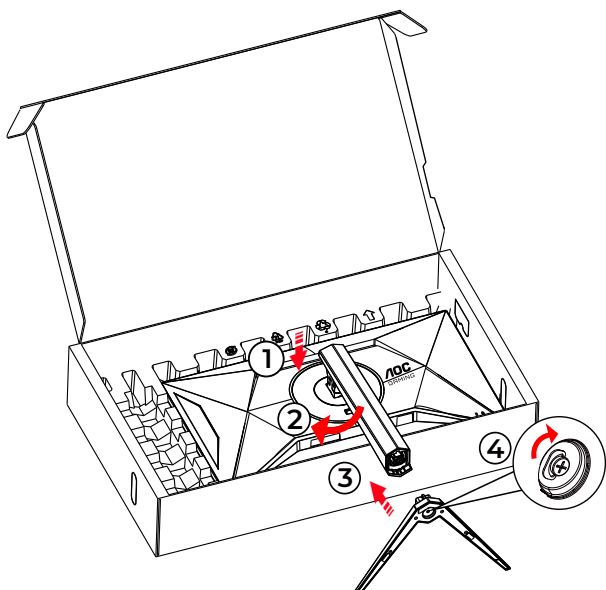
USB Cable

* Tous les câbles de signal ne sont pas fournis pour tous les pays et territoires. Vérifiez auprès de votre revendeur local ou un bureau local de AOC.

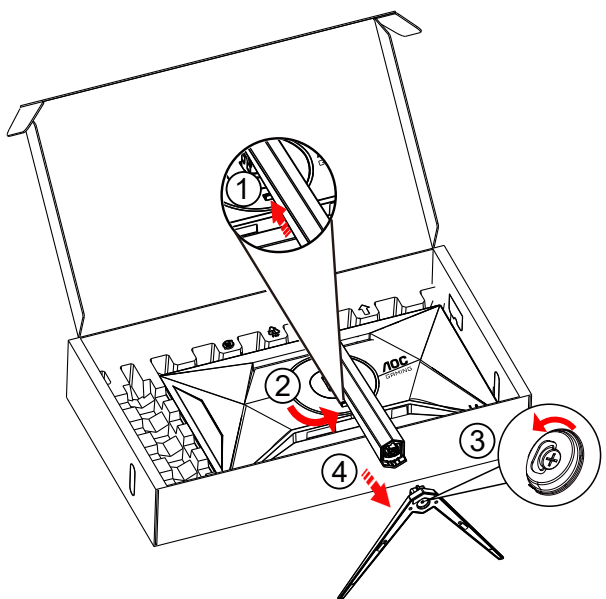
Configuration du support et de la base

Veillez installer ou retirer la base en suivant les étapes suivantes.

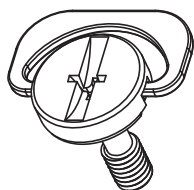
Réglage :



Retirer :



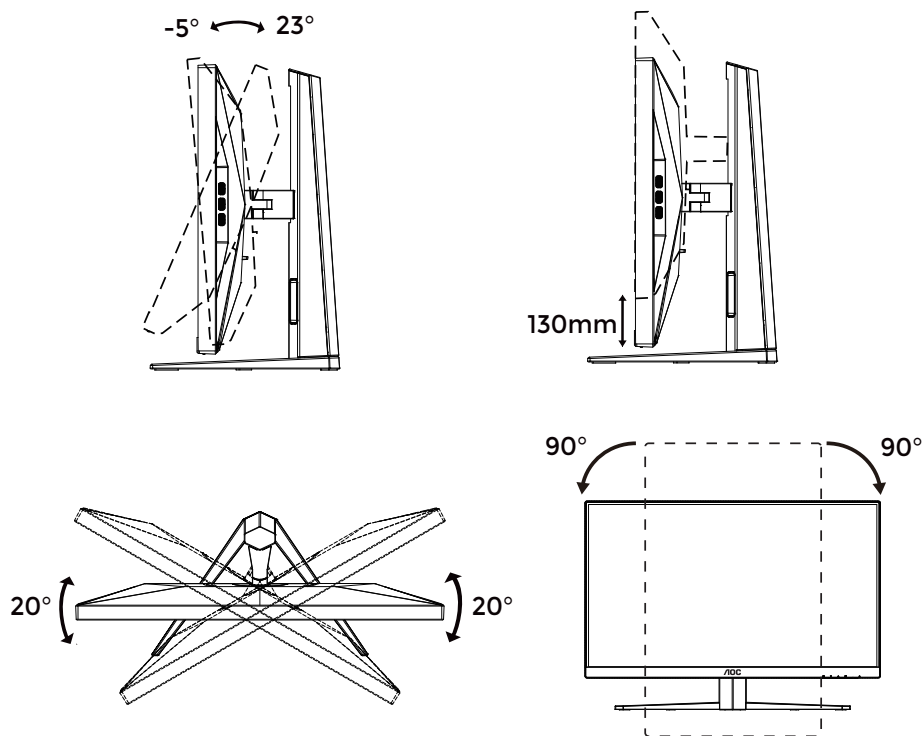
Spécifications de la vis de base: M6 *23mm (filetage effectif 5.5mm)



Réglage de l'angle de visualisation

Pour obtenir une expérience visuelle optimale, il est recommandé que l'utilisateur s'assure de pouvoir voir l'ensemble de son visage à l'écran, puis d'ajuster l'angle du moniteur en fonction de ses préférences personnelles.

Tenez le support de manière à ce que vous ne fassiez pas basculer le moniteur lorsque vous changez l'angle. Vous pouvez régler le moniteur de la manière décrite ci-dessous :



REMARQUE :

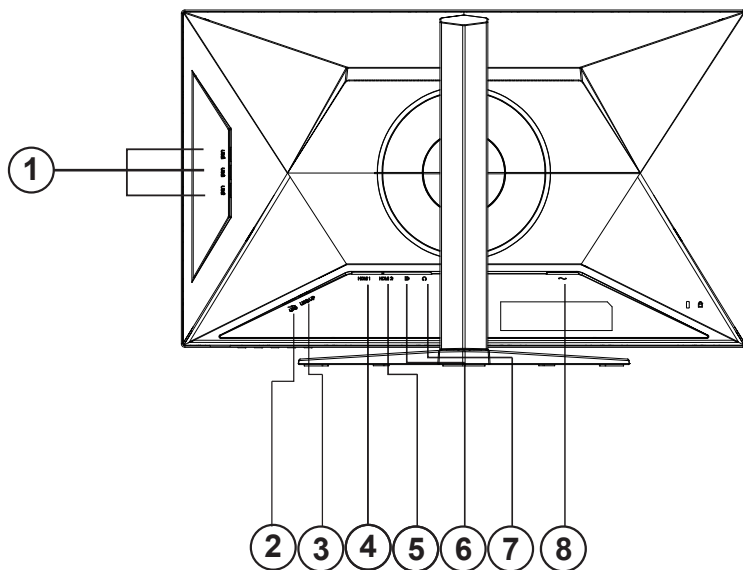
Ne touchez pas l'écran LCD lorsque vous changez l'angle. Ceci pourrait provoquer des dommages ou abîmer l'écran LCD.

Avertissement

- Pour éviter d'éventuels dommages à l'écran, tels que le décolllement du panneau, veillez à ce que le moniteur ne soit pas incliné vers le bas de plus de -5 degrés.
- N'appuyez pas sur l'écran lorsque vous ajustez l'angle du moniteur. Tenez toujours par le boîtier.

Connexion du moniteur

Branchement des câbles à l'arrière du moniteur et de l'ordinateur :



1. USB3.2 Gen1 en aval x3
2. USB3.2 Gen1 en aval + chargement rapidex1
3. USB3.2 Gen1 en amont
4. HDMI1
5. HDMI2
6. DisplayPort
7. Casque
8. Alimentation

Connexion à un PC

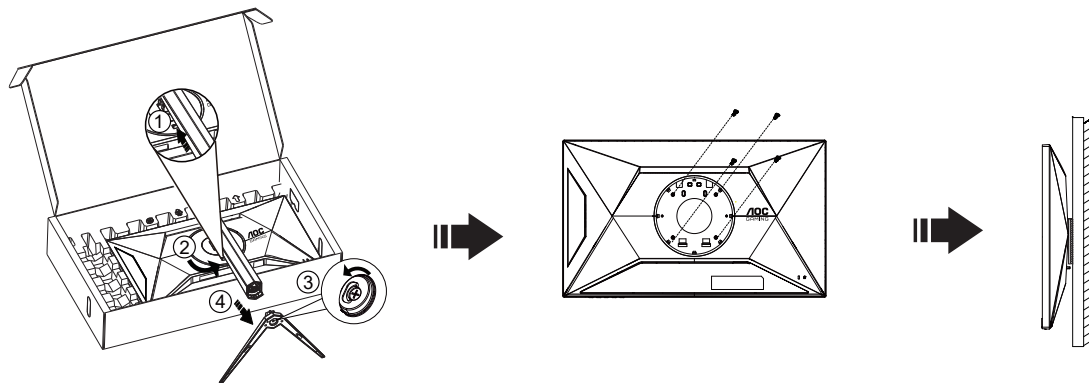
1. Branchez fermement le cordon d'alimentation à l'arrière de l'écran.
2. Mettez votre ordinateur hors tension et débranchez son câble d'alimentation.
3. Connectez le câble de signal de l'écran au connecteur vidéo situé à l'arrière de votre ordinateur.
4. Insérez le câble d'alimentation de votre ordinateur et de l'écran dans une prise secteur proche.
5. Allumez votre ordinateur et votre écran.

Si votre moniteur affiche une image, l'installation est terminée. Si aucune image n'est visible, voir la section Dépannage.

Afin de protéger votre équipement, éteignez toujours l'ordinateur et le moniteur LCD avant de faire les branchements.

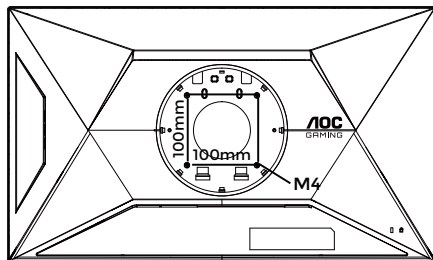
Wall Mounting

Preparing to Install An Optional Wall Mounting Arm.

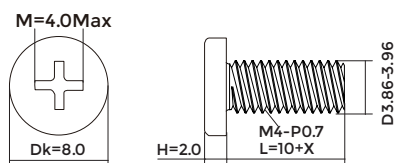


Ce moniteur peut être fixé au mur avec un bras de fixation que vous achetez séparément. Coupez l'alimentation avant de réaliser cette procédure. Suivez ces étapes:

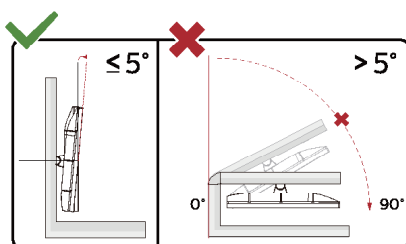
1. Enlevez la base.
2. Suivez les instructions du constructeur relatives au montage du bras de fixation au mur.
3. Placez le bras de fixation au mur à l'arrière du moniteur. Alignez les trous du bras avec les trous situés à l'arrière du moniteur.
4. Insérez les 4 vis dans les trous et serrez-les.
5. Reconnectez les câbles. Veuillez vous reporter au manuel de l'utilisateur qui accompagne le bras de montage mural optionnel pour les instructions concernant la fixation sur le mur.



Spécifications des vis de support mural : M4*(10 + X) mm (X = épaisseur du support pour montage mural)



Remarque: Les trous de vis de montage VESA ne sont pas disponibles sur tous les modèles, veuillez vérifier auprès de votre revendeur ou du département officiel de AOC. Contactez toujours le fabricant pour toute installation murale.



* La conception de l'écran peut varier par rapport aux illustrations.

⚠ Avertissement

1. Pour éviter d'éventuels dommages à l'écran, tels que le décollage du panneau, veuillez à ce que le moniteur ne soit pas incliné vers le bas de plus de -5 degrés.

2. N'appuyez pas sur l'écran lorsque vous ajustez l'angle du moniteur. Tenez toujours par le boîtier.

Fonction de Adaptive-Sync

1. La fonction de Adaptive-Sync fonctionne avec DisplayPort/HDMI
2. Cartes graphiques compatibles : La liste conseillée se trouve ci-dessous, elle peut également être consultée en visitant www.AMD.com

Cartes graphiques

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

Processeurs

- 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

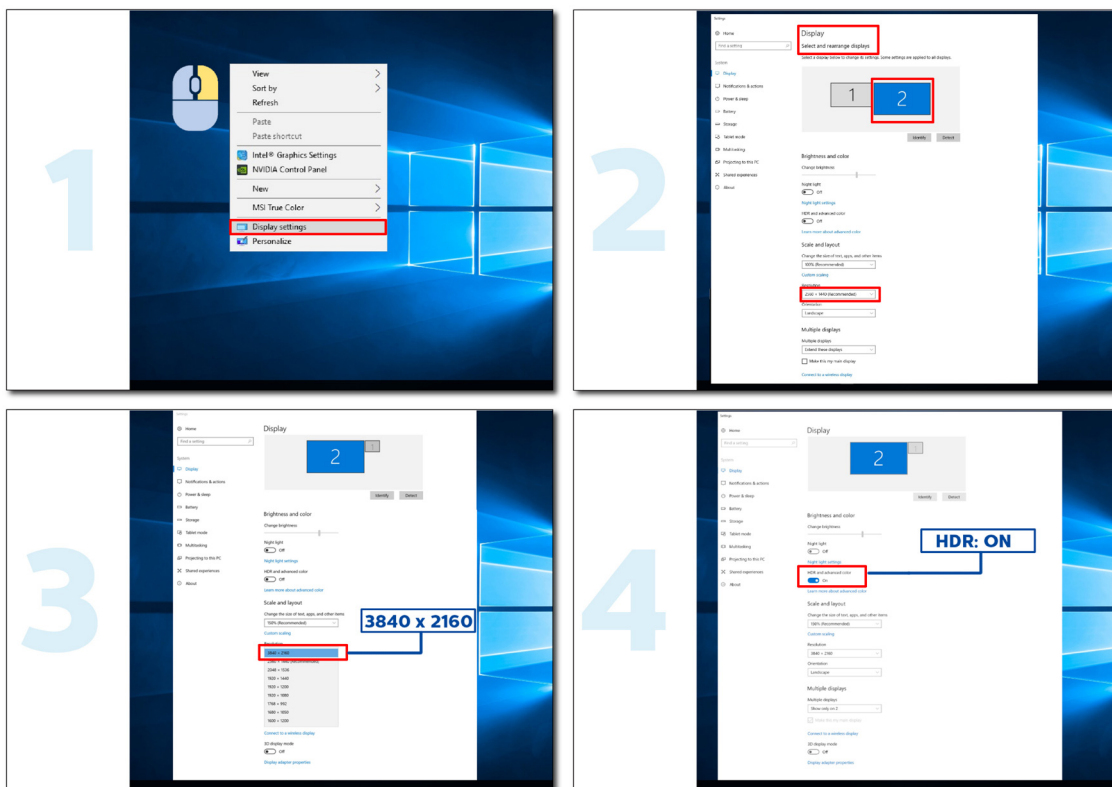
HDR

Compatible avec les signaux d'entrée au format HDR10.

L'écran peut activer automatiquement la fonction HDR si le lecteur et le contenu sont compatibles. Veuillez contacter le fabricant de l'appareil et le fournisseur du contenu pour plus d'informations sur la compatibilité de votre appareil et du contenu. Veuillez sélectionner « Désactivé » pour le réglage de la fonction HDR lorsque vous n'avez pas besoin de la fonction d'activation automatique.

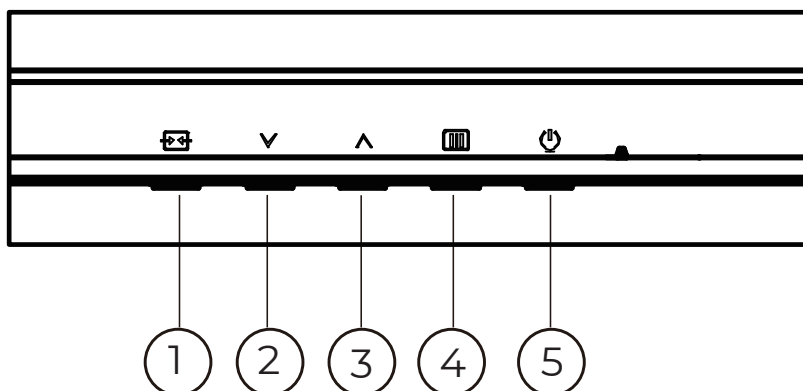
Remarque :

1. Aucune configuration spéciale n'est nécessaire pour l'interface DisplayPort/HDMI sous WIN10 versions antérieures à (plus anciennes que) V1703.
2. Seule l'interface HDMI est disponible et l'interface DisplayPort ne peut pas fonctionner sous WIN10 versions V1703.
3. 3840x2160 recommandé uniquement pour les lecteurs Blu-ray, Xbox et PlayStation.
 - a. La résolution de l'affichage est réglée sur 2560*1440 et HDR est pré-réglé sur Activé.
 - b. Après être entré dans une application, le meilleur effet HDR peut être obtenu lorsque la résolution passe à 2560*1440(si disponible).



Réglage

Touches de raccourci



1	Source/Quitter
2	Touche de raccourci utilisateur (Dual Resolution (Double résol.)/Diminuer
3	Point d'ajustement
4	Menu/Entrer
5	Marche-arrêt

Menu / Entrer

Appuyez pour afficher le menu OSD ou confirmer la sélection.

Alimentation

Appuyez sur le bouton Marche pour allumer/éteindre le moniteur.

Point d'ajustement

En l'absence d'OSD, appuyez sur le bouton Point d'ajustement pour afficher / masquer le Point d'ajustement.

Touche de raccourci utilisateur (Dual Resolution (Double résol.)/Diminuer

Personnaliser la fonction de cette touche de raccourci dans le menu OSD : Dual Resolution (Double résol.), Game Mode (Md. Jeu), Sniper Scope (Viseur sniper), Frame Counter (Compteur trames). Le réglage par défaut est Dual Resolution (Double résol.).

Lorsque le menu OSD est fermé, appuyez sur la touche « ∨ » pour ouvrir le menu Dual Resolution (Double résol.), et appuyez sur la touche « ^ » ou « ∨ » pour sélectionner le mode de double résolution correspondant : UHD 120Hz / UHD 160Hz / FHD 320Hz.

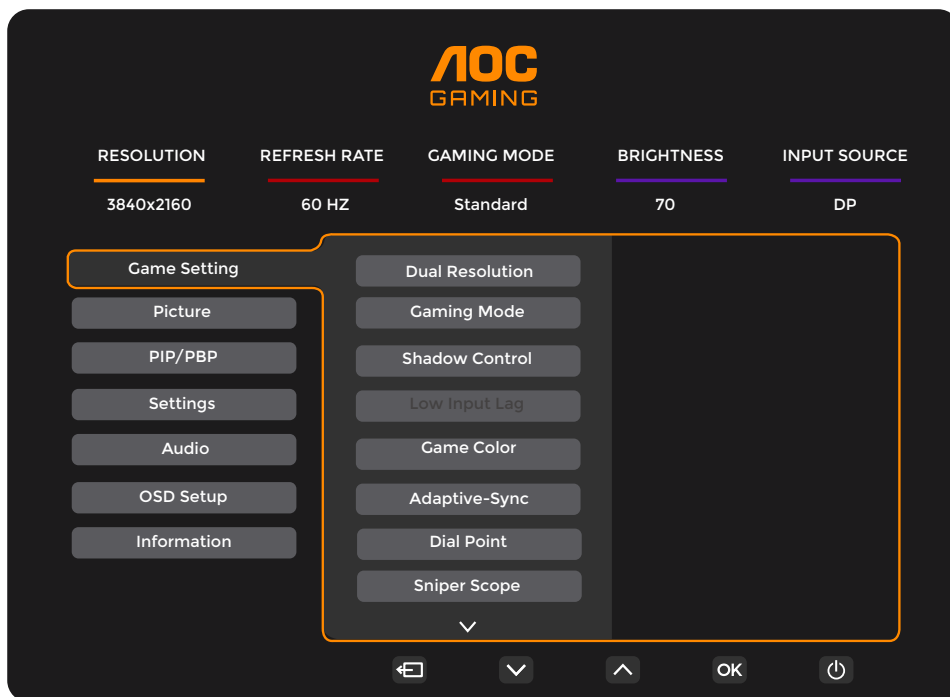
Source/Quitter

Lorsque l'Affichage à l'écran est fermé, appuyez sur le bouton Source/Quitter pour obtenir la fonction de touche rapide Source.

Lorsque le menu OSD est actif, ce bouton agit comme une touche de sortie (pour quitter le menu OSD).

OSD Setting (Réglages d'OSD)

Instructions simples et basiques sur les touches de contrôle

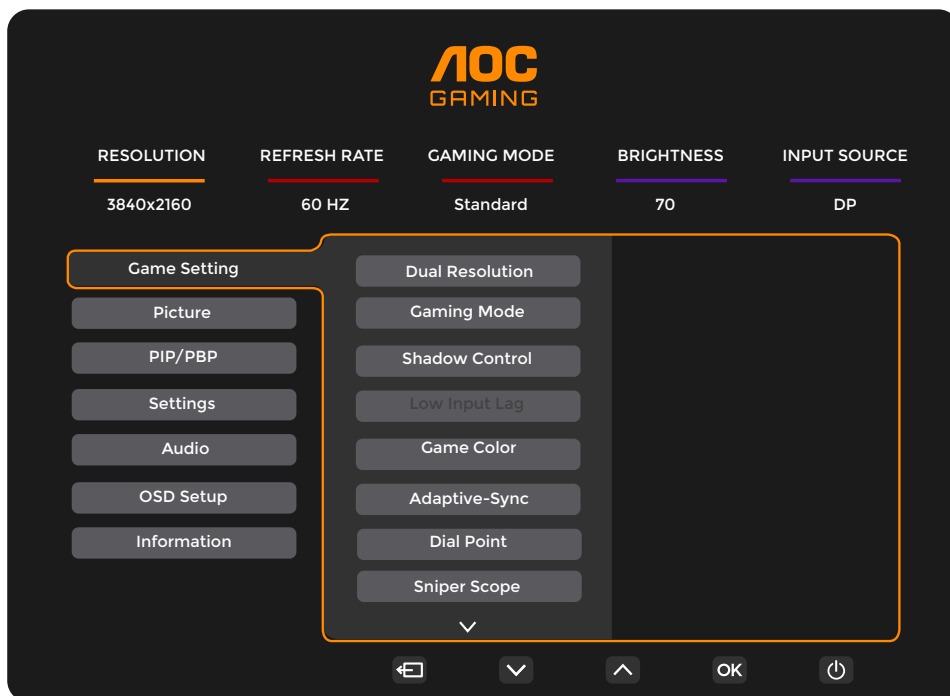


- 1). Appuyez sur le bouton **MENU** pour activer la fenêtre d'affichage à l'écran.
- 2). Appuyez sur le bouton **Gauche** ou **Droite** pour naviguer à travers les fonctions. Une fois que la fonction souhaitée est en surbrillance, appuyez sur le bouton **MENU / OK** pour l'activer. Appuyez sur Gauche ou Droite pour naviguer dans les fonctions de sous-menu. Une fois que la fonction souhaitée est en surbrillance, appuyez sur le bouton **MENU / OK** pour l'activer.
- 3). Appuyez sur **Gauche** ou **Droite** pour changer les paramètres de la fonction sélectionnée. Appuyez sur le bouton **Quitter** pour quitter. Si vous voulez régler d'autres fonctions, répétez les étapes 2-3.
- 4). Fonction de verrouillage OSD : Pour verrouiller OSD, appuyez et maintenez le bouton **MENU** pendant que le moniteur est éteint, puis appuyez sur le bouton **d'alimentation** pour allumer le moniteur. Pour déverrouiller l'OSD - appuyez et maintenez le bouton **MENU** pendant que le moniteur est éteint, puis appuyez sur le bouton **d'alimentation** pour allumer le moniteur.

Remarques :

- 1). Si l'appareil a seulement une source d'entrée, l'élément «Sélection de l'entrée» est désactivé pour l'ajuster.
- 2). Si la résolution du signal d'entrée est la résolution native ou Adaptive-Sync, alors l'élément « Rapport d'image » n'est pas valide.

Game Setting (Réglage Jeu)



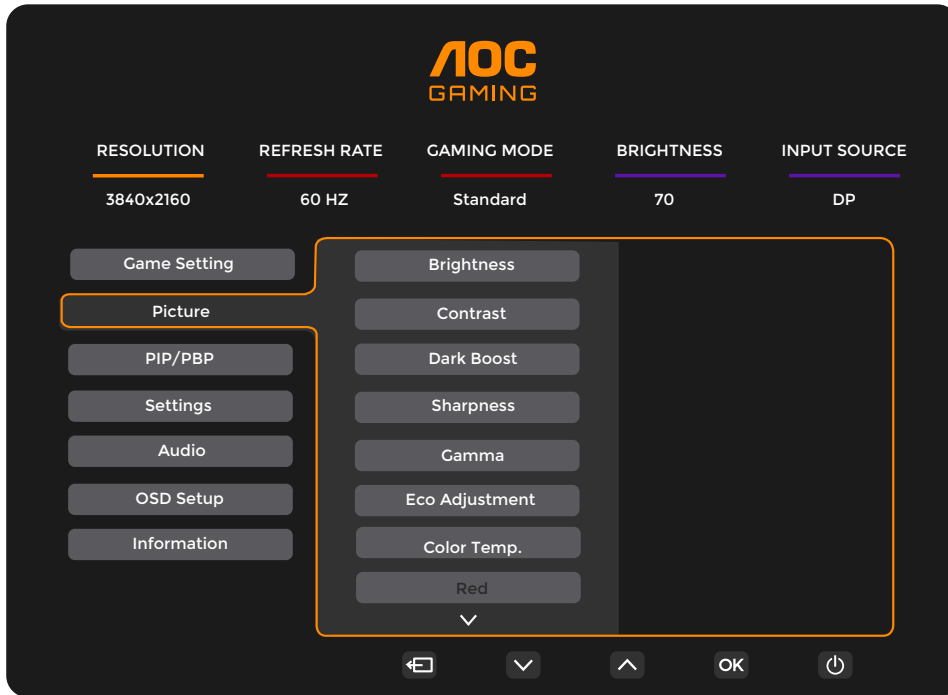
Double résolution	UHD 120Hz / UHD 160Hz / FHD 320Hz	Mode double résolution sélectionné.
Gaming Mode (Mode jeu)	Standard	Améliore la lisibilité dans les jeux web et mobiles appropriés.
	FPS	Pour jouer des jeux en FPS (first Person Shooters = tir à la première personne) Améliore les détails des niveaux de noir dans les thèmes noirs.
	RTS	Pour jouer des jeux RTS (Real Time Strategy = stratégie en temps réel) Améliore la qualité de l'image.
	Racing (Course)	Pour jouer des jeux de course, permet un temps de réponse plus rapide et une plus grande saturation des couleurs.
	Gamer 1 (Joueur 1)	Réglages préférentiels de l'utilisateur enregistrés sous Joueur 1.
	Gamer 2 (Joueur 2)	Réglages préférentiels de l'utilisateur enregistrés sous Joueur 2.
Gamer 3 (Joueur 3)	Réglages préférentiels de l'utilisateur enregistrés sous Joueur 3.	
Shadow Control (Contrôle ombre)	0-100	La valeur pas défaut du contrôle des ombres est 50, l'utilisateur peut régler de 50 à 100 ou à 0 pour augmenter le contraste afin d'obtenir une image plus nette. 1. Si l'image est trop sombre pour voir clairement les détails, le régler de 50 à 100 pour une image claire. 2. Si l'image est trop blanche pour voir clairement les détails, le régler de 50 à 0 pour une image claire.
Low Input Lag (Décalage d'entrée réduit)	Off (Arrêt) / On (Marche)	Désactive la mémoire tampon d'images pour diminuer le décalage d'entrée.
Game Color (Couleur Jeu)	0-20	Couleur de jeu fournit des niveaux de 0 à 20 pour ajuster la saturation afin d'obtenir une meilleure image.
Adaptive-Sync	Off (Arrêt) / On (Marche)	Désactive ou active Adaptive-Sync. Rappel d'exécution de la fonction Adaptive-Sync : Lorsque la fonction Adaptive-Sync est activée, des clignotements peuvent apparaître dans certains jeux.
Dial Point (Point de cadran)	Off (Arrêt) / On (Marche) / Dynamic(Dynamique)	La fonction « Dial Point » (Point de cadran) place un indicateur de visée au centre de l'écran pour aider les joueurs à jouer aux jeux de tir à la première personne (FPS) avec une visée exacte et précise.

Sniper Scope (Viseur sniper)	Off (Arrêt) / 1 / 1.5 / 2.0	Zoom avant local pour faciliter lorsque vous visez une cible.
MBR	0-20	MBR (Motion Blur Reduction - Réduction du flou de mouvement) offre entre 0 et 20 niveaux de réglage pour réduire le flou de mouvement. Remarque : 1. La fonction MBR peut être ajustée lorsque Adaptive-Sync est désactivé, le délai d'entrée faible est activé et le taux de rafraîchissement est $\geq 75\text{Hz}$. 2. La luminosité de l'écran diminue lorsque le réglage du paramètre augmente.
Overdrive (Surintensification)	Normal (Normal)	Régler le temps de réponse. Remarque :
	Fast (Rapide)	1. Si l'utilisateur règle OverDrive sur « Fastest » (Très rapide), l'image affichée peut être floue. L'utilisateur peut régler le niveau de OverDrive ou le désactiver en fonction des préférences. 2. La fonction « Extreme » (Extrême) est optionnelle lorsque Adaptive-Sync est désactivé et que le taux de rafraîchissement est $\geq 75\text{Hz}$. 3. La luminosité de l'écran diminue lorsque la fonction « Extreme » (Extrême) est activée.
	Faster (Plus rapide)	
	Fastest (Très rapide)	
	Extreme (Extrême)	
Off (Désactivé) / Rightup (Haut-droite) / Right-Down (Droitebas)/ Left-Down (Basgauche) / Left-Up (Haut- gauche)	Frame Counter (Compteur de trames)	

Remarque :

- 1). Lorsque dans « Picture (Image) », si « HDR Mode » est réglé sur l'état non éteint, les éléments « Shadow Control (Ctrl. ombre) » et « Game Color (Couleur Jeu) » ne peuvent pas être modifiés.
- 2). Lorsque dans « Picture (Image) », si « HDR » est réglé sur « DisplayHDR », dans les options « Game Mode (Md. Jeu) », « Shadow Control (Ctrl. ombre) », « Game Color (Couleur Jeu) », « Sniper Scope (Viseur sniper) », « MBR » et « Overdrive (Surintensif) », les éléments comme « Extreme (Extrême) » ne peuvent pas être modifiés ou sélectionnés. Lorsque dans « Picture (Image) », si « HDR » est réglé sur « HDR Picture (HDR Image) », « HDR Movie (HDR Film) » et « HDR Game (HDR Jeu) », dans les options « Game Mode (Md. Jeu) », « Game Color (Couleur Jeu) », « Sniper Scope (Viseur sniper) », « MBR » et « Overdrive (Surintensif) », les éléments comme « Extreme (Extrême) » ne peuvent pas être modifiés ou sélectionnés.
- 3). Lorsque dans « Picture (Image) », si « Color Gamut » est réglé sur « sRGB » ou « DCI-P3 », dans les options « Shadow Control (Ctrl. ombre) », « Game Color (Couleur Jeu) », « MBR » et « Overdrive (Surintensif) », les éléments comme « Extreme (Extrême) » ne peuvent pas être modifiés ou sélectionnés.

Picture(Image)



Brightness (Luminosité)	0-100	Réglage du rétroéclairage
Contrast (Contraste)	0-100	Contraste du registre numérique.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Ajuster gamma.
Eco Adjustment (Réglage Éco)	Standard	Mode Standard
	Text	Mode Text
	Internet	Mode Internet
	Game (Jeu)	Mode Jeu
	Movie (Film)	Mode Film
	Sports (Sport)	Mode Sport
	Reading (Lecture)	Mode Lecture
Color Temp. (Couleur)	Uniformity	Mode Uniformity
	Warm (Chaud)	Utiliser la température des couleurs Chaud de EEPROM.
	Normal	Utiliser la température des couleurs Normal de EEPROM.
	Cool (Froid)	Utiliser la température des couleurs Froid de EEPROM.
Red (Rouge)	User (Utilisateur)	Restaurer la température des couleurs Froid de EEPROM.
Red (Rouge)	0-100	Gain Rouge du Registre Numérique.
Green (Vert)	0-100	Gain Vert du Registre Numérique.
Blue (Bleu)	0-100	Gain Bleu du Registre Numérique.
Saturation R	0-100	Permet de régler Saturation R.

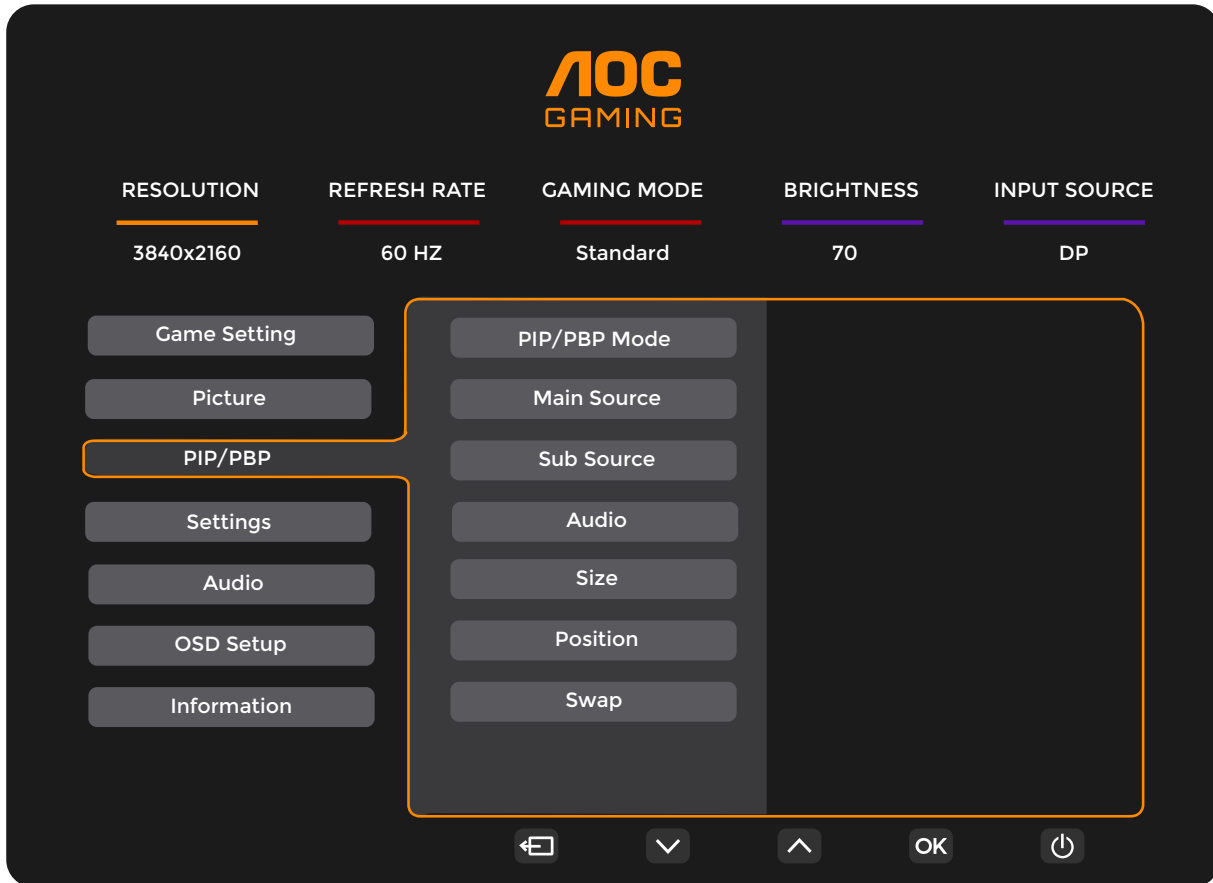
Saturation V	0-100	Permet de régler Saturation V.
Saturation B	0-100	Permet de régler Saturation B.
Saturation C	0-100	Permet de régler Saturation C.
Saturation M	0-100	Permet de régler Saturation M.
Saturation J	0-100	Permet de régler Saturation J.
Teinte R	0-100	Permet de régler Teinte R.
Teinte V	0-100	Permet de régler Teinte V.
Teinte B	0-100	Permet de régler Teinte B.
Teinte C	0-100	Permet de régler Teinte C.
Teinte M	0-100	Permet de régler Teinte M.
Teinte J	0-100	Permet de régler Teinte J.
HDR	Off (Désactivé)	Définissez le profil HDR en fonction de vos besoins d'utilisation. Remarque : Lorsque du contenu HDR est détecté, l'option HDR s'affiche pour effectuer des réglages.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (Image HDR)	
	HDR Movie (Film HDR)	
	HDR Game (Jeu HDR)	
HDR Mode (Mode HDR)	Off (Désactivé)	Optimisé pour la couleur et le contraste de l'image, ce qui simulera l'effet HDR. Remarque : Lorsque du contenu HDR n'est pas détecté, l'option Mode HDR sera affichée pour ajustement.
	HDR Picture (Image HDR)	
	HDR Movie (Film HDR)	
	HDR Game (Jeu HDR)	
DCR	Off (Arrêt)	Désactiver le rapport dynamique de contraste
	On (Marche)	Activer le rapport dynamique de contraste
Local Dimming	Off(Arrêt)/Low(Faible) / Medium(Moyen)/ Strong(Fort)	Désactiver ou activer la gradation de zone.
Color Space (Espace couleur)	Panneau natif	Panneau d'espace de couleur standard.
	sRGB	Espace de couleur sRGB.
	DCI-P3	Espace de couleur DCI-P3
LowBlue Mode(Mode bleu faible)	Off (Arrêt)	Réduisez l'onde de lumière bleue en contrôlant la température des couleurs
	Multimedia(Multimédia)	
	Internet	
	Office(Bureau)	
	Reading(Lecture)	

Image Ratio (Format Image)	Full (Plein)/ 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)	Sélectionner le format de l'image pour l'affichage
----------------------------------	---	--

Remarque :

- 1).Lorsque le mode HDR est désactivé, les éléments du mode « Contraste », « Gamma », « Réglage Éco », «Couleur», « Espace couleur», «Mode bleu faible» ne sont pas réglables.
- 2).Lorsque HDR est désactivé, les éléments du mode « Luminosité », « Contraste », « Gamma », « Réglage écologique », « Couleur», « DCR », « Espace couleur», « Mode bleu faible» ne sont pas réglables.
- 3).Lorsque l'«Espace couleur» est réglé sur « sRGB » ou « DCI-P3 », les éléments « Contraste », « Gamma », « Réglage Eco », « Couleur», « Mode HDR », « Mode bleu faible» ne sont pas réglables.
- 4).Lorsque « Eco Adjustment » est réglé sur « Reading », les éléments « Contraste », « Espace couleur», « DCR », « Espace couleur », « Mode bleu faible » ne sont pas réglables.
- 5).Pour la diffusion de la lumière du panneau à cristaux liquides et l'effet de gradation locale du rétroéclairage, un bord de fenêtre spécial ou une image en mouvement peut avoir un halo ou la luminosité varie rapidement lors du changement de motif, ces phénomènes sont liés au rétroéclairage mini-LED, veuillez l'utiliser sans souci. Vous pouvez activer le menu OSD et désactiver la gradation locale pour réduire l'effet de diffusion ou de halo.

PIP/PBP



Mode PIP/PBP	Désactivé / PIP / PBP	Désactiver ou activer le PIP ou le PBP.
Source principale		Sélectionner la source de l'écran principal.
Source secondaire		Sélectionner la source de l'écran secondaire.
Audio	Source principale	Sélectionner la configuration audio.
	Source secondaire	
Taille	Petit / Moyen / Grand	Sélectionner la taille de l'écran.
Position	Haut-droite	Définir la position de l'écran.
	Bas-droite	
	Haut-gauche	
	Bas-gauche	
Échanger	Activé : Échanger	Échanger la source d'affichage.
	Désactivé : aucune action	

Remarque :

- 1). Lorsque « HDR » sous « Image » est réglé sur un état autre que désactivé, tous les éléments sous « PIP/PBP » ne peuvent pas être ajustés.
- 2) Lorsque PBP/PIP est activé, la compatibilité des sources d'entrée de l'écran principal et du sous-écran est indiquée dans le tableau suivant :

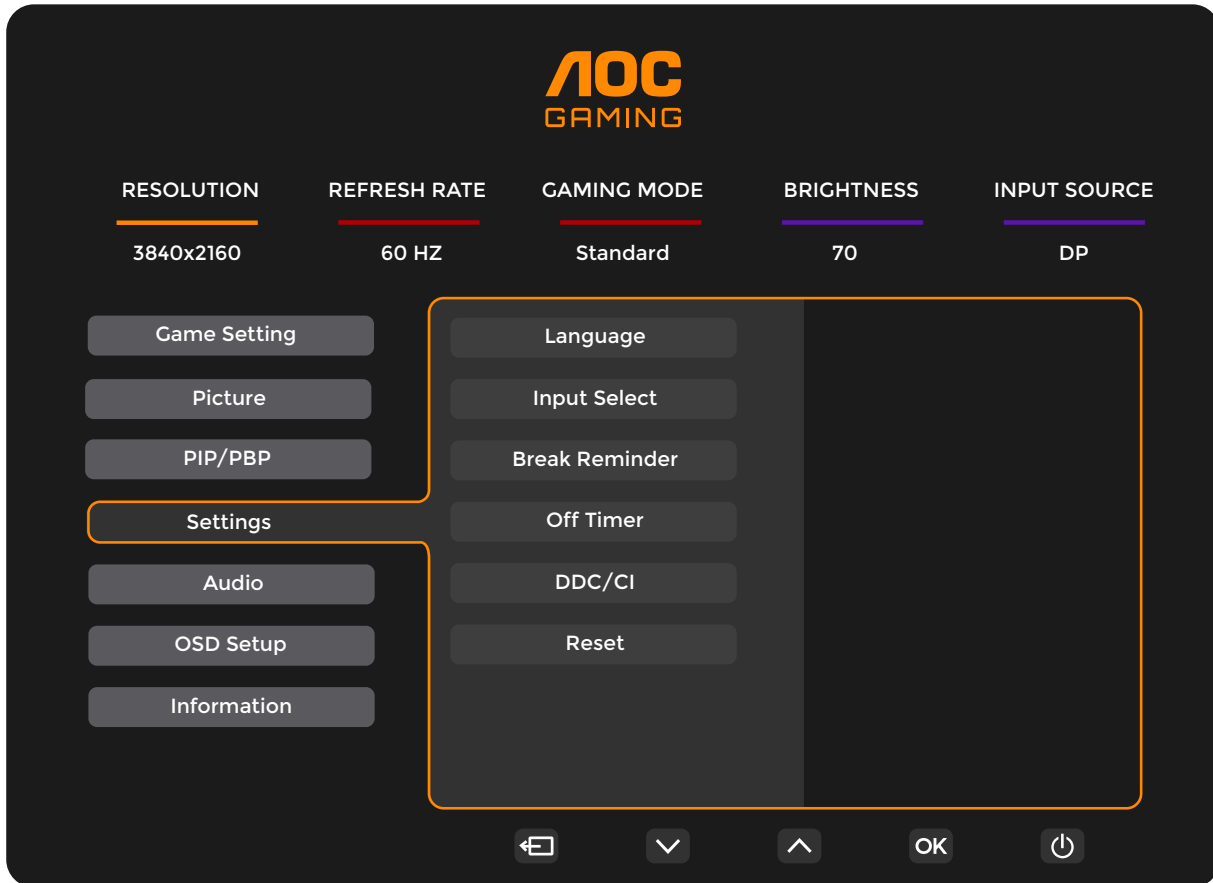
PIP		Source principale		
		HDMI1	HDMI2	DP
Source secondaire	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

En mode PIP, le mode FHD prend en charge jusqu'à 1920x1080@240Hz ; le mode UHD prend en charge jusqu'à 3840x2160@60Hz.

PBP		Source principale		
		HDMI1	HDMI2	DP
Source secondaire	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

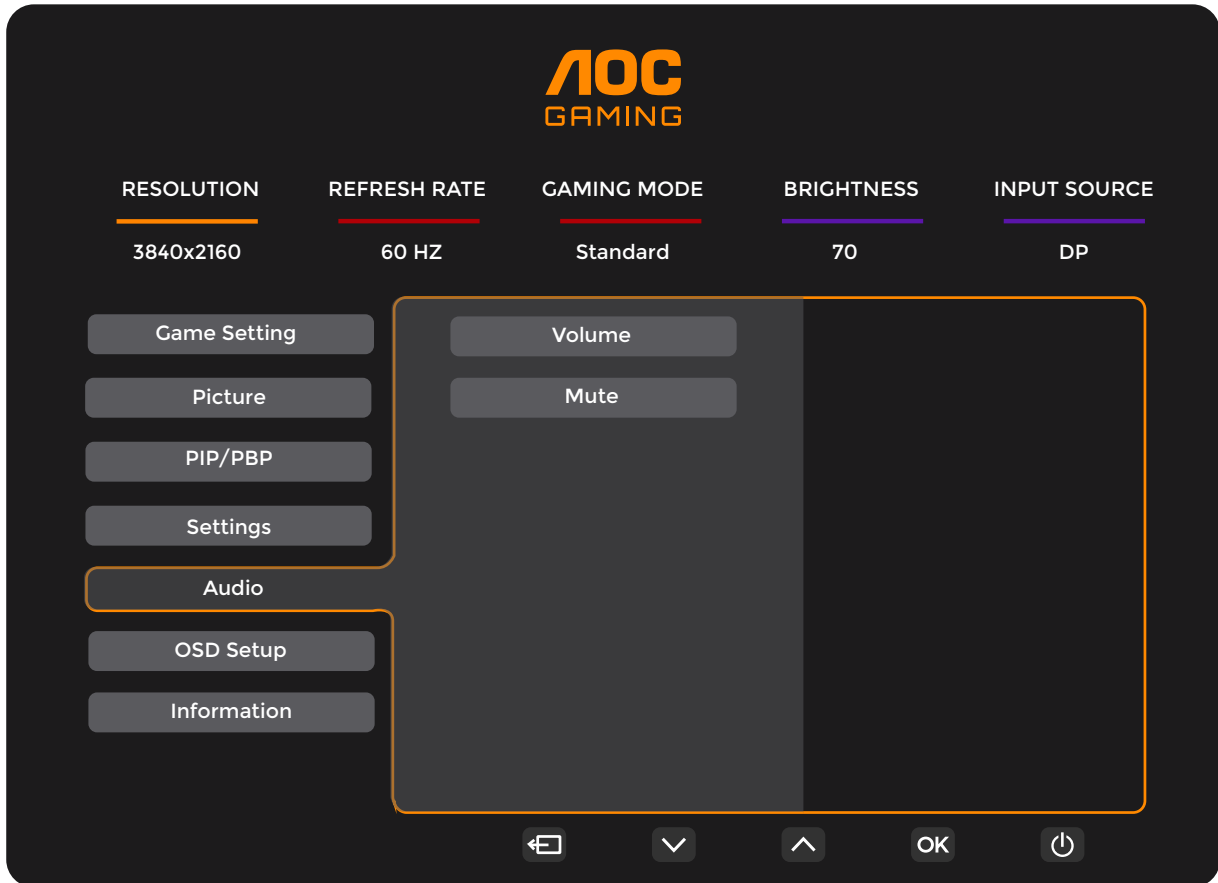
En mode PBP, le mode FHD prend en charge jusqu'à 960x1080@320 ; le mode UHD prend en charge jusqu'à 1920x2160@120Hz.

Settings(Paramètres)



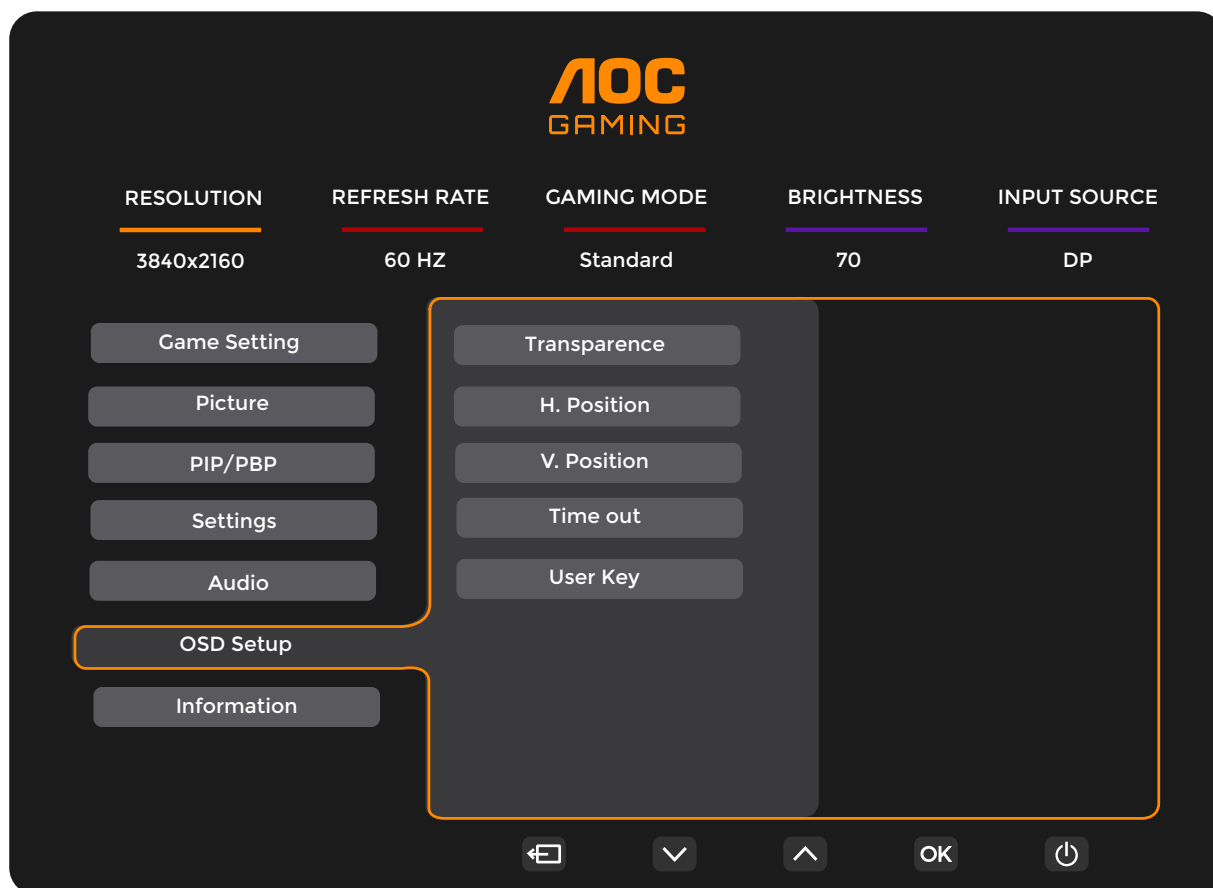
Language (Langue)		Choisir la langue OSD
Input Select (Sélection Entrée)	Auto/HDMI/DP	Sélectionner la source d'entrée
Break Reminder (Rappel pause)	Off (Arrêt) /On (Marche)	Rappel de pause si l'utilisateur travaille continuellement pendant plus d'1 heure
Off timer (Minuterie désact.)	0-24hrs	Sélectionner l'heure d'arrêt CC
DDC/CI	Oui ou Non	Activer ou désactiver le support DDC/CI
Reset (Réinitialiser)	Oui ou non	Réinitialiser le menu aux réglages par défaut

Audio



Volume	0-100	Réglage du volume.
Mute(Sourdine)	Off (Arrêt) /On (Marche)	Éteint le volume.

OSD Setup (Réglage OSD)



Transparence	0-100	Régler le niveau de transparence du menu OSD.
H. Position (Position-H)	0-100	Régler la position horizontale de l'OSD
V. Position (Position-V)	0-100	Régler la position verticale de l'OSD
Timeout (Durée OSD)	5-120	Régler la durée du délai de l'OSD
Touche utilisateur	Double résolution/ Mode Jeu Viseur de sniper / Compteur d'images	Menu de raccourcis de la touche « √ » défini par l'utilisateur.

Information

AOC GAMING

RESOLUTION: 3840x2160 REFRESH RATE: 60 HZ GAMING MODE: Standard BRIGHTNESS: 70 INPUT SOURCE: DP

- Game Setting
- Picture
- PIP/PBP
- Settings
- Audio
- OSD Setup
- Information**

Model Name: U27G4XM
Resolution: 3840(H)x2160(V)/60Hz
HDR: SDR
Sync: Adaptive-Sync
Firmware Version: xxxxxxxxxxxx
Serial Number: xxxxxxxxxxxx

Navigation: [Back] [Down] [Up] [OK] [Power]

Voyant DEL

État	Couleur DEL
Mode Pleine puissance	Blanc
Mode Actif-Arrêt	Orange

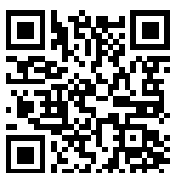
Dépannage

Problème & Question	Solutions possibles
Le voyant DEL d'alimentation est éteint	Assurez-vous que le bouton d'alimentation est en position Marche et que le cordon d'alimentation est connecté correctement à une prise électrique avec terre et au moniteur.
Aucune image n'apparaît sur l'écran.	<ul style="list-style-type: none"> ● Est-ce que le cordon d'alimentation est correctement branché ? Vérifiez le branchement du cordon d'alimentation et la source. ● Est-ce que le câble est correctement branché ? (Branché à l'aide d'un câble HDMI) vérifiez la connexion du câble HDMI (Branché à l'aide d'un câble DP) vérifiez la connexion du câble DP * L'entrée HDMI/DP n'est pas disponible sur tous les modèles. ● Si l'appareil est allumé, relancer l'ordinateur pour voir l'écran initial (l'écran d'ouverture de session), qui peut être vu. Si l'écran initial (l'écran d'ouverture de session) apparaît, démarrez l'ordinateur dans le mode applicable (le mode sécurisé pour Windows 7/8/10) puis changez la fréquence de la carte vidéo. (Consulter le Réglage de la résolution optimale) Si l'écran initial (l'écran d'ouverture de session) n'apparaît pas, contactez le Centre de services ou votre revendeur. ● Pouvez-vous voir "Saisie non supportée" à l'écran ? Vous verrez ce message quand le signal de la carte vidéo dépasse la résolution maximale et la fréquence applicable du moniteur. Ajustez la résolution maximale et la fréquence applicable du moniteur. ● Assurez-vous que les pilotes du moniteur AOC sont installés.
L'image est floue, elle a un problème d'ombre	Réglez les contrôles du Contraste et de la Luminosité. Appuyez pour auto-régler. Assurez-vous de ne pas utiliser une rallonge ou un boîtier d'interrupteurs. Nous vous recommandons de brancher le moniteur directement au connecteur sortie de la carte vidéo situé à l'arrière.
L'image saute, effet de vagues ou d'ondes visible sur l'écran	Déplacez les appareils électriques qui peuvent provoquer des interférences électriques le plus loin possible du moniteur . Utilisez le taux de rafraîchissement maximum que votre moniteur est capable de supporter avec la résolution que vous utilisez.
Le moniteur est bloqué en mode Veille	L'interrupteur d'alimentation de l'ordinateur doit être en position Marche. La carte vidéo de l'ordinateur doit être insérée fermement dans son emplacement. Assurez-vous que le câble vidéo du moniteur est connecté correctement à l'ordinateur. Vérifiez le câble vidéo du moniteur et assurez-vous qu'aucune broche n'est tordue. Assurez-vous que votre ordinateur fonctionne en pressant la touche VERR MAJ sur le clavier et en vérifiant la DEL de cette touche. La DEL doit s'allumer ou s'éteindre lorsque vous pressez la touche VERR MAJ.
Il manque une des couleurs primaires (ROUGE, VERT, ou BLEU)	Vérifiez le câble vidéo du moniteur et assurez-vous qu'aucune broche n'est tordue. Assurez-vous que le câble vidéo du moniteur est connecté correctement à l'ordinateur.
Défaut des couleurs sur l'image (le blanc n'apparaît pas blanc)	Réglez la couleur RVB ou sélectionnez la température de la couleur.
Perturbations horizontales ou verticales à l'écran	Utilisez le mode arrêt de Windows 7/8/10/11 pour ajuster HORLOGE et PHASE. Appuyez sur faire un auto-ajustement.
Réglementation et entretien	Veuillez vous reporter aux informations sur la réglementation et l'entretien qui se trouvent dans le manuel sur CD ou sur www.aoc.com (pour trouver le modèle acheté dans votre pays et pour trouver des informations sur les réglementations et l'entretien dans la page d'assistance.

Spécifications

Caractéristiques générales

Panneau	Nom du modèle	U27G4XM		
	Système de fonctionnement	Couleur TFT LCD		
	Taille de l'image visible	68,5 cm diagonale		
	Taille des pixels	0,1554mm(H) × 0,1554mm(V)		
Autres	Limites de balayage horizontal	30k-360kHz		
	Taille d'écran horizontale (maximum)	596.736 mm		
	Limites de balayage vertical	FHD:48~320Hz UHD:48~160Hz		
	Taille d'écran verticale(maximum)	335.664 mm		
	Résolution optimale prééglée	FHD:1920x1080@60Hz UHD:3840x2160@60Hz		
	Max resolution	FHD:1920x1080@320Hz UHD:3840x2160@160Hz*		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Source d'alimentation	100-240V~, 50/60Hz, 1.5A		
	Consommation électrique	Standard (luminosité et contraste par défaut)	45W	
		Max, (luminosité = 100, contraste =100)	≤147W	
		Mode Veille	≤0,3W	
	Dissipation thermique	Fonctionnement normal	153,58 BTU/h (typ.)	
		Veille (mode veille)	<1,02 BTU/h	
Mode éteint (interrupteur secteur)		0 BTU/h		
Caractéristiques physiques	Type de connecteur	HDMIx2/DisplayPort/USBx4/USB UP/Sortie casque		
	Type de câble de signal	Détachable		
Environnemental	Température	Utilisation	0°C à 40°C	
		Non utilisation	-25°C à 55°C	
	Humidité	Utilisation	10% à 85% (sans condensation)	
		Non utilisation	5% à 93% (sans condensation)	
	Altitude	Utilisation	0 m à 5000 m (0 à 16404 pieds)	
		Non utilisation	0 m à 12192 m (0 à 40000 pieds)	



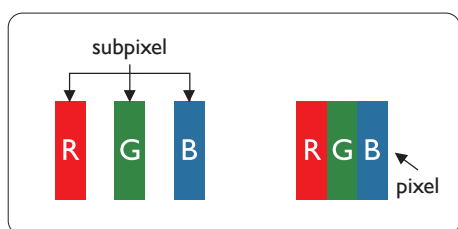
*. Entrée de signal DisplayPort 1.4 : pour atteindre une résolution UHD à 120 Hz et plus, une carte graphique compatible DSC doit être utilisée. Vérifiez auprès du fabricant de votre carte graphique la prise en charge du DSC.

Politique AOC concernant les défauts de pixels sur le panneau du moniteur

AOC s'efforce de fournir des produits de la plus haute qualité. Nous utilisons certains des procédés de fabrication les plus avancés de l'industrie et appliquons un contrôle qualité rigoureux. Cependant, des défauts de pixels ou de sous-pixels sur les panneaux du moniteur utilisés dans les moniteurs sont parfois inévitables.

Aucun fabricant ne peut garantir que tous les panneaux seront exempts de défauts de pixels, mais AOC garantit que tout moniteur présentant un nombre inacceptable de défauts sera réparé ou remplacé sous garantie. Cette notice explique les différents types de défauts de pixels et définit les niveaux acceptables de défauts pour chaque type. Pour pouvoir bénéficier d'une réparation ou d'un remplacement sous garantie, le nombre de défauts de pixels sur un panneau du moniteur doit dépasser ces seuils acceptables. Par exemple, pas plus de 0,0004 % des sous-pixels d'un moniteur ne doivent être défectueux.

De plus, AOC établit des normes de qualité encore plus strictes pour certains types ou combinaisons de défauts de pixels plus visibles que d'autres. Cette politique est valable dans le monde entier.



Pixels et sous-pixels

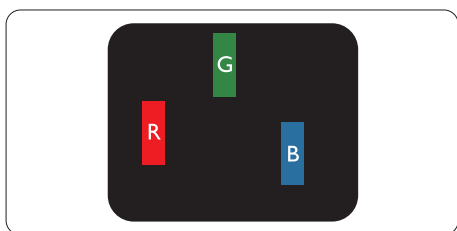
Un pixel, ou élément d'image, est composé de trois sous-pixels dans les couleurs primaires rouge, vert et bleu. De nombreux pixels réunis forment une image. Lorsque tous les sous-pixels d'un pixel sont allumés, les trois sous-pixels colorés apparaissent ensemble comme un seul pixel blanc. Lorsque tous sont éteints, les trois sous-pixels colorés apparaissent ensemble comme un seul pixel noir. D'autres combinaisons de sous-pixels allumés et éteints apparaissent comme des pixels uniques d'autres couleurs.

Types de défauts de pixels

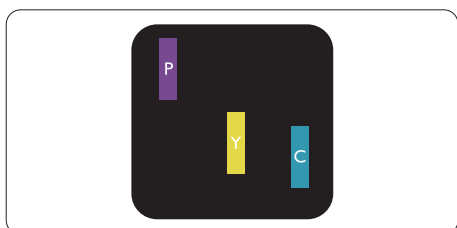
Les défauts de pixels et de sous-pixels apparaissent à l'écran de différentes manières. Il existe deux catégories de défauts de pixels et plusieurs types de défauts de sous-pixels dans chaque catégorie.

Défauts de points lumineux

Les défauts de points lumineux se manifestent par des pixels ou sous-pixels constamment allumés ou « activés ». Autrement dit, un point lumineux est un sous-pixel qui se distingue à l'écran lorsque le moniteur affiche un motif sombre. Voici les types de défauts de points lumineux.



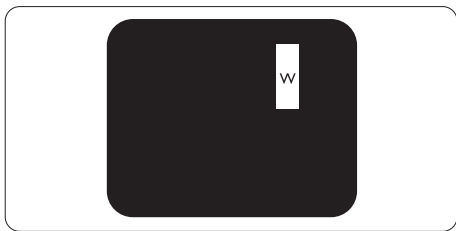
Un sous-pixel rouge, vert ou bleu allumé.



Deux sous-pixels adjacents allumés :

- Rouge + Bleu = Violet

- Rouge + Vert = Jaune
- Vert + Bleu = Cyan (bleu clair)



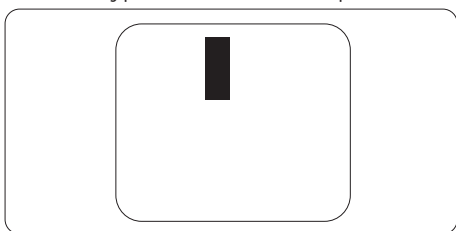
Trois sous-pixels allumés adjacents (un pixel blanc).

Remarque

Un point lumineux rouge ou bleu doit être plus de 50 % plus lumineux que les points voisins, tandis qu'un point lumineux vert doit être 30 % plus lumineux que les points voisins.

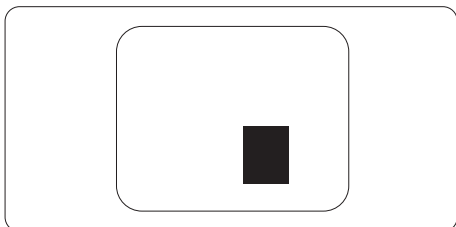
Défauts de points noirs

Les défauts de points noirs apparaissent comme des pixels ou sous-pixels toujours sombres ou « éteints ». Un point sombre correspond à un sous-pixel qui se distingue à l'écran lorsque le moniteur affiche un motif clair. Voici les types de défauts de points noirs.



Proximité des défauts de pixels

Les défauts de pixels et de sous-pixels du même type, lorsqu'ils sont proches les uns des autres, peuvent être plus visibles. C'est pourquoi AOC spécifie également des tolérances concernant la proximité des défauts de pixels.



Tolérances relatives aux défauts de pixels

Pour pouvoir bénéficier d'une réparation ou d'un remplacement en raison de défauts de pixels pendant la période de garantie, le panneau du moniteur d'un moniteur AOC doit présenter des défauts de pixels ou de sous-pixels dépassant les tolérances indiquées dans le manuel en ligne.

DÉFAUTS DE POINTS LUMINEUX	NIVEAU ACCEPTABLE
1 sous-pixel allumé	2
2 sous-pixels adjacents allumés	1
3 sous-pixels adjacents allumés (un pixel blanc)	0
Distance entre deux défauts de points lumineux*	≥15mm
Nombre total de défauts de points lumineux de tous types	2
DÉFAUTS DE POINTS NOIRS	NIVEAU ACCEPTABLE
1 sous-pixel sombre	5 ou moins
2 sous-pixels sombres adjacents	2 ou moins
3 sous-pixels sombres adjacents	≤0
Distance entre deux défauts de points noirs*	≥15 mm

Total des défauts de points noirs de tous types	5 ou moins
DÉFAUTS DE POINTS TOTAUX	NIVEAU ACCEPTABLE
Total des défauts de points lumineux ou noirs de tous types	5 ou moins

Remarque

* : 1 ou 2 défauts de sous-pixels adjacents équivalent à 1 défaut de point.

Modes d'affichage préréglés

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

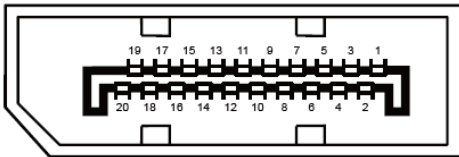
Remarque: Conformément à la norme VESA, il peut y avoir une certaine erreur (+/-1Hz) lors du calcul du taux de rafraîchissement (fréquence du champ) des différents systèmes d'exploitation et cartes graphiques. Afin d'améliorer la compatibilité, la fréquence de rafraîchissement nominale de ce produit a été arrondie. Veuillez vous reporter au produit réel.

Assignations des broches



Câble de signal d'affichage couleur à 19 broches

Broche N.	Nom du signal	Broche N.	Nom du signal	Broche N.	Nom du signal
1.	Données TMDS 2+	9.	TMDS données 0-	17.	DDC/CEC Masse
2.	Ecran Données TMDS 2	10.	Horloge TMDS +	18.	Alimentation +5V
3.	TMDS données 2-	11.	Ecran d'horloge TMDS	19.	Détection connexion à chaud
4.	Données TMDS 1+	12.	Horloge TMDS-		
5.	Ecran données TMDS 1	13.	CEC		
6.	TMDS données 1-	14.	Réservé (pas connecté sur appareil)		
7.	Données TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Ecran Données TMDS 0	16.	SDA		



Câble de signal d'affichage couleur à 20 broches

Broche No.	Nom du signal	Broche No.	Nom du signal
1	ML_Lane 3 (n)	11	TERRE
2	TERRE	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	TERRE	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	TERRE
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	TERRE	18	Détection connexion à chaud
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retour DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug & Play

Fonctionnalité Plug & Play DDC2B

Ce moniteur possède les capacités VESA DDC2B conformément aux normes VESA DDC. Cela permet au moniteur d'informer le système hôte de son identité, et en fonction du niveau de DDC utilisé, de communiquer des informations supplémentaires concernant ses possibilités d'affichage.

Le DDC2B est un canal de données bidirectionnel basé sur le protocole I2C. L'hôte peut demander l'information EDID par l'intermédiaire du canal DDC2B.

