

AOC GAMING



MANUAL DE USUARIO

U27G4XM

AOC GAMING MONITOR

Seguridad.....	1
Convenciones nacionales.....	1
Alimentación	2
Instalación.....	3
Limpieza.....	4
Otros.....	5
Configuración.....	6
Contenido de la caja.....	6
Colocar el pedestal y la base.....	7
Ajuste de ángulo de visualización.....	8
Cómo conectar el monitor.....	9
Colocación del brazo de montaje en pared	10
Función de Adaptive-Sync	11
HDR.....	12
Ajuste.....	13
Botones de acceso directo.....	13
OSD Setting (Configuración OSD).....	14
Game Setting (Configuración del juego)	15
Picture(Imagen).....	17
PIP/PBP.....	20
Settings(Configuración)	22
Audio	23
OSD Setup (Config. OSD)	24
Information(información).....	25
Indicador LED.....	26
Solucionar problemas.....	27
Especificaciones.....	29
Especificaciones generales	29
Política de defectos de píxeles en paneles de monitores AOC.....	30
Asignaciones de contactos	34
Conectar y listo.....	35

Seguridad

Convenciones nacionales

Las siguientes subsecciones describen las convenciones de notación empleadas en este documento.

Notas, avisos y advertencias

A través de esta guía, los bloques de texto podrían estar acompañados de un icono y estar impresos en negrita o en cursiva. Estos bloques son notas, avisos y advertencias, y se usan de la siguiente manera:



NOTA: Una NOTA aporta información importante que le ayuda a utilizar mejor su equipo.



AVISO: Un AVISO indica daños potenciales al hardware o pérdida de datos y le explica cómo evitar el problema.



ADVERTENCIA: Una ADVERTENCIA indica la posibilidad de lesiones físicas y le explica cómo evitar el problema. Algunas advertencias podrían aparecer con formatos alternativos y podrían no estar acompañadas por un icono. En dichos casos, la presentación específica de la advertencia es obligatoria de acuerdo a las autoridades reguladoras.

Alimentación



El monitor debe alimentarse solamente con el tipo de fuente de alimentación indicado en la etiqueta. Si no está seguro del tipo de electricidad suministrado en su domicilio, consulte a su distribuidor o compañía eléctrica local.



El monitor está equipado con un enchufe de tres polos, un enchufe con un tercer polo (toma de tierra). Como medida de seguridad, este enchufe se ajustará solamente en una toma de corriente con conexión a tierra. Si el enchufe de tres polos no se encaja correctamente en la toma de corriente, pida ayuda a un electricista para que instale la toma de corriente correcta o utilice un adaptador para conectar el dispositivo correctamente a tierra. No ignore el objetivo de seguridad del enchufe con toma de tierra.



Desenchufe la unidad durante una tormenta eléctrica o cuando no se vaya a utilizar durante un largo período de tiempo. Esto protegerá el monitor de daños provocados por las subidas de tensión.



No sobrecargue las regletas de enchufes ni los alargadores. Si lo hace, podría provocar un incendio o descargas eléctricas.



Para garantizar el funcionamiento correcto, utilice el monitor solamente con los equipos que cumplan la norma UL, que tengan las tomas de corriente correctamente configuradas y con valores nominales comprendidos entre 100 y 240 V, con 5A como mínimo.



La toma de corriente, debe estar instalada cerca del equipo y debe disponer de un acceso fácil.

Instalación

! No coloque el monitor sobre un carrito, base, trípode, soporte o mesa inestable. Si el monitor se cae, podría provocar lesiones a las personas y el producto podría sufrir daños graves. Use sólo el carrito, base, trípode, soporte o mesa recomendado por el fabricante o vendido conjuntamente con este producto. Siga las instrucciones del fabricante cuando instale el producto y use los accesorios de montaje recomendados por dicho fabricante. La combinación del producto y del carrito debe moverse con cuidado.

! Nunca empuje cualquier objeto hacia el interior de la ranura de la caja del monitor. Podría dañar partes de los circuitos y provocar un incendio o descarga eléctrica. Nunca derrame líquidos sobre el monitor.

! No coloque la parte frontal del producto en el suelo.

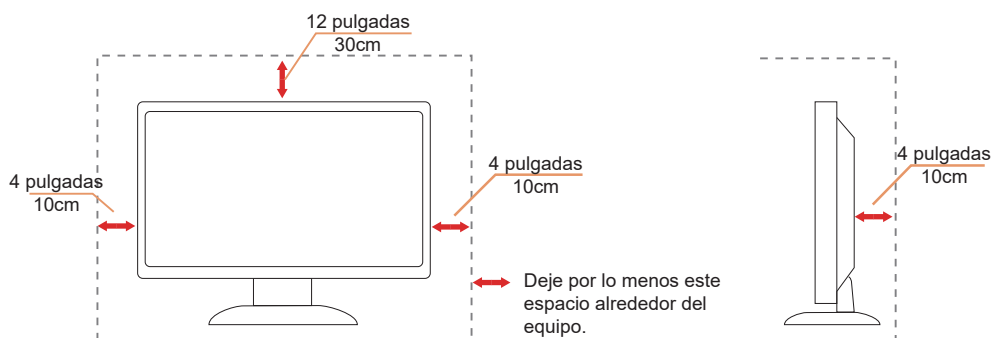
! Si instala el monitor en una estantería o en la pared, utilice un kit de montaje aprobado por el fabricante y siga las instrucciones del kit.

! Para evitar posibles daños, por ejemplo, que el panel se desprenda del bisel, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados. Si se excede el máximo ángulo de inclinación hacia abajo de -5 grados, el daño del monitor no estará cubierto por la garantía.

! Deje cierto espacio alrededor del monitor, como se muestra abajo. Si no lo hace, la circulación del aire puede ser inadecuada y se puede provocar sobrecalentamiento, lo que puede causar un incendio o dañar el monitor.

Consulte a continuación las áreas de ventilación que se recomienda dejar alrededor del monitor, cuando el mismo se instale en la pared o sobre una base:

Instalado con base



Limpieza


⚠ Limpie la caja del televisor con un paño. Para eliminar las manchas, puede utilizar un detergente suave en lugar de un detergente fuerte, ya que este cauterizará la carcasa del producto.

⚠ Al realizar la limpieza, asegúrese de que no caiga detergente dentro de la unidad. El paño de limpieza no debe ser demasiado áspero ya que arañaría la superficie la pantalla.




⚠ Desconecte el cable de alimentación antes de limpiar el producto.


Otros


 Si el producto emite un olor, sonido o humo extraño, desconecte el cable de alimentación INMEDIATAMENTE y póngase en contacto con un centro de servicio.

 Asegúrese de que las aberturas de ventilación no están bloqueadas por una mesa o cortina.

 No someta el monitor LCD a condiciones de vibración intensa o fuertes impactos durante el funcionamiento.

 No golpee ni deje caer el monitor mientras lo usa o transporta.

 Los cables de alimentación deberán estar aprobados en materia de seguridad. Para Alemania, será H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 mm² o superior. Para otros países, se utilizarán los tipos adecuados en consecuencia.

 El exceso de presión sonora de los auriculares y audífonos puede causar pérdida de audición. El ajuste del ecualizador al máximo aumenta el voltaje de salida de los auriculares y audífonos y por lo tanto el nivel de presión sonora.

Configuración

Contenido de la caja



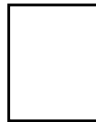
Monitor

*

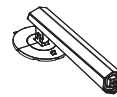


Quick Start Guide

*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



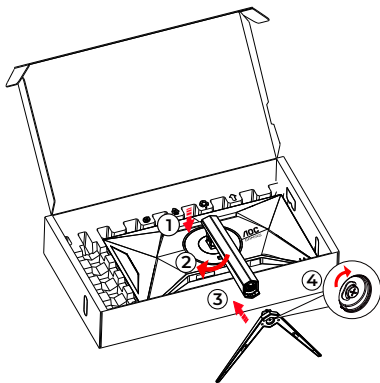
USB Cable

* No todos los cables de señal se proporcionarán para todos los países y regiones. Consulte a su proveedor local u oficina de la sucursal de AOC para obtener confirmación.

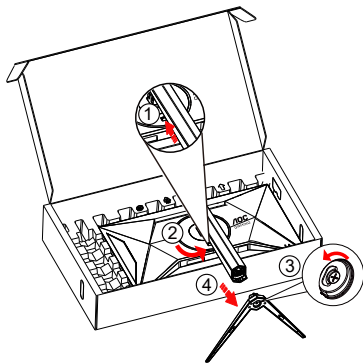
Colocar el pedestal y la base

Instale o extraiga la base siguiendo estos pasos.

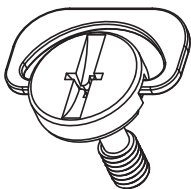
Instalación:



Extracción:



Especificación del tornillo de base: M6 *23mm (hilo efectivo 5.5mm)

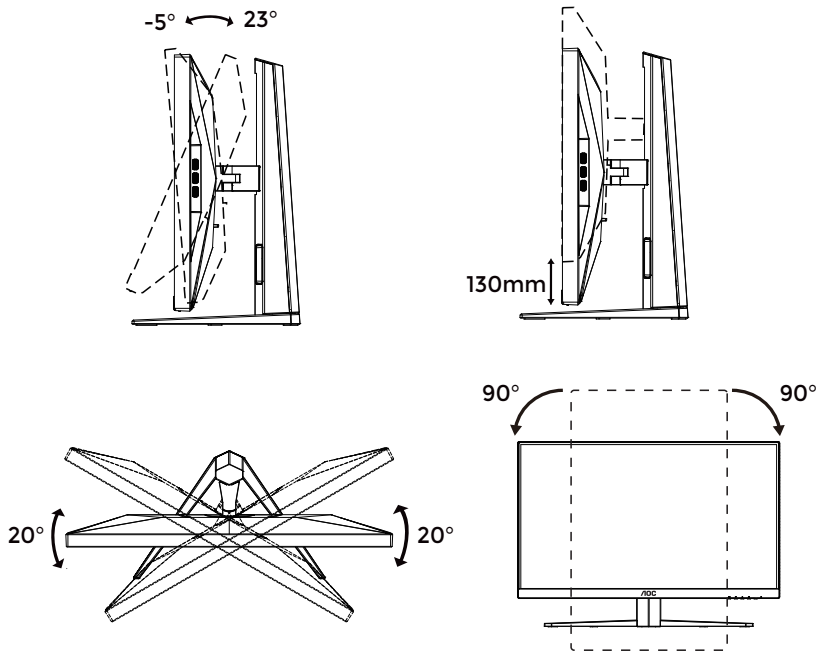


Ajuste de ángulo de visualización

Para lograr la mejor experiencia de visualización, se recomienda que el usuario se asegure de que puede mirar a todo su rostro en la pantalla y, a continuación, ajuste el ángulo del monitor en función de sus preferencias personales.

Sujete la base, de modo que el monitor no se vuelque al cambiar el ángulo del monitor.

Usted puede ajustar el ángulo del monitor como se muestra abajo:



NOTA:

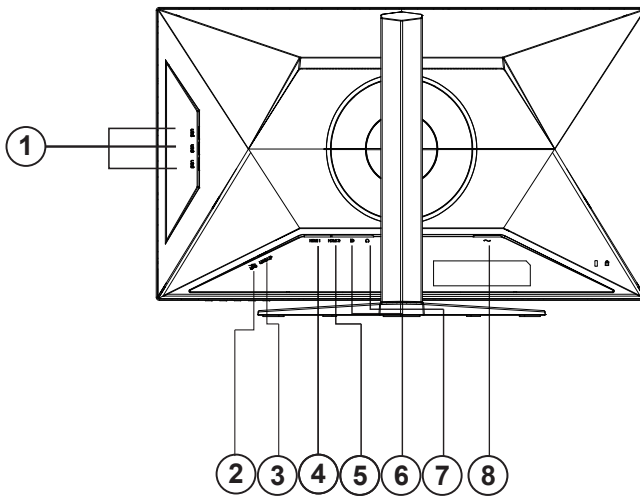
No toque la pantalla LCD cuando cambie el ángulo. Podría provocar daños o romperse la pantalla del monitor.

Advertencia

- Para evitar posibles daños en la pantalla como el desprendimiento del panel, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados.
- No presione la pantalla mientras ajusta el ángulo del monitor. Agárrela solo por el bisel.

Cómo conectar el monitor

Conexiones del cable de la parte posterior del monitor y su PC:



1. USB3.2 Gen1 descendente x3
2. USB3.2 Gen1 descendente + carga rápida x1
3. USB3.2 Gen1 ascendente
4. HDMI1
5. HDMI2
6. DisplayPort
7. Auriculares
8. Alimentación

Conexión a un PC

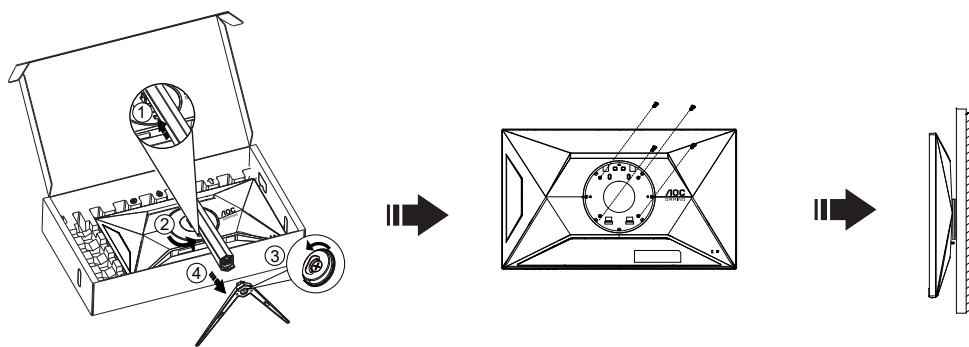
1. Conecte el cable de alimentación a la parte posterior del monitor.
2. Apague el PC y desconecte el cable de alimentación.
3. Conecte el cable de señal del monitor al conector de vídeo de la parte posterior del ordenador.
4. Conecte el cable de alimentación del ordenador y el monitor a una toma de corriente cercana.
5. Encienda el ordenador y el monitor.

Si aparece una imagen en el monitor, la instalación se ha completado. Si no aparece ninguna imagen, consulte la sección Solucionar problemas.

Para proteger el equipo, apague siempre su PC y el monitor LCD antes de realizar las conexiones.

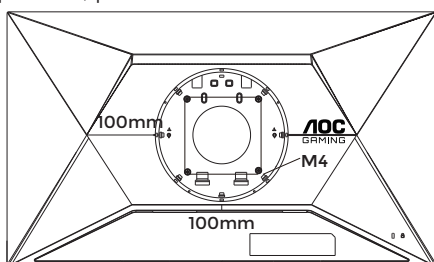
Colocación del brazo de montaje en pared

Preparación para instalar un brazo de montaje en pared opcional.

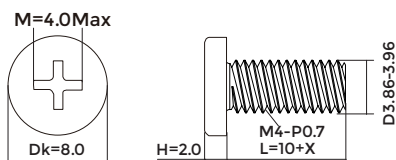


Este monitor puede adjuntarse a un brazo para montaje en la pared que adquiera por separado. Desconecte al corriente antes de este procedimiento. Siga estos pasos:

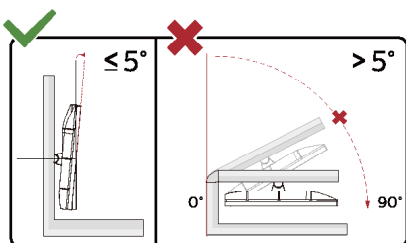
1. Retire la base.
2. Siga las instrucciones del fabricante para montar el brazo de montaje en pared.
3. Coloque el brazo para montaje en la pared en la parte trasera del monitor. Alinee los orificios del brazo con los orificios situados en la parte trasera del monitor.
4. Inserte los 4 tornillos en los orificios y apriételos.
5. Vuelva a conectar los cables. Consulte el manual del usuario que acompaña al brazo de montaje en pared opcional, para obtener instrucciones sobre cómo adjuntarlo a la pared.



Especificación de los tornillos para colgar en la pared:
M4*(10+X) mm (X=Espesor del soporte para instalación en pared)



Nota: Los orificios para los tornillos de montaje VESA no están disponibles para todos los modelos. Consulte al distribuidor o al departamento oficial de AOC para confirmarlo. Siempre póngase en contacto con el fabricante para la instalación de montaje en pared.



* El diseño de la pantalla puede diferir de las ilustraciones.

⚠ Advertencia

- Para evitar posibles daños en la pantalla como el desprendimiento del panel, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados.
- No presione la pantalla mientras ajusta el ángulo del monitor. Agárrela solo por el bisel.

Función de Adaptive-Sync

1. La función de Adaptive-Sync está disponible con DisplayPort/HDMI.
2. Tarjeta gráfica compatible: A continuación se muestra la lista recomendada, que también puede comprobar visitando www.AMD.com

Tarjetas gráficas

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

Procesadores

- 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

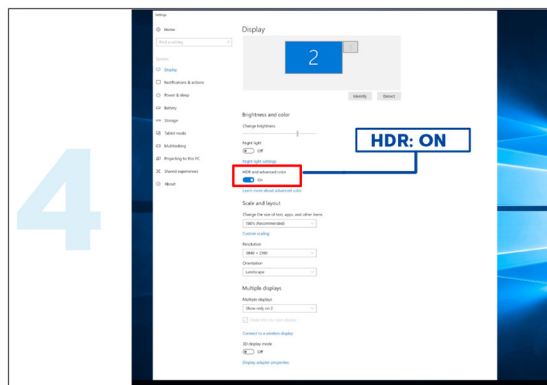
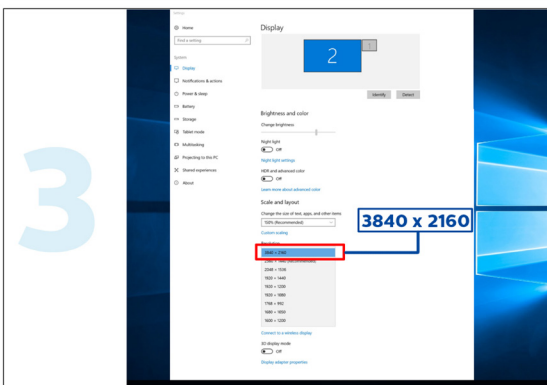
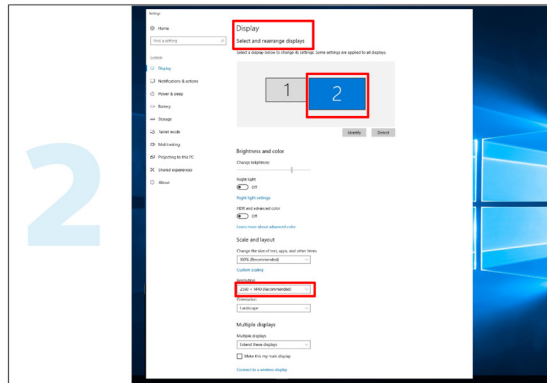
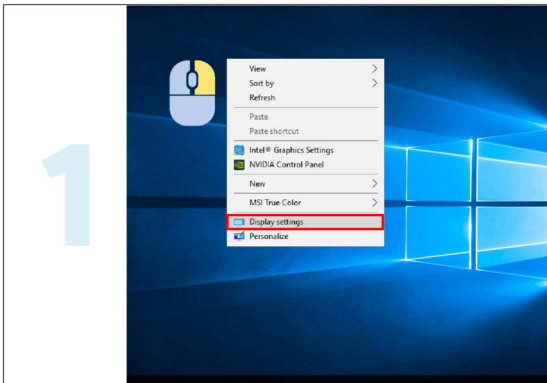
HDR

Es compatible con señales de entrada en el formato HDR10.

La pantalla HDR puede activar automáticamente la función HDR si el reproductor y el contenido son compatibles. Póngase en contacto con el fabricante del dispositivo y con el proveedor del contenido para obtener información sobre la compatibilidad del mencionado dispositivo y contenido. Seleccione “DESACTIVAR” para la función HDR cuando no necesite la función de activación automática.

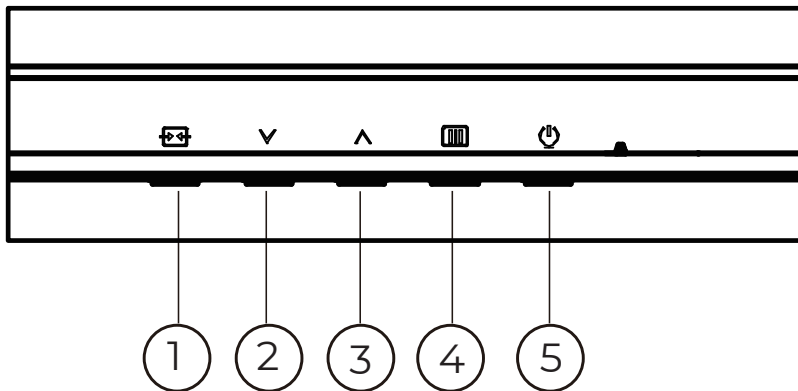
Nota:

1. No se necesita configuración especial para la interfaz DisplayPort/HDMI en las versiones de WIN10 inferiores (más antiguas) a la V1703.
2. Solamente la interfaz HDMI está disponible y la interfaz DisplayPort no puede funcionar en la versión V1703 de WIN10.
3. 3840x2160 solo se sugiere para Blu-ray Player, Xbox y PlayStation.
 - a. La resolución de la pantalla está establecida en 2560*1440, y el valor predefinido de la función HDR es ACTIVADO.
 - b. Después de entrar en una aplicación, el mejor efecto HDR puede lograrse cuando la resolución se cambia a 2560*1440 (si está disponible).



Ajuste

Botones de acceso directo



1	Fuente/Salir
2	Tecla personal de usuario (Dual Resolution (Resolución dual))/Reducir
3	Punto de esfera
4	Menú/Entrar
5	Alimentación

Menú / Entrar

Presione para mostrar el menú OSD mil o confirmar la selección.

Alimentación

Presione el botón Alimentación para encender o apagar el monitor.

Punto de esfera

Cuando no haya menú OSD, presione el botón Punto de esfera para mostrar u ocultar el punto de esfera.

Tecla personal de usuario (Dual Resolution (Resolución dual))/Reducir

Personalizar esta función de tecla de acceso directo en el menú OSD: Dual Resolution (Resolución dual), Game Mode (M. Juego), Sniper Scope, Frame Counter (Cont. fotogr.). El valor por defecto de fábrica es Dual Resolution (Resolución dual).

Cuando el menú OSD está cerrado, presione la tecla "V" para abrir el menú Dual Resolution (Resolución dual), y presione la tecla "A" o "V" para seleccionar el modo de doble resolución correspondiente: UHD 120Hz / UHD 160Hz / FHD 320Hz.

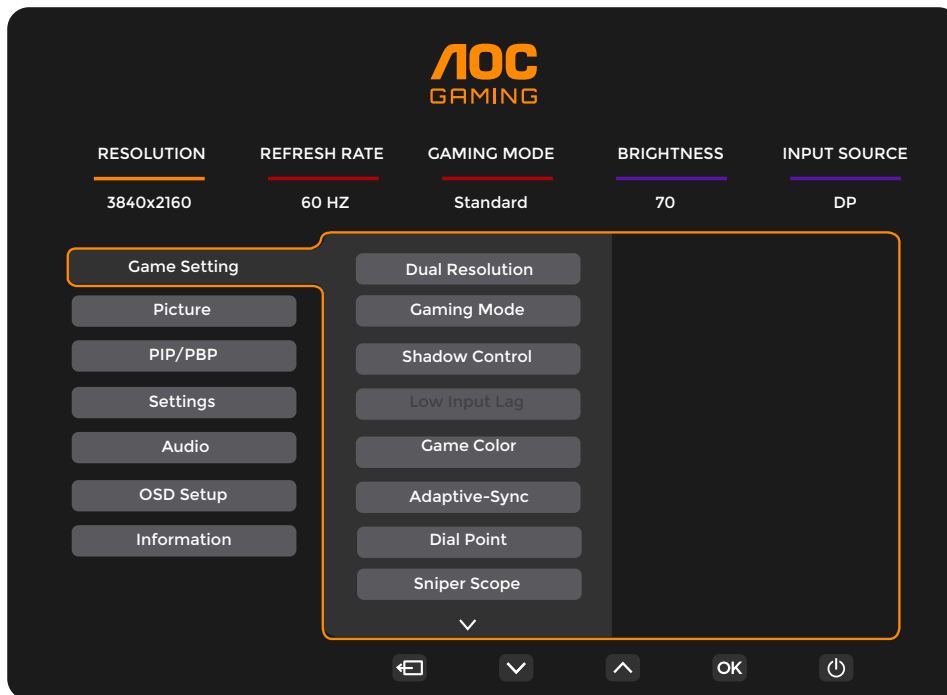
Fuente/Salir















Cuando el menú OSD está cerrado, presione el botón Fuente/Salir para habilitar la función del mismo nombre.

Cuando el menú OSD está activo, este botón actúa como una tecla de salida (para salir del menú OSD).

OSD Setting (Configuración OSD)

Instrucciones básicas y sencillas sobre los botones de control.

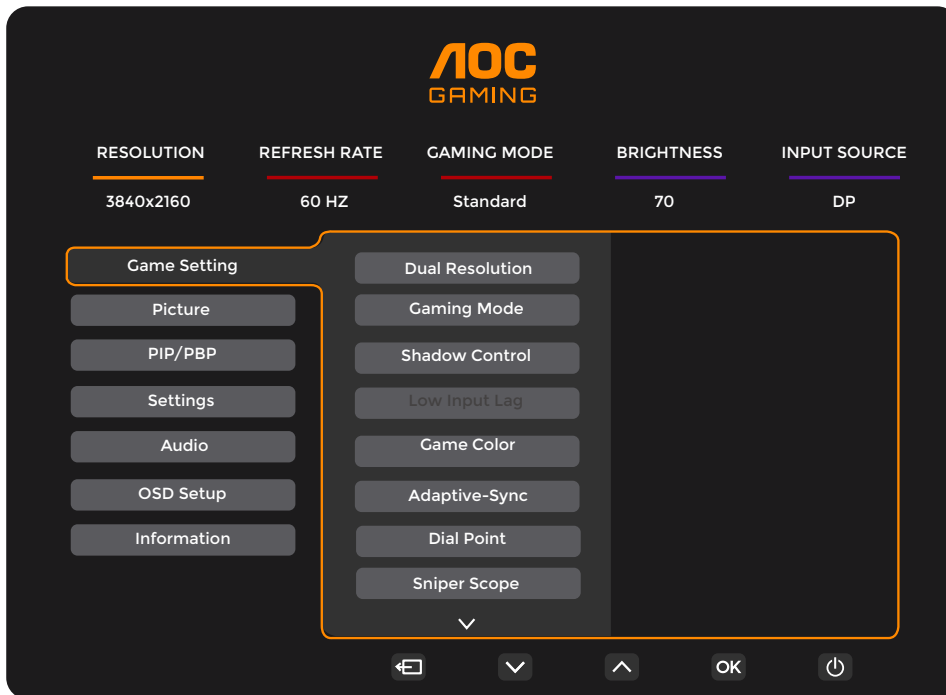


- 1). Presione el botón  MENÚ para activar la ventana OSD.
- 2). Presione  Izquierda o  Derecha para recorrer las funciones. Cuando la función deseada esté resaltada, presione  MENU-button (botón MENÚ) / **OK** para activarla. Presione  Izquierda o  Derecha para navegar por las funciones del submenú. Cuando la función deseada esté resaltada, presione el botón  MENÚ / **OK** para activarla.
- 3). Presione  Izquierda o  Derecha para cambiar la configuración de la función seleccionada. Presione  el botón Salir para salir. Si desea ajustar otra función, repita los pasos 2-3.
- 4). Función de bloqueo y desbloqueo de los menús OSD: Para bloquear el menú OSD, presione sin soltar el  MENU-button (botón MENÚ) mientras el monitor está apagado y, a continuación, presione el botón de alimentación  para encender el monitor. Para desbloquear el menú OSD, presione sin soltar el  MENU-button (botón MENÚ) mientras el monitor está apagado y, a continuación, presione el botón de alimentación  para encender el monitor.

Notas:

- 1). Si el producto solamente tiene una entrada de señal, el elemento "Selección de entrada" se deshabilita para realizar el ajuste.
- 2). Si la resolución de la señal de entrada es la resolución nativa o Adaptive-Sync, entonces el elemento "Relación de imagen" no es válido.

Game Setting (Configuración del juego)



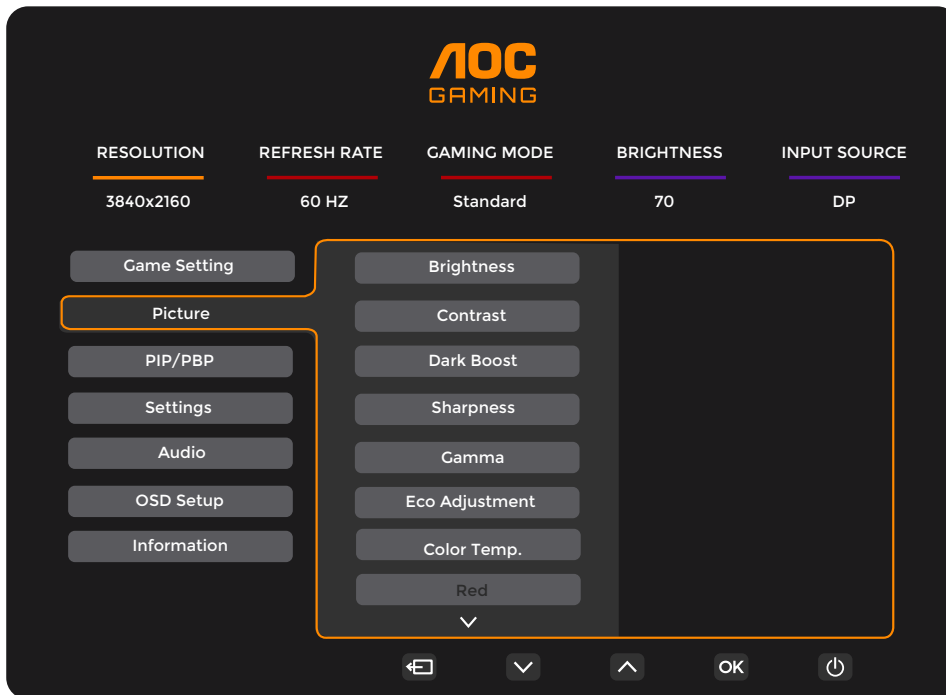
Resolución dual	UHD 120Hz / UHD 160Hz / FHD 320Hz	Modo Resolución dual seleccionado.
Gaming Mode (Modo Juego)	Standard (Estándar)	Mejore la legibilidad para videojuegos en la Web y para móviles adecuados.
	FPS	Para reproducir juegos de disparos en primera persona (FPS, First Person Shooters). Mejora los detalles de nivel de negro de temas oscuros.
	RTS	Para reproducir juegos de estrategia en tiempo real (RTS, Real Time Strategy). Mejora la calidad de la imagen.
	Racing (Carreras)	Para reproducir juegos de carreras. Proporciona el tiempo de respuesta más rápido y alta saturación de color.
	Gamer 1 (Jugador 1)	Configuración de las preferencias del usuario guardadas como Jugador 1.
	Gamer 2 (Jugador 2)	Configuración de las preferencias del usuario guardadas como Jugador 2.
	Gamer 3 (Jugador 3)	Configuración de las preferencias del usuario guardadas como Jugador 3.
Shadow Control (Control de sombras)	0-100	El valor predeterminado del control de sombra es 50. A continuación, el usuario final puede ajustar el valor entre 50 y 100 o 0 para aumentar el contraste para conseguir una imagen nítida. <ol style="list-style-type: none"> Si la imagen es demasiado oscura para ver los detalles claramente, realice el ajuste entre 50 y 100 para conseguir una imagen nítida. Si la imagen es demasiado blanca para ver los detalles claramente, realice el ajuste entre 50 y 0 para conseguir una imagen nítida.
Low Input Lag (Retraso de entrada bajo)	Off (Activado)/ On (Desactivado)	Desactivar el búfer de encuadre para reducir el retardo de entrada
Game Color (Color de juego)	0-20	La opción Color de juego proporcionará un nivel de 0 a 20 para ajustar la saturación para mejorar la imagen
Adaptive-Sync	Off (Activado)/ On (Desactivado)	Deshabilite o habilite la función Adaptive-Sync. Recordatorio de ejecución de Adaptive-Sync: cuando la función Adaptive-Sync está habilitada, es posible que parpadee en algunos entornos de juego.

Dial Point (Punto de esfera)	Off (Activado)/ On (Desactivado) / Dynamic(Dinámico)	La función "Dial Point" (Punto de esfera) coloca un indicador de puntería en el centro de la pantalla para ayudar a los jugadores a jugar juegos de disparo en primera persona (FPS, First Person Shooter) con un objetivo preciso y preciso
Sniper Scope	Off /1 /1.5 /2.0	Amplíe localmente para que sea más fácil apuntar al disparar.
MBR	0 ~ 20	MBR (Motion Blur Reduction, es decir, Reducción de la borrosidad del movimiento) proporciona entre 0 y 20 niveles de ajustes para reducir la borrosidad que produce el movimiento. Nota: 1. La función MBR se puede ajustar cuando la opción Adaptive-Sync está desactivada, el retardo bajo de entrada está activado y la frecuencia de actualización es de ≥ 75 Hz. 2. El brillo de la pantalla disminuirá a medida que aumente el valor de ajuste.
Overdrive (Aceleración)	Normal (Normal)	Permite ajustar el tiempo de respuesta. Nota:
	Fast (Rápido)	1. Si el usuario ajusta la función OverDrive (Sobrecarga) en "Fastest" (El más rápido), la imagen mostrada puede aparecer borrosa.
	Faster (Más rápido)	Los usuarios pueden ajustar el nivel de OverDrive (Sobrecarga) o desactivarlo según sus preferencias.
	Fastest (El más rápido)	2. La función "Extreme" (Extremo) es opcional cuando la función Adaptive-Sync está desactivada y la frecuencia de actualización es ≥ 75 Hz.
	Extreme (Extremo)	3. El brillo de la pantalla disminuirá cuando se active la función "Extreme" (Extremo).
Frame Counter (Contador de fotogramas)	Off (Apagar)/Right-Up (Derecha-Arriba)/ Right-Down (Derecha-Abajoc)/ Left-Down (Izquierda-Abajo)/ Left-Up (Izquierda-Arriba)	Muestre la frecuencia vertical en la esquina seleccionada.

Nota:

- 1). En modo "Picture (Imagen)", el "HDR Mode (Modo HDR)" está establecido en estado activado, y no se pueden ajustar los elementos "Shadow Control (Control sombras)" o "Game Color (Color del juego)".
- 2). En "Picture (Imagen)", "HDR" está establecido en "DisplayHDR". En las opciones "Game Mode (M. Juego)", "Shadow Control (Control sombras)", "Game Color (Color del juego)", "Sniper Scope", "MBR", "Overdrive (Aceleración)", no se puede ajustar ni seleccionar los elementos como "Extreme (Extremo)".
En "Picture (Imagen)", "HDR" está establecido en "HDR Picture (HDR Imagen)", "HDR Movie (HDR Película)" y "HDR Game (HDR Juego)". En las opciones "Game Mode (M. Juego)", "Game Color (Color del juego)", "Sniper Scope", "MBR", "Overdrive (Aceleración)", no se puede ajustar o seleccionar los elementos como "Extreme (Extremo)".
- 3). En "Picture (Imagen)", "Color Gamut" está establecido en "sRGB" o "DCI-P3". En las opciones "Shadow Control (Control sombras)", "Game Color (Color del juego)", "MBR", "Overdrive (Aceleración)", no se puede ajustar o seleccionar los elementos como "Extreme (Extremo)".

Picture(Imagen)



Brightness (Brillo)	0-100	Ajuste de la retroiluminación
Contrast (Contraste)	0-100	Contraste desde el registro digital.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Permite ajustar el valor de gamma.
Eco Adjustment (Ajuste Eco)	Standard (Estándar)	Modo Estándar
	Text (Texto)	Modo Texto
	Internet	Modo Internet
	Game (Juego)	Game Mode (Modo Juego)
	Movie (Película)	Modo Película
	Sports (Deporte)	Modo Deporte
	Reading (Lectura)	Modo Lectura
Color Temp. (Temp. del color)	Uniformity	Modo Uniformity
	Warm (Cálido)	Recuperar la temperatura de color cálida de la memoria EEPROM.
	Normal	Recuperar la temperatura de color normal de la memoria EEPROM.
	Cool (Frío)	Recuperar la temperatura de color fría de la memoria EEPROM.
Red (Rojo)	User (Usuario)	Recuperar la temperatura del usuario fría de la memoria EEPROM
Red (Rojo)	0-100	Ganancia de rojo desde el registro digital.
Green (Verde)	0-100	Ganancia de verde desde el registro digital.
Blue (Azul)	0-100	Ganancia de azul desde registro digital.
R.Saturación	0-100	Ajustar R.Saturación.

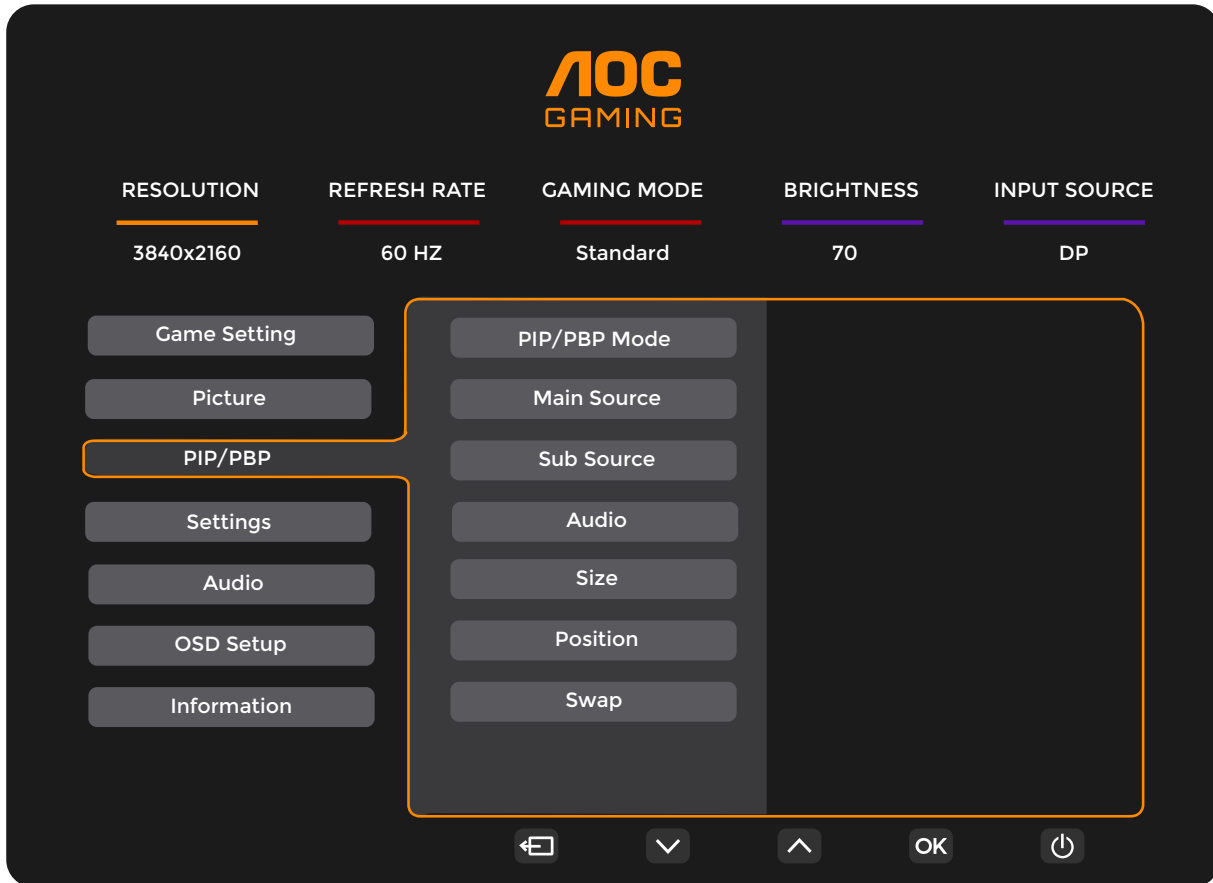
G.Saturación	0-100	Ajustar G.Saturación.
B.Saturación	0-100	Ajustar B.Saturación.
C.Saturación	0-100	Ajustar C.Saturación.
M.Saturación	0-100	Ajustar M.Saturación.
Y.Saturación	0-100	Ajustar Y.Saturación.
R.Matiz	0-100	Ajustar R.Matiz.
G.Matiz	0-100	Ajustar G.Matiz.
B.Matiz	0-100	Ajustar B.Matiz.
C.Matiz	0-100	Ajustar C.Matiz.
M.Matiz	0-100	Ajustar M.Matiz.
Y.Matiz	0-100	Ajustar Y.Matiz.
HDR	Off (Apagar)	Establezca el perfil HDR de acuerdo con sus requisitos de uso. Nota: Cuando se detecta contenido HDR, se muestra la opción HDR para su ajuste.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR Imagen)	
	HDR Movie (HDR Película)	
HDR Mode (modo HDR)	HDR Game (HDR Juego)	Optimizado para el color y el contraste de la imagen, que simula el efecto HDR. Nota: Cuando no se detecta contenido HDR, se muestra la opción Modo HDR para su ajuste.
	Off	
	HDR Picture (HDR Imagen)	
	HDR Movie (HDR Película)	
DCR	HDR Game (HDR Juego)	Deshabilitar la relación de contraste dinámico
	Off (Apagar)	
Local Dimming	On (Encender)	Habilitar la relación de contraste dinámico
	Off(Apagar)/ Low(Bajo)/ Medium(Medio)/ Strong(Intensa)	Deshabilite o habilite la atenuación de zonas.
Color Space (Espacio de color)	Panel Native (Panel nativo)	Panel de espacio de color estándar.
	sRGB	Espacio de color sRGB.
	DCI-P3	Espacio de color DCI-P3
LowBlue Mode(Modo LowBlue)	Off (Apagar)	Reduzca la onda de luz azul controlando la temperatura del color.
	Multimedia	
	Internet	
	Office(Oficina)	
	Reading(Lectura)	

Image Ratio (Rel. imagen)	Full (Completo)/ Aspect (Aspecto)/ 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)	Seleccionar la relación de imagen para la pantalla.
------------------------------	--	---

Nota:

- 1). Cuando el modo HDR está desactivado, los elementos del modo "Contraste", "Gamma", "Ajuste Eco", "Temp. del color", "Espacio de color", "Modo LowBlue" no se pueden ajustar.
- 2). Cuando HDR está configurado en no desactivado, los elementos del modo "Brillo", "Contraste", "Gamma", "Ajuste Eco", "Temp. del color", "DCR", "Espacio de color", "Modo LowBlue" no se pueden ajustar.
- 3). Cuando el "Espacio de color" está configurado en "sRGB" o "DCI-P3", los elementos "Contraste", "Gamma", "Ajuste Eco", "Temp. del color", "Modo HDR", "Modo LowBlue" no son ajustables.
- 4). Cuando "Ajuste Eco" se establece en "Lectura", los elementos "Contraste", "Temp. del color", "DCR", "Espacio de color", "Modo LowBlue" no se pueden ajustar.
- 5). Para la difusión de luz del panel de cristal líquido y el efecto de atenuación local de la luz de fondo, algún borde de imagen de ventana especial o imagen en movimiento puede tener halo o el brillo varía rápidamente durante el cambio de patrón, esos fenómenos están relacionados con la retroiluminación mini-LED, úselo con cuidado. Puede activar el menú OSD y desactivar la atenuación local para reducir el efecto de difusión o halo.

PIP/PBP



Modo PIP/PBP	Desactivado / PIP / PBP	Desactivar o activar PIP o PBP.
Fuente principal		Seleccionar la fuente de la pantalla principal.
Fuente secundaria		Seleccionar la fuente de la pantalla secundaria.
Audio	Fuente principal	Seleccionar configuración de audio.
	Fuente secundaria	
Tamaño	Pequeño / Medio / Grande	Seleccionar tamaño de pantalla.
Posición	Arriba a la derecha	Configurar la ubicación de la pantalla.
	Abajo a la derecha	
	Izquierda-arriba	
	Izquierda-abajo	
Intercambiar	Activado: Intercambiar	Intercambiar la fuente de la pantalla.
	Desactivado: sin acción	

Nota:

- 1). Cuando "HDR" en "Imagen" está configurado en un estado distinto de apagado, no se pueden ajustar los elementos bajo "PIP/PBP".
- 2) Cuando PBP/PIP está habilitado, la compatibilidad de la fuente de entrada de la pantalla principal/secundaria se muestra en la siguiente tabla:

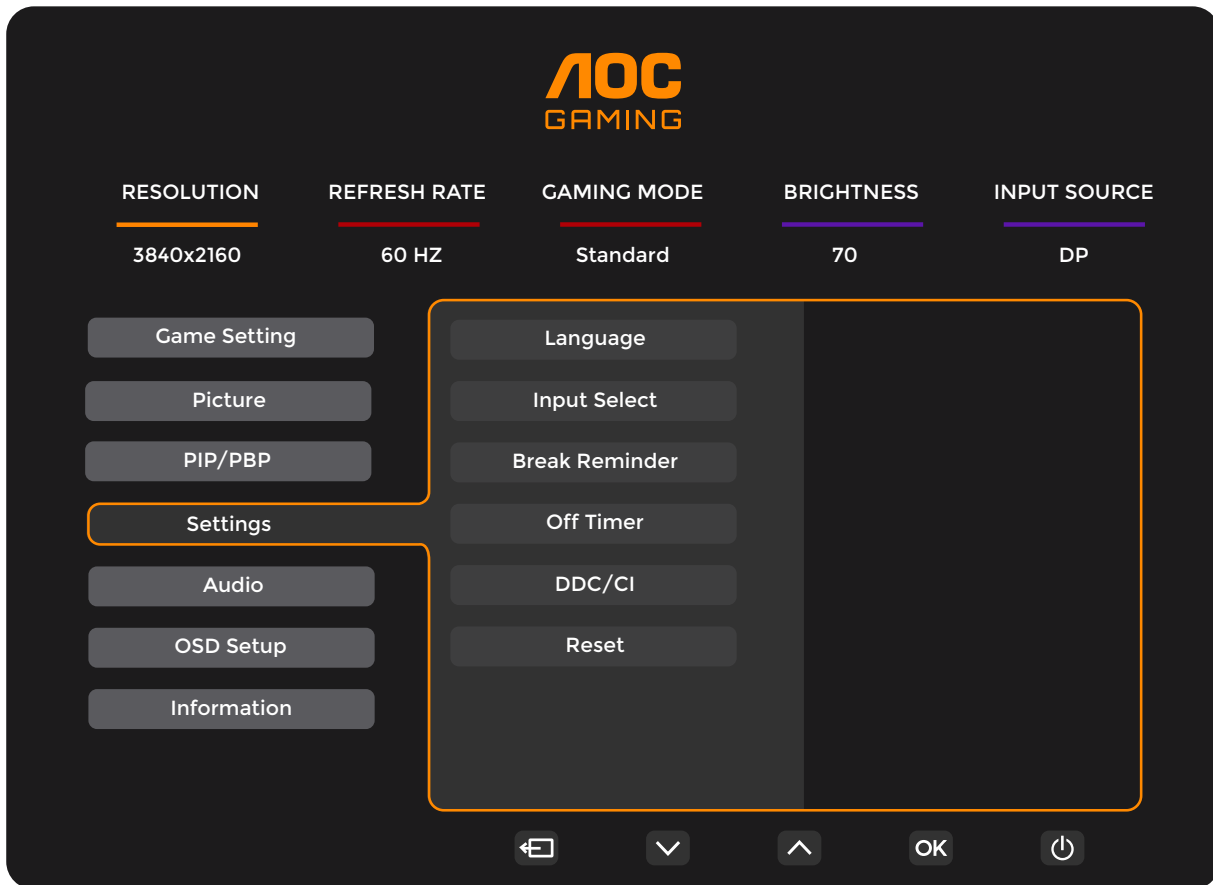
PIP		Fuente principal		
		HDMI1	HDMI2	DP
Fuente secundaria	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

Al activar PIP, el modo FHD admite un máximo de 1920x1080@240Hz; el modo UHD admite un máximo de 3840x2160@60Hz.

PBP		Fuente principal		
		HDMI1	HDMI2	DP
Fuente secundaria	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

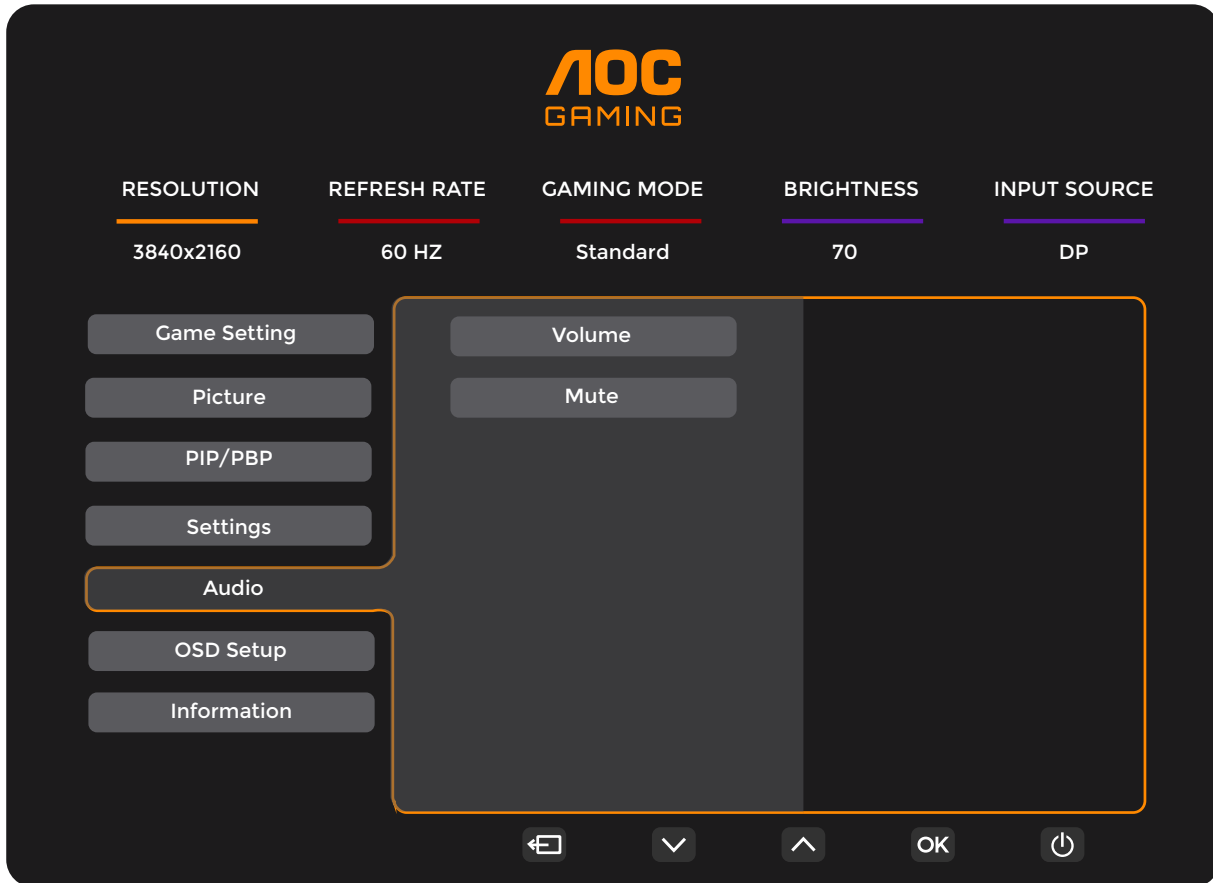
Al activar PBP, el modo FHD admite un máximo de 960x1080@320; el modo UHD admite un máximo de 1920x2160@120Hz.

Settings(Configuración)



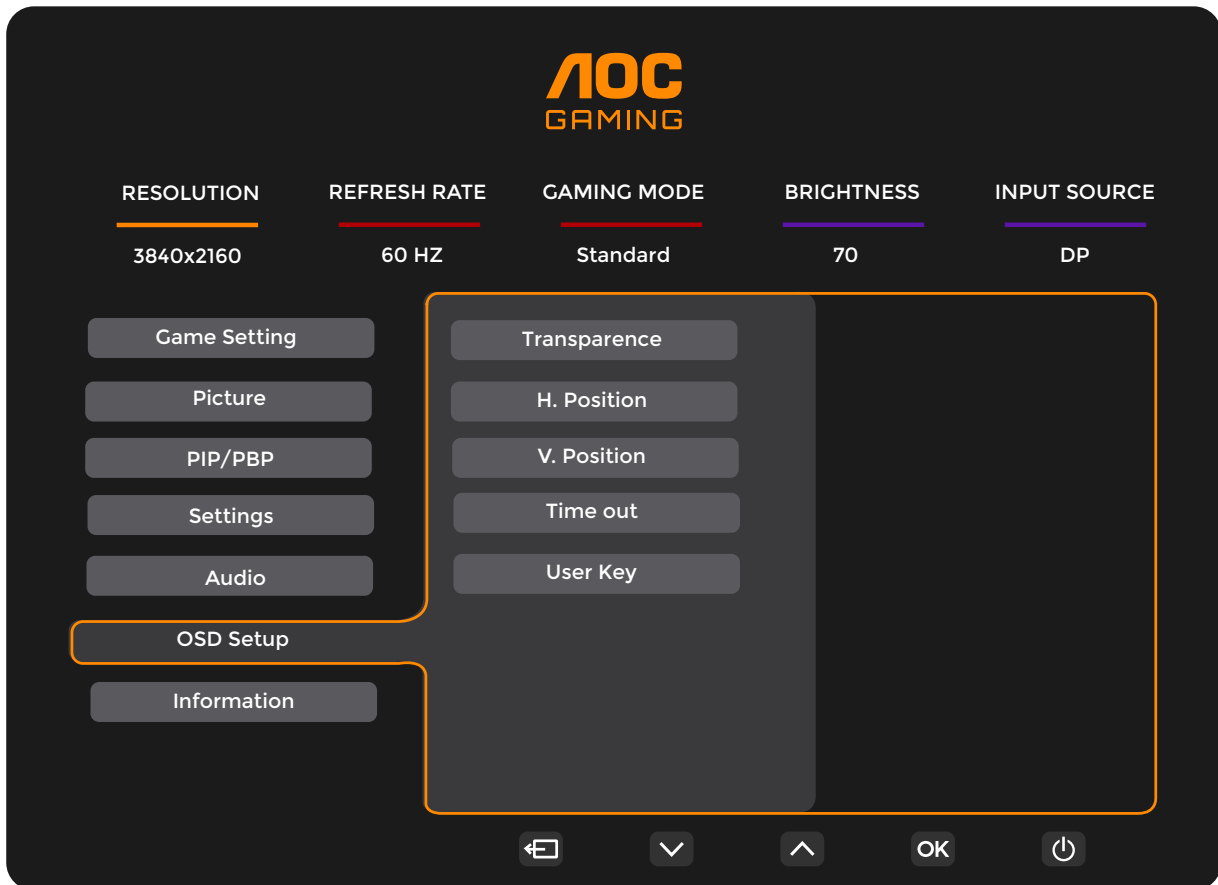
Language (Idioma)		Seleccionar el idioma de los menús OSD
Input Select (Selec. de entrada)	Auto(Automático) / HDMI / DP	Seleccionar la fuente de señal de entrada.
Break Reminder (Recor descans)	Off (Activado)/ On (Desactivado)	Recordatorio de descanso si el usuario trabaja de forma continua durante más de 1 hora
Off timer (Temporizador de apagado)	0-24 horas	Seleccionar el tiempo de apagado DC
DDC/CI	sí o no	ACTIVAR o DESACTIVAR la compatibilidad con DDC/CI
Reset (Reiniciar)	Sí o no	Restablecer los valores predeterminados del menú

Audio



Volume (Volumen)	0-100	Ajuste del volumen
Mute (Silencio)	Off (Activado)/ On Desactivado)	Permite silenciar el volumen.

OSD Setup (Config. OSD)



Transparence (Transparencia)	0-100	Ajustar la transparencia de los menús OSD
H. Position (Posición-H)	0-100	Ajustar la posición horizontal del menú OSD
V. Position (Posición-V)	0-100	Ajustar la posición vertical del menú OSD
Timeout (Tiemp. esp. OSD)	5-120	Ajustar el tiempo de espera de los menús OSD
Botón de usuario	Resolución dual/ Modo Juego Visor de francotirador / Contador de fotogramas	Menú de acceso directo del botón “√” establecido por el usuario.

Information(información)

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]

Indicador LED

Estado	Color del indicador LED
Modo Potencia completa	Blanco
Modo Activo-desactivo	Naranja

Solucionar problemas

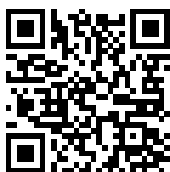
Problema y pregunta	Posibles soluciones
El LED de alimentación no se ilumina	Asegúrese de que el botón de alimentación se encuentra en la posición de encendido (ON) y que el cable de alimentación está correctamente enchufado a una toma de corriente con toma de tierra y al monitor.
No se muestran imágenes en la pantalla	<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Está el cable de alimentación correctamente conectado? Compruebe la conexión del cable de alimentación y la fuente de alimentación. ● ¿Está el cable conectado correctamente? Conectado mediante el cable HDMI) Compruebe la conexión del cable HDMI (Conectado mediante el cable DP) Compruebe la conexión del cable DP. * La entrada HDMI/DP no está disponible en todos los modelos. ● Si la alimentación está conectada, reinicie el equipo para ver la pantalla inicial (la pantalla de inicio de sesión). Si la pantalla inicial (pantalla de inicio de sesión) aparece, reinicie el equipo en el modo aplicable (modo seguro para Windows 7/8/10) y, a continuación, cambie la frecuencia de la tarjeta de vídeo. (Consulte la sección Establecer la resolución óptima) Si la pantalla inicial (pantalla de inicio de sesión) no aparece, póngase en contacto con el centro de servicio o con su distribuidor. ● ¿Puede ver el mensaje "Input Not Supported" (Entrada no admitida) en la pantalla? Este mensaje aparece cuando la señal procedente de la tarjeta de vídeo supera la resolución y la frecuencia máximas que el monitor puede gestionar correctamente. Ajuste la resolución y frecuencia máximas que el monitor pueda gestionar. ● Asegúrese de que los controladores del monitor AOC están instalados.
La imagen está borrosa y tiene el problema del sombreado fantasma	Ajuste los controles de contraste y brillo. Realice un ajuste automático. Asegúrese de que no está utilizando un alargador o caja de conexiones. Es recomendable conectar el monitor directamente al conector de la tarjeta de salida de vídeo situada en la parte posterior.
La imagen rebota, parpadea o hay un patrón de ondas en ella	Aleje los dispositivos eléctricos que puedan causar interferencias eléctricas todo lo posible del monitor. Utilice la tasa máxima de actualización posible del monitor para la resolución que está utilizando.
El monitor está bloqueado en "Modo Inactivo-activo"	El interruptor de encendido del equipo debe estar en la posición de encendido (ON). La tarjeta de vídeo del equipo debe estar completamente encajada en el zócalo. Asegúrese de que el cable de vídeo del monitor está correctamente conectado al equipo. Revise el cable de vídeo del monitor y asegúrese de que ninguno de sus contactos está doblado. Asegúrese de que el equipo está funcionando pulsando la tecla Bloq. El indicador LED se debe encender o apagar después de presionar la tecla BLOQ MAYÚS.
Falta uno de los colores principales (ROJO, VERDE o AZUL)	Revise el cable de vídeo del monitor y asegúrese de que ninguno de sus contactos está dañado. Asegúrese de que el cable de vídeo del monitor está correctamente conectado al equipo.
La imagen presenta defectos de color (el blanco no parece blanco)	Ajuste el color RGB o seleccione la temperatura de color que desee.
Alteraciones horizontales o verticales en la pantalla	Utilice el modo de apagado de Windows 7/8/10/11 para ajustar las opciones RELOJ y ENFOQUE. Realice un ajuste automático.

Regulación y Servicio	Por favor, consulte la información de Regulación y Servicio que se encuentra en el CD manual o en www.aoc.com (para encontrar el modelo que compra en su país y para encontrar información sobre Regulación y Servicio en la página de Soporte.)
------------------------------	---

Especificaciones

Especificaciones generales

Panel	Nombre del modelo	U27G4XM		
	Sistema de control	LCD TFT a color		
	Tamaño visible de la imagen	Diagonal de 68,5 cm		
	Tamaño de punto	0,1554mm (H) x 0,1554mm (V)		
Otros	Velocidad de barrido horizontal	30k-360kHz		
	Tamaño de barrido horizontal (máximo)	596.736 mm		
	Tasa de barrido vertical	FHD:48~320Hz UHD:48~160Hz		
	Tamaño de barrido vertical (máximo)	335.664 mm		
	Resolución óptima predeterminada	FHD:1920x1080@60Hz UHD:3840x2160@60Hz		
	Max resolution	FHD:1920x1080@320Hz UHD:3840x2160@160Hz*		
	Conectar y listo	VESA DDC2B/CI		
	Fuente de alimentación	100-240V~, 50/60Hz, 1.5A		
	Consumo de energía	Típico (brillo y contraste predeterminados)	45W	
		Máx, (brillo = 100, contraste =100)	≤147W	
		Modo Espera	≤0,3W	
	Disipación de calor	Funcionamiento normal	153,58 BTU/h (típ.)	
		Modo de suspensión (modo en espera)	<1,02 BTU/h	
Modo apagado (interruptor de CA)		0 BTU/h		
Características físicas	Tipo de conector	HDMIx2/DisplayPort/USBx4/USB UP/Salida de auriculares		
	Tipo de cable de señal	Desmontable		
Condiciones medioambientales	Temperatura	Mientras funciona	0°C ~ 40°C	
		Mientras no funciona	-25°C ~ 55°C	
	Humedad	Mientras funciona	10% a 85% (sin condensación)	
		Mientras no funciona	5 % a 93% (sin condensación)	
	Altitud	Mientras funciona	0 m ~ 5000 m (0 pies ~ 16404 pies)	
		Mientras no funciona	0 m ~ 12 192 m (0 pies ~ 40 000 pies)	



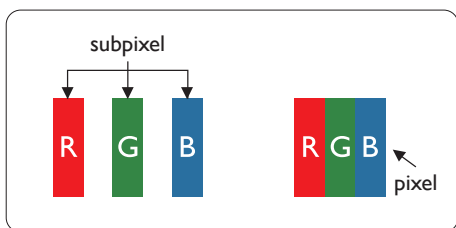
*. Entrada de señal DisplayPort 1.4, para lograr una resolución UHD de 120 Hz o superior, se debe usar una tarjeta gráfica compatible con DSC. Consulte con el fabricante de su tarjeta gráfica para verificar la compatibilidad con DSC.

Política de defectos de píxeles en paneles de monitores AOC

AOC se esfuerza por ofrecer productos de la más alta calidad. Utilizamos algunos de los procesos de fabricación más avanzados de la industria y aplicamos un riguroso control de calidad. Sin embargo, los defectos de píxeles o subpíxeles en los paneles de los monitores son a veces inevitables.

Ningún fabricante puede garantizar que todos los paneles estén libres de defectos de píxeles, pero AOC garantiza que cualquier monitor con un número inaceptable de defectos será reparado o reemplazado bajo garantía. Este aviso explica los diferentes tipos de defectos de píxeles y define los niveles aceptables de defectos para cada tipo. Para poder optar a la reparación o sustitución en garantía, el número de defectos de píxeles en el panel del monitor debe superar estos niveles aceptables. Por ejemplo, no puede haber más del 0,0004 % de subpíxeles defectuosos en un monitor.

Además, AOC establece estándares de calidad aún más estrictos para ciertos tipos o combinaciones de defectos de píxeles que son más notorios que otros. Esta política es válida en todo el mundo.



Píxeles y subpíxeles

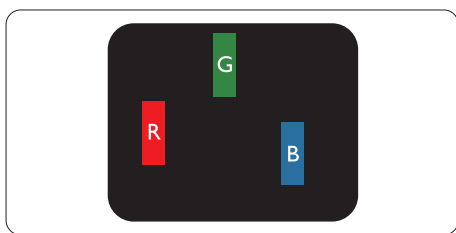
Un píxel, o elemento de imagen, está compuesto por tres subpíxeles en los colores primarios rojo, verde y azul. Muchos píxeles juntos forman una imagen. Cuando todos los subpíxeles de un píxel están iluminados, los tres subpíxeles de color juntos aparecen como un único píxel blanco. Cuando todos están apagados, los tres subpíxeles de color juntos aparecen como un único píxel negro. Otras combinaciones de subpíxeles iluminados y apagados aparecen como píxeles individuales de otros colores.

Tipos de defectos de píxeles

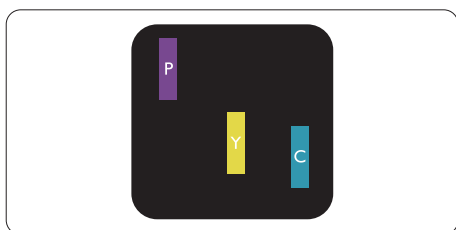
Los defectos de píxeles y subpíxeles aparecen en la pantalla de diferentes maneras. Existen dos categorías de defectos de píxeles y varios tipos de defectos de subpíxeles dentro de cada categoría.

Defectos de puntos brillantes

Los defectos de puntos brillantes aparecen como píxeles o subpíxeles que permanecen siempre encendidos o 'activos'. Es decir, un punto brillante es un subpíxel que destaca en la pantalla cuando el monitor muestra un patrón oscuro. Existen los siguientes tipos de defectos de puntos brillantes.



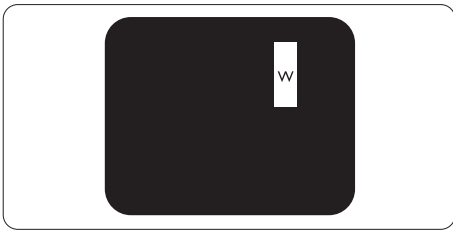
Un subpíxel rojo, verde o azul encendido.



Dos subpíxeles encendidos adyacentes:

- Rojo + Azul = Púrpura

- Rojo + Verde = Amarillo
- Verde + Azul = Cian (azul claro)



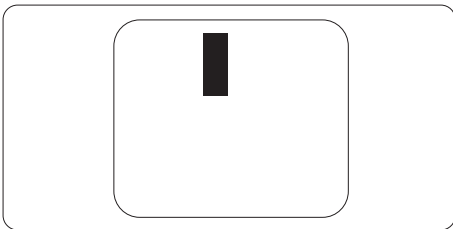
Tres subpíxeles iluminados adyacentes (un píxel blanco).

Nota

Un punto brillante rojo o azul debe ser más del 50 % más brillante que los puntos vecinos, mientras que un punto brillante verde debe ser un 30 % más brillante que los puntos vecinos.

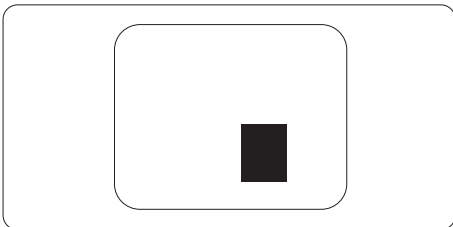
Defectos de puntos negros

Los defectos de puntos negros aparecen como píxeles o subpíxeles que están siempre oscuros o 'apagados'. Es decir, un punto oscuro es un subpíxel que destaca en la pantalla cuando el monitor muestra un patrón claro. Estos son los tipos de defectos de puntos negros.



Proximidad de defectos de píxeles

Dado que los defectos de píxeles y subpíxeles del mismo tipo que están próximos entre sí pueden ser más notorios, AOC también especifica tolerancias para la proximidad de defectos de píxeles.



Tolerancias para defectos de píxeles

Para calificar para reparación o sustitución debido a defectos de píxeles durante el período de garantía, un panel de monitor en un monitor AOC debe presentar defectos de píxeles o subpíxeles que excedan las tolerancias indicadas en el manual web.

DEFECTOS DE PUNTOS BRILLANTES	NIVEL ACEPTABLE
1 subpíxel encendido	2
2 subpíxeles encendidos adyacentes	1
3 subpíxeles encendidos adyacentes (un píxel blanco)	0
Distancia entre dos defectos de puntos brillantes*	≥15mm
Total de defectos de puntos brillantes de todos los tipos	2
DEFECTOS DE PUNTOS NEGROS	NIVEL ACEPTABLE
1 subpíxel oscuro	5 o menos
2 subpíxeles oscuros adyacentes	2 o menos
3 subpíxeles oscuros adyacentes	≤0
Distancia entre dos defectos de puntos negros*	≥15 mm

Total de defectos de puntos negros de todos los tipos	5 o menos
DEFECTOS TOTALES DE PUNTOS	NIVEL ACEPTABLE
Total de defectos de puntos brillantes o negros de todos los tipos	5 o menos

Nota

*: 1 o 2 defectos de subpíxeles adyacentes = 1 defecto de punto.

Modos de visualización preconfigurados

ESTÁNDAR	RESOLUCIÓN(±1Hz)	FRECUENCIA HORIZONTAL (KHz)	FRECUENCIA VERTICAL (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

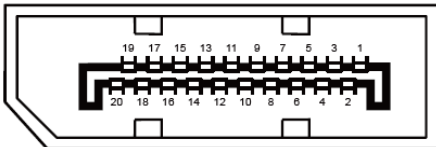
Nota: Según el estándar VESA, puede haber cierto error (+/-1 Hz) al calcular la frecuencia de actualización (frecuencia de campo) de diferentes sistemas operativos y tarjetas gráficas. Para mejorar la compatibilidad, se ha redondeado la frecuencia de actualización nominal de este producto. Consulte el producto real.

Asignaciones de contactos



Cable de señal de pantalla en color de 19 contactos

N° de contacto	Nombre de la señal	N° de contacto	Nombre de la señal	N° de contacto	Nombre de la señal
1.	Datos TMDS 2+	9.	Datos 0- TMDS	17.	Tierra DDC/CEC
2.	Protección Datos 2 TMDS	10.	Reloj TMDS +	18.	Alimentación de +5 V
3.	Datos 2- TMDS	11.	Protección reloj TMDS	19.	Detección de conexión en caliente
4.	Datos TMDS 1+	12.	TMDS Reloj-		
5.	Protección de datos TMDS 1	13.	CEC		
6.	Datos 1- TMDS	14.	Reservado (S.C. en el dispositivo)		
7.	Datos TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Protección Datos 0 TMDS	16.	SDA		



Cable de señal de pantalla en color de 20 contactos

N° de contacto	Nombre de la señal	N° de contacto	Nombre de la señal
1	ML_Carril 3 (n)	11	TIERRA
2	TIERRA	12	ML_Carril 0 (p)
3	ML_Carril 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Carril 2 (n)	14	CONFIG2
5	TIERRA	15	AUX_CH(p)
6	ML_Carril 2 (p)	16	TIERRA
7	ML_Carril 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	TIERRA	18	Detección de conexión en caliente
9	ML_Carril 1 (p)	19	Retorno DP_PWR
10	ML_Carril 0 (n)	20	DP_PWR

Conectar y listo

Función DDC2B Conectar y listo

Este monitor cuenta con las funciones DDC2B VESA según la NORMA DDC VESA. Dicha norma permite al monitor informar al sistema principal de su identidad y, dependiendo del nivel de DDC utilizado, comunicar información adicional sobre sus funciones de visualización.

El DDC2B es un canal de datos bidireccional basado en el símbolo Protocolo I2C. El sistema principal puede solicitar información EDID a través del canal DDC2B.

