

AOC

GAMING



Como producto OLED, esta pantalla requiere un mantenimiento regular para reducir el riesgo de retención de imagen (burn-in).

MANUAL DE USUARIO

Q27G4SDR

AOC GAMING MONITOR

| | |
|--|----|
| Seguridad..... | 1 |
| Convenciones Nacionales..... | 1 |
| Alimentación..... | 2 |
| Instalación..... | 3 |
| Limpieza..... | 4 |
| Otros..... | 5 |
| Configuración..... | 6 |
| Contenido de la caja..... | 6 |
| Montaje del soporte y la base..... | 7 |
| Ajuste del ángulo de visión..... | 8 |
| Conexión del monitor..... | 9 |
| Montaje en pared..... | 10 |
| función Adaptive-Sync..... | 11 |
| HDR..... | 12 |
| Ajustando..... | 13 |
| Teclas rápidas..... | 13 |
| Configuración OSD..... | 14 |
| Configuración de juego..... | 15 |
| Imagen..... | 17 |
| PIP/PBP..... | 20 |
| Configuración OLED..... | 22 |
| Configuración..... | 24 |
| Audio..... | 25 |
| Configuración del OSD..... | 26 |
| Información..... | 27 |
| Indicador LED..... | 28 |
| Solución de problemas..... | 29 |
| Especificación..... | 30 |
| Especificación general..... | 30 |
| Política de defectos de píxeles en paneles de monitores AOC..... | 32 |
| Modos de pantalla preestablecidos..... | 35 |
| Asignación de pines..... | 36 |
| Conectar y usar..... | 37 |

Seguridad

Convenciones Nacionales

Las siguientes subsecciones describen las convenciones nacionales utilizadas en este documento.

Notas, Precauciones y Advertencias

A lo largo de esta guía, bloques de texto pueden ir acompañados de un icono y estar impresos en negrita o en cursiva. Estos bloques son notas, precauciones y advertencias, y se utilizan de la siguiente manera:



NOTA: Una NOTA indica información importante que le ayuda a hacer un mejor uso de su sistema informático.



PRECAUCIÓN: Una PRECAUCIÓN indica un posible daño al hardware o pérdida de datos y le indica cómo evitar el problema.



ADVERTENCIA: Una ADVERTENCIA indica el riesgo potencial de daño corporal y le indica cómo evitar el problema.

Algunas advertencias pueden aparecer en formatos alternativos y no ir acompañadas de un icono. En tales casos, la presentación específica de la advertencia está establecida por la autoridad reguladora.

Alimentación



El monitor debe ser operado únicamente con el tipo de fuente de alimentación indicado en la etiqueta. Si no está seguro del tipo de alimentación eléctrica suministrada en su domicilio, consulte con su distribuidor o la compañía eléctrica local.



El monitor está equipado con un enchufe con toma de tierra de tres clavijas, un enchufe con un tercer pin (toma de tierra). Este enchufe solo encajará en una toma de corriente con toma de tierra como medida de seguridad. Si su toma de corriente no admite el enchufe de tres cables, haga que un electricista instale la toma correcta o utilice un adaptador para conectar a tierra el aparato de forma segura. No anule la función de seguridad del enchufe con toma de tierra.



Desconecte la unidad durante tormentas eléctricas o cuando no se vaya a utilizar durante largos períodos. Esto protegerá el monitor de daños causados por sobretensiones eléctricas.



No sobrecargue regletas ni cables de extensión. La sobrecarga puede provocar incendios o descargas eléctricas.



Para garantizar un funcionamiento satisfactorio, utilice el monitor únicamente con ordenadores homologados por UL que dispongan de receptáculos configurados adecuadamente y marcados entre 100-240 V CA, mínimo 5 A.



La toma de corriente debe estar instalada cerca del equipo y ser fácilmente accesible.

Instalación

! No coloque el monitor sobre un carrito, soporte, trípode, soporte de pared o mesa inestables. Si el monitor se cae, puede causar lesiones a una persona y daños graves a este producto. Utilice únicamente un carrito, soporte, trípode, soporte mural o mesa recomendados por el fabricante o vendidos con este producto. Siga las instrucciones del fabricante al instalar el producto y utilice los accesorios de montaje recomendados por el fabricante. La combinación del producto y el carrito debe moverse con cuidado.

! Nunca introduzca ningún objeto en la ranura del gabinete del monitor. Podría dañar componentes del circuito, causando un incendio o una descarga eléctrica. Nunca derrame líquidos sobre el monitor.

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

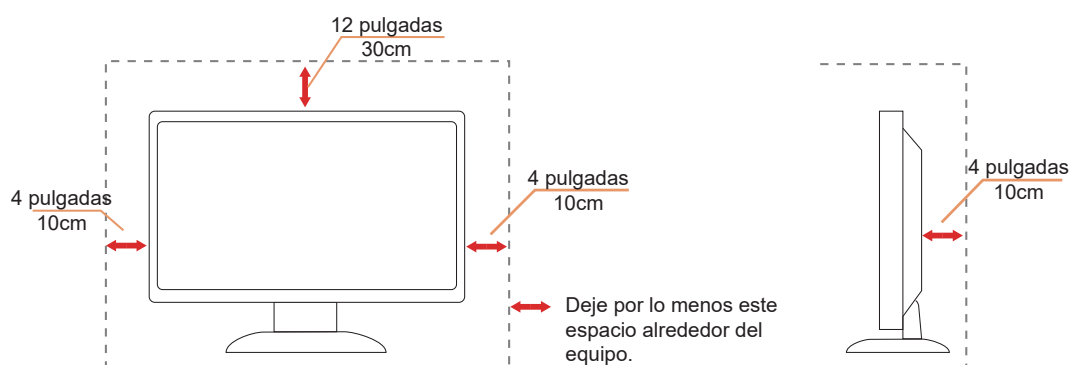
! Si monta el monitor en una pared o estantería, utilice un kit de montaje aprobado por el fabricante y siga las instrucciones del kit.

! Deje un espacio alrededor del monitor como se muestra a continuación. De lo contrario, la circulación de aire puede ser insuficiente, lo que podría provocar un sobrecalentamiento, incendio o daños en el monitor.

! Para evitar posibles daños, como el desprendimiento del panel del marco, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados. Si se supera el ángulo máximo de inclinación hacia abajo de -5 grados, el daño al monitor no estará cubierto por la garantía.

Consulte a continuación las áreas de ventilación recomendadas alrededor del monitor cuando esté instalado en la pared o en el soporte:

Instalado con soporte



Limpieza

⚠ Limpie el gabinete regularmente con un paño suave humedecido con agua.

⚠ Al limpiar, utilice un paño suave de algodón o microfibra. El paño debe estar húmedo y casi seco; no permita que el líquido penetre en el equipo.



⚠ Por favor, desconecte el cable de alimentación antes de limpiar el producto.

Otros



Si el producto emite un olor extraño, sonido o humo, desconecte el enchufe de alimentación INMEDIATAMENTE y contacte con un Centro de Servicio.



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



No someta el monitor OLED a vibraciones severas ni a impactos fuertes durante su funcionamiento.



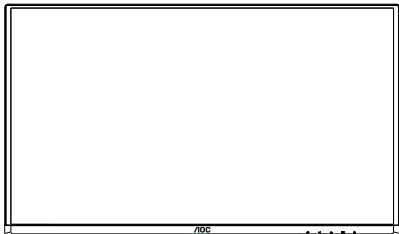
No golpee ni deje caer el monitor durante su funcionamiento o transporte.



No se recomienda utilizar este producto OLED durante más de cuatro horas continuas. Puede producirse retención de imagen (quemado) tras este tiempo de uso. Para reducir la probabilidad de retención de imagen, este producto utiliza varias tecnologías. Un ciclo de mantenimiento dura aproximadamente 10 minutos. Para más detalles, consulte la “sección de Mantenimiento de la pantalla.”

Configuración

Contenido de la caja



Monitor

*

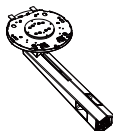


Quick Start Guide

*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



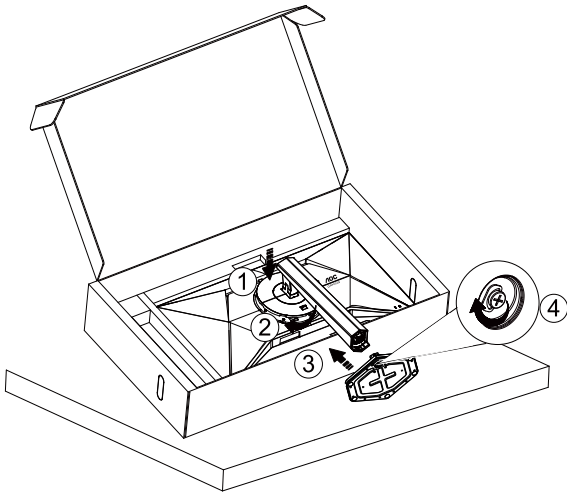
USB Cable

* No todos los cables de señal se suministran en todos los países y regiones. Por favor, consulte con el distribuidor local o la oficina de AOC para confirmación.

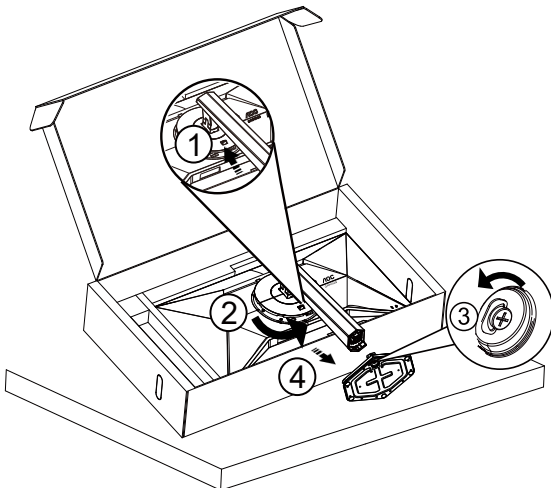
Montaje del soporte y la base

Por favor, monte o retire la base siguiendo los pasos que se indican a continuación.

Montaje:



Retirada:



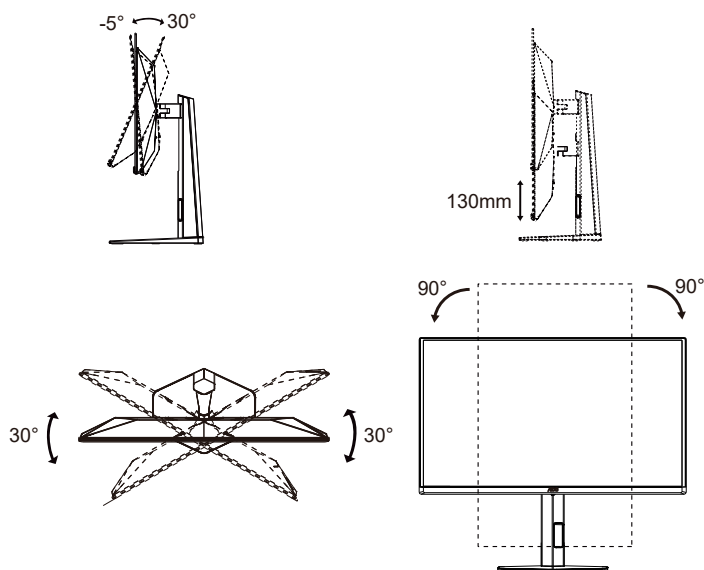
NOTA: El diseño de la pantalla puede diferir del ilustrado.

Ajuste del ángulo de visión

Para lograr la mejor experiencia visual, se recomienda que el usuario se asegure de poder ver toda su cara en la pantalla y luego ajuste el ángulo del monitor según su preferencia personal.

Sujete el soporte para evitar que el monitor se vuelque al cambiar el ángulo.

Puede ajustar el monitor de la siguiente manera:



NOTA:

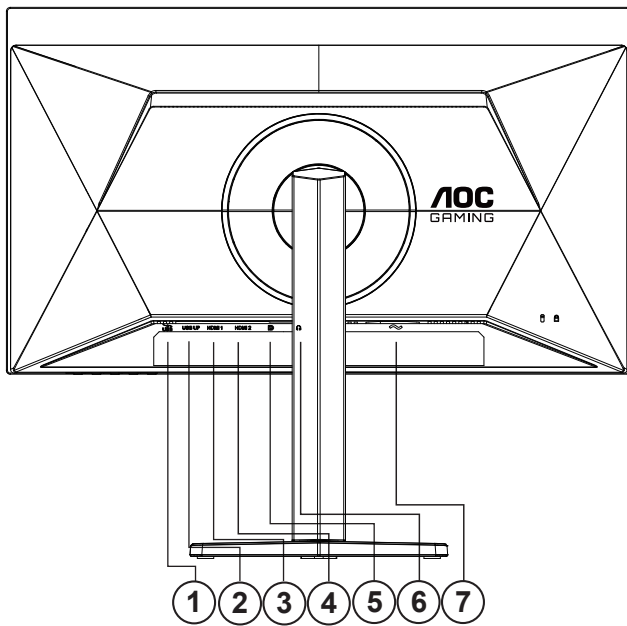
No toque la pantalla OLED al cambiar el ángulo. Tocar la pantalla OLED puede causar daños.

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. Sujete únicamente el marco.

Conexión del monitor

Conexiones de cables en la parte trasera del monitor y del ordenador:



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

Conectar al PC

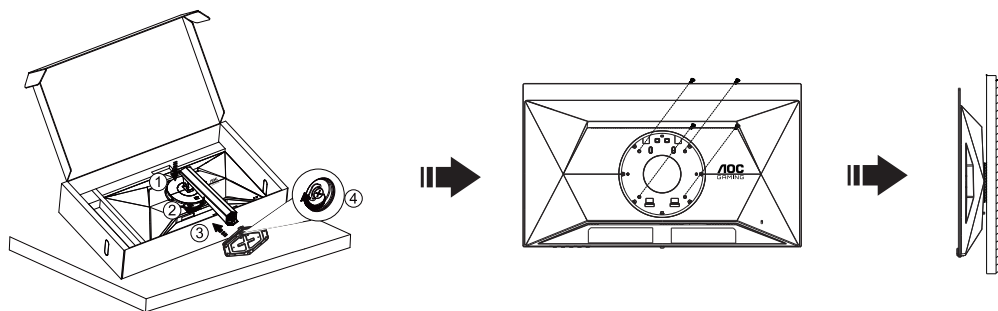
1. Conecte firmemente el cable de alimentación en la parte trasera de la pantalla.
2. Apague su ordenador y desconecte el cable de alimentación.
3. Conecte el cable de señal de la pantalla al conector de vídeo situado en la parte trasera de su ordenador.
4. Enchufe el cable de alimentación de su ordenador y de su pantalla en una toma de corriente cercana.
5. Encienda su ordenador y su pantalla.

Si su monitor muestra una imagen, la instalación ha finalizado correctamente. Si no muestra una imagen, consulte la sección de Solución de problemas.

Para proteger el equipo, apague siempre el PC y el monitor OLED antes de realizar cualquier conexión.

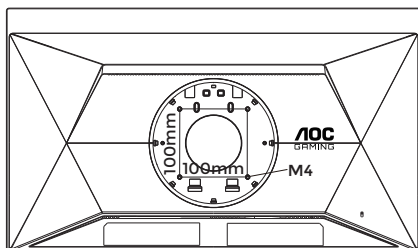
Montaje en pared

Preparación para instalar un brazo de montaje en pared opcional.

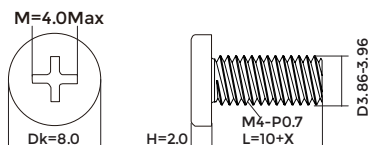


Este monitor puede fijarse a un brazo de montaje en pared que se adquiere por separado. Desconecte la alimentación antes de realizar este procedimiento. Siga estos pasos:

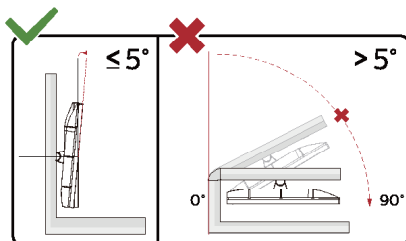
1. Retire la base.
2. Siga las instrucciones del fabricante para montar el brazo de montaje en pared.
3. Coloque el brazo de montaje en pared en la parte trasera del monitor. Alinee los orificios del brazo con los orificios situados en la parte trasera del monitor.
4. Inserte los 4 tornillos en los orificios y apriételos firmemente.
5. Vuelva a conectar los cables. Consulte el manual de usuario que acompaña al brazo de montaje en pared opcional para obtener instrucciones sobre cómo fijarlo 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 tornillos de montaje VESA no están disponibles en todos los modelos; por favor, consulte con el distribuidor o el departamento oficial de AOC. Siempre contacte con el fabricante para la instalación en pared.



* El diseño de la pantalla puede diferir de los ilustrados.

⚠ ADVERTENCIA:

1. 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.
2. No presione la pantalla mientras ajusta el ángulo del monitor. Sujete únicamente el marco.

función Adaptive-Sync

1. La función Adaptive-Sync funciona con DisplayPort/HDMI.
2. Tarjeta gráfica compatible: La lista recomendada es la siguiente; también puede consultarse en www.AMD.com.

Tarjetas gráficas

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

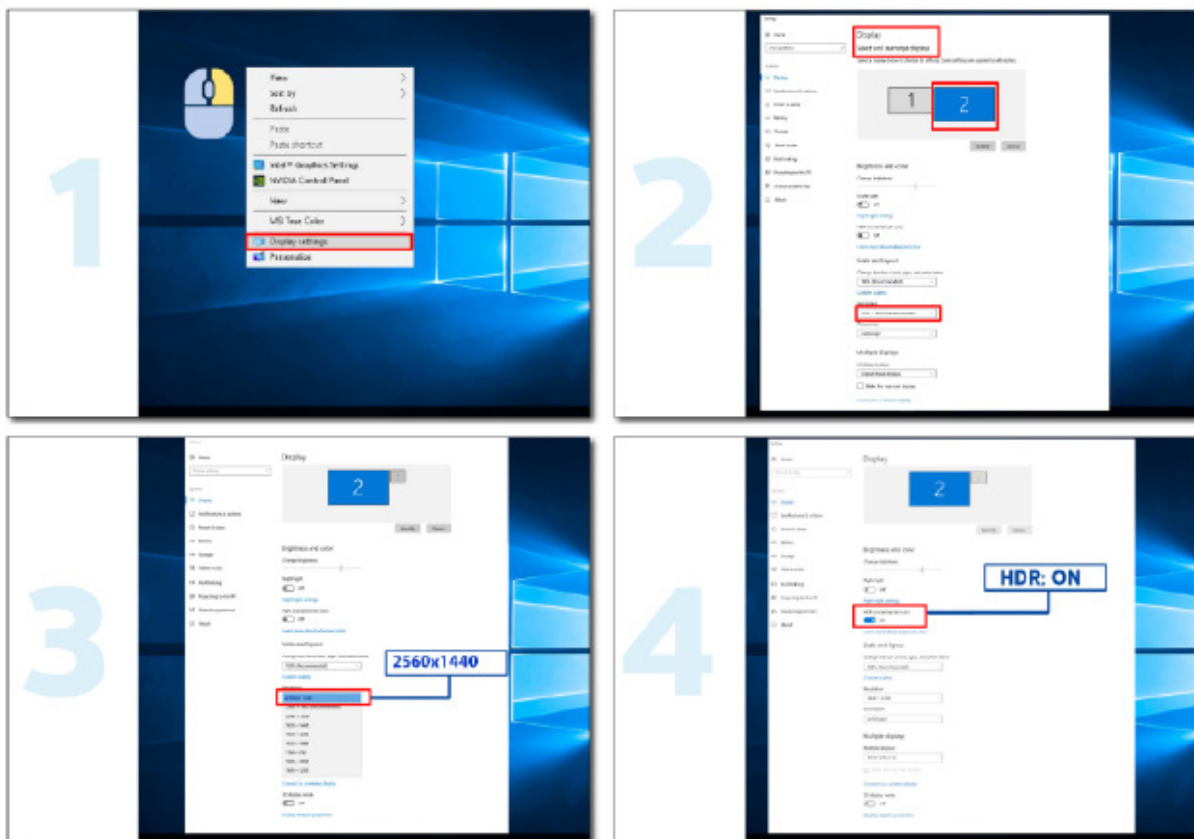
HDR

Es compatible con señales de entrada en formato HDR10.

La pantalla puede activar automáticamente la función HDR si el reproductor y el contenido son compatibles. Por favor, contacte con el fabricante del dispositivo y el proveedor del contenido para obtener información sobre la compatibilidad de su dispositivo y contenido. Seleccione "OFF" para la función HDR cuando no necesite la función de activación automática.

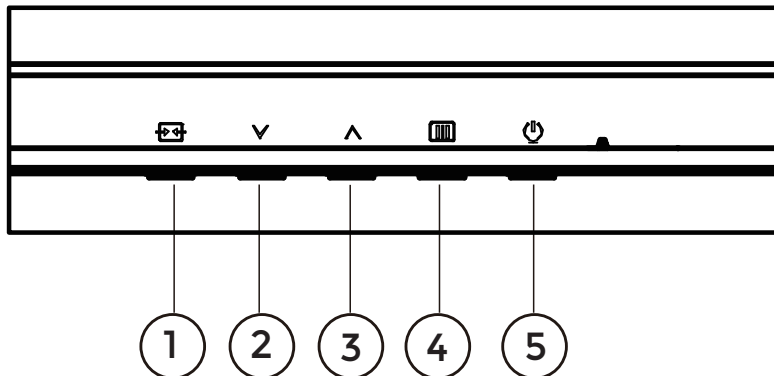
Nota:

1. No se requiere configuración especial para la interfaz DisplayPort/HDMI en versiones de WIN10 anteriores a la V1703.
2. Solo está disponible la interfaz HDMI y la interfaz DisplayPort no funciona en la versión V1703 de WIN10.
3. 3840x2160@50Hz/60Hz solo se recomienda para reproductores Blu-ray, Xbox y PlayStation.
4. Configuración de la pantalla:
 - a. La resolución de la pantalla está configurada en 2560*1440 y el HDR está preajustado en ACTIVADO.
 - b. Después de entrar en una aplicación, se puede lograr el mejor efecto HDR cuando la resolución se cambia a 2560*1440 (si está disponible).



Ajustando

Teclas rápidas



| | |
|---|--|
| 1 | Fuente/Salir |
| 2 | Tecla personal de usuario (Game Mode (M. Juego))/Reducir |
| 3 | Punto de marcación |
| 4 | Menú/Entrar |
| 5 | Alimentación |

Menú/Entrar

Pulse para mostrar el OSD o confirmar la selección.

Alimentación

Pulse el botón de encendido para encender el monitor.

Punto de marcación

Cuando no haya OSD, pulse el botón Punto de marcación para mostrar u ocultar el Punto de marcación.

Tecla personal de usuario (Game Mode (M. Juego))/Reducir

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

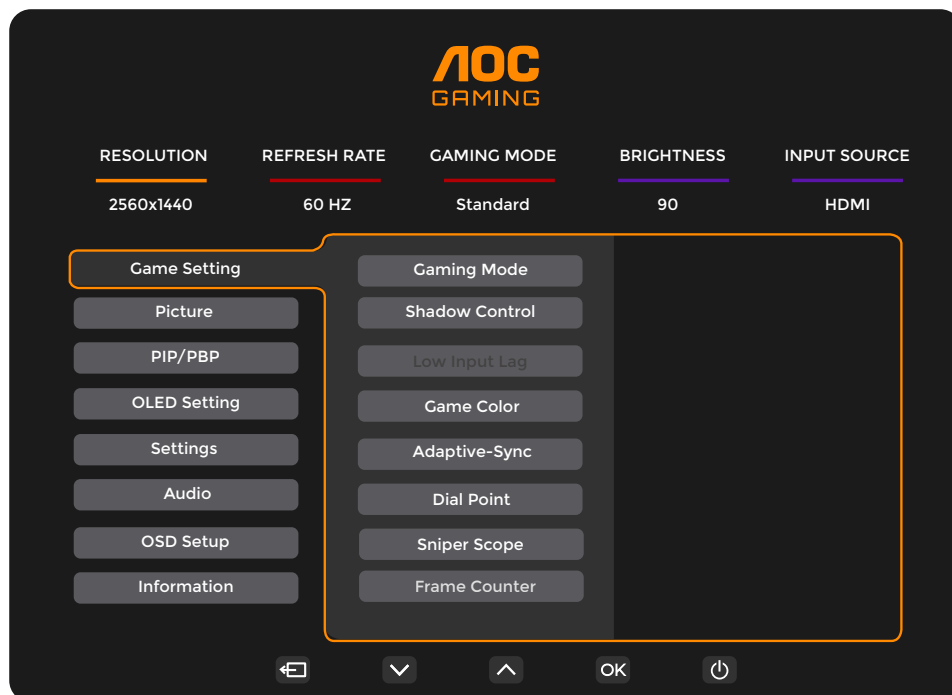
Cuando no haya OSD, pulse "V" la tecla para abrir la función de modo de juego, luego pulse "V" o "^" la tecla para seleccionar el modo de juego (Estándar, FPS, RTS, Carreras, Gamer 1, Gamer 2 o Gamer 3) según los diferentes tipos de juego.
















Fuente/Salir

Cuando el OSD está cerrado, pulsar el botón Source/Exit activará la función de tecla rápida Source. Cuando el menú OSD está activo, este botón actúa como tecla de salida (para salir del menú OSD).

Configuración OSD

Instrucciones básicas y sencillas sobre las teclas de control.

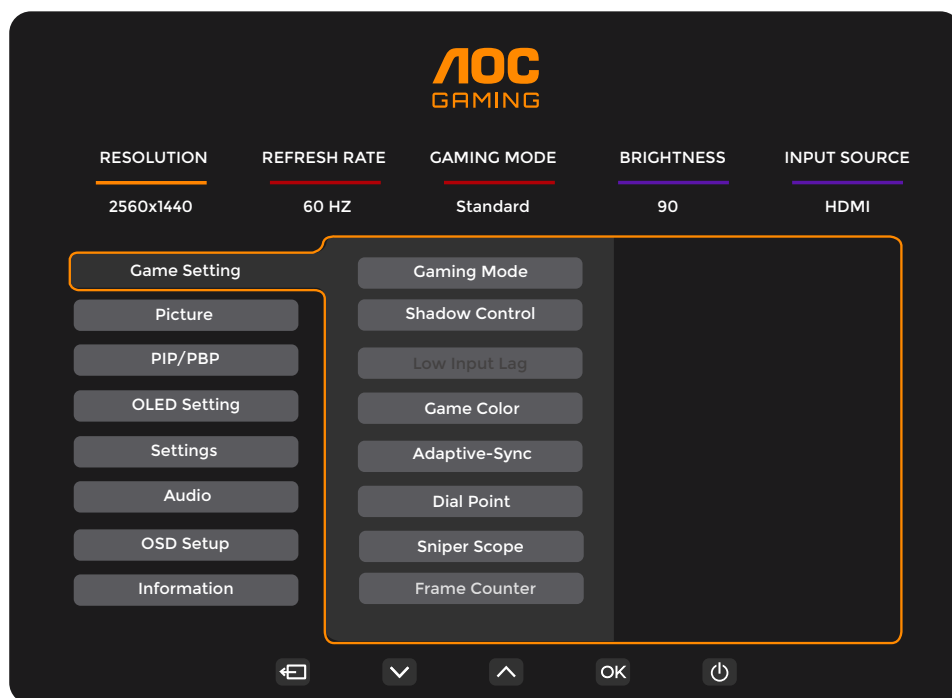


- 1). Pulse el  botón MENU para activar la ventana OSD.
- 2). Pulse  o  para navegar por las funciones. Una vez que la función deseada esté resaltada, pulse el  botón MENU/OK para activarla, pulse  o  para navegar por las funciones del submenú. Una vez que la función del submenú deseada esté resaltada, pulse  botón MENU/OK para activarla.
- 3). Pulse  o  para cambiar la configuración de la función seleccionada. Pulse  /  para salir. Si desea ajustar alguna otra función, repita los pasos 2 y 3.
- 4). Función de bloqueo OSD: Para bloquear el OSD, mantenga pulsado el  botón MENU mientras el monitor está apagado y, a continuación, pulse  el botón de encendido para encender el monitor. Para desbloquear el OSD, mantenga pulsado el  botón MENU mientras el monitor está apagado y, a continuación, pulse  botón de encendido para encender el monitor.

Notas:

- 1). Si el producto dispone de una única entrada de señal, el elemento "Selección de entrada" no podrá ajustarse.
- 2). Si la resolución de la señal de entrada es la resolución nativa o Adaptive-Sync, el elemento "Relación de imagen" no estará disponible.

Configuración de juego



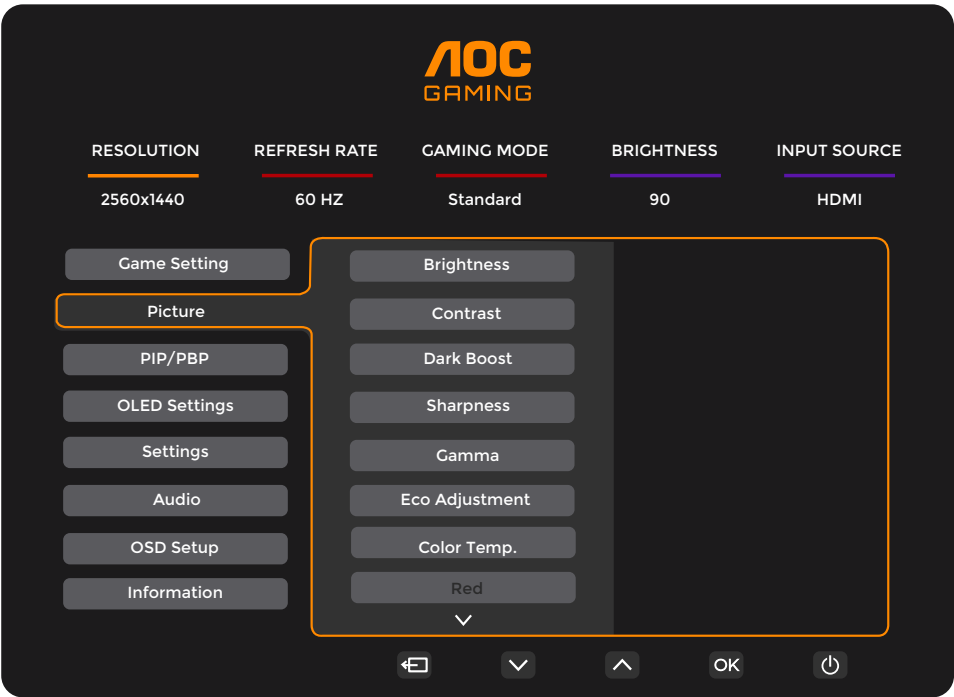
| | | |
|-------------------------|---|---|
| Modo de juego | Estándar | Mejora la legibilidad para juegos adecuados en web y dispositivos móviles. |
| | FPS | Para jugar a juegos FPS (First Person Shooters). Mejora el nivel de negro en temas oscuros. |
| | RTS | Para jugar a juegos RTS (Real Time Strategy). Mejora la calidad de la imagen. |
| | Carreras | Para jugar a juegos de carreras, proporciona el tiempo de respuesta más rápido y una alta saturación de color. |
| | Jugador 1 | Configuraciones de preferencia del usuario guardadas como Jugador 1. |
| | Jugador 2 | Configuraciones de preferencia del usuario guardadas como Jugador 2. |
| | Jugador 3 | Configuraciones de preferencia del usuario guardadas como Jugador 3. |
| Control de sombras | 0 ~ 20 | El Control de sombras predeterminado es 0; el usuario final puede ajustar de 0 a 20 para aumentar la claridad de la imagen. Si la imagen es demasiado oscura para distinguir los detalles claramente, ajuste de 0 a 20 para obtener una imagen nítida. |
| Bajo retardo de entrada | Apagado / Encendido | Desactive el búfer de cuadros para reducir el retardo de entrada. |
| Color de juego | 0 ~ 20 | Color de juego ofrece un nivel de ajuste de saturación de 0 a 20 para mejorar la imagen. |
| Adaptive-Sync | Apagado / Encendido | Desactivar o activar Adaptive-Sync. Recordatorio de funcionamiento de Adaptive-Sync: al activar esta función, puede producirse parpadeo en algunos entornos de juego. |
| Punto de marcación | Apagado / Encendido / Dinámico | La función "Dial Point" coloca un indicador de puntería en el centro de la pantalla para ayudar a los jugadores a jugar juegos de disparos en primera persona (FPS) con una puntería precisa y exacta. |
| Mira de francotirador | Apagado / 1.0 / 1.5 / 2.0 | Acercar localmente para facilitar el apuntado al disparar. |
| Contador de fotogramas | Apagado / Arriba-derecha / Abajo-derecha / Arriba-izquierda / Abajo-izquierda | Mostrar frecuencia V en la esquina seleccionada. |

| | | |
|-------|----------------|--|
| HDMI1 | Console/DVD/PC | Seleccione el tipo de dispositivo conectado. Establezca HDMI1 como máquina de juegos/DVD cuando esté conectada la máquina de juegos o la pantalla de DVD. |
| HDMI2 | Console/DVD/PC | Seleccione el tipo de dispositivo conectado. Establezca HDMI2 como máquina de juegos/DVD cuando esté conectada la máquina de juegos o la pantalla de DVD. |

Nota:

- 1). Cuando en "Imagen", el "Modo HDR" está configurado en un estado distinto de apagado, los elementos "Control de Sombras" y "Color de Juego" no se pueden ajustar.
- 2). Cuando en "Imagen", el "HDR" está configurado en "DisplayHDR", en las opciones "Modo Juego", "Control de Sombras", "Color de Juego", "Alcance de Francotirador" y "Overdrive", elementos como "Extremo" no se pueden ajustar o seleccionar.
- 3). Cuando en "Imagen", el "HDR" está configurado en "HDR Peak", "HDR Imagen", "HDR Película" y "HDR Juego", en las opciones "Modo Juego" y "Color de Juego" no se pueden ajustar o seleccionar.
- 4). Cuando en "Imagen", la "Gama de Colores" está configurada en "sRGB" o "DCI-P3", en las opciones "Control de Sombras" y "Color de Juego" no se pueden ajustar o seleccionar.

Imagen



| | | |
|-------------------------|---------------------------------------|--|
| Brillo | 0-100 | Ajuste de retroiluminación. |
| Contrast | 0-100 | Contraste desde el registro digital. |
| Realce de zonas oscuras | Apagado / Nivel 1 / Nivel 2 / Nivel 3 | Mejora los detalles de la pantalla en áreas oscuras o brillantes para ajustar el brillo en la zona clara y garantizar que no esté sobresaturada. |
| Sharpness (nitidez) | 0-100 | Ajuste de nitidez. |
| Gamma | 1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6 | Ajustar Gamma. |
| Ajuste Eco | Estándar | Modo estándar. |
| | Text | Modo texto. |
| | Internet | Modo Internet. |
| | Juego | Modo juego. |
| | Película | Modo Película. |
| | Deportes | Modo Deportes. |
| | Lectura | Modo Lectura. |
| Temp. de Color | Cálido | Temperatura de Color Cálida. |
| | Normal | Temperatura de Color Normal. |
| | Frío | Temperatura de Color Fría. |
| | Usuario | Restaurar Temperatura de Color. |
| Rojo | 0-100 | Ganancia de rojo desde el registro digital. |
| Verde | 0-100 | Ganancia de verde desde el registro digital. |
| Azul | 0-100 | Ganancia azul del registro digital. |

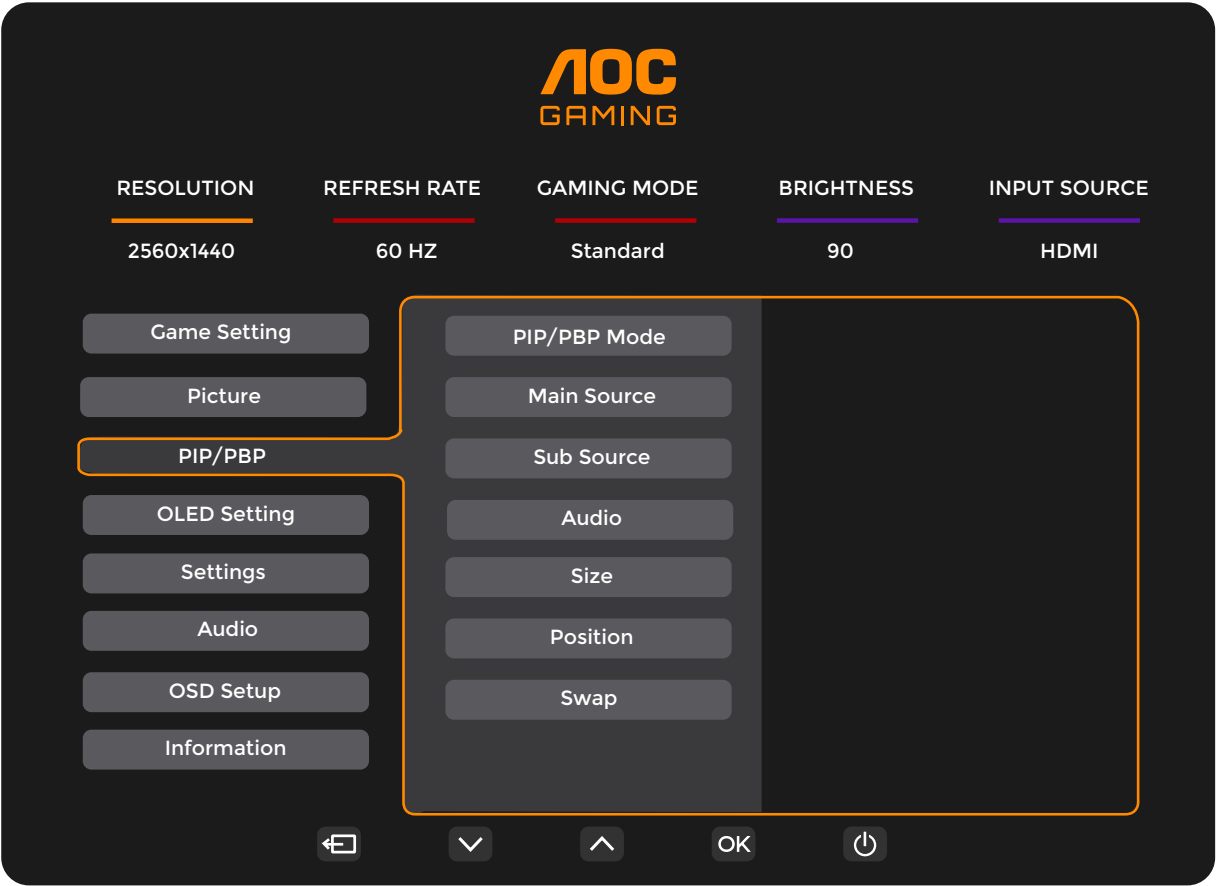
| | | |
|------------------|------------------|--|
| R.Saturación | 0-100 | Ajustar R.Saturación. |
| G.Saturación | 0-100 | Ajustar G.Saturación. |
| B.Saturación | 0-100 | Ajustar B.Saturación. |
| C.Saturación | 0-100 | Ajustar C.Saturación. |
| M.Saturación | 0-100 | Ajustar M.Saturación. |
| Y.Saturación | 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 | Apagado | Configure el perfil HDR según sus requisitos de uso. Nota: Cuando se detecta HDR, la opción HDR se muestra para su ajuste. |
| | DisplayHDR | |
| | Pico HDR | |
| | Imagen HDR | |
| | Película HDR | |
| | Juego HDR | |
| Modo HDR | Apagado | Optimizado para el color y el contraste de la imagen, simulando el efecto HDR. Nota: Cuando no se detecta HDR, la opción Modo HDR se muestra para su ajuste. |
| | Imagen HDR | |
| | Película HDR | |
| | Juego HDR | |
| Espacio de color | Nativo del panel | Panel con espacio de color estándar. |
| | sRGB | Espacio de color sRGB. |
| | DCI-P3 | Espacio de color DCI-P3. |
| Modo LowBlue | Apagado | Reduce la longitud de onda de la luz azul controlando la temperatura de color. |
| | Multimedia | |
| | Internet | |
| | Oficina | |
| | Lectura | |

| | | |
|--------------------|--|--|
| Relación de imagen | Completa / 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) | Seleccione la relación de imagen para la pantalla. |
|--------------------|--|--|

Nota:

- 1). When "HDR Mode" is enable, the items "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "Color Space" and "LowBlue Mode" cannot be adjusted.
- 2). Cuando "HDR" se establece en "DisplayHDR", todos los elementos de "Imagen", excepto "HDR" y "Nitidez", no se pueden ajustar. Cuando "HDR" se establece en "Imagen HDR", "Película HDR" o "Juego HDR", los elementos "Gamma", "Ajuste eco", "Temp. de color", "DCR", "Espacio de color" y "Modo de azul bajo" no se pueden ajustar.
- 3). Cuando "Espacio de color" se establece en "sRGB" o "DCI-P3", los elementos "Contraste", "Realce de oscuros", "Gamma", "Ajuste eco", "Temp. de color", "Saturación/Matiz de color de 6 ejes", "Modo HDR" y "Modo de azul bajo" no se pueden ajustar.
- 4). Cuando "Ajuste eco" se establece en Lectura, "Contraste", "Temp. de color", "DCR", "Espacio de color" y "Modo de azul bajo" no se pueden ajustar.
- 5). Cuando "Modo Juego" bajo "Configuración de juego" se establece en modo no "Estándar", el elemento "Saturación/Matiz de color de 6 ejes" no se puede ajustar.

PIP/PBP



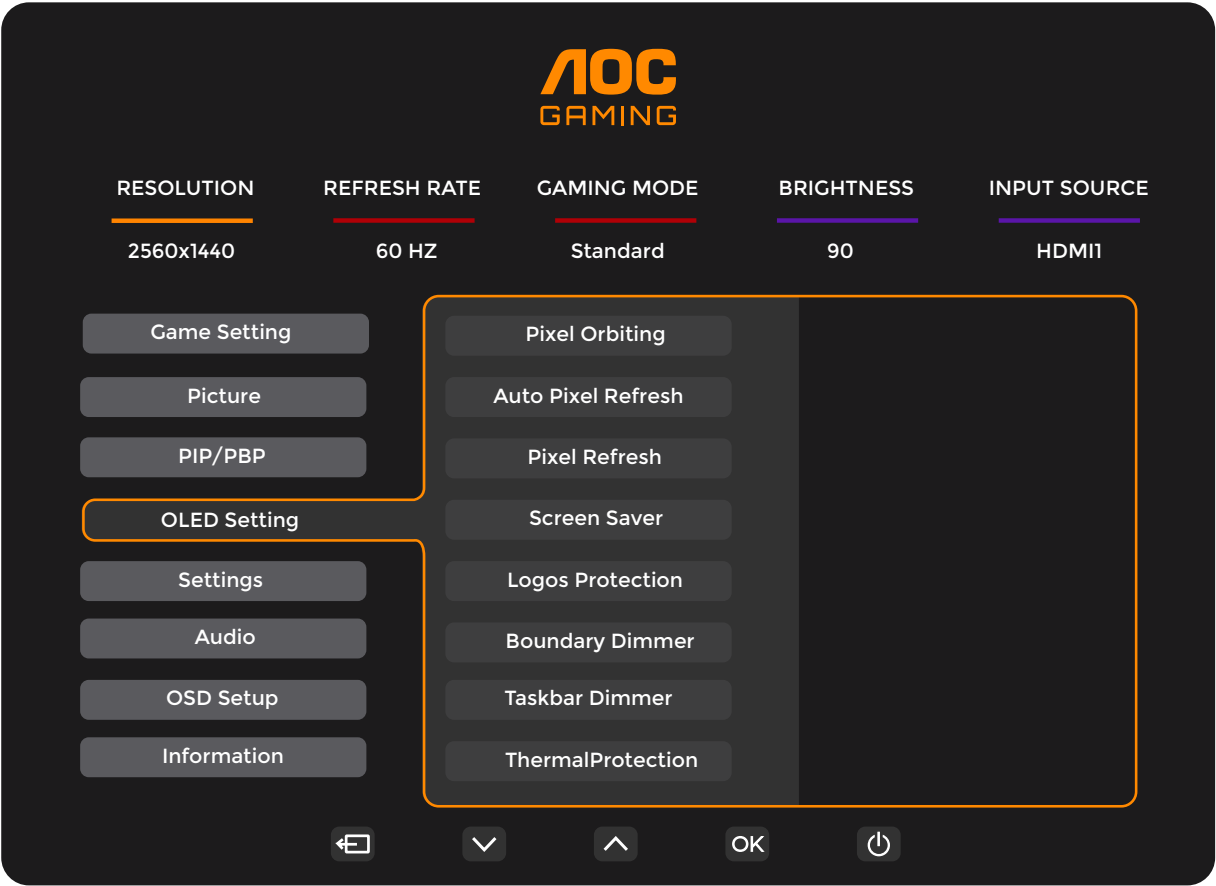
| | | |
|-------------------|--------------------------|--|
| Modo PIP/PBP | Desactivado / PIP / PBP | Desactivar o activar PIP o PBP. |
| Fuente principal | | Seleccionar la fuente de la pantalla principal. |
| Fuente secundaria | | Seleccionar la fuente de la pantalla secundaria. |
| Audio | Fuente 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 | | Sub Source (Fuente secundaria) | | |
|-----------------------------------|-------|--------------------------------|-------|----|
| | | HDMI1 | HDMI2 | DP |
| Main Source (Fuente principal) | HDMI1 | V | V | V |
| | HDMI2 | V | V | V |
| | DP | V | V | V |

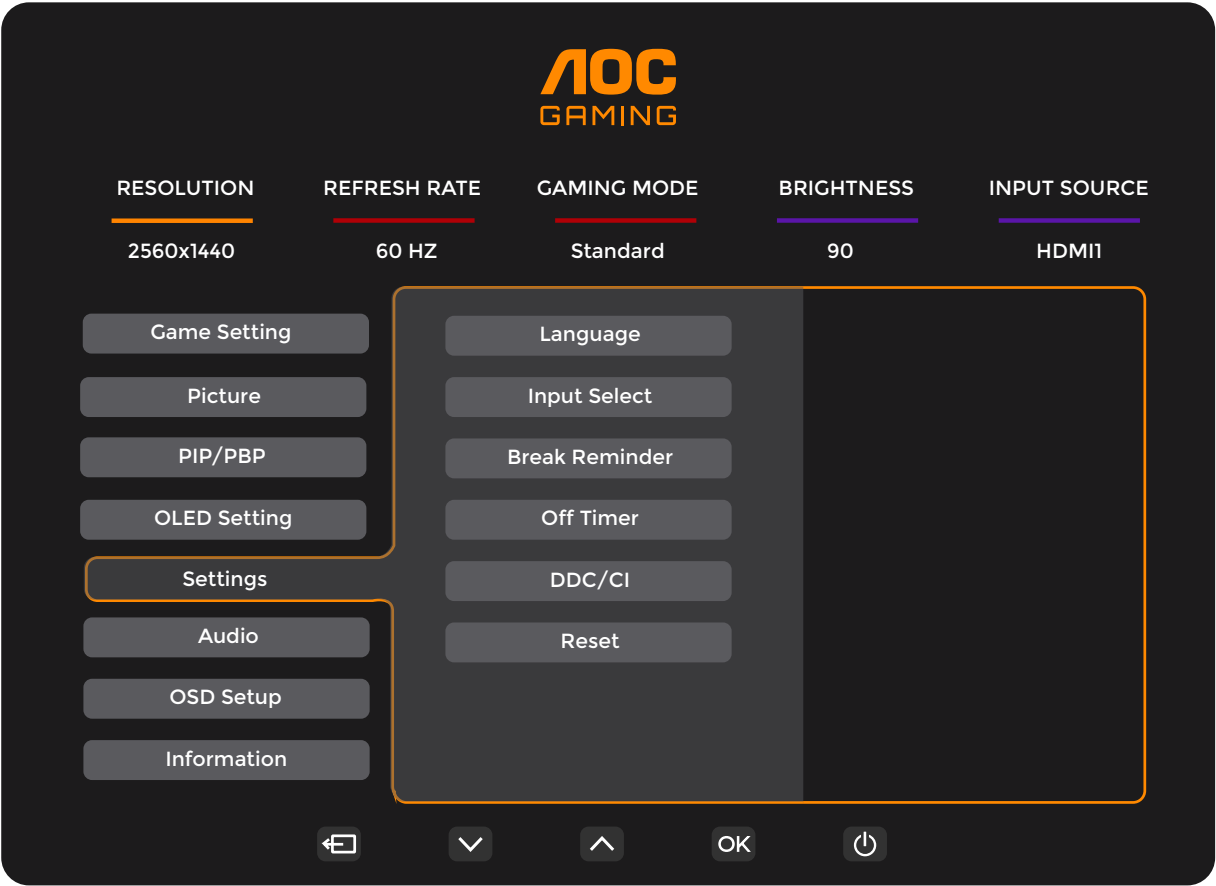
Configuración OLED



| | | |
|--------------------------|----------------------------------|--|
| Orbitar píxel | Apagado / Débil / Medio / Fuerte | La órbita desplazará ligeramente la imagen mostrada a nivel de píxel, una vez por segundo para evitar la retención de imagen. Esta función está "Activada (Débil)" por defecto, "Débil" mueve lo menos, "Fuerte" mueve lo más, "Apagado" desactiva el movimiento y aumenta la posibilidad de retención de imagen. Esto se puede configurar en el menú OSD. |
| Actual. de píxeles auto | Encendido/Apagado | Habilitar/Deshabilitar la función de "Actual. de píxeles auto" de "Actualización de píxeles". El monitor mostrará automáticamente una "Actual. de píxeles auto" cada 24 horas de uso acumulado para recordar al usuario ejecutar el proceso de "Actualización de píxeles". Seleccione "Apagado" para detener la Actual. de píxeles auto de "Actualización de píxeles". Sin embargo, si no se sigue el tiempo recomendado para ejecutar la "Actualización de píxeles", puede aumentar el riesgo de retención de imagen en la pantalla. Por favor, proceda con precaución. |
| Actualización de píxeles | Encendido/Apagado | Esta función ayudará a eliminar la retención de imagen. Después del arranque, seleccione "Sí" en el aviso del menú. La pantalla se apagará y ejecutará el ciclo de mantenimiento. El indicador de encendido parpadeará en blanco (1 segundo encendido/1 segundo apagado) mientras se ejecuta el ciclo, aproximadamente 10 minutos. Al finalizar el ciclo, el indicador de encendido se apagará y la pantalla quedará en estado de espera. |

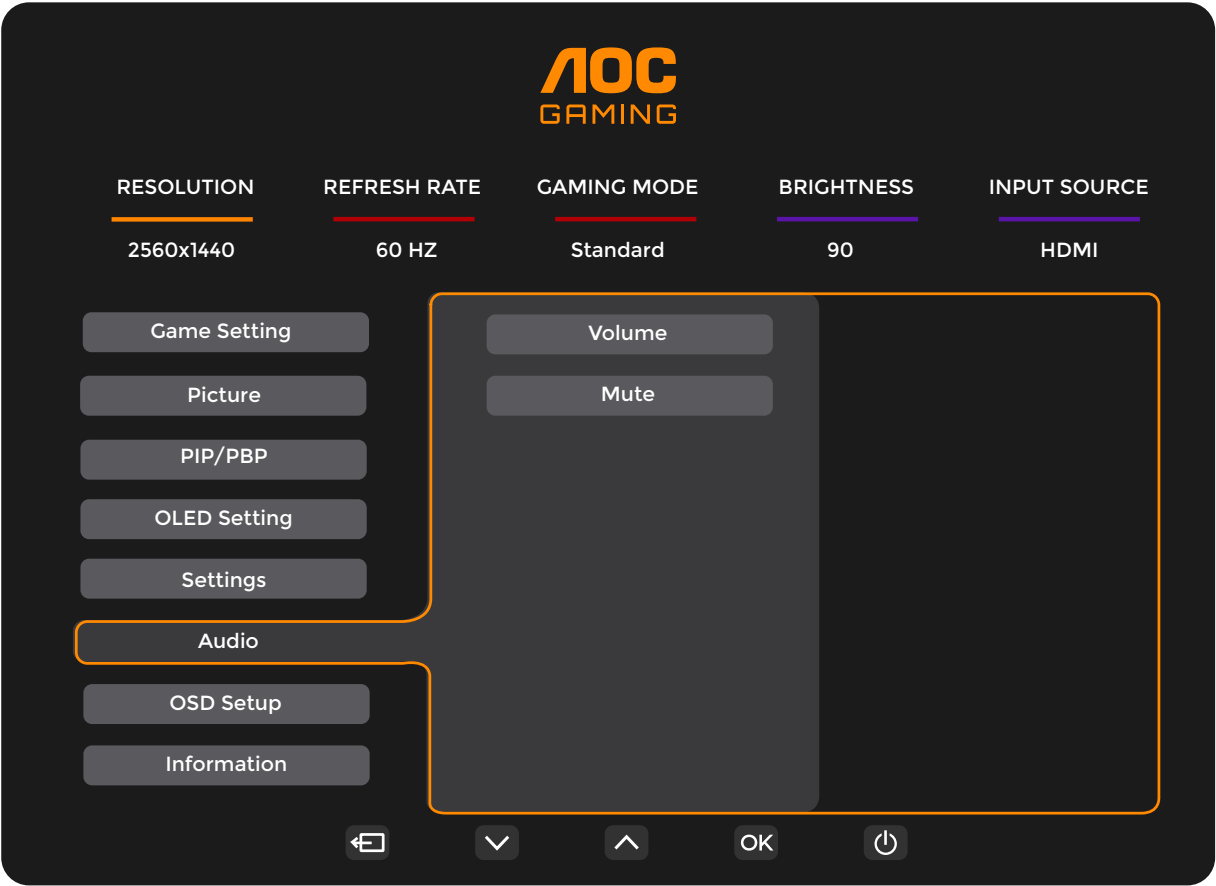
| | | |
|---------------------------------|--------------------------|---|
| Protector de pantalla | Apagado / Lento / Rápido | Cuando se detecta una imagen estática durante un determinado periodo de tiempo, la función de protector de pantalla atenuará la pantalla para proteger el panel de la retención de imagen. Cuando se detecta una imagen en movimiento, el monitor recuperará la luminancia al estado de funcionamiento previo. La configuración predeterminada es Lento y puede cambiar a Rápido para activar el protector de pantalla antes. Se recomienda encarecidamente que siempre active el protector de pantalla en modo Lento o Rápido para proteger la pantalla. También se recomienda configurar su dispositivo para que <u>utilice un protector de pantalla.</u> |
| Protección de logotipos | Apagado / 1 / 2 / 3 / 4 | Cuando se detectan múltiples logotipos estáticos en la pantalla, se sugiere activar la Protección de logotipos; lo que atenuará la pantalla para proteger el panel de la retención de imagen en <u>las áreas donde se detectan logotipos.</u> |
| Atenuador de bordes | Apagado / 1 / 2 / 3 / 4 | Para relaciones de aspecto especiales que presentan un área negra en el marco de la pantalla o una pantalla dividida, la función de atenuador de bordes puede detectar automáticamente y atenuar el brillo de áreas específicas con una gran diferencia en los niveles de luminancia. |
| Atenuador de la barra de tareas | Apagado / 1 / 2 / 3 / 4 | La tecnología de atenuador de la barra de tareas reducirá el brillo del área de la barra de tareas en la pantalla. No se notarán cambios de brillo en las <u>áreas distintas a la barra de tareas.</u> |
| Protección térmica | Apagado / Encendido | Cuando la temperatura del monitor supere los 60 grados Celsius, la función de protección térmica atenuará automáticamente el brillo de la pantalla para asegurar una correcta disipación del calor. Se recomienda activar esta función en el monitor. |

Configuración



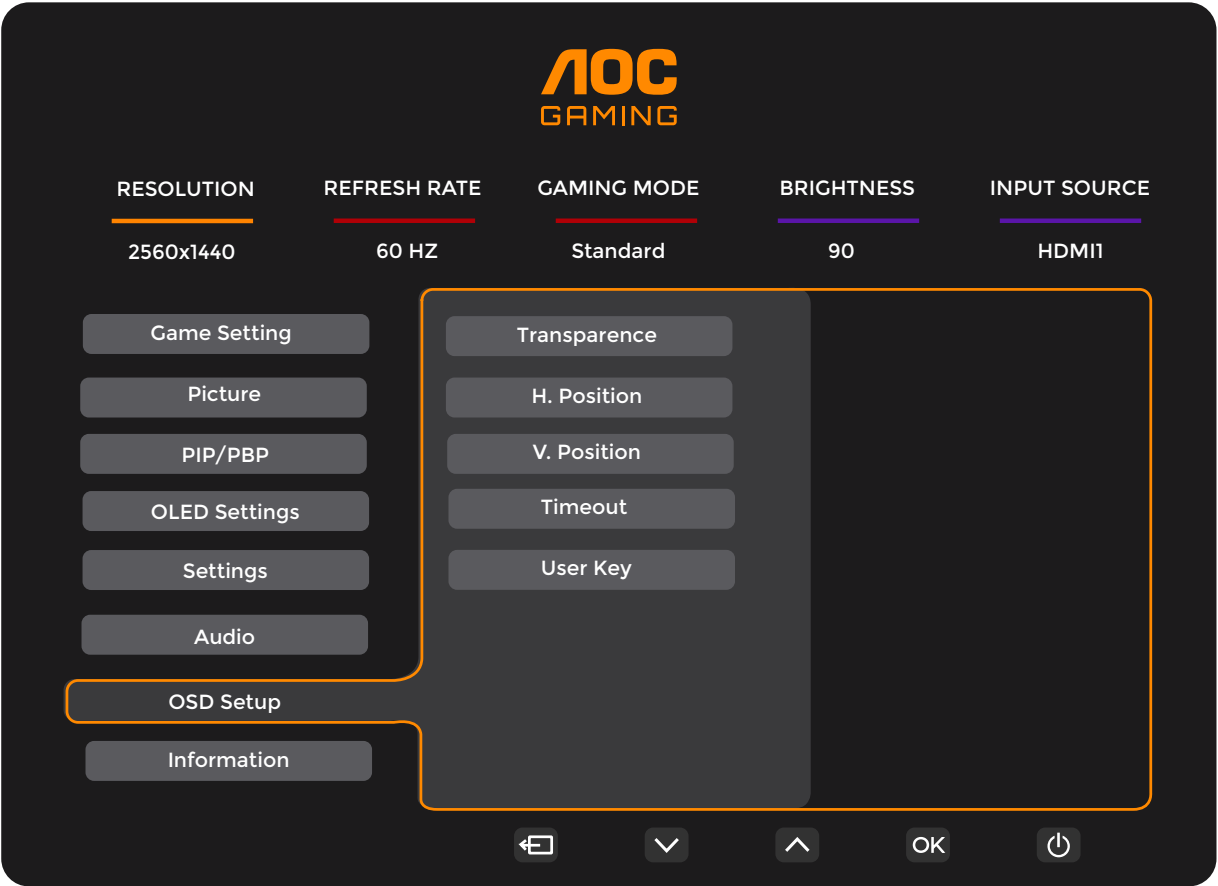
| | | |
|--------------------------|------------------------|---|
| Idioma | | Seleccione el idioma del OSD. |
| Selección de entrada | Auto / HDMI1 /HDMI2/DP | Seleccione la fuente de señal de entrada. |
| Recordatorio de descanso | Apagado / Encendido | Recordatorio de descanso si el usuario trabaja de forma continua durante más de 1 hora. |
| Temporizador de apagado | 0-24 horas | Seleccione el tiempo de apagado en DC. |
| DDC/CI | No / Sí | Activar/Desactivar soporte DDC/CI. |
| Restablecer | No / Sí | Restablecer el menú a los valores predeterminados. |

Audio



| | | |
|----------|---------------------|-----------------------|
| Volume | 0-100 | Ajuste de volumen. |
| Silencio | Apagado / Encendido | Silenciar el volumen. |

Configuración del OSD



| | | |
|---------------------------------|---|--|
| Transparencia | 0-100 | Ajustar la transparencia del OSD. |
| Posición H. | 0-100 | Ajustar la posición horizontal del OSD. |
| Posición V. | 0-100 | Ajustar la posición vertical del OSD. |
| Tiempo de espera | 5-120 | Ajustar el tiempo de espera del OSD. |
| User Key (Botón de usuario) | Game Mode (M. Juego)/ Sniper Scope/ Frame Counter (Cont. fotogr.) | Menú de acceso directo del botón “V” establecido por el usuario. |

Información

AOC
GAMING

RESOLUTION

2560x1440

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

DP

Game Setting

Picture

PIP/PBP

OLED Setting

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

Q27G4SDR

Resolution

2560(H)x1440(V)/60HZ

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxx

Serial Number

xxxxxxx

Time after Pixel Refresh

xxx

Pixel Refresh Counts

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

Indicador LED

| Estado | Color del LED |
|-------------------------------------|--|
| Modo de potencia completa | Blanco |
| Modo activo-apagado | Naranja |
| Actualización de píxeles en proceso | Blanco intermitente (1 segundo encendido / 1 segundo apagado) |
| Mal funcionamiento del panel OLED | Naranja intermitente (1 segundo encendido / 1 segundo apagado) |
| Modo de apagado | El indicador no está encendido. |

Solución de problemas

| Problemas | Posibles soluciones |
|---|--|
| El indicador de encendido no está encendido. | <ul style="list-style-type: none"> ● Compruebe si la alimentación está encendida. ● Compruebe si el cable de alimentación está conectado. ● Compruebe si el ordenador está encendido. |
| El indicador de encendido está iluminado, pero no se muestra imagen. | <ul style="list-style-type: none"> ● Compruebe si la tarjeta gráfica del ordenador está correctamente conectada. ● Compruebe que el cable de señal de la pantalla esté correctamente conectado al ordenador. ● Compruebe el conector del cable de señal de la pantalla y asegúrese de que todos los pines estén rectos. ● Observe el indicador mediante la tecla Bloq Mayús en el teclado del ordenador para confirmar si el ordenador está funcionando. |
| No hay imagen, pero el indicador de encendido parpadea en naranja. | <ul style="list-style-type: none"> ● El panel OLED presenta fallos y no funciona correctamente. Solicite asesoramiento al servicio postventa de AOC. |
| No se reconoce la función plug-to-use. | <ul style="list-style-type: none"> ● Compruebe si soporta la función plug-to-use. ● Compruebe si el adaptador soporta la función plug-to-use. |
| Imagen tenue. | <ul style="list-style-type: none"> ● Ajuste la luminancia y la relación de contraste. |
| La imagen parpadea o presenta ondulaciones. | <ul style="list-style-type: none"> ● Puede haber electrodomésticos y dispositivos en las proximidades que causen interferencias electrónicas. |
| La pantalla muestra "el cable de señal no está disponible" o "sin señal". | <ul style="list-style-type: none"> ● Compruebe que el cable de señal esté correctamente conectado. ● Compruebe que el pin del conector del cable de señal no esté dañado. ● La función Actualización de píxeles puede activarse y ejecutarse desde el menú de la pantalla para eliminar la retención de imagen que se haya generado. Ejecutar esta función varias veces puede lograr un efecto de visualización de imagen óptimo. Para otras instrucciones relacionadas con el mantenimiento de la pantalla, consulte las Instrucciones de Usuario en el sitio web oficial. |
| La pantalla muestra "entrada no válida". | <ul style="list-style-type: none"> ● Compruebe que su ordenador no esté configurado en un modo de visualización incorrecto. Por favor, vuelva a configurar su ordenador en el modo de visualización indicado en las instrucciones detalladas de usuario. |
| Retención de imagen. | <ul style="list-style-type: none"> ● Basándose en las características del panel OLED, la función Actualización de píxeles puede activarse y ejecutarse desde el menú de la pantalla para eliminar la retención de imagen que se haya generado. Se recomienda ejecutar esta función varias veces para lograr un efecto de visualización de imagen óptimo. Para otras instrucciones relacionadas con el mantenimiento de la pantalla, consulte las Instrucciones de Usuario en el sitio web oficial. |
| Regulación y Servicio | Por favor, consulte la Información de Regulación y Servicio en www.aoc.com (para localizar el modelo que ha adquirido en su país y consultar la Información de Regulación y Servicio en la página de Soporte). |

Especificación

Especificación general

| | | | |
|-------------------------|---------------------------------------|---|------------------------------|
| Panel | Nombre del modelo | Q27G4SDR | |
| | Sistema de conducción | OLED | |
| | Tamaño visible de la imagen | 67,3 cm en diagonal | |
| | Paso de píxel | 0,2292 mm (H) x 0,2292 mm (V) | |
| | Color de la pantalla | 1,07 mil millones de colores ^[1] | |
| Otros | Rango de barrido horizontal | 30k~510kHz | |
| | Tamaño de barrido horizontal (máximo) | 590,42 mm | |
| | Rango de barrido vertical | 48~360Hz | |
| | Tamaño de escaneo vertical (máximo) | 333,72 mm | |
| | Resolución preestablecida óptima | 2560 x 1440@60Hz | |
| | Resolución máxima | 2560 x 1440@360Hz ^[2] | |
| | Plug & Play | VESA DDC2B/CI | |
| | Fuente de alimentación | 100-240V~ 50/60Hz 1.5A | |
| | Consumo de energía | Típico (brillo y contraste predeterminados) | 75W |
| | | Máx. (brillo = 100, contraste = 100) | ≤115W |
| | | Modo de espera | ≤0,5W |
| | Disipación de calor | Funcionamiento normal | 255,97BTU/h (típ.) |
| | | Modo de suspensión (modo en espera) | <1,71 BTU/h |
| | | Modo apagado (interruptor de CA) | 0 BTU/h |
| Características físicas | Tipo de conector | HDMIx2/DisplayPort/USBx2/USB UP/Audífonos | |
| | Tipo de cable de señal | Desmontable | |
| Condiciones ambientales | Temperatura | Funcionamiento | 0°C~40°C |
| | | No operativo | -25°C~55°C |
| | Humedad | Funcionamiento | 10 %~85 % (sin condensación) |
| | | No operativo | 5 %~93 % (sin condensación) |
| | Altitud | Funcionamiento | 0 m~5000 m (0 ft~16404 ft) |
| | | No operativo | 0 m~12192 m (0 ft~40000 ft) |



Nota:

[1] El número máximo de colores que admite esta pantalla es de 1,07 mil millones, y las condiciones de configuración son las siguientes (pueden existir diferencias debido a la limitación de salida de algunas tarjetas gráficas)

("V": soporte, "\": no soporte):

| <div> <div> Versión de señal Formato de color Estado Profundidad de color </div> </div> | HDMI2.1 | | DisplayPort 1.4 | |
|---|------------------------|------------------|------------------------|------------------|
| | YCbCr 420 YCbCr 422 | YCbCr 444 RGB | YCbCr 420 YCbCr 422 | YCbCr 444 RGB |
| 2560x1440 360Hz 10bits | \ | V | V | V |
| 2560x1440 360Hz 8bits | \ | V | V | V |
| 2560x1440 300Hz 10bits | \ | V | V | V |
| 2560x1440 300Hz 8bits | \ | V | V | V |
| 2560x1440 240Hz 10bits | \ | V | V | V |
| 2560x1440 240Hz 8bits | \ | V | V | V |
| 2560x1440 200Hz 10bits | \ | \ | V | V |
| 2560x1440 200Hz 8bits | \ | \ | V | V |
| 2560x1440 165Hz 10bits | \ | V | V | V |
| 2560x1440 165Hz 8bits | \ | V | V | V |
| 2560x1440 144Hz 10bits | \ | V | V | V |
| 2560x1440 144Hz 8bits | \ | V | V | V |
| 2560x1440 60Hz 10bits | \ | V | V | V |
| 2560x1440 60Hz 8bits | \ | V | V | V |

[2]: Entrada de señal HDMI 2.1, para poder alcanzar una resolución QHD 360Hz con 1.07 mil millones de colores (formato RGB o YCbCr 4:4:4), debes usar una tarjeta gráfica que admita DSC. Consulta con el fabricante de tu tarjeta gráfica sobre la compatibilidad con DSC.

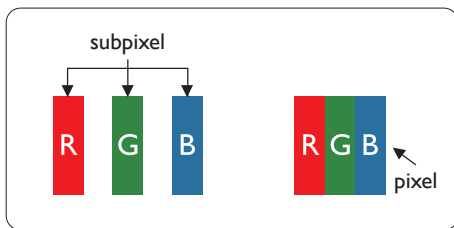
Para la entrada DisplayPort 1.4, se requiere una tarjeta gráfica con capacidad DSC para alcanzar QHD 240Hz con 1.07 mil millones de colores (formato RGB/YCbCr 4:4:4) o superior. Consulta con el fabricante de tu tarjeta gráfica sobre la compatibilidad con DSC.

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

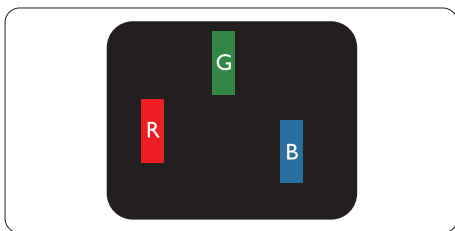
Un píxel, o elemento de imagen, está compuesto por tres subpíxeles en los colores primarios rojo, verde y azul. Muchos píxeles juntos forman una imagen. Cuando todos los subpíxeles de un píxel están iluminados, los tres subpíxeles de color juntos aparecen como un único píxel blanco. Cuando todos están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

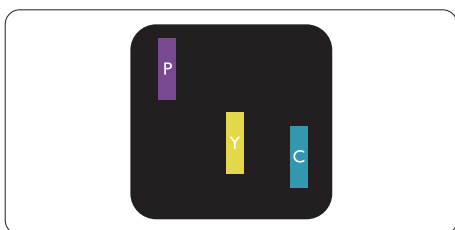
Los defectos de píxeles y subpíxeles aparecen en la pantalla de diferentes maneras. Existen dos categorías de defectos de píxeles y varios tipos de defectos de subpíxeles dentro de cada categoría.

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.



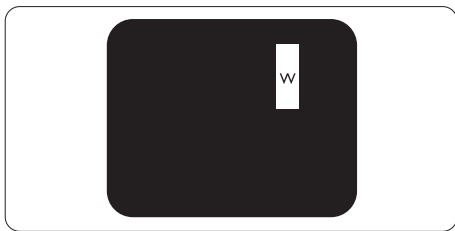
Un subpíxel rojo, verde o azul encendido.



Dos subpíxeles encendidos adyacentes:

- Rojo + Azul = Púrpura

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



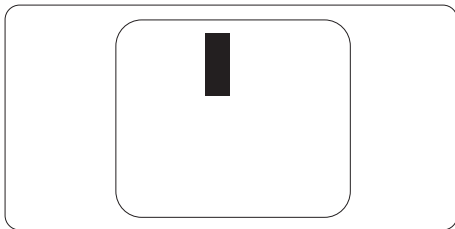
Tres subpíxeles iluminados adyacentes (un píxel blanco).

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.

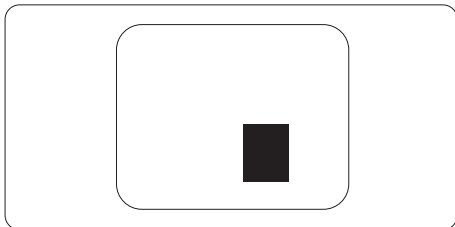
Defectos de puntos negros

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 | 0 |
| 2 subpíxeles encendidos adyacentes | 0 |
| 3 subpíxeles encendidos adyacentes (un píxel blanco) | 0 |
| Distancia entre dos defectos de puntos brillantes* | No aplicable |
| Total de defectos de puntos brillantes de todos los tipos | 0 |
| DEFECTOS DE PUNTOS NEGROS | NIVEL ACEPTABLE |
| 1 subpíxel oscuro | 5 o menos |
| 2 subpíxeles oscuros adyacentes | 2 o menos |
| 3 subpíxeles oscuros adyacentes | 1 o menos |
| Distancia entre dos defectos de puntos negros* | ≥5 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 pantalla preestablecidos

| ESTÁNDAR | RESOLUCIÓN (±1Hz) | FRECUENCIA HORIZONTAL (KHz) | FRECUENCIA VERTICAL (Hz) |
|-----------|-----------------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| VGA | 640×480@60Hz DMT | 31.469 | 59.94 |
| MAC MODES | 640×480@67Hz MAC | 35 | 66.667 |
| VGA | 640×480@72Hz DMT | 37.861 | 72.809 |
| | 640×480@75Hz DMT | 37.5 | 75 |
| | 640×480@100Hz | 51.08 | 99.769 |
| | 640×480@120Hz | 61.91 | 119.518 |
| DOS MODE | 720×400@70Hz DOS | 31.469 | 70.087 |
| SVGA | 800×600@56Hz DMT | 35.156 | 56.25 |
| | 800×600@60Hz DMT | 37.879 | 60.317 |
| | 800×600@72Hz DMT | 48.077 | 72.188 |
| | 800×600@75Hz DMT | 46.875 | 75 |
| | 800×600@100Hz | 63.68 | 99.662 |
| | 800×600@120Hz | 77.425 | 119.854 |
| MAC MODES | 832×624@75Hz MAC | 49.725 | 74.55 |
| XGA | 1024×768@60Hz DMT | 48.363 | 60.004 |
| | 1024×768@70Hz DMT | 56.476 | 70.069 |
| | 1024×768@75Hz DMT | 60.023 | 75.029 |
| | 1280×1024@60Hz DMT | 63.981 | 60.02 |
| | 1280×1024@75Hz DMT | 79.976 | 75.025 |
| | 1920×1080@60Hz DMT | 67.5 | 60 |
| QHD | 2560×1440@60Hz | 96.482 | 60.001 |
| | 2560×1440@100Hz (DisplayPort) | 151 | 100 |
| | 2560×1440@120Hz | 183 | 120 |
| | 2560×1440@144Hz | 231.555 | 144.002 |
| | 2560×1440@165Hz | 242.551 | 165 |
| | 2560×1440@200Hz (DisplayPort) | 294 | 200 |
| | 2560×1440@240Hz | 385.921 | 240.001 |
| | 2560×1440@300Hz | 441 | 300 |
| | 2560×1440@360Hz | 578.88 | 360 |
| PBP | 1280×1440@60Hz(PBP) | 89.45 | 59.913 |
| | 1280×1440@75Hz(PBP) | 111.972 | 74.998 |
| | 1280×1440@100Hz (HDMI PBP) | 149.3 | 100 |
| | 1280×1440@120Hz(PBP) | 179.157 | 119.998 |
| | 1280×1440@144Hz(PBP) | 214.994 | 144.002 |
| | 1280×1440@165Hz (DisplayPort PBP) | 246.347 | 165.002 |

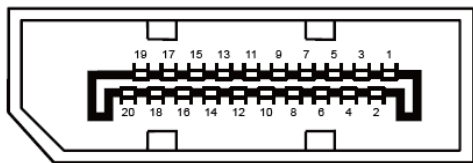
Nota: Según el estándar VESA, puede existir un error de ±1 Hz al calcular la frecuencia de actualización (frecuencia de campo) en diferentes sistemas operativos y tarjetas gráficas. Para mejorar la compatibilidad, la frecuencia de actualización nominal de este producto ha sido redondeada. Por favor, consulte el producto real.

Asignación de pines



Cable de señal para pantalla en color de 19 pines

| Número de pin | Nombre de señal | Número de pin | Nombre de señal | Número de pin | Nombre de señal |
|---------------|--------------------------|---------------|------------------------------------|---------------|-----------------------------------|
| 1. | Datos TMDS 2+ | 9. | Datos TMDS 0- | 17. | Tierra DDC/CEC |
| 2. | Blindaje de datos TMDS 2 | 10. | Reloj TMDS + | 18. | Alimentación +5V |
| 3. | Datos TMDS 2- | 11. | Blindaje del Reloj TMDS | 19. | Detección de Conexión en Caliente |
| 4. | Datos TMDS 1+ | 12. | Reloj TMDS- | | |
| 5. | Blindaje de Datos TMDS 1 | 13. | CEC | | |
| 6. | Datos TMDS 1- | 14. | Reservado (N.C. en el dispositivo) | | |
| 7. | Datos TMDS 0+ | 15. | SCL | | |
| 8. | Blindaje de Datos TMDS 0 | 16. | SDA | | |



Cable de señal para pantalla en color de 20 pines

| Número de pin | Nombre de señal | Número de pin | Nombre de señal |
|---------------|-----------------|---------------|-----------------------------------|
| 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. | Detección de Conexión en Caliente |
| 9. | ML_Lane 1 (p) | 19. | Retorno DP_PWR |
| 10. | ML_Lane 0 (n) | 20. | DP_PWR |

Conectar y usar

Función Plug & Play DDC2B

Este monitor está equipado con capacidades VESA DDC2B conforme al ESTÁNDAR VESA DDC. Permite que el monitor informe al sistema anfitrión su identidad y, dependiendo del nivel de DDC utilizado, comuniqué información adicional sobre sus capacidades de pantalla.

El DDC2B es un canal de datos bidireccional basado en el protocolo I2C. El anfitrión puede solicitar información EDID a través del canal DDC2B.

