

# AOC

## GAMING



# Manuale utente

## 27G4ZRE

AOC GAMING MONITOR

Sicurezza.....	1
Convenzioni nazionali.....	1
Alimentazione.....	2
Installazione.....	3
Pulizia.....	4
Altro.....	5
Installazione.....	6
Contenuto della confezione.....	6
Montaggio del supporto e della base.....	7
Regolazione dell'angolo di visualizzazione.....	8
Collegamento del monitor.....	9
Montaggio a parete.....	10
Funzione Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Regolazione.....	13
Tasti rapidi.....	13
Impostazioni OSD.....	14
Impostazioni di gioco.....	15
Immagine.....	17
Impostazioni.....	19
Audio.....	20
Impostazioni OSD.....	21
Informazioni.....	22
Indicatore LED.....	23
Risoluzione dei problemi.....	24
Specifiche.....	25
Specifiche generali.....	25
Politica sui difetti relativi ai pixel per i display a pannello piatto AOC.....	26
Modalità di visualizzazione preimpostate.....	28
Assegnazione pin.....	29
Plug and Play.....	30

# Sicurezza

## Convenzioni nazionali

Le sottosezioni seguenti descrivono le convenzioni nazionali adottate in questo documento.

### Note, Avvertenze e Precauzioni

In tutta la guida, blocchi di testo possono essere accompagnati da un'icona e stampati in carattere grassetto o corsivo. Questi blocchi rappresentano note, avvertenze e precauzioni, e sono utilizzati come segue:



**NOTA:** Una NOTA indica informazioni importanti che aiutano a utilizzare al meglio il sistema informatico.



**ATTENZIONE:** Un'ATTENZIONE indica un possibile danno all'hardware o la perdita di dati e spiega come evitare il problema.



**AVVERTENZA:** Un'AVVERTENZA indica il rischio di lesioni personali e spiega come evitare il problema.

Alcune avvertenze possono apparire in formati alternativi e potrebbero non essere accompagnate da un'icona. In tali casi, la presentazione specifica dell'avvertenza è imposta dall'autorità regolatoria.

# Alimentazione



Il monitor deve essere utilizzato esclusivamente con il tipo di alimentazione indicato sull'etichetta. Se non è sicuro del tipo di alimentazione disponibile nella propria abitazione, consulti il rivenditore o la compagnia elettrica locale.



Il monitor è dotato di una spina con tre poli e messa a terra, ovvero una spina con un terzo pin di terra. Questa spina si inserisce esclusivamente in una presa di corrente con messa a terra, come misura di sicurezza. Se la presa non è compatibile con la spina a tre poli, faccia installare un elettricista una presa corretta oppure utilizzi un adattatore per mettere l'apparecchio a terra in sicurezza. Non compromettere la funzione di sicurezza della spina con messa a terra.



Scollegare l'unità durante temporali o quando non verrà utilizzata per lunghi periodi. Questo proteggerà il monitor da danni causati da sovratensioni.



Non sovraccaricare ciabatte e cavi di prolunga. Il sovraccarico può provocare incendi o scosse elettriche.





Per garantire un funzionamento soddisfacente, utilizzare il monitor soltanto con computer certificati UL dotati di prese configurate correttamente e contrassegnate tra 100-240V AC, Min. 5A.





La presa a muro deve essere installata nelle vicinanze dell'apparecchiatura e deve essere facilmente accessibile.


# Installazione


 Non posizionare il monitor su un carrello, supporto, treppiede, staffa o tavolo instabile. Se il monitor cade, può causare lesioni a persone e gravi danni al prodotto. Utilizzare soltanto un carrello, supporto, treppiede, staffa o tavolo raccomandato dal produttore o fornito con questo prodotto. Seguire le istruzioni del produttore. Seguite le istruzioni durante l'installazione del prodotto e utilizzate gli accessori di montaggio raccomandati dal produttore. La combinazione prodotto e carrello deve essere movimentata con cura.

 Non inserite mai alcun oggetto nelle feritoie del cabinet del monitor. Ciò potrebbe danneggiare i componenti del circuito causando un incendio o una scossa elettrica. Non versate mai liquidi sul monitor.

 Non posizionate il davanti del prodotto sul pavimento.

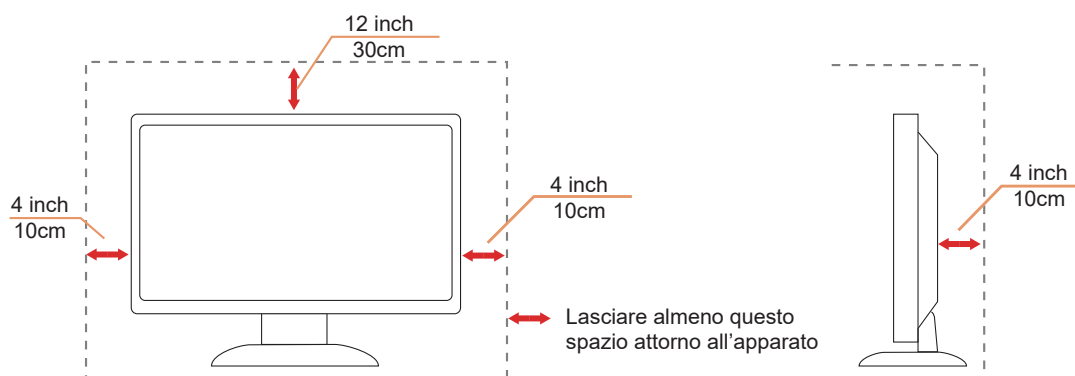
 Se montate il monitor su una parete o su una mensola, utilizzate un kit di montaggio approvato dal produttore e seguite le istruzioni del kit.

 Lasciate dello spazio intorno al monitor come mostrato di seguito. Altrimenti, la circolazione dell'aria potrebbe essere insufficiente e il surriscaldamento potrebbe provocare un incendio o danneggiare il monitor.


 Per evitare danni potenziali, come il distacco del pannello dalla cornice, assicuratevi che il monitor non sia inclinato verso il basso oltre -5 gradi. Se l'inclinazione verso il basso supera i -5 gradi, i danni al monitor non saranno coperti dalla garanzia.


Di seguito sono riportate le aree di ventilazione consigliate intorno al monitor quando il monitor è installato a parete o sul supporto:

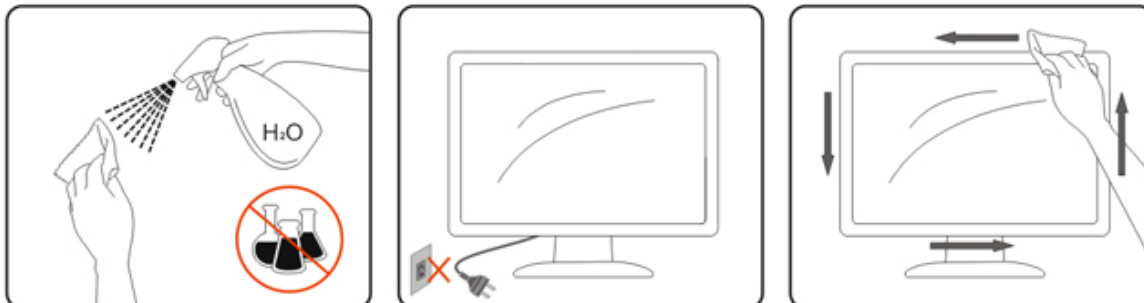
## Installato con supporto



## Pulizia

 Pulire regolarmente l'involucro con un panno morbido leggermente inumidito con acqua.

 Durante la pulizia utilizzare un panno morbido in cotone o in microfibra. Il panno deve essere umido e quasi asciutto; evitare che liquidi penetrino nel dispositivo.



 Si prega di scollegare il cavo di alimentazione prima di pulire il prodotto.

## Altro



Se il prodotto emette odori strani, rumori o fumo, scollegare IMMEDIATAMENTE la spina di alimentazione e contattare un Centro Assistenza.



Assicurarsi che le aperture di ventilazione non siano ostruite da tavoli o tende.



Non sottoporre il monitor LCD a vibrazioni intense o urti durante il funzionamento.



Non colpire né far cadere il monitor durante il funzionamento o il trasporto.



I cavi di alimentazione devono essere certificati per la sicurezza. Per la Germania, devono essere utilizzati cavi H03VV-F, 3G, 0,75 mm<sup>2</sup> o di qualità superiore.

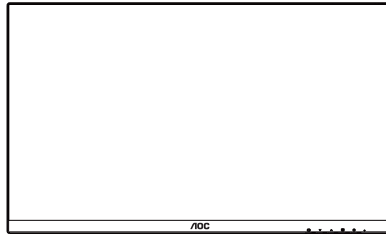
Per altri paesi, devono essere impiegati tipi di cavo appropriati.



Una pressione sonora eccessiva da auricolari e cuffie può causare perdita dell'udito. La regolazione dell'equalizzatore al massimo aumenta la tensione in uscita di auricolari e cuffie, incrementando così il livello di pressione sonora.

# Installazione

## Contenuto della confezione



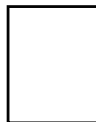
Monitor

\*

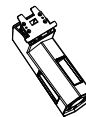


Quick Start Guide

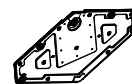
\*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

\*



HDMI Cable

\*



DisplayPort Cable

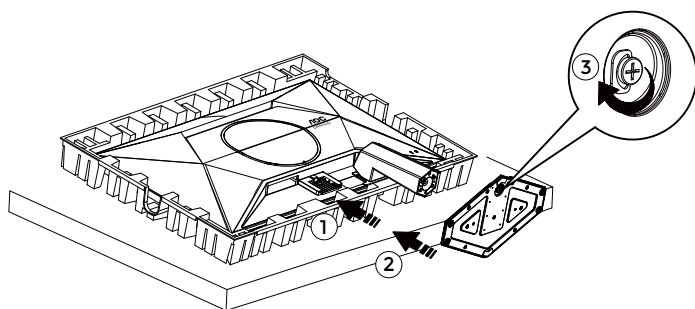
\* Non tutti i cavi di segnale sono forniti per tutti i paesi e le regioni. Si prega di consultare il rivenditore locale o la filiale AOC per conferma.



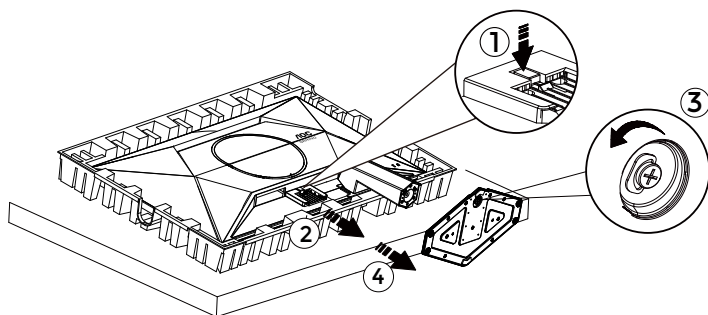
## Montaggio del supporto e della base

Si prega di installare o rimuovere la base seguendo i passaggi indicati di seguito.

### Installazione:



### Rimozione:



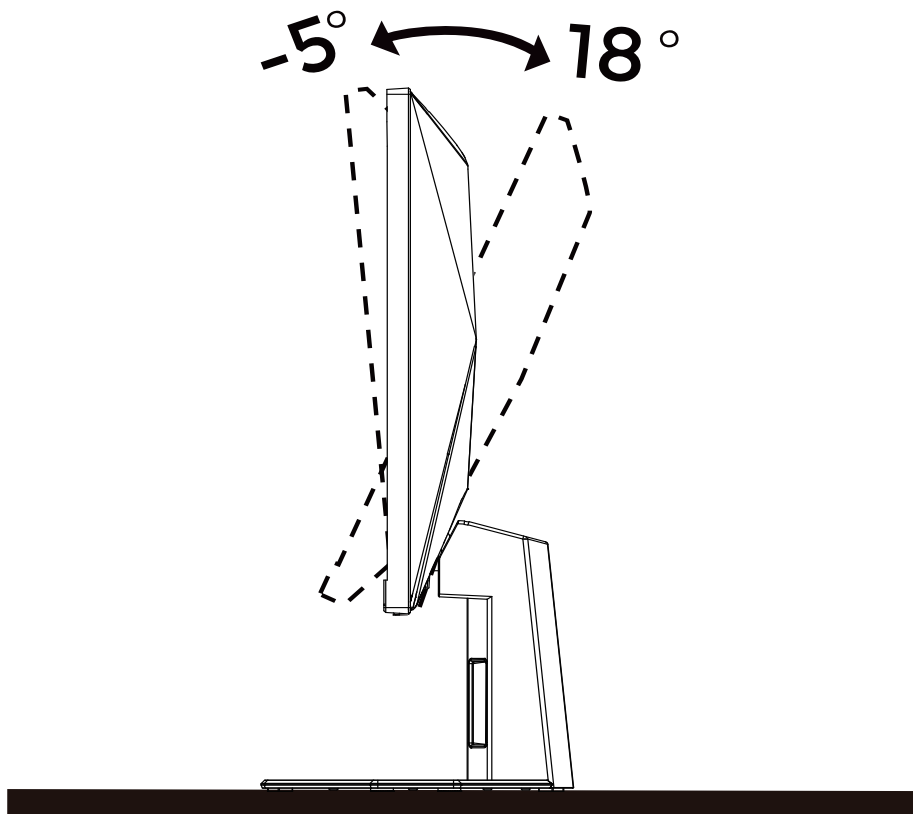
NOTA: Il design del display può differire da quello illustrato.

## Regolazione dell'angolo di visualizzazione

Per ottenere la migliore esperienza visiva, si consiglia all'utente di assicurarsi di poter vedere l'intero volto sullo schermo, quindi regolare l'angolo del monitor secondo la preferenza personale.

Tenere il supporto saldamente per evitare che il monitor cada durante la regolazione dell'angolo.

È possibile regolare il monitor come segue:

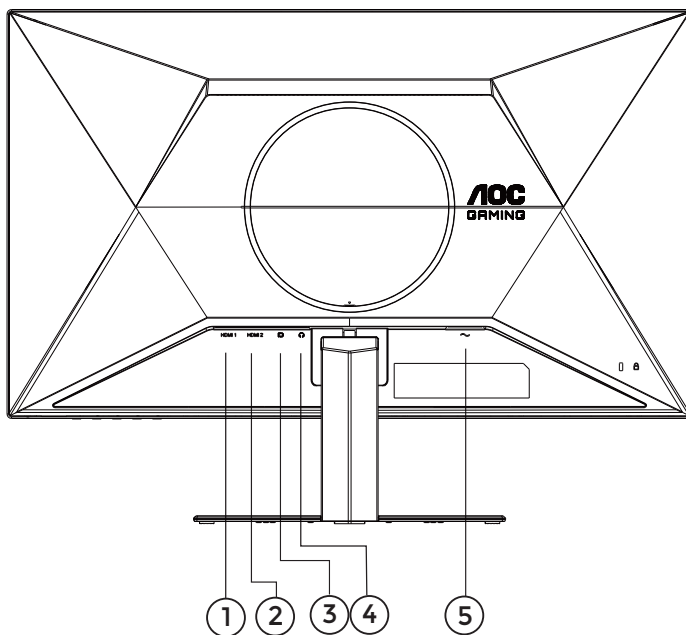


### NOTA:

Non toccare lo schermo LCD durante la regolazione dell'angolo. Il contatto con lo schermo LCD potrebbe causarne danni.

# Collegamento del monitor

Collegamenti dei cavi sul retro del monitor e del computer:



1. HDMI 1
2. HDMI 2
3. DisplayPort
4. Cuffie
5. Alimentazione

## Collegare al PC

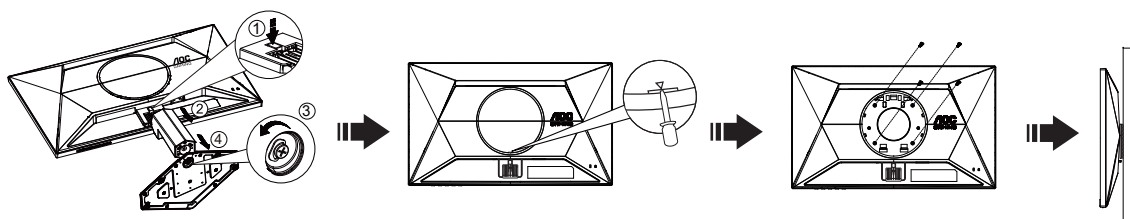
1. Collegare saldamente il cavo di alimentazione sul retro del display.
2. Spegna il computer e scollega il cavo di alimentazione.
3. Collega il cavo del segnale video al connettore video sul retro del computer.
4. Collega il cavo di alimentazione del computer e del display a una presa di corrente vicina.
5. Accendi il computer e il display.

Se il monitor visualizza un'immagine, l'installazione è completata. Se non visualizza un'immagine, fare riferimento alla sezione Risoluzione dei problemi.

Per proteggere l'apparecchiatura, spegnere sempre il PC e il monitor LCD prima di effettuare i collegamenti.

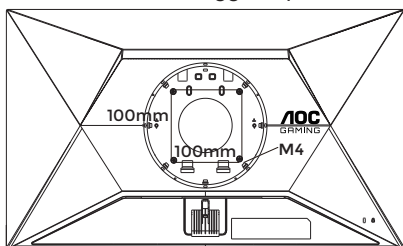
# Montaggio a parete

Preparazione per l'installazione di un braccio per montaggio a parete opzionale.

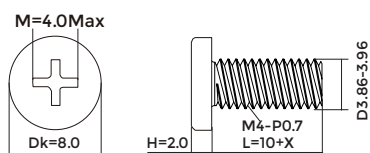


Questo monitor può essere fissato a un braccio per montaggio a parete acquistato separatamente. Scollegare l'alimentazione prima di questa procedura. Seguire questi passaggi:

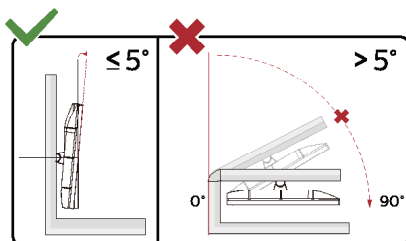
1. Rimuovere la base.
2. Inserire un cacciavite a testa piatta o un altro strumento piatto nello slot e aprire il coperchio posteriore.
3. Seguire le istruzioni del produttore per assemblare il braccio per montaggio a parete.
4. Posizionare il braccio per montaggio a parete sul retro del monitor. Allineare i fori del braccio con quelli sul retro del monitor.
5. Inserire le 4 viti nei fori e stringere.
6. Ricollegare i cavi. Fare riferimento al manuale utente fornito con il braccio per montaggio a parete opzionale per le istruzioni sul fissaggio a parete.



Specifica delle viti del supporto a parete: M4\*(10+X)mm (X=spessore della staffa di montaggio a parete)



**Nota:** i fori per le viti di montaggio VESA non sono disponibili su tutti i modelli; si prega di verificare presso il rivenditore o il dipartimento ufficiale di AOC. Contattare sempre il produttore per l'installazione a parete.



\* Il design del display potrebbe differire da quello illustrato.

## ⚠AVVISO:

1. Per evitare potenziali danni allo schermo, come il distacco del pannello, assicurarsi che il monitor non si inclini verso il basso di oltre -5 gradi.
2. Non premere sullo schermo durante la regolazione dell'angolo del monitor. Impugnare esclusivamente la cornice.

# Funzione Adaptive-Sync

1. La funzione Adaptive-Sync è compatibile con DisplayPort/HDMI.
2. Schede grafiche compatibili: l'elenco raccomandato è il seguente, verificabile anche visitando [www.AMD.com](http://www.AMD.com).

## Schede grafiche

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

## Processori

- 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

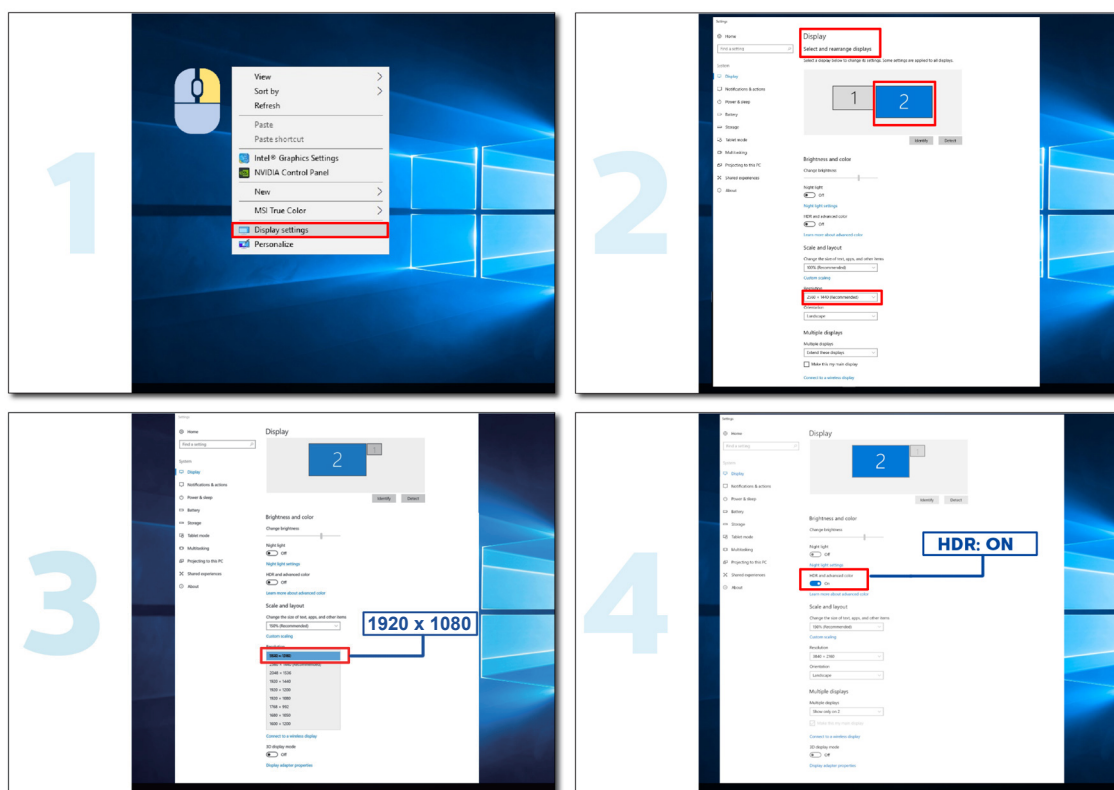
# HDR

È compatibile con segnali di ingresso in formato HDR10.

Il display può attivare automaticamente la funzione HDR se il lettore e il contenuto sono compatibili. Si prega di contattare il produttore del dispositivo e il fornitore del contenuto per informazioni sulla compatibilità del dispositivo e del contenuto. Selezionare "OFF" per la funzione HDR quando non è necessaria l'attivazione automatica.

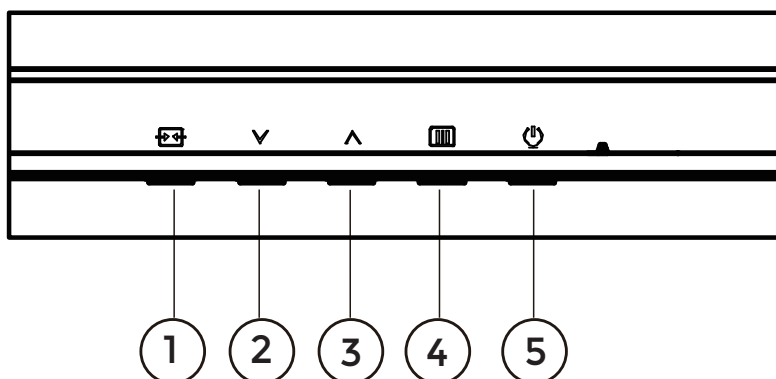
## Nota:

1. Non è necessaria alcuna impostazione speciale per l'interfaccia DisplayPort/HDMI nelle versioni di WIN10 precedenti (più datate) alla V1703.
2. È disponibile solo l'interfaccia HDMI e l'interfaccia DisplayPort non funziona nella versione WIN10 V1703.
3. Impostazione del display:
  - a. La risoluzione del display è impostata su 1920\*1080 e HDR è preimpostato su ON.
  - b. Dopo l'avvio di un'applicazione, il miglior effetto HDR può essere ottenuto modificando la risoluzione a 1920\*1080 (se disponibile).



# Regolazione

## Tasti rapidi



1	Sorgente/Uscita
2	Tasto utente (Modalità gioco)
3	Punto di regolazione
4	Menu/Invio
5	Alimentazione

### Menu/Invio

Premere per visualizzare l'OSD o confermare la selezione.

### Alimentazione

Premere il pulsante di alimentazione per accendere il monitor.

### Punto di regolazione

Quando l'OSD non è presente, premere il pulsante Punto di regolazione per mostrare/nascondere il Punto di regolazione.

### Tasto utente (Modalità gioco)

Impostazione utente "V" Menu scorciatoie tasti: Modalità gioco/Contatore frame.

Il valore predefinito è Modalità gioco.

Quando l'OSD non è presente, premere "V" il tasto per attivare la funzione Modalità gioco, quindi premere "V" o "^" il tasto per selezionare la Modalità gioco (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 o Gamer 3) in base al tipo di gioco.

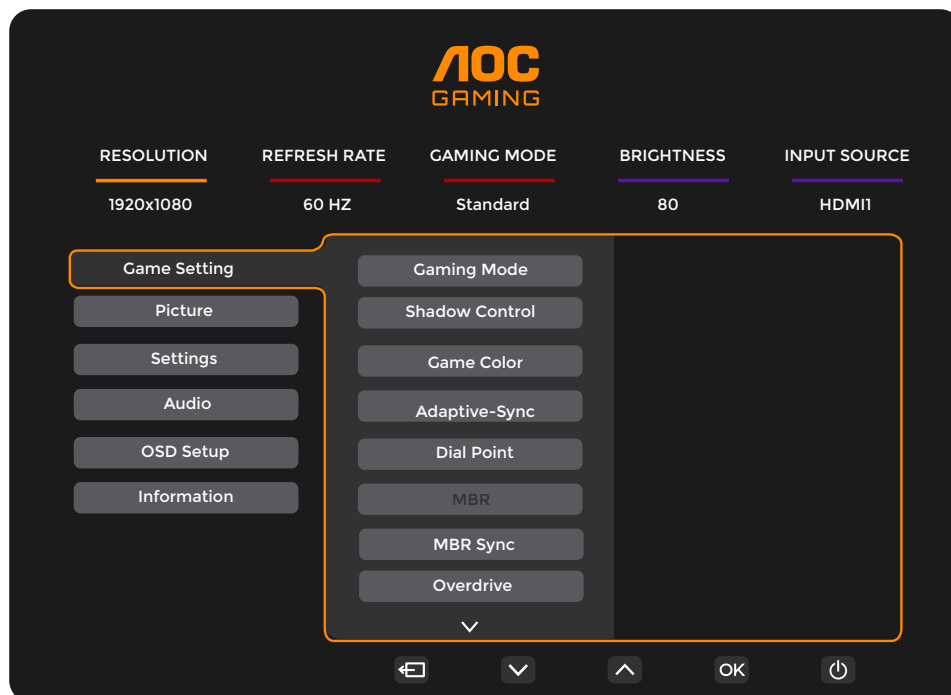
### Sorgente/Uscita






Quando l'OSD è chiuso, premere il pulsante Sorgente/Uscita per attivare la funzione tasto rapido Sorgente.

Quando il menu OSD è attivo, questo pulsante funge da tasto di uscita (per uscire dal menu OSD).

# Impostazioni OSD

Istruzioni basilari e semplici sui tasti di controllo.



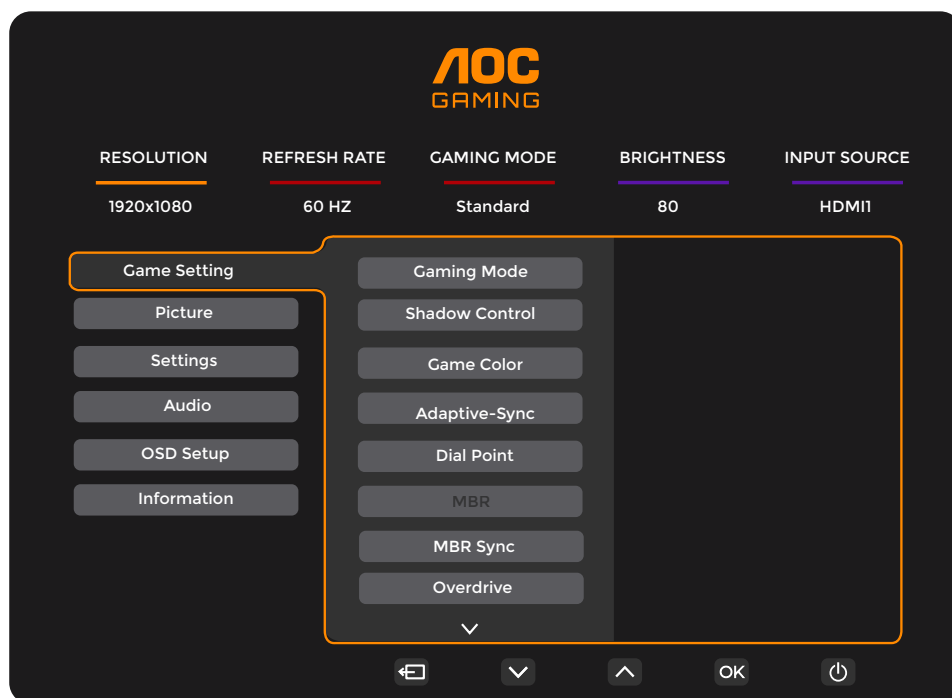
- 1). Premere il  pulsante MENU per attivare la finestra OSD.
- 2). Premere  $\nabla/\wedge$  per navigare tra le funzioni. Una volta evidenziata la funzione desiderata, premere il  pulsante MENU/OK per attivarla, quindi premere  $\nabla/\wedge$  per navigare tra le funzioni del sottomenu. Una volta evidenziata la funzione desiderata all'interno del sottomenu, premere il  pulsante MENU/OK per attivarla.
- 3). Premere  $\nabla/\wedge$  per modificare le impostazioni della funzione selezionata. Premere  $\rightarrow/\leftarrow$  per uscire. Se si desidera regolare un'altra funzione, ripetere i passaggi 2-3.
- 4). Funzione di blocco OSD: per bloccare l'OSD, premere e mantenere premuto il  tasto MENU mentre il monitor è spento, quindi premere  $\cup$  il pulsante di accensione per accendere il monitor. Per sbloccare l'OSD, premere e mantenere premuto il  tasto MENU mentre il monitor è spento, quindi premere  $\cup$  pulsante di accensione per accendere il monitor.

## Note:

- 1). Se il prodotto dispone di un solo ingresso segnale, la voce "Selezione ingresso" non può essere modificata.
- 2). Se la risoluzione del segnale di ingresso è quella nativa o Adaptive-Sync, la voce "Rapporto immagine" non è valida.



## Impostazioni di gioco



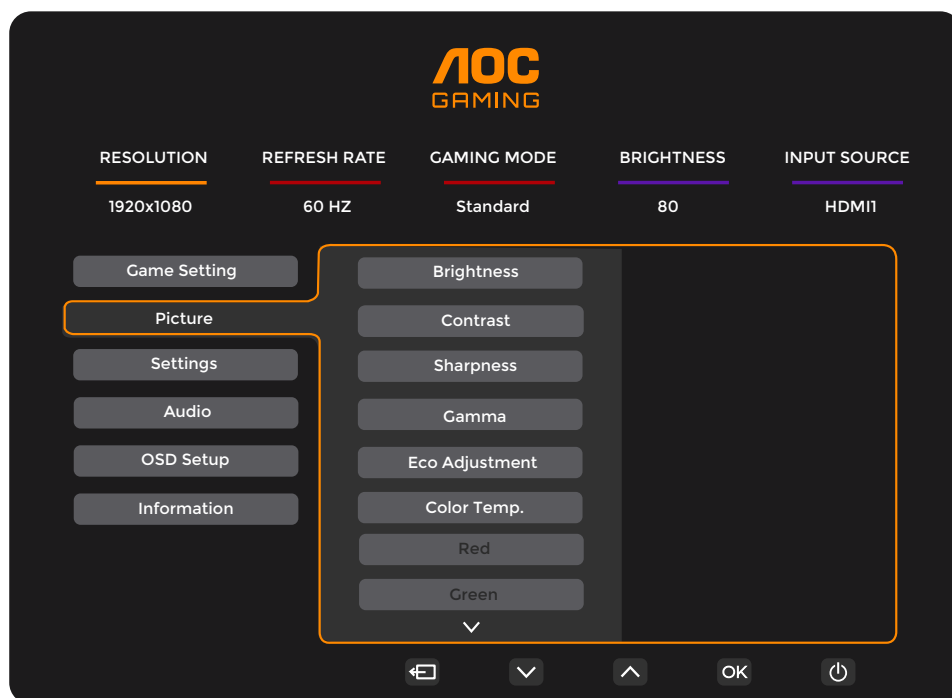
Modalità gioco	Standard	Migliora la leggibilità per giochi web e mobile selezionati.
	FPS	Per giocare a giochi FPS (soprattutto in prima persona). Migliora il livello del nero nei temi scuri.
	RTS	Per giocare a giochi RTS (strategie in tempo reale). Migliora la qualità dell'immagine.
	Racing	Per giocare a giochi di corse. Fornisce il tempo di risposta più rapido e un'alta saturazione del colore.
	Giocatore 1	Le preferenze dell'utente sono state salvate come Giocatore 1.
	Giocatore 2	Le preferenze dell'utente sono state salvate come Giocatore 2.
	Giocatore 3	Le preferenze dell'utente sono state salvate come Giocatore 3.
Controllo ombre	0 ~ 20	Il Controllo ombre ha un valore predefinito pari a 0; l'utente finale può quindi regolarlo da 0 a 20 per una maggiore nitidezza dell'immagine. Se l'immagine risulta troppo scura per distinguere chiaramente i dettagli, regolare il valore da 0 a 20 per ottenere una visione più nitida.
Colore di gioco	0 ~ 20	Il Colore di gioco offre una regolazione della saturazione da 0 a 20 per ottenere un'immagine migliore.
Adaptive-Sync	Disattivato / Attivato	Disabilita o abilita la funzione Adaptive-Sync. Promemoria esecuzione Adaptive-Sync: quando la funzione Adaptive-Sync è attivata, potrebbero verificarsi lampeggiamenti in alcuni ambienti di gioco.
Punto di regolazione	Disattivato / Attivato / Dinamico	La funzione "Dial Point" posiziona un indicatore di mira al centro dello schermo per aiutare i giocatori a giocare ai giochi soprattutto in prima persona (FPS) con mira precisa e accurata.
MBR	0 ~ 20	MBR (Motion Blur Reduction) offre da 0 a 20 livelli di regolazione per ridurre la sfocatura del movimento. Nota: la funzione MBR è disponibile solo quando la funzione Adaptive-Sync è disabilitata e la frequenza di campo è $\geq 75\text{Hz}$ .
Sincronizzazione MBR	Disattivato / Attivato	Disabilita o abilita la sincronizzazione MBR (Motion Blur Remove). Nota: la funzione di sincronizzazione MBR è operativa quando Adaptive-Sync è abilitato, il segnale in ingresso ha frequenza variabile e la frequenza di campo è $\geq 75\text{Hz}$ .

Overdrive	Normal	Regola il tempo di risposta. Nota: 1. Se l'utente seleziona OverDrive su "Fastest", l'immagine visualizzata potrebbe apparire sfocata. Gli utenti possono regolare il livello di OverDrive o disattivarlo secondo le proprie preferenze. 2. La funzione "Extreme" è opzionale quando Adaptive-Sync è disattivato e la frequenza di aggiornamento è $\geq 75\text{Hz}$ . 3. La luminosità dello schermo diminuisce quando la funzione "Extreme" è attivata.
	Veloce	
	Più veloce	
	Il più veloce	
	Estremo	
Contatore dei fotogrammi	Spento / Alto-destro / Basso-destro / Alto-sinistro / Basso-sinistro	Visualizza la frequenza V nell'angolo selezionato.
OverClock	Disattivato / Attivato	Disabilita o abilita OverClock.

**Nota:**

- 1). Quando la "Modalità HDR" sotto "Immagine" è abilitata, le voci "Controllo Ombra" e "Colore di gioco" non possono essere regolate.
- 2). Quando la voce "HDR" sotto "Immagine" non è impostata su "DisplayHDR", le voci "Modalità gioco", "Controllo Ombra", "Colore di gioco", "MBR" e "MBR Sync" non possono essere regolate. "Estremo" sotto "Overdrive" non è disponibile.  
 Quando la voce "HDR" sotto "Immagine" non è impostata su "Immagine HDR", "Film HDR" o "HDR gioco", le voci "Modalità gioco", "Colore di gioco", "MBR" e "MBR Sync" non possono essere regolate. "Estremo" sotto "Overdrive" non è disponibile.
- 3). Quando la voce "Spazio colore" sotto "Immagine" è impostata su sRGB, le voci "Controllo Ombra", "Colore di gioco", "MBR" e "MBR Sync" non possono essere regolate. "Estremo" sotto "Overdrive" non è disponibile.

## Immagine



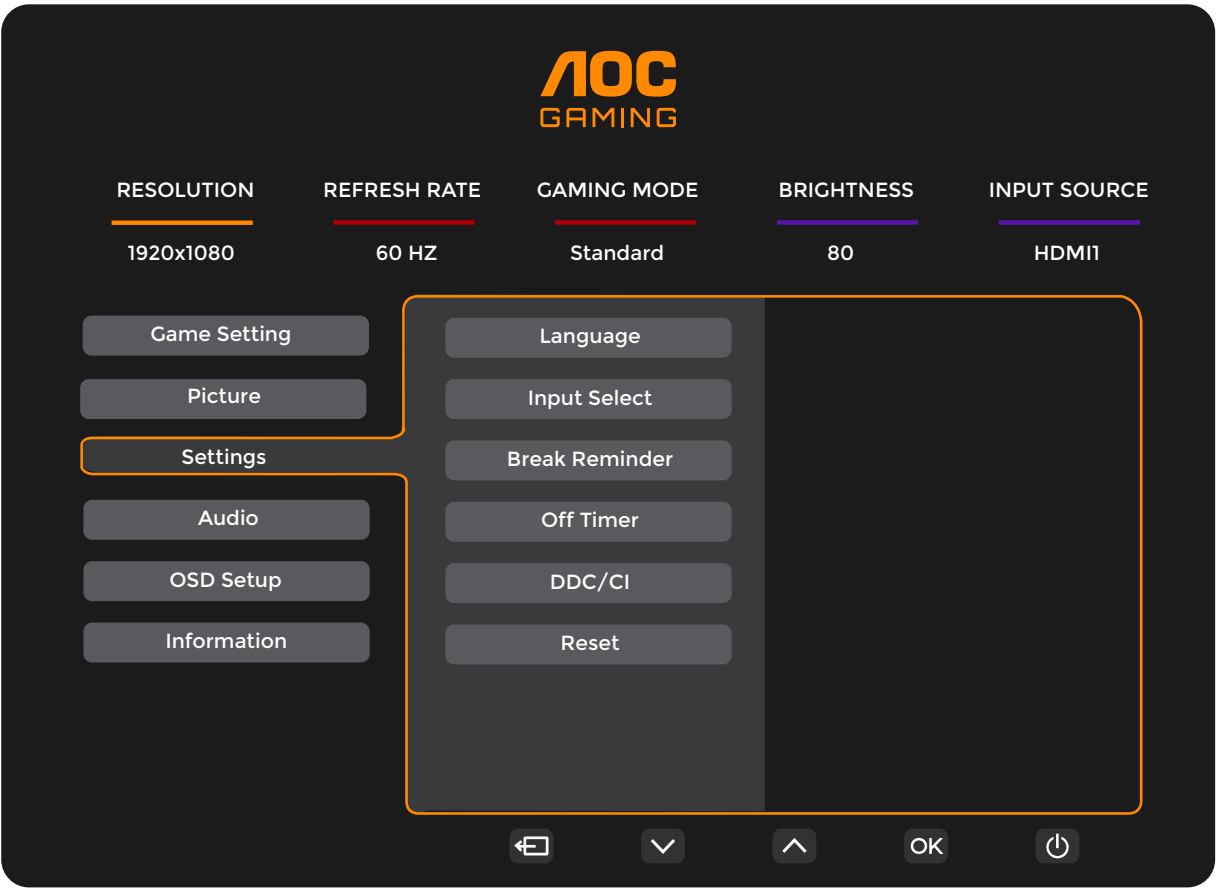
Luminosità	0-100	Regolazione della retroilluminazione.
Contrast	0-100	Contrasto dal Registro digitale.
Nitidezza	0-100	Regolazione della nitidezza.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Regolazione della gamma.
Regolazione Eco	Standard	Modalità standard.
	Testo	Modalità testo.
	Internet	Modalità Internet.
	Gioco	Modalità gioco.
	Film	Modalità film.
	Sport	Modalità Sport.
	Lettura	Modalità Lettura.
Temperatura del Colore.	Caldo	Richiama la Temperatura del Colore Calda.
	Normal	Richiama la Temperatura del Colore Normale.
	Freddo	Richiama la Temperatura del Colore Fredda.
	Utente	Ripristina la Temperatura del Colore.
Rosso	0-100	Guadagno Rosso dal Registro digitale.
Verde	0-100	Guadagno Verde dal Registro digitale.
Blu	0-100	Guadagno del blu dal registro digitale.

HDR	Disattivato	Impostare il profilo Modalità HDR in base alle esigenze di utilizzo. Nota: Quando viene rilevata la Modalità HDR, l'opzione HDR viene visualizzata per la regolazione.
	DisplayHDR	
	Immagine HDR	
	Film HDR	
	HDR gioco	
Modalità HDR	Disattivato	Ottimizzato per il colore e il contrasto dell'immagine, simulando l'effetto HDR. Nota: Quando la Modalità HDR non viene rilevata, l'opzione Modalità HDR viene visualizzata per la regolazione.
	Immagine HDR	
	Film HDR	
	HDR gioco	
DCR	Disattivato	Disabilitare il rapporto di contrasto dinamico.
	Attivato	Abilitare il rapporto di contrasto dinamico.
Spazio colore	Pannello nativo	Pannello con Spazio colore standard.
	sRGB	Spazio colore sRGB.
Modalità LowBlue	Disattivato	Riduce la lunghezza d'onda della luce blu controllando la temperatura colore.
	Multimedia	
	Internet	
	Ufficio	
	Lettura	
Rapporto immagine	Pieno / Aspetto	Selezionare il rapporto immagine per la visualizzazione.

**Nota:**

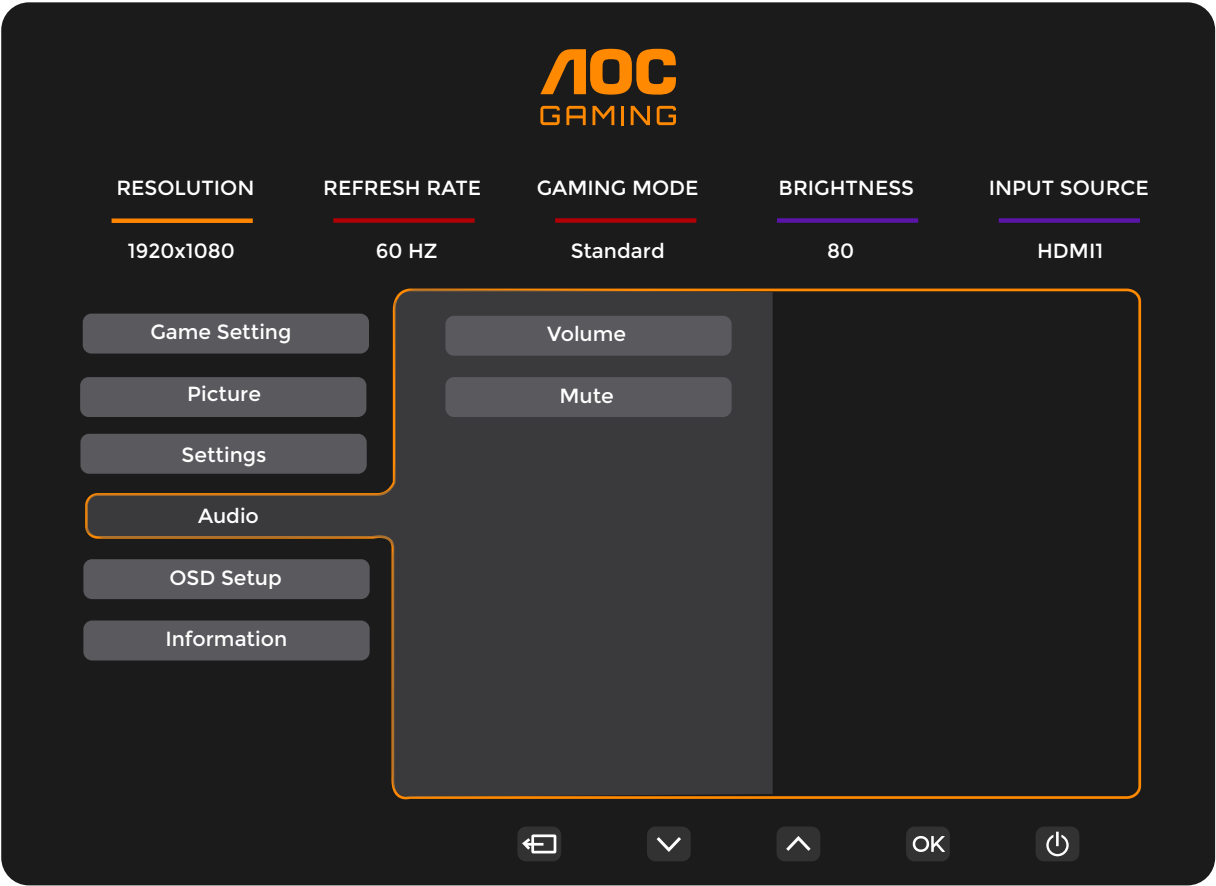
- 1). Quando la "Modalità HDR" è abilitata, non è possibile regolare "Contrasto", "Gamma", "Regolazione Eco", "Temperatura colore", "Spazio colore" e "Modalità LowBlue".
- 2). Quando "HDR" è impostato su "DisplayHDR", tutti gli elementi sotto "Immagine", ad eccezione di "HDR" e "Nitidezza", non possono essere regolati. Quando "HDR" è impostato su "Immagine HDR", "Film HDR" o "HDR gioco", gli elementi "Gamma", "Regolazione Eco", "Temperatura colore", "DCR", "Spazio colore" e "Modalità LowBlue" non possono essere regolati.
- 3). Quando lo "Spazio colore" è impostato su "sRGB", gli elementi "Contrasto", "Gamma", "Regolazione Eco", "Temperatura colore", "Modalità HDR" e "Modalità LowBlue" non possono essere regolati.
- 4). Quando la "Modalità gioco" nelle "Impostazioni gioco" è impostata su una modalità diversa da "Standard", gli elementi "Regolazione Eco", "Modalità HDR" e "Spazio colore" non possono essere regolati.
- 5). Quando la "Regolazione Eco" è impostata su "Lettura", gli elementi "Contrasto", "Temperatura colore", "DCR", "Spazio colore" e "Modalità LowBlue" non possono essere regolati.

# Impostazioni



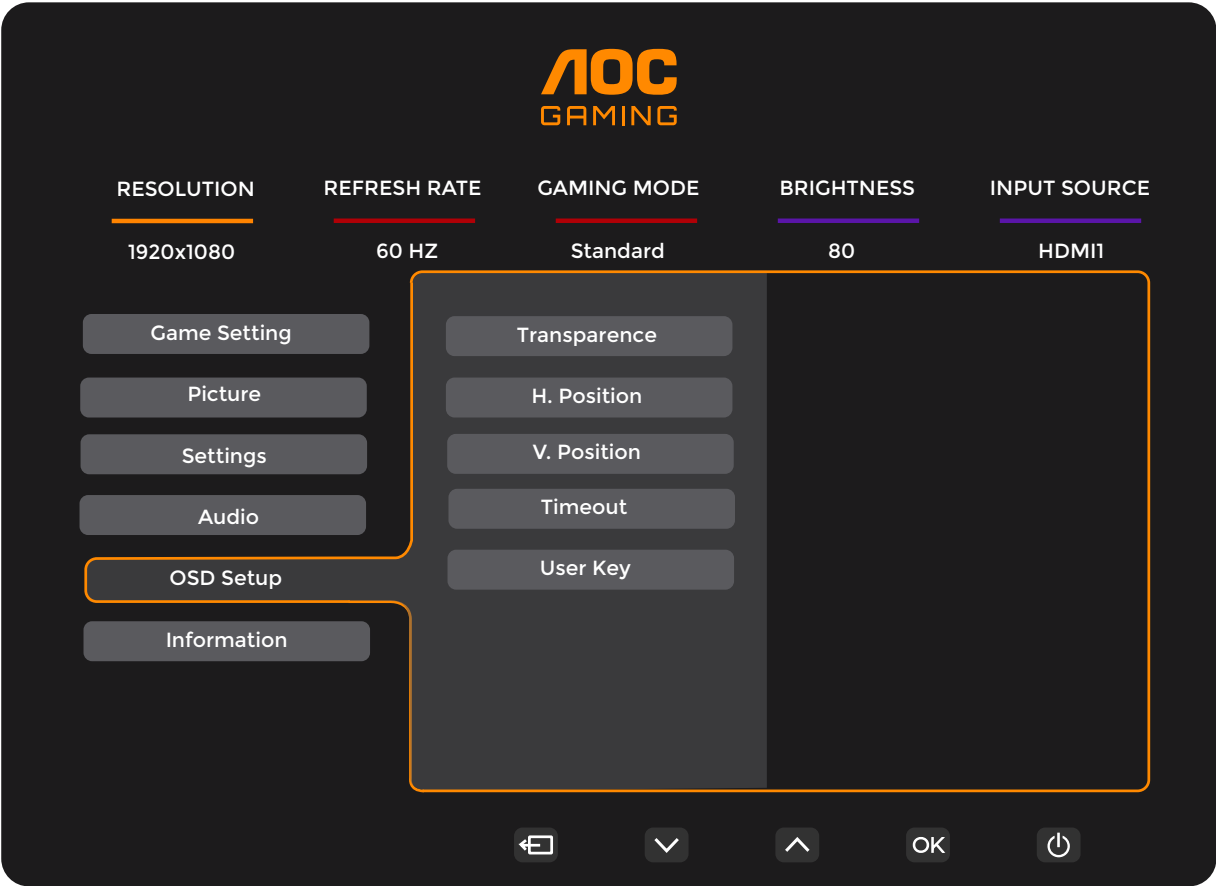
Lingua		Selezionare la lingua dell'OSD.
Selezione ingresso	Auto / HDMI1 / HDMI2 / DP	Selezionare la sorgente del segnale di ingresso.
Promemoria pausa	Disattivato / Attivato	Promemoria per la pausa se l'utente lavora ininterrottamente per più di 1 ora.
Timer di spegnimento	0-24 ore	Selezionare il tempo di spegnimento DC.
DDC/CI	No / Sì	Attivare o disattivare il supporto DDC/CI.
Ripristino	No / Sì	Ripristinare il menu ai valori predefiniti.

Audio



Volume	0-100	Regolazione del volume.
Disattiva audio	Disattivato / Attivato	Disattiva il volume.

## Impostazioni OSD



Trasparenza	0-100	Regola la trasparenza dell'OSD.
Posizione orizzontale	0-100	Regola la posizione orizzontale dell'OSD.
Posizione verticale	0-100	Regola la posizione verticale dell'OSD.
Timeout	5-120	Regola il timeout dell'OSD.
Tasto utente	Modalità gioco/ Contatore frame	Impostazione utente "√" Menu di scelta rapida tasti.

Informazioni

AOC  
GAMING

RESOLUTION

1920x1080

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

80

INPUT SOURCE

HDMI1

Game Setting

Picture

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

27G4ZRE

Resolution

1920(H)x1080(V)/60HZ

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Serial Number

xxxxxxxxxxxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻



## Indicatore LED

Stato	Colore LED
Modalità a piena potenza	Bianco
Modalità attivo-spento	Arancione

# Risoluzione dei problemi

Problemi e domande	Possibili soluzioni
<b>Il LED di alimentazione non si accende</b>	Assicurarsi che il pulsante di accensione sia attivo e che il cavo di alimentazione sia correttamente collegato a una presa di corrente con messa a terra e al monitor.
<b>Nessuna immagine sullo schermo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il cavo di alimentazione è collegato correttamente? Verificare la connessione del cavo di alimentazione e l'alimentazione elettrica.</li> <li>● Il cavo video è collegato correttamente? (Collegato tramite cavo HDMI) Verificare la connessione del cavo HDMI. (Collegato tramite cavo DisplayPort) Verificare la connessione del cavo DisplayPort. * L'ingresso HDMI/DisplayPort non è disponibile su tutti i modelli.</li> <li>● Se l'alimentazione è attiva, riavviare il computer per visualizzare la schermata iniziale (la schermata di accesso). Se la schermata iniziale (la schermata di accesso) appare, avviare il computer nella modalità appropriata (la modalità provvisoria per Windows 7/8/10) e quindi modificare la frequenza della scheda video. (Consultare la sezione Impostazione della risoluzione ottimale) Se la schermata iniziale (la schermata di accesso) non appare, contattare il Centro Assistenza o il rivenditore.</li> <li>● Riesci a vedere "Ingresso Non Supportato" sullo schermo? Questo messaggio appare quando il segnale proveniente dalla scheda video supera la risoluzione massima e la frequenza che il monitor può gestire correttamente. Regolare la risoluzione massima e la frequenza che il monitor è in grado di supportare.</li> <li>● Assicurarsi che i driver del monitor AOC siano installati.</li> </ul>
<b>L'immagine è sfocata e presenta fenomeni di ghosting o ombreggiature fantasma.</b>	Regolare i controlli di contrasto e luminosità. Premere il tasto rapido (AUTO) per la regolazione automatica. Verificare di non utilizzare un cavo di prolunga o un commutatore. Si raccomanda di collegare il monitor direttamente al connettore di uscita della scheda video sul retro.
<b>L'immagine rimbalza, sfarfalla o appare un motivo ondulado.</b>	Allontanare il più possibile dal monitor eventuali dispositivi elettrici che possono causare interferenze elettromagnetiche. Utilizzare la massima frequenza di aggiornamento supportata dal monitor alla risoluzione impostata.
<b>Il monitor è bloccato nella modalità di spegnimento attivo."</b>	L'interruttore di alimentazione del computer deve essere in posizione ON. La scheda video del computer deve essere saldamente inserita nello slot. Assicurarsi che il cavo video del monitor sia collegato correttamente al computer. Ispezionare il cavo video del monitor e verificare che nessun pin sia piegato. Verificare che il computer sia operativo premendo il tasto CAPS LOCK sulla tastiera e osservando il LED CAPS LOCK. Il LED dovrebbe accendersi o spegnersi dopo aver premuto il tasto CAPS LOCK.
<b>Mancanza di uno dei colori primari (ROSSO, VERDE o BLU)</b>	Ispezionare il cavo video del monitor e verificare che nessun pin sia danneggiato. Assicurarsi che il cavo video del monitor sia collegato correttamente al computer.
<b>L'immagine sullo schermo non è centrata o non ha le dimensioni corrette.</b>	Regolare la Posizione Orizzontale (H-Position) e la Posizione Verticale (V-Position) oppure premere il tasto di scelta rapida (AUTO).
<b>Immagine con difetti di colore (il bianco non appare bianco).</b>	Regolare il colore RGB o selezionare la temperatura colore desiderata.
<b>Disturbi orizzontali o verticali sullo schermo.</b>	Utilizzare la modalità di spegnimento di Windows 7/8/10/11 per regolare CLOCK e FOCUS. Premere il tasto rapido (AUTO) per la regolazione automatica.
<b>Normative e Assistenza</b>	Consultare le informazioni su Normative e Assistenza su <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (per trovare il modello acquistato nel proprio Paese e per consultare le informazioni relative a Normative e Assistenza nella pagina Supporto).

# Specifiche

## Specifiche generali

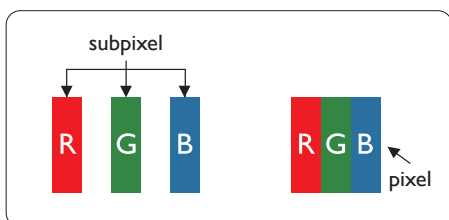
Pannello	Nome del modello	27G4ZRE	
	Sistema di pilotaggio	LCD TFT a colori	
	Dimensione dell'immagine visibile	68,5 cm diagonale	
	Passo del pixel	0.3108mm(H) x 0.3108mm(V)	
	Video	Interfaccia HDMI e Interfaccia DisplayPort	
	Colore del display	16,7 milioni di colori	
Altro	Intervallo di scansione orizzontale	30k~290kHz	
	Dimensione massima della scansione orizzontale	596,736 mm	
	Intervallo di scansione verticale	48~260 Hz	
	Dimensione di scansione verticale (massima)	335,664 mm	
	Risoluzione preimpostata ottimale	1920x1080@60Hz	
	Risoluzione massima	1920x1080@260Hz*	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Alimentazione	100-240 V~ 50/60 Hz 1,5 A	
	Consumo energetico	Tipico (luminosità e contrasto predefiniti)	21 W
		Massimo (luminosità = 100, contrasto = 100)	≤ 43 W
		Modalità di standby	≤ 0,3 W
	Dissipazione del calore	Funzionamento normale	71,67 BTU/ora (tip.)
		Sospensione (modalità di standby)	<1,02 BTU/ora
		Modalità spento	<1,02 BTU/ora
		Modalità spento (interruttore AC)	0 BTU/ora
Caratteristiche fisiche	Tipo di connettore	HDMI x2 / DisplayPort / Uscita cuffie	
	Tipo di cavo di segnale	Staccabile	
Ambientale	Temperatura	Operativa	0°C~40°C
		Non operativo	-25°C~55°C
	Umidità	Operativa	10%~85% (senza condensa)
		Non operativo	5%~93% (senza condensa)
	Altitudine	Operativa	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Non operativo	0m~12192m (0ft~40000ft)

\*: L'overclocking viene ottenuto quando la risoluzione è impostata a 1920x1080@260. Se si verifica un errore di visualizzazione durante l'overclocking, regolare la frequenza di aggiornamento a 240Hz.



# Politica sui difetti relativi ai pixel per i display a pannello piatto AOC

L'obiettivo di AOC è fornire prodotti di massima qualità. Per questo motivo si avvale dei processi produttivi più avanzati del settore e applica un sistema rigoroso per il controllo della qualità. Tuttavia, la presenza di difetti a livello di pixel o sottopixel nei pannelli display TFT utilizzati nei display a pannello piatto risulta talvolta inevitabile. Nessun produttore può garantire l'assenza di difetti dei pixel in tutti i pannelli prodotti. AOC, però, garantisce la riparazione o la sostituzione coperta da garanzia per tutti i display con un numero inaccettabile di difetti. In questa sezione vengono spiegate le differenze tra i tipi di difetti dei pixel e si stabiliscono per ogni tipo i livelli di difetto accettabili. Per risultare idoneo alla riparazione o alla sostituzione coperta da garanzia, un pannello display TFT deve presentare un numero di difetti dei pixel superiore ai livelli accettabili descritti di seguito. Ad esempio, la percentuale di sottopixel difettosi in un display non può superare lo 0,0004%. AOC stabilisce inoltre standard di qualità superiori per certi tipi o combinazioni di difetti, che sono più evidenti di altri. Questa politica è valida a livello mondiale.



## Pixel e pixel secondari

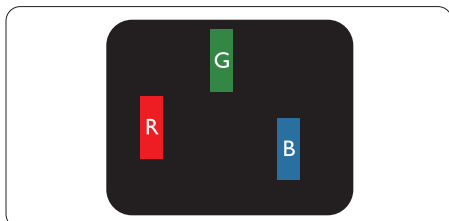
Un pixel, o elemento dell'immagine, è composto di tre pixel secondari nei tre colori primari rosso, verde e blu. Un'immagine è formata da un insieme di pixel. Quando tutti i pixel secondari di un pixel sono illuminati, i tre pixel secondari colorati appaiono insieme come un singolo pixel bianco. Quando sono tutti spenti, i tre pixel secondari colorati appaiono insieme come un pixel nero. Altre combinazioni di pixel illuminati o spenti appaiono come singoli pixel di altri colori.

## Tipi di difetti dei pixel

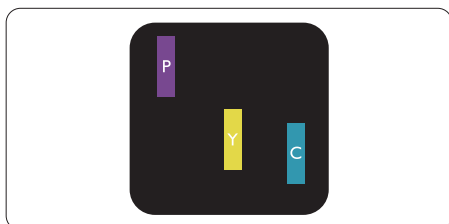
I difetti dei pixel e dei pixel secondari appaiono sullo schermo in modi diversi. Esistono due categorie di difetti dei pixel e diversi tipi di difetti dei pixel secondari all'interno di ogni categoria.

### Punti luminosi

I punti luminosi sono un difetto che si presenta come una serie di pixel o sottopixel sempre "accesi" o luminosi. Un punto luminoso è quindi un sottopixel che si staglia sullo schermo quando il display mostra un'immagine scura. Esistono diversi tipi di punti luminosi.

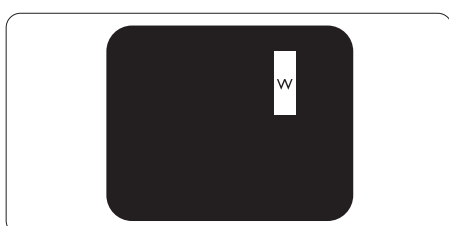


Un pixel secondario rosso, verde o blu illuminato.



Due sottopixel adiacenti illuminati

- Rosso + Blu = Viola
- Rosso + Verde = Giallo
- Verde + Blu = Ciano (Azzurro)



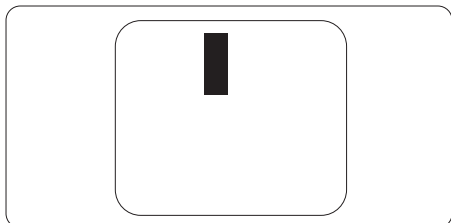
Tre pixel secondari adiacenti illuminati (un pixel bianco).

#### Nota

Un punto luminoso rosso o blu deve essere oltre il 50% più luminoso dei punti adiacenti mentre un punto luminoso verde è il 30% più luminoso dei punti adiacenti.

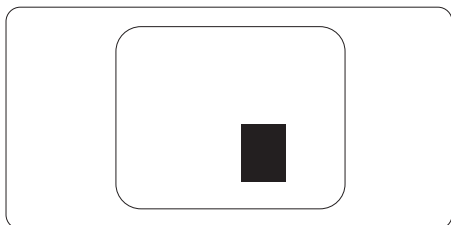
#### Punti neri

I punti neri sono un difetto che si presenta come una serie di pixel o sottopixel sempre "spenti" o scuri. Un punto nero è quindi un sottopixel che si staglia sullo schermo quando il display mostra un'immagine chiara. Questo tipo di difetto è definito punti neri.



#### Prossimità dei difetti dei pixel

Poiché i difetti dei pixel e dei pixel secondari dello stesso tipo che si trovano vicini fra loro sono più evidenti, la AOC specifica anche le tolleranze per la prossimità dei difetti dei pixel.



#### Limiti di tolleranza dei difetti dei pixel

Per risultare idoneo alla riparazione o alla sostituzione a causa di difetti dei pixel, nel periodo di validità della garanzia, un pannello display TFT di un display a pannello piatto AOC deve presentare un numero di difetti dei pixel o dei sottopixel superiore alle soglie di tolleranza indicate nelle seguenti tabelle.

PUNTI LUMINOSI	LIVELLO ACCETTABILE
1 pixel secondario acceso	2
2 pixel secondari adiacenti accesi	1
3 pixel secondari adiacenti accesi (un pixel bianco)	0
Distanza tra due punti luminosi*	≥15mm
Totale di punti bianchi di tutti i tipi	2
PUNTI NERI	LIVELLO ACCETTABILE
1 pixel secondario scuri	5 o meno
2 pixel secondari scuri adiacenti	2 o meno
3 pixel secondari scuri adiacenti	≤0
Distanza tra due punti neri*	≥15mm
Totale di punti neri di tutti i tipi	5 o meno
TOTALE PUNTI DIFETTOSI	LIVELLO ACCETTABILE
Totale di punti bianchi o punti neri di tutti i tipi	5 o meno

#### Nota

1 o 2 pixel secondari adiacenti = 1 punto difettoso

## Modalità di visualizzazione preimpostate

STANDARD	RISOLUZIONE(±1Hz)	FREQUENZA ORIZZONTALE (KHz)	FREQUENZA VERTICALE (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@67Hz	35	66.667
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
	640x480@100Hz	51.08	99.769
	640x480@120Hz	61.91	119.518
SD	720x576@50Hz	31.25	50
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
	800x600@100Hz	62.76	99.778
	800x600@120Hz	76.302	119.972
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
	1024x768@100Hz	80.448	99.811
	1024x768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920x1080@60Hz	67.5	60
	1920x1080@120Hz	137.283	120.003
	1920x1080@144Hz	162.003	144.003
	1920x1080@240Hz	274.562	240.002
	1920x1080@260Hz	288.603	260.003
MODALITÀ MAC			
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.551
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087

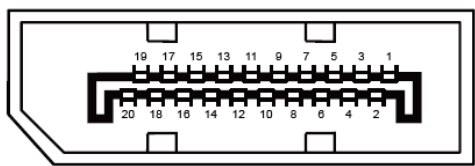
Nota: secondo lo standard VESA, può verificarsi un margine di errore (+/-1Hz) nel calcolo della frequenza di aggiornamento (frequenza di campo) tra diversi sistemi operativi e schede grafiche. Per migliorare la compatibilità, la frequenza di aggiornamento nominale di questo prodotto è stata arrotondata. Si prega di fare riferimento al prodotto effettivo.

# Assegnazione pin



Cavo segnale colore a 19 pin

Numero Pin	Nome segnale	Numero Pin	Nome segnale	Numero Pin	Nome segnale
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Massa DDC/CEC
2.	Schermatura TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V Alimentazione
3.	Dati TMDS 2-	11.	Schermatura clock TMDS	19.	Rilevamento hot-plug
4.	Dati TMDS 1+	12.	Clock TMDS-		
5.	Schermatura dati TMDS 1	13.	CEC		
6.	Dati TMDS 1-	14.	Riservato (N.C. sul dispositivo)		
7.	Dati TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Schermatura dati TMDS 0	16.	SDA		



Cavo segnale colore a 20 pin

Numero Pin	Nome segnale	Numero Pin	Nome segnale
1	ML_Lane 3 (n)	11	Massa
2	Massa	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Canale 2 (n)	14	CONFIG2
5	Massa	15	AUX_CH(p)
6	ML_Canale 2 (p)	16	Massa
7	ML_Canale 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	Massa	18	Rilevamento hot-plug
9	ML_Canale 1 (p)	19	Ritorno DP_PWR
10	ML_Canale 0 (n)	20	DP_PWR

# Plug and Play

## Funzione Plug & Play DDC2B

Questo monitor è dotato delle capacità VESA DDC2B, conformemente allo STANDARD VESA DDC. Consente al monitor di comunicare al sistema host la propria identità e, a seconda del livello di DDC utilizzato, di trasmettere informazioni aggiuntive sulle sue capacità di visualizzazione.

Il DDC2B è un canale dati bidirezionale basato sul protocollo I2C. L'host può richiedere le informazioni EDID tramite il canale DDC2B.



HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE