

AOC GAMING



OLED 製品の特性に基づいて、残像のリスクを低減するために、取扱説明書の要件に従った画面の保守を行うようにしてください。

ユーザーマニュアル

Q27G40ZDF

AOC GAMING MONITOR

安全	1
表示区分	1
電源	2
設置	3
お手入れ	4
その他	5
セットアップ	6
同梱されているもの	6
スタンドとベースの取付け	7
画面の角度調節	8
モニターを接続する	9
壁取り付け	10
Adaptive-Sync (適応同期) 機能	11
NVIDIA G-SYNC 互換機能	12
HDR	13
調整する	14
ホットキー	14
OSD 設定	15
Game Setting (ゲーム設定)	16
Picture(写真)	18
PIP/PBP	21
OLED Setting(OLED 設定)	23
Settings(設定)	25
Audio(オーディオ)	26
OSD Setup (OSD 設定)	27
Information(情報)	28
LED インジケータ	29
トラブルシューティング	30
仕様	31
一般仕様	31
プリセットディスプレイモード	33
ピン割り当て	34
プラグアンドプレイ	35

安全

表示区分

ここでは、本書で用いられる表記の規則について説明します。

メモ、注意、警告

本書を通じて、一部の文が記号を伴い、太字あるいは斜体の文字で表示されています。これらの文章はメモ、注意、あるいは警告であり、次のように使用されます：



メモ：「メモ」は、ご使用のコンピュータシステムの使用に役立つ重要な情報を示しています。



注意：「注意」は機器への破損あるいはデータ損失の危険性を示し、これを防ぐ方法について説明しています。



警告：「警告」は身体への危険性を示し、これを防ぐ方法について説明しています。一部の警告表示はこれら以外の形式で表記され、記号が伴わない場合もあります。そのような場合は、特定の表記による警告表示が監督当局により義務付けられています。

電源

 モニターは、ラベルに示されている電源のタイプからのみ操作する必要があります。家庭に供給されている電源のタイプが分からない場合、販売店または地域の電力会社にお問い合わせください。

 モニターには三叉のアース用プラグ（3 番目（アース用）ピンが付いたプラグ）が付属しています。このプラグは、安全機能としてアースされたコンセントにのみ適合します。コンセントが三芯プラグに対応していない場合、電気技術者に正しいコンセントを設置してもらるか、アダプタを使用して装置を安全にアースしてください。アースされたプラグの安全性を無効にしないでください。

 雷が鳴っているときや、長期間使用しない場合は、プラグを抜いてください。これで、サージ電流による損傷からモニターが保護されます。

 電線と延長コードに過負荷をかけないでください。過負荷をかけると、火災や感電の恐れがあります。

 満足のゆく操作性を確保するために、モニターは UL 認証済みで 100-240V AC、最小 5A の間の表示を持つ適切に設定されたレセプタクルを搭載したコンピュータでのみ使用してください。

 装置はコンセントのそばに取り付け、すぐに電源プラグを抜けるようにしてください。

設置

! モニターを不安定なカート、スタンド、三脚、ブラケット、あるいはテーブルの上に設置しないでください。モニターが落下した場合、人体の負傷を招く恐れがあり、また製品に重大な破損を与えることがあります。製造元推奨あるいは当製品と併せて販売されているカート、スタンド、三脚、ブラケット、あるいはテーブルにてご使用ください。製品の設置の際は製造元による使用説明に従い、製造元推奨のマウントアクセサリをご使用ください。カートに製品を乗せている場合、移動の際には特にご注意ください。

! モニターキャビネットのスロットに異物を差し込むことはおやめください。回路部品を破損し、火災あるいは感電を引き起こす恐れがあります。モニターに液体をこぼさないようにしてください。

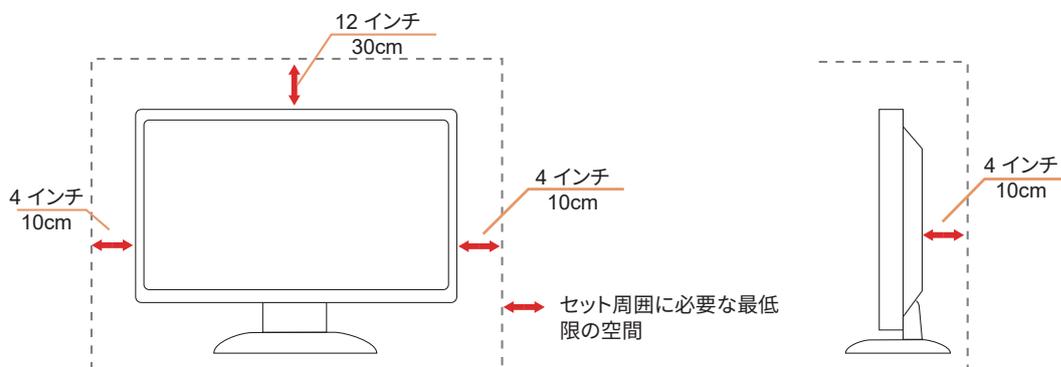
! 製品の液晶部分を床面に置かないでください。

! モニターを壁や棚に取り付ける場合、メーカーが推奨するマウントキットを使用し、キットの指示に従ってください。

! モニター周囲には、下図のように空間を残してください。空間がない場合、通気が悪化し、火災あるいはモニターの損傷につながる場合があります。

! パネルがベゼルから外れるなどの損傷を防止するため、ディスプレイを -5 度以上下向きに傾けないようにしてください。-5 度下向き傾き最大角度を超え、ディスプレイが損傷した場合、保証の対象外となります。

モニターを壁またはスタンド上に取り付ける場合は、下記のモニター周辺の推奨換気エリアを参照してください：



お手入れ

! キャビネットは常時柔らかい布で掃除してください。強い洗剤を使用すると製品キャビネットが焼灼することがあります。薄めた洗剤を使用して汚れを拭き取ってください。

! 掃除の際は、製品の内部に洗剤が入らないようご注意ください。画面表面に傷をつけないよう、清掃用布は柔らかいものを使用してください。



! 製品を洗浄する前に、電源コードを抜いてください。

その他

 製品から異臭、雑音、煙が発生した場合は、すぐに電源を抜き、サービスセンターまでご連絡ください。

 通気口がテーブルやカーテンなどで遮断されていないことをお確かめください。

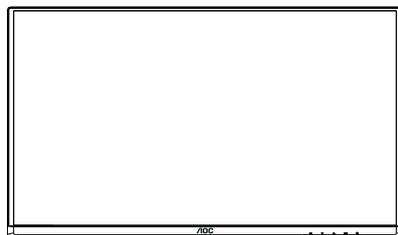
 OLED 製品モニターの動作中は、激しい振動や、強い衝撃を与えないでください。

 モニターの操作中あるいは運搬中に、モニターを叩いたり落としたりしないでください。

 OLED 製品の特性に基づいて、この製品を 24 時間以上連続して使用しないようにしてください。この製品は、残像を排除するために、多くの技術を使用しています。詳細については、「画面の保守」の指示を参照してください。

セットアップ

同梱されているもの



モニター

*



ケーブル付属リスト

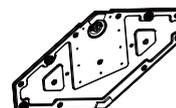
*



製品保証書



スタンド



ベース



電源ケーブル

*



HDMIケーススタンド

*



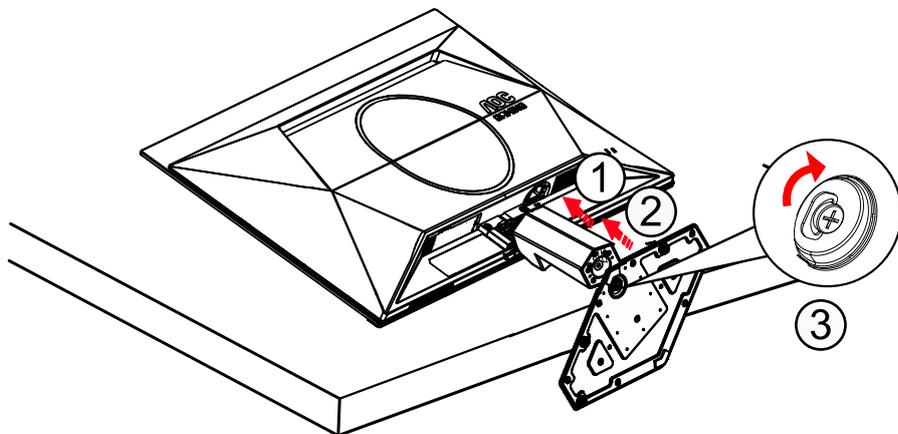
DPケーブル

*****すべての信号ケーブルがすべての国や地域向けに提供されているとは限りません。最寄りの販売店または AOC 支店にお尋ねください。

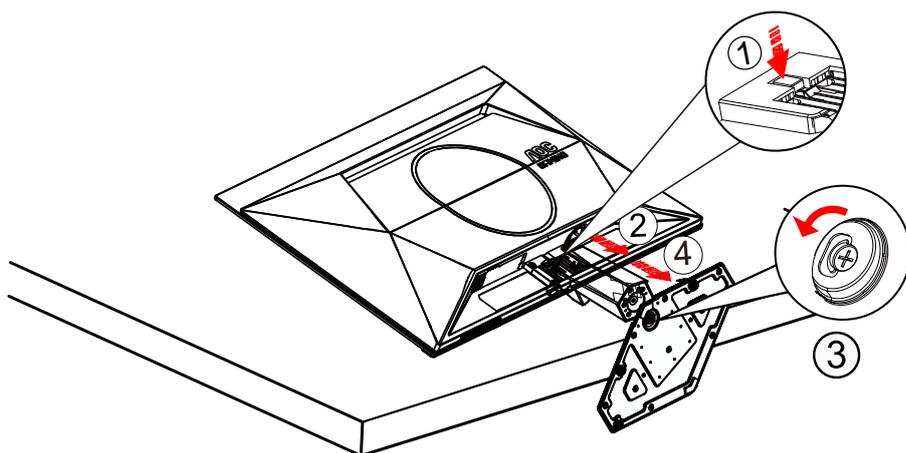
スタンドとベースの取付け

次の手順に従って、ベースの取り付けおよび取り外しを行ってください。

取り付け：



取り外し：



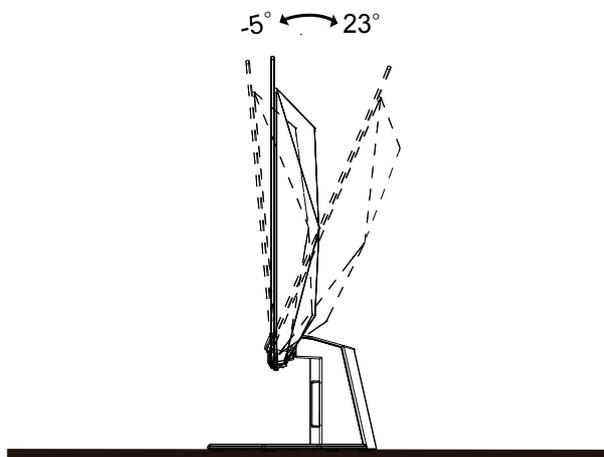
 メモ：ディスプレイのデザインは、これらの図とは異なる場合があります。

画面の角度調節

最高の視聴体験を実現するために、ユーザーが画面上で顔全体を見ることができることを確認してから、個人の好みに基づいてモニターの角度を調整することをお勧めします。

モニターの角度を変える際は、モニターの転倒を防ぐため、スタンド部分を押さえながら行ってください。

モニタは下のよう調整できます。



メモ：

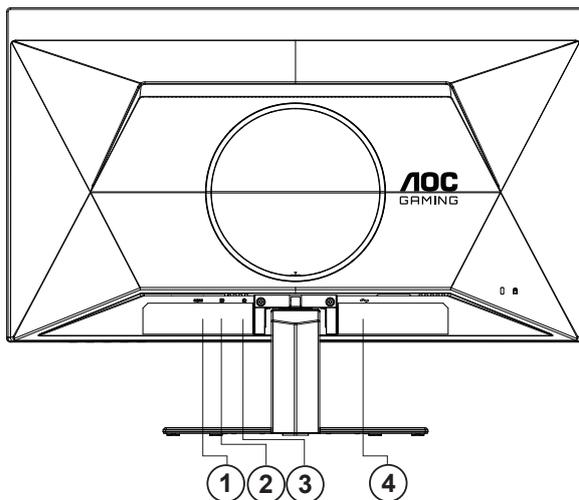
角度を変える際に、OLED 画面に手を触れないようにしてください。OLED 画面に触れると画面が破損する可能性があります。

警告

- パネルが外れるなどの画面の損傷を防止するため、ディスプレイを-5度以上下向きに傾けないようにしてください。
- ディスプレイの角度を調整しているときに、画面を押さないようにしてください。ベゼルのみを持つようにしてください。

モニターを接続する

モニターとコンピュータの背面へのケーブル接続：



1. HDMI
2. DisplayPort
3. Earphone(イヤホン)
4. 電源

PCに接続する

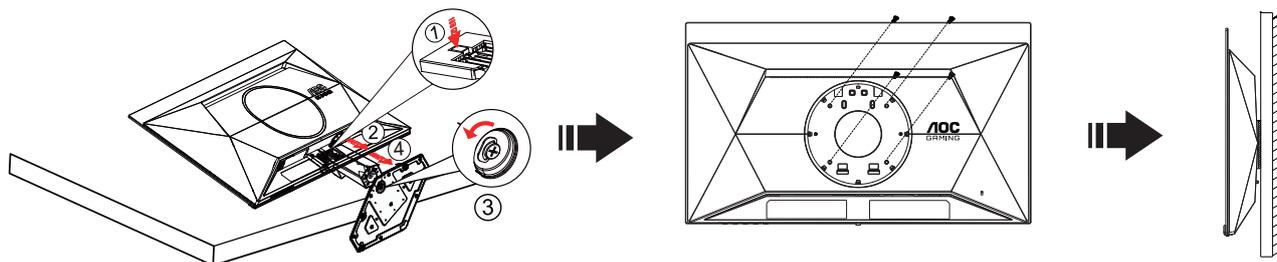
1. 電源コードをディスプレイ背面にしっかり接続します。
2. コンピュータの電源をオフにして、電源ケーブルを抜きます。
3. ディスプレイ信号ケーブルを、コンピュータ背面のビデオコネクタに接続します。
4. コンピュータとディスプレイの電源コードをコンセントに差し込みます。
5. コンピュータとディスプレイの電源をオンにします。

モニターに画像が表示されたら、取り付けは完了です。画像が表示されない場合、トラブルシューティングを参照してください。

機器を保護するため、接続する前に必ず PC および OLED モニターの電源を切ってください。

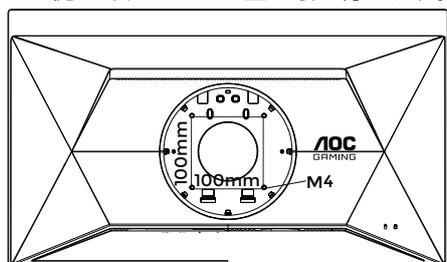
壁取り付け

オプションの壁取り付けアームの準備をします。

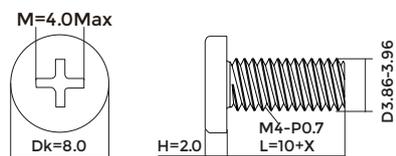


本モニターは、別売りの壁面取り付けアームに据え付けることができます。準備をする前に、電源を切断します。次の手順に従います：

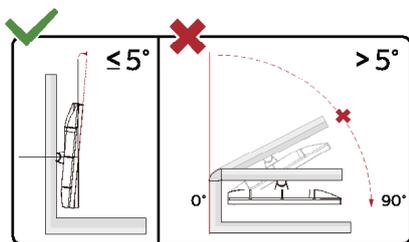
1. ベースを取り外します。
2. 製造元の指示に従って、壁面取り付け用アームを組み立てます。
3. 壁面取り付け用アームをモニターの背面に置きます。アームの穴をモニターの背面にある穴と揃えます。
4. 4本のネジを穴に差し込んで締めます。
5. ケーブルを取り付け直します。オプションの壁面取り付け用アームに付属しているユーザーマニュアルにある指示に従って、アームを壁に取り付けます。



壁掛けハンガーのネジ仕様：
M4*(10+X)mm (X= 壁掛けブラケットの厚み)



注記：機種によっては、VESA 規格の取り付け用ネジ穴がないことがあります。壁掛け設置時は必ず製造元にご相談ください。



* ディスプレイのデザインは、これらの図とは異なる場合があります。

警告

- パネルが外れるなどの画面の損傷を防止するため、ディスプレイを-5度以上下向きに傾けないようにしてください。
- ディスプレイの角度を調整しているときに、画面を押さないようにしてください。ベゼルのみを持つようにしてください。

Adaptive-Sync（適応同期）機能

1. Adaptive-Sync（適応同期）機能は DisplayPort / HDMI で利用できます。
2. 互換性のあるグラフィックスカード：推奨リストは以下のとおりです。また、こちらでも確認できます：
www.AMD.com

グラフィックスカード

- Radeon™ RX Vega series
- Radeon™ RX 500 series
- Radeon™ RX 400 series
- Radeon™ R9/R7 300 series（R9 370/X、R7 370/X、R7 265 を除く）
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Radeon™ R9 Nano series
- Radeon™ R9 Fury series
- Radeon™ R9/R7 200 series（R9 270/X、R9 280/X を除く）

プロセッサ

- 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

NVIDIA G-SYNC 互換機能

1. NVIDIA G-SYNC 互換機能は DisplayPort で利用できます。
2. NVIDIA G-SYNC を使用して完璧なゲーム体験を味わうには、G-SYNC をサポートする NVIDIA GPU カードを別途ご購入ください。

G-sync システム要件

G-SYNC モニターへ接続されたデスクトップパソコン：

対応グラフィックスカード：G-SYNC 機能を使用するには、NVIDIA GeForce® GTX 650 Ti BOOST またはそれ以上のグラフィックスカードが必要です。

ドライバ：R340.52 またはそれ以降

オペレーティングシステム：

Windows 11

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

システム要件：GPU の DisplayPort 1.2 をサポートする必要があります。

G-SYNC モニターへ接続されたノートパソコン：

対応グラフィックスカード：NVIDIA GeForce® GTX 980M、GTX 970M、GTX 965M GPU、またはそれ以上のグラフィックスカード

ドライバ：R340.52 またはそれ以降

オペレーティングシステム：

Windows 11

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

システム要件：GPU の DisplayPort 1.2 を直接駆動できる必要があります。

NVIDIA G-SYNC の詳細情報はこちらをご覧ください：<https://www.nvidia.com/en-us/support>

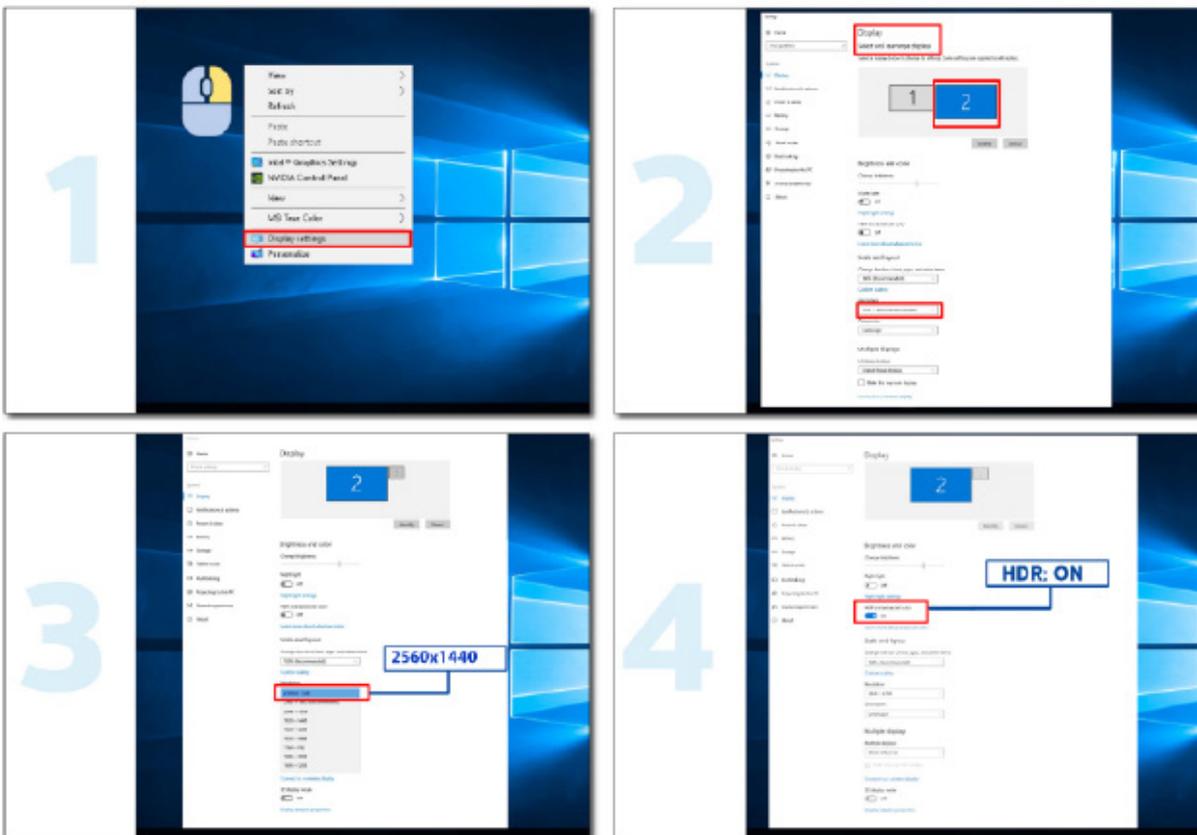
HDR

HDR10 形式の入力信号と互換性があります。

プレーヤーとコンテンツに互換性がある場合、ディスプレイは HDR 機能を自動的に有効にすることがあります。お使いのデバイスとコンテンツの互換性については、デバイスのメーカーとコンテンツのプロバイダーにお問い合わせください。自動有効化機能が不要であれば、HDR 機能に「オフ」を選択してください。

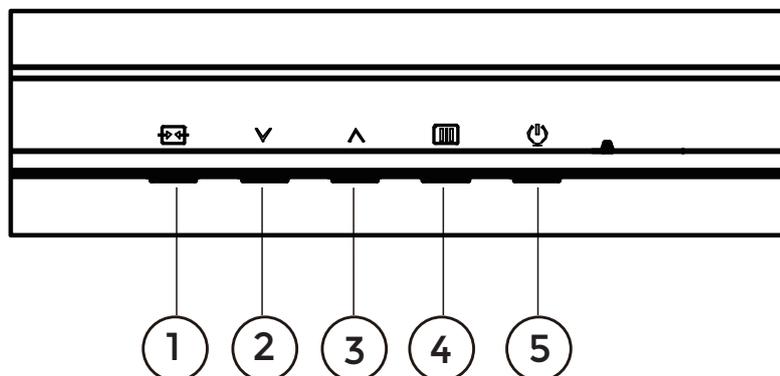
注記：

1. V1703 以前のバージョンの WIN10 については、DisplayPort/HDMI には特別な設定が必要ありません。
2. HDMI インターフェイスのみ利用できます。WIN10 バージョン V1703 の場合、DisplayPort インターフェイスは機能しません。HDMI インターフェイスのみ利用できます。WIN10 バージョン V1703 の場合、DisplayPort インターフェイスは機能しません。
3. 3840x2160@50Hz/60Hz は Blu-ray プレーヤー、Xbox、PlayStation にのみ推奨されます。
4. 表示設定：
 - a. ディスプレイの解像度は 2560*1440 に設定されています。HDR はオンにプリセットされています。
 - b. アプリケーションに入った後、解像度を 2560*1440 に変更すると（可能であれば）、最良の HDR 効果を得ることができます。



調整する

ホットキー



1	ソース / 終了
2	ユーザーカスタムキー (Game Mode (ゲームモード))/∨
3	ダイヤルポイント / ∧
4	メニュー / ENTER
5	電源

電源

電源ボタンを押してモニターをオンにします。

メニュー / ENTER

OSD が表示されていない時は、OSD を表示するか、選択を確定する時にこのボタンを押します。

ユーザーカスタムキー (Game Mode (ゲームモード))/∨

OSD メニューでこのショートカット キーの機能をカスタマイズします : Game Mode (ゲームモード)、Sniper Scope (スナイパースコープ)、Frame Counter (フレームカウンター)。

工場出荷時のデフォルトは Game Mode (ゲームモード) です。

OSD がない場合、「∨」キーを押し、ゲームモード機能を開きます。次に、「∨」または「∧」キーを押し、ゲームの種類に合わせてゲームモード (標準、FPS、RTS、レーシング、ゲーマー 1、ゲーマー 2、ゲーマー 3) を選択します。

ダイヤルポイント / ∧

OSD がない場合は、[ダイヤルポイント] ボタンを押して、ダイヤルポイントを表示 / 非表示にします。

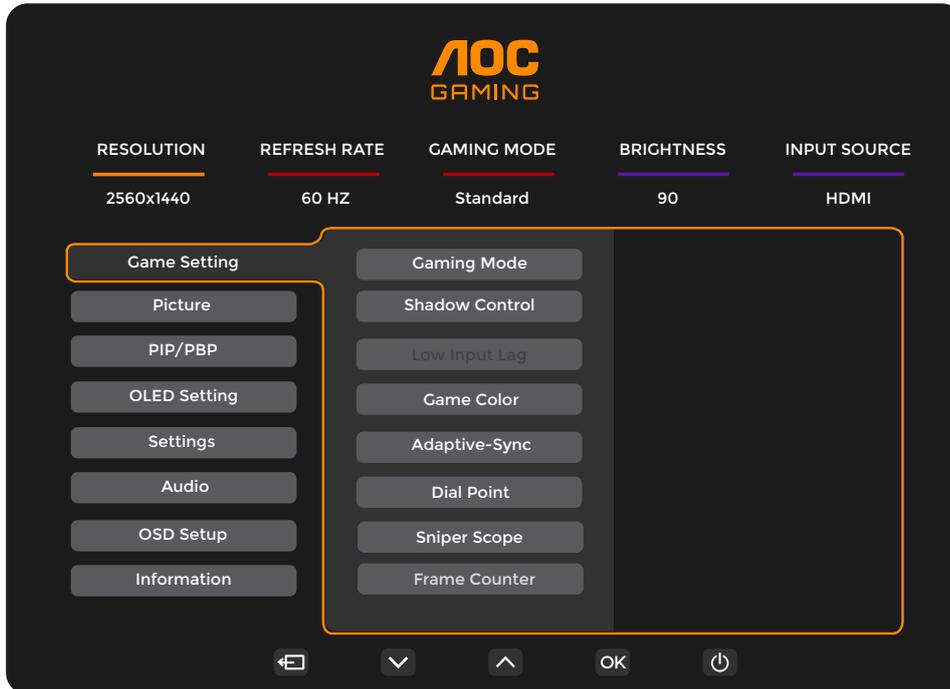
ソース / 終了

OSD が閉じている時、ソース / 終了ボタンを押して、ソースホットキー機能にします。

OSD メニューがアクティブな場合、このボタンは終了キーとして機能します (OSD メニューを終了します)。

OSD 設定

コントロールキーの基本的でシンプルな説明です。

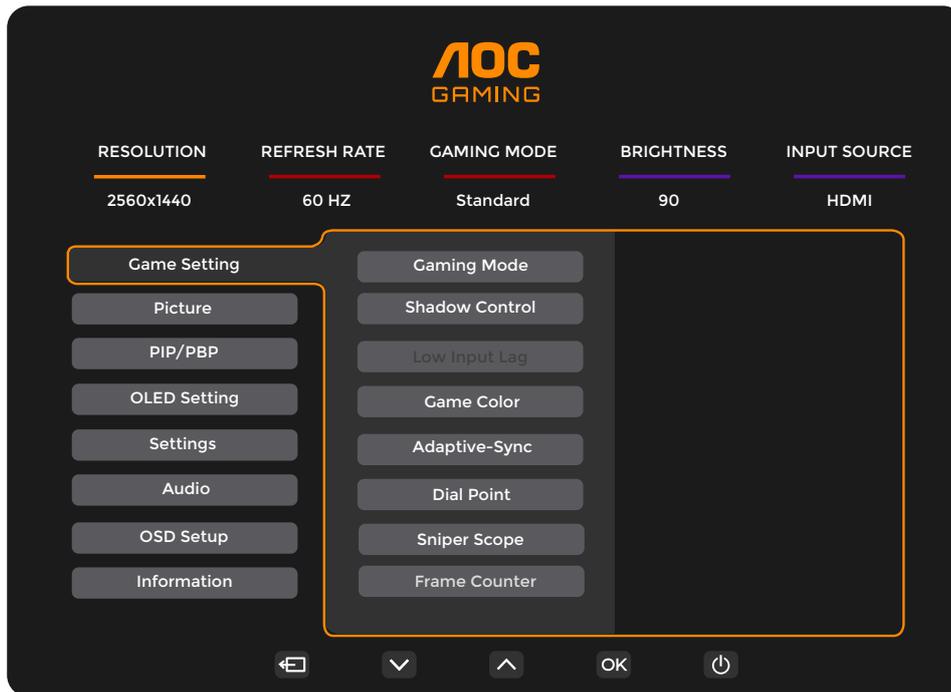


- 1). メニューボタンを押して OSD ウィンドウを有効にします。
- 2). \vee または \wedge を押して機能をナビゲートします。必要な機能がハイライトされたら、 / OK メニューボタンを押して有効にします。 \vee または \wedge を押してサブメニュー機能をナビゲートします。必要な機能がハイライトされたら、 / OK メニューボタンを押して有効にします。
- 3). \vee または \wedge を押して、選択した機能の設定を変更します。 / 終了ボタンを押して終了します。他の機能を調整する場合、手順 2-3 を繰り返します。
- 4). OSD ロック機能：OSD をロックするには、モニターがオフになっている間に メニューボタンし続けて 電源ボタンを押してモニターをオンにします。OSD をロック解除するには、モニターがオフになっている間に メニューボタンを押し続けて 電源ボタンを押してモニターをオンにします。

メモ：

- 1). 製品に 1 つしか信号入力がない場合、「入力選択」項目は無効になります。
- 2). 入力信号の解像度が Adaptive-Sync/G-SYNC またはネイティブ解像度の場合、「画像比」の項目は無効になります。

Game Setting (ゲーム設定)



Gaming Mode (ゲームモード)	Standard (スタンダード)	適切なウェブとモバイルゲームに合わせ、可視性を向上させます。
	FPS	FPS (一人称シューティング) ゲーム用です。暗い画面で黒レベルのディテールを改善します。
	RTS	RTS (リアルタイム戦略) 用です。画質を上げます。
	Racing (レーシング)	レーシングゲーム用です。応答時間と彩度を最高度まで。
	Gamer 1 (ゲーマー 1)	ユーザーの好みの設定をゲーマー 1 として保存できます。
	Gamer 2 (ゲーマー 2)	ユーザーの好みの設定をゲーマー 2 として保存できます。
	Gamer 3 (ゲーマー 3)	ユーザーの好みの設定をゲーマー 3 として保存できます。
Shadow Control (シャドウコントロール)	0-20	シャドウコントロールのデフォルトは 0 ですが、エンドユーザーは 0 ~ 20 の範囲で調整して、より鮮明な画像を得ることができます。画像が暗すぎて細部がはっきりと見えない場合は、0 から 20 まで調整すると鮮明な画像が得られます。
Low Input Lag	Off (オフ) / On (オン)	フレームバッファをオフにすると、入力遅延が下がります。
Game Color (ゲームカラー)	0~20	ゲームカラーは、より良い画像を得るために彩度を調整するための 0 ~ 20 レベルを提供します
Adaptive-Sync	Off (オフ) / On (オン)	Adaptive-Sync/G-SYNC を有効化または無効化します。 Adaptive-Sync/G-SYNC 実行リマインダー：Adaptive-Sync/G-SYNC 機能を有効にすると、一部のゲーム環境でフラッシュが発生することがあります。
Dial Point (ダイヤルポイント)	Off (オフ) / On / Dynamic (ダイナミック)	「Dial Point」 (ダイヤルポイント) 機能は、一人称シューティング (FPS) ゲームを楽しむゲーマーが正確に照準を合わせられるよう、画面中央に照準用のインジケータを表示します。
Sniper Scope (スナイパースコープ)	Off (オフ) / 1.0 / 1.5 / 2.0	射撃時にターゲットを定めやすくするために、局所的にズームアップします。
Frame Counter (フレームカウンタ)	Off (オフ) / Right-up (右上) / Right-Down (右下) / Left-Up (左上) / Left-Down (左下)	選択したコーナーに垂直周波数を表示する。

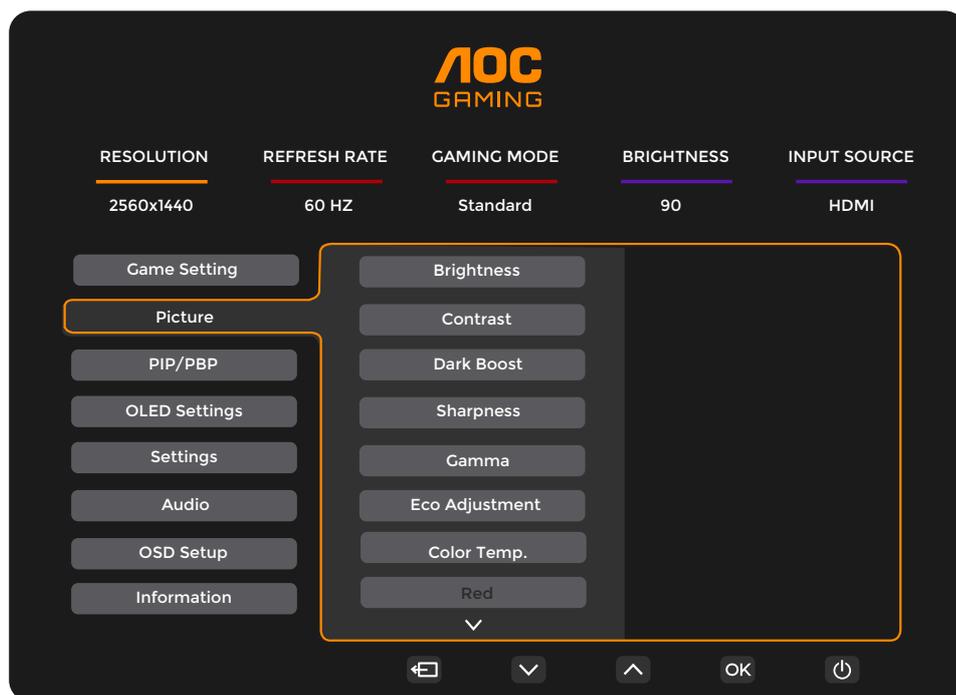
注：

[画像] の下の [HDR Mode] がオフでない状態に設定されている場合、[ダークフィールドコントロール]、[ゲームトーン]、[HDR 拡張] の項目は調整できません。

「画像」の下の「HDR」が「DisplayHDR」に設定されている場合、「ゲームモード」、「ダークフィールド制御」、「ゲームトーン」の項目は調整または選択できません。「ピクチャ」の下の「HDR」が「HDR ピクチャ」、「HDR ムービー」または「HDR ゲーム」に設定されている場合、「ゲームモード」、「ゲームトーン」の項目は調整または選択できません。

「ピクチャ」の下の「カラースペース」が「sRGB」または「DCI-P 3」に設定されている場合、「ダークフィールドコントロール」、「ゲームトーン」の項目は調整できません。

Picture(写真)



Brightness (明るさ)	0-100	Backlight Adjustment. 画面の明るさを調整します。
Contrast (コントラスト)	0-100	Contrast from Digital-register. 画面のコントラストを調整します。
Dark Boost (ダークブースト)	Off (オフ) / Level 1 (レベル 1) / Level 2 (レベル 2) / Level 3 (レベル 3)	暗い、または明るい領域で画面の細部を強調することで、明るい領域の輝度を調整して、過飽和を防ぎます。
Sharpness (鮮明度)	0-100	調整鮮明度。
Gamma (ガンマ)	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	ガンマを調整します。
Eco Adjustment (エコ調整)	Standard (スタンダード)	スタンダードモード。
	Text (テキスト)	テキストモード。
	Internet (インターネット)	インターネットモード。
	Game (ゲーム)	ゲームモード。
	Movie (映画)	映画モード。
	Sports (スポーツ)	スポーツモード。
	Reading (読書)	読書モード。
Color Temp. (色温度)	Warm (暖色)	暖色設定。
	Normal (通常)	自然色設定。
	Cool (寒色)	寒色設定。
	ユーザー設定	カスタマイズ設定。
Red(赤)	0-100	赤色温度微調整。
Green(緑)	0-100	緑色温度微調整。

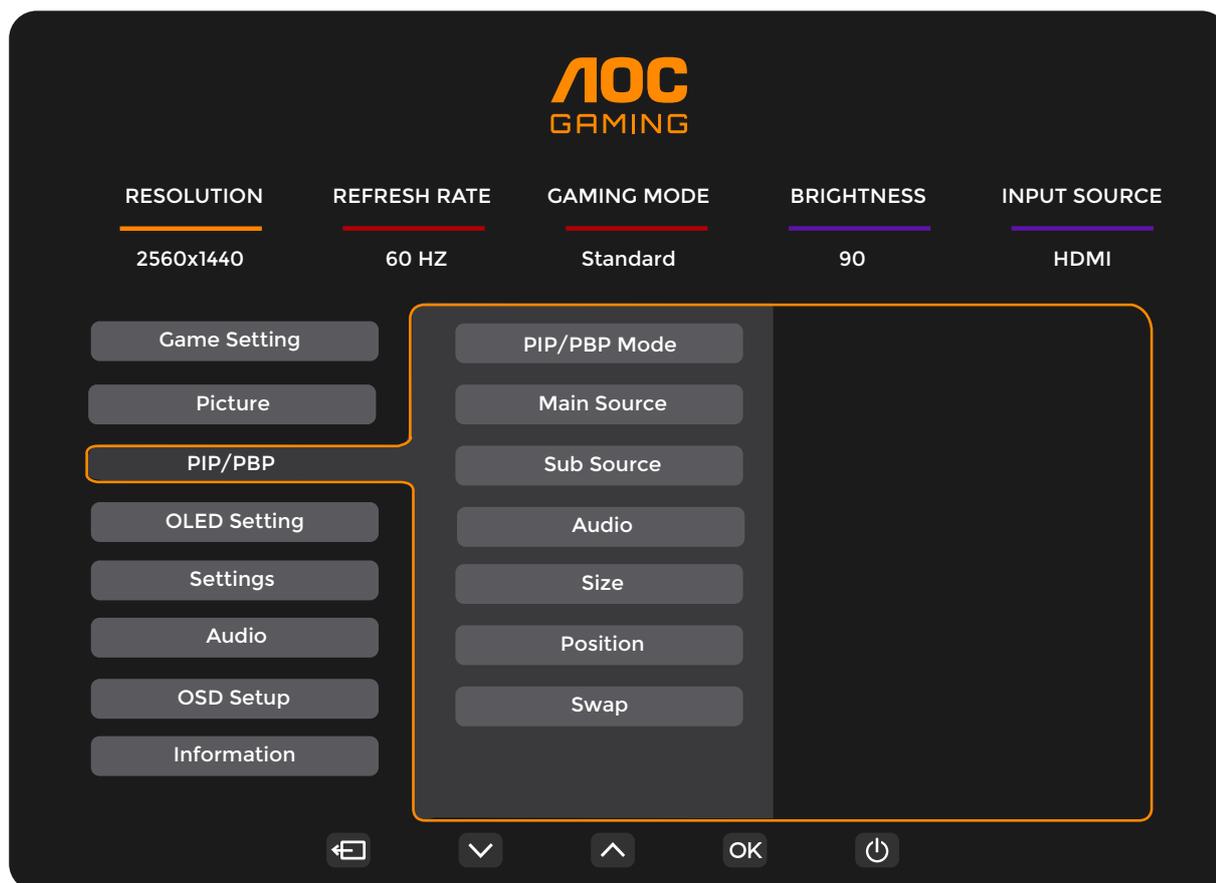
Blue(青)	0-100	青色温度微調整。
R. 彩度	0-100	R. 彩度を調整します。
G. 彩度	0-100	G. 彩度を調整します。
B. 彩度	0-100	B. 彩度を調整します。
C. 彩度	0-100	C. 彩度を調整します。
M. 彩度	0-100	M. 彩度を調整します。
Y. 彩度	0-100	Y. 彩度を調整します。
R. 色相	0-100	R. 色相を調整します。
G. 色相	0-100	G. 色相を調整します。
B. 色相	0-100	B. 色相を調整します。
C. 色相	0-100	C. 色相を調整します。
M. 色相	0-100	M. 色相を調整します。
Y. 色相	0-100	Y. 色相を調整します。
HDR	Off (オフ)	使用要件に応じて、HDR プロファイルを設定します。 注： HDR が検出されると、調整のために HDR オプションが表示されます。
	DisplayHDR	
	HDR PEAK	
	HDR Picture (HDR 写真)	
	HDR Movie (HDR 映画)	
HDR Mode (HDR モード)	Off (オフ)	HDR に調整します。 (HDR10 やその他 HDR 方式には対応していません)。
	HDR Picture (HDR 写真)	
	HDR Movie (HDR 映画)	
	HDR Game (HDR ゲーム)	
DCR	Off (オフ)	ダイナミック・コントラスト機能を停止します。
	On (オン)	ダイナミック・コントラスト機能を起動します。
Color Space (色空間)	Panel Native (パネルネイティブ)	標準の色空間パネル。
	sRGB	sRGB 色空間。
	DCI-P3	DCI-P3 色空間。

LowBlue Mode (ローブルー モード)	Off(オフ)	色温度を調整し、ブルーライトの波長を下げます。
	Multimedia (マルチメディア)	
	Internet (インターネット)	
	Office (オフィス)	
	Reading(読書)	
Image Ratio (画像比)	Full (フル) / Aspect (ア スペクト) / 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)	ディスプレイの画像比を選択します。

注：

- 1). 「HDR Mode」がオフでない状態に設定されている場合、「コントラスト」、「暗部強調」、「ガンマ」、「エコ調節」、「色温度」、「6軸彩度/色相」、「色空間」、「低ブルーレイモード」の項目は調整できません。
- 2). 「HDR」が DisplayHDR に設定されている場合、画像の下には HDR、シャープ以外の項目は調整できません。
- 3). 「HDR」が「HDR エンハンスメント」、「HDR ピクチャ」、「HDR ムービー」または「HDR ゲーム」に設定されている場合、「ガンマ」、「エコ調節」、「色温度」、「6軸彩度/色調」、「DCR」、「色空間」、「低ブルーレイモード」の項目は調整できません。
- 4). 「色空間」が「sRGB」または「DCI-P 3」に設定されている場合、「コントラスト」、「暗部強調」、「ガンマ」、「生態調節」、「色温度」、「6軸彩度/色相」、「HDR Mode」、「低 Blu-ray モード」の項目は調整できません。
- 5). 生態系調整が読み取りに設定されている場合、コントラスト、暗部強調、色温度、6軸彩度/色調、DCR、色空間、低 Blu-ray モードの項目は調整できません。
- 6). ゲーム設定のゲームモードが非標準モードに設定されている場合、エコ調節、6軸彩度/色調、「HDR Mode」、カラースペースプロジェクトは調整できません。

PIP/PBP



PIP/PBP Mode	Off(オフ) / PIP / PBP	PIP または PBP の無効または有効を切り替えます。
Main Source (メインソース)		メインの画面ソースを選択します。
Sub Source (サブソース)		サブ画面のソースを選択します。
Audio(オーディオ)	Main Source (メインソース) Sub Source (サブソース)	オーディオセットアップの無効または有効を切り替えます。
Size(サイズ)	Small(小) / Middle(中) / Large(大)	画面サイズを選択します。
Position(位置)	Right-up(右上)	画面位置を設定します。
	Right-down(右下)	
	Left-up(左上)	
	Left-down(左下)	
Swap(交換)	On(オン) : 交換	画面ソースを交換します。
	Off(オフ) : 非動作	

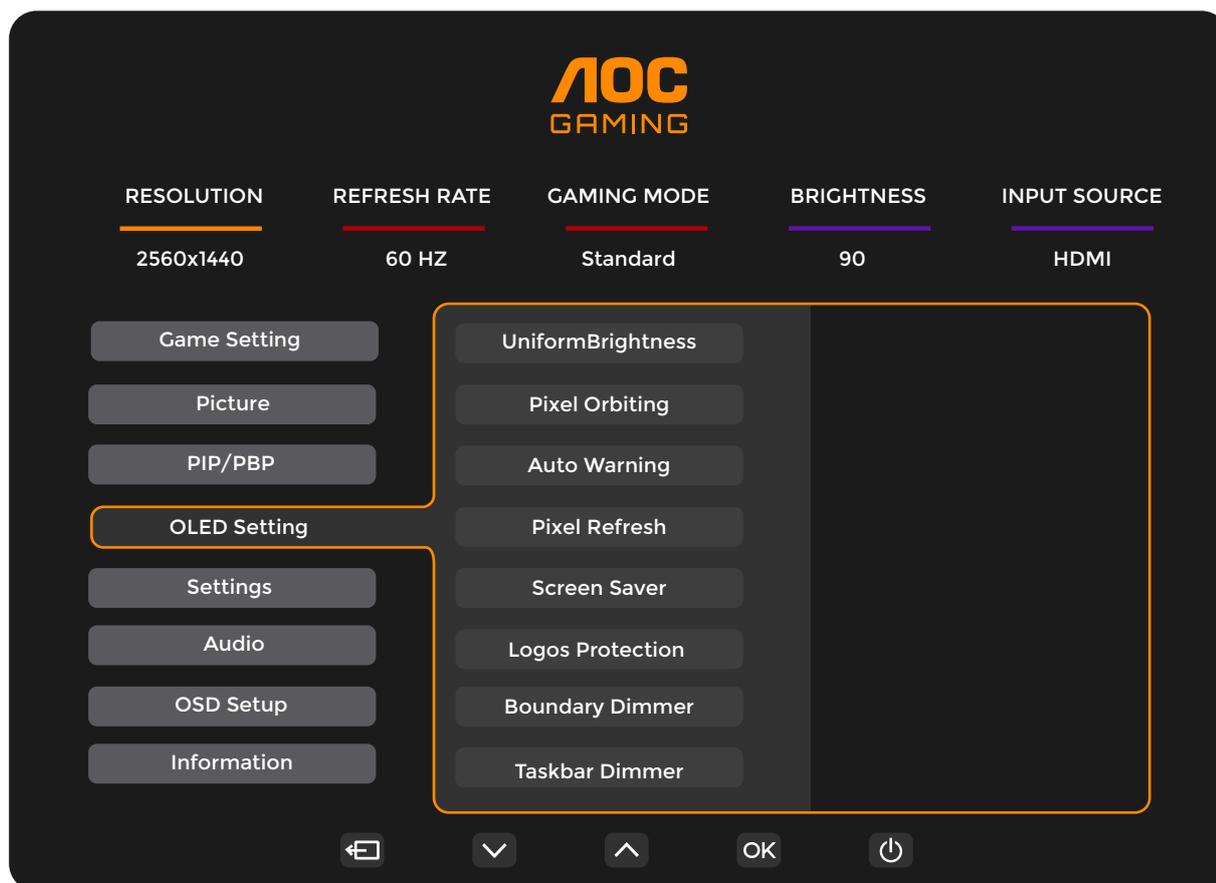
注：

- 1) 「Picture(写真)」の「HDR」がオフ以外の状態に設定されている場合、「PIP/PBP」のすべての項目を調整することはできません。
- 2) PIP/PBP が有効になっている場合、OSD メニューの色に関連した調整の一部がメイン画面に対してのみ有効となり、サブ画面がサポートされなくなります。このために、メイン画面とサブ画面の色が異なる場合があります。
- 3). PBP/PIP が有効になっている場合の、メイン画面 / サブ画面の入力ソースの互換性については、次の表を参照してく

ださい。different colors.

PBP/PIP		Main Source (メインソース)	
		HDMI	DP
Sub Source (サブソース)	HDMI	V	V
	DP	V	V

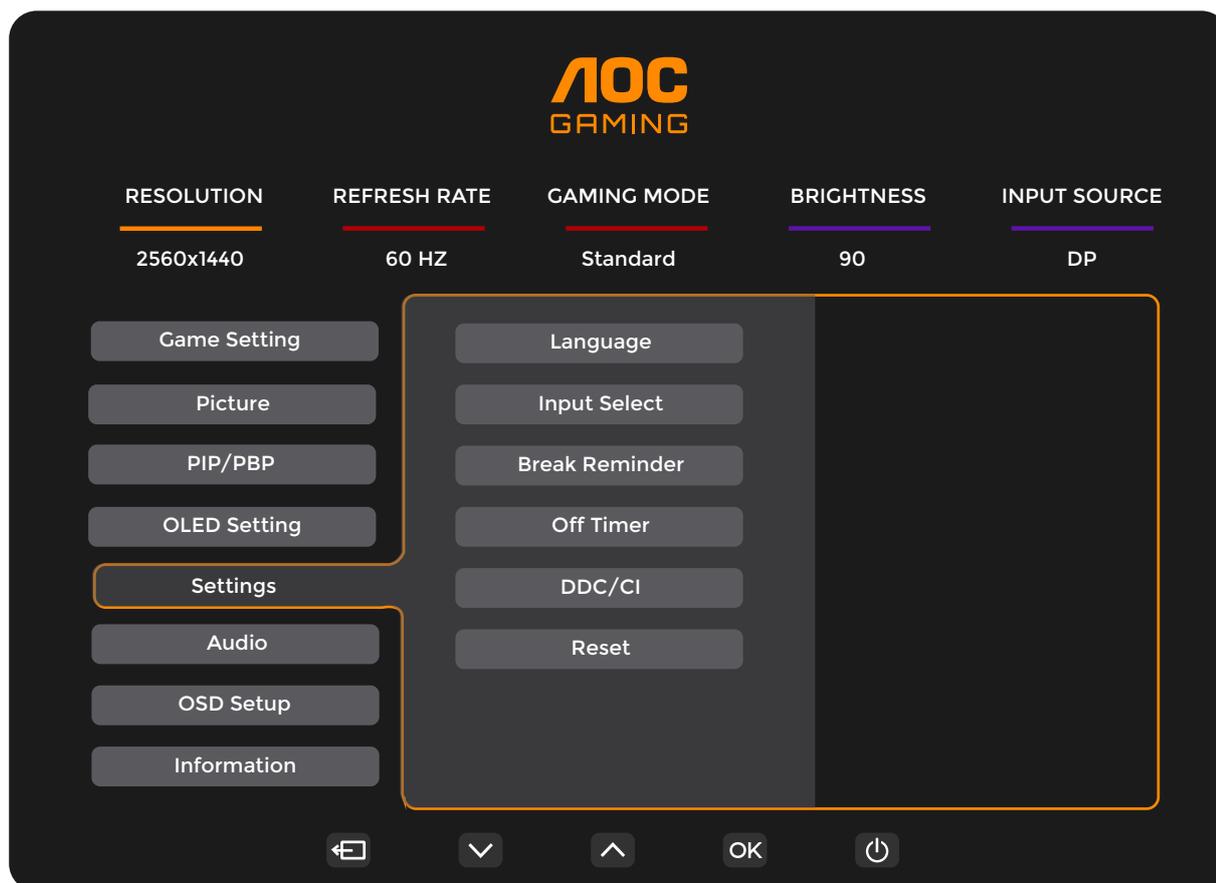
OLED Setting(OLED 設定)



UniformBrightness	Off/On	UniformBrightness Adjustment
Pixel Orbiting (画像シフト)	Off (オフ) / Weak (弱) / Medium (中) / Strong (強)	軌道機能をオンにして、残像の発生リスクを低減するために使用されます。推奨機能設定:「On」(オン)。この機能を有効にすると、画像ピクセルは全体として円を描くように移動します。移動振幅は設定に基づいています。移動する文字がサイドカットされている場合があります。「強」を選択すると、残像が発生する可能性はほとんどありません。しかし、サイドカットが発生する可能性が最も顕著になります。
Auto Warning (自動警告)	On/(オン) / Off(オフ)	「閉じる」を選択すると、この警告がポップアップ表示され、ユーザーが「はい」または「いいえ」を選択するまで、警告は「タイムアウト」に設定されません。エンドユーザーが「いいえ」を選択すると、「自動警告」は「開く」に設定されます
Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ)	On/(オン) / Off(オフ)	Pixel Refresh 機能を有効にして実行し、生成された残像を排除するために使用されます。起動後、メニュープロンプトに従って「はい」を選択すると、ディスプレイは自動的に画面をシャットダウンします。電源を入れたまま、キーを操作しないでください。電源インジケータが白色に点滅します(白色に1秒間点灯/1秒間消灯)。このプロセスは約10分続きます。最後に電源インジケータが消灯し、ディスプレイがスタンバイ状態になります。
Screen Saver (スクリーンセーバー)	Off(オフ) / Slow(遅い) / Fast(高速)	スクリーンセーバー機能は、静止画像が一定時間表示されていることを検出すると、画面を暗くしてパネルの焼き付きを防止します。動く画像が検出されると、モニターは輝度を以前の動作状態に回復します。

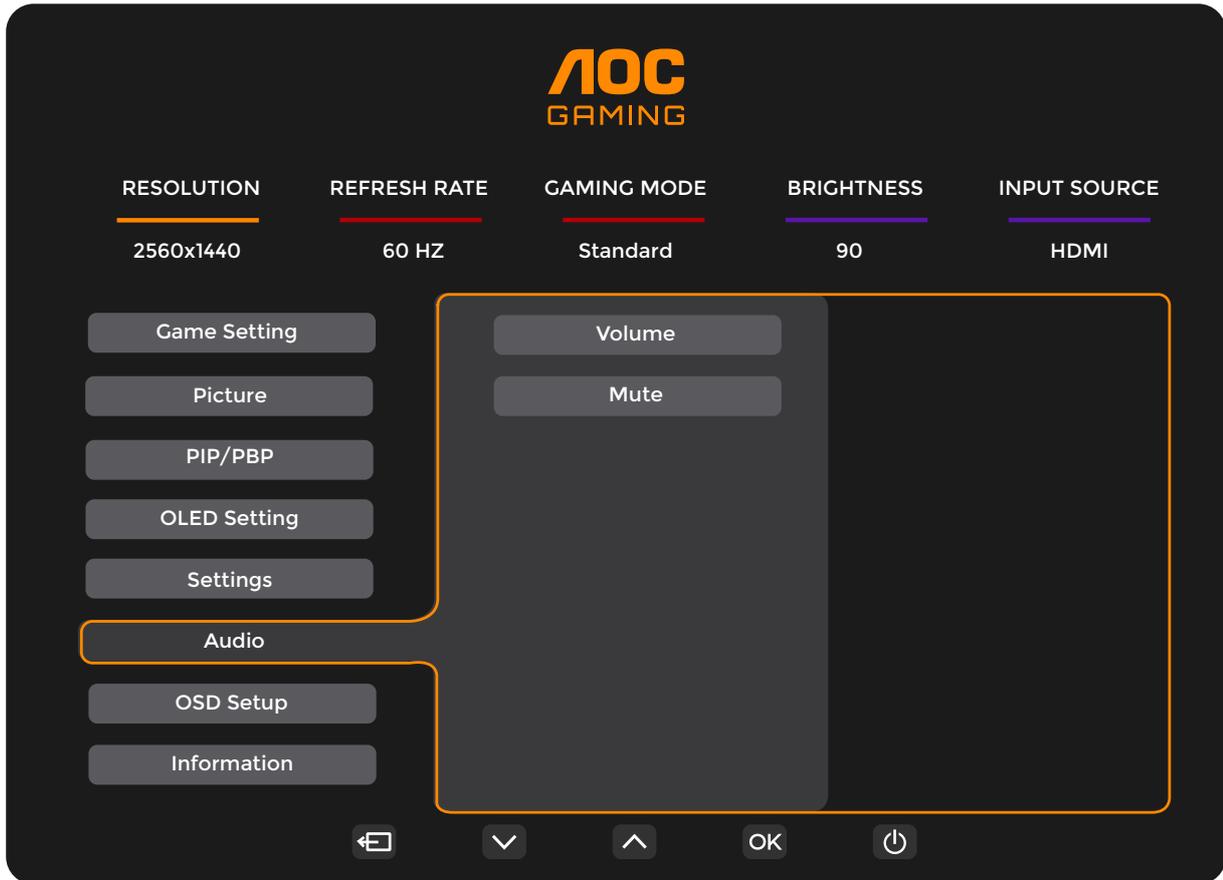
Logos Protection (マルチロゴ保護)	Off(オフ) /1/2/3/4	画面上に複数の静的ロゴが検出された場合は、マルチロゴ保護をオンにすることをお勧めします。これにより、画面が暗くなり、ロゴが検出された場所でパネルが画像の焼き付きから保護されます。
Boundary Dimmer (境界ディマー)	Off(オフ) /1/2/3/4	画面のフレームや分割画面内に黒い領域がある特殊なアスペクト比の場合、境界ディマー機能により、明るさレベルの差が大きい特定の領域の明るさを自動的に検出し、暗くすることができます。
Taskbar Dimmer (タスクバーディマー)	Off(オフ) /1/2/3/4	タスクバーディマーテクノロジーは、画面上のタスクバー領域の明るさを暗くします。タスクバー以外の領域では明るさの変化は目立ちません。
Thermal Protection (熱保護)	On/(オン) /Off(オフ)	モニターの温度が60度を超えると、熱保護機能により画面の明るさが自動的に暗くなり、熱が適切に放散されます。モニターの機能をオンにすることをお勧めします。

Settings(設定)



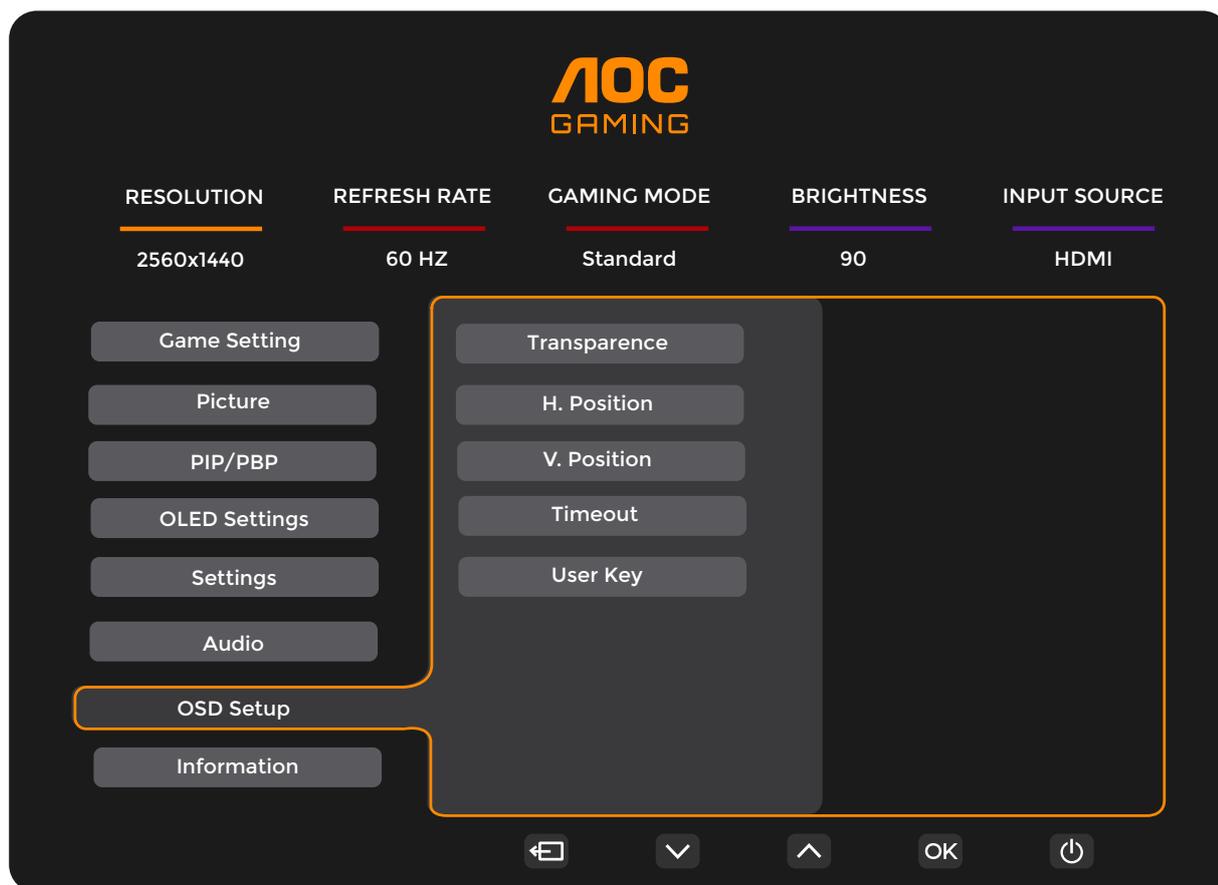
Language (言語)		OSD 言語を選択します。
Input Select (入力選択)	Auto(自動) / HDMI / DP	入力信号ソースを選択します。
Break Reminder (休憩リマインダー)	Off (オフ) / On(オン)	ユーザーが 1 時間以上続けて作業する場合、休止のお知らせ。
Off Timer (オフタイマー)	0 - 24 時間	オフタイマーの時間を設定。
DDC/CI	はい / いいえ	DDC/CI サポート機能の OK。
Reset (リセット)	はい / いいえ	リセットメニューは既定値。

Audio(オーディオ)



Volume (音量)	0-100	音量調節。
Mute (消音)	Off(オフ)/ On(オン)	音量を消音します。

OSD Setup (OSD 設定)



Transparence (透明度)	0-100	OSDの透明度を調整します。
H. Position (水平位置)	0-100	OSDの水平位置を調整します。
V. Position (垂直位置)	0-100	OSDの垂直位置を調整します。
Timeout (OSD表示時間設定)	5-120	OSD表示時間設定を調整します。
User Key (ユーザーキー)	ゲームモード/ スナイパースコ ープ/フレームカ ウンター	ユーザー設定「V」キーショートカットメニュー。

Information(情報)

AOC GAMING

RESOLUTION: 2560x1440
REFRESH RATE: 60 HZ
GAMING MODE: Standard
BRIGHTNESS: 90
INPUT SOURCE: HDMI

Game Setting
Picture
PIP/PBP
OLED Setting
Settings
Audio
OSD Setup
Information

Model Name: Q27G40ZDF
Resolution: 2560(H)x1440(V)/60HZ
HDR: SDR
Sync: Adaptive-Sync
Serial Number: xxxxxxxx
Time after Pixel Refresh: xxx
Pixel Refresh Counts: xxx

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

LED インジケータ

状態	LED 色
フルパワーモード	白
アクティブオフモード	オレンジ
処理中の Pixel Refresh	白色インジケータが点滅します (1 秒間点灯し、1 秒間消灯します)
OLED パネルの誤動作	オレンジ色インジケータが点滅します (1 秒間点灯し、1 秒間消灯します)
シャットダウンモード	インジケータは消灯します。

トラブルシューティング

問題	可能性ある解決策
電源インジケータは消灯します。	<ul style="list-style-type: none"> ●電源が入っているか確認してください。 ●電源コードが接続されているか確認してください。
電源インジケータが点灯します。しかし、画像は表示されません。	<ul style="list-style-type: none"> ●コンピューターの電源が入っているか確認してください。 ●コンピューターのグラフィックカードがしっかりと接続されているか確認してください。 ●ディスプレイの信号線がコンピューターに正しく接続されていることを確認してください。 ●ディスプレイの信号線のプラグを確認し、すべてのピンが曲がっていないことを確認してください。 ●コンピューターのキーボードにある Caps Lock キーでインジケータを観察し、コンピューターが機能しているかどうかを確認してください。
画像は表示されませんが、電源インジケータがオレンジ色に点滅します。	<ul style="list-style-type: none"> ● OLED パネルが誤動作し、正常に動作しません。AOC のアフターサービス担当者にアドバイスを求めてください。
プラグツーユースが動作しません。	<ul style="list-style-type: none"> ●プラグツーユースに対応しているか確認してください。 ●アダプターがプラグツーユース対応しているか確認してください。
画像が薄暗くなっています。	<ul style="list-style-type: none"> ●輝度とコントラスト比を調整してください。
画像が跳ねたり波打ったりしています。	<ul style="list-style-type: none"> ●周辺に電気器具や機器があり、電子干渉を引き起こしている可能性があります。
画面に「信号線がありません」または「信号がありません」と表示されます。	<ul style="list-style-type: none"> ●信号線が正しく接続されているか確認してください。 ●信号線プラグのピンが破損していないか確認してください。 ●表示メニューで、Pixel Refresh 機能を有効にして実行すると、生成された残像を排除することができます。この機能を数回実行すると、望ましい画像表示効果を実現することができます。画面保守に関するその他の手順については、公式 Web サイトのユーザー指示を参照してください。
画面に「無効な入力」と表示されます。	<ul style="list-style-type: none"> ●コンピューターが不適切な表示モードに設定されていないか確認してください。詳細なユーザー指示に記載されている表示モードにコンピューターをリセットしてください。
残像が発生します。	<ul style="list-style-type: none"> ● OLED パネルの特性に基づき、表示メニューで、Pixel Refresh 機能を有効にして実行すると、生成された残像を排除することができます。望ましい画像表示効果を実現するために、この機能を数回実行してください。画面保守に関するその他の手順については、公式 Web サイトのユーザー指示を参照してください。
規制およびサービス	<p>ご購入いただいたモデルの規制およびサービス情報については、www.aoc.com をご参照ください（お住まいの国で購入したモデルを検索し、サポートページで規制およびサービス情報を確認できます）。</p>

仕様

一般仕様

パネル	モデル名	Q27G40ZDF	
	ドライビングシステム	OLED	
	表示可能画像サイズ	67.3 cm 対角	
	画素ピッチ	0.2292mm(横) x 0.2292mm(縦)	
	個別同期	H/V TTL	
	表示色	約 1.07B 色 ^[1]	
その他	水平スキャン範囲	30k~230kHz(HDMI) 30k~390kHz(DisplayPort)	
	水平スキャンサイズ(最大)	590.42 mm	
	垂直スキャン範囲	48~144Hz(HDMI) 48~240Hz(DisplayPort)	
	垂直スキャンサイズ(最大)	333.72 mm	
	最適プリセット解像度	2560 x 1440@60Hz	
	最大解像度	2560 x 1440@144Hz(HDMI) 2560 x 1440@240Hz(DisplayPort)	
	プラグアンドプレイ	VESA DDC2B/CI	
	電源	100-240V~ 50/60Hz 1.5A	
	電力消費	標準(デフォルトの明るさとコントラスト)	63W
最大(明るさ = 100、コントラスト = 100)		≤ 75W	
スタンバイモード		≤ 0.3W	
物理的特性	接続タイプ	HDMI/DisplayPort/イヤホン	
	信号ケーブルの種類	取り外し可能	
環境	温度	操作時	0°C ~ 40°C
		非操作時	-25°C ~ 55°C
	湿度	操作時	10% ~ 85% (非結露)
		非操作時	5% ~ 93% (非結露)
	高度	操作時	0m ~ 5,000m (0 フィート ~ 499,993.92 フィート)
		非操作時	0m ~ 12192m (0 フィート ~ 40000 フィート)

注:

[1].本製品のディスプレイは最大で10億7000万色をサポートします。設定条件は以下のとおりです(一部のグラフィックカードでは、出力制限により違いが生じることがあります)。

信号バージョン カラーフォーマット 状態 カラービット	HDMI2.0		DisplayPort1.4	
	YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB	YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB
2560x1440 240Hz 10bits	\	\	V	V
2560x1440 240Hz 8bits	\	\	V	V
2560x1440 200Hz 10bits	\	\	V	V
2560x1440 200Hz 8bits	\	\	V	V
2560x1440 165Hz 10bits	\	\	V	V
2560x1440 165Hz 8bits	\	\	V	V

2560x1440 144Hz 10bits	V	\	V	V
2560x1440 144Hz 8bits	V	V	V	V
2560x1440 120Hz 10bits	V	\	V	V
2560x1440 120Hz 8bits	V	V	V	V
2560x1440 100Hz 10bits	V	\	V	V
2560x1440 100Hz 8bits	V	V	V	V
低解像度 10 bpc	V	V	V	V
低解像度 8 bpc	V	V	V	V

[2]: DP 1.4 (HBR 3) 信号入力、QHD 240 Hz 10.7 億表示色数 (RGB/YCbCr 4:4:4 フォーマット) を達成するためには、DSC 対応グラフィックスカードを使用する必要があります。グラフィックスカードメーカーに問い合わせ、DSC サポートを取得してください。

[3]: HDMI 2.0 信号入力、かつ解像度が QHD 144 Hz の場合、YCbCr 4:2:2 / 4:2:0 フォーマットに設定し、10.7 億表示色数に達する必要がある。一部のビデオカードの出力制限により、異なる場合があります。

プリセットディスプレイモード

標準	解像度 (± 1Hz)	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)
VGA	640 × 480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.500	75
	640x480@100Hz	51.08	99.769
	640x480@120Hz	61.91	119.518
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	63.68	99.662
	800x600@120Hz	77.425	119.854
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
	1024x768@100Hz	81.577	99.972
	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@240Hz (DisplayPort)	274.562	240.001
QHD	2560x1440@60Hz	96.482	60.001
	2560x1440@100Hz	151	100
	2560x1440@120Hz	183	120
	2560x1440@144Hz	231.555	144.002
	2560x1440@165Hz (DisplayPort)	242.551	165
	2560x1440@200Hz (DisplayPort)	294	200
	2560x1440@240Hz (DisplayPort)	385.92	240
PBP	1280x1440@60Hz	89.45	59.913
	1280x1440@75Hz	111.972	74.998
	1280x1440@100Hz	149.3	100
	1280x1440@120Hz	179.157	119.998
MAC MODES			
VGA	640x480@67Hz	35	66.667
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.55
IBM MODES			
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087

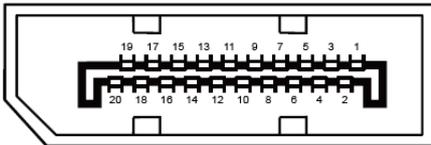
注意: VESA 規格によると、さまざまなオペレーティングシステムやグラフィックスカードのリフレッシュレート（フィールド周波数）を計算する際に、特定の誤差 (+/-1Hz) が生じる場合があります。互換性を向上させるために、この製品の公称リフレッシュレートは四捨五入されています。実際の製品を参照してください。

ピン割り当て



19 ピンカラーディスプレイ信号ケーブル

ピン番号	信号名	ピン番号	信号名	ピン番号	信号名
1.	TMDS データ 2+	9.	TMDS データ 0-	17.	DDC/CEC アース
2.	TMDS データ 2 シールド	10.	TMDS クロック +	18.	+5V 電力
3.	TMDS データ 2-	11.	TMDS クロックシールド	19.	ホットプラグ検出
4.	TMDS データ 1+	12.	TMDS クロック -		
5.	TMDS データ 1 シールド	13.	CEC		
6.	TMDS データ 1-	14.	予約済み (デバイス上に N.C.)		
7.	TMDS データ 0+	15.	SCL		
8.	TMDS データ 0 シールド	16.	SDA		



20 ピンカラーディスプレイ信号ケーブル

ピン番号	信号名	ピン番号	信号名
1	ML_Lane 3 (n)	11	アース
2	アース	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	アース	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	アース
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	アース	18	ホットプラグ検出
9	ML_Lane 1 (p)	19	リターン DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

プラグアンドプレイ

プラグアンドプレイ DDC2B 機能

このモニターには、VESA DDC STANDARD に準拠した VESA DDC2B 機能が装備されています。これにより、モニターはホストシステムにその ID を通知し、また使用されている DDC のレベルによっては、その表示機能について追加情報を伝えることもできます。

DDC2B は、I2C プロトコルに基づく双方向データチャンネルです。ホストは DDC2B チャンネル経由で EDID 情報を要求できます。

HDMI[®]

HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE