

AOC GAMING



Manuel de l'Utilisateur

24G51F

AOC GAMING MONITOR

| | |
|------------------------------------|----|
| Sécurité | 1 |
| Conventions nationales..... | 1 |
| Alimentation électrique..... | 2 |
| Installation | 3 |
| Nettoyage..... | 4 |
| Autre..... | 5 |
| Installation | 6 |
| Contenu de la boîte..... | 6 |
| Montage du pied et de la base..... | 7 |
| Réglage de l'angle de vision | 8 |
| Connexion du moniteur..... | 9 |
| Fixation murale..... | 10 |
| Fonction Adaptive-Sync | 11 |
| HDR | 12 |
| Réglage | 13 |
| Touches rapides | 13 |
| Réglage OSD | 14 |
| Paramètres de jeu | 15 |
| Image | 17 |
| Paramètres | 20 |
| Audio..... | 21 |
| Configuration de l'OSD | 22 |
| Information..... | 23 |
| Indicateur LED | 24 |
| Dépannage..... | 25 |
| Spécifications | 26 |
| Spécifications générales | 26 |
| Modes d'affichage prédéfinis | 27 |
| Affectation des broches..... | 28 |
| Plug and Play | 29 |

Sécurité

Conventions nationales

Les sous-sections suivantes décrivent les conventions nationales utilisées dans ce document.

Notes, mises en garde et avertissements

Tout au long de ce guide, des blocs de texte peuvent être accompagnés d'une icône et imprimés en caractères gras ou en italique. Ces blocs correspondent à des notes, mises en garde et avertissements, et sont utilisés comme suit :



NOTE : Une **NOTE** indique une information importante qui vous aide à mieux utiliser votre système informatique.




ATTENTION : Une **ATTENTION** signale un risque potentiel de dommage matériel ou de perte de données et vous indique comment éviter ce problème.




AVERTISSEMENT : Un **AVERTISSEMENT** signale un risque potentiel de blessure corporelle et vous indique comment éviter ce problème.


Certaines mises en garde peuvent apparaître sous des formats alternatifs et ne pas être accompagnées d'une icône. Dans de tels cas, la présentation spécifique de l'avertissement est imposée par l'autorité réglementaire.


Alimentation électrique


 Le moniteur doit être utilisé uniquement avec le type de source d'alimentation indiqué sur l'étiquette. Si vous n'êtes pas certain du type d'alimentation électrique fourni à votre domicile, consultez votre revendeur ou la compagnie locale d'électricité.

 Le moniteur est équipé d'une prise à trois broches avec mise à la terre, comportant une troisième broche (mise à la terre).

Cette prise ne peut être insérée que dans une prise de courant mise à la terre, pour des raisons de sécurité. Si votre prise ne permet pas de brancher la prise à trois fils, faites installer une prise conforme par un électricien, ou utilisez un adaptateur pour mettre l'appareil à la terre en toute sécurité. Ne pas compromettre la fonction de sécurité de la prise de terre.

 Débranchez l'appareil pendant un orage ou lorsqu'il ne sera pas utilisé pendant de longues périodes. Cela protégera le moniteur contre les dommages causés par des surtensions électriques.

 Ne surchargez pas les multiprises ni les rallonges. Une surcharge peut provoquer un incendie ou un choc électrique.

 Pour garantir un fonctionnement satisfaisant, utilisez le moniteur uniquement avec des ordinateurs certifiés UL équipés de prises configurées adéquatement, indiquées entre 100-240 V AC, min. 5 A.

 La prise murale doit être installée à proximité de l'équipement et être facilement accessible.

Fabricants : Ten Pao Industrial Co., Ltd.

Modèle : S025ADP1900131

Installation

! Ne placez pas le moniteur sur un chariot, un support, un trépied, une fixation ou une table instable. Si le moniteur tombe, il peut blesser une personne et causer des dommages importants à ce produit. Utilisez uniquement un chariot, un support, un trépied, une fixation ou une table recommandés par le fabricant ou fournis avec ce produit. Suivez les instructions du fabricant. Respectez les instructions lors de l'installation du produit et utilisez les accessoires de montage recommandés par le fabricant. Une combinaison produit et chariot doit être déplacée avec précaution.

! Ne poussez jamais aucun objet dans la fente du boîtier du moniteur. Cela pourrait endommager des composants du circuit, provoquant un incendie ou un choc électrique. Ne renversez jamais de liquides sur le moniteur.

! Ne placez pas l'avant du produit sur le sol.

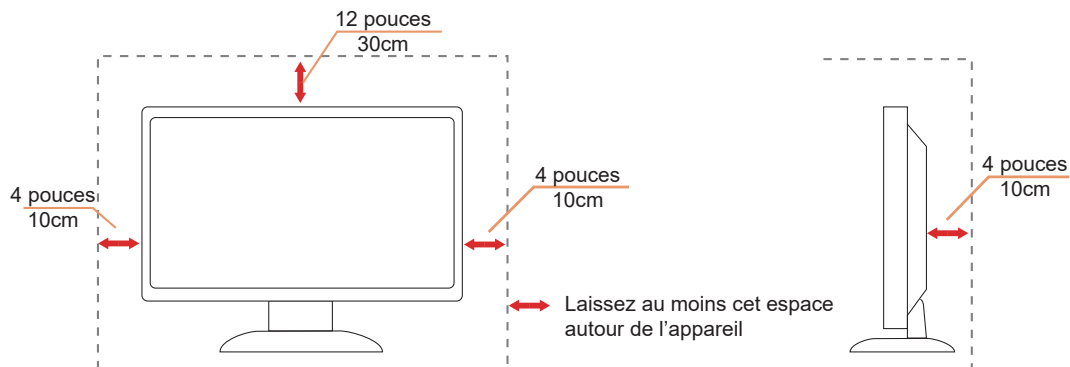
! Si vous montez le moniteur sur un mur ou une étagère, utilisez un kit de montage approuvé par le fabricant et suivez les instructions du kit.

! Laissez un espace autour du moniteur comme indiqué ci-dessous. Sinon, la circulation d'air peut être insuffisante, ce qui peut entraîner une surchauffe, un incendie ou des dommages au moniteur.

! Pour éviter tout dommage potentiel, par exemple le décolllement de la dalle par rapport à la bordure, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés. Si l'angle d'inclinaison maximal de -5 degrés vers le bas est dépassé, les dommages au moniteur ne seront pas couverts par la garantie.

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

Installé avec support



Nettoyage


⚠ Nettoyez régulièrement le boîtier avec un chiffon doux légèrement humidifié à l'eau.

⚠ Lors du nettoyage, utilisez un chiffon doux en coton ou en microfibre. Le chiffon doit être humide et presque sec ; ne laissez pas de liquide pénétrer dans le boîtier.



⚠ Veuillez débrancher le cordon d'alimentation avant de nettoyer le produit.


Autre


 Si le produit dégage une odeur, un bruit ou de la fumée anormale, débranchez IMMÉDIATEMENT la prise d'alimentation et contactez un centre de service.

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

 Ne soumettez pas le Moniteur LCD à des vibrations sévères ni à des chocs importants pendant son fonctionnement.

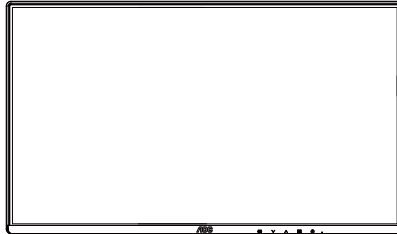
 Ne frappez pas et ne laissez pas tomber le moniteur pendant son fonctionnement ou son transport.

 Les cordons d'alimentation doivent être certifiés conformes aux normes de sécurité. Pour l'Allemagne, ils doivent être de type H03VV-F, 3G, 0,75 mm² ou supérieur.
Pour les autres pays, utilisez les types appropriés conformément aux normes locales.

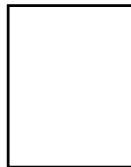
 Une pression sonore excessive provenant des écouteurs ou casques peut entraîner une perte auditive. Le réglage de l'égaliseur au maximum augmente la tension de sortie des écouteurs et casques, et par conséquent le niveau de pression acoustique.

Installation

Contenu de la boîte



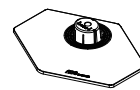
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable



Adapter



HDMI Cable



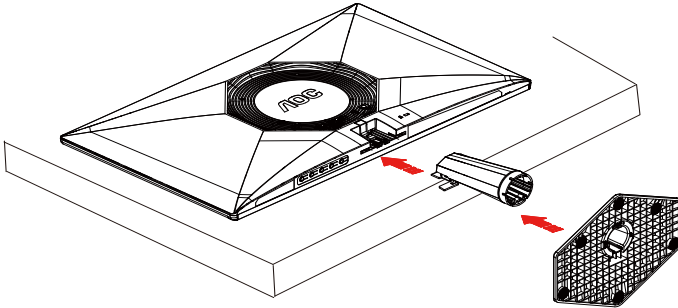
DisplayPort Cable

* Tous les câbles de signal ne sont pas fournis pour tous les pays et régions. Veuillez vérifier auprès du revendeur local ou de la succursale AOC pour confirmation.

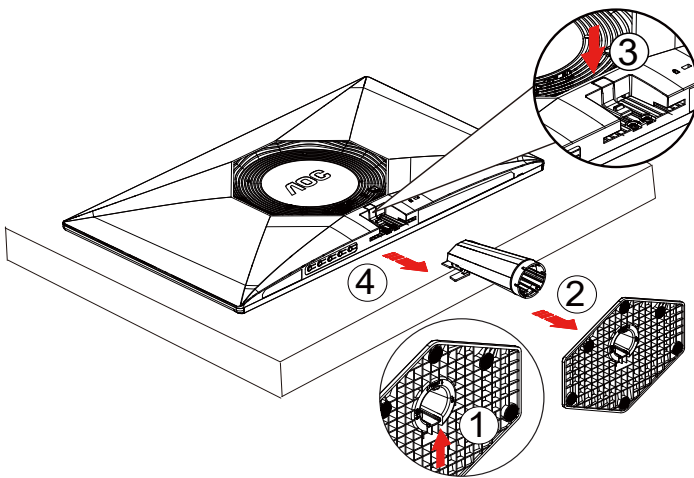
Montage du pied et de la base

Veuillez installer ou retirer la base en suivant les étapes ci-dessous.

Installation :



Retrait :



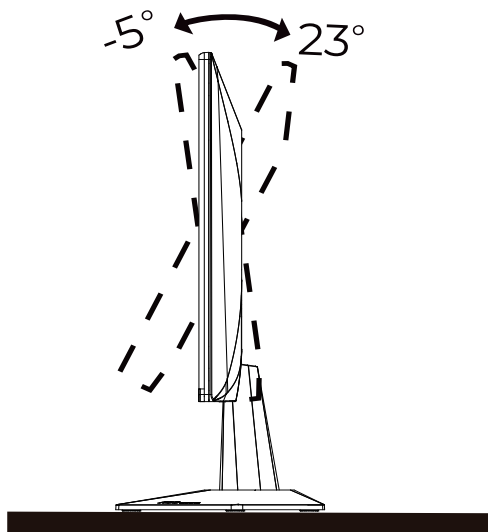
 **NOTE :** Le design de l'écran peut différer de celui illustré.

Réglage de l'angle de vision

Pour obtenir la meilleure expérience visuelle, il est recommandé que l'utilisateur s'assure de pouvoir voir l'intégralité de son visage à l'écran, puis ajuste l'angle du moniteur selon ses préférences personnelles.

Maintenez le pied afin d'éviter que le moniteur ne bascule lors du réglage de l'angle.

Vous pouvez ajuster le moniteur comme suit :

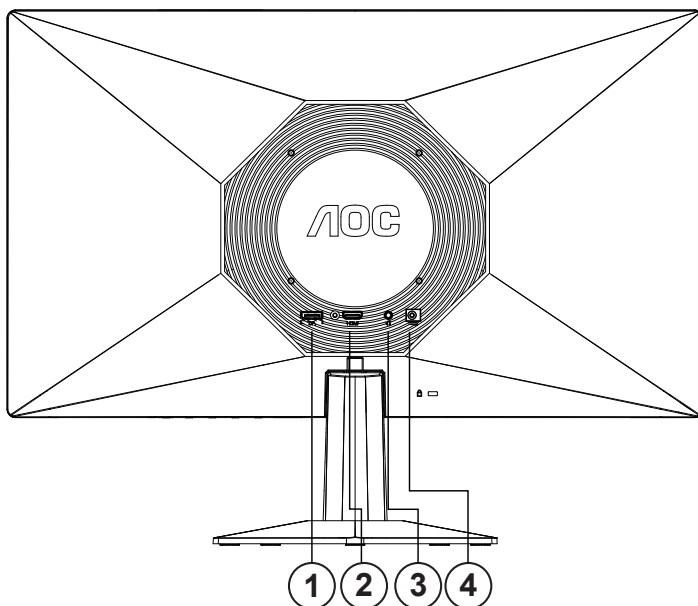


NOTE :

Ne touchez pas l'écran LCD lors du réglage de l'angle. Le contact avec l'écran LCD peut provoquer des dommages.

Connexion du moniteur

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



1. DisplayPort
2. HDMI
3. Prise casque
4. Alimentation électrique

Connecter au PC

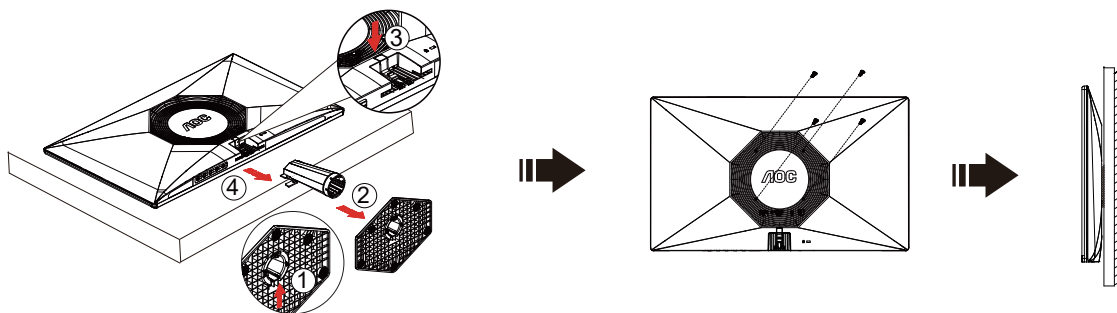
1. Branchez fermement le cordon d'alimentation à l'arrière du moniteur.
2. Éteignez votre ordinateur et débranchez son cordon d'alimentation.
3. Connectez le câble de signal d'affichage au connecteur vidéo situé à l'arrière de votre ordinateur.
4. Branchez le cordon d'alimentation de votre ordinateur et de votre moniteur sur une prise électrique à proximité.
5. Allumez votre ordinateur et votre moniteur.

Si votre moniteur affiche une image, l'installation est terminée. Si aucune image n'apparaît, veuillez consulter la section Dépannage.

Pour protéger l'équipement, éteignez toujours le PC et le moniteur LCD avant de procéder aux connexions.

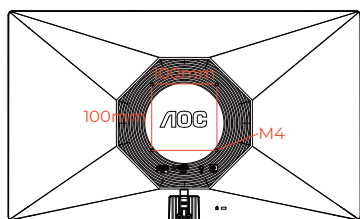
Fixation murale

Préparation à l'installation d'un bras de fixation murale optionnel.

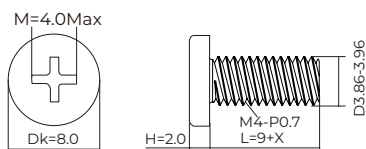


Ce moniteur peut être fixé à un bras de fixation murale acheté séparément. Débranchez l'alimentation avant cette procédure. Suivez les étapes suivantes :

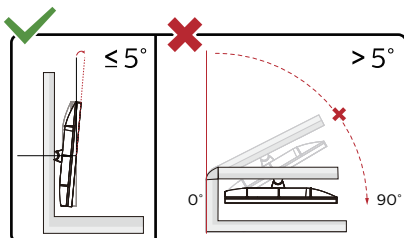
1. Retirez la base.
2. Suivez les instructions du fabricant pour assembler le bras de fixation murale.
3. Placez le bras de fixation murale à l'arrière du moniteur. Alignez les trous du bras avec ceux situés à l'arrière du moniteur.
4. Insérez les 4 vis dans les trous et serrez-les.
5. Reconnectez les câbles. Reportez-vous au manuel d'utilisation fourni avec le bras de fixation murale optionnel pour les instructions de fixation au mur.



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



NOTE : Les trous de fixation VESA ne sont pas disponibles sur tous les modèles, veuillez vérifier auprès du revendeur ou du service officiel d'AOC. Contactez toujours le fabricant pour l'installation murale.



* Le design de l'affichage peut différer de celui illustré.

⚠ AVERTISSEMENT :

1. Pour éviter tout dommage potentiel à l'écran, tel que le décollement du panneau, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés.
2. Ne pressez pas l'écran lors de l'ajustement de l'angle du moniteur. Saisissez uniquement la bordure.

Fonction Adaptive-Sync

1. La Fonction Adaptive-Sync fonctionne avec DisplayPort/HDMI.
2. Carte graphique compatible : la liste recommandée figure ci-dessous, elle peut également être consultée sur www.AMD.com.

Cartes graphiques

- Série Radeon™ RX Vega
- Série Radeon™ RX 500
- Série Radeon™ RX 400
- Série Radeon™ R9/R7 300 (à l'exception des R9 370/X, R7 370/X, R7 265)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Série Radeon™ R9 Nano
- Série Radeon™ R9 Fury
- Série Radeon™ R9/R7 200 (à l'exception des R9 270/X, R9 280/X)

Processeurs

- AMD Ryzen™ 7 2700U
- AMD Ryzen™ 5 2500U
- AMD Ryzen™ 5 2400G
- AMD Ryzen™ 3 2300U
- AMD Ryzen™ 3 2200G
- AMD PRO A12-9800
- AMD PRO A12-9800E
- AMD PRO A10-9700
- AMD PRO A10-9700E
- AMD PRO A8-9600
- AMD PRO A6-9500
- AMD PRO A6-9500E
- AMD PRO A12-8870
- AMD PRO A12-8870E
- AMD PRO A10-8770
- AMD PRO A10-8770E
- AMD PRO A10-8750B
- AMD PRO A8-8650B
- AMD PRO A6-8570
- AMD PRO A6-8570E
- AMD PRO A4-8350B
- AMD A10-7890K
- AMD A10-7870K
- AMD A10-7850K
- AMD A10-7800
- AMD A10-7700K
- AMD A8-7670K
- AMD A8-7650K
- AMD A8-7600
- AMD A6-7400K

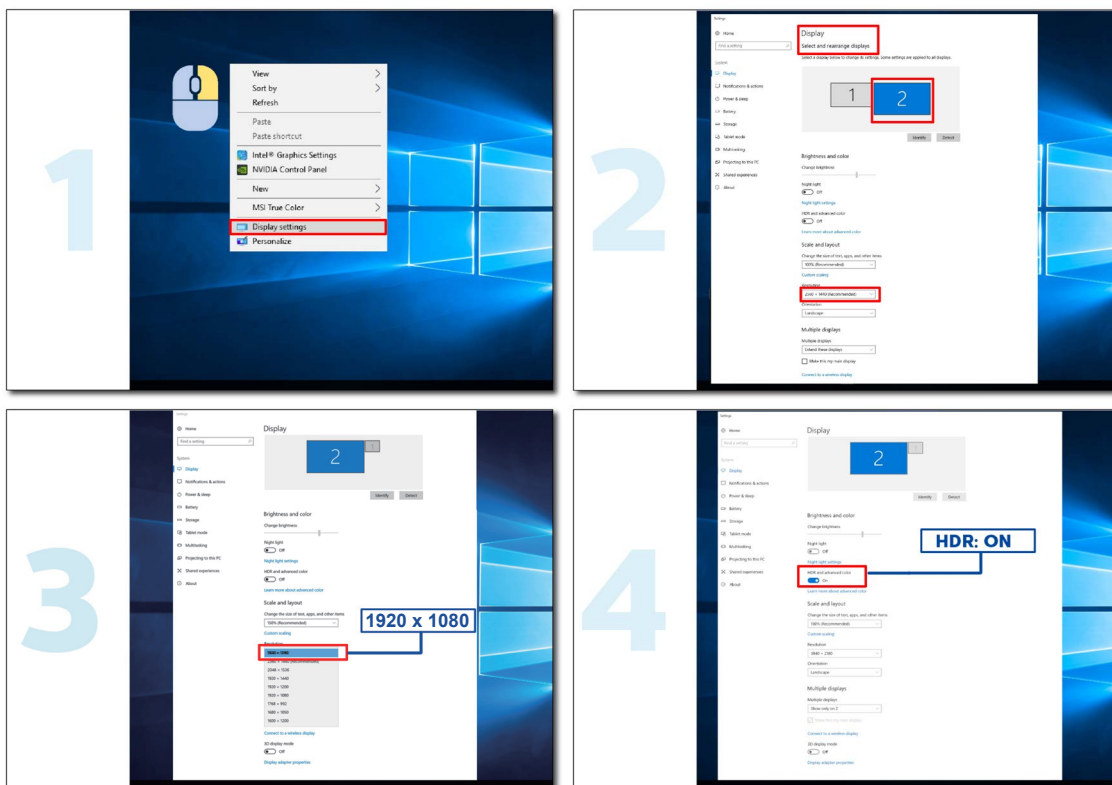
HDR

Il est compatible avec les signaux d'entrée au format HDR10.

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

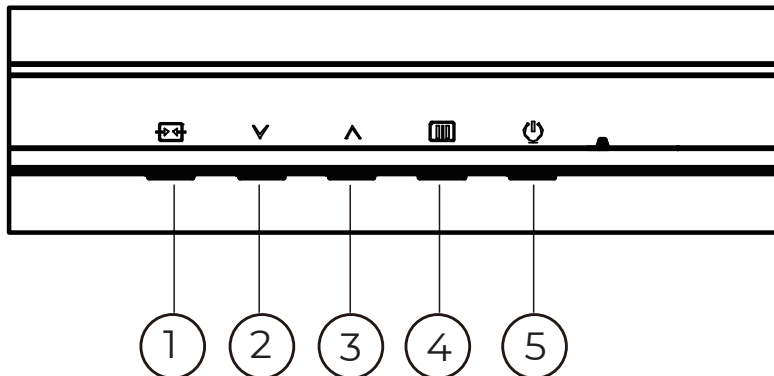
Note :

1. Aucun réglage spécial n'est nécessaire pour l'interface DisplayPort/HDMI dans les versions de WIN10 antérieures à la V1703.
2. Seule l'interface HDMI est disponible et l'interface DisplayPort ne fonctionne pas dans la version WIN10 V1703.
3. Réglage de l'affichage :
 - a. La résolution d'affichage est réglée sur 1920*1080, et le HDR est pré-réglé sur ON.
 - b. Après avoir lancé une application, le meilleur effet HDR peut être obtenu lorsque la résolution est modifiée à 1920*1080 (si disponible).



Réglage

Touches rapides



| | |
|---|-------------------------------|
| 1 | Source/Sortie |
| 2 | Touche utilisateur (Mode jeu) |
| 3 | Point de cadran |
| 4 | Menu/Entrée |
| 5 | Alimentation électrique |

Menu/Entrée

Appuyez pour afficher l'OSD ou confirmer la sélection.

Alimentation électrique

Appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer le moniteur.

Point de cadran

Lorsqu'il n'y a pas d'OSD, appuyez sur le bouton Point de cadran pour afficher ou masquer le Point de cadran.

Touche utilisateur (Mode jeu)

Réglage utilisateur "∨" Menu de raccourcis clavier : Mode jeu/Compteur de trames.

La valeur par défaut est Résolution double.

Lorsqu'il n'y a pas d'OSD, appuyez sur "∨" la touche pour ouvrir la fonction Mode jeu, puis appuyez sur "∨" ou "∧" la touche pour sélectionner le Mode jeu (FPS, RTS, Course, Joueur 1, Joueur 2 ou Joueur 3) selon le type de jeu.

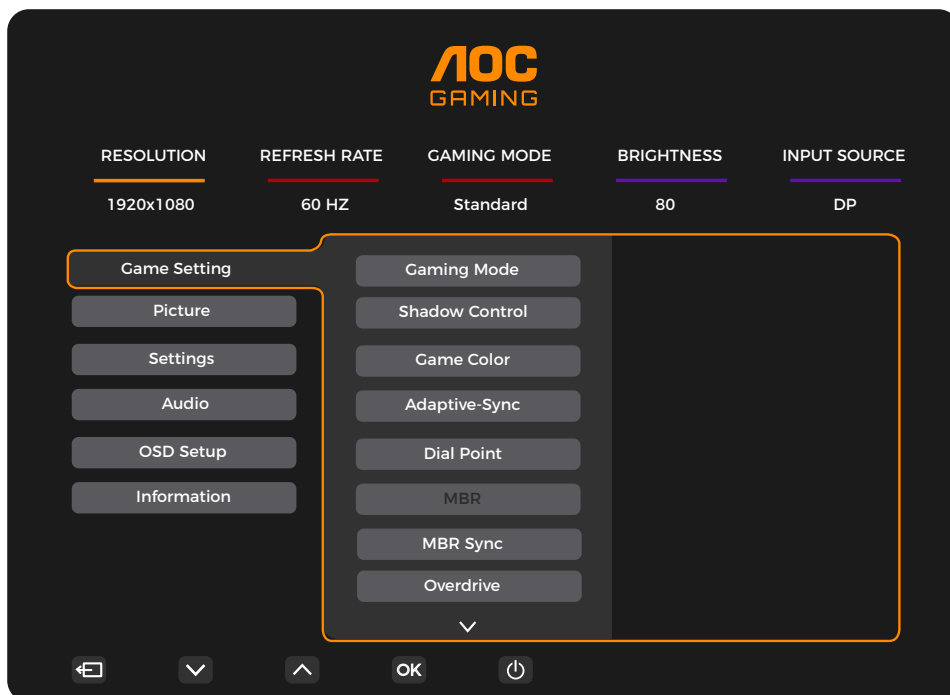
Source/Sortie






Lorsque l'OSD est fermé, appuyez sur le bouton Source/Sortie pour activer la fonction de touche rapide Source.

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

Réglage OSD

Instructions basiques et simples sur les touches de contrôle.

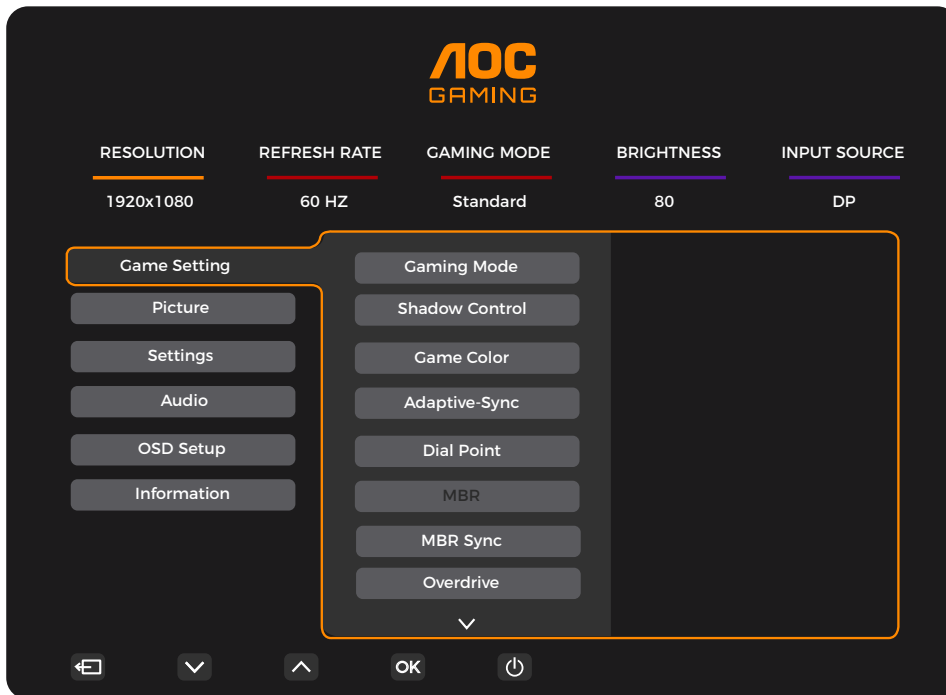


- 1). Appuyez sur le  bouton MENU pour activer la fenêtre OSD.
- 2). Appuyez sur ∇ ou \blacktriangle pour naviguer parmi les fonctions. Une fois la fonction désirée mise en surbrillance, appuyez sur le  bouton MENU / OK pour l'activer, puis appuyez sur ∇ ou \blacktriangle pour naviguer dans les fonctions du sous-menu. Une fois la fonction du sous-menu désirée mise en surbrillance, appuyez sur le  bouton MENU / OK pour l'activer.
- 3). Appuyez sur ∇ ou \blacktriangle pour modifier les réglages de la fonction sélectionnée. Appuyez sur \leftarrow / \rightarrow pour quitter. Si vous souhaitez ajuster une autre fonction, répétez les étapes 2 à 3.
- 4). Fonction de verrouillage OSD : pour verrouiller l'OSD, appuyez et maintenez enfoncé le  bouton MENU lorsque le moniteur est éteint, puis appuyez sur \mathcal{C} le bouton d'alimentation pour allumer le moniteur. Pour déverrouiller l'OSD, appuyez et maintenez enfoncé le  bouton MENU lorsque le moniteur est éteint, puis appuyez sur \mathcal{C} bouton d'alimentation pour allumer le moniteur.

Notes :

- 1). Si le produit ne dispose que d'une seule entrée de signal, l'option « Sélection d'entrée » ne peut pas être modifiée.
- 2). Si la résolution du signal d'entrée correspond à la résolution native ou à Adaptive-Sync, alors l'option « Rapport d'image » est invalide.

Paramètres de jeu



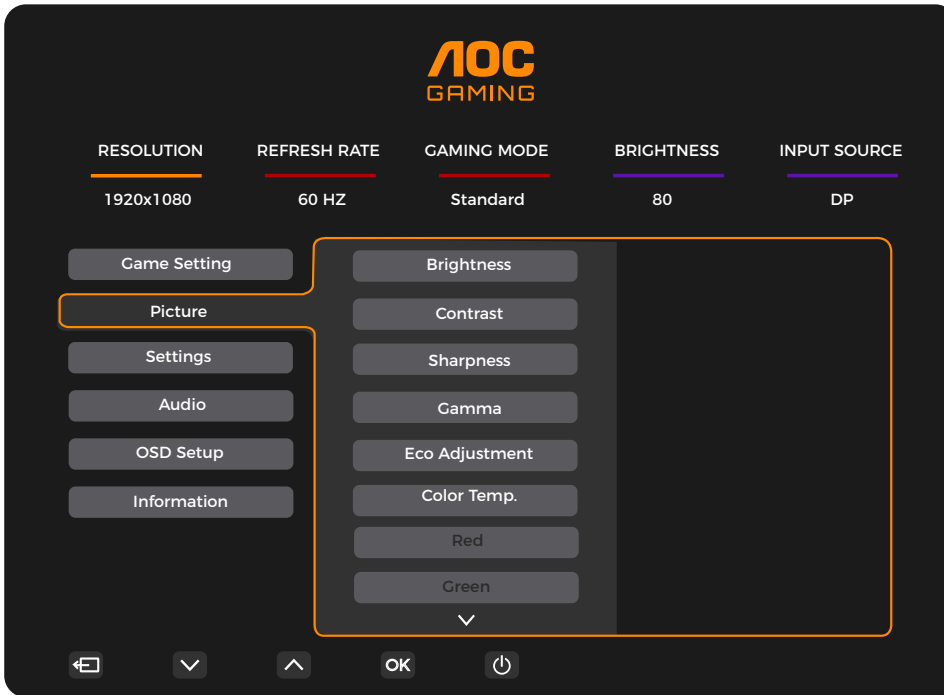
| | | |
|---------------------|--------------------------------|---|
| Mode jeu | Standard | Améliore la lisibilité pour les jeux web et mobiles adaptés. |
| | FPS | Pour jouer aux jeux FPS (First Person Shooters). Améliore le niveau de noir dans les thèmes sombres. |
| | RTS | Pour jouer aux jeux RTS (Real Time Strategy). Améliore la qualité de l'image. |
| | Course | Pour jouer aux jeux de course, offre un temps de réponse rapide et une saturation des couleurs élevée. |
| | Joueur 1 | Les paramètres de préférence de l'utilisateur ont été enregistrés sous Joueur 1. |
| | Joueur 2 | Les paramètres de préférence de l'utilisateur ont été enregistrés sous Joueur 2. |
| | Joueur 3 | Les paramètres de préférence de l'utilisateur ont été enregistrés sous Joueur 3. |
| Contrôle des ombres | 0 ~ 20 | La valeur par défaut du Contrôle des ombres est 0 ; l'utilisateur peut ensuite ajuster de 0 à 20 pour augmenter le contraste et obtenir une image claire. 1. Si l'image est trop sombre pour distinguer clairement les détails, ajustez la valeur de 0 à 20 pour obtenir une image plus nette. 2. Si l'image est trop claire pour distinguer clairement les détails, ajustez la valeur de 20 à 0 pour obtenir une image plus nette. |
| Couleur de jeu | 0 ~ 20 | La fonction Couleur de jeu offre un réglage de saturation de 0 à 20 pour améliorer la qualité de l'image. |
| Adaptive-Sync | Désactivé / Activé | Désactivez ou activez Adaptive-Sync. Rappel de fonctionnement d'Adaptive-Sync : lorsque la fonction Adaptive-Sync est activée, des scintillements peuvent apparaître dans certains environnements de jeu. |
| Point de cadran | Désactivé / Activé / Dynamique | La fonction Point de cadran place un indicateur de visée au centre de l'écran pour aider les joueurs à viser avec précision dans les jeux de tir à la première personne (FPS). |
| MBR | 0 ~ 20 | MBR (Réduction du flou de mouvement) offre de 0 à 20 niveaux de réglage pour réduire le flou de mouvement. Note : 1. La fonction MBR peut être réglée lorsque l'Adaptive-Sync est désactivé et que le taux de rafraîchissement est ≥ 75 Hz. 2. La luminosité de l'écran diminue à mesure que la valeur de réglage augmente. |

| | | |
|---------------------|---|---|
| Synchronisation MBR | Désactivé / Activé | Désactiver ou activer la synchronisation MBR (Réduction du flou de mouvement). Note : La fonction de synchronisation MBR peut être réglée lorsque l'Adaptive-Sync est activé et que le taux de rafraîchissement est ≥ 75 Hz. |
| Overdrive | Normal | Ajuster le temps de réponse. Note : |
| | Rapide | 1. Si l'utilisateur règle l'OverDrive sur « Le plus rapide », l'image affichée peut être floue. Les utilisateurs peuvent ajuster le niveau d'OverDrive ou le désactiver selon leurs préférences. 2. La fonction « Extrême » est optionnelle lorsque l'Adaptive-Sync est désactivé et que le taux de rafraîchissement est ≥ 75 Hz. 3. La luminosité de l'écran diminue lorsque la fonction « Extrême » est activée. |
| | Plus rapide | |
| | Le plus rapide | |
| | Extrême | |
| | | |
| Compteur de trames | Désactivé / En haut à droite / En bas à droite / En haut à gauche / En bas à gauche | Affiche la fréquence V dans le coin sélectionné. |

Note :

- 1). Lorsque le « Mode HDR » sous « Image » est activé, les éléments « Contrôle des ombres » et « Couleur de jeu » ne peuvent pas être ajustés.
- 2). Lorsque le « HDR » sous « Image » n'est pas réglé sur « Désactivé », les éléments « Mode jeu », « Contrôle des ombres », « Couleur de jeu », « MBR » et « Synchronisation MBR » ne peuvent pas être ajustés. L'option « Extrême » sous « Overdrive » n'est pas disponible.
- 3). Lorsque l'« Espace colorimétrique » sous « Image » est réglé sur sRGB, les éléments « Contrôle des ombres » et « Couleur de jeu » ne peuvent pas être ajustés.

Image



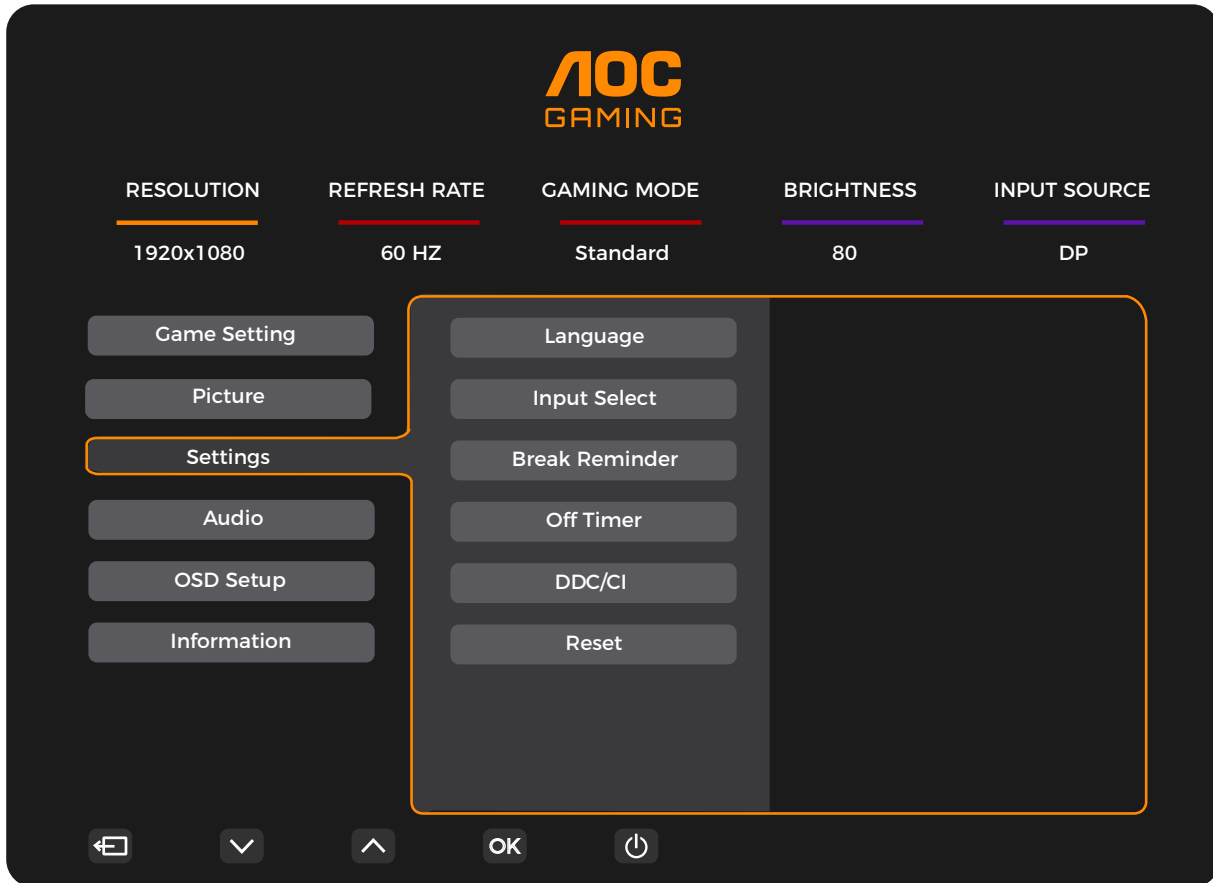
| | | |
|------------------------|-----------------------------|--|
| Luminosité | 0-100 | Réglage du rétroéclairage. |
| Contraste | 0-100 | Contraste du registre numérique. |
| Netteté | 0-100 | Réglage de la netteté. |
| Gamma | 1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6 | Réglage du gamma. |
| Réglage Éco | Standard | Mode standard. |
| | Text | Mode Texte. |
| | Internet | Mode Internet. |
| | Jeu | Mode Jeu. |
| | Film | Mode Film. |
| | Sports | Mode Sports. |
| | Lecture | Mode Lecture. |
| Température de couleur | Chaud | Rappel de la température de couleur chaude. |
| | Normal | Rappel de la température de couleur normale. |
| | Froid | Rappel de la température de couleur froide. |
| | Utilisateur | Restaurer la température de couleur. |
| Rouge | 0-100 | Gain rouge du registre numérique. |
| Vert | 0-100 | Gain vert du registre numérique. |
| Bleu | 0-100 | Gain bleu du registre numérique. |
| Saturation R. | 0-100 | Gain de saturation R du registre numérique. |

| | | |
|-----------------------|----------------|---|
| Saturation G. | 0-100 | Gain de saturation G du registre numérique. |
| Saturation B. | 0-100 | Gain de saturation B du registre numérique. |
| Saturation C. | 0-100 | Gain de saturation C du registre numérique. |
| Saturation M. | 0-100 | Gain de saturation M à partir du registre numérique. |
| Saturation Y | 0-100 | Gain de saturation Y à partir du registre numérique. |
| Teinte R | 0-100 | Gain de teinte R à partir du registre numérique. |
| Teinte G | 0-100 | Gain de teinte G à partir du registre numérique. |
| Teinte B | 0-100 | Gain de teinte B à partir du registre numérique. |
| Teinte C | 0-100 | Gain de teinte C à partir du registre numérique. |
| Teinte M | 0-100 | Gain de teinte M à partir du registre numérique. |
| Teinte Y | 0-100 | Gain de teinte Y à partir du registre numérique. |
| HDR | Désactivé | Réglez le profil HDR en fonction de vos besoins d'utilisation. Note : Lorsque le HDR est détecté, l'option HDR s'affiche pour réglage. |
| | DisplayHDR | |
| | Image HDR | |
| | Film HDR | |
| | Jeu HDR | |
| Mode HDR | Désactivé | Optimisé pour la couleur et le contraste de l'image, simulant l'effet HDR. Note : Lorsque le HDR n'est pas détecté, l'option Mode HDR s'affiche pour réglage. |
| | Image HDR | |
| | Film HDR | |
| | Jeu HDR | |
| DCR | Désactivé | Désactiver le rapport de contraste dynamique. |
| | Activé | Activer le rapport de contraste dynamique. |
| Espace colorimétrique | Panel Native | Panneau à espace colorimétrique standard. |
| | sRGB | Espace colorimétrique sRGB. |
| Mode LowBlue | Désactivé | Réduction de la lumière bleue par contrôle de la température de couleur. |
| | Multimédia | |
| | Internet | |
| | Bureau | |
| | Lecture | |
| Format d'image | Plein / Aspect | Sélectionnez le format d'image pour l'affichage. |

Note :

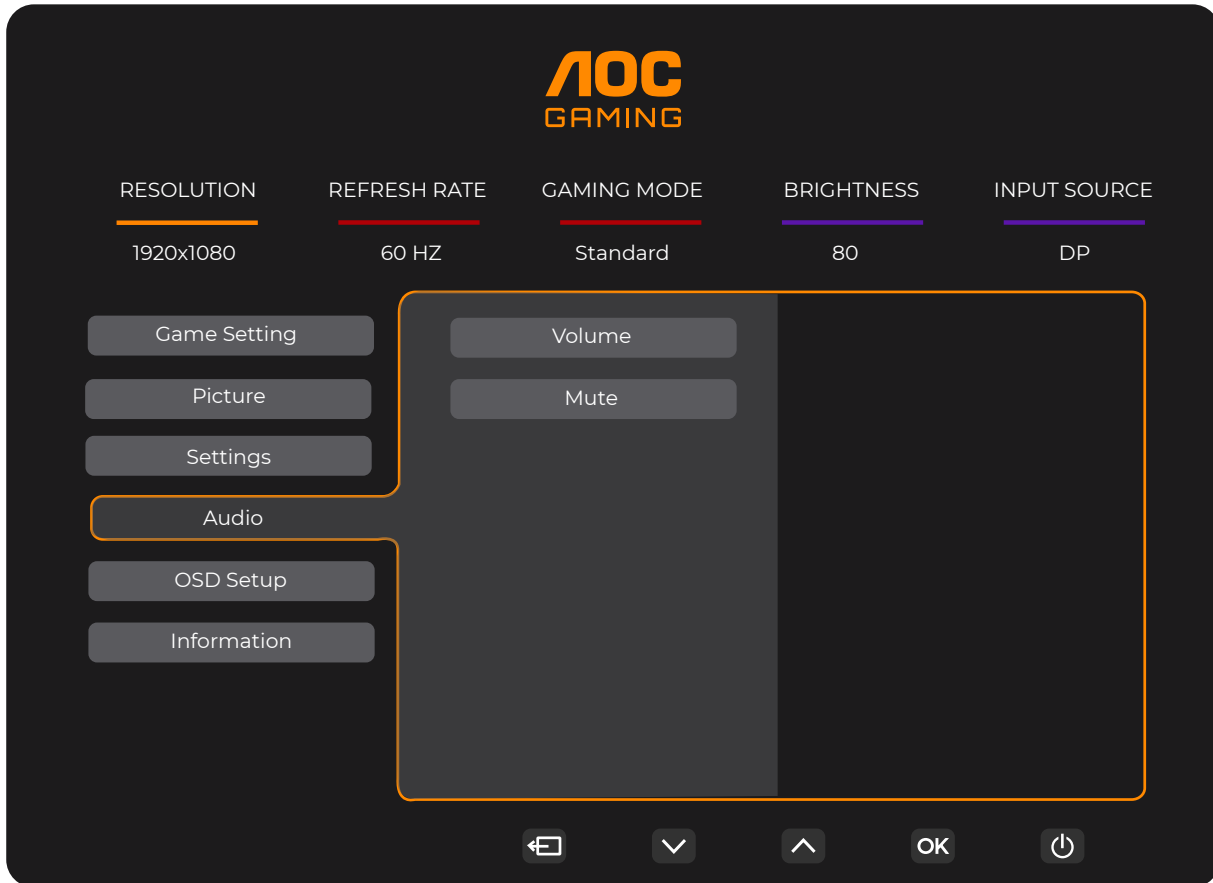
- 1). Lorsque le « Mode HDR » est activé, les réglages « Contraste », « Gamma », « Réglage Éco », « Température de couleur », « Saturation/Couleur à 6 axes », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être modifiés.
- 2). Lorsque le « HDR » est réglé sur « DisplayHDR », tous les éléments sous « Image » sauf « HDR » et « Netteté » ne peuvent pas être modifiés. Lorsque le « HDR » est réglé sur « HDR Picture », « HDR Movie » ou « HDR Game », les éléments « Gamma », « Réglage Éco », « Température de couleur », « Saturation/Couleur à 6 axes », « DCR », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être modifiés.
- 3). Lorsque l'« Espace colorimétrique » est réglé sur « sRGB », les éléments « Contraste », « Gamma », « Réglage Éco », « Température de couleur », « Saturation/Couleur à 6 axes », « Mode HDR » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être modifiés.
- 4). Lorsque le « Réglage Éco » est réglé sur « Lecture » ou « Uniformité », les paramètres « Contraste », « Température de couleur », « Saturation/Couleur à 6 axes », « DCR », « Espace colorimétrique » et « Mode faible lumière bleue » ne peuvent pas être ajustés.
- 5). Lorsque le « Mode jeu » dans « Paramètres de jeu » est réglé sur un mode autre que « Standard », les éléments « Réglage Éco », « Saturation/Couleur à 6 axes », « Mode HDR » et « Espace colorimétrique » ne peuvent pas être ajustés.

Paramètres



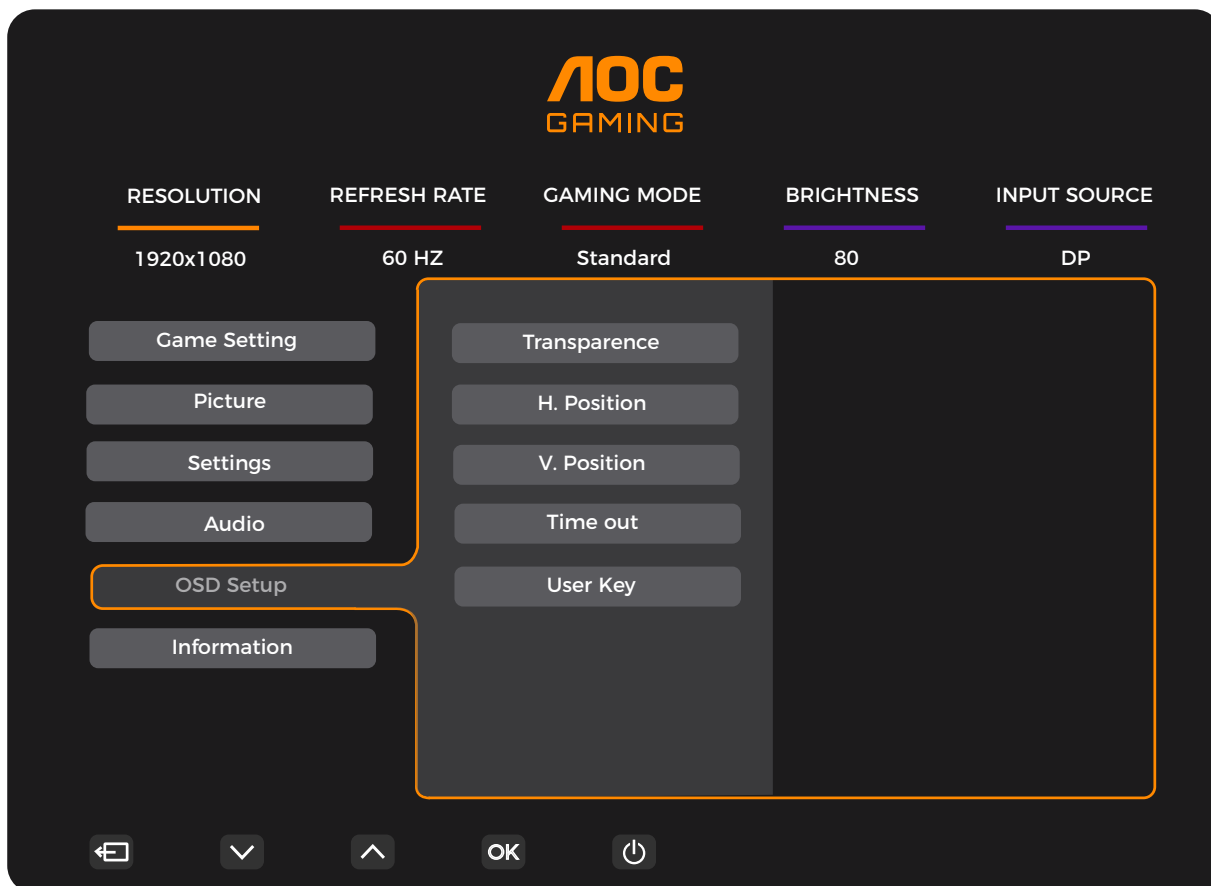
| | | |
|-----------------------|--------------------|--|
| Langue | | Sélectionnez la langue de l'OSD. |
| Sélection de l'entrée | Auto / HDMI / DP | Sélectionnez la source du signal d'entrée. |
| Rappel de pause | Désactivé / Activé | Rappel de pause si l'utilisateur travaille continuellement pendant plus d'une heure. |
| Minuteur d'arrêt | 0-24 heures | Sélectionnez l'heure d'arrêt en courant continu. |
| DDC/CI | Non / Oui | Activez ou désactivez la prise en charge DDC/CI. |
| Réinitialiser | Non / Oui | Réinitialisez le menu aux paramètres par défaut. |

Audio



| | | |
|--------|--------------------|--------------------|
| Volume | 0-100 | Réglage du volume. |
| Muet | Désactivé / Activé | Couper le son. |

Configuration de l'OSD



| | | |
|----------------------|---------------------------------|---|
| Transparence | 0-100 | Réglez la transparence de l'OSD. |
| Position horizontale | 0-100 | Réglez la position horizontale de l'OSD. |
| Position verticale | 0-100 | Réglez la position verticale de l'OSD. |
| Délai d'attente | 5-120 | Réglez le délai d'attente de l'OSD. |
| Touche utilisateur | Mode jeu/ Compteur de trames | Réglage utilisateur "√" Menu de raccourcis clavier. |

Information

AOC GAMING

RESOLUTION: 1920x1080
REFRESH RATE: 60 HZ
GAMING MODE: Standard
BRIGHTNESS: 80
INPUT SOURCE: DP

Game Setting
Picture
Settings
Audio
OSD Setup
Information

Model Name: 24G51F
Resolution: 1920(H)x1080(V)/60HZ
HDR: SDR
Sync: Adaptive-Sync
Serial Number: xxxxxxxxxxxx

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

Indicateur LED

| Statut | Couleur de la LED |
|-----------------------|-------------------|
| Mode pleine puissance | Blanc |
| Mode actif-arrêt | Orange |

Dépannage

| Problème et question | Solutions possibles |
|--|---|
| La LED d'alimentation ne s'allume pas | Assurez-vous que le bouton d'alimentation est activé et que le cordon d'alimentation est correctement connecté à une prise de courant mise à la terre ainsi qu'au moniteur. |
| Pas d'image à l'écran | <ul style="list-style-type: none"> ● Le cordon d'alimentation est-il correctement connecté ? Vérifiez la connexion du cordon d'alimentation et l'alimentation électrique. ● Le câble vidéo est-il correctement connecté ? (Connecté via le câble HDMI) Vérifiez la connexion du câble HDMI. (Connecté via le câble DisplayPort) Vérifiez la connexion du câble DisplayPort. * L'entrée HDMI/DisplayPort n'est pas disponible sur tous les modèles. ● Si l'alimentation est activée, redémarrez l'ordinateur pour afficher l'écran initial (écran de connexion). Si l'écran initial (écran de connexion) apparaît, démarrez l'ordinateur en mode approprié (mode sans échec pour Windows 7/8/10) puis modifiez la fréquence de la carte vidéo. (Reportez-vous à la section Réglage de la résolution optimale.) Si l'écran initial (écran de connexion) n'apparaît pas, contactez le centre de service ou votre revendeur. ● Pouvez-vous voir "Entrée non prise en charge" à l'écran ? Ce message apparaît lorsque le signal de la carte vidéo dépasse la résolution maximale et la fréquence que le moniteur peut gérer correctement. Veuillez ajuster la résolution et la fréquence à des valeurs compatibles avec le moniteur. ● Assurez-vous que les pilotes du moniteur AOC sont installés. |
| L'image est floue et présente un effet de rémanence (ghosting). | Ajustez les commandes de Contraste et de Luminosité. Appuyez sur la touche de raccourci (AUTO) pour un réglage automatique. Veillez à ne pas utiliser de câble d'extension ni de boîtier de commutation. Il est recommandé de connecter le moniteur directement à la sortie de la carte vidéo située à l'arrière. |
| L'image rebondit, scintille ou un motif ondulé apparaît à l'écran. | Éloignez autant que possible les appareils électriques susceptibles de provoquer des interférences du moniteur. Utilisez le taux de rafraîchissement maximal supporté par votre moniteur à la résolution utilisée. |
| Le moniteur est bloqué en mode veille active." | L'interrupteur d'alimentation de l'ordinateur doit être en position MARCHÉ. La carte vidéo de l'ordinateur doit être correctement insérée dans son emplacement. Assurez-vous que le câble vidéo du moniteur est correctement connecté à l'ordinateur. Inspectez le câble vidéo du moniteur et vérifiez qu'aucune broche n'est pliée. Vérifiez que votre ordinateur est opérationnel en appuyant sur la touche CAPS LOCK du clavier tout en observant la LED CAPS LOCK. La LED doit s'allumer ou s'éteindre après avoir appuyé sur cette touche. |
| Absence d'une des couleurs primaires (ROUGE, VERT ou BLEU) | Inspectez le câble vidéo du moniteur et vérifiez qu'aucune broche n'est endommagée. Assurez-vous que le câble vidéo du moniteur est correctement connecté à l'ordinateur. |
| L'image à l'écran n'est pas centrée ou dimensionnée correctement. | Ajustez la position horizontale (H-Position) et verticale (V-Position) ou appuyez sur la touche de raccourci (AUTO). |
| L'image présente des défauts de couleur (le blanc ne paraît pas blanc). | Ajustez la couleur RVB ou sélectionnez la température de couleur souhaitée. |
| Perturbations horizontales ou verticales à l'écran. | Utilisez le mode d'arrêt de Windows 7/8/10/11 pour ajuster l'HORLOGE (CLOCK) et la MISE AU POINT (FOCUS). Appuyez sur la touche de raccourci (AUTO) pour un réglage automatique. |
| Réglementation et service | Veuillez consulter les informations relatives à la réglementation et au service disponibles dans le manuel sur CD ou sur www.aoc.com (pour trouver le modèle que vous avez acheté dans votre pays et accéder aux informations de réglementation et de service dans la page Support). |

Spécifications

Spécifications générales

| | | | | |
|------------------------------------|--|--|-------------------------------|--|
| Panneau | Nom du modèle | 24G50F | | |
| | Système de commande | Écran TFT couleur LCD | | |
| | Taille visible de l'image | 60,5 cm en diagonale | | |
| | Pitch des pixels | 0,2745 mm (H) x 0,2745 mm (V) | | |
| | Vidéo | Interface HDMI et interface DisplayPort | | |
| | Couleur d'affichage | 16,7 millions de couleurs | | |
| Autres | Plage de balayage horizontal | 30 kHz à 160 kHz | | |
| | Taille maximale du balayage horizontal | 527,04 mm | | |
| | Plage de balayage vertical | 48~144 Hz | | |
| | Taille de balayage vertical (maximum) | 296,46 mm | | |
| | Résolution préréglée optimale | 1920x1080@60Hz | | |
| | Résolution maximale | 1920x1080@144Hz | | |
| | Plug & Play | VESA DDC2B/CI | | |
| | Source d'alimentation | 19 V \equiv 1,31 A | | |
| | Consommation électrique | Typique (luminosité et contraste par défaut) | 20 W* | |
| | | Max. (brightness = 100, contraste = 100) | ≤30 W* | |
| | | Mode Veille | ≤0,3 W | |
| | Dissipation Thermique | Fonctionnement Normal | 68,26 BTU/h (typ.) | |
| Veille (mode veille) | | <1,02 BTU/h | | |
| Mode Éteint | | <1,02 BTU/h | | |
| Mode Éteint (interrupteur secteur) | | 0 BTU/h | | |
| Caractéristiques Physiques | Type de Connecteur | HDMI/DisplayPort/Sortie casque | | |
| | Type de Câble de Signal | Détachable | | |
| Environnemental | Température | Fonctionnement | 0°C~40°C | |
| | | Non-fonctionnement | -25°C~55°C | |
| | Humidité | Fonctionnement | 10 %~85 % (sans condensation) | |
| | | Non-fonctionnement | 5 %~93 % (sans condensation) | |
| | Altitude | Fonctionnement | 0 m~5000 m (0 ft~16404 ft) | |
| | | Non-fonctionnement | 0 m~12192 m (0 ft~40000 ft) | |

*La spécification de puissance correspond à la consommation électrique de l'affichage (y compris l'adaptateur secteur) mesurée à l'entrée de l'adaptateur secteur.

Modes d'affichage prédéfinis

| STANDARD | RÉSOLUTION (± 1 Hz) | FRÉQUENCE HORIZONTALE (kHz) | FRÉQUENCE 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 | 158.4 | 144.00 |
| MODES MAC | | | |
| SVGA | 832x624@75Hz | 49.725 | 74.551 |
| DOS | 720x400@70Hz | 31.469 | 70.087 |

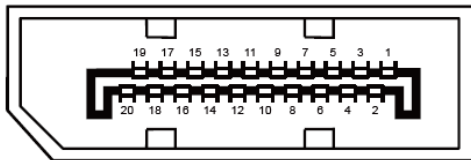
Note : Conformément à la norme VESA, une erreur possible de (+/-1Hz) peut apparaître lors du calcul du taux de rafraîchissement (fréquence de champ) selon les systèmes d'exploitation et cartes graphiques. Pour améliorer la compatibilité, le taux de rafraîchissement nominal de ce produit a été arrondi. Veuillez vous référer au produit réel.

Affectation des broches



Câble de signal d'affichage couleur 19 broches

| N° de broche | Nom du signal | N° de broche | Nom du signal | N° de broche | Nom du signal |
|--------------|-----------------------------|--------------|-------------------------------|--------------|--------------------|
| 1. | Données TMDS 2+ | 9. | Données TMDS 0- | 17. | Masse DDC/CEC |
| 2. | Blindage des données TMDS 2 | 10. | Horloge TMDS + | 18. | Alimentation +5 V |
| 3. | Données TMDS 2- | 11. | Blindage de l'horloge TMDS | 19. | Détection Hot Plug |
| 4. | Données TMDS 1+ | 12. | Horloge TMDS - | | |
| 5. | Blindage des données TMDS 1 | 13. | CEC | | |
| 6. | Données TMDS 1- | 14. | Réservé (N.C. sur l'appareil) | | |
| 7. | Données TMDS 0+ | 15. | SCL | | |
| 8. | Blindage des données TMDS 0 | 16. | SDA | | |



Câble de signal d'affichage couleur 20 broches

| N° de broche | Nom du signal | N° de broche | Nom du signal |
|--------------|---------------|--------------|--------------------|
| 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 | Détection Hot Plug |
| 9 | ML_Lane 1 (p) | 19 | Retour DP_PWR |
| 10 | ML_Lane 0 (n) | 20 | DP_PWR |

Plug and Play

Fonctionnalité Plug & Play DDC2B

Ce moniteur est équipé des capacités VESA DDC2B conformément à la NORME VESA DDC. Il permet au moniteur d'informer le système hôte de son identité et, selon le niveau de DDC utilisé, de communiquer des informations supplémentaires sur ses capacités d'affichage.

Le DDC2B est un canal de données bidirectionnel basé sur le protocole I2C. L'hôte peut demander des informations EDID via le canal DDC2B.

