

**AOC**  
GAMING



液晶モニターユー  
ザーマニュアル

**U27G3X/BK**

[www.aoc.com](http://www.aoc.com)

©2023 AOC. All Rights Reserved.

**HDMI**<sup>®</sup>  
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

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
Adaptive-Sync 機能 .....	12
G-SYNC 互換機能 .....	13
HDR .....	14
調整する .....	15
ホットキー .....	15
OSD 設定 .....	16
Luminance (輝度) .....	17
Color Setup (色設定) .....	18
Picture Boost (ピクチャブースト) .....	19
OSD Setup (OSD 設定) .....	20
PIP Setting (PIP 設定) .....	21
Game Setting (ゲーム設定) .....	22
Extra (その他) .....	23
Exit (終了) .....	24
LED インジケータ .....	24
トラブルシューティング .....	25
仕様 .....	27
一般仕様 .....	27
ピン割り当て .....	30
プラグアンドプレイ .....	31

# 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。

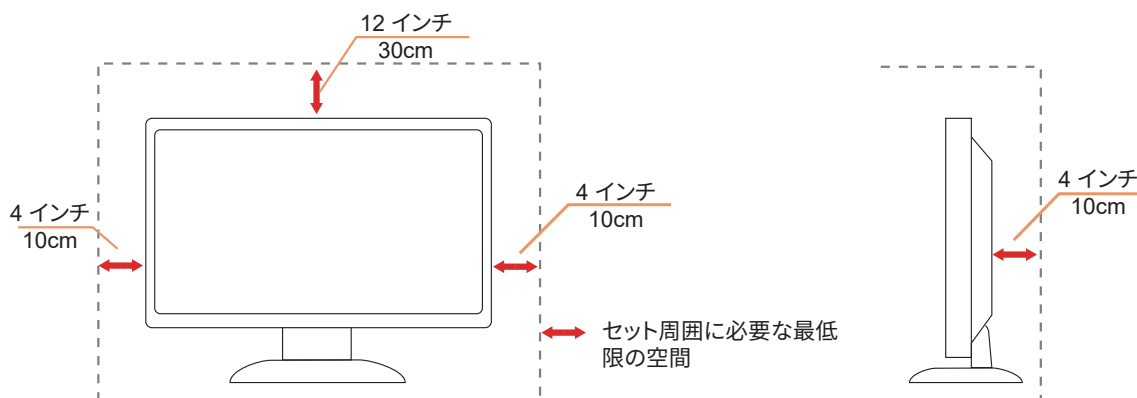
**!** モニターを壁や棚に取り付ける場合、メーカーが推奨するマウントキットを使用し、キットの指示に従ってください。

**!** 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：

スタンドに取り付けた状態



## お手入れ


⚠ 湿らせた柔らかい布でキャビネットを定期的に清掃してください。

⚠ 柔らかい木綿または極細繊維製の布を使用して清掃してください。ケースに液体が浸入しないよう、布は湿らせてから固く絞ってください。





⚠ 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。

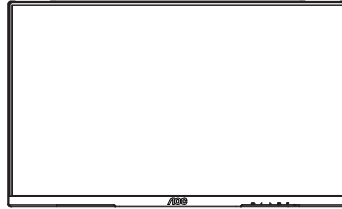
 通気口がテーブルやカーテンなどで遮断されていないことをお確かめください。

 液晶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。

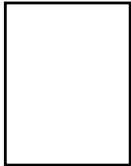
# セットアップ

同梱されているもの



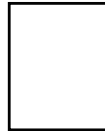
Monitor

\*

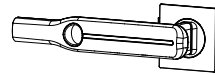


Quick Start Guide

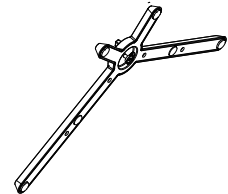
\*



Warranty card



Stand



Base



Power Cable

\*



HDMI Cable

\*



DP Cable

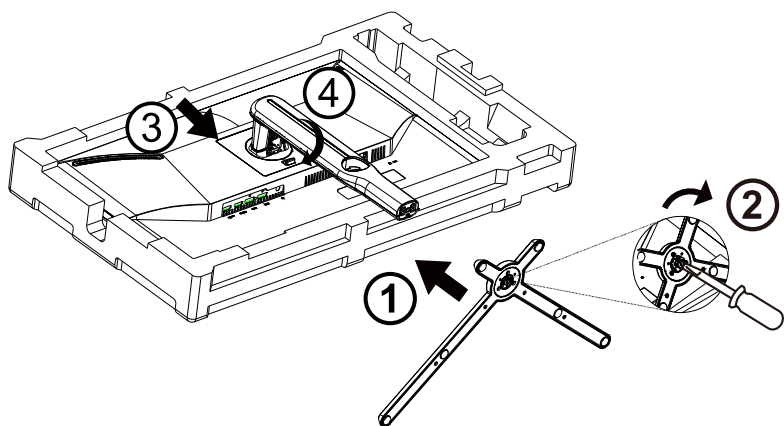
\*すべての信号ケーブルがすべての国や地域向けに提供されているとは限りません。最寄りの販売店または AOC 支店にお尋ねください。



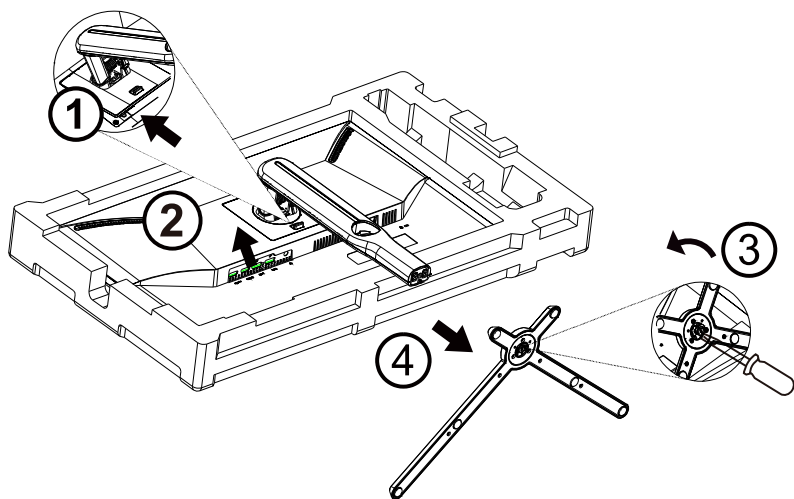
## スタンドとベースの取付け

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。

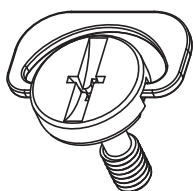
取り付け：



取り外し：



ベースネジ仕様：M 6\*20mm（有効ネジ 6mm）

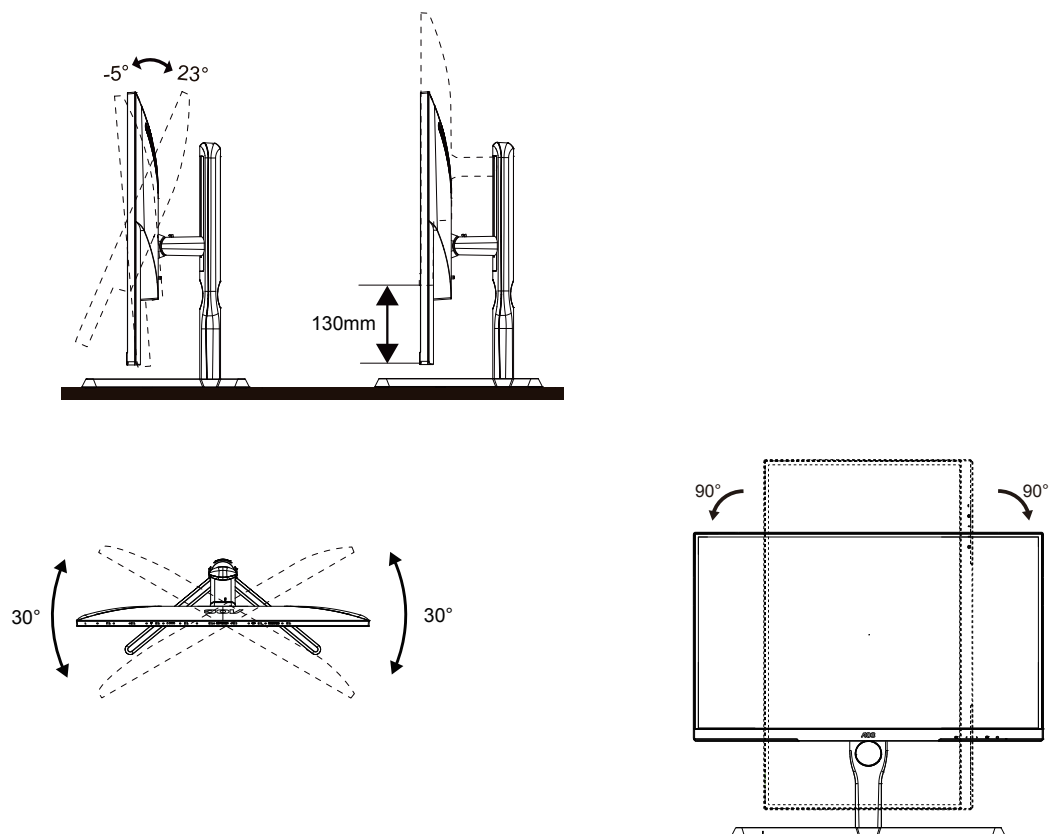


## 画面の角度調節

最適な表示をお楽しみいただくため、モニターの正面を見て、モニターの角度をお好みに合わせて調整することをお奨めします。

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。

モニターは下のよう調整できます。



### メモ :

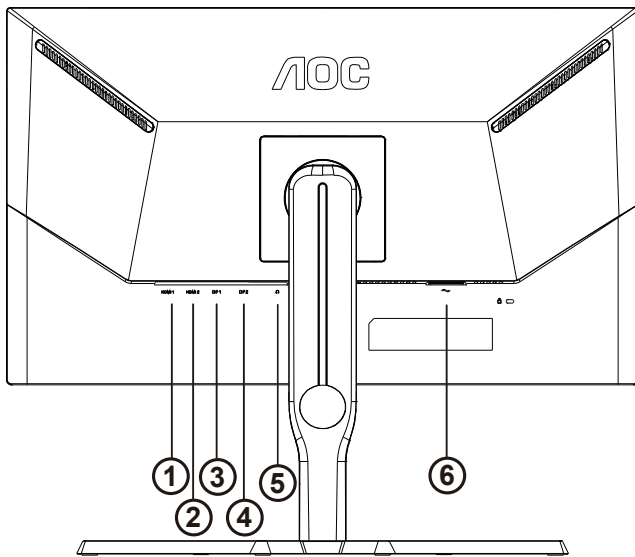
\* 角度、向きを調節する場合は、手で液晶パネルを押さえないでください。液晶パネル損傷の原因となります。

### 警告 :

1. 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。
2. 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. HDMI1
2. HDMI2
3. DP1
4. DP2
5. イヤホン
6. 電源

### PC に接続する

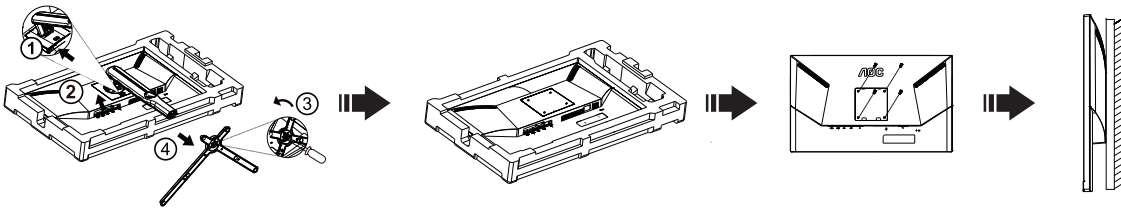
1. 電源コードをディスプレイ背面にしっかり接続します。
2. コンピュータの電源をオフにして、電源ケーブルを抜きます。
3. ディスプレイ信号ケーブルを、コンピュータ背面のビデオコネクタに接続します。
4. コンピュータとディスプレイの電源コードをコンセントに差し込みます。
5. コンピュータとディスプレイの電源をオンにします。

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 および液晶モニターの電源を切ってください。

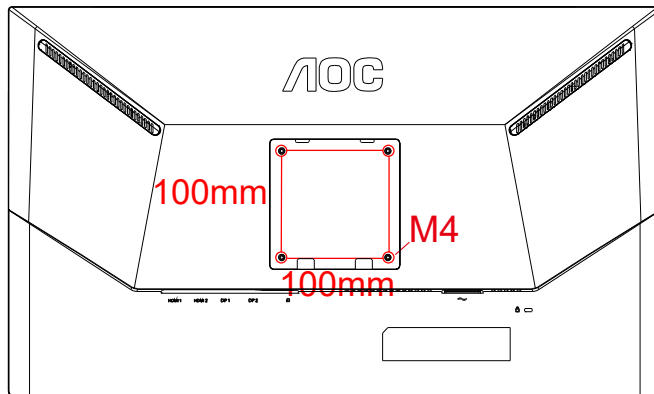
## 壁取り付け

オプションの壁取り付けアームの準備をします。

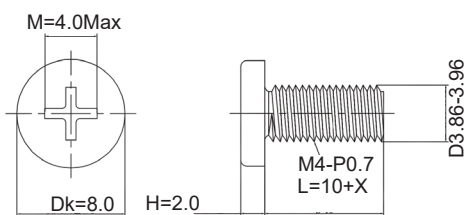



本モニターは、別売りの壁面取り付けアームに据え付けることができます。準備をする前に、電源を切断します。次の手順に従います：

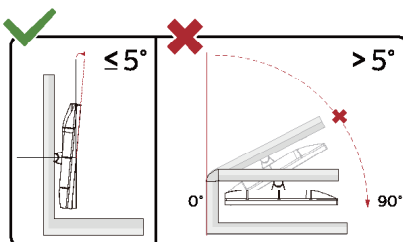
1. ベースを取り外します。
2. 製造元の指示に従って、壁面取り付け用アームを組み立てます。
3. 壁面取り付け用アームをモニターの背面に置きます。アームの穴をモニターの背面にある穴と揃えます。
4. 4本のネジを穴に差し込んで締めます。
5. ケーブルを取り付け直します。オプションの壁面取り付け用アームに付属しているユーザーマニュアルにある指示に従って、アームを壁に取り付けます。



壁掛けネジ M4\* (10+X) mm の仕様、 (X = 壁掛けブラケットの厚さ)



 **メモ：** VESA 取付ネジ穴はすべてのモデルに適用されるものではありません。AOC の販売店または公式部門にお問い合わせください。常に製造元に連絡して壁掛けインストールを行います。



\* 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：

1. 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 機能

1. Adaptive-Sync（フリー同期）機能は DP/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、[www.AMD.com](http://www.AMD.com) でも確認できます

## 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 (excluding R9 370/X)
- Radeon™ Pro Duo (2016 edition)
- Radeon™ R9 Nano
- Radeon™ R9 Fury series
- Radeon™ R9/R7 200 series (excluding R9 270/X, R9 280/X)

## プロセッサー

- 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

## G-SYNC 互換機能

1. G-SYNC 互換機能は DVI で利用できます。
2. 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 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 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.cn/>

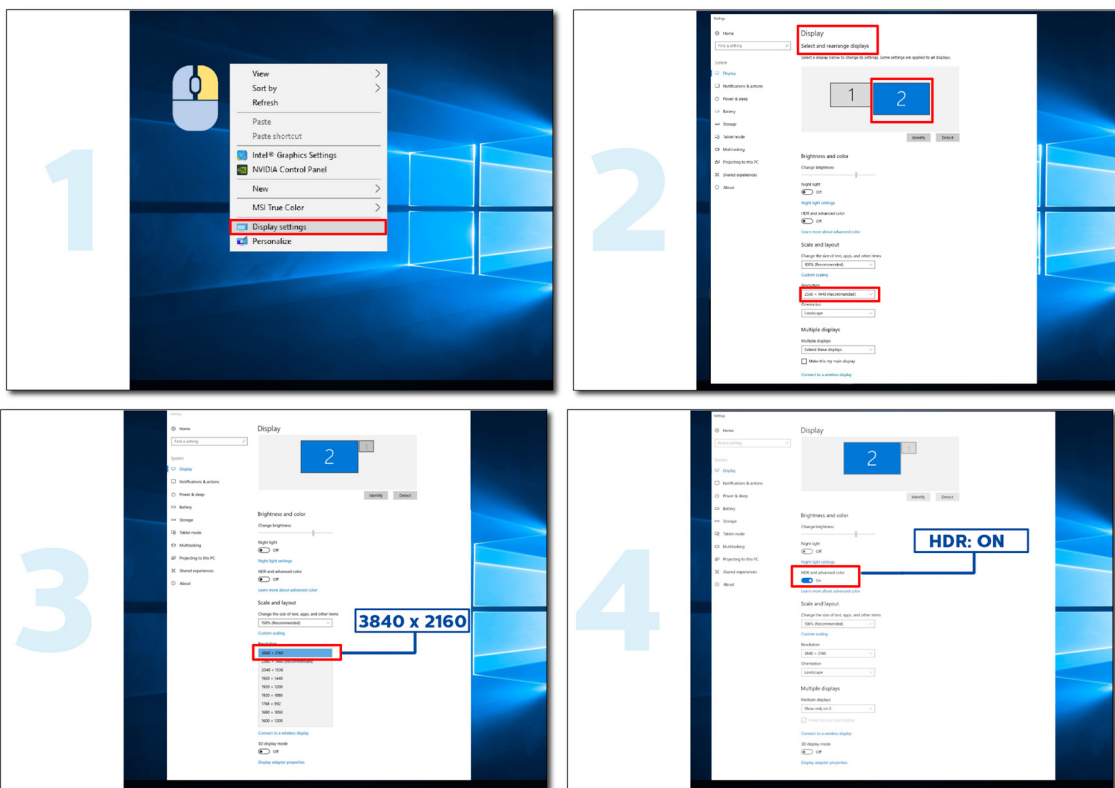
# HDR

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：

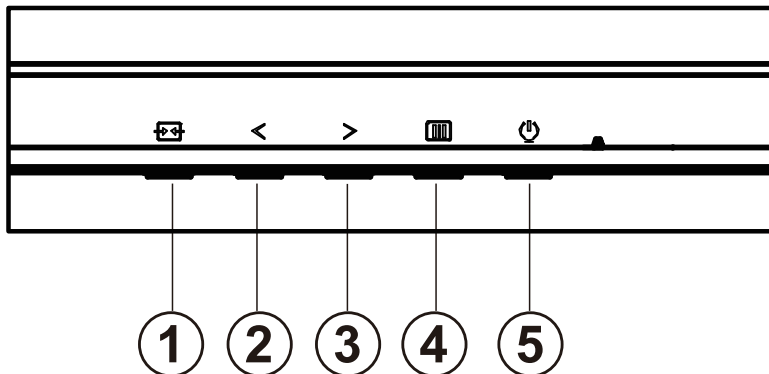
1. V1703 以前のバージョンの WIN10 については、DisplayPort/HDMI には特別な設定が必要ありません。
2. HDMI インターフェイスのみ利用できます。WIN10 バージョン V1703 の場合、DisplayPort インターフェイスは機能しません。
  - a. ディスプレイの解像度は 3840x2160 に設定されています。HDR はオンにプリセットされています。このような条件下では、画面がわずかに薄暗くなることもあり、HDR が有効になっていることを示します。
  - b. アプリケーションに入った後、解像度を 3840x2160 に変更すると（可能であれば）、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	ゲームモード / <
3	ダイアルポイント / >
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。

### ゲームモード / <

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 (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。

### ダイアルポイント / >

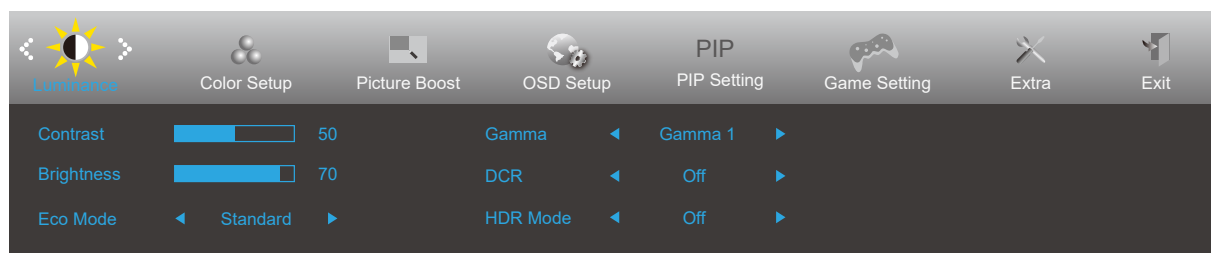
OSD がない場合は、[ダイアルポイント] ボタンを押して、ダイアルポイントを表示 / 非表示にします。









### 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 設定

コントロールキーの基本的でシンプルな説明です。

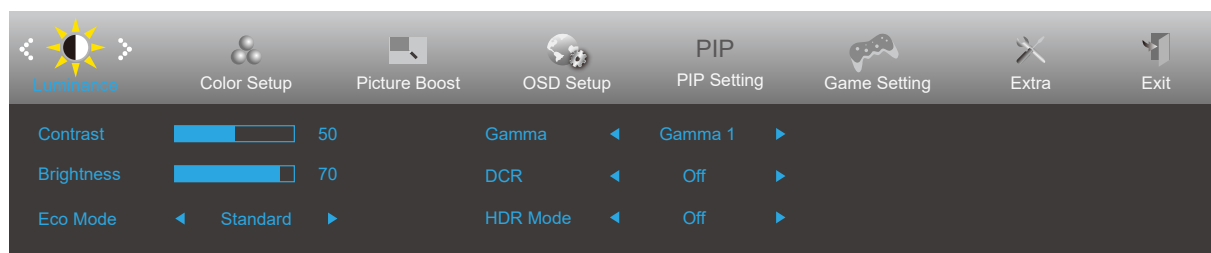


- 1).  メニューボタンを押して OSD ウィンドウを有効にします。
- 2). <左 または >右 を押して機能をナビゲートします。必要な機能がハイライトされたら、 メニューボタンを押して有効にします。<左 または >右 を押してサブメニュー機能をナビゲートします。必要な機能がハイライトされたら、 メニューボタンを押して有効にします。
- 3). <左 または >右 を押して、選択した機能の設定を変更します。 終了ボタンを押して終了します。他の機能を調整する場合、手順 2-3 を繰り返します。
- 4). OSD ロック機能：OSD をロックするには、モニターがオフになっている間に  メ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

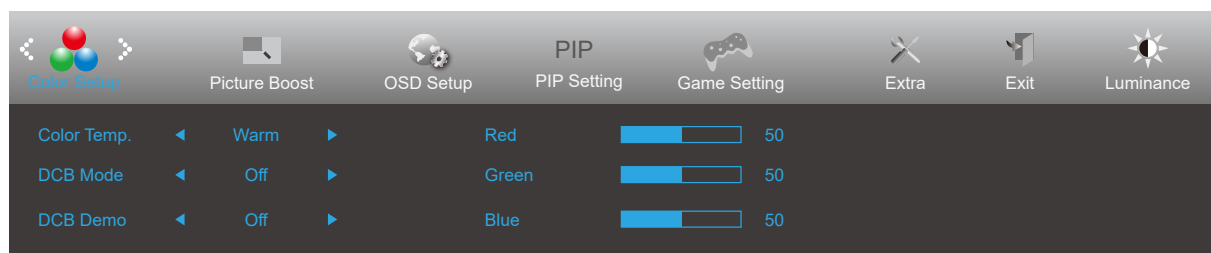
- 1). 製品に 1 つしか信号入力がない場合、「入力選択」項目は無効になります。
- 2). 製品の画面サイズが 4 : 3 の場合、または入力信号の解像度がネイティブ解像度の場合、「イメージ比率」の項目は無効です。
- 3). ECO モード（標準モードを除く）、DCR、DCB モード、およびウィンドウの強調表示の 4 つの状態は、一度に 1 つの状態しか表示できません。


## Luminance (輝度)



	Contrast (コントラスト)	0-100		デジタル登録からのコントラスト。	
	Brightness (明るさ)	0-100		バックライト調整	
	Eco Mode (エコモード)	Standard (スタンダード)	<input checked="" type="checkbox"/>		スタンダードモード
		Text (テキスト)	<input type="checkbox"/>		テキストモード
		Internet (インターネット)	<input type="checkbox"/>		インターネットモード
		Game (ゲーム)	<input type="checkbox"/>		ゲームモード
		Movie (映画)	<input type="checkbox"/>		映画モード
		Sports (スポーツ)	<input type="checkbox"/>		スポーツモード
		Reading (読書)	<input type="checkbox"/>		読書モード
		Uniformity	<input type="checkbox"/>		Uniformity Mode
	Gamma (ガンマ)	Gamma1 (ガンマ 1)			ガンマ 1 に調整します
		Gamma2 (ガンマ 2)			ガンマ 2 に調整します
		Gamma3 (ガンマ 3)			ガンマ 3 に調整します
	DCR	Off (オフ)			ダイナミックコントラスト比を無効にします
		On (オン)	<input checked="" type="checkbox"/>		ダイナミックコントラスト比を有効にします
	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 Picture (HDR 写真)			
		HDR Movie (HDR 映画)			
	HDR Mode	Off (オフ)			Adjust HDR Mode.
HDR Picture (HDR 写真)					
HDR Movie (HDR 映画)					
HDR Game (HDR ゲーム)					

## Color Setup (色設定)

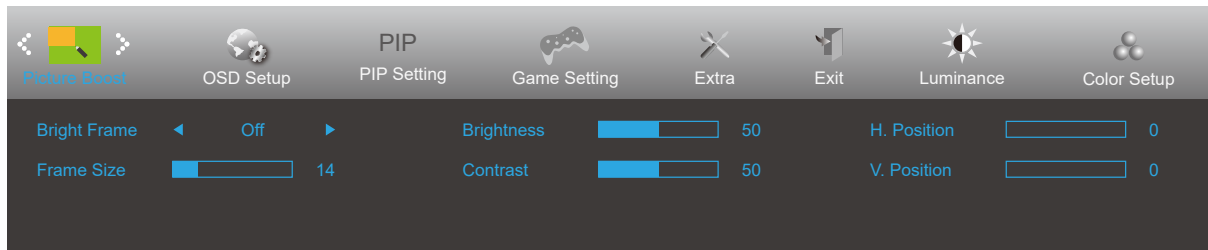



	Color Temp. (色温度)	Warm (ワーム)	EEPROM からワーム色温度をリコールします。
		Normal (通常)	EEPROM から通常色温度をリコールします。
		Cool (クール)	EEPROM からクール色温度をリコールします。
		sRGB	EEPROM から sRGB 色温度をリコールします。
		User (ユーザー設定)	デジタル登録から赤ゲイン 緑のゲインデジタル登録。 デジタル登録から青ゲイン
	DCB Mode (DCB モード)	Full Enhance (フルエンハンス)	フルエンハンスモードの有効 / 無効を切り替えます
		Nature Skin (ナチュラルスキン)	ナチュラルスキンモードの有効 / 無効を切り替えます
		Green Field (グリーンフィールド)	グリーンフィールドモードの有効 / 無効を切り替えます
		Sky-Blue (スカイブルー)	スカイブルーモードの有効 / 無効を切り替えます
		AutoDetect (自動検出)	自動検出モードの有効 / 無効を切り替えます
		Off	Off モードの有効 / 無効を切り替えます
	DCB Demo (DCB デモ)	オン またはオフ	デモの無効または有効を切り替えます
	Red(赤)	0-100	デジタル登録から赤ゲイン。
	Green(緑)	0-100	デジタル登録から緑ゲイン。
	Blue(青)	0-100	デジタル登録から青ゲイン。

注意：

「明るさ」の「HDR モード」がオフ以外の場合、「カラー設定」の項目はすべて調整できません。

## Picture Boost (ピクチャブースト)

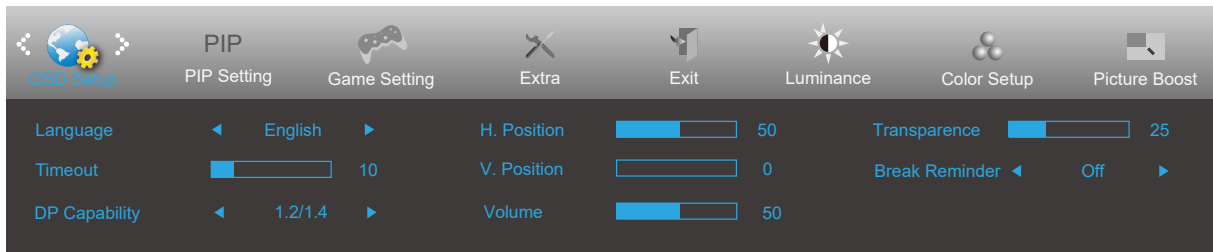



	Bright Frame (ブライツフレーム)	オンまたは オフ	ブライツフレームの有効/無効を切り替えます
	Frame Size (画面サイズ)	14-100	画面サイズを調整します
	Brightness (明るさ)	0-100	画面明るさを調整します
	Contrast (コントラスト)	0-100	画面コントラストを調整します
	H. position (水平位置)	0-100	画面水平位置を調整します
	V. position (垂直位置)	0-100	画面垂直位置を調整します

### 注意：

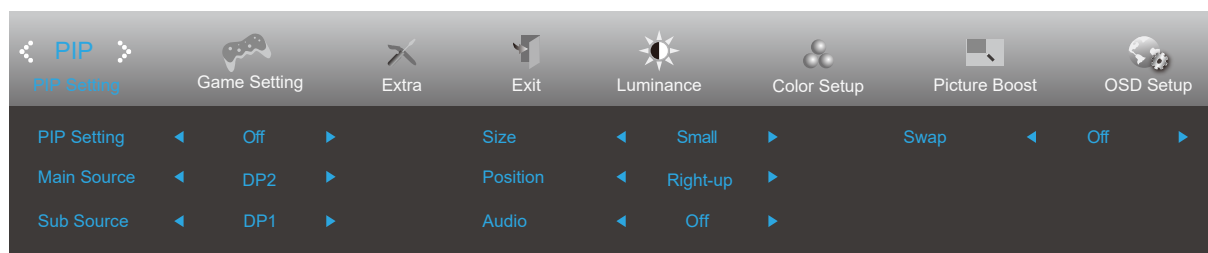
- 1)。より見やすいように、明るさ、コントラスト、明るさの位置を調整します。
- 2)。「明るさ」の「HDR モード」がオフ以外の状態に設定されている場合、「ウィンドウの明るさ」のすべての項目は調整できません。

## OSD Setup (OSD 設定)



	Language (言語)		OSD 言語を選択します
	Timeout (タイムアウト)	5-120	OSD の表示時間を調整します
	DP Capability (DP 機能)	1.1/1.2/1.4	DP1.2 のみフリー同期機能に対応しています。
	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
	Volume (音量)	0-100	音量調節。
	Transparence (透明度)	0-100	OSD の透明度を調整します
	Break Reminder (休憩リマインダー)	オン または オフ	ユーザーが1時間以上続けて作業した場合に休憩するようリマインダーします

## PIP Setting (PIP 設定)



PIP	PIP Setting	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)	HDMI1/HDMI2/DP1/DP2	メインの画面ソースを選択します。
	Sub Source (サブソース)	HDMI1/HDMI2/DP1/DP2	サブ画面のソースを選択します。
	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 )	
Audio( 音声 )	On ( オン ): PIP 音声	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。	
	Off( オフ ): メイン音声		
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		

### 注意：

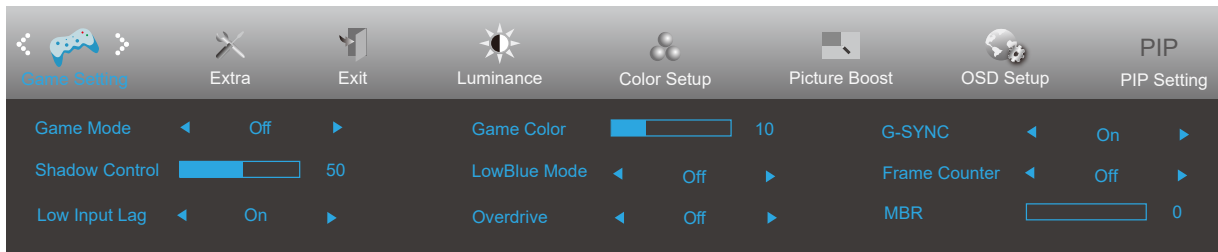
- 1) 「明るさ」の「HDR」がオフでない状態に設定されている場合、「PIP 設定」のすべての項目は調整できません。
- 2) PBP/IP をオンにした場合、主要画面 / 副次的画面入力ソースの互換性は次の表の通り：


PBP		Main Source (メインソース)			
		HDMI1	HDMI2	DP1	DP2
Sub Source (サブソース)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DP1	V	V	V	V
	DP2	V	V	V	V

PIP		Main Source (メインソース)			
		HDMI1	HDMI2	DP1	DP2
Sub Source (サブソース)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DP1	V	V	V	V*
	DP2	V	V	V*	V

\*：PIP をオンにすると、DP 1、DP 2 が同時に主画面ソースと副画面ソースとして入力され、一方の DP インタフェースが UHD 144 Hz/160 Hz である場合、他方の DP インタフェースは最大 UHD 120 Hz 8 bit (RGB または YCbCr 444 フォーマット) または UHD 144 Hz 8 bit (YCbCr 422 または 420 フォーマット) をサポートする。

## Game Setting (ゲーム設定)



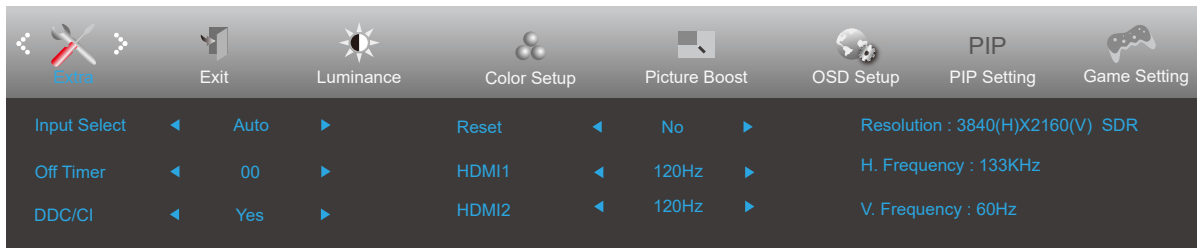
	Game Mode (ゲームモード)	FPS	FPS (一人称シューティング) ゲーム用です。暗い画面で黒レベルのディテールを改善します。
		RTS	RTS (リアルタイム戦略) 用です。画質を上げます。
		Racing (レーシング)	レーシングゲーム用です。応答時間と彩度を最高度までに高めます。
		Gamer 1 (ゲーマー 1)	ユーザーの好みの設定をゲーマー 1 として保存できます。
		Gamer 2 (ゲーマー 2)	ユーザーの好みの設定をゲーマー 2 として保存できます。
		Gamer 3 (ゲーマー 3)	ユーザーの好みの設定をゲーマー 3 として保存できます。
		Off (オフ)	スマート画像ゲームによる最適化なし
	Shadow Control (シャドウ コントロール)	0-100	シャドウコントロールの既定値は 50 です。エンドユーザーは 50 ~ 100 または 0 に調整し、コントラストを上げ、より鮮明にすることができます。 画面が暗すぎて、細部がはっきり見えない場合、50 ~ 100 で調整すると、鮮明な映像が得られます。 画面が白すぎて、細部がはっきり見えない場合、50 ~ 0 で調整すると、鮮明な映像が得られます。
	Low input Lag (表示遅延読み込み)	On/Off (オン/オフ)	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	ゲームカラーでは彩度を 0 ~ 20 のレベルに調整できるので、よりよい画像が得られます。
	LowBlue Mode(低 ブルーモード)	オフ/マルチメディア/インターネット/オフィス/読書	色温度を調整し、ブルーライトの波を下げます。
	Overdrive (オーバードライブ)	Weak (弱)	反応時間を調整します
Medium (中)			
Strong (強)			
Boost (ブースト)			
Off (オフ)			
G-SYNC	On/Off (オン/オフ)	G-SYNC/Adaptive-Sync を有効化または無効化します。	
フレームカウンタ	オフ/右上/右下/左下/左上	選択したコーナーに垂直周波数を表示する。	
MBR	0-20	動きぼけ削減を調整します。	

注意：

「明るさ」の「HDR モード」がオフ以外に設定されている場合、「ゲーム設定」の「ゲームモード」「暗視野制御」「ゲーム音」の項目は調整できません。

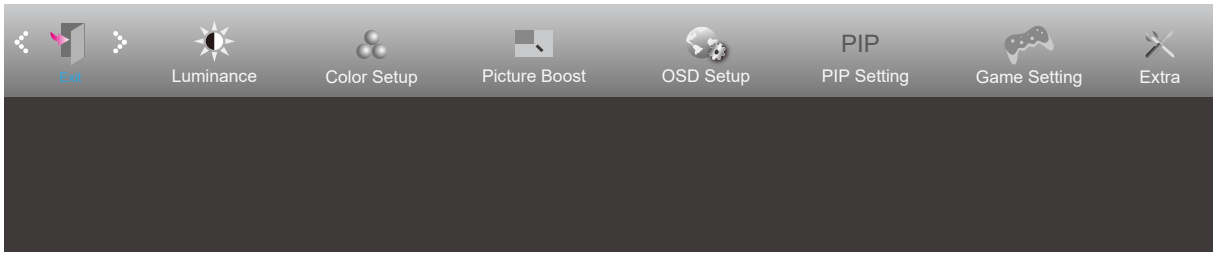


## Extra (その他)



	Input Select (入力選択)		入力信号ソースを選択します。
	Off Timer (オフタイマー)	0 - 24 時間	DC オフ時間を選択します
	DDC/CI	はいまたはいいえ	DDC/CI サポートのオン / オフを切り替えます。
	Reset (リセット)	はいまたはいいえ	メニューをデフォルトにリセットします。
	HDMI1	120Hz/144Hz	ゲーム機や DVD プレーヤーを接続する場合は、 <u>HDMI を 120 Hz に設定してください。</u>
	HDMI2	120Hz/144Hz	ゲーム機や DVD プレーヤーを接続する場合は、 <u>HDMI を 120 Hz に設定してください。</u>

## Exit (終了)



	Exit (終了)		メイン OSD を終了します
---	-----------	--	----------------

## 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

# トラブルシューティング

問題&質問	回答
電源 LED がオンにならない	電源ボタンがオンになっており、電源コードがアースされたコンセントとモニターに適切に接続されているか確認してください。
画面に画像が表示されない	<ul style="list-style-type: none"> <li>●電源コードは適切に接続されていますか？ 電源コードの接続と電源装置を確認してください。</li> <li>●ケーブルは正しく接続されていますか？ (D-SUB ケーブルを使用して接続済み) D-SUB ケーブル接続を確認します。 (HDMI ケーブルを使用して接続済み) HDMI ケーブル接続を確認します。 (DP ケーブルを使用して接続) DP ケーブルの接続を確認してください。</li> </ul> <p>* D-SUB/HDMI/DP 入力はすべてのモデルで利用できません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●電源がオンになっている場合、コンピュータを再起動して表示される最初の画面（ログイン画面）を確認してください。</li> </ul> <p>最初の画面（ログイン画面）が表示されたら、適切なモード（Windows 7/8/10 の場合はセーフモード）でコンピュータを起動し、ビデオカードの周波数を変更します。（「最適解像度の設定」を参照してください）</p> <p>初期画面（ログイン画面）が表示されない場合、サービスセンターまたは販売店にお問い合わせください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●画面に「入力がサポートされていません」が表示されていますか？ このメッセージは、ビデオカードからの信号がモニターで適切に処理できる最大解像度と周波数を超えているときに表示されます。 モニターが適切に処理できる最大解像度と周波数に調整してください。</li> <li>●AOC モニタードライバがインストールされていることを確認してください。</li> </ul>
画像がぼやけており、ゴーストシャドウの問題がある。	<p>コントラストと明るさの設定を調整してください。</p> <p>押すと、自動調整されます。</p> <p>延長ケーブルやスイッチボックスを使用していないことを確認してください。モニターを背面のビデオカード出力コネクタに直接差し込むことを推奨します。</p>
写真が上下に揺れる、ちらつく、写真に波形パターンが表示される	<p>モニターに電氣的に干渉している可能性のある電気機器をモニターからできるだけ遠ざけます。</p> <p>使用している解像度でモニターに可能な最大リフレッシュレートを使用してください。</p>
モニターがアクティブオフモードから出られない	<p>コンピュータの電源スイッチは、オンの位置になければなりません。</p> <p>コンピュータのビデオカードは、スロットにぴったりとフィットする必要があります。</p> <p>モニターのビデオケーブルがコンピュータに適切に接続されているか確認します。</p> <p>モニターのビデオカードを検査し、曲がっているピンがないことを確認してください。</p> <p>キーボードの CAPS LOCK キーを押してコンピュータが操作できることを確認したら、CAPS LOCK の LED を確認してください。CAPS LOCK キーを押した後、LED はオンまたはオフになる必要があります。</p>
原色（赤、緑、青）の1つが欠けている	<p>モニターのビデオカードを検査し、損傷しているピンがないか確認してください。</p> <p>モニターのビデオケーブルがコンピュータに適切に接続されているか確認します。</p>
画面の画像が中心に表示されない、またはサイズが適切でない	水平位置と垂直位置を調整するか、ホットキー（自動）を押してください。
画像の色に欠陥がある（白が白く見えない）	RGB カラーを調整するか、必要な色温度を選択してください。
画面が水平または垂直に乱れる	Windows 7/8/10 停止モードを使用して、クロックと位相を調整してください。 押すと、自動調整されます。

規制およびサービス	CD マニュアルまたは <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> の規制およびサービス情報を参照してください（お住まいの国の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検索してください。）
-----------	--

# 仕様

## 一般仕様

パネル	モデル名	U27G3X/BK		
	ドライビングシステム	TFT カラー LCD		
	表示可能画像サイズ	68.4cm 対角		
	画素ピッチ	0.15525mm(横) x 0.15525mm(縦)		
	表示色	約 1.07B 色 <sup>[1]</sup>		
その他	水平スキャン範囲	30k-255kHz		
	水平スキャンサイズ(最大)	596.16 mm		
	垂直スキャン範囲	48-144Hz(HDMI) 48-160Hz(DP)		
	垂直スキャンサイズ(最大)	335.34 mm		
	最適プリセット解像度	3840x2160@60Hz		
	最大解像度	3840x2160@144Hz(HDMI) 3840x2160@160Hz <sup>[2]</sup> (DP)		
	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 標準 (デフォルトの明るさとコントラスト)	32W	
		最大 (明るさ = 100、コントラスト = 100)	≤73W	
スタンバイモード		≤0.5W		
物理的特性	接続タイプ	HDMIx2/ DPx2/ イヤホン出力		
	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	0 m ~ 5,000 m (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)	



注意：

[1]：この製品でサポートされている最大カラー数は 10 億 7000 万です。次の表に、設定条件を示します（一部のグラフィックスカードの出力制限によって異なる場合があります）：

Signal Version Color Format Color Bit State	HDMI2.1		DP1.4+DSC	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
	UHD 160Hz 10 bpc	\	\	OK
UHD 160Hz 8 bpc	\	\	OK	OK
UHD 144Hz 10 bpc	\	Support (some NVIDIA chipset graphics cards)	OK	OK
UHD 144Hz 8 bpc	\	OK	OK	OK

UHD 120Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK
UHD 120Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK
UHD 100Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK
UHD 100Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK
Low resolution 8 bpc/10 bpc	Support (some AMD chipset graphics cards)	OK	OK	OK

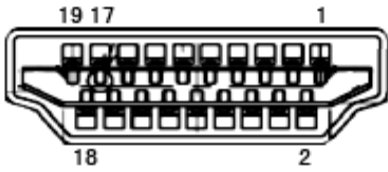
[2] : DP 信号入力で、UHD 144 Hz/160 Hz に達するためには、DSC 対応のグラフィックスカードを使用する必要があります。DSC サポートのためにグラフィックスメーカーの Web サイトにアクセスしてください

## プリセットディスプレイモード

STANDARD	解像度 (+/-1Hz)	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
WXGA+	1440x900@60Hz	55.935	59.887
WSXGA	1680x1050@60Hz	64.674	59.954
FHD	1920x1080@60Hz	67.5	60
	1920x1080@120Hz	135	120
QHD	2560x1440@120Hz	182.996	119.998
***	1920x2160@60Hz	133.293	59.988
UHD(HDMI Only)	3840x2160 @30Hz	67.5	30
UHD	3840x2160 @60Hz	133.3	60
	3840x2160 @75Hz	166.652	75
	3840x2160 @100Hz	222.2	100.001
	3840x2160 @120Hz	266.653	120.006
	3840x2160 @144Hz	319.994	143.989
	3840x2160 @160Hz (DP)	355.52	159.992
IBM MODES			
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087
MAC MODES			
VGA	640x480@67Hz	35	66.667
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.551
XGA	1024x768@75Hz	60.241	74.927

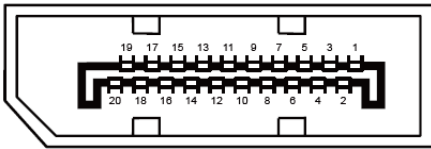
注意: VESA 規格によると、さまざまなオペレーティングシステムやグラフィックスカードのリフレッシュレート（フィールド周波数）を計算する際に、特定の誤差 (+/-1Hz) が生じる場合があります。互換性を向上させるために、この製品の公称リフレッシュレートは四捨五入されています。実際の製品を参照してください。

## 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。