

# AOC

## GAMING



# ANVÄNDARHANDBOK

## 27G4HRE

AOC GAMING MONITOR

Säkerhet .....	1
Nationella konventioner .....	1
Ström .....	2
Installation .....	3
Rengöring .....	4
Övrigt .....	5
Installation .....	6
Förpackningens innehåll .....	6
Montera stativ och fot .....	7
Justera visningsvinkeln .....	8
Ansluta bildskärmen .....	9
Fästa väggmonteringsarm .....	10
Adaptive-Sync-funktion .....	11
HDR .....	12
Inställning .....	13
Snabbtangenter .....	13
OSD Setting (Bildskärmsinställning) .....	14
Game Setting (Spelinställning) .....	15
Picture(Bild) .....	17
Settings(Inställningar) .....	19
Audio (Ljud) .....	20
OSD Setup (Bildskärmsinst.) .....	21
Information .....	22
LED-indikation .....	23
Felsökning .....	24
Specifikationer .....	25
Allmänna specifikationer .....	25
AOC policy för pixeldefekter på platta bildskärmar .....	26
Förinställda visningslägen .....	28
Stifttilldelningar .....	29
Plug and Play .....	30

# Säkerhet

## Nationella konventioner

Följande underavsnitt beskriver de vedertagna benämningar som används i detta dokument.

### Anmärkningar, försiktighetsåtgärder och varningar

I denna bruksanvisning kan textavsnitt åtföljas av en ikon och tryckt i fet eller kursiv stil. Dessa textavsnitt är anmärkningar, försiktighetsåtgärder och varningar enligt följande:



**OBS! OBS!** indikerar viktig information som hjälper dig att använda systemet på ett bättre sätt.



**FÖRSIKTIGT! FÖRSIKTIGT** indikerar antingen potentiell skada på maskinvara eller dataförlust och beskriver hur du undviker problemet.



**WARNING! EN WARNING** indikerar eventuell risk för personskada och beskriver hur man undviker problemet. Vissa varningar kan visas med ett annat format och kan inkludera en ikon. I sådana fall visas varningen på grund av nationella föreskrifter.

# Ström

 Skärmen ska bara användas från den typ av strömkälla som anges på etiketten. Är du osäker på vilken typ av ström du har i hemmet, kontakta en lokal försäljare eller elleverantör.

 Skärmen är utrustad med en jordad trestiftskontakt, en kontakt med ett tredje (jordat) stift. Kontakten passar bara i jordade vägguttag som en säkerhetsfunktion. Om uttaget inte kan ta en kontakt med tre ledningar, måste en elektriker installera ett passande uttag, eller använd en adapter för att jorda produkter riktigt. Motarbeta inte syftet med den jordade kontakten.

 Dra ut kontakten vid åskväder eller när den inte ska användas under en längre tid. Det skyddar skärmen från skador under spänningssprång.

 Överbelasta inte eluttagslister och förlängningssladdar. Överbelastning kan resultera i brand eller elektriska stötar.

 För att säkerställa tillfredställande funktion, ska skärmen bara användas med UL-listade datorer som har korrekt konfigurerade mottagare som är markerade mellan 100-240 V, min. 5 A.

 Vägguttaget ska installeras intill utrustningen och ska vara lättåtkomligt.

# Installation

**!** Placera inte bildskärmen på instabila vagnar, stativ, fästen eller bord. Faller bildskärmen kan den skada en person och orsaka allvarlig skada på produkten. Använd endast vagnar, stativ, fästen eller bord som rekommenderas av tillverkaren eller säljs tillsammans med denna produkt. Följ tillverkarens anvisningar vid installation och använd monteringsstillbehör som rekommenderas av tillverkaren. Står produkten på en vagn ska dessa flyttas försiktigt.

**!** För aldrig in föremål i spåret i bildskärmens hölje. Det kan skada kretsarna och orsaka brand eller elektriska stötar. Spill aldrig vätska på bildskärmen.

**!** Placera aldrig produktens framsida på golvet.

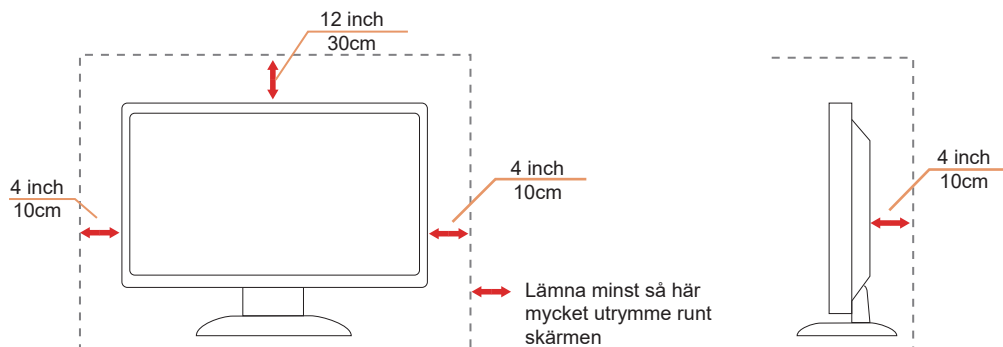
**!** Om skärmen monteras på en vägg eller hylla, använd en sats som godkänts av tillverkaren och följ anvisningarna på satsen.

**!** För att undvika potentiell skada, exempelvis att panelen lossnar från infattningen, ska skärmen inte lutas ner mer än 5 grader. Om den lutas ner i mer än 5 graders vinkel kommer skador på skärmen inte att täckas av garantin.

**!** Lämna plats runt bildskärmen enligt nedan. Annars är ventilationen otillräcklig och överhettning kan därför orsaka brand eller skada på bildskärmen.

Nedan visas det rekommenderade ventilationsområdet runt bildskärmen när den installerats på vägg eller stativet:

## Installation med stativ



# Rengöring


⚠ Rengör höljet regelbundet med en trasa. Använd ett mildt rengöringsmedel på fläckar i stället för starka rengöringsmedel som fräter på produktens hölje.


⚠ Var försiktig när du rengör så att inte rengöringsmedel kommer in i produkten. Rengöringstrasan får inte vara grov så att den repar skärmens yta.




⚠ Dra ur elsladden innan produkten rengörs.


## Övrigt


 Om produkten avger en stark lukt, ljud eller rök, ta OMEDELBART ut nätkabeln ur vägguttaget och kontakta ett servicecenter.

 Kontrollera att ventilationsöppningarna inte blockeras av ett bord eller en gardin.

 Utsätt inte LCD-skärmen för kraftiga vibrationer eller slag under drift.

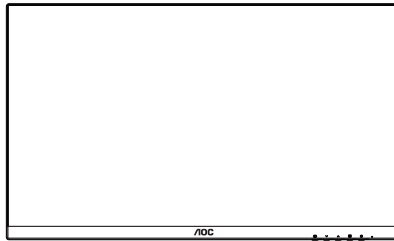
 Slå inte på och tappa inte bildskärmen under drift eller transport.

 Nätsladdarna ska vara säkerhetsgodkända. För Tyskland ska det vara H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 mm<sup>2</sup> eller bättre. För andra länder ska lämpliga typer användas i enlighet med detta.

 För högt ljudtryck från öronsnäckor och hörlurar kan orsaka hörselnedsättning. Justering av equalizern till maximalt ökar öronsnäckornas och hörlurarnas utspänning och därmed ljudtrycksnivån.

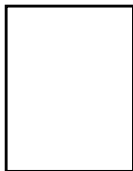
# Installation

## Förpackningens innehåll



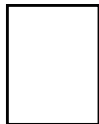
Monitor

\*

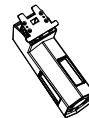


Quick Start Guide

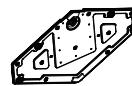
\*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

\*



HDMI Cable

\*



DisplayPort Cable

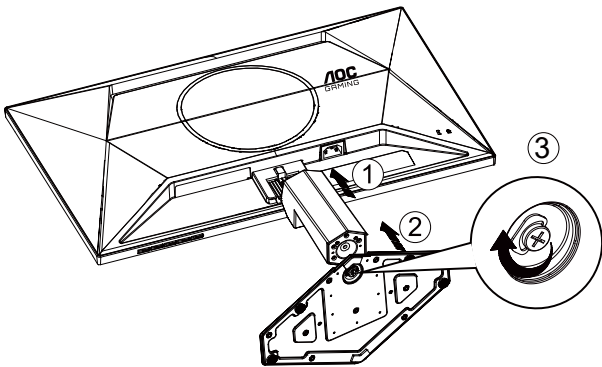
\*Inte alla signalkablar medföljer i alla länder och regioner. Kontrollera med den lokala försäljaren eller AOC:s avdelningskontor för bekräftelse.



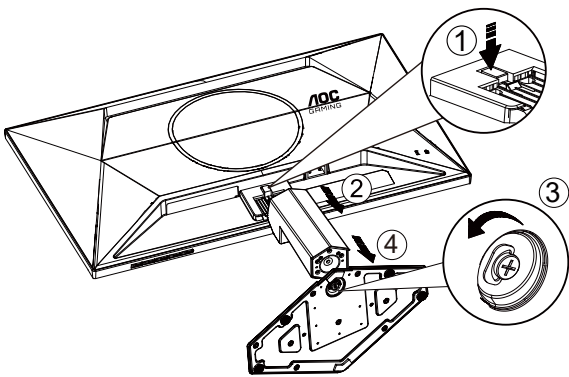
# Montera stativ och fot


Montera eller ta bort stativet enligt stegen nedan.

Installera:



Ta bort:



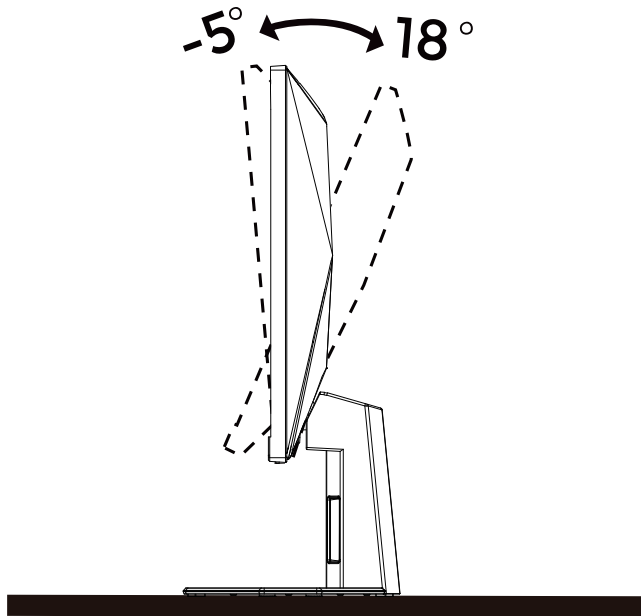
 **OBS!** Skärmdesignen kan skilja sig från de avbildade.

## Justera visningsvinkeln

För att uppnå bästa möjliga visningsupplevelse rekommenderas det att användaren ser till att kunna se hela ansiktet på skärmen och sedan justerar bildskärmens vinkel utifrån personliga preferenser.

Håll stativet så att bildskärmen inte välter när du ändrar vinkeln.

Du kan justera bildskärmen enligt nedan:



### **OBS!**

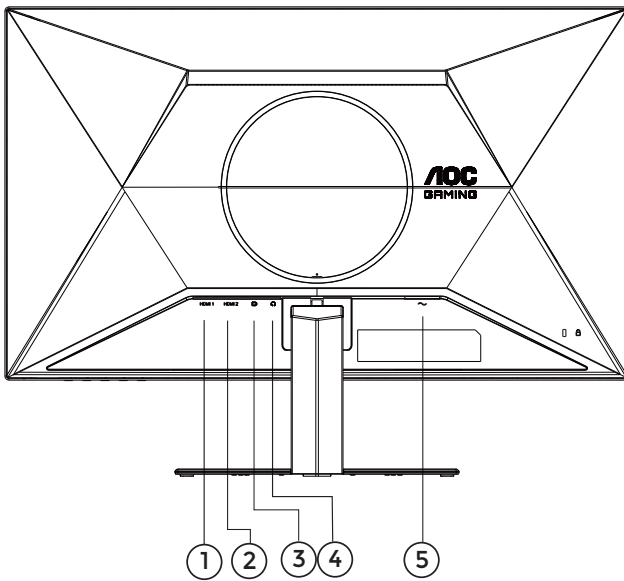
Rör inte vid LCD-skärmen när du ändrar vinkeln. Den kan skadas eller brytas.

### **Varning**

- För att undvika potentiell skada på bildskärmen, exempelvis att panelen lossnar, ska skärmen inte lutas ner mer än 5 grader.
- Tryck inte på bildskärmen medan du ställer in vinkeln på skärmen. Håll enbart i infattningen.

# Ansluta bildskärmen

Kabelanslutningar på bildskärmens och datorns baksida:



1. HDMI 1
2. HDMI 2
3. DisplayPort
4. Hörlurar
5. Ström

## Anslutning till dator

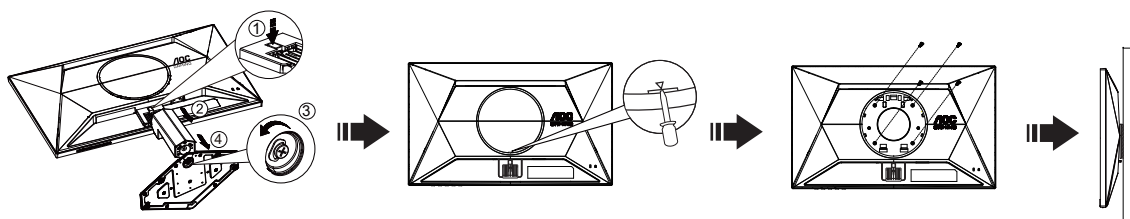
1. Anslut strömkabeln till baksidan av bildskärmen ordentligt.
2. Stäng av datorn och lossa dess nätkabel.
3. Anslut bildskärmens signalkabel till bildanslutningskontakten på baksidan av datorn.
4. Koppla in datorns och bildskärmens strömkabel i ett eluttag.
5. Slå på datorn och bildskärmen.

Om bildskärmen visar en bild, är installationen klar. Visas ingen bild, se felsökningen.

För att skydda utrustningen ska datorn och LCD-skärmen alltid stängas av före anslutning.

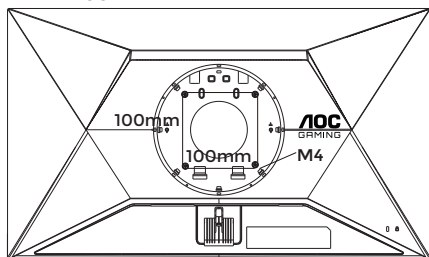
# Fästa väggmonteringsarm

Preparing to Install An Optional Wall Mounting Arm.

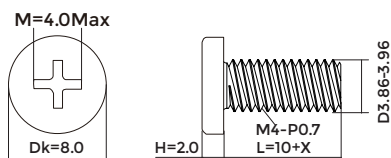


Du kan fästa bildskärmen vid en väggmonteringsarm (köps separat). Koppla bort strömmen innan du utför denna procedur. Följ dessa steg:

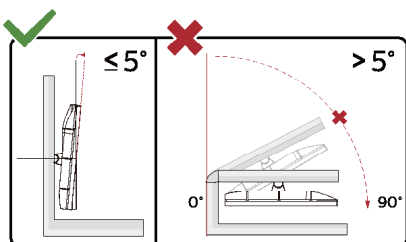
1. Ta bort basen.
2. Sätt in en platt skruvmejsel eller annat platt verktyg i spåret och öppna den bakre luckan.
3. Följ tillverkarens instruktioner för att sätta ihop väggmonteringsarmen.
4. Placera väggmonteringsarmen baktill på bildskärmen. Rikta in hålen på armen med hålen baktill på bildskärmen.
5. Sätt in de 4 skruvarna i hålen och spänn dem.
6. Återanslut sladdarna. Se bruksanvisningen till den valfria väggmonteringsarmen för instruktioner om hur du fäster den vid väggen.



Specifikationer för skruvar till vägghängare:  
M4\*(10+X)mm (X=Tjocklek på väggfäste)



Notera : VESA monteringskruvhål finns inte tillgängliga på alla modeller, kontrollera med återförsäljaren eller den officiella avdelningen på AOC. Kontakta alltid tillverkaren vid installation på vägg.



\* Skärmdesignen kan skilja sig från de avbildade.

## ⚠ Varning

- För att undvika potentiell skada på bildskärmen, exempelvis att panelen lossnar, ska skärmen inte lutats ner mer än 5 grader.
- Tryck inte på bildskärmen medan du ställer in vinkeln på skärmen. Håll enbart i infattningen.

# Adaptive-Sync-funktion

1. Adaptive-Sync-funktionen fungerar med DisplayPort/HDMI
2. Kompatibla grafikkort: Rekommenderad lista visas nedan, kan även kontrolleras genom att besöka: [www.AMD.com](http://www.AMD.com)

## Grafikkort

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

## Processorer

- 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

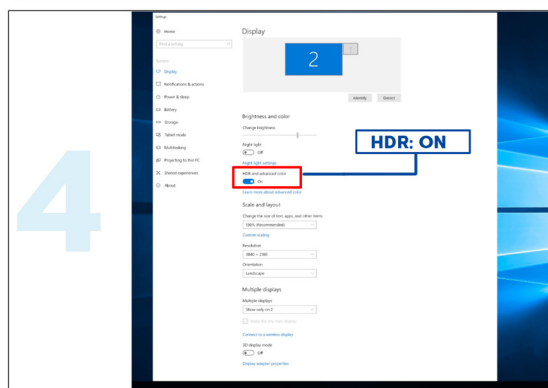
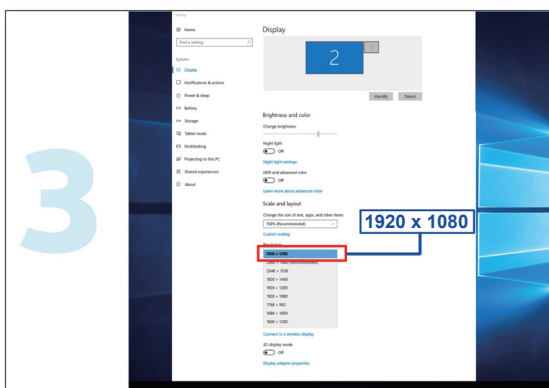
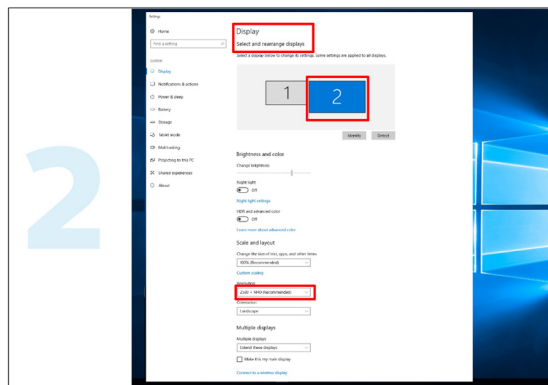
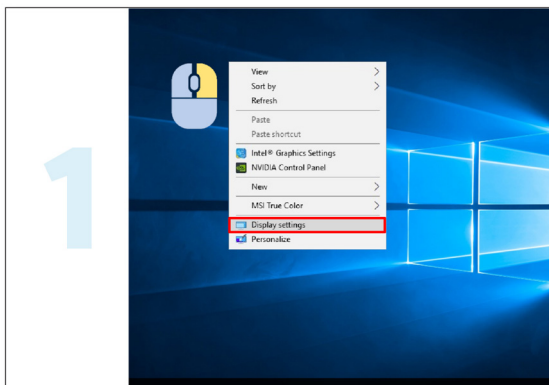
# HDR

Den är kompatibel med ingångssignaler i HDR10-format.

Display kan aktivera HDR-funktionen automatiskt om spelaren och innehållet är kompatibelt. Kontakta enhetens tillverkare och innehållsleverantören för information om kompatibilitet för din enhet och innehåll. Välj "Av" för HDR-funktionen när du inte behöver den automatiska aktiveringsfunktionen.

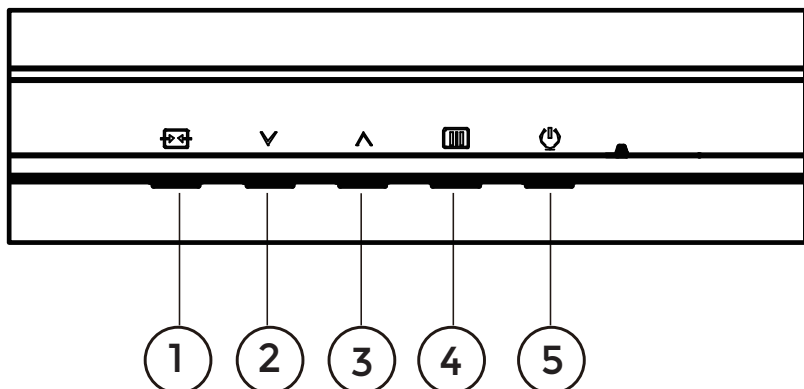
Obs:

1. Ingen speciell inställning krävs för DisplayPort/HDMI-gränssnitt i WIN10-versioner som är lägre (äldre) än V1703.
2. Endast HDMI-gränssnittet är tillgängligt och DisplayPort-gränssnittet fungerar inte i WIN10-version V1703.
3. Skärminställning:
  - a. Displayens upplösning är inställd på 1920\*1080 och HDR är förinställt till På.
  - b. Efter att en applikation har angetts kan den bästa HDR-effekten uppnås när upplösningen ändras till 1920\*1080 (om tillgänglig)



# Inställning

## Snabbtangenter



1	Källa/Avsluta
2	Spelläge
3	Dial Point
4	Meny/Enter
5	Ström

### Meny/Enter

Tryck för att visa menyn eller bekräfta valet.

### Ström

Tryck på Ström-knappen för att sätta på/stänga av bildskärmen.

### Dial Point

När det inte finns någon OSD, tryck på knappen Dial Point för att visa/dölja Dial Point.

### Spelläge

När ingen skärmmeny visas, tryck på "v"-knappen för att öppna spelläget, tryck sedan på "v" eller "^" knapp för att välja spelläge (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1 (Spelare 1), Gamer 2 (Spelare 2) eller Gamer 3 (Spelare 3)) efter speltyp.

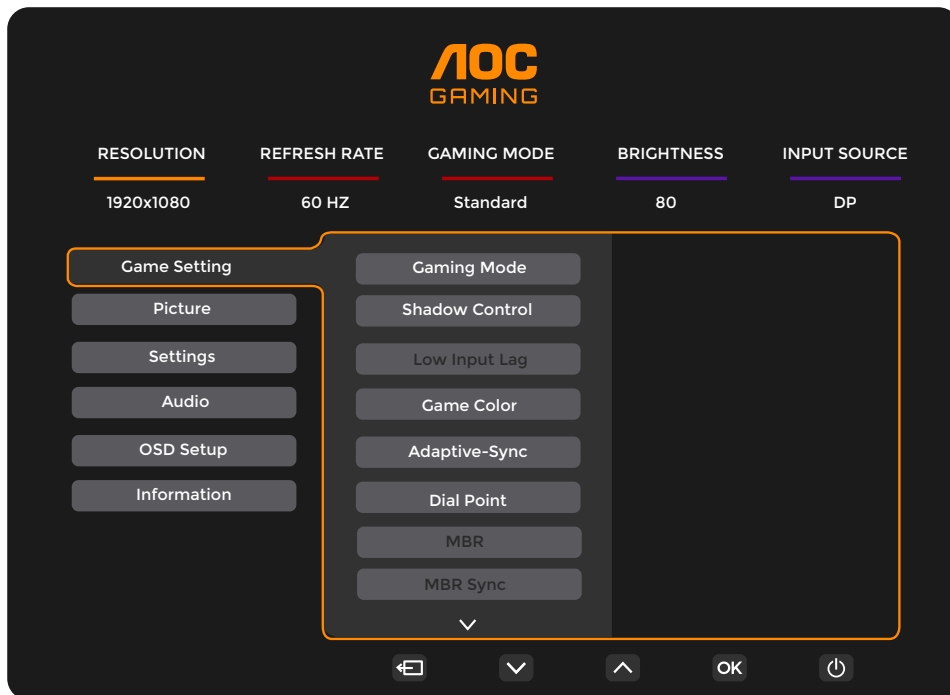
### Källa/Avsluta










När skärmmenyn (OSD) är stängd fungerar knappen Källa/Avsluta som snabbknapp för källan.

När OSD-menyn är aktiv fungerar den här knappen som en utgångsknapp (för att lämna OSD-menyn).

# OSD Setting (Bildskärmsinställning)

Grundläggande och enkel instruktion om kontrollknapparna.



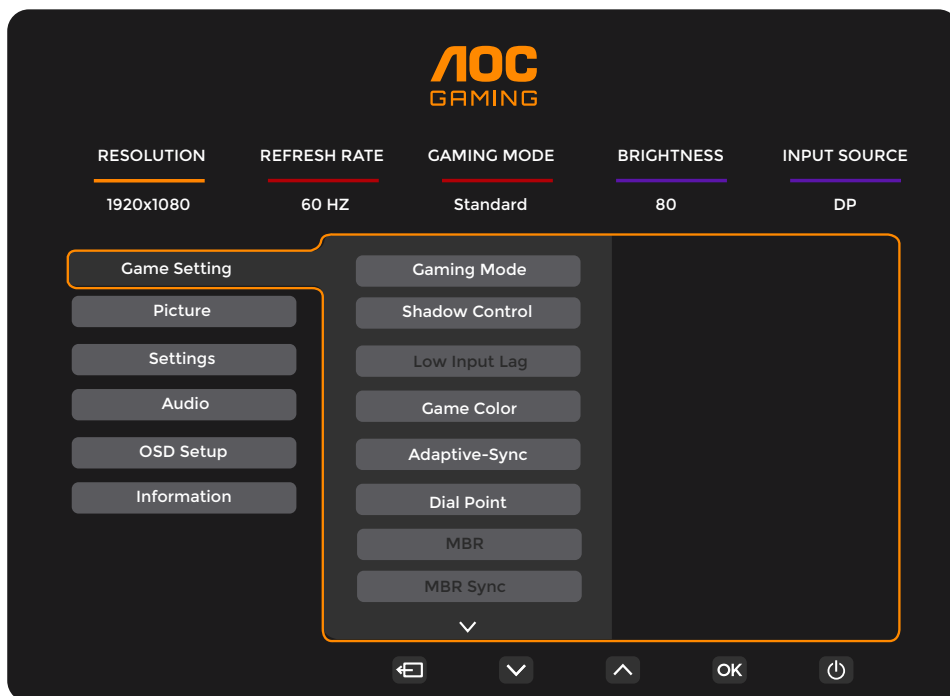
- 1). Tryck på  MENY-knappen för att aktivera skärmmeny-fönstret.
- 2). Tryck  $\vee$  eller  $\wedge$  för att navigera igenom funktionerna. När önskad funktion har markerats, tryck på knappen  MENU (Meny) / OK för att aktivera den. Tryck  $\vee$  eller  $\wedge$  för att navigera igenom funktionerna i undermenyn. När önskad funktion har markerats, tryck på  / OK MENY-knappen för att aktivera den.
- 3). Tryck  $\vee$  eller  $\wedge$  för att ändra inställningarna för den valda funktionen. Tryck på  /  Avsluta-knappen för att avsluta. Om du vill justera någon annan funktion, upprepa steg 2-3.
- 4). Låsa/låsa upp skärmmenyn: För att låsa bildskärmsinställningen, håll  MENU (MENY)-knappen intryckt medan bildskärmen är avstängd och tryck därefter på  strömbrytaren för att sätta på bildskärmen. För att låsa upp bildskärmsinställningen - håll  MENU (MENY)-knappen intryckt medan bildskärmen är avstängd och tryck därefter på  strömbrytaren för att sätta på bildskärmen.

## OBS!

- 1). Om produkten enbart har en signalingång, är alternativet "Input Select" (Val av ingång) inaktiverat.
- 2). Om insignalens upplösning är den inbyggda upplösningen eller Adaptive-Sync, är punkten "Bildförhållande" ogiltig.



## Game Setting (Spelinställning)



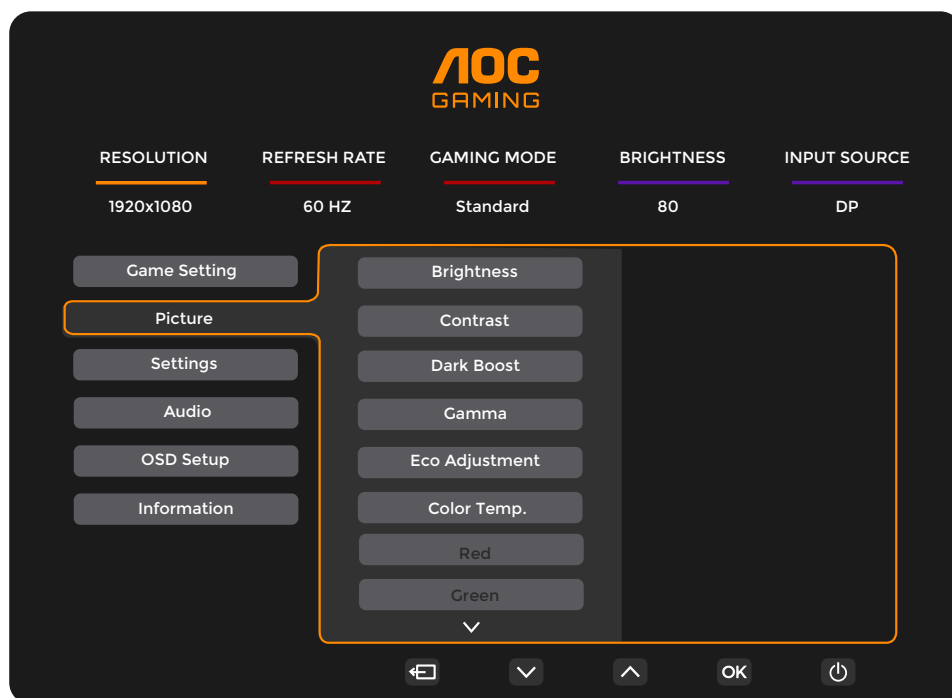
Gaming Mode (Spelläge)	Standard	Förbättra läsbarheten för lämpliga webb- och mobilspel.
	FPS	För att spela FPS-spel (förstapersonskjutare). Förbättrar de svarta nivådetaljerna i mörka teman.
	RTS	För att spela RTS-spel (Realtidsstrategi). Förbättrar bildkvaliteten.
	Racing	För att spela Racingspel. Ger snabbaste responstid och hög färgmättnad.
	Gamer 1 (Spelare 1)	Användarens inställningar sparas som Gamer 1 (Spelare 1).
	Gamer 2 (Spelare 2)	Användarens inställningar sparas som Gamer 2 (Spelare 2).
	Gamer 3 (Spelare 3)	Användarens inställningar sparas som Gamer 3 (Spelare 3).
Shadow Control (Skuggkontroll)	0-20	<ol style="list-style-type: none"> <li>Standardvärdet för mörkerkontroll är 0, sedan kan slutanvändaren justera från 0 till 20 för att få en tydligare bild.</li> <li>Om bilden är för mörk för att kunna se detaljerna tydligt kan du justera från 0 till 20 för att få en klarare bild.</li> </ol>
Low Input Lag (Låg ingångsfördröjning)	Off (Av) / On (På)	Stäng av rambufferten för att minska ingångsfördröjningen.
Game Color (Spelfärg)	0-20	Spelfärgen har 0-20 nivåer för att justera färgmättnaden för bättre bild.
Adaptive-Sync	Off (Av) / On (På)	Inaktivera eller aktivera Adaptive-Sync. Körningspåminnelse för Adaptive-Sync: När funktionen Adaptive-Sync är aktiverad kan det blinka i vissa spelmiljöer.
Dial Point	Off (Av) / On (På) / Dynamic(Dynamisk)	Funktionen "Dial Point" (Kopplingspunkt) placerar ett sikte i mitten av skärmen för att hjälpa spelare att spela First Person Shooter-spel (FPS) med ett exakt sikte
MBR	0-20	MBR (Motion Blur Reduction) ger 0-20 nivåer av justeringar för att minska rörelseoskärpa. Observera: <ol style="list-style-type: none"> <li>MBR-funktionen kan justeras när Adaptive-Sync är avstängd, den låga ingångsfördröjningen är påslagen och uppdateringsfrekvensen är <math>\geq 75\text{Hz}</math>.</li> <li>Skärmens ljusstyrka minskar när justeringsvärdet ökar.</li> </ol>
MBR Sync	Off (Av) / On (På)	Inaktivera eller aktivera MBR Sync (ta bort rörelseoskärpa) OBS! MBR Sync-funktionen kan justeras när Adaptive-Sync är aktiverat och uppdateringsfrekvensen $\geq 75\text{Hz}$ .

Overdrive	Normal (Normal)	Justera svarstiden. OBS! 1. Om användaren justerar OverDrive till "Fastest" (Snabbast) kan den visade bilden bli suddig. Användare kan justera OverDrive-nivån eller stänga av den enligt sina preferenser. 2. Funktionen "Extreme" (Extrem) är valfri när Adaptive-Sync är avstängd och uppdateringsfrekvensen är $\geq 75$ Hz. 3. Skärmens ljusstyrka kommer att minska när funktionen "Extreme" (Extrem) är påslagen
	Fast (Snabb)	
	Faster (Snabbare)	
	Fastest (Snabbast)	
	Extreme (Extrem)	
Frame Counter (Ramräknare)	Off (Av) / Right-up(Höger-upp) / Right-Down (Höger-ned) / Left-Down (Vänsterner) / Left-Up (Vänsterupp)	Display V-frekvens på det valda hörnet

OBS!

- 1). När "HDR Mode" (HDR-läge) under "Picture" (Bild) är aktiverat, kan inte objekten "Shadow Control" (Skuggkontroll), "Game Color" (Spelfärg) justeras.
- 2). När "Picture (Bild)" är inställt på "HDR" och "DisplayHDR", i alternativ "Game Mode (Spelläge)", "Shadow Control (Skuggkont.)", "Game Color (Spelfärg)", "MBR", "MBR Sync" och "Overdrive", kan objekt som "Extreme (Extrem)" inte justeras eller väljas.
- 3). När under "Picture (Bild)" är "HDR" inställt på "HDR Picture (HDR Bild)", "HDR Movie (HDR Film)" och "HDR Game (HDR Spel)", i alternativ "Game Mode (Spelläge)", "Game Color (Spelfärg)", "MBR", "MBR Sync" och "Overdrive", kan objekt som "Extreme (Extrem)" inte justeras eller väljas.
- 4). När "Picture (Bild)" är inställt på "sRGB" i alternativ "Color Space" (Färgrymd), "Shadow Control (Skuggkont.)", "Game Color (Spelfärg)", "MBR", "MBR Sync" och "Overdrive", kan objekt som "Extreme (Extrem)" inte justeras eller väljas.

## Picture(Bild)



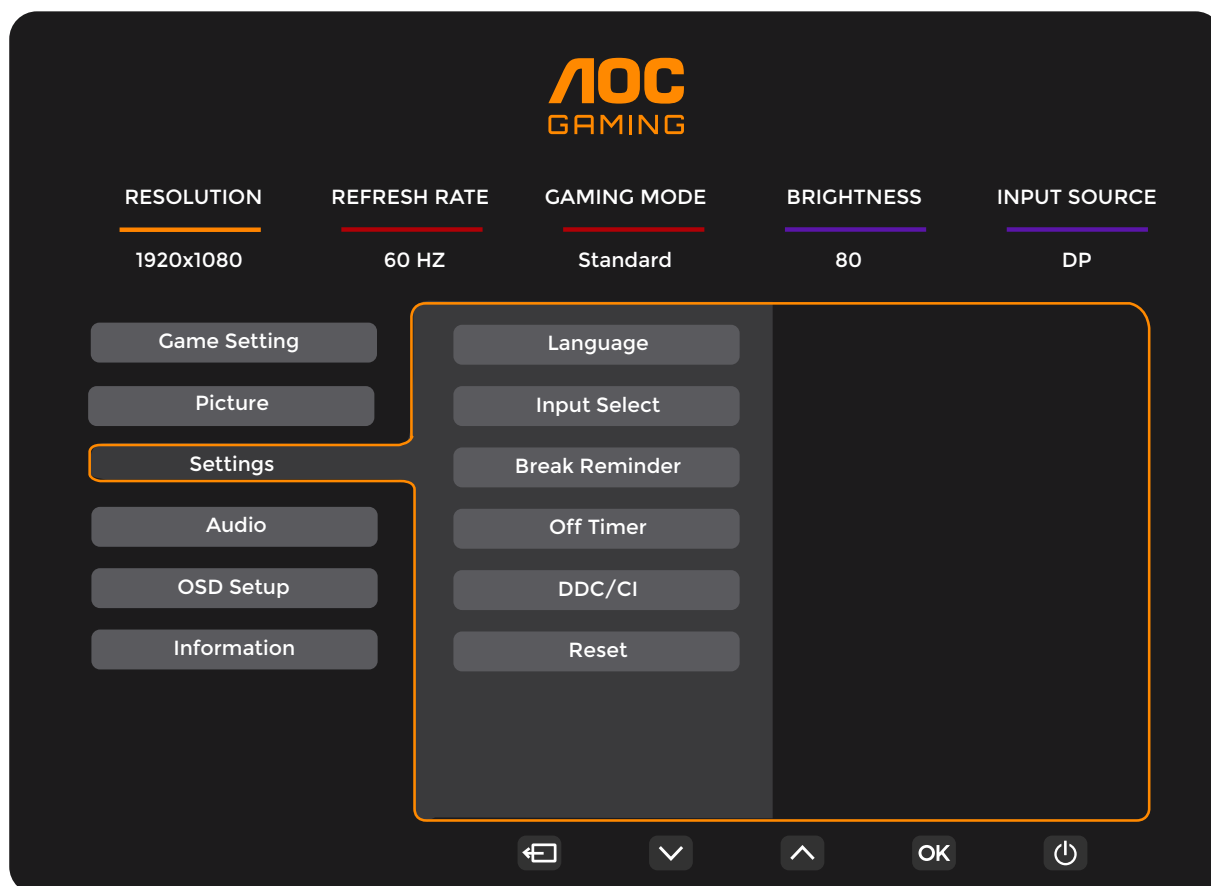
Brightness (Ljusstyrka)	0-100	Justering av bakgrundsbelysning
Contrast (Kontrast)	0-100	Kontrast från digitalt register.
Dark Boost (Mörk förstärkning)	Off (Av) / Level 1(Nivå 1) / Level 2(Nivå 2) / Level 3(Nivå 3)	Förbättra skärmdetaljerna i det mörka eller ljusa området för att justera ljusstyrkan i det ljusa området och se till att det inte är övermättat.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Justera Gamma.
Eco Adjustment (Eco-justering)	Standard	Standardläge
	Text	Textläge
	Internet	Internetläge
	Game (Spel)	Spelläge
	Movie (Film)	Filmläge
	Sports (Sport)	Sportläge
	Reading (Läser)	Läserläge
Color Temp. (Färg)	Warm (Varm)	Återkalla varm färg från EEPROM.
	Normal	Återkalla normal färg från EEPROM.
	Cool (Kall)	Återkalla kall färg från EEPROM.
	User (Användare)	Återkalla användares färgtemperatur från EEPROM
Red (Röd)	0-100	Röd förstärkning från Digital-register.
Green (Grön)	0-100	Grön förstärkning från Digital-register.
Blue (Blå)	0-100	Blå förstärkning från Digital-register.

HDR	Off (Av)	Ställ in HDR-profilen efter dina användningskrav. Anmärkning: När HDR-innehåll identifieras, kommer HDR-alternativet att visas för justering.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR Bild)	
	HDR Movie(HDR Film)	
	HDR Game(HDR Spel)	
HDR Mode (HDR-läge)	Off (Av)	Optimerad för bildens färg och kontrast, som simulerar HDR-effekt. Anmärkning: När HDR-innehåll inte identifieras, kommer HDR-lägesalternativet att visas för justering.
	HDR Game(HDR Spel)	
	HDR Movie(HDR Film)	
	HDR Vivid(HDR Levande)	
DCR	Off (Av)	Avaktivera dynamiskt kontrastförhållande
	On (På)	Aktivera dynamiskt kontrastförhållande
Color Space (Färgrymd)	Panel ursprunglig	Panel med standardfärgområde.
	sRGB	sRGB-färgområde.
LowBlue Mode (Lågt blått ljus)	Off (Av)	Minska blåsljusvågen genom att kontrollera färgtemperaturen.
	Multimedia	
	Internet	
	Office	
	Reading(Läsning)	
Image Ratio (Bildförhållande)	Full / Aspect (Förhållande) / 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)	Välj bildförhållande för visning.

#### OBS!

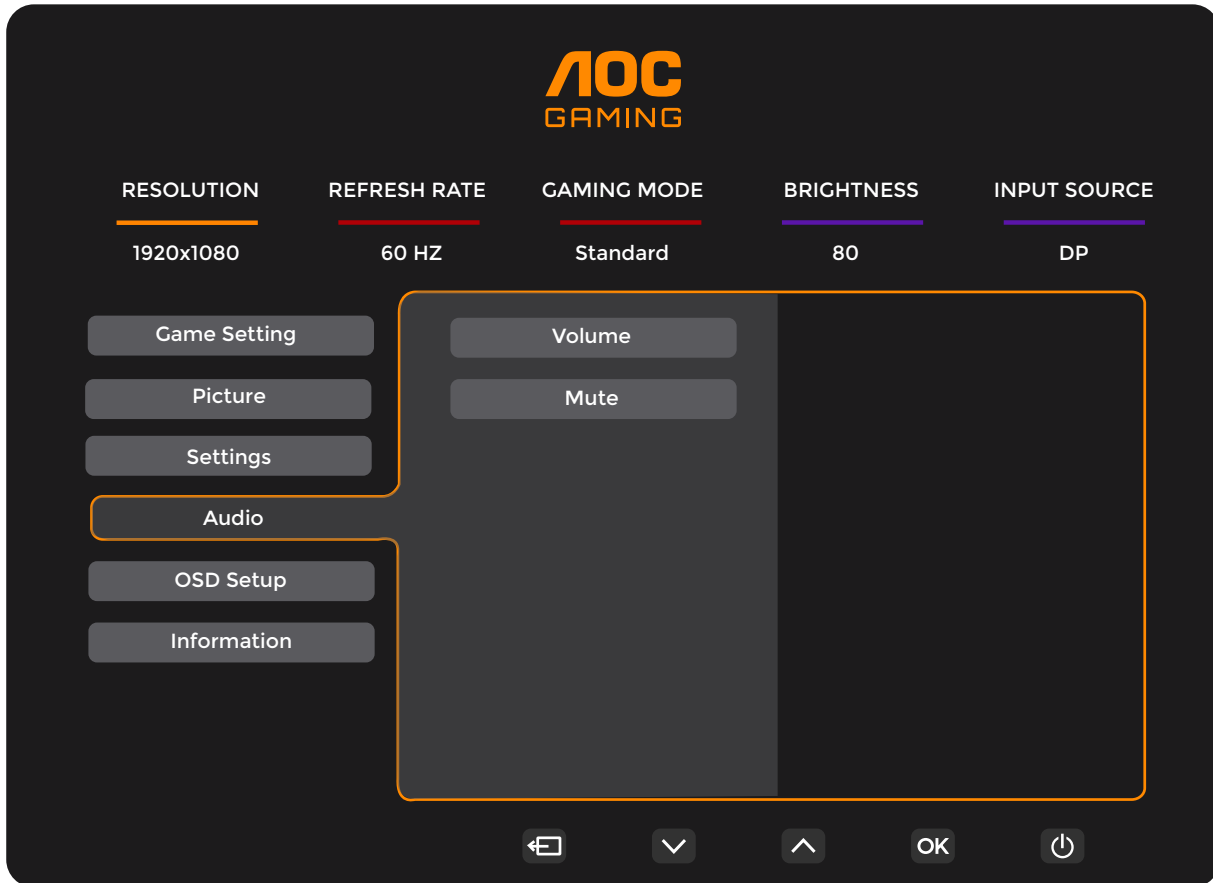
- När "HDR Mode" (HDR-läge) är aktiverat, kan inte några alternativ utom "HDR Mode" (HDR-läge), "Contrast"(Kontrast), "Dark Boost (Mörk förstärkning)", "Gamma", "ECO Adjustment" (ECO-justering), "Color Temp." (Färgtemp),, "Color Space" (Färgrymd), "LowBlue Mode" (Lågblått läge) justeras.
- När "HDR" är aktiverat, kan inte några alternativ utom "Brightness (Ljusstyrka)", "Contrast"(Kontrast), "Dark Boost (Mörk förstärkning)", "Gamma", "ECO Adjustment" (ECO-justering), "Color Temp." (Färgtemp),, "DCR", "Color Space" (Färgrymd), "LowBlue Mode" (Lågblått läge) justeras.
- När "Color Gamut" är inställt på "sRGB", kan inte "Contrast (Kontrast)", "Dark Boost (Mörk förstärkning)", "Gamma", "Eco Adjustment (Eco-justering)", "Color Temp. (Färg)", "HDR Mode (HDR Läge)" och "LowBlue Mode (LowBlue-läge)" justeras.
- När "Eco Adjustment (Eco-justering)" är inställd på "Reading (Läser)", kan "Contrast (Kontrast)", "Dark Boost (Mörk förstärkning)", "Color Temp. (Färg)", "DCR", "Color Space" (Färgrymd) och "LowBlue Mode (LowBlue-läge)" objekt inte justeras.

## Settings(Inställningar)



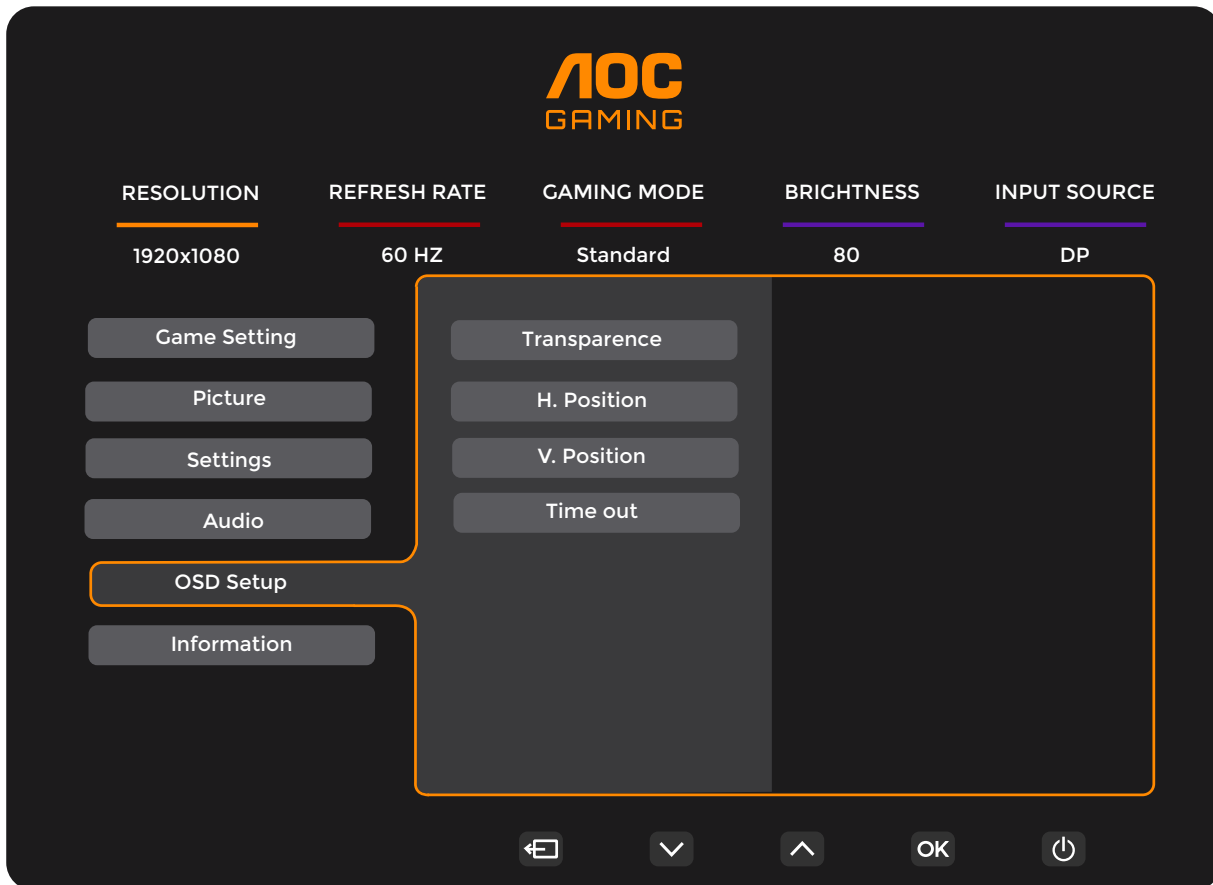
Language (Språk)		Välj bildskärmsspråk
Input Select (Välj Inmatning)	Auto / HDMI1 / HDMI2 / DP	Välj insignalälla.
Break Reminder	Off (Av) / On (På)	Break reminder if the user continuously works for more than 1hrs.
Off timer (Avstängningstimer)	0-24 timmar	Välj avstängningstid
DDC/CI	ja eller nej	Slå PÅ/AV DDC/CI-support
Reset (Återställ)	ja eller nej	Återställ menyn till standard

## Audio (Ljud)



Volume (Volym)	0-100	Volymjustering.
Mute (Ljud av)	Off (Av) / On (På)	Stäng av volymen.

## OSD Setup (Bildskärmsinst.)



Transparence (Transparens)	0-100	Justera bildskärmens transparens
H. Position (Position-H)	0-100	Justera skärmmenyns horisontella läge
V. Position (Position-V)	0-100	Justera skärmmenyns vertikala läge
Timeout	5-120	Justera bildskärmens timeout

# 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: 27G4HRE  
Resolution: 1920(H)x1080(V)/60HZ  
HDR: SDR  
Sync: Adaptive-Sync  
Serial Number: xxxxxxxxxxxx

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



## LED-indikation

Status	LED-lampans färg
Fullt strömläge	Vit
Aktiv avstängning	Orange

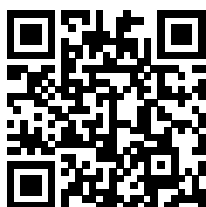
# Felsökning

Problem och fråga	Möjliga lösningar
<b>Ström-LED är inte PÅ</b>	Kontrollera att strömbrytaren är PÅ och att elsladden är rätt isatt i ett jordat uttag och i bildskärmen.
<b>Inga bilder på skärmen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Är strömkabeln korrekt ansluten? Kontrollera att elsladdens anslutning och strömtillförseln.</li> <li>• Är kabeln riktigt isatt? (Ansluten via HDMI-kabel) Kontrollera HDMI-kabelns anslutning. (Ansluten via DisplayPort-kabel) Kontrollera DisplayPort-kabelns anslutning. * DisplayPort/HDMI-ingång är inte tillgängligt för alla modeller.</li> <li>• Om strömmen är påslagen, starta om datorn för att se startskärmen (inloggningsskärmen). Om startskärmen (inloggningsskärmen) visas, starta upp datorn i ett lämpligt läge (säkert läge för Windows 7/8/10) och ändra sedan grafikkortets frekvens. (Se Ställa in optimal upplösning) Om startskärmen (inloggningsskärmen) inte visas, kontakta ett servicecenter eller din återförsäljare.</li> <li>• Visas "Inmatning stöds inte" på skärmen? Detta meddelande visas när signalen från grafikkortet är högre än den maximala upplösning och frekvens som bildskärmen kan hantera. Justera maximal upplösning och frekvens till ett värde som bildskärmen kan hantera.</li> <li>• Kontrollera att drivrutinerna för AOC:s bildskärmar har installerats.</li> </ul>
<b>Suddig bild och problem med skuggbilder</b>	Ställ in kontrast- och ljusstyrkekontrollerna. Tryck på autojustera. Kontrollera att du inte använder en förlängningssladd eller kopplingsdosa. Vi rekommenderar att du ansluter bildskärmen direkt till videokortets utgångskontakt på baksidan.
<b>Bilden studsar, flimrar eller vågmönster uppträder på bilden</b>	Flytta elektriska apparater som kan orsaka elektriska störningar så långt bort från bildskärmen som möjligt. Använd den högsta uppdateringsintervall din bildskärm klarar med den upplösning du använder.
<b>Bildskärmen har fastnat i aktivt Av-läge"</b>	Datorns strömbrytare kan inte sättas i PÅ-läge. Datorns videokort ska passa exakt i öppningen. Kontrollera att bildskärmens videokortkabel sitter ordentligt i datorn. Kontrollera bildskärmens vidokabel och se till att inga stift är böjda. Kontrollera att datorn fungerar genom att trycka på CAPS LOCK-tangenten på tangentbordet samtidigt som du tittar på LED-indikationen för CAPS LOCK. LED-indikationen ska TÄNDAS eller SLÄCKAS när du tryckt på CAPS LOCK-tangenten.
<b>Någon av grundfärgerna saknas (RÖD, GRÖN eller BLÅ)</b>	Kontrollera bildskärmens vidokabel och se till att inga stift är skadat. Kontrollera att bildskärmens videokortkabel sitter ordentligt i datorn.
<b>Bilden har färgmissar (vit ser inte vit ut)</b>	Justera RGB-färg eller välj önskad färg.
<b>Horisontella eller vertikala störningar på skärmen</b>	Använd Windows 7/8/10/11 avstängningsläge för att justera KLOCKA och FOKUS. Tryck för att autojustera.
<b>Reglering och service</b>	Pogledajte informacije o propisima i servisiranju na <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (da biste pronašli model koji kupujete u svojoj zemlji i informacije o propisima i servisiranju na stranici za podršku.)

# Specifikationer

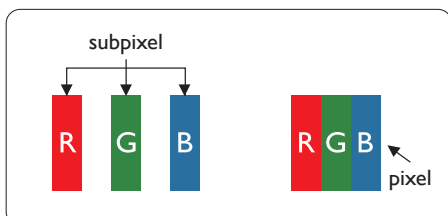
## Allmänna specifikationer

Panel	Modellnamn	27G4HRE		
	Skärmtyp	TFT LCD-färgskärm		
	Visningsyta	68,6 cm diagonalt		
	Pixeltäthet	0,3114mm (H) × 0,3114mm (V)		
	Video	HDMI-gränssnitt, DisplayPort-gränssnitt		
	Display Color (Färgvisning)	16,7M Colors		
Övrigt	Horisontell frekvens	30k~230kHz		
	Horisontell skärmstorlek (maximal)	597,888mm		
	Vertikal frekvens	48-200Hz		
	Vertikal skärmstorlek (maximal)	336,312mm		
	Optimal förinställd upplösning	1920x1080@60Hz		
	Max resolution	1920x1080@200Hz		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Strömkälla	100-240V~, 50/60Hz, 1,5A		
	Effektförbrukning	Typisk (standard ljusstyrka och kontrast)	23W	
		Max, (ljusstyrka = 100, kontrast = 100)	≤44W	
		Vänteläge	≤0,3W	
	Värmeavgivning	Normalt bruk	78,50 BTU/hr (typ.)	
Vilo-(vänteläge)		<1,02 BTU/hr		
Av-läge		<1,02 BTU/hr		
Av-läge (strömbrytare)		0 BTU/hr		
Fysiska egenskaper	Anslutningstyp	HDMIx2/DisplayPort/Hörlursuttag		
	Signalkabeltyp	Borttagbar		
	Inbyggd högtalare	2Wx2		
Miljö	Temperatur	Drift	0°C~ 40°C	
		Ur drift	-25°C~ 55°C	
	Luftfuktighet	Drift	10 % ~ 85 % (utan kondens)	
		Ur drift	5 % ~ 93% (utan kondens)	
	Höjd	Drift	0 m ~ 5 000 m (0 fot ~ 16404 fot)	
		Ur drift	0 m ~ 12 192 m (0 fot ~ 40000 fot)	



# AOC policy för pixeldefekter på platta bildskärmar

AOC strävar efter att leverera produkter av högsta kvalitet. Vi använder några av industrins mest avancerade tillverkningsprocesser och praktiserar en strikt kvalitetskontroll. Pixel- eller subpixeldefekter på de TFT-paneler som används på platta bildskärmar är dock ibland oundvikliga. Ingen tillverkare kan garantera att alla skärmar kommer att vara fria från pixeldefekter, men AOC garanterar att varje bildskärm med ett oacceptabelt antal defekter kommer att repareras eller bytas ut under garantiperioden. I detta meddelande förklaras de olika typerna av pixeldefekter, och acceptabla defektnivåer för varje typ definieras. För att garantireparation eller -byte ska komma i fråga, måste antalet pixeldefekter på en TFT-skärm överskrida dessa acceptabla nivåer. Till exempel får inte fler än 0,0004 % av subpixlarna på en bildskärm vara defekta. Utöver det ställer AOC ännu högre kvalitetskrav på vissa typer eller kombinationer av pixeldefekter som är mera märkbara än andra. Den här policyn gäller över hela världen.



## Pixelar och subpixelar

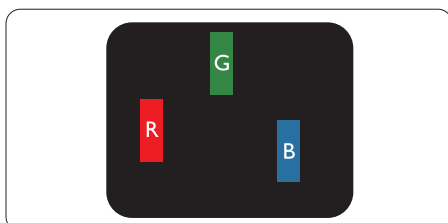
En pixel, eller ett bildelement, består av tre subpixelar i de primära färgerna röd, grön och blå. Många pixlar tillsammans formar en bild. När alla subpixelar i en pixel tänds bildar de tre färgade subpixlarna tillsammans en vit pixel. När alla är släckta bildar de tre färgade subpixlarna tillsammans en svart pixel. Andra kombinationer av tända och släckta subpixelar bildar tillsammans pixlar med andra färger.

## Typer av pixeldefekter

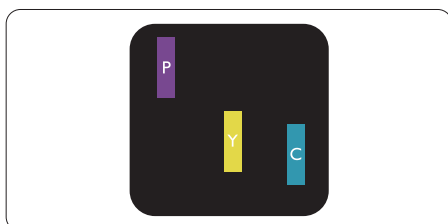
Pixel- och subpixeldefekter framträder på skärmen på olika sätt. Det finns två kategorier av pixeldefekter och flera typer av subpixeldefekter i varje kategori.

### Felaktigt ljusa punkter

Ljusa punkter uppträder då pixlar eller subpixelar alltid är tända eller "på". En ljus punkt är med andra ord en subpixel som framträder på skärmen när bildskärmen visar en mörk bild. Följande typer av felaktigt ljusa punkter förekommer.

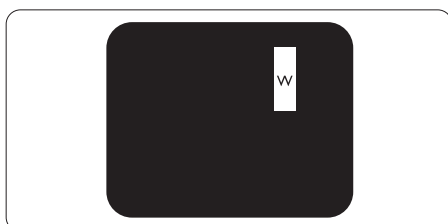


En subpixel som lyser röd, grön eller blå.



Två angränsande subpixelar som lyser:

- Röd + Blå = Purpur
- Röd + Grön = Gul
- Grön + Blå = Cyan (ljusblå)



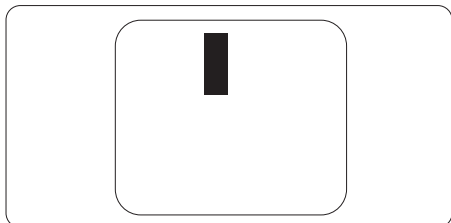
Tre tända angränsande subpixlar (ger en vit pixel)

Obs

En röd eller blå ljus punkt måste vara mer än 50 procent ljusare än de kringliggande punkterna, medan en grön ljus punkt är 30 procent ljusare än punkterna intill.

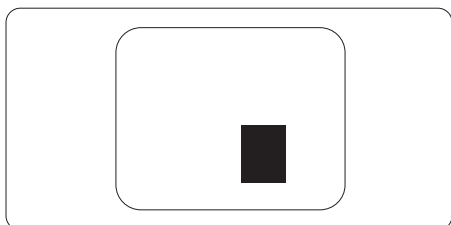
### Felaktigt svarta punkter

Svarta punkter uppträder då pixlar eller subpixlar alltid är släckta, eller "av". En mörk punkt är med andra ord en subpixel som framträder på skärmen när bildskärmen visar en ljus bild. Följande typer av felaktigt svarta punkter förekommer.



### Avståndet mellan pixeldefekter

Eftersom pixel- och subpixeldefekter av samma typ som ligger nära varandra kan vara mera störande, har AOC även specificerat toleranser för avståndet mellan pixeldefekter.



### Toleranser för pixeldefekter

För att under garantitiden vara berättigad till reparation eller utbyte beroende på pixeldefekter så måste en TFT-panel i en platt AOC-bildskärm ha pixel- eller subpixeldefekter som överskrider toleranserna i följande tabeller.

<b>LJUSPUNKTSDEFEKTER</b>	<b>ACCEPTABEL NIVÅ</b>
1 tänd subpixel	2
2 intilliggande tända subpixlar	1
3 intilliggande tända subpixlar (en vit pixel)	0
Avstånd mellan två ljuspunksdefekter*	≥15mm
Totala antalet ljuspunksdefekter av alla typer	2

<b>SVARTPUNKTSDEFEKTER</b>	<b>ACCEPTABEL NIVÅ</b>
1 mörk subpixel	5 eller färre
2 intilliggande mörka subpixlar	2 eller färre
3 intilliggande mörka subpixlar	≤0
Avstånd mellan två svartpunksdefekter*	≥15mm
Totala antalet svartpunksdefekter av alla typer	5 eller färre

<b>TOTALA ANTALET PUNKTDEFEKTER</b>	<b>ACCEPTABEL NIVÅ</b>
Totala antalet svart- eller ljuspunksdefekter av alla typer	5 eller färre

Obs

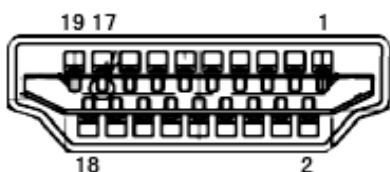
1 eller 2 närliggande subpixeldefekter = 1 punktdefekt

## Förinställda visningslägen

STANDARD	UPPLÖSNING(±1Hz)	HORISONTELL FREKVENNS (kHz)	VERTIKAL FREKVENNS (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
	1920x1080@200Hz	228.803	200.003
MAC MODES			
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.551
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087

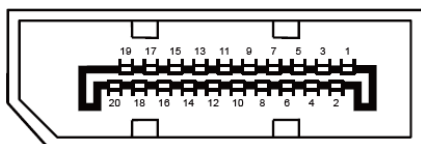
Obs! Enligt VESA-standarderna kan det förekomma en viss avvikelse (+/- 1 Hz) vid beräkning av uppdateringsfrekvensen (fältfrekvensen) för olika operativsystem och grafik kort. För att förbättra kompatibiliteten har den nominella uppdateringsfrekvensen för den här produkten avrundats. Se den faktiska produkten.

## Stifttilldelningar



19 stift signalkabel för färgdisplay

Stift nr.	Signalnamn	Stift nr.	Signalnamn	Stift nr.	Signalnamn
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS-data 0-	17.	DDC/CEC jord
2.	TMDS Data 2 skärm	10.	TMDS-klocka +	18.	+5V ström
3.	TMDS-data 2-	11.	TMDS klockskärm	19.	Hot Plug-detektering
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS-klocka -		
5.	TMDS Data 1 skärm	13.	CEC		
6.	TMDS-data 1-	14.	Reserverad (N.C. på enhet)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	TMDS Data 0 skärm	16.	SDA		



20-stift signalkabel för färgdisplay

Stiftnr.	Signalnamn	Stiftnr.	Signalnamn
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	Hot Plug-detektering
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retur DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

## Plug and Play

### Plug & Play DDC2B-funktion

Denna bildskärm har VESA DDC2B-kapacitet i enlighet med VESA DDC STANDARD. Den ger bildskärmen möjlighet att informera värdsystemet om sin identitet och, beroende på vilken DDC-nivå som används, kommunicera ytterligare information om visningsmöjligheterna.

DDC2B är en tvåvägs datakanal som baseras på I2C-protokollet. Värden kan begära EDID-information över DDC2B-kanalen.

