

AOC

GAMING



Manuel de l' Utilisateur

U32G4U

AOC GAMING MONITOR

Sécurité.....	1
Conventions nationales.....	1
Alimentation électrique	2
Installation.....	3
Nettoyage	4
Autres	5
Installation.....	6
Contenu de la boîte	6
Montage du support et de la base.....	7
Réglage de l'angle de vision	8
Connexion du moniteur	9
Montage mural	10
fonction Adaptive-Sync.....	11
HDR	12
Réglage.....	13
Touches de raccourci	13
Réglage OSD.....	14
Paramètres de jeu	15
Image.....	17
PIP/PBP.....	20
Réglages.....	22
Audio	23
Configuration de l'OSD.....	24
Information	25
Indicateur LED	26
Dépannage	27
Spécifications.....	28
Spécifications générales.....	28
Politique relative aux défauts de pixels des panneaux des moniteurs AOC	29
Modes d'affichage prédéfinis.....	32
Affectation des broches.....	33
Plug and Play.....	34

Sécurité

Conventions nationales

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

Notes, Précautions 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 italiques. Ces blocs correspondent à des notes, mises en garde et avertissements, utilisés de la manière suivante :



NOTE : Une **NOTE** indique une information importante qui vous aide à optimiser l'utilisation de votre système informatique.




MISE EN GARDE : Une **MISE EN GARDE** signale un risque potentiel d'endommagement du matériel ou de perte de données et précise comment éviter ce problème.




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


Certains avertissements peuvent apparaître sous des formats alternatifs et ne pas être accompagnés 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 alimenté exclusivement par le type de source électrique indiqué sur l'étiquette. Si vous ignorez le type d'alimentation électrique disponible dans votre domicile, veuillez consulter votre revendeur ou la compagnie locale d'électricité.

 Le moniteur est équipé d'une fiche tripolaire avec mise à la terre, comportant une troisième broche (de mise à la terre).

Cette fiche ne peut être insérée que dans une prise de courant mise à la terre, à des fins de sécurité. Si votre prise ne convient pas à une fiche à trois conducteurs, faites installer par un électricien une prise appropriée ou utilisez un adaptateur afin de mettre l'appareil à la terre en toute sécurité. Ne contournez pas la fonction de sécurité de la fiche mise à la terre.

 Débranchez l'appareil pendant un orage ou lorsqu'il ne sera pas utilisé pendant une longue période. Cela protégera le moniteur contre les dommages dus aux surtensions électriques.

 Ne surchargez pas les multiprises et les rallonges électriques. Une surcharge peut entraîner un incendie ou un choc électrique.

 Pour garantir un fonctionnement satisfaisant, utilisez le moniteur uniquement avec des ordinateurs certifiés UL, équipés de prises configurées conformément aux normes appropriées, marquées entre 100 et 240 V AC, Min. 5 A.

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

Installation

⚠ Ne placez pas le moniteur sur un chariot, un support, un trépied, un support mural 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 vendus avec ce produit. Suivez les instructions du fabricant lors de l'installation du produit et employez les accessoires de montage recommandés par le fabricant. Un déplacement combiné du produit et du chariot doit être effectué avec précaution.

⚠ Ne jamais insérer d'objet dans la fente du boîtier du moniteur. Cela pourrait endommager des composants électroniques, entraînant un risque d'incendie ou de choc électrique. Ne versez jamais de liquides sur le moniteur.

⚠ Ne posez pas la face avant du produit sur le sol.

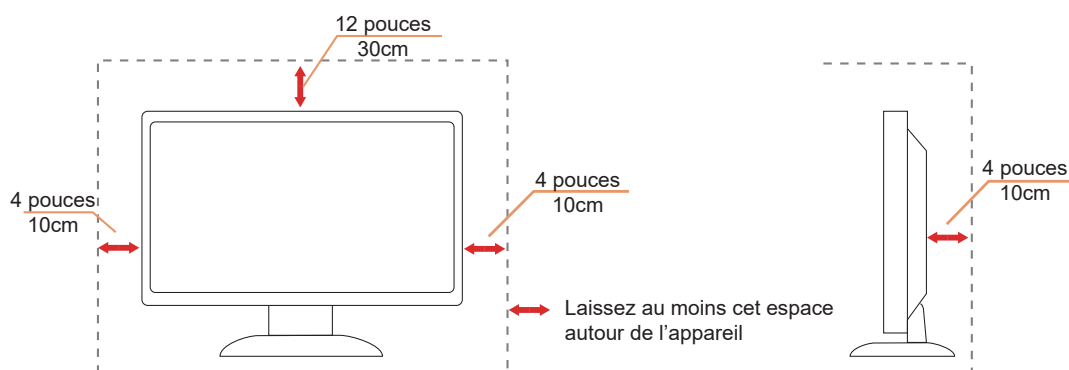
⚠ Si vous installez le moniteur sur un mur ou une étagère, utilisez un kit de fixation approuvé par le fabricant et respectez les instructions fournies avec ce kit.

⚠ Laissez un espace autour du moniteur comme indiqué ci-dessous. Dans le cas contraire, la circulation de l'air pourrait être insuffisante, ce qui pourrait entraîner une surchauffe, un incendie ou des dommages au moniteur.

⚠ Pour éviter tout dommage potentiel, tel que le décollement du panneau par rapport à la bordure, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés. Si l'inclinaison vers le bas dépasse la limite maximale de -5 degrés, les dommages au moniteur ne seront pas couverts par la garantie.

Voir ci-dessous les zones de ventilation recommandées autour du moniteur lorsqu'il est installé sur un mur ou sur le pied :

Installé avec le pied



Nettoyage

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

⚠ Pour le nettoyage, utilisez un chiffon en coton doux ou en microfibre. Le chiffon doit être humide et quasiment sec, veillez à ce qu'aucun liquide ne pénètre dans le boîtier.



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

Autres



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 orifices de ventilation ne soient pas obstrués par une table ou un rideau.



Ne soumettez pas le moniteur LCD à des vibrations intenses ou à des chocs violents 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 conformes aux normes de sécurité. Pour l'Allemagne, le cordon doit être de type H03VV-F, 3G, 0,75 mm² ou supérieur.

Pour les autres pays, les types appropriés doivent être utilisés en conséquence.

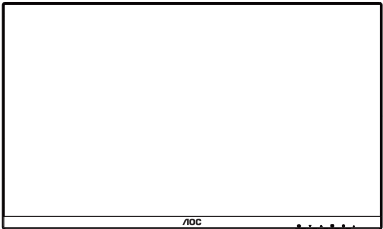


Une pression acoustique excessive provenant des écouteurs et casques peut entraîner une perte auditive.

L'ajustement de l'égaliseur au maximum augmente la tension de sortie des écouteurs et casques, et par conséquent, le niveau de pression sonore.

Installation

Contenu de la boîte



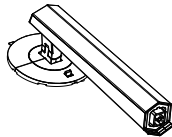
Monitor



Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable



HDMI Cable



DisplayPort Cable



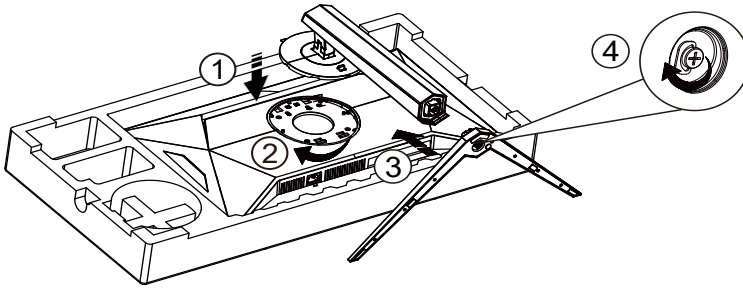
USB Cable

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

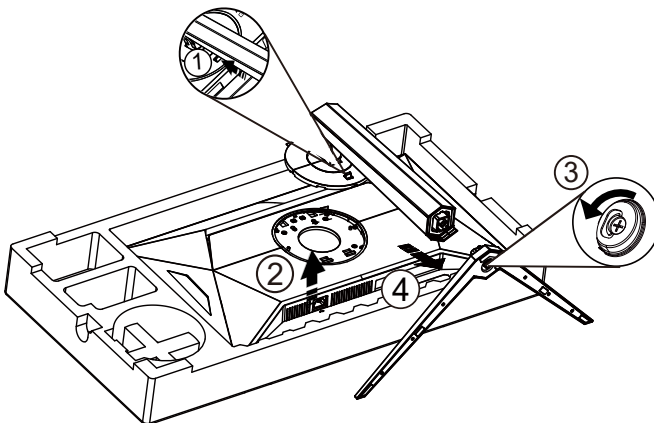
Montage du support et de la base

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

Installation :



Retrait :



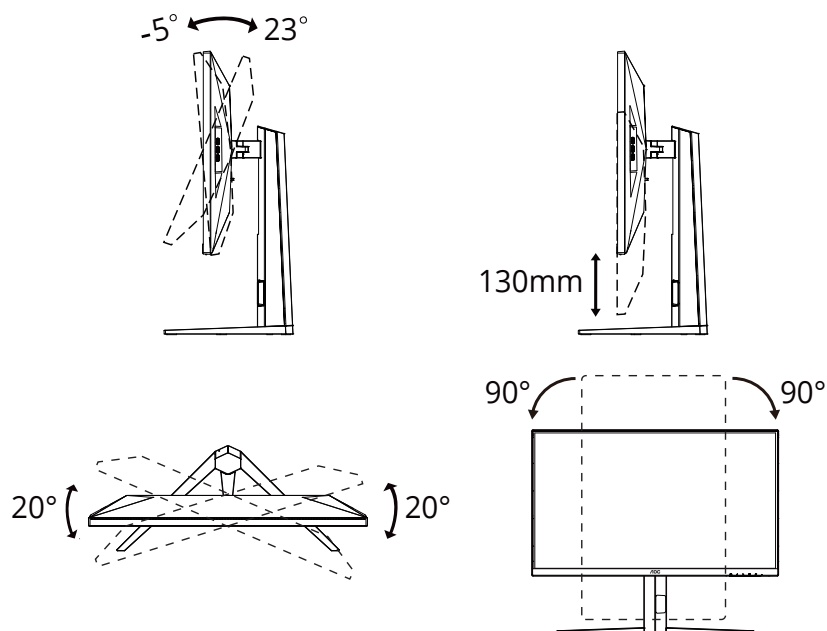
NOTE : Le design de l'écran peut différer de celui illustré.

Réglage de l'angle de vision

Pour obtenir une expérience visuelle optimale, il est recommandé que l'utilisateur s'assure de pouvoir voir son visage en entier à l'écran, puis ajuste l'angle du moniteur selon sa préférence.

Maintenez le support afin d'éviter que le moniteur ne bascule lorsque vous modifiez son angle.

Vous pouvez ajuster le moniteur de la manière suivante :



NOTE :

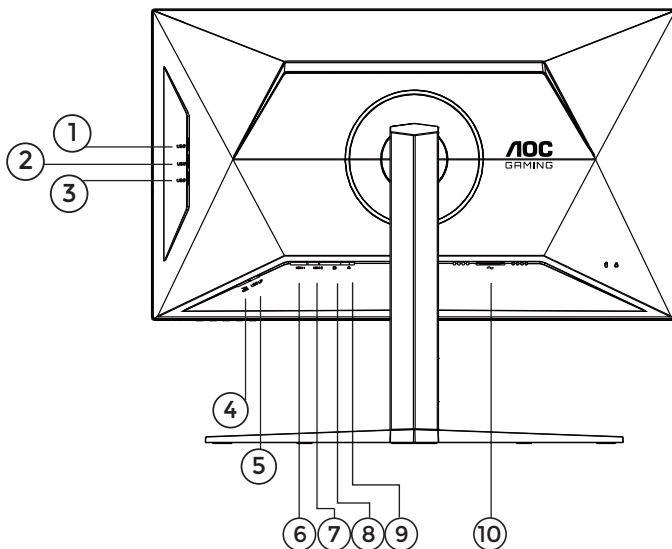
Ne touchez pas l'écran LCD lors du changement d'angle. Le contact avec l'écran LCD peut entraîner des dommages.

Avertissement

- Pour éviter tout dommage potentiel à l'écran, tel que le décollage de la dalle, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés.
- Ne pas appuyer sur l'écran lors du réglage de l'angle du moniteur. Ne saisir que la bordure.

Connexion du moniteur

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



1. USB 3.2 Gen2 aval
2. USB 3.2 Gen2 aval
3. USB 3.2 Gen2 aval
4. USB 3.2 Gen2 aval + chargement
5. USB amont
6. HDMI 1
7. HDMI 2
8. DisplayPort
9. Prise casque
10. Alimentation électrique

Connecter au PC

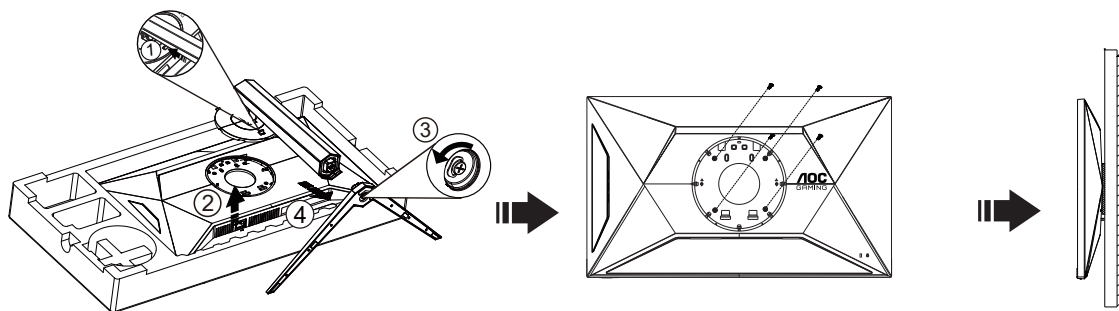
1. Brancher fermement le cordon d'alimentation à l'arrière de l'écran.
2. Éteignez l'ordinateur et débranchez son cordon d'alimentation.
3. Connectez le câble vidéo du moniteur au connecteur vidéo situé à l'arrière de l'ordinateur.
4. Branchez les cordons d'alimentation de l'ordinateur et de l'écran sur une prise électrique proche.
5. Allumez votre ordinateur ainsi que l'écran.

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

Pour protéger le matériel, éteignez toujours le PC et le moniteur LCD avant de les connecter.

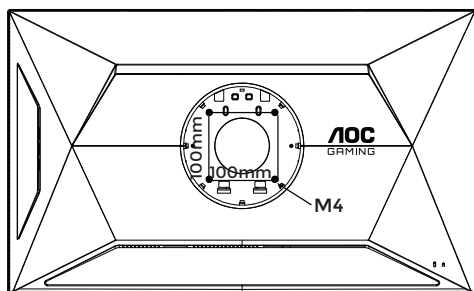
Montage mural

Préparation à l'installation d'un bras de montage mural optionnel.

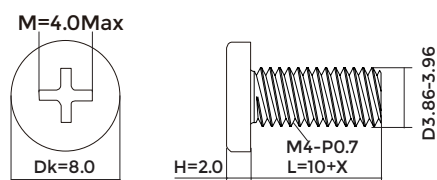


Ce moniteur peut être fixé à un bras de montage mural acheté séparément. Débranchez l'alimentation avant cette opération. Procédez comme suit :

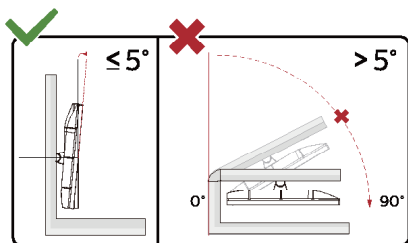
1. Retirez la base.
2. Suivez les instructions du fabricant pour assembler le bras de montage mural.
3. Fixez le bras de montage mural à l'arrière du moniteur. Alignez les trous du bras avec ceux à l'arrière du moniteur.
4. Insérez les quatre vis dans les trous et serrez-les.
5. Reconnectez les câbles. Reportez-vous au manuel d'utilisation du bras de montage mural 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 AOC. Contactez toujours le fabricant pour toute installation murale.



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

⚠ AVERTISSEMENT :

1. Pour éviter tout dommage potentiel à l'écran, tel que le décollement de la dalle, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés.
2. Ne pas appuyer sur l'écran lors du réglage de l'angle du moniteur. Ne saisir que la bordure.

fonction Adaptive-Sync

1. La fonction Adaptive-Sync est compatible avec DisplayPort et 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 modèles 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 modèles 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

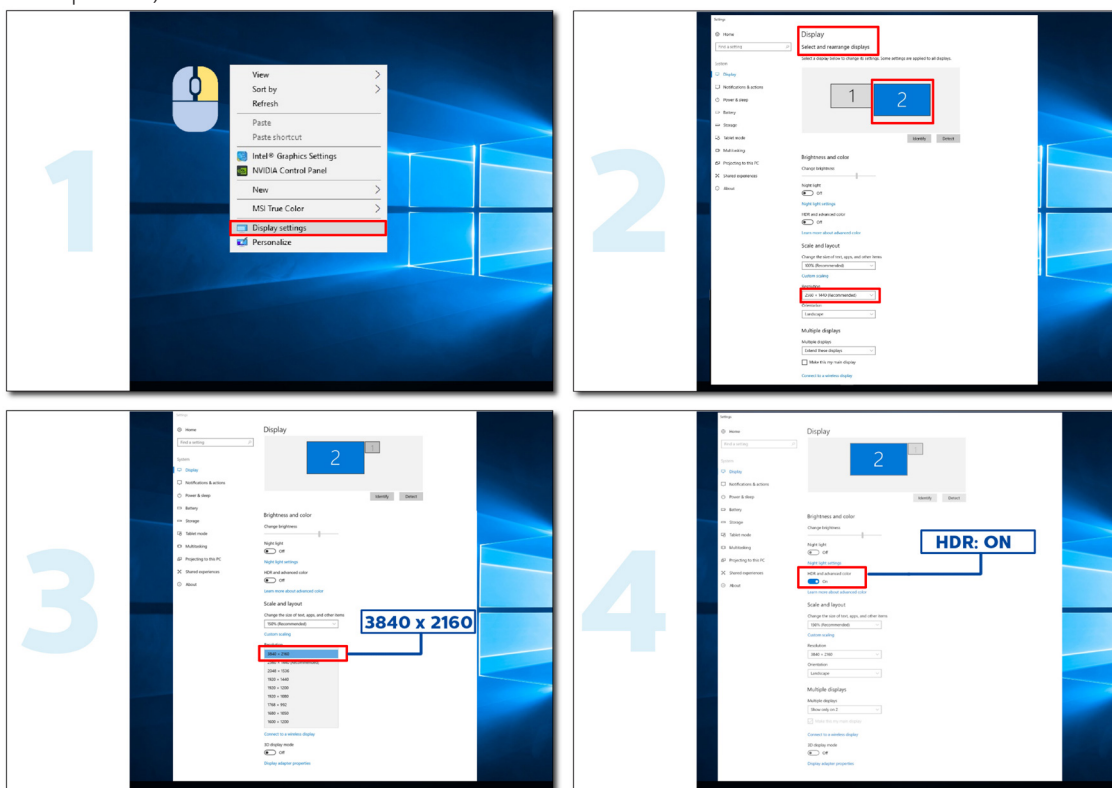
HDR

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

L'affichage 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 vos contenus. Veuillez sélectionner « OFF » pour la fonction HDR lorsque l'activation automatique n'est pas souhaitée.

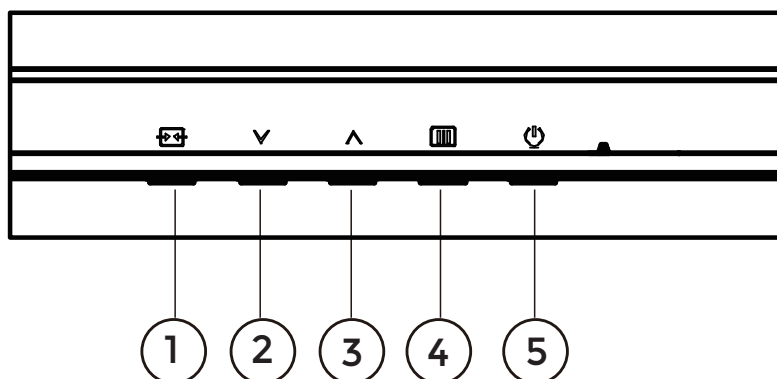
Note :

1. Aucun réglage particulier n'est nécessaire pour l'interface DisplayPort/HDMI dans les versions de WIN10 antérieures à la V1703.
2. Seule l'interface HDMI est disponible, l'interface DisplayPort ne fonctionne pas dans la version WIN10 V1703.
3. Réglage de l'affichage :
 - a. La résolution d'affichage est réglée sur 3840*2160, et le HDR est pré-réglé sur ACTIVÉ.
 - b. Après avoir lancé une application, le meilleur rendu HDR est obtenu en modifiant la résolution à 3840*2160 (si disponible).



Réglage

Touches de raccourci



1	Source/Sortie
2	Touche utilisateur (Double Résolution)
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

En l'absence d'OSD, appuyez sur le bouton Point de cadran pour afficher ou masquer ce dernier.

Touche utilisateur (Double Résolution)

Paramètre utilisateur "v" Menu de raccourci clavier : Double Résolution / Mode Jeu / Lunette de tireur / Compteur de trame.

Le réglage par défaut est Double Résolution.

En l'absence d'OSD, appuyez sur la touche "v" pour activer la fonction Double Résolution, puis appuyez sur "v" ou "∧" Touche permettant de sélectionner le mode Double Résolution (UHD 120 Hz, UHD 160 Hz, FHD 320 Hz) en fonction des différents types de fréquence de rafraîchissement maximale.

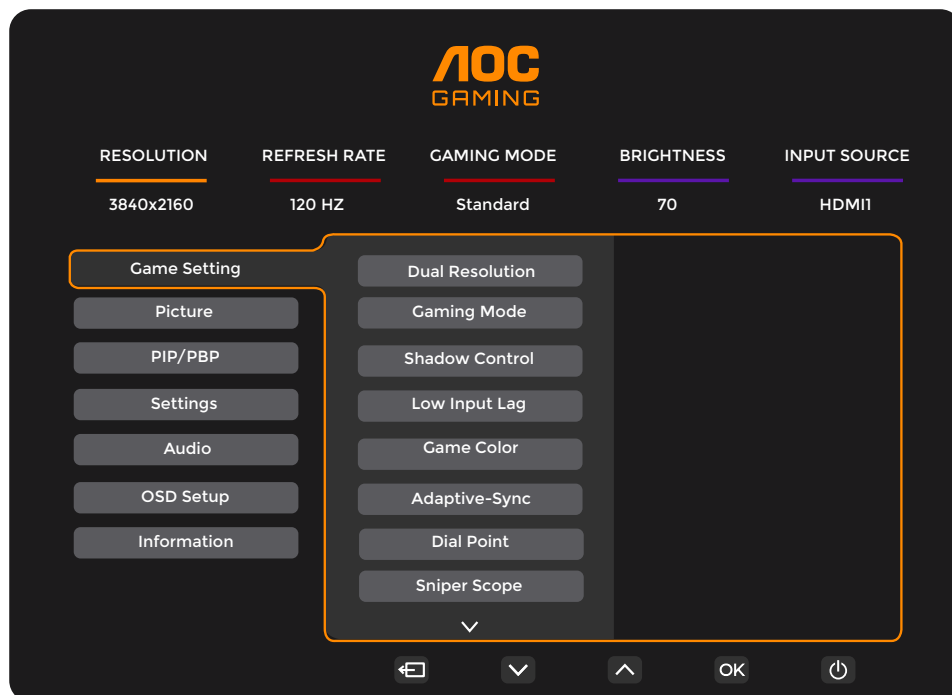
Source/Sortie
















Lorsque l'OSD est fermé, appuyer sur le bouton Source/Sortie active la fonction de raccourci Source.

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

Réglage OSD

Instructions basiques et simples concernant les touches de commande.

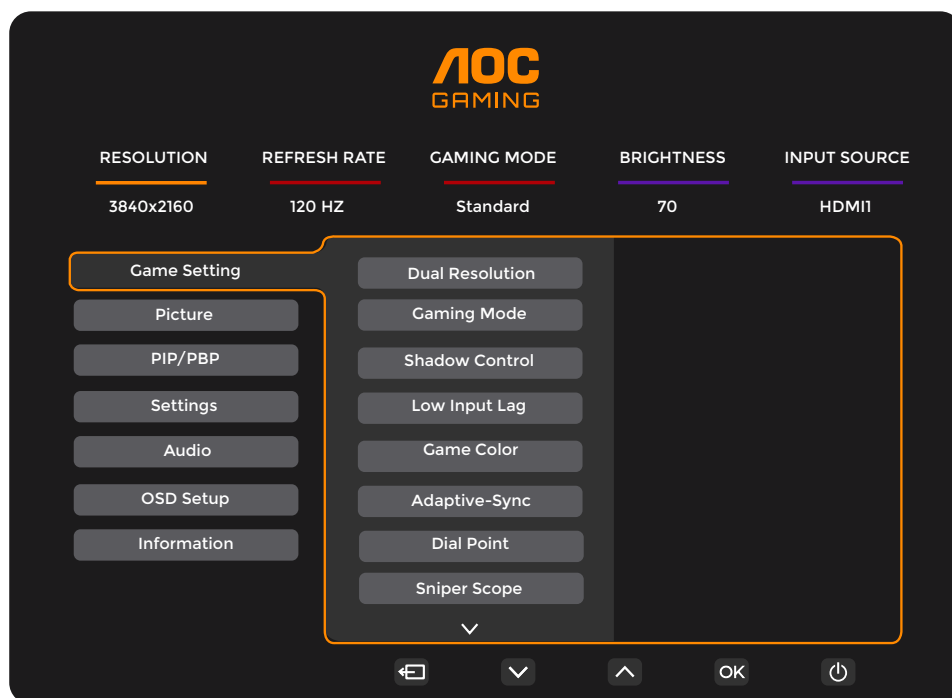


- 1). Appuyez sur le  bouton MENU pour activer la fenêtre OSD.
- 2). Appuyez sur  ou  pour naviguer entre les fonctions. Une fois la fonction souhaitée sélectionnée, appuyez sur le  bouton MENU / OK pour l'activer, puis appuyez sur  ou  pour naviguer dans les fonctions du sous-menu. Une fois la fonction du sous-menu sélectionnée, appuyez sur  le bouton MENU / OK pour l'activer.
- 3). Appuyez sur  ou  pour modifier les réglages de la fonction sélectionnée. Appuyez sur  /  pour quitter. Si vous souhaitez ajuster une autre fonction, répétez les étapes 2 et 3.
- 4). Fonction de verrouillage de l'OSD : pour verrouiller l'OSD, appuyez et maintenez le  Bouton MENU lorsque le moniteur est éteint, puis appuyez sur  le bouton d'alimentation pour allumer le moniteur. Pour déverrouiller l'OSD, maintenez enfoncé le  Bouton MENU lorsque le moniteur est éteint, puis appuyez sur  bouton d'alimentation pour allumer le moniteur.

Remarques :

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

Paramètres de jeu



Double Résolution	UHD 120 Hz / UHD 160 Hz / FHD 320 Hz	Mode Double Résolution sélectionné.
Mode Jeu	Standard	Améliore la lisibilité pour les jeux web et mobiles adaptés.
	FPS	Pour jouer à des jeux FPS (First Person Shooters). Améliore le niveau des noirs dans les thèmes sombres.
	RTS	Pour jouer à des jeux RTS (Real Time Strategy). Améliore la qualité de l'image.
	Course	Pour jouer à des jeux de course, offre un temps de réponse le plus rapide et une saturation élevée des couleurs.
	Joueur 1	Paramètres de préférence utilisateur enregistrés en tant que Joueur 1.
	Joueur 2	Paramètres de préférence utilisateur enregistrés en tant que Joueur 2.
	Joueur 3	Paramètres de préférence utilisateur enregistrés en tant que Joueur 3.
Contrôle des ombres	0 ~ 20	Le Contrôle des ombres est par défaut à 0, l'utilisateur peut ensuite ajuster de 0 à 20 pour une image plus claire. Si l'image est trop sombre pour distinguer clairement les détails, ajustez-la de 0 à 20 pour une image nette.
Faible latence d'entrée	Désactivé / Activé	Désactivez le tampon d'images afin de réduire la latence d'entrée.
Couleur de jeu	0 ~ 20	La Couleur de jeu offre un réglage de saturation de 0 à 20 pour obtenir une meilleure image.
Adaptive-Sync	Désactivé / Activé	Désactiver ou activer Adaptive-Sync. Rappel d'exécution Adaptive-Sync : lorsque la fonction Adaptive-Sync est activée, un scintillement peut 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 afin d'assister les joueurs dans les jeux de tir à la première personne (FPS) pour une visée précise et exacte.
Lunette de tireur	Désactivé / 1.0 / 1.5 / 2.0	Zoom localisé facilitant la visée lors du tir.
MBR	0 ~ 20	MBR (Réduction du flou de mouvement) offre de 0 à 20 niveaux de réglage pour diminuer le flou de mouvement. Note : la fonction MBR peut être réglée lorsque l'Adaptive-Sync est désactivée et que la fréquence de rafraîchissement est supérieure ou égale à 80 Hz.

Synchronisation MBR	Désactivé / Activé	Désactiver ou activer la synchronisation MBR (réduction du flou de mouvement). Note : la fonction Synchronisation MBR peut être réglée lorsque l'Adaptive-Sync est activée et que le signal d'entrée est à fréquence variable, et que la fréquence de champ est supérieure ou égale à 75 Hz.
Overdrive	Normal	Ajustez le temps de réponse.
	Rapide	Note : 1. Si l'utilisateur règle l'OverDrive sur « Le plus rapide », l'image affichée peut être floue. L'utilisateur peut ajuster le niveau d'OverDrive ou le désactiver selon ses préférences. 2. La fonction « Extrême » est optionnelle lorsque l'Adaptive-Sync est désactivé et que la fréquence de rafraîchissement est supérieure ou égale à 80 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 de rafraîchissement verticale dans le coin sélectionné.

Note :

- 1). Lorsque le « Mode HDR » sous « Image » est activé, les options « Contrôle des ombres » et « Couleur de jeu » ne peuvent pas être ajustées.
- 2). Lorsque le « HDR » sous « Image » est réglé sur « DisplayHDR », les options « Mode Jeu », « Contrôle des ombres », « Couleur de jeu », « Lunette de tireur », « MBR », « MBR Sync » et « Extrême » sous « Overdrive » ne peuvent pas être ajustées.
Lorsque « HDR » sous « Image » est réglé sur « Image HDR », « Film HDR » ou « Jeu HDR », les éléments « Mode Jeu », « Couleur de jeu », « Lunette de tireur », « MBR », « Synchronisation MBR » et « Extrême » sous « Overdrive » ne peuvent pas être ajustés.
- 3). Lorsque l'« Espace colorimétrique » sous « Image » est réglé sur « sRGB » ou « DCI-P3 », les éléments « Contrôle des ombres », « Couleur de jeu », « MBR », « Synchronisation MBR » et « Extrême » sous « Overdrive » ne peuvent pas être ajustés.

Image



Luminosité	0-100	Réglage du rétroéclairage.
Contraste	0-100	Contraste à partir du registre numérique.
Amplification des zones sombres	Désactivé / Niveau 1 / Niveau 2 / Niveau 3	Améliore les détails à l'écran dans les zones sombres ou claires afin d'ajuster la luminosité dans la zone claire et garantir qu'elle ne soit pas surexposée.
Netteté	0-100	Régalez la netteté.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Régalez le gamma.
Réglage Éco	Standard	Mode Standard.
	Text	Mode Texte.
	Internet	Mode Internet.
	Jeu	Mode Jeu.
	Film	Mode Film.
	Sport	Mode Sport.
	Lecture	Mode Lecture.
	Uniformité	Mode Uniformité.
Température de Couleur	Chaud	Température de Couleur Chaude.
	Normal	Température de couleur normale.
	Froid	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.

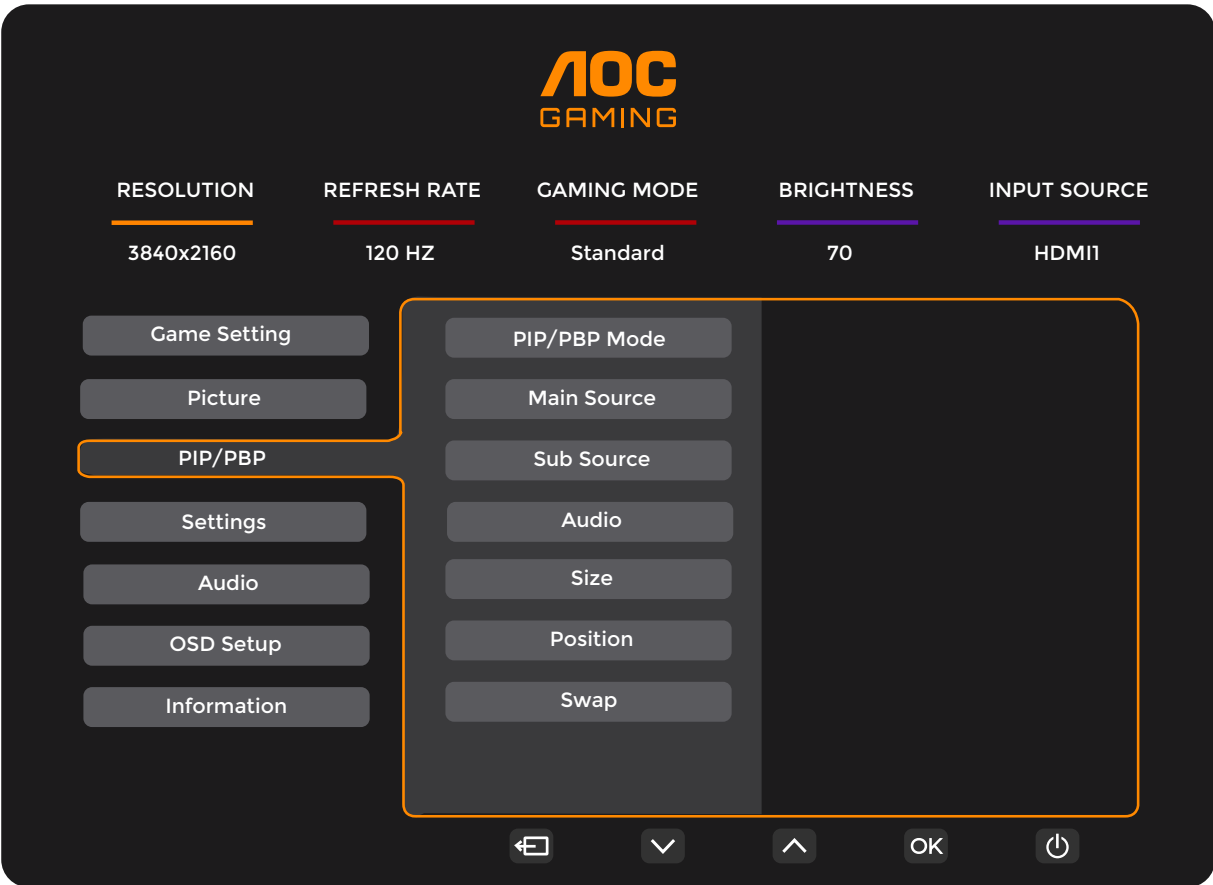
Bleu	0-100	Gain bleu du registre numérique.
Saturation R	0-100	Ajuster la saturation R.
Saturation G	0-100	Ajuster la saturation G.
Saturation B	0-100	Ajuster la saturation B.
Saturation C.	0-100	Ajustez la saturation C.
Saturation M.	0-100	Ajustez la saturation M.
Saturation Y.	0-100	Ajustez la saturation Y.
Teinte R.	0-100	Ajustez la teinte R.
Teinte G.	0-100	Ajustez la teinte G.
Teinte B.	0-100	Ajustez la teinte B.
Teinte C.	0-100	Ajustez la teinte C.
Teinte M.	0-100	Ajustez la teinte M.
Teinte Y.	0-100	Ajustez la teinte Y.
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 ainsi 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	Native du panneau	Panneau avec espace colorimétrique standard.
	sRGB	Espace colorimétrique sRGB.
	DCI-P3	Espace colorimétrique DCI-P3.
Mode LowBlue	Désactivé	Réduction des ondes lumineuses bleues par contrôle de la température de couleur.
	Multimédia	
	Internet	
	Bureau	
	Lecture	

Format de l'image	Plein / Aspect / 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) / 27"W (16:9)	Sélectionnez le format de l'image pour l'affichage.
-------------------	--	---

Note :

- 1). Lorsque le « Mode HDR » est activé, les options « Contraste », « Amplification des ombres », « Gamma », « Réglage Éco », « Température de couleur », « Saturation/Teinte des 6 axes », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être modifiées.
- 2). Lorsque le « HDR » est réglé sur « DisplayHDR », tous les éléments sous « Image » à l'exception de « HDR » et de « Netteté » ne peuvent pas être ajustés. Lorsque le « HDR » est réglé sur « Image HDR », « Film HDR » ou « Jeu HDR », les éléments « Gamma », « Réglage Éco », « Temp. couleur », « Saturation/Teinte 6-Axes », « DCR », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être ajustés.
- 3). Lorsque l'« Espace colorimétrique » est réglé sur « sRGB » ou « DCI-P3 », les éléments « Contraste », « Renforcement des zones sombres », « Gamma », « Réglage Éco », « Temp. couleur », « Saturation/Teinte 6-Axes », « Mode HDR » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être ajustés.
- 4). Lorsque le « Réglage Éco » est réglé sur « Lecture » ou « Uniformité », les éléments « Contraste », « Renforcement des zones sombres », « Temp. couleur », « Saturation/Teinte 6-Axes », « DCR », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être ajustés.
- 5). Lorsque le « Mode Jeu » sous « Paramètres de Jeu » est réglé sur un mode autre que « Standard », les éléments « Réglage Éco », « Saturation/Tenue des Couleurs à 6 axes », « Mode HDR » et « Espace colorimétrique » ne peuvent pas être ajustés.

PIP/PBP



Mode PIP/PBP	Désactivé / PIP / PBP	Désactiver ou activer le mode PIP ou PBP.
Source principale		Sélectionnez la source de l'écran principal.
Source secondaire		Sélectionnez la source de l'écran secondaire.
Audio	Source principale	Sélectionnez la configuration audio de l'écran principal ou secondaire.
	Source secondaire	
Taille	Petit / Moyen / Grand	Sélectionnez la taille de l'écran.
Position	Haut-droite	Définissez l'emplacement de l'écran.
	Bas-droite	
	Haut-gauche	
	Gauche-bas	
Inverser	Activé : Inverser	Inversez la source de l'écran.
	Désactivé : aucune action	

Note :

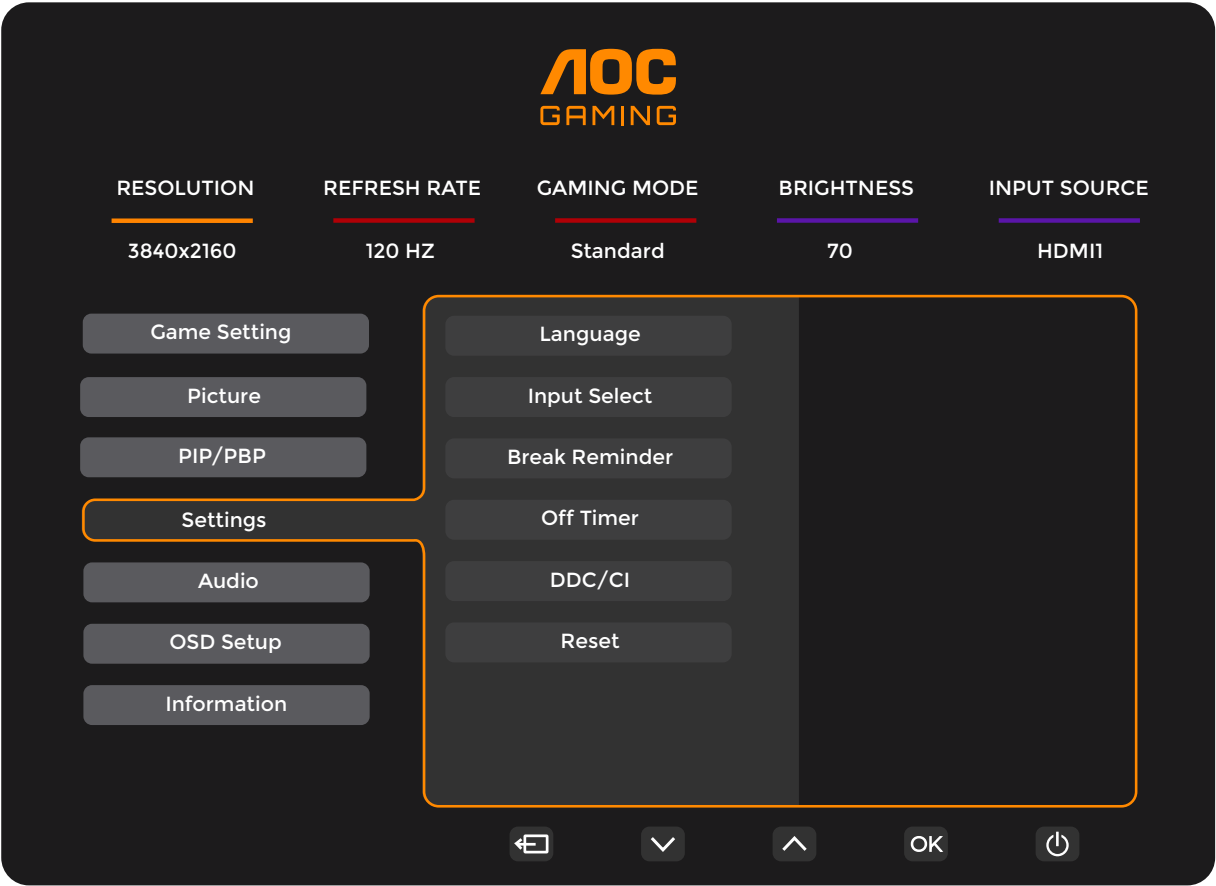
- 1). Lorsque le mode PIP/PBP est activé, certains réglages relatifs aux couleurs dans le menu OSD ne s'appliquent qu'à l'écran principal, alors que l'écran secondaire peut ne pas être pris en charge. Par conséquent, l'écran principal et l'écran secondaire peuvent afficher des couleurs différentes.

2) Lorsque PBP/PIP est activé, la compatibilité des sources d'entrée des écrans principal et secondaire est présentée dans le tableau suivant :

PBP		Source principale		
		HDMI1	HDMI2	DP
Source secondaire	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

PIP		Source principale		
		HDMI1	HDMI2	DP
Source secondaire	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

Réglages



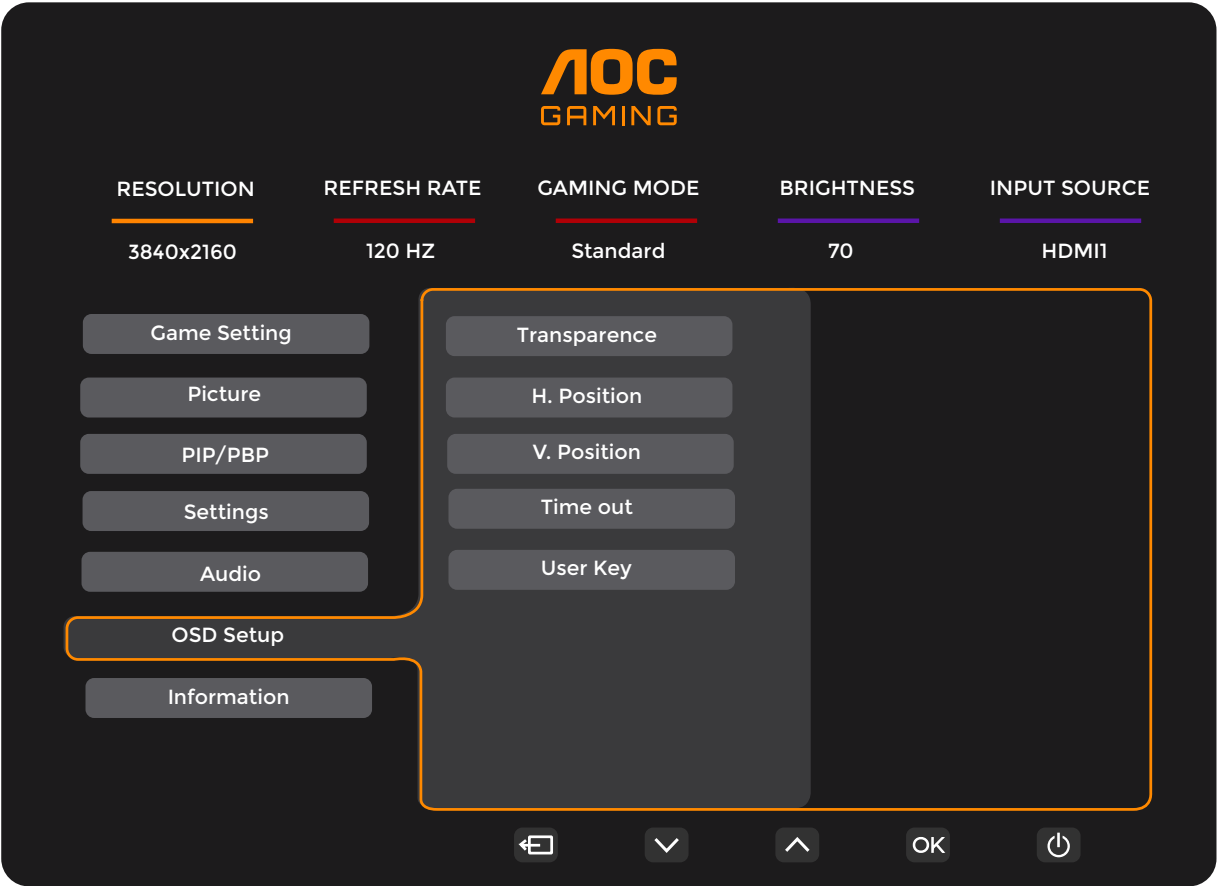
Langue		Sélectionnez la langue de l'OSD.
Sélection de la source d'entrée	Auto / HDMI1 / HDMI2 / DP	Sélectionnez la source du signal d'entrée.
Rappel de pause	Désactivé / Activé	Rappel de pause si l'utilisateur travaille continuellement plus d'une heure.
Minuteur d'arrêt	0-24 heures	Sélectionnez la durée avant la coupure DC.
DDC/CI	Non / Oui	Activez/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 volume.

Configuration de l'OSD



Transparence	0-100	Ajuster la transparence de l'OSD.
Position Horiz.	0-100	Ajuster la position horizontale de l'OSD.
Position Vert.	0-100	Ajuster la position verticale de l'OSD.
Délai d'expiration	5-120	Ajuster le délai d'expiration de l'OSD.
Touche utilisateur	Double Résolution / Mode Jeu / Lunette de tireur / Compteur de trames	Paramètre utilisateur "√" Menu de raccourcis clavier.

Information

AOC
GAMING

RESOLUTION

3840x2160

REFRESH RATE

120 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

70

INPUT SOURCE

HDMI1

Game Setting

Picture

PIP/PBP

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

U32G4U

Resolution

3840(H)x2160(V)/60Hz

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxxxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

Indicateur LED

Statut	Couleur de la LED
Mode Pleine Puissance	Blanc
Mode Désactivé Actif	Orange

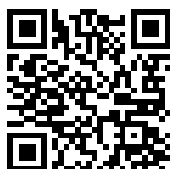
Dépannage

Problème et Question	Solutions Possibles
Le témoin d'alimentation ne s'allume pas	Assurez-vous que le bouton d'alimentation est activé et que le cordon d'alimentation est correctement branché à une prise de courant mise à la terre ainsi qu'au moniteur.
Aucune 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 d'accueil (écran de connexion). Si l'écran d'accueil (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 d'accueil (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 ? Vous pouvez voir ce message lorsque le signal de la carte vidéo dépasse la résolution maximale et la fréquence que le moniteur peut gérer correctement. Veuillez ajuster la résolution maximale et la fréquence que le moniteur peut prendre en charge. Assurez-vous que les pilotes du moniteur AOC sont installés.
L'image est floue et présente un effet de fantôme	Réglez les commandes de contraste et de luminosité. Appuyez sur la touche rapide (AUTO) pour un réglage automatique. Assurez-vous de ne pas utiliser de câble d'extension ni de boîtier de commutation. Nous recommandons de brancher le moniteur directement sur le connecteur de sortie vidéo de la carte graphique situé à l'arrière.
L'image tremble, scintille ou un motif ondulé apparaît à l'écran	Éloignez autant que possible les appareils électriques susceptibles de provoquer des interférences du moniteur. Utilisez la fréquence de rafraîchissement maximale que votre moniteur peut supporter 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 graphique 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 fonctionne 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 pressé la touche CAPS LOCK.
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 ni centrée ni correctement dimensionnée	Ajustez la position horizontale (H-Position) et verticale (V-Position) ou appuyez sur la touche directe (AUTO).
L'image présente des défauts de couleur (le blanc ne paraît pas blanc)	Ajustez la couleur RGB ou sélectionnez la température de couleur souhaitée.
Perturbations horizontales ou verticales sur l'écran	Utilisez le mode d'arrêt de Windows 7/8/10/11 pour ajuster CLOCK et FOCUS. Appuyez sur la touche rapide (AUTO) pour un réglage automatique.
Réglementation et Service	Veuillez consulter les informations sur la Réglementation et le Service à l'adresse www.aoc.com (pour trouver le modèle que vous avez acheté dans votre pays et accéder aux informations de Réglementation et de Service sur la page Support).

Spécifications

Spécifications générales

Panneau	Nom du modèle	U32G4U	
	Système de commande	Écran LCD couleur TFT	
	Taille de l'image visible	80,1 cm en diagonale	
	Pitch du pixel	0,1818 mm (H) x 0,1818 mm (V)	
	Vidéo	Interface HDMI & Interface DisplayPort	
Autres	Plage de balayage horizontal	30 kHz ~ 360 kHz	
	Taille maximale du balayage horizontal	698,112 mm	
	Plage de balayage vertical	FHD : 48~320 Hz UHD : 48~160 Hz	
	Taille de balayage verticale (maximum)	392,688 mm	
	Résolution préréglée optimale	FHD : 1920x1080 @ 60 Hz UHD : 3840x2160 @ 60 Hz	
	Résolution maximale	FHD : 1920x1080 @ 320 Hz UHD : 3840x2160 @ 160 Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Source d'alimentation	100-240 V~ 50/60 Hz 1,5 A	
	Consommation électrique	Typique (luminosité = 70, contraste = 50)	43 W
		Max. (luminosité = 100, contraste = 100)	≤ 110 W
		Mode Veille	≤ 0,5 W
	Dissipation Thermique	Fonctionnement Normal	146,76 BTU/h (typ.)
		Veille (mode veille)	< 1,71 BTU/h
		Mode Arrêt	< 1,02 BTU/h
		Mode Arrêt (interrupteur AC)	0 BTU/h
Caractéristiques Physiques	Type de Connecteur	USB UP/USB x4 (includ 1 charge rapide) HDMI x2/DisplayPort/Prise casque	
	Type de câble signal	Détachable	
Environnemental	Température	Fonctionnement	0°C~40°C
		Hors fonctionnement	-25°C~55°C
	Humidité	Fonctionnement	10 %~85 % (sans condensation)
		Hors fonctionnement	5 %~93 % (sans condensation)
	Altitude	Fonctionnement	0 m~5000 m (0 ft~16 404 ft)
		Hors fonctionnement	0 m~12 192 m (0 ft~40 000 ft)

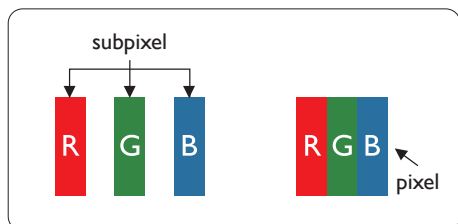


Politique relative aux défauts de pixels des panneaux des moniteurs AOC

AOC s'engage à fournir des produits de la plus haute qualité. Nous employons certains des procédés de fabrication les plus avancés de l'industrie et appliquons un contrôle qualité rigoureux. Cependant, les défauts de pixels ou de sous-pixels sur les panneaux du moniteur utilisés dans les moniteurs sont parfois inévitables.

Aucun fabricant ne peut garantir que tous les panneaux seront exempts de défauts de pixels, mais AOC garantit que tout moniteur présentant un nombre inacceptable de défauts sera réparé ou remplacé dans le cadre de la garantie. Cette notice explique les différents types de défauts de pixels et définit les niveaux de défauts acceptables pour chaque type. Pour pouvoir prétendre à une réparation ou un remplacement sous garantie, le nombre de défauts de pixels sur un panneau du moniteur doit dépasser ces niveaux acceptables. Par exemple, pas plus de 0,0004 % des sous-pixels d'un moniteur ne doivent être défectueux.

De plus, AOC applique des normes de qualité encore plus strictes pour certains types ou combinaisons de défauts de pixels qui sont plus visibles que d'autres. Cette politique est valable dans le monde entier.



Pixels et sous-pixels

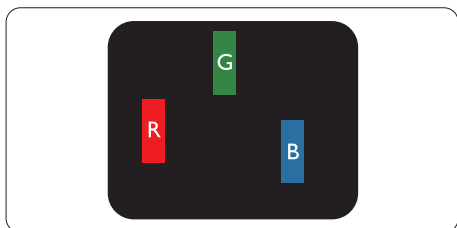
Un pixel, ou élément d'image, est composé de trois sous-pixels aux couleurs primaires rouge, vert et bleu. Plusieurs pixels ensemble forment une image. Lorsque tous les sous-pixels d'un pixel sont allumés, les trois sous-pixels colorés apparaissent ensemble comme un seul pixel blanc. Lorsque tous sont éteints, les trois sous-pixels colorés apparaissent comme un seul pixel noir. D'autres combinaisons de sous-pixels allumés et éteints apparaissent comme des pixels uniques présentant d'autres couleurs.

Types de défauts de pixels

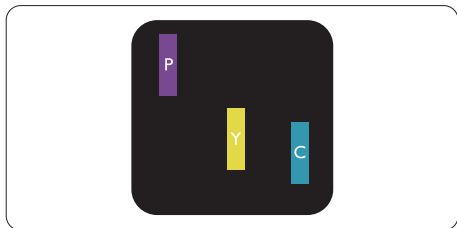
Les défauts de pixels et de sous-pixels se manifestent à l'écran de différentes manières. Il existe deux catégories de défauts de pixels ainsi que plusieurs types de défauts de sous-pixels dans chacune d'elles.

Défauts de points lumineux

Les défauts de points lumineux se manifestent par des pixels ou sous-pixels constamment allumés ou « activés ». Autrement dit, un point lumineux est un sous-pixel qui se distingue sur l'écran lorsque le moniteur affiche un motif sombre. Voici les types de défauts de points lumineux.



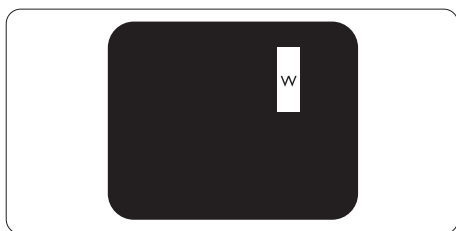
Un sous-pixel rouge, vert ou bleu allumé.



Deux sous-pixels adjacents allumés :

- Rouge + Bleu = Violet
- Rouge + Vert = Jaune

- Vert + Bleu = Cyan (bleu clair)



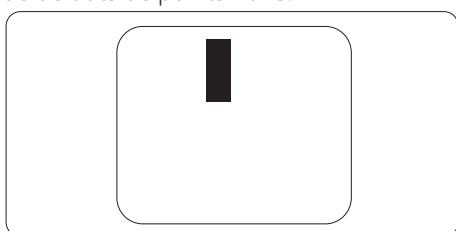
Trois sous-pixels lumineux adjacents (un pixel blanc).

Note

Un point lumineux rouge ou bleu doit présenter une luminosité supérieure de plus de 50 % à celle des points voisins, tandis qu'un point lumineux vert doit être 30 % plus lumineux que les points voisins.

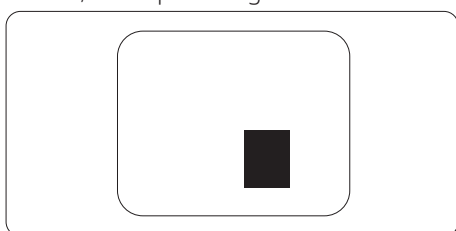
Défauts de points noirs

Les défauts de points noirs se manifestent par des pixels ou sous-pixels toujours sombres ou « éteints ». Autrement dit, un point sombre est un sous-pixel qui se détache à l'écran lorsque le moniteur affiche un motif clair. Voici les types de défauts de points noirs.



Proximité des défauts de pixels

Étant donné que des défauts de pixels et sous-pixels du même type, proches les uns des autres, peuvent être plus visibles, AOC spécifie également des tolérances pour la proximité des défauts de pixels.



Tolérances relatives aux défauts de pixels

Pour pouvoir prétendre à une réparation ou un remplacement en raison de défauts de pixels durant la période de garantie, le panneau du moniteur d'un moniteur AOC doit présenter des défauts de pixels ou sous-pixels excédant les tolérances indiquées dans le manuel en ligne.

DÉFAUTS DE POINTS LUMINEUX	NIVEAU ACCEPTABLE
1 sous-pixel allumé	2
2 sous-pixels adjacents allumés	1
3 sous-pixels lumineux adjacents (un pixel blanc)	0
Distance entre deux défauts de points lumineux*	≥ 15 mm
Total des défauts de points lumineux de tous types	2
DÉFAUTS DE POINTS NOIRS	NIVEAU ACCEPTABLE
1 sous-pixel sombre	5 ou moins
2 sous-pixels sombres adjacents	2 ou moins
3 sous-pixels sombres adjacents	≤ 0
Distance entre deux défauts de points noirs*	≥ 15 mm
Total des défauts de points noirs de tous types	5 ou moins
TOTAL DES DÉFAUTS DE POINTS	NIVEAU ACCEPTABLE

Total des défauts de points lumineux ou noirs de tous types	5 ou moins
---	------------

Note

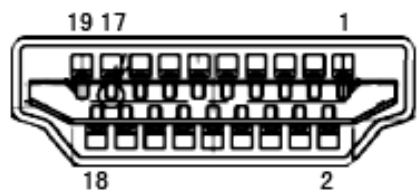
* : 1 ou 2 défauts de sous-pixels adjacents = 1 défaut de point.

Modes d'affichage prédéfinis

NORME	RÉSOLUTION (±1 Hz)	FRÉQUENCE HORIZONTALE (kHz)	FRÉQUENCE VERTICALE (Hz)
VGA	640×480@60 Hz	31.469	59.94
	640×480@67 Hz	35	66.667
	640×480@72 Hz	37.861	72.809
	640×480@75 Hz	37.5	75
	640×480@100 Hz	51.08	99.769
	640×480@120 Hz	61.91	119.518
MODE DOS	720×400@70 Hz	31.469	70.087
SVGA	800×600@56 Hz	35.156	56.25
	800×600@60 Hz	37.879	60.317
	800×600@72 Hz	48.077	72.188
	800×600@75 Hz	46.875	75
	800×600@100 Hz	63.68	99.662
	800×600@120Hz	77.43	119.854
	832×624@75Hz	49.725	74.551
XGA	1024×768@60Hz	48.363	60.004
	1024×768@70Hz	56.476	70.069
	1024×768@75Hz	60.023	75.029
	1024×768@100Hz	81.577	99.972
	1024×768@120Hz	97.551	119.989
	1280×1024@60Hz	63.981	60.02
	1280×1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920×1080@60Hz	67.5	60
	1920×1080@240Hz	274.6	240
	1920×1080@320Hz	355.2	320
QHD	2560×1440@120Hz	182.996	119.998
	2560×1440@144Hz	222.194	144.001
UHD	3840×2160@60Hz	133.32	60
	3840×2160@75Hz	166.653	75.0001
	3840×2160@100Hz	222.203	100.001
	3840×2160@120Hz	268.811	120.700
	3840×2160@144Hz	319.976	144.004
	3840×2160@160Hz	350.402	160.001

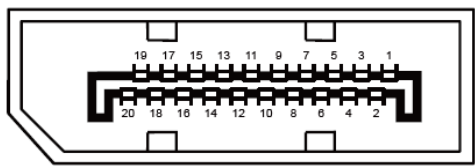
Remarque : conformément à la norme VESA, une erreur possible (+/-1 Hz) peut survenir lors du calcul de la fréquence de rafraîchissement (fréquence de champ) selon les différents systèmes d'exploitation et cartes graphiques. Afin d'améliorer la compatibilité, la fréquence nominale de rafraîchissement de ce produit a été arrondie. Veuillez vous référer au produit réel.

Affectation des broches



Câble de signal d'affichage couleur 19 broches

Numéro de broche	Nom du signal	Numéro de broche	Nom du signal	Numéro 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.	Bouclier de données TMDS 1	13.	CEC		
6.	Données TMDS 1-	14.	Réservé (N.C. sur l'appareil)		
7.	Données TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Bouclier de données TMDS 0	16.	SDA		



Câble de signal d'affichage couleur 20 broches

Numéro de broche	Nom du signal	Numéro de broche	Nom du signal
1	Voie ML 3 (n)	11	GND
2	GND	12	Voie ML 0 (p)
3	Voie ML 3 (p)	13	CONFIG1
4	Voie ML 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	Voie ML 2 (p)	16	GND
7	Voie ML 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, en fonction du niveau de DDC utilisé, de communiquer des informations supplémentaires relatives à 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.

