

# AOC GAMING



En tant que produit OLED, cet affichage nécessite un entretien régulier de l'écran afin de réduire le risque de rémanence d'image (burn-in).

## Manuel de l' Utilisateur

### Q27G4ZDR

AOC GAMING MONITOR

Sécurité .....	1
Conventions nationales.....	1
Alimentation .....	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 rapides.....	13
Réglage de l'OSD.....	14
Paramètres de jeu.....	15
Picture(Image) .....	17
PIP/PBP .....	20
Réglage OLED.....	22
Paramètres .....	24
Audio .....	25
Configuration de l'OSD.....	26
Information.....	27
Indicateur LED.....	28
Dépannage.....	29
Spécifications.....	30
Spécifications générales.....	30
Politique AOC concernant les défauts de pixels sur le panneau du moniteur .....	32
Modes d'affichage prédéfinis.....	35
Affectations des broches.....	36
Plug and Play.....	37

# 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 italique. Ces blocs correspondent à des notes, précautions et avertissements, et sont utilisés comme suit :



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



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



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

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



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



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

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



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



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



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



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 graves à ce produit. Utilisez uniquement un chariot, un support, un trépied, une fixation ou une table recommandés par le fabricant ou fournis avec ce produit. Suivez les instructions du fabricant lors de l'installation du produit et utilisez les accessoires de montage recommandés par le fabricant. Une combinaison produit et chariot doit être déplacée avec précaution.

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

**!** Ne placez pas la face avant du produit sur le sol.

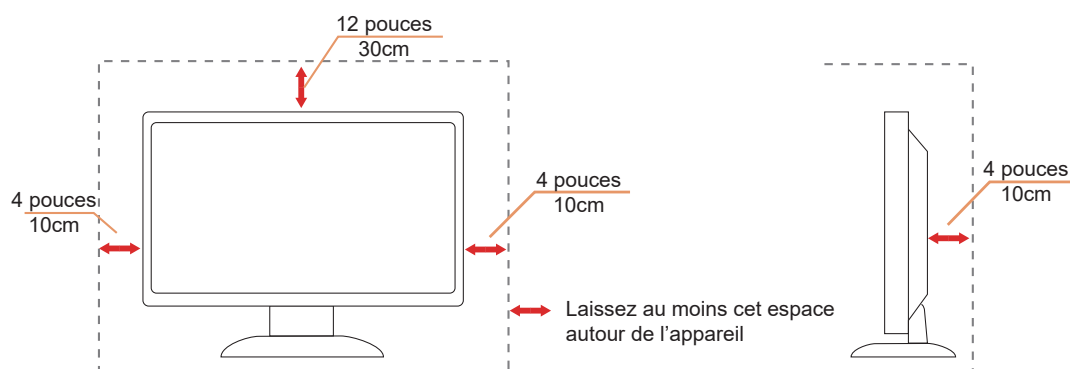
**!** Si vous montez le moniteur sur un mur ou une étagère, utilisez un kit de montage approuvé par le fabricant et suivez les instructions du kit.

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

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


Veuillez consulter ci-dessous les zones de ventilation recommandées autour du moniteur lorsqu'il est installé au mur ou sur son support :

## Installé avec support



# Nettoyage

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

 Pour le nettoyage, utilisez un chiffon doux en coton ou en microfibre. Le chiffon doit être humide et presque sec ; évitez que du liquide pénètre dans le boîtier.



 Veuillez débrancher le cordon d'alimentation avant de procéder au nettoyage du produit.

## Autres



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



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



Ne soumettez pas le moniteur OLED à des vibrations intenses ni à des chocs importants pendant son fonctionnement.



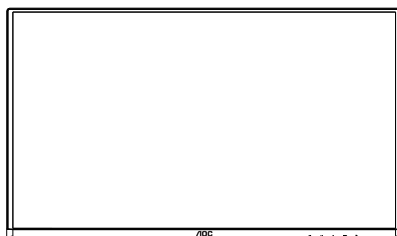
Ne frappez pas et ne laissez pas tomber le moniteur pendant son fonctionnement ou son transport.



Il est déconseillé d'utiliser ce produit OLED plus de quatre heures consécutives. Une rémanence d'image (burn-in) peut survenir au-delà de cette durée d'utilisation. Pour réduire la probabilité de rémanence d'image, ce produit utilise plusieurs technologies. Un cycle de maintenance dure environ 10 minutes. Pour plus de détails, veuillez vous référer à la "section Maintenance de l'écran."

# Installation

## Contenu de la boîte



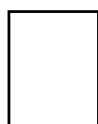
Monitor

\*

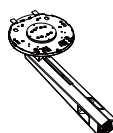


Quick Start Guide

\*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

\*



HDMI Cable

\*



DisplayPort Cable

\*



USB Cable

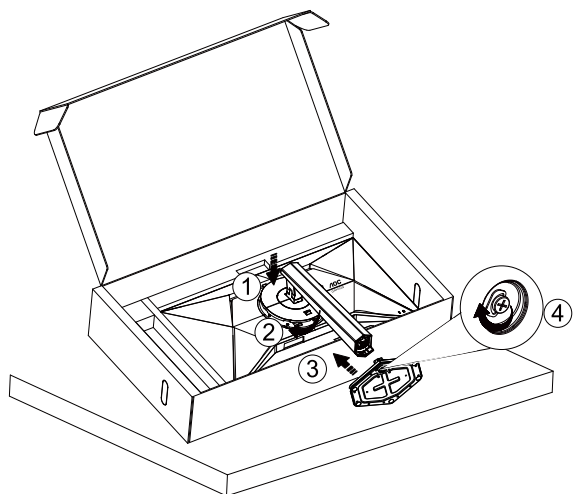
\* Tous les câbles de signal ne sont pas fournis pour tous les pays et régions. Veuillez vérifier auprès du revendeur local ou du bureau régional AOC pour confirmation.



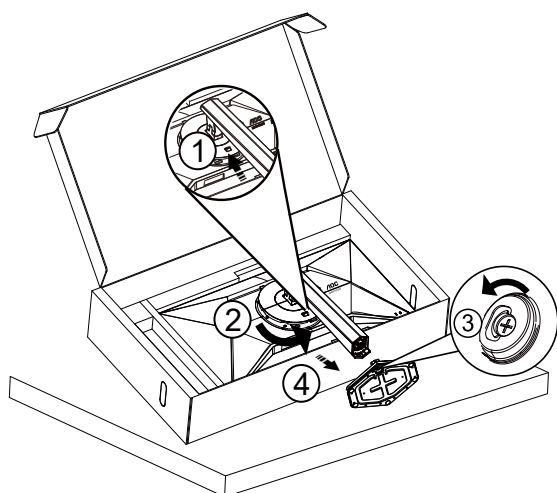
## Montage du support et de la base

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

### Installation :



### Retrait :



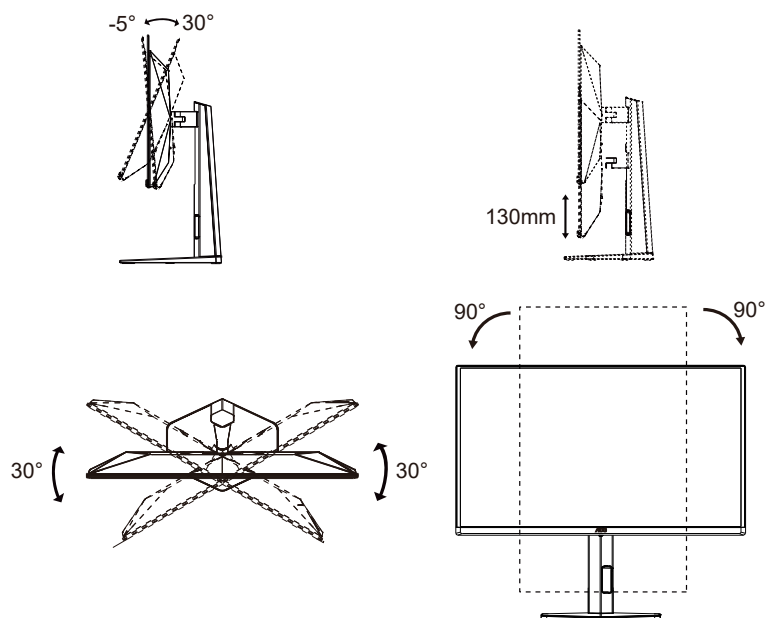
**REMARQUE :** Le design de l'affichage peut différer de celui illustré.

## Réglage de l'angle de vision

Pour une expérience visuelle optimale, il est recommandé que l'utilisateur puisse voir l'intégralité de son visage à l'écran, puis ajuste l'angle du moniteur selon sa préférence personnelle.

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

Vous pouvez ajuster le moniteur comme suit :



### REMARQUE :

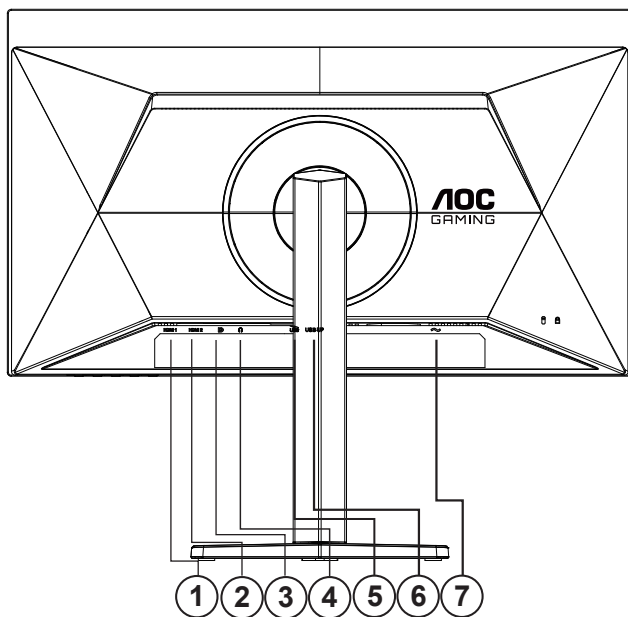
Ne touchez pas l'écran OLED lors du réglage de l'angle. Le contact avec l'écran OLED peut entraîner des dommages.

### ⚠ AVERTISSEMENT

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

# Connexion du moniteur

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



1. HDMI1
2. HDMI2
3. DisplayPort
4. Prise casque
5. USB3.2 Gen1 en aval + chargement rapide x1  
USB3.2 Gen1 en aval x1
6. USB3.2 Gen1 en amont
7. Alimentation

## Connexion au PC

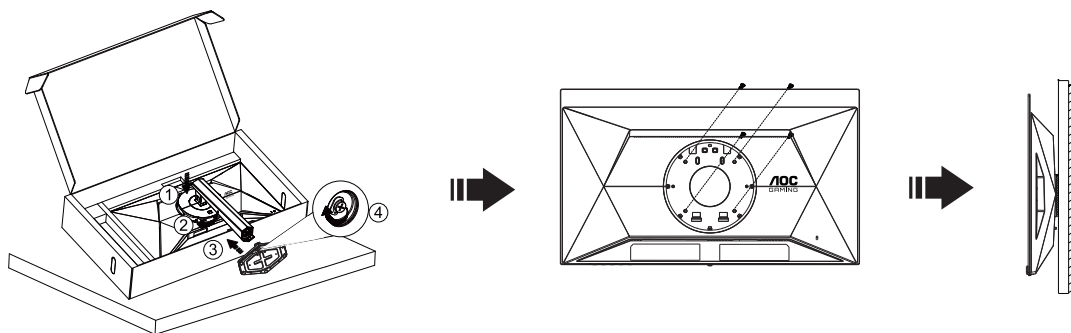
1. Branchez fermement le cordon d'alimentation à l'arrière de l'affichage.
2. Éteignez votre ordinateur et débranchez son câble d'alimentation.
3. Connectez le câble de signal d'affichage au connecteur vidéo situé à l'arrière de votre ordinateur.
4. Branchez le cordon d'alimentation de votre ordinateur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

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

Pour protéger l'équipement, éteignez toujours le PC et le moniteur OLED avant toute connexion.

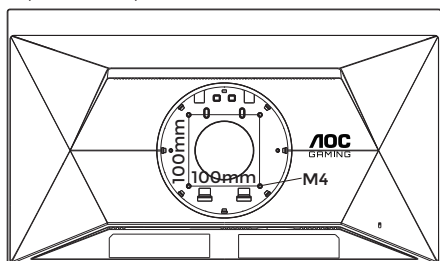
# Montage mural

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

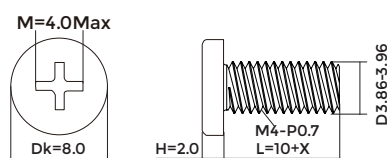


Ce moniteur peut être fixé à un bras de montage mural acheté séparément. Déconnectez l'alimentation avant cette procédure. Suivez les étapes suivantes :

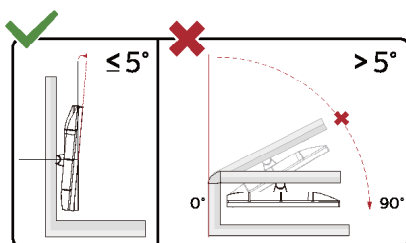
1. Retirez la base.
2. Suivez les instructions du fabricant pour assembler le bras de montage mural.
3. Placez le bras de montage mural à l'arrière du moniteur. Alignez les trous du bras avec ceux situés à l'arrière du moniteur.
4. Insérez les 4 vis dans les trous et serrez-les.
5. Reconnectez les câbles.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



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



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

## ⚠ AVERTISSEMENT :

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

# fonction Adaptive-Sync

1. La fonction Adaptive-Sync est compatible avec DisplayPort/HDMI.
2. Cartes graphiques compatibles : la liste recommandée figure ci-dessous et peut également être consultée sur [www.AMD.com](http://www.AMD.com).

## Cartes graphiques

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

## Processeurs

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

# HDR

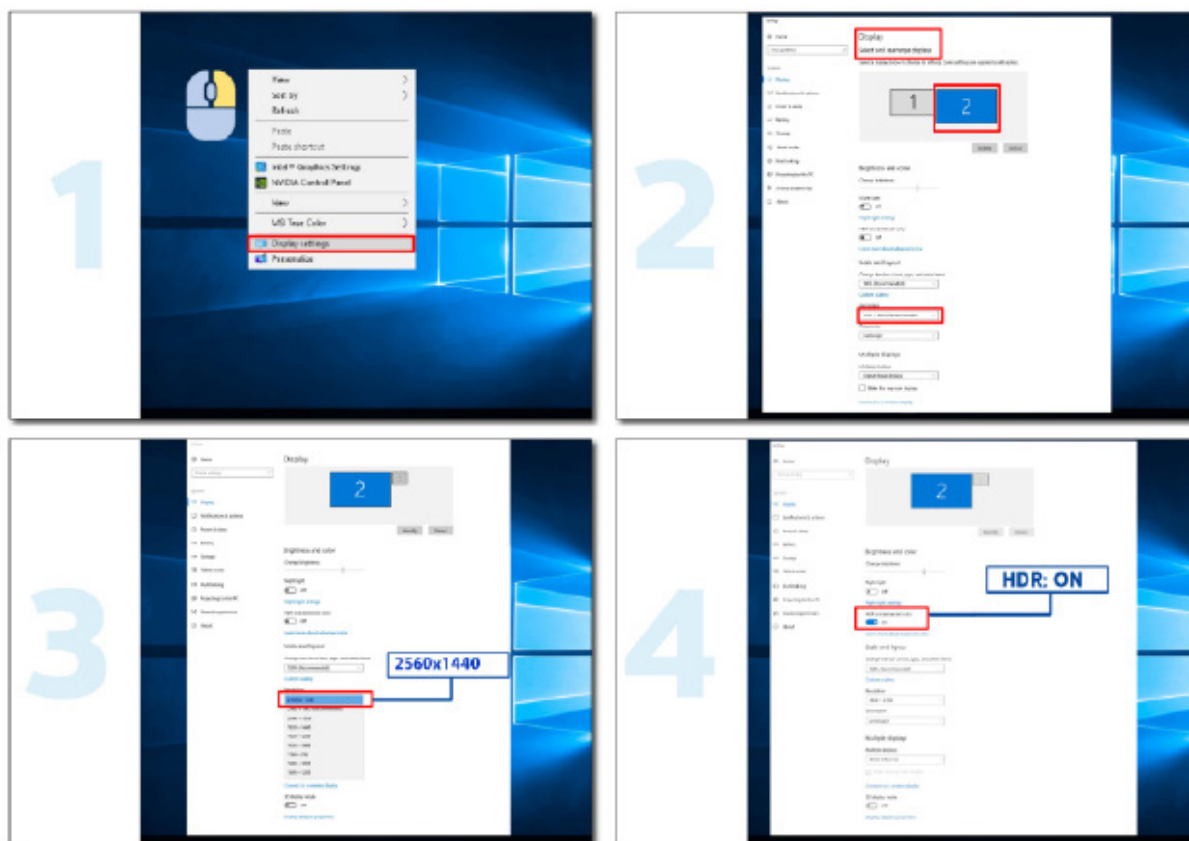
Il est compatible avec les signaux d'entrée au format HDR10.

L'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 votre contenu. Veuillez sélectionner « OFF » pour la fonction HDR lorsque vous n'avez pas besoin de l'activation automatique.

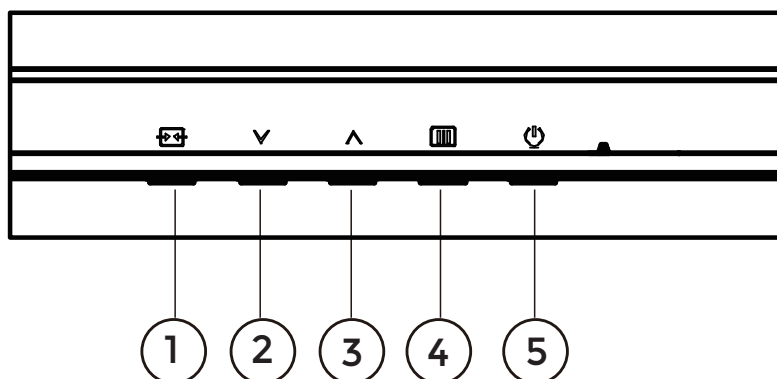
## Remarque :

1. Aucun réglage spécial n'est nécessaire pour l'interface DisplayPort/HDMI dans les versions de WIN10 antérieures à la V1703.
2. Seule l'interface HDMI est disponible et l'interface DisplayPort ne fonctionne pas dans la version WIN10 V1703.
3. 3840x2160@50Hz/60Hz recommandé uniquement pour lecteur Blu-ray, Xbox et PlayStation.
4. Paramètres d'affichage :
  - a. La résolution d'affichage est réglée sur 2560\*1440, et l'effet HDR est pré-réglé sur ON.
  - b. Après être entré dans une application, le meilleur effet HDR peut être obtenu lorsque la résolution est modifiée à 2560\*1440 (si disponible).



# Réglage

## Touches rapides



1	Source/Sortie
2	Touche de raccourci utilisateur (Game Mode (Md. Jeu)/Diminuer
3	Point de sélection
4	Menu/Entrée
5	Alimentation

### Menu/Entrée

Appuyez pour afficher l'OSD ou confirmer la sélection.

### Alimentation

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

### Point de sélection

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

### Touche de raccourci utilisateur (Game Mode (Md. Jeu)/Diminuer

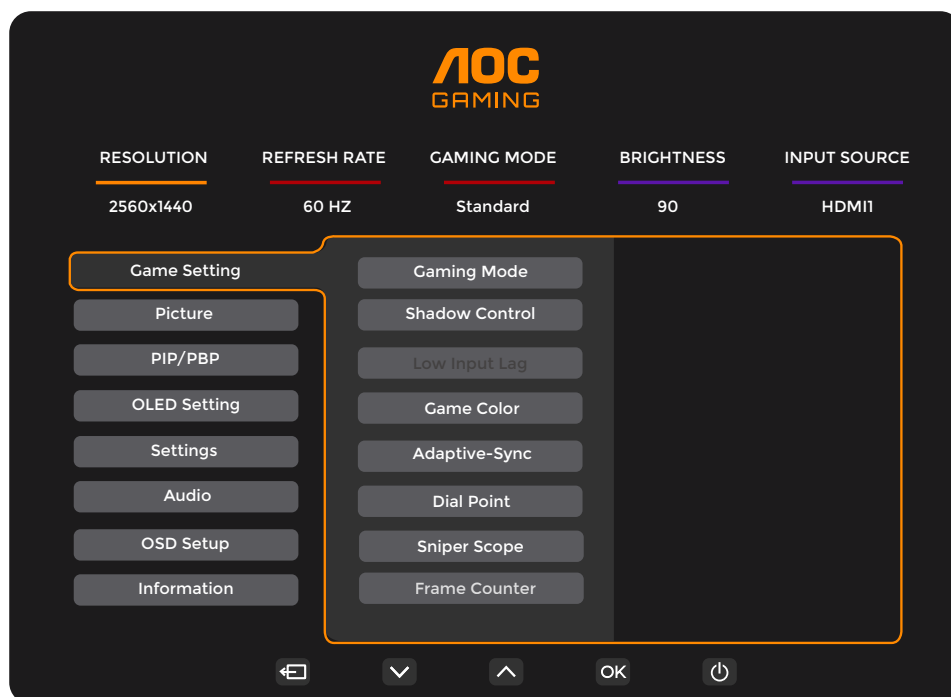
Personnaliser la fonction de cette touche de raccourci dans le menu OSD : Game Mode (Md. Jeu), Sniper Scope (Viseur sniper), Frame Counter (Compteur trames). Le réglage par défaut est Game Mode (Md. Jeu) . Lorsqu'il n'y a pas d'OSD, appuyez sur "✓" la touche pour ouvrir la fonction Mode Jeu, puis appuyez sur "✓" ou "▲" la touche pour sélectionner le Mode Jeu (Standard, FPS, RTS, Course, Joueur 1, Joueur 2 ou Joueur 3) en fonction des différents types de jeux.
















### Source/Sortie

Lorsque l'OSD est fermé, appuyer sur le bouton Source/Exit activera 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 de l'OSD

Instructions basiques et simples concernant les touches de contrôle.



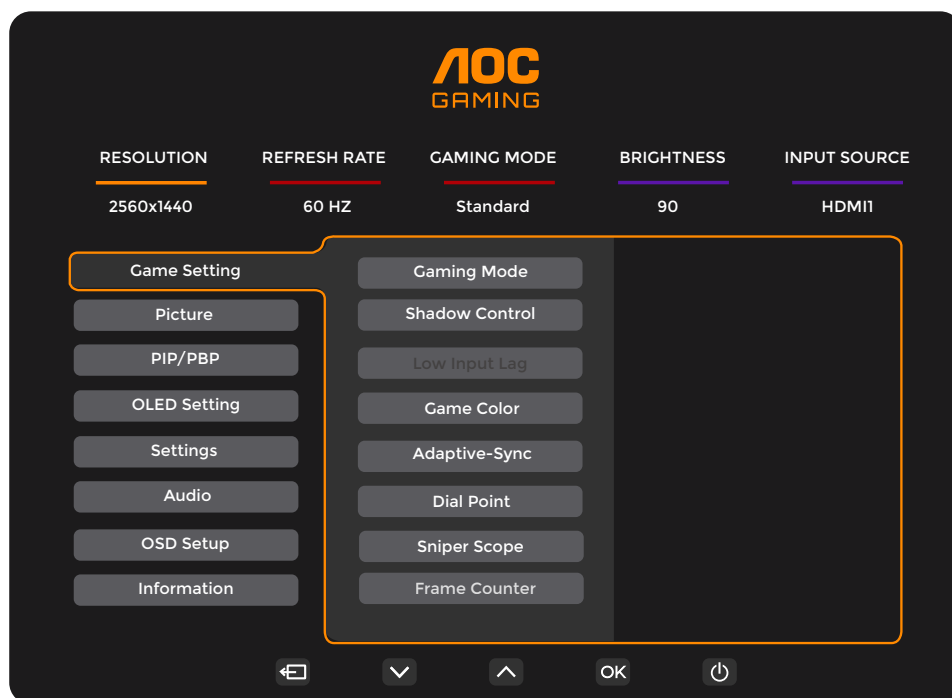
- 1). Appuyez sur le  bouton MENU pour activer la fenêtre OSD.
- 2). Appuyez sur  ou  pour naviguer parmi les fonctions. Une fois la fonction désirée surlignée, appuyez sur le  bouton MENU / OK pour l'activer, puis appuyez sur  ou  pour naviguer parmi les fonctions du sous-menu. Une fois la fonction du sous-menu désirée surlignée, 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 enfoncé le  bouton MENU lorsque le moniteur est éteint, puis appuyez sur  le bouton d'alimentation pour allumer le moniteur. Pour déverrouiller l'OSD, appuyez et maintenez enfoncé le  bouton MENU lorsque le moniteur est éteint, puis appuyez sur  bouton d'alimentation pour allumer le moniteur.

## Remarques :

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



## Paramètres de jeu



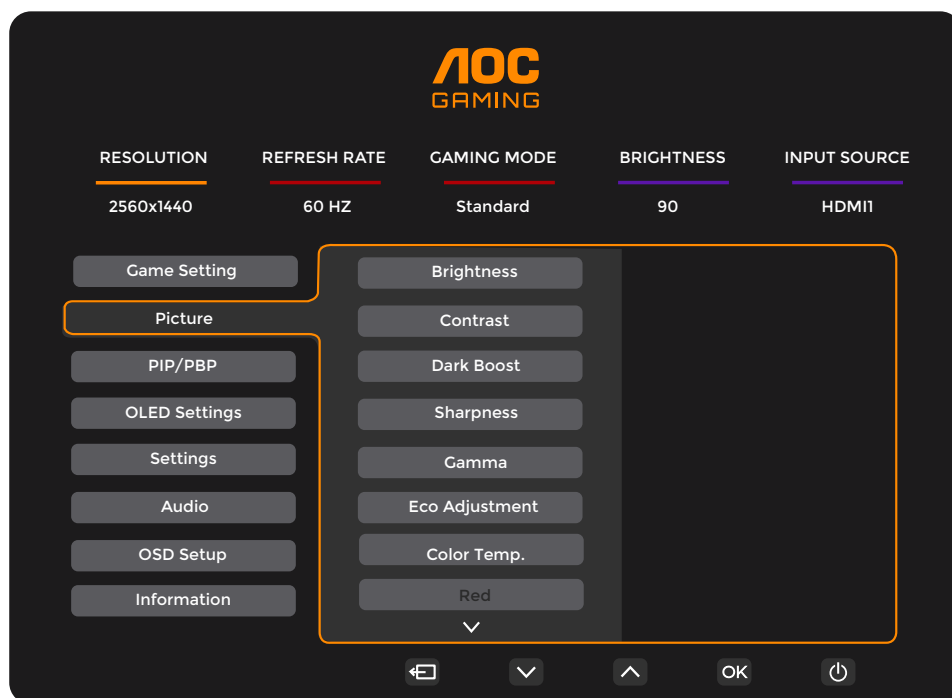
Mode Jeu	Standard	Améliore la lisibilité pour les jeux web et mobiles adaptés.
	FPS	Pour jouer à des jeux FPS (First Person Shooters). Améliore le niveau de noir dans les thèmes sombres.
	RTS	Pour jouer à des jeux RTS (Real Time Strategy). Améliore la qualité de l'image.
	Course	Pour jouer à des jeux de course, offre un temps de réponse rapide et une saturation des couleurs élevée.
	Joueur 1	Les paramètres de préférence de l'utilisateur ont été enregistrés sous Joueur 1.
	Joueur 2	Les paramètres de préférence de l'utilisateur ont été enregistrés sous Joueur 2.
	Joueur 3	Les paramètres de préférence de l'utilisateur ont été enregistrés sous Joueur 3.
Contrôle des ombres	0 ~ 20	Le Contrôle des ombres est par défaut à 0, l'utilisateur peut ensuite ajuster de 0 à 20 pour obtenir une image plus claire. Si l'image est trop sombre pour distinguer clairement les détails, ajustez la valeur de 0 à 20 pour une image nette.
Faible latence d'entrée	Désactivé / Activé	Désactivez le tampon d'image pour réduire la latence d'entrée.
Couleur de jeu	0 ~ 20	La Couleur de jeu offre un réglage de saturation de 0 à 20 pour améliorer la qualité de l'image.
Adaptive-Sync	Désactivé / Activé	Désactiver ou activer Adaptive-Sync. Rappel d'exécution Adaptive-Sync : lorsque la fonction Adaptive-Sync est activée, des scintillements peuvent apparaître dans certains environnements de jeu.
Point de sélection	Désactivé / Activé / Dynamique	La fonction « Dial Point » place un indicateur de visée au centre de l'écran afin d'aider les joueurs à viser avec précision dans les jeux de tir à la première personne (FPS).
Lunette de tireur d'élite	Désactivé / 1,0 / 1,5 / 2,0	Zoom localisé pour faciliter la visée lors du tir.
Compteur de trames	Désactivé / En haut à droite / En bas à droite / En haut à gauche / En bas à gauche	Affiche la fréquence V dans le coin sélectionné.

HDMI1	Console/DVD/PC	Choisissez le type d'appareil connecté. Choisissez HDMI1 comme machine de jeu/DVD lorsque la machine de jeu ou l'écran DVD est connecté.
HDMI2	Console/DVD/PC	Choisissez le type d'appareil connecté. Choisissez HDMI2 comme machine de jeu/DVD lorsque la machine de jeu ou l'écran DVD est connecté.

**Remarque :**

- 1). Lorsque dans le menu « Image », le « Mode HDR » est réglé sur un état autre que désactivé, les options « Contrôle des ombres » et « Couleur de jeu » ne peuvent pas être ajustées.
- 2). Lorsque dans le menu « Image », le « HDR » est réglé sur « DisplayHDR », dans les options « Mode Jeu », « Contrôle des ombres », « Couleur de jeu », « Viseur de sniper » et « Overdrive », des éléments tels que « Extrême » ne peuvent pas être ajustés ou sélectionnés.
- 3). Lorsque dans le menu « Image », le « HDR » est réglé sur « HDR Peak », « HDR Image », « HDR Film » et « HDR Jeu », dans les options « Mode Jeu » et « Couleur de jeu », il n'est pas possible d'ajuster ou de sélectionner ces options.
- 4). Lorsque dans le menu « Image », l'option « Espace colorimétrique » est réglée sur « sRGB » ou « DCI-P3 », les options « Contrôle des ombres » et « Couleur de jeu » ne peuvent pas être ajustées ou sélectionnées.

## Picture(Image)



Brightness (Luminosité)	0-100	Réglage du rétroéclairage
Contrast (Contraste)	0-100	Contraste du registre numérique.
Dark Boost (Boost noir)	Off(Arrêt) / Level 1(Niveau 1) / Level 2(Niveau 2) / Level 3(Niveau 3)	Améliore les détails de l'écran dans les zones sombres ou les zones claires en ajustant la luminosité dans les zones claires pour qu'elles ne soient pas sursaturées.
Sharpness (Netteté)	0-100	Ajustement de netteté.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Ajuster gamma.
Eco Adjustment (Réglage Éco)	Standard	Mode Standard
	Text	Mode Text
	Internet	Mode Internet
	Game (Jeu)	Mode Jeu
	Movie (Film)	Mode Film
	Sports (Sport)	Mode Sport
	Reading (Lecture)	Mode Lecture
Color Temp. (Couleur)	Uniformity	Mode Uniformity
	Warm (Chaud)	Utiliser la température des couleurs Chaud de EEPROM.
	Normal	Utiliser la température des couleurs Normal de EEPROM.
	Cool (Froid)	Utiliser la température des couleurs Froid de EEPROM.
Red (Rouge)	User (Utilisateur)	Restaurer la température des couleurs Froid de EEPROM.
	0-100	Gain Rouge du Registre Numérique.

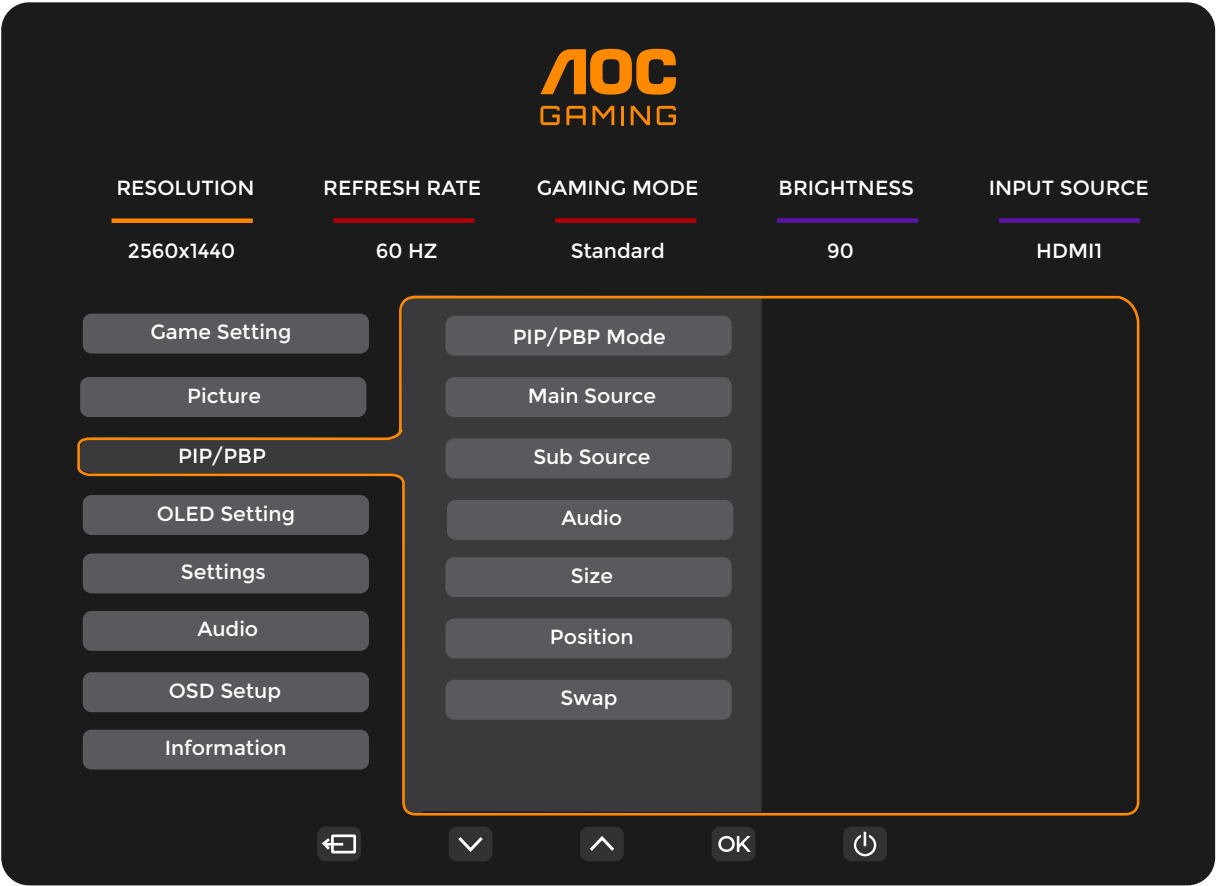
Green (Vert)	0-100	Gain Vert du Registre Numérique.
Blue (Bleu)	0-100	Gain Bleu du Registre Numérique.
Saturation R	0-100	Permet de régler Saturation R.
Saturation V	0-100	Permet de régler Saturation V.
Saturation B	0-100	Permet de régler Saturation B.
Saturation C	0-100	Permet de régler Saturation C.
Saturation M	0-100	Permet de régler Saturation M.
Saturation J	0-100	Permet de régler Saturation J.
Teinte R	0-100	Permet de régler Teinte R.
Teinte V	0-100	Permet de régler Teinte V.
Teinte B	0-100	Permet de régler Teinte B.
Teinte C	0-100	Permet de régler Teinte C.
Teinte M	0-100	Permet de régler Teinte M.
Teinte J	0-100	Permet de régler Teinte J.
HDR	Off (Désactivé)	Définissez le profil HDR en fonction de vos besoins d'utilisation. Remarque : Lorsque du contenu HDR est détecté, l'option HDR s'affiche pour effectuer des réglages.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (Image HDR)	
	HDR Movie (Film HDR)	
	HDR Game (Jeu HDR)	
HDR Mode (Mode HDR)	Off (Désactivé)	Optimisé pour la couleur et le contraste de l'image, ce qui simulera l'effet HDR. Remarque : Lorsque du contenu HDR n'est pas détecté, l'option Mode HDR sera affichée pour ajustement.
	HDR Picture (Image HDR)	
	HDR Movie (Film HDR)	
	HDR Game (Jeu HDR)	
DCR	Off (Arrêt)	Désactiver le rapport dynamique de contraste
	On (Marche)	Activer le rapport dynamique de contraste
Color Space (Espace couleur)	Panneau natif	Panneau d'espace de couleur standard.
	sRGB	Espace de couleur sRGB.
LowBlue Mode (Mode bleu faible)	Off (Arrêt)	Réduisez l'onde de lumière bleue en contrôlant la température des couleurs
	Multimedia (Multimédia)	
	Internet	
	Office (Bureau)	
	Reading (Lecture)	

Image Ratio (Format Image)	Full (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)	Sélectionner le format de l'image pour l'affichage
----------------------------------	--	--

Remarque :

- 1). When "HDR Mode" is enable, the items "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "Color Space" and "LowBlue Mode" cannot be adjusted.
- 2). Lorsque « HDR » est réglé sur « DisplayHDR », aucun des éléments dans « Image », à l'exception de « HDR » et « Netteté », ne peuvent être réglés. Lorsque « HDR » est réglé sur « Image HDR », « Film HDR » ou « Jeu HDR », les éléments « Gamma », « Réglage éco », « Temp. couleur », « DCR », « Espace couleur » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être réglés.
- 3). Lorsque « Espace couleur » est réglé sur « sRGB » ou « DCI-P3 », les éléments « Contraste », « Boost noir », « Gamma », « Réglage éco », « Temp. couleur », « Saturation/teinte couleur 6 axes », « Mode HDR » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être réglés.
- 4). Lorsque « Réglage Eco » est réglé sur Lecture, les éléments « Contraste », « Temp. couleur », « DCR », « Espace couleur » et « Mode bas bleu » ne peuvent pas être réglés.
- 5). Lorsque « Mode Jeu » dans « Paramètres de jeu » est réglé sur un mode autre que « Standard », l'élément « Saturation/teinte couleurs 6 axes » ne peut pas être réglé.

# PIP/PBP



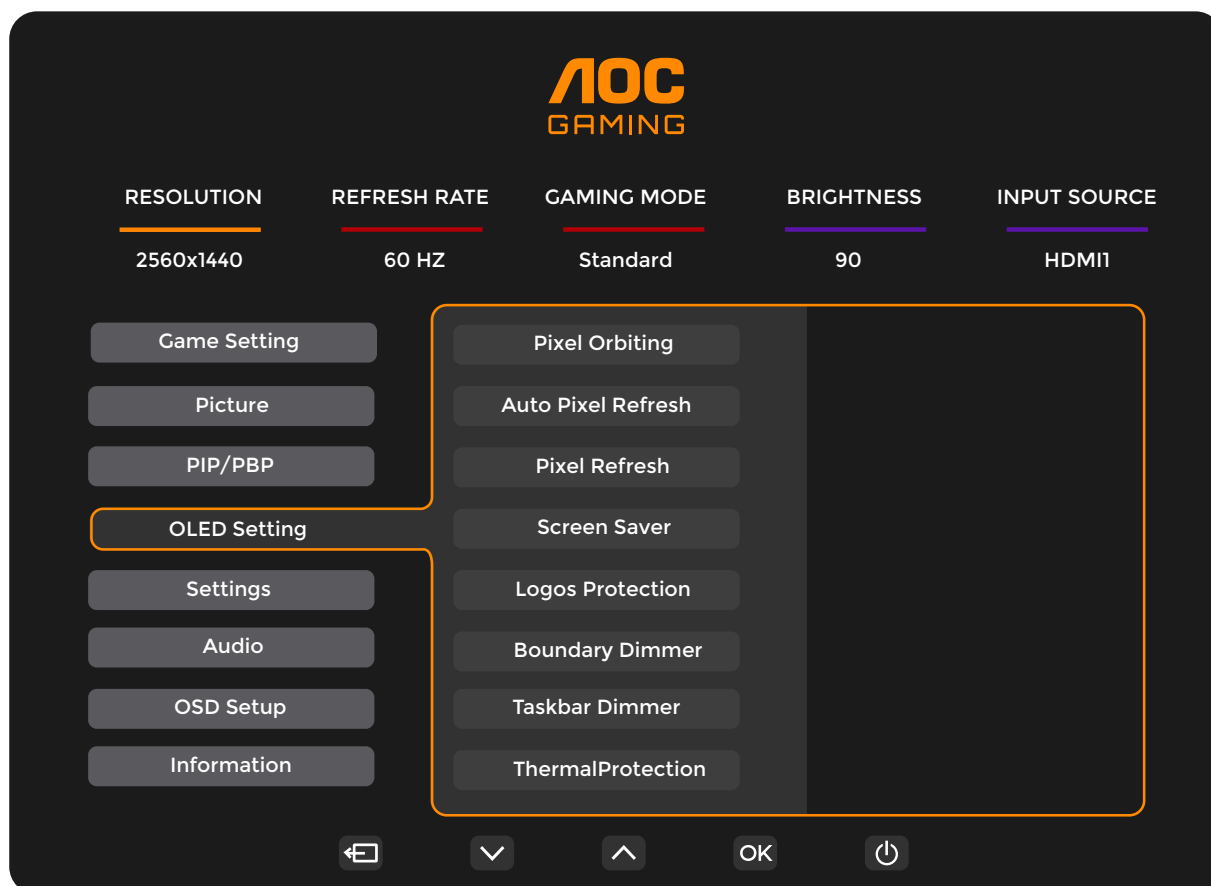
Mode PIP/PBP	Désactivé / PIP / PBP	Désactiver ou activer le PIP ou le PBP.
Source principale		Sélectionner la source de l'écran principal.
Source secondaire		Sélectionner la source de l'écran secondaire.
Audio	Source principale	Sélectionner la configuration audio.
	Source secondaire	
Taille	Petit / Moyen / Grand	Sélectionner la taille de l'écran.
Position	Haut-droite	Définir la position de l'écran.
	Bas-droite	
	Haut-gauche	
	Bas-gauche	
Échanger	Activé : Échanger	Échanger la source d'affichage.
	Désactivé : aucune action	

**Remarque :**

- 1). Lorsque « HDR » sous « Image » est réglé sur un état autre que désactivé, tous les éléments sous « PIP/PBP » ne peuvent pas être ajustés.
- 2) Lorsque PBP/PIP est activé, la compatibilité des sources d'entrée de l'écran principal et du sous-écran est indiquée dans le tableau suivant :

PBP/PIP		Source principale	
		HDMI	DP
Source secondaire	HDMI	V	V
	DP	V	V

## Réglage OLED

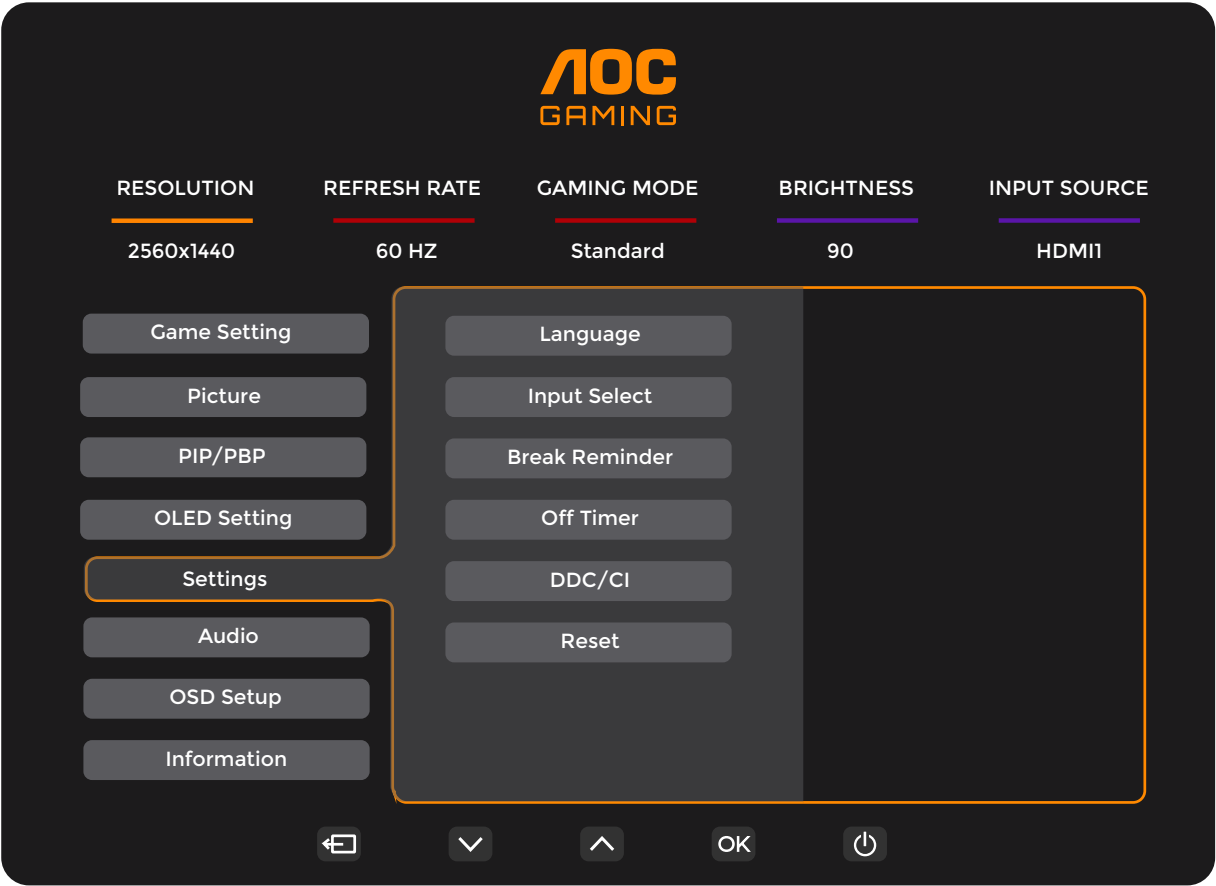


Déplacement de pixel	Désactivé / Faible / Moyen / Fort	<p>Le déplacement déplace légèrement l'image affichée au niveau du pixel, une fois par seconde, afin de prévenir la rémanence d'image.</p> <p>Cette fonction est activée par défaut sur « Activé (Faible) » ; « Faible » déplace le moins, « Fort » déplace le plus, « Désactivé » désactive le déplacement et augmente le risque de rémanence d'image. Cela peut être configuré dans le menu OSD.</p>
Rafraîch pixels auto	Marche / Arrêt	<p>Activer/Désactiver la fonction «Rafraîch pixels auto » du « Rafraîchissement des pixels ».</p> <p>Le moniteur affichera automatiquement un « Rafraîch pixels auto » toutes les 4 heures d'utilisation cumulée pour rappeler à l'utilisateur d'exécuter le processus de « Rafraîchissement des pixels ».</p> <p>Sélectionnez « Arrêt » pour désactiver l'Rafraîch pixels auto du « Rafraîchissement des pixels ».</p> <p>Toutefois, si le délai recommandé pour exécuter le « Rafraîchissement des pixels » n'est pas respecté, cela peut augmenter le risque de rémanence d'image à l'écran. Veuillez procéder avec prudence.</p>
Rafraîchissement des pixels	Marche / Arrêt	<p>Cette fonction permet d'éliminer la rémanence d'image.</p> <p>Après le démarrage, sélectionnez « Oui » dans l'invite du menu. L'affichage éteindra l'écran et lancera le cycle de maintenance. L'indicateur d'alimentation clignotera en blanc (1 seconde allumé / 1 seconde éteint) pendant l'exécution du cycle, d'une durée d'environ 10 minutes. À la fin du cycle, l'indicateur d'alimentation s'éteindra et l'affichage passera en mode veille.</p>



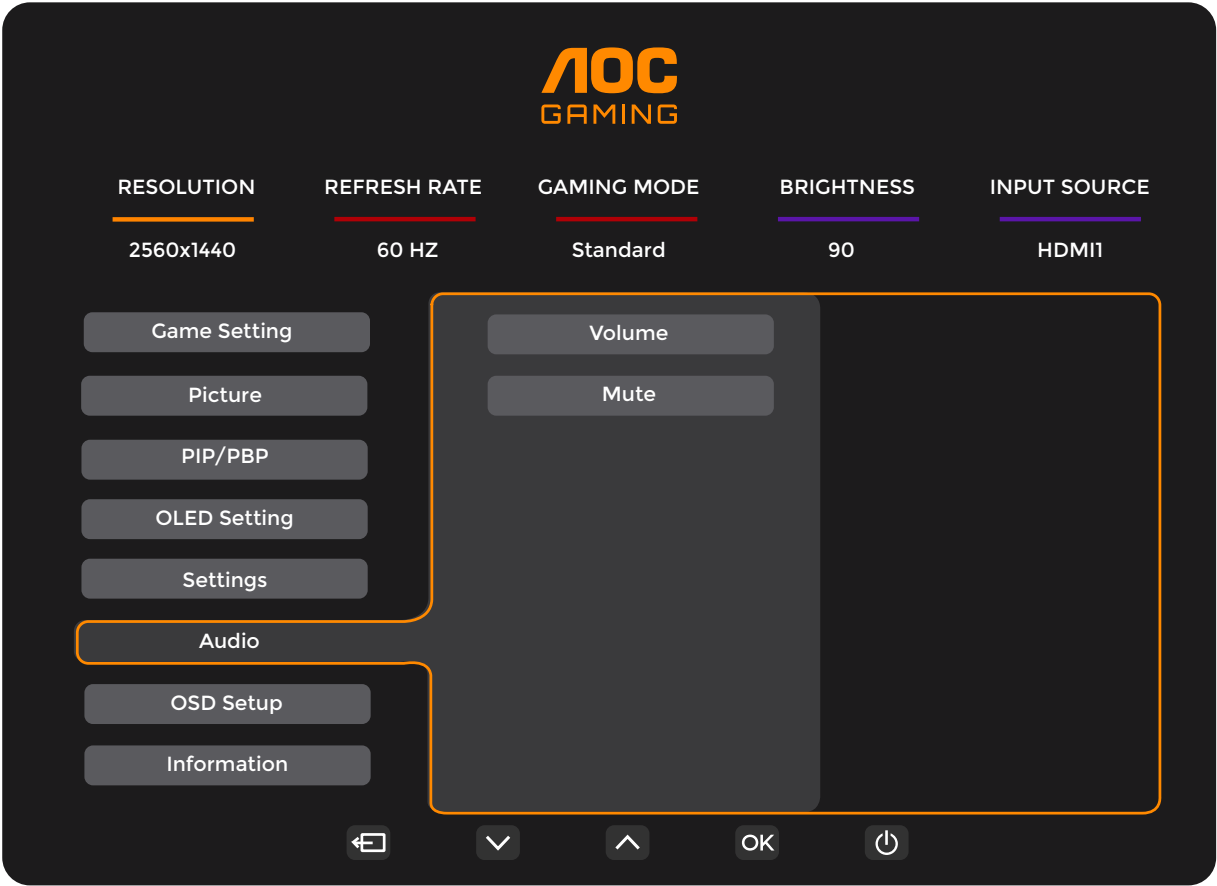
Économiseur d'écran	Arrêt / Lent / Rapide	Lorsqu'une image statique est détectée pendant une certaine durée, la fonction de veille d'écran atténue l'écran afin de protéger la dalle contre la persistance d'image. Lorsqu'une image en mouvement est détectée, le moniteur rétablit la luminance à l'état de fonctionnement précédent. Le réglage par défaut est Lent et peut être modifié en Rapide pour activer la veille d'écran plus rapidement. Il est fortement recommandé d'activer systématiquement la veille d'écran en mode Lent ou Rapide afin de protéger l'écran. Il est également conseillé de configurer votre <u>appareil pour utiliser une veille d'écran.</u>
Protection des logos	Désactivé / 1 / 2 / 3 / 4	Lorsque plusieurs logos statiques sont détectés à l'écran, il est recommandé d'activer la protection des logos ; celle-ci atténue l'écran afin de protéger la dalle contre la persistance d'image aux <u>emplacements des logos détectés.</u>
Atténuateur de bordure	Désactivé / 1 / 2 / 3 / 4	Pour les rapports d'aspect particuliers comportant une zone noire dans le cadre de l'écran ou un écran partagé, la fonction d'atténuateur de bordure peut détecter automatiquement et atténuer la luminosité des zones spécifiques présentant une grande différence de niveaux de luminosité.
Réducteur de luminosité de la barre des tâches	Désactivé / 1 / 2 / 3 / 4	La technologie Réducteur de luminosité de la barre des tâches atténue la luminosité de la zone de la barre des tâches à l'écran. Aucune modification de luminosité ne sera perceptible en dehors de la barre des tâches.
Protection thermique	Désactivé / Activé	Lorsque la température du moniteur dépasse 60 degrés Celsius, la fonction Protection thermique atténue automatiquement la luminosité de l'écran afin d'assurer une dissipation thermique adéquate. Il est recommandé d'activer cette fonction pour le moniteur.

# Paramètres



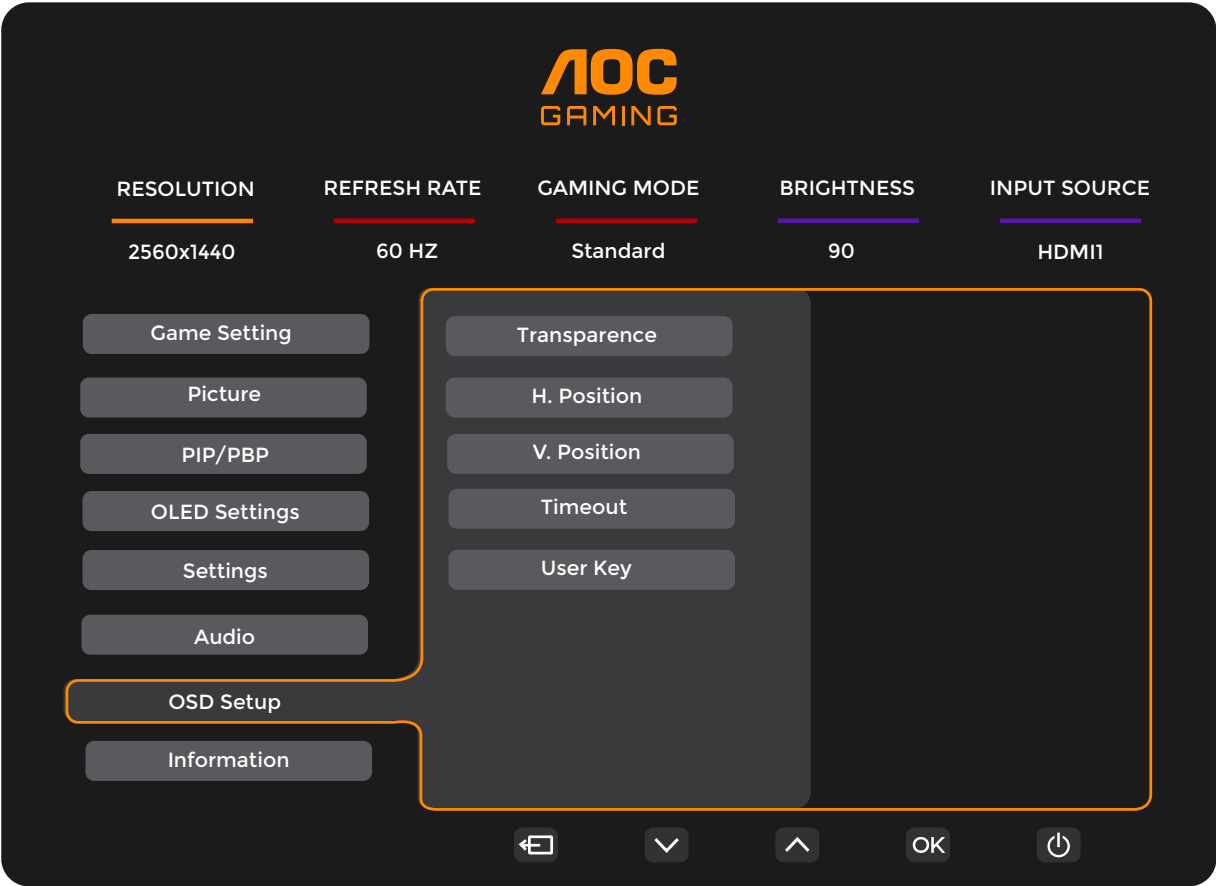
Langue		Sélectionnez la langue de l'OSD.
Sélection d'entrée	Auto / HDMI1 /HDMI2/DP	Sélectionnez la source du signal d'entrée.
Rappel de pause	Désactivé / Activé	Rappel de pause si l'utilisateur travaille continuellement pendant plus d'une heure.
Minuteur d'arrêt	0-24 heures	Sélectionnez la durée avant extinction DC.
DDC/CI	Non / Oui	Activer/Désactiver la prise en charge DDC/CI.
Réinitialiser	Non / Oui	Réinitialiser le menu aux paramètres d'usine.

Audio



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

## Configuration de l'OSD



Transparence	0-100	Ajuster la transparence de l'OSD.
Position horizontale	0-100	Ajuster la position horizontale de l'OSD.
Position verticale	0-100	Ajuster la position verticale de l'OSD.
Délai d'inactivité	5-120	Ajuster le délai d'inactivité de l'OSD.
User Key (Touche utilisateur)	Game Mode (Md. Jeu/ Sniper Scope (Viseur sniper)/ Frame Counter (Compteur trames)	Menu de raccourcis de la touche « ▼ » défini par l'utilisateur.

Information

AOC  
GAMING

RESOLUTION

2560x1440

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

HDMI1

Game Setting

Picture

PIP/PBP

OLED Setting

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

Q27G4ZDR

Resolution

2560(H)x1440(V)/60HZ

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxx

Serial Number

xxxxxxx

Time after Pixel Refresh

xxx

Pixel Refresh Counts

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

## Indicateur LED

Statut	Couleur de la LED
Mode pleine puissance	Blanc
Mode actif-éteint	Orange
Rafraîchissement des pixels en cours	Clignotement blanc (1 seconde allumé / 1 seconde éteint)
Défaillance du panneau OLED	Clignotement orange (1 seconde allumé / 1 seconde éteint)
Mode arrêt	L'indicateur n'est pas allumé.

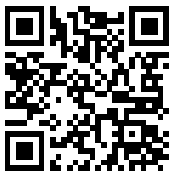
# Dépannage

Problèmes	Solutions possibles
L'indicateur d'alimentation n'est pas allumé.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si l'alimentation est activée.</li> <li>• Vérifiez si le cordon d'alimentation est connecté.</li> <li>• Vérifiez si l'ordinateur est allumé.</li> </ul>
L'indicateur d'alimentation est allumé, mais aucun affichage n'apparaît.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si la carte graphique de l'ordinateur est correctement branchée.</li> <li>• Vérifiez que le câble de signal de l'affichage est correctement connecté à l'ordinateur.</li> <li>• Vérifiez la prise du câble de signal de l'affichage et assurez-vous que toutes les broches ne sont pas pliées.</li> <li>• Observez l'indicateur via la touche Verr Maj du clavier de l'ordinateur pour confirmer si l'ordinateur fonctionne.</li> </ul>
Aucune image, mais l'indicateur d'alimentation clignote en orange.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le panneau OLED présente un dysfonctionnement et ne fonctionne pas correctement. Contactez le service après-vente AOC.</li> </ul>
Échec de la fonction plug-and-play.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si la fonction plug-and-play est prise en charge.</li> <li>• Vérifiez si l'adaptateur prend en charge la fonction plug-and-play.</li> </ul>
Image sombre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajustez la luminance et le contraste.</li> </ul>
L'image tremble ou présente des ondulations.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des appareils électriques ou dispositifs à proximité peuvent provoquer des interférences électroniques.</li> </ul>
L'écran affiche « le câble de signal n'est pas disponible » ou « aucun signal ».	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez que le câble de signal est correctement connecté.</li> <li>• Vérifiez que la broche de la prise du câble de signal n'est pas endommagée.</li> <li>• La fonction Rafraîchissement des pixels peut être activée et exécutée dans le menu d'affichage afin d'éliminer la rémanence d'image générée. L'exécution répétée de cette fonction permet d'obtenir un effet d'affichage optimal. Pour d'autres instructions concernant l'entretien de l'écran, veuillez consulter le manuel utilisateur sur le site officiel.</li> </ul>
L'écran affiche « entrée non valide ».	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez que votre ordinateur n'est pas configuré dans un mode d'affichage incorrect. Veuillez reconfigurer votre ordinateur selon le mode d'affichage indiqué dans le manuel utilisateur détaillé.</li> </ul>
Rémanence d'image.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En raison des caractéristiques du panneau OLED, la fonction Rafraîchissement des pixels peut être activée et exécutée dans le menu d'affichage afin d'éliminer la rémanence d'image générée. Il est recommandé d'exécuter cette fonction plusieurs fois afin d'obtenir un effet d'affichage optimal. Pour d'autres instructions concernant l'entretien de l'écran, veuillez consulter le manuel utilisateur sur le site officiel.</li> </ul>
Réglementation et Service	<p>Veuillez consulter les informations relatives à la Réglementation et au Service sur <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (pour trouver le modèle que vous avez acheté dans votre pays et accéder aux informations de Réglementation et de Service dans la page Support).</p>

# Spécifications

## Spécifications générales

Panneau	Nom du modèle	Q27G4ZDR	
	Système de pilotage	OLED	
	Taille de l'image visible	67,3 cm en diagonale	
	Pas de pixel	0,2292 mm (H) x 0,2292 mm (V)	
	Couleur d'affichage	1,07 milliard de couleurs <sup>[1]</sup>	
Autres	Plage de balayage horizontal	30k~360kHz	
	Taille de balayage horizontal (maximum)	590,42 mm	
	Plage de balayage vertical	48~240Hz	
	Taille de balayage verticale (maximum)	333,72 mm	
	Résolution prééglée optimale	2560 x 1440 @ 60 Hz	
	Résolution maximale	2560 x 1440@240Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Source d'alimentation	100-240 V~ 50/60 Hz 1.5A	
	Consommation électrique	Typique (luminosité et contraste par défaut)	63W
		Max. (luminosité = 100, contraste = 100)	≤90W
		Mode veille	≤0,3 W
	Dissipation thermique	Fonctionnement normal	215,02 BTU/h (typ.)
		Veille (mode veille)	<1,02 BTU/h
		Mode éteint (interrupteur secteur)	0 BTU/h
Caractéristiques physiques	Type de connecteur	HDMIx2/DisplayPort/USBx2/USB UP/Prise casque	
	Type de câble de signal	Détachable	
Environnement	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~16404 ft)
		Hors fonctionnement	0 m~12192 m (0 ft~40000 ft)





Remarque :

[1] Le nombre maximal de couleurs d'affichage pris en charge par ce produit est de 1,07 milliard, et les conditions de réglage sont les suivantes (des différences peuvent survenir en raison des limitations de sortie de certaines cartes graphiques).

("V" : support, "\" : non support) :

Version du signal Format de couleur État Profondeur de couleur	HDMI2.1	DisplayPort1.4
	YCbCr444 RVB	YCbCr444 RVB
2560x1440 240Hz 10bits	V	V
2560x1440 240Hz 8bits	V	V
2560x1440 200Hz 10bits	V	V
2560x1440 200Hz 8bits	V	V
2560x1440 165Hz 10bits	V	V
2560x1440 165Hz 8bits	V	V
2560x1440 144Hz 10bits	V	V
2560x1440 144Hz 8bits	V	V
2560x1440 60Hz 10bits	V	V
2560x1440 60Hz 8bits	V	V

[2] : Pour l'entrée du signal DP1.4 (HBR3), afin d'obtenir QHD 240Hz avec 1,07 milliard de couleurs d'affichage (format RGB/YCbCr 4:4:4), vous devez utiliser une carte graphique compatible OKDSC. Veuillez consulter le fabricant de la carte graphique pour confirmer la compatibilité DSC.

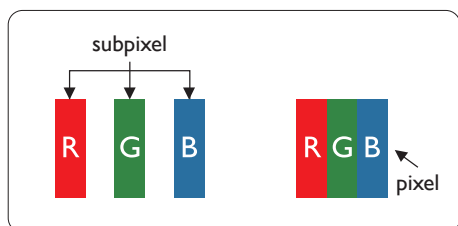
[3] : Lorsque le signal HDMI2.0 est utilisé en résolution QHD 144Hz, il doit être réglé en format YCbCr 4:2:2/4:2:0 pour atteindre 1,07 milliard de couleurs d'affichage. Des différences peuvent survenir en raison des limitations de sortie de certaines cartes graphiques.

# Politique AOC concernant les défauts de pixels sur le panneau du moniteur

AOC s'efforce de fournir des produits de la plus haute qualité. Nous utilisons certains des procédés de fabrication les plus avancés de l'industrie et appliquons un contrôle qualité rigoureux. Cependant, des 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 sous garantie. Cette notice explique les différents types de défauts de pixels et définit les niveaux acceptables de défauts pour chaque type. Pour pouvoir bénéficier d'une réparation ou d'un remplacement sous garantie, le nombre de défauts de pixels sur un panneau du moniteur doit dépasser ces seuils acceptables. Par exemple, pas plus de 0,0004 % des sous-pixels d'un moniteur ne doivent être défectueux.

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



## Pixels et sous-pixels

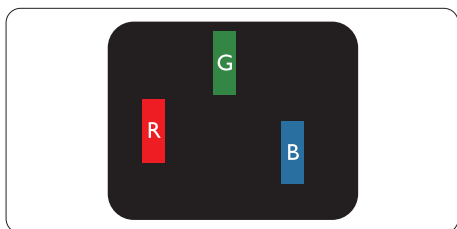
Un pixel, ou élément d'image, est composé de trois sous-pixels dans les couleurs primaires rouge, vert et bleu. De nombreux pixels réunis forment une image. Lorsque tous les sous-pixels d'un pixel sont allumés, les trois sous-pixels colorés apparaissent ensemble comme un seul pixel blanc. Lorsque tous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

## Types de défauts de pixels

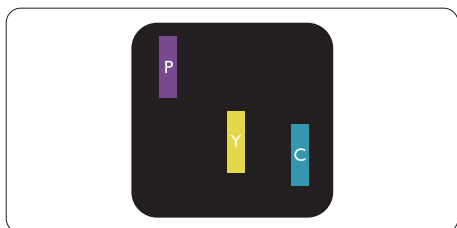
Les défauts de pixels et de sous-pixels apparaissent à l'écran de différentes manières. Il existe deux catégories de défauts de pixels et plusieurs types de défauts de sous-pixels dans chaque catégorie.

## 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 à l'écran lorsque le moniteur affiche un motif sombre. Voici les types de défauts de points lumineux.

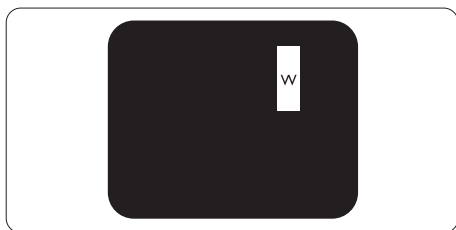


Un sous-pixel rouge, vert ou bleu allumé.



Deux sous-pixels adjacents allumés :

- Rouge + Bleu = Violet
- Rouge + Vert = Jaune
- Vert + Bleu = Cyan (bleu clair)



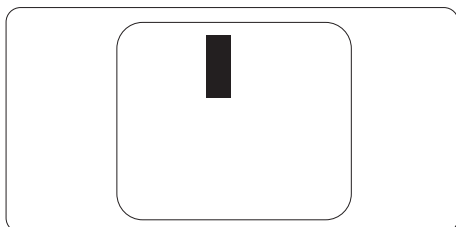
Trois sous-pixels allumés adjacents (un pixel blanc).

Remarque

Un point lumineux rouge ou bleu doit être plus de 50 % plus lumineux que les points voisins, tandis qu'un point lumineux vert doit être 30 % plus lumineux que les points voisins.

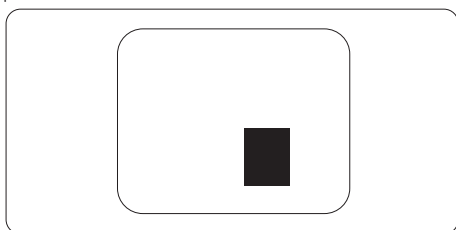
### Défauts de points noirs

Les défauts de points noirs apparaissent comme des pixels ou sous-pixels toujours sombres ou « éteints ». Un point sombre correspond à un sous-pixel qui se distingue à l'écran lorsque le moniteur affiche un motif clair. Voici les types de défauts de points noirs.



### Proximité des défauts de pixels

Les défauts de pixels et de sous-pixels du même type, lorsqu'ils sont proches les uns des autres, peuvent être plus visibles. C'est pourquoi AOC spécifie également des tolérances concernant la proximité des défauts de pixels.



### Tolérances relatives aux défauts de pixels

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

DÉFAUTS DE POINTS LUMINEUX	NIVEAU ACCEPTABLE
1 sous-pixel allumé	0
2 sous-pixels adjacents allumés	0
3 sous-pixels adjacents allumés (un pixel blanc)	0
Distance entre deux défauts de points lumineux*	N/A
Nombre total de défauts de points lumineux de tous types	0
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	1 ou moins

Distance entre deux défauts de points noirs*	≥5 mm
Total des défauts de points noirs de tous types	5 ou moins
<b>DÉFAUTS DE POINTS TOTAUX</b>	<b>NIVEAU ACCEPTABLE</b>
Total des défauts de points lumineux ou noirs de tous types	5 ou moins

Remarque

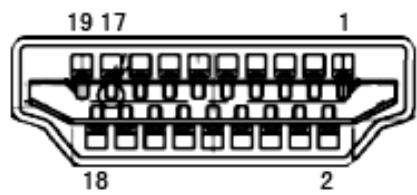
\* : 1 ou 2 défauts de sous-pixels adjacents équivalent à 1 défaut de point.

## Modes d'affichage prédéfinis

STANDARD	RÉSOLUTION (±1Hz)	FRÉQUENCE HORIZONTALE (KHz)	FRÉQUENCE VERTICALE (Hz)
VGA	640×480@60Hz	31.469	59.94
	640×480@72Hz	37.861	72.809
	640×480@75Hz	37.500	75
	640×480@100Hz	51.08	99.769
	640×480@120Hz	61.91	119.518
SVGA	800×600@56Hz	35.156	56.25
	800×600@60Hz	37.879	60.317
	800×600@72Hz	48.077	72.188
	800×600@75Hz	46.875	75
	800×600@100Hz	63.68	99.662
	800×600@120Hz	77.425	119.854
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
SXGA	1280×1024@60Hz	63.981	60.02
	1280×1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920×1080@60Hz	67.5	60
QHD	2560×1440@60Hz	96.482	60.001
	2560×1440@100Hz (DP)	151	100
	2560×1440@120Hz	183	120
	2560×1440@144Hz (HDMI)	231.555	144.002
	2560×1440@165Hz	242.551	165
	2560×1440@200Hz (DP)	294	200
	2560×1440@240Hz	385.92	240
PBP	1280×1440@60Hz	89.45	59.913
	1280×1440@75Hz	111.972	74.998
	1280×1440@100Hz (HDMI))	149.3	100
	1280×1440@120Hz	179.157	119.998
	1280×1440@144Hz	214.994	144.002
	1280×1440@165Hz (DP)	246.347	165.002
MAC MODES			
VGA	640×480@67Hz	35	66.667
SVGA	832×624@75Hz	49.725	74.55
IBM MODES			
DOS	720×400@70Hz	31.469	70.087

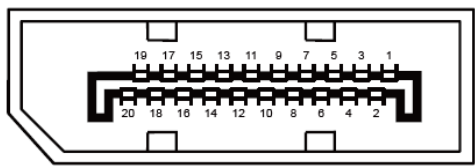
Remarque : conformément à la norme VESA, une marge d'erreur (+/-1Hz) peut survenir lors du calcul de la fréquence de rafraîchissement (fréquence de champ) selon les systèmes d'exploitation et cartes graphiques. Pour améliorer la compatibilité, la fréquence de rafraîchissement nominale de ce produit a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

# Affectations des broches



Câble de signal d’affichage couleur 19 broches

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



Câble de signal d’affichage couleur 20 broches

N° de broche	Nom du signal	N° de broche	Nom du signal
1.	ML_Lane 3 (n)	11.	GND
2.	GND	12.	ML_Lane 0 (p)
3.	ML_Lane 3 (p)	13.	CONFIG1
4.	ML_Lane 2 (n)	14.	CONFIG2
5.	GND	15.	AUX_CH(p)
6.	ML_Lane 2 (p)	16.	GND
7.	ML_Lane 1 (n)	17.	AUX_CH(n)
8.	GND	18.	Détection de connexion à chaud
9.	ML_Lane 1 (p)	19.	Retour DP_PWR
10.	ML_Lane 0 (n)	20.	DP_PWR

# Plug and Play

## Fonctionnalité Plug & Play DDC2B

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

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



