

AOC GAMING



In quanto prodotto OLED, questo display richiede una manutenzione regolare dello schermo per ridurre il rischio di ritenzione dell'immagine (burn-in).

Manuale utente

Q27G41ZDF

AOC GAMING MONITOR

Sicurezza.....	1
Convenzioni nazionali.....	1
Alimentazione.....	2
Installazione.....	3
Pulizia.....	4
Altro.....	5
Installazione.....	6
Contenuto della Confezione	6
Montaggio del Supporto e della Base	7
Regolazione dell'Angolo di Visione	8
Collegamento del monitor	9
Montaggio a parete.....	10
funzione Adaptive-Sync	11
HDR.....	12
Regolazione.....	13
Tasti rapidi.....	13
Impostazioni OSD.....	14
Impostazioni di gioco.....	15
Immagine.....	17
PIP/PBP	20
Impostazioni OLED.....	22
Impostazioni.....	24
Audio	25
Configurazione OSD.....	26
Informazioni.....	27
Indicatore LED	28
Risoluzione dei problemi	29
Specifiche.....	30
Specifiche generali	30
Politica sui difetti dei pixel del pannello dei monitor AOC	32
Modalità di visualizzazione preimpostate.....	34
Assegnazione dei Pin	35
Plug and Play.....	36

Sicurezza

Convenzioni nazionali

Le sottosezioni seguenti descrivono le convenzioni nazionali adottate in questo documento.

Note, Avvertenze e Precauzioni

In tutto questo manuale, blocchi di testo possono essere accompagnati da un'icona e stampati in carattere grassetto o corsivo. Questi blocchi rappresentano note, avvertenze e precauzioni, e sono utilizzati come segue:



NOTA: Una **NOTA** indica informazioni importanti che aiutano a utilizzare al meglio il sistema informatico.



PRECAUZIONE: Una **PRECAUZIONE** segnala un possibile danno all'hardware o la perdita di dati e spiega come evitare il problema.



AVVERTENZA: Un'**AVVERTENZA** indica un potenziale rischio di danno fisico e spiega come evitarlo.

Alcune avvertenze possono apparire in formati alternativi e potrebbero non essere accompagnate da un'icona. In tali casi, la presentazione specifica dell'avvertenza è prescritta dall'autorità regolatoria.

Alimentazione



Il monitor deve essere alimentato esclusivamente dal tipo di fonte di alimentazione indicata sull'etichetta. Se non siete certi del tipo di alimentazione fornita nella vostra abitazione, consultate il vostro rivenditore o la compagnia elettrica locale.



Il monitor è dotato di una spina a tre poli con messa a terra, ovvero una spina con un terzo pin di messa a terra.

Questa spina si inserisce esclusivamente in una presa di corrente con messa a terra, come misura di sicurezza. Se la presa non è compatibile con la spina a tre fili, far installare da un elettricista la presa corretta oppure utilizzare un adattatore per mettere a terra l'apparecchio in modo sicuro. Non compromettere la funzione di sicurezza della spina con messa a terra.



Scollegare l'unità durante temporali o quando non verrà utilizzata per lunghi periodi. Ciò proteggerà il monitor da danni causati da sovratensioni.



Non sovraccaricare ciabatte elettriche o prolunghe. Il sovraccarico può causare incendi o scosse elettriche.



Per garantire un funzionamento ottimale, utilizzare il monitor solo con computer certificati UL dotati di prese configurate correttamente, contrassegnate tra 100-240V AC, Min. 5A.



La presa a muro deve essere installata vicino all'apparecchiatura e deve essere facilmente accessibile.

Installazione

! Non posizionare il monitor su carrelli, supporti, treppiedi, staffe o tavoli instabili. Se il monitor cade, può causare lesioni a persone e gravi danni a questo prodotto. Utilizzare esclusivamente un carrello, supporto, treppiede, staffa o tavolo raccomandati dal produttore o forniti con questo prodotto. Seguire le istruzioni del produttore per l'installazione del prodotto e utilizzare gli accessori di montaggio raccomandati dal produttore. La combinazione prodotto e carrello deve essere spostata con estrema cautela.

! Non inserire mai oggetti nelle fessure del cabinet del monitor. Ciò potrebbe danneggiare i componenti del circuito, causando incendio o scosse elettriche. Non versare mai liquidi sul monitor.

! Non appoggiare il frontale del prodotto sul pavimento.

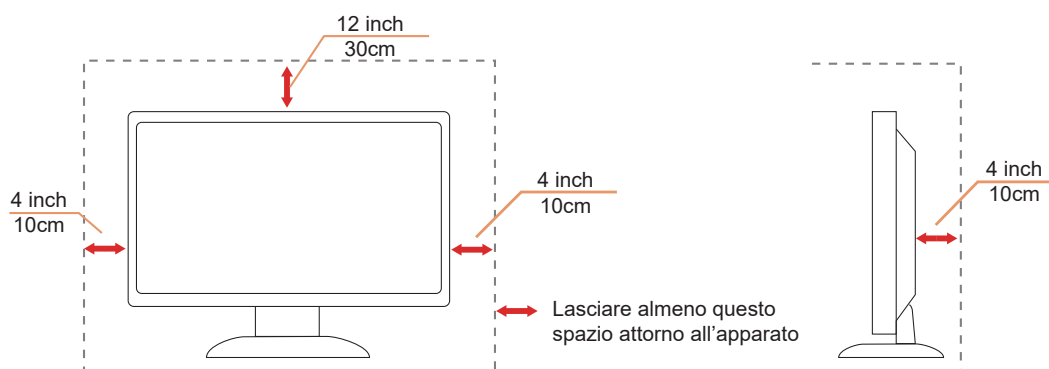
! Se si monta il monitor a parete o su mensola, utilizzare un kit di montaggio approvato dal produttore e seguire le relative istruzioni.

! Lasciare uno spazio adeguato intorno al monitor come indicato di seguito. In caso contrario, la circolazione dell'aria potrebbe risultare insufficiente e il surriscaldamento potrebbe provocare incendi o danni al monitor.

! Per evitare danni potenziali, come il distacco del pannello dalla cornice, assicurarsi che il monitor non si inclini verso il basso oltre i -5 gradi. Se viene superato l'angolo massimo di inclinazione verso il basso di -5 gradi, i danni al monitor non saranno coperti dalla garanzia.


Di seguito sono riportate le aree di ventilazione consigliate intorno al monitor quando è installato a parete o sul supporto:

Installato con supporto



Pulizia

 Pulire regolarmente l'involucro con un panno morbido inumidito con acqua.

 Durante la pulizia utilizzare un panno morbido in cotone o microfibra. Il panno deve essere umido e quasi asciutto; evitare che il liquido penetri nel case.



 Si prega di scollegare il cavo di alimentazione prima di pulire il prodotto.

Altro



Se il prodotto emette un odore strano, rumore o fumo, scollegare IMMEDIATAMENTE la spina di alimentazione e contattare un Centro Assistenza.



Assicurarsi che le aperture di ventilazione non siano ostruite da un tavolo o da una tenda.



Non sottoporre il monitor OLED a vibrazioni intense o urti durante il funzionamento.



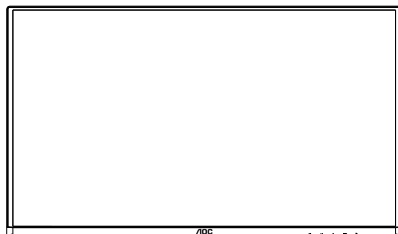
Non urtare né far cadere il monitor durante il funzionamento o il trasporto.



Non è consigliato utilizzare questo prodotto OLED per più di quattro ore consecutive. Potrebbe verificarsi una ritenzione dell'immagine (burn-in) oltre questa durata di utilizzo. Per ridurre la probabilità di ritenzione dell'immagine, questo prodotto utilizza diverse tecnologie. Un ciclo di manutenzione dura circa 10 minuti. Per ulteriori dettagli, fare riferimento a “Manutenzione dello Schermo” sezione.

Installazione

Contenuto della Confezione



Monitor

*



Quick Start Guide

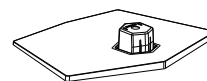
*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



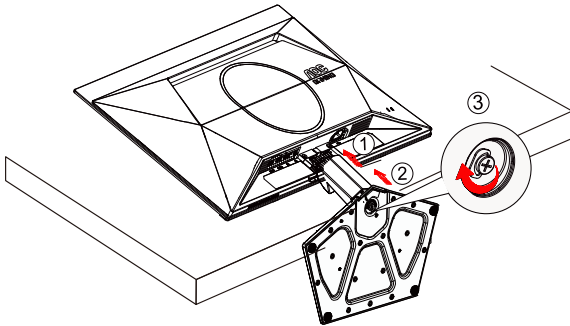
DisplayPort Cable

* Non tutti i cavi di segnale sono forniti per tutti i paesi e le regioni. Si prega di verificare con il rivenditore locale o con la filiale AOC per conferma.

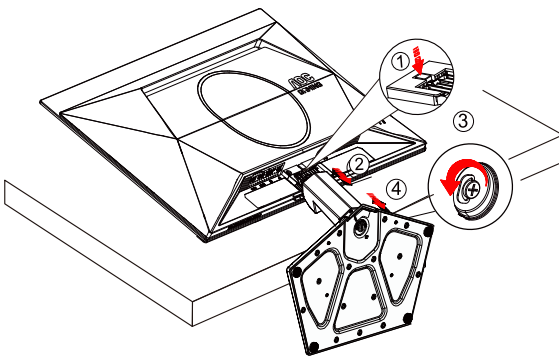
Montaggio del Supporto e della Base

Si prega di montare o rimuovere la base seguendo i passaggi indicati di seguito.

Montaggio:



Rimozione:



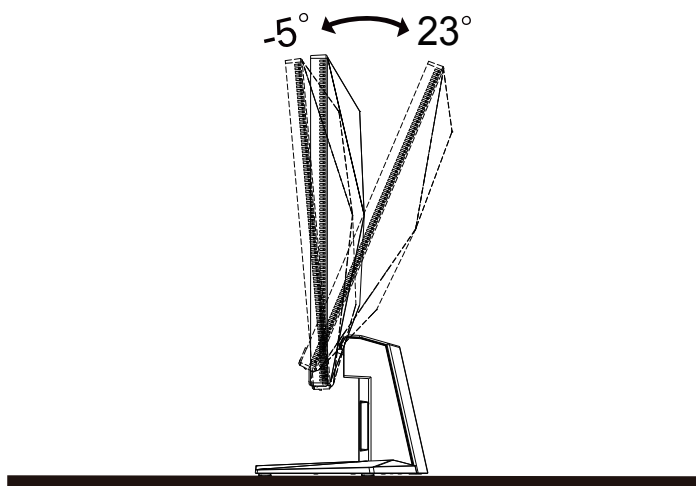
NOTA: Il design del display potrebbe differire da quello illustrato.

Regolazione dell'Angolo di Visione

Per ottenere la migliore esperienza visiva, si raccomanda all'utente di assicurarsi di poter vedere l'intero volto sullo schermo, quindi regolare l'angolo del monitor in base alle preferenze personali.

Tenere il supporto per evitare che il monitor si ribalti durante la regolazione dell'angolo.

È possibile regolare il monitor come segue:



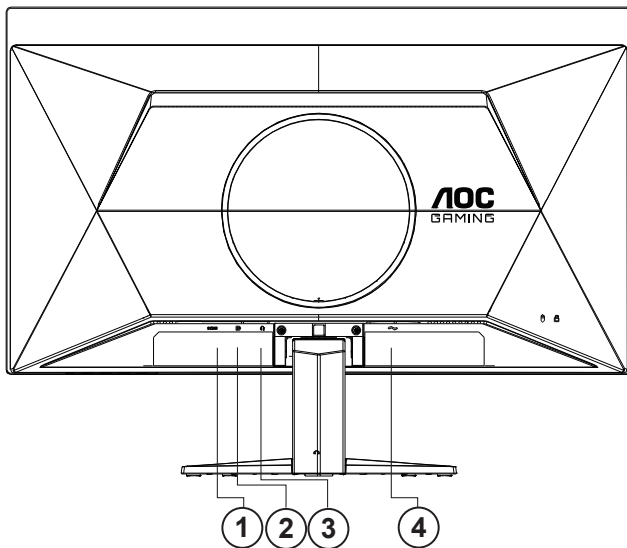
Non toccare lo schermo OLED durante la regolazione dell'angolo. Toccare lo schermo OLED può causare danni.

⚠ Avvertenza

- Per evitare potenziali danni allo schermo, come il distacco del pannello, assicurarsi che il monitor non si inclini verso il basso oltre i -5 gradi.
- Non premere sullo schermo durante la regolazione dell'angolo del monitor. Afferrare esclusivamente la cornice.

Collegamento del monitor

Collegamenti dei cavi sul retro del monitor e del computer:



1. HDMI
2. DisplayPort
3. Cuffie
4. Alimentazione

Collegare al PC

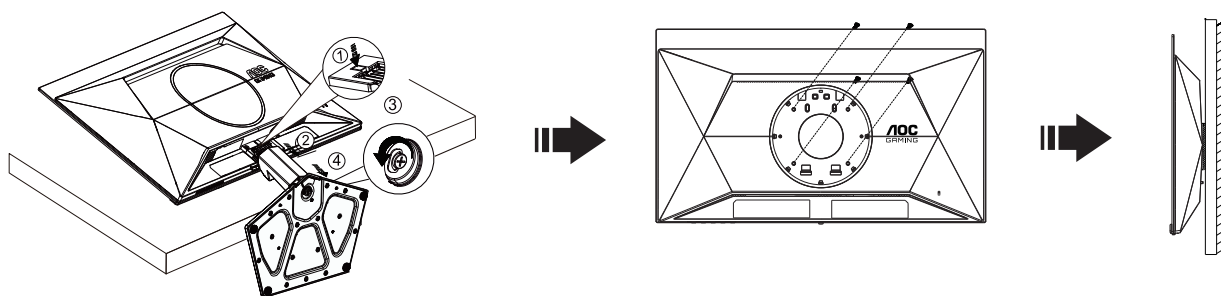
1. Collegare saldamente il cavo di alimentazione al retro del display.
2. Spegnerne il computer e scollegare il cavo di alimentazione.
3. Collegare il cavo del segnale video al connettore video sul retro del computer.
4. Collegare il cavo di alimentazione del computer e del display a una presa di corrente vicina.
5. Accendere il computer e il display.

Se il monitor visualizza un'immagine, l'installazione è completa. Se non visualizza un'immagine, consultare la sezione Risoluzione dei problemi.

Per proteggere l'apparecchiatura, spegnere sempre il PC e il monitor OLED prima di effettuare qualsiasi collegamento.

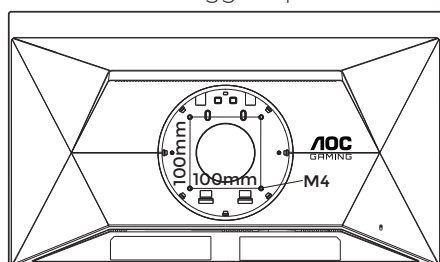
Montaggio a parete

Preparazione per l'installazione di un braccio di montaggio a parete opzionale.

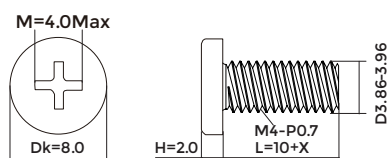


Questo monitor può essere fissato a un braccio di montaggio a parete acquistato separatamente. Scollegare l'alimentazione prima di questa procedura. Seguire i passaggi seguenti:

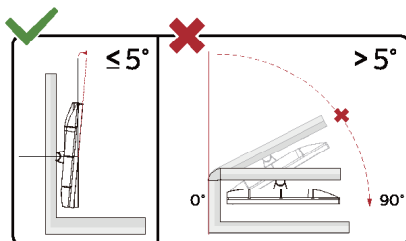
1. Rimuovere la base.
2. Seguire le istruzioni del produttore per assemblare il braccio di montaggio a parete.
3. Posizionare il braccio di montaggio a parete sul retro del monitor. Allineare i fori del braccio con quelli sul retro del monitor.
4. Inserire le quattro viti nei fori e stringerle.
5. Ricollegare i cavi. Consultare il manuale utente fornito con il braccio di montaggio a parete opzionale per le istruzioni sul fissaggio a parete.



Specifiche delle viti del supporto a parete: M4*(10+X)mm (X=spessore della staffa di montaggio a parete)



Nota: i fori per le viti di montaggio VESA non sono disponibili su tutti i modelli; si prega di verificare con il rivenditore o il reparto ufficiale di AOC. Contattare sempre il produttore per l'installazione a parete.



* Il design del display potrebbe differire da quello illustrato.

⚠️ AVVERTENZA:

1. Per evitare potenziali danni allo schermo, come il distacco del pannello, assicurarsi che il monitor non si inclini verso il basso oltre i -5 gradi.
2. Non premere sullo schermo durante la regolazione dell'angolo del monitor. Afferrare esclusivamente la cornice.

funzione Adaptive-Sync

1. La funzione Adaptive-Sync è compatibile con DisplayPort/HDMI.
2. Schede grafiche compatibili: la lista consigliata è la seguente; è inoltre possibile verificarla visitando www.AMD.com.

Schede grafiche

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

Processori

- 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

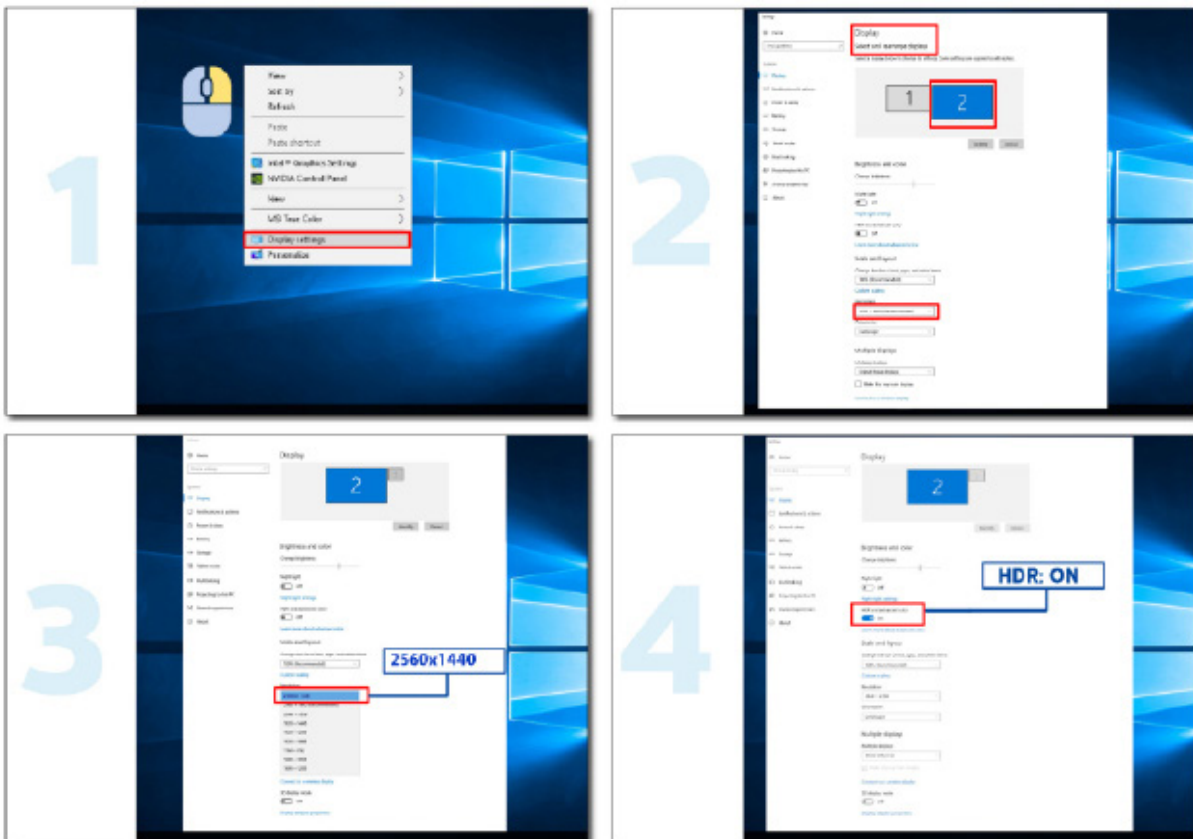
HDR

È compatibile con segnali di ingresso in formato HDR10.

Il display può attivare automaticamente la funzione HDR se il lettore e il contenuto sono compatibili. Si prega di contattare il produttore del dispositivo e il fornitore del contenuto per informazioni sulla compatibilità del dispositivo e del contenuto. Si prega di selezionare "OFF" per la funzione HDR quando non è necessaria l'attivazione automatica.

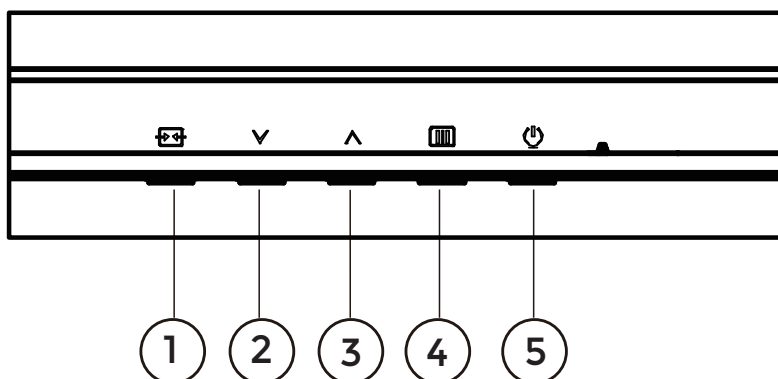
Nota:

1. Non è necessaria alcuna impostazione speciale per l'interfaccia DisplayPort/HDMI nelle versioni di WIN10 precedenti alla V1703.
2. È disponibile solo l'interfaccia HDMI; l'interfaccia DisplayPort non funziona nella versione WIN10 V1703.
3. 3840x2160@50Hz/60Hz consigliato solo per Blu-ray Player, Xbox e PlayStation.
4. Impostazioni display:
 - a. La risoluzione del display è impostata su 2560*1440 e l'effetto HDR è preimpostato su ON.
 - b. Dopo l'accesso a un'applicazione, il miglior effetto HDR può essere ottenuto modificando la risoluzione a 2560*1440 (se disponibile).



Regolazione

Tasti rapidi



1	Sorgente/Uscita
2	Tasto personalizzazione utente (Game Mode (Gioco))/Diminuire
3	Punto di regolazione
4	Menu/Invio
5	Alimentazione

Menu/Invio

Premere per visualizzare l'OSD o confermare la selezione.

Alimentazione

Premere il pulsante di accensione per accendere il monitor.

Punto di regolazione

Quando l'OSD non è presente, premere il pulsante Punto di regolazione per mostrare/nascondere il Punto di regolazione.

Tasto personalizzazione utente (Game Mode (Gioco))/Diminuire

Personalizzare la funzione di questo tasto di scelta rapida nel menu OSD: Game Mode (Gioco), Sniper Scope, Frame Counter (Cont.fotog.). L'impostazione predefinita è Game Mode (Gioco).

Quando l'OSD non è presente, premere "▼" il tasto per attivare la funzione Modalità gioco, quindi premere "▼" o "▲" il tasto per selezionare la Modalità gioco (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 o Gamer 3) in base al tipo di gioco.

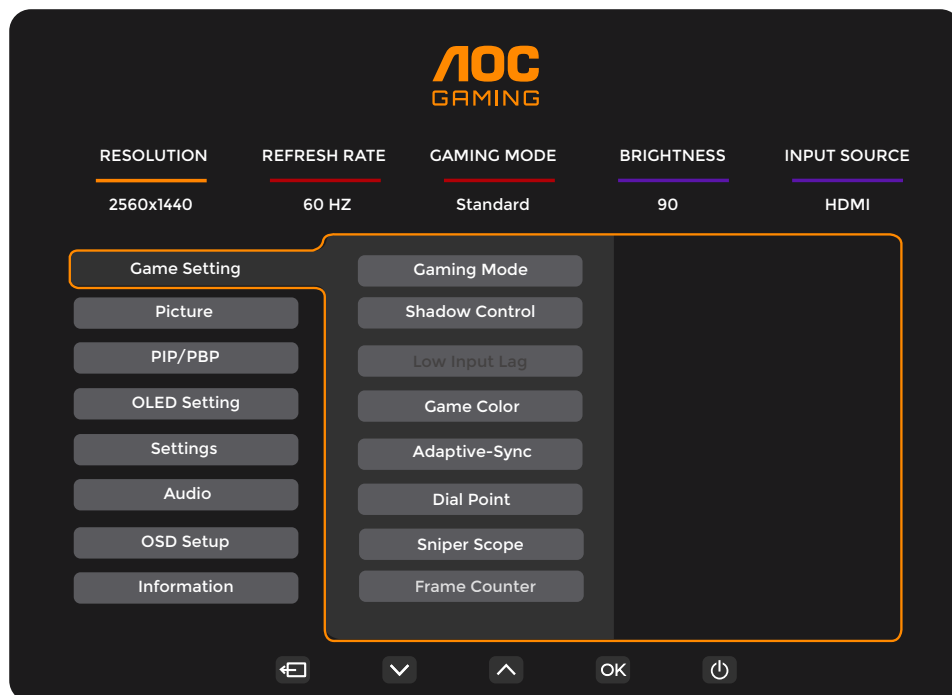
Sorgente/Uscita
















Quando l'OSD è chiuso, premere il pulsante Source/Exit attiverà la funzione tasto rapido Source.

Quando il menu OSD è attivo, questo pulsante funge da tasto di uscita (per uscire dal menu OSD).

Impostazioni OSD

Istruzioni di base e semplici sui tasti di controllo.

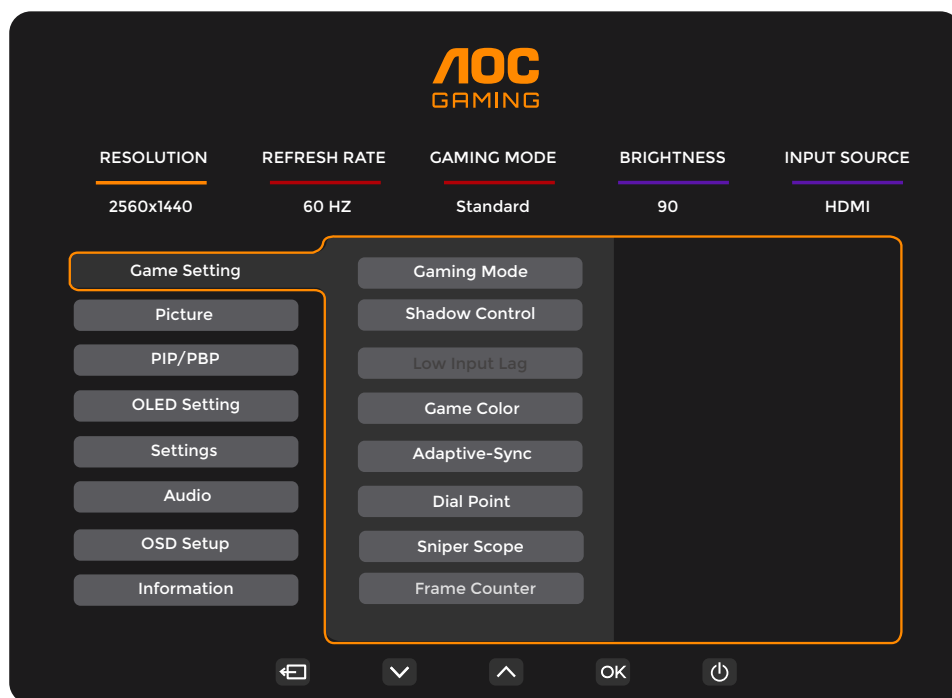


- 1). Premere il  pulsante MENU per attivare la finestra OSD.
- 2). Premere  o  per navigare tra le funzioni. Una volta evidenziata la funzione desiderata, premere il  pulsante MENU/OK per attivarla, premere  o  per navigare tra le funzioni del sottomenu. Una volta evidenziata la funzione del sottomenu desiderata, premere  pulsante MENU/OK per attivarla.
- 3). Premere  o  per modificare le impostazioni della funzione selezionata. Premere  o  per uscire. Se desidera regolare un'altra funzione, ripeta i passaggi 2-3.
- 4). Funzione di Blocco OSD: per bloccare l'OSD, premere e tenere premuto il  pulsante MENU mentre il monitor è spento, quindi premere  il pulsante di accensione per accendere il monitor. Per sbloccare l'OSD, premere e tenere premuto il  pulsante MENU mentre il monitor è spento, quindi premere  pulsante di accensione per accendere il monitor.

Note:

- 1). Se il prodotto dispone di un solo ingresso segnale, la voce "Selezione ingresso" non può essere regolata.
- 2). Se la risoluzione del segnale in ingresso è la risoluzione nativa o Adaptive-Sync, la voce "Rapporto immagine" non è valida.

Impostazioni di gioco



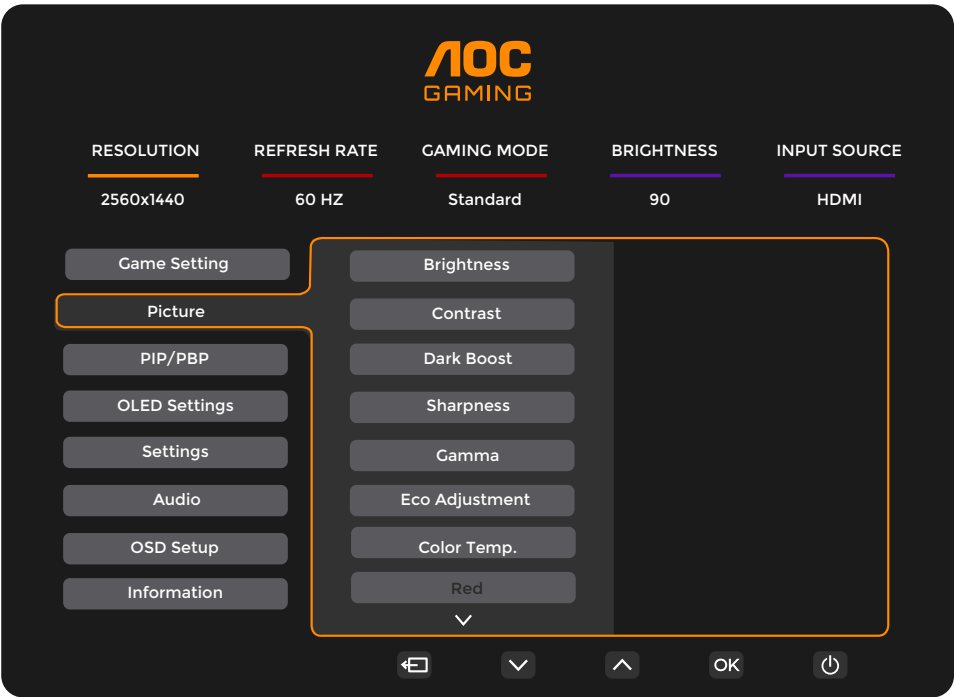
Modalità gioco	Standard	Migliora la leggibilità per giochi web e mobili appropriati.
	FPS	Per giocare a giochi FPS (First Person Shooter). Migliora il livello del nero nei temi scuri.
	RTS	Per giocare a giochi RTS (Real Time Strategy). Migliora la qualità dell'immagine.
	Racing	Per giocare a giochi di corse, offre il tempo di risposta più rapido e un'elevata saturazione dei colori.
	Giocatore 1	Le impostazioni di preferenza dell'utente sono state salvate come Giocatore 1.
	Giocatore 2	Le impostazioni di preferenza dell'utente sono state salvate come Giocatore 2.
	Giocatore 3	Le impostazioni di preferenza dell'utente sono state salvate come Giocatore 3.
Controllo ombra	0 ~ 20	Il Controllo ombra predefinito è 0; l'utente finale può quindi regolare da 0 a 20 per aumentare la nitidezza dell'immagine. Se l'immagine è troppo scura per vedere chiaramente i dettagli, regolare da 0 a 20 per ottenere un'immagine più nitida.
Basso ritardo di input	Disattivato / Attivato	Disattivare il frame buffer per ridurre il ritardo di input.
Colore gioco	0 ~ 20	Il Colore gioco offre un livello da 0 a 20 per regolare la saturazione e ottenere un'immagine migliore.
Adaptive-Sync	Disattivato / Attivato	Disabilitare o abilitare Adaptive-Sync. Promemoria esecuzione Adaptive-Sync: quando la funzione Adaptive-Sync è abilitata, potrebbero verificarsi lampeggiamenti in alcuni ambienti di gioco.
Punto di regolazione	Disattivato / Attivato / Dinamico	La funzione "Dial Point" posiziona un indicatore di mira al centro dello schermo per assistere i giocatori negli sparattutto in prima persona (FPS) con una mira accurata e precisa.
Mirino da cecchino	Off / 1.0 / 1.5 / 2.0	Zoom locale per facilitare il puntamento durante lo sparo.

Contatore di frame	Off / Angolo in alto a destra / Angolo in basso a destra / Angolo in alto a sinistra / Angolo in basso a sinistra	Visualizza la frequenza V nell'angolo selezionato.
--------------------	---	--

Nota:

- 1). Quando in "Immagine", la modalità "HDR" è impostata su uno stato diverso da spento, gli elementi "Controllo ombre" e "Colore gioco" non possono essere regolati.
- 2). Quando in "Immagine", la "HDR" è impostata su "DisplayHDR", nelle opzioni "Modalità gioco", "Controllo ombre", "Colore gioco", "Mirino cecchino" e "Overdrive", elementi come "Estremo" non possono essere regolati o selezionati.
- 3). Quando in "Immagine", la "HDR" è impostata su "HDR Peak", "HDR Immagine", "HDR Film" e "HDR Gioco", nelle opzioni "Modalità gioco" e "Colore gioco" non possono essere regolati o selezionati.
- 4). Quando in "Immagine", la "Gamma di colori" è impostata su "sRGB" o "DCI-P3", nelle opzioni "Controllo ombre" e "Colore gioco" non possono essere regolati o selezionati.

Immagine



Luminosità	0-100	Regolazione della retroilluminazione.
Contrast	0-100	Contrasto dal registro digitale.
Dark Boost	Spento / Livello 1 / Livello 2 / Livello 3	Migliora i dettagli dello schermo nelle aree scure o luminose per regolare la luminosità nelle zone chiare, assicurando che non vi sia sovrasaturazione.
Sharpness (Schärfe)	0-100	Schärfeanpassung.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Regolazione della Gamma.
Regolazione Eco	Standard	Modalità Standard.
	Testo	Modalità Testo.
	Internet	Modalità Internet.
	Gioco	Modalità Gioco.
	Film	Modalità Film.
	Sport	Modalità Sport.
	Lettura	Modalità Lettura.
Temperatura del Colore.	Caldo	Temperatura del Colore Calda.
	Normal	Temperatura del Colore Normale.
	Freddo	Temperatura del Colore Fredda.
	Utente	Ripristina Temperatura del Colore.
Rosso	0-100	Guadagno Rosso dal registro digitale.
Verde	0-100	Guadagno Verde dal registro digitale.
Blu	0-100	Guadagno Blu dal registro digitale.

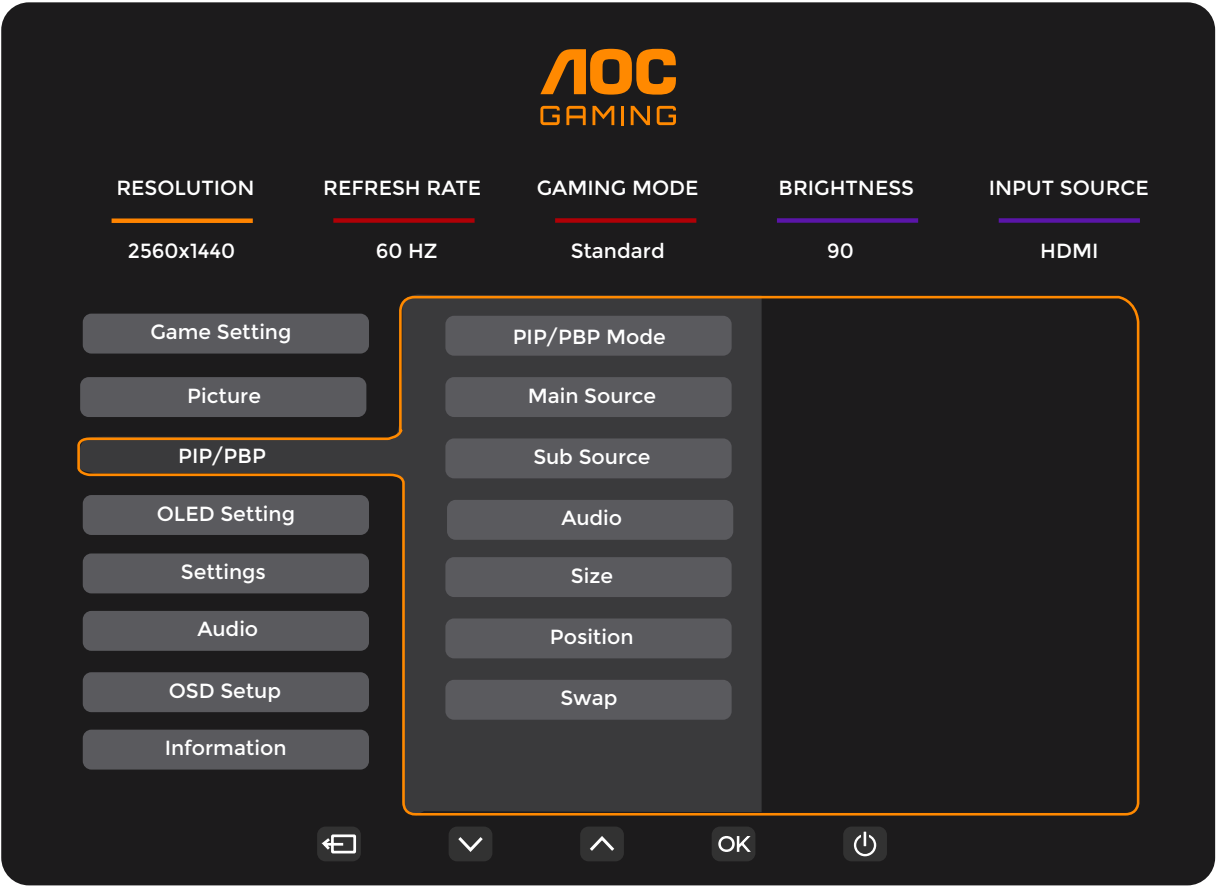
Saturazione R	0-100	Regolare Saturazione R.
Saturazione G	0-100	Regolare Saturazione G.
Saturazione B	0-100	Regolare Saturazione B.
Saturazione C	0-100	Regolare Saturazione C.
Saturazione M	0-100	Regolare Saturazione M.
Saturazione Y	0-100	Regolare Saturazione Y.
Tonalità R	0-100	Regolare Tonalità R.
Tonalità G	0-100	Regolare Tonalità G.
Tonalità B	0-100	Regolare Tonalità B.
Tonalità C	0-100	Regolare Tonalità C.
Tonalità M	0-100	Regolare Tonalità M.
Tonalità Y	0-100	Regolare Tonalità Y.
HDR	Spento	Impostare il profilo HDR in base alle esigenze di utilizzo. Nota: Quando viene rilevato l'HDR, l'opzione HDR viene visualizzata per la regolazione.
	DisplayHDR	
	Picco HDR	
	Immagine HDR	
	Film HDR	
	Gioco HDR	
Modalità HDR	Spento	Ottimizzato per il colore e il contrasto dell'immagine, simulando l'effetto HDR. Nota: Quando l'HDR non viene rilevato, l'opzione Modalità HDR viene visualizzata per la regolazione.
	Immagine HDR	
	Film HDR	
	Gioco HDR	
Spazio colore	Nativo del pannello	Pannello con spazio colore standard.
	sRGB	Spazio colore sRGB.
	DCI-P3	Spazio colore DCI-P3.
Modalità LowBlue	Spento	Riduce la lunghezza d'onda della luce blu controllando la temperatura del colore.
	Multimedia	
	Internet	
	Ufficio	
	Lettura	

Rapporto immagine	Pieno / 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)	Selezionare il rapporto immagine per la visualizzazione.
-------------------	--	--

Nota:

- 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). Quando "HDR" è impostato su "DisplayHDR", tutte le voci in "Immagine" eccetto "HDR", "Nitidezza" non possono essere regolate. Quando "HDR" è impostato su "Immagine HDR", "Film HDR" o "Gioco HDR", le voci "Gamma", "Regolazione Eco", "Temp. colore", "DCR", "Spazio colore" e "Modalità blu basso" non possono essere regolate.
- 3). Quando "Spazio colore" è impostato su "sRGB" o "DCI-P3", le voci "Contrasto", "Incremento del nero", "Gamma", "Regolazione Eco", "Temp. colore", "Saturazione/tonalità colore 6 assi", "Modalità HDR" e "Modalità blu basso" non possono essere regolate.
- 4). Quando "Regolazione Eco" è impostato su Lettura, "Contrasto", "Temp. colore", "DCR", "Spazio colore" e "Modalità blu basso" non possono essere regolate.
- 5). Quando "Modalità giochi" in "Impostazione giochi" è impostato su modalità non "Standard", la voce "Saturazione/tonalità colore 6 assi" non può essere regolata.

PIP/PBP



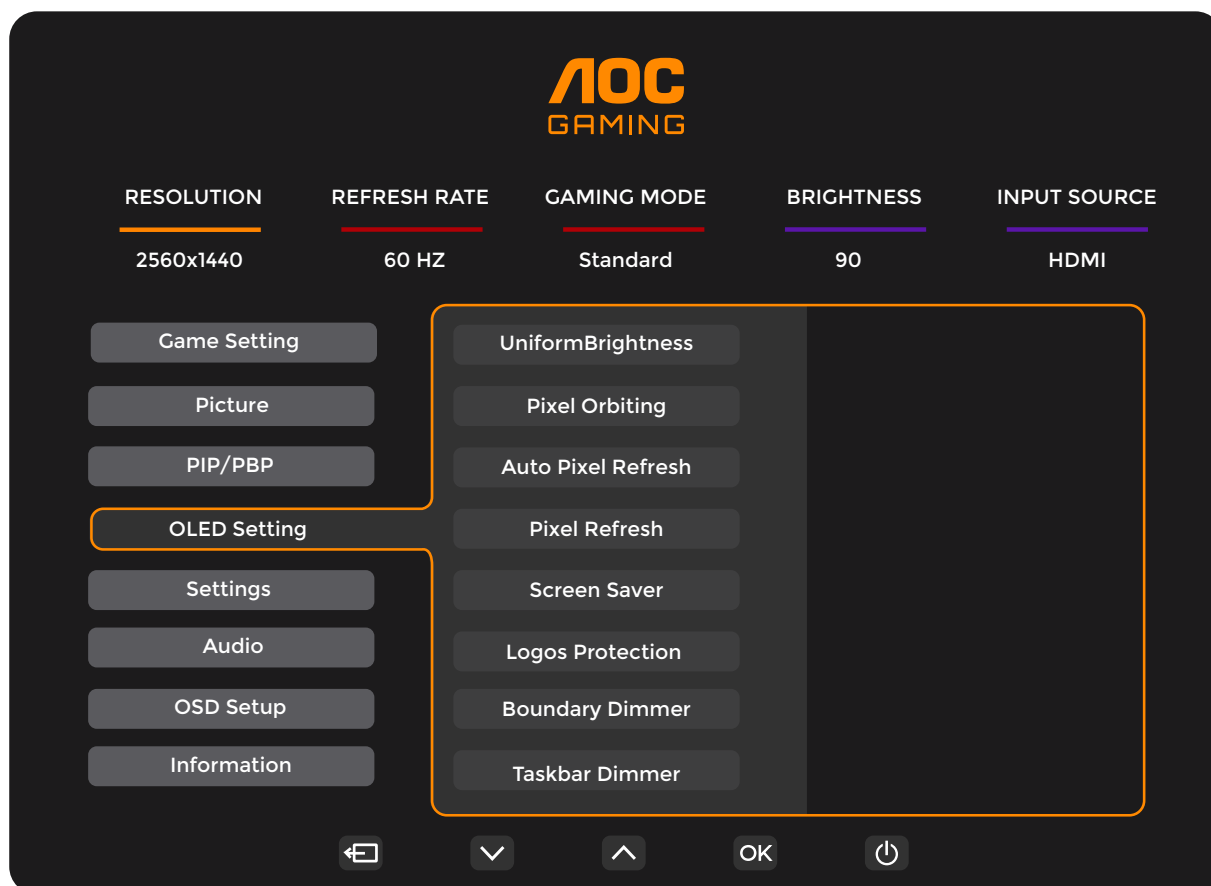
Modalità PIP/PBP	Disattivato / PIP / PBP	Disabilita o abilita PIP o PBP.
Sorgente principale		Seleziona la sorgente dello schermo principale.
Sorgente secondaria		Seleziona la sorgente dello schermo secondario.
Audio	Sorgente principale	Seleziona la configurazione audio.
	Sorgente secondaria	
Dimensione	Piccola / Media / Grande	Seleziona la dimensione dello schermo.
Posizione	In alto a destra	Imposta la posizione dello schermo.
	In basso a destra	
	Sinistra-alto	
	Sinistra-basso	
Scambia	Attivo: Scambia	Scambia la sorgente dello schermo.
	Disattivato: nessuna azione	

Nota:

- 1). Quando "HDR" sotto "Immagine" è impostato su uno stato diverso da spento, tutti gli elementi sotto "PIP/PBP" non possono essere regolati.
- 2) Quando PBP/PIP è abilitato, la compatibilità della sorgente di ingresso dello schermo principale/schermo secondario è mostrata nella tabella seguente:

PBP/PIP		Sorgente principale	
		HDMI	DP
Sorgente secondaria	HDMI	V	V
	DP	V	V

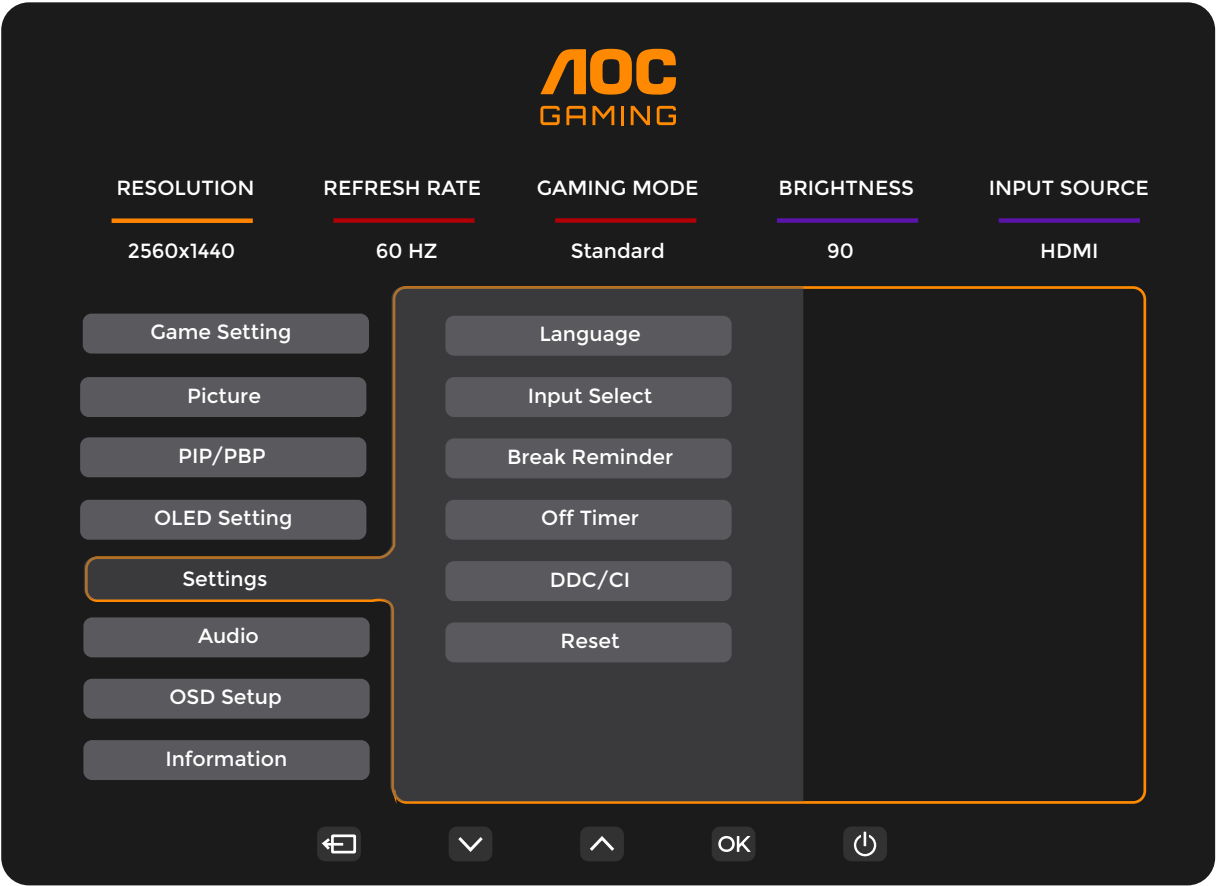
Impostazioni OLED



Luminosità uniforme	Attivo/Disattiva	Attivare Luminosità uniforme, che equalizza la luminosità di picco in modalità SDR, anche quando cambiano le dimensioni della finestra dello schermo bianco.
Pixel Orbiting	Spento / Debole / Medio / Forte	L'orbita sposta leggermente l'immagine visualizzata a livello di pixel, una volta al secondo, per prevenire la persistenza dell'immagine. Questa funzione è impostata su "Attivo (Debole)" di default; "Debole" muove meno, "Forte" muove di più, "Spento" disabilita il movimento e aumenta la possibilità di persistenza dell'immagine. Questa impostazione può essere configurata nel menu OSD.
Agg. pixel autom.	Acceso/Spento	Abilita o disabilita la funzione di Agg. pixel autom. "Pixel Refresh". Il monitor visualizzerà automaticamente un "Agg. pixel autom." ogni 4 ore di utilizzo cumulativo per ricordare all'utente di eseguire il processo "Pixel Refresh". Selezionare "Spento" per disattivare l'Agg. pixel autom. per il "Pixel Refresh". Tuttavia, se non si rispetta il tempo consigliato per l'esecuzione del "Pixel Refresh", potrebbe aumentare il rischio di ritenzione dell'immagine sullo schermo. Procedere con cautela.
Pixel Refresh	Acceso/Spento	Questa funzione aiuta a eliminare la ritenzione dell'immagine. Dopo l'avvio, selezionare "Sì" nella richiesta del menu. Il display spegnerà lo schermo ed eseguirà il ciclo di manutenzione. L'indicatore di alimentazione lampeggerà in bianco (1 secondo acceso/1 secondo spento) durante il ciclo, della durata di circa 10 minuti. Al termine del ciclo, l'indicatore di alimentazione si spegnerà e il display entrerà in stato di standby.

Salvaschermo	Spento / Lento / Veloce	Quando viene rilevata un'immagine statica per un determinato periodo di tempo, la funzione salvaschermo attenuerà lo schermo per proteggere il pannello dal burn-in. Quando viene rilevata un'immagine in movimento, il monitor ripristinerà la luminosità allo stato operativo precedente. L'impostazione predefinita è Lenta e può essere modificata in Veloce per attivare il salvaschermo anticipatamente. Si raccomanda vivamente di attivare sempre il salvaschermo in modalità Lenta o Veloce per proteggere lo schermo. Si consiglia inoltre di impostare il dispositivo per utilizzare un salvaschermo.
Protezione Loghi	Disattivato / 1 / 2 / 3 / 4	Quando vengono rilevati più loghi statici sullo schermo, si suggerisce di attivare la Protezione Loghi; che attenuerà lo schermo per proteggere il pannello dal burn-in nelle aree in cui sono rilevati i loghi.
Attenuatore di Bordo	Disattivato / 1 / 2 / 3 / 4	Per rapporti d'aspetto speciali che presentano un'area nera nel bordo dello schermo o uno schermo diviso, la funzione di attenuatore di bordo può rilevare automaticamente e attenuare la luminosità di aree specifiche con grandi differenze di livelli di luminosità.
Regolatore di Luminosità della Barra delle Applicazioni	Disattivato / 1 / 2 / 3 / 4	La tecnologia Regolatore di Luminosità della Barra delle Applicazioni riduce la luminosità dell'area della barra delle applicazioni sullo schermo. Non saranno percepibili variazioni di luminosità nelle aree diverse dalla barra delle applicazioni.
Protezione Termica	Disattivato / Attivato	Quando la temperatura del monitor supera i 60 gradi Celsius, la funzione di Protezione Termica riduce automaticamente la luminosità dello schermo per garantire un corretto dissipamento del calore. Si raccomanda di attivare questa funzione per il monitor.

Impostazioni



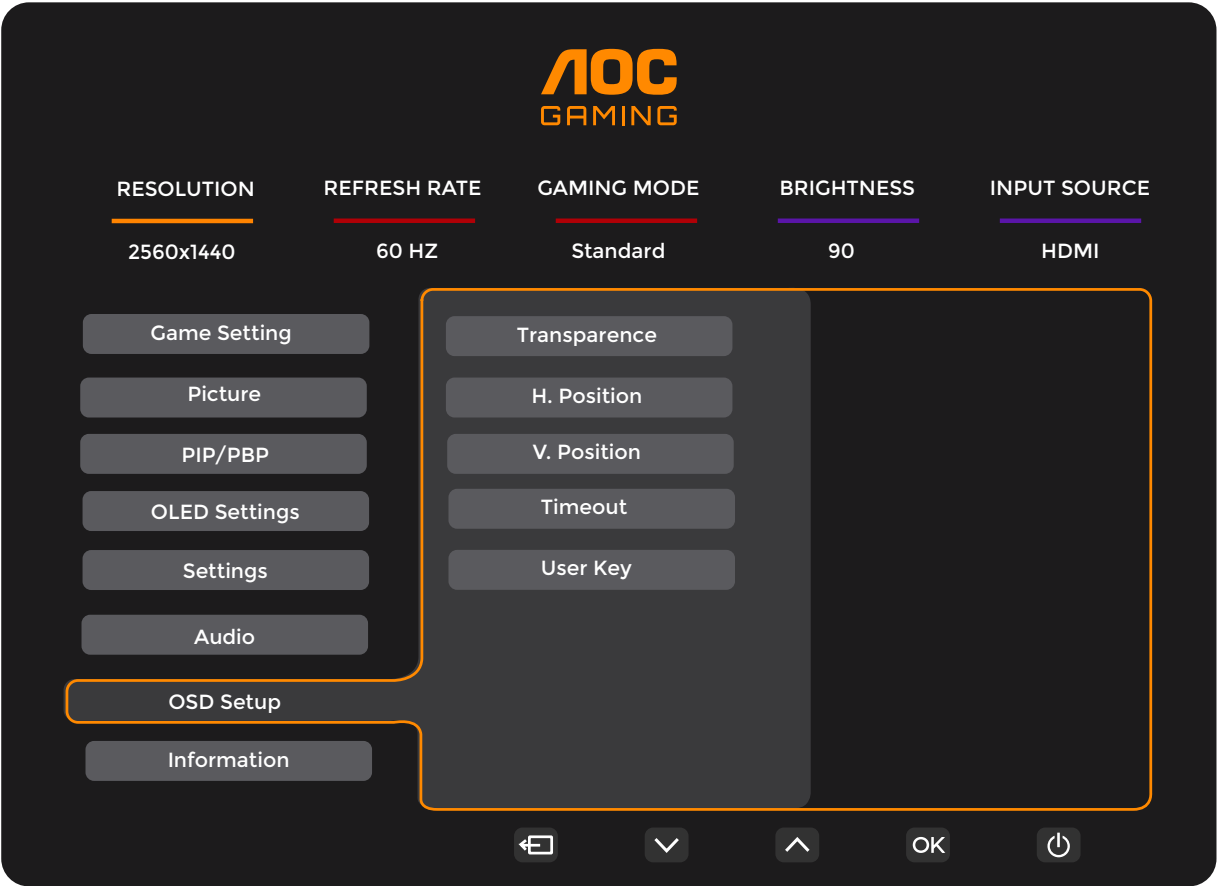
Lingua		Selezionare la lingua dell'OSD.
Selezione Ingresso	Auto / HDMI / DP	Selezionare la sorgente del segnale di ingresso.
Promemoria Pausa	Disattivato / Attivato	Promemoria di pausa se l'utente lavora continuamente per più di 1 ora.
Timer di Spegnimento	0-24 ore	Selezionare il tempo di spegnimento DC.
DDC/CI	No / Sì	Attiva/Disattiva il supporto DDC/CI.
Ripristina	No / Sì	Ripristina il menu ai valori predefiniti.

Audio



Volume	0-100	Regolazione del volume.
Disattiva audio	Disattivato / Attivato	Disattiva l'audio.

Configurazione OSD



Trasparenza	0-100	Regola la trasparenza dell'OSD.
Posizione orizzontale	0-100	Regola la posizione orizzontale dell'OSD.
Posizione verticale	0-100	Regola la posizione verticale dell'OSD.
Timeout	5-120	Regola il timeout dell'OSD.
User Key (Tasto utente)	Game Mode (Gioco)/ Sniper Scope/ Frame Counter (Cont.fotog.)	L'utente imposta "✓" nel menu del tasto di scelta rapida.

Informazioni

AOC
GAMING

RESOLUTION

2560x1440

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

HDMI

Game Setting

Picture

PIP/PBP

OLED Setting

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

Q27G41ZDF

Resolution

2560(H)x1440(V)/60HZ

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Serial Number

xxxxxxxx

Time after Pixel Refresh

xxx

Pixel Refresh Counts

xxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

Indicatore LED

Stato	Colore LED
Modalità a piena potenza	Bianco
Modalità attiva-spento	Arancione
Rinfresco pixel in corso	Bianco lampeggiante (1 secondo acceso / 1 secondo spento)
Malfunzionamento del pannello OLED	Arancione lampeggiante (1 secondo acceso / 1 secondo spento)
Modalità di spegnimento	L'indicatore non è acceso.

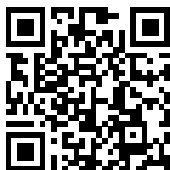
Risoluzione dei problemi

Problemi	Possibili soluzioni
L'indicatore di alimentazione non è acceso.	<ul style="list-style-type: none"> • Verificare che l'alimentazione sia attivata. • Verificare che il cavo di alimentazione sia collegato. • Verificare che il computer sia acceso.
L'indicatore di alimentazione è acceso, ma non viene visualizzata alcuna immagine.	<ul style="list-style-type: none"> • Verificare che la scheda grafica del computer sia inserita correttamente. • Verificare che il cavo di segnale del display sia collegato correttamente al computer. • Controllare la spina del cavo di segnale del display e assicurarsi che tutti i pin non siano piegati. • Osservare l'indicatore tramite il tasto Caps Lock sulla tastiera del computer per confermare se il computer è in funzione.
Non viene visualizzata alcuna immagine, ma l'indicatore di alimentazione lampeggia in arancione.	<ul style="list-style-type: none"> • Il pannello OLED presenta un malfunzionamento e non funziona correttamente. Consultare il servizio post-vendita AOC.
Impossibile utilizzare la funzione plug-to-use.	<ul style="list-style-type: none"> • Verificare se la funzione plug-to-use è supportata. • Verificare se l'adattatore supporta la funzione plug-to-use.
Immagine poco luminosa.	<ul style="list-style-type: none"> • Regolare la luminosanza e il rapporto di contrasto.
L'immagine presenta sfarfallio o ondulazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Potrebbero esserci apparecchiature elettriche o dispositivi nelle vicinanze che causano interferenze elettroniche.
Lo schermo visualizza "cavo di segnale non disponibile" o "nessun segnale".	<ul style="list-style-type: none"> • Verificare che il cavo del segnale sia correttamente collegato. • Verificare che il pin della spina del cavo del segnale non sia danneggiato. • La funzione Pixel Refresh può essere attivata ed eseguita nel menu del display per eliminare la ritenzione dell'immagine generata. Eseguire questa funzione più volte può ottenere un effetto di visualizzazione dell'immagine ottimale. Per ulteriori istruzioni riguardanti la manutenzione dello schermo, fare riferimento alle Istruzioni per l'uso sul sito ufficiale.
Lo schermo visualizza "input non valido".	<ul style="list-style-type: none"> • Verificare se il computer è impostato in una modalità di visualizzazione non corretta. Si prega di reimpostare il computer nella modalità di visualizzazione indicata nelle istruzioni dettagliate per l'utente.
Ritenzione dell'immagine.	<ul style="list-style-type: none"> • In base alle caratteristiche del pannello OLED, la funzione Pixel Refresh può essere attivata ed eseguita nel menu del display per eliminare la ritenzione dell'immagine generata. Si consiglia di eseguire questa funzione più volte per ottenere un effetto di visualizzazione dell'immagine ottimale. Per ulteriori istruzioni riguardanti la manutenzione dello schermo, si prega di fare riferimento alle Istruzioni per l'uso sul sito ufficiale.
Normative e Assistenza	Si prega di consultare le Informazioni su Normative e Assistenza su www.aoc.com (per trovare il modello acquistato nel proprio paese e per consultare le Informazioni su Normative e Assistenza nella pagina Supporto).

Specifiche

Specifiche generali

Pannello	Nome modello	Q27G41ZDF	
	Sistema di pilotaggio	OLED	
	Dimensione immagine visibile	67,3 cm diagonale	
	Pitch del pixel	0,2292 mm (H) x 0,2292 mm (V)	
	Colore del display	1,07 miliardi di colori ^[1]	
Altro	Intervallo di scansione orizzontale	30k~230kHz(HDMI) 30k~390kHz(DisplayPort)	
	Dimensione scansione orizzontale (massima)	590,42 mm	
	Intervallo di scansione verticale	48~144Hz(HDMI) 48~240Hz(DisplayPort)	
	Dimensione scansione verticale (massima)	333,72 mm	
	Risoluzione preimpostata ottimale	2560 x 1440@60Hz	
	Risoluzione massima	2560 x 1440@144Hz(HDMI) 2560 x 1440@240Hz(DisplayPort)	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Alimentazione	100-240V~ 50/60Hz 1.5A	
	Consumo energetico	Tipico (luminosità e contrasto predefiniti)	63W
		Massimo (luminosità = 100, contrasto = 100)	≤75W
		Modalità standby	≤0,3 W
	Dissipazione del calore	Funzionamento normale	215,02 BTU/ora (tip.)
		Sospensione (modalità standby)	<1,02 BTU/ora
		Modalità spento	<1,02 BTU/ora
		Modalità spento (interruttore AC)	0 BTU/ora
Caratteristiche fisiche	Tipo di connettore	HDMI/DisplayPort/Uscita cuffie	
	Tipo di cavo segnale	Staccabile	
Ambientale	Temperatura	In funzione	0°C~40°C
		Non in funzione	-25°C~55°C
	Umidità	In funzione	10%~85% (senza condensa)
		Non in funzione	5%~93% (senza condensa)
	Altitudine	In funzione	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Non in funzione	0m~12192m (0ft~40000ft)



Nota:

[1] Il numero massimo di colori visualizzabili supportati da questo prodotto è di 1,07 miliardi, e le condizioni di impostazione sono le seguenti (possono esserci differenze dovute ai limiti di output di alcune schede grafiche).

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

<div> <div>Versione del segnale</div> <div>Formato colore</div> <div>Stato</div> <div>Bit di colore</div> </div>	HDMI2.0		DisplayPort1.4	
	YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB	YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB
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	V
2560x1440 144Hz 8bits	V	V	V	V
2560x1440 120Hz 10bits	V	\	V	V
2560x1440 120Hz 8bits	V	V	V	V
2560x1440 100Hz 10bits	V	\	V	V
2560x1440 100Hz 8bits	V	V	V	V
Bassa risoluzione 10 bpc	V	V	V	V
Bassa risoluzione 8 bpc	V	V	V	V

[2]: Per l'ingresso del segnale DP1.4 (HBR3), per ottenere QHD 240Hz con 1,07 miliardi di colori di visualizzazione (formato RGB/YCbCr 4:4:4), è necessario utilizzare una scheda grafica OKDSC; si prega di consultare il produttore della scheda grafica per confermare il supporto DSC.

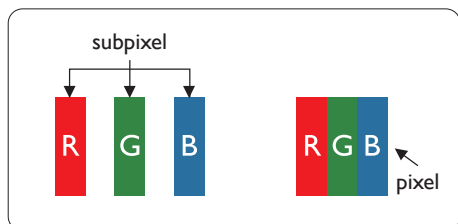
[3]: Quando viene immesso il segnale HDMI2.0 e la risoluzione è QHD 144Hz, è necessario impostarlo nel formato YCbCr 4:2:2/4:2:0 per raggiungere 1,07 miliardi di colori di visualizzazione. Possono verificarsi differenze a causa delle limitazioni in uscita di alcune schede grafiche.

Politica sui difetti dei pixel del pannello dei monitor AOC

AOC si impegna a fornire prodotti della massima qualità. Utilizziamo alcuni dei processi produttivi più avanzati del settore e applichiamo rigorosi controlli di qualità. Tuttavia, i difetti di pixel o sub-pixel sui pannelli del monitor utilizzati nei monitor sono talvolta inevitabili.

Nessun produttore può garantire che tutti i pannelli siano privi di difetti di pixel, ma AOC garantisce che qualsiasi monitor con un numero inaccettabile di difetti sarà riparato o sostituito in garanzia. Questo avviso illustra i diversi tipi di difetti di pixel e definisce i livelli accettabili di difetto per ciascuna tipologia. Per poter usufruire della riparazione o sostituzione in garanzia, il numero di difetti di pixel su un pannello del monitor deve superare i livelli accettabili indicati. Ad esempio, non più dello 0,0004% dei sub pixel su un monitor può risultare difettoso.

Inoltre, AOC stabilisce standard di qualità ancora più rigorosi per determinati tipi o combinazioni di difetti di pixel che risultano più evidenti rispetto ad altri. Questa politica è valida a livello mondiale.



Pixel e Sub pixel

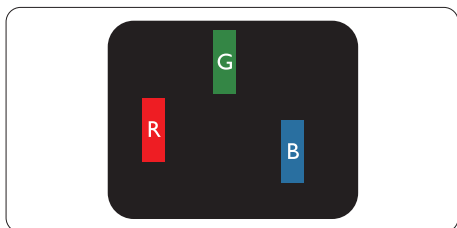
Un pixel, o elemento dell'immagine, è composto da tre sub pixel nei colori primari rosso, verde e blu. Molti pixel insieme formano un'immagine. Quando tutti i sub pixel di un pixel sono accesi, i tre sub pixel colorati appaiono come un singolo pixel bianco. Quando tutti sono spenti, i tre sub pixel colorati appaiono come un singolo pixel nero. Altre combinazioni di sub pixel accesi e spenti appaiono come pixel singoli di altri colori.

Tipi di Difetti di Pixel

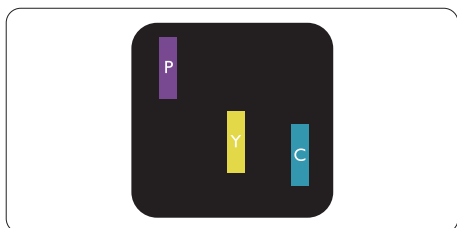
I difetti di pixel e sub pixel si manifestano sullo schermo in modi differenti. Esistono due categorie di difetti di pixel e diversi tipi di difetti di sub pixel all'interno di ciascuna categoria.

Difetti di punti luminosi

I difetti di punti luminosi si manifestano come pixel o sub-pixel costantemente accesi o 'attivi'. In altre parole, un punto luminoso è un sub-pixel che risalta sullo schermo quando il monitor visualizza un'immagine scura. Tipologie di difetti di punti luminosi.



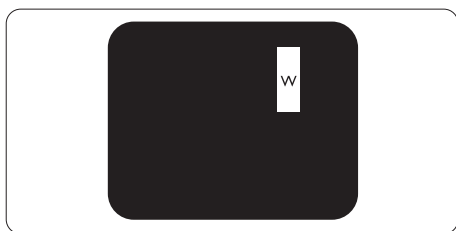
Un sub-pixel rosso, verde o blu acceso.



Due sub-pixel adiacenti accesi:

- Rosso + Blu = Viola
- Rosso + Verde = Giallo

- Verde + Blu = Ciano (azzurro chiaro)



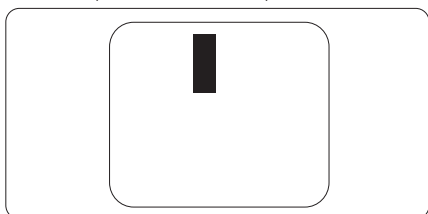
Tre subpixel accesi adiacenti (un pixel bianco).

Nota

Un punto luminoso rosso o blu deve essere più del 50% più luminoso rispetto ai punti vicini, mentre un punto luminoso verde deve essere il 30% più luminoso rispetto ai punti vicini.

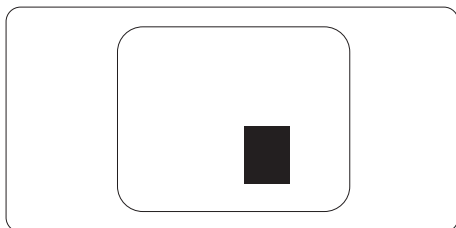
Difetti di punti neri

I difetti di punti neri si presentano come pixel o subpixel che sono sempre scuri o 'spenti'. Vale a dire, un punto scuro è un sub-pixel che risalta sullo schermo quando il monitor visualizza un motivo chiaro. Questi sono i tipi di difetti da punto nero.



Prossimità dei difetti di pixel

Poiché i difetti di pixel e sub-pixel dello stesso tipo, se vicini tra loro, possono risultare più evidenti, AOC specifica anche le tolleranze per la prossimità dei difetti di pixel.



Tolleranze per i difetti di pixel

Per poter beneficiare della riparazione o sostituzione a causa di difetti di pixel durante il periodo di garanzia, un pannello del monitor in un monitor AOC deve presentare difetti di pixel o sub-pixel che superano le tolleranze elencate nel manuale web.

DIFETTI DI PUNTI LUMINOSI	LIVELLO ACCETTABILE
1 sub-pixel acceso	0
2 sub-pixel adiacenti accesi	0
3 sub-pixel adiacenti accesi (un pixel bianco)	0
Distanza tra due difetti di punti luminosi*	N/D
Totale difetti di punti luminosi di tutte le tipologie	0
DIFETTI DI PUNTI NERI	LIVELLO ACCETTABILE
1 subpixel scuro	5 o meno
2 subpixel scuri adiacenti	2 o meno
3 subpixel scuri adiacenti	1 o meno
Distanza tra due difetti di punti neri*	≥5 mm
Totale difetti di punti neri di tutti i tipi	5 o meno
DIFETTI TOTALI DEI PUNTI	LIVELLO ACCETTABILE
Totale difetti di punti luminosi o neri di tutti i tipi	5 o meno

Nota

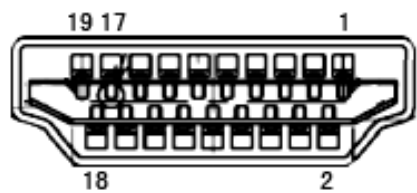
*: 1 o 2 difetti di sub-pixel adiacenti = 1 difetto da punto.

Modalità di visualizzazione preimpostate

STANDARD	RISOLUZIONE (±1Hz)	FREQUENZA ORIZZONTALE (KHz)	FREQUENZA 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
	1920×1080@240Hz (DisplayPort)	274.562	240.001
QHD	2560×1440@60Hz	96.482	60.001
	2560×1440@100Hz	151	100
	2560×1440@120Hz	183	120
	2560×1440@144Hz	231.555	144.002
	2560×1440@165Hz (DisplayPort)	242.551	165
	2560×1440@200Hz (DisplayPort)	294	200
	2560×1440@240Hz (DisplayPort)	385.92	240
PBP	1280×1440@60Hz	89.45	59.913
	1280×1440@75Hz	111.972	74.998
	1280×1440@100Hz	149.3	100
	1280×1440@120Hz	179.157	119.998
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

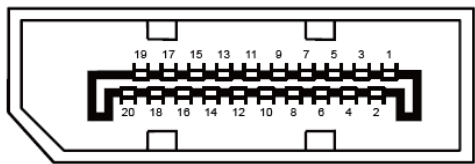
Nota: secondo lo standard VESA, può verificarsi un margine di errore (+/-1Hz) nel calcolo della frequenza di aggiornamento (frequenza di campo) tra diversi sistemi operativi e schede grafiche. Per migliorare la compatibilità, la frequenza di aggiornamento nominale di questo prodotto è stata arrotondata. Si prega di fare riferimento al prodotto effettivo.

Assegnazione dei Pin



Cavo Segnale Display a Colori a 19 Pin

Numero pin	Nome segnale	Numero pin	Nome segnale	Numero pin	Nome segnale
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Massa DDC/CEC
2.	Schermatura TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	Alimentazione +5V
3.	Dati TMDS 2-	11.	Schermatura Clock TMDS	19.	Rilevamento Hot Plug
4.	Dati TMDS 1+	12.	Clock TMDS-		
5.	Schermatura Dati TMDS 1	13.	CEC		
6.	Dati TMDS 1-	14.	Riservato (N.C. sul dispositivo)		
7.	Dati TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Schermatura Dati TMDS 0	16.	SDA		



Cavo Segnale Display a Colori a 20 Pin

Numero pin	Nome segnale	Numero pin	Nome segnale
1.	ML_Lane 3 (n)	11.	Massa
2.	Massa	12.	ML_Lane 0 (p)
3.	ML_Lane 3 (p)	13.	CONFIG1
4.	ML_Lane 2 (n)	14.	CONFIG2
5.	Massa	15.	AUX_CH(p)
6.	ML_Lane 2 (p)	16.	Massa
7.	ML_Lane 1 (n)	17.	AUX_CH(n)
8.	Massa	18.	Rilevamento Hot Plug
9.	ML_Lane 1 (p)	19.	Ritorno DP_PWR
10.	ML_Lane 0 (n)	20.	DP_PWR

Plug and Play

Funzionalità Plug & Play DDC2B

Questo monitor è dotato di funzionalità VESA DDC2B conformi allo STANDARD VESA DDC. Consente al monitor di comunicare al sistema host la propria identità e, a seconda del livello di DDC utilizzato, di fornire ulteriori informazioni sulle capacità di visualizzazione.

Il DDC2B è un canale dati bidirezionale basato sul protocollo I2C. L'host può richiedere informazioni EDID tramite il canale DDC2B.

