

**AOC**  
**GAMING**



# Manuel de l' Utilisateur

**C32G42ZE**  
AOC GAMING MONITOR

Sécurité .....	1
Conventions nationales.....	1
Alimentation .....	2
Installation .....	3
Nettoyage.....	4
Autres.....	5
Installation .....	6
Contenu de la boîte .....	6
Installation du support et de la base .....	7
Réglage de l'angle de vision.....	8
Connexion du moniteur.....	9
Fixation murale.....	10
Fonction Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Ajustement .....	13
Raccourcis clavier.....	13
Réglage OSD.....	14
Réglage de jeu.....	15
Image.....	17
Paramètres.....	20
Audio .....	21
Configuration OSD .....	22
Information.....	23
Indicateur LED.....	24
Dépannage .....	25
Spécifications .....	26
Spécifications Générales.....	26
Politique de Défauts de Pixels des Moniteurs AOC .....	27
Modes d'affichage prédéfinis.....	30
Affectations des broches.....	31
Plug and Play.....	32

# 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, des mises en garde et des avertissements, et sont utilisés de la manière suivante :



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



**MISE EN GARDE : Une MISE EN GARDE signale un risque potentiel de dommage matériel ou de perte de données et vous indique comment éviter le problème.**



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

Certains avertissements peuvent apparaître sous des formats alternatifs et être dépourvus d'icône. Dans ces cas, la présentation spécifique de l'avertissement est imposée par l'autorité réglementaire.

# Alimentation

 Le moniteur doit être utilisé uniquement avec le type d'alimentation indiqué sur l'étiquette. Si vous n'êtes pas certain du type d'alimentation électrique disponible 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, c'est-à-dire une prise comportant une troisième broche (mise à la terre).

Cette fiche ne se connecte qu'à une prise de courant avec mise à la terre, ce qui constitue une mesure de sécurité. Si votre prise ne peut accueillir une fiche à trois fils, faites installer par un électricien la prise correcte ou utilisez un adaptateur permettant de mettre l'appareil à la terre en toute sécurité. Ne compromettez pas la fonction de sécurité de la fiche à mise à la terre.

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

 Ne surchargez pas les multiprises ni les rallonges. La surcharge peut provoquer un incendie ou un choc électrique.

 Pour garantir un fonctionnement satisfaisant, utilisez le moniteur uniquement avec des ordinateurs certifiés UL équipés de prises configurées 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. En cas de chute, le moniteur peut blesser une personne et causer des dommages importants à ce produit. Utilisez uniquement un chariot, un pied, un trépied, un support ou une table recommandés par le fabricant ou vendus avec ce produit. Suivez les instructions du fabricant lors de l'installation du produit et employez les accessoires de montage recommandés par le fabricant. Un produit associé à un chariot doit être déplacé avec précaution.

**!** Ne jamais introduire d'objet dans la fente du boîtier du moniteur. Cela pourrait endommager des composants du circuit, entraînant un incendie ou un choc électrique. Ne versez jamais de liquides sur le moniteur.

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

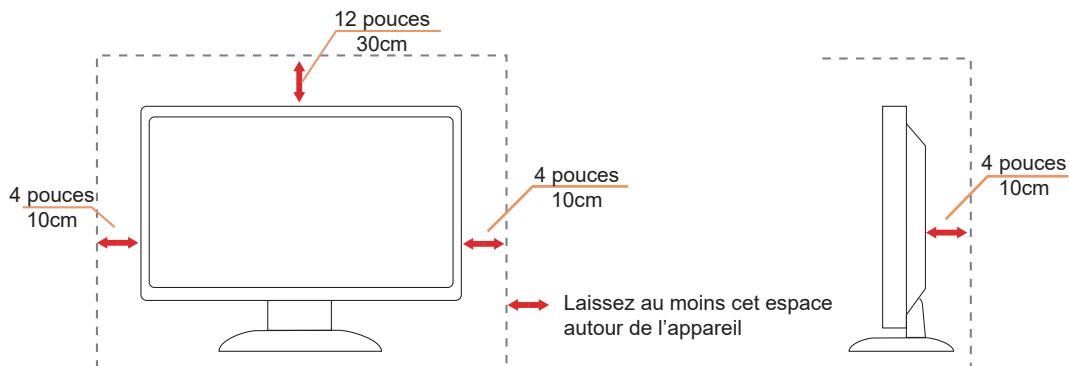
**!** Si vous montez le moniteur sur un mur ou une étagère, utilisez un kit de montage approuvé par le fabricant et respectez ses instructions.

**!** Laissez un espace autour du moniteur comme illustré ci-dessous. Sinon, la circulation de l'air pourrait être insuffisante, ce qui risque de provoquer une surchauffe, un incendie ou d'endommager le moniteur.

**!** Pour éviter tout dommage potentiel, comme le décollement du panneau vis-à-vis du cadre, assurez-vous que le moniteur ne soit pas incliné vers le bas de plus de -5 degrés. Si l'inclinaison maximale vers le bas de -5 degrés est dépassée, les dommages subis par le 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 un support :

## Installé avec support



# Nettoyage



Nettoyez régulièrement le boîtier à l'aide d'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 toujours débrancher le cordon d'alimentation avant de procéder au nettoyage du produit.

## Autres

 Si le produit dégage une odeur inhabituelle, un bruit anormal ou de la fumée, débranchez immédiatement la prise électrique et contactez un centre de service.

 Veillez à ce que les ouvertures de ventilation ne soient pas obstruées par une table ou un rideau.

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

 Ne frappez pas et ne faites pas tomber le moniteur durant son utilisation ou son transport.

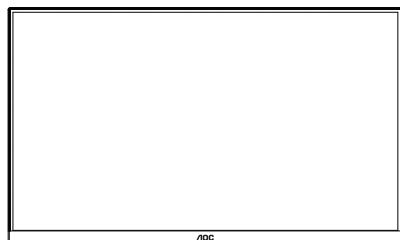
 Les cordons d'alimentation doivent être conformes aux normes de sécurité en vigueur. Pour l'Allemagne, ils doivent être de type H03VV-F, 3G, 0,75 mm<sup>2</sup> ou de qualité supérieure.

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

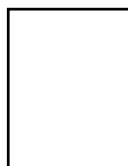
 Une pression acoustique excessive provenant des écouteurs et casques peut provoquer une perte auditive. Le réglage maximal de l'égaliseur augmente la tension de sortie des écouteurs et casques, et par conséquent le niveau de pression acoustique.

# Installation

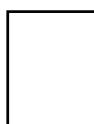
## Contenu de la boîte



Monitor



Quick Start Guide



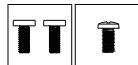
Warranty Card



Stand



Base



Stand Screws



Power Cable



HDMI Cable



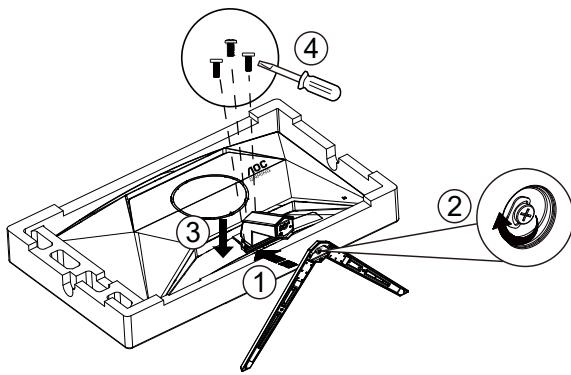
DisplayPort Cable

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

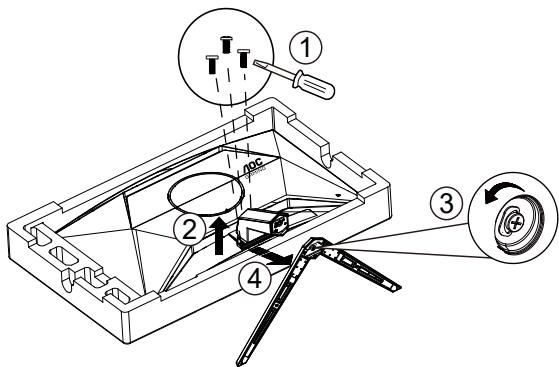
# Installation du support et de la base

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

## Installation :



## Retrait :



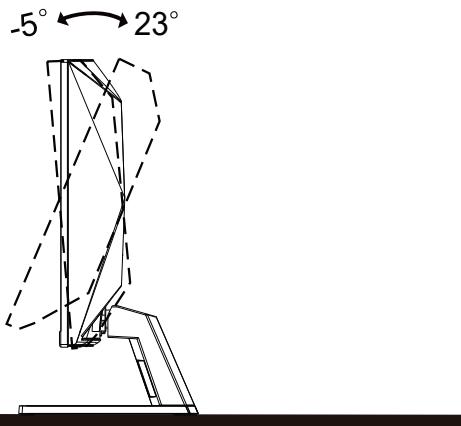
**REMARQUE :** La conception de l'écran peut différer de celle illustrée.

# Réglage de l'angle de vision

Pour une expérience visuelle optimale, il est recommandé que l'utilisateur puisse voir l'ensemble 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 :

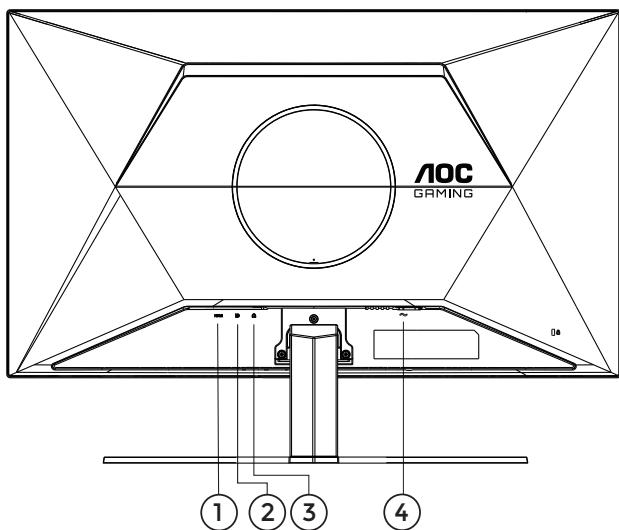
Ne touchez pas l'écran LCD lorsque vous modifiez l'angle. Le contact avec l'écran LCD peut l'endommager.

## ⚠ Avertissement

- Pour éviter tout dommage potentiel à l'écran, tel que le décollement du panneau, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés.
- Ne pas appuyer sur l'écran lors du réglage de l'angle du moniteur. Saisissez uniquement le cadre.

# Connexion du moniteur

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



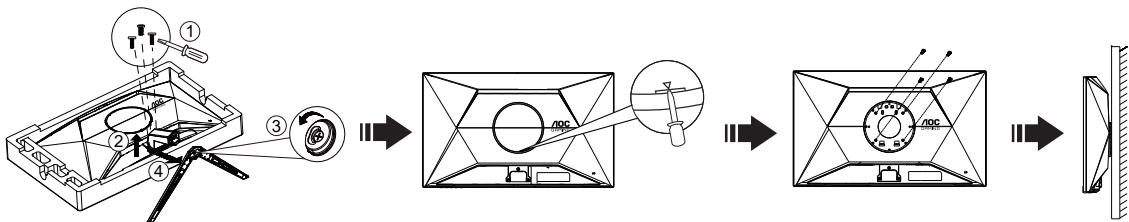
1. HDMI
2. DisplayPort
3. Sortie casque
4. Alimentation

## Connecter au PC

1. Branchez fermement le cordon d'alimentation à l'arrière du moniteur.
  2. Éteignez l'ordinateur et débranchez son cordon d'alimentation.
  3. Connectez le câble de signal d'affichage au connecteur vidéo situé à l'arrière de l'ordinateur.
  4. Branchez le cordon d'alimentation de l'ordinateur et du moniteur sur une prise électrique à proximité.
  5. Allumez l'ordinateur et le moniteur.
- Si le moniteur affiche une image, l'installation est terminée. Si aucune image ne s'affiche, veuillez vous reporter à la section Dépannage.
- Pour protéger le matériel, éteignez toujours le PC et le moniteur LCD avant d'effectuer toute connexion.

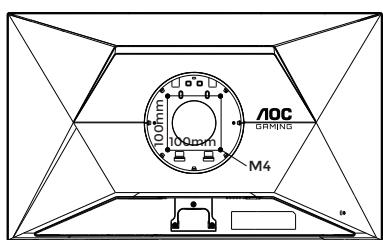
# Fixation murale

Préparation à l'installation d'un bras de fixation murale optionnel.

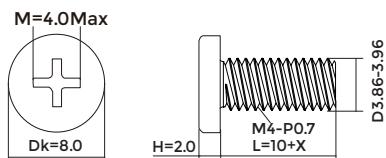


Ce moniteur peut être fixé à un bras de fixation murale acheté séparément. Débranchez l'alimentation avant cette procédure. Suivez ces étapes :

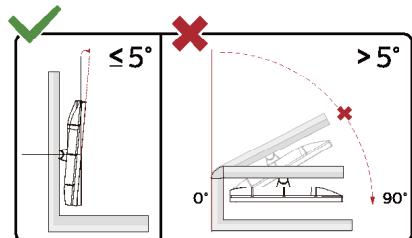
1. Retirez la base.
2. Insérez un tournevis à lame plate ou un autre outil plat dans la fente, puis ouvrez le couvercle arrière.
3. Suivez les instructions du fabricant pour assembler le bras de fixation murale.
4. Placez le bras de fixation murale à l'arrière du moniteur. Alignez les trous du bras avec ceux situés à l'arrière du moniteur.
5. Insérez les 4 vis dans les trous, puis serrez-les.
6. Reconnectez les câbles. Reportez-vous au manuel d'utilisation fourni avec le bras de fixation murale optionnel pour les instructions de fixation au mur.



Spécifications des vis de support mural : M4\*(10 + X) mm (X = épaisseur du support pour montage mural)



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



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

## AVERTISSEMENT :

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

# Fonction Adaptive-Sync

1. La fonction Adaptive-Sync fonctionne avec DisplayPort/HDMI.
2. Carte graphique compatible : la liste recommandée est la suivante, et peut également être consultée à l'adresse [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 de 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 de 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

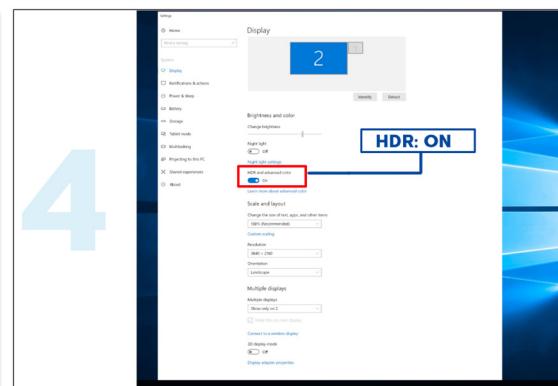
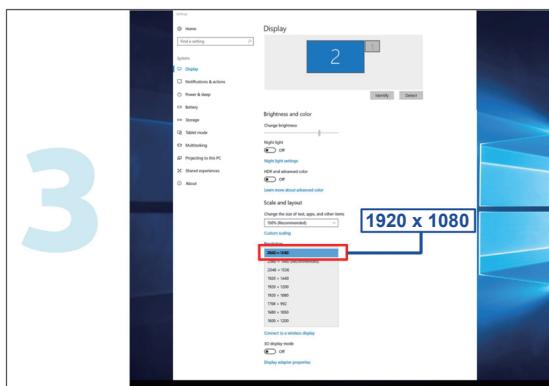
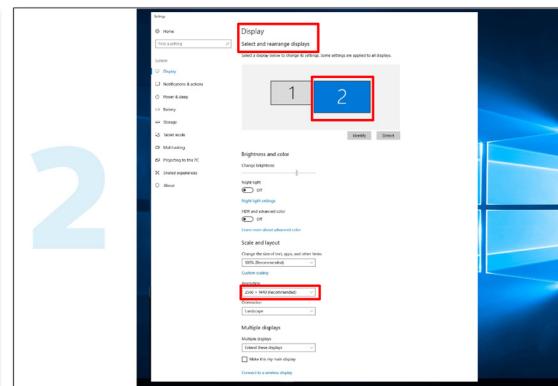
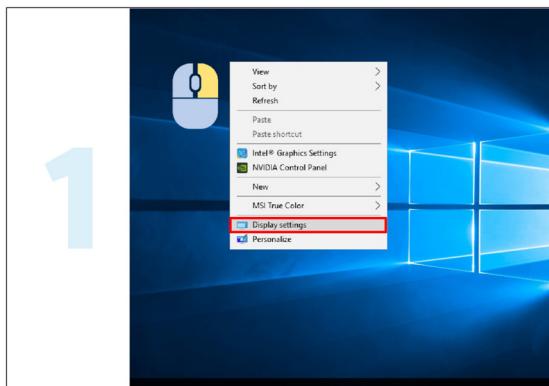
# HDR

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

L'écran 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.

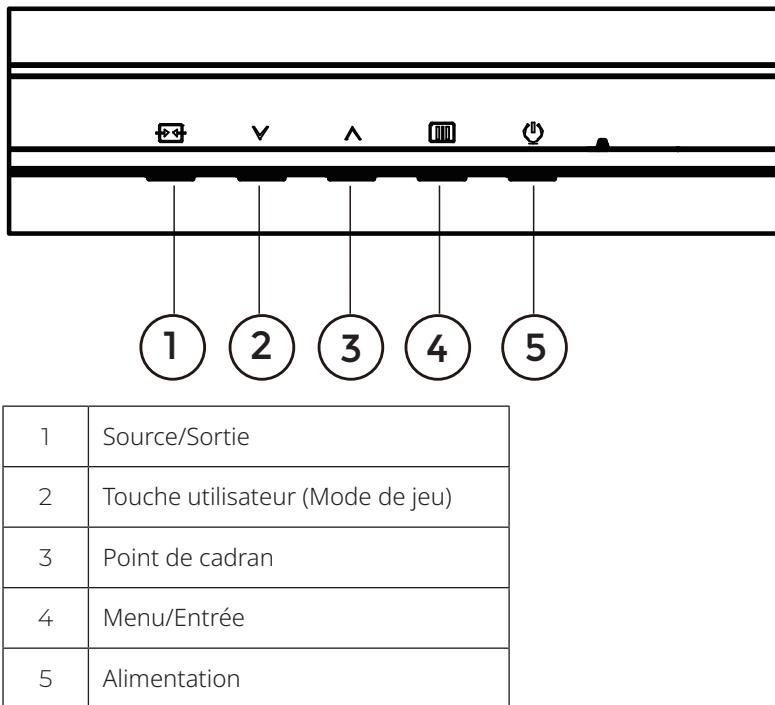
## Note :

1. Aucun réglage particulier n'est nécessaire pour l'interface DisplayPort/HDMI dans les versions de WIN10 antérieures à la V1703.
2. Seule l'interface HDMI est disponible et l'interface DisplayPort ne fonctionne pas dans la version WIN10 V1703.
3. Réglage de l'affichage :
  - a. La résolution d'affichage est réglée sur 1920\*1080, et le HDR est prétréglé sur ON.
  - b. Après le lancement d'une application, le meilleur effet HDR peut être obtenu lorsque la résolution est modifiée en 1920\*1080 (si disponible).



# Ajustement

## Raccourcis clavier



### Menu/Entrée

Appuyez pour afficher l'OSD ou confirmer la sélection.

### Alimentation

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

### Point de cadran

Lorsque l'OSD n'est pas affiché, appuyez sur le bouton Point de cadran pour afficher ou masquer le Point de cadran.

### Touche utilisateur (Mode de jeu)

Réglage utilisateur “▼” menu des raccourcis clavier : Mode de jeu / Compteur d'images.

Le mode par défaut est le Mode de jeu.

Lorsque l'OSD n'est pas affiché, appuyez sur “▼” la touche pour activer la fonction Mode de jeu, puis appuyez sur “▼” ou “▲” la touche pour sélectionner un Mode de jeu (Standard, FPS, RTS, Course, Joueur 1, Joueur 2 ou Joueur 3) en fonction du type de jeu.

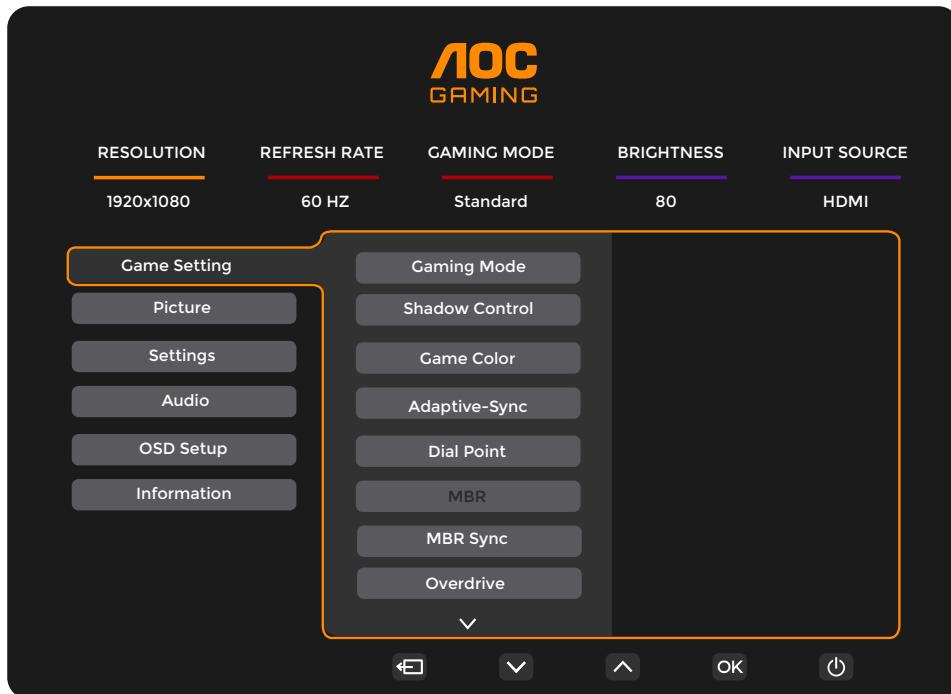
### Source/Sortie

Lorsque l'OSD est fermé, appuyez sur le bouton Source/Sortie pour activer la fonction de raccourci Source.

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

# Réglage OSD

Instructions basiques et simples concernant les touches de commande.

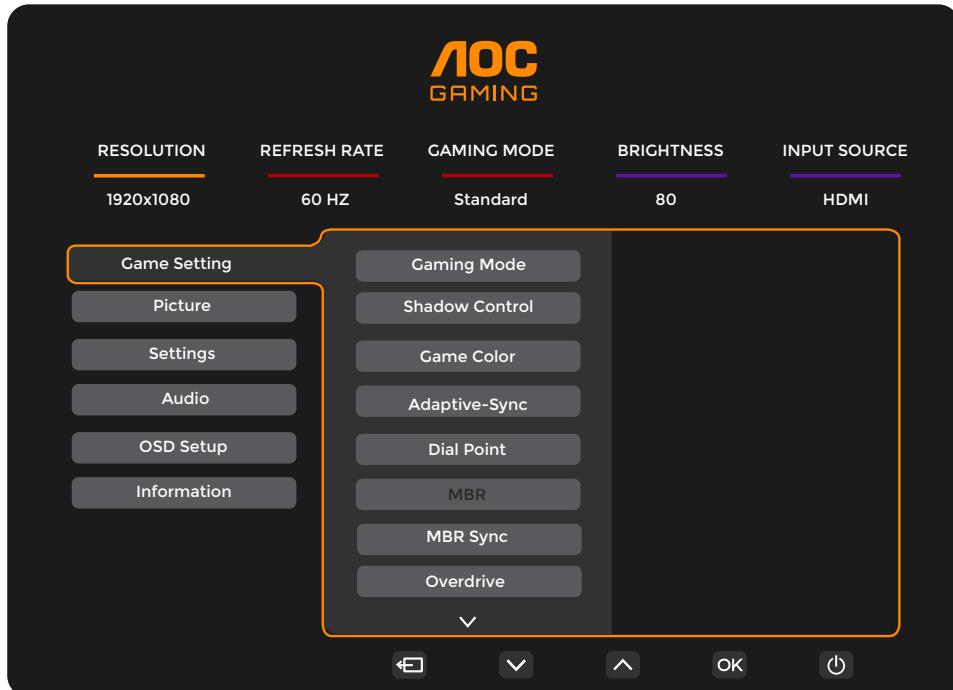


- 1). Appuyez sur le **[III]** bouton MENU pour activer la fenêtre OSD.
- 2). Appuyez sur **▼ ou ▲** pour naviguer parmi les fonctions. Une fois la fonction souhaitée surlignée, appuyez sur le **[III]** bouton MENU / OK pour l'activer, puis appuyez sur **▼ ou ▲** pour naviguer dans les fonctions du sous-menu. Une fois la fonction du sous-menu souhaitée surlignée, appuyez sur le **[III]** bouton MENU / OK pour l'activer.
- 3). Appuyez sur **▼ ou ▲** pour modifier les paramètres de la fonction sélectionnée. Appuyez sur **◀ / ▶** pour quitter. Si vous souhaitez ajuster une autre fonction, répétez les étapes 2 et 3.
- 4). Fonction de verrouillage de l'OSD : pour verrouiller l'OSD, appuyez et maintenez le bouton **[III]** MENU pendant que le moniteur est éteint, puis appuyez sur le **[P]** bouton d'alimentation pour allumer le moniteur. Pour déverrouiller l'OSD, appuyez et maintenez le **[III]** MENU pendant que le moniteur est éteint, puis appuyez sur le **[P]** bouton d'alimentation pour allumer le moniteur.

## Notes :

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

## Réglage de jeu



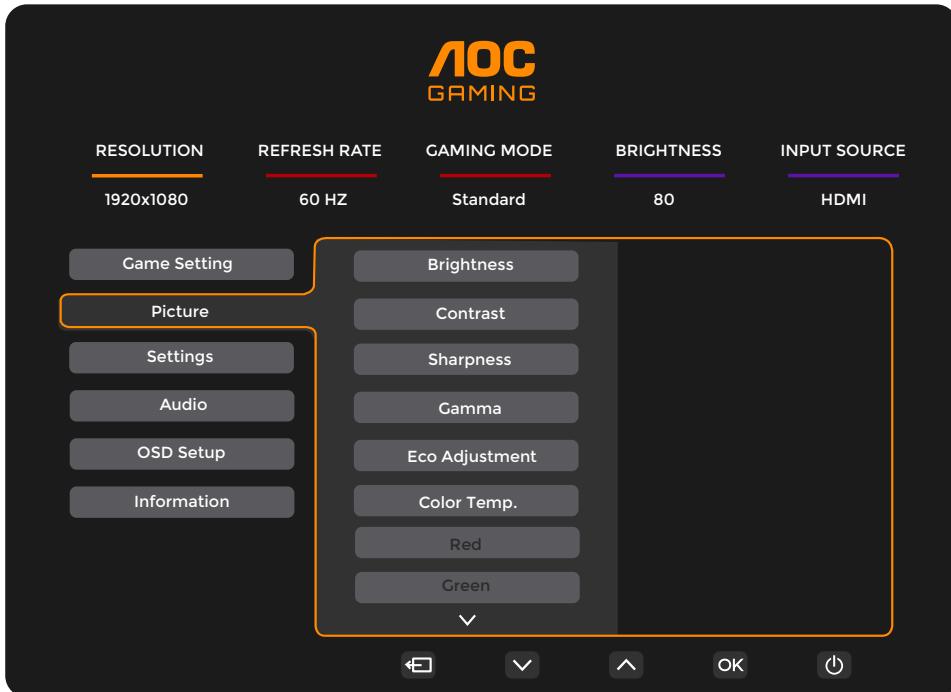
Mode de jeu	Standard	Améliore la lisibilité pour les jeux web et mobiles appropriés.
	FPS	Pour jouer aux jeux FPS (First Person Shooters). Améliore le niveau de noir dans les thèmes sombres.
	RTS	Pour jouer aux jeux RTS (Real Time Strategy). Améliore la qualité de l'image.
	Course	Pour jouer aux jeux de course, offre le temps de réponse le plus rapide et une saturation élevée des couleurs.
	Joueur 1	Les préférences de l'utilisateur ont été enregistrées sous Joueur 1.
	Joueur 2	Les préférences de l'utilisateur ont été enregistrées sous Joueur 2.
	Joueur 3	Les préférences de l'utilisateur ont été enregistrées sous Joueur 3.
Contrôle des ombres	0 ~ 20	Le Contrôle des ombres par défaut est 0 ; l'utilisateur final peut ensuite ajuster la valeur de 0 à 20 pour obtenir une image plus claire. Si l'image est trop sombre pour distinguer clairement les détails, <u>ajustez la valeur de 0 à 20 pour obtenir une image nette.</u>
Couleur de jeu	0 ~ 20	La Couleur de jeu offre un réglage de la saturation de 0 à 20 afin d'améliorer la qualité de l'image.
Adaptive-Sync	Désactivé / Activé	Désactivez ou activez la fonction Adaptive-Sync. Rappel concernant Adaptive-Sync : lorsque cette fonction est activée, un scintillement peut apparaître dans certains environnements de jeu.
Point de cadran	Désactivé / Activé / Dynamique	La fonction « Point de cadran » place un indicateur de visée au centre de l'écran pour aider les joueurs à jouer à des jeux de tir à la première personne (FPS) avec une visée précise et exacte.
MBR	0 ~ 20	MBR (Motion Blur Reduction) propose 0 à 20 niveaux de réglages pour réduire le flou de mouvement. Note : La fonction MBR peut être ajustée lorsque Adaptive-Sync est désactivé et que la fréquence de rafraîchissement est $\geq 75$ Hz.
Synchronisation MBR	Désactivé / Activé	Désactiver ou activer la synchronisation MBR (Motion Blur Remove). Note : La fonction de synchronisation MBR peut être ajustée lorsque Adaptive-Sync est activé et que le signal d'entrée est à fréquence variable, et que la fréquence de champ est $\geq 75$ Hz.

Overdrive	Normal	Ajuster le temps de réponse. Note : 1. Si l'utilisateur règle OverDrive sur « Fastest », l'image affichée peut apparaître floue. Les utilisateurs peuvent ajuster le niveau d'OverDrive ou le désactiver selon leurs préférences.
	Rapide	2. La fonction « Extrême » est optionnelle lorsque Adaptive-Sync est désactivé et que la fréquence de rafraîchissement est $\geq 75$ Hz.
	Plus rapide	3. La luminosité de l'écran diminue lorsque la fonction « Extrême » est activée.
	Le plus rapide	
	Extrême	
Compteur d'images	Désactivé / Haut-droite / Bas-droite / Haut-gauche / Bas-gauche	Affiche la fréquence V dans le coin sélectionné.
OverClock	Désactivé / Activé	Désactiver ou activer l'OverClock.

**Note :**

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

## Image



Luminosité	0-100	Réglage du rétroéclairage.
Contraste	0-100	Contraste du registre numérique.
Netteté	0-100	Réglage de la netteté.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Réglage du gamma.
Réglage Éco	Standard	Mode standard.
	Text	Mode texte.
	Internet	Mode Internet.
	Jeu	Mode jeu.
	Film	Mode film.
	Sports	Mode Sports.
	Lecture	Mode Lecture.
Température couleur	Chaud	Rappel de la température couleur chaude.
	Normal	Rappel de la température couleur normale.
	Froid	Rappel de la température couleur froide.
	Utilisateur	Restaurer la température couleur.
Rouge	0-100	Gain rouge du registre numérique.
Vert	0-100	Gain vert du registre numérique.
Bleu	0-100	Gain bleu depuis le registre numérique.
Saturation R.	0-100	Ajustez la saturation R.

Saturation G.	0-100	Ajustez la saturation G.
Saturation B.	0-100	Ajustez la saturation B.
Saturation C.	0-100	Ajustez la saturation C.
Saturation M.	0-100	Ajustez la saturation M.
Saturation Y.	0-100	Ajustez la saturation Y.
Teinte R.	0-100	Ajustez la teinte R.
Teinte G.	0-100	Ajustez la teinte G.
Teinte B.	0-100	Ajuster la teinte B.
Teinte C	0-100	Ajuster la teinte C.
Teinte M	0-100	Ajuster la teinte M.
Teinte J	0-100	Ajuster la teinte J.
HDR	Désactivé	Configurez le profil Mode HDR selon vos besoins d'utilisation. Note : Lorsque le HDR est détecté, l'option Mode HDR s'affiche pour réglage.
	DisplayHDR	
	Image HDR	
	Film HDR	
	Jeu HDR	
Mode HDR	Désactivé	Optimisé pour la couleur et le contraste de l'image, simulant un effet HDR. Note : Lorsque le HDR n'est pas détecté, l'option Mode HDR s'affiche pour réglage.
	Image HDR	
	Film HDR	
	Jeu HDR	
DCR	Désactivé	Désactiver le rapport de contraste dynamique.
	Activé	Activer le rapport de contraste dynamique.
Espace colorimétrique	Native du panneau	Panneau avec espace colorimétrique standard.
	sRGB	Espace colorimétrique sRGB.
Mode LowBlue	Désactivé	Réduire la lumière bleue en contrôlant la température de couleur.
	Multimédia	
	Internet	
	Bureau	
	Lecture	
Ratio d'image	Plein / Conserver le format	Sélectionnez le ratio d'image pour l'affichage.

**Note :**

- 1). Lorsque le « Mode HDR » est activé, les éléments « Contraste », « Gamma », « Réglage Éco », « Température couleur », « Saturation/Teinte couleur 6 axes », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être modifiés.

2). Lorsque le « HDR » est réglé sur « DisplayHDR », tous les éléments sous « Image » sauf « HDR » et « Netteté » ne peuvent pas être ajustés.

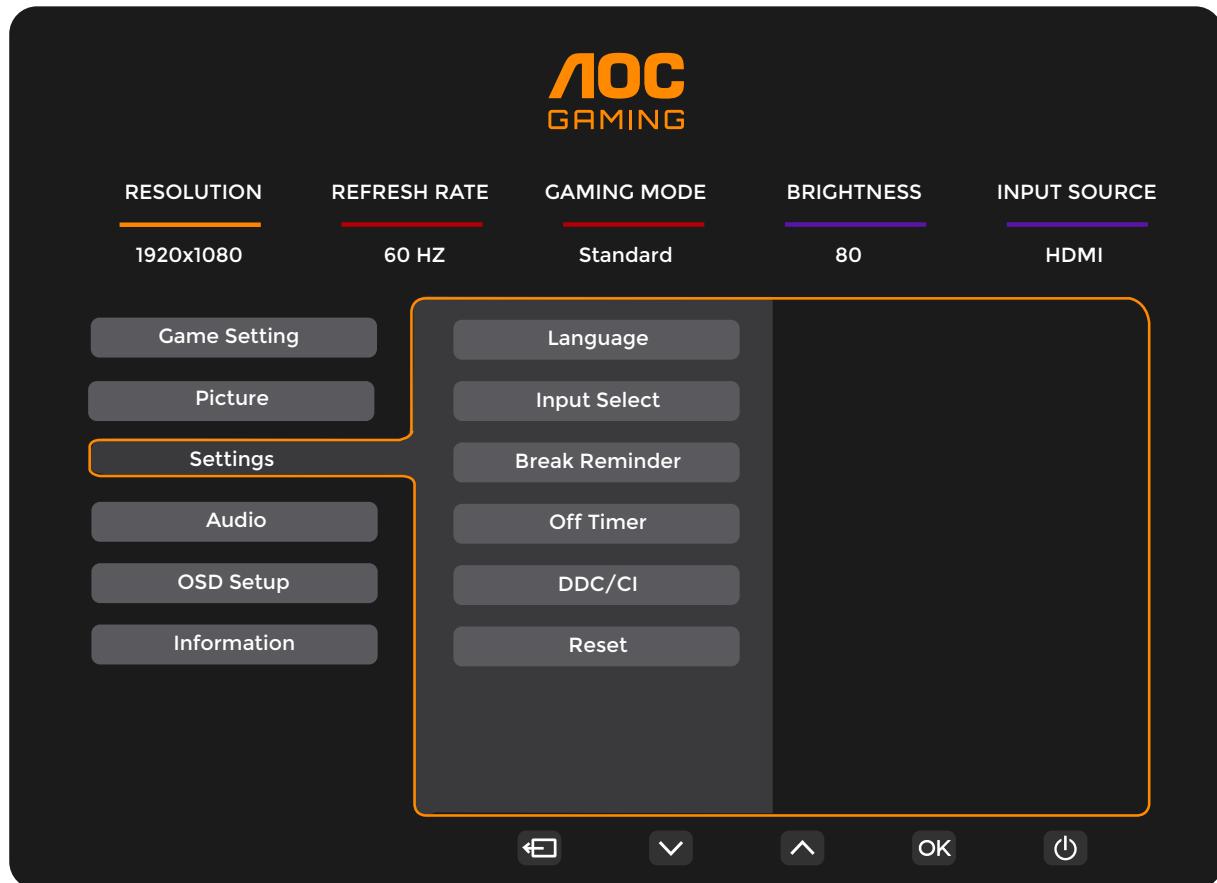
Lorsque le « Mode HDR » est réglé sur « Image HDR », « Film HDR » ou « Jeu HDR », les paramètres « Gamma », « Réglage Éco », « Température couleur », « Saturation/Teinte couleur 6 axes », « DCR », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être modifiés.

3). Lorsque l'« Espace colorimétrique » est réglé sur « sRGB », les paramètres « Contraste », « Gamma », « Réglage Éco », « Température couleur », « Saturation/Teinte couleur 6 axes », « Mode HDR » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être modifiés.

4). Lorsque le « Réglage Éco » est réglé sur « Lecture », les paramètres « Contraste », « Température couleur », « Saturation/Teinte couleur 6 axes », « DCR », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être modifiés.

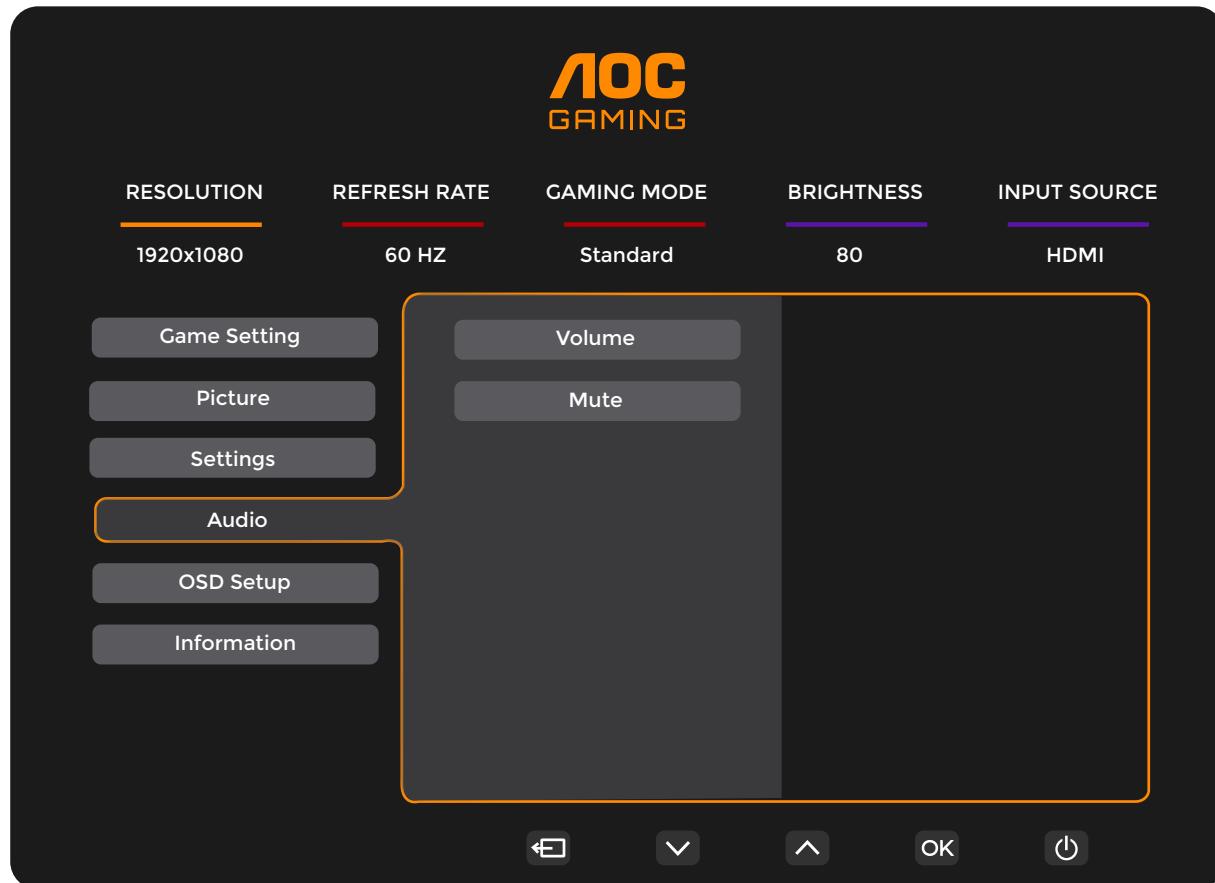
5). Lorsque le « Mode de jeu » dans « Réglage de jeu » est réglé sur un mode autre que « Standard », les paramètres « Réglage Éco », « Saturation/Teinte couleur 6 axes », « Mode HDR » et « Espace colorimétrique » ne peuvent pas être modifiés.

## Paramètres



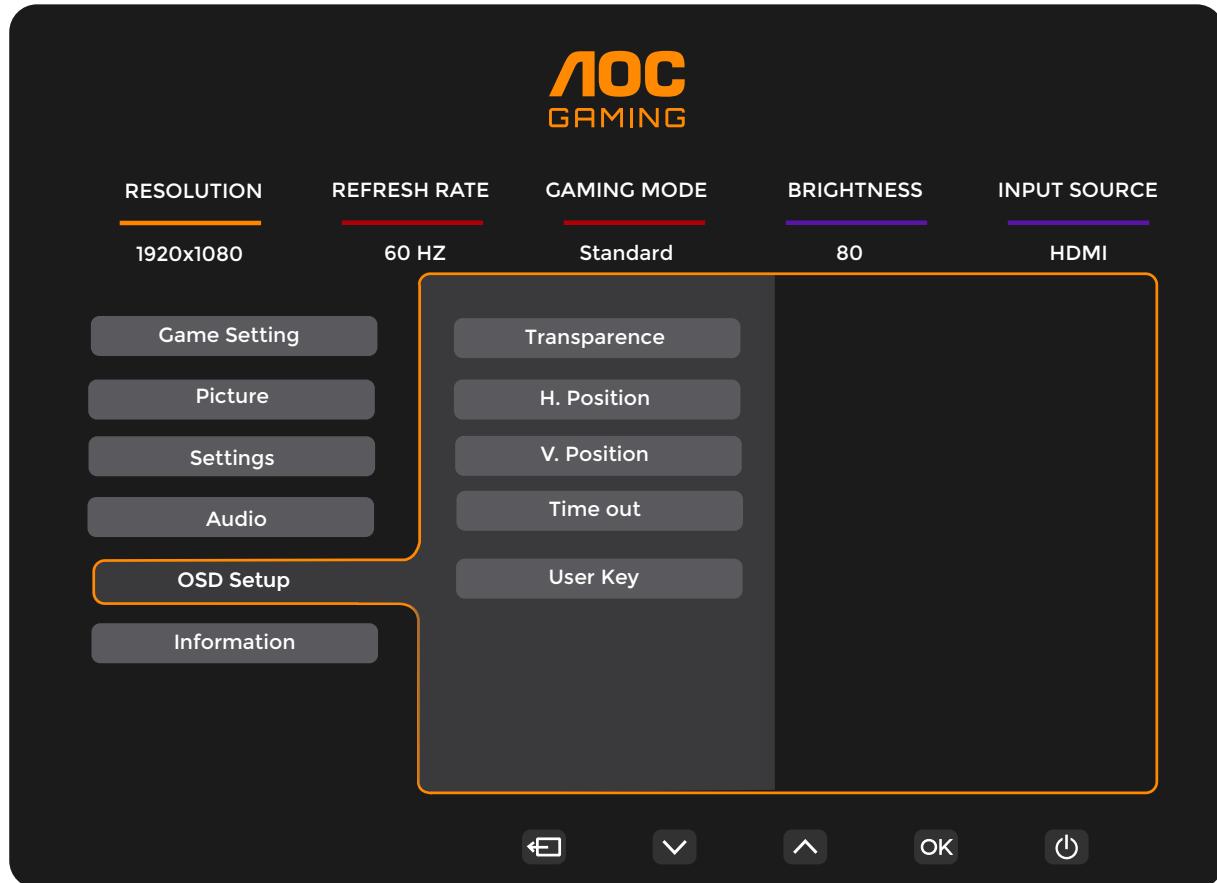
Langue		Sélectionnez la langue de l'OSD.
Sélection d'entrée	Auto / HDMI / DP	Sélectionnez la source du signal d'entrée.
Rappel de pause	Désactivé / Activé	Rappel de pause si l'utilisateur travaille continuellement pendant plus d'une heure.
Minuteur d'arrêt	0-24 heures	Sélectionnez la durée avant arrêt en courant continu.
DDC/CI	Non / Oui	Activer/désactiver la prise en charge DDC/CI.
Réinitialiser	Non / Oui	Réinitialiser le menu aux valeurs par défaut.

## Audio



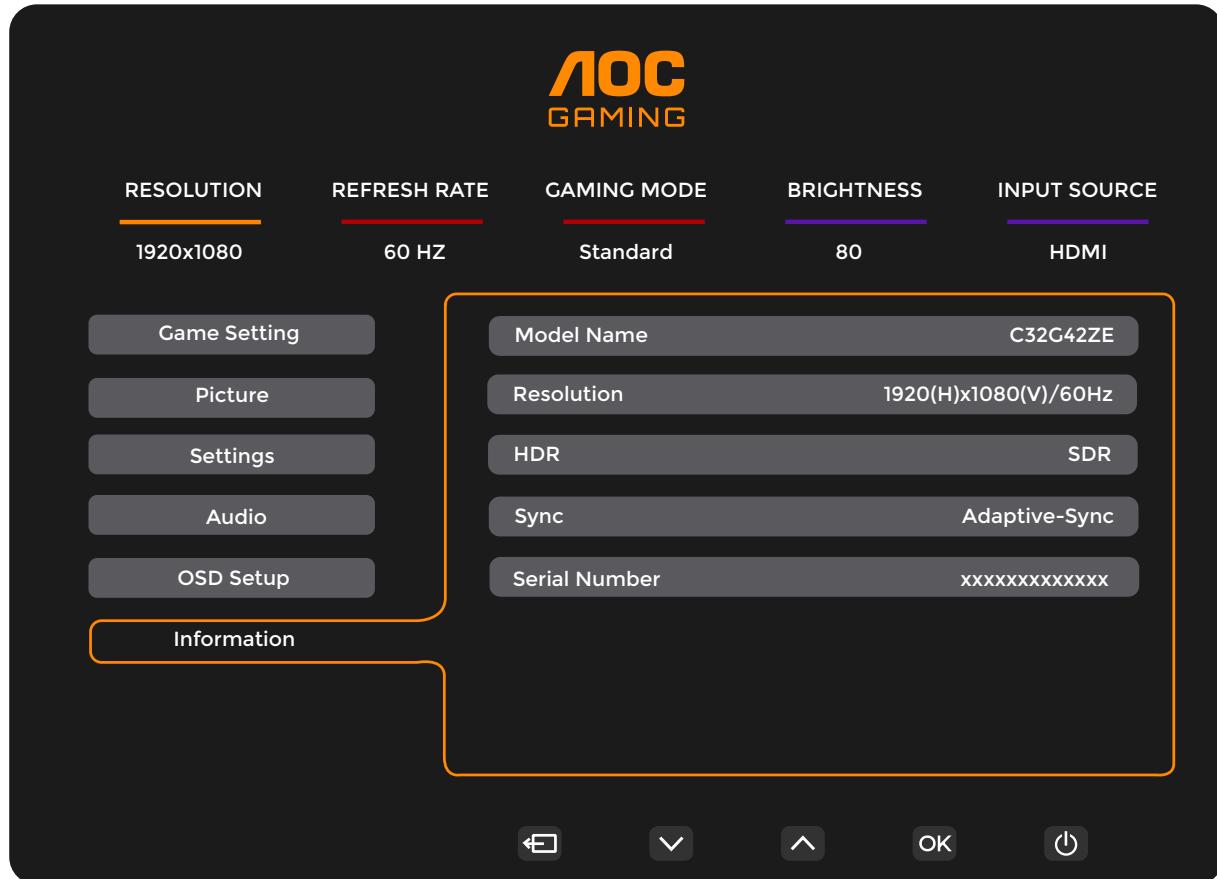
Volume	0-100	Réglage du volume.
Muet	Désactivé / Activé	Couper le son.

## Configuration OSD



Transparence	0-100	Ajuster la transparence de l'OSD.
Position H	0-100	Ajuster la position horizontale de l'OSD.
Position V	0-100	Ajuster la position verticale de l'OSD.
Délai d'expiration	5-120	Régler le délai d'expiration de l'OSD.
Touche utilisateur	Mode de jeu / Compteur d'image	Réglage utilisateur "V" Raccourci clavier du menu.

## Information



## Indicateur LED

Statut	Couleur de la LED
Mode pleine puissance	Blanc
Mode actif désactivé	Orange

# Dépannage

Problème et question	Solutions possibles
<b>Le voyant d'alimentation ne s'allume pas</b>	Assurez-vous que le bouton d'alimentation est activé et que le cordon d'alimentation est correctement branché à une prise de terre ainsi qu'au moniteur.
<b>Pas d'image à l'écran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le cordon d'alimentation est-il correctement connecté ? Vérifiez la connexion du cordon d'alimentation et la source d'alimentation.</li> <li>Le câble vidéo est-il correctement connecté ? (Connexion via câble HDMI) Vérifiez la connexion du câble HDMI. (Connexion via câble DisplayPort) Vérifiez la connexion du câble DisplayPort. * L'entrée HDMI/DisplayPort n'est pas disponible sur tous les modèles.</li> <li>Si l'alimentation est activée, redémarrez l'ordinateur pour afficher l'écran initial (écran de connexion). Si l'écran initial (écran de connexion) apparaît, démarrez l'ordinateur en mode approprié (mode sans échec pour Windows 7/8/10) puis modifiez la fréquence de la carte graphique. (Référez-vous à la section Réglage de la résolution optimale) Si l'écran initial (écran de connexion) n'apparaît pas, contactez le centre de service ou votre revendeur.</li> <li>Pouvez-vous voir "Entrée non prise en charge" à l'écran ? Ce message s'affiche lorsque le signal transmis par la carte vidéo dépasse la résolution et la fréquence maximales que le moniteur peut gérer correctement. Réglez la résolution et la fréquence maximales compatibles avec votre moniteur.</li> <li>Vérifiez que les pilotes du moniteur AOC sont correctement installés.</li> </ul>
<b>L'image est floue et présente un effet de rémanence (ombre fantôme).</b>	Réglez les commandes de Contraste et de Luminosité. Appuyez sur la touche de raccourci (AUTO) pour un réglage automatique. Vérifiez que vous n'utilisez ni câble d'extension ni boîtier de commutation. Nous recommandons de connecter le moniteur directement à la sortie de la carte vidéo située à l'arrière de l'ordinateur.
<b>L'image tremble, scintille ou présente un motif ondulé.</b>	Eloignez autant que possible les appareils électriques susceptibles de provoquer des interférences. Selectionnez la fréquence de rafraîchissement maximale prise en charge par votre moniteur à la résolution utilisée.
<b>Le moniteur est bloqué en mode hors tension actif."</b>	L'interrupteur d'alimentation de l'ordinateur doit être en position MARCHE (ON). La carte vidéo doit être correctement insérée dans son emplacement. Assurez-vous que le câble vidéo du moniteur est correctement connecté à l'ordinateur. Inspectez le câble vidéo du moniteur et assurez-vous qu'aucune broche n'est pliée. Vérifiez que votre ordinateur est opérationnel en appuyant sur la touche CAPS LOCK du clavier tout en observant la LED CAPS LOCK. La LED doit s'allumer ou s'éteindre après avoir appuyé sur la touche CAPS LOCK.
<b>Une des couleurs primaires (ROUGE, VERT ou BLEU) est manquante</b>	Inspectez le câble vidéo du moniteur et assurez-vous qu'aucune broche n'est endommagée. Assurez-vous que le câble vidéo du moniteur est correctement connecté à l'ordinateur.
<b>L'Image à l'écran n'est pas centrée ou n'est pas correctement dimensionnée</b>	Réglez la position horizontale (H-Position) et verticale (V-Position) ou appuyez sur la touche rapide (AUTO).
<b>L'Image présente des défauts de couleur (le blanc ne semble pas blanc)</b>	Ajustez les couleurs RVB ou sélectionnez la température de couleur souhaitée.
<b>Perturbations horizontales ou verticales à l'écran</b>	Utilisez le mode d'arrêt de Windows 7/8/10/11 pour régler l'HORLOGE (CLOCK) et la MISE AU POINT (FOCUS). Appuyez sur la touche de raccourci (AUTO) pour un réglage automatique.
<b>Réglementation et Service</b>	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 sur la page Support).

# Spécifications

## Spécifications Générales

Panneau	Nom du modèle	C32G42ZE
	Système de pilotage	Écran LCD couleur TFT
	Taille visible de l'image	80,1 cm en diagonale
	Pas de pixel	0,36375 mm (H) x 0,36375 mm (V)
	Vidéo	Interface HDMI & interface DisplayPort
	Couleur d'affichage	16,7 millions de couleurs
Autres	Plage de balayage horizontal	30 kHz - 290 kHz
	Taille maximale du balayage horizontal	698,4 mm
	Plage de balayage vertical	48-260 Hz
	Taille de balayage vertical (maximale)	392,85 mm
	Résolution préréglée optimale	1920x1080@60Hz
	Résolution maximale	1920x1080@260Hz <sup>[1]</sup>
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI
	Source d'alimentation	100-240 V~ 50/60 Hz 1,5 A
	Consommation électrique	Typique (luminosité et contraste par défaut) 25 W
		Max. (luminosité = 100, contraste = 100) ≤ 46 W
		Mode veille ≤ 0,3 W
	Dissipation thermique	Fonctionnement normal 85,32 BTU/h (typ.)
		Veille (mode veille) < 1,02 BTU/h
		Mode arrêt < 1,02 BTU/h
		Mode arrêt (interrupteur secteur) 0 BTU/h
Caractéristiques physiques	Type de connecteur	HDMI/DisplayPort/Sortie casque
	Type de câble de signal	Détachable
Environnement	Température	En fonctionnement 0 °C~40 °C
		Hors Fonctionnement -25 °C~55 °C
	Humidité	En fonctionnement 10 %~85 % (sans condensation)
		Hors Fonctionnement 5 %~93 % (sans condensation)
	Altitude	En fonctionnement 0 m~5000 m (0 ft~16 404 ft)
		Hors Fonctionnement 0 m~12 192 m (0 ft~40 000 ft)

Note :

[1] L'overclocking est réalisé lorsque la résolution est à 1920x1080@260Hz. En cas d'erreur d'affichage lors de l'overclocking, veuillez ajuster la fréquence de rafraîchissement à 240 Hz.

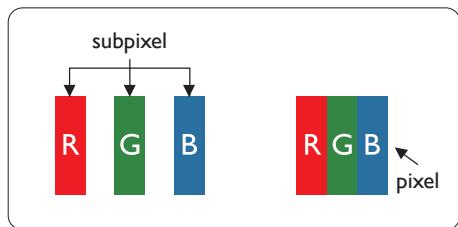


# Politique de Défauts de Pixels des Moniteurs AOC

AOC s'efforce de fournir des produits de la plus haute qualité. Nous utilisons certains des procédés de fabrication les plus avancés du secteur et appliquons un contrôle qualité rigoureux. Cependant, des défauts de pixels ou de sous-pixels sur les panneaux du moniteur utilisés dans les moniteurs demeurent 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 chacun d'eux. 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.

Par ailleurs, AOC établit des normes de qualité encore plus strictes pour certains types ou certaines combinaisons de défauts de pixels plus visibles que d'autres. Cette politique est valable à l'échelle mondiale.



## Pixels et sous-pixels

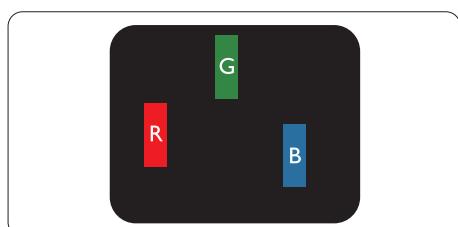
Un pixel, ou élément d'image, est composé de trois sous-pixels dans les couleurs primaires rouge, vert et bleu. De nombreux pixels réunis forment une image. Lorsque tous les sous-pixels d'un pixel sont allumés, les trois sous-pixels colorés apparaissent ensemble comme un pixel blanc unique. Lorsque tous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

## Types de défauts de pixels

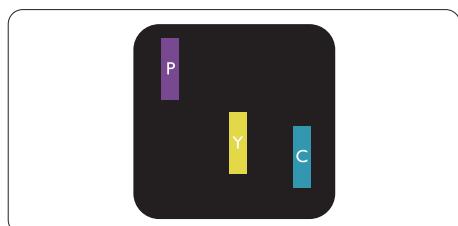
Les défauts de pixels et de sous-pixels se manifestent à l'écran de différentes manières. Il existe deux catégories de défauts de pixels ainsi que plusieurs types de défauts de sous-pixels au sein de chaque catégorie.

### Défauts de points lumineux

Les défauts de points lumineux apparaissent sous forme de pixels ou de 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.



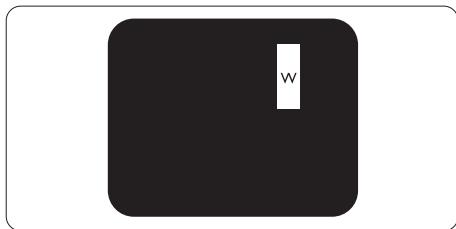
Un sous-pixel rouge, vert ou bleu allumé.



Deux sous-pixels adjacents allumés :

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

- Vert + Bleu = Cyan (bleu clair)



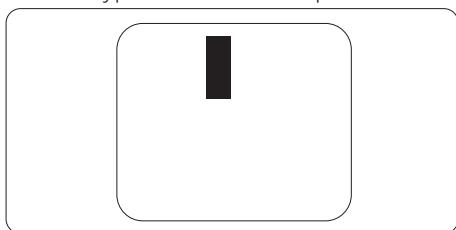
Trois sous-pixels adjacents allumés (un pixel blanc).

Note

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.

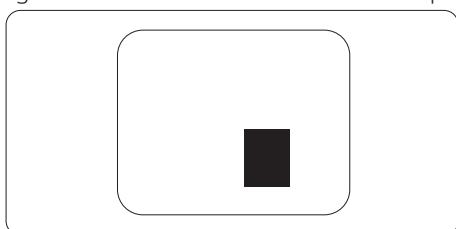
### Défauts de points noirs

Les défauts de points noirs apparaissent comme des pixels ou sous-pixels constamment sombres ou « éteints ». Autrement dit, un point sombre est 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

Puisque les défauts de pixels et sous-pixels du même type situés à proximité peuvent être plus visibles, AOC spécifie également des tolérances relatives à la proximité des défauts de pixels.



### Tolérances des défauts de pixels

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

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

Défauts de points lumineux ou noirs de tous types	Cinq ou moins
---	---------------

Note

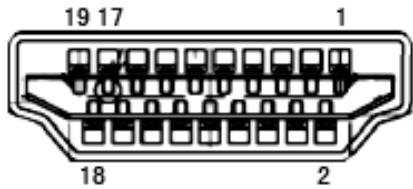
\* : 1 ou 2 défauts de sous-pixels adjacents = 1 défaut de point.

## Modes d'affichage prédefinis

STANDARD	RÉSOLUTION ( $\pm 1$ Hz)	FRÉQUENCE HORIZONTALE (kHz)	FRÉQUENCE VERTICALE (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@67Hz	35	66.667
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
	640x480@100Hz	51.082	99.769
	640x480@120Hz	61.91	119.518
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
	800x600@100Hz	63.684	99.662
	800x600@120Hz	77.425	119.854
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
	1024x768@100Hz	81.577	99.972
	1024x768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920x1080@60Hz	67.5	60
	1920x1080@120Hz	137.284	120.003
	1920x1080@144Hz	162.004	144.003
	1920x1080@240Hz	274.562	240.002
	1920x1080@260Hz	288.603	260.003
SVGA MAC	832x624@75Hz	49.725	74.55
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087

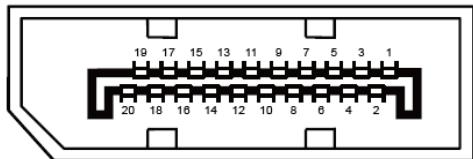
Note : selon la norme VESA, une marge d'erreur de  $\pm 1$  Hz peut apparaître lors du calcul de la fréquence de rafraîchissement (fréquence de trame) des différents systèmes d'exploitation et cartes graphiques. Afin d'améliorer la compatibilité, la fréquence de rafraîchissement nominale de ce produit a été arrondie. Veuillez vous référer au produit réel.

## Affectations des broches



Câble signal 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 Données TMDS 2	10.	Horloge TMDS +	18.	Alimentation +5 V
3.	Données TMDS 2-	11.	Blindage Horloge TMDS	19.	Détection Hot Plug
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 signal 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 Hot Plug
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retour DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

# Plug and Play

## Fonctionnalité Plug & Play DDC2B

Ce moniteur est doté des capacités VESA DDC2B conformément à la NORME VESA DDC. Il permet au moniteur d'indiquer son identité au système hôte et, selon le niveau de DDC utilisé, de transmettre des informations complémentaires sur ses caractéristiques d'affichage.

Le DDC2B est un canal de données bidirectionnel reposant sur le protocole I2C. Le système hôte peut requérir des informations EDID via le canal DDC2B.

