

AOC

GAMING



Manuel de l' Utilisateur

Q27G4ZR

AOC GAMING MONITOR

Sécurité	1
Conventions nationales	1
Alimentation électrique	2
Installation	3
Nettoyage	4
Autre	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
Fixation murale	10
fonction Adaptive-Sync	11
HDR	12
Réglage	13
Touches rapides	13
Réglage OSD	14
Paramètres 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 relative aux défauts de pixels des panneaux 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 comme suit :



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 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 ces cas, la présentation spécifique de l'avertissement est imposée par l'autorité réglementaire.

Alimentation électrique



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 disponible dans votre domicile, consultez votre revendeur ou la compagnie locale d'électricité.



Le moniteur est équipé d'une fiche à trois broches avec mise à la terre, comportant une troisième broche de mise à la terre.

Cette fiche ne peut être insérée que dans une prise de courant mise à la terre, conformément aux dispositifs de sécurité. Si votre prise ne convient pas à la fiche à trois conducteurs, faites installer une prise appropriée par un électricien ou utilisez un adaptateur pour mettre l'appareil à la terre en toute sécurité. Ne neutralisez pas la fonction de sécurité de la fiche 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 et marquées entre 100-240 V AC, min. 5 A.



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

Installation

! Ne placez pas le moniteur sur un chariot, un support, un trépied, un support mural ou une table instable. Si le moniteur tombe, il peut blesser une personne et causer des dommages graves à ce produit. Utilisez uniquement un chariot, un support, un trépied, un support mural ou une table recommandés par le fabricant ou vendus avec ce produit. Suivez les instructions du fabricant. Respectez les instructions lors de l'installation du produit et utilisez les accessoires de montage recommandés par le fabricant. Un produit et un chariot doivent être déplacés avec précaution.

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

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

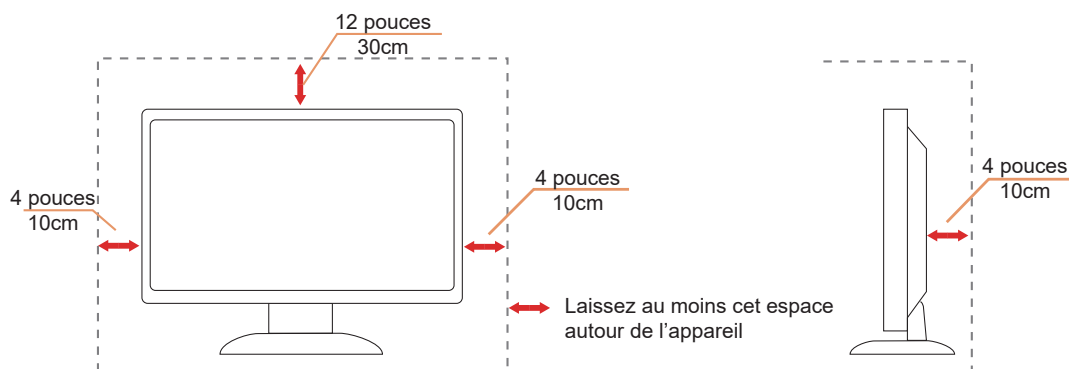
! Si vous montez le moniteur sur un mur ou une étagère, utilisez un kit de montage approuvé par le fabricant et suivez les instructions du kit.

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

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


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

Installé avec support



Nettoyage

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

 Lors du 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 nettoyer le produit.

Autre



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



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



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



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



Les cordons d'alimentation doivent être conformes aux normes de sécurité. Pour l'Allemagne, ils doivent être de type H03VV-F, 3G, 0,75 mm² ou supérieur.

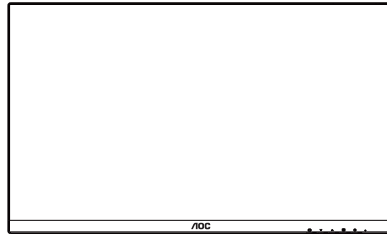
Pour les autres pays, les types appropriés doivent être utilisés en conséquence.



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

Installation

Contenu de la boîte



Monitor

*

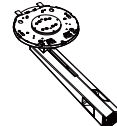


Quick Start Guide

*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



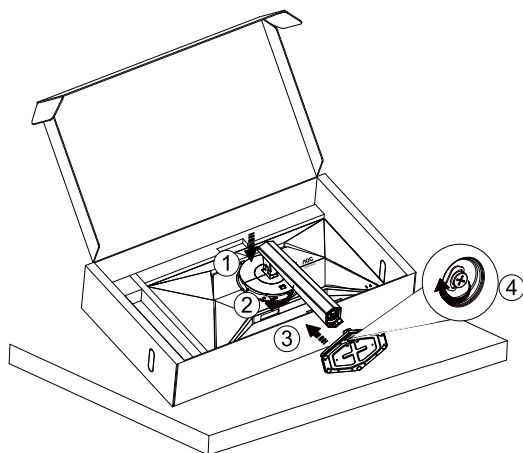
DisplayPort Cable

* 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.

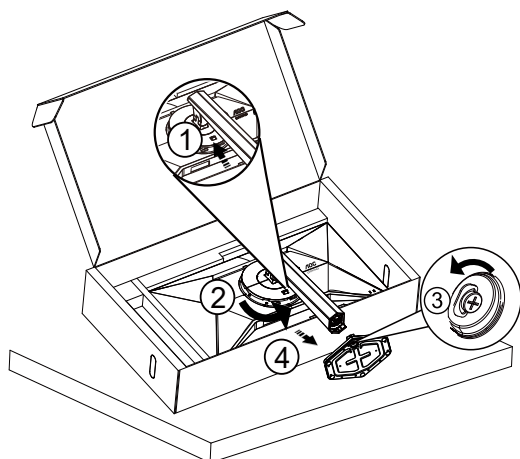
Montage du support et de la base

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

Installation :



Retrait :



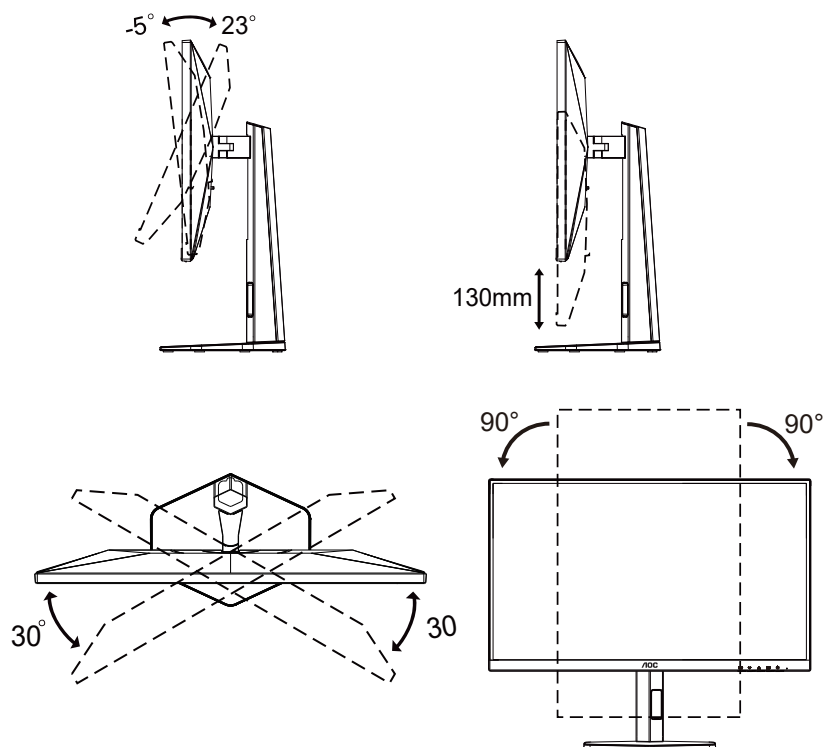
REMARQUE : Le design de l'écran peut différer de celui illustré.

Réglage de l'angle de vision

Pour obtenir la meilleure expérience visuelle, il est recommandé que l'utilisateur puisse voir l'intégralité de son visage à l'écran, puis ajuste l'angle du moniteur selon ses préférences personnelles.

Maintenez le support afin d'éviter que le moniteur ne bascule lors du réglage de l'angle.

Vous pouvez ajuster le moniteur comme suit :



REMARQUE :

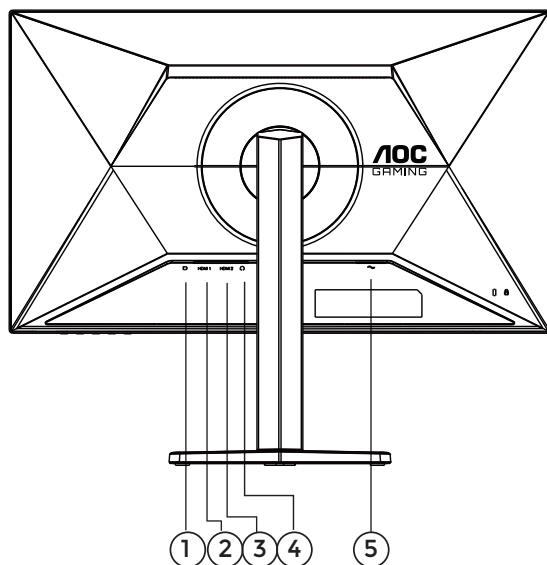
Ne touchez pas l'écran LCD lors du réglage de l'angle. Le contact avec l'écran LCD peut provoquer des dommages.

⚠ 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 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. DisplayPort
2. HDMI1
3. HDMI2
4. Prise casque
5. Alimentation électrique

Connexion au PC

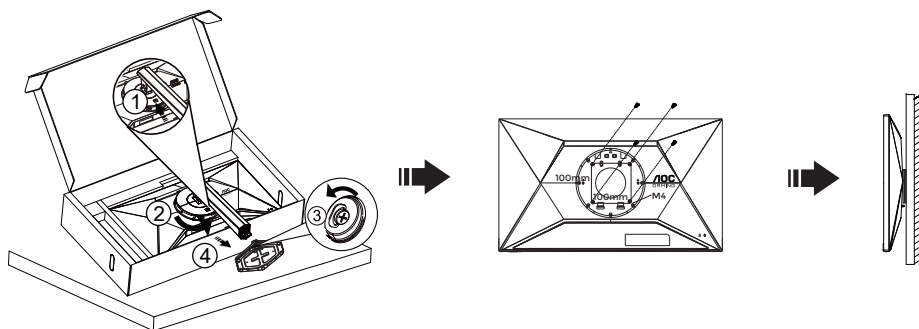
1. Branchez fermement le cordon d'alimentation à l'arrière de l'écran.
2. Éteignez votre ordinateur et débranchez son cordon d'alimentation.
3. Connectez le câble de signal d'affichage au connecteur vidéo situé à l'arrière de votre ordinateur.
4. Branchez le cordon d'alimentation de votre ordinateur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

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

Pour protéger le matériel, éteignez toujours le PC et le moniteur LCD avant de procéder aux connexions.

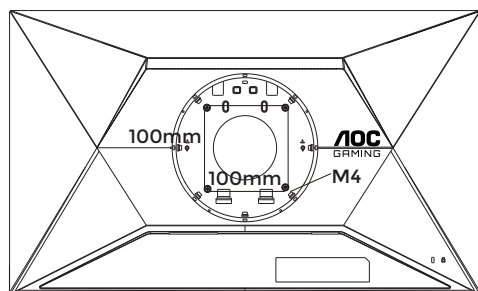
Fixation murale

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



Ce moniteur peut être fixé à un bras de fixation 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 fixation mural.
3. Placez le bras de fixation 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 fixation mural optionnel pour les instructions de fixation au mur.

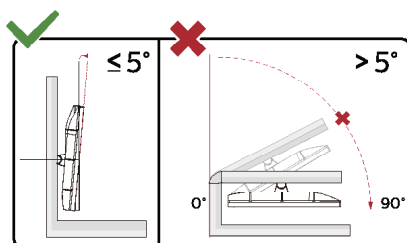


Spécifications des vis de support mural : M4*(10 + X) mm (X = épaisseur du support pour montage mural)

M=4.0Max



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 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 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. Carte graphique compatible : la liste recommandée est indiquée ci-dessous, elle peut également être consultée sur www.AMD.com

Cartes graphiques

- Série Radeon™ RX Vega
- Série Radeon™ RX 500
- Série Radeon™ RX 400
- Série Radeon™ R9/R7 300 (à l'exception des 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

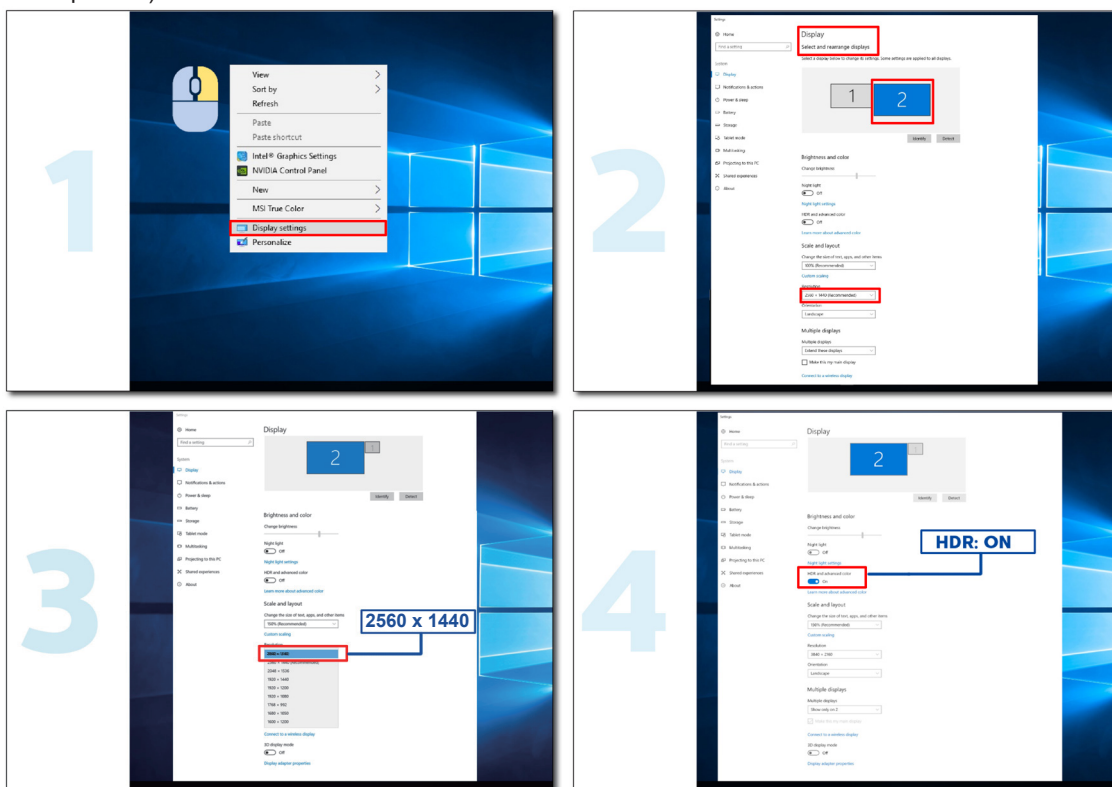
HDR

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

L'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 du 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.

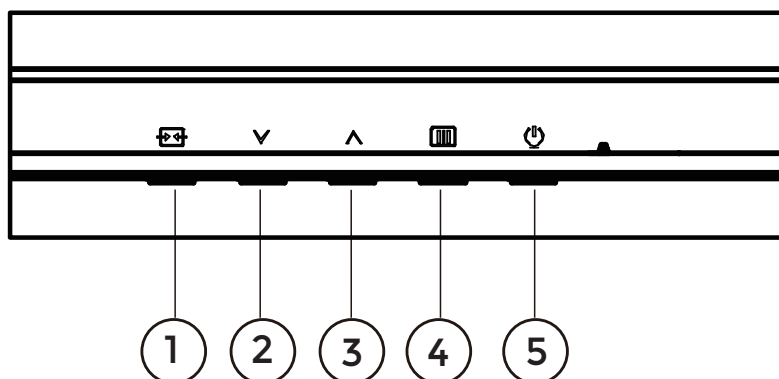
Remarque :

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 peut pas fonctionner dans la version WIN10 V1703.
3. 3840x2160@50Hz/60Hz est uniquement recommandé pour les lecteurs Blu-ray, Xbox et PlayStation.
4. Paramètres d'affichage :
 - a. La résolution d'affichage est réglée sur 2560*1440, et le HDR est pré-réglé sur ON.
 - b. Après avoir lancé une application, le meilleur effet HDR peut être obtenu en réglant la résolution sur 2560*1440 (si disponible).



Réglage

Touches rapides



1	Source/Sortie
2	Mode jeu
3	Point de sélection
4	Menu/Entrée
5	Alimentation électrique

Menu/Entrée

Appuyez pour afficher l'OSD ou confirmer la sélection.

Alimentation électrique

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

Point de sélection

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

Mode jeu

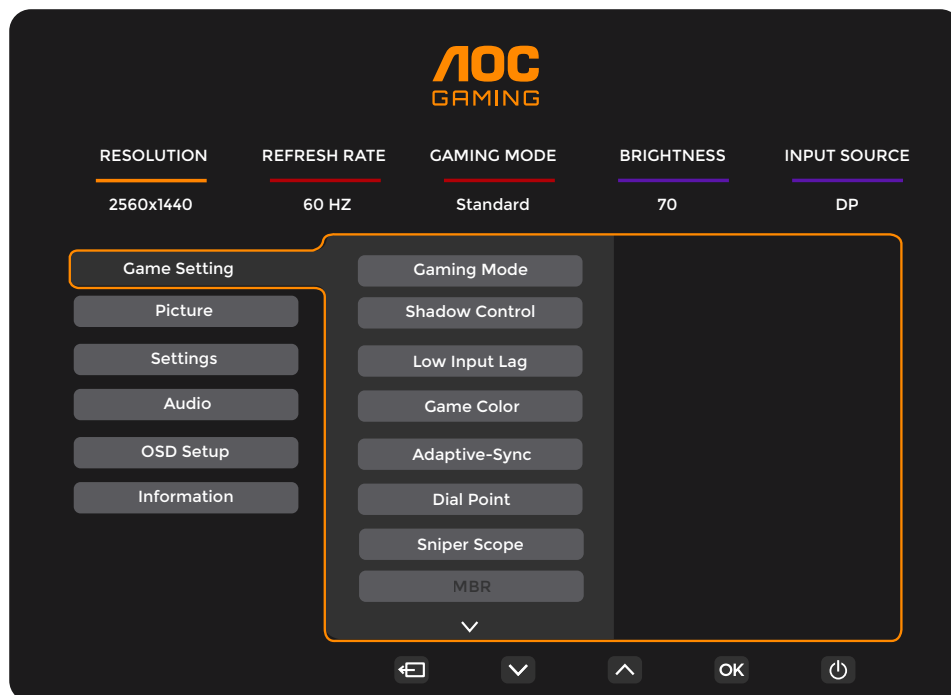
Lorsqu'il n'y a pas d'OSD, appuyez sur "V" la touche pour activer la fonction Mode jeu, puis appuyez sur "V" ou "^" la touche pour sélectionner le Mode jeu (Standard, FPS, RTS, Course, Joueur 1, Joueur 2 ou Joueur 3) en fonction des différents types de jeux.






Source/Sortie

Lorsque l'OSD est fermé, appuyer sur le bouton Source/Sortie active la fonction touche rapide Source.
Lorsque le menu OSD est actif, ce bouton agit comme une touche de sortie (pour quitter le menu OSD).

Réglage OSD

Instructions basiques et simples concernant les touches de contrôle.

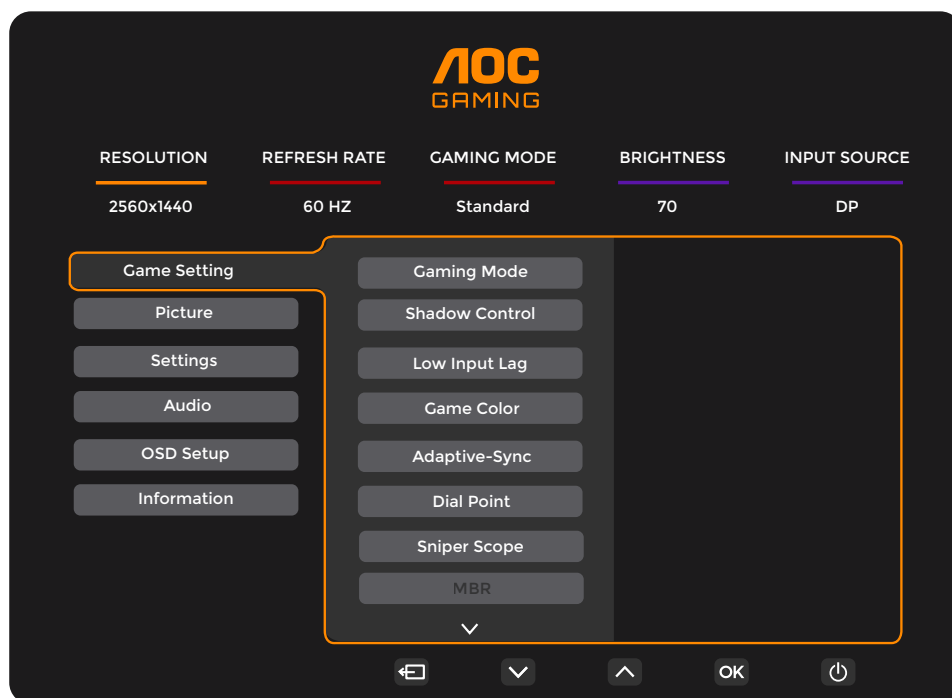


- 1). Appuyez sur le  bouton MENU pour activer la fenêtre OSD.
- 2). Appuyez sur ∇ ou \wedge pour naviguer parmi les fonctions. Une fois la fonction souhaitée mise en surbrillance, appuyez sur le  bouton MENU / OK pour l'activer, puis appuyez sur ∇ ou \wedge pour naviguer dans les fonctions du sous-menu. Une fois la fonction du sous-menu souhaitée mise en surbrillance, appuyez sur  le bouton MENU / OK pour l'activer.
- 3). Appuyez sur ∇ ou \wedge pour modifier les réglages de la fonction sélectionnée. Appuyez sur \rightarrow / \leftarrow 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, maintenez enfoncé le  bouton MENU lorsque le moniteur est éteint, puis appuyez sur \odot 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 \odot 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 Adaptive-Sync, l'option « Rapport d'image » est désactivée.

Paramètres de jeu



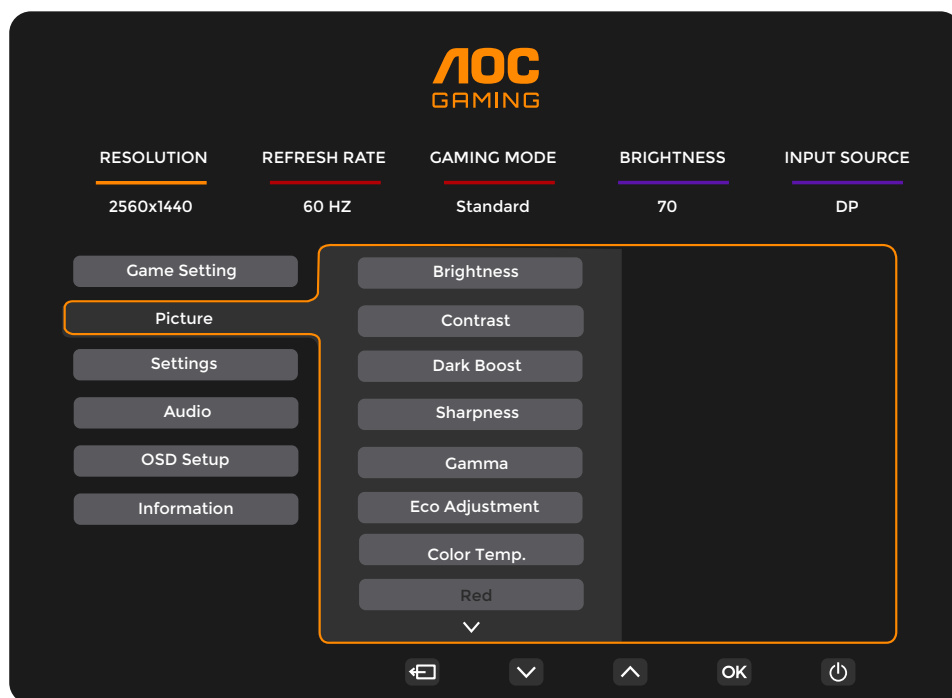
Mode jeu	Norme	Améliore la lisibilité pour les jeux web et mobiles adaptés.
	FPS	Pour jouer aux jeux FPS (First Person Shooters). Améliore le niveau de noir dans les thèmes sombres.
	RTS	Pour jouer aux jeux RTS (Real Time Strategy). Améliore la qualité de l'image.
	Course	Pour jouer aux jeux de course, offre un temps de réponse optimal et une saturation des couleurs élevée.
	Joueur 1	Paramètres préférentiels de l'utilisateur enregistrés sous Joueur 1.
	Joueur 2	Les paramètres de préférence de l'utilisateur ont été enregistrés sous Gamer 2.
	Gamer 3	Les paramètres de préférence de l'utilisateur ont été enregistrés sous Gamer 3.
Contrôle des ombres	0-20	La valeur par défaut du Contrôle des ombres est 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. Remarque : la fonction Faible latence d'entrée peut être ajustée lorsque la fréquence de rafraîchissement est ≤ 200 Hz.
Couleur de jeu	0 ~ 20	Couleur de jeu offre un réglage de saturation sur 21 niveaux, 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 pour aider les joueurs à viser avec précision dans les jeux de tir à la première personne (FPS).
Lunette de visée	Désactivé / 1.0 / 1.5 / 2.0	Effectuez un zoom local pour faciliter la visée lors du tir.
MBR	0 ~ 20	La Synchronisation MBR (Motion Blur Reduction) offre de 0 à 20 niveaux de réglage pour réduire le flou de mouvement. Remarque : La fonction Synchronisation MBR peut être réglée lorsque l'Adaptive-Sync est désactivé et que la fréquence de rafraîchissement est supérieure ou égale à 75 Hz.

Synchronisation MBR	Désactivé / Activé	Désactiver ou activer la Synchronisation MBR (Réduction du flou de mouvement). Remarque : La fonction Synchronisation MBR peut être réglée lorsque l'Adaptive-Sync est activé, que la fréquence de rafraîchissement est supérieure ou égale à 75 Hz, et que le signal d'entrée est à fréquence variable.
Overdrive	Normal	Ajustez le temps de réponse. Remarque :
	Rapide	1. Si l'utilisateur règle OverDrive sur « Le plus rapide », l'image affichée peut devenir floue. Les utilisateurs peuvent ajuster le niveau d'OverDrive ou le désactiver selon leurs préférences.
	Plus rapide	2. La fonction « Extrême » est optionnelle lorsque l'Adaptive-Sync est désactivé et que la fréquence de rafraîchissement est supérieure ou égale à 75 Hz.
	Le plus rapide	3. La luminosité de l'écran diminue lorsque la fonction « Extrême » est activée.
	Extrême	
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 l'angle sélectionné.
OverClock	Désactivé / Activé	Désactiver ou activer l'OverClock.

Remarque :

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

Image



Luminosité	0-100	Réglage du rétroéclairage.
Contraste	0-100	Contraste via le registre numérique.
Amplification des zones sombres	Désactivé / Niveau 1 / Niveau 2 / Niveau 3	Améliore les détails de l'écran dans les zones sombres ou lumineuses afin d'ajuster la luminosité dans les zones claires tout en évitant la saturation.
Netteté	0-100	Réglage de la netteté.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Réglage du gamma.
Réglage Éco	Norme	Mode Norme.
	Text	Mode Texte.
	Internet	Mode Internet.
	Jeu	Mode Jeu.
	Film	Mode Film.
	Sport	Mode Sport.
	Lecture	Mode Lecture.
Température de couleur.	Chaud	Température de couleur chaude.
	Normal	Température de couleur normale.
	Froid	Température de couleur froide.
	Utilisateur	Restaurer la température de couleur.
Rouge	0-100	Gain rouge du registre numérique.
Vert	0-100	Gain vert provenant du registre numérique.
Bleu	0-100	Gain bleu provenant du registre numérique.

Saturation R.	0-100	Ajuster la saturation R.
Saturation G.	0-100	Ajuster la saturation G.
Saturation B.	0-100	Ajuster la saturation B.
Saturation C.	0-100	Ajuster la saturation C.
Saturation M.	0-100	Ajuster la saturation M.
Saturation Y.	0-100	Ajuster la saturation Y.
Teinte R.	0-100	Ajuster la teinte R.
Teinte G.	0-100	Ajuster 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 en fonction de vos besoins d'utilisation. Remarque : Lorsque le Mode HDR est détecté, l'option Mode HDR s'affiche pour réglage.
	DisplayHDR	
	Image Mode HDR	
	Film Mode HDR	
	Jeu	
Mode HDR	Désactivé	Optimisé pour la couleur et le contraste de l'image, simulant l'effet HDR. Remarque : Lorsque le HDR n'est pas détecté, l'option Mode HDR s'affiche pour réglage.
	Image Mode HDR	
	Film Mode HDR	
	Jeu	
DCR	Désactivé	Désactiver le rapport de contraste dynamique.
	Activé	Activer le rapport de contraste dynamique.
Espace colorimétrique	Panel Native	Panneau avec espace colorimétrique Norme.
	sRGB	Espace colorimétrique sRGB.
	DCI-P3	Espace colorimétrique DCI-P3.
Mode LowBlue	Désactivé	Réduire la lumière bleue en contrôlant la température de couleur.
	Multimédia	
	Internet	
	Bureau	
	Lecture	

Ratio d'image	Plein / Aspect / 1:1 / 17" (4:3) / 19" (4:3) / 19" (5:4) / 19"L (16:10) / 21,5"L (16:9) / 22"L (16:10) / 23"L (16:9) / 23,6"L (16:9) / 24"L (16:9)	Sélectionnez le rapport d'image pour l'affichage.
---------------	---	---

Remarque :

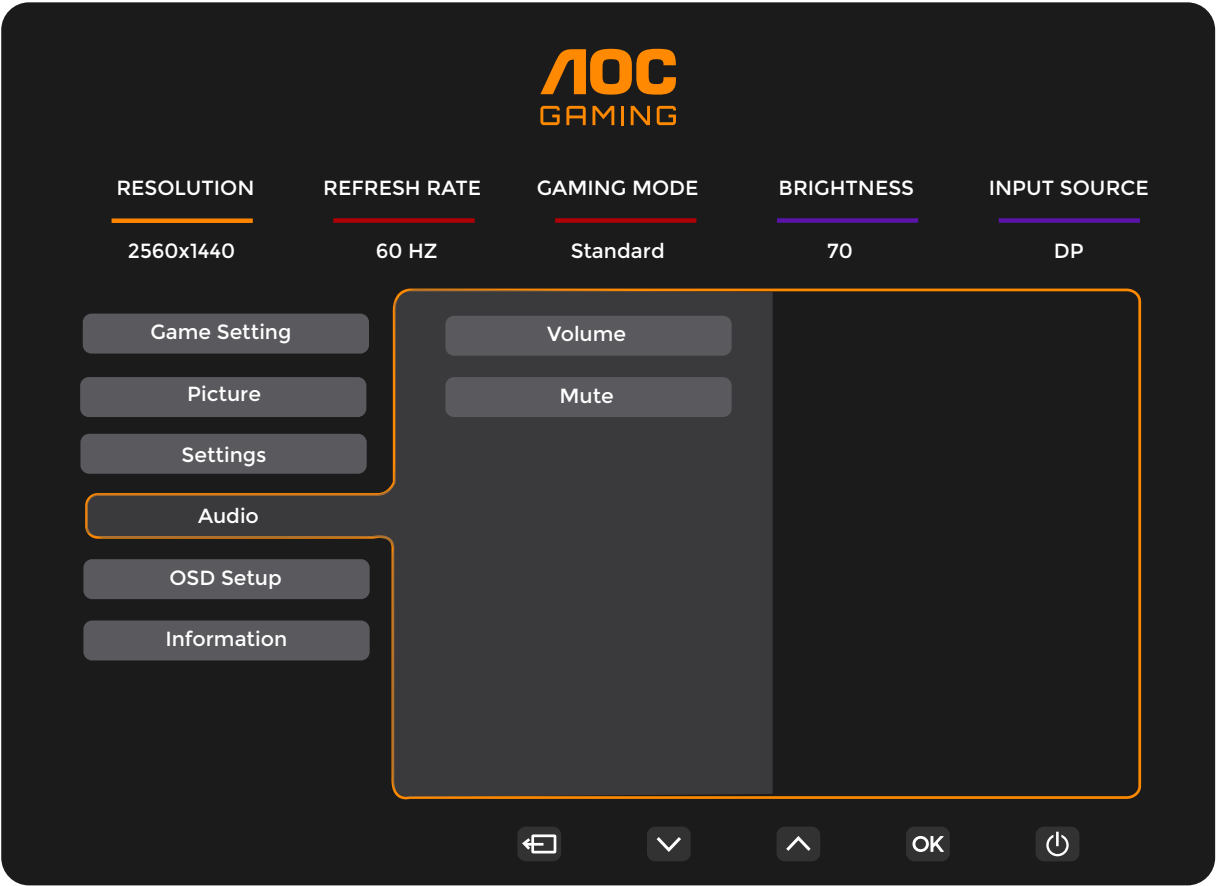
- 1). Lorsque le « Mode HDR » est activé, les éléments « Contraste », « Amplification des zones sombres », « Gamma », « Réglage Éco », « Température des couleurs », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être ajustés.
- 2). Lorsque le « HDR » est réglé sur « DisplayHDR », tous les éléments sous « Image » sauf « HDR » et « Netteté » ne peuvent pas être ajustés. Lorsque le « HDR » est réglé sur « HDR Picture », « HDR Movie » ou « HDR Game », les éléments « Gamma », « Réglage Éco », « Température des couleurs », « Saturation/Teinte 6-Axes », « DCR », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être ajustés.
- 3). Lorsque l'« Espace colorimétrique » est réglé sur « sRGB » ou « DCI-P3 », les éléments « Contraste », « Dark Boost », « Gamma », « Réglage Éco », « Température de couleur », « Saturation/Teinte 6 axes », « Mode HDR » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être ajustés.
- 4). Lorsque le « Réglage Éco » est réglé sur « Lecture », les éléments « Contraste », « Dark Boost », « Température de couleur », « Saturation/Teinte 6 axes », « DCR », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être ajustés.
- 5). Lorsque le « Mode jeu » sous « Paramètres de jeu » est réglé sur un mode autre que « Norme », les éléments « Réglage Éco », « Saturation/Teinte 6 axes », « Mode HDR » et « Espace colorimétrique » ne peuvent pas être ajustés.

Paramètres



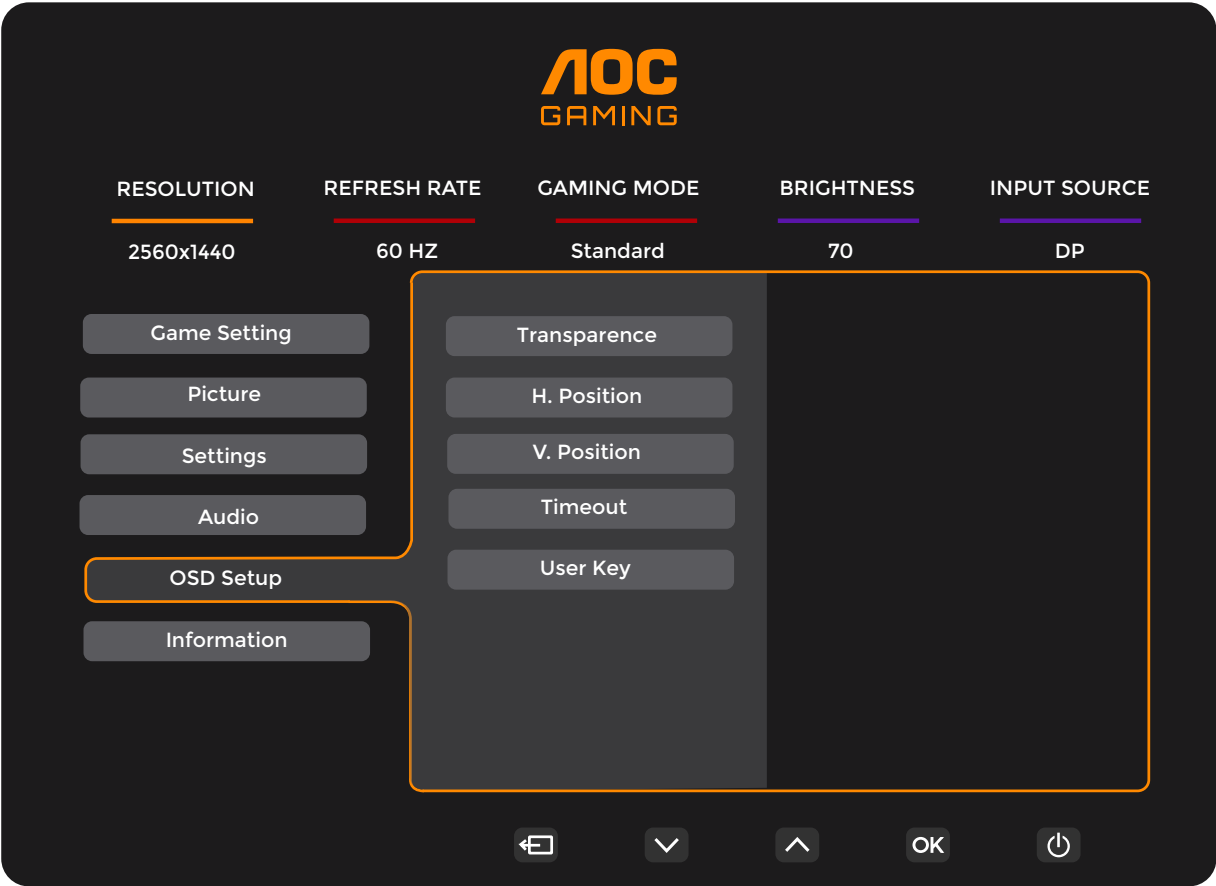
Langue		Sélectionnez la langue de l'OSD.
Sélection de l'entrée	Auto / HDMI1 / HDMI2 / DP	Sélectionnez la source du signal d'entrée.
Rappel de pause	Désactivé / Activé	Rappel de pause si l'utilisateur travaille de manière continue pendant plus d'une heure.
Minuteur d'arrêt	0-24 heures	Sélectionnez l'heure d'arrêt en courant continu (DC).
DDC/CI	Non / Oui	Activer ou désactiver le support 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 OSD



Transparence	0-100	Ajuster la transparence de l'affichage à l'écran (OSD).
Position H.	0-100	Ajustez la position horizontale de l'OSD.
Position V.	0-100	Ajustez la position verticale de l'OSD.
Délai d'attente	5-120	Ajustez le délai d'attente de l'OSD.
Touche utilisateur	Mode jeu / Lunette de visée / Compteur de trames	Réglage utilisateur "√" Menu de raccourci clavier.

Information

AOC
GAMING

RESOLUTION

2560x1440

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

70

INPUT SOURCE

DP

Game Setting

Picture

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

Q27G4ZR

Resolution

2560(H)x1440(V)/60HZ

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Serial Number

xxxxxxxxxxxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

Indicateur LED

Statut	Couleur LED
Mode pleine puissance	Blanc
Mode actif-arrêt	Orange

Dépannage

Problème et question	Solutions possibles
Le voyant d'alimentation ne s'allume pas	Assurez-vous que le bouton d'alimentation est activé et que le cordon d'alimentation est correctement connecté à une prise de courant mise à la terre ainsi qu'au moniteur.
Aucune image à l'écran	<ul style="list-style-type: none"> Le cordon d'alimentation est-il correctement connecté ? Vérifiez la connexion du cordon d'alimentation et l'alimentation électrique. Le câble vidéo est-il correctement connecté ? (Connecté via le câble HDMI) Vérifiez la connexion du câble HDMI. (Connecté via le câble DisplayPort) Vérifiez la connexion du câble DisplayPort. * L'entrée HDMI/DisplayPort n'est pas disponible sur tous les modèles. Si l'alimentation est activée, redémarrez l'ordinateur pour afficher l'écran initial (l'écran de connexion). Si l'écran initial (l'écran de connexion) apparaît, démarrez l'ordinateur en mode approprié (mode sans échec pour Windows 7/8/10) puis modifiez la fréquence de la carte vidéo. (Reportez-vous à la section Réglage de la résolution optimale) Si l'écran initial (l'écran de connexion) n'apparaît pas, contactez le centre de service ou votre revendeur. Pouvez-vous voir "Entrée non prise en charge" à l'écran ? Ce message apparaît lorsque le signal de la carte vidéo dépasse la résolution maximale et la fréquence que le moniteur peut gérer correctement. Veuillez ajuster la résolution maximale et la fréquence que le moniteur peut supporter. Assurez-vous que les pilotes du moniteur AOC sont installés.
L'image est floue et présente un effet de rémanence	Ajustez les commandes de Contraste et de Luminosité. Appuyez sur la touche de raccourci (AUTO) pour un réglage automatique. Veuillez à ne pas utiliser de câble d'extension ni de boîtier de commutation. Il est recommandé de connecter le moniteur directement à la sortie de la carte vidéo située à l'arrière.
L'image saute, scintille ou un motif ondulé apparaît à l'écran	Éloignez autant que possible les appareils électriques susceptibles de provoquer des interférences du moniteur. Utilisez la fréquence de rafraîchissement maximale que votre moniteur peut supporter à la résolution utilisée.
Le moniteur est bloqué en mode veille active"	L'interrupteur d'alimentation de l'ordinateur doit être en position MARCHÉ. La carte vidéo de l'ordinateur doit être correctement insérée dans son emplacement. Assurez-vous que le câble vidéo du moniteur est correctement connecté à l'ordinateur. Inspectez le câble vidéo du moniteur et vérifiez qu'aucune broche n'est pliée. Vérifiez que votre ordinateur 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.
Absence d'une des couleurs primaires (ROUGE, VERT ou BLEU)	Inspectez le câble vidéo du moniteur et vérifiez qu'aucune broche n'est endommagée. Assurez-vous que le câble vidéo du moniteur est correctement connecté à l'ordinateur.
L'image à l'écran n'est pas centrée ou dimensionnée correctement.	Ajustez la position horizontale (H-Position) et verticale (V-Position) ou appuyez sur la touche de raccourci (AUTO).
L'image présente des défauts de couleur (le blanc ne paraît pas blanc).	Ajustez la couleur RVB ou sélectionnez la température de couleur souhaitée.
Perturbations horizontales ou verticales à l'écran.	Utilisez le mode d'arrêt de Windows 7/8/10/11 pour ajuster l'horloge (CLOCK) et la mise au point (FOCUS). Appuyez sur la touche de raccourci (AUTO) pour un réglage automatique.
Réglementation et service	Veuillez consulter les informations relatives à la réglementation et au service disponibles dans le manuel sur CD ou sur www.aoc.com (pour trouver le modèle que vous avez acheté dans votre pays et accéder aux informations de réglementation et de service dans la page Support).

Spécifications

Spécifications générales

Panneau	Nom du modèle	Q27G4ZR	
	Système de commande	Écran LCD couleur TFT	
	Taille visible de l'image	68,5 cm en diagonale	
	Pas de pixel	0,2331 mm (H) x 0,2331 mm (V)	
	Vidéo	Interface HDMI et Interface DisplayPort	
	Couleur d'affichage	16,7 M	
Autres	Plage de balayage horizontal	30 kHz~230 kHz (HDMI) 30 kHz~400 kHz (DisplayPort)	
	Taille de balayage horizontal (maximum)	596,736 mm	
	Plage de balayage vertical	48~144 Hz (HDMI) 48~260 Hz (DisplayPort)	
	Taille de balayage vertical (maximum)	335,664 mm	
	Résolution préréglée optimale	2560x1440@60Hz	
	Résolution maximale	2560x1440@144Hz (HDMI) 2560x1440@260Hz ^[1] (DisplayPort)	
	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)	30W
		Max. (brightness = 100, Contraste = 100)	≤ 70W
		Mode Veille	≤ 0,3W
	Dissipation de chaleur	Fonctionnement normal	102,39 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	HDMIx2/DisplayPort/Sortie casque	
	Type de câble de signal	Détachable	
	Haut-parleur intégré	2Wx2	
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]L'overclocking est réalisé lorsque la résolution est de 2560x1440@260Hz. Si une erreur d'affichage survient lors de l'overclocking, veuillez ajuster la fréquence de rafraîchissement à 240Hz.

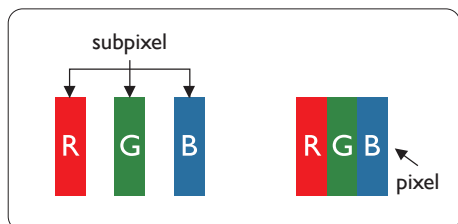


Politique relative aux défauts de pixels des panneaux des moniteurs AOC

AOC s'engage à 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 des 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 de moniteur doit dépasser ces niveaux acceptables. Par exemple, pas plus de 0,0004 % des sous-pixels d'un moniteur ne peuvent être défectueux.

De plus, AOC établit des normes de qualité encore plus strictes pour certains types ou combinaisons de défauts de pixels particulièrement visibles. Cette politique est applicable à l'échelle mondiale.



Pixels et sous-pixels

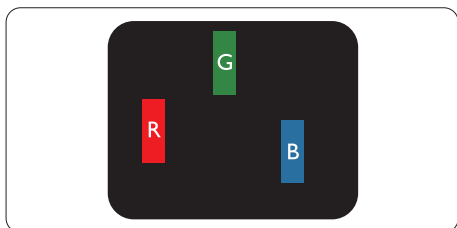
Un pixel, ou élément d'image, est constitué de trois sous-pixels dans les couleurs primaires rouge, vert et bleu. Un grand nombre de pixels assemblés forment une image. Lorsque tous les sous-pixels d'un pixel sont allumés, les trois sous-pixels colorés apparaissent ensemble comme un pixel blanc unique. 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

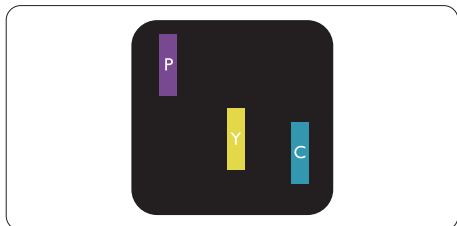
Les défauts de pixels et de sous-pixels se manifestent à l'écran de différentes manières. Il existe deux catégories de défauts de pixels, chacune comprenant plusieurs types de défauts de sous-pixels.

Défauts de points lumineux

Les défauts de points lumineux se présentent sous forme de 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.



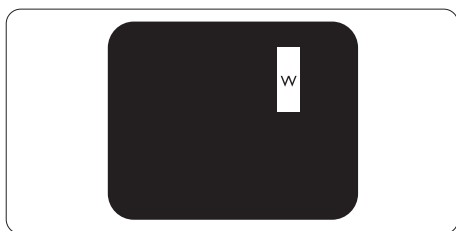
Un sous-pixel rouge, vert ou bleu allumé.



Deux sous-pixels adjacents allumés :

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

- Vert + Bleu = Cyan (bleu clair)



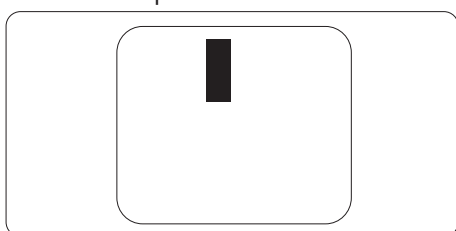
Trois sous-pixels allumés adjacents (un pixel blanc).

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.

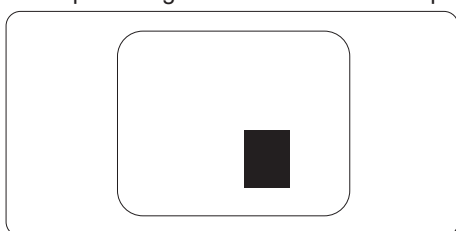
Défauts de points noirs

Les défauts de points noirs apparaissent comme des pixels ou sous-pixels toujours sombres ou « éteints ». C'est-à-dire qu'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

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



Tolérances relatives aux défauts de pixels

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

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

Remarque

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

Modes d'affichage prédéfinis

NORME	RÉSOLUTION (±1Hz)	FRÉQUENCE HORIZONTALE (kHz)	FRÉQUENCE VERTICALE (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
	640x480@100Hz	50.313	99.826
	640x480@120Hz	60.938	119.72
SVGA	800x600@56Hz	35.16	56.250
	800x600@60Hz	37.88	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75.000
	800x600@100Hz	62.760	99.778
	800x600@120Hz	76.302	119.972
XGA	1024x768@60Hz	48.36	60
	1024x768@70Hz	56.476	70.07
	1024x768@100Hz	80.448	99.811
	1024x768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.020
	1280x720@60Hz	44.772	59.855
Full HD	1920x1080@50Hz	28.125	50.00
	1920x1080@60Hz	67.500	60.00
	1920x1080@120Hz	135.000	120.00
QHD	2560x1440@100Hz	88.860	60.00
	2560x1440@60Hz	151.000	100.000
	2560x1440@120Hz	183.0	120
	2560x1440@144Hz	222	144
QHD (DisplayPort)	2560x1440@165Hz	247.665	165
	2560x1440@200Hz	304.000	200
	2560x1440@240Hz	364.802	240
	2560x1440@260Hz	382.201	260.001
MODES IBM			
DOS	720x400@70Hz	31.469	70
MODES MAC			
VGA	640x480@67Hz	35	67
SVGA	832x624@75Hz	49.725	75
XGA	1024x768@75Hz	60.241	75

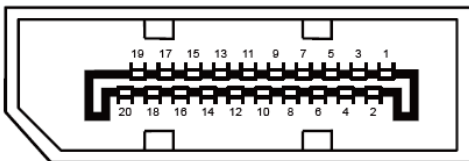
Remarque : Selon la Norme VESA, une erreur possible de (+/-1Hz) peut survenir lors du calcul de la fréquence de rafraîchissement (fréquence de champ) par différents systèmes d'exploitation et cartes graphiques. Afin d'améliorer la compatibilité, la fréquence de rafraîchissement nominale de ce produit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

Affectations des broches



Câble de 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 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 couleur 20 broches

N° de broche	Nom du signal	N° de broche	Nom du signal
1	ML_Lane 3 (n)	11	MASSE
2	MASSE	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	MASSE	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	MASSE
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	MASSE	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 relatives à ses capacités d'affichage.

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

