

AOC GAMING



Fiind un produs OLED, acest ecran necesită întreținere regulată pentru a reduce riscul de retenție a imaginii (burn-in).

MANUAL DE UTILIZARE

Q27G4ZD
AOC GAMING MONITOR

Siguranță	1
Convenții Naționale	1
Alimentare	2
Instalare	3
Curățare	4
Altele	5
Configurare	6
Conținutul cutiei	6
Montarea suportului și a bazei	7
Ajustarea unghiului de vizualizare	8
Conectarea monitorului	9
Montare pe perete	10
Funcția compatibilă NVIDIA G-SYNC	11
Funcția Adaptive-Sync	12
HDR	13
Ajustare	14
Taste rapide	14
Setări OSD	15
Setări joc	16
Imagine	18
PIP/PBP	20
Setări OLED	22
Setări	24
Audio	25
Configurare OSD	26
Informații	27
Indicator LED	28
Depanare	29
Specificații	30
Specificații generale	30
Politica AOC privind defectele pixelilor panourilor monitoarelor	32
Moduri presetate ale ecranului	35
Alocarea pinilor	36
Plug and Play	37

Siguranță

Convenții Naționale

Subsecțiunile următoare descriu convențiile naționale utilizate în acest document.

Note, Atenționări și Avertismente

Pe parcursul acestui ghid, blocurile de text pot fi însoțite de o pictogramă și tipărite cu caractere aldine sau cursive. Aceste blocuri reprezintă note, atenționări și avertismente și sunt utilizate după cum urmează:



NOTĂ: O NOTĂ indică informații importante care vă ajută să utilizați mai eficient sistemul dumneavoastră de calculator.



ATENȚIONARE: O ATENȚIONARE indică un potențial risc de deteriorare a hardware-ului sau pierdere de date și vă informează cum să evitați problema.



AVERTISMENT: Un AVERTISMENT indică un potențial pericol pentru integritatea fizică și vă informează cum să evitați problema.

Unele avertismente pot apărea în formate alternative și pot fi neînsoțite de o pictogramă. În astfel de cazuri, prezentarea specifică a avertismentului este impusă de autoritatea de reglementare.

Alimentare



Monitorul trebuie utilizat numai cu tipul de sursă de alimentare indicat pe etichetă. Dacă nu sunteți sigur de tipul de alimentare disponibil în locuința dumneavoastră, consultați distribuitorul sau compania locală de energie.



Monitorul este echipat cu un cablu cu trei pini împământat, având un al treilea pin (de împământare).

Acest cablu se va conecta numai într-o priză împământată, ca măsură de siguranță. Dacă priza dumneavoastră nu acceptă cablul cu trei fire, solicitați unui electrician să instaleze priza corespunzătoare sau utilizați un adaptor pentru a împământa aparatul în siguranță. Nu anulați scopul de siguranță al cablului împământat.



Deconectați unitatea în timpul furtunilor cu descărcări electrice sau când nu va fi utilizată pentru perioade îndelungate. Aceasta va proteja monitorul împotriva deteriorării cauzate de supratensiuni.



Nu supraîncărcați prelungitoarele și cablurile de extensie. Supraîncărcarea poate provoca incendii sau șocuri electrice.



Pentru a asigura o funcționare satisfăcătoare, utilizați monitorul numai cu calculatoare certificate UL, care au prize configurate corespunzător, marcate între 100-240V AC, Min. 5A.



Priza de perete trebuie instalată în apropierea echipamentului și să fie ușor accesibilă.

Instalare

 Nu așezați monitorul pe un cărucior, suport, trepied, braț sau masă instabilă. Dacă monitorul cade, poate răni o persoană și poate provoca daune serioase acestui produs. Utilizați numai un cărucior, suport, trepied, bracket sau masă recomandate de producător sau vândute împreună cu acest produs. Urmați instrucțiunile producătorului la instalarea produsului și folosiți accesoriile de montaj recomandate de producător. Combinația dintre produs și cărucior trebuie mutată cu grijă.

 Nu introduceți niciun obiect în fanta din carcasa monitorului. Acest lucru poate deteriora componentele circuitului, cauzând incendiu sau șoc electric. Nu vărsați lichide pe monitor.

 Nu așezați partea frontală a produsului pe podea.

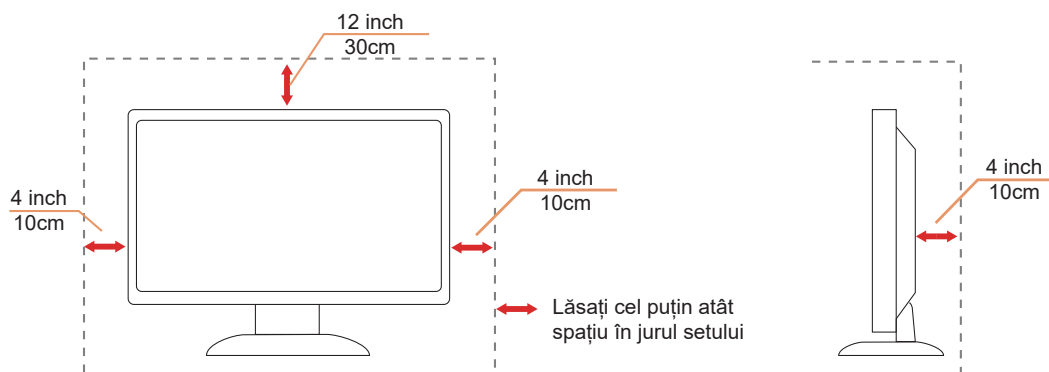
 Dacă montați monitorul pe perete sau pe un raft, utilizați un kit de montaj aprobat de producător și urmați instrucțiunile kitului.

 Lăsați un spațiu în jurul monitorului, așa cum este ilustrat mai jos. În caz contrar, circulația aerului poate fi insuficientă, ceea ce poate duce la supraîncălzire, incendiu sau deteriorarea monitorului.

 Pentru a evita deteriorări potențiale, de exemplu desprinderea panoului de rama frontală, asigurați-vă că monitorul nu se înclină în jos mai mult de -5 grade. Dacă se depășește un unghi maxim de înclinare în jos de -5 grade, daunele monitorului nu vor fi acoperite de garanție.

Consultați mai jos zonele recomandate pentru ventilație în jurul monitorului atunci când acesta este montat pe perete sau pe suport:

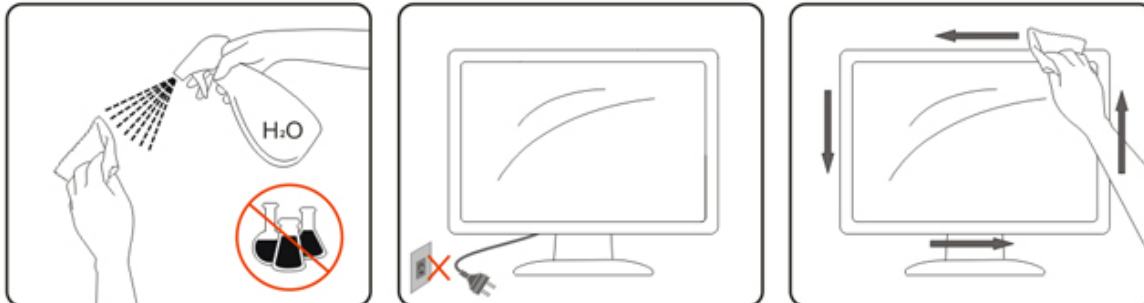
Montat cu suport



Curățare

 Curățați carcasa regulat cu o cârpă moale, umezită cu apă.

 La curățare, utilizați o cârpă moale din bumbac sau microfibră. Cârpă trebuie să fie umezită și aproape uscată; nu permiteți pătrunderea lichidelor în carcasă.



 Deconectați cablul de alimentare înainte de a curăța produsul.

Altele



Dacă produsul emană un miros ciudat, zgomot sau fum, deconectați IMEDIAT cablul de alimentare și contactați un Centru de Service.



Asigurați-vă că orificiile de ventilație nu sunt blocate de o masă sau o perdea.



Nu supuneți monitorul OLED la vibrații puternice sau șocuri în timpul funcționării.



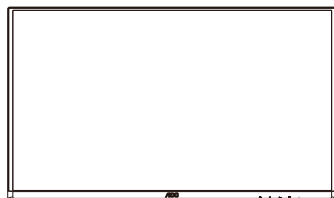
Nu loviți și nu scăpați monitorul în timpul funcționării sau transportului.



Nu se recomandă utilizarea acestui produs OLED mai mult de patru ore consecutive. Este posibil să apară retenție de imagine (burn-in) după această durată de utilizare. Pentru a reduce probabilitatea retenției de imagine, acest produs utilizează mai multe tehnologii. Un ciclu de întreținere durează aproximativ 10 minute. Pentru detalii, consultați "secțiunea Întreținerea ecranului."

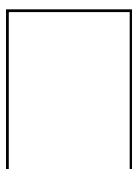
Configurare

Conținutul cutiei



Monitor

*



Quick Start Guide

*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



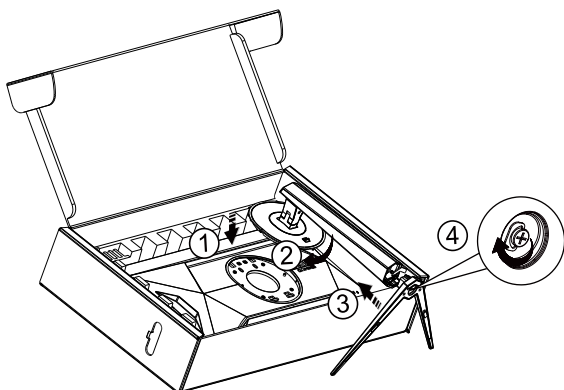
USB Cable

* Nu toate cablurile de semnal sunt furnizate pentru toate țările și regiunile. Vă rugăm să verificați cu dealerul local sau cu reprezentanța AOC pentru confirmare.

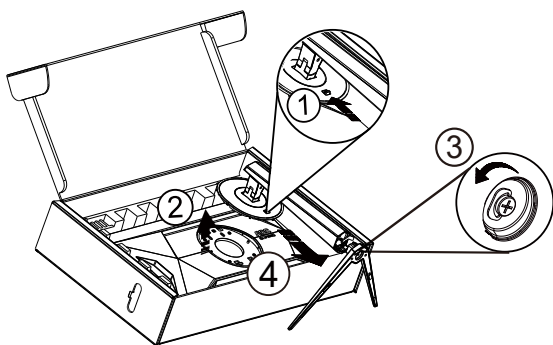
Montarea suportului și a bazei

Vă rugăm să montați sau să demontați baza urmând pașii de mai jos.

Montare:



Demontare:



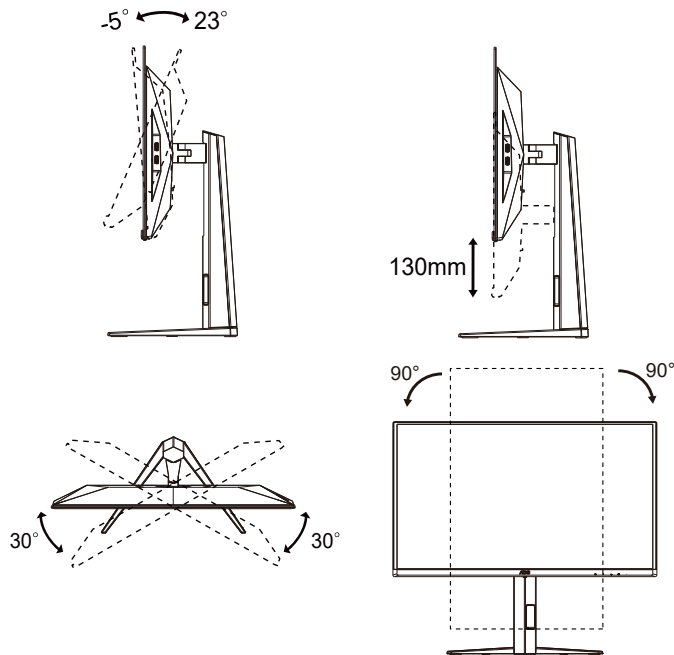
NOTĂ: Designul ecranului poate diferi față de cel ilustrat.

Ajustarea unghiului de vizualizare

Pentru a obține cea mai bună experiență de vizualizare, se recomandă ca utilizatorul să se asigure că poate vedea întreaga față pe ecran, apoi să ajusteze unghiul monitorului în funcție de preferințele personale.

Țineți suportul pentru a preveni răsturnarea monitorului în timpul ajustării unghiului.

Puteți ajusta monitorul după cum urmează:



NOTĂ:

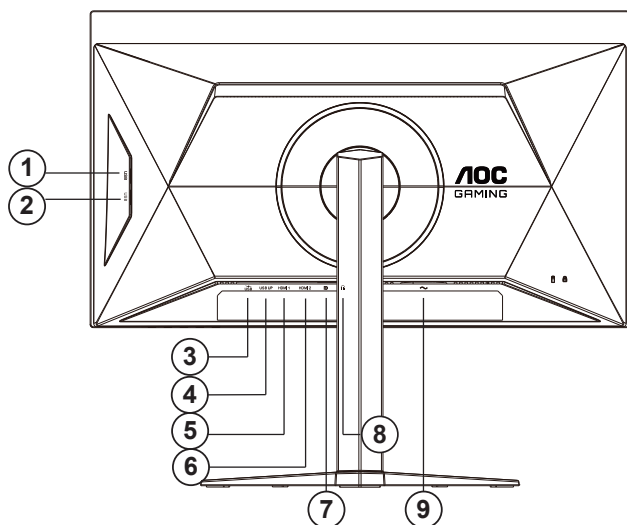
Nu atingeți ecranul OLED atunci când modificați unghiul. Atingerea ecranului OLED poate provoca deteriorări.

⚠ Avertisment

- Pentru a evita posibile deteriorări ale ecranului, cum ar fi decojirea panoului, asigurați-vă că monitorul nu se înclină în jos mai mult de -5 grade.
- Nu apăsați pe ecran în timpul ajustării unghiului monitorului. Apucați doar rama.

Conectarea monitorului

Conexiuni cablu în spatele monitorului și calculatorului:



1. USB3.2 Gen1 downstream x1
2. USB3.2 Gen1 downstream x1
3. USB3.2 Gen1 downstream + încărcare x1
USB3.2 Gen1 downstream x1
4. USB upstream
5. HDMI 1
6. HDMI 2
7. DisplayPort
8. Căști
9. Alimentare

Conectați la PC

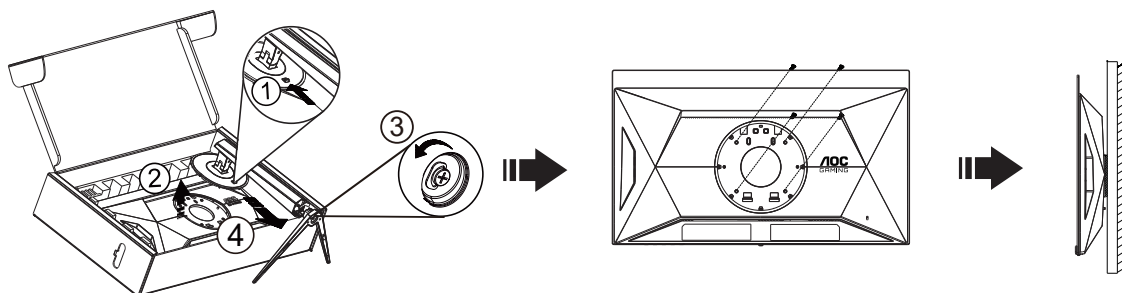
1. Conectați ferm cablul de alimentare în spatele ecranului.
2. Opriți calculatorul și deconectați cablul de alimentare.
3. Conectați cablul semnalului ecranului la conectorul video de pe spatele calculatorului dumneavoastră.
4. Introduceți cablul de alimentare al calculatorului și al ecranului într-o priză apropiată.
5. Porniți calculatorul și ecranul.

Dacă monitorul afișează o imagine, instalarea este completă. Dacă nu afișează o imagine, vă rugăm să consultați secțiunea Depanare.

Pentru protejarea echipamentului, opriți întotdeauna calculatorul și monitorul OLED înainte de a conecta.

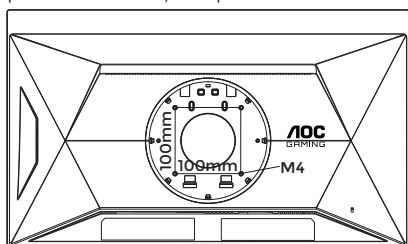
Montare pe perete

Pregătirea pentru instalarea unui braț opțional de montare pe perete.



Acest monitor poate fi atașat unui braț de montare pe perete achiziționat separat. Deconectați alimentarea înainte de această procedură. Urmăți pașii următori:

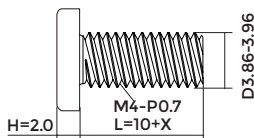
1. Îndepărtați baza.
2. Urmăți instrucțiunile producătorului pentru asamblarea brațului de montare pe perete.
3. Plasați brațul de montare pe spatele monitorului. Aliniați orificiile brațului cu orificiile de pe spatele monitorului.
4. Introduceți cele 4 șuruburi în orificii și strângeți-le.
5. Reconectați cablurile. Consultați manualul utilizatorului furnizat împreună cu brațul opțional de montare pe perete pentru instrucțiuni privind fixarea acestuia pe perete.



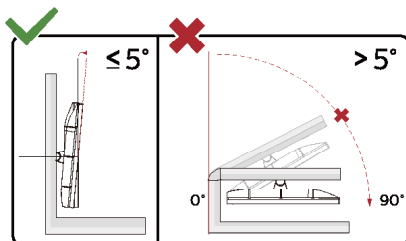
Specificațiile șuruburilor de fixare pe perete:

M4*(10+X)mm (X=grosimea suportului de montare pe perete)

M=4.0Max



Notă: Găurile pentru șuruburile de montare VESA nu sunt disponibile pentru toate modelele; vă rugăm să verificați cu dealerul sau departamentul oficial AOC. Contactați întotdeauna producătorul pentru instalarea pe perete.



* Designul ecranului poate diferi față de cel ilustrat.

⚠ ATENȚIONARE:

1. Pentru a evita posibile deteriorări ale ecranului, cum ar fi decojirea panoului, asigurați-vă că monitorul nu se înclină în jos mai mult de -5 grade.
2. Nu apăsați pe ecran în timpul ajustării unghiului monitorului. Apucați doar rama.

Funcția compatibilă NVIDIA G-SYNC

1. Funcția compatibilă NVIDIA G-SYNC funcționează cu DisplayPort
2. Pentru a vă bucura de experiența perfectă de joc cu G-SYNC, trebuie să achiziționați o placă GPU NVIDIA separată care acceptă G-SYNC.

Cerințe de sistem G-sync

Computer desktop conectat la monitorul G-SYNC:

Compatibilitate cu plăcile grafice: Caracteristicile G-SYNC necesită plăci grafice NVIDIA GeForce® GTX 650 Ti BOOST sau modele superioare.

Driver: R340.52 sau o versiune ulterioară

Sistem de operare

Windows 11

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

Cerințe de sistem: DisplayPort 1.2 al procesorului grafic trebuie să fie acceptat.

computer Notebook conectat la monitor G-SYNC:

Compatibilitate plăci grafice: NVIDIA GeForce® GTX 980M, GTX 970M, GTX 965M GPU sau plăci grafice superioare

Driver: R340.52 sau o versiune ulterioară

Sistem de operare

Windows 11

Windows 10

Windows 8.1

Windows 7

Cerințe de sistem: DisplayPort 1.2 direct de la GPU trebuie să fie acceptat.

Pentru mai multe informații despre NVIDIA G-SYNC, vizitați: <https://www.nvidia.com/en-us/support>

Funcția Adaptive-Sync

1. Funcția Adaptive-Sync funcționează cu DisplayPort/HDMI.
2. Placă grafică compatibilă: Lista recomandată este următoarea și poate fi verificată accesând www.AMD.com.

Plăci grafice

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

Procesoare

- 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

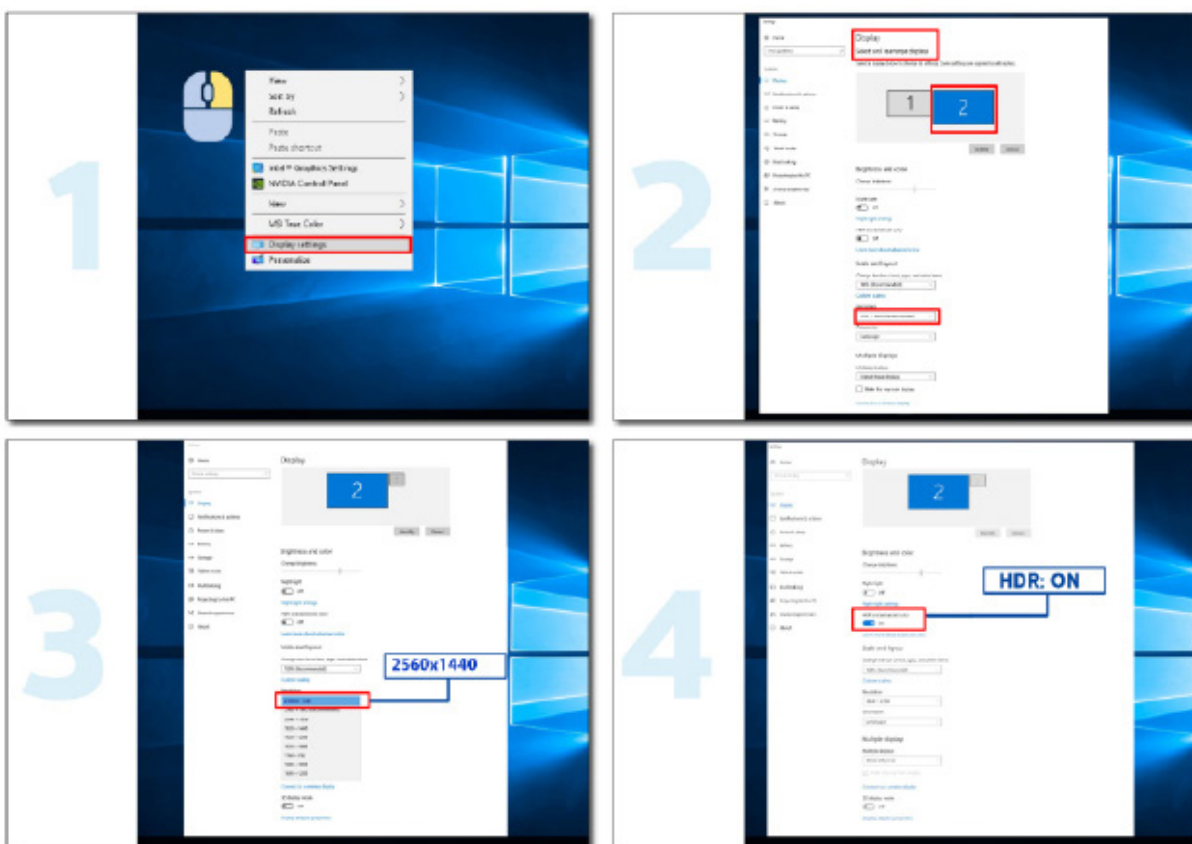
HDR

Este compatibil cu semnale de intrare în format HDR10.

Ecranul poate activa automat funcția HDR dacă playerul și conținutul sunt compatibile. Vă rugăm să contactați producătorul dispozitivului și furnizorul de conținut pentru informații privind compatibilitatea dispozitivului și a conținutului. Vă rugăm să selectați „OFF” pentru funcția HDR atunci când nu este necesară activarea automată.

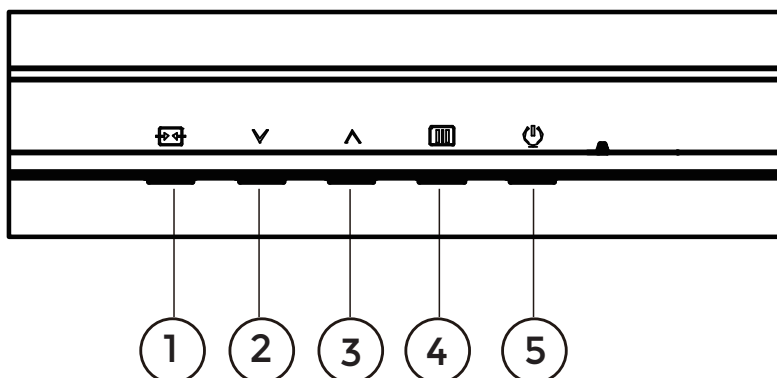
Notă:

1. Nu este necesară nicio setare specială pentru interfața DisplayPort/HDMI în versiunile WIN10 anterioare V1703.
2. Doar interfața HDMI este disponibilă, iar interfața DisplayPort nu funcționează în versiunea WIN10 V1703.
3. 3840x2160@50Hz/60Hz este recomandat exclusiv pentru Blu-ray Player, Xbox și PlayStation.
4. Setări ecran:
 - a. Rezoluția ecranului este setată la 2560*1440, iar Efectul HDR este presetat pe ON.
 - b. După accesarea unei aplicații, cel mai bun Efect HDR poate fi obținut atunci când rezoluția este schimbată la 2560*1440 (dacă este disponibilă).



Ajustare

Taste rapide



1	Sursă/Ieșire
2	Mod Joc
3	Punct de Reglaj
4	Meniu/Confirmare
5	Alimentare

Meniu/Confirmare

Apăsați pentru a afișa OSD-ul sau pentru a confirma selecția.

Alimentare

Apăsați butonul Power pentru a porni monitorul.

Punct de Reglaj

Când OSD-ul nu este afișat, apăsați butonul Punct de Reglaj pentru a afișa sau ascunde Punctul de Reglaj.

Mod Joc

Când OSD-ul nu este afișat, apăsați “▼” tasta pentru a activa funcția Mod Joc, apoi apăsați “▼” sau “▲” tasta pentru a selecta Mod Joc (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 sau Gamer 3), în funcție de tipul jocului.

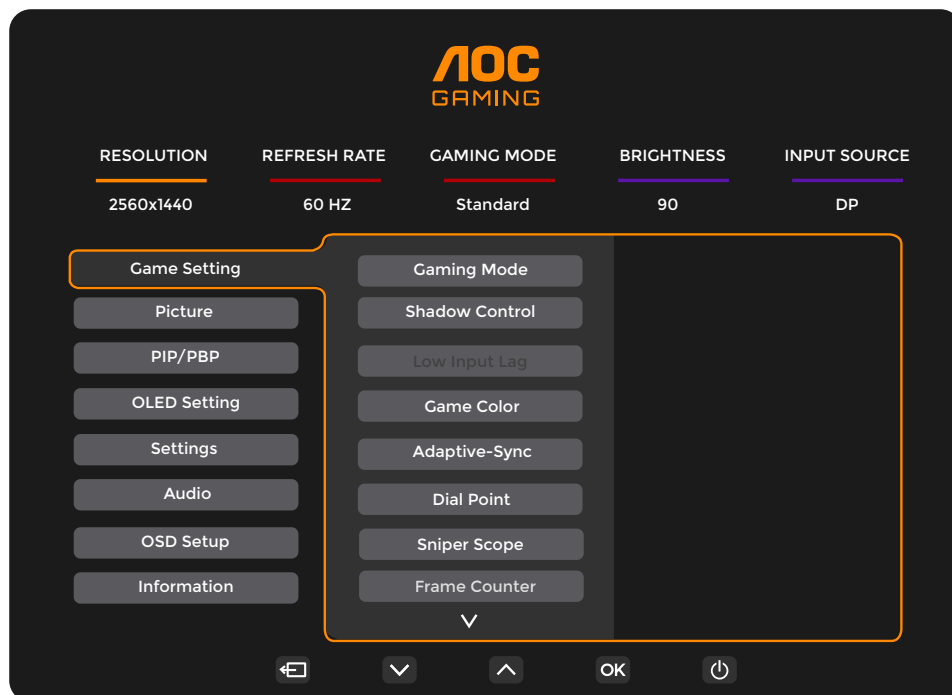
Sursă/Ieșire

Când OSD este închis, apăsarea butonului Source/Exit va activa funcția de tastă rapidă Source.

Când meniul OSD este activ, acest buton funcționează ca o tastă de ieșire (pentru a ieși din meniul OSD).

Setări OSD

Instrucțiuni de bază și simple privind tastele de control.

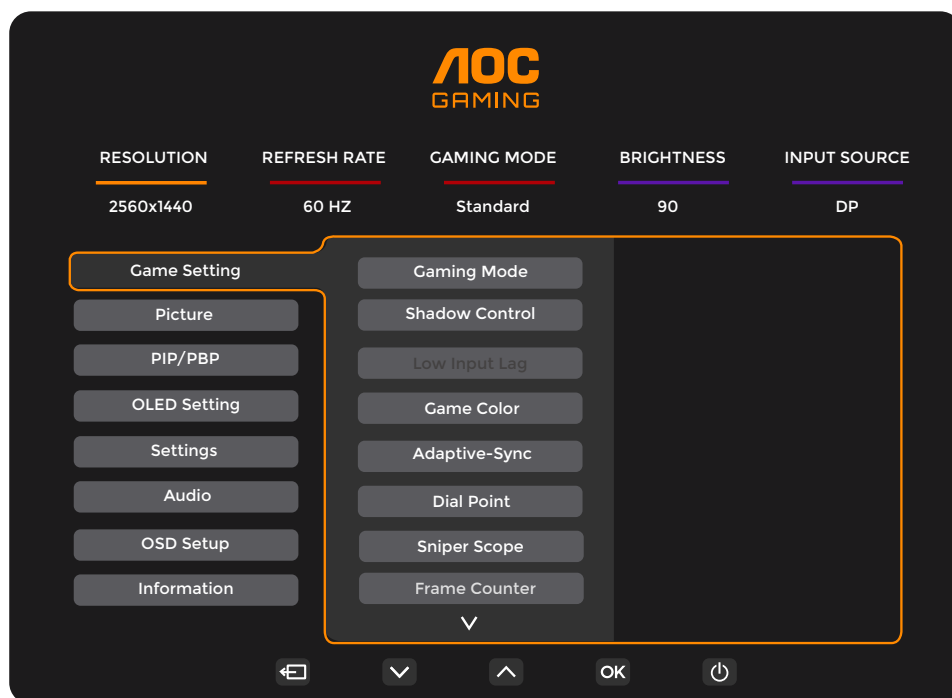


- 1). Apăsați butonul  MENU pentru a activa fereastra OSD.
- 2). Apăsați  sau  pentru a naviga prin funcții. Odată ce funcția dorită este evidențiată, apăsați butonul  MENU/OK pentru a o activa, apăsați  sau  pentru a naviga prin funcțiile submeniului. Odată ce funcția submeniului dorită este evidențiată, apăsați  butonul MENU/OK pentru a o activa.
- 3). Apăsați  sau  pentru a modifica setările funcției selectate. Apăsați  /  pentru a ieși. Dacă doriți să ajustați orice altă funcție, repetați pașii 2-3.
- 4). Funcția de blocare OSD: Pentru a bloca OSD-ul, apăsați și mențineți apăsat butonul  MENU în timp ce monitorul este oprit, apoi apăsați  butonul de alimentare pentru a porni monitorul. Pentru a debloca OSD-ul, apăsați și mențineți apăsat  MENU în timp ce monitorul este oprit, apoi apăsați  butonul de alimentare pentru a porni monitorul.

Note:

- 1). Dacă produsul are o singură intrare de semnal, opțiunea „Selectare intrare” nu poate fi ajustată.
- 2). Dacă rezoluția semnalului de intrare este rezoluția nativă sau G-SYNC/Adaptive-Sync, atunci opțiunea „Raport imagine” este invalidă.

Setări joc

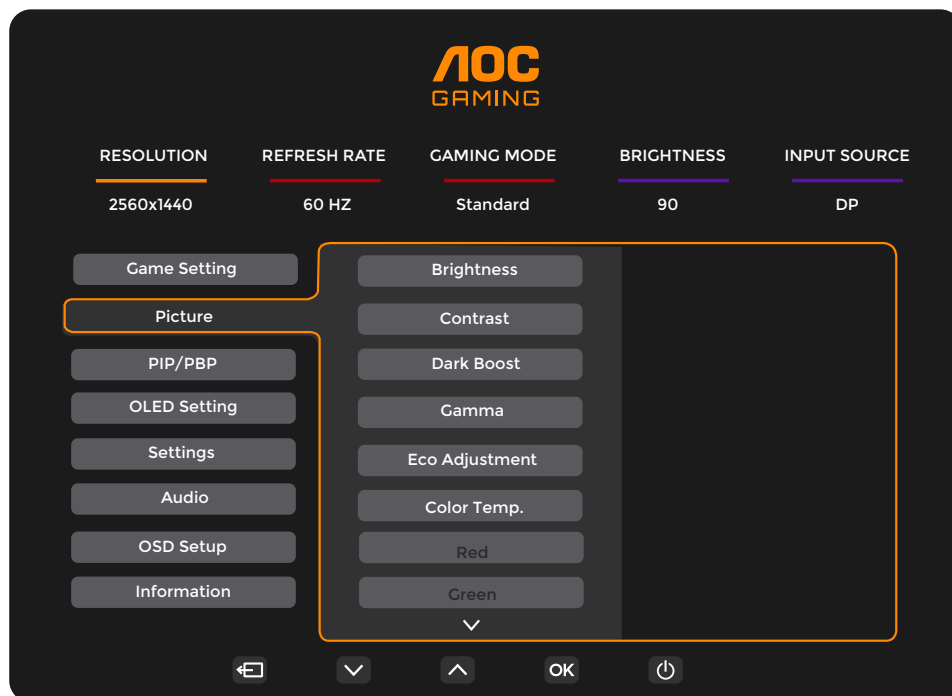


Mod Joc	Standard	Îmbunătățește lizibilitatea pentru jocuri web și mobile adecvate.
	FPS	Pentru jocuri FPS (First Person Shooters). Îmbunătățește nivelul de negru în temele întunecate.
	RTS	Pentru jocuri RTS (Real Time Strategy). Îmbunătățește calitatea imaginii.
	Racing	Pentru jocuri de curse, oferă cel mai rapid timp de răspuns și o saturare ridicată a culorilor.
	Jucător 1	Setările preferințelor utilizatorului au fost salvate ca Jucător 1.
	Jucător 2	Setările preferințelor utilizatorului au fost salvate ca Jucător 2.
	Jucător 3	Setările preferințelor utilizatorului au fost salvate ca Jucător 3.
Control umbră	0 ~ 20	Control umbră implicit este 0, apoi utilizatorul final poate ajusta valoarea de la 0 la 20 pentru o imagine mai clară. Dacă imaginea este prea întunecată pentru a vedea detaliile clar, ajustați valoarea de la 0 la 20 pentru o imagine clară.
Întârziere redusă la intrare	Dezactivat / Activat	Dezactivați buffer-ul de cadre pentru a reduce întârzierea la intrare.
Culoare joc	0 ~ 20	Culoare joc oferă un nivel de ajustare a saturației de la 0 la 20 pentru o imagine îmbunătățită.
Adaptive-Sync	Dezactivat / Activat	Dezactivați sau activați G-SYNC/Adaptive-Sync. Notificare funcționare G-SYNC/Adaptive-Sync: Când funcția G-SYNC/Adaptive-Sync este activată, pot apărea clipiri în anumite medii de joc.
Punct de Reglaj	Dezactivat / Activat / Dinamic	Funcția „Dial Point” plasează un indicator de țintire în centrul ecranului pentru a ajuta jucătorii să joace jocuri First Person Shooter (FPS) cu o țintire precisă și exactă.
Lunetă de lunetist	Oprit / 1.0 / 1.5 / 2.0	Mărește local pentru a facilita țintirea în timpul tragerii.
Contor de cadre	Oprit / Sus-dreapta / Jos-dreapta / Sus-stânga / Jos-stânga	Afișează frecvența V în colțul selectat.
HDMI1	Consolă/DVD / PC	Selectați tipul dispozitivului conectat. Când utilizați HDMI1 pentru a conecta consola de jocuri sau playerul DVD, setați HDMI1 pe consolă/DVD.
HDMI2	Consolă/DVD / PC	Selectați tipul dispozitivului conectat. Când utilizați HDMI2 pentru a conecta consola de jocuri sau playerul DVD, setați HDMI2 pe consolă/DVD.

Notă:

- 1). Când „Mod HDR” sau „HDR” din „Imagine” este activat, elementele „Control umbră” și „Culoare joc” nu pot fi ajustate.
- 2). Când „Spațiul de culoare” din „Imagine” este setat pe „sRGB” sau „DCI-P3”, elementele „Control umbră” și „Culoare joc” nu pot fi ajustate.

Imagine



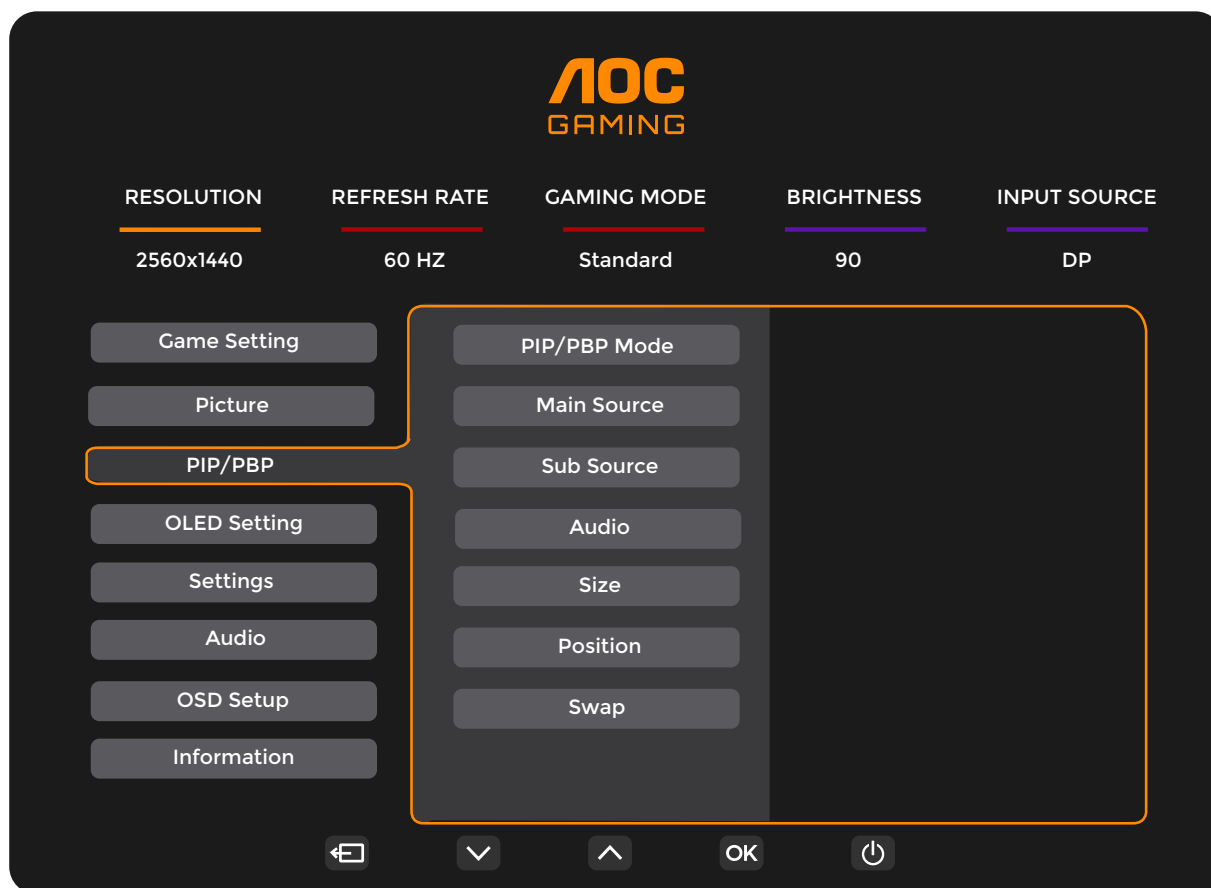
Luminozitate	0-100	Ajustarea iluminării de fundal.
Contrast	0-100	Contrast din registru digital.
Amplificare întuneric	Oprit / Nivel 1 / Nivel 2 / Nivel 3	Îmbunătățește detaliile ecranului în zonele întunecate sau luminoase pentru a regla luminozitatea în zona luminoasă și a preveni suprasaturarea.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Ajustați Gamma.
Ajustare Eco	Standard	Mod standard.
	Text	Mod text.
	Internet	Mod internet.
	Joc	Mod joc.
	Film	Mod Film.
	Sport	Mod Sport.
	Citire	Mod Citire.
Temperatură culoare.	Cald	Temperatură culoare caldă.
	Normal	Temperatură culoare normală.
	Rece	Temperatură culoare rece.
	Utilizator	Restabilește temperatura culorii.
Roșu	0-100	Amplificare roșu din registru digital.
Verde	0-100	Amplificare verde din registru digital.
Albastru	0-100	Amplificare albastră din registrul digital.

HDR	Oprit	Configurați profilul HDR conform cerințelor dvs. de utilizare. Notă: Când este detectat HDR, opțiunea HDR este afișată pentru ajustare.
	DisplayHDR	
	Vârf HDR	
	Imagine HDR	
	Film HDR	
	Joc HDR	
Mod HDR	Oprit	Optimizat pentru culoarea și contrastul imaginii, simulând efectul HDR. Notă: Când HDR nu este detectat, opțiunea Mod HDR este afișată pentru ajustare.
	Imagine HDR	
	Film HDR	
	Joc HDR	
Spațiu de culoare	Nativ panou	Panou cu spațiu de culoare standard.
	sRGB	Spațiu de culoare sRGB.
	DCI-P3	Spațiu de culoare DCI-P3.
Mod LowBlue	Oprit	Reduce unda luminii albastre prin controlul temperaturii de culoare.
	Multimedia	
	Internet	
	Birou	
	Citire	
Raport imagine	Full / 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)	Selectați raportul imaginii pentru afișare.

Notă:

- 1). Când „Mod HDR” este activat, elementele „Contrast”, „Dark Boost”, „Gamma”, „Eco Adjustment”, „Color Temp.”, „Color Space” și „LowBlue Mode” nu pot fi ajustate.
- 2). Când „HDR” este activat, elementele „Luminozitate”, „Contrast”, „Dark Boost”, „Gamma”, „Eco Adjustment”, „Color Temp.”, „Color Space” și „LowBlue Mode” nu pot fi ajustate.
- 3). Când „Spațiul de culoare” este setat la „sRGB” sau „DCI-P3”, elementele „Contrast”, „Dark Boost”, „Gamma”, „Eco Adjustment”, „Temperatura culorii”, „Mod HDR” și „Mod LowBlue” nu pot fi ajustate.
- 4). Când „Eco Adjustment” este setat pe Reading, „Contrast”, „Temperatura culorii”, „Spațiul de culoare” și „Mod LowBlue” nu pot fi ajustate.

PIP/PBP



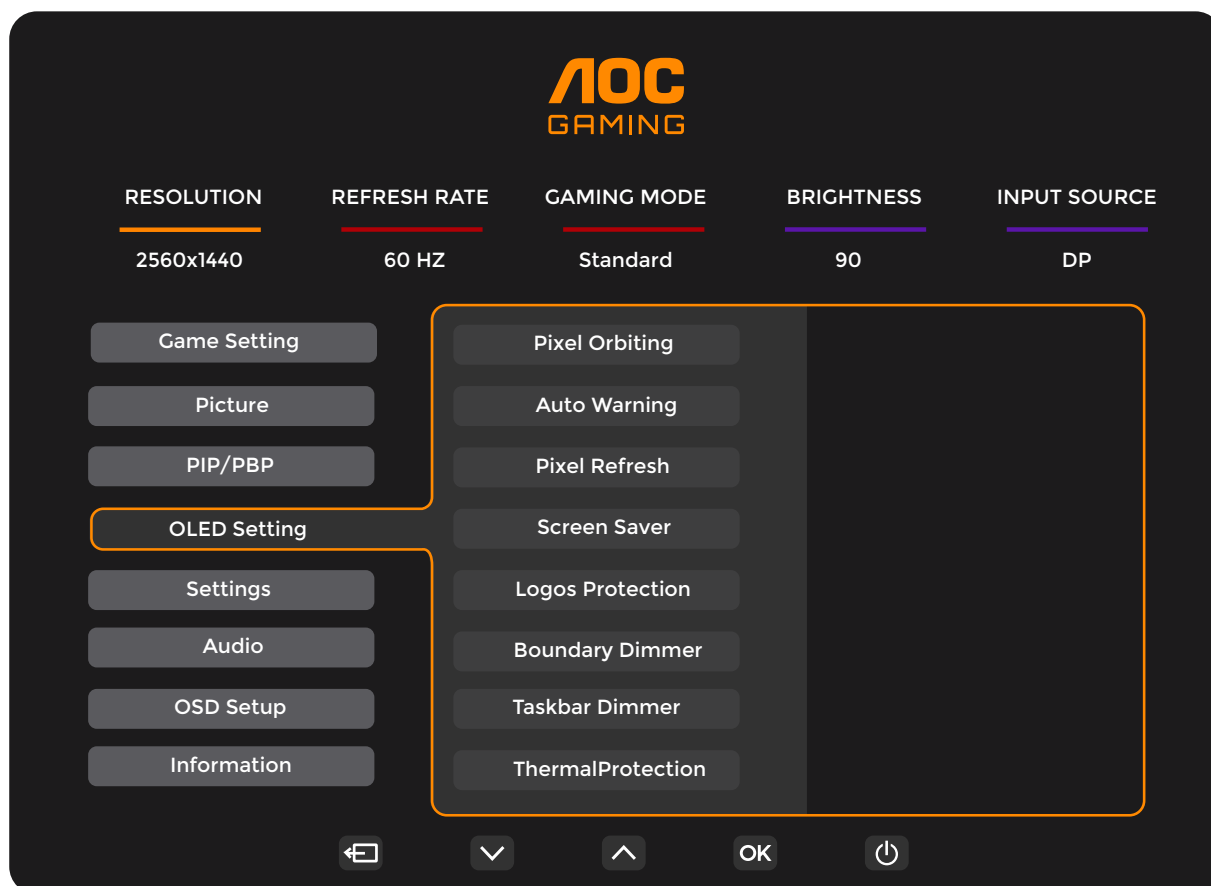
Mod PIP/PBP	Oprit / PIP / PBP	Dezactivați sau activați PIP sau PBP.
Sursa principală		Selectați sursa ecranului principal.
Sursa secundară		Selectați sursa ecranului secundar.
Audio	Sursa principală	Selectați setările audio.
	Sursa secundară	
Dimensiune	Mic / Mediu / Mare	Selectați dimensiunea ecranului.
Poziție	Dreapta-sus	Setați poziția ecranului.
	Dreapta-jos	
	Stânga-sus	
	Stânga-jos	
Comutare	Pornit: Comutare	Comută sursa ecranului.
	Oprit: fără acțiune	

Notă:

- 1). Când „HDR” din meniul „Imagine” este setat într-o stare diferită de oprit, toate elementele din „PIP/PBP” nu pot fi ajustate.
- 2) Când PBP/PIP este activat, compatibilitatea sursei de intrare pentru ecranul principal/sub ecran este prezentată în tabelul următor:

PBP/PIP		Sursa principală		
		HDMI1	HDMI2	DP
Sursa secundară	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DP	V	V	V

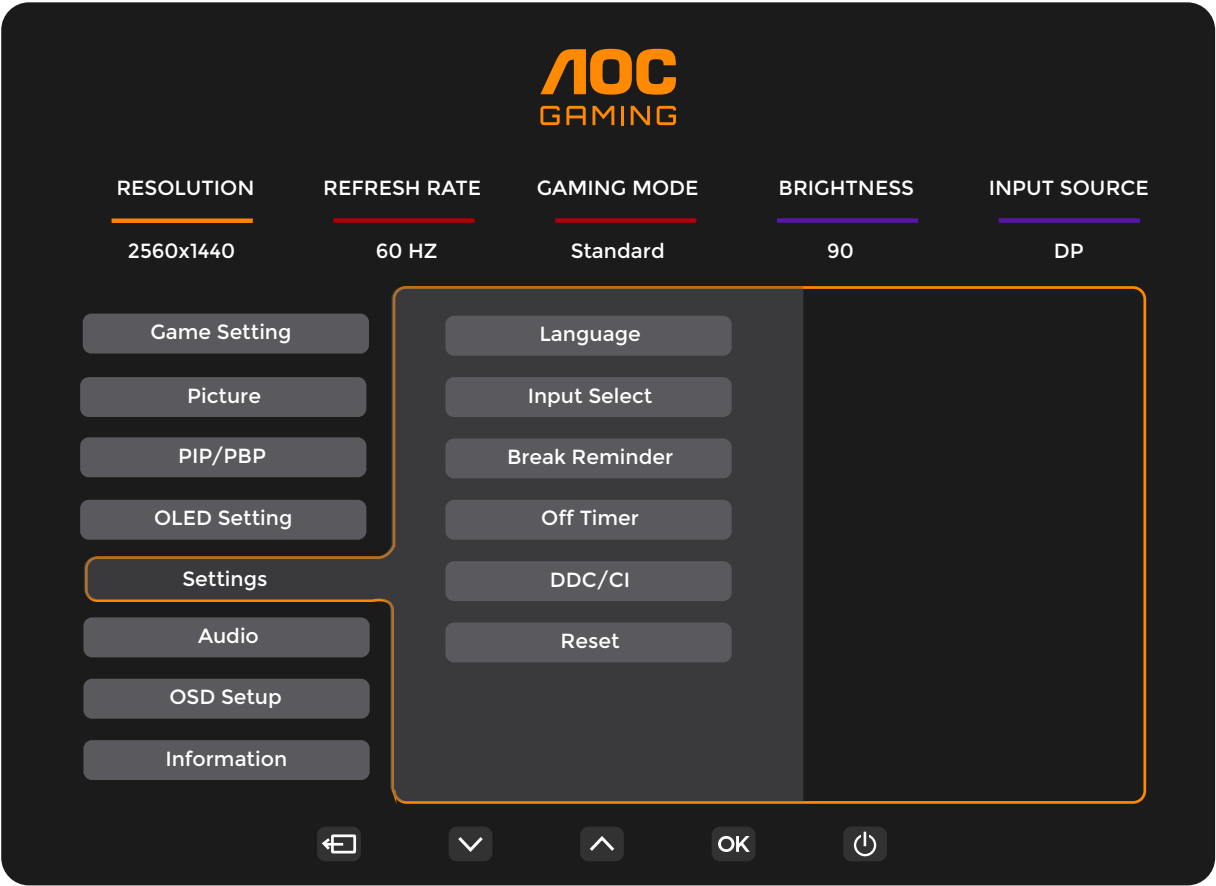
Setări OLED



Orbitarea pixelilor	Oprit / Slab / Mediu / Puternic	Orbitarea va deplasa ușor imaginea afișată la nivel de pixel, o dată pe secundă, pentru a preveni retenția imaginii. Această funcție este setată implicit pe „Pornit (Slab)”, „Slab” deplasează cel mai puțin, „Puternic” deplasează cel mai mult, iar „Oprit” dezactivează deplasarea și crește riscul de retenție a imaginii. Aceasta poate fi setată în meniul OSD.
Avertizare automată	Pornit/Oprit	Activează/Dezactivează funcția „Avertizare automată” pentru „Reîmprospătare pixel”. Monitorul va afișa automat o „Avertizare automată” la fiecare 4 ore de utilizare cumulativă pentru a reaminti utilizatorului să ruleze procesul de „Reîmprospătare pixel”. Selectați „Oprit” pentru a opri Avertizarea automată pentru „Reîmprospătare pixel”. Totuși, dacă timpul recomandat pentru rularea „Reîmprospătării pixel” nu este respectat, riscul de retenție a imaginii pe ecran poate crește. Vă rugăm să procedați cu prudență.
Reîmprospătare pixel	Pornit/Oprit	Această funcție va ajuta la eliminarea retenției imaginii. După pornire, selectați „Da” din promptul meniului. Ecranul se va închide și va rula ciclul de întreținere. Indicatorul de alimentare va clipi alb (1 secundă aprins/1 secundă stins) pe durata ciclului, aproximativ 10 minute. La sfârșitul ciclului, indicatorul de alimentare se va stinge, iar ecranul va intra în modul standby.

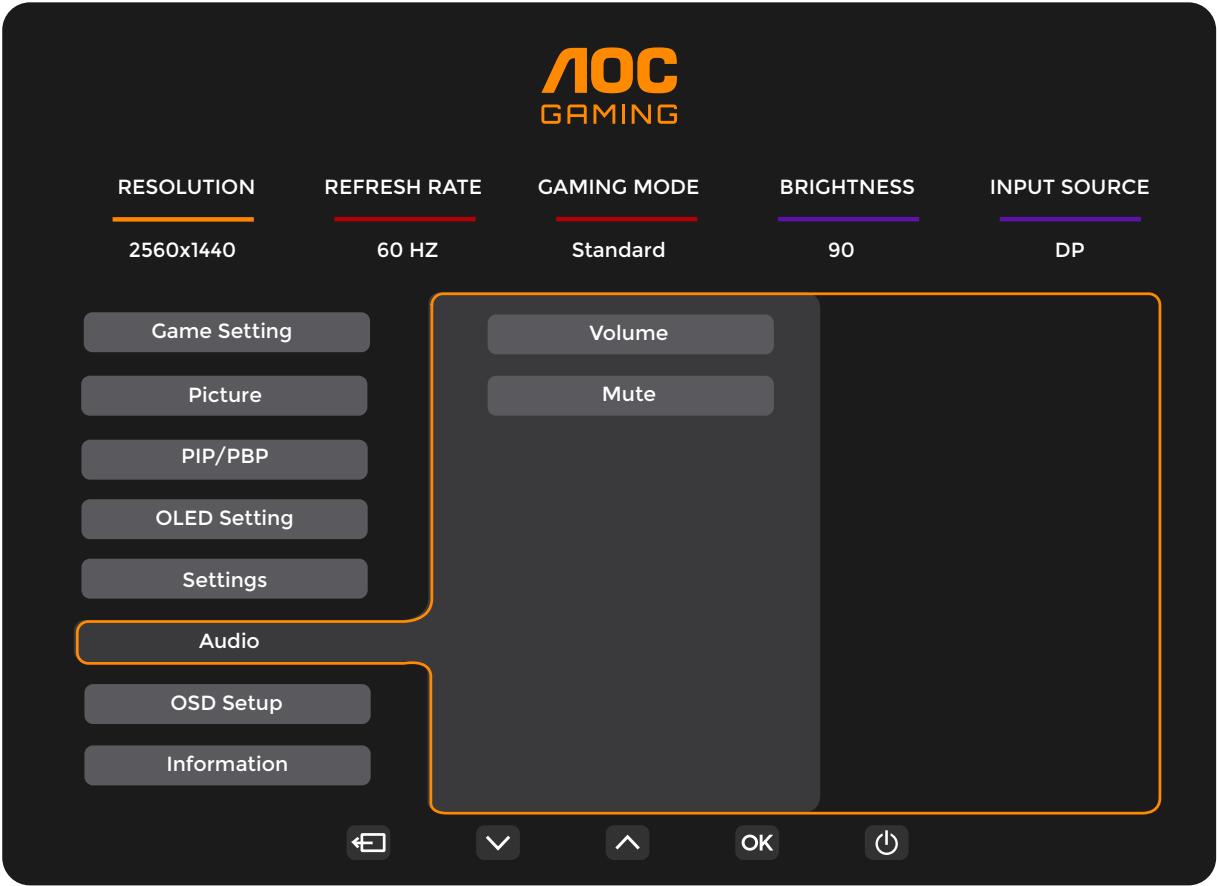
Protector de ecran	Oprit/Lent/Rapid	Când este detectată o imagine statică pentru o anumită perioadă de timp, funcția de protecție a ecranului va estompa ecranul pentru a proteja panoul împotriva fixării imaginii. Când este detectată o imagine în mișcare, monitorul va restabili luminanța la starea anterioară de funcționare. Setarea implicită este Lentă și poate fi modificată în Rapid pentru a activa protecția ecranului mai devreme. Se recomandă insistent să activați întotdeauna protecția ecranului pe modul Lent sau Rapid pentru a proteja ecranul. De asemenea, se recomandă să setați dispozitivul să utilizeze o protecție a ecranului.
Protecția logo-urilor	Oprit / 1 / 2 / 3 / 4	Când sunt detectate mai multe logo-uri statice pe ecran, se recomandă activarea protecției logo-urilor; care va estompa ecranul pentru a proteja panoul împotriva fixării imaginii în zonele unde sunt detectate logo-uri.
Estomparea marginilor	Oprit / 1 / 2 / 3 / 4	Pentru raporturi de aspect speciale care includ o zonă neagră în cadrul ecranului sau ecran divizat, funcția de estompă a marginilor poate detecta automat și estompa luminozitatea zonelor specifice cu diferențe mari de niveluri de luminozitate.
Dimmer Bara de Activități	Oprit / 1 / 2 / 3 / 4	Tehnologia Dimmer Bara de Activități reduce luminozitatea zonei barei de activități de pe ecran. Nu se vor observa modificări ale luminozității în alte zone decât în bara de activități.
Protecție Termică	Dezactivat / Activat	Atunci când temperatura monitorului depășește 60 de grade Celsius, funcția de Protecție Termică reduce automat luminozitatea ecranului pentru a asigura o disipare corespunzătoare a căldurii. Se recomandă activarea acestei funcții pentru monitor.

Setări



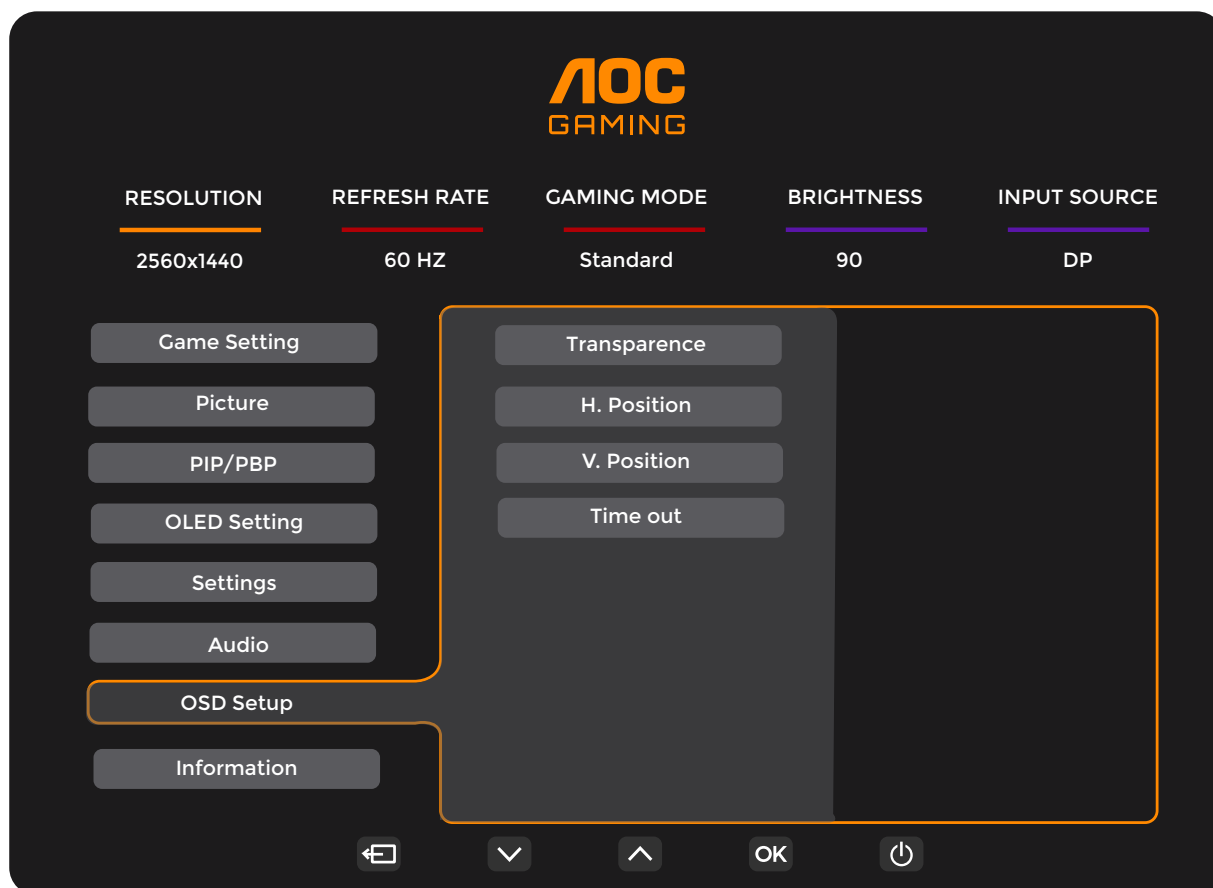
Limbă		Selectați limba OSD.
Selectare Intrare	Auto / HDMI1 / HDMI2 / DP	Selectați sursa semnalului de intrare.
Memento Pauză	Dezactivat / Activat	Memento de pauză dacă utilizatorul lucrează continuu mai mult de o oră.
Temporizator Dezactivare	0-24 ore	Selectați timpul de oprire DC.
DDC/CI	Nu / Da	Activare/Dezactivare suport DDC/CI.
Reset	Nu / Da	Resetează meniul la setările implicite.

Audio



Volum	0-100	Reglarea volumului.
Dezactivare sunet	Dezactivat / Activat	Dezactivează sunetul.

Configurare OSD



Transparență	0-100	Reglează transparența OSD.
Poziție orizontală	0-100	Reglează poziția orizontală a OSD.
Poziție verticală	0-100	Reglează poziția verticală a OSD.
Timp de expirare	5-120	Reglează timpul de expirare al OSD.

Informații

AOC
GAMING

RESOLUTION

2560x1440

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

DP

Game Setting

Picture

PIP/PBP

OLED Setting

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

xxxxx

Resolution

2560(H)x1440(V)/60HZ

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxx

Time after Pixel Refresh

xxx

Pixel Refresh Counts

xxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

Indicator LED

Stare	Culoare LED
Mod de putere completă	Alb
Mod activ-oprit	Portocaliu
Reîmprospătare pixel în curs	Alb intermitent (1 secundă aprins / 1 secundă stins)
Defecțiune panou OLED	Portocaliu intermitent (1 secundă aprins / 1 secundă stins)
Mod de oprire	Indicatorul nu este aprins.

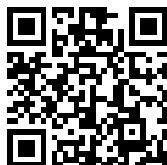
Depanare

Probleme	Soluții posibile
Indicatorul de alimentare nu este aprins.	• Verificați dacă alimentarea este pornită. • Verificați dacă cablul de alimentare este conectat.
Indicatorul de alimentare este aprins, dar nu apare nicio imagine pe ecran.	• Verificați dacă alimentarea calculatorului este pornită. • Verificați dacă placa grafică a calculatorului este bine conectată. • Verificați dacă cablul de semnal al ecranului este conectat corect la calculator. • Verificați mufa cablului de semnal al ecranului și asigurați-vă că toți pinii nu sunt îndoiți. • Observați indicatorul prin tasta Caps Lock de pe tastatura calculatorului pentru a confirma dacă acesta funcționează.
Nu apare nicio imagine, dar indicatorul de alimentare clipsește portocaliu.	• Panoul OLED are defecțiuni și nu funcționează corespunzător. Solicitați asistență de la serviciul post-vânzare AOC.
Eșec la realizarea funcției plug-to-use.	• Verificați dacă dispozitivul suportă funcția plug-to-use. • Verificați dacă adaptorul suportă funcția plug-to-use.
Imaginea este întunecată.	• Reglați luminanța și raportul de contrast.
Imaginea sare sau are efect de valuri.	• Pot exista aparate electrice și dispozitive în apropiere care pot cauza interferențe electronice.
Ecranul afișează „cablul de semnal nu este disponibil” sau „fără semnal”.	• Verificați dacă firul de semnal este conectat corect. • Verificați dacă pinul mufei firului de semnal este deteriorat. • Funcția Reîmprospătare pixel poate fi activată și rulată din meniul ecranului pentru a elimina retenția imaginii generate. Rularea acestei funcții de mai multe ori poate obține un efect optim de afișare a imaginii. Pentru alte instrucțiuni privind întreținerea ecranului, consultați Instrucțiunile de utilizare de pe site-ul oficial.
Ecranul afișează „intrare nevalidă”.	• Verificați dacă calculatorul este setat într-un mod de afișare necorespunzător. Vă rugăm să reconfigurați calculatorul în modul de afișare indicat în instrucțiunile detaliate de utilizare.
Retenție a imaginii.	• Având în vedere caracteristicile panoului OLED, funcția Reîmprospătare pixel poate fi activată și rulată din meniul ecranului pentru a elimina retenția imaginii generate. Se recomandă rularea acestei funcții de mai multe ori pentru a obține un efect optim de afișare a imaginii. Pentru alte instrucțiuni privind întreținerea ecranului, vă rugăm să consultați Instrucțiunile de utilizare de pe site-ul oficial.
Reglementări și service	Vă rugăm să consultați informațiile despre Reglementări și service la www.aoc.com (pentru a găsi modelul achiziționat în țara dvs. și pentru a accesa informațiile despre Reglementări și service în pagina de Suport).

Specificații

Specificații generale

Panou	Denumire model	Q27G4ZD	
	Sistem de conducere	OLED	
	Dimensiunea imaginii vizibile	67,3 cm diagonală	
	Pasul pixelului	0,2292 mm (H) x 0,2292 mm (V)	
	Culoarea ecranului	1,07 miliarde culori ^[1]	
Altele	Interval de scanare orizontală	30k~455kHz	
	Dimensiune maximă a scanării orizontale	590,42 mm	
	Interval de scanare verticală	48~280Hz	
	Dimensiune scanare verticală (maximă)	333,72 mm	
	Rezoluție presetată optimă	2560 x 1440@60Hz	
	Rezoluție maximă	2560 x 1440@280Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Sursă de alimentare	100-240V~ 50/60Hz 2A	
	Consum de energie	Tipic (luminozitate și contrast implicate)	78W
		Maxim (luminozitate = 100, contrast = 100)	≤117W
		Mod standby	≤ 0,5W
	Disipare termică	Funcționare normală	266,21 BTU/oră (tipic)
		Mod repaus (mod standby)	<1,71 BTU/oră
		Mod oprit	<1,02 BTU/oră
		Mod oprit (comutator AC)	0 BTU/oră
Caracteristici fizice	Tip conector	USB UP/USBx4 (include 1 încărcare rapidă) HDMIx2/DisplayPort/Căști	
	Tip cablu semnal	Detasabil	
Mediu	Temperatură	Funcționare	0°C~40°C
		Nefuncționare	-25°C~55°C
	Umiditate	Funcționare	10%~85% (fără condens)
		Nefuncționare	5%~93% (fără condens)
	Altitudine	Funcționare	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Nefuncționare	0m~12192m (0ft~40000ft)



Notă:

[1] Numărul maxim de culori afișate suportate de acest produs este de 1,07 miliarde, iar condițiile de configurare sunt următoarele (pot exista diferențe datorate limitărilor de ieșire ale unor plăci grafice)

(„V”: suport, „\” : nesuportat):

Adâncime culoare	Versiune semnal Format culoare Stare	HDMI2.1		DisplayPort1.4	
		YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB	YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB
2560x1440@280Hz 10bpc		V	V	V	V
2560x1440@280Hz 8bpc		V	V	V	V
2560x1440@240Hz 10bpc		V	V	V	V
2560x1440@240Hz 8bpc		V	V	V	V
2560x1440@200Hz 10bpc		\	\	V	V
2560x1440@200Hz 8bpc		\	\	V	V
2560x1440@165Hz 10bpc		V	V	V	V
2560x1440@165Hz 8bpc		V	V	V	V
2560x1440@144Hz 10bpc		V	V	V	V
2560x1440@144Hz 8bpc		V	V	V	V
2560x1440@60Hz 10bpc		V	V	V	V
2560x1440@60Hz 8bpc		V	V	V	V
Rezoluție redusă 10 bpc		V	V	V	V
Rezoluție redusă 8 bpc		V	V	V	V

Notă:

1) Display Port este recomandat pentru placa grafică NVIDIA®. HDMI sau Display Port pot fi utilizate pentru placa grafică AMD®.

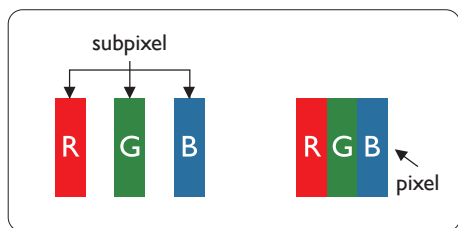
2) Pentru a atinge QHD 240Hz/280Hz la semnalul de intrare DP1.4, trebuie utilizată o placă grafică care suportă DSC. Pentru suportul DSC, vă rugăm să consultați producătorul plăcii grafice.

Politica AOC privind defectele pixelilor panourilor monitoarelor

AOC se angajează să livreze produse de cea mai înaltă calitate. Folosim unele dintre cele mai avansate procese de fabricație din industrie și aplicăm un control riguros al calității. Totuși, defectele de pixeli sau subpixeli pe panourile monitoarelor utilizate sunt uneori inevitabile.

Niciun producător nu poate garanta că toate panourile vor fi lipsite de defecte de pixeli, însă AOC garantează că orice monitor cu un număr inacceptabil de defecte va fi reparat sau înlocuit în garanție. Această notificare explică diferitele tipuri de defecte ale pixelilor și definește nivelurile acceptabile de defecte pentru fiecare tip. Pentru a beneficia de reparație sau înlocuire în cadrul garanției, numărul defectelor de pixeli pe un panou monitor trebuie să depășească nivelurile acceptabile specificate. De exemplu, nu pot exista mai mult de 0,0004% subpixeli defectuoși pe un monitor.

În plus, AOC impune standarde de calitate și mai ridicate pentru anumite tipuri sau combinații de defecte de pixeli care sunt mai vizibile decât altele. Această politică este valabilă la nivel mondial.



Pixeli și subpixeli

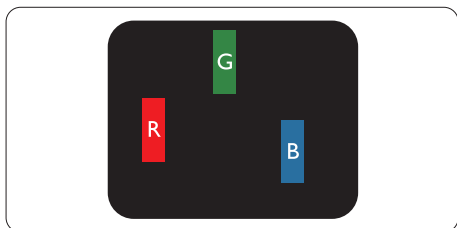
Un pixel, sau element de imagine, este compus din trei subpixeli în culorile primare roșu, verde și albastru. Mai mulți pixeli împreună formează o imagine. Când toți subpixelii unui pixel sunt aprinși, cei trei subpixeli colorați apar împreună ca un singur pixel alb. Când toți sunt întunecați, cei trei subpixeli colorați apar împreună ca un singur pixel negru. Alte combinații de subpixeli aprinși și întunecați apar ca pixeli individuali de alte culori.

Tipuri de defecte de pixeli

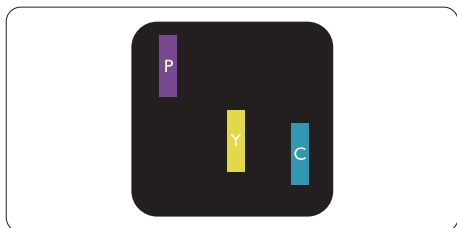
Defectele de pixeli și subpixeli se manifestă pe ecran în moduri diferite. Există două categorii de defecte de pixeli și mai multe tipuri de defecte de subpixeli în cadrul fiecărei categorii.

Defecte de puncte luminoase

Defectele de puncte luminoase apar ca pixeli sau subpixeli care sunt întotdeauna aprinși sau „activi”. Un punct luminos este un subpixel care iese în evidență pe ecran atunci când monitorul afișează un model întunecat. Există următoarele tipuri de defecte de puncte luminoase.



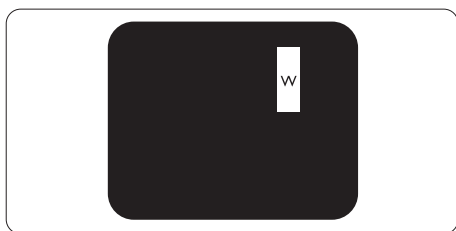
Un subpixel roșu, verde sau albastru aprins.



Doi subpixeli aprinși adiacenți:

- Roșu + Albastru = Violet
- Roșu + Verde = Galben

- Verde + Albastru = Cyan (albastru deschis)



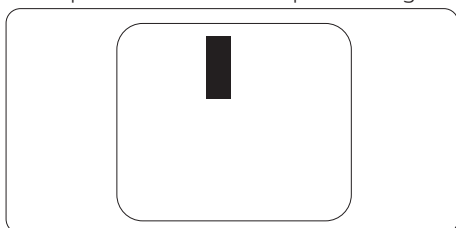
Trei subpixeli luminoși adiacenți (un pixel alb).

Notă

Un punct luminos roșu sau albastru trebuie să fie cu peste 50% mai luminos decât punctele vecine, în timp ce un punct luminos verde este cu 30% mai luminos decât punctele vecine.

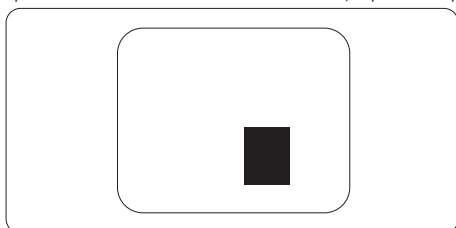
Defecte de puncte negre

Defectele de puncte negre apar ca pixeli sau subpixeli care sunt întotdeauna întunecați sau „opriți”. Adică, un punct întunecat este un sub-pixel care se evidențiază pe ecran atunci când monitorul afișează un model luminos. Acestea sunt tipurile de defecte cu puncte negre.



Proximitatea defectelor de pixeli

Deoarece defectele de pixeli și sub-pixeli de același tip, care sunt apropiate unele de altele, pot fi mai vizibile, AOC specifică, de asemenea, toleranțe pentru proximitatea defectelor de pixeli.



Toleranțe pentru defectele de pixeli

Pentru a beneficia de reparație sau înlocuire din cauza defectelor de pixeli în perioada de garanție, un panou monitor AOC trebuie să prezinte defecte de pixeli sau sub-pixeli care depășesc toleranțele enumerate în manualul online.

DEFECTE DE PUNCTE LUMINOASE	NIVEL ACCEPTABIL
1 subpixel aprins	0
2 subpixeli aprinși adiacenți	0
3 subpixeli aprinși adiacenți (un pixel alb)	0
Distanța dintre două defecte de puncte luminoase*	N/A
Număr total de defecte de puncte luminoase de toate tipurile	0
DEFECTE DE PUNCTE NEGRE	NIVEL ACCEPTABIL
1 subpixel întunecat	5 sau mai puține
2 subpixeli întunecați adiacenți	2 sau mai puține
3 subpixeli întunecați adiacenți	1 sau mai puțin
Distanța dintre două defecte de puncte negre*	≥5mm
Total defecte de puncte negre de toate tipurile	5 sau mai puține
TOTAL DEFECTE DE PUNCTE	NIVEL ACCEPTABIL
Total defecte de puncte luminoase sau negre de toate tipurile	5 sau mai puține

Notă

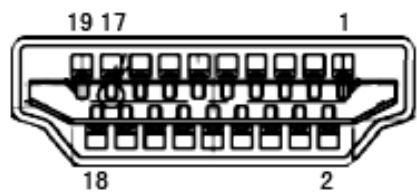
*: 1 sau 2 defecte adiacente de sub-pixeli = 1 defect de punct.

Moduri presetate ale ecranului

STANDARD	REZOLUȚIE (±1Hz)	FRECVENȚĂ ORIZONTALĂ (KHz)	FRECVENȚĂ VERTICALĂ (Hz)
VGA	640×480@60Hz	31.469	59.94
	640×480@72Hz	37.861	72.809
	640×480@75Hz	37.500	75
	640×480@100Hz	51.08	99.769
	640×480@120Hz	61.91	119.518
SVGA	800×600@56Hz	35.156	56.25
	800×600@60Hz	37.879	60.317
	800×600@72Hz	48.077	72.188
	800×600@75Hz	46.875	75
	800×600@100Hz	63.68	99.662
	800×600@120Hz	77.425	119.854
XGA	1024×768@60Hz	48.363	60.004
	1024×768@70Hz	56.476	70.069
	1024×768@75Hz	60.023	75.029
	1024×768@100Hz	81.577	99.972
	1024×768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280×1024@60Hz	63.981	60.02
	1280×1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920×1080@60Hz	67.5	60
QHD	2560×1440@60Hz	96.482	60.001
	2560×1440@100Hz	151	100
	2560×1440@120Hz	183	120
	2560×1440@144Hz	231.555	144.002
	2560×1440@165Hz	242.551	165
	2560×1440@200Hz	294	200
	2560×1440@240Hz	385.92	240
	2560×1440@280Hz	450.24	280
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
	1280×1440@144Hz	214.994	144.002
	1280×1440@165Hz	246.347	165.002
MODURI MAC			
VGA	640×480@67Hz	35	66.667
SVGA	832×624@75Hz	49.725	74.55
MODURI IBM			
DOS	720×400@70Hz	31.469	70.087

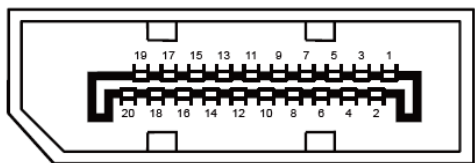
Notă: Conform standardului VESA, poate exista o eroare de ±1 Hz la calcularea ratei de reîmprospătare (frecvența câmpului) pentru diferite sisteme de operare și plăci grafice. Pentru a îmbunătăți compatibilitatea, rata nominală de reîmprospătare a acestui produs a fost rotunjită. Vă rugăm să consultați produsul efectiv.

Alocarea pinilor



Cablu semnal ecran color cu 19 pini

Număr pin	Nume semnal	Număr pin	Nume semnal	Număr pin	Nume semnal
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Masă DDC/CEC
2.	Ecranaj TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	Alimentare +5V
3.	Date TMDS 2-	11.	Ecranare ceas TMDS	19.	Detectare conectare la cald
4.	Date TMDS 1+	12.	Ceas TMDS-		
5.	Ecranare date TMDS 1	13.	CEC		
6.	Date TMDS 1-	14.	Rezervat (N.C. pe dispozitiv)		
7.	Date TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Ecranare date TMDS 0	16.	SDA		



Cablu semnal ecran color cu 20 pini

Număr pin	Nume semnal	Număr pin	Nume semnal
1.	ML_Lane 3 (n)	11.	MASĂ
2.	MASĂ	12.	ML_Lane 0 (p)
3.	ML_Lane 3 (p)	13.	CONFIG1
4.	ML_Lane 2 (n)	14.	CONFIG2
5.	MASĂ	15.	AUX_CH(p)
6.	ML_Lane 2 (p)	16.	MASĂ
7.	ML_Lane 1 (n)	17.	AUX_CH(n)
8.	MASĂ	18.	Detectare conectare la cald
9.	ML_Lane 1 (p)	19.	Return DP_PWR
10.	ML_Lane 0 (n)	20.	DP_PWR

Plug and Play

Funcția Plug & Play DDC2B

Acest monitor este echipat cu capabilități VESA DDC2B conform STANDARDULUI VESA DDC. Aceasta permite monitorului să informeze sistemul gazdă despre identitatea sa și, în funcție de nivelul DDC utilizat, să comunice informații suplimentare privind capacitățile ecranului.

DDC2B este un canal de date bidirecțional bazat pe protocolul I2C. Sistemul gazdă poate solicita informații EDID prin canalul DDC2B.

