

AOC
GAMING



使用手冊

27G4ZR

AOC GAMING MONITOR

安全	1
國家標準	1
電源	2
安裝	3
清潔	4
其他	5
設定	6
包裝內容	6
安裝支架及底座	7
調整視角	8
連接顯示器	9
壁掛安裝	10
Adaptive-Sync 功能	11
HDR	12
調整中	13
快速鍵	13
OSD 設定	14
遊戲設定	15
影像	17
設定	19
音訊	20
OSD 設定	21
資訊	22
LED 指示燈	23
故障排除	24
規格	25
一般規格	25
AOC 平面顯示器像素瑕疵規定	26
預設顯示模式	28
引腳分配	29
即插即用	30

安全

國家標準

以下小節說明本文件中所採用之國家標準。

注意事項、警告與警示

本指南中，部分文字區塊可能附有圖示，並以粗體或斜體字標示。此類區塊為注意事項、警告與警示，其用法說明如下：



注意：注意事項提供重要資訊，協助您更有效地使用電腦系統。



小心：小心事項指出可能造成硬體損壞或資料遺失的風險，並指示如何避免。



警告：警告指出可能導致身體傷害的風險，並指示如何避免。

部分警告可能以其他格式出現，且未附圖示。此類警告之具體呈現方式，係由法規機關規定。

電源

 本顯示器僅應使用標籤所示之電源類型。如不確定家中電源類型，請洽經銷商或當地電力公司。

 本顯示器配備三孔接地插頭，含第三根接地腳。

此插頭僅能插入具接地功能之插座，以確保安全。如插座無法容納三孔插頭，請由合格電工更換正確插座，或使用接地安全的轉接器。請勿破壞接地插頭之安全功能。

 雷雨天氣期間或長時間不使用時，請務必拔除本機電源插頭。此措施可防止因電壓突波而導致顯示器損壞。

 請勿超載使用電源延長線及排插。超載可能導致火災或觸電危險。

 為確保正常運作，請僅使用通過 UL 認證且配置合適插座（標示 100-240V 交流電，最低 5A）的電腦。

 牆壁插座應安裝於設備附近，且必須易於接近與操作。

安裝

! 請勿將顯示器放置於不穩定的推車、支架、三腳架、掛架或桌面上。顯示器若跌落，可能導致人員受傷及產品嚴重損壞。請僅使用製造商推薦或隨產品附帶的推車、支架、三腳架、掛架或桌面，並遵循製造商'安裝本產品時，請依照說明操作並使用製造商推薦的安裝配件。產品與推車組合移動時，請務必小心謹慎。

! 切勿將任何物體插入顯示器機殼插槽。此行為可能損壞電路元件，導致火災或電擊危險。切勿將液體潑灑於顯示器上。

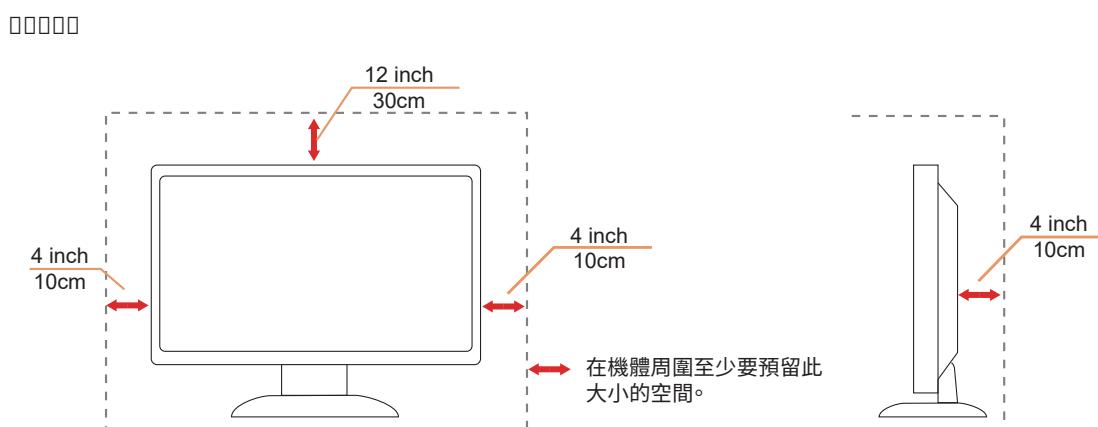
! 請勿將產品正面朝下放置於地面。

! 若將顯示器安裝於牆壁或架子上，請使用製造商覈准之安裝套件，並遵循套件說明。

! 請於顯示器周圍留出如圖所示之空間。否則，空氣流通不足可能導致過熱，進而引發火災或損壞顯示器。

! 為避免潛在損害，如面板脫離外框，請確保顯示器向下傾斜角度不超過 -5 度。若超過最大 -5 度的向下傾斜角度，顯示器之損壞將不在保固範圍內。

下圖為顯示器安裝於牆壁或支架時建議之通風空間：



清潔

 請定期以水沾濕的軟布清潔機殼。

 清潔時請使用柔軟的棉布或超細纖維布。布料應保持微濕且幾乎乾燥，避免液體滲入機殼內部。



 清潔產品前，請務必拔除電源線。

其他

 若產品散發異味、異音或冒煙，請立即拔除電源插頭，並聯繫服務中心。

 請確保通風孔未被桌面或窗簾阻塞。

 液晶顯示器運作期間，請避免嚴重振動或高衝擊狀況。

 請勿在運作或運輸過程中敲擊或摔落顯示器。

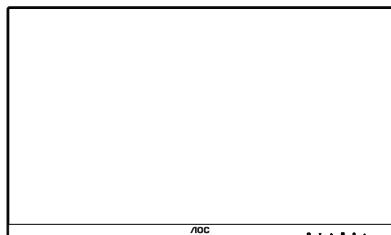
 電源線必須符合安全認證標準。德國地區應使用 H03VV-F 型，3G， 0.75 mm^2 或更佳規格。

其他國家請依當地規定選用合適的電源線類型。

 耳機及耳罩過大聲壓可能導致聽力損傷。將均衡器調整至最大值會提升耳機及頭戴式耳機的輸出電壓，從而提高聲壓級。

設定

包裝內容



Monitor

*



Quick Start Guide

*



Warranty Card

✓



Stand

✓



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



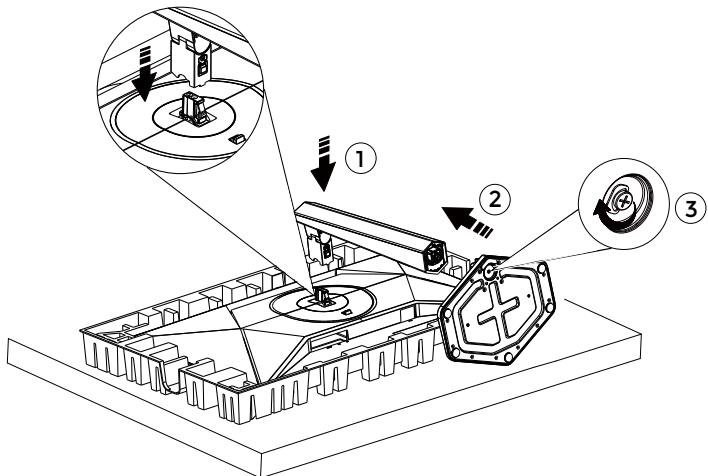
DisplayPort Cable

* 並非所有國家和地區皆提供所有訊號線。請向當地經銷商或 AOC 分公司確認。

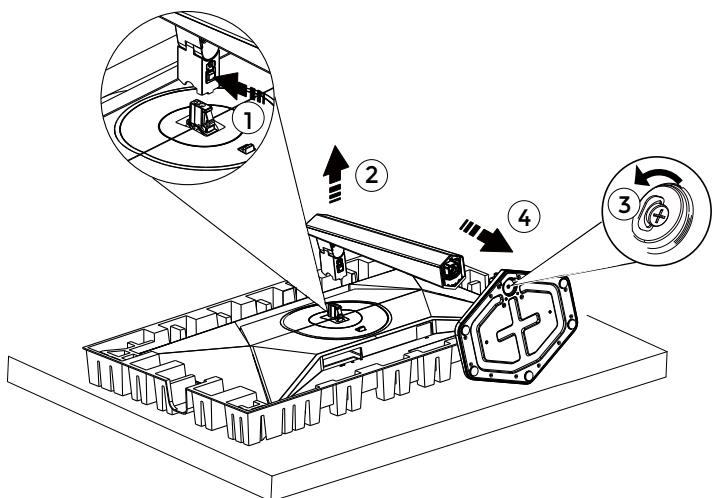
安裝支架及底座

請依以下步驟安裝或拆卸底座。

安裝：



拆卸：



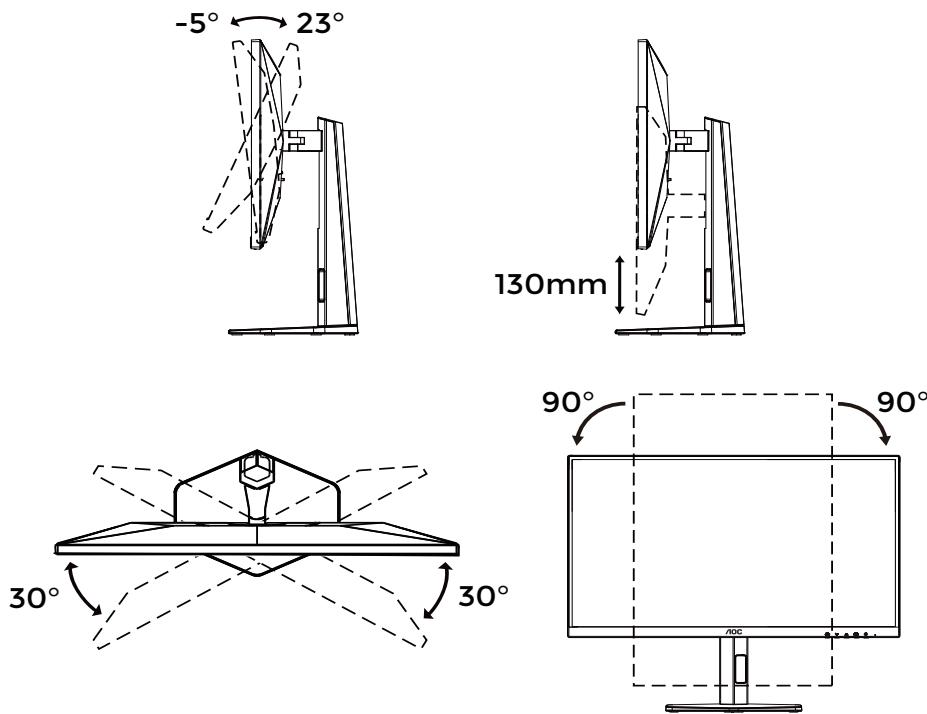
注意：顯示器設計可能與圖示不同。

調整視角

為獲得最佳觀賞效果，建議使用者確保能在螢幕上完整看到面部，並依個人喜好調整螢幕角度。

調整螢幕角度時，請握緊支架以防止螢幕傾倒。

您可依下列方式調整螢幕：

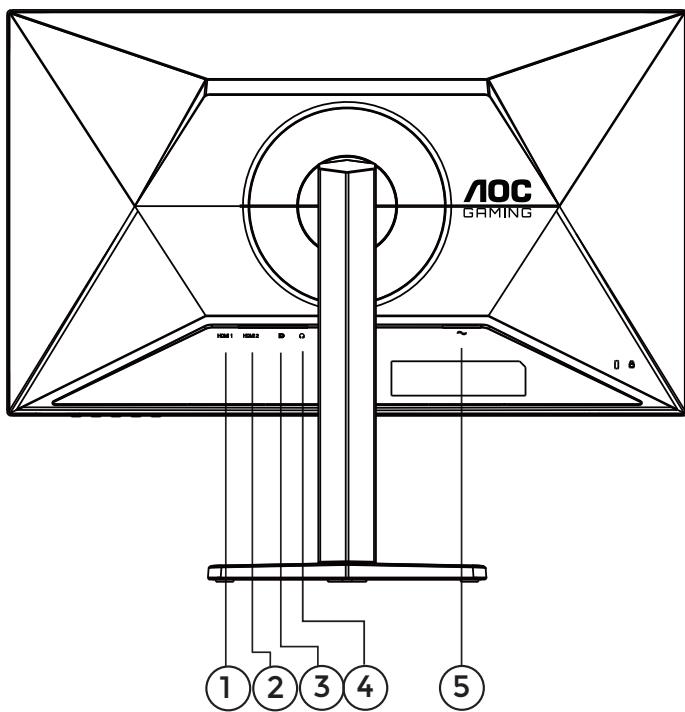


注意：

調整角度時請勿觸碰液晶螢幕。觸碰液晶螢幕可能導致損壞。

連接顯示器

顯示器與電腦背部的連接線：



1. HDMI 1
2. HDMI 2
3. DisplayPort
4. 耳機插孔
5. 電源

連接至電腦

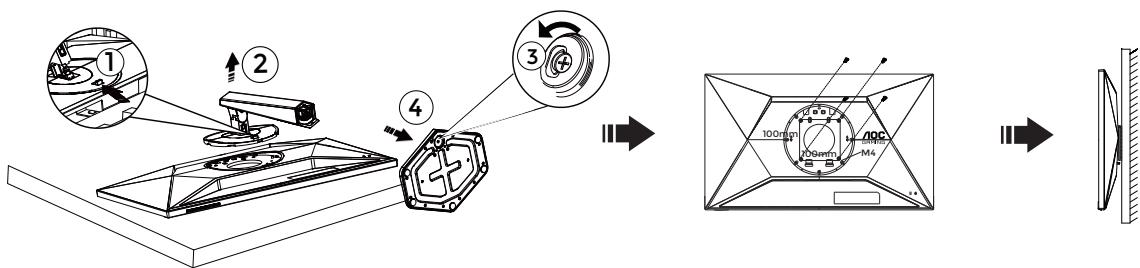
1. 請將電源線牢固插入顯示器背部。
2. 關閉您的電腦並拔除電源線。
3. 將顯示訊號線連接至電腦背部的視訊連接埠。
4. 將電腦與顯示器的電源線插入附近的電源插座。
5. 開啟您的電腦和顯示器。

若顯示器顯示影像，表示安裝完成。若無影像顯示，請參考故障排除。

為保護設備，連接前請務必先關閉電腦和液晶顯示器電源。

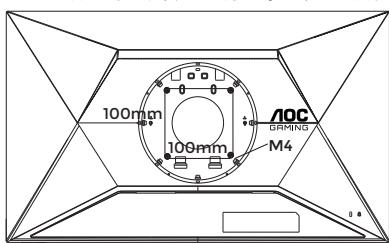
壁掛安裝

準備安裝選購壁掛支架。

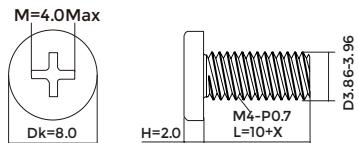


本顯示器可安裝另行購買的壁掛支架。進行此程序前請先拔除電源。請依下列步驟操作：

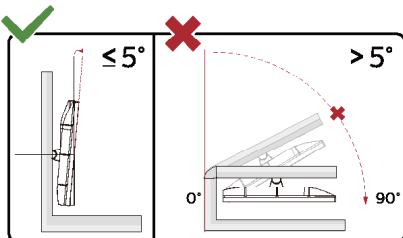
1. 拆卸底座。
2. 請依照製造商指示組裝壁掛支臂。
3. 將壁掛支臂安裝於顯示器背面。對齊支臂孔洞與顯示器背面孔洞。
4. 將四顆螺絲插入孔洞並旋緊。
5. 重新連接線材。請參考隨附壁掛支臂使用手冊，瞭解固定於牆面之安裝說明。



壁掛螺絲規格：M4*(10+X) mm (X=壁掛式支架的厚度)



注意：並非所有機型均具備 VESA 壁掛螺絲孔，請向經銷商或 AOC 官方部門確認。壁掛安裝務必聯絡製造商。



* 顯示器設計可能與圖示略有差異。

警告：

1. 為避免螢幕損壞（如面板剝離），請確保顯示器向下傾斜角度不超過 -5 度。
2. 調整顯示器角度時，請勿按壓螢幕，僅可握持外框。

Adaptive-Sync 功能

1. Adaptive-Sync 功能支援 DisplayPort/HDMI。
2. 相容顯示卡：推薦清單如下，亦可至 www.AMD.com 查詢。

顯示卡

- Radeon™ RX Vega 系列
- Radeon™ RX 500 系列
- Radeon™ RX 400 系列
- Radeon™ R9/R7 300 系列（不含 R9 370/X、R7 370/X 及 R7 265）
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Radeon™ R9 Nano 系列
- Radeon™ R9 Fury 系列
- Radeon™ R9/R7 200 系列（不含 R9 270/X、R9 280/X）

處理器

- 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

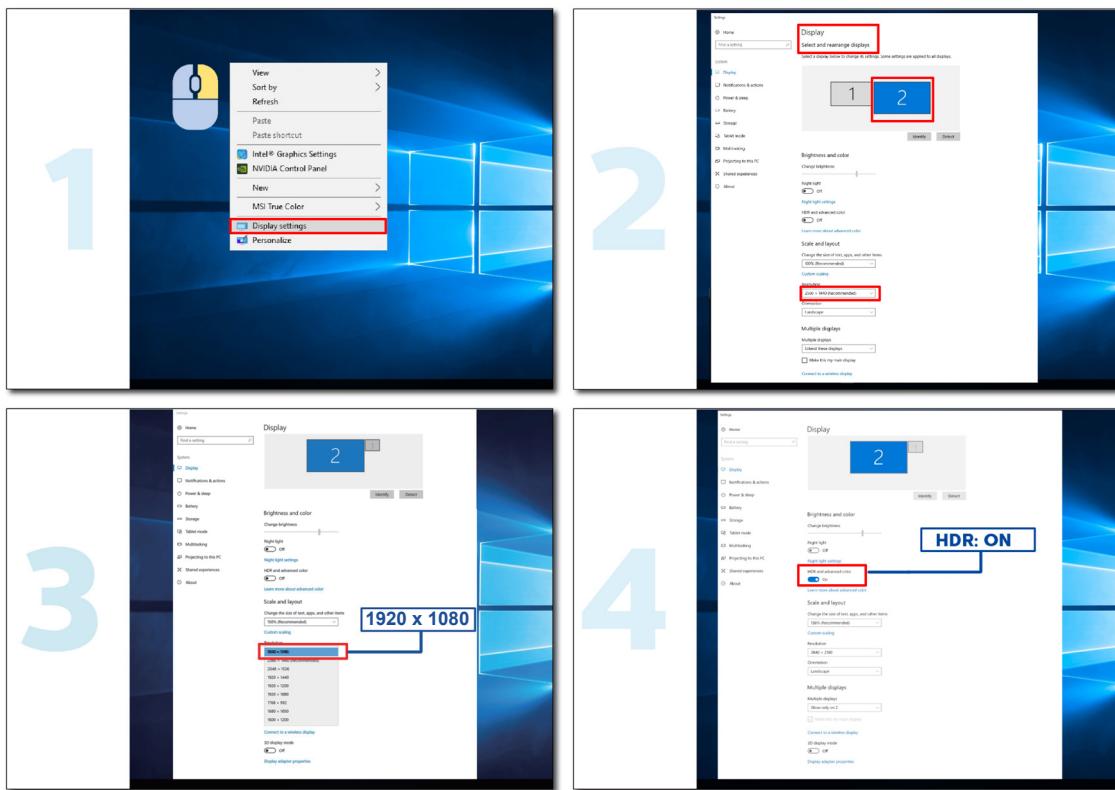
HDR

本產品相容 HDR10 格式的輸入訊號。

若播放器與內容相容，顯示器可能會自動啟用 HDR 功能。請聯絡設備製造商及內容提供商，確認您的裝置與內容相容性。如不需要自動啟用功能，請將 HDR 功能設定為「關閉」。

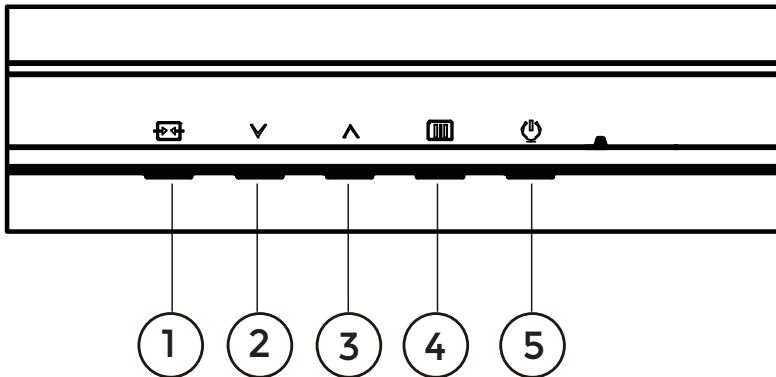
注意：

1. Windows 10 版本低於 V1703 時，DisplayPort/HDMI 介面無需特殊設定。
2. Windows 10 版本 V1703 中，僅 HDMI 介面可使用，DisplayPort 介面無法運作。
3. 顯示設定：
 - a. 顯示解析度設定為 1920*1080，且 HDR 預設為開啟。
 - b. 進入應用程式後，若可用，將解析度切換至 1920*1080 以達最佳 HDR 效果。



調整中

快速鍵



1	訊號源 / 離開
2	使用者按鍵（遊戲模式）
3	刻度點
4	選單 / 確認
5	電源

選單 / 確認

按下以顯示 OSD 或確認選擇。

電源

按下電源按鈕以開啟顯示器。

刻度點

無 OSD 時，按下刻度點按鈕可顯示或隱藏刻度點。

使用者按鍵（遊戲模式）

使用者設定 “ \checkmark ” 快速鍵選單：遊戲模式 / 影格計數器。

預設為雙遊戲模式。

無 OSD 時，按下 “ \checkmark ” 鍵以開啟遊戲模式功能，再按 “ \checkmark ” 或 “ \wedge ” 鍵根據不同遊戲類型選擇遊戲模式（標準、FPS、RTS、賽車、玩家 1、玩家 2 或玩家 3）。

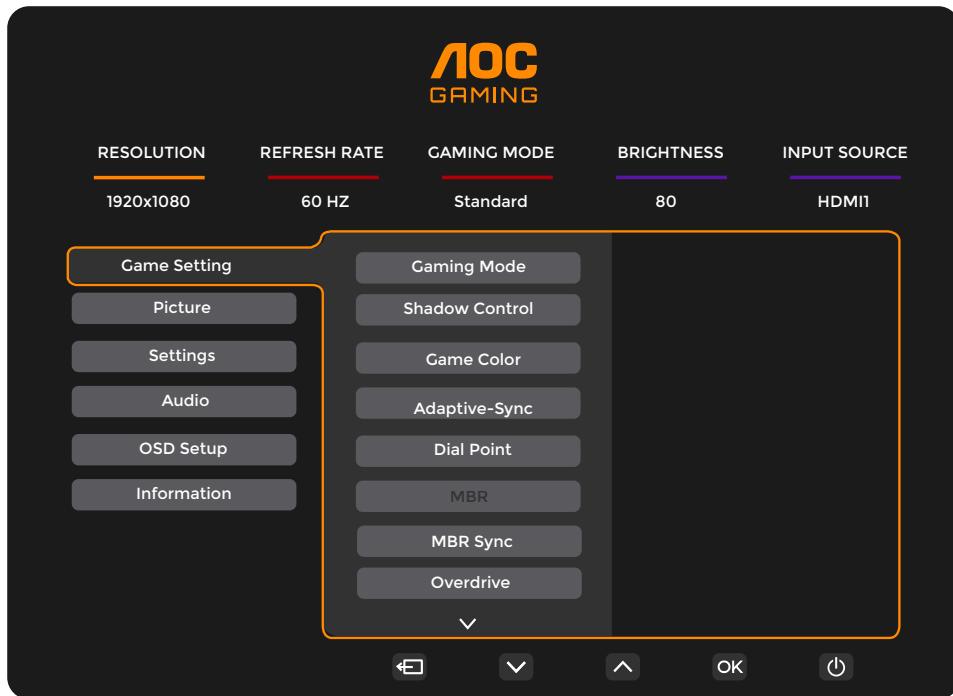
訊號源 / 離開

OSD 關閉時，按下訊號源 / 離開按鈕將啟動訊號源快速鍵功能。

當 OSD 功能表啟用時，此按鈕為退出鍵（用於離開 OSD 功能表）。

OSD 設定

控制鍵的基本簡易說明。

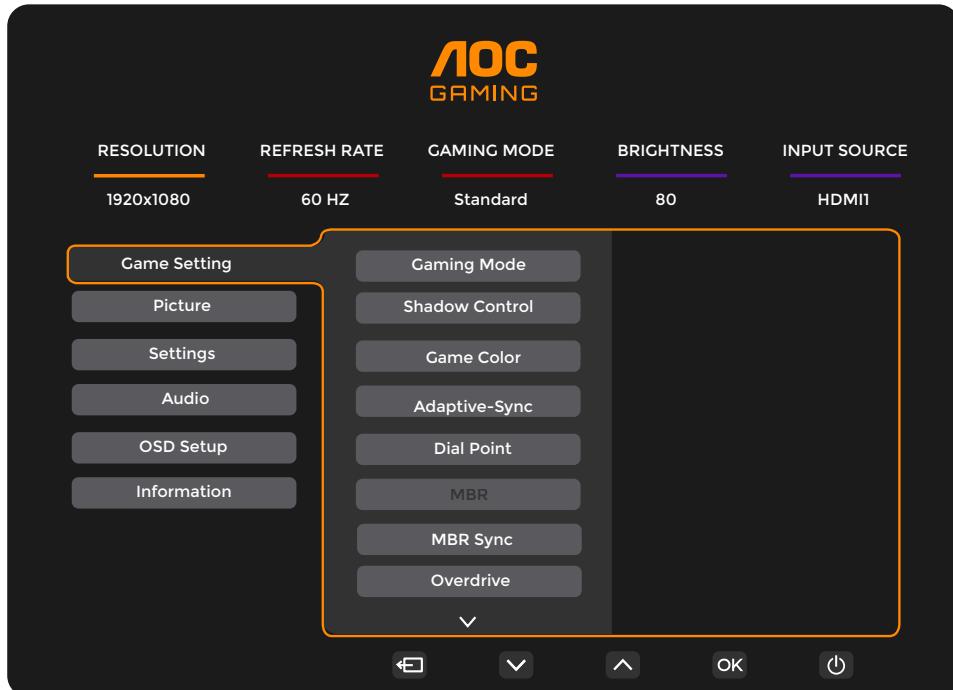


- 1). 按下 MENU 鍵啟動 OSD 視窗。
- 2). 按下 或 以瀏覽功能。當所需功能被標示後，按下 MENU 鍵 / OK 鍵以啟用，按下 或 以瀏覽子選單功能。當所需子選單功能被標示後，按下 MENU 鍵 / OK 鍵以啟用。
- 3). 按下 或 以更改所選功能設定。按下 / 以退出。如需調整其他功能，請重複步驟 2 至 3。
- 4). OSD 鎖定功能：欲鎖定 OSD，請在螢幕關閉狀態下長按 菜單鍵，然後按下 電源按鈕以開啟螢幕。欲解除 OSD 鎖定，請長按 菜單鍵，然後按下 電源按鈕以開啟螢幕。

注意：

- 1). 若產品僅具一組訊號輸入，則「輸入選擇」項目無法調整。
- 2). 若輸入訊號解析度為原生解析度或啟用 Adaptive-Sync，則「影像比例」項目無效。

遊戲設定



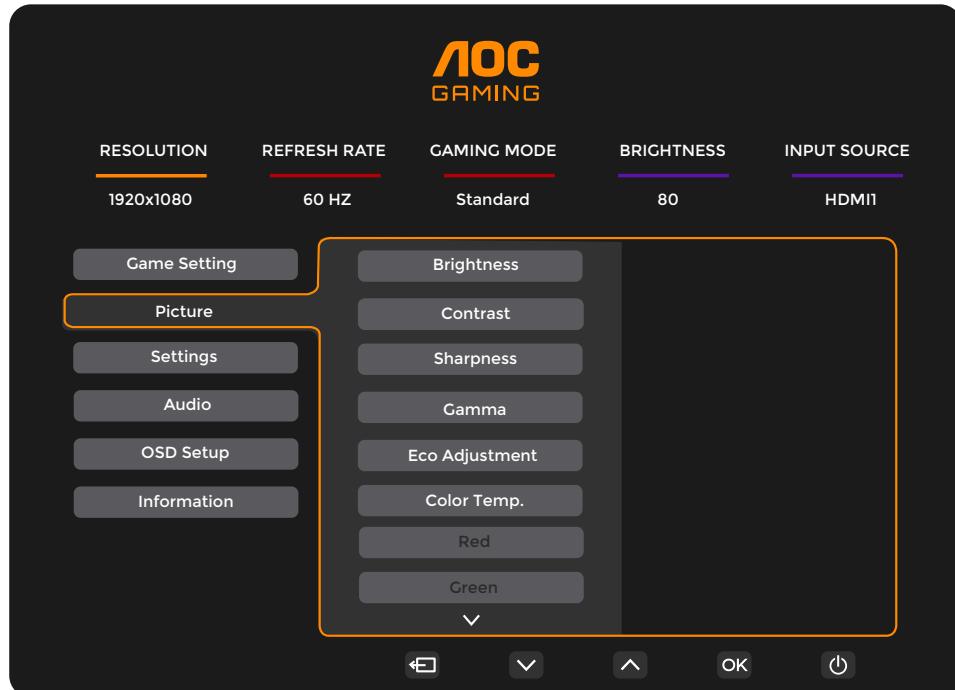
遊戲模式	標準	提升可讀性，適用於網頁及行動遊戲。
	FPS	適用於 FPS（第一人稱射擊）遊戲。提升暗部黑階表現。
	RTS	適用於 RTS（即時戰略）遊戲。提升影像品質。
	賽車	適用於賽車遊戲，提供最快反應時間及高彩度表現。
	玩家 1	使用者偏好設定已儲存為玩家 1。
	玩家 2	使用者偏好設定已儲存為玩家 2。
	玩家 3	使用者偏好設定已儲存為玩家 3。
陰影控制	0 ~ 20	陰影控制預設值為 0，使用者可將數值從 0 調整至 20，以獲得更清晰的影像。 若影像過暗而無法清晰辨識細節，請將數值從 0 調整至 20，以提升影像清晰度。
遊戲色彩	0 ~ 20	遊戲色彩提供 0 至 20 級飽和度調整，以提升畫面效果。
自適應同步	關 / 開	停用或啟用自適應同步功能。 自適應同步運行提醒：啟用此功能時，部分遊戲環境可能出現閃爍現象。
刻度點	關 / 開 / 動態	「刻度點」功能會在螢幕中央顯示瞄準指標，輔助玩家於第一人稱射擊 (FPS) 遊戲中精準瞄準。
MBR	0 ~ 20	MBR（動態模糊降低）提供 0 至 20 階段的調整，以減少動態模糊。 注意：MBR 功能僅在 Adaptive-Sync 功能關閉且場頻 $\geq 75\text{Hz}$ 時有效。
MBR 同步	關閉 / 開啟	禁用或啟用 MBR 同步（動態模糊消除）功能。 注意：MBR 同步功能僅在啟用 Adaptive-Sync、輸入信號為可變頻率且場頻 $\geq 75\text{Hz}$ 時運作。
Overdrive	正常	調整響應時間。
	快速	注意：
	更快	1. 若使用者將 OverDrive 調整為「最快」，顯示影像可能模糊。使用者可依偏好調整 OverDrive 等級或將其關閉。
	最快	2. 當 Adaptive-Sync 關閉且刷新率 $\geq 75\text{Hz}$ 時，「極限」功能為選用。
	極限	3. 啟用「極限」功能時，螢幕亮度會降低。

影格計數器	關閉 / 右上 / 右下 / 左上 / 左下	在所選角落顯示垂直頻率。
超頻	關 / 開	禁用或啟用超頻。

注意：

- 1). 當「圖片」中的「HDR 模式」啟用時，「陰影控制」及「遊戲色彩」無法調整。
- 2). 當「圖片」中的「HDR」未設定為「DisplayHDR」時，「遊戲模式」、「陰影控制」、「遊戲色彩」、「MBR」及「MBR 同步」均無法調整。「Overdrive」中的「Extreme」功能不可用。當「圖像」選單下的「HDR」未設為「HDR 圖像」、「HDR 電影」或「HDR 遊戲」時，「遊戲模式」、「遊戲色彩」、「MBR」及「MBR 同步」等設定項目無法調整。「超頻」中「極限」不可使用。
- 3). 當「圖片」中的「色域」設定為 sRGB 時，「陰影控制」、「遊戲色彩」、「MBR」及「MBR 同步」均無法調整。「超頻」中「極限」不可使用。

影像



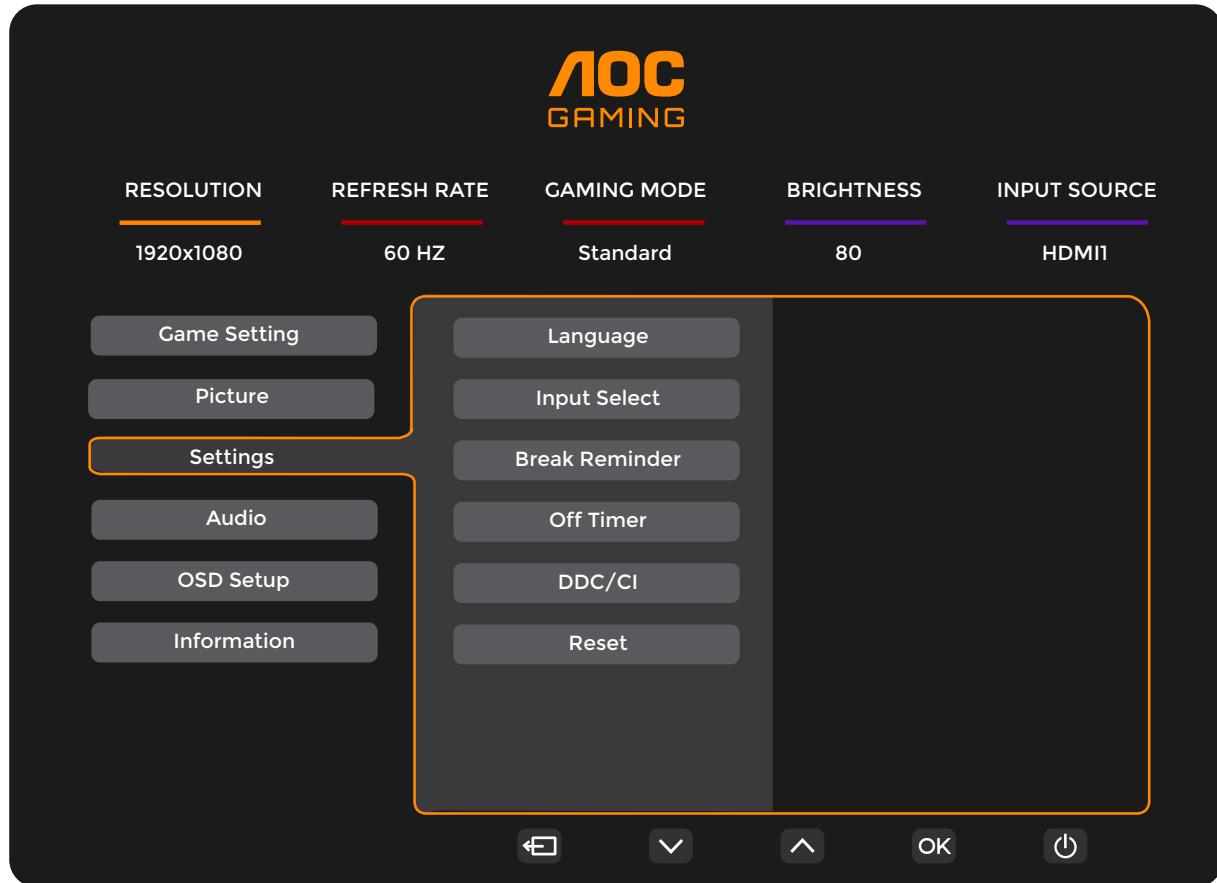
亮度	0-100	背光調整
對比度	0-100	數位暫存器對比度
銳利度	0-100	銳利度調整
伽瑪	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	伽瑪調整
節能調整	標準	標準模式
	文字	文字模式
	網際網路	網際網路模式
	遊戲	遊戲模式
	電影	電影模式
	運動	運動模式。
	閱讀	閱讀模式。
色溫	暖色	恢復暖色溫設定。
	標準	恢復標準色溫設定。
	冷色	恢復冷色溫設定。
	使用者	恢復色溫設定。
紅色	0-100	數位暫存器的紅色增益。
綠色	0-100	數位暫存器的綠色增益。
藍色	0-100	藍色增益（來自數位暫存器）。

HDR	關閉	請依您的使用需求設定 HDR 配置檔。 注意： 偵測到 HDR 時，將顯示 HDR 選項以供調整。
	DisplayHDR	
	HDR 圖像	
	HDR 電影	
	HDR 遊戲	
HDR 模式	關閉	優化影像色彩與對比度，模擬 HDR 效果。 注意： 未偵測到 HDR 時，將顯示 HDR 模式選項以供調整。
	HDR 圖像	
	HDR 電影	
	HDR 遊戲	
DCR	關閉	停用動態對比度。
	開啟	啟用動態對比度。
色域	面板原生	標準色域面板。
	sRGB	sRGB 色域。
低藍光模式	關閉	透過控制色溫降低藍光波長。
	多媒體	
	網際網路	
	辦公室	
	閱讀	
影像比例	全屏 / 寬高比	選擇顯示器顯示的影像比例。

注意：

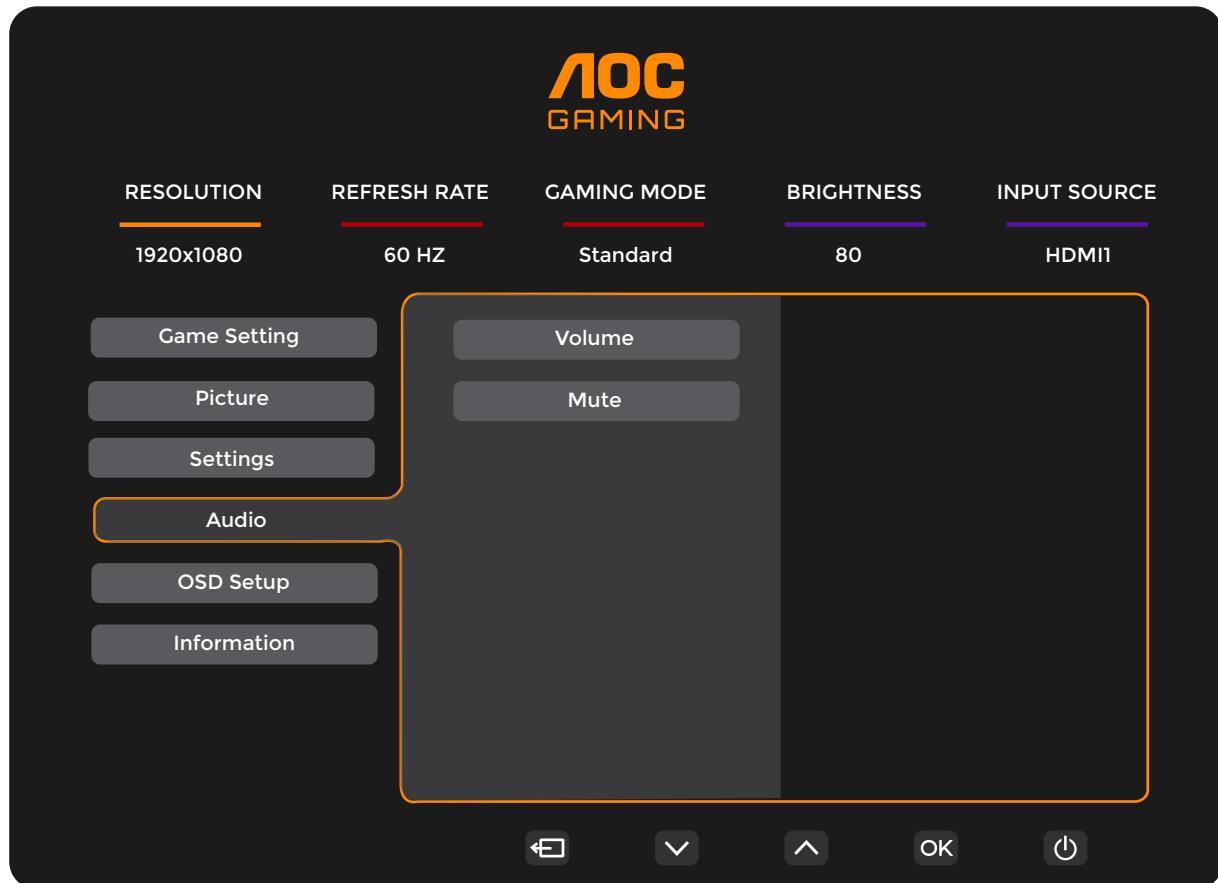
- 1). 當啟用「HDR 模式」時，「對比度」、「伽瑪」、「節能調整」、「色溫」、「色域」及「低藍光模式」皆無法調整。
- 2). 當「HDR」設定為「DisplayHDR」時，「影像」項目中除「HDR」及「銳利度」外，其他皆無法調整。當「HDR」設為「HDR 圖像」、「HDR 電影」或「HDR 遊戲」時，「Gamma」、「節能調整」、「色溫」、「DCR」、「色域」及「低藍光模式」項目將無法調整。
- 3). 當「色域」設為「sRGB」時，「對比度」、「Gamma」、「節能調整」、「色溫」、「HDR 模式」及「低藍光模式」項目將無法調整。
- 4). 當「遊戲設定」中的「遊戲模式」設為非「標準」模式時，「節能調整」、「HDR 模式」及「色域」項目將無法調整。
- 5). 當「節能調整」設為「閱讀」時，「對比度」、「色溫」、「DCR」、「色域」及「低藍光模式」項目將無法調整。

設定



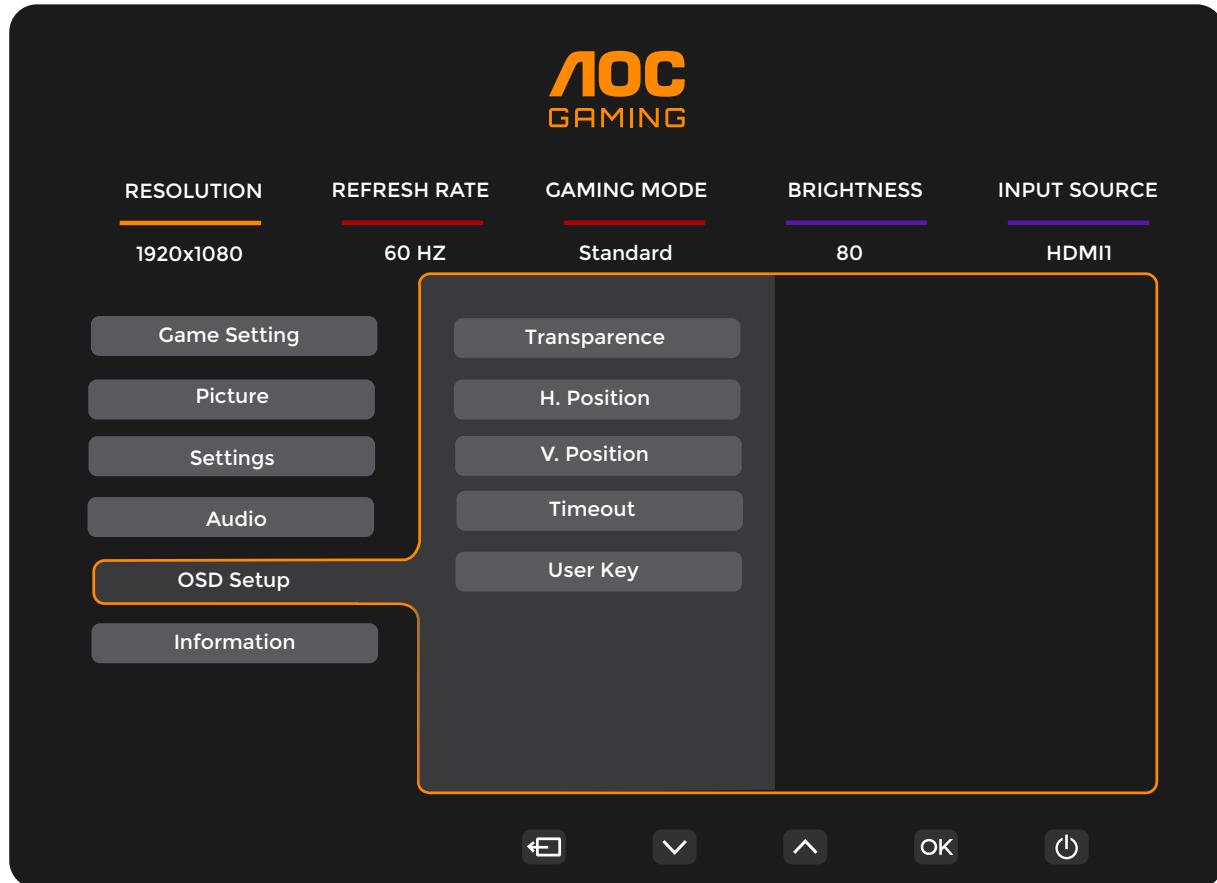
語言		選擇 OSD 語言
輸入選擇	自動 / HDMI1 / HDMI2 / DP	選擇輸入訊號來源
休息提醒	關 / 開	若使用者連續工作超過 1 小時，系統將提示休息
關機計時	0-24 小時	設定直流電關閉時間
DDC/CI	否 / 是	開啟 / 關閉 DDC/CI 支援
重設	否 / 是	將選單重設為預設值

音訊



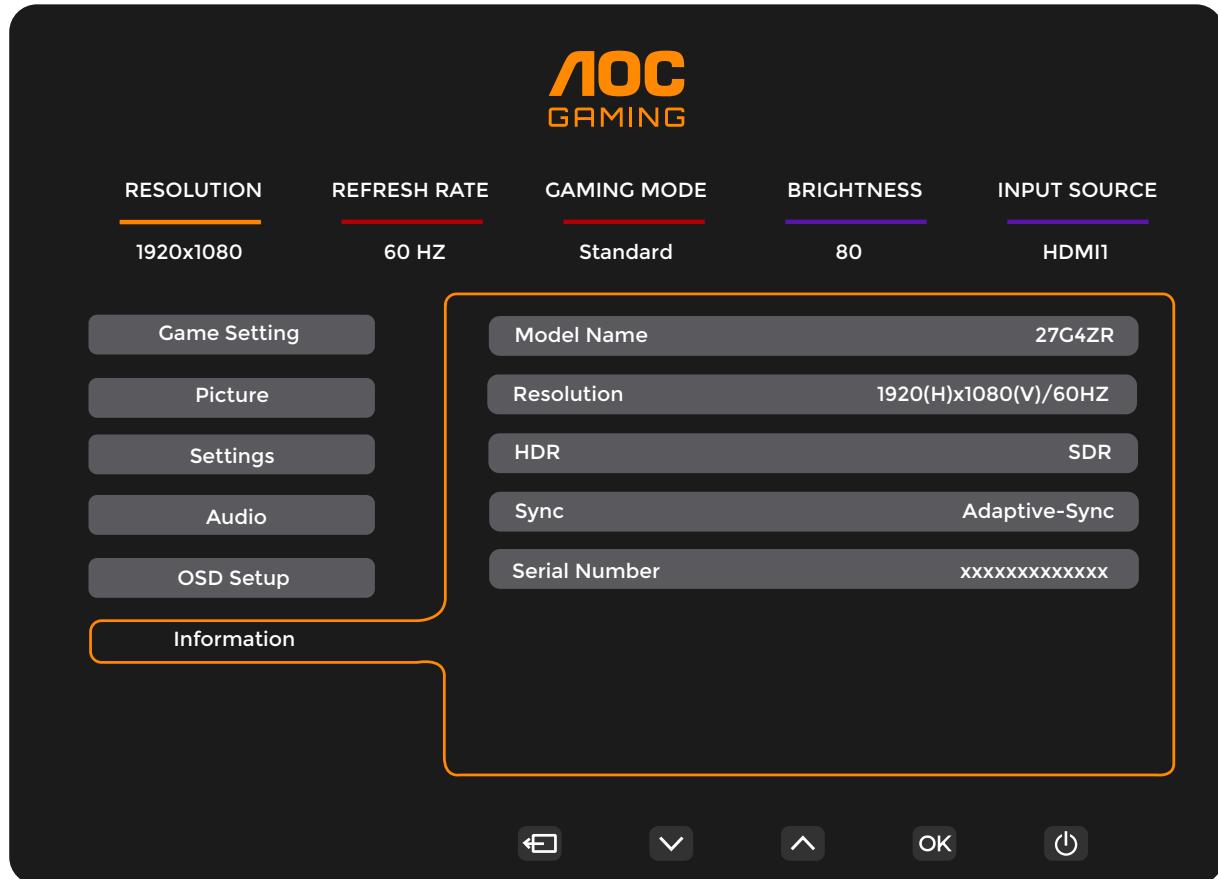
音量	0-100	音量調整
靜音	關 / 開	靜音音量。

OSD 設定



透明度	0-100	調整 OSD 透明度。
水平位置	0-100	調整 OSD 水平位置。
垂直位置	0-100	調整 OSD 垂直位置。
逾時時間	5-120	調整 OSD 逾時時間。
使用者按鍵	遊戲模式 / 影格 計數器	使用者設定 “√” 快速鍵選單。

資訊



LED 指示燈

狀態	LED 顏色
全功率模式	白色
主動關閉模式	橙色

故障排除

問題與疑問	可能的解決方案
電源指示燈未亮	請確認電源按鈕已開啟，且電源線已正確連接至接地電源插座與顯示器。
螢幕無影像	<ul style="list-style-type: none"> ● 電源線是否已正確連接？ 請檢查電源線與電源供應狀況。 ● 視訊線是否已正確連接？ (使用 HDMI 線連接) 請檢查 HDMI 線連接。 (使用 DisplayPort 線連接) 請檢查 DisplayPort 線連接。 ★ 並非所有型號皆支援 HDMI/DisplayPort 輸入。 ● 若電源已開啟，請重新啟動電腦以查看初始畫面（登入畫面）。 若出現初始畫面（登入畫面），請以適當模式啟動電腦（Windows 7/8/10 安全模式），並調整顯示卡頻率。 (請參考設定最佳解析度) ● 若未出現初始畫面，請聯絡服務中心或經銷商。 ● 您能看到“輸入不支援”顯示在螢幕上？ 當來自顯示卡的訊號超過螢幕能正常處理的最大解析度與頻率時，將會顯示此訊息。 請調整解析度與頻率，使其符合螢幕的處理範圍。 ● 請確保已安裝 AOC 螢幕驅動程式。
影像模糊並出現殘影問題	<p>請調整對比度與亮度設定。 請按下快速鍵（AUTO）以自動調整。 請確認未使用<u>延長線或切換器</u>，建議將螢幕直接連接至電腦顯示卡後方的輸出插槽。</p>
影像跳動、閃爍或出現波紋狀	<p>請將可能產生電磁干擾的電器設備盡量遠離螢幕。 請使用螢幕於當前解析度下所支援的最高刷新率。</p>
螢幕卡在主動關閉模式”	<p>請確保電腦電源開關處於開啟狀態。 請確認電腦顯示卡已牢固安裝於插槽中。 請確保顯示器的視訊線纜已正確連接至電腦。 請檢查顯示器的視訊線纜，確保針腳未彎曲。 請按下鍵盤上的 CAPS LOCK 鍵，並觀察 CAPS LOCK 指示燈，以確保電腦正常運作。按下 CAPS LOCK 鍵後，指示燈應亮起或熄滅。</p>
缺少主要色彩之一（紅色、綠色或藍色）	<p>請檢查顯示器的視訊線纜，確保針腳未損壞。 請確保顯示器的視訊線纜已正確連接至電腦。</p>
螢幕影像未居中或大小不正確	調整水平位置 (H-Position) 與垂直位置 (V-Position)，或按下快捷鍵 (AUTO)。
影像色彩異常（白色不純白）	調整 RGB 色彩或選擇所需色溫。
螢幕出現水平或垂直幹擾	請使用 Windows 7/8/10/11 關機模式調整時鐘（CLOCK）與焦點（FOCUS）。 請按下快速鍵（AUTO）以自動調整。
法規與維修	請參考 www.aoc.com 上的法規與維修資訊（於支援頁面找到您購買型號的法規與維修相關資訊）。

規格

一般規格

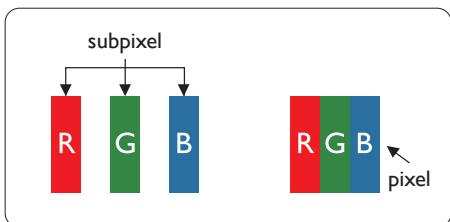
面板	型號名稱	27G4ZR	
	驅動系統	TFT 彩色液晶顯示器	
	可視影像尺寸	68.5 公分（對角線）	
	像素間距	0.3108 毫米（水平）x 0.3108 毫米（垂直）	
	影像	HDMI 介面與 DisplayPort 介面	
	顯示色彩	1670 萬色	
其他	水平掃描頻率範圍	30k~290kHz	
	最大水平掃描尺寸	596.736 公釐	
	垂直掃描範圍	48~260Hz	
	垂直掃描尺寸（最大值）	335.664 公釐	
	最佳預設解析度	1920x1080@60Hz	
	最大解析度	1920x1080@260Hz*	
	即插即用	VESA DDC2B/CI	
	電源來源	100-240V~ 50/60Hz 1.5A	
	耗電量	典型值（預設亮度及對比度）	21W
		最大值 (亮度 = 100, 對比度 = 100)	≤43W
		待機模式	≤0.3W
散熱	溫度	正常運作	71.67 BTU/ 小時 (典型值)
		睡眠 (待機模式)	<1.02 BTU/ 小時
		關機模式	<1.02 BTU/ 小時
		關機模式 (交流電源開關)	0 BTU/ 小時
	濕度	操作中	0°C~40°C
物理特性	訊號線類型	非運作狀態	-25°C~55°C
		操作中	10%~85% (無冷凝)
	海拔高度	非運作狀態	5%~93% (無冷凝)
		操作中	0 米 ~5000 米 (0 英尺 ~16404 英尺)
	環境	非運作狀態	0 米 ~12192 米 (0 英尺 ~40000 英尺)

*：當解析度為 1920x1080@260 時，即達成超頻。若於超頻期間發生顯示錯誤，請將刷新率調整為 240Hz。



AOC 平面顯示器像素瑕疵規定

AOC 致力於提供最優質的產品。本公司運用同業中最先進的製造程序，實行嚴格的品質管理。不過，有時平面螢幕顯示器的 TFT 顯示器面板也會出現像素或次像素瑕疵的情形，此為無法完全避免的現象。儘管沒有任何廠商能保證所有的螢幕皆無像素瑕疵，但是 AOC 保證任何顯示器，若出現超過不可接受的瑕疵量，必將根據保固範圍提供維修或替換服務。本聲明即說明不同種類的像素瑕疵，以及規定每一種類可接受的瑕疵水準。TFT 顯示器面板上的像素瑕疵量必須超過這些可接受水準，才符合獲得維修或替換保固服務的條件。例如：顯示器的次像素瑕疵率不得超過 0.0004%。此外，由於特定像素瑕疵種類或組合比其他更引人注意，AOC 將對此種瑕疵訂定更高的品質標準。本規定全球適用。



像素和次像素

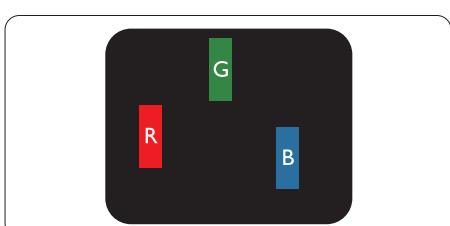
一個像素（或稱圖像元素）由三個屬於紅綠藍主顏色的次像素組成。許多像素在一起形成一個圖像。像素中的所有次像素全部亮起時，三個有色次像素會合成為單一白色像素。全部變暗時，三個有色次像素則會合成為單一黑色像素。其他類的明暗次像素組合則會合成為其他顏色的單個像素。

像素瑕疵種類

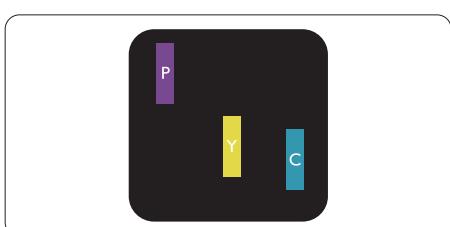
像素和次像素瑕疵會在螢幕上以不同形式出現。像素瑕疵分為兩種，而每一類又細分為多種次像素瑕疵。

亮點瑕疵

亮點瑕疵就是始終亮著或「開啟」的像素或次像素。也就是說，亮點是顯示器顯示暗色圖形時會突顯出來的次像素。以下是亮點瑕疵的幾種類型。

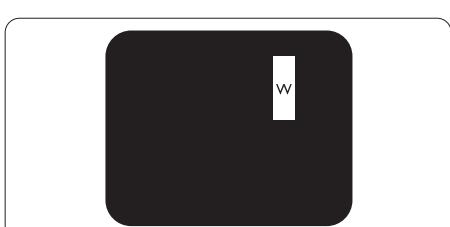


一個亮起的紅綠藍次像素。



二個亮起的相鄰次像素：

- 紅 + 藍 = 紫
- 紅 + 綠 = 黃
- 綠 + 藍 = 靛（淺藍）



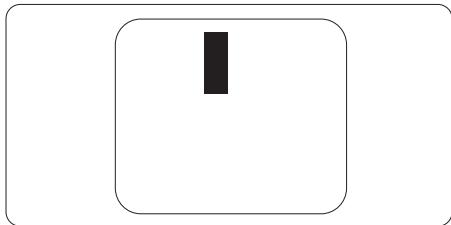
三個亮起的相鄰次像素（一個白色像素）。

● 註

紅色或藍色亮點必須比周圍亮 50% 以上，而綠色亮點則比周圍亮 30%。

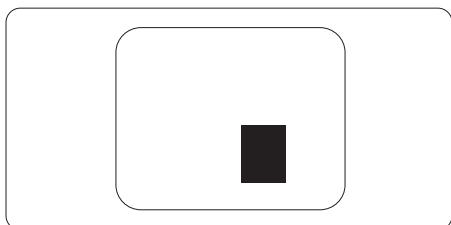
黑點瑕疵

黑點瑕疵就是始終暗著或「關閉」的像素或次像素。也就是說，暗點是顯示器顯示亮色圖形時會突顯出來的次像素。以下是黑點瑕疵的幾種類型。



緊湊像素瑕疵

由於彼此相鄰的同類像素和次像素瑕疵更引人注意，AOC 同樣制訂了緊湊像素瑕疵的容許規格。



像素瑕疵容許規格

AOC 平面顯示器的 TFT 顯示器面板必須有超過下表所列容許規格的像素和次像素，才符合保固期間的像素瑕疵維修或替換條件。

亮點瑕疵	可接受的程度
1 個亮起的次像素	2
2 個亮起的鄰接次像素	1
3 個亮起的鄰接次像素 (1 個白色像素)	0
兩個亮點瑕疵之間的距離*	≥15mm
所有類型的亮點瑕疵總數	2

亮點瑕疵	可接受的程度
1 個變暗的次像素	5 或以下
2 個變暗的鄰接次像素	2 或以下
3 個變暗的鄰接次像素	≤0
兩個黑點瑕疵之間的距離*	≥15mm
所有類型的黑點瑕疵總數	5 或以下

瑕疵點總數	可接受的程度
所有類型的亮點或黑點瑕疵總數	5 或以下

註

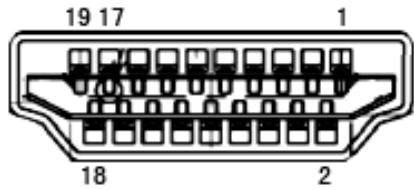
1 或 2 個鄰近次像素瑕疵 = 1 點瑕疵。

預設顯示模式

標準	解析度（±1Hz）	水平頻率（kHz）	垂直頻率（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	51.08	99.769
	640x480@120Hz	61.91	119.518
SD	720x576@50Hz	31.25	50
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	62.76	99.778
	800x600@120Hz	76.302	119.972
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
	1024x768@100Hz	80.448	99.811
	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	137.283	120.003
	1920x1080@144Hz	162.003	144.003
	1920x1080@240Hz	274.562	240.002
	1920x1080@260Hz	288.603	260.003
MAC 模式			
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.551
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087

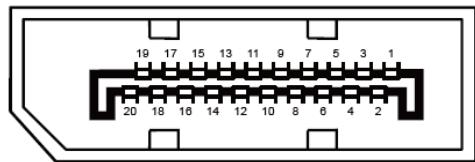
注意：依據 VESA 標準，不同作業系統及顯示卡在計算刷新率（場頻）時，可能有一定誤差（±1Hz）。為提升相容性，本產品標稱刷新率已四捨五入，請以實際產品為準。

引腳分配



19 針彩色顯示訊號線

腳位編號	訊號名稱	腳位編號	訊號名稱	腳位編號	訊號名稱
1.	TMDS 數據 2+	9.	TMDS 數據 0-	17.	DDC/CEC 接地
2.	TMDS 數據 2 屏蔽	10.	TMDS 時鐘 +	18.	+5V 電源
3.	TMDS 數據 2-	11.	TMDS 時鐘屏蔽	19.	熱插拔檢測
4.	TMDS 數據 1+	12.	TMDS 時鐘 -		
5.	TMDS 數據 1 屏蔽	13.	CEC		
6.	TMDS 數據 1-	14.	保留（裝置上無接點）		
7.	TMDS 數據 0+	15.	SCL		
8.	TMDS 數據 0 屏蔽	16.	SDA		



20 針彩色顯示訊號線

腳位編號	訊號名稱	腳位編號	訊號名稱
1	ML_Lane 3 (負)	11	接地
2	接地	12	ML_Lane 0 (正)
3	ML_Lane 3 (正)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (負)	14	CONFIG2
5	接地	15	AUX_CH (正)
6	ML_Lane 2 (正)	16	接地
7	ML_Lane 1 (負)	17	AUX_CH (負)
8	接地	18	熱插拔檢測
9	ML_Lane 1 (正)	19	返回 DP_PWR
10	ML_Lane 0 (負)	20	DP_PWR

即插即用

即插即用 DDC2B 功能

本顯示器具備符合 VESA DDC 標準的 VESA DDC2B 功能，能夠向主機系統通報其身份，並依據 DDC 層級傳輸其顯示能力的相關資訊。

DDC2B 為基於 I2C 協議之雙向資料通道。主機可透過 DDC2B 通道請求 EDID 資訊。

