

# AOC

## GAMING



# MANUAL DE USUARIO

## C32G4Z

AOC GAMING MONITOR

Seguridad.....	1
Convenciones nacionales .....	1
Alimentación eléctrica .....	2
Instalación.....	3
Limpieza .....	4
Otros.....	5
Instalación.....	6
Contenido de la caja .....	6
Soporte y base de instalación.....	7
Ajuste del ángulo de visión.....	8
Conexión del Monitor.....	9
Montaje en pared.....	10
Función Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Ajuste.....	13
Teclas de acceso rápido.....	13
Configuración del OSD.....	14
Configuración de juego.....	15
Imagen.....	17
Ajustes.....	20
Audio.....	21
Configuración OSD.....	22
Información.....	23
Indicador LED .....	24
Solución de problemas.....	25
Especificación.....	26
Especificación general.....	26
Política de defectos de píxeles del panel de Monitores AOC .....	27
Modos de visualización preestablecidos.....	29
Asignación de pines.....	30
Plug and Play.....	31

# Seguridad

## Convenciones nacionales

Las siguientes subsecciones describen las convenciones nacionales utilizadas en este documento.

### Notas, precauciones y advertencias

A lo largo de esta guía, los bloques de texto pueden ir acompañados de un icono e imprimirse en tipo negrita o cursiva. Estos bloques son notas, precauciones y advertencias, y se utilizan del modo siguiente:



**NOTA:** Una NOTA indica información importante que le ayuda a utilizar mejor su sistema informático.





**PRECAUCIÓN:** Una PRECAUCIÓN indica daños potenciales al hardware o pérdida de datos y le indica cómo evitar el problema.




**ADVERTENCIA:** Una ADVERTENCIA indica riesgo de lesiones corporales y le indica cómo evitar el problema. Algunas advertencias pueden aparecer en formatos alternativos y no ir acompañadas de un icono. En tales casos, la presentación específica de la advertencia está exigida por la autoridad reguladora.


## Alimentación eléctrica


 El monitor debe funcionar únicamente con el tipo de fuente de alimentación indicada en la etiqueta. Si no está seguro del tipo de corriente eléctrica suministrada en su domicilio, consulte a su distribuidor o a la compañía eléctrica local.

 El Monitor está equipado con un enchufe tripolar con toma de tierra, es decir, un enchufe con un tercer pin (de puesta a tierra). Este enchufe solo encajará en una toma de corriente con conexión a tierra como medida de seguridad. Si su toma de corriente no admite el enchufe de tres clavijas, haga que un electricista instale la toma adecuada o utilice un adaptador para conectar el aparato a tierra de forma segura. No anule la función de seguridad del enchufe con toma de tierra.

 Desconecte el equipo durante tormentas eléctricas o cuando no vaya a utilizarse durante períodos prolongados. Esto protegerá el Monitor contra daños causados por sobretensiones eléctricas.

 No sobrecargue regletas ni alargadores. La sobrecarga puede provocar incendios o descargas eléctricas.

 Para garantizar un funcionamiento satisfactorio, utilice el Monitor únicamente con ordenadores certificados por UL que dispongan de tomas de alimentación adecuadamente configuradas y marcadas entre 100-240 V CA, mín. 5 A.

 El enchufe de pared deberá instalarse cerca del equipo y debe ser de fácil acceso.

# Instalación

**!** No coloque el Monitor sobre un carro, soporte, trípode, brazo o mesa inestable. Si el Monitor se cae, puede lesionar a una persona y causar daños graves a este producto. Utilice únicamente un carro, soporte, trípode, brazo o mesa recomendado por el fabricante o vendido con este producto. Siga las instrucciones del fabricante al instalar el producto y utilice accesorios de montaje recomendados por el fabricante. La combinación de producto y carro debe desplazarse con precaución.

**!** Nunca introduzca ningún objeto en la ranura del gabinete del Monitor. Podría dañar componentes del circuito, provocando un incendio o una descarga eléctrica. Nunca derrame líquidos sobre el Monitor.

**!** No coloque la parte frontal del producto sobre el suelo.

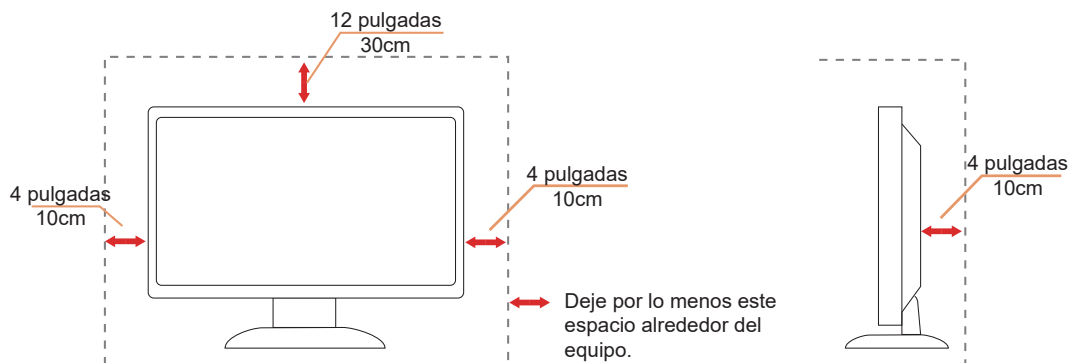
**!** Si monta el Monitor en una pared o estante, utilice un kit de montaje aprobado por el fabricante y siga las instrucciones del kit.

**!** Deje espacio suficiente alrededor del Monitor, tal como se muestra a continuación. De lo contrario, la circulación de aire podría ser insuficiente, lo que podría provocar un sobrecalentamiento, ocasionando un incendio o daños al Monitor.

**!** Para evitar daños potenciales, como el desprendimiento del panel respecto al marco, asegúrese de que el Monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados. Si se supera el ángulo máximo de inclinación descendente de -5 grados, los daños en el Monitor no estarán cubiertos por la Garantía.

A continuación se indican las zonas de ventilación recomendadas alrededor del Monitor cuando se instala en la pared o sobre el soporte:

## Instalado con soporte



# Limpeza







! Limpie la carcasa regularmente con un paño suave ligeramente humedecido con agua.

! Al limpiar, utilice un paño suave de algodón o microfibra. El paño debe estar húmedo y casi seco; no permita que entre líquido en la carcasa.



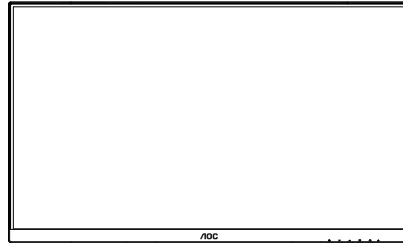
! Desconecte el Cable de alimentación antes de limpiar el producto.

## Otros

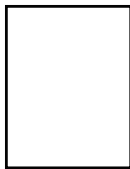
-  Si el producto emite un olor extraño, sonidos anómalos o humo, desconecte inmediatamente el enchufe de alimentación y póngase en contacto con un Centro de Servicio.
-  Asegúrese de que las aberturas de ventilación no estén obstruidas por una mesa o una cortina.
-  No utilice el monitor LCD en condiciones de vibración severa o impactos elevados durante su funcionamiento.
-  No golpee ni deje caer el monitor durante su funcionamiento o transporte.
-  Los cables de alimentación deberán estar homologados para seguridad. Para Alemania, deberán ser del tipo H03VV-F, 3G, 0,75 mm<sup>2</sup> o superior. Para otros países, se utilizarán los tipos adecuados conforme a las normativas locales.
-  La presión sonora excesiva procedente de auriculares y cascos puede provocar pérdida auditiva. Ajustar el ecualizador al máximo incrementa la tensión de salida de los auriculares y cascos, y por tanto el nivel de presión sonora.

# Instalación

## Contenido de la caja



Monitor



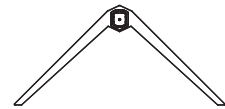
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable



HDMI Cable



DisplayPort Cable

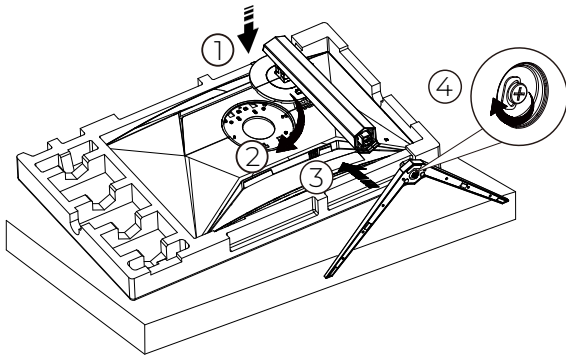
\* No todos los cables de señal se suministrarán en todos los países y regiones. Consulte con su distribuidor local o con la oficina comercial de AOC para confirmarlo.



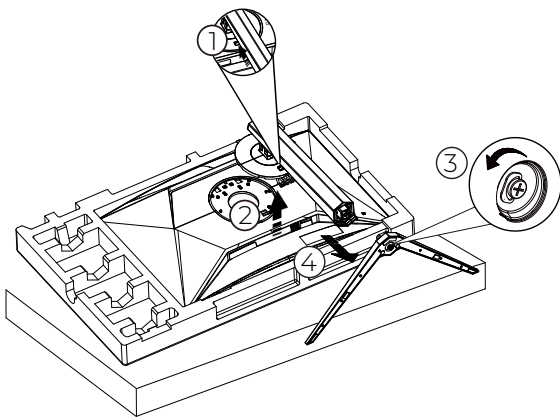
# Soporte y base de instalación

Instale o retire la base siguiendo los pasos que se indican a continuación.

## Instalación:



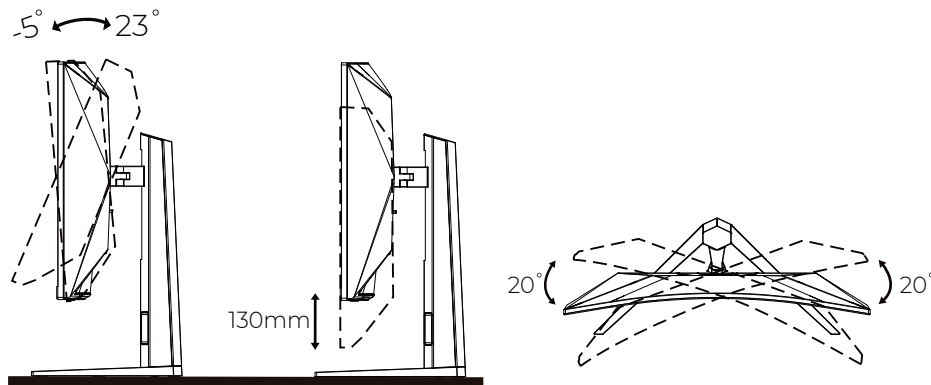
## Extracción:



 **NOTA:** El diseño del monitor puede diferir del ilustrado.

## Ajuste del ángulo de visión

Para lograr la mejor experiencia de visualización, se recomienda que el usuario se asegure de poder ver todo su rostro en la pantalla y, a continuación, ajuste el ángulo del Monitor según sus preferencias personales. Sujete la base para evitar que el Monitor se vuelque al cambiar su ángulo. Puede ajustar el Monitor tal como se indica a continuación:



### **NOTA:**

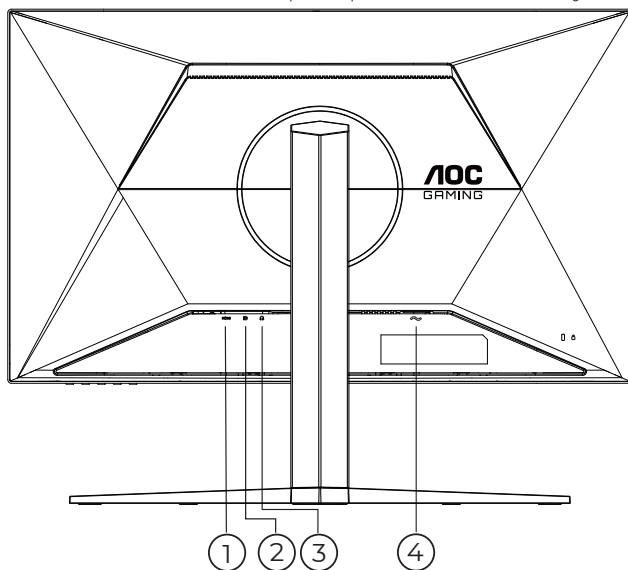
No toque la pantalla LCD al cambiar el ángulo. Tocar la pantalla LCD podría causar daños.

### **ADVERTENCIA**

- Para evitar posibles daños en la pantalla, tales como el desprendimiento del panel, asegúrese de que el Monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados.
- No presione la pantalla mientras ajusta el ángulo del Monitor. Sujete únicamente el marco.

# Conexión del Monitor

Conexiones de cables en la parte posterior del Monitor y del ordenador:



1. HDMI
2. DisplayPort
3. Auricular
4. Alimentación eléctrica

## Conectar al PC

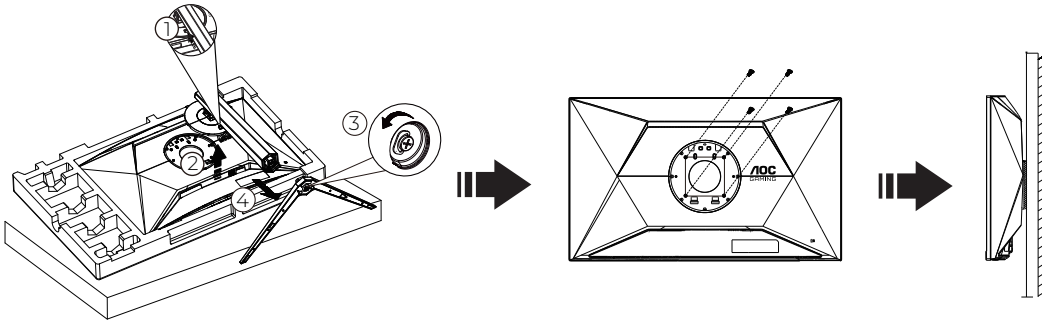
1. Conecte firmemente el Cable de alimentación a la parte posterior de la pantalla.
2. Apague el ordenador y desenchufe su Cable de alimentación.
3. Conecte el cable de señal de visualización al conector de vídeo situado en la parte posterior de su ordenador.
4. Conecte el cable de alimentación de su ordenador y de su monitor a una toma de corriente cercana.
5. Encienda su ordenador y su monitor.

Si su monitor muestra una imagen, la instalación está completa. Si no muestra ninguna imagen, consulte la sección de resolución de problemas.

Para proteger el equipo, apague siempre el ordenador y el monitor LCD antes de realizar cualquier conexión.

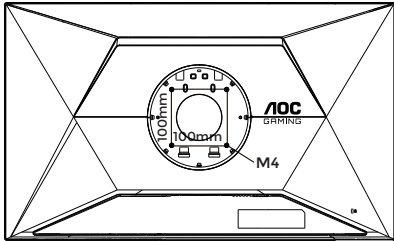
# Montaje en pared

Preparación para instalar un brazo opcional de montaje en pared

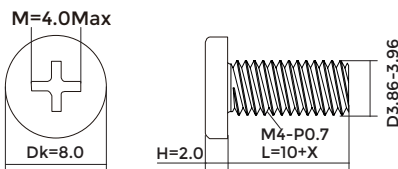


Este monitor puede fijarse a un brazo de montaje en pared adquirido por separado. Desconecte la alimentación antes de realizar este procedimiento. Siga estos pasos:

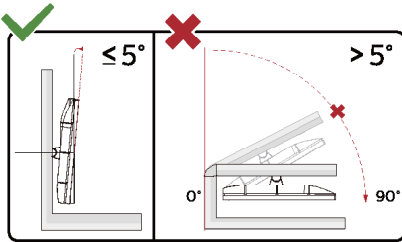
1. Retire la base.
2. Siga las instrucciones del fabricante para ensamblar el brazo de montaje en pared.
3. Coloque el brazo de montaje en pared sobre la parte posterior del monitor. Alinee los orificios del brazo con los orificios situados en la parte posterior del monitor.
4. Inserte los cuatro tornillos en los orificios y apriételos.
5. Vuelva a conectar los cables. Consulte el manual de usuario incluido con el brazo opcional de montaje en pared para obtener instrucciones sobre su fijación a la pared.



Especificación de los tornillos del soporte de pared: M4 × (10 + X) mm (X = espesor de la ménsula del soporte de pared)



**Nota:** Los orificios para tornillos de montaje VESA no están disponibles en todos los modelos; consulte con su distribuidor o con el departamento oficial de AOC. Póngase siempre en contacto con el fabricante para la instalación del soporte de pared.



\* El diseño de la pantalla puede diferir del ilustrado.

## ⚠ ADVERTENCIA:

1. Para evitar posibles daños en la pantalla, tales como el desprendimiento del panel, asegúrese de que el Monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados.
2. No presione la pantalla mientras ajusta el ángulo del Monitor. Sujete únicamente el marco.

# Función Adaptive-Sync

1. La función Adaptive-Sync funciona con DisplayPort/HDMI
2. Tarjeta gráfica compatible: a continuación se muestra la lista recomendada, que también puede consultarse en [www.AMD.com](http://www.AMD.com)

## Tarjetas gráficas

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

## Procesadores

- 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

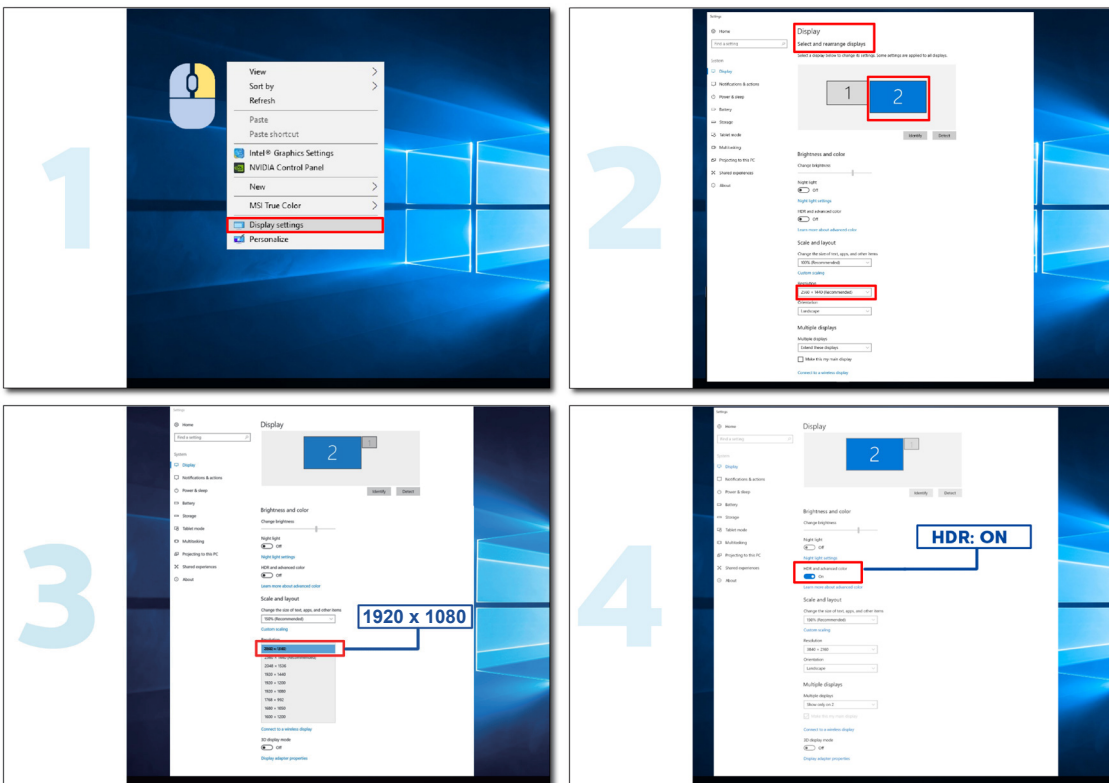
# HDR

Es compatible con señales de entrada en formato HDR10.

La pantalla puede activar automáticamente la función HDR si el reproductor y el contenido son compatibles. Póngase en contacto con el fabricante del dispositivo y con el proveedor del contenido para obtener información sobre la compatibilidad de su dispositivo y del contenido. Seleccione «DESACTIVADO» para la función HDR cuando no necesite la activación automática.

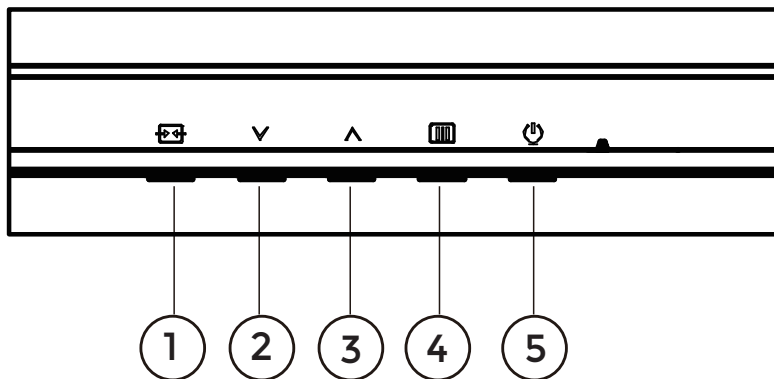
## Nota:

1. No se requiere ninguna configuración especial para la interfaz DisplayPort/HDMI en versiones de Windows 10 anteriores a la V1703.
2. Únicamente está disponible la interfaz HDMI; la interfaz DisplayPort no puede funcionar en la versión V1703 de Windows 10.
3. Configuración de visualización:
  - a. La resolución de visualización está establecida en 1920\*1080 y HDR está preconfigurado en ON.
  - b. Tras iniciar una aplicación, se obtiene el mejor efecto HDR al cambiar la resolución a 1920\*1080 (si está disponible).



# Ajuste

## Teclas de acceso rápido



1	Fuente/Salir
2	Tecla de usuario (Modo juego)
3	Punto de marcación
4	Menú/Entrar
5	Alimentación eléctrica

### Menú/Entrar

Pulse para mostrar el OSD o confirmar la selección.

### Alimentación eléctrica

Pulse el botón de encendido para encender el monitor.

### Punto de marcación

Cuando no haya OSD, pulse el botón Dial Point para mostrar u ocultar Dial Point.

### Tecla de usuario (Modo juego)

El usuario ha configurado el menú de acceso rápido con la tecla "V": Modo juego/Contador de fotografías.  
El valor predeterminado es Modo juego.

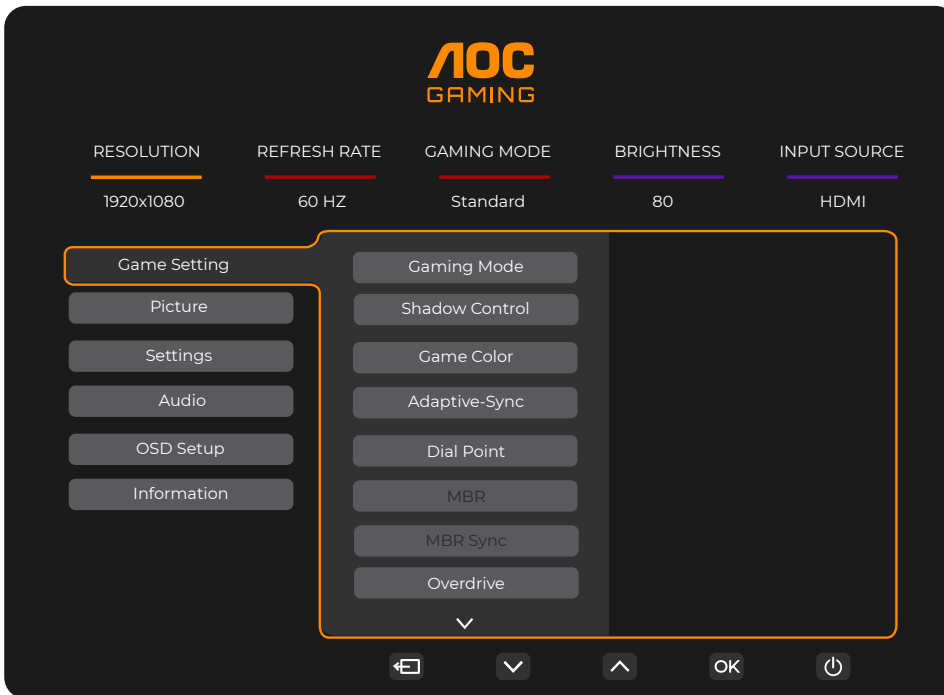
Cuando no haya OSD, pulse la tecla "V" para abrir la función de Modo juego y, a continuación, pulse la tecla "V" o "Λ" para seleccionar el Modo juego (Estándar, FPS, RTS, Carreras, Jugador 1, Jugador 2 o Jugador 3) según el tipo de juego.
















### Fuente/Salir

Cuando el menú OSD esté cerrado, pulsar el botón Fuente/Salir activará la función de tecla rápida de fuente.  
Cuando el menú OSD esté activo, este botón actúa como tecla de salida (para salir del menú OSD).

# Configuración del OSD

Instrucciones básicas y sencillas sobre las teclas de control.



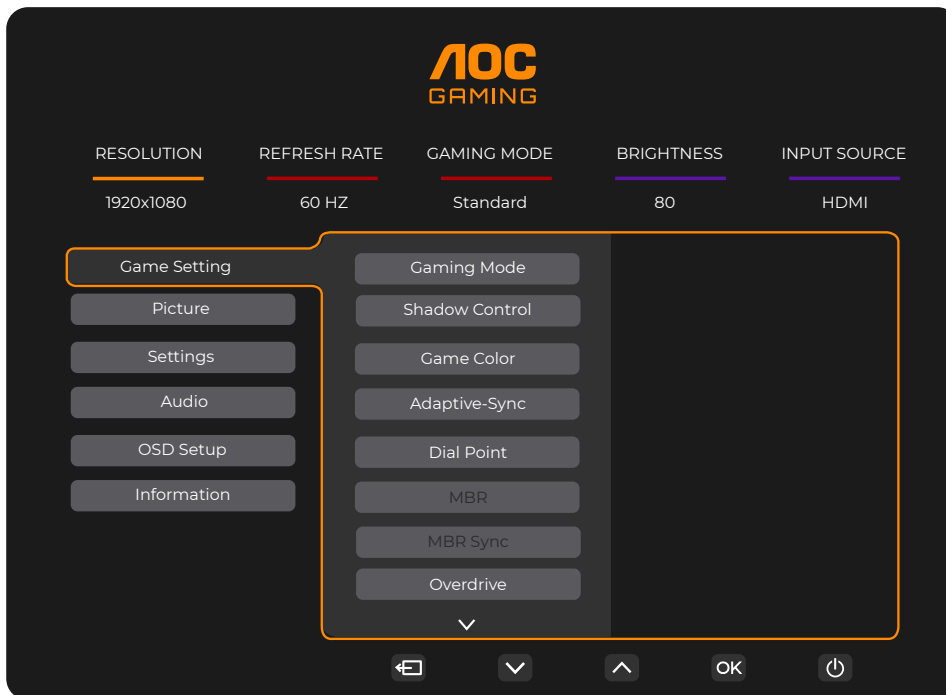
- 1). Pulse el  Botón MENÚ para activar la ventana del OSD.
- 2). Pulse  o  para desplazarse por las funciones. Una vez resaltada la función deseada, pulse el  Botón MENÚ / OK para activarla. Pulse  o  para desplazarse por las funciones del submenú. Una vez resaltada la función deseada del submenú, pulse  Botón MENÚ / OK para activarla.
- 3). Pulse  o  para cambiar la configuración de la función seleccionada. Pulse  /  para salir. Si desea ajustar cualquier otra función, repita los pasos 2-3.
- 4). Función de bloqueo del OSD: Para bloquear el OSD, mantenga pulsado el  Botón MENÚ mientras el monitor está apagado y, a continuación, pulse el  botón de encendido para encender el monitor. Para desbloquear el OSD, mantenga pulsado el  Botón MENÚ mientras el monitor está apagado y, a continuación, pulse el  botón de encendido para encender el monitor.

## Notas:

- 1). Si el producto dispone de una única entrada de señal, no es posible ajustar el elemento «Selección de entrada».
- 2). Si la resolución de la señal de entrada coincide con la resolución nativa o utiliza Adaptive-Sync, el elemento «Relación de imagen» no es válido.



## Configuración de juego



Modo juego	Estándar	Mejora la legibilidad en juegos adecuados para entornos web y móviles.
	FPS	Para jugar a juegos FPS (first person shooters). Mejora el nivel de negro en temas oscuros.
	RTS	Para jugar a juegos RTS (real time strategy). Mejora la calidad de imagen.
	Carreras	Para jugar a juegos de carreras. Proporciona el tiempo de respuesta más rápido y una alta saturación de color.
	Jugador 1	Ajustes preferidos del usuario guardados como Jugador 1.
	Jugador 2	Ajustes preferidos del usuario guardados como Jugador 2.
	Jugador 3	Configuración de preferencias del usuario guardada como Gamer 3.
Control de sombras	0 ~ 20	El valor predeterminado del Control de sombras es 0; el usuario final puede ajustarlo de 0 a 20 para obtener una Imagen más clara. Si la Imagen está demasiado oscura para distinguir claramente los detalles, ajústela de 0 a 20 para obtener una Imagen más nítida.
Color de juego	0 ~ 20	Color de juego ofrece niveles de 0 a 20 para ajustar la saturación y obtener una mejor Imagen.
Adaptive-Sync	Desactivado / Activado	Desactive o active Adaptive-Sync. Recordatorio de funcionamiento de Adaptive-Sync: Cuando la función Adaptive-Sync está activada, puede producirse parpadeo en algunos entornos de juego.
Punto de marcación	Desactivado / Activado / Dinámico	La función «Punto de mira» coloca un indicador de puntería en el centro de la pantalla para ayudar a los jugadores a realizar disparos precisos y exactos en juegos de disparos en primera persona (FPS).
MBR	0 ~ 20	MBR (Reducción de desenfoco de movimiento) proporciona niveles de ajuste de 0 a 20 para reducir el desenfoco de movimiento. Nota: La función MBR se puede ajustar cuando Adaptive-Sync está desactivado y la frecuencia de actualización $\geq 75$ Hz.
Sincronización MBR	Desactivado / Activado	Desactivar o activar la sincronización MBR (eliminación de desenfoco por movimiento). Nota: La función de sincronización MBR puede ajustarse cuando Adaptive-Sync está activado y la señal de entrada tiene frecuencia variable, y la frecuencia de campo es $\geq 75$ Hz.

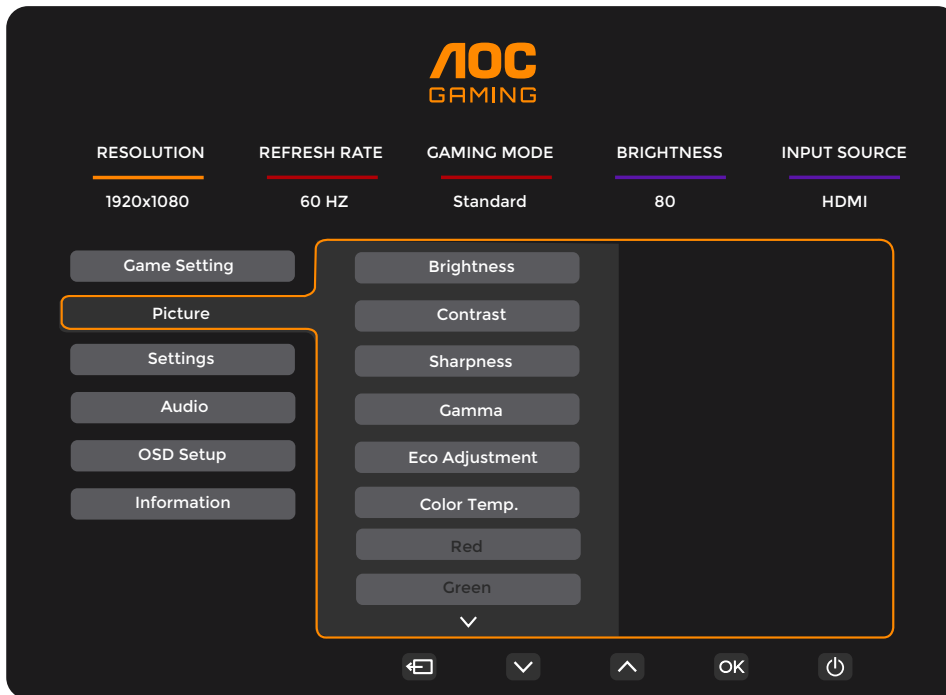
Overdrive	Normal	Ajuste el tiempo de respuesta. Nota: 1. Si el usuario ajusta OverDrive a «Fastest», la imagen mostrada puede aparecer borrosa. Los usuarios pueden ajustar el nivel de OverDrive o desactivarlo según sus preferencias. 2. La función «Extreme» está disponible cuando Adaptive-Sync está desactivado y la frecuencia de refresco es $\geq 75$ Hz. 3. El brillo de la pantalla disminuirá cuando se active la función «Extreme».
	Rápido	
	Más rápido	
	El más rápido	
	Extreme	
Contador de fotogramas	Desactivado / Arriba a la derecha / Abajo a la derecha / Arriba a la izquierda / Abajo a la izquierda	Muestre la frecuencia V en la esquina seleccionada.
OverClock	Desactivado / Activado	Desactivar o activar OverClock.

**Nota:**

- 1). Cuando el «Modo HDR» en «Imagen» está activado, no se pueden ajustar los elementos «Control de sombras» y «Color de juego».
- 2). Cuando «HDR» en «Imagen» está configurado en «DisplayHDR», no se pueden ajustar los elementos «Modo juego», «Control de sombras», «Color de juego», «MBR», «Sincronización MBR» y «Extreme» en «Overdrive».

Cuando «HDR» en «Imagen» está configurado en «Imagen HDR», «Película HDR» o «Juego HDR», no se pueden ajustar los elementos «Modo juego», «Color de juego», «MBR», «Sincronización MBR» y «Extreme» en «Overdrive».
- 3). Cuando el «Espacio de color» en «Imagen» está configurado en «sRGB», no se pueden ajustar los elementos «Control de sombras», «Color de juego», «MBR», «Sincronización MBR» y «Extreme» en «Overdrive».

## Imagen



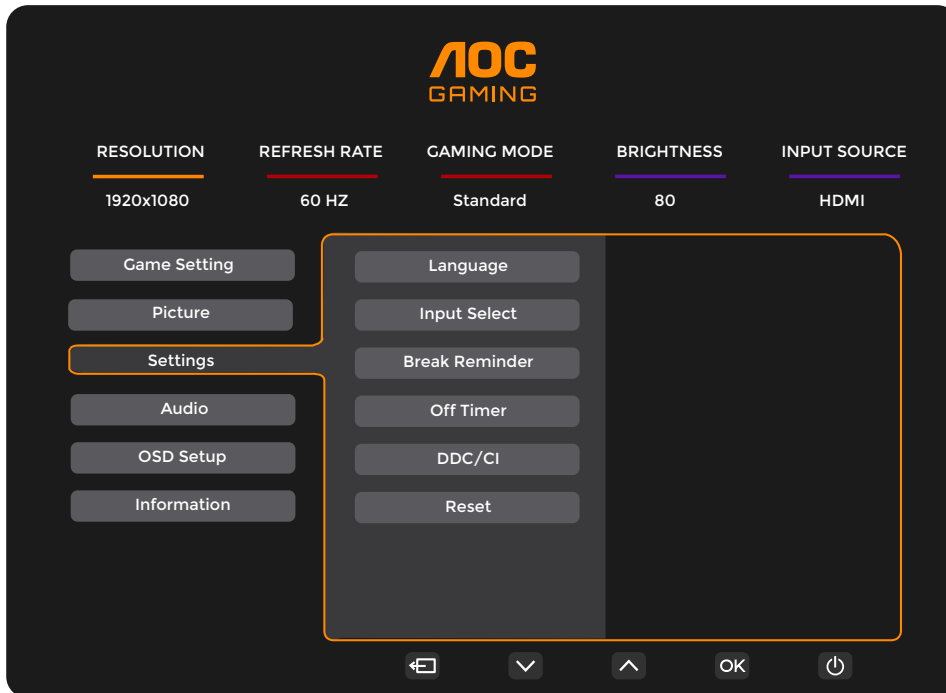
Brillo	0 ~ 100	Ajuste de la retroiluminación.
Contraste	0 ~ 100	Contraste del registro digital.
Nitidez	0 ~ 100	Ajuste la nitidez.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Ajustar gamma.
Ajuste ecológico	Estándar	Modo estándar.
	Text	Modo texto.
	Internet	Modo Internet.
	Juego	Modo juego.
	Película	Modo película.
	Deportes	Modo deportes.
	Lectura	Modo lectura.
Temperatura de color	Cálido	Recuperar temperatura de color cálida.
	Normal	Recuperar la temperatura de color normal.
	Frío	Recuperar la temperatura de color fría.
	Usuario	Restaurar la temperatura de color.
Rojo	0 ~ 100	Ganancia de rojo del registro digital.
Verde	0 ~ 100	Ganancia de verde del registro digital.
Azul	0 ~ 100	Ganancia de azul del registro digital.
Saturación R.	0 ~ 100	Ajustar la saturación R.

Saturación G.	0 ~ 100	Ajustar la saturación G.
Saturación B.	0 ~ 100	Ajustar la saturación B.
Saturación C.	0 ~ 100	Ajuste la saturación C.
Saturación M.	0 ~ 100	Ajuste la saturación M.
Saturación Y.	0 ~ 100	Ajuste la saturación Y.
Matiz R.	0 ~ 100	Ajuste el matiz R.
Matiz G.	0 ~ 100	Ajuste el matiz G.
Matiz B.	0 ~ 100	Ajuste el matiz B.
Matiz C.	0 ~ 100	Ajuste el matiz C.
Matiz M.	0 ~ 100	Ajuste el matiz M.
Matiz Y.	0 ~ 100	Ajuste el matiz Y.
HDR	Apagado	Establezca el perfil HDR de acuerdo con sus requisitos de uso. Nota: Cuando se detecta HDR, la opción HDR se muestra para su ajuste.
	DisplayHDR	
	Imagen HDR	
	Película HDR	
	Juego HDR	
Modo HDR	Apagado	Optimizado para el espacio de color y el contraste de la imagen, lo que simulará el efecto HDR. Nota: Cuando no se detecta HDR, la opción Modo HDR se muestra para su ajuste.
	Imagen HDR	
	Película HDR	
	Juego HDR	
DCR	Apagado	Desactive la relación de contraste dinámico.
	Encendido	Active la relación de contraste dinámico.
Espacio de color	Nativo del panel	Panel de espacio de color estándar.
	sRGB	Espacio de color sRGB.
Modo LowBlue	Apagado	Reduce la emisión de luz azul mediante el control de la temperatura de color.
	Multimedia	
	Internet	
	Oficina	
	Lectura	
Relación de imagen	Completa / Proporción	Seleccione la relación de imagen para la visualización.

**Nota:**

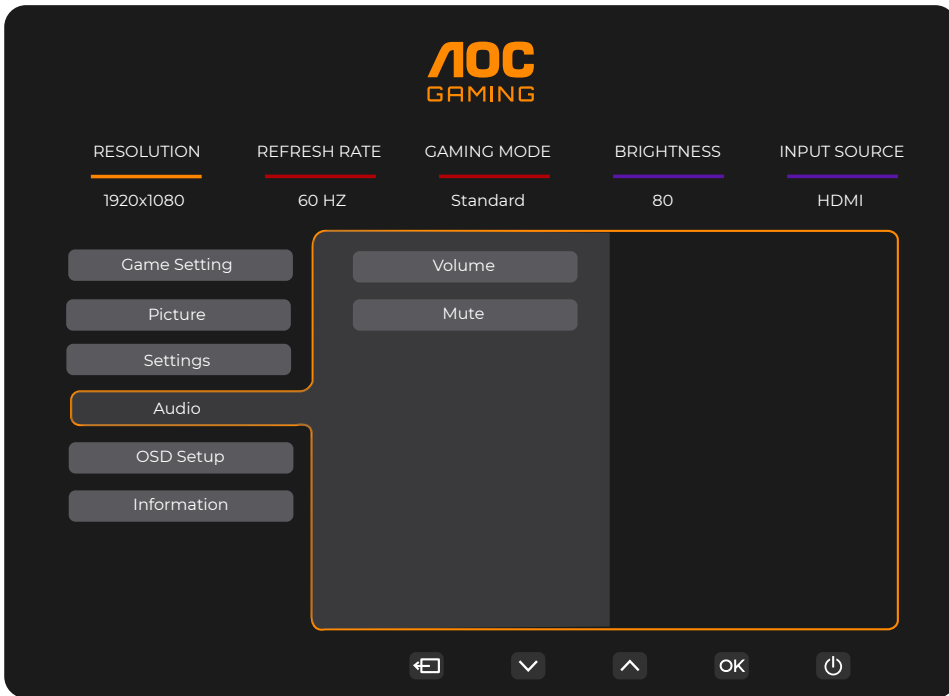
- 1). Cuando el «Modo HDR» está activado, no se pueden ajustar los elementos «Contraste», «Gamma», «Ajuste ecológico», «Temperatura de color», «Saturación/Tono de color en 6 ejes», «Espacio de color» y «Modo LowBlue».
- 2). Cuando «HDR» está configurado en «DisplayHDR», no se pueden ajustar todos los elementos bajo «Imagen» excepto «HDR» y «Nitidez». Cuando «HDR» está configurado en «Imagen HDR», «Película HDR» o «Juego HDR», no se pueden ajustar los elementos «Gamma», «Ajuste ecológico», «Temperatura de color», «Saturación/Tono de color en 6 ejes», «DCR», «Espacio de color» y «Modo LowBlue».
- 3). Cuando el «Espacio de color» está configurado en «sRGB», no se pueden ajustar los elementos «Contraste», «Gamma», «Ajuste ecológico», «Temperatura de color», «Saturación/Tono de color en 6 ejes», «Modo HDR» y «Modo LowBlue».
- 4). Cuando el «Ajuste ecológico» está configurado en «Lectura», no se pueden ajustar «Contraste», «Temperatura de color», «Saturación/Tono del color en 6 ejes», «DCR», «Espacio de color» y «Modo baja luz azul».
- 5). Cuando el «Modo juego» en «Configuración de juego» está establecido en un modo distinto de «Estándar», no se pueden ajustar los elementos «Ajuste ecológico», «Saturación/Tono del color en 6 ejes», «Modo HDR» y «Espacio de color».

## Ajustes



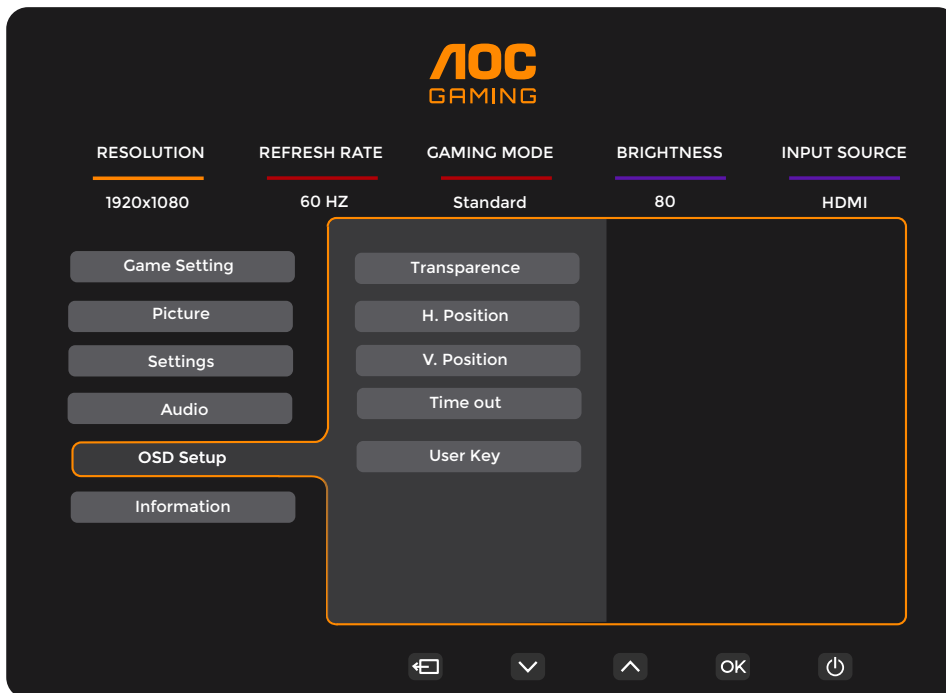
Idioma		Seleccione el idioma del menú OSD.
Selección de entrada	Auto / HDMI / DP	Seleccione la fuente de la señal de entrada.
Recordatorio de pausa	Desactivado / Activado	Recordatorio de pausa si el usuario trabaja continuamente más de 1 hora.
Temporizador de apagado	0 ~ 24 h	Seleccione el tiempo de apagado de CC.
DDC/CI	No / Sí	Active/desactive la compatibilidad con DDC/CI.
Restablecer	No / Sí	Restablezca el menú a los valores predeterminados.

# Audio



Volume	0 ~ 100	Ajuste de volumen.
Silenciar	Desactivado / Activado	Silenciar el volumen.

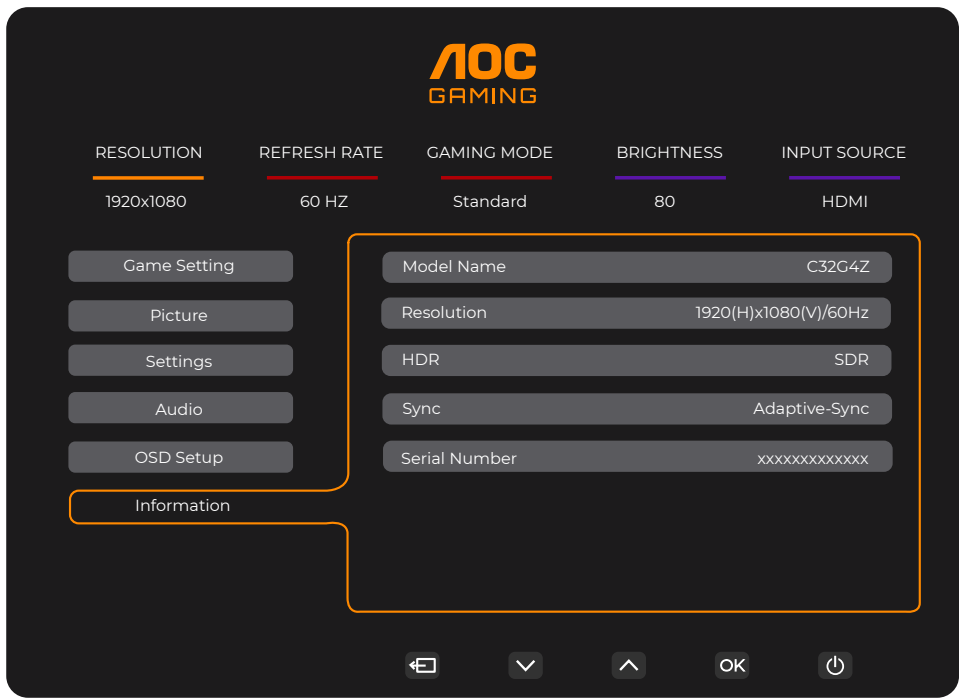
## Configuración OSD



Transparencia	0 ~ 100	Ajustar la transparencia del OSD.
Posición H.	0 ~ 100	Ajustar la posición horizontal del OSD.
Posición V.	0 ~ 100	Ajustar la posición vertical del OSD.
Tiempo de espera	5 ~ 120	Ajuste el tiempo de espera del OSD.
Tecla de usuario	Modo juego / Contador de fotogramas	Menú de acceso rápido de la tecla «V» configurado por el usuario.



# Información



## Indicador LED

Estado	Color del LED
Modo de potencia total	Blanco
Modo apagado activo	Naranja

# Solución de problemas

Problema y pregunta	Soluciones posibles
<b>El LED de alimentación no está encendido</b>	Asegúrese de que el botón de encendido esté en posición de ENCENDIDO y de que el Cable de alimentación esté correctamente conectado a una toma de corriente con toma de tierra y al Monitor.
<b>No hay imagen en la pantalla</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿Está el cable de alimentación conectado correctamente? Compruebe la conexión del cable de alimentación y la fuente de alimentación.</li> <li>● ¿Está el cable de vídeo conectado correctamente? (Conectado mediante el cable HDMI) Compruebe la conexión del cable HDMI. (Conectado mediante el cable DisplayPort) Compruebe la conexión del cable DisplayPort. * La entrada HDMI/DisplayPort no está disponible en todos los modelos.</li> <li>● Si la alimentación está encendida, reinicie el ordenador para ver la pantalla inicial (la pantalla de inicio de sesión). Si aparece la pantalla inicial (la pantalla de inicio de sesión), inicie el ordenador en el modo correspondiente (modo seguro para Windows 7/8/10) y, a continuación, modifique la frecuencia de la tarjeta gráfica. (Consulte «Configuración de la resolución óptima») Si no aparece la pantalla inicial (la pantalla de inicio de sesión), póngase en contacto con el Centro de Servicio o su distribuidor.</li> <li>● ¿Aparece el mensaje «Entrada no compatible» en la pantalla? Este mensaje aparece cuando la señal procedente de la tarjeta gráfica supera la resolución y frecuencia máximas que el monitor puede gestionar correctamente. Ajuste la resolución y frecuencia máximas compatibles con el monitor.</li> <li>● Asegúrese de que los controladores del Monitor AOC estén instalados.</li> </ul>
<b>La Imagen está borrosa y presenta problemas de sombra fantasma o efecto ghosting.</b>	Ajuste los controles de Contraste y Brillo. Pulse la tecla de acceso rápido (AUTO) para ajustar automáticamente. Asegúrese de que no está utilizando un cable de extensión ni una caja de conmutación. Recomendamos conectar el monitor directamente al conector de salida de la tarjeta gráfica en la parte posterior del equipo.
<b>La Imagen rebota, parpadea o aparece un patrón de ondas en la Imagen.</b>	Aleje al máximo posible del monitor los dispositivos eléctricos que puedan causar interferencias electromagnéticas. Utilice la frecuencia de refresco máxima que su monitor pueda soportar a la resolución que esté utilizando.
<b>El Monitor está bloqueado en modo de apagado activo.</b>	El interruptor de alimentación del ordenador debe estar en la posición de ENCENDIDO. La tarjeta gráfica del ordenador debe estar firmemente insertada en su ranura. Asegúrese de que el cable de vídeo del monitor esté correctamente conectado al ordenador. Inspeccione el cable de vídeo del monitor y asegúrese de que ningún pin esté doblado. Compruebe que el ordenador está operativo pulsando la tecla BLOQ MAYÚS del teclado mientras observa el LED de BLOQ MAYÚS. El LED debe encenderse o apagarse tras pulsar la tecla BLOQ MAYÚS.
<b>Falta uno de los colores primarios (ROJO, VERDE o AZUL)</b>	Inspeccione el cable de vídeo del monitor y asegúrese de que ningún pin esté dañado. Asegúrese de que el cable de vídeo del monitor esté correctamente conectado al ordenador.
<b>La imagen en pantalla no está centrada ni dimensionada correctamente.</b>	Ajuste la posición horizontal (H-Position) y la posición vertical (V-Position) o pulse la tecla de acceso rápido (AUTO).
<b>La imagen presenta defectos de color (el blanco no parece blanco).</b>	Ajuste el color RGB o seleccione la temperatura de color deseada.
<b>Perturbaciones horizontales o verticales en la pantalla.</b>	Utilice el modo de apagado de Windows 7/8/10/11 para ajustar CLOCK y FOCUS. Pulse la tecla de acceso rápido (AUTO) para ajustar automáticamente.
<b>Reglamentación y Servicio</b>	Consulte la información sobre Reglamentación y Servicio en <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (para encontrar el modelo que ha adquirido en su país y acceder a la información sobre Reglamentación y Servicio en la página de Soporte).

# Especificación

## Especificación general

Panel	Nombre del modelo	C32G4Z		
	Sistema de conducción	TFT Color LCD		
	Tamaño visible de la imagen	80,1 cm en diagonal		
	Distancia entre píxeles	0,36375 mm (H) × 0,36375 mm (V)		
	Vídeo	Interfaz HDMI e interfaz DisplayPort		
	Color de la pantalla	16,7 millones de colores		
Otros	Rango de barrido horizontal	30 k-290 kHz		
	Tamaño de barrido horizontal (máximo)	698,4 mm		
	Rango de barrido vertical	48-260 Hz		
	Tamaño de barrido vertical (máximo)	392,85 mm		
	Resolución preestablecida óptima	1920x1080@60Hz		
	Resolución máxima	1920x1080@260Hz <sup>[1]</sup>		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Fuente de alimentación	100-240 V~ 50/60 Hz 1,5 A		
	Consumo eléctrico	Típico (brillo y contraste predeterminados)	26 W	
		Máx. (brillo = 100, contraste = 100)	≤ 63 W	
		Modo de espera	≤ 0,3 W	
	Disipación térmica	Funcionamiento normal	88,74 BTU/h (típ.)	
		Suspensión (modo de espera)	< 1,02 BTU/h	
Modo apagado		< 1,02 BTU/h		
Modo apagado (interruptor de CA)		0 BTU/h		
Características físicas	Tipo de conector	HDMI/DisplayPort/Salida para auriculares		
	Tipo de cable de señal	Desmontable		
	Altavoz integrado	5 W × 2		
Condiciones ambientales	Temperatura	Funcionamiento	0 °C ~ 40 °C	
		Sin funcionamiento	-25 °C ~ 55 °C	
	Humedad	Funcionamiento	10 % ~ 85 % (sin condensación)	
		Sin funcionamiento	5 %~93 % (sin condensación)	
	Altitud	Funcionamiento	0 m~5000 m (0 pies~16404 pies)	
		Sin funcionamiento	0 m~12192 m (0 pies~40000 pies)	

Nota:

<sup>[1]</sup>El overclocking se consigue cuando la resolución está a 1920x1080@260 Hz. Si se produce algún error de visualización durante el overclocking, ajuste la frecuencia de actualización a 240 Hz.

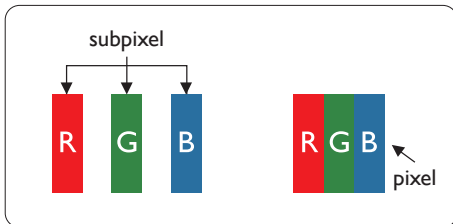


# Política de defectos de píxeles del panel de Monitores AOC

Monitores AOC se esfuerza por ofrecer productos de la más alta calidad. Utilizamos algunos de los procesos de fabricación más avanzados del sector y aplicamos un control de calidad riguroso. No obstante, los defectos de píxeles o subpíxeles en los paneles de los Monitores utilizados en los monitores son a veces inevitables.

Ningún fabricante puede garantizar que todos los paneles estén libres de defectos de píxeles, pero AOC garantiza que cualquier monitor con un número inaceptable de defectos será reparado o reemplazado bajo la Garantía. Este aviso explica los distintos tipos de defectos de píxeles y define los niveles aceptables de defectos para cada tipo. Para poder acogerse a la reparación o sustitución en virtud de la Garantía, el número de defectos de píxeles en un panel de Monitor debe superar dichos niveles aceptables. Por ejemplo, no más del 0,0004 % de los subpíxeles de un monitor pueden estar defectuosos.

Además, AOC establece estándares de calidad aún más exigentes para determinados tipos o combinaciones de defectos de píxeles que resultan más perceptibles que otros. Esta política es válida en todo el mundo.



## Píxeles y subpíxeles

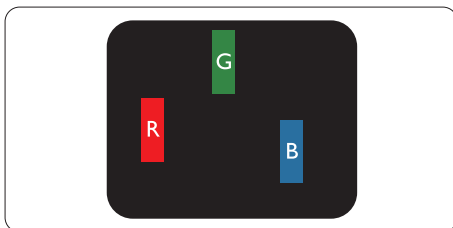
Un píxel, o elemento de imagen, está compuesto por tres subpíxeles en los colores primarios rojo, verde y azul. Numerosos píxeles juntos forman una imagen. Cuando todos los subpíxeles de un píxel están iluminados, los tres subpíxeles de color aparecen conjuntamente como un único píxel blanco. Cuando todos están apagados, los tres subpíxeles de color aparecen conjuntamente como un único píxel negro. Otras combinaciones de subpíxeles iluminados y apagados se perciben como píxeles individuales de otros colores.

## Tipos de defectos de píxeles

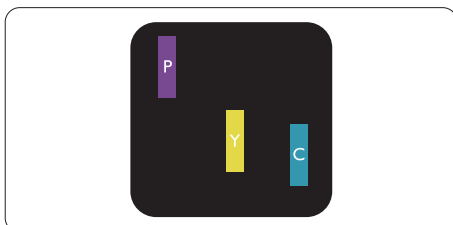
Los defectos de píxeles y subpíxeles se manifiestan en la pantalla de formas distintas. Existen dos categorías de defectos de píxeles y diversos tipos de defectos de subpíxeles dentro de cada categoría.

### Defectos de puntos luminosos

Los defectos de puntos luminosos se presentan como píxeles o subpíxeles permanentemente iluminados o 'encendidos'. Es decir, un punto luminoso es un subpíxel que destaca en la pantalla cuando el monitor muestra un patrón oscuro. A continuación se indican los tipos de defectos de puntos luminosos.



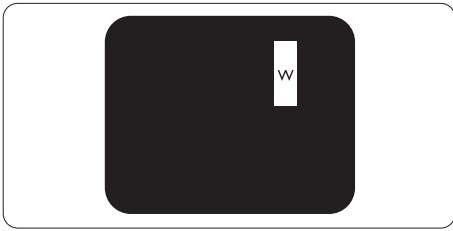
Un subpíxel iluminado rojo, verde o azul.



Dos subpíxeles iluminados adyacentes:

- Rojo + Azul = Púrpura
- Rojo + Verde = Amarillo

- Verde + Azul = Cian (azul claro)



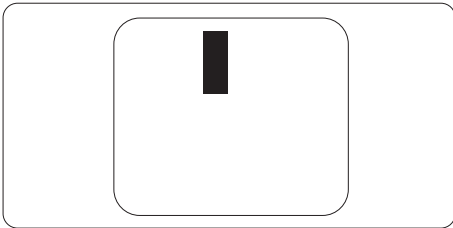
Tres subpíxeles iluminados adyacentes (un píxel blanco).

Nota

Un punto brillante rojo o azul debe ser más de un 50 % más brillante que los puntos vecinos, mientras que un punto brillante verde debe ser un 30 % más brillante que los puntos vecinos.

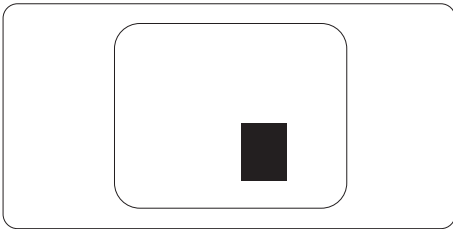
### Defectos de puntos negros

Los defectos de puntos negros aparecen como píxeles o subpíxeles que siempre están oscuros o «apagados». Es decir, un punto oscuro es un subpíxel que destaca en la pantalla cuando el Monitor muestra un patrón claro. Estos son los tipos de defectos de puntos negros.



### Proximidad de los defectos de píxeles

Dado que los defectos de píxeles y subpíxeles del mismo tipo que están próximos entre sí pueden ser más perceptibles, AOC también especifica tolerancias para la proximidad de los defectos de píxeles.



### Tolerancias de defectos de píxeles

Para poder optar a reparación o sustitución debido a defectos de píxeles durante el período de Garantía, un panel de Monitor en un monitor de panel AOC debe presentar defectos de píxeles o subpíxeles que superen las tolerancias indicadas en el manual web.

DEFECTOS DE PUNTO LUMINOSO	NIVEL ACEPTABLE
1 subpíxel iluminado	2
2 subpíxeles iluminados adyacentes	1
3 subpíxeles iluminados adyacentes (un píxel blanco)	0
Distancia entre dos defectos de puntos brillantes*	≥15 mm
Total de defectos de puntos brillantes de todos los tipos	2
DEFECTOS DE PUNTOS NEGROS	NIVEL ACEPTABLE
1 subpíxel oscuro	5 o menos
2 subpíxeles oscuros adyacentes	2 o menos
3 subpíxeles oscuros adyacentes	≤0
Distancia entre dos defectos de puntos negros*	≥15 mm
Total de defectos de puntos negros de todos los tipos	5 o menos
TOTAL DE DEFECTOS DE PUNTOS	NIVEL ACEPTABLE
Total de defectos de puntos brillantes o negros de todos los tipos	5 o menos

Nota

\*: 1 o 2 defectos de subpíxeles adyacentes = 1 defecto de punto.

## Modos de visualización preestablecidos

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

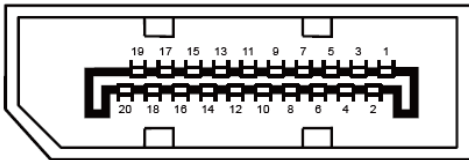
NOTA: De acuerdo con la norma VESA, puede existir un cierto margen de error ( $\pm 1$  Hz) al calcular la frecuencia de refresco (frecuencia de campo) en distintos sistemas operativos y tarjetas gráficas. Con el fin de mejorar la compatibilidad, la frecuencia de refresco nominal de este producto ha sido redondeada. Consulte el producto real.

## Asignación de pines



Cable de señal de visualización en color de 19 pines

N.º de pin	Nombre de la señal	N.º de pin	Nombre de la señal	N.º de pin	Nombre de la señal
1.	Datos TMDS 2+	9.	Datos TMDS 0-	17.	Masa DDC/CEC
2.	Blindaje de datos TMDS 2	10.	Reloj TMDS +	18.	Alimentación +5 V
3.	Datos TMDS 2-	11.	Blindaje del reloj TMDS	19.	Detección en caliente
4.	Datos TMDS 1+	12.	Reloj TMDS-		
5.	Blindaje de datos TMDS 1	13.	CEC		
6.	Datos TMDS 1-	14.	Reservado (N.C. en el dispositivo)		
7.	Datos TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Blindaje de datos TMDS 0	16.	SDA		



Cable de señal de visualización en color de 20 pines

Pín n.º	Nombre de la señal	Pín n.º	Nombre de la señal
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Carril 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Carril 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Detección en caliente
9	ML_Lane 1 (p)	19	Devolver DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR



# Plug and Play

## Función Plug & Play DDC2B

Este Monitor está equipado con capacidades VESA DDC2B conforme al estándar VESA DDC. Permite que el Monitor informe al sistema anfitrión de su identidad y, en función del nivel de DDC utilizado, comunique información adicional sobre sus capacidades de visualización.

El DDC2B es un canal de datos bidireccional basado en el protocolo I2C. El sistema anfitrión puede solicitar la información EDID a través del canal DDC2B.

