

# AOC

## GAMING



# Manuale utente

## C32G4Z

AOC GAMING MONITOR

Sicurezza.....	1
Norme nazionali.....	1
Alimentazione.....	2
Installazione.....	3
Pulizia.....	4
Altro.....	5
Installazione.....	6
Contenuto della confezione.....	6
Montaggio del supporto e della base.....	7
Regolazione dell'angolo di visione.....	8
Collegamento del monitor.....	9
Montaggio a parete.....	10
Funzione Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Regolazione.....	13
Tasti rapidi.....	13
Impostazione OSD.....	14
Impostazioni gioco.....	15
immagine.....	17
Impostazioni.....	20
Audio.....	21
Configurazione OSD.....	22
Informazioni.....	23
Spia LED.....	24
Risoluzione dei problemi.....	25
Specifiche.....	26
Specifiche generali.....	26
Politica AOC sui difetti di pixel dei pannelli dei monitor.....	27
Modalità di visualizzazione preimpostate.....	29
Assegnazione dei pin.....	30
Plug and Play.....	31

# Sicurezza

## Norme nazionali

I seguenti sottocapitoli descrivono le norme nazionali utilizzate nel presente documento.

### Note, Avvertenze e Avvisi di Pericolo

Nel corso della presente guida, alcuni blocchi di testo possono essere accompagnati da un'icona e stampati in grassetto o in corsivo. Tali blocchi costituiscono note, avvertenze e avvisi di pericolo, utilizzati come segue:



**NOTA:** Una NOTA indica informazioni importanti che consentono di utilizzare al meglio il proprio sistema informatico.





**AVVERTENZA:** Un'AVVERTENZA indica un potenziale danno all'hardware o una perdita di dati e spiega come evitare il problema.





**PERICOLO:** Un PERICOLO indica un rischio di lesioni personali e spiega come evitarlo. Alcuni avvisi di pericolo possono apparire in formati alternativi e non essere accompagnati da un'icona. In tali casi, la specifica presentazione dell'avviso è stabilita dall'autorità di regolamentazione competente.


## Alimentazione

 Il monitor deve essere alimentato esclusivamente dal tipo di fonte di alimentazione indicata sull'etichetta. Qualora si abbia incertezza riguardo al tipo di alimentazione fornita all'abitazione, consultare il rivenditore o la società elettrica locale.

 Il monitor è dotato di una spina tripolare con messa a terra, ovvero una spina con un terzo pin (di messa a terra). Questa spina si inserisce esclusivamente in una presa di corrente con messa a terra, quale misura di sicurezza. Se la presa a muro non è compatibile con la spina a tre poli, far installare da un elettricista qualificato la presa corretta oppure utilizzare un adattatore idoneo per mettere a terra l'apparecchio in modo sicuro. Non compromettere la funzione di sicurezza offerta dalla spina con messa a terra.

 Scollegare l'unità durante i temporali o quando non verrà utilizzata per periodi prolungati. Ciò protegge il monitor dai danni causati da sovratensioni.

 Non sovraccaricare ciabatte e prolunghe elettriche. Il sovraccarico può provocare incendi o scosse elettriche.

 Per garantire un funzionamento soddisfacente, utilizzare il monitor esclusivamente con computer certificati UL, dotati di prese configurate in modo appropriato e contrassegnate con tensione compresa tra 100–240 V CA, minimo 5 A.

 La presa a muro deve essere installata nelle vicinanze dell'apparecchiatura ed essere facilmente accessibile.

# Installazione

**!** Non posizionare il monitor su un carrello, supporto, treppiede, staffa o tavolo instabile. Qualora il monitor dovesse cadere, potrebbe ferire una persona e provocare gravi danni al prodotto. Utilizzare esclusivamente un carrello, supporto, treppiede, staffa o tavolo raccomandato dal produttore o fornito con il prodotto. Seguire le istruzioni del produttore per l'installazione e impiegare soltanto gli accessori di montaggio da questi raccomandati. La combinazione prodotto e carrello deve essere spostata con cautela.

**!** Non introdurre mai alcun oggetto nelle fessure presenti sull'involucro del monitor. Ciò potrebbe danneggiare i componenti del circuito, causando incendio o scossa elettrica. Non versare mai liquidi sul monitor.

**!** Non appoggiare la parte anteriore del prodotto direttamente sul pavimento.

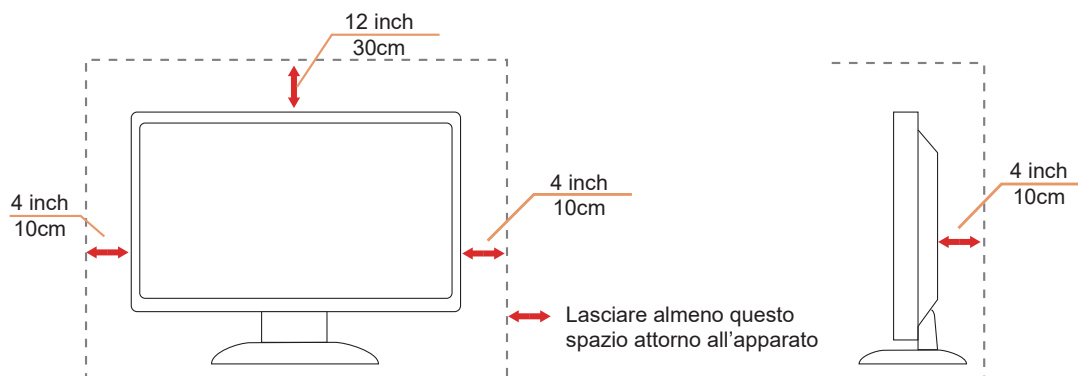
**!** Qualora si monti il monitor su una parete o su uno scaffale, utilizzare esclusivamente un kit di montaggio approvato dal produttore e attenersi scrupolosamente alle relative istruzioni.

**!** Lasciare uno spazio adeguato intorno al monitor, come illustrato di seguito. In caso contrario, la circolazione dell'aria potrebbe risultare insufficiente, con conseguente surriscaldamento che potrebbe provocare incendi o danni al monitor.


**!** Per evitare possibili danni, ad esempio lo scollamento del pannello dalla cornice, assicurarsi che il monitor non sia inclinato verso il basso di oltre -5 gradi. Se l'angolo massimo di inclinazione verso il basso di -5 gradi viene superato, i danni al monitor non saranno coperti dalla garanzia.


Di seguito sono indicate le aree di ventilazione consigliate intorno al monitor quando è installato a parete o sul supporto:

## Installato con supporto



# Pulizia


 Pulire regolarmente la custodia con un panno morbido leggermente inumidito con acqua.

 Durante la pulizia, utilizzare un panno morbido in cotone o microfibra. Il panno deve essere umido ma quasi asciutto; non permettere che liquidi penetrino all'interno dell'involucro.



 Scollegare il cavo di alimentazione prima di pulire il prodotto.


## Altro


 Se il prodotto emette odori insoliti, rumori anomali o fumo, scollegare IMMEDIATAMENTE la spina di alimentazione e contattare un Centro Assistenza.

 Assicurarsi che le aperture di ventilazione non siano ostruite da tavoli o tende.

 Non utilizzare il Monitor LCD in condizioni di vibrazioni intense o urti elevati durante il funzionamento.

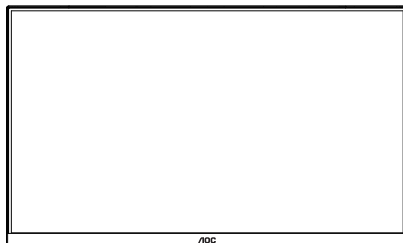
 Non urtare né far cadere il monitor durante il funzionamento o il trasporto.

 I cavi di alimentazione devono essere approvati per la sicurezza. Per la Germania, devono essere del tipo H03VV-F, 3C, 0,75 mm<sup>2</sup> o superiore.  
Per gli altri paesi, devono essere utilizzati i tipi idonei in conformità alle normative locali.

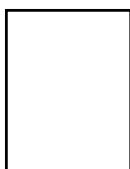
 Una pressione sonora eccessiva proveniente da auricolari e cuffie può causare perdita dell'udito. La regolazione dell'equalizzatore al massimo aumenta la tensione di uscita degli auricolari e delle cuffie e, di conseguenza, il livello di pressione sonora.

# Installazione

## Contenuto della confezione



Monitor



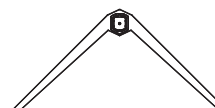
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable



HDMI Cable



DisplayPort Cable

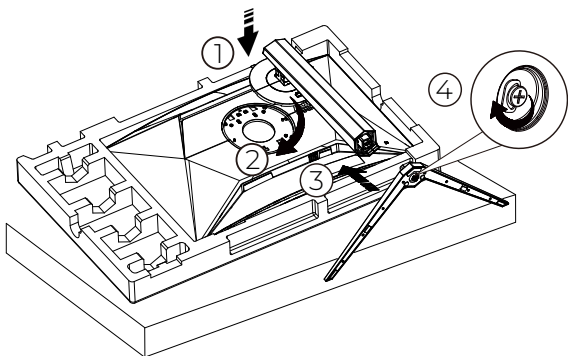
\* Non tutti i cavi di segnale sono forniti in tutti i paesi e le regioni. Verificare con il rivenditore locale o l'ufficio AOC competente per conferma.



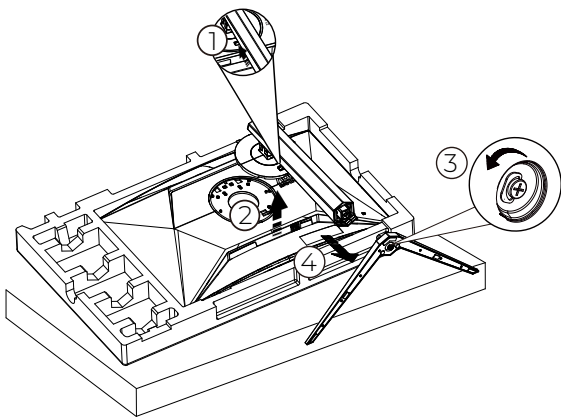
# Montaggio del supporto e della base

Procedere all'installazione o alla rimozione della base seguendo i passaggi indicati di seguito.

## Installazione:



## Rimozione:



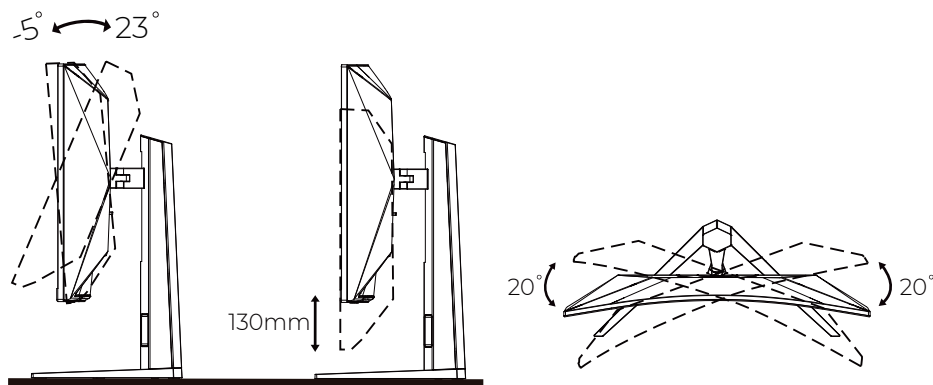
 **NOTA:** Il design del display potrebbe differire da quello illustrato.

## Regolazione dell'angolo di visione

Per ottenere la migliore esperienza visiva, si raccomanda all'utente di assicurarsi di poter visualizzare l'intero volto sullo schermo, quindi di regolare l'angolo del monitor in base alle proprie preferenze.

Afferrare il supporto per evitare che il monitor si ribalti durante la regolazione dell'angolo.

È possibile regolare il monitor come indicato di seguito:



### **NOTA:**

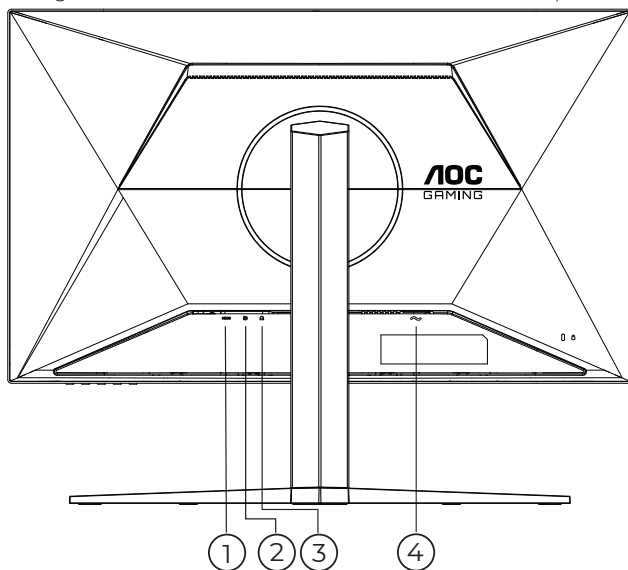
Non toccare lo schermo LCD durante la regolazione dell'angolo. Il contatto con lo schermo LCD potrebbe causarne danni.

### **AVVERTENZA**

- Per evitare possibili danni allo schermo, quali il distacco del pannello, assicurarsi che il monitor non venga inclinato verso il basso oltre  $-5$  gradi.
- Non esercitare pressione sullo schermo durante la regolazione dell'angolo del monitor. Afferrare esclusivamente la cornice.

# Collegamento del monitor

Collegamenti dei cavi sul retro del monitor e del computer:



1. HDMI
2. DisplayPort
3. Cuffie
4. Alimentazione

## Collegare al PC

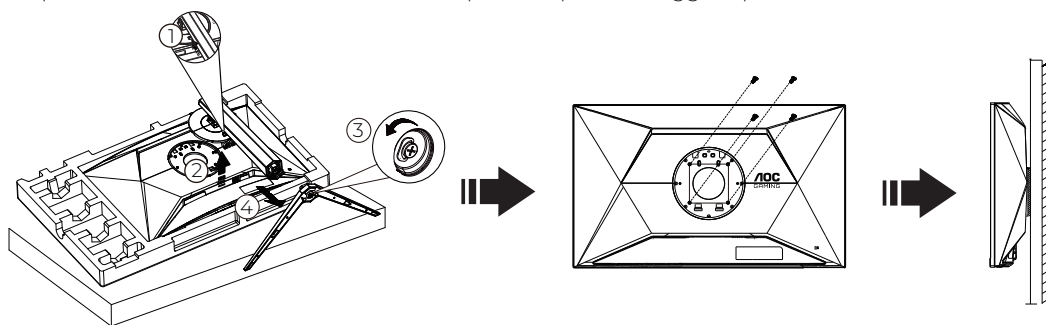
1. Collegare saldamente il cavo di alimentazione alla parte posteriore del display.
2. Spegnerne il computer e scollegare il cavo di alimentazione.
3. Collegare il cavo del segnale video al connettore video situato sul retro del computer.
4. Inserire il cavo di alimentazione del computer e del monitor in una presa elettrica posta nelle vicinanze.
5. Accendere il computer e il monitor.

Se il monitor visualizza un'immagine, l'installazione è completata. In caso contrario, consultare la sezione «Risoluzione dei problemi».

Per proteggere l'apparecchiatura, spegnere sempre il PC e il Monitor LCD prima di effettuare qualsiasi collegamento.

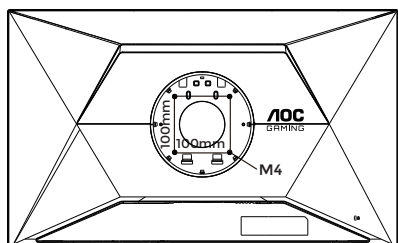
# Montaggio a parete

Preparazione all'installazione di un braccio opzionale per montaggio a parete

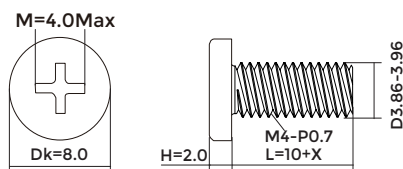


Questo monitor può essere fissato a un braccio per montaggio a parete acquistato separatamente. Scollegare l'alimentazione prima di eseguire questa procedura. Procedere come segue:

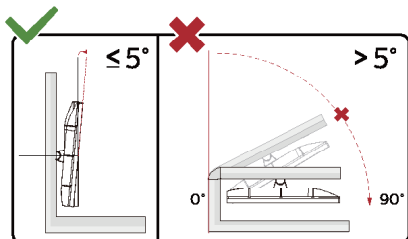
1. Rimuovere la base.
2. Seguire le istruzioni del produttore per assemblare il braccio per montaggio a parete.
3. Posizionare il braccio per montaggio a parete sul retro del monitor, allineando i fori del braccio con quelli presenti sul retro del monitor.
4. Inserire le quattro viti nei fori e serrare.
5. Ricollegare i cavi. Per le istruzioni relative al fissaggio alla parete, fare riferimento al manuale utente fornito con il braccio opzionale per montaggio a parete.



Specifiche delle viti per il supporto a parete: M4×(10+X) mm (X = spessore della staffa di montaggio a parete)



**Nota:** I fori filettati per il montaggio VESA non sono disponibili su tutti i modelli; verificare con il rivenditore o con il servizio assistenza ufficiale AOC. Contattare sempre il produttore per l'installazione del supporto a parete.



\* Il design del display può differire da quello illustrato.

## ⚠ AVVERTENZA:

1. Per evitare possibili danni allo schermo, quali il distacco del pannello, assicurarsi che il monitor non venga inclinato verso il basso oltre -5 gradi.
2. Non esercitare pressione sullo schermo durante la regolazione dell'angolo del monitor. Afferrare esclusivamente la cornice.

# Funzione Adaptive-Sync

1. La funzione Adaptive-Sync è compatibile con DisplayPort/HDMI
2. Scheda grafica compatibile: l'elenco raccomandato è riportato di seguito e può essere consultato anche all'indirizzo [www.AMD.com](http://www.AMD.com)

## Schede grafiche

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

## Processori

- 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

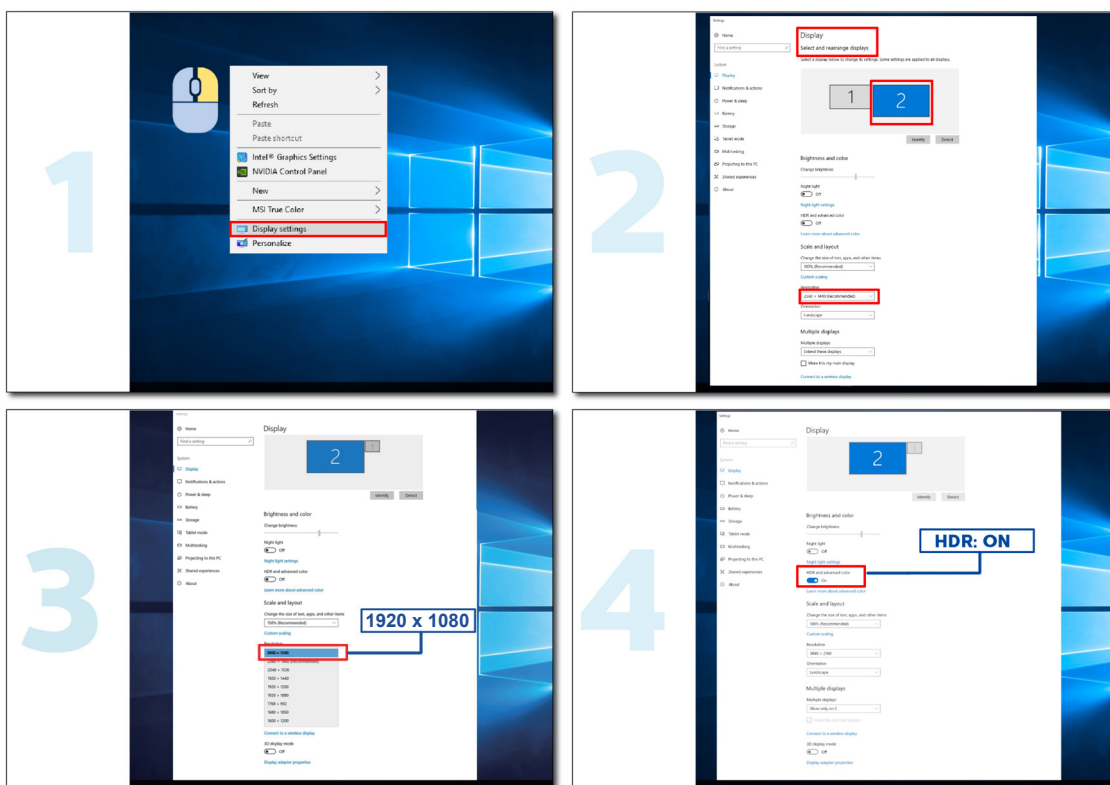
# HDR

È compatibile con segnali di ingresso in formato HDR10.

Il display potrebbe attivare automaticamente la funzione HDR se il lettore e il contenuto sono compatibili. Si prega di contattare il produttore del dispositivo e il fornitore dei contenuti per informazioni sulla compatibilità del proprio dispositivo e dei contenuti. Selezionare "OFF" per la funzione HDR quando non si desidera l'attivazione automatica.

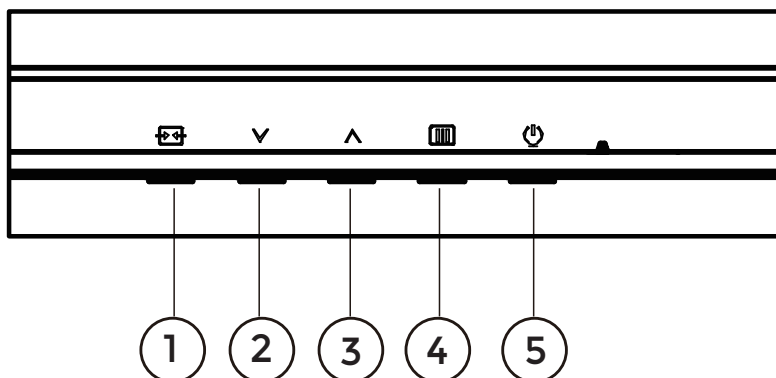
## Nota:

1. Non è richiesta alcuna impostazione speciale per l'interfaccia DisplayPort/HDMI nelle versioni di Windows 10 precedenti alla V1703.
2. È disponibile esclusivamente l'interfaccia HDMI; l'interfaccia DisplayPort non è funzionante nella versione Windows 10 V1703.
3. Impostazioni schermo:
  - a. La risoluzione dello schermo è impostata su 1920\*1080 e HDR è preimpostato su ON.
  - b. Dopo aver avviato un'applicazione, il miglior effetto HDR si ottiene impostando la risoluzione su 1920\*1080 (se disponibile).



# Regolazione

## Tasti rapidi



1	Sorgente/Uscita
2	Tasto utente (Modalità Gaming)
3	Punto di selezione
4	Menu/Invio
5	Alimentazione

### Menu/Invio

Premere per visualizzare l'OSD o confermare la selezione.

### Alimentazione

Premere il pulsante di accensione per accendere il monitor.

### Punto di selezione

Quando non è presente l'OSD, premere il pulsante Dial Point per mostrare/nascondere Dial Point.

### Tasto utente (Modalità Gaming)

L'utente imposta il menu di scelta rapida del tasto "V": Modalità Gaming/Contatore fotogrammi.

L'impostazione predefinita è la Modalità Gaming.

Quando l'OSD non è attivo, premere il tasto "V" per aprire la funzione Modalità Gaming, quindi premere il tasto "V" o "^" per selezionare la Modalità Gaming (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 o Gamer 3) in base al tipo di gioco.

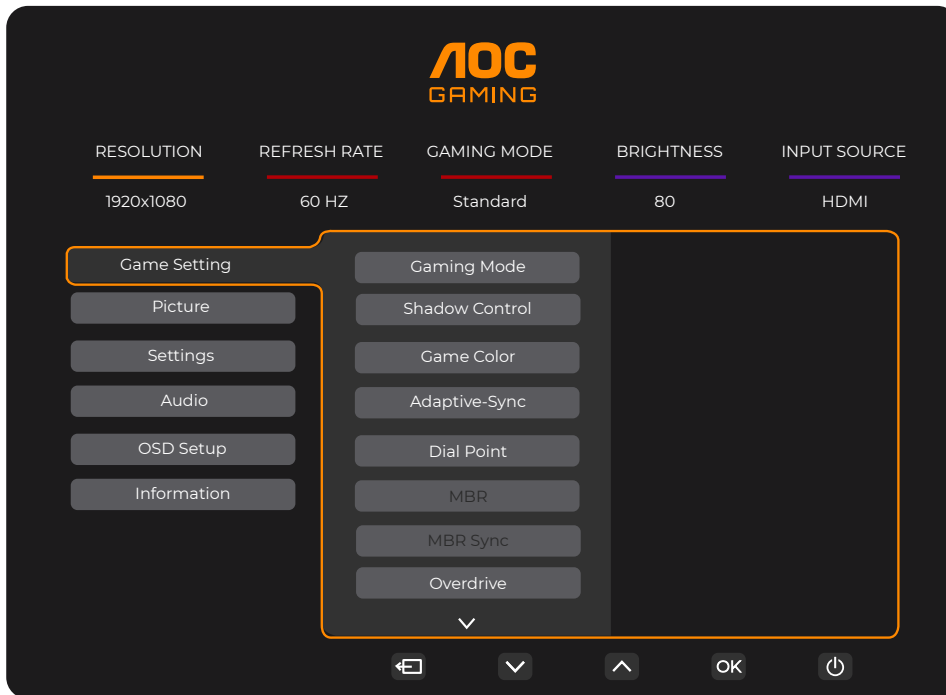
### Sorgente/Uscita
















Quando l'OSD è chiuso, premendo il pulsante Source/Exit si attiva la funzione tasto rapido Source.

Quando il menu OSD è attivo, questo pulsante funge da tasto di uscita (per uscire dal menu OSD).

# Impostazione OSD

Istruzioni di base e semplici sui tasti di controllo.



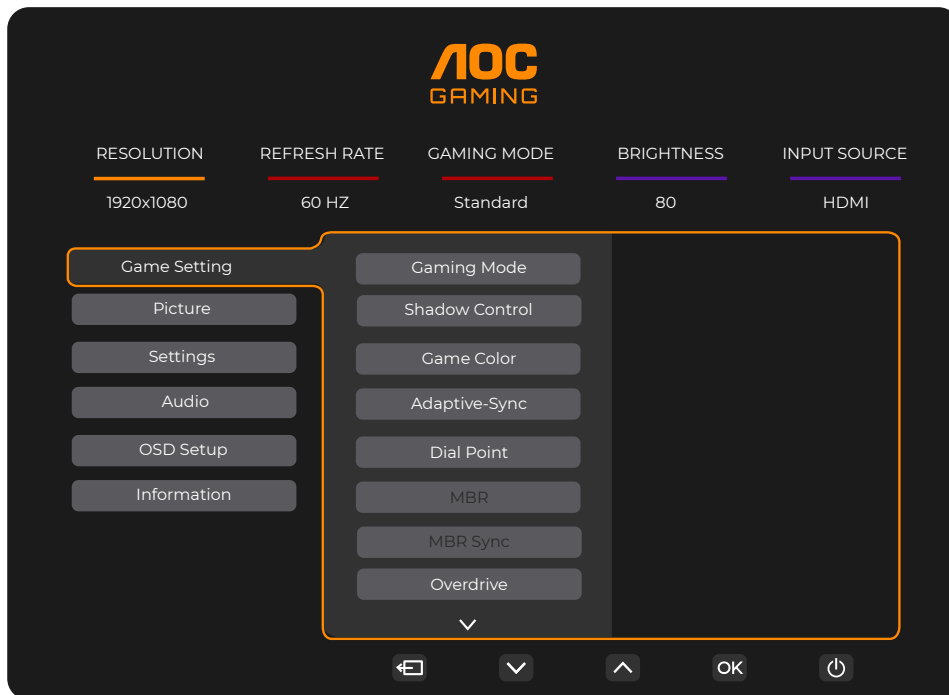
- 1). Premere il  Pulsante **MENU** per attivare la finestra OSD.
- 2). Premere  o  per navigare tra le funzioni. Una volta evidenziata la funzione desiderata, premere il  Pulsante **MENU / OK** per attivarla. Premere  o  per navigare tra le funzioni del sottomenu. Una volta evidenziata la funzione desiderata del sottomenu, premere  Pulsante **MENU / OK** per attivarla.
- 3). Premere  o  per modificare le impostazioni della funzione selezionata. Premere  /  per uscire. Se si desidera regolare un'altra funzione, ripetere i passaggi da 2 a 3.
- 4). Funzione di blocco OSD: per bloccare l'OSD, tenere premuto il  Pulsante **MENU** mentre il monitor è spento, quindi premere il  pulsante di accensione per accendere il monitor. Per sbloccare l'OSD, tenere premuto il  Pulsante **MENU** mentre il monitor è spento, quindi premere il  pulsante di accensione per accendere il monitor.

## Note:

- 1). Se il prodotto dispone di un solo ingresso segnale, l'opzione «Selezione ingresso» non può essere regolata.
- 2). Se la risoluzione del segnale in ingresso corrisponde alla risoluzione nativa o utilizza Adaptive-Sync, l'opzione «Rapporto immagine» non è valida.



## Impostazioni gioco



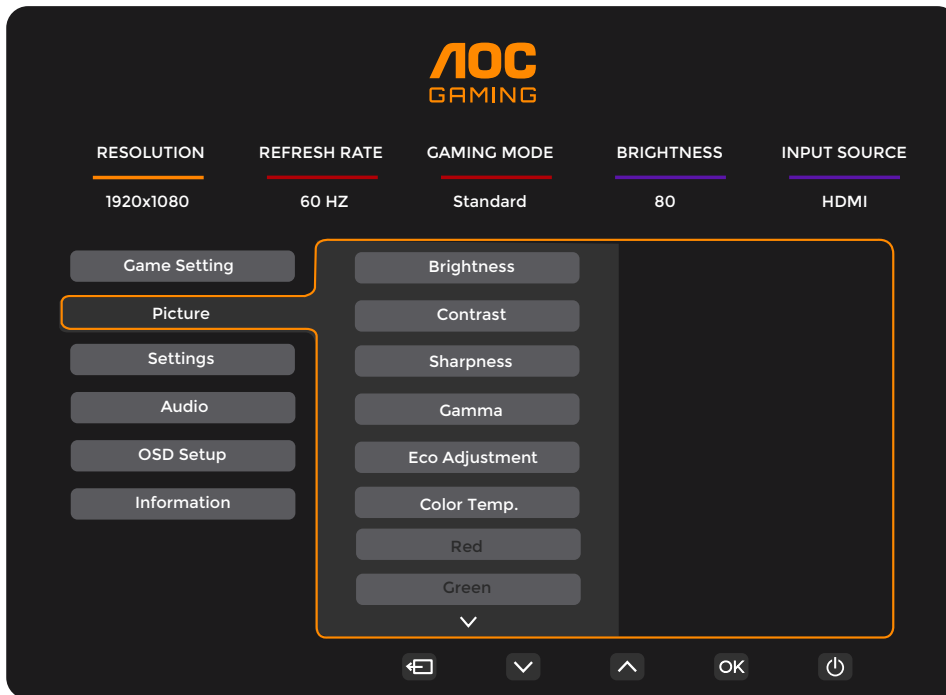
Modalità Gaming	Standard	Migliora la leggibilità per giochi web e mobile adeguati.
	FPS	Per giocare a giochi FPS (soprattutto in prima persona). Migliora il livello del nero nei temi scuri.
	RTS	Per giocare a giochi RTS (strategia in tempo reale). Migliora la qualità dell'immagine.
	Corsa	Per giocare a giochi di corsa. Offre il tempo di risposta più rapido e un'elevata saturazione cromatica.
	Gamer 1	Impostazioni personalizzate utente salvate come Gamer 1.
	Gamer 2	Impostazioni personalizzate utente salvate come Gamer 2.
	Gamer 3	Impostazioni delle preferenze utente salvate come Gamer 3.
Controllo ombra	0 ~ 20	L'impostazione predefinita di Shadow Control è 0; l'utente finale può regolare il valore da 0 a 20 per ottenere un'immagine più chiara. Se l'immagine è troppo scura per distinguere chiaramente i dettagli, regolare il valore da 0 a 20 per un'immagine più nitida.
Colore Gioco	0 ~ 20	Colore Gioco offre livelli da 0 a 20 per regolare la saturazione e ottenere un'immagine migliore.
Adaptive-Sync	Disattivato / Attivato	Disabilitare o abilitare Adaptive-Sync. Promemoria sul funzionamento di Adaptive-Sync: quando la funzione Adaptive-Sync è attivata, potrebbero verificarsi sfarfallii in alcuni ambienti di gioco.
Punto di selezione	Disattivato / Attivato / Dinamico	La funzione «Punto di mira» posiziona un indicatore di mira al centro dello schermo per aiutare i giocatori a mirare con precisione nei giochi soprattutto in prima persona (FPS).
MBR	0 ~ 20	MBR (Motion Blur Reduction) offre livelli di regolazione da 0 a 20 per ridurre lo sfocamento da movimento. Nota: la funzione MBR può essere regolata solo quando Adaptive-Sync è disattivato e la frequenza di aggiornamento è $\geq 75$ Hz.
Sincronizzazione MBR	Disattivato / Attivato	Disabilitare o abilitare la Sincronizzazione MBR (Motion Blur Remove). Nota: la funzione Sincronizzazione MBR può essere regolata quando Adaptive-Sync è attivato e il segnale in ingresso ha frequenza variabile, e la frequenza di campo è $\geq 75$ Hz.

Overdrive	Normal	Regolare il tempo di risposta. Nota: 1. Se l'utente imposta OverDrive su "Velocissimo", l'immagine visualizzata potrebbe risultare sfocata. L'utente può regolare il livello di OverDrive o disattivarlo in base alle proprie preferenze. 2. La funzione "Extreme" è disponibile solo quando Adaptive-Sync è disattivato e la frequenza di aggiornamento è $\geq 75$ Hz. 3. La luminosità dello schermo diminuisce quando la funzione "Extreme" è attivata.
	Veloce	
	Più veloce	
	Velocissimo	
	Extreme	
Contatore fotogrammi	Disattivato / In alto a destra / In basso a destra / In alto a sinistra / In basso a sinistra	Visualizza la frequenza V nell'angolo selezionato.
OverClock	Disattivato / Attivato	Disabilitare o abilitare OverClock.

**Nota:**

- 1). Quando la "Modalità HDR" in "immagine" è abilitata, gli elementi "Shadow Control" e "Game Color" non possono essere regolati.
- 2). Quando "HDR" in "immagine" è impostato su "DisplayHDR", gli elementi "Modalità Gaming", "Shadow Control", "Game Color", "MBR", "Sincronizzazione MBR" e "Extreme" in "Overdrive" non possono essere regolati.  
Quando "HDR" in "immagine" è impostato su "HDR Picture", "HDR Movie" o "HDR Game", gli elementi "Modalità Gaming", "Game Color", "MBR", "Sincronizzazione MBR" e "Extreme" in "Overdrive" non possono essere regolati.
- 3). Quando lo "spazio colore" in "immagine" è impostato su "sRGB", gli elementi "Shadow Control", "Game Color", "MBR", "Sincronizzazione MBR" e "Extreme" in "Overdrive" non possono essere regolati.

# immagine



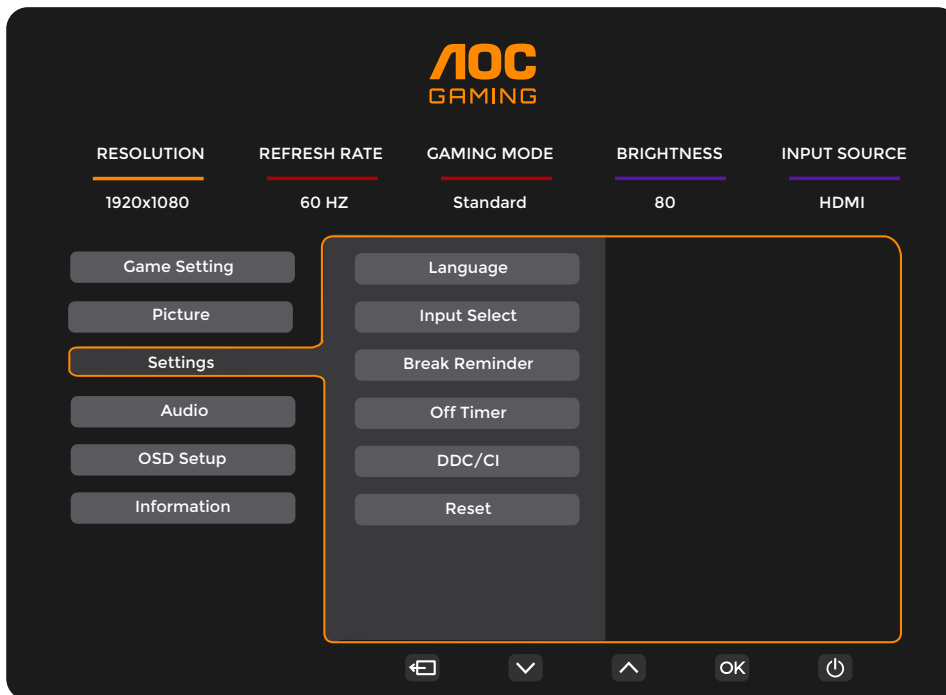
Luminosità	0 ~ 100	Regolazione della retroilluminazione
Contrasto	0 ~ 100	Contrasto dal registro digitale
Nitidezza	0 ~ 100	Regolare la nitidezza.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Regolare il gamma.
Regolazione Eco	Standard	Modalità Standard.
	Testo	Modalità Testo.
	Internet	Modalità Internet.
	Gioco	Modalità Gioco.
	Film	Modalità Film.
	Sport	Modalità Sport.
	Lettura	Modalità Lettura.
Temperatura colore	Caldo	Ripristinare la Temperatura Colore Calda.
	Normal	Ripristina la temperatura di colore normale.
	Fredda	Ripristina la temperatura di colore fredda.
	Utente	Ripristina la temperatura di colore.
Rosso	0 ~ 100	Guadagno rosso dal registro digitale.
Verde	0 ~ 100	Guadagno verde dal registro digitale.
Blu	0 ~ 100	Guadagno blu dal registro digitale.
Saturazione R.	0 ~ 100	Regola la saturazione R.

Saturazione G.	0 ~ 100	Regola la saturazione G.
Saturazione B.	0 ~ 100	Regola la saturazione B.
Saturazione C.	0 ~ 100	Regolare la saturazione C.
Saturazione M.	0 ~ 100	Regolare la saturazione M.
Saturazione Y.	0 ~ 100	Regolare la saturazione Y.
Tonalità R.	0 ~ 100	Regolare la tonalità R.
Tonalità G.	0 ~ 100	Regolare la tonalità G.
Tonalità B.	0 ~ 100	Regolare la tonalità B.
Tonalità C.	0 ~ 100	Regolare la tonalità C.
Tonalità M.	0 ~ 100	Regolare la tonalità M.
Tonalità Y.	0 ~ 100	Regolare la tonalità Y.
HDR	Spento	Impostare il profilo HDR in base alle proprie esigenze d'uso. Nota: Quando viene rilevato un segnale HDR, l'opzione HDR viene visualizzata per la regolazione.
	DisplayHDR	
	Immagine HDR	
	Film HDR	
	Gioco HDR	
Modalità HDR	Spento	Ottimizzato per il colore e il contrasto dell'immagine, simulando l'effetto HDR. Nota: Quando non viene rilevato un segnale HDR, l'opzione Modalità HDR viene visualizzata per la regolazione.
	Immagine HDR	
	Film HDR	
	Gioco HDR	
DCR	Spento	Disabilitare il rapporto di contrasto dinamico.
	Acceso	Abilitare il rapporto di contrasto dinamico.
Spazio colore	Nativo del pannello	Pannello con spazio colore standard.
	sRGB	Spazio colore sRGB.
Modalità LowBlue	Spento	Riduce la radiazione luminosa blu regolando la temperatura colore.
	Multimedia	
	Internet	
	Ufficio	
	Lettura	
Rapporto immagine	Intero / Proporzioni	Selezionare il rapporto immagine da visualizzare.

**Nota:**

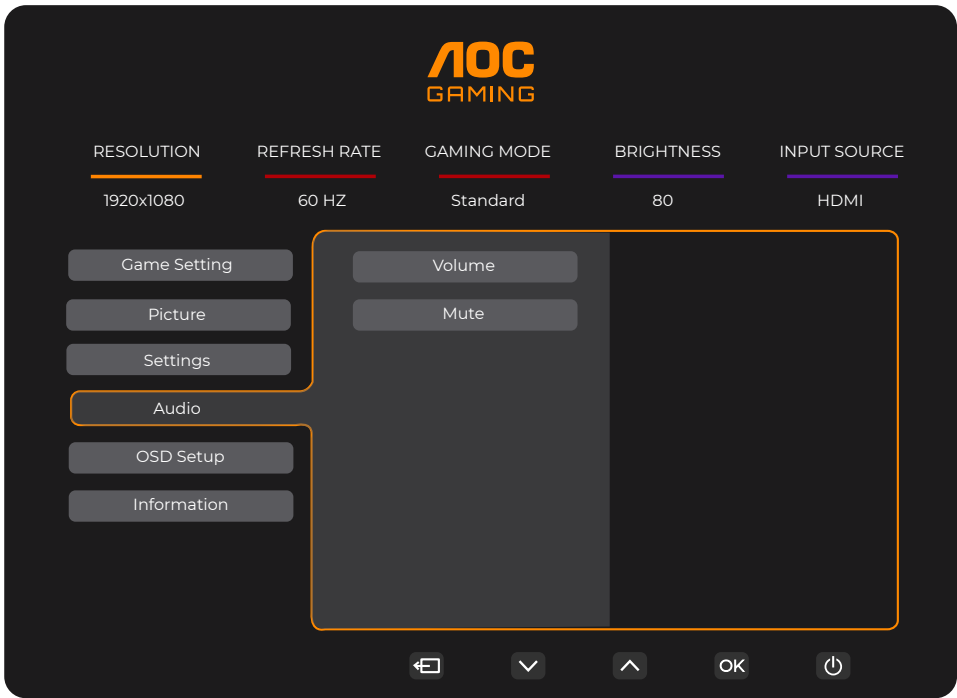
- 1). Quando la "Modalità HDR" è abilitata, non è possibile regolare i parametri "Contrasto", "Gamma", "Regolazione Eco", "Temperatura colore", "Saturazione/Tonalità colore a 6 assi", "Spazio colore" e "Modalità LowBlue".
- 2). Quando "HDR" è impostato su "DisplayHDR", non è possibile regolare alcun parametro in "Immagine" ad eccezione di "HDR" e "Nitidezza".  
Quando "HDR" è impostato su "Immagine HDR", "Film HDR" o "Gioco HDR", non è possibile regolare i parametri "Gamma", "Regolazione Eco", "Temperatura colore", "Saturazione/Tonalità colore a 6 assi", "DCR", "Spazio colore" e "Modalità LowBlue".
- 3). Quando lo "Spazio colore" è impostato su "sRGB", non è possibile regolare i parametri "Contrasto", "Gamma", "Regolazione Eco", "Temperatura colore", "Saturazione/Tonalità colore a 6 assi", "Modalità HDR" e "Modalità LowBlue".
- 4). Quando la "Regolazione Eco" è impostata su "Lettura", non è possibile regolare "Contrasto", "Temperatura colore", "Saturazione/Tonalità colore a 6 assi", "DCR", "Spazio colore" e "Modalità luce blu ridotta".
- 5). Quando la "Modalità Gaming" in "Impostazioni gioco" è impostata su una modalità diversa da "Standard", non è possibile regolare gli elementi "Regolazione Eco", "Saturazione/Tonalità colore a 6 assi", "Modalità HDR" e "Spazio colore".

## Impostazioni



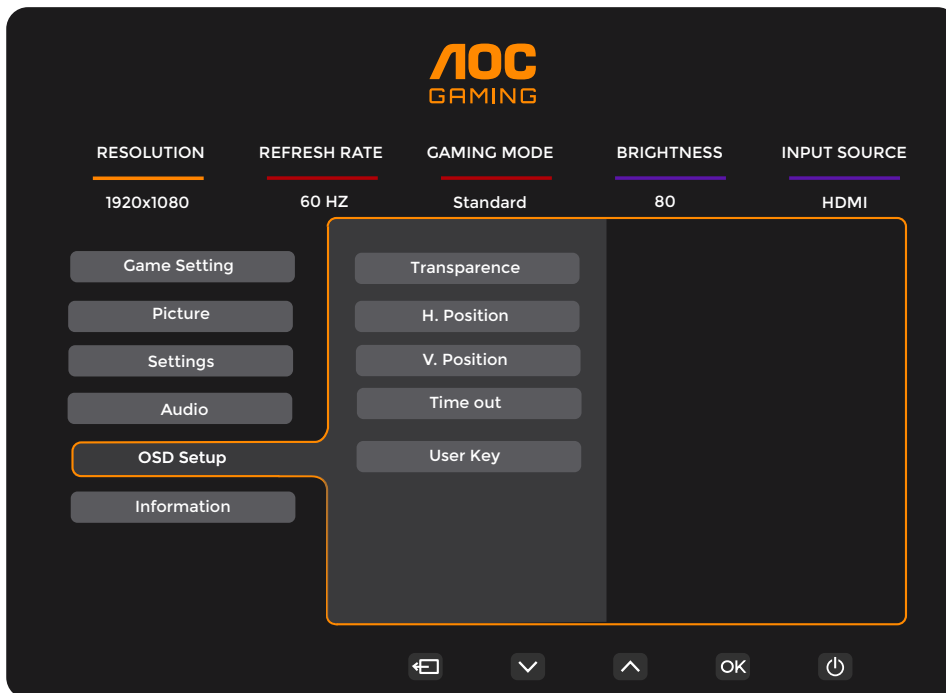
Lingua		Selezionare la lingua del menu OSD.
Selezione ingresso	Auto / HDMI / DP	Selezionare la sorgente del segnale di ingresso.
Promemoria pausa	Disattivato / Attivato	Promemoria pausa se l'utente lavora continuamente per più di 1 ora.
Timer spegnimento	0 ~ 24 ore	Selezionare il tempo di spegnimento CC.
DDC/CI	No / Sì	Attivare/disattivare il supporto DDC/CI.
Ripristina	No / Sì	Ripristinare le impostazioni predefinite del menu.

# Audio



Volume	0 ~ 100	Regolazione del volume.
Muto	Disattivato / Attivato	Disattivare l'audio.

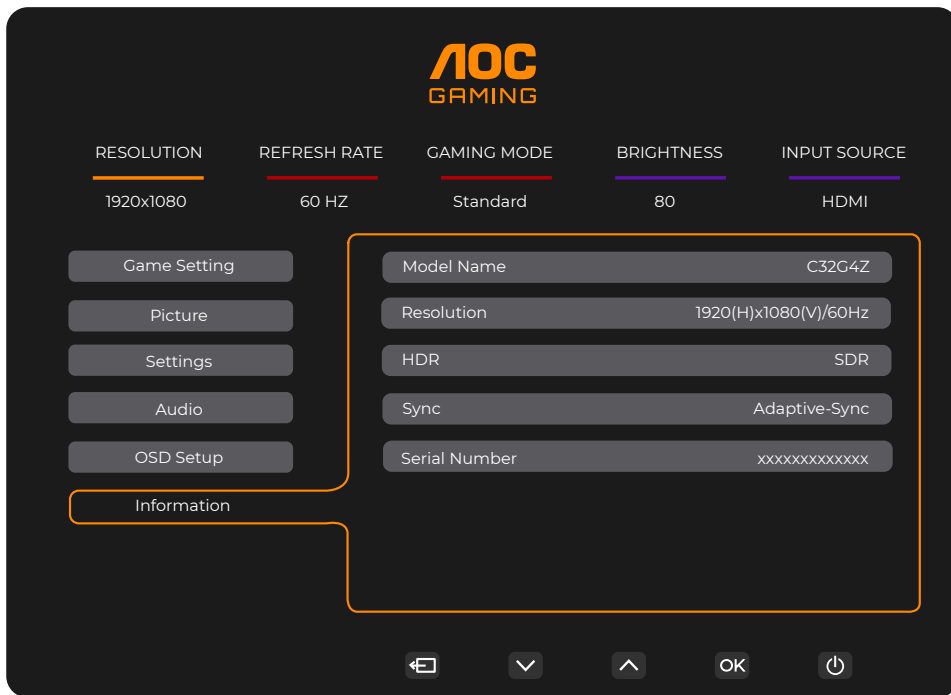
## Configurazione OSD



Trasparenza	0 ~ 100	Regolare la trasparenza dell'OSD.
Posizione orizzontale	0 ~ 100	Regolare la posizione orizzontale dell'OSD.
Posizione verticale	0 ~ 100	Regolare la posizione verticale dell'OSD.
Timeout	5 ~ 120	Regolare il timeout OSD.
Tasto utente	Modalità Gaming / Contatore fotogrammi	Menu di scelta rapida impostato dall'utente per il tasto "V".



# Informazioni



## Spia LED

<b>Stato</b>	<b>Colore LED</b>
Modalità piena potenza	Bianco
Modalità spenta attiva	Arancione

# Risoluzione dei problemi

Problema & domanda	Soluzioni possibili
<b>La spia LED di alimentazione non è accesa</b>	Verificare che il pulsante di accensione sia in posizione ON e che il cavo di alimentazione sia correttamente collegato a una presa di corrente con messa a terra e al monitor.
<b>Nessuna immagine sullo schermo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il cavo di alimentazione è collegato correttamente? Controllare il collegamento del cavo di alimentazione e l'alimentazione elettrica.</li> <li>● Il cavo video è collegato correttamente? (Collegato tramite cavo HDMI) Controllare il collegamento del cavo HDMI. (Collegato tramite cavo DisplayPort) Controllare il collegamento del cavo DisplayPort. * L'ingresso HDMI/DisplayPort non è disponibile su tutti i modelli.</li> <li>● Se l'alimentazione è attiva, riavviare il computer per visualizzare la schermata iniziale (la schermata di accesso). Se viene visualizzata la schermata iniziale (la schermata di accesso), avviare il computer nella modalità appropriata (modalità provvisoria per Windows 7/8/10) e modificare successivamente la frequenza della scheda video. (Fare riferimento a "Impostazione della risoluzione ottimale") Se la schermata iniziale (la schermata di accesso) non viene visualizzata, contattare il Centro Assistenza o il proprio rivenditore.</li> <li>● Viene visualizzato il messaggio "Input non supportato" sullo schermo? Questo messaggio appare quando il segnale proveniente dalla scheda video supera la risoluzione massima e la frequenza che il monitor può gestire correttamente. Regolare la risoluzione e la frequenza entro i limiti supportati dal monitor.</li> <li>● Assicurarsi che i driver del monitor AOC siano installati.</li> </ul>
<b>L'immagine è sfocata e presenta problemi di ombreggiatura fantasma.</b>	Regolare i controlli di Contrasto e Luminosità. Premere il tasto rapido (AUTO) per la regolazione automatica. Assicurarsi di non utilizzare un cavo di prolunga o una scatola di commutazione. Si raccomanda di collegare il monitor direttamente al connettore di uscita della scheda video sul retro del computer.
<b>L'immagine rimbalza, lampeggia o compare un motivo ondulato.</b>	Allontanare il più possibile dal monitor i dispositivi elettrici che potrebbero causare interferenze elettromagnetiche. Utilizzare la frequenza di aggiornamento massima supportata dal monitor alla risoluzione impostata.
<b>Il monitor è bloccato nella modalità Active Off.</b>	L'interruttore di alimentazione del computer deve essere in posizione ON. La scheda video del computer deve essere saldamente inserita nello slot corrispondente. Assicurarsi che il cavo video del monitor sia correttamente collegato al computer. Ispezionare il cavo video del monitor e verificare che nessun pin sia piegato. Verificare che il computer sia operativo premendo il tasto BLOC MAIUSC sulla tastiera e osservando il relativo LED, che deve accendersi o spegnersi a ogni pressione del tasto.
<b>Manca uno dei colori primari (ROSSO, VERDE o BLU)</b>	Ispezionare il cavo video del monitor e assicurarsi che nessun pin sia danneggiato. Assicurarsi che il cavo video del monitor sia correttamente collegato al computer.
<b>L'immagine sullo schermo non è centrata o dimensionata correttamente.</b>	Regolare la posizione orizzontale (H-Position) e verticale (V-Position) oppure premere il tasto rapido (AUTO).
<b>L'immagine presenta difetti di colore (il bianco non appare bianco).</b>	Regolare i colori RGB o selezionare la temperatura di colore desiderata.
<b>Disturbi orizzontali o verticali sullo schermo.</b>	Utilizzare la modalità di spegnimento di Windows 7/8/10/11 per regolare CLOCK e FOCUS. Premere il tasto rapido (AUTO) per la regolazione automatica.
<b>Normative e assistenza</b>	Fare riferimento alle informazioni su Normative e assistenza all'indirizzo <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (per individuare il modello acquistato nel proprio Paese e consultare le informazioni su Normative e assistenza nella pagina Supporto).

# Specifiche

## Specifiche generali

Pannello	Nome modello	C32G4Z		
	Sistema di pilotaggio	LCD a colori TFT		
	Dimensione visibile dell'immagine	80,1 cm in diagonale		
	Passo del pixel	0,36375 mm (H) × 0,36375 mm (V)		
	Video	Interfaccia HDMI & Interfaccia DisplayPort		
	Colore del display	16,7 milioni di colori		
Altri	Gamma di scansione orizzontale	30–290 kHz		
	Dimensione massima della scansione orizzontale	698,4 mm		
	Gamma di scansione verticale	48–260 Hz		
	Dimensione massima della scansione verticale	392,85 mm		
	Risoluzione preimpostata ottimale	1920x1080@60Hz		
	Risoluzione massima	1920x1080@260Hz <sup>[1]</sup>		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Alimentazione	100-240V~ 50/60Hz 1,5A		
	Consumo energetico	Tipico (luminosità e contrasto predefiniti)	26 W	
		Massimo (luminosità = 100, contrasto = 100)	≤ 63 W	
		Modalità standby	≤ 0,3 W	
	Dissipazione termica	Funzionamento normale	88,74 BTU/h (tip.)	
Sospensione (modalità standby)		< 1,02 BTU/h		
Modalità spenta		< 1,02 BTU/h		
Modalità spenta (interruttore CA)		0 BTU/hr		
Caratteristiche fisiche	Tipo di connettore	HDMI/DisplayPort/Uscita cuffie		
	Tipo di cavo segnale	Staccabile		
	Altoparlante integrato	5 W × 2		
Condizioni ambientali	Temperatura	In funzione	0 °C – 40 °C	
		Fuori servizio	-25 °C – 55 °C	
	Umidità	In funzione	10 % – 85 % (senza condensa)	
		Fuori servizio	5%~93% (non condensante)	
	Altitudine	In funzione	0 m~5000 m (0 ft~16404 ft)	
		Fuori servizio	0 m~12192 m (0 ft~40000 ft)	

Nota:

<sup>[1]</sup>L'overclocking viene raggiunto quando la risoluzione è impostata a 1920x1080@260 Hz. In caso di errori di visualizzazione durante l'overclocking, regolare la frequenza di aggiornamento a 240 Hz.

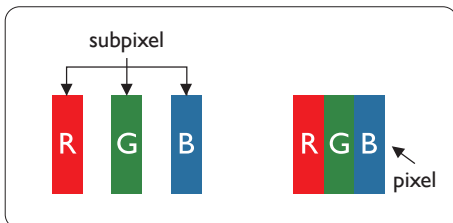


# Politica AOC sui difetti di pixel dei pannelli dei monitor

AOC si impegna a fornire prodotti della massima qualità. Utilizziamo alcuni dei processi produttivi più avanzati del settore e applichiamo rigorosi controlli di qualità. Tuttavia, i difetti di pixel o sub-pixel sui pannelli dei monitor talvolta sono inevitabili.

Nessun produttore può garantire che tutti i pannelli siano privi di difetti di pixel, ma AOC garantisce che qualsiasi monitor con un numero inaccettabile di difetti verrà riparato o sostituito in garanzia. Il presente avviso illustra i diversi tipi di difetti di pixel e definisce i livelli accettabili per ciascun tipo. Per poter beneficiare della riparazione o sostituzione in garanzia, il numero di difetti di pixel su un pannello del monitor deve superare tali livelli accettabili. Ad esempio, non più dello 0,0004% dei sub-pixel di un monitor può risultare difettoso.

Inoltre, AOC stabilisce standard qualitativi ancora più elevati per determinati tipi o combinazioni di difetti di pixel che risultano più evidenti rispetto ad altri. Tale politica è valida in tutto il mondo.



## Pixel e subpixel

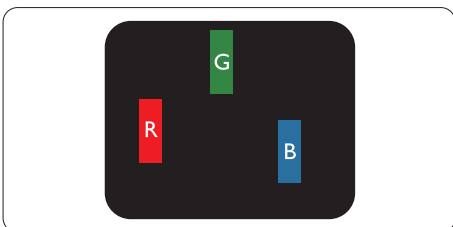
Un pixel, o elemento d'immagine, è composto da tre subpixel nei colori primari rosso, verde e blu. Molti pixel insieme formano un'immagine. Quando tutti i subpixel di un pixel sono accesi, i tre subpixel colorati appaiono insieme come un unico pixel bianco. Quando sono tutti spenti, i tre subpixel colorati appaiono insieme come un unico pixel nero. Altre combinazioni di subpixel accesi e spenti appaiono come pixel singoli di altri colori.

## Tipi di difetti di pixel

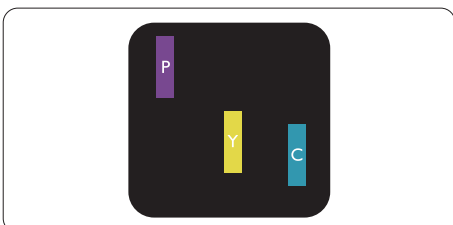
I difetti di pixel e subpixel si manifestano sullo schermo in modi diversi. Esistono due categorie di difetti di pixel e diversi tipi di difetti di subpixel all'interno di ciascuna categoria.

### Difetti da punto luminoso

I difetti da punto luminoso si presentano come pixel o subpixel sempre accesi o 'on'. Vale a dire, un punto luminoso è un subpixel che risulta visibile sullo schermo quando il monitor visualizza un pattern scuro. Di seguito sono riportati i tipi di difetti da punto luminoso.



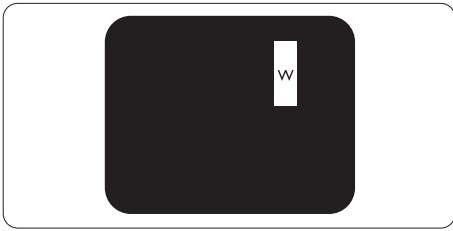
Un sub-pixel rosso, verde o blu acceso.



Due sub-pixel adiacenti accesi:

- Rosso + Blu = Porpora
- Rosso + Verde = Giallo

- Verde + Blu = Ciano (blu chiaro)



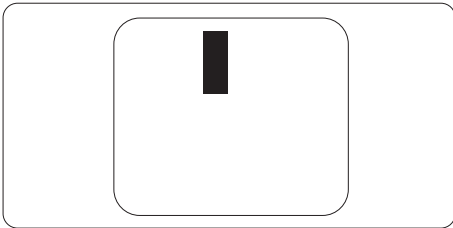
Tre sub-pixel adiacenti accesi (un pixel bianco).

Nota

Un punto luminoso rosso o blu deve risultare più del 50 per cento più luminoso rispetto ai punti adiacenti, mentre un punto luminoso verde deve risultare il 30 per cento più luminoso rispetto ai punti adiacenti.

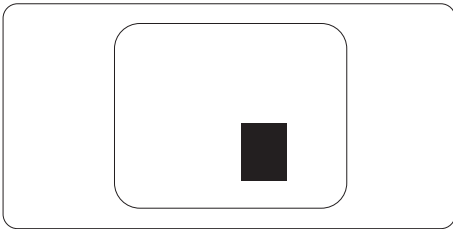
#### Difetti da punto nero

I difetti da punto nero si manifestano come pixel o sub-pixel sempre scuri o 'spenti'. In altre parole, un punto scuro è un sub-pixel che risulta evidente sullo schermo quando il monitor visualizza un'immagine chiara. Di seguito sono riportati i tipi di difetti da punto nero.



#### Prossimità dei difetti di pixel

Poiché i difetti di pixel e sub-pixel dello stesso tipo situati in prossimità possono risultare più evidenti, AOC specifica altresì le tolleranze relative alla prossimità dei difetti di pixel.



#### Tolleranze per i difetti di pixel

Per poter richiedere la riparazione o la sostituzione a causa di difetti di pixel durante il periodo di garanzia, il pannello di un monitor AOC deve presentare difetti di pixel o sub-pixel che superino le tolleranze indicate nel manuale online.

DIFETTI DA PUNTO LUMINOSO	LIVELLO ACCETTABILE
1 subpixel acceso	2
2 subpixel adiacenti accesi	1
3 subpixel adiacenti accesi (un pixel bianco)	0
Distanza tra due difetti da pixel luminosi*	≥15 mm
Numero totale di difetti da pixel luminosi di tutti i tipi	2
DIFETTI DA PIXEL NERI	LIVELLO ACCETTABILE
1 subpixel scuro	5 o meno
2 subpixel scuri adiacenti	2 o meno
3 subpixel scuri adiacenti	≤0
Distanza tra due difetti di pixel neri*	≥15 mm
Totale dei difetti di pixel neri di tutti i tipi	5 o meno
TOTALE DIFETTI DI PIXEL	LIVELLO ACCETTABILE
Totale dei difetti di pixel luminosi o neri di tutti i tipi	5 o meno

Nota

\*: 1 o 2 difetti di sub-pixel adiacenti = 1 difetto di pixel.

## Modalità di visualizzazione preimpostate

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

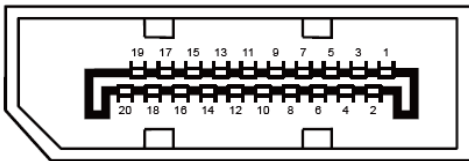
NOTA: Secondo lo standard VESA, potrebbe esservi un certo margine di errore ( $\pm 1$  Hz) nel calcolo della frequenza di aggiornamento (frequenza di campo) a seconda del sistema operativo e della scheda grafica utilizzati. Al fine di migliorare la compatibilità, la frequenza di aggiornamento nominale di questo prodotto è stata arrotondata. Fare riferimento al prodotto effettivo.

## Assegnazione dei pin



Cavo segnale display a colori a 19 pin

N. pin	Nome del segnale	N. pin	Nome del segnale	N. pin	Nome del segnale
1.	Dati TMDS 2+	9.	Dati TMDS 0-	17.	Massa DDC/CEC
2.	Schermo dati TMDS 2	10.	Clock TMDS +	18.	Alimentazione +5 V
3.	Dati TMDS 2-	11.	Schermatura del clock TMDS	19.	Rilevamento Hot Plug
4.	Dati TMDS 1+	12.	Clock TMDS-		
5.	Schermatura dati TMDS 1	13.	CEC		
6.	Dati TMDS 1-	14.	Riservato (N.C. sul dispositivo)		
7.	Dati TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Schermatura dati TMDS 0	16.	SDA		



Cavo del segnale video a colori a 20 pin

Pin N°	Nome del segnale	Pin N°	Nome del segnale
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Rilevamento Hot Plug
9	ML_Lane 1 (p)	19	Ripristina DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR



# Plug and Play

## Funzione Plug & Play DDC2B

Questo monitor è dotato di funzionalità VESA DDC2B conformi allo standard VESA DDC. Consente al monitor di comunicare al sistema host la propria identità e, a seconda del livello di DDC utilizzato, di trasmettere ulteriori informazioni sulle proprie capacità di visualizzazione.

Il DDC2B è un canale dati bidirezionale basato sul protocollo I<sup>2</sup>C. L'host può richiedere informazioni EDID tramite il canale DDC2B.

