

# AOC

## GAMING



# Manuel de l' Utilisateur

## C32G4Z

AOC GAMING MONITOR

Sécurité .....	1
Conventions nationales.....	1
Alimentation électrique .....	2
Installation .....	3
Nettoyage .....	4
Autres.....	5
Installation .....	6
Contenu de la boîte .....	6
Support et socle d'installation.....	7
Réglage de l'angle de vision .....	8
Connexion du moniteur.....	9
Montage mural .....	10
Fonction Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Réglage en cours.....	13
Raccourcis clavier .....	13
Réglage OSD.....	14
Paramètres de jeu.....	15
Image.....	17
Paramètres.....	20
Audio .....	21
Configuration de l'OSD .....	22
Information.....	23
Témoin LED.....	24
Dépannage .....	25
Spécifications.....	26
Spécifications générales.....	26
Politique AOC relative aux défauts de pixels du panneau des moniteurs.....	27
Modes d'affichage prédéfinis.....	29
Affectation des broches .....	30
Plug and Play.....	31

# Sécurité

## Conventions nationales

Les sous-sections suivantes décrivent les conventions nationales utilisées dans ce document.

### Remarques, mises en garde et avertissements

Tout au long de ce guide, des blocs de texte peuvent être accompagnés d'une icône et imprimés en caractères gras ou en italique. Ces blocs constituent des remarques, des mises en garde et des avertissements, utilisés comme suit :



**REMARQUE :** Une REMARQUE indique des informations importantes qui vous permettent de mieux utiliser votre système informatique.




**MISE EN GARDE :** Une MISE EN GARDE signale un risque potentiel de dommages matériels ou de perte de données et indique comment éviter ce problème.





**AVERTISSEMENT :** Un AVERTISSEMENT signale un risque potentiel de blessures corporelles et indique comment éviter ce problème.

Certains avertissements peuvent apparaître sous des formats alternatifs et ne pas être accompagnés d'une icône. Dans de tels cas, la présentation spécifique de l'avertissement est imposée par l'autorité réglementaire compétente.


## Alimentation électrique

 Le moniteur ne doit être alimenté que par le type de source d'alimentation indiqué sur l'étiquette. Si vous n'êtes pas certain du type d'alimentation fourni à votre domicile, consultez votre revendeur ou la compagnie locale d'électricité.

 Le moniteur est équipé d'une fiche de mise à la terre à trois broches, dotée d'une troisième broche (de mise à la terre). Cette fiche ne s'insère que dans une prise de courant mise à la terre, conformément à une mesure de sécurité. Si votre prise n'accepte pas la fiche tripolaire, faites installer par un électricien qualifié la prise appropriée ou utilisez un adaptateur permettant de relier correctement l'appareil à la terre. Ne neutralisez en aucun cas la fonction de sécurité assurée par la fiche de mise à la terre.

 Débranchez l'appareil en cas d'orage ou lorsqu'il ne sera pas utilisé pendant une longue période. Cette précaution protégera le moniteur contre les dommages causés par les surtensions électriques.

 Ne surchargez pas les multiprises ni les rallonges électriques. Une surcharge peut provoquer un incendie ou un choc électrique.

 Pour garantir un fonctionnement satisfaisant, n'utilisez le moniteur qu'avec des ordinateurs homologués UL disposant de prises appropriées, marquées entre 100 et 240 V CA, 5 A minimum.

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

# Installation

**!** Ne placez pas le moniteur sur un chariot, un support, un trépied, une console ou une table instable. Si le moniteur tombe, il peut blesser une personne et causer des dommages graves à ce produit. Utilisez uniquement un chariot, un support, un trépied, une console ou une table recommandé(e) par le fabricant ou vendu(e) avec ce produit. Suivez les instructions du fabricant lors de l'installation du produit et utilisez les accessoires de fixation recommandés par le fabricant. La combinaison produit-chariot doit être déplacée avec précaution.

**!** N'introduisez jamais aucun objet dans la fente du boîtier du moniteur. Cela pourrait endommager des composants électroniques, provoquant ainsi un incendie ou un choc électrique. Ne renversez jamais de liquides sur le moniteur.

**!** Ne placez pas la face avant du produit au sol.

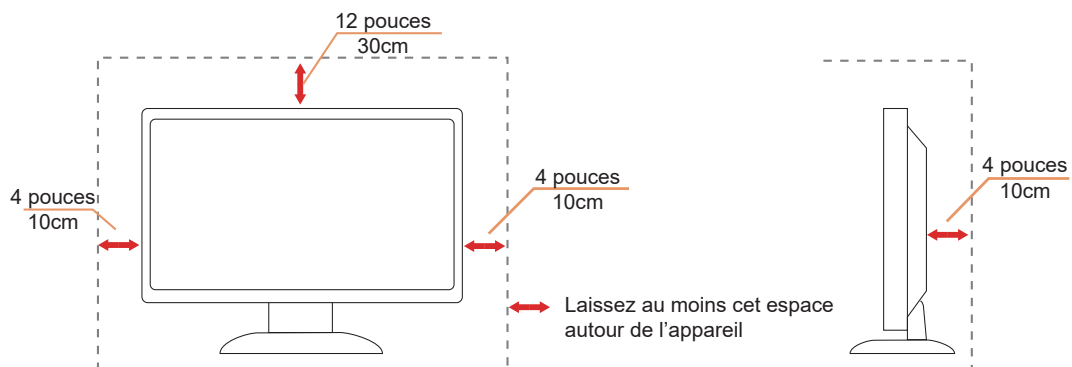
**!** Si vous fixez le moniteur au mur ou sur une étagère, utilisez un kit de fixation approuvé par le fabricant et suivez les instructions fournies avec le kit.

**!** Laissez un espace suffisant autour du moniteur, tel qu'indiqué ci-dessous. À défaut, la circulation de l'air pourrait être insuffisante, ce qui entraînerait une surchauffe susceptible de provoquer un incendie ou d'endommager le moniteur.

**!** Afin d'éviter tout dommage potentiel, tel que le décollement du panneau de la lunette, veillez à ce que le moniteur ne soit pas incliné vers le bas de plus de -5 degrés. Si l'angle maximal d'inclinaison vers le bas de -5 degrés est dépassé, les dommages subis par le moniteur ne seront pas couverts par la garantie.

Veillez consulter ci-dessous les zones de ventilation recommandées autour du moniteur lorsqu'il est installé au mur ou sur son pied :

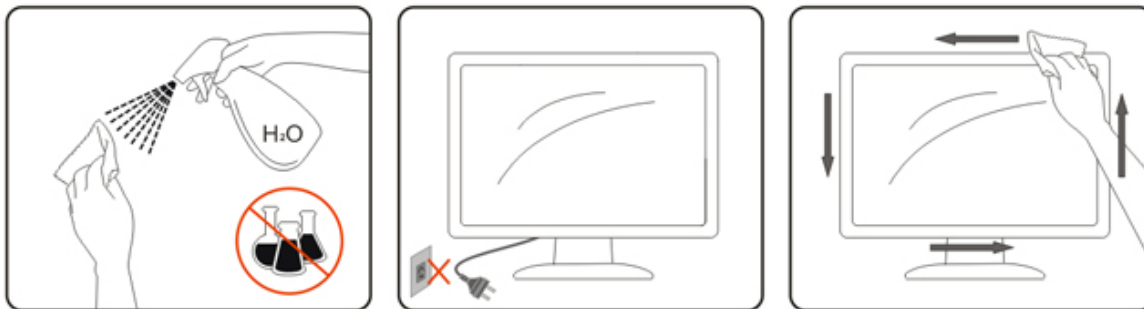
## Installé avec le pied



# Nettoyage

⚠️ Nettoyez régulièrement le boîtier à l'aide d'un chiffon doux légèrement humidifié.

⚠️ Lors du nettoyage, utilisez un chiffon doux en coton ou en microfibre. Le chiffon doit être humide mais presque sec ; n'introduisez aucun liquide dans le boîtier.



⚠️ Débranchez le cordon d'alimentation avant de nettoyer l'appareil.

## Autres



Si l'appareil dégage une odeur inhabituelle, émet un bruit anormal ou dégage de la fumée, débranchez immédiatement la fiche d'alimentation et contactez un centre de service agréé.



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



N'utilisez pas le moniteur LCD dans des conditions de vibrations sévères ou de chocs violents pendant son fonctionnement.



Ne heurtez ni ne laissez tomber le moniteur pendant son fonctionnement ou son transport.



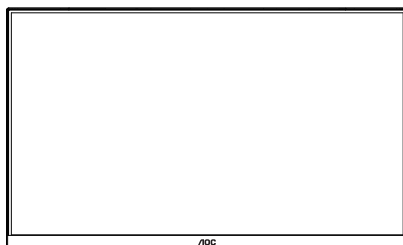
Les cordons d'alimentation doivent être conformes aux normes de sécurité. Pour l'Allemagne, ils doivent être de type H03VV-F, 3G, 0,75 mm<sup>2</sup>, ou supérieur. Pour les autres pays, utilisez les types appropriés conformément à la réglementation locale.



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

# Installation

## Contenu de la boîte



Monitor



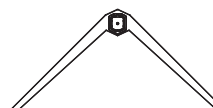
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable



HDMI Cable



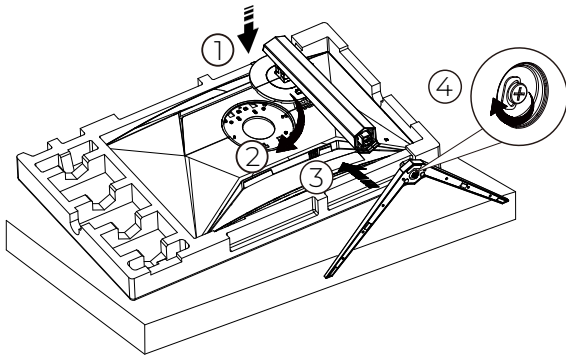
DisplayPort Cable

\* Tous les câbles de signal ne sont pas fournis dans tous les pays et toutes les régions. Veuillez consulter votre revendeur local ou le bureau régional AOC pour confirmation.

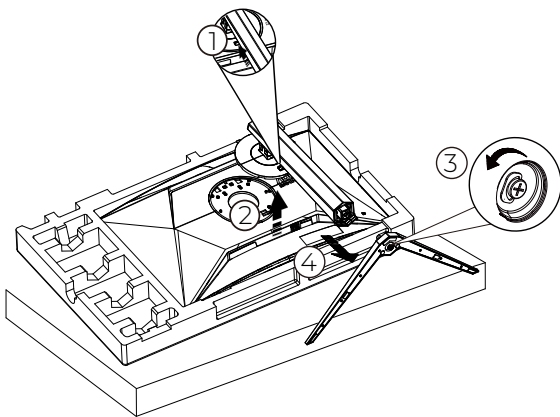
# Support et socle d'installation

Installez ou retirez le socle en suivant les étapes ci-dessous.

**Installation :**



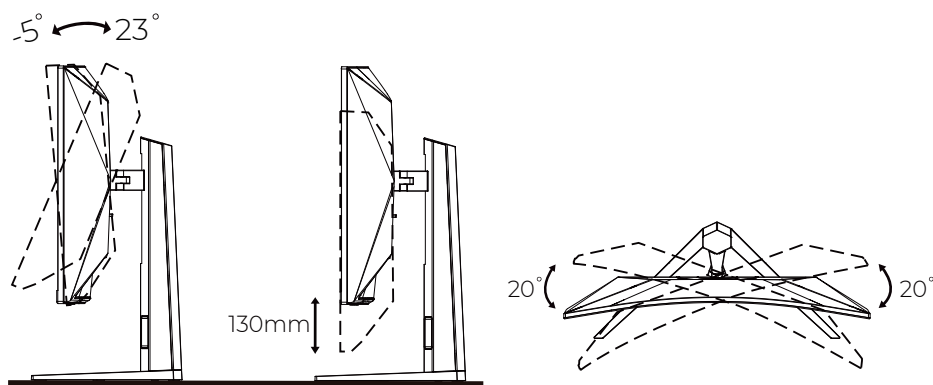
**Retrait :**



 **REMARQUE :** La conception de l'écran peut différer de celle illustrée.

## Réglage de l'angle de vision

Afin d'obtenir la meilleure expérience visuelle, il est recommandé que l'utilisateur s'assure de pouvoir voir l'intégralité de son visage à l'écran, puis qu'il règle l'angle du moniteur selon ses préférences personnelles. Tenez le pied du moniteur afin d'éviter qu'il ne bascule lorsque vous modifiez son angle. Vous pouvez régler le moniteur comme suit :



### REMARQUE :

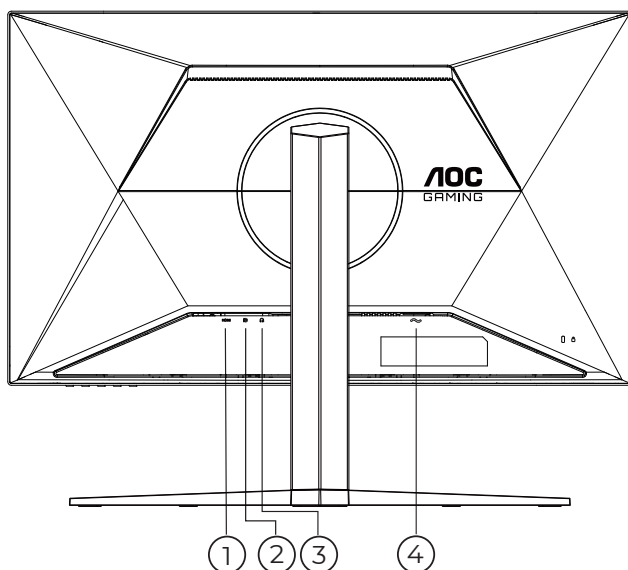
Ne touchez pas l'écran LCD lorsque vous modifiez l'angle. Cela pourrait l'endommager.

### AVERTISSEMENT

- Afin d'éviter tout dommage potentiel à l'écran, tel que le décolllement du panneau, assurez-vous que le moniteur ne soit pas incliné vers le bas de plus de  $-5$  degrés.
- N'appuyez pas sur l'écran lors du réglage de l'angle du moniteur. Saisissez uniquement la lunette.

# Connexion du moniteur

Connexions des câbles à l'arrière du moniteur et de l'ordinateur :



1. HDMI
2. DisplayPort
3. Écouteurs
4. Alimentation électrique

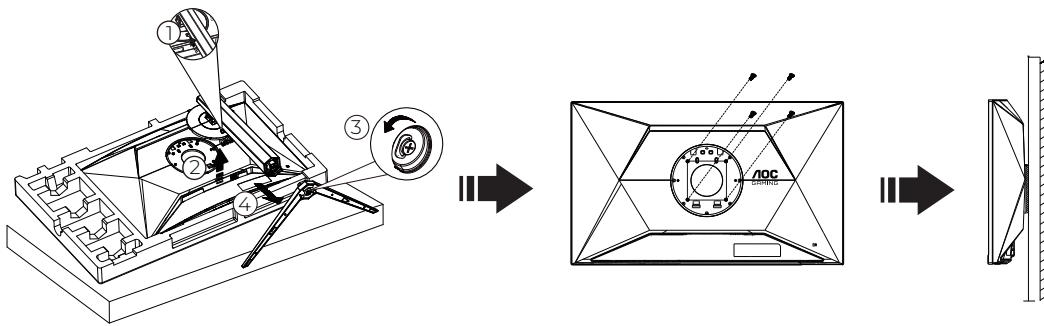
## Connecter au PC

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

Si votre moniteur affiche une image, l'installation est terminée. Sinon, veuillez consulter la section « Dépannage ».  
Pour protéger l'équipement, éteignez toujours l'ordinateur et le moniteur LCD avant de les connecter.

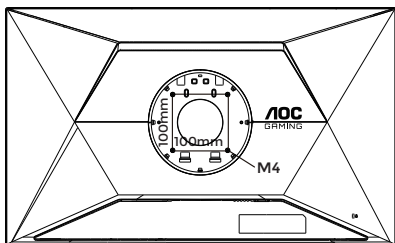
# Montage mural

Préparation à l'installation d'un bras de montage mural en option

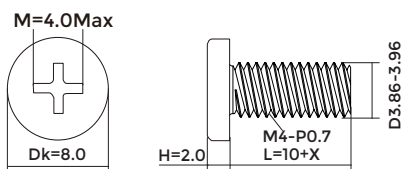


Ce moniteur peut être fixé à un bras de montage mural acheté séparément. Débranchez l'alimentation avant d'effectuer cette procédure. Suivez les étapes suivantes :

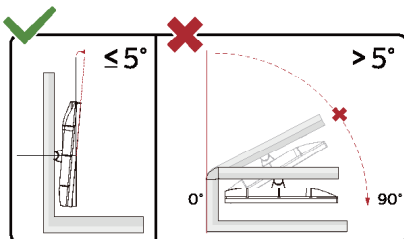
1. Retirez le socle.
2. Suivez les instructions du fabricant pour assembler le bras de montage mural.
3. Placez le bras de montage mural sur l'arrière du moniteur. Alignez les trous du bras avec ceux situés à l'arrière du moniteur.
4. Insérez les quatre vis dans les trous et serrez-les.
5. Rebranchez les câbles. Reportez-vous au manuel d'utilisation fourni avec le bras de montage mural en option pour les instructions relatives à sa fixation au mur.



Spécification des vis de fixation murale : M4 x (10 + X) mm (X = épaisseur du support mural)



**REMARQUE :** Les orifices de fixation VESA ne sont pas disponibles sur tous les modèles. Veuillez consulter votre revendeur ou le service officiel AOC. Contactez toujours le fabricant pour l'installation d'un support mural.



\* La conception de l'écran peut différer de celle illustrée.

## ⚠ AVERTISSEMENT :

1. Afin d'éviter tout dommage potentiel à l'écran, tel que le décollement du panneau, assurez-vous que le moniteur ne soit pas incliné vers le bas de plus de -5 degrés.
2. N'appuyez pas sur l'écran lors du réglage de l'angle du moniteur. Saisissez uniquement la lunette.

# Fonction Adaptive-Sync

1. La fonction Adaptive-Sync est compatible avec DisplayPort et HDMI.
2. Carte graphique compatible : la liste recommandée figure ci-dessous et peut également être [consultée sur www.AMD.com](http://www.AMD.com).

## Cartes graphiques

- Série Radeon™ RX Vega
- Série Radeon™ RX 500
- Série Radeon™ RX 400
- Série Radeon™ R9/R7 300 (à l'exception des modèles R9 370/X, R7 370/X et R7 265)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Série Radeon™ R9 Nano
- Série Radeon™ R9 Fury
- Série Radeon™ R9/R7 200 (à l'exception des modèles R9 270/X et R9 280/X)

## Processeurs

- AMD Ryzen™ 7 2700U
- AMD Ryzen™ 5 2500U
- AMD Ryzen™ 5 2400G
- AMD Ryzen™ 3 2300U
- AMD Ryzen™ 3 2200G
- AMD PRO A12-9800
- AMD PRO A12-9800E
- AMD PRO A10-9700
- AMD PRO A10-9700E
- AMD PRO A8-9600
- AMD PRO A6-9500
- AMD PRO A6-9500E
- AMD PRO A12-8870
- AMD PRO A12-8870E
- AMD PRO A10-8770
- AMD PRO A10-8770E
- AMD PRO A10-8750B
- AMD PRO A8-8650B
- AMD PRO A6-8570
- AMD PRO A6-8570E
- AMD PRO A4-8350B
- AMD A10-7890K
- AMD A10-7870K
- AMD A10-7850K
- AMD A10-7800
- AMD A10-7700K
- AMD A8-7670K
- AMD A8-7650K
- AMD A8-7600
- AMD A6-7400K

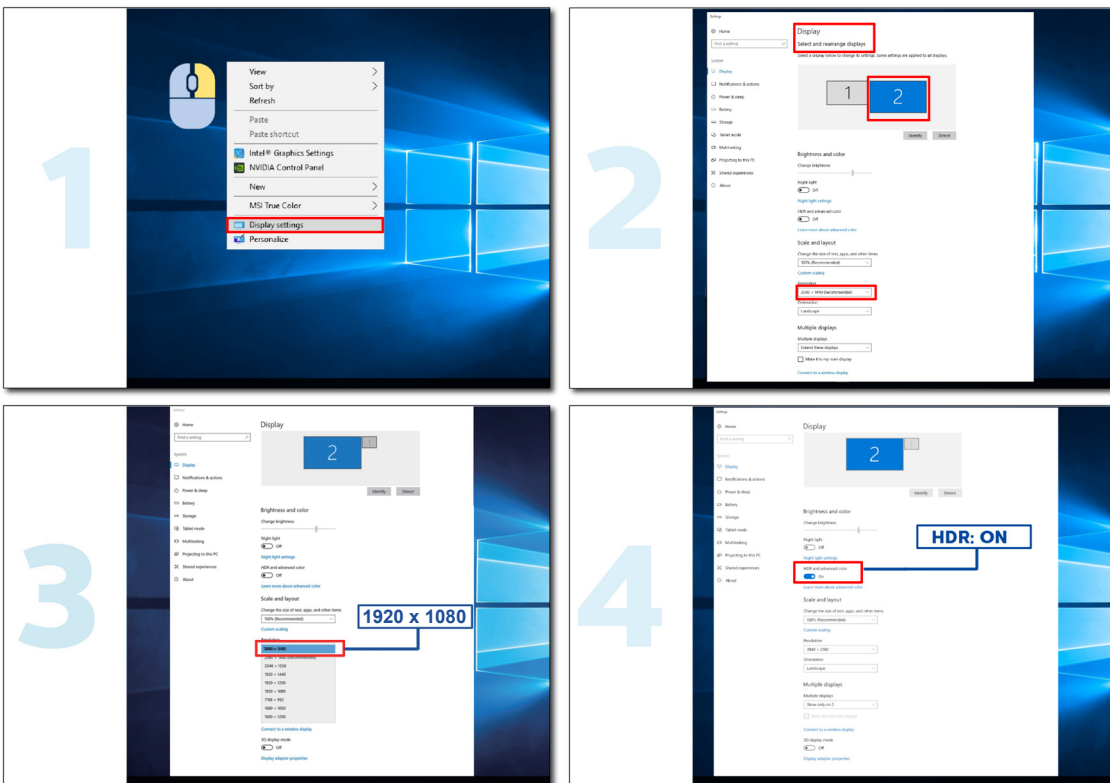
# HDR

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

L'affichage peut activer automatiquement la fonction HDR si le lecteur et le contenu sont compatibles. Veuillez contacter le fabricant de l'appareil ainsi que le fournisseur de contenu pour obtenir des informations sur la compatibilité de votre appareil et de votre contenu. Veuillez sélectionner « DÉSACTIVÉ » pour la fonction HDR lorsque vous n'avez pas besoin de l'activation automatique.

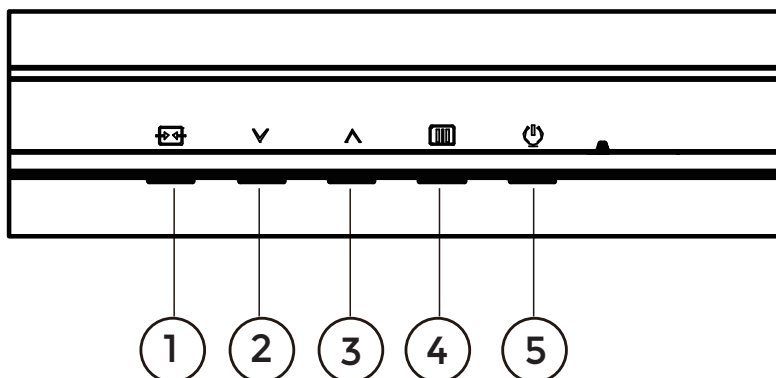
## Remarque :

1. Aucun réglage particulier n'est nécessaire pour l'interface DisplayPort/HDMI dans les versions de Windows 10 antérieures à la version V1703.
2. Seule l'interface HDMI est disponible ; l'interface DisplayPort ne peut pas fonctionner sous Windows 10 version V1703.
3. Paramétrage de l'affichage :
  - a. La résolution d'affichage est définie sur 1920\*1080, et le HDR est pré-réglé sur ACTIVÉ.
  - b. Après avoir lancé une application, le meilleur effet HDR est obtenu lorsque la résolution est définie sur 1920\*1080 (si cette option est disponible).



# Réglage en cours

## Raccourcis clavier



1	Source/Quitter
2	Touche utilisateur (Mode jeu)
3	Point de numérotation
4	Menu/Entrée
5	Alimentation électrique

### Menu/Entrée

Appuyez pour afficher l'OSD ou confirmer la sélection.

### Alimentation électrique

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

### Point de numérotation

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

### Touche utilisateur (Mode jeu)

Raccourci clavier défini par l'utilisateur « **▼** » : Mode jeu/compteur d'images.

Le mode par défaut est le Mode jeu.

Lorsqu'il n'y a pas d'OSD, appuyez sur la touche « **▼** » pour ouvrir la fonction Mode jeu, puis appuyez sur la touche « **▼** » ou « **▲** » pour sélectionner un mode jeu (Standard, FPS, RTS, Course, Joueur 1, Joueur 2 ou Joueur 3) en fonction du type de jeu.

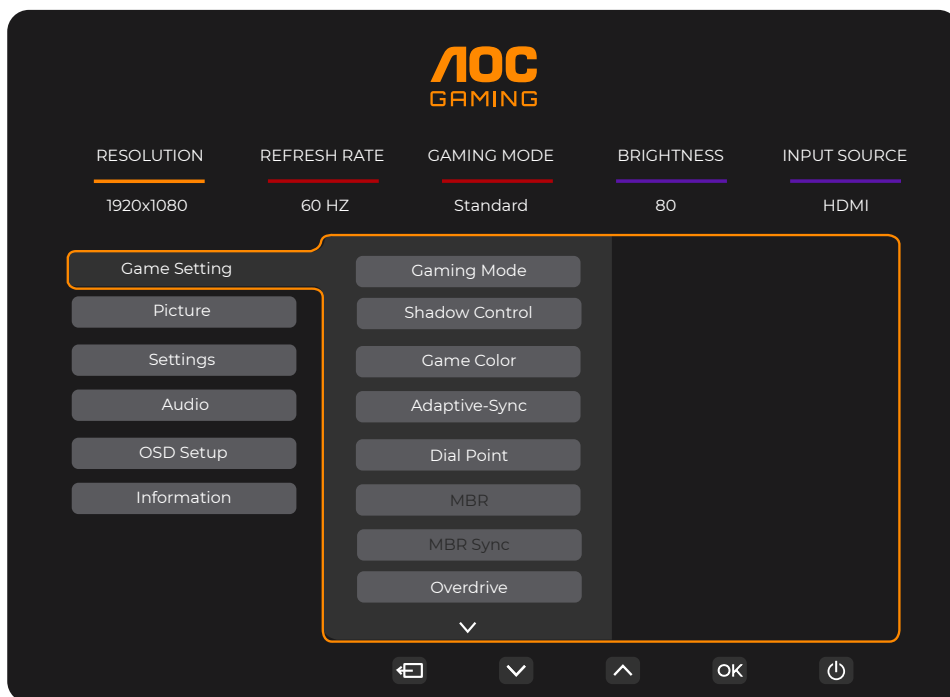
### Source/Quitter
















Lorsque l'OSD est fermé, appuyer sur le bouton Source/Sortie active la fonction de raccourci Source.

Lorsque le menu OSD est actif, ce bouton sert de touche de sortie (pour quitter le menu OSD).

# Réglage OSD

Instructions de base et simples concernant les touches de commande.

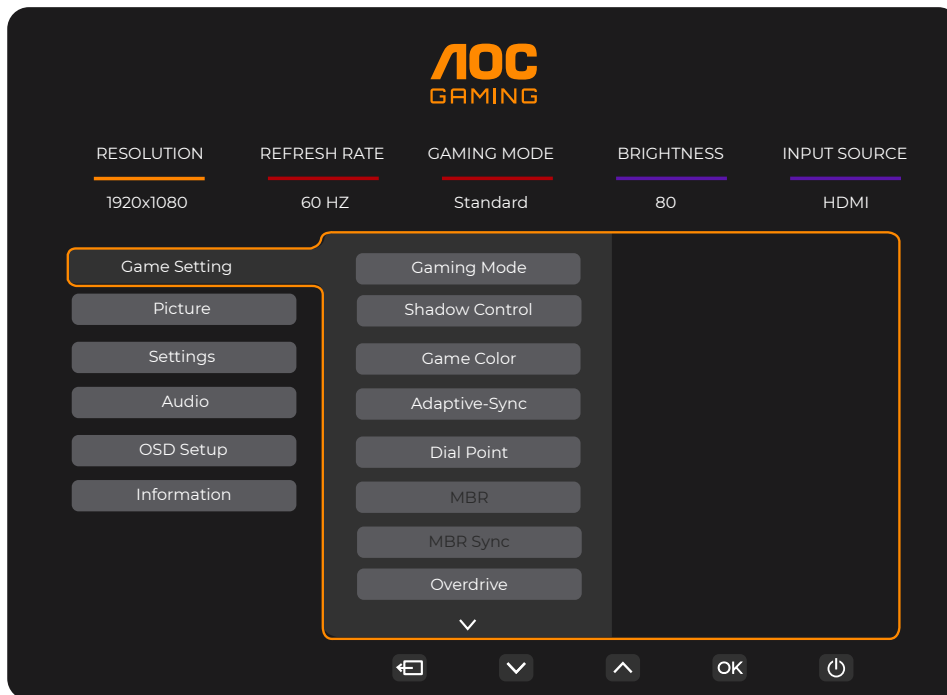


- 1). Appuyez sur le  **Bouton MENU** pour activer la fenêtre OSD.
- 2). Appuyez sur  ou  pour parcourir les fonctions. Lorsque la fonction souhaitée est mise en surbrillance, appuyez sur le  **Bouton MENU / OK** pour l'activer. Appuyez sur  ou  pour parcourir les fonctions du sous-menu. Lorsque la fonction souhaitée du sous-menu est mise en surbrillance, appuyez sur  **Bouton MENU / OK** pour l'activer.
- 3). Appuyez sur  ou  pour modifier les réglages de la fonction sélectionnée. Appuyez sur  /  pour quitter. Si vous souhaitez régler une autre fonction, répétez les étapes 2 à 3.
- 4). Fonction de verrouillage de l'OSD : pour verrouiller l'OSD, maintenez enfoncé le  **Bouton MENU** pendant que le moniteur est éteint, puis appuyez sur le  bouton d'alimentation pour allumer le moniteur. Pour déverrouiller l'OSD, maintenez enfoncé le  **Bouton MENU** pendant que le moniteur est éteint, puis appuyez sur le  bouton d'alimentation pour allumer le moniteur.

## Remarques :

- 1). Si le produit ne dispose que d'une seule entrée de signal, l'élément « Sélection de l'entrée » ne peut pas être réglé.
- 2). Si la résolution du signal d'entrée correspond à la résolution native ou à la technologie Adaptive-Sync, l'élément « Format d'image » est invalide.

## Paramètres de jeu



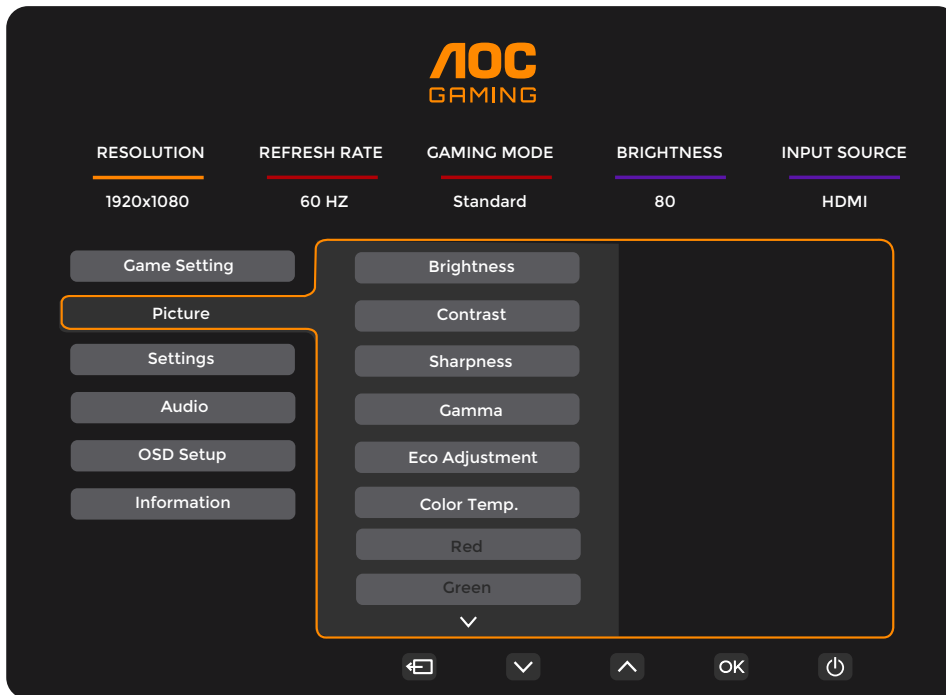
Mode jeu	Standard	Améliore la lisibilité pour les jeux web et mobiles adaptés.
	FPS	Destiné aux jeux FPS (First Person Shooters). Améliore les niveaux de noir dans les environnements sombres.
	RTS	Destiné aux jeux RTS (Real Time Strategy). Améliore la qualité d'image.
	Course	Destiné aux jeux de course. Offre le temps de réponse le plus rapide et une saturation des couleurs élevée.
	Joueur 1	Paramètres préférés de l'utilisateur enregistrés sous « Joueur 1 ».
	Joueur 2	Paramètres préférés de l'utilisateur enregistrés sous « Joueur 2 ».
	Joueur 3	Les paramètres de préférence de l'utilisateur ont été enregistrés sous le nom « Gamer 3 ».
Contrôle des ombres	0 ~ 20	La valeur par défaut de Shadow Control est 0 ; l'utilisateur peut alors régler de 0 à 20 pour obtenir une image plus claire. Si l'image est trop sombre pour distinguer clairement les détails, régler de 0 à 20 pour une image plus nette.
Couleur Jeu	0 ~ 20	Couleur Jeu propose 20 niveaux (de 0 à 20) permettant de régler la saturation afin d'obtenir une meilleure image.
Adaptive-Sync	Désactivé / Activé	Désactiver ou activer Adaptive-Sync. Rappel d'exécution Adaptive-Sync : lorsque la fonction Adaptive-Sync est activée, des scintillements peuvent survenir dans certains environnements de jeu.
Point de numérotation	Désactivé / Activé / Dynamique	La fonction « Point de visée » place un indicateur de visée au centre de l'écran afin d'aider les joueurs à viser avec précision et exactitude dans les jeux de tir à la première personne (FPS).
MBR	0 ~ 20	Le MBR (Motion Blur Reduction – Réduction du flou de mouvement) propose 20 niveaux de réglage (de 0 à 20) pour réduire le flou de mouvement. Note : la fonction MBR peut être réglée uniquement lorsque Adaptive-Sync est désactivé et que la fréquence de rafraîchissement est $\geq 75$ Hz.
Synchronisation MBR	Désactivé / Activé	Désactiver ou activer la synchronisation MBR (Motion Blur Reduction). Remarque : La fonction de synchronisation MBR peut être réglée lorsque Adaptive-Sync est activé et que le signal d'entrée est à fréquence variable, et que la fréquence de champ est $\geq 75$ Hz.

Overdrive	Normal	Régler le temps de réponse.
	Rapide	Remarque :
	Plus rapide	1. Si l'utilisateur règle OverDrive sur « Fastest », l'image affichée peut être floue. L'utilisateur peut ajuster le niveau d'OverDrive ou le désactiver selon ses préférences.
	Le plus rapide	2. La fonction « Extreme » est disponible uniquement lorsque Adaptive-Sync est désactivé et que la fréquence de rafraîchissement est $\geq$ 75 Hz.
	Extreme	3. La luminosité de l'écran diminue lorsque la fonction « Extreme » est activée.
Compteur d'images	Désactivé / En haut à droite / En bas à droite / En haut à gauche / En bas à gauche	Afficher la fréquence verticale dans le coin sélectionné.
OverClock	Désactivé / Activé	Désactiver ou activer OverClock.

**Remarque :**

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

## Image



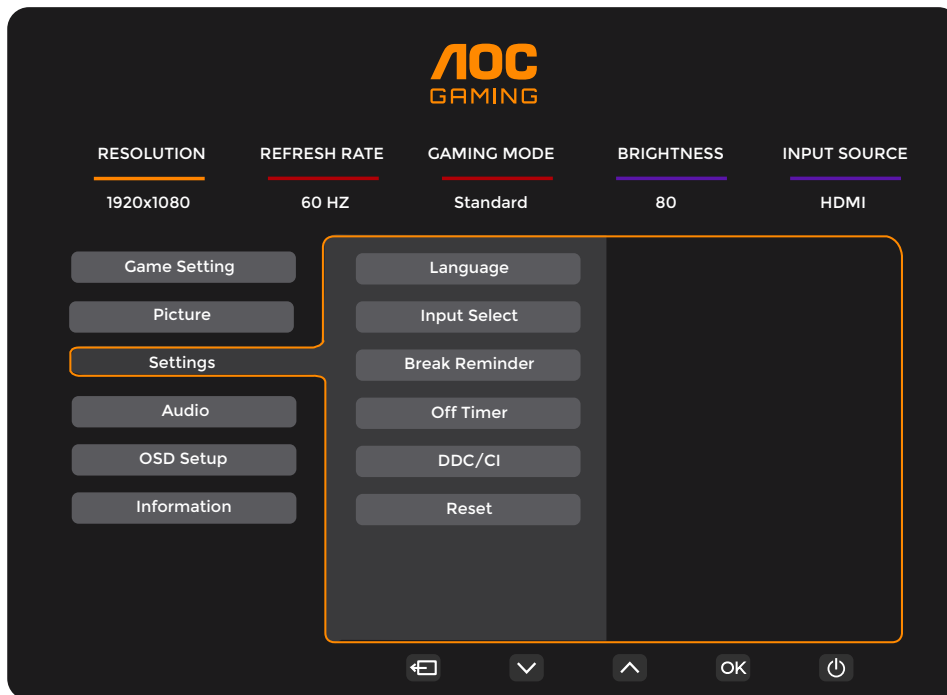
Luminosité	0 ~ 100	Réglage du rétroéclairage.
Contraste	0 ~ 100	Contraste issu du registre numérique.
Netteté	0 ~ 100	Ajustez la netteté.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Ajuster la gamma.
Réglage Éco	Standard	Mode Standard.
	Text	Mode Texte.
	Internet	Mode Internet.
	Jeu	Mode Jeu.
	Film	Mode Film.
	Sports	Mode Sports.
	Lecture	Mode Lecture.
Température de couleur	Chaud	Rappeler la température de couleur chaude.
	Normal	Rappeler la température de couleur normale.
	Froid	Rappeler la température de couleur froide.
	Utilisateur	Restaurer la température de couleur.
Rouge	0 ~ 100	Gain rouge issu du registre numérique.
Vert	0 ~ 100	Gain vert issu du registre numérique.
Bleu	0 ~ 100	Gain bleu issu du registre numérique.
Saturation R.	0 ~ 100	Ajuster la saturation R.

Saturation G.	0 ~ 100	Ajuster la saturation G.
Saturation B.	0 ~ 100	Ajuster la saturation B.
Saturation C.	0 ~ 100	Régler la saturation C.
Saturation M.	0 ~ 100	Régler la saturation M.
Saturation Y.	0 ~ 100	Régler la saturation Y.
Teinte R.	0 ~ 100	Régler la teinte R.
Teinte G.	0 ~ 100	Régler la teinte G.
Teinte B.	0 ~ 100	Régler la teinte B.
Teinte C.	0 ~ 100	Régler la teinte C.
Teinte M.	0 ~ 100	Régler la teinte M.
Teinte Y.	0 ~ 100	Régler la teinte Y.
HDR	Désactivé	Définissez le profil HDR conformément à vos besoins d'utilisation. Remarque : Lorsque le HDR est détecté, l'option HDR s'affiche pour réglage.
	DisplayHDR	
	Image HDR	
	Film HDR	
	Jeu HDR	
Mode HDR	Désactivé	Optimisé pour la couleur et le contraste de l'image, ce qui simule l'effet HDR. Remarque : Lorsque le HDR n'est pas détecté, l'option Mode HDR s'affiche pour réglage.
	Image HDR	
	Film HDR	
	Jeu HDR	
DCR	Désactivé	Désactiver le rapport de contraste dynamique.
	Activé	Activer le rapport de contraste dynamique.
Espace colorimétrique	Natif du panneau	Panneau à espace colorimétrique standard.
	sRGB	Espace colorimétrique sRGB.
Mode LowBlue	Désactivé	Réduisez les ondes de lumière bleue en réglant la température de couleur.
	Multimédia	
	Internet	
	Bureau	
	Lecture	
Format d'image	Plein écran / Format	Sélectionnez le format d'image à afficher.

**Remarque :**

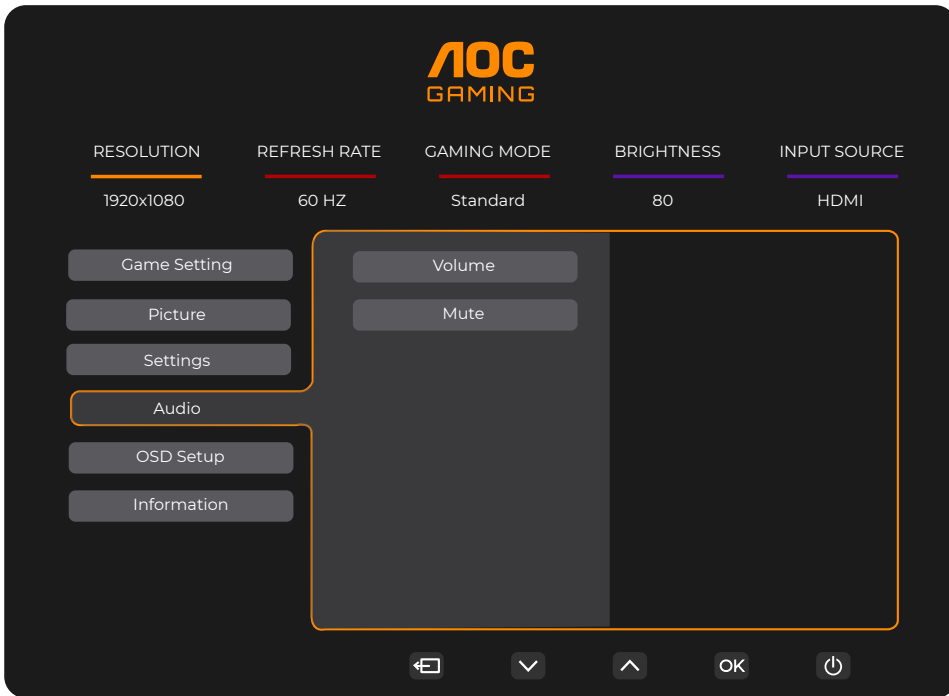
- 1). Lorsque le « Mode HDR » est activé, les éléments « Contraste », « Gamma », « Réglage Éco », « Température de couleur », « Saturation et teinte des couleurs sur 6 axes », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être réglés.
- 2). Lorsque « HDR » est défini sur « DisplayHDR », tous les éléments situés sous « Image », à l'exception de « HDR » et de « Net teté », ne peuvent pas être réglés.  
Lorsque « HDR » est défini sur « HDR Image », « HDR Film » ou « HDR Jeu », les éléments « Gamma », « Réglage Éco », « Température de couleur », « Saturation et teinte des couleurs sur 6 axes », « DCR », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être réglés.
- 3). Lorsque « Espace colorimétrique » est défini sur « sRGB », les éléments « Contraste », « Gamma », « Réglage Éco », « Température de couleur », « Saturation et teinte des couleurs sur 6 axes », « Mode HDR » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être réglés.
- 4). Lorsque le « Réglage Éco » est réglé sur « Lecture », les paramètres « Contraste », « Température de couleur », « Saturation et teinte des couleurs sur 6 axes », « DCR », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être modifiés.
- 5). Lorsque le « Mode jeu » dans « Paramètres jeu » est réglé sur un mode autre que « Standard », les éléments « Réglage Éco », « Saturation et teinte des couleurs sur 6 axes », « Mode HDR » et « Espace colorimétrique » ne peuvent pas être modifiés.

## Paramètres



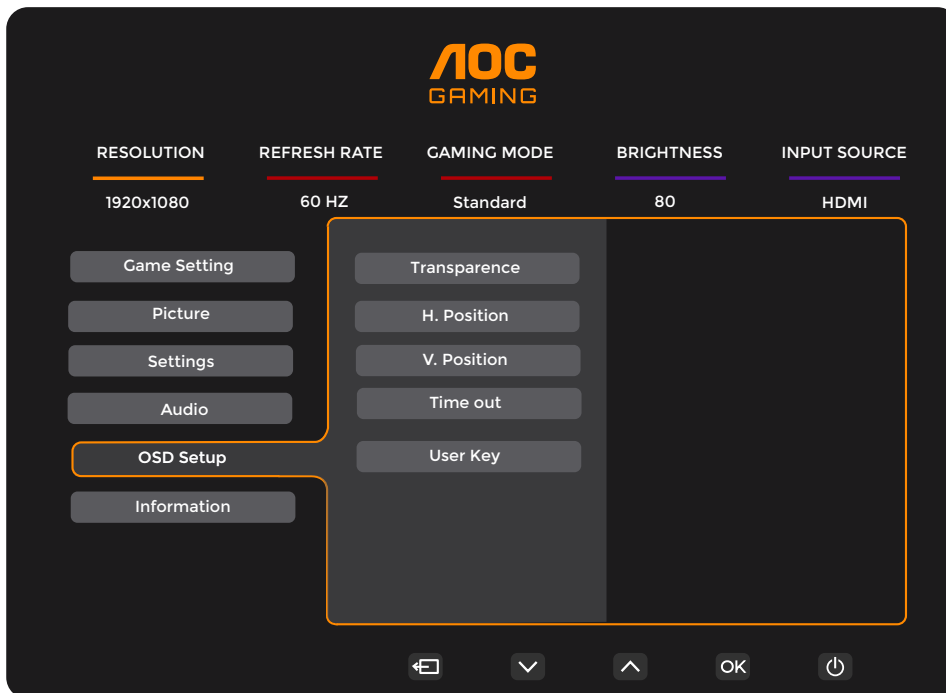
Langue		Sélectionnez la langue de l'OSD.
Sélection de l'entrée	Auto / HDMI / DP	Sélectionnez la source du signal d'entrée.
Rappel de pause	Désactivé / Activé	Rappel de pause si l'utilisateur travaille sans interruption pendant plus de 1 h.
Minuterie d'extinction	0 à 24 h	Sélectionnez le délai d'extinction CC.
DDC/CI	Non / Oui	Activez ou désactivez la prise en charge DDC/CI.
Réinitialiser	Non / Oui	Réinitialisez le menu aux paramètres par défaut.

# Audio



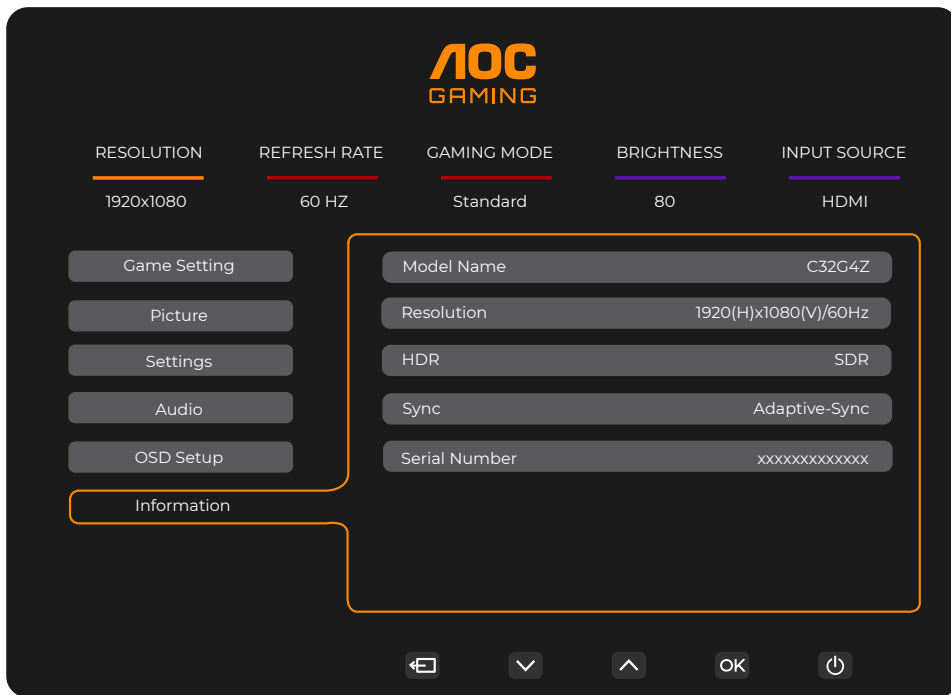
Volume	0 ~ 100	Réglage du volume.
Muet	Désactivé / Activé	Couper le son.

## Configuration de l'OSD



Transparence	0 ~ 100	Régler la transparence de l'OSD.
Position H.	0 ~ 100	Régler la position horizontale de l'OSD.
Position V.	0 ~ 100	Régler la position verticale de l'OSD.
Délai d'inactivité	5 ~ 120	Régler le délai d'extinction de l'OSD.
Touche utilisateur	Mode jeu / Compteur d'images	Menu de raccourci de la touche « <b>∇</b> » défini par l'utilisateur.

# Information



## Témoin LED

État	Couleur de la LED
Mode pleine puissance	Blanc
Mode arrêt actif	Orange

# Dépannage

Problème et question	Solutions possibles
<b>Le témoin d'alimentation ne s'allume pas</b>	Vérifiez que le bouton d'alimentation est en position MARCHE et que le cordon d'alimentation est correctement connecté à une prise de courant mise à la terre ainsi qu'au moniteur.
<b>Aucune image à l'écran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le cordon d'alimentation est-il correctement connecté ? Vérifiez la connexion du cordon d'alimentation et l'alimentation électrique.</li> <li>● Le câble vidéo est-il correctement connecté ? (Connecté à l'aide du câble HDMI) Vérifiez la connexion du câble HDMI. (Connecté à l'aide du câble DisplayPort) Vérifiez la connexion du câble DisplayPort. * L'entrée HDMI/DisplayPort n'est pas disponible sur tous les modèles.</li> <li>● Si l'alimentation est activée, redémarrez l'ordinateur pour afficher l'écran initial (l'écran de connexion). Si l'écran initial (l'écran de connexion) s'affiche, démarrez l'ordinateur en mode approprié (le mode sans échec sous Windows 7/8/10), puis modifiez la fréquence de la carte graphique. (Reportez-vous à la section « Réglage de la résolution optimale ».) Si l'écran initial (l'écran de connexion) ne s'affiche pas, contactez le centre de service ou votre revendeur.</li> <li>● Le message « Entrée non prise en charge » s'affiche-t-il à l'écran ? Ce message apparaît lorsque le signal provenant de la carte graphique dépasse la résolution maximale et la fréquence que le moniteur peut traiter correctement. Ajustez la résolution et la fréquence aux valeurs maximales prises en charge par le moniteur.</li> <li>● Assurez-vous que les pilotes du moniteur AOC sont installés.</li> </ul>
<b>L'image est floue et présente un problème de traînage ou d'ombres fantômes.</b>	Réglez les commandes de contraste et de luminosité. Appuyez sur la touche de raccourci (AUTO) pour effectuer un réglage automatique. Assurez-vous que vous n'utilisez ni câble d'extension ni boîtier de commutation. Nous recommandons de brancher le moniteur directement sur le connecteur de sortie de la carte graphique situé à l'arrière de l'ordinateur.
<b>L'image tremble, clignote ou présente un motif ondulé.</b>	Eloignez autant que possible du moniteur tout appareil électrique susceptible de provoquer des interférences électromagnétiques. Utilisez la fréquence de rafraîchissement maximale que votre moniteur peut supporter à la résolution utilisée.
<b>Le moniteur est bloqué en mode veille active.</b>	L'interrupteur d'alimentation de l'ordinateur doit être en position MARCHE. La carte graphique de l'ordinateur doit être solidement insérée dans son emplacement. Assurez-vous que le câble vidéo du moniteur est correctement connecté à l'ordinateur. Inspectez le câble vidéo du moniteur et assurez-vous qu'aucune broche n'est tordue. Vérifiez que votre ordinateur fonctionne en appuyant sur la touche VERR. MAJ. du clavier tout en observant le voyant VERR. MAJ. Ce dernier doit s'allumer ou s'éteindre après avoir appuyé sur la touche VERR. MAJ.
<b>Il manque l'une des couleurs primaires (ROUGE, VERT ou BLEU).</b>	Inspectez le câble vidéo du moniteur et assurez-vous qu'aucune broche n'est endommagée. Assurez-vous que le câble vidéo du moniteur est correctement connecté à l'ordinateur.
<b>L'image à l'écran n'est ni centrée ni correctement dimensionnée.</b>	Réglez la position horizontale (H-Position) et la position verticale (V-Position), ou appuyez sur la touche de raccourci (AUTO).
<b>L'image présente des défauts de couleur (le blanc n'apparaît pas blanc).</b>	Réglez la couleur RVB ou sélectionnez la température de couleur souhaitée.
<b>Perturbations horizontales ou verticales à l'écran.</b>	Utilisez le mode d'arrêt de Windows 7/8/10/11 pour régler l'horloge (CLOCK) et la mise au point (FOCUS). Appuyez sur la touche de raccourci (AUTO) pour effectuer un réglage automatique.
<b>Réglementation et service</b>	Veuillez consulter les informations relatives à la réglementation et au service sur <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (afin de trouver le modèle que vous avez acheté dans votre pays et d'accéder aux informations sur la réglementation et le service dans la page Assistance).

# Spécifications

## Spécifications générales

Panneau	Désignation du modèle	C32G4Z		
	Système d'affichage	Écran LCD couleur TFT		
	Taille d'image visible	80,1 cm en diagonale		
	Pas de pixel	0,36375 mm (H) × 0,36375 mm (V)		
	Vidéo	Interface HDMI et interface DisplayPort		
	Couleurs affichées	16,7 millions de couleurs		
Autres	Plage de balayage horizontal	30 à 290 kHz		
	Taille maximale du balayage horizontal	698,4 mm		
	Plage de balayage vertical	48 à 260 Hz		
	Taille maximale du balayage vertical	392,85 mm		
	Résolution prédéfinie optimale	1920x1080@60Hz		
	Résolution maximale	1920x1080@260Hz <sup>[1]</sup>		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Source d'alimentation	100-240 V~ 50/60 Hz 1,5 A		
	Consommation électrique	Typique (luminosité et contraste par défaut)	26 W	
		Max. (luminosité = 100, contraste = 100)	≤ 63 W	
		Mode veille	≤ 0,3 W	
	Dissipation thermique	Fonctionnement normal	88,74 BTU/h (typ.)	
		Veille (mode veille)	< 1,02 BTU/h	
Mode arrêt		< 1,02 BTU/h		
Mode arrêt (interrupteur secteur)		0 BTU/h		
Caractéristiques physiques	Type de connecteur	HDMI/DisplayPort/Sortie casque		
	Type de câble de signal	Détachable		
	Haut-parleur intégré	5 W × 2		
Environnement	Température	Fonctionnement	0 °C à 40 °C	
		Hors fonctionnement	-25 °C à 55 °C	
	Humidité	Fonctionnement	10 % à 85 % (sans condensation)	
		Hors fonctionnement	5 % à 93 % (sans condensation)	
	Altitude	Fonctionnement	0 m à 5000 m (0 ft à 16 404 ft)	
		Hors fonctionnement	0 m à 12 192 m (0 ft à 40 000 ft)	

Remarque :

<sup>[1]</sup> L'overclocking est obtenu lorsque la résolution est réglée à 1920×1080@260 Hz. En cas d'erreur d'affichage pendant l'overclocking, veuillez régler la fréquence de rafraîchissement à 240 Hz.

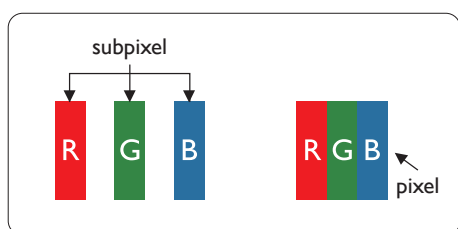


# Politique AOC relative aux défauts de pixels du panneau des moniteurs

AOC s'efforce de fournir des produits de la plus haute qualité. Nous utilisons certains des procédés de fabrication les plus avancés de l'industrie et appliquons un contrôle qualité rigoureux. Toutefois, les défauts de pixels ou de sous-pixels sur les panneaux de moniteur utilisés dans les moniteurs sont parfois inévitables.

Aucun fabricant ne peut garantir que tous les panneaux seront exempts de défauts de pixels, mais AOC garantit que tout moniteur présentant un nombre inacceptable de défauts sera réparé ou remplacé dans le cadre de la garantie. Cet avis explique les différents types de défauts de pixels et définit les niveaux acceptables de défauts pour chaque type. Afin de bénéficier d'une réparation ou d'un remplacement au titre de la garantie, le nombre de défauts de pixels sur un panneau de moniteur doit dépasser ces niveaux acceptables. Par exemple, pas plus de 0,0004 % des sous-pixels d'un moniteur ne doivent être défectueux.

En outre, AOC applique des normes de qualité encore plus strictes à certains types ou combinaisons de défauts de pixels qui sont plus visibles que d'autres. Cette politique est valable dans le monde entier.



## Pixels et sous-pixels

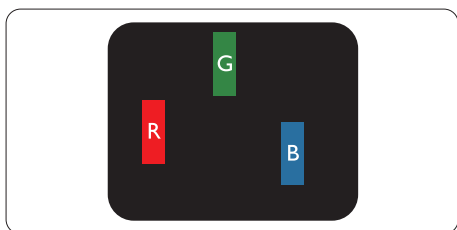
Un pixel, ou élément d'image, se compose de trois sous-pixels aux couleurs primaires rouge, vert et bleu. De nombreux pixels forment ensemble une image. Lorsque les trois sous-pixels d'un pixel sont allumés, ils apparaissent conjointement comme un seul pixel blanc. Lorsqu'ils sont tous éteints, ils apparaissent conjointement comme un seul pixel noir. D'autres combinaisons de sous-pixels allumés et éteints produisent des pixels uniques d'autres couleurs.

## Types de défauts de pixels

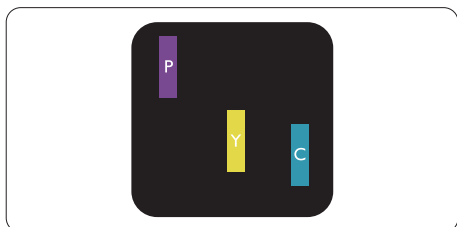
Les défauts de pixels et de sous-pixels apparaissent à l'écran de différentes manières. Il existe deux catégories de défauts de pixels et plusieurs types de défauts de sous-pixels au sein de chaque catégorie.

### Défauts de points lumineux

Les défauts de points lumineux apparaissent sous la forme de pixels ou de sous-pixels toujours allumés ou « activés ». Autrement dit, un point lumineux est un sous-pixel qui se distingue à l'écran lorsque le moniteur affiche un motif sombre. Voici les types de défauts de points lumineux.



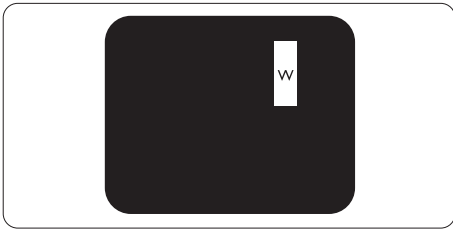
Un sous-pixel allumé rouge, vert ou bleu.



Deux sous-pixels adjacents allumés :

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

- Vert + Bleu = Cyan (bleu clair)



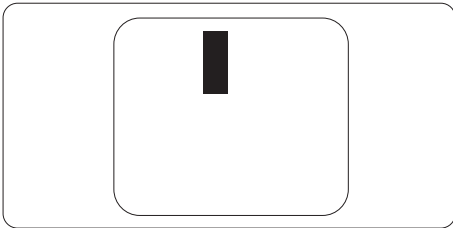
Trois sous-pixels adjacents allumés (un pixel blanc).

Note

Un point lumineux rouge ou bleu doit être plus de 50 % plus brillant que les points voisins, tandis qu'un point lumineux vert doit être 30 % plus brillant que les points voisins.

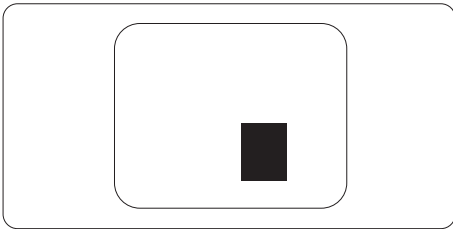
#### Défauts de points noirs

Les défauts de points noirs apparaissent sous la forme de pixels ou de sous-pixels toujours sombres ou « éteints ». Autrement dit, un point sombre est un sous-pixel qui se distingue à l'écran lorsque le moniteur affiche un motif clair. Voici les types de défauts de points noirs.



#### Proximité des défauts de pixels

Étant donné que les défauts de pixels et de sous-pixels de même type situés à proximité les uns des autres peuvent être plus visibles, AOC spécifie également des tolérances concernant la proximité des défauts de pixels.



#### Tolérances relatives aux défauts de pixels

Afin de bénéficier d'une réparation ou d'un remplacement en raison de défauts de pixels pendant la période de garantie, le panneau d'un moniteur AOC doit présenter des défauts de pixels ou de sous-pixels dépassant les tolérances indiquées dans le manuel en ligne.

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

Note

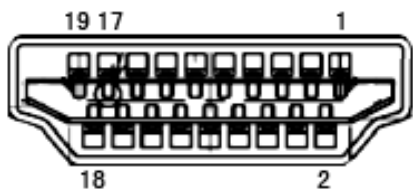
\* : 1 ou 2 défauts de sous-pixels adjacents = 1 défaut de point.

## Modes d'affichage prédéfinis

STANDARD	RÉSOLUTION ( $\pm 1$ Hz)	FRÉQUENCE HORIZONTALE (kHz)	FRÉQUENCE 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

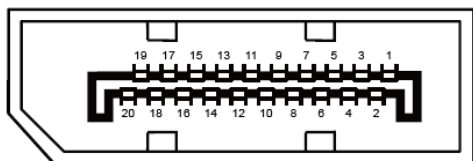
Note : Conformément à la norme VESA, une certaine erreur ( $\pm 1$  Hz) peut survenir lors du calcul de la fréquence de rafraîchissement (fréquence de champ) en fonction des systèmes d'exploitation et des cartes graphiques utilisés. Afin d'améliorer la compatibilité, la fréquence de rafraîchissement nominale de ce produit a été arrondie. Veuillez vous référer au produit réel.

## Affectation des broches



Câble de signal vidéo couleur à 19 broches

N° de broche	Nom du signal	N° de broche	Nom du signal	N° de broche	Nom du signal
1.	Données TMDS 2+	9.	Données TMDS 0-	17.	Masse DDC/CEC
2.	Blindage des données TMDS 2	10.	Horloge TMDS +	18.	Alimentation +5 V
3.	Données TMDS 2-	11.	Blindage d'horloge TMDS	19.	Détection à chaud
4.	Données TMDS 1+	12.	Horloge TMDS-		
5.	Blindage des données TMDS 1	13.	CEC		
6.	Données TMDS 1-	14.	Réservé (N.C. sur l'appareil)		
7.	Données TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Blindage des données TMDS 0	16.	SDA		



Câble de signal d'affichage couleur à 20 broches

Broche No.	Nom du signal	Broche No.	Nom du signal
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	Voie ML 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Détection à chaud
9	Voie ML 1 (p)	19	Retour DP_PWR
10	Voie ML 0 (n)	20	DP_PWR

# Plug and Play

## Fonction Plug & Play DDC2B

Ce moniteur est équipé de capacités VESA DDC2B conformes à la norme VESA DDC. Il permet au moniteur d'informer le système hôte de son identité et, selon le niveau de DDC utilisé, de transmettre des informations supplémentaires concernant ses capacités d'affichage.

Le DDC2B est un canal de données bidirectionnel fondé sur le protocole I2C. L'hôte peut demander les informations EDID via le canal DDC2B.

