



Manuel d'utilisation du moniteur OLED

AGP277QKDC

Sur la base des caractéristiques du produit OLED, il est recommandé d'entretenir l'écran conformément aux exigences des instructions d'utilisation pour réduire le risque de rétention d'image.

AOC

www.aoc.com

©2025 AOC. All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Sécurité	1
Conventions nationales.....	1
Alimentation	2
Installation	3
Nettoyage.....	4
Autre.....	5
Réglages	6
Contenu de la boîte.....	6
Configuration du support et de la base	7
Réglage de l'angle de visualisation.....	8
Connexion du moniteur.....	9
Wall Mounting.....	10
Fonction de Adaptive-Sync	11
Fonction compatible NVIDIA G-SYNC	12
HDR	13
KVM	14
Entretien de l'écran	16
Réglage	18
Touches de raccourci	18
Adjust OSD Menu (Réglage du menu OSD).....	20
Quick Menu (Menu rapide)	20
Button Operation Guide (Guide d'utilisation des boutons).....	20
Menu OSD	21
Game Setting (Réglage Jeu)	21
Light FX	24
Picture (Image)	25
PIP/PBP	27
OLED Care (Entret OLED)	28
Settings (Paramètres).....	30
Audio.....	31
OSD Setup (Réglage OSD).....	32
Information.....	33
Voyant DEL	34
Dépannage.....	35
Spécifications	36
Caractéristiques générales	36
Modes d'affichage pré-réglés	38
QHD PC Resolution (Résolutions PC QHD).....	38
QHD Video Resolution (Résolution vidéo QHD).....	39
HD PC Resolution (Résolutions PC HD)	40
HD Video Resolution (Résolution vidéo HD)	41
Assignations des broches	42
Plug & Play.....	43

Sécurité

Conventions nationales

Les sous-parties suivantes décrivent les différentes conventions de notation utilisées dans ce document.

Remarques, Avertissements et Mises en garde

Partout dans ce guide, les blocs de texte peuvent être accompagnés d'une icône et du texte en gras ou en italique. Ces blocs présentent des remarques, des avertissements et des mises en garde, et ils sont utilisés de la manière suivante :



REMARQUE : Une REMARQUE indique des informations importantes qui vous aident à mieux utiliser votre ordinateur.





AVERTISSEMENT : Un AVERTISSEMENT indique soit des dommages potentiels pour le matériel, soit un risque de perte de données, et vous recommande une procédure pour éviter le problème.





MISE EN GARDE : Les MISES EN GARDE signalent des risques corporels potentiels et vous indiquent comment éviter les problèmes. Certaines mises en garde peuvent apparaître sous différentes formes et ne pas être accompagnées d'un icône. Dans ce cas, la présentation spécifique de la mise en garde est rendue obligatoire par l'autorité réglementaire.


Alimentation

 Le moniteur ne doit être utilisé qu'avec le type d'alimentation indiqué sur l'étiquette. Si vous n'êtes pas sûr du type d'alimentation électrique fourni dans votre maison, consultez votre revendeur ou la société locale d'électricité.

 Le moniteur est équipé d'une fiche munie d'une borne terre, c'est-à-dire une fiche comportant une troisième broche pour la mise à la terre. Pour des raisons de sécurité, cette fiche ne s'insère que dans une prise avec terre. Si votre prise n'est pas compatible avec les fiches à trois broches, faites appel à un électricien pour l'installation d'une prise correcte, ou utilisez un adaptateur afin de connecter votre appareil à la terre en sécurité. Ne vous privez pas la protection apportée par la mise à la terre.

 Débranchez l'appareil en cas d'orage ou lorsqu'il ne doit pas être utilisé pendant une longue période. Ceci protégera le moniteur contre les dommages liés aux surtensions.

 Ne surchargez pas les fils d'alimentation ou les rallonges. Une surcharge peut engendrer un incendie ou une électrocution.

 Afin d'assurer une utilisation satisfaisante, utilisez uniquement le moniteur avec des ordinateurs homologués UL qui ont les réceptacles appropriés configurés de manière adéquate et qui mentionnent une utilisation entre 100 et 240V CA, Min. 5A.

 La prise de courant doit être installée près de l'appareil et être facile d'accès.

Installation

! N'installez pas ce moniteur sur un chariot, un tripode, un établi ou une table si ceux-ci ne sont pas parfaitement stables. En cas de chute du moniteur, il risquerait de blesser quelqu'un ou d'être sérieusement endommagé. Utilisez seulement un chariot, un établi, un tripode ou une table qui a été recommandé par le fabricant ou qui est vendu avec l'appareil. Tout montage de l'appareil doit suivre les instructions du fabricant et il faut utiliser des accessoires de montage recommandés par le fabricant. Un appareil sur un meuble roulant doit être déplacé avec soin.

! N'insérez jamais des objets dans les fentes du boîtier du moniteur. Cela risquerait de causer un court-circuit et poser un risque d'incendie et/ou d'électrocution. Ne renversez jamais de liquides sur le moniteur.

! Ne posez jamais la face avant de l'appareil sur le sol.

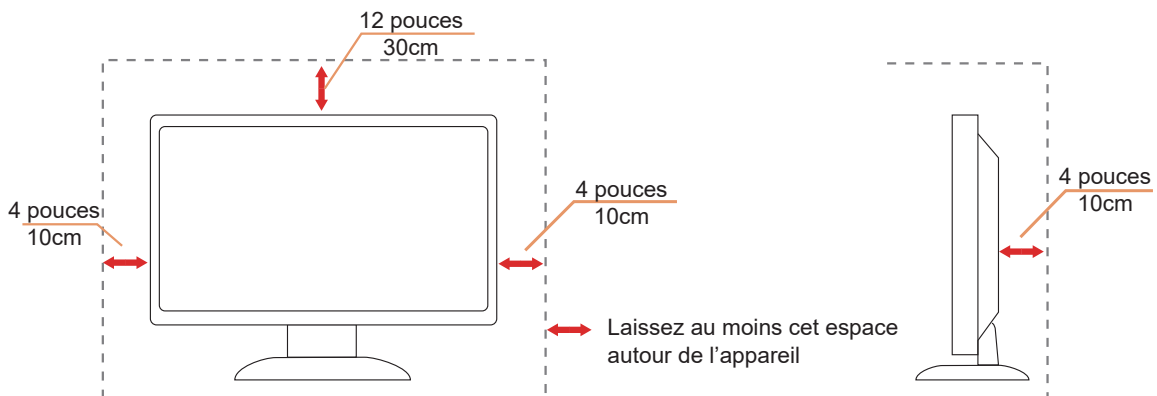
! Si vous montez le moniteur sur un mur ou une étagère, utilisez le kit de montage agréé par le constructeur et suivez les instructions du kit.

! Pour éviter d'éventuels dommages, par exemple le décollement du panneau de l'écran, veillez à ce que le moniteur ne soit pas incliné vers le bas de plus de -5 degrés. Si un angle d'inclinaison de plus de -5 degrés est utilisé, les dommages causés au moniteur ne seront pas couverts par la garantie.

! Laissez de l'espace autour du moniteur comme indiqué ci-dessous. Sinon, la circulation d'air peut être insuffisante et causer une surchauffe, ce qui peut provoquer un incendie ou endommager le moniteur.

Voir ci-dessous pour les zones de ventilation recommandées autour du moniteur lorsque le moniteur est installé sur un mur ou sur un support :

Installé avec la base



Nettoyage


! Nettoyez fréquemment le boîtier avec un chiffon. Vous pouvez utiliser du savon doux pour essuyer les tâches, à la place d'un détergent concentré qui pourrait endommager le boîtier.


! Lors du nettoyage, assurez-vous que l'eau n'entre pas dans l'appareil. Le chiffon utilisé pour le nettoyage ne doit pas être dur car il pourrait rayer la surface de l'écran.



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


Autre


 S'il y a une odeur bizarre, des bruits ou de la fumée venant de l'appareil, débranchez IMMÉDIATEMENT le cordon d'alimentation et contactez un Centre de service.


 Assurez-vous que les trous de ventilation ne sont pas obstrués par une table ou un rideau.

 Ne pas soumettre le moniteur OLED à d'importantes vibrations ni à des impacts pendant l'utilisation.

 Ne pas cogner ni faire tomber le moniteur pendant l'utilisation ou le transport.


 Les cordons d'alimentation doivent être homologués pour la sécurité. Pour l'Allemagne, cela doit être le type H03VV-F/H05VV-F, 3G, 0,75 mm², ou supérieur. Pour les autres pays, des types appropriés doivent être utilisés en conséquence.


 Une pression acoustique excessive des écouteurs et des 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.

 Faible lumière bleue : l'écran utilise un panneau à faible émission de lumière bleue. Il est conforme à la certification TÜV Rheinland Low Blue Light Hardware Solution dans les paramètres d'usine ou par défaut.

Santé :

- Le moniteur doit être situé à une distance de 50 à 70 cm (20 à 28 pouces) de vos yeux.
- Regarder l'écran pendant une période prolongée provoque une fatigue oculaire et peut détériorer votre vue. Reposez vos yeux pendant 5 à 10 minutes toutes les heures d'utilisation du produit.
- Réduisez la fatigue oculaire en focalisant votre regard sur des objets éloignés.
- Un clignement fréquent des yeux et des exercices oculaires aident à prévenir le dessèchement des yeux.

 La technologie sans scintillement maintient un rétroéclairage stable grâce à un gradateur DC qui élimine le scintillement principal. Cause du scintillement du moniteur, rendant la visualisation plus confortable pour les yeux.

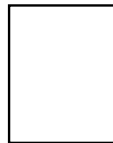
 Sur la base des caractéristiques des produits OLED, il n'est pas recommandé d'utiliser ce produit en continu pendant plus de 24 heures. Ce produit utilise de nombreuses technologies pour réduire le risque de rétention d'image. Pour plus de détails, reportez-vous aux instructions de la section « Entretien de l'écran ».

Réglages

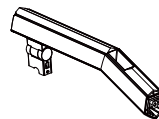
Contenu de la boîte



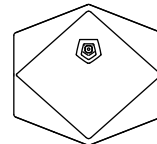
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB Cable



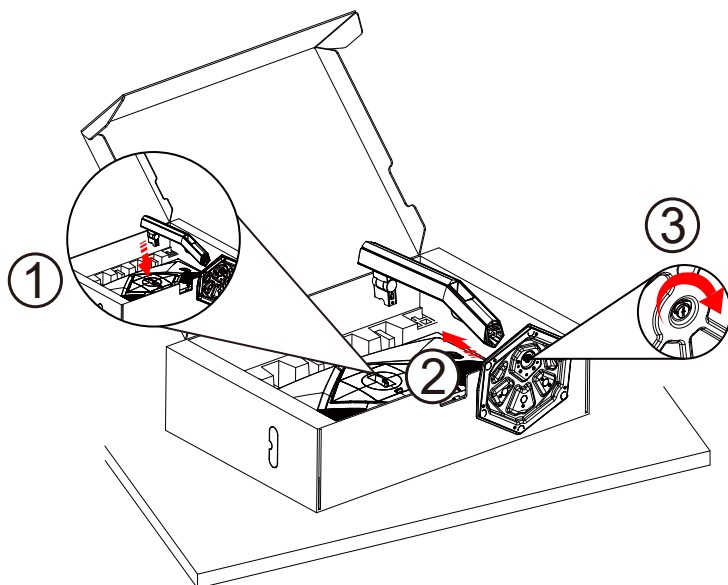
USB C-C Cable

* Tous les câbles de signal ne sont pas fournis pour tous les pays et territoires. Vérifiez auprès de votre revendeur local ou un bureau local de AOC.

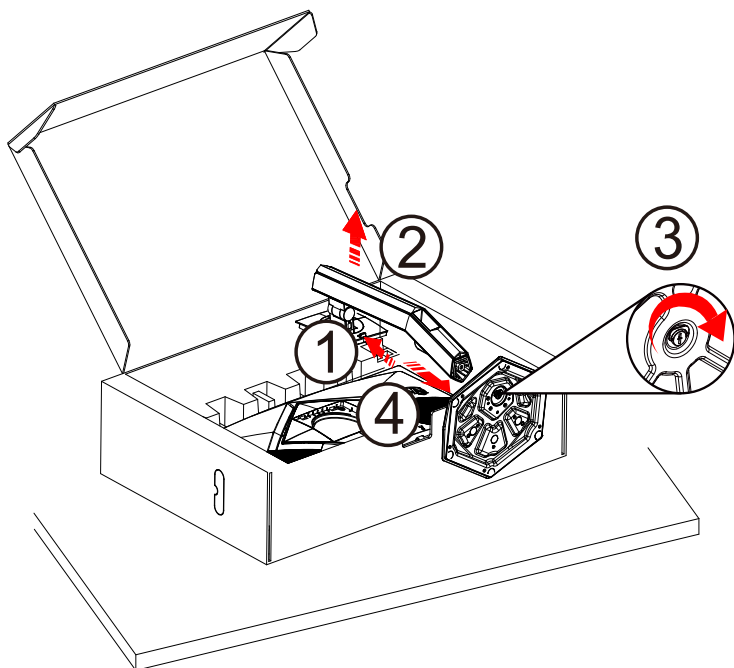
Configuration du support et de la base


Veillez installer ou retirer la base en suivant les étapes suivantes.

Réglage :

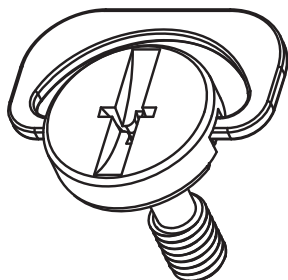


Retirer :



 **REMARQUE** : La conception de l'écran peut varier par rapport aux illustrations.

Spécification de la vis de la base : M6*17 mm (filetage effectif 7 mm)

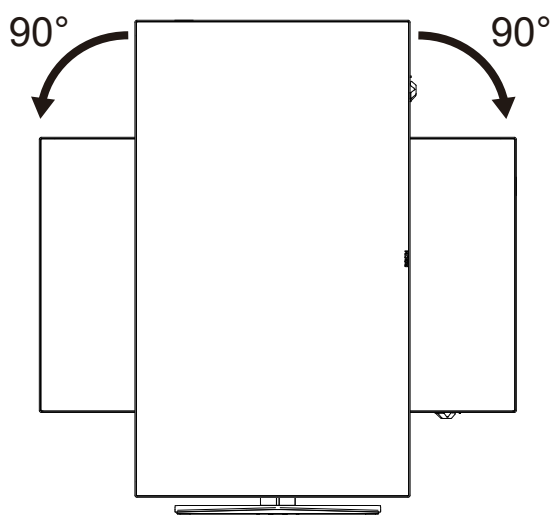
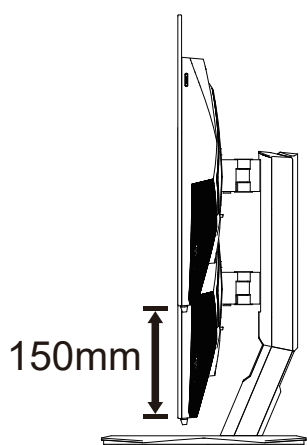
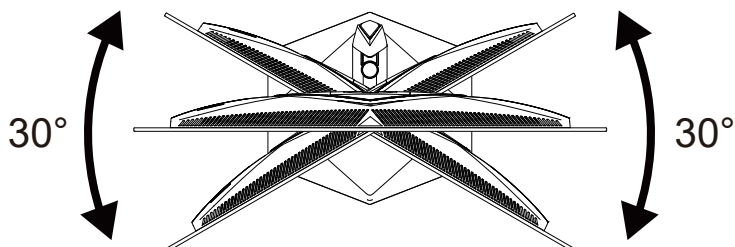
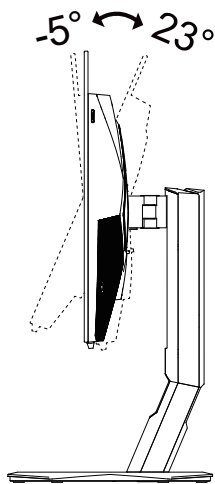


Réglage de l'angle de visualisation

Pour obtenir une expérience visuelle optimale, il est recommandé que l'utilisateur s'assure de pouvoir voir l'ensemble de son visage à l'écran, puis d'ajuster l'angle du moniteur en fonction de ses préférences personnelles.

Tenez le support de manière à ce que vous ne fassiez pas basculer le moniteur lorsque vous changez l'angle.

Vous pouvez régler le moniteur de la manière décrite ci-dessous :



REMARQUE :

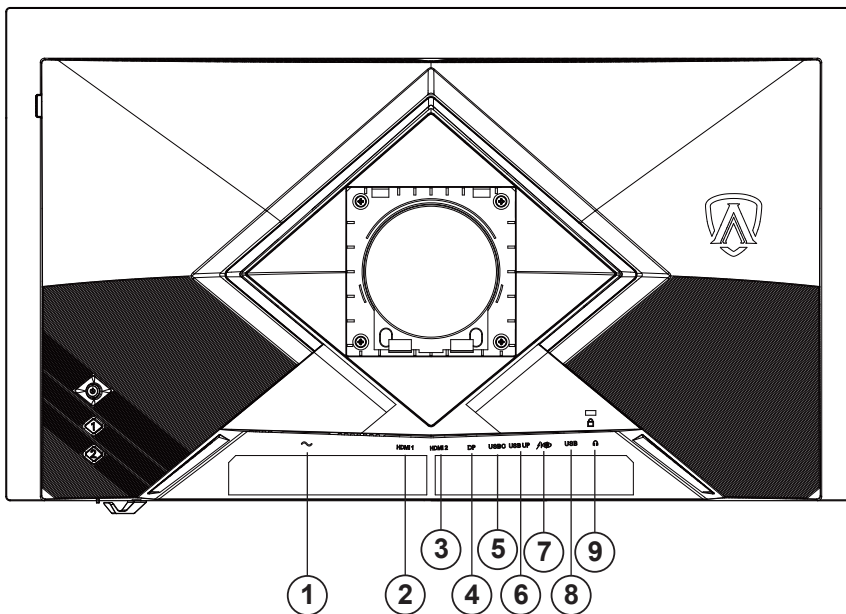
Ne touchez pas l'écran OLED lorsque vous changez l'angle. Ceci pourrait provoquer des dommages ou abîmer l'écran OLED.

Avertissement

- Pour éviter d'éventuels dommages à l'écran, tels que le décollement du panneau, veillez à ce que le moniteur ne soit pas incliné vers le bas de plus de -5 degrés.
- N'appuyez pas sur l'écran lorsque vous ajustez l'angle du moniteur. Tenez toujours par le boîtier.

Connexion du moniteur

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



1. Alimentation
2. HDMI1
3. HDMI2
4. DisplayPort
5. USB C (en amont, mode DisplayPort ALT, jusqu'à PD 65 W)
6. USB en amont
7. USB 3.2 Gen1 downstream + chargement
8. USB 3.2 Gen1 downstream x 2
9. Écouteurs

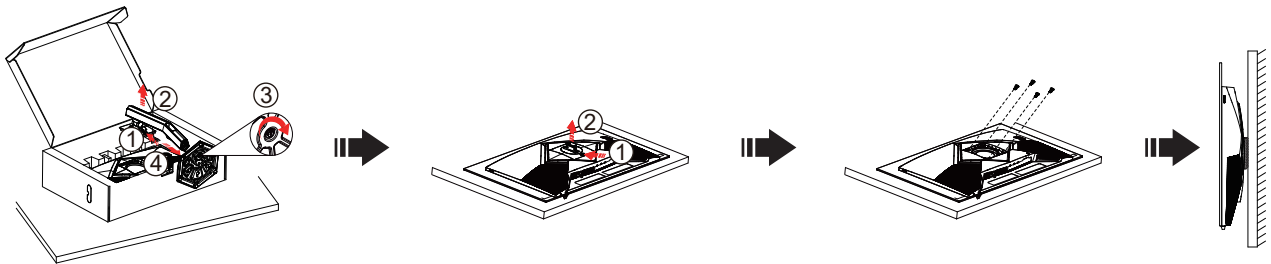
Connexion à un PC

1. Branchez fermement le cordon d'alimentation à l'arrière de l'écran.
2. Mettez votre ordinateur hors tension et débranchez son câble d'alimentation.
3. Connectez le câble de signal de l'écran au connecteur vidéo situé à l'arrière de votre ordinateur.
4. Insérez le câble d'alimentation de votre ordinateur et de l'écran dans une prise secteur proche.
5. Allumez votre ordinateur et votre écran.

Si votre moniteur affiche une image, l'installation est terminée. Si aucune image n'est visible, voir la section Dépannage. Afin de protéger votre équipement, éteignez toujours l'ordinateur et le moniteur OLED avant de faire les branchements.

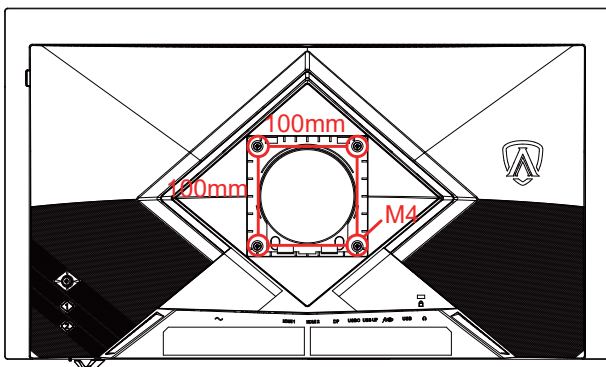
Wall Mounting

Preparing to Install An Optional Wall Mounting Arm.

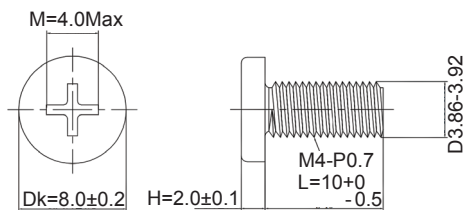


Ce moniteur peut être fixé au mur avec un bras de fixation que vous achetez séparément. Coupez l'alimentation avant de réaliser cette procédure. Suivez ces étapes:

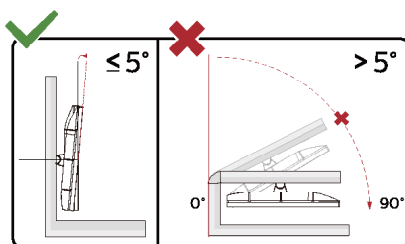
1. Enlevez la base.
2. Suivez les instructions du constructeur relatives au montage du bras de fixation au mur.
3. Placez le bras de fixation au mur à l'arrière du moniteur. Alignez les trous du bras avec les trous situés à l'arrière du moniteur.
4. Insérez les 4 vis dans les trous et serrez-les.
5. Reconnectez les câbles. Veuillez vous reporter au manuel de l'utilisateur qui accompagne le bras de montage mural optionnel pour les instructions concernant la fixation sur le mur.



Spécification des vis pour support mural : M4*(10+X) mm, (X = épaisseur du support mural)



Remarque: Les trous de vis de montage VESA ne sont pas disponibles sur tous les modèles, veuillez vérifier auprès de votre revendeur ou du département officiel de AOC. Contactez toujours le fabricant pour toute installation murale.



* La conception de l'écran peut varier par rapport aux illustrations.

⚠ Avertissement

1. Pour éviter d'éventuels dommages à l'écran, tels que le décollement du panneau, veillez à ce que le moniteur ne soit pas incliné vers le bas de plus de -5 degrés.
2. N'appuyez pas sur l'écran lorsque vous ajustez l'angle du moniteur. Tenez toujours par le boîtier.

Fonction de Adaptive-Sync

1. La fonction de Adaptive-Sync fonctionne avec DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Cartes graphiques compatibles : La liste conseillée se trouve ci-dessous, elle peut également être consultée en visitant www.AMD.com

Cartes graphiques

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

Fonction compatible NVIDIA G-SYNC

1. Ce produit prend en charge la fonction NVIDIA G-SYNC Compatible. La fonction NVIDIA G-SYNC Compatible fonctionne avec DisplayPort.
2. Pour profiter d'une expérience de jeu parfaite avec la fonction G-SYNC, vous devez acheter séparément une carte graphique NVIDIA GPU prenant en charge la fonction G-SYNC.

Configuration système requise pour G-Sync:

Configuration requise : Moniteur compatible NVIDIA G-SYNC (mode compatible)

Carte graphique : Architecture NVIDIA Pascal ou supérieure (par exemple, série GTX 10, série RTX)

Moniteur : Moniteur certifié NVIDIA prenant en charge le taux de rafraîchissement variable (VRR)

Système d'exploitation : Windows 10 ou versions ultérieures

Câbles de branchement : Utilisez DisplayPort

Pour plus d'informations sur NVIDIA G-Sync, veuillez consulter : <https://www.nvidia.com/en-us/support>

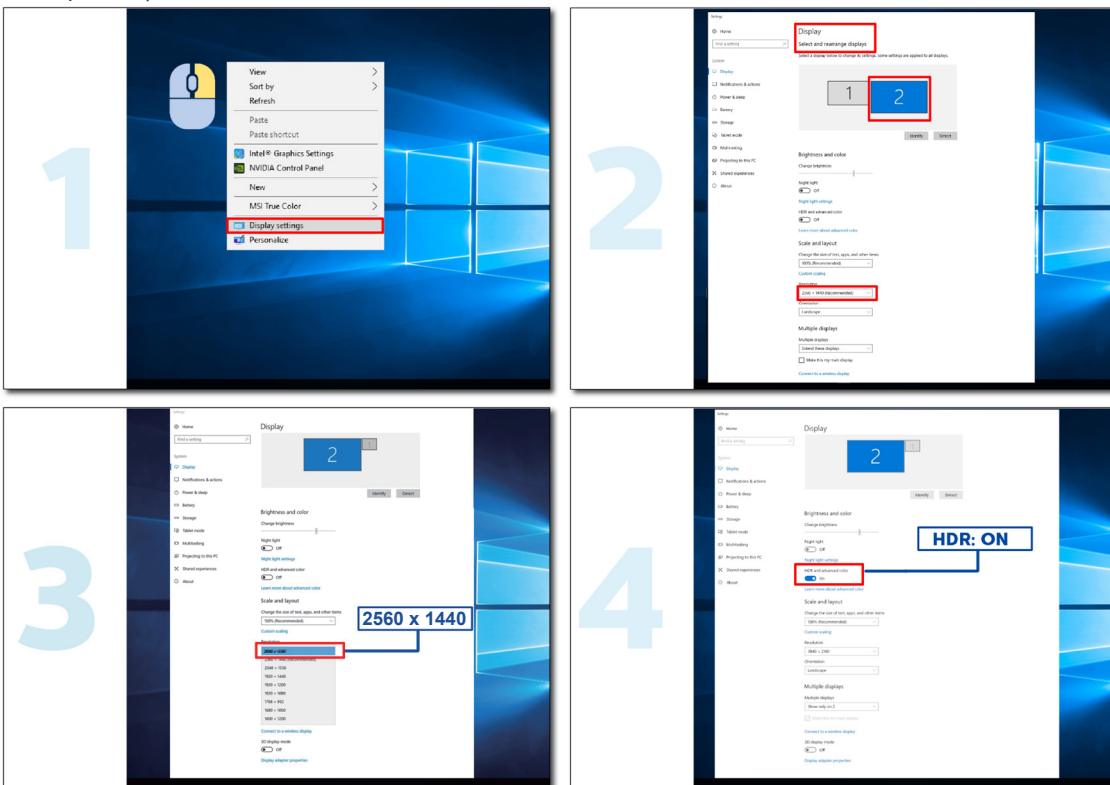
HDR

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

L'écran 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 du contenu pour obtenir des informations sur la compatibilité de votre appareil et de votre contenu. Veuillez sélectionner « OFF » pour la fonction HDR lorsque vous n'avez pas besoin de l'activation automatique.

Remarque :

1. Aucun réglage spécial n'est nécessaire pour l'interface DisplayPort/HDMI dans les versions de WIN10 antérieures à la V1703.
2. Seule l'interface HDMI est disponible et l'interface DisplayPort ne peut pas fonctionner dans la version WIN10 V1703.
3. 3840x2160@50Hz/ 60Hz/ 100Hz/ 120Hz est destiné à être utilisé uniquement avec les appareils comme les lecteurs UHD ou une Xbox/PS.
4. Paramètres d'affichage :
 - a. La résolution d'affichage est réglée sur 2560x1440, et le HDR est pré-réglé sur ON.
 - b. Après avoir lancé une application, le meilleur effet HDR peut être obtenu en réglant la résolution sur 2560x1440 (si disponible).



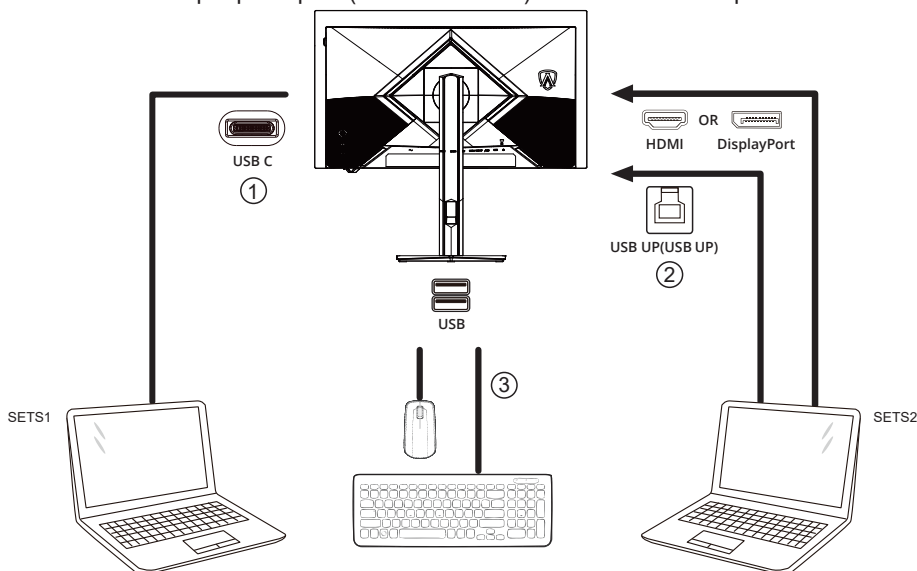
KVM

Ce produit prend en charge la fonctionnalité KVM.

Lorsque l'affichage est allumé, vous pouvez contrôler les deux dispositifs de sortie du signal (deux ordinateurs ou deux ordinateurs portables ou un ordinateur et un ordinateur portable) à l'aide du clavier et de la souris via la fonction KVM).

Étapes de configuration :

1. Connectez un appareil (PC ou ordinateur portable) au moniteur via USB C.
2. Connectez l'autre appareil au moniteur via HDMI ou DisplayPort. Veuillez également connecter cet appareil au moniteur via le port USB amont.
3. Connectez vos périphériques (clavier et souris) au moniteur via le port USB.

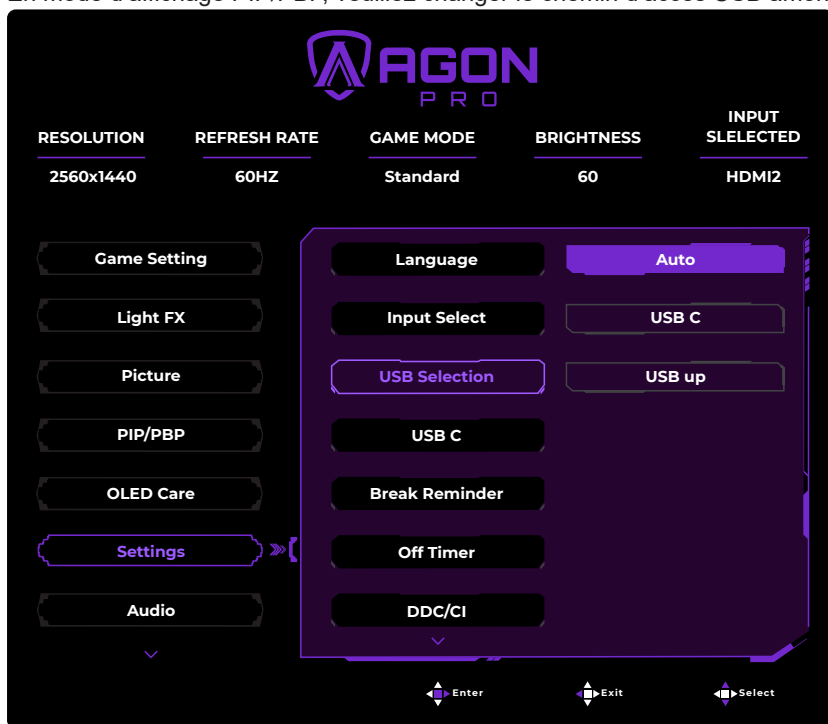


Remarque: Le design de l'écran peut différer de ceux illustrés.

4. Allez dans le menu OSD. Configurez Auto, USB C ou USB up (USB amont) dans les Paramètres -> Sélectionner l'USB respectif le cas échéant.

S'il est configuré sur Auto, le clavier et la souris connectés au moniteur passeront automatiquement sur les appareils contrôlés en fonction de la source de signal affichée.

En mode d'affichage PIP/PBP, veuillez changer le chemin d'accès USB amont via le menu OSD.



USB Selection (Sélection USB)	Description de la fonction
Auto	Sélectionnez automatiquement USB C ou USB up (USB amont), en fonction de la source de signal couramment affichée à l'écran.
USB C	Fournit une fonction de hub USB via un câble type C.
USB up (USB amont)	Fournit une fonction de hub USB via un câble USB B.

Entretien de l'écran

Sur la base des caractéristiques du produit OLED, l'entretien de l'écran doit être effectué conformément aux instructions suivantes pour réduire le risque de rétention d'image.

La garantie ne couvre pas les dommages résultant du non-respect des instructions suivantes.

• L'affichage d'une image fixe doit être évité lorsque cela est possible.

Une image fixe fait référence à une image qui reste longtemps à l'écran.

Une image fixe peut entraîner des dommages permanents à l'écran OLED, des résidus d'image apparaissent, ce qui est la caractéristique de l'écran OLED.

Les suggestions d'utilisation suivantes doivent être respectées :

1. N'affichez pas d'image fixe en plein écran ou une partie de l'écran pendant une longue période, car cela entraînerait des résidus d'image à l'écran. Pour éviter ce problème, veuillez réduire la luminosité et le contraste de l'écran de manière appropriée lors de l'affichage d'une image fixe.
2. Des traces différentes resteront sur les côtés gauche et droit de l'écran et sur les bords de l'image lorsque vous regardez du contenu non plein écran pendant une longue période. Par conséquent, n'utilisez pas ce mode pendant une longue période.
3. Dans la mesure du possible, regardez une vidéo en plein écran plutôt que dans une petite fenêtre à l'écran (comme une vidéo sur une page de navigateur Internet).
4. Ne mettez pas d'étiquettes ou d'autocollants sur l'écran pour réduire les risques d'endommagement de l'écran ou de résidus d'image.

• Il n'est pas recommandé d'utiliser ce produit de manière continue pendant plus de 24 heures.

Ce produit utilise une variété de techniques pour éliminer la rétention d'image possible. Il est fortement recommandé d'utiliser les presets et de garder la fonction «on» afin d'éviter que l'image ne reste sur l'écran OLED et de maintenir l'utilisation optimale de l'affichage OLED.

• LEA (Logo Extraction Algorithm) (Algorithme d'extraction de logo)

Pour réduire le risque de rétention d'image, il est recommandé d'activer la fonction LEA.

Lorsque cette fonction est activée, l'écran sera automatiquement rétréci pour fixer la luminosité de la zone d'affichage, et ainsi protéger contre la rétention d'image.

Cette fonction est réglée sur «On (Activé)» par défaut. Vous pouvez la régler dans le menu OSD.

•Pixel Orbiting (Orbite de Pixel)

Pour réduire le risque de rétention d'image, il est recommandé d'activer la fonction Orbit.

Lorsque cette fonction est activée, les pixels de l'image se déplaceront d'une manière circulaire dans leur ensemble une fois par seconde dans une trajectoire en forme de caractère chinois « 回 ». L'amplitude du mouvement est basée sur les réglages. Les caractères déplacés peuvent être coupés latéralement. Lorsque l'option «Strongest (Plus fort)» est sélectionnée, le risque de rétention d'image est très peu probable, cependant une éventuelle coupure latérale peut être notable. Lorsque «Off (Arrêt)» est sélectionné, l'image reviendra à la position optimale.

Cette fonction est réglée sur «On (Activé)» «Strongest (Plus fort)» par défaut. Vous pouvez la régler dans le menu OSD.

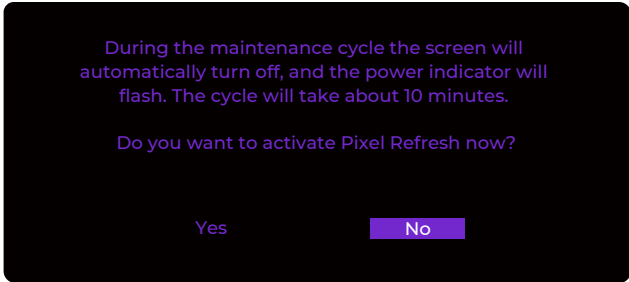
• Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels)

Sur la base des caractéristiques du panneau OLED, la rétention d'image a tendance à apparaître lorsqu'une image fixe divisée par différentes couleurs ou luminosités est affichée pendant une longue période sur l'écran.

Pour éliminer la rétention d'image qui a pu être générée, il est recommandé de ré-exécuter régulièrement ou de temps en temps la fonction «Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels)», de manière à obtenir un effet d'affichage d'image idéal.

Cette fonction peut être exécutée avec l'une des options suivantes :

- 1) Dans le menu OSD, activez manuellement «Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels)» et sélectionnez « Yes (Oui) » en suivant les instructions du menu.



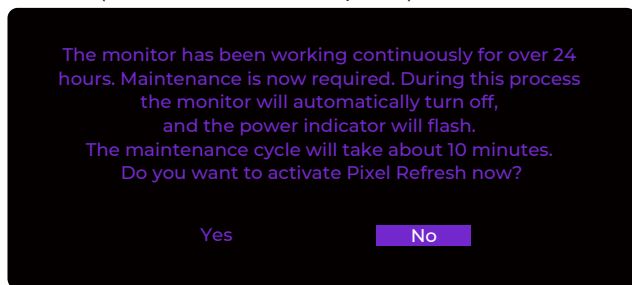
During the maintenance cycle the screen will automatically turn off, and the power indicator will flash. The cycle will take about 10 minutes.

Do you want to activate Pixel Refresh now?

Yes

No

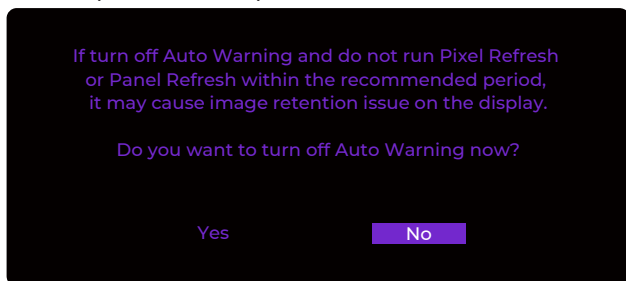
- 2) Le moniteur affichera automatiquement un menu d'avertissement pour rappeler à l'utilisateur d'exécuter « Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels) » toutes les 24 heures. Il est recommandé de sélectionner « Yes (Oui) ».



Si « No (Non) » est sélectionné ou si aucune sélection n'a été faite, le menu d'avertissement s'affichera toutes les heures jusqu'à ce que l'utilisateur sélectionne « Yes (Oui) ». Le menu d'avertissement se fermera automatiquement après environ 10 secondes.

La fonction d'avertissement automatique de « Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels) » est réglée sur « On (Marche) » par défaut et peut être réglée dans le menu OSD. Si elle est réglée sur « Off (Éteint) », le menu d'avertissement automatique de « Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels) » ne s'affichera plus.

Remarque spéciale : Si vous n'effectuez pas un « Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels) » à l'heure recommandée, le risque d'image résiduelle sur l'écran augmentera. Cela peut affecter la couverture de votre garantie. Veuillez procéder avec prudence.



- 3) Après chaque période cumulative de 4 heures de fonctionnement, si le moniteur est éteint avec le bouton ou entre en mode veille, il effectuera automatiquement la fonction Screen Compensation and Correction (Compensation et correction de l'écran) et la fonction Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels) après 15 minutes. Le moniteur exécutera automatiquement la fonction Screen Compensation and Correction (Compensation et correction de l'écran), puis Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels). Veuillez laisser l'appareil sous tension et éviter d'appuyer sur les boutons pendant la fonction Screen Compensation and Correction (Compensation et correction de l'écran). Le voyant d'alimentation clignotera en blanc (blanc pendant 3 secondes/éteint pendant 3 secondes), et le processus prendra environ 30 secondes. Le moniteur exécutera ensuite la fonction Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels). L'ensemble du processus de rafraîchissement des pixels prendra environ 10 minutes. Veuillez laisser l'appareil sous tension et éviter d'appuyer sur les boutons. Le voyant d'alimentation clignotera en blanc (allumé une seconde/éteint une seconde). Le voyant d'alimentation deviendra orange ou s'éteindra à la fin, indiquant que le moniteur est passé en mode veille ou s'est éteint (en conservant son état avant l'exécution de la fonction). Si l'utilisateur appuie sur le bouton d'alimentation pendant le processus, l'opération sera interrompue et le moniteur restaurera l'image. Veuillez noter que ce processus peut prendre jusqu'à 5 secondes. Dans le menu OSD « Information », vous pouvez voir le nombre de fois que la fonction Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels) a été exécutée et l'heure à laquelle l'écran s'est allumé après la dernière Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels).

• Screen Saver (Économiseur d'écran)

Pour réduire le risque de rétention d'image, il est recommandé d'activer l'économiseur d'écran. Lorsque des images statiques sont affichées pendant de longues périodes, la luminosité de l'écran sera automatiquement réduite pour réduire le risque de rétention d'image. Lorsqu'un changement d'image est détecté, l'écran reviendra à la luminosité d'affichage originale.

Cette fonction est réglée sur «On (Activé)» par défaut. Vous pouvez la régler dans le menu OSD.

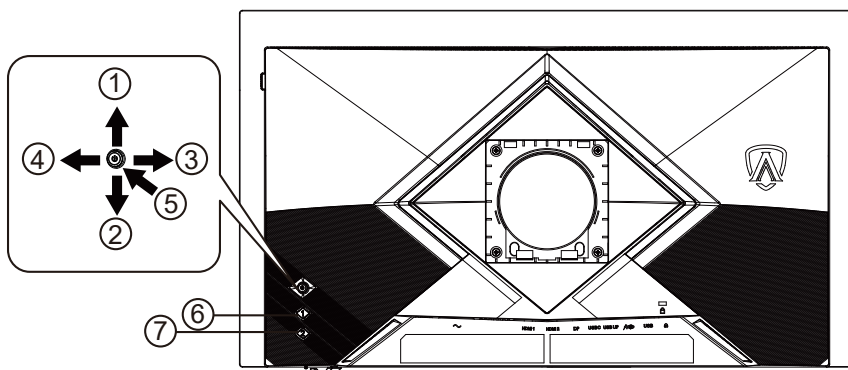
• Taskbar Dimmer (Atténuation barre des tâches)

Pour réduire le risque d'image résiduelle, il est recommandé d'activer la fonction d'atténuation de la barre des tâches. Lorsqu'elle est activée, si une zone de la barre des tâches est détectée, la luminosité de cette zone sera automatiquement réduite pour limiter le risque d'image résiduelle.

Cette fonction est réglée sur «On (Activé)» par défaut. Vous pouvez la régler dans le menu OSD.

Réglage

Touches de raccourci



1	Up (Haut)
2	Down (Bas)
3	Left (Gauche)
4	Right (Droite)
5	Power (Alimentation)/ Menu/ Select (Sélectionner)
6	User 1 (Utilisateur 1) (Dual Resolution (Double résolution))
7	User 2 (Utilisateur 2) (Input Select (Sélection de l'entrée))

Power (Alimentation)/ Menu/ Select (Sélectionner)

- Lorsque le moniteur est éteint, appuyez sur ce bouton pour l'allumer.
- Lorsque le moniteur est allumé, appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu OSD ou pour confirmer les réglages des fonctions, et appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé pendant environ 2 secondes pour éteindre le moniteur.
- Lorsque le moniteur est en mode veille, appuyez sur ce bouton pour l'éteindre.

Up (Haut)/ Down (Bas)/ Left (Gauche)/ Right (Droite)

- Lorsque le menu OSD est fermé, appuyez sur le bouton pour ouvrir le Menu rapide.
- Lorsque le menu OSD est affiché, reportez-vous aux instructions sur l'écran pour les opérations correspondantes.
- Lorsque le moniteur est en mode veille, appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu « Input Select (Sélection de l'entrée) ».

User 1 (Utilisateur 1) (Dual Resolution (Double résolution))

- Personnalisez la fonction de cette touche de raccourci dans le menu OSD : Dual Resolution (Double résolution), Gaming Mode (Mode jeu), Shadow Control (Contrôle des ombres), Low input Lag (Décalage d'entrée réduit), Adaptive-Sync, Dial Point (Point de cadran), Sniper Scope (Lunette de visée), Input Select (Sélection de l'entrée), Volume, Image Ratio (Rapport d'image), Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels), Light FX, Game Color (Couleur Jeu), Dark Boost (Boost noir), Sharpness (Netteté), Color Temp. (Couleur), Color Space (Espace colorimétrique). Le réglage par défaut est « Dual Resolution (Double résolution) ».
- Lorsque le menu OSD est fermé, appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu « Dual Resolution (Double résolution) ». Appuyez sur le bouton « Left (Gauche) » ou « Right (Droite) » pour sélectionner le mode de résolution correspondant:
QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz (HDMI)
QHD 540Hz/ HD 720Hz (DisplayPort/ USB C)
- Lorsque le moniteur est en mode veille, appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu « Input Select (Sélection de l'entrée) ».

User 2 (Utilisateur 2) (Input Select (Sélection de l'entrée))

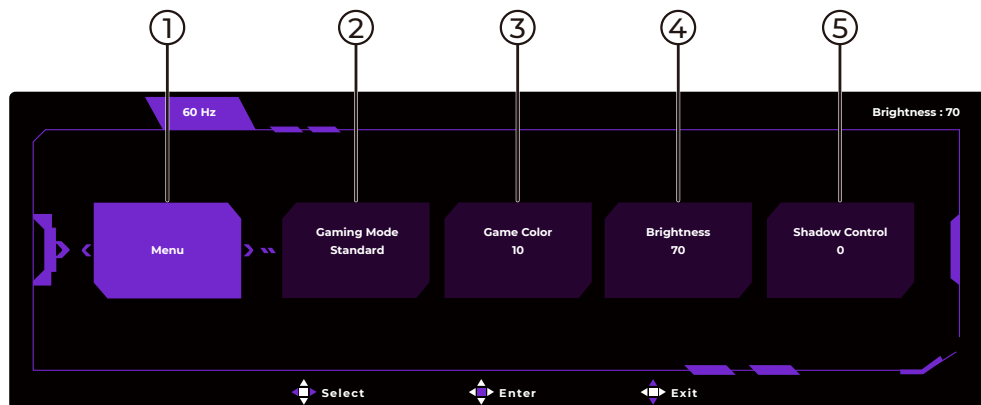
- Personnalisez la fonction de cette touche de raccourci dans le menu OSD : Dual Resolution (Double résolution), Gaming Mode (Mode jeu), Shadow Control (Contrôle des ombres), Low input Lag (Décalage d'entrée réduit), Adaptive-Sync, Dial Point (Point de cadran), Sniper Scope (Lunette de visée), Input Select (Sélection de l'entrée), Volume, Image Ratio (Rapport d'image), Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels), Light FX, Game Color (Couleur Jeu), Dark Boost (Boost noir), Sharpness (Netteté), Color Temp. (Couleur), Color Space (Espace colorimétrique). Le réglage par défaut est « Input Select (Sélection de l'entrée) ».
- Lorsque le menu OSD est fermé, appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu « Input Select (Sélection de l'entrée) ». Appuyez sur le bouton « Up (Haut) » ou « Down (Bas) » pour sélectionner la source d'entrée affichée dans la barre d'informations, puis appuyez sur le bouton « Select (Sélectionner) » pour afficher la source sélectionnée.
- Lorsque le moniteur est en mode veille, appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu « Input Select (Sélection de l'entrée) ».

OSD – Fonction de verrouillage

- Lorsque le menu OSD est fermé, appuyez sur le bouton « Down (Bas) » et maintenez-le enfoncé pendant environ 10 secondes pour verrouiller ou déverrouiller le menu OSD.

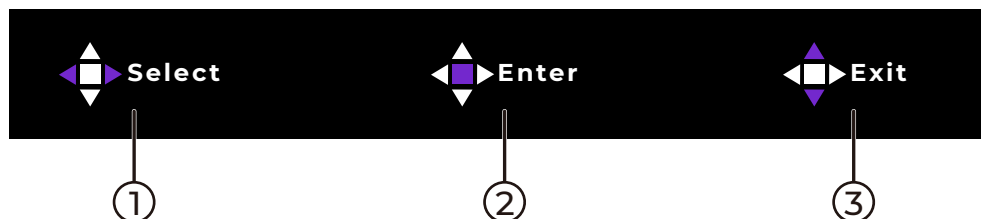
Adjust OSD Menu (Réglage du menu OSD)

Quick Menu (Menu rapide)



1	Menu	Ouvre le menu principal OSD.
2	Quick Menu1 (Menu rapide 1) Gaming Mode (Mode Jeu)	Menu rapide utilisateur 1. Le réglage par défaut est Gaming Mode (Mode Jeu).
3	Quick Menu2 (Menu rapide 2) Game Color (Couleur jeu)	Menu rapide utilisateur 2. Le réglage par défaut est Game Color (Couleur Jeu).
4	Quick Menu3 (Menu rapide 3) Brightness (Luminosité)	Menu rapide utilisateur 3. Le réglage par défaut est Brightness (Luminosité).
5	Quick Menu4 (Menu rapide 4) Shadow Control (Contrôle des ombres)	Menu rapide utilisateur 4. Le réglage par défaut est Shadow Control (Contrôle des ombres).

Button Operation Guide (Guide d'utilisation des boutons)



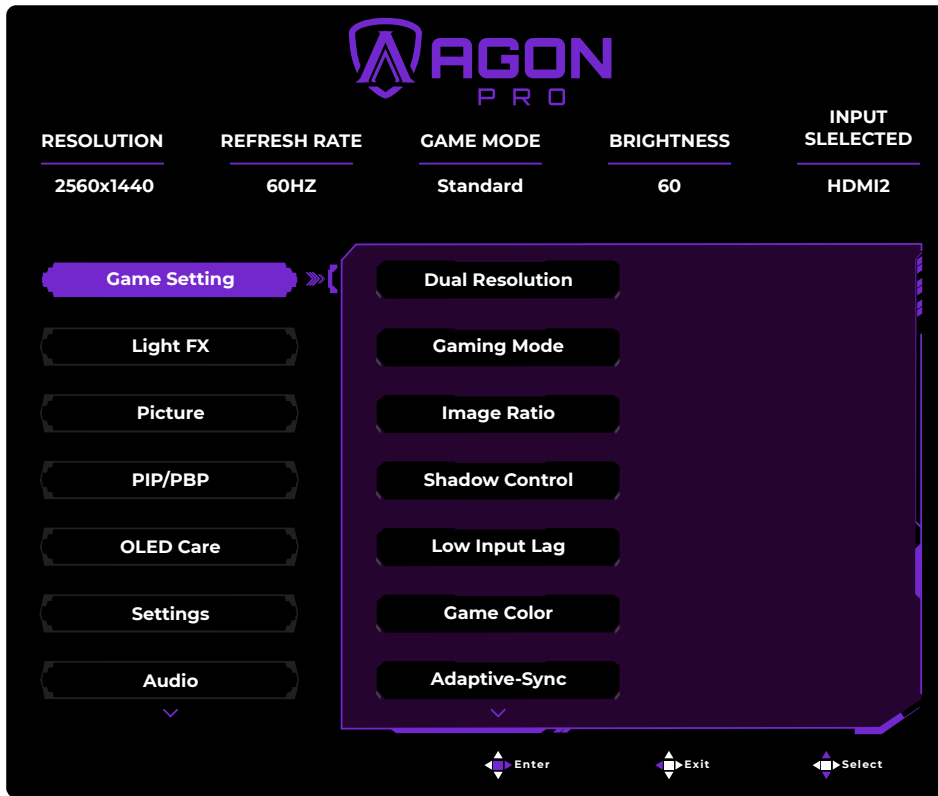
1	Select (Sélectionner)	Conformément aux indications du bouton violet dans le menu OSD, appuyez sur le bouton correspondant pour sélectionner le menu que vous voulez régler ou pour effectuer des réglages.
2	Enter (Entrée)	Conformément aux indications du bouton violet dans le menu OSD, appuyez sur le bouton correspondant pour confirmer votre sélection et aller au sous-menu suivant, ou pour confirmer un réglage dans le menu.
3	Exit (Quitter)	Conformément aux indications du bouton violet dans le menu OSD, appuyez sur le bouton correspondant pour revenir au niveau précédent du menu ou pour fermer complètement le menu.

Remarque :

La fonction du bouton de navigation à 5 directions peut varier en fonction des différents niveaux ou options du menu OSD. Veuillez l'utiliser conformément aux indications du bouton violet dans le menu OSD.

Menu OSD

Game Setting (Réglage Jeu)



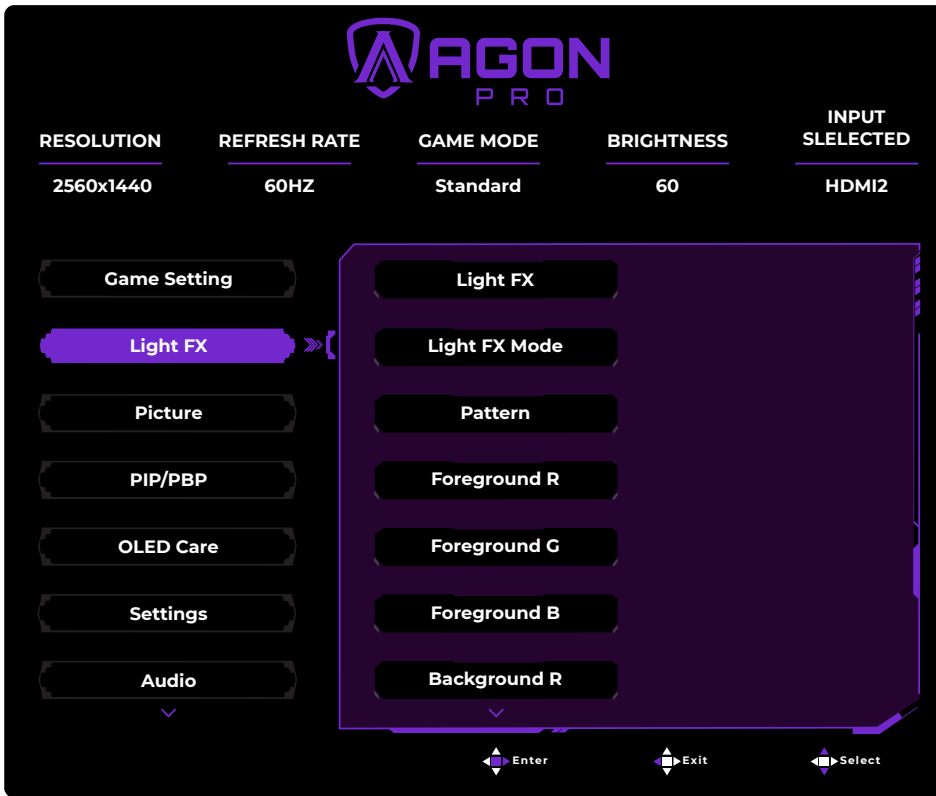
Dual Resolution (Double résolution)	QHD 144Hz/ QHD 540Hz/ HD 720Hz	Réglez le mode Dual Resolution (Double résolution) en fonction de vos besoins. Remarque : QHD 144 Hz n'est approprié qu'avec l'interface HDMI, et est disponible en option lorsque le signal d'entrée est HDMI.
Gaming Mode (Mode jeu)	Standard	Améliore la lisibilité dans les jeux web et mobiles appropriés.
	FPS	Pour jouer des jeux en FPS (first Person Shooters = tir à la première personne) Améliore les détails des niveaux de noir dans les thèmes noirs.
	RTS	Pour jouer des jeux RTS (Real Time Strategy = stratégie en temps réel) Améliore la qualité de l'image.
	Racing (Course)	Pour jouer des jeux de course, permet un temps de réponse plus rapide et une plus grande saturation des couleurs.
	Gamer 1 (Joueur 1)	Réglages préférentiels de l'utilisateur enregistrés sous Joueur 1.
	Gamer 2 (Joueur 2)	Réglages préférentiels de l'utilisateur enregistrés sous Joueur 2.
	Gamer 3 (Joueur 3)	Réglages préférentiels de l'utilisateur enregistrés sous Joueur 3.

Image Ratio (Rapport d'image)	Full (16:9) (Plein (16:9))/ 1:1(16:9)/ Full (Square) (Plein (Carré))/ 1:1 (Square) (1:1 (Carré))/ Aspect/ 24,5"	Sélectionnez un rapport d'image. Full (16:9) (Plein (16:9)): Règle l'image d'entrée en mode Plein écran. Convient aux images avec un rapport d'aspect 16:9. 1:1 (16:9): Affiche l'image de la source d'entrée avec la résolution native, sans ajustement. Full (Square) (Plein (Carré)): La résolution prédéfinie est 1280x960. Règle l'image d'entrée en mode Plein écran. 1:1 (Square) (1:1 (Carré)): La résolution prédéfinie est 1280x960. Affiche l'image de la source d'entrée avec la résolution native, sans ajustement. Aspect: La résolution prédéfinie est 1280x960. L'image est mise à l'échelle pour remplir autant que possible l'écran tout en conservant le format d'origine et sans distorsion géométrique. Convient aux images avec un rapport d'aspect 4:3. 24,5": Affiche une zone d'écran de 24,5 pouces uniquement au centre de l'écran.
Shadow Control (Contrôle ombre)	0-20	Shadow Control - Le réglage par défaut est 0, l'utilisateur peut l'ajuster en l'augmentant entre 0 et 20 pour obtenir une image plus claire. Si l'image est trop sombre pour pouvoir voir clairement les détails, ajustez le réglage entre 0 et 20 pour obtenir une image plus claire.
Low input Lag (Décalage d'entrée réduit)	Off (Arrêt) /On (Marche)	La désactivation du tampon de trame peut réduire le délai d'entrée. Remarque: La fonction Low input Lag (Décalage d'entrée réduit) est activée par défaut et ne peut pas être ajustée lorsque la fonction Adaptive-Sync est activée.
Game Color (Couleur Jeu)	0-20	Couleur de jeu fournit des niveaux de 0 à 20 pour ajuster la saturation afin d'obtenir une meilleure image.
Adaptive-Sync	Off (Arrêt) /On (Marche)	Désactive ou active Adaptive-Sync. Rappel d'exécution de la fonction Adaptive-Sync : Lorsque la fonction Adaptive-Sync est activée, des clignotements peuvent apparaître dans certains jeux.
Dial Point (Point de cadran)	Off (Arrêt)/ Dynamic (Dynamique)/ On (Marche)	Active ou désactive la fonction Dial Point (Point de cadran). La fonction Dial Point (Point de cadran) est automatiquement Arrête lorsque le moniteur s'éteint ou s'allume. Lorsque la fonction Dial Point (Point de cadran) est activée, un viseur s'affiche au centre de l'écran pour aider les joueurs à viser avec précision dans des jeux de tir à la première personne (FPS).
Sniper Scope (Viseur sniper)	Off (Arrêt) / 1 / 1.5 / 2.0	Zoom avant local pour faciliter lorsque vous visez une cible.
Frame Counter (Compteur de trames)	Off (Arrêt) / Rightup (Haut-droite) / Right-Down (Droitebas)/ Left-Down (Basgauche) / Left-Up (Haut-gauche)	Affiche la fréquence V sur l'angle sélectionné

Remarque :

- 1). Lorsque le «HDR Mode (Mode HDR)» sous «Picture (Image)» est activé, les éléments «Shadow Control (Contrôle ombre)» et «Game Color (Couleur Jeu)» ne peuvent pas être ajustés.
- 2). Lorsque le « HDR » sous «Picture (Image)» est réglé sur «DisplayHDR», les éléments «Gaming Mode (Mode jeu)», «Shadow Control (Contrôle ombre)» et «Game Color (Couleur Jeu)» ne peuvent pas être ajustés.
Lorsque le « HDR » sous «Picture (Image)» est réglé sur «HDR Peak (Pic HDR)», «HDR Picture (Image HDR)», «HDR Movie (Film HDR) » ou «HDR Game (Jeu HDR)», les éléments «Gaming Mode (Mode jeu)» et «Game Color (Couleur Jeu)» ne peuvent pas être ajustés.
- 3). Lorsque l'«Color Space (Espace couleur)» sous «Picture (Image)» est réglé sur «sRGB» ou «DCI-P3», les éléments «Shadow Control (Contrôle ombre)» et «Game Color (Couleur Jeu)» ne peuvent pas être ajustés.
- 4). Lorsque le «Dual Resolution (Double résolution)» est réglé sur «QHD 144Hz», les éléments «Full (Square) (Plein Carré)», «1:1 (Square) (1:1 Carré)», «Aspect» et «24,5"» ne peuvent pas être ajustés.
Lorsque le «Dual Resolution (Double résolution)» est réglé sur «HD 720Hz», les éléments «1:1(16:9)», «Full (Square) (Plein Carré)», «1:1 (Square) (1:1 Carré)», «Aspect» et «24,5"» ne peuvent pas être ajustés.
- 5). Lorsque l'«Image Ratio (Rapport d'image)» est réglé sur «Full (Square) (Plein Carré)», «1:1 (Square) (1:1 Carré)», «Aspect» ou «24,5"», les éléments «Dual Resolution (Double résolution) (QHD 144Hz)» ne peuvent pas être ajustés.
Lorsque l'«Image Ratio (Rapport d'image)» est réglé sur «1:1(16:9)», «1:1 (Square) (1:1 Carré)», «Aspect» ou «24,5"», les éléments «Adaptive-Sync» ne peuvent pas être ajustés.

Light FX

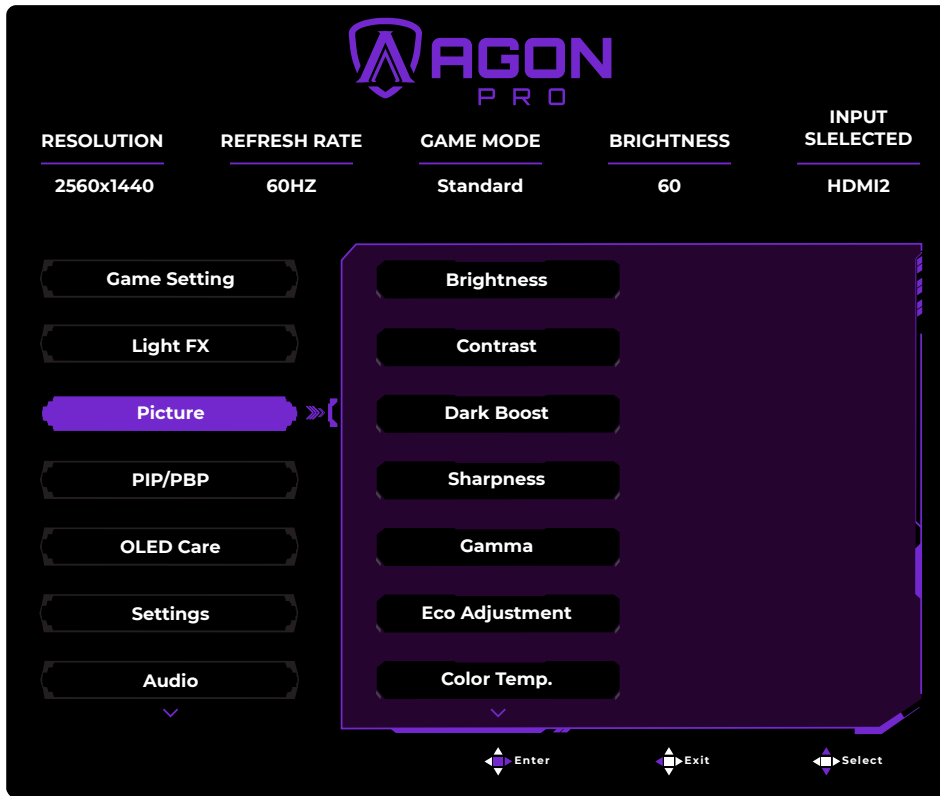


Light FX	Off (Arrêt)/ Low (Faible)/ Medium (Moyen)/ Strong (Fort)	Sélectionne l'intensité de Light FX.
Light FX Mode (Mode Light FX)	Audio1/ Audio2/ Static (Statique)/ Dark Point Sweep (Décalage simple)/ Gradient Shift (Décalage de gradient)/ Spread Fill (Remplissage simple)/ Drip Fill (Remplissage unidirectionnel)/ Spreading Drip Fill (Remplissage bidirectionnel)/ Breathing (Respiration)/ Light Point Sweep (Point de mouvement)/ Zoom/ Rainbow (Arc-en-ciel)/ Wave (Vague d'eau)/ Flashing (Clignotant)/ Demo (Démonstration)	Sélectionner le mode Light FX
Pattern (Motif)	Red (Rouge)/ Green (Vert)/ Blue (Bleu)/ Rainbow (Arc-en-ciel)/ User Define (Défini par l'utilisateur)	Sélectionner le motif Light FX
Foreground R	0-100	L'utilisateur peut ajuster la couleur de premier plan de Light FX, lorsque le paramètre Motif est réglé sur Défini par l'utilisateur
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	L'utilisateur peut ajuster la couleur d'arrière-plan de Light FX, lorsque le paramètre Motif est réglé sur Défini par l'utilisateur
Background G		
Background B		

Remarque :

La fonction Dynamic Lighting (Éclairage dynamique) est prise en charge sous Windows 11. Lorsque le moniteur est connecté à un PC Windows 11 via un câble USB en amont, ouvrez Desktop (Bureau) → Personalization (Personnalisation) → Dynamic Lighting (Éclairage dynamique) et activez « Use Dynamic Lighting on my devices » (Utiliser Éclairage dynamique sur mes appareils) et « Compatible apps in the foreground always control lighting effects » (Les applications compatibles au premier plan contrôlent toujours les effets d'éclairage). Cela permet à Windows 11 de contrôler les effets d'éclairage de Light FX). L'option «Light FX» du menu OSD sera grisée et ne pourra pas être réglée.

Picture (Image)



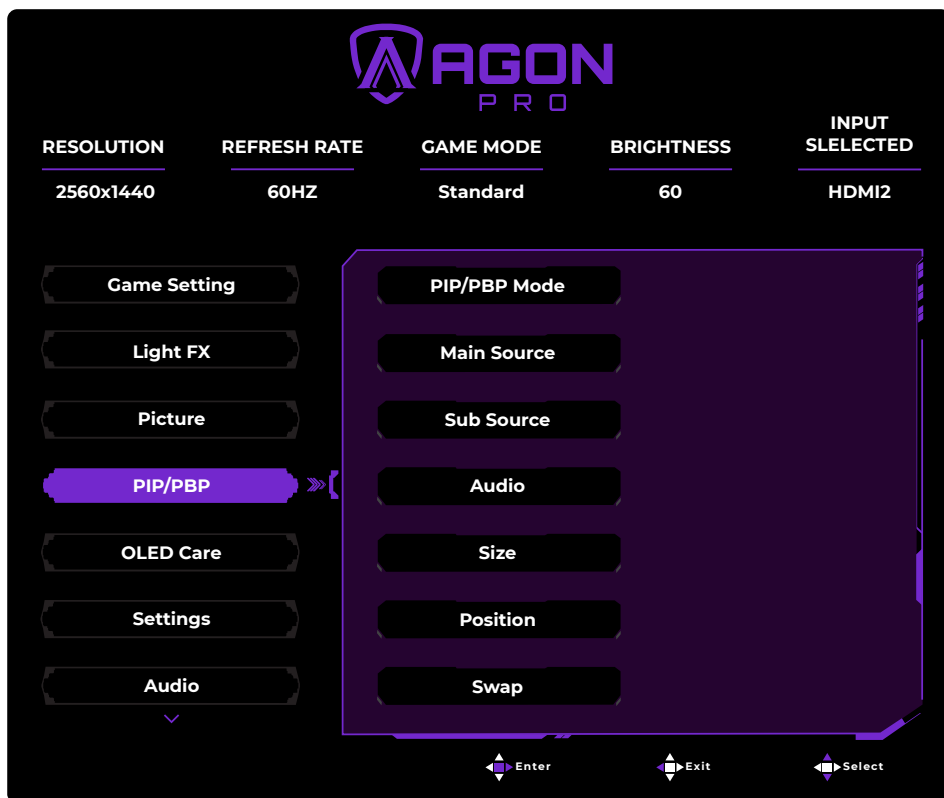
Brightness (Luminosité)	0-100	Réglage du rétroéclairage
Contrast (Contraste)	0-100	Contraste du registre numérique.
Dark Boost (Boost noir)	Off(Arrêt) / Level 1(Niveau 1) / Level 2(Niveau 2) / Level 3(Niveau 3)	Améliore les détails de l'écran dans les zones sombres ou les zones claires en ajustant la luminosité dans les zones claires pour qu'elles ne soient pas sursaturées.
Sharpness (Netteté)	0-100	Ajustez la netteté.
Gamma	1.8/ 2.0/ 2.2/ 2.4/ 2.6	Ajuster gamma.
Eco Adjustment (Éco-ajust.)	Standard	Mode Standard
	Text	Mode Text
	Internet	Mode Internet
	Game (Jeu)	Mode Jeu
	Movie (Film)	Mode Film
	Sports (Sport)	Mode Sport
	Reading (Lecture)	Mode Lecture
Color Temp. (Couleur)	6500K/ 7300K/ 9300K/ User Define (Défini par l'utilisateur)	Réglage de la temp. des couleurs Remarque: Sélectionner Définition par l'utilisateur pour régler les couleurs RGB.
Red (Rouge)	0-100	Gain Rouge du Registre Numérique.
Green (Vert)	0-100	Gain Vert du Registre Numérique.
Blue (Bleu)	0-100	Gain Bleu du Registre Numérique.
R.Saturation (Saturation R)	0-100	Permet de régler Saturation R.
G.Saturation (Saturation V)	0-100	Permet de régler Saturation V.
B.Saturation (Saturation B)	0-100	Permet de régler Saturation B.
C.Saturation (Saturation R)	0-100	Permet de régler Saturation C.

M.Saturation (Saturation M)	0-100	Permet de régler Saturation M.
Y.Saturation (Saturation J)	0-100	Permet de régler Saturation J.
R.Hue (Teinte R)	0-100	Permet de régler Teinte R.
G.Hue (Teinte V)	0-100	Permet de régler Teinte V.
B.Hue (Teinte B)	0-100	Permet de régler Teinte B.
C.Hue (Teinte C)	0-100	Permet de régler Teinte C.
M.Hue (Teinte M)	0-100	Permet de régler Teinte M.
Y.Hue (Teinte J)	0-100	Permet de régler Teinte J.
HDR	Off (Arrêt)	Définissez le profil HDR en fonction de vos besoins d'utilisation. Remarque: Lorsque du contenu HDR est détecté, l'option HDR s'affiche pour effectuer des réglages.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Pic HDR)	
	HDR Picture (Image HDR)	
	HDR Movie (Film HDR)	
	HDR Game (Jeu HDR)	
HDR Mode (Mode HDR)	Off (Arrêt)	Optimisé pour la couleur et le contraste de l'image, ce qui simulera l'effet HDR. Remarque: Lorsque du contenu HDR n'est pas détecté, l'option Mode HDR sera affichée pour ajustement.
	HDR Picture (Image HDR)	
	HDR Movie (Film HDR)	
	HDR Game (Jeu HDR)	
Color Space (Espace colorimétrique)	Panneau natif	Panneau d'espace de couleur standard.
	sRGB	Espace de couleur sRGB.
	DCI-P3	Espace colorimétrique DCI-P3.
LowBlue Mode (Mode BleuFaible)	Off (Arrêt)	Réduisez l'onde de lumière bleue en contrôlant la température des couleurs
	Multimedia (Multimédia)	
	Internet	
	Office (Bureau)	
	Reading (Lecture)	

Remarque :

- 1). Lorsque le «HDR Mode (Mode HDR)» est activé, les éléments «Contrast (Contraste)», «Dark Boost (Boost noir)», «Gamma», «Eco Adjustment (Éco-ajust.)», «Color Temp. (Couleur)», «6-Axis Color Saturation/Hue (Saturation/Teinte 6 axes)», «Color Space (Espace colorimétrique)» et «LowBlue Mode (Mode BleuFaible)» ne peuvent pas être ajustés.
- 2). Lorsque le «HDR» est réglé sur «DisplayHDR», tous les éléments sous «Picture (Image)» sauf «HDR» et «Sharpness (Netteté)» ne peuvent pas être ajustés.
Lorsque le «HDR» est réglé sur «HDR Peak (Pic HDR)», «HDR Picture (Image HDR)», «HDR Movie (Film HDR)» ou «HDR Game (Jeu HDR)», les éléments «Gamma», «Eco Adjustment (Éco-ajust.)», «Color Temp. (Couleur)», «6-Axis Color Saturation/Hue (Saturation/Teinte 6 axes)», «Color Space (Espace colorimétrique)» et «LowBlue Mode (Mode BleuFaible)» ne peuvent pas être ajustés.
- 3). Lorsque l'«Color Space (Espace colorimétrique)» est réglé sur «sRGB» ou «DCI-P3», les éléments «Contrast (Contraste)», «Dark Boost (Boost noir)», «Gamma», «Eco Adjustment (Éco-ajust.)», «Color Temp. (Couleur)», «6-Axis Color Saturation/Hue (Saturation/Teinte 6 axes)», «HDR Mode (Mode HDR)» et «LowBlue Mode (Mode BleuFaible)» ne peuvent pas être ajustés.
- 4). Lorsque le «Eco Adjustment (Éco-ajust.)» est réglé sur «Reading (Lecture)», les éléments «Contrast (Contraste)», «Dark Boost (Boost noir)», «Color Temp. (Couleur)», «6-Axis Color Saturation/Hue (Saturation/Teinte 6 axes)», «Color Space (Espace colorimétrique)» et «LowBlue Mode (Mode BleuFaible)» ne peuvent pas être ajustés.
- 5). Lorsque le «Gaming Mode (Mode jeu)» sous «Game Setting (Réglage Jeu)» est réglé sur un mode autre que «Standard», les éléments «Eco Adjustment (Éco-ajust.)», «6-Axis Color Saturation/Hue (Saturation/Teinte 6 axes)», «HDR Mode (Mode HDR)» et «Color Space (Espace colorimétrique)» ne peuvent pas être ajustés.
- 6). En raison des limitations du système Windows, HDR peut ne pas être activé lorsque la profondeur de couleur de l'affichage est de 8 bpc+YCbCr422 ou moins.

PIP/PBP



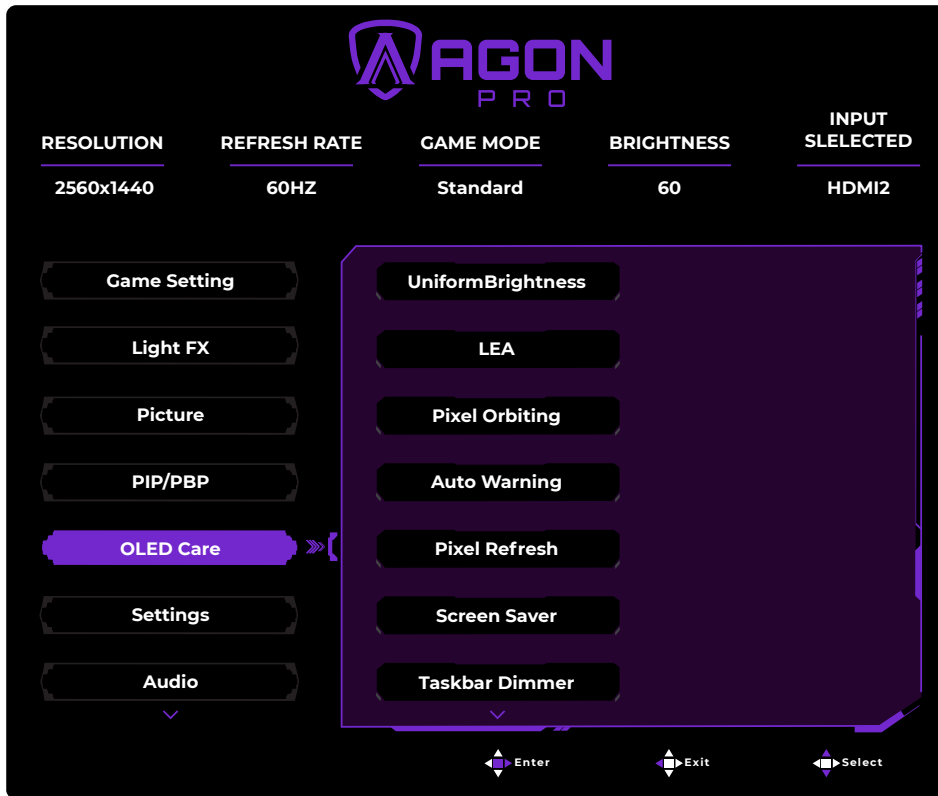
PIP/PBP Mode (Mode PIP/PBP)	Off (Arrêt)/ PIP/ PBP	Désactive ou active les fonctions PIP et PBP.
Main Source (Source principale)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Sélectionne la source de l'écran principal.
Sub Source (Source secondaire)	HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Sélectionne la source de l'écran secondaire.
Audio	Main Source (Source principale)	Sélectionne la sortie audio de l'écran principal ou secondaire.
	Sub Source (Source secondaire)	
Size (Taille)	Small (Petit)/ Middle (Centre)/ Large (Grand)	Sélectionne la taille de l'écran secondaire.
Position	Right-up (Haut-droite)	Sélectionne la position de l'écran secondaire.
	Right-down (Bas-droite)	
	Left-up (Haut-gauche)	
	Left-down (Bas-gauche)	
Swap (Changer)	On (Marche): Changer	Inverse la source de l'écran
	Off (Arrêt): Aucune action	

Remarque :

- 1). Lorsque «HDR» dans le menu «Picture (Image)» est réglé sur un état autre que «Off (Arrêt)», tous les éléments du menu «PIP/PBP» ne seront plus disponibles pour le réglage.
- 2). Lorsque PIP est activé : pour les sources HDMI/DisplayPort/USB C, la résolution prédéfinie est 2560x1440@60Hz, avec une résolution maximale prise en charge de 2560x1440@144Hz ; lorsque PBP est activé : pour les sources HDMI/DisplayPort/USB C, la résolution prédéfinie est 1280x1440@60 Hz, avec une résolution maximale prise en charge de 1280x1440@360 Hz.
- 3). Lorsque PBP/PIP est activé, la compatibilité des sources d'entrée pour les écrans principal/secondaire est indiquée dans le tableau suivant :

PBP/PIP		Main Source (Source principale)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB-C
Sub Source (Source secondaire)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB-C	V	V	V	V

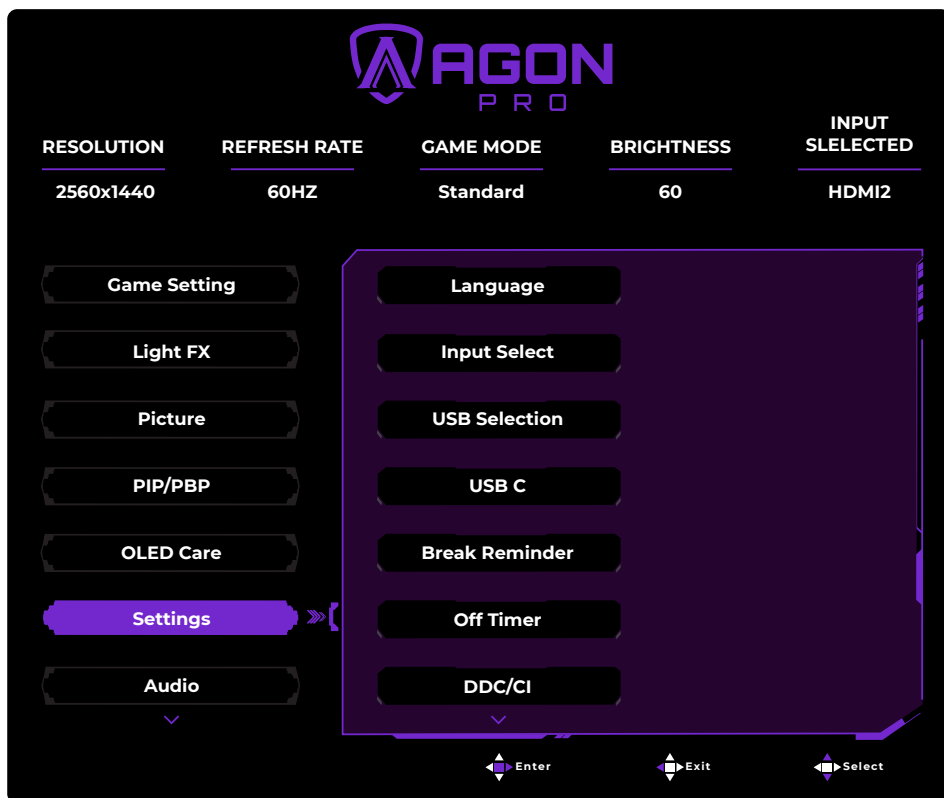
OLED Care (Entret OLED)



Uniform Brightness (Luminosité uniforme)	Off (Arrêt)/ On (Marche)	L'activation de la fonction Uniform Brightness (Luminosité uniforme) active la stabilisation de la luminosité maximale pour le contenu SDR, maintenant une luminance constante même lorsque la taille de la fenêtre blanche change.
LEA (Logo Extraction Algorithm) (Algorithme d'extraction de logo)	Off (Arrêt)/ On (Marche)	Permet d'activer la fonction LEA pour réduire le risque de rétention d'image. Réglages de fonction recommandés : «On (Marche)». Lorsque cette fonction est activée, l'écran sera automatiquement rétréci pour fixer la luminosité de la zone d'affichage, et ainsi protéger contre la rétention d'image.
Pixel Orbiting (Orbite de Pixel)	Off (Arrêt)/ On (Marche)	Cette fonction permet d'activer la fonction Orbit pour réduire le risque de rétention d'image. Réglage de fonction recommandé : «On (Marche)». Lorsque cette fonction est activée, les pixels de l'image se déplaceront d'une manière circulaire dans leur ensemble. L'amplitude du mouvement est basée sur les réglages. Les caractères déplacés peuvent être coupés latéralement. Lorsque l'option «Strongest (Plus fort)» est sélectionnée, le risque de rétention d'image est très peu probable, cependant une éventuelle coupure latérale peut être notable.

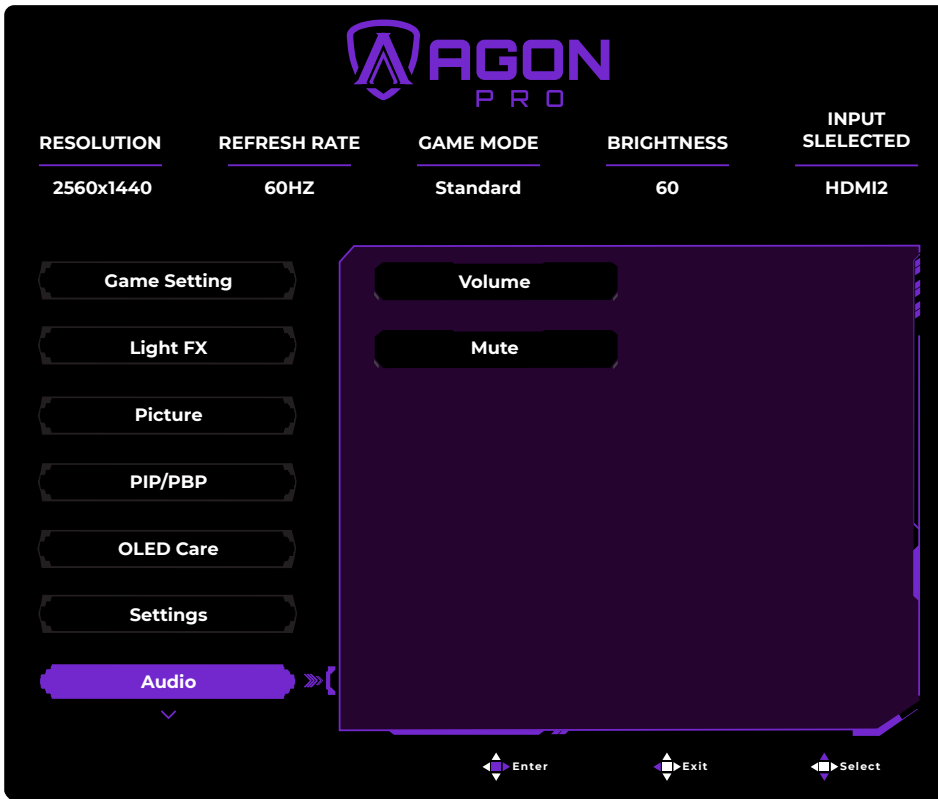
<p>Auto Warning (Avertissement aut)</p>	<p>Off (Arrêt)/ On (Marche)</p>	<p>Activer/désactiver la fonction d'avertissement automatique de «Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels)».</p> <p>Le moniteur affiche automatiquement un «Auto Warning (Avertissement aut)» toutes les 24 heures d'utilisation cumulée pour rappeler à l'utilisateur d'exécuter l'opération «Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels)».</p> <p>Sélectionnez «Off (Arrêt)» pour arrêter l'avertissement automatique de «Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels)». Toutefois, si le délai recommandé pour l'exécution de «Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels)» n'est pas respecté, cela peut augmenter le risque de rétention d'images de l'écran. Veuillez procéder avec prudence.</p>
<p>Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels)</p>	<p>Off (Arrêt)/ On (Marche)</p>	<p>Ceci est utilisé pour activer et exécuter les fonctions Screen Compensation and Correction (Compensation et correction de l'écran) et Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels) pour éliminer la rétention d'image qui peut se produire.</p> <p>Après l'activation, sélectionnez «Yes (Oui)» dans l'invite du menu, le moniteur exécutera automatiquement la fonction Screen Compensation and Correction (Compensation et correction de l'écran), puis Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels). Lorsque l'opération est terminée, le moniteur revient à l'état allumé.</p>
<p>Screen Saver (Économiseur d'écran)</p>	<p>Off (Arrêt)/ On (Marche)</p>	<p>Pour réduire le risque de rétention d'image, il est recommandé d'activer la fonction d'économiseur d'écran. Lorsqu'une image statique est affichée pendant de longues périodes, la luminosité de l'écran sera automatiquement réduite pour réduire le risque de rétention d'image. L'écran retourne au niveau de luminosité original dès qu'un changement d'image est détecté.</p>
<p>Taskbar Dimmer (Atténuation barre des tâches)</p>	<p>Off (Arrêt)/ On (Marche)</p>	<p>L'activation de la fonction Taskbar Dimmer (Atténuation barre des tâches) permet de réduire le risque de rétention d'image.</p> <p>Il est recommandé de la régler sur «On (Marche)».</p> <p>Lorsque cette fonction est activée, l'écran réduira automatiquement la luminosité de la zone de la barre des tâches pour réduire le risque de rétention d'image.</p>
<p>Zero Frame Delay (Délai image nul)</p>	<p>Off (Arrêt)/ On (Marche)</p>	<p>Lorsqu'elle est activée, elle réduit la latence de l'image et améliore le temps de réponse.</p>

Settings (Paramètres)



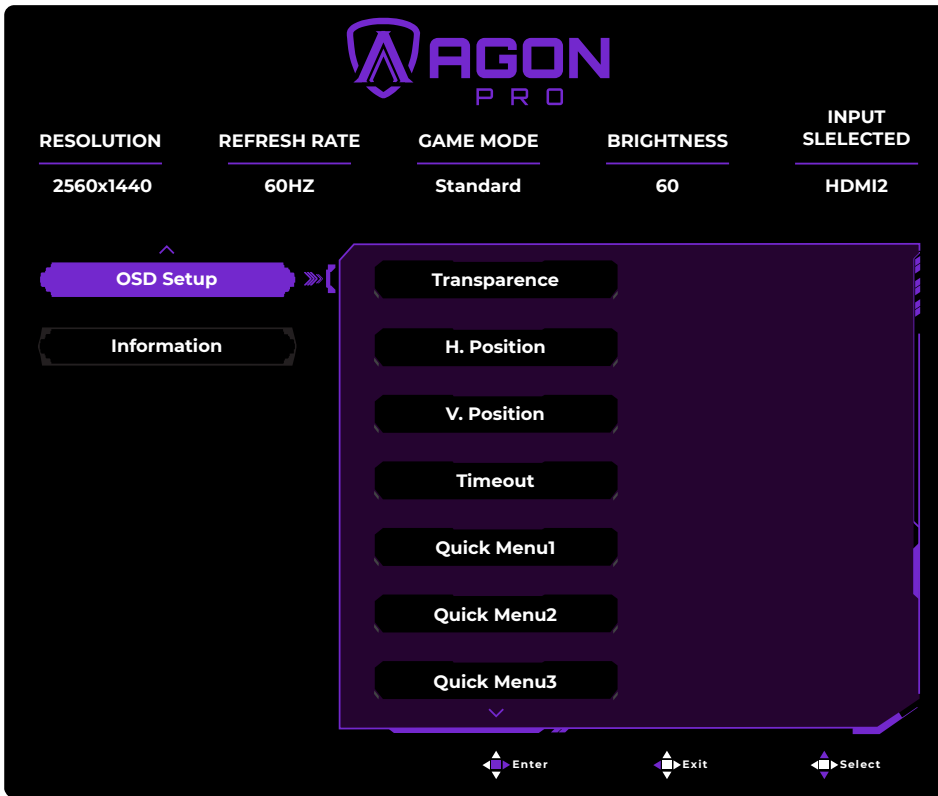
Language (Langue)		Choisir la langue OSD
Input Select (Sélection Entrée)	Auto / HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C	Sélectionner la source d'entrée
USB Selection (Sélection USB)	Auto/USB C/USB Up (USB amont)	Sélectionnez le chemin de données USB en amont.
USB C	High Data Speed (Haute vitesse de données)/ High Resolution (Haute résolution)	Définissez la priorité de transmission des données ou la priorité de résolution de l'interface USB. Remarque: Le réglage par défaut est «High Resolution (Haute résolution)». Dans ce mode, le port USB-A transfère à la vitesse USB 2.0 et le port USB C prend en charge une résolution maximale de 2560x1440@540Hz. Lorsqu'il est réglé sur «High Data Speed (Haute vitesse de données)», la vitesse de transmission des données est prioritaire. Le port USB-A transfère à la vitesse USB 3.2 Gen 1.
Break Reminder (Rappel de pause)	Off (Éteint)/On (Marche)	Lorsque cette fonction est activée, le système déclenche un rappel de repos si l'utilisateur travaille sans interruption pendant plus d'une heure.
Off Timer (Minuterie désact.)	0-24 heures	Sélectionner l'heure d'arrêt CC.
DDC/CI	No (Non)/ Yes (Oui)	Activer ou désactiver le support DDC/CI
Reset (Réinitialiser)	No (Non)/ Yes (Oui)	Réinitialiser le menu aux réglages par défaut

Audio



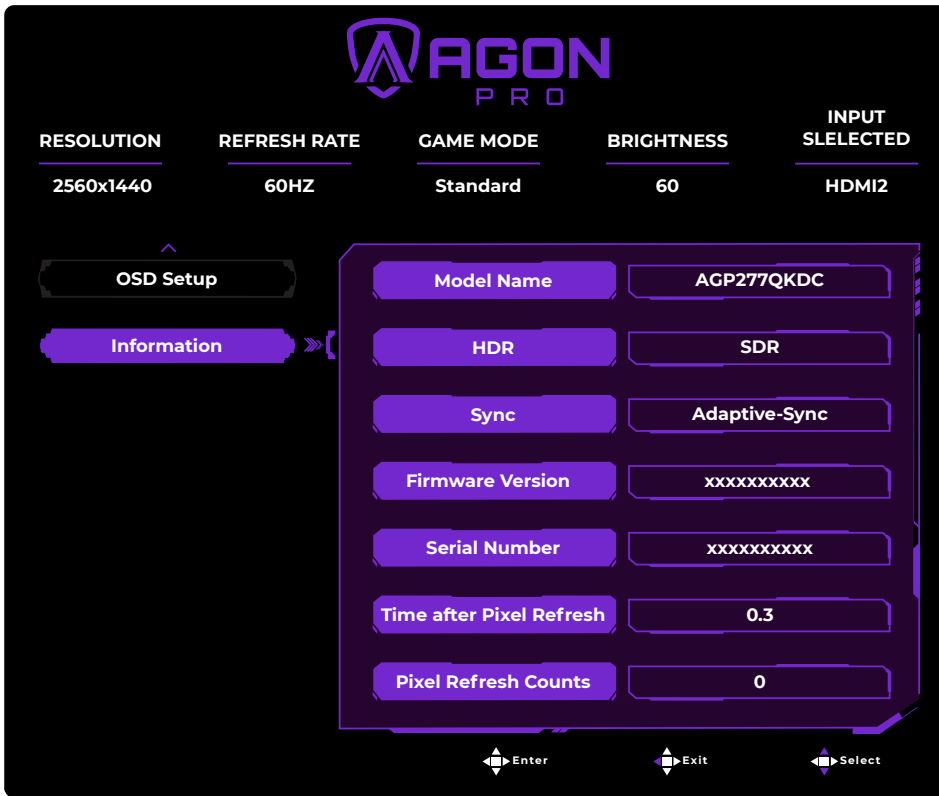
Volume	0-100	Règle le volume de sortie des haut-parleurs ou du casque.
Mute (Sourdine)	Off (Arrêt) /On (Marche)	Sourdine activé/désactivé

OSD Setup (Réglage OSD)



Transparence	0-100	Régler le niveau de transparence du menu OSD.
H. Position (Position-H)	0-100	Régler la position horizontale de l'OSD
V. Position (Position-V)	0-100	Régler la position verticale de l'OSD
Timeout (Durée OSD)	5-120	Régler la durée du délai de l'OSD
Quick Menu1 (Menu rapide 1)	Gaming Mode (Mode Jeu)/ Shadow Control/ (Contrôle des ombres)/ Game Color (Couleur jeu)/ Brightness (Luminosité)/ Contrast (Contraste)/ Sharpness (Netteté)/ Volume	Définit les fonctions des menus rapides 1, 2, 3 et 4.
Quick Menu2 (Menu rapide 2)		
Quick Menu3 (Menu rapide 3)		
Quick Menu4 (Menu rapide 4)		
User1 (Utilisateur 1)	Dual Resolution (Double résolution)/ Gaming Mode (Mode Jeu)/ Shadow Control (Contrôle des ombres)/ Low input Lag (Décalage d'entrée réduit)/ Adaptive-Sync/ Dial Point (Point de cadran)/ Sniper Scope (Lunette de visée)/ Input Select (Sélection de l'entrée)/ Volume/ Image Ratio (Rapport d'image)/ Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels)/ Light FX (Effets lumineux)/ Game Color (Couleur Jeu)/ Dark Boost (Boost noir)/ Sharpness (Netteté)/ Color Temp. (Couleur)/ Color Space (Espace colorimétrique)	Définit les fonctions Utilisateur 1 et 2.
User2 (Utilisateur 2)		
Firmware upgrade (Mise à jour du firmware)	No (Non)/ Yes (Oui)	Active/désactive la mise à jour du firmware.

Information



The image shows the AGON PRO OSD (On-Screen Display) menu. At the top, the AGON PRO logo is displayed. Below the logo, there are five main menu items: RESOLUTION (2560x1440), REFRESH RATE (60HZ), GAME MODE (Standard), BRIGHTNESS (60), and INPUT SLELECTED (HDMI2). The 'Information' menu item is highlighted in red. A sub-menu is open, showing various system information items: Model Name (AGP277QKDC), HDR (SDR), Sync (Adaptive-Sync), Firmware Version (xxxxxxxxxx), Serial Number (xxxxxxxxxx), Time after Pixel Refresh (0.3), and Pixel Refresh Counts (0). At the bottom of the OSD, there are three navigation icons: Enter, Exit, and Select.

RESOLUTION	REFRESH RATE	GAME MODE	BRIGHTNESS	INPUT SLELECTED
2560x1440	60HZ	Standard	60	HDMI2

Model Name	AGP277QKDC
HDR	SDR
Sync	Adaptive-Sync
Firmware Version	xxxxxxxxxx
Serial Number	xxxxxxxxxx
Time after Pixel Refresh	0.3
Pixel Refresh Counts	0

Enter Exit Select

Voyant DEL

État	Couleur DEL
Mode Pleine puissance	Blanc
Mode Actif-Arrêt	Orange
Off-RS est en cours.	Le voyant blanc clignotera (allumé pendant une seconde et éteint pendant une seconde).
JB en cours	Le voyant blanc clignotera (allumé pendant 3 secondes et éteint pendant 3 secondes).
Dysfonctionnement du panneau OLED	Le voyant orange clignotera (allumé pendant une seconde et éteint pendant une seconde).
Mode Arrêt	Le voyant n'est pas allumé.

Dépannage

Problèmes	Solutions possibles
Le voyant d'alimentation n'est pas allumé.	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si l'appareil est sous tension. • Vérifiez si le cordon d'alimentation est branché correctement.
Le voyant d'alimentation est allumé, mais aucune image affichée.	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si l'ordinateur est sous tension. • Vérifiez si la carte graphique de l'ordinateur est branchée correctement. • Vérifiez si le fil de signal de l'écran est correctement connecté à l'ordinateur. • Vérifiez la fiche du fil de signal de l'écran, et assurez-vous qu'aucune des broches n'est pliée/tordue. • Vérifiez l'indicateur de la touche de verrouillage majuscule sur le clavier de l'ordinateur pour confirmer que l'ordinateur est allumé.
Il n'y a aucune image, et le voyant d'alimentation clignote en orange.	<ul style="list-style-type: none"> • Le panneau OLED est en panne ou ne fonctionne pas correctement. Nous vous recommandons de contacter le personnel du service après-vente d'AOC.
Impossible d'utiliser la fonction Plug-to-Use.	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si il est compatible avec la fonction Plug-to-Use. • Vérifiez si l'adaptateur est compatible avec la fonction Plug-to-Use.
Image faible.	<ul style="list-style-type: none"> • Ajustez la luminosité et le rapport de contraste.
L'image rebondie ou contient des ondes.	<ul style="list-style-type: none"> • Il peut y avoir des appareils et des dispositifs électriques à proximité qui peuvent causer des interférences électroniques.
L'écran affiche le message « Le câble de signal n'est pas disponible » ou « Aucun signal ».	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si le câble de signal est branché correctement. • Vérifiez si la broche de la fiche du câble de signal est abîmée. • La fonction Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels) peut être activée et exécutée dans le menu d'affichage pour éliminer la rétention d'image qui a été générée. Exécutez cette fonction plusieurs fois permet d'obtenir un effet d'affichage d'image désiré. Pour d'autres instructions concernant l'entretien de l'écran, reportez-vous aux instructions d'utilisation sur le site Web officiel.
L'écran affiche « Entrée invalide ».	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si votre ordinateur est réglé sur un mode d'affichage incorrect. Veuillez régler à nouveau votre ordinateur sur le mode d'affichage indiqué dans les instructions détaillées de l'utilisateur.
Rétention de l'image.	<ul style="list-style-type: none"> • Sur la base des caractéristiques du panneau OLED, la fonction Pixel Refresh (Rafraîchissement des pixels) peut être activée et exécutée dans le menu d'affichage pour éliminer la rétention d'image qui a été générée. Il est recommandé d'exécuter cette fonction plusieurs fois permet d'obtenir un effet d'affichage d'image désiré. Pour d'autres instructions concernant l'entretien de l'écran, veuillez vous reporter aux instructions d'utilisation sur le site Web officiel.
Réglementation et entretien	<ul style="list-style-type: none"> • Veuillez vous référer à Informations de réglementation et de service sur www.aoc.com (recherchez le modèle que vous achetez dans votre pays pour trouver Informations de réglementation et de service dans la page Support).

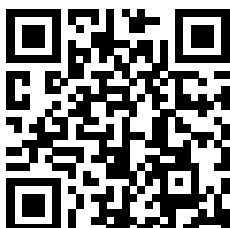
Spécifications

Caractéristiques générales

Panneau	Nom du modèle	AGP277QKDC		
	Système de fonctionnement	OLED		
	Taille de l'image visible	67,3 cm diagonale		
	Taille des pixels	0,2292mm(H) × 0,2292mm(V)		
	Couleurs d'affichage	1,07B		
Autres	Limites de balayage horizontal	30k~510kHz		
	Taille d'écran horizontale (maximum)	586,75 mm		
	Limites de balayage vertical	QHD: 48~540Hz HD: 48~720Hz		
	Taille d'écran verticale(maximum)	330,05 mm		
	Résolution optimale prééglée	QHD: 2560x1440@60Hz HD: 1280x720@60Hz		
	Max resolution	QHD: 2560x1440@540Hz HD: 1280x720@720Hz		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Source d'alimentation	100-240V~, 50/60Hz, 3,0A		
	Consommation électrique	Réglage Typique*	60W	
		Max, (luminosité = 100, contraste =100)	≤220W	
Mode Veille		≤0,5W		
USB C	USB C	Prise connectable double face		
	Ultra-haute vitesse	Transmission de données et de vidéo		
	DisplayPort	Mode DisplayPort Alt intégré		
	Source d'alimentation	USB PD		
	Alimentation maximale	jusqu'à 65W (5V/3A, 7V/3A, 9V/3A, 10V/3A, 12V/3A, 15V/3A, 20V/3,25A)		
Caractéristiques physiques	Type de connecteur	HDMI2/ DisplayPort/ USB C (PD65W)/ USB downstreamx3/ USB en amont/ Écouteurs		
	Type de câble de signal	Détachable		
Environnemental	Température	Utilisation	0°C à 40°C	
		Non utilisation	-25°C à 55°C	
	Humidité	Utilisation	10% à 85% (sans condensation)	
		Non utilisation	5% à 93% (sans condensation)	
	Altitude	Utilisation	0 m à 5000 m (0 à 16404 pieds)	
		Non utilisation	0 m à 12192 m (0 à 40000 pieds)	

Remarque :

*La consommation électrique typique est mesurée en mode haute performance.
(tel que défini par le fabricant)



Remarque :

Le nombre maximal de couleurs d'affichage pris en charge par ce produit est de 1,07 milliard, et les conditions de réglage sont les suivantes (il peut y avoir des différences en raison des limitations de sortie de certaines cartes graphiques)

Version du signal d'entrée Format de couleur de sortie État Résolution de sortie Profondeur des couleurs	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C@USB Haute vitesse de données		USB C@USB Haute résolution	
	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB	YCbcr422 YCbcr420	YCbcr444 RGB
2560x1440@540Hz 10bpc	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge	\	\	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)
2560x1440@540Hz 8bpc	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge	\	\	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)
2560x1440@480Hz 10bpc	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge	\	\	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)
2560x1440@480Hz 8bpc	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge	\	\	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)
2560x1440@360Hz 10bpc	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)
2560x1440@360Hz 8bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge (DSC)
2560x1440@240Hz 10bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge (DSC)
2560x1440@240Hz 8bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge
2560x1440@144Hz 10bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge
2560x1440@144Hz 8bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge
2560x1440@120Hz 10bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge
2560x1440@120Hz 8bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Support	Pris en charge	Pris en charge
1280x720@720Hz 10bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge (DSC)
1280x720@720Hz 8bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge
1280x720@540Hz 10bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge
1280x720@540Hz 8bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge
1280x720@240Hz 10bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge (DSC)	Pris en charge	Pris en charge
1280x720@240Hz 8bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge
1280x720@144Hz 10bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge
1280x720@144Hz 8bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge
1280x720@120Hz 10bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge
1280x720@120Hz 8bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge
Résolution inférieure 10 bpc/8 bpc	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge	Pris en charge

Modes d'affichage préréglés

QHD PC Resolution (Résolutions PC QHD)

Résolution	Plein (16:9) 1:1 (16:9)		Plein (Carré) 1:1 (Carré) Aspect		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480@60Hz	√	√	√	√	√	√
640x480@67Hz	√	√	√	√	√	√
640x480@72Hz	√	√	√	√	√	√
640x480@75Hz	√	√	√	√	√	√
640x480@100Hz	√	√	√	√	√	√
640x480@120Hz	√	√	√	√	√	√
720x400@70Hz	√	√	√	√	√	√
800x600@56Hz	√	√	√	√	√	√
800x600@60Hz	√	√	√	√	√	√
800x600@72Hz	√	√	√	√	√	√
800x600@75Hz	√	√	√	√	√	√
800x600@100Hz	√	√	√	√	√	√
800x600@120Hz	√	√	√	√	√	√
832x624@75Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768@60Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768@70Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768@75Hz	√	√	√	√	√	√
1024x768@540Hz			√	√		
1280x960@60Hz			√	√		
1280x960@540Hz			√	√	√	√
1280x1024@60Hz	√	√	√	√	√	√
1280x1024@75Hz	√	√	√	√	√	√
1280x1024@540Hz			√	√		
1728x1080@540Hz			√	√		
1920x1080@60Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080@540Hz	√	√				
1920x1440@540Hz			√	√		
2368x1320@60Hz					√	√
2368x1320@120Hz					√	√
2368x1320@240Hz					√	√
2368x1320@540Hz					√	√
2560x1440@60Hz	√	√			√	√
2560x1440@120Hz	√	√	√	√	√	√
2560x1440@144Hz	√	√				
2560x1440@240Hz	√	√				
2560x1440@360Hz	√	√				
2560x1440@480Hz	√	√				
2560x1440@540Hz	√	√				

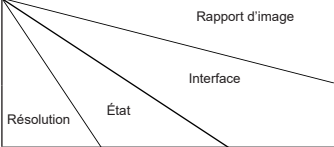
QHD Video Resolution (Résolution vidéo QHD)

	Plein (16:9) 1:1 (16:9)		Plein (Carré) 1:1 (Carré) Aspect		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
720x480p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
720x576p,50Hz	√	√	√	√	√	√
1280x720p,50Hz	√	√	√	√	√	√
1280x720p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,50Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,59.94Hz/60Hz	√	√	√	√	√	√
1920x1080p,119.88Hz/120Hz	√	√	√	√	√	√
3840x2160p,50Hz	√					
3840x2160p,59.94Hz/60Hz	√					
3840x2160p,100Hz	√					
3840x2160p,119.88Hz/120Hz	√		√		√	

HD PC Resolution (Résolutions PC HD)

Rapport d'image Interface Résolution État	Plein (16:9) 1:1 (16:9)	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480@60Hz	√	√
640x480@67Hz	√	√
640x480@72Hz	√	√
640x480@75Hz	√	√
640x480@100Hz	√	√
640x480@120Hz	√	√
720x400@70Hz	√	√
800x600@56Hz	√	√
800x600@60Hz	√	√
800x600@72Hz	√	√
800x600@75Hz	√	√
800x600@100Hz	√	√
800x600@120Hz	√	√
832x624@75Hz	√	√
1024x768@60Hz	√	√
1024x768@70Hz	√	√
1024x768@75Hz	√	√
1280x1024@60Hz	√	√
1280x1024@75Hz	√	√
1280x720@60Hz	√	√
1280x720@120Hz	√	√
1280x720@144Hz	√	√
1280x720@240Hz	√	√
1280x720@480Hz	√	√
1280x720@540Hz	√	√
1280x720@720Hz	√	√

HD Video Resolution (Résolution vidéo HD)

 Résolution État Interface Rapport d'image	Plein (16:9) 1:1 (16:9)	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1 USB C
640x480p,59.94Hz/60Hz	√	√
720x480p,59.94Hz/60Hz	√	√
720x576p,50Hz	√	√
1280x720p,50Hz	√	√
1280x720p,59.94Hz/60Hz	√	√

Remarque :

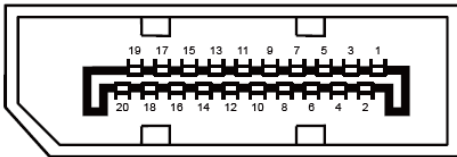
- 1). Pour une qualité d'image optimale, veuillez vous reporter au tableau suivant pour régler la résolution de la source d'entrée. La résolution définie varie en fonction du périphérique de sortie du signal : pour les jeux sur console, il est recommandé de vous référer à la « Video Resolution (Résolution vidéo) » ; pour les jeux sur PC, il est recommandé de vous référer à la « PC Resolution (Résolution PC) ».
- 2). Lorsque « Dual Resolution (Double résolution) » est réglé sur « QHD », réglez la « QHD PC Resolution (Résolutions PC QHD) » et la « QHD Video Resolution (Résolution vidéo QHD) ». Lorsque « Dual Resolution (Double résolution) » est réglé sur « HD », réglez la « HD PC Resolution (Résolutions PC HD) » et la « HD Video Resolution (Résolution vidéo HD) ».
- 3). Pour basculer le réglage « Image Ratio (Rapport d'image) » du moniteur, ouvrez le menu OSD → « Game Setting (Réglage jeux) » → « Image Ratio (Rapport d'image) » pour effectuer le réglage.
- 4). Pour vous assurer que les résolutions suivantes fonctionnent correctement, veuillez d'abord vérifier la compatibilité de la carte graphique. En raison des différentes stratégies des fabricants de cartes graphiques, certaines options peuvent ne pas être affichées. La prise en charge de votre carte graphique dépend de la situation réelle.
- 5). Conformément à la norme VESA, il peut y avoir une légère marge d'erreur (+/-1 Hz) dans les calculs du taux de rafraîchissement (fréquence de champ) par différents systèmes d'exploitation et cartes graphiques. Le taux de rafraîchissement réel (fréquence de champ) prévaut.
- 6). DisplayPort 2.1 prend en charge UHBR20 avec une bande passante totale de 80 Gbps. L'interface HDMI 2.1 prend en charge FRL6 avec une bande passante totale de 48 Gbps.
- 7). Un problème de compatibilité de la sortie du signal HDMI2.1 (FRL6 48 Gbps) avec les cartes graphiques NVIDIA® peut causer un affichage anormal ou un redémarrage automatique de l'ordinateur. Il est donc recommandé d'utiliser DisplayPort avec les cartes graphiques NVIDIA®. HDMI ou DisplayPort peuvent être utilisés avec les cartes graphiques AMD®.

Assignations des broches



Câble de signal d'affichage couleur à 19 broches

Broche N.	Nom du signal	Broche N.	Nom du signal	Broche N.	Nom du signal
1.	Données TMDS 2+	9.	TMDS données 0-	17.	DDC/CEC Masse
2.	Ecran Données TMDS 2	10.	Horloge TMDS +	18.	Alimentation +5V
3.	TMDS données 2-	11.	Ecran d'horloge TMDS	19.	Détection connexion à chaud
4.	Données TMDS 1+	12.	Horloge TMDS-		
5.	Ecran données TMDS 1	13.	CEC		
6.	TMDS données 1-	14.	Réservé (pas connecté sur appareil)		
7.	Données TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Ecran 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	TERRE
2	TERRE	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	TERRE	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	TERRE
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	TERRE	18	Détection connexion à chaud
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retour DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug & Play

Fonctionnalité Plug & Play DDC2B

Ce moniteur possède les capacités VESA DDC2B conformément aux normes VESA DDC. Cela permet au moniteur d'informer le système hôte de son identité, et en fonction du niveau de DDC utilisé, de communiquer des informations supplémentaires concernant ses possibilités d'affichage.

Le DDC2B est un canal de données bidirectionnel basé sur le protocole I2C. L'hôte peut demander l'information EDID par l'intermédiaire du canal DDC2B.

