

AOC GAMING



Manuel de l'Utilisateur

25G4ZR

AOC GAMING MONITOR

Sécurité	1
Conventions nationales	1
Alimentation	2
Installation	3
Nettoyage	4
Autre	5
Installation	6
Contenu de la boîte	6
Montage du socle et de la base	7
Réglage de l'angle de vue	8
Connexion du moniteur	9
Fixation murale	10
Fonction Adaptive-Sync	11
HDR	12
Réglage	13
Touches de raccourci	13
Réglage OSD	14
Paramètres de jeu	15
Image	17
Paramètres	19
Audio	20
Configuration de l'OSD	21
Information	22
Indicateur LED	23
dépannage	24
Spécification	25
Spécifications générales	25
Modes d'affichage prédéfinis	26
Affectations des broches	27
Prêt à l'emploi	28

Sécurité

Conventions nationales

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

Notes, précautions 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 correspondent à des notes, des précautions et des avertissements, et sont utilisés comme suit :



NOTE : Une **NOTE** indique une information importante qui vous aide à optimiser l'utilisation de votre système informatique.




ATTENTION : Une **ATTENTION** signale un risque potentiel de dommage matériel ou de perte de données et vous indique comment éviter ce problème.




AVERTISSEMENT : Un **AVERTISSEMENT** signale un risque potentiel de blessure corporelle et vous indique comment éviter ce problème.


Certaines alertes peuvent apparaître sous des formats alternatifs et ne pas être accompagnées d'une icône. Dans ces cas, la présentation spécifique de l'alerte est imposée par l'autorité réglementaire.


Alimentation


 Le moniteur doit être alimenté uniquement par le type de source indiqué sur l'étiquette. Si vous ne connaissez pas le type d'alimentation électrique de votre domicile, consultez votre revendeur ou votre fournisseur d'électricité local.

 Le moniteur est équipé d'une prise mise à la terre à trois broches, comportant une troisième broche de mise à la terre.

Cette prise ne peut être insérée que dans une prise de courant équipée d'une mise à la terre, à des fins de sécurité. Si votre prise ne peut accueillir une fiche à trois broches, faites installer une prise adaptée par un électricien ou utilisez un adaptateur garantissant une mise à la terre conforme et sécurisée. Ne pas compromettre la fonction de sécurité de la prise avec mise à la terre.

 Débranchez l'appareil lors d'un orage ou s'il ne sera pas utilisé pendant de longues périodes. Cela protège le moniteur contre les dommages dus aux surtensions électriques.

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

 Pour garantir un fonctionnement satisfaisant, utilisez le moniteur uniquement avec des ordinateurs certifiés UL équipés de prises configurées adéquatement, indiquées entre 100-240 V AC, min. 5 A.

 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 pied, un trépied, un support ou une table instables. Si le moniteur tombe, il peut blesser une personne et causer des dommages importants à ce produit. Utilisez uniquement un chariot, un pied, un trépied, un support ou une table recommandés par le fabricant ou vendus avec ce produit. Suivez les instructions du fabricant. Respectez les consignes lors de l'installation du produit et utilisez les accessoires de fixation recommandés par le fabricant. Un produit combiné à un chariot doit être déplacé avec précaution.

! Ne jamais insérer d'objet dans la fente du boîtier du moniteur. Cela pourrait endommager les composants du circuit, entraînant un risque d'incendie ou de choc électrique. Ne jamais renverser de liquide sur le moniteur.

! Ne placez pas le produit face au sol.

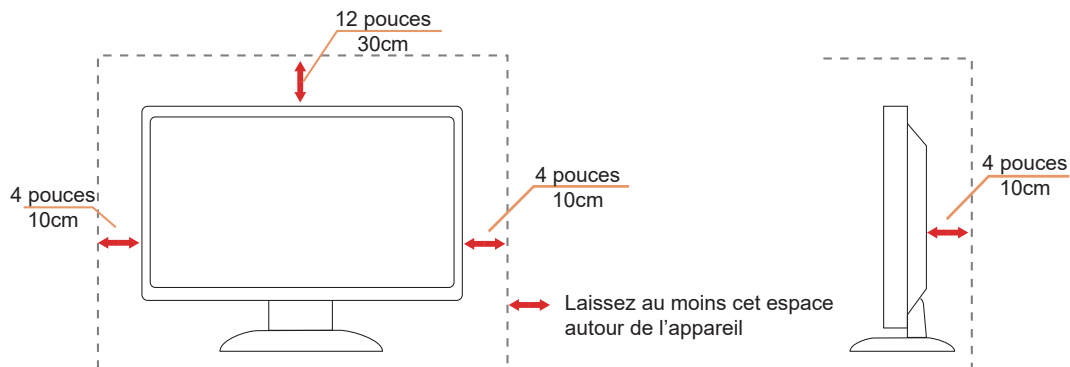
! Si vous installez le moniteur sur un mur ou une étagère, utilisez un kit de montage approuvé par le fabricant et suivez les instructions fournies avec le kit.

! Laissez un espace autour du moniteur comme indiqué ci-dessous. Sinon, la circulation de l'air pourrait être insuffisante, ce qui pourrait provoquer une surchauffe entraînant un incendie ou des dommages au moniteur.

! Pour éviter tout dommage potentiel, tel que le décollement de la dalle du cadre, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés. Si l'angle d'inclinaison vers le bas dépasse -5 degrés, les dommages occasionnés au moniteur ne seront pas couverts par la garantie.

Voir ci-dessous les zones de ventilation recommandées autour du moniteur lorsqu'il est installé sur un mur ou sur un support :

Installé avec le support



Nettoyage


⚠ Nettoyez régulièrement le boîtier avec un chiffon doux légèrement humidifié à l'eau.


⚠ Lors du nettoyage, utilisez un chiffon doux en coton ou en microfibre. Le chiffon doit être humide et presque sec ; évitez que le liquide pénètre dans le boîtier.




⚠ Veuillez débrancher le cordon d'alimentation avant de nettoyer le produit.


Autre

 Si le produit dégage une odeur, un bruit ou de la fumée anormale, débranchez IMMÉDIATEMENT la prise d'alimentation et contactez un centre de service.


 Veillez à ce que les ouvertures de ventilation ne soient pas obstruées par une table ou un rideau.

 Ne soumettez pas le moniteur LCD à des vibrations intenses ou à des chocs importants durant son fonctionnement.

 Ne frappez pas et ne laissez pas tomber le moniteur pendant son fonctionnement ou son transport.

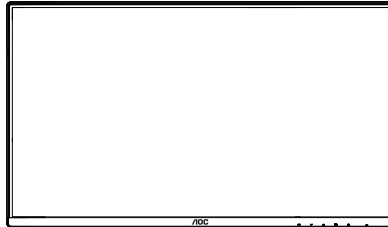
 Les cordons d'alimentation doivent être certifiés conformes aux normes de sécurité. Pour l'Allemagne, ils doivent être de type H03VV-F, 3G, 0,75 mm² ou supérieur.

Pour les autres pays, utilisez les types appropriés en fonction des normes en vigueur.

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

Installation

Contenu de la boîte



Monitor

*



Quick Start Guide

*



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



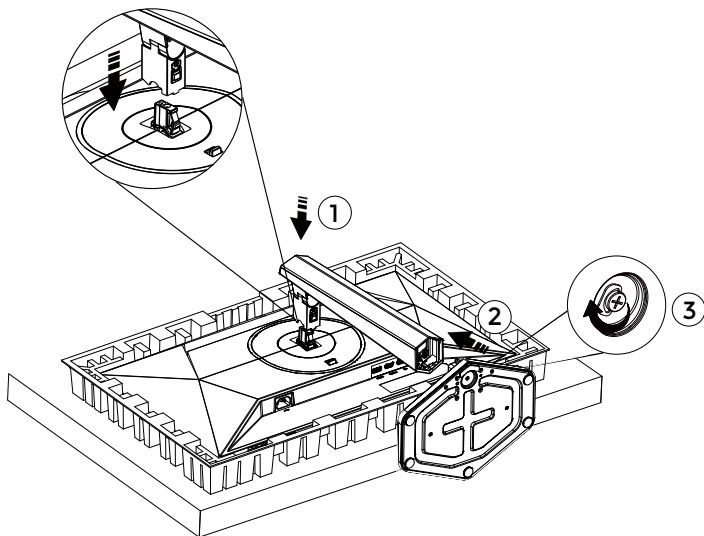
DisplayPort Cable

* Tous les câbles de signal ne sont pas fournis pour tous les pays et régions. Veuillez vérifier auprès du revendeur local ou de la succursale AOC pour confirmation.

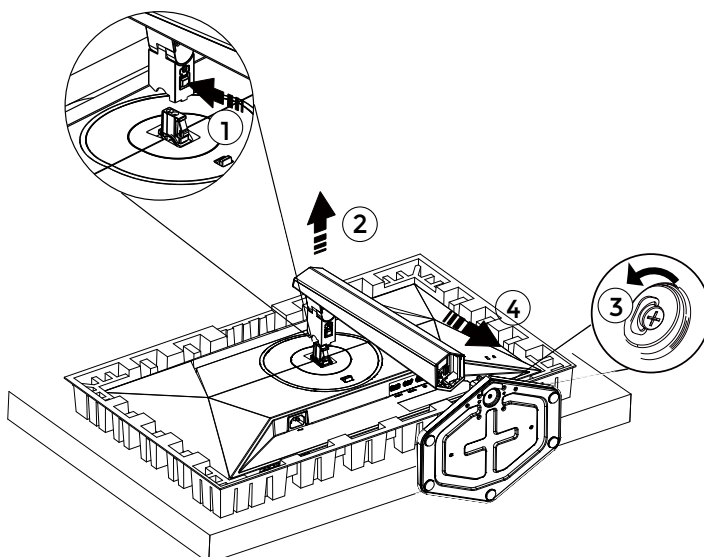
Montage du socle et de la base

Veillez installer ou retirer la base en suivant les étapes ci-dessous.

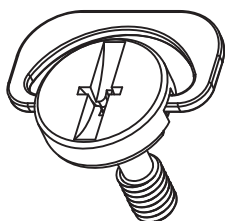
Installation :



Retrait :



Spécification de la vis de base : M6 × 23 mm (filetage effectif 5,5 mm)



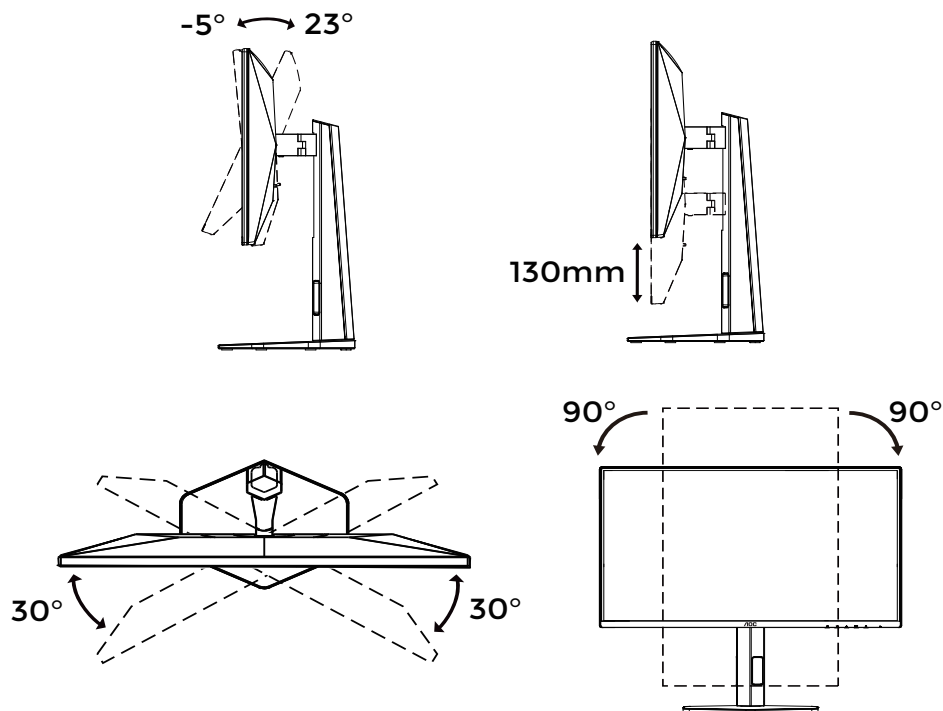
 **NOTE :** La conception d'affichage peut différer de celle illustrée.

Réglage de l'angle de vue

Pour une expérience visuelle optimale, il est recommandé que l'utilisateur puisse voir son visage en entier sur l'écran, puis ajuste l'angle du moniteur selon sa préférence personnelle.

Maintenez le socle afin d'éviter de renverser le moniteur lors du réglage de son angle.

Vous pouvez ajuster le moniteur comme suit :

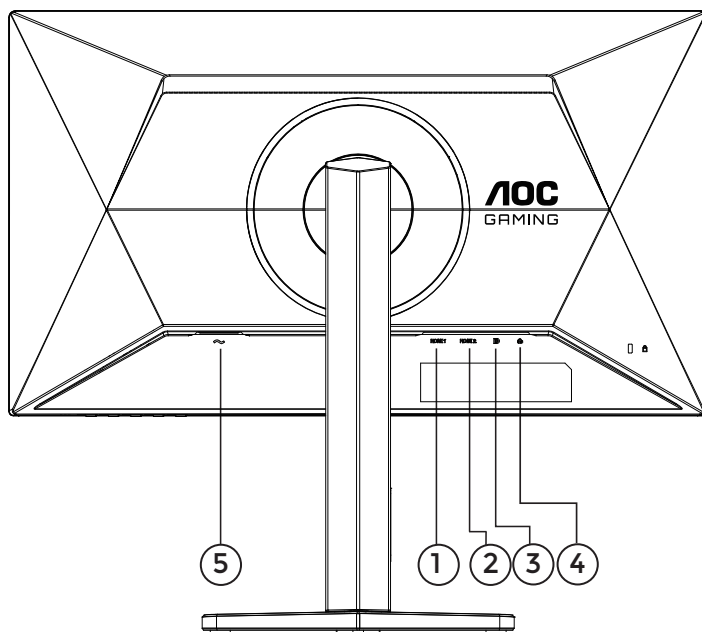


NOTE :

Ne touchez pas l'écran LCD lors du réglage de l'angle. Le contact avec l'écran LCD peut provoquer des dommages.

Connexion du moniteur

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



1. HDMI 1
2. HDMI 2
3. DisplayPort
4. Prise casque
5. Alimentation

Connecter au PC

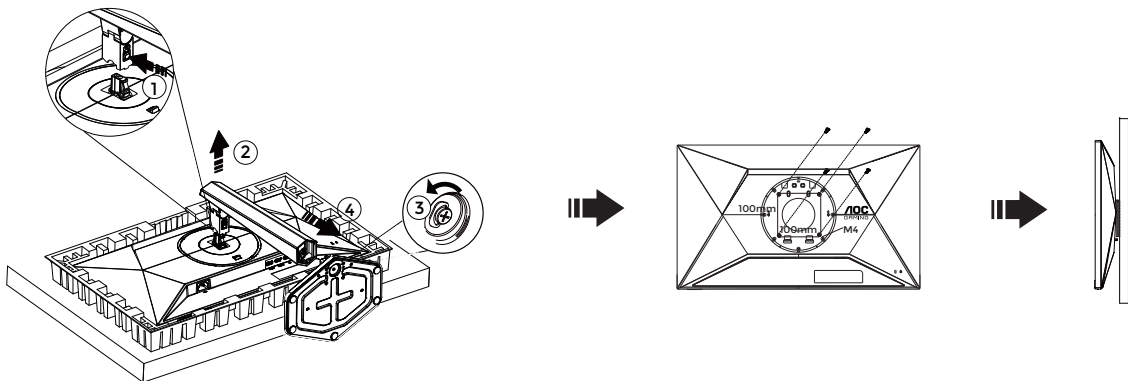
1. Branchez fermement le cordon d'alimentation à l'arrière de l'écran.
2. Éteignez votre ordinateur et débranchez son câble d'alimentation.
3. Connectez le câble de signal vidéo au connecteur vidéo situé à l'arrière de votre ordinateur.
4. Branchez le cordon d'alimentation de votre ordinateur et de votre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

Si votre moniteur affiche une image, l'installation est terminée. Si aucune image ne s'affiche, veuillez consulter la section Dépannage.

Pour protéger le matériel, éteignez toujours le PC et le moniteur LCD avant toute connexion.

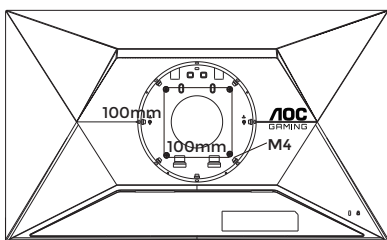
Fixation murale

Préparation à l'installation d'un bras de fixation murale optionnel.

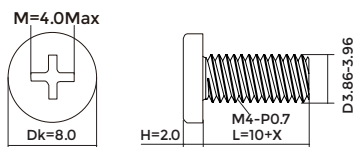


Ce moniteur peut être fixé à un bras de fixation murale acheté séparément. Déconnectez l'alimentation avant cette opération. Suivez les étapes suivantes :

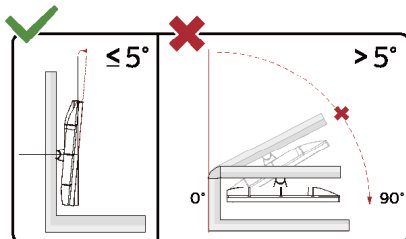
1. Retirez la base.
2. Suivez les instructions du fabricant pour assembler le bras de fixation murale.
3. Placez le bras de fixation murale à l'arrière du moniteur. Alignez les trous du bras avec ceux situés à l'arrière du moniteur.
4. Insérez les 4 vis dans les trous et serrez-les.
5. Reconnectez les câbles. Reportez-vous au manuel utilisateur fourni avec le bras de fixation murale optionnel pour les instructions d'installation murale.



Spécifications des vis de support mural : M4*(10 + X) mm (X = épaisseur du support pour montage mural)



NOTE : les trous de fixation VESA ne sont pas disponibles sur tous les modèles. Veuillez vérifier auprès du revendeur ou du service officiel AOC. Contactez toujours le fabricant pour l'installation murale.



* La conception d'affichage peut différer de celle illustrée.

⚠ AVERTISSEMENT :

1. Pour éviter tout dommage potentiel à l'écran, tel que le décollement du panneau, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés.
2. Ne pressez pas l'écran lors de l'ajustement de l'angle du moniteur. Saisissez uniquement la lunette.

Fonction Adaptive-Sync

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

Cartes graphiques

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

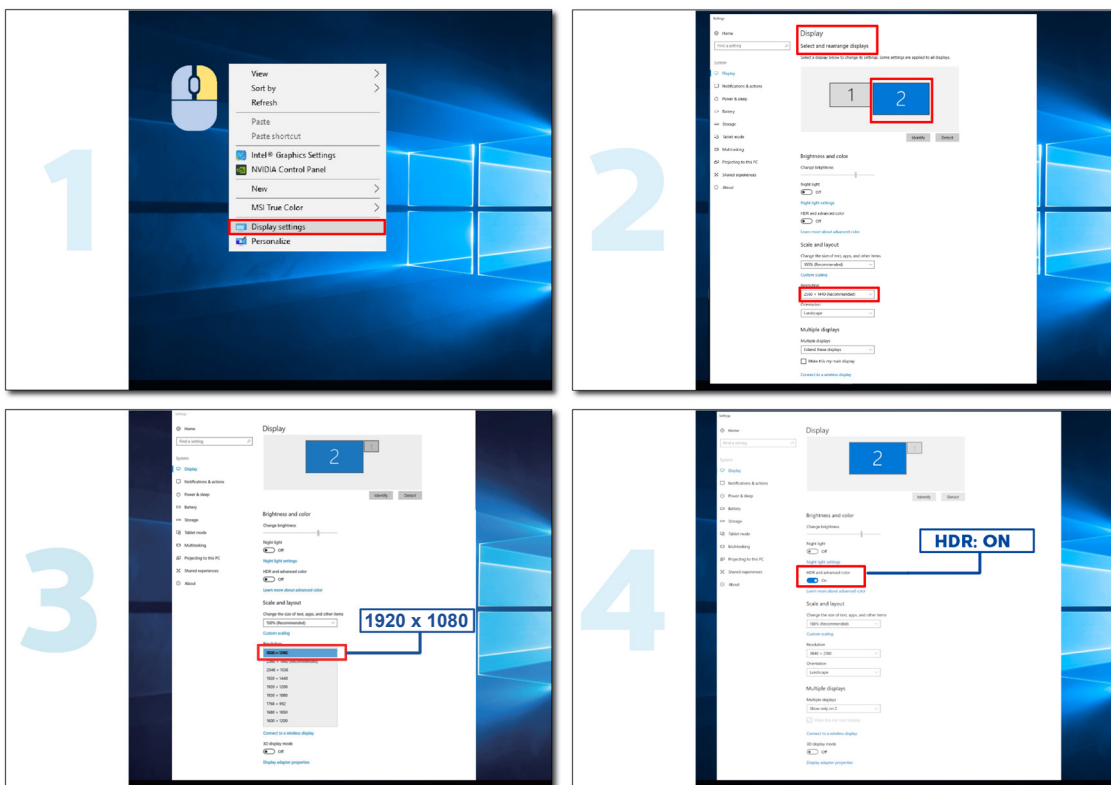
HDR

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 de 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.

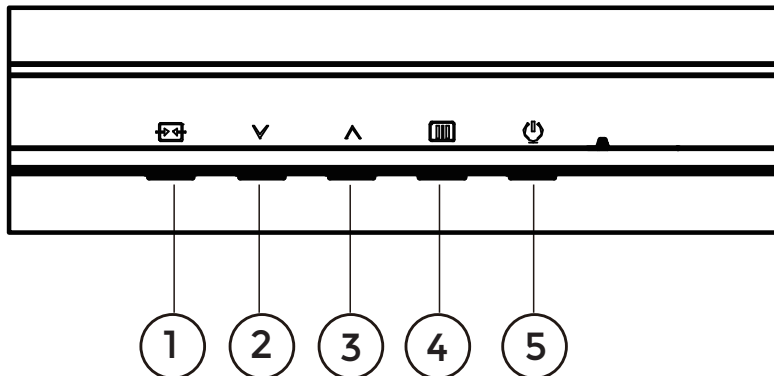
NOTE :

1. Aucun réglage particulier n'est nécessaire pour l'interface DisplayPort/HDMI dans les versions de WIN10 antérieures à la V1703.
2. Seule l'interface HDMI est disponible ; l'interface DisplayPort ne fonctionne pas dans la version WIN10 V1703.
3. Réglage d'affichage :
 - a. La résolution d'affichage est réglée sur 1920*1080 et le HDR est préconfiguré sur ON.
 - b. Après avoir lancé une application, l'effet HDR optimal peut être obtenu lorsque la résolution est modifiée en 1920*1080 (si disponible).



Réglage

Touches de raccourci



1	Source/Sortie
2	Touche utilisateur (Mode jeu)
3	Point de cadran
4	Menu/Entrée
5	Alimentation

Menu/Entrée

Appuyez pour afficher l'OSD ou confirmer la sélection.

Alimentation

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

Point de cadran

Lorsque l'OSD n'est pas affiché, appuyez sur le bouton Point de cadran pour afficher/masquer le Point de cadran.

Touche utilisateur (Mode jeu)

Configuration utilisateur "✓" Menu de raccourcis clavier : Mode jeu/Compteur d'images.

La valeur par défaut est Mode jeu.

Lorsque l'OSD est fermé, appuyez sur "✓" la touche pour ouvrir la fonction Mode jeu, puis appuyez sur "✓" ou "∧" la touche pour sélectionner le mode jeu (Standard, FPS, RTS, Course, Joueur 1, Joueur 2 ou Joueur 3) selon le type de jeu.

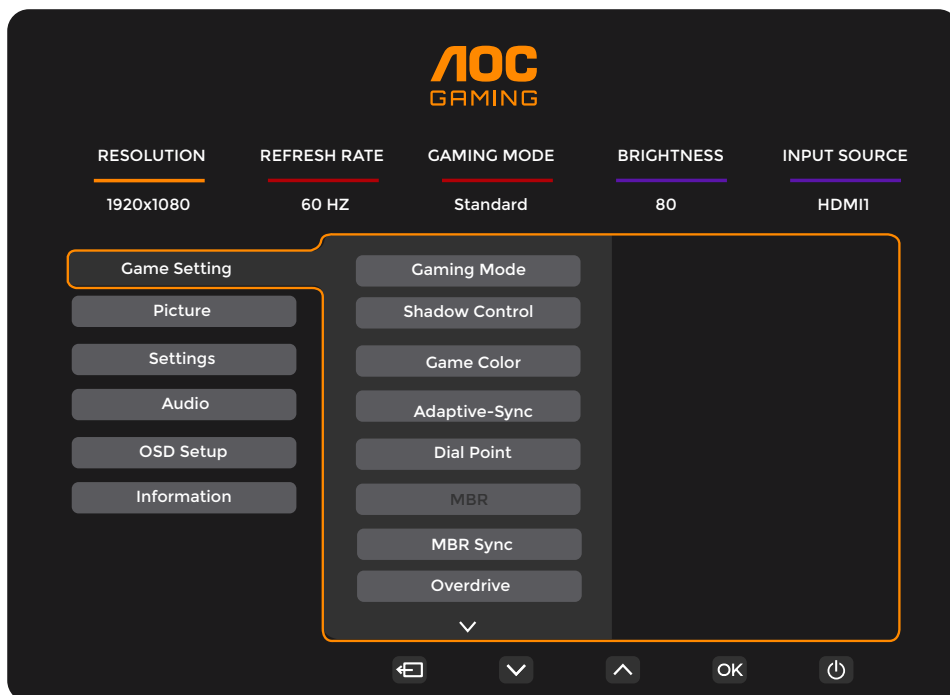
Source/Sortie






Lorsque l'OSD est fermé, appuyez sur le bouton Source/Sortie pour activer 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 basiques et simples concernant les touches de commande.

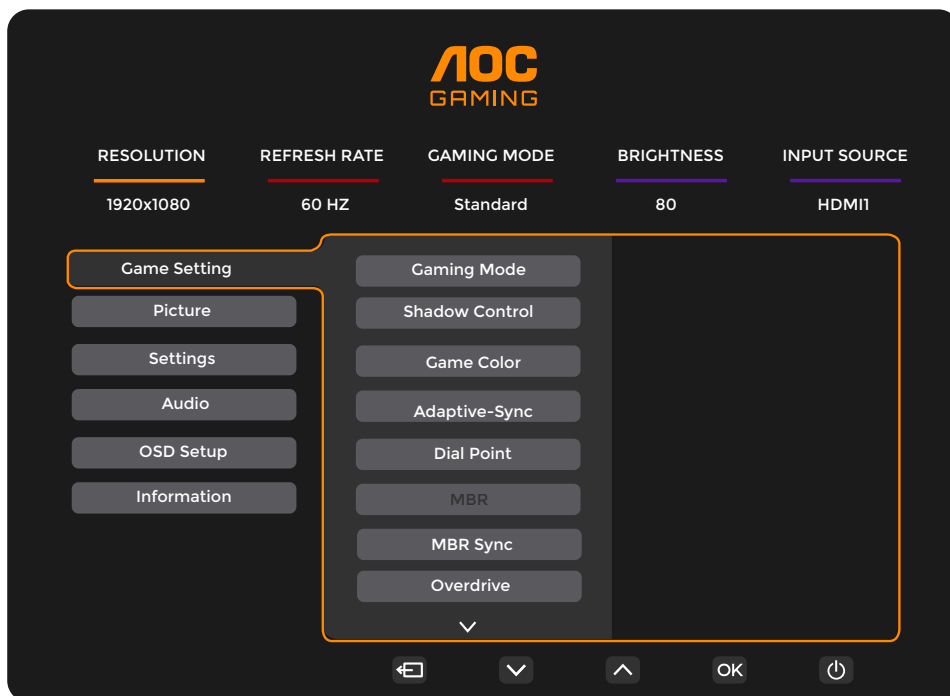


- 1). Appuyez sur le  bouton MENU pour activer la fenêtre OSD.
- 2). Appuyez sur ∇ ou \blacktriangle pour naviguer parmi les fonctions. Une fois la fonction souhaitée sélectionnée, appuyez sur le  bouton MENU / OK pour l'activer, puis appuyez sur ∇ ou \blacktriangle pour naviguer dans les fonctions du sous-menu. Une fois la fonction du sous-menu souhaitée surlignée, appuyez sur  le bouton MENU / OK pour l'activer.
- 3). Appuyez sur ∇ ou \blacktriangle pour modifier les paramètres de la fonction sélectionnée. Appuyez sur \leftarrow / \rightarrow pour quitter. Si vous souhaitez ajuster une autre fonction, répétez les étapes 2 et 3.
- 4). Fonction de verrouillage de l'OSD : Pour verrouiller l'OSD, maintenez enfoncé le  bouton MENU lorsque le moniteur est éteint, puis appuyez sur ⏻ le bouton d'alimentation pour allumer le moniteur. Pour déverrouiller l'OSD, maintenez enfoncé le  bouton MENU lorsque le moniteur est éteint, puis appuyez sur ⏻ bouton d'alimentation pour allumer le moniteur.

Remarques :

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

Paramètres de jeu



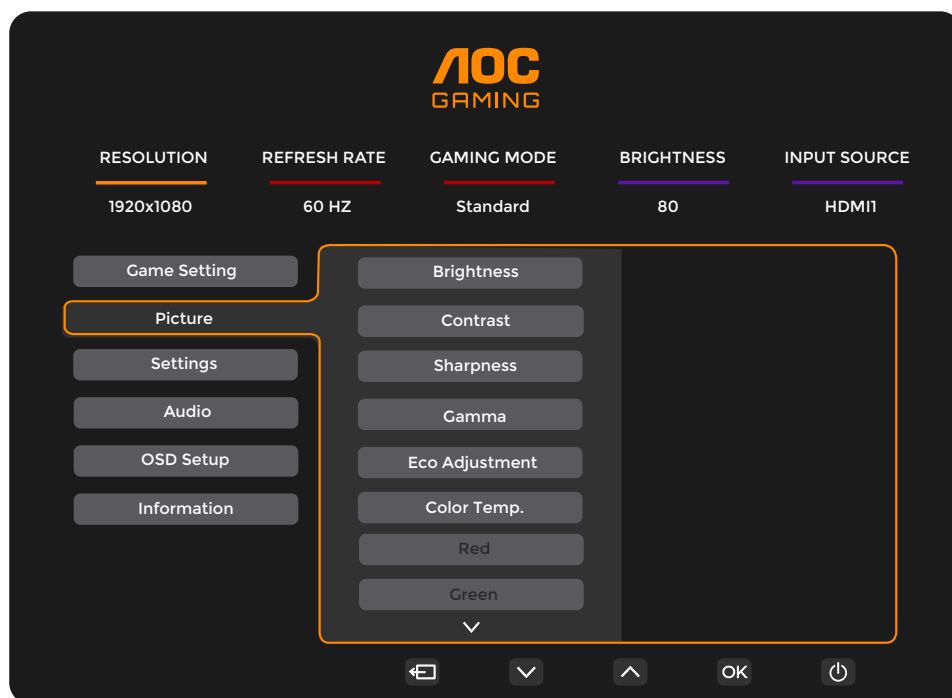
Mode jeu	Standard	Améliore la lisibilité pour les jeux web et mobiles adaptés.
	FPS	Pour jouer aux jeux FPS (First Person Shooters). Améliore le niveau de noir dans les thèmes sombres.
	RTS	Pour jouer aux jeux RTS (Real Time Strategy). Améliore la qualité de l'image.
	Course	Pour jouer aux jeux de course, offrant un temps de réponse optimal et une saturation des couleurs élevée.
	Joueur 1	Les paramètres de préférence de l'utilisateur sont sauvegardés sous Joueur 1.
	Joueur 2	Les paramètres de préférence de l'utilisateur sont sauvegardés sous Joueur 2.
	Joueur 3	Les paramètres de préférence de l'utilisateur sont sauvegardés sous Joueur 3.
Contrôle des ombres	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.
Couleur de jeu	0 ~ 20	La fonction Couleur de jeu propose un réglage de saturation de 0 à 20 afin d'améliorer la qualité de l'image.
Adaptive-Sync	Désactivé / Activé	Désactivez ou activez la fonction Adaptive-Sync. AVERTISSEMENT : Lorsque la fonction Adaptive-Sync est activée, des scintillements peuvent apparaître dans certains environnements de jeu.
Point de cadran	Désactivé / Activé / Dynamique	La fonction « Point de cadran » place un indicateur de visée au centre de l'écran pour aider les joueurs à viser avec précision dans les jeux de tir à la première personne (FPS).
MBR	0 ~ 20	MBR (Réduction du Flou de Mouvement) offre de 0 à 20 niveaux de réglage pour réduire le flou cinétique. NOTE : La fonction MBR peut être ajustée lorsque l'Adaptive-Sync est désactivé et que la fréquence de rafraîchissement est ≥ 75 Hz.
Synchronisation MBR	Désactivé / Activé	Activer ou Désactiver la Synchronisation MBR (Suppression du Flou de Mouvement). Remarque : la fonction Synchronisation MBR fonctionne lorsque la fonction Adaptive-Sync est activée, que le signal d'entrée est à fréquence variable, et que la fréquence de champ est ≥ 75 Hz.

Overdrive	Normal	Ajustez le temps de réponse.
	Rapide	NOTE :
	Plus rapide	1. Si l'utilisateur règle l'OverDrive sur « Le plus rapide », l'image affichée peut être floue. Les utilisateurs peuvent ajuster le niveau d'OverDrive ou le désactiver selon leurs préférences.
	Le plus rapide	2. La fonction « Extrême » est optionnelle lorsque l'Adaptive-Sync est désactivé et que la fréquence de rafraîchissement est ≥ 75 Hz.
	Extrême	3. La luminosité de l'écran diminue lorsque la fonction « Extrême » est activée.
Compteur de trames	Désactivé / Coin supérieur droit / Coin inférieur droit / Coin supérieur gauche / Coin inférieur gauche	Affiche la fréquence V dans le coin sélectionné.
Overclocking	Désactivé / Activé	Désactiver ou activer l'overclocking.

NOTE :

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

Image



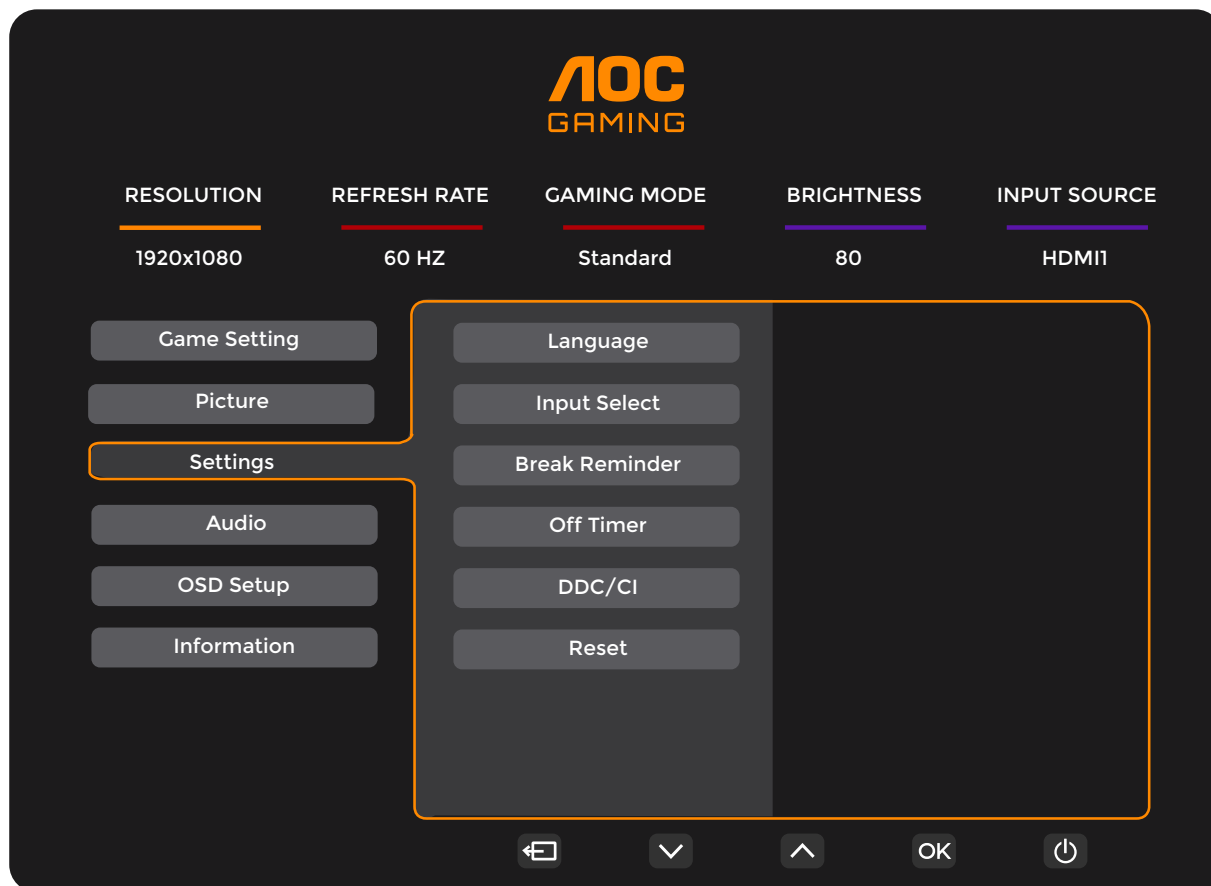
Luminosité	0-100	Réglage du rétroéclairage.
Contrast	0-100	Contraste du registre numérique.
Netteté	0-100	Réglage de la netteté.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Réglage du gamma.
Réglage Éco	Standard	Mode standard.
	Text	Mode texte.
	Internet	Mode Internet.
	Jeu	Mode jeu.
	Film	Mode film.
	Sports	Mode Sports.
	Lecture	Mode Lecture.
Température des couleurs.	Chaud	Rappel de la température des couleurs chaudes.
	Normal	Rappel de la température des couleurs normales.
	Froid	Rappel de la température des couleurs froides.
	Utilisateur	Restaurer la température des couleurs.
Rouge	0-100	Gain rouge du registre numérique.
Vert	0-100	Gain vert du registre numérique.
Bleu	0-100	Gain bleu issu du Registre numérique.

HDR	Désactivé	Configurez le profil HDR selon vos exigences d'utilisation. NOTE : Lorsque le HDR est détecté, l'option HDR apparaît pour réglage.
	DisplayHDR	
	Image HDR	
	Film HDR	
	Jeu HDR	
Mode HDR	Désactivé	Optimisé pour la couleur et le contraste de l'image, simulant l'effet HDR. NOTE : Lorsque le HDR n'est pas détecté, l'option Mode HDR apparaît 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	Panneau natif	Panneau à espace colorimétrique standard.
	sRGB	Espace colorimétrique sRGB.
Mode LowBlue	Désactivé	Réduire la longueur d'onde de la lumière bleue en contrôlant la température de couleur.
	Multimédia	
	Internet	
	Bureau	
	Lecture	
Ratio d'image	Plein / Aspect	Sélectionnez le ratio d'image pour l'affichage.

NOTE :

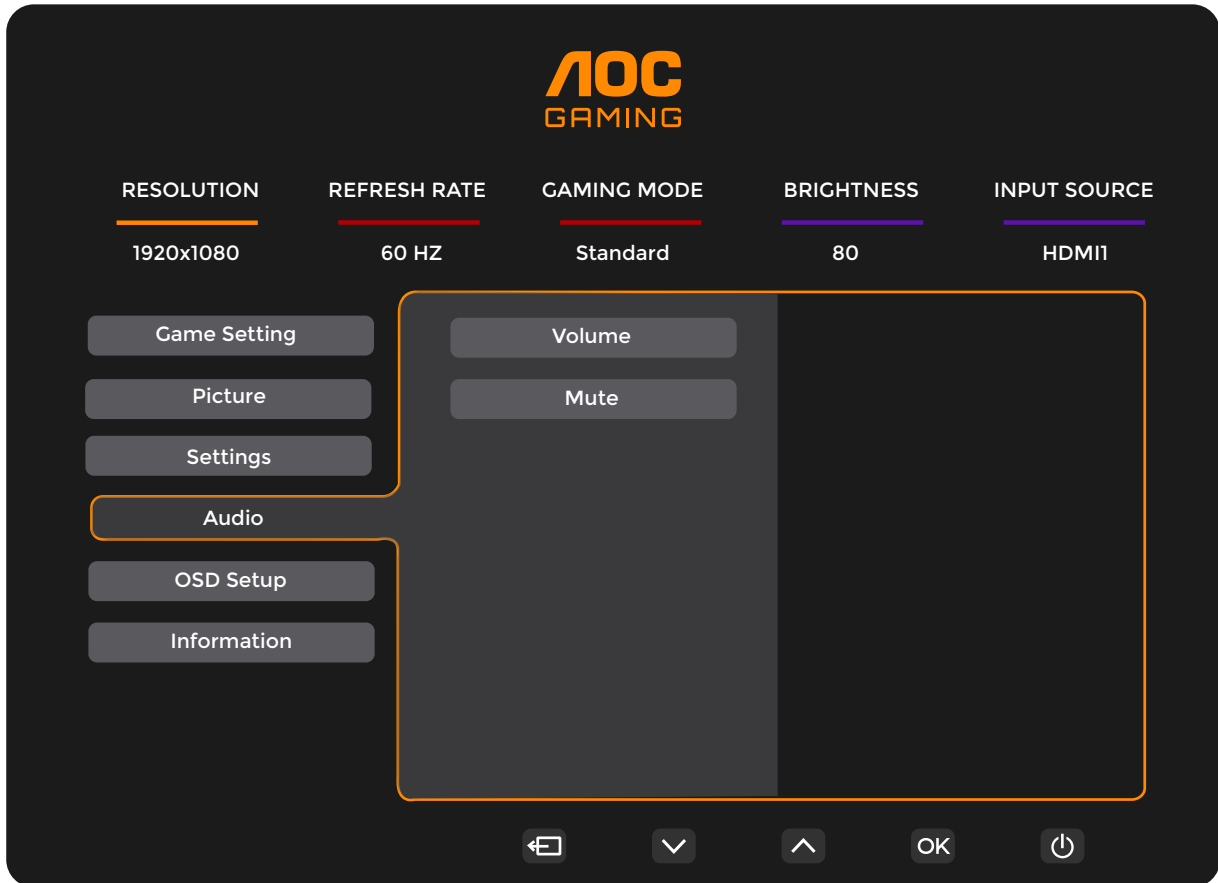
- 1). Lorsque le « Mode HDR » est activé, les paramètres « Contraste », « Gamma », « Réglage Éco », « Température couleur », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être modifiés.
- 2). Lorsque le « HDR » est réglé sur « DisplayHDR », tous les éléments de la section « Image » excepté « HDR » et « Netteté » ne peuvent pas être ajustés. Lorsque « HDR » est réglé sur « Image HDR », « Film HDR » ou « Jeu HDR », les éléments « Gamma », « Réglage Eco », « Temp. Couleur », « DCR », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être ajustés.
- 3). Lorsque « Espace colorimétrique » est réglé sur « sRGB », les éléments « Contraste », « Gamma », « Réglage Eco », « Temp. Couleur », « Mode HDR » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être ajustés.
- 4). Lorsque le « Mode jeu » sous « Réglage Jeu » est réglé sur un mode autre que « Standard », les éléments « Réglage Eco », « Mode HDR » et « Espace colorimétrique » ne peuvent pas être ajustés.
- 5). Lorsque le « Réglage Eco » est réglé sur « Lecture », les éléments « Contraste », « Temp. Couleur », « DCR », « Espace colorimétrique » et « Mode LowBlue » ne peuvent pas être ajustés.

Paramètres



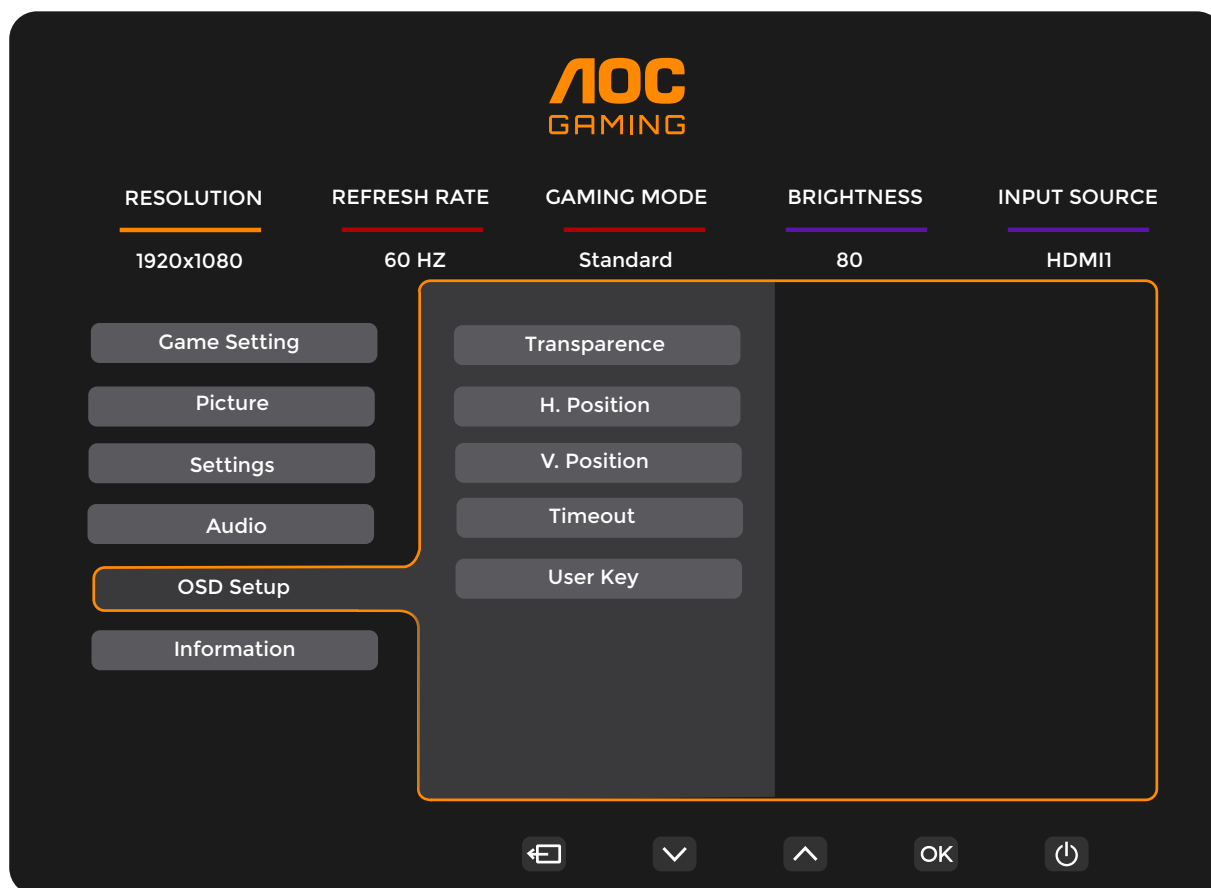
Langue		Sélectionnez la langue de l'OSD.
Sélection de la source	Auto / HDMI1 / HDMI2 / DP	Sélectionnez la source du signal d'entrée.
Rappel de pause	Désactivé / Activé	Rappel pour faire une pause si l'utilisateur travaille en continu pendant plus d'une heure.
Minuteur d'arrêt	0-24 heures	Sélectionnez la durée avant la coupure du courant continu.
DDC/CI	Non / Oui	Activez ou désactivez le support DDC/CI.
Réinitialiser	Non / Oui	Réinitialisez le menu aux paramètres d'usine.

Audio



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

Configuration de l'OSD



Transparence	0-100	Ajuster la transparence de l'OSD.
Position H.	0-100	Ajuster la position horizontale de l'OSD.
Position V.	0-100	Ajuster la position verticale de l'OSD.
Délai d'affichage	5-120	Ajuster le délai d'affichage de l'OSD.
Touche utilisateur	Mode jeu/ Compteur de trames	Configuration utilisateur "√" Raccourci du menu.

Information

AOC GAMING

RESOLUTION: 1920x1080
REFRESH RATE: 60 HZ
GAMING MODE: Standard
BRIGHTNESS: 80
INPUT SOURCE: HDMI1

Game Setting
Picture
Settings
Audio
OSD Setup
Information

Model Name: 25G4ZR
Resolution: 1920(H)x1080(V)/60HZ
HDR: SDR
Sync: Adaptive-Sync
Serial Number: xxxxxxxxxxxx

Navigation: [Back] [Down] [Up] [OK] [Power]

Indicateur LED

Statut	Couleur des LED
Mode Pleine Puissance	Blanc
Mode Inactif	Orange

dépannage

Problème et question	Solutions possibles
Le témoin d'alimentation ne s'allume pas	Assurez-vous que le bouton d'alimentation est activé et que le cordon d'alimentation est correctement connecté à une prise de courant mise à la terre ainsi qu'au moniteur.
Aucune image à l'écran	<ul style="list-style-type: none"> ● Le cordon d'alimentation est-il correctement connecté ? Vérifiez la connexion du cordon d'alimentation ainsi que la source d'alimentation. ● Le câble vidéo est-il correctement connecté ? (Connecté via le câble HDMI) Vérifiez la connexion du câble HDMI. (Connecté via le câble DisplayPort) Vérifiez la connexion du câble DisplayPort. * L'entrée HDMI/DisplayPort n'est pas disponible sur tous les modèles. ● Si l'alimentation est activée, redémarrez l'ordinateur pour afficher l'écran initial (écran de connexion). Si l'écran initial (écran de connexion) apparaît, démarrez l'ordinateur en mode approprié (mode sans échec pour Windows 7/8/10) puis modifiez la fréquence de la carte vidéo. (Se référer à la section Configuration de la résolution optimale) Si l'écran initial (écran de connexion) n'apparaît pas, contactez le centre de service ou votre revendeur. ● Pouvez-vous voir "Entrée non prise en charge" sur l'écran ? Vous pouvez voir ce message lorsque le signal provenant de la carte vidéo dépasse la résolution maximale et la fréquence que le moniteur peut gérer correctement. Ajustez la résolution et la fréquence maximales que le moniteur peut prendre en charge. ● Assurez-vous que les pilotes du Moniteur AOC sont installés.
Image floue avec un effet de post-image (ghosting)	Ajustez les commandes de contraste et de luminosité. Appuyez sur la touche de raccourci (AUTO) pour un réglage automatique. Assurez-vous de ne pas utiliser de câble d'extension ni de boîte de commutation. Nous recommandons de connecter le moniteur directement au connecteur de sortie de la carte vidéo à l'arrière.
L'image tremble, scintille ou présente un motif ondulé	Éloignez autant que possible les appareils électriques susceptibles de provoquer des interférences. Utilisez la fréquence de rafraîchissement maximale que votre moniteur supporte à la résolution utilisée.
Le moniteur est bloqué en mode veille active"	L'interrupteur d'alimentation de l'ordinateur doit être en position MARCHÉ. La carte vidéo 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 vérifiez qu'aucune broche n'est pliée. Vérifiez que votre ordinateur est opérationnel en appuyant sur la touche CAPS LOCK du clavier tout en observant la LED CAPS LOCK. La LED doit s'allumer ou s'éteindre après avoir appuyé sur la touche CAPS LOCK.
Absence d'une des couleurs primaires (ROUGE, VERT ou BLEU).	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.
L'image à l'écran n'est pas centrée ni dimensionnée correctement.	Ajustez la position horizontale (H-Position) et verticale (V-Position) ou appuyez sur la touche de raccourci (AUTO).
L'image présente des défauts de couleur (le blanc ne paraît pas blanc).	Ajustez la couleur RVB ou sélectionnez la température de couleur désirée.
Disturbances horizontales ou verticales à l'écran.	Utilisez le mode d'arrêt de Windows 7/8/10/11 pour ajuster l'horloge (CLOCK) et la mise au point (FOCUS). Appuyez sur la touche de raccourci (AUTO) pour un réglage automatique.
Réglementation et service	Veuillez consulter les informations relatives à la Réglementation et au service sur www.aoc.com (pour trouver le modèle que vous avez acheté dans votre pays et accéder aux informations de réglementation et de service dans la page Support).

Spécification

Spécifications générales

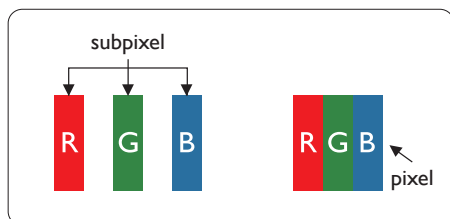
Panneau	Nom du modèle	25G4ZR		
	Système de commande	Écran LCD TFT couleur		
	Taille visible de l'image	62,2 cm en diagonale		
	Pas de pixel	0,2832 mm (H) x 0,2802 mm (V)		
	Vidéo	Interface HDMI et Interface DisplayPort		
	Couleurs d'affichage	16,7 millions de couleurs		
Autres	Plage de balayage horizontal	30 kHz à 290 kHz		
	Taille maximale du balayage horizontal	543,744 mm		
	Plage de balayage vertical	48~260 Hz		
	Taille de balayage verticale (maximum)	302,616 mm		
	Résolution optimale préréglée	1920x1080@60Hz		
	Résolution maximale	1920x1080@260Hz*		
	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)	18W	
		Max. (luminosité = 100, contraste = 100)	≤ 35W	
		Mode Veille	≤ 0,3W	
	Dissipation thermique	Fonctionnement normal	61,43 BTU/h (typ.)	
Veille (mode veille)		< 1,02 BTU/h		
Mode Éteint		< 1,02 BTU/h		
Mode Éteint (interrupteur secteur)		0 BTU/h		
Caractéristiques physiques	Type de connecteur	HDMI x2 / DisplayPort / Sortie casque		
	Type de câble de signal	Détachable		
Environnement	Température	Fonctionnement	0°C~40°C	
		Hors fonctionnement	-25°C~55°C	
	Humidité	Fonctionnement	10%~85 % (sans condensation)	
		Hors fonctionnement	5%~93 % (sans condensation)	
	Altitude	Fonctionnement	0 m~5000 m (0 ft~16404 ft)	
		Hors fonctionnement	0 m~12192 m (0 ft~40000 ft)	

* : L'overclocking est réalisé lorsque la résolution est de 1920x1080@260. En cas d'erreur d'affichage lors de l'overclocking, veuillez ajuster la fréquence de rafraîchissement à 240 Hz.



Les écrans plats AOC affichent leur politique relative aux pixels défectueux

AOC s'efforce de livrer des produits de la plus haute qualité. Nous utilisons les processus de fabrication les plus avancés de l'industrie et les méthodes les plus strictes de contrôle de la qualité. Néanmoins, des défauts au niveau des pixels ou des sous-pixels sont parfois inévitables dans les dalles TFT utilisées dans les écrans plats. Aucun fabricant ne peut garantir que tous les panneaux seront sans pixels défectueux, mais AOC garantit que tout écran comportant un nombre inacceptable de défauts sera réparé ou remplacé sous garantie. Cet avis explique les différents types de défauts de pixels et définit les niveaux de défauts acceptables pour chacun de ces types. Afin de bénéficier de la réparation ou du remplacement sous garantie, le nombre de défauts de pixels sur un panneau TFT doit dépasser ces niveaux acceptables. Par exemple, un maximum de 0,0004 % de sous-pixels défectueux est toléré. En outre, étant donné que certains types ou combinaisons de défauts de pixels sont plus remarqués que d'autres, AOC détermine des niveaux de qualité encore plus élevés. Cette politique est valable dans le monde entier.



Pixels et sous-pixels

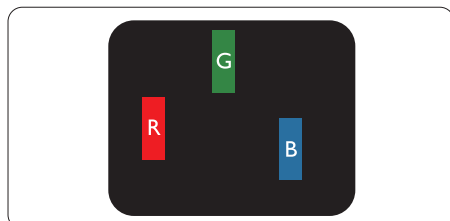
Un pixel, ou élément d'image, est composé de trois sous-pixels correspondant aux couleurs primaires rouge, vert et bleu. Une image se compose d'un grand nombre de pixels. Quand tous les sous-pixels d'un pixel sont allumés, les trois sous-pixels colorés apparaissent ensemble comme un seul pixel blanc. Quand ils sont tous éteints, les trois sous-pixels colorés apparaissent ensemble comme un seul pixel noir. Les autres combinaisons de sous-pixels allumés et éteints apparaissent comme les pixels individuels d'autres couleurs.

Types de défauts de pixels

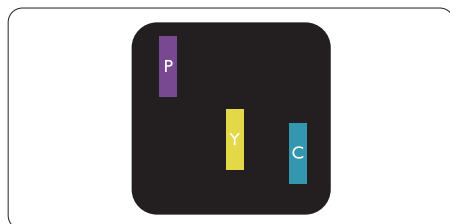
Les défauts de pixels et de sous-pixels apparaissent sur l'écran de différentes façons. Il existe deux catégories de défauts de pixels et plusieurs types de défauts de sous-pixels dans chaque catégorie.

Points défectueux brillants

Les points défectueux brillants sont des pixels ou sous-pixels toujours allumés ou « activés ». C'est-à-dire qu'un pixel brillant est un sous-pixel qui ressort du fond sombre de l'écran. Voici les types de pixels brillants défectueux.

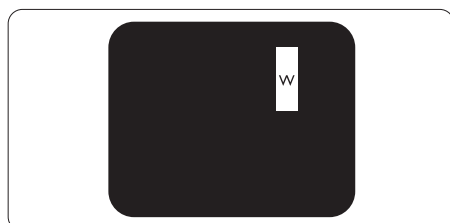


Un sous-pixel rouge, vert ou bleu allumé.



Deux sous-pixels allumés adjacents:

- Rouge + Bleu = Violet
- Rouge + Vert = Jaune
- Vert + Bleu = Cyan (Bleu pâle)



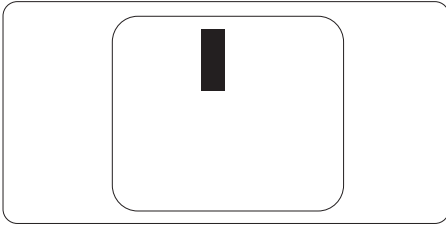
Trois sous-pixels adjacents allumés (un pixel blanc).

Remarque

Un pixel brillant rouge ou bleu a une luminosité supérieure à 50 % par rapport aux pixels environnants, tandis qu'un pixel brillant vert est 30 % plus lumineux que les pixels environnants.

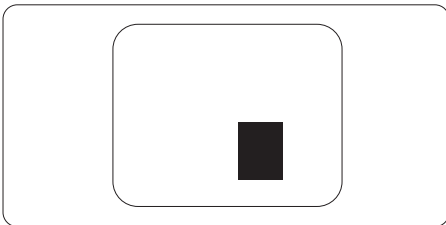
Points défectueux sombres

Les points défectueux sombres sont des pixels ou sous-pixels toujours noirs ou « éteints ». Un pixel sombre est donc un sous-pixel qui ressort du fond clair de l'écran. Voici les types de pixels sombres défectueux.



Proximité des défauts de pixels

Du fait que des défauts de même type provenant de pixels et sous-pixels proches les uns des autres peuvent être plus facilement remarqués, AOC spécifie aussi des tolérances pour la proximité des défauts de pixels.



Tolérances des défauts de pixels

Pour bénéficier, pendant la période de garantie, d'une réparation ou d'un remplacement en raison de défauts de pixels, le panneau TFT d'un écran plat AOC doit avoir des défauts de pixels et sous-pixels qui dépassent les tolérances répertoriées dans les tableaux suivants.

POINTS DÉFECTUEUX BRILLANTS	NIVEAU ACCEPTABLE
1 sous-pixel éclairé	2
2 sous-pixels adjacents éclairés	1
3 sous-pixels adjacents éclairés (un pixel blanc)	0
Distance entre deux points défectueux brillants*	≥15mm
Total des points défectueux brillants, tous types confondus	2
POINTS DÉFECTUEUX SOMBRES	NIVEAU ACCEPTABLE
1 sous-pixel noir	5 ou moins
2 sous-pixels noirs adjacents	2 ou moins
3 sous-pixels noirs adjacents	≤0
Distance entre deux points défectueux sombres*	≥15mm
Nombre total de points défectueux de tous types	5 ou moins
TOTAL DES POINTS DÉFECTUEUX	NIVEAU ACCEPTABLE
Nombre total de points défectueux brillants ou sombres de tous types	5 ou moins

Remarque

1 ou 2 sous-pixels adjacents = 1 point défectueux

Modes d'affichage prédéfinis

STANDARD	RÉSOLUTION (± 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	51.08	99.769
	640x480@120Hz	61.91	119.518
SD	720x576@50Hz	31.25	50
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
	800x600@100Hz	62.76	99.778
	800x600@120Hz	76.302	119.972
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
	1024x768@100Hz	80.448	99.811
	1024x768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920x1080@60Hz	67.5	60
	1920x1080@120Hz	137.283	120.003
	1920x1080@144Hz	158.4	144
	1920x1080@240Hz	274.562	240.002
	1920x1080@260Hz	288.603	260.003
MAC MODES			
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.551
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087
IBM MODES			
DOS	720x400@70Hz	31.469	70
MAC MODES			
VGA	640x480@67Hz	35	67
SVGA	832x624@75Hz	49.725	75
XGA	1024x768@75Hz	60.241	75

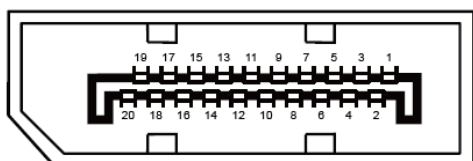
NOTE : Conformément à la norme VESA, une erreur possible (+/- 1 Hz) peut apparaître lors du calcul de la fréquence de rafraîchissement (fréquence de trame) selon les systèmes d'exploitation et les cartes graphiques. Afin d'améliorer la compatibilité, la fréquence de rafraîchissement nominale de ce produit a été arrondie. Veuillez vous référer au produit réel.

Affectations des broches



Câble de signal d'affichage couleur 19 broches

Numéro de broche	Nom du signal	Numéro de broche	Nom du signal	Numéro de broche	Nom du signal
1.	Données TMDS 2+	9.	Données TMDS 0-	17.	Masse DDC/CEC
2.	Blindage Données TMDS 2	10.	Horloge TMDS +	18.	Alimentation +5 V
3.	Données TMDS 2-	11.	Blindage de l'Horloge TMDS	19.	Détection de Connexion 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 20 broches

Numéro de broche	Nom du signal	Numéro de broche	Nom du signal
1	ML_Lane 3 (n)	11	MASSE
2	MASSE	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Voie 2 (n)	14	CONFIG2
5	MASSE	15	AUX_CH(p)
6	ML_Voie 2 (p)	16	MASSE
7	ML_Voie 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	MASSE	18	Détection de Connexion à Chaud
9	ML_Voie 1 (p)	19	Retour DP_PWR
10	ML_Voie 0 (n)	20	DP_PWR

Prêt à l'emploi

Fonction Plug & Play DDC2B

Ce moniteur est équipé des capacités VESA DDC2B conformément à la NORME VESA DDC. Il permet au moniteur d'informer le système hôte de son identité et, selon le niveau de DDC employé, de communiquer des informations supplémentaires sur ses capacités d'affichage.

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

HDMI[®]

HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE