



Manuel de l'User (Utilis.) du moniteur OLED **AGP497UCZD**

Compte tenu des caractéristiques du produit OLED, il est recommandé d'assurer la maintenance de l'écran conformément aux consignes destinées à l'User (Utilis.), afin de limiter le risque de persistance d'image.

AOC

www.aoc.com

©2026 AOC.All Rights Reserved

Version: A00

HDMI[®]
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Sécurité	1
Conventions nationales.....	1
Alimentation	2
Installation	3
Nettoyage	4
Autre	5
Installation	6
Contenu du carton.....	6
Installation du pied et de la base.....	7
Ajustement de l'angle de vue.....	8
Raccordement du moniteur	9
Fixation murale	10
Fonction Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Fonction KVM.....	13
OSD à l'écran.....	14
Ajuster	16
Raccourcis clavier.....	16
Adjust (Ajuster) le MENU OSD	18
Quick Menu (Menu rapide).....	18
Guide d'utilisation des boutons	18
MENU OSD.....	19
Game Setting (Réglage Jeu)	19
Light FX.....	21
Picture (Image).....	22
PIP/PBP	24
Entretien OLED.....	25
Settings (Réglages).....	27
Audio	28
OSD Setup (Rég. OSD)	29
Voyant LED	31
Dépannage.....	32
Spécifications.....	33
Spécifications générales.....	33
Politique AOC relative aux défauts de pixels des dalles de moniteurs.....	35
Résolution PC.....	37
Resolution (Résol.) vidéo	38
Affectation des broches	39
Plug and Play.....	40

Sécurité

Conventions nationales

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

Remarques, attentions et avertissements

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



REMARQUE : Une REMARQUE signale des informations importantes permettant une meilleure utilisation de votre système informatique.



ATTENTION : Une ATTENTION signale un risque de dommage matériel ou de perte de données et indique la marche à suivre pour éviter ce problème.



AVERTISSEMENT : Un AVERTISSEMENT signale un risque de blessure corporelle et indique la marche à suivre pour éviter ce problème.
Certains avertissements peuvent apparaître sous d'autres formats et sans icône. Dans ce cas, la présentation spécifique de l'avertissement est imposée par l'autorité réglementaire.

Alimentation



N'utiliser le moniteur qu'avec le Type de Source d'alimentation indiqué sur l'étiquette. En cas de doute concernant le Type d'alimentation électrique du domicile, consulter le revendeur ou la compagnie d'électricité locale.



Le moniteur est équipé d'une fiche à trois broches avec mise à la terre, comportant une troisième broche (de terre). Cette fiche ne s'insère que dans une prise de courant avec mise à la terre, par mesure de sécurité. Si votre prise ne permet pas le branchement d'une fiche à trois broches, faites installer la prise appropriée par un électricien ou utilisez un adaptateur pour mettre l'appareil à la terre en toute sécurité. Ne contournez pas la fonction de sécurité de la fiche avec mise à la terre.



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



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



Pour garantir un fonctionnement satisfaisant, utilisez le moniteur uniquement avec des ordinateurs certifiés UL dotés de prises correctement configurées indiquant 100-240 V CA, min. 5 A.



La prise murale doit être installée Proche (Proche) de l'équipement et doit être facilement accessible.

Installation

 Ne pas placer le moniteur sur un chariot, un support, un trépied, un support mural ou une table instable. En cas de chute, le moniteur risque de blesser une personne et d'endommager gravement le produit. Utiliser exclusivement un chariot, un support, un trépied, un support mural ou une table recommandé par le fabricant ou fourni avec ce produit. Respecter les instructions du fabricant lors de l'installation et utiliser les accessoires de fixation recommandés. Déplacer l'ensemble constitué du produit et du chariot avec précaution.

 Ne jamais introduire d'objet dans les fentes du boîtier du moniteur. Cela risquerait d'endommager les circuits et de provoquer un incendie ou une électrocution. Ne jamais renverser de liquide sur le moniteur.

 Ne pas poser la façade du produit sur le sol.

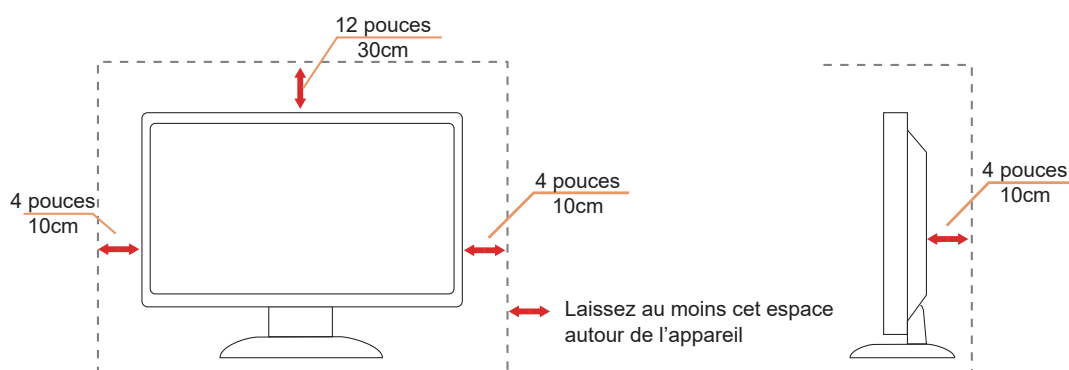
 En cas de montage mural ou sur étagère, utiliser un kit de fixation approuvé par le fabricant et respecter ses instructions.

 Ménager un espace libre autour du moniteur, conformément au schéma ci-dessous. Une ventilation insuffisante risque de provoquer une surchauffe, source d'incendie ou de détérioration du moniteur.

 Pour éviter tout dommage potentiel, tel que le décollement de la dalle du cadre, veiller à ce que le moniteur ne soit pas incliné vers le bas de plus de -5 degrés. En cas de dépassement de l'angle d'inclinaison maximale vers le bas de -5 degrés, les dommages subis par le moniteur ne seront pas couverts par la garantie.

Consulter ci-dessous les zones de ventilation recommandées autour du moniteur lors de son installation murale ou sur support :

Installé avec support



Nettoyage

 Nettoyer régulièrement le boîtier à l'aide d'un chiffon doux légèrement humidifié à l'eau.

 Utiliser un chiffon doux en coton ou en microfibre pour le nettoyage. Le chiffon doit être humide et presque sec ; empêcher toute infiltration de liquide dans le boîtier.



 Débrancher le cordon d'alimentation avant tout nettoyage du produit.

Autre



En cas d'odeur suspecte, de bruit anormal ou de fumée émanant du produit, débrancher IMMÉDIATEMENT la prise d'alimentation et contacter un centre de service après-vente.



S'assurer que les orifices de ventilation ne sont pas obstrués par une table ou un rideau.



Ne pas soumettre le moniteur OLED à des vibrations importantes ou à des chocs violents pendant son fonctionnement.



Ne pas heurter ni faire tomber le moniteur pendant son utilisation ou son transport.



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



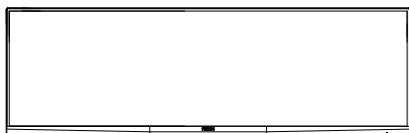
Une pression acoustique excessive provenant des écouteurs et casques audio peut entraîner une perte auditive. Le réglage de l'égaliseur au maximum augmente la tension de sortie des écouteurs et casques audio, et par conséquent le niveau de pression acoustique.



En raison des caractéristiques des produits OLED, il est déconseillé d'utiliser ce produit en continu pendant plus de 24 heures. Ce produit intègre de nombreuses technologies visant à éliminer les risques de rétention d'image. Pour plus de détails, consulter les instructions relatives à l'« Entretien de l'écran ».

Installation

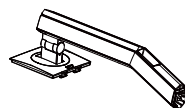
Contenu du carton



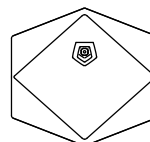
Quick Start Guide



Warranty card



Stand



Base



Power Cable



DisplayPort Cable



HDMI Cable



USB C-C Cable



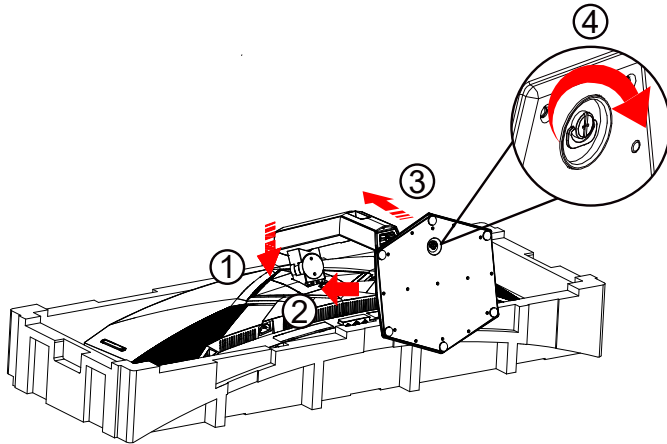
USB Cable

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

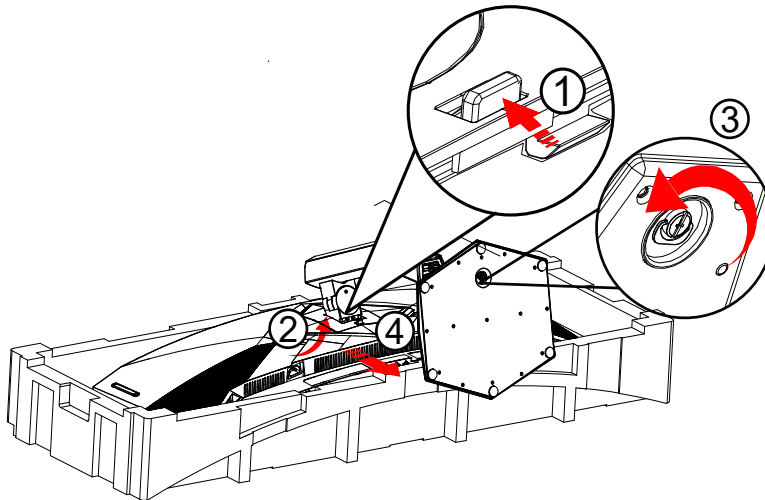
Installation du pied et de la base

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

Installation :

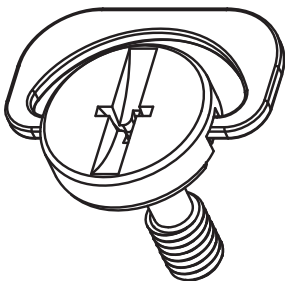


Retrait :



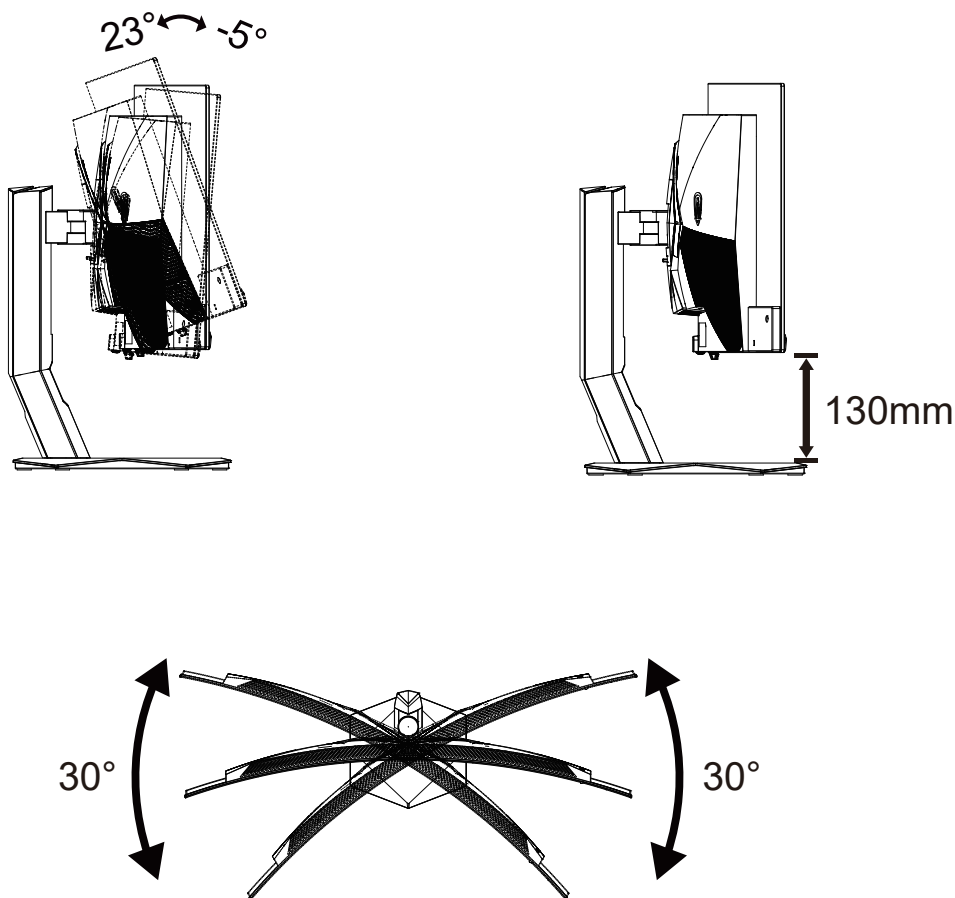
REMARQUE : La conception de l'écran peut différer des illustrations.

Spécification des vis de la base : M6*23 mm (filetage utile 5,5 mm)



Ajustement de l'angle de vue

Pour une expérience visuelle optimale, il est recommandé à l'utilis. de s'assurer de pouvoir voir son visage entier à l'écran, puis d'ajuster l'angle du moniteur selon ses préférences personnelles. Maintenez le pied afin d'éviter que le moniteur ne bascule lors de l'ajustement de l'angle. Vous pouvez ajuster le moniteur comme indiqué ci-dessous :



REMARQUE :

Ne touchez pas l'écran OLED lors de l'ajustement de l'angle. Tout contact avec l'écran OLED risque de l'endommager.

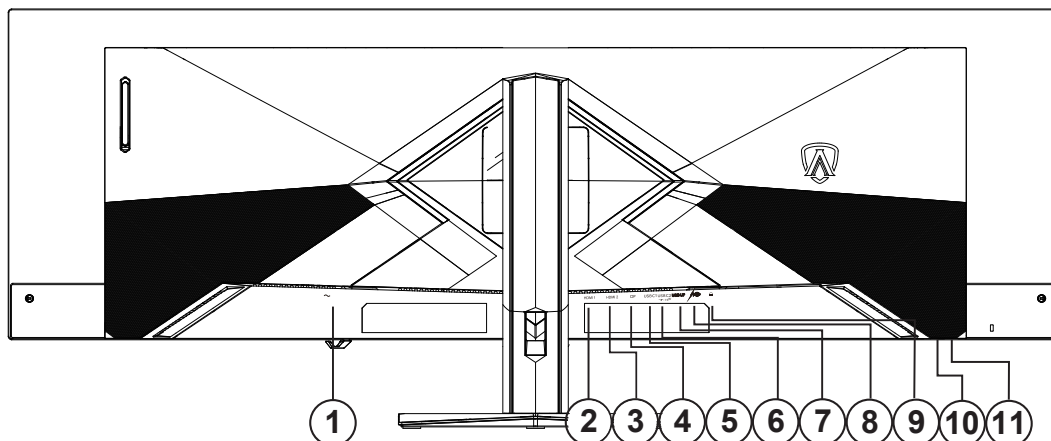


AVERTISSEMENT

- Pour éviter tout dommage potentiel à l'écran, tel qu'un décollement de la dalle, veillez à ce que le moniteur ne soit pas incliné vers le bas de plus de -5 degrés.
- N'appuyez pas sur l'écran lors de l'ajustement de l'angle du moniteur. Saisissez uniquement le cadre.

Raccordement du moniteur

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



1. Alimentation
2. HDMI 1
3. HDMI 2
4. DisplayPort
5. USB C1 (entrant, DisplayPort ALT Mode, jusqu'à PD 90 W)
6. USB C2 (alimentation jusqu'à 15 W)
7. USB up (USB haut)
8. USB3.2 Gen1 descendant + charge
9. Écouteurs
10. USB3.2 Gen1 descendant
11. USB3.2 Gen1 descendant

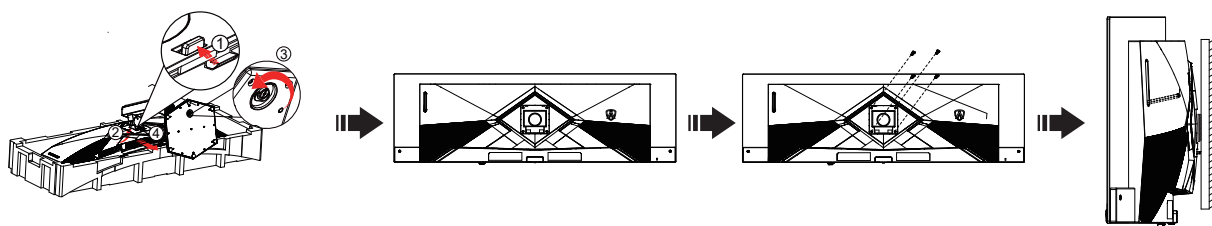
Connexion au PC

1. Raccorder fermement le cordon d'alimentation à l'arrière de l'écran.
2. Éteindre l'ordinateur et débrancher son câble d'alimentation.
3. Raccorder le câble de signal vidéo au connecteur vidéo situé à l'arrière de l'ordinateur.
4. Brancher les cordons d'alimentation de l'ordinateur et de l'écran sur une prise proche.
5. Mettre sous tension l'ordinateur et l'écran.

Si l'écran affiche une image, l'installation est terminée. Si aucune image ne s'affiche, consulter la section Dépannage.
Pour protéger les équipements, toujours mettre hors tension le PC et le moniteur OLED avant tout raccordement.

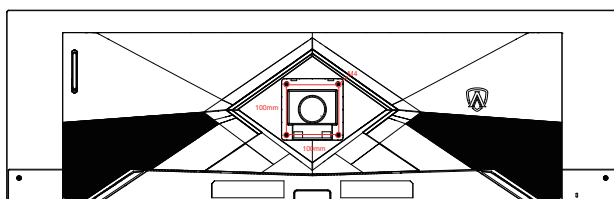
Fixation murale

Préparation de l'installation d'un bras de fixation murale en option.

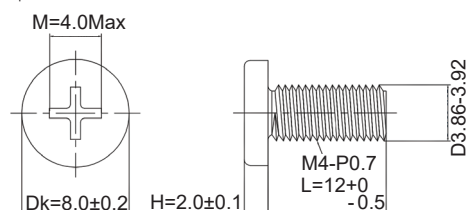


Cet écran peut être fixé à un bras de montage mural acquis séparément. Mettre l'appareil hors tension avant d'effectuer cette opération. Procéder comme suit :

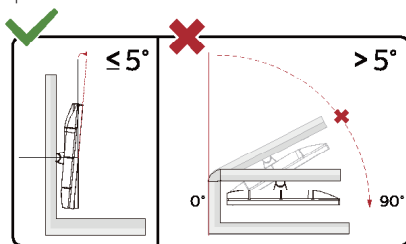
1. Retirer le socle.
2. Suivre les instructions du fabricant pour assembler le bras de fixation murale.
3. Positionner le bras de fixation murale à l'arrière du moniteur. Aligner les orifices du bras avec ceux situés à l'arrière du moniteur.
4. Insérer les 4 vis dans les orifices et les serrer.
5. Reconnecter les câbles. Consulter le manuel de l'Utilis. fourni avec le bras de fixation murale en option pour les instructions de fixation au mur.



Spécifications des vis de fixation murale : M4*(12+x)mm, (X=Épaisseur du support de fixation murale)



REMARQUE : Les orifices de vis de montage VESA ne sont pas disponibles sur tous les modèles ; veuillez vérifier auprès du revendeur ou du service officiel AOC. Toujours contacter le fabricant pour l'installation murale.



* Le design de l'écran peut différer des illustrations.

⚠ AVERTISSEMENT :

1. Pour éviter tout dommage potentiel à l'écran, tel qu'un décollement de la dalle, 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 lors de l'ajustement de l'angle du moniteur. Saisissez uniquement le cadre.

Fonction Adaptive-Sync

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

Cartes graphiques

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

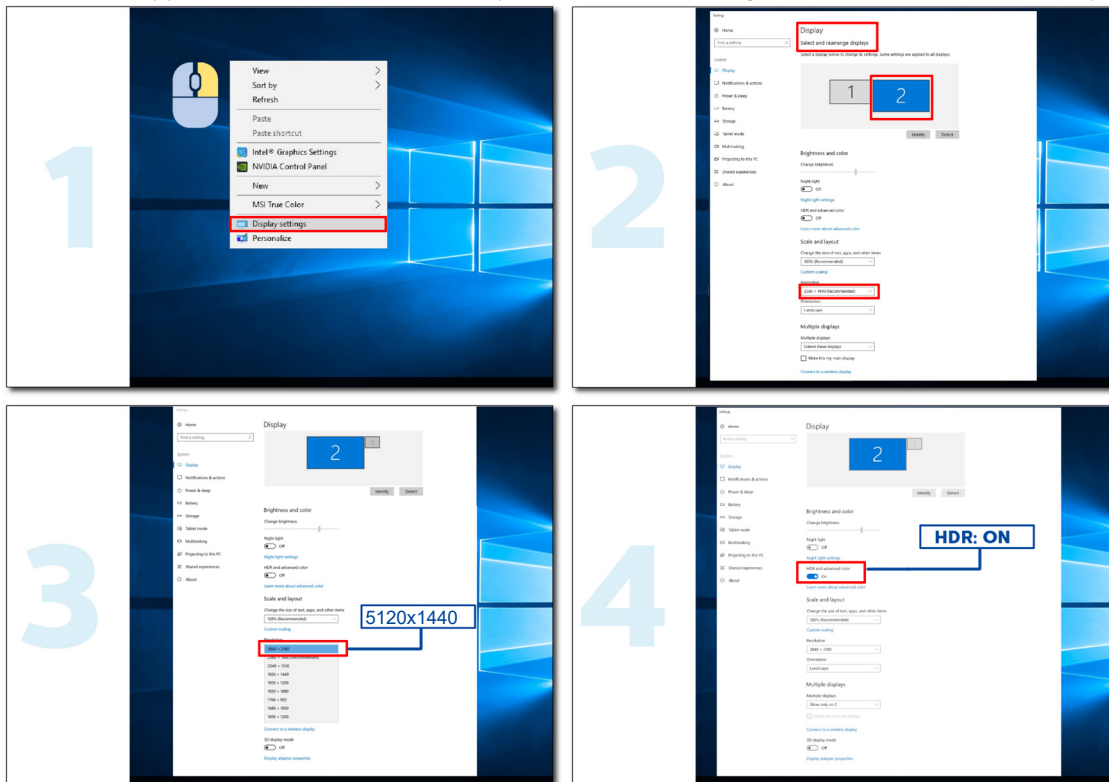
HDR

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. Contacter le fabricant de l'appareil et le fournisseur de contenu pour obtenir des informations sur la compatibilité de l'appareil et du contenu. Sélectionner « OFF » pour la fonction HDR en l'absence de besoin d'activation automatique.

REMARQUE :

1. Aucun réglage spécifique n'est requis pour l'interface DisplayPort/HDMI sous les versions de WIN10 antérieures à V1703.
2. Seule l'interface HDMI est disponible ; l'interface DisplayPort ne fonctionne pas sous WIN10 version V1703.
3. La résolution 5120x1440@60Hz est recommandée uniquement pour les lecteurs Blu-ray, Xbox et PlayStation.
 - a. La résolution d'affichage est réglée sur 5120x1440 et le HDR est pré-réglé sur ON.
 - b. Une fois l'application lancée, un effet HDR optimal est obtenu en réglant la résolution sur 5120x1440 (si disponible).



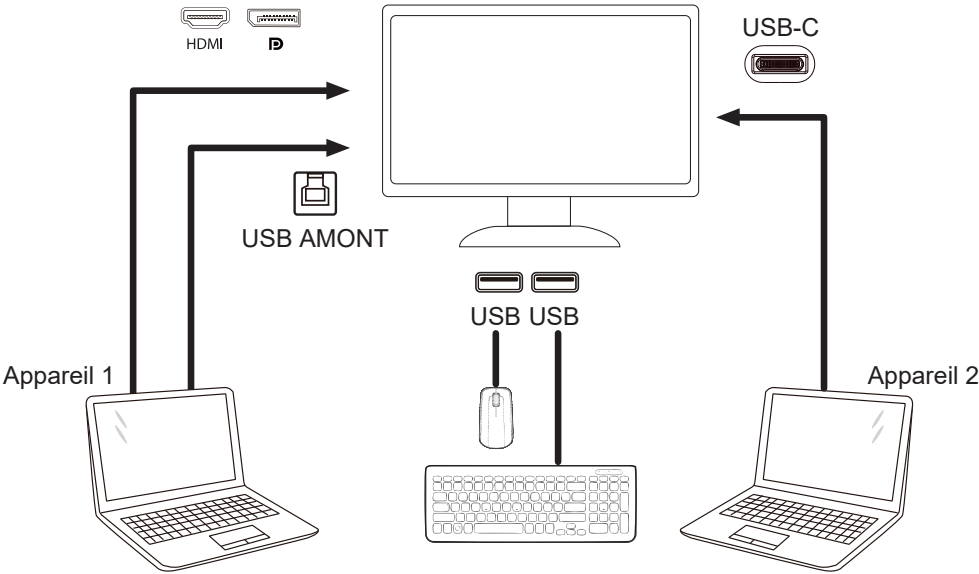
Fonction KVM

Qu'est-ce que le KVM ?

La fonction KVM permet d'afficher deux PC, deux ordinateurs portables, ou un PC et un ordinateur portable sur un seul moniteur AOC, et de contrôler les deux appareils à l'aide d'un unique ensemble clavier-souris. Basculer le contrôle d'un appareil à l'autre en sélectionnant la source du signal d'entrée via « Input Select » dans le menu OSD.

Comment utiliser le KVM ?

- Étape 1 : Connecter un appareil (PC ou ordinateur portable) au moniteur via USB C1.
- Étape 2 : Connecter l'autre appareil au moniteur via HDMI ou DisplayPort. Connecter ensuite ce même appareil au moniteur via USB up.
- Étape 3 : Connecter les périphériques (clavier et souris) au moniteur via le port USB.



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

Étape 4 : Appuyer sur Enter pour accéder aux Settings. Dans la page Settings, sélectionner « Auto », « USB C1 » ou « USB UP » sous l'onglet USB Selection.



USB Selection (USB sélection)	Description de la fonction
Auto	Sélectionne automatiquement USB-C ou USB up (USB haut) en fonction de la Source du signal actuellement affichée à l'écran.
USB C1	Fournit une liaison montante USB via un câble USB-C.
USB up (USB haut)	Assure une liaison USB upstream via un câble USB-C vers USB-A.

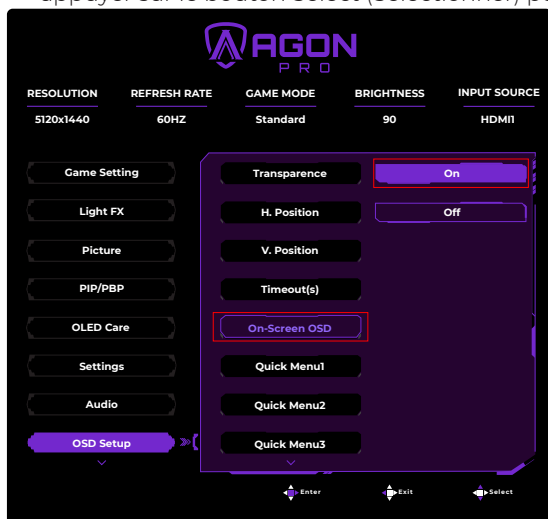
OSD à l'écran

Ce moniteur prend en charge la fonctionnalité OSD à l'écran.

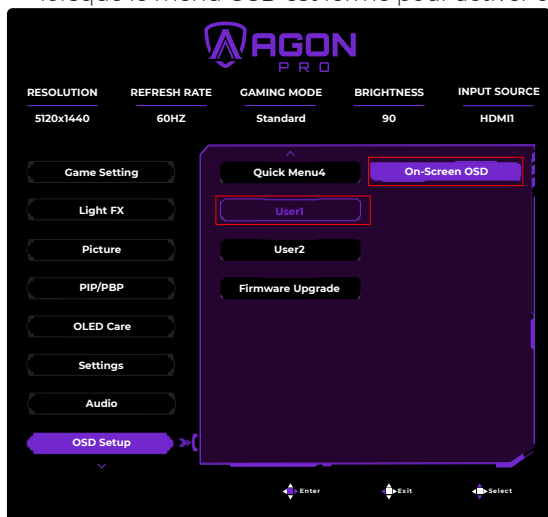
Lorsque l'OSD à l'écran est activé, il est possible d'utiliser une souris pour naviguer dans le menu OSD du moniteur. Cette fonctionnalité offre une méthode alternative pour Adjust (Ajuster) les Settings (Réglages) du moniteur ; toutefois, la compatibilité avec certaines souris n'est pas garantie.

Instructions d'installation :

1. Connecter la souris au port USB jaune du moniteur.
REMARQUE : Un câble USB upstream n'est pas nécessaire pour utiliser l'OSD à l'écran. Toutefois, pour activer l'OSD à l'écran depuis votre ordinateur ou ordinateur portable lorsque celui-ci est désactivé, connecter un câble USB upstream ou utiliser un câble USB-C vers USB-C entre le port USB-C1 du moniteur et l'ordinateur.
2. Il est possible d'activer ou de désactiver la fonctionnalité OSD à l'écran selon les méthodes suivantes :
 - Accéder au menu OSD. Naviguer vers Rég. OSD > OSD à l'écran, Select (Sélectionner) On (Mar.) ou Off (Arr.), puis appuyer sur le bouton Select (Sélectionner) pour appliquer le réglage.



- Lorsque le menu OSD est fermé, maintenir enfoncé le bouton Haut pendant environ 3 secondes pour basculer l'OSD à l'écran entre On (Mar.) et Off (Arr.).
- Si une touche définie par l'utilisateur est attribuée à « OSD à l'écran », appuyez plusieurs fois sur cette touche lorsque le menu OSD est fermé pour activer ou désactiver l'OSD à l'écran.



- L'OSD à l'écran est automatiquement désactivé lors de la mise sous tension du moniteur ou lors de la sortie du mode veille.
3. Après l'activation de l'OSD à l'écran, le moniteur détecte la connexion de la souris, ce qui prend environ 3 à 20 secondes. Le menu suivant s'affiche alors :

Detecting mouse...

Si aucune souris n'est détectée sur le port USB désigné dans un délai de 20 secondes, la fonction OSD à l'écran se désactive automatiquement.

Mouse not connected to
the specified USB port
Mouse control: Off

Une fois la souris détectée avec succès, le curseur apparaît au centre de l'écran avec une bordure violette.



Style du curseur

Lorsque l'OSD à l'écran est activé, notez les points suivants :

1. Seuls le bouton d'alimentation et la commande de bascule de l'OSD à l'écran sont actifs ; tous les autres boutons sont désactivés.
2. L'OSD à l'écran contrôle uniquement le menu OSD du moniteur et ne permet pas d'agir sur l'ordinateur hôte.
3. Dans le menu OSD, Position horizontale, Position verticale, Mis/niv fw et USB sélection sont grisés et indisponibles.

Instructions:

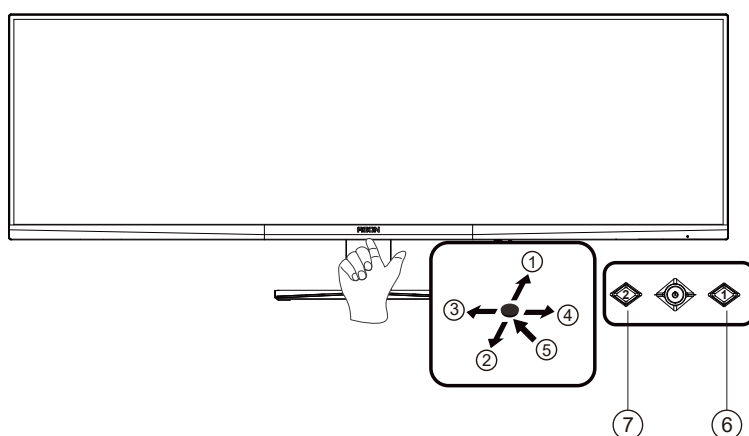
1. Une fois l'OSD à l'écran activé et une souris détectée, cliquer sur le bouton gauche de la souris lorsque l'OSD est désactivé ouvre le menu OSD. Faire défiler la molette de la souris vers le haut ouvre le Menu rapide Source entrée, et faire défiler vers le bas ouvre le menu rapide d'Ajuster du Viseur sniper.
2. Utiliser le pointeur de la souris ou la molette de défilement pour naviguer dans les menus, faire défiler les pages ou Sélectionner des éléments à Ajuster.
REMARQUE : Lorsque le menu principal, le Menu rapide ou d'autres menus sont affichés, l'OSD à l'écran n'est actif que dans la zone du menu.
3. Une fois l'élément souhaité mis en surbrillance, cliquer sur le bouton gauche de la souris pour confirmer l'Ajuster ou entrer dans le Niveau de sous-menu suivant.
4. Cliquer avec le bouton droit dans la zone du menu pour revenir aux niveaux de menu précédents jusqu'à la fermeture du menu principal.

Instructions d'utilisation du réticule personnalisé :

1. Activer l'OSD à l'écran.
2. Lorsque le menu OSD est désactivé, faire défiler la molette de la souris vers le bas pour afficher le menu de raccourci d'Ajuster du réticule.
3. Faire défiler à nouveau la molette de la souris pour Ajuster le grossissement du Viseur sniper. Faire défiler la molette vers le haut une fois pour augmenter le grossissement du Viseur sniper d'un Niveau (2X->3X->4X) ; faire défiler la molette vers le bas une fois pour diminuer le grossissement du Viseur sniper d'un Niveau (4X->3X->2X). Cliquer avec le bouton gauche pour confirmer l'Ajuster du menu.
4. Effectuer un clic droit n'importe où pour définir la Position de départ du Viseur sniper. Déplacer la souris vers le coin inférieur droit ; un cadre rectangulaire gris foncé apparaîtra à l'écran. Lorsque le cadre devient violet, cela indique la zone de visualisation valide du Viseur sniper. Faire glisser la souris pour ajuster la Taille de la fenêtre du Viseur sniper, puis effectuer un nouveau clic droit pour confirmer.
5. Faire défiler la molette de la souris pour ajuster le Niveau de grossissement du Viseur sniper.

Ajuster

Raccourcis clavier



1	OSD à l'écran/Haut
2	Bas
3	Gauche
4	Droite
5	Alimentation/MENU/Sélectionner
6	Utilisateur1 (Viseur sniper)
7	Utilisateur2 (Sélec. entrée)

Alimentation/MENU/Sélectionner

- Lorsque le moniteur est hors tension, appuyer sur ce bouton pour l'allumer.
- Lorsque le moniteur est sous tension, appuyer sur ce bouton pour ouvrir le menu OSD ou confirmer les réglages des fonctions, et maintenir ce bouton enfoncé pendant environ 2 secondes pour éteindre le moniteur.
- Lorsque le moniteur est en mode veille, appuyer sur ce bouton pour l'éteindre.

OSD à l'écran/Haut/Bas/Gauche/Droite

- Lorsque le menu OSD est fermé, maintenir enfoncé le bouton Haut pendant environ 3 secondes pour activer ou désactiver la commande de la souris. Si aucune souris n'est détectée sur le port USB désigné dans les 20 secondes, la commande de la souris se désactive automatiquement.
- Lorsque le menu OSD est fermé, appuyer brièvement sur le bouton pour ouvrir le menu des raccourcis.
- Lorsque le menu OSD est ouvert, suivre les instructions affichées à l'écran pour effectuer les actions souhaitées.
- Lorsque le moniteur est en mode veille, appuyer sur ce bouton pour ouvrir le menu Input Select (Sélec. entrée).

User1 (Utilisateur1) (Dual Resolution (Double résol.))

- Personnaliser la fonction de cette touche de raccourci dans le MENU : Gaming Mode (Mode de jeu), Shadow Control (Ctrl. ombre), Low Input Lag (Déc entr faibl), Adaptive-Sync, Dial Point (Point de mire), Sniper Scope (Viseur sniper), Input Select (Sélec. entrée), Volume (VOL.), Image Ratio (Form. Image), Pixel Refresh (), Light FX, Game Color (Couleur Jeu), Dark Boost (Boost noir), Sharpness (Netteté), Color Temp. (Couleur), Color Space (Espce. colmtq.), OSD à l'écran. Le réglage par défaut en usine est « Sniper Scope (Viseur sniper) ».
- Lorsque le MENU est Off (Arr.), appuyer sur ce bouton pour ouvrir le menu « Input Select (Sélec. entrée) ». Appuyer sur la touche « Gauche » ou « Droite » pour sélectionner le Level (Niveau) de grossissement du Zoom local : 2X, 3X, 4X.
- Lorsque le moniteur est en mode veille, appuyer sur ce bouton pour ouvrir le menu « Input Select (Sélec. entrée) ».

Utilisateur2 (Sélec. entrée)

- Personnaliser la fonction de cette touche de raccourci dans le MENU OSD : Gaming Mode (Mode de jeu), Shadow Control (Ctrl. ombre), Low Input Lag (Déc entr faibl), Adaptive-Sync, Dial Point (Point de mire), Sniper Scope (Viseur sniper), Input Select (Sélec. entrée), Volume (VOL.), Image Ratio (Form. Image), Pixel Refresh (), Light FX, Game Color (Couleur Jeu), Dark Boost (Boost noir), Sharpness (Netteté), Color Temp. (Couleur), Color Space (Espce. colmtq.), OSD à l'écran.

Le réglage par défaut en usine est « Input Select (Sélec. entrée) ».

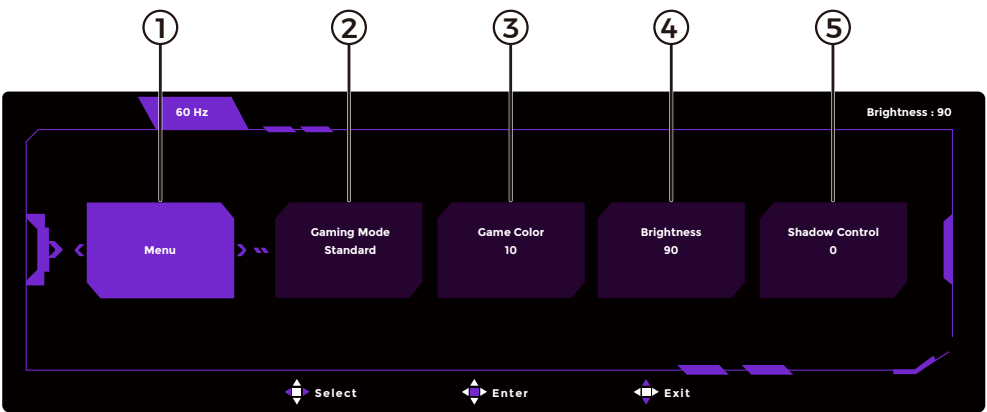
- Lorsque le MENU OSD est Off (Arr.), appuyer sur ce bouton pour ouvrir le menu « Input Select (Sélec. entrée) ». Appuyer sur le bouton « Haut » ou « Bas » pour sélectionner la Source entrée affichée dans la barre d'information, puis appuyer sur le bouton « Select (Sélectionner) » pour basculer vers la source sélectionnée.
- Lorsque le moniteur est en mode veille, appuyer sur ce bouton pour ouvrir le menu « Input Select (Sélec. entrée) ».

MENU OSD – Fonction de verrouillage

- Lorsque le MENU OSD est Off (Arr.), maintenir le bouton « Bas » enfoncé pendant environ 10 secondes pour verrouiller ou déverrouiller le MENU OSD.

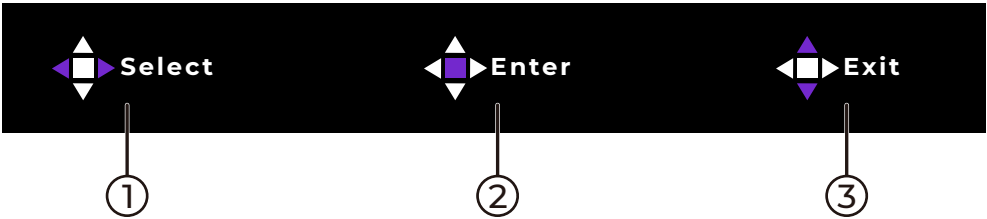
Adjust (Ajuster) le MENU OSD

Quick Menu (Menu rapide)



1	MENU	Ouvrir le menu principal de l'OSD.
2	Quick Menu1 (Menu rapide1) Gaming Mode (Mode de jeu)	Quick Menu1 (Menu rapide1) User (Utilis.). Le réglage par défaut est Gaming Mode (Mode de jeu).
3	Quick Menu2 (Menu rapide2) Game Color (Couleur Jeu)	Quick Menu2 (Menu rapide2) User (Utilis.). Le réglage par défaut est Game Color (Couleur Jeu).
4	Quick Menu3 (Menu rapide3) Brightness (Luminos.)	User (Utilis.) Quick Menu3 (Menu rapide3). Le réglage par défaut est Brightness (Luminos.).
5	Quick Menu4 (Menu rapide4) Shadow Control (Ctrl. ombre)	User (Utilis.) Quick Menu4 (Menu rapide4). Le réglage par défaut est Shadow Control (Ctrl. ombre).

Guide d'utilisation des boutons



1	Select (Sélectionner)	Conformément aux indications relatives au bouton violet dans le menu OSD, appuyez sur le bouton correspondant pour Select (Sélectionner) le menu à Adjust (Ajuster) ou pour effectuer des réglages.
2	Enter (Entrée)	Conformément aux indications du bouton violet dans le menu OSD, appuyer sur le bouton correspondant pour confirmer la sélection et accéder au sous-menu suivant, ou pour confirmer un ajustement du menu.
3	Exit (Quit.)	Conformément aux indications des touches violettes affichées dans le MENU OSD, appuyer sur la touche correspondante pour revenir au Level (Niveau) de menu précédent ou pour Exit (Quit.) complètement du menu.

REMARQUE :

La fonction de la touche de navigation à 5 directions peut varier selon les différents Level (Niveau) ou options du MENU OSD. L'utiliser conformément aux indications des touches violettes affichées dans le MENU OSD.

MENU OSD

Game Setting (Réglage Jeu)



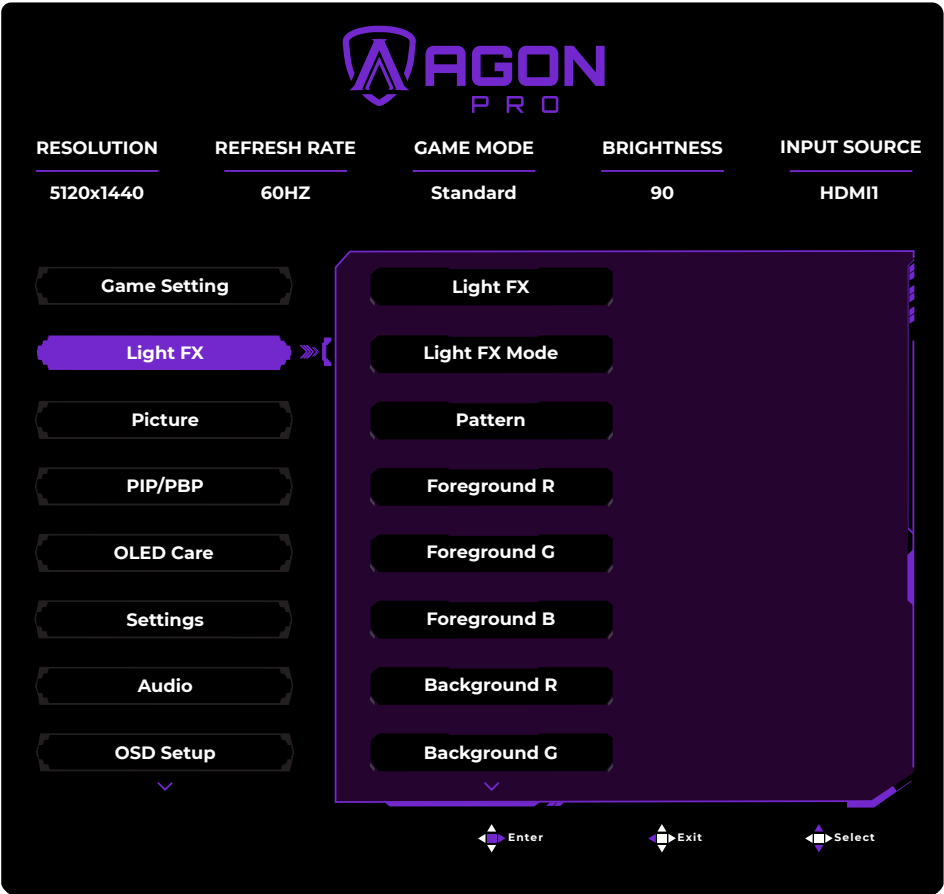
Gaming Mode (Mode de jeu)	Standard	Améliorer la lisibilité pour les jeux Web et Mobile appropriés.
	FPS	Pour les jeux FPS (First Person Shooters). Améliore le niveau de noir en mode sombre.
	RTS	Pour les jeux RTS (stratégie en temps réel). Améliore la qualité de l'image.
	Racing (Course)	Pour les jeux Racing, offre le temps de réponse Fastest (Très rapide) et une Saturation des couleurs élevée.
	Gamer 1 (Jr. 1)	Réglages de préférence User (Utilis.) enregistrés sous Gamer 1 (Jr. 1).
	Gamer 2 (Jr. 2)	Réglages de préférence de l'User (Utilis.) enregistrés sous Gamer 2 (Jr. 2).
	Gamer 3 (Jr. 3)	Réglages de préférence User (Utilis.) enregistrés sous Gamer 3 (Jr. 3).

ImageRatio(Form Image)	Full (Plein) (32:9/16:9)/ 1:1(32:9/16:9)/ Full(Square) (Plein(Carré))/ 1:1(Square) (1:1(Carré))/ Aspect/ 27»/ 24.5»	Sélectionner Form. Image. Plein (32:9/16:9) : Adapte l'image d'entrée en plein écran. Convient aux images aux proportions 32:9/16:9. 1:1 (32:9/16:9) : Affiche l'image d'entrée à sa résolution native sans adaptation. Plein (Carré) : La résolution prédéfinie est de 1280 x 960. Adapte l'image d'entrée en plein écran. 1:1 (Carré) : La résolution prédéfinie est de 1280 x 960. Affiche l'image d'entrée à sa résolution native sans adaptation. Aspect : La résolution prédéfinie est de 1280 x 960. L'image est adaptée pour remplir l'écran au maximum tout en conservant ses proportions d'origine et sans distorsion géométrique. Convient aux images aux proportions 4:3. 27» : Affiche une zone d'écran de 27 pouces uniquement au centre de l'écran. 24.5» : Affiche une zone d'écran de 24,5 pouces uniquement au centre de l'écran.
Shadow Control (Ctrl. ombre)	0-20	Ctrl. ombre : La valeur par défaut est 0. L'utilisateur peut l'ajuster de 0 à 20 pour obtenir une image plus nette. Si l'image est trop sombre pour distinguer clairement les détails, Ajuster de 0 à 20 pour obtenir une Image claire.
Low Input Lag (Décentra)	Off (Arr.)/On (Mar.)	La désactivation du tampon de trame permet de réduire le délai d'entrée. REMARQUE : La fonction Low Input Lag (Dc entr faibl) est activée par défaut et ne peut pas être ajustée lorsque Adaptive-Sync est activé.
Game Color (Couleur Jeu)	0 ~ 20	Game Color (Couleur Jeu) offre un Level (Niveau) de 0 à 20 pour Ajuster la Saturation afin d'obtenir une meilleure Image.
Adaptive-Sync	Off (Arr.)/On (Mar.)	Désactiver ou activer Adaptive-Sync. Rappel de fonctionnement d'Adaptive-Sync : lorsque la fonctionnalité Adaptive-Sync est activée, un effet Flashing (Clignotant) peut se produire dans certains environnements Game (Jeu).
Dial Point (Point de mire)	Off (Arr.)/20/	Activer ou désactiver la fonction Dial Point (Point de mire) du jeu. Le Dial Point (Point de mire) du jeu passe automatiquement sur Off (Arr.) après la mise On (Mar.) ou Off (Arr.) du moniteur. Lorsque la fonction Dial Point (Point de mire) est sur On (Mar.), le Dial Point (Point de mire) s'affiche au Center (Centre) de l'écran pour aider les joueurs à viser avec précision dans les jeux de tir à la première personne (FPS).
Sniper Scope (Viseur sniper)	Off (Arr.) / 2X / 3X / 4X	Effectuer un Zoom avant localement pour faciliter le ciblage lors du tir.
Frame Counter (Compteur trames)	Off (Arr.) / Right-Up (Droit-haut) / Right-Down (Droit-bas) / Left-Up (Gauche-haut) / Left-Down (Gauche-bas)	Afficher la fréquence V de l'affichage dans le coin sélectionné.
HDMI1	Console/DVD/PC	Select (Sélectionner) le Type de périphérique connecté. Lors de l'utilisation de HDMI1 pour connecter la Game (Jeu) console ou le lecteur DVD, régler HDMI1 sur PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Select (Sélectionner) le Type de périphérique connecté. Lors de l'utilisation de HDMI2 pour connecter une console de jeu ou un lecteur DVD, régler HDMI2 sur PC.

REMARQUE :

- 1). Lorsque « HDR Mode » dans « Picture » est activé, les paramètres « Shadow Control » et « Game Color » ne peuvent pas être ajustés.
- 2). Lorsque « HDR » dans « Picture » est réglé sur « DisplayHDR », les paramètres « Gaming Mode », « Shadow Control » et « Game Color » ne peuvent pas être ajustés.
Lorsque « HDR » dans « Picture » est réglé sur « HDR Peak », « HDR Picture », « HDR Movie » ou « HDR Game », les paramètres « Gaming Mode » et « Game Color » ne peuvent pas être ajustés.
- 3). Lorsque « Color Space » dans « Picture » est réglé sur « sRGB » ou « DCI-P3 », les paramètres « Shadow Control » et « Game Color » ne peuvent pas être ajustés.

Light FX

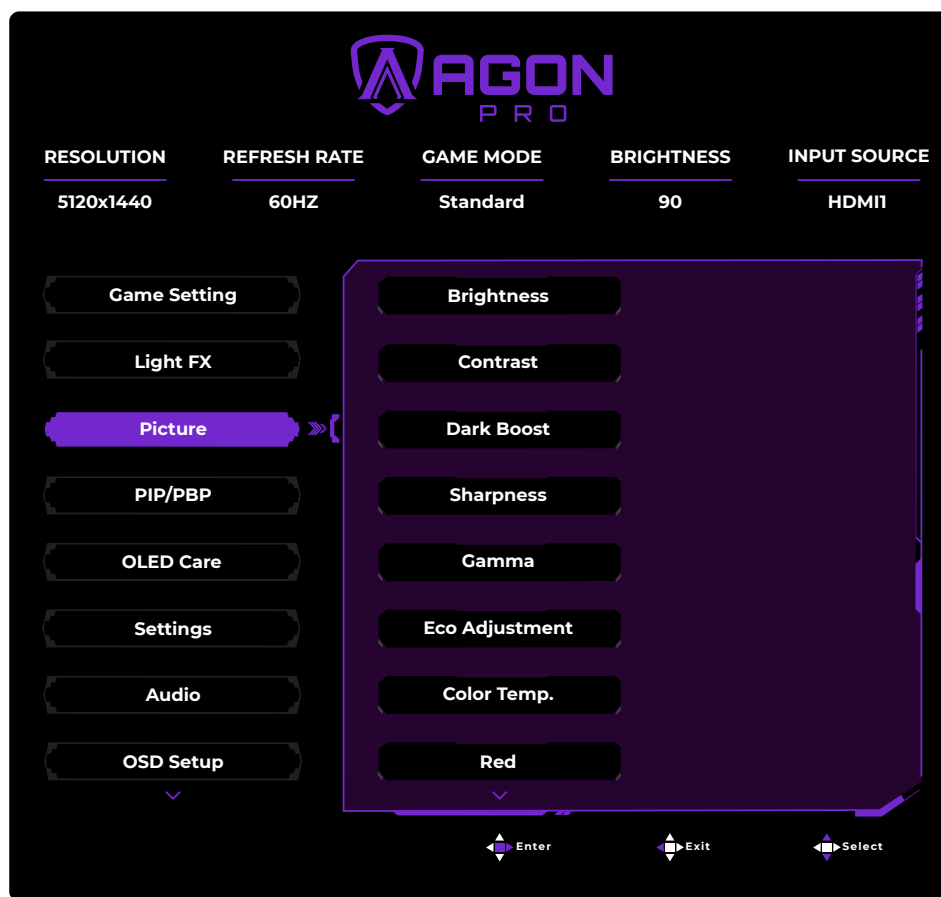


Light FX	Off (Arr.) / Low (Faibl) / Medium (Moyen) / Strong (Fort)	Sélectionner l'intensité des Light FX.
Light FX Mode (Md.Light FX)	Audio1/ Audio2/ Statique/ Décalage simple/ Décal gradient/ Rempl simple/ Rempl unidir/ Rempl bidir/ Respiration/ Mouvement/ Zoom/ Arc-en-ciel/ Vague d'eau/ Clignotant/ Démo	Sélectionner Md.Light FX
Pattern (Motif)	Red (Rouge)/ Green (Vert)/ Blue (Bleu)/ Rainbow (Arc-en-ciel)/ User Define (Défini util)	Sélectionner le motif Light FX
Foreground R	0-100	L'Utilis. peut ajuster la couleur de premier plan des Light FX lorsque le Motif est réglé sur Défini util.
Foreground G		
Foreground B		
Background R	0-100	L'Utilis. peut ajuster la couleur d'arrière-plan Light FX lorsque le Motif est réglé sur Défini util.
Background G		
Background B		

REMARQUE :

La fonction d'éclairage Dynamic (Dynamiq.) est prise en charge sous Windows 11. Lorsque le moniteur est connecté à un PC Windows 11 via un câble USB up (USB haut), accédez à Bureau → Personnalisation → Éclairage dynamique, puis activez les options « Utiliser l'éclairage dynamique sur mes appareils » et « Les applications compatibles au premier plan contrôlent toujours les effets d'éclairage ». Cela permet au système Windows 11 de contrôler les effets d'éclairage de Light FX. Par conséquent, l'option « Light FX » du MENU OSD sera grisée et indisponible pour Adjust (Ajuster).

Picture (Image)



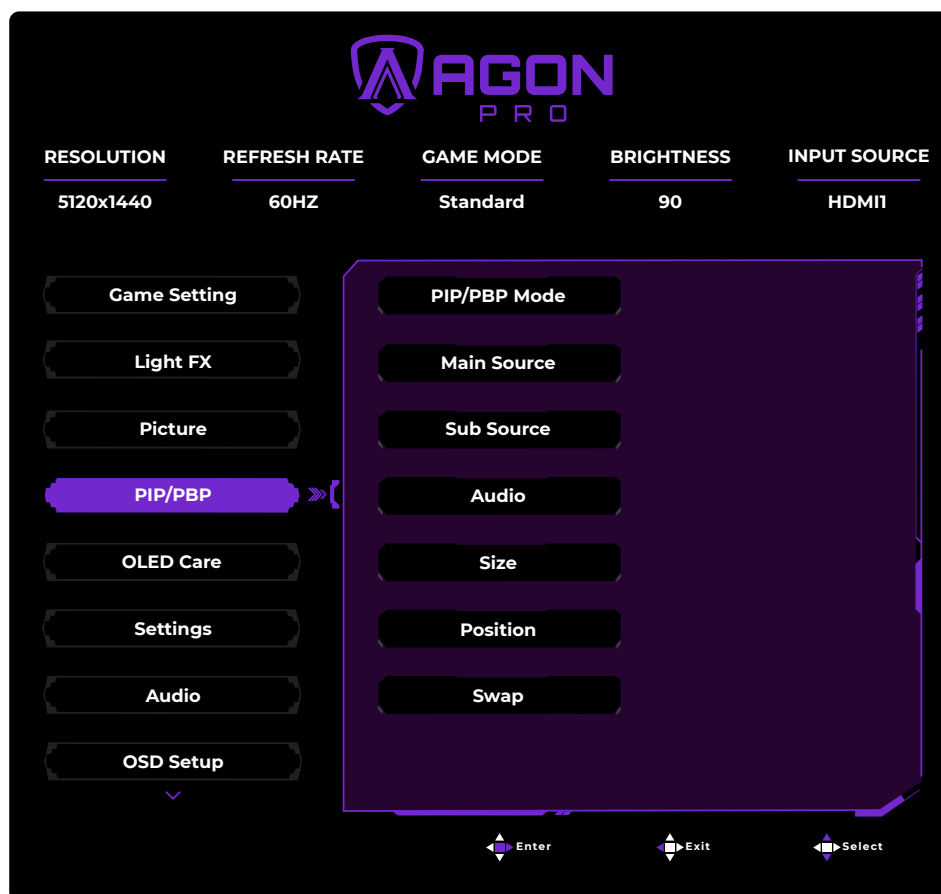
Brightness (Luminos.)	0-100	Ajuster la luminosité.
Contrast (Contras.)	0-100	Ajuster le contraste.
Dark Boost (Boost noir)	Arr. / Niv.1 / Niv.2 / Niv.3	Améliorer les détails de l'écran dans les zones sombres ou claires afin d'ajuster la luminosité dans les zones claires et éviter toute sursaturation.
Sharpness (Netteté)	0-100	Ajuster la netteté.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Ajuster le Gamma.
Eco Adjustment (Éco-ajust.)	Standard	Mode Standard.
	Text (Texte)	Mode texte.
	Internet	Mode Internet.
	Game (Jeu)	Game Mode (Md. jeu).
	Movie (Film)	Mode Movie (Film).
	Sports (sport)	Mode Sport.
	Reading (Lecture)	Mode Lecture.
Color Temp. (Couleur)	6500K/ 7300K/ 9300K/ Défini util	Ajuster la Couleur REMARQUE : Sélectionner Défini util pour ajuster les couleurs RVB.
Red (Rouge)	0-100	Gain rouge issu du registre numérique.
Green (Vert)	0-100	Gain Green (Vert) du registre numérique.
Blue (Bleu)	0-100	Gain Blue (Bleu) à partir du registre numérique.
R.Saturation (Sat. rouge)	0-100	Ajuster la Saturation rouge.
G.Saturation (Sat. verte)	0-100	Ajuster la Saturation verte.
B.Saturation (Sat. bleu)	0-100	Ajuster la Sat. bleu.
C.Saturation (Sat. cyan)	0-100	Ajuster Sat. cyan.

M.Saturation (Sat. magenta)	0-100	Ajuster Sat. magenta.
Y.Saturation (Sat. jaune)	0-100	Ajuster Y.Saturation.
R.Hue (Teinte rouge)	0-100	Ajuster la R.Hue (Teinte rouge).
G.Hue (Teinte verte)	0-100	Ajuster la G.Hue (Teinte verte).
B.Hue (Teinte bleue)	0-100	Ajuster la B.Hue (Teinte bleue).
C.Hue (Teinte cyan)	0-100	Ajuster la C.Hue (Teinte cyan).
M.Hue (Teinte magenta)	0-100	Ajuster M.Hue (Teinte magenta).
Y.Hue (Teinte jaune)	0-100	Ajuster Y.Hue (Teinte jaune).
HDR	Off (Arr.)	Régler le profil HDR en fonction des exigences d'utilisation. REMARQUE : Lorsque le HDR est détecté, l'option HDR s'affiche pour réglage.
	DisplayHDR	
	HDR Peak (Pic HDR)	
	HDR Picture (HDR Image)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Jeu)	
HDR Mode	Off (Arr.)	Optimisé pour la couleur et le contraste de l'image, afin de simuler le rendu de l'effet HDR. REMARQUE : Lorsque le signal HDR n'est pas détecté, l'option HDR Mode s'affiche pour ajustement.
	HDR Picture (HDR Image)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Jeu)	
Color Space (Espce. colmtq.)	Panel Native	Dalle Standard Color Space (Espce. colmtq.).
	sRGB	Espace colorimétrique sRGB.
	DCI-P3	Color Space (Espce. colmtq.) DCI-P3
LowBlue Mode (Mode BleuFaible)	Off (Arr.)	Réduire la Wave (Vague d'eau) Blue (Bleu) en contrôlant la température de couleur.
	Multimedia (Multimédia)	
	Internet	
	Office (Bureau)	
	Reading (Lecture)	

REMARQUE :

- 1). Lorsque « HDR Mode » est activé, les paramètres « Contrast », « Dark Boost », « Gamma », « Eco Adjustment », « Color Temp. », « Saturation/Teinte couleur 6 axes », « Color Space » et « LowBlue Mode » ne peuvent pas être ajustés.
- 2). Lorsque « HDR » est réglé sur « DisplayHDR », tous les paramètres du menu « Picture », à l'exception de « HDR » et « Sharpness », ne peuvent pas être ajustés.
Lorsque « HDR » est réglé sur « HDR Peak », « HDR Picture », « HDR Movie » ou « HDR Game », les paramètres « Gamma », « Eco Adjustment », « Color Temp. », « Saturation/Teinte couleur 6 axes », « Color Space » et « LowBlue Mode » ne peuvent pas être ajustés.
- 3). Lorsque « Color Space » est réglé sur « sRGB » ou « DCI-P3 », les paramètres « Contrast », « Dark Boost », « Gamma », « Eco Adjustment », « Color Temp. », « Saturation/Teinte couleur 6 axes », « HDR Mode » et « LowBlue Mode » ne peuvent pas être ajustés.
- 4). Lorsque l'« Éco-ajust. » est réglé sur « Lecture », le « Contraste », le « Boost noir », la « Couleur », la « Saturation/Teinte 6 axes », l'« Espce. colmtq. » et le « Mode BleuFaible » ne peuvent pas être ajustés.
- 5). Lorsque le « Mode de jeu » sous « Réglage Jeu » est défini sur un mode autre que « Standard », les paramètres « Éco-ajust. », « Saturation/Teinte 6 axes », « HDR Mode » et « Espce. colmtq. » ne peuvent pas être ajustés.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Mode PIP/PBP)	Off/PIP/PBP	Désactiver ou activer les fonctions PIP et PBP.
Main Source (Source princip.)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Sélectionner la source de l'écran principal.
Sub Source (Source second.)	HDMI1/HDMI2/DisplayPort/USB C	Sélectionner la source du sous-écran.
Audio	Main Source (Source princip.)	Sélectionner la sortie Audio pour l'écran principal ou le sous-écran.
	Sub Source (Source second.)	
Size (Taille)	Small (Petite)/Middle (Centre)/Large (Grande)	Sélectionner la Size (Taille) du sous-écran.
Position	Right-Up (Droit-haut)	Sélectionner la Position du sous-écran.
	Right-Down (Droit-bas)	
	Left-Up (Gauche-haut)	
	Left-Down (Gauche-bas)	
Swap (Inver.)	24 : Swap (Inver.)	Swap (Inver.) la source d'écran
	24 : No (Non)	

REMARQUE :

- Lorsque « HDR » dans le menu « Picture (Image) » est réglé sur un état autre que « Off », tous les éléments du menu « PIP/PBP » deviennent indisponibles pour Adjust (Ajuster).
- Lorsque PBP/PIP est On, la compatibilité des Input Source (Source entrée) pour les Main Source (Source princip.)/sous-écrans est indiquée dans le tableau suivant :

PBP/PIP		Main Source (Source princip.)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Source second.)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

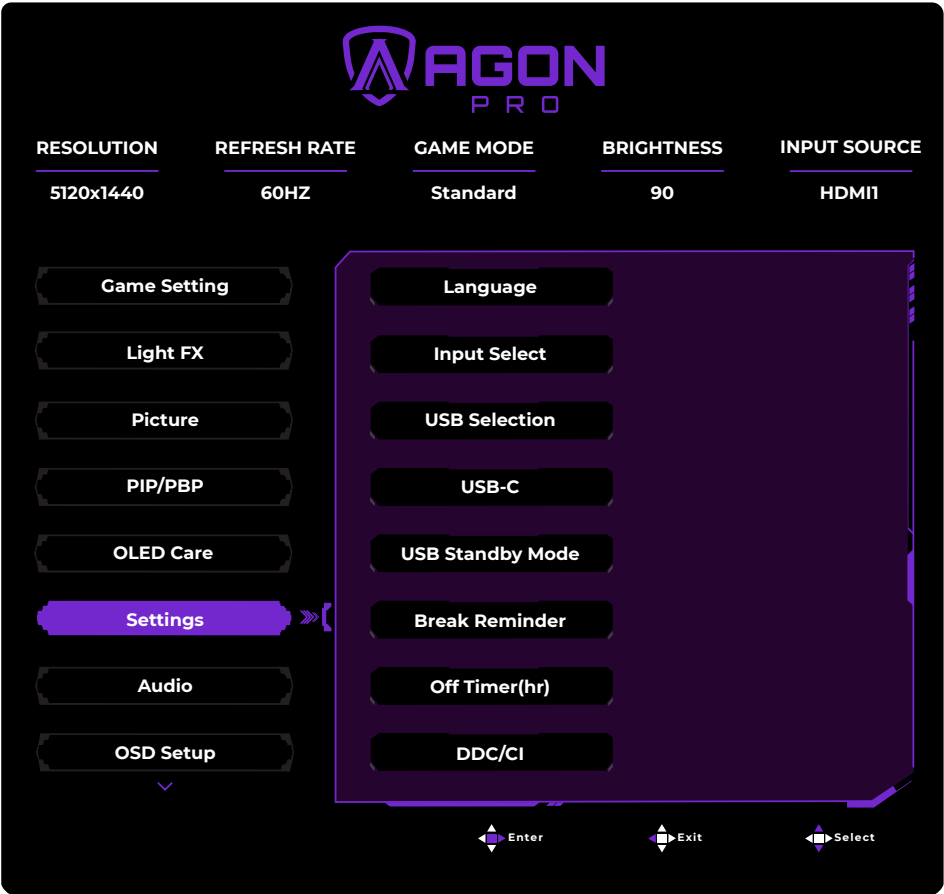
Entretien OLED



Pixel Orbiting () (Décalage de l'image)	Off (Arr.)	Permet d'activer la fonction Pixel Orbiting afin de réduire le risque de rétention d'image. Réglage recommandé : « On ».
	Weak (Faible)	Une fois cette fonction activée, les pixels de l'image se déplacent circulairement dans leur ensemble. L'amplitude du mouvement dépend des réglages. Les caractères déplacés peuvent être partiellement rognés sur les bords. Lorsque « Le plus fort » est sélectionné, le risque de rétention d'image est minimisé, mais le rognage latéral éventuel peut être plus marqué.
	Medium (Moyen)	
	Strong (Fort)	
	Strongest (Le plus fort)	
Auto Pixel Refresh (Rafr pixels auto)	Off (Arr.) / On (Mar.)	Activer/Désactiver la fonction Auto Pixel Refresh (Rafr pixels auto) « Pixel Refresh ». Le moniteur affichera automatiquement un message « Auto Pixel Refresh (Rafr pixels auto) » toutes les 24 heures d'utilisation cumulée pour rappeler à l'User (Utilis.) d'exécuter le processus « Pixel Refresh ». Select (Sélectionner) « Off (Arr.) » pour désactiver l'Auto Pixel Refresh (Rafr pixels auto) pour « Pixel Refresh ». Toutefois, si la durée recommandée pour l'exécution du « Pixel Refresh » n'est pas respectée, cela peut augmenter le risque de rétention d'image sur l'écran. Veuillez procéder avec prudence.
Pixel Refresh ()	Off (Arr.)/On (Mar.)	Cette fonction permet d'activer et d'exécuter les fonctions de Compensation et Correction d'écran ainsi que Pixel Refresh afin d'éliminer la rétention d'image générée. Après la mise sous tension, Select (Sélectionner) « Yes (Oui) » conformément à l'invite du MENU ; le moniteur exécutera automatiquement la Compensation et Correction d'écran en premier lieu, puis le Pixel Refresh. Une fois terminé, le moniteur reviendra à l'état sous tension.

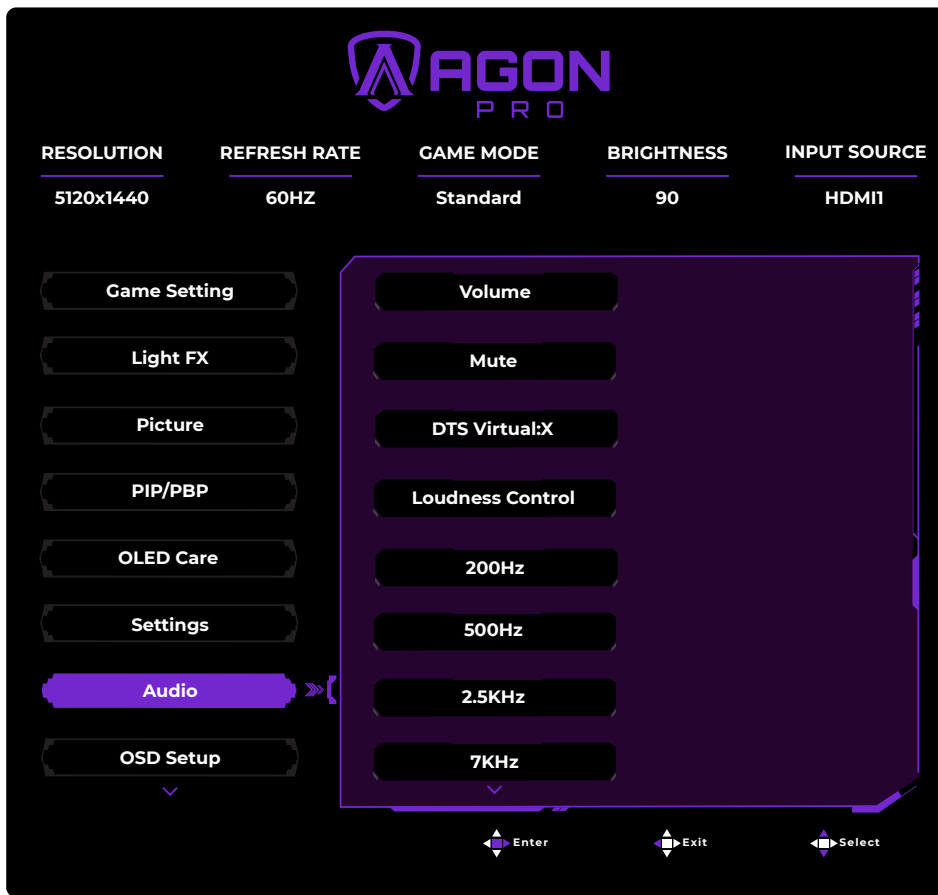
Screen Saver (Eco. Écran)	Off (Arr.) / Slow () / Fast (Rapide)	Lorsqu'une image Static (Statique) est détectée pendant une certaine durée, la fonction Eco. Écran atténue la luminosité de l'écran pour protéger la dalle contre le marquage. Lorsqu'une image animée est détectée, le moniteur rétablit la Luminos. au niveau de fonctionnement précédent. Le réglage par défaut est Slow () et peut être modifié sur Fast (Rapide) pour activer l'Eco. Écran plus rapidement. Il est fortement recommandé de toujours activer l'Eco. Écran sur Slow () ou Fast (Rapide) afin de protéger l'écran. Il est également conseillé de configurer votre appareil pour utiliser un économiseur d'écran.
Logos Protection (Prot. Multi-Logo)	Off (Arr.) / 1 / 2	Lorsque plusieurs logos Static (Statique)s sont détectés à l'écran, il est conseillé d'activer la Prot. Multi-Logo ; celle-ci atténue la luminosité de l'écran pour protéger la dalle contre le marquage d'image aux emplacements où les logos sont détectés.
Boundary Dimmer (Grad. contours)	Off (Arr.) / 1 / 2 / 3	Pour les Proportions spéciales présentant une zone noire dans le cadre de l'écran ou un écran scindé, la fonction Grad. contours permet de détecter automatiquement et d'atténuer la Brightness (Luminos.) des zones spécifiques présentant une Grande différence de Niveau de luminosité.
Taskbar Dimmer (Grad. barre tâch.)	Off (Arr.) / 1 / 2 / 3	La technologie Grad. barre tâch. atténue la Luminos. de la zone de la barre des tâches à l'écran. Aucun changement de luminosité n'est perceptible en dehors de cette zone.
ThermalProtection (Prot. thermique)	Off (Arr.) / On (Mar.)	Lorsque la température du moniteur dépasse 60 °C, la fonction Prot. thermique réduit automatiquement la Luminos. de l'écran afin d'assurer une dissipation thermique adéquate. Il est recommandé d'activer cette fonction sur le moniteur.

Settings (Réglages)



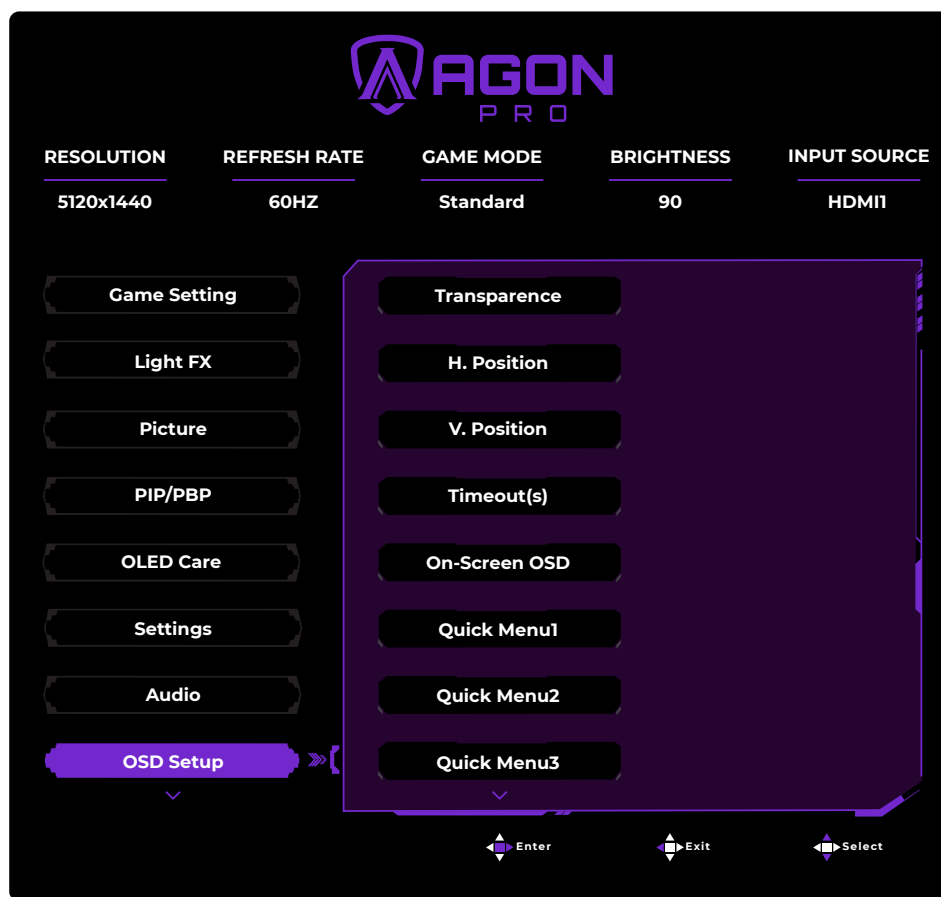
Language (Langue)		Sélectionner la langue de l'OSD.
Input Select (Sélec. entrée)	Auto/ HDMI1/ HDMI2/ DisplayPort/ USB C1	Select (Sélectionner) la source du signal d'Input (Entrée).
USB Selection (USB sélection)	Auto/USB C1/USB up (USB haut)	Select (Sélectionner) le chemin de données USB up (USB haut).
USB-C	High Speed Hub (Haut) / High Speed Hub (Bas)	Configurer le port USB pour privilégier le transfert de données ou la Résol. REMARQUE : Par défaut, lorsque réglé sur « Haute vit don », le débit de transfert de données est prioritaire. Le port USB A assure un transfert à la vitesse USB 3.2 Gen1 et le port USB C1 prend en charge une résolution maximale de 5120x1440@240 Hz avec 1,07 milliard de couleurs (format YCbCr 4:2:2/YCbCr 4:2:0). Lorsque réglé sur « Haute résol. », le port USB A assure un transfert à la vitesse USB 2.0 et le port USB C1 prend en charge une résolution maximale de 5120x1440@240 Hz avec 1,07 milliard de couleurs (format RGB ou YCbCr 4:4:4).
Break Reminder (Rappel pause)	Off (Arr.)/On (Mar.)	Lorsqu'elle est activée, cette fonction déclenche un rappel de pause si l'Utilis. travaille en continu pendant plus d'une heure.
Minut. désact. (h)	0-24 h	Sélectionner l'heure d'arrêt DC.
DDC/CI	No (Non) / Yes (Oui)	Activer/Désactiver la prise en charge DDC/CI.
Reset (Réinit.)	No (Non) / Yes (Oui)	Réinitialiser le MENU aux valeurs par défaut.

Audio



Volume (VOL.)	0-100	Ajuster le volume (VOL.) de sortie des haut-parleurs ou du casque.
Mute (Sourdine)	Off (Arr.) / On (Mar.)	Sourdine On (Mar.)/Off (Arr.)
DTS Virtual:X	Off (Arr.)/FPS/RTS/Racing (Course) / Rock/Classical (Classique) / Live (Concert) / Theater (Théâtre)	Ajuster le mode de son surround 3D virtuel DTS Virtual:X. REMARQUE : La commutation des modes sonores prend environ 2 secondes.
Contrôle de la sonorité	On (Mar.) / Off (Arr.)	Une fois activé, cette fonction équilibre automatiquement le Volume (VOL.) de sortie des haut-parleurs.
200Hz	-6,0- 6,0	Audio de basse fréquence fondamentale, correspondant également à la fréquence Audio fondamentale de l'accord dans la tonalité.
500Hz	-6,0- 6,0	Principalement utilisé pour exprimer les voix (ex. : chant, lecture) ; renforce l'épaisseur et la puissance des voix.
2.5KHz	-6,0- 6,0	Cette fréquence possède un fort pouvoir de pénétration et peut être optimisée afin d'améliorer la luminosité et la clarté du son.
7KHz	-6,0- 6,0	Améliorer la clarté des voix.
10KHz	-6,0- 6,0	Le registre aigu de la musique est particulièrement sensible à la réponse en hautes fréquences du système sonore.

OSD Setup (Rég. OSD)



Transparence (Transp.)	0-100	Ajuster la Transparence (Transp.) de l'OSD.
H. Position (Position-H)	0-100	Ajuster la Position-H de l'OSD.
V. Position (Position-V)	0-100	Ajuster la Position-V de l'OSD.
Durée OSD (s)	5-120	Ajuster le Timeout (Durée OSD).
OSD à l'écran	Off (Arr.) / On (Mar.)	Activer/désactiver le contrôle de la souris. REMARQUE : Seul le port USB jaune prend en charge le contrôle de la souris.
Quick Menu1 (Menu rapide1)	Gaming Mode (Mode de jeu)/ Shadow Control (Ctrl. ombre)/ Game Color (Couleur Jeu)/ Brightness (Luminos.)/ Contrast (Contras.)/ Sharpness (Netteté)/ Volume (VOL.)	Définir les fonctions Menu rapide1, 2, 3, 4.
Quick Menu2 (Menu rapide2)		
Quick Menu3 (Menu rapide3)		
Quick Menu4 (Menu rapide4)		
User1 (Utilisateur1)	Mode de jeu/ Ctrl. ombre/ Dét. entr. faibl./ Adaptive-Sync/ Point de mire/ Viseur sniper/ Sélec. entrée/ VOL./ Form. Image/ Pixel Refresh/ Light FX/ Game Color (Couleur Jeu)/ Dark Boost (Boost noir)/ Sharpness (Netteté)/ Color Temp. (Couleur)/ Color Space (Espce. colmtq.)/ OSD à l'écran	Configurer les fonctions User1 (Utilisateur1) et 2.
User2 (Utilisateur2)		
Firmware Upgrade (Mis/niv fw)	No (Non)/ Yes (Oui)	Activer/désactiver Firmware Upgrade (Mis/niv fw).

Information (Info.)

AGON

PRO

RESOLUTION

5120x1440

REFRESH RATE

60HZ

GAME MODE

Standard

BRIGHTNESS

90

INPUT SOURCE

HDMI1

Information

Model Name

AGP497UCZD

Resolution

5120x1440/60Hz

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Version

xxxxxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxx

Time after Pixel Refresh

XX

Pixel Refresh Counts

X

Enter

Exit

Select

30

Voyant LED

État	LED Color (Couleur LED)
Mode pleine puissance	Blanc
Mode veille active	Orange
Pixel Refresh en cours	Clignotement blanc (1 s On / 1 s Off)
Rafraîchissement du panneau en cours	Le voyant blanc clignote (alternativement 3 s On et 3 s Off)
Dysfonctionnement du panneau OLED	Clignotement orange (1 s On / 1 s Off)
Mode arrêt	Le voyant n'est pas allumé.

Dépannage

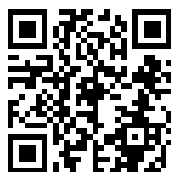
Problèmes	Solutions possibles
Le voyant d'alimentation n'est pas allumé.	• Vérifier que l'alimentation est activée. • Vérifier que le cordon d'alimentation est bien connecté.
Le voyant d'alimentation est allumé, mais aucune image n'est affichée.	• Vérifier si l'ordinateur est sous tension. • Vérifier si la carte graphique de l'ordinateur est correctement branchée. • Vérifier que le câble de signal de l'écran est correctement connecté à l'ordinateur. • Inspecter le connecteur du câble de signal de l'écran et s'assurer qu'aucune broche n'est tordue. • Observer le voyant via la touche Verr Maj du clavier de l'ordinateur pour confirmer son bon fonctionnement.
Aucune image n'est affichée, mais le voyant d'alimentation clignote en orange.	• Le panneau OLED présente un dysfonctionnement et ne fonctionne pas correctement. Contacter le service après-vente AOC.
Échec de la détection automatique Plug-and-Play.	• Vérifier si le système prend en charge le Plug-and-Play. • Vérifier si l'adaptateur prend en charge le Plug-and-Play.
Image sombre.	• Adjust (Ajuster) la Luminance (Luminos.) et le Contrast (Contras.).
L'image saute ou présente des ondulations.	• Des appareils électriques situés à proximité peuvent provoquer des interférences électromagnétiques.
L'écran affiche « le câble de signal n'est pas disponible » ou « Pas Sign. Entr. ».	• Vérifier si le câble de signal est correctement connecté. • Vérifier si les broches de la fiche du câble de signal sont endommagées. • La fonction 32 peut être activée et exécutée dans le MENU pour éliminer la rétention d'image générée. L'exécution répétée de cette fonction permet d'obtenir un affichage optimal. Pour d'autres instructions relatives à l'entretien de l'écran, consulter le User (Utilis.) Instructions sur le site officiel.
L'écran affiche « Input (Entrée) non valide ».	• Vérifier si l'ordinateur est configuré sur un mode d'affichage inapproprié. • Reconfigurer l'ordinateur selon le mode d'affichage indiqué dans les instructions détaillées de l'User (Utilis.).
Rétention d'image.	• En raison des caractéristiques de la dalle OLED, la fonction 32 peut être activée et exécutée dans le MENU pour éliminer la rétention d'image générée. Il est recommandé d'exécuter cette fonction à plusieurs reprises pour obtenir un affichage optimal. Pour d'autres instructions relatives à l'entretien de l'écran, consulter le User (Utilis.) Instructions sur le site officiel.
Réglementation & Service	• Consulter les Information (Info.) Réglementation & Service sur www.aoc.com (pour localiser le modèle acheté dans votre pays et accéder aux Information (Info.) Réglementation & Service sur la page Support).

Spécifications

Spécifications générales

Dalle	Model Name (Nom du modèle)	AGP497UCZD	
	Système de pilotage	OLED	
	Size (Taille) de l'image visible	Diagonale de 124,4 cm	
	Pas de pixel	0,233 mm (H) x 0,233 mm (V)	
	Couleurs d'affichage	1,07 milliard ^[1]	
Others (Autres)	Plage de balayage horizontal	30k~390kHz	
	Size (Taille) de balayage horizontal (maximum)	1196,7mm	
	Plage de balayage vertical	48-240Hz	
	Size (Taille) de balayage vertical (maximum)	339,2mm	
	Resolution (Résol.) prédéfinie optimale	5120x1440@60Hz	
	Résolution maximale	5120x1440@240Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Source d'alimentation	100-240 V~ 50/60 Hz 3,5 A	
	Consommation électrique	Typique (Luminos. et Contraste par défaut)	157W
		Max. (Luminos. = 100, Contraste = 100)	≤350W
		Mode veille	≤ 0,5 W
	Dissipation thermique	Fonctionnement Normal	535,84 BTU/h (typ.)
		Veille (mode veille)	<1,71 BTU/h
		Mode Off (Arr.)	<1,02 BTU/h
		Mode Off (Arr.) (interrupteur CA)	0 BTU/h
USB C1	USB C1	Fiche connectable réversible	
	Ultra-haute vitesse	Transmission de données et vidéo	
	DisplayPort	DisplayPort Alt Mode intégré	
	Alimentation électrique	USB PD Version (Vers.) 3.0	
	Alimentation électrique	Maximum jusqu'à 90 W ^[2] (5 V/3 A, 9 V/3 A, 10 V/3 A, 12 V/3 A, 15 V/3 A, 20 V/4,5 A)	
USB C2	USB C2	Fiche connectable réversible	
	Ultra-haute vitesse	Transfert de données	
	DisplayPort	DisplayPort Alt Mode intégré	
	Alimentation électrique	Maximum jusqu'à 15 W (5 V/3 A)	
Caractéristiques physiques	Type de connecteur	HDMIx2 DisplayPort, USB C1 (Upstream, DisplayPort ALT mode, alimentation PD jusqu'à 90 W) USB C2 (Downstream, alimentation 15 W) USB A x3 (le port jaune permet la charge Fast (Rapide)) USB up (USB haut) Sortie casque	
	Type de câble de signal	Amovible	

Conditions environnementales	Température	En fonctionnement	0°C~40°C
		À l'arrêt	-25°C~55°C
	Humidité relative	En fonctionnement	10 % ~ 85 % (sans condensation)
		À l'arrêt	5 % ~ 93 % (sans condensation)
	Altitude	En fonctionnement	0 m ~ 5 000 m (0 pi ~ 16 404 pi)
		À l'arrêt	0 m ~ 12 192 m (0 pi ~ 40 000 pi)



REMARQUE :

[1] Le nombre maximal de couleurs d'affichage prises en charge par ce produit est de 1,07 milliard ; les conditions de configuration sont les suivantes (des écarts peuvent survenir en raison des limitations de sortie de certaines cartes graphiques) :

Signal d'Input (Entrée) (Vers.) Couleur de sortie Format État Sortie Resolution (Résol.)Profondeur de couleur	HDMI2.1		DisplayPort2.1		USB C1 @USB High Data Speed		USB C @USB High Resolution	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
5120x1440 240Hz 10bpc	OK	OK(DSC)	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 240Hz 8bpc	OK	OK(DSC)	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 165Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	\	OK(DSC)	OK(DSC)
5120x1440 165Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 144Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 144Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 120Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
5120x1440 120Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 100Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 100Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 75Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 75Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 60Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
5120x1440 60Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840x1080 60Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3840x1080 60Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Résol. inférieure 10bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Résol. inférieure 8bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

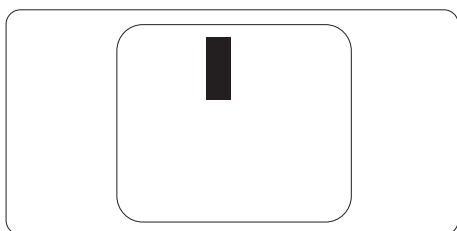
[2] Le port multifonction USB-C1 peut fournir jusqu'à 90 W. Selon le scénario d'utilisation et l'environnement, ou lors de la connexion à différents modèles d'ordinateurs portables, la puissance de sortie peut varier. Se référer aux conditions réelles pour obtenir les données exactes.

Politique AOC relative aux défauts de pixels des dalles de moniteurs

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

Aucun fabricant ne peut garantir que toutes les dalles seront exemptes de défauts de pixels, mais AOC garantit que tout moniteur présentant un nombre inacceptable de défauts sera réparé ou remplacé sous garantie. Cette notice explique les différents types de défauts de pixels et définit les seuils acceptables pour chaque type. Pour bénéficier d'une réparation ou d'un remplacement sous garantie, le nombre de défauts de pixels sur une dalle de moniteur doit excéder ces seuils acceptables. Par exemple, au maximum 0,0004 % des sous-pixels d'un moniteur peuvent être défectueux.

De plus, AOC définit des normes de qualité encore plus strictes pour certains types ou combinaisons de défauts de pixels plus visibles que d'autres. Cette politique est valable dans le monde entier.



Pixels et sous-pixels

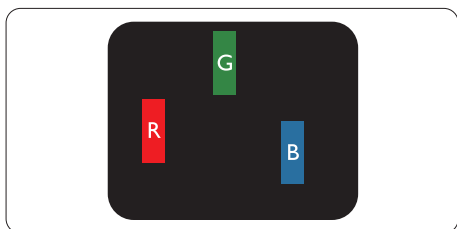
Un pixel, ou élément d'image, est composé de trois sous-pixels correspondant aux couleurs primaires Red (Rouge), Green (Vert) et Blue (Bleu). Un grand nombre de pixels forment ensemble une Picture (Image). Lorsque tous les sous-pixels d'un pixel sont allumés, les trois sous-pixels colorés apparaissent ensemble comme un seul pixel blanc. Lorsqu'ils sont tous éteints, les trois sous-pixels colorés apparaissent ensemble comme un seul pixel noir. D'autres combinaisons de sous-pixels allumés et éteints apparaissent comme des pixels individuels d'autres couleurs.

Types de défauts de pixels

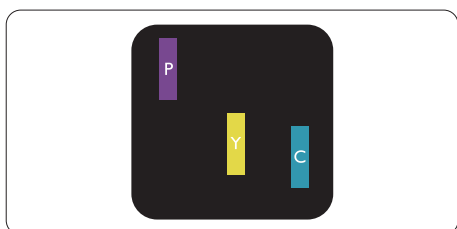
Les défauts de pixels et de sous-pixels se manifestent de différentes manières à l'écran. Il existe deux catégories de défauts de pixels et plusieurs types de défauts de sous-pixels dans chaque catégorie.

Défauts de points brillants

Les défauts de points brillants se présentent sous la forme de pixels ou de sous-pixels toujours allumés ou « On (Mar.) ». Autrement dit, un point brillant est un sous-pixel qui ressort à l'écran lorsque le moniteur affiche un Pattern (Motif) sombre. Voici les types de défauts de points brillants.



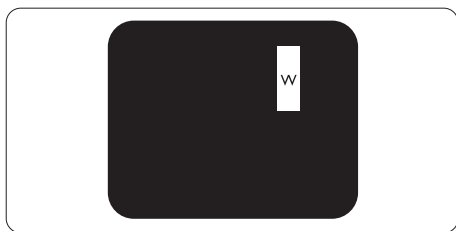
Un sous-pixel allumé Red (Rouge), Green (Vert) ou Blue (Bleu).



Deux sous-pixels allumés adjacents :

- Red (Rouge) + Blue (Bleu) = Violet
- Red (Rouge) + Green (Vert) = Jaune

- Green (Vert) + Blue (Bleu) = Cyan (Blue (Bleu) Light (léger))



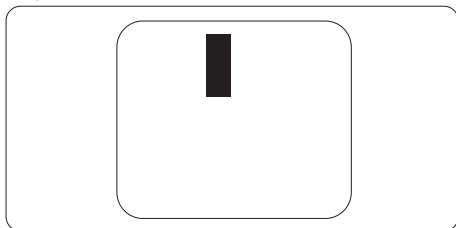
Trois sous-pixels allumés adjacents (un pixel blanc).

REMARQUE

Un point lumineux Red (Rouge) ou Blue (Bleu) doit être au moins 50 % plus brillant que les points voisins, tandis qu'un point lumineux Green (Vert) doit être 30 % plus brillant que les points voisins.

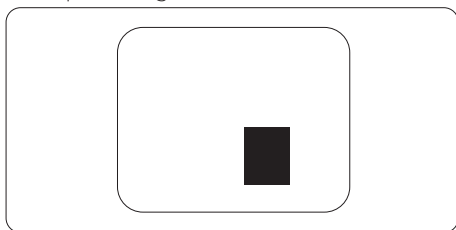
Défauts de points noirs

Les défauts de points noirs se manifestent par des pixels ou sous-pixels toujours sombres ou « Off (Arr.) ». Un point sombre est un sous-pixel qui ressort à l'écran lorsque le moniteur affiche un Pattern (Motif) Light (léger). Voici les types de défauts de points noirs.



Proximité des défauts de pixels

Les défauts de pixels et de sous-pixels du même type situés Near (Proche) les uns des autres pouvant être plus visibles, AOC spécifie également des tolérances concernant la proximité des défauts de pixels.



Tolérances relatives aux défauts de pixels

Pour bénéficier d'une réparation ou d'un remplacement au titre de la garantie pour défauts de pixels, le panneau d'un moniteur AOC doit présenter des défauts de pixels ou de sous-pixels excédant les tolérances indiquées dans le manuel en ligne.

DÉFAUTS DE POINTS LUMINEUX	LEVEL ACCEPTABLE
1 sous-pixel allumé	0
2 sous-pixels allumés adjacents	0
3 sous-pixels allumés adjacents (un pixel blanc)	0
Distance entre deux défauts de points lumineux*	S/O
Total des défauts de points lumineux, tous Type confondus	0
DÉFAUTS DE POINTS NOIRS	LEVEL ACCEPTABLE
1 sous-pixel sombre	5 ou moins
2 sous-pixels sombres adjacents	2 ou moins
3 sous-pixels sombres adjacents	1 ou moins
Distance entre deux défauts de points noirs*	≥5mm
Total des défauts de points noirs, tous Type confondus	5 ou moins
TOTAL DES DÉFAUTS DE POINTS	NIVEAU ACCEPTABLE
Total des défauts de points lumineux ou noirs de tous types	5 ou moins

REMARQUE

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

Modes d'affichage prédéfinis

Résolution PC

Image Ratio (Form. Image) Interface État Resolution (Résol.)	Plein 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Plein(Carré) 1:1(Carré) Aspect		27"		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	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	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x400/70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/56Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/72Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800x600/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
832x624/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/70Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/100Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1024x768/240Hz			✓	✓				
1280x960/60Hz			✓	✓				
1280x960/240Hz			✓	✓			✓	✓
1280x1024/60Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/75Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x1024/240Hz			✓	✓			✓	✓
1440x1080/240Hz			✓	✓				
1728x1080/240Hz			✓	✓				
2328x1296/60Hz							✓	✓
2328x1296/120Hz							✓	✓
2328x1296/240Hz							✓	✓
2560x1440/60Hz	✓	✓			✓	✓		
2560x1440/120Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2560x1440/165Hz					✓	✓		
2560x1440/240Hz					✓	✓		
3840x2160/60Hz	✓	✓						
3840x2160/120Hz		✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/60Hz	✓	✓						
5120x1440/75Hz	✓	✓						

5120x1440/120Hz	✓	✓						
5120x1440/165Hz	✓	✓						
5120x1440/240Hz	✓	✓						

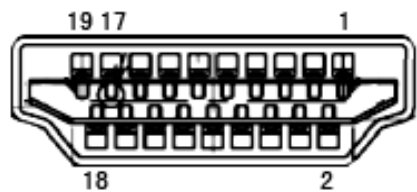
Resolution (Résol.) vidéo

Image Ratio (Form. Image) Interface État Resolution (Résol.)	Plein 32:9/16:9 1:1 (32:9/16:9)		Plein(Carré) 1:1(Carré) Aspect		27"		24,5"	
	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C	HDMI2.1	DisplayPort2.1/ USB-C
640x480p, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x480p, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
720x576p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1280x720p, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p,50Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080i, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p, 59,94 Hz/60 Hz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1920x1080p, 119,88 Hz/120 Hz	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
3840x2160p,50Hz	✓		✓		✓		✓	✓
3840x2160p, 59,94 Hz/60 Hz	✓		✓		✓		✓	✓
3840x2160p, 119,88/120 Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p, 59,94 Hz/60 Hz	✓		✓		✓		✓	
3840x2160p, 119,88/120 Hz	✓		✓		✓		✓	

REMARQUE :

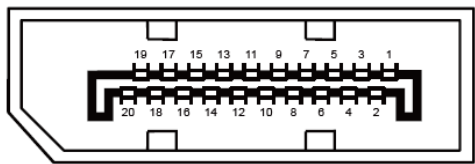
1. Pour obtenir la meilleure qualité d'image, reportez-vous au tableau ci-dessus afin de définir la Resolution (Résol.) de votre source de signal Input (Entrée). La Resolution (Résol.) recommandée dépend du périphérique de sortie : pour les consoles de Game (Jeu), vérifiez « Video Resolution » ; pour les jeux PC, reportez-vous à « PC Resolution ».
2. Pour modifier le paramètre « Image Ratio (Form. Image) » du moniteur, accédez au MENU OSD -> « Game Setting (Réglage Jeu) » -> « Image Ratio (Form. Image) » puis Adjust (Ajuster).
3. Pour garantir le bon fonctionnement des résolutions ci-dessus, vérifiez au préalable la compatibilité de votre carte graphique. Certaines options peuvent être masquées en raison de différences de conception des cartes graphiques ; la prise en charge effective dépend donc de votre matériel.
4. Conformément aux normes VESA, selon les systèmes d'exploitation et les cartes graphiques, de légères variations (+/- 1 Hz) peuvent survenir lors du calcul du Refresh Rate (Taux rafraîch) (fréquence d'images). Veuillez vous référer au Refresh Rate (Taux rafraîch) effectif.
5. L'interface DisplayPort 2.1 prend en charge une bande passante UHBR20 maximale de 80 Gbit/s, tandis que l'interface HDMI 2.1 prend en charge une bande passante FRL6 maximale de 48 Gbit/s.

Affectation des broches



Câble de signal pour écran couleur à 19 broches

Broche No (Non)	Nom du signal	Broche No (Non)	Nom du signal	Broche No (Non)	Nom du signal
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Masse DDC/CEC
2.	Blindage TMDS Data 2	10.	TMDS Clock (Horloge) +	18.	Alimentation +5 V
3.	TMDS Data 2-	11.	Blindage TMDS Clock (Horloge)	19.	Détection de connexion à chaud
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS Clock (Horloge) -		
5.	Blindage TMDS Data 1	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Réservé (N.C. sur l'appareil)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	Blindage TMDS Data 0	16.	SDA		



Câble de signal d'affichage couleur à 20 broches

Broche No (Non)	Nom du signal	Broche No (Non)	Nom du signal
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Détection de connexion à chaud
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retourner DisplayPort_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DisplayPort_PWR

Plug and Play

Fonction Plug & Play DDC2B

Ce moniteur est doté de fonctionnalités VESA DDC2B conformément au VESA DDC Standard. Il permet au moniteur de signaler son identité au système hôte et, selon le Level (Niveau) DDC utilisé, de communiquer des Information (Info.) supplémentaires concernant ses capacités d'affichage.

Le DDC2B est un canal de données bidirectionnel fondé sur le protocole I2C. Le système hôte peut requérir des Information (Info.) EDID via le canal DDC2B.

