AOC GAMING



本製品は OLED ディスプレイであるため、画像残像（焼き付き）のリスクを低減するために、定期的な画面メンテナンスが必要です。

ユーザーマニュアル

U27G4D

AOC GAMING MONITOR

©2026 AOC. All rights reserved
Version: A00

WWW.AOC.COM

安全について 1
各国の規格 1
電源 2
設置 3
お手入れ 4
その他 5
セットアップ 6
梱包内容物 6
スタンドおよびベースの組み立て 7
表示角度の Adjust (調整) 8
モニターの接続 9
壁掛け設置 10
Adaptive-Sync 機能 11
NVIDIA G-SYNC Compatible 機能 12
HDR 13
Adjust (調整) 14
ホットキー 14
OSD 設定 16
Game Setting (ゲーム設定) 17
Picture (写真) 19
PIP/PBP 22
OLED Care 24
Settings (設定) 26
Audio (オーディオ) 27
OSD Setup (OSD 設定) 28
Information (情報) 29
LED 表示ランプ 30
トラブルシューティング 31
仕様 32
一般仕様 32
AOC モニターパネル画素欠陥ポリシー 34
プリセット表示モード 36
ピン割り当て 37
プラグアンドプレイ 38

安全について

各国の規格

以下の項では、本書で使用されている各国の規格について説明します。

メモ、注意、警告

本ガイド全体を通じて、Text のブロックにアイコンが付随し、太字 Type またはイタリック体で記載されている場合があります。これらのブロックはメモ、注意、および警告であり、以下のように使用されます。



メモ：メモは、コンピュータ システムをより効果的に活用するために役立つ重要な Information を示します。



注意：注意は、ハードウェアの損傷またはデータ損失の可能性があることを示し、問題の回避方法を知らせます。



警告：警告は、身体的傷害の可能性があることを示し、問題の回避方法を知らせます。
一部の警告は別の Format で表示され、アイコンが付随しない場合があります。このような場合、警告の具体的な表示形式は規制当局によって定められています。

電源

モニタは、ラベルに記載された Type の電源 Source でのみ動作させてください。ご自宅に供給されている電源の Type が不明な場合は、販売店または最寄りの電力会社にお問い合わせください。

本モニターには、3 極接地プラグ（第 3 ピンが接地用ピンのプラグ）が装備されています。
このプラグは、安全機能として接地型電源コンセントにのみ差し込むことができます。お使いのコンセントが 3 線式プラグに対応していない場合は、電気工事業者に適切なコンセントを設置してもらうか、アダプターを使用して機器を安全に接地してください。接地プラグの安全上の目的を無効にしないでください。

雷が発生しているときや、長期間使用しないときは、ユニットのプラグを抜いてください。これにより、電源サージによるモニターの損傷を防ぐことができます。

電源タップや延長コードに過負荷をかけないでください。過負荷は火災や感電の原因となります。

正常な動作を確保するため、100-240V AC、Min. 5A と表示された適切なコンセントを備え、UL 認定を取得したコンピューターでのみ本モニターを使用してください。

壁面コンセントは機器の Near (近い) 場所に設置し、容易にアクセスできるようにしてください。

設置

モニターを不安定なカート、スタンド、三脚、ブラケット、またはテーブルの上に置かないでください。モニターが落下すると、人が怪我を負ったり、本製品に重大な損傷を与えたりするおそれがあります。メーカーが推奨する、または本製品に付属のカート、スタンド、三脚、ブラケット、またはテーブルのみを使用してください。製品の設置時はメーカーの指示に従い、メーカー推奨の取り付けアクセサリーを使用してください。製品とカートの組み合わせは慎重に Move (移動) させてください。

モニター筐体のスロットに物を差し込まないでください。回路部品が損傷し、火災や感電の原因となるおそれがあります。モニターに液体をこぼさないでください。

製品の前面を床に置かないでください。

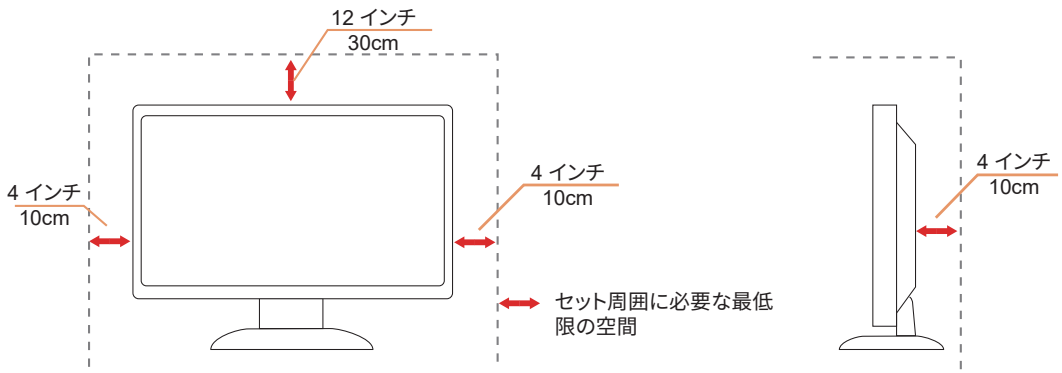
モニターを壁や棚に取り付ける場合は、メーカーが承認した取り付けキットを使用し、キットの指示に従ってください。

下図のようにモニターの周囲に十分なスペースを確保してください。スペースが不十分だと通気が妨げられ、過熱により火災やモニターの故障を引き起こすおそれがあります。

パネルがベゼルから剥離するなどの損傷を防止するため、モニターを下方向に -5 度以上傾けないでください。下方向への傾斜角度が -5 度の最大値を超えた場合に生じたモニターの損傷は、保証の対象外となります。

モニターを壁面またはスタンドに設置する際は、以下の推奨換気領域を確保してください：

スタンド使用時



お手入れ

⚠ 水で湿らせた柔らかい布を使用して、キャビネットを定期的に拭いてください。

⚠ お手入れの際は、柔らかい綿布またはマイクロファイバークロスを使用してください。布は固く絞ってほぼ乾いた状態にし、ケース内部に液体が入らないようにしてください。



⚠ 本製品のお手入れを行う前は、必ず電源コードをコンセントから抜いてください。

その他

製品から異臭、異音、煙が発生した場合は、直ちに電源プラグを抜き、サービスセンターまでご連絡ください。

通気口がテーブルやカーテンなどで塞がれていないことを確認してください。

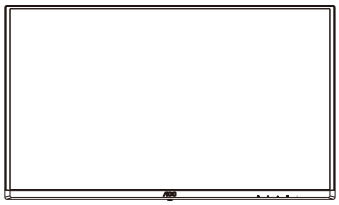
動作中は、OLED モニターに強い振動や衝撃を与えないでください。

動作中や輸送中は、モニターを叩いたり落としたりしないでください。

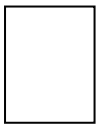
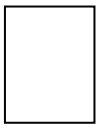
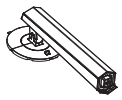
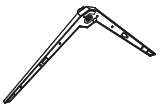
本 OLED 製品を 24 時間以上連続で使用することは推奨しません。これを超える長時間の使用では、画像残像（焼き付き）が発生する可能性があります。画像残像の発生確率を低減するため、本製品には複数の技術が採用されており、メンテナンスサイクルには約 10 minutes (分) かかります。詳細については、「画面メンテナンス」の章を参照してください。

セットアップ

梱包内容物



モニター

*	*		
			
ケーブル付属リスト	製品保証書	スタンド	ベース

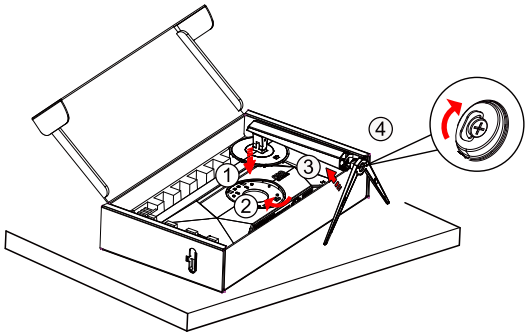
	*	*
		
電源ケーブル	HDMIケースタンド	DisplayPortケーブル

*すべての国・地域に全種類の信号ケーブルが付属するわけではありません。お住まいの地域の販売店または AOC 支社にご確認ください。

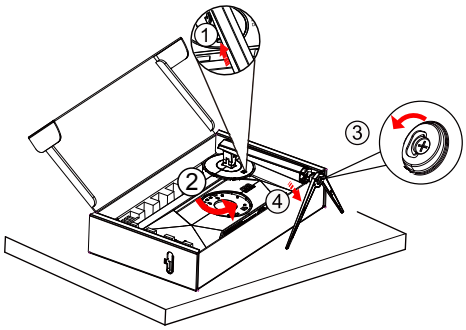
スタンドおよびベースの組み立て

以下の手順に従って、ベースの取り付けまたは取り外しを行ってください。

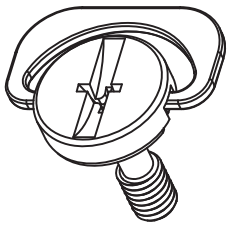
取り付け :



取り外し :

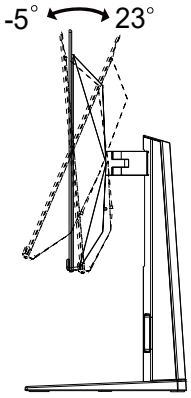


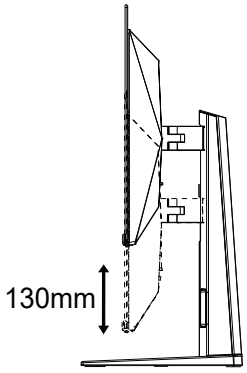
ベース用ネジの仕様 : M6*23 mm（有効ねじ長 5.5 mm）

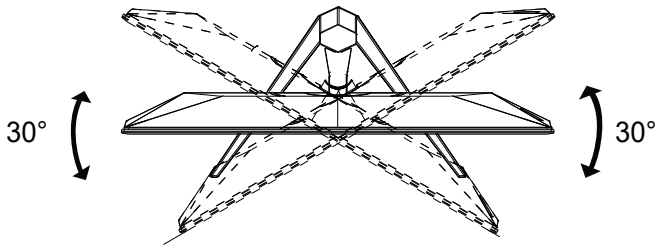


表示角度の Adjust (調整)

最適な視聴環境を実現するため、画面に自身の顔全体が映っていることを確認し、好みに合わせてモニターの角度を Adjust (調整) してください。
モニターの角度を変更する際は、モニターが転倒しないようスタンドを持ってください。
モニターは以下のように Adjust (調整) できます。







注記：

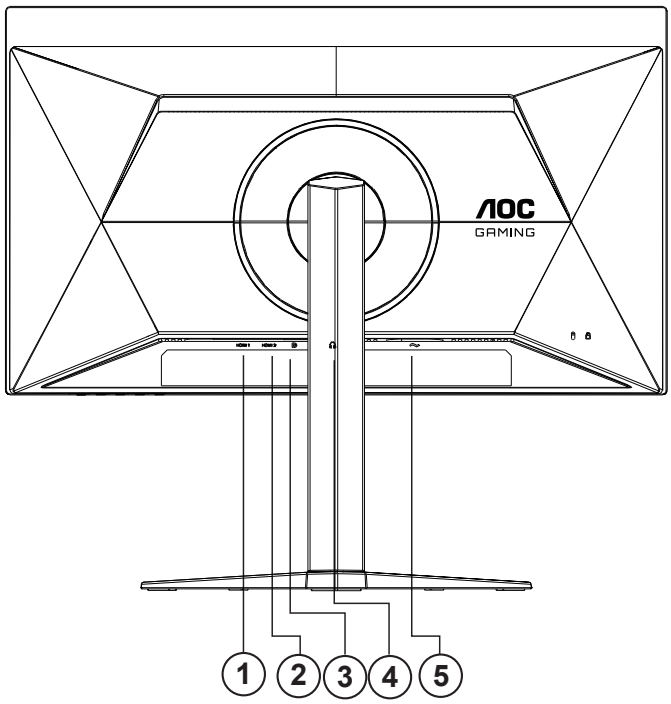
角度を変更する際は、OLED 画面に触れないでください。OLED 画面に触れると破損の原因になります。

警告

- パネル剥がれなどの画面破損を防ぐため、モニターを -5 度以上下向きに傾けないでください。
- モニターの角度を Adjust (調整) する際は、画面を押さずベゼルのみを持ってください。

モニターの接続

モニターおよびコンピューター背面のケーブル接続：



1. HDMI1
2. HDMI2
3. DisplayPort
4. イヤホン
5. 電源

PC への接続

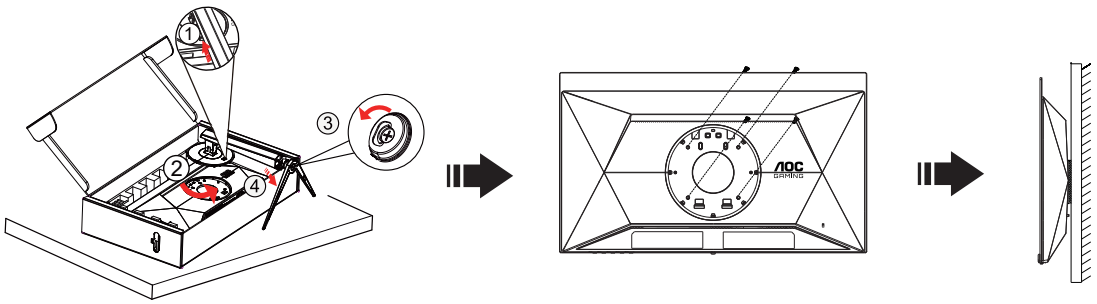
1. 電源コードをディスプレイ背面に確実に接続してください。
2. コンピュータの電源を切り、電源ケーブルを抜いてください。
3. ディスプレイ信号ケーブルをコンピュータ背面の映像端子に接続してください。
4. コンピュータおよびディスプレイの電源コードを Near (近い) コンセントに差し込んでください。
5. コンピュータおよびディスプレイの電源を On (オン) にしてください。

モニターに映像が表示されれば設置完了です。表示されない場合は「トラブルシューティング」を参照してください。

機器保護のため、接続時は必ず PC および OLED モニターの電源を Off (オフ) にしてください。

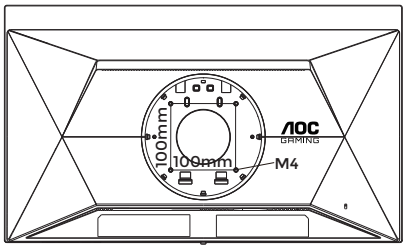
壁掛け設置

オプション壁掛けアームの設置準備

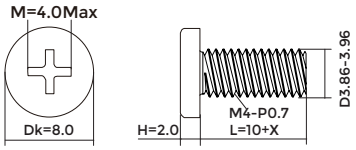


本モニターは別売りの壁掛けアームに取り付け可能です。作業前に必ず電源を切断し、以下の手順に従ってください。

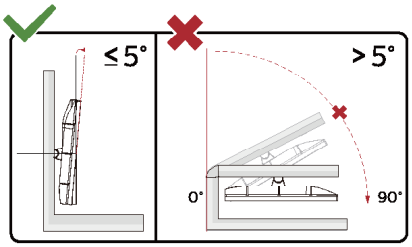
1. スタンドを取り外してください。
2. 壁掛けアームの組み立ては、メーカーの指示書に従って行ってください。
3. 壁掛けアームをモニター背面に配置し、アームの穴とモニター背面の穴の位置を合わせてください。
4. 4 本のネジを穴に挿入し、確実に締め付けてください。
5. ケーブルを再接続してください。壁への取り付け方法については、オプションの壁掛けアームに付属の取扱説明書を参照してください。



Specification of wall hanger screws: M4*(10+X)mm (X=Thickness of Wall mount bracket)



注記：VESA マウント用ネジ穴はすべてのモデルに搭載されているわけではありません。詳しくは販売店または AOC 公式窓口までお問い合わせください。壁掛け設置の際は、必ずメーカーにご相談ください。



* ディスプレイのデザインは図と異なる場合があります。

警告：

1. パネル剥がれなどの画面破損を防ぐため、モニターを -5 度以上下向きに傾けないでください。
2. モニターの角度を Adjust (調整) する際は、画面を押さずベゼルのみを持ってください。

Adaptive-Sync 機能

1. Adaptive-Sync 機能は DisplayPort/HDMI 接続時にご利用いただけます
2. 対応グラフィックスカード：推奨リストは以下のとおりです。www.AMD.com でもご確認いただけます

グラフィックスカード

- Radeon™ RX Vega シリーズ
- Radeon™ RX 500 シリーズ
- Radeon™ RX 400 シリーズ
- Radeon™ R9/R7 300 シリーズ（R9 370/X、R7 370/X、R7 265 を除く）
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Radeon™ R9 Nano シリーズ
- Radeon™ R9 Fury シリーズ
- Radeon™ R9/R7 200 シリーズ（R9 270/X、R9 280/X を除く）

プロセッサ

- 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

NVIDIA G-SYNC Compatible 機能

1. 本製品は NVIDIA G-SYNC Compatible 機能をサポートしています。NVIDIA G-SYNC Compatible 機能は DisplayPort 接続時に動作します。
2. G-SYNC 機能による最適なゲーミング体験をお楽しみいただくには、G-SYNC 機能に対応した NVIDIA GPU グラフィックスカードを別途ご購入いただく必要があります。

G-SYNC システム要件：

要件カテゴリ：NVIDIA G-SYNC Compatible モニター（互換モード）
グラフィックスカード：NVIDIA Pascal アーキテクチャ以上（例：GTX 10 シリーズ、RTX シリーズ）
モニター：可変 Refresh Rate (リフレッシュレート)（VRR）対応の NVIDIA 認証済みモニター
オペレーティングシステム：Windows 10 以降
接続ケーブル：DisplayPort を使用してください

NVIDIA G-Sync に関する詳細な Information (情報) については、以下のサイトをご参照ください：https://www.nvidia.com/en-us/support

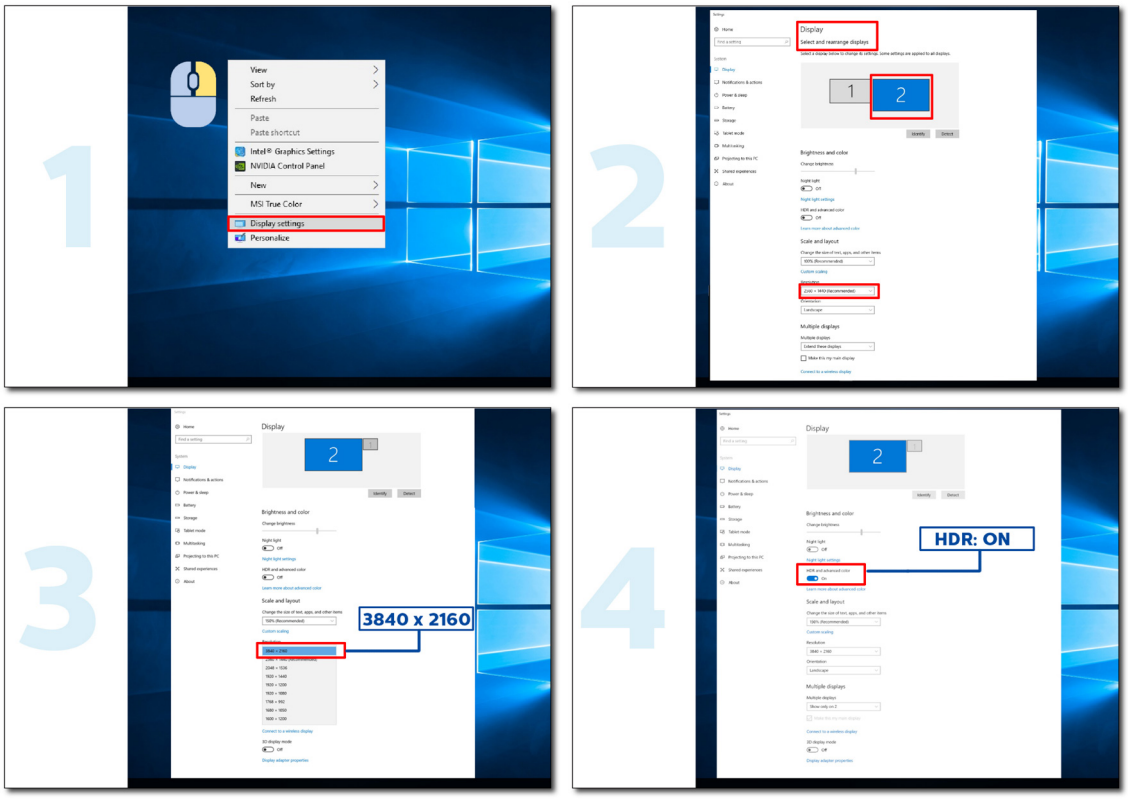
HDR

HDR10 Format の入力信号に対応しています。
プレーヤーおよびコンテンツが対応している場合、ディスプレイは自動的に HDR 機能を有効にする場合があります。お使いの機器およびコンテンツの互換性に関する Information については、機器メーカーおよびコンテンツプロバイダーにお問い合わせください。自動有効化機能が不要な場合は、HDR 機能を「Off (オフ)」に Select (選択) してください。

注記：

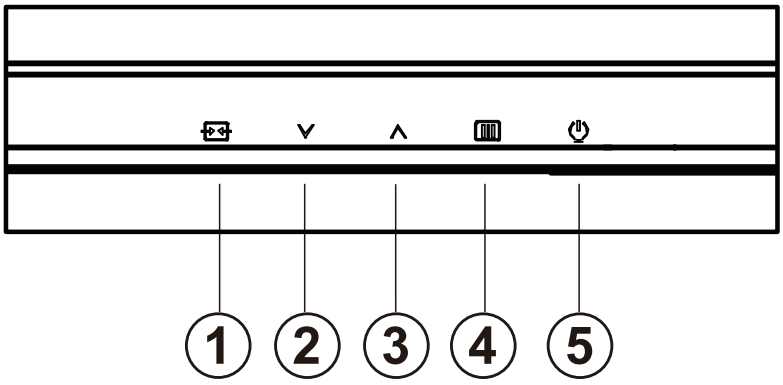
1. V1703 より前の WIN10 Version では、DisplayPort/HDMI インターフェースに特別な設定は必要ありません。
2. WIN10 Version V1703 では、HDMI インターフェースのみ使用可能であり、DisplayPort インターフェースは機能しません。
3. 3840x2160@50Hz/60Hz/120Hz は、Blu-ray Player、Xbox、PlayStation でのみ推奨されます。
4. ディスプレイ設定：

a. ディスプレイの Resolution は 3840x2160 に設定されており、HDR は On (オン) にプリセットされています。
b. アプリケーション起動後、Resolution を 3840x2160 に変更すると（利用可能な場合）、最適な HDR 効果を得られます。



Adjust (調整)

ホットキー



1	Source (ソース)/Exit (終了)
2	User (ユーザー設定) カスタムキー (14)/ 減少
3	Dial Point (ダイヤルポイント)
4	Menu (メニュー)/Enter (入力)
5	電源

電源

電源ボタンを押して、モニターを On (オン) にしてください。

Menu (メニュー)/Enter (入力)

押下すると、OSD が表示されるか、選択項目が確定されます。

Dial Point (ダイヤルポイント)

OSD が表示されていない状態で Dial Point (ダイヤルポイント) ボタンを押すと、Dial Point (ダイヤルポイント) の表示 / 非表示が切り替わります。

User (ユーザー設定) カスタムキー (Game Mode (ゲームモード))/ 減少

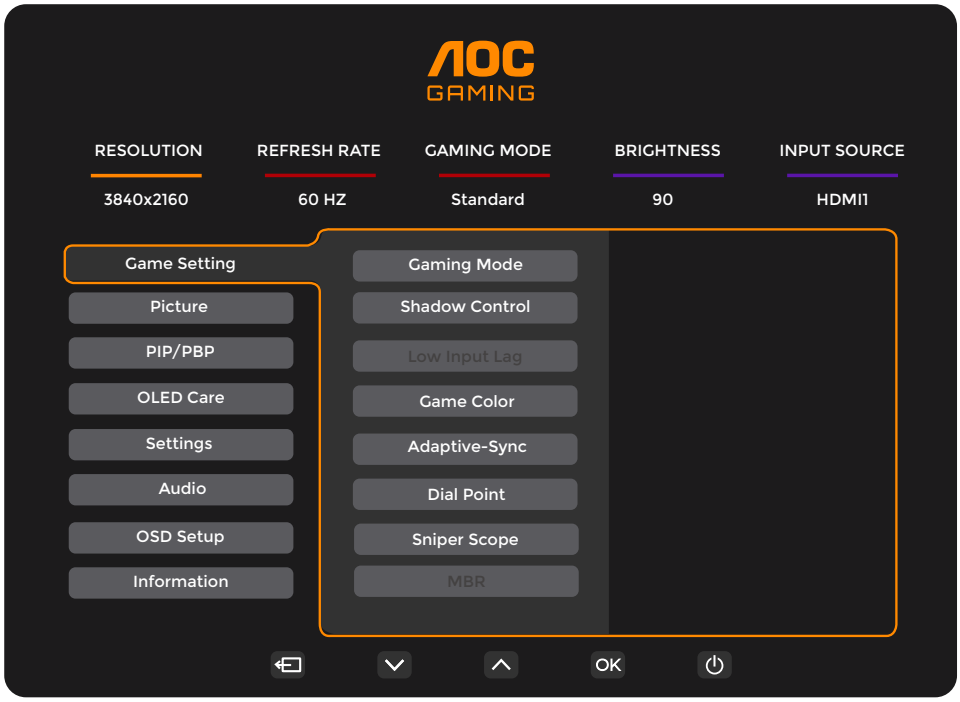
このショートカットキー機能は、OSD Menu (メニュー) でカスタマイズできます： Game Mode (ゲームモード)、Sniper Scope (スナイパースコープ)、 。Frame Counter (フレームカウンター) 工場出荷時のデフォルト設定はです。
Game Mode (ゲームモード)
OSD が表示されていない状態で「∨」キーを押すと Gaming Mode (ゲーミングモード) 機能が起動し、続いて「∨」または「∧」キーを押すことで、Game (ゲーム) の Type (タイプ) に応じた Gaming Mode (ゲーミングモード) (Standard (スタンダード)、FPS、RTS、Racing (レース)、Gamer 1 (ゲーマー 1)、Gamer 2 (ゲーマー 2)、または Gamer 3 (ゲーマー 3)) を選択できます。

Source (ソース)/Exit (終了)

OSD が閉じている状態では、Source (ソース)/Exit (終了) ボタンは Source (ソース) ホットキーとして機能します。
OSD Menu (メニュー) がアクティブな状態では、このボタンは Exit (終了) キー（OSD Menu (メニュー) を終了するためのキー）として機能します。

OSD 設定

操作キーに関する基本的かつ簡易な説明です。



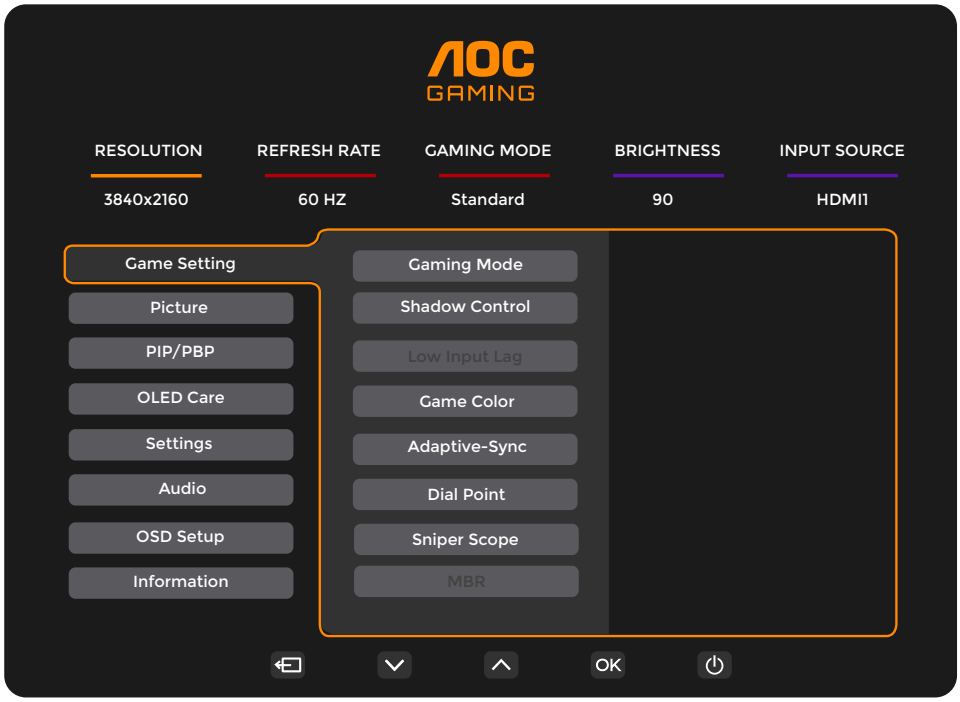
1). **MENU ボタン**を押して、OSD ウィンドウを表示してください。

2). ∨または∧を押して機能を移動してください。目的の機能が強調表示されたら、**MENU ボタン /OK** を押して有効にします。∨または∧を押してサブメニュー機能を移動してください。目的のサブメニュー機能が強調表示されたら、**MENU ボタン /OK** を押して有効にします。

3). ∨または∧を押して、選択した機能の設定を変更してください。 / を押して終了します。他の機能を Adjust（調整）する場合は、手順 2 ～ 3 を繰り返してください。

4). OSD ロック機能：OSD をロックするには、モニターが Off（オフ）の状態で MENU ボタンを長押しし、電源ボタンを押してモニターを On（オン）にしてください。OSD のロックを解除するには、モニターが Off（オフ）の状態で MENU ボタンを長押しし、電源ボタンを押してモニターを On（オン）にしてください。

Game Setting (ゲーム設定)



Gaming Mode (ゲーミングモード)	Standard (スタンダード)	対応する Web ゲームおよび Mobile (モバイル) ゲームにおける視認性を向上させます。
	FPS	FPS（ファーストパーソンシューター）Game (ゲーム) をプレイするための設定です。ダークテーマにおける黒 Level (レベル) を改善します。
	RTS	RTS（リアルタイムストラテジー）ゲームのプレイに適した設定です。画質が向上します。
	Racing (レース)	Racing (レース) Game (ゲーム) のプレイ時に、Fastest (最高速) の応答速度と高い Saturation (彩度) を実現します。
	Gamer 1 (ゲーマー 1)	User (ユーザー設定) の設定が Gamer 1 (ゲーマー 1) として保存されました。
	Gamer 2 (ゲーマー 2)	User (ユーザー設定) の設定が Gamer 2 (ゲーマー 2) として保存されました。
	Gamer 3 (ゲーマー 3)	User (ユーザー設定) の設定が Gamer 3 (ゲーマー 3) として保存されました。
Shadow Control (シャドウコントロール)	0 ~ 20	Shadow Control の初期値は 0 です。User はより鮮明な Picture を得るため、0 ～ 20 の範囲で Adjust できます。 Picture が暗く詳細が確認しにくい場合は、0 ～ 20 の範囲で Adjust して鮮明な Picture にしてください。
Low Input Lag	Off / On	フレームバッファを無効にして、入力ラグを低減します。 注： 1. Smart Sync がオンの場合、Low Input Lag 機能はデフォルトで有効となり、Adjust できません。 2. Low Input Lag 機能は 3840x2160@165Hz で Adjust 可能です。一部の対応グラフィックカードでは、3840x2160@120Hz/60Hz でも Adjust できます。
Game Color (ゲーム カラー)	0 ~ 20	Game Color (ゲーム カラー) は、より良い Picture (写真) を得るために Saturation (彩度) を Adjust (調整) する 0 ～ 20 の Level (レベル) を備えています。
Adaptive-Sync	Off / On	Adaptive-Sync/G-SYNC を無効または有効に設定します。 Adaptive-Sync/G-SYNC 実行時の注意：Adaptive-Sync/G-SYNC 機能が有効な場合、一部の Game 環境において Flashing が発生する可能性があります。
Dial Point (ダイヤルポイント)	Off / On / Dynamic	「Dial Point」機能は、画面の Center に照準インジケーターを表示し、ゲーマーが First Person Shooter（FPS）ゲームにおいて正確かつ精密なエイミングを行えるように支援します。
Sniper Scope (スナイパースコープ)	Off (オフ)/ 2X / 3X / 4X	ローカルで Zoom (ズーム) インし、射撃時の照準を容易にします。

MBR	On (オン) / Off (オフ)	MBR（Motion Blur Reduction）機能を有効にして、モーションブラーを軽減してください。 注記：MBR 機能は、Smart Sync が Off（オフ）かつ Refresh Rate（リフレッシュレート）が 165Hz の場合にのみ Adjust（調整）可能です。
Frame Counter (フレームカウンター)	Off (オフ) / Right-Up (右上) / Right-Down (右下) / Left-Up (左上) / Left-Down (左下)	選択したコーナーにディスプレイの垂直周波数を表示します。
HDMI1	Console/DVD/PC	接続されているデバイスの Type を選択してください。 HDMI1 を使用してゲーム機または DVD プレーヤーを接続する場合は、HDMI1 を PC に設定してください。
HDMI2	Console/DVD/PC	接続されているデバイスの Type を選択してください。 HDMI2 を使用してゲーム機または DVD プレーヤーを接続する場合は、HDMI2 を PC に設定してください。

注記：

1). 「Picture」の「HDR Mode」が Off 以外に設定されている場合、「Shadow Control」および「Game Color」は調整できません。

2). 「Picture」の「HDR」が「DisplayHDR」に設定されている場合、「Game Mode」、「Shadow Control」、「Game Color」、「Sniper Scope」、および「MBR」は調整できません。
「Picture」の「HDR」が「HDR Peak」、「HDR Photo」、「HDR Movie」、または「HDR Game」に設定されている場合、「Game Mode」、「Game Color」、「Sniper Scope」、および「MBR」は調整できません。

3). 「Picture」の「Color Space」が「sRGB」または「DCI-P3」に設定されている場合、「Shadow Control」、「Game Color」、および「MBR」は調整できません。

Picture (写真)



Brightness (明るさ)	0-100	バックライトの調整。
Contrast (コントラスト)	0-100	デジタルレジスタによるコントラスト。
Dark Boost (ダークブースト)	Off (オフ) / Level1 (レベル 1) / Level2 (レベル 2) / Level3 (レベル 3)	暗部または明部の画面のディテールを強調し、明部の Brightness (明るさ) を Adjust (調整) して、過飽和にならないようにしてください。
Sharpness (鮮明度)	0-100	Sharpness (鮮明度) を調整してください。
Gamma (ガンマ)	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Gamma (ガンマ) を調整してください。
Eco Adjustment (エコー調整)	Standard (スタンダード)	Standard (スタンダード) モード。
	Text (テキスト)	テキストモード。
	Internet (インターネット)	Internet (インターネット) モード。
	Game (ゲーム)	Game Mode (ゲームモード)。
	Movie (映画)	Movie (映画) モード。
	Sports (スポーツ)	Sports モード。
	Reading (読書)	Reading (読書) モード。
Color Temp. (色温度)	Warm (暖色)	Warm 色温度。
	Normal (通常)	Normal 色温度。
	Cool (寒色)	Cool 色温度。
	User (ユーザー設定)	色温度を復元。
Red (赤)	0-100	デジタルレジスタによる Red (赤) ゲイン。
Green (緑)	0-100	デジタルレジスタによる Green (緑) ゲイン。

Blue (青)	0-100	デジタルレジスタによる Blue (青) ゲイン設定値。
R.Saturation (赤色の彩度)	0-100	R.Saturation (赤色の彩度) を Adjust (調整) してください。
G.Saturation (緑色の彩度)	0-100	G.Saturation（緑色の彩度）を Adjust（調整）してください。
B.Saturation (青色の彩度)	0-100	B.Saturation（青色の彩度）を Adjust（調整）してください。
C.Saturation (シアンの彩度)	0-100	C.Saturation（シアンの彩度）を Adjust（調整）してください。
M.Saturation (マゼンタの彩度)	0-100	M.Saturation (マゼンタの彩度) を Adjust (調整) してください。
Y.Saturation (黄色の彩度)	0-100	Y.Saturation（黄色の彩度）を Adjust（調整）してください。
R.Hue (赤色の色相)	0-100	R.Hue (赤色の色相) を調整してください。
G.Hue (緑色の色相)	0-100	G.Hue (緑色の色相) を Adjust (調整) してください。
B.Hue (青色の色相)	0-100	B.Hue (青色の色相) を調整してください。
C.Hue (シアンの色相)	0-100	C.Hue (シアンの色相) を調整してください。
M.Hue (マゼンタの色相)	0-100	M.Hue (マゼンタの色相) を調整してください。
Y.Hue (黄色の色相)	0-100	Y.Hue (黄色の色相) を調整してください。
HDR	Off (オフ)	使用目的に応じて HDR プロファイルを設定してください。 注記： HDR 信号を検出した場合、Adjust (調整) 用の HDR オプションが表示されます。
	DisplayHDR	
	HDR Peak (HDR ピーク)	
	HDR Picture (HDR 写真)	
	HDR Movie (HDR 映画)	
	HDR Game (HDR ゲーム)	
HDR Mode	Off (オフ)	Picture の色彩および Contrast に最適化され、HDR 効果をシミュレーションして表示します。 注記： HDR が検出されない場合は、Adjust 用の HDR Mode オプションが表示されます。
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR 写真)	
	HDR Movie (HDR 映画)	
	HDR Game (HDR ゲーム)	
Color Space (色空間)	Panel Native	Native の Color Gamut を実現しています。
	sRGB	sRGB Color Space (色空間)。
	DCI-P3	DCI-P3 Color Space (色空間)。

LowBlue Mode (ローブルーモード)	Off (オフ)	色温度を制御することにより、Bluelight (ブルーライト) の Wave (波) を低減します。
	Multimedia (マルチメディア)	
	Internet (インターネット)	
	Office (オフィス)	
	Reading (読書)	
Image Ratio (画像比)	Full (フル画面) / Aspect (アスペクト比) / 1:1 / 17」 (4:3) / 19」 (4:3) / 19」 (5:4) / 19」W (16:10) / 21.5」W (16:9)/ 22」W (16:10)/ 23」W (16:9) / 23.6」W (16:9) / 24」W (16:9)	表示する Image Ratio (画像比) を Select (選択) します。

注記：

1). 「HDR Mode」が Off (オフ) 以外の値に設定されている場合、次の Settings (設定) は Adjust (調整) できません：「Contrast (コントラスト)」、「Dark Boost (ダークブースト)」、「Gamma (ガンマ)」、「Eco Adjustment (エコー調整)」、「Color Temp. (色温度)」、「6 軸 Saturation (彩度)/Hue (色合い)」、「Color Space (色空間)」、および「LowBlue Mode (ローブルーモード)」。

2). 「HDR」が「DisplayHDR」に設定されている場合、「Picture (写真)」の下の Settings (設定) で Adjust (調整) できるのは「HDR」と「Sharpness (鮮明度)」のみです。

3). 「HDR」が「HDR Peak (HDR ピーク)」、「HDR Picture (HDR 写真)」、「HDR Movie (HDR 映画)」、または「HDR Game (HDR ゲーム)」に設定されている場合、次の Settings (設定) は Adjust (調整) できません：「Gamma (ガンマ)」、「Eco Adjustment (エコー調整)」、「Color Temp. (色温度)」、「6 軸 Saturation (彩度)/Hue (色合い)」、「Color Space (色空間)」、および「LowBlue Mode (ローブルーモード)」。

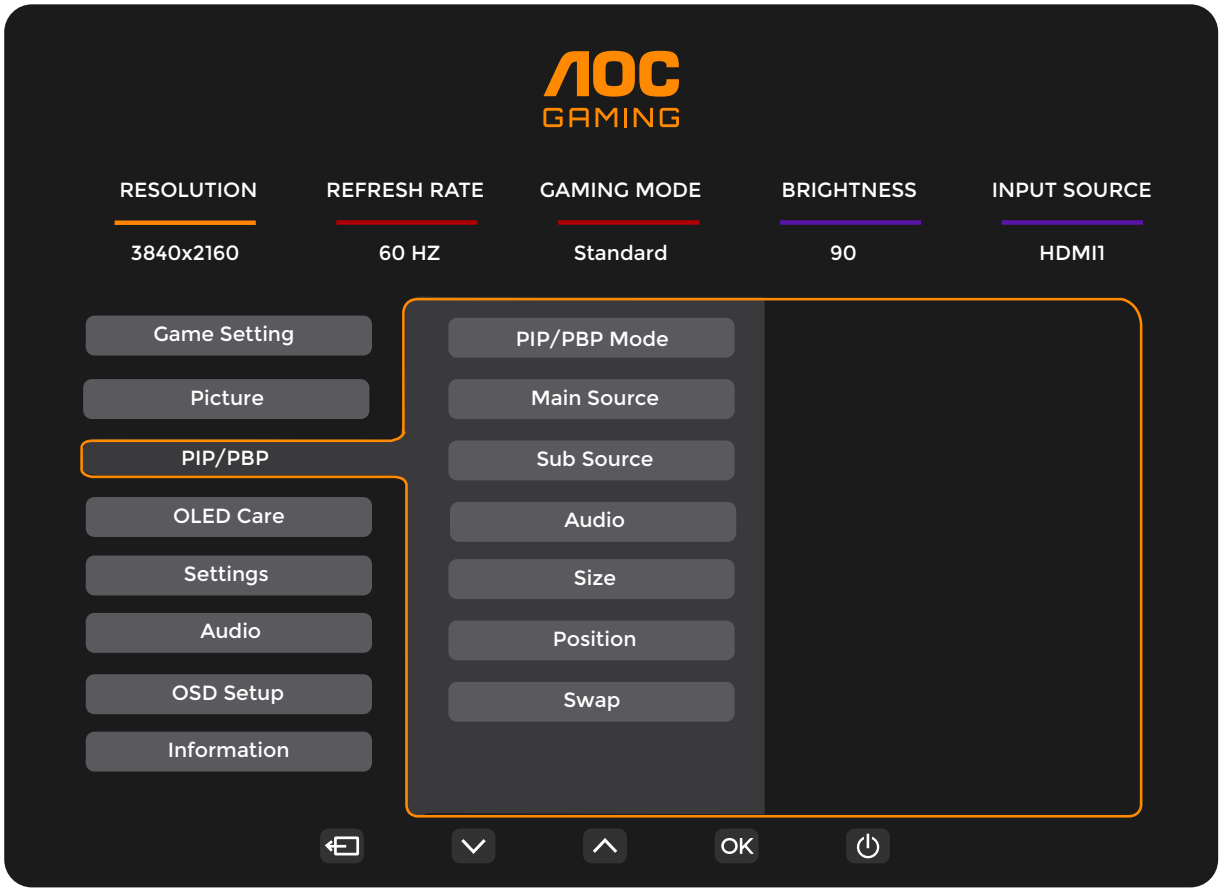
4). 「Color Space」が「sRGB」または「DCI-P3」に設定されている場合、以下の項目は調整できません：「Contrast」、「Dark Boost」、「Gamma」、「Eco Adjustment」、「Color Temp.」、「6-Axis Saturation/Hue」、「HDR Mode」、「LowBlue Mode」。

5). 「Eco Adjustment」が「Reading」に設定されている場合、以下の項目は調整できません：「Contrast」、「Dark Boost」、「Color Temp.」、「6-Axis Saturation/Hue」、「Color Space」、「LowBlue Mode」。

6). 「Game Setting」の「Game Mode」が「Standard」以外のモードに設定されている場合、以下の項目は調整できません：「Eco Adjustment」、「6-Axis Saturation/Hue」、「HDR Mode」、「Color Space」。

7). Input 信号の Resolution が Native 解像度または Adaptive-Sync の場合、「Image Ratio」の設定は無効になります。

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (PIP/PBP モード)	Off (オフ) / PIP / PBP	PIP または PBP を有効 / 無効に切り替えます。
Main Source (メインソース)		メイン画面の Source (ソース) を選択してください。
Sub Source (サブソース)		サブ画面の Source (ソース) を選択してください。
Audio (オーディオ)	Main Source (メインソース)	Audio Setup (オーディオセットアップ) を選択してください。
	Sub Source (サブソース)	
Size (サイズ)	Small (小) / Middle (中 央) / Large (大)	画面の Size (サイズ) を Select (選択) してください。
Position (位置)	Right-Up (右上)	画面の位置を設定してください。
	Right-Down (右下)	
	Left-Up (左上)	
	Left-Down (左下)	
Swap (交換)	On (オン): Swap (交換)	画面の Input Source (入力ソース) を Swap (交換) します。
	Off (オフ): 操作なし	

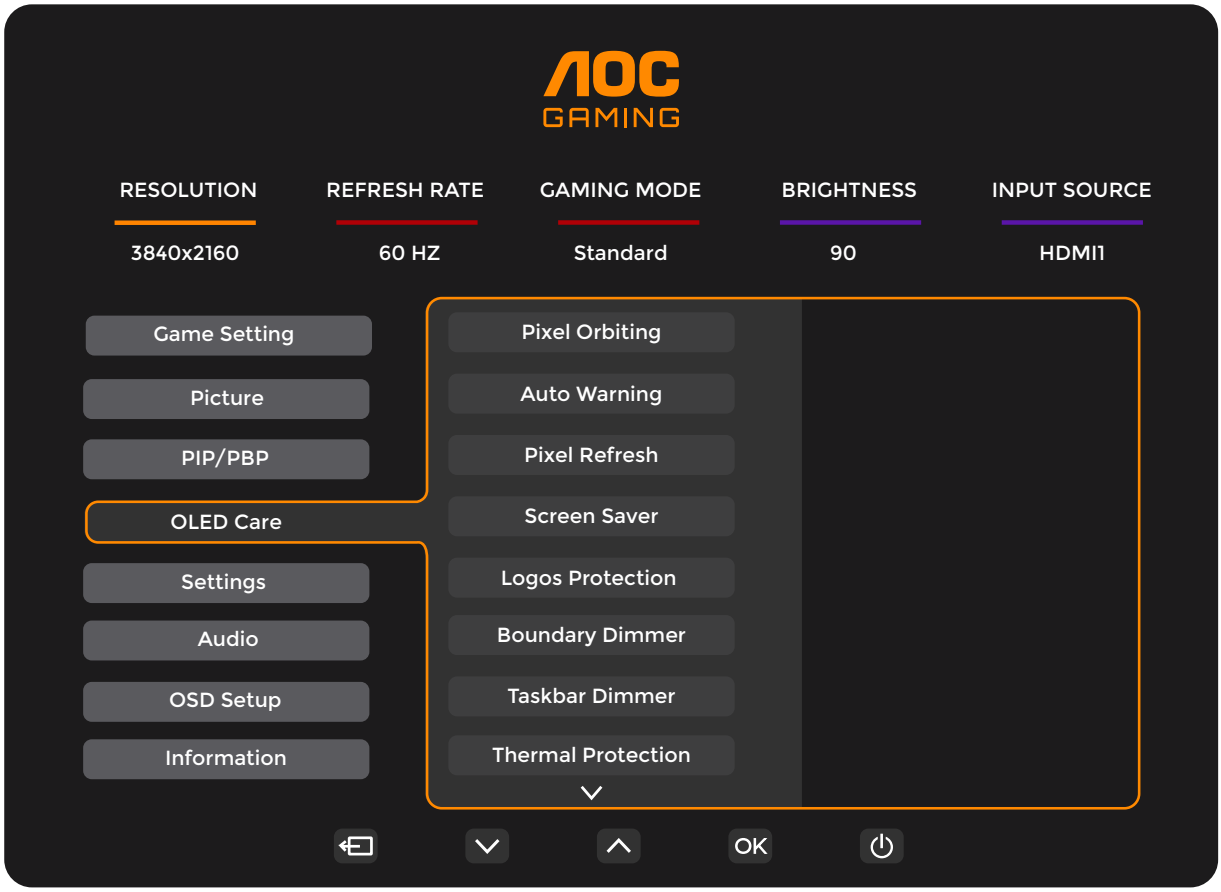
注記：

1). 「Picture (写真)」の「HDR」が Off (オフ) 以外の状態に設定されている場合、「PIP/PBP」のすべての項目は Adjust (調整) できません。

2) PBP/PIP が有効な場合、メイン画面 / サブ画面の Input Source (入力ソース) の互換性は以下の表に示す通りです：

PBP/PIP		Main Source (メインソース)		
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort
Sub Source (サブソース)	HDMI1	V	V	V
	HDMI2	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V

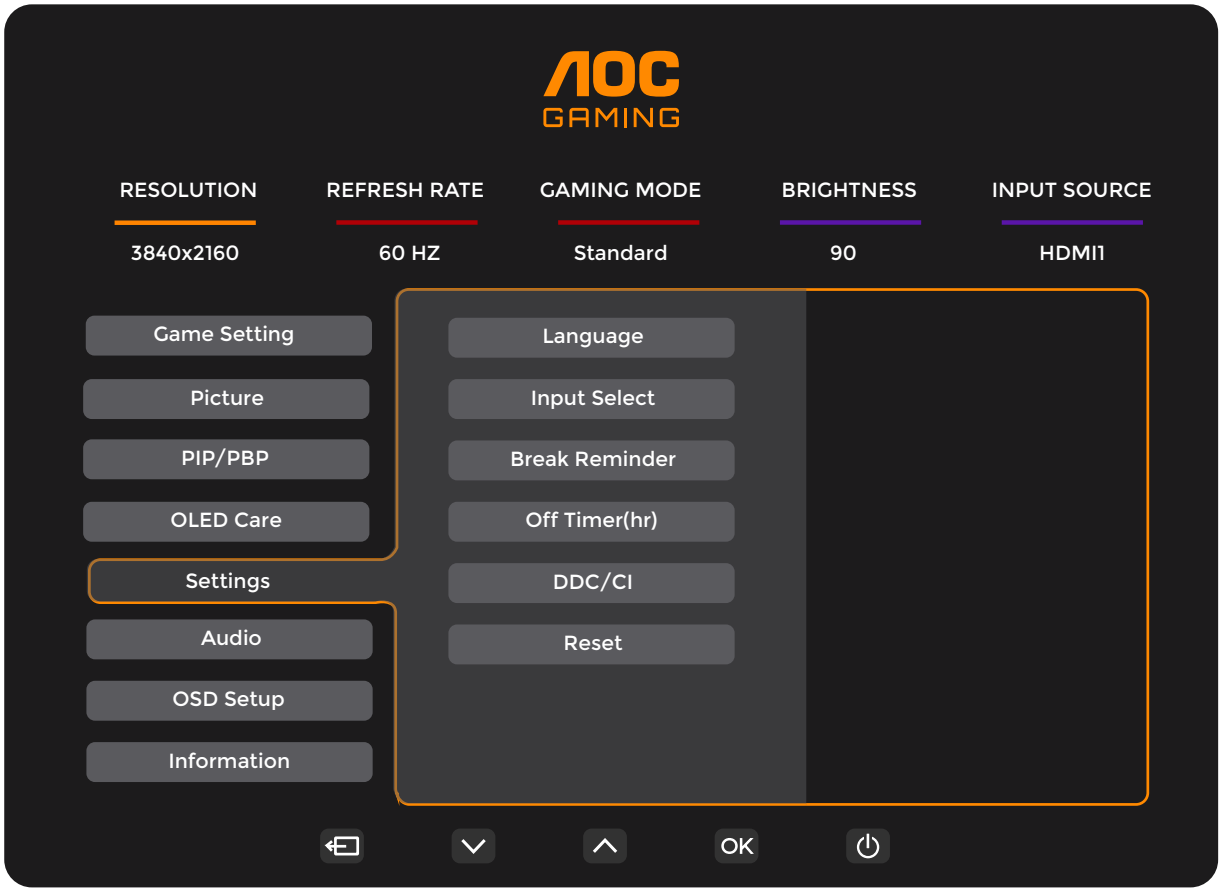
OLED Care



Pixel Orbiting	Off (オフ) / Weak (弱) / Medium (中) / Strong (強)	Orbit は、画像の焼き付きを防止するため、1 秒間に 1 回、ピクセルレベルで表示画像をわずかに Move (移動) させます。 本機能はデフォルトで「On (弱)」に設定されています。「Weak (弱)」は Move (移動) 量が最も少なく、「Strong (強)」は Move (移動) 量が最も多くなります。「Off (オフ)」にすると Move (移動) が無効になり、画像の焼き付きが発生しやすくなります。この設定は OSD Menu (メニュー) で変更できます。
Auto Warning (自動警告)	On (オン) / Off (オフ)	「Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ)」の Auto Warning (自動警告) 機能を有効または無効に設定します。 本モニターは、累計使用時間が 24 時間に達するごとに「Auto Warning (自動警告)」を自動表示し、User (ユーザー) に「Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ)」の実行を通知します。 「Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ)」の Auto Warning (自動警告) を無効にする場合は、Select (選択) で「Off (オフ)」に設定してください。ただし、推奨されるタイミングで「Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ)」を実行しない場合、画面の焼き付きリスクが高まる恐れがあります。十分にご注意ください。

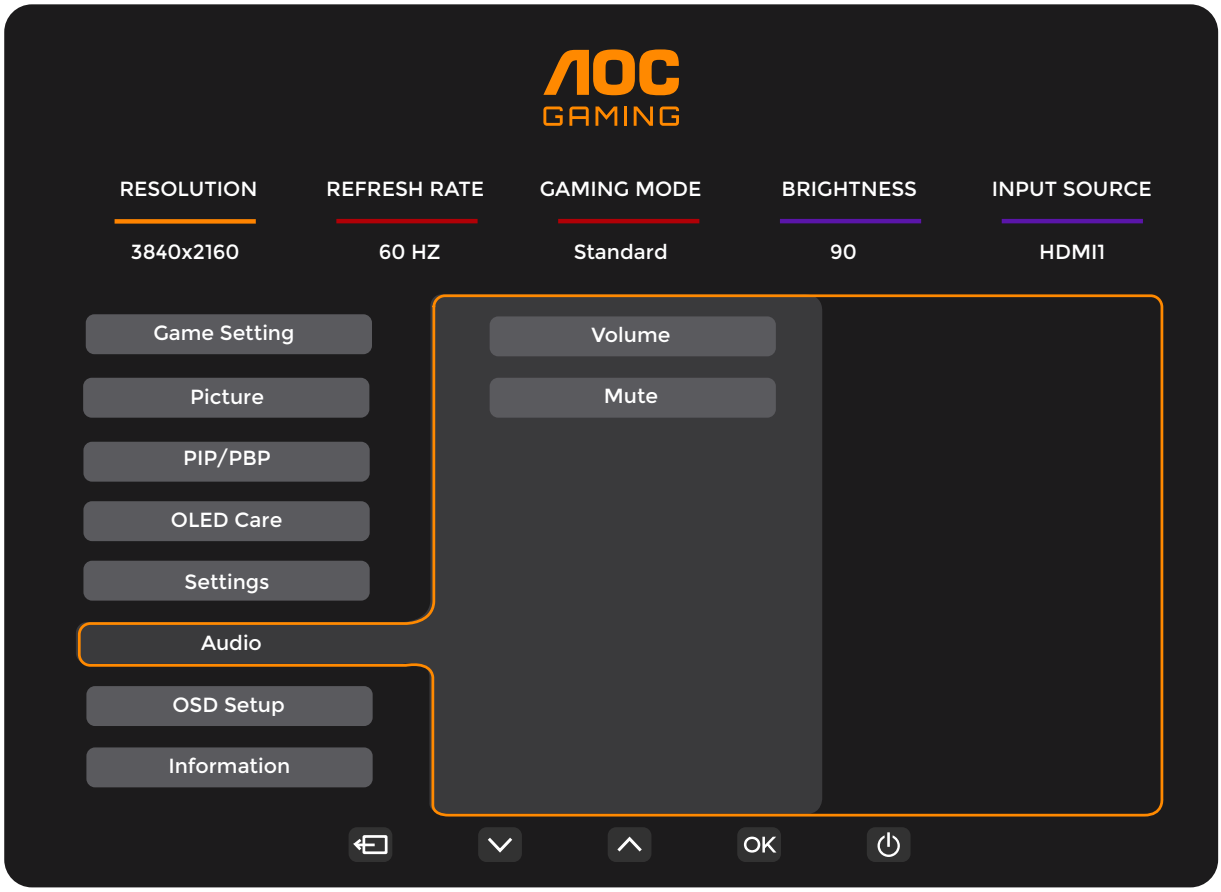
Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ)	On (オン) / Off (オフ)	画像残像除去機能を On (オン) にし、発生している可能性のある画像残像を解消してください。On (オン) にしたら、Menu (メニュー) の指示に従って「Yes (はい)」を Select (選択) してください。モニターが画像残像除去を実行します。処理終了後も、モニターは On (オンのままです)。処理終了後も、モニターは On (オンのままです)。
Screen Saver (スクリーンセーバー)	Off (オフ) / Slow (遅い) / Fast (高速)	Static (静的) な画像が一定時間検出された場合、Screen Saver (スクリーンセーバー) 機能が画面の Luminance (輝度) を下げ、パネルの焼き付きを防止します。動画が検出されると、モニターは直前の動作状態まで Luminance (輝度) を回復します。初期設定は Slow (遅い) ですが、Screen Saver (スクリーンセーバー) をより早く有効にするために Fast (高速) へ変更可能です。画面保護のため、Screen Saver (スクリーンセーバー) は常に Slow (遅い) または Fast (高速) で On (オン) にすることを強く推奨します。また、ご使用のデバイス側でも Screen Saver (スクリーンセーバー) を使用するよう設定することを推奨します。
Logos Protection (マルチロゴ保護)	Off (オフ) / 1 / 2 / 3 / 4	画面上に複数の Static (静的) なロゴが検出された場合は、Logos Protection (マルチロゴ保護) を On (オン) にすることを推奨します。この機能により、ロゴ検出箇所の Luminance (輝度) が低下し、パネルの画像焼き付きを防止します。
Boundary Dimmer (境界ディマー)	Off (オフ) / 1 / 2 / 3 / 4	画面の枠内に黒い領域がある特殊な Aspect Ratio (アスペクト比) や分割画面の場合、Boundary Dimmer (境界ディマー) 機能は、Brightness (明るさ) の Level (レベル) 差が Large (大) きい特定の領域を自動的に検出し、その Brightness (明るさ) を低下させます。
Taskbar Dimmer (タスクバーディマー)	Off (オフ) / 1 / 2 / 3 / 4	Taskbar Dimmer (タスクバーディマー) 機能により、画面上のタスクバー領域の Brightness (明るさ) が低減されます。タスクバー以外の領域では、Brightness (明るさ) の変化は生じません。
ThermalProtection (熱保護)	Off / On	モニターの温度が 60℃を超えると、ThermalProtection 機能が自動的に画面の Brightness を低下させ、適切な放熱を確保します。本機能は On にしておくことを推奨します。
アイコン保護	Off / 1 / 2 / 3	ウィンドウアイコンを検出すると、表示画面はその周囲の Brightness を自動的に低下させ、画像残像のリスクを軽減します。 OSD Menu からアイコン保護を Select してください： On：ウィンドウアイコン領域の Brightness を低下させます。有効にしておくことを推奨します。 Off（初期設定）：画面の Brightness を変更しません。

Settings (設定)



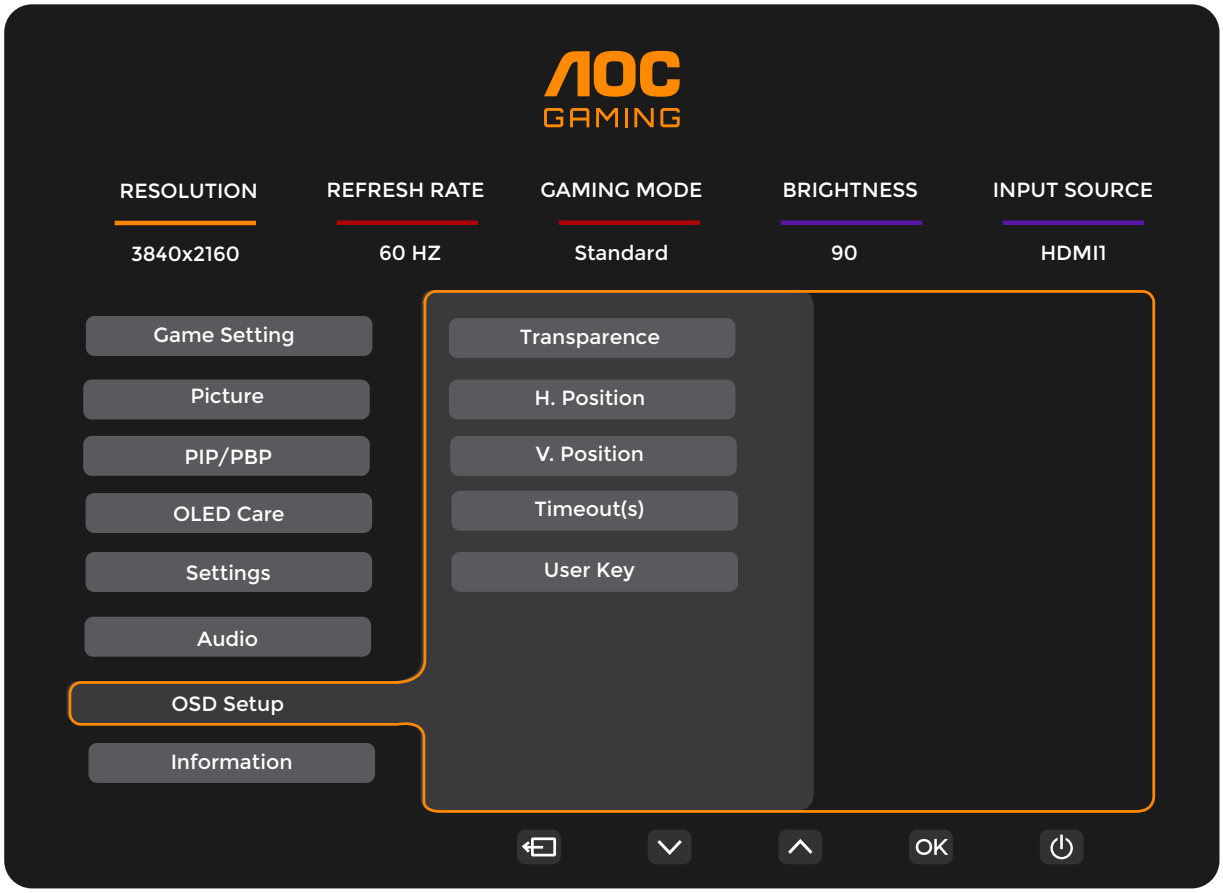
Language (言語)		OSD の Language (言語) を選択してください。
Input Select (入力選択)	Auto (自動) / HDMI1 / HDMI2 / DP	Input (入力) 信号の Source (ソース) を Select (選択) してください。
Break Reminder (休憩リマインダー)	Off / On	User (ユーザー設定) が連続して 1 時間以上作業した場合に、Break Reminder (休憩 リマインダー) を表示します。
Off Timer (オフタイマー) (hr)	0 ～ 24 hrs	DC Off (オフ) 時刻を Select (選択) します。
DDC/CI	No (いいえ) / Yes (はい)	DDC/CI サポートを On (オン) / Off (オフ) に切り替えます。
Reset (リセット)	No (いいえ) / Yes (はい)	Menu (メニュー) を初期設定に Reset (リセット) してください。

Audio (オーディオ)



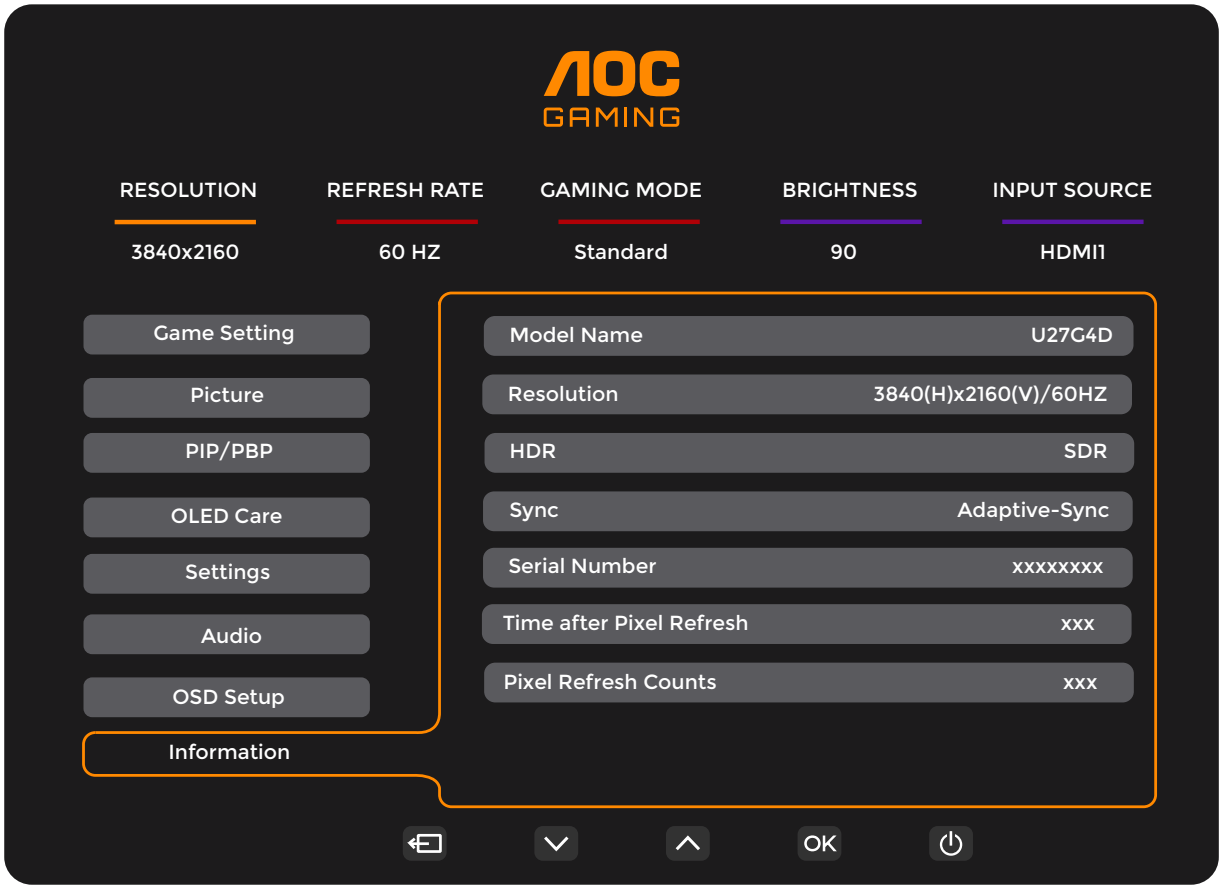
Volume (音量)	0-100	音量の調整。
Mute (ミュート)	Off / On	Volume (音量) を Mute (ミュート) にしてください。

OSD Setup (OSD 設定)



Transparence (OSD 透明度)	0-100	OSD の Transparence (OSD 透明度) を Adjust (調整) します。
H. Position (水平位置)	0-100	OSD の H. Position (水平位置) を Adjust (調整) します。
V. Position (垂直位置)	0-100	OSD の V. Position (垂直位置) を Adjust (調整) します。
Timeout (OSD 表示時間設定)	5-120	OSD Time Out (OSD タイムアウト) を Adjust (調整) します。
User Key (ユーザーキー)	Gaming Mode (ゲーミングモード) / Sniper Scope (スナイパースコープ) / Frame Counter (フレームカウンター) / Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ)	User Key (ユーザーキー)「∨」のショートカット Menu (メニュー) を User (ユーザー設定) します。

Information (情報)



LED 表示ランプ

状態	LED Color (LED カラー)
Full Power Mode	白
Active-off Mode	オレンジ
Pixel Refresh (ピクセルリフレッシュ) 実行中	Flashing (閃光) 白（1 秒 On (オン) ／ 1 秒 Off (オフ)）
OLED パネルの故障	Flashing (閃光) オレンジ（1 秒 On (オン) ／ 1 秒 Off (オフ)）
シャットダウンモード	インジケーターは点灯していません。

トラブルシューティング

問題	解決策
電源インジケーターが点灯していません。	• 電源が On (オン) になっているか確認してください。 • 電源コードが接続されているか確認してください。
電源インジケーターは点灯していますが、画像が表示されません。	• コンピューターの電源が On (オン) になっているか確認してください。 • コンピューターのグラフィックカードが正しく接続されているか確認してください。 • ディスプレイの信号ケーブルがコンピューターに正しく接続されているか確認してください。 • ディスプレイの信号ケーブルのコネクターを確認し、すべてのピンが曲がっていないことを確認してください。 • コンピューターのキーパッドにある Caps Lock キーのインジケーターで、コンピューターが動作しているか確認してください。
映像は表示されませんが、電源インジケーターがオレンジ色に点滅しています。	• OLED パネルに不具合が生じ、正常に動作していません。AOC アフターサービスにお問い合わせください。
プラグアンドプレイが認識されません。	• プラグアンドプレイに対応しているか確認してください。 • アダプターがプラグアンドプレイに対応しているか確認してください。
映像が暗い場合	• Luminance (輝度) と Contrast (コントラスト) を Adjust (調整) してください。
映像がちらついたり、波打ったりする場合	• 周辺に電磁干渉を引き起こす可能性のある電気機器や装置がないか確認してください。
画面に「信号ケーブルが利用できません」または「No Signal (信号なし)」と表示される場合	• 信号ケーブルが正しく接続されているかを確認してください。 • 信号ケーブルのプラグのピンが破損していないかを確認してください。 • 発生した焼き付きを解消するには、ディスプレイの Menu から Pixel Refresh 機能を有効にして実行してください。本機能を数回実行することで、良好な表示効果が得られます。画面メンテナンスに関するその他の手順については、公式サイトの User Instructions を参照してください。
画面に「無効なInput」と表示される。	• コンピューターが不適切な表示モードに設定されていないかを確認してください。詳細ユーザー説明書に記載された表示モードで、コンピューターを再設定してください。
焼き付き	• OLED パネルの特性上、発生した焼き付きを解消するには、ディスプレイの Menu から Pixel Refresh 機能を有効にして実行してください。良好な表示効果を得るため、本機能を数回実行することを推奨します。画面メンテナンスに関するその他の手順については、公式サイトの User Instructions を参照してください。
法規およびサービス	CD に収録されているマニュアル、または www.aoc.com の「Regulation & Service Information」を参照してください（www.aoc.com では、お住まいの地域に対応するモデルを検索後、サポートページにて当該情報をご確認いただけます）。

仕様

一般仕様

パネル	Model Name (モデル名)	U27G4D	
	駆動方式	OLED	
	表示可能画像 Size (サイズ)	対角 67.4 cm	
	画素ピッチ	0.153mm(H) x 0.153mm(V)	
	表示色数	約 10 億 7 千万色 [1]	
Others (その他)	水平走査 Range (範囲)	30k ～ 370kHz	
	水平走査 Size (サイズ)（最大）	589.97mm	
	垂直走査 Range (範囲)	48 ～ 165Hz	
	垂直走査 Size (サイズ)（最大）	332.93mm	
	最適プリセット Resolution (解像度)	3840x2160@60Hz	
	最大 Resolution (解像度)	3840x2160@165Hz	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	電源	100-240V~ 50/60Hz 1.5A	
	消費電力	標準（初期設定の Brightness および Contrast）	95W
		最大（Brightness = 100、Contrast = 100）	≤ 120W
		スタンバイモード	≤ 0.3W
	発熱量	Normal 動作時	324.23BTU/hr（標準値）
		スリープ（スタンバイモード）	<1.02 BTU/hr
		Off モード	<1.02 BTU/hr
		Off モード（AC スイッチ）	0 BTU/hr
物理的特性	コネクタ Type (タイプ)	HDMIx2/DisplayPort/ イヤホン	
	信号ケーブル Type (タイプ)	着脱可能	
環境条件	温度	動作時	0° C ～ 40° C
		非動作時	-25° C ～ 55° C
	湿度	動作時	10% ～ 85%（結露なきこと）
		非動作時	5% ～ 93%（結露なきこと）
	高度	動作時	0m ～ 5000m（0ft ～ 16404ft）
		非動作時	0m ～ 12192m（0ft ～ 40000ft）

注記：

[1] 本製品がサポートする最大表示色数は 10 億 7 千万色であり、設定条件は以下のとおりです（一部のグラフィックスカードの出力制限により差異が生じる場合があります）

（「V」：サポート、「\」：非サポート）：

信号 Version / カラー Format / 状態 / 色ビット数	HDMI2.1		DisplayPort1.4	
	YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB	YCbCr420 YCbCr422	YCbCr444 RGB
3840x2160 165Hz 10bpc	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)
3840x2160 165Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)
3840x2160 160Hz 10bpc	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)
3840x2160 160Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)
3840x2160 144Hz 10bpc	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)

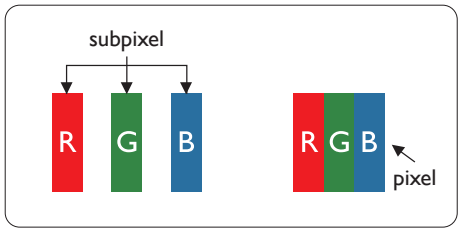
3840x2160 144Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)
3840x2160 120Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)
3840x2160 120Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)
3840x2160 60Hz 10bpc	OK	OK	OK	OK
3840x2160 60Hz 8bpc	OK	OK	OK	OK
Low (低) Resolution (解像度) 10 bpc	OK	OK	OK	OK
Low (低) Resolution (解像度) 8 bpc	OK	OK	OK	OK

AOC モニターパネル画素欠陥ポリシー

AOC は最高品質の製品を提供するよう努めています。業界屈指の先進的な製造工程を採用し、厳格な品質管理を実施しています。しかしながら、モニターに使用されるパネルにおいて、画素またはサブピクセルの欠陥が生じる場合があります。

すべてパネルに画素欠陥がないことを保証できるメーカーはありませんが、AOC は許容範囲を超える数の欠陥があるモニターについて、保証期間内に修理または交換を行うことを保証します。本通知では、各種画素欠陥の種類について説明し、それぞれの Type (タイプ) ごとに許容される欠陥 Level (レベル) を定義しています。保証に基づく修理または交換の対象となるには、モニターパネル上の画素欠陥数がこれらの許容 Level (レベル) を超えている必要があります。例えば、モニター上のサブピクセルのうち欠陥とみなされるものは 0.0004% 以下となります。

さらに、AOC は他の欠陥よりも目立ちやすい特定の Type (タイプ) またはその組み合わせの画素欠陥に対し、より厳格な品質基準を設けています。本ポリシーは全世界で適用されます。



ピクセルとサブピクセル

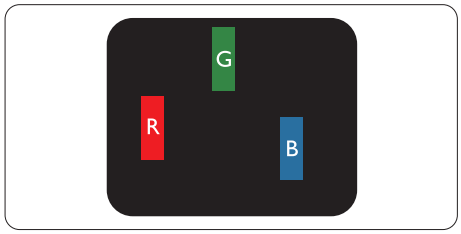
ピクセル（画素）は、Red (赤)、Green (緑)、Blue (青) の三原色からなる 3 つのサブピクセルで構成されています。多数のピクセルが集まることで画像が形成されます。1 つのピクセルを構成するすべてのサブピクセルが点灯すると、3 色のサブピクセルが合わさって 1 つの白いピクセルとして表示されます。すべてが消灯している場合は、3 色のサブピクセルが合わさって 1 つの黒いピクセルとして表示されます。点灯および消灯するサブピクセルのその他の組み合わせにより、他の色の単一ピクセルとして表示されます。

ピクセル欠陥の Type (タイプ)

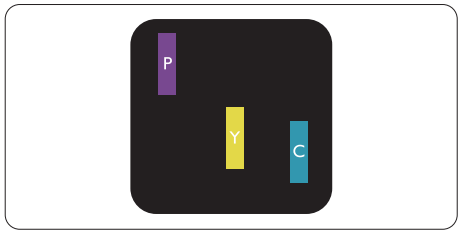
ピクセルおよびサブピクセルの欠陥は、画面上にさまざまな形で現れます。ピクセル欠陥には 2 つのカテゴリがあり、各カテゴリ内には複数のサブピクセル欠陥の Type (タイプ) が存在します。

輝点欠陥

輝点欠陥は、常に点灯または On (オン) の状態になっているピクセルもしくはサブピクセルとして現れます。すなわち、輝点とは、モニターが暗い Pattern (パターン) を表示している際に画面上で目立つサブピクセルのことを指します。輝点欠陥には以下の Type (タイプ) があります。

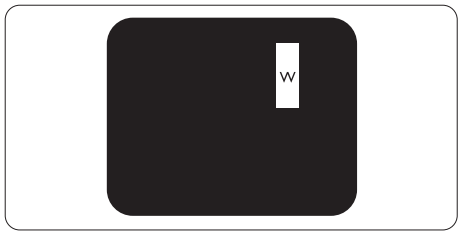


1 つの点灯した Red (赤)、Green (緑)、または Blue (青) のサブピクセル。



隣接する 2 つの点灯したサブピクセル：

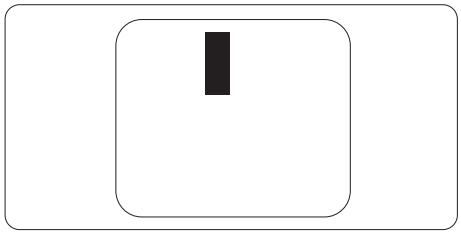
- Red (赤) + Blue (青) = Purple (紫)
- Red (赤) + Green (緑) = Yellow (黄)
- Green (緑) + Blue (青) = Cyan (Light (薄い) Blue (青))



隣接する 3 つの点灯サブピクセル（1 つの白ピクセル）
注記
Red (赤) または Blue (青) の輝点は隣接するドットよりも 50% 以上明るく、Green (緑) の輝点は隣接するドットよりも 30% 明るい必要があります。

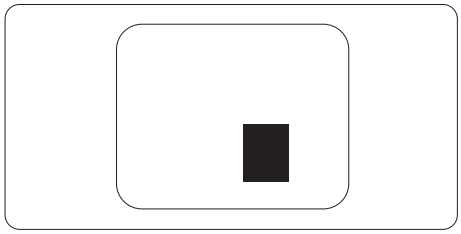
黒点欠陥

黒点欠陥は、常に暗いか「Off (オフ)」の状態にあるピクセルまたはサブピクセルとして現れます。すなわち、黒点とは、モニターが Light (明るい) Pattern (パターン) を表示した際に画面上で目立つサブピクセルのことです。以下に黒点欠陥の Type (タイプ) を示します。



ピクセル欠陥の近接性

同一 Type (タイプ) のピクセルおよびサブピクセル欠陥が互いに Near (近い) 位置にある場合、より目立つ可能性があるため、AOC はピクセル欠陥の近接性に関する許容範囲も規定しています。



ピクセル欠陥の許容範囲

保証期間内にピクセル欠陥を理由とした修理または交換の対象となるには、AOC パネル搭載モニターのモニターパネルに、Web マニュアルに記載された許容範囲を超えるピクセルまたはサブピクセル欠陥が存在している必要があります。

輝点欠陥	**許容 Level (レベル)**
点灯サブピクセル 1 個	0
隣接する点灯サブピクセル 2 個	0
隣接する点灯サブピクセル 3 個（白ピクセル 1 個）	0
2 つの輝点欠陥間の距離 *	該当なし
全 Type (タイプ) の輝点欠陥合計数	0
黒点欠陥	**許容 Level (レベル)**
暗サブピクセル 1 個	5 個以下
隣接する暗サブピクセル 2 個	2 個以下
隣接する暗サブピクセル 3 個	1 個以下
2 つの黒点欠陥間の距離 *	≥ 5mm
全 Type (タイプ) の黒点欠陥合計数	5 個以下
総ドット欠陥数	**許容 Level (レベル)**
全 Type (タイプ) の輝点または黒点欠陥の合計	5 個以下

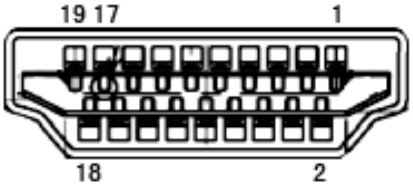
注記
*：隣接するサブピクセル欠陥 1 ～ 2 個＝ドット欠陥 1 個。

プリセット表示モード

Standard (スタンダード)	Resolution (解像度) （± 1Hz）	水平周波数（kHz）	垂直周波数（Hz）
VGA	640 × 480@60Hz	31.469	59.94
	640 × 480@67Hz	35	66.667
	640 × 480@72Hz	37.861	72.809
	640 × 480@75Hz	37.5	75
	640 × 480@100Hz	51.08	99.769
	640 × 480@120Hz	61.91	119.518
DOS モード	720 × 400@70Hz	31.469	70.087
SVGA	800 × 600@56Hz	35.156	56.25
	800 × 600@60Hz	37.879	60.317
	800 × 600@72Hz	48.077	72.188
	800 × 600@75Hz	46.875	75
	800 × 600@100Hz	63.68	99.662
	800 × 600@120Hz	77.43	119.854
	832 × 624@75Hz	49.725	74.551
XGA	1024 × 768@60Hz	48.363	60.004
	1024 × 768@70Hz	56.476	70.069
	1024 × 768@75Hz	60.023	75.029
	1024 × 768@100Hz	81.577	99.972
	1024 × 768@120Hz	97.551	119.989
	1280 × 1024@60Hz	63.981	60.02
	1280 × 1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920x1080@60Hz	67.500	60.000
QHD	2560x1440@120Hz	183	120
	2560x1440@144Hz	222. 194	144. 01
UHD	3840 × 2160@30Hz	65.68	30
	3840 × 2160@60Hz	133.32	60
	3840 × 2160@120Hz	282. 24	120. 005
	3840 × 2160@144Hz	338. 688	144
	3840 × 2160@160Hz	351. 362	160. 001
	3840 × 2160@165Hz	388. 08	165

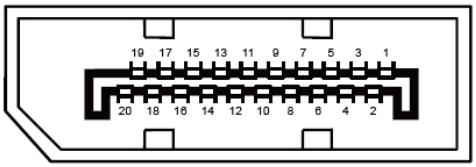
注記：VESA 規格に基づき、異なるオペレーティングシステムおよびグラフィックスカードにおいて Refresh Rate (リフレッシュレート)（フィールド周波数）を算出する際、一定の誤差（± 1Hz）が生じる場合があります。互換性を高めるため、本製品の公称 Refresh Rate (リフレッシュレート) は四捨五入して表記しています。実際の製品仕様をご参照ください。

ピン割り当て



19 ピンカラーディスプレイ信号ケーブル

ピン No (いいえ)	信号名	ピン No (いいえ)	信号名	ピン No (いいえ)	信号名
1.	TMDS データ 2+	9.	TMDS データ 0-	17.	DDC/CEC グラウンド
2.	TMDS データ 2 シールド	10.	TMDS Clock (水平サイズ)+	18.	+5V 電源
3.	TMDS データ 2-	11.	TMDS Clock (水平サイズ) シールド	19.	ホットプラグ検出
4.	TMDS データ 1+	12.	TMDS Clock (水平サイズ)-		
5.	TMDS データ 1 シールド	13.	CEC		
6.	TMDS データ 1-	14.	予備（デバイス上は N.C.）		
7.	TMDS データ 0+	15.	SCL		
8.	TMDS データ 0 シールド	16.	SDA		



20 ピン カラーディスプレイ信号ケーブル

ピン No (いいえ)	信号名	ピン No (いいえ)	信号名
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	ホットプラグ検出
9	ML_Lane 1 (p)	19	DP_PWR を返す
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

プラグアンドプレイ

Plug & Play DDC2B 機能

本モニターは、VESA DDC STANDARD に準拠した VESA DDC2B 機能を搭載しています。これにより、モニターはホストシステムに自身の識別情報を通知でき、使用する DDC の Level に応じて、表示性能に関する追加の Information を伝達できます。

DDC2B は I2C プロトコルに基づく双方向データチャネルです。ホストは DDC2B チャネルを介して EDID Information を要求できます。

HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE