

AOC GAMING



Como producto OLED, esta pantalla requiere un mantenimiento regular para reducir el riesgo de retención de imagen (burn-in).

MANUAL DE USUARIO

Q27G41ZDF

AOC GAMING MONITOR

Seguridad.....	1
Convenciones Nacionales.....	1
Alimentación.....	2
Instalación.....	3
Limpieza.....	4
Otros.....	5
Configuración.....	6
Contenido de la caja	6
Montaje del soporte y la base.....	7
Ajuste del ángulo de visión.....	8
Conexión del monitor	9
Montaje en pared.....	10
función Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Ajustando.....	13
Teclas rápidas	13
Configuración OSD.....	14
Configuración de juego.....	15
Imagen.....	17
PIP/PBP	20
Configuración OLED.....	22
Configuración.....	24
Audio	25
Configuración del OSD.....	26
Información.....	27
Indicador LED	28
Solución de problemas.....	29
Especificación.....	30
Especificación general.....	30
Política de defectos de píxeles en paneles de monitores AOC.....	32
Modos de pantalla preestablecidos.....	35
Asignación de pines.....	36
Conectar y usar	37

Seguridad

Convenciones Nacionales

Las siguientes subsecciones describen las convenciones nacionales utilizadas en este documento.

Notas, Precauciones y Advertencias

A lo largo de esta guía, bloques de texto pueden ir acompañados de un ícono y estar impresos en negrita o en cursiva. Estos bloques son notas, precauciones y advertencias, y se utilizan de la siguiente manera:



NOTA: Una NOTA indica información importante que le ayuda a hacer un mejor uso de su sistema informático.



PRECAUCIÓN: Una PRECAUCIÓN indica un posible daño al hardware o pérdida de datos y le indica cómo evitar el problema.



ADVERTENCIA: Una ADVERTENCIA indica el riesgo potencial de daño corporal y le indica cómo evitar el problema.

Algunas advertencias pueden aparecer en formatos alternativos y no ir acompañadas de un ícono. En tales casos, la presentación específica de la advertencia está establecida por la autoridad reguladora.

Alimentación

 El monitor debe ser operado únicamente con el tipo de fuente de alimentación indicado en la etiqueta. Si no está seguro del tipo de alimentación eléctrica suministrada en su domicilio, consulte con su distribuidor o la compañía eléctrica local.

 El monitor está equipado con un enchufe con toma de tierra de tres clavijas, un enchufe con un tercer pin (toma de tierra).

Este enchufe solo encajará en una toma de corriente con toma de tierra como medida de seguridad. Si su toma de corriente no admite el enchufe de tres cables, haga que un electricista instale la toma correcta o utilice un adaptador para conectar a tierra el aparato de forma segura. No anule la función de seguridad del enchufe con toma de tierra.

 Desconecte la unidad durante tormentas eléctricas o cuando no se vaya a utilizar durante largos períodos. Esto protegerá el monitor de daños causados por sobretensiones eléctricas.

 No sobrecargue regletas ni cables de extensión. La sobrecarga puede provocar incendios o descargas eléctricas.

 Para garantizar un funcionamiento satisfactorio, utilice el monitor únicamente con ordenadores homologados por UL que dispongan de receptáculos configurados adecuadamente y marcados entre 100-240 V CA, mínimo 5 A.

 La toma de corriente debe estar instalada cerca del equipo y ser fácilmente accesible.

Instalación

! No coloque el monitor sobre un carrito, soporte, trípode, soporte de pared o mesa inestables. Si el monitor se cae, puede causar lesiones a una persona y daños graves a este producto. Utilice únicamente un carrito, soporte, trípode, soporte mural o mesa recomendados por el fabricante o vendidos con este producto. Siga las instrucciones del fabricante al instalar el producto y utilice los accesorios de montaje recomendados por el fabricante. La combinación del producto y el carrito debe moverse con cuidado.

! Nunca introduzca ningún objeto en la ranura del gabinete del monitor. Podría dañar componentes del circuito, causando un incendio o una descarga eléctrica. Nunca derrame líquidos sobre el monitor.

! No coloque la parte frontal del producto sobre el suelo.

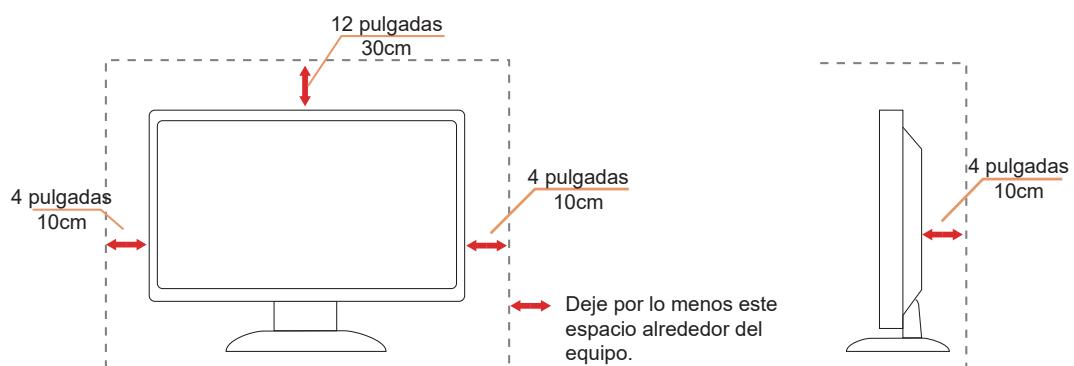
! Si monta el monitor en una pared o estantería, utilice un kit de montaje aprobado por el fabricante y siga las instrucciones del kit.

! Deje un espacio alrededor del monitor como se muestra a continuación. De lo contrario, la circulación de aire puede ser insuficiente, lo que podría provocar un sobrecalentamiento, incendio o daños en el monitor.

! Para evitar posibles daños, como el desprendimiento del panel del marco, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados. Si se supera el ángulo máximo de inclinación hacia abajo de -5 grados, el daño al monitor no estará cubierto por la garantía.

Consulte a continuación las áreas de ventilación recomendadas alrededor del monitor cuando esté instalado en la pared o en el soporte:

Instalado con soporte



Limpieza

 Limpie el gabinete regularmente con un paño suave humedecido con agua.

 Al limpiar, utilice un paño suave de algodón o microfibra. El paño debe estar húmedo y casi seco; no permita que el líquido penetre en el equipo.



 Por favor, desconecte el cable de alimentación antes de limpiar el producto.

Otros

 Si el producto emite un olor extraño, sonido o humo, desconecte el enchufe de alimentación INMEDIATAMENTE y contacte con un Centro de Servicio.

 Asegúrese de que las aberturas de ventilación no estén bloqueadas por una mesa o cortina.

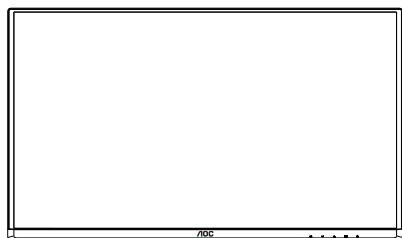
 No someta el monitor OLED a vibraciones severas ni a impactos fuertes durante su funcionamiento.

 No golpee ni deje caer el monitor durante su funcionamiento o transporte.

 No se recomienda utilizar este producto OLED durante más de cuatro horas continuas. Puede producirse retención de imagen (quemado) tras este tiempo de uso. Para reducir la probabilidad de retención de imagen, este producto utiliza varias tecnologías. Un ciclo de mantenimiento dura aproximadamente 10 minutos. Para más detalles, consulte la "sección de Mantenimiento de la pantalla."

Configuración

Contenido de la caja



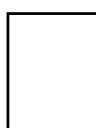
Monitor

*

*



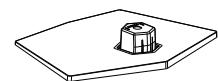
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



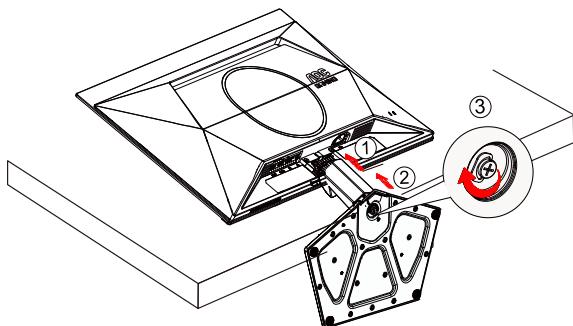
DisplayPort Cable

* No todos los cables de señal se suministran en todos los países y regiones. Por favor, consulte con el distribuidor local o la oficina de AOC para confirmación.

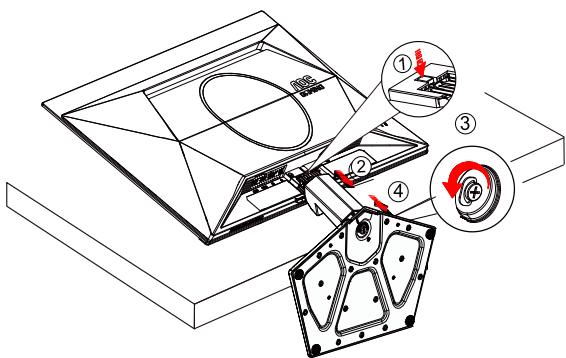
Montaje del soporte y la base

Por favor, monte o retire la base siguiendo los pasos que se indican a continuación.

Montaje:



Retirada:



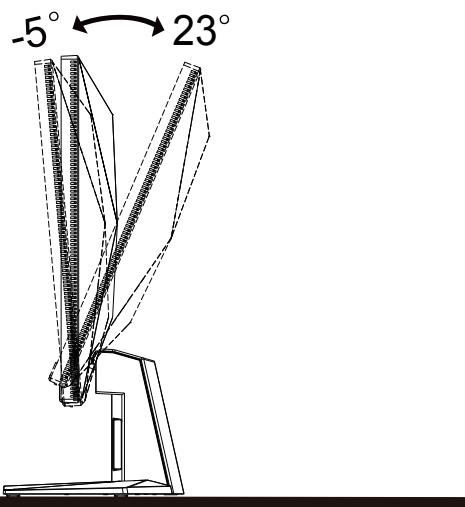
NOTA: El diseño de la pantalla puede diferir del ilustrado.

Ajuste del ángulo de visión

Para lograr la mejor experiencia visual, se recomienda que el usuario se asegure de poder ver toda su cara en la pantalla y luego ajuste el ángulo del monitor según su preferencia personal.

Sujete el soporte para evitar que el monitor se vuelque al cambiar el ángulo.

Puede ajustar el monitor de la siguiente manera:



NOTA:

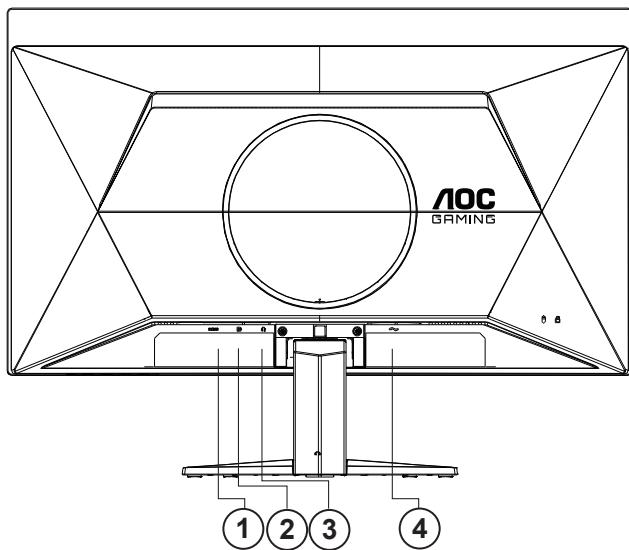
No toque la pantalla OLED al cambiar el ángulo. Tocar la pantalla OLED puede causar daños.

Advertencia

- Para evitar posibles daños en la pantalla, como el desprendimiento del panel, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados.
- No presione la pantalla mientras ajusta el ángulo del monitor. Sujete únicamente el marco.

Conección del monitor

Conexiones de cables en la parte trasera del monitor y del ordenador:



1. HDMI
2. DisplayPort
3. Auriculares
4. Alimentación

Conectarse al PC

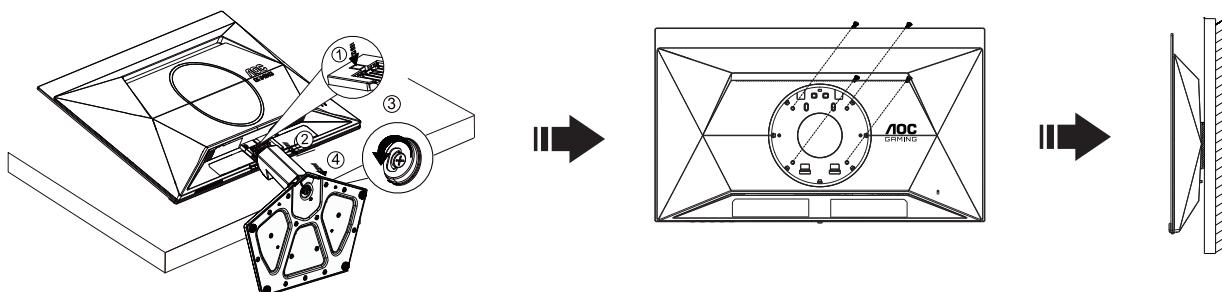
1. Conecte firmemente el cable de alimentación en la parte trasera de la pantalla.
2. Apague su ordenador y desconecte el cable de alimentación.
3. Conecte el cable de señal de la pantalla al conector de vídeo situado en la parte trasera de su ordenador.
4. Enchufe el cable de alimentación de su ordenador y de su pantalla en una toma de corriente cercana.
5. Encienda su ordenador y su pantalla.

Si su monitor muestra una imagen, la instalación ha finalizado correctamente. Si no muestra una imagen, consulte la sección de Solución de problemas.

Para proteger el equipo, apague siempre el PC y el monitor OLED antes de realizar cualquier conexión.

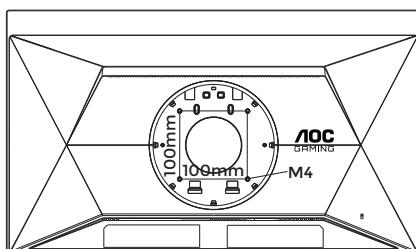
Montaje en pared

Preparación para instalar un brazo de montaje en pared opcional.

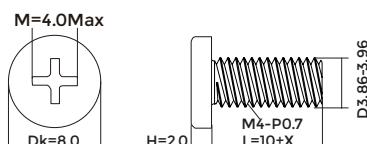


Este monitor puede fijarse a un brazo de montaje en pared que se adquiere por separado. Desconecte la alimentación antes de realizar este procedimiento. Siga estos pasos:

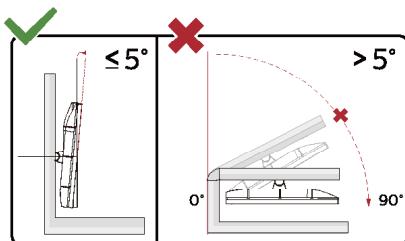
1. Retire la base.
2. Siga las instrucciones del fabricante para montar el brazo de montaje en pared.
3. Coloque el brazo de montaje en pared en la parte trasera del monitor. Alinee los orificios del brazo con los orificios situados en la parte trasera del monitor.
4. Inserte los 4 tornillos en los orificios y apriételos firmemente.
5. Vuelva a conectar los cables. Consulte el manual de usuario que acompaña al brazo de montaje en pared opcional para obtener instrucciones sobre cómo fijarlo a la pared.



Especificación de los tornillos para colgar en la pared:
M4*(10+X) mm (X=Espesor del soporte para instalación en pared)



Nota: Los orificios para tornillos de montaje VESA no están disponibles en todos los modelos; por favor, consulte con el distribuidor o el departamento oficial de AOC. Siempre contacte con el fabricante para la instalación en pared.



* El diseño de la pantalla puede diferir de los ilustrados.

ADVERTENCIA:

1. Para evitar posibles daños en la pantalla, como el desprendimiento del panel, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados.
2. No presione la pantalla mientras ajusta el ángulo del monitor. Sujete únicamente el marco.

función Adaptive-Sync

1. La función Adaptive-Sync funciona con DisplayPort/HDMI.
2. Tarjeta gráfica compatible: La lista recomendada es la siguiente; también puede consultarse en www.AMD.com.

Tarjetas gráficas

- Serie Radeon™ RX Vega
- Serie Radeon™ RX 500
- Serie Radeon™ RX 400
- Serie Radeon™ R9/R7 300 (excepto R9 370/X, R7 370/X y R7 265)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Serie Radeon™ R9 Nano
- Serie Radeon™ R9 Fury
- Serie Radeon™ R9/R7 200 (excepto R9 270/X y R9 280/X)

Procesadores

- 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

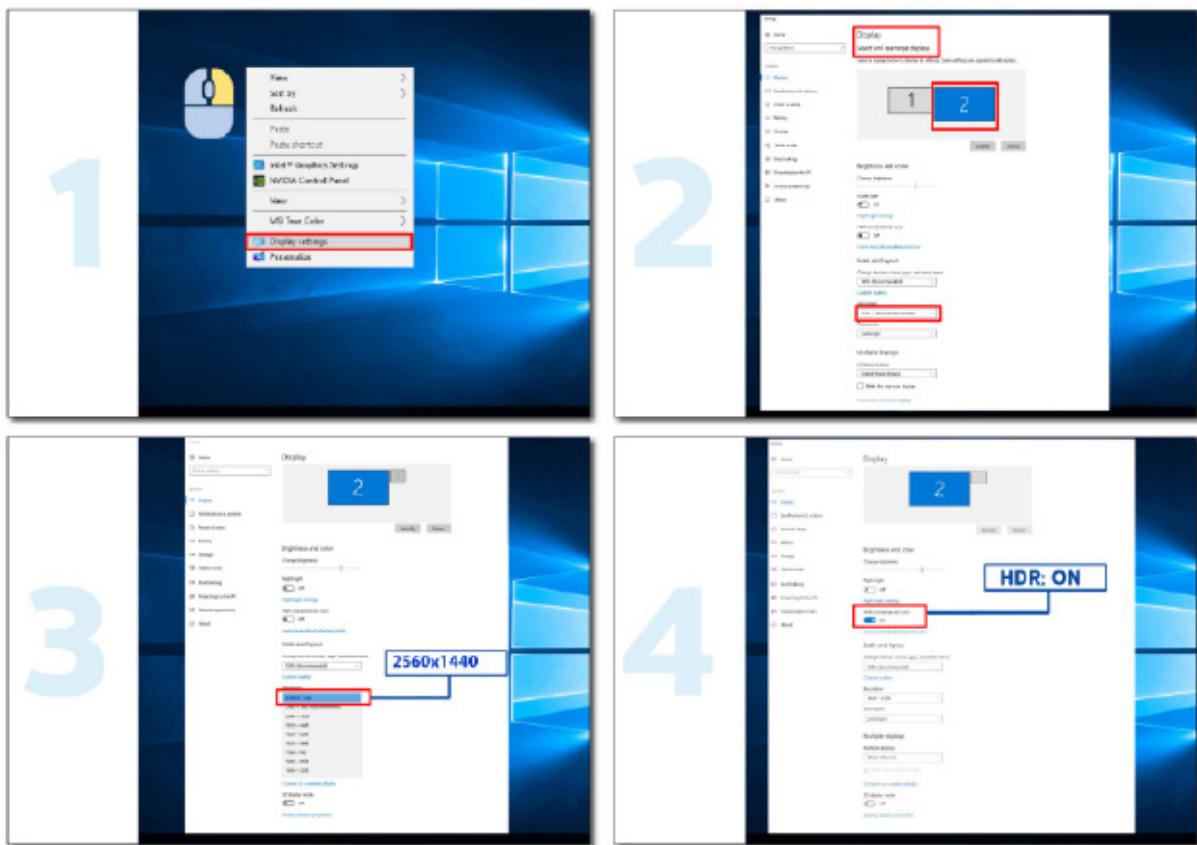
HDR

Es compatible con señales de entrada en formato HDR10.

La pantalla puede activar automáticamente la función HDR si el reproductor y el contenido son compatibles. Por favor, contacte con el fabricante del dispositivo y el proveedor del contenido para obtener información sobre la compatibilidad de su dispositivo y contenido. Seleccione "OFF" para la función HDR cuando no necesite la función de activación automática.

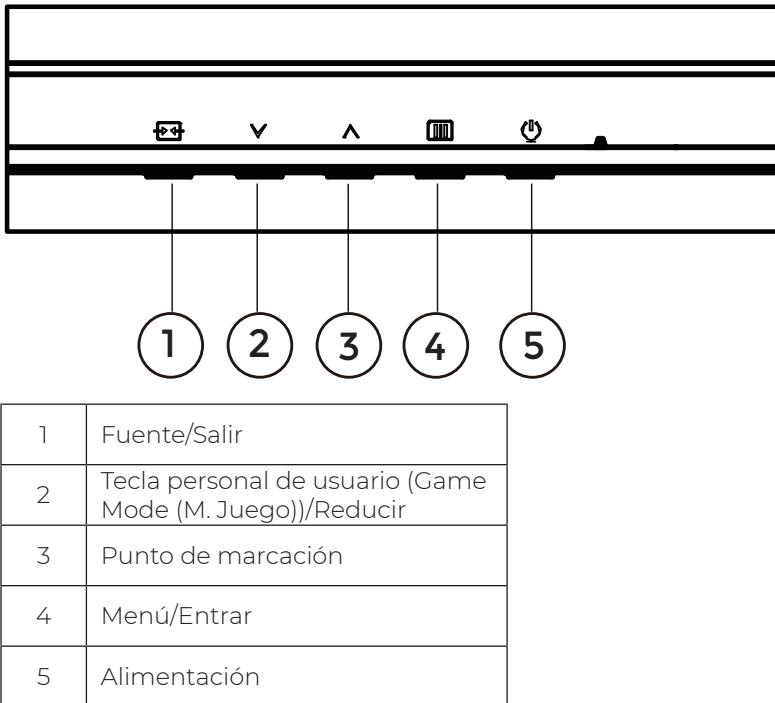
Nota:

1. No se requiere configuración especial para la interfaz DisplayPort/HDMI en versiones de WIN10 anteriores a la V1703.
2. Solo está disponible la interfaz HDMI y la interfaz DisplayPort no funciona en la versión V1703 de WIN10.
3. 3840x2160@50Hz/60Hz solo se recomienda para reproductores Blu-ray, Xbox y PlayStation.
4. Configuración de la pantalla:
 - a. La resolución de la pantalla está configurada en 2560*1440 y el HDR está preajustado en ACTIVADO.
 - b. Después de entrar en una aplicación, se puede lograr el mejor efecto HDR cuando la resolución se cambia a 2560*1440 (si está disponible).



Ajustando

Teclas rápidas



Menú/Entrar

Pulse para mostrar el OSD o confirmar la selección.

Alimentación

Pulse el botón de encendido para encender el monitor.

Punto de marcación

Cuando no haya OSD, pulse el botón Punto de marcación para mostrar u ocultar el Punto de marcación.

Tecla personal de usuario (Game Mode (M. Juego))/Reducir

Personalizar esta función de tecla de acceso directo en el menú OSD: Game Mode (M. Juego), Sniper Scope, Frame Counter (Cont. fotogr.). El valor por defecto de fábrica es Game Mode (M. Juego).

Cuando no haya OSD, pulse “ \checkmark ” la tecla para abrir la función de modo de juego, luego pulse “ \checkmark ” o “ \wedge ” la tecla para seleccionar el modo de juego (Estándar, FPS, RTS, Carreras, Gamer 1, Gamer 2 o Gamer 3) según los diferentes tipos de juego.

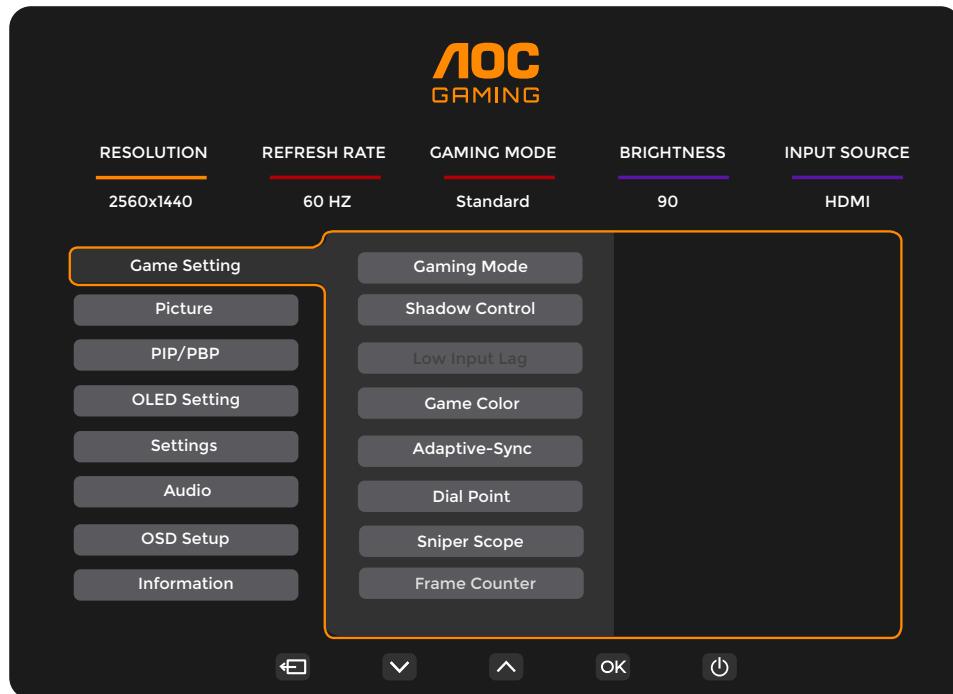
Fuente/Salir

Cuando el OSD está cerrado, pulsar el botón Source/Exit activará la función de tecla rápida Source.

Cuando el menú OSD está activo, este botón actúa como tecla de salida (para salir del menú OSD).

Configuración OSD

Instrucciones básicas y sencillas sobre las teclas de control.

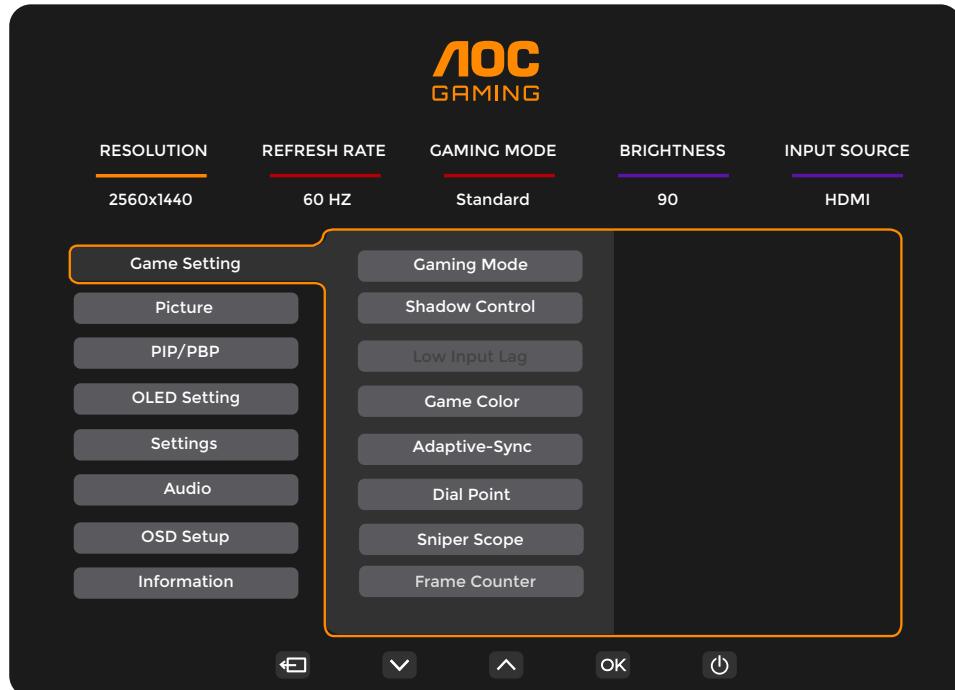


- 1). Pulse el botón MENU para activar la ventana OSD.
- 2). Pulse para navegar por las funciones. Una vez que la función deseada esté resaltada, pulse el botón MENU/OK para activarla, pulse para navegar por las funciones del submenú. Una vez que la función del submenú deseada esté resaltada, pulse botón MENU/OK para activarla.
- 3). Pulse para cambiar la configuración de la función seleccionada. Pulse / para salir. Si desea ajustar alguna otra función, repita los pasos 2 y 3.
- 4). Función de bloqueo OSD: Para bloquear el OSD, mantenga pulsado el botón MENU mientras el monitor está apagado y, a continuación, pulse el botón de encendido para encender el monitor. Para desbloquear el OSD, mantenga pulsado el botón MENU mientras el monitor está apagado y, a continuación, pulse botón de encendido para encender el monitor.

Notas:

- 1). Si el producto dispone de una única entrada de señal, el elemento "Selección de entrada" no podrá ajustarse.
- 2). Si la resolución de la señal de entrada es la resolución nativa o Adaptive-Sync, el elemento "Relación de imagen" no estará disponible.

Configuración de juego

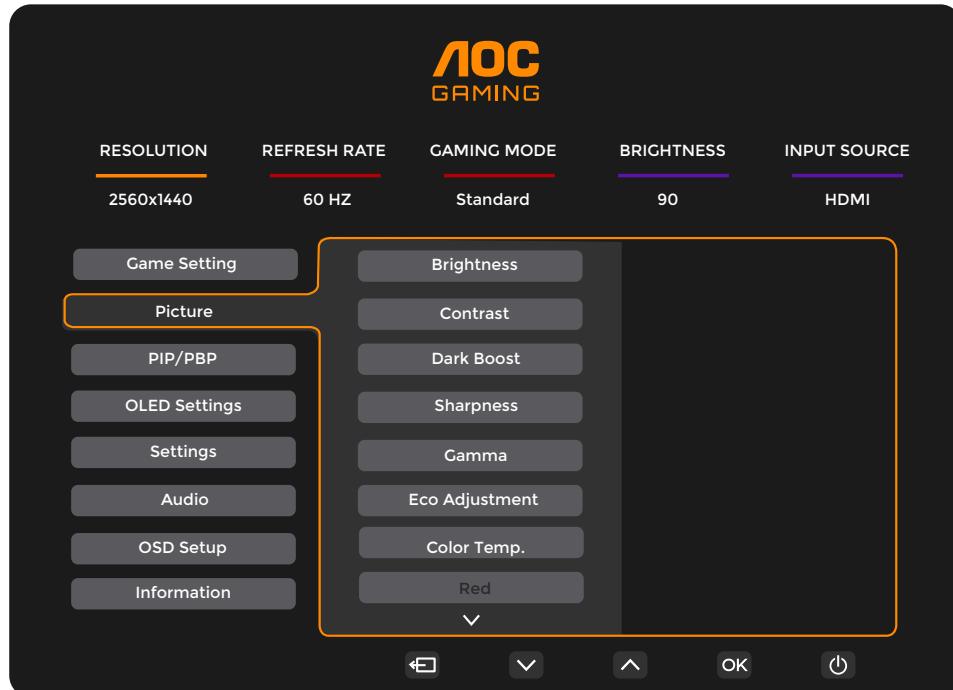


Modo de juego	Estándar	Mejora la legibilidad para juegos adecuados en web y dispositivos móviles.
	FPS	Para jugar a juegos FPS (First Person Shooters). Mejora el nivel de negro en temas oscuros.
	RTS	Para jugar a juegos RTS (Real Time Strategy). Mejora la calidad de la imagen.
	Carreras	Para jugar a juegos de carreras, proporciona el tiempo de respuesta más rápido y una alta saturación de color.
	Jugador 1	Configuraciones de preferencia del usuario guardadas como Jugador 1.
	Jugador 2	Configuraciones de preferencia del usuario guardadas como Jugador 2.
	Jugador 3	Configuraciones de preferencia del usuario guardadas como Jugador 3.
Control de sombras	0 ~ 20	El Control de sombras predeterminado es 0; el usuario final puede ajustar de 0 a 20 para aumentar la claridad de la imagen. Si la imagen es demasiado oscura para distinguir los detalles claramente, ajuste de 0 a 20 para obtener una imagen nítida.
Bajo retardo de entrada	Apagado / Encendido	Desactive el búfer de cuadros para reducir el retardo de entrada.
Color de juego	0 ~ 20	Color de juego ofrece un nivel de ajuste de saturación de 0 a 20 para mejorar la imagen.
Adaptive-Sync	Apagado / Encendido	Desactivar o activar Adaptive-Sync. Recordatorio de funcionamiento de Adaptive-Sync: al activar esta función, puede producirse parpadeo en algunos entornos de juego.
Punto de marcación	Apagado / Encendido / Dinámico	La función "Dial Point" coloca un indicador de puntería en el centro de la pantalla para ayudar a los jugadores a jugar juegos de disparos en primera persona (FPS) con una puntería precisa y exacta.
Mira de francotirador	Apagado / 1.0 / 1.5 / 2.0	Acerca localmente para facilitar el apuntado al disparar.
Contador de fotogramas	Apagado / Arriba-derecha / Abajo-derecha / Arriba-izquierda / Abajo-izquierda	Mostrar frecuencia V en la esquina seleccionada.

Nota:

- 1). Cuando en "Imagen", el "Modo HDR" está configurado en un estado distinto de apagado, los elementos "Control de Sombras" y "Color de Juego" no se pueden ajustar.
- 2). Cuando en "Imagen", el "HDR" está configurado en "DisplayHDR", en las opciones "Modo Juego", "Control de Sombras", "Color de Juego", "Alcance de Francotirador" y "Overdrive", elementos como "Extremo" no se pueden ajustar o seleccionar.
- 3). Cuando en "Imagen", el "HDR" está configurado en "HDR Peak", "HDR Imagen", "HDR Película" y "HDR Juego", en las opciones "Modo Juego" y "Color de Juego" no se pueden ajustar o seleccionar.
- 4). Cuando en "Imagen", la "Gama de Colores" está configurada en "sRGB" o "DCI-P3", en las opciones "Control de Sombras" y "Color de Juego" no se pueden ajustar o seleccionar.

Imagen



Brillo	0-100	Ajuste de retroiluminación.
Contrast	0-100	Contraste desde el registro digital.
Realce de zonas oscuras	Apagado / Nivel 1 / Nivel 2 / Nivel 3	Mejora los detalles de la pantalla en áreas oscuras o brillantes para ajustar el brillo en la zona clara y garantizar que no esté sobresaturada.
Sharpness (nitidez)	0-100	Ajuste de nitidez.
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Ajustar Gamma.
Ajuste Eco	Estándar	Modo estándar.
	Text	Modo texto.
	Internet	Modo Internet.
	Juego	Modo juego.
	Película	Modo Película.
	Deportes	Modo Deportes.
	Lectura	Modo Lectura.
Temp. de Color	Cálido	Temperatura de Color Cálida.
	Normal	Temperatura de Color Normal.
	Frío	Temperatura de Color Fría.
	Usuario	Restaurar Temperatura de Color.
Rojo	0-100	Ganancia de rojo desde el registro digital.
Verde	0-100	Ganancia de verde desde el registro digital.
Azul	0-100	Ganancia azul del registro digital.

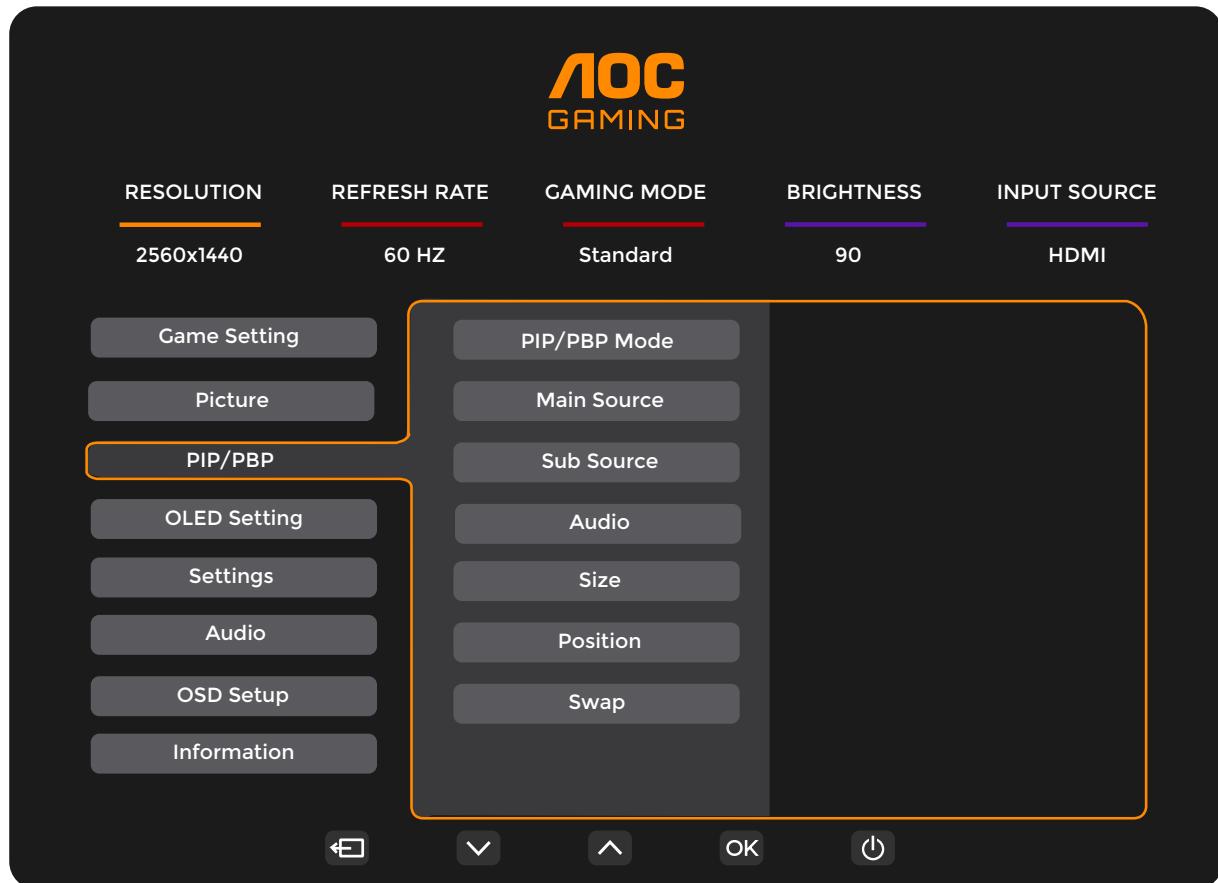
R.Saturación	0-100	Ajustar R.Saturación.
G.Saturación	0-100	Ajustar G.Saturación.
B.Saturación	0-100	Ajustar B.Saturación.
C.Saturación	0-100	Ajustar C.Saturación.
M.Saturación	0-100	Ajustar M.Saturación.
Y.Saturación	0-100	Ajustar Y.Saturación.
R.Matiz	0-100	Ajustar R.Matiz.
G.Matiz	0-100	Ajustar G.Matiz.
B.Matiz	0-100	Ajustar B.Matiz.
C.Matiz	0-100	Ajustar C.Matiz.
M.Matiz	0-100	Ajustar M.Matiz.
Y.Matiz	0-100	Ajustar Y.Matiz.
HDR	Apagado	Configure el perfil HDR según sus requisitos de uso. Nota: Cuando se detecta HDR, la opción HDR se muestra para su ajuste.
	DisplayHDR	
	Pico HDR	
	Imagen HDR	
	Película HDR	
	Juego HDR	
Modo HDR	Apagado	Optimizado para el color y el contraste de la imagen, simulando el efecto HDR. Nota: Cuando no se detecta HDR, la opción Modo HDR se muestra para su ajuste.
	Imagen HDR	
	Película HDR	
	Juego HDR	
Espacio de color	Nativo del panel	Panel con espacio de color estándar.
	sRGB	Espacio de color sRGB.
	DCI-P3	Espacio de color DCI-P3.
Modo LowBlue	Apagado	Reduce la longitud de onda de la luz azul controlando la temperatura de color.
	Multimedia	
	Internet	
	Oficina	
	Lectura	

Relación de imagen	Completa / Aspecto / 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)	Seleccione la relación de imagen para la pantalla.
--------------------	--	--

Nota:

- 1). When "HDR Mode" is enable, the items "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Eco Adjustment", "Color Temp.", "Color Space" and "LowBlue Mode" cannot be adjusted.
- 2). Cuando "HDR" se establece en "DisplayHDR", todos los elementos de "Imagen", excepto "HDR" y "Nitidez", no se pueden ajustar. Cuando "HDR" se establece en "Imagen HDR", "Película HDR" o "Juego HDR", los elementos "Gamma", "Ajuste eco", "Temp. de color", "DCR", "Espacio de color" y "Modo de azul bajo" no se pueden ajustar.
- 3). Cuando "Espacio de color" se establece en "sRGB" o "DCI-P3", los elementos "Contraste", "Realce de oscuros", "Gamma", "Ajuste eco", "Temp. de color", "Saturación/Matiz de color de 6 ejes", "Modo HDR" y "Modo de azul bajo" no se pueden ajustar.
- 4). Cuando "Ajuste eco" se establece en Lectura, "Contraste", "Temp. de color", "DCR", "Espacio de color" y "Modo de azul bajo" no se pueden ajustar.
- 5). Cuando "Modo Juego" bajo "Configuración de juego" se establece en modo no "Estándar", el elemento "Saturación/Matiz de color de 6 ejes" no se puede ajustar.

PIP/PBP



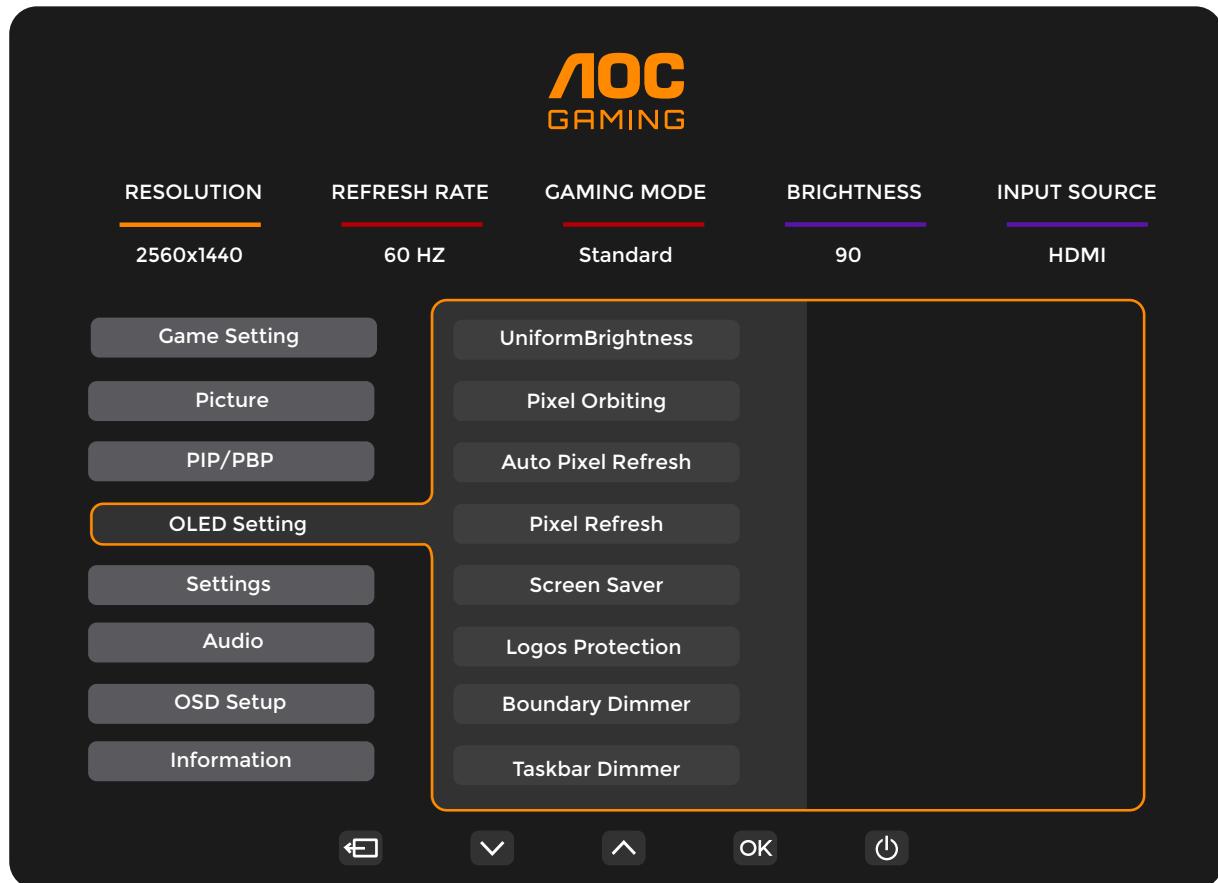
Modo PIP/PBP	Desactivado / PIP / PBP	Desactivar o activar PIP o PBP.
Fuente principal		Seleccionar la fuente de la pantalla principal.
Fuente secundaria		Seleccionar la fuente de la pantalla secundaria.
Audio	Fuente principal	Seleccionar configuración de audio.
	Fuente secundaria	
Tamaño	Pequeño / Medio / Grande	Seleccionar tamaño de pantalla.
Posición	Arriba a la derecha	Configurar la ubicación de la pantalla.
	Abajo a la derecha	
	Izquierda-arriba	
	Izquierda-abajo	
Intercambiar	Activado: Intercambiar	Intercambiar la fuente de la pantalla.
	Desactivado: sin acción	

Nota:

- 1). Cuando “HDR” en “Imagen” está configurado en un estado distinto de apagado, no se pueden ajustar los elementos bajo “PIP/PBP”.
- 2) Cuando PBP/PIP está habilitado, la compatibilidad de la fuente de entrada de la pantalla principal/secundaria se muestra en la siguiente tabla:

PBP/PIP		Fuente principal	
		HDMI	DP
Fuente secundaria	HDMI	V	V
	DP	V	V

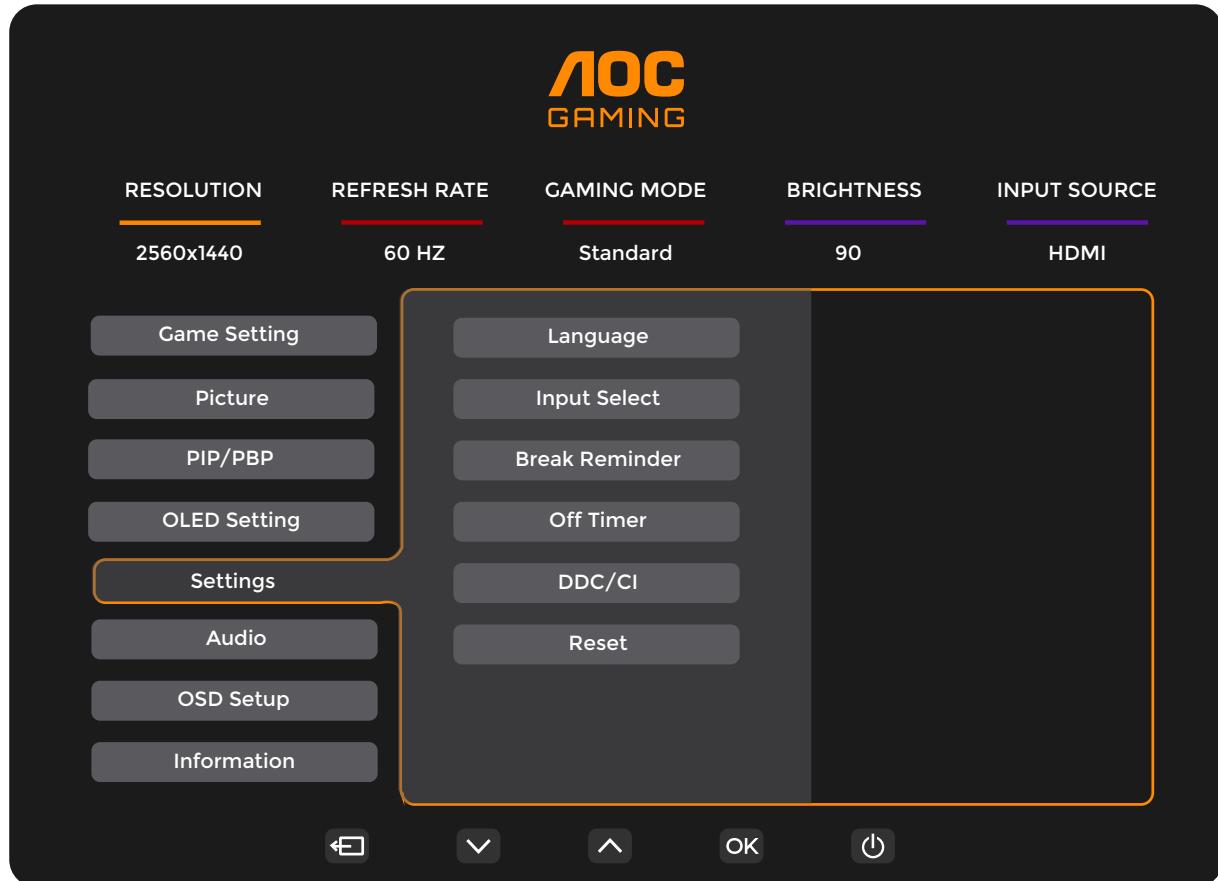
Configuración OLED



Uniform Brightness (Brillo uniforme)	On (Activar)/Off (Desactivar)	Permite activar la opción Uniform Brightness (Brillo Uniforme), que iguala el pico de brillo en modo SDR, incluso cuando cambia el tamaño de la ventana de pantalla blanca.
Orbitar píxel	Apagado / Débil / Medio / Fuerte	La órbita desplazará ligeramente la imagen mostrada a nivel de píxel, una vez por segundo para evitar la retención de imagen. Esta función está "Activada (Débil)" por defecto, "Débil" mueve lo menos, "Fuerte" mueve lo más, "Apagado" desactiva el movimiento y aumenta la posibilidad de retención de imagen. Esto se puede configurar en el menú OSD.
Actual. de píxeles auto	Encendido/Apagado	Habilitar/Deshabilitar la función de "Actual. de píxeles auto" de "Actualización de píxeles". El monitor mostrará automáticamente una "Actual. de píxeles auto" cada 24 horas de uso acumulado para recordar al usuario ejecutar el proceso de "Actualización de píxeles". Seleccione "Apagado" para detener la Actual. de píxeles auto de "Actualización de píxeles". Sin embargo, si no se sigue el tiempo recomendado para ejecutar la "Actualización de píxeles", puede aumentar el riesgo de retención de imagen en la pantalla. Por favor, proceda con precaución.
Actualización de píxeles	Encendido/Apagado	Esta función ayudará a eliminar la retención de imagen. Despues del arranque, seleccione "Sí" en el aviso del menú. La pantalla se apagará y ejecutará el ciclo de mantenimiento. El indicador de encendido parpadeará en blanco (1 segundo encendido/1 segundo apagado) mientras se ejecuta el ciclo, aproximadamente 10 minutos. Al finalizar el ciclo, el indicador de encendido se apagará y la pantalla quedará en estado de espera.

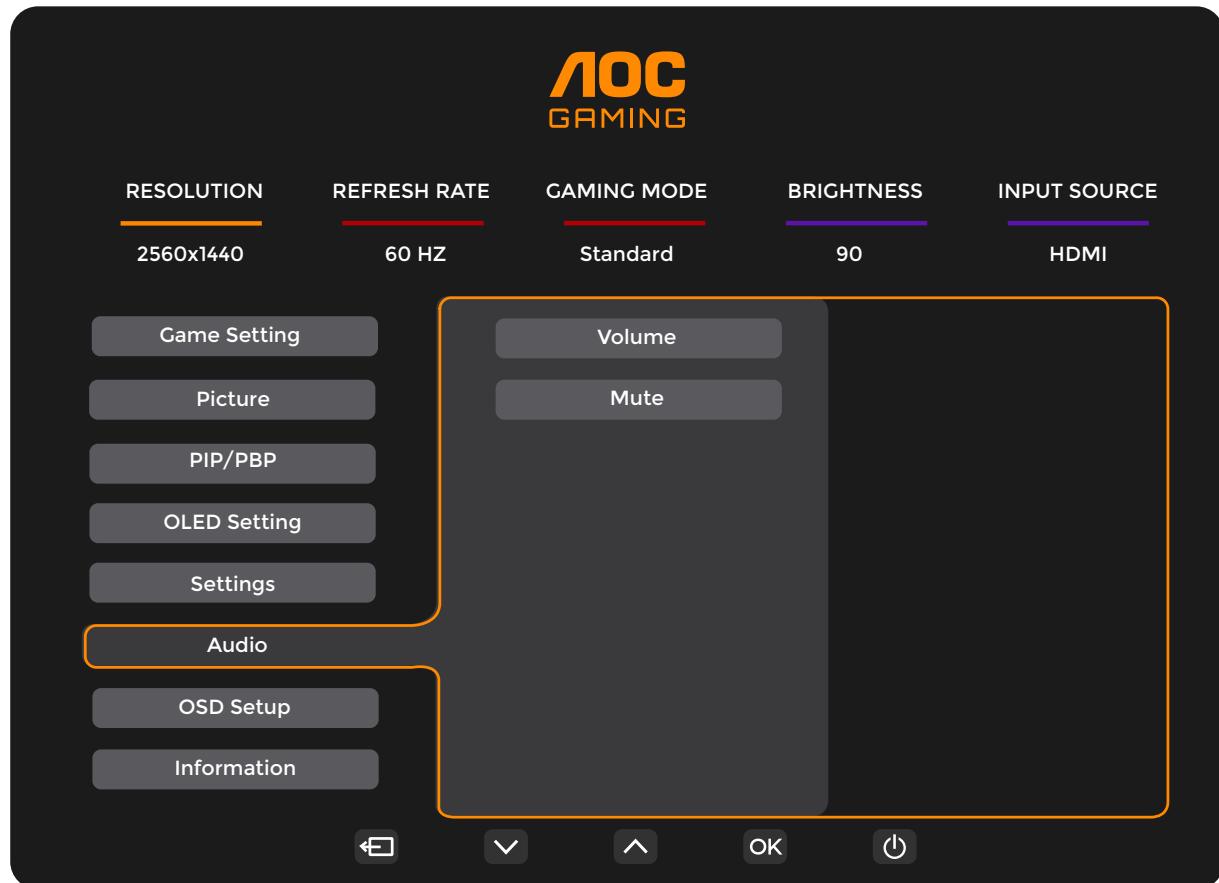
Protector de pantalla	Apagado / Lento / Rápido	Cuando se detecta una imagen estática durante un determinado periodo de tiempo, la función de protector de pantalla atenuará la pantalla para proteger el panel de la retención de imagen. Cuando se detecta una imagen en movimiento, el monitor recuperará la luminancia al estado de funcionamiento previo. La configuración predeterminada es Lento y puede cambiar a Rápido para activar el protector de pantalla antes. Se recomienda encarecidamente que siempre active el protector de pantalla en modo Lento o Rápido para proteger la pantalla. También se recomienda configurar su dispositivo para que utilice un protector de pantalla.
Protección de logotipos	Apagado /1/2/3/4	Cuando se detectan múltiples logotipos estáticos en la pantalla, se sugiere activar la Protección de logotipos; lo que atenuará la pantalla para proteger el panel de la retención de imagen en las áreas donde se detectan logotipos.
Atenuador de bordes	Apagado /1/2/3/4	Para relaciones de aspecto especiales que presentan un área negra en el marco de la pantalla o una pantalla dividida, la función de atenuador de bordes puede detectar automáticamente y atenuar el brillo de áreas específicas con una gran diferencia en los niveles de luminancia.
Atenuador de la barra de tareas	Apagado /1/2/3/4	La tecnología de atenuador de la barra de tareas reducirá el brillo del área de la barra de tareas en la pantalla. No se notarán cambios de brillo en las áreas distintas a la barra de tareas.
Protección térmica	Apagado / Encendido	Cuando la temperatura del monitor supere los 60 grados Celsius, la función de protección térmica atenuará automáticamente el brillo de la pantalla para asegurar una correcta disipación del calor. Se recomienda activar esta función en el monitor.

Configuración



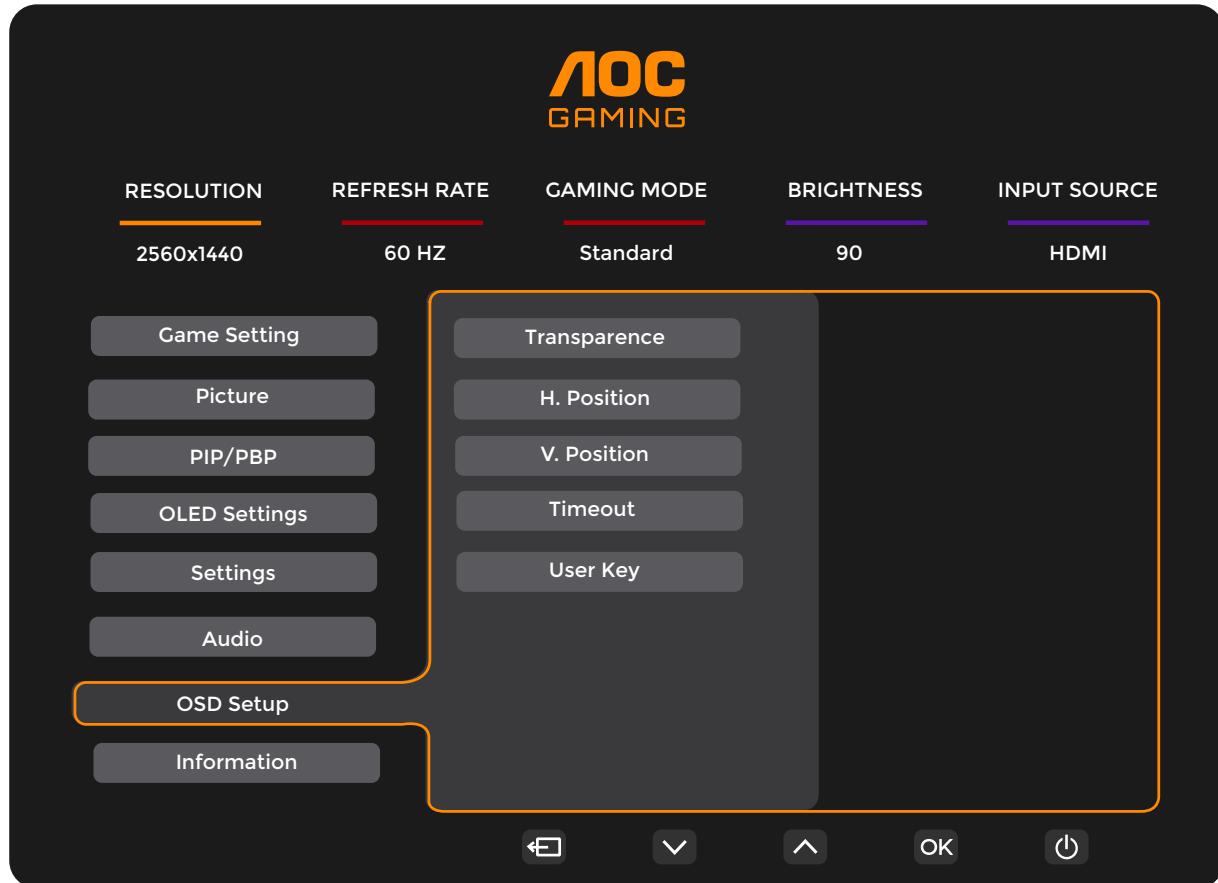
Idioma		Seleccione el idioma del OSD.
Selección de entrada	Auto / HDMI / DP	Seleccione la fuente de señal de entrada.
Recordatorio de descanso	Apagado / Encendido	Recordatorio de descanso si el usuario trabaja de forma continua durante más de 1 hora.
Temporizador de apagado	0-24 horas	Seleccione el tiempo de apagado en DC.
DDC/CI	No / Sí	Activar/Desactivar soporte DDC/CI.
Restablecer	No / Sí	Restablecer el menú a los valores predeterminados.

Audio



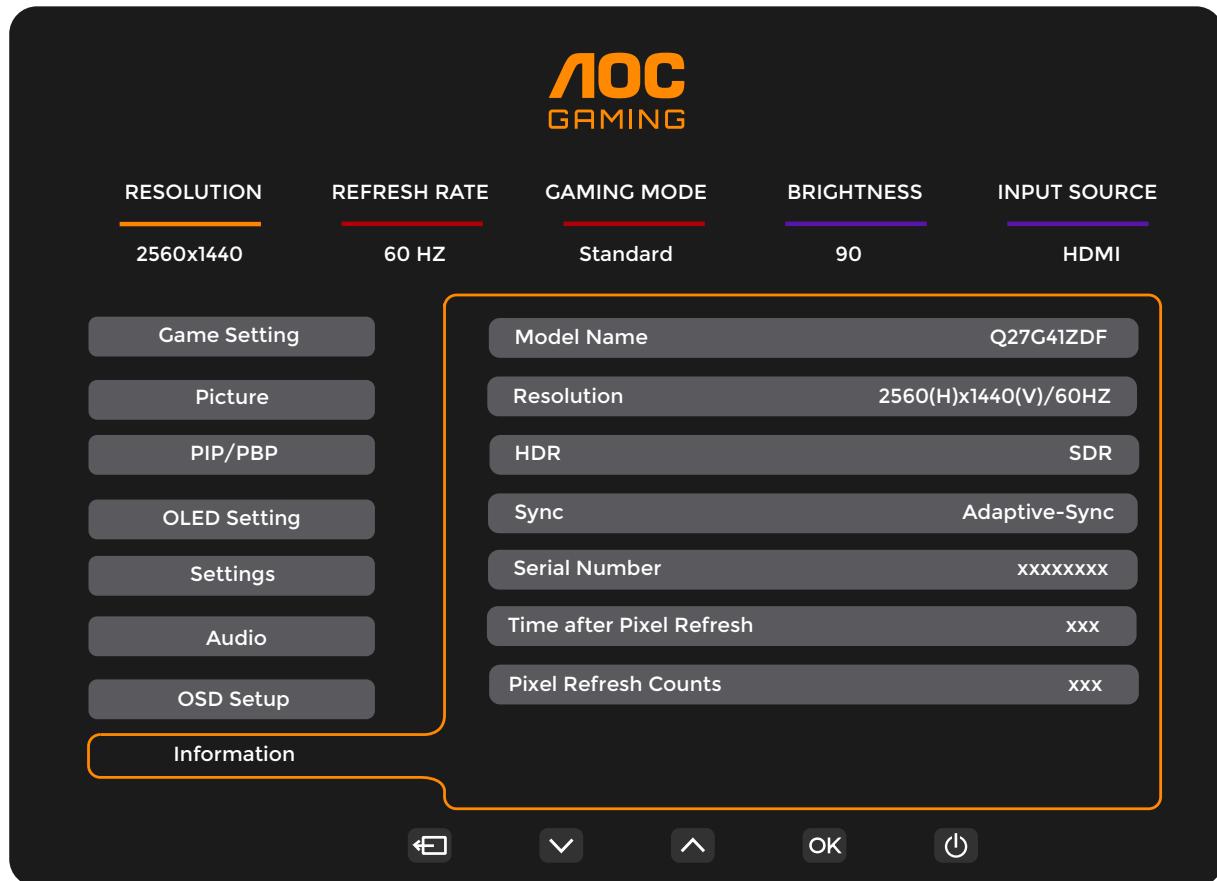
Volume	0-100	Ajuste de volumen.
Silencio	Apagado / Encendido	Silenciar el volumen.

Configuración del OSD



Transparencia	0-100	Ajustar la transparencia del OSD.
Posición H.	0-100	Ajustar la posición horizontal del OSD.
Posición V.	0-100	Ajustar la posición vertical del OSD.
Tiempo de espera	5-120	Ajustar el tiempo de espera del OSD.
User Key (Botón de usuario)	Game Mode (M. Juego)/ Sniper Scope/ Frame Counter (Cont. fotogr.)	Menú de acceso directo del botón "V" establecido por el usuario.

Información



Indicador LED

Estado	Color del LED
Modo de potencia completa	Blanco
Modo activo-apagado	Naranja
Actualización de píxeles en proceso	Blanco intermitente (1 segundo encendido /1 segundo apagado)
Mal funcionamiento del panel OLED	Naranja intermitente (1 segundo encendido /1 segundo apagado)
Modo de apagado	El indicador no está encendido.

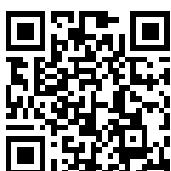
Solución de problemas

Problemas	Posibles soluciones
El indicador de encendido no está encendido.	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe si la alimentación está encendida. • Compruebe si el cable de alimentación está conectado. • Compruebe si el ordenador está encendido.
El indicador de encendido está iluminado, pero no se muestra imagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe si la tarjeta gráfica del ordenador está correctamente conectada. • Compruebe que el cable de señal de la pantalla esté correctamente conectado al ordenador. • Compruebe el conector del cable de señal de la pantalla y asegúrese de que todos los pinos estén rectos. • Observe el indicador mediante la tecla Bloq Mayús en el teclado del ordenador para confirmar si el ordenador está funcionando.
No hay imagen, pero el indicador de encendido parpadea en naranja.	<ul style="list-style-type: none"> • El panel OLED presenta fallos y no funciona correctamente. Solicite asesoramiento al servicio postventa de AOC.
No se reconoce la función plug-to-use.	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe si soporta la función plug-to-use. • Compruebe si el adaptador soporta la función plug-to-use.
Imagen tenue.	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste la luminancia y la relación de contraste.
La imagen parpadea o presenta ondulaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Puede haber electrodomésticos y dispositivos en las proximidades que causen interferencias electrónicas.
La pantalla muestra "el cable de señal no está disponible" o "sin señal".	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe que el cable de señal esté correctamente conectado. • Compruebe que el pin del conector del cable de señal no esté dañado. • La función Actualización de píxeles puede activarse y ejecutarse desde el menú de la pantalla para eliminar la retención de imagen que se haya generado. Ejecutar esta función varias veces puede lograr un efecto de visualización de imagen óptimo. Para otras instrucciones relacionadas con el mantenimiento de la pantalla, consulte las Instrucciones de Usuario en el sitio web oficial.
La pantalla muestra "entrada no válida".	<ul style="list-style-type: none"> • Compruebe que su ordenador no esté configurado en un modo de visualización incorrecto. Por favor, vuelva a configurar su ordenador en el modo de visualización indicado en las instrucciones detalladas de usuario.
Retención de imagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Basándose en las características del panel OLED, la función Actualización de píxeles puede activarse y ejecutarse desde el menú de la pantalla para eliminar la retención de imagen que se haya generado. Se recomienda ejecutar esta función varias veces para lograr un efecto de visualización de imagen óptimo. Para otras instrucciones relacionadas con el mantenimiento de la pantalla, consulte las Instrucciones de Usuario en el sitio web oficial.
Regulación y Servicio	Por favor, consulte la Información de Regulación y Servicio en www.aoc.com (para localizar el modelo que ha adquirido en su país y consultar la Información de Regulación y Servicio en la página de Soporte).

Especificación

Especificación general

Panel	Nombre del modelo	Q27G41ZDF	
	Sistema de conducción	OLED	
	Tamaño visible de la imagen	67,3 cm en diagonal	
	Paso de píxel	0,2292 mm (H) x 0,2292 mm (V)	
	Color de la pantalla	1,07 mil millones de colores ^[1]	
Otros	Rango de barrido horizontal	30k~230kHz(HDMI) 30k~390kHz(DisplayPort)	
	Tamaño de barrido horizontal (máximo)	590,42 mm	
	Rango de barrido vertical	48~144Hz(HDMI) 48~240Hz(DisplayPort)	
	Tamaño de escaneo vertical (máximo)	333,72 mm	
	Resolución preestablecida óptima	2560 x 1440@60Hz	
	Resolución máxima	2560 x 1440@144Hz(HDMI) 2560 x 1440@240Hz(DisplayPort)	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Fuente de alimentación	100-240V~ 50/60Hz 1.5A	
	Consumo de energía	Típico (brillo y contraste predeterminados)	63W
		Máx. (brillo = 100, contraste = 100)	≤75W
		Modo de espera	≤0,3 W
Características físicas	Disipación de calor	Funcionamiento normal	215,02 BTU/h (típ.)
		Modo de suspensión (modo en espera)	<1,02 BTU/h
		Modo apagado (interruptor de CA)	0 BTU/h
	Tipo de conector	HDMI/DisplayPort/Audífonos	
	Tipo de cable de señal	Desmontable	
Condiciones ambientales	Temperatura	Funcionamiento	0°C~40°C
		No operativo	-25°C~55°C
	Humedad	Funcionamiento	10 %~85 % (sin condensación)
		No operativo	5 %~93 % (sin condensación)
	Altitud	Funcionamiento	0 m~5000 m (0 ft~16404 ft)
		No operativo	0 m~12192 m (0 ft~40000 ft)



Nota:

[1] El número máximo de colores que admite esta pantalla es de 1,07 mil millones, y las condiciones de configuración son las siguientes (pueden existir diferencias debido a la limitación de salida de algunas tarjetas gráficas)

("V": soporte, "\": no soporte):

Profundidad de color	Estado	Formato de color	Versión de señal	
			HDMI2.0	DisplayPort 1.4
2560x1440 240Hz 10bits	\	\	V	V
2560x1440 240Hz 8bits	\	\	V	V
2560x1440 200Hz 10bits	\	\	V	V
2560x1440 200Hz 8bits	\	\	V	V
2560x1440 165Hz 10bits	\	\	V	V
2560x1440 165Hz 8bits	\	\	V	V
2560x1440 144Hz 10bits	V	\	V	V
2560x1440 144Hz 8bits	V	V	V	V
2560x1440 120Hz 10bits	V	\	V	V
2560x1440 120Hz 8bits	V	V	V	V
2560x1440 100Hz 10bits	V	\	V	V
2560x1440 100Hz 8bits	V	V	V	V
Baja resolución 10 bpc	V	V	V	V
Baja resolución 8 bpc	V	V	V	V

[2]: Para la entrada de señal DP1.4 (HBR3), con el fin de alcanzar QHD 240Hz y 1.07 mil millones de colores de pantalla (formato RGB/YCbCr 4:4:4), debe usar una tarjeta gráfica OKDSC, por favor consulte al fabricante de la tarjeta gráfica sobre la compatibilidad con DSC.

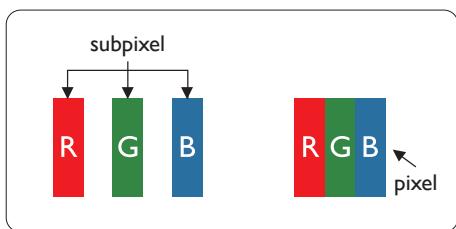
[3]: Cuando se introduce la señal HDMI2.0 y la resolución es QHD 144Hz, necesita configurarse en formato YCbCr 4:2:2/4:2:0 para alcanzar 1.07 mil millones de colores de pantalla. Pueden ocurrir diferencias debido a las limitaciones de salida de algunas tarjetas gráficas.

Política de defectos de píxeles en paneles de monitores AOC

AOC se esfuerza por ofrecer productos de la más alta calidad. Utilizamos algunos de los procesos de fabricación más avanzados de la industria y aplicamos un riguroso control de calidad. Sin embargo, los defectos de píxeles o subpíxeles en los paneles de los monitores son a veces inevitables.

Ningún fabricante puede garantizar que todos los paneles estén libres de defectos de píxeles, pero AOC garantiza que cualquier monitor con un número inaceptable de defectos será reparado o reemplazado bajo garantía. Este aviso explica los diferentes tipos de defectos de píxeles y define los niveles aceptables de defectos para cada tipo. Para poder optar a la reparación o sustitución en garantía, el número de defectos de píxeles en el panel del monitor debe superar estos niveles aceptables. Por ejemplo, no puede haber más del 0,0004 % de subpíxeles defectuosos en un monitor.

Además, AOC establece estándares de calidad aún más estrictos para ciertos tipos o combinaciones de defectos de píxeles que son más notorios que otros. Esta política es válida en todo el mundo.



Píxeles y subpíxeles

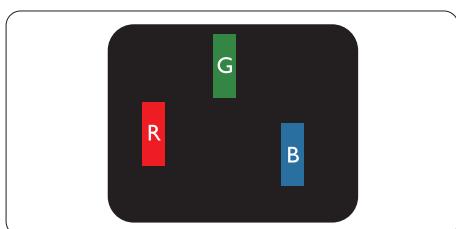
Un píxel, o elemento de imagen, está compuesto por tres subpíxeles en los colores primarios rojo, verde y azul. Muchos píxeles juntos forman una imagen. Cuando todos los subpíxeles de un píxel están iluminados, los tres subpíxeles de color juntos aparecen como un único píxel blanco. Cuando todos están apagados, los tres subpíxeles de color juntos aparecen como un único píxel negro. Otras combinaciones de subpíxeles iluminados y apagados aparecen como píxeles individuales de otros colores.

Tipos de defectos de píxeles

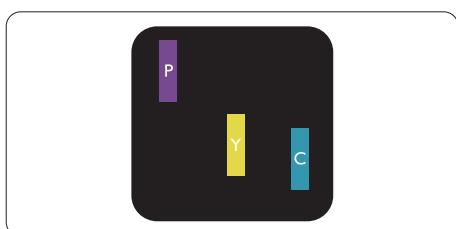
Los defectos de píxeles y subpíxeles aparecen en la pantalla de diferentes maneras. Existen dos categorías de defectos de píxeles y varios tipos de defectos de subpíxeles dentro de cada categoría.

Defectos de puntos brillantes

Los defectos de puntos brillantes aparecen como píxeles o subpíxeles que permanecen siempre encendidos o 'activos'. Es decir, un punto brillante es un subpíxel que destaca en la pantalla cuando el monitor muestra un patrón oscuro. Existen los siguientes tipos de defectos de puntos brillantes.



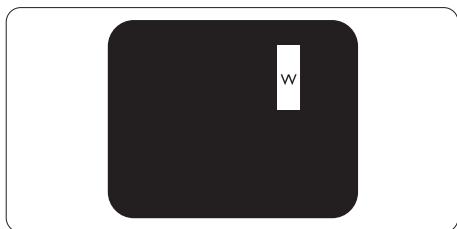
Un subpíxel rojo, verde o azul encendido.



Dos subpíxeles encendidos adyacentes:

- Rojo + Azul = Púrpura

- Rojo + Verde = Amarillo
- Verde + Azul = Cian (azul claro)



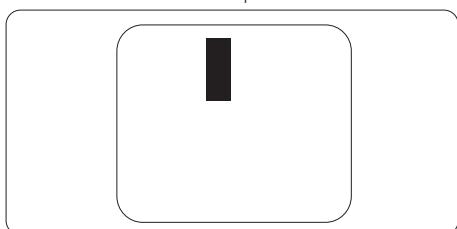
Tres subpíxeles iluminados adyacentes (un píxel blanco).

Nota

Un punto brillante rojo o azul debe ser más del 50 % más brillante que los puntos vecinos, mientras que un punto brillante verde debe ser un 30 % más brillante que los puntos vecinos.

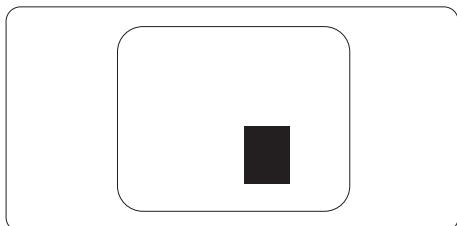
Defectos de puntos negros

Los defectos de puntos negros aparecen como píxeles o subpíxeles que están siempre oscuros o 'apagados'. Es decir, un punto oscuro es un subpíxel que destaca en la pantalla cuando el monitor muestra un patrón claro. Estos son los tipos de defectos de puntos negros.



Proximidad de defectos de píxeles

Dado que los defectos de píxeles y subpíxeles del mismo tipo que están próximos entre sí pueden ser más notorios, AOC también especifica tolerancias para la proximidad de defectos de píxeles.



Tolerancias para defectos de píxeles

Para calificar para reparación o sustitución debido a defectos de píxeles durante el período de garantía, un panel de monitor en un monitor AOC debe presentar defectos de píxeles o subpíxeles que excedan las tolerancias indicadas en el manual web.

DEFECTOS DE PUNTOS BRILLANTES	NIVEL ACEPTABLE
1 subpíxel encendido	0
2 subpíxeles encendidos adyacentes	0
3 subpíxeles encendidos adyacentes (un píxel blanco)	0
Distancia entre dos defectos de puntos brillantes*	No aplicable
Total de defectos de puntos brillantes de todos los tipos	0

DEFECTOS DE PUNTOS NEGROS	NIVEL ACEPTABLE
1 subpíxel oscuro	5 o menos
2 subpíxeles oscuros adyacentes	2 o menos
3 subpíxeles oscuros adyacentes	1 o menos
Distancia entre dos defectos de puntos negros*	≥ 5 mm

Total de defectos de puntos negros de todos los tipos	5 o menos
DEFECTOS TOTALES DE PUNTOS	NIVEL ACEPTABLE
Total de defectos de puntos brillantes o negros de todos los tipos	5 o menos

Nota

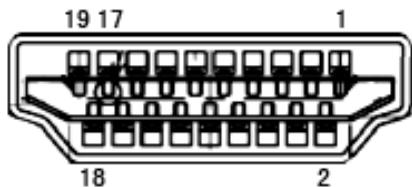
*: 1 o 2 defectos de subpíxeles adyacentes = 1 defecto de punto.

Modos de pantalla preestablecidos

ESTÁNDAR	RESOLUCIÓN ($\pm 1\text{Hz}$)	FRECUENCIA HORIZONTAL (KHz)	FRECUENCIA VERTICAL (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.500	75
	640x480@100Hz	51.08	99.769
	640x480@120Hz	61.91	119.518
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
	800x600@100Hz	63.68	99.662
	800x600@120Hz	77.425	119.854
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
	1024x768@100Hz	81.577	99.972
	1024x768@120Hz	97.551	119.989
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920x1080@60Hz	67.5	60
	1920x1080@240Hz (DisplayPort)	274.562	240.001
QHD	2560x1440@60Hz	96.482	60.001
	2560x1440@100Hz	151	100
	2560x1440@120Hz	183	120
	2560x1440@144Hz	231.555	144.002
	2560x1440@165Hz (DisplayPort)	242.551	165
	2560x1440@200Hz (DisplayPort)	294	200
	2560x1440@240Hz (DisplayPort)	385.92	240
PBP	1280x1440@60Hz	89.45	59.913
	1280x1440@75Hz	111.972	74.998
	1280x1440@100Hz	149.3	100
	1280x1440@120Hz	179.157	119.998
MAC MODES			
VGA	640x480@67Hz	35	66.667
SVGA	832x624@75Hz	49.725	74.55
IBM MODES			
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087

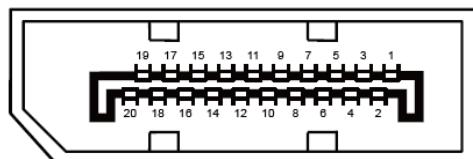
Nota: Según el estándar VESA, puede existir un error de $\pm 1\text{ Hz}$ al calcular la frecuencia de actualización (frecuencia de campo) en diferentes sistemas operativos y tarjetas gráficas. Para mejorar la compatibilidad, la frecuencia de actualización nominal de este producto ha sido redondeada. Por favor, consulte el producto real.

Asignación de pines



Cable de señal para pantalla en color de 19 pines

Número de pin	Nombre de señal	Número de pin	Nombre de señal	Número de pin	Nombre de señal
1.	Datos TMDS 2+	9.	Datos TMDS 0-	17.	Tierra DDC/CEC
2.	Blindaje de datos TMDS 2	10.	Reloj TMDS +	18.	Alimentación +5V
3.	Datos TMDS 2-	11.	Blindaje del Reloj TMDS	19.	Detección de Conexión en Caliente
4.	Datos TMDS 1+	12.	Reloj TMDS-		
5.	Blindaje de Datos TMDS 1	13.	CEC		
6.	Datos TMDS 1-	14.	Reservado (N.C. en el dispositivo)		
7.	Datos TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Blindaje de Datos TMDS 0	16.	SDA		



Cable de señal para pantalla en color de 20 pines

Número de pin	Nombre de señal	Número de pin	Nombre de señal
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.	Detección de Conexión en Caliente
9.	ML_Lane 1 (p)	19.	Retorno DP_PWR
10.	ML_Lane 0 (n)	20.	DP_PWR

Conec~~t~~ar y usar

Función Plug & Play DDC2B

Este monitor está equipado con capacidades VESA DDC2B conforme al ESTÁNDAR VESA DDC. Permite que el monitor informe al sistema anfitrión su identidad y, dependiendo del nivel de DDC utilizado, comunique información adicional sobre sus capacidades de pantalla.

El DDC2B es un canal de datos bidireccional basado en el protocolo I2C. El anfitrión puede solicitar información EDID a través del canal DDC2B.

