

AOC

GAMING



Manual do Usuário

C32G4Z

AOC GAMING MONITOR

Segurança.....	1
Convenções Nacionais	1
Alimentação Elétrica	2
Instalação.....	3
Limpeza	4
Outros.....	5
Instalação	6
Conteúdo da Embalagem	6
Montagem do Suporte e da Base	7
Ajuste do Ângulo de Visualização	8
Ligação do Monitor	9
Montagem em Parede	10
Função Adaptive-Sync	11
HDR	12
Ajuste	13
Teclas de atalho	13
Definições OSD.....	14
Definições de Jogo.....	15
imagem.....	17
Definições.....	20
Áudio	21
Configuração do OSD	22
Informação.....	23
Indicador LED	24
Resolução de Problemas	25
Especificações.....	26
Especificações Gerais.....	26
Política de Defeitos de Píxeis do Pannel dos Monitores AOC	27
Modos de visualização pré-definidos.....	29
Atribuições dos Pinos.....	30
Plug and Play.....	31

Segurança

Convenções Nacionais

As subsecções seguintes descrevem as convenções nacionais utilizadas neste documento.

Notas, Advertências e Avisos

Ao longo deste guia, blocos de texto podem ser acompanhados por um ícone e impressos em tipo negrito ou itálico. Estes blocos são notas, advertências e avisos, e utilizam-se da seguinte forma:



NOTA: Uma NOTA indica informação importante que o ajuda a utilizar melhor o seu sistema informático.



ADVERTÊNCIA: Uma ADVERTÊNCIA indica potencial dano no equipamento ou perda de dados e informa como evitar o problema.



AVISO: Um AVISO indica risco de lesão corporal e informa como evitar o problema.

Alguns avisos podem aparecer em formatos alternativos e podem não ser acompanhados por um ícone. Nestes casos, a apresentação específica do aviso é imposta pela autoridade reguladora.

Alimentação Elétrica



O monitor deve ser operado apenas a partir do tipo de fonte de alimentação indicada na etiqueta. Caso não tenha a certeza do tipo de alimentação fornecida à sua residência, consulte o seu distribuidor ou a empresa local de eletricidade.



O monitor está equipado com uma ficha de três pinos com ligação à terra, ou seja, uma ficha com um terceiro pino (de ligação à terra).

Esta ficha só encaixa numa tomada com ligação à terra, como medida de segurança. Se a sua tomada não aceitar a ficha de três condutores, mande instalar a tomada adequada por um eletricista qualificado ou utilize um adaptador que permita ligar o aparelho à terra de forma segura. Não anule a função de segurança da ficha com ligação à terra.



Desligue o aparelho da corrente durante tempestades elétricas ou quando não for utilizado durante longos períodos. Esta medida protege o monitor contra danos causados por sobretensões.



Não sobrecarregue réguas de tomadas nem cabos de extensão. A sobrecarga pode provocar incêndio ou choque elétrico.



Para garantir um funcionamento satisfatório, utilize o monitor apenas com computadores certificados UL, cujas tomadas estejam devidamente configuradas e marcadas com 100–240 V CA, mín. 5 A.



A tomada de parede deve estar instalada junto do equipamento e ser facilmente acessível.

Instalação



Não coloque o monitor sobre um carrinho, suporte, tripé, braço ou mesa instável. Se o monitor cair, poderá ferir uma pessoa e causar danos graves a este produto. Utilize apenas um carrinho, suporte, tripé, braço ou mesa recomendado pelo fabricante ou fornecido com este produto. Siga as instruções do fabricante aquando da instalação do produto e utilize acessórios de montagem recomendados pelo fabricante. A combinação de produto e carrinho deve ser deslocada com cuidado.



Nunca introduza qualquer objeto na ranhura do invólucro do monitor. Poderá danificar componentes do circuito, provocando incêndio ou choque elétrico. Nunca derrame líquidos sobre o monitor.



Não coloque a face frontal do produto no chão.



Se montar o monitor numa parede ou prateleira, utilize um kit de montagem aprovado pelo fabricante e siga as instruções fornecidas com o kit.



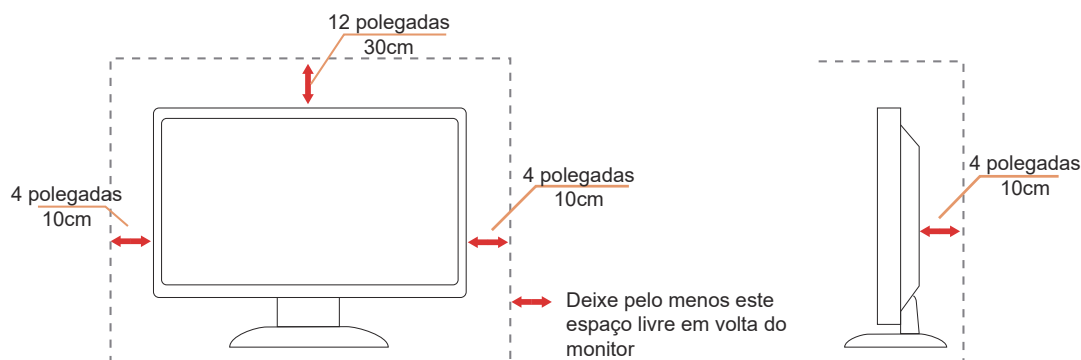
Deixe algum espaço à volta do monitor, conforme indicado abaixo. Caso contrário, a circulação de ar poderá ser insuficiente, podendo o sobreaquecimento provocar um incêndio ou danificar o monitor.



Para evitar danos potenciais, tais como o descolamento do painel da moldura, certifique-se de que o monitor não incline para baixo mais de -5 graus. Caso o ângulo máximo de inclinação para baixo de -5 graus seja excedido, os danos no monitor não serão cobertos pela garantia.

Consulte abaixo as áreas de ventilação recomendadas à volta do monitor quando este estiver instalado na parede ou no suporte:

Instalado com suporte



Limpeza

 Limpe o gabinete regularmente com um pano macio ligeiramente humedecido com água.

 Ao limpar, utilize um pano macio de algodão ou microfibra. O pano deve estar húmido e quase seco; não permita que líquidos penetrem no interior do gabinete.



 Desligue o cabo de alimentação antes de limpar o produto.

Outros



Se o produto emitir um cheiro estranho, ruído ou fumo, desligue imediatamente a ficha da tomada e contacte um Centro de Assistência Técnica.



Certifique-se de que as aberturas de ventilação não estão obstruídas por uma mesa ou cortina.



Não submeta o Monitor LCD a vibrações intensas ou a condições de impacto elevado durante o funcionamento.



Não bata nem deixe cair o monitor durante o funcionamento ou transporte.



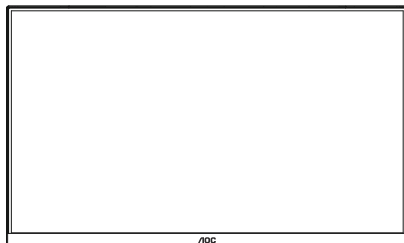
Os cabos de alimentação devem ser aprovados em termos de segurança. Para a Alemanha, devem ser do tipo H03VV-F, 3G, 0,75 mm² ou superior. Para outros países, devem ser utilizados os tipos adequados em conformidade.



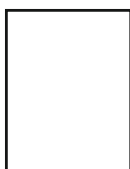
A pressão sonora excessiva proveniente de auscultadores e headphones pode causar perda auditiva. O ajuste do equalizador para o máximo aumenta a tensão de saída dos auscultadores e headphones e, consequentemente, o nível de pressão sonora.

Instalação

Conteúdo da Embalagem



Monitor



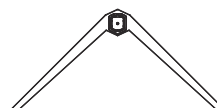
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable



HDMI Cable



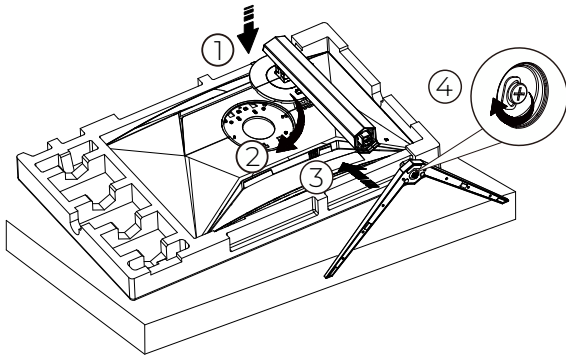
DisplayPort Cable

***** Nem todos os cabos de sinal serão fornecidos em todos os países e regiões. Por favor, confirme junto do distribuidor local ou do escritório da AOC.

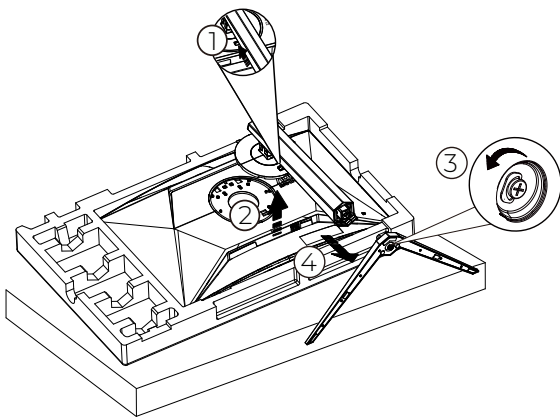
Montagem do Suporte e da Base

Instale ou remova a base seguindo os passos indicados em seguida.

Instalação:



Remoção:



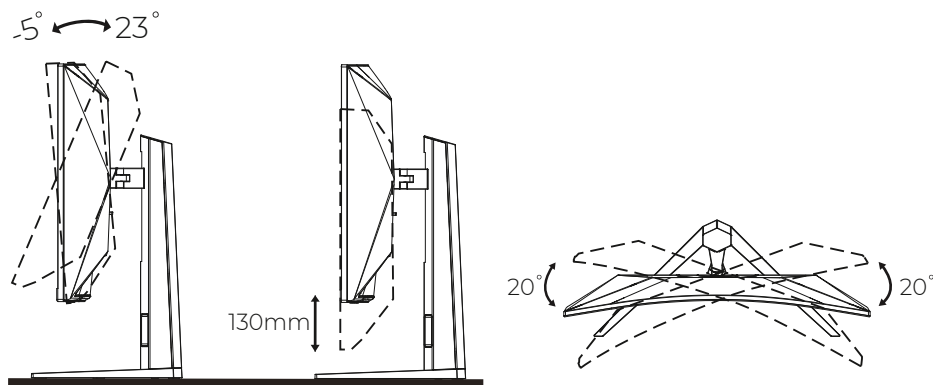
 **NOTA:** O design do ecrã pode diferir do ilustrado.

Ajuste do Ângulo de Visualização

Para obter a melhor experiência de visualização, recomenda-se que o utilizador se certifique de que consegue ver todo o seu rosto no ecrã e, em seguida, ajuste o ângulo do monitor de acordo com a sua preferência pessoal.

Segure o suporte para não derrubar o monitor ao alterar o seu ângulo.

É possível ajustar o monitor conforme indicado abaixo:



NOTA:

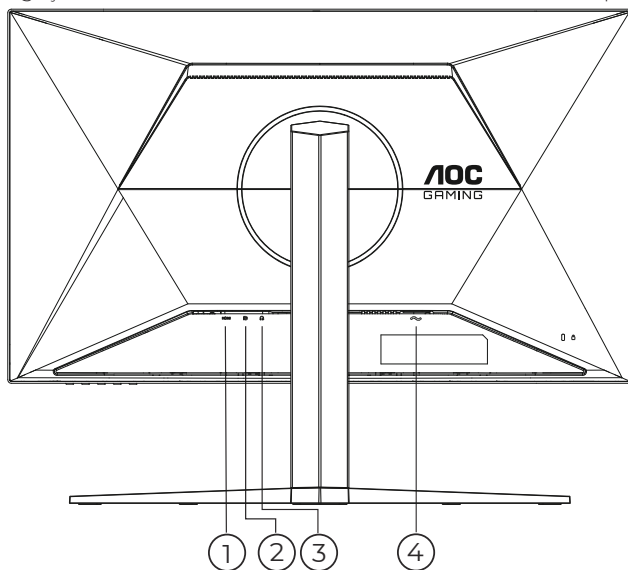
Não toque no ecrã LCD ao alterar o ângulo. Tocar no ecrã LCD poderá causar danos.

Aviso

- Para evitar danos potenciais no ecrã, tais como descamação do painel, certifique-se de que o monitor não inclina para baixo mais de -5 graus.
- Não pressione o ecrã ao ajustar o ângulo do monitor. Segure apenas na moldura.

Ligação do Monitor

Ligações de Cabos na Parte Traseira do Monitor e do Computador:



1. HDMI
2. DisplayPort
3. Auscultadores
4. Alimentação Elétrica

Ligar ao PC

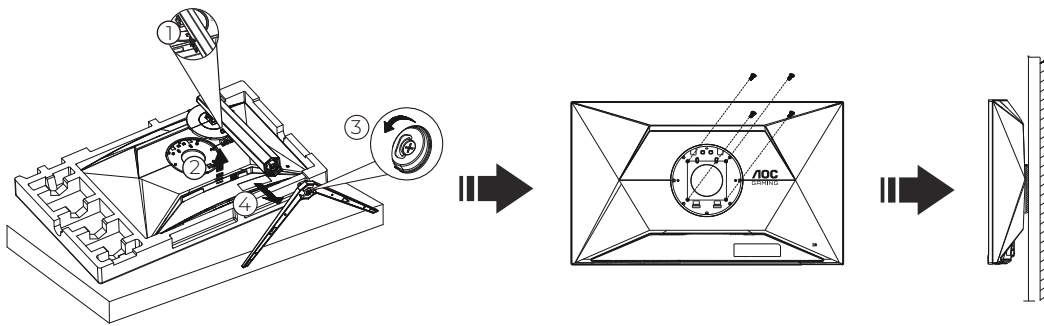
1. Ligue firmemente o cabo de alimentação à parte traseira do monitor.
2. Desligue o computador e desligue o respetivo cabo de alimentação da tomada.
3. Ligue o cabo de sinal do ecrã ao conector de vídeo na parte traseira do seu computador.
4. Ligue o cabo de alimentação do seu computador e do seu ecrã a uma tomada próxima.
5. Ligue o seu computador e o ecrã.

Se o seu monitor apresentar uma imagem, a instalação está concluída. Caso contrário, consulte a secção Resolução de Problemas.

Para proteger o equipamento, desligue sempre o PC e o Monitor LCD antes de efetuar quaisquer ligações.

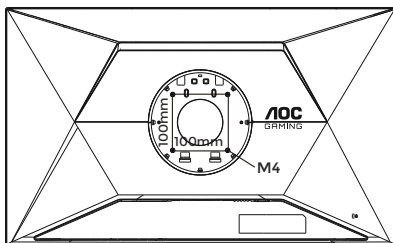
Montagem em Parede

Preparação para instalar um braço de montagem em parede opcional

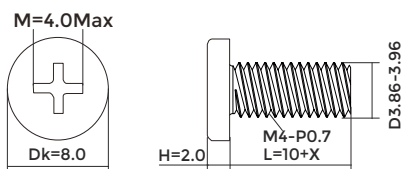


Este monitor pode ser fixado a um braço de montagem em parede adquirido separadamente. Desligue a alimentação antes de iniciar este procedimento. Siga os seguintes passos:

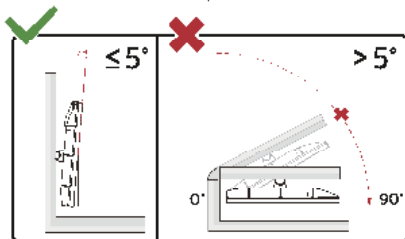
1. Remova a base.
2. Siga as instruções do fabricante para montar o braço de montagem em parede.
3. Coloque o braço de montagem em parede na parte traseira do monitor. Alinhe os orifícios do braço com os orifícios na parte traseira do monitor.
4. Insira os quatro parafusos nos orifícios e aperte-os.
5. Volte a ligar os cabos. Consulte o manual do utilizador fornecido com o braço de montagem em parede opcional para obter instruções sobre a respetiva fixação à parede.



Especificação dos parafusos do suporte de parede: M4 x (10 + X) mm (X = espessura do suporte de montagem na parede)



Nota: Os orifícios para parafusos de montagem VESA não estão disponíveis em todos os modelos; verifique junto do revendedor ou do departamento oficial da AOC. Contacte sempre o fabricante para a instalação em suporte de parede.



* O design do ecrã pode diferir dos ilustrados.

⚠ AVISO:

1. Para evitar danos potenciais no ecrã, tais como descamação do painel, certifique-se de que o monitor não inclina para baixo mais de -5 graus.
2. Não pressione o ecrã ao ajustar o ângulo do monitor. Segure apenas na moldura.

Função Adaptive-Sync

1. A função Adaptive-Sync funciona com DisplayPort/HDMI
2. Placa gráfica compatível: a lista recomendada encontra-se abaixo e também pode ser consultada em www.AMD.com

Placas gráficas

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

Processadores

- 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

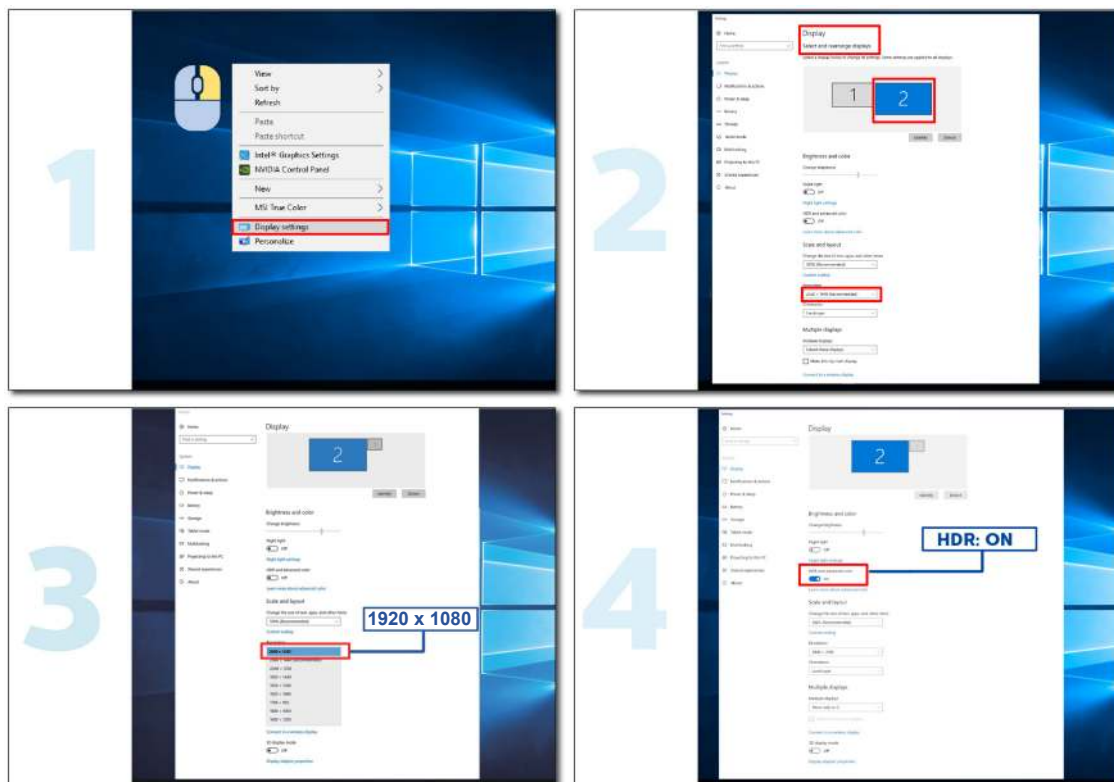
HDR

É compatível com sinais de entrada no formato HDR10.

O ecrã pode ativar automaticamente a função HDR se o leitor e o conteúdo forem compatíveis. Contacte o fabricante do dispositivo e o fornecedor de conteúdos para obter informações sobre a compatibilidade do seu dispositivo e do respetivo conteúdo. Selecione «DESATIVADO» para a função HDR quando não necessitar da ativação automática.

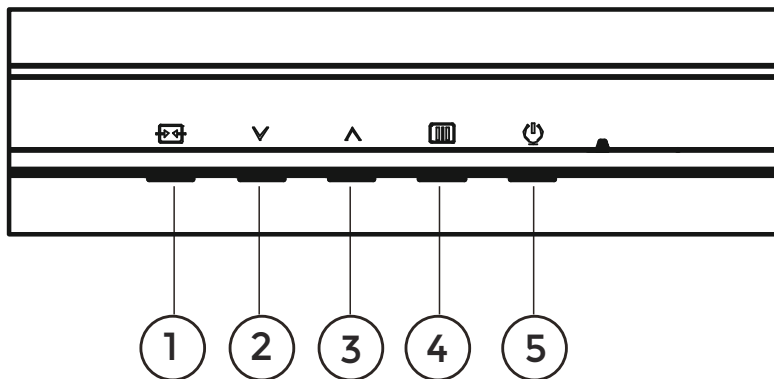
Nota:

1. Não é necessária nenhuma configuração especial para a interface DisplayPort/HDMI em versões do Windows 10 anteriores à V1703.
2. Apenas a interface HDMI está disponível; a interface DisplayPort não funciona na versão V1703 do Windows 10.
3. Definições de visualização:
 - a. A resolução do ecrã está definida para 1920*1080 e o HDR está pré-definido como LIGADO.
 - b. Após iniciar uma aplicação, obtém-se o melhor efeito HDR ao alterar a resolução para 1920*1080 (se disponível).



Ajuste

Tecclas de atalho



1	Fonte/Sair
2	Teccla do Utilizador (Modo Jogos)
3	Ponto de Marcação
4	Menu/Enter
5	Alimentação Elétrica

Menu/Enter

Prima para apresentar o OSD ou confirmar a seleção.

Alimentação Elétrica

Prima o botão de alimentação para ligar o monitor.

Ponto de Marcação

Quando não houver OSD, prima o botão Dial Point para mostrar/ocultar o Dial Point.

Teccla do Utilizador (Modo Jogos)

O utilizador definiu o menu de atalho da tecla “V”: Modo Jogos/Contador de frames. O modo predefinido é o Modo Jogos.

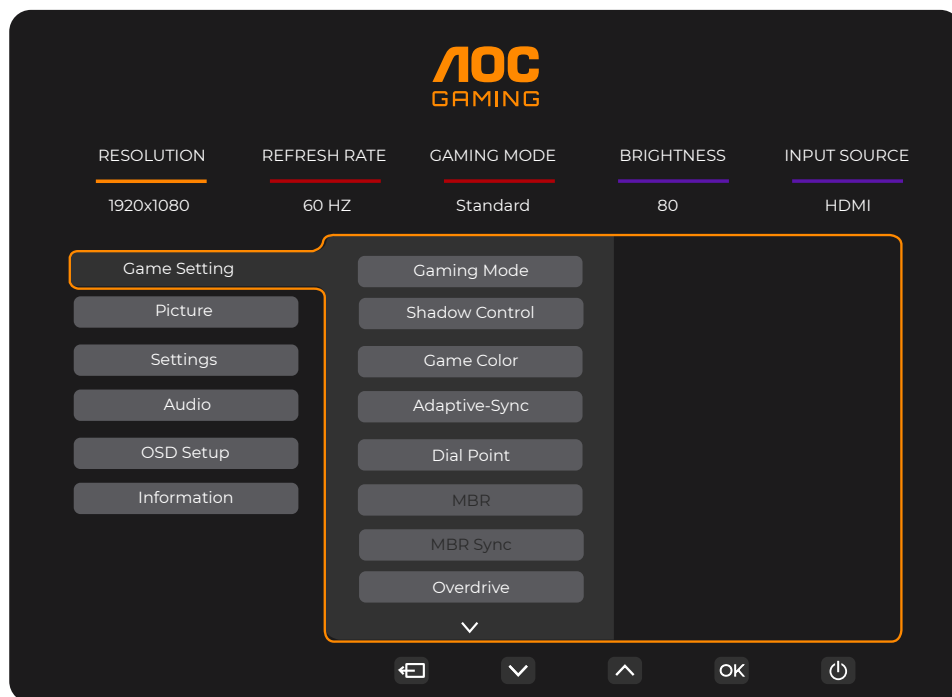
Quando o OSD estiver fechado, prima a tecla “V” para abrir a função Modo Jogos e, em seguida, prima a tecla “V” ou “^” para selecionar o Modo Jogos (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 ou Gamer 3), consoante os diferentes tipos de jogos.

Fonte/Sair

Quando o OSD estiver fechado, premir o botão Source/Exit ativa a função de atalho Source. Quando o menu OSD estiver ativo, este botão funciona como tecla de saída (para sair do menu OSD).

Definições OSD

Instruções básicas e simples sobre as teclas de controlo.

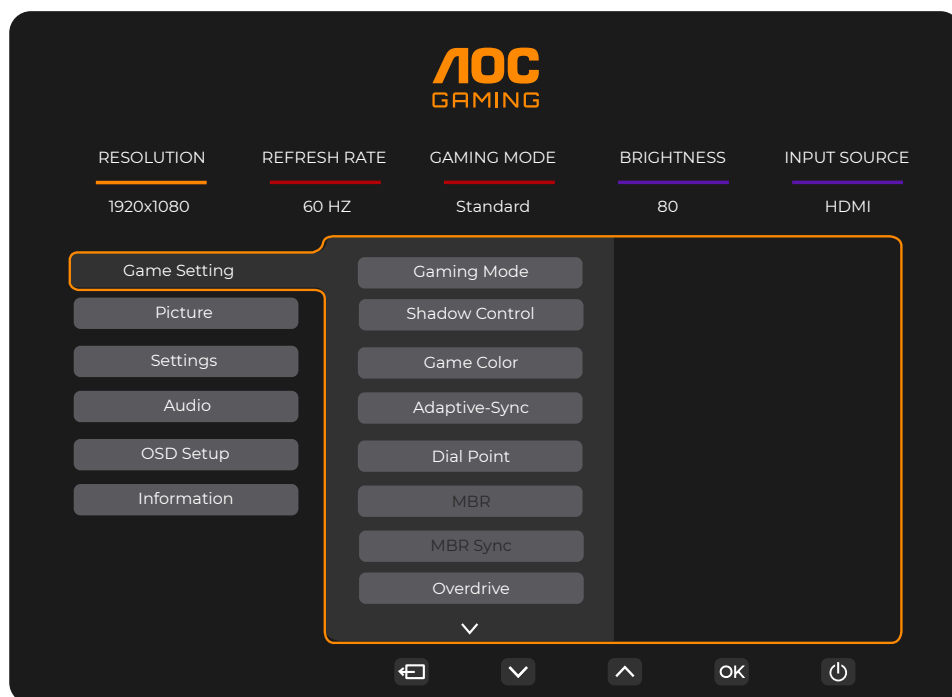


- 1). Prima o  **Botão MENU** para ativar a janela OSD.
- 2). Prima  ou  para navegar pelas funções. Assim que a função pretendida estiver realçada, prima o  **Botão MENU / OK** para a ativar; prima  ou  para navegar pelas funções do submenu. Assim que a função pretendida do submenu estiver realçada, prima  **Botão MENU / OK** para a ativar.
- 3). Prima  ou  para alterar as definições da função selecionada. Prima  para sair. Se pretender ajustar qualquer outra função, repita os passos 2-3.
- 4). Função de Bloqueio do OSD: Para bloquear o OSD, prima e mantenha premido o  Botão MENU enquanto o monitor estiver desligado e, em seguida, prima o  botão de alimentação para ligar o monitor. Para desbloquear o OSD, prima e mantenha premido o  Botão MENU enquanto o monitor estiver desligado e, em seguida, prima o  botão de alimentação para ligar o monitor.

Notas:

- 1). Se o produto tiver apenas uma entrada de sinal, o item «Seleção de Entrada» não pode ser ajustado.
- 2). Se a resolução do sinal de entrada for a resolução nativa ou Adaptive-Sync, o item «Relação de Imagem» é inválido.

Definições de Jogo



Modo Jogos	Padrão	Melhora a legibilidade em jogos adequados para web e dispositivos móveis.
	FPS	Para jogar jogos FPS (First Person Shooters). Melhora os níveis de preto em cenários escuros.
	RTS	Para jogar jogos RTS (Real Time Strategy). Melhora a qualidade da imagem.
	Corrida	Para jogar jogos de corrida. Proporciona o tempo de resposta mais rápido e elevada saturação de cor.
	Jogador 1	Definições preferidas do utilizador guardadas como Jogador 1.
	Jogador 2	Definições preferidas do utilizador guardadas como Jogador 2.
	Jogador 3	As definições de preferência do utilizador foram guardadas como Gamer 3.
Controlo de Sombras	0 ~ 20	O valor predefinido do Controlo de Sombras é 0; o utilizador final pode ajustar de 0 a 20 para obter uma imagem mais nítida. Se a imagem estiver demasiado escura para se verem claramente os detalhes, ajuste de 0 a 20 para obter uma imagem mais clara.
Cor do Jogo	0 ~ 20	A Cor do Jogo disponibiliza níveis de 0 a 20 para ajustar a saturação e obter uma imagem melhorada.
Adaptive-Sync	Desligado / Ligado	Desative ou ative o Adaptive-Sync. Lembrete de Funcionamento do Adaptive-Sync: Quando a funcionalidade Adaptive-Sync está ativada, poderá ocorrer cintilação em alguns ambientes de jogo.
Ponto de Marcação	Desligado / Ligado / Dinâmico	A função «Ponto de Mira» coloca um indicador de mira no centro do ecrã para ajudar os jogadores a jogar jogos do tipo First Person Shooter (FPS) com maior precisão e exatidão na mira.
MBR	0 ~ 20	O MBR (Redução de Desfocagem de Movimento) disponibiliza níveis de ajuste de 0 a 20 para reduzir a desfocagem de movimento. Nota: A função MBR pode ser ajustada quando o Adaptive-Sync está desligado e a taxa de atualização for ≥ 75 Hz.
Sincronização MBR	Desligado / Ligado	Desative ou ative a sincronização MBR (Remoção de Desfocagem por Movimento). Nota: A função de sincronização MBR pode ser ajustada quando o Adaptive-Sync está ativado e o sinal de entrada apresenta frequência variável, e a frequência de campo é ≥ 75 Hz.

Overdrive	Normal	Ajuste o tempo de resposta. Nota: 1. Se o utilizador ajustar o OverDrive para «O Mais Rápido», a imagem apresentada poderá ficar desfocada. Os utilizadores podem ajustar o nível do OverDrive ou desativá-lo de acordo com as suas preferências. 2. A função «Extreme» é opcional quando o Adaptive-Sync está desativado e a taxa de atualização é ≥ 75 Hz. 3. O brilho do ecrã diminuirá quando a função «Extreme» estiver ativada.
	Rápido	
	Mais Rápido	
	O Mais Rápido	
	Extreme	
Contador de Quadros	Desativado / Canto superior direito / Canto inferior direito / Canto superior esquerdo / Canto inferior esquerdo	Apresente a frequência V no canto selecionado.
OverClock	Desligado / Ligado	Desative ou ative o OverClock.

Nota:

- 1). Quando o "Modo HDR" em "Imagem" estiver ativado, os itens "Controlo de Sombras" e "Cor de Jogo" não podem ser ajustados.
- 2). Quando o "HDR" em "Imagem" estiver definido como "DisplayHDR", os itens "Modo Jogos", "Controlo de Sombras", "Cor de Jogo", "MBR", "Sincronização MBR" e "Extreme" em "Overdrive" não podem ser ajustados.
Quando o "HDR" em "Imagem" estiver definido como "Imagem HDR", "Filme HDR" ou "Jogo HDR", os itens "Modo Jogos", "Cor de Jogo", "MBR", "Sincronização MBR" e "Extreme" em "Overdrive" não podem ser ajustados.
- 3). Quando o "Espaço de Cor" em "Imagem" estiver definido como "sRGB", os itens "Controlo de Sombras", "Cor de Jogo", "MBR", "Sincronização MBR" e "Extreme" em "Overdrive" não podem ser ajustados.

imagem



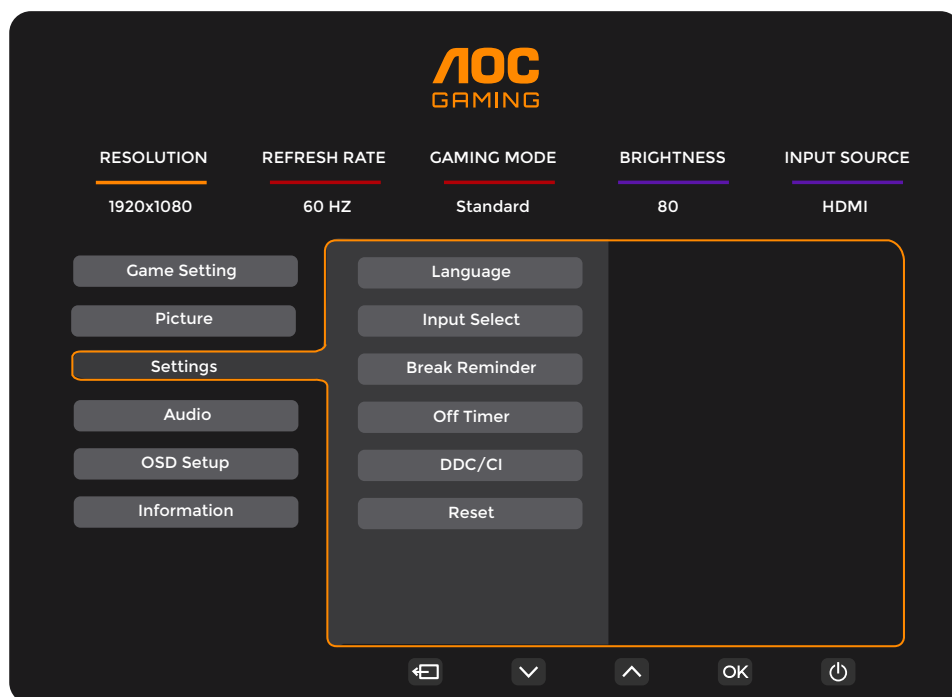
Brilho	0 ~ 100	Ajuste da retroiluminação.
Contraste	0 ~ 100	Contraste do registo digital.
Nitidez	0 ~ 100	Ajuste a nitidez.
Gama	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	Ajuste a gama.
Ajuste Eco	Padrão	Modo padrão.
	Text	Modo texto.
	Internet	Modo Internet.
	Jogo	Modo jogo.
	Filme	Modo filme.
	Desporto	Modo desporto.
	Leitura	Modo leitura.
Temperatura de cor	Quente	Recuperar temperatura de cor quente.
	Normal	Repor temperatura de cor normal.
	Fria	Repor temperatura de cor fria.
	Utilizador	Restaurar temperatura de cor.
Vermelho	0 ~ 100	Ganho de vermelho a partir do registo digital.
Verde	0 ~ 100	Ganho de verde a partir do registo digital.
Azul	0 ~ 100	Ganho de azul a partir do registo digital.
Saturação R.	0 ~ 100	Ajustar saturação R.

Saturação G.	0 ~ 100	Ajustar saturação G.
Saturação B.	0 ~ 100	Ajustar saturação B.
Saturação C.	0 ~ 100	Ajuste a saturação C.
Saturação M.	0 ~ 100	Ajuste a saturação M.
Saturação Y.	0 ~ 100	Ajuste a saturação Y.
Matiz R.	0 ~ 100	Ajuste o matiz R.
Matiz G.	0 ~ 100	Ajuste o matiz G.
Matiz B.	0 ~ 100	Ajuste o matiz B.
Matiz C.	0 ~ 100	Ajuste o matiz C.
Matiz M.	0 ~ 100	Ajuste o matiz M.
Matiz Y.	0 ~ 100	Ajuste o matiz Y.
HDR	Desligado	Defina o perfil HDR de acordo com os seus requisitos de utilização. Nota: Quando o HDR for detetado, a opção HDR é apresentada para ajuste.
	DisplayHDR	
	Imagem HDR	
	Filme HDR	
	Jogo HDR	
Modo HDR	Desligado	Otimizado para a cor e o contraste da imagem, simulando assim o efeito HDR. Nota: Quando o HDR não for detetado, a opção Modo HDR é apresentada para ajuste.
	Imagem HDR	
	Filme HDR	
	Jogo HDR	
DCR	Desligado	Desative a taxa de contraste dinâmico.
	Ligado	Ative a taxa de contraste dinâmico.
Espaço de Cor	Nativo do Painel	Painel com espaço de cor padrão.
	sRGB	Espaço de cor sRGB.
Modo LowBlue	Desligado	Reduza a emissão de luz azul regulando a temperatura de cor.
	Multimédia	
	Internet	
	Escritório	
	Leitura	
Relação de imagem	Completo / Proporção	Selecione a relação de imagem para apresentação.

Nota:

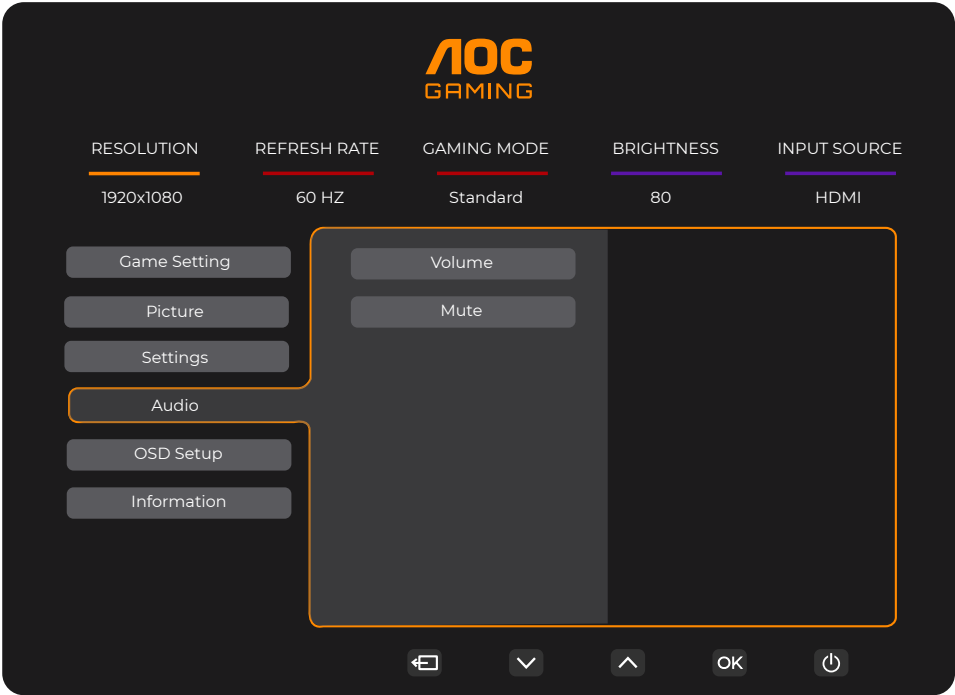
- 1). Quando o «Modo HDR» estiver ativado, os itens «Contraste», «Gama», «Ajuste Eco», «Temperatura de cor», «Saturação/tonalidade de cor em 6 eixos», «Espaço de cor» e «Modo LowBlue» não podem ser ajustados.
- 2). Quando «HDR» estiver definido como «DisplayHDR», todos os itens em «Imagem», exceto «HDR» e «Nitidez», não podem ser ajustados.
Quando «HDR» estiver definido como «HDR Picture», «HDR Movie» ou «HDR Game», os itens «Gama», «Ajuste Eco», «Temperatura de cor», «Saturação/tonalidade de cor em 6 eixos», «DCR», «Espaço de cor» e «Modo LowBlue» não podem ser ajustados.
- 3). Quando o «Espaço de cor» estiver definido como «sRGB», os itens «Contraste», «Gama», «Ajuste Eco», «Temperatura de cor», «Saturação/tonalidade de cor em 6 eixos», «Modo HDR» e «Modo LowBlue» não podem ser ajustados.
- 4). Quando o «Ajuste Eco» estiver definido como «Leitura», não é possível ajustar «Contraste», «Temperatura de cor», «Saturação/tonalidade de cor em 6 eixos», «DCR», «Espaço de cor» e «Modo baixa luz azul».
- 5). Quando o «Modo Jogos», em «Definições de Jogo», estiver definido num modo diferente de «Standard», não é possível ajustar os itens «Ajuste Eco», «Saturação/tonalidade de cor em 6 eixos», «Modo HDR» e «Espaço de cor».

Definições



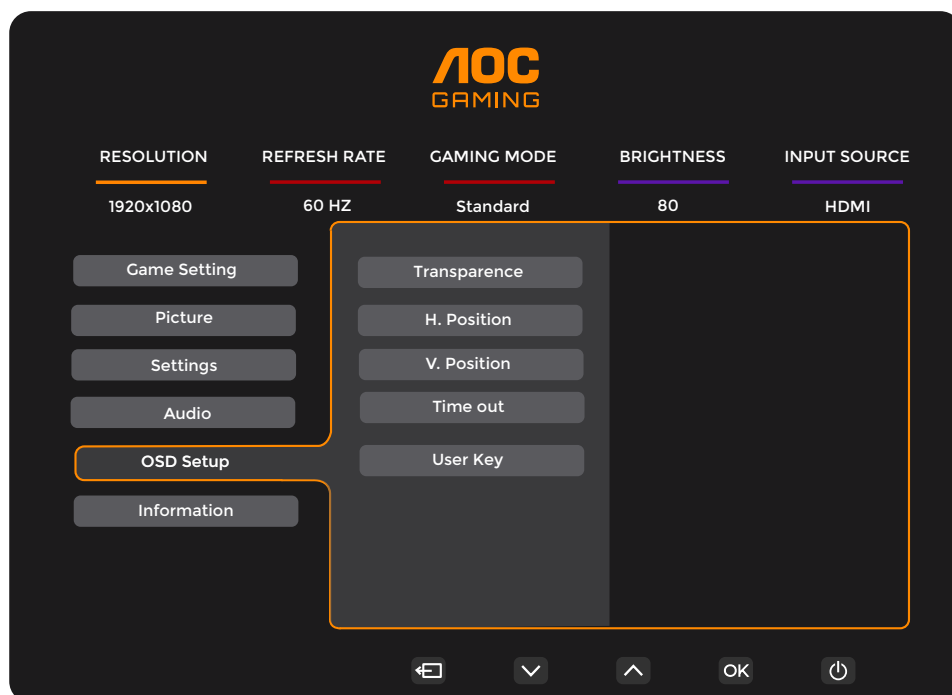
Idioma		Selecione o idioma do OSD.
Seleção de Entrada	Auto / HDMI / DP	Selecione a fonte do sinal de entrada.
Lembrete de Pausa	Desligado / Ligado	Lembrete de pausa se o utilizador trabalhar continuamente durante mais de 1 hora.
Temporizador de Desligamento	0 ~ 24 h	Selecione o tempo de desligamento DC.
DDC/CI	Não / Sim	Active/Desactive o suporte DDC/CI.
Repor	Não / Sim	Repor o menu para as predefinições.

Áudio



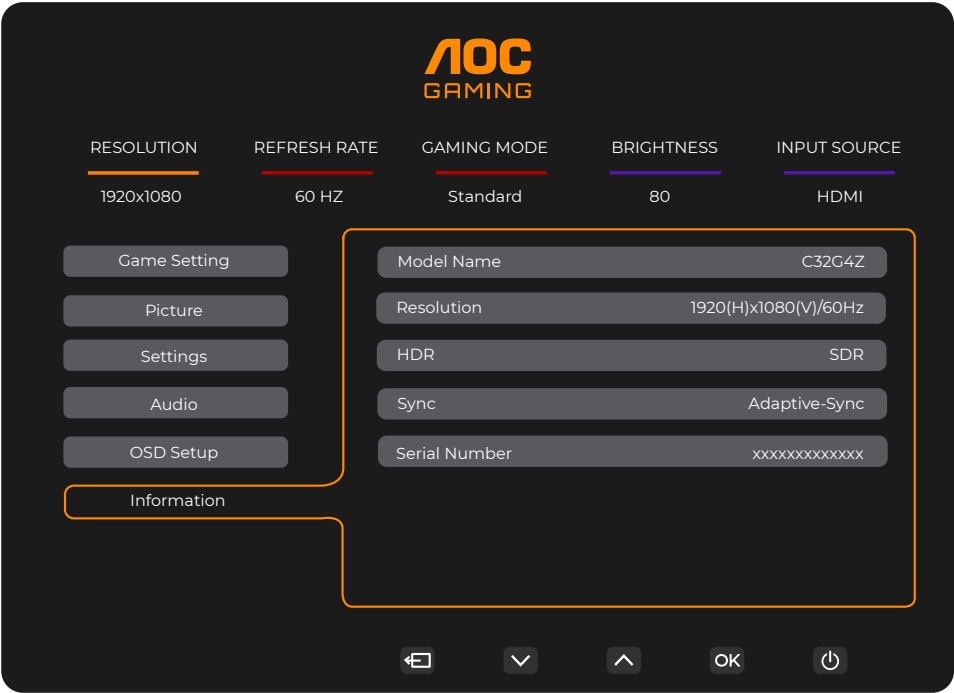
Volume	0 ~ 100	Ajuste do volume.
Mudo	Desligado / Ligado	Silencie o volume.

Configuração do OSD



Transparência	0 ~ 100	Ajuste a transparência do OSD.
Posição H.	0 ~ 100	Ajuste a posição horizontal do OSD.
Posição V.	0 ~ 100	Ajuste a posição vertical do OSD.
Tempo limite	5 ~ 120	Ajuste o tempo limite do OSD.
Tecla do Utilizador	Modo Jogos / Contador de Quadros	Menu de atalho da tecla «V» definido pelo utilizador.

Informação



Indicador LED

Estado	Cor do LED
Modo de Potência Total	Branco
Modo Desligado Ativo	Laranja

Resolução de Problemas

Problema e Pergunta	Soluções Possíveis
O LED de Alimentação não está ligado	Certifique-se de que o botão de alimentação está ligado e de que o cabo de alimentação está corretamente ligado a uma tomada com ligação à terra e ao monitor.
Sem imagem no ecrã	● O cabo de alimentação está corretamente ligado? Verifique a ligação do cabo de alimentação e a fonte de alimentação. ● O cabo de vídeo está corretamente ligado? (Ligado utilizando o cabo HDMI) Verifique a ligação do cabo HDMI. (Ligado utilizando o cabo DisplayPort) Verifique a ligação do cabo DisplayPort. * A entrada HDMI/DisplayPort não está disponível em todos os modelos. ● Se a alimentação estiver ligada, reinicie o computador para visualizar o ecrã inicial (o ecrã de início de sessão). Se o ecrã inicial (o ecrã de início de sessão) aparecer, inicie o computador no modo aplicável (modo de segurança para Windows 7/8/10) e, em seguida, altere a frequência da placa gráfica. (Consulte a secção «Definição da Resolução Ideal») Se o ecrã inicial (o ecrã de início de sessão) não aparecer, contacte o Centro de Assistência ou o seu distribuidor. ● É apresentada a mensagem «Entrada Não Suportada» no ecrã? Esta mensagem é apresentada quando o sinal proveniente da placa gráfica excede a resolução e frequência máximas que o monitor pode processar corretamente. Ajuste a resolução e frequência máximas que o monitor pode processar corretamente. ● Certifique-se de que os controladores do monitor AOC estão instalados.
A imagem está desfocada e apresenta problemas de sombra ou efeito fantasma.	Ajuste os controlos de Contraste e Brilho. Prima a tecla de atalho (AUTO) para ajuste automático. Certifique-se de que não está a utilizar um cabo de extensão ou uma caixa de comutação. Recomenda-se ligar o monitor diretamente ao conector de saída da placa gráfica na parte traseira do computador.
A imagem salta, cintila ou surge um padrão de ondas na imagem.	Afaste ao máximo possível do monitor quaisquer dispositivos elétricos que possam causar interferência elétrica. Utilize a taxa de atualização máxima suportada pelo monitor na resolução em utilização.
O monitor está bloqueado no modo Desligado Ativo.	O interruptor de alimentação do computador deve estar na posição LIGADO. A placa gráfica do computador deve estar firmemente encaixada na respetiva ranhura. Certifique-se de que o cabo de vídeo do monitor está corretamente ligado ao computador. Inspecione o cabo de vídeo do monitor e certifique-se de que nenhum pino está dobrado. Verifique se o computador está operacional premindo a tecla CAPS LOCK do teclado enquanto observa o LED CAPS LOCK. O LED deverá acender ou apagar após premir a tecla CAPS LOCK.
Falta uma das cores primárias (VERMELHO, VERDE ou AZUL)	Inspecione o cabo de vídeo do monitor e certifique-se de que nenhum pino está danificado. Certifique-se de que o cabo de vídeo do monitor está corretamente ligado ao computador.
A imagem no ecrã não está centrada nem dimensionada corretamente.	Ajuste a posição horizontal e a posição vertical ou prima a tecla de atalho (AUTO).
A imagem apresenta defeitos de cor (o branco não parece branco).	Ajuste a cor RGB ou selecione a temperatura de cor desejada.
Perturbações horizontais ou verticais no ecrã.	Utilize o modo de encerramento do Windows 7/8/10/11 para ajustar CLOCK e FOCUS. Prima a tecla de atalho (AUTO) para ajuste automático.
Regulamentação e Assistência Técnica	Consulte as informações sobre regulamentação e assistência técnica em www.aoc.com (para localizar o modelo adquirido no seu país e aceder às informações sobre regulamentação e assistência técnica na página de suporte.)

Especificações

Especificações Gerais

Painel	Nome do modelo	C32G4Z	
	Sistema de funcionamento	LCD TFT a cores	
	Tamanho da imagem visível	80,1 cm de diagonal	
	Distância entre píxeis	0,36375 mm (H) × 0,36375 mm (V)	
	Vídeo	Interface HDMI e interface DisplayPort	
	Cores do ecrã	16,7 M cores	
Outros	Gama de varrimento horizontal	30–290 kHz	
	Tamanho máximo do varrimento horizontal	698,4 mm	
	Gama de varrimento vertical	48–260 Hz	
	Tamanho máximo do varrimento vertical	392,85 mm	
	Resolução pré-definida ótima	1920x1080@60Hz	
	Resolução máxima	1920x1080@260Hz ^[1]	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Fonte de alimentação	100–240 V~ 50/60 Hz 1,5 A	
	Consumo energético	Típico (brilho e contraste predefinidos)	26 W
		Máx. (brilho = 100, contraste = 100)	≤ 63 W
		Modo de espera	≤ 0,3 W
	Dissipação térmica	Funcionamento normal	88,74 BTU/h (típ.)
		Suspensão (modo de espera)	< 1,02 BTU/h
		Modo desligado	< 1,02 BTU/h
		Modo desligado (interruptor CA)	0 BTU/h
Características físicas	Tipo de conector	HDMI/DisplayPort/Saída para auscultadores	
	Tipo de cabo de sinal	Desmontável	
	Altifalante incorporado	5 W × 2	
Condições ambientais	Temperatura	Em funcionamento	0 °C a 40 °C
		Fora de funcionamento	-25 °C a 55 °C
	Humidade	Em funcionamento	10 % a 85 % (sem condensação)
		Fora de funcionamento	5 %~93 % (sem condensação)
	Altitude	Em funcionamento	0 m~5000 m (0 pés~16404 pés)
		Fora de funcionamento	0 m~12192 m (0 pés~40000 pés)

Nota:

^[1]O overlocking é alcançado quando a resolução está definida em 1920x1080@260 Hz. Se ocorrer algum erro de visualização durante o overlocking, ajuste a taxa de atualização para 240 Hz.

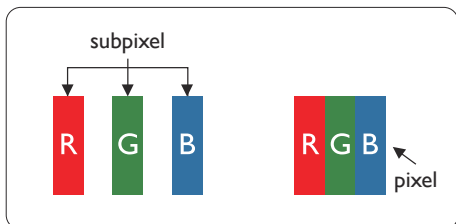


Política de Defeitos de Píxeis do Painel dos Monitores AOC

A AOC esforça-se por entregar produtos da mais elevada qualidade. Utiliza alguns dos processos de fabrico mais avançados da indústria e aplica rigorosos controlos de qualidade. Contudo, defeitos de píxeis ou subpíxeis nos painéis dos monitores utilizados são por vezes inevitáveis.

Nenhum fabricante pode garantir que todos os painéis estejam isentos de defeitos de píxeis, mas a AOC garante que qualquer monitor com um número inaceitável de defeitos será reparado ou substituído ao abrigo da garantia. Este aviso explica os diferentes tipos de defeitos de píxeis e define os níveis aceitáveis de defeitos para cada tipo. Para beneficiar de reparação ou substituição ao abrigo da garantia, o número de defeitos de píxeis num painel de monitor deve exceder estes níveis aceitáveis. Por exemplo, não mais de 0,0004 % dos subpíxeis de um monitor podem estar defeituosos.

Além disso, a AOC estabelece padrões de qualidade ainda mais rigorosos para determinados tipos ou combinações de defeitos de píxeis que são mais visíveis do que outros. Esta política é válida em todo o mundo.



Píxeis e Subpíxeis

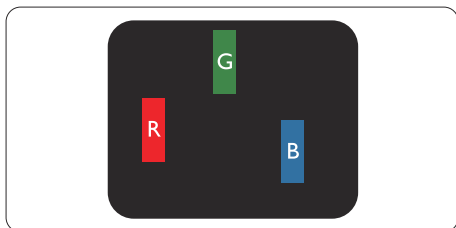
Um píxel, ou elemento de imagem, é composto por três subpíxeis nas cores primárias vermelho, verde e azul. Muitos píxeis em conjunto formam uma imagem. Quando todos os subpíxeis de um píxel estão iluminados, os três subpíxeis coloridos juntos aparecem como um único píxel branco. Quando todos estão escuros, os três subpíxeis coloridos juntos aparecem como um único píxel preto. Outras combinações de subpíxeis iluminados e escuros aparecem como píxeis individuais de outras cores.

Tipos de Defeitos de Píxeis

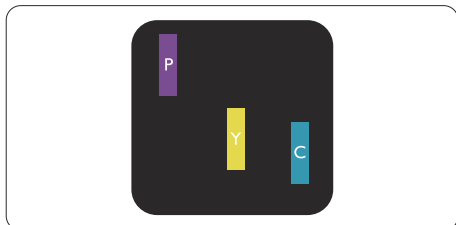
Os defeitos de píxeis e subpíxeis manifestam-se no ecrã de diferentes formas. Existem duas categorias de defeitos de píxeis e vários tipos de defeitos de subpíxeis dentro de cada categoria.

Defeitos de Pontos Luminosos

Os defeitos de pontos luminosos manifestam-se como píxeis ou subpíxeis que estão sempre iluminados ou «ligados». Ou seja, um ponto luminoso é um subpíxel que se destaca no ecrã quando o monitor exibe um padrão escuro. Existem os seguintes tipos de defeitos de pontos luminosos.



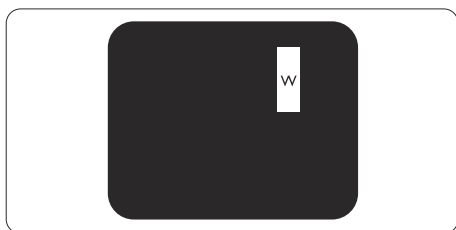
Um subpíxel vermelho, verde ou azul aceso.



Dois subpíxeis adjacentes acesos:

- Vermelho + Azul = Roxo
- Vermelho + Verde = Amarelo

- Verde + Azul = Ciano (Azul-claro)



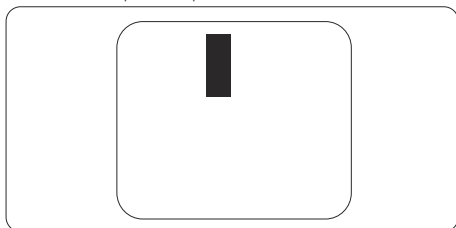
Três subpíxeis adjacentes acesos (um píxel branco).

Nota

Um ponto luminoso vermelho ou azul deve ser mais de 50 por cento mais brilhante do que os pontos vizinhos, enquanto um ponto luminoso verde deve ser 30 por cento mais brilhante do que os pontos vizinhos.

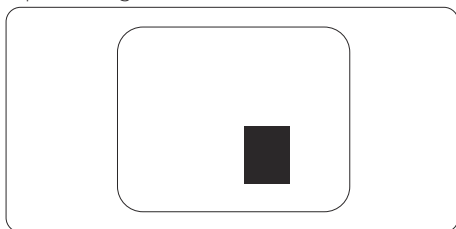
Defeitos de Ponto Preto

Os defeitos de ponto preto manifestam-se como píxeis ou subpíxeis que estão sempre escuros ou «desligados». Ou seja, um ponto escuro é um subpíxel que se destaca no ecrã quando o monitor exibe um padrão claro. Estes são os tipos de defeitos de ponto preto.



Proximidade de Defeitos de Píxeis

Dado que defeitos de píxeis e subpíxeis do mesmo tipo situados próximos uns dos outros podem ser mais visíveis, a AOC especifica igualmente as tolerâncias relativas à proximidade de defeitos de píxeis.



Tolerâncias de Defeitos de Píxeis

Para ter direito a reparação ou substituição devido a defeitos de píxeis durante o período de garantia, o painel de um monitor AOC deve apresentar defeitos de píxeis ou subpíxeis que excedam as tolerâncias indicadas no manual disponível na Web.

DEFEITOS DE PONTO BRILHANTE	NÍVEL ACEITÁVEL
1 subpíxel iluminado	2
2 subpíxeis adjacentes iluminados	1
3 subpíxeis adjacentes iluminados (um píxel branco)	0
Distância entre dois defeitos de píxeis luminosos*	≥15 mm
Total de defeitos de píxeis luminosos de todos os tipos	2
DEFEITOS DE PÍXEIS ESCUROS	NÍVEL ACEITÁVEL
1 subpíxel escuro	5 ou menos
2 subpíxeis escuros adjacentes	2 ou menos
3 subpíxeis escuros adjacentes	≤0
Distância entre dois defeitos de pontos pretos*	≥15 mm
Total de defeitos de pontos pretos de todos os tipos	5 ou menos
TOTAL DE DEFEITOS DE PONTOS	NÍVEL ACEITÁVEL
Total de defeitos de pontos luminosos ou pretos de todos os tipos	5 ou menos

Nota

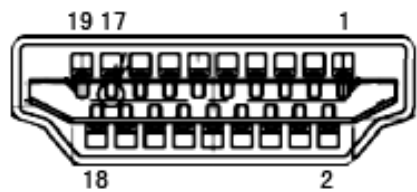
*: 1 ou 2 defeitos de subpíxeis adjacentes = 1 defeito de ponto.

Modos de visualização pré-definidos

STANDARD	RESOLUÇÃO (±1 Hz)	FREQUÊNCIA HORIZONTAL (kHz)	FREQUÊNCIA VERTICAL (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@67Hz	35	66.667
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
	640x480@100Hz	51.082	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	63.684	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@120Hz	137.284	120.003
	1920x1080@144Hz	162.004	144.003
	1920x1080@240Hz	274.562	240.002
	1920x1080@260Hz	288.603	260.003
SVGA MAC	832x624@75Hz	49.725	74.55
DOS	720x400@70Hz	31.469	70.087

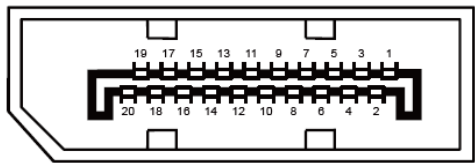
Nota: De acordo com a norma VESA, poderá existir um erro de ±1 Hz no cálculo da taxa de atualização (frequência de campo) consoante o sistema operativo e a placa gráfica utilizados. Por forma a melhorar a compatibilidade, a taxa de atualização nominal deste produto foi arredondada. Consulte o produto real.

Atribuições dos Pinos



Cabo de Sinal de Ecrã Colorido de 19 Pinos

N.º do Pino	Nome do Sinal	N.º do Pino	Nome do Sinal	N.º do Pino	Nome do Sinal
1.	Dados TMDS 2+	9.	Dados TMDS 0–	17.	Terra DDC/CEC
2.	Blindagem dos Dados TMDS 2	10.	Relógio TMDS +	18.	Alimentação +5 V
3.	Dados TMDS 2–	11.	Blindagem do sinal de relógio TMDS	19.	Detecção de Ligação a Quente
4.	Dados TMDS 1+	12.	Clock TMDS-		
5.	Blindagem dos Dados TMDS 1	13.	CEC		
6.	Dados TMDS 1–	14.	Reservado (N.C. no dispositivo)		
7.	Dados TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Blindagem dos Dados TMDS 0	16.	SDA		



Cabo de Sinal de Ecrã a Cores de 20 Pinos

Pino N.º	Nome do Sinal	Pino N.º	Nome do Sinal
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	Detecção de Ligação a Quente
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retornar DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Funcionalidade Plug & Play DDC2B

Este monitor está equipado com capacidades VESA DDC2B em conformidade com a Norma VESA DDC. Permite que o monitor informe o sistema anfitrião da sua identidade e, consoante o nível de DDC utilizado, comunique informações adicionais sobre as suas capacidades de visualização.

O DDC2B é um canal de dados bidirecional baseado no protocolo I2C. O sistema anfitrião pode solicitar informações EDID através do canal DDC2B.

