

AOC

GAMING



ANVÄNDARMANUAL

CU34G4CA

AOC GAMING MONITOR

Säkerhet.....	1
Nationella konventioner	1
Strömförsörjning.....	2
Installation	3
Rengöring	4
Övrigt	5
Installation	6
Innehåll i kartongen.....	6
Montering av stativ och bas.....	7
Justera visningsvinkeln.....	8
Anslutning av bildskärmen	9
Väggmontering	10
Adaptive-Sync-funktion	11
HDR	12
KVM-funktion	13
Justering	14
Snabbtangenter.....	14
OSD-inställningar.....	15
Game Setting (Spelinställning)	16
Picture (Bild)	18
PIP/PBP	21
Settings (Inställningar)	23
Audio (Ljud)	24
OSD Setup (Bildskärmsinst.)	25
Information (Info.).....	26
LED-indikator	27
Felsökning	28
Specifikationer	29
Allmänna specifikationer	29
AOC:s policy för pixelfel på monitorpaneler	31
Förinställda visningslägen	33
Stifttilldelningar	34
Plug and Play.....	35

Säkerhet

Nationella konventioner

Följande underavsnitt beskriver de nationella konventioner som används i detta dokument.

Noteringar, Varningar och Faror

I hela denna guide kan textblock åtföljas av en ikon och vara tryckta med fet stil eller kursiv stil. Dessa block är noteringar, varningar och faror, och de används enligt följande:



OBS: En OBS indikerar viktig information som hjälper dig att utnyttja ditt datorsystem bättre.



WARNING: En WARNING indikerar antingen potentiell skada på hårdvara eller dataförlust och anger hur du undviker problemet.



FARA: En FARA indikerar risk för personskada och anger hur du undviker problemet. Vissa varningar kan visas i alternativa format och kan sakna ikon. I sådana fall dikteras den specifika presentationen av varningen av gällande myndighetskrav.

Strömförsörjning



Monitorn ska endast anslutas till den typ av strömkälla som anges på märkplåten. Om du är osäker på vilken typ av strömförsörjning som finns i ditt hem, kontakta din återförsäljare eller det lokala elnätbolaget.



Skärmen är utrustad med en trepolig jordad stickpropp, det vill säga en propp med en tredje (jordande) pinne. Denna stickpropp passar endast i ett jordat vägguttag som en säkerhetsfunktion. Om ditt uttag inte rymmer den trepoliga stickproppen ska du låta en behörig elektriker installera ett korrekt uttag eller använda en adapter för att jorda apparaten på ett säkert sätt. Åsidosätt inte den jordade stickproppens säkerhetsfunktion.



Koppla ur enheten vid åskväder eller när den inte ska användas under längre tid. Detta skyddar skärmen från skador orsakade av strömspikar.



Överbelasta inte grenuttag och förlängningssladdar. Överbelastning kan leda till brand eller elchock.



För att säkerställa korrekt funktion ska skärmen endast användas med UL-godkända datorer som har lämpligt konfigurerade uttag märkta med 100–240 V AC, min. 5 A.



Vägguttaget ska installeras nära utrustningen och vara lättåtkomligt.

Installation

 Placera inte bildskärmen på en ostadig vagn, ett stativ, en tripod, ett fäste eller ett bord. Om bildskärmen faller kan den skada en person och orsaka allvarliga skador på produkten. Använd endast en vagn, ett stativ, en tripod, ett fäste eller ett bord som rekommenderas av tillverkaren eller som sålts tillsammans med denna produkt. Följ tillverkarens anvisningar vid installation av produkten och använd monteringsdetaljer som rekommenderas av tillverkaren. En kombination av produkt och vagn ska flyttas med försiktighet.

 Försök aldrig att sticka in något föremål i springan på bildskärmens hölje. Det kan skada kretskortskomponenter och orsaka brand eller elchock. Spill aldrig vätska på bildskärmen.

 Placera inte produktens framsida mot golvet.

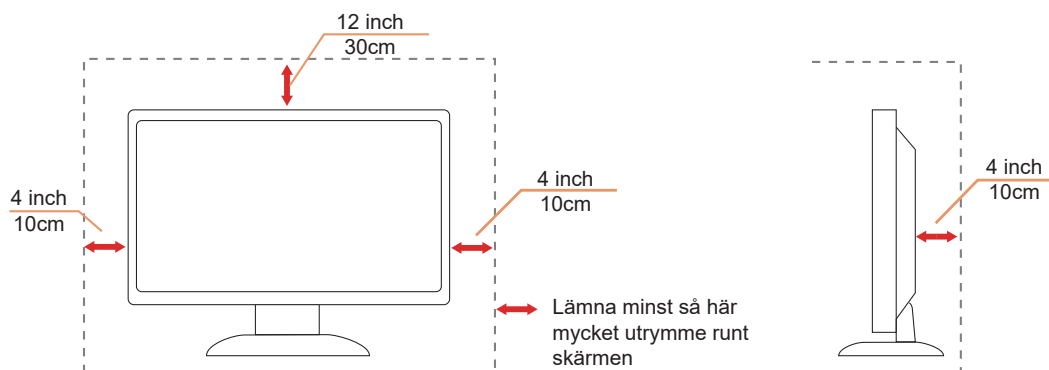
 Om du monterar bildskärmen på en vägg eller hylla, använd en monteringsatts som godkänts av tillverkaren och följ satsens instruktioner.

 Lämna utrymme runt bildskärmen enligt nedanstående figur. Annars kan luftcirkulationen bli otillräcklig, vilket kan leda till överhettning och därmed brand eller skador på bildskärmen.

 För att undvika potentiella skador, till exempel att panelen lossnar från ramen, se till att monitorn inte lutar nedåt mer än -5 grader. Om den maximala nedåtlutningsvinkeln på -5 grader överskrids täcks inte skador på monitorn av garantin.

Se nedan för rekommenderade ventilationsområden runt monitorn när monitorn är monterad på väggen eller på stativet:

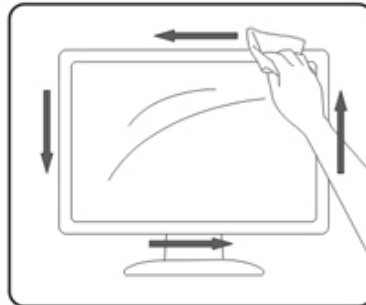
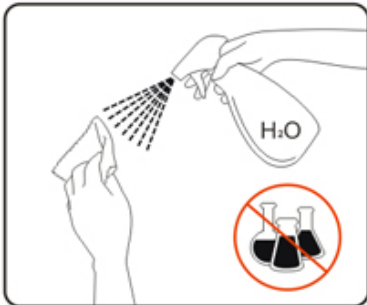
Monterad med stativ



Rengöring

! Rengör höljet regelbundet med en mjuk trasa som fuktats med vatten.

! Använd en mjuk bomulls- eller mikrofiberduk vid rengöring. Duken ska vara fuktig och nästan torr; låt inte vätska tränga in i höljet.



! Koppla ur strömkabeln innan du rengör produkten.

Övrigt



Om produkten avger en konstig lukt, ljud eller rök, dra ut strömkontakten OMEDELBART och kontakta ett Service Center.



Se till att ventilationsöppningarna inte blockeras av ett bord eller en gardin.



Utsätt inte LCD-skärmen för kraftiga vibrationer eller höga stötar under drift.



Slå inte på eller tappa skärmen under drift eller transport.



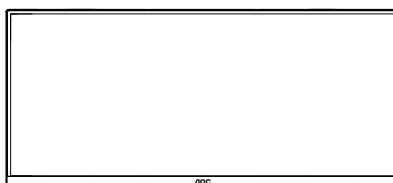
Strömkablarna ska vara säkerhetsgodkända. För Tyskland ska det vara H03VV-F, 3G, 0,75 mm², eller bättre. För andra länder ska lämpliga typer användas därefter.



Överdrivet ljudtryck från hörlurar och headset kan orsaka hörselskador. Justering av equalizern till maximum ökar utspänningen till hörlurarna och headseten och därmed ljudtrycksnivån.

Installation

Innehåll i kartongen



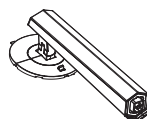
Monitor



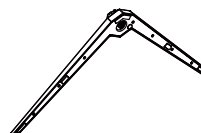
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



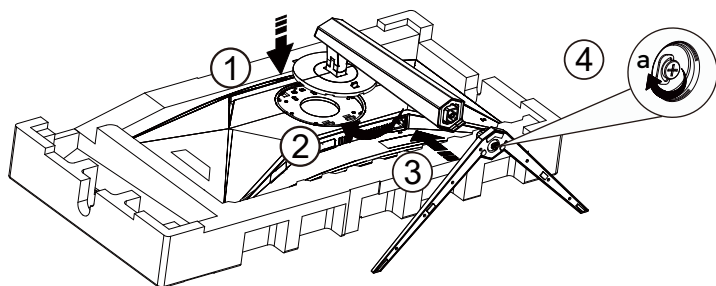
USB Cable

* Inte alla signalkablar medföljer för alla länder och regioner. Kontrollera med den lokala återförsäljaren eller AOC:s filialkontor för bekräftelse.

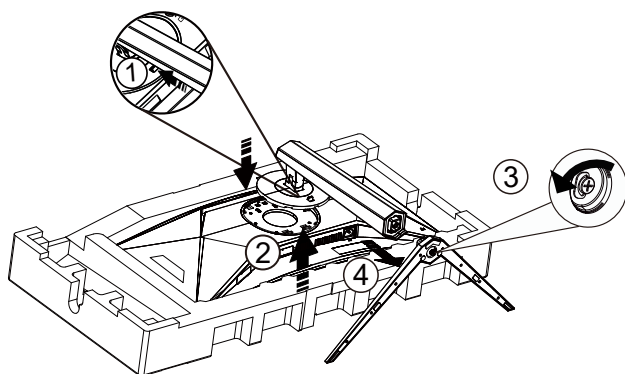
Montering av stativ och bas

Montera eller ta bort basen enligt stegen nedan.

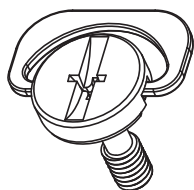
Montering:



Borttagning:

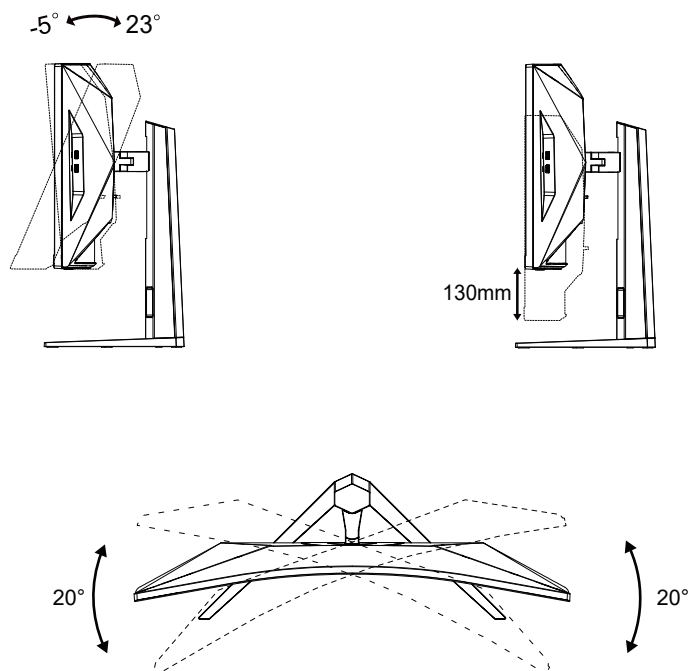


Specifikation för basskruv: M6*23 mm (effektiv gänga 5,5 mm)



Justera visningsvinkeln

För att uppnå optimal visningsupplevelse rekommenderas att användaren säkerställer att hela ansiktet syns på skärmen och därefter justerar bildskärmens vinkel efter personlig preferens. Håll i stativet för att förhindra att bildskärmen välter när vinkeln ändras. Bildskärmen kan justeras enligt följande:



OBS:

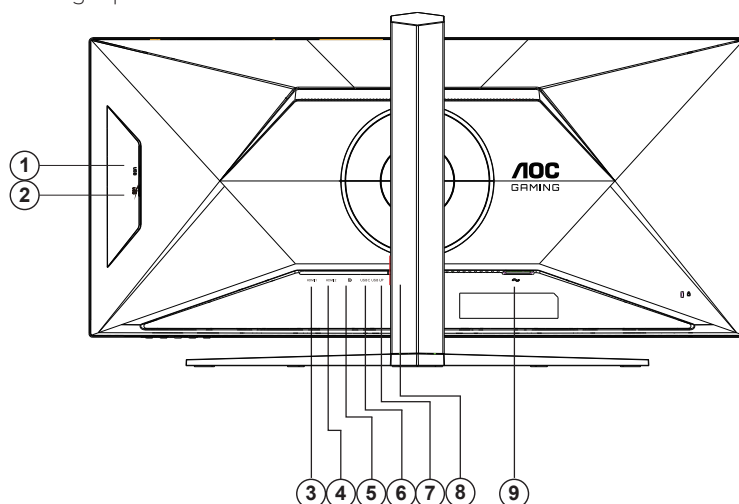
Undvik att beröra LCD-skärmen när vinkeln ändras. Beröring av LCD-skärmen kan orsaka skador.

⚠ Varning

- För att undvika potentiella skador på skärmen, exempelvis att panelen lossnar, ska bildskärmen inte lutas nedåt med mer än -5 grader.
- Tryck inte mot skärmen vid justering av bildskärmens vinkel. Håll endast i ramen.

Anslutning av bildskärmen

Kabelanslutningar på baksidan av bildskärmen och datorn:



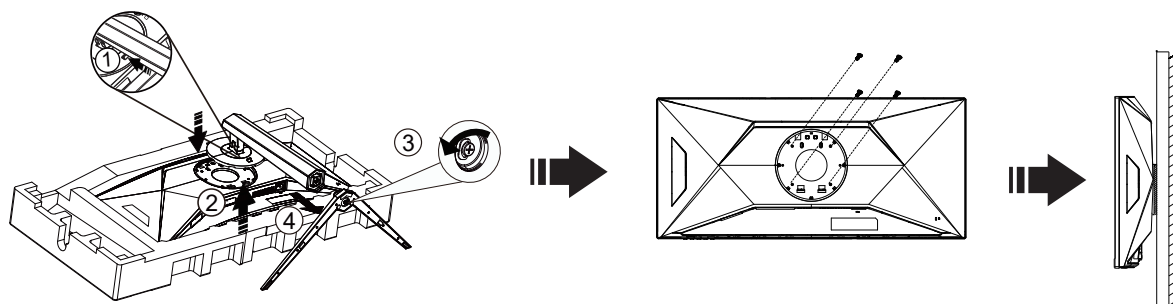
1. USB3.2 Gen1 downstreamx1
2. USB3.2 Gen1 downstream + snabbbladdning x1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB up (USB-upp)
8. Hörlurar
9. Strömförsörjning

Anslut till PC

1. Anslut strömkabeln stadigt till baksidan av skärmen.
 2. Stäng av datorn och dra ur strömkabeln.
 3. Anslut skärmens signalkabel till videoingången på baksidan av datorn.
 4. Anslut strömkablarna för datorn och skärmen till ett närbeläget eluttag.
 5. Slå på datorn och skärmen.
- Om monitorn visar en bild är installationen slutförd. Om ingen bild visas, se avsnittet Felsökning.
För att skydda utrustningen ska PC:n och LCD-monitorn alltid stängas av innan anslutning.

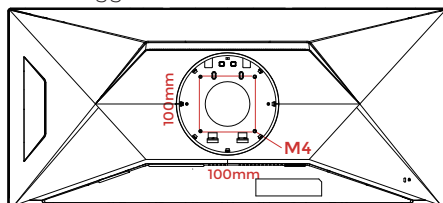
Väggmontering

Förberedelse för installation av valfri väggmonteringsarm.

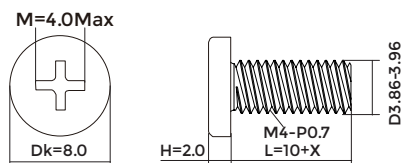


Denna monitor kan fästas vid en väggmonteringsarm som köps separat. Bryt strömtillförseln innan detta moment utförs. Följ dessa steg:

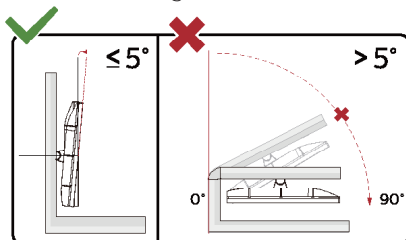
1. Avlägsna foten.
2. Följ tillverkarens anvisningar för att montera väggmonteringsarmen.
3. Placera väggmonteringsarmen mot baksidan av monitorn. Se till att hålen i armen linjerar med hålen på baksidan av monitorn.
4. För in de fyra skruvarna i hålen och dra åt dem.
5. Anslut kablarna igen. Se bruksanvisningen som medföljde den valfria väggmonteringsarmen för instruktioner om hur den fästs vid väggen.



Specifikationer för skruvar till vägghängare:
M4*(10+X)mm (X=Tjocklek på väggfäste)



 **Obs:** VESA-monteringsskruvhål finns inte tillgängliga för alla modeller. Kontrollera med återförsäljaren eller AOC:s officiella avdelning. Kontakta alltid tillverkaren vid väggmontering.



* Skärmens design kan skilja sig från de illustrerade exemplen.

⚠ VARNING:

1. För att undvika potentiella skador på skärmen, exempelvis att panelen lossnar, ska bildskärmen inte lutats nedåt med mer än -5 grader.
2. Tryck inte mot skärmen vid justering av bildskärmens vinkel. Håll endast i ramen.

Adaptive-Sync-funktion

1. Adaptive-Sync-funktionen fungerar med DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Kompatibla grafikkort: Den rekommenderade listan finns nedan och kan även kontrolleras [genom att besöka www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Grafikkort

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

Processorer

- 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

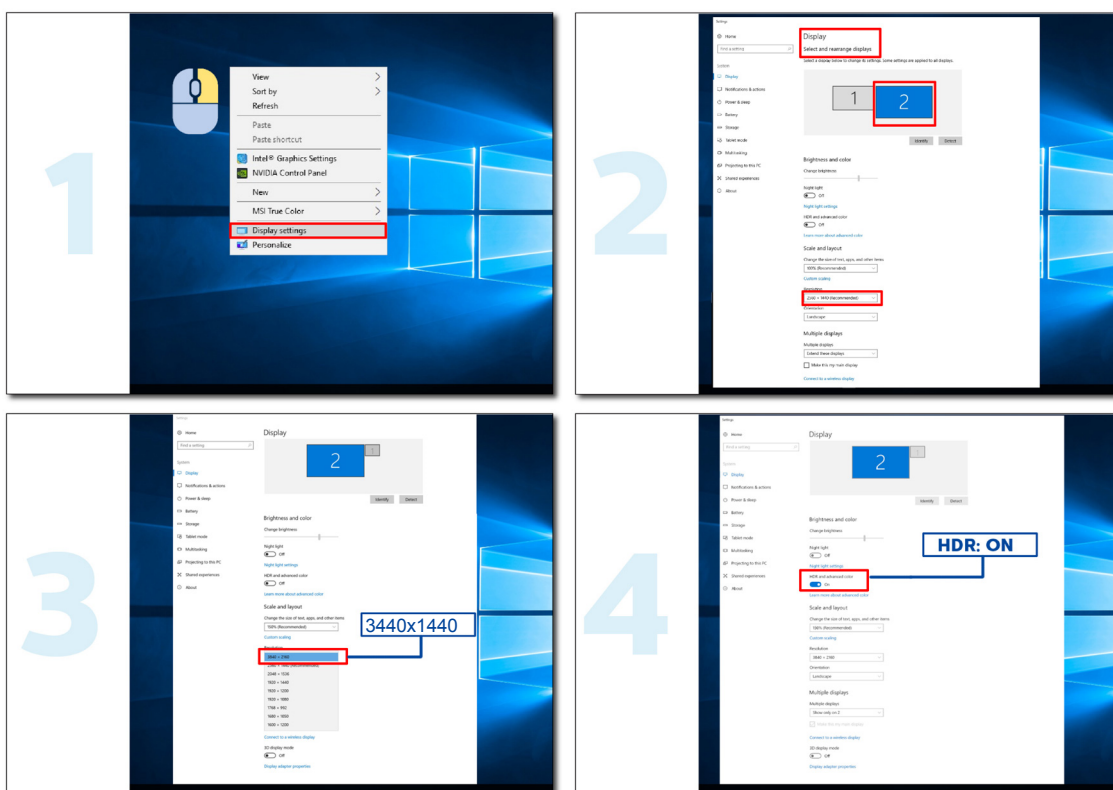
HDR

Den är kompatibel med signaler i HDR10-format.

Skärmen kan automatiskt aktivera HDR-funktionen om spelaren och innehållet är kompatibla. Kontakta enhetstillverkaren och innehållsleverantören för information om kompatibiliteten för din enhet och ditt innehåll. Välj "Off" för HDR-funktionen när du inte har behov av den automatiska aktiveringsfunktionen.

Obs:

1. Ingen särskild inställning behövs för DisplayPort/HDMI-gränssnittet i WIN10-versioner lägre (äldre) än V1703.
2. Endast HDMI-gränssnittet är tillgängligt och DisplayPort-gränssnittet kan inte fungera i WIN10-version V1703.
3. 3840x2160 rekommenderas endast för Blu-ray-spelare, Xbox och PlayStation.
 - a. Skärmapplösningen är inställd på 3440*1440, och HDR är förinställt på On.
 - b. Efter att ha startat en applikation kan den bästa HDR-effekten uppnås när upplösningen ändras till 3440*1440 (om tillgängligt).



KVM-funktion

Vad är KVM?

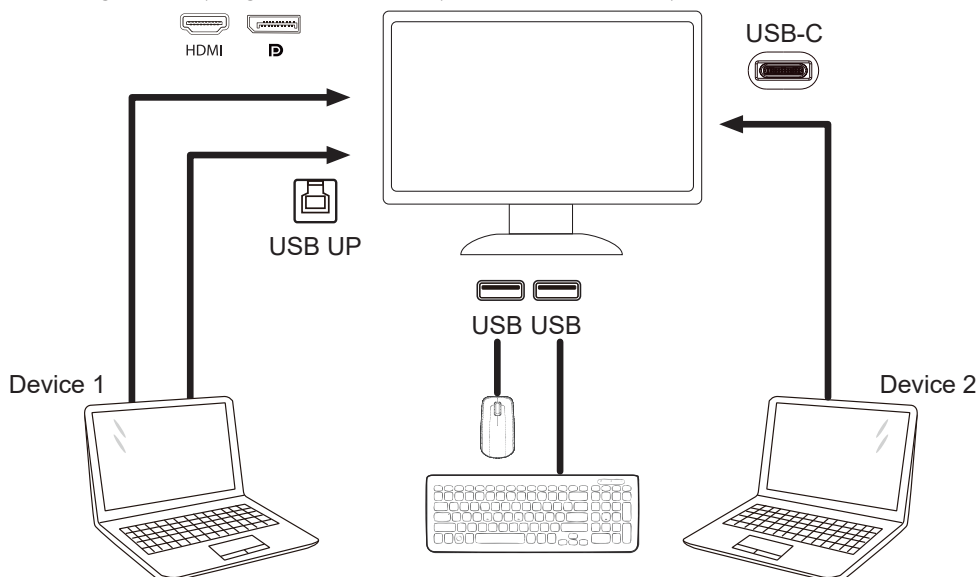
Med KVM-funktionen kan du visa två PC-datorer, eller två bärbara datorer, eller en PC-dator och en bärbar dator på en AOC-skärm och styra de två enheterna med ett set tangentbord och mus. Växla kontrollen över dina PC- eller bärbara datorer genom att välja insignalkälla under "Input Select" i OSD-menyn.

Hur använder man KVM?

Steg 1: Anslut en enhet (PC eller bärbar dator) till skärmen via USB C.

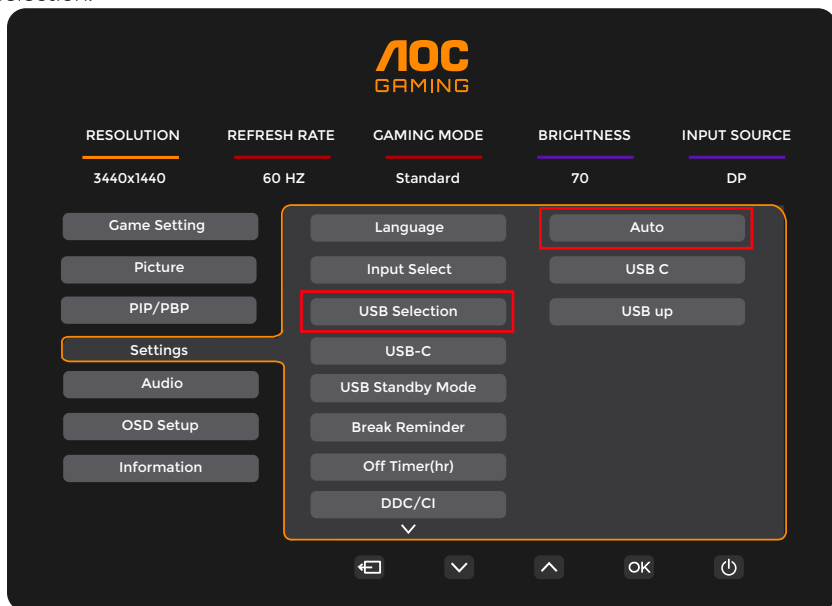
Steg 2: Anslut den andra enheten till skärmen via HDMI eller DisplayPort. Anslut sedan även denna enhet till skärmen med USB up.

Steg 3: Anslut dina kringenheter (tangentbord och mus) till skärmen via USB-porten.



Note: Display design may differ from that illustrated

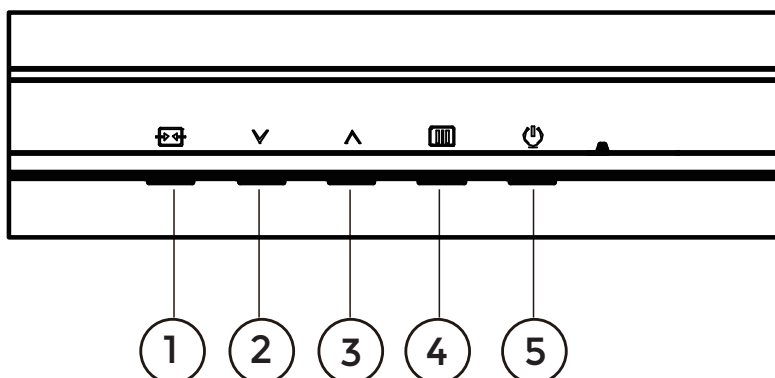
Steg 4: Tryck på Enter för att öppna Settings. Gå till sidan Settings och välj "Auto", "USB C" eller "USB UP" under fliken USB Selection.



USB Selection (USB markering)	Funktionsbeskrivning
Auto	Auto väljer USB C eller USB-upp beroende på Ingångskälla (Input Source).
USB C	Tillhandahåller USB-hubb-funktion via USB-C-kabel.
USB up (USB-upp)	Tillhandahåller USB-hubb-funktion via USB up-kabel.

Justering

Snabbtangenter



1	Source/Exit
2	User Key (Gaming Mode)/Minska
3	Dial Point/Öka
4	Menu/Enter
5	Strömförsörjning

Menu/Enter

Tryck för att visa OSD eller bekräfta valet.

Strömförsörjning

Tryck på strömknappen för att slå på monitorn.

Dial Point/Öka

När OSD inte visas, tryck på Dial Point-knappen för att visa eller dölja Dial Point.

User Key (Game Mode (Spelläge))/Minska

Anpassa denna genvägsknapps funktion i OSD-menyn: Game Mode (Spelläge), .Frame Counter (FPS-räknare)
Fabriksinställningen är .

Game Mode (Spelläge) När OSD inte visas, tryck på "▼"-tangenter för att aktivera Gaming mode-funktionen, tryck sedan på "▼"- eller "▲"-tangenter för att välja Gaming mode (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 eller Gamer 3) beroende på speltyp.

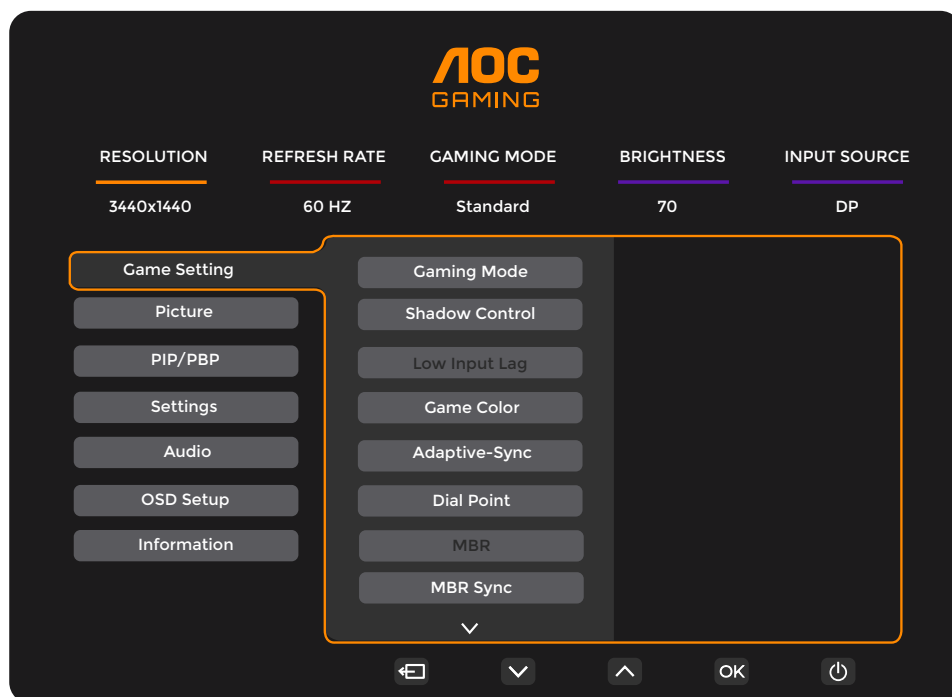
Source/Exit

När OSD är stängd fungerar Source/Exit-knappen som snabbtangenter för källval.

När OSD-menyn är aktiv fungerar denna knapp som avslutningstangent (för att stänga OSD-menyn).

OSD-inställningar

Grundläggande och enkla instruktioner för kontrollknapparna.

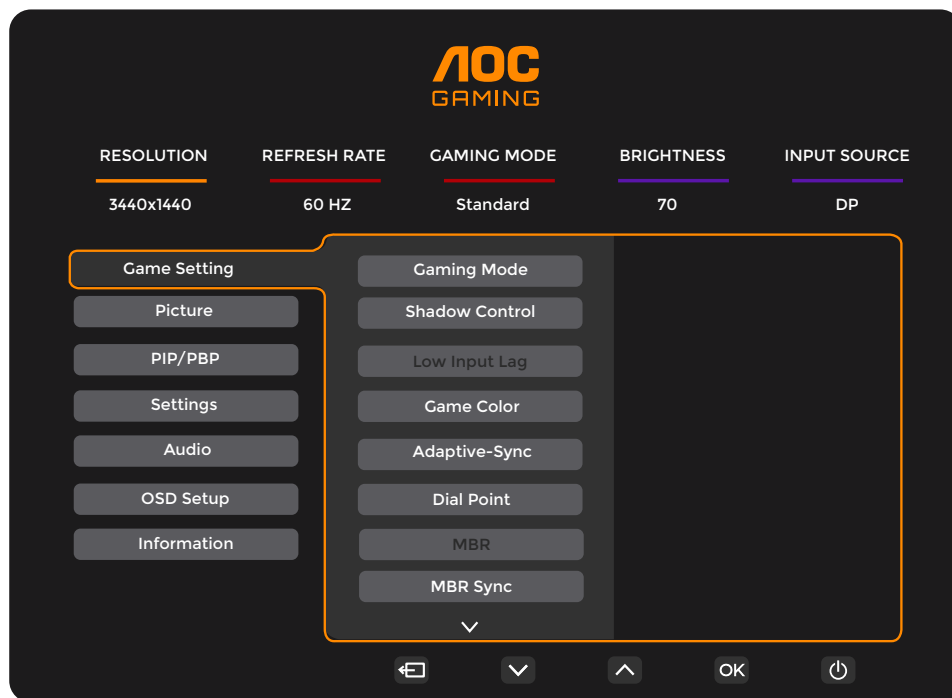


- 1). Tryck på  **MENU-knappen** för att aktivera OSD-fönstret.
- 2). Tryck på  eller  för att navigera mellan funktionerna. När den önskade funktionen är markerad, tryck på  **MENU-knappen / OK** för att aktivera den. Tryck på  eller  för att navigera i undermenyns funktioner. När den önskade undermenyfunktionen är markerad, tryck på  **MENU-knappen / OK** för att aktivera den.
- 3). Tryck på  eller  för att ändra inställningarna för den valda funktionen. Tryck på  för att avsluta. Om du vill justera någon annan funktion, upprepa steg 2-3.
- 4). OSD-låsfunktion: För att låsa OSD, håll ned  **MENU-knappen** medan monitorn är avstängd och tryck sedan på  strömknappen för att slå på monitorn. För att låsa upp OSD, håll ned  **MENU-knappen** medan monitorn är avstängd och tryck sedan på  strömknappen för att slå på monitorn.

Anmärkningar:

- 1). Om produkten endast har en signalinmatning kan alternativet "Välj Inmat." inte justeras.
- 2). Om inmatningssignalens upplösning är den ursprungliga upplösningen eller Adaptive-Sync är alternativet "Bildförhåll." inaktiverat.

Game Setting (Spelinställning)



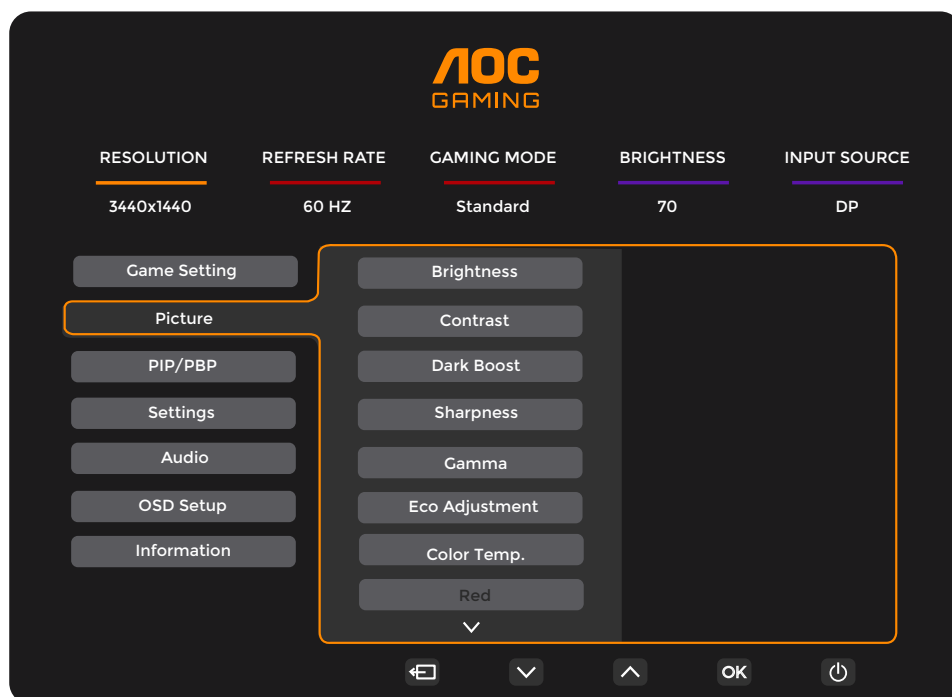
Gaming Mode (Spelläge)	Standard	Förbättra läsbarheten för lämpliga webb- och Mobile ()-spel.
	FPS	För spel av FPS-typ (First Person Shooters). Förbättrar svartnivån i mörka teman.
	RTS	För spel av typen RTS (Real Time Strategy). Förbättrar bildkvaliteten.
	Racing	För spel av typen Racing ger den snabbaste svarstiden och hög färgmättnad.
	Gamer 1 (Anv. 1)	Användarens inställningar har sparats som Gamer 1 (Anv. 1).
	Gamer 2 (Anv. 2)	Användarens inställningar har sparats som Gamer 2 (Anv. 2).
	Gamer 3 (Anv. 3)	Användarens inställningar har sparats som Gamer 3 (Anv. 3).
Shadow Control (Skuggkont.)	0 ~ 20	Standardvärdet för Shadow Control (Skuggkont.) är 0; användaren kan sedan justera värdet från 0 till 20 för att få en tydligare bild. Om bilden är för mörk för att detaljer ska kunna ses tydligt, justera värdet från 0 till 20 för en klarare bild.
Low Input Lag	Off (Av) / On (På)	Stäng av frame buffern för att minska input lag.
Game Color (Spelfärg)	0 ~ 20	Game Color (Spelfärg) erbjuder nivåer från 0 till 20 för att justera mättnaden och därmed uppnå en bättre bild.
Adaptive-Sync	Off (Av) / On (På)	Inaktivera eller aktivera Adaptive-Sync. Påminnelse om Adaptive-Sync: När funktionen Adaptive-Sync är aktiverad kan blinkningar förekomma i vissa spelmiljöer.
Dial Point (Siktpunkt)	Av / På / Dynamisk	Funktionen "Dial Point (Siktpunkt)" placerar en siktesindikator i mitten av skärmen för att hjälpa spelare att spela First Person Shooter (FPS)-spel med korrekt och exakt siktning.
MBR	0 ~ 20	MBR (Motion Blur Reduction) erbjuder 0–20 justeringsnivåer för att reducera rörelseoskärpa. Obs: 1. MBR-funktionen kan justeras när Adaptive-Sync/m är avstängt och uppdateringsfrekvensen är ≥ 75 Hz. 2. Skärmens ljusstyrka minskar i takt med att justeringsvärdet ökar.
MBR Sync	Off (Av) / On (På)	Inaktivera eller aktivera MBR Sync (Motion Blur Remove).

Overdrive	Normal	Justera svarstiden.
	Fast (Snabb)	Obs:
	Faster (Snabbare)	1. Om användaren justerar OverDrive till "Fastest (Snabbast)" kan den visade bilden bli suddig. Användare kan justera OverDrive-nivån eller stänga av funktionen enligt sina preferenser.
	Fastest (Snabbast)	2. Funktionen "Extreme (Extrem)" är valfri när Adaptive-Sync är avstängt och uppdateringsfrekvensen är ≥ 75 Hz.
	Extreme (Extrem)	3. Skärmens ljusstyrka minskar när funktionen "Extreme (Extrem)" är aktiverad.
Frame Counter (FPS-räknare)	Off (Av) / Right-Up (Höger-upp) / Right-Down (Höger-ner) / Left-Up (Vänster-upp) / Left-Down (Vänster-ner)	Visa V-frekvensen i det valda hörnet.

Obs:

- 1). När "HDR Mode" under "Picture (Bild)" är aktiverat kan alternativen "Gaming Mode (Spelläge)", "Shadow Control (Skuggkont.)" och "Game Color (Spelfärg)" inte justeras.
- 2). När "HDR" under "Picture (Bild)" är aktiverat kan alternativen "Gaming Mode (Spelläge)", "Shadow Control (Skuggkont.)", "Game Color (Spelfärg)" och "MBR" inte justeras. "Extreme (Extrem)" under "Overdrive" är inte tillgängligt.
- 3). När "Color Space (Färgområde)" under "Picture (Bild)" är inställt på sRGB kan alternativen "Gaming Mode (Spelläge)", "Shadow Control (Skuggkont.)" och "Game Color (Spelfärg)" inte justeras.

Picture (Bild)



Brightness (Ljust.)	0-100	Justering av bakgrundsbelysning.
Contrast (Kontrast)	0-100	Kontrast från digitalregister.
Dark Boost (Mörk förstärkning)	Off (Av) / Level1 (Nivå1) / Level2 (Nivå2) / Level3 (Nivå3)	Förbättra skärmens detaljer i mörka eller ljusa områden för att justera ljusstyrkan i det ljusa området och säkerställa att det inte blir övermättat.
Sharpness (Skärpa)	0-100	Justering av skärpa.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Justera Gamma.
Eco Adjustment (Eco-justering)	Standard	Standardläge.
	Text	Textläge.
	Internet	Internet-läge.
	Game (Spel)	Game Mode (Spelläge).
	Movie (Film)	Filmläge.
	Sports (Sport)	Sports (Sport)-läge.
	Reading (Läser)	Läsläge.
	Uniformity	Uniformitetsläge
Color Temp. (Färg)	Warm (Varm)	Återkalla Warm (Varm) färgtemperatur från EEPROM.
	Normal	Återkalla Normal färgtemperatur från EEPROM.
	Cool (Kall)	Återkalla Cool (Kall) färgtemperatur från EEPROM.
	User (Användare)	Återställ färgtemperatur från EEPROM.
Red (Röd)	0-100	Röd förstärkning från digitalregistret.
Green (Grön)	0-100	Green (Grön) förstärkning från digitalregister.

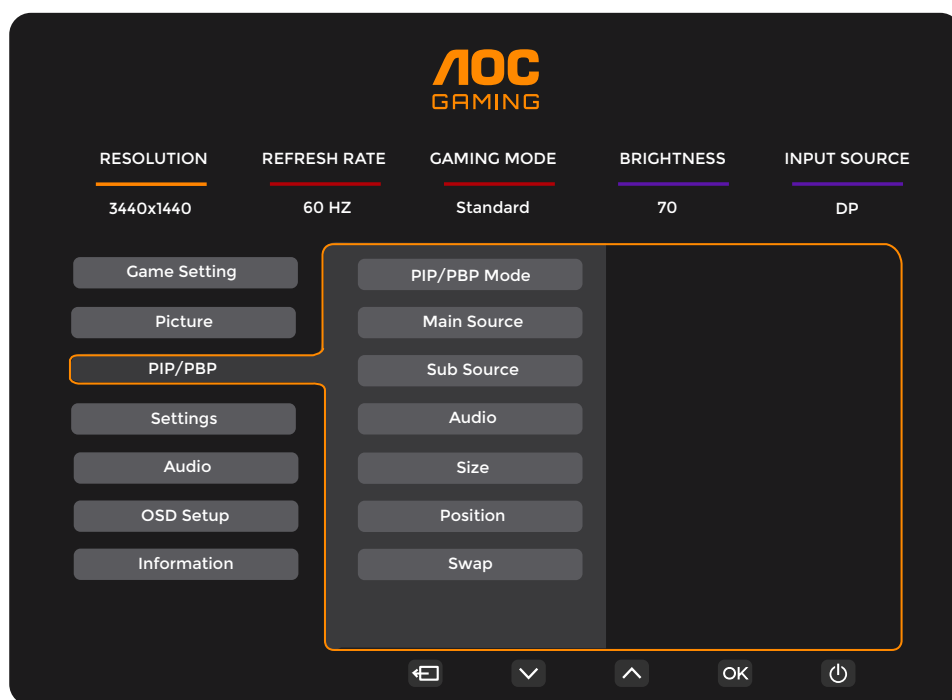
Blue (Blå)	0-100	Blå förstärkning från digitalregistret.
R.Saturation (Röd mättn.)	0-100	Justering av mättnad
G.Saturation (Grön mättn.)	0-100	
B.Saturation (Blå mättn.)	0-100	
C.Saturation (Cyan mättn.)	0-100	
M.Saturation (Mag. mättn.)	0-100	
Y.Saturation (Gul mättn.)	0-100	
R.Hue (Röd nyans)	0-100	Justering av Hue (Färgton)
G.Hue (Grön nyans)	0-100	
B.Hue (Blå nyans)	0-100	
C.Hue (Cyan nyans)	0-100	
M.Hue (Mag. Nyans)	0-100	
Y.Hue (Gul nyans)	0-100	
HDR	Off (Av)	Ställ in HDR-profilen i enlighet med dina användningsbehov. Obs: När HDR identifieras visas alternativet HDR för justering.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR Bild)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Spel)	
HDR Mode	Off (Av)	Optimerad för bildens färg och kontrast, vilket simulerar visningen av HDR-effekten. Obs: När HDR inte detekteras visas alternativet HDR Mode för justering.
	HDR Picture (HDR Bild)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Spel)	
DCR	Off (Av)	Inaktivera Dynamic Contrast Ratio.
	On (På)	Aktivera dynamisk kontrastkvot.
Color Space (Färgområde)	Panel Native	Levererar det ursprungliga färgomfånget (Native Color Gamut).
	sRGB	sRGB Color Space (Färgområde).
LowBlue Mode (LowBlue-läge)	Off (Av)	Minska exponeringen för blått ljus genom att reglera färgtemperaturen.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Kontor)	
	Reading (Läser)	

Image Ratio (Bildförhåll.)	Full / Förhållande / 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) / 27"W (16:9)	Välj bildförhållande för visning.
-------------------------------	--	-----------------------------------

Obs:

- 1) När "HDR Mode" är inställt på något annat än Off, kan alternativen "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Brightness", "Color Temp.", "6-Axis Saturation / Hue", "Color Space" och "LowBlue Mode" inte justeras.
- 2) När "HDR" är inställt på "DisplayHDR", kan alla alternativ under "Image Ratio" utom "HDR" och "Sharpness" inte justeras; När "HDR" är inställt på "HDR Photo", "HDR Movie" eller "HDR Game", kan alternativen "Gamma", "Brightness", "Color Temp.", "6-Axis Saturation / Hue", "Color Space" och "LowBlue Mode" inte justeras.
- 3) När "Color Space" är inställt på "sRGB" kan följande alternativ inte justeras: "Contrast", "Dark Boost", "Gamma", "Brightness", "Color Temp.", "6-Axis Saturation / Hue", "HDR Mode" och "LowBlue Mode".
- 4) När "Brightness" är inställt på "Reading" kan följande alternativ inte justeras: "Contrast", "Dark Boost", "Color Temp.", "6-Axis Saturation / Hue", "Color Space" och "LowBlue Mode".
- 5) När "Game Mode" under "Game Settings" är inställt på ett annat läge än "Standard" kan följande alternativ inte justeras: "Brightness", "6-Axis Saturation / Hue", "HDR Mode" och "Color Space".

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (PIP/PBP-läge)	Off (Av) / PIP / PBP	Inaktivera eller aktivera PIP eller PBP.
Main Source (Huvudkälla)		Välj huvudskärmens källa.
Sub Source (Underkälla)		Välj källa för underbild.
Audio (Ljud)	Main Source (Huvudkälla)	Inaktivera eller aktivera Audio Setup (Ljudinst.).
	Sub Source (Underkälla)	
Size (Storlek)	Small (Liten) / Middle (Mitt.) / Large (Stor)	Select (Välj) skärmstorlek.
Position	Right-Up (Höger-upp)	Ställ in skärmens placering.
	Right-Down (Höger-ner)	
	Left-Up (Vänster-upp)	
	Left-Down (Vänster-ner)	
Swap (Byt)	On (På): Swap (Byt)	Swap (Byt) skärmkällan.
	Off (Av): ingen åtgärd	

Obs:

1) När "HDR" under "Brightness (Ljust.)" är inställt på ett läge som inte är av, kan inga objekt under "PIP/PBP" justeras.

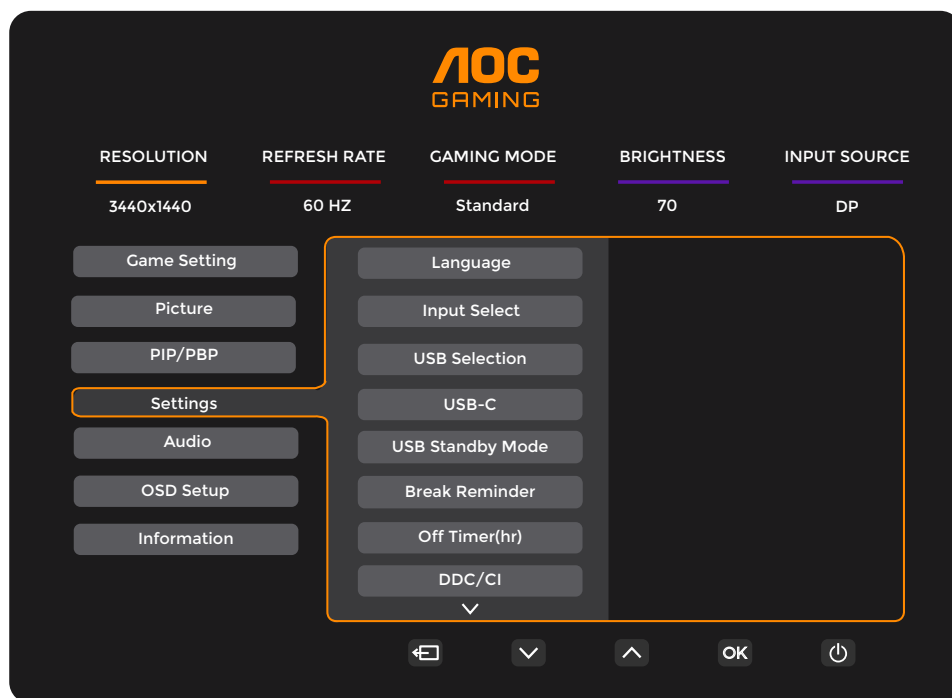
2) När PBP/PIP är aktiverat gäller följande för kompatibiliteten mellan huvudskärmens och sekundärskärmens ingångskälla:

PBP		Huvudkälla			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Underkälla	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

PIP		Main Source (Huvudkälla)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Underkälla	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

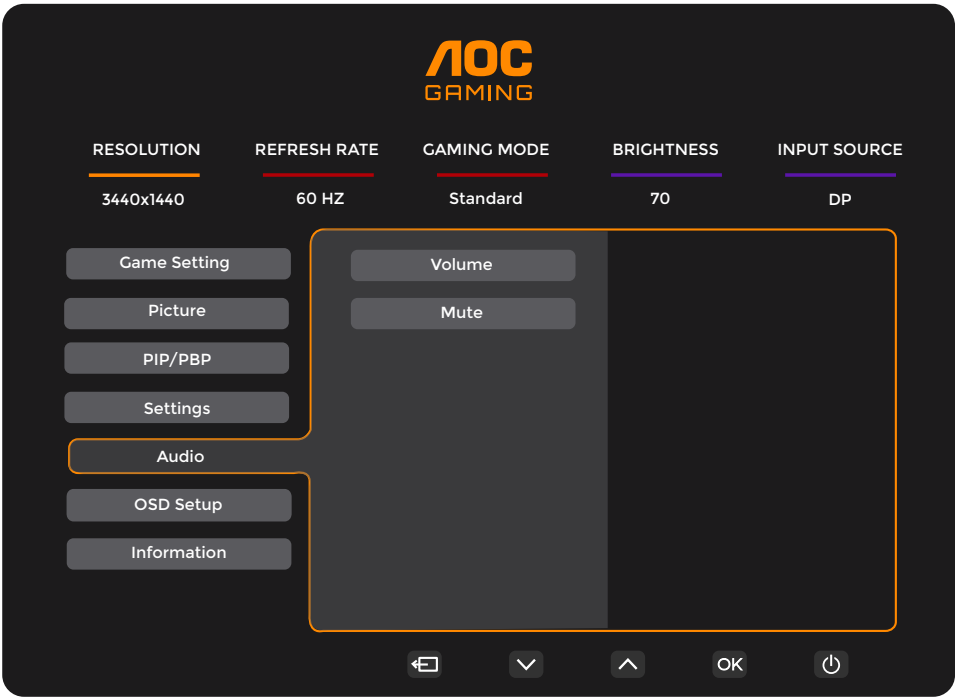
* : När PIP är aktiverat och HDMI samt DisplayPort används som primär respektive sekundär skärmkälla samtidigt, stöder den andra DisplayPort-porten maximalt WQHD 60 Hz 8-bitars (RGB- eller YCbCr 444-format eller 420-format).

Settings (Inställningar)



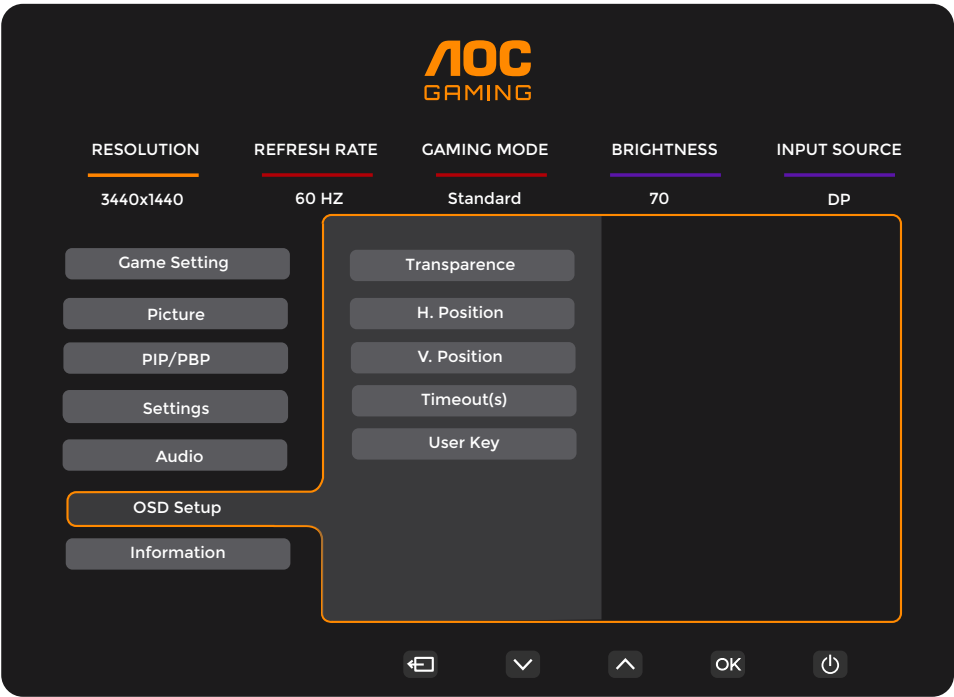
Language (Språk)		Välj OSD-språket.
Input Select (Välj Inmat.)	Auto / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Välj ingångssignalkälla.
USB Selection (USB markering)	Auto / USB C / USB up	Välj sökväg för USB-upplänksdata.
USB-C	High Data Speed (High-Speed) / High Resolution (High-res.)	Om du vill ansluta en USB-C-enhet ska du justera USB-inställningen till High Resolution (High-res.) eller High Data Speed (High-Speed). Obs: När standardinställningen är "High Data Speed (High-Speed)" prioriteras dataöverföringshastigheten och USB A-porten fungerar med USB 3.2 Gen1-hastigheter. När inställningen är "High Resolution (High-res.)" fungerar USB A-porten med USB 2.0-hastigheter.
USB Standby Mode ()	Off (Av) / On (På)	Aktivera eller inaktivera USB Standby Mode.
Break Reminder (Pauspåminnelse)	Off (Av) / On (På)	Pauspåminnelse om användaren arbetar kontinuerligt i mer än 1 timme.
Timer av (t)	0-24	Välj tid för likströmsavstängning.
DDC/CI	No (Nej) / Yes (Ja)	Aktivera/inaktivera stöd för DDC/CI.
Reset (Återst.)	No (Nej) / Yes (Ja)	Återställ menyn till standardinställningar.

Audio (Ljud)



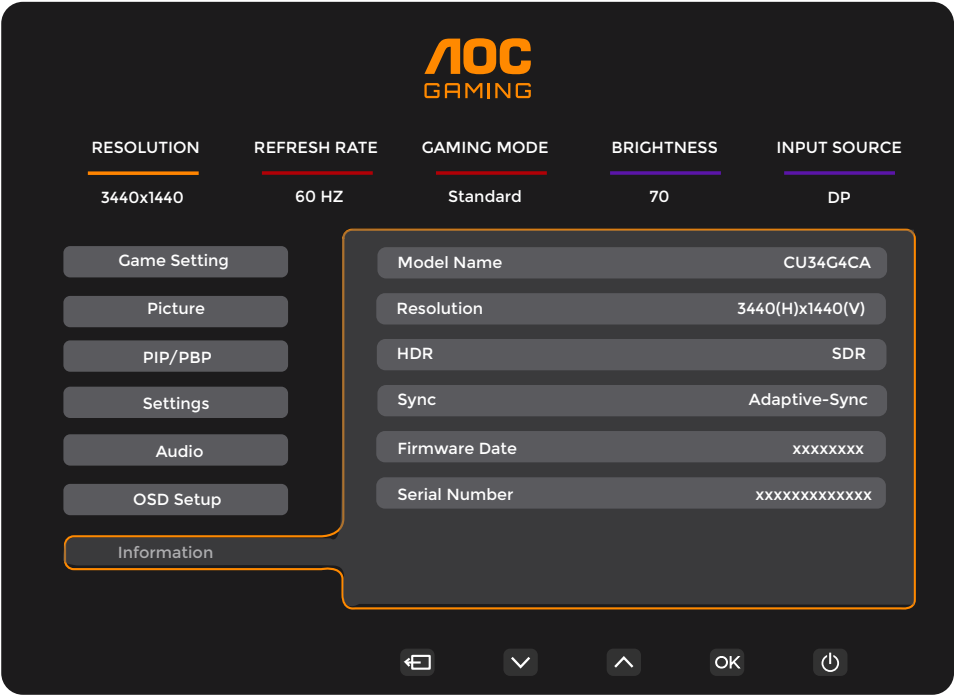
Volume (Volym)	0-100	Volymjustering.
Mute (Ljud av)	Off (Av) / On (På)	Stäng av volymen.

OSD Setup (Bildskärmsinst.)



Transparence (Transp.)	0-100	Justera OSD-transparensen.
H. Position (Position-H)	0-100	Justera den horisontella Position för OSD.
V. Position (Position-V)	0-100	Justera den vertikala Position för OSD.
Timeout(s)	5-120	Justera OSD Timeout.
User Key (Användarnyckel)	Gaming Mode (Spelläge) / Frame Counter (FPS-räknare)	Användaren har ställt in genvägsmenyn för "V"-tangenten.

Information (Info.)



LED-indikator

Status	LED Color (LED-färg)
Fullt effektläge	Vit
Aktivt avstängt läge	Orange

Felsökning

Problem & Frågor	Möjliga lösningar
Ström-LED:n lyser inte	Kontrollera att strömknappen är påslagen och att strömkabeln är korrekt ansluten till ett jordat vägguttag samt till bildskärmen.
Ingen bild på skärmen	● Är strömkabeln korrekt ansluten? Kontrollera anslutningen av strömkabeln och strömförsörjningen. ● Är videokabeln korrekt ansluten? (Ansluten via HDMI-kabel) Kontrollera anslutningen av HDMI-kabeln. (Ansluten via DP-kabel) Kontrollera anslutningen av DP-kabeln. * HDMI-/DP-ingång är inte tillgänglig på alla modeller. ● Om strömmen är påslagen, starta om datorn för att visa startsidan (inloggningsskärmen). Om startsidan (inloggningsskärmen) visas, starta datorn i rätt läge (felsäkert läge för Windows 7/8/10) och ändra därefter frekvensen för grafikkortet. (Se avsnittet Ställa in optimal upplösning) Om startskärmen (inloggningsskärmen) inte visas, kontakta servicecentret eller din återförsäljare. ● Ser du "Inmatn. Stöds Ej" på skärmen? Detta meddelande visas när signalen från grafikkortet överskrider den maximala upplösning och frekvens som monitorn klarar av att hantera korrekt. Justera den maximala upplösningen och frekvensen som monitorn klarar av att hantera korrekt. ● Kontrollera att AOC Monitor Drivers är installerade.
Bilden är suddig & har problem med spökbilder eller skuggor	Justera kontrollerna för Contrast (Kontrast) och Brightness (Ljusst.). Tryck på snabbtangenter (AUTO) för AUTOJUSTERING. Kontrollera att du inte använder en förlängningskabel eller omkopplare. Vi rekommenderar att du ansluter monitorn direkt till utgången på grafikkortet på baksidan.
Bilden hoppar, flimrar eller ett Wave (Vattenvåg)-mönster visas i bilden	Flytta elektriska enheter som kan orsaka elektromagnetisk störning så långt bort från monitorn som möjligt. Använd den högsta Refresh Rate (Uppdat.frekv.) som din monitor klarar av vid den upplösning du använder.
Skärmen är fast i aktivt avstängt läge"	Strömbrytaren på datorn ska vara i läget On (På). Datorns grafikkort ska sitta ordentligt i sin plats. Kontrollera att skärmens videokabel är korrekt ansluten till datorn. Inspektera skärmens videokabel och se till att inget stift är böjt. Kontrollera att datorn fungerar genom att trycka på CAPS LOCK-tangenten på tangentbordet medan du observerar CAPS LOCK-LED:en. LED:en ska antingen tändas eller släckas efter att du har tryckt på CAPS LOCK-tangenten.
En av primärfärgerna saknas (Red (Röd), Green (Grön) eller Blue (Blå))	Inspektera skärmens videokabel och se till att inget stift är skadat. Kontrollera att skärmens videokabel är korrekt ansluten till datorn.
Skärmbilden är inte centrerad eller storleksjusterad korrekt	Justera H-Position och V-Position eller tryck på snabbtangenter (Auto).
Bilden har färgfel (vitt ser inte vitt ut)	Justera RGB-färg eller välj önskad färgtemperatur.
Horisontella eller vertikala störningar på skärmen	Använd avstängningsläget i Windows 7/8/10/11 för att justera Clock (Klocka) och FOCUS. Tryck på snabbtangenter (AUTO) för AUTOJUSTERING.
Föreskrifter & Service	Vänligen se avsnittet Föreskrifter & Service i CD-handboken eller på www.aoc.com (för att hitta den modell du köpt i ditt land och för att hitta information om föreskrifter och service på supportsidan).

Specifikationer

Allmänna specifikationer

Panel	Modellnamn	CU34G4CA	
	Drivsystem	TFT-färg-LCD	
	Synlig bildstorlek	86,4 cm diagonalt	
	Pixelavstånd	0,23175 mm (H) x 0,23175 mm (V)	
	Visningsfärger	1,07 ^{milj} arder ^{milj}	
Others (Övrigt)	Horisontellt svepområde	30k~160k(HDMI) 30k~275k(DisplayPort)	
	Horisontell svepstorlek (maximalt)	797,22 mm	
	Vertikalt svepområde	48~100Hz(HDMI) 48~180Hz(DisplayPort)	
	Vertikal svepstorlek (maximalt)	333,72 mm	
	Optimal förinställd upplösning	3440x1440@60Hz	
	Max upplösning	3440X1440@100Hz(HDMI) 3440X1440@180Hz(DisplayPort)	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Strömkälla	100–240 V~, 50/60 Hz, 2 A	
	Strömförbrukning	Typisk (standardljusstyrka och kontrast)	31W
		Max. (ljusstyrka = 100, kontrast = 100)	≤200W
		Standby-läge	≤0,5 W
	Värmeavledning	Normal drift	105,80 BTU/h (typ.)
		Viloläge (standby-läge)	<1,71 BTU/h
		Av-läge	<1,02 BTU/h
		Av-läge (AC-strömbrytare)	0 BTU/h
Fysiska egenskaper	Anslutningstyp	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx2/USB-upp/Hörlursutgång	
	Signalkabeltyp	Avtagbar	
Miljö	Temperatur	Drift	0 °C–40 °C
		Icke-drift	-25 °C–55 °C
	Luftfuktighet	Drift	10 %–85 % (icke-kondenserande)
		Icke-drift	5 %–93 % (icke-kondenserande)
	Höjd över havet	Drift	0 m–5 000 m (0 ft–16 404 ft)
		Icke-drift	0 m–12 192 m (0 ft–40 000 ft)



Obs

[1]: Denna produkt stöder ett maximalt antal visningsfärger på 1,07 miljarder, med de konfigurationsvillkor som visas i tabellen nedan (vissa alternativ kan vara dolda på grund av olika policyer för grafikkort, och det faktiska stödet beror på grafikkortet). Grafikkortet måste ha DSC-funktionalitet:

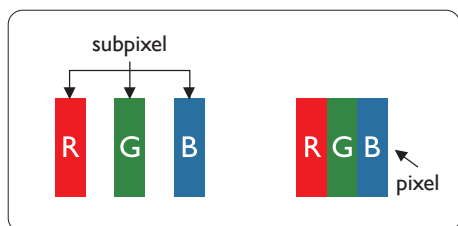
Signalversion Färgformat Tillstånd Färgbittar	HDMI2.0		DisplayPort1.4		USB C @USB High Data Speed		USB C @USB High Resolution	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
WQHD 180Hz 10 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	\	\
WQHD 180Hz 8 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	OK	OK
WQHD 165Hz 10 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	\	\
WQHD 165Hz 8 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	OK	OK
WQHD 144Hz 10 bpc	\	\	OK	OK	\	\	OK	OK
WQHD 144Hz 8 bpc	\	\	OK	OK	OK	\	OK	OK
WQHD 120Hz 10 bpc	\	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
WQHD 120Hz 8 bpc	\	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
WQHD 100Hz 10 bpc	OK	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
WQHD 100Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Låg upplösning 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Låg upplösning 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

AOC:s policy för pixelfel på monitorpaneler

AOC strävar efter att leverera produkter av högsta kvalitet. Vi använder några av branschens mest avancerade tillverkningsprocesser och tillämpar strikt kvalitetskontroll. Det är dock ibland oundvikligt att det förekommer pixel- eller subpixelfel på de monitorpaneler som används i monitorerna.

Ingen tillverkare kan garantera att alla paneler är fria från pixelfel, men AOC garanterar att varje monitor med ett oacceptabelt antal fel kommer att repareras eller bytas ut inom ramen för garantin. Detta meddelande förklarar de olika typerna av pixelfel och definierar acceptabla felnivåer för varje typ. För att kvalificera sig för reparation eller utbyte enligt garantin måste antalet pixelfel på en monitorpanel överstiga dessa acceptabla nivåer. Till exempel får högst 0,0004 % av subpixelarna på en monitor vara defekta.

Dessutom tillämpar AOC ännu striktare kvalitetsstandarder för vissa typer eller kombinationer av pixelfel som är mer framträdande än andra. Denna policy gäller globalt.



Pixlar och subpixlar

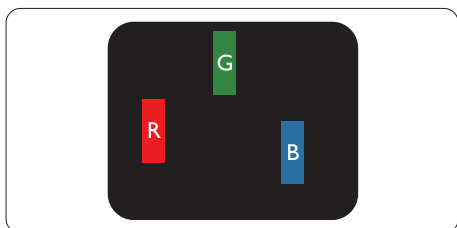
En pixel, eller bildpunkt, består av tre subpixlar i primärfärgerna röd, grön och blå. Tillsammans bildar många pixlar en bild. När alla subpixlar i en pixel är aktiva (tända), uppfattas de tre färgade subpixlarna tillsammans som en enda vit pixel. När alla är inaktiva (släckta), uppfattas de tre färgade subpixlarna tillsammans som en enda svart pixel. Andra kombinationer av aktiva och inaktiva subpixlar resulterar i enskilda pixlar i andra färger.

Typer av pixelfel

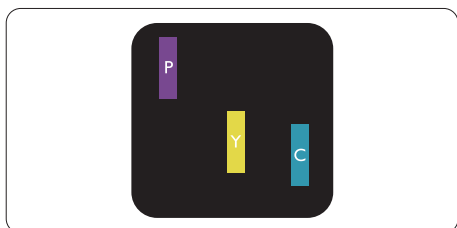
Pixel- och subpixelfel yttrar sig på olika sätt på skärmen. Det finns två huvudkategorier av pixelfel, och inom varje kategori förekommer flera typer av subpixelfel.

Ljuspricksfel

Ljuspricksfel yttrar sig som pixlar eller subpixlar som alltid är tända ('On'). En ljus prick är alltså en subpixel som syns tydligt mot bakgrunden när monitorn visar ett mörkt mönster. Nedan följer de olika typerna av ljuspricksfel.

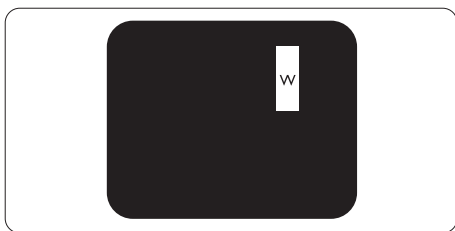


En tänd röd, grön eller blå subpixel.



Två intilliggande tända subpixlar:

- Röd + Blå = Lila
- Röd + Grön = Gul
- Grön + Blå = Cyan (Ljusblå)



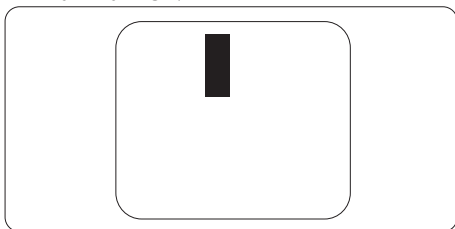
Tre intilliggande tända subpixlar (en vit pixel).

Obs

En ljus röd eller blå prick måste vara mer än 50 procent ljusare än de omgivande prickarna, medan en ljus grön prick är 30 procent ljusare än de omgivande prickarna.

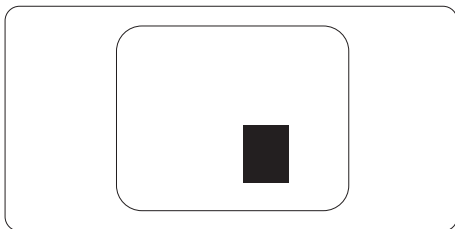
Svarta punktdefekter

Svarta punktdefekter visas som pixlar eller subpixlar som alltid är mörka eller 'av'. Det vill säga, en mörk prick är en subpixel som syns tydligt på skärmen när monitorn visar ett ljus mönster. Dessa är typerna av svarta punktdefekter.



Närhet mellan pixeldefekter

Eftersom pixel- och subpixeldefekter av samma typ som ligger nära varandra kan vara mer märkbara, specificerar AOC även toleranser för närheten mellan pixeldefekter.



Toleranser för pixeldefekter

För att kvalificera sig för reparation eller utbyte på grund av pixeldefekter under garantiperioden, måste en monitorpanel i en AOC-panelmonitor ha pixel- eller subpixeldefekter som överskrider de toleranser som anges i webbmanualen.

DEFEKTER MED LJUSA PUNKTER	ACCEPTABEL NIVÅ
1 tänd subpixel	2
2 intilliggande tända subpixlar	1
3 intilliggande tända subpixlar (en vit pixel)	0
Avstånd mellan två defekter med ljusa punkter*	≥15mm
Totalt antal defekter med ljusa punkter av alla typer	2
DEFEKTER MED MÖRKA PUNKTER	ACCEPTABEL NIVÅ
1 mörk subpixel	5 eller färre
2 intilliggande mörka subpixlar	2 eller färre
3 intilliggande mörka subpixlar	≤0
Avstånd mellan två defekter med mörka punkter*	≥15mm
Totalt antal defekter med mörka punkter av alla typer	5 eller färre
TOTALA ANTAL PUNKTDEFEKTER	GODKÄND NIVÅ
Totalt antal ljusa eller svarta punktdefekter av alla typer	5 eller färre

Obs

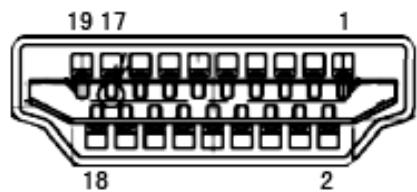
*: 1 eller 2 intilliggande subpixelfel = 1 punktdefekt.

Förinställda visningslägen

STANDARD	UPPLÖSNING (±1 Hz)	HORISONTELL FREKVENNS (kHz)	VERTIKAL FREKVENNS (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@67Hz	35	67
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
WXGA+	1440x900@60Hz	55.935	59.887
	832x624@75Hz	49.725	74.77
	1680x1050@60Hz	64.674	59.883
Full HD	1920x1080@60Hz	67.5	60
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
	1280x720@60Hz	44.772	59.855
	1280x960@60Hz	60	60
	2560x1080@60Hz	67.173	59.976
QHD	2560x1440@120Hz	182.996	119.998
WQHD	3440x1440@60Hz	88.861	60
	3440x1440@100Hz	149	100
	3440x1440@30Hz	44.43	30
	3440x1440@75Hz	111.9	75
	3440x1440@120Hz (DisplayPort)	176.4	120
	3440x1440@144Hz (DisplayPort)	214.561	144
	3440x1440@165Hz (DisplayPort)	244.366	165
	3440x1440@180Hz (DisplayPort)	266.58	180

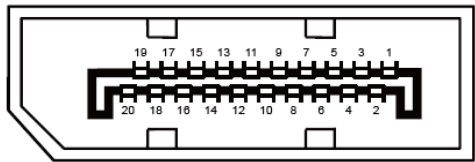
Obs: Enligt VESA-standarden kan det förekomma en viss avvikelse (+/-1 Hz) vid beräkning av uppdateringsfrekvensen (fältfrekvensen) för olika operativsystem och grafikkort. För att förbättra kompatibiliteten har den nominella uppdateringsfrekvensen för denna produkt avrundats. Se den faktiska produkten.

Stifttilldelningar



Signalkabel för färgskärm med 19 stift

Stiftnr.	Signalnamn	Stiftnr.	Signalnamn	Stiftnr.	Signalnamn
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	DDC/CEC-jord
2.	TMDS Data 2-skärm	10.	TMDS Clock +	18.	+5V-ström
3.	TMDS Data 2-	11.	TMDS Clock-skärm	19.	Hot Plug Detect
4.	TMDS Data 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	TMDS Data 1-skärm	13.	CEC		
6.	TMDS Data 1-	14.	Reserverad (N.C. på enheten)		
7.	TMDS Data 0+	15.	SCL		
8.	TMDS Data 0-skärmning	16.	SDA		



Signalkabel för färgskärm med 20 stift

Stiftnr.	Signalnamn	Stiftnr.	Signalnamn
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	Hot Plug Detect
9	ML_Lane 1 (p)	19	Return DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Plug & Play DDC2B-funktion

Denna bildskärm är utrustad med VESA DDC2B-kapacitet i enlighet med VESA DDC STANDARD. Den gör det möjligt för bildskärmen att informera värdsystemet om sin identitet och, beroende på vilken DDC-nivå som används, överföra ytterligare information om dess visningsfunktioner.

DDC2B är en dubbelriktad datakanal baserad på I2C-protokollet. Värdsystemet kan begära EDID-information via DDC2B-kanalen.

