

AOC

GAMING



NAVODILA ZA UPORABO

CU34G4CA

AOC GAMING MONITOR

Varnost.....	1
Nacionalne konvencije.....	1
Napajanje.....	2
Namestitev	3
Čiščenje.....	4
Drugo.....	5
Namestitev	6
Vsebina embalaže.....	6
Namestitev stojala in podstavka	7
Prilagajanje kota gledanja.....	8
Povezovanje monitorja.....	9
Stenska montaža.....	10
Funkcija Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Funkcija KVM.....	13
Prilagajanje.....	14
Bližnjice.....	14
Nastavitve OSD	15
Nastavitve igre.....	16
Picture (Slika)	18
PIP/PBP	21
Nastavitve	23
Zvok.....	24
Nastavitve OSD.....	25
Information (Informacije).....	26
LED indikator.....	27
Odpravljanje težav.....	28
Specifikacija.....	29
Splošna specifikacija.....	29
Politika podjetja AOC glede napak pikslov na zaslonih monitorjev.....	31
Prednastavljeni načini prikaza.....	33
Razporeditev kontaktov	34
Plug & Play.....	35

Varnost

Nacionalne konvencije

Naslednji pododdelki opisujejo nacionalne konvencije, uporabljene v tem dokumentu.

Opombe, previdnostni ukrepi in opozorila

V celotnem priročniku so besedilni bloki lahko opremljeni z ikono in tiskani krepko ali ležeče. Ti bloki so opombe, previdnostni ukrepi in opozorila ter se uporabljajo na naslednji način:



OPOMBA: OPOMBA označuje pomembne informacije, ki vam pomagajo bolje izkoristiti vaš računalniški sistem.



PREVIDNO: PREVIDNO označuje bodisi potencialno poškodbo strojne opreme ali izgubo podatkov in vam pove, kako se izogniti težavi.



OPOZORILO: OPOZORILO označuje možnost telesnih poškodb in vam pove, kako se izogniti težavi.

Nekatera opozorila se lahko pojavijo v drugačni obliki in brez spremljajoče ikone. V takih primerih je posebna predstavitev opozorila določena z regulativnim organom.

Napajanje



Monitor naj se uporablja samo z vrsto napajanja, označeno na nalepki. Če niste prepričani o vrsti napajanja v vašem domu, se posvetujte s prodajalcem ali lokalnim elektrodistributerjem.



Monitor je opremljen s trifaznim ozemljenim vtičem, ki ima tretji (ozemljitveni) kontakt.

Ta vtič se zaradi varnostne funkcije prilega samo v ozemljeno električno vtičnico. Če vaša vtičnica ne omogoča uporabe trožilnega vtiča, naj električar namesti ustrezno vtičnico ali pa uporabite adapter za varno ozemljitev naprave. Ne onemogočajte varnostne funkcije ozemljenega vtiča.



Izklopite napravo med nevihto ali kadar je ne boste uporabljali daljši čas. S tem boste monitor zaščitili pred poškodbami zaradi električnih sunkov.



Ne preobremenjujte razdelilnikov in podaljškov. Preobremenitev lahko povzroči požar ali električni udar.



Za zagotovitev zadovoljivega delovanja uporabljajte monitor samo z računalniki, ki so uvrščeni na UL seznam in imajo ustrezno konfigurirane vtičnice, označene za 100–240 V AC, min. 5 A.



Stenska vtičnica mora biti nameščena v bližini opreme in mora biti lahko dostopna.

Namestitev

 Ne postavljajte monitorja na nestabilen voziček, stojalo, trinožnik, nosilec ali mizo. Če monitor pade, lahko poškoduje osebo in povzroči resno škodo temu izdelku. Uporabljajte samo voziček, stojalo, trinožnik, nosilec ali mizo, ki jih priporoča proizvajalec ali so priloženi temu izdelku. Upoštevajte proizvajalčeva navodila pri nameščanju izdelka in uporabite montažne dodatke, ki jih priporoča proizvajalec. Izdelek in voziček premikajte previdno.

 Nikoli ne potiskajte nobenega predmeta v režo na ohišju monitorja. To lahko poškoduje elektronske komponente in povzroči požar ali električni udar. Nikoli ne polivajte tekočin po monitorju.

 Ne postavljajte sprednjega dela izdelka na tla.

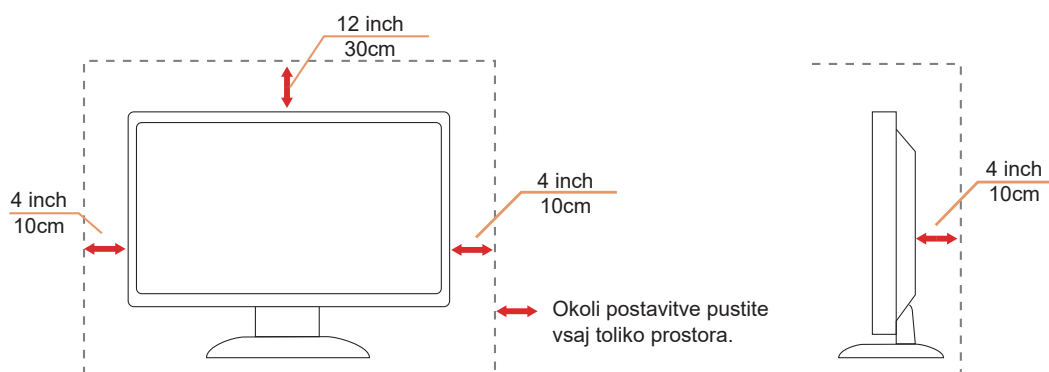
 Če monitor namestite na steno ali polico, uporabite montažni komplet, ki ga je odobril proizvajalec, in upoštevajte navodila kompleta.

 Okoli monitorja pustite nekaj prostora, kot je prikazano spodaj. V nasprotnem primeru lahko zračenje ne bo ustrezno, kar lahko povzroči pregrevanje, požar ali poškodbo monitorja.

 Da bi se izognili morebitni škodi, na primer luščenju panela iz okvirja zaslona, zagotovite, da monitor ne nagnete navzdol za več kot -5 stopinj. Če je presežen največji kot nagiba navzdol -5 stopinj, poškodbe monitorja ne bodo krite z garancijo.

Spodaj so priporočena območja prezračevanja okoli monitorja, ko je monitor nameščen na steni ali na stojalu:

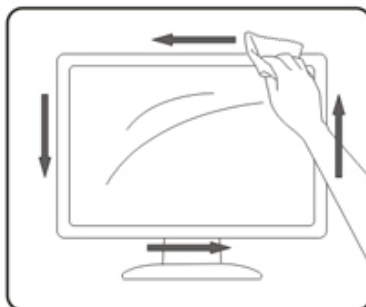
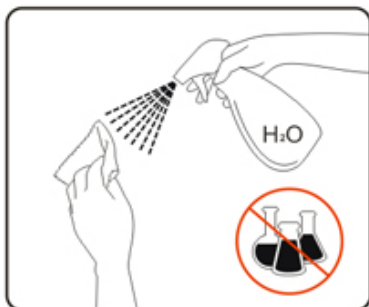
Nameščeno s stojalom



Čiščenje

! Ohišje redno čistite z vlažno, mehko krpo.

! Pri čiščenju uporabite mehko bombažno ali mikrovlakensko krpo. Krpa naj bo vlažna in skoraj suha; ne dovolite, da tekočina pride v ohišje.



! Pred čiščenjem izdelka odklopite napajalni kabel.

Drugo



Če izdelek oddaja nenavaden vonj, zvok ali dim, TAKOJ odklopite napajalni kabel in se obrnite na servisni center.



Prepričajte se, da prezračevalne odprtine niso blokirane z mizo ali zaveso.



Med delovanjem ne izpostavljajte LCD monitorja močnim vibracijam ali močnim udarcem.



Med delovanjem ali transportom ne udarjajte ali spuščajte monitorja.



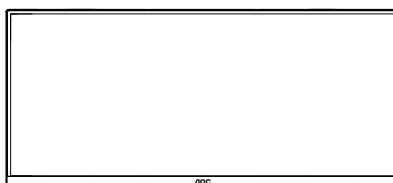
Napajalni kabli morajo imeti varnostno odobritev. Za Nemčijo mora biti kabel tipa H03VV-F, 3G, 0,75 mm² ali boljši. Za druge države je treba uporabiti ustrezne tipe kablov.



Prekomerni zvočni tlak iz slušalk lahko povzroči izgubo sluha. Nastavitev ekvalizatorja na maksimum poveča izhodno napetost slušalk in s tem raven zvočnega tlaka.

Namestitev

Vsebina embalaže



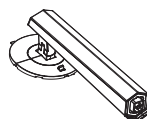
Monitor



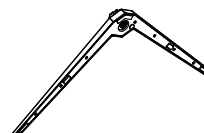
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



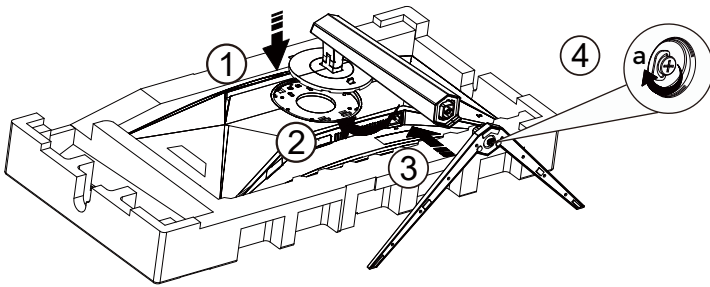
USB Cable

* Za vse države in regije ne bodo zagotovljeni vsi signalni kabli. Prosimo, preverite pri lokalnem prodajalcu ali podružnici AOC za potrditev.

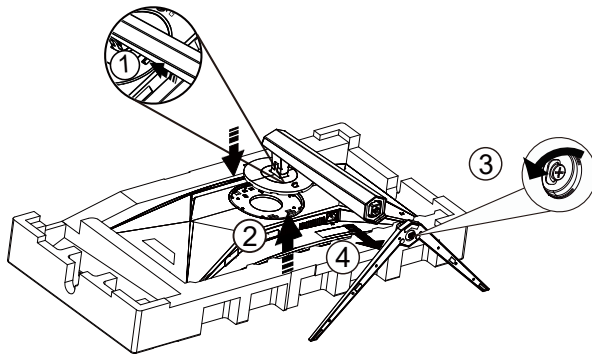
Namestitev stojala in podstavka

Prosimo, namestite ali odstranite podstavek po spodnjih korakih.

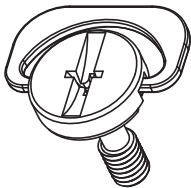
Namestitev:



Odstranitev:



Specifikacija vijaka za podstavek: M6*23 mm (efektivna dolžina navoja 5,5 mm)

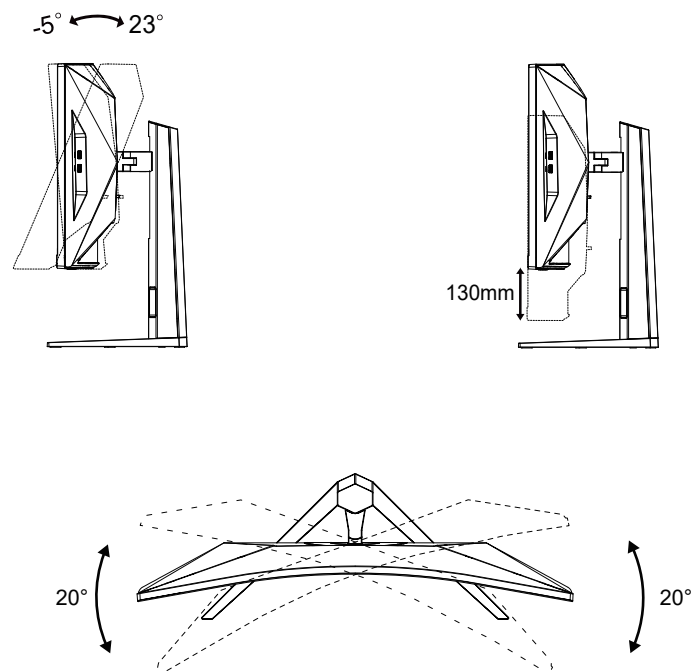


Prilagajanje kota gledanja

Za optimalno izkušnjo gledanja priporočamo, da uporabnik zagotovi, da lahko vidi celoten zaslon, nato pa prilagodi kot monitorja glede na osebne preference.

Držite stojalo, da monitor ne bo padel, ko spreminjate kot nagiba.

Monitor lahko prilagodite na naslednji način:



OPOMBA:

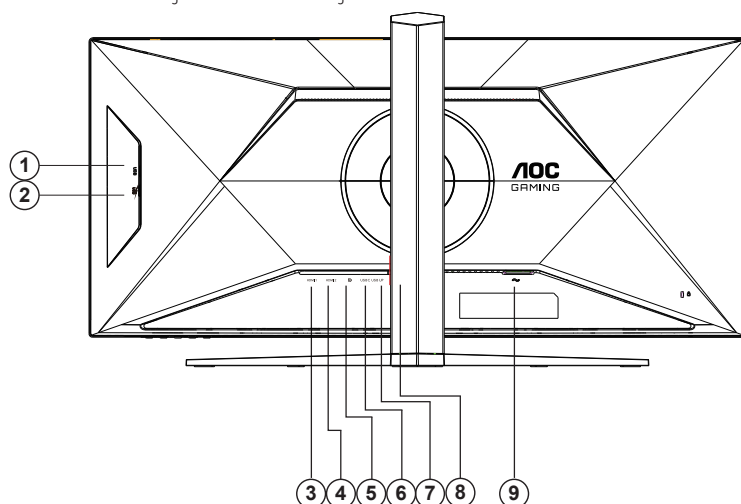
Ne dotikajte se LCD zaslona med spreminjanjem kota. Dotikanje LCD zaslona lahko povzroči poškodbe.

⚠ Opozorilo

- Da preprečite morebitne poškodbe zaslona, kot je luščenje panela, zagotovite, da se monitor ne nagne navzdol za več kot -5 stopinj.
- Med prilagajanjem kota monitorja ne pritiskajte na zaslon. Držite samo okvir zaslona.

Povezovanje monitorja

Povezave kablov na zadnji strani monitorja in računalnika:



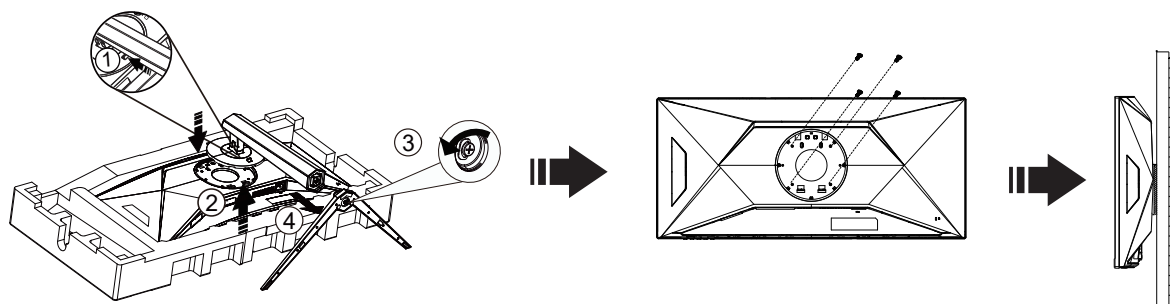
1. USB3.2 Gen1 izhod x1
2. USB3.2 Gen1 izhod + hitro polnjenje x1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB-C
7. USB NAVZGOR
8. Slušalke
9. Napajanje

Priključite na računalnik

1. Kabel za napajanje trdno priključite na zadnjo stran zaslona.
 2. Izklopite računalnik in odklopite napajalni kabel.
 3. Povežite kabel za video signal z video priključkom na zadnji strani računalnika.
 4. Priključite napajalni kabel računalnika in zaslona v bližnjo vtičnico.
 5. Vključite računalnik in zaslon.
- Če monitor prikazuje sliko, je namestitev zaključena. Če slika ni prikazana, si oglejte razdelek Odpravljanje težav.
- Za zaščito opreme vedno izklopite računalnik in LCD monitor pred priključitvijo.

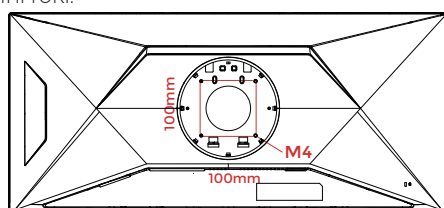
Stenska montaža

Priprava na namestitev dodatne stenske nosilne roke.

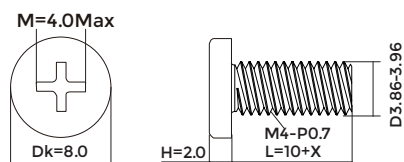


Ta monitor je mogoče pritrditi na stensko nosilno roko, ki jo kupite posebej. Pred tem postopkom izklopite napajanje. Sledite naslednjim korakom:

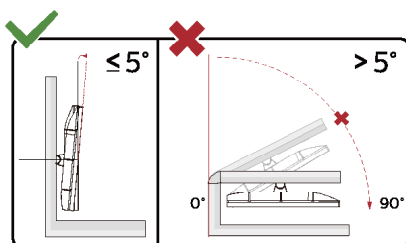
1. Odstranite podstavek.
2. Sledite navodilom proizvajalca za sestavljanje stenske nosilne roke.
3. Namestite stensko nosilno roko na zadnjo stran monitorja. Poravnajte luknje na roki z luknjami na zadnji strani monitorja.
4. Vstavite štiri vijake v luknje in jih privijte.
5. Ponovno priključite kable. Za navodila o pritrditvi na steno se obrnite na uporabniški priročnik, priložen dodatni stenski nosilni roki.



Specifikacija vijakov za stenske obešalnike:
M4*(10+X) mm (X=debelina stenskega nosilca)



Opomba: Luknje za vijake VESA niso na voljo za vse modele. Preverite pri prodajalcu ali uradnem oddelku AOC. Za namestitev na steno se vedno obrnite na proizvajalca.



* Oblika zaslona se lahko razlikuje od prikazane.

⚠ OPOZORILO:

1. Da preprečite morebitne poškodbe zaslona, kot je luščenje panela, zagotovite, da se monitor ne nagne navzdol za več kot -5 stopinj.
2. Med prilagajanjem kota monitorja ne pritiskajte na zaslon. Držite samo okvir zaslona.

Funkcija Adaptive-Sync

1. Funkcija Adaptive-Sync deluje s povezavami DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Združljive grafične kartice: Priporočeni seznam je spodaj, prav tako ga lahko preverite na www.AMD.com

Grafična kartica

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

Procesorji

- 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

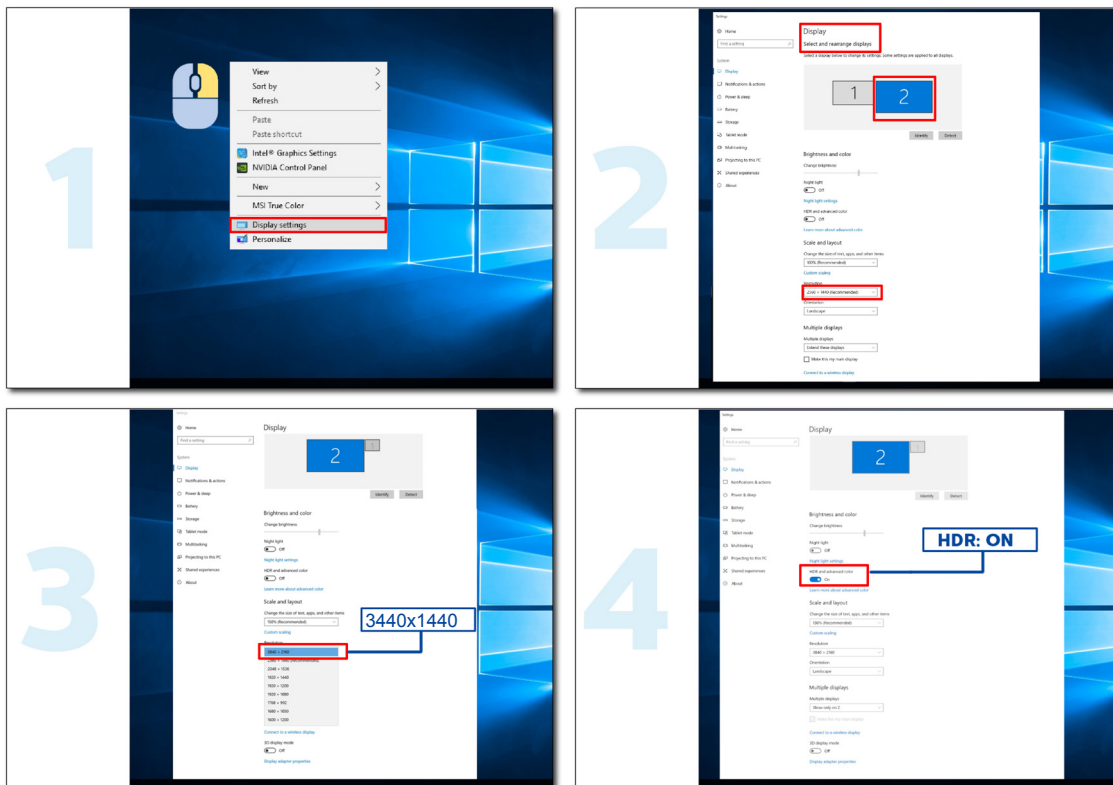
HDR

Združljiv je z vhodnimi signali v formatu HDR10.

Zaslon lahko samodejno aktivira funkcijo HDR, če sta predvajalnik in vsebina združljiva. Za informacije o združljivosti vaše naprave in vsebine se obrnite na proizvajalca naprave in ponudnika vsebine. Za funkcijo HDR izberite "IZKLOP", če ne potrebujete samodejne aktivacije.

Opomba:

1. Za DisplayPort/HDMI vmesnik v različicah WIN10, nižjih (starejših) od V1703, ni potrebna posebna nastavitvev.
2. Na voljo je samo HDMI vmesnik, DisplayPort vmesnik pa ne deluje v različici WIN10 V1703.
3. Ločljivost 3840x2160 je priporočljiva samo za predvajalnike Blu-ray, konzoli Xbox in PlayStation.
 - a. Ločljivost zaslona je nastavljena na 3440*1440, funkcija HDR pa je privzeto vklopljena.
 - b. Po zagonu aplikacije se najboljši učinek HDR doseže s spremembo ločljivosti na 3440*1440 (če je ta možnost na voljo).



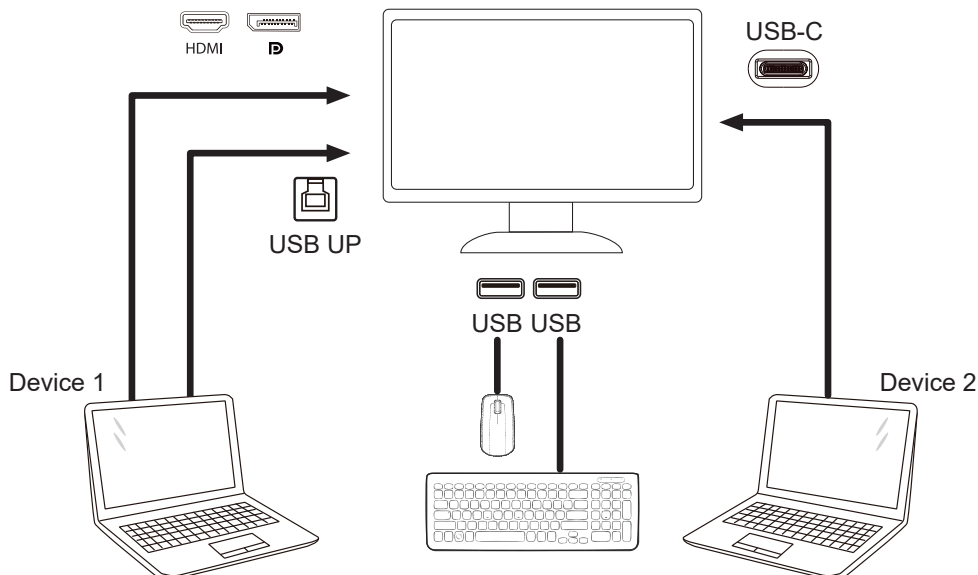
Funkcija KVM

Kaj je KVM?

S funkcijo KVM lahko na enem monitorju AOC prikazujete sliko dveh osebnih računalnikov, dveh prenosnih računalnikov ali enega osebnega in enega prenosnega računalnika ter obe napravi upravljate z enim kompletom tipkovnice in miške. Nadzor nad osebnim ali prenosnim računalnikom preklopite tako, da v meniju OSD pod možnostjo "Izbira vhoda," izberete ustrezeni vir vhodnega signala.

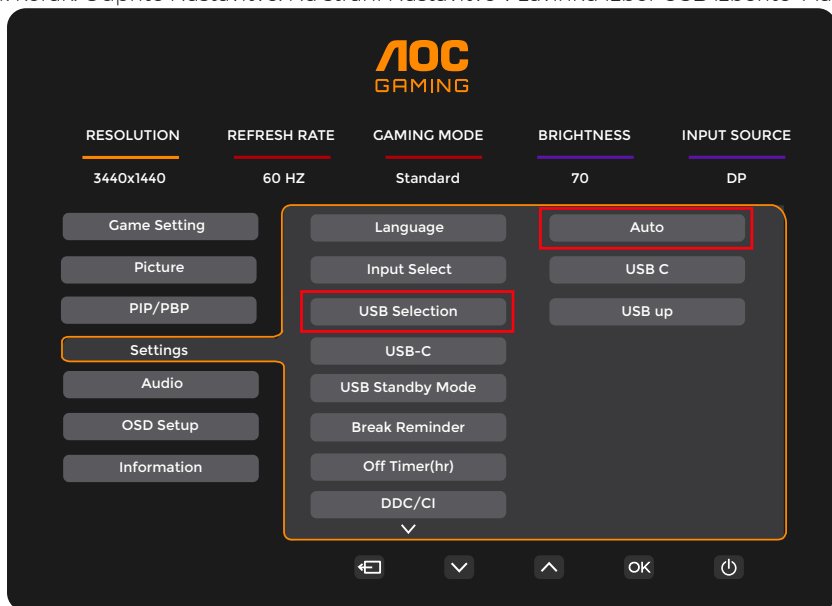
Kako uporabljati funkcijo KVM?

1. korak: Eno napravo (osebni ali prenosni računalnik) povežite z monitorjem prek priključka USB-C.
2. korak: Povežite drugo napravo z monitorjem prek HDMI ali DisplayPort. Nato povežite to napravo z monitorjem tudi prek USB upstream povezave.
3. korak: Povežite periferne naprave (tipkovnico in miško) z monitorjem prek USB vrat.



Note: Display design may differ from that illustrated

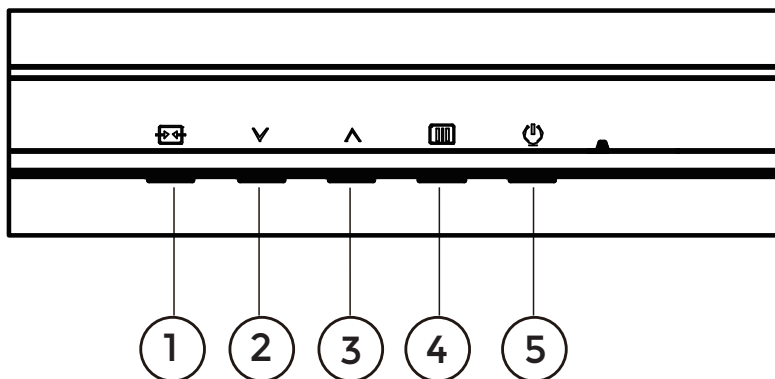
4. korak: Odprite Nastavitve. Na strani Nastavitve v zavihku Izbor USB izberite "Auto," "USB C," ali "USB UP,".



Izbor USB	Opis funkcije
Auto	Samodejno izbere USB C ali USB Up glede na vhodni vir.
USB C	Omogoča delovanje USB razdelilnika prek USB C kabla.
USB up	Omogoča delovanje USB razdelilnika prek USB up kabla.

Prilagajanje

Bližnjice



1	Vir/Izhod
2	Uporabniška tipka (način igre)/Zmanjšaj
3	Točka izbire/Povečaj
4	Meni/Vnos
5	Napajanje

Meni/Vnos

Pritisnite za prikaz OSD ali potrditev izbire.

Napajanje

Pritisnite gumb za vklop, da vklopite monitor.

Točka izbire/Povečaj

Ko OSD ni prikazan, pritisnite tipko točka vrtenja za prikaz ali skrivanje točke vrtenja.

Uporabniška tipka (Igralni način)/Zmanjšanje

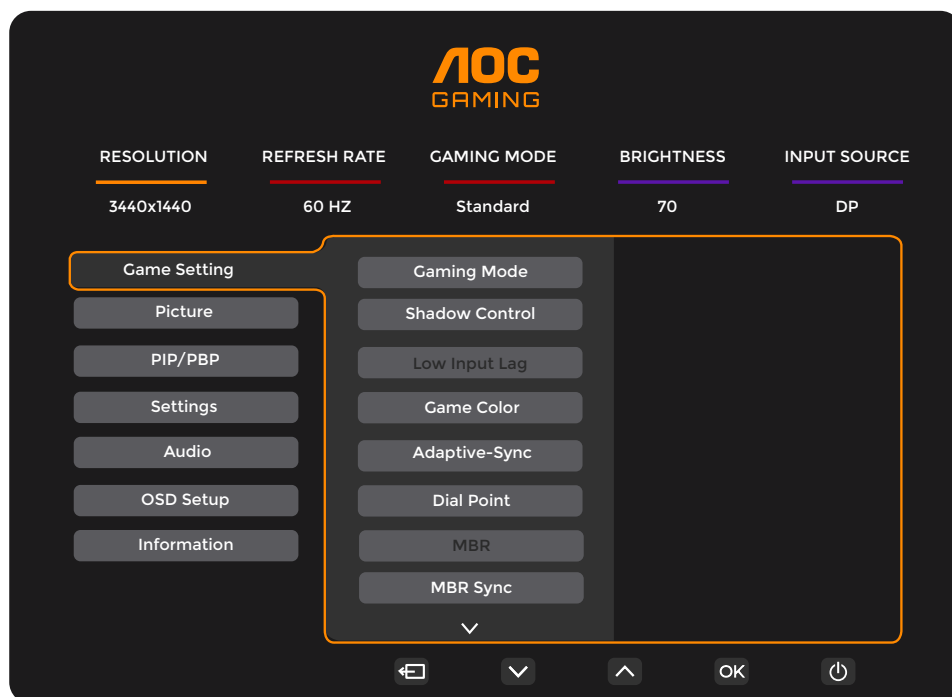
Prilagodite funkcijo te bližnjice v meniju OSD: Igralni način, Števec slikovnih okvirjev Tovarniška privzeta nastavitve je . Igralni načinKo OSD ni prikazan, pritisnite tipko „V“, da odprete funkcijo igralnega načina, nato pritisnite tipko „V“ ali „^“, da izberete igralni način (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 ali Gamer 3) glede na različne vrste iger.

Vir/Izhod

Ko je OSD zaprt, bo pritisk na gumb Vir/Izhod aktiviral funkcijo hitre tipke za vir. Ko je meni OSD aktiven, ta tipka deluje kot tipka za izhod (za izhod iz menija OSD).

Nastavitve OSD

Osnovna in preprosta navodila za krmilne tipke.

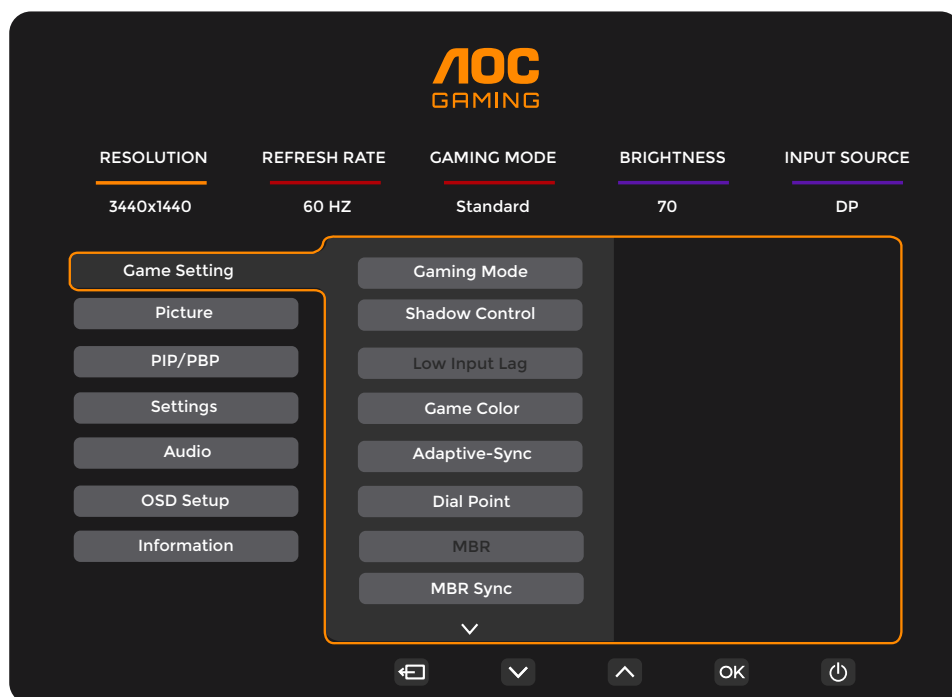


- 1). Pritisnite  tipko **MENU** za aktivacijo okna OSD.
- 2). Pritisnite  ali , da se pomikate med funkcijami. Ko je zelena funkcija označena, pritisnite gumb  **MENU / OK**, da jo aktivirate. Nato pritisnite  ali , da se pomikate med funkcijami podmenija. Ko je zelena funkcija podmenija označena, pritisnite gumb  **MENU / OK**, da jo aktivirate.
- 3). Pritisnite  ali , da spremenite nastavitve izbrane funkcije. Pritisnite , da zapustite meni. Če želite prilagoditi katero koli drugo funkcijo, ponovite koraka 2–3.
- 4). Funkcija zaklepanja OSD: Za zaklepanje OSD pridržite gumb  **MENU**, ko je monitor izklopljen, in nato pritisnite gumb za vklop , da vklopite monitor. Za odklepanje OSD pridržite gumb  **MENU**, ko je monitor izklopljen, in nato pritisnite gumb za vklop , da vklopite monitor.

Opombe:

- 1). Če ima izdelek samo en vhodni signal, je možnost "Izbira vhoda," onemogočena za prilagoditev.
- 2). Če je ločljivost vhodnega signala izvorna ločljivost ali Adaptive-Sync, je postavka "Razmerje slike," neveljavna.

Nastavitve igre



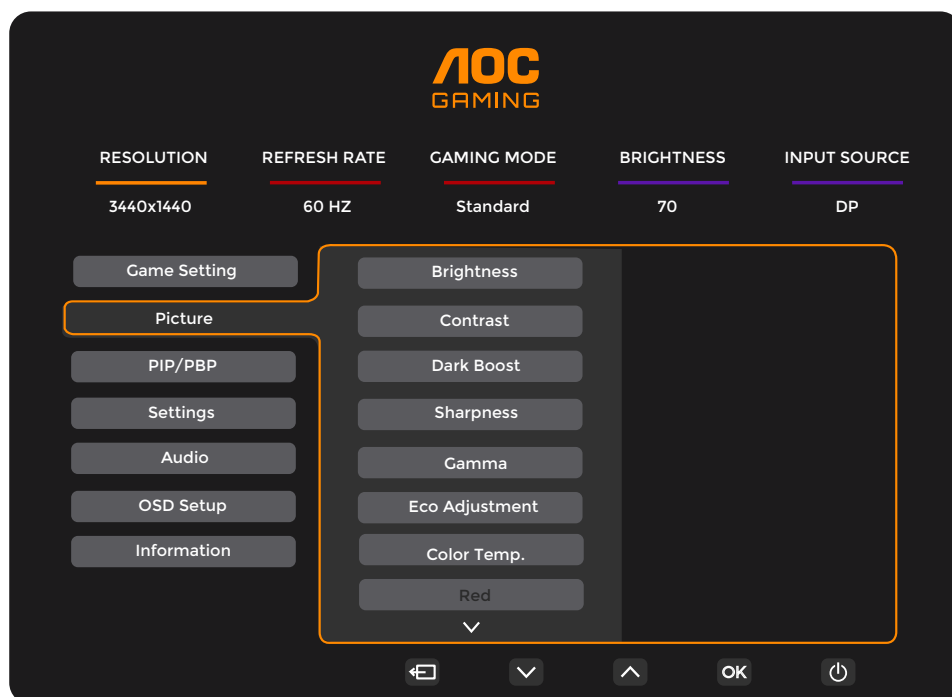
Način igre	Standard	Izboljša berljivost za ustrezne spletne in mobilne igre.
	FPS	Za igranje iger FPS (streljačine iz prve osebe). Izboljša podrobnosti črnih nivojev v temni temi.
	RTS	Za igranje iger RTS (strategije v realnem času). Izboljša kakovost slike.
	Dirkanje	Za igranje dirkaških iger. Zagotavlja najhitrejši odzivni čas in visoko barvno nasičenost.
	Gamer 1	Uporabnikove nastavitve so shranjene kot Gamer 1.
	Gamer 2	Uporabnikove nastavitve so shranjene kot Gamer 2.
	Gamer 3	Nastavitve uporabniških preferenc so shranjene kot Gamer 3.
Nadzor senc	0 ~ 20	Privzeta vrednost nadzora senc je 0, nato pa lahko končni uporabnik prilagodi vrednost od 0 do 20 za povečanje kontrasta in jasnejšo sliko. Če je slika pretemna in podrobnosti niso jasno vidne, prilagodite vrednost od 0 do 20 za bolj jasno sliko.
Nizka zakasnitev vhoda	Izklop / Vklop	Izklopite medpomnilnik okvirjev za zmanjšanje zakasnitve vhoda.
Barva igre	0 ~ 20	Barva igre omogoča prilagoditev nasičenosti v razponu od 0 do 20 za izboljšano sliko.
Adaptive-Sync	Izklop / Vklop	Onemogoči ali omogoči Adaptive-Sync. Opomnik za delovanje Adaptive-Sync: Ko je funkcija Adaptive-Sync omogočena, se lahko v nekaterih igralnih okoljih pojavi utripanje.
Točka merjenja	Izklop / Vklop / Dinamično	Funkcija "Točka merjenja" postavi indikator ciljanja na sredino zaslona, kar igralcem pomaga pri igranju strelskih iger iz prve osebe (FPS) z natančnim in preciznim ciljanjem.
MBR	0 ~ 20	MBR+ (zmanjšanje zamegljenosti gibanja) omogoča prilagoditev v 20 stopnjah za zmanjšanje zamegljenosti gibanja. Opomba: 1. Funkcijo MBR je mogoče nastaviti, kadar je Adaptive-Sync izklopljen in je osveževalna frekvenca ≥ 75 Hz. 2. Svetlost zaslona se zmanjša, ko se poveča vrednost prilagoditve.
M B R sinhronizacija	Izklop / Vklop	Onemogoči ali omogoči MBR sinhronizacijo (Motion Blur Remove).

Overdrive	Običajno	Prilagodite odzivni čas.
	Fast	Opomba:
	Faster	1. Če uporabnik nastavi OverDrive na "Fastest,, je lahko prikazana slika zabrisana. Uporabniki lahko prilagodijo raven OverDrive ali jo izklopijo glede na svoje preference.
	Fastest	2. Funkcija "Extreme,, je opsijska, kadar je Adaptive-Sync izklopljen in je osveževalna frekvenca ≥ 75 Hz.
	Extreme	3. Svetlost zaslona se zmanjša, ko je funkcija "Extreme,, vklopljena.
Števec slikovnih okvirjev	Izklop / Desno zgoraj / Desno spodaj / Levo zgoraj / Levo spodaj	Prikaži navpično frekvenco v izbranem kotu.

Opomba:

- 1). Ko je "HDR način,, pod "Slika,, omogočen, postavk "Način igre,, "Nadzor senc,, in "Barva igre,, ni mogoče prilagajati.
- 2). Ko je „HDR“ pod „Picture (Slika)“ omogočen, elementov „Igralni način“, „Nadzor senc“, „Barva igre“ in „MBR“ ni mogoče prilagajati. „Extreme“ pod „Overdrive“ ni na voljo.
- 3). Ko je „Color Space“ pod „Picture (Slika)“ nastavljen na sRGB, elementov „Igralni način“, „Nadzor senc“ in „Barva igre“ ni mogoče prilagajati.

Picture (Slika)



Brightness (Svetlost)	0-100	Prilagoditev osvetlitve ozadja.
kontrast	0-100	Kontrast iz digitalnega registra.
Dark Boost	Izklop / Raven 1 / Raven 2 / Raven 3	Izboljšajte podrobnosti zaslona v temnih ali svetlih območjih, da prilagodite svetlost v svetlih območjih in zagotovite, da niso presvetljena.
Sharpness (Ostrina)	0-100	Prilagoditev ostrine.
Gama	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Prilagodite gamo.
Eko prilagoditev	Standard	Standardni način.
	Besedilo	Način besedila.
	Internet	Internetni način.
	Game (Igra)	Način igre.
	Film	Filmski način.
	Šport	Športni način.
	Branje	Način branja.
	Enakomernost	Način enakomernosti
Color Temp. (Barvna temp.)	Toplo	Priklic tople barvne temperature iz pomnilnika EEPROM.
	Običajno	Obnovi normalno barvno temperaturo iz EEPROM.
	Hladna	Obnovi hladno barvno temperaturo iz EEPROM.
	Uporabnik	Obnovi barvno temperaturo iz EEPROM.
Rdeča	0-100	Ojačanje rdeče iz digitalnega registra.
Zelena	0-100	Ojačanje zelene iz digitalnega registra.

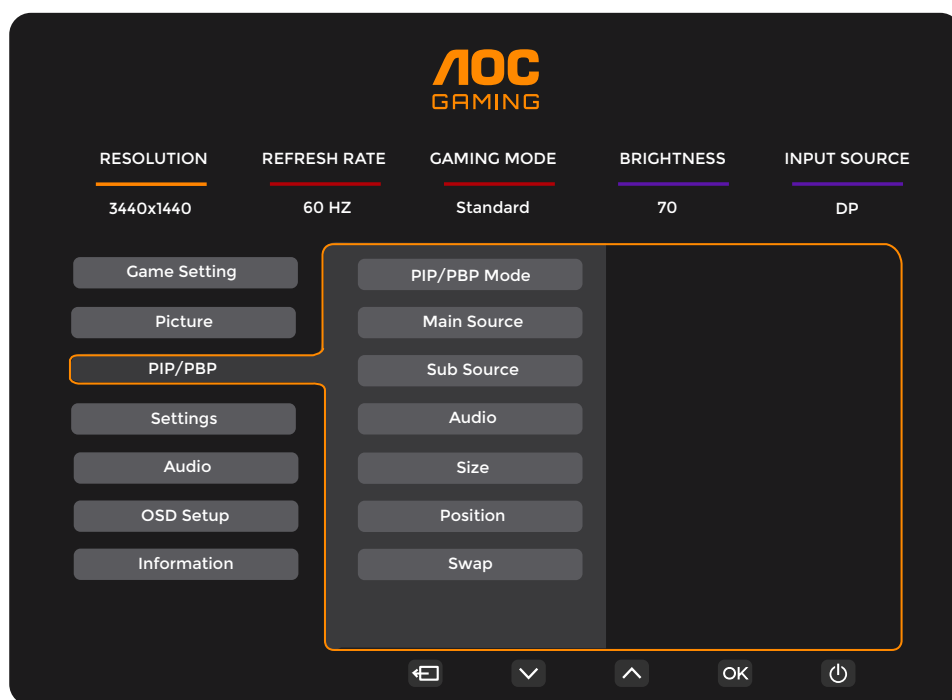
Modra	0-100	Ojačanje modre iz digitalnega registra.
Nasičenost R	0-100	Prilagoditev nasičenosti
Nasičenost G	0-100	
Nasičenost B	0-100	
Nasičenost C	0-100	
Nasičenost M	0-100	
Nasičenost Y	0-100	
R.Hue	0-100	Nastavitev odtenka
G.Hue	0-100	
B.Hue	0-100	
C.Hue	0-100	
M.Hue	0-100	
Y.Hue	0-100	
HDR	Izklopljeno	Nastavite HDR profil glede na vaše potrebe uporabe. Opomba: Ko je zaznana vsebina HDR, se prikaže možnost HDR za nastavitev.
	DisplayHDR	
	Slika HDR	
	Film HDR	
	Igra HDR	
HDR način	Izklopljeno	Optimizirano za barve in kontrast slike, kar simulira učinek HDR. Opomba: Ko vsebina HDR ni zaznana, se prikaže možnost HDR način za nastavitev.
	Slika HDR	
	Film HDR	
	Igra HDR	
DCR	Izklopljeno	Izklopite dinamično razmerje kontrasta.
	Vklopljeno	Vklopite dinamično razmerje kontrasta.
Barvni prostor	Nativna paleta zaslona	Prikaže nativno barvno gamo.
	sRGB	Barvni prostor sRGB.
Način LowBlue	Izklopljeno	Zmanjša delež modre svetlobe z uravnavanjem barvne temperature.
	Večpredstavnost	
	Internet	
	Pisarna	
	Branje	

Razmerje stranic	Polno / Razmerje / 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)	Izberite razmerje stranic slike za prikaz.
------------------	--	--

Opomba:

- 1) Ko je "HDR način," nastavljen na katero koli vrednost razen "Izklopljeno," nastavitev "Kontrast," "Povečanje temnih tonov," "Gama," "Svetlost," "Barvna temperatura," "6-osno nasičenje/odtenek," "Barvni prostor," in "LowBlue način," ni mogoče spreminjati.
- 2) Ko je "HDR," nastavljen na "DisplayHDR," nastavitev vseh elementov v razdelku "Razmerje stranic," razen "HDR," in "Ostrina," ni mogoče spreminjati;
Ko je "HDR," nastavljen na "HDR slika," "HDR film," ali "HDR igra," nastavitev "Gama," "Svetlost," "Barvna temperatura," "6-osno nasičenje/odtenek," "Barvni prostor," in "LowBlue način," ni mogoče spreminjati.
- 3) Ko je "Barvni prostor," nastavljen na "sRGB," nastavitev "Kontrast," "Povečanje temnih tonov," "Gama," "Svetlost," "Barvna temperatura," "6-osno nasičenje/odtenek," "HDR način," in "LowBlue način," ni mogoče spreminjati.
- 4) Ko je "Svetlost," nastavljena na "Branje," elementov "Kontrast," "Temni poudarek," "Barvna temperatura," "6-osna saturacija / odtenek," "Barvni prostor," in "Način LowBlue," ni mogoče prilagajati.
- 5) Ko je "Način igre," pod "Nastavitve igre," nastavljen na drug način kot "Standardni," elementov "Svetlost," "6-osna saturacija / odtenek," "HDR način," in "Barvni prostor," ni mogoče prilagajati.

PIP/PBP



Način PIP/PBP	Izklop / PIP / PBP	Onemogočite ali omogočite PIP ali PBP.
Glavni vir		Izberite glavni vir zaslona.
Podvir		Izberite podvir zaslona.
Zvok	Glavni vir	Onemogočite ali omogočite nastavitve zvoka.
	Podvir	
Velikost	Majhen / Srednji / Velik	Izberite velikost zaslona.
Položaj	Desno-zgoraj	Nastavite položaj zaslona.
	Desno spodaj	
	Levo zgoraj	
	Levo spodaj	
Zamenjaj	Vklop: Zamenjaj	Zamenjaj vir zaslona.
	Izklop: Brez dejanja	

Opomba:

1) Ko je "HDR," v razdelku "Svetlost," nastavljen na stanje, ki ni izklopljeno, nastavev elementov v razdelku "PIP/PBP," ni mogoča.

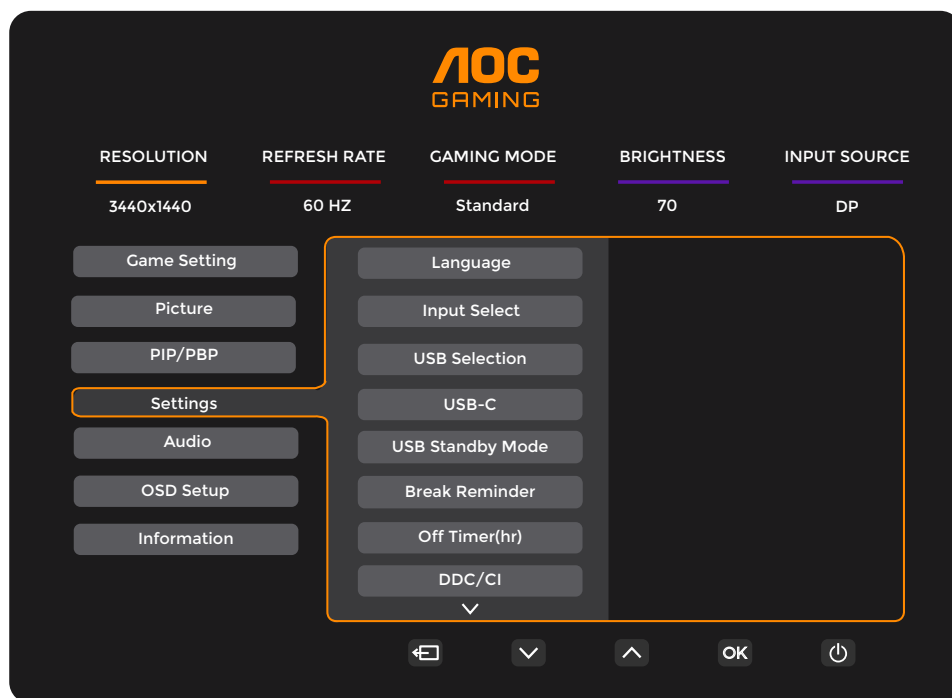
2) Ko sta funkciji PBP/PIP omogočeni, je združljivost vhodnih virov glavnega in pomožnega zaslona prikazana v nadaljevanju:

PBP		Glavni vir			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB-C
Pomožni vir	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB-C	V	V	V	V

PIP		Glavni vir			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB-C
Pomožni vir	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB-C	V	V	V	V

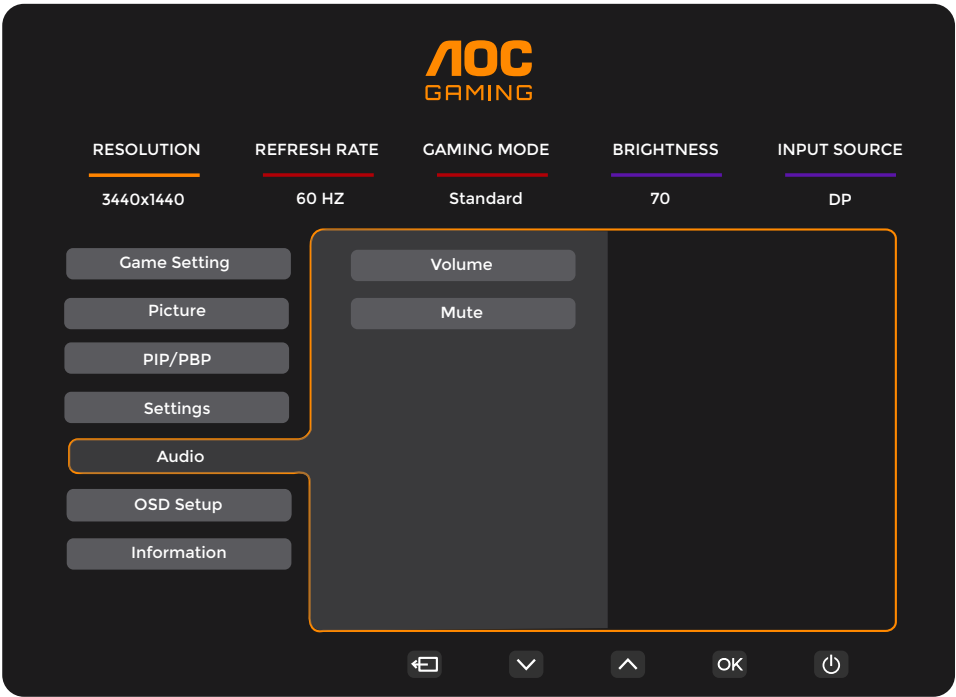
* : Ko je PIP omogočen in sta HDMI ter DisplayPort hkrati uporabljena kot vhodna vira za glavni in pomožni zaslon, drugi priključek DisplayPort podpira največ ločljivost WQHD pri 60 Hz in 8-bitni barvni globini (format RGB ali YCbCr 444 oziroma 420).

Nastavitve



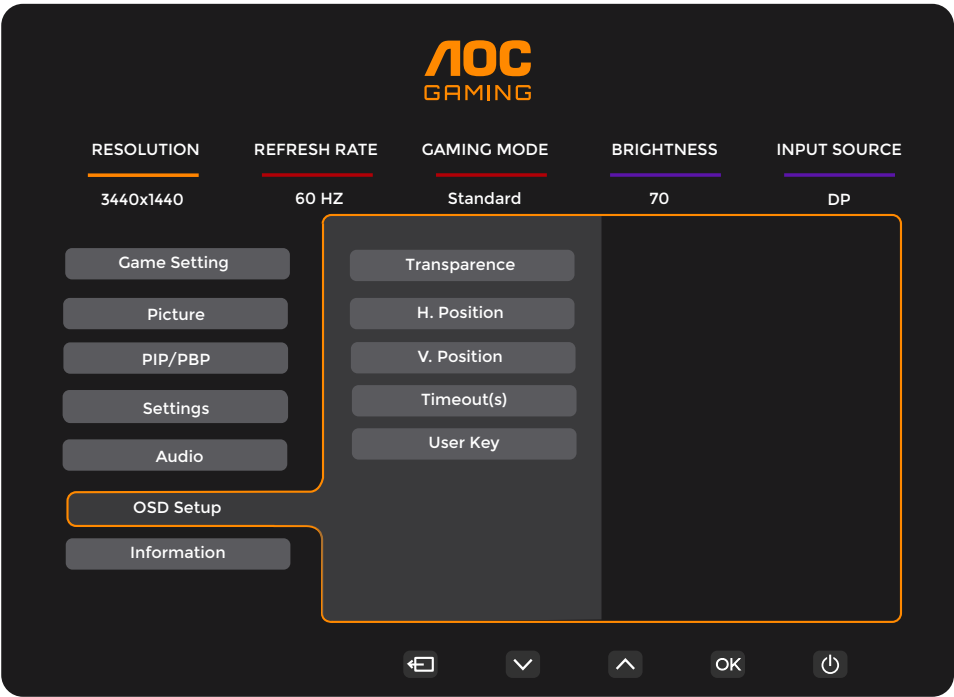
Jezik		Izberite jezik OSD.
Input Select (Izbira vhodnega signala)	Avto / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Izberite vir vhodnega signala.
Izbor USB	Avto / USB C / USB navzgor	Izberite pot za podatke USB navzgor (Uplink)
USB-C	Visoka hitrost prenosa podatkov / Visoka ločljivost	Če želite priključiti napravo USB-C, prilagodite nastavitvev USB na Visoka ločljivost ali Visoka hitrost prenosa podatkov. Opomba: Ko je privzeta nastavev "Visoka hitrost prenosa podatkov,, ima prednost hitrost prenosa podatkov in vrata USB A delujejo s hitrostjo USB 3.2 Gen1. Ko je nastavljeno na "Visoka ločljivost,, vrata USB A delujejo s hitrostjo USB 2.0.
Način mirovanja USB	Izklop / Vklop	Vklopite/izklopite način mirovanja USB.
Opomnik za odmor	Izklop / Vklop	Opomnik za odmor, če uporabnik dela neprekinjeno več kot 1 uro.
Časovnik izklopa (h)	0-24	Izberite čas izklopa DC.
DDC/CI	Ne / Da	Vklopite ali izklopite podporo za DDC/CI.
Reset (Ponastavi)	Ne / Da	Ponastavite meni na privzete nastavitve.

Zvok



Glasnost	0-100	Nastavitev glasnosti.
Utišaj	Izklop / Vklop	Utišajte glasnost.

Nastavitve OSD



Prosojnost	0-100	Nastavite prosojnost OSD.
H. položaj	0-100	Nastavite vodoravni položaj OSD.
V. položaj	0-100	Nastavite navpični položaj OSD.
Časovna omejitev (s)	5-120	Nastavite čas izklopa OSD.
Uporabniška tipka	Način igre / Števec slikovnih okvirjev	Meni bližnjice za uporabniško nastavljeno tipko „V“.

Information (Informacije)

AOC
GAMING

RESOLUTION

3440x1440

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

70

INPUT SOURCE

DP

Game Setting

Picture

PIP/PBP

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

CU34G4CA

Resolution

3440(H)x1440(V)

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Date

xxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxxxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

LED indikator

Status	Barva LED
Način polne moči	Bela
Način aktivnega izklopa	Oranžna

Odpravljanje težav

Težava in vprašanje	Možne rešitve
LED lučka za napajanje ni prižgana	Prepričajte se, da je gumb za vklop v položaju VKLOP in da je napajalni kabel pravilno priključen na ozemljeno električno vtičnico ter na monitor.
Na zaslonu ni slike	● Je napajalni kabel pravilno priključen? Preverite povezavo napajalnega kabla in napajalnik. ● Je video kabel pravilno priključen? (Povezano z uporabo HDMI kabla) Preverite povezavo HDMI kabla. (Povezano z uporabo DP kabla) Preverite povezavo DP kabla. * Vhod HDMI/DP ni na voljo pri vseh modelih. ● Če je napajanje vklopljeno, znova zaženite računalnik, da se prikaže začetni zaslon (zaslon za prijavo). Če se prikaže začetni zaslon (zaslon za prijavo), zaženite računalnik v ustreznem načinu (varni način za Windows 7/8/10) in nato spremenite frekvenco video kartice. (Oglejte si Nastavitve optimalne ločljivosti) Če začetni zaslon (zaslon za prijavo) ni prikazan, se obrnite na servisni center ali prodajalca. ● Ali lahko vidite „Vhod ni podprt“ na zaslonu? To sporočilo se prikaže, ko signal iz video kartice presega največjo ločljivost in frekvenco, ki ju monitor lahko pravilno obdeluje. Nastavite največjo ločljivost in frekvenco, ki ju monitor lahko pravilno obdeluje. ● Prepričajte se, da so nameščeni gonilniki za AOC monitor.
Slika je nejasna in ima težave z dvojnimi slikami ali senčenjem	Prilagodite nastavitve kontrasta in svetlosti. Pritisnite funkcijsko tipko (AUTO) za samodejno prilagoditev. Prepričajte se, da ne uporabljate podaljška ali stikala. Priporočamo, da monitor priključite neposredno na izhod video kartice na zadnji strani.
Slika poskakuje, utripa ali se pojavijo valoviti vzorci	Električne naprave, ki lahko povzročajo električne motnje, premaknite čim dlje od monitorja. Uporabite najvišjo osvežitveno frekvenco, ki jo monitor podpira pri uporabljeni ločljivosti.
Monitor je obtičal v aktivnem stanju mirovanja“	Stikalo za napajanje računalnika mora biti v položaju VKLOP. Video kartica računalnika mora biti čvrsto nameščena v svojem režu. Prepričajte se, da je video kabel monitorja pravilno priključen na računalnik. Preverite video kabel monitorja in se prepričajte, da noben pin ni upognjen. Preverite, ali vaš računalnik deluje, tako da pritisnete tipko CAPS LOCK na tipkovnici in opazujete LED lučko CAPS LOCK. LED lučka se mora po pritisku tipke CAPS LOCK prižgati ali ugasniti.
Manjka ena od osnovnih barv (RDEČA, ZELENA ali MODRA)	Preverite video kabel monitorja in se prepričajte, da nobena zatič ni poškodovana. Prepričajte se, da je video kabel monitorja pravilno priključen na računalnik.
Slika na zaslonu ni pravilno centrirana ali ustrezno velikosti	Prilagodite vodoravni položaj (H-Position) in navpični položaj (V-Position) ali pritisnite hitro tipko (AUTO).
Slika ima barvne napake (bela ne izgleda belo).	Prilagodite RGB barve ali izberite želeno barvno temperaturo.
Horizontalne ali vertikalne motnje na zaslonu.	Uporabite način izklopa sistema Windows 7/8/10/11 za prilagoditev parametrov CLOCK in FOCUS. Pritisnite funkcijsko tipko (AUTO) za samodejno prilagoditev.
Predpisi in servis	Prosimo, glejte poglavje Predpisi in servisne informacije v priročniku na CD-ju ali obiščite spletno stran www.aoc.com (kjer lahko poiščete model, ki ste ga kupili v svoji državi, ter najdete predpise in servisne informacije na strani za podporo).

Specifikacija

Splošna specifikacija

Plošča	Ime modela	CU34G4CA	
	Sistem pogona	TFT barvni LCD	
	Vidna velikost slike	86,4 cm po diagonali	
	Razmik med piksli	0,23175 mm (Š) x 0,23175 mm (V)	
	Barva prikaza	1,07 B ^[1]	
Drugo	Območje horizontalnega skeniranja	30 k-160 k (HDMI) 30 k-275 k (DisplayPort)	
	Velikost horizontalnega skeniranja (največja)	797,22 mm	
	Območje vertikalnega skeniranja	48-100 Hz (HDMI) 48-180 Hz (DisplayPort)	
	Največja velikost vertikalnega skeniranja	333,72 mm	
	Optimalna vnaprej nastavljena ločljivost	3440x1440@60Hz	
	Najvišja ločljivost	3440X1440@100Hz(HDMI) 3440X1440@180Hz(DisplayPort)	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Vir napajanja	100-240V~, 50/60Hz, 2A	
	Poraba energije	Tipična (privzeta svetlost in kontrast)	31W
		Maks. (Svetlost = 100, kontrast = 100)	≤200W
		Način pripravljenosti	≤0,5 W
	Odvajanje toplote	Običajno delovanje	105,80 BTU/h (tip.)
		Spanje (način pripravljenosti)	<1,71 BTU/h
		Izklopljen način	<1,02 BTU/h
		Izklopljen način (stikalo za izmenični tok)	0 BTU/h
Fizične značilnosti	Vrsta priključka	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx2/USB UP/Izhod za slušalke	
	Vrsta signalnega kabla	Odstranljiv	
Okoljski pogoji	Temperatura	Delovanje	0°C~40°C
		Nedelovanje	-25°C~55°C
	Vlažnost	Delovanje	10 % ~ 85 % (brez kondenzacije)
		Nedelovanje	5 % ~ 93 % (brez kondenzacije)
	Nadmorska višina	Delovanje	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Nedelovanje	0m~12192m (0ft~40000ft)



Opomba

[1] : Ta izdelek podpira največje število barv zaslona 1,07 milijarde, s konfiguracijskimi pogoji, prikazanimi v spodnji tabeli (nekateri možnosti so lahko skrite zaradi različnih politik grafičnih kartic, dejanska podpora pa je odvisna od grafične kartice). Grafična kartica mora imeti funkcijo DSC:

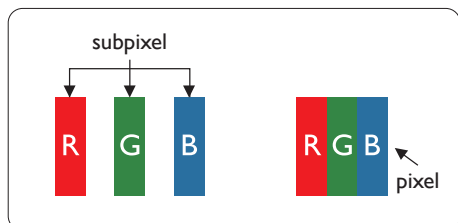
Različica signala Barvni format Status Barvna globina (bit)	HDMI2.0		DisplayPort1.4		USB C @Visoka hitrost prenosa podatkov USB		USB C @Visoka ločljivost USB	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
WQHD 180Hz 10 bpc	\	\	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
Nizka ločljivost 8 bpc/10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Politika podjetja AOC glede napak pikslov na zaslonih monitorjev

Podjetje AOC si prizadeva zagotavljati izdelke najvišje kakovosti. Uporabljamo nekatere najnaprednejše proizvodne procese v panogi in izvajamo strogo kontrolo kakovosti. Vendar so napake pikslov ali podpikslov na ploščah zaslonov, uporabljenih v monitorjih, včasih neizogibne.

Noben proizvajalec ne more zagotoviti, da bodo vse plošče brez napak pikslov, vendar AOC jamči, da bo vsak monitor z nesprejemljivim številom napak popravljen ali zamenjan v okviru garancije. To obvestilo pojasnjuje različne vrste napak pikslov in določa sprejemljive ravni napak za posamezno vrsto. Da bi bil uporabnik upravičen do popravila ali zamenjave v okviru garancije, mora število napak pikslov na plošči zaslona monitorja presegati te sprejemljive ravni. Na primer, največ 0,0004 % podpikslov na monitorju je lahko okvarjenih.

Poleg tega družba AOC določa še strožje standarde kakovosti za določene vrste ali kombinacije napak pikslov, ki so bolj opazne od drugih. Ta politika velja po vsem svetu.



Piksli in podpiksli

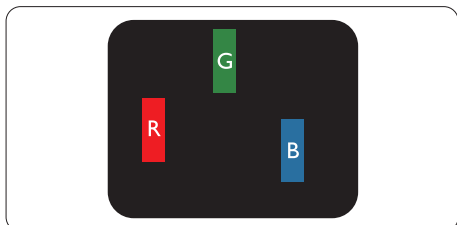
Piksel oziroma slikovni element je sestavljen iz treh podpikslov v osnovnih barvah: rdeči, zeleni in modri. Več pikslov skupaj tvori sliko. Ko so vsi podpiksli piksla osvetljeni, se trije obarvani podpiksli združijo v en sam bel piksel. Ko so vsi temni, se trije obarvani podpiksli združijo v en sam črn piksel. Druge kombinacije osvetljenih in temnih podpikslov se kažejo kot posamezni piksli drugih barv.

Vrste napak pikslov

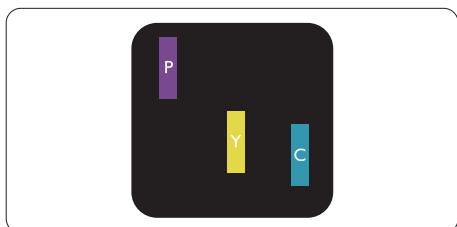
Napake pikslov in podpikslov se na zaslonu pojavljajo na različne načine. Napake pikslov delimo v dve kategoriji, znotraj katerih obstaja več vrst napak podpikslov.

Napake svetlih točk

Napake svetlih točk se kažejo kot piksli ali podpiksli, ki so stalno osvetljeni oziroma "vklopljeni". Svetla točka je torej podpiksel, ki izstopa na zaslonu, ko monitor prikazuje temen vzorec. Ločimo naslednje vrste napak svetlih točk.

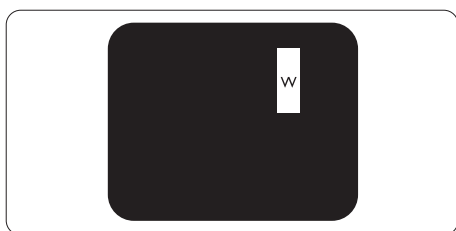


En prižgan rdeč, zelen ali moder podpiksel.



Dva sosednja prižgana podpiksela:

- Rdeča + Modra = Vijolična
- Rdeča + Zelena = Rumena
- Zelena + Modra = Cian (svetlo modra)



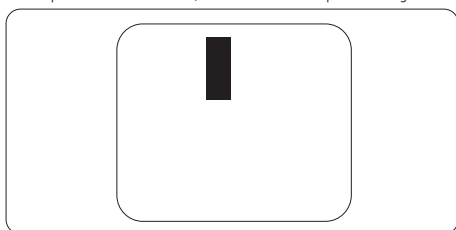
Trije sosednji prižgani podpiksli (en bel piksel).

Opomba

Rdeča ali modra svetla pika mora biti za več kot 50 % svetlejša od sosednjih pik, zelena svetla pika pa za 30 % svetlejša od sosednjih pik.

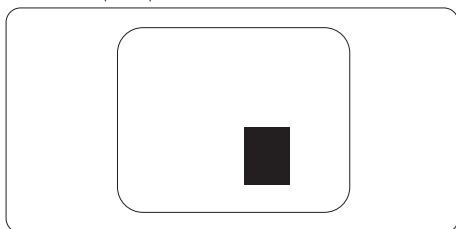
Napake črnih pik

Napake črnih pik se kažejo kot piksli ali podpiksli, ki so stalno temni oziroma "izklopljeni". Temna pika je torej podpiksel, ki izstopa na zaslonu, ko monitor prikazuje svetel vzorec. Spodaj so navedene vrste napak črnih pik.



Bližina napak pikslov

Ker so napake pikslov in podpikslov iste vrste, ki so med seboj blizu, lahko bolj opazne, AOC določa tudi tolerance glede bližine napak pikslov.



Tolerance napak pikslov

Da bi bil monitor v garancijskem roku upravičen do popravila ali zamenjave zaradi napak pikslov, mora imeti panel monitorja AOC napake pikslov ali podpikslov, ki presegajo tolerance, navedene v spletnem priročniku.

NAPAKE SVETLIH PIK	SPREJEMLJIVA RAVEN
1 osvetljen podpiksel	2
2 sosednja osvetljena podpiksela	1
3 sosednji osvetljeni podpiksli (en bel piksel)	0
Razdalja med dvema napakama svetlih pik*	$\geq 15\text{mm}$
Skupno število napak svetlih pik vseh vrst	2
NAPAKE ČRNIH PIK	SPREJEMLJIVA RAVEN
1 temen podpiksel	5 ali manj
2 sosednja temna podpiksela	2 ali manj
3 sosednji temni podpiksli	≤ 0
Razdalja med dvema napakama črnih pik*	$\geq 15\text{mm}$
Skupno število napak črnih pik vseh vrst	5 ali manj
SKUPNE NAPAKE PIK	SPREJEMLJIVA RAVEN
Skupno število svetlih ali črnih pikovnih napak vseh vrst	5 ali manj

Opomba

*: 1 ali 2 sosednji napaki podpikslov = 1 pikočna napaka.

Prednastavljeni načini prikaza

STANDARD	LOČLJIVOST (± 1 Hz)	HORIZONTALNA FREKVENCA (kHz)	VERTIKALNA FREKVENCA (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

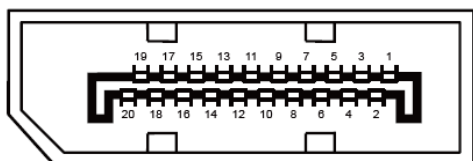
Opomba: V skladu s standardom VESA lahko pride do določene napake (± 1 Hz) pri izračunu osveževalne frekvence (frekvence polja) različnih operacijskih sistemov in grafičnih kartic. Za izboljšanje združljivosti je bila nominalna osveževalna frekvenca tega izdelka zaokrožena. Prosimo, da se sklicujete na dejanski izdelek.

Razporeditev kontaktov



19-pinski kabel za barvni prikaz signalov

Št. kontakta	Ime signala	Št. kontakta	Ime signala	Št. kontakta	Ime signala
1.	TMDS podatki 2+	9.	TMDS podatki 0-	17.	DDC/CEC ozemljitev
2.	TMDS podatki 2 zaščita	10.	TMDS ura +	18.	+5 V napajanje
3.	TMDS podatki 2-	11.	TMDS Clock (oklopljeni)	19.	Zaznava vročega priklopa
4.	TMDS podatki 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	TMDS podatki 1 zaščita	13.	CEC		
6.	TMDS podatki 1-	14.	Rezervirano (N.C. na napravi)		
7.	TMDS podatki 0+	15.	SCL		
8.	Zaščita podatkov TMDS 0	16.	SDA		



20-pinski kabel za barvni prikaz signalov

Št. kontakta	Ime signala	Št. kontakta	Ime signala
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	Zaznava vročega priklopa
9	ML_Lane 1 (p)	19	Povratek DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug & Play

Funkcija Plug & Play DDC2B

Ta monitor je opremljen z zmogljivostmi VESA DDC2B v skladu s standardom VESA DDC. Omogoča monitorju, da gostiteljskemu sistemu sporoči svojo identiteto in, odvisno od uporabljene ravni DDC, posreduje dodatne informacije o svojih prikaznih zmogljivostih.

DDC2B je dvosmerni podatkovni kanal, ki temelji na protokolu I2C. Gostitelj lahko preko kanala DDC2B zahteva informacije EDID.

