

AOC

GAMING



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

CU34G4CA

AOC GAMING MONITOR

Безопасность.....	1
Национальные условные обозначения.....	1
Электропитание.....	2
Установка.....	3
Очистка.....	4
Прочее.....	5
Установка.....	6
Комплект поставки.....	6
Установка подставки и основания.....	7
Регулировка угла обзора.....	8
Подключение монитора.....	9
Настенный монтаж.....	10
Функция Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Функция KVM.....	13
Настройка.....	14
Горячие клавиши.....	14
Настройка OSD.....	15
Game Setting (Настройка игры).....	16
Picture (Изобр.).....	18
PIP/PBP.....	21
Settings (Настройки).....	23
Audio (Аудио).....	24
OSD Setup (Настр. меню).....	25
Information (Инфо.).....	26
Светодиодный индикатор.....	27
Устранение неполадок.....	28
Технические характеристики.....	29
Общие технические характеристики.....	29
Политика AOC в отношении дефектов пикселей матриц мониторов.....	31
Предустановленные режимы отображения.....	33
Назначение контактов.....	34
Plug and Play.....	35

Безопасность

Национальные условные обозначения

В следующих подразделах описаны национальные условные обозначения, используемые в данном документе.

Примечания, предупреждения и указания об опасности

В данном руководстве блоки текста могут сопровождаться значком и выделяться полужирным или курсивным шрифтом. Эти блоки представляют собой примечания, предупреждения и указания об опасности, которые используются следующим образом:



ПРИМЕЧАНИЕ: ПРИМЕЧАНИЕ указывает важную информацию, которая помогает более эффективно использовать вашу компьютерную систему.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ указывает на возможное повреждение оборудования или потерю данных и объясняет, как избежать данной проблемы.



ОПАСНОСТЬ: ОПАСНОСТЬ указывает на риск получения телесных повреждений и объясняет, как избежать данной проблемы. Некоторые предупреждения могут иметь альтернативное оформление и не сопровождаться значком. В таких случаях конкретное оформление предупреждения предписывается регулирующими органами.

Электропитание



Монитор должен эксплуатироваться только от типа источника питания, указанного на этикетке. Если вы не уверены в типе электропитания в вашем доме, обратитесь к продавцу или в местную энергоснабжающую организацию.



Монитор оснащён трёхконтактной заземлённой вилкой с третьим (заземляющим) контактом.

Эта вилка предназначена для подключения только к заземлённой розетке в целях безопасности. Если ваша розетка не подходит для трёхпроводной вилки, обратитесь к электрику для установки правильной розетки или используйте адаптер для безопасного заземления устройства. Не нарушайте назначение заземляющей вилки.



Отключайте устройство от сети во время грозы или если оно не будет использоваться длительное время. Это защитит монитор от повреждений, вызванных скачками напряжения.



Не перегружайте сетевые фильтры и удлинители. Перегрузка может привести к пожару или поражению электрическим током.



Для обеспечения надлежащей работы используйте монитор только с компьютерами, сертифицированными UL, имеющими соответствующие розетки с напряжением 100–240 В переменного тока, минимум 5 А.



Розетка должна быть установлена рядом с оборудованием и быть легко доступной.

Установка



Не размещайте монитор на нестабильной тележке, подставке, штативе, кронштейне или столе. При падении монитор может нанести травму человеку и причинить серьезный ущерб изделию. Используйте только тележку, подставку, штатив, кронштейн или стол, рекомендованные производителем или поставляемые в комплекте с данным изделием. При установке изделия соблюдайте инструкции производителя и используйте крепежные принадлежности, рекомендованные производителем. Изделие вместе с тележкой следует перемещать с осторожностью.



Никогда не вставляйте никакие предметы в вентиляционные отверстия корпуса монитора. Это может привести к повреждению электронных компонентов, возгоранию или поражению электрическим током. Не допускайте попадания жидкостей на монитор.



Не кладите изделие лицевой панелью вниз на пол.



При настенном или полочном монтаже монитора используйте монтажный комплект, одобренный производителем, и соблюдайте инструкции, прилагаемые к комплекту.



Обеспечьте свободное пространство вокруг монитора, как показано ниже. В противном случае циркуляция воздуха может оказаться недостаточной, что приведет к перегреву, возгоранию или повреждению монитора.



Чтобы избежать возможных повреждений, например отслоения панели от рамки, убедитесь, что наклон монитора вниз не превышает -5 градусов. Если превышен максимальный угол наклона вниз на -5 градусов, повреждение монитора не будет покрываться гарантией.

Ниже приведены рекомендуемые зоны вентиляции вокруг монитора при его установке на стену или на подставку:

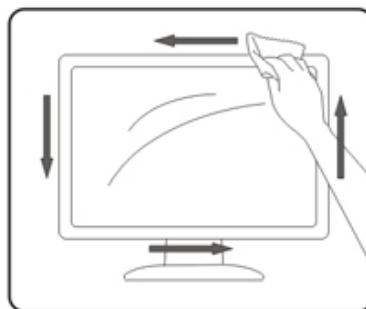
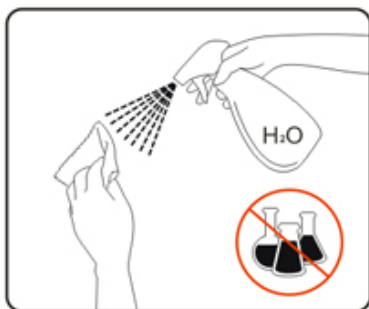
Установлен с подставкой



Очистка

 Регулярно очищайте корпус мягкой тканью, слегка увлажнённой водой.

 При очистке используйте мягкую хлопчатобумажную или микрофибровую ткань. Ткань должна быть влажной и почти сухой; не допускайте попадания жидкости внутрь корпуса.



 Перед очисткой отключите сетевой кабель питания.

Прочее



Если из устройства исходит странный запах, звук или дым, НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНО отключите вилку питания и обратитесь в сервисный центр.



Убедитесь, что вентиляционные отверстия не перекрыты столом или занавеской.



Не подвергайте ЖК-монитор сильной вибрации или ударам во время работы.



Не ударяйте и не роняйте монитор во время работы или транспортировки.



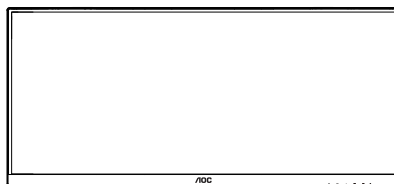
Силовые кабели должны иметь сертификат безопасности. Для Германии требуется кабель типа H03VV-F, 3C, сечением 0,75 мм² или выше. Для других стран следует использовать соответствующие подходящие типы кабелей.



Чрезмерное звуковое давление от наушников может привести к потере слуха. Установка эквалайзера на максимальный уровень повышает выходное напряжение наушников и, соответственно, уровень звукового давления.

Установка

Комплект поставки



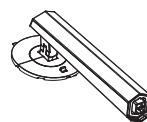
Monitor



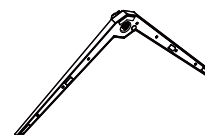
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



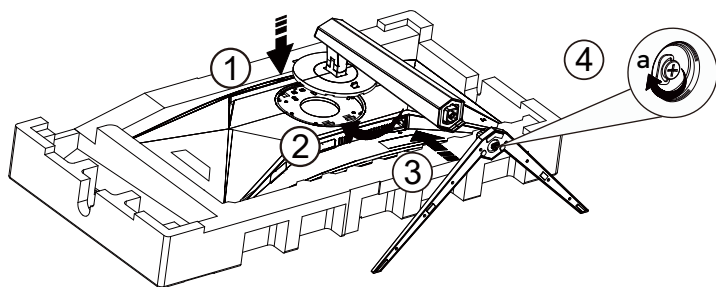
USB Cable

* Не все сигнальные кабели предоставляются для всех стран и регионов. Пожалуйста, уточните информацию у местного дилера или в представительстве AOC.

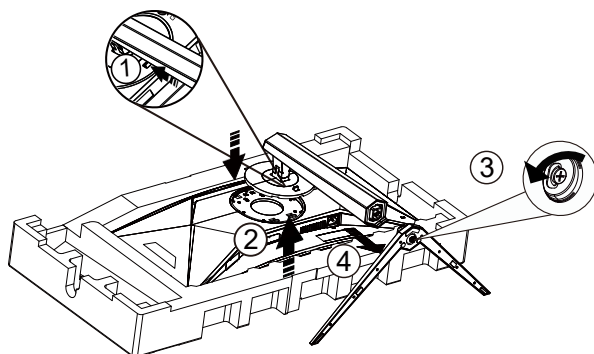
Установка подставки и основания

Выполняйте установку или снятие основания в соответствии с приведенными ниже инструкциями.

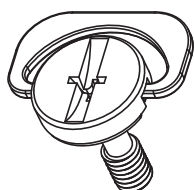
Установка:



Снятие:



Характеристики винта крепления основания: М6×23 мм (длина резьбовой части 5,5 мм)

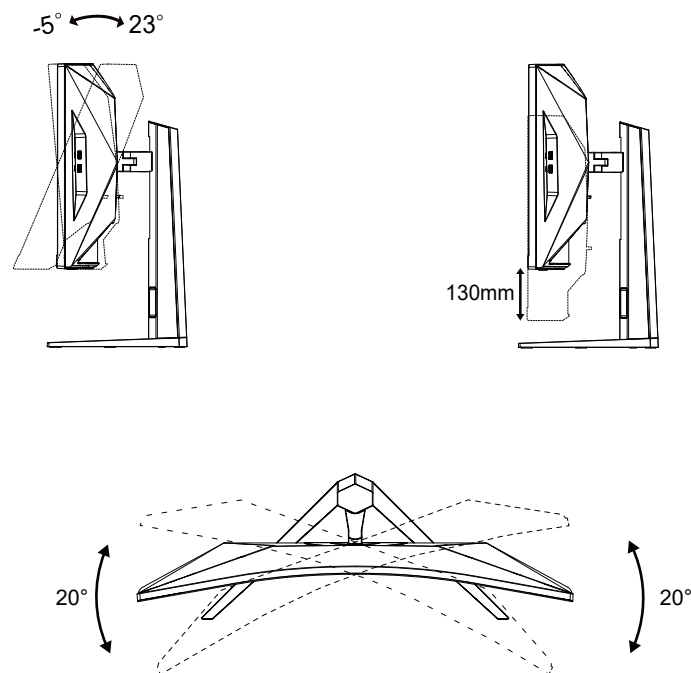


Регулировка угла обзора

Для обеспечения оптимального просмотра рекомендуется расположиться так, чтобы видеть экран фронтально, после чего отрегулировать угол наклона монитора по своему усмотрению.

Держите подставку, чтобы монитор не опрокинулся при изменении угла наклона.

Вы можете отрегулировать монитор следующим образом:



ПРИМЕЧАНИЕ:

Не прикасайтесь к ЖК-экрану при изменении угла наклона. Прикосновение к ЖК-экрану может привести к повреждению.

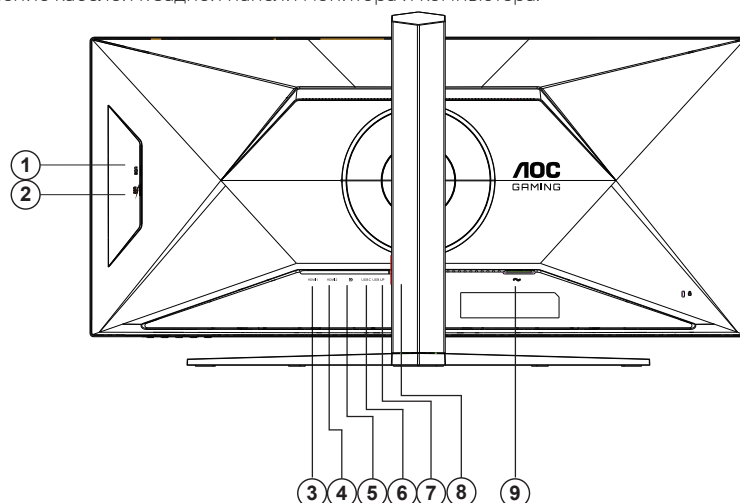


Внимание

- Чтобы избежать возможных повреждений экрана, таких как отслоение панели, убедитесь, что монитор не наклоняется вниз более чем на -5 градусов.
- Не нажимайте на экран при регулировке угла наклона монитора. Захватывайте только рамку дисплея.

Подключение монитора

Подключение кабелей к задней панели монитора и компьютера:



1. USB3.2 Gen1 нисходящий порт x 1
2. USB3.2 Gen1 нисходящий порт с быстрой зарядкой x 1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB up (USB восходящий)
8. Наушники
9. Электропитание

Подключение к ПК

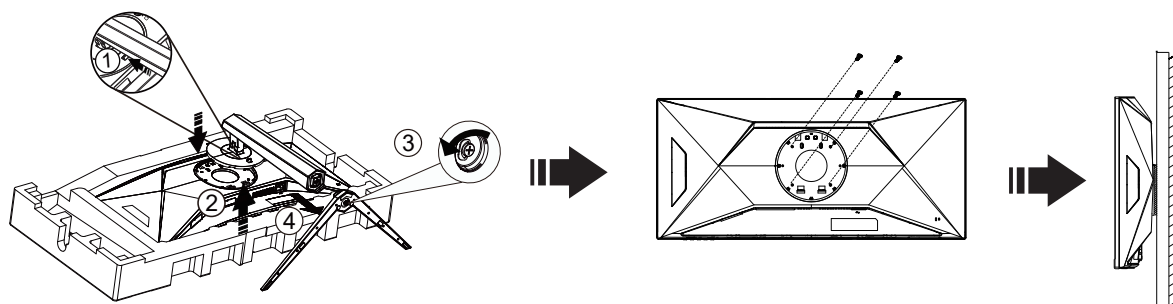
1. Плотно подключите сетевой кабель к задней панели дисплея.
2. Выключите компьютер и отключите его сетевой кабель.
3. Подключите кабель сигнала дисплея к видеовыходу на задней панели вашего компьютера.
4. Подключите сетевые кабели компьютера и дисплея к ближайшей розетке.
5. Включите компьютер и дисплей.

Если монитор отображает изображение, установка завершена. Если изображение не отображается, обратитесь к разделу «Устранение неполадок».

Для защиты оборудования всегда выключайте ПК и ЖК-монитор перед подключением.

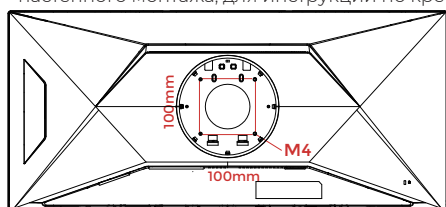
Настенный монтаж

Подготовка к установке дополнительного кронштейна для настенного монтажа.



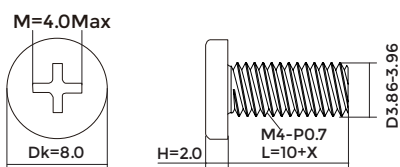
Этот монитор можно прикрепить к кронштейну для настенного монтажа, приобретаемому отдельно. Перед выполнением данной процедуры отключите питание. Выполните следующие шаги:

1. Снимите подставку.
2. Соберите кронштейн для настенного монтажа согласно инструкциям производителя.
3. Установите кронштейн для настенного монтажа на заднюю часть монитора. Совместите отверстия кронштейна с отверстиями на задней панели монитора.
4. Вставьте 4 винта в отверстия и затяните их.
5. Подключите кабели обратно. Обратитесь к руководству пользователя, поставляемому с дополнительным кронштейном для настенного монтажа, для инструкций по креплению к стене.

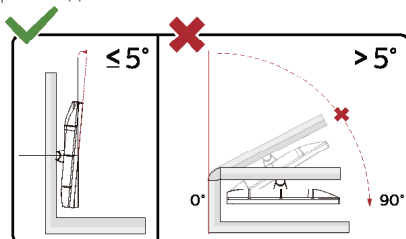


Характеристика винтов для настенного крепления:

M4* (10 + X) мм (X = толщина кронштейна для настенного монтажа)



Примечание: Отверстия для винтов крепления по стандарту VESA могут отсутствовать у некоторых моделей; пожалуйста, уточняйте информацию у продавца или в официальном представительстве АОС. Для монтажа на стену всегда обращайтесь к производителю.



* Дизайн дисплея может отличаться от представленного на иллюстрациях.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

1. Чтобы избежать возможных повреждений экрана, таких как отслоение панели, убедитесь, что монитор не наклоняется вниз более чем на -5 градусов.
2. Не нажимайте на экран при регулировке угла наклона монитора. Захватывайте только рамку дисплея.

Функция Adaptive-Sync

1. Функция Adaptive-Sync поддерживается при подключении через интерфейсы DisplayPort, HDMI и USB-C.
2. Совместимые видеокарты: рекомендуемый список приведён ниже; актуальную информацию также можно найти на сайте www.AMD.com

Видеокарты

- Серия Radeon™ RX Vega
- Серия Radeon™ RX 500
- Серия Radeon™ RX 400
- Серия Radeon™ R9/R7 300 (за исключением моделей R9 370/X, R7 370/X и R7 265)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Серия Radeon™ R9 Nano
- Серия Radeon™ R9 Fury
- Серия Radeon™ R9/R7 200 (за исключением моделей R9 270/X, R9 280/X)

Процессоры

- 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

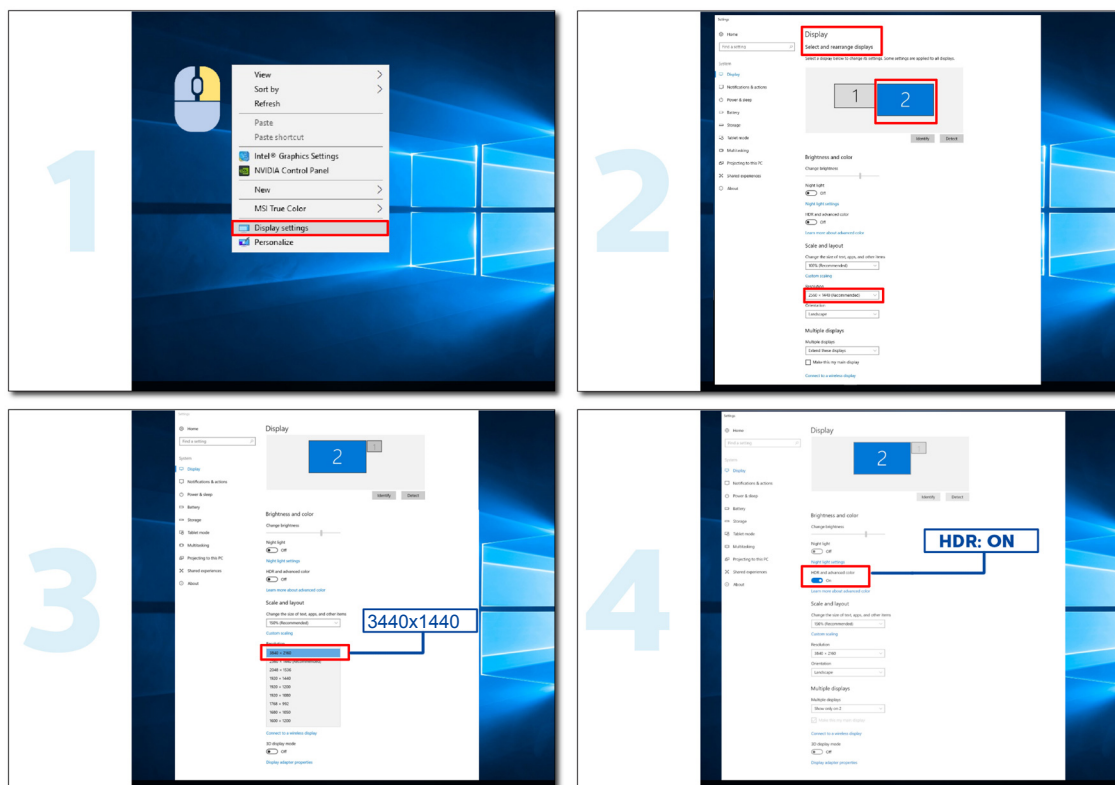
HDR

Совместим с входными сигналами в формате HDR10.

Дисплей может автоматически активировать функцию HDR, если плеер и контент совместимы. Обратитесь к производителю устройства и поставщику контента для получения информации о совместимости вашего устройства и контента. Выберите «ВЫКЛ» для функции HDR, если автоматическая активация не требуется.

Примечание

1. Для интерфейсов DisplayPort/HDMI в версиях WIN10 ниже V1703 специальных настроек не требуется.
2. В версии WIN10 V1703 доступен только интерфейс HDMI, интерфейс DisplayPort не функционирует.
3. Разрешение 3840x2160 рекомендуется только для проигрывателей Blu-ray, консолей Xbox и PlayStation.
- а. Разрешение дисплея установлено на 3440x1440, функция HDR предварительно включена (ON).
- б. После запуска приложения наилучший эффект HDR достигается при установке разрешения 3440x1440 (если доступно).



Функция KVM

Что такое KVM?

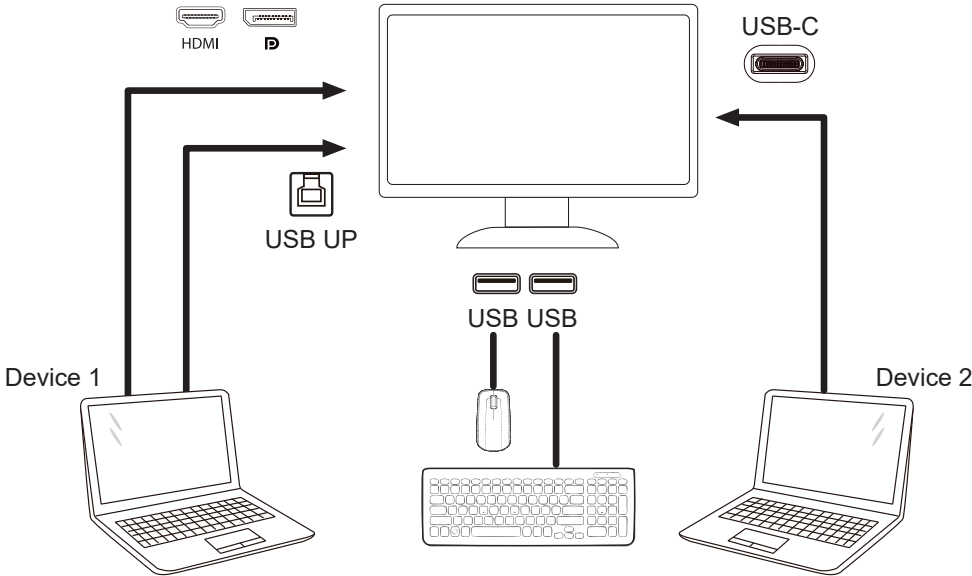
Благодаря функции KVM вы можете выводить изображение с двух ПК, двух ноутбуков или одного ПК и одного ноутбука на один монитор АОС и управлять обоими устройствами с помощью одного комплекта клавиатуры и мыши. Для переключения управления между ПК или ноутбуками выберите нужный источник входного сигнала в пункте «Input Select (Выбор Входа)» экранного меню (OSD).

Как использовать функцию KVM?

Шаг 1: Подключите одно устройство (ПК или ноутбук) к монитору через порт USB-C.

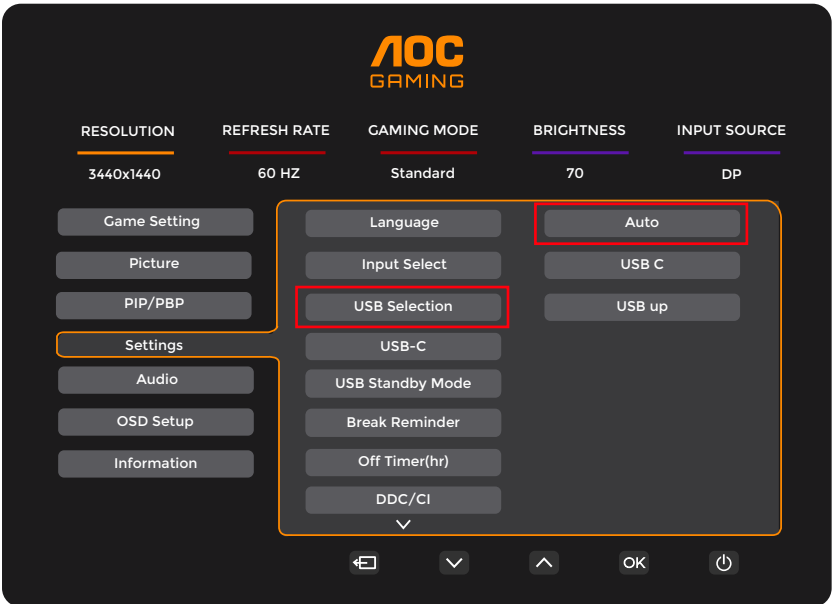
Шаг 2: Подключите второе устройство к монитору через интерфейс HDMI или DisplayPort. Затем также подключите это устройство к монитору через восходящий порт USB.

Шаг 3: Подключите периферийные устройства (клавиатуру и мышь) к монитору через порт USB.



Note: Display design may differ from that illustrated

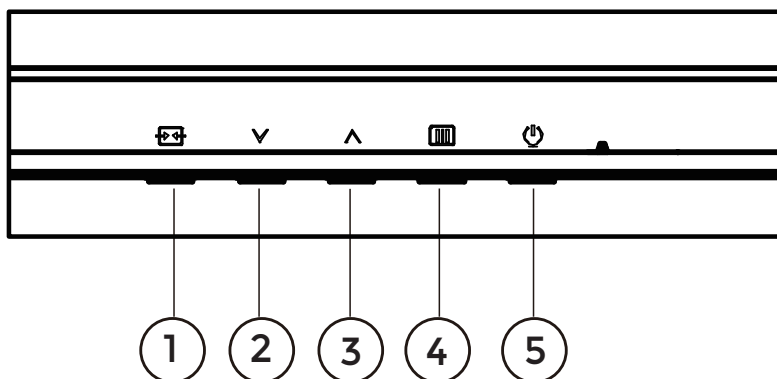
Шаг 4: Откройте меню Settings. Перейдите на страницу настроек и выберите вариант «Auto», «USB C» или «USB up» во вкладке USB Selection.



USB Selection (USB Выбор)	Описание функции
Auto (Автом.)	Auto (Автом.) выбирает USB C или USB up (USB восходящий) в зависимости от Input Source (Ист. вх.сигн.).
USB C	Обеспечивает функцию USB-концентратора через кабель USB C.
USB up (USB восходящий)	Обеспечивает функцию USB-концентратора через кабель USB up.

Настройка

Горячие клавиши



1	Источник/Выход
2	Кнопка польз. (Игровой режим)/Уменьшение
3	Точка прицела/Увеличение
4	МЕНЮ/Ввод
5	Электропитание

МЕНЮ/Ввод

Нажмите для отображения OSD или подтверждения выбора.

Электропитание

Нажмите кнопку питания для включения монитора.

Точка прицела/Увеличение

Когда OSD отсутствует, нажмите кнопку Точка регулировки для отображения или скрытия Точки регулировки.

Кнопка польз. (Game Mode (Игр.реж.))/Уменьшение

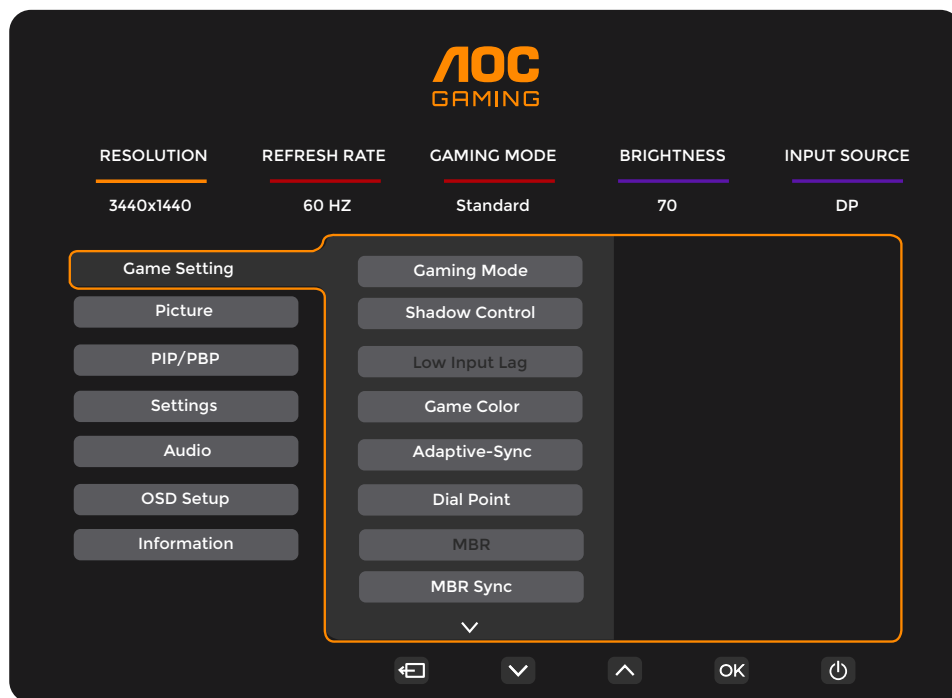
Настройте функцию этой горячей клавиши в меню OSD: Game Mode (Игр.реж.), .Frame Counter (Счетчик кадров) Заводская настройка по умолчанию — .
Game Mode (Игр.реж.) Если меню OSD не отображается, нажмите кнопку «**▼**» для открытия функции игрового режима, затем нажмите кнопку «**▼**» или «**▲**» для выбора игрового режима (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 или Gamer 3) в зависимости от типа игры.

Источник/Выход

Когда OSD закрыто, нажатие кнопки Источник/Выход активирует функцию горячей клавиши Источник.
Когда меню OSD активно, эта кнопка выполняет функцию выхода (для выхода из меню OSD).

Настройка OSD

Основные и простые инструкции по управлению клавишами.

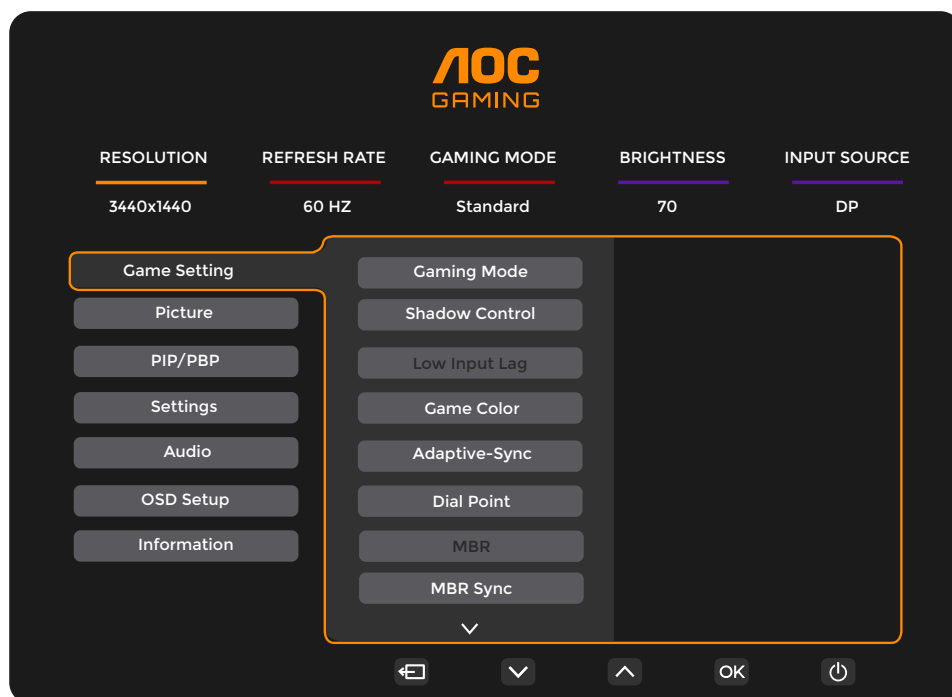


- 1). Нажмите кнопку  MENU для активации окна OSD.
- 2). Нажимайте  или  для навигации по функциям. Когда нужная функция будет выделена, нажмите кнопку  MENU / OK для её активации; нажимайте  или  для навигации по функциям подменю. Когда нужная функция подменю будет выделена, нажмите кнопку  MENU / OK для её активации.
- 3). Нажимайте  или  для изменения настроек выбранной функции. Нажмите  для выхода. Если необходимо настроить другую функцию, повторите шаги 2–3.
- 4). Функция блокировки OSD: Для блокировки OSD нажмите и удерживайте кнопку  MENU при выключенном мониторе, затем нажмите кнопку питания , чтобы включить монитор. Для разблокировки OSD нажмите и удерживайте кнопку  MENU при выключенном мониторе, затем нажмите кнопку питания , чтобы включить монитор.

Примечание:

- 1). Если устройство имеет только один вход сигнала, пункт «Выбор входа» недоступен для настройки.
- 2). Если разрешение входного сигнала является собственным разрешением или используется технология Adaptive-Sync, то пункт «Формат Изображ.» неактивен.

Game Setting (Настройка игры)



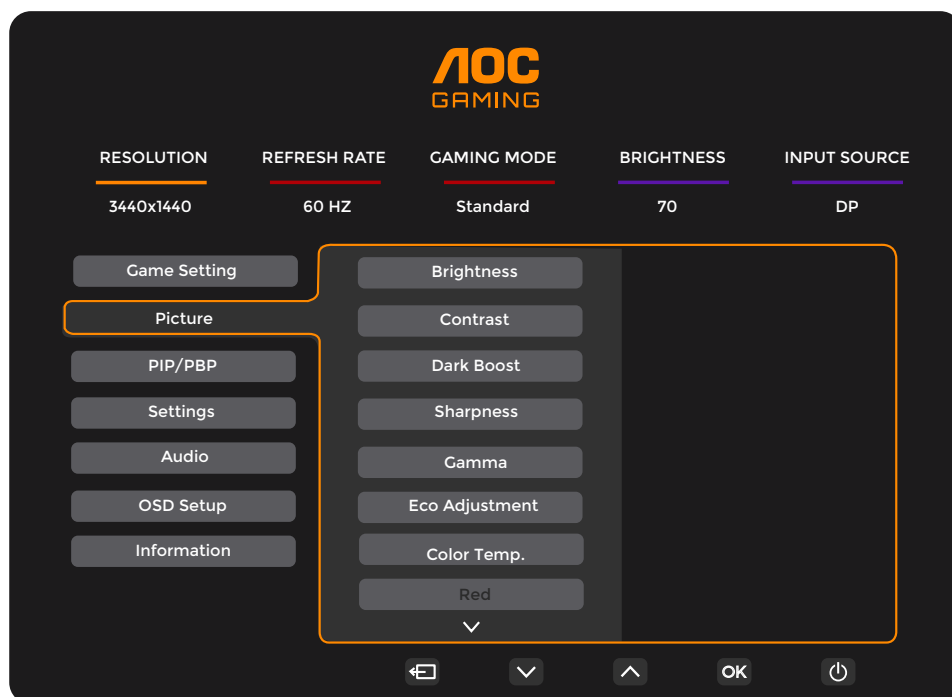
Gaming Mode (Игровой режим)	Standard (Стандарт)	Улучшите читаемость для соответствующих веб- и мобильных игр.
	FPS	Для игры в FPS (шутеры от первого лица). Улучшает детализацию черного цвета в темных сценах.
	RTS	Для игры в RTS (стратегии в реальном времени). Улучшает качество изображения.
	Racing (Гонки)	Для игры в гонки. Обеспечивает максимально быстрое время отклика и высокую насыщенность цвета.
	Gamer 1 (Игрк1)	Настройки пользователя сохранены как Игрок 1.
	Gamer 2 (Игрк2)	Настройки пользователя сохранены как Игрок 2.
	Gamer 3 (Игрк3)	Настройки пользователя сохранены как Игрок 3.
Shadow Control (Упр.тенью)	0 ~ 20	Значение по умолчанию для Управления тенями — 0, после чего пользователь может регулировать его в диапазоне от 0 до 20 для повышения контрастности и получения более четкого изображения. Если изображение слишком темное и детали плохо различимы, отрегулируйте значение от 0 до 20 для улучшения четкости.
Низкая задержка ввода	Off / On	Отключить буфер кадров для уменьшения задержки ввода.
Game Color (Игровой цвет)	0 ~ 20	Игровой цвет предоставляет 0–20 уровней регулировки насыщенности для улучшения качества изображения.
Adaptive-Sync	Off / On	Отключите или включите Adaptive-Sync. Напоминание о работе Adaptive-Sync: при включении функции Adaptive-Sync в некоторых игровых режимах может наблюдаться мигание.
Dial Point (Точка прицела)	Выкл / Вкл / Динамический	Функция «Точка прицела» размещает индикатор прицеливания в центре экрана, помогая игрокам точно и аккуратно целиться в играх от первого лица (FPS).
MBR	0 ~ 20	MBR (снижение размытия движения) предоставляет 0–20 уровней регулировки для уменьшения размытия движения. Примечание 1. Функцию MBR можно настроить, когда Adaptive-Sync/m выключен, а частота обновления составляет ≥ 75 Гц. 2. Яркость экрана снижается по мере увеличения значения настройки.
MBR Sync	Off / On	Отключить или включить синхронизацию MBR (удаление размытия движения).

Overdrive (Разгон)	Normal (Нормальный)	Настройка времени отклика. Примечание 1. Если пользователь устанавливает режим Overdrive (Разгон) в значение «Fastest (Самый быстрый)», отображаемое изображение может стать размытым. Пользователь может настроить уровень Overdrive (Разгон) или отключить его в соответствии с личными предпочтениями. 2. Функция «Extreme (Экстремальный)» доступна опционально при отключенном режиме Adaptive-Sync и частоте обновления Refresh Rate (Част. обновл.) ≥ 75 Гц. 3. При включении функции «Extreme (Экстремальный)» яркость Brightness (Яркость) экрана снижается.
	Fast (Быстрый)	
	Faster (Быстрее)	
	Fastest (Самый быстрый)	
	Extreme (Экстремальный)	
Frame Counter (Счетчик кадров)	Выкл / Верхний правый / Нижний правый / Верхний левый / Нижний левый	Отображение частоты V в выбранном углу.

Примечание

- 1). Если «HDR Mode» в разделе «Picture» включен, параметры «Gaming Mode», «Shadow Control» и «Game Color» не могут быть отрегулированы.
- 2). Если «HDR» в разделе «Picture» включен, параметры «Gaming Mode», «Shadow Control», «Game Color» и «MBR» не могут быть отрегулированы. Параметр «Extreme» в разделе «Overdrive» недоступен.
- 3). Если «Color Space» в разделе «Picture» установлен на sRGB, параметры «Gaming Mode», «Shadow Control» и «Game Color» не могут быть отрегулированы.

Picture (Изобр.)



Brightness (Яркость)	0-100	Настройка подсветки.
Контрастность	0-100	Контрастность из цифрового регистра.
Dark Boost (Усиление темного)	Off (Выкл.) / Level1 (Уровень1) / Level2 (Уровень2) / Level3 (Уровень3)	Улучшите детализацию изображения в темных или светлых участках, отрегулируйте яркость в светлых зонах и убедитесь в отсутствии перенасыщения.
Sharpness (Резк.)	0-100	Настройка резкости.
Гамма	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Настройте гамму.
Eco Adjustment (Регулир. Eco)	Standard (Стандарт)	Стандартный режим.
	Text (Текст)	Режим текста.
	Internet (Интернет)	Режим Интернета.
	Game (Игра)	Игровой режим.
	Movie (Кино)	Режим Фильма.
	Sports (Спорт)	Спортивный режим.
	Reading (Чтение)	Режим Чтения.
	Uniformity	Режим Однородности
Color Temp. (Цв. Режим)	Warm (Теплый)	Восстановление цветовой температуры Warm (Теплый) из EEPROM.
	Обычный	Восстановление цветовой температуры Normal (Обычный) из EEPROM.
	Cool (Холодный)	Восстановление цветовой температуры Cool (Холодный) из EEPROM.
	Пользователь	Восстановление цветовой температуры из EEPROM.
Red (Красный)	0-100	Усиление красного из цифрового регистра.
Green (Зеленый)	0-100	Усиление зелёного из цифрового регистра.

Blue (Синий)	0-100	Усиление синего из цифрового регистра.
R.Saturation (Насыщ. красн.)	0-100	Регулировка насыщенности
G.Saturation (Насыщ. зел.)	0-100	
B.Saturation (Насыщ. син.)	0-100	
C.Saturation (Насыщ. голуб.)	0-100	
M.Saturation (Насыщ. пурп.)	0-100	
Y.Saturation (Насыщ. желт.)	0-100	
R.Hue (Красн. оттен.)	0-100	Настройка оттенка (Hue)
G.Hue (Зелен. оттен.)	0-100	
B.Hue (Синий оттен.)	0-100	
C.Hue (Голуб. оттен.)	0-100	
M.Hue (Пурп. оттен.)	0-100	
Y.Hue (Желт. оттен.)	0-100	
HDR	Off (Выкл.)	Установите HDR профиль в соответствии с вашими требованиями. Примечание При обнаружении HDR опция HDR будет доступна для настройки.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR Изобр.)	
	HDR Movie (HDR Кино)	
	HDR Game (HDR Игра)	
HDR Mode	Off (Выкл.)	Оптимизировано для цвета и контрастности изображения с имитацией HDR-эффекта. Примечание При отсутствии HDR-контента опция HDR режима будет доступна для настройки.
	HDR Picture (HDR Изобр.)	
	HDR Movie (HDR Кино)	
	HDR Game (HDR Игра)	
DCR	Off (Выкл.)	Отключите динамическую контрастность.
	On (Вкл.)	Включите функцию Dynamic (Динамический) Contrast (Контраст).
Color Space (Цвет. простр.)	Panel Native	Обеспечивает Native (Собственное) Color Gamut.
	sRGB	sRGB Color Space (Цвет. простр.).
LowBlue Mode (Режим LowBlue)	Off (Выкл.)	Снижает уровень синего света за счёт регулировки цветовой температуры.
	Multimedia (Мультимедиа)	
	Internet (Интернет)	
	Office (Офис)	
	Reading (Чтение)	

Image Ratio (Формат Изображ.)	Full (Полноэкранный) / Aspect (Пропорции) / 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)	Выберите соотношение изображения для отображения.
-------------------------------------	--	---

Примечание

1) Если «HDR Mode» установлен в любое значение, кроме Off (Выкл.), параметры «Contrast (Контраст)», «Dark Boost (Усиление темного)», «Gamma (Гамма)», «Brightness (Яркость)», «Color Temp. (Цв. Режим)», «6-Axis Saturation / Hue (Насыщен. / Оттенок)», «Color Space (Цвет. простр.)» и «LowBlue Mode (Режим LowBlue)» не подлежат регулировке.

2) Если «HDR» установлен в «DisplayHDR», все пункты в разделе «Image Ratio (Формат Изображ.)», кроме «HDR» и «Sharpness (Резк.)», не подлежат регулировке;

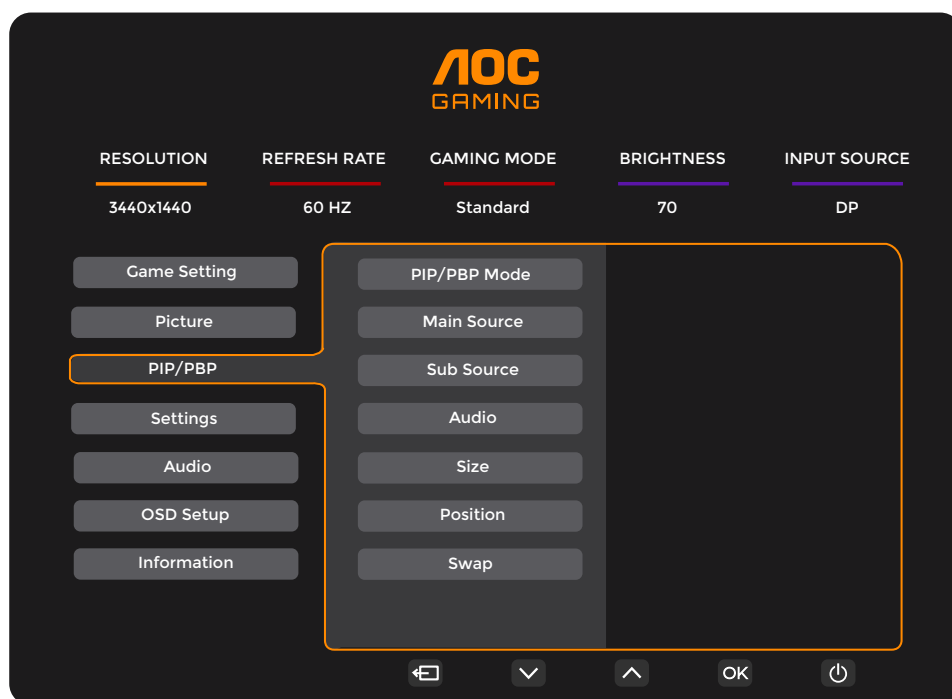
Если «HDR» установлен в «HDR Photo», «HDR Movie (HDR Кино)» или «HDR Game (HDR Игра)», параметры «Gamma (Гамма)», «Brightness (Яркость)», «Color Temp. (Цв. Режим)», «6-Axis Saturation / Hue (Насыщен. / Оттенок)», «Color Space (Цвет. простр.)» и «LowBlue Mode (Режим LowBlue)» не подлежат регулировке.

3) Если параметр «Цвет. простр.» установлен на sRGB, регулировка параметров «Контрастность», «Темное усиление», «Гамма», «Яркость», «Цв. Режим», «Насыщен./Оттенок по 6 осям», «HDR режим» и «Режим LowBlue» недоступна.

4) Если параметр «Яркость» установлен на «Чтение», регулировка параметров «Контрастность», «Темное усиление», «Цв. Режим», «Насыщен./Оттенок по 6 осям», «Цвет. простр.» и «Режим LowBlue» недоступна.

5) Если параметр «Игр.реж.» в разделе «Настройка игры» установлен в режим, отличный от «Стандарт», регулировка параметров «Яркость», «Насыщен./Оттенок по 6 осям», «HDR режим» и «Цвет. простр.» недоступна.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Режим PIP/PBP)	Выкл / PIP / PBP	Отключить или включить PIP или PBP.
Main Source (Основ. источник)		Выберите источник сигнала для основного экрана.
Sub Source (Допол. источник)		Выберите источник сигнала для вторичного экрана.
Audio (Аудио)	Main Source (Основ. источник)	Отключите или включите Audio Setup (Настройка Звука).
	Sub Source (Допол. источник)	
Size (Размер)	Малый / Средний / Большой	Выберите размер экрана.
Position (Положение)	Верхний правый	Задайте положение экрана.
	Нижний правый	
	Верхний левый	
	Нижний левый	
Swap (Замена)	Вкл.: Замена	Замените источник сигнала экрана.
	Выкл.: действие не выполняется	

Примечание:

1) Когда параметр «HDR» в разделе «Яркость» находится во включенном состоянии, настройка всех параметров в разделе «PIP/PBP» невозможна.

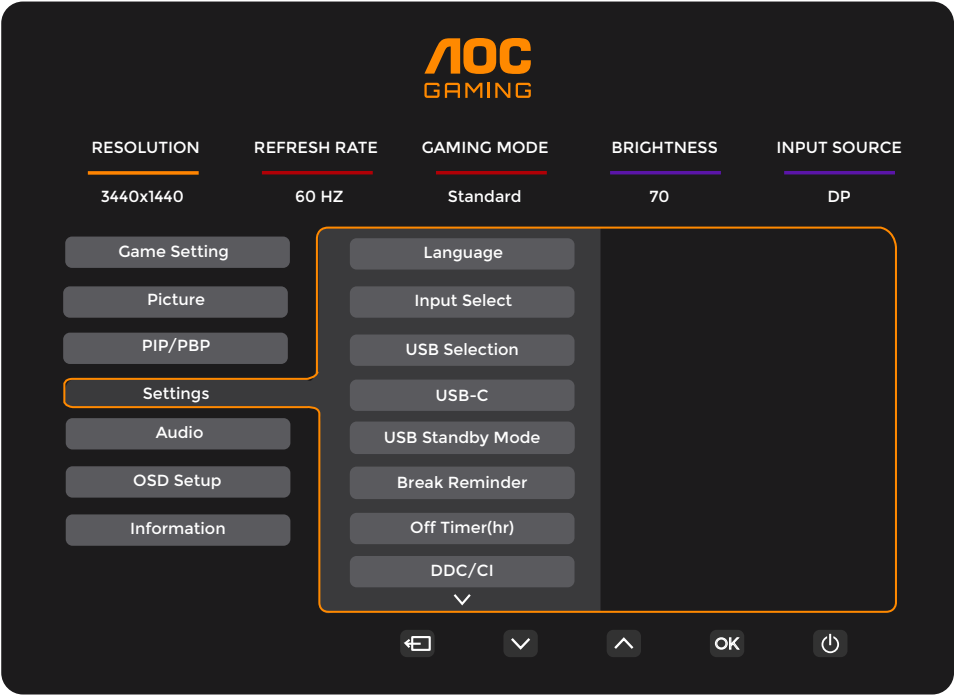
2) При включении режима PBP/PIP совместимость источников сигнала основного и дополнительного экранов представлена следующим образом:

PBP		Основной источник			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Допол. источник	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

PIP		Основной источник			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Допол. источник	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

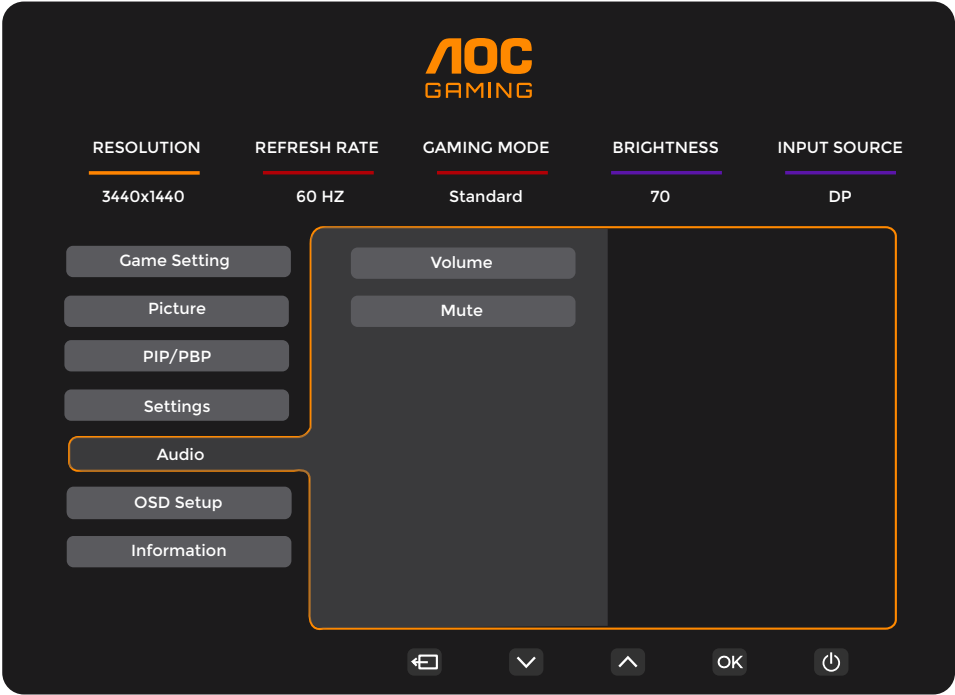
*: При включении режима PIP, если источники сигнала HDMI и DisplayPort одновременно назначены на основной и дополнительный экраны соответственно, другой порт DisplayPort поддерживает разрешение не выше WQHD при частоте 60 Гц и глубине цвета 8 бит (в формате RGB, YCbCr 4:4:4 или 4:2:0).

Settings (Настройки)



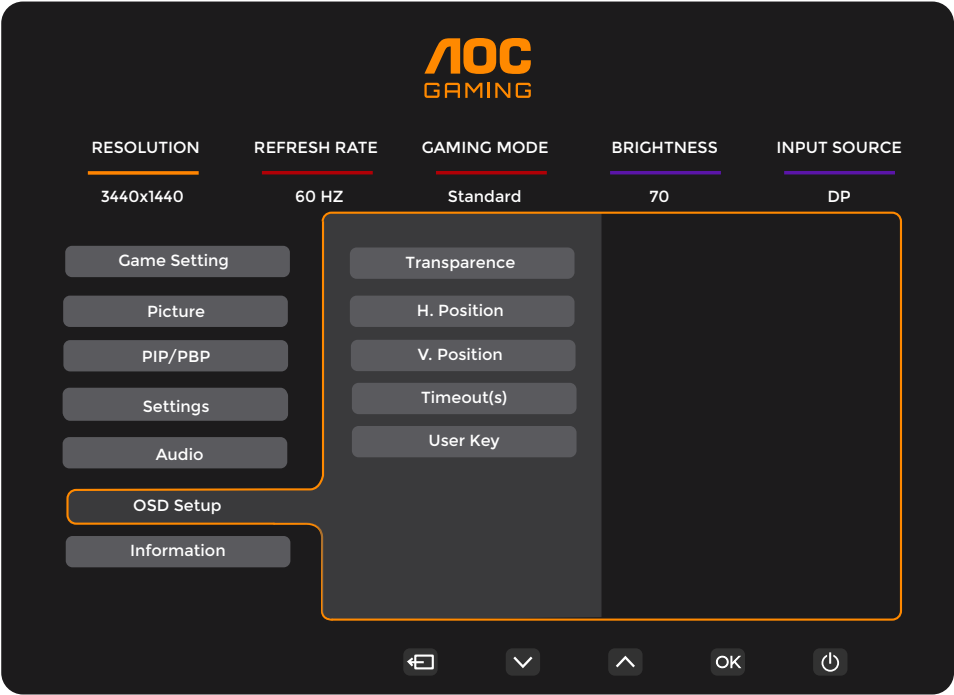
Язык		Выберите язык OSD.
Input Select (Выбор Входа)	Авто / HDMI1 / HDMI2 / USB C /DP	Выберите источник входного сигнала.
USB Selection (USB Выбор)	Авто / USB C / USB восходящий	Выберите путь для данных восходящего канала USB
USB-C	High Data Speed (Выс. скор. пер. дан.)/ High Resolution (Высок. разр.)	Для подключения устройства USB-C установите параметр USB в режим High Resolution (Высок. разр.) или High Data Speed (Выс. скор. пер. дан.). Примечание: При выборе настройки по умолчанию «High Data Speed (Выс. скор. пер. дан.)» приоритет отдается скорости передачи данных, а порт USB-A функционирует со скоростью USB 3.2 Gen1. При выборе режима «High Resolution (Высок. разр.)» порт USB-A функционирует со скоростью USB 2.0.
USB Standby Mode ()	Off / On	Включите или выключите режим ожидания USB.
Break Reminder (Напом. о пер.)	Off / On	Напоминание о перерыве при непрерывной работе пользователя более 1 часа.
Off Timer (hr) (Тайм.выкл. (ч))	0-24	Выберите время отключения постоянного тока.
DDC/CI	Нет / Да	Включить/выключить поддержку DDC/CI.
Reset (Сброс настроек)	Нет / Да	Сбросить настройки меню на значения по умолчанию.

Audio (Аудио)



V o l u m e (Громкость)	0-100	Регулировка уровня громкости.
Mute (Без звука)	Off / On	Отключите громкость.

OSD Setup (Настр. меню)



Transparence (Прозр.)	0-100	Настройка прозрачности OSD.
Положение	0-100	Настройка горизонтального положения OSD.
Положение	0-100	Настройка вертикального положения OSD.
Тайм-аут (с)	5-120	Настройка тайм-аута OSD.
User Key (Кнопка пользов.)	Gaming Mode (Игровой режим) / Frame Counter (Счетчик кадров)	Пользователь настраивает меню быстрых клавиш с использованием клавиши «V».

Information (Инфо.)

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

⏻

Светодиодный индикатор

Статус	LED Color (Цвет СИД)
Режим полной мощности	Белый
Режим активного отключения	Оранжевый

Устранение неполадок

Проблема и вопрос	Возможные решения
Индикатор питания не горит	Убедитесь, что кнопка питания включена, а сетевой шнур правильно подключён к заземлённой розетке и к монитору.
Изображение отсутствует на экране	● Правильно ли подключён сетевой шнур? Проверьте подключение сетевого шнура и источника питания. ● Правильно ли подключён видеокабель? (Подключено с помощью HDMI-кабеля) Проверьте подключение HDMI-кабеля. (Подключено с помощью DP-кабеля) Проверьте подключение DP-кабеля. * Вход HDMI/DP доступен не на всех моделях. ● Если питание включено, перезагрузите компьютер, чтобы увидеть начальный экран (экран входа в систему). Если появляется начальный экран (экран входа в систему), загрузите компьютер в соответствующем режиме (безопасный режим для Windows 7/8/10) и затем измените частоту видеокарты. (См. раздел «Настройка оптимального разрешения») Если начальный экран (экран входа в систему) не появляется, обратитесь в сервисный центр или к вашему дилеру. ● Вы видите «Вход не поддерживается» на экране? Это сообщение появляется, когда сигнал с видеокарты превышает максимальное разрешение и частоту обновления, которые монитор может корректно обработать. Отрегулируйте максимальное разрешение и частоту обновления, поддерживаемые монитором. ● Убедитесь, что установлены драйверы монитора AOC.
Изображение размыто и имеет проблему с тенями и двоением	Отрегулируйте параметры Контрастности и Яркости. Нажмите горячую клавишу (AUTO) для автоматической настройки. Убедитесь, что вы не используете удлинительный кабель или переключатель. Рекомендуется подключать монитор непосредственно к выходному разъёму видеокарты на задней панели.
Изображение дергается, мерцает или появляется волнообразный узор.	Удалите электроприборы, которые могут вызывать электромагнитные помехи, как можно дальше от монитора. Используйте максимальную частоту обновления, поддерживаемую вашим монитором при используемом разрешении.
Монитор застрял в режиме активного отключения.	Выключатель питания компьютера должен быть включён. Видеокарта компьютера должна быть плотно установлена в слот. Убедитесь, что видеокабель монитора правильно подключён к компьютеру. Проверьте видеокабель монитора и убедитесь, что ни один контакт не согнут. Убедитесь, что ваш компьютер работает, нажав клавишу CAPS LOCK на клавиатуре и наблюдая за индикатором CAPS LOCK. Индикатор должен либо включиться, либо выключиться после нажатия клавиши.
Отсутствует один из основных цветов (КРАСНЫЙ, ЗЕЛЁНЫЙ или СИНИЙ).	Проверьте видеокабель монитора и убедитесь, что ни один контакт не повреждён. Убедитесь, что видеокабель монитора правильно подключён к компьютеру.
Изображение на экране не центрировано или неправильно масштабировано.	Отрегулируйте горизонтальное (H-Position) и вертикальное (V-Position) положение или нажмите горячую клавишу (AUTO).
Изображение имеет цветовые искажения (белый цвет не выглядит белым).	Отрегулируйте цветовую гамму RGB или выберите желаемую цветовую температуру.
Горизонтальные или вертикальные помехи на экране.	Используйте режим выключения Windows 7/8/10/11 для настройки CLOCK и FOCUS. Нажмите горячую клавишу (AUTO) для автоматической настройки.
Нормативные требования и сервисное обслуживание	Обратитесь к разделу «Нормативные требования и сервисное обслуживание», который содержится в руководстве пользователя на компакт-диске или на сайте www.aoc.com (чтобы найти модель, приобретенную вами в вашей стране, и получить информацию о нормативных требованиях и сервисном обслуживании на странице поддержки).

Технические характеристики

Общие технические характеристики

Панель	Название модели	CU34G4CA	
	Тип матрицы	TFT цветной ЖК-дисплей	
	Размер видимого изображения	86,4 см по диагонали	
	Шаг пикселя	0,23175 мм (Г) x 0,23175 мм (В)	
	Цвет отображения	1,07 млрд ^[1]	
Others (Другое)	Диапазон горизонтальной развертки	30 кГц–160 кГц (HDMI) 30 кГц–275 кГц (DisplayPort)	
	Максимальный размер горизонтальной развертки	797,22 мм	
	Диапазон вертикальной развертки	48–100 Гц (HDMI) 48–180 Гц (DisplayPort)	
	Вертикальный размер сканирования (максимальный)	333,72 мм	
	Оптимальное предустановленное разрешение	3440x1440@60Hz	
	Максимальное разрешение	3440x1440@100 Гц (HDMI) 3440x1440@180 Гц (DisplayPort)	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Источник питания	100–240 В~, 50/60 Гц, 2 А	
	Потребляемая мощность	Типичное (яркость и контрастность по умолчанию)	31Вт
		Макс. (Яркость = 100, контрастность = 100)	≤200Вт
		Режим ожидания	≤0,5 Вт
	Тепловыделение	Нормальный режим работы	105,80 БТЕ/ч (тип.)
		Сон (режим ожидания)	<1,71 БТЕ/ч
		Режим выключения	<1,02 БТЕ/ч
		Режим выключения (сетевой переключатель)	0 БТЕ/ч
Физические характеристики	Тип разъема	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx2/USB восходящий/Выход для наушников	
	Тип сигнального кабеля	Съемный	
Условия окружающей среды	Температура	Рабочий режим	0°C~40°C
		Неэксплуатационная	-25°C~55°C
	Влажность	Рабочий режим	10%~85% (без конденсации)
		Неэксплуатационная	5% ~ 93% (без конденсации)
	Высота	Рабочий режим	0 м ~ 5000 м (0 футов ~ 16404 фута)
		Неэксплуатационная	0 м ~ 12192 м (0 футов ~ 40000 футов)



Примечание

[1]: Данное изделие поддерживает максимальное количество отображаемых цветов 1,07 млрд при условиях конфигурации, указанных в таблице ниже (некоторые параметры могут быть скрыты из-за различных политик видеокарт, а фактическая поддержка зависит от видеокарты). Видеокарта должна поддерживать функцию DSC:

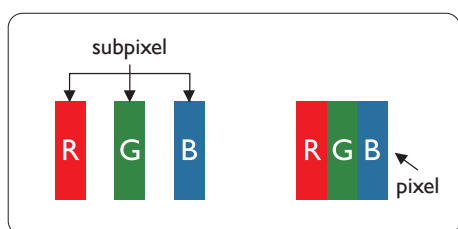
Version (Версия) сигнала Format цвета Состояние Бит цвета	HDMI2.0		DisplayPort1.4		USB C @USB Выс. скор. пер. дан.		USB C @USB Высок. разр.	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
WQHD 180Hz 10 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	\	\
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
Низкое разрешение 8 бит/10 бит на канал	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Политика АОС в отношении дефектов пикселей матриц мониторов

Компания АОС стремится предоставлять продукцию высочайшего качества. Мы используем одни из самых передовых производственных процессов в отрасли и осуществляем строгий контроль качества. Однако дефекты пикселей или субпикселей на матрицах, применяемых в мониторах, иногда неизбежны.

Ни один производитель не может гарантировать полное отсутствие дефектов пикселей во всех матрицах, однако компания АОС гарантирует, что любой монитор с недопустимым количеством дефектов будет отремонтирован или заменен в рамках гарантийного обслуживания. В настоящем уведомлении разъясняются различные типы дефектов пикселей и определяются допустимые уровни дефектов для каждого типа. Для получения права на ремонт или замену по гарантии количество дефектов пикселей на матрице монитора должно превышать указанные допустимые уровни. Например, доля дефектных субпикселей на мониторе не должна превышать 0,0004%.

Кроме того, компания АОС устанавливает еще более высокие стандарты качества для определенных типов или комбинаций дефектов пикселей, которые более заметны, чем другие. Данная политика действует по всему миру.



Пиксели и субпиксели

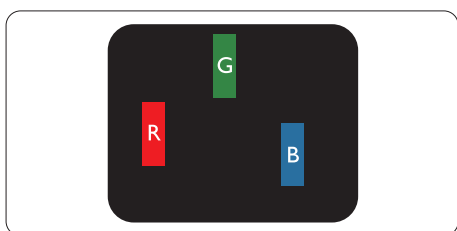
Пиксель, или элемент изображения, состоит из трех субпикселей основных цветов: красного, зеленого и синего. Множество пикселей вместе формируют изображение. Когда все субпиксели одного пикселя включены, три цветных субпикселя вместе воспринимаются как один белый пиксель. Когда все они выключены, три цветных субпикселя вместе воспринимаются как один черный пиксель. Другие комбинации включенных и выключенных субпикселей выглядят как отдельные пиксели других цветов.

Типы дефектов пикселей

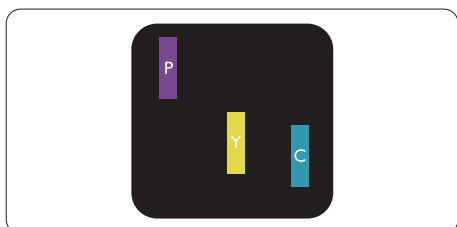
Дефекты пикселей и субпикселей проявляются на экране по-разному. Существует две категории дефектов пикселей и несколько типов дефектов субпикселей в каждой категории.

Дефекты ярких точек

Дефекты ярких точек проявляются как пиксели или субпиксели, которые всегда светятся или находятся во включенном состоянии («Вкл.»). То есть яркая точка — это субпиксель, который выделяется на экране, когда монитор отображает темный узор. Существуют следующие типы дефектов ярких точек.

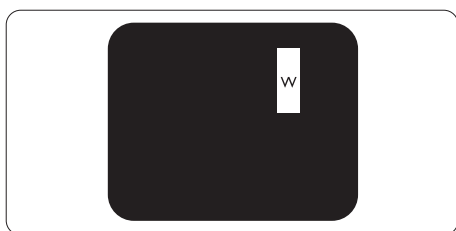


Один светящийся красный, зелёный или синий субпиксель.



Два соседних светящихся субпикселя:

- Красный + Синий = Пурпурный
- Красный + Зелёный = Жёлтый
- Зелёный + Синий = Голубой (Light Blue)



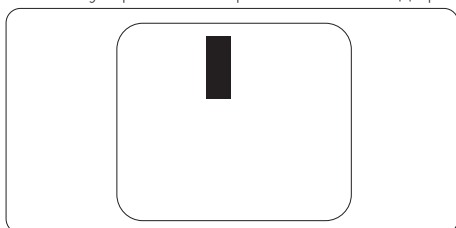
Три соседних светящихся субпикселя (один белый пиксель).

Примечание

Яркость красной или синей точки должна превышать яркость соседних точек более чем на 50 %, тогда как яркость зелёной точки превышает яркость соседних точек на 30 %.

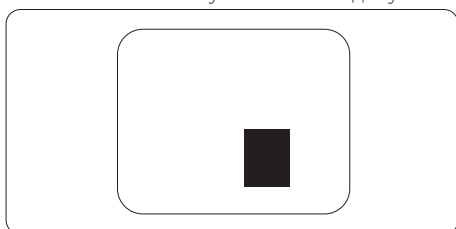
Дефекты чёрных точек

Дефекты чёрных точек проявляются в виде пикселей или субпикселей, которые постоянно остаются тёмными или находятся в состоянии «Выкл.». То есть тёмная точка представляет собой субпиксель, который выделяется на экране при отображении монитором светлого узора. Ниже перечислены типы дефектов чёрных точек.



Близость расположения дефектов пикселей

Поскольку дефекты пикселей и субпикселей одного типа, расположенные близко друг к другу, могут быть более заметными, компания АОС также устанавливает допуски на близость расположения дефектов пикселей.



Допуски на дефекты пикселей

Для получения права на ремонт или замену устройства по причине дефектов пикселей в течение гарантийного срока панель монитора АОС должна иметь дефекты пикселей или субпикселей, превышающие допуски, указанные в электронном руководстве пользователя.

ДЕФЕКТЫ В ВИДЕ СВЕТЫХ ТОЧЕК	ДОПУСТИМЫЙ УРОВЕНЬ
1 светящийся субпиксель	2
2 смежных светящихся субпикселя	1
3 смежных светящихся субпикселя (один белый пиксель)	0
Расстояние между двумя дефектами в виде светлых точек*	≥15 мм
Общее количество дефектов в виде светлых точек всех типов	2
ДЕФЕКТЫ В ВИДЕ ТЕМНЫХ ТОЧЕК	ДОПУСТИМЫЙ УРОВЕНЬ
1 темный субпиксель	5 или менее
2 смежных темных субпикселя	2 или менее
3 смежных темных субпикселя	≤0
Расстояние между двумя дефектами в виде темных точек*	≥15 мм
Общее количество дефектов в виде темных точек всех типов	5 или менее
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ДЕФЕКТОВ ПИКСЕЛЕЙ	ДОПУСТИМЫЙ УРОВЕНЬ
Общее количество дефектов в виде ярких или черных точек всех типов	5 или менее

Примечание

*: 1 или 2 соседних дефекта субпикселей = 1 дефект точки.

Предустановленные режимы отображения

Стандарт	РАЗРЕШЕНИЕ (±1 Гц)	ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ ЧАСТОТА (кГц)	ВЕРТИКАЛЬНАЯ ЧАСТОТА (Гц)
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

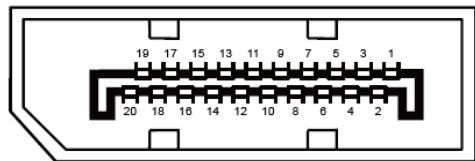
Примечание: согласно стандарту VESA, при расчёте частоты обновления (частоты поля) различных операционных систем и видеокарт может наблюдаться погрешность (+/-1 Гц). Для повышения совместимости номинальная частота обновления данного изделия была округлена. Пожалуйста, ориентируйтесь на фактические характеристики продукта.

Назначение контактов



19-контактный кабель цветного сигнала дисплея

№ контакта	Название сигнала	№ контакта	Название сигнала	№ контакта	Название сигнала
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	DDC/CEC Заземление
2.	Экран TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V Питание
3.	TMDS Data 2-	11.	Экран тактового сигнала TMDS	19.	Обнаружение горячего подключения
4.	Данные TMDS 1+	12.	Тактовый сигнал TMDS-		
5.	Экран TMDS Data 1	13.	CEC		
6.	Данные TMDS 1-	14.	Зарезервировано (не подключено на устройстве)		
7.	Данные TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Экран данных TMDS 0	16.	SDA		



20-контактный кабель цветного сигнала дисплея

№ контакта	Название сигнала	№ контакта	Название сигнала
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	Обнаружение горячего подключения
9	ML_Lane 1 (p)	19	Возврат DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Функция Plug & Play DDC2B

Данный монитор оснащён возможностями VESA DDC2B в соответствии со стандартом VESA DDC. Это позволяет монитору информировать хост-систему о своей идентификации и, в зависимости от уровня используемого DDC, передавать дополнительную информацию о своих возможностях отображения.

DDC2B представляет собой двунаправленный канал передачи данных, основанный на протоколе I2C. Хост может запрашивать информацию EDID через канал DDC2B.

