

AOC

GAMING



ПОСІБНИК КОРИСТУВАЧА

CU34G4CA

AOC GAMING MONITOR

Безпека	1
Національні конвенції	1
Живлення.....	2
Інсталяція	3
Очищення.....	4
Інше	5
Налаштування	6
Вміст коробки.....	6
Встановлення стійки та основи.....	7
Регулювання кута огляду.....	8
Підключення монітора.....	9
Настінне кріплення.....	10
Функція Adaptive-Sync.....	11
HDR	12
Функція KVM.....	13
Регулювання	14
Гарячі клавіші	14
Налаштування OSD.....	15
Game Setting (Налашт. Гри)	16
Picture (зображення).....	18
PIP/PBP	21
Settings (Настройки)	23
Audio (Аудіо)	24
OSD Setup (Установ. меню).....	25
Information (Інфо.)	26
Світлодіодний індикатор	27
Усунення несправностей.....	28
Технічні характеристики.....	29
Загальні технічні характеристики	29
Політика АОС щодо дефектів пікселів панелей моніторів.....	31
Попередньо встановлені режими відображення.....	33
Призначення контактів.....	34
Plug and Play.....	35

Безпека

Національні конвенції

У наступних підрозділах описано національні конвенції, що використовуються в цьому документі.

Примітки, застереження та попередження

Протягом цього керівництва блоки тексту можуть супроводжуватися піктограмою та друкуватися жирним або курсивним шрифтом. Ці блоки є примітками, застереженнями та попередженнями і використовуються наступним чином:



ПРИМІТКА: ПРИМІТКА містить важливу інформацію, яка допомагає ефективніше використовувати вашу комп'ютерну систему.



ЗАСТЕРЕЖЕННЯ: ЗАСТЕРЕЖЕННЯ вказує на ризик пошкодження обладнання або втрати даних та інформує про способи уникнення цієї проблеми.



ПОПЕРЕДЖЕННЯ: ПОПЕРЕДЖЕННЯ вказує на потенційну загрозу травмування та інформує про способи уникнення цієї проблеми. Деякі попередження можуть подаватися в альтернативному форматі та без супровідної піктограми. У таких випадках конкретне оформлення попередження визначається вимогами регуляторних органів.

Живлення



Експлуатація монітора дозволяється лише від джерела живлення того типу, який зазначено на етикетці. Якщо ви не впевнені щодо типу електромережі у вашому помешканні, зверніться до постачальника обладнання або місцевої енергопостачальної компанії.



Монітор оснащено трьохконтактною заземленою вилкою з третім (заземлювальним) контактом.

Ця вилка підходить лише для заземленої електричної розетки як захід безпеки. Якщо ваша розетка не підтримує трьохпровідну вилку, зверніться до електрика для встановлення правильної розетки або використовуйте адаптер для безпечного заземлення пристрою. Не порушуйте призначення заземленої вилки з метою безпеки.



Відключайте пристрій від мережі під час грози або якщо він не буде використовуватися тривалий час. Це захистить монітор від пошкоджень через перенапруги в електромережі.



Не перевантажуйте подовжувачі та розподільчі пристрої. Перевантаження може призвести до пожежі або ураження електричним струмом.



Для забезпечення належної роботи використовуйте монітор лише з комп'ютерами, сертифікованими UL, які мають відповідно налаштовані розетки з позначенням 100-240V AC, мінімум 5A.



Настінна розетка повинна бути встановлена поруч із обладнанням і бути легко доступною.

Інсталяція



Не розміщуйте монітор на нестійкому візку, підставці, штативі, кронштейні або столі. Якщо монітор впаде, він може травмувати людину та спричинити серйозні пошкодження цього виробу. Використовуйте лише візок, підставку, штатив, кронштейн або стіл, рекомендовані виробником або ті, що продаються разом із цим виробом. Дотримуйтесь інструкцій виробника під час встановлення виробу та використовуйте монтажні аксесуари, рекомендовані виробником. Комбінацію виробу та візка слід переміщувати обережно.



Ніколи не засовуйте жодних предметів у проріз на корпусі монітора. Це може пошкодити електронні компоненти, що призведе до пожежі або ураження електричним струмом. Ніколи не проливайте рідини на монітор.



Не ставте передню частину виробу на підлогу.



Якщо ви монтуєте монітор на стіну або полицю, використовуйте монтажний комплект, затверджений виробником, і дотримуйтесь інструкцій комплекту.



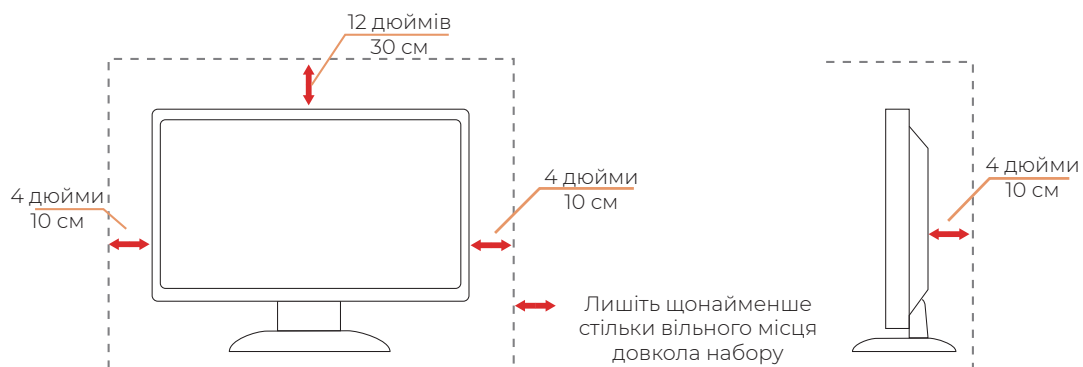
Залишайте достатній простір навколо монітора, як показано нижче. Інакше циркуляція повітря може бути недостатньою, що призведе до перегріву, пожежі або пошкодження монітора.



Щоб уникнути потенційних пошкоджень, наприклад відшарування панелі від рамки дисплея, переконайтеся, що монітор не нахилений вниз більш ніж на -5 градусів. Якщо буде перевищено максимальний кут нахилу вниз у -5 градусів, пошкодження монітора не покриватиметься гарантією.

Нижче наведено рекомендовані зони вентиляції навколо монітора при його встановленні на стіну або на підставку:

Встановлено з підставкою



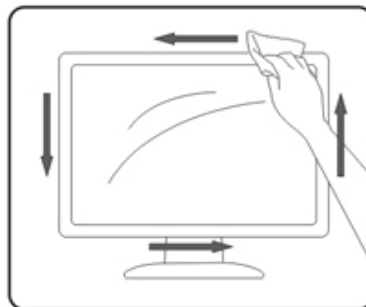
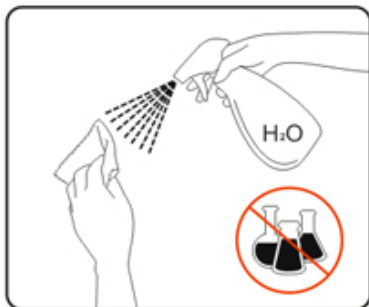
Очищення



Регулярно очищуйте корпус вологою, м'якою тканиною.



Під час очищення використовуйте м'яку бавовняну або мікрофіброву тканину. Тканина повинна бути вологою та майже сухою; не допускайте потрапляння рідини всередину корпусу.



Будь ласка, відключіть шнур живлення перед очищенням пристрою.

Інше



Якщо з пристрою виходить дивний запах, звук або дим, НЕГАЙНО відключіть вилку живлення та зверніться до сервісного центру.



Переконайтеся, що вентиляційні отвори не заблоковані столом або шторами.



Не піддавайте ЖК-монітор сильним вібраціям або ударам під час експлуатації.



Не стукайте по монітору і не кидайте його під час роботи або транспортування.



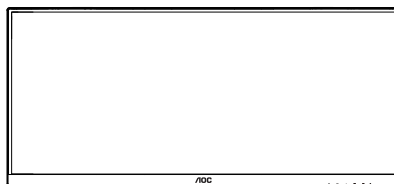
Силові кабелі повинні мати сертифікат безпеки. Для Німеччини це має бути кабель типу H03VV-F, 3G, 0,75 мм² або кращий. Для інших країн слід використовувати відповідні типи кабелів.



Надмірний звуковий тиск від навушників може спричинити втрату слуху. Регулювання еквалайзера на максимум підвищує вихідну напругу навушників, а отже, і рівень звукового тиску.

Налаштування

Вміст коробки



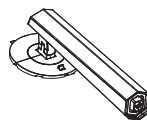
Monitor



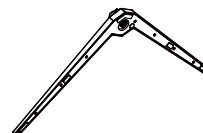
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



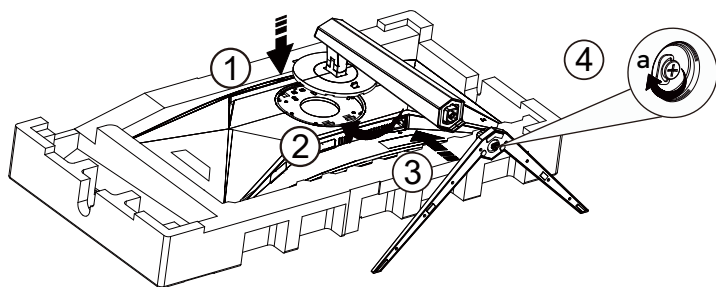
USB Cable

***** Не всі сигнальні кабелі надаються для всіх країн і регіонів. Будь ласка, зверніться до місцевого дилера або офісу представництва АОС для підтвердження.

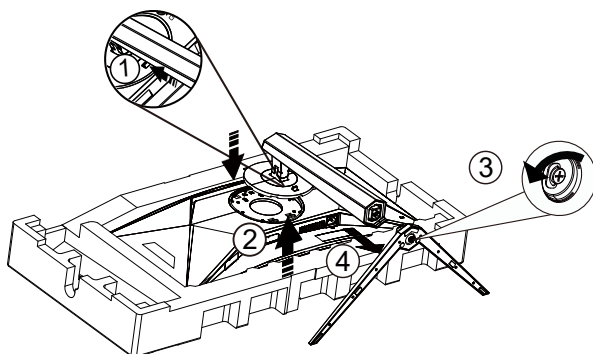
Встановлення стійки та основи

Будь ласка, встановлюйте або знімайте основу, дотримуючись наведених нижче кроків.

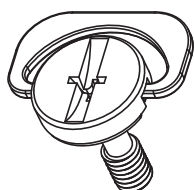
Встановлення:



Зняття:



Специфікація гвинта основи: М6*23 мм (ефективна різьба 5,5 мм)

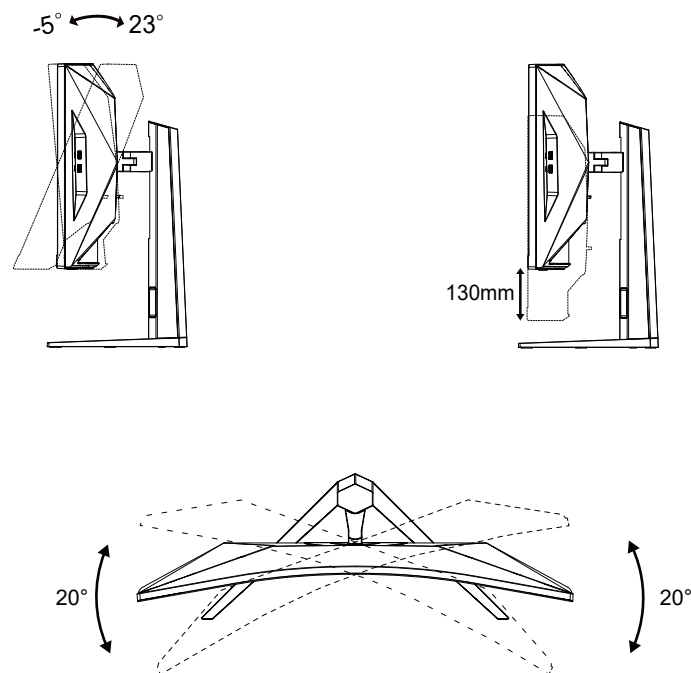


Регулювання кута огляду

Для оптимального перегляду рекомендується дивитися на монітор прямо, а потім налаштувати кут нахилу відповідно до ваших уподобань.

Тримайте підставку, щоб монітор не перекинувся під час зміни кута нахилу.

Ви можете регулювати монітор наступним чином:



ПРИМІТКА:

Не торкайтеся LCD-екрану під час зміни кута нахилу. Дотик до LCD-екрану може спричинити пошкодження.

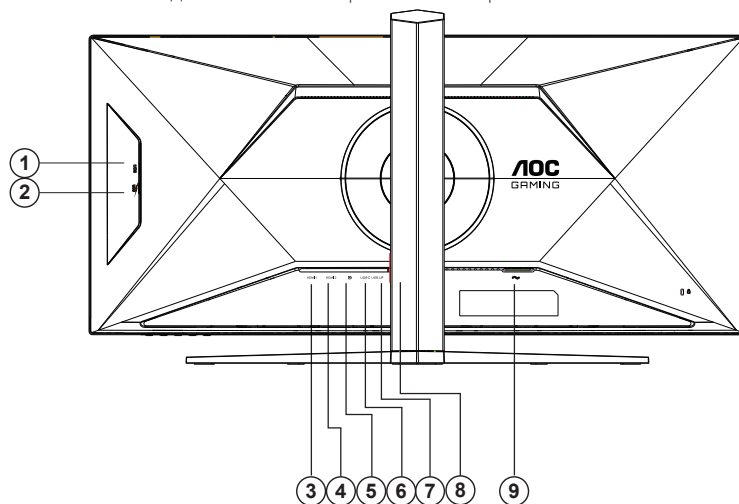


Увага

- Щоб уникнути потенційних пошкоджень екрану, таких як відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахиляється вниз більше ніж на -5 градусів.
- Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся лише за рамку дисплея.

Підключення монітора

Підключення кабелів на задній панелі монітора та комп'ютера:



1. USB3.2 Gen1 downstreamx1
2. USB3.2 Gen1 downstream + швидка зарядка x1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB up (USB вихід.)
8. Навушники
9. Живлення

Підключення до ПК

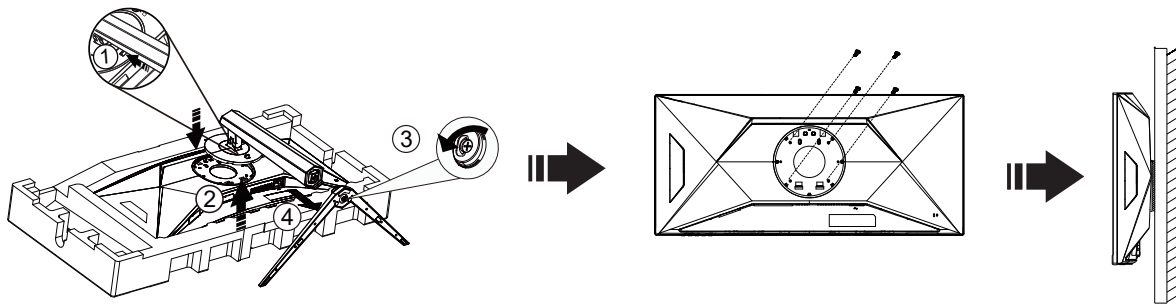
1. Надійно під'єднайте кабель живлення до задньої частини дисплея.
2. Вимкніть комп'ютер і від'єднайте його кабель живлення.
3. Підключіть кабель сигналу дисплея до відеороз'єму на задній частині вашого комп'ютера.
4. Підключіть кабелі живлення комп'ютера та дисплея до найближчої електричної розетки.
5. Увімкніть комп'ютер і дисплей.

Якщо монітор відображає зображення, установка завершена. Якщо зображення не відображається, зверніться до розділу «Усунення несправностей».

Для захисту обладнання завжди вимикайте ПК і ЖК-монітор перед підключенням.

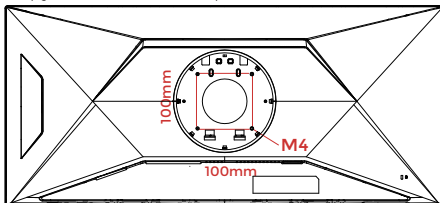
Настінне кріплення

Підготовка до встановлення додаткового настінного кріплення.

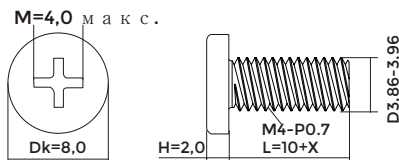


Цей монітор можна прикріпити до настінного кріплення, яке купується окремо. Відключіть живлення перед виконанням цієї процедури. Виконайте наступні кроки:

1. Зніміть підставку.
2. Дотримуйтесь інструкцій виробника для збирання настінного кріплення.
3. Розмістіть настінне кріплення на задній частині монітора. Вирівняйте отвори кріплення з отворами на задній частині монітора.
4. Вставте 4 гвинти в отвори та затягніть їх.
5. Повторно підключіть кабелі. Зверніться до посібника користувача, що постачається з додатковим настінним кріпленням, для інструкцій щодо його кріплення до стіни.

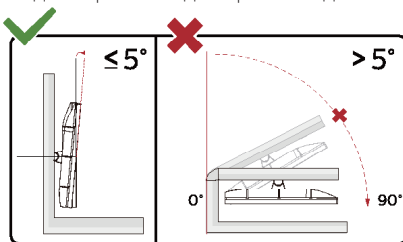


Технічні характеристики гвинтів для підвішування на стіну: M4*(10+X) мм (X= товщина кронштейна для підвішування на стіну)



Примітка: Отвори для гвинтів VESA не доступні для всіх моделей, будь ласка, уточнюйте у продавця або офіційному відділі АОС.

Завжди звертайтеся до виробника для встановлення настінного кріплення.



[icon-01]ПРИМІТКА: Дизайн дисплея може відрізнятися від зображеного.

ПОПЕРЕДЖЕННЯ:

1. Щоб уникнути потенційних пошкоджень екрану, таких як відшарування панелі, переконайтеся, що монітор не нахилиється вниз більше ніж на -5 градусів.
2. Не натискайте на екран під час регулювання кута нахилу монітора. Тримайтеся лише за рамку дисплея.

Функція Adaptive-Sync

1. Функція Adaptive-Sync працює з DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Сумісні відеокарти: рекомендований список наведено нижче, також його можна перевірити на [сайті www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Графічна карта

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

Процесори

- 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

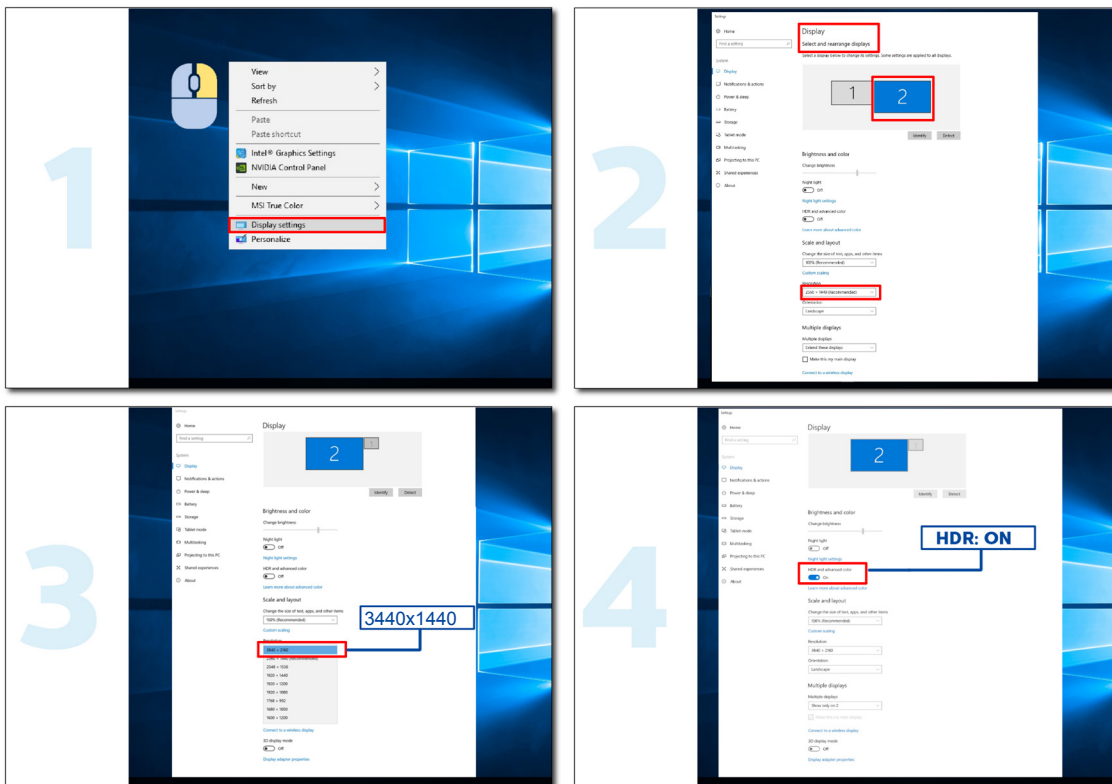
HDR

Він сумісний із вхідними сигналами у форматі HDR10.

Дисплей може автоматично активувати функцію HDR, якщо плеєр і контент сумісні. Будь ласка, зверніться до виробника пристрою та постачальника контенту для отримання інформації про сумісність вашого пристрою та контенту. Будь ласка, виберіть «ВІМК.» для функції HDR, якщо вам не потрібна функція автоматичної активації.

Примітка:

1. Для інтерфейсів DisplayPort/HDMI у версіях WIN10 нижче (старіших) за V1703 спеціальних налаштувань не потрібно.
2. У версії WIN10 V1703 доступний лише інтерфейс HDMI, а інтерфейс DisplayPort не функціонує.
3. Роздільна здатність 3840x2160 рекомендована лише для програвачів Blu-ray, консолей Xbox та PlayStation.
- а. Роздільна здатність дисплея встановлена на 3440*1440, а функцію HDR попередньо налаштовано на On (Увімкнути).
- б. Після запуску програми найкращий HDR-ефект досягається при зміні роздільної здатності на 3440*1440 (за наявності такої опції).



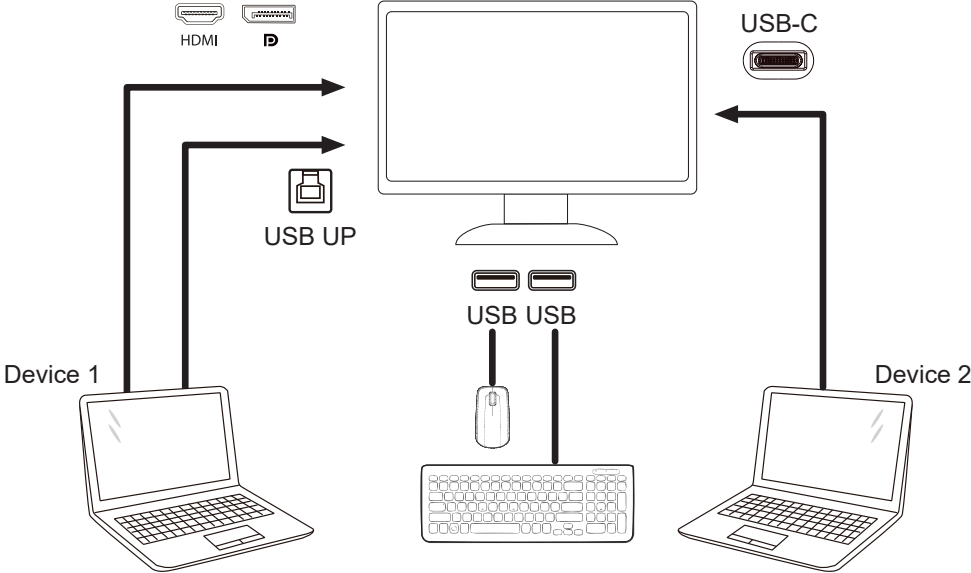
Функція KVM

Що таке KVM?

Завдяки функції KVM ви можете виводити зображення з двох ПК, двох ноутбуків або одного ПК та одного ноутбука на один монітор АОС і керувати обома пристроями за допомогою одного комплекту клавіатури та миші. Для перемикання керування між пристроями оберіть потрібне джерело вхідного сигналу в розділі «Input Select (вибір Входу)» екранного меню (OSD).

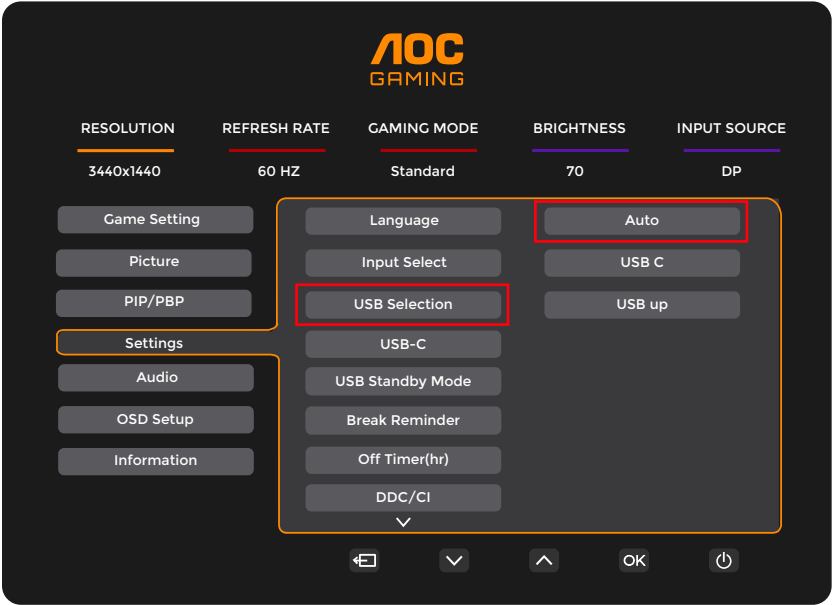
Як користуватися функцією KVM?

Крок 1: Підключіть один пристрій (ПК або ноутбук) до монітора через USB C.
Крок 2: Підключіть інший пристрій до монітора через HDMI або DisplayPort. Також підключіть цей пристрій до монітора через USB up.
Крок 3: Підключіть периферійні пристрої (клавіатуру та мишу) до монітора через порт USB.



Note: Display design may differ from that illustrated

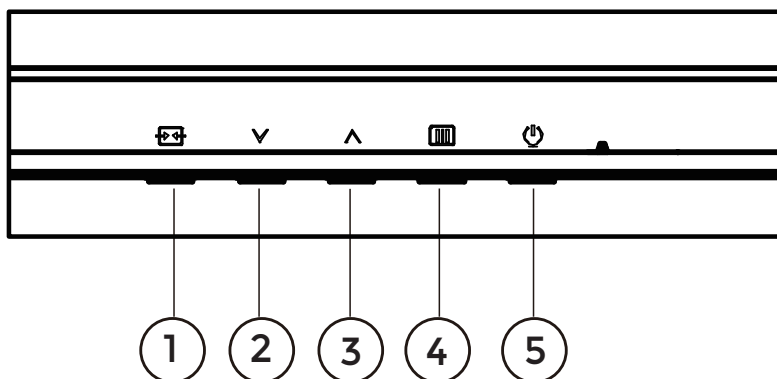
Крок 4: Натисніть Enter для входу в Settings. Перейдіть на сторінку Settings та оберіть «Auto», «USB C» або «USB UP» у розділі USB Selection.



USB Selection (USB Вибір)	Опис функції
Auto (Автом.)	Auto (Автом.) вибирає USB-C або USB up (USB вихід) залежно від джерела входу.
USB C	Забезпечує функцію USB-хаба через кабель USB-C.
USB up (USB вихід)	Надає функцію USB-концентратора через кабель USB up.

Регулювання

Гарячі клавіші



1	Джерело/Вихід
2	Кнопка корист.(Ігровий режим)/Зменшити
3	Точка прицілу/Збільшити
4	МЕНЮ/введення
5	Живлення

МЕНЮ/введення

Натисніть для відображення OSD або підтвердження вибору.

Живлення

Натисніть кнопку живлення, щоб увімкнути монітор.

Точка прицілу/Збільшити

Коли OSD відсутнє, натисніть кнопку Точка регулювання для показу або приховування Точки регулювання.

Кнопка корист. (Game Mode (Ігр.реж.))/Зменшити

Налаштуйте цю функцію швидкої клавіші в меню OSD: Game Mode (Ігр.реж.), .Frame Counter (Лічил. Кадрів) Заводське налаштування за замовчуванням — .

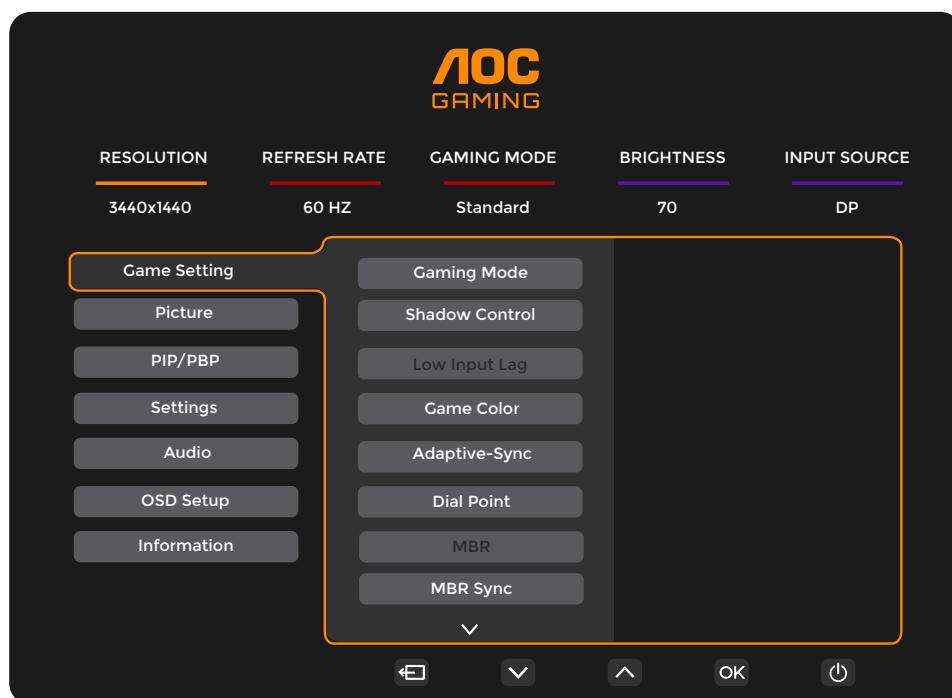
Game Mode (Ігр.реж.)Якщо меню OSD відсутнє, натисніть кнопку «▼», щоб відкрити функцію ігрового режиму, потім натискайте кнопку «▼» або «▲» для вибору ігрового режиму (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 або Gamer 3) залежно від типу гри.

Джерело/Вихід

Коли OSD закрито, натискання кнопки Джерело/Вихід активує функцію гарячої клавіші джерела.
Коли меню OSD активне, ця кнопка діє як клавіша виходу (для виходу з меню OSD).

Налаштування OSD

Основні та прості інструкції щодо керування клавішами.

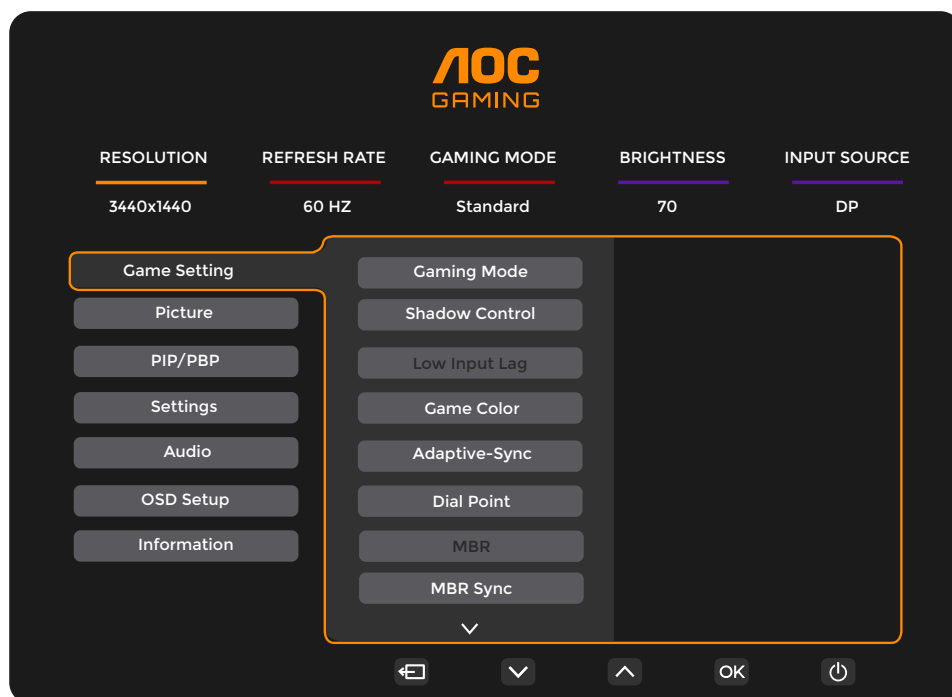


- 1). Натисніть кнопку  MENU, щоб активувати вікно OSD.
- 2). Натискайте  або , щоб переміщатися між функціями. Коли потрібну функцію буде виділено, натисніть кнопку  MENU / OK, щоб активувати її; натискайте  або , щоб переміщатися між функціями підменю. Коли потрібну функцію підменю буде виділено, натисніть кнопку  MENU / OK, щоб активувати її.
- 3). Натискайте  або , щоб змінити налаштування вибраної функції. Натисніть , щоб вийти. Якщо потрібно налаштувати іншу функцію, повторіть кроки 2–3.
- 4). Функція блокування OSD: щоб заблокувати OSD, натисніть і утримуйте кнопку  MENU, коли монітор вимкнено, а потім натисніть кнопку живлення , щоб увімкнути монітор. Щоб розблокувати OSD, натисніть і утримуйте кнопку  MENU, коли монітор вимкнено, а потім натисніть кнопку живлення , щоб увімкнути монітор.

Примітка:

- 1). Якщо пристрій має лише один вхідний сигнал, пункт «Вибір входу» недоступний для налаштування.
- 2). Якщо роздільна здатність вхідного сигналу є власною роздільною здатністю або Adaptive-Sync, пункт «Формат зобр.» неактивний.

Game Setting (Налашт. Гри)



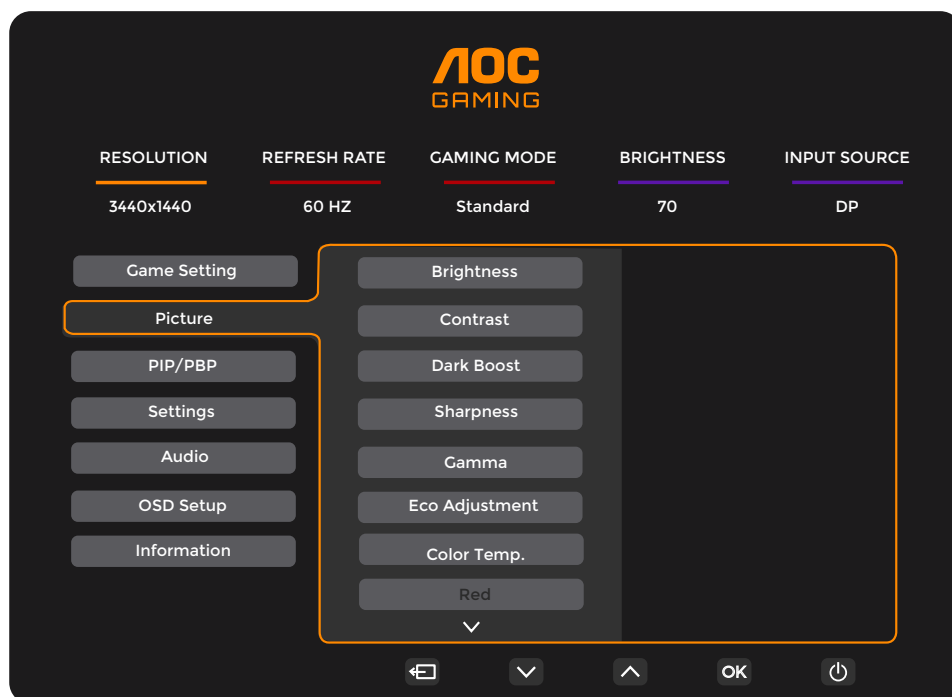
Gaming Mode (Ігровий режим)	Standard (Стандарт)	Покращте читабельність для відповідних веб- та мобільних ігор (Game).
	FPS	Для гри у FPS (шутери від першої особи). Покращує деталізацію чорного кольору в темних сценах.
	RTS (Стратегія)	Для гри у RTS (стратегії в реальному часі). Покращує якість зображення.
	Racing (гонки)	Для ігор у жанрі «Гонки» забезпечує найшвидший час відгуку та високу насиченість кольорів.
	Gamer 1 (Ігрк1)	Налаштування користувача збережено як Геймер 1.
	Gamer 2 (Ігрк2)	Налаштування користувача збережено як Геймер 2.
	Gamer 3 (Ігрк3)	Налаштування користувача збережено як Геймер 3.
Shadow Control (Упр.тінню)	0 ~ 20	За замовчуванням Контроль тіней встановлено на 0, після чого кінцевий користувач може регулювати його в діапазоні від 0 до 20 для підвищення контрастності та отримання чіткого зображення. Якщо зображення занадто темне для чіткого розгляду деталей, відрегулюйте значення від 0 до 20 для покращення чіткості.
Ніз.зад. Введ	Вимк./Увімк.	Вимкніть буфер кадрів, щоб зменшити затримку введення.
Game Color (Ігровий колір)	0 ~ 20	Ігровий колір забезпечує регулювання насиченості в діапазоні від 0 до 20 для отримання кращого зображення.
Adaptive-Sync	Вимк./Увімк.	Вимкнути або увімкнути Adaptive-Sync. Нагадування про роботу Adaptive-Sync: коли функцію Adaptive-Sync увімкнено, у деяких ігрових середовищах може спостерігатися миготіння.
Dial Point (точка прицілу)	Вимкнено / Увімкнуто / Динамічний	Функція «Точка регулювання» розміщує індикатор прицілювання в центрі екрану, що допомагає геймерам точно й акуратно прицілюватися в іграх жанру шутер від першої особи (FPS).
MBR	0 ~ 20	MBR (зменшення розмиття руху) забезпечує регулювання в діапазоні від 0 до 20 рівнів для зменшення розмиття руху. Примітка: 1. Функцію MBR можна налаштувати, коли Adaptive-Sync/m вимкнено, а частота оновлення становить ≥ 75 Гц. 2. Яскравість екрана зменшується зі збільшенням значення регулювання.
MBR Sync	Вимк./Увімк.	Вимкнути або увімкнути синхронізацію MBR (Motion Blur Remove).

Overdrive (розгін)	Normal (нормальний)	Регулювання часу відгуку. Примітка: 1. Якщо користувач встановить значення OverDrive на «Найшвидший», зображення може стати розмитим. Користувачі можуть регулювати рівень OverDrive або вимкнути цю функцію відповідно до своїх уподобань. 2. Функція «Екстремальний» доступна як опція, коли Adaptive-Sync вимкнено, а частота оновлення становить ≥ 75 Гц. 3. Яскравість екрана знизиться, якщо увімкнено функцію «Екстремальний».
	Швидкий	
	Швидший	
	Найшвидший	
	Extreme (Екстремальний)	
Frame Counter (Лічил. Кадрів)	Вимкнено / Праворуч-угорі / Праворуч-унизу / Ліворуч-угорі / Ліворуч-унизу	Відображати частоту V у вибраному куті.

Примітка:

- 1). Коли «HDR Mode» у розділі «Picture» увімкнено, параметри «Gaming Mode», «Shadow Control», «Game Color» не можуть бути відрегульовані.
- 2). Коли «HDR» у розділі «Picture» увімкнено, параметри «Gaming Mode», «Shadow Control», «Game Color», «MBR» не можуть бути відрегульовані. Параметр «Extreme» у розділі «Overdrive» недоступний.
- 3). Коли «Color Space» у розділі «Picture» встановлено на sRGB, параметри «Gaming Mode», «Shadow Control» та «Game Color» не можуть бути відрегульовані.

Picture (зображення)



Brightness (Яскравість)	0-100	Регулювання підсвічування.
Контрастність	0-100	Контрастність із цифрового реєстру.
Dark Boost (Підсил темн)	Off (Вимкнути) / Level1 (Рівень1) / Level2 (Рівень2) / Level3 (Рівень3)	Покращте деталі зображення в темних або яскравих ділянках, щоб регулювати яскравість у світлих зонах та запобігти перенасиченню.
Sharpness (Різкість)	0-100	Регулювання чіткості.
Гамма	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Регулювати гамму.
Eco Adjustment (Еко-регулюв.)	Standard (Стандарт)	Стандартний режим.
	Text (текст)	Режим тексту.
	Internet (Інтернет)	Режим Інтернет.
	Game (гра)	Ігровий режим.
	Movie (Кіно)	Режим фільму.
	Sports (Спорт)	Режим спорту.
	Reading (читання)	Режим читання.
	Uniformity	Режим однорідності
Color Temp. (Кол. Режим)	Warm (Тепла)	Відновлення колірної температури Warm (Тепла) з EEPROM.
	Звичайна	Відновлення колірної температури Звичайна з EEPROM.
	Cool (холодний)	Відновлення колірної температури Cool (холодний) з EEPROM.
	Користувач	Відновлення колірної температури з EEPROM.
Red (червоний)	0-100	Підсилення червоного з цифрового реєстру.
Green (зелений)	0-100	Green (зелений) підсилення з цифрового реєстру.

Blue (синій)	0-100	Підсилення синього з цифрового регістру.
R.Saturation (Насич червон)	0-100	Регулювання насиченості
G.Saturation (Насич зелен)	0-100	
B.Saturation (Насич синь)	0-100	
C.Saturation (Насич блакит)	0-100	
M.Saturation (Насич рожев)	0-100	
Y.Saturation (Насич жовт)	0-100	
R.Hue (Черв. Відтінок)	0-100	Регулювання відтінку Hue
G.Hue (Зел. Відтінок)	0-100	
B.Hue (Син. відтінок)	0-100	
C.Hue (Блак. відтінок)	0-100	
M.Hue (Рож. Відтінок)	0-100	
Y.Hue (Жовт. Відтінок)	0-100	
HDR	Off (Вимкнути)	Встановіть HDR-профіль відповідно до ваших вимог. Примітка: При виявленні HDR-контенту опція HDR відобразатиметься для налаштування.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR зображ.)	
	HDR Movie (HDR Кіно)	
	HDR Game (HDR Гра)	
HDR Mode	Off (Вимкнути)	Оптимізовано для кольору та контрастності зображення, що імітує HDR-ефект. Примітка: Якщо HDR-контент не виявлено, опція HDR Mode відобразатиметься для налаштування.
	HDR Picture (HDR зображ.)	
	HDR Movie (HDR Кіно)	
	HDR Game (HDR Гра)	
DCR	Off (Вимкнути)	Вимкнути динамічний коефіцієнт контрастності.
	On (Увімкнути)	Увімкніть функцію Dynamic (Динамічний) Contrast (контраст).
Color Space (Кол. палітра)	Panel Native	Забезпечує власний Color Gamut.
	sRGB	sRGB Color Space (Кол. палітра).
LowBlue Mode (режим LowBlue)	Off (Вимкнути)	Зменшіть вплив синього світла, регулюючи колірну температуру.
	Multimedia (Мультимедіа)	
	Internet (Інтернет)	
	Office (офіс)	
	Reading (читання)	

Image Ratio (Формат зобр.)	Full (Повністю) / Aspect (Аспект) / 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)	Виберіть співвідношення сторін зображення для відображення.
-------------------------------	--	---

Примітка:

1) Якщо для параметра «HDR Mode» вибрано будь-яке значення, окрім Off (Вимкнути), регулювання параметрів «Contrast (контраст)», «Dark Boost (Підсил темн)», «Gamma (гамма)», «Brightness (яскравість)», «Color Temp. (Кол. Режим)», «6-Axis Saturation / Hue (Насиченість / Відтінок)», «Color Space (Кол. палітра)» та «LowBlue Mode (режим LowBlue)» недоступне.

2) Якщо для параметра «HDR» вибрано «DisplayHDR», регулювання всіх параметрів у розділі «Image Ratio (Формат зобр.)», окрім «HDR» та «Sharpness (Різкість)», недоступне;

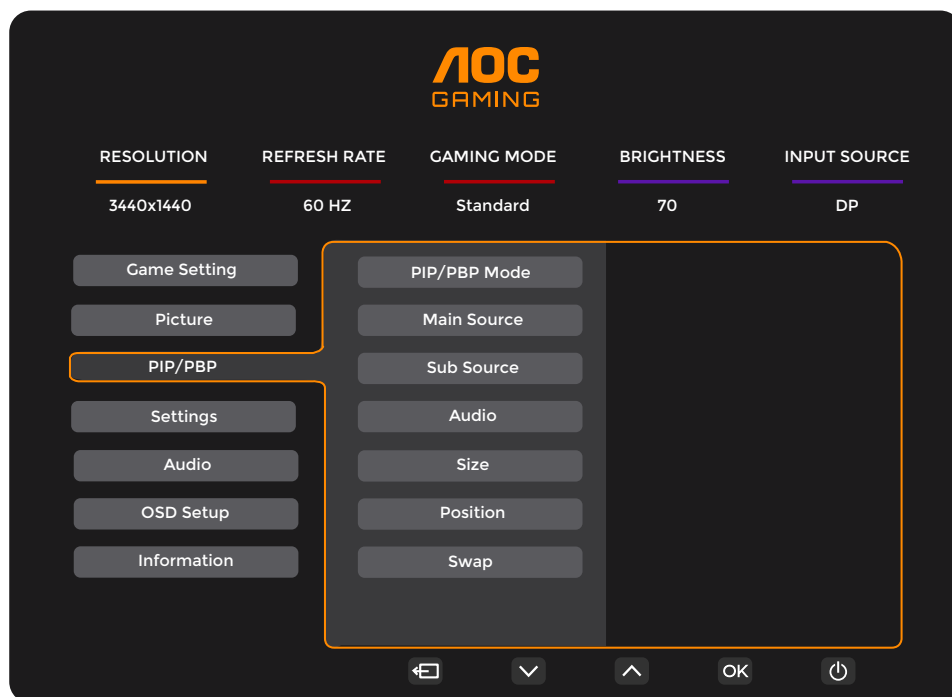
Якщо для параметра «HDR» вибрано «HDR Photo», «HDR Movie (HDR Кіно)» або «HDR Game (HDR Гра)», регулювання параметрів «Gamma (гамма)», «Brightness (яскравість)», «Color Temp. (Кол. Режим)», «6-Axis Saturation / Hue (Насиченість / Відтінок)», «Color Space (Кол. палітра)» та «LowBlue Mode (режим LowBlue)» недоступне.

3) Коли «Кол. палітра» встановлено на «sRGB», параметри «Contrast (контраст)», «Dark Boost (Підсил темн)», «Gamma (гамма)», «Brightness (яскравість)», «Color Temp. (Кол. Режим)», «6-Axis Saturation / Hue», «HDR Mode» та «LowBlue Mode (режим LowBlue)» не можуть бути відрегульовані.

4) Коли «Brightness (яскравість)» встановлено на «Reading (читання)», параметри «Contrast (контраст)», «Dark Boost (Підсил темн)», «Color Temp. (Кол. Режим)», «6-Axis Saturation / Hue», «Color Space (Кол. палітра)» та «LowBlue Mode (режим LowBlue)» не можуть бути відрегульовані.

5) Коли «Game Mode (Ігр.реж.)» у розділі «Game Setting (Налашт. Гри)» встановлено на режим, відмінний від «Standard (Стандарт)», параметри «Brightness (яскравість)», «6-Axis Saturation / Hue», «HDR Mode» та «Color Space (Кол. палітра)» не можуть бути відрегульовані.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Режим PIP/PBP)	Вимкнено / PIP / PBP	Вимкнути або увімкнути PIP або PBP.
Main Source (Основ. Джерело)		Виберіть основне джерело сигналу для головного екрана.
Sub Source (Додат. джерело)		Виберіть джерело сигналу для додаткового екрана.
Audio (Аудіо)	Main Source (Основ. Джерело)	Вимкніть або увімкніть Audio Setup (Налашт. Звуку).
	Sub Source (Додат. джерело)	
Size (Розмір)	Малий / Середній / Великий	Виберіть розмір екрану.
Position (положення)	Праворуч-угорі	Встановіть розташування екрана.
	Праворуч-унизу	
	Ліворуч-угорі	
	Ліворуч-унизу	
Swap (заміна)	On (Увімкнути): Обмін	Змініть джерело сигналу екрана.
	Off (Вимк.): дія не виконується	

Примітка:

1) Якщо функцію «HDR» у меню «Brightness (яскравість)» увімкнено, усі параметри в меню «PIP/PBP» стають недоступними для регулювання.

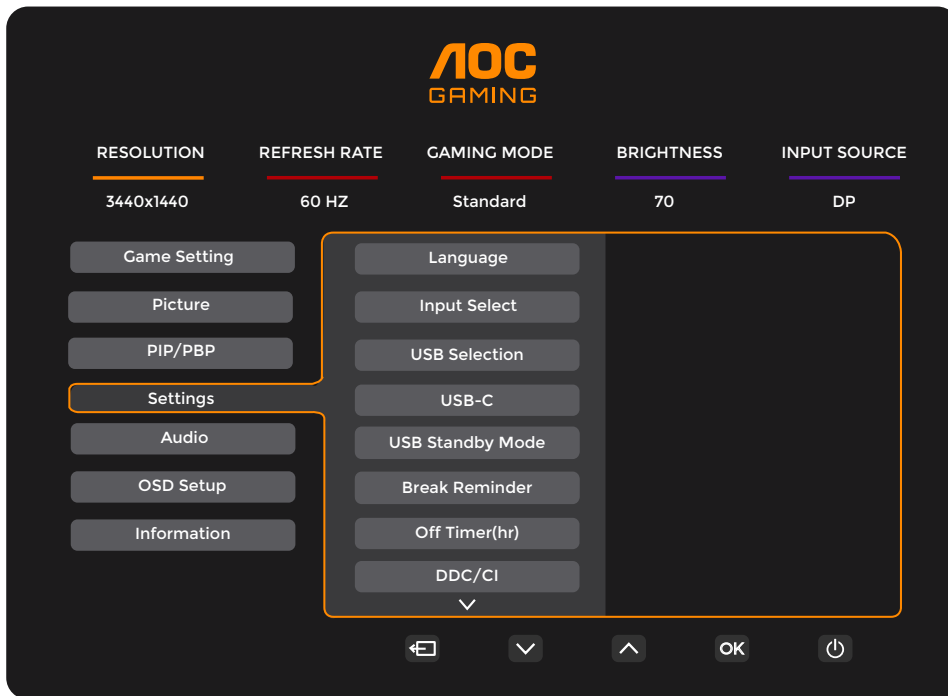
2) Якщо функцію PBP/PIP увімкнено, сумісність джерел сигналу для основного та додаткового екранів наведено в таблиці нижче:

PBP		Основне джерело			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Додат. джерело	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

PIP		Основне джерело			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Додат. джерело	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

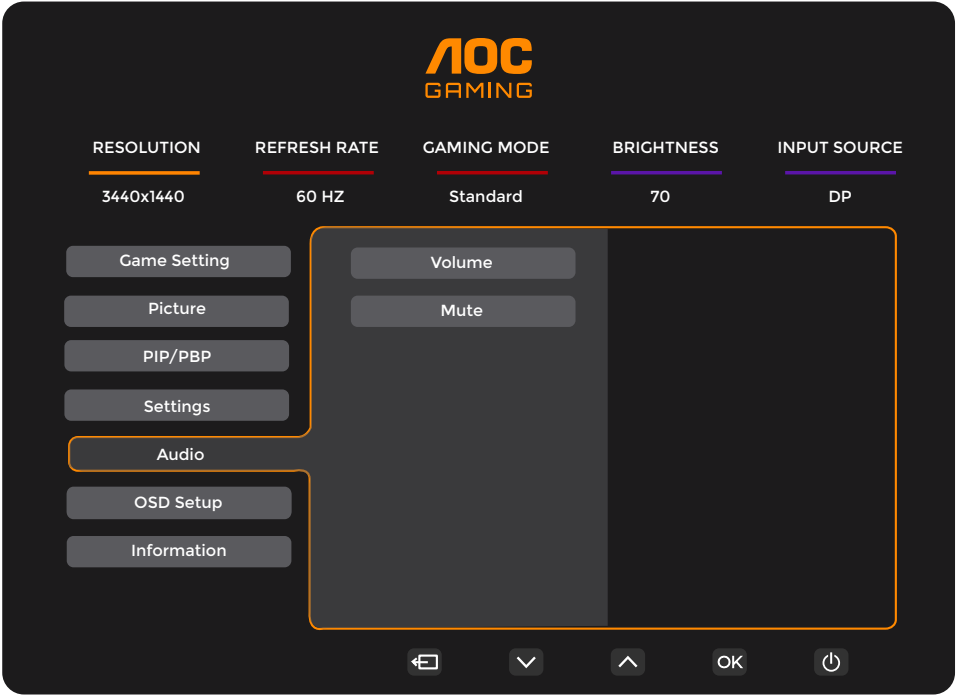
*: Коли увімкнено PIP, якщо HDMI та DisplayPort одночасно використовуються як джерела сигналу для основного та додаткового екранів, інший порт DisplayPort підтримує максимум WQHD 60 Гц 8 біт (формат RGB або YCbCr 444 чи 420).

Settings (Настройки)



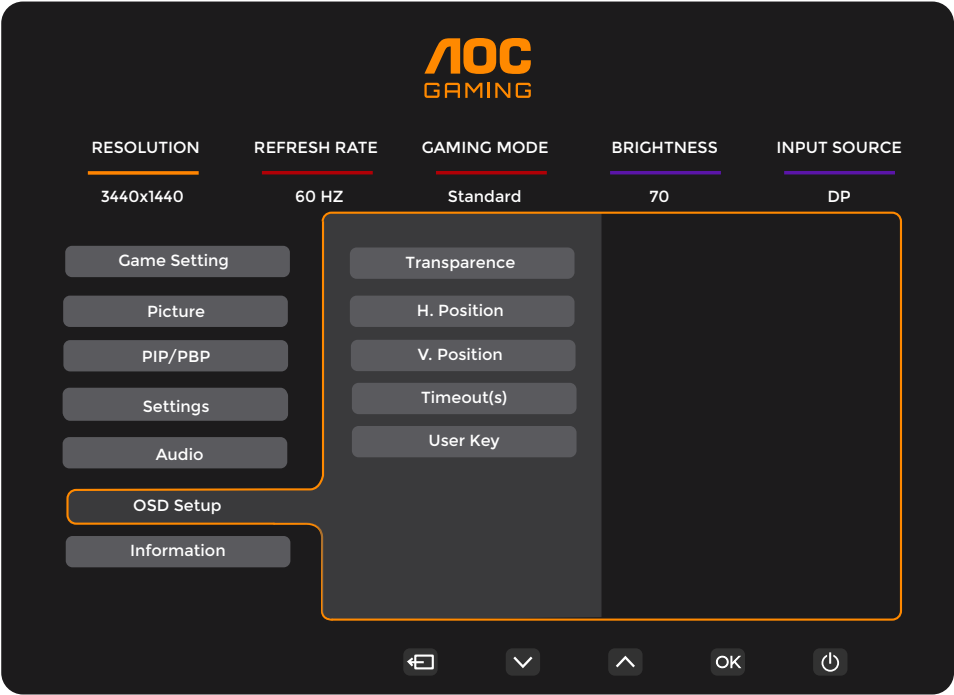
Language (Мова)		Виберіть мову OSD.
Input Select (вибір Входу)	Авто / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Виберіть джерело вхідного сигналу.
USB Selection (USB Вибір)	Auto (Автом.) / USB C / USB up (USB вихід.)	Виберіть шлях для даних USB Uplink
USB-C	High Data Speed (Вис швидк) / High Resolution (Вис розд здат)	Для підключення пристрою USB-C установіть параметр USB у режим «Вис розд здат» або «Вис швидк». Примітка: Якщо за замовчуванням обрано режим «Вис швидк», пріоритет надається швидкості передачі даних, а порт USB A працює зі швидкістю USB 3.2 Gen1. У режимі «Вис розд здат» порт USB A працює зі швидкістю USB 2.0.
USB Standby Mode ()	Вимк./Увімк.	Увімкнути/вимкнути режим USB Standby Mode.
Break Reminder (Нагад перерв)	Вимк./Увімк.	Нагадування про перерву, якщо користувач працює безперервно понад 1 годину.
Тайм.вимк.(г)	0-24	Виберіть час вимкнення DC.
DDC/CI (DDC / CI)	No (немає) / Yes (Так)	Увімкнути/Вимкнути підтримку DDC/CI.
Reset (Скид. Налашт)	No (немає) / Yes (Так)	Скинути меню до заводських налаштувань.

Audio (Аудіо)



Volume (гучність)	0-100	Регулювання гучності.
Mute (Без звуку)	Вимк./Увімк.	Вимкніть звук (Volume).

OSD Setup (Установ. меню)



Transparence (Прозор.)	0-100	Налаштуйте прозорість OSD.
Позиція	0-100	Налаштуйте горизонтальне положення OSD.
Позиція	0-100	Налаштуйте вертикальне положення OSD.
Тайм-аут(и)	5-120	Налаштування часу очікування OSD.
User Key (Кнопка корист.)	Gaming Mode (Ігровий режим) / Frame Counter (Лічил. Кадрів)	User (Корист.) налаштував меню швидкого доступу за допомогою клавіші «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

⏻

Світлодіодний індикатор

Статус	LED Color (колір LED)
Режим повної потужності	Білий
Режим активного вимкнення	Помаранчевий

Усунення несправностей

Проблема та запитання	Можливі рішення
Індикатор живлення не увімкнено	Переконайтеся, що кнопка живлення увімкнена, а мережевий шнур правильно підключений до заземленої електричної розетки та до монітора.
Відсутнє зображення на екрані	● Чи правильно підключено мережевий шнур? Перевірте підключення мережевого шнура та джерело живлення. ● Чи правильно підключено відеокабель? (Підключено за допомогою HDMI-кабелю) Перевірте підключення HDMI-кабелю. (Підключено за допомогою DP-кабелю) Перевірте підключення DP-кабелю. * Вхід HDMI/DP доступний не на всіх моделях. ● Якщо живлення увімкнено, перезавантажте комп'ютер, щоб побачити початковий екран (екран входу). Якщо з'являється початковий екран (екран входу), завантажте комп'ютер у відповідному режимі (безпечний режим для Windows 7/8/10) і змініть частоту відеокарті. (Див. розділ «Налаштування оптимальної роздільної здатності») Якщо початковий екран (екран входу) не з'являється, зверніться до сервісного центру або вашого дилера. ● Ви бачите «Вхід не підтримується» на екрані? Це повідомлення з'являється, коли сигнал від відеокарті перевищує максимальну роздільну здатність і частоту оновлення, які монітор може коректно обробити. Відрегулюйте максимальну роздільну здатність і частоту оновлення, які монітор може коректно обробити. ● Переконайтеся, що встановлено драйвери монітора AOC.
Зображення розмите та має проблему із затіненням або подвійним контуром	Відрегулюйте елементи керування контрастністю та яскравістю. Натисніть гарячу клавішу (AUTO) для автоматичного налаштування. Переконайтеся, що ви не використовуєте подовжувач або перемикач. Рекомендуємо підключати монітор безпосередньо до вихідного роз'єму відеокарті на задній панелі.
Зображення стрибає, мерехтить або на ньому з'являється хвилястий візерунок	Перемістіть електричні пристрої, які можуть спричинити електричні перешкоди, якомога далі від монітора. Використовуйте максимальну частоту оновлення, яку підтримує ваш монітор при поточній роздільній здатності.
Монітор застряг у режимі активного вимкнення.	Вимикач живлення комп'ютера повинен бути у положенні УВІМКНЕНО. Відеокорта комп'ютера має бути щільно встановлена у відповідний слот. Переконайтеся, що відеокабель монітора належним чином підключений до комп'ютера. Перевірте відеокабель монітора та переконайтеся, що жоден контакт не зігнутий. Переконайтеся, що ваш комп'ютер працює, натиснувши клавішу CAPS LOCK на клавіатурі та спостерігаючи за індикатором CAPS LOCK. Індикатор має увімкнутися або вимкнутися після натискання клавіші CAPS LOCK.
Відсутність одного з основних кольорів (ЧЕРВОНИЙ, ЗЕЛЕНИЙ або СИНІЙ)	Перевірте відеокабель монітора та переконайтеся, що жоден контакт не пошкоджений. Переконайтеся, що відеокабель монітора належним чином підключений до комп'ютера.
Зображення на екрані не відцентроване або має неправильний розмір	Відрегулюйте горизонтальне (H-Position) та вертикальне (V-Position) положення або натисніть гарячу клавішу (AUTO).
Зображення має кольірні дефекти (білий колір не виглядає білим).	Відрегулюйте кольори RGB або виберіть бажану кольірну температуру.
Горизонтальні або вертикальні спотворення на екрані	Використовуйте режим вимкнення Windows 7/8/10/11 для регулювання CLOCK і FOCUS. Натисніть гарячу клавішу (AUTO) для автоматичного налаштування.
Регулювання та обслуговування.	Будь ласка, зверніться до інформації про регулювання та обслуговування, яка міститься в посібнику на компакт-диску або на сайті www.aoc.com (щоб знайти модель, яку ви придбали у вашій країні, а також отримати інформацію про регулювання та обслуговування на сторінці підтримки).

Технічні характеристики

Загальні технічні характеристики

Панель	Назва моделі	CU34G4CA	
	Система керування	TFT кольоровий ЖК-дисплей	
	Розмір видимого зображення	86,4 см по діагоналі	
	Крок пікселя	0,23175 мм (Г) x 0,23175 мм (В)	
	Кольори дисплея	1,07 млрд ¹⁾	
Others (інше)	Діапазон сканування по горизонталі	30 кГц~160 кГц (HDMI) 30 кГц~275 кГц (DisplayPort)	
	Максимальний розмір горизонтального сканування	797,22 мм	
	Діапазон вертикального сканування	48~100 Гц (HDMI) 48~180 Гц (DisplayPort)	
	Вертикальний розмір сканування (максимальний)	333,72 мм	
	Оптимальна заводська роздільна здатність	3440x1440@60Hz	
	Максимальна роздільна здатність	3440x1440@100Гц(HDMI) 3440x1440@180Гц(DisplayPort)	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Джерело живлення	100~240 В~, 50/60 Гц, 2 А	
	Енергоспоживання	Типове (стандартні яскравість і контрастність)	31Вт
		Макс. (Яскравість = 100, контрастність = 100)	≤200Вт
		Режим очікування	≤0,5 Вт
	Відведення тепла	Нормальна робота	105,80 БТЕ/год (тип.)
		Сон (режим очікування)	<1,71 БТЕ/год
		Режим вимкнення (Off)	<1,02 БТЕ/год
		Режим вимкнення (перемикач живлення змінного струму)	0 БТЕ/год
Фізичні характеристики	Тип роз'єму	HDMI x2 / DisplayPort / USB C / USB x2 / USB UP / Вихід для навушників	
	Тип сигнального кабелю	Знімний	
Умови навколишнього середовища	Температура	Робочий режим	0°C~40°C
		Неробочий режим	-25°C~55°C
	Вологість	Робочий режим	10% ~ 85% (без конденсації)
		Неробочий режим	5% ~ 93% (без конденсації)
	Висота над рівнем моря	Робочий режим	0 м ~ 5000 м (0 футів ~ 16404 футів)
		Неробочий режим	0 м ~ 12192 м (0 футів ~ 40000 футів)



Примітка

[1]: Цей продукт підтримує максимальну кількість кольорів дисплея 1,07 млрд за умов конфігурації, наведених у таблиці нижче (деякі параметри можуть бути приховані через різні політики відеокарти, а фактична підтримка залежить від відеокарти). Відеокарта повинна мати функцію DSC:

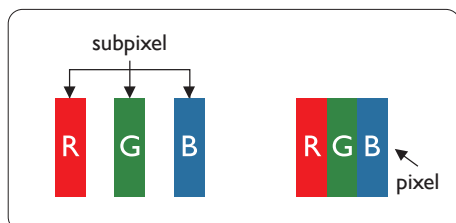
Версія сигналу Формат кольору Стан Бітність кольору	HDMI2.0		DisplayPort1.4		USB C @USB High Data Speed		USB C @USB High Resolution	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
WQHD 180 Гц 10 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	\	\
WQHD 180 Гц 8 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	OK	OK
WQHD 165 Гц 10 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	\	\
WQHD 165 Гц 8 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	OK	OK
WQHD 144 Гц 10 bpc	\	\	OK	OK	\	\	OK	OK
WQHD 144 Гц 8 біт/ піксель	\	\	OK	OK	OK	\	OK	OK
WQHD 120 Гц 10 біт/ піксель	\	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
WQHD 120 Гц 8 біт/ піксель	\	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
WQHD 100 Гц 10 біт/ піксель	OK	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
WQHD 100 Гц 8 біт/ піксель	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Низька роздільна здатність 8 біт/піксель / 10 біт/піксель	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Політика АОС щодо дефектів пікселів панелей моніторів

Компанія АОС прагне надавати продукцію найвищої якості. Ми використовуємо одні з найпередовіших виробничих процесів у галузі та дотримуємося суворого контролю якості. Однак дефекти пікселів або субпікселів на панелях, що використовуються в моніторах, іноді є неминучими.

Жоден виробник не може гарантувати повної відсутності дефектів пікселів на всіх панелях, проте АОС гарантує, що будь-який монітор із неприпустимою кількістю дефектів буде відремонтовано або замінено відповідно до умов гарантії. У цьому повідомленні описано різні типи дефектів пікселів та визначено допустимі рівні дефектів для кожного типу. Для отримання права на гарантійний ремонт або заміну кількість дефектів пікселів на панелі монітора має перевищувати зазначені допустимі рівні. Наприклад, частка дефектних субпікселів на моніторі не повинна перевищувати 0,0004%.

Крім того, компанія АОС встановлює ще суворіші стандарти якості щодо певних типів або комбінацій дефектів пікселів, які є більш помітними, ніж інші. Ця політика діє по всьому світу.



Пікселі та субпікселі

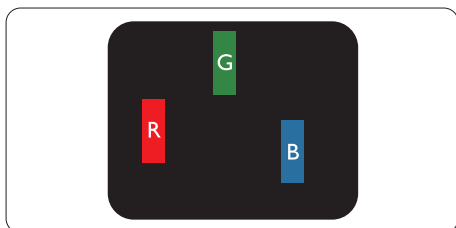
Піксель, або елемент зображення, складається з трьох субпікселів основних кольорів: червоного, зеленого та синього. Сукупність багатьох пікселів утворює зображення. Коли всі субпікселі пікселя світяться, три кольорові субпікселі сприймаються як один білий піксель. Коли всі вони не світяться, три кольорові субпікселі сприймаються як один чорний піксель. Інші комбінації світних і несвітних субпікселів виглядають як окремі пікселі інших кольорів.

Типи дефектів пікселів

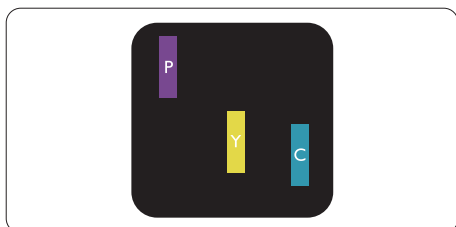
Дефекти пікселів та субпікселів проявляються на екрані по-різному. Існує дві категорії дефектів пікселів та кілька типів дефектів субпікселів у кожній із цих категорій.

Дефекти яскравих точок

Дефекти яскравих точок проявляються у вигляді пікселів або субпікселів, які постійно світяться або перебувають у стані «On (Увімкнуті)». Тобто яскрава точка — це субпіксель, який вирізняється на екрані, коли монітор відображає темний візерунок. Розрізняють такі типи дефектів яскравих точок.

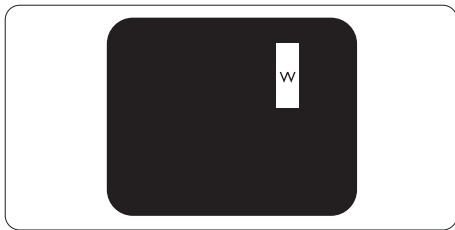


Один увімкнений червоний, зелений або синій субпіксель.



Два сусідні увімкнені субпікселі:

- Червоний + Синій = Фіолетовий
- Червоний + Зелений = Жовтий
- Зелений + Синій = Блакитний (Light Blue)



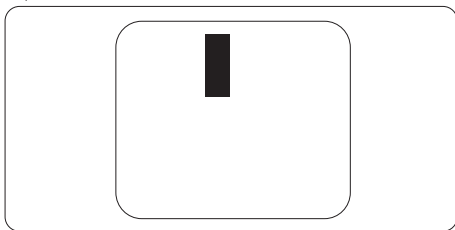
Три сусідні увімкнені субпікселі (один білий піксель).

Примітка:

Червона або синя яскрава точка має бути більш ніж на 50 відсотків яскравішою за сусідні точки, тоді як зелена яскрава точка — на 30 відсотків яскравішою за сусідні точки.

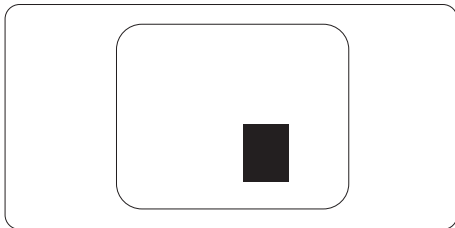
Дефекти у вигляді чорних точок

Дефекти у вигляді чорних точок проявляються як пікселі або субпікселі, які завжди темні або вимкнені (Off). Тобто темна точка — це субпіксель, який виділяється на екрані, коли монітор відображає світлий візерунок (Pattern). Нижче наведено типи дефектів у вигляді чорних точок.



Близькість дефектів пікселів

Оскільки дефекти пікселів і субпікселів одного типу, розташовані близько (Near) один до одного, можуть бути більш помітними, компанія АОС також визначає допуски щодо близькості дефектів пікселів.



Допуски щодо дефектів пікселів

Щоб мати право на ремонт або заміну через дефекти пікселів протягом гарантійного терміну, панель монітора АОС повинна мати дефекти пікселів або субпікселів, кількість яких перевищує допуски, зазначені в веб-інструкції.

ДЕФЕКТИ ЯСКРАВИХ ТОЧОК	ПРИЙНЯТНИЙ РІВЕНЬ
1 засвічений субпіксель	2
2 суміжні засвічені субпікселі	1
3 суміжні засвічені субпікселі (один білий піксель)	0
Відстань між двома дефектами яскравих точок*	≥ 15 мм
Загальна кількість дефектів яскравих точок усіх типів	2
ДЕФЕКТИ ЧОРНИХ ТОЧОК	ПРИЙНЯТНИЙ РІВЕНЬ
1 темний субпіксель	5 або менше
2 суміжні темні субпікселі	2 або менше
3 суміжні темні субпікселі	≤ 0
Відстань між двома дефектами чорних точок*	≥ 15 мм
Загальна кількість дефектів чорних точок усіх типів	5 або менше
ЗАГАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ ДЕФЕКТІВ ТОЧОК	ДОПУСТИМИЙ РІВЕНЬ
Загальна кількість дефектів у вигляді яскравих або чорних точок усіх типів	5 або менше

Примітка:

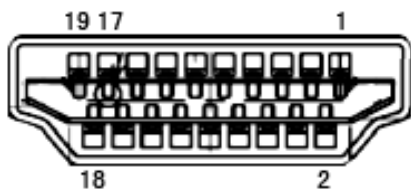
*: 1 або 2 суміжні дефекти субпікселів = 1 дефект точки.

Попередньо встановлені режими відображення

Стандарт	РОЗДІЛЬНА ЗДАТНІСТЬ (±1 Гц)	ГОРИЗОНТАЛЬНА ЧАСТОТА (кГц)	ВЕРТИКАЛЬНА 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

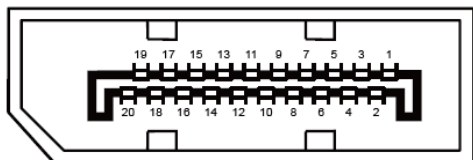
Примітка: Відповідно до стандарту VESA, при розрахунку частоти оновлення (частоти поля) різних операційних систем і відеокарт може виникати певна похибка (+/-1 Гц). Для покращення сумісності номінальна частота оновлення цього продукту була округлена. Будь ласка, зверніться до конкретного продукту.

Призначення контактів



19-контактний кабель кольорового дисплея

Номер контакту	Назва сигналу	Номер контакту	Назва сигналу	Номер контакту	Назва сигналу
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Земля DDC/CEC
2.	Екранування TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V живлення
3.	TMDS Data 2-	11.	Екран годинника TMDS	19.	Виявлення гарячого підключення
4.	Дані TMDS 1+	12.	Годинник TMDS-		
5.	Екранування TMDS Data 1	13.	CEC		
6.	Дані TMDS 1-	14.	Зарезервовано (N.C. на пристрої)		
7.	Дані TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Екран даних TMDS 0	16.	SDA		



20-контактний кабель кольорового дисплея

Номер контакту	Назва сигналу	Номер контакту	Назва сигналу
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	Виявлення гарячого підключення
9	ML_Lane 1 (p)	19	Повернення DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Функція Plug & Play DDC2B

Цей монітор оснащено можливостями VESA DDC2B відповідно до стандарту VESA DDC. Це дозволяє монітору інформувати хост-систему про свою ідентифікацію та, залежно від рівня використання DDC, передавати додаткову інформацію про свої дисплейні можливості.

DDC2B — двонаправлений канал передачі даних, заснований на протоколі I2C. Хост може запитувати інформацію EDID через канал DDC2B.

