

AOC

GAMING



ユーザーマニュアル

CU34G4CA

AOC GAMING MONITOR

安全	1
各国の規格	1
電源	2
設置	3
清掃	4
その他	5
設置	6
梱包内容	6
スタンドおよびベースの設置	7
視野角の調整	8
モニターの接続	9
壁掛け	10
Adaptive-Sync 機能	11
HDR	12
KVM 機能	13
調整中	14
ホットキー	14
OSD 設定	15
Game Setting (ゲーム設定)	16
Picture (写真)	18
PIP/PBP	21
Settings (設定)	23
Audio (オーディオ)	24
OSD Setup (OSD 設定)	25
Information (情報)	26
LED インジケーター	27
トラブルシューティング	28
仕様	29
一般仕様	29
AOC モニターパネル画素欠陥ポリシー	31
プリセット表示モード	33
ピン割り当て	34
プラグアンドプレイ	35

安全

各国の規格

以下の項では、本書で使用されている各国の規格について説明します。

注意事項、警告、および危険表示

本ガイド全体にわたり、テキストのブロックはアイコンを伴い、太字または斜体で印刷されることがあります。これらのブロックは注意事項、警告、および危険表示であり、以下のように使用されます。



注記：注記は、コンピューターシステムをより有効に活用するための重要な情報を示します。



注意：注意は、ハードウェアの損傷またはデータ損失の可能性を示し、問題の回避方法を説明します。



警告：警告は、人身事故の可能性があることを示し、問題の回避方法を説明します。

一部の警告は異なる形式で表示される場合があります、アイコンが付いていないこともあります。このような場合、警告の具体的な表示形式は規制当局によって定められています。

電源

 モニターは、ラベルに記載された種類の電源でのみ使用してください。ご家庭の電源の種類が不明な場合は、販売店または地域の電力会社にご相談ください。

 本モニターは三つ又接地プラグ（接地用の第三のピン付きプラグ）を装備しています。このプラグは安全機能として、接地された電源コンセントにのみ差し込むことができます。お使いのコンセントが三線式プラグに対応していない場合は、電気技師に依頼して適切なコンセントを設置してもらうか、アダプターを使用して安全に接地してください。接地プラグの安全機能を損なわないでください。

 雷雨時や長期間使用しない場合は、本機の電源プラグを抜いてください。これにより、電源サージによるモニターの損傷を防止できます。

 電源タップや延長コードに過負荷をかけないでください。過負荷は火災や感電の原因となることがあります。

 正常な動作を確保するために、本モニターは 100 ～ 240V AC、最小 5A の適切に構成された受電口を備えた UL 認定のコンピューターとのみ使用してください。

 壁のコンセントは機器の近くに設置し、容易にアクセスできる場所にしてください。

設置

! 不安定な台車、スタンド、三脚、ブラケット、またはテーブルの上にモニターを置かないでください。モニターが落下すると、けがをしたり、本製品に重大な損傷を与える恐れがあります。製造元が推奨する、または本製品に付属している台車、スタンド、三脚、ブラケット、またはテーブルのみを使用してください。設置時は製造元の指示に従い、推奨される取り付け用アクセサリーを必ず使用してください。製品と台車の組み合わせは慎重に移動してください。

! モニター筐体のスロットに物を絶対に差し込まないでください。回路部品が損傷し、火災や感電の原因となる恐れがあります。モニターに液体をこぼさないでください。

! 製品の前面を床に直接置かないでください。

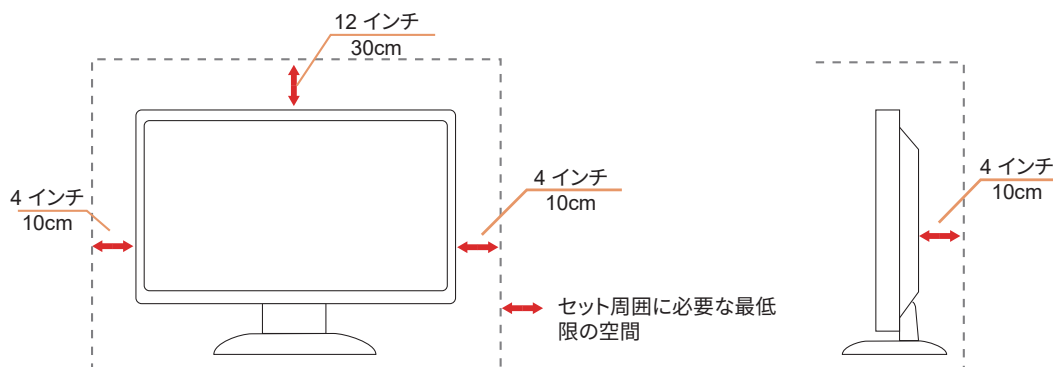
! モニターを壁や棚に取り付ける場合は、製造元が承認した取り付けキットを使用し、キットの指示に従ってください。

! モニターの周囲には以下のように十分なスペースを確保してください。そうしないと空気循環が不十分となり、過熱によって火災やモニターの損傷を引き起こす恐れがあります。

! パネル剥離などの損傷を防ぐため、モニターが -5 度以上下向きに傾かないようにしてください。最大 -5 度の下向き傾斜角度を超えた場合、モニターの損傷は保証対象外となります。

モニターを壁掛けまたはスタンドに設置する際の推奨換気スペースは以下の通りです。

スタンド付きで設置



清掃

 本体は定期的に水で湿らせた柔らかい布で清掃してください。

 清掃時は柔らかい綿またはマイクロファイバークロスを使用してください。布は湿っていてほぼ乾いた状態にし、液体が本体内部に入らないようにしてください。



 清掃前には必ず電源コードを抜いてください。

その他

 製品から異臭、異音、煙が発生した場合は、直ちに電源プラグを抜き、サービスセンターにご連絡ください。

 換気口が机やカーテンで塞がれないようにしてください。

 液晶モニターを激しい振動や強い衝撃のある環境で使用しないでください。

 使用中や輸送中にモニターを叩いたり落としたりしないでください。

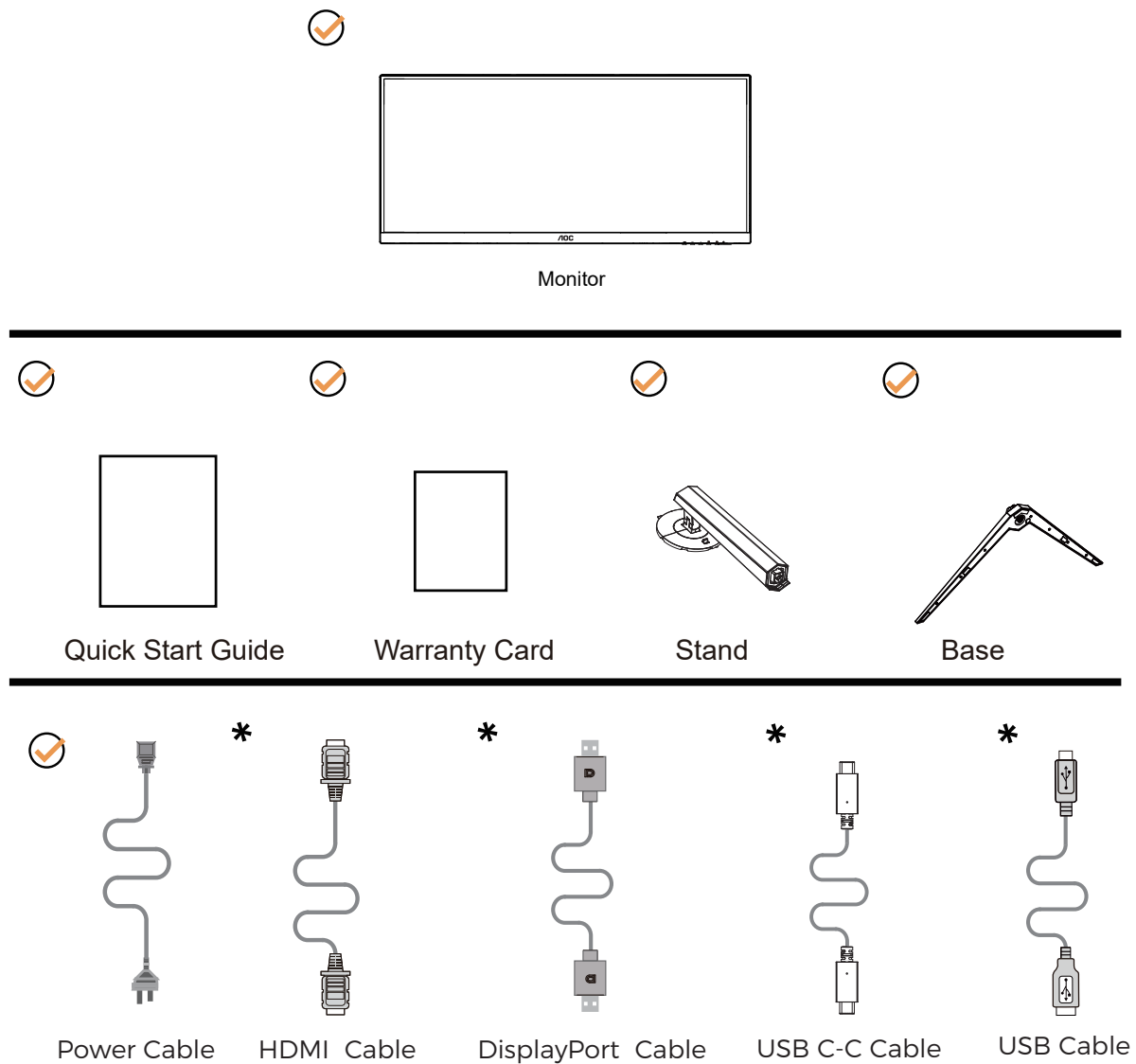
 電源コードは安全規格に適合している必要があります。ドイツの場合、H03VV-F、3G、0.75 mm² 以上を使用してください。

その他の国では、適切なタイプをそれぞれ使用してください。

 イヤホンやヘッドホンからの過度の音圧は難聴を引き起こす可能性があります。イコライザーを最大に調整すると、イヤホンおよびヘッドホンの出力電圧が上昇し、その結果、音圧レベルが高くなります。

設置

梱包内容

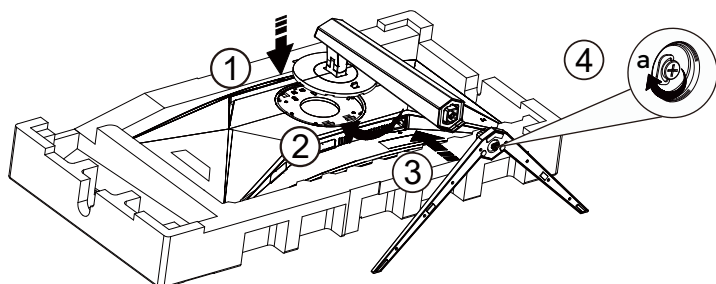


※すべての国や地域で全ての信号ケーブルが提供されるわけではありません。確認のため、最寄りの販売店または AOC 支店にお問い合わせください。

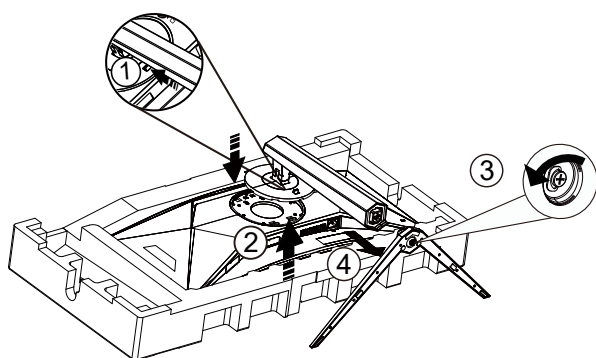
スタンドおよびベースの設置

以下の手順に従って、ベースを設置または取り外してください。

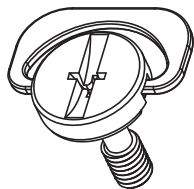
設置：



取り外し：

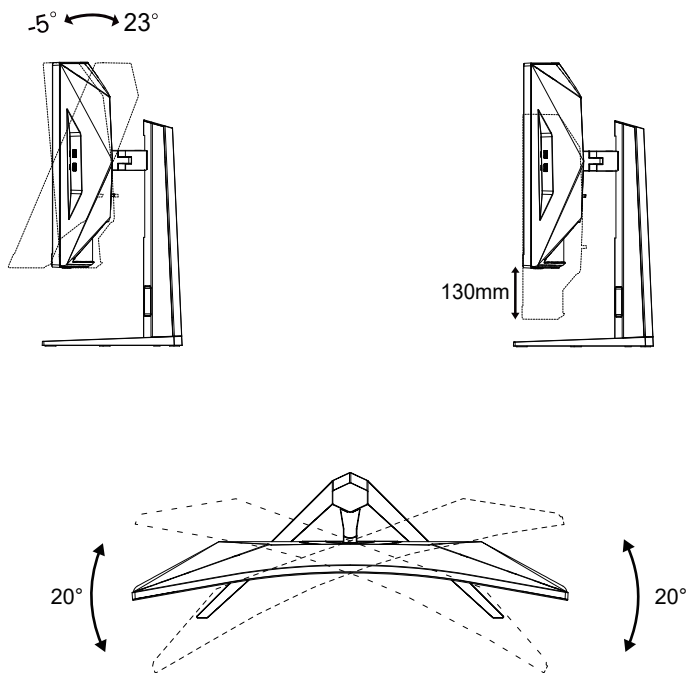


ベース用ネジの仕様：M6*23 mm（有効ねじ長 5.5 mm）



視野角の調整

最適な視聴環境のため、モニター正面を見てからお好みの角度に調整してください。
モニターの角度を変更する際は、倒れないようにスタンドをしっかりと保持してください。
以下の方法でモニターの調整が可能です：



注意：

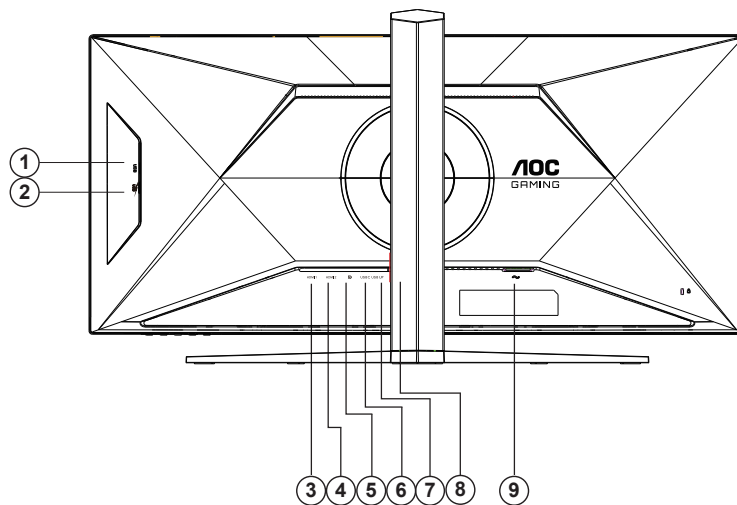
角度を変更する際は、LCD 画面に触れないでください。LCD 画面に触れると、損傷の原因となる恐れがあります。

警告

- パネル剥離などの画面損傷を防ぐため、モニターの傾斜角度が -5 度より下に傾かないようにしてください。
- モニターの角度を調整する際は、画面を押さずにベゼル部分のみを持って操作してください。

モニターの接続

モニターおよびコンピューター背面のケーブル接続：



1. USB3.2 Gen1 ダウンストリーム x 1
2. USB3.2 Gen1 ダウンストリーム+急速充電 x 1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB up (USB アップ)
8. イヤホン
9. 電源

PC に接続

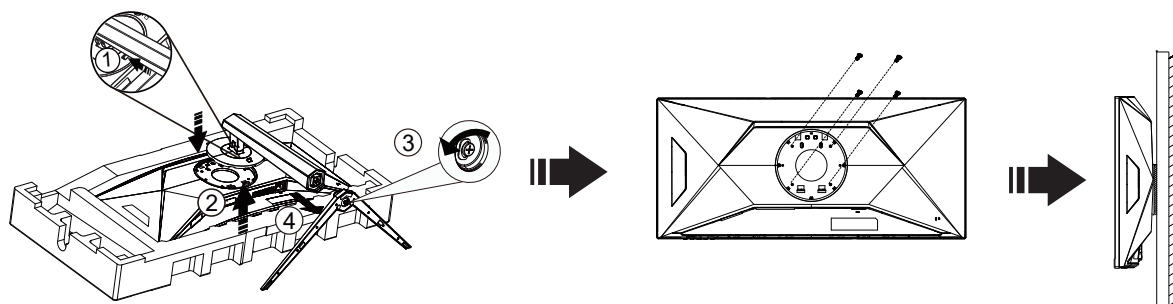
1. 電源コードをディスプレイ背面に確実に接続してください。
2. コンピューターの電源を切り、電源コードを抜いてください。
3. ディスプレイ信号ケーブルをコンピューター背面の映像端子に接続してください。
4. コンピューターとディスプレイの電源コードを近くのコンセントに差し込んでください。
5. コンピューターとディスプレイの電源を入れてください。

モニターに映像が表示されれば、設置は完了です。映像が表示されない場合は、トラブルシューティングを参照してください。

機器保護のため、接続時は必ず PC と液晶モニターの電源を切ってください。

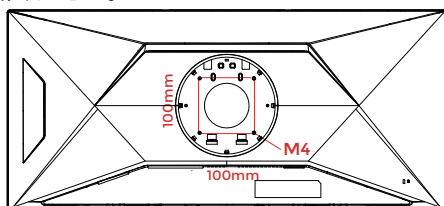
壁掛け

オプションの壁掛けアームの取り付け準備

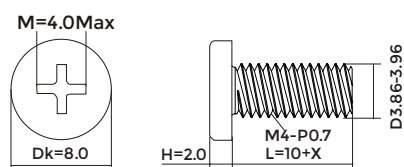


本モニターは別売の壁掛けアームに取り付けることが可能です。作業前に必ず電源を切ってください。以下の手順に従ってください。

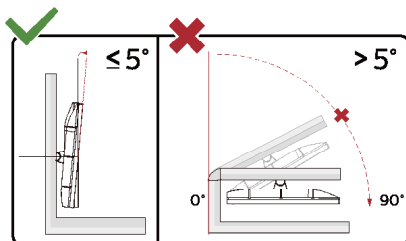
1. スタンドを取り外してください。
2. 壁掛けアームの組み立ては、製造元の指示に従って行ってください。
3. 壁掛けアームをモニター背面に取り付けてください。アームの穴とモニター背面の穴を合わせてください。
4. 4本のネジを穴に挿入し、締め付けてください。
5. ケーブルを再接続してください。壁への取り付け方法については、オプションの壁掛けアームに付属の取扱説明書を参照ください。



壁掛けハンガーのネジ仕様：
M4*(10+X)mm (X= 壁掛けブラケットの厚み)



注意：VESA マウント用ネジ穴はすべてのモデルに対応していない場合があります。販売店または AOC 公式窓口にご確認ください。壁掛け設置については必ず製造元にお問い合わせください。



* ディスプレイデザインは図示と異なる場合があります。

⚠ 警告：

1. パネル剥離などの画面損傷を防ぐため、モニターの傾斜角度が -5 度より下に傾かないようにしてください。
2. モニターの角度を調整する際は、画面を押さずにベゼル部分のみを持って操作してください。

Adaptive-Sync 機能

1. Adaptive-Sync 機能は DisplayPort/HDMI/USB C で動作します。
2. 対応グラフィックスカード：推奨リストは以下の通りです。詳細は www.AMD.com にてご確認ください。

グラフィックスカード

- Radeon™ RX Vega シリーズ
- Radeon™ RX 500 シリーズ
- Radeon™ RX 400 シリーズ
- Radeon™ R9/R7 300 シリーズ（R9 370/X、R7 370/X、R7 265 を除く）
- Radeon™ Pro Duo（2016）
- Radeon™ R9 Nano シリーズ
- Radeon™ R9 Fury シリーズ
- Radeon™ R9/R7 200 シリーズ（R9 270/X、R9 280/X を除く）

プロセッサ

- 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

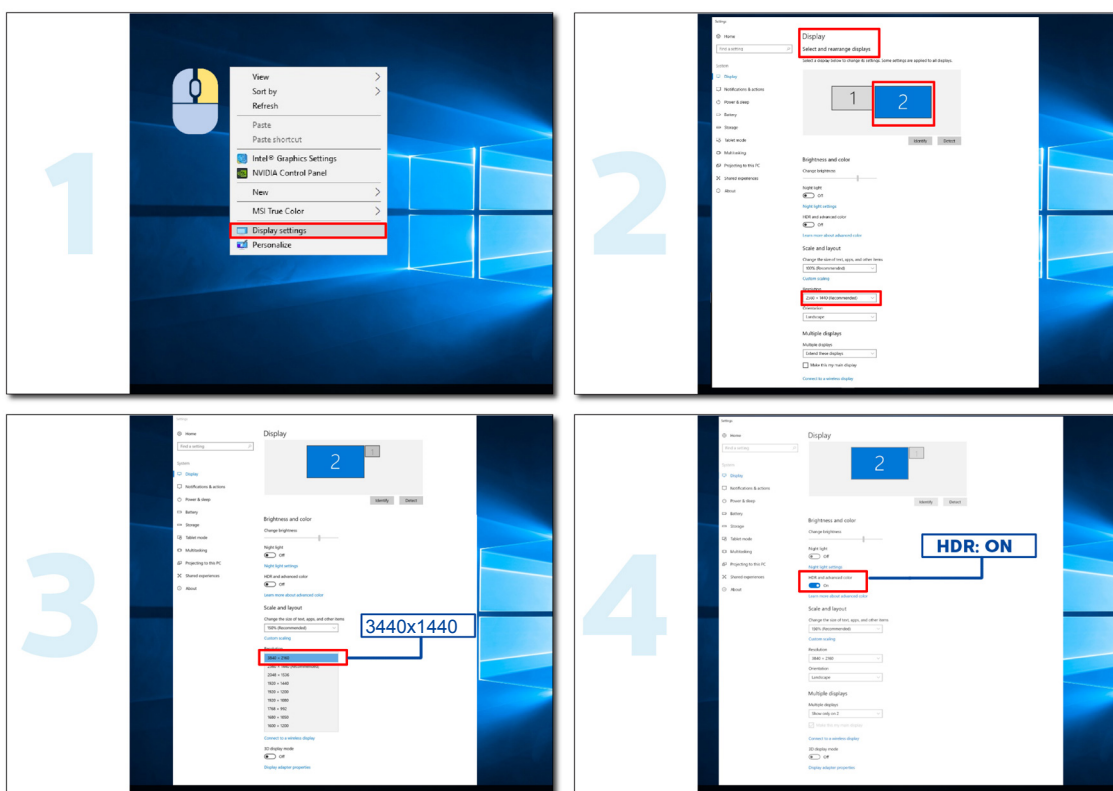
HDR

HDR10 形式の入力信号に対応しています。

プレーヤーおよびコンテンツが対応している場合、ディスプレイは自動的に HDR 機能を有効にすることがあります。お使いの機器およびコンテンツの対応状況については、機器の製造元およびコンテンツ提供者にお問い合わせください。自動有効化機能が不要な場合は、HDR 機能を「OFF」に設定してください。

注：

1. Windows 10 のバージョン 1703 以前では、DisplayPort/HDMI インターフェースに特別な設定は不要です。
2. Windows 10 バージョン 1703 では、HDMI インターフェースのみ使用可能で、DisplayPort インターフェースは機能しません。
3. 3840x2160 は、Blu-ray Player、Xbox、および PlayStation でのみ推奨されます。
 - a. 表示解像度は 3440 × 1440 に設定されており、HDR はオンにプリセットされています。
 - b. アプリケーション起動後、解像度を 3440 × 1440（対応している場合）に変更すると、最適な HDR 効果が得られます。



KVM 機能

KVM とは何ですか？

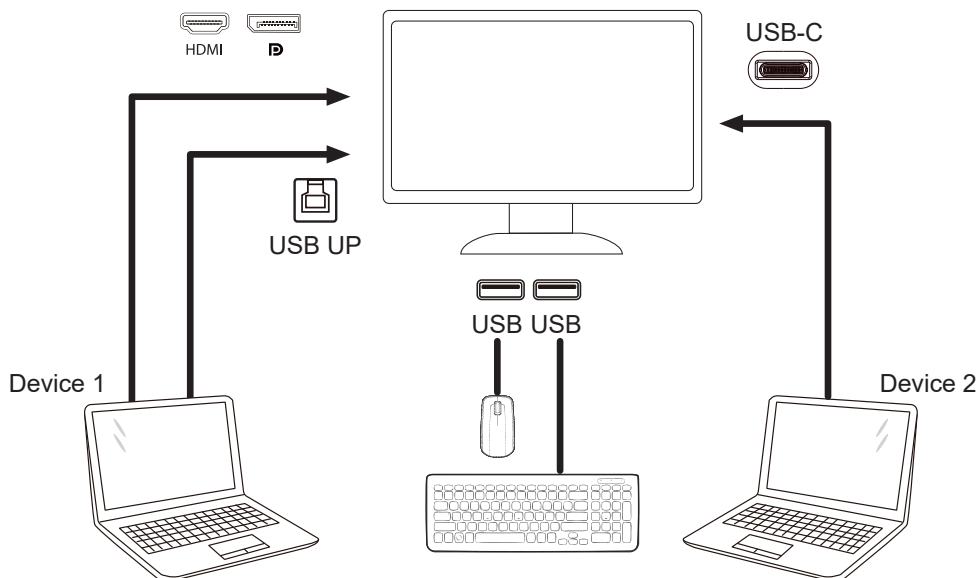
KVM 機能を使用すると、1 台の AOC モニターで 2 台の PC、または 2 台のノートパソコン、あるいは 1 台の PC と 1 台のノートパソコンを表示し、1 組のキーボードとマウスで 2 台のデバイスを制御できます。OSD メニューの「Input Select」で入力信号源を選択することで、PC またはノートパソコンデバイスへの制御を切り替えることができます。

KVM の使用方法

ステップ 1: 1 台のデバイス（PC またはノートパソコン）を USB-C 経由でモニターに接続してください。

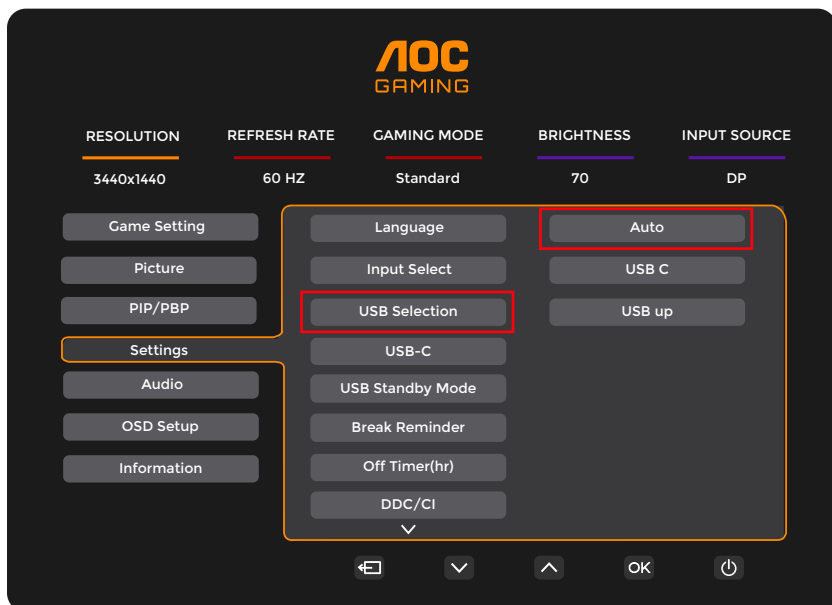
ステップ 2: もう 1 台のデバイスを HDMI または DisplayPort 経由でモニターに接続してください。その後、このデバイスも USB up でモニターに接続してください。

ステップ 3: キーボードやマウスなどの周辺機器を USB ポート経由でモニターに接続してください。



Note: Display design may differ from that illustrated

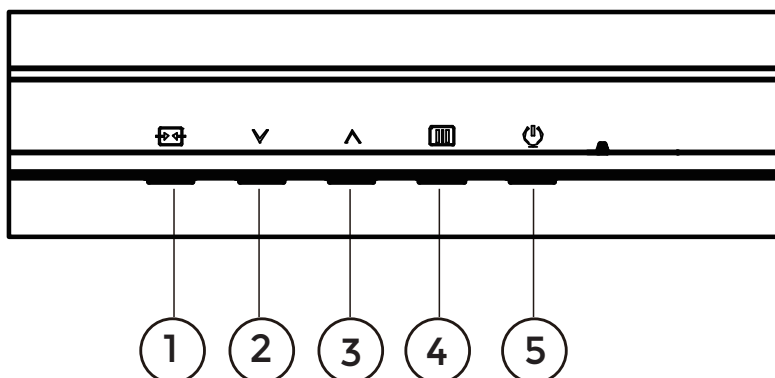
ステップ 4: Settings に入ります。Settings ページに移動し、USB Selection タブの「Auto」、「USB-C」、または「USB up」を選択してください。



USB Selection (USB 選択)	機能説明
Auto (自動)	入力ソースに応じて、USB-C または USB up を自動的に選択します。
USB C	USB-C ケーブルを介して USB ハブ機能を提供します。
USB up (USB アップ)	USB up ケーブルを介して USB ハブ機能を提供します。

調整中

ホットキー



1	Source/Exit
2	User Key(ユーザーキー)(Gaming Mode(ゲームモード))/ 減少
3	ダイヤルポイント / 増加
4	Menu/Enter
5	電源

Menu/Enter

押すと OSD が表示され、選択を確定します。

電源

電源ボタンを押してモニターをオンにしてください。

ダイヤルポイント / 増加

OSD が表示されていない場合は、ダイヤルポイントボタンを押してダイヤルポイントの表示／非表示を切り替えます。

User Key(ユーザーキー)(Gaming Mode(ゲームモード))/ 減少

このショートカットキーの機能を OSD メニューでカスタマイズ： Gaming Mode(ゲームモード)、Frame Counter (フレームカウンタ)。工場出荷時のデフォルトはゲームモード。

OSD が表示されていない場合、「V」キーを押してゲーミングモード機能を開き、その後「V」または「^」キーでゲームタイプに応じたゲーミングモード（スタンダード、FPS、RTS、レーシング、ゲーマー 1、ゲーマー 2、ゲーマー 3）を選択してください。

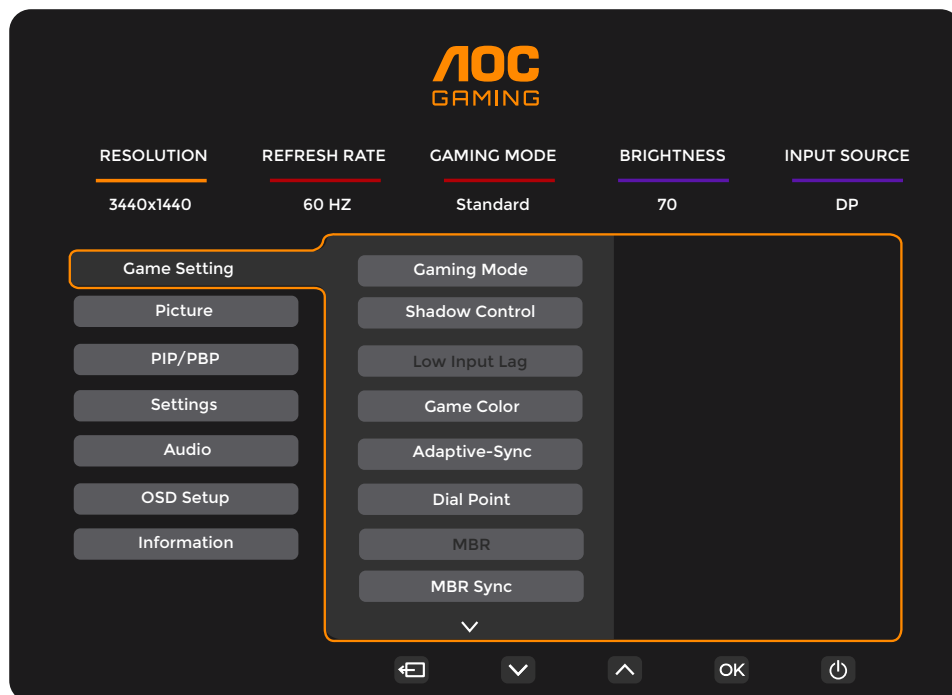
Source/Exit

OSD が閉じている状態で Source/Exit ボタンを押すと、ソースホットキー機能が作動します。

OSD メニューがアクティブな場合、このボタンは終了キーとして機能します（OSD メニューを終了するため）。

OSD 設定

コントロールキーに関する基本的な操作説明。

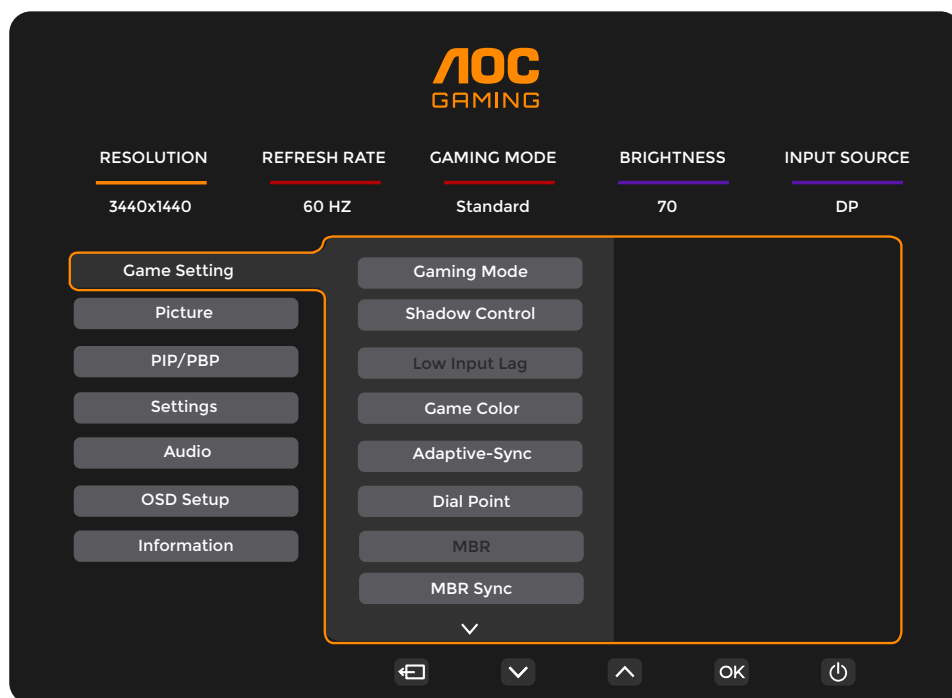


- 1). **[MENU] MENU ボタン**を押して OSD ウィンドウを表示してください。
- 2). **↓**または**↑**を押して機能を選択します。目的の機能がハイライトされたら、**[MENU] MENU ボタン / OK**を押して決定します。**↓**または**↑**を押してサブメニューの項目を選択します。目的のサブメニューの項目がハイライトされたら、**[MENU] MENU ボタン / OK**を押して決定します。
- 3). **↓**または**↑**を押して選択した機能の設定値を変更します。**[ENTER]**を押して終了します。他の機能を調整する場合は、手順 2～3 を繰り返してください。
- 4). OSD ロック機能：OSD をロックするには、モニターの電源がオフの状態で**[MENU] MENU ボタン**を長押しし、そのまま**[POWER]**電源ボタンを押してモニターの電源を入れます。OSD のロックを解除するには、モニターの電源がオフの状態で**[MENU] MENU ボタン**を長押しし、そのまま**[POWER]**電源ボタンを押してモニターの電源を入れます。

注：

- 1). 製品に信号入力 that 1 つのみの場合、「入力選択」項目は調整できません。
- 2). 入力信号の解像度がネイティブ解像度または Adaptive-Sync の場合、「画像比」項目は無効になります。

Game Setting (ゲーム設定)



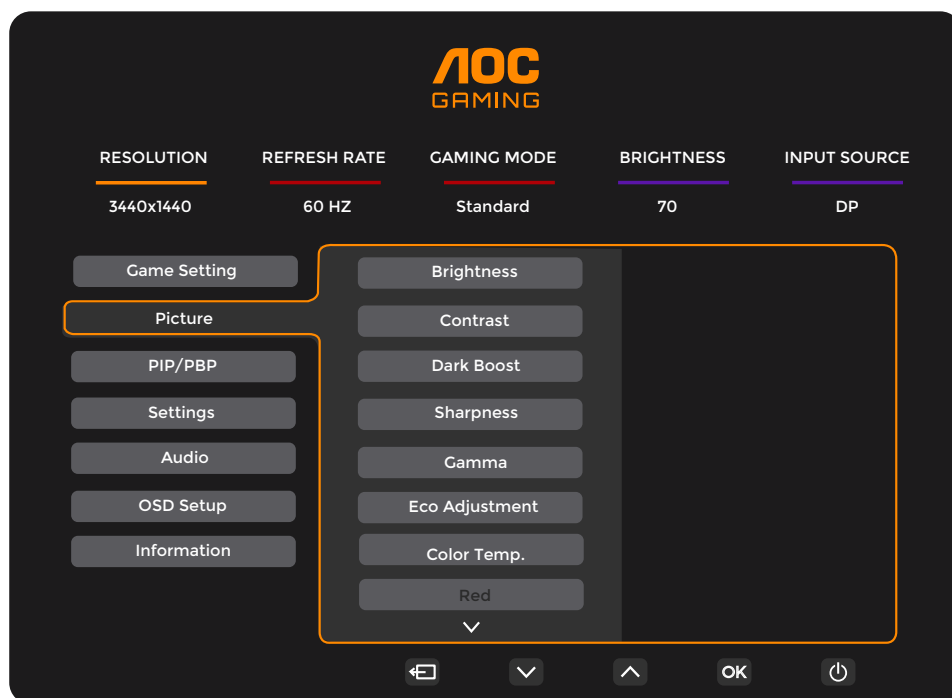
Gaming Mode (ゲーミングモード)	Standard (スタンダード)	適切な Web および Mobile (モバイル) Game (ゲーム) の可読性を高めます。
	FPS	FPS (ファーストパーソンシューティング) ゲームのプレイ用。暗いテーマの黒レベルを向上させます。
	RTS	RTS (リアルタイムストラテジー) Game (ゲーム) のプレイ用です。画質を向上させます。
	Racing (レース)	レーシングゲームのプレイ用。最速の応答速度と高い色彩飽和度を提供します。
	Gamer 1 (ゲーマー 1)	ユーザーの設定をゲーマー 1 として保存します。
	Gamer 2 (ゲーマー 2)	ユーザーの設定をゲーマー 2 として保存します。
	Gamer 3 (ゲーマー 3)	ユーザーの設定をゲーマー 3 として保存します。
Shadow Control (シャドウコントロール)	0 ~ 20	シャドウコントロールの初期値は 0 で、ユーザーは 0 から 20 まで調整可能です。コントラストを高めて鮮明な映像を実現します。映像が暗すぎて詳細がはっきり見えない場合は、0 から 20 の範囲で調整し、鮮明な映像にしてください。
低入力遅延	オフ / オン	フレームバッファをオフにして入力遅延を低減します。
Game Color (ゲームカラー)	0 ~ 20	ゲームカラーは 0 から 20 のレベルで彩度を調整し、より良い映像を提供します。
Adaptive-Sync	オフ / オン	Adaptive-Sync の無効化または有効化を行います。 Adaptive-Sync 実行に関する注意 : Adaptive-Sync 機能を有効にすると、一部の Game (ゲーム) 環境において Flashing (閃光) が発生する場合があります。
Dial Point (ダイヤルポイント)	オフ / オン / ダイナミック	「Dial Point (ダイヤルポイント)」機能は、画面の Center (中央) に照準インジケータを表示し、FPS などのファーストパーソンシューティングゲームにおいて正確かつ精密な照準を支援します。
MBR	0 ~ 20	MBR (モーションブラー低減) は 0 から 20 のレベルで調整可能で、動きのブレを軽減します。 注： 1. MBR 機能は Adaptive-Sync/m がオフで、リフレッシュレートが 75Hz 以上の場合に調整可能です。 2. 調整値を増やすと、画面の明るさが低下します。
MBR Sync	オフ / オン	MBR Sync (Motion Blur Remove) の無効化または有効化。

Overdrive (オーバードライブ)	Normal (通常)	応答速度を調整します。
	Fast (高速)	注：
	Faster (超高速)	1. OverDrive を「Fastest (最高速)」に Adjust (調整) すると、表示画像がぼやける場合があります。User (ユーザー設定) は好みに応じて OverDrive の Level (レベル) を Adjust (調整) するか、Off (オフ) にしてください。
	Fastest (最高速)	2. Adaptive-Sync が Off (オフ) で、Refresh Rate (リフレッシュレート) が 75Hz 以上の場合、「Extreme (エクストリーム)」機能はオプションです。
	Extreme (エクストリーム)	3. 「Extreme (エクストリーム)」機能を On (オン) にすると、画面の Brightness (明るさ) が低下します。
Frame Counter (フレームカウンター)	オフ / 右上 / 右下 / 左上 / 左下	選択した隅に垂直周波数を表示します。

注：

- 1). 「Picture」内の「HDR Mode」が有効な場合、「Gaming Mode」、「Shadow Control」、「Game Color」は調整できません。
- 2). 「Picture」内の「HDR」が有効な場合、「Gaming Mode」、「Shadow Control」、「Game Color」、「MBR」は調整できません。「Overdrive」内の「Extreme」は利用できません。
- 3). 「Picture」内の「Color Space」が sRGB に設定されている場合、「Gaming Mode」、「Shadow Control」、「Game Color」は調整できません。

Picture (写真)



明るさ	0-100	バックライト調整。
コントラスト	0-100	デジタルレジスタによるコントラスト調整。
Dark Boost (ダークブースト)	Off (オフ) / Level1 (レベル 1) / Level2 (レベル 2) / Level3 (レベル 3)	暗部または明部の画面詳細を強調し、明部の Brightness (明るさ) を Adjust (調整) して、過飽和にならないようにします。
Sharpness (鮮明度)	0-100	シャープネス調整。
ガンマ	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	ガンマを調整します。
Eco Adjustment (エコ調整)	Standard (スタンダード)	標準モード。
	Text (テキスト)	テキストモード。
	Internet (インターネット)	インターネットモード。
	Game (ゲーム)	ゲームモード。
	Movie (映画)	ムービーモード。
	Sports (スポーツ)	スポーツモード。
	Reading (読書)	リーディングモード。
	Uniformity	均一性モード
Color Temp. (色温度)	暖かい	EEPROM から暖かい色温度を呼び出します。
	ノーマル	EEPROM からノーマル色温度を呼び出します。
	Cool (寒色)	EEPROM から Cool (寒色) 色温度を呼び出します。
	ユーザー	EEPROM から色温度を復元します。
Red (赤)	0-100	デジタルレジスターからの赤ゲイン

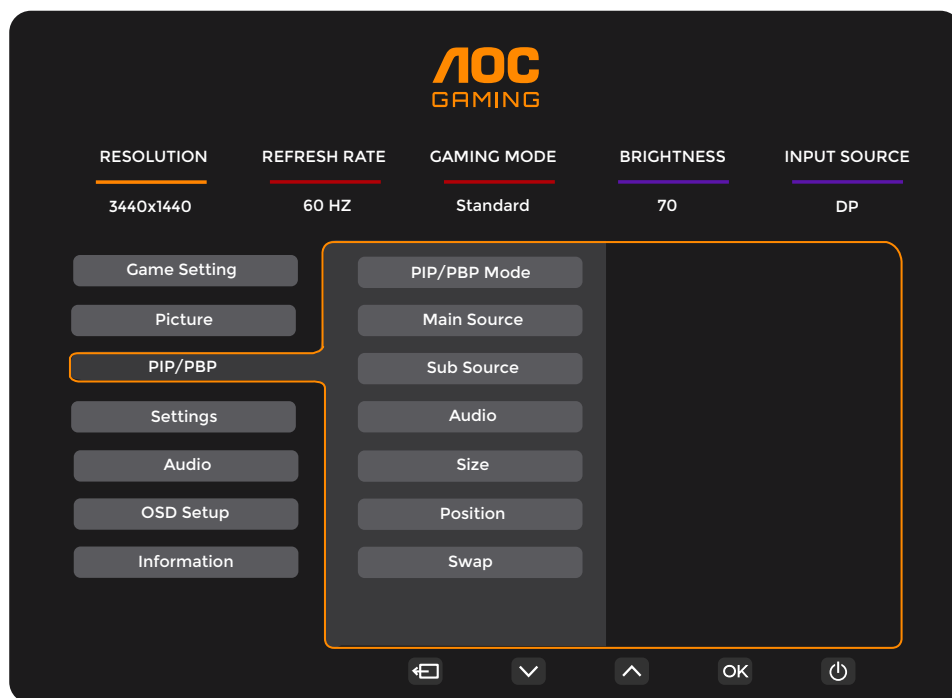
Green (緑)	0-100	デジタルレジスターからの緑ゲイン
Blue (青)	0-100	デジタルレジスターからの青ゲイン
R.Saturation (赤色の彩度)	0-100	彩度調整
G.Saturation (緑色の彩度)	0-100	
B.Saturation (青色の彩度)	0-100	
C.Saturation (シアンの彩度)	0-100	
M.Saturation (マゼンタの彩度)	0-100	
Y.Saturation (黄色の彩度)	0-100	
R.Hue (赤色の色相)	0-100	Hue (色合い) の調整
G.Hue (緑色の色相)	0-100	
B.Hue (青色の色相)	0-100	
C.Hue (シアンの色相)	0-100	
M.Hue (マゼンタの色相)	0-100	
Y.Hue (黄色の色相)	0-100	
HDR	Off (オフ)	使用目的に応じて HDR プロファイルを設定してください。 注： HDR が検出されると、調整用の HDR オプションが表示されます。
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR 写真)	
	HDR Movie (HDR 映画)	
	HDR Game (HDR ゲーム)	
HDR Mode	Off (オフ)	画像の色とコントラストに最適化し、HDR 効果をシミュレートして表示します。 注： HDR が検出されない場合、調整用の HDR Mode オプションが表示されます。
	HDR Picture (HDR 写真)	
	HDR Movie (HDR 映画)	
	HDR Game (HDR ゲーム)	
DCR	Off (オフ)	ダイナミックコントラスト比を無効にします。
	On (オン)	Dynamic (ダイナミック) コントラスト比を有効にしてください。
Color Space (色空間)	Panel Native	Native (ネイティブ) の色域を再現します。
	sRGB	sRGB Color Space (色空間)。

LowBlue Mode (ローブルーモード)	Off (オフ)	色温度を制御してブルーライトの波長を低減します。
	Multimedia (マルチメディア)	
	Internet (インターネット)	
	Office (オフィス)	
	Reading (読書)	
Image Ratio (画像比)	Full (フル画面) / Aspect (アスペクト比) / 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)	表示する画像比を選択してください。

注:

- 1) 「HDR Mode」が Off (オフ) 以外に設定されている場合、「Contrast (コントラスト)」、「Dark Boost (ダークブースト)」、「Gamma (ガンマ)」、「Brightness (明るさ)」、「Color Temp. (色温度)」、「6-Axis Saturation / Hue (彩度 / 色合い)」、「Color Space (色空間)」、「LowBlue Mode (ローブルーモード)」は調整できません。
- 2) 「HDR」が「DisplayHDR」に設定されている場合、「Image Ratio (画像比)」の「HDR」と「Sharpness (鮮明度)」を除くすべての項目は調整できません。
「HDR」が「HDR Photo」、「HDR Movie (HDR 映画)」または「HDR Game (HDR ゲーム)」に設定されている場合、「Gamma (ガンマ)」、「Brightness (明るさ)」、「Color Temp. (色温度)」、「6-Axis Saturation / Hue (彩度 / 色合い)」、「Color Space (色空間)」、「LowBlue Mode (ローブルーモード)」は調整できません。
- 3) 「Color Space」が「sRGB」に設定されている場合、「Contrast」、「Dark Boost」、「Gamma」、「Brightness」、「Color Temp.」、「6-Axis Saturation / Hue」、「HDR Mode」、および「LowBlue Mode」は調整できません。
- 4) 「Brightness」が「Reading」に設定されている場合、「Contrast」、「Dark Boost」、「Color Temp.」、「6-Axis Saturation / Hue」、「Color Space」、および「LowBlue Mode」は調整できません。
- 5) 「Game Settings」内の「Game Mode」が「Standard」以外のモードに設定されている場合、「Brightness」、「6-Axis Saturation / Hue」、「HDR Mode」、および「Color Space」は調整できません。

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (PIP/PBP モード)	オフ / PIP / PBP	PIP または PBP の無効化または有効化
Main Source (メインソース)		メイン画面の入力ソースを選択してください。
Sub Source (サブソース)		サブ画面の入力ソースを選択してください。
Audio (オーディオ)	Main Source (メインソース)	Audio Setup (オーディオセットアップ) を無効または有効にします。
	Sub Source (サブソース)	
Size (サイズ)	小 / 中 / 大	画面サイズを選択してください。
Position (位置)	Right-Up (右上)	画面の位置を設定してください。
	Right-Down (右下)	
	Left-Up (左上)	
	Left-Down (左下)	
Swap (交換)	オン: 切り替え	画面のソースを切り替えます。
	オフ: 動作なし	

注記:

1) 「輝度」の「HDR」が非オフ状態に設定されている場合、「PIP/PBP」内のすべての項目は調整できません。

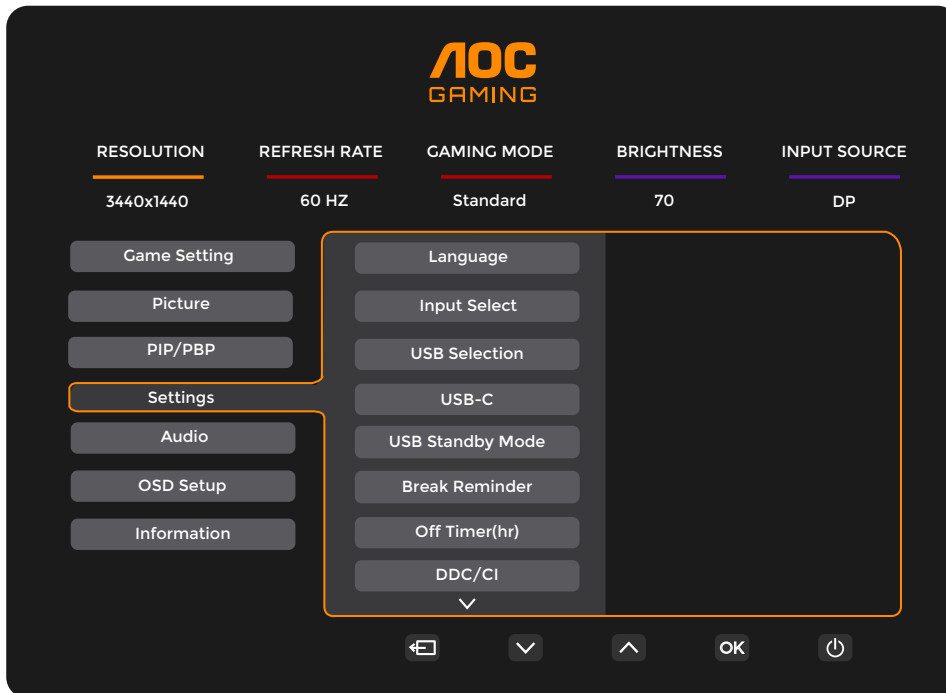
2) PBP/PIP が有効な場合、メイン画面／サブ画面の入力ソースの互換性は以下の通りです。

PBP		メインソース			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
サブソース	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

PIP		メインソース			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
サブソース	HDMI1	○	○	○	○
	HDMI2	○	○	○	○
	DisplayPort	○	○	○	○
	USB C	○	○	○	○

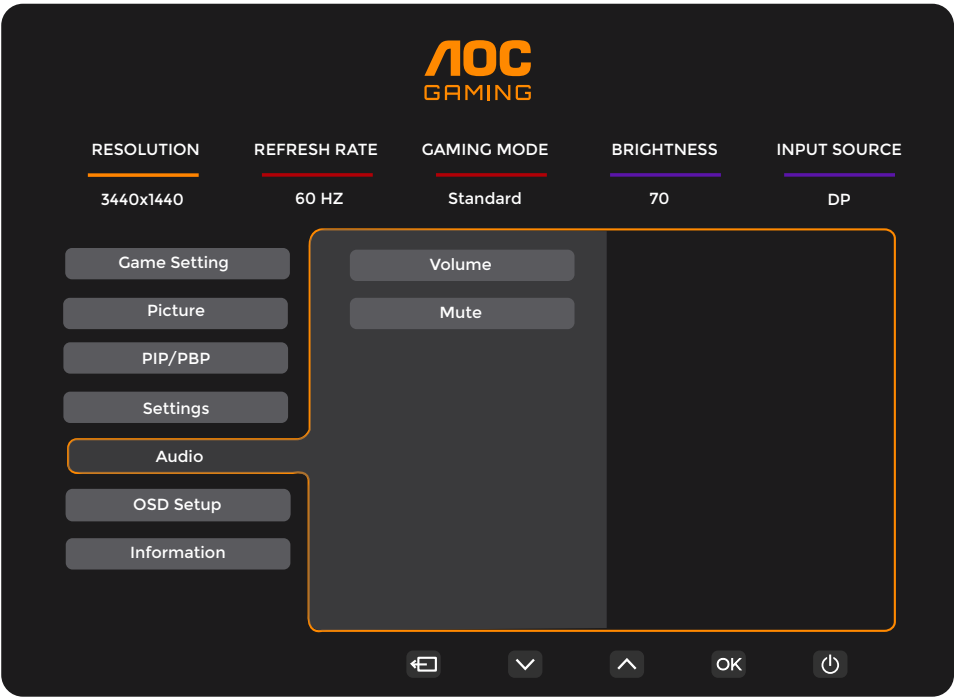
* : PIP が有効な場合、HDMI と DisplayPort が同時にメイン画面ソースおよびサブ画面ソースとして入力されている場合、他の DisplayPort ポートは最大 WQHD 60Hz 8bit（RGB または YCbCr 444 形式または 420 形式）をサポートします。

Settings (設定)



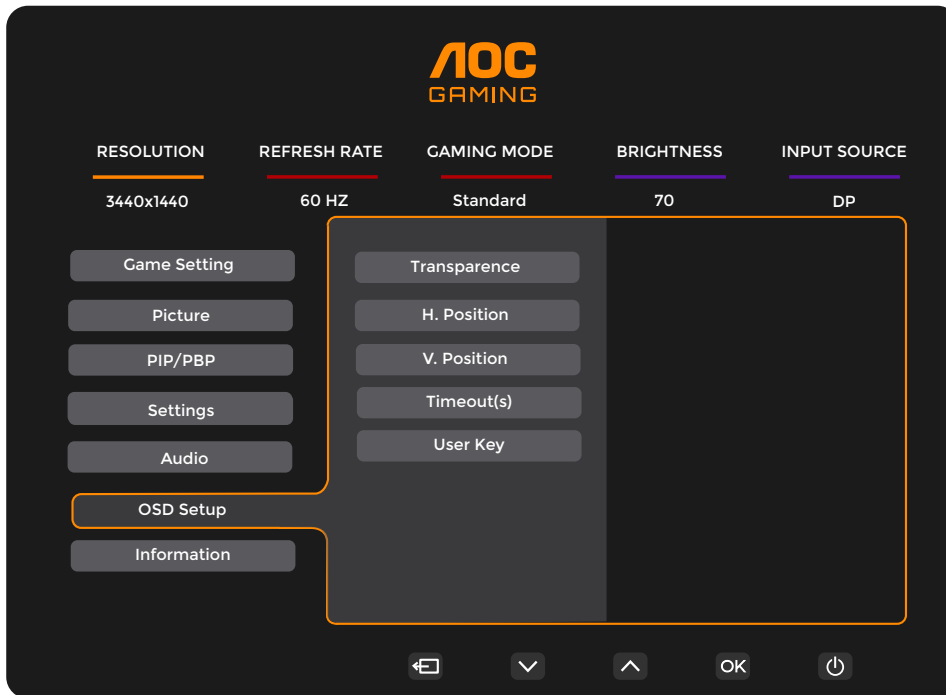
Language (言語)		OSD 言語を選択してください
Input Select (入力選択)	自動 / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	入力信号ソースを選択します。
USB Selection (USB 選択)	自動 / USB C / USB up (USB アップ)	USB アップリンクデータのパスを選択してください。
USB-C	High Data Speed (高速データ) / High Resolution (高解像度)	USB-C デバイスを接続する場合は、USB 設定を High Resolution または High Data Speed に調整してください。 注記：デフォルト設定が「High Data Speed」の場合、データ転送速度が優先され、USB-A ポートは USB 3.2 Gen1 の速度で動作します。 「High Resolution」に設定すると、USB-A ポートは USB 2.0 の速度で動作します。
USB Standby Mode (USB スタンバイ・モード)	オフ / オン	USB スタンバイ・モードのオン / オフを切り替えます。
Break Reminder (休憩リマインダー)	オフ / オン	ユーザーが 1 時間以上連続して作業した場合の休憩リマインダー
オフタイマー (時間)	0-24	DC オフ時間を選択
DDC/CI	No (いいえ) / Yes (はい)	DDC/CI サポートの ON/OFF を切り替えます。
Reset (リセット)	No (いいえ) / Yes (はい)	メニューを初期設定にリセットします。

Audio (オーディオ)



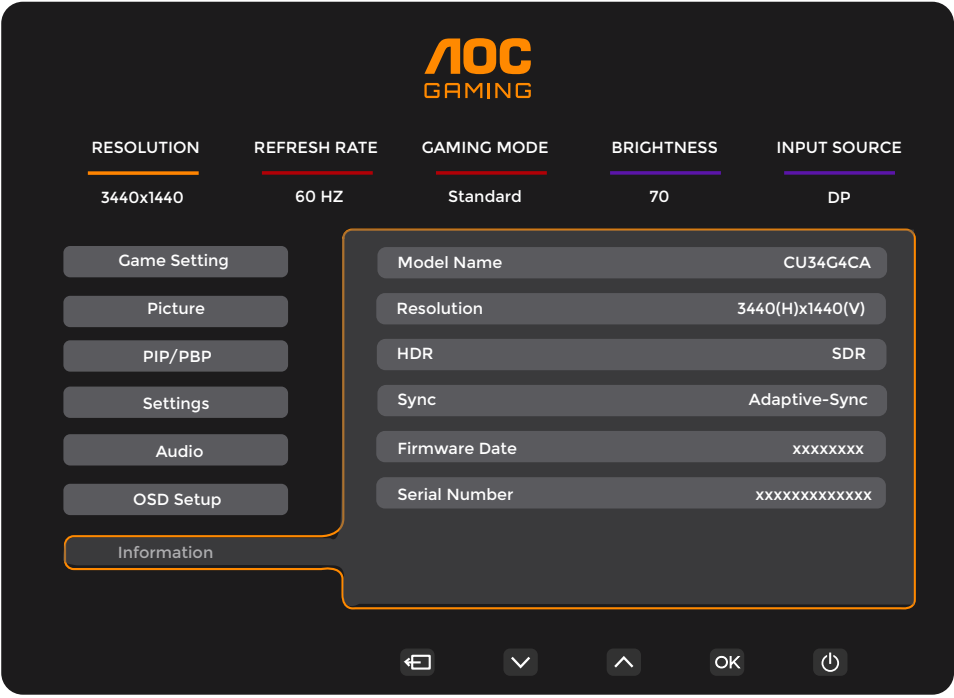
Volume (音量)	0-100	音量調整。
Mute (ミュート)	オフ / オン	音量をミュートしてください。

OSD Setup (OSD 設定)



Transparency (OSD 透明度)	0-100	OSD の透明度を調整する。
H. Position (水平位置)	0-100	OSD の水平位置を調整する。
V. Position (垂直位置)	0-100	OSD の垂直位置を調整する。
タイムアウト (秒)	5-120	OSD タイムアウトの調整。
User Key (ユーザーキー)	Gaming Mode (ゲーミングモード) / Frame Counter (フレームカウンタ)	User (ユーザー設定) で「V」キーのショートカットメニューを設定します。

Information (情報)



LED インジケーター

状態	LED Color (LED カラー)
フルパワーモード	白
アクティブオフモード	オレンジ

トラブルシューティング

問題と質問	考えられる解決策
電源 LED が点灯しない	電源ボタンが ON になっていること、電源コードが接地された電源コンセントおよびモニターに正しく接続されていることを確認してください。
画面に映像が表示されない	- 電源コードは正しく接続されていますか？ 電源コードの接続および電源供給を確認してください。 - 映像ケーブルは正しく接続されていますか？ (HDMI ケーブル接続時) HDMI ケーブルの接続を確認してください。 (DP ケーブル接続時) DP ケーブルの接続を確認してください。 * HDMI/DP 入力はいずれのモデルでも使用できるわけではありません。 - 電源が入っている場合は、コンピューターを再起動して初期画面（ログイン画面）を表示させてください。 初期画面（ログイン画面）が表示された場合は、該当するモード（Windows 7/8/10 のセーフモード）でコンピューターを起動し、ビデオカードの周波数を変更してください。 (最適解像度の設定を参照) 初期画面（ログイン画面）が表示されない場合は、サービスセンターまたは販売店にお問い合わせください。 - 画面に「Input Not Support (入力はサポートされていません)」と表示されていますか？ このメッセージは、ビデオカードからの信号がモニターが適切に処理できる最大解像度および周波数を超えた場合に表示されます。 モニターが適切に処理できる最大解像度および周波数を調整してください。 - AOC モニタードライバーがインストールされていることを確認してください。
画像がぼやけ、ゴーストや影が発生する問題	コントラストおよび輝度を調整してください。 ホットキー（AUTO）を押して自動調整を行ってください。 延長ケーブルや切替器を使用していないことを確認してください。モニターはビデオカードの出力コネクタに直接接続することを推奨します。
画像が跳ねる、ちらつく、または波状のパターンが表示される	電氣的干渉を引き起こす可能性のある電気機器をモニターからできるだけ遠ざけてください。 使用している解像度において、モニターが対応可能な最大リフレッシュレートを使用してください。
モニターがアクティブオフモードに固まっている	コンピューターの電源スイッチが ON になっていることを確認してください。 コンピューターのビデオカードがスロットにしっかりと装着されていることを確認してください。 モニターのビデオケーブルがコンピューターに正しく接続されていることを確認してください。 モニターのビデオケーブルを点検し、ピンが曲がっていないことを確認してください。 キーボードの CAPS LOCK キーを押し、CAPS LOCK の LED を確認してコンピューターが正常に動作していることを確認してください。LED は CAPS LOCK キーを押した後に点灯または消灯するはずです。
主要な色（赤、緑、または青）のいずれかが欠けている	モニターのビデオケーブルを点検し、ピンが損傷していないことを確認してください。 モニターのビデオケーブルがコンピューターに正しく接続されていることを確認してください。
画面の画像が中央に表示されていない、または適切なサイズでない	H-Position および V-Position を調整するか、ホットキー（AUTO）を押してください。
画像に色の異常がある（白が白く見えない）	RGB カラーを調整するか、希望の色温度を選択してください。
画面に水平または垂直の乱れがある	CLOCK および FOCUS の調整には Windows 7/8/10/11 のシャットダウンモードを使用してください。 ホットキー（AUTO）を押して自動調整を行ってください。
規制およびサービス	CD マニュアルまたは www.aoc.com に掲載されている「規制およびサービス」情報を参照してください（お住まいの国で購入したモデルの確認、およびサポートページでの「規制およびサービス」情報の検索のため）。

仕様

一般仕様

パネル	モデル名	CU34G4CA	
	駆動方式	TFT カラーLCD	
	表示可能画面サイズ	86.4 cm 対角線	
	ピクセルピッチ	0.23175mm（水平）× 0.23175mm（垂直）	
	表示色	1.07B ^[1]	
Others（その他）	水平走査範囲	30k~160k(HDMI) 30k~275k(DisplayPort)	
	水平走査サイズ（最大）	797.22mm	
	垂直走査範囲	48~100Hz(HDMI) 48~180Hz(DisplayPort)	
	垂直走査サイズ（最大）	333.72mm	
	最適プリセット解像度	3440x1440@60Hz	
	最大解像度	3440X1440@100Hz(HDMI) 3440X1440@180Hz(DisplayPort)	
	プラグアンドプレイ	VESA DDC2B/CI	
	電源	100-240V~, 50/60Hz, 2A	
	消費電力	標準（デフォルトの輝度およびコントラスト）	31W
		最大（輝度= 100、コントラスト= 100）	≤ 200W
		スタンバイモード	≤ 0.5W
	放熱	通常動作	105.80BTU/hr (typ.)
		スリープ（スタンバイモード）	<1.71 BTU/hr
		オフモード	<1.02 BTU/hr
		オフモード（AC スイッチ）	0 BTU/hr
物理的特性	コネクタタイプ	HDMI × 2 / DisplayPort / USB C / USB × 2 / USB UP / イヤホン出力	
	信号ケーブルの種類	取り外し可能	
環境	温度	動作時	0° C ~ 40° C
		非動作時	-25° C ~ 55° C
	湿度	動作時	10% ~ 85%（結露なきこと）
		非動作時	5% ~ 93%（結露なきこと）
	高度	動作時	0m ~ 5000m (0ft ~ 16404ft)
		非動作時	0m ~ 12192m (0ft ~ 40000ft)



注記

[1]: 本製品は最大 10 億 7 千万色の表示色数をサポートしますが、以下の表に示す構成条件が必要です（グラフィックカードのポリシーの違いにより一部のオプションが非表示になる場合があります、実際のサポート状況はグラフィックカードに依存します）。グラフィックカードには DSC 機能が必要です：

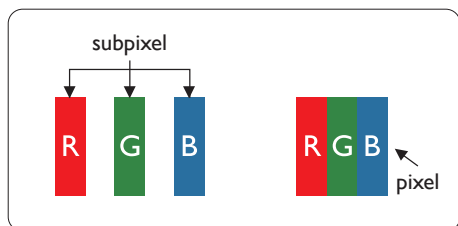
信号 Version (バージョン) カラー Format (形式) 状態 カラービット	HDMI2.0		DisplayPort1.4		USB C @USB High Data Speed		USB C @USB High Resolution	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
WQHD 180Hz 10 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	\	\
WQHD 180Hz 8 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	OK	OK
WQHD 165Hz 10 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	\	\
WQHD 165Hz 8 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	OK	OK
WQHD 144Hz 10 bpc	\	\	OK	OK	\	\	OK	OK
WQHD 144Hz 8 bpc	\	\	OK	OK	OK	\	OK	OK
WQHD 120Hz 10 bpc	\	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
WQHD 120Hz 8 bpc	\	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
WQHD 100Hz 10 bpc	OK	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
WQHD 100Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
低解像度 8 bpc/10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

AOC モニターパネル画素欠陥ポリシー

AOC は最高品質の製品をお届けすることを目指しています。業界で最も先進的な製造プロセスの一部を使用し、厳格な品質管理を実施しています。しかし、モニターに使用されるパネル上の画素またはサブピクセルの欠陥は、時に避けられないものです。

どのメーカーもすべてのパネルが画素欠陥から完全に自由であることを保証することはできませんが、AOC は許容できない数の欠陥があるモニターを保証期間内に修理または交換することを保証します。この通知は異なる種類の画素欠陥を説明し、各タイプに対する許容可能な欠陥レベルを定義します。保証期間内の修理または交換の対象となるためには、モニターパネル上の画素欠陥の数がこれらの許容レベルを超えている必要があります。例えば、モニターのサブピクセルのうち 0.0004% 以上が欠陥であってはなりません。

さらに、AOC は他のものよりも目立つ特定のタイプまたは組み合わせのピクセル欠陥に対し、より高い品質基準を設定しています。この方針は全世界で適用されます。



ピクセルとサブピクセル

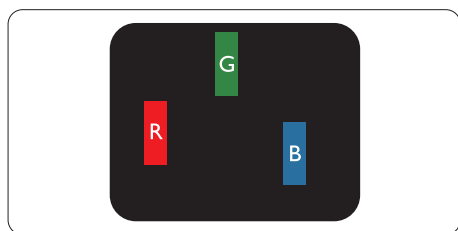
ピクセル（画素）は、赤、緑、青の原色に対応する 3 つのサブピクセルで構成されています。多数のピクセルが集まることで画像が形成されます。あるピクセルのすべてのサブピクセルが点灯している場合、3 つの色付きサブピクセルは合わせて単一の白ピクセルとして表示されます。すべてが消灯している場合、3 つの色付きサブピクセルは合わせて単一の黒ピクセルとして表示されます。点灯と消灯のサブピクセルのその他の組み合わせは、他の色の単一ピクセルとして表示されます。

ピクセル欠陥の種類

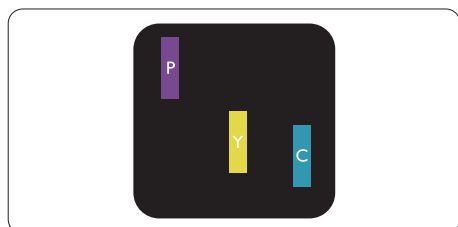
ピクセルおよびサブピクセルの欠陥は、画面上にさまざまな形で現れます。ピクセル欠陥には 2 つのカテゴリーがあり、各カテゴリー内には複数の種類のサブピクセル欠陥が存在します。

輝点欠陥

輝点欠陥は、常に点灯している、つまり「On (オン)」状態のピクセルまたはサブピクセルとして現れます。すなわち、輝点とは、モニターが暗い Pattern (パターン) を表示している際に画面上で目立つサブピクセルのことです。輝点欠陥には以下の種類があります。

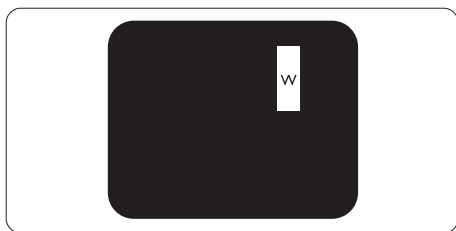


赤、緑、または青のサブピクセルが 1 つ点灯している状態。



隣接する 2 つの点灯したサブピクセル：

- 赤 + 青 = 紫
- 赤 + 緑 = 黄
- 緑 + 青 = シアン（水色）



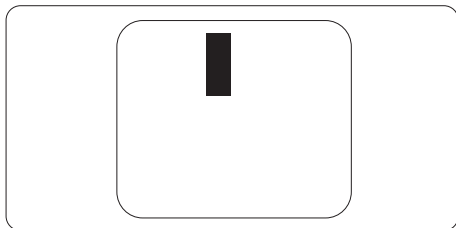
隣接する 3 つの点灯したサブピクセル（1 つの白ピクセル）。

注：

赤または青の輝点は、近隣のドットよりも 50%以上明るくなくならず、緑の輝点は近隣のドットよりも 30%明るくなっています。

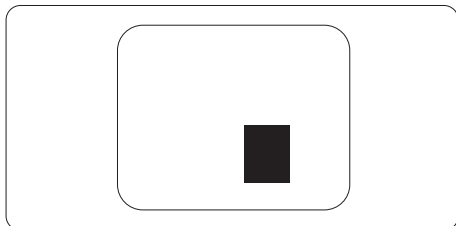
黒点欠陥

黒点欠陥は、常に暗いまたは「Off (オフ)」状態のピクセルまたはサブピクセルとして現れます。つまり、暗いドットとは、モニターが Light (軽い) Pattern (パターン) を表示しているときに画面上で目立つサブピクセルです。これらが黒点欠陥の Type (タイプ) です。



ピクセル欠陥の Near (近い) 性

同じ Type (タイプ) のピクセルおよびサブピクセル欠陥が互いに Near (近い) 場合、より目立つ可能性があるため、AOC はピクセル欠陥の Near (近い) 性に関する許容範囲も指定しています。



ピクセル欠陥の許容範囲

保証期間中にピクセル欠陥による修理または交換の対象となるためには、AOC パネルモニターのモニターパネルには、ウェブマニュアルに記載されている許容範囲を超えるピクセルまたはサブピクセル欠陥が必要です。

輝点欠陥	許容 Level (レベル)
1 つの点灯サブピクセル	2
隣接する 2 つの点灯サブピクセル	1
隣接する 3 つの点灯サブピクセル (1 つの白ピクセル)	0
2 つの輝点欠陥間の距離 *	$\geq 15\text{mm}$
すべての Type (タイプ) の輝点欠陥の合計	2
黒点欠陥	許容 Level (レベル)
1 つの暗点サブピクセル	5 つ以下
隣接する 2 つの暗点サブピクセル	2 つ以下
隣接する 3 つの暗点サブピクセル	≤ 0
2 つの黒点欠陥間の距離 *	$\geq 15\text{mm}$
すべての Type (タイプ) の黒点欠陥の合計	5 つ以下
ドット欠陥の合計	許容レベル
全種類の輝点および黒点欠陥の合計	5 個以下

注：

*：隣接する 1 ～ 2 個のサブピクセル欠陥は、1 個のドット欠陥とみなします。

プリセット表示モード

標準モード	Resolution (解像度) (±1Hz)	HORIZONTAL FREQUENCY(kHz)	垂直周波数 (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
フル 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

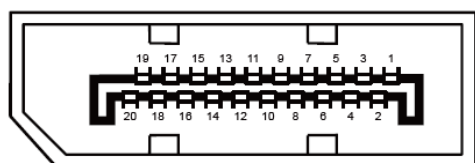
注：VESA 規格によると、さまざまなオペレーティングシステムやグラフィックスカードのリフレッシュレート（フィールド周波数）を計算する際に、特定の誤差（+/-1Hz）が生じる場合があります。互換性を向上させるために、この製品の公称リフレッシュレートは四捨五入されています。実際の製品を参照してください。

ピン割り当て



19 ピン カラー表示信号ケーブル

ピン番号	信号名	ピン番号	信号名	ピン番号	信号名
1.	TMDS データ 2 +	9.	TMDS データ 0 -	17.	DDC/CEC 接地
2.	TMDS データ 2 シールド	10.	TMDS クロック+	18.	+5V 電源
3.	TMDS データ 2 -	11.	TMDS クロックシールド	19.	ホットプラグ検出
4.	TMDS データ 1 +	12.	TMDS クロッカー		
5.	TMDS データ 1 シールド	13.	CEC		
6.	TMDS データ 1 -	14.	予約済み (デバイス上は N.C.)		
7.	TMDS データ 0 +	15.	SCL		
8.	TMDS データ 0 シールド	16.	SDA		



20 ピン カラー表示信号ケーブル

ピン番号	信号名	ピン番号	信号名
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	ホットプラグ検出
9	ML_Lane 1 (p)	19	DP_PWR を戻す
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

プラグアンドプレイ

プラグ & プレイ DDC2B 機能

本モニターは VESA DDC STANDARD に準拠した VESA DDC2B 機能を搭載しています。これにより、モニターはホストシステムに自身の識別情報を通知し、使用される DDC のレベルに応じて表示能力に関する追加情報を通信できます。

DDC2B は I2C プロトコルに基づく双方向データチャネルです。ホストは DDC2B チャネルを介して EDID 情報を要求できます。

HDMI[®]

HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE