

AOC

GAMING



Manuale utente

CU34G4CA

AOC GAMING MONITOR

Sicurezza.....	1
Convenzioni Nazionali	1
Alimentazione.....	2
Installazione.....	3
Pulizia.....	4
Altro.....	5
Installazione.....	6
Contenuto della confezione.....	6
Installazione del Supporto e della Base.....	7
Regolazione dell'angolo di visualizzazione	8
Collegamento del Monitor.....	9
Montaggio a parete.....	10
Funzione Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Funzione KVM.....	13
Regolazione in corso	14
Tasti rapidi.....	14
Impostazioni OSD.....	15
Game Setting (Impost. gioco).....	16
Picture (Imm.).....	18
PIP/PBP	21
Settings (Impostazioni).....	23
Audio	24
OSD Setup (Imp. OSD)	25
Information (Info.).....	26
Indicatore LED	27
Risoluzione dei problemi	28
Specifiche.....	29
Specifiche generali	29
Politica sui difetti dei pixel del pannello dei monitor AOC	31
Modalità di visualizzazione preimpostate.....	33
Assegnazione Pin.....	34
Plug and Play.....	35

Sicurezza

Convenzioni Nazionali

Le sottosezioni seguenti descrivono le convenzioni nazionali utilizzate in questo documento.

Note, Precauzioni e Avvertenze

In tutto questo manuale, blocchi di testo possono essere accompagnati da un'icona e stampati in carattere grassetto o corsivo. Questi blocchi rappresentano note, avvertenze e precauzioni, e sono utilizzati come segue:



NOTA: Una NOTA indica informazioni importanti che aiutano a utilizzare al meglio il sistema informatico.



PRECAUZIONE: Una PRECAUZIONE indica un possibile danno all'hardware o perdita di dati e spiega come evitare il problema.



AVVERTENZA: Un'AVVERTENZA indica un potenziale rischio di danni fisici e spiega come evitare il problema. Alcune avvertenze possono apparire in formati alternativi e potrebbero non essere accompagnate da un'icona. In tali casi, la presentazione specifica dell'avvertenza è imposta dall'autorità regolatoria.

Alimentazione



Il monitor deve essere utilizzato esclusivamente con il tipo di alimentazione indicato sull'etichetta. Se non si è certi del tipo di alimentazione fornita nella propria abitazione, consultare il rivenditore o la compagnia elettrica locale.



Il Monitor è dotato di una spina con tre poli e messa a terra, una spina con un terzo pin (di messa a terra). Questa spina si inserisce esclusivamente in una presa di corrente con messa a terra, come misura di sicurezza. Se la presa non è compatibile con la spina a tre fili, far installare da un elettricista la presa corretta oppure utilizzare un adattatore per mettere in sicurezza l'apparecchio mediante messa a terra. Non compromettere la funzione di sicurezza della spina con messa a terra.



Scollegare l'unità durante temporali o quando non verrà utilizzata per lunghi periodi. Ciò proteggerà il Monitor da danni causati da sovratensioni.



Non sovraccaricare ciabatte elettriche e prolunghe. Il sovraccarico può causare incendi o scosse elettriche.



Per garantire un funzionamento soddisfacente, utilizzare il Monitor solo con computer certificati UL dotati di prese configurate correttamente e contrassegnate tra 100-240V AC, Min. 5A.



La presa a muro deve essere installata vicino all'apparecchiatura e deve essere facilmente accessibile.

Installazione

 Non posizionare il Monitor su carrelli, supporti, treppiedi, staffe o tavoli instabili. Se il Monitor cade, può ferire una persona e causare gravi danni a questo prodotto. Utilizzare esclusivamente un carrello, supporto, treppiede, staffa o tavolo raccomandati dal produttore o forniti con questo prodotto. Seguire le istruzioni del produttore durante l'installazione del prodotto e utilizzare gli accessori di montaggio raccomandati dal produttore. La combinazione prodotto e carrello deve essere spostata con la massima attenzione.

 Non inserire mai alcun oggetto nelle fessure del cabinet del Monitor. Ciò potrebbe danneggiare i componenti del circuito, causando incendi o scosse elettriche. Non versare mai liquidi sul Monitor.

 Non posizionare la parte frontale del prodotto direttamente sul pavimento.

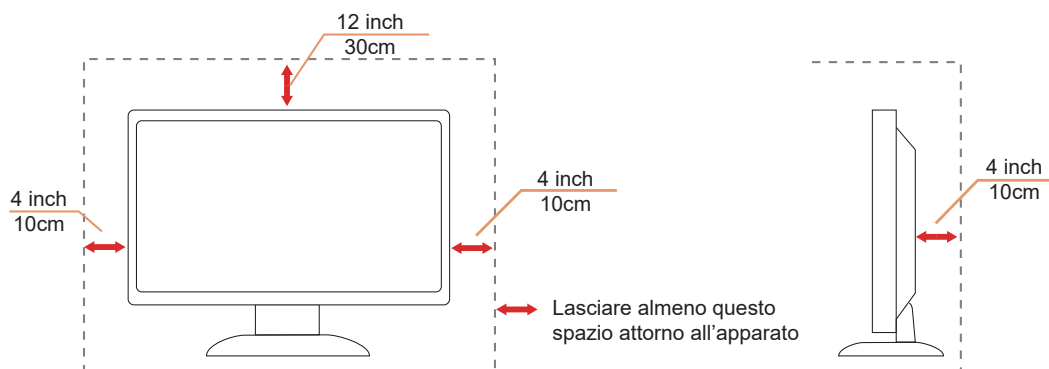
 Se si monta il Monitor su una parete o su una mensola, utilizzare un kit di montaggio approvato dal produttore e seguire scrupolosamente le istruzioni del kit.

 Lasciare uno spazio adeguato intorno al Monitor come illustrato di seguito. In caso contrario, la circolazione dell'aria potrebbe risultare insufficiente e il surriscaldamento potrebbe provocare incendi o danni al Monitor.

 Per evitare potenziali danni, come la delaminazione del pannello dalla cornice, assicurarsi che il monitor non si inclini verso il basso oltre i -5 gradi. Se viene superato l'angolo massimo di inclinazione verso il basso di -5 gradi, il danno al monitor non sarà coperto dalla garanzia.

Di seguito sono riportate le aree di ventilazione consigliate intorno al monitor quando questo è installato a parete o sul supporto:

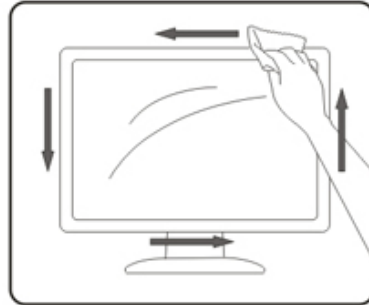
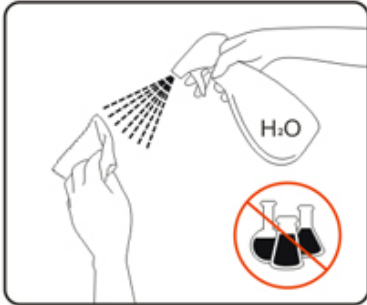
Installato con supporto



Pulizia

 Pulire regolarmente l'involucro con un panno morbido inumidito con acqua.

 Durante la pulizia, utilizzare un panno morbido di cotone o in microfibra. Il panno deve essere umido e quasi asciutto; evitare che liquidi penetrino nel case.



 Scollegare il cavo di alimentazione prima di pulire il prodotto.

Altro



Se il prodotto emette odori strani, rumori o fumo, scollegare IMMEDIATAMENTE la spina di alimentazione e contattare un Centro Assistenza.



Assicurarsi che le aperture di ventilazione non siano ostruite da un tavolo o da una tenda.



Non sottoporre il monitor LCD a vibrazioni intense o urti durante il funzionamento.



Non urtare né far cadere il monitor durante il funzionamento o il trasporto.



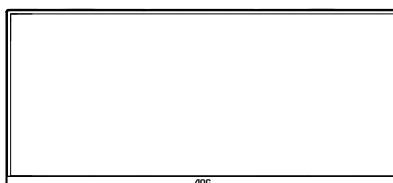
I cavi di alimentazione devono essere omologati per la sicurezza. Per la Germania, deve essere H03VV-F, 3G, 0,75 mm², o superiore.
Per gli altri paesi, utilizzare i tipi idonei di conseguenza.



Una pressione sonora eccessiva proveniente da auricolari e cuffie può causare perdita dell'udito. La regolazione dell'equalizzatore al massimo aumenta la tensione di uscita degli auricolari e delle cuffie e quindi il livello di pressione sonora.

Installazione

Contenuto della confezione



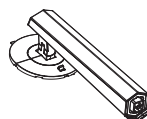
Monitor



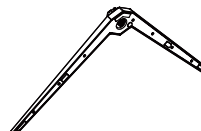
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



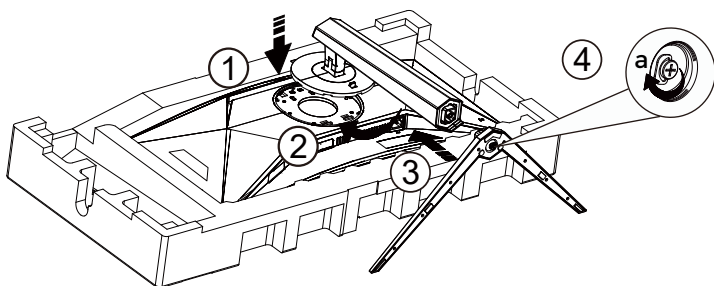
USB Cable

* Non tutti i cavi di segnale saranno forniti per tutti i paesi e le regioni. Si prega di verificare con il rivenditore locale o con l'ufficio AOC per conferma.

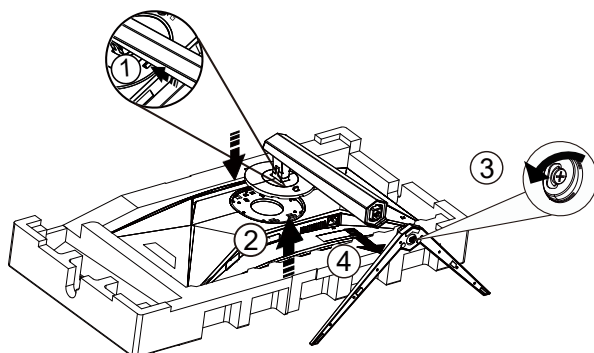
Installazione del Supporto e della Base

Si prega di installare o rimuovere la base seguendo i passaggi indicati di seguito.

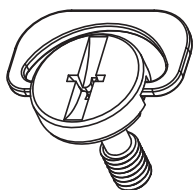
Installazione:



Rimozione:



Specifiche per la vite della base: M6*23 mm (filettatura effettiva 5,5 mm)

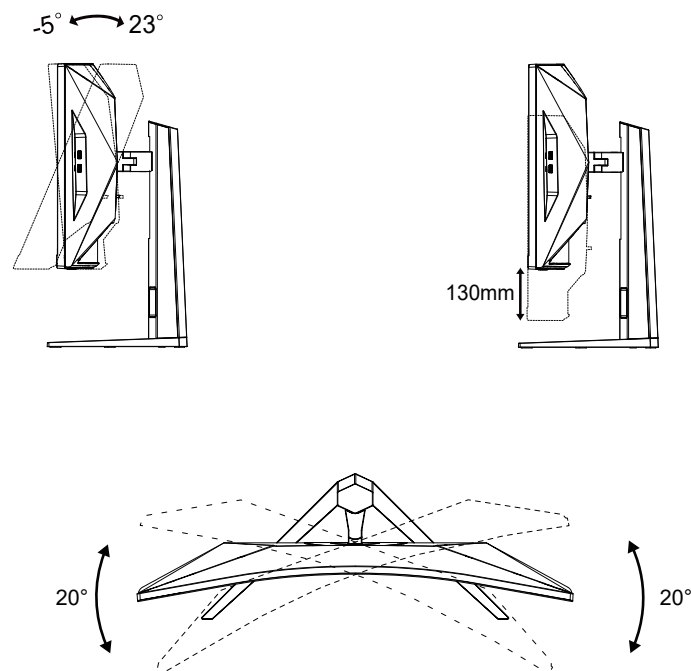


Regolazione dell'angolo di visualizzazione

Per una visualizzazione ottimale, si consiglia di guardare il monitor frontalmente e quindi regolare l'angolo secondo la propria preferenza.

Tenere il supporto per evitare che il monitor si ribalti durante la regolazione dell'angolo.

È possibile regolare il monitor come segue:



NOTA:

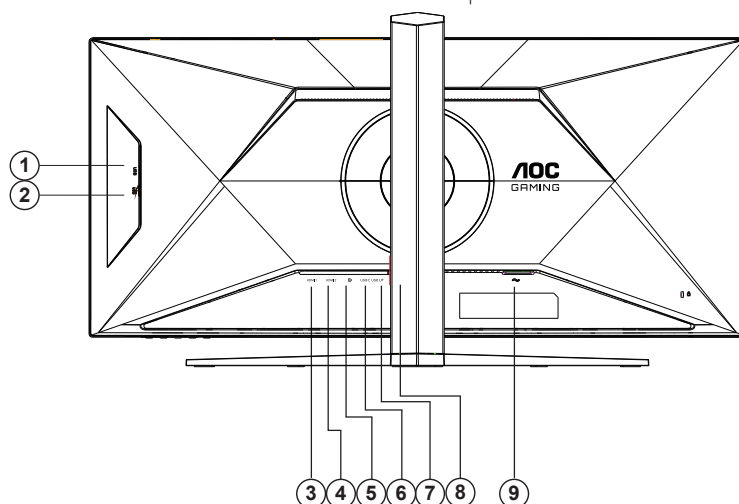
Non toccare lo schermo LCD durante la regolazione dell'angolo. Toccare lo schermo LCD potrebbe causare danni.

Avvertenza

- Per evitare potenziali danni allo schermo, come la delaminazione del pannello, assicurarsi che il monitor non si inclini verso il basso oltre i -5 gradi.
- Non premere sullo schermo durante la regolazione dell'angolo del monitor. Agire solo sulla cornice.

Collegamento del Monitor

Collegamenti dei cavi sul retro del monitor e del computer:



1. USB3.2 Gen1 downstreamx1
2. USB3.2 Gen1 downstream + ricarica rapida x 1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB up (USB su)
8. Auricolare
9. Alimentazione

Collegare al PC

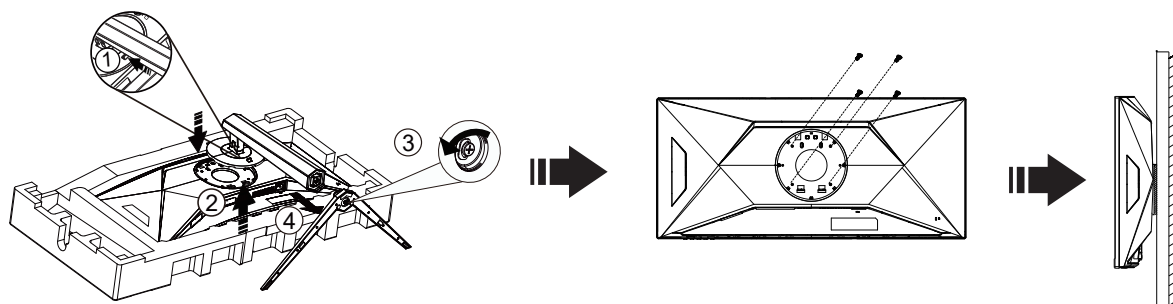
1. Collegare saldamente il cavo di alimentazione sul retro del display.
2. Spegnerne il computer e scollegare il cavo di alimentazione.
3. Collegare il cavo del segnale video al connettore video sul retro del computer.
4. Inserire il cavo di alimentazione del computer e del display in una presa di corrente vicina.
5. Accendere il computer e il display.

Se il monitor visualizza un'immagine, l'installazione è completata. Se non visualizza un'immagine, consultare la sezione Risoluzione dei problemi.

Per proteggere l'apparecchiatura, spegnere sempre il PC e il monitor LCD prima di effettuare collegamenti.

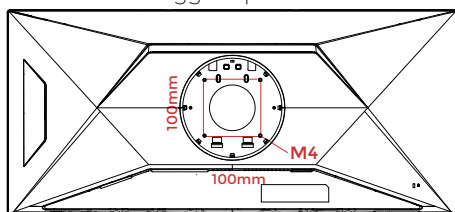
Montaggio a parete

Preparazione all'installazione di un braccio per montaggio a parete opzionale.

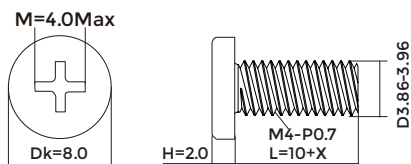


Questo Monitor può essere fissato a un braccio per montaggio a parete acquistato separatamente. Scollegare l'alimentazione prima di questa procedura. Seguire i seguenti passaggi:

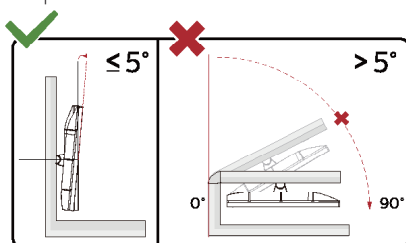
1. Rimuovere la base.
2. Seguire le istruzioni del produttore per assemblare il braccio per montaggio a parete.
3. Posizionare il braccio per montaggio a parete sul retro del Monitor. Allineare i fori del braccio con quelli sul retro del Monitor.
4. Inserire le 4 viti nei fori e stringere.
5. Ricollegare i cavi. Fare riferimento al manuale utente fornito con il braccio per montaggio a parete opzionale per le istruzioni sul fissaggio a parete.



Specifica delle viti del supporto a parete: M4*(10+X)mm (X=spessore della staffa di montaggio a parete)



Nota: i fori per le viti di montaggio VESA non sono disponibili su tutti i modelli; si prega di verificare con il rivenditore o il reparto ufficiale AOC. Contattare sempre il produttore per l'installazione a parete.



* Il design del display può differire da quello illustrato.

⚠AVVERTENZA:

1. Per evitare potenziali danni allo schermo, come la delaminazione del pannello, assicurarsi che il monitor non si inclini verso il basso oltre i -5 gradi.
2. Non premere sullo schermo durante la regolazione dell'angolo del monitor. Agire solo sulla cornice.

Funzione Adaptive-Sync

1. La funzione Adaptive-Sync funziona con DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Scheda grafica compatibile: l'elenco consigliato è il seguente; è inoltre possibile verificare [carlo.visitando www.AMD.com](http://carlo.visitando.www.AMD.com)

Schede grafiche

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

Processori

- 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

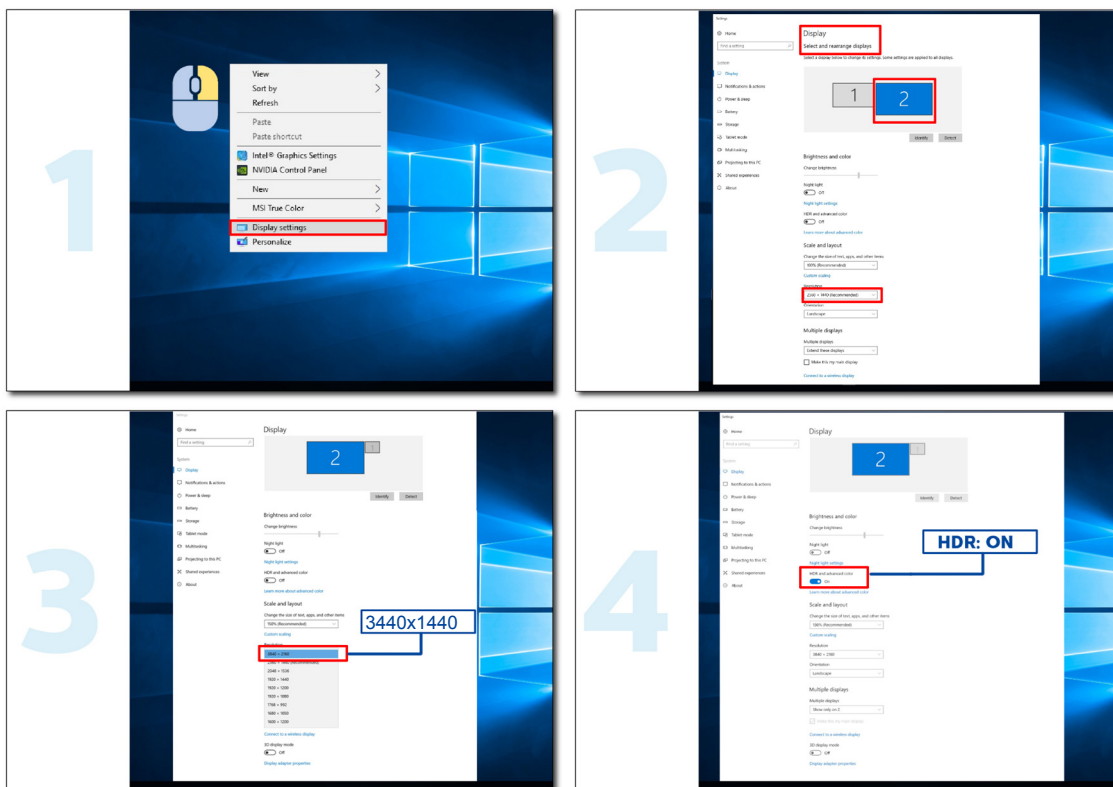
HDR

È compatibile con segnali di ingresso in formato HDR10.

Il display può attivare automaticamente la funzione HDR se il lettore e il contenuto risultano compatibili. Si prega di contattare il produttore del dispositivo e il fornitore del contenuto per informazioni sulla compatibilità del dispositivo e del contenuto. Si prega di selezionare "OFF" per la funzione HDR quando non è necessaria l'attivazione automatica.

Note:

1. Non è necessaria alcuna impostazione speciale per l'interfaccia DisplayPort/HDMI nelle versioni di WIN10 precedenti alla V1703.
2. È disponibile solo l'interfaccia HDMI; l'interfaccia DisplayPort non funziona nella versione WIN10 V1703.
3. La risoluzione 3840x2160 è consigliata esclusivamente per lettori Blu-ray, Xbox e PlayStation.
- a. La risoluzione del display è impostata su 3440*1440 e la funzione HDR è preimpostata su On (Attivo).
- b. Dopo l'avvio di un'applicazione, il miglior effetto HDR si ottiene impostando la risoluzione a 3440*1440 (se disponibile).



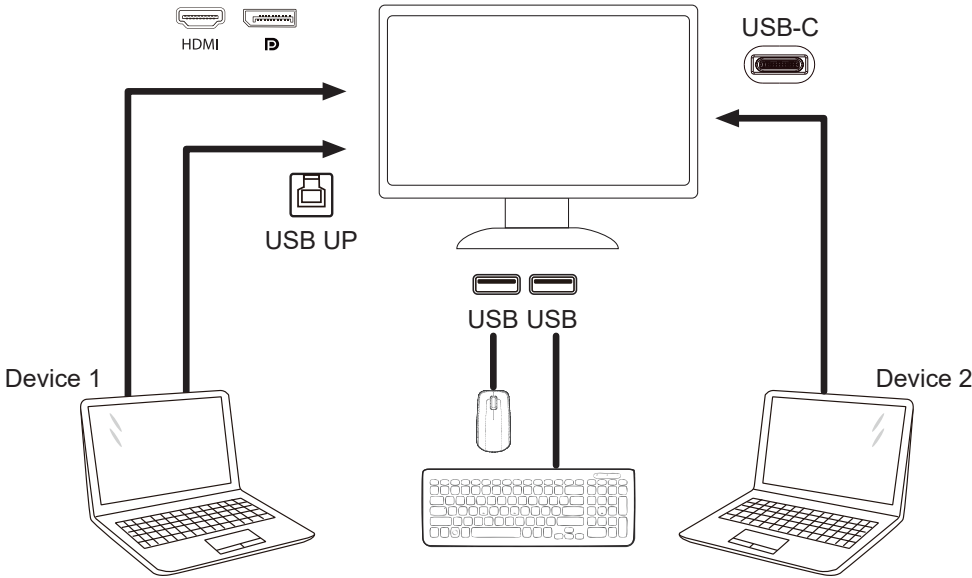
Funzione KVM

Che cos'è KVM?

Grazie alla funzione KVM, è possibile visualizzare l'output di due PC, due notebook o di un PC e un notebook su un unico monitor AOC, controllando entrambi i dispositivi mediante una sola tastiera e un solo mouse. Per commutare il controllo tra i dispositivi, selezionare la sorgente del segnale di ingresso tramite l'opzione "Input Select (Selez. Input)" nel menu OSD.

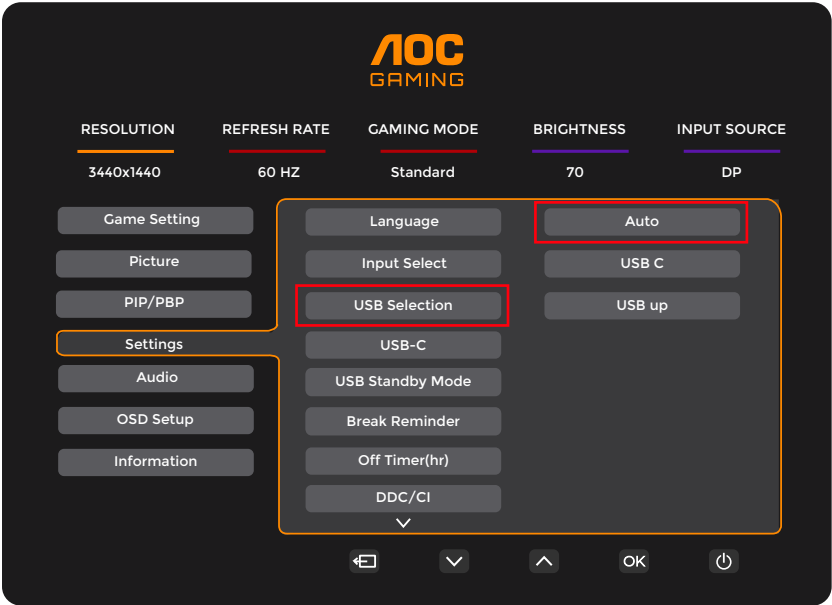
Come utilizzare il KVM?

- Passo 1: Collegare un dispositivo (PC o notebook) al monitor tramite USB C.
- Passo 2: Collegare l'altro dispositivo al monitor tramite HDMI o DisplayPort. Quindi, collegare anche questo dispositivo al monitor tramite USB upstream.
- Passo 3: Collegare le periferiche (tastiera e mouse) al monitor tramite la porta USB.



Note: Display design may differ from that illustrated

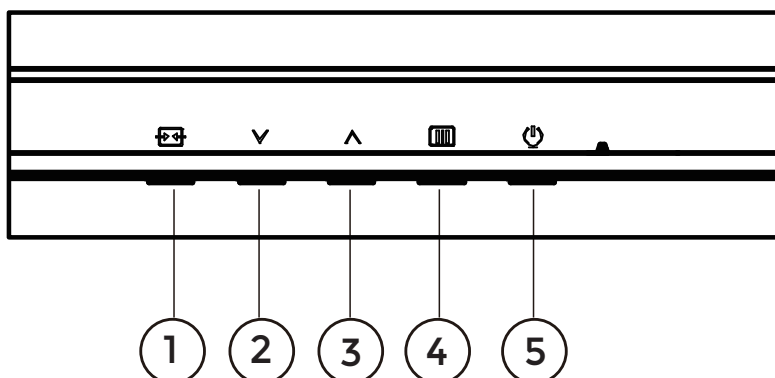
Passo 4: Premere Enter (Invio) per accedere alle Settings (Impostazioni). Accedere alla pagina Settings (Impostazioni) e selezionare "Auto", "USB C" o "USB up" nella scheda USB Selection (USB selezione).



USB Selection (USB selezione)	Descrizione della funzione
Auto (Auto.)	Auto (Auto.) seleziona USB C o USB up (USB su) in base alla Input Source (Sorg. ingr.).
USB C	Fornisce la funzione di hub USB tramite cavo USB C.
USB up (USB su)	Fornisce la funzione di Hub USB tramite il cavo USB up.

Regolazione in corso

Tasti rapidi



1	Source (Origine)/Exit (Esci)
2	User Key (Mod. Gioco)/Diminuisce
3	Dial Point (Quadrante)/Aumenta
4	MENU/Enter (Invio)
5	Alimentazione

MENU/Enter (Invio)

Premere per visualizzare l'OSD o confermare la selezione.

Alimentazione

Premere il pulsante di accensione per accendere il monitor.

Dial Point (Quadrante)/Aumenta

Quando l'OSD non è attivo, premere il tasto Punto di mira per mostrare o nascondere il Punto di mira.

User Key (Game Mode (Gioco))/Diminuisce

Personalizzare questa funzione del tasto di scelta rapida nel menu OSD: Game Mode (Gioco), .Frame Counter (Cont.fotog.)
L'impostazione predefinita di fabbrica è .

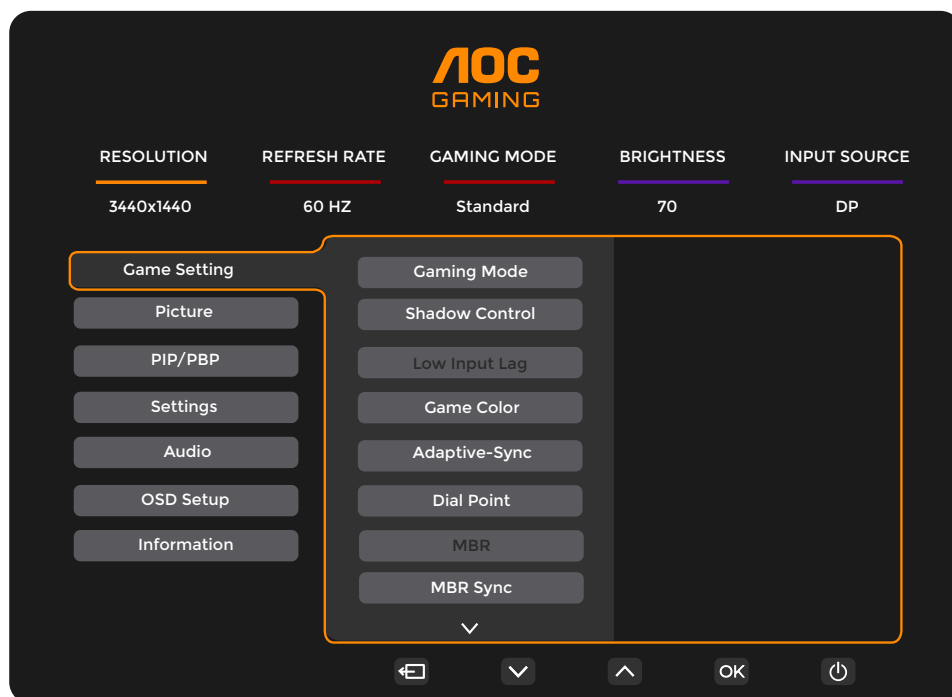
Game Mode (Gioco) Quando l'OSD non è visualizzato, premere il tasto "V" per aprire la funzione Modalità gioco, quindi premere il tasto "V" o "Λ" per selezionare la modalità gioco (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 o Gamer 3) in base al tipo di gioco.

Source (Origine)/Exit (Esci)

Quando l'OSD è chiuso, premere il pulsante Source (Origine)/Exit (Esci) attiverà la funzione tasto rapido Sorgente.
Quando il menu OSD è attivo, questo pulsante funge da tasto di uscita (per uscire dal menu OSD).

Impostazioni OSD

Istruzioni di base e semplici sui tasti di controllo.

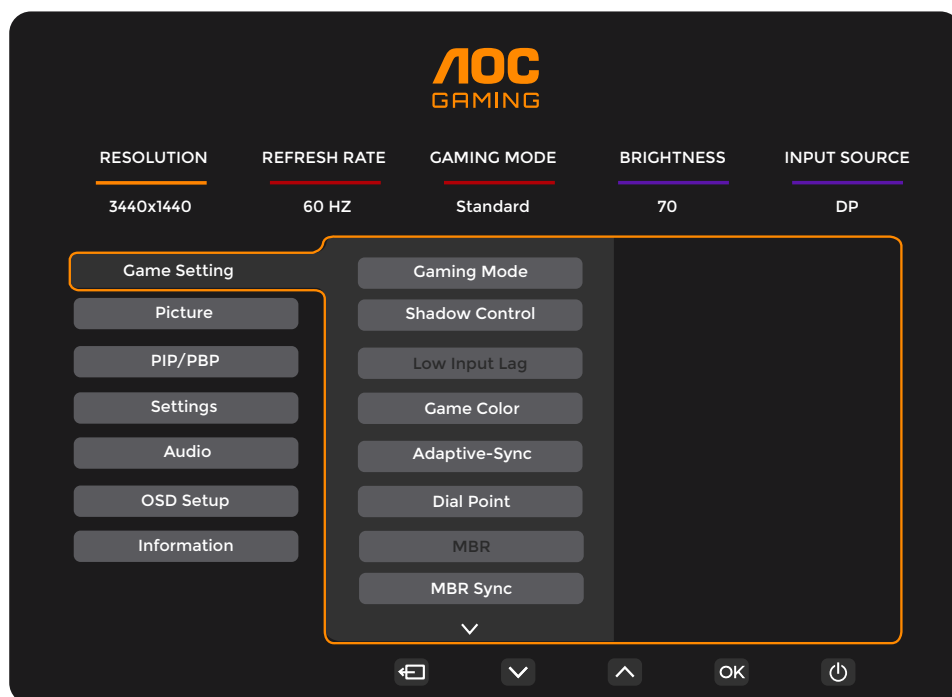


- 1). Premere il tasto  MENU per attivare la finestra OSD.
- 2). Premere  o  per navigare tra le funzioni. Una volta evidenziata la funzione desiderata, premere il tasto  MENU / **OK** per attivarla; premere  o  per navigare tra le funzioni del sottomenu. Una volta evidenziata la funzione del sottomenu desiderata, premere  MENU / **OK** per attivarla.
- 3). Premere  o  per modificare le impostazioni della funzione selezionata. Premere  per uscire. Se si desidera regolare un'altra funzione, ripetere i passaggi 2-3.
- 4). Funzione di blocco OSD: Per bloccare l'OSD, tenere premuto il tasto  MENU mentre il monitor è spento e quindi premere il tasto di accensione  per accendere il monitor. Per sbloccare l'OSD, tenere premuto il tasto  MENU mentre il monitor è spento e quindi premere il tasto di accensione  per accendere il monitor.

Note:

- 1). Se il prodotto dispone di un solo ingresso segnale, la voce "Input Select" non può essere regolata.
- 2). Se la risoluzione del segnale in ingresso è la risoluzione Native (Nativo) o Adaptive-Sync, allora la voce "Image Ratio" non è valida.

Game Setting (Impost. gioco)



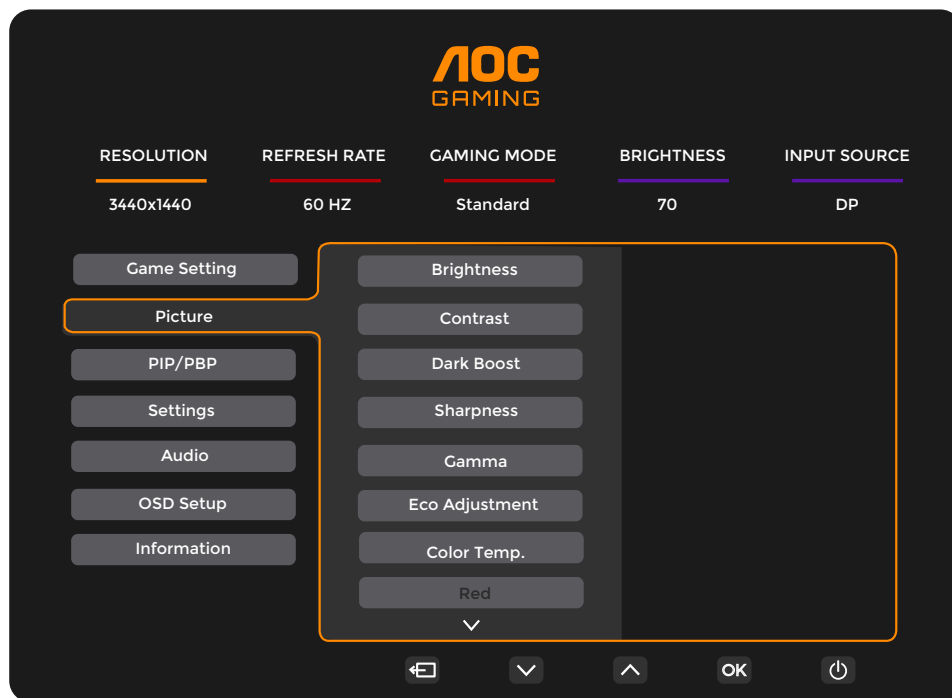
Gaming Mode (Mod. Gioco)	Standard	Migliorare la leggibilità per i giochi web e mobile () adatti.
	FPS	Per giocare a giochi FPS (First Person Shooters). Migliora il livello del nero nei temi scuri.
	RTS	Per giocare a RTS (Real Time Strategy). Migliora la qualità dell'immagine.
	Racing (Corsa)	Per i giochi Racing, garantisce il tempo di risposta Fastest (Max. velocità) e un'elevata Saturazione (Saturazione) cromatica.
	Gamer 1 (G1)	Impostazioni preferite dall'utente salvate come Gamer 1.
	Gamer 2 (G2)	Impostazioni preferite dall'utente salvate come Gamer 2.
	Gamer 3 (G3)	Impostazioni preferite dall'utente salvate come Gamer 3.
Shadow Control (Ctrl ombre)	0 ~ 20	Il Controllo Ombre predefinito è 0; l'utente finale può quindi regolare da 0 a 20 per aumentare il contrasto e ottenere un'immagine più nitida. Se l'immagine è troppo scura per vedere chiaramente i dettagli, regolare da 0 a 20 per migliorare la nitidezza.
Low Input Lag	Disattivato / Attivato	Disattivare il frame buffer per ridurre l'input lag.
Game Color (Colore gioco)	0 ~ 20	Il Colore di gioco offre una regolazione della saturazione da 0 a 20 livelli per ottenere un'immagine migliore.
Adaptive-Sync	Disattivato / Attivato	Disabilitare o abilitare Adaptive-Sync. Promemoria di esecuzione di Adaptive-Sync: quando la funzione Adaptive-Sync è attiva, potrebbero verificarsi fenomeni di lampeggiamento in alcuni ambienti di gioco.
D i a l P o i n t (Quadrante)	Off (Disat.) / On (Attivo) / Dynamic (Dinamico)	La funzione "Punto di mira" posiziona un indicatore di mira al centro dello schermo per assistere i giocatori nei giochi soprattutto in prima persona (FPS) garantendo una mira accurata e precisa.
MBR	0 ~ 20	MBR (riduzione del motion blur) offre una regolazione da 0 a 20 livelli per ridurre la sfocatura del movimento. Note: 1. La funzione MBR può essere regolata quando Adaptive-Sync/m è disattivato e la frequenza di aggiornamento è $\geq 75\text{Hz}$. 2. La luminosità dello schermo diminuirà all'aumentare del valore di regolazione.
MBR Sync	Disattivato / Attivato	Disabilitare o abilitare la sincronizzazione MBR (Motion Blur Remove).

Overdrive	Normal (Normale)	Regolare il tempo di risposta. Note: 1. Se l'utente imposta OverDrive su "Fastest (Max. velocità)", l'immagine visualizzata potrebbe risultare sfocata. È possibile regolare il livello di OverDrive o disattivarlo in base alle proprie preferenze. 2. La funzione "Extreme (Estremo)" è opzionale quando Adaptive-Sync è disattivato e la frequenza di aggiornamento è ≥ 75 Hz. 3. La luminosità dello schermo diminuirà quando la funzione "Extreme (Estremo)" viene attivata.
	Fast (Veloce)	
	Faster (Più veloce)	
	Fastest (Max. velocità)	
	Extreme (Estremo)	
Frame Counter (Cont.fotog.)	Off (Disat.) / Right-Up (Dx-Su) / Right-Down (Dx-Giù) / Left-Up (Sx-Su) / Left-Down (Sx-Giù)	Visualizza la frequenza V nell'angolo selezionato.

Note:

- 1). Quando la "HDR Mode" sotto "Picture (Imm.)" è abilitata, le voci "Gaming Mode (Mod. Gioco)", "Shadow Control (Ctrl ombre)" e "Game Color (Colore gioco)" non possono essere regolate.
- 2). Quando la "HDR" sotto "Picture (Imm.)" è abilitata, le voci "Gaming Mode (Mod. Gioco)", "Shadow Control (Ctrl ombre)", "Game Color (Colore gioco)" e "MBR" non possono essere regolate. "Extreme (Estremo)" sotto "Overdrive" non è disponibile.
- 3). Quando lo "Color Space (Spazio Colore)" sotto "Picture (Imm.)" è impostato su sRGB, le voci "Gaming Mode (Mod. Gioco)", "Shadow Control (Ctrl ombre)" e "Game Color (Colore gioco)" non possono essere regolate.

Picture (Imm.)



Luminosità	0-100	Regolazione della retroilluminazione.
Contrasto	0-100	Contrasto dal registro digitale.
Dark Boost (Aumento scuro)	Off (Disat.) / Livello 1 / Livello 2 / Livello 3	Migliora i dettagli dello schermo nelle aree scure o luminose per regolare la luminosità nell'area luminosa e garantire che non risulti sovrasaturata.
Sharpness (Nitid.)	0-100	Regolazione della nitidezza.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Regola Gamma.
Eco Adjustment (Reg. Eco)	Standard	Modalità Standard.
	Text (Texto)	Modalità Testo.
	Internet	Modalità Internet.
	Game (Giochi)	Modalità gioco.
	Movie (Film)	Modalità Movie (Film).
	Sports (Sport)	Modalità sport.
	Reading (Lettura)	Modalità lettura.
	Uniformity	Modalità uniformità
Color Temp. (Colore)	Warm (Calda)	Richiama Temperatura Colore Warm (Calda) dalla EEPROM.
	Normale	Richiama Temperatura Colore Normale dalla EEPROM.
	Cool (Freddo)	Richiama Temperatura Colore Cool (Freddo) dalla EEPROM.
	Utente	Ripristina Temperatura Colore dalla EEPROM.
Red (Rosso)	0-100	Guadagno Red (Rosso) dal Registro digitale.
Green (Verde)	0-100	Guadagno verde dal Registro digitale.

Blue (Blu)	0-100	Guadagno blu dal Registro digitale.
R.Saturation (Saturaz. rossa)	0-100	Regolazione della saturazione
G.Saturation (Saturaz. verde)	0-100	
B.Saturation (Saturaz. blu)	0-100	
C.Saturation (Saturaz. ciano)	0-100	
M.Saturation (Saturaz. mag.)	0-100	
Y.Saturation (Saturaz. gial.)	0-100	
R.Hue (Tonalità rossa)	0-100	Regolazione della tonalità (Hue)
G.Hue (Tonalità verde)	0-100	
B.Hue (Tonalità blu)	0-100	
C.Hue (Tonalità ciano)	0-100	
M.Hue (Tonalità mag)	0-100	
Y.Hue (Tonalità gial.)	0-100	
HDR	Off (Disat.)	Impostare il profilo HDR in base alle esigenze di utilizzo. Note: Quando viene rilevato contenuto HDR, l'opzione HDR sarà visualizzata per la regolazione.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR Imm.)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Giochi)	
HDR Mode	Off (Disat.)	Ottimizzato per il colore e il contrasto dell'immagine, simulando l'effetto HDR. Note: Quando non viene rilevato contenuto HDR, l'opzione Modalità HDR sarà visualizzata per la regolazione.
	HDR Picture (HDR Imm.)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Giochi)	
DCR	Off (Disat.)	Disabilitare il rapporto di contrasto dinamico.
	On (Attivo)	Abilitare il rapporto di contrasto Dynamic (Dinamico).
Color Space (Spazio Colore)	Panel Native	Riproduce la Color Gamut nativa.
	sRGB	Spazio colore sRGB.
LowBlue Mode (Modo di Blu Basso)	Off (Disat.)	Riduce la lunghezza d'onda della luce blu controllando la temperatura colore.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Ufficio)	
	Reading (Lettura)	

Image Ratio (Rapp. Immag.)	Full (Intero) / Aspect (Proporzioni) / 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)	Selezionare le proporzioni dell'immagine per la visualizzazione.
----------------------------	--	--

Note:

1) Quando "HDR Mode" è impostato su un valore diverso da Off (Disat.), le voci "Contrast (Contr.)", "Dark Boost (Aumento scuro)", "Gamma", "Brightness (Luminos.)", "Color Temp. (Colore)", "Saturazione a 6 assi / Hue (Tonalità)", "Color Space (Spazio Colore)" e "LowBlue Mode (Modo di Blu Basso)" non possono essere regolate.

2) Quando "HDR" è impostato su "DisplayHDR", tutte le voci sotto "Image Ratio (Rapp. Immag.)" eccetto "HDR" e "Sharpness (Nitid.)" non possono essere regolate;

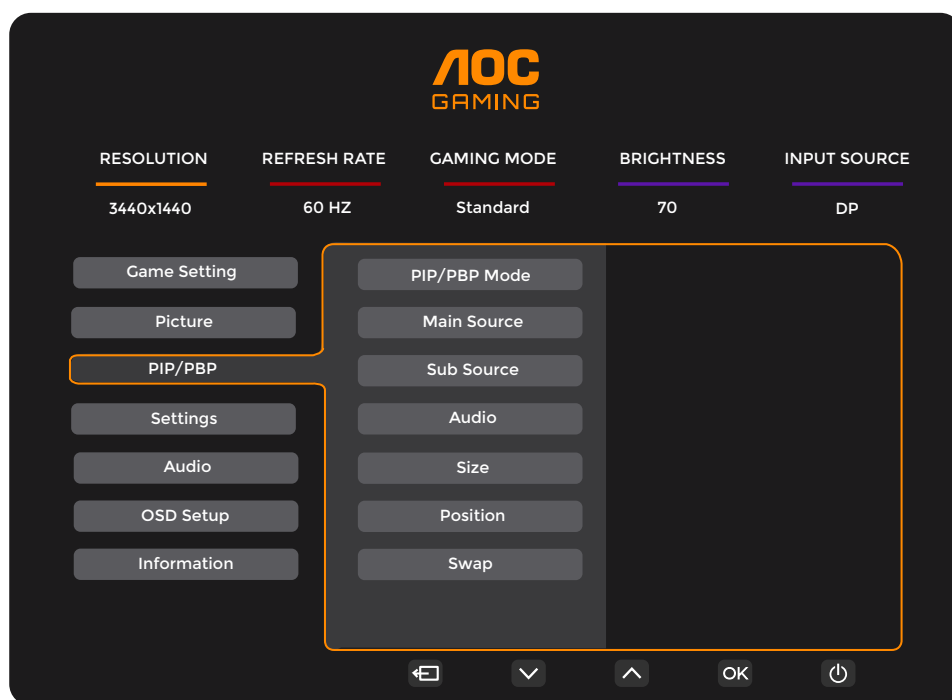
Quando "HDR" è impostato su "Immagine HDR", "Film HDR" o "Gioco HDR", le voci "Gamma", "Brightness (Luminos.)", "Color Temp. (Colore)", "Saturazione a 6 assi / Hue (Tonalità)", "Color Space (Spazio Colore)" e "LowBlue Mode (Modo di Blu Basso)" non possono essere regolate.

3) Quando "Color Space (Spazio Colore)" è impostato su "sRGB", le voci "Contrast (Contr.)", "Dark Boost (Aumento scuro)", "Gamma", "Brightness (Luminos.)", "Color Temp. (Colore)", "Saturazione / Tonalità a 6 assi", "HDR Mode" e "LowBlue Mode (Modo di Blu Basso)" non possono essere regolate.

4) Quando "Brightness (Luminos.)" è impostata su "Reading (Lettura)", le voci "Contrast (Contr.)", "Dark Boost (Aumento scuro)", "Color Temp. (Colore)", "Saturazione / Tonalità a 6 assi", "Color Space (Spazio Colore)" e "LowBlue Mode (Modo di Blu Basso)" non possono essere regolate.

5) Quando "Game Mode (Gioco)" sotto "Game Setting (Impost. gioco)" è impostato su una modalità diversa da "Standard", le voci "Brightness (Luminos.)", "Saturazione / Tonalità a 6 assi", "HDR Mode" e "Color Space (Spazio Colore)" non possono essere regolate.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Mod. PIP/PBP)	Off / PIP / PBP	Disabilitare o abilitare PIP o PBP.
Main Source (Orig. princ.)		Selezionare la sorgente principale dello schermo.
Sub Source (Orig. sec.)		Selezionare la sorgente dello schermo secondario.
Audio	Main Source (Orig. princ.)	Disabilitare o abilitare Audio Setup (Setup Audio).
	Sub Source (Orig. sec.)	
Size (Dimensioni)	Piccolo / Medio / Grande	Selezionare la dimensione dello schermo.
Position (Posizione)	Right-Up (Dx-Su)	Impostare la posizione dello schermo.
	Right-Down (Dx-Giù)	
	Left-Up (Sx-Su)	
	Left-Down (Sx-Giù)	
Swap (Cambia)	On (Attivo): Swap (Cambia)	Swap (Cambia) la sorgente dello schermo.
	Off: nessuna azione	

Nota:

1) Quando "HDR" sotto "Brightness (Luminos.)" è impostato su uno stato diverso da Off, tutti gli elementi sotto "PIP/PBP" non sono regolabili.

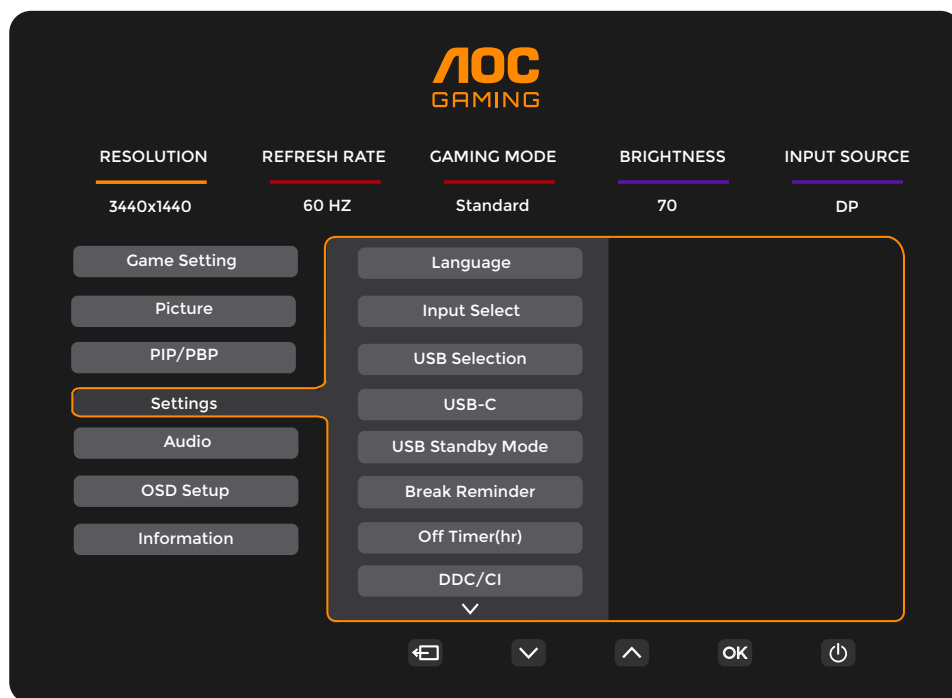
2) Quando PBP/PIP è abilitato, la compatibilità delle sorgenti di ingresso dello schermo principale e secondario è indicata nella tabella seguente:

PBP		Sorgente principale			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Orig. sec.)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

PIP		Sorgente principale			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Orig. sec.)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

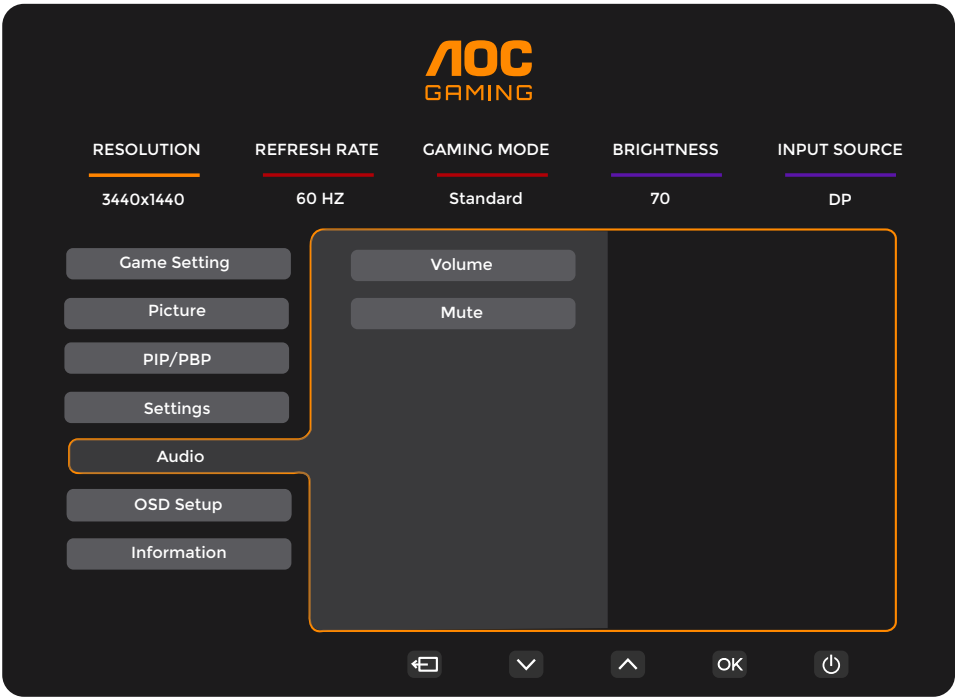
* : Quando la funzione PIP è attiva, se le porte HDMI e DisplayPort sono utilizzate contemporaneamente come sorgente per lo schermo principale e per lo schermo secondario, l'altra porta DisplayPort supporta una risoluzione massima di WQHD a 60 Hz con profondità colore di 8 bit (in formato RGB o YCbCr 4:4:4 oppure 4:2:0).

Settings (Impostazioni)



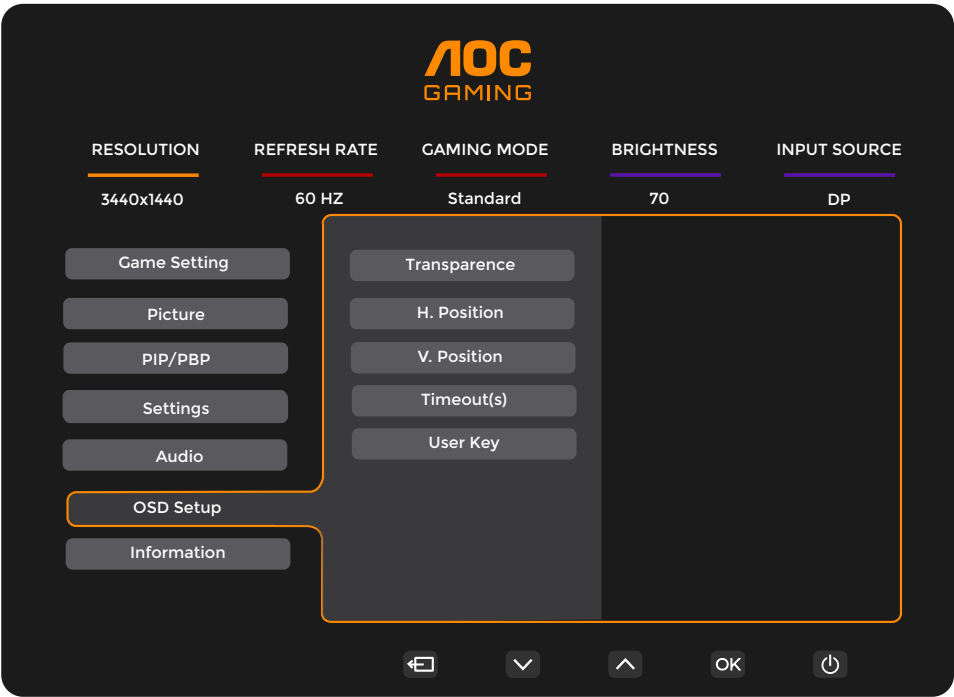
Lingua		Selezionare la lingua OSD.
Input Select (Selez. Input)	Auto / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Seleziona sorgente segnale ingresso.
USB Selection (USB selezione)	Auto / USB C / USB su	Selezionare il percorso per i dati di uplink USB
USB-C	High Data Speed (Alta vel dati) / High Resolution (Alta risol.)	Per collegare un dispositivo USB-C, regolare l'impostazione USB su High Resolution (Alta risol.) o High Data Speed (Alta vel dati). Nota: quando l'impostazione predefinita è "High Data Speed (Alta vel dati)", viene data priorità alla velocità di trasferimento dei dati e la porta USB A opera alle velocità USB 3.2 Gen1. Quando impostata su "High Resolution (Alta risol.)", la porta USB A opera alle velocità USB 2.0.
USB Standby Mode ()	Disattivato / Attivato	Attivare/Disattivare la Modalità standby USB.
Break Reminder (Promemoria pausa)	Disattivato / Attivato	Promemoria pausa se l'utente lavora continuamente per più di 1 ora.
Off Timer (hr) (Timer sp. (h))	0-24	Selezionare il tempo di spegnimento DC.
DDC/CI	No / Sì	Attiva/Disattiva supporto DDC/CI.
Reset (Ripristino)	No / Sì	Ripristina il MENU ai valori predefiniti.

Audio



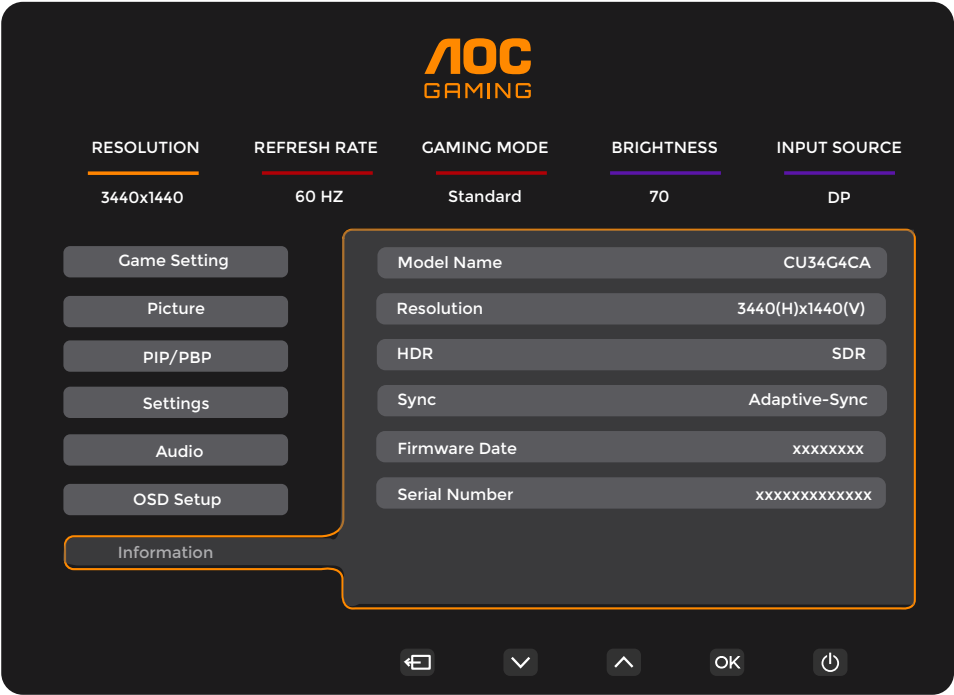
Volume	0-100	Regolazione del volume.
M u t e (Silenziamento)	Disattivato / Attivato	Silenziare il Volume.

OSD Setup (Imp. OSD)



Transparence (Trasp.)	0-100	Regolare la trasparenza dell'OSD.
Posizione	0-100	Regolare la posizione orizzontale dell'OSD.
Posizione	0-100	Regolare la posizione verticale dell'OSD.
Timeout(s)	5-120	Regolare il Timeout OSD.
User Key (Tasto di utente)	Gaming Mode (Mod. Gioco) / Frame Counter (Cont.fotog.)	Menu di scelta rapida del tasto "V" impostato dall'User (Utente).

Information (Info.)



Indicatore LED

Stato	LED Color (Colore LED)
Modalità a piena potenza	Bianco
Modalità attivo-spento	Arancione

Risoluzione dei problemi

Problema e Domanda	Soluzioni Possibili
LED di Alimentazione Non Acceso	Assicurarsi che il pulsante di accensione sia attivato e che il cavo di alimentazione sia correttamente collegato a una presa di corrente con messa a terra e al Monitor.
Nessuna immagine sullo schermo	● Il cavo di alimentazione è collegato correttamente? Verificare il collegamento del cavo di alimentazione e dell'alimentatore. ● Il cavo video è collegato correttamente? (Collegato tramite cavo HDMI) Verificare il collegamento del cavo HDMI. (Collegato tramite cavo DP) Verificare il collegamento del cavo DP. * L'ingresso HDMI/DP non è disponibile su tutti i modelli. ● Se l'alimentazione è attiva, riavviare il computer per visualizzare la schermata iniziale (la schermata di accesso). Se appare la schermata iniziale (la schermata di accesso), avviare il computer in modalità appropriata (modalità provvisoria per Windows 7/8/10) e quindi modificare la frequenza della scheda video. (Consultare la sezione Impostazione della Risoluzione Ottimale) Se la schermata iniziale (la schermata di accesso) non appare, contattare il Centro Assistenza o il rivenditore. ● Si visualizza "Input Not Support (Ingr. Non Supp.)" sullo schermo? Questo messaggio appare quando il segnale proveniente dalla scheda video supera la risoluzione massima e la frequenza che il monitor può gestire correttamente. Regolare la risoluzione e la frequenza massime gestibili correttamente dal monitor. ● Assicurarsi che i driver del Monitor AOC siano installati.
Immagine sfocata con effetto fantasma e ombreggiatura	Regola i controlli di Contrasto e Luminosità. Premi il tasto rapido (AUTO) per la regolazione automatica. Assicurati di non utilizzare cavi di prolunga o switch box. Si consiglia di collegare il monitor direttamente al connettore di uscita della scheda video sul retro.
L'immagine rimbalza, sfarfalla o presenta un motivo ondulato	Allontana il più possibile dal monitor i dispositivi elettrici che possono causare interferenze. Utilizza la frequenza di aggiornamento massima supportata dal monitor alla risoluzione in uso.
Il monitor è bloccato in modalità Active Off	L'interruttore di alimentazione del computer deve essere in posizione ON. La scheda video del computer deve essere inserita saldamente nel suo slot. Assicurarsi che il cavo video del Monitor sia correttamente collegato al computer. Ispezionare il cavo video del Monitor e verificare che nessun pin sia piegato. Verificare che il computer sia operativo premendo il tasto CAPS LOCK sulla tastiera mentre si osserva il LED CAPS LOCK. Il LED dovrebbe accendersi o spegnersi dopo aver premuto il tasto CAPS LOCK.
Mancanza di uno dei colori primari (ROSSO, VERDE o BLU).	Ispezionare il cavo video del monitor e verificare che nessun pin sia danneggiato. Assicurarsi che il cavo video del Monitor sia correttamente collegato al computer.
L'immagine sullo schermo non è centrata o dimensionata correttamente.	Regolare la Posizione Orizzontale (H-Position) e la Posizione Verticale (V-Position) oppure premere il tasto rapido (AUTO).
L'immagine presenta difetti di colore (il bianco non appare bianco).	Regolare il colore RGB o selezionare la temperatura colore desiderata.
Disturbi orizzontali o verticali sullo schermo.	Utilizzare la modalità di spegnimento di Windows 7/8/10/11 per regolare CLOCK e FOCUS. Premi il tasto rapido (AUTO) per la regolazione automatica.
Normative e Assistenza	Si prega di consultare le Informazioni su Normative e Assistenza presenti nel manuale su CD o su www.aoc.com (per trovare il modello acquistato nel proprio paese e le Informazioni su Normative e Assistenza nella pagina Supporto).

Specifiche

Specifiche generali

Pannello	Nome del modello	CU34G4CA	
	Sistema di pilotaggio	LCD TFT a colori	
	Dimensione dell'immagine visualizzabile	86,4 cm diagonale	
	Pixel pitch	0,23175 mm (H) x 0,23175 mm (V)	
	Colore del display	1,07B ^[1]	
Others (Altri)	Intervallo di scansione orizzontale	30k~160k(HDMI)	
		30k~275k(DisplayPort)	
	Dimensione massima della scansione orizzontale	797,22 mm	
	Intervallo di scansione verticale	48~100Hz(HDMI)	
		48~180Hz(DisplayPort)	
	Dimensione scansione verticale (massima)	333,72 mm	
	Risoluzione preimpostata ottimale	3440x1440@60Hz	
	Risoluzione massima	3440x1440@100Hz(HDMI)	
		3440x1440@180Hz(DisplayPort)	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Fonte di alimentazione	100-240V~, 50/60Hz, 2A	
	Consumo energetico	Tipico (luminosità e contrasto predefiniti)	31W
		Massimo (Luminosità = 100, contrasto = 100)	≤200W
		Modalità standby	≤0,5 W
		Funzionamento normale	105,80 BTU/h (tip.)
		Sospensione (modalità standby)	<1,71 BTU/h
		Modalità Off (Disat.)	<1,02 BTU/h
	Dissipazione del calore	Modalità Off (Disat.) (interruttore CA)	0 BTU/h
Caratteristiche fisiche	Tipo di connettore	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx2/USB UP/Jack cuffie out	
	Tipo di cavo segnale	Rimovibile	
Ambientale	Temperatura	Operativa	0°C~40°C
		Non operativa	-25°C~55°C
	Umidità	Operativa	10% ~ 85% (senza condensa)
		Non operativa	5% ~ 93% (senza condensa)
	Altitudine	Operativa	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Non operativa	0m~12192m (0ft~40000ft)



Nota

[1]: Questo prodotto supporta un numero massimo di colori del display pari a 1,07 miliardi, con le condizioni di configurazione indicate nella tabella seguente (alcune opzioni potrebbero essere nascoste a causa delle diverse politiche della scheda grafica; il supporto effettivo dipende dalla scheda grafica). La scheda grafica deve disporre della funzionalità DSC:

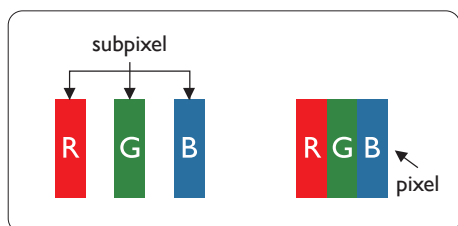
Versione del segnale Formato colore Stato Bit colore	HDMI2.0		DisplayPort1.4		USB C @USB High Data Speed		USB C @USB High Resolution	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
WQHD 180Hz 10 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	\	\
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
Risoluzione Low (Basso) 8 bpc/10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Politica sui difetti dei pixel del pannello dei monitor AOC

AOC si impegna a fornire prodotti della massima qualità. Vengono impiegati alcuni dei processi produttivi più avanzati del settore e vengono praticati rigorosi controlli di qualità. Tuttavia, i difetti dei pixel o dei sub-pixel sui pannelli dei monitor sono talvolta inevitabili.

Nessun produttore può garantire che tutti i pannelli siano privi di difetti dei pixel; tuttavia, AOC garantisce che qualsiasi monitor con un numero inaccettabile di difetti verrà riparato o sostituito in garanzia. La presente nota illustra le diverse tipologie di difetti dei pixel e definisce i livelli accettabili di difetti per ciascuna tipologia. Per qualificarsi per la riparazione o la sostituzione in garanzia, il numero di difetti dei pixel su un pannello del monitor deve superare tali livelli accettabili. Ad esempio, non più dello 0,0004% dei sub-pixel di un monitor può risultare difettoso.

Inoltre, AOC stabilisce standard di qualità ancora più elevati per determinati tipi o combinazioni di difetti dei pixel che risultano più evidenti rispetto ad altri. Tale politica è valida a livello mondiale.



Pixel e sub-pixel

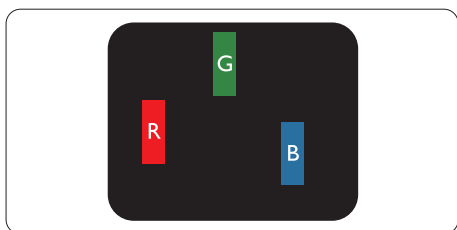
Un pixel, o elemento dell'immagine, è composto da tre sub-pixel nei colori primari Red (Rosso), Green (Verde) e Blue (Blu). Molti pixel insieme formano un'immagine. Quando tutti i sub-pixel di un pixel sono accesi, i tre sub-pixel colorati appaiono complessivamente come un unico pixel bianco. Quando tutti sono spenti, i tre sub-pixel colorati appaiono complessivamente come un unico pixel nero. Altre combinazioni di sub-pixel accesi e spenti appaiono come singoli pixel di altri colori.

Tipologie di difetti dei pixel

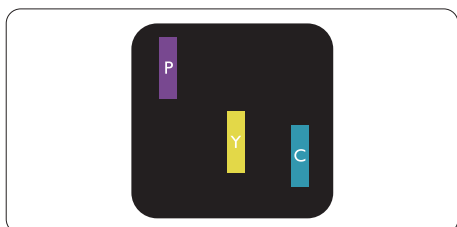
I difetti dei pixel e dei sub-pixel si manifestano sullo schermo in modi differenti. Esistono due categorie di difetti dei pixel e diverse tipologie di difetti dei sub-pixel all'interno di ciascuna categoria.

Difetti dei punti luminosi

I difetti dei punti luminosi si manifestano come pixel o sub-pixel che rimangono costantemente accesi o On (Attivo). In altre parole, un punto luminoso è un sub-pixel che risalta sullo schermo quando il monitor visualizza un Pattern (Pattern) scuro. Di seguito sono elencate le tipologie di difetti dei punti luminosi.

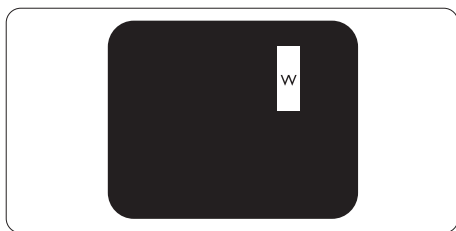


Un sub-pixel acceso di colore Red (Rosso), Green (Verde) o Blue (Blu).



Due sub-pixel accesi adiacenti:

- Red (Rosso) + Blue (Blu) = Viola
- Red (Rosso) + Green (Verde) = Giallo
- Green (Verde) + Blue (Blu) = Ciano (Light Blue)



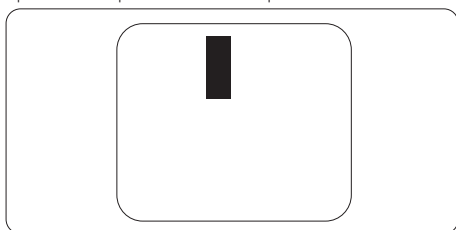
Tre sub-pixel accesi adiacenti (un pixel bianco).

Note

Un punto luminoso Red (Rosso) o Blue (Blu) deve essere superiore al 50% più luminoso rispetto ai punti adiacenti, mentre un punto luminoso Green (Verde) deve essere superiore al 30% più luminoso rispetto ai punti adiacenti.

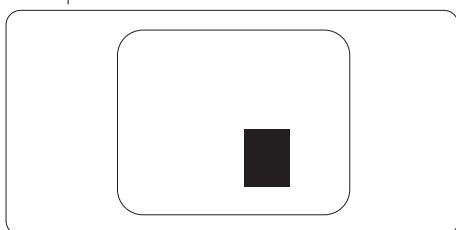
Difetti da punto nero

I difetti da punto nero si manifestano come pixel o sub-pixel permanentemente scuri o Off (Disat.). Un punto scuro è pertanto un sub-pixel che risalta sullo schermo quando il monitor visualizza un Pattern (Pattern) chiaro. Di seguito sono riportati i tipi di difetti da punto nero.



Prossimità dei difetti dei pixel

Poiché i difetti dei pixel e dei sub-pixel dello stesso Type (Tipo) situati Near (Vicino) tra loro possono risultare più evidenti, AOC specifica anche le tolleranze relative alla prossimità dei difetti dei pixel.



Tolleranze sui difetti dei pixel

Per beneficiare della riparazione o della sostituzione dovuta a difetti dei pixel durante il periodo di garanzia, il pannello di un monitor AOC deve presentare difetti dei pixel o dei sub-pixel che eccedono le tolleranze indicate nel manuale online.

DIFETTI DA PUNTI LUMINOSI	LIVELLO ACCETTABILE
1 subpixel acceso	2
2 subpixel accesi adiacenti	1
3 subpixel accesi adiacenti (un pixel bianco)	0
Distanza tra due difetti da punti luminosi*	$\geq 15\text{mm}$
Totale dei difetti da punti luminosi di tutti i tipi	2
DIFETTI DA PUNTI NERI	LIVELLO ACCETTABILE
1 subpixel spento	5 o meno
2 subpixel spenti adiacenti	2 o meno
3 subpixel spenti adiacenti	≤ 0
Distanza tra due difetti da punti neri*	$\geq 15\text{mm}$
Totale dei difetti da punti neri di tutti i tipi	5 o meno
TOTALE DEI DIFETTI DA PUNTI	LIVELLO ACCETTABILE
Totale dei difetti di pixel luminosi o neri di qualsiasi tipo	5 o inferiore

Note

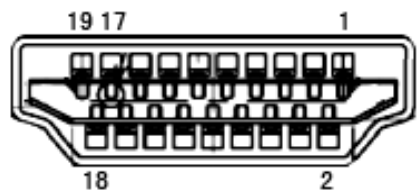
*: 1 o 2 difetti di sub-pixel adiacenti equivalgono a 1 difetto di pixel.

Modalità di visualizzazione preimpostate

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

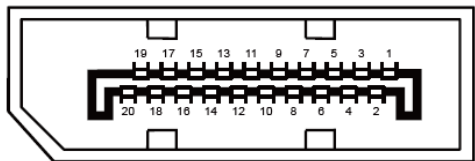
Nota: secondo lo standard VESA, può verificarsi un margine di errore (+/-1Hz) nel calcolo della frequenza di aggiornamento (frequenza di campo) tra diversi sistemi operativi e schede grafiche. Per migliorare la compatibilità, la frequenza di aggiornamento nominale di questo prodotto è stata arrotondata. Si prega di fare riferimento al prodotto effettivo.

Assegnazione Pin



Cavo Segnale Display a Colori a 19 Pin

Numero pin	Nome segnale	Numero pin	Nome segnale	Numero pin	Nome segnale
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Massa DDC/CEC
2.	Schermatura TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V Alimentazione
3.	TMDS Data 2-	11.	TMDS Clock Shield	19.	Rilevamento Hot Plug
4.	Dati TMDS 1+	12.	TMDS CLOCK-		
5.	Schermatura Dati TMDS 1	13.	CEC		
6.	Dati TMDS 1-	14.	Riservato (N.C. sul dispositivo)		
7.	Dati TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Schermatura Dati TMDS 0	16.	SDA		



Cavo Segnale Display a Colori a 20 Pin

Numero pin	Nome segnale	Numero pin	Nome segnale
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	Rilevamento Hot Plug
9	ML_Lane 1 (p)	19	Ritorno DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Funzione Plug & Play DDC2B

Questo Monitor è dotato di funzionalità VESA DDC2B conformi allo STANDARD VESA DDC. Consente al Monitor di informare il sistema host della propria identità e, a seconda del livello di DDC utilizzato, di comunicare informazioni aggiuntive sulle sue capacità di visualizzazione.

Il DDC2B è un canale dati bidirezionale basato sul protocollo I2C. L'host può richiedere informazioni EDID tramite il canale DDC2B.

