

AOC

GAMING



Manual do Usuário

CU34G4ZCA

AOC GAMING MONITOR

Segurança.....	1
Convenções Nacionais.....	1
Energia.....	2
Instalação.....	3
Limpeza	4
Outros.....	5
Configuração.....	6
Conteúdo da caixa.....	6
Montagem do Suporte e Base	7
Ajuste do Ângulo de Visualização	8
Ligação do Monitor.....	9
Montagem na Parede	10
Função Adaptive-Sync	11
HDR.....	12
Função KVM	13
Ajustando.....	14
Teclas de Atalho.....	14
Configuração do OSD.....	15
Game Setting (Config. jogo)	16
Picture (Img.).....	18
PIP/PBP	21
Settings (Definições).....	23
Audio (Áudio)	24
OSD Setup (Config OSD).....	25
Information (Info).....	26
Indicador LED	27
Resolução de problemas	28
Especificação.....	29
Especificação Geral.....	29
Política de Defeitos de Pixel do Painel dos Monitores AOC.....	31
Modos de Visualização Predefinidos	33
Atribuição de Pinos.....	34
Plug and Play.....	35

Segurança

Convenções Nacionais

As subsecções seguintes descrevem as convenções nacionais utilizadas neste documento.

Notas, Precauções e Avisos

Ao longo deste guia, blocos de texto podem ser acompanhados por um ícone e impressos em negrito ou itálico. Estes blocos correspondem a notas, precauções e avisos, e são utilizados da seguinte forma:



NOTA: Uma **NOTA** indica informação importante que o ajuda a utilizar melhor o seu sistema informático.



PRECAUÇÃO: Uma **PRECAUÇÃO** indica possível dano ao hardware ou perda de dados e explica como evitar o problema.



AVISO: Um **AVISO** indica potencial perigo para a integridade física e explica como evitar o problema. Alguns avisos podem surgir em formatos alternativos e podem não estar acompanhados por um ícone. Nestes casos, a apresentação específica do aviso é determinada pela autoridade reguladora.

Energia



O monitor deve ser operado apenas com o tipo de fonte de alimentação indicado na etiqueta. Se não tiver a certeza do tipo de alimentação elétrica da sua residência, consulte o seu revendedor ou a companhia elétrica local.



O monitor está equipado com uma ficha de três pinos com ligação à terra, uma ficha com um terceiro pino (de aterramento).

Esta ficha encaixa apenas numa tomada com ligação à terra, como medida de segurança. Se a sua tomada não for compatível com a ficha de três fios, solicite a um eletricista que instale a tomada correta ou utilize um adaptador para aterrar o equipamento de forma segura. Não anule a função de segurança da ficha com ligação à terra.



Desligue a unidade da corrente durante tempestades elétricas ou quando não for utilizada por longos períodos. Isto protegerá o monitor contra danos causados por picos de tensão.



Não sobrecarregue as réguas de tomadas nem os cabos de extensão. A sobrecarga pode resultar em incêndio ou choque elétrico.



Para garantir um funcionamento satisfatório, utilize o monitor apenas com computadores certificados pela UL que possuam tomadas configuradas adequadamente, marcadas entre 100-240V AC, Min. 5A.



A tomada de parede deve ser instalada próxima ao equipamento e deve ser facilmente acessível.

Instalação

 Não coloque o monitor sobre um carrinho, suporte, tripé, suporte de parede ou mesa instáveis. Se o monitor cair, pode ferir uma pessoa e causar danos graves a este produto. Utilize apenas um carrinho, suporte, tripé, suporte de parede ou mesa recomendados pelo fabricante ou vendidos com este produto. Siga as instruções do fabricante ao instalar o produto e utilize os acessórios de montagem recomendados pelo fabricante. A combinação do produto com o carrinho deve ser movimentada com cuidado.

 Nunca introduza qualquer objeto na ranhura do gabinete do monitor. Isso pode danificar componentes do circuito, causando incêndio ou choque elétrico. Nunca derrame líquidos sobre o monitor.

 Não coloque a parte frontal do produto no chão.

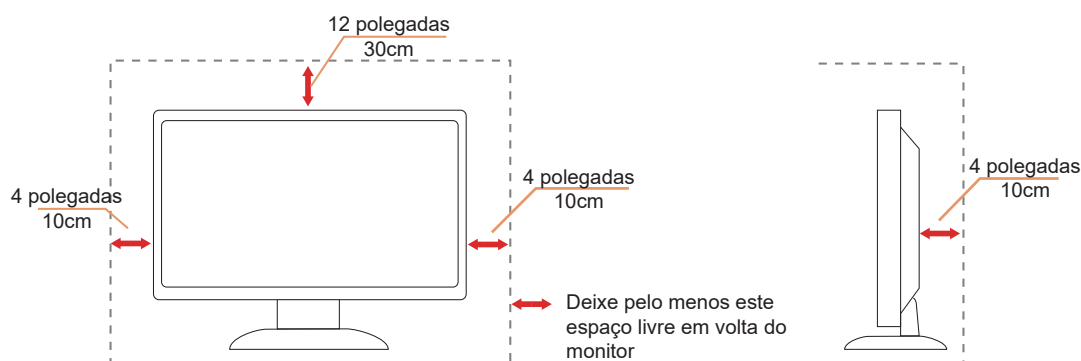
 Se montar o monitor numa parede ou prateleira, utilize um kit de montagem aprovado pelo fabricante e siga as instruções do kit.

 Deixe algum espaço ao redor do monitor conforme indicado abaixo. Caso contrário, a circulação de ar pode ser inadequada, podendo o sobreaquecimento causar incêndio ou danos ao monitor.

 Para evitar danos potenciais, como o descolamento do painel da moldura, assegure que o monitor não incline para baixo mais do que -5 graus. Se for excedido o ângulo máximo de inclinação descendente de -5 graus, o dano ao monitor não será coberto pela garantia.

Consulte abaixo as áreas recomendadas de ventilação em torno do monitor quando este estiver instalado na parede ou no suporte:

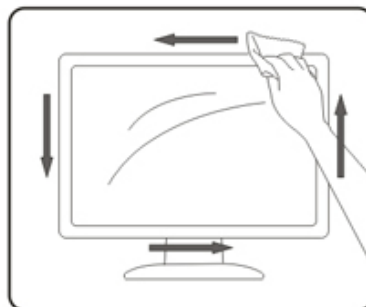
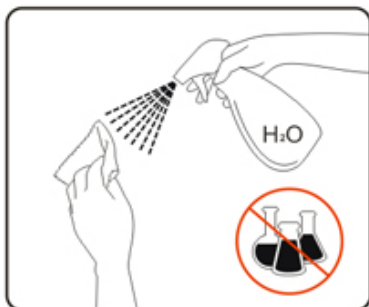
Instalado com suporte



Limpeza

 Limpe o gabinete regularmente com um pano macio humedecido em água.

 Ao limpar, utilize um pano macio de algodão ou microfibra. O pano deve estar húmido e quase seco; não permita a entrada de líquidos no interior do equipamento.



 Desligue o cabo de alimentação antes de limpar o produto.

Outros



Se o produto emitir cheiro estranho, ruído ou fumo, desligue IMEDIATAMENTE a ficha de alimentação e contacte um Centro de Assistência Técnica.



Certifique-se de que as aberturas de ventilação não estão bloqueadas por uma mesa ou cortina.



Não submeta o monitor LCD a vibrações severas ou impactos elevados durante a operação.



Não bata nem deixe cair o monitor durante a operação ou transporte.



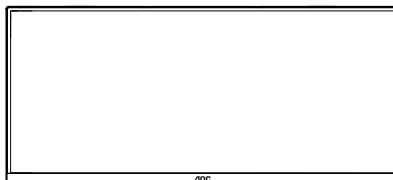
Os cabos de alimentação devem possuir certificação de segurança. Para a Alemanha, o cabo deve ser do tipo H03VV-F, 3G, 0,75 mm², ou superior. Para outros países, devem ser utilizados os tipos adequados, conforme aplicável.



A pressão sonora excessiva proveniente de auriculares e auscultadores pode causar perda auditiva. Ajustar o equalizador para o máximo aumenta a tensão de saída dos auriculares e auscultadores e, conseqüentemente, o nível de pressão sonora.

Configuração

Conteúdo da caixa



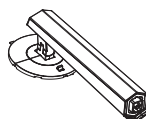
Monitor



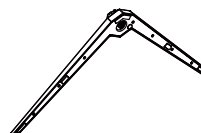
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



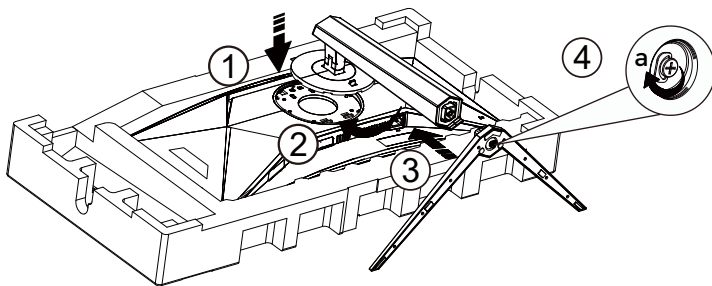
USB Cable

* Nem todos os cabos de sinal são fornecidos para todos os países e regiões. Consulte o distribuidor local ou o escritório da AOC para confirmação.

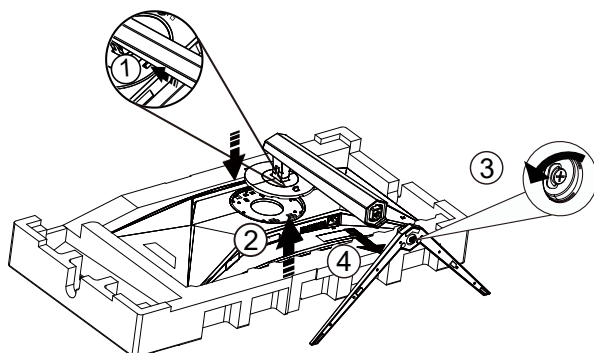
Montagem do Suporte e Base

Siga os passos abaixo para montar ou remover a base.

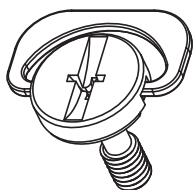
Montagem:



Remoção:



Especificação do parafuso da base: M6*23 mm (comprimento útil da rosca 5,5 mm)

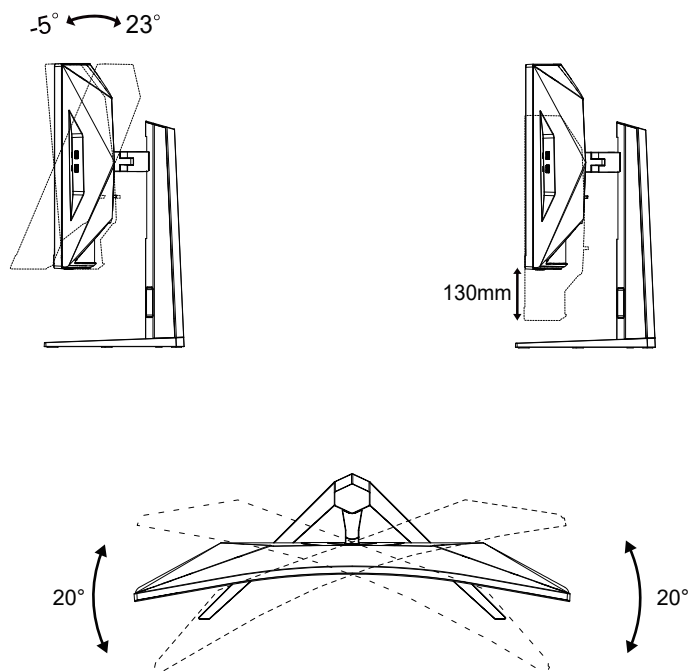


Ajuste do Ângulo de Visualização

Para uma visualização ideal, recomenda-se olhar diretamente para o monitor e, em seguida, ajustar o ângulo conforme a sua preferência.

Segure o suporte para evitar que o monitor tombe ao alterar o ângulo.

Pode ajustar o monitor conforme indicado abaixo:



NOTA:

Não toque no ecrã LCD ao alterar o ângulo. Tocar no ecrã LCD pode causar danos.

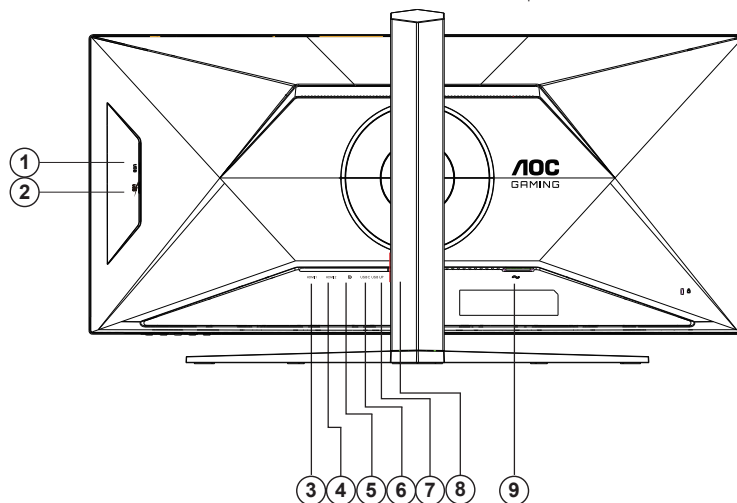


Aviso

- Para evitar danos potenciais no ecrã, como descolamento do painel, assegure que o monitor não incline para baixo mais do que -5 graus.
- Não pressione o ecrã ao ajustar o ângulo do monitor. Segure apenas pela moldura.

Ligação do Monitor

Conexões de Cabos na Parte Traseira do Monitor e do Computador:



1. USB3.2 Gen1 downstreamx1
2. USB3.2 Gen1 downstream + carregamento rápido x 1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB acima
8. Auriculares
9. Energia

Ligar ao PC

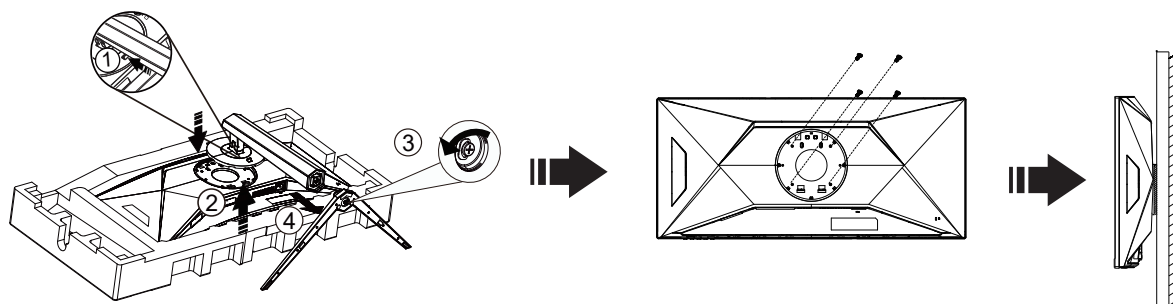
1. Ligue o cabo de alimentação firmemente à parte traseira do ecrã.
2. Desligue o computador e retire o cabo de alimentação.
3. Ligue o cabo de sinal do ecrã ao conector de vídeo na parte traseira do seu computador.
4. Ligue o cabo de alimentação do computador e do ecrã a uma tomada próxima.
5. Ligue o computador e o ecrã.

Se o monitor exibir uma imagem, a instalação está concluída. Se não exibir imagem, consulte a secção de Resolução de Problemas.

Para proteger o equipamento, desligue sempre o PC e o monitor LCD antes de ligar os cabos.

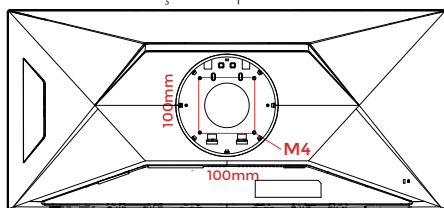
Montagem na Parede

Preparação para instalar um braço de montagem na parede opcional.

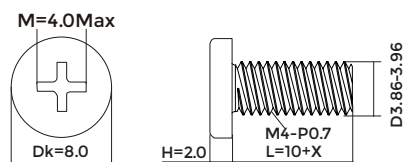


Este monitor pode ser fixado a um braço de montagem na parede adquirido separadamente. Desligue a alimentação antes deste procedimento. Siga estes passos:

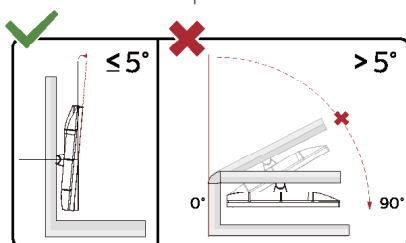
1. Remova a base.
2. Siga as instruções do fabricante para montar o braço de montagem na parede.
3. Coloque o braço de montagem na parede na parte traseira do monitor. Alinhe os orifícios do braço com os orifícios na parte traseira do monitor.
4. Insira os 4 parafusos nos orifícios e aperte-os.
5. Reconecte os cabos. Consulte o manual do utilizador fornecido com o braço de montagem na parede opcional para instruções sobre a fixação na parede.



Especificações dos parafusos do suporte de parede:
 $M4 \times (10+X)mm$ (X=Espessura do suporte de montagem na parede)



Nota: Os orifícios para parafusos de montagem VESA podem não estar disponíveis em todos os modelos; consulte o revendedor ou o departamento oficial da AOC. Contacte sempre o fabricante para a instalação na parede.



[icon-01]NOTA: O design do ecrã pode diferir do ilustrado.

⚠️ AVISO:

1. Para evitar danos potenciais no ecrã, como descolamento do painel, assegure que o monitor não incline para baixo mais do que -5 graus.
2. Não pressione o ecrã ao ajustar o ângulo do monitor. Segure apenas pela moldura.

Função Adaptive-Sync

1. A função Adaptive-Sync funciona com DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Placa Gráfica Compatível: A lista recomendada é a seguinte, podendo também ser consultada [em www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Placa gráfica

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

Processadores

- 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

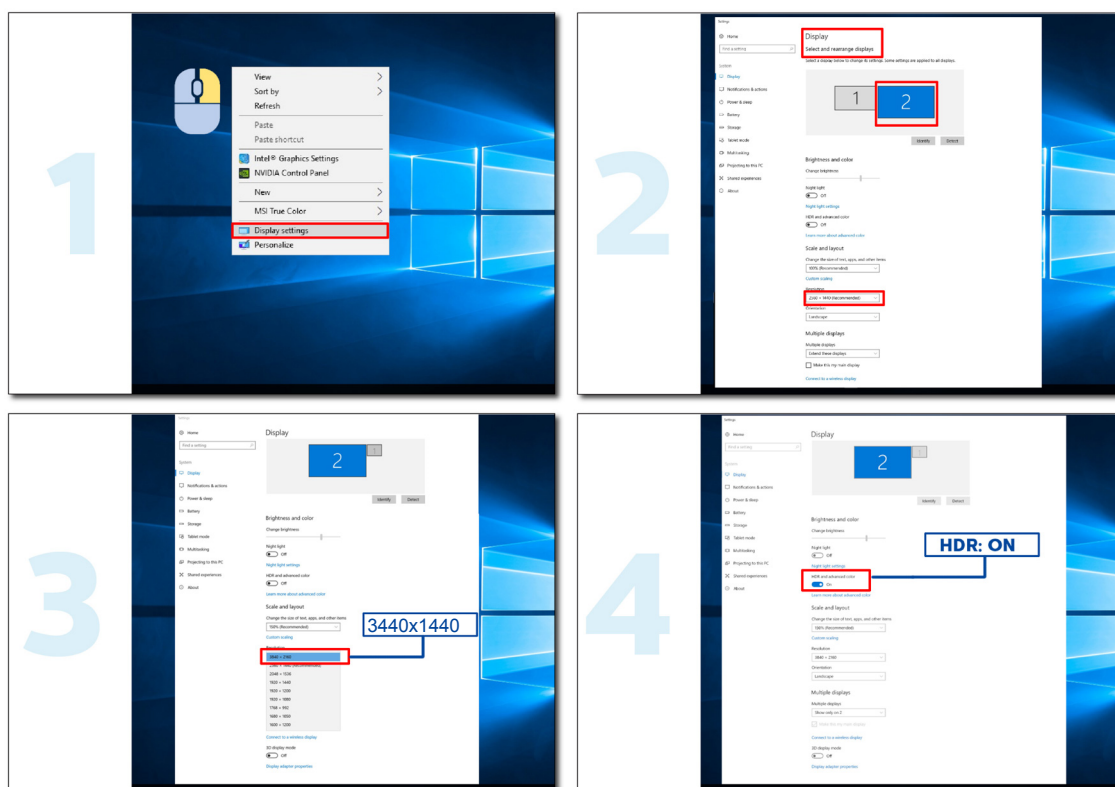
HDR

É compatível com sinais de entrada no formato HDR10.

O ecrã pode ativar automaticamente a função HDR se o leitor e o conteúdo forem compatíveis. Por favor, contacte o fabricante do dispositivo e o fornecedor do conteúdo para obter informações sobre a compatibilidade do seu dispositivo e conteúdo. Por favor, selecione "OFF" para a função HDR quando não necessitar da ativação automática.

Nota:

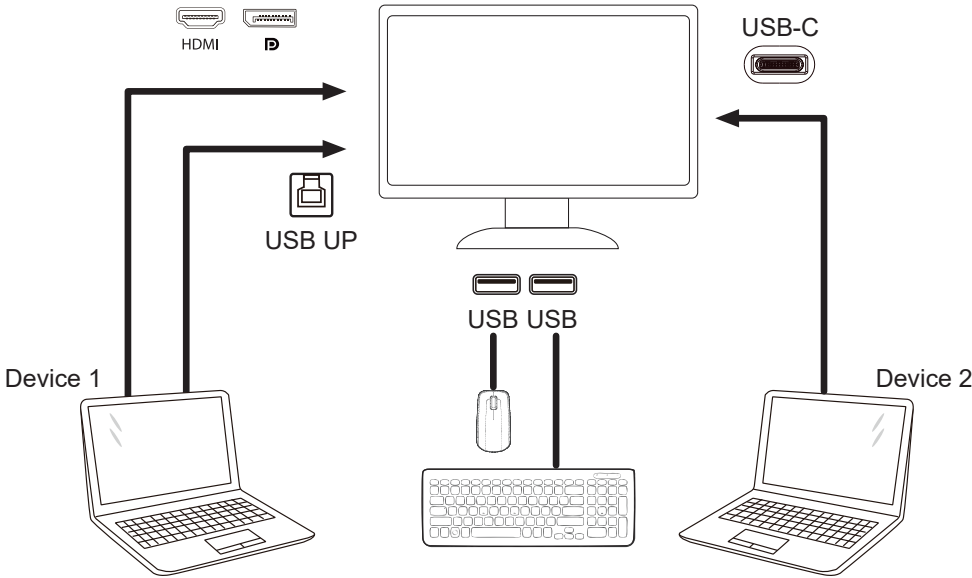
1. Não é necessária qualquer configuração especial para a interface DisplayPort/HDMI em versões do WIN10 anteriores à V1703.
2. Apenas a interface HDMI está disponível e a interface DisplayPort não funciona na versão WIN10 V1703.
3. A resolução 3840x2160 é recomendada apenas para leitores de Blu-ray, Xbox e PlayStation.
- a. A resolução do ecrã está definida para 3440*1440 e o HDR está predefinido como ON.
- b. Após iniciar uma aplicação, o melhor efeito HDR pode ser obtido alterando a resolução para 3440*1440 (se disponível).



Função KVM

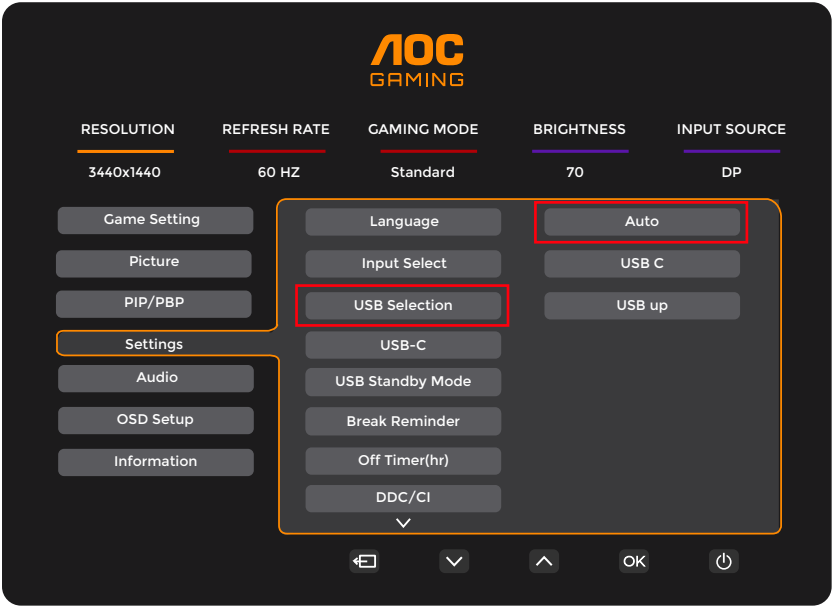
O que é o KVM?
Com a função KVM, pode visualizar dois PCs, dois portáteis ou um PC e um portátil num único monitor AOC, controlando ambos os dispositivos com um único conjunto de teclado e rato. Alterne o controlo entre os seus dispositivos PC ou portátil selecionando a fonte de sinal de entrada na opção “Input Select” do menu OSD.

Como utilizar o KVM?
Passo 1: Ligue um dispositivo (PC ou portátil) ao monitor através de USB C.
Passo 2: Ligue o outro dispositivo ao monitor através de HDMI ou DisplayPort. Em seguida, ligue também este dispositivo ao monitor com USB upstream.
Passo 3: Ligue os seus periféricos (teclado e rato) ao monitor através da porta USB.



Note: Display design may differ from that illustrated

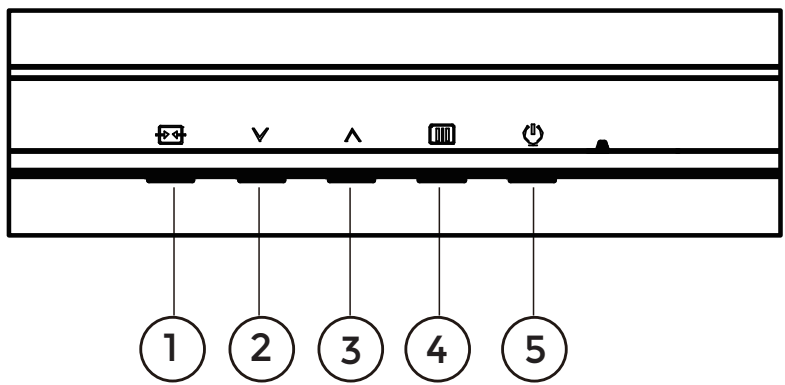
Passo 4: Prima Enter para aceder a Settings. Navegue até à página Settings e selecione “Auto”, “USB C” ou “USB UP” no separador USB Selection.



USB Selection (USB Seleção)	Descrição da Função
Auto	Seleciona automaticamente USB C ou USB acima, consoante a fonte de entrada.
USB C	Disponibiliza a função de hub USB através do cabo USB C.
USB up (USB acima)	Fornece a função de Hub USB através do cabo USB acima.

Ajustando

Tecclas de Atalho



1	Fonte/Sair
2	Tecla do Utilizador (Modo de jogo)/Diminuir
3	Ponto de mira/Aumentar
4	MENU/Confirmar
5	Energia

MENU/Confirmar

Pressione para exibir o OSD ou confirmar a seleção.

Energia

Pressione o botão de Energia para ligar o monitor.

Ponto de mira/Aumentar

Quando não houver OSD, pressione o botão Ponto Dial para mostrar/ocultar o Ponto Dial.

Tecla do Utilizador (Game Mode (M. Jogo))/Diminuir

Personalize esta função de tecla de atalho no menu OSD: Game Mode (M. Jogo), , Sniper Scope (Mira telesc.) . Frame Counter (Cont. fotogr.)A predefinição de fábrica é .

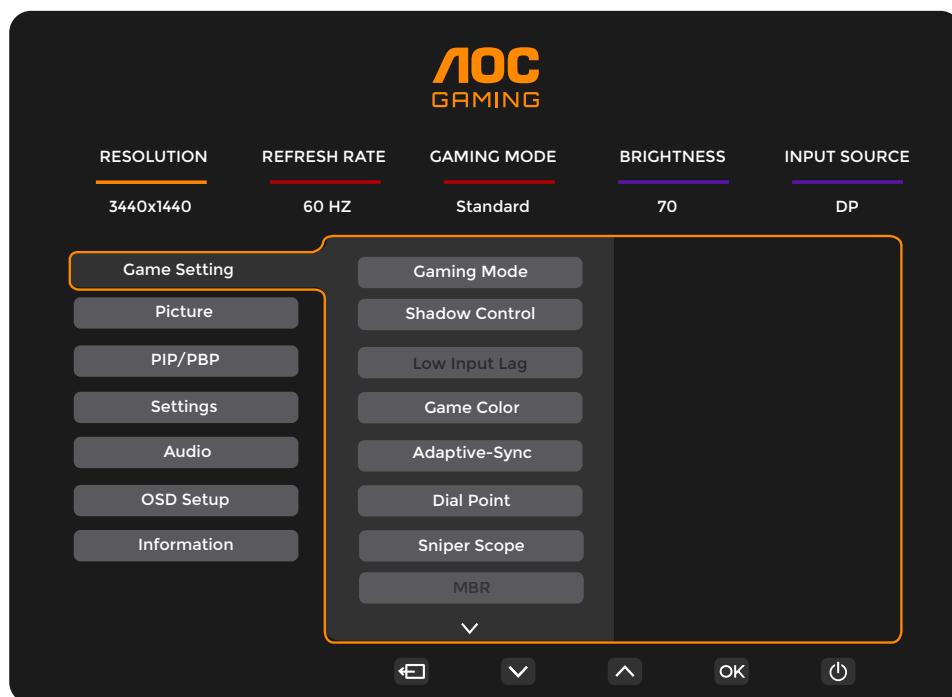
Quando não houver OSD, pressione a tecla “V” para abrir a função Modo de Jogo, depois pressione a tecla “V” ou “^” para selecionar o modo de jogo (Padrão, FPS, RTS, Corrida, Jogador 1, Jogador 2 ou Jogador 3) conforme os diferentes tipos de jogos.

Fonte/Sair

Quando o OSD estiver fechado, pressionar o botão Fonte/Sair ativará a função de tecla de atalho Fonte. Quando o menu OSD está ativo, este botão atua como tecla de saída (para sair do menu OSD).

Configuração do OSD

Instruções básicas e simples sobre as teclas de controlo.

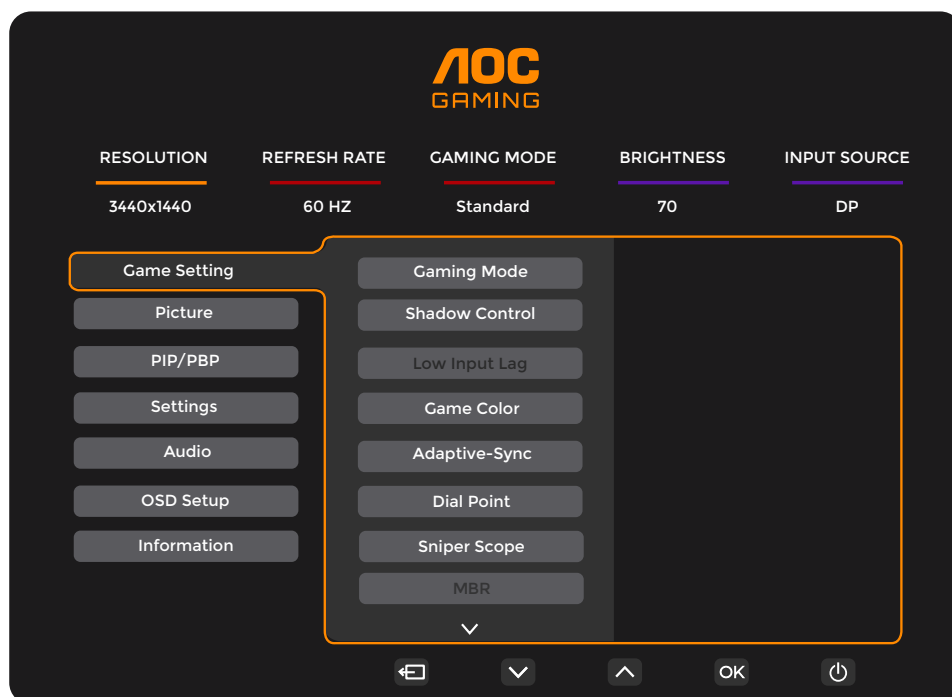


- 1). Prima o  botão MENU para ativar a janela OSD.
- 2). Prima  ou  para navegar pelas funções. Quando a função pretendida estiver realçada, prima o  botão MENU / OK para a ativar; prima  ou  para navegar pelas funções do submenu. Quando a função do submenu pretendida estiver realçada, prima  botão MENU / OK para a ativar.
- 3). Prima  ou  para alterar as definições da função selecionada. Prima  para sair. Se pretender ajustar outra função, repita os passos 2-3.
- 4). Função de Bloqueio do OSD: Para bloquear o OSD, mantenha premido o  botão MENU enquanto o monitor está desligado e, em seguida, prima  o botão de alimentação para ligar o monitor. Para desbloquear o OSD, mantenha premido o  botão MENU enquanto o monitor está desligado e, em seguida, prima  o botão de alimentação para ligar o monitor.

Nota:

- 1). Se o produto tiver apenas uma entrada de sinal, o item “Seleção de Entrada” encontra-se desativado para ajuste.
- 2). Se a resolução do sinal de entrada for a resolução nativa ou estiver em modo Adaptive-Sync, o item “Resolução” torna-se inválido.

Game Setting (Config. jogo)



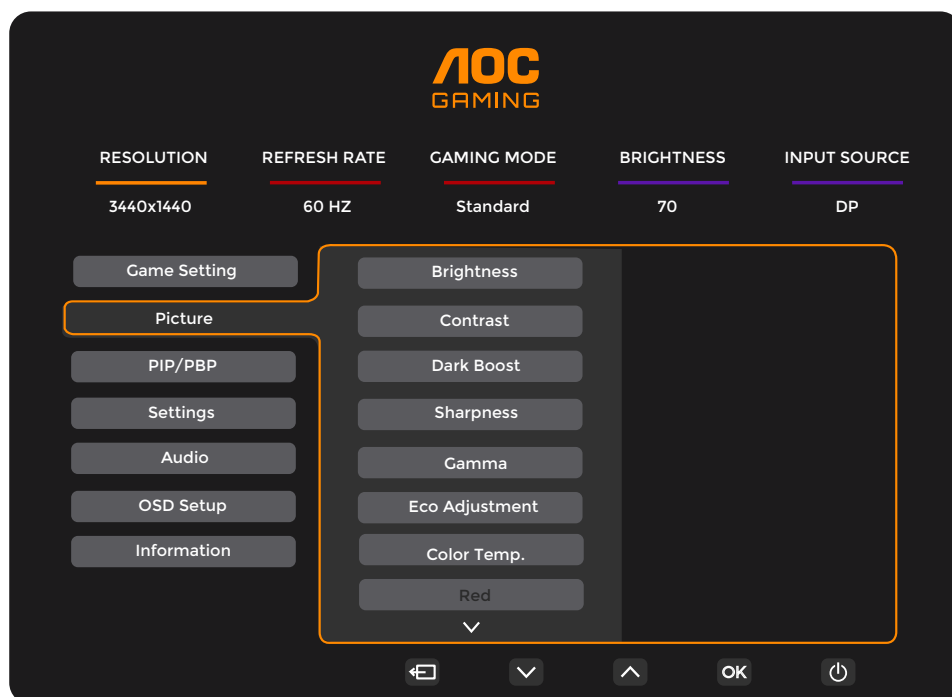
Gaming Mode (Modo de jogo)	Standard (Padrão)	Melhora a legibilidade para jogos web e móveis adequados.
	FPS	Para jogar jogos FPS (First Person Shooters). Melhora o nível de preto em temas escuros.
	RTS	Para jogar jogos de RTS (Real Time Strategy). Melhora a qualidade da imagem.
	Racing (Corr.)	Para jogar jogos de Racing, proporciona o tempo de resposta mais rápido e uma elevada saturação de cor.
	Gamer 1 (Jog. 1)	Configurações de preferência do utilizador guardadas como Jogador 1.
	Gamer 2 (Jog. 2)	Configurações de preferência do utilizador guardadas como Jogador 2.
	Gamer 3 (Jog. 3)	Configurações de preferência do utilizador guardadas como Jogador 3.
Shadow Control (Ctrl sombras)	0 ~ 20	O Controlo de Sombras tem o valor predefinido 0, podendo o utilizador final ajustar de 0 a 20 para aumentar o contraste e obter uma imagem mais nítida. Se a imagem estiver demasiado escura para visualizar os detalhes claramente, ajuste de 0 a 20 para obter uma imagem mais nítida.
Baixa latência de entrada	Desligado / Ligado	Desligar o buffer de frames para reduzir a latência de entrada.
Game Color (Cor de Jogo)	0 ~ 20	A Cor de Jogo oferece níveis de 0 a 20 para ajustar a saturação e obter uma imagem melhor.
Adaptive-Sync	Desligado / Ligado	Desativar ou ativar o Adaptive-Sync. Lembrete de execução do Adaptive-Sync: Quando a funcionalidade Adaptive-Sync está ativada, pode ocorrer intermitência em alguns ambientes de jogos.
Dial Point (Ponto de mira)	Desligado / Ligado / Dinâmico	A função "Ponto Dial" coloca um indicador de mira no centro do ecrã para ajudar os jogadores a jogar jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) com uma mira precisa e exata.
Sniper Scope (Mira telesc.)	Desligado / 2X / 3X / 4X	Aumente o Zoom localmente para facilitar a mira ao disparar.
MBR	0 ~ 20	O MBR (Redução de Desfoque de Movimento) oferece 0 a 20 níveis de ajuste para reduzir o desfoque de movimento. Nota: 1. A função MBR pode ser ajustada quando o Adaptive-Sync está desativado e a frequência de atualização é ≥ 75 Hz. 2. O brilho do ecrã diminuirá à medida que o valor de ajuste aumentar.

MBR Sync	Desligado / Ligado	Desativar ou ativar a sincronização MBR (Motion Blur Remove).
Overdrive (Intensificação)	Normal	Ajustar o tempo de resposta. Nota: 1. Se o utilizador ajustar OverDrive para "Mais rápido", a imagem exibida pode ficar desfocada. Os utilizadores podem ajustar o nível de OverDrive ou desativá-lo conforme as suas preferências. 2. A função "Extremo" é opcional quando Adaptive-Sync está desativado e a FREQ ATUALIZ é $\geq 75\text{Hz}$. 3. O Brilho do ecrã diminuirá quando a função "Extremo" estiver ativada.
	Rápido	
	Acelerado	
	Mais rápido	
	Extreme (Extremo)	
Frame Counter (Cont. fotogr.)	Off (Desac) / Direita-Cima / Direita-Baixo / Esquerda-Cima / Esquerda-Baixo	Exibir a frequência V no canto selecionado.
HDMI1	Console/DVD/PC	Selecione o tipo de dispositivo ligado. Ao utilizar HDMI1 para ligar a consola de jogos ou leitor de DVD, defina HDMI1 para PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Selecione o tipo de dispositivo ligado. Ao utilizar HDMI2 para ligar a consola de jogos ou leitor de DVD, defina HDMI2 para PC.
OverClock	Ligado ou Desligado	Desativar ou Ativar OverClock.

Nota:

- 1). Quando o "HDR Mode" em "Picture" está ativado, os itens "Gaming Mode", "Shadow Control" e "Game Color" não podem ser ajustados.
- 2). Quando o "HDR" em "Picture" está ativado, os itens "Gaming Mode", "Shadow Control", "Game Color" e "MBR" não podem ser ajustados. "Extreme" em "Overdrive" não está disponível.
- 3). Quando o "Color Space" em "Picture" está definido para sRGB, os itens "Gaming Mode", "Shadow Control" e "Game Color" não podem ser ajustados.

Picture (Img.)



Brilho	0-100	Ajuste da retroiluminação.
Contrast	0-100	Contraste do registo digital.
Dark Boost (Intensif. escuro)	Off (Desac) / Level1 (Nív.1) / Level2 (Nív.2) / Level3 (Nív.3)	Melhora os detalhes do ecrã nas áreas escuras ou claras para ajustar o brilho na área clara e garantir que não fique saturado.
Sharpness (Brilho)	0-100	Ajuste da nitidez.
Gama	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Ajustar Gama.
Eco Adjustment (Ajuste Eco)	Standard (Padrão)	Modo Padrão.
	Text (Texto)	Modo de texto.
	Internet	Modo Internet.
	Game (Jogos)	Modo de Jogo.
	Movie (Vídeo)	Modo Filme.
	Sports (Desporto)	Modo Sports (Desporto).
	Reading (Leitura)	Modo de leitura.
	Uniformity	Modo Uniformidade
Color Temp. (Cor)	Quente	Recuperar temperatura de cor quente da EEPROM.
	Normal	Recuperar temperatura de cor normal da EEPROM.
	Cool (Fria)	Recuperar temperatura de cor fria da EEPROM.
	Utilizador	Restaurar temperatura de cor da EEPROM.
Red (Vermelho)	0-100	Ganho de vermelho do registo digital.
Green (Verde)	0-100	Ganho de verde do registo digital.

Blue (Azul)	0-100	Ganho de azul do registo digital.
R.Saturation (Satur. vermelho)	0-100	Ajuste de saturação
G.Saturation (Satur. verde)	0-100	
B.Saturation (Satur. azul)	0-100	
C.Saturation (Satur. ciano)	0-100	
M.Saturation (Satur. magenta)	0-100	
Y.Saturation (Satur. amarelo)	0-100	
R.Hue (Tonal. verm.)	0-100	Ajuste da tonalidade (Hue)
G.Hue (Tonal. verde)	0-100	
B.Hue (Tonal. azul)	0-100	
C.Hue (Tonal. ciano)	0-100	
M.Hue (Tonal. magenta)	0-100	
Y.Hue (Tonal. amarelo)	0-100	
HDR	Off (Desac)	Defina o perfil HDR de acordo com os seus requisitos de utilização. Nota: Quando é detetado conteúdo HDR, a opção HDR é exibida para ajuste.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR Img.)	
	HDR Movie (HDR Vídeo)	
	HDR Game (HDR Jogos)	
HDR Mode	Off (Desac)	Otimizado para a cor e o contraste da imagem, simulando o efeito HDR. Nota: Quando não for detetado conteúdo HDR, a opção de modo HDR será exibida para ajuste.
	HDR Picture (HDR Img.)	
	HDR Movie (HDR Vídeo)	
	HDR Game (HDR Jogos)	
DCR	Off (Desac)	Desativar a relação de contraste dinâmico.
	On (Act)	Ativar a taxa de contraste dinâmico.
Color Space (Espaço cor)	Panel Native	Fornece o Espaço de Cor Nativo.
	sRGB	Espaço de cor sRGB.
LowBlue Mode (Modo de LowBlue)	Off (Desac)	Reduz a luz azul controlando a temperatura de cor.
	Multimedia (Multimédia)	
	Internet	
	Office (Documentos)	
	Reading (Leitura)	

Image Ratio (Resolução)	Full (Inteiro) / Aspect (Proporção) / 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)	Selecionar a proporção da imagem para exibição.
----------------------------	--	---

Nota:

1) Quando o "HDR Mode" está definido para qualquer opção que não seja Off (Desac), os itens "Contrast (Contraste)", "Dark Boost (Intensif. escuro)", "Gamma", "Brightness (Brilho)", "Color Temp. (Cor)", "Saturação de 6 Eixos / Hue (Tonalidade)", "Color Space (Espaço cor)" e "LowBlue Mode (Modo de LowBlue)" não podem ser ajustados.

2) Quando o "HDR" está definido como "DisplayHDR", todos os itens em "Image Ratio (Resolução)", exceto "HDR" e "Sharpness (Brilho)", não podem ser ajustados;

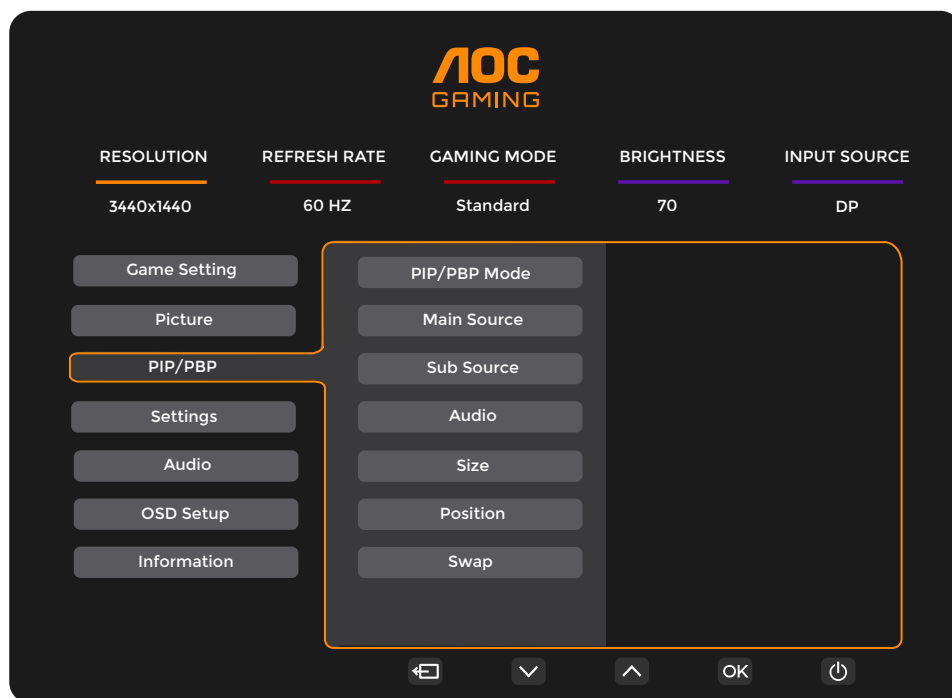
Quando o "HDR" está definido como "Foto HDR", "Movie (Vídeo)" ou "Game (Jogos)", os itens "Gamma", "Brightness (Brilho)", "Color Temp. (Cor)", "Saturação de 6 Eixos / Hue (Tonalidade)", "Color Space (Espaço cor)" e "LowBlue Mode (Modo de LowBlue)" não podem ser ajustados.

3) Quando o "Espaço cor" está definido para "sRGB", os itens "Contraste", "Intensif. escuro", "Gamma", "Brilho", "Cor", "Saturação / Tonalidade de 6 eixos", "Modo HDR" e "Modo de LowBlue" não podem ser ajustados.

4) Quando o "Brilho" está definido para "Leitura", os itens "Contraste", "Intensif. escuro", "Cor", "Saturação / Tonalidade de 6 eixos", "Espaço cor" e "Modo de LowBlue" não podem ser ajustados.

5) Quando o "M. Jogo" em "Config. jogo" está definido para um modo diferente de "Padrão", os itens "Brilho", "Saturação / Tonalidade de 6 eixos", "Modo HDR" e "Espaço cor" não podem ser ajustados.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Modo PIP/PBP)	Desligado / PIP / PBP	Desativar ou ativar PIP ou PBP.
Main Source (Fonte princ.)		Selecionar a fonte do ecrã principal.
Sub Source (Sub-fonte)		Selecionar a fonte do ecrã secundário.
Audio (Áudio)	Main Source (Fonte princ.)	Desativar ou ativar a configuração de áudio.
	Sub Source (Sub-fonte)	
Size (Tam.)	Pequeno / Médio / Grande	Selecionar o tamanho do ecrã.
Position (Pos.)	Direita-Cima	Defina a posição do ecrã.
	Direita-Baixo	
	Esquerda-Cima	
	Esquerda-Baixo	
Swap (Troc.)	On: Troc.	Trocar a fonte do ecrã.
	Off: sem ação	

Nota:

1) Quando "HDR" em "Brilho" está definido para estado não desligado, todos os itens em "PIP/PBP" não são ajustáveis.

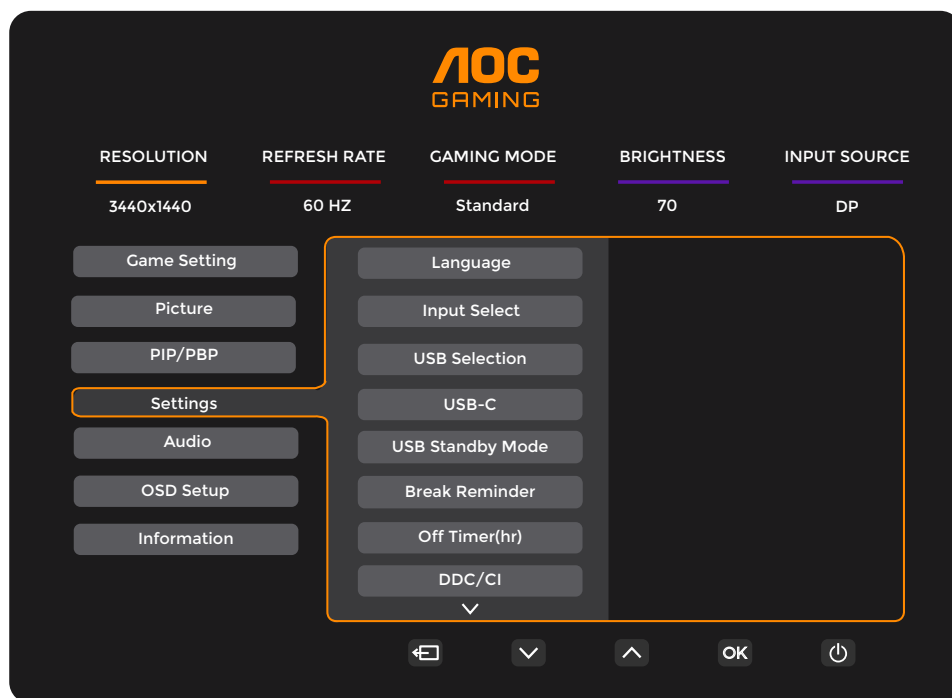
2) Quando PBP/PIP está ativado, a compatibilidade da fonte de entrada do ecrã principal/ecrã secundário é apresentada na tabela seguinte:

PBP		Fonte principal			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub-fonte	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

PIP		Fonte principal			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub-fonte	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

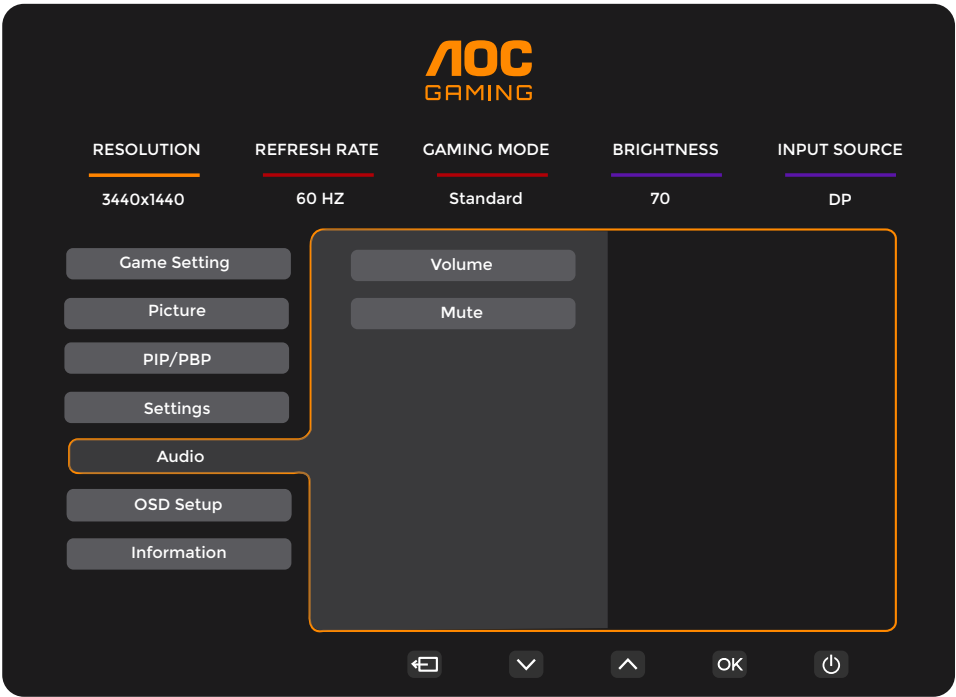
* : Quando o PIP está ativado, se as entradas HDMI e DisplayPort forem utilizadas simultaneamente como fonte do ecrã principal e do ecrã secundário, respetivamente, a outra porta DisplayPort suporta uma resolução máxima de WQHD a 60 Hz com 8 bits (nos formatos RGB, YCbCr 4:4:4 ou 4:2:0).

Settings (Definições)



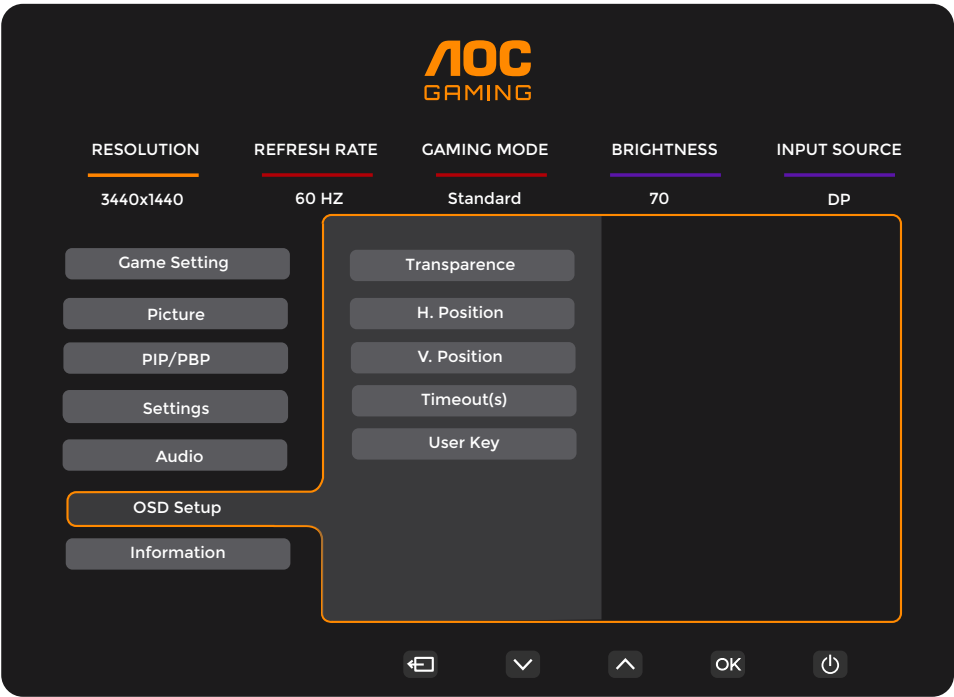
Idioma		Selecione o idioma do OSD.
Input Select (Selecção Entr)	Auto / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Selecionar fonte do sinal de entrada.
USB Selection (USB Seleção)	Auto / USB C / USB up	Selecione o caminho para os dados de uplink USB
USB-C	High Data Speed (V. dados alta) / High Resolution (Alta resol.)	Se pretender ligar um dispositivo USB-C, ajuste a definição USB para Alta resol. ou V. dados alta. Nota: Quando a definição predefinida é "V. dados alta", a taxa de transferência de dados tem prioridade e a porta USB A opera a velocidades USB 3.2 Gen1. Quando definida como "Alta resol.", a porta USB A opera a velocidades USB 2.0.
USB Standby Mode ()	Desligado / Ligado	Ativar/Desativar o Modo de Espera USB.
Break Reminder (Lembrete de descanso)	Desligado / Ligado	Lembrete de pausa se o utilizador trabalhar continuamente por mais de 1 hora.
Temp dslg (h)	0-24	Selecionar tempo de desligamento DC.
DDC/CI	Não / Sim	Ativar/Desativar suporte DDC/CI.
Reset (Repor)	Não / Sim	Repor o menu para a predefinição.

Audio (Áudio)



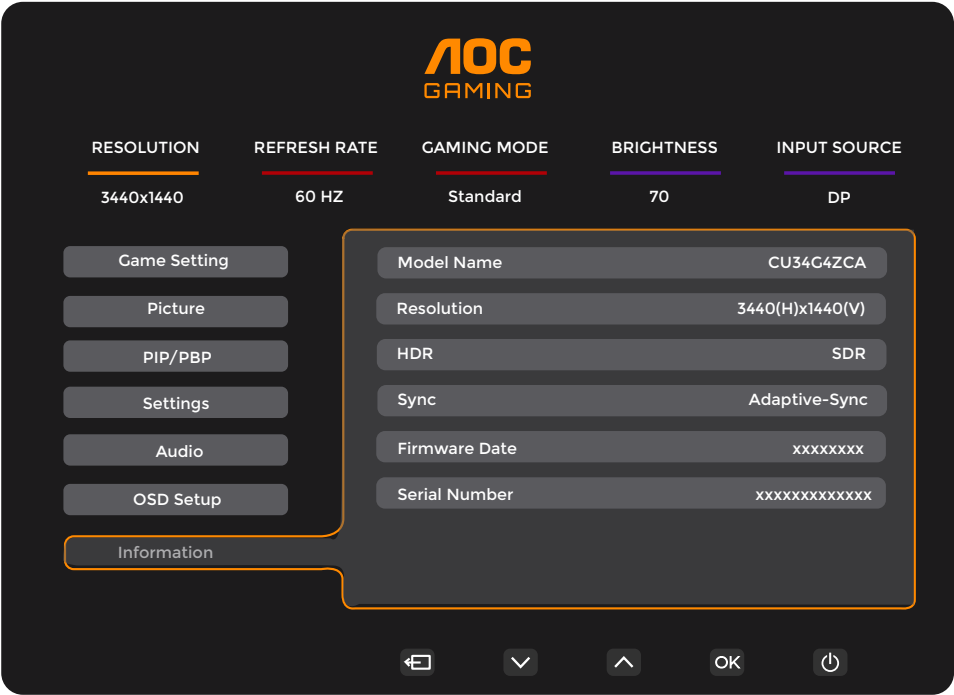
Volume	0-100	Ajuste de volume.
Mute (Silenciar)	Desligado / Ligado	Silenciar o Volume.

OSD Setup (Config OSD)



Transparence (Transp.)	0-100	Ajustar a transparência do OSD.
Posição	0-100	Ajustar a posição horizontal do OSD.
Posição	0-100	Ajustar a posição vertical do OSD.
Tempo limite (s)	5-120	Ajustar o tempo limite do OSD.
User Key (Tecla do Utilizador)	Modo de jogo / Mira telesc. / Frame Counter (Cont. fotogr.)	Menu de atalho da tecla "V" definido pelo utilizador.

Information (Info)



Indicador LED

Estado	LED Color (Cor do LED)
Modo de Potência Total	Branco
Modo de Desligamento Ativo	Laranja

Resolução de problemas

Problema e Pergunta	Soluções Possíveis
O LED de Alimentação Não Está LIGADO	Certifique-se de que o botão de alimentação está LIGADO e que o cabo de alimentação está corretamente ligado a uma tomada com ligação à terra e ao monitor.
Sem imagem no ecrã	● O cabo de alimentação está ligado corretamente? Verifique a ligação do cabo de alimentação e a fonte de alimentação. ● O cabo de vídeo está ligado corretamente? (Ligado através do cabo HDMI) Verifique a ligação do cabo HDMI. (Ligado através do cabo DP) Verifique a ligação do cabo DP. * A entrada HDMI/DP não está disponível em todos os modelos. ● Se a alimentação estiver ligada, reinicie o computador para visualizar o ecrã inicial (ecrã de início de sessão). Se o ecrã inicial (ecrã de início de sessão) aparecer, inicie o computador no modo aplicável (modo de segurança para Windows 7/8/10) e depois altere a frequência da placa gráfica. (Consulte a secção Definição da Resolução Ótima) Se o ecrã inicial (ecrã de início de sessão) não aparecer, contacte o Centro de Assistência ou o seu revendedor. ● Consegue ver “Entrada Não Suportada” no ecrã? Esta mensagem pode ser visualizada quando o sinal da placa gráfica excede a resolução máxima e a frequência que o monitor suporta adequadamente. Ajuste a resolução máxima e a frequência que o monitor suporta adequadamente. ● Certifique-se de que os controladores do monitor AOC estão instalados.
Imagem desfocada e com problema de sombra fantasma	Ajuste os controlos de contraste e brilho. Pressione a tecla de atalho (AUTO) para ajuste automático. Certifique-se de que não está a usar um cabo de extensão ou uma caixa de comutação. Recomendamos ligar o monitor diretamente ao conector de saída da placa de vídeo na parte traseira.
A imagem oscila, cintila ou apresenta um padrão de ondulação	Afaste o máximo possível dispositivos elétricos que possam causar interferência elétrica do monitor. Utilize a taxa de atualização máxima que o seu monitor suporta na resolução que está a usar.
O monitor está bloqueado no modo de desligamento ativo	O interruptor de energia do computador deve estar na posição LIGADO. A placa de vídeo do computador deve estar firmemente encaixada na sua ranhura. Certifique-se de que o cabo de vídeo do monitor está corretamente ligado ao computador. Inspecione o cabo de vídeo do monitor e certifique-se de que nenhum pino está dobrado. Certifique-se de que o seu computador está operacional pressionando a tecla CAPS LOCK no teclado enquanto observa o LED do CAPS LOCK. O LED deve ligar-se ou desligar-se após pressionar a tecla CAPS LOCK.
Falta uma das cores primárias (VERMELHO, VERDE ou AZUL).	Inspecione o cabo de vídeo do monitor e certifique-se de que nenhum pino está danificado. Certifique-se de que o cabo de vídeo do monitor está corretamente ligado ao computador.
A imagem no ecrã não está centrada ou dimensionada corretamente.	Ajuste a posição horizontal e vertical ou pressione a tecla de atalho (AUTO).
A imagem apresenta defeitos de cor (o branco não parece branco).	Ajuste a cor RGB ou selecione a temperatura de cor desejada.
Perturbações horizontais ou verticais no ecrã.	Utilize o modo de encerramento do Windows 7/8/10/11 para ajustar CLOCK e FOCUS. Pressione a tecla de atalho (AUTO) para ajuste automático.
Regulamentação e Assistência Técnica	Consulte as informações de regulamentação e assistência técnica que se encontram no manual em CD ou em www.aoc.com (para encontrar o modelo que adquiriu no seu país e para consultar as informações de regulamentação e assistência técnica na página de suporte).

Especificação

Especificação Geral

Painel	Nome do modelo	CU34G4ZCA	
	Sistema de condução	LCD a cores TFT	
	Tamanho da imagem visível	86,4 cm na diagonal	
	Distância entre pixéis	0,23175 mm (H) x 0,23175 mm (V)	
	Cor do ecrã	1,07B ^[1]	
Others (Outras)	Intervalo de varrimento horizontal	30 k~380 kHz	
	Tamanho do varrimento horizontal (máximo)	797,22 mm	
	Intervalo de varrimento vertical	48~250Hz ^[1]	
	Tamanho de Varredura Vertical (Máximo)	333,72 mm	
	Resolução predefinida ótima	3440x1440@60Hz	
	Resolução máxima	3440X1440@250Hz ^[2]	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Fonte de Alimentação	100-240V~, 50/60Hz, 2A	
	Consumo de energia	Típico (brilho e contraste padrão)	31W
		Máx. (Brilho = 100, Contraste = 100)	≤200W
		Modo de espera	≤ 0,5 W
	Dissipação de calor	Funcionamento normal	150,80 BTU/h (típ.)
		Suspensão (modo de espera)	<1,71 BTU/h
		Modo Off (Desac)	<1,02 BTU/h
		Modo Off (Desac) (interruptor CA)	0 BTU/h
Características Físicas	Tipo de Conector	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx2/USB acima/Saída para auscultadores	
	Tipo de Cabo de Sinal	Destacável	
Ambiental	Temperatura	Operacional	0°C~40°C
		Não Operacional	-25°C~55°C
	Humidade	Operacional	10%~85% (sem condensação)
		Não Operacional	5%~93% (sem condensação)
	Altitude	Operacional	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Não Operacional	0m~12192m (0ft~40000ft)



Nota

[1] : Este produto suporta um número máximo de cores de visualização de 1,07 mil milhões, com as condições de configuração apresentadas na tabela abaixo (algumas opções poderão estar ocultas devido a diferentes políticas da placa gráfica, sendo que o suporte efetivo depende da placa gráfica). A placa gráfica necessita de possuir funcionalidade DSC:

Versão do Sinal Formato de Cor Estado Bit de Cor	HDMI2.1		DisplayPort1.4		USB C@ USB Alta Velocidade de Dados		USB C@ USB Alta Resolução	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
WQHD 250Hz 10 bpc	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)
WQHD 250Hz 8 bpc	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)
WQHD 240Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 240Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 200Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 200Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 165Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 165Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 144Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 144Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 120Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 120Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 100Hz 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK	OK
WQHD 100Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Baixa resolução 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Baixa resolução 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

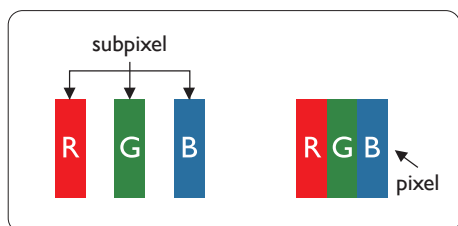
[2]: O overclocking é alcançado quando a resolução está definida para 3440x1440@250Hz. Caso ocorra algum erro de visualização durante o overclocking, ajuste a taxa de atualização para 240Hz.

Política de Defeitos de Pixel do Painel dos Monitores AOC

A AOC empenha-se em fornecer produtos da mais elevada qualidade. Recorremos a alguns dos processos de fabrico mais avançados da indústria e aplicamos um rigoroso controlo de qualidade. Contudo, defeitos de pixel ou subpixel nos painéis dos monitores são, por vezes, inevitáveis.

Nenhum fabricante pode garantir que todos os painéis estejam isentos de defeitos nos píxeis, contudo, a AOC garante que qualquer monitor com um número inaceitável de defeitos será reparado ou substituído ao abrigo da garantia. O presente aviso descreve os diferentes tipos de defeitos nos píxeis e define os níveis aceitáveis de defeitos para cada tipo. Para beneficiar da reparação ou substituição ao abrigo da garantia, o número de defeitos nos píxeis do painel do monitor deverá exceder estes níveis aceitáveis. Por exemplo, não mais de 0,0004% dos subpíxeis de um monitor poderão apresentar defeitos.

Adicionalmente, a AOC estabelece normas de qualidade ainda mais rigorosas para determinados tipos ou combinações de defeitos nos píxeis que sejam mais perceptíveis do que outros. Esta política tem validade mundial.



Píxeis e Subpíxeis

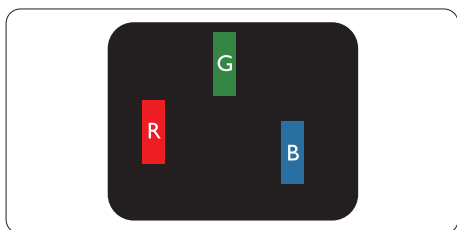
Um píxel, ou elemento de imagem, é constituído por três subpíxeis nas cores primárias: vermelho, verde e azul. A conjugação de múltiplos píxeis forma uma imagem. Quando todos os subpíxeis de um píxel estão iluminados, os três subpíxeis coloridos surgem conjuntamente como um único píxel branco. Quando todos estão desligados, os três subpíxeis coloridos surgem conjuntamente como um único píxel preto. Outras combinações de subpíxeis iluminados e desligados apresentam-se como píxeis individuais de outras cores.

Tipos de Defeitos de Pixel

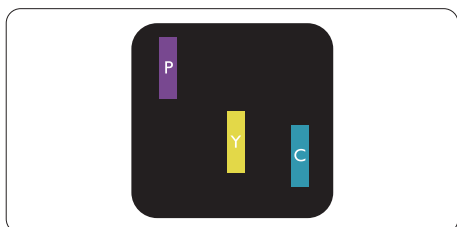
Os defeitos de pixel e subpixel manifestam-se no ecrã de diversas formas. Existem duas categorias de defeitos de pixel e vários tipos de defeitos de subpixel em cada categoria.

Defeitos de Ponto Brilhante

Os defeitos de ponto brilhante manifestam-se como pixels ou subpixels permanentemente acesos ou 'On'. Isto é, um ponto brilhante é um subpixel que se destaca no ecrã quando o monitor apresenta um padrão escuro. Seguem-se os tipos de defeitos de ponto brilhante.

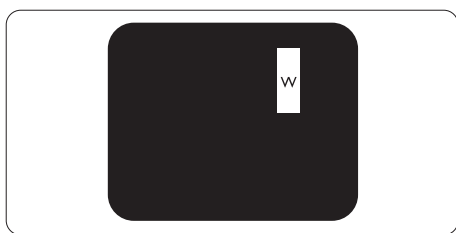


Um subpixel vermelho, verde ou azul aceso.



Dois subpixels adjacentes acesos:

- Vermelho + Azul = Roxo
- Vermelho + Verde = Amarelo
- Verde + Azul = Ciano (Azul Claro)



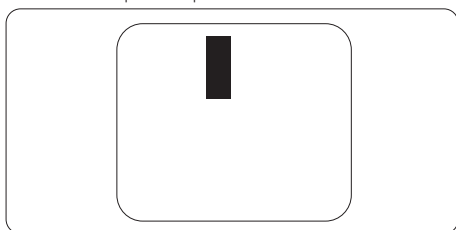
Três subpixels adjacentes acesos (um pixel branco).

Nota

Um ponto brilhante vermelho ou azul deve ser mais de 50% mais luminoso do que os pontos vizinhos, enquanto um ponto brilhante verde é 30% mais luminoso do que os pontos vizinhos.

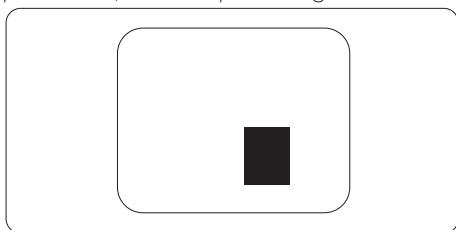
Defeitos de Ponto Preto

Os defeitos de ponto preto manifestam-se como pixels ou subpixels permanentemente escuros ou 'Off'. Isto é, um ponto escuro é um subpixel que se destaca no ecrã quando o monitor apresenta um padrão claro. Seguem-se os tipos de defeitos de ponto preto.



Proximidade de Defeitos de Pixel

Dado que os defeitos de pixel e subpixel do mesmo tipo que se encontram próximos uns dos outros podem ser mais perceptíveis, a AOC especifica igualmente tolerâncias para a proximidade de defeitos de pixel.



Tolerâncias de Defeitos de Pixel

Para ter direito a reparação ou substituição devido a defeitos de pixel durante o período de garantia, o painel de um monitor AOC deve apresentar defeitos de pixel ou subpixel que excedam as tolerâncias indicadas no manual disponível na Web.

DEFECTOS DE PONTO LUMINOSO	NÍVEL ACEITÁVEL
1 subpixel iluminado	2
2 subpixels iluminados adjacentes	1
3 subpixels iluminados adjacentes (um pixel branco)	0
Distância entre dois defeitos de ponto luminoso*	$\geq 15\text{mm}$
Total de defeitos de ponto luminoso de todos os tipos	2
DEFECTOS DE PONTO ESCURO	NÍVEL ACEITÁVEL
1 subpixel escuro	5 ou menos
2 subpixels escuros adjacentes	2 ou menos
3 subpixels escuros adjacentes	≤ 0
Distância entre dois defeitos de pontos pretos*	$\geq 15\text{mm}$
Total de defeitos de pontos pretos de todos os tipos	5 ou menos
TOTAL DE DEFETOS DE PONTOS	NÍVEL ACEITÁVEL
Total de defeitos de pontos brilhantes ou pretos de todos os tipos	5 ou menos

Nota

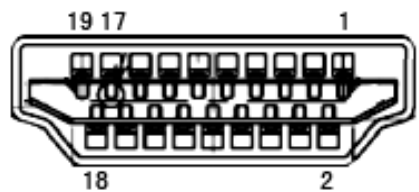
*: 1 ou 2 defeitos de subpixel adjacentes = 1 defeito de ponto.

Modos de Visualização Predefinidos

Padrão	RESOLUÇÃO (±1 Hz)	FREQUÊNCIA HORIZONTAL (kHz)	FREQUÊNCIA VERTICAL (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	178.201	120
WQHD	3440x1440@60Hz	88.861	60
	3440x1440@100Hz	149	100
	3440x1440@30Hz	44.43	30
	3440x1440@75Hz	111.9	75
	3440x1440@120Hz	181.2	120
	3440x1440@144Hz	214.561	144
	3440x1440@165Hz	244.366	165
	3440x1440@200Hz	296.2	200
	3440x1440@240Hz	355.441	240
	3440x1440@250Hz (OverClock)	372.5	250

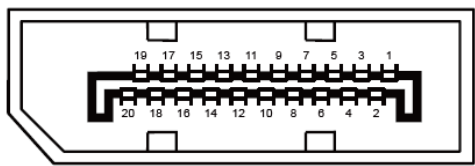
Nota: De acordo com a norma VESA, poderá existir um ligeiro erro (+/-1Hz) ao calcular a frequência de atualização (frequência de campo) de diferentes sistemas operativos e placas gráficas. A fim de melhorar a compatibilidade, a frequência de atualização nominal deste produto foi arredondada. Verifique o respetivo produto.

Atribuição de Pinos



Cabo de Sinal de Ecrã a Cores de 19 Pinos

Número do Pino	Nome do Sinal	Número do Pino	Nome do Sinal	Número do Pino	Nome do Sinal
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Terra DDC/CEC
2.	Blindagem dos Dados TMDS 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V Alimentação
3.	TMDS Data 2-	11.	Proteção do relógio TMDS	19.	Deteção de Hot Plug
4.	Dados TMDS 1+	12.	Relógio TMDS-		
5.	Blindagem dos Dados TMDS 1	13.	CEC		
6.	Dados TMDS 1-	14.	Reservado (N.C. no dispositivo)		
7.	Dados TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Blindagem dos Dados TMDS 0	16.	SDA		



Cabo de Sinal de Ecrã a Cores de 20 Pinos

Número do Pino	Nome do Sinal	Número do Pino	Nome do Sinal
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	Deteção de Hot Plug
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retorno DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Funcionalidade Plug & Play DDC2B

Este monitor está equipado com capacidades VESA DDC2B, de acordo com o PADRÃO VESA DDC. Permite que o monitor informe o sistema anfitrião da sua identidade e, dependendo do nível de DDC utilizado, comunique informações adicionais sobre as suas capacidades de visualização.

O DDC2B é um canal de dados bidirecional baseado no protocolo I2C. O sistema anfitrião pode solicitar informações EDID através do canal DDC2B.

