

AOC

GAMING



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

CU34G4ZCA

AOC GAMING MONITOR

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

Безопасность

Национальные соглашения

В следующих подразделах описаны национальные соглашения, используемые в данном документе.

Примечания, предупреждения и указания об опасности

На протяжении всего данного руководства блоки текста могут сопровождаться значком и печататься полужирным или курсивным шрифтом. Эти блоки являются примечаниями, предупреждениями и указаниями об опасности, и они используются следующим образом:



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



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



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

Электропитание



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



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

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



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



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



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



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

Установка



Не размещайте монитор на нестабильной тележке, подставке, штативе, кронштейне или столе. Если монитор упадёт, он может травмировать человека и нанести серьёзный ущерб данному изделию. Используйте только тележку, подставку, штатив, кронштейн или стол, рекомендованные производителем или входящие в комплект поставки данного изделия. При установке изделия соблюдайте инструкции производителя и используйте крепёжные аксессуары, рекомендованные производителем. Изделие вместе с тележкой следует перемещать с осторожностью.



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



Не ставьте изделие передней панелью на пол.



При монтаже монитора на стену или полку используйте монтажный комплект, одобренный производителем, и строго следуйте прилагаемой инструкции.



Обеспечьте свободное пространство вокруг монитора, как показано на рисунке ниже. В противном случае циркуляция воздуха будет недостаточной, что может привести к перегреву, возгоранию или повреждению монитора.



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

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

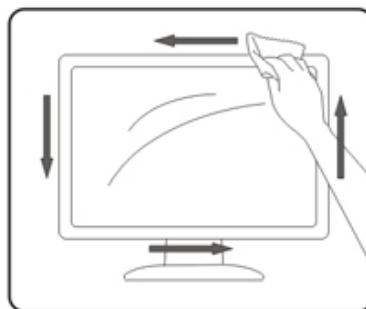
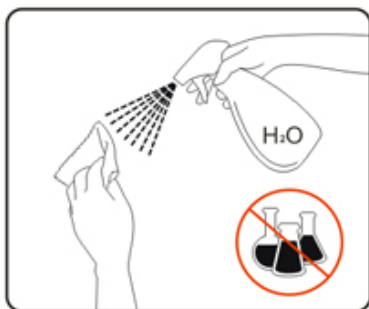
Установлен с подставкой



Очистка

 Регулярно очищайте корпус мягкой тканью, слегка увлажнённой водой.

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



 Перед очисткой отключите сетевой кабель питания.

Прочее



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



Убедитесь, что вентиляционные отверстия не заблокированы столом или занавеской.



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



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



Силовые кабели должны иметь сертификат безопасности. Для Германии это должен быть кабель типа H03VV-F, 3G, сечением 0,75 мм² или выше.

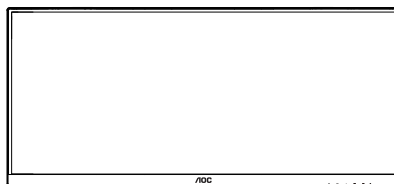
Для других стран следует использовать соответствующие подходящие типы кабелей.



Чрезмерное звуковое давление от наушников может привести к потере слуха. Установка эквалайзера на максимум увеличивает выходное напряжение наушников и, следовательно, уровень звукового давления.

Установка

Содержимое коробки



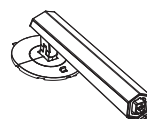
Monitor



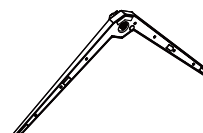
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



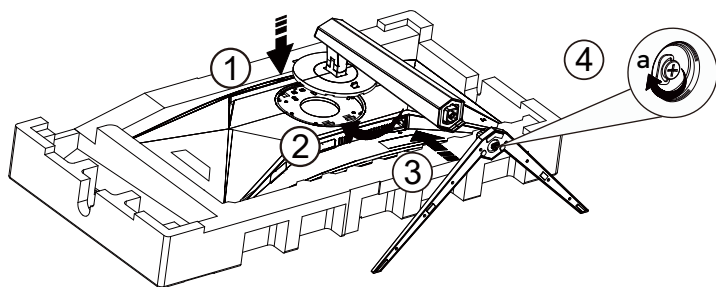
USB Cable

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

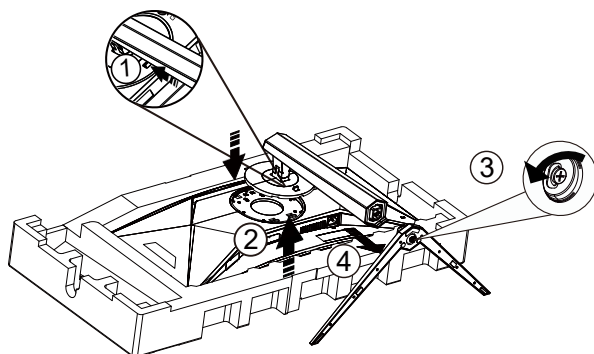
Установка подставки и основания

Пожалуйста, установите или снимите основание, следуя приведенным ниже инструкциям.

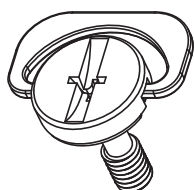
Установка:



Демонтаж:



Характеристики винта для основания: М6×23 мм (длина резьбы 5,5 мм)

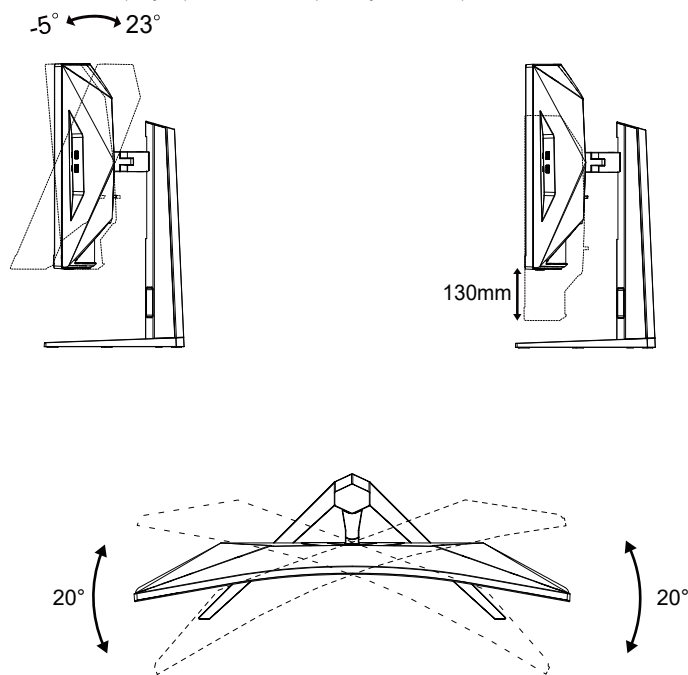


Регулировка угла обзора

Для обеспечения оптимального качества просмотра рекомендуется расположиться так, чтобы видеть экран фронтально, а затем отрегулировать угол наклона монитора в соответствии с личными предпочтениями.

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

Вы можете отрегулировать монитор следующим образом:



ПРИМЕЧАНИЕ:

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

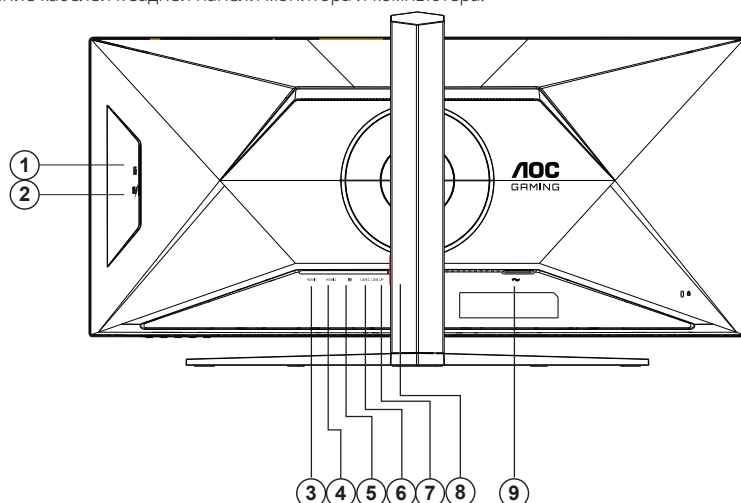


ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

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

Подключение монитора

Подключение кабелей к задней панели монитора и компьютера:



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

Подключение к ПК

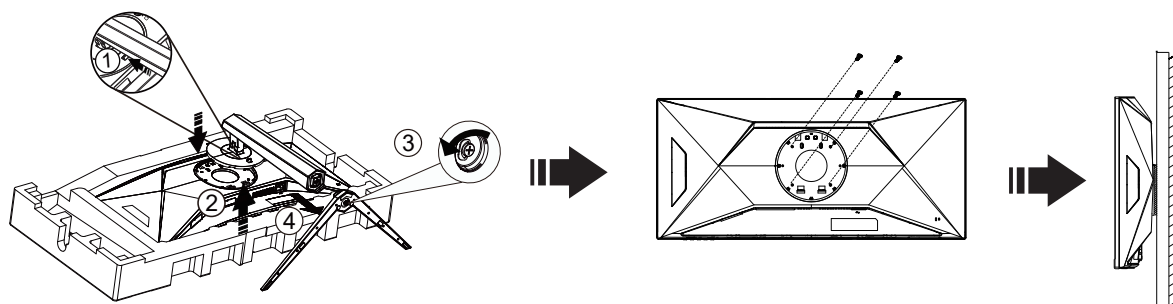
1. Плотно подключите сетевой кабель к задней панели дисплея.
2. Выключите компьютер и отключите его сетевой кабель.
3. Подключите кабель сигнала дисплея к видеовыходу на задней панели вашего компьютера.
4. Подключите сетевые кабели компьютера и дисплея к ближайшей розетке.
5. Включите компьютер и дисплей.

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

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

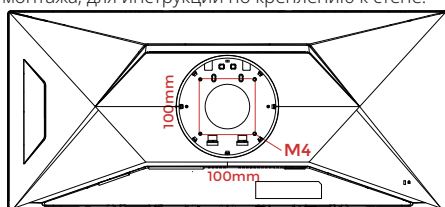
Настенный монтаж

Подготовка к установке дополнительного кронштейна для настенного монтажа.



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

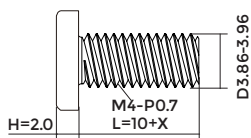
1. Снимите подставку.
2. Соберите кронштейн для настенного монтажа согласно инструкциям производителя.
3. Установите кронштейн для настенного монтажа на заднюю часть монитора. Совместите отверстия кронштейна с отверстиями на задней панели монитора.
4. Вставьте 4 винта в отверстия и затяните их.
5. Подключите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



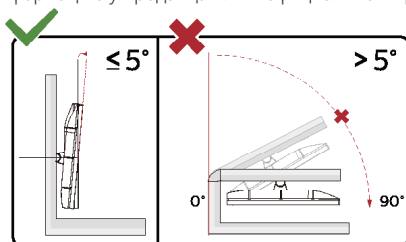
Характеристика винтов для настенного крепления:

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

M=4.0Max



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



* Дизайн дисплея может отличаться от представленного на иллюстрациях.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

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

Функция Adaptive-Sync

1. Функция Adaptive-Sync поддерживается через интерфейсы DisplayPort, HDMI и USB-C.
2. Совместимые видеокарты: рекомендуемый список приведен ниже; актуальную информацию также [можно найти на сайте www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Видеокарты

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

Процессоры

- AMD Ryzen™ 7 2700U
- AMD Ryzen™ 5 2500U
- AMD Ryzen™ 5 2400G
- AMD Ryzen™ 3 2300U
- AMD Ryzen™ 3 2200G
- AMD PRO A12-9800
- AMD PRO A12-9800E
- AMD PRO A10-9700
- AMD PRO A10-9700E
- AMD PRO A8-9600
- AMD PRO A6-9500
- AMD PRO A6-9500E
- AMD PRO A12-8870
- AMD PRO A12-8870E
- AMD PRO A10-8770
- AMD PRO A10-8770E
- AMD PRO A10-8750B
- AMD PRO A8-8650B
- AMD PRO A6-8570
- AMD PRO A6-8570E
- AMD PRO A4-8350B
- AMD A10-7890K
- AMD A10-7870K
- AMD A10-7850K
- AMD A10-7800
- AMD A10-7700K
- AMD A8-7670K
- AMD A8-7650K
- AMD A8-7600
- AMD A6-7400K

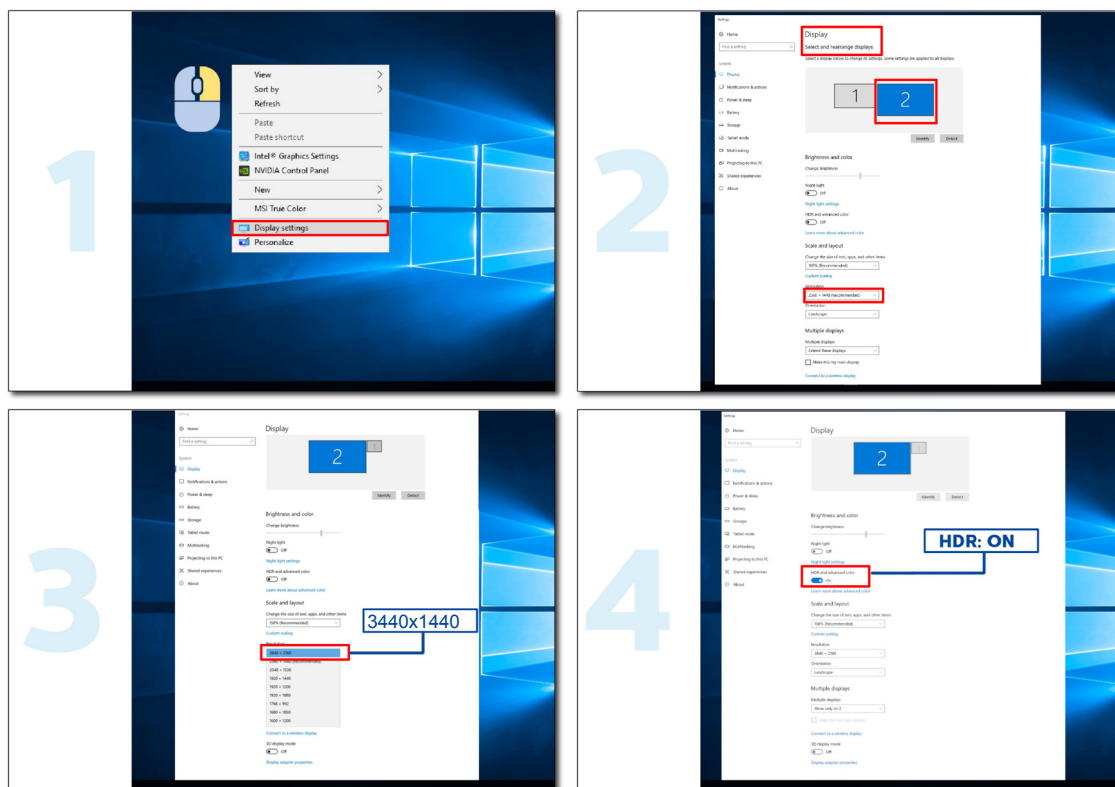
HDR

Совместим с входными сигналами в формате HDR10.

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

Примечание

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



Функция KVM

Что такое KVM?

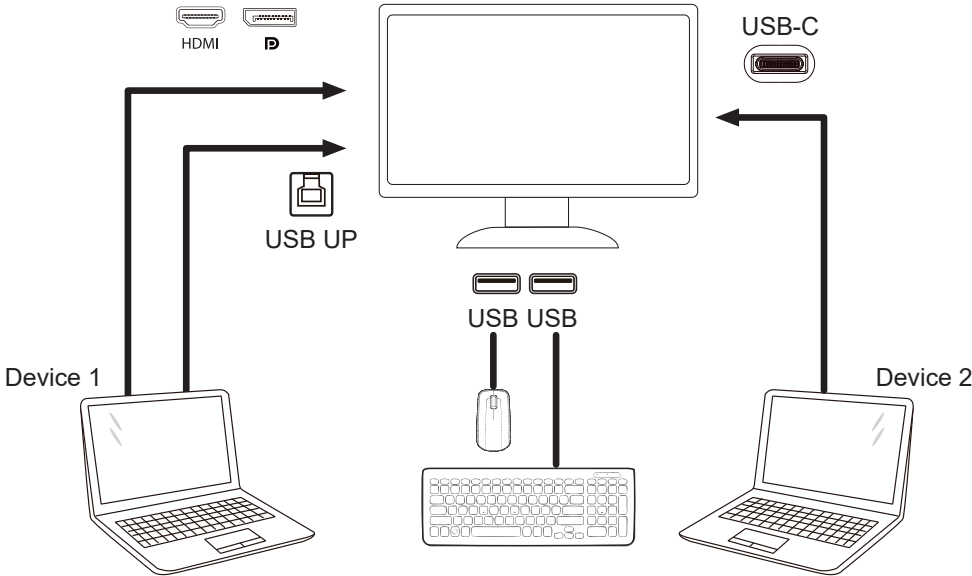
С помощью функции KVM можно отображать изображение с двух ПК, двух ноутбуков или одного ПК и одного ноутбука на одном мониторе AOC и управлять обоими устройствами с помощью одного комплекта клавиатуры и мыши. Для переключения управления между ПК или ноутбуками выберите нужный источник входного сигнала в разделе «Выбор Входа» экранного меню (OSD).

Как использовать KVM?

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

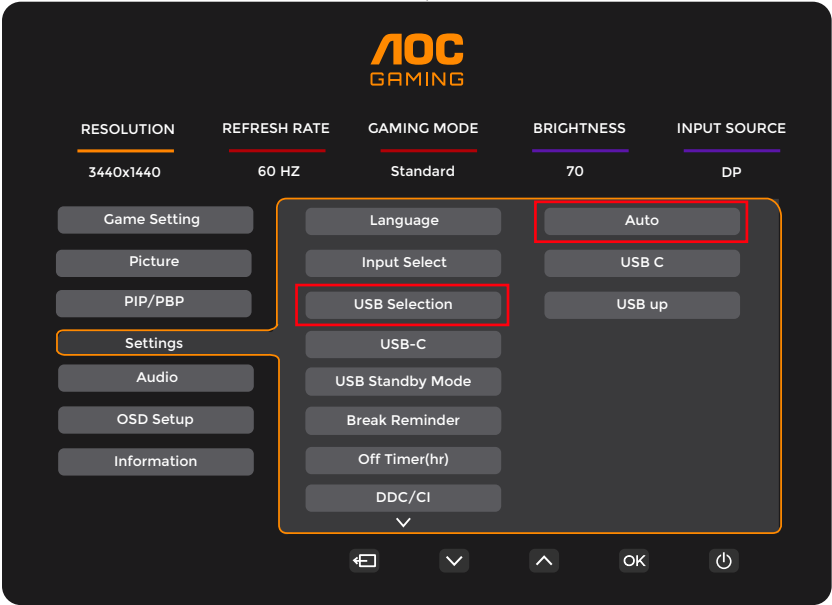
Шаг 2: Подключите другое устройство к монитору через HDMI или DisplayPort. Затем также подключите это устройство к монитору через восходящий порт USB (USB up).

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



Note: Display design may differ from that illustrated

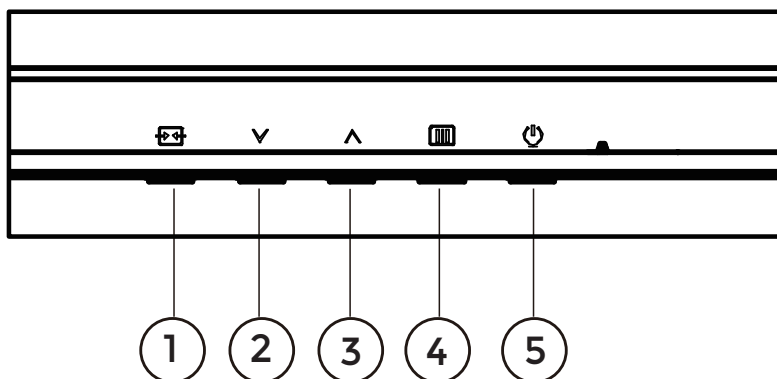
Шаг 4: Войдите в меню Settings (Настройки). Перейдите на страницу Settings (Настройки) и выберите «Auto (Автом.)», «USB C» или «USB up (USB восходящий)» на вкладке USB Selection (USB Выбор).



USB Selection (USB Выбор)	Описание функции
Auto (Автом.)	Режим Auto (Автом.) автоматически выбирает порт USB-C или USB up (USB восходящий) в зависимости от выбранного источника входного сигнала.
USB C	Обеспечивает работу USB-концентратора при подключении через кабель USB-C.
USB up (USB восходящий)	Обеспечивает функцию USB-концентратора через восходящий кабель USB.

Настройка

Горячие клавиши



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

МЕНЮ/Ввод

Нажмите для отображения OSD или подтверждения выбора.

Электропитание

Нажмите кнопку питания для включения монитора.

Точка прицела/Увеличение

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

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

Настройте функцию этой горячей клавиши в меню OSD: Game Mode (Игр.реж.), Sniper Scope (Прицел), Frame Counter (Счетчик кадров). Заводская настройка по умолчанию — .

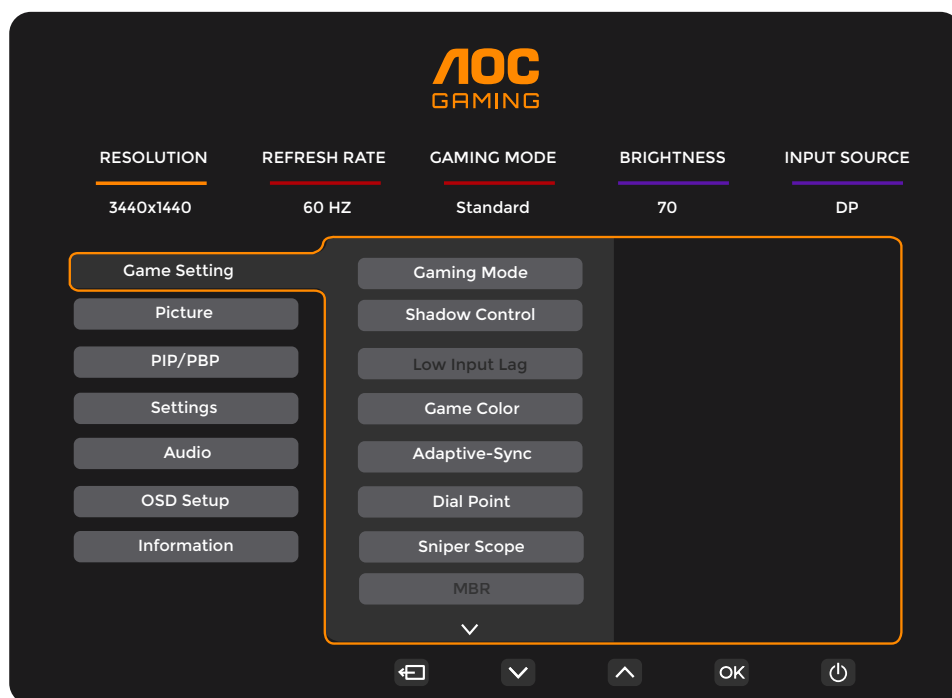
Если меню OSD не отображается, нажмите кнопку «V» для открытия функции игрового режима, затем нажмите кнопку «V» или «^» для выбора игрового режима (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 или Gamer 3) в зависимости от типа игры.

Источник/Выход

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

Настройка OSD

Основные и простые инструкции по управлению клавишами.

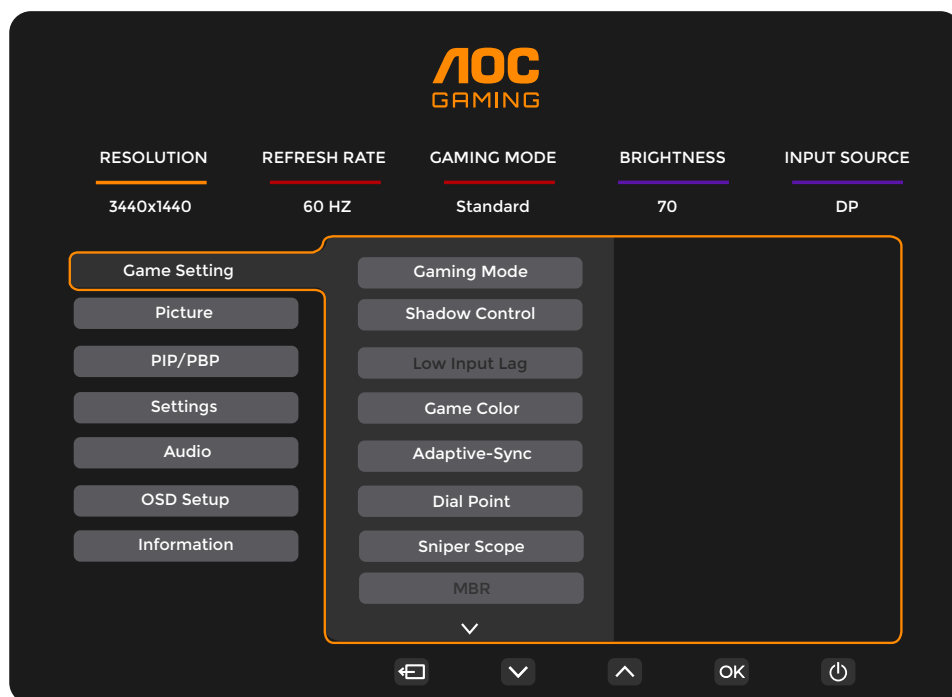


- 1). Нажмите кнопку  MENU, чтобы активировать окно OSD.
- 2). Нажимайте  или  для навигации по функциям. Когда нужная функция будет выделена, нажмите кнопку  MENU / OK для её активации. Нажимайте  или  для навигации по функциям подменю. Когда нужная функция подменю будет выделена, нажмите кнопку  MENU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

Примечание:

- 1). Если устройство имеет только один вход сигнала, пункт «Выбор входа» недоступен для настройки.
- 2). Если разрешение входного сигнала соответствует собственному разрешению или используется Adaptive-Sync, пункт «Формат Изображ.» недоступен.

Game Setting (Настройка игры)



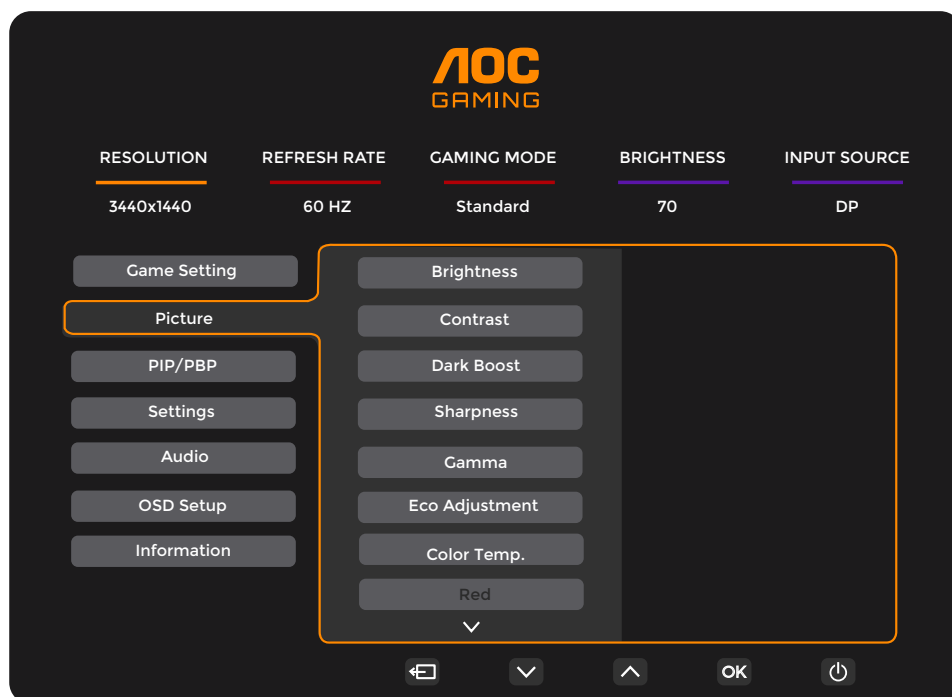
Gaming Mode (Игровой режим)	Standard (Стандарт)	Повысьте удобочитаемость для соответствующих веб- и мобильных игр.
	FPS	Для игры в FPS (шутеры от первого лица). Улучшает детализацию черного цвета в темных сценах.
	RTS	Для игры в RTS (стратегии в реальном времени). Улучшает качество изображения.
	Racing (Гонки)	Для игры в гонки. Обеспечивает максимально быстрое время отклика и высокую насыщенность цвета.
	Gamer 1 (Игрк1)	Настройки пользователя сохранены как Игрок 1.
	Gamer 2 (Игрк2)	Настройки пользователя сохранены как Игрок 2.
	Gamer 3 (Игрк3)	Настройки пользователя сохранены как Игрок 3.
Shadow Control (Упр. тенью)	0 ~ 20	Значение по умолчанию для функции «Управление тенями» — 0; конечный пользователь может изменять это значение в диапазоне от 0 до 20 для повышения контрастности и получения более четкого изображения. Если изображение слишком темное и детали плохо различимы, установите значение от 0 до 20 для улучшения четкости.
Низкая задержка ввода	Выкл. / Вкл.	Отключить буфер кадров для уменьшения задержки ввода.
Game Color (Игровой цвет)	0 ~ 20	Функция Game Color (Игровой цвет) обеспечивает 0–20 уровней регулировки насыщенности для улучшения качества изображения.
Adaptive-Sync	Выкл. / Вкл.	Отключить или включить Adaptive-Sync. Напоминание о работе Adaptive-Sync: при включении функции Adaptive-Sync в некоторых игровых средах может наблюдаться мигание (Flashing).
Dial Point (Точка прицела)	Выкл / Вкл / Динамический	Функция «Точка прицела» размещает индикатор прицеливания в центре экрана, помогая игрокам точно и аккуратно целиться в играх от первого лица (FPS).
Sniper Scope (Прицел)	Off (Выкл.) / 2X / 3X / 4X	Локально увеличьте масштаб для облегчения прицеливания во время стрельбы.
MBR	0 ~ 20	MBR (снижение размытия движения) предоставляет 0–20 уровней регулировки для уменьшения размытия движения. Примечание 1. Функция MBR может быть настроена при выключенном Adaptive-Sync/m и частоте обновления ≥ 75 Гц. 2. Яркость экрана будет уменьшаться по мере увеличения значения настройки.
MBR Sync	Выкл. / Вкл.	Отключить или включить синхронизацию MBR Sync (удаление размытия движения).

Overdrive (Разгон)	Normal (Нормальный)	Настройка времени отклика. Примечание 1. Если пользователь устанавливает параметр OverDrive (Разгон) в значение «Fastest (Самый быстрый)», изображение на экране может стать размытым. Пользователь может изменить уровень OverDrive (Разгон) или отключить эту функцию в соответствии со своими предпочтениями. 2. Функция «Extreme (Экстремальный)» доступна только при выключенной технологии Adaptive-Sync и частоте обновления ≥ 75 Гц. 3. При включении функции «Extreme (Экстремальный)» яркость экрана снижается.
	Fast (Быстрый)	
	Faster (Быстрее)	
	Fastest (Самый быстрый)	
	Extreme (Экстремальный)	
Frame Counter (Счетчик кадров)	Выкл / Верхний правый / Нижний правый / Верхний левый / Нижний левый	Отображение частоты V в выбранном углу.
HDMI1	Консоль/DVD/ПК	Выберите тип подключенного устройства. При использовании HDMI1 для подключения игровой консоли или DVD-плеера установите HDMI1 в режим ПК.
HDMI2	Консоль/DVD/ПК	Выберите тип подключенного устройства. При использовании HDMI2 для подключения игровой консоли или DVD-плеера установите HDMI2 в режим ПК.
OverClock (Разгон)	Вкл. или Выкл.	Отключить или включить разгон.

Примечание

- 1). Если «HDR Mode» в разделе «Изобр.» включен, параметры «Игровой режим», «Контроль теней» и «Игровой цвет» не могут быть отрегулированы.
- 2). Если «HDR» в разделе «Изобр.» включен, параметры «Игровой режим», «Контроль теней», «Игровой цвет» и «MBR» не могут быть отрегулированы. Параметр «Экстремальный» в разделе «Overdrive» недоступен.
- 3). Если «Цвет. простр.» в разделе «Изобр.» установлен на sRGB, параметры «Игровой режим», «Контроль теней» и «Игровой цвет» не могут быть отрегулированы.

Picture (Изобр.)



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

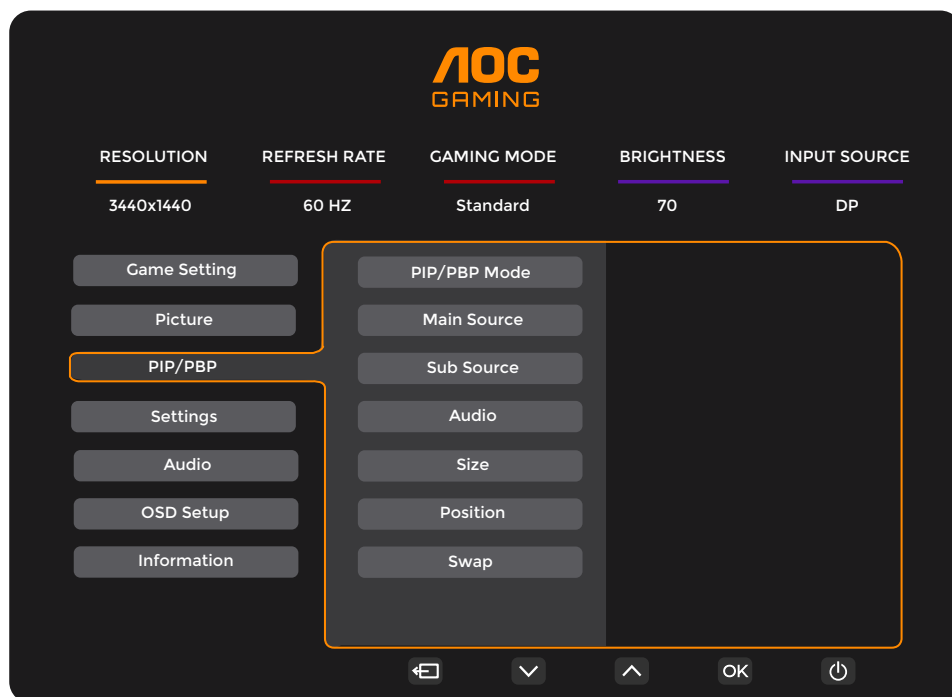
Blue (Синий)	0-100	Усиление синего из цифрового регистра.
R.Saturation (Насыщ. красн.)	0-100	Регулировка насыщенности
G.Saturation (Насыщ. зел.)	0-100	
B.Saturation (Насыщ. син.)	0-100	
C.Saturation (Насыщ. голуб.)	0-100	
M.Saturation (Насыщ. пурп.)	0-100	
Y.Saturation (Насыщ. желт.)	0-100	
R.Hue (Красн.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

Image Ratio (Формат Изображ.)	Full (Полноэкранный) / Aspect (Пропорции) / 1:1 / 17» (4:3) / 19» (4:3) / 19» (5:4) / 19»W (16:10) / 21,5»W (16:9) / 22»W (16:10) / 23»W (16:9) / 23,6»W (16:9) / 24»W (16:9) / 27»W (16:9)	Выберите соотношение изображения для отображения.
-------------------------------------	--	---

Примечание

- 1) Если «HDR Mode» установлен в любое значение, кроме Off (Выкл.), параметры «Contrast (Контраст)», «Dark Boost (Усиление темного)», «Gamma (Гамма)», «Brightness (Яркость)», «Color Temp. (Цв. Режим)», «6-Axis Saturation / Hue (Насыщен. / Оттенок)», «Color Space (Цвет. простр.)» и «LowBlue Mode (Режим LowBlue)» не подлежат регулировке.
- 2) Если «HDR» установлен в режим «DisplayHDR», все параметры в разделе «Image Ratio (Формат Изображ.)», кроме «HDR» и «Sharpness (Резк.)», не подлежат регулировке; если «HDR» установлен в режим «HDR Photo», «HDR Movie (HDR Кино)» или «HDR Game (HDR Игра)», параметры «Gamma (Гамма)», «Brightness (Яркость)», «Color Temp. (Цв. Режим)», «6-Axis Saturation / Hue», «Color Space (Цвет. простр.)» и «LowBlue Mode (Режим LowBlue)» не подлежат регулировке.
- 3) Если параметр «Цвет. простр.» установлен в значение sRGB, регулировка параметров «Контраст», «Усиление темного», «Гамма», «Яркость», «Цв. Режим», «6-осевая насыщенность/оттенок», «HDR режим» и «Режим LowBlue» недоступна.
- 4) Если параметр «Яркость» установлен в значение «Чтение», регулировка параметров «Контраст», «Усиление темного», «Цв. Режим», «6-осевая насыщенность/оттенок», «Цвет. простр.» и «Режим LowBlue» недоступна.
- 5) Если параметр «Игр.реж.» в разделе «Настройка игры» установлен в режим, отличный от «Стандарт», регулировка параметров «Яркость», «6-осевая насыщенность/оттенок», «HDR режим» и «Цвет. простр.» недоступна.

PIP/PBP



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

ПРИМЕЧАНИЕ:

1) Когда «HDR» в разделе «Яркость» установлен в состояние, отличное от выключенного, все элементы в разделе «PIP/PBP» становятся недоступными для настройки.

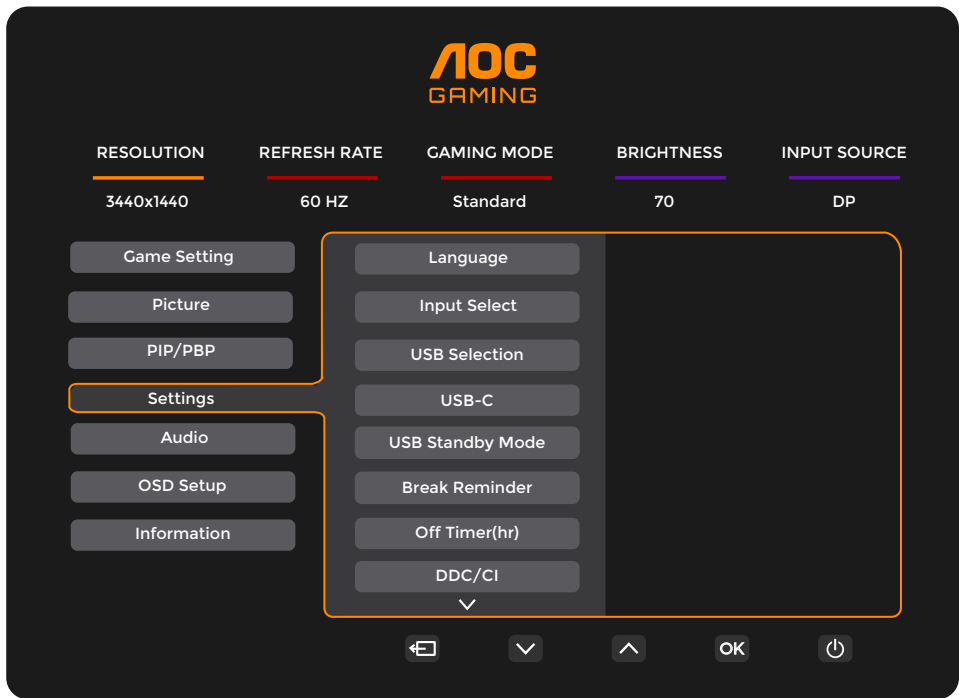
2) При включении PBP/PIP совместимость источников сигнала основного и вторичного экранов приведена ниже:

PBP		Основной источник			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Дополнительный источник	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

PIP		Основной источник			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Дополнительный источник	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

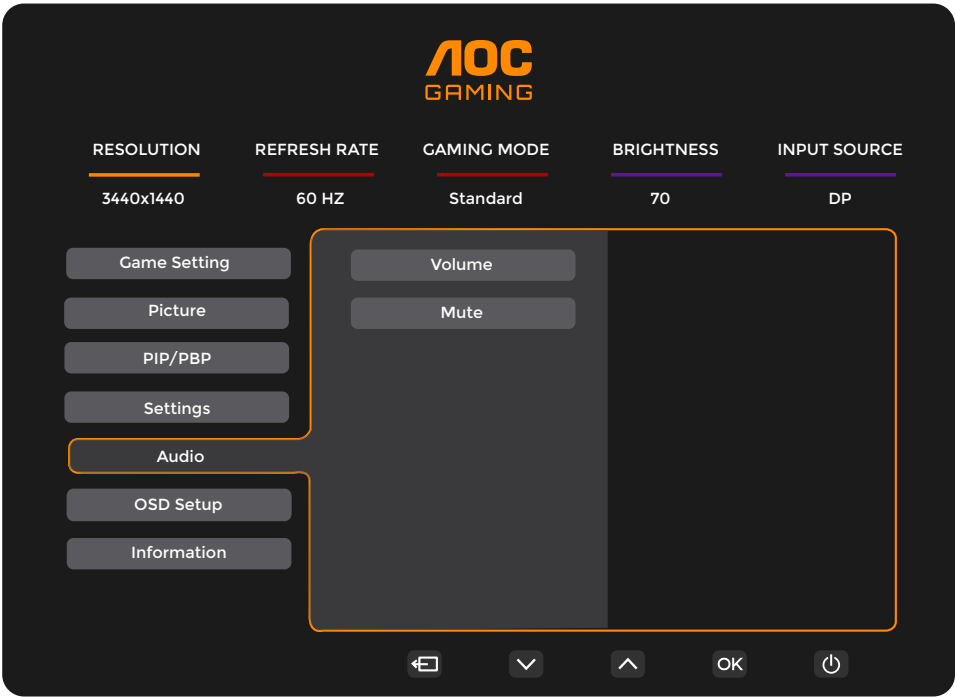
* : При включении функции PIP, если в качестве источников сигнала для основного и дополнительного экранов одновременно используются HDMI и DisplayPort, другой порт DisplayPort поддерживает разрешение не выше WQHD с частотой 60 Гц и глубиной цвета 8 бит (в формате RGB или YCbCr 444 либо 420).

Settings (Настройки)



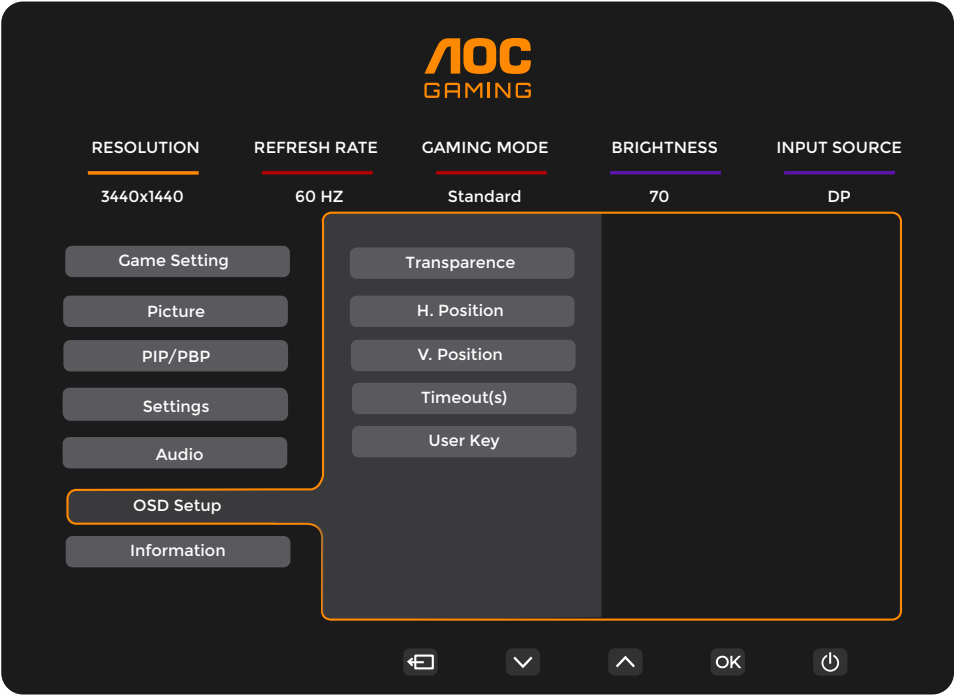
Язык		Выберите язык экранного меню (OSD).
Input Select (Выбор Входа)	Авто / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Выберите источник входного сигнала.
USB Selection (USB Выбор)	Авто / USB C / USB up (USB восходящий)	Выберите путь для данных восходящего канала USB
USB-C	High Data Speed (Выс. скор. пер. дан.)/ High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

Audio (Аудио)



Volume (Громкость)	0-100	Регулировка уровня громкости.
Mute (Без звука)	Выкл. / Вкл.	Отключите звук.

OSD Setup (Настр. меню)



Transparence (Прозр.)	0-100	Настройка прозрачности OSD.
Положение	0-100	Настройка горизонтального положения OSD.
Положение	0-100	Настройка вертикального положения OSD.
Тайм-аут (с)	5-120	Настройка тайм-аута OSD.
User Key (Кнопка пользов.)	Gaming Mode (Игровой режим) / Прицел снайпера / Frame Counter (Счетчик кадров)	Назначьте меню быстрого доступа на клавишу «V» в разделе User (Пользов.).

Information (Инфо.)

AOC
GAMING

RESOLUTION
3440x1440

REFRESH RATE
60 HZ

GAMING MODE
Standard

BRIGHTNESS
70

INPUT SOURCE
DP

Game Setting

Picture

PIP/PBP

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name
CU34G4ZCA

Resolution
3440(H)x1440(V)

HDR
SDR

Sync
Adaptive-Sync

Firmware Date
xxxxxxx

Serial Number
xxxxxxxxxxxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

Светодиодный индикатор

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

Устранение неполадок

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

Технические характеристики

Общие технические характеристики

Панель	Название модели	CU34G4ZCA	
	Система развертки	TFT цветной ЖК-дисплей	
	Размер видимого изображения	86,4 см по диагонали	
	Шаг пикселя	0,23175 мм (Г) x 0,23175 мм (В)	
	Цвет отображения	1,07 млрд ^[1]	
Others (Другое)	Диапазон горизонтальной развертки	30 кГц~380 кГц	
	Максимальный размер горизонтальной развертки	797,22 мм	
	Диапазон вертикальной развертки	48~250 Гц ^[1]	
	Вертикальный размер сканирования (максимальный)	333,72 мм	
	Оптимальное предустановленное разрешение	3440x1440@60Hz	
	Максимальное разрешение	3440X1440@250Hz ^[2]	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Источник питания	100~240 В~, 50/60 Гц, 2 А	
	Потребляемая мощность	Типичное (яркость и контрастность по умолчанию)	31Вт
		Макс. (Яркость = 100, контрастность = 100)	≤200Вт
		Режим ожидания	≤0,5 Вт
	Рассеивание тепла	Нормальная работа	150,80 БТЕ/ч (тип.)
		Сон (режим ожидания)	<1,71 БТЕ/ч
		Режим выключения	<1,02 БТЕ/ч
		Режим выключения (переключатель переменного тока)	0 БТЕ/ч
Физические характеристики	Тип разъема	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx2/USB восходящий/Выход для наушников	
	Тип сигнального кабеля	Съемный	
Экологические условия	Температура	Рабочие	0°C~40°C
		Неэксплуатационная	-25°C~55°C
	Влажность	Рабочие	10%~85% (без конденсации)
		Неэксплуатационная	5%~93% (без конденсации)
	Высота	Рабочие	0 м~5000 м (0 футов~16404 фута)
		Неэксплуатационная	0 м~12192 м (0 футов~40000 футов)



ПРИМЕЧАНИЕ

[1]: Данное устройство поддерживает отображение до 1,07 млрд цветов при условиях конфигурации, приведенных в таблице ниже (некоторые параметры могут быть скрыты из-за особенностей драйверов видеокарт; фактическая поддержка зависит от видеокарты). Видеокарта должна поддерживать технологию DSC:

Version (Версия) сигнала Format цвета Статус Бит цвета	HDMI2.1		DisplayPort1.4		USB C@ USB Выс. скор. пер. дан.		USB C@ USB Высок. разр.	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
WQHD 250 Гц 10 бит/ канал	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)
WQHD 250 Гц 8 бит/ канал	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)
WQHD 240 Гц 10 бит/ канал	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 240 Гц 8 бит/ канал	OK	OK	OK	OK(DSC)	OK(DSC)	OK(DSC)	OK	OK(DSC)
WQHD 200 Гц 10 бит/ канал	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
Низкое разрешение 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Низкое разрешение 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

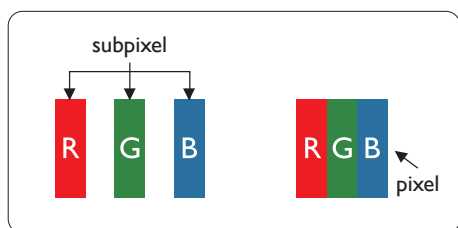
[2]: Разгон достигается при разрешении 3440x1440@250Hz. Если при разгоне возникают ошибки отображения, пожалуйста, установите частоту обновления на 240Hz.

Политика АОС в отношении дефектов пикселей панели мониторов

АОС стремится поставлять продукцию высочайшего качества. Мы используем одни из самых передовых производственных процессов в отрасли и применяем строгий контроль качества. Однако дефекты пикселей или субпикселей на панелях мониторов иногда неизбежны.

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

Кроме того, компания АОС устанавливает еще более строгие стандарты качества для определенных типов или комбинаций дефектов пикселей, которые являются более заметными по сравнению с другими. Данная политика действует по всему миру.



Пиксели и субпиксели

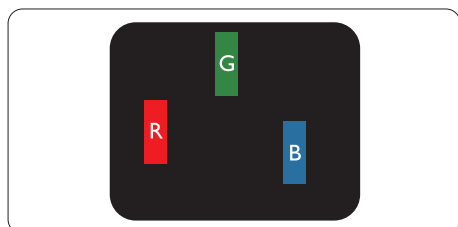
Пиксель (элемент изображения) состоит из трех субпикселей основных цветов: красного, зеленого и синего. Совокупность множества пикселей формирует изображение. Если все субпиксели одного пикселя активны, три цветных субпикселя визуально воспринимаются как один белый пиксель. Если все субпиксели выключены, они воспринимаются как один черный пиксель. Другие комбинации активных и неактивных субпикселей отображаются как пиксели иных цветов.

Типы дефектов пикселей

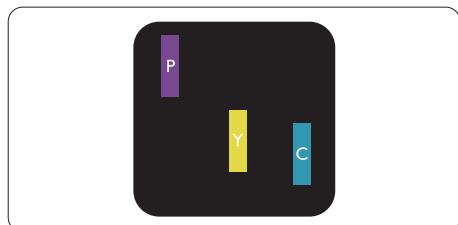
Дефекты пикселей и субпикселей проявляются на экране по-разному. Существует две категории дефектов пикселей и несколько типов дефектов субпикселей в каждой категории.

Дефекты ярких точек

Дефекты ярких точек проявляются в виде пикселей или субпикселей, которые постоянно светятся или находятся во включенном состоянии ('On (Вкл.)'). Таким образом, яркая точка — это субпиксель, который выделяется на экране при отображении монитором темного узора. Различают следующие типы дефектов ярких точек.

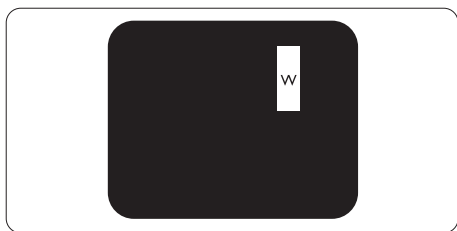


Один светящийся красный, зеленый или синий субпиксель.



Два смежных светящихся субпикселя:

- Red (Красный) + Blue (Синий) = Фиолетовый
- Red (Красный) + Green (Зеленый) = Желтый
- Green (Зеленый) + Blue (Синий) = Голубой



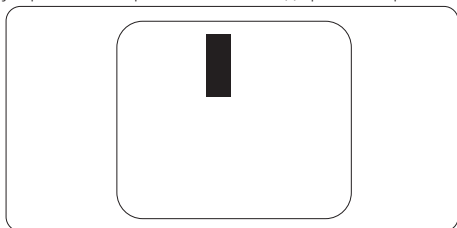
Три смежных светящихся субпикселя (один белый пиксель).

Примечание

Яркая красная или синяя точка должна быть более чем на 50% ярче соседних точек, тогда как зеленая яркая точка должна быть на 30% ярче соседних точек.

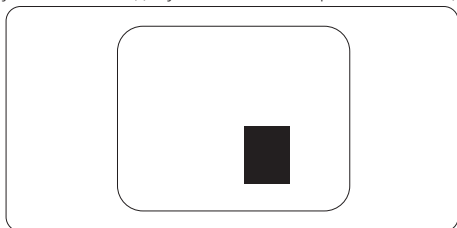
Дефекты черных точек

Дефекты черных точек проявляются в виде пикселей или субпикселей, которые постоянно остаются темными или находятся в выключенном состоянии ('Off (Выкл.)). Таким образом, темная точка — это субпиксель, который выделяется на экране при отображении монитором светлого узора. Ниже перечислены типы дефектов черных точек.



Близость расположения дефектов пикселей

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



Допуски на дефекты пикселей

Для того чтобы монитор АОС подлежал ремонту или замене по причине дефектов пикселей в течение гарантийного срока, его панель должна содержать дефекты пикселей или субпикселей, количество которых превышает допуски, указанные в электронном руководстве пользователя.

ДЕФЕКТЫ В ВИДЕ ЯРКИХ ТОЧЕК	ДОПУСТИМЫЙ УРОВЕНЬ
1 светящийся субпиксель	2
2 смежных светящихся субпикселя	1
3 смежных светящихся субпикселя (один белый пиксель)	0
Расстояние между двумя дефектами в виде ярких точек*	≥15 мм
Общее количество дефектов в виде ярких точек всех типов	2
ДЕФЕКТЫ В ВИДЕ ЧЕРНЫХ ТОЧЕК	ДОПУСТИМЫЙ УРОВЕНЬ
1 темный субпиксель	5 или менее
2 смежных темных субпикселя	2 или менее
3 смежных темных субпикселя	≤0
Расстояние между двумя дефектами типа «черная точка»*	≥15 мм
Общее количество дефектов типа «черная точка» всех видов	5 или менее
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ДЕФЕКТОВ ТОЧЕК	ДОПУСТИМЫЙ УРОВЕНЬ
Общее количество дефектов типа «яркая точка» или «черная точка» всех видов	5 или менее

Примечание

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

Предустановленные режимы отображения

Стандарт	РАЗРЕШЕНИЕ (±1 Гц)	ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ ЧАСТОТА (кГц)	ВЕРТИКАЛЬНАЯ ЧАСТОТА (Гц)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@67Hz	35	67
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
WXGA+	1440x900@60Hz	55.935	59.887
	832x624@75Hz	49.725	74.77
	1680x1050@60Hz	64.674	59.883
Full HD	1920x1080@60Hz	67.5	60
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
	1280x720@60Hz	44.772	59.855
	1280x960@60Hz	60	60
	2560x1080@60Hz	67.173	59.976
QHD	2560x1440@120Hz	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 (Разгон))	372.5	250

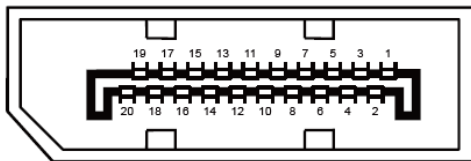
Примечание: согласно стандарту VESA, при расчёте частоты обновления (частоты поля) различных операционных систем и видеокарт может наблюдаться погрешность (+/-1 Гц). Для повышения совместимости номинальная частота обновления данного изделия была округлена. Пожалуйста, ориентируйтесь на фактические характеристики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

Назначение контактов



19-контактный кабель цветного сигнала дисплея

Номер контакта	Название сигнала	Номер контакта	Название сигнала	Номер контакта	Название сигнала
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	DDC/CEC Заземление
2.	Экран TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V Питание
3.	TMDS Data 2-	11.	Экран тактового сигнала TMDS	19.	Обнаружение горячего подключения
4.	Данные TMDS 1+	12.	Тактовый сигнал TMDS-		
5.	Экран данных TMDS 1	13.	CEC		
6.	Данные TMDS 1-	14.	Зарезервировано (не подключено на устройстве)		
7.	Данные TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Экран данных TMDS 0	16.	SDA		



20-контактный кабель цветного сигнала дисплея

Номер контакта	Название сигнала	Номер контакта	Название сигнала
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	Обнаружение горячего подключения
9	ML_Lane 1 (p)	19	Возврат DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Функция Plug & Play DDC2B

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

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

