

AOC

GAMING



Manual do Usuário

CU34GZCA

AOC GAMING MONITOR

Segurança.....	1
Convenções Nacionais.....	1
Energia.....	2
Instalação.....	3
Limpeza	4
Outros.....	5
Configuração.....	6
Conteúdo da Embalagem	6
Montagem do Suporte e da Base.....	7
Ajuste do ângulo de visualização	8
Conectando o 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 (Conf Jogo)	16
Picture (Img.).....	18
PIP/PBP	21
Settings (Definições).....	23
Audio (Áud).....	24
OSD Setup (Config. Menu OSD).....	25
Information (Informações)	26
Indicador LED	27
Solução de problemas	28
Especificação.....	29
Especificação Geral.....	29
Política de Defeitos de Pixel do Painel dos Monitores AOC.....	31
Modos de Exibição Predefinidos.....	33
Atribuição de Pinos.....	34
Plug and Play.....	35

Segurança

Convenções Nacionais

As subseções a seguir descrevem as convenções nacionais utilizadas neste documento.

Notas, Cuidados e Avisos

Ao longo deste guia, blocos de texto podem ser acompanhados por um ícone e impressos em negrito ou itálico. Esses blocos são notas, cuidados e avisos, e são usados da seguinte forma:



NOTA: Uma NOTA indica informações importantes que auxiliam no melhor uso do seu sistema de computador.



CUIDADO: Um CUIDADO indica possível dano ao hardware ou perda de dados e orienta sobre como evitar o problema.



AVISO: Um AVISO indica potencial risco de danos físicos e orienta sobre como evitar o problema.

Alguns avisos podem aparecer em formatos alternativos e podem não ser acompanhados por um ícone. Nesses casos, a apresentação específica do aviso é determinada pela autoridade reguladora.

Energia



O monitor deve ser operado somente com o tipo de fonte de energia indicado na etiqueta. Se você não tiver certeza do tipo de energia fornecida em sua residência, consulte seu revendedor ou a companhia local de energia.



O monitor está equipado com um plugue aterrado de três pinos, contendo um terceiro pino (de aterramento). Este plugue só se encaixa em tomadas aterradas, como medida de segurança. Caso sua tomada não aceite o plugue de três pinos, contrate um eletricitista para instalar a tomada adequada ou utilize um adaptador para aterrar o equipamento com segurança. Não neutralize a função de segurança do plugue aterrado.



Desconecte a unidade durante tempestades com raios ou quando não for utilizá-la por longos períodos. Isso protegerá o monitor contra danos causados por surtos de energia.



Não sobrecarregue filtros de linha e extensões. A sobrecarga pode resultar em incêndio ou choque elétrico.



Para garantir operação satisfatória, utilize o monitor somente com computadores certificados pela UL que possuam tomadas configuradas adequadamente, marcadas entre 100-240 V CA, mínimo 5 A.



A tomada de parede deve ser instalada próxima ao equipamento e deve ser de fácil acesso.

Instalação

 Não coloque o monitor sobre carrinhos, suportes, tripés, suportes de parede ou mesas instáveis. Se o monitor cair, pode ferir uma pessoa e causar danos graves a este produto. Use 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 insira qualquer objeto na fenda do gabinete do monitor. Isso pode danificar componentes do circuito, causando incêndio ou choque elétrico. Nunca derrame líquidos sobre o monitor.

 Não coloque a frente do produto no chão.

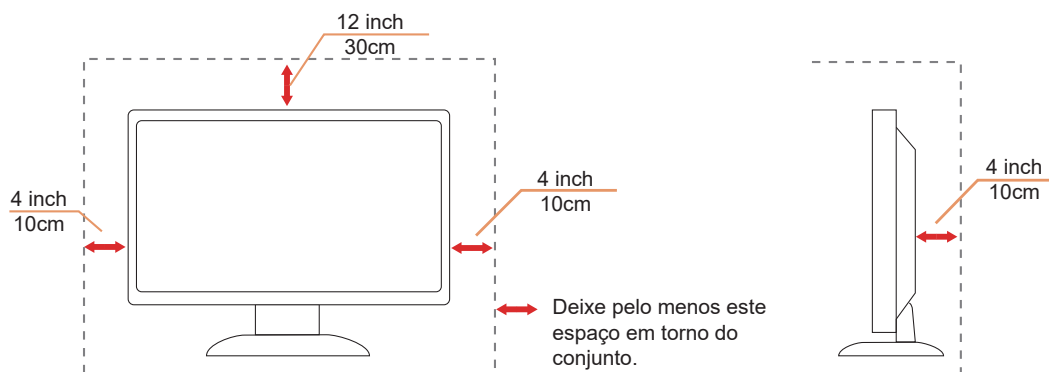
 Se for montar o monitor na parede ou em prateleira, utilize um kit de montagem aprovado pelo fabricante e siga as instruções do kit.

 Deixe um espaço ao redor do monitor conforme mostrado abaixo. Caso contrário, a circulação de ar pode ser inadequada, podendo causar superaquecimento, incêndio ou danos ao monitor.

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

Veja abaixo as áreas recomendadas de ventilação ao redor do monitor quando instalado na parede ou no suporte:

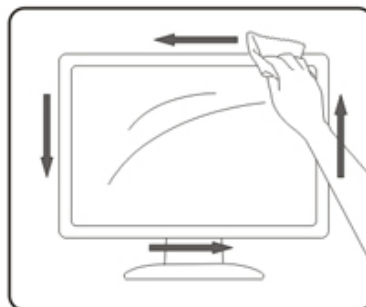
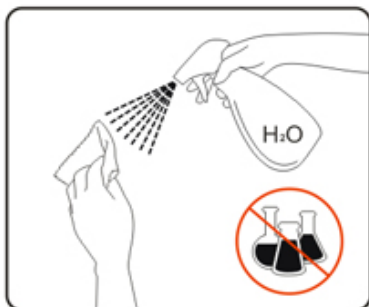
Instalado com suporte



Limpeza

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

 Ao limpar, utilize um pano de algodão macio ou microfibra. O pano deve estar úmido e quase seco; não permita que líquido entre no gabinete.



 Desconecte o cabo de alimentação antes de limpar o produto.

Outros



Se o produto emitir cheiro estranho, som ou fumaça, desconecte o plugue de alimentação IMEDIATAMENTE e contate um Centro de Serviço.



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



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



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



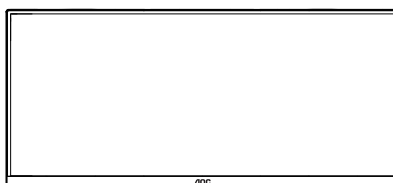
Os cabos de alimentação devem possuir aprovação de segurança. Para a Alemanha, utilize o tipo H03VV-F, 3G, 0,75 mm² ou superior. Para outros países, utilize os tipos adequados conforme as normas locais.



A pressão sonora excessiva de fones de ouvido intra-auriculares e circum-auriculares pode causar perda auditiva. Ajustar o equalizador no nível máximo aumenta a tensão de saída dos fones e, conseqüentemente, o nível de pressão sonora.

Configuração

Conteúdo da Embalagem



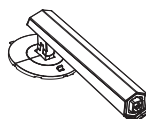
Monitor



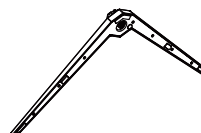
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



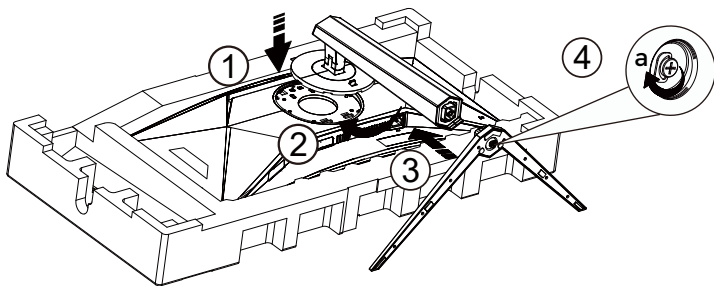
USB Cable

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

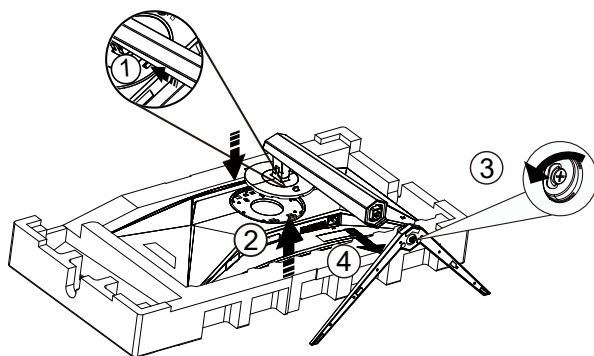
Montagem do Suporte e da Base

Monte ou remova a base seguindo os passos abaixo.

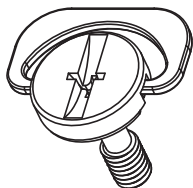
Configuração:



Remoção:

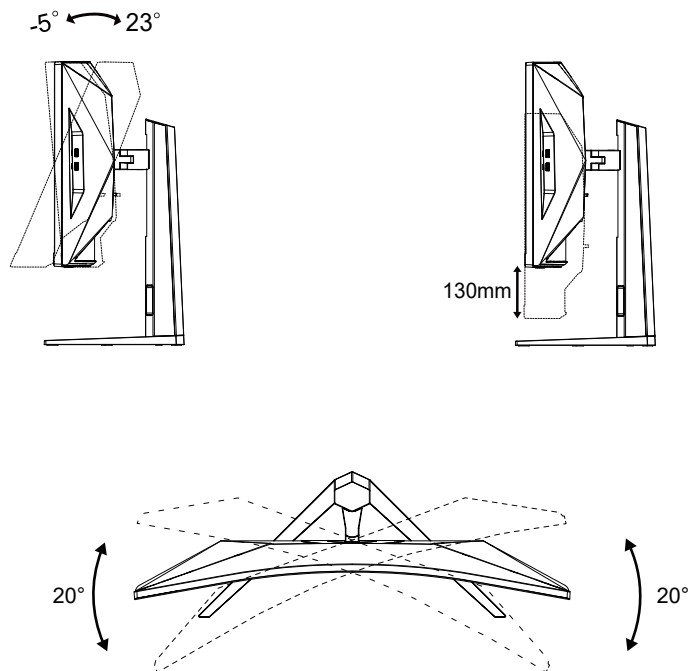


Especificação do parafuso da base: M6*23 mm (comprimento útil da rosca: 5,5 mm)



Ajuste do ângulo de visualização

Para obter a melhor experiência de visualização, recomenda-se que o usuário certifique-se de olhar diretamente para toda a face da tela e, em seguida, ajuste o ângulo do monitor conforme sua preferência pessoal. Segure o suporte para evitar que o monitor tombe ao alterar o ângulo. Você pode ajustar o monitor conforme indicado abaixo:



NOTA:

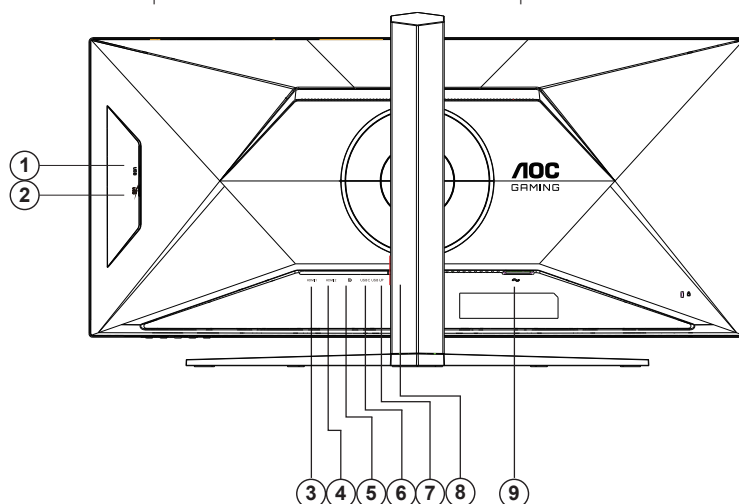
Não toque na tela LCD ao alterar o ângulo. Tocar na tela LCD pode causar danos.

Aviso

- Para evitar danos potenciais à tela, como descolamento do painel, certifique-se de que o monitor não incline para baixo mais do que -5 graus.
- Não pressione a tela ao ajustar o ângulo do monitor. Segure apenas a moldura.

Conectando o 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 up
8. Fone de Ouvido
9. Energia

Conectar ao PC

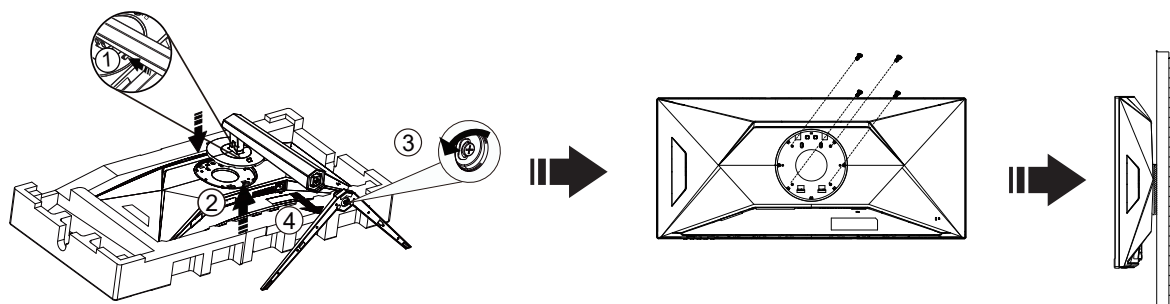
1. Conecte firmemente o cabo de alimentação na parte traseira do monitor.
2. Desligue o computador e desconecte o cabo de alimentação.
3. Conecte o cabo de sinal do monitor ao conector de vídeo na parte traseira do computador.
4. Conecte o cabo de alimentação do computador e do monitor em uma tomada próxima.
5. Ligue o computador e o monitor.

Se o monitor exibir uma imagem, a instalação estará concluída. Caso não exiba imagem, consulte a seção de Solução de Problemas.

Para proteger os equipamentos, sempre desligue o PC e o monitor LCD antes de conectar.

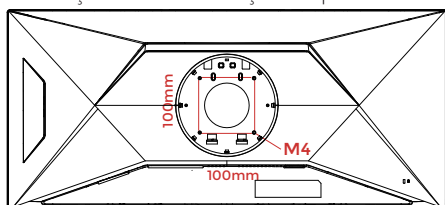
Montagem na Parede

Preparação para a instalação de um braço opcional para montagem na parede.

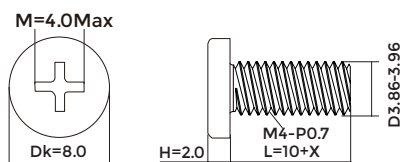


Este monitor pode ser fixado a um braço para montagem na parede adquirido separadamente. Desconecte a energia antes deste procedimento. Siga os passos abaixo:

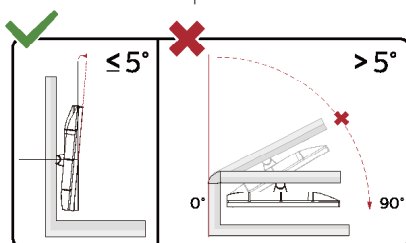
1. Remova a base.
2. Siga as instruções do fabricante para montar o braço para montagem na parede.
3. Posicione o braço para montagem na parede na parte traseira do monitor. Alinhe os furos do braço com os furos na parte traseira do monitor.
4. Insira os quatro parafusos nos furos e aperte-os firmemente.
5. Reconecte os cabos. Consulte o manual do usuário que acompanha o braço opcional para montagem na parede para instruções sobre a fixação na parede.



Especificação dos parafusos de montagem na parede:
M4*(10+X)mm (X=Espessura do suporte de montagem na parede)



Observação: Os furos para parafusos de montagem VESA não estão disponíveis para todos os modelos. Consulte o revendedor ou o departamento oficial da AOC. Sempre contate o fabricante para instalação na parede.



* O design do display pode diferir dos ilustrados.

⚠ AVISO:

1. Para evitar danos potenciais à tela, como descolamento do painel, certifique-se de que o monitor não incline para baixo mais do que -5 graus.
2. Não pressione a tela ao ajustar o ângulo do monitor. Segure apenas a moldura.

Função Adaptive-Sync

1. A função Adaptive-Sync funciona com DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Placa Gráfica Compatível: A lista recomendada está abaixo, podendo também ser consultada em 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 e R7 265)
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Série Radeon™ R9 Nano
- Série Radeon™ R9 Fury
- Série Radeon™ R9/R7 200 (exceto R9 270/X e 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

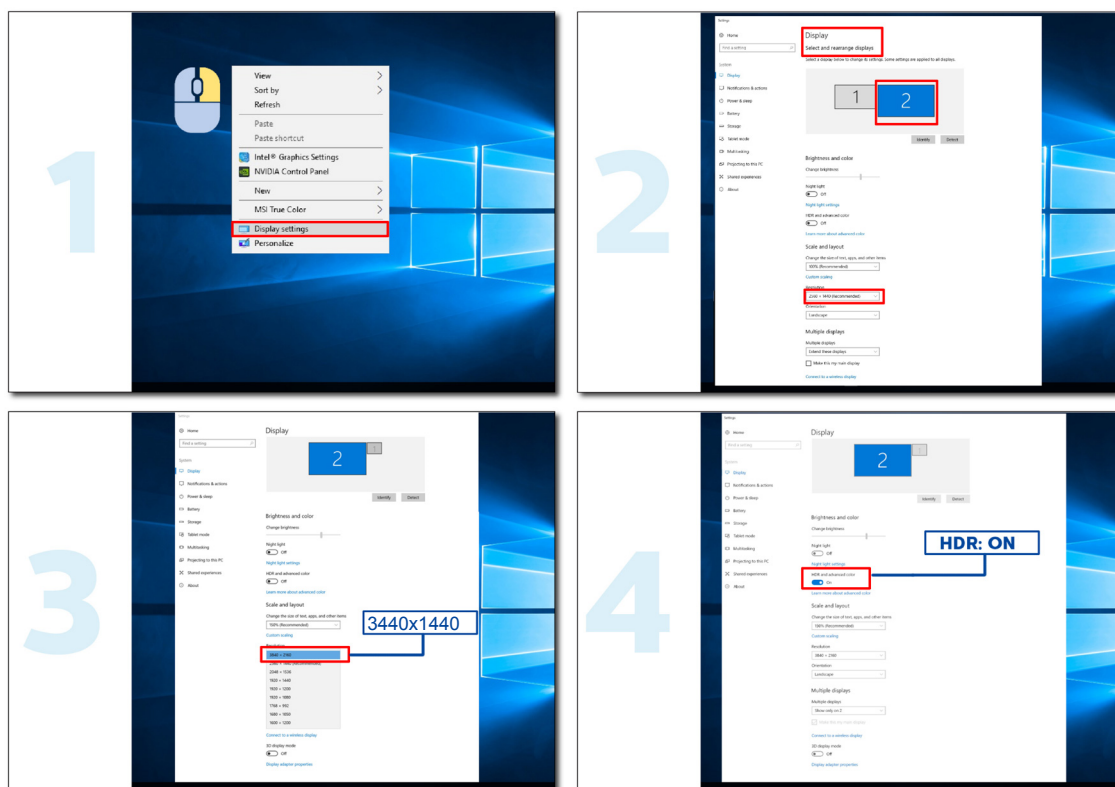
HDR

É compatível com sinais de entrada no formato HDR10.

O monitor pode ativar automaticamente a função HDR se o player e o conteúdo forem compatíveis. Por favor, entre em contato com o fabricante do dispositivo e o fornecedor do conteúdo para obter informações sobre a compatibilidade do seu dispositivo e conteúdo. Selecione "DESLIGADO" para a função HDR quando não houver necessidade de ativação automática.

Nota:

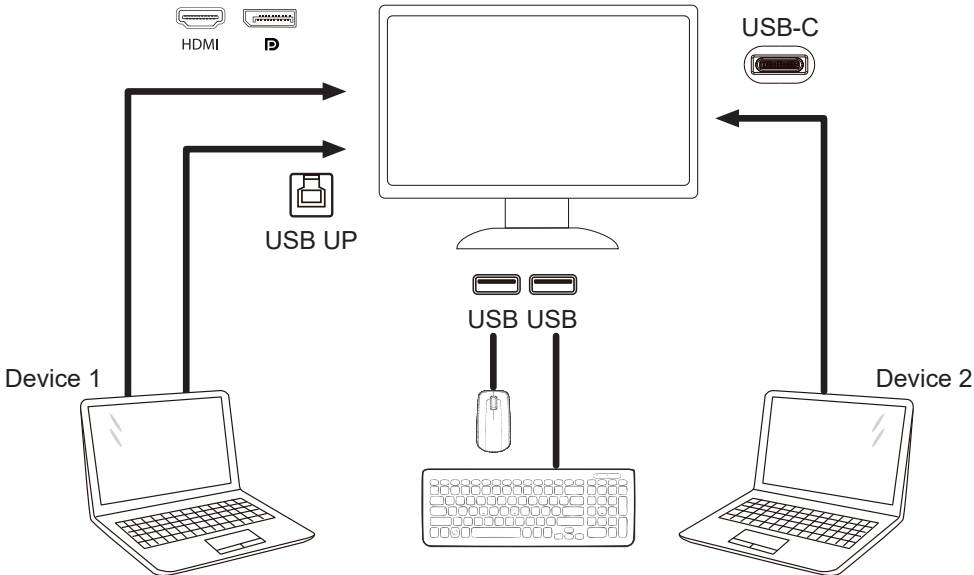
1. Nenhuma configuração especial é necessária para a interface DisplayPort/HDMI em versões do WIN10 anteriores à V1703.
2. Apenas a interface HDMI está disponível, e a interface DisplayPort não funciona na versão WIN10 V1703.
3. A resolução 3840x2160 é recomendada apenas para players de Blu-ray, Xbox e PlayStation.
 - a. A resolução do monitor está configurada para 3440*1440, e a função HDR está predefinida como ON (Lig.).
 - b. Após acessar um aplicativo, o melhor efeito HDR pode ser obtido ao alterar a resolução para 3440*1440 (se disponível).



Função KVM

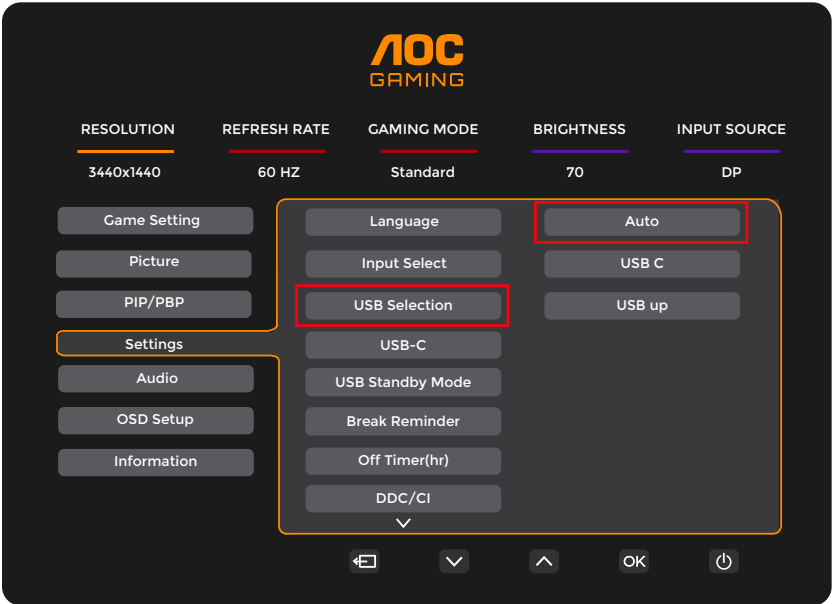
O que é KVM?
Com a função KVM, é possível exibir a imagem de dois PCs, dois notebooks ou um PC e um notebook em um único monitor AOC, controlando ambos os dispositivos com um único conjunto de teclado e mouse. Alterne o controle entre os dispositivos PC ou notebook selecionando a fonte de sinal de entrada na opção “Input Select (Sel. de Entrada)” do menu OSD.

Como usar o KVM?
Passo 1: Conecte um dispositivo (PC ou notebook) ao monitor via USB C.
Passo 2: Conecte o outro dispositivo ao monitor via HDMI ou DisplayPort. Em seguida, conecte também este dispositivo ao monitor com USB upstream.
Passo 3: Conecte seus periféricos (teclado e mouse) ao monitor via porta USB.



Note: Display design may differ from that illustrated

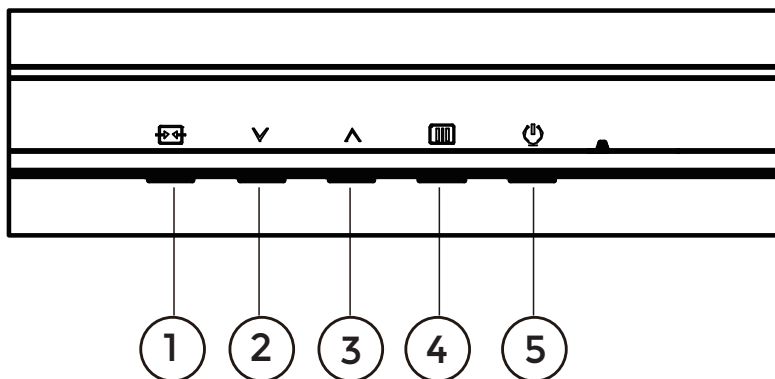
Passo 4: Acesse as Definições. Vá para a página de Definições e selecione “Auto”, “USB C” ou “USB UP” na aba USB Selection.



USB Selection (USB Seleção)	Descrição da função
Auto (Automático)	Auto (Automático) seleciona USB C ou USB up dependendo da Input Source (Fonte entrada).
USB C	Fornece a função de Hub USB através do cabo USB C.
USB up	Fornece função de Hub USB através do cabo USB up.

Ajustando

Tecclas de atalho



1	Source (Fon)/Exit (Sair)
2	User Key (Tecla do Usuário) (Gaming Mode (Modo de jogo))/Diminuir
3	Dial Point (Pt de Discagem)/Aumentar
4	MENU/Enter
5	Energia

MENU/Enter

Pressione para exibir o OSD ou confirmar a seleção.

Energia

Pressione o botão de energia para ligar o monitor.

Dial Point (Pt de Discagem)/Aumentar

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

User Key (Tecla do Usuário) (Game Mode (Modo Jogo))/Diminuir

Personalize esta função de tecla de atalho no menu OSD: Game Mode (Modo Jogo), ,Sniper Scope .
Frame Counter (Cont.Quadro)O padrão de fábrica é .

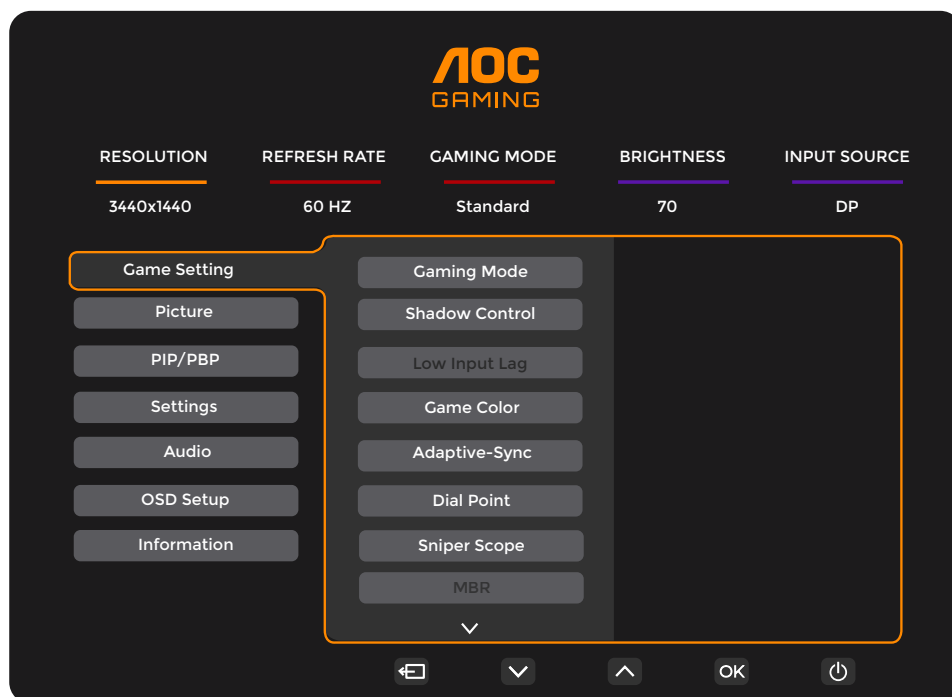
Quando não houver OSD, pressione a tecla “**✓**” para abrir a função modo de jogo, então pressione a tecla “**✓**” ou “**^**” para selecionar o modo de jogo (Standard (Padrão), FPS, RTS, Racing (Corrida), Gamer 1 (Jog.1), Gamer 2 (Jog.2) ou Gamer 3 (Jog.3)) conforme o tipo de jogo.

Source (Fon)/Exit (Sair)

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

Configuração do OSD

Instruções básicas e simples sobre as teclas de controle.

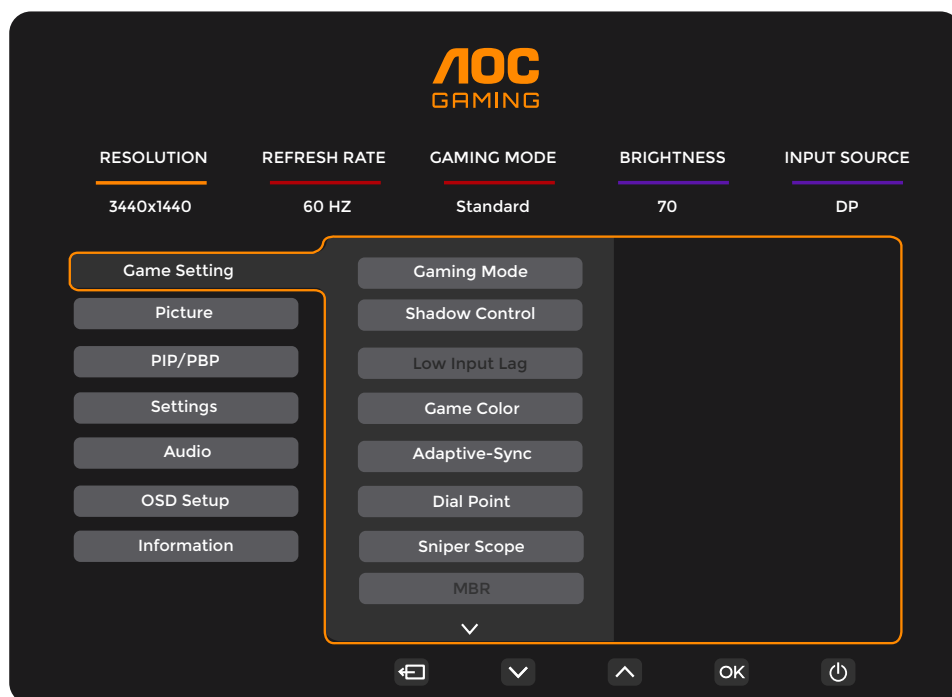


- 1). Pressione o  botão MENU para ativar a janela OSD.
- 2). Pressione  ou  para navegar pelas funções. Quando a função desejada estiver realçada, pressione o  botão MENU / OK para ativá-la; pressione  ou  para navegar pelas funções do submenu. Quando a função do submenu desejada estiver realçada, pressione  botão MENU / OK para ativá-la.
- 3). Pressione  ou  para alterar as definições da função selecionada. Pressione  para sair. Caso deseje ajustar qualquer outra função, repita os passos 2 a 3.
- 4). Função de Bloqueio do OSD: Para bloquear o OSD, mantenha pressionado o  botão MENU enquanto o monitor estiver desligado e, em seguida, pressione  o botão de energia para ligar o monitor. Para desbloquear o OSD, mantenha pressionado o  botão MENU enquanto o monitor estiver desligado e, em seguida, pressione  o botão de energia para ligar o monitor.

Notas:

- 1). Se o produto possuir apenas uma entrada de sinal, o item "Seleção de Entrada" estará desabilitado para ajuste.
- 2). Se a resolução do sinal de entrada for a resolução nativa ou Adaptive-Sync, o item "Prop. Imagem" será inválido.

Game Setting (Conf Jogo)



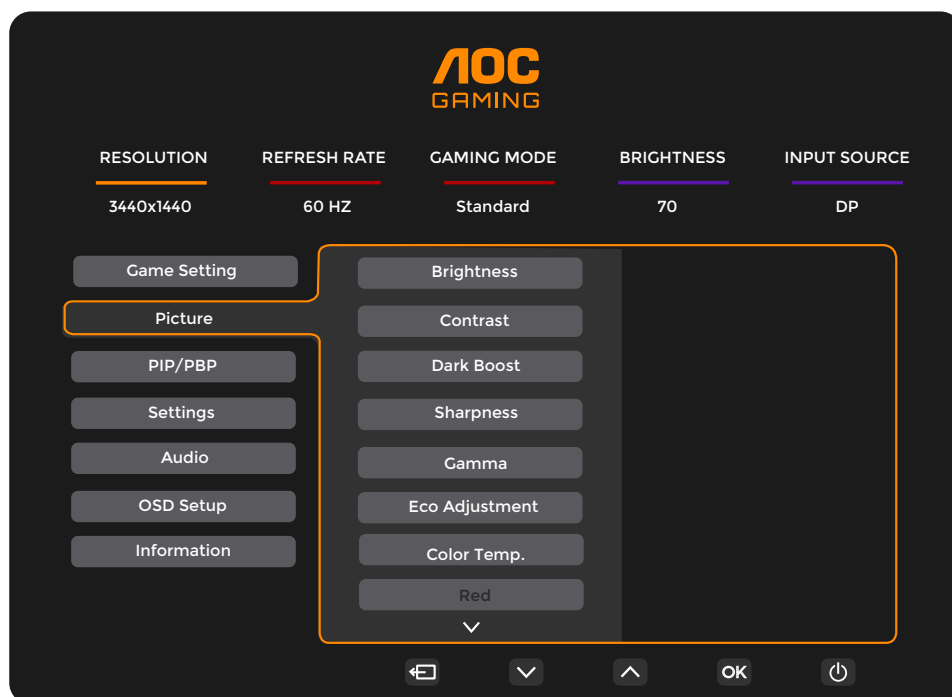
Gaming Mode (Modo de jogo)	Standard (Padrão)	Melhora a legibilidade para jogos adequados na web e Mobile ().
	FPS	Para jogar jogos FPS (First Person Shooters). Melhora os detalhes do nível preto em temas escuros.
	RTS	Para jogar games de RTS (Real Time Strategy). Melhora a qualidade da imagem.
	Racing (Corrida)	Para jogar games Racing, fornece tempo de resposta Fastest (Super-rápido) e alta Saturation (Saturação).
	Gamer 1 (Jog.1)	Configurações de preferência do usuário salvas como Jogador 1.
	Gamer 2 (Jog.2)	Configurações de preferência do usuário salvas como Jogador 2.
	Gamer 3 (Jog.3)	Configurações de preferência do usuário salvas como Jogador 3.
Shadow Control (Cont.Sombra)	0 ~ 20	O Controle de Sombra padrão é 0; o usuário final pode ajustar de 0 a 20 para aumentar o contraste e obter uma imagem mais nítida. Se a imagem estiver muito escura para visualizar os detalhes claramente, ajuste o valor de 0 a 20 para melhorar a nitidez.
Baixa latência de entrada	Desligado / Ligado	Desligue o buffer de quadros para diminuir a latência de entrada.
Game Color (Cor do Jogo)	0 ~ 20	A Cor do Jogo oferece níveis de 0 a 20 para ajustar a saturação e obter uma imagem aprimorada.
Adaptive-Sync	Desligado / Ligado	Desative ou ative o Adaptive-Sync. Lembrete de execução do Adaptive-Sync: Quando o recurso Adaptive-Sync está ativado, pode ocorrer flashing em alguns ambientes de Game.
Dial Point (Pt de Discagem)	Desligado / Ligado / Dinâmico	A função "Dial Point (Pt de Discagem)" posiciona um indicador de mira no centro da tela, auxiliando os jogadores em jogos First Person Shooter (FPS) com uma mira precisa e exata.
Sniper Scope	Desligado / 2X / 3X / 4X	Aplique Zoom localmente para facilitar a mira ao atirar.
MBR	0 ~ 20	A função MBR (Redução de Desfoque de Movimento) oferece de 0 a 20 níveis de ajuste para reduzir o desfoque de movimento. Nota: 1. A função MBR pode ser ajustada quando o Adaptive-Sync/m estiver desligado e a taxa de atualização for ≥ 75 Hz. 2. O brilho da tela diminuirá à medida que o valor de ajuste aumentar.
MBR Sync	Desligado / Ligado	Desativar ou Ativar a Sincronização MBR (Motion Blur Remove).

Overdrive	Normal	Ajustar o tempo de resposta. Nota: 1. Se o usuário ajustar o OverDrive para "Fastest (Super-rápido)", a imagem exibida poderá ficar desfocada. Os usuários podem ajustar o nível do OverDrive ou desligá-lo de acordo com suas preferências. 2. A função "Extreme (Extremo)" é opcional quando o Adaptive-Sync está desligado e a taxa de atualização é $\geq 75\text{Hz}$. 3. O brilho da tela diminuirá quando a função "Extreme (Extremo)" estiver ligada.
	Fast (Rápido)	
	Faster (Mais rápido)	
	Fastest (Super-rápido)	
	Extreme (Extremo)	
Frame Counter (Cont.Quadro)	Off (Desl.) / Direita-Cima / Direita-Baixo / Esquerda-Cima / Esquerda-Baixo	Exibir a frequência V no canto selecionado.
HDMI1	Console/DVD/PC	Selecione o tipo de dispositivo conectado. Ao usar HDMI1 para conectar um console de jogos ou DVD player, configure HDMI1 para PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Selecione o tipo de dispositivo conectado. Ao usar HDMI2 para conectar um console de jogos ou DVD player, configure HDMI2 para PC.
OverClock	Ligado ou Desligado	Desative ou ative o OverClock.

Nota:

- 1). Quando o "Modo HDR" em "Picture" estiver ativado, os itens "Modo de jogo", "Controle de Sombra" e "Cor do jogo" não poderão ser ajustados.
- 2). Quando o "HDR" em "Picture" estiver ativado, os itens "Modo de jogo", "Controle de Sombra", "Cor do jogo" e "MBR" não poderão ser ajustados. "Extreme" em "Overdrive" não está disponível.
- 3). Quando o "Espaço de cor" em "Picture" estiver definido como sRGB, os itens "Modo de jogo", "Controle de Sombra" e "Cor do jogo" não poderão ser ajustados.

Picture (Img.)



Brilho	0-100	Ajuste do backlight.
Contraste	0-100	Contraste do registro digital.
Dark Boost (Aum. escuridão)	Off (Desl.) / Level1 (Nív1) / Level2 (Nív2) / Level3 (Nív3)	Realça os detalhes da tela em áreas escuras ou claras para ajustar o brilho na área clara e garantir que não haja saturação excessiva.
Sharpness (Nit.)	0-100	Ajuste de 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 Texto.
	Internet	Modo Internet.
	Game	Modo de jogo.
	Movie (Cinema)	Modo Filme.
	Sports (Esporte)	Modo Esportes.
	Reading (Leitura)	Modo Leitura.
	Uniformity	Modo Uniformidade
Color Temp. (Ajuste de Cor)	Warm (Quente)	Recuperar a temperatura de cor quente da EEPROM.
	Normal	Recuperar a temperatura de cor Normal da EEPROM.
	Cool (Fria)	Recuperar a temperatura de cor fria da EEPROM.
	Usuário	Restaurar a temperatura de cor da EEPROM.
Red (Vermelho)	0-100	Ganho de vermelho do registro digital.
Green (Verde)	0-100	Ganho de verde do registro digital.

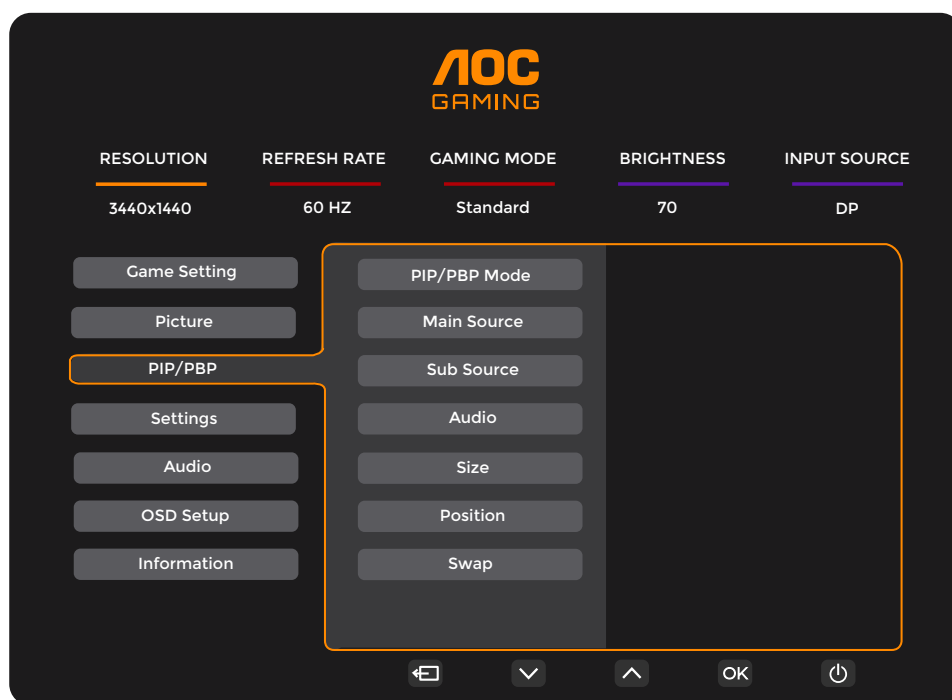
Blue (Azul)	0-100	Ganho de azul do registro digital.
R.Saturation (Satur Vermelha)	0-100	Ajuste de saturação
G.Saturation (Saturação Verde)	0-100	
B.Saturation (Saturação Azul)	0-100	
C.Saturation (Satur Ciana)	0-100	
M.Saturation (Satur Magenta)	0-100	
Y.Saturation (Satur Amarela)	0-100	
R.Hue (Tom Vermelho)	0-100	Ajuste de Hue (Tonalidade)
G.Hue (Tom Verde)	0-100	
B.Hue (Tom Azul)	0-100	
C.Hue (Tom Ciano)	0-100	
M.Hue (Tom Magenta)	0-100	
Y.Hue (Tom Amarelo)	0-100	
HDR	Off (Desl.)	Defina o perfil HDR conforme suas necessidades de uso. Nota: Quando o conteúdo HDR for detectado, a opção HDR será exibida para ajuste.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR Img.)	
	HDR Movie (HDR Cinema)	
	HDR Game	
HDR Mode	Off (Desl.)	Otimizado para a cor e o contraste da imagem, simulando efeito HDR. Nota: Quando conteúdo HDR não for detectado, a opção modo HDR será exibida para ajuste.
	HDR Picture (HDR Img.)	
	HDR Movie (HDR Cinema)	
	HDR Game	
DCR	Off (Desl.)	Desative a taxa de contraste dinâmico.
	On (Lig.)	Ative a taxa de contraste Dynamic (Dinâmico).
Color Space (Espaço de cor)	Panel Native	Fornece o Color Gamut nativo.
	sRGB	Espaço de cor sRGB.
LowBlue Mode (Modo de LowBlue)	Off (Desl.)	Reduz a emissão de luz azul controlando a temperatura de cor.
	Multimedia (Multimídia)	
	Internet	
	Office (Escritório)	
	Reading (Leitura)	

Image Ratio (Prop. Imagem)	Full (Completo) / Aspect (Aspecto) / 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 proporção da imagem para exibição.
----------------------------	--	---

Nota:

- 1) Quando o "HDR Mode" estiver configurado para qualquer opção diferente de Off (Desl.), os itens "Contrast (Contraste)", "Dark Boost (Aum escuridão)", "Gamma", "Brightness (Brilho)", "Color Temp. (Ajuste de Cor)", "Saturação / Hue (Tonalidade) em 6 eixos", "Color Space (Espaço de cor)" e "LowBlue Mode (Modo de LowBlue)" não poderão ser ajustados.
- 2) Quando o "HDR" estiver configurado como "DisplayHDR", todos os itens em "Image Ratio (Prop. Imagem)", exceto "HDR" e "Sharpness (Nit.)", não poderão ser ajustados;
Quando o "HDR" estiver configurado como "Foto HDR", "Filme HDR" ou "Jogo HDR", os itens "Gamma", "Brightness (Brilho)", "Color Temp. (Ajuste de Cor)", "Saturação / Hue (Tonalidade) em 6 eixos", "Color Space (Espaço de cor)" e "LowBlue Mode (Modo de LowBlue)" não poderão ser ajustados.
- 3) Quando "Espaço de cor" estiver configurado para "sRGB", os itens "Contraste", "Aum escuridão", "Gamma", "Brilho", "Ajuste de Cor", "Saturação / Tonalidade de 6 eixos", "Modo HDR" e "Modo de LowBlue" não poderão ser ajustados.
- 4) Quando "Brilho" estiver configurado para "Leitura", os itens "Contraste", "Aum escuridão", "Ajuste de Cor", "Saturação / Tonalidade de 6 eixos", "Espaço de cor" e "Modo de LowBlue" não poderão ser ajustados.
- 5) Quando "Modo Jogo" em "Conf Jogo" estiver configurado para um modo diferente de "Padrão", os itens "Brilho", "Saturação / Tonalidade de 6 eixos", "Modo HDR" e "Espaço de cor" não poderão ser ajustados.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Modo PIP/PBP)	Desligado / PIP / PBP	Desative ou ative PIP ou PBP.
Main Source (Fonte Princ.)		Selecione a fonte da tela principal.
Sub Source (Seg. Fonte)		Selecione a fonte da tela secundária.
Audio (Áud)	Main Source (Fonte Princ.)	Desative ou ative a configuração de áudio.
	Sub Source (Seg. Fonte)	
Size (Tam)	Pequeno / Médio / Grande	Selecione o tamanho da tela.
Position (Posi)	Direita-Cima	Defina a posição da tela.
	Direita-Baixo	
	Esquerda-Cima	
	Esquerda-Baixo	
Swap (Troc.)	On (Lig.): Swap (Troc.)	Troque a fonte da tela.
	Off (Desligado): nenhuma ação	

Nota:

1) Quando "HDR" em "Brilho" estiver definido como estado não desligado, todos os itens em "PIP/PBP" não poderão ser ajustados.

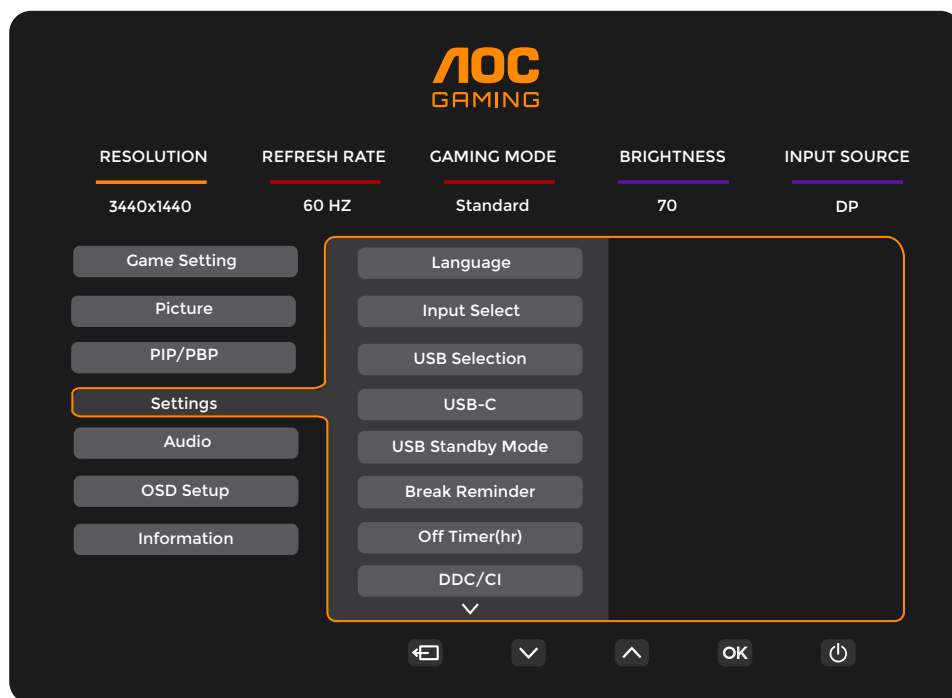
2) Quando PBP/PIP estiver habilitado, a compatibilidade da fonte de entrada da tela principal/tela secundária é a seguinte:

PBP		Fonte principal			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Seg. 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 Source (Seg. Fonte)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

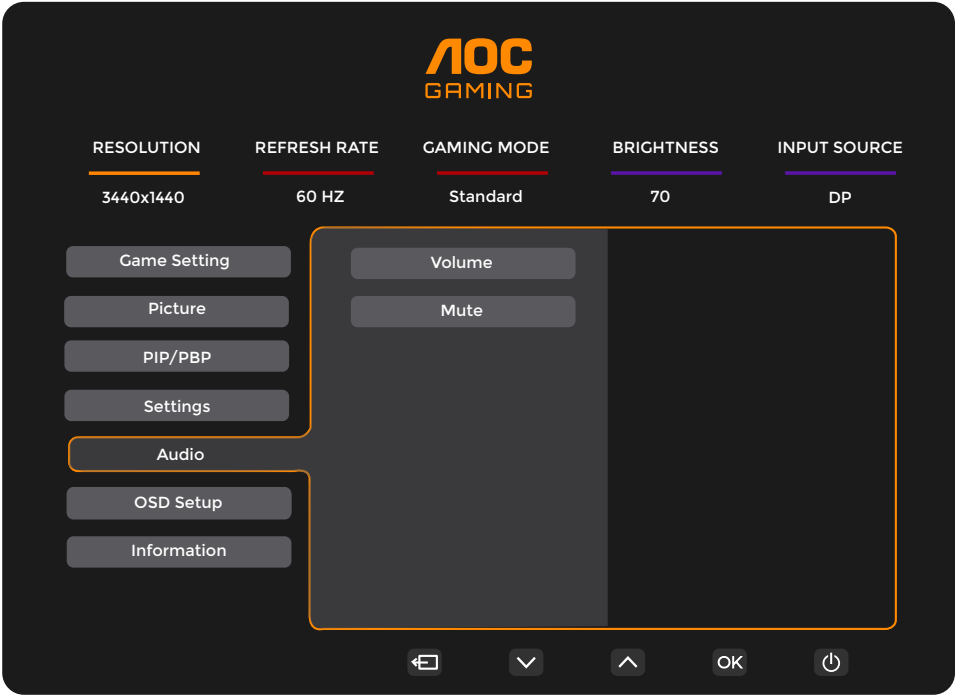
* : Quando o PIP estiver habilitado, se as entradas HDMI e DisplayPort forem utilizadas simultaneamente como fonte da tela principal e fonte da tela secundária, respectivamente, a outra porta DisplayPort suportará, no máximo, resolução WQHD a 60 Hz com profundidade de cor de 8 bits (formato RGB ou YCbCr 4:4:4 ou 4:2:0).

Settings (Definições)



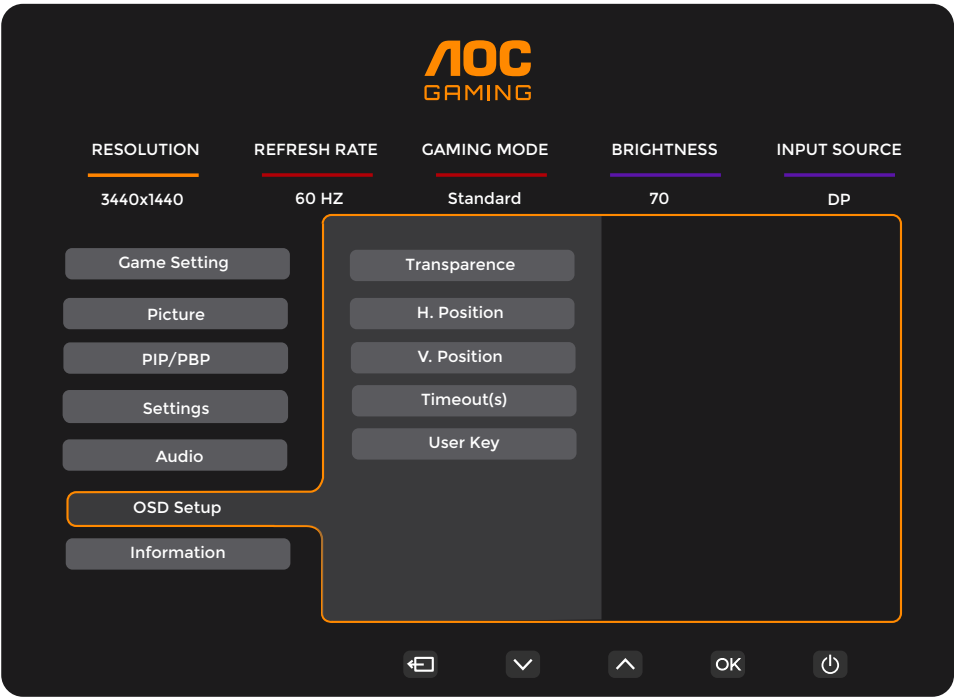
Idioma		Selecione o idioma do OSD.
Input Select (Sel. de Entrada)	Auto / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Selecionar Fonte do Sinal de Entrada.
USB Selection (USB Seleção)	Auto / USB C / USB up	Selecione o caminho para os dados de enlace ascendente USB
USB-C	High Data Speed (Alta velocid. dados)/ High Resolution (High-res.)	Para conectar um dispositivo USB-C, ajuste a configuração do USB para High Resolution (High-res.) ou High Data Speed (Alta velocid.dados). Nota: Quando a configuração padrão é "High Data Speed (Alta velocid.dados)", a taxa de transferência de dados é priorizada e a porta USB A opera nas velocidades do USB 3.2 Gen1. Quando configurado para "High Resolution (High-res.)", a porta USB A opera nas velocidades do USB 2.0.
USB Standby Mode ()	Desligado / Ligado	Ative ou desative o modo de espera USB.
Break Reminder (Lembrete de Folga)	Desligado / Ligado	Lembrete de pausa caso o usuário trabalhe continuamente por mais de 1 hora.
Off Timer (hr) (Temp. des. (h))	0-24	Selecionar tempo para desligamento DC.
DDC/CI	No (Não) / Yes (Sim)	Ativar/Desativar suporte DDC/CI.
Reset (Restaurar)	No (Não) / Yes (Sim)	Redefinir o MENU para o padrão.

Audio (Áud)



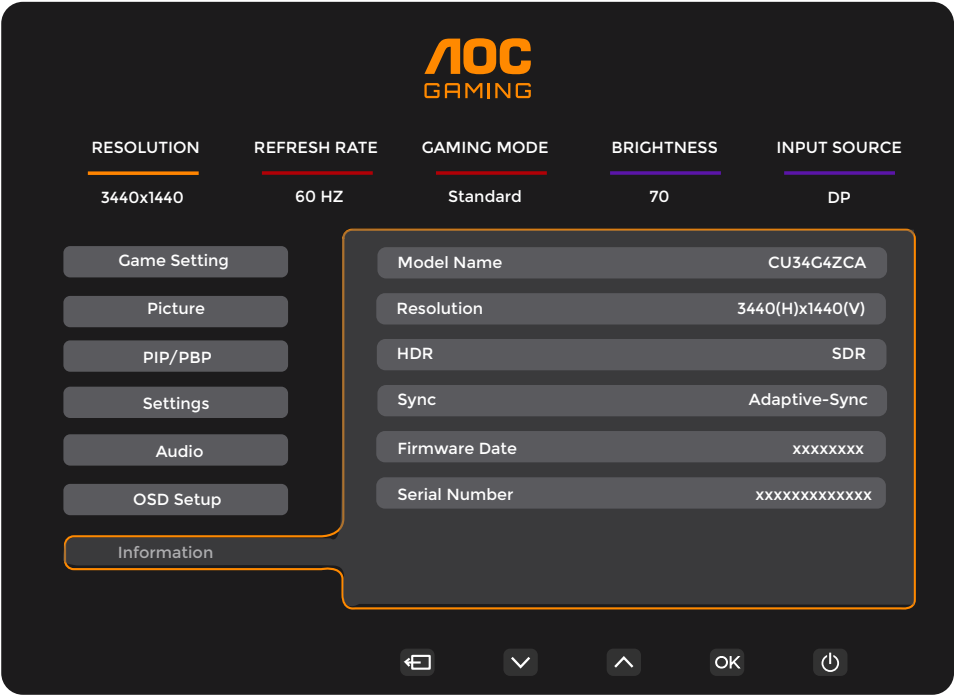
Volume	0-100	Ajuste de Volume.
Mute (Mudo)	Desligado / Ligado	Ative o Mute (Mudo) do Volume.

OSD Setup (Config. Menu OSD)



Transparence (Transpar.)	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 de Espera do OSD.
User Key (Tecla do Usuário)	Gaming Mode (Modo de jogo) / Sniper Scope / Frame Counter (Cont.Quadro)	Menu de atalho da tecla "V" definido pelo User (Usuário).

Information (Informações)



Indicador LED

Status	LED Color (Cor de Led)
Modo de Energia Full	Branco
Modo Ativo-Desligado	Laranja

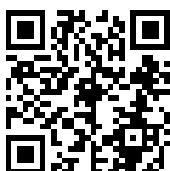
Solução de problemas

Problema e Pergunta	Possíveis Soluções
LED de Energia Não Está Ligado	Certifique-se de que o botão de energia está LIGADO e que o cabo de alimentação está devidamente conectado a uma tomada aterrada e ao monitor.
Sem imagem na tela	● O cabo de alimentação está conectado corretamente? Verifique a conexão do cabo de alimentação e a fonte de alimentação. ● O cabo de vídeo está conectado corretamente? (Conectado usando o cabo HDMI) Verifique a conexão do cabo HDMI. (Conectado usando o cabo DP) Verifique a conexão do cabo DP. * A entrada HDMI/DP não está disponível em todos os modelos. ● Se a energia estiver ligada, reinicie o computador para visualizar a tela inicial (tela de login). Se a tela inicial (tela de login) aparecer, inicie o computador no modo aplicável (modo de segurança para Windows 7/8/10) e altere a frequência da placa de vídeo. (Consulte a seção Configurando a Resolução Ótima) Se a tela inicial (tela de login) não aparecer, entre em contato com o Centro de Serviço ou com seu revendedor. ● Você consegue ver "Entrada Não Suportada" na tela? Esta mensagem pode aparecer quando o sinal da placa de vídeo excede a resolução máxima e a frequência que o monitor pode suportar adequadamente. Ajuste a resolução máxima e a frequência para valores compatíveis com o monitor. ● Certifique-se de que os drivers do monitor AOC estejam instalados.
Imagem está borrada e apresenta efeito fantasma	Ajuste os controles de contraste e brilho. Pressione a tecla de atalho (AUTO) para ajuste automático. Certifique-se de que não está utilizando cabo extensor ou caixa de comutação. Recomendamos conectar o monitor diretamente ao conector de saída da placa de vídeo na parte traseira.
A imagem pisca, oscila ou apresenta padrão ondulado	Afaste o máximo possível dispositivos elétricos que possam causar interferência do monitor. Utilize a taxa de atualização máxima que seu monitor suporta na resolução utilizada.
O monitor está preso no modo ativo de desligamento.	O interruptor de energia do computador deve estar na posição LIGADO. A placa de vídeo do computador deve estar firmemente encaixada em seu slot. Certifique-se de que o cabo de vídeo do monitor está corretamente conectado ao computador. Inspeccione o cabo de vídeo do monitor e verifique se nenhum pino está dobrado. Certifique-se de que seu computador está operacional pressionando a tecla CAPS LOCK no teclado enquanto observa o LED do CAPS LOCK. O LED deve acender ou apagar após pressionar a tecla CAPS LOCK.
Falta uma das cores primárias (VERMELHO, VERDE ou AZUL).	Inspeccione o cabo de vídeo do monitor e verifique se nenhum pino está danificado. Certifique-se de que o cabo de vídeo do monitor está corretamente conectado ao computador.
A imagem na tela não está centralizada ou dimensionada corretamente.	Ajuste a posição horizontal (H-Position) e vertical (V-Position) 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.
Distúrbios horizontais ou verticais na tela.	Utilize o modo de desligamento do Windows 7/8/10/11 para ajustar CLOCK e FOCUS. Pressione a tecla de atalho (AUTO) para ajuste automático.
Regulamentação e Serviço.	Consulte as Informações de Regulamentação e Serviço que estão no manual em CD ou em www.aoc.com (para encontrar o modelo adquirido em seu país e acessar as Informações de Regulamentação e Serviço na página de Suporte).

Especificação

Especificação Geral

Painel	Nome do modelo	CU34G4ZCA	
	Sistema de acionamento	LCD colorido TFT	
	Tamanho visível da imagem	86,4 cm na diagonal	
	Espaçamento de pixel	0,23175 mm (H) x 0,23175 mm (V)	
	Cor do display	1,07B ^[1]	
Others (Outros)	Faixa de varredura horizontal	30 kHz ~ 380 kHz	
	Tamanho máximo da varredura horizontal	797,22 mm	
	Faixa de varredura vertical	48 Hz ~ 250 Hz ^[1]	
	Tamanho da Varredura Vertical (Máximo)	333,72 mm	
	Resolução predefinida ideal	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	≤0,5W
	Dissipação de calor	Operação normal	150,80 BTU/h (típ.)
		Suspensão (modo de espera)	<1,71 BTU/h
		Modo Desligado	<1,02 BTU/h
		Modo Desligado (interruptor CA)	0 BTU/h
Características Físicas	Tipo de Conector	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx2/USB UP/Saída de fone de ouvido	
	Tipo de Cabo de Sinal	Destacável	
Ambiental	Temperatura	Operacional	0°C~40°C
		Não Operacional	-25°C~55°C
	Umidade	Operacional	10% ~ 85% (sem condensação)
		Não Operacional	5% ~ 93% (sem condensação)
	Altitude	Operacional	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Não Operacional	0m~12192m (0ft~40000ft)



Observação

[1] : Este produto suporta uma contagem máxima de cores de exibição de 1,07 bilhão, com as condições de configuração mostradas na tabela abaixo (algumas opções podem estar ocultas devido a diferentes políticas da placa gráfica, e o suporte real depende da placa gráfica). A placa gráfica precisa ter funcionalidade DSC:

Versão do Sinal Formato de Cor Estado Bit de Cor	HDMI2.1		DisplayPort1.4		USB C@ Alta velocid.dados USB		USB C@ High-res. USB	
	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

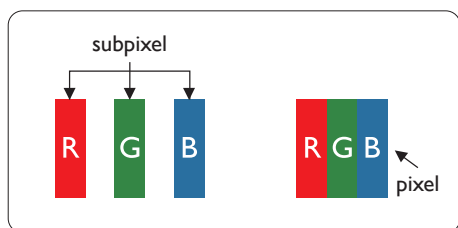
[2]: O overclocking é alcançado quando a resolução está em 3440x1440@250Hz. Se ocorrer qualquer erro de exibição durante o overclocking, ajuste a taxa de atualização para 240Hz.

Política de Defeitos de Pixel do Painel dos Monitores AOC

A AOC se esforça para entregar produtos da mais alta qualidade. Utilizamos alguns dos processos de fabricação mais avançados da indústria e praticamos um rigoroso controle de qualidade. No entanto, defeitos de pixel ou subpixel nos painéis dos monitores utilizados são, por vezes, inevitáveis.

Nenhum fabricante pode garantir que todos os painéis estejam livres de defeitos de pixel; contudo, a AOC garante que qualquer monitor com um número inaceitável de defeitos será reparado ou substituído sob garantia. Este comunicado explica os diferentes tipos de defeitos de pixel e define os níveis aceitáveis de defeitos para cada tipo. Para ter direito ao reparo ou à substituição sob garantia, o número de defeitos de pixel no painel do monitor deve exceder esses níveis aceitáveis. Por exemplo, no máximo 0,0004% dos subpixels de um monitor podem apresentar defeito.

Ademais, a AOC estabelece padrões de qualidade ainda mais rigorosos para certos tipos ou combinações de defeitos de pixel que sejam mais perceptíveis do que outros. Esta política é válida em todo o mundo.



Pixels e Subpixels

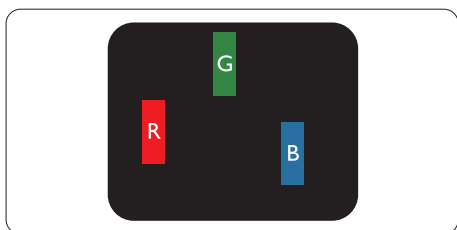
Um pixel, ou elemento de imagem (picture element), é composto por três subpixels nas cores primárias: vermelho, verde e azul. Múltiplos pixels combinados formam uma imagem. Quando todos os subpixels de um pixel estão iluminados, os três subpixels coloridos aparentam ser um único pixel branco. Quando todos estão apagados, os três subpixels coloridos aparentam ser um único pixel preto. Outras combinações de subpixels iluminados e apagados resultam em pixels individuais de outras cores.

Tipos de Defeitos de Pixel

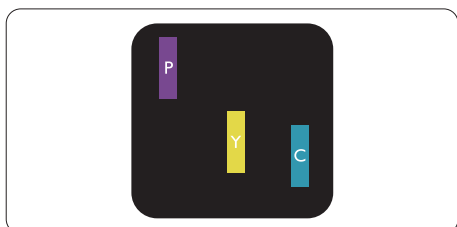
Os defeitos de pixel e subpixel aparecem na tela de diferentes maneiras. Existem duas categorias de defeitos de pixel e vários tipos de defeitos de subpixel dentro de cada categoria.

Defeitos de Ponto Brilhante

Os defeitos de ponto brilhante aparecem como pixels ou subpixels que estão sempre acesos ou 'On (Lig.)'. Ou seja, um ponto brilhante é um subpixel que se destaca na tela quando o monitor exibe um Pattern (Padrão) escuro. Estes são os tipos de defeitos de ponto brilhante.

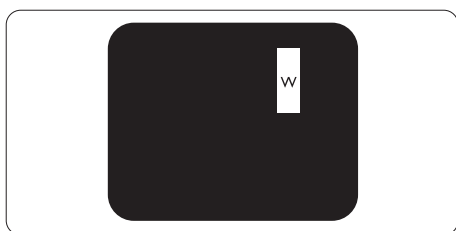


Um subpixel Red (Vermelho), Green (Verde) ou Blue (Azul) aceso.



Dois subpixels adjacentes acesos:

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



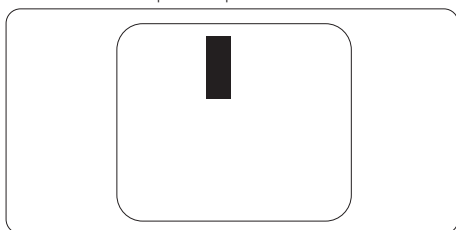
Três subpixels adjacentes acesos (um pixel branco).

Nota:

Um ponto brilhante Red (Vermelho) ou Blue (Azul) deve ser mais de 50% mais brilhante do que os pontos vizinhos, enquanto um ponto brilhante Green (Verde) é 30% mais brilhante do que os pontos vizinhos.

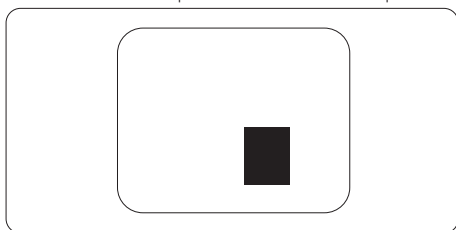
Defeitos de Ponto Preto

Os defeitos de ponto preto aparecem como pixels ou subpixels que estão sempre escuros ou 'Off (Desl.)'. Ou seja, um ponto escuro é um subpixel que se destaca na tela quando o monitor exibe um Pattern (Padrão) claro. Estes são os tipos de defeitos de ponto preto.



Proximidade de Defeitos de Pixel

Como os defeitos de pixel e subpixel do mesmo tipo que estão próximos uns dos outros podem ser mais perceptíveis, a AOC também especifica tolerâncias para a proximidade de defeitos de pixel.



Tolerâncias de Defeitos de Pixel

Para se qualificar para reparo ou substituição devido a defeitos de pixel durante o período de garantia, um painel de Monitor em um monitor de painel AOC deve ter defeitos de pixel ou subpixel que excedam as tolerâncias listadas no manual web.

DEFETOS DE PONTO BRILHANTE	NÍVEL ACEITÁVEL
1 subpixel aceso	2
2 subpixels adjacentes acesos	1
3 subpixels adjacentes acesos (um pixel branco)	0
Distância entre dois defeitos de ponto brilhante*	$\geq 15\text{mm}$
Total de defeitos de ponto brilhante de todos os tipos	2
DEFETOS DE PONTO PRETO	NÍVEL ACEITÁVEL
1 subpixel escuro	5 ou menos
2 subpixels adjacentes escuros	2 ou menos
3 subpixels adjacentes escuros	≤ 0
Distância entre dois defeitos de ponto preto*	$\geq 15\text{mm}$
Total de defeitos de ponto preto de todos os tipos	5 ou menos
TOTAL DE DEFECTOS DE PONTO	NÍVEL ACEITÁVEL
Total de defeitos de ponto brilhante ou preto de todos os tipos	5 ou menos

Nota:

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

Modos de Exibição 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

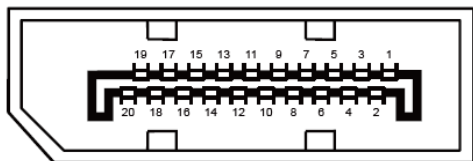
Nota: De acordo com o padrão VESA, pode haver um certo erro (+/-1Hz) ao calcular a taxa de atualização (frequência do campo) de sistemas operacionais diferentes e cartões gráficos. Para melhorar a compatibilidade, a taxa nominal de atualização deste produto foi arredondada. Por favor, consulte o produto real.

Atribuição de Pinos



Cabo de Sinal de Exibição Colorida 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 do TMDS Data 2	10.	TMDS Clock +	18.	Energia +5V
3.	TMDS Data 2-	11.	Blindagem do Clock TMDS	19.	Detecção de Hot Plug
4.	Dados TMDS 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	Blindagem do TMDS Data 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 Exibição Colorida 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	Detecção de Hot Plug
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retorno DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Recurso Plug & Play DDC2B

Este monitor está equipado com capacidades VESA DDC2B conforme o PADRÃO VESA DDC. Isso permite que o monitor informe ao sistema host sua identidade e, dependendo do nível de DDC utilizado, comunique informações adicionais sobre suas capacidades de exibição.

O DDC2B é um canal de dados bidirecional baseado no protocolo I2C. O host pode solicitar informações EDID por meio do canal DDC2B.

