

AOC

GAMING



ユーザーマニュアル

CU34G4ZCA

AOC GAMING MONITOR

安全	1
各国の慣例	1
電源	2
設置	3
清掃	4
その他	5
設置	6
梱包内容物	6
スタンドおよびベースの設置	7
視聴角度の調整	8
モニターの接続	9
壁掛け	10
Adaptive-Sync 機能	11
HDR	12
KVM 機能	13
調整中	15
ホットキー	15
OSD 設定	16
Game Setting (ゲーム設定)	17
Picture (写真)	19
PIP/PBP	22
Settings (設定)	24
Audio (オーディオ)	25
OSD Setup (OSD 設定)	26
Information (情報)	27
LED インジケーター	28
トラブルシューティング	29
仕様	30
一般仕様	30
AOC モニター パネル画素欠陥に関する方針	32
プリセット表示モード	34
ピン割り当て	35
プラグアンドプレイ	36

安全

各国の慣例

以下の項では、本書で使用されている各国の慣例について説明します。

注意事項、警告、および危険表示

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



注意：「注意」は、コンピューターシステムをより効果的に使用するための重要な情報を示します。



警告：「警告」は、ハードウェアの損傷やデータ損失の可能性を示し、問題の回避方法を記載しています。



危険：「危険」は、身体への危害が生じる可能性を示し、問題の回避方法を記載しています。

一部の警告は異なる形式で表示され、アイコンが付かない場合があります。このような場合、警告の具体的な表示方法は規制当局によって定められています。

電源

 モニターは、ラベルに記載されている種類の電源のみで使用してください。ご自宅の電源の種類が不明な場合は、販売店または地域の電力会社にご相談ください。

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

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

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

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

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

設置

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

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

! 製品の前面を床に直接置かないでください。

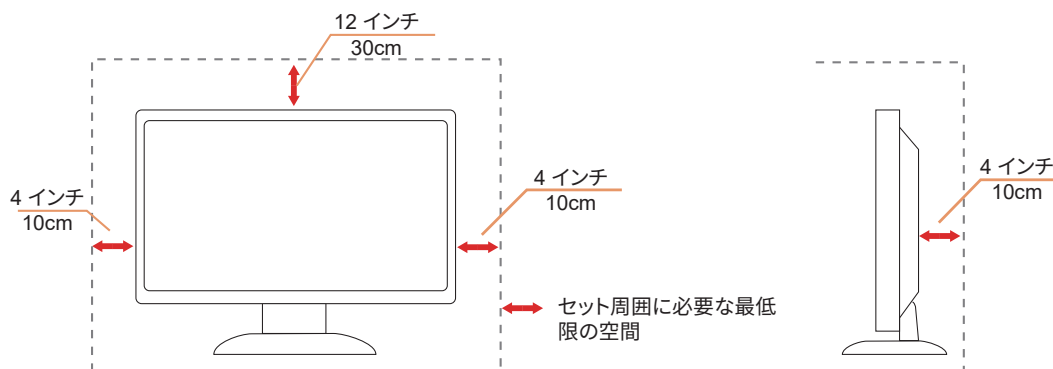
! モニターを壁や棚に取り付ける場合は、製造元が承認した取り付けキットを使用し、キットの指示に従ってください。

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

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

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

スタンド付きで設置



清掃

 本体は定期的に水で湿らせた柔らかい布で清掃してください。

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



 清掃前には必ず電源コードを抜いてください。

その他

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

 換気口が机やカーテンで塞がれないようにしてください。

 液晶モニターを激しい振動や強い衝撃のある環境で使用しないでください。

 使用中や輸送中にモニターを叩いたり落としたりしないでください。

 電源コードは安全規格に適合したものでなければなりません。ドイツでは、H03VV-F、3G、0.75 mm² 以上のものでなければなりません。
その他の国では、適切なタイプをそれぞれ使用してください。

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

設置

梱包内容物



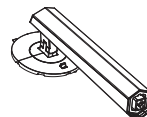
Monitor



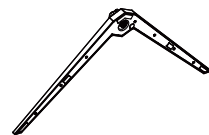
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



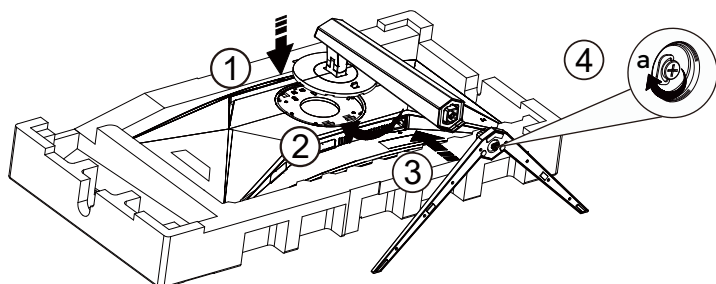
USB Cable

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

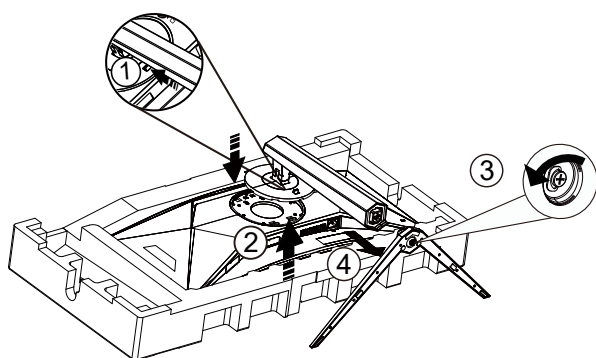
スタンドおよびベースの設置

以下の手順に従って、ベースを設置または取り外してください。

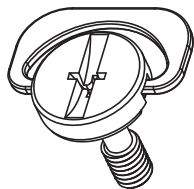
設置：



取り外し：

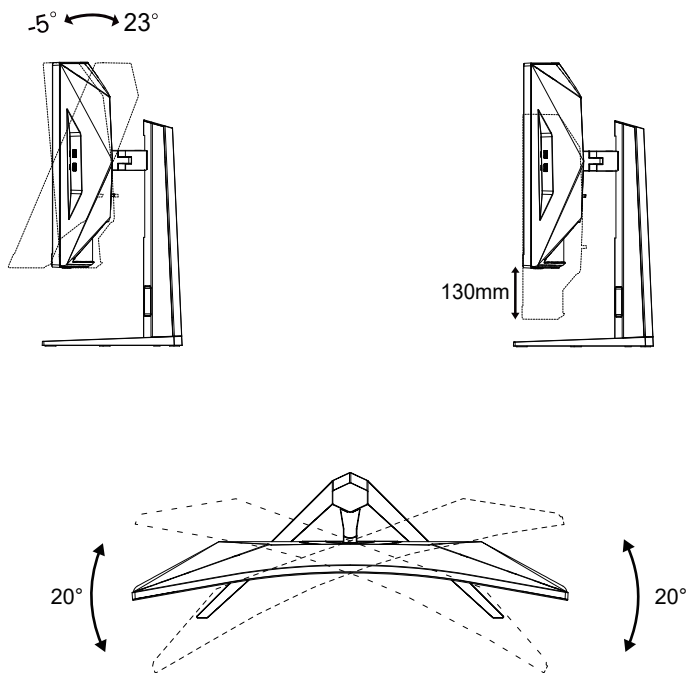


ベース用ネジの仕様：M6*23 mm（有効ねじ長 5.5 mm）



視聴角度の調整

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



注意：

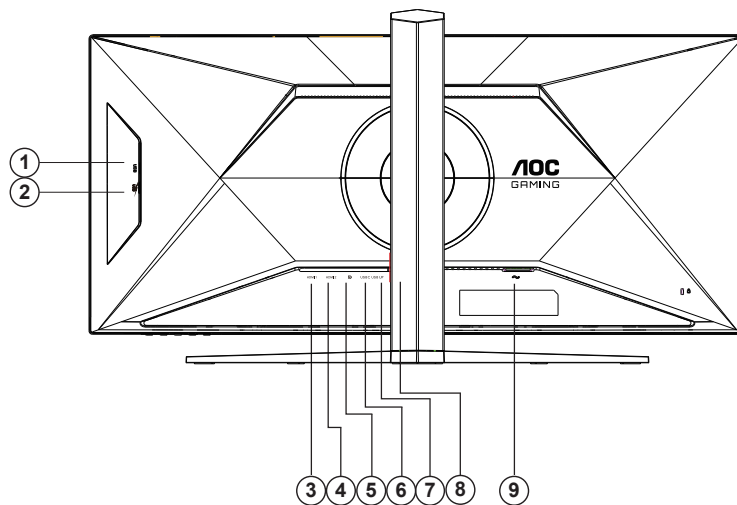
角度を変更する際は、LCD 画面に触れないでください。LCD 画面に触れると、損傷の原因となる恐れがあります。

警告

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

モニターの接続

モニターおよびコンピューター背面のケーブル接続：



1. USB3.2 Gen1 ダウンストリーム x 1
2. USB3.2 Gen1 ダウンストリーム+急速充電 x1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB アップ
8. イヤホン
9. 電源

PC に接続

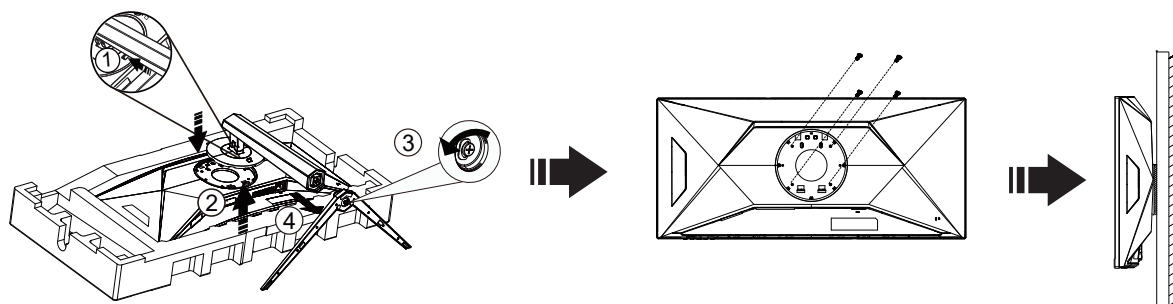
1. 電源コードをディスプレイ背面に確実に接続してください。
2. コンピューターの電源を切り、電源コードを抜いてください。
3. ディスプレイ信号ケーブルをコンピューター背面の映像端子に接続してください。
4. コンピューターとディスプレイの電源コードを近くのコンセントに差し込んでください。
5. コンピューターとディスプレイの電源を入れてください。

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

機器保護のため、接続時は必ず PC と液晶モニターの電源を切ってください。

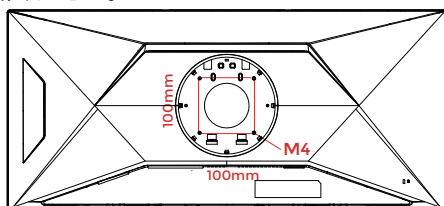
壁掛け

オプションの壁掛けアームの取り付け準備

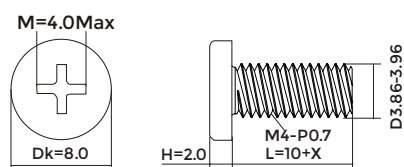


本モニターは別売の壁掛けアームに取り付けることが可能です。作業前に必ず電源を切ってください。以下の手順に従ってください。

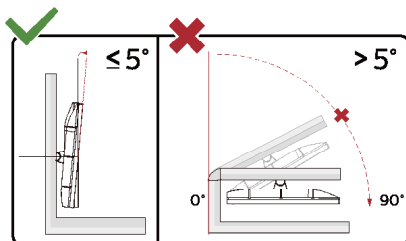
1. ベースを取り外す
2. 壁掛けアームの組み立ては、製造元の指示に従って行ってください。
3. 壁掛けアームをモニター背面に取り付けてください。アームの穴とモニター背面の穴を合わせてください。
4. 4本のネジを穴に挿入し、締め付ける
5. ケーブルを再接続してください。壁への取り付け方法については、オプションの壁掛けアームに付属の取扱説明書を参照ください。



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



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



* ディスプレイデザインは図示と異なる場合があります。

⚠ 警告：

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

Adaptive-Sync 機能

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

グラフィックスカード

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

プロセッサ

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

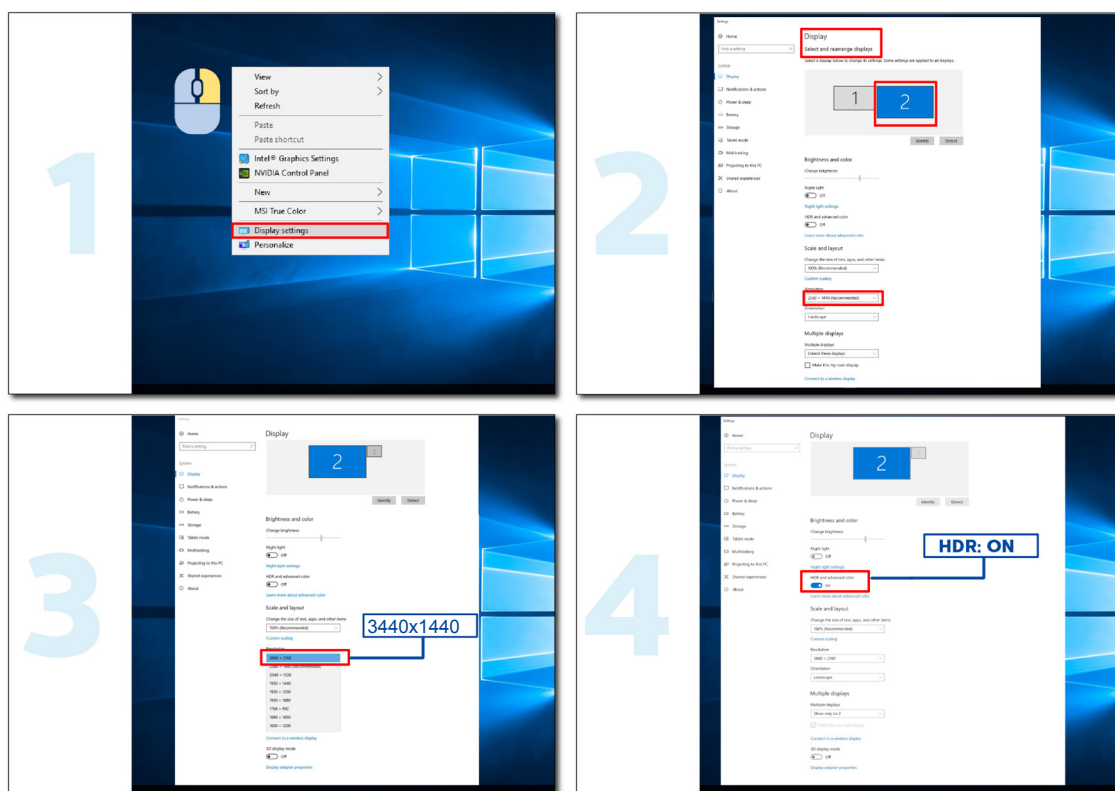
HDR

HDR10 形式の入力信号に対応しています。

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

注：

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



KVM 機能

KVM とは何ですか？

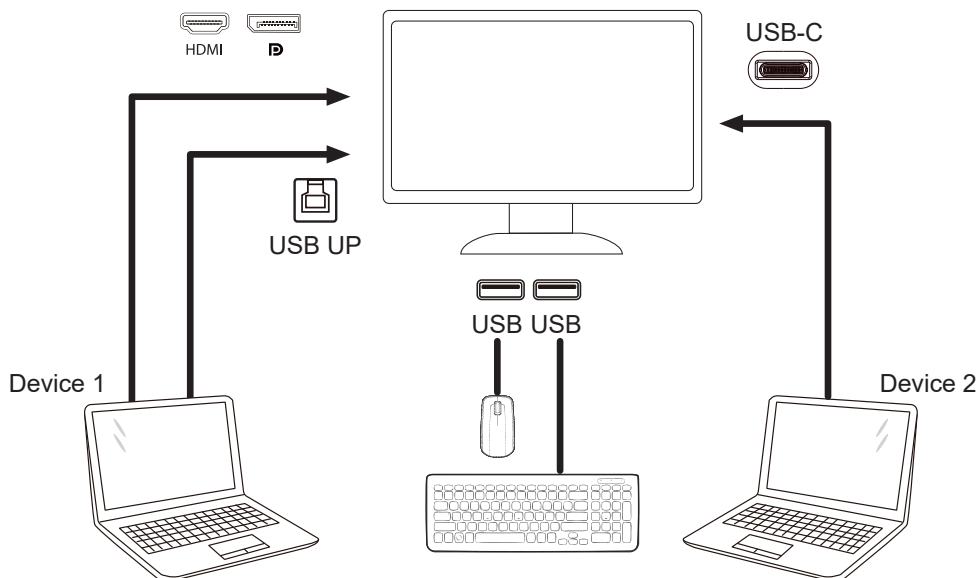
KVM 機能を使用すると、1 台の AOC モニターで 2 台の PC、または 2 台のノートパソコン、あるいは 1 台の PC と 1 台のノートパソコンを表示し、1 組のキーボードとマウスで 2 つのデバイスを制御できます。OSD メニューの「Input Select」で入力信号ソースを選択することで、PC またはノートパソコンデバイスへの制御を切り替えます。

KVM の使用方法

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

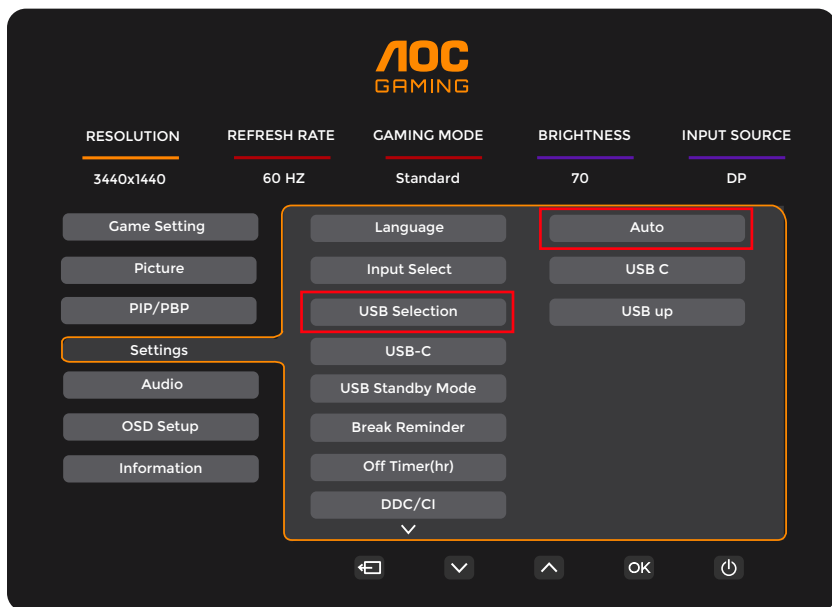
ステップ 2: もう 1 台のデバイスを HDMI または DisplayPort 経由でモニターに接続してください。続いて、このデバイスも USB アップストリームケーブルでモニターに接続してください。

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



Note: Display design may differ from that illustrated

ステップ 4: 「Settings」メニューを開きます。「Settings」画面で「USB Selection」タブを選び、「Auto」、「USB C」、または「USB UP」のいずれかを選択してください。

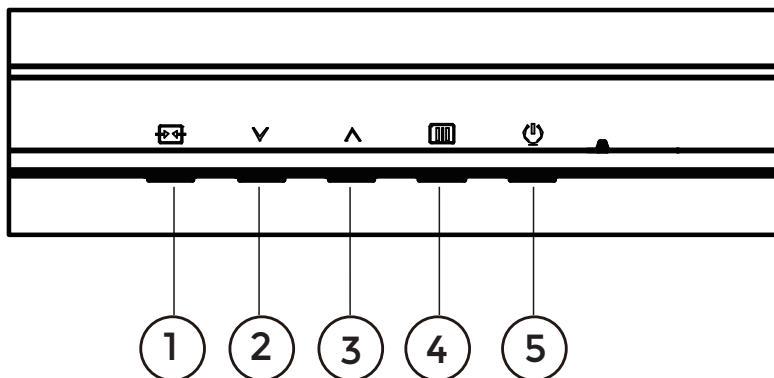


USB Selection (USB 選択)	機能の説明
Auto (自動)	Input Source (入力ソース) に応じて、USB-C または USB up (USB アップ) を Auto (自動) で Select (選択) します。
USB C	USB-C ケーブルを通じて USB ハブ機能を提供します。

USB up (USB アップ)	USB up ケーブル経由で USB ハブ機能を提供します。
------------------	--------------------------------

調整中

ホットキー



1	Source/Exit
2	User Key (Gaming Mode) / 減らす
3	Dial Point/ 増やす
4	Menu/Enter
5	電源

Menu/Enter

押すと OSD が表示され、選択を確定します。

電源

電源ボタンを押してモニターをオンにしてください。

Dial Point/ 増やす

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

User Key (Game Mode (ゲームモード))/ 減らす

このショートカットキーの機能を OSD メニューでカスタマイズ：Game Mode (ゲームモード)、Sniper Scope (スナイパースコープ)、。Frame Counter (フレームカウンター) 工場出荷時のデフォルトはです。
Game Mode (ゲームモード)

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

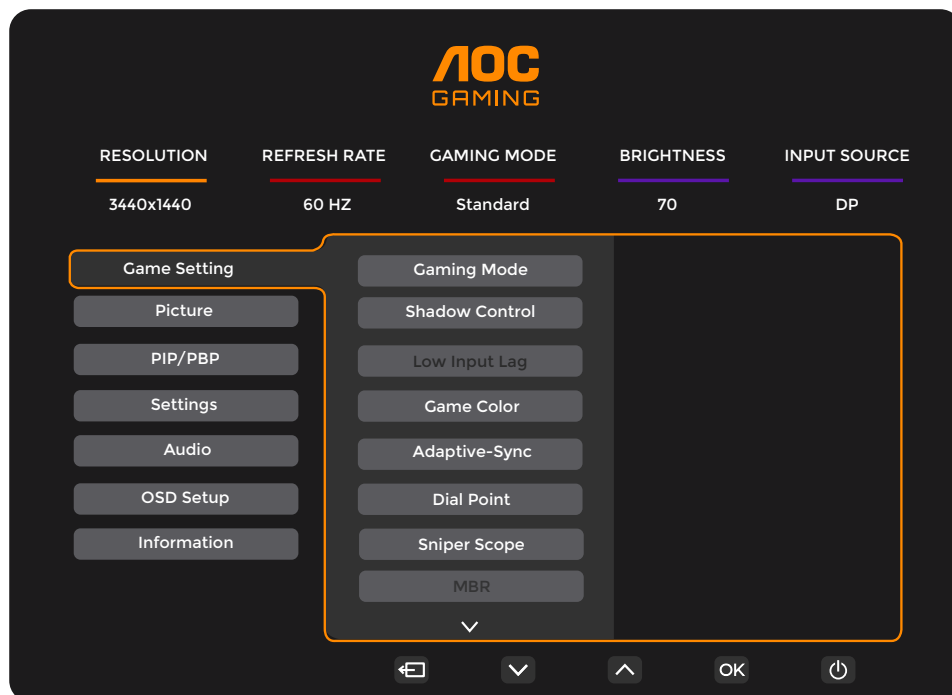
Source/Exit

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

OSD メニューが表示されている間、このボタンは終了キーとして機能します（OSD メニューを終了します）。

OSD 設定

操作キーに関する基本的な操作方法です。

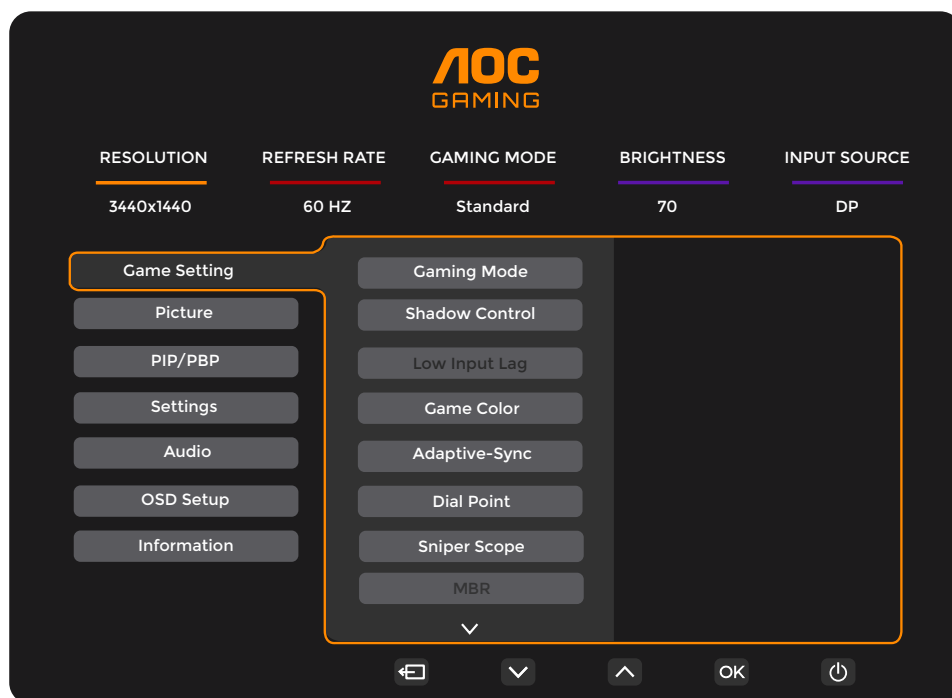


- 1). **MENU** ボタンを押して OSD ウィンドウを表示してください。
- 2). $\downarrow$ または $\uparrow$ を押して項目を選択します。希望する項目がハイライトされたら、**MENU** ボタン / OK を押して決定します。 $\downarrow$ または $\uparrow$ を押してサブメニューの項目を選択します。希望するサブメニューの項目がハイライトされたら、**MENU** ボタン / OK を押して決定します。
- 3). $\downarrow$ または $\uparrow$ を押して選択した項目の設定を変更します。 $\rightarrow$ を押して終了します。他の項目を調整する場合は、手順 2～3 を繰り返します。
- 4). OSD ロック機能：OSD をロックするには、モニターの電源が切れている状態で **MENU** ボタンを長押しし、続けて Power 電源ボタンを押してモニターの電源を入れます。OSD のロックを解除するには、モニターの電源が切れている状態で **MENU** ボタンを長押しし、続けて Power 電源ボタンを押してモニターの電源を入れます。

注：

- 1). 製品に信号入力が 1 つのみの場合、「入力選択」項目は調整できません。
- 2). 入力信号の解像度が Native (ネイティブ) 解像度または Adaptive-Sync の場合、「Image Ratio (画像比)」項目は無効です。

Game Setting (ゲーム設定)



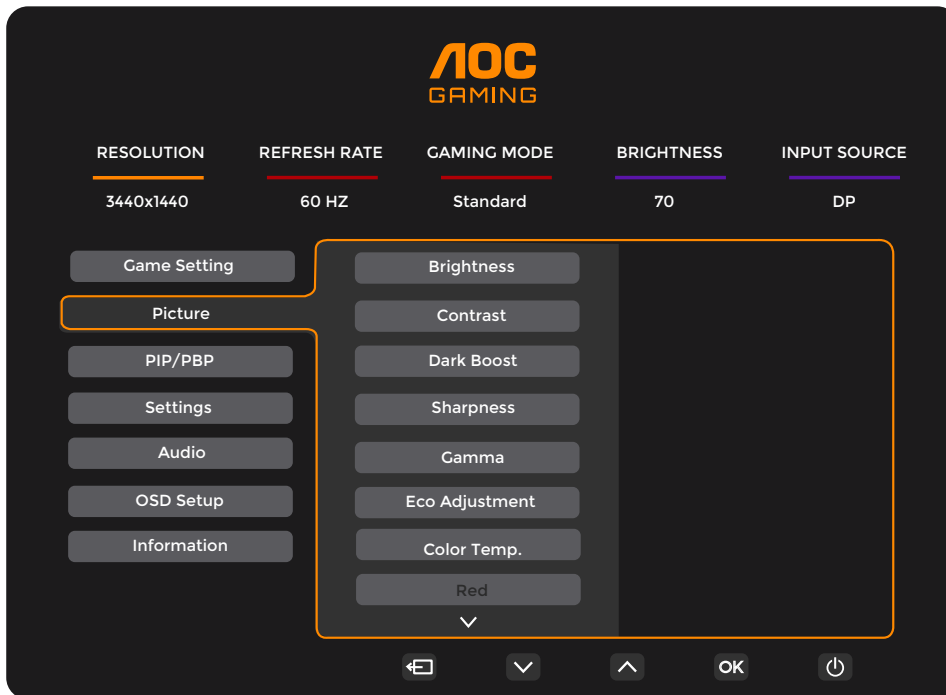
Gaming Mode (ゲーミングモード)	Standard (スタンダード)	適切なWebおよびモバイル (Mobile) ゲームの可読性を向上させます。
	FPS	FPS (ファーストパーソンシューティング) ゲームのプレイ用。暗いテーマでの黒レベルを向上させます。
	RTS	RTS (リアルタイムストラテジー) Game (ゲーム) のプレイ用です。画質を向上させます。
	Racing (レース)	レーシングゲームのプレイ用。最速の応答速度と高い色彩飽和度を提供します。
	Gamer 1 (ゲーマー 1)	ユーザーの設定をゲーマー 1 として保存します。
	Gamer 2 (ゲーマー 2)	ユーザーの設定をゲーマー 2 として保存します。
	Gamer 3 (ゲーマー 3)	ユーザーの設定をゲーマー 3 として保存します。
Shadow Control (シャドウコントロール)	0 ~ 20	シャドウコントロールの初期値は 0 で、ユーザーは 0 から 20 まで調整可能です。コントラストを高めて鮮明な映像を実現します。映像が暗すぎて詳細がはっきり見えない場合は、0 から 20 の範囲で調整し、鮮明な映像にしてください。
低入力遅延	オフ / オン	フレームバッファをオフにして入力遅延を低減します。
Game Color (ゲームカラー)	0 ~ 20	ゲームカラーは 0 から 20 のレベルで彩度を調整し、より良い映像を提供します。
Adaptive-Sync	オフ / オン	Adaptive-Sync を無効または有効にしてください。 Adaptive-Sync 実行時の注意：Adaptive-Sync 機能が有効な場合、一部の Game (ゲーム) 環境で Flashing (閃光) が発生する可能性があります。
Dial Point (ダイヤルポイント)	オフ / オン / ダイナミック	「Dial Point」機能は、画面の Center (中央) に照準インジケータを表示し、ゲーマーが First Person Shooter (FPS) ゲームを正確かつ精密な照準でプレイするのを支援します。
Sniper Scope (スナイパースコープ)	オフ / 2X / 3X / 4X	撮影時に狙いを定めやすくするために、局所的にズームインしてください。
MBR	0 ~ 20	MBR (モーションブラー低減) は、動きのブレを軽減するために 0 から 20 のレベルで調整可能です。 注： 1. MBR 機能は、Adaptive-Sync/m がオフで、リフレッシュレートが 75Hz 以上の場合に調整可能です。 2. 調整値を増やすと、画面の明るさが低下します。

MBR Sync	オフ / オン	MBR 同期（モーションブラー除去）の無効化または有効化。
Overdrive (オーバードライブ)	Normal (通常)	応答速度を調整します。 注： 1. ユーザーが Overdrive (オーバードライブ) を「Fastest (最高速)」に調整すると、表示される画像がぼやける場合があります。ユーザーは好みに応じて Overdrive (オーバードライブ) の Level (レベル) を調整するか、Off (オフ) にすることができます。 2. 「Extreme (エクストリーム)」機能は、Adaptive-Sync が Off (オフ) で、Refresh Rate (リフレッシュレート) が 75Hz 以上の場合にオプションとなります。 3. 「Extreme (エクストリーム)」機能を On (オン) にすると、画面の Brightness (明るさ) が低下します。
	Fast (高速)	
	Faster (超高速)	
	Fastest (最高速)	
	Extreme (エクストリーム)	
Frame Counter (フレームカウンター)	オフ / 右上 / 右下 / 左上 / 左下	選択した隅に垂直周波数を表示します。
HDMI1	コンソール / DVD / PC	接続されているデバイスのタイプを選択してください。 ゲームコンソールまたは DVD プレーヤーを HDMI1 で接続する場合は、HDMI1 を PC に設定してください。
HDMI2	コンソール / DVD / PC	接続されているデバイスのタイプを選択してください。 ゲームコンソールまたは DVD プレーヤーを HDMI2 で接続する場合は、HDMI2 を PC に設定してください。
OverClock (オーバークロック)	オンまたはオフ	オーバークロックを無効化または有効化します。

注：

- 1). 「写真」内の「HDR モード」が有効の場合、「ゲーミングモード」、「シャドウコントロール」、「ゲームカラー」は調整できません。
- 2). 「写真」内の「HDR」が有効の場合、「ゲーミングモード」、「シャドウコントロール」、「ゲームカラー」、「MBR」は調整できません。「オーバードライブ」内の「エクストリーム」は利用できません。
- 3). 「写真」内の「色空間」が sRGB に設定されている場合、「ゲーミングモード」、「シャドウコントロール」、「ゲームカラー」は調整できません。

Picture (写真)



明るさ	0-100	バックライト調整。
コントラスト	0-100	デジタルレジスタからのコントラスト。
Dark Boost (ダークブースト)	オフ / レベル 1 / レベル 2 / レベル 3	暗部または明部の画面詳細を強調し、明部の明るさを調整して、過飽和が発生しないようにしてください。
Sharpness (鮮明度)	0-100	シャープネス調整
ガンマ	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	ガンマの調整
Eco Adjustment (エコ調整)	Standard (スタンダード)	標準モード。
	Text (テキスト)	テキストモード。
	Internet (インターネット)	インターネットモード。
	Game (ゲーム)	ゲームモード。
	Movie (映画)	ムービーモード。
	Sports (スポーツ)	スポーツモード。
	Reading (読書)	リーディングモード。
	Uniformity	均一性モード
Color Temp. (色温度)	暖かい	EEPROM から暖かい色温度を呼び出す。
	ノーマル	EEPROM からノーマル色温度を呼び出す。
	Cool (寒色)	EEPROM から Cool (寒色) 色温度を呼び出す。
	ユーザー	EEPROM から色温度を復元する。
Red (赤)	0-100	デジタルレジスターからの赤ゲイン
Green (緑)	0-100	デジタルレジスターからの緑ゲイン

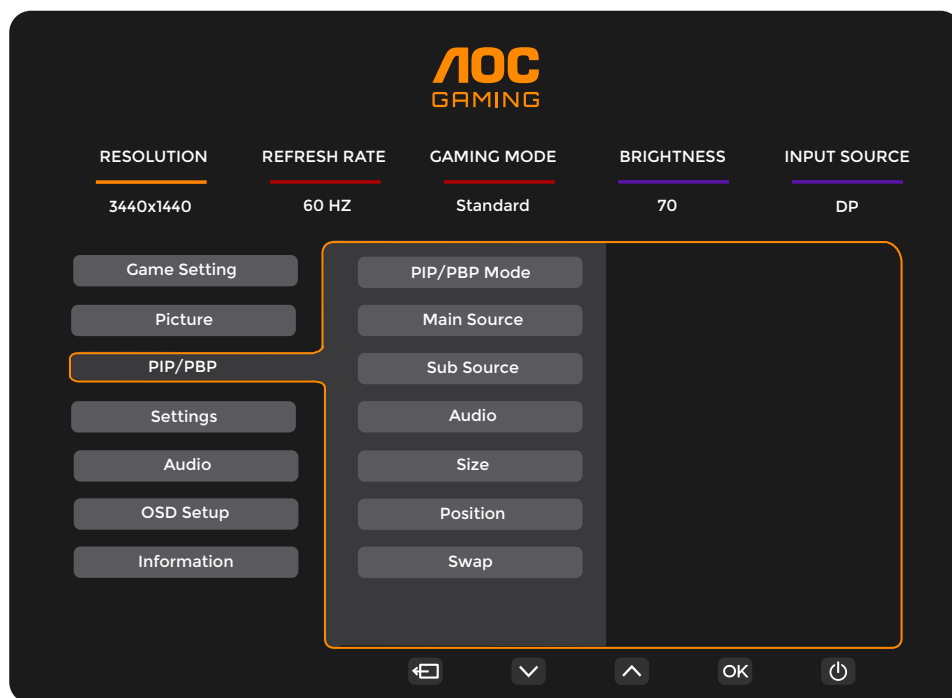
Blue (青)	0-100	デジタルレジスターからの青ゲイン
R.Saturation (赤色の彩度)	0-100	彩度調整
G.Saturation (緑色の彩度)	0-100	
B.Saturation (青色の彩度)	0-100	
C.Saturation (シアンの彩度)	0-100	
M.Saturation (マゼンタの彩度)	0-100	
Y.Saturation (黄色の彩度)	0-100	
R.Hue (赤色の色相)	0-100	Hue (色合い) の調整
G.Hue (緑色の色相)	0-100	
B.Hue (青色の色相)	0-100	
C.Hue (シアンの色相)	0-100	
M.Hue (マゼンタの色相)	0-100	
Y.Hue (黄色の色相)	0-100	
HDR	Off (オフ)	使用目的に応じて HDR プロファイルを設定してください。 注： HDR が検出されると、調整用の HDR オプションが表示されます。
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR 写真)	
	HDR Movie (HDR 映画)	
	HDR Game (HDR ゲーム)	
HDR Mode	Off (オフ)	画像の色とコントラストに最適化されており、HDR 効果をシミュレートして表示します。 注： HDR が検出されない場合、調整用の HDR Mode オプションが表示されます。
	HDR Picture (HDR 写真)	
	HDR Movie (HDR 映画)	
	HDR Game (HDR ゲーム)	
DCR	Off (オフ)	ダイナミックコントラスト比を無効にする。
	On (オン)	Dynamic (ダイナミック) Contrast (コントラスト) 比を有効にしてください。
Color Space (色空間)	Panel Native	ネイティブの色空間を実現します。
	sRGB	sRGB Color Space (色空間)。
LowBlue Mode (ローブルーモード)	Off (オフ)	色温度を制御してブルーライトの波長を低減します。
	Multimedia (マルチメディア)	
	Internet (インターネット)	
	Office (オフィス)	
	Reading (読書)	

Image Ratio (画像比)	Full / Aspect / 1:1 / 17」 (4:3) / 19」 (4:3) / 19」 (5:4) / 19」 W (16:10) / 21.5」 W (16:9) / 22」 W (16:10) / 23」 W (16:9) / 23.6」 W (16:9) / 24」 W (16:9) / 27」 W (16:9)	表示する画像比を選択します。
-------------------	--	----------------

注：

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

PIP/PBP



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

注意：

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

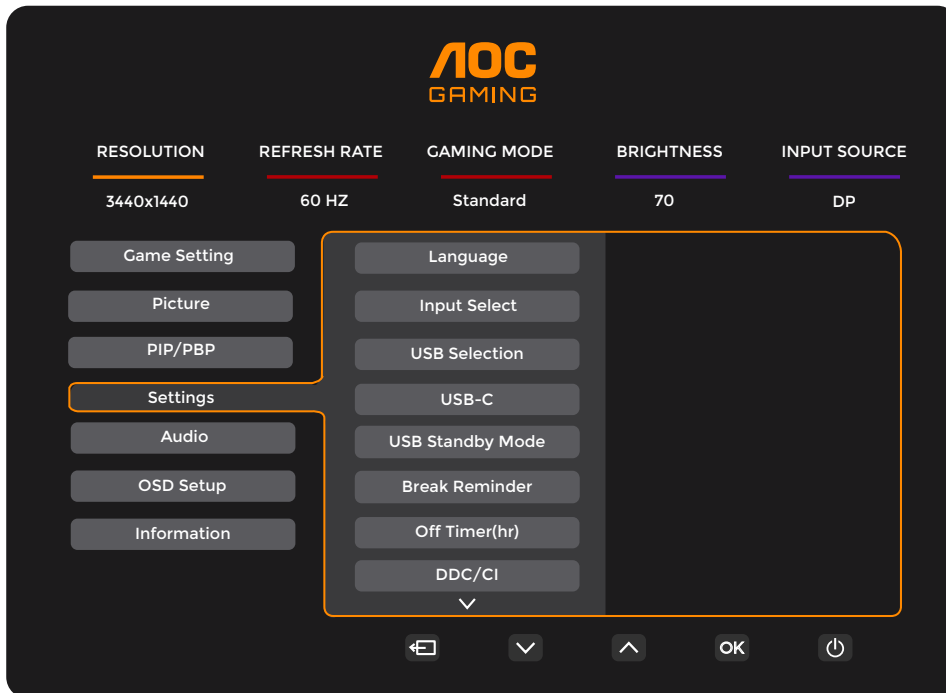
2) PBP/PIP が有効な場合、メイン画面／セカンダリ画面の入力ソースの互換性は以下の通りです。

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

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

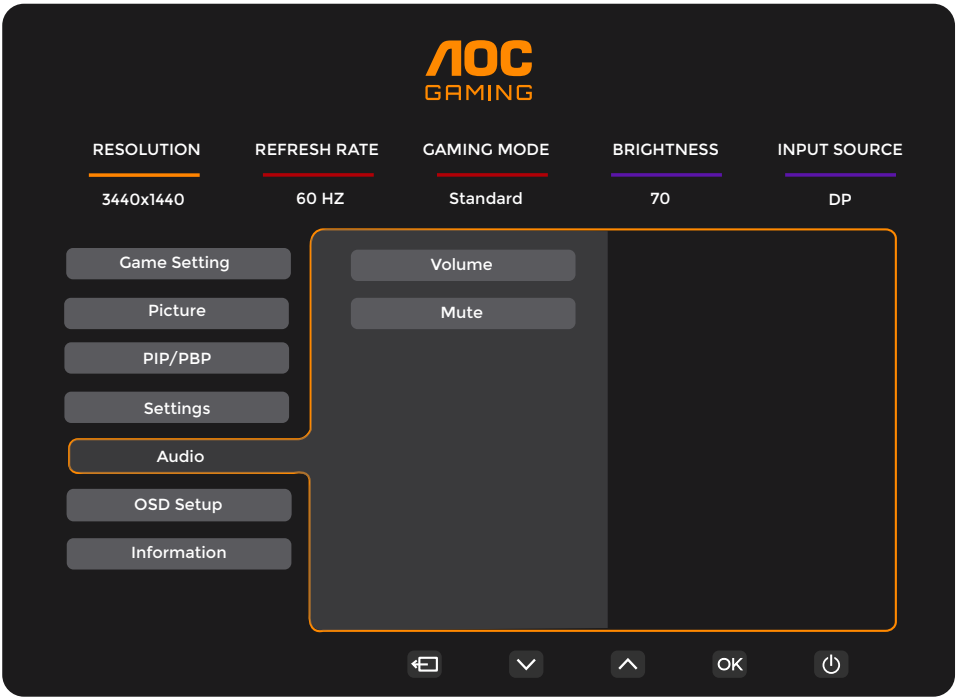
*: PIP が有効な場合、HDMI と DisplayPort がメイン画面およびサブ画面の入力ソースとして同時に入力されると、他の DisplayPort ポートは最大 WQHD 60Hz 8bit（RGB または YCbCr 444 形式または 420 形式）に対応します。

Settings (設定)



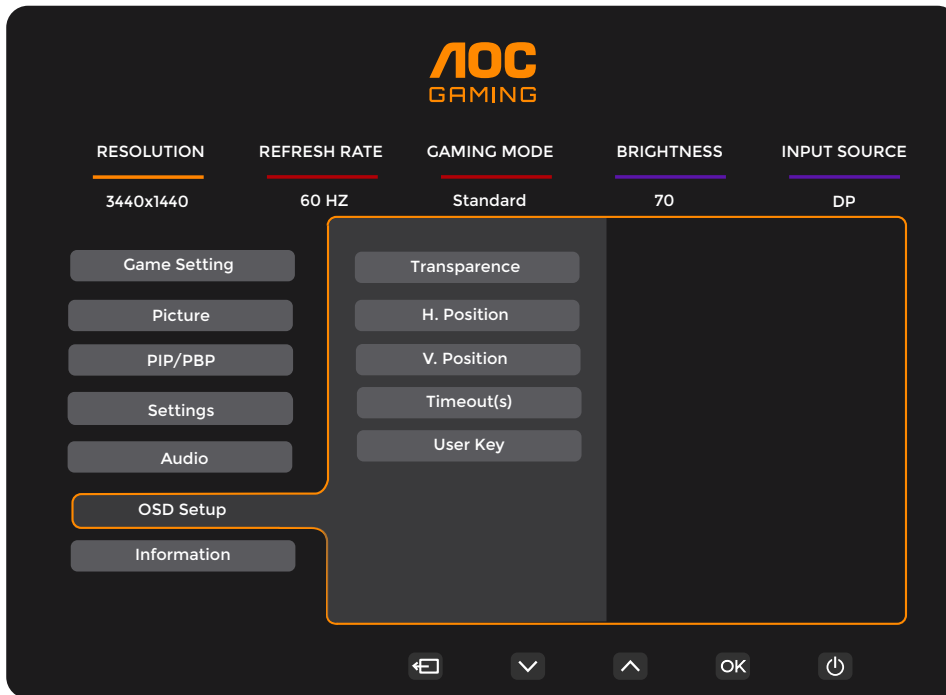
Language (言語)		OSD 言語を選択してください。
Input Select (入力選択)	自動 / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	入力信号ソースを選択します。
USB Selection (USB 選択)	自動 / USB C / USB up (USB アップ)	USB Uplink Data のパスを選択してください
USB-C	High Data Speed (高速データ)/ High Resolution (高解像度)	USB-C デバイスを接続する場合は、USB 設定を High Resolution または High Data Speed に調整してください。 注意：デフォルト設定が「High Data Speed」の場合、データ転送速度が優先され、USB A ポートは USB 3.2 Gen1 の速度で動作します。 「High Resolution」に設定すると、USB A ポートは USB 2.0 の速度で動作します。
USB Standby Mode (USB スタンバイ・モード)	オフ / オン	USB スタンバイ・モードのオン / オフを切り替えます。
Break Reminder (休憩リマインダー)	オフ / オン	ユーザーが 1 時間以上連続して作業した場合の Break Reminder (休憩 リマインダー)
Off Timer (hr) (オフタイマー (時間))	0-24	Select DC off time (DC オフ時間を選択)
DDC/CI	いいえ / はい	DDC/CI サポートの ON/OFF を切り替えます。
Reset (リセット)	いいえ / はい	メニューを初期設定にリセットします。

Audio (オーディオ)



Volume (音量)	0-100	音量設定の調整
Mute (ミュート)	オフ / オン	Volume (音量) をミュートしてください。

OSD Setup (OSD 設定)



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

Information (情報)

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

⏻

LED インジケータ

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

トラブルシューティング

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

仕様

一般仕様

パネル	モデル名	CU34G4ZCA	
	駆動方式	TFT カラーLCD	
	表示可能画面サイズ	86.4 cm 対角線	
	ピクセルピッチ	0.23175mm（水平）× 0.23175mm（垂直）	
	表示色	1.07B ^[1]	
Others（その他）	水平走査範囲	30k ～ 380kHz	
	水平走査サイズ（最大）	797.22mm	
	垂直走査範囲	48 ～ 250Hz ^[1]	
	垂直走査サイズ（最大）	333.72mm	
	最適プリセット解像度	3440x1440@60Hz	
	最大解像度	3440X1440@250Hz ^[2]	
	プラグアンドプレイ	VESA DDC2B/CI	
	電源	100-240V～、50/60Hz、2A	
	消費電力	標準（デフォルトの輝度およびコントラスト）	31W
		最大（輝度＝ 100、コントラスト＝ 100）	≤ 200W
		スタンバイモード	≤ 0.5W
	放熱	通常動作	150.80BTU/hr（標準）
		スリープ（スタンバイモード）	<1.71 BTU/hr
		オフモード	<1.02 BTU/hr
		オフモード（AC スイッチ）	0 BTU/hr
物理的特性	コネクタタイプ	HDMI × 2 / DisplayPort / USB C / USB × 2 / USB UP / イヤホン出力	
	信号ケーブルの種類	取り外し可能	
環境	温度	動作時	0°C ～ 40°C
		非動作時	-25°C ～ 55°C
	湿度	動作時	10% ～ 85%（結露なきこと）
		非動作時	5% ～ 93%（結露なきこと）
	標高	動作時	0m ～ 5000m（0ft ～ 16404ft）
		非動作時	0m ～ 12192m（0ft ～ 40000ft）



注記

[1]: 本製品は最大 10 億 7 千万色の表示色数に対応しています。対応条件は下表の通りです（グラフィックカードのポリシーにより一部のオプションが非表示になる場合があります、実際の対応状況はグラフィックカードに依存します）。グラフィックカードには DSC 機能が必要です：

信号バージョン カラー形式 カラービット 状態	HDMI2.1		DisplayPort1.4		USB C@ USB 高速データ		USB C@ USB 高解像度	
	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
低解像度 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
低解像度 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

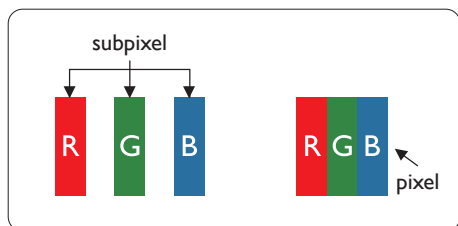
[2]: オーバークロックは、解像度が 3440x1440@250Hz の場合に有効になります。オーバークロック中に表示エラーが発生した場合は、リフレッシュレートを 240Hz に調整してください。

AOC モニター パネル画素欠陥に関する方針

AOC は、最高品質の製品の提供に努めています。当社では、業界最先端の製造工程を採用し、厳格な品質管理を行っています。ただし、本製品に使用されているモニターパネルにおいて、画素または副画素の欠陥が生じることは、場合によっては避けられません。

どのメーカーも、すべてのパネルにピクセル欠陥がないことを保証することはできませんが、AOC は、許容できない数の欠陥があるモニターを、保証期間内に修理または交換することを保証します。この通知は、さまざまなタイプのピクセル欠陥について説明し、各タイプに対する許容される欠陥レベルを定義しています。保証期間内の修理または交換の対象となるためには、モニターパネル上のピクセル欠陥の数がこれらの許容レベルを超えている必要があります。例えば、モニターのサブピクセルのうち 0.0004% 以下しか欠陥があってはなりません。

さらに、AOC は他のものよりも目立つ特定のタイプまたは組み合わせのピクセル欠陥に対して、より高い品質基準を設定しています。このポリシーは世界中で有効です。



ピクセルとサブピクセル

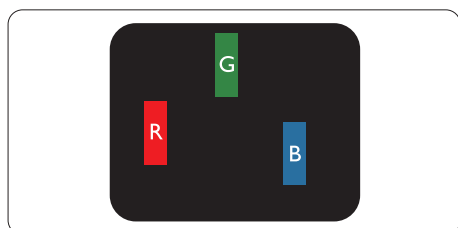
ピクセル（画素）は、赤、緑、青の原色を持つ 3 つのサブピクセルで構成されています。多くのピクセルが集まって画像を形成します。ピクセルのすべてのサブピクセルが点灯している場合、3 つの色のサブピクセルは一緒に単一の白いピクセルとして見えます。すべてが暗い場合、3 つの色のサブピクセルは一緒に単一の黒いピクセルとして見えます。点灯および暗いサブピクセルの他の組み合わせは、他の色の単一ピクセルとして見えます。

ピクセル欠陥の種類

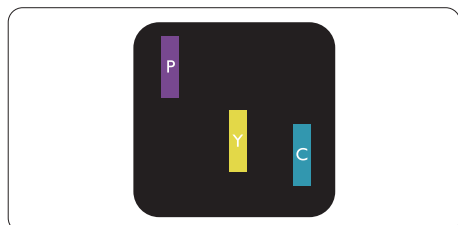
ピクセルおよびサブピクセルの欠陥は、画面上でさまざまな形で現れます。ピクセル欠陥には 2 つのカテゴリーがあり、各カテゴリー内にはいくつかのタイプのサブピクセル欠陥があります。

輝点欠陥

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

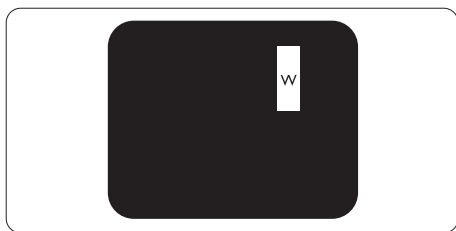


Red (赤)、Green (緑)、または Blue (青) のいずれかのサブピクセルが 1 つ点灯している状態。



隣接する 2 つのサブピクセルが点灯している状態：

- Red (赤) + Blue (青) = 紫
- Red (赤) + Green (緑) = 黄
- Green (緑) + Blue (青) = シアン (Light (軽い) ブルー)



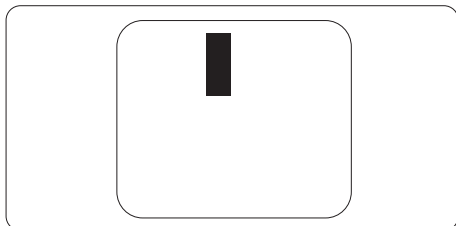
隣接する 3 つのサブピクセルが点灯している状態（1 つの白ピクセル）。

注：

Red (赤) または Blue (青) の輝点は、隣接するドットよりも 50% 以上明るくなくてはならず、Green (緑) の輝点は隣接するドットよりも 30% 明るくなっています。

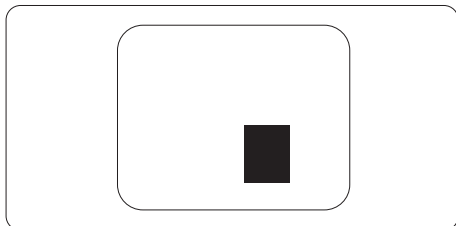
黒点欠陥

黒点欠陥は、常に暗い（「Off (オフ)」の状態）ピクセルまたはサブピクセルとして現れます。つまり、黒点とは、モニターが明るい Pattern (パターン) を表示しているときに画面上で目立つサブピクセルのことです。黒点欠陥には以下の種類があります。



ピクセル欠陥の近接性

互いに近接している同種のピクセルおよびサブピクセル欠陥はより目立ちやすいため、AOC ではピクセル欠陥の近接性に関する許容値も規定しています。



ピクセル欠陥の許容値

保証期間中にピクセル欠陥を理由とした修理または交換を受けるには、AOC パネルモニターのモニターパネルにおいて、ウェブマニュアルに記載された許容値を超えるピクセルまたはサブピクセル欠陥が発生する必要があります。

輝点欠陥	許容レベル
点灯したサブピクセル 1 個	2
隣接する点灯したサブピクセル 2 個	1
隣接する点灯したサブピクセル 3 個（白ピクセル 1 個）	0
2 つの輝点欠陥間の距離 *	$\geq 15\text{mm}$
全種類の輝点欠陥の総数	2
黒点欠陥	許容レベル
暗いサブピクセル 1 個	5 個以下
隣接する暗いサブピクセル 2 個	2 個以下
隣接する暗いサブピクセル 3 個	≤ 0
2 つの黒ドット欠陥間の距離 *	$\geq 15\text{mm}$
全種類の黒	5 個以下
ドット欠陥の合計	許容レベル
全種類の輝点または黒ドット欠陥の合計	5 個以下

注：

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

プリセット表示モード

標準モード	解像度 (± 1Hz)	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@67Hz	35	67
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
WXGA+	1440x900@60Hz	55.935	59.887
	832x624@75Hz	49.725	74.77
	1680x1050@60Hz	64.674	59.883
フル HD	1920x1080@60Hz	67.5	60
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
	1280x720@60HZ	44.772	59.855
	1280x960@60Hz	60	60
	2560x1080@60Hz	67.173	59.976
QHD	2560x1440@120Hz	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 (オーバークロック)	372.5	250

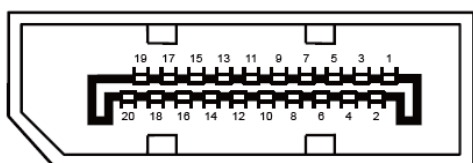
注：VESA 規格によると、さまざまなオペレーティングシステムやグラフィックスカードのリフレッシュレート（フィールド周波数）を計算する際に、特定の誤差（+/-1Hz）が生じる場合があります。互換性を向上させるために、この製品の公称リフレッシュレートは四捨五入されています。実際の製品を参照してください。

ピン割り当て



19 ピン カラー表示信号ケーブル

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



20 ピン カラー表示信号ケーブル

ピン番号	信号名	ピン番号	信号名
1	ML_Lane 3 (n)	11	GND
2	GND	12	ML_Lane 0 (p)
3	ML_Lane 3 (p)	13	CONFIG1
4	ML_Lane 2 (n)	14	CONFIG2
5	GND	15	AUX_CH(p)
6	ML_Lane 2 (p)	16	GND
7	ML_Lane 1 (n)	17	AUX_CH(n)
8	GND	18	ホットプラグ検出
9	ML_Lane 1 (p)	19	DP_PWR を返す
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

プラグアンドプレイ

プラグ & プレイ DDC2B 機能

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

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

HDMI[®]

HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE