

AOC

GAMING



Εγχειρίδιο χρήστη

CU34G4ZCA

AOC GAMING MONITOR

Ασφάλεια	1
Εθνικές Συμβάσεις	1
Τροφοδοσία.....	2
Εγκατάσταση.....	3
Καθαρισμός.....	4
Άλλο	5
Εγκατάσταση	6
Περιεχόμενα στο κουτί.....	6
Στήριγμα & Βάση	7
Ρύθμιση γωνίας προβολής.....	8
Σύνδεση της οθόνης.....	9
Τοποθέτηση σε τοίχο	10
Λειτουργία Adaptive-Sync	11
HDR	12
Λειτουργία KVM.....	13
Ρύθμιση	14
Συντομέυσεις Πλήκτρων.....	14
Ρυθμίσεις OSD	15
Ρυθμίσεις Παιχνιδιού.....	16
Εικόνα	18
PIP/PBP	21
Ρυθμίσεις	23
Audio (Ήχος).....	24
Ρύθμιση OSD.....	25
Information (Πληροφορίες)	26
Ενδεικτική Λυχνία LED	27
Αντιμετώπιση Προβλημάτων	28
Προδιαγραφές	29
Γενικές Προδιαγραφές.....	29
Πολιτική της AOC σχετικά με τα ελαττώματα ρίχει των πάνελ των οθονών	31
Προκαθορισμένες Λειτουργίες Οθόνης.....	33
Αντιστοιχίσεις Ακίδων	34
Plug and Play	35

Ασφάλεια

Εθνικές Συμβάσεις

Οι ακόλουθες υποενότητες περιγράφουν τις εθνικές συμβάσεις που χρησιμοποιούνται σε αυτό το έγγραφο.

Σημειώσεις, Προφυλάξεις και Προειδοποιήσεις

Σε όλο αυτόν τον οδηγό, μπλοκ κειμένου μπορεί να συνοδεύονται από εικονίδιο και να εκτυπώνονται με έντονη ή πλάγια γραφή. Αυτά τα μπλοκ είναι σημειώσεις, προφυλάξεις και προειδοποιήσεις, και χρησιμοποιούνται ως εξής:



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μια ΣΗΜΕΙΩΣΗ υποδεικνύει σημαντικές πληροφορίες που σας βοηθούν να αξιοποιήσετε καλύτερα το σύστημα υπολογιστή σας.



ΠΡΟΦΥΛΑΞΗ: Μια ΠΡΟΦΥΛΑΞΗ υποδεικνύει πιθανή ζημιά στο υλικό ή απώλεια δεδομένων και σας ενημερώνει πώς να αποφύγετε το πρόβλημα.



ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Μια ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ υποδεικνύει τον κίνδυνο σωματικής βλάβης και σας ενημερώνει πώς να αποφύγετε το πρόβλημα.

Ορισμένες προειδοποιήσεις μπορεί να εμφανίζονται σε εναλλακτικές μορφές και να μην συνοδεύονται από εικονίδιο. Σε τέτοιες περιπτώσεις, η συγκεκριμένη παρουσίαση της προειδοποίησης επιβάλλεται από την αρμόδια ρυθμιστική αρχή.

Τροφοδοσία



Η οθόνη πρέπει να λειτουργεί μόνο με τον τύπο τροφοδοσίας που αναγράφεται στην ετικέτα. Εάν δεν είστε βέβαιοι για τον τύπο τροφοδοσίας που παρέχεται στο σπίτι σας, συμβουλευτείτε τον πωλητή σας ή την τοπική εταιρεία ηλεκτρικής ενέργειας.



Η οθόνη είναι εξοπλισμένη με φως τριών ακίδων με γείωση, φως με τρίτη (γειωμένη) ακίδα.

Αυτό το φως ταιριάζει μόνο σε πρίζα με γείωση ως μέτρο ασφαλείας. Εάν η πρίζα σας δεν υποστηρίζει το φως τριών καλωδίων, ζητήστε από ηλεκτρολόγο να εγκαταστήσει την κατάλληλη πρίζα ή χρησιμοποιήστε αντάπτορα για να γειώσετε με ασφάλεια τη συσκευή. Μην παρακάμψετε τον σκοπό ασφαλείας του φως με γείωση.



Αποσυνδέστε τη συσκευή κατά τη διάρκεια καταιγίδας ή όταν δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για μεγάλα χρονικά διαστήματα. Αυτό θα προστατεύσει την οθόνη από ζημιές λόγω υπερτάσεων ρεύματος.



Μην υπερφορτώνετε πολύπριζα και καλώδια επέκτασης. Η υπερφόρτωση μπορεί να προκαλέσει πυρκαγιά ή ηλεκτροπληξία.



Για να εξασφαλιστεί ικανοποιητική λειτουργία, χρησιμοποιήστε την οθόνη μόνο με υπολογιστές πιστοποιημένους από UL που διαθέτουν κατάλληλα διαμορφωμένες υποδοχές με σήμανση μεταξύ 100-240V AC, Min. 5A.



Η πρίζα τοίχου πρέπει να εγκατασταθεί κοντά στον εξοπλισμό και να είναι εύκολα προσβάσιμη.

Εγκατάσταση



Μην τοποθετείτε την οθόνη σε ασταθή τροχήλατο βάθρο, σταντ, τρίποδο, βραχίονα ή τραπέζι. Εάν η οθόνη πέσει, μπορεί να τραυματίσει άτομο και να προκαλέσει σοβαρές ζημιές σε αυτό το προϊόν. Χρησιμοποιείτε μόνο καρότσι, βάση, τρίποδο, βραχίονα ή τραπέζι που συνιστά ο κατασκευαστής ή πωλείται με αυτό το προϊόν. Ακολουθήστε τις οδηγίες του κατασκευαστή κατά την εγκατάσταση του προϊόντος και χρησιμοποιήστε τα εξαρτήματα στήριξης που συνιστώνται από τον κατασκευαστή. Ο συνδυασμός προϊόντος και καροτσιού πρέπει να μετακινείται με προσοχή.



Μην εισάγετε ποτέ αντικείμενο στην υποδοχή του περιβλήματος της οθόνης. Αυτό μπορεί να προκαλέσει βλάβη σε κυκλώματα, με αποτέλεσμα πυρκαγιά ή ηλεκτροπληξία. Μην χύνετε ποτέ υγρά πάνω στην οθόνη.



Μην τοποθετείτε το μπροστινό μέρος του προϊόντος στο πάτωμα.



Εάν τοποθετήσετε την οθόνη σε τοίχο ή ράφι, χρησιμοποιήστε κιτ στήριξης εγκεκριμένο από τον κατασκευαστή και ακολουθήστε τις οδηγίες του κιτ.



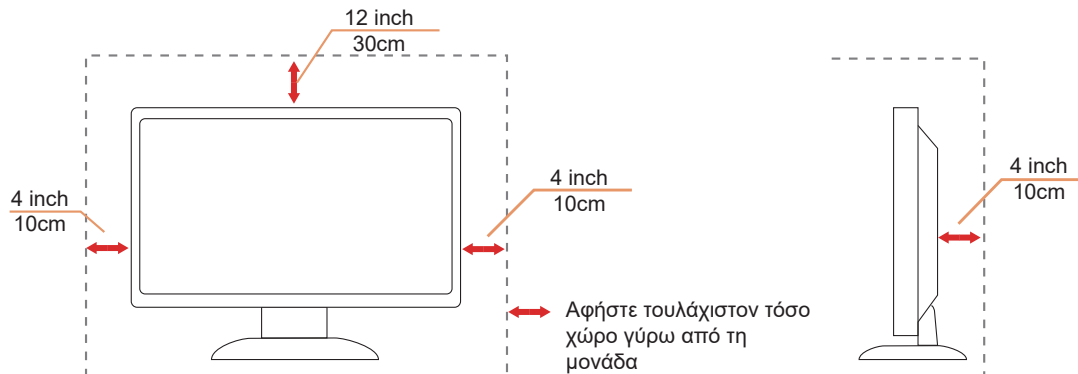
Αφήστε κάποιο χώρο γύρω από την οθόνη όπως φαίνεται παρακάτω. Σε αντίθετη περίπτωση, η κυκλοφορία του αέρα μπορεί να είναι ανεπαρκής, με αποτέλεσμα η υπερθέρμανση να προκαλέσει πυρκαγιά ή ζημιά στην οθόνη.



Για να αποφύγετε πιθανές ζημιές, όπως η αποκόλληση πάνελ από το πλαίσιο οθόνης, βεβαιωθείτε ότι η οθόνη δεν κλίνει προς τα κάτω περισσότερο από -5 μοίρες. Εάν υπερβείτε τη μέγιστη γωνία κλίσης προς τα κάτω των -5°, η ζημιά στην οθόνη δεν καλύπτεται από την εγγύηση.

Δείτε παρακάτω τις προτεινόμενες περιοχές αερισμού γύρω από την οθόνη όταν αυτή είναι εγκατεστημένη στον τοίχο ή στη βάση:

Εγκατεστημένο με βάση



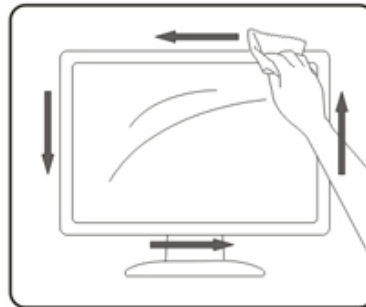
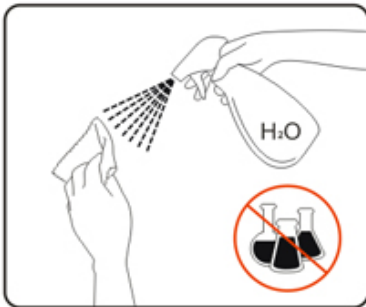
Καθαρισμός



Καθαρίζετε τακτικά το περίβλημα με ένα μαλακό πανί βρεγμένο με νερό.



Κατά τον καθαρισμό χρησιμοποιήστε μαλακό βαμβακερό ή μικροϊνών πανί. Το πανί πρέπει να είναι υγρό και σχεδόν στεγνό· μην επιτρέπτε υγρό να εισέλθει στο περίβλημα.



Παρακαλείσθε να αποσυνδέετε το καλώδιο τροφοδοσίας πριν από τον καθαρισμό του προϊόντος.

Άλλο



Εάν το προϊόν εκπέμπει περίεργη οσμή, ήχο ή καπνό, αποσυνδέστε ΑΜΕΣΩΣ το φις τροφοδοσίας και επικοινωνήστε με Κέντρο Εξυπηρέτησης.



Βεβαιωθείτε ότι οι οπές αερισμού δεν φράσσονται από τραπέζι ή κουρτίνα.



Μην εκθέτετε την οθόνη LCD σε έντονες δονήσεις ή ισχυρές κρούσεις κατά τη λειτουργία.



Μην χτυπάτε ή ρίχνετε την οθόνη κατά τη λειτουργία ή τη μεταφορά.



Τα καλώδια τροφοδοσίας πρέπει να διαθέτουν πιστοποίηση ασφαλείας. Για τη Γερμανία, πρέπει να είναι τύπου H03VV-F, 3G, 0,75 mm², ή ανώτερης κατηγορίας.

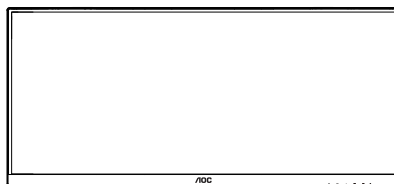
Για άλλες χώρες, πρέπει να χρησιμοποιούνται οι κατάλληλοι τύποι ανάλογα με την περίπτωση.



Η υπερβολική ηχητική πίεση από τα ακουστικά και τα ακουστικά κεφαλής μπορεί να προκαλέσει απώλεια ακοής. Η ρύθμιση του ισοσταθμιστή στη μέγιστη τιμή αυξάνει την τάση εξόδου των ακουστικών και των ακουστικών κεφαλής και, συνεπώς, το επίπεδο της ηχητικής πίεσης.

Εγκατάσταση

Περιεχόμενα στο κουτί



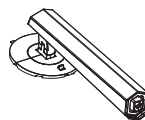
Monitor



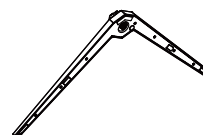
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



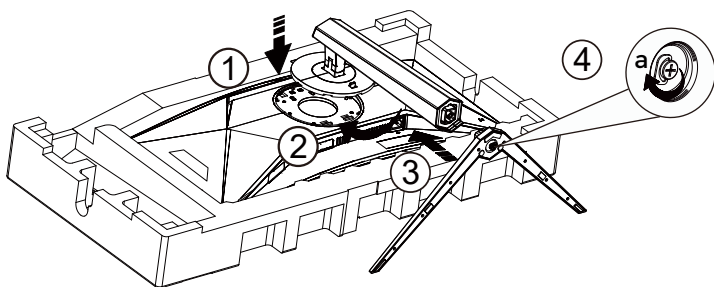
USB Cable

* Δεν παρέχονται όλα τα καλώδια σήματος για όλες τις χώρες και περιοχές. Παρακαλούμε επικοινωνήστε με τον τοπικό αντιπρόσωπο ή το υποκατάστημα της AOC για επιβεβαίωση.

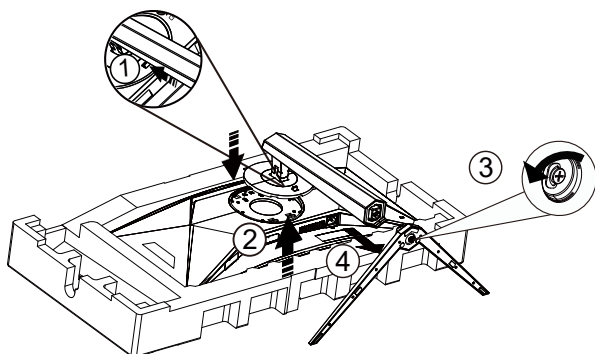
Στήριγμα & Βάση

Παρακαλούμε εγκαταστήστε ή αφαιρέστε τη βάση ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα.

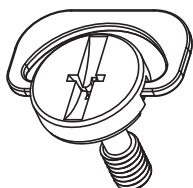
Εγκατάσταση:



Αφαίρεση:

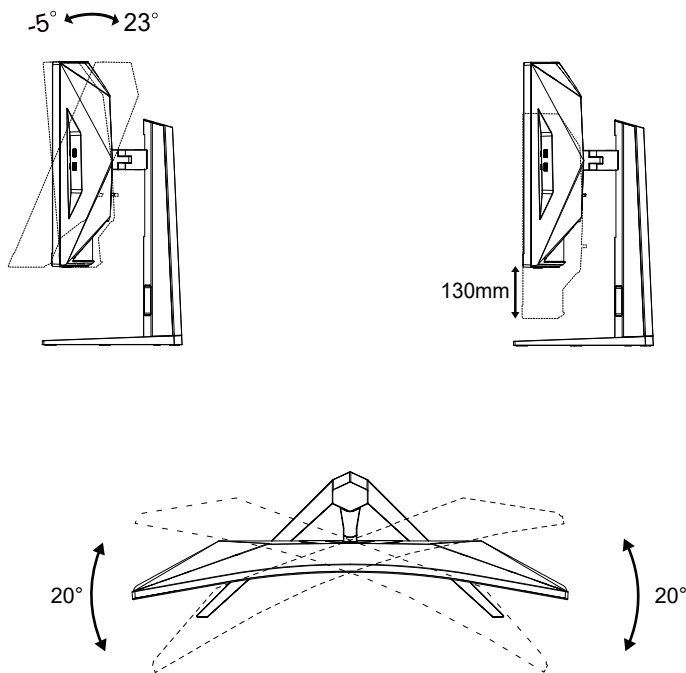


Προδιαγραφή για τη βίδα βάσης: M6*23 mm (ωφέλιμο μήκος σπειρώματος 5,5 mm)



Ρύθμιση γωνίας προβολής

Για βέλτιστη εμπειρία προβολής, συνιστάται ο χρήστης να διασφαλίζει ότι μπορεί να κοιτάζει ολόκληρη την επιφάνεια της οθόνης και στη συνέχεια να ρυθμίζει τη γωνία της οθόνης σύμφωνα με τις προσωπικές του προτιμήσεις. Κρατήστε τη βάση ώστε να μην ανατραπεί η οθόνη κατά την αλλαγή της γωνίας. Μπορείτε να ρυθμίσετε την οθόνη ως εξής:



ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

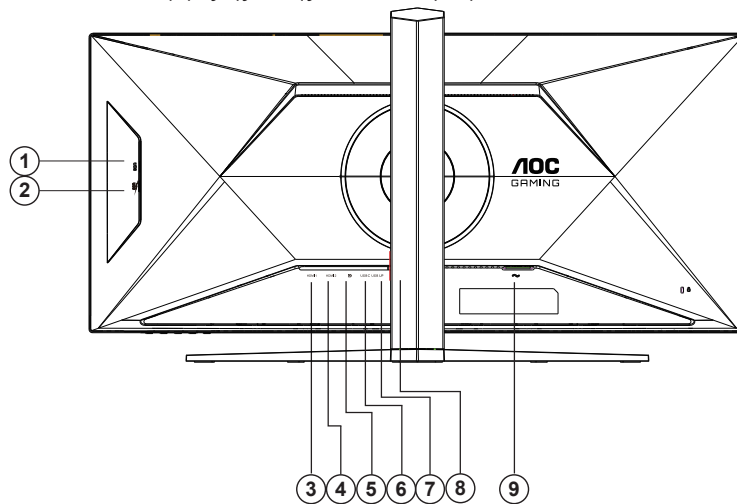
Μην αγγίζετε την οθόνη LCD κατά την αλλαγή της γωνίας. Η επαφή με την οθόνη LCD μπορεί να προκαλέσει ζημιά.

Προειδοποίηση

- Για να αποφύγετε πιθανή ζημιά στην οθόνη, όπως αποκόλληση πάνελ, βεβαιωθείτε ότι η οθόνη δεν κλίνει προς τα κάτω περισσότερο από -5 μοίρες.
- Μην πιέζετε την οθόνη κατά τη ρύθμιση της γωνίας. Κρατήστε μόνο το πλαίσιο οθόνης.

Σύνδεση της οθόνης

Συνδέσεις καλωδίων στο πίσω μέρος της οθόνης και του υπολογιστή:



1. USB3.2 Gen1 downstreamx1
2. USB3.2 Gen1 downstream + γρήγορη φόρτιση x 1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB-C
7. USB UP
8. Ακουστικά
9. Τροφοδοσία

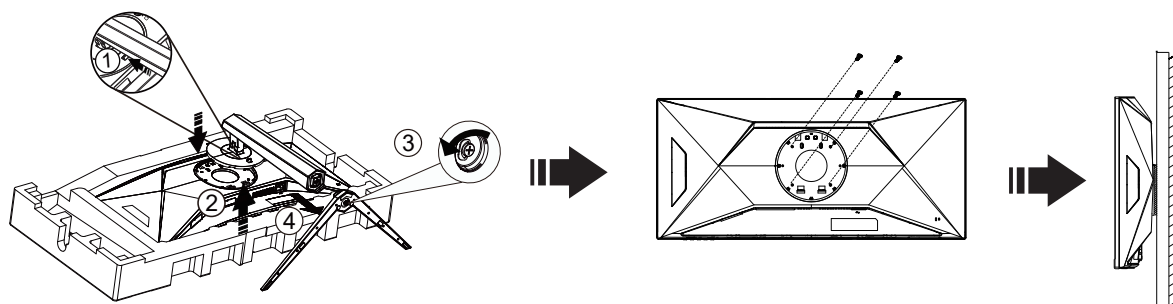
Σύνδεση με υπολογιστή

1. Συνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας στο πίσω μέρος της οθόνης με ασφάλεια.
2. Απενεργοποιήστε τον υπολογιστή και αποσυνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας του.
3. Συνδέστε το καλώδιο σήματος της οθόνης στον βίντεο σύνδεσμο στο πίσω μέρος του υπολογιστή σας.
4. Συνδέστε το καλώδιο τροφοδοσίας του υπολογιστή και της οθόνης σε κοντινή πρίζα.
5. Ενεργοποιήστε τον υπολογιστή και την οθόνη.

Εάν η οθόνη εμφανίζει εικόνα, η εγκατάσταση έχει ολοκληρωθεί. Εάν δεν εμφανίζει εικόνα, παρακαλούμε ανατρέξτε στην ενότητα Αντιμετώπιση προβλημάτων. Για την προστασία του εξοπλισμού, απενεργοποιείτε πάντα τον υπολογιστή και την οθόνη LCD πριν από τη σύνδεση.

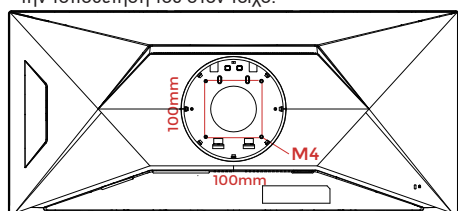
Τοποθέτηση σε τοίχο

Προετοιμασία για την εγκατάσταση προαιρετικού βραχίονα τοποθέτησης στον τοίχο.

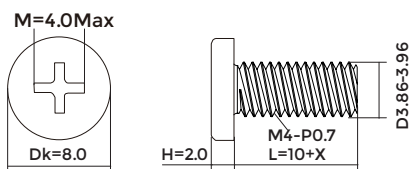


Αυτή η οθόνη μπορεί να προσαρτηθεί σε βραχίονα τοποθέτησης στον τοίχο που αγοράζεται ξεχωριστά. Αποσυνδέστε την τροφοδοσία πριν από αυτή τη διαδικασία. Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

1. Αφαιρέστε τη βάση.
2. Ακολουθήστε τις οδηγίες του κατασκευαστή για τη συναρμολόγηση του βραχίονα τοποθέτησης στον τοίχο.
3. Τοποθετήστε τον βραχίονα τοποθέτησης στον τοίχο στο πίσω μέρος της οθόνης. Ευθυγραμμίστε τις οπές του βραχίονα με τις οπές στο πίσω μέρος της οθόνης.
4. Εισάγετε τις 4 βίδες στις οπές και σφίξτε τις.
5. Επανασυνδέστε τα καλώδια. Ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης που συνοδεύει τον προαιρετικό βραχίονα τοποθέτησης στον τοίχο για οδηγίες σχετικά με την τοποθέτησή του στον τοίχο.

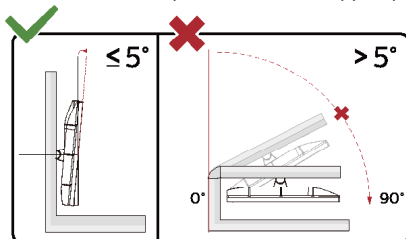


Προδιαγραφές βιδών επίτοιχης τοποθέτησης: M4*(10+X)mm (X=Πάχος βραχίονα επίτοιχης τοποθέτησης)



Σημείωση: Οι οπές βιδών VESA δεν είναι διαθέσιμες για όλα τα μοντέλα. Παρακαλούμε ελέγξτε με τον αντιπρόσωπο ή το επίσημο τμήμα της AOC.

Πάντοτε επικοινωνείτε με τον κατασκευαστή για την εγκατάσταση στον τοίχο.



* Η σχεδίαση της οθόνης ενδέχεται να διαφέρει από αυτή που απεικονίζεται.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ:

1. Για να αποφύγετε πιθανή ζημιά στην οθόνη, όπως αποκόλληση πάνελ, βεβαιωθείτε ότι η οθόνη δεν κλίνει προς τα κάτω περισσότερο από -5 μοίρες.
2. Μην πιέζετε την οθόνη κατά τη ρύθμιση της γωνίας. Κρατήστε μόνο το πλαίσιο οθόνης.

Λειτουργία Adaptive-Sync

1. Η λειτουργία Adaptive-Sync υποστηρίζεται μέσω DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Συμβατές Κάρτες Γραφικών: Η προτεινόμενη λίστα αναφέρεται παρακάτω και μπορεί επίσης να [ελεγχθεί επισκεπτόμενοι τη διεύθυνση www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Κάρτες Γραφικών

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

Επεξεργαστές

- 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

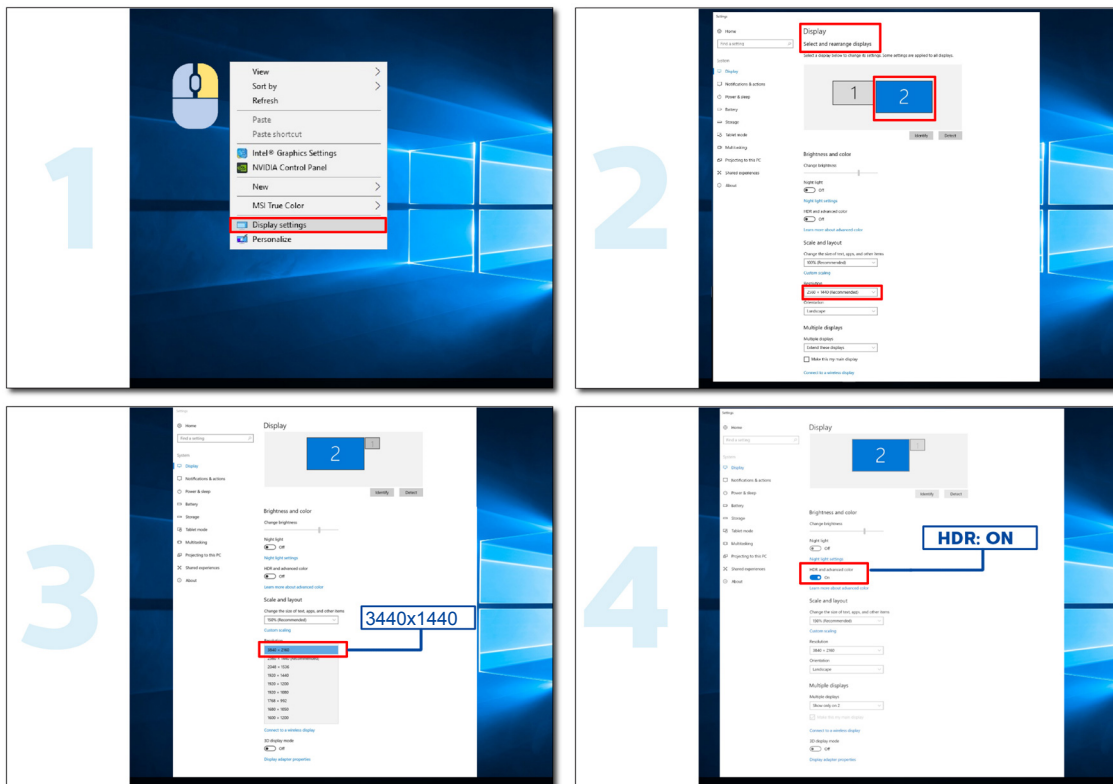
HDR

Είναι συμβατή με σήματα εισόδου σε μορφή HDR10.

Η οθόνη μπορεί να ενεργοποιηθεί αυτόματα τη λειτουργία HDR εάν ο αναπαραγωγέας και το περιεχόμενο είναι συμβατά. Παρακαλούμε επικοινωνήστε με τον κατασκευαστή της συσκευής και τον πάροχο περιεχομένου για πληροφορίες σχετικά με τη συμβατότητα της συσκευής και του περιεχομένου σας. Παρακαλούμε επιλέξτε «OFF» για τη λειτουργία HDR όταν δεν χρειάζεστε τη λειτουργία αυτόματης ενεργοποίησης.

Σημείωση:

1. Δεν απαιτείται ειδική ρύθμιση για τη διεπαφή DisplayPort/HDMI σε εκδόσεις WIN10 παλαιότερες της V1703.
2. Διαθέσιμη είναι μόνο η διεπαφή HDMI και η διεπαφή DisplayPort δεν λειτουργεί στην έκδοση WIN10 V1703.
3. Η ανάλυση 3840x2160 προτείνεται μόνο για αναπαραγωγείς Blu-ray, Xbox και PlayStation.
- a. Η ανάλυση οθόνης έχει οριστεί σε 3440*1440 και το HDR είναι προρυθμισμένο στην κατάσταση ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ.
- b. Μετά την είσοδο σε μια εφαρμογή, το βέλτιστο αποτέλεσμα HDR επιτυγχάνεται όταν η ανάλυση αλλάξει σε 3440*1440 (εφόσον είναι διαθέσιμη).



Λειτουργία KVM

Τι είναι το KVM;

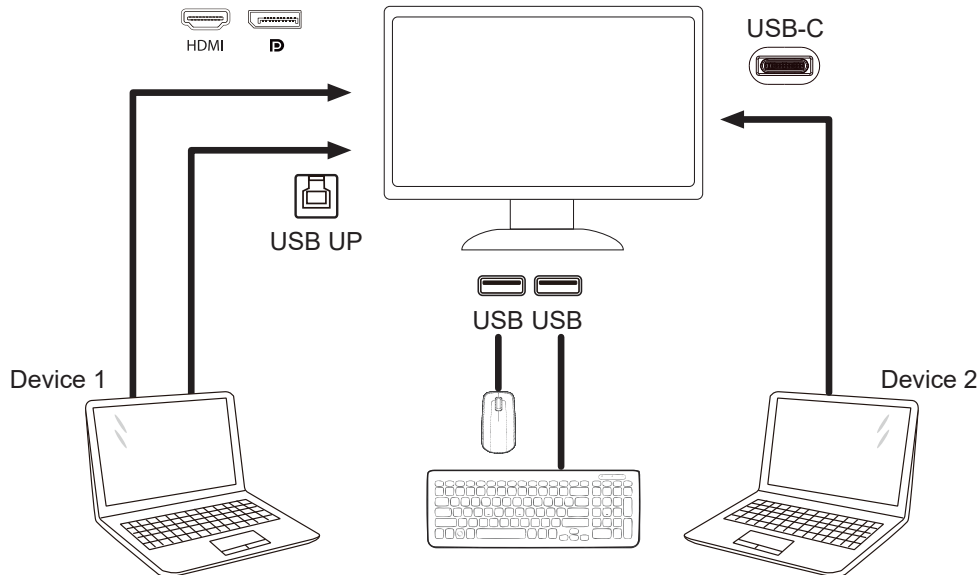
Με τη λειτουργία KVM, μπορείτε να εμφανίσετε δύο υπολογιστές, ή δύο φορητούς υπολογιστές, ή έναν υπολογιστή και έναν φορητό υπολογιστή σε μία οθόνη AOC και να ελέγξετε τις δύο συσκευές με ένα σύνολο πληκτρολογίου και ποντικιού. Αλλάξτε τον έλεγχο των συσκευών υπολογιστή ή φορητού υπολογιστή επιλέγοντας την πηγή σήματος εισόδου στο «Επιλογή Εισόδου» του μενού OSD.

Πώς χρησιμοποιείται το KVM;

Βήμα 1: Συνδέστε μία συσκευή (υπολογιστή ή φορητό υπολογιστή) στην οθόνη μέσω USB C.

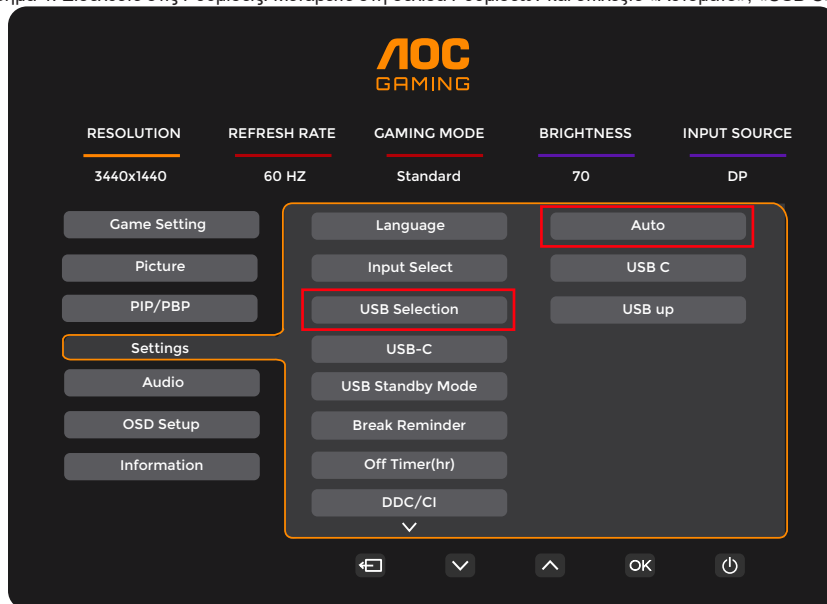
Βήμα 2: Συνδέστε την άλλη συσκευή στην οθόνη μέσω HDMI ή DisplayPort. Στη συνέχεια, συνδέστε επίσης αυτή τη συσκευή στην οθόνη με καλώδιο USB upstream.

Βήμα 3: Συνδέστε τις περιφερειακές συσκευές σας (πληκτρολόγιο και ποντίκι) στην οθόνη μέσω θύρας USB.



Note: Display design may differ from that illustrated

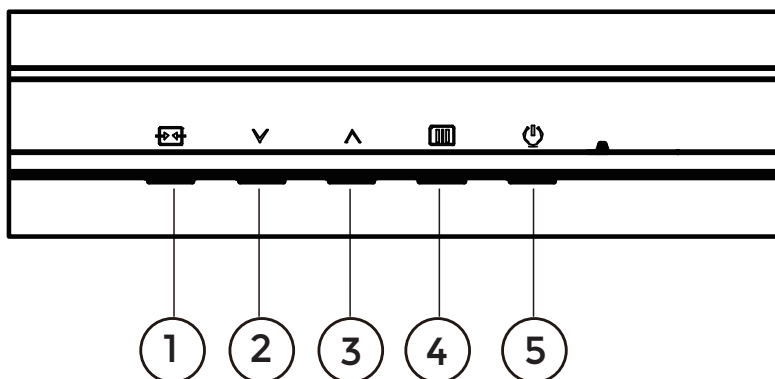
Βήμα 4: Εισέλθετε στις Ρυθμίσεις. Μεταβείτε στη σελίδα Ρυθμίσεων και επιλέξτε «Αυτόματο», «USB C» ή «USB UP» από την καρτέλα Επιλογή USB.



Επιλογή USB	Περιγραφή Λειτουργίας
Αυτόματο	Η επιλογή Αυτόματο ενεργοποιεί το USB C ή το USB Up ανάλογα με την πηγή εισόδου.
USB C	Παρέχει λειτουργία διανομέα USB (Hub) μέσω καλωδίου USB C.
USB up	Παρέχει λειτουργία διανομέα USB (Hub) μέσω καλωδίου USB up.

Ρύθμιση

Συντομεύσεις Πλήκτρων



1	Πηγή/Εξοδος
2	Πλήκτρο Χρήστη (Λειτουργία Παιχνιδιού)/Μείωση
3	Σημείο Κλήσης/Αύξηση
4	Μενού/Εισαγωγή
5	Τροφοδοσία

Μενού/Εισαγωγή

Όταν δεν εμφανίζεται το OSD, πατήστε για να εμφανιστεί το OSD ή για να επιβεβαιώσετε την επιλογή.

Τροφοδοσία

Πατήστε το κουμπί Τροφοδοσίας για να ενεργοποιήσετε την οθόνη.

Σημείο Κλήσης/Αύξηση

Όταν δεν υπάρχει OSD, πατήστε το πλήκτρο Σημείο επιλογής για να εμφανίσετε ή να αποκρύψετε το Σημείο επιλογής.

Πλήκτρο Χρήστη (Λειτουργία παιχνιδιού)/Μείωση

Προσαρμόστε αυτή τη λειτουργία πλήκτρου συντόμευσης στο μενού OSD: Λειτουργία παιχνιδιού, Διόπτρα Sniper, Μετρητής καρέ. Η εργοστασιακή προεπιλογή είναι .

Όταν δεν εμφανίζεται το OSD, πατήστε το πλήκτρο «✓» για να ανοίξετε τη λειτουργία παιχνιδιού και στη συνέχεια πατήστε «✓» ή «^» για να επιλέξετε λειτουργία παιχνιδιού (Standard, FPS, RTS, Αγώνες, Gamer 1, Gamer 2 ή Gamer 3) ανάλογα με τον τύπο του παιχνιδιού.

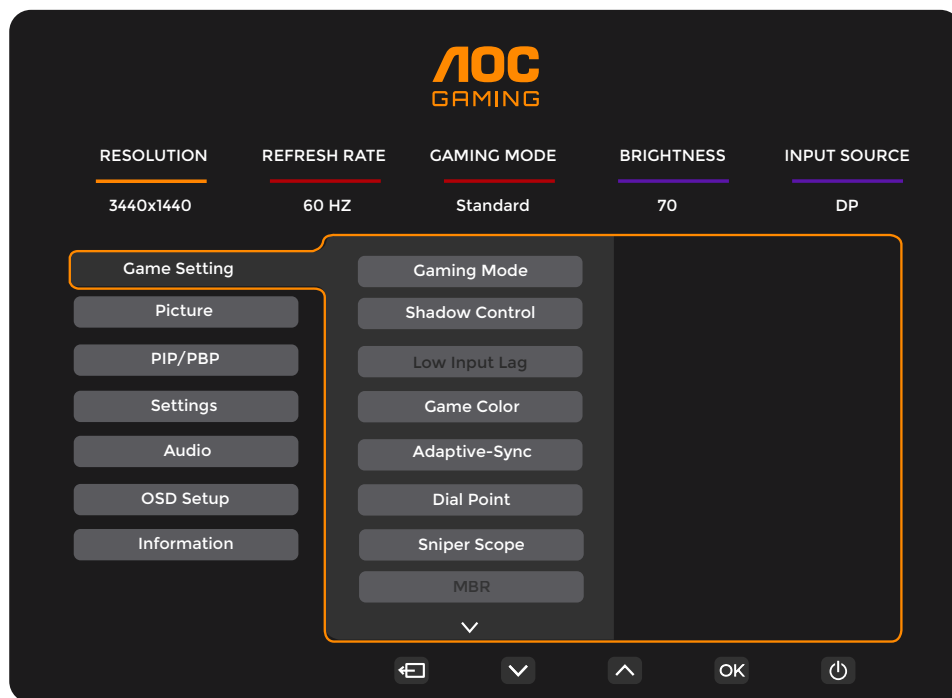
Πηγή/Εξοδος

Όταν το OSD είναι κλειστό, πατήστε το κουμπί Πηγή/Εξοδος για να ενεργοποιήσετε τη λειτουργία γρήγορης επιλογής Πηγής.

Όταν το μενού OSD είναι ενεργό, αυτό το πλήκτρο λειτουργεί ως πλήκτρο εξόδου (για έξοδο από το μενού OSD).

Ρυθμίσεις OSD

Βασικές και απλές οδηγίες σχετικά με τα πλήκτρα ελέγχου.

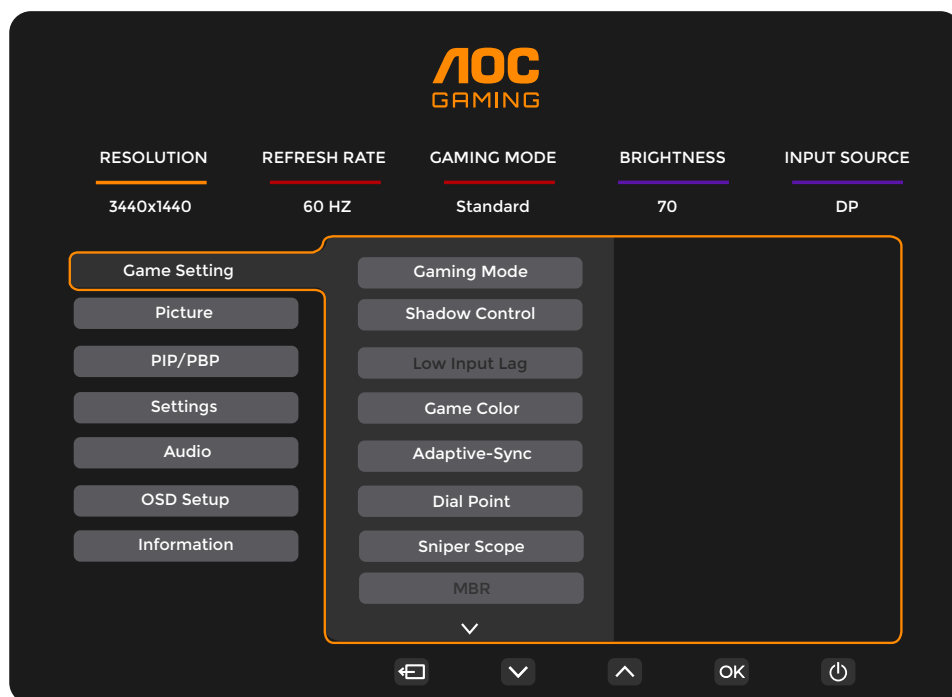


- 1). Πατήστε το **[MENU]** πλήκτρο **MENU** για να ενεργοποιήσετε το παράθυρο OSD.
- 2). Πατήστε **↓** ή **↑** για να περιηγηθείτε στις λειτουργίες. Όταν επισημανθεί η επιθυμητή λειτουργία, πατήστε το **[MENU]** κουμπί **MENU / OK** για να την ενεργοποιήσετε. Στη συνέχεια, πατήστε **↓** ή **↑** για να περιηγηθείτε στις λειτουργίες του υπομενού. Όταν επισημανθεί η επιθυμητή λειτουργία του υπομενού, πατήστε **[MENU]** κουμπί **MENU / OK** για να την ενεργοποιήσετε.
- 3). Πατήστε **↓** ή **↑** για να τροποποιήσετε τις ρυθμίσεις της επιλεγμένης λειτουργίας. Πατήστε **←** ή **→** για έξοδο. Αν θέλετε να ρυθμίσετε κάποια άλλη λειτουργία, επαναλάβετε τα βήματα 2-3.
- 4). Λειτουργία Κλειδώματος OSD: Για να κλειδώσετε το OSD, πατήστε παρατεταμένα το **[MENU]** κουμπί **MENU** ενώ η οθόνη είναι απενεργοποιημένη και, στη συνέχεια, πατήστε **(U)** το κουμπί τροφοδοσίας για να ενεργοποιήσετε την οθόνη. Για να ξεκλειδώσετε το OSD, πατήστε παρατεταμένα το **[MENU]** κουμπί **MENU** ενώ η οθόνη είναι απενεργοποιημένη και, στη συνέχεια, πατήστε **(U)** το κουμπί τροφοδοσίας για να ενεργοποιήσετε την οθόνη.

Σημειώσεις:

- 1). Εάν το προϊόν διαθέτει μόνο μία είσοδο σήματος, η επιλογή «Επιλογή Εισόδου» είναι απενεργοποιημένη για ρύθμιση.
- 2). Εάν η ανάλυση του σήματος εισόδου είναι η φυσική ανάλυση ή Adaptive-Sync, τότε η επιλογή «Αναλογία Εικόνας» δεν ισχύει.

Ρυθμίσεις Παιχνιδιού



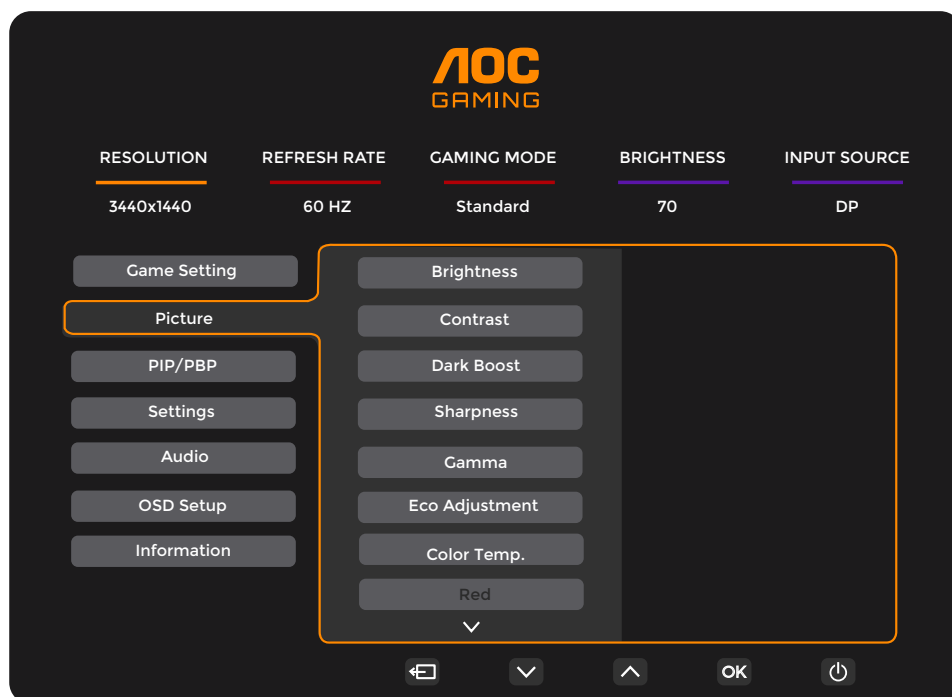
Λειτουργία Παιχνιδιού	Πρότυπο	Βελτιώνει την αναγνωσιμότητα για κατάλληλα παιχνίδια ιστού και κινητών.
	FPS	Για παιχνίδια FPS (First Person Shooters). Βελτιώνει τα επίπεδα μαύρου σε σκοτεινά θέματα.
	RTS	Για παιχνίδια RTS (Real Time Strategy). Βελτιώνει την ποιότητα της εικόνας.
	Racing	Για παιχνίδια Racing, παρέχει τον ταχύτερο χρόνο απόκρισης και υψηλό κορεσμό χρωμάτων.
	Gamer 1	Οι ρυθμίσεις προτίμησης του χρήστη αποθηκεύονται ως Gamer 1.
	Gamer 2	Οι ρυθμίσεις προτίμησης του χρήστη αποθηκεύονται ως Gamer 2.
	Gamer 3	Οι ρυθμίσεις προτίμησης του χρήστη αποθηκεύονται ως Gamer 3.
Έλεγχος Σκιάς	0 ~ 20	Η προεπιλεγμένη τιμή του Ελέγχου Σκιάς είναι 0, στη συνέχεια ο τελικός χρήστης μπορεί να ρυθμίσει από 0 έως 20 για να αυξήσει την αντίθεση και να επιτύχει καθαρή εικόνα. Εάν η εικόνα είναι πολύ σκοτεινή για να διακρίνονται καθαρά οι λεπτομέρειες, ρυθμίστε την τιμή από 0 έως 20 για καλύτερη εικόνα.
Χαμηλή καθυστέρηση εισόδου	Ενεργοποίηση / Απενεργοποίηση	Απενεργοποίηση του frame buffer για μείωση της καθυστέρησης εισόδου.
Χρώμα παιχνιδιού	0 ~ 20	Το Χρώμα παιχνιδιού παρέχει επίπεδα ρύθμισης από 0 έως 20 για τον κορεσμό, ώστε να επιτευχθεί βελτιωμένη εικόνα.
Adaptive-Sync	Ενεργοποίηση / Απενεργοποίηση	Απενεργοποίηση ή ενεργοποίηση του Adaptive-Sync. Υπενθύμιση λειτουργίας Adaptive-Sync: Όταν η λειτουργία Adaptive-Sync είναι ενεργοποιημένη, ενδέχεται να εμφανιστεί τρεμόπαιγμα σε ορισμένα περιβάλλοντα παιχνιδιών.
Σημείο στόχευσης	Off / On / Dynamic	Η λειτουργία «Σημείο στόχευσης» τοποθετεί έναν δείκτη στόχευσης στο κέντρο της οθόνης για να βοηθήσει τους παίκτες να παίζουν παιχνίδια First Person Shooter (FPS) με ακριβή και ευθυγραμμισμένη στόχευση.
Διόπτρα Sniper	Off / 2X / 3X / 4X	Μεγέθυνση τοπικά για ευκολότερη στόχευση κατά τη διάρκεια της βολής.
MBR	0 ~ 20	Το MBR (μείωση θολώματος κίνησης) παρέχει ρυθμίσεις από 0 έως 20 για τη μείωση του θολώματος κίνησης. Σημείωση: 1. Η λειτουργία MBR μπορεί να ρυθμιστεί όταν το Adaptive-Sync/m είναι απενεργοποιημένο και ο ρυθμός ανανέωσης είναι ≥75Hz. 2. Η φωτεινότητα της οθόνης θα μειωθεί καθώς αυξάνεται η τιμή ρύθμισης.
Συγχρονισμός MBR	Ενεργοποίηση / Απενεργοποίηση	Απενεργοποιήστε ή ενεργοποιήστε τον Συγχρονισμό MBR (Μείωση Θολώματος Κίνησης).

Overdrive	Κανονικό	Ρυθμίστε τον χρόνο απόκρισης. Σημείωση: 1. Εάν ο χρήστης ρυθμίσει το OverDrive σε «Fastest», η εμφανιζόμενη εικόνα ενδέχεται να είναι θολή. Οι χρήστες μπορούν να ρυθμίσουν το επίπεδο OverDrive ή να το απενεργοποιήσουν σύμφωνα με τις προτιμήσεις τους. 2. Η λειτουργία «Extreme» είναι προαιρετική όταν το Adaptive-Sync είναι απενεργοποιημένο και ο ρυθμός ανανέωσης είναι $\geq 75\text{Hz}$. 3. Η φωτεινότητα της οθόνης θα μειωθεί όταν η λειτουργία «Extreme» είναι ενεργοποιημένη.
	Γρήγορο	
	Πιο γρήγορο	
	Πιο γρήγορα	
	Ακραίο	
Μετρητής καρέ	Απενεργοποίηση / Δεξιά-Πάνω / Δεξιά-Κάτω / Αριστερά-Πάνω / Αριστερά-Κάτω	Εμφάνιση συχνότητας V στην επιλεγμένη γωνία.
HDMI1	Κονσόλα/DVD/PC	Επιλέξτε τον τύπο της συνδεδεμένης συσκευής. Κατά τη σύνδεση κονσόλας παιχνιδιών ή DVD player μέσω HDMI1, ορίστε το HDMI1 σε Κονσόλα/DVD.
HDMI2	Κονσόλα/DVD/PC	Επιλέξτε τον τύπο της συνδεδεμένης συσκευής. Κατά τη σύνδεση κονσόλας παιχνιδιών ή DVD player μέσω HDMI2, ορίστε το HDMI2 σε Κονσόλα/DVD.
OverClock	Ενεργοποίηση / Απενεργοποίηση	Απενεργοποιήστε ή ενεργοποιήστε το Over Clock.

Σημείωση:

- 1). Όταν η «Λειτουργία HDR» κάτω από την «Εικόνα» είναι ενεργοποιημένη, οι επιλογές «Λειτουργία Παιχνιδιού», «Έλεγχος Σκιάς» και «Χρώμα παιχνιδιού» δεν μπορούν να ρυθμιστούν.
- 2). Όταν η «HDR» κάτω από την «Εικόνα» είναι ενεργοποιημένη, οι επιλογές «Λειτουργία Παιχνιδιού», «Έλεγχος Σκιάς», «Χρώμα παιχνιδιού» και «MBR» δεν μπορούν να ρυθμιστούν. Η επιλογή «Extreme» κάτω από το «Overdrive» δεν είναι διαθέσιμη.
- 3). Όταν ο «Χρωματικός Χώρος» κάτω από την «Εικόνα» έχει οριστεί σε sRGB, οι επιλογές «Λειτουργία Παιχνιδιού», «Έλεγχος Σκιάς» και «Χρώμα παιχνιδιού» δεν μπορούν να ρυθμιστούν.

Εικόνα



Brightness (Φωτεινότητα)	0-100	Ρύθμιση οπίσθιου φωτισμού.
Contrast (Αντίθεση)	0-100	Contrast (Αντίθεση) από ψηφιακό μητρώο.
Ενίσχυση Σκοτεινών Περιοχών	Ανενεργό / Επίπεδο 1 / Επίπεδο 2 / Επίπεδο 3	Βελτιώστε τις λεπτομέρειες της οθόνης στις σκοτεινές ή φωτεινές περιοχές για να ρυθμίσετε τη φωτεινότητα στη φωτεινή περιοχή και να διασφαλίσετε ότι δεν υπάρχει υπερκορεσμός.
Sharpness (Ευκρίνεια)	0-100	Ρύθμιση Sharpness (Ευκρίνειας).
Gamma (Γάμμα)	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Ρυθμίστε το Gamma (Γάμμα).
Οικολογική Ρύθμιση	Πρότυπο	Τυπική Λειτουργία.
	Κείμενο	Λειτουργία Κειμένου.
	Διαδίκτυο	Λειτουργία Διαδικτύου.
	Παιχνίδι	Λειτουργία Παιχνιδιού.
	Ταινία	Λειτουργία Ταινίας.
	Αθλητικά	Λειτουργία Αθλητικών.
	Ανάγνωση	Λειτουργία Ανάγνωσης.
	Ομοιομορφία	Λειτουργία Ομοιομορφίας
Θερμοκρασία Χρώματος	Warm (Θερμό)	Ανάκληση θερμοκρασίας χρώματος Warm (Θερμό) από EEPROM.
	Κανονικό	Ανάκληση θερμοκρασίας χρώματος Κανονικό από EEPROM.
	Ψυχρό	Ανάκληση θερμοκρασίας χρώματος Ψυχρό από EEPROM.
	Χρήστης	Επαναφορά θερμοκρασίας χρώματος από EEPROM.
Κόκκινο	0-100	Κέρδος Κόκκινου από το Ψηφιακό Μητρώο.
Πράσινο	0-100	Κέρδος Πράσινου από το Ψηφιακό Μητρώο.

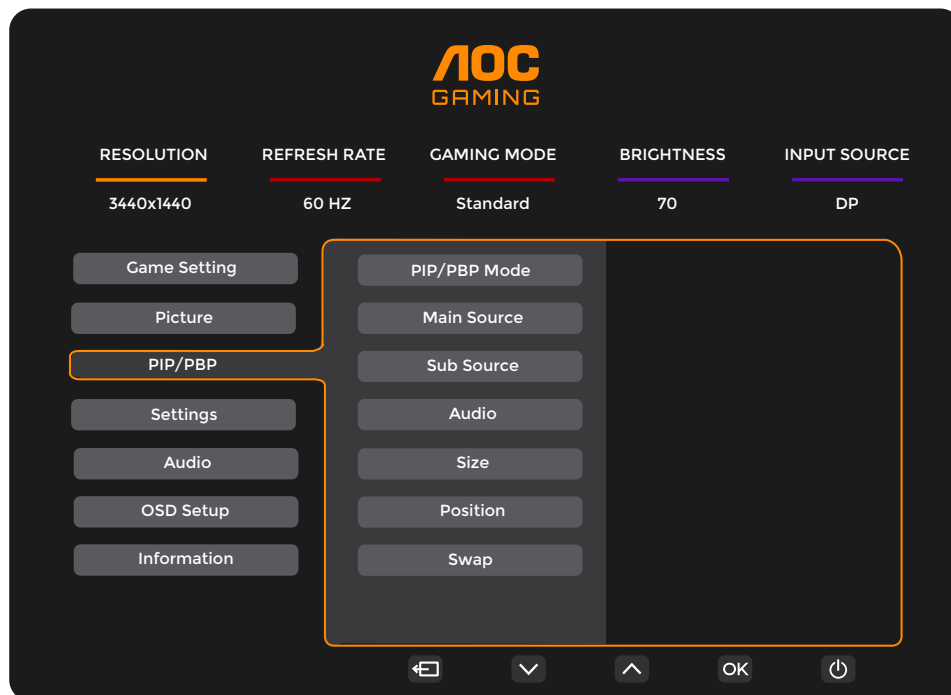
Μπλε	0-100	Κέρδος Μπλε από το Ψηφιακό Μητρώο.
R.Saturation	0-100	Ρύθμιση Κορεσμού
G.Saturation	0-100	
B.Saturation	0-100	
C.Saturation	0-100	
M.Saturation	0-100	
Y.Saturation	0-100	
R.Hue	0-100	Ρύθμιση Χρωιάς
G.Hue	0-100	
B.Hue	0-100	
C.Hue	0-100	
M.Hue	0-100	
Y.Hue	0-100	
HDR	Off (Ανενεργό)	Ορίστε το προφίλ HDR σύμφωνα με τις απαιτήσεις χρήσης σας. Σημείωση: Όταν ανιχνεύεται περιεχόμενο HDR, η επιλογή HDR θα εμφανιστεί για ρύθμιση.
	DisplayHDR	
	Εικόνα HDR	
	Ταινία HDR	
	Παιχνίδι HDR	
Λειτουργία HDR	Off (Ανενεργό)	Βελτιστοποιημένο για το χρώμα και την αντίθεση της εικόνας, προσομοιώνοντας το εφέ HDR. Σημείωση: Όταν δεν ανιχνεύεται περιεχόμενο HDR, η επιλογή λειτουργίας HDR θα εμφανιστεί για ρύθμιση.
	Εικόνα HDR	
	Ταινία HDR	
	Παιχνίδι HDR	
DCR	Off (Ανενεργό)	Απενεργοποιήστε τον δυναμικό λόγο αντίθεσης.
	On	Ενεργοποιήστε τον δυναμικό λόγο αντίθεσης.
Χρωματικός Χώρος	Εγγενές Πάνελ	Παρέχει τον εγγενή Χρωματικό Χώρο.
	sRGB	Χρωματικός χώρος sRGB.
Λειτουργία LowBlue	Off (Ανενεργό)	Μείωση του μπλε φωτός μέσω ελέγχου της θερμοκρασίας χρώματος.
	Πολυμέσα	
	Διαδίκτυο	
	Γραφείο	
	Ανάγνωση	

Αναλογία Εικόνας	Πλήρης / Αναλογία / 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)	Επιλέξτε αναλογία εικόνας για την οθόνη.
------------------	---	--

Σημείωση:

- 1) Όταν η «Λειτουργία HDR» έχει οριστεί σε οποιαδήποτε τιμή εκτός από Off (Ανενεργό), τα στοιχεία «Αντίθεση», «Dark Boost», «Γάμμα», «Φωτεινότητα», «Θερμοκρασία Χρώματος», «Κορεσμός/Απόχρωση 6 Αξόνων», «Χρωματικός Χώρος» και «Λειτουργία LowBlue» δεν μπορούν να ρυθμιστούν.
- 2) Όταν η «HDR» έχει οριστεί σε «DisplayHDR», όλα τα στοιχεία κάτω από την «Αναλογία Εικόνας» εκτός από τα «HDR» και «Οξύτητα» δεν μπορούν να ρυθμιστούν.
- Όταν η «HDR» έχει οριστεί σε «HDR Φωτογραφία», «HDR Ταινία» ή «HDR Παιχνίδι», τα στοιχεία «Γάμμα», «Φωτεινότητα», «Θερμοκρασία Χρώματος», «Κορεσμός/Απόχρωση 6 Αξόνων», «Χρωματικός Χώρος» και «Λειτουργία LowBlue» δεν μπορούν να ρυθμιστούν.
- 3) Όταν το «Χρωματικό Φάσμα» έχει οριστεί σε «sRGB», οι ρυθμίσεις «Αντίθεση», «Ενίσχυση Σκοτεινών», «Γάμμα», «Φωτεινότητα», «Θερμοκρασία Χρώματος», «6-Αξονας Κορεσμός/Απόχρωση», «Λειτουργία HDR» και «Λειτουργία LowBlue» δεν μπορούν να προσαρμοστούν.
- 4) Όταν η «Φωτεινότητα» έχει οριστεί σε «Ανάγνωση», οι ρυθμίσεις «Αντίθεση», «Ενίσχυση Σκοτεινών», «Θερμοκρασία Χρώματος», «6-Αξονας Κορεσμός/Απόχρωση», «Χρωματικό Φάσμα» και «Λειτουργία LowBlue» δεν μπορούν να προσαρμοστούν.
- 5) Όταν η «Λειτουργία Παιχνιδιού» στις «Ρυθμίσεις Παιχνιδιού» έχει οριστεί σε λειτουργία διαφορετική από την «Τυπική», οι ρυθμίσεις «Φωτεινότητα», «6-Αξονας Κορεσμός/Απόχρωση», «Λειτουργία HDR» και «Χρωματικό Φάσμα» δεν μπορούν να προσαρμοστούν.

PIP/PBP



Λειτουργία PIP/PBP	Απενεργοποίηση / PIP / PBP	Απενεργοποιήστε ή ενεργοποιήστε το PIP ή το PBP.
Κύρια Πηγή		Επιλέξτε την κύρια πηγή εισόδου της οθόνης.
Δευτερεύουσα Πηγή		Επιλέξτε τη δευτερεύουσα πηγή εισόδου της οθόνης.
Audio (Ήχος)	Κύρια Πηγή Δευτερεύουσα Πηγή	Απενεργοποιήστε ή ενεργοποιήστε τη ρύθμιση Audio (Ήχος).
Size (Μέγεθος)	Μικρό / Μεσαίο / Μεγάλο	Επιλέξτε το μέγεθος της οθόνης.
Θέση	Δεξιά-Πάνω Δεξιά-Κάτω Αριστερά-Πάνω Αριστερά-Κάτω	Ορίστε τη θέση της οθόνης.
Εναλλαγή	On (Ενεργό): Εναλλαγή Off (Ανενεργό): καμία ενέργεια	Εναλλάξτε την πηγή της οθόνης.

Σημείωση:

1) Όταν το «HDR» κάτω από το «Φωτεινότητα» είναι σε μη κλειστή κατάσταση, όλα τα στοιχεία κάτω από το «PIP/PBP» δεν είναι ρυθμιζόμενα.

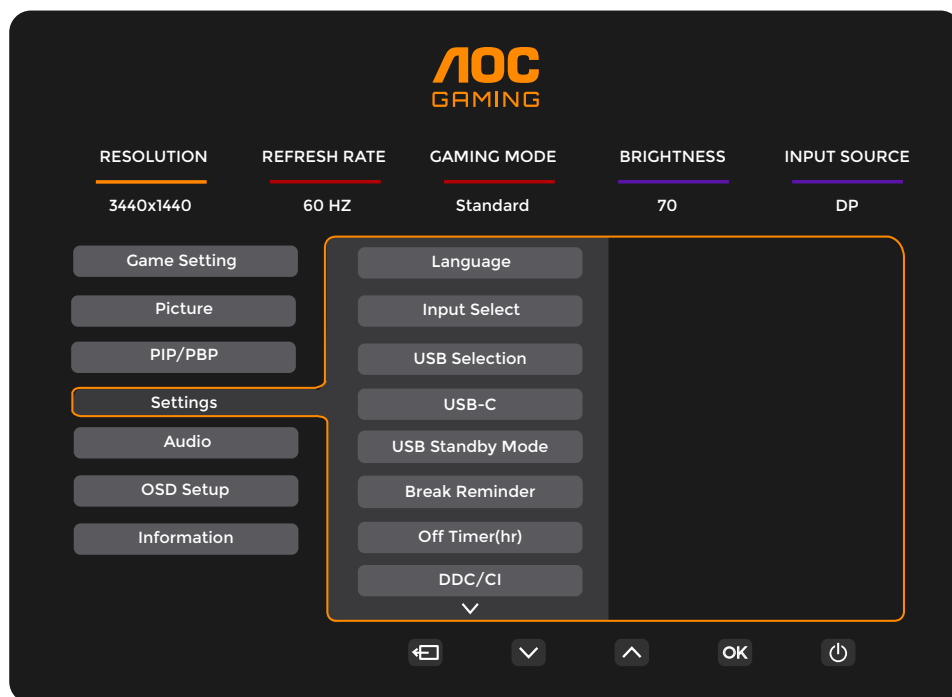
2) Όταν το PBP/PIP είναι ενεργοποιημένο, η συμβατότητα της πηγής εισόδου κύριας/δευτερεύουσας οθόνης εμφανίζεται ως εξής:

PBP		Κύρια πηγή			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB-C
Δευτερεύουσα πηγή	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB-C	V	V	V	V

PIP		Κύρια πηγή			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB-C
Δευτερεύουσα πηγή	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB-C	V	V	V	V

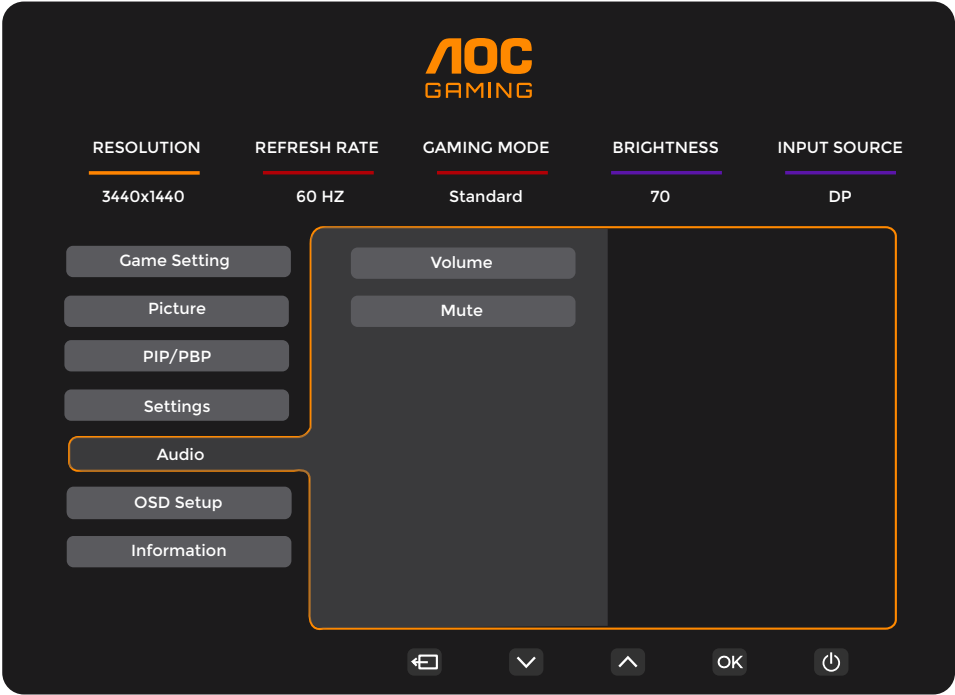
* : Όταν το PIP είναι ενεργοποιημένο, εάν HDMI και DisplayPort χρησιμοποιούνται ως πηγή κύριας οθόνης και δευτερεύουσας οθόνης ταυτόχρονα, η άλλη θύρα DisplayPort υποστηρίζει μέγιστο WQHD 60Hz 8bit (μορφή RGB ή YCbCr 444 ή μορφή 420).

Ρυθμίσεις



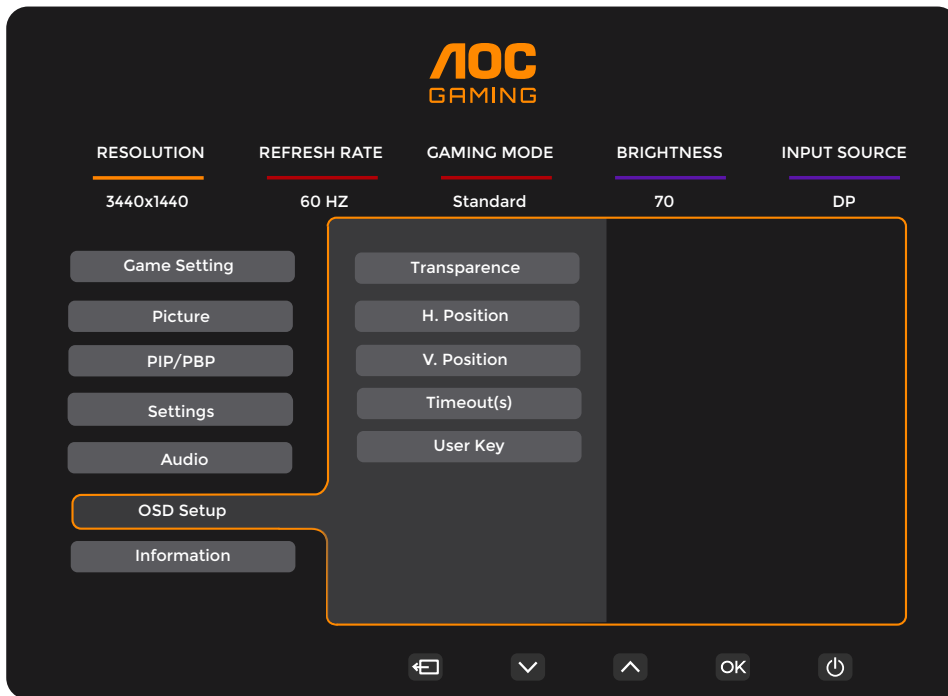
Γλώσσα		Επιλέξτε τη Γλώσσα του OSD.
Input Select (Επιλογή εισόδου)	Αυτόματο / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Επιλέξτε Πηγή Σήματος Εισόδου.
Επιλογή USB	Αυτόματο / USB C / USB up	Επιλέξτε τη διαδρομή για δεδομένα USB Uplink
USB-C	Υψηλή Ταχύτητα Δεδομένων/ Υψηλή Ανάλυση	Αν επιθυμείτε να συνδέσετε συσκευή USB-C, παρακαλείσθε να ρυθμίσετε τις ρυθμίσεις USB σε «Υψηλή Ανάλυση» ή «Υψηλή Ταχύτητα Δεδομένων». Σημείωση: Όταν η προεπιλεγμένη ρύθμιση είναι «Υψηλή Ταχύτητα Δεδομένων», δίνεται προτεραιότητα στον ρυθμό μεταφοράς δεδομένων και η θύρα USB A λειτουργεί με ταχύτητες USB 3.2 Gen1. Όταν έχει οριστεί σε «Υψηλή Ανάλυση», η θύρα USB A λειτουργεί με ταχύτητες USB 2.0.
Λειτουργία Αναμονής USB	Ενεργοποίηση / Απενεργοποίηση	Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση Λειτουργίας Αναμονής USB.
Υπενθύμιση Διαλείμματος	Ενεργοποίηση / Απενεργοποίηση	Υπενθύμιση διαλείμματος εάν ο χρήστης εργάζεται συνεχώς για περισσότερο από 1 ώρα
Χρονοδιακόπτης Απενεργοποίησης (ώρα)	0-24	Επιλέξτε Χρόνο Απενεργοποίησης DC.
DDC/CI	Όχι / Ναι	Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση Υποστήριξης DDC/CI.
Reset (Επαναφορά)	Όχι / Ναι	Επαναφέρετε το μενού στις προεπιλογές.

Audio (Ήχος)



Ένταση Ήχου	0-100	Ρύθμιση Έντασης Ήχου.
Mute (Σίγαση ήχου)	Ενεργοποίηση / Απενεργοποίηση	Σίγαση έντασης ήχου.

Ρύθμιση OSD



Διαφάνεια	0-100	Ρύθμιση διαφάνειας OSD.
Θέση	0-100	Ρύθμιση οριζόντιας θέσης OSD.
Θέση	0-100	Ρύθμιση κάθετης θέσης OSD.
Χρόνος λήξης (δευτ.)	5-120	Ρύθμιση χρόνου λήξης OSD.
Πλήκτρο χρήστη	Λειτουργία Παιχνιδιού / Σκόπευση Sniper / Μετρητής καρέ	Μενού συντόμευσης πλήκτρου «V» καθορισμένο από τον χρήστη.

Information (Πληροφορίες)

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

⏻

Ενδεικτική Λυχνία LED

Κατάσταση	Χρώμα LED
Λειτουργία Πλήρους Ισχύος	Λευκή
Λειτουργία Active-off	Πορτοκαλί

Αντιμετώπιση Προβλημάτων

Πρόβλημα & Ερώτηση	Πιθανές Λύσεις
Η λυχνία LED τροφοδοσίας δεν είναι ΕΝΕΡΓΗ	Βεβαιωθείτε ότι το κουμπί τροφοδοσίας είναι ΕΝΕΡΓΟ και ότι το καλώδιο τροφοδοσίας είναι σωστά συνδεδεμένο σε γειωμένη πρίζα και στην οθόνη.
Δεν εμφανίζεται εικόνα στην οθόνη	- Είναι το καλώδιο τροφοδοσίας σωστά συνδεδεμένο; Ελέγξτε τη σύνδεση του καλωδίου τροφοδοσίας και την παροχή ρεύματος. - Είναι το καλώδιο βίντεο σωστά συνδεδεμένο; (Συνδεδεμένο με καλώδιο HDMI) Ελέγξτε τη σύνδεση του καλωδίου HDMI. (Συνδεδεμένο με καλώδιο DP) Ελέγξτε τη σύνδεση του καλωδίου DP. * Η είσοδος HDMI/DP δεν διατίθεται σε όλα τα μοντέλα. - Εάν η τροφοδοσία είναι ενεργή, επανεκκινήστε τον υπολογιστή για να εμφανιστεί η αρχική οθόνη (η οθόνη σύνδεσης). Εάν εμφανιστεί η αρχική οθόνη (η οθόνη σύνδεσης), εκκινήστε τον υπολογιστή σε κατάλληλη λειτουργία (λειτουργία ασφαλείας για Windows 7/8/10) και στη συνέχεια αλλάξτε τη συχνότητα της κάρτας βίντεο. (Ανατρέξτε στην ενότητα «Ρύθμιση της Βέλτιστης Ανάλυσης») Εάν δεν εμφανιστεί η αρχική οθόνη (η οθόνη σύνδεσης), επικοινωνήστε με το Κέντρο Εξυπηρέτησης ή τον αντιπρόσωπό σας. - Βλέπετε το μήνυμα «Μη υποστηριζόμενη είσοδος» στην οθόνη; Αυτό το μήνυμα μπορεί να εμφανιστεί όταν το σήμα από την κάρτα γραφικών υπερβαίνει τη μέγιστη ανάλυση και συχνότητα που η οθόνη μπορεί να διαχειριστεί σωστά. Ρυθμίστε τη μέγιστη ανάλυση και συχνότητα που η οθόνη μπορεί να υποστηρίξει. - Βεβαιωθείτε ότι οι οδηγοί οθόνης AOC είναι εγκατεστημένοι.
Η εικόνα είναι θολή και παρουσιάζει προβλήματα φαντασμάτων ή σκιάσεων	Ρυθμίστε τις παραμέτρους Αντίθεσης και Φωτεινότητας. Πατήστε το πλήκτρο συντόμευσης (AUTO) για αυτόματη ρύθμιση. Βεβαιωθείτε ότι δεν χρησιμοποιείτε καλώδιο επέκτασης ή διακόπτη. Συνιστούμε να συνδέσετε την οθόνη απευθείας στην έξοδο της κάρτας βίντεο στο πίσω μέρος.
Η εικόνα αναπηδά, τρεμοπαίζει ή εμφανίζεται κυματοειδές μοτίβο	Μετακινήστε τις ηλεκτρικές συσκευές που ενδέχεται να προκαλέσουν ηλεκτρικές παρεμβολές όσο το δυνατόν πιο μακριά από την οθόνη. Χρησιμοποιήστε τη μέγιστη συχνότητα ανανέωσης που υποστηρίζει η οθόνη σας στην ανάλυση που χρησιμοποιείτε.
Η οθόνη έχει κολλήσει στη λειτουργία Active Off-Mode	Ο διακόπτης τροφοδοσίας του υπολογιστή πρέπει να βρίσκεται στη θέση ON. Η κάρτα βίντεο του υπολογιστή πρέπει να είναι στερεωμένη σωστά στη θήκη της. Βεβαιωθείτε ότι το καλώδιο βίντεο της οθόνης είναι σωστά συνδεδεμένο στον υπολογιστή. Ελέγξτε το καλώδιο βίντεο της οθόνης και βεβαιωθείτε ότι κανένας ακροδέκτης δεν είναι στραβός. Βεβαιωθείτε ότι ο υπολογιστής σας λειτουργεί πατώντας το πλήκτρο CAPS LOCK στο πληκτρολόγιο, ενώ παρατηρείτε το LED του CAPS LOCK. Το LED θα πρέπει είτε να ανάψει είτε να σβήσει μετά το πάτημα του πλήκτρου.
Λείπει ένα από τα βασικά χρώματα (ΚΟΚΚΙΝΟ, ΠΡΑΣΙΝΟ ή ΜΠΛΕ)	Ελέγξτε το καλώδιο βίντεο της οθόνης και βεβαιωθείτε ότι κανένας ακροδέκτης δεν είναι στραβός. Βεβαιωθείτε ότι το καλώδιο βίντεο της οθόνης είναι σωστά συνδεδεμένο στον υπολογιστή.
Η εικόνα στην οθόνη δεν είναι κεντραρισμένη ή διαστασιολογημένη σωστά	Ρυθμίστε την οριζόντια (H-Position) και κατακόρυφη (V-Position) θέση ή πατήστε το πλήκτρο συντόμευσης (AUTO).
Η εικόνα παρουσιάζει χρωματικά ελαττώματα (το λευκό δεν φαίνεται λευκό).	Ρυθμίστε το χρώμα RGB ή επιλέξτε την επιθυμητή θερμοκρασία χρώματος.
Οριζόντιες ή κατακόρυφες παρεμβολές στην οθόνη	Χρησιμοποιήστε τη λειτουργία τερματισμού των Windows 7/8/10/11 για να ρυθμίσετε το CLOCK και το FOCUS. Πατήστε το πλήκτρο συντόμευσης (AUTO) για αυτόματη ρύθμιση.
Κανονισμοί & Υπηρεσίες	Παρακαλούμε ανατρέξτε στις Πληροφορίες Κανονισμών & Υπηρεσιών που περιλαμβάνονται στο εγχειρίδιο του CD ή στη διεύθυνση www.aoc.com (για να εντοπίσετε το μοντέλο που αγοράσατε στη χώρα σας και να βρείτε τις Πληροφορίες Κανονισμών & Υπηρεσιών στη σελίδα Υποστήριξης).

Προδιαγραφές

Γενικές Προδιαγραφές

Πάνελ	Όνομα μοντέλου	CU34G4ZCA	
	Σύστημα οδήγησης	TFT Έγχρωμη Οθόνη LCD	
	Ορατό Μέγεθος Εικόνας	86,4 εκ. διαγώνια	
	Βήμα pixel	0,23175 mm (O) x 0,23175 mm (K)	
	Χρώμα Οθόνης	1,07B ^[1]	
Άλλα	Εύρος οριζόντιας σάρωσης	30K~380K	
	Οριζόντιο μέγεθος σάρωσης (Μέγιστο)	797,22 mm	
	Κατακόρυφο εύρος σάρωσης	48~250Hz ^[1]	
	Κατακόρυφο μέγεθος σάρωσης (Μέγιστο)	333,72 mm	
	Βέλτιστη προκαθορισμένη ανάλυση	3440x1440@60Hz	
	Μέγιστη ανάλυση	3440X1440@250Hz ^[2]	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Πηγή τροφοδοσίας	100-240V~, 50/60Hz, 2A	
	Κατανάλωση ισχύος	Τυπική (προεπιλεγμένη φωτεινότητα και αντίθεση)	31W
		Μέγιστη (φωτεινότητα = 100, αντίθεση = 100)	≤200W
		Λειτουργία αναμονής	≤0.5W
	Απαγωγή θερμότητας	Κανονική λειτουργία	150,80 BTU/hr (τυπ.)
		Αναστολή λειτουργίας (Λειτουργία αναμονής)	<1,71 BTU/hr
		Λειτουργία απενεργοποίησης	<1,02 BTU/hr
		Λειτουργία απενεργοποίησης (διακόπτης AC)	0 BTU/hr
Φυσικά Χαρακτηριστικά	Τύπος Συνδέσμου	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx2/USB UP/Έξοδος Ακουστικών	
	Τύπος Καλωδίου Σήματος	Αποσπώμενο	
Περιβαλλοντικό	Θερμοκρασία	Λειτουργία	0°C~40°C
		Εκτός Λειτουργίας	-25°C~55°C
	Υγρασία	Λειτουργία	10%~85% (χωρίς συμπύκνωση)
		Εκτός Λειτουργίας	5%~93% (χωρίς συμπύκνωση)
	Υψόμετρο	Λειτουργία	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Εκτός Λειτουργίας	0m~12192m (0ft~40000ft)



Σημείωση

[1]: Το παρόν προϊόν υποστηρίζει μέγιστο αριθμό χρωμάτων οθόνης 1,07 δισεκατομμύρια, υπό τις συνθήκες διαμόρφωσης που παρουσιάζονται στον παρακάτω πίνακα (ορισμένες επιλογές ενδέχεται να αποκρύπτονται λόγω διαφορετικών πολιτικών της κάρτας γραφικών και η πραγματική υποστήριξη εξαρτάται από την κάρτα γραφικών). Η κάρτα γραφικών πρέπει να διαθέτει λειτουργία DSC:

Έκδοση σήματος Μορφή χρώματος Κατάσταση Bit χρώματος	HDMI2.1		DisplayPort1.4		USB C@ USB Υψηλή Ταχύτητα Δεδομένων		USB C@ USB Υψηλή Ανάλυση	
	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
Χαμηλή ανάλυση 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Χαμηλή ανάλυση 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

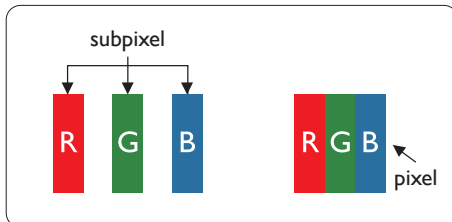
[2]: Ο υπερχρονισμός επιτυγχάνεται όταν η ανάλυση είναι 3440x1440@250Hz. Εάν παρουσιαστεί οποιοδήποτε σφάλμα οθόνης κατά τον υπερχρονισμό, παρακαλείσθε να ρυθμίσετε τον ρυθμό ανανέωσης στα 240Hz.

Πολιτική της AOC σχετικά με τα ελαττώματα pixel των πάνελ των οθονών

Η AOC καταβάλλει κάθε δυνατή προσπάθεια για την παροχή προϊόντων ύψιστης ποιότητας. Χρησιμοποιούμε μερικές από τις πιο προηγμένες διαδικασίες κατασκευής του κλάδου και εφαρμόζουμε αυστηρούς ελέγχους ποιότητας. Ωστόσο, τα ελαττώματα pixel ή υπο-pixel στα πάνελ των οθονών που χρησιμοποιούνται στις οθόνες μας είναι ενίοτε αναπόφευκτα.

Κανένας κατασκευαστής δεν μπορεί να εγγυηθεί ότι όλα τα πάνελ θα είναι απαλλαγμένα από ελαττώματα pixel, ωστόσο η AOC εγγυάται ότι οποιαδήποτε οθόνη με μη αποδεκτό αριθμό ελαττωμάτων θα επισκευαστεί ή θα αντικατασταθεί βάσει της εγγύησης. Η παρούσα ανακοίνωση επεξηγεί τους διάφορους τύπους ελαττωμάτων pixel και καθορίζει τα αποδεκτά όρια ελαττωμάτων για κάθε τύπο. Για να δικαιούται κάποιος επισκευή ή αντικατάσταση βάσει της εγγύησης, ο αριθμός των ελαττωμάτων pixel στο πάνελ μιας οθόνης πρέπει να υπερβαίνει τα εν λόγω αποδεκτά όρια. Για παράδειγμα, δεν επιτρέπεται να είναι ελαττωματικό ποσοστό μεγαλύτερο του 0,0004% των υπο-pixel σε μια οθόνη.

Επιπλέον, η AOC εφαρμόζει ακόμη αυστηρότερα πρότυπα ποιότητας για συγκεκριμένους τύπους ή συνδυασμούς ελαττωμάτων pixel που είναι πιο εμφανείς από άλλους. Η παρούσα πολιτική ισχύει παγκοσμίως.



Pixel και Υπο-pixel

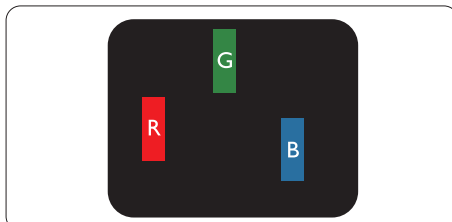
Ένα pixel, ή στοιχείο εικόνας, αποτελείται από τρία υπο-pixel στα βασικά χρώματα: κόκκινο, πράσινο και μπλε. Πολλά pixel συνθέτουν μια εικόνα. Όταν όλα τα υπο-pixel ενός pixel είναι ενεργοποιημένα, τα τρία έγχρωμα υπο-pixel εμφανίζονται συλλογικά ως ένα ενιαίο λευκό pixel. Όταν όλα είναι απενεργοποιημένα, τα τρία έγχρωμα υπο-pixel εμφανίζονται συλλογικά ως ένα ενιαίο μαύρο pixel. Άλλοι συνδυασμοί ενεργοποιημένων και απενεργοποιημένων υπο-pixel εμφανίζονται ως ενιαία pixel διαφορετικών χρωμάτων.

Τύποι ελαττωμάτων pixel

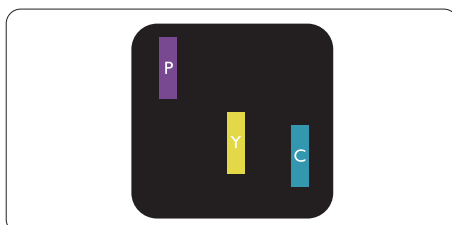
Τα ελαττώματα pixel και sub-pixel εμφανίζονται στην οθόνη με διαφορετικούς τρόπους. Υπάρχουν δύο κατηγορίες ελαττωμάτων pixel και διάφοροι τύποι ελαττωμάτων sub-pixel σε κάθε κατηγορία.

Ελαττώματα φωτεινών σημείων

Τα ελαττώματα φωτεινών σημείων εμφανίζονται ως pixels ή sub-pixels που παραμένουν συνεχώς αναμμένα ή «ενεργά». Συγκεκριμένα, ένα φωτεινό σημείο είναι ένα sub-pixel που διακρίνεται στην οθόνη όταν η οθόνη προβάλλει ένα σκούρο μοτίβο. Οι τύποι των ελαττωμάτων φωτεινών σημείων είναι οι εξής:

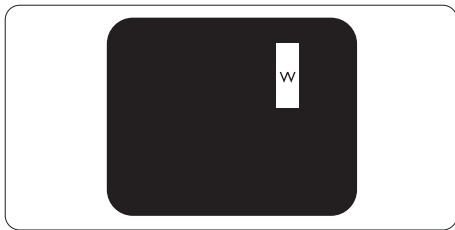


Ένα αναμμένο κόκκινο, πράσινο ή μπλε sub-pixel.



Δύο γειτονικά αναμμένα sub-pixels:

- Κόκκινο + Μπλε = Μωβ
- Κόκκινο + Πράσινο = Κίτρινο
- Πράσινο + Μπλε = Κυανό (Ανοιχτό μπλε)



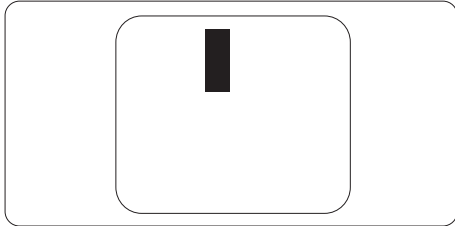
Τρία γειτονικά αναμμένα sub-pixels (ένα λευκό pixel).

Σημείωση

Ένα κόκκινο ή μπλε φωτεινό σημείο πρέπει να είναι κατά περισσότερο από 50% φωτεινότερο από τα γειτονικά σημεία, ενώ ένα πράσινο φωτεινό σημείο είναι κατά 30% φωτεινότερο από τα γειτονικά σημεία.

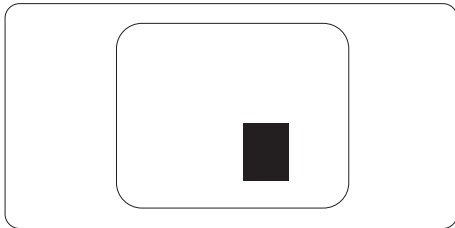
Ελαττώματα μαύρων σημείων

Τα ελαττώματα μαύρων σημείων εμφανίζονται ως pixels ή sub-pixels που παραμένουν συνεχώς σκοτεινά ή «ανεργά». Συγκεκριμένα, ένα σκοτεινό σημείο είναι ένα sub-pixel που διακρίνεται στην οθόνη όταν η οθόνη προβάλλει ένα φωτεινό μοτίβο. Οι τύποι των ελαττωμάτων μαύρων σημείων είναι οι εξής:



Εγγύτητα Ελαττωμάτων Pixel

Επειδή τα ελαττώματα pixel και sub-pixel του ίδιου τύπου που βρίσκονται κοντά το ένα στο άλλο μπορεί να είναι πιο αισθητά, η AOC καθορίζει επίσης ανοχές για την εγγύτητα των ελαττωμάτων pixel.



Ανοχές Ελαττωμάτων Pixel

Για να πληροί τις προϋποθέσεις επισκευής ή αντικατάστασης λόγω ελαττωμάτων pixel κατά τη διάρκεια της περιόδου εγγύησης, ένας πίνακας οθόνης σε μια οθόνη panel της AOC πρέπει να έχει ελαττώματα pixel ή sub-pixel που υπερβαίνουν τις ανοχές που αναφέρονται στο διαδικτυακό εγχειρίδιο.

ΕΛΑΤΤΩΜΑΤΑ ΦΩΤΕΙΝΗΣ ΚΟΥΚΚΙΔΑΣ	ΑΠΟΔΕΚΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ
1 φωτισμένο subpixel	2
2 γειτονικά φωτισμένα subpixels	1
3 γειτονικά φωτισμένα subpixels (ένα λευκό pixel)	0
Απόσταση μεταξύ δύο ελαττωμάτων φωτεινής κουκκίδας*	$\geq 15\text{mm}$
Συνολικά ελαττώματα φωτεινής κουκκίδας όλων των τύπων	2
ΕΛΑΤΤΩΜΑΤΑ ΣΚΟΤΕΙΝΗΣ ΚΟΥΚΚΙΔΑΣ	ΑΠΟΔΕΚΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ
1 σκοτεινό subpixel	5 ή λιγότερα
2 γειτονικά σκοτεινά subpixels	2 ή λιγότερα
3 γειτονικά σκοτεινά subpixels	≤ 0
Απόσταση μεταξύ δύο ελαττωμάτων μαύρης κουκκίδας*	$\geq 15\text{mm}$
Συνολικά ελαττώματα μαύρης κουκκίδας όλων των τύπων	5 ή λιγότερα
ΣΥΝΟΛΙΚΑ ΕΛΑΤΤΩΜΑΤΑ ΚΟΥΚΚΙΔΑΣ	ΑΠΟΔΕΚΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ
Συνολικά ελαττώματα φωτεινής ή μαύρης κουκκίδας όλων των τύπων	5 ή λιγότερα

Σημείωση

*: 1 ή 2 γειτονικά ελαττώματα υπο-pixel = 1 ελάττωμα κουκκίδας.

Προκαθορισμένες Λειτουργίες Οθόνης

ΠΡΟΤΥΠΗ	ΑΝΑΛΥΣΗ(±1Hz)	ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ (kHz)	ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΗ ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ(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

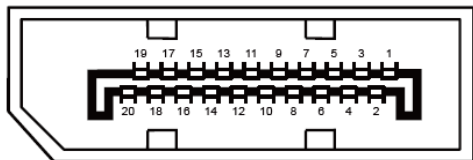
Σημείωση: Σύμφωνα με το πρότυπο VESA, ενδέχεται να υπάρχει ένα σφάλμα (+/-1Hz) κατά τον υπολογισμό του ρυθμού ανανέωσης (συχνότητα πεδίου) σε διάφορα λειτουργικά συστήματα και κάρτες γραφικών. Για τη βελτίωση της συμβατότητας, ο ονομαστικός ρυθμός ανανέωσης αυτού του προϊόντος έχει στρογγυλοποιηθεί. Παρακαλούμε ανατρέξτε στο πραγματικό προϊόν.

Αντιστοιχίσεις Ακίδων



Καλώδιο Σήματος Έγχρωμης Οθόνης 19 Ακίδων

Αρ. Ακίδας	Όνομα Σήματος	Αρ. Ακίδας	Όνομα Σήματος	Αρ. Ακίδας	Όνομα Σήματος
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	Γείωση DDC/CEC
2.	Θωράκιση Δεδομένων TMDS 2	10.	TMDS Clock +	18.	Τροφοδοσία +5 V
3.	TMDS Data 2-	11.	Θωράκιση ρολογιού TMDS	19.	Ανίχνευση Hot Plug
4.	Δεδομένα TMDS 1+	12.	TMDS Clock-		
5.	Θωράκιση Δεδομένων TMDS 1	13.	CEC		
6.	Δεδομένα TMDS 1-	14.	Δεσμευμένο (Μη συνδεδεμένο στη συσκευή)		
7.	Δεδομένα TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Θωράκιση Δεδομένων TMDS 0	16.	SDA		



Καλώδιο Σήματος Έγχρωμης Οθόνης 20 Ακίδων

Αρ. Ακίδας	Όνομα Σήματος	Αρ. Ακίδας	Όνομα Σήματος
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	Ανίχνευση Hot Plug
9	ML_Lane 1 (p)	19	Επιστροφή DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Λειτουργία Plug & Play DDC2B

Αυτή η οθόνη είναι εξοπλισμένη με δυνατότητες VESA DDC2B σύμφωνα με το πρότυπο VESA DDC. Επιτρέπει στην οθόνη να ενημερώνει το κεντρικό σύστημα για την ταυτότητά της και, ανάλογα με το επίπεδο χρήσης του DDC, να μεταδίδει επιπλέον πληροφορίες σχετικά με τις δυνατότητες της οθόνης.

Το DDC2B είναι ένα αμφίδρομο κανάλι δεδομένων βασισμένο στο πρωτόκολλο I2C. Το κεντρικό σύστημα μπορεί να ζητήσει πληροφορίες EDID μέσω του καναλιού DDC2B.

