

AOC

GAMING



Manuel de l' Utilisateur

CU34G4ZCA

AOC GAMING MONITOR

Sécurité	1
Conventions nationales.....	1
Alimentation	2
Installation	3
Nettoyage	4
Autres.....	5
Installation	6
Contenu de la boîte	6
Installation du support et de la base	7
Réglage de l'angle de visionnement.....	8
Connexion du moniteur.....	9
Fixation murale	10
Fonction Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Fonction KVM.....	13
Réglage.....	14
Touches de raccourci.....	14
Réglage OSD.....	15
Game Setting (Réglage Jeu)	16
Picture (Image).....	18
PIP/PBP	21
Settings (Réglages)	23
Audio	24
OSD Setup (Rég. OSD)	25
Information (Info.).....	26
Indicateur LED.....	27
Dépannage.....	28
Spécifications.....	29
Spécifications générales.....	29
Politique AOC relative aux défauts de pixels des dalles de moniteurs.....	31
Modes d'affichage prédéfinis.....	33
Affectation des broches	34
Plug and Play.....	35

Sécurité

Conventions nationales

Les sous-sections suivantes décrivent les conventions nationales utilisées dans ce document.

Notes, mises en garde et avertissements

Tout au long de ce guide, des blocs de texte peuvent être accompagnés d'une icône et imprimés en caractères gras ou en italique. Ces blocs correspondent à des notes, mises en garde et avertissements, et sont utilisés comme suit :



NOTE : Une NOTE indique une information importante qui vous aide à mieux utiliser votre système informatique.



MISE EN GARDE : Une MISE EN GARDE signale un risque potentiel de dommage matériel ou de perte de données et vous indique comment éviter le problème.



AVERTISSEMENT : Un AVERTISSEMENT signale un risque potentiel de blessure corporelle et vous indique comment éviter le problème.

Certains avertissements peuvent apparaître sous des formats alternatifs et peuvent être dépourvus d'icône. Dans de tels cas, la présentation spécifique de l'avertissement est imposée par l'autorité réglementaire.

Alimentation



Le moniteur doit être alimenté uniquement par le type de source d'alimentation indiqué sur l'étiquette. Si vous n'êtes pas certain du type d'alimentation électrique fourni à votre domicile, consultez votre revendeur ou la compagnie d'électricité locale.



Le moniteur est équipé d'une fiche à trois broches avec mise à la terre, comportant une troisième broche de mise à la terre.

Cette fiche ne peut être insérée que dans une prise de courant mise à la terre, pour des raisons de sécurité. Si votre prise ne permet pas d'accueillir la fiche à trois conducteurs, faites installer la prise appropriée par un électricien ou utilisez un adaptateur pour mettre l'appareil à la terre en toute sécurité. Ne compromettez pas la fonction de sécurité de la fiche avec mise à la terre.



Débranchez l'appareil lors d'un orage ou lorsqu'il ne sera pas utilisé pendant de longues périodes. Cela protégera le moniteur contre les dommages causés par les surtensions électriques.



Ne surchargez pas les multiprises ni les rallonges électriques. Une surcharge peut provoquer un incendie ou un choc électrique.



Pour garantir un fonctionnement satisfaisant, utilisez le moniteur uniquement avec des ordinateurs certifiés UL disposant de prises configurées appropriées, indiquées entre 100-240 V AC, min. 5 A.



La prise murale doit être installée à proximité de l'équipement et doit être facilement accessible.

Installation

 Ne placez pas le moniteur sur un chariot, un support, un trépied, une fixation ou une table instable. Si le moniteur tombe, il peut blesser une personne et causer des dommages graves à ce produit. Utilisez uniquement un chariot, un support, un trépied, une fixation ou une table recommandés par le fabricant ou vendus avec ce produit. Suivez les instructions du fabricant lors de l'installation du produit et utilisez les accessoires de montage recommandés par le fabricant. Une combinaison produit et chariot doit être déplacée avec précaution.

 Ne poussez jamais aucun objet dans la fente du boîtier du moniteur. Cela pourrait endommager des composants du circuit, provoquant un incendie ou un choc électrique. Ne renversez jamais de liquides sur le moniteur.

 Ne placez pas l'avant du produit sur le sol.

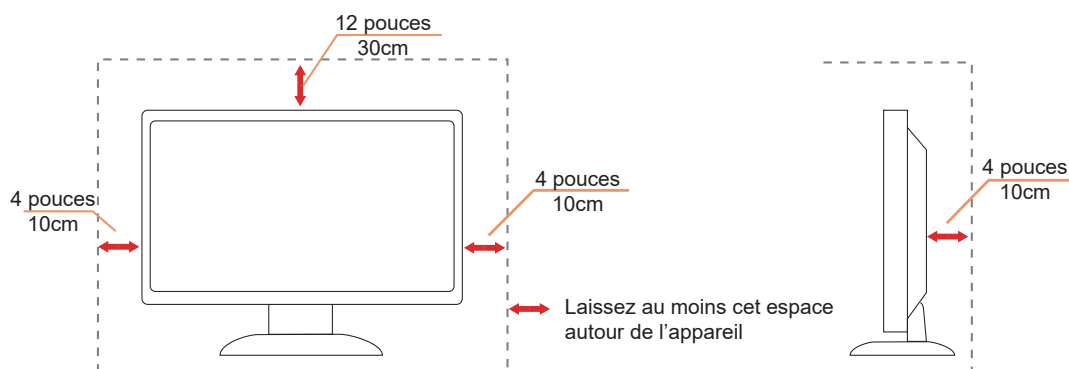
 Si vous montez le moniteur sur un mur ou une étagère, utilisez un kit de montage approuvé par le fabricant et suivez les instructions du kit.

 Laissez un espace autour du moniteur comme indiqué ci-dessous. Sinon, la circulation de l'air peut être insuffisante, ce qui peut entraîner une surchauffe, un incendie ou des dommages au moniteur.

 Pour éviter tout dommage potentiel, par exemple le décollement de la dalle par rapport à la bordure, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés. Si l'angle d'inclinaison maximal vers le bas de -5 degrés est dépassé, les dommages au moniteur ne seront pas couverts par la garantie.

Voir ci-dessous les zones de ventilation recommandées autour du moniteur lorsqu'il est installé au mur ou sur le support :

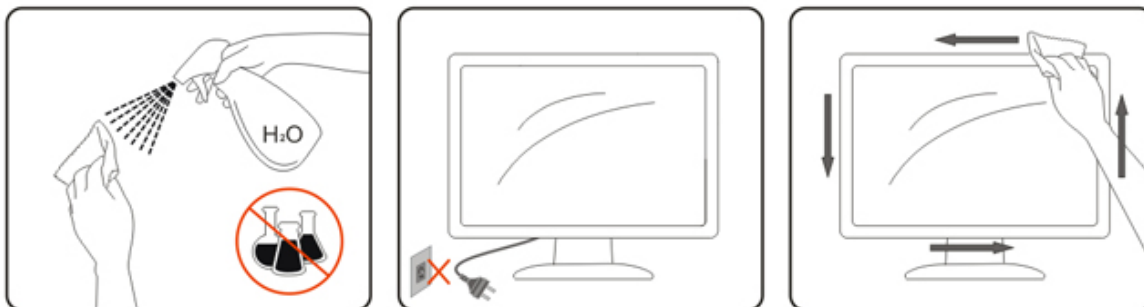
Installé avec support



Nettoyage

 Nettoyez régulièrement le boîtier avec un chiffon doux humidifié à l'eau.

 Lors du nettoyage, utilisez un chiffon doux en coton ou en microfibre. Le chiffon doit être humide et presque sec ; ne laissez pas de liquide pénétrer dans le boîtier.



 Veuillez débrancher le cordon d'alimentation avant de nettoyer le produit.

Autres



Si le produit dégage une odeur, un bruit ou de la fumée anormale, débranchez IMMÉDIATEMENT la prise d'alimentation et contactez un centre de service.



Assurez-vous que les ouvertures de ventilation ne sont pas obstruées par une table ou un rideau.



Ne soumettez pas le moniteur LCD à des vibrations sévères ni à des chocs importants pendant son fonctionnement.



Ne frappez pas et ne laissez pas tomber le moniteur pendant son fonctionnement ou son transport.



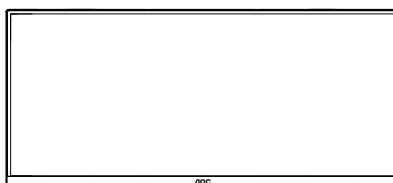
Les cordons d'alimentation doivent être homologués en matière de sécurité. Pour l'Allemagne, il doit s'agir du type H03VV-F, 3G, 0,75 mm², ou supérieur.
Pour les autres pays, les types appropriés doivent être utilisés en conséquence.



Une pression acoustique excessive provenant des écouteurs et des casques peut provoquer une perte auditive. Le réglage de l'égaliseur au maximum augmente la tension de sortie des écouteurs et des casques, et par conséquent le niveau de pression acoustique.

Installation

Contenu de la boîte



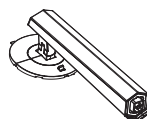
Monitor



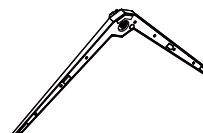
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



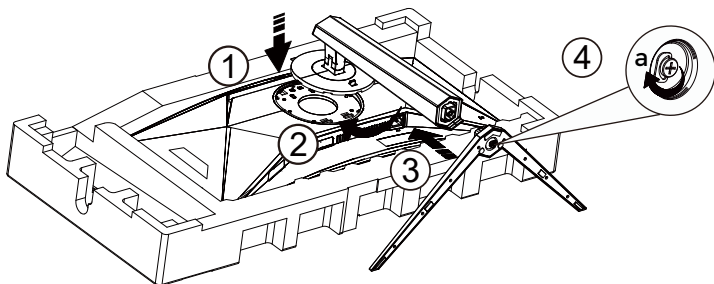
USB Cable

* Tous les câbles de signal ne sont pas fournis pour tous les pays et régions. Veuillez vérifier auprès du revendeur local ou du bureau régional AOC pour confirmation.

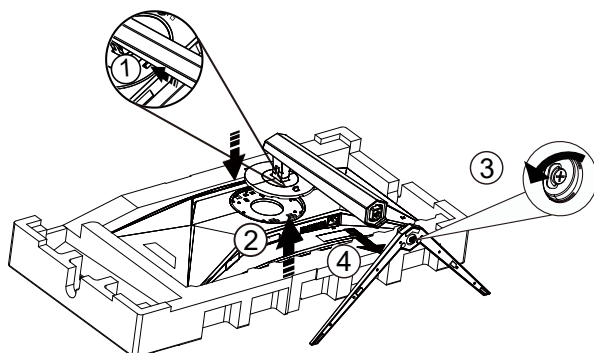
Installation du support et de la base

Veuillez installer ou retirer la base en suivant les étapes ci-dessous.

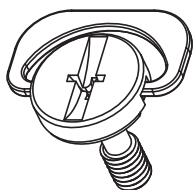
Installation :



Retirer :



Spécification de la vis de la base : M6*23 mm (filetage effectif 5,5 mm)

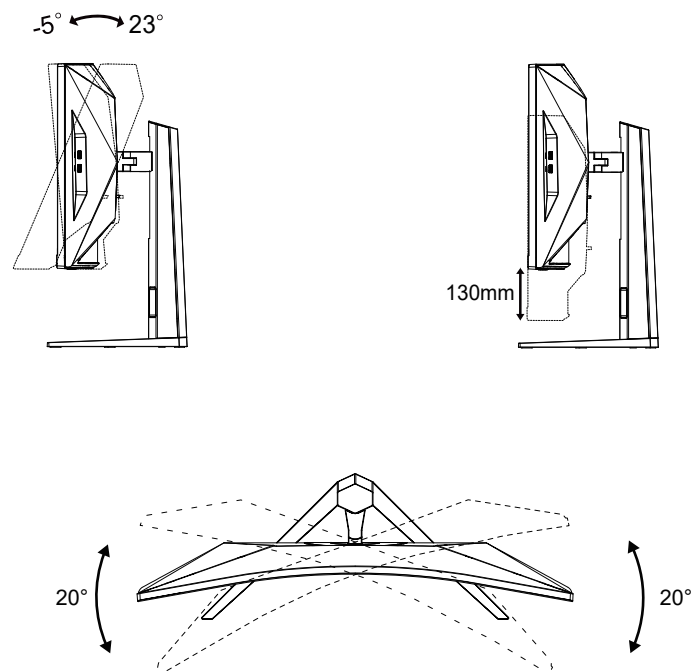


Réglage de l'angle de visionnement

Pour une expérience visuelle optimale, il est recommandé que l'utilisateur s'assure de pouvoir regarder l'écran de face, puis d'ajuster l'angle du moniteur selon ses préférences personnelles.

Maintenez le support afin d'éviter que le moniteur ne bascule lorsque vous modifiez son angle.

Vous pouvez ajuster le moniteur comme suit :



NOTE:

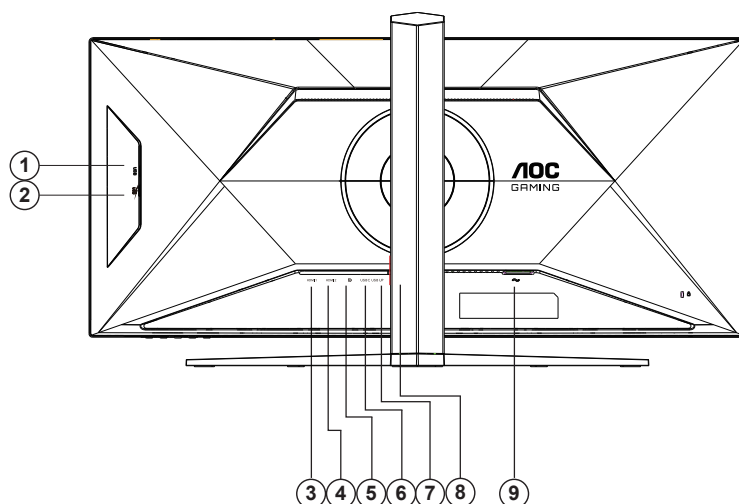
Ne touchez pas l'écran LCD lorsque vous modifiez l'angle. Le contact avec l'écran LCD peut causer des dommages.

⚠ Avertissement

- Pour éviter tout dommage potentiel à l'écran, tel que le décollement de la dalle, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés.
- Ne pressez pas l'écran lors de l'ajustement de l'angle du moniteur. Saisissez uniquement la bordure.

Connexion du moniteur

Connexions des câbles à l'arrière du moniteur et de l'ordinateur :



1. USB3.2 Gen1 en aval x1
2. USB3.2 Gen1 en aval + charge rapide x1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB haut
8. Écouteurs
9. Alimentation

Connexion au PC

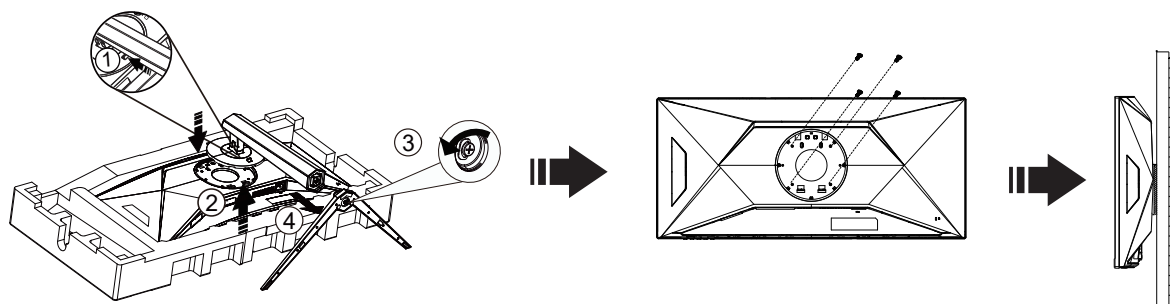
1. Branchez fermement le cordon d'alimentation à l'arrière de l'écran.
2. Éteignez votre ordinateur et débranchez son câble d'alimentation.
3. Connectez le câble de signal d'affichage au connecteur vidéo situé à l'arrière de votre ordinateur.
4. Branchez le cordon d'alimentation de votre ordinateur et de votre écran sur une prise électrique à proximité.
5. Allumez votre ordinateur et votre écran.

Si votre moniteur affiche une image, l'installation est terminée. Si aucune image n'apparaît, veuillez consulter la section Dépannage.

Pour protéger le matériel, éteignez toujours le PC et le moniteur LCD avant de procéder aux connexions.

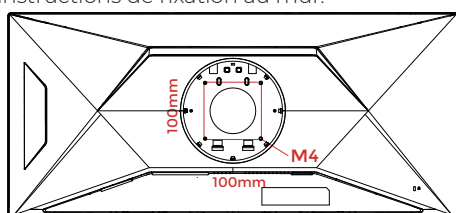
Fixation murale

Préparation à l'installation d'un bras de fixation murale optionnel.

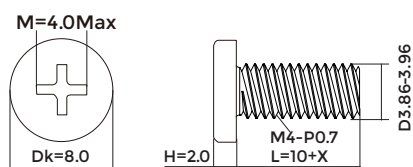


Ce moniteur peut être fixé à un bras de fixation murale acheté séparément. Débranchez l'alimentation avant cette procédure. Suivez les étapes suivantes :

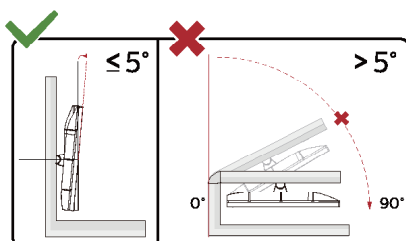
1. Retirez la base.
2. Suivez les instructions du fabricant pour assembler le bras de fixation murale.
3. Placez le bras de fixation murale à l'arrière du moniteur. Alignez les trous du bras avec ceux situés à l'arrière du moniteur.
4. Insérez les 4 vis dans les orifices et serrez-les.
5. Reconnectez les câbles. Reportez-vous au manuel d'utilisation fourni avec le bras de fixation murale optionnel pour les instructions de fixation au mur.



Spécifications des vis de support mural : M4*(10 + X) mm (X = épaisseur du support pour montage mural)



Remarque : Les trous de fixation VESA ne sont pas disponibles sur tous les modèles. Veuillez vérifier auprès du revendeur ou du service officiel d'AOC. Contactez toujours le fabricant pour l'installation murale.



[icon-01]NOTE : La conception de l'affichage peut différer de celle illustrée.

⚠️ AVERTISSEMENT :

1. Pour éviter tout dommage potentiel à l'écran, tel que le décollement de la dalle, assurez-vous que le moniteur ne s'incline pas vers le bas de plus de -5 degrés.
2. Ne pressez pas l'écran lors de l'ajustement de l'angle du moniteur. Saisissez uniquement la bordure.

Fonction Adaptive-Sync

1. La fonction Adaptive-Sync fonctionne avec DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Carte graphique compatible : la liste recommandée est la suivante, elle peut également être [consultée en visitant www.AMD.com](http://www.AMD.com)

Cartes graphiques

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

Processeurs

- 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

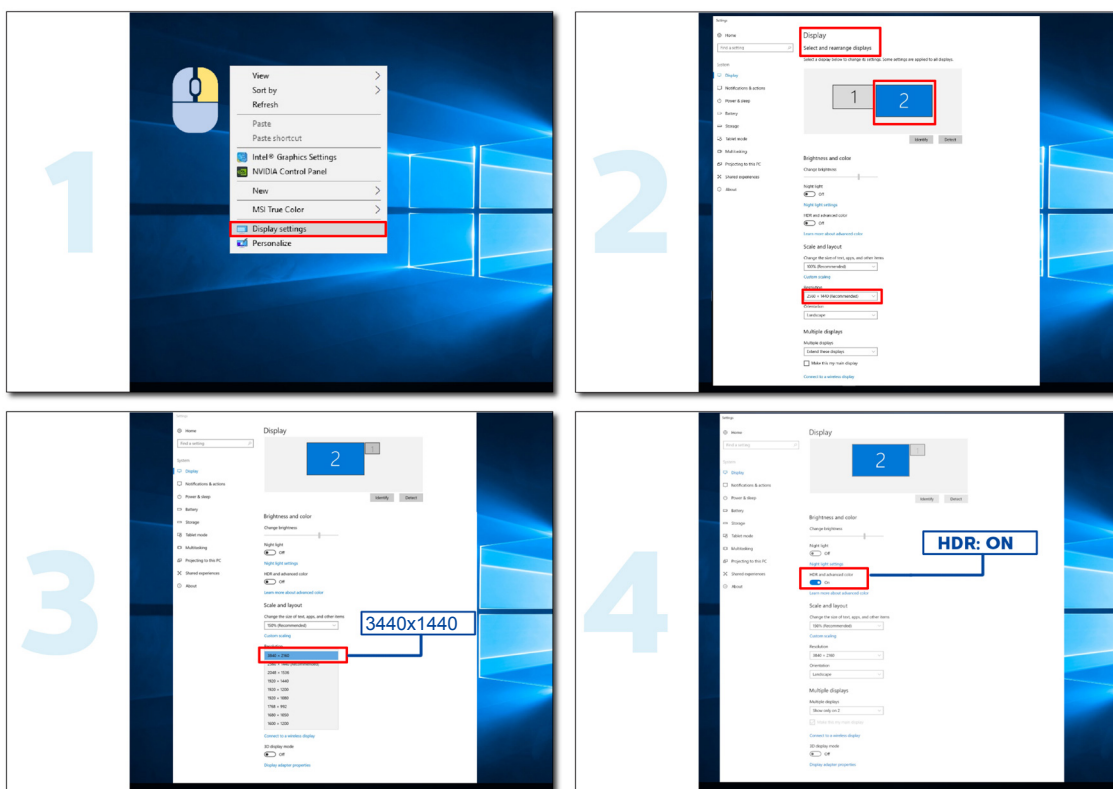
HDR

Il est compatible avec les signaux d'entrée au format HDR10.

L'affichage peut activer automatiquement la fonction HDR si le lecteur et le contenu sont compatibles. Veuillez contacter le fabricant de l'appareil ainsi que le fournisseur de contenu pour obtenir des informations sur la compatibilité de votre appareil et de votre contenu. Veuillez sélectionner « OFF » pour la fonction HDR lorsque vous n'avez pas besoin de l'activation automatique.

Note :

1. Aucun réglage spécial n'est nécessaire pour l'interface DisplayPort/HDMI dans les versions de WIN10 antérieures à la V1703.
2. Seule l'interface HDMI est disponible et l'interface DisplayPort ne fonctionne pas dans la version WIN10 V1703.
3. La résolution 3840x2160 est uniquement recommandée pour les lecteurs Blu-ray, Xbox et PlayStation.
 - a. La résolution d'affichage est réglée sur 3440*1440 et la fonction HDR est pré-réglée sur ON.
 - b. Après avoir lancé une application, le meilleur effet HDR peut être obtenu en réglant la résolution sur 3440*1440 (si disponible).



Fonction KVM

Qu'est-ce que le KVM ?

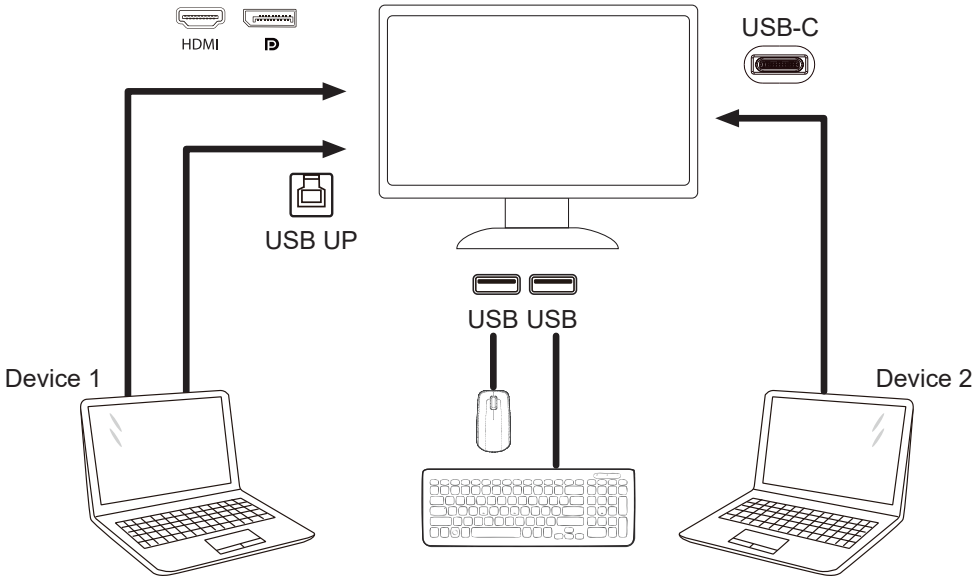
Grâce à la fonction KVM, vous pouvez afficher deux PC, deux ordinateurs portables, ou un PC et un ordinateur portable sur un seul moniteur AOC, et contrôler ces deux appareils à l'aide d'un seul ensemble clavier-souris. Pour basculer le contrôle entre vos appareils, sélectionnez la source du signal d'entrée via l'option « Input Select » du menu OSD.

Comment utiliser le KVM ?

Étape 1 : Connectez un appareil (PC ou ordinateur portable) au moniteur via USB C.

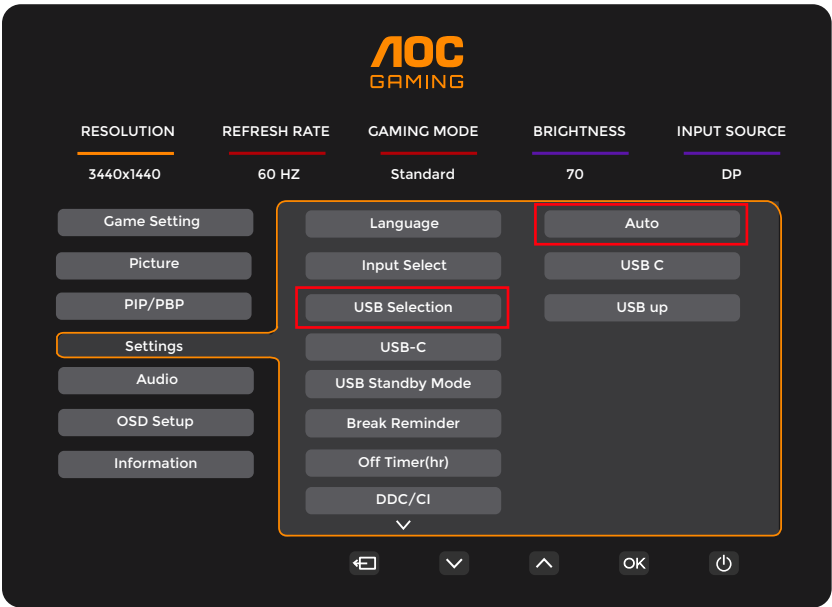
Étape 2 : Connectez l'autre appareil au moniteur via HDMI ou DisplayPort. Ensuite, connectez également cet appareil au moniteur via le port USB up.

Étape 3 : Connectez vos périphériques (clavier et souris) au moniteur via le port USB.



Note: Display design may differ from that illustrated

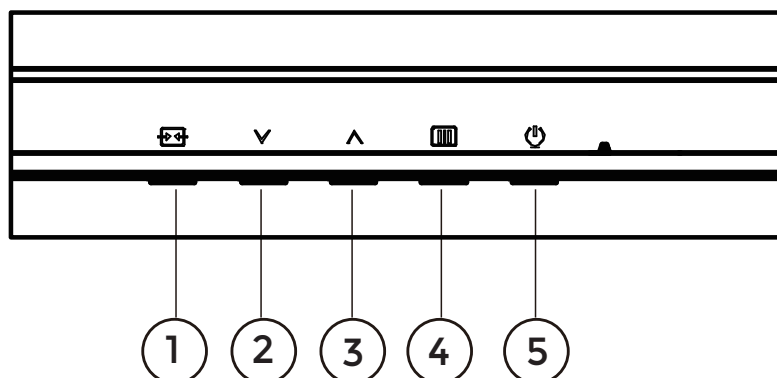
Étape 4 : Accédez aux Settings. Allez à la page Settings et sélectionnez « Auto », « USB C » ou « USB up » dans l'onglet USB Selection.



USB Selection (USB sélection)	Description de la fonction
Auto	Sélectionne automatiquement USB C ou USB up en fonction de la source d'entrée.
USB C	Fournit une fonction de concentrateur USB via un câble USB C.
USB up (USB haut)	Fournit la fonction de concentrateur USB via le câble USB haut.

Réglage

Touches de raccourci



1	Source/Quit.
2	Clé Utilisateur (Mode de jeu)/Diminuer
3	Point de mire/Augmenter
4	MENU/Entrée
5	Alimentation

MENU/Entrée

Appuyez pour afficher l'OSD ou confirmer la sélection.

Alimentation

Appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer le moniteur.

Point de mire/Augmenter

Lorsque l'OSD est fermé, appuyez sur la touche Point de visée pour afficher ou masquer le Point de visée.

Clé Utilisateur (Game Mode (Md. jeu))/Diminuer

Personnalisez cette fonction de touche de raccourci dans le menu OSD : Game Mode (Md. jeu), , Sniper Scope (Viseur sniper) . Frame Counter (Compteur trames)Le réglage d'usine par défaut est .

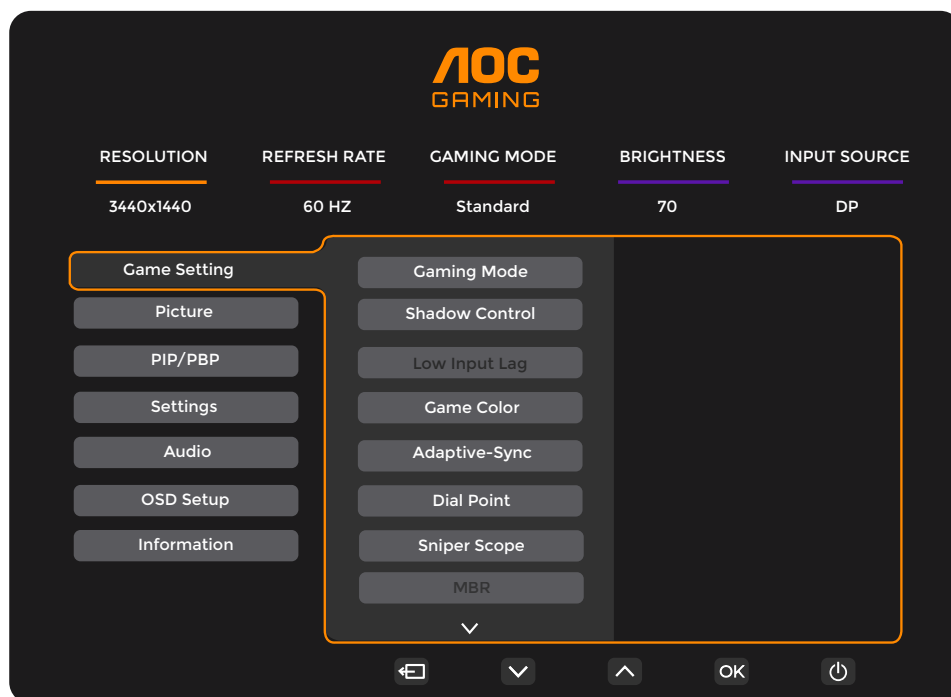
Lorsqu'aucun OSD n'est affiché, appuyez sur la touche « **▼** » pour ouvrir la fonction Mode de jeu, puis utilisez les touches « **▼** » ou « **▲** » pour sélectionner le mode de jeu (Standard, FPS, RTS, Course, Joueur 1, Joueur 2 ou Joueur 3) selon le type de jeu.

Source/Quit.

Lorsque l'OSD est fermé, appuyez sur le bouton Source/Quit. pour activer la fonction de touche rapide Source. Lorsque le menu OSD est actif, ce bouton sert de touche de sortie (pour quitter le menu OSD).

Réglage OSD

Instructions basiques et simples sur les touches de contrôle.

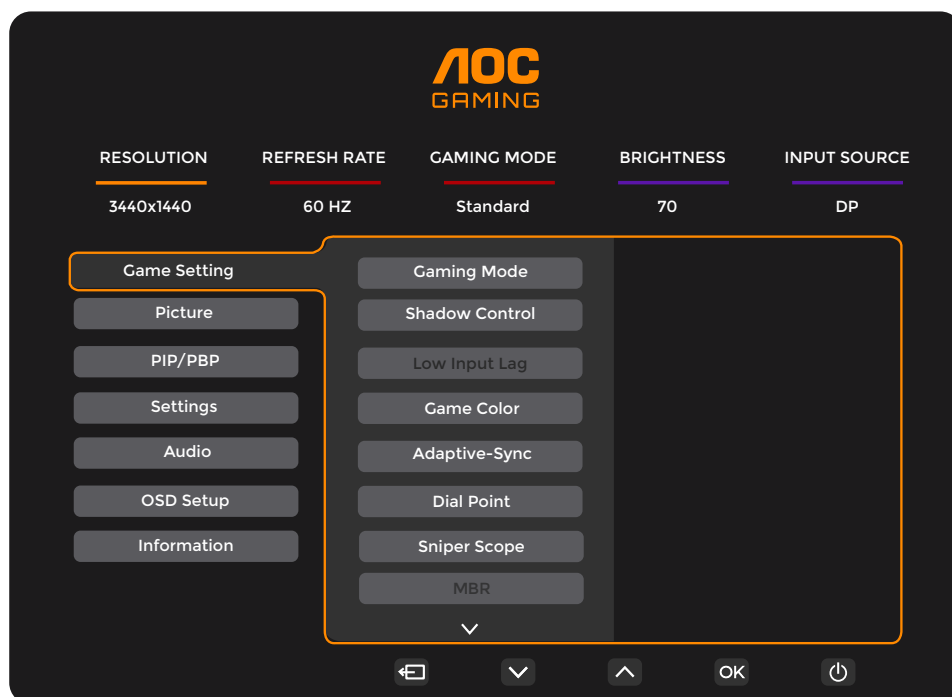


- 1). Appuyez sur  bouton **MENU** pour activer la fenêtre OSD.
- 2). Appuyez sur  ou  pour parcourir les fonctions. Lorsque la fonction souhaitée est surlignée, appuyez sur  bouton **MENU / OK** pour l'activer ; appuyez sur  ou  pour parcourir les fonctions du sous-menu. Lorsque la fonction de sous-menu souhaitée est surlignée, appuyez sur  bouton **MENU / OK** pour l'activer.
- 3). Appuyez sur  ou  pour modifier les réglages de la fonction sélectionnée. Appuyez sur  pour quitter. Si vous souhaitez régler une autre fonction, répétez les étapes 2 à 3.
- 4). Fonction de verrouillage de l'OSD : Pour verrouiller l'OSD, maintenez enfoncé le  bouton MENU lorsque le moniteur est éteint, puis appuyez sur le  bouton d'alimentation pour allumer le moniteur. Pour déverrouiller l'OSD, maintenez enfoncé le  bouton MENU lorsque le moniteur est éteint, puis appuyez sur le  bouton d'alimentation pour allumer le moniteur.

Note :

- 1). Si le produit ne dispose que d'une seule entrée de signal, l'option « Sélection d'entrée » ne peut pas être ajustée.
- 2). Si la résolution du signal d'entrée correspond à la résolution native ou si Adaptive-Sync est activé, l'option « Form. Image » n'est pas disponible.

Game Setting (Réglage Jeu)



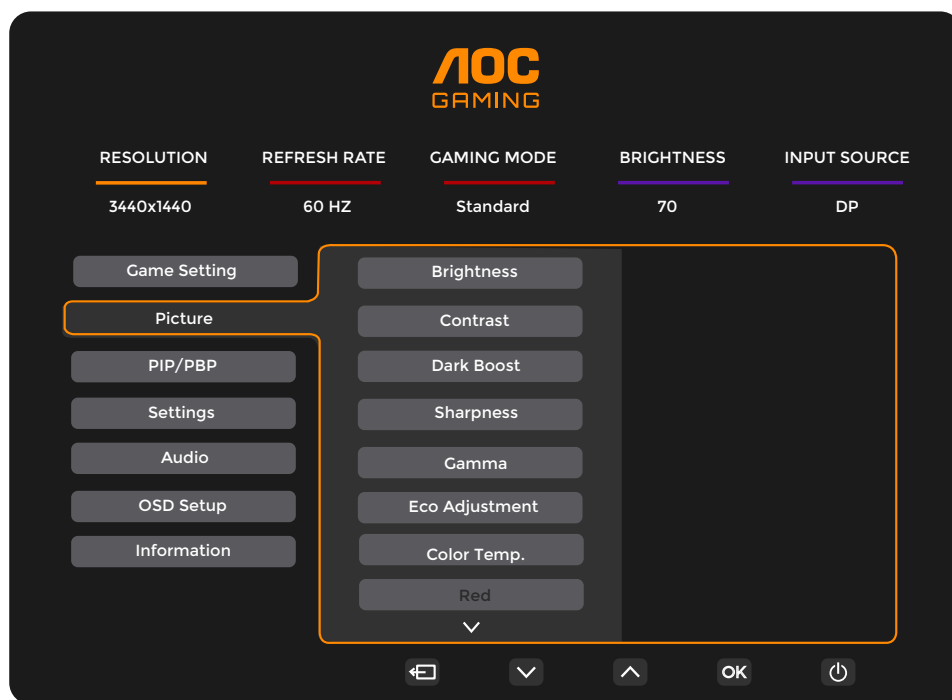
Gaming Mode (Mode de jeu)	Standard	Améliorez la lisibilité des jeux web et mobiles adaptés.
	FPS	Pour jouer aux jeux FPS (First Person Shooters). Améliore les détails des niveaux de noir dans les thèmes sombres.
	RTS	Pour jouer aux jeux RTS (Real Time Strategy). Améliore la qualité de l'image.
	Racing (Course)	Pour les jeux Racing, offre un temps de réponse Fastest (Très rapide) et une Saturation élevée.
	Gamer 1 (Jr. 1)	Paramètres de préférence utilisateur enregistrés sous Joueur 1.
	Gamer 2 (Jr. 2)	Paramètres de préférence utilisateur enregistrés sous Joueur 2.
	Gamer 3 (Jr. 3)	Paramètres de préférence utilisateur enregistrés sous Joueur 3.
Shadow Control (Ctrl. ombre)	0 ~ 20	Le Contrôle des ombres est par défaut à 0 ; l'utilisateur final peut ensuite ajuster la valeur de 0 à 20 pour augmenter le contraste et obtenir une image plus claire. Si l'image est trop sombre pour distinguer clairement les détails, ajustez la valeur de 0 à 20 pour obtenir une image nette.
Low Input Lag	Désactivé / Activé	Désactivez le tampon d'images pour réduire la latence d'entrée.
Game Color (Couleur Jeu)	0 ~ 20	La Couleur de jeu offre un réglage de saturation de 0 à 20 pour améliorer la qualité de l'image.
Adaptive-Sync	Désactivé / Activé	Désactiver ou activer Adaptive-Sync. Rappel concernant le fonctionnement d'Adaptive-Sync : lorsque la fonctionnalité Adaptive-Sync est activée, des effets de clignotement peuvent survenir dans certains environnements de jeu.
Dial Point (Point de mire)	Désactivé / Activé / Dynamique	La fonction « Point de visée » place un indicateur de visée au centre de l'écran afin d'aider les joueurs à jouer aux jeux de tir à la première personne (FPS) avec une visée précise et exacte.
Sniper Scope (Viseur sniper)	Désactivé / 2X / 3X / 4X	Effectuez un Zoom local pour faciliter le ciblage lors du tir.
MBR	0 ~ 20	MBR (Réduction du flou de mouvement) offre 0 à 20 niveaux de réglage pour réduire le flou de mouvement. Note : 1. La fonction MBR peut être ajustée lorsque Adaptive-Sync/m est désactivé et que la fréquence de rafraîchissement est ≥ 75 Hz. 2. La luminosité de l'écran diminue à mesure que la valeur de réglage augmente.

MBR Sync	Désactivé / Activé	Désactiver ou activer la synchronisation MBR (Motion Blur Remove).
Overdrive (Surintensif)	Normal	Ajuster le temps de réponse. Note : 1. Si l'utilisateur règle OverDrive sur « Très rapide », l'image affichée peut devenir floue. Les utilisateurs peuvent régler le niveau OverDrive ou le désactiver selon leurs préférences. 2. La fonction « Extrême » est optionnelle lorsque Adaptive-Sync est désactivé et que le taux de rafraîchissement est ≥ 75 Hz. 3. La luminosité de l'écran diminue lorsque la fonction « Extrême » est activée.
	Rapide	
	Plus rapide	
	Très rapide	
	Extreme (Extrême)	
Frame Counter (Compteur trames)	Arrêt / Haut-Droite / Bas-Droite / Haut-Gauche / Bas-Gauche	Afficher la fréquence V dans le coin sélectionné.
HDMI1	Console/DVD/PC	Sélectionnez le type d'appareil connecté. Lors de l'utilisation de HDMI1 pour connecter la console de jeu ou le lecteur DVD, réglez HDMI1 sur PC.
HDMI2	Console/DVD/PC	Sélectionnez le type d'appareil connecté. Lors de l'utilisation de HDMI2 pour connecter la console de jeu ou le lecteur DVD, réglez HDMI2 sur PC.
OverClock (Surcadençage)	Activé ou Désactivé	Désactiver ou activer le surcadençage.

Note :

- 1). Lorsque le « Mode HDR » sous « Image » est activé, les éléments « Mode de jeu », « Contrôle des ombres » et « Couleur Jeu » ne peuvent pas être ajustés.
- 2). Lorsque le « HDR » sous « Image » est activé, les éléments « Mode de jeu », « Contrôle des ombres », « Couleur Jeu » et « MBR » ne peuvent pas être ajustés. L'option « Extrême » sous « Overdrive » n'est pas disponible.
- 3). Lorsque l'« Espace colorimétrique » sous « Image » est réglé sur sRGB, les éléments « Mode de jeu », « Contrôle des ombres » et « Couleur Jeu » ne peuvent pas être ajustés.

Picture (Image)



Brightness (Luminosité)	0-100	Réglage du rétroéclairage.
Contraste	0-100	Contraste depuis le registre numérique.
Dark Boost (Boost noir)	Off (Arr.) / Level1 (Niv.1) / Level2 (Niv.2) / Level3 (Niv.3)	Améliore les détails de l'écran dans les zones sombres ou lumineuses afin d'ajuster la luminosité dans les zones claires tout en évitant une saturation excessive.
Sharpness (Netteté)	0-100	Réglage de la netteté.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Ajustez le Gamma.
Eco Adjustment (Éco-ajust.)	Standard	Mode Standard.
	Text (Texte)	Mode Texte.
	Internet	Mode Internet.
	Game (Jeu)	Game Mode (Md. jeu).
	Movie (Film)	Mode Film.
	Sports (sport)	Mode Sport.
	Reading (Lecture)	Mode Lecture.
	Uniformity	Mode Uniformité
Color Temp. (Couleur)	Warm (Chaud)	Rappel de la température de couleur Warm depuis l'EEPROM.
	Normal	Rappel de la température de couleur Normal depuis l'EEPROM.
	Cool (Froid)	Rappel de la température de couleur Cool depuis l'EEPROM.
	Utilisateur	Restaurer la température de couleur depuis l'EEPROM.
Red (Rouge)	0-100	Gain rouge depuis le registre numérique.
Green (Vert)	0-100	Gain vert depuis le registre numérique.

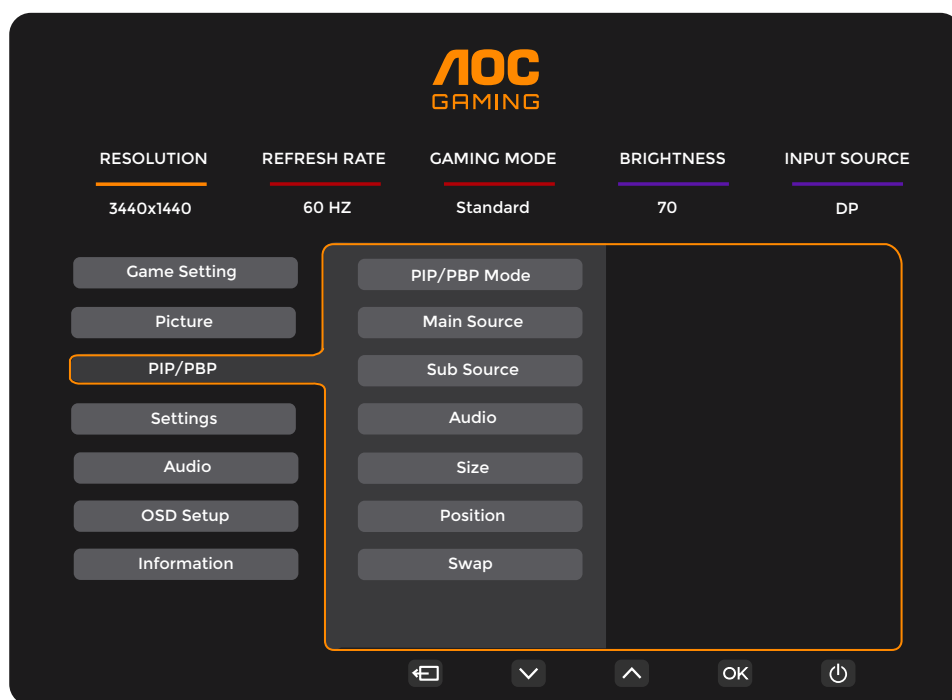
Blue (Bleu)	0-100	Gain bleu depuis le registre numérique.
R.Saturation (Sat. rouge)	0-100	Réglage de la saturation
G.Saturation (Sat. verte)	0-100	
B.Saturation (Sat. bleu)	0-100	
C.Saturation (Sat. cyan)	0-100	
M.Saturation (Sat. magenta)	0-100	
Y.Saturation (Sat. jaune)	0-100	
R.Hue (Teinte rouge)	0-100	Réglage de la teinte
G.Hue (Teinte verte)	0-100	
B.Hue (Teinte bleue)	0-100	
C.Hue (Teinte cyan)	0-100	
M.Hue (Teinte magenta)	0-100	
Y.Hue (Teinte jaune)	0-100	
HDR	Off (Arr.)	Définissez le profil HDR en fonction de vos besoins d'utilisation. Note : Lorsque du contenu HDR est détecté, l'option HDR s'affiche pour réglage.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR Image)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Jeu)	
HDR Mode	Off (Arr.)	Optimisé pour la couleur et le contraste de l'image, simulant un effet HDR. Note : Lorsque aucun contenu HDR n'est détecté, l'option Mode HDR s'affiche pour réglage.
	HDR Picture (HDR Image)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Jeu)	
DCR	Off (Arr.)	Désactiver le rapport de contraste dynamique.
	On (Mar.)	Activez le rapport de contraste dynamique.
Color Space (Espce. colmtq.)	Panel Native	Restitue la gamme de couleurs native.
	sRGB	Espace colorimétrique sRGB.
LowBlue Mode (Mode BleuFaible)	Off (Arr.)	Réduit la lumière bleue en contrôlant la température de couleur.
	Multimedia (Multimédia)	
	Internet	
	Office (Bureau)	
	Reading (Lecture)	

Image Ratio (Form. Image)	Plein / Format / 1:1 / 17» (4:3) / 19» (4:3) / 19» (5:4) / 19»L (16:10) / 21,5»L (16:9) / 22»L (16:10) / 23»L (16:9) / 23,6»L (16:9) / 24»L (16:9) / 27»L (16:9)	Sélectionner le format d'image pour l'affichage.
------------------------------	--	--

Note :

- 1) Lorsque le « HDR Mode » est réglé sur toute autre valeur que Arr., les éléments « Contraste », « Boost noir », « Gamma », « Luminosité », « Couleur », « Saturation / Teinte 6 axes », « Espace colorimétrique » et « Mode BleuFaible » ne peuvent pas être ajustés.
- 2) Lorsque « HDR » est réglé sur « DisplayHDR », tous les éléments sous « Form. Image » sauf « HDR » et « Netteté » ne peuvent pas être ajustés ;
Lorsque « HDR » est réglé sur « Photo HDR », « Film HDR » ou « Jeu HDR », les éléments « Gamma », « Luminosité », « Couleur », « Saturation / Teinte 6 axes », « Espace colorimétrique » et « Mode BleuFaible » ne peuvent pas être ajustés.
- 3) Lorsque le paramètre « Espace colorimétrique » est défini sur « sRGB », les paramètres « Contraste », « Boost noir », « Gamma », « Luminosité », « Couleur », « Saturation/Teinte 6 axes », « Mode HDR » et « Mode BleuFaible » ne peuvent pas être ajustés.
- 4) Lorsque le paramètre « Luminosité » est défini sur « Lecture », les paramètres « Contraste », « Boost noir », « Couleur », « Saturation/Teinte 6 axes », « Espace colorimétrique » et « Mode BleuFaible » ne peuvent pas être ajustés.
- 5) Lorsque le paramètre « Md. jeu » dans « Réglage Jeu » est défini sur un mode autre que « Standard », les paramètres « Luminosité », « Saturation/Teinte 6 axes », « Mode HDR » et « Espace colorimétrique » ne peuvent pas être ajustés.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Mode PIP/PBP)	Désactivé / PIP / PBP	Désactiver ou activer le PIP ou le PBP.
Main Source (Source princip.)		Sélectionnez la source de l'écran principal.
Sub Source (Source second.)		Sélectionnez la source de l'écran secondaire.
Audio	Main Source (Source princip.)	Désactiver ou activer Audio Setup (Config. Audio).
	Sub Source (Source second.)	
Size (Taille)	Petit / Moyen / Grand	Sélectionnez la taille de l'écran.
Position	Droite-Haut	Définissez l'emplacement de l'écran.
	Droite-Bas	
	Gauche-Haut	
	Gauche-Bas	
Swap (Inver.)	Activé : Échanger	Échangez la source de l'écran.
	Désactivé : aucune action	

Remarque :

1) Lorsque « HDR » sous « Luminosité » est réglé sur un état non désactivé, tous les éléments sous « PIP/PBP » ne sont pas ajustables.

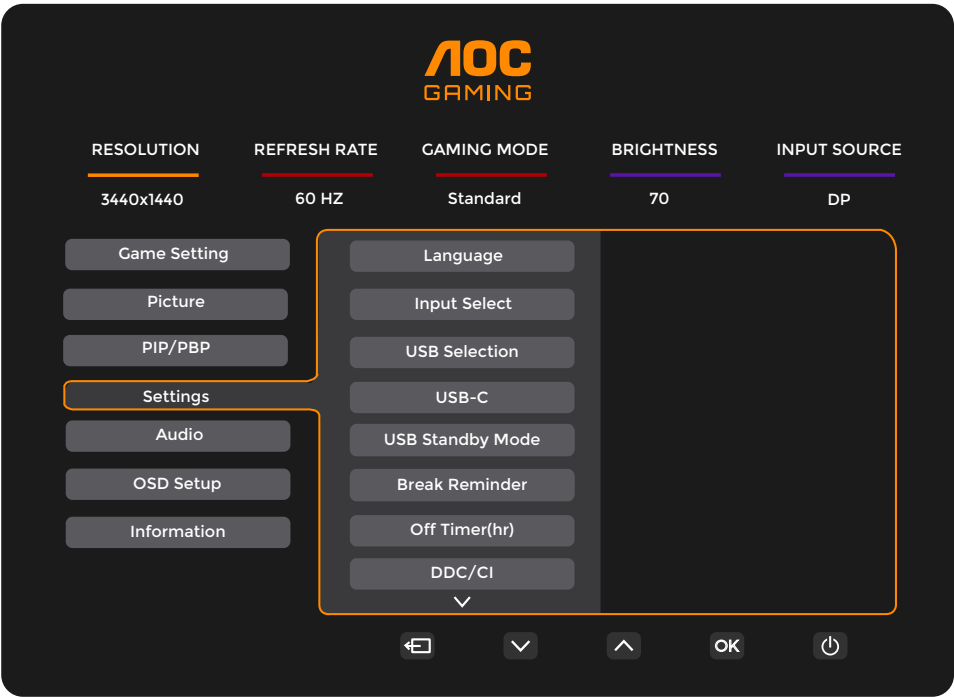
2) Lorsque PBP/PIP est activé, la compatibilité des sources d'entrée de l'écran principal et secondaire est indiquée dans le tableau suivant :

PBP		Source principale			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Source second.)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

PIP		Source principale			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Source second.)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

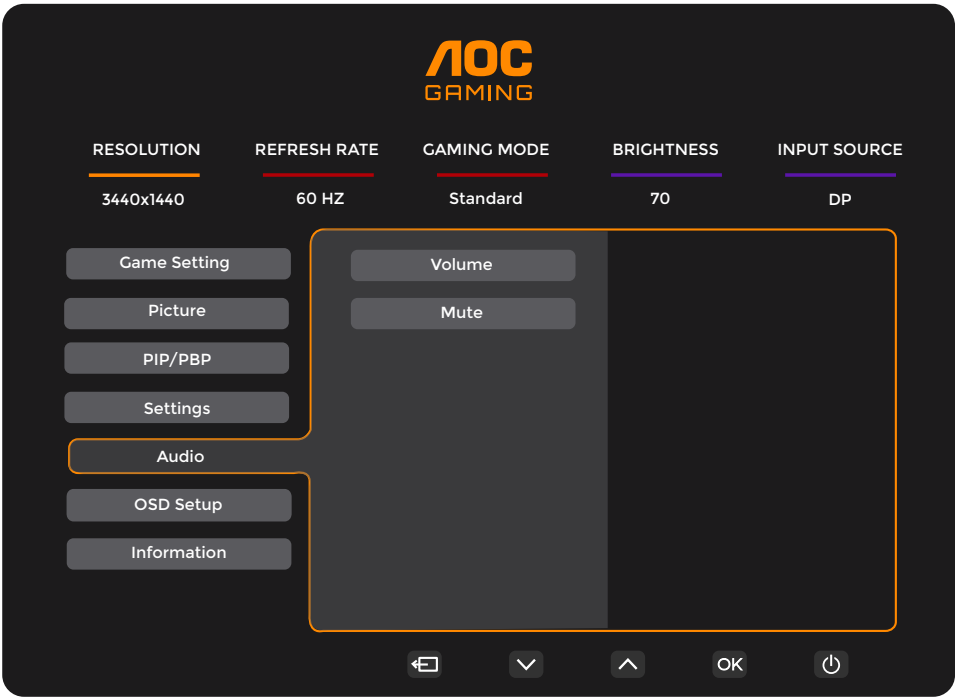
* : Lorsque PIP est activé, si les sources d'entrée de l'écran principal et de l'écran secondaire sont respectivement HDMI et DisplayPort, l'autre port DisplayPort prend en charge au maximum le WQHD à 60 Hz en 8 bits (format RGB ou YCbCr 4:4:4 ou 4:2:0).

Settings (Réglages)



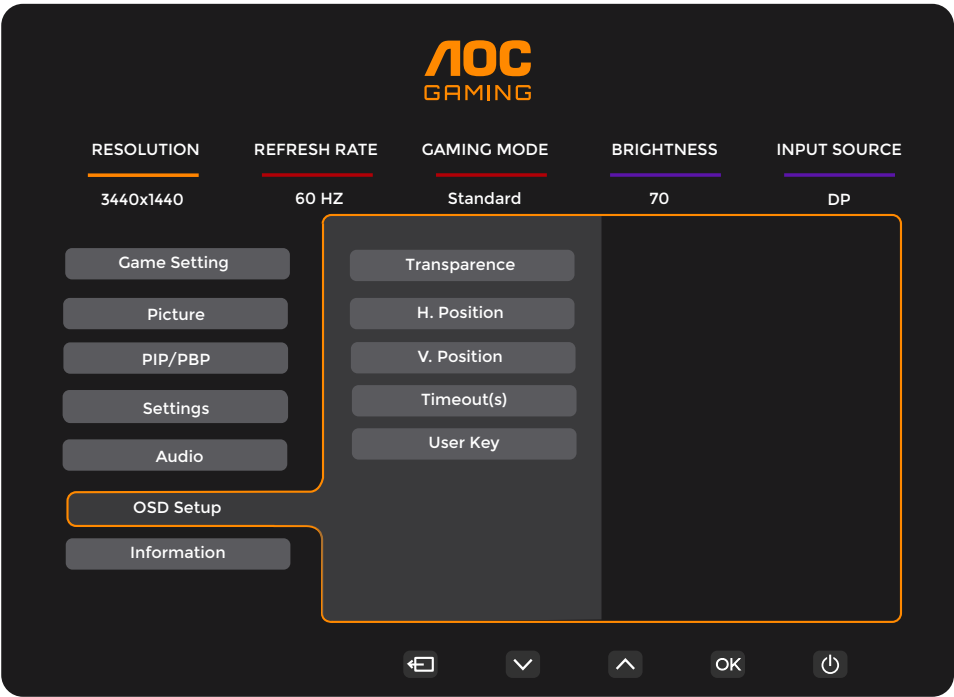
Langue		Sélectionnez la langue de l'OSD.
Input Select (Sélec. entrée)	Auto / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Sélectionner la source du signal d'entrée.
USB Selection (USB sélection)	Auto / USB C / USB up	Sélectionnez le chemin pour les données de liaison montante USB
USB-C	High Data Speed (Haute vit don)/ High Resolution (Haute résol.)	Pour connecter un périphérique USB-C, réglez le paramètre USB sur Haute résolution ou Haute vit don. Remarque : lorsque le paramètre par défaut est « Haute vit don », le débit de transfert des données est priorisé et le port USB A fonctionne à la vitesse USB 3.2 Gen1. Lorsque le paramètre est réglé sur « Haute résol. », le port USB A fonctionne à la vitesse USB 2.0.
USB Standby Mode ()	Désactivé / Activé	Activer/Désactiver le mode veille USB.
Break Reminder (Rappel pause)	Désactivé / Activé	Rappel de pause si l'utilisateur travaille en continu pendant plus d'une heure.
Min arrêt (h)	0-24	Sélectionner la durée d'arrêt CC.
DDC/CI	Non / Oui	Activer/Désactiver le support DDC/CI.
Reset (Réinit.)	Non / Oui	Réinitialiser le menu aux paramètres par défaut.

Audio



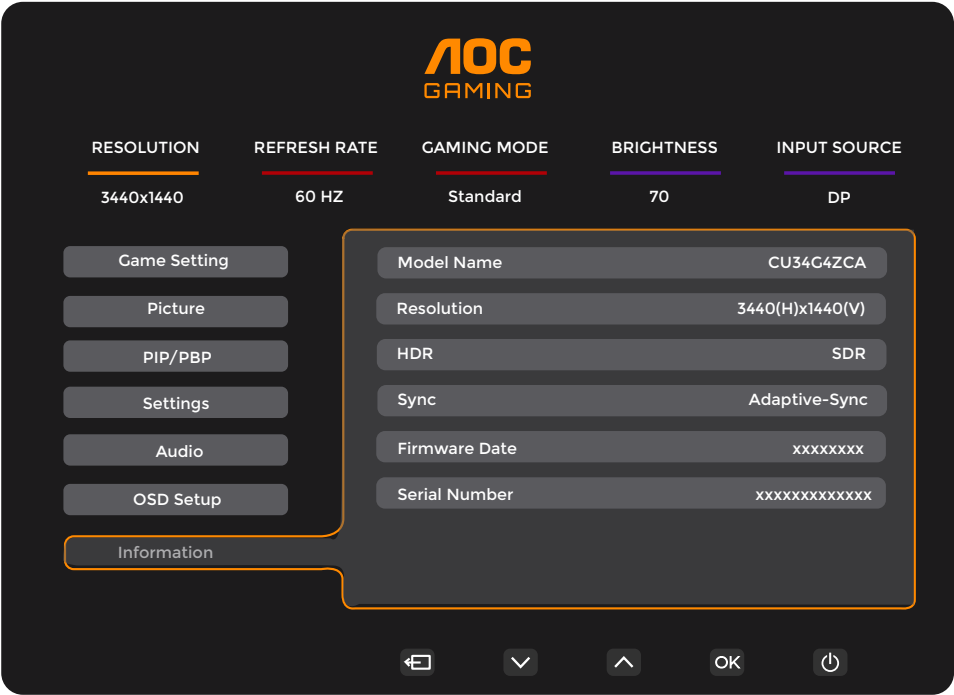
Volume (VOL.)	0-100	Réglage du volume.
Mute (Sourdine)	D é s a c t i v é / Activé	Mettez le volume en sourdine.

OSD Setup (Rég. OSD)



Transparence (Transp.)	0-100	Réglez la transparence de l'OSD.
Position H.	0-100	Réglez la position horizontale de l'OSD.
Position	0-100	Réglez la position verticale de l'OSD.
Durée(s)	5-120	Réglage du délai d'affichage de l'OSD.
User Key (Clé Utilisateur)	Gaming Mode (Mode de jeu) / Sniper Scope (Viseur sniper) / Frame Counter (Compteur trames)	Menu de raccourci défini par l'User (Utilis.) pour la touche « V ».

Information (Info.)



Indicateur LED

Statut	LED Color (Couleur LED)
Mode pleine puissance	Blanc
Mode veille active	Orange

Dépannage

Problème et question	Solutions possibles
Le voyant d'alimentation n'est pas allumé	Assurez-vous que le bouton d'alimentation est activé et que le cordon d'alimentation est correctement branché à une prise de courant mise à la terre ainsi qu'au moniteur.
Aucune image à l'écran	- Le cordon d'alimentation est-il correctement connecté ? Vérifiez la connexion du cordon d'alimentation et de l'alimentation électrique. - Le câble vidéo est-il correctement connecté ? (Connecté via le câble HDMI) Vérifiez la connexion du câble HDMI. (Connecté via le câble DP) Vérifiez la connexion du câble DP. * L'entrée HDMI/DP n'est pas disponible sur tous les modèles. - Si l'alimentation est activée, redémarrez l'ordinateur pour afficher l'écran initial (l'écran de connexion). Si l'écran initial (l'écran de connexion) apparaît, démarrez l'ordinateur en mode approprié (mode sans échec pour Windows 7/8/10) puis modifiez la fréquence de la carte vidéo. (Reportez-vous à la section Réglage de la résolution optimale) Si l'écran initial (l'écran de connexion) n'apparaît pas, contactez le centre de service ou votre revendeur. - Pouvez-vous voir « Entrée non prise en charge » à l'écran ? Ce message s'affiche lorsque le signal de la carte vidéo dépasse la résolution et la fréquence maximales que le moniteur peut gérer correctement. Ajustez la résolution et la fréquence aux valeurs prises en charge par le moniteur. - Assurez-vous que les pilotes du moniteur AOC sont installés.
L'image est floue et présente des effets de rémanence ou d'ombres fantômes	Réglez les commandes de contraste et de luminosité. Appuyez sur la touche de raccourci (AUTO) pour un réglage automatique. Veillez à ne pas utiliser de câble d'extension ni de boîtier de commutation. Nous recommandons de connecter le moniteur directement à la sortie de la carte vidéo située à l'arrière.
L'image tremble, scintille ou un motif ondulé apparaît à l'écran	Éloignez autant que possible les appareils électriques susceptibles de provoquer des interférences. Utilisez la fréquence de rafraîchissement maximale que votre moniteur peut supporter à la résolution sélectionnée.
Le moniteur est bloqué en mode veille active	L'interrupteur d'alimentation de l'ordinateur doit être en position MARCHÉ. La carte vidéo de l'ordinateur doit être correctement insérée dans son emplacement. Assurez-vous que le câble vidéo du moniteur est correctement connecté à l'ordinateur. Inspectez le câble vidéo du moniteur et vérifiez qu'aucune broche n'est pliée. Vérifiez que votre ordinateur fonctionne en appuyant sur la touche CAPS LOCK du clavier tout en observant la LED CAPS LOCK. La LED doit s'allumer ou s'éteindre après avoir appuyé sur cette touche.
Absence d'une des couleurs primaires (ROUGE, VERT ou BLEU)	Inspectez le câble vidéo du moniteur et vérifiez qu'aucune broche n'est endommagée. Assurez-vous que le câble vidéo du moniteur est correctement connecté à l'ordinateur.
L'image à l'écran n'est pas centrée ou dimensionnée correctement.	Ajustez la position horizontale (H-Position) et verticale (V-Position) ou appuyez sur la touche de raccourci (AUTO).
L'image présente des défauts de couleur (le blanc ne paraît pas blanc).	Ajustez la couleur RVB ou sélectionnez la température de couleur souhaitée.
Perturbations horizontales ou verticales à l'écran.	Utilisez le mode d'arrêt de Windows 7/8/10/11 pour ajuster l'horloge (Clock) et la mise au point (Focus). Appuyez sur la touche de raccourci (AUTO) pour un réglage automatique.
Réglementation et service	Veuillez consulter les informations relatives à la réglementation et au service qui figurent dans le manuel du CD ou sur www.aoc.com (pour trouver le modèle que vous avez acheté dans votre pays et accéder aux informations de réglementation et de service dans la page Support).

Spécifications

Spécifications générales

Panneau	Nom du modèle	CU34G4ZCA	
	Système d'entraînement	Écran LCD couleur TFT	
	Taille de l'image visible	86,4 cm en diagonale	
	Pas de pixel	0,23175 mm (H) x 0,23175 mm (V)	
	Couleur d'affichage	1,07B ^[1]	
Others (Autres)	Plage de balayage horizontal	30 k~380 kHz	
	Taille de balayage horizontal (maximum)	797,22 mm	
	Plage de balayage vertical	48~250Hz ^[1]	
	Taille de balayage vertical (maximum)	333,72 mm	
	Résolution prééglée optimale	3440x1440@60Hz	
	Résolution maximale	3440X1440@250Hz ^[2]	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Source d'alimentation	100-240V~, 50/60Hz, 2A	
	Consommation électrique	Typique (luminosité et contraste par défaut)	31W
		Max. (Luminosité = 100, contraste = 100)	≤200W
		Mode veille	≤ 0,5 W
	Dissipation thermique	Fonctionnement normal	150,80 BTU/h (typ.)
		Veille (mode veille)	<1,71 BTU/h
		Mode arrêt	<1,02 BTU/h
		Mode arrêt (interrupteur CA)	0 BTU/h
Caractéristiques physiques	Type de connecteur	HDMI x2 / DisplayPort / USB C/USB x2 / USB haut/Sortie casque	
	Type de câble de signal	Détachable	
Environnement	Température	Fonctionnement	0°C~40°C
		Non-fonctionnement	-25°C~55°C
	Humidité	Fonctionnement	10 % ~ 85 % (sans condensation)
		Non-fonctionnement	5 % ~ 93 % (sans condensation)
	Altitude	Fonctionnement	0m~5000m (0ft~16404ft)
		Non-fonctionnement	0m~12192m (0ft~40000ft)



Remarque

[1] : Ce produit prend en charge un nombre maximal de couleurs d'affichage de 1,07 milliard, avec les conditions de configuration indiquées dans le tableau ci-dessous (certaines options peuvent être masquées en raison des différentes politiques des cartes graphiques, et la prise en charge réelle dépend de la carte graphique). La carte graphique doit disposer de la fonctionnalité DSC :

Version du signal Format des couleurs État Bit de couleur	HDMI2.1		DisplayPort1.4		USB C@ Haute vit don USB		USB C@ Haute résol. 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
Résolution faible 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Résolution faible 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

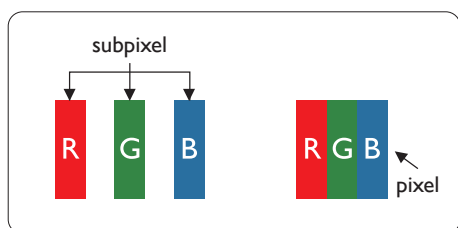
[2] : Le surcadénçage est obtenu lorsque la résolution est de 3440x1440@250Hz. En cas d'erreur d'affichage pendant le surcadénçage, veuillez ajuster la fréquence de rafraîchissement à 240Hz.

Politique AOC relative aux défauts de pixels des dalles de moniteurs

AOC s'efforce de proposer des produits de la plus haute qualité. Nous utilisons certains des procédés de fabrication les plus avancés de l'industrie et appliquons un contrôle qualité rigoureux. Toutefois, des défauts de pixels ou de sous-pixels sur les dalles utilisées dans les moniteurs peuvent parfois être inévitables.

Aucun fabricant ne peut garantir que tous les panneaux seront exempts de défauts de pixels, mais AOC garantit que tout moniteur présentant un nombre inacceptable de défauts sera réparé ou remplacé dans le cadre de la garantie. La présente notice explique les différents types de défauts de pixels et définit les niveaux acceptables de défauts pour chaque type. Pour bénéficier d'une réparation ou d'un remplacement dans le cadre de la garantie, le nombre de défauts de pixels sur le panneau d'un moniteur doit dépasser ces niveaux acceptables. Par exemple, pas plus de 0,0004 % des sous-pixels d'un moniteur ne peuvent être défectueux.

Par ailleurs, AOC applique des normes de qualité encore plus strictes à certains types ou combinaisons de défauts de pixels qui sont plus visibles que d'autres. Cette politique s'applique dans le monde entier.



Pixels et sous-pixels

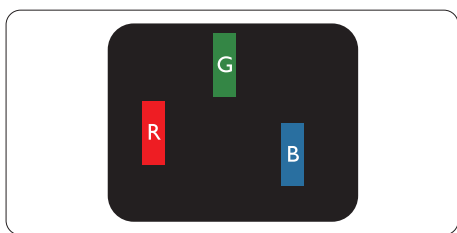
Un pixel, ou élément d'image, est composé de trois sous-pixels aux couleurs primaires rouge, vert et bleu. L'ensemble des pixels forme une image. Lorsque tous les sous-pixels d'un pixel sont allumés, les trois sous-pixels colorés apparaissent ensemble comme un seul pixel blanc. Lorsqu'ils sont tous éteints, les trois sous-pixels colorés apparaissent ensemble comme un seul pixel noir. D'autres combinaisons de sous-pixels allumés et éteints apparaissent comme des pixels uniques d'autres couleurs.

Types de défauts de pixels

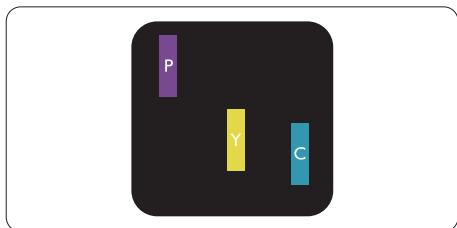
Les défauts de pixels et de sous-pixels apparaissent sur l'écran de différentes manières. Il existe deux catégories de défauts de pixels et plusieurs types de défauts de sous-pixels dans chaque catégorie.

Défauts de points lumineux

Les défauts de points lumineux se manifestent par des pixels ou des sous-pixels qui restent toujours allumés ou « On ». Autrement dit, un point lumineux est un sous-pixel qui ressort sur l'écran lorsque le moniteur affiche un motif sombre. Voici les types de défauts de points lumineux.

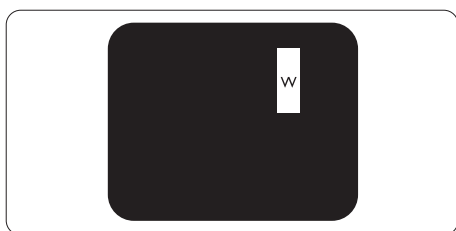


Un sous-pixel rouge, vert ou bleu allumé.



Deux sous-pixels adjacents allumés :

- Rouge + Bleu = Violet
- Rouge + Vert = Jaune
- Vert + Bleu = Cyan (Bleu clair)



Trois sous-pixels adjacents allumés (un pixel blanc).

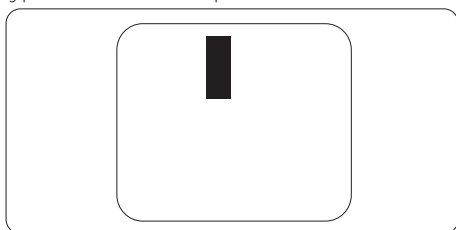
Note

Un point lumineux rouge ou bleu doit être plus de 50 % plus lumineux que les points voisins, tandis qu'un point lumineux vert est 30 % plus lumineux que les points voisins.

Défauts de points noirs

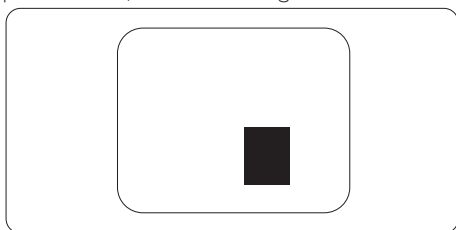
Les défauts de points noirs se manifestent par des pixels ou des sous-pixels qui restent toujours éteints ou « Off ».

Autrement dit, un point sombre est un sous-pixel qui ressort sur l'écran lorsque le moniteur affiche un motif clair. Voici les types de défauts de points noirs.



Proximité des défauts de pixels

Étant donné que les défauts de pixels et de sous-pixels du même type situés à proximité les uns des autres peuvent être plus visibles, AOC définit également des tolérances concernant la proximité des défauts de pixels.



Tolérances relatives aux défauts de pixels

Pour prétendre à une réparation ou à un remplacement en raison de défauts de pixels pendant la période de garantie, le panneau d'un moniteur AOC doit présenter des défauts de pixels ou de sous-pixels excédant les tolérances indiquées dans le manuel en ligne.

DÉFAUTS DE POINTS LUMINEUX	NIVEAU ACCEPTABLE
1 sous-pixel allumé	2
2 sous-pixels adjacents allumés	1
3 sous-pixels adjacents allumés (un pixel blanc)	0
Distance entre deux défauts de points lumineux*	≥15mm
Nombre total de défauts de points lumineux, tous types confondus	2
DÉFAUTS DE POINTS NOIRS	NIVEAU ACCEPTABLE
1 sous-pixel sombre	5 ou moins
2 sous-pixels adjacents sombres	2 ou moins
3 sous-pixels adjacents sombres	≤0
Distance entre deux défauts de points noirs*	≥15mm
Total des défauts de points noirs de tous types	5 ou moins
TOTAL DES DÉFAUTS DE POINTS	NIVEAU ACCEPTABLE
Total des défauts de points lumineux ou noirs de tous types	5 ou moins

Note

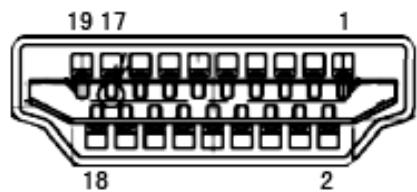
* : 1 ou 2 défauts de sous-pixels adjacents = 1 défaut de point.

Modes d'affichage prédéfinis

STANDARD	RÉSOLUTION (±1 Hz)	FRÉQUENCE HORIZONTALE (kHz)	FRÉQUENCE VERTICALE (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 (Surcadençage)	372.5	250

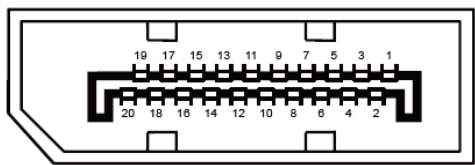
Note : Conformément à la norme VESA, une marge d'erreur (+/-1 Hz) peut apparaître lors du calcul de la fréquence de rafraîchissement (fréquence de champ) selon les systèmes d'exploitation et cartes graphiques. Afin d'améliorer la compatibilité, la fréquence de rafraîchissement nominale de ce produit a été arrondie. Veuillez vous référer au produit réel.

Affectation des broches



Câble de signal d'affichage couleur 19 broches

N° de broche	Nom du signal	N° de broche	Nom du signal	N° de broche	Nom du signal
1.	Données TMDS 2+	9.	Données TMDS 0-	17.	DDC/CEC Masse
2.	Blindage des données TMDS 2	10.	Horloge TMDS +	18.	Alimentation + 5V
3.	Données TMDS 2-	11.	Bouclier d'horloge TMDS	19.	Détection de connexion à chaud
4.	Données TMDS 1+	12.	Horloge TMDS-		
5.	Bouclier des données TMDS 1	13.	CEC		
6.	Données TMDS 1-	14.	Réservé (N.C. sur l'appareil)		
7.	Données TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Bouclier des données TMDS 0	16.	SDA		



Câble de signal d'affichage couleur 20 broches

N° de broche	Nom du signal	N° de broche	Nom du signal
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	Détection de connexion à chaud
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retour DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Fonctionnalité Plug & Play DDC2B

Ce moniteur est équipé des capacités VESA DDC2B conformément à la NORME VESA DDC. Il permet au moniteur d'informer le système hôte de son identité et, selon le niveau de DDC utilisé, de communiquer des informations supplémentaires sur ses capacités d'affichage.

Le DDC2B est un canal de données bidirectionnel basé sur le protocole I2C. L'hôte peut demander des informations EDID via le canal DDC2B.

