

AOC

GAMING



Benutzerhandbuch

CU34G4ZCA

AOC GAMING MONITOR

Sicherheit.....	1
Nationale Konventionen.....	1
Stromversorgung.....	2
Installation.....	3
Reinigung.....	4
Sonstiges.....	5
Einrichtung.....	6
Lieferumfang.....	6
Montage von Ständer und Basis.....	7
Einstellung des Betrachtungswinkels.....	8
Anschließen des Monitors.....	9
Wandmontage.....	10
Adaptive-Sync-Funktion.....	11
HDR.....	12
KVM-Funktion.....	13
Anpassung.....	14
Hotkeys.....	14
OSD-Einstellungen.....	15
Game Setting (Spieleinst.).....	16
Picture (Bild).....	18
PIP/PBP.....	21
Settings (Einstellungen).....	23
Audio.....	24
OSD Setup (OSD-Einstell.).....	25
Information (Info.).....	26
LED-Anzeige.....	27
Fehlerbehebung.....	28
Spezifikation.....	29
Allgemeine Spezifikation.....	29
Richtlinie von AOC zu Pixeldefekten am Monitorpanel.....	31
Voreingestellte Anzeigemodi.....	33
Pin-Belegungen.....	34
Plug and Play.....	35

Sicherheit

Nationale Konventionen

Die folgenden Unterabschnitte erläutern die in diesem Dokument verwendeten nationalen Konventionen.

Hinweise, Vorsichtsmaßnahmen und Warnhinweise

Im gesamten Handbuch können Textblöcke von einem Symbol begleitet und fett oder kursiv gedruckt sein. Diese Blöcke stellen Hinweise, Vorsichtsmaßnahmen und Warnhinweise dar und werden wie folgt verwendet:



HINWEIS: Ein HINWEIS kennzeichnet wichtige Informationen, die Ihnen helfen, Ihr Computersystem besser zu nutzen.



VORSICHT: Eine VORSICHT weist auf mögliche Schäden an der Hardware oder Datenverlust hin und erklärt, wie Sie das Problem vermeiden können.



WARNUNG: Eine WARNUNG weist auf die Gefahr von Körperverletzungen hin und erklärt, wie Sie das Problem vermeiden können. Einige Warnhinweise können in alternativen Formaten erscheinen und ohne Symbol dargestellt werden. In solchen Fällen ist die spezifische Darstellung der Warnhinweise durch die zuständige Regulierungsbehörde vorgeschrieben.

Stromversorgung



Der Monitor darf nur an die auf dem Typenschild angegebene Stromquelle angeschlossen werden. Wenn Sie sich über die Art der Stromversorgung in Ihrem Haushalt nicht sicher sind, wenden Sie sich an Ihren Händler oder das örtliche Energieversorgungsunternehmen.



Der Monitor ist mit einem dreipoligen geerdeten Stecker ausgestattet, einem Stecker mit einem dritten (Erdungs-)Stift. Dieser Stecker passt aus Sicherheitsgründen nur in eine geerdete Steckdose. Wenn Ihre Steckdose den dreipoligen Stecker nicht aufnimmt, lassen Sie von einem Elektriker die korrekte Steckdose installieren oder verwenden Sie einen Adapter, um das Gerät sicher zu erden. Verändern Sie nicht den Sicherheitszweck des geerdeten Steckers.



Ziehen Sie das Gerät bei Gewitter oder wenn es längere Zeit nicht verwendet wird, aus der Steckdose. Dies schützt den Monitor vor Schäden durch Stromstöße.



Überlasten Sie keine Mehrfachsteckdosen oder Verlängerungskabel. Eine Überlastung kann zu Brand oder elektrischem Schlag führen.



Um einen einwandfreien Betrieb zu gewährleisten, verwenden Sie den Monitor nur mit UL-zertifizierten Computern, die über entsprechend konfigurierte Steckdosen mit einer Spannung von 100–240 V AC, mindestens 5 A, verfügen.



Die Wandsteckdose soll in der Nähe des Geräts installiert und leicht zugänglich sein.

Installation



Stellen Sie den Monitor nicht auf einen instabilen Wagen, Ständer, Dreifuß, Halterung oder Tisch. Wenn der Monitor fällt, kann er eine Person verletzen und ernsthaften Schaden an diesem Produkt verursachen. Verwenden Sie ausschließlich einen Wagen, Ständer, Dreibein, eine Halterung oder einen Tisch, der vom Hersteller empfohlen oder zusammen mit diesem Produkt verkauft wird. Befolgen Sie die Anweisungen des Herstellers bei der Installation des Produkts und verwenden Sie ausschließlich vom Hersteller empfohlenes Montagezubehör. Eine Kombination aus Produkt und Wagen ist mit Vorsicht zu bewegen.



Führen Sie niemals Gegenstände in die Öffnungen des Monitorgehäuses ein. Dies kann Bauteile beschädigen und einen Brand oder elektrischen Schlag verursachen. Verschütten Sie niemals Flüssigkeiten auf den Monitor.



Stellen Sie das Produkt nicht mit der Vorderseite auf den Boden.



Wenn Sie den Monitor an einer Wand oder einem Regal montieren, verwenden Sie ein vom Hersteller zugelassenes Montageset und befolgen Sie die Anweisungen des Sets.



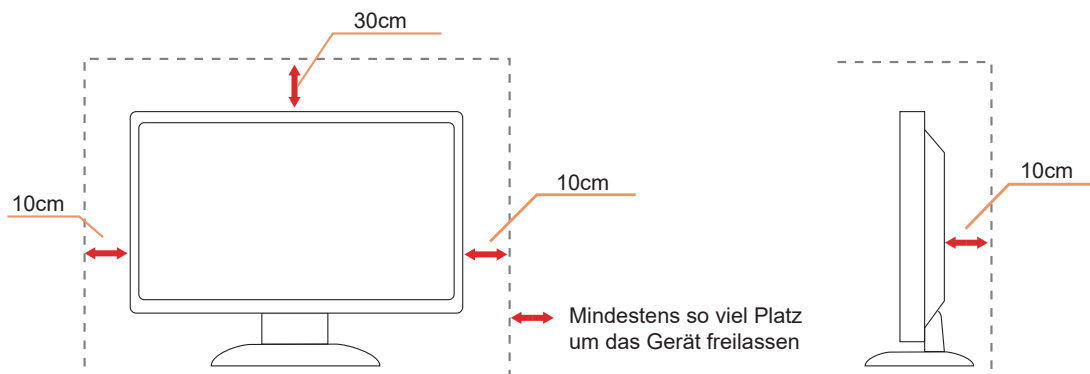
Lassen Sie rund um den Monitor einen Abstand, wie unten dargestellt. Andernfalls kann die Luftzirkulation unzureichend sein, was Überhitzung und dadurch Brand oder Schäden am Monitor verursachen kann.



Um mögliche Schäden, wie z. B. das Ablösen des Panels vom Rahmen, zu vermeiden, stellen Sie sicher, dass der Monitor nicht um mehr als -5 Grad nach unten geneigt ist. Wird der maximale Neigungswinkel von -5 Grad nach unten überschritten, sind daraus resultierende Schäden am Monitor nicht durch die Garantie abgedeckt.

Siehe unten die empfohlenen Belüftungsbereiche um den Monitor, wenn dieser an der Wand oder auf dem Ständer montiert ist:

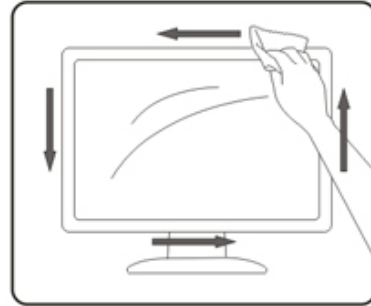
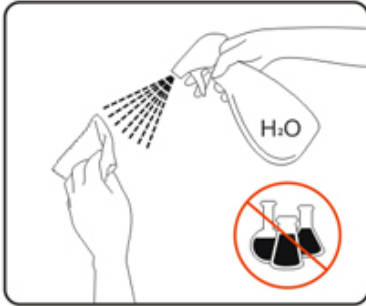
Mit Ständer installiert



Reinigung

 Reinigen Sie das Gehäuse regelmäßig mit einem mit Wasser angefeuchteten, weichen Tuch.

 Verwenden Sie zum Reinigen ein weiches Baumwoll- oder Mikrofaser Tuch. Das Tuch sollte feucht, aber fast trocken sein; lassen Sie keine Flüssigkeit in das Gehäuse eindringen.



 Trennen Sie vor der Reinigung des Produkts das Netzkabel vom Stromnetz.

Sonstiges



Sollte das Produkt einen ungewöhnlichen Geruch, Geräusche oder Rauch entwickeln, ziehen Sie den Netzstecker SOFORT und wenden Sie sich an ein Service-Center.



Stellen Sie sicher, dass die Lüftungsöffnungen nicht durch einen Tisch oder Vorhang verdeckt werden.



Setzen Sie den LCD-Monitor während des Betriebs keinen starken Vibrationen oder hohen Stoßbelastungen aus.



Stoßen Sie den Monitor während des Betriebs oder Transports nicht an und lassen Sie ihn nicht fallen.



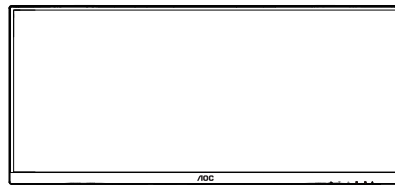
Die Netzkabel müssen eine Sicherheitszulassung besitzen. Für Deutschland ist der Typ H03VV-F, 3C, 0,75 mm² oder höherwertig zu verwenden.
Für andere Länder sind die jeweils geeigneten Typen zu verwenden.



Übermäßiger Schalldruck durch Ohrhörer und Kopfhörer kann zu Gehörschäden führen. Das Einstellen des Equalizers auf das Maximum erhöht die Ausgangsspannung der Ohrhörer und Kopfhörer und damit den Schalldruckpegel.

Einrichtung

Lieferumfang



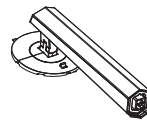
Monitor



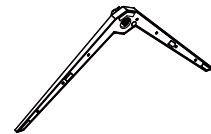
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



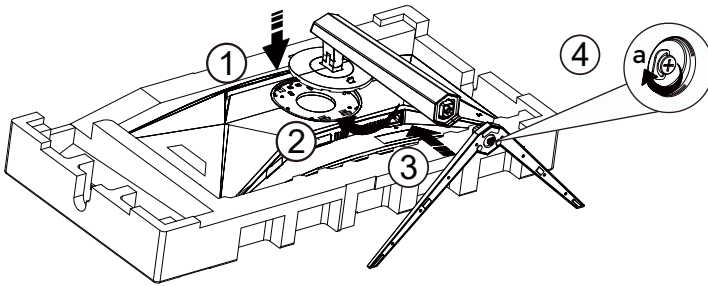
USB Cable

* Nicht alle Signalkabel werden in allen Ländern und Regionen mitgeliefert. Bitte wenden Sie sich zur Bestätigung an Ihren lokalen Händler oder an eine AOC-Niederlassung.

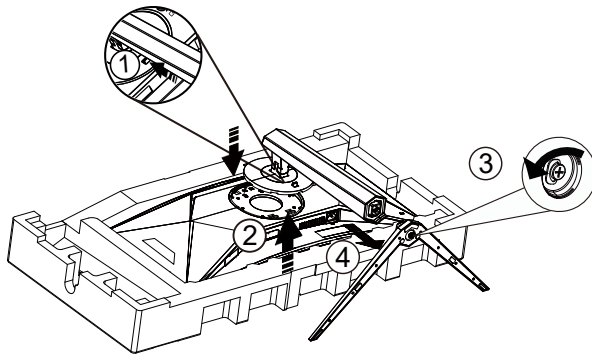
Montage von Ständer und Basis

Bitte montieren oder entfernen Sie die Basis entsprechend der nachfolgenden Schritte.

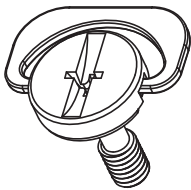
Montage:



Entfernen:



Spezifikation der Basisschraube: M6 x 23 mm (effektive Gewindelänge 5,5 mm)

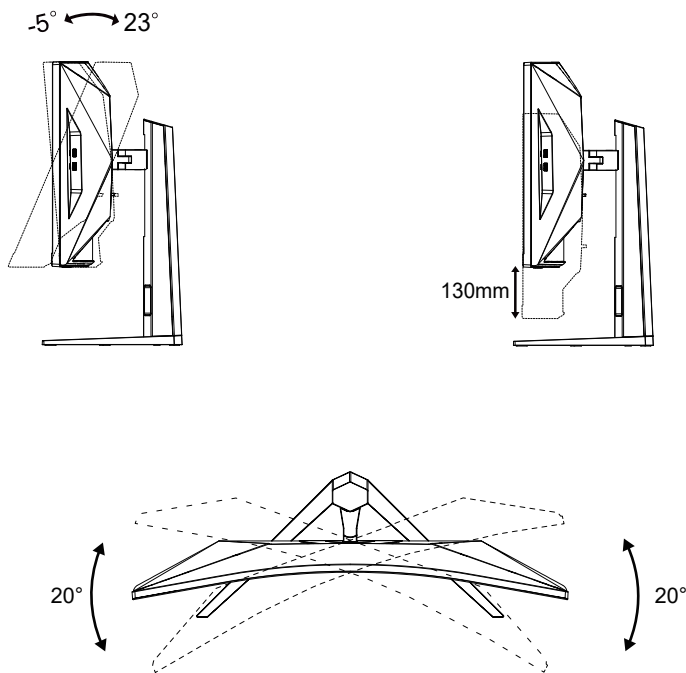


Einstellung des Betrachtungswinkels

Für eine optimale Betrachtung wird empfohlen, den Monitor frontal zu betrachten und anschließend den Neigungswinkel nach eigenem Ermessen anzupassen.

Halten Sie den Ständer fest, um ein Umkippen des Monitors beim Verstellen des Winkels zu vermeiden.

Sie können den Monitor wie folgt einstellen:



HINWEIS:

Berühren Sie den LCD-Bildschirm nicht, wenn Sie den Winkel verstellen. Das Berühren des LCD-Bildschirms kann Schäden verursachen.

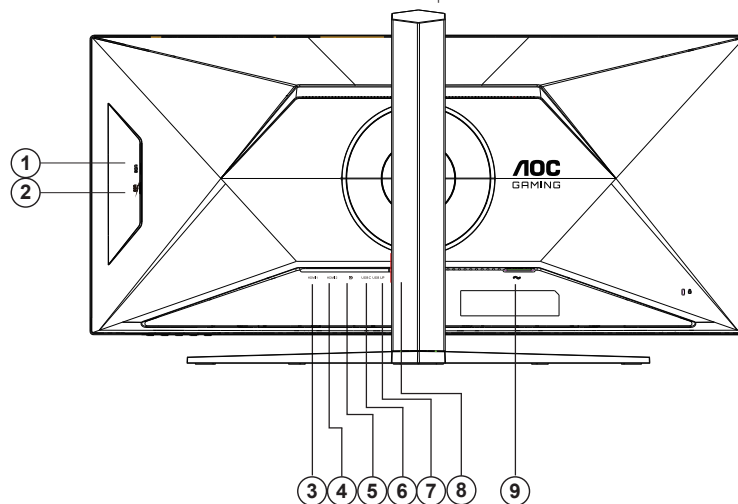


Warnung

- Um mögliche Schäden am Bildschirm, wie z. B. Panel-Abziehen, zu vermeiden, stellen Sie sicher, dass der Monitor nicht mehr als -5 Grad nach unten geneigt wird.
- Drücken Sie beim Verstellen des Monitorwinkels nicht auf den Bildschirm. Fassen Sie ausschließlich den Rahmen an.

Anschließen des Monitors

Kabelanschlüsse auf der Rückseite von Monitor und Computer:



1. USB3.2 Gen1 Downstream x 1
2. USB3.2 Gen1 Downstream + Schnellladung x 1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB aufwärts
8. Kopfhörer
9. Stromversorgung

Mit PC verbinden

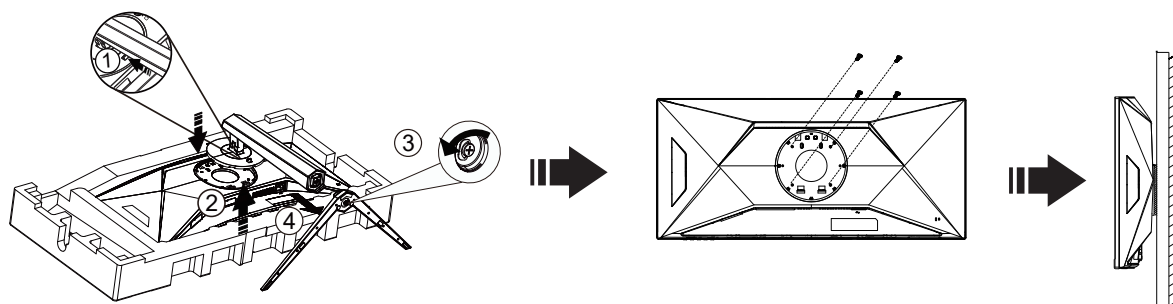
1. Schließen Sie das Netzkabel fest an der Rückseite des Displays an.
2. Schalten Sie Ihren Computer aus und ziehen Sie das Netzkabel ab.
3. Verbinden Sie das Videosignalkabel mit dem Videoanschluss auf der Rückseite Ihres Computers.
4. Stecken Sie das Netzkabel Ihres Computers und Ihres Displays in eine nahegelegene Steckdose.
5. Schalten Sie Ihren Computer und das Display ein.

Wenn Ihr Monitor ein Bild anzeigt, ist die Installation abgeschlossen. Wenn kein Bild angezeigt wird, konsultieren Sie bitte die Fehlerbehebung.

Zum Schutz der Geräte schalten Sie stets PC und LCD-Monitor aus, bevor Sie Verbindungen herstellen.

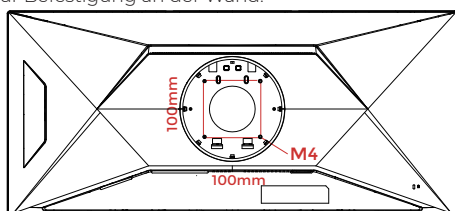
Wandmontage

Vorbereitung zur Installation eines optionalen Wandmontagearms.

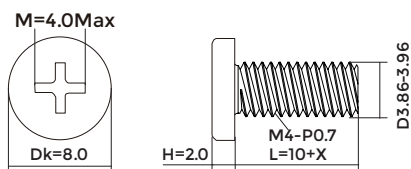


Dieser Monitor kann an einem separat erhältlichen Wandmontagearm befestigt werden. Trennen Sie vor diesem Vorgang die Stromversorgung. Befolgen Sie diese Schritte:

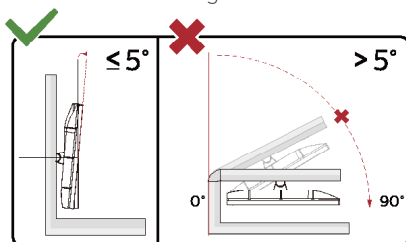
1. Entfernen Sie die Basis.
2. Befolgen Sie die Anweisungen des Herstellers zum Zusammenbau des Wandmontagearms.
3. Setzen Sie den Wandmontagearm auf die Rückseite des Monitors. Richten Sie die Löcher des Arms mit den Löchern auf der Rückseite des Monitors aus.
4. Setzen Sie die vier Schrauben in die Löcher ein und ziehen Sie sie fest.
5. Schließen Sie die Kabel wieder an. Beziehen Sie sich auf die Bedienungsanleitung des optionalen Wandmontagearms für Anweisungen zur Befestigung an der Wand.



Spezifikationen der Schrauben zur Wandaufhängung: M4 x (10 + X) mm (X = Dicke der Wandhalterung)



Hinweis: VESA-Befestigungslöcher sind nicht bei allen Modellen vorhanden. Bitte erkundigen Sie sich beim Händler oder der offiziellen AOC-Abteilung. Kontaktieren Sie stets den Hersteller für die Wandmontageinstallation.



* Das Display-Design kann von den Abbildungen abweichen.

⚠️ WARNUNG:

1. Um mögliche Schäden am Bildschirm, wie z. B. Panel-Abziehen, zu vermeiden, stellen Sie sicher, dass der Monitor nicht mehr als -5 Grad nach unten geneigt wird.
2. Drücken Sie beim Verstellen des Monitorwinkels nicht auf den Bildschirm. Fassen Sie ausschließlich den Rahmen an.

Adaptive-Sync-Funktion

1. Die Adaptive-Sync-Funktion funktioniert mit DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Kompatible Grafikkarten: Die empfohlene Liste lautet wie folgt und kann auch durch den [Besuch von www.AMD.com überprüft werden](http://www.AMD.com).

Grafikkarten

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

Prozessoren

- 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

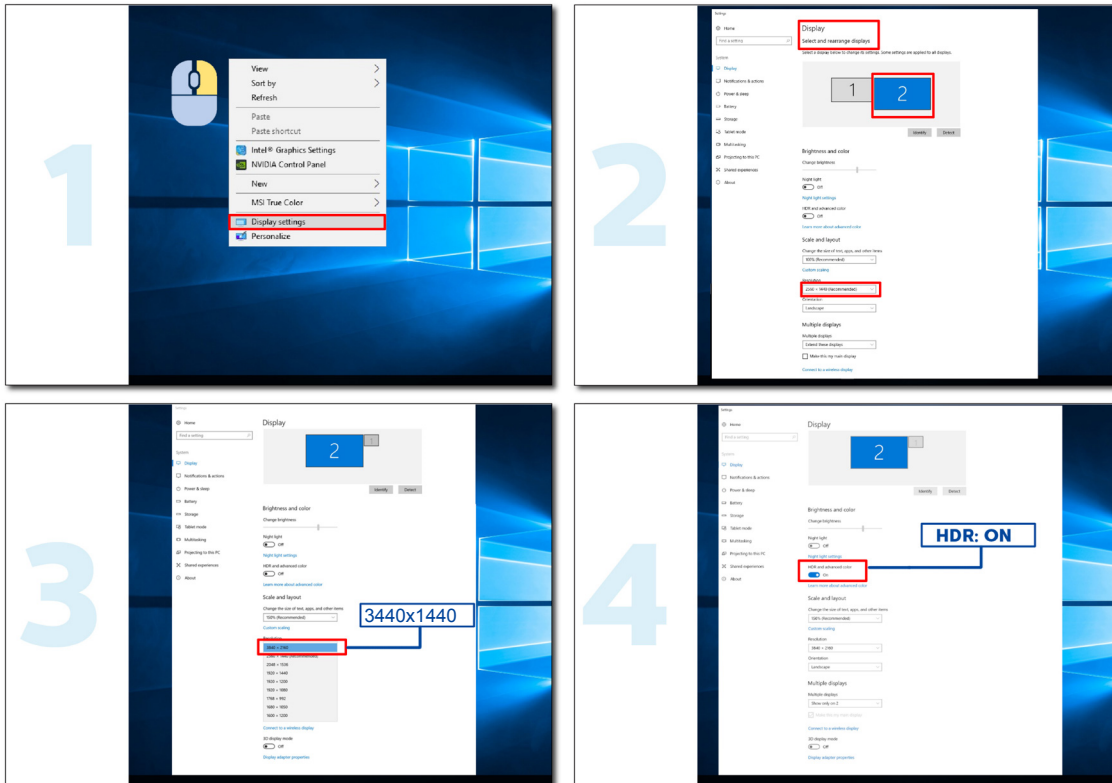
HDR

Es ist kompatibel mit Eingangssignalen im HDR10-Format.

Das Display kann die HDR-Funktion automatisch aktivieren, wenn der Player und der Inhalt kompatibel sind. Bitte wenden Sie sich an den Gerätehersteller und den Inhaltsanbieter, um Informationen zur Kompatibilität Ihres Geräts und Inhalts zu erhalten. Bitte wählen Sie „Aus“ für die HDR-Funktion, wenn Sie keine automatische Aktivierung wünschen.

Anmerkung

1. Für die DisplayPort-/HDMI-Schnittstelle sind keine speziellen Einstellungen in WIN10-Versionen unter (älter als) V1703 erforderlich.
2. Nur die HDMI-Schnittstelle ist verfügbar; die DisplayPort-Schnittstelle funktioniert nicht in WIN10 Version V1703.
3. 3840x2160 wird nur für Blu-ray-Player, Xbox und PlayStation empfohlen.
- a. Die Anzeigeauflösung ist auf 3440x1440 eingestellt, und HDR ist voreingestellt auf ON (Ein).
- b. Nach dem Starten einer Anwendung kann der beste HDR-Effekt erzielt werden, wenn die Auflösung auf 3440x1440 geändert wird (sofern verfügbar).



KVM-Funktion

Was ist KVM?

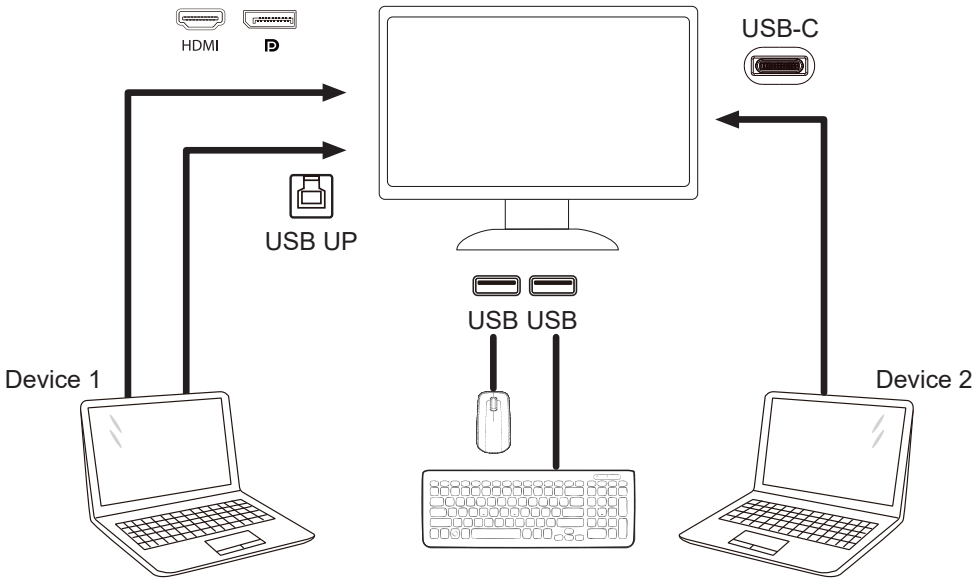
Mit der KVM-Funktion können Sie zwei PCs, zwei Notebooks oder einen PC und ein Notebook auf einem AOC-Monitor anzeigen und beide Geräte mit einem einzigen Satz aus Tastatur und Maus steuern. Wechseln Sie die Steuerung zwischen Ihren PC- oder Notebook-Geräten, indem Sie die Eingangssignalquelle unter „Input Select“ im OSD-Menü auswählen.

Wie wird KVM verwendet?

Schritt 1: Bitte schließen Sie ein Gerät (PC oder Notebook) über USB-C an den Monitor an.

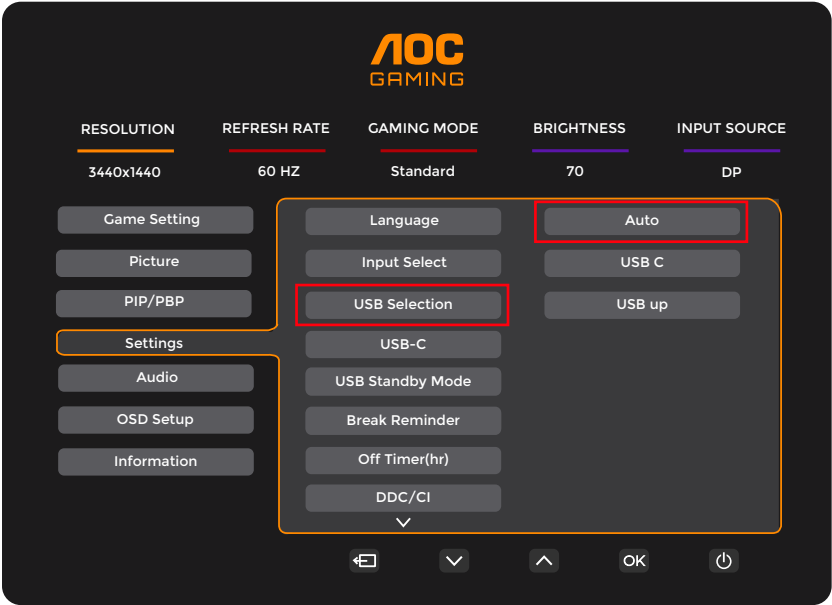
Schritt 2: Bitte schließen Sie das andere Gerät über HDMI oder DisplayPort an den Monitor an. Verbinden Sie dieses Gerät anschließend ebenfalls über USB up (USB aufwärts) mit dem Monitor.

Schritt 3: Bitte schließen Sie Ihre Peripheriegeräte (Tastatur und Maus) über einen USB-Anschluss an den Monitor an.



Note: Display design may differ from that illustrated

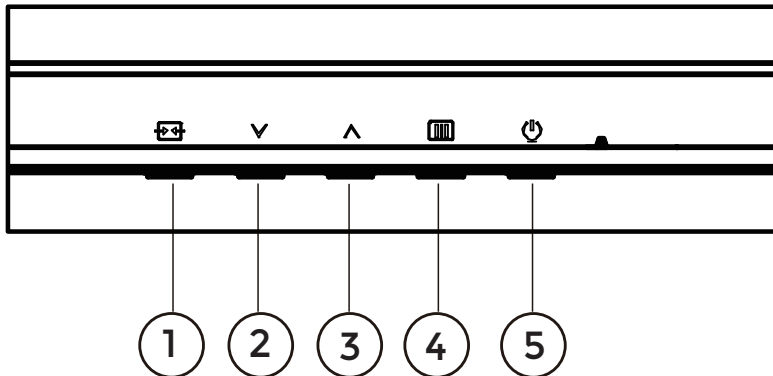
Schritt 4: Rufen Sie die Einstellungen auf. Navigieren Sie zur Seite Settings (Einstellungen) und wählen Sie im Reiter USB Selection (USB Auswahl) „Auto“, „USB C“ oder „USB UP“ aus.



USB Selection (USB Auswahl)	Funktionsbeschreibung
Auto (Auto.)	Auto (Auto.) wählt USB C oder USB up (USB aufwärts) in Abhängigkeit von der Input Source (Eingangsqu.).
USB C	Stellt die USB-Hub-Funktion über ein USB C-Kabel bereit.
USB up (USB aufwärts)	Bietet eine USB-Hub-Funktion über das USB-up-Kabel.

Anpassung

Hotkeys



1	Source/Exit
2	User Key (Gaming Mode)/Verringern
3	Dial Point/Erhöhen
4	Menu/Enter
5	Stromversorgung

Menu/Enter

Drücken Sie, um das OSD anzuzeigen oder die Auswahl zu bestätigen.

Stromversorgung

Drücken Sie die Ein-/Aus-Taste, um den Monitor einzuschalten.

Dial Point/Erhöhen

Wenn kein OSD angezeigt wird, drücken Sie die Drehpunkt-Taste, um den Drehpunkt ein- oder auszublenden.

User Key (Game Mode (Spielmod.))/Verringern

Passen Sie diese Tastenkombinationsfunktion im OSD-Menü an: Game Mode (Spielmod.), ,Sniper Scope (Zielfernrohr) .

Frame Counter (Bildzähler)Die werkseitige Voreinstellung ist .

Wenn kein OSD angezeigt wird, drücken Sie die Taste „V“, um die Gaming-Mode-Funktion zu öffnen, und wählen Sie dann mit der Taste „V“ oder „^“ den Gaming-Mode (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 oder Gamer 3) entsprechend dem jeweiligen Spieltyp aus.

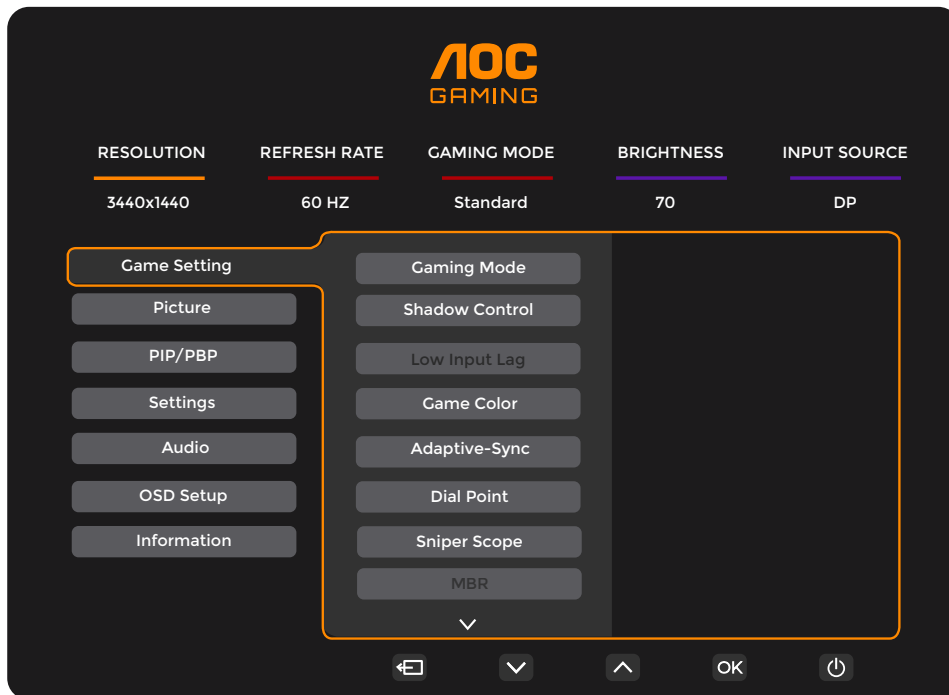
Source/Exit

Wenn das OSD geschlossen ist, aktiviert das Drücken der Taste Source/Exit die Quell-Hotkey-Funktion.

Wenn das OSD-Menü aktiv ist, dient diese Taste als Exit-Taste (zum Verlassen des OSD-Menüs).

OSD-Einstellungen

Grundlegende und einfache Anleitung zu den Bedientasten.

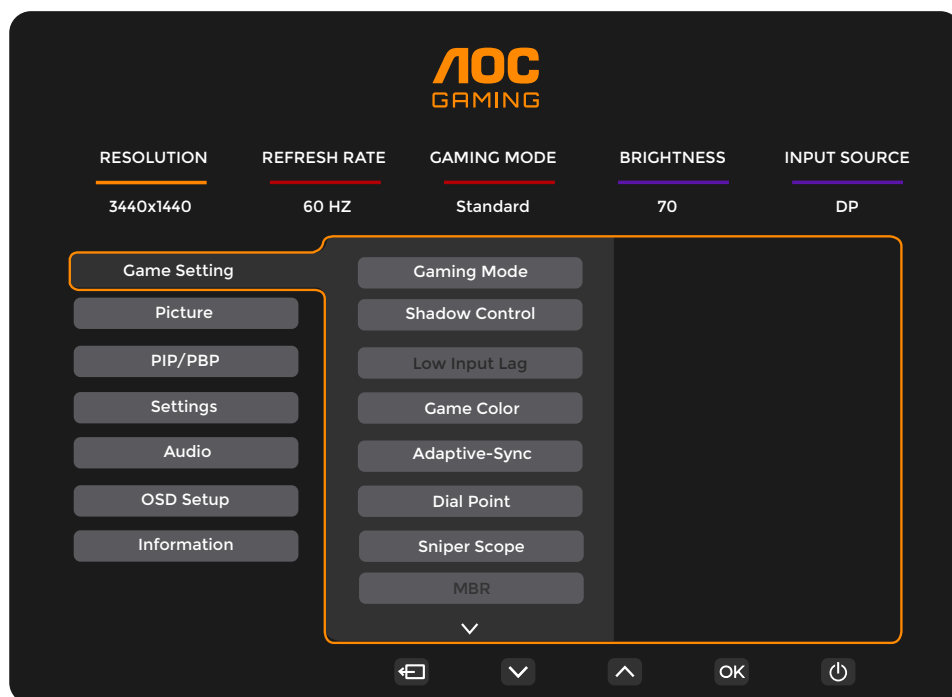


- 1). Drücken Sie die  **MENÜ-Taste**, um das OSD-Fenster zu aktivieren.
- 2). Drücken Sie  oder , um durch die Funktionen zu navigieren. Sobald die gewünschte Funktion markiert ist, drücken Sie die  **MENÜ-Taste / OK**, um sie zu aktivieren. Drücken Sie  oder , um durch die Funktionen des Untermenüs zu navigieren. Sobald die gewünschte Untermenü-Funktion markiert ist, drücken Sie die  **MENÜ-Taste / OK**, um sie zu aktivieren.
- 3). Drücken Sie  oder , um die Einstellungen der ausgewählten Funktion zu ändern. Drücken Sie , um zu beenden. Wenn Sie eine andere Funktion anpassen möchten, wiederholen Sie die Schritte 2-3.
- 4). OSD-Sperrfunktion: Um das OSD zu sperren, halten Sie die  **MENÜ-Taste** gedrückt, während der Monitor ausgeschaltet ist, und drücken Sie anschließend die  Power-Taste, um den Monitor einzuschalten. Um das OSD zu entsperren, halten Sie die  **MENÜ-Taste** gedrückt, während der Monitor ausgeschaltet ist, und drücken Sie anschließend die  Power-Taste, um den Monitor einzuschalten.

Anmerkungen:

- 1). Wenn das Produkt nur einen Signaleingang besitzt, ist der Punkt „Input Select (Eingangswahl)“ deaktiviert und kann nicht angepasst werden.
- 2). Wenn die Auflösung des Eingangssignals der nativen Auflösung oder Adaptive-Sync entspricht, ist der Punkt „Image Ratio (Seitenverhältnis)“ ungültig.

Game Setting (Spieleinst.)



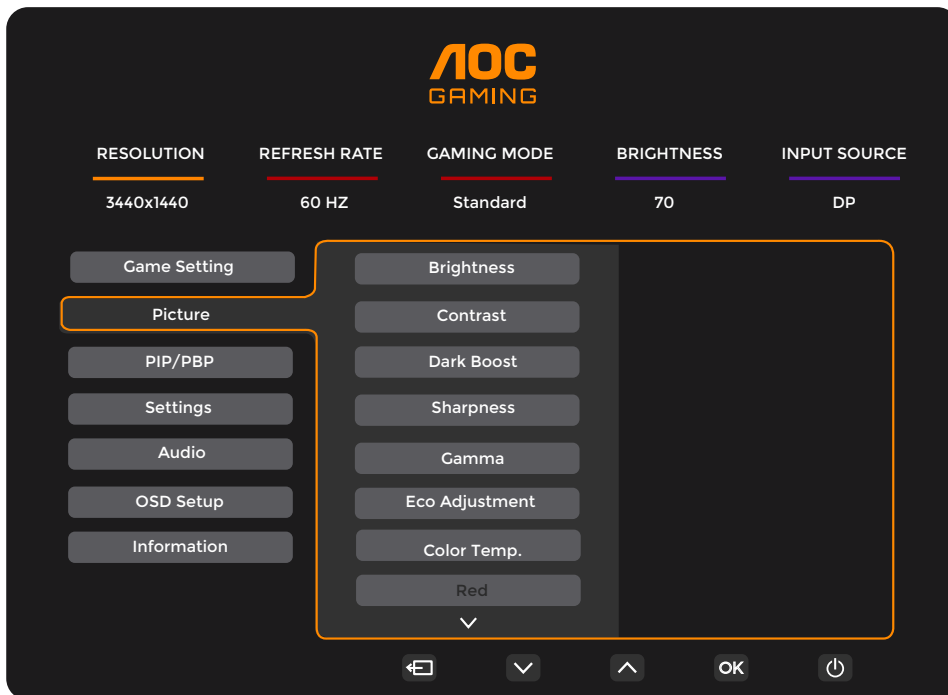
Gaming Mode (Spielmodus)	Standard	Verbessern Sie die Lesbarkeit für geeignete Web- und Mobile-Games (Spiele).
	FPS	Für das Spielen von FPS (First-Person-Shooter)-Spiele. Verbessert den schwarzen Level im dunklen Design.
	RTS	Zum Spielen von RTS-Spielen (Echtzeitstrategie). Verbessert die Bildqualität.
	Racing (Rennen)	Für Racing (Rennen)-Spiele: Bietet die schnellste Reaktionszeit und eine hohe Farbsättigung.
	Gamer 1 (Sp. 1)	Benutzereinstellungen, gespeichert als Gamer 1.
	Gamer 2 (Sp. 2)	Benutzereinstellungen, gespeichert als Gamer 2.
	Gamer 3 (Sp. 3)	Benutzereinstellungen, gespeichert als Gamer 3.
Shadow Control (Sch.-Strg.)	0 ~ 20	Der Standardwert von Shadow Control ist 0. Anschließend kann der Endbenutzer den Wert von 0 bis 20 anpassen oder den Kontrast ab 0 erhöhen, um ein klareres Bild zu erhalten. Wenn das Bild zu dunkel ist, um Details klar zu erkennen, stellen Sie den Wert von 0 bis 20 ein, um ein klares Bild zu erzielen.
Niedrige Eingabeverzögerung	Off (Aus) / On (Ein)	Frame-Buffer ausschalten, um die Eingabeverzögerung zu verringern.
Game Color (Spielfarbe)	0 ~ 20	Game Color (Spielfarbe) bietet 0 bis 20 Level zur Einstellung der Sättigung, um ein besseres Bild zu erzielen.
Adaptive-Sync	Off (Aus) / On (Ein)	Adaptive-Sync deaktivieren oder aktivieren. Hinweis zur Adaptive-Sync-Nutzung: Bei aktivierter Adaptive-Sync-Funktion kann es in einigen Game-Umgebungen zu Flackern kommen.
Dial Point (Zielpunkt)	Aus / Ein / Dynamisch	Die Funktion „Dial Point (Zielpunkt)“ platziert einen Zielindikator in der Mitte des Bildschirms, um Spielern bei First-Person-Shooter-(FPS)-Spiele eine genaue und präzise Zielerfassung zu ermöglichen.
Sniper Scope (Zielfernrohr)	Aus / 2X / 3X / 4X	Verwenden Sie den lokalen Zoom, um das Zielen beim Schießen zu erleichtern.
MBR	0 ~ 20	MBR (Motion Blur Reduction) bietet 0 bis 20 Stufen zur Reduzierung von Bewegungsunschärfe. Anmerkung 1. Die MBR-Funktion kann angepasst werden, wenn Adaptive-Sync/m deaktiviert ist und die Bildwiederholrate ≥ 75 Hz beträgt. 2. Die Helligkeit des Bildschirms nimmt ab, wenn der Anpassungswert erhöht wird.
MBR Sync	Off (Aus) / On (Ein)	MBR-Synchronisation (Motion Blur Remove) deaktivieren oder aktivieren.

Overdrive (Übersteuerung)	Normal	Reaktionszeit einstellen.
	Fast (Schnell)	Anmerkung 1. Wenn der Anwender Overdrive (Übersteuerung) auf „Fastest (AmSchnellsten)“ einstellt, kann das angezeigte Bild verschwommen sein. Anwender können die Overdrive (Übersteuerung)-Stufe anpassen oder sie gemäß ihren Vorlieben ausschalten. 2. Die Funktion „Extreme (Extrem)“ ist optional, wenn Adaptive-Sync ausgeschaltet ist und die Aktualisierungsrate ≥ 75 Hz beträgt. 3. Die Bildschirmhelligkeit nimmt ab, wenn die Funktion „Extreme (Extrem)“ eingeschaltet wird.
	Faster (Schneller)	
	Fastest (AmSchnellsten)	
	Extreme (Extrem)	
Frame Counter (Bildzähler)	Aus / Rechts oben / Rechts unten / Links oben / Links unten	Anzeige der V-Frequenz in der ausgewählten Ecke.
HDMI1	Konsole/DVD/PC	Wählen Sie den Typ des angeschlossenen Geräts. Beim Anschluss einer Spielkonsole oder eines DVD-Players über HDMI1 stellen Sie bitte HDMI1 auf PC ein.
HDMI2	Konsole/DVD/PC	Wählen Sie den Typ des angeschlossenen Geräts. Beim Anschluss einer Spielkonsole oder eines DVD-Players über HDMI2 stellen Sie bitte HDMI2 auf PC ein.
OverClock (Übertaktung)	On (Ein) oder Off (Aus)	OverClock (Übertaktung) deaktivieren oder aktivieren.

Anmerkung

- 1). Wenn der „HDR Mode“ unter „Picture“ aktiviert ist, können die Elemente „Gaming Mode“, „Shadow Control“ und „Game Color“ nicht angepasst werden.
- 2). Wenn „HDR“ unter „Picture“ aktiviert ist, können die Elemente „Gaming Mode“, „Shadow Control“, „Game Color“ und „MBR“ nicht angepasst werden. „Extreme“ unter „Overdrive“ ist nicht verfügbar.
- 3). Wenn der „Color Space“ unter „Picture“ auf sRGB eingestellt ist, können die Elemente „Gaming Mode“, „Shadow Control“ und „Game Color“ nicht angepasst werden.

Picture (Bild)



Helligkeit	0-100	Hintergrundbeleuchtungsanpassung.
Kontrast	0-100	Kontrast im Digital-Register.
Dark Boost (Dunkelverstärk.)	Off (Aus) / Level1 (Stufe1) / Level2 (Stufe2) / Level3 (Stufe3)	Verbessert die Bildschirmdetails in dunklen oder hellen Bereichen, um die Helligkeit im hellen Bereich anzupassen und eine Übersättigung zu vermeiden.
Sharpness (Schärfe)	0-100	Schärfeneinstellung.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Gamma anpassen.
Eco Adjustment (Öko-Anp.)	Standard	Standardmodus.
	Text	Textmodus.
	Internet	Internetmodus.
	Game (Spiel)	Spielmodus.
	Movie (Film)	Filmmodus.
	Sports (Sport)	Sportmodus.
	Reading (Lesen)	Lesemodus.
	Uniformity	Gleichmäßigkeitsmodus
Color Temp. (Farbtemp.)	Warm	Warm-Farbtemperatur aus dem EEPROM abrufen.
	Normal	Normal-Farbtemperatur aus dem EEPROM abrufen.
	Kühl	Kühl-Farbtemperatur aus dem EEPROM abrufen.
	Nutzer	Farbtemperatur aus dem EEPROM wiederherstellen.
Red (Rot)	0-100	Rot-Verstärkung aus dem Digitalregister.
Green (Grün)	0-100	Grünverstärkung aus dem Digital-Register

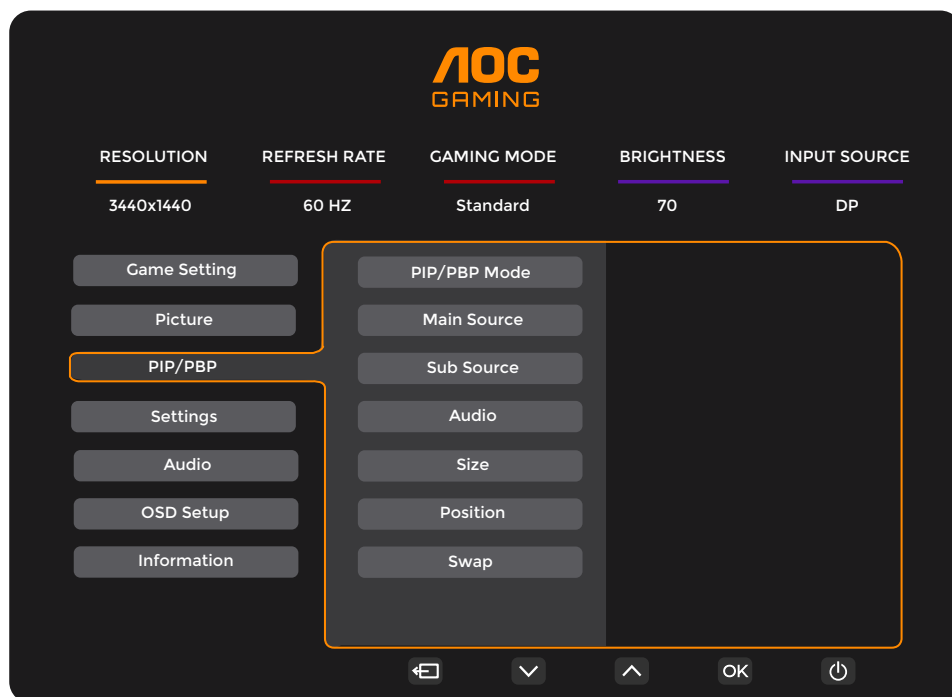
Blue (Blau)	0-100	Blue (Blau)-Verstärkung aus dem Digital-Register.
R.Saturation (Rotsättigung)	0-100	Sättigungsanpassung
G.Saturation (Grünsättigung)	0-100	
B.Saturation (Blausättigung)	0-100	
C.Saturation (Cyan-Sättigung)	0-100	
M.Saturation (Magenta-Sätt.)	0-100	
Y.Saturation (Gelbsättigung)	0-100	
R.Hue (Rotfarbton)	0-100	Anpassung des Farbtons (Hue)
G.Hue (Grünfarbton)	0-100	
B.Hue (Blaufarbton)	0-100	
C.Hue (Cyan-Farbton)	0-100	
M.Hue (Magenta-Farbton)	0-100	
Y.Hue (Gelbfarbton)	0-100	
HDR	Off (Aus)	Stellen Sie das HDR-Profil entsprechend Ihren Nutzungsanforderungen ein. Anmerkung Wenn HDR erkannt wird, wird die HDR-Option zur Anpassung angezeigt.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR Bild)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Spiel)	
HDR Mode	Off (Aus)	Optimiert für Farbe und Kontrast des Bildes, das den HDR-Effekt simuliert. Anmerkung Wenn keine HDR-Inhalte erkannt werden, wird die HDR-Modus-Option zur Anpassung angezeigt.
	HDR Picture (HDR Bild)	
	HDR Movie (HDR Film)	
	HDR Game (HDR Spiel)	
DCR	Off (Aus)	Deaktivieren Sie das dynamische Kontrastverhältnis.
	On (Ein)	Aktivieren Sie das dynamische Kontrastverhältnis.
Color Space (Farbraum)	Panel Native	Liefert den nativen Color Gamut.
	sRGB	sRGB-Farbraum.
LowBlue Mode (LowBlue Modus)	Off (Aus)	Reduziert den blauen Lichtanteil durch Steuerung der Farbtemperatur.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Büro)	
	Reading (Lesen)	

Image Ratio (Seitenverh.)	Full / Aspect / 11 / 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)	Bildformat für die Anzeige auswählen.
------------------------------	--	---------------------------------------

Anmerkung

- 1) Wenn „HDR Mode“ auf einen anderen Wert als Off eingestellt ist, können die Elemente „Contrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Brightness“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“ und „LowBlue Mode“ nicht angepasst werden.
- 2) Wenn „HDR“ auf „DisplayHDR“ eingestellt ist, können alle Elemente unter „Image Ratio“ außer „HDR“ und „Sharpness“ nicht angepasst werden;
Wenn „HDR“ auf „HDR Photo“, „HDR Movie“ oder „HDR Game“ eingestellt ist, können die Elemente „Gamma“, „Brightness“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“ und „LowBlue Mode“ nicht angepasst werden.
- 3) Wenn „Color Space“ auf „sRGB“ eingestellt ist, können die Elemente „Contrast“, „Dark Boost“, „Gamma“, „Brightness“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „HDR Mode“ und „LowBlue Mode“ nicht angepasst werden.
- 4) Wenn „Brightness“ auf „Reading“ eingestellt ist, können die Elemente „Contrast“, „Dark Boost“, „Color Temp.“, „6-Axis Saturation / Hue“, „Color Space“ und „LowBlue Mode“ nicht angepasst werden.
- 5) Wenn der „Game Mode“ unter „Game Settings“ auf einen anderen Modus als „Standard“ eingestellt ist, können die Elemente „Brightness“, „6-Axis Saturation / Hue“, „HDR Mode“ und „Color Space“ nicht angepasst werden.

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (PIP/PBP-Modus)	Aus / PIP / PBP	PIP oder PBP deaktivieren oder aktivieren.
Main Source (Hauptqu.)		Wählen Sie die Quelle des Hauptbildschirms.
Sub Source (Subqu.)		Wählen Sie die Quelle für den Unterbildschirm aus.
Audio	Main Source (Hauptqu.)	Audio Setup (Audioeintr.) deaktivieren oder aktivieren.
	Sub Source (Subqu.)	
Size (Grö.)	Klein / Mittel / Groß	Bildschirmgröße auswählen.
Position (Pos.)	Rechts-Oben	Legen Sie den Bildschirmstandort fest.
	Rechts-Unten	
	Links-Oben	
	Links-Unten	
Swap (Tausch)	On (Ein): Tauschen	Tauschen Sie die Bildschirmquelle.
	Off (Aus): keine Aktion	

Hinweis:

1) Wenn „HDR“ unter „Brightness (Helligkeit)“ auf einen nicht ausgeschalteten Zustand eingestellt ist, können alle Elemente unter „PIP/PBP“ nicht angepasst werden.

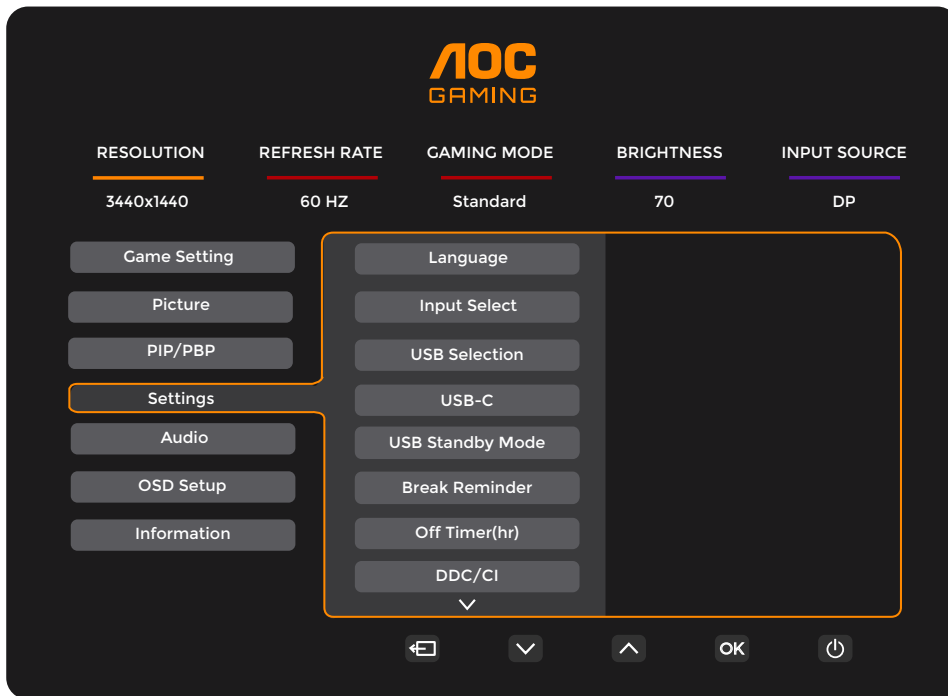
2) Wenn PBP/PIP aktiviert ist, wird die Kompatibilität der Eingangsquellen von Haupt- und Nebenscreen in der folgenden Tabelle dargestellt:

PBP		Main Source (Hauptqu.)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Subqu.)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

PIP		Main Source (Hauptqu.)			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Sub Source (Subqu.)	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

*: Wenn PIP aktiviert ist und HDMI sowie DisplayPort gleichzeitig als Eingangsquellen für den Haupt- und Nebens Bildschirm dienen, unterstützt der andere DisplayPort-Anschluss maximal WQHD mit 60 Hz und 8 Bit (RGB- oder YCbCr 444-Format bzw. 420-Format).

Settings (Einstellungen)



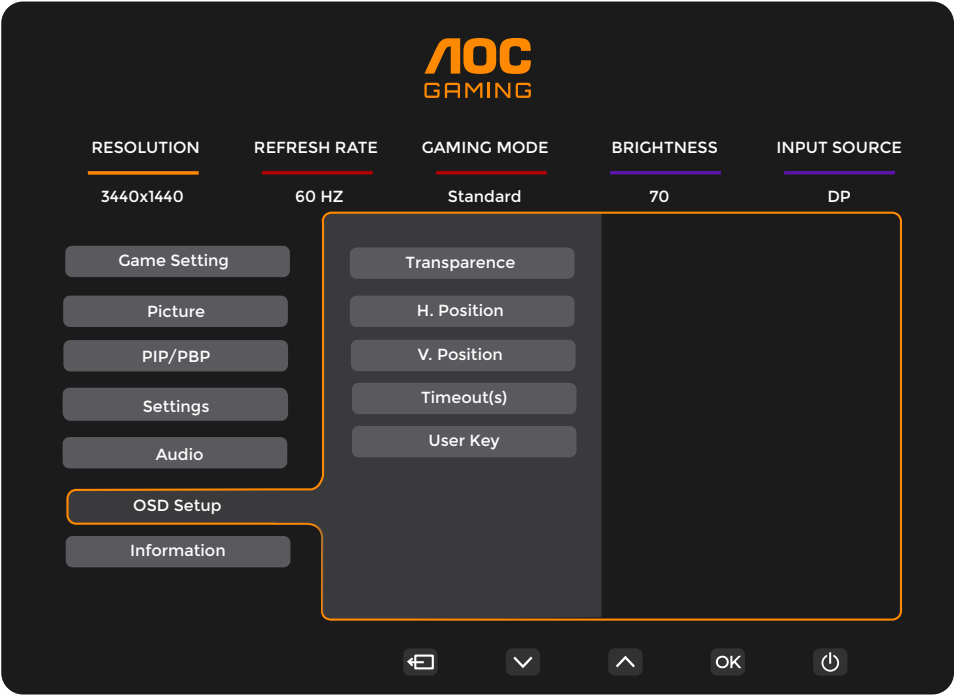
Sprache		OSD-Sprache auswählen.
Input Select (Eingangswahl)	Auto / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Eingangssignalquelle auswählen.
USB Selection (USB Auswahl)	Auto / USB C / USB up	Pfad für USB-Uplink-Daten auswählen
USB-C	High Data Speed (H. DatGesch.) / High Resolution (Hohe Auflös.)	Wenn Sie ein USB-C-Gerät anschließen möchten, stellen Sie die USB-Einstellung bitte auf High Resolution (Hohe Auflös.) oder High Data Speed (H. DatGesch.) ein. Hinweis: Bei der Standardeinstellung „High Data Speed (H. DatGesch.)“ wird die Datenübertragungsrate priorisiert, und der USB-A-Anschluss arbeitet mit USB-3.2-Gen1-Geschwindigkeit. Bei der Einstellung „High Resolution (Hohe Auflös.)“ arbeitet der USB-A-Anschluss mit USB-2.0-Geschwindigkeit.
USB Standby Mode ()	Off (Aus) / On (Ein)	Schalten Sie den USB Standby-Modus ein/aus.
Break Reminder (Pause-Erinnerung)	Off (Aus) / On (Ein)	Pausenerinnerung, wenn der User (Anwender) länger als 1 Stunde ununterbrochen arbeitet.
Off Timer (hr) (Aus-Timer (h))	0-24	Select DC off time
DDC/CI	Nein / Ja	DDC/CI-Unterstützung ein- oder ausschalten.
Reset (Zurücksetz.)	Nein / Ja	Menü auf Werkseinstellungen zurücksetzen.

Audio



V o l u m e (Lautstärke)	0-100	Lautstärkeanpassung.
Mute (Stumm)	Off (Aus) / On (Ein)	Schalten Sie den Ton stumm.

OSD Setup (OSD-Einstell.)



Transparence (Transpar.)	0-100	Transparenz des OSD einstellen.
H. Position	0-100	Horizontale Position des OSD einstellen.
V. Position	0-100	Vertikale Position des OSD einstellen.
Timeout(s)	5-120	OSD-Timeout einstellen.
User Key (Benutzertaste)	Gaming Mode (Spielmodus) / Sniper Scope (Zielfernrohr) / Frame Counter (Bildzähler)	Der Anwender legt das Menü für die Tastenkombination „V“ fest.

Information (Info.)

AOC
GAMING

RESOLUTION

3440x1440

REFRESH RATE

60 HZ

GAMING MODE

Standard

BRIGHTNESS

70

INPUT SOURCE

DP

Game Setting

Picture

PIP/PBP

Settings

Audio

OSD Setup

Information

Model Name

CU34G4ZCA

Resolution

3440(H)x1440(V)

HDR

SDR

Sync

Adaptive-Sync

Firmware Date

xxxxxxx

Serial Number

xxxxxxxxxxxx

⏪

⏴

⏵

OK

⏻

LED-Anzeige

Status	LED Color (LED-Farbe)
Full Power Mode	Weiß
Standby-Modus	Orange

Fehlerbehebung

Problem & Frage	Mögliche Lösungen
Power-LED leuchtet nicht	Stellen Sie sicher, dass der Netzschalter eingeschaltet ist und das Netzkabel ordnungsgemäß an eine geerdete Steckdose sowie an den Monitor angeschlossen ist.
Keine Bilder auf dem Bildschirm	● Ist das Netzkabel richtig angeschlossen? Überprüfen Sie die Verbindung des Netzkabels und die Stromversorgung. ● Ist das Videokabel korrekt angeschlossen? (Anschluss über HDMI-Kabel) Überprüfen Sie die Verbindung des HDMI-Kabels. (Anschluss über DP-Kabel) Überprüfen Sie die Verbindung des DP-Kabels. * Der HDMI/DP-Eingang ist nicht bei jedem Modell verfügbar. ● Wenn die Stromversorgung eingeschaltet ist, starten Sie den Computer neu, um den Startbildschirm (den Anmeldebildschirm) anzuzeigen. Wenn der Startbildschirm (der Anmeldebildschirm) erscheint, starten Sie den Computer im entsprechenden Modus (den abgesicherten Modus für Windows 7/8/10) und ändern Sie anschließend die Frequenz der Grafikkarte. (Siehe Einstellung der optimalen Auflösung) Wenn der Startbildschirm (der Anmeldebildschirm) nicht erscheint, wenden Sie sich an das Service-Center oder Ihren Händler. ● Können Sie „Eingabe nicht unterstützt“ auf dem Bildschirm sehen? Diese Meldung erscheint, wenn das Signal der Grafikkarte die maximale Auflösung und Frequenz überschreitet, die der Monitor ordnungsgemäß verarbeiten kann. Passen Sie die maximale Auflösung und Frequenz an, die der Monitor ordnungsgemäß verarbeiten kann. ● Stellen Sie sicher, dass die AOC-Monitor-Treiber installiert sind.
Bild ist unscharf und zeigt Geisterbilder.	Passen Sie die Kontrast- und Helligkeitseinstellungen an. Drücken Sie die Hotkey-Taste (AUTO) zur automatischen Anpassung. Stellen Sie sicher, dass Sie kein Verlängerungskabel oder Umschaltbox verwenden. Wir empfehlen, den Monitor direkt an den Ausgang der Grafikkarte auf der Rückseite anzuschließen.
Bild springt, flackert oder zeigt Wellenmuster.	Bewegen Sie elektrische Geräte, die elektrische Störungen verursachen können, so weit wie möglich vom Monitor weg. Verwenden Sie die maximale Bildwiederholfrequenz, die Ihr Monitor bei der verwendeten Auflösung unterstützt.
Der Monitor ist im aktiven Standby-Modus blockiert.	Der Netzschalter des Computers sollte eingeschaltet sein. Die Grafikkarte des Computers sollte fest in ihrem Steckplatz sitzen. Stellen Sie sicher, dass das Videokabel des Monitors ordnungsgemäß mit dem Computer verbunden ist. Überprüfen Sie das Videokabel des Monitors und stellen Sie sicher, dass keine Pins verbogen sind. Vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer betriebsbereit ist, indem Sie die CAPS LOCK-Taste auf der Tastatur drücken und die CAPS LOCK-LED beobachten. Die LED sollte nach dem Drücken der CAPS LOCK-Taste entweder EIN- oder AUSgehen.
Eine der Grundfarben (ROT, GRÜN oder BLAU) fehlt.	Überprüfen Sie das Videokabel des Monitors und stellen Sie sicher, dass keine Pins beschädigt sind. Stellen Sie sicher, dass das Videokabel des Monitors ordnungsgemäß mit dem Computer verbunden ist.
Das Bild auf dem Bildschirm ist nicht zentriert oder nicht richtig skaliert.	Passen Sie die H-Position und V-Position an oder drücken Sie die Hotkey-Taste (AUTO).
Das Bild weist Farbfehler auf (Weiß erscheint nicht weiß).	Passen Sie die RGB-Farben an oder wählen Sie die gewünschte Farbtemperatur.
Horizontale oder vertikale Störungen auf dem Bildschirm.	Verwenden Sie den Herunterfahrmodus von Windows 7/8/10/11, um CLOCK und FOCUS einzustellen. Drücken Sie die Hotkey-Taste (AUTO) zur automatischen Anpassung.
Regelungen & Service	Bitte beachten Sie die Informationen unter Regelungen & Service, die im CD-Handbuch oder auf www.aoc.com verfügbar sind (um das in Ihrem Land erworbene Modell zu identifizieren und die Informationen zu Regelungen & Service auf der Support-Seite zu finden).

Spezifikation

Allgemeine Spezifikation

Panel	Modellname	CU34G4ZCA	
	Antriebssystem	TFT-Farb-LCD	
	Sichtbare Bildgröße	86,4 cm Diagonale	
	Pixelabstand	0,23175 mm (H) x 0,23175 mm (V)	
	Anzeigefarben	1,07 Mrd. ^[1]	
Others (Sonstige)	Horizontaler Scanbereich	30 kHz~380 kHz	
	Maximale horizontale Scanbreite	797,22 mm	
	Vertikaler Scanbereich	48 Hz~250 Hz ^[1]	
	Vertikale Scan-Größe (maximal)	333,72 mm	
	Optimal voreingestellte Auflösung	3440x1440@60Hz	
	Maximale Auflösung	3440x1440@250Hz ^[2]	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Stromquelle	100~240 V~, 50/60 Hz, 2 A	
	Leistungsaufnahme	Typisch (Standard-Helligkeit und -Kontrast)	31W
		Max. (Helligkeit = 100, Kontrast = 100)	≤200W
		Standby-Modus	≤ 0,5 W
	Wärmeabfuhr	Normaler Betrieb	150,80 BTU/h (typ.)
		Schlafmodus (Standby-Modus)	<1,71 BTU/h
		Aus-Modus	<1,02 BTU/h
		Aus-Modus (AC-Schalter)	0 BTU/h
Physikalische Eigenschaften	Anschlusstyp	HDMI x2 / DisplayPort / USB C / USB x2 / USB UP / Kopfhörerausgang	
	Signal-Kabeltyp	Abnehmbar	
Umgebungsbedingungen	Temperatur	Betrieb	0°C~40°C
		Außer Betrieb	-25°C~55°C
	Feuchtigkeit	Betrieb	10 % ~ 85 % (nicht kondensierend)
		Außer Betrieb	5 % ~ 93 % (nicht kondensierend)
	Höhe	Betrieb	0 m bis 5000 m (0 ft bis 16404 ft)
		Außer Betrieb	0 m bis 12192 m (0 ft bis 40000 ft)



Hinweis

[1]: Dieses Produkt unterstützt eine maximale Anzahl an Anzeigefarben von 1,07 Milliarden unter den in der nachstehenden Tabelle aufgeführten Konfigurationsbedingungen (einige Optionen können aufgrund unterschiedlicher Grafikkartenrichtlinien ausgeblendet sein; die tatsächliche Unterstützung hängt von der Grafikkarte ab). Die Grafikkarte muss über DSC-Funktionalität verfügen:

Signal Version Farbformat Status Farbbit	HDMI2.1		DisplayPort1.4		USB C@ USB High Data Speed		USB C@ USB High Resolution	
	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
Low (Ger.) Resolution (Auflös.) 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Low (Ger.) Resolution (Auflös.) 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

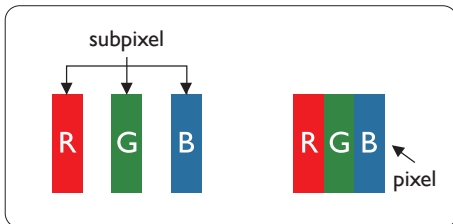
[2]: Übertaktung wird erreicht, wenn die Auflösung bei 3440x1440@250 Hz liegt. Falls während der Übertaktung Anzeigeprobleme auftreten, passen Sie bitte die Refresh Rate (Aktual.-Rate) auf 240 Hz an.

Richtlinie von AOC zu Pixeldefekten am Monitorpanel

AOC ist bestrebt, Produkte von höchster Qualität zu liefern. Wir setzen einige der fortschrittlichsten Herstellungsverfahren der Branche ein und unterziehen unsere Produkte strengen Qualitätskontrollen. Dennoch sind Pixel- oder Subpixeldefekte auf den in den Monitoren verbauten Panels mitunter unvermeidbar.

Kein Hersteller kann garantieren, dass alle Panels frei von Pixeldefekten sind. AOC garantiert jedoch, dass jeder Monitor mit einer unannehmbaren Anzahl von Defekten im Rahmen der Garantie repariert oder ersetzt wird. Dieser Hinweis erläutert die verschiedenen Arten von Pixeldefekten und definiert akzeptable Defektniveaus für jede Art. Um Anspruch auf Reparatur oder Austausch im Rahmen der Garantie zu haben, muss die Anzahl der Pixeldefekte auf einem Monitor-Panel diese akzeptablen Niveaus überschreiten. Beispielsweise dürfen nicht mehr als 0,0004 % der Subpixel eines Monitors defekt sein.

Darüber hinaus legt AOC noch höhere Qualitätsstandards für bestimmte Arten oder Kombinationen von Pixeldefekten fest, die auffälliger sind als andere. Diese Richtlinie gilt weltweit.



Pixel und Subpixel

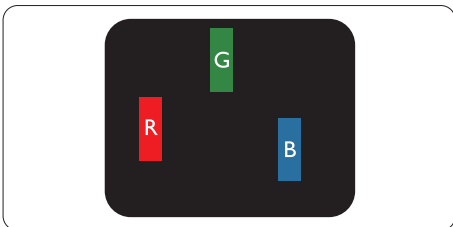
Ein Pixel (Bildelement) besteht aus drei Subpixeln in den Grundfarben Rot, Grün und Blau. Viele Pixel zusammen bilden ein Bild. Wenn alle Subpixel eines Pixels leuchten, erscheinen die drei farbigen Subpixel zusammen als ein einzelnes weißes Pixel. Sind alle Subpixel dunkel, erscheinen sie zusammen als ein einzelnes schwarzes Pixel. Andere Kombinationen aus leuchtenden und dunklen Subpixeln erscheinen als einzelne Pixel in anderen Farben.

Arten von Pixeldefekten

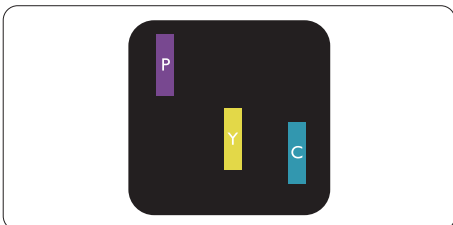
Pixel- und Subpixel-Defekte treten auf dem Bildschirm in unterschiedlicher Form auf. Es gibt zwei Kategorien von Pixeldefekten sowie mehrere Arten von Subpixel-Defekten innerhalb jeder Kategorie.

Helle Punktdefekte

Helle Punktdefekte treten als Pixel oder Subpixel auf, die permanent leuchten bzw. eingeschaltet sind. Ein heller Punkt ist somit ein Subpixel, das auf dem Bildschirm sichtbar hervortritt, wenn der Monitor ein dunkles Muster anzeigt. Folgende Arten von hellen Punktdefekten werden unterschieden:

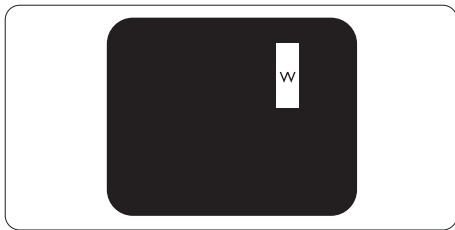


Ein leuchtendes rotes, grünes oder blaues Subpixel.



Zwei benachbarte leuchtende Subpixel:

- Rot + Blau = Lila
- Rot + Grün = Gelb
- Grün + Blau = Cyan (Hellblau)



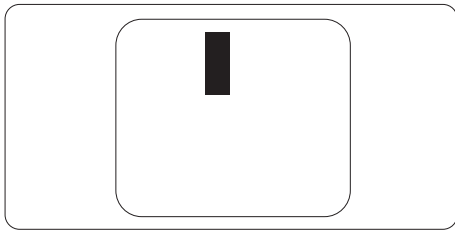
Drei benachbarte leuchtende Subpixel (ein weißer Pixel).

Anmerkung

Ein roter oder blauer heller Punkt muss mehr als 50 % heller sein als die benachbarten Punkte, während ein grüner heller Punkt 30 % heller als die benachbarten Punkte ist.

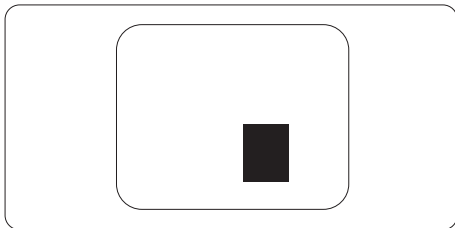
Schwarze Punktdefekte

Schwarze Punktdefekte treten als Pixel oder Subpixel auf, die permanent dunkel bzw. ausgeschaltet sind. Ein dunkler Punkt ist somit ein Subpixel, das auf dem Bildschirm sichtbar hervortritt, wenn der Monitor ein helles Muster anzeigt. Folgende Arten von schwarzen Punktdefekten werden unterschieden:



Nähe von Pixeldefekten

Da Pixel- und Subpixeldefekte desselben Type (Typ), die Near (Nah) beieinander liegen, auffälliger sein können, legt AOC auch Toleranzen für die Nähe von Pixeldefekten fest.



Toleranzen für Pixeldefekte

Um während der Garantiezeit aufgrund von Pixeldefekten Anspruch auf Reparatur oder Austausch zu haben, muss das Monitorpanel eines AOC-Monitors Pixel- oder Subpixeldefekte aufweisen, die die im Web-Handbuch aufgeführten Toleranzen überschreiten.

HELLPUNKTDEFEKTE	AKZEPTABLES Level
1 leuchtendes Subpixel	2
2 benachbarte leuchtende Subpixel	1
3 benachbarte leuchtende Subpixel (ein weißes Pixel)	0
Abstand zwischen zwei Hellpunktdefekten*	$\geq 15\text{mm}$
Gesamtzahl der Hellpunktdefekte aller Arten	2
SCHWARZPUNKTDEFEKTE	AKZEPTABLES Level
1 dunkles Subpixel	5 oder weniger
2 benachbarte dunkle Subpixel	2 oder weniger
3 benachbarte dunkle Subpixel	≤ 0
Abstand zwischen zwei schwarzen Punktdefekten*	$\geq 15\text{mm}$
Gesamtzahl der schwarzen Punktdefekte aller Typen	5 oder weniger
GESAMTZAHL DER PUNKTDEFEKTE	AKZEPTABLES LEVEL
Gesamtzahl der hellen oder schwarzen Punktdefekte aller Typen	5 oder weniger

Anmerkung

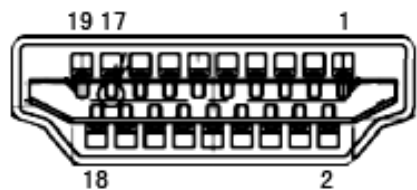
*: 1 oder 2 benachbarte Subpixel-Defekte = 1 Punktdefekt.

Voreingestellte Anzeigemodi

STANDARD	AUFLÖSUNG (±1 Hz)	HORIZONTALE FREQUENZ (kHz)	VERTIKALE FREQUENZ (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 (Übertaktung))	372.5	250

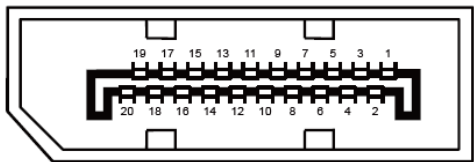
Hinweis: Gemäß VESA-Standard kann es bei der Berechnung der Bildwiederholfrequenz (Feldfrequenz) durch verschiedene Betriebssysteme und Grafikkarten zu einer Abweichung von +/-1 Hz kommen. Zur Verbesserung der Kompatibilität wurde die Nennbildwiederholfrequenz dieses Produkts gerundet. Bitte entnehmen Sie die genauen Werte dem tatsächlichen Produkt.

Pin-Belegungen



19-poliges Farbdisplay-Signalkabel

Pin-Nr.	Signalname	Pin-Nr.	Signalname	Pin-Nr.	Signalname
1.	TMDS-Daten 2+	9.	TMDS-Daten 0-	17.	DDC-/CEC-Erde
2.	TMDS-Daten 2 Abschirmung	10.	TMDS-Takt +	18.	+5V Stromversorgung
3.	TMDS-Daten 2-	11.	TMDS-Taktabschirmung	19.	Hot-Plug-Erkennung
4.	TMDS-Daten 1+	12.	TMDS-Takt-		
5.	TMDS-Daten 1 Abschirmung	13.	CEC		
6.	TMDS-Daten 1-	14.	Reserviert (N.C. am Gerät)		
7.	TMDS-Daten 0+	15.	SCL		
8.	TMDS-Daten 0 Abschirmung	16.	SDA		



20-poliges Farbdisplay-Signalkabel

Pin-Nr.	Signalname	Pin-Nr.	Signalname
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	Hot-Plug-Erkennung
9	ML_Lane 1 (p)	19	DP_PWR zurückführen
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Plug & Play DDC2B-Funktion

Dieser Monitor ist gemäß dem VESA DDC STANDARD mit VESA DDC2B-Funktionalität ausgestattet. Dadurch kann der Monitor dem Host-System seine Identität mitteilen und, abhängig vom verwendeten DDC-Level, zusätzliche Informationen zu seinen Anzeigeeigenschaften übermitteln.

DDC2B ist ein bidirektionaler Datenkanal, der auf dem I2C-Protokoll basiert. Der Host kann über den DDC2B-Kanal EDID-Informationen anfordern.

