

AOC

GAMING



使用手冊

CU34G4ZCA

AOC GAMING MONITOR

安全	1
國家慣例	1
電源	2
安裝	3
清潔	4
其他	5
設定	6
包裝內容物	6
組裝支架與底座	7
調整觀看角度	8
連接顯示器	9
壁掛安裝	10
Adaptive-Sync 功能	11
HDR	12
KVM 功能	13
調整中	14
快捷鍵	14
OSD 設定	15
Game Setting (遊戲設定)	16
Picture (相片)	18
PIP/PBP	21
Settings (設定)	23
Audio (音訊)	24
OSD Setup (OSD 設定)	25
Information (顯示訊息)	26
LED 指示燈	27
故障排除	28
規格	29
一般規格	29
AOC 顯示器面板像素缺陷政策	31
預設顯示模式	33
接腳定義	34
即插即用	35

安全

國家慣例

以下小節說明本文件中所採用的國家慣例。

注意事項、警告與警示

在本指南中，文字區塊可能會附有圖示，並以粗體或斜體字體呈現。這些區塊為注意事項、警告與提示，其用途如下：



注意：“注意”標示重要資訊，協助您更有效率地使用電腦系統。



警告：“警告”標示可能導致硬體損壞或資料遺失的情況，並說明如何避免該問題。



警示：“警示”標示可能導致人身傷害的風險，並說明如何避免該問題。

部分警示可能以其他格式呈現，且未附帶圖示。在此類情況下，警示的具體呈現方式係由監管機關所規定。

電源



顯示器僅應使用標籤上所指示之電源類型進行操作。若您不確定住家供電之電源類型，請諮詢您的經銷商或當地電力公司。



本顯示器配備三腳接地插頭，該插頭具有第三個（接地）插腳。

此插頭僅能插入接地電源插座，以確保安全。若您的插座無法容納三線插頭，請由電工安裝正確的插座，或使用適當的接地轉接器以安全接地設備。請勿破壞接地插頭的安全功能。



雷雨天氣或長時間不使用時，請拔除本機電源插頭。此舉可防止顯示器因電源突波而受損。



請勿超載電源排插及延長線。超載可能導致火災或電擊危險。



為確保正常運作，請僅將本顯示器與符合 UL 認證、具備標示 100-240V AC、最小 5A 適當配置插座的電腦連接使用。



壁式插座應安裝於設備附近且易於接近。

安裝

 請勿將顯示器置於不穩定的推車、支架、三腳架、掛架或桌面上。若顯示器跌落，可能造成人員受傷及本產品嚴重損壞。僅使用製造商推薦或隨本產品銷售之推車、支架、三腳架、掛架或桌子。安裝產品時，請遵循製造商之指示，並使用製造商推薦之安裝配件。產品與推車組合移動時，應小心謹慎。

 切勿將任何物體插入顯示器機殼上的插槽。此舉可能損壞電路元件，導致火災或電擊。切勿將液體潑灑於顯示器上。

 請勿將產品正面朝下置於地面。

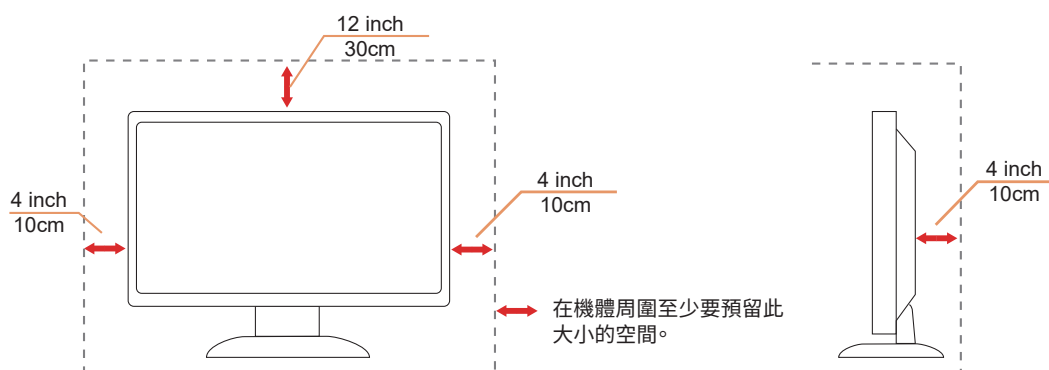
 若將顯示器安裝於牆壁或架子上，請使用製造商覈准之安裝套件，並遵循該套件之安裝說明。

 請於顯示器周圍保留如下圖所示之空間。否則，空氣流通可能不足，導致過熱，進而引發火災或損壞顯示器。

 為避免潛在損害，例如面板從邊框剝離，請確保顯示器向下傾斜角度不超過 -5 度。若超過最大向下傾斜角度 -5 度，顯示器損壞將不在保固範圍內。

以下為顯示器安裝於牆壁或支架時，建議的通風空間：

搭配支架安裝



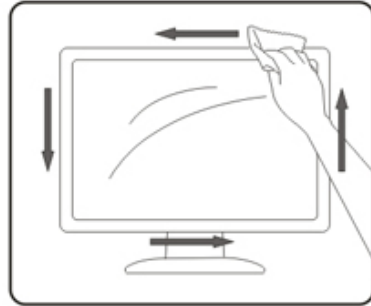
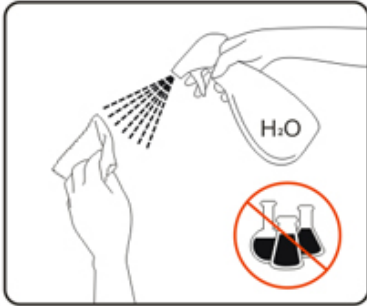
清潔



請定期使用沾水的柔軟布料清潔機殼。



清潔時請使用柔軟的棉布或超細纖維布。布料應呈微濕且接近乾燥狀態，切勿讓液體進入機殼內部。



清潔產品前，請務必先拔除電源線。

其他



若產品散發異味、發出異音或冒煙，請立即拔除電源插頭並聯絡服務中心。



請確保通風孔未被桌面或窗簾阻塞。



操作期間切勿使液晶顯示器處於劇烈震動或強烈撞擊之環境中。



操作或搬運時，切勿敲擊或摔落顯示器。



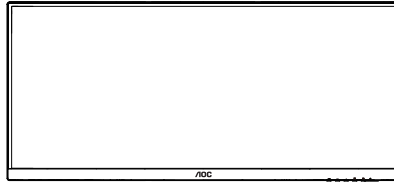
電源線須經安全認證。於德國境內，應採用 H03VV-F、3G、0.75 mm² 或更高規格。
其他國家則應依規定使用適用之類型。



耳機與頭戴式耳機產生之過度聲壓可能導致聽力受損。將等化器調整至最大值會增加耳機與頭戴式耳機之輸出電壓，
進而提高聲壓等級。

設定

包裝內容物



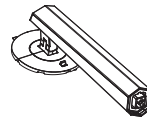
Monitor



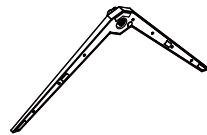
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



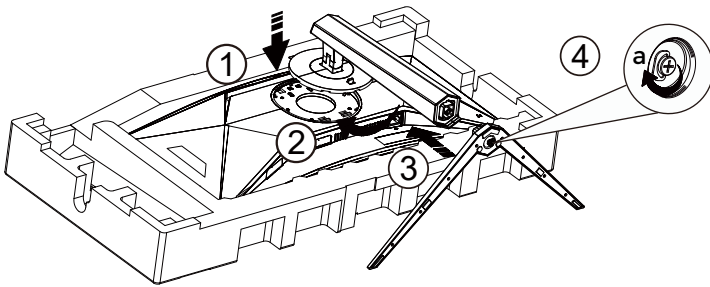
USB Cable

* 並非所有國家及地區皆提供所有訊號線材。請洽詢當地經銷商或 AOC 分公司以資確認。

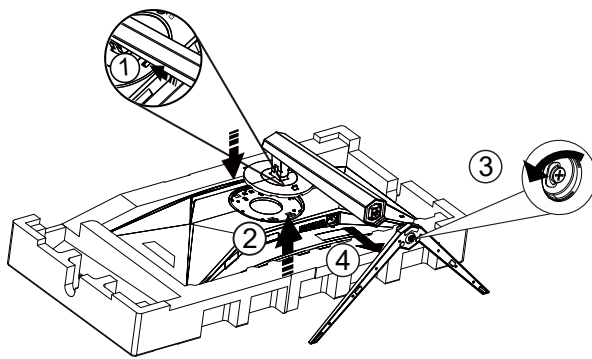
組裝支架與底座

請依照下列步驟進行底座之組裝或拆卸。

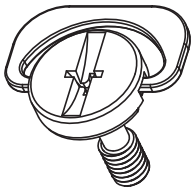
組裝：



拆卸：



底座螺絲規格：M6*23 mm（有效螺紋長度 5.5 mm）

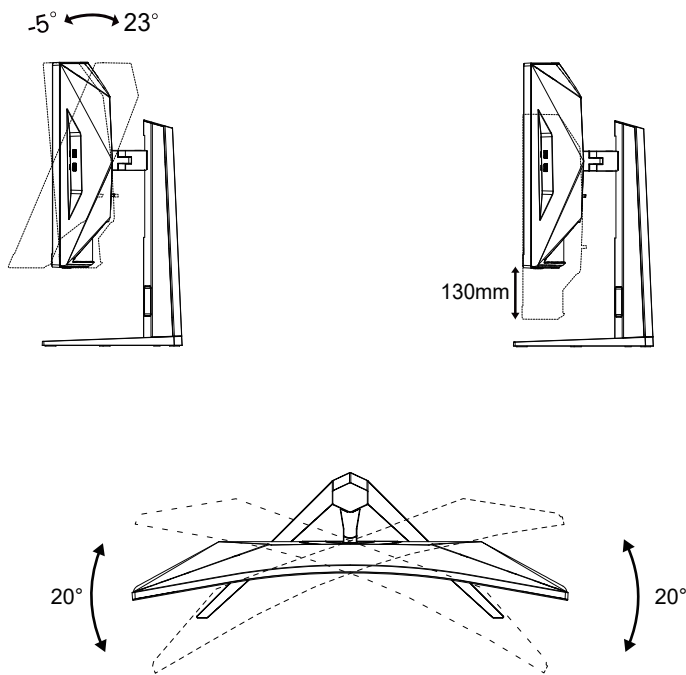


調整觀看角度

為達最佳觀看體驗，建議使用者確保能正面觀看螢幕全貌，並依個人喜好調整顯示器角度。

調整顯示器角度時，請握住支架以避免顯示器傾倒。

您可以依下列方式調整顯示器：



注意：

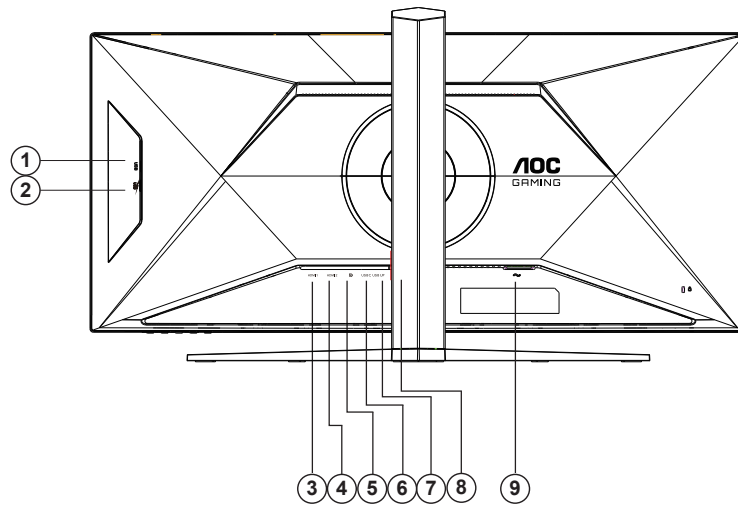
調整角度時請勿觸摸 LCD 螢幕。觸摸 LCD 螢幕可能導致損壞。

⚠ 警告

- 為避免面板剝離等螢幕損壞，請確保顯示器向下傾斜角度不超過 -5° 度。
- 調整顯示器角度時，請勿按壓螢幕，僅可握住邊框。

連接顯示器

顯示器與電腦背部的線纜連接：



1. USB3.2 Gen1 下行埠 x 1
2. USB3.2 Gen1 下行埠 + 快速充電 x 1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB 上行埠
8. 耳機
9. 電源

連接至電腦

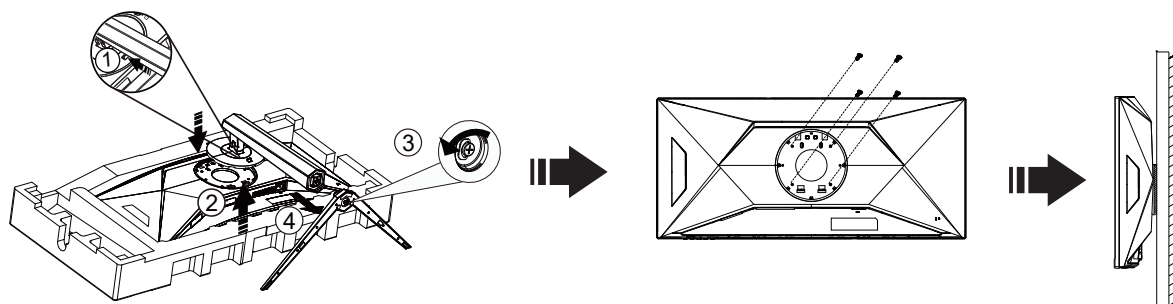
1. 請將電源線牢固連接至顯示器背部。
2. 請關閉電腦並拔除其電源線。
3. 將顯示訊號線連接至電腦背面的視訊連接埠。
4. 將電腦與顯示器的電源線插入附近的插座。
5. 開啟電腦與顯示器電源。

若顯示器顯示影像，表示安裝完成。若未顯示影像，請參考故障排除。

為保護設備，連接前請務必關閉電腦與液晶顯示器電源。

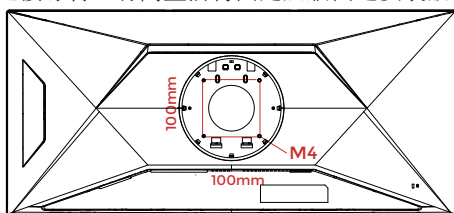
壁掛安裝

準備安裝選購之壁掛臂。

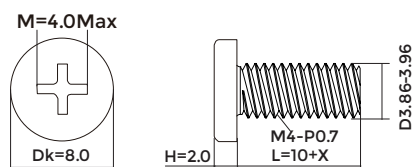


本顯示器可安裝另行購買之壁掛臂。進行此程序前，請先斷開電源。請依照以下步驟操作：

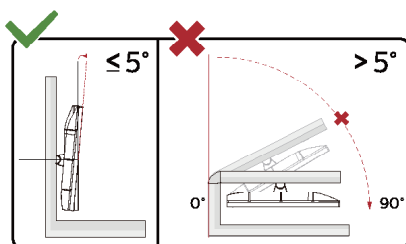
1. 移除底座。
2. 請依照製造商說明組裝壁掛臂。
3. 將壁掛臂置於顯示器背面。將壁掛臂螺孔與顯示器背面螺孔對齊。
4. 將 4 顆螺絲插入孔中並鎖緊。
5. 重新連接線材。有關壁掛臂固定於牆面之安裝說明，請參閱隨選購壁掛臂附帶之使用手冊。



壁掛螺絲規格：M4*(10+X) mm (X=壁掛式支架的厚度)



 注意：並非所有型號皆配備 VESA 安裝螺孔，請向經銷商或 AOC 官方部門確認。壁掛安裝請務必聯絡製造商。



* 顯示設計可能與圖示有所不同。

 警告：

1. 為避免面板剝離等螢幕損壞，請確保顯示器向下傾斜角度不超過 -5 度。
2. 調整顯示器角度時，請勿按壓螢幕，僅可握住邊框。

Adaptive-Sync 功能

1. Adaptive-Sync 功能適用於 DisplayPort/HDMI/USB C。
2. 相容顯示卡：推薦清單如下，亦可透過造訪 www.AMD.com 查詢顯示卡

- Radeon™ RX Vega 系列
- Radeon™ RX 500 系列
- Radeon™ RX 400 系列
- Radeon™ R9/R7 300 系列（不含 R9 370/X、R7 370/X 及 R7 265）
- Radeon™ Pro Duo (2016)
- Radeon™ R9 Nano 系列
- Radeon™ R9 Fury 系列
- Radeon™ R9/R7 200 系列（不含 R9 270/X 及 R9 280/X）

處理器

- 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

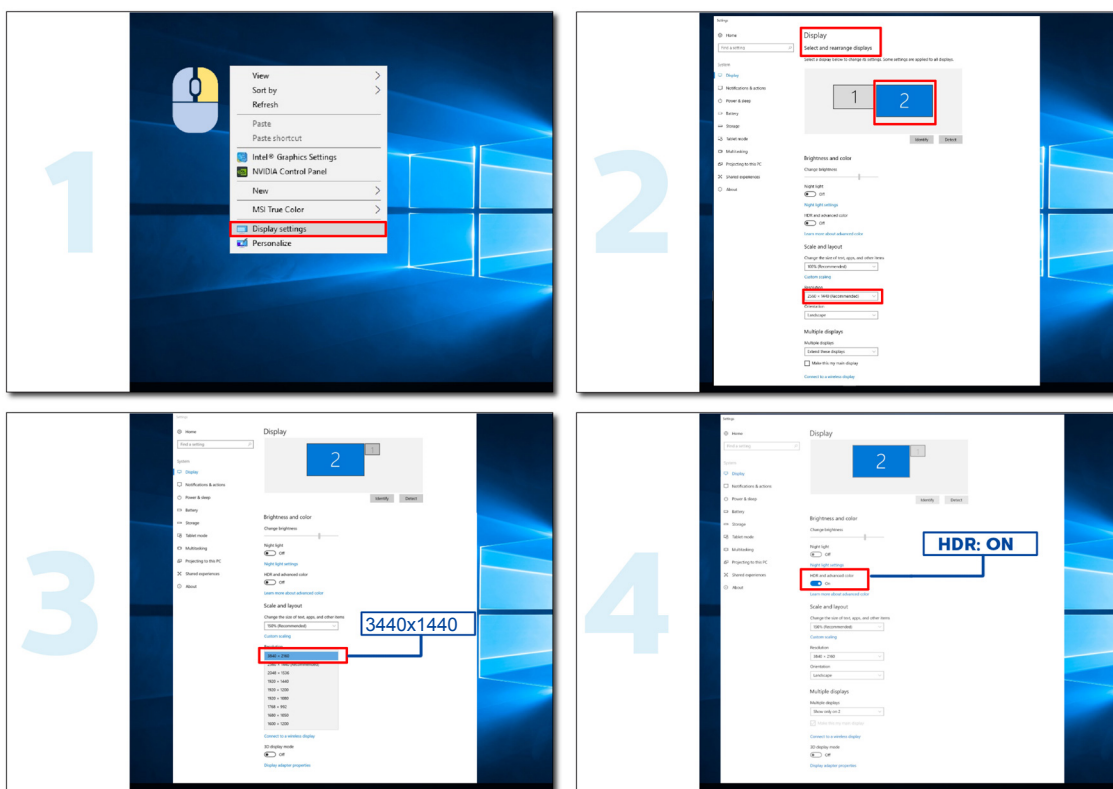
HDR

本機兼容 HDR10 格式之輸入訊號。

若播放器及內容相容，顯示器可能會自動啟動 HDR 功能。請聯繫裝置製造商及內容提供者，以取得關於您的裝置與內容相容性的相關資訊。若不需自動啟動功能，請將 HDR 功能設定為“關閉”。

注意：

1. 在 WIN10 版本低於 V1703（較舊版本）中，DisplayPort/HDMI 介面無需特別設定。
2. 在 WIN10 版本 V1703 中，僅支援 HDMI 介面，DisplayPort 介面無法使用。
3. 3840x2160 僅建議用於藍光播放器、Xbox 及 PlayStation。
- a. 顯示解析度設定為 3440×1440，且 HDR 預設為 On（開啟）。
- b. 進入應用程式後，若將解析度調整為 3440×1440（如可用），即可獲得最佳 HDR 效果。



KVM 功能

什麼是 KVM ？

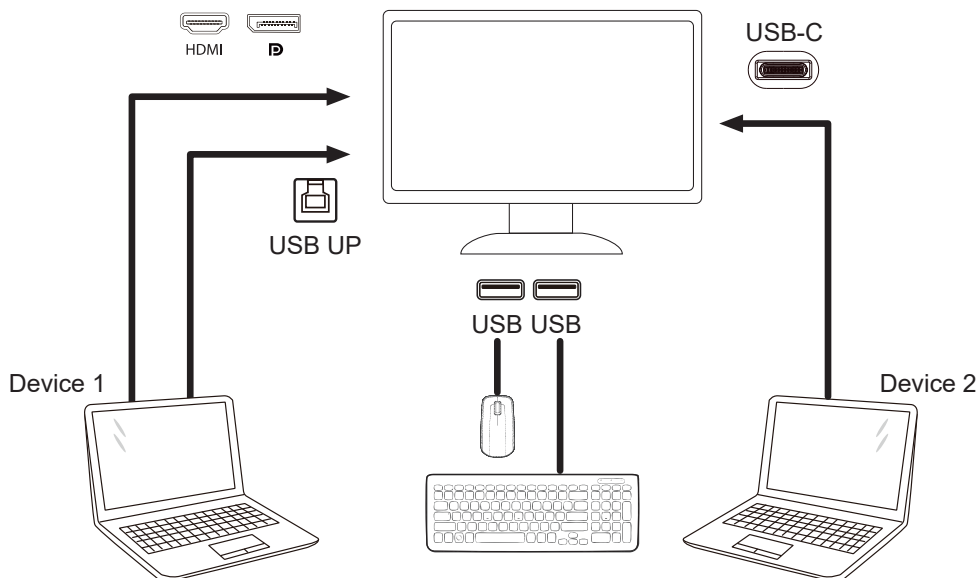
透過 KVM 功能，您可在一臺 AOC 顯示器上同時顯示兩臺 PC、兩臺筆記型電腦，或一臺 PC 與一臺筆記型電腦的畫面，並使用單一鍵盤與滑鼠組控制這兩臺裝置。請於 OSD 功能表中的 “Input Select (輸入選擇)” 選項內選取輸入訊號來源，以切換對 PC 或筆記型電腦裝置的控制權。

如何使用 KVM ？

步驟 1：請透過 USB-C 將一部裝置（PC 或筆記型電腦）連接至顯示器。

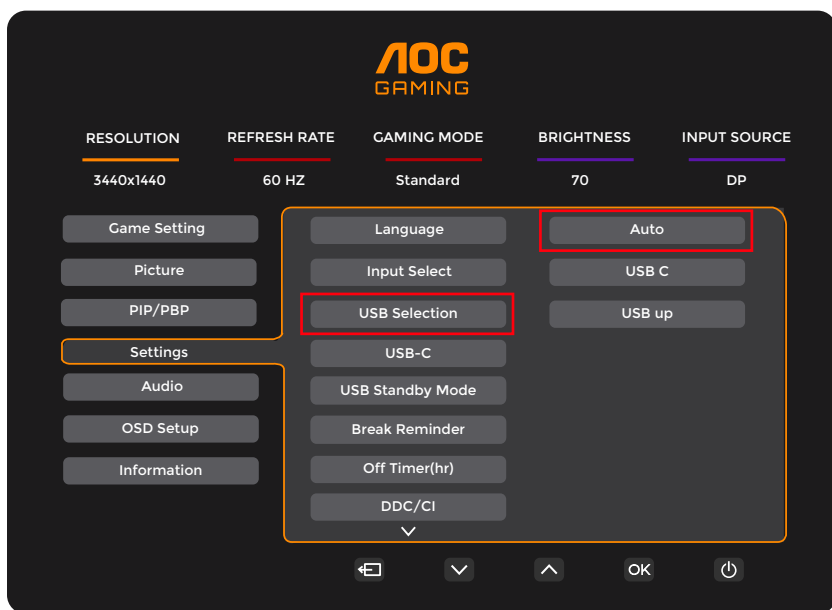
步驟 2：請透過 HDMI 或 DisplayPort 將另一部裝置連接至顯示器。接著，請亦透過 USB 上行埠將此裝置連接至顯示器。

步驟 3：請透過 USB 埠將您的週邊設備（鍵盤與滑鼠）連接至顯示器。



Note: Display design may differ from that illustrated

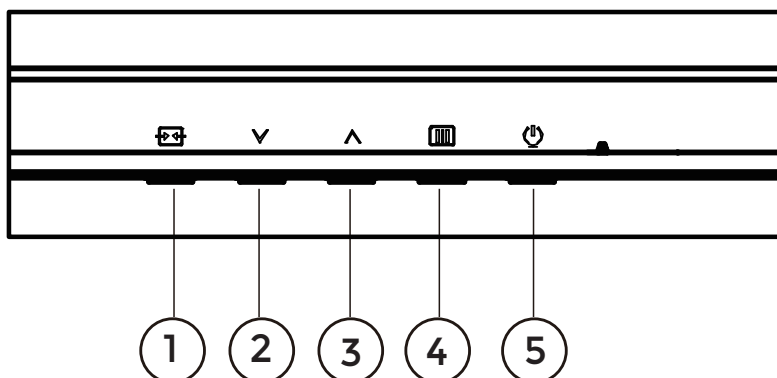
步驟 4：按下 Enter 鍵進入 Settings。前往 Settings 頁面，並在 USB Selection 標籤頁中選擇 “Auto”、“USB C” 或 “USB up”。



USB Selection (USB 選擇)	功能說明
Auto (自動)	根據 Input Source (輸入來源) 自動選擇 USB-C 或 USB up (USB 上行埠)。
USB C	透過 USB-C 線提供 USB Hub 功能。
USB up (USB 上行埠)	透過 USB up 纜線提供 USB Hub 功能。

調整中

快捷鍵



1	Source/Exit
2	User Key (Gaming Mode)/ 減少
3	Dial Point/ 增加
4	Menu/Enter
5	電源

Menu/Enter

按此鍵可顯示 OSD 或確認選擇。

電源

按下電源鍵以開啟顯示器。

Dial Point/ 增加

當無 OSD 時，按準星點鍵可顯示或隱藏準星點。

User Key (Game Mode (遊戲模式))/ 減少

在 OSD 功能表中自訂此快捷鍵功能： Game Mode (遊戲模式)、 Sniper Scope (狙擊鏡)、 Frame Counter (格計數器) 出廠預設為 。

Game Mode (遊戲模式) 當無 OSD 時，按 “√” 鍵可開啟 Gaming mode 功能，然後按 “√” 或 “^” 鍵，依不同遊戲類型選擇 Gaming mode (Standard、FPS、RTS、Racing、Gamer 1、Gamer 2 或 Gamer 3)。

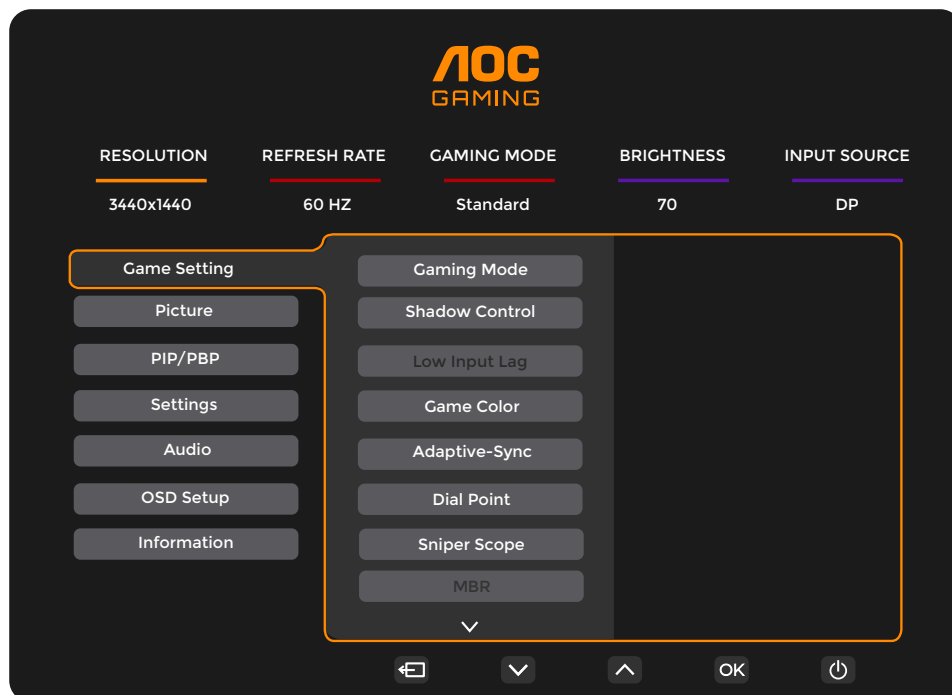
Source/Exit

當 OSD 關閉時，按下 Source/Exit 按鈕將啟動訊號源快速鍵功能。

當 OSD 功能表啟用時，此按鈕即為退出鍵（用於退出 OSD 功能表）。

OSD 設定

控制鍵的基本簡易操作說明。

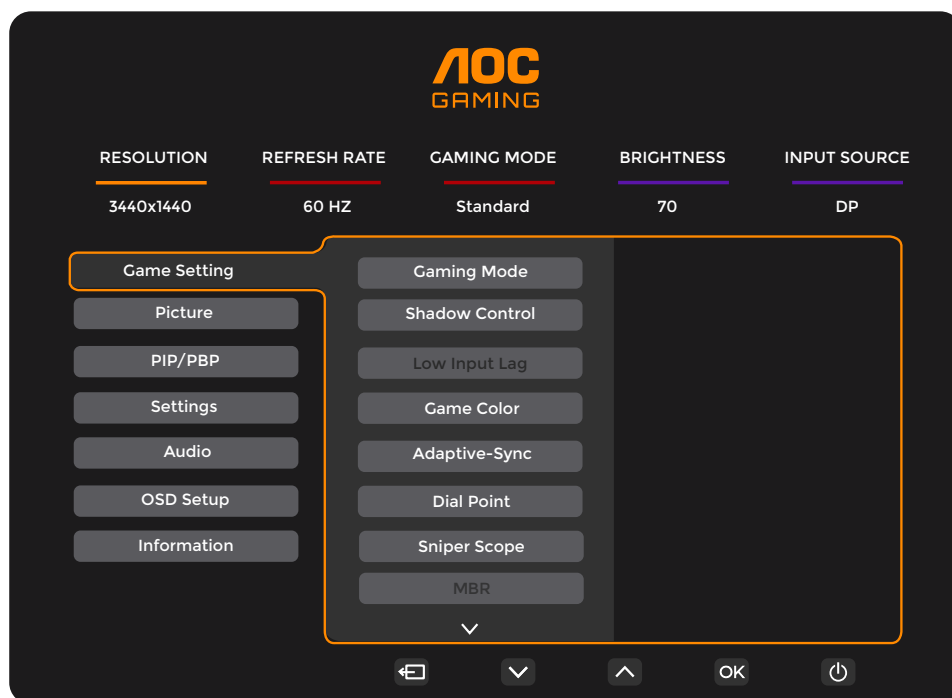


- 1). 按下  MENU 鍵 以啟動 OSD 視窗。
- 2). 按  或  瀏覽各項功能。當所需功能被反白顯示時，按下  MENU 鍵 / OK 以啟動該功能；按  或  瀏覽子功能表中的各項功能。當所需的子功能表功能被反白顯示時，按下  MENU 鍵 / OK 以啟動該功能。
- 3). 按  或  變更所選功能的設定。按  退出。若要調整其他任何功能，請重複步驟 2-3。
- 4). OSD 鎖定功能：若要鎖定 OSD，請在顯示器關閉時按住  MENU 鍵，然後按  電源按鈕開啟顯示器。若要解鎖 OSD，請在顯示器關閉時按住  MENU 鍵，然後按  電源按鈕開啟顯示器。

注意：

- 1). 若產品僅有一個訊號輸入，則“輸入選擇”項目將無法調整。
- 2). 若輸入訊號解析度為原生解析度或 Adaptive-Sync，則“圖像比例”項目無效。

Game Setting (遊戲設定)



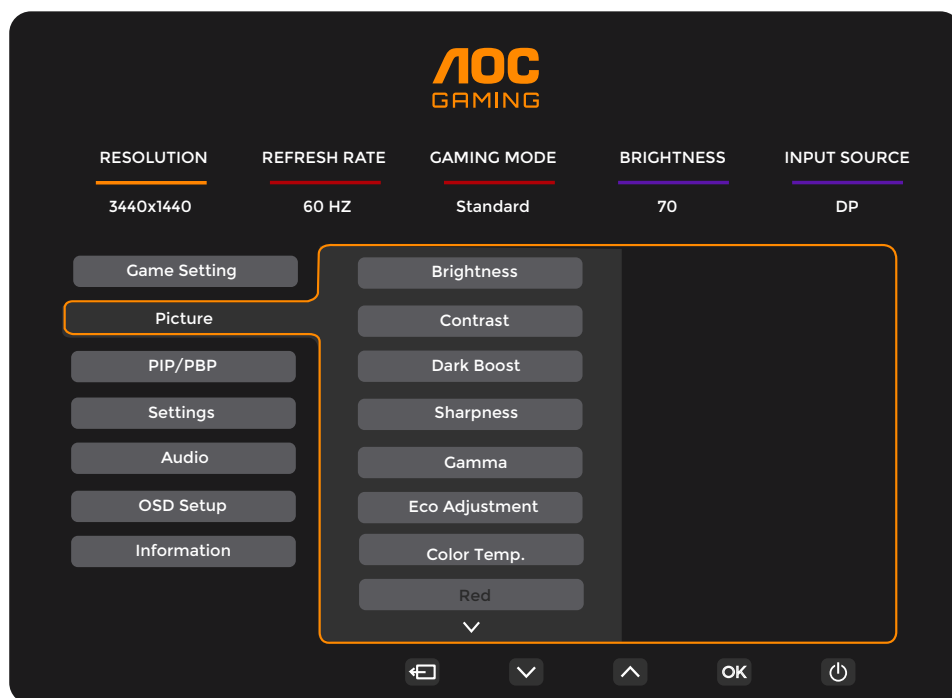
Gaming Mode (遊戲模式)	Standard (標準)	提升適用於網頁及行動裝置遊戲的可讀性。
	FPS (第一人稱射擊遊戲)	用於遊玩 FPS (第一人稱射擊) 遊戲。提升暗色主題的黑階細節。
	RTS (即時戰略遊戲)	適用於遊玩 RTS (即時戰略遊戲)。可提升影像品質。
	Racing (競速)	用於遊玩賽車遊戲，提供最快反應時間及高色彩飽和度。
	Gamer 1 (遊戲玩家 1)	使用者偏好設定已儲存為玩家 1。
	Gamer 2 (遊戲玩家 2)	使用者偏好設定已儲存為玩家 2。
	Gamer 3 (遊戲玩家 3)	使用者偏好設定已儲存為玩家 3。
Shadow Control (暗場控制)	0 ~ 20	陰影控制預設值為 0，使用者可從 0 調整至 20 以增加對比度，獲得更清晰的畫面。 若畫面過暗而無法清楚辨識細節，請將數值從 0 調整至 20 以提升畫面清晰度。
低輸入延遲	關閉 / 開啟	關閉幀緩衝以降低輸入延遲。
Game Color (遊戲色調)	0 ~ 20	遊戲色彩提供 0 至 20 級的飽和度調整，以獲得更佳的畫面效果。
Adaptive-Sync	關閉 / 開啟	停用或啟用 Adaptive-Sync。 Adaptive-Sync 執行提醒： 當啟用 Adaptive-Sync 功能時，在某些遊戲環境中可能會出現閃爍現象。
Dial Point (準星)	關閉 / 開啟 / 動態	“準星點”功能會在螢幕中央顯示瞄準指標，協助玩家在第一人稱射擊遊戲 (FPS) 中進行精確瞄準。
Sniper Scope (狙擊鏡)	關閉 / 2X / 3X / 4X	局部縮放以在射擊時更容易瞄準。
MBR	0 ~ 20	MBR (動態模糊減少) 提供 0 至 20 級調整，以降低動態模糊。 注意： 1. 當 Adaptive-Sync/m 關閉且更新率 ≥75Hz 時，可調整 MBR 功能。 2. 隨著調整值增加，螢幕亮度將降低。
MBR Sync	關閉 / 開啟	停用或啟用 MBR Sync (動態模糊消除)。

Overdrive	Normal (正常色)	調整響應時間。
	Fast (快)	注意：
	Faster (更快)	1. 若使用者將 OverDrive 調整為 “Fastest (最快)”，顯示的影像可能會模糊。使用者可根據個人偏好調整 OverDrive Level (等級) 或將其關閉。
	Fastest (最快)	2. 當 Adaptive-Sync 關閉且更新率 $\geq 75\text{Hz}$ 時，“Extreme (極速)”功能為選用項目。
	Extreme (極速)	3. 開啟 “Extreme (極速)” 功能時，螢幕 Brightness (亮度) 將會降低。
Frame Counter (格計數器)	關閉 / 右上 / 右下 / 左上 / 左下	於選定角落顯示垂直頻率。
HDMI1	Console/DVD/PC	選擇連接的裝置類型。 使用 HDMI1 連接遊戲主機或 DVD 播放器時，請將 HDMI1 設定為 PC。
HDMI2	Console/DVD/PC	選擇連接的裝置類型。 使用 HDMI2 連接遊戲主機或 DVD 播放器時，請將 HDMI2 設定為 PC。
OverClock (超頻)	On (開啟) 或 Off (關閉)	停用或啟用 OverClock (超頻)。

注意：

- 1). 當 “Picture (相片)” 下的 “HDR Mode” 啟用時，無法調整 “Gaming Mode (遊戲模式)”、“Shadow Control (暗場控制)” 及 “Game Color (遊戲色調)”。
- 2). 當 “Picture (相片)” 下的 “HDR” 啟用時，無法調整 “Gaming Mode (遊戲模式)”、“Shadow Control (暗場控制)”、“Game Color (遊戲色調)” 及 “MBR”。“Overdrive” 下的 “Extreme (極速)” 不可用。
- 3). 當 “Picture (相片)” 下的 “Color Space (色彩空間)” 設定為 sRGB 時，無法調整 “Gaming Mode (遊戲模式)”、“Shadow Control (暗場控制)” 及 “Game Color (遊戲色調)”。

Picture (相片)



亮度	0-100	背光調整。
對比度	0-100	數位暫存器對比度。
Dark Boost (暗部加強)	Off (關閉) / Level1 (等級 1) / Level2 (等級 2) / Level3 (等級 3)	增強暗部或亮部的螢幕細節，以調整亮區亮度並確保其不過度飽和。
Sharpness (銳利度)	0-100	銳利度調整。
Gamma	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	調整 Gamma。
Eco Adjustment (ECO 調整)	Standard (標準)	標準模式。
	Text (節能)	文字模式。
	Internet (網路)	網際網路模式。
	Game (遊戲)	遊戲模式。
	Movie (電影)	電影模式。
	Sports (運動)	運動模式。
	Reading (閱讀)	閱讀模式。
	Uniformity (均勻度補償)	均勻度模式
Color Temp. (色溫)	Warm (暖色溫)	從 EEPROM 回復 Warm (暖色溫) 色溫。
	正常	從 EEPROM 回復正常色溫。
	Cool (冷色溫)	從 EEPROM 回復 Cool (冷色溫) 色溫。
	使用者	從 EEPROM 回復色溫。
Red (紅)	0-100	數位調整器紅色增益。

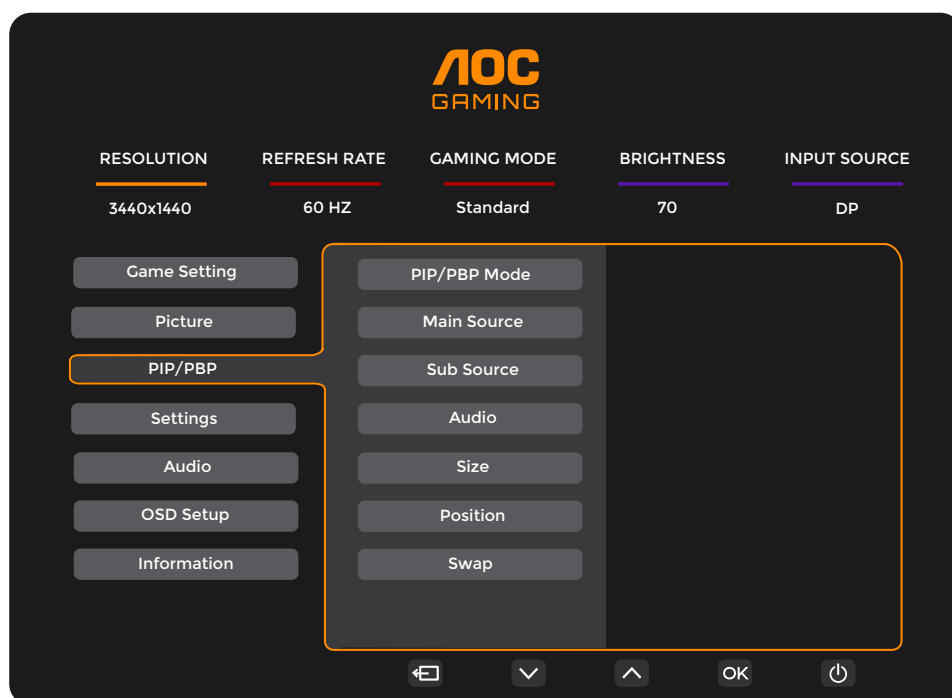
Green (綠)	0-100	來自數位暫存器的綠色增益。
Blue (藍)	0-100	數位調整器藍色增益。
R.Saturation (紅飽和度)	0-100	飽和度調整
G.Saturation (綠飽和度)	0-100	
B.Saturation (藍飽和度)	0-100	
C.Saturation (青飽和度)	0-100	
M.Saturation (洋紅飽和度)	0-100	
Y.Saturation (黃飽和度)	0-100	
R.Hue (紅色調)	0-100	Hue (色相) 調整
G.Hue (綠色調)	0-100	
B.Hue (藍色調)	0-100	
C.Hue (青色調)	0-100	
M.Hue (洋紅色調)	0-100	
Y.Hue (黃色調)	0-100	
HDR	Off (關閉)	請依照您的使用需求設定 HDR 配置檔。 注意： 偵測到 HDR 時，將顯示 HDR 選項以供調整。
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR 相片)	
	HDR Movie (HDR 電影)	
	HDR Game (HDR 遊戲)	
HDR Mode	Off (關閉)	針對影像的色彩與對比度進行最佳化，模擬 HDR 效果。 注意： 未偵測到 HDR 內容時，將顯示 HDR 模式選項以供調整。
	HDR Picture (HDR 相片)	
	HDR Movie (HDR 電影)	
	HDR Game (HDR 遊戲)	
DCR	Off (關閉)	停用動態對比度。
	On (開啟)	啟用 Dynamic (動態) Contrast (對比度)。
Color Space (色彩空間)	Panel Native	呈現原生色彩空間。
	sRGB	sRGB 色彩空間。

LowBlue Mode (低藍光模式)	Off (關閉)	透過控制色溫降低藍光波長。
	Multimedia (多媒體)	
	Internet (網路)	
	Office (辦公室)	
	Reading (閱讀)	
Image Ratio (圖像比例)	全螢幕 / 顯示比例 / 1:1 / 17" (4:3) / 19" (4:3) / 19" (5:4) / 19" W (16:10) / 21.5" W (16:9) / 22" W (16:10) / 23" W (16:9) / 23.6" W (16:9) / 24" W (16:9) / 27" W (16:9)	選擇顯示的圖像比例。

注意：

- 1) 當“HDR Mode”設定為非 Off 時，“對比度”、“暗部加強”、“伽瑪”、“亮度”、“色溫”、“六軸飽和度 / 色相”、“色彩空間”及“低藍光模式”無法調整。
- 2) 當“HDR”設定為“DisplayHDR”時，除“HDR”及“銳利度”外，“圖像比例”下的所有項目均無法調整；當“HDR”設定為“HDR 照片”、“HDR 影片”或“HDR 遊戲”時，“伽瑪”、“亮度”、“色溫”、“六軸飽和度 / 色相”、“色彩空間”及“低藍光模式”無法調整。
- 3) 當“Color Space (色彩空間)”設定為“sRGB”時，無法調整“Contrast (對比度)”、“Dark Boost (暗部加強)”、“Gamma (伽瑪)”、“Brightness (亮度)”、“Color Temp. (色溫)”、“6-Axis Saturation / Hue (六軸飽和度 / 色相)”、“HDR Mode”及“LowBlue Mode (低藍光模式)”。
- 4) 當“Brightness (亮度)”設定為“Reading (閱讀)”時，無法調整“Contrast (對比度)”、“Dark Boost (暗部加強)”、“Color Temp. (色溫)”、“6-Axis Saturation / Hue (六軸飽和度 / 色相)”、“Color Space (色彩空間)”及“LowBlue Mode (低藍光模式)”。
- 5) 當“Game Setting (遊戲設定)”下的“Game Mode (遊戲模式)”設定為非“Standard (標準)”的模式時，無法調整“Brightness (亮度)”、“6-Axis Saturation / Hue (六軸飽和度 / 色相)”、“HDR Mode”及“Color Space (色彩空間)”。

PIP/PBP



PIP/PBP Mode (PIP/PBP 模式)	關閉 / PIP / PBP	停用或啟用 PIP 或 PBP。
Main Source (主要來源)		選擇主畫面來源。
Sub Source (次要來源)		選擇子畫面來源。
Audio (音訊)	Main Source (主要來源)	停用或啟用 Audio Setup (聲音設定)。
	Sub Source (次要來源)	
Size (大小)	小 / 中 / 大	選擇螢幕大小。
Position (位置)	Right-Up (右上)	設定畫面位置。
	Right-Down (右下)	
	Left-Up (左上)	
	Left-Down (左下)	
Swap (轉換)	On (開啟): 交換	交換畫面來源。
	Off (關閉): 無動作	

注意:

1) 當“亮度”中的“HDR”設定為非關閉狀態時，“PIP/PBP”下的所有項目皆無法調整。

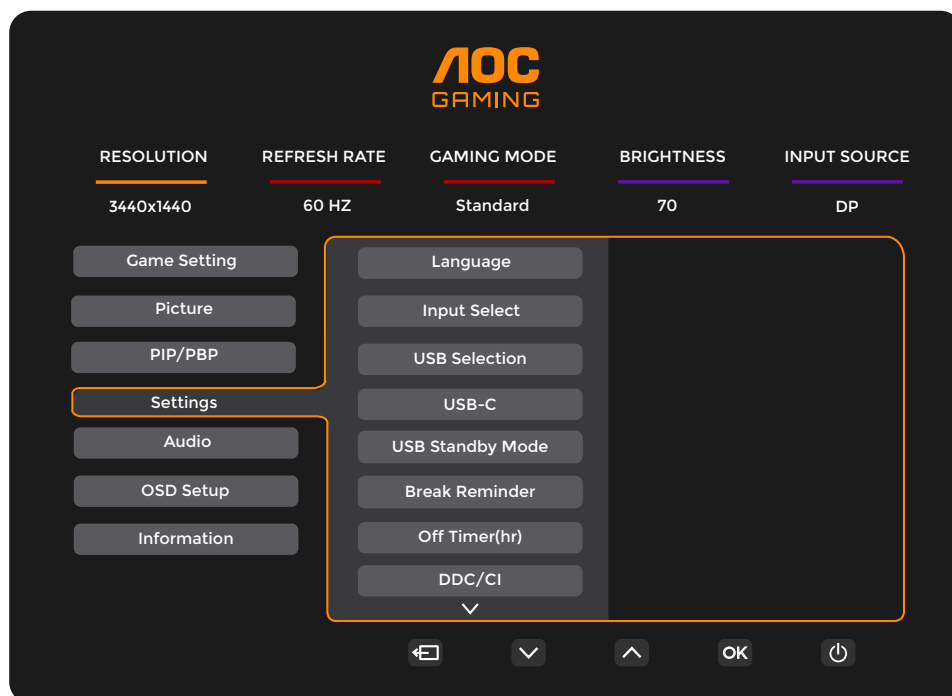
2) 啟用 PBP/PIP 時，主畫面與子畫面輸入來源的相容性如下:

PBP		主來源			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
次要來源	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

PIP		主來源			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
次要來源	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

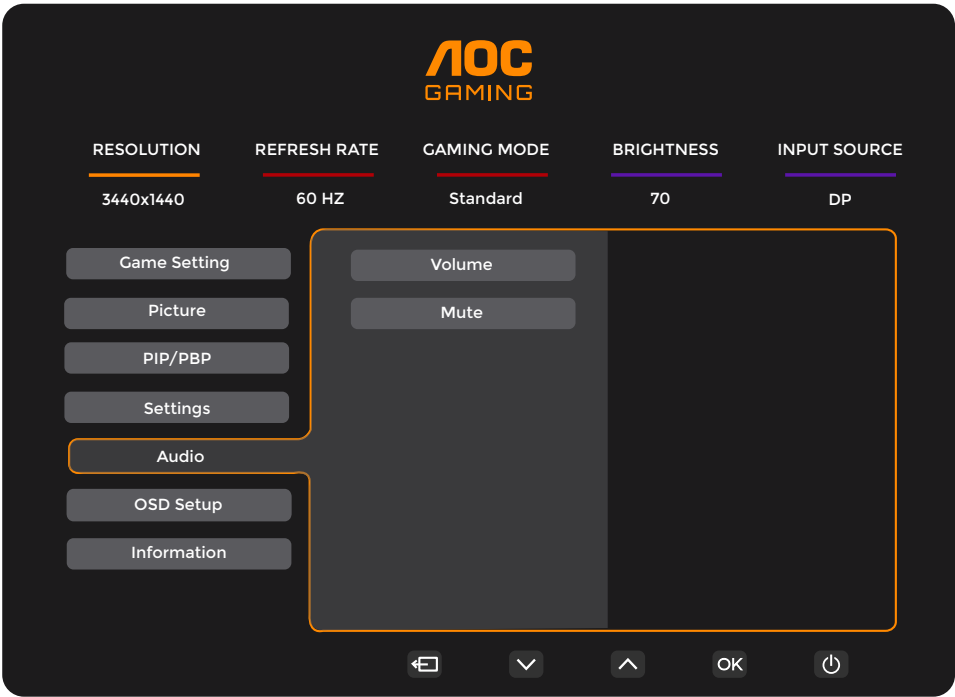
*：當啟用 PIP 時，若同時將 HDMI 和 DisplayPort 作為主畫面來源和子畫面來源輸入，則另一個 DisplayPort 連接埠最高支援 WQHD 60Hz 8bit (RGB 或 YCbCr 444 Format (格式) 或 420 Format (格式))。

Settings (設定)



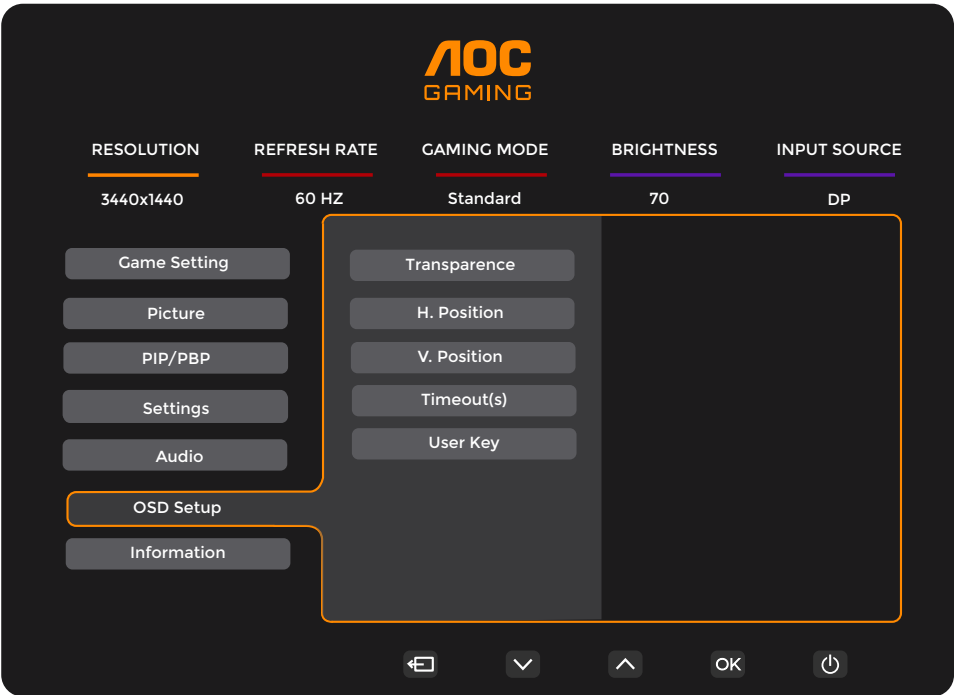
Language (語言)		請選擇螢幕選單 (OSD) 的語言。
Input Select (輸入選擇)	自動 / HDMI1 / HDMI2 / USB-C / DP	選擇輸入訊號來源。
USB Selection (USB 選擇)	自動 / USB-C / USB 上行埠	選擇 USB 上行資料路徑
USB-C	High Data Speed (高資料速度) / High Resolution (高解析度)	若要連接 USB-C 裝置，請將 USB 設定調整為 High Resolution (高解析度) 或 High Data Speed (高資料速度)。注意：當預設設定為 “High Data Speed (高資料速度)” 時，系統會優先處理資料傳輸速率，此時 USB A 連接埠將以 USB 3.2 Gen1 速度運作。當設定為 “High Resolution (高解析度)” 時，USB A 連接埠將以 USB 2.0 速度運作。
USB Standby Mode (USB 待機模式)	關閉 / 開啟	開啟 / 關閉 USB 待機模式。
Break Reminder (休息提醒)	關閉 / 開啟	使用者連續工作超過 1 小時時，系統將提醒休息。
關機計時器 (小時)	0-24	選擇直流電源關閉時間。
DDC/CI	否 / 是	開啟 / 關閉 DDC/CI 支援。
Reset (重設)	否 / 是	將選單重設為預設值。

Audio (音訊)



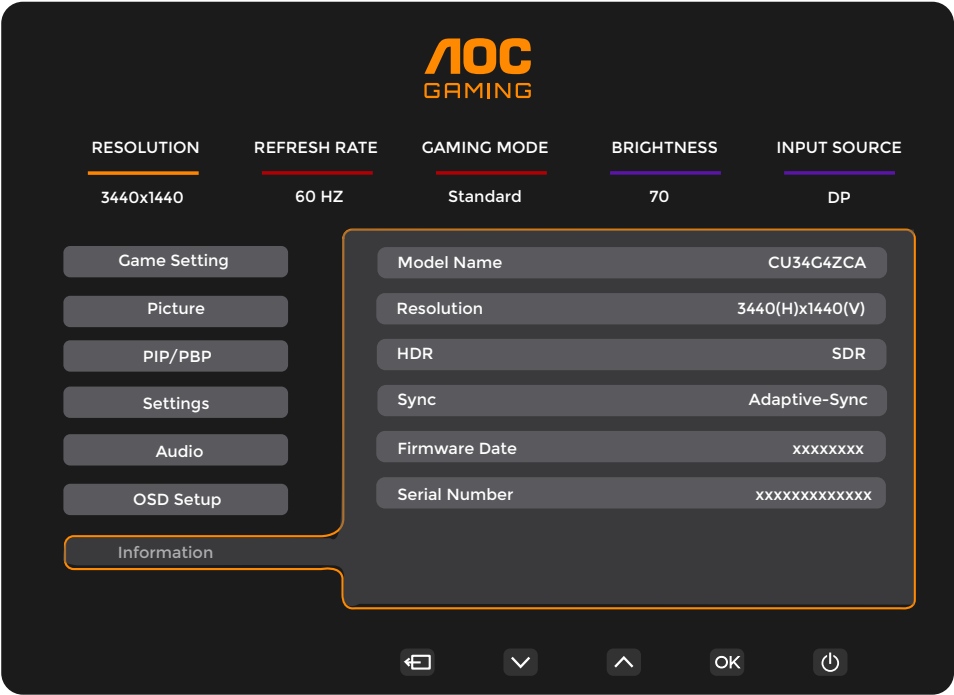
Volume (音量)	0-100	調整音量設定。
Mute (靜音)	關閉 / 開啟	靜音或取消靜音。

OSD Setup (OSD 設定)



Transparence (透明度)	0-100	調整 OSD 透明度。
H. Position (水平位置)	0-100	調整 OSD 水平位置。
V. Position (垂直位置)	0-100	調整 OSD 垂直位置。
顯示時間 (秒)	5-120	調整 OSD 逾時時間。
User Key (使用者自訂鍵)	Gaming Mode (遊戲模式) / Sniper Scope (狙擊鏡) / Frame Counter (格計數器)	User (使用者設定) 設定 “V” 鍵快捷功能表。

Information (顯示訊息)



LED 指示燈

狀態	LED Color (LED 顏色)
全功率模式	白色
主動關閉模式	橙色

故障排除

問題與疑問	可能的解決方案
電源指示燈未亮	請確認電源按鈕已開啟，且電源線已正確連接至接地的電源插座及顯示器。
螢幕無影像	● 電源線是否正確連接？ 請檢查電源線連接狀況及電源供應。 ● 視訊線是否正確連接？ (使用 HDMI 線連接) 請檢查 HDMI 線連接狀況。 (使用 DP 線連接) 請檢查 DP 線連接狀況。 * 並非所有型號皆支援 HDMI/DP 輸入。 ● 若電源已開啟，請重新啟動電腦以顯示初始畫面（登入畫面）。 若初始畫面（登入畫面）出現，請以適用模式啟動電腦（Windows 7/8/10 的安全模式），然後調整顯示卡的頻率。 （請參考設定最佳解析度） 若初始畫面（登入畫面）未出現，請聯絡服務中心或經銷商。 ● 您能在螢幕上看到“輸入訊號不支援”嗎？ 當來自顯示卡的訊號超出顯示器可正確處理的最大解析度與頻率時，您會看到此訊息。 請調整至顯示器可正確處理的最大解析度與頻率。 ● 請確認已安裝 AOC 顯示器驅動程式。
畫面模糊且有殘影問題	請調整對比度與亮度控制。 請按下熱鍵（AUTO）以自動調整。 請確認未使用延長線或切換盒。建議直接將顯示器插入顯示卡背面的輸出連接埠。
畫面跳動、閃爍或出現波紋狀圖案	請將可能產生電磁干擾的電器設備盡可能遠離顯示器。 請使用顯示器在您所使用解析度下所能支援的最高更新率。
顯示器卡在主動關閉模式	電腦電源開關應處於開啟位置。 電腦顯示卡應牢固安裝於插槽中。 請確保顯示器的視訊線纜已正確連接至電腦。 請檢查顯示器的視訊線纜，確保所有針腳均未彎曲。 請按下鍵盤上的 CAPS LOCK 鍵，並觀察 CAPS LOCK 指示燈，以確認電腦是否正常運作。按鍵後，指示燈應會亮起或熄滅。
缺少主要顏色之一（紅色、綠色或藍色）	請檢查顯示器的視訊線纜，確保所有針腳均未損壞。 請確保顯示器的視訊線纜已正確連接至電腦。
螢幕影像未置中或尺寸不正確	請調整水平位置（H-Position）與垂直位置（V-Position），或按下熱鍵（AUTO）。
影像色彩異常（白色不純白）	請調整 RGB 色彩或選擇所需色溫。
螢幕出現水平或垂直干擾	使用 Windows 7/8/10/11 關機模式來調整 Clock 與 Focus。 請按下熱鍵（AUTO）以自動調整。
法規與服務	請參閱 CD 手冊或 www.aoc.com 中的法規與服務資訊（以尋找您在所在國家購買的機型，並在支援頁面中查找法規與服務資訊）。

規格

一般規格

面板	型號名稱	CU34G4ZCA	
	驅動系統	TFT 彩色液晶	
	可視影像大小	86.4 公分對角線	
	像素間距	0.23175 毫米（水平）x 0.23175 毫米（垂直）	
	顯示色彩	10.7 億 ^[1]	
Others (其他)	水平掃描範圍	30K~380K	
	水平掃描尺寸（最大）	797.22 毫米	
	垂直掃描範圍	48~250Hz ^[1]	
	垂直掃描尺寸（最大）	333.72 毫米	
	最佳預設解析度	3440x1440@60Hz	
	最大解析度	3440X1440@250Hz ^[2]	
	隨插即用	VESA DDC2B/CI	
	電源	100-240V~, 50/60Hz, 2A	
	耗電量	典型值（預設亮度與對比度）	31W
		最大值（亮度 = 100，對比度 = 100）	≤200W
		待機模式	≤0.5W
	散熱	正常操作	150.80BTU/hr (typ.)
		睡眠（待機模式）	<1.71 BTU/hr
		關閉模式	<1.02 BTU/hr
		關閉模式（AC 開關）	0 BTU/hr
物理特性	連接器類型	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx2/USB UP/ 耳機輸出	
	訊號線類型	可拆卸	
環境	溫度	操作	0°C~40°C
		非操作狀態	-25°C~55°C
	濕度	操作	10% ~ 85%（無凝結）
		非操作狀態	5% ~ 93%（無凝結）
	海拔高度	操作	0m ~ 5000m（0ft ~ 16404ft）
		非操作狀態	0m ~ 12192m（0ft ~ 40000ft）



注意

[1]: 本產品支援最高 10.7 億色的顯示色彩數量，配置條件如下表所示（部分選項可能因不同的顯示卡策略而隱藏，實際支援情況取決於顯示卡）。顯示卡需具備 DSC 功能：

訊號版本 色彩格式 色彩位元	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
低解析度 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
低解析度 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

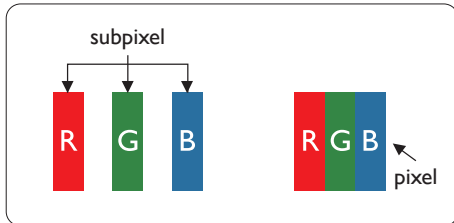
[2]: 超頻時解析度為 3440x1440@250Hz。如超頻期間發生任何顯示錯誤，請將更新率調整為 240Hz。

AOC 顯示器面板像素缺陷政策

AOC 致力於提供最高品質的產品。我們採用業界最先進的製造工藝並執行嚴格的品質控制。然而，顯示器中使用的面板有時難免會出現像素或子像素缺陷。

沒有任何製造商能保證所有面板均無像素缺陷，但 AOC 保證，任何具有不可接受數量缺陷的顯示器將在保固期內進行維修或更換。本通知解釋了不同類型的像素缺陷，並定義了每種類型可接受的缺陷等級。為了符合保固維修或更換的資格，顯示器面板上的像素缺陷數量必須超過這些可接受的等級。例如，顯示器上損壞的子像素不得超過 0.0004%。

此外，AOC 對某些比其他更顯眼的像素缺陷類型或組合設定了更高的品質標準。此政策在全球範圍內有效。



像素與子像素

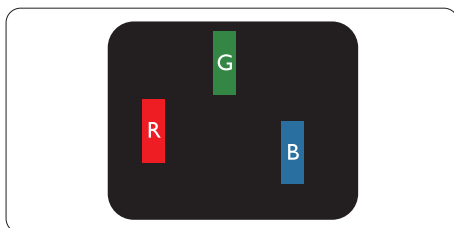
像素（或稱圖素）由紅、綠、藍三原色的三個子像素組成。許多像素共同構成影像。當一個像素的所有子像素都點亮時，這三個有色子像素一起呈現為單一白色像素。當所有子像素都熄滅時，這三個有色子像素一起呈現為單一黑色像素。其他點亮和熄滅子像素的組合則呈現為其他顏色的單一像素。

像素缺陷類型

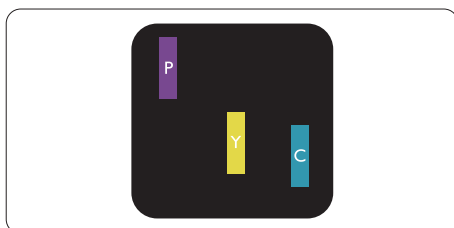
像素與子像素缺陷會以不同形式呈現於螢幕上。像素缺陷分為兩大類，且每一類中包含數種子像素缺陷。

亮點缺陷

亮點缺陷是指始終處於點亮或 On (開啟) 狀態的像素或子像素。換言之，當顯示器顯示深色 Pattern (圖樣) 時，亮點即為螢幕上顯眼的子像素。亮點缺陷包含以下類型：

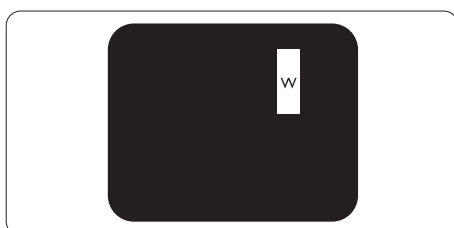


單一發光的 Red (紅)、Green (綠) 或 Blue (藍) 子像素。



兩個相鄰發光的子像素：

- Red (紅) + Blue (藍) = 紫色
- Red (紅) + Green (綠) = 黃色
- Green (綠) + Blue (藍) = 青色 (Light (輕) 藍)



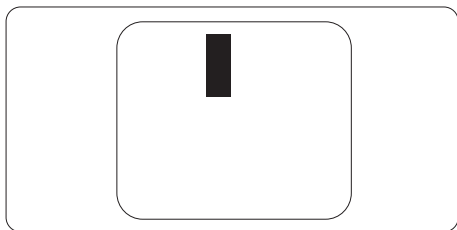
三個相鄰發光的子像素（構成一個白色像素）。

注意

Red (紅) 或 Blue (藍) 亮點的亮度必須比鄰近點高出 50% 以上，而 Green (綠) 亮點的亮度則需比鄰近點高出 30%。

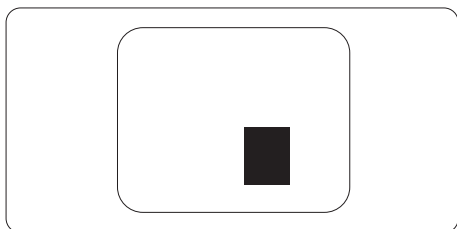
黑點缺陷

黑點缺陷是指始終處於黑暗或 Off (關閉) 狀態的像素或子像素。換言之，當顯示器顯示淺色 Pattern (圖樣) 時，黑點即為螢幕上顯眼的子像素。黑點缺陷包含以下類型：



像素缺陷之鄰近性

由於彼此鄰近之同類型像素與子像素缺陷可能更為顯著，AOC 亦針對像素缺陷之鄰近性規定容許範圍。



像素缺陷容許標準

若欲於保固期間內因像素缺陷申請維修或更換，AOC 面板顯示器之螢幕面板所含之像素或子像素缺陷數量，必須超過網頁手冊所列之容許標準。

亮點缺陷	可接受等級
1 個點亮之子像素	2
2 個相鄰點亮之子像素	1
3 個相鄰點亮之子像素（構成一個白色像素）	0
兩處亮點缺陷間之距離 *	≥15mm
所有類型之亮點缺陷總數	2
黑點缺陷	可接受等級
1 個暗色子像素	5 個以下
2 個相鄰暗色子像素	2 個以下
3 個相鄰暗色子像素	≤0
兩個黑點缺陷之間的距離 *	≥15mm
所有類型的總黑點缺陷數	5 個以下
總點缺陷數	可接受等級
所有類型的總亮點或黑點缺陷數	5 個或更少

注意

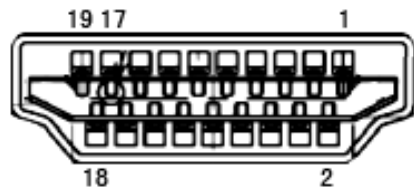
*：1 或 2 個相鄰的子像素缺陷 = 1 個點缺陷。

預設顯示模式

Standard (標準)	Resolution (解析度) ($\pm 1\text{Hz}$)	水平頻率 (kHz)	垂直頻率 (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 (超頻))	372.5	250

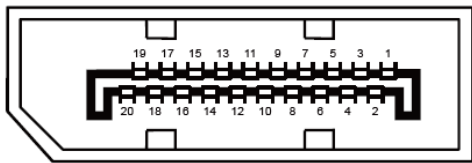
注意：依據 VESA 標準，不同作業系統及顯示卡計算之更新率（場頻）可能存在 $\pm 1\text{Hz}$ 的誤差。為提升相容性，本產品標稱更新率已四捨五入，請以實際產品為準。

接腳定義



19 針彩色顯示訊號線

接腳編號	訊號名稱	接腳編號	訊號名稱	接腳編號	訊號名稱
1.	TMDS 資料 2 +	9.	TMDS Data 0-	17.	DDC/CEC 接地
2.	TMDS 資料 2 屏蔽	10.	TMDS 時鐘 +	18.	+5V 電源
3.	TMDS 資料 2 -	11.	TMDS 時鐘屏蔽	19.	熱插拔偵測
4.	TMDS 數據 1+	12.	TMDS 時鐘 -		
5.	TMDS Data 1Shield	13.	CEC		
6.	TMDS 數據 1-	14.	保留（裝置上 N.C.）		
7.	TMDS 數據 0+	15.	SCL		
8.	TMDS 數據 0 屏蔽	16.	SDA		



20 針彩色顯示訊號線

接腳編號	訊號名稱	接腳編號	訊號名稱
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	熱插拔偵測
9	ML_Lane 1 (p)	19	返回 DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

即插即用

即插即用 DDC2B 功能

本顯示器配備符合 VESA DDC 標準的 VESA DDC2B 功能，能向主機系統通報其識別資訊，並依據所使用的 DDC 等級，傳達更多關於顯示能力的資訊。

DDC2B 是基於 I2C 協定之雙向資料通道。主機可透過 DDC2B 通道請求 EDID 資訊。

