

AOC

GAMING



РЪКОВОДСТВО ЗА УПОТРЕБА

CU34G4ZCA

AOC GAMING MONITOR

Безопасност.....	1
Национални конвенции.....	1
Захранване.....	2
Инсталиране.....	3
Почистване.....	4
Други.....	5
Настройка.....	6
Съдържание на кутията.....	6
Монтаж на стойка и основа.....	7
Настройка на ъгъла на гледане.....	8
Свързване на монитора.....	9
Монтиране на стена.....	10
Функция Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Функция KVM.....	13
Настройване.....	14
Бързи клавиши.....	14
Настройка на OSD.....	15
Игрови настройки.....	16
Картина.....	18
PIP/PBP.....	21
Настройки.....	23
Аудио.....	24
Настройка на OSD.....	25
Information (Информация).....	26
LED индикатор.....	27
Отстраняване на неизправности.....	28
Спецификация.....	29
Обща спецификация.....	29
Политика на АОС относно дефектите в пикселите на панела на мониторите.....	31
Предварително зададени режими на дисплея.....	33
Назначения на пиновете.....	34
Plug and Play.....	35

Безопасност

Национални конвенции

Следващите подраздели описват националните конвенции, използвани в този документ.

Бележки, предпазни мерки и предупреждения

В целия този наръчник блокове от текст могат да бъдат придружени от икона и отпечатани с удебелен или курсивен шрифт. Тези блокове са бележки, предпазни мерки и предупреждения и се използват както следва:



БЕЛЕЖКА: Бележката указва важна информация, която ви помага да използвате по-ефективно вашата компютърна система.



ПРЕДПАЗНА МЕРА: Предпазната мярка указва потенциална повреда на хардуера или загуба на данни и ви информира как да избегнете проблема.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Предупреждението указва потенциална опасност за телесна повреда и ви информира как да избегнете проблема.

Някои предупреждения могат да се появяват в алтернативни формати и да не са придружени от икона. В такива случаи специфичното представяне на предупреждението е предписано от регулаторния орган.

Захранване



Мониторът трябва да се използва само с вида захранване, посочен на етикета. Ако не сте сигурни в типа захранване във вашия дом, консултирайте се с вашия дилър или местната електроразпределителна компания.



Мониторът е оборудван с трижилен заземен щепсел, щепсел с трети (заземен) щифт. Този щепсел се поставя само в заземен електрически контакт като мярка за безопасност. Ако вашият контакт не поддържа трижилен щепсел, нека електротехник инсталира подходящ контакт или използвайте адаптер за безопасно заземяване на уреда. Не обезвреждайте защитната функция на заземенния щепсел.



Изключвайте устройството по време на гръмотевични бури или когато няма да се използва продължително време. Това ще предпази монитора от повреди, причинени от електрически пренапрежения.



Не претоварвайте разклонителни кутии и удължители. Претоварването може да доведе до пожар или електрически удар.



За да се осигури задоволителна работа, използвайте монитора само с компютри, сертифицирани от UL, които имат подходящо конфигурирани контакти, маркирани за 100-240V AC, минимум 5A.



Електрическият контакт трябва да бъде инсталиран близо до оборудването и да бъде лесно достъпен.

Инсталиране



Не поставяйте монитора върху нестабилна количка, стойка, триножник, скоба или маса. Ако мониторът падне, той може да нарани човек и да причини сериозни повреди на устройството. Използвайте само количка, стойка, триножник, скоба или маса, препоръчани от производителя или включени в комплекта с продукта. При инсталиране на продукта спазвайте инструкциите на производителя и използвайте само монтажни аксесоари, препоръчани от него. Комбинацията от продукт и количка трябва да се премества с повишено внимание.



Никога не вкарвайте предмети в процепите на корпуса на монитора. Това може да повреди вътрешните електронни компоненти и да причини пожар или токов удар. Никога не разливайте течности върху монитора.



Не поставяйте предната част на продукта директно върху пода.



Ако монтирате монитора на стена или рафт, използвайте монтажен комплект, одобрен от производителя, и стриктно спазвайте инструкциите към комплекта.



Оставете достатъчно свободно пространство около монитора, както е показано по-долу. В противен случай въздушната циркулация може да бъде недостатъчна, което да доведе до прегряване, пожар или повреда на монитора.



За да избегнете потенциални повреди, например отлепване на панела от рамката, уверете се, че мониторът не се накланя надолу повече от -5 градуса. Ако се превиши максималният ъгъл на наклон надолу от -5 градуса, повредата на монитора няма да бъде покрита от гаранцията.

Вижте по-долу препоръчаните вентилационни зони около монитора при монтаж на стена или на стойка:

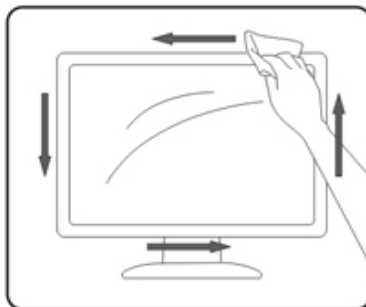
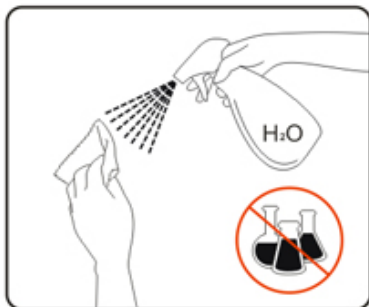
Монтиран със стойка



Почистване

 Почиствайте корпуса редовно с мека кърпа, навлажнена с вода.

 При почистване използвайте мека памучна или микрофибърна кърпа. Кърпата трябва да е влажна и почти суха; не допускате проникване на течност в корпуса.



 Моля, изключете захранващия кабел преди почистване на продукта.

Други



Ако продуктът излъчва странна миризма, звук или дим, незабавно изключете захранващия щепсел и се свържете със сервизен център.



Уверете се, че вентилационните отвори не са блокирани от маса или завеса.



Не подлагайте LCD монитора на силни вибрации или удари по време на работа.



Не удряйте и не изпускайте монитора по време на работа или транспортиране.



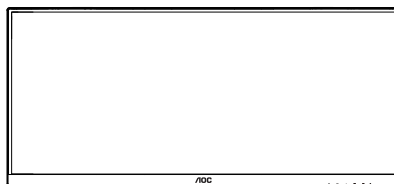
Захранващите кабели трябва да имат сертификат за безопасност. За Германия те трябва да са тип H03VV-F, 3G, 0,75 mm² или по-висок клас. За другите държави трябва да се използват съответните подходящи типове.



Прекомерното звуково налягане от слушалки и слушалки може да причини увреждане на слуха. Настройването на еквалайзера на максимум повишава изходното напрежение на слушалките и слушалките, а оттам и нивото на звуковото налягане.

Настройка

Съдържание на кутията



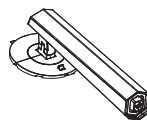
Monitor



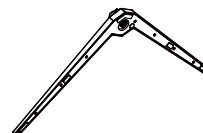
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

*



HDMI Cable

*



DisplayPort Cable

*



USB C-C Cable

*



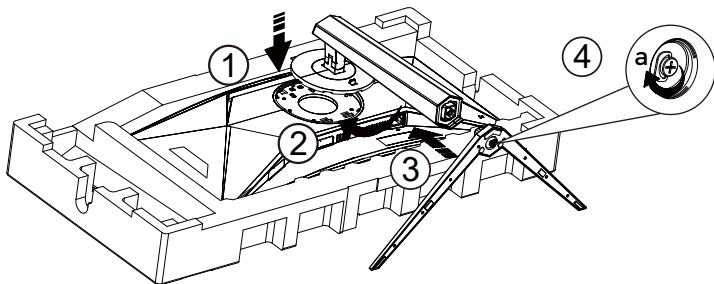
USB Cable

* Не всички сигнални кабели се предоставят за всички държави и региони. Моля, консултирайте се с местния дилър или клон на АОС за потвърждение.

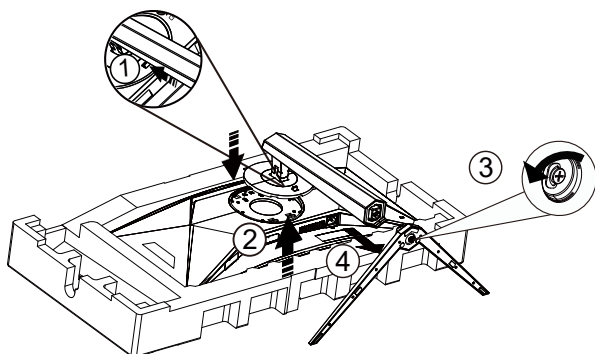
Монтаж на стойка и основа

Моля, монтирайте или демонтирайте основата, следвайки стъпките по-долу.

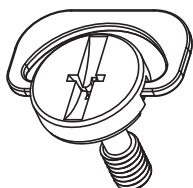
Монтаж:



Демонтаж:



Спецификация за винта на основата: M6×23 мм (ефективна дължина на резбата 5,5 мм)

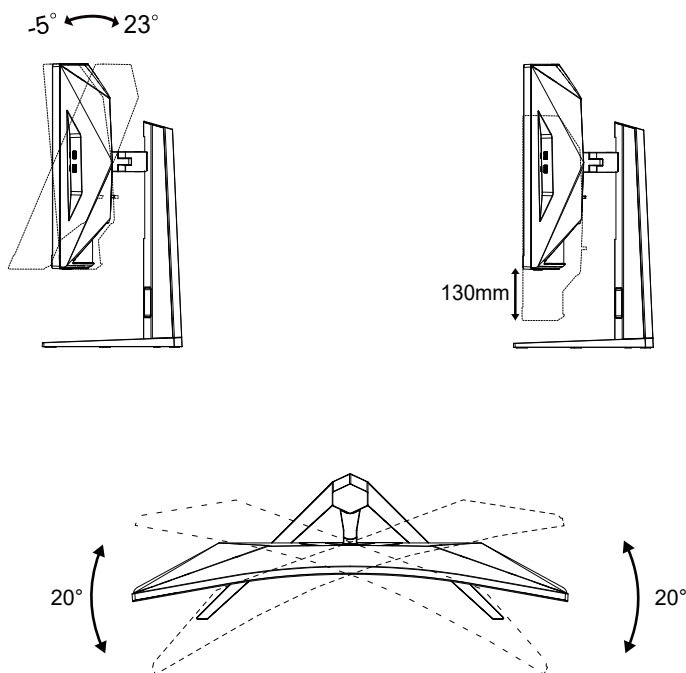


Настройка на ъгъла на гледане

За оптимално гледане се препоръчва да гледате монитора фронтално, след което да регулирате ъгъла според личните си предпочитания.

Дръжте стойката, за да предотвратите падане на монитора при промяна на ъгъла.

Можете да регулирате монитора по следния начин:



ЗАБЕЛЕЖКА:

Не докосвайте LCD екрана при промяна на ъгъла. Докосването на LCD екрана може да причини повреда.

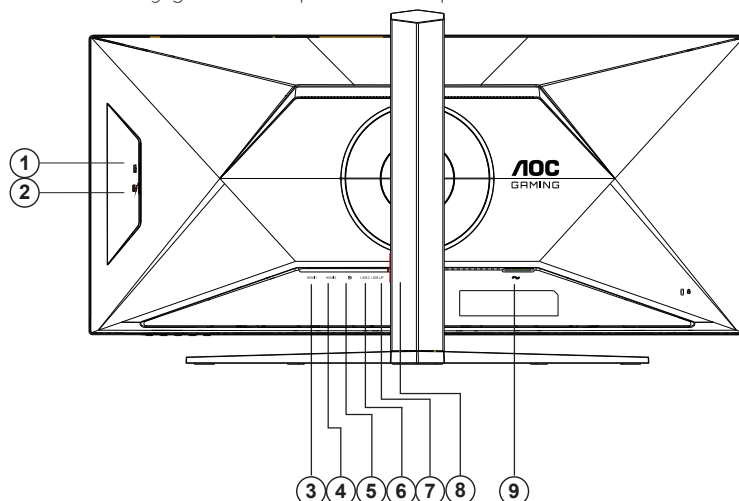


Предупреждение

- За да избегнете потенциални повреди на екрана, като отлепване на панела, уверете се, че мониторът не се накланя надолу повече от -5 градуса.
- Не натискайте екрана при регулиране на ъгъла на монитора. Хванете само рамката.

Свързване на монитора

Свързване на кабели отзад на монитора и компютъра:



1. USB3.2 Gen1 downstreamx1
2. USB3.2 Gen1 downstream + бързо зареждане x 1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB HAГOPE
8. Слушалки
9. Захранване

Свържете с компютър

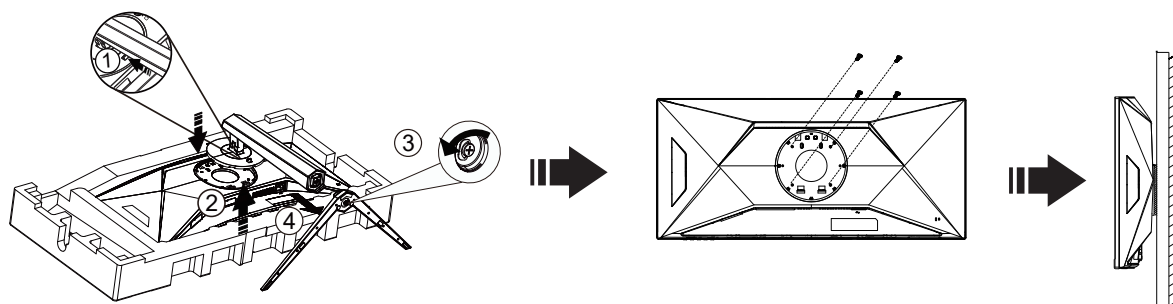
1. Свържете захранващия кабел здраво към задната част на дисплея.
2. Изключете компютъра и извадете захранващия му кабел.
3. Свържете кабела за видео сигнал към видео конектора на задната част на компютъра.
4. Включете захранващите кабели на компютъра и дисплея в близък електрически контакт.
5. Включете компютъра и дисплея.

Ако мониторът показва изображение, инсталацията е завършена. Ако не показва изображение, моля, вижте раздел „Отстраняване на неизправности“.

За защита на оборудването винаги изключвайте компютъра и LCD монитора преди свързване.

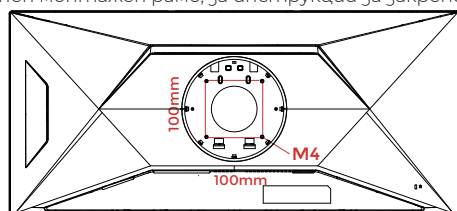
Монтиране на стена

Подготовка за монтаж на допълнителен стенен монтажен рамо.

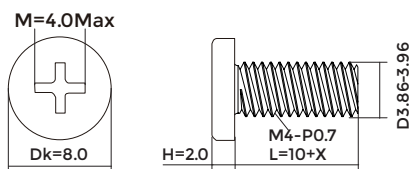


Този монитор може да бъде прикрепен към стенен монтажен рамо, закупено отделно. Изключете захранването преди тази процедура. Следвайте следните стъпки:

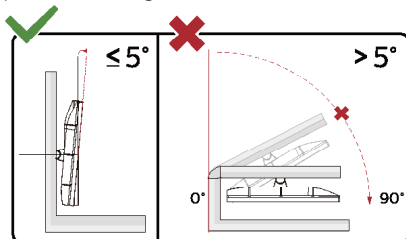
1. Демонтирайте стойката.
2. Следвайте инструкциите на производителя за съглобяване на стенния монтажен рамо.
3. Поставете стенния монтажен рамо на гърба на монитора. Подравнете отворите на рамото с отворите на гърба на монитора.
4. Вкарайте четирите винта в отворите и ги затегнете.
5. Свържете отново кабелите. Консултирайте се с ръководството за потребителя, приложено към допълнителното стенен монтажен рамо, за инструкции за закрепване към стената.



Технически характеристики на винтове за окачване на стена:
M4*(10+X) mm (X = дебелина на стойката за стенен монтаж)



Забележка: Отворите за винтове за VESA монтаж не са налични за всички модели. Моля, проверете с търговеца или официалния отдел на АОС. Винаги се консултирайте с производителя за инсталация на стенен монтаж.



* Дизайнът на дисплея може да се различава от показания на илюстрациите.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

1. За да избегнете потенциални повреди на екрана, като отлепване на панела, уверете се, че мониторът не се накланя надолу повече от -5 градуса.
2. Не натискайте екрана при регулиране на ъгъла на монитора. Хванете само рамката.

Функция Adaptive-Sync

1. Функцията Adaptive-Sync работи с DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Съвместима графична карта: Препоръчителният списък е както следва, също може да бъде проверен на www.AMD.com

Графична карта

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

Процесори

- 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

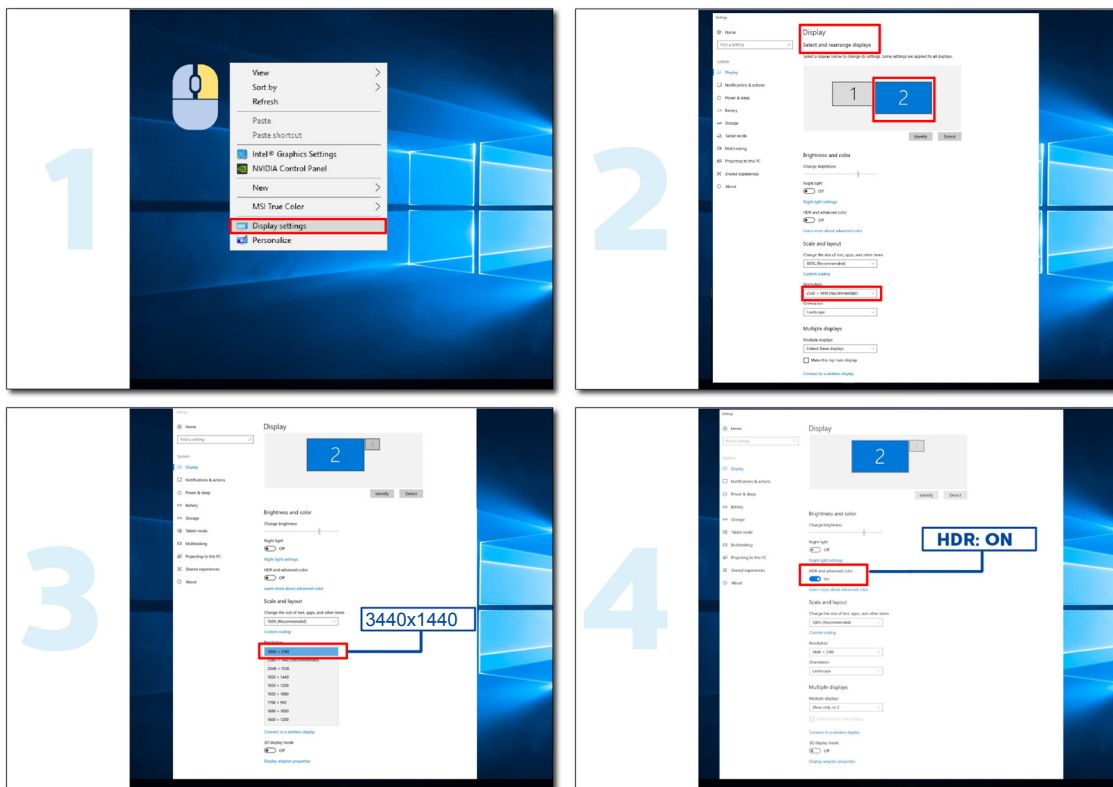
HDR

Съвместим е с входни сигнали във формат HDR10.

Дисплеят може автоматично да активира функцията HDR, ако плейърът и съдържанието са съвместими. Моля, свържете се с производителя на устройството и доставчика на съдържанието за информация относно съвместимостта на вашето устройство и съдържание. Моля, изберете „OFF“ за функцията HDR, когато не се нуждаете от автоматична активация.

Забележка:

1. Не е необходимо специално настройване на интерфейса DisplayPort/HDMI във версии на WIN10 по-ниски (по-стари) от V1703.
2. Само HDMI интерфейсът е наличен, а DisplayPort интерфейсът не функционира във версия WIN10 V1703.
3. Резолюция 3840x2160 се препоръчва само за Blu-ray плейър, Xbox и PlayStation.
 - a. Резолюцията на дисплея е зададена на 3440*1440, а HDR е предварително настроен на ВКЛЮЧЕН.
 - b. След стартиране на приложение, оптималният HDR ефект се постига при резолюция 3440*1440 (ако е налична).



Функция KVM

Какво представлява KVM?

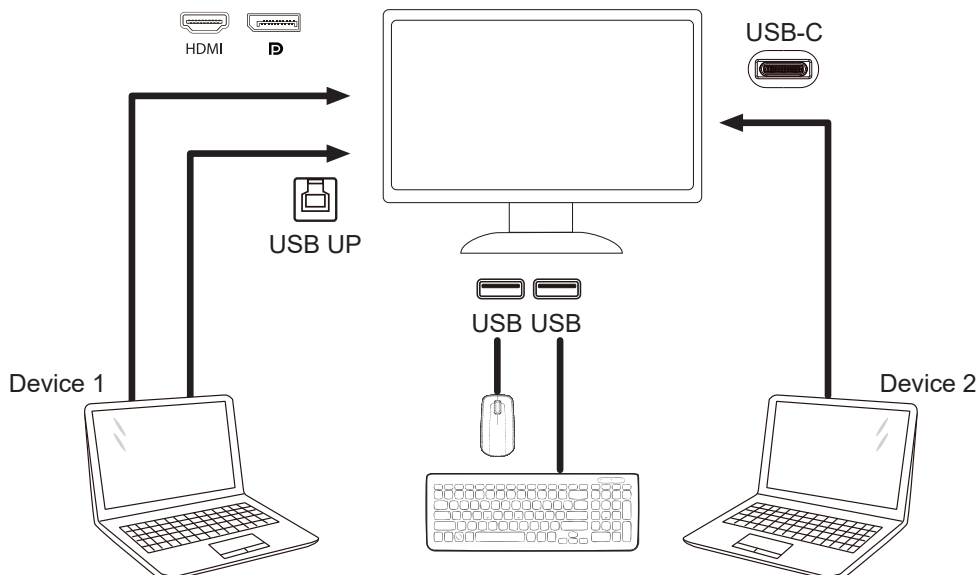
Чрез функцията KVM можете да извеждате изображение от два настолни компютъра, два лаптопа или един настолен компютър и един лаптоп на един монитор AOC и да управлявате двете устройства с един комплект клавиатура и мишка. Превключвайте управлението между устройствата си, като изберете източник на входния сигнал от опцията „Избор на вход“ в OSD менюто.

Как се използва KVM?

Стъпка 1: Свържете едно устройство (настолен компютър или лаптоп) към монитора чрез USB-C кабел.

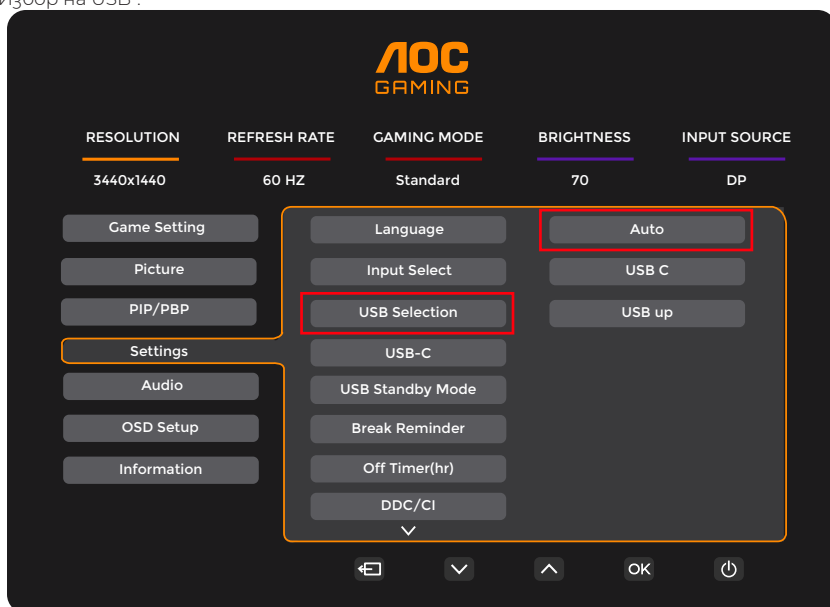
Стъпка 2: Свържете другото устройство към монитора чрез HDMI или DisplayPort. След това свържете и това устройство към монитора чрез USB upstream кабел.

Стъпка 3: Свържете периферните си устройства (клавиатура и мишка) към монитора чрез USB порт.



Note: Display design may differ from that illustrated

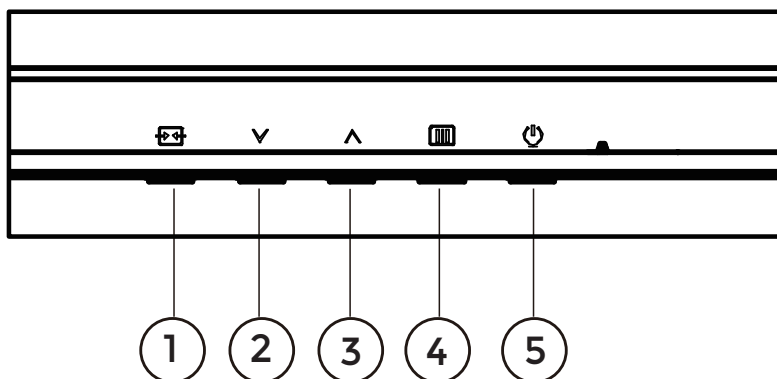
Стъпка 4: Влезте в настройките. Отворете страницата с настройки и изберете „Auto“, „USB C“ или „USB UP“ от раздела „Избор на USB“.



Избор на USB	Описание на функцията
Авто	Автоматично избира USB C или USB Up в зависимост от входния източник.
USB C	Осигурява функция на USB хъб чрез USB C кабел.
USB up	Осигурява функция на USB хъб чрез USB up кабел.

Настройване

Бързи клавиши



1	Източник/Изход
2	Потребителски клавиш (Режим за игри)/ Намаляване
3	Точка на гиска/Увеличаване
4	Меню/Въвеждане
5	Захранване

Меню/Въвеждане

Натиснете, за да се покаже OSD или да потвърдите избора.

Захранване

Натиснете бутона за включване, за да включите монитора.

Точка на гиска/Увеличаване

Когато няма OSD, натиснете бутона Точка на набелязване, за да покажете или скриете Точка на набелязване.

Потребителски клавиш (Игров режим)/Намаляване

Персонализирайте функцията на този бърз клавиш в менюто на OSD: Игров режим, „Прицел на снайперист“.

Брояч на кадриЗаводската настройка по подразбиране е .

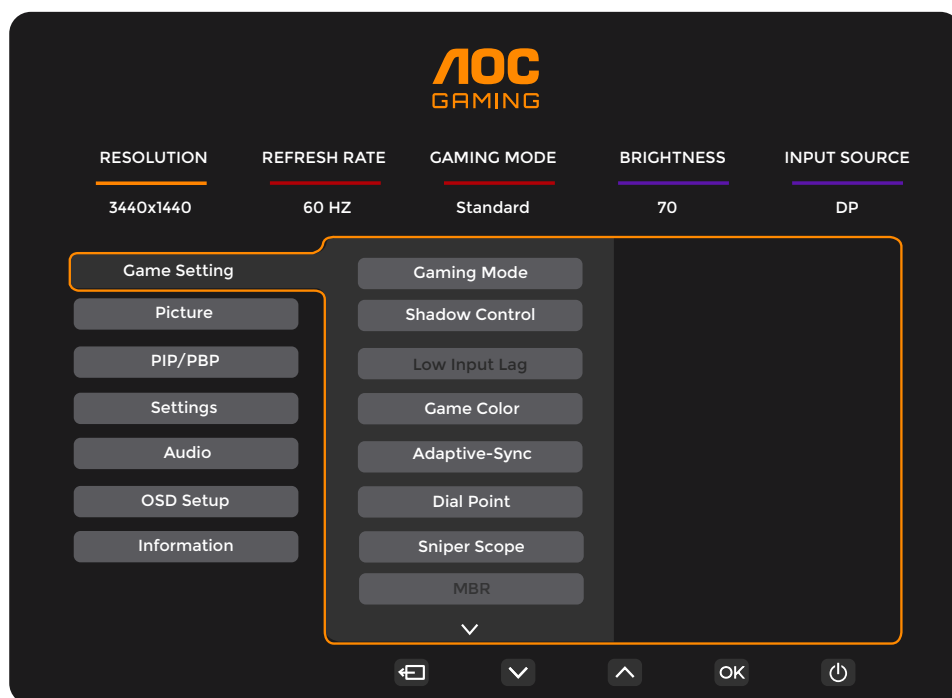
Когато OSD не е активен, натиснете бутона „V“, за да отворите функцията Игров режим, след което натиснете бутона „V“ или „^“, за да изберете игров режим (Standard, FPS, RTS, Racing, Gamer 1, Gamer 2 или Gamer 3) според различните типове игри.

Източник/Изход

Когато OSD е затворен, натискането на бутона Източник/Изход активира функцията на бърз клавиш за източник. Когато менюто на OSD е активно, този бутон действа като клавиш за изход (за излизане от менюто на OSD).

Настройка на OSD

Основни и прости инструкции относно контролните клавиши.

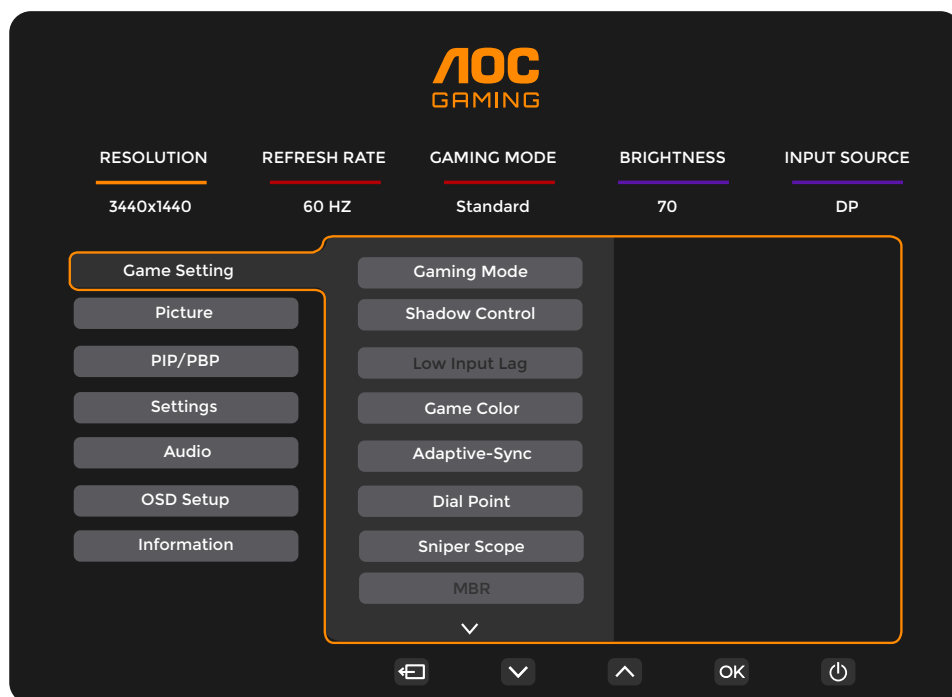


- 1). Натиснете  бутона **MENU**, за да активирате прозореца на OSD.
- 2). Натиснете  или , за да преминавате между функциите. Когато желаната функция е избрана, натиснете бутона  **MENU / OK**, за да я активирате; натиснете  или , за да преминавате между функциите в подменюто. Когато желаната функция в подменюто е избрана, натиснете бутона  **MENU / OK**, за да я активирате.
- 3). Натиснете  или , за да промените настройките на избраната функция. Натиснете , за да излезете. Ако желаете да коригирате друга функция, повторете стъпки 2–3.
- 4). Функция за заключване на екранното меню (OSD): За да заключите OSD, натиснете и задръжте бутона  **MENU**, докато мониторът е изключен, след което натиснете бутона за захранване , за да включите монитора. За да отключите OSD, натиснете и задръжте бутона  **MENU**, докато мониторът е изключен, след което натиснете бутона за захранване , за да включите монитора.

Забележки:

- 1). Ако продуктът има само един вход за сигнал, опцията „Избор на вход“ е деактивирана за настройка.
- 2). Ако разделителната способност на входния сигнал е нативната разделителна способност или се използва Adaptive-Sync, опцията „Съотношение на изображението“ е неактивна.

Игрови настройки



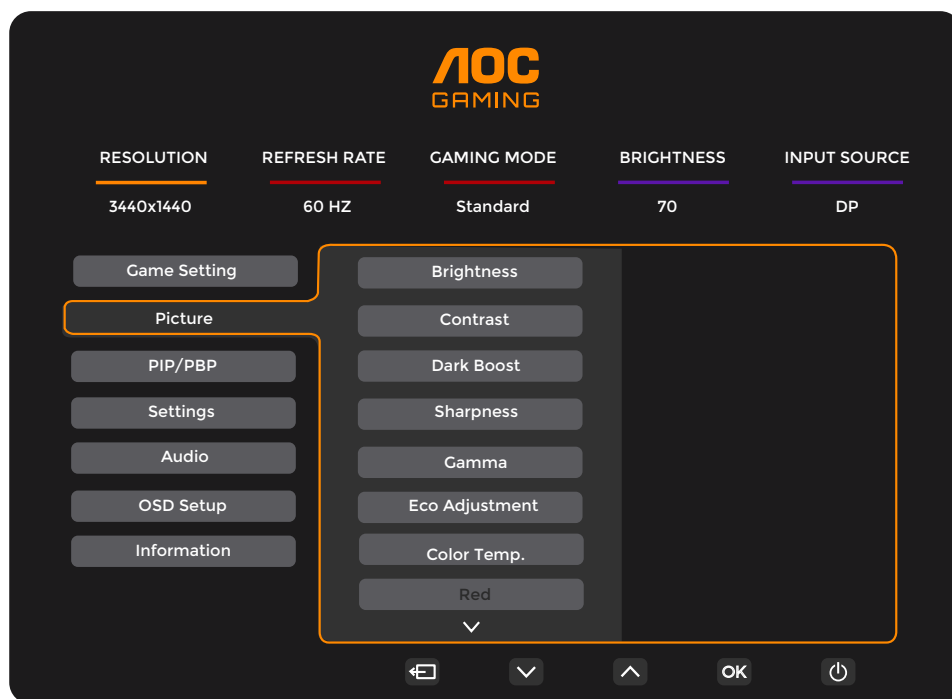
Игрови режим	СТАНДАРТ	Подобрява четимостта при подходящи уеб и мобилни игри.
	FPS	За игра на FPS (First Person Shooters) игри. Подобрява детайлите на черното в тъмни сцени.
	RTS	За игра на RTS (Real Time Strategy) игри. Подобрява качеството на изображението.
	Състезателни	За игра на състезателни игри. Осигурява най-кратко време за реакция и висока цвятова наситеност.
	Играч 1	Предпочитаните потребителски настройки са запазени като Играч 1.
	Играч 2	Предпочитаните потребителски настройки са запазени като Играч 2.
	Играч 3	Настройките за предпочитания на потребителя са запазени като Геймър 3.
Контрол на сенките	0 ~ 20	Стандартната стойност за Контрол на сенките е 0, след което крайният потребител може да регулира стойността от 0 до 20 за увеличаване с цел по-ясна картина. Ако изображението е твърде тъмно и детайлите не се виждат ясно, регулирайте стойността от 0 до 20 за по-ясна картина.
Ниско забавяне при вход	Изключено / Включено	Изключете буфера на кадрите, за да намалите забавянето при вход.
Игрален цвят	0 ~ 20	Игрален цвят предоставя 0-20 нива за регулиране на наситеността с цел постигане на по-добро изображение.
Adaptive-Sync	Изключено / Включено	Деактивирайте или активирайте Adaptive-Sync. Напомняне за работа на Adaptive-Sync: Когато функцията Adaptive-Sync е активирана, може да възникне премигване в някои игрални среди.
Точка на набелязване	Изключено / Включено / Динамично	Функцията „Точка на набелязване“ поставя индикатор за прицел в центъра на екрана, който подпомага геймърите при игра на игри от типа First Person Shooter (FPS) с точен и прецизен прицел.
Прицел на снайперист	Изключено / 2X / 3X / 4X	Локално увеличение за улесняване на прицелването при стрелба.
MBR	0 ~ 20	MBR (Намаляване на размазването при движение) Осигурява 0-20 нива на регулиране за намаляване на размазването при движение. Забележка: 1. Функцията MBR може да се регулира, когато Adaptive-Sync/m е изключен и честотата на опресняване е ≥ 75 Hz. 2. Яркостта на екрана ще намалее с увеличаване на стойността на регулиране.
М В R синхронизация	Изключено / Включено	Деактивиране или активиране на MBR синхронизация (Премахване на размазване при движение).

Overdrive	Нормално	Регулирайте времето за реакция.
	Бързо	Забележка: 1. Ако потребителят настрои OverDrive на „Най-бързо“, показваното изображение може да бъде размазано. Потребителите могат да регулират нивото на OverDrive или да го изключат според предпочитанията си. 2. Функцията „Екстремно“ е опционална, когато Adaptive-Sync е изключен и честотата на опресняване е ≥ 75 Hz. 3. Яркостта на екрана ще намалее, когато функцията „Екстремно“ е включена.
	По-бързо	
	Най-бързо	
	Екстремно	
Брояч на кадри	Изключено / Горен вдясно / Долу вдясно / Горен вляво / Долу вляво	Показване на вертикалната честота в избрания ъгъл.
HDMI1	Конзола/DVD/PC	Изберете типа на свързаното устройство. При използване на HDMI1 за свързване на игрова конзола или DVD плейър, задайте HDMI1 на PC.
HDMI2	Конзола/DVD/PC	Изберете типа на свързаното устройство. При използване на HDMI2 за свързване на игрова конзола или DVD плейър, задайте HDMI2 на PC.
OverClock	On (Вкл.) или Off (Изкл.)	Деактивирайте или активирайте Over Clock.

Забележка:

- 1). Когато „HDR режим“ под „Картина“ е активиран, елементите „Игров режим“, „Контрол на сенките“ и „Игрален цвят“ не могат да бъдат регулирани.
- 2). Когато „HDR“ под „Картина“ е активиран, елементите „Игров режим“, „Контрол на сенките“, „Игрален цвят“ и „MBR“ не могат да бъдат регулирани. „Extreme“ под „Overdrive“ не е налично.
- 3). Когато „Цветово пространство“ под „Картина“ е зададено на sRGB, елементите „Игров режим“, „Контрол на сенките“ и „Игрален цвят“ не могат да бъдат регулирани.

Картина



Brightness (Яркост)	0-100	Регулиране на подсветката.
Контраст	0-100	Контраст от цифровия регистър.
Тъмно усилване	Изкл. / Ниво 1 / Ниво 2 / Ниво 3	Подобри детайлите на екрана в тъмните или светлите зони, за да регулирате яркостта в светлата зона и да предотвратите пренасищане.
Sharpness (Острота)	0-100	Настройка на остротата.
Гама	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Настройка на гама-корекцията.
Еко настройка	СТАНДАРТ	Стандартен режим.
	Текст	Текстов режим.
	Интернет	Интернет режим.
	Игра	Игров режим.
	Филм	Филмов режим.
	Спорт	Спортен режим.
	Четене	Режим за четене.
	Равномерност	Режим на равномерност
Цветна температура	Топло	Възстановяване на топла цветна температура от EEPROM.
	Нормално	Възстановяване на нормална цветна температура от EEPROM.
	Студено	Възстановяване на студена цветна температура от EEPROM.
	Потребител	Възстановяване на цветна температура от EEPROM.
Червено	0-100	Усилване на червения от цифров регистър.
Зелен	0-100	Усилване на зеления от цифров регистър.

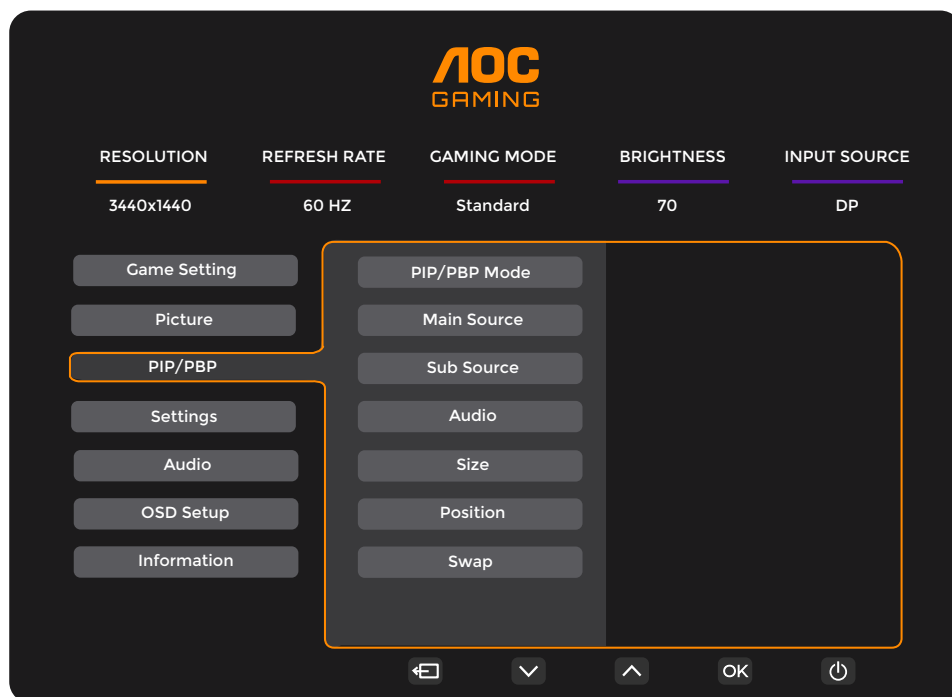
Син	0-100	Усилване на синия от цифров регистър.
R.Saturation	0-100	Регулиране на наситеността
G.Saturation	0-100	
B.Saturation	0-100	
C.Saturation	0-100	
M.Saturation	0-100	
Y.Saturation	0-100	
R.Hue	0-100	Регулиране на оттенъка
G.Hue	0-100	
B.Hue	0-100	
C.Hue	0-100	
M.Hue	0-100	
Y.Hue	0-100	
HDR	Off (Изкл.)	Настройте HDR профила според вашите изисквания за употреба. Забележка: При откриване на HDR съдържание опцията HDR ще бъде показана за настройка.
	DisplayHDR	
	HDR изображение	
	HDR филм	
	HDR игра	
HDR режим	Off (Изкл.)	Оптимизирано за цвета и контраста на изображението, симулиращо HDR ефект. Забележка: Когато HDR съдържание не е открито, опцията HDR режим ще бъде показана за настройка.
	HDR изображение	
	HDR филм	
	HDR игра	
DCR	Off (Изкл.)	Изключване на DCR.
	Вкл.	Включване на DCR.
Цвѐтово пространство	Родна гама на панела	Предоставя родната цвѐтова гама.
	sRGB	Цвѐтово пространство sRGB.
Режим LowBlue	Off (Изкл.)	Намаляване на синята светлина чрез контрол на цвѐтовата температура.
	Мултимедия	
	Интернет	
	Офис	
	Четене	

Съотношение на изображението	Пълно / Asnekm / 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)	Изберете съотношение на изображението за дисплея.
------------------------------	---	---

Забележка:

- 1) Когато „HDR режим“ е зададен на стойност, различна от Off (Изкл.), настройките „Контраст“, „Dark Boost“, „Гама“, „Яркост“, „Цветова температура“, „6-осово насищане/оттенък“, „Цветово пространство“ и „Режим LowBlue“ не могат да бъдат регулирани.
- 2) Когато „HDR“ е зададено на „DisplayHDR“, всички настройки в менюто „Съотношение на изображението“, с изключение на „HDR“ и „Яркост“, не могат да бъдат регулирани;
Когато „HDR“ е зададено на „HDR фото“, „HDR филм“ или „HDR игра“, настройките „Гама“, „Яркост“, „Цветова температура“, „6-осово насищане/оттенък“, „Цветово пространство“ и „Режим LowBlue“ не могат да бъдат регулирани.
- 3) Когато „Цветово пространство“ е зададено на „sRGB“, параметрите „Контраст“, „Тъмен буст“, „Гама“, „Яркост“, „Цветова температура“, „6-осово насищане/оттенък“, „HDR режим“ и „LowBlue режим“ не могат да бъдат регулирани.
- 4) Когато „Яркост“ е зададена на „Четене“, параметрите „Контраст“, „Тъмен буст“, „Цветова температура“, „6-осово насищане/оттенък“, „Цветово пространство“ и „LowBlue режим“ не могат да бъдат регулирани.
- 5) Когато „Игрален режим“ в менюто „Игрални настройки“ е зададен на режим, различен от „Стандартен“, параметрите „Яркост“, „6-осово насищане/оттенък“, „HDR режим“ и „Цветово пространство“ не могат да бъдат регулирани.

PIP/PBP



Режим PIP/PBP	Изключено / PIP / PBP	Деактивирайте или активирайте PIP или PBP.
Основен източник		Изберете основен източник на екрана.
Допълнителен източник		Изберете източник за допълнителния екран.
Аудио	Основен източник	Деактивирайте или активирайте настройката на аудио.
	Допълнителен източник	
Размер	Малък / Среден / Голям	Изберете размер на екрана.
Позиция	Горе вдясно	Настройте местоположението на екрана.
	Долу вдясно	
	Горе вляво	
	Долу вляво	
Размяна	Вкл.: Размяна	Разменете източника на екрана.
	Изкл.: без действие	

Бележка:

1) Когато „HDR“ под „Яркост“ е зададено в активно състояние, всички елементи под „PIP/PBP“ не могат да се регулират.

2) Когато PBP/PIP е активиран, съвместимостта на входните източници за основния и допълнителния екран е следната:

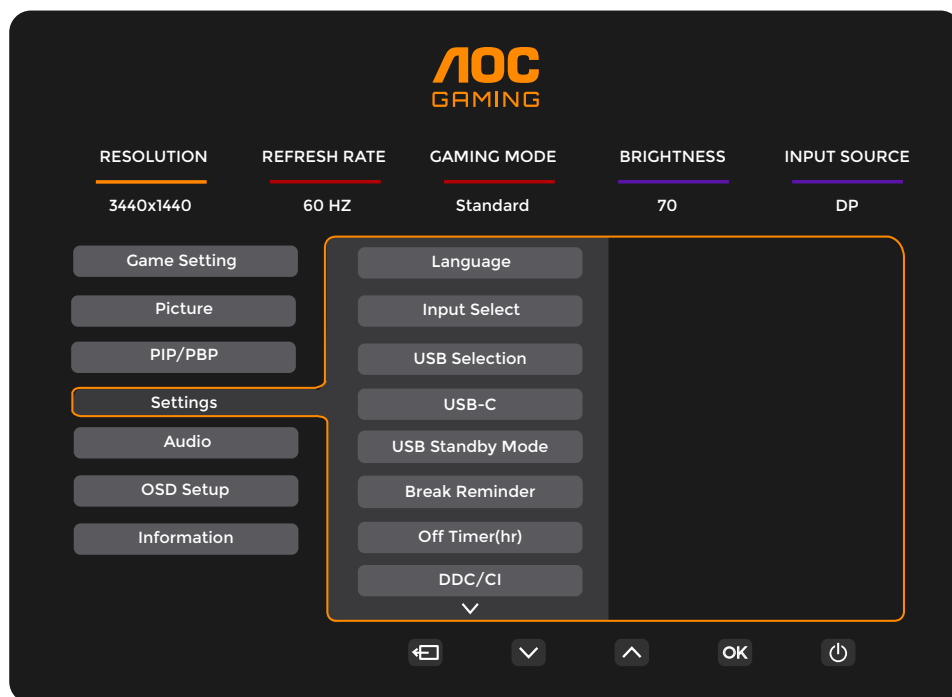
PBP		Основен източник			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Допълнителен източник	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

PIP		Основен източник			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C

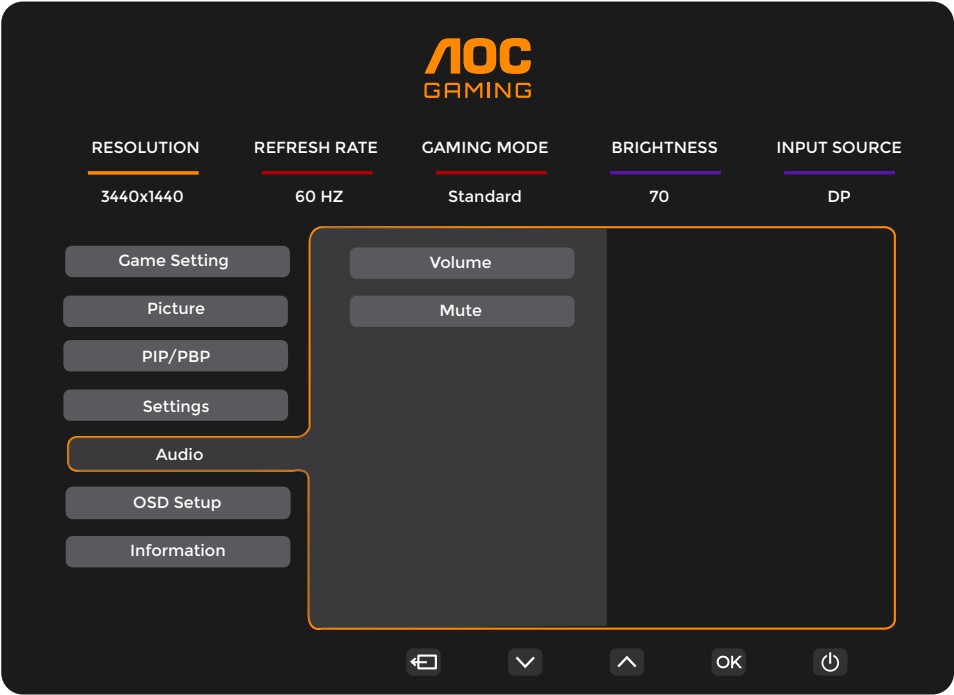
Допълнителен източник	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

* : Когато PIP е активиран, ако HDMI и DisplayPort са избрани едновременно съответно като източник за основния и за допълнителния екран, другият порт DisplayPort поддържа максимална разделителна способност WQHD при 60 Hz и 8 бита (формат RGB или YCbCr 4:4:4, или 4:2:0).

Настройки

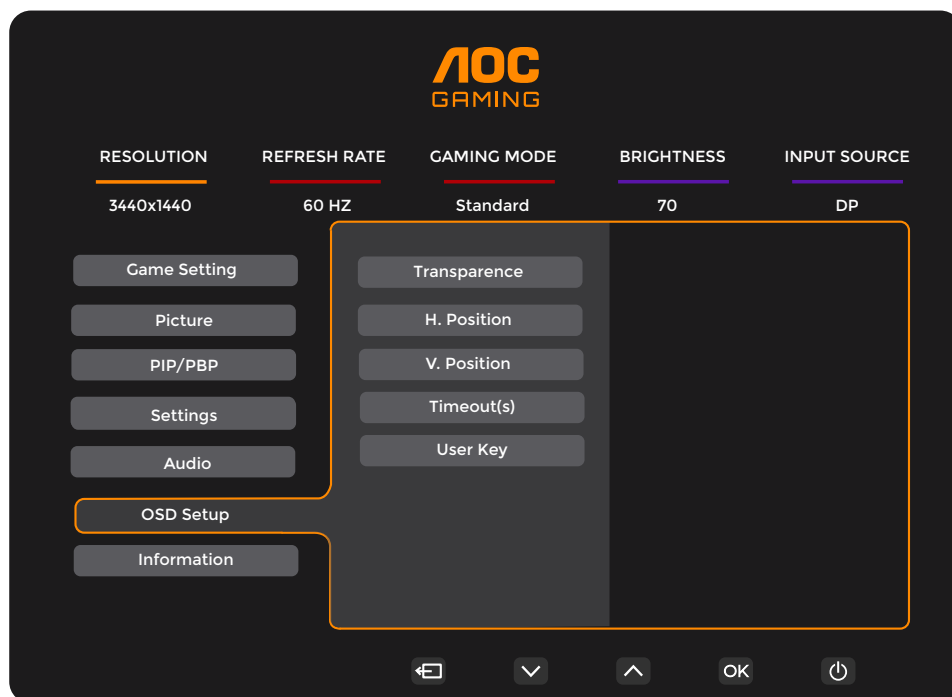


Език		Изберете език на OSD.
Избор на вход	Автом / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Изберете източник на входен сигнал.
Избор на USB	Автом / USB C / USB up	Изберете път за предаване на данни чрез USB Uplink
USB-C	Висока скорост на трансфер на данни / Висока разделителна способност	Ако желаете да свържете USB-C устройство, моля, променете настройката на USB на „Висока разделителна способност“ или „Висока скорост на пренос на данни“. Бележка: Когато настройката по подразбиране е „Висока скорост на пренос на данни“, приоритет се дава на скоростта на предаване на данни и портът USB A работи със скоростите на USB 3.2 Gen1. Когато е зададена опцията „Висока разделителна способност“, портът USB A работи със скоростите на USB 2.0.
Режим на готовност на USB	Изключено / Включено	Включване/Изключване на режима на готовност на USB.
Напомняне за почивка	Изключено / Включено	Напомняне за почивка, ако потребителят работи непрекъснато повече от 1 час.
Таймер за изключване (ч)	0-24	Изберете време за изключване на DC.
DDC/CI	Не / Да	Включване/Изключване на поддръжката на DDC/CI.
Reset (Нулиране)	Не / Да	Възстановяване на менюто до фабричните настройки.



Сила на звука	0-100	Регулиране на силата на звука.
Заглушаване	Изключено / Включено	Заглушете звука.

Настройка на OSD



Прозрачност	0-100	Настройка на прозрачността на OSD.
Позиция	0-100	Настройка на хоризонталната позиция на OSD.
Позиция	0-100	Настройка на вертикалната позиция на OSD.
Време за изчакване (сек)	5-120	Настройка на времето за изчакване на OSD.
Потребителски бутон	Режим на игра / Снайперски прицел / Брояч на кадри	Меню за бърз достъп, зададено от потребителя чрез бутона „V“.

Information (Информация)

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 индикатор

Статус	Цвят на LED
Режим на пълна мощност	Бяло
Режим на активно изключване	Оранжев

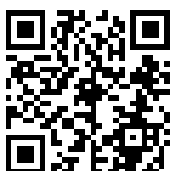
Отстраняване на неизправности

Проблем и въпрос	Възможни решения
LED индикаторът за захранване не свети	Уверете се, че бутонът за включване е включен и че захранващият кабел е правилно свързан към заземен контакт и към монитора.
Няма изображение на екрана	● Свързан ли е захранващият кабел правилно? Проверете връзката на захранващия кабел и захранването. ● Свързан ли е видео кабелът правилно? (Свързан чрез HDMI кабел) Проверете връзката на HDMI кабела. (Свързан чрез DP кабел) Проверете връзката на DP кабела. * Входът HDMI/DP не е наличен за всеки модел. ● Ако захранването е включено, рестартирайте компютъра, за да видите началния екран (екрана за вход). Ако се появи началният екран (екранът за вход), стартирайте компютъра в съответния режим (безопасен режим за Windows 7/8/10) и след това променете честотата на видеокартата. (Вижте Настройка на оптималната резолюция) Ако началният екран (екранът за вход) не се появи, свържете се със сервизния център или вашия дилър. ● Виждате ли „Входът не се поддържа“ на екрана? Това съобщение се появява, когато сигналът от видеокартата надвишава максималната резолюция и честота, които мониторът може да обработи правилно. Настройте максималната резолюция и честота, които мониторът може да обработи правилно. ● Уверете се, че драйверите за монитор AOC са инсталирани.
Изображението е размазано и има проблем с призрочни сенки.	Настройте контролите за Контраст и Яркост. Натиснете бърз клавиш (AUTO) за автоматична настройка. Уверете се, че не използвате удължителен кабел или превключвател. Препоръчваме да свържете монитора директно към изходния конектор на видеокартата отзад.
Изображението подскача, трепти или в него се появява вълновиден модел	Преместете електрическите устройства, които могат да причинят електрически смущения, възможно най-далеч от монитора. Използвайте максималната честота на опресняване, която мониторът поддържа при използваната резолюция.
Мониторът е блокиран в активен режим на изключване.	Ключът за захранване на компютъра трябва да е в позиция ВКЛЮЧЕНО. Видеокартата на компютъра трябва да е здраво поставена в слота си. Уверете се, че видео кабелът на монитора е правилно свързан към компютъра. Проверете видео кабела на монитора и се уверете, че няма огънати щифтове. Уверете се, че компютърът ви е в работно състояние, като натиснете клавиша CAPS LOCK на клавиатурата и наблюдавате светлинния индикатор CAPS LOCK. Индикаторът трябва да се включи или изключи след натискане на клавиша.
Липсва един от основните цветове (ЧЕРВЕН, ЗЕЛЕН или СИН)	Проверете видео кабела на монитора и се уверете, че няма повредени щифтове. Уверете се, че видео кабелът на монитора е правилно свързан към компютъра.
Изображението на екрана не е центрирано или е с неправилен размер.	Регулирайте H-Position и V-Position или натиснете бърз клавиш (AUTO).
Изображението има цветови дефекти (бялото не изглежда бяло).	Регулирайте RGB цветовете или изберете желаната цвetoва температура.
Хоризонтални или вертикални смущения на екрана.	Използвайте режима за изключване на Windows 7/8/10/11, за да регулирате CLOCK и FOCUS. Натиснете бърз клавиш (AUTO) за автоматична настройка.
Регулации и обслужване	Моля, посетете страницата за Регулации и обслужване на www.aoc.com , за да намерите модела, който сте закупили във вашата страна, и да получите информация за Регулации и обслужване в секцията Поддръжка.

Спецификация

Обща спецификация

Панел	Име на модела	CU34G4ZCA	
	Система за задвижване	TFT цветен LCD	
	Видим размер на изображението	86,4 см диагонал	
	Пикселно разстояние	0,23175 мм (Ш) x 0,23175 мм (В)	
	Цвят на дисплея	1,07 млрд. ^[1]	
Други	Диапазон на хоризонтално сканиране	30 kHz ~ 380 kHz	
	Максимален размер на хоризонтално сканиране	797,22 мм	
	Вертикален обхват на сканиране	48~250Hz ^[1]	
	Вертикален размер на сканиране (максимален)	333,72 мм	
	Оптимална предварително зададена разделителна способност	3440x1440@60Hz	
	Максимална резолюция	3440x1440@250Hz ^[2]	
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI	
	Източник на захранване	100-240V~, 50/60Hz, 2A	
	Консумация на енергия	Типична (яркост и контраст по подразбиране)	31W
		Макс. (Яркост = 100, контраст = 100)	≤200W
		Режим на готовност	≤0,5W
	Разсейване на топлина	Нормална работа	150,80 BTU/hr (mun.)
		Сън (режим на готовност)	<1,71 BTU/hr
		Режим на изключване	<1,02 BTU/ч
		Режим на изключване (AC превключвател)	0 BTU/ч
Физически характеристики	Тип на конектора	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx2/USB UP/Изход за слушалки	
	Тип на сигналния кабел	Разглобяем	
Екологични условия	Температура	Работни условия	0°C~40°C
		Неработни условия	-25°C~55°C
	Влажност	Работни условия	10%~85% (без кондензация)
		Неработни условия	5%~93% (без кондензация)
	Височина над морското равнище	Работни условия	0 м ~ 5000 м (0 фт ~ 16404 фт)
		Неработни условия	0 м ~ 12192 м (0 фт ~ 40000 фт)



Забележка

[1]: Този продукт поддържа максимален брой цветове на дисплея от 1,07 милиарда, при условията на конфигурация, показани в таблицата по-долу (някои опции може да бъдат скрити поради различни политики на графичната карта, а действителната поддръжка зависи от графичната карта). Графичната карта трябва да притежава функционалност DSC:

Версия на сигнала Формат на цветовете Състояние Цветови бит	HDMI2.1		DisplayPort1.4		USB C@ USB Висока скорост на данните		USB C@ USB Висока разделителна способност	
	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
Ниска резолюция 10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Ниска резолюция 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

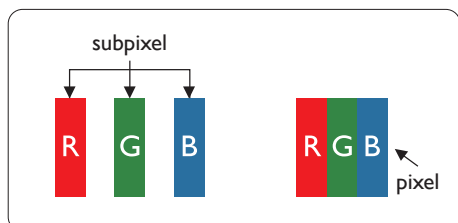
[2]: Овъркlockът се постига при резолюция 3440x1440@250Hz. Ако възникне грешка при изобразяването по време на овъркlock, моля, регулирайте честотата на опресняване на 240Hz.

Политика на АОС относно дефектите в пикселите на панела на мониторите

АОС се стреми да предлага продукти с най-високо качество. Използваме едни от най-съвременните производствени процеси в бранша и спазваме строги стандарти за контрол на качеството. Въпреки това, дефектите в пикселите или субпикселите на дисплейните панели, използвани в мониторите, понякога са неизбежни.

Никой производител не може да гарантира, че всички панели ще бъдат свободни от дефекти на пикселите, но АОС гарантира, че всеки монитор с неприемлив брой дефекти ще бъде поправен или заменен в рамките на гаранцията. Това известие обяснява различните видове дефекти на пикселите и определя приемливите нива на дефекти за всеки тип. За да се класират за ремонт или замяна под гаранция, броят на дефектите на пикселите на панела на монитора трябва да надвишава тези приемливи нива. Например, не повече от 0,0004% от субпикселите на монитора могат да бъдат дефектни.

Освен това, АОС прилага още по-строги стандарти за качество за определени видове или комбинации от дефекти на пикселите, които са по-забележими от други. Тази политика е валидна по целия свят.



Пиксели и субпиксели

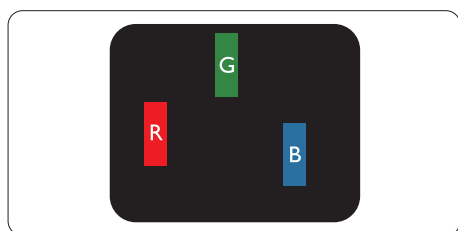
Пикселът, или елемент на изображението, се състои от три субпиксела в основните цветове: червено, зелено и синьо. Множество пиксели заедно образуват изображение. Когато всички субпиксели на един пиксел са активни, трите цветни субпиксела заедно се възприемат като един бял пиксел. Когато всички са неактивни, трите цветни субпиксела заедно се възприемат като един черен пиксел. Други комбинации от активни и неактивни субпиксели се възприемат като единични пиксели с различни цветове.

Видове дефекти на пикселите

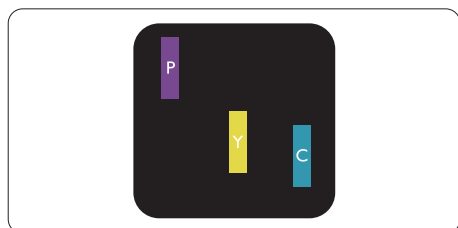
Дефектите на пикселите и субпикселите се проявяват на екрана по различни начини. Съществуват две категории дефекти на пикселите и няколко вида дефекти на субпикселите във всяка категория.

Дефекти тип светла точка

Дефектите тип светла точка се проявяват като пиксели или субпиксели, които винаги са осветени или „включени“. Светлата точка представлява субпиксел, който се откроява на екрана, когато мониторът изобразява тъмен фон. По-долу са описани видовете дефекти тип светла точка.

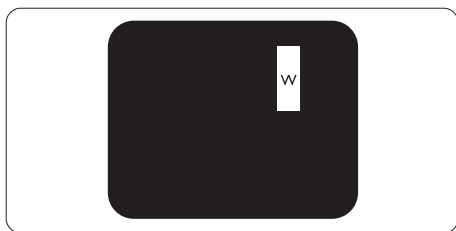


Един осветен червен, зелен или син субпиксел.



Два съседни осветени субпиксела:

- Червен + Син = Лилав
- Червен + Зелен = Жълт
- Зелен + Син = Циан (светлосин)



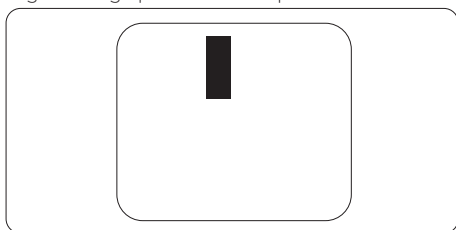
Три съседни осветени субпиксела (един бял пиксел).

Забележка:

Червената или синята светла точка трябва да бъде с над 50% по-ярка от съседните точки, докато зелената светла точка трябва да бъде с 30% по-ярка от съседните точки.

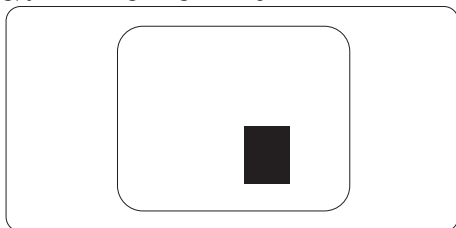
Дефекти тип черна точка

Дефектите тип черна точка се проявяват като пиксели или субпиксели, които винаги са тъмни или „изключени“. Тъмната точка представлява субпиксел, който се откроява на екрана, когато мониторът изобразява светъл фон. По-долу са описани видовете дефекти тип черна точка.



Близост на дефектите на пикселите

Тъй като дефектите на пикселите и субпикселите от един и същи тип, разположени в непосредствена близост един до друг, могат да бъдат по-забележими, АОС също така определя толеранси за близостта на дефектите на пикселите.



Толеранси за дефекти на пикселите

За да бъде признато правото на ремонт или замяна поради дефекти на пикселите през гаранционния период, панелът на монитора АОС трябва да има дефекти на пикселите или субпикселите, надхвърлящи толерансите, посочени в онлайн ръководството.

ДЕФЕКТИ НА СВЕТЛИТЕ ТОЧКИ	ПРИЕМЛИВО НИВО
1 светещ субпиксел	2
2 съседни светещи субпиксела	1
3 съседни светещи субпиксела (един бял пиксел)	0
Разстояние между два дефекта на светли точки*	$\geq 15\text{mm}$
Общ брой дефекти на светли точки от всички видове	2
ДЕФЕКТИ НА ЧЕРНИТЕ ТОЧКИ	ПРИЕМЛИВО НИВО
1 тъмен субпиксел	5 или по-малко
2 съседни тъмни субпиксела	2 или по-малко
3 съседни тъмни субпиксела	≤ 0
Разстояние между два дефекта от тип „черна точка“*	$\geq 15\text{mm}$
Общ брой дефекти от тип „черна точка“ от всички видове	5 или по-малко
ОБЩ БРОЙ ДЕФЕКТИ НА ТОЧКИТЕ	ДОПУСТИМО НИВО
Общ брой дефекти от тип „светла точка“ или „черна точка“ от всички видове	5 или по-малко

Забележка:

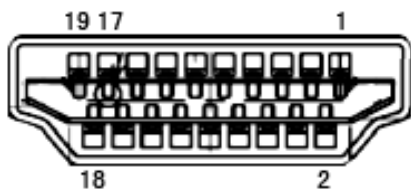
*: 1 или 2 съседни дефекта на субпиксели = 1 дефект на точка.

Предварително зададени режими на дисплея

Стандартен	РАЗДЕЛИТЕЛНА СПОСОБНОСТ (± 1 Hz)	ХОРИЗОНТАЛНА ЧЕСТОТА (kHz)	ВЕРТИКАЛНА ЧЕСТОТА (Hz)
VGA	640x480@60Hz	31.469	59.94
	640x480@67Hz	35	67
	640x480@72Hz	37.861	72.809
	640x480@75Hz	37.5	75
SVGA	800x600@56Hz	35.156	56.25
	800x600@60Hz	37.879	60.317
	800x600@72Hz	48.077	72.188
	800x600@75Hz	46.875	75
XGA	1024x768@60Hz	48.363	60.004
	1024x768@70Hz	56.476	70.069
	1024x768@75Hz	60.023	75.029
WXGA+	1440x900@60Hz	55.935	59.887
	832x624@75Hz	49.725	74.77
	1680x1050@60Hz	64.674	59.883
Full HD	1920x1080@60Hz	67.5	60
SXGA	1280x1024@60Hz	63.981	60.02
	1280x1024@75Hz	79.976	75.025
	1280x720@60Hz	44.772	59.855
	1280x960@60Hz	60	60
	2560x1080@60Hz	67.173	59.976
QHD	2560x1440@120Hz	178.201	120
WQHD	3440x1440@60Hz	88.861	60
	3440x1440@100Hz	149	100
	3440x1440@30Hz	44.43	30
	3440x1440@75Hz	111.9	75
	3440x1440@120Hz	181.2	120
	3440x1440@144Hz	214.561	144
	3440x1440@165Hz	244.366	165
	3440x1440@200Hz	296.2	200
	3440x1440@240Hz	355.441	240
	3440x1440@250Hz (OverClock)	372.5	250

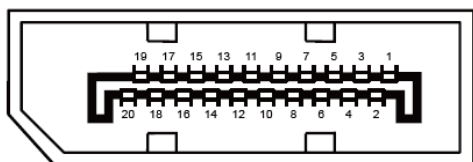
Забележка: Според стандарта VESA може да има определена грешка (± 1 Hz) при изчисляване на честотата на опресняване (честота на полето) от различни операционни системи и графични карти. С цел подобряване на съвместимостта, номиналната честота на опресняване на този продукт е закръглена. Моля, обърнете внимание на действителния продукт.

Назначения на пиновете



19-пинов кабел за цветен дисплей

№ на пин	Име на сигнала	№ на пин	Име на сигнала	№ на пин	Име на сигнала
1.	TMDS Data 2+	9.	TMDS Data 0-	17.	DDC/CEC заземяване
2.	Щит за TMDS Данни 2	10.	TMDS Clock +	18.	+5V захранване
3.	TMDS Data 2-	11.	Щит за TMDS часовников сигнал	19.	Откриване при горещо включване
4.	TMDS Данни 1+	12.	TMDS Часовников сигнал-		
5.	Щит за TMDS Данни 1	13.	CEC		
6.	TMDS Данни 1-	14.	Запазено (N.C. на устройството)		
7.	TMDS Данни 0+	15.	SCL		
8.	Щит за TMDS Данни 0	16.	SDA		



20-пинов кабел за цветен дисплей

№ на пин	Име на сигнала	№ на пин	Име на сигнала
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	Откриване при горещо включване
9	ML_Lane 1 (p)	19	Връщане DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

Plug and Play

Функция Plug & Play DDC2B

Този монитор е оборудван с възможности VESA DDC2B съгласно стандарта VESA DDC. Той позволява на монитора да информира хост системата за своята идентичност и, в зависимост от използваното ниво на DDC, да предава допълнителна информация за своите дисплейни възможности.

DDC2B е двупосочен канал за данни, базиран на протокола I2C. Хостът може да поиска информация EDID през канала DDC2B.

