

# AOC GAMING



## MANUAL DE USUARIO

### CU34G4CA

AOC GAMING MONITOR

Seguridad.....	1
Convenciones nacionales.....	1
Alimentación.....	2
Instalación.....	3
Limpieza.....	4
Otros.....	5
Configuración.....	6
Contenido en la caja.....	6
Montaje del soporte y la base.....	7
Ajuste del ángulo de visión.....	8
Conexión del monitor.....	9
Montaje en pared.....	10
Función Adaptive-Sync.....	11
HDR.....	12
Función KVM.....	13
Ajustando.....	14
Teclas rápidas.....	14
Configuración del OSD.....	18
Game Setting (Conf. del juego).....	16
Picture (Imagen).....	18
PIP/PBP.....	21
Settings (Ajustes).....	23
Audio.....	24
OSD Setup (Config. OSD).....	25
Information (Info.).....	26
Indicador LED.....	27
Solución de problemas.....	28
Especificación.....	29
Especificación general.....	29
Política de defectos de píxeles en los paneles de los monitores AOC.....	31
Modos de visualización preestablecidos.....	33
Asignación de Pines.....	34
Plug and Play.....	35

# Seguridad

## Convenciones nacionales

Las siguientes subsecciones describen las convenciones nacionales utilizadas en este documento.

### Notas, precauciones y advertencias

A lo largo de esta guía, los bloques de texto pueden ir acompañados de un icono y estar impresos en negrita o en cursiva. Estos bloques corresponden a notas, precauciones y advertencias, y se utilizan de la siguiente manera:



**NOTA:** Una NOTA indica información importante que le ayuda a utilizar mejor su sistema informático.





**PRECAUCIÓN:** Una PRECAUCIÓN indica un posible daño al hardware o pérdida de datos y le explica cómo evitar el problema.





**ADVERTENCIA:** Una ADVERTENCIA indica el riesgo de daño corporal y le explica cómo evitar el problema. Algunas advertencias pueden aparecer en formatos alternativos y no ir acompañadas de un icono. En tales casos, la presentación específica de la advertencia está establecida por la autoridad reguladora.


# Alimentación

 El monitor debe ser operado únicamente con el tipo de fuente de alimentación indicado en la etiqueta. Si no está seguro del tipo de alimentación eléctrica suministrada en su hogar, consulte con su distribuidor o con la compañía eléctrica local.

 El monitor está equipado con un enchufe con toma de tierra de tres clavijas, un enchufe con un tercer pin (tierra). Este enchufe solo encajará en una toma de corriente con conexión a tierra como medida de seguridad. Si su toma de corriente no admite el enchufe de tres cables, haga que un electricista instale la toma correcta o utilice un adaptador para conectar a tierra el aparato de forma segura. No anule la función de seguridad del enchufe con toma de tierra.

 Desenchufe la unidad durante tormentas eléctricas o cuando no se vaya a utilizar durante largos períodos. Esto protegerá el monitor de daños causados por sobretensiones eléctricas.

 No sobrecargue regletas ni cables prolongadores. La sobrecarga puede provocar incendios o descargas eléctricas.

 Para garantizar un funcionamiento satisfactorio, utilice el monitor únicamente con ordenadores homologados por UL que dispongan de receptáculos configurados adecuadamente y marcados entre 100-240 V CA, mínimo 5 A.

 La toma de corriente debe instalarse cerca del equipo y debe ser fácilmente accesible.

# Instalación

**!** No coloque el monitor sobre un carrito, soporte, trípode, soporte mural o mesa inestables. Si el monitor se cae, puede causar lesiones a una persona y daños graves a este producto. Utilice únicamente un carrito, soporte, trípode, soporte de montaje o mesa recomendados por el fabricante o vendidos con este producto. Siga las instrucciones del fabricante al instalar el producto y utilice los accesorios de montaje recomendados por el fabricante. La combinación del producto y el carrito debe moverse con cuidado.

**!** Nunca introduzca ningún objeto en la ranura del gabinete del monitor. Podría dañar componentes del circuito, causando un incendio o una descarga eléctrica. Nunca derrame líquidos sobre el monitor.

**!** No coloque la parte frontal del producto sobre el suelo.

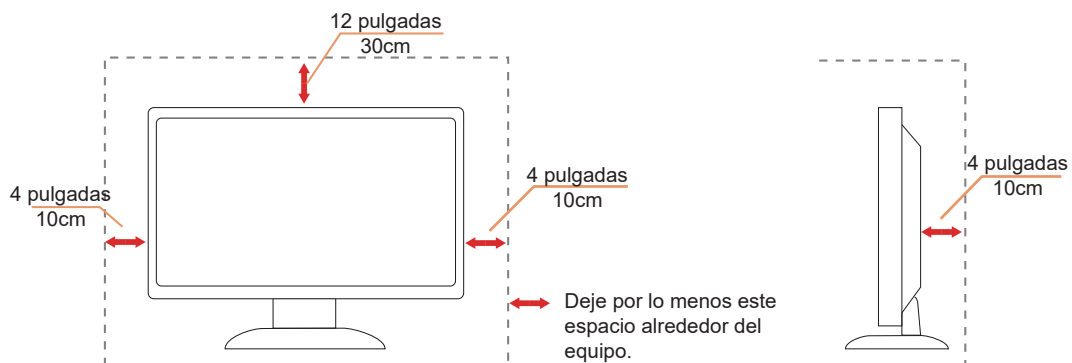
**!** Si monta el monitor en una pared o estantería, utilice un kit de montaje aprobado por el fabricante y siga las instrucciones del kit.

**!** Deje un espacio alrededor del monitor como se muestra a continuación. De lo contrario, la circulación de aire puede ser insuficiente, lo que podría causar sobrecalentamiento, incendio o daños en el monitor.

**!** Para evitar posibles daños, por ejemplo el desprendimiento del panel del bisel, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados. Si se supera el ángulo máximo de inclinación hacia abajo de -5 grados, los daños en el monitor no estarán cubiertos por la garantía.

Consulte a continuación las áreas recomendadas de ventilación alrededor del monitor cuando esté instalado en la pared o en el soporte:

## Instalado con soporte



# Limpieza


⚠ Limpie la carcasa regularmente con un paño suave humedecido con agua.

⚠ Al limpiar, utilice un paño suave de algodón o microfibra. El paño debe estar húmedo y casi seco; no permita que el líquido penetre en el equipo.




⚠ Desconecte el cable de alimentación antes de limpiar el producto.


## Otros


 Si el producto emite un olor extraño, sonido o humo, desconecte el enchufe de alimentación INMEDIATAMENTE y contacte con un Centro de Servicio.

 Asegúrese de que las aberturas de ventilación no estén bloqueadas por una mesa o cortina.

 No someta el monitor LCD a vibraciones severas ni a impactos fuertes durante su funcionamiento.

 No golpee ni deje caer el monitor durante su funcionamiento o transporte.

 Los cables de alimentación deben contar con homologación de seguridad. En el caso de Alemania, deberá utilizarse el tipo H03VV-F, 3G, 0,75 mm<sup>2</sup> o uno de especificaciones superiores. Para otros países, se deberán emplear los tipos de cable adecuados según corresponda.

 Una presión sonora excesiva proveniente de auriculares y cascos puede provocar pérdida de audición. Ajustar el ecualizador al máximo incrementa la tensión de salida de los auriculares y cascos y, en consecuencia, el nivel de presión sonora.

# Configuración

## Contenido en la caja



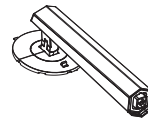
Monitor



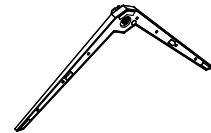
Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable

\*



HDMI Cable

\*



DisplayPort Cable

\*



USB C-C Cable

\*



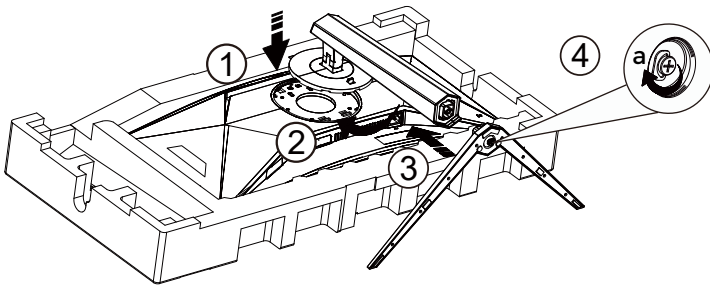
USB Cable

\* No todos los cables de señal se suministran para todos los países y regiones. Consulte con el distribuidor local o con la oficina de AOC para confirmar la disponibilidad.

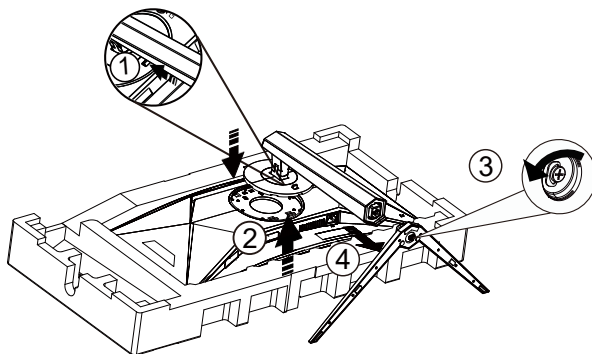
# Montaje del soporte y la base

Siga los pasos que se indican a continuación para montar o retirar la base.

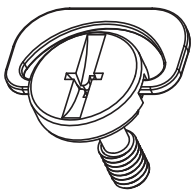
## Montaje:



## Retirada:

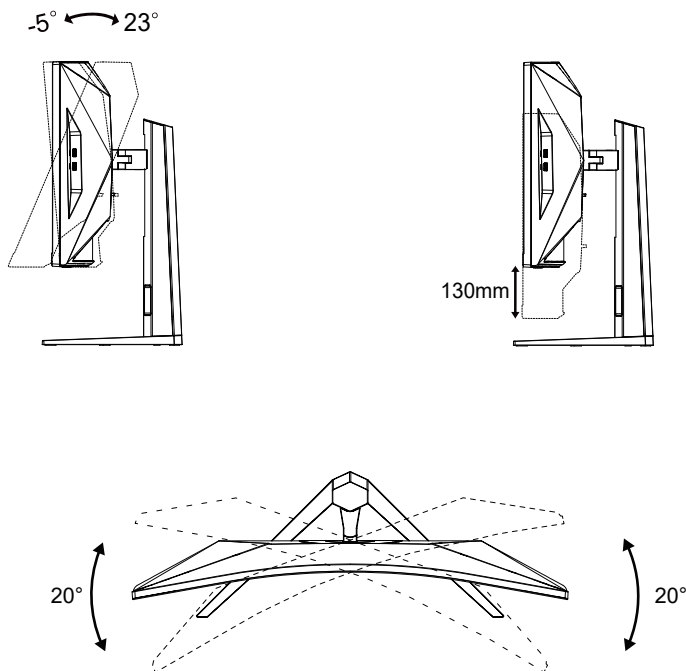


Especificación del tornillo de la base: M6 x 23 mm (longitud útil de la rosca: 5,5 mm)



## Ajuste del ángulo de visión

Para obtener la mejor experiencia de visualización, se recomienda que el usuario se sitúe frente a la pantalla para verla en su totalidad y, a continuación, ajuste el ángulo del monitor según sus preferencias personales. Sujete el soporte para evitar que el monitor se vuelque al cambiar el ángulo. Puede ajustar el monitor de la siguiente manera:



### **NOTA:**

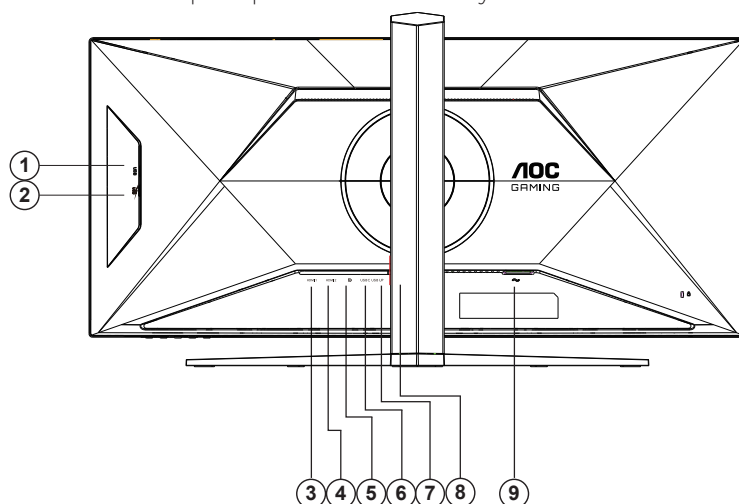
No toque la pantalla LCD al cambiar el ángulo. Tocar la pantalla LCD puede causar daños.

### **Advertencia**

- Para evitar posibles daños en la pantalla, como el desprendimiento del panel, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de  $-5$  grados.
- No presione la pantalla mientras ajusta el ángulo del monitor. Sujete únicamente el bisel.

# Conexión del monitor

Conexiones de cable en la parte posterior del monitor y del ordenador:



1. USB3.2 Gen1 descendente x1
2. USB3.2 Gen1 descendente + carga rápida x1
3. HDMI1
4. HDMI2
5. DisplayPort
6. USB C
7. USB up (USB ascendente)
8. Auriculares
9. Alimentación

## Conectar al PC

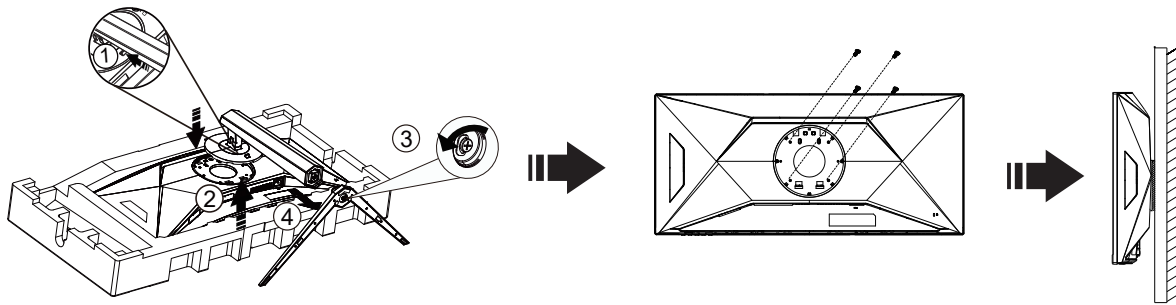
1. Conecte firmemente el cable de alimentación en la parte trasera del monitor.
2. Apague su ordenador y desconecte el cable de alimentación.
3. Conecte el cable de señal de vídeo al conector de vídeo situado en la parte trasera de su ordenador.
4. Enchufe el cable de alimentación de su ordenador y del monitor en una toma cercana.
5. Encienda su ordenador y el monitor.

Si su monitor muestra una imagen, la instalación está completa. Si no muestra imagen, consulte la sección de Solución de problemas.

Para proteger el equipo, apague siempre el PC y el monitor LCD antes de conectar.

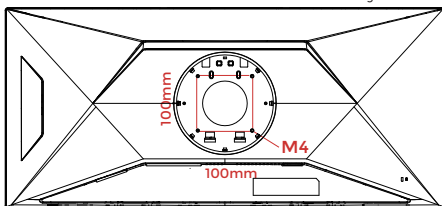
# Montaje en pared

Preparación para la instalación de un brazo de montaje en pared opcional.

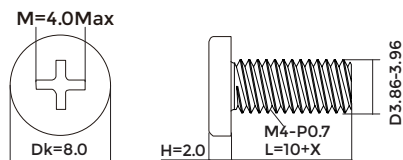


Este monitor puede fijarse a un brazo de montaje en pared que se adquiere por separado. Desconecte la alimentación antes de realizar este procedimiento. Siga estos pasos:

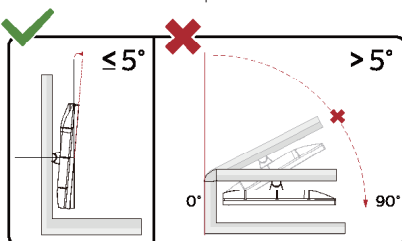
1. Retire la base.
2. Siga las instrucciones del fabricante para montar el brazo de soporte de pared.
3. Coloque el brazo de montaje en pared en la parte trasera del monitor. Alinee los orificios del brazo con los orificios en la parte trasera del monitor.
4. Inserte los 4 tornillos en los orificios y apriételos firmemente.
5. Vuelva a conectar los cables. Consulte el manual de usuario que acompaña al brazo de montaje en pared opcional para obtener instrucciones sobre cómo fijarlo a la pared.



Especificación de los tornillos para colgar en la pared:  
 $M4*(10+X)$  mm (X=Espesor del soporte para instalación en pared)



**Nota:** Los orificios para tornillos de montaje VESA no están disponibles en todos los modelos; por favor, consulte con el distribuidor o el departamento oficial de AOC. Siempre contacte con el fabricante para la instalación en pared.



[icon-01]NOTA: El diseño de pantalla puede diferir del ilustrado.

## ⚠️ ADVERTENCIA:

1. Para evitar posibles daños en la pantalla, como el desprendimiento del panel, asegúrese de que el monitor no se incline hacia abajo más de -5 grados.
2. No presione la pantalla mientras ajusta el ángulo del monitor. Sujete únicamente el bisel.

# Función Adaptive-Sync

1. La función Adaptive-Sync funciona con DisplayPort/HDMI/USB C.
2. Tarjeta gráfica compatible: La lista recomendada es la siguiente; también puede verificarse [visitando www.AMD.com](http://www.AMD.com)

## Tarjeta gráfica

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

## Procesadores

- 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

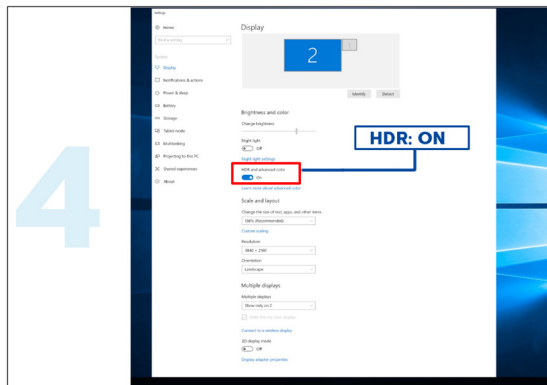
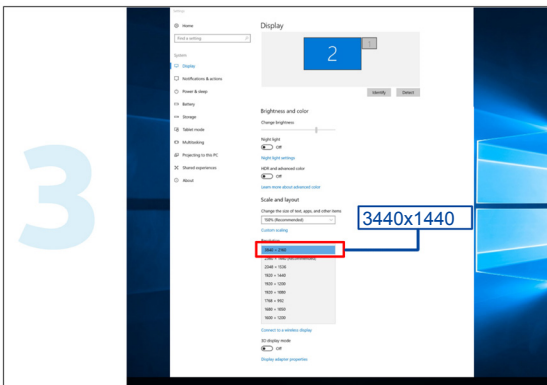
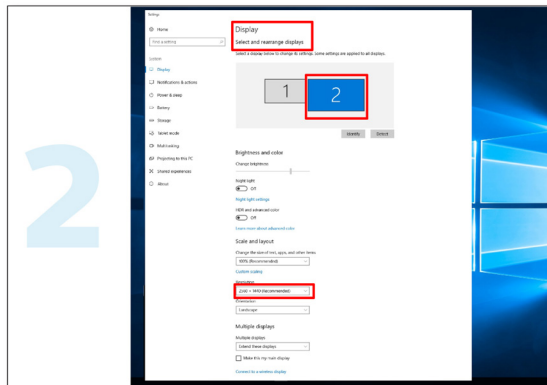
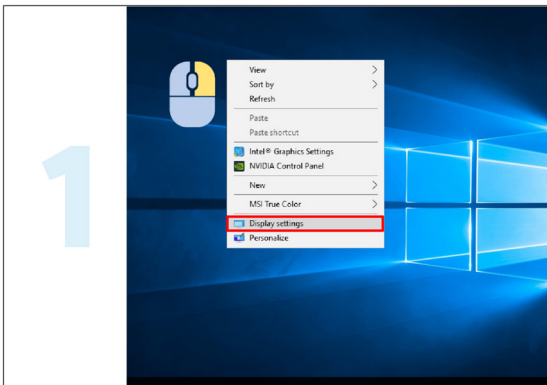
# HDR

Es compatible con señales de entrada en formato HDR10.

La pantalla puede activar automáticamente la función HDR si el reproductor y el contenido son compatibles. Por favor, contacte con el fabricante del dispositivo y el proveedor del contenido para obtener información sobre la compatibilidad de su dispositivo y contenido. Seleccione "OFF" para la función HDR cuando no necesite la función de activación automática.

## Nota:

1. No se requiere configuración especial para la interfaz DisplayPort/HDMI en versiones de WIN10 anteriores a la V1703.
2. Solo está disponible la interfaz HDMI y la interfaz DisplayPort no funciona en la versión WIN10 V1703.
3. La resolución 3840x2160 solo se recomienda para reproductores de Blu-ray, Xbox y PlayStation.
- a. La resolución de pantalla está configurada en 3440\*1440, y la función HDR está preconfigurada en ON (Encend.).
- b. Después de iniciar una aplicación, se puede lograr el mejor efecto HDR al cambiar la resolución a 3440\*1440 (si está disponible).



# Función KVM

## ¿Qué es KVM?

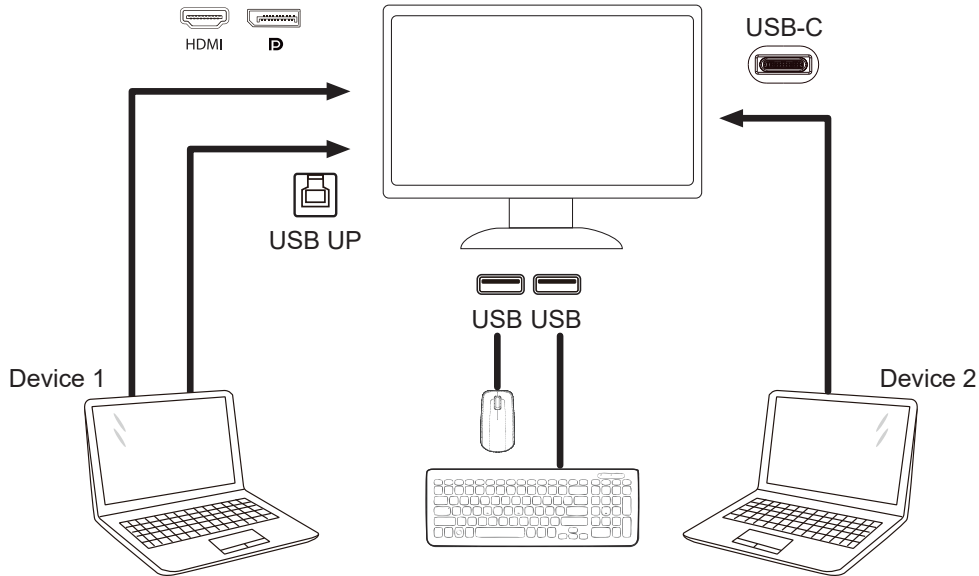
Con la función KVM, puede visualizar dos PCs, dos portátiles o un PC y un portátil en un monitor AOC, y controlar ambos dispositivos con un único conjunto de teclado y ratón. Cambie el control entre sus dispositivos PC o portátil seleccionando la fuente de señal de entrada en "Input Select (Sel. Entrada)" del menú OSD.

## ¿Cómo utilizar el KVM?

Paso 1: Conecte un dispositivo (PC o portátil) al monitor mediante USB C.

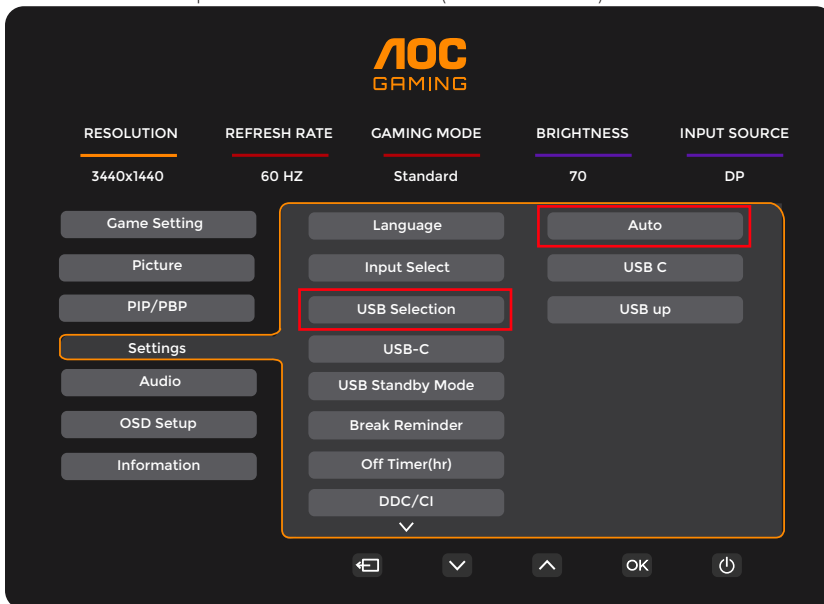
Paso 2: Conecte el otro dispositivo al monitor mediante HDMI o DisplayPort. A continuación, conecte también este dispositivo al monitor con USB up (USB ascendente).

Paso 3: Conecte sus periféricos (teclado y ratón) al monitor mediante el puerto USB.



Note: Display design may differ from that illustrated

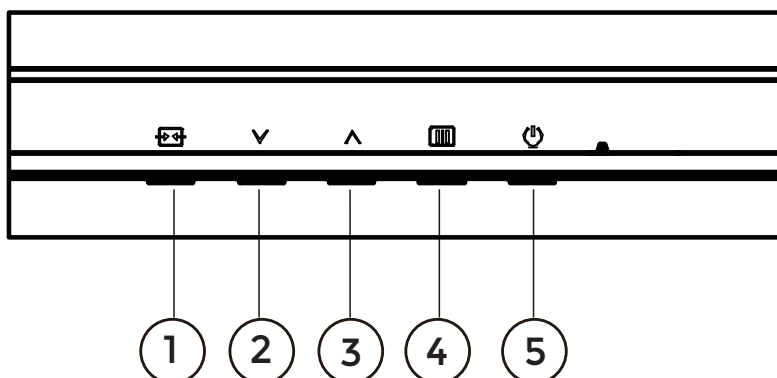
Paso 4: Pulse Enter (Entrar) para acceder a Settings (Ajustes). Vaya a la página de Settings (Ajustes) y seleccione "Auto", "USB C" o "USB UP" en la pestaña USB Selection (USB Selección).



USB Selection (USB Selección)	Descripción de la función
Auto	Auto selecciona USB C o USB up (USB ascendente) en función de la Input Source (Fuente entr.).
USB C	Proporciona la función de concentrador USB mediante el cable USB C.
USB up (USB ascendente)	Proporciona la función de concentrador USB a través del cable USB up (USB ascendente).

# Ajustando

## Teclas rápidas



1	Source (Fuente)/Exit (Salir)
2	User Key (Tecla de usuario) (Gaming Mode (Modo Juegos))/Disminuir
3	Dial Point (Pto. Marcación)/Aumentar
4	Menu (MENÚ)/Enter (Entrar)
5	Alimentación

### Menu (MENÚ)/Enter (Entrar)

Pulse para mostrar el OSD o confirmar la selección.

### Alimentación

Pulse el botón de encendido para encender el monitor.

### Dial Point (Pto. Marcación)/Aumentar

Cuando no hay OSD, pulse el botón Punto de marcado para mostrar u ocultar el Punto de marcado.

### User Key (Tecla de usuario) (Game Mode (M. Juego))/Disminuir

Personalice esta función de tecla de acceso directo en el menú OSD: Game Mode (M. Juego), .Frame Counter (Cont. fotogr.)  
El valor predeterminado de fábrica es .

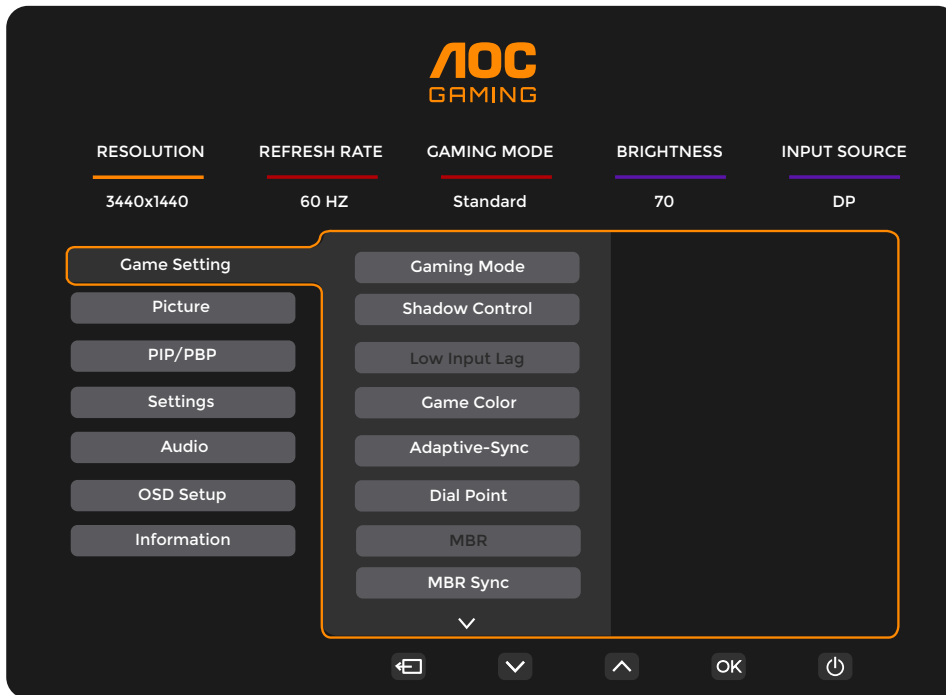
Game Mode (M. Juego) Cuando no hay OSD, pulse la tecla "V" para abrir la función Gaming Mode (Modo Juegos); luego, pulse la tecla "V" o "A" para seleccionar el modo juego (Standard (Estándar), FPS, RTS, Racing (Carreras), Gamer 1 (Jug. 1), Gamer 2 (Jug. 2) o Gamer 3 (Jug. 3)) según los diferentes tipos de juego.















### Source (Fuente)/Exit (Salir)

Cuando el OSD está cerrado, pulsar el botón Source (Fuente)/Exit (Salir) activará la función de tecla rápida de Fuente. Cuando el menú OSD está activo, este botón actúa como tecla de salida (para salir del menú OSD).

# Configuración del OSD 18

Instrucciones básicas y sencillas sobre las teclas de control.

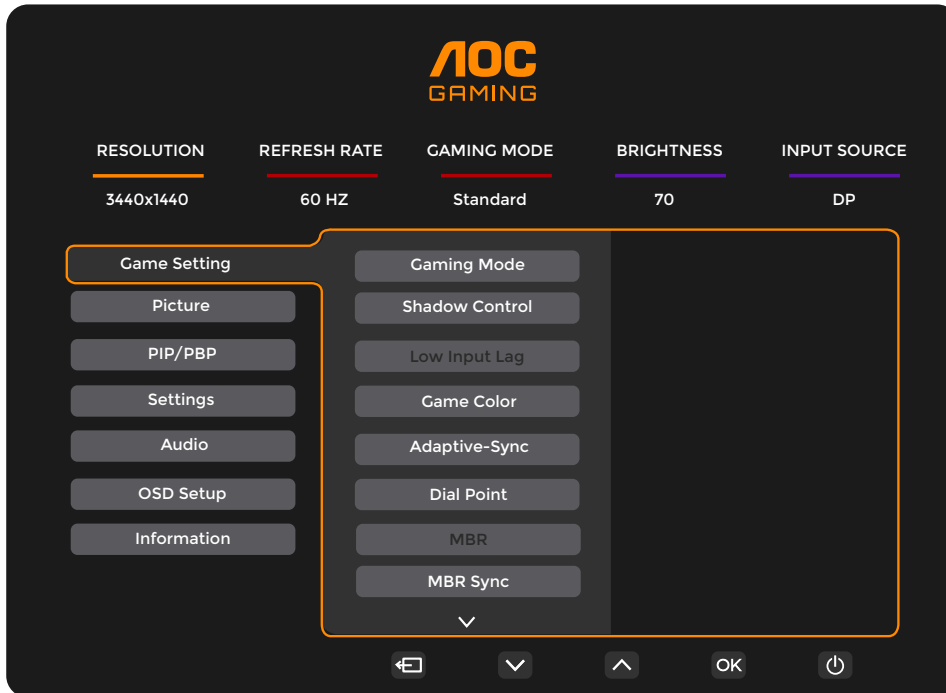


- 1). Pulse el botón  MENÚ para activar la ventana del OSD.
- 2). Pulse  o  para navegar por las funciones. Una vez resaltada la función deseada, pulse el botón  MENÚ / OK para activarla; pulse  o  para navegar por las funciones del submenú. Una vez resaltada la función del submenú deseada, pulse el botón  MENÚ / OK para activarla.
- 3). Pulse  o  para cambiar los ajustes de la función seleccionada. Pulse  para salir. Si desea ajustar cualquier otra función, repita los pasos 2-3.
- 4). Función de bloqueo del OSD: Para bloquear el OSD, mantenga pulsado el botón  MENÚ mientras el monitor está apagado y, a continuación, pulse el botón de encendido  para encender el monitor. Para desbloquear el OSD, mantenga pulsado el botón  MENÚ mientras el monitor está apagado y, a continuación, pulse el botón de encendido  para encender el monitor.

## Nota:

- 1). Si el producto tiene solo una entrada de señal, el elemento "Selección de Entrada" estará deshabilitado para ajustar.
- 2). Si la resolución de la señal de entrada es la resolución nativa o Adaptive-Sync, el elemento "Relación de Imagen" no será válido.

## Game Setting (Conf. del juego)



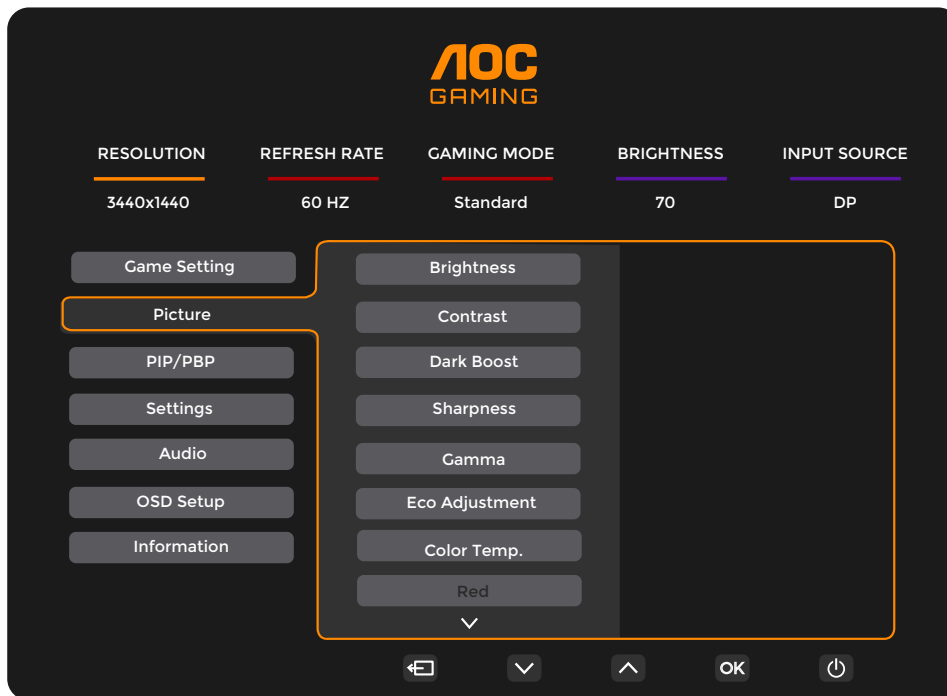
Gaming Mode (Modo Juegos)	Standard (Estándar)	Mejore la legibilidad para juegos web y móviles adecuados.
	FPS	Para jugar a juegos FPS (First Person Shooters). Mejora el nivel de negro en los temas oscuros.
	RTS	Para jugar a juegos RTS (Real Time Strategy). Mejora la calidad de imagen.
	Racing (Carreras)	Para jugar a juegos de carreras, proporciona el tiempo de respuesta más rápido y una alta saturación de color.
	Gamer 1 (Jug. 1)	Configuraciones de preferencia del usuario guardadas como Jugador 1.
	Gamer 2 (Jug. 2)	Configuraciones de preferencia del usuario guardadas como Jugador 2.
	Gamer 3 (Jug. 3)	Configuraciones de preferencia del usuario guardadas como Jugador 3.
Shadow Control (Control sombras)	0 ~ 20	El Control de sombras por defecto es 0; el usuario final puede ajustar de 0 a 20 para aumentar el contraste y obtener una imagen clara. Si la imagen es demasiado oscura para distinguir los detalles claramente, ajuste el valor de 0 a 20 para mejorar la claridad.
Low Input Lag	Apagado / Encendido	Desactivar el búfer de fotogramas para reducir el retardo de entrada.
Game Color (Color del juego)	0 ~ 20	El Color de juego ofrece un nivel de ajuste de saturación de 0 a 20 para obtener una imagen de mejor calidad.
Adaptive-Sync	Apagado / Encendido	Desactive o active Adaptive-Sync. Recordatorio de uso de Adaptive-Sync: Cuando la función Adaptive-Sync está activada, pueden producirse destellos intermitentes en algunos entornos de juego.
Dial Point (Pto. Marcación)	Off (Apag.) / On (Encend.) / Dynamic (Dinámico)	La función "Dial Point (Pto. Marcación)" coloca un indicador de puntería en el centro de la pantalla para ayudar a los jugadores a jugar a juegos de disparos en primera persona (FPS) con una puntería precisa y exacta.
MBR	0 ~ 20	MBR (reducción de desenfoque de movimiento) ofrece niveles de ajuste de 0 a 20 para reducir el desenfoque de movimiento. Nota: 1. La función MBR puede ajustarse cuando Adaptive-Sync/m está desactivado y la frecuencia de actualización es $\geq 75$ Hz. 2. El brillo de la pantalla disminuirá a medida que aumente el valor de ajuste.
MBR Sync	Apagado / Encendido	Desactivar o activar la sincronización MBR (Motion Blur Remove).

Overdrive (Aceleración)	Normal	Ajustar el tiempo de respuesta.
	Fast (Rápido)	Nota:
	Faster (Más rápido)	1. Si el usuario ajusta OverDrive a "Fastest (El más rápido)", la imagen mostrada puede aparecer borrosa. Los usuarios pueden ajustar el nivel de OverDrive o desactivarlo según sus preferencias.
	Fastest (El más rápido)	2. La función "Extreme (Extremo)" es opcional cuando Adaptive-Sync está desactivado y la frecuencia de actualización es $\geq 75$ Hz.
	Extreme (Extremo)	3. El brillo de la pantalla disminuirá cuando se active la función "Extreme (Extremo)".
Frame Counter (Cont. fotogr.)	Apagado / Arriba-derecha / Abajo-derecha / Arriba-izquierda / Abajo-izquierda	Mostrar la frecuencia V en la esquina seleccionada.

**Nota:**

- 1). Cuando el "HDR Mode" bajo "Picture (Imagen)" está habilitado, los elementos "Gaming Mode (Modo Juegos)", "Shadow Control (Control sombras)" y "Game Color (Color del juego)" no se pueden ajustar.
- 2). Cuando el "HDR" bajo "Picture (Imagen)" está habilitado, los elementos "Gaming Mode (Modo Juegos)", "Shadow Control (Control sombras)", "Game Color (Color del juego)" y "MBR" no se pueden ajustar. "Extreme (Extremo)" bajo "Overdrive (Aceleración)" no está disponible.
- 3). Cuando el "Color Space (Espacio color)" bajo "Picture (Imagen)" está configurado en sRGB, los elementos "Gaming Mode (Modo Juegos)", "Shadow Control (Control sombras)" y "Game Color (Color del juego)" no se pueden ajustar.

## Picture (Imagen)



Ajusta el brillo general.	0-100	Ajuste de retroiluminación.
Contraste	0-100	Contraste desde registro digital.
Dark Boost (Realce de oscuros)	Off (Apag.) / Level1 (Nivel1) / Level2 (Nivel2) / Level3 (Nivel3)	Mejora los detalles de la pantalla en áreas oscuras o brillantes para ajustar el brillo en la zona luminosa y garantizar que no esté sobresaturada.
Sharpness (Nitidez)	0-100	Ajuste de nitidez.
Gamma	1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4 / 2,6	Ajustar Gamma.
Eco Adjustment (Ecoajuste)	Standard (Estándar)	Modo estándar.
	Text (Texto)	Modo texto.
	Internet	Modo Internet.
	Game (Juego)	Modo juego.
	Movie (Película)	Modo película.
	Sports (Deporte)	Modo deportes.
	Reading (Lectura)	Modo lectura.
Color Temp. (Temp. Color)	Uniformity	Modo uniformidad
	Cálido	Recuperar temperatura de color Cálido desde EEPROM.
	Normal	Recuperar temperatura de color Normal desde EEPROM.
	Cool (Frío)	Recuperar temperatura de color Cool (Frío) desde EEPROM.
Usuario	Restaurar temperatura de color desde EEPROM.	
Red (Rojo)	0-100	Ganancia de rojo desde el registro digital.

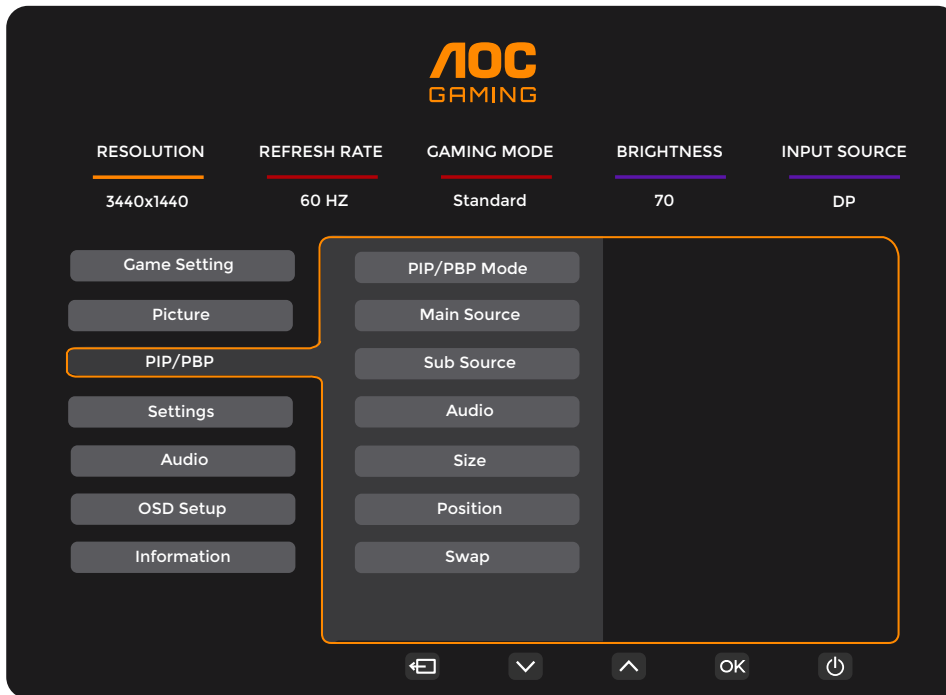
Green (Verde)	0-100	Ganancia de verde desde el registro digital.
Blue (Azul)	0-100	Ganancia de azul desde registro digital.
R.Saturation (Satur. rojo)	0-100	Ajuste de saturación
G.Saturation (Satur. verde)	0-100	
B.Saturation (Satur. azul)	0-100	
C.Saturation (Satur. cian)	0-100	
M.Saturation (Satur. magenta)	0-100	
Y.Saturation (Satur. amarillo)	0-100	
R.Hue (Tono rojo)	0-100	
G.Hue (Tono verde)	0-100	
B.Hue (Tono azul)	0-100	
C.Hue (Tono cian)	0-100	
M.Hue (Tono magenta)	0-100	
Y.Hue (Tono amarillo)	0-100	
HDR	Off (Apag.)	Configure el perfil HDR según sus necesidades de uso. Nota: Cuando se detecta contenido HDR, la opción HDR se mostrará para su ajuste.
	DisplayHDR	
	HDR Picture (HDR Imagen)	
	HDR Movie (HDR Película)	
	HDR Game (HDR Juego)	
HDR Mode	Off (Apag.)	Optimizado para el color y el contraste de la imagen, simulando el efecto HDR. Nota: Cuando no se detecta contenido HDR, la opción de modo HDR se mostrará para su ajuste.
	HDR Picture (HDR Imagen)	
	HDR Movie (HDR Película)	
	HDR Game (HDR Juego)	
DCR	Off (Apag.)	Desactive la relación de contraste dinámico.
	On (Encend.)	Active la relación de contraste Dynamic (Dinámico).
Color Space (Espacio color)	Panel Native	Proporciona la gama de colores nativa.
	sRGB	Espacio de color sRGB.

LowBlue Mode (Modo de Azul Bajo)	Off (Apag.)	Disminuye la luz azul controlando la temperatura de color.
	Multimedia	
	Internet	
	Office (Oficina)	
	Reading (Lectura)	
Image Ratio (Rel. Imagen)	Full (Completo) / Aspect (Aspecto) / 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)	Seleccionar la relación de imagen para la pantalla.

**Nota:**

- 1) Cuando "HDR Mode" está configurado en cualquier valor distinto de Off (Apag.), los elementos "Contrast (Contraste)", "Dark Boost (Realce de oscuros)", "Gamma", "Brightness (Brillo)", "Color Temp. (Temp. Color)", "6-Axis Saturation / Hue (Saturación de 6 ejes / Tonalidad)", "Color Space (Espacio color)" y "LowBlue Mode (Modo de Azul Bajo)" no pueden ajustarse.
- 2) Cuando "HDR" está configurado en "DisplayHDR", todos los elementos bajo "Image Ratio (Rel. Imagen)" excepto "HDR" y "Sharpness (Nitidez)" no pueden ajustarse;
- Cuando "HDR" está configurado en "HDR Photo", "HDR Movie (HDR Película)" o "HDR Game (HDR Juego)", los elementos "Gamma", "Brightness (Brillo)", "Color Temp. (Temp. Color)", "6-Axis Saturation / Hue (Saturación de 6 ejes / Tonalidad)", "Color Space (Espacio color)" y "LowBlue Mode (Modo de Azul Bajo)" no pueden ajustarse.
- 3) Cuando "Color Space (Espacio color)" está configurado en "sRGB", los elementos "Contrast (Contraste)", "Dark Boost (Realce de oscuros)", "Gamma", "Brightness (Brillo)", "Color Temp. (Temp. Color)", "Saturación / Tonalidad de 6 ejes", "HDR Mode" y "LowBlue Mode (Modo de Azul Bajo)" no se pueden ajustar.
- 4) Cuando "Brightness (Brillo)" está configurado en "Reading (Lectura)", los elementos "Contrast (Contraste)", "Dark Boost (Realce de oscuros)", "Color Temp. (Temp. Color)", "Saturación / Tonalidad de 6 ejes", "Color Space (Espacio color)" y "LowBlue Mode (Modo de Azul Bajo)" no se pueden ajustar.
- 5) Cuando "Game Mode (M. Juego)" bajo "Game Setting (Conf. del juego)" está configurado en un modo distinto de "Standard (Estándar)", los elementos "Brightness (Brillo)", "Saturación / Tonalidad de 6 ejes", "HDR Mode" y "Color Space (Espacio color)" no se pueden ajustar.

## PIP/PBP



PIP/PBP Mode (Modo PIP/PBP)	Apagado / PIP / PBP	Desactivar o activar PIP o PBP.
Main Source (Fuente ppal.)		Seleccionar la fuente de la pantalla principal.
Sub Source (Fuente secund.)		Seleccionar la fuente de la pantalla secundaria.
Audio	Main Source (Fuente ppal.)	Desactive o active la configuración de Audio.
	Sub Source (Fuente secund.)	
Size (Tamaño)	Pequeño / Medio / Grande	Seleccionar el tamaño de la pantalla.
Position (Posición)	Derecha-arriba	Configurar la ubicación de la pantalla.
	Derecha-abajo	
	Izquierda-arriba	
	Izquierda-abajo	
Swap (Intercambiar)	On (Encend.): Intercambiar	Intercambie la fuente de pantalla.
	Off (Apag.): ninguna acción	

Nota:

1) Cuando "HDR" en "Brightness (Brillo)" está configurado en estado no apagado, todos los elementos bajo "PIP/PBP" no son ajustables.

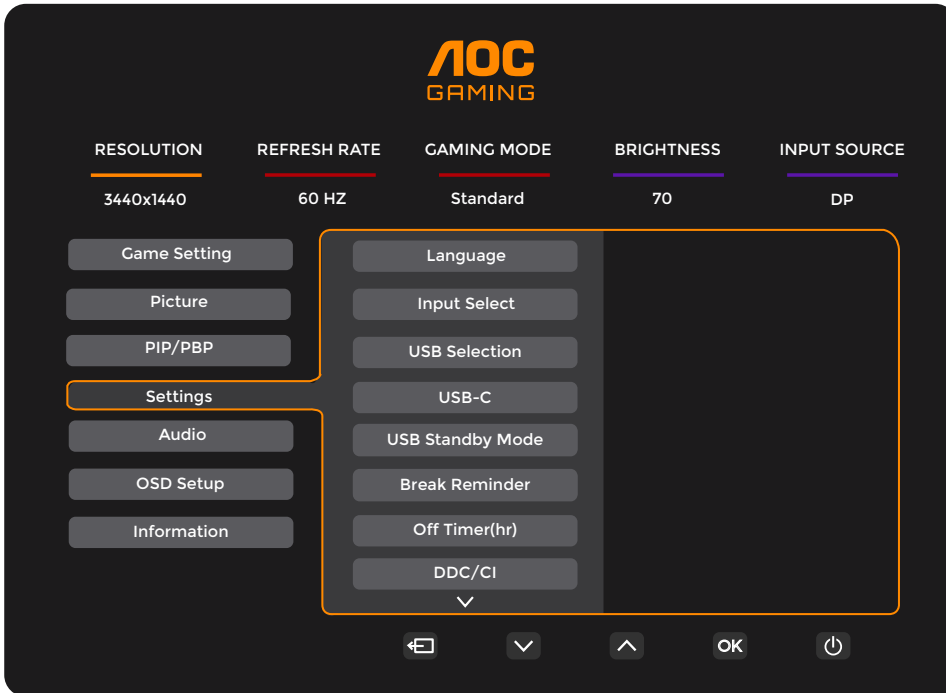
2) Cuando PBP/PIP está habilitado, la compatibilidad de la fuente de entrada de la pantalla principal y secundaria se muestra a continuación:

PBP		Fuente principal			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Fuente secund.	HDMI1	✓	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓	✓
	DisplayPort	✓	✓	✓	✓
	USB C	✓	✓	✓	✓

PIP		Fuente principal			
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	USB C
Fuente secund.	HDMI1	V	V	V	V
	HDMI2	V	V	V	V
	DisplayPort	V	V	V	V
	USB C	V	V	V	V

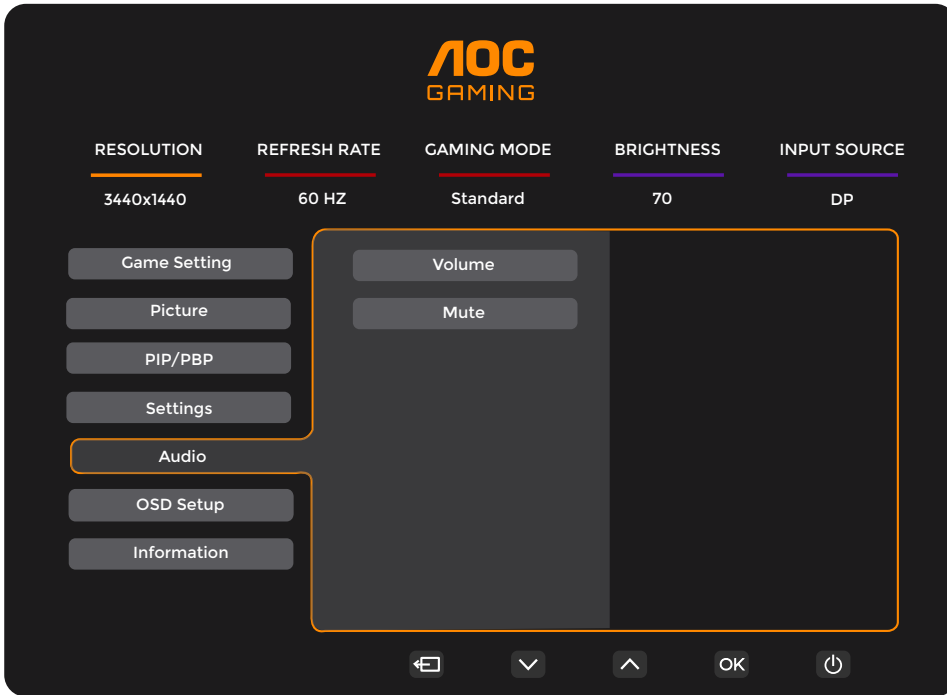
\* : Cuando PIP está habilitado, si HDMI y DisplayPort se configuran simultáneamente como la fuente de la pantalla principal y la fuente de la pantalla secundaria, respectivamente, el otro puerto DisplayPort admite una resolución máxima de WQHD a 60 Hz con profundidad de color de 8 bits (en formato RGB o YCbCr 4:4:4, o bien en formato 4:2:0).

## Settings (Ajustes)



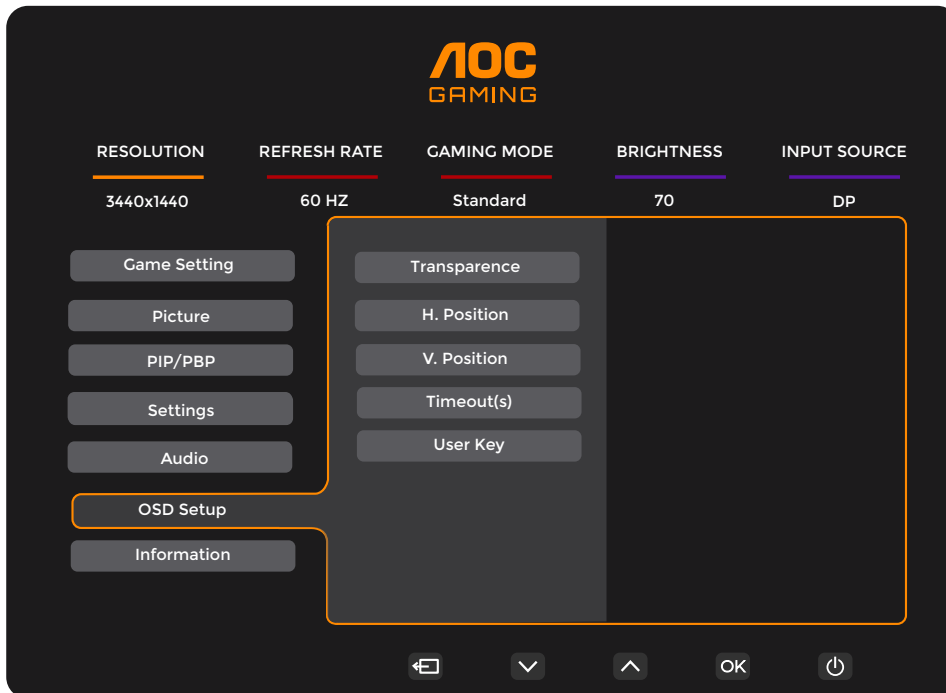
Idioma		Seleccione el idioma del OSD.
Input Select (Sel. Entrada)	Auto / HDMI1 / HDMI2 / USB C / DP	Seleccionar fuente de señal de entrada.
USB Selection (USB Selección)	Auto / USB C / USB up	Seleccione la ruta para los datos de enlace ascendente USB
USB-C	High Data Speed (A. velocid. Datos) / High Resolution (A. resolución)	Si desea conectar un dispositivo USB-C, ajuste la configuración de USB a High Resolution (A. resolución) o High Data Speed (A. velocid. Datos). Nota: Cuando la configuración predeterminada es "High Data Speed (A. velocid. Datos)", se prioriza la velocidad de transferencia de datos y el puerto USB A funciona a velocidades de USB 3.2 Gen1. Cuando se configura en "High Resolution (A. resolución)", el puerto USB A funciona a velocidades de USB 2.0.
USB Standby Mode ( )	Apagado / Encendido	Active o desactive el modo de espera USB.
Break Reminder (Recor descans)	Apagado / Encendido	Recordatorio de descanso si el usuario trabaja de forma continua durante más de 1 hora.
Temp. ap. (h)	0-24	Seleccionar tiempo de apagado DC.
DDC/CI	No / Sí	Activar/Desactivar soporte DDC/CI.
Reset (Reini.)	No / Sí	Restablezca el menú (MENÚ) a los valores predeterminados.

## Audio



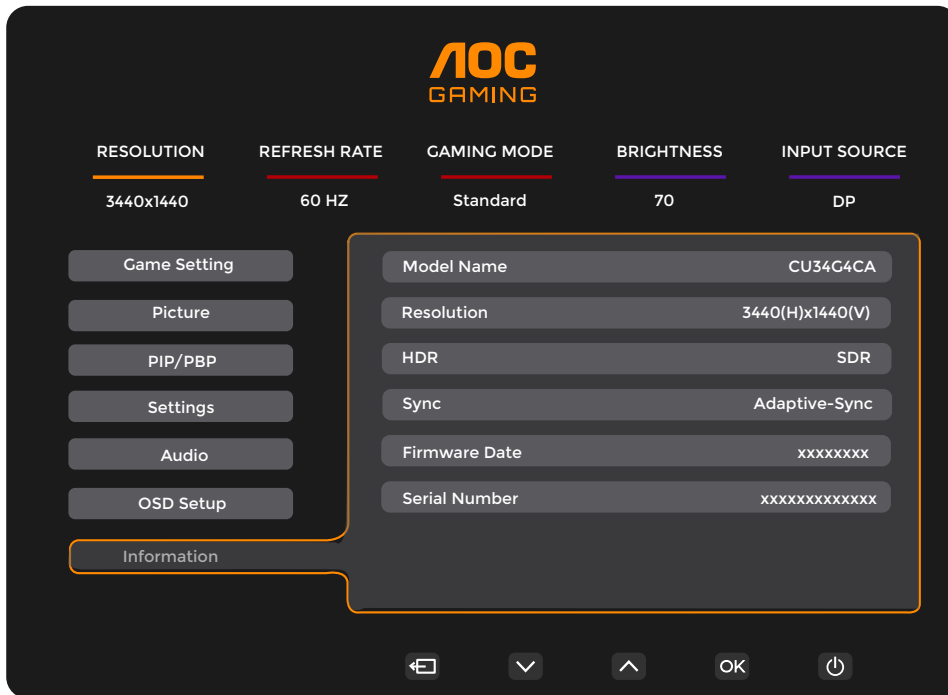
V o l u m e (Volumen)	0-100	Ajuste del volumen.
Mute (Silencio)	A p a g a d o / Encendido	Silencie el volumen.

## OSD Setup (Config. OSD)



Transparence (Trans.)	0-100	Ajustar la transparencia del OSD.
Posición H.	0-100	Ajustar la posición horizontal del OSD.
Posición	0-100	Ajustar la posición vertical del OSD.
Tiempo de espera (s)	5-120	Ajustar el tiempo de espera del OSD.
User Key (Tecla de usuario)	Modo Juegos / Frame Counter (Cont. fotogr.)	El usuario ha configurado el menú de atajos de la tecla "V".

## Information (Info.)



## Indicador LED

Estado	LED Color (Color del LED)
Modo de potencia completa	Blanco
Modo activo-apagado	Naranja

# Solución de problemas

Problema y pregunta	Posibles soluciones
<b>El LED de encendido no está encendido</b>	Asegúrese de que el botón de encendido esté ACTIVADO y que el cable de alimentación esté correctamente conectado a una toma de corriente con conexión a tierra y al monitor.
<b>No hay imagen en la pantalla</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿Está el cable de alimentación conectado correctamente? Compruebe la conexión del cable de alimentación y la fuente de alimentación.</li> <li>● ¿Está el cable de vídeo conectado correctamente? (Conectado mediante el cable HDMI) Compruebe la conexión del cable HDMI. (Conectado mediante el cable DP) Compruebe la conexión del cable DP. * La entrada HDMI/DP no está disponible en todos los modelos.</li> <li>● Si la alimentación está activada, reinicie el ordenador para ver la pantalla inicial (la pantalla de inicio de sesión). Si aparece la pantalla inicial (la pantalla de inicio de sesión), inicie el ordenador en el modo correspondiente (modo seguro para Windows 7/8/10) y, a continuación, cambie la frecuencia de la tarjeta gráfica. (Consulte la sección Configuración de la resolución óptima) Si no aparece la pantalla inicial (la pantalla de inicio de sesión), contacte con el Centro de Servicio o con su distribuidor.</li> <li>● ¿Puede ver "Entrada no compatible" en la pantalla? Puede ver este mensaje cuando la señal de la tarjeta gráfica supera la resolución máxima y la frecuencia que el monitor puede manejar correctamente. Ajuste la resolución máxima y la frecuencia que el monitor puede manejar correctamente.</li> <li>● Asegúrese de que los controladores del monitor AOC estén instalados.</li> </ul>
<b>La imagen está borrosa y presenta sombras fantasma.</b>	Ajuste los controles de Contraste y Brillo. Pulse la tecla rápida (AUTO) para ajustar automáticamente. Asegúrese de no estar utilizando un cable de extensión ni una caja conmutadora. Recomendamos conectar el monitor directamente al conector de salida de la tarjeta gráfica en la parte trasera.
<b>La imagen rebota, parpadea o aparece un patrón ondulado.</b>	Aleje los dispositivos eléctricos que puedan causar interferencias lo máximo posible del monitor. Utilice la frecuencia de actualización máxima que su monitor pueda soportar a la resolución que está utilizando.
<b>El monitor está bloqueado en el modo activo de apagado</b>	El interruptor de encendido del ordenador debe estar en la posición ON. La tarjeta gráfica del ordenador debe estar firmemente encajada en su ranura. Asegúrese de que el cable de vídeo del monitor esté correctamente conectado al ordenador. Inspeccione el cable de vídeo del monitor y asegúrese de que ningún pin esté doblado. Compruebe que su ordenador está operativo pulsando la tecla CAPS LOCK en el teclado mientras observa el LED de CAPS LOCK. El LED debería encenderse o apagarse tras pulsar la tecla CAPS LOCK.
<b>Falta uno de los colores primarios (ROJO, VERDE o AZUL).</b>	Inspeccione el cable de vídeo del monitor y asegúrese de que ninguna clavija esté dañada. Asegúrese de que el cable de vídeo del monitor esté correctamente conectado al ordenador.
<b>La imagen en pantalla no está centrada ni tiene el tamaño adecuado.</b>	Ajuste la posición horizontal (H-Position) y vertical (V-Position) o pulse la tecla rápida (AUTO).
<b>La imagen presenta defectos de color (el blanco no parece blanco).</b>	Ajuste el color RGB o seleccione la temperatura de color deseada.
<b>Disturbios horizontales o verticales en la pantalla.</b>	Utilice el modo de apagado de Windows 7/8/10/11 para ajustar CLOCK y FOCUS. Pulse la tecla rápida (AUTO) para ajustar automáticamente.
<b>Regulación y Servicio.</b>	Consulte la información de Regulación y Servicio que se encuentra en el manual del CD o en <a href="http://www.aoc.com">www.aoc.com</a> (para encontrar el modelo que ha adquirido en su país y la información de Regulación y Servicio en la página de Soporte).

# Especificación

## Especificación general

Panel	Nombre del modelo	CU34G4CA		
	Sistema de conducción	LCD TFT a color		
	Tamaño visible de la imagen	86,4 cm en diagonal		
	Paso de píxel	0,23175 mm (H) x 0,23175 mm (V)		
	Color de pantalla	1,07B <sup>III</sup>		
Others (Otros)	Intervalo de escaneado horizontal	30k~160k(HDMI) 30k~275k(DisplayPort)		
	Tamaño máximo de barrido horizontal	797,22 mm		
	Intervalo de barrido vertical	48~100Hz(HDMI) 48~180Hz(DisplayPort)		
	Tamaño de barrido vertical (máximo)	333,72 mm		
	Resolución preestablecida óptima	3440x1440@60Hz		
	Resolución máxima	3440x1440@100Hz(HDMI) 3440x1440@180Hz(DisplayPort)		
	Plug & Play	VESA DDC2B/CI		
	Fuente de alimentación	100-240V~, 50/60Hz, 2A		
	Consumo de energía	Típico (brillo y contraste predeterminados)	31W	
		Máx. (Brillo = 100, contraste = 100)	≤200W	
		Modo de espera	≤0,5 W	
	Disipación de calor	Funcionamiento normal	105,80 BTU/h (típ.)	
		Suspensión (modo de espera)	<1,71 BTU/h	
Modo apagado		<1,02 BTU/h		
Modo apagado (interruptor de CA)		0 BTU/h		
Características físicas	Tipo de conector	HDMIx2/DisplayPort/USB C/USBx2/USB UP/Salida de audífonos		
	Tipo de cable de señal	Desmontable		
Ambiental	Temperatura	En funcionamiento	0°C~40°C	
		No operativo	-25°C~55°C	
	Humedad	En funcionamiento	10 % ~ 85 % (sin condensación)	
		No operativo	5 % ~ 93 % (sin condensación)	
	Altitud	En funcionamiento	0m~5000m (0ft~16404ft)	
		No operativo	0m~12192m (0ft~40000ft)	



Nota

[1]: Este producto admite un número máximo de colores de pantalla de 1,07 mil millones, con las condiciones de configuración indicadas en la siguiente tabla (algunas opciones pueden estar ocultas debido a distintas políticas de la tarjeta gráfica; el soporte real depende de la tarjeta gráfica). La tarjeta gráfica debe disponer de funcionalidad DSC:

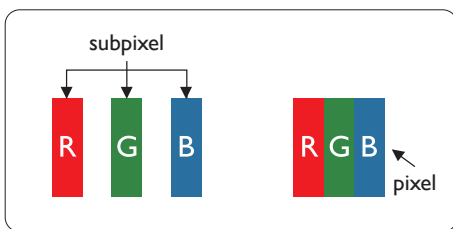
Version (Versión) de la señal Format de color Estado Bit de color	HDMI2.0		DisplayPort1.4		USB C @A. velocid. Datos USB		USB C @A. resolución USB	
	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB	YCbCr422 YCbCr420	YCbCr444 RGB
WQHD 180Hz 10 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	\	\
WQHD 180Hz 8 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	OK	OK
WQHD 165Hz 10 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	\	\
WQHD 165Hz 8 bpc	\	\	OK(DSC)	OK(DSC)	\	\	OK	OK
WQHD 144Hz 10 bpc	\	\	OK	OK	\	\	OK	OK
WQHD 144Hz 8 bpc	\	\	OK	OK	OK	\	OK	OK
WQHD 120Hz 10 bpc	\	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
WQHD 120Hz 8 bpc	\	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
WQHD 100Hz 10 bpc	OK	\	OK	OK	OK	OK	OK	OK
WQHD 100Hz 8 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Resolución baja 8 bpc/10 bpc	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

# Política de defectos de píxeles en los paneles de los monitores AOC

AOC se esfuerza por ofrecer productos de la máxima calidad. Empleamos algunos de los procesos de fabricación más avanzados del sector y aplicamos un riguroso control de calidad. No obstante, los defectos en los píxeles o subpíxeles de los paneles utilizados en los monitores son, en ocasiones, inevitables.

Ningún fabricante puede garantizar que todos los paneles carezcan de defectos de píxeles; sin embargo, AOC garantiza que cualquier monitor con un número inaceptable de defectos será reparado o sustituido en virtud de la garantía. El presente aviso explica los distintos tipos de defectos de píxeles y establece los niveles aceptables de defectos para cada categoría. Para tener derecho a la reparación o sustitución amparada por la garantía, el número de defectos de píxeles en el panel de un monitor debe exceder dichos niveles aceptables. Por ejemplo, no podrá estar defectuoso más del 0,0004 % de los subpíxeles de un monitor.

Además, AOC establece estándares de calidad aún más elevados para ciertos tipos o combinaciones de defectos de píxeles que resultan más notorios que otros. Esta política es válida en todo el mundo.



## Píxeles y subpíxeles

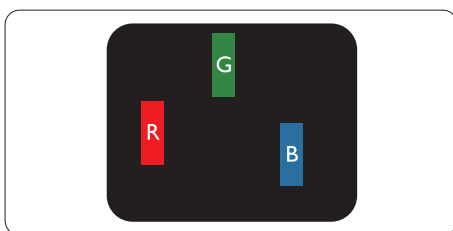
Un píxel, o elemento de imagen, está compuesto por tres subpíxeles en los colores primarios: Red (Rojo), Green (Verde) y Blue (Azul). La agrupación de numerosos píxeles forma una Picture (Imagen). Cuando todos los subpíxeles de un píxel están iluminados, los tres subpíxeles de color se perciben conjuntamente como un único píxel blanco. Cuando todos están oscuros, los tres subpíxeles de color se perciben conjuntamente como un único píxel negro. Otras combinaciones de subpíxeles iluminados y oscuros se manifiestan como píxeles individuales de Otros (Otros) colores.

## Tipos de defectos de píxeles

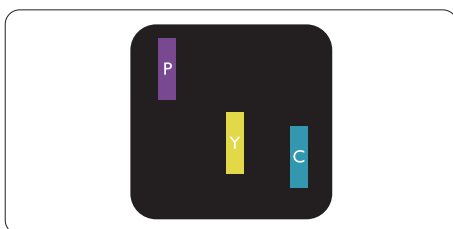
Los defectos de píxeles y subpíxeles se manifiestan en la pantalla de distintas formas. Existen dos categorías de defectos de píxeles y varios tipos de defectos de subpíxeles dentro de cada categoría.

### Defectos de puntos brillantes

Los defectos de puntos brillantes se presentan como píxeles o subpíxeles que permanecen constantemente iluminados o en estado 'On (Encend.)'. Es decir, un punto brillante es un subpíxel que destaca en la pantalla cuando el monitor visualiza un Pattern (Patrón) oscuro. A continuación se describen los tipos de defectos de puntos brillantes.

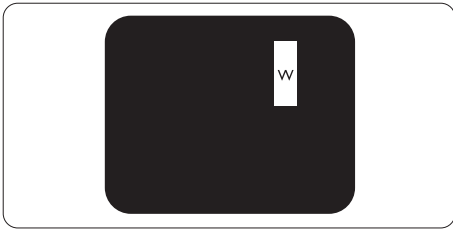


Un subpíxel encendido de color Red (Rojo), Green (Verde) o Blue (Azul).



Dos subpíxeles adyacentes encendidos:

- Red (Rojo) + Blue (Azul) = Púrpura
- Red (Rojo) + Green (Verde) = Amarillo
- Green (Verde) + Blue (Azul) = Cian (Light (ligero) Blue (Azul))



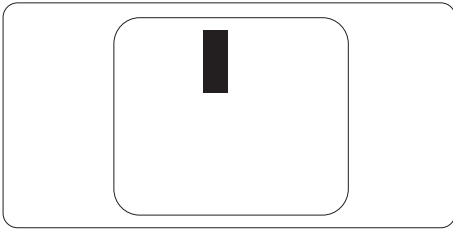
Tres subpíxeles adyacentes encendidos (un píxel blanco).

Nota:

Un punto brillante Red (Rojo) o Blue (Azul) debe ser más del 50 % más brillante que los puntos vecinos, mientras que un punto brillante Green (Verde) es un 30 % más brillante que los puntos vecinos.

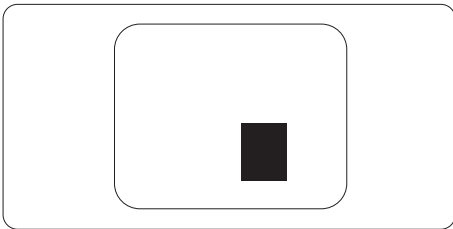
### Defectos de puntos negros

Los defectos de puntos negros aparecen como píxeles o subpíxeles que están siempre oscuros o 'Off (Apag.)'. Es decir, un punto oscuro es un subpíxel que destaca en la pantalla cuando el monitor muestra un Pattern (Patrón) Light (ligero). Estos son los Type (Tipo)s de defectos de puntos negros.



### Proximidad de los defectos de píxeles

Dado que los defectos de píxeles y subpíxeles del mismo Type (Tipo) que están Near (Cerca) unos de otros pueden ser más perceptibles, AOC también especifica tolerancias para la proximidad de los defectos de píxeles.



### Tolerancias de defectos de píxeles

Para optar a reparación o sustitución debido a defectos de píxeles durante el periodo de garantía, un panel de monitor en un monitor de panel AOC debe tener defectos de píxeles o subpíxeles que excedan las tolerancias enumeradas en el manual web.

DEFECTOS DE PUNTOS BRILLANTES	NIVEL ACEPTABLE
1 subpíxel encendido	2
2 subpíxeles encendidos adyacentes	1
3 subpíxeles encendidos adyacentes (un píxel blanco)	0
Distancia entre dos defectos de puntos brillantes*	$\geq 15\text{mm}$
Total de defectos de puntos brillantes de todos los tipos	2
DEFECTOS DE PUNTOS NEGROS	NIVEL ACEPTABLE
1 subpíxel oscuro	5 o menos
2 subpíxeles oscuros adyacentes	2 o menos
3 subpíxeles oscuros adyacentes	$\leq 0$
Distancia entre dos defectos de puntos negros*	$\geq 15\text{mm}$
Total de defectos de puntos negros de todos los tipos	5 o menos
TOTAL DE DEFECTOS DE PUNTOS	NIVEL ACEPTABLE
Defectos totales de puntos brillantes o negros de todos los tipos	5 o menos

Nota:

\*: 1 o 2 defectos de subpíxeles adyacentes = 1 defecto de punto.

## Modos de visualización preestablecidos

Estándar	RESOLUCIÓN (±1 Hz)	FRECUENCIA HORIZONTAL (kHz)	FRECUENCIA VERTICAL (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	182.996	119.998
WQHD	3440x1440@60Hz	88.861	60
	3440x1440@100Hz	149	100
	3440x1440@30Hz	44.43	30
	3440x1440@75Hz	111.9	75
	3440x1440@120Hz (DisplayPort)	176.4	120
	3440x1440@144Hz (DisplayPort)	214.561	144
	3440x1440@165Hz (DisplayPort)	244.366	165
	3440x1440@180Hz (DisplayPort)	266.58	180

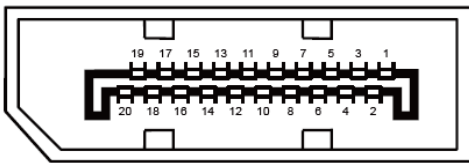
Nota: Según el estándar VESA, puede existir un error de ±1 Hz al calcular la frecuencia de actualización (frecuencia de campo) en distintos sistemas operativos y tarjetas gráficas. Para mejorar la compatibilidad, la frecuencia de actualización nominal de este producto ha sido redondeada. Por favor, consulte el producto real.

# Asignación de Pines



Cable de Señal de Pantalla en Color de 19 Pines

Número de pin	Nombre de la señal	Número de pin	Nombre de la señal	Número de pin	Nombre de la señal
1.	Datos TMDS 2+	9.	Datos TMDS 0-	17.	Tierra DDC/CEC
2.	Blindaje de datos TMDS 2	10.	Reloj TMDS +	18.	Alimentación de +5 V
3.	Datos TMDS 2-	11.	Protección de reloj TMDS	19.	Detección de conexión en caliente
4.	Datos TMDS 1+	12.	Reloj- TMDS		
5.	Blindaje de datos TMDS 1	13.	CEC		
6.	Datos TMDS 1-	14.	Reservado (N.C. en el dispositivo)		
7.	Datos TMDS 0+	15.	SCL		
8.	Blindaje de datos TMDS 0	16.	SDA		



Cable de Señal de Pantalla en Color de 20 Pines

Número de pin	Nombre de la señal	Número de pin	Nombre de la señal
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	Detección de conexión en caliente
9	ML_Lane 1 (p)	19	Retorno DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

# Plug and Play

## **Función Plug & Play DDC2B**

Este monitor está equipado con capacidades VESA DDC2B según el ESTÁNDAR VESA DDC. Permite que el monitor informe al sistema anfitrión sobre su identidad y, dependiendo del nivel de DDC utilizado, comunique información adicional acerca de sus capacidades de visualización.

El DDC2B es un canal de datos bidireccional basado en el protocolo I2C. El anfitrión puede solicitar información EDID a través del canal DDC2B.

