

AOC

GAMING



ユーザーマニュアル

U32G4U

AOC GAMING MONITOR

安全	1
国内規格	1
電源	2
設置	3
清掃	4
その他	5
セットアップ	6
同梱品	6
スタンドおよびベースの設置	7
視野角の調整	8
モニターの接続	9
壁掛け取り付け	10
アダプティブ・シンク機能	11
HDR	12
調整中	13
ホットキー	13
OSD 設定	14
ゲーム設定	15
画像	17
PIP/PBP	20
設定	22
オーディオ	23
OSD 設定	24
情報	25
LED インジケーター	26
トラブルシューティング	27
仕様	28
一般仕様	28
AOC モニターのパネル画素欠陥に関するポリシー	29
プリセット表示モード	31
ピン割り当て	32
プラグアンドプレイ	33

安全

国内規格

以下の節では、本書で使用される国内規格について説明します。

注意、警告、および警告事項

本ガイド全体にわたり、テキストブロックはアイコン付きで、太字または斜体で表示されることがあります。これらのブロックは注記、注意事項、警告であり、以下のように使用されます。



注記：注記は、コンピューターシステムをより適切にご利用いただくための重要な情報を示します。



注意：注意は、ハードウェアの損傷やデータ損失の可能性を示し、その回避方法を具体的に指示します。



警告：警告は身体的危害の可能性を示し、その回避方法を具体的に指示します。

一部の警告は別の形式で表示され、アイコンを伴わない場合があります。その場合、警告の具体的な表示方法は規制当局により義務付けられています。

電源

 モニターは、ラベルに記載された種類の電源からのみご使用ください。ご家庭の電源の種類が不明な場合は、販売店または最寄りの電力会社にお問い合わせください。

 モニターには三つ又接地プラグ（接地端子付き三芯プラグ）が装備されています。
本プラグは安全機能として接地された電源コンセントにのみ差し込んでください。コンセントが三線プラグに対応していない場合は、電気技師に正しいコンセントの設置を依頼するか、アダプターを使用して機器を安全に接地してください。接地プラグの安全機能を無効にしないでください。

 雷雨時や長期間使用しない場合は、必ず本機の電源プラグを抜いてください。これにより、電源サージによるモニターの損傷を防ぐことができます。

 電源タップおよび延長コードの過負荷は避けてください。過負荷は火災や感電の原因となります。

 適切に構成され、100 ～ 240V 交流、最小 5A の表示がある UL 認定済みコンピューターでのみモニターを使用し、正常な動作を確保してください。

 壁面コンセントは機器の近くに設置し、容易にアクセスできる位置にしてください。

設置

! モニターを不安定な台車、スタンド、三脚、ブラケット、またはテーブルの上に設置しないでください。モニターが落下すると、人体に危害を及ぼし、本製品に重大な損傷を与える恐れがあります。製造元が推奨する、または本製品に付属または同梱されているキャート、スタンド、三脚、ブラケット、またはテーブルのみを使用してください。製造元の指示に従い製品を設置し、推奨された取り付けアクセサリを必ず使用してください。製品とキャートの組み合わせは慎重に移動してください。

! モニター筐体のスロットに物を絶対に差し込まないでください。これにより回路部品が損傷し、火災や感電の原因となります。モニターに液体をこぼさないでください。

! 製品の前面を床に直接置かないでください。

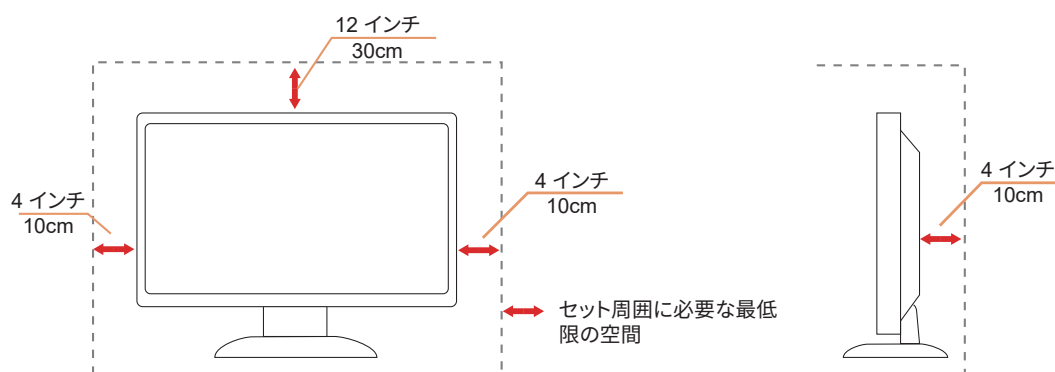
! モニターを壁面や棚に取り付ける際は、製造元認定の取り付けキットを使用し、キットの取扱説明書に従ってください。

! モニターの周囲には図示のように十分なスペースを確保してください。スペースが不足すると空気循環が妨げられ、過熱による火災やモニターの損傷を招く恐れがあります。

! パネル剥離などの損傷を避けるため、モニターの下向き傾斜を -5 度以内に制限してください。下向き傾斜が最大 -5 度を超えた場合、保証は適用されません。

モニターを壁面またはスタンドに設置する際の推奨換気スペースは以下の通りです：

□□□□□□



清掃

 キャビネットは、水で湿らせた柔らかい布で定期的に清掃してください。

 清掃時は、柔らかい綿またはマイクロファイバークロスを使用してください。布は湿っていてほぼ乾いた状態とし、液体が本体内部に入らないように注意してください。



 製品を清掃する前に必ず電源コードを抜いてください。

その他



異臭、異音、または煙が発生した場合は、直ちに電源プラグを抜き、サービスセンターにご連絡ください。



換気口が机やカーテン等で塞がれないようにしてください。



LCD モニターは、動作中に強い振動や衝撃のある環境で使用しないでください。



動作中および輸送中にモニターを叩いたり落下させたりしないでください。



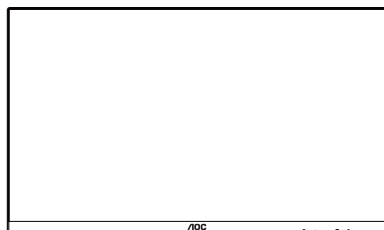
電源コードは安全基準に適合したものを使用してください。ドイツの場合は、H03VV-F、3G、0.75 mm² 以上の仕様を満たす必要があります。
他国においては、適切な種類のものをそれぞれご使用ください。



イヤホンおよびヘッドホンの過度な音圧は聴覚障害を引き起こす可能性があります。イコライザーを最大に設定すると、イヤホンおよびヘッドホンの出力電圧が増加し、音圧レベルが上昇します。

セットアップ

同梱品



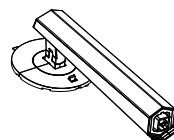
Monitor



Quick Start Guide



Warranty Card



Stand



Base



Power Cable



HDMI Cable



DisplayPort Cable



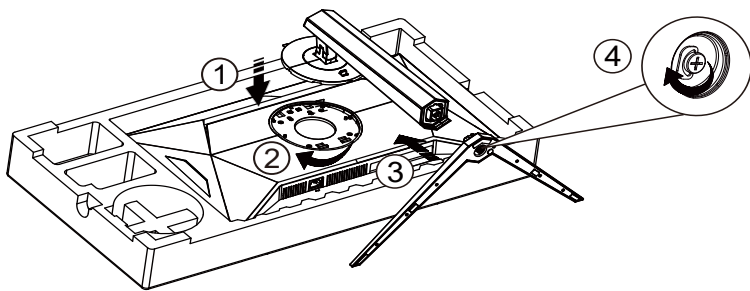
USB Cable

***** 全ての国および地域において、すべての信号ケーブルが提供されるとは限りません。詳しくは、現地の販売店または AOC 支社にてご確認ください。

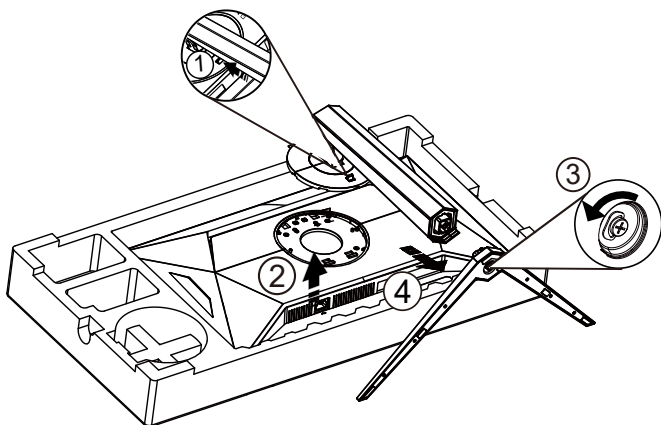
スタンドおよびベースの設置

以下の手順に従い、ベースの設置または取り外しを行ってください。

設置：



取り外し：



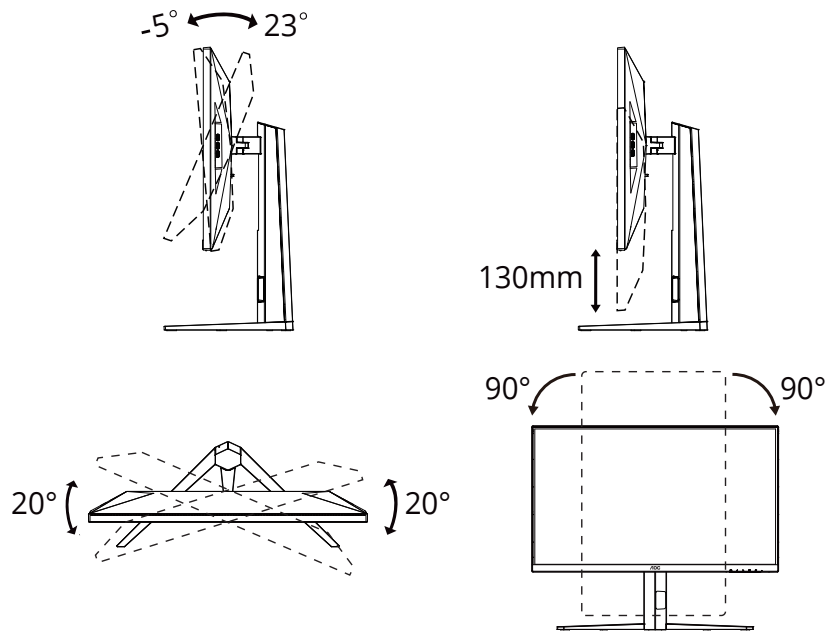
注意：表示デザインは掲載されている図とは異なる場合があります。

視野角の調整

最適な視聴体験を得るため、画面に顔全体が映っていることをご確認のうえ、ご使用者様の好みに応じてモニターの角度を調整することを推奨いたします。

モニターの角度を調整する際は、モニターが倒れないよう必ずスタンドをしっかりと保持してください。

以下の方法でモニターを調整できます：



注意：

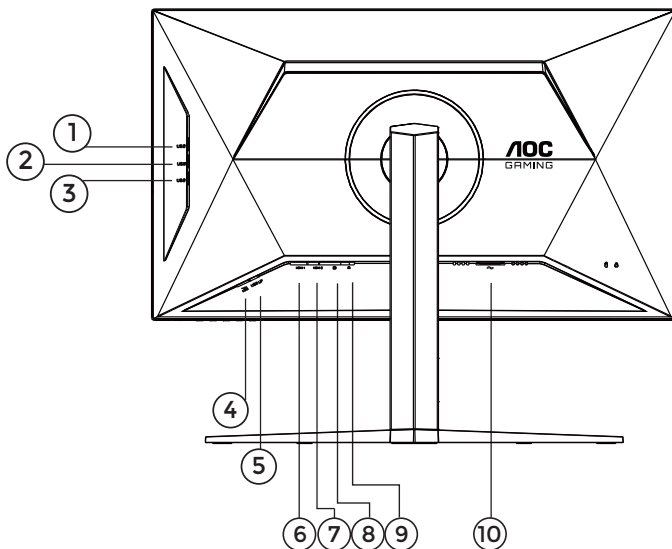
角度を調整する際は、LCD 画面に絶対に触れないでください。LCD 画面に触れると損傷が発生する恐れがあります。



- パネル剥離などの損傷を防ぐため、モニターを下向きに -5 度以上傾けないでください。
- モニターの角度調整時には画面を押さず、必ずベゼル部分のみを持って操作してください。

モニターの接続

モニターおよびコンピューター背面のケーブル接続：



1. USB3.2 Gen2 ダウンストリーム
2. USB3.2 Gen2 ダウンストリーム
3. USB3.2 Gen2 ダウンストリーム
4. USB3.2 Gen2 ダウンストリーム+充電
5. USB アップストリーム
6. HDMI 1
7. HDMI 2
8. ディスプレイポート
9. イヤホン
10. 電源

PC に接続

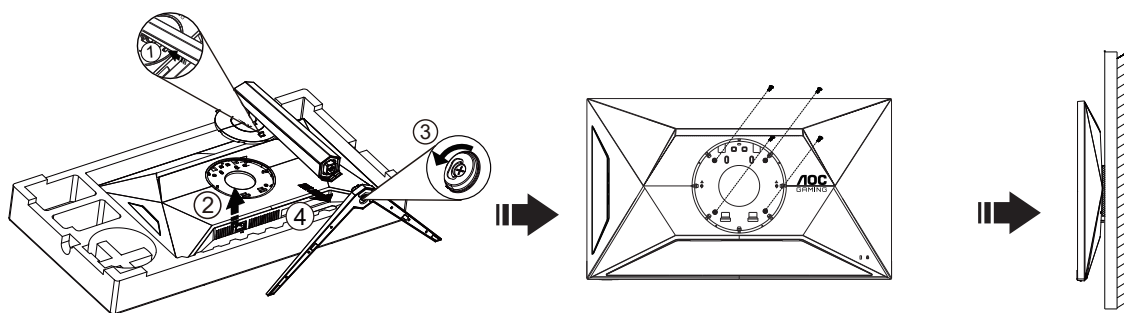
1. 電源コードをディスプレイ背面に確実に差し込んでください。
2. コンピューターの電源を切り、電源コードを抜いてください。
3. ディスプレイ信号ケーブルをコンピューター背面の映像コネクタに接続してください。
4. コンピューターおよびディスプレイの電源コードを近くのコンセントに差し込んでください。
5. コンピューターとディスプレイの電源を入れてください。

モニターに映像が表示されれば、設置は完了です。映像が表示されない場合は、トラブルシューティングを参照してください。

機器を保護するため、接続前に必ず PC および LCD モニターの電源を切ってください。

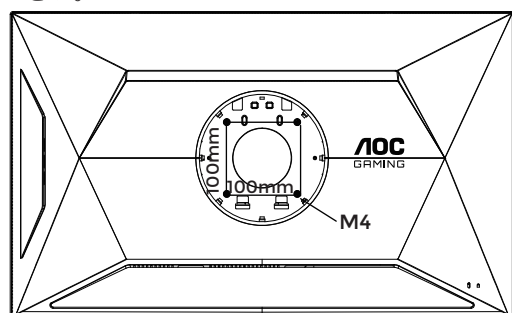
壁掛け取り付け

オプションの壁掛けアーム設置準備

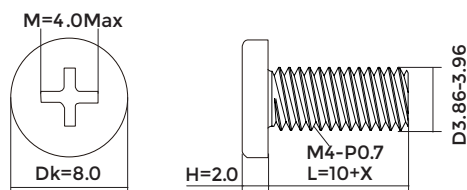


本モニターは、別途購入の壁掛けアームに取り付け可能です。この作業を行う前に電源を切ってください。以下の手順に従ってください：

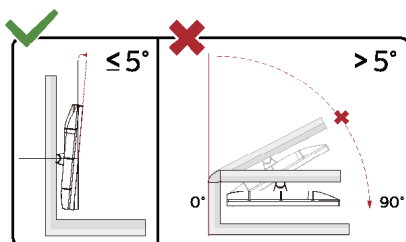
1. 台座を取り外してください。
2. 壁掛けアームの組み立ては、製造元の指示に従って行ってください。
3. 壁掛けアームをモニター背面に取り付けてください。アームの穴とモニター背面のネジ穴を正確に合わせてください。
4. 4本のネジを各穴に挿入し、確実に締め付けてください。
5. ケーブルを再接続してください。壁への取り付け手順は、オプションの壁掛けアーム付属の取扱説明書をご参照ください。



壁掛けハンガーのネジ仕様：
 $M4 \times (10+X) \text{mm}$ (X = 壁掛けブラケットの厚み)



 注意：VESA マウント用のネジ穴はすべてのモデルに標準装備されているわけではありません。必ず販売店またはAOC 公式窓口へご確認ください。壁掛け設置は必ずメーカーにお問い合わせください。



* 表示デザインは図示されているものと異なる場合があります。

 警告：

1. パネル剥離などの損傷を防ぐため、モニターを下向きに -5 度以上傾けないでください。
2. モニターの角度調整時には画面を押さず、必ずベゼル部分のみを持って操作してください。

アダプティブ・シンク機能

1. アダプティブ・シンク機能はディスプレイポートおよび HDMI に対応しています。
2. 対応グラフィックスカード：推奨リストは以下の通りです。詳細は www.AMD.com でご確認ください。

グラフィックスカード

- Radeon™ RX Vega シリーズ
- Radeon™ RX 500 シリーズ
- Radeon™ RX 400 シリーズ
- Radeon™ R9/R7 300 シリーズ（R9 370/X、R7 370/X、R7 265 を除く）
- Radeon™ Pro Duo（2016 年モデル）
- Radeon™ R9 Nano シリーズ
- Radeon™ R9 Fury シリーズ
- Radeon™ R9/R7 200 シリーズ（R9 270/X、R9 280/X を除く）

プロセッサ

- 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

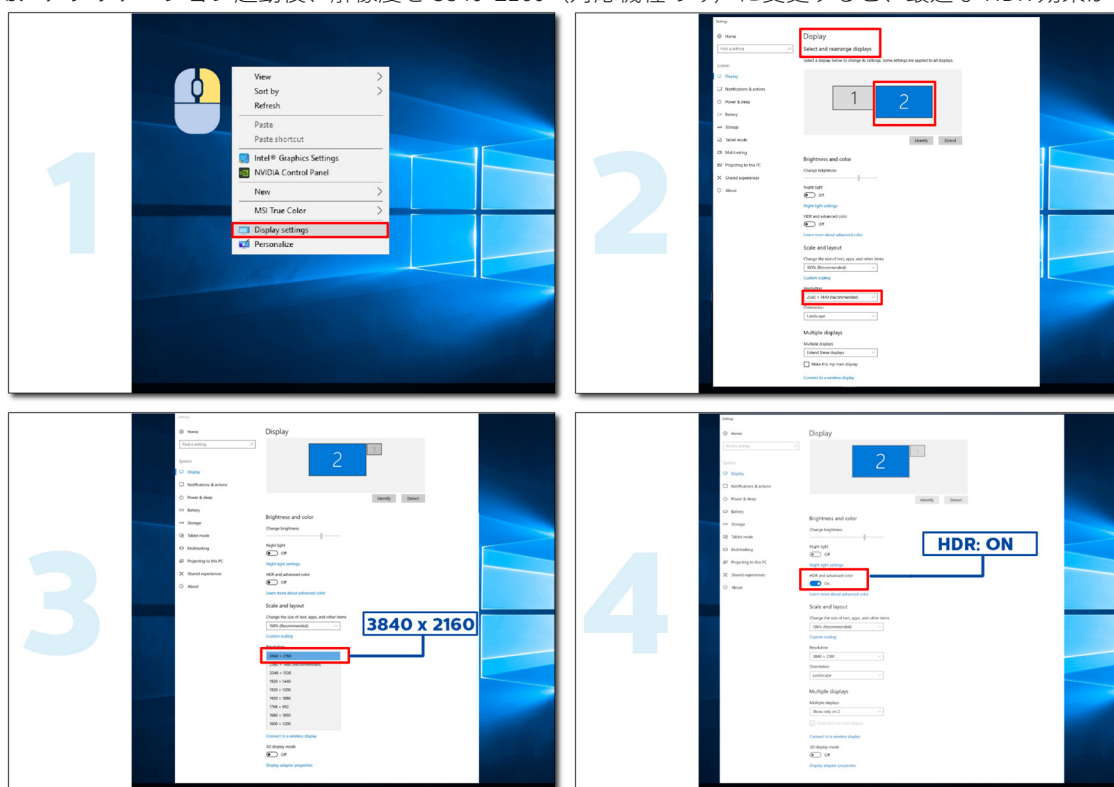
HDR

本機は HDR10 フォーマットの入力信号に対応しています。

プレーヤーおよびコンテンツが対応している場合、ディスプレイは HDR 機能を自動的に有効にすることがあります。機器およびコンテンツの互換性に関する情報については、機器の製造元およびコンテンツ提供元にお問い合わせください。自動有効化機能が不要な場合は、HDR 機能を「OFF」に設定してください。

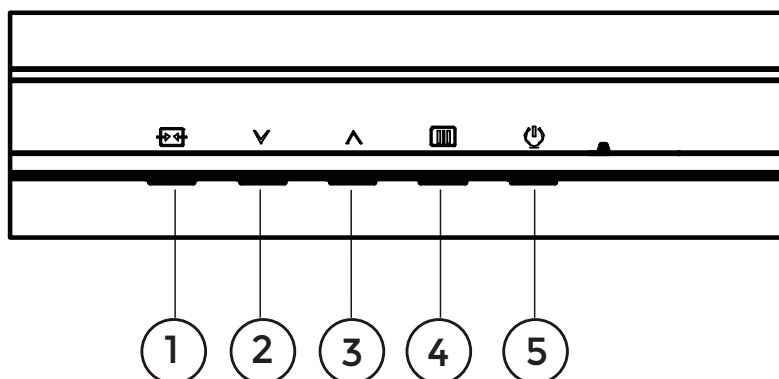
注意：

1. WIN10 のバージョン V1703 より前のバージョンでは、DisplayPort/HDMI インターフェースに特別な設定は必要ありません。
2. WIN10 バージョン V1703 では、HDMI インターフェースのみが使用可能で、DisplayPort インターフェースは機能しません。
3. ディスプレイ設定：
 - a. ディスプレイ解像度は 3840*2160 に設定されており、HDR はあらかじめ ON に設定されています。
 - b. アプリケーション起動後、解像度を 3840*2160（対応機種のみ）に変更すると、最適な HDR 効果が得られます。



調整中

ホットキー



1	ソース／終了
2	ユーザーキー（デュアルレゾリューション）
3	ダイヤルポイント
4	メニュー／決定
5	電源

メニュー／決定

押すと OSD を表示し、選択を確定します。

電源

電源ボタンを押してモニターを起動してください。

ダイヤルポイント

OSD 非表示時にダイヤルポイントボタンを押すと、ダイヤルポイントの表示／非表示を切り替えます。

ユーザーキー（デュアルレゾリューション）

ユーザー設定 “V” キーショートカットメニュー：デュアルレゾリューション／ゲーミングモード／スナイパースコープ／フレームカウンター
初期設定はデュアルレゾリューションです。

OSD 非表示時に、“V” キーを押してデュアルレゾリューション機能を開き、その後 “V” または “^” 異なる最大リフレッシュレートタイプに基づき、デュアルレゾリューションモード（UHD 120Hz、UHD 160Hz、FHD 320Hz）を選択するためのキー。

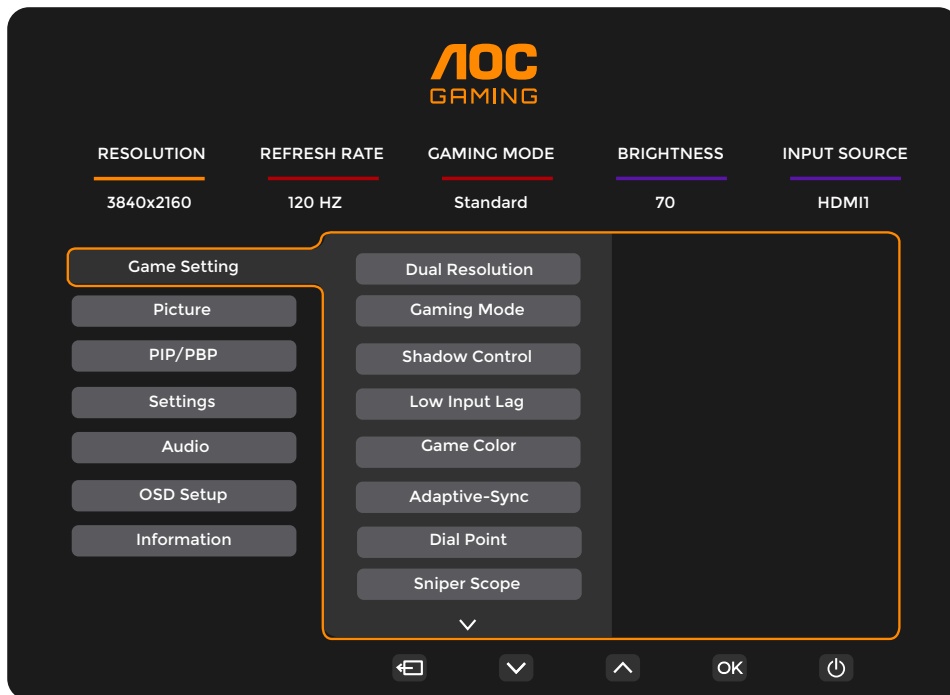
ソース／終了

OSD が閉じている状態で Source/Exit ボタンを押すと、Source ホットキー機能が作動します。

OSD メニューが表示されている場合、このボタンは終了キー（OSD メニューからの退出）として機能します。

OSD 設定

コントロールキーに関する基本的かつ簡潔な操作説明。

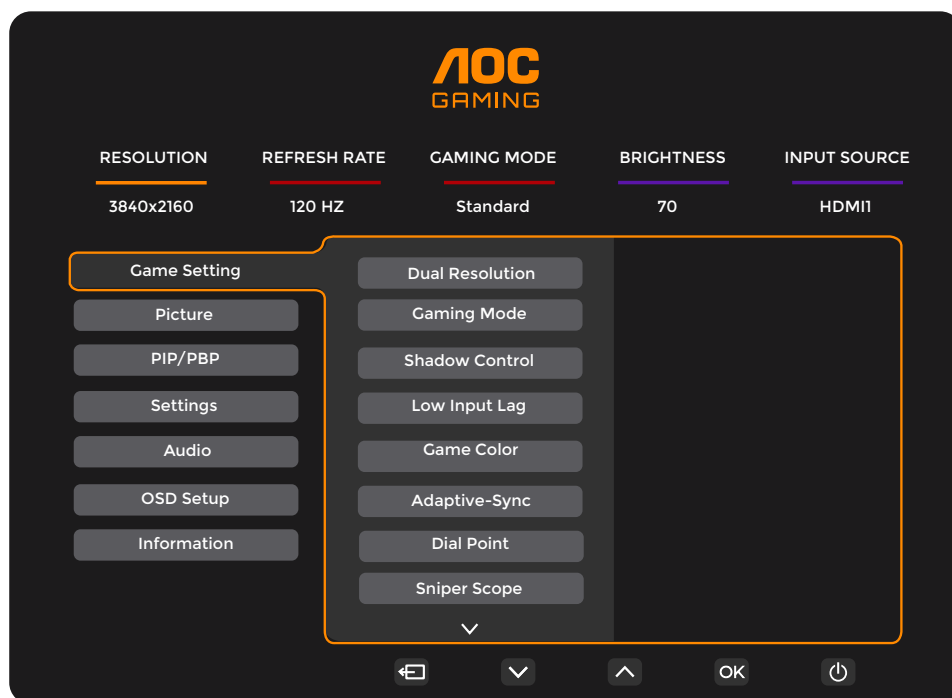


- 1). OSD ウィンドウを起動するには、 MENU ボタンを押してください。
- 2). 機能を移動するには、 または  を押してください。目的の機能がハイライトされたら、 MENU ボタン / OK を押して選択します。 または  サブメニューの機能を移動するには、目的のサブメニュー機能がハイライトされたら、 MENU ボタン / OK を押して選択します。
- 3). 機能を移動するには、 または  選択した機能の設定を変更するには、 /  を押して終了します。他の機能を調整する場合は、手順 2 ~ 3 を繰り返してください。
- 4). OSD ロック機能：OSD をロックするには、 モニターがオフの状態で MENU ボタンを押し、その後  電源ボタンを押してモニターをオンにします。OSD のロック解除は、 モニターがオフの状態で MENU ボタンを押し、その後  電源ボタンを長押ししてモニターをオンにしてください。

注意事項：

- 1). 本製品に信号入力端子が 1 つのみの場合、「入力切替」項目は調整できません。
- 2). 入力信号の解像度がネイティブ解像度またはアダプティブ・シンクの場合、「画面比率」項目は無効となります。

ゲーム設定



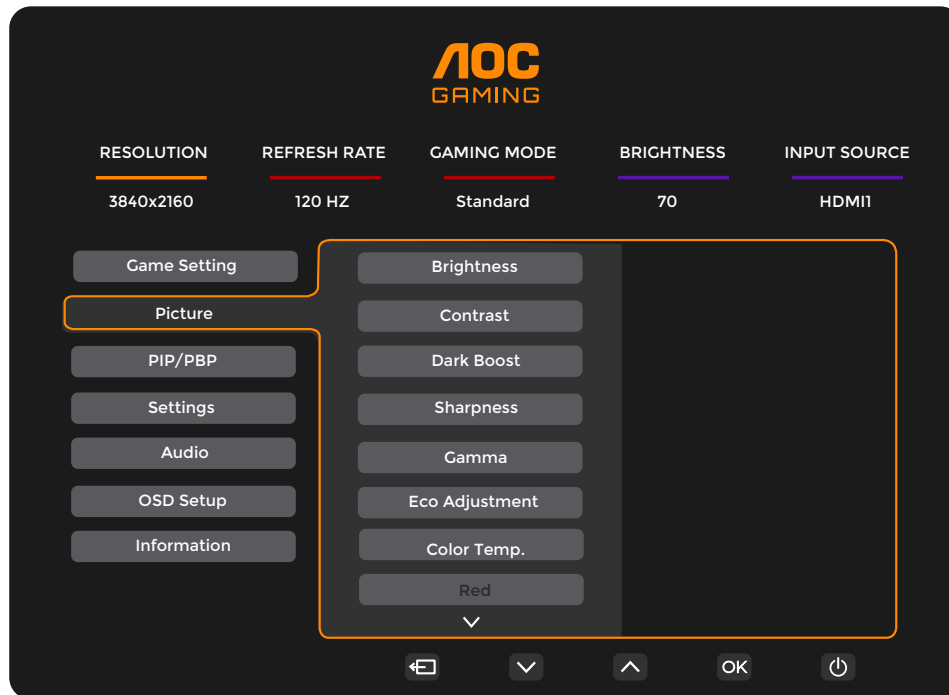
デュアルレゾリューション	UHD 120Hz / UHD 160Hz / FHD 320Hz	選択されたデュアルレゾリューションモード。
ゲーミングモード	標準	ウェブおよびモバイルゲームに適した読みやすさを向上させます。
	FPS	FPS（ファーストパーソンシューティング）ゲーム向け。暗いテーマでの黒レベルを改善します。
	RTS	RTS（リアルタイムストラテジー）ゲーム向け。画像品質を向上させます。
	レーシング	レーシングゲームのプレイに最適な、最速の応答時間と高い色彩飽和度を提供します。
	ゲーマー 1	ユーザーの設定がゲーマー 1 として保存されています。
	ゲーマー 2	ユーザーの設定がゲーマー 2 として保存されています。
	ゲーマー 3	ユーザーの設定がゲーマー 3 として保存されています。
シャドウコントロール	0 ~ 20	シャドウコントロールの初期値は 0 で、ユーザーは 0 から 20 の範囲で調整し、より鮮明な画像を得ることができます。画像が暗くて詳細が確認できない場合は、0 から 20 の範囲で調整し、鮮明な画像にしてください。
低遅延	オフ / オン	入力遅延を低減するために、フレームバッファをオフにします。
ゲームカラー	0 ~ 20	ゲームカラーは 0 から 20 の範囲で彩度を調整し、より良い画像表現を提供します。
アダプティブ・シンク	オフ / オン	アダプティブ・シンクを無効化または有効化します。 アダプティブ・シンク実行リマインダー：アダプティブ・シンク機能を有効にした場合、一部のゲーム環境で画面が点滅することがあります。
ダイヤルポイント	オフ / オン / ダイナミック	「ダイヤルポイント」機能は、画面中央に照準インジケータを表示し、ファーストパーソンシューター（FPS）ゲームにおける正確かつ精密な照準を支援します。
スナイパースコープ	オフ / 1.0 / 1.5 / 2.0	局所的にズームインし、射撃時のターゲット合わせを容易にします。
MBR	0 ~ 20	MBR（モーションブラー低減）は、モーションブラー軽減のために 0 ~ 20 段階の調整が可能です。 注：MBR 機能はアダプティブ・シンクがオフで、リフレッシュレートが 80Hz 以上のときに調整可能です。

MBR 同期	オフ／オン	MBR 同期（モーションブラー除去）の有効化または無効化を行います。 注：MBR 同期機能はアダプティブ・シンクがオンで、入力信号が可変周波数の場合に調整可能です。 さらに、フィールド周波数が 75Hz 以上である必要があります。
オーバードライブ	標準	応答速度を調整してください。
	速い	注意： 1. オーバードライブを「ファーステスト」に設定すると、表示画像がぼやけることがあります。オーバードライブのレベルは、ユーザーの好みに応じて調整するかオフにすることができます。 2. 「エクストリーム」機能は、アダプティブ・シンクがオフかつリフレッシュレートが 80Hz 以上の時にのみ使用可能です。 3. 「エクストリーム」機能をオンにすると画面の明るさが低下します。
	より速い	
	最速	
	エクストリーム	
フレームカウンター	オフ / 右上 / 右下 / 左上 / 左下	選択したコーナーに垂直同期周波数を表示します。

注意：

- 1). 「画像」内の「HDR モード」を有効にすると、「シャドウコントロール」と「ゲームカラー」は調整できません。
- 2). 「画像」内の「HDR」が「DisplayHDR」に設定されている場合、「ゲーミングモード」、「シャドウコントロール」、「ゲームカラー」、「スナイパースコープ」、「MBR」、「MBR Sync」、および「オーバードライブ」内の「エクストリーム」は調整できません。
「画像」項目の「HDR」が「HDR Picture」、「HDR Movie」または「HDR Game」に設定されている場合、「オーバードライブ」内の「ゲーミングモード」、「ゲームカラー」、「スナイパースコープ」、「MBR」、「MBR Sync」、「Extreme」は調整できません。
- 3). 「画像」項目の「カラースペース」が「sRGB」または「DCI-P3」に設定されている場合、「オーバードライブ」内の「シャドウコントロール」、「ゲームカラー」、「MBR」、「MBR Sync」、「Extreme」は調整できません。

画像



輝度	0-100	バックライト調整。
コントラスト	0-100	デジタルレジスターによるコントラスト設定。
ダークブースト	オフ / レベル 1 / レベル 2 / レベル 3	暗部および明部の画面詳細を強調し、明部の輝度を調整して過度の彩度を防ぎます。
シャープネス	0-100	シャープネスを調整します。
ガンマ	1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4 / 2.6	ガンマを調整します。
エコ調整	標準	標準モード
	テキスト	テキストモード
	インターネット	インターネットモード
	ゲーム	ゲームモード
	ムービー	ムービーモード
	スポーツ	スポーツモード
	読書	読書モード
	均一性	均一性モード
色温度	ウォーム	ウォーム色温度
	標準	標準色温度
	クール	クール色温度
	ユーザー	色温度を復元
赤	0-100	デジタルレジスタからの赤ゲイン
緑	0-100	デジタルレジスタからの緑ゲイン

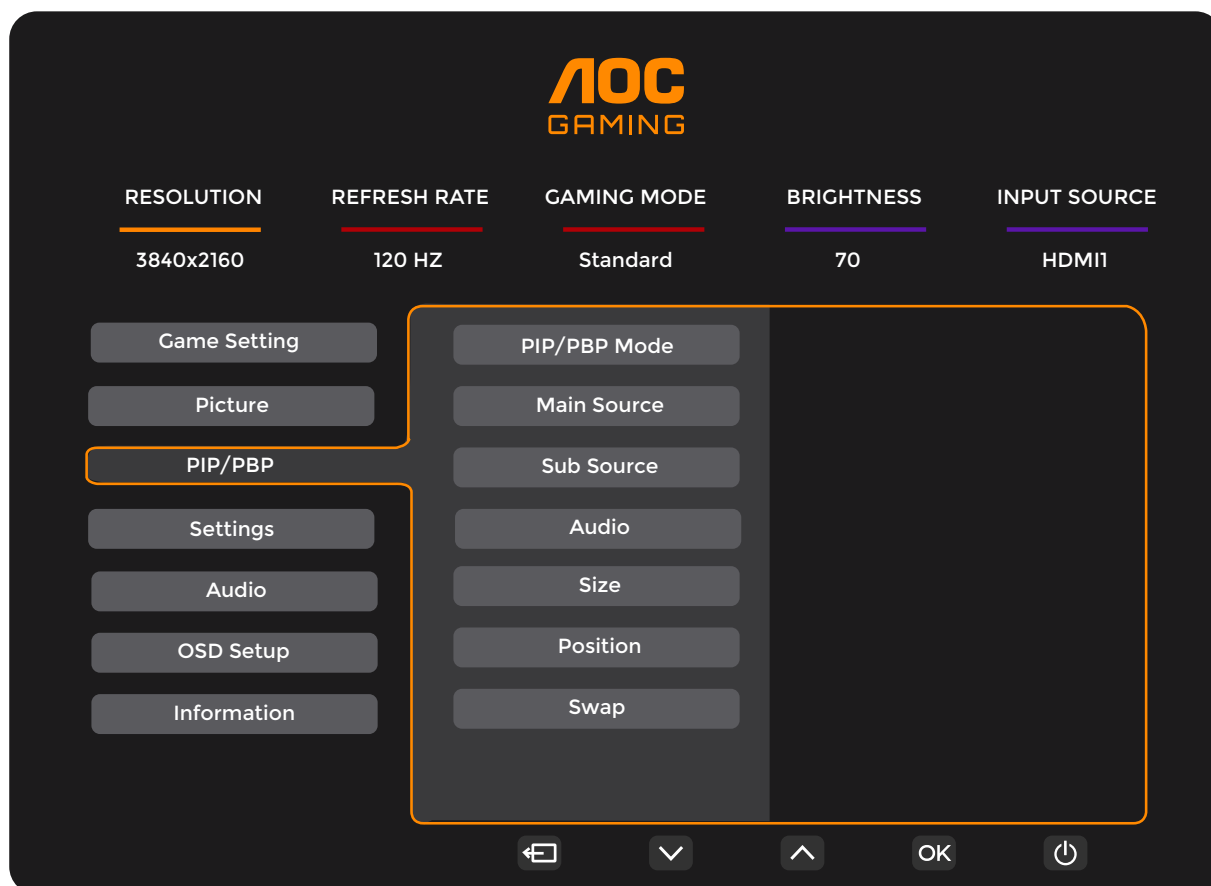
青	0-100	デジタルレジスタからの青ゲイン
赤彩度	0-100	赤彩度を調整
緑彩度	0-100	緑彩度を調整
青彩度	0-100	青彩度を調整
C. 彩度	0-100	C. 彩度を調整してください。
M. 彩度	0-100	M. 彩度を調整してください。
Y. 彩度	0-100	Y. 彩度を調整してください。
R. 色相	0-100	R. 色相を調整してください。
G. 色相	0-100	G. 色相を調整してください。
B. 色相	0-100	B. 色相を調整してください。
C. 色相	0-100	C. 色相を調整してください。
M. 色相	0-100	M. 色相を調整してください。
Y. 色相	0-100	Y. 色相を調整してください。
HDR	オフ	使用条件に応じて HDR プロファイルを設定してください。 注意： HDR が検出されると、調整用に HDR オプションが表示されます。
	DisplayHDR	
	HDR 画像	
	HDR ムービー	
	HDR ゲーム	
HDR モード	オフ	画像の色彩とコントラストを最適化し、HDR 効果をシミュレートします。 注意： HDR が検出されない場合、調整用に HDR モードオプションが表示されます。
	HDR 画像	
	HDR ムービー	
	HDR ゲーム	
DCR	オフ	動的コントラスト比を無効にします。
	オン	動的コントラスト比を有効にします。
カラースペース	パネルネイティブ	標準カラースペースパネルです。
	sRGB	sRGB カラースペース。
	DCI-P3	DCI-P3 カラースペース。
LowBlue モード	オフ	色温度を制御し、青色光波長を低減します。
	マルチメディア	
	インターネット	
	オフィス	
	読書	

画像比率	フル / アスペクト / 1:1 / 17" (4:3) / 19" (4:3) / 19 インチ (5:4) / 19 インチ W (16:10) / 21.5 インチ W (16:9) / 22 インチ W (16:10) / 23 インチ W (16:9) / 23.6 インチ W (16:9) / 24 インチ W (16:9) / 27 インチ W (16:9)	表示する画像比率を選択してください。
------	---	--------------------

注意：

- 1). 「HDR モード」が有効の場合、「コントラスト」、「ダークブースト」、「ガンマ」、「エコ調整」、「色温度」、「6 軸カラー彩度／色相」、「カラースペース」、および「LowBlue モード」の項目は調整できません。
- 2). 「HDR」が「DisplayHDR」に設定されている場合、「HDR」および「シャープネス」以外の「画像」内のすべての項目は調整できません。「HDR」が「HDR Picture」「HDR Movie」または「HDR Game」に設定されている場合、「ガンマ」「エコ調整」「色温度」「6 軸カラー彩度／色相」「DCR」「カラースペース」および「LowBlue モード」は調整できません。
- 3). 「カラースペース」が「sRGB」または「DCI-P3」に設定されている場合、「コントラスト」「ダークブースト」「ガンマ」「エコ調整」「色温度」「6 軸カラー彩度／色相」「HDR モード」および「LowBlue モード」は調整できません。
- 4). 「エコ調整」が「リーディング」または「ユニフォーミティ」に設定されている場合、「コントラスト」「ダークブースト」「色温度」「6 軸カラー彩度／色相」「DCR」「カラースペース」および「LowBlue モード」は調整できません。
- 5). 「ゲーム設定」の「ゲーミングモード」が「標準」以外に設定されている場合、「エコ調整」、「6 軸カラー彩度／色相」、「HDR モード」、および「カラースペース」は調整できません。

PIP/PBP



PIP/PBP モード	オフ / PIP / PBP	PIP または PBP の有効／無効を切り替えます。
メインソース		メイン画面のソースを選択してください。
サブソース		サブ画面のソースを選択してください。
オーディオ	メインソース	メイン画面またはサブ画面のオーディオ設定を選択してください。
	サブソース	
サイズ	小 / 中 / 大	画面サイズを選択してください。
位置	右上	画面の位置を設定してください。
	右下	
	左上	
	左下	
交換	オン：交換	画面ソースを交換します。
	オフ：操作なし	

注意：

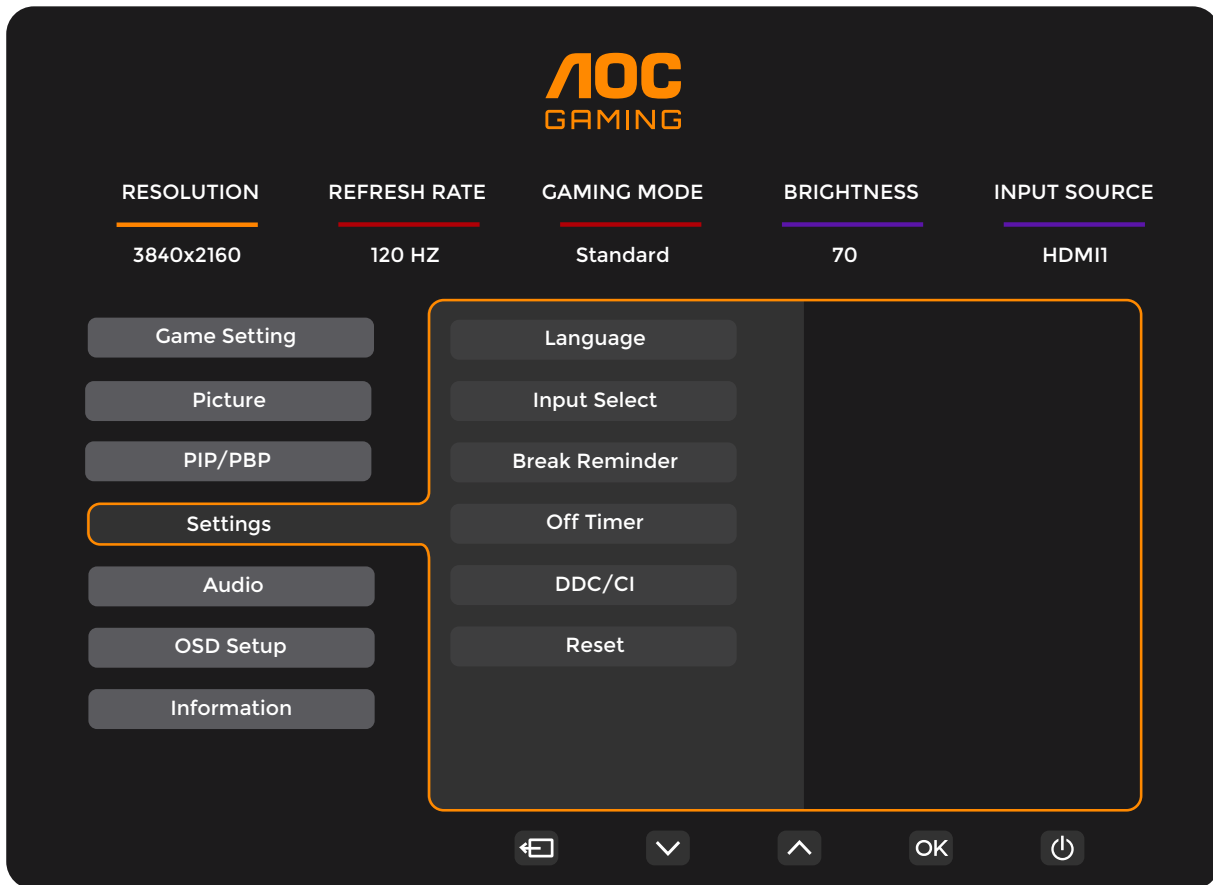
- 1). PIP/PBP が有効な場合、OSD メニューの一部の色調整はメイン画面にのみ適用され、サブ画面では対応していない場合があります。したがって、メイン画面とサブ画面で色が異なることがあります。

2) PBP/PIP が有効な場合のメイン画面／サブ画面の入力ソース互換性は、以下の表に示されています。

PBP		メインソース		
		HDMI1	HDMI2	DP
サブソース	HDMI1	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓
	DP	✓	✓	✓

PIP		メインソース		
		HDMI1	HDMI2	DP
サブソース	HDMI1	✓	✓	✓
	HDMI2	✓	✓	✓
	DP	✓	✓	✓

設定



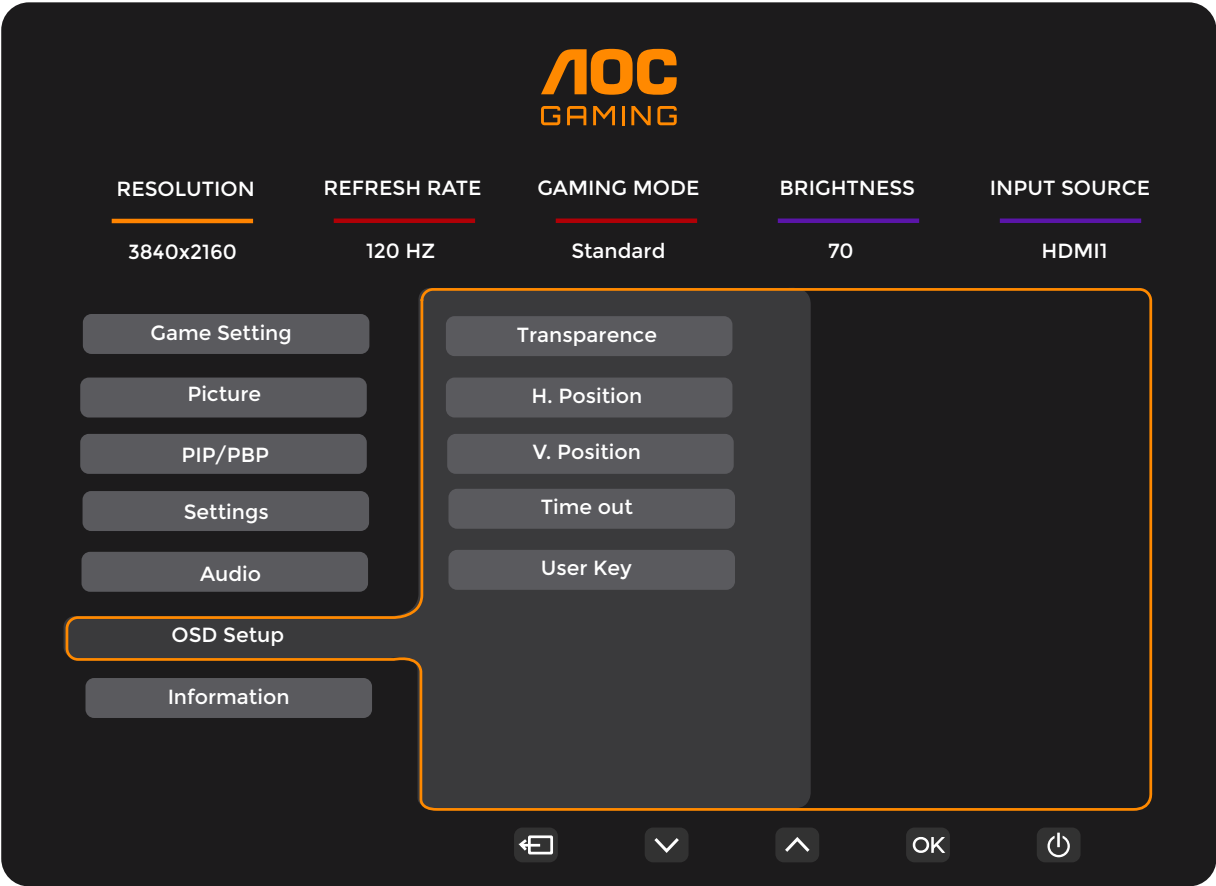
言語		OSD 言語を選択してください。
入力選択	自動 / HDMI1 / HDMI2 / DP	入力信号源を選択してください。
休憩リマインダー	オフ / オン	1 時間以上連続して作業した場合の休憩を促します。
オフタイマー	0 ～ 24 時間	電源オフ時間を設定してください。
DDC/CI	いいえ / はい	DDC/CI サポートをオン / オフに切り替えます。
リセット	いいえ / はい	メニューを初期設定にリセットします。

オーディオ

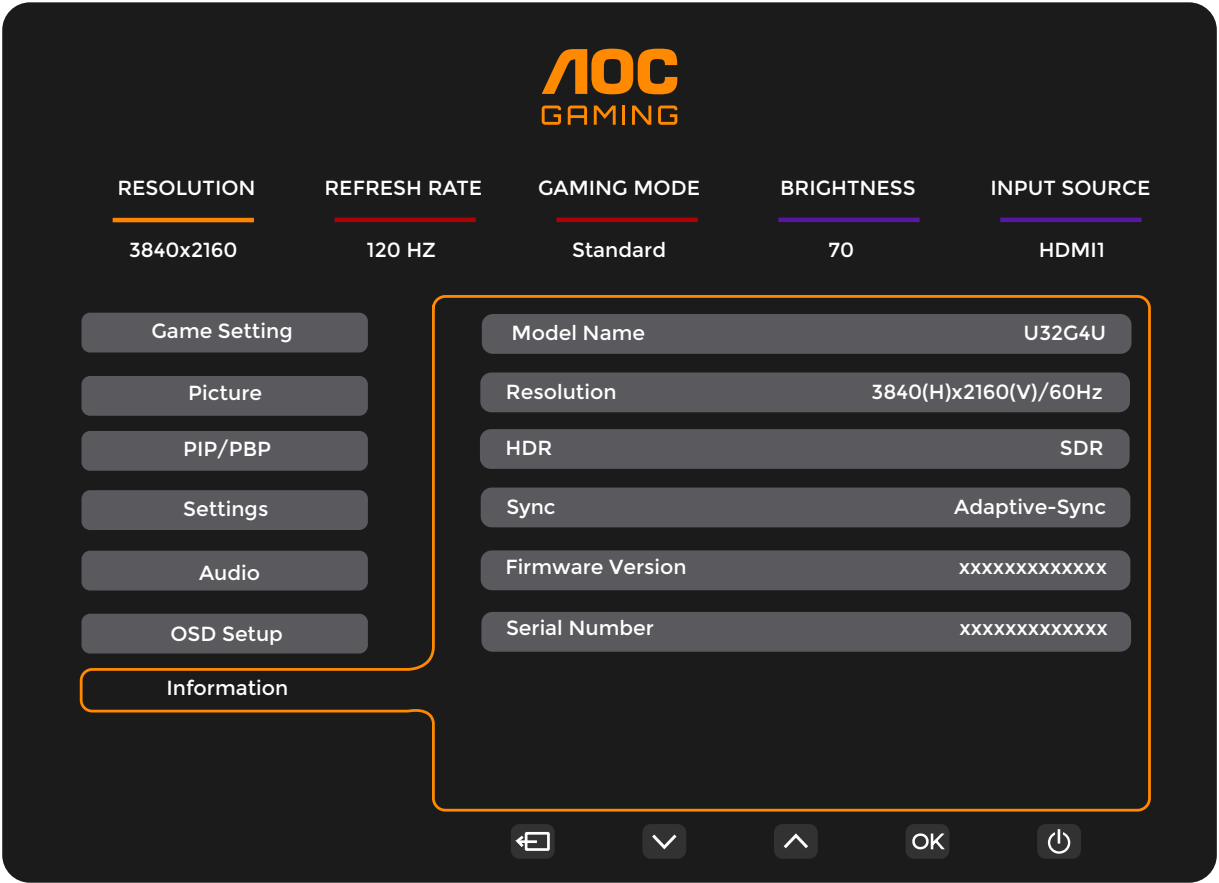


音量	0-100	音量調整
ミュート	オフ/オン	音量をミュートにしてください。

OSD 設定



透明度	0-100	OSD の透明度を調整してください。
水平位置	0-100	OSD の水平位置を調整してください。
垂直位置	0-100	OSD の垂直位置を調整してください。
タイムアウト	5-120	OSD のタイムアウト時間を調整してください。
ユーザーキー	デュアルレゾリューション／ゲーミングモード／スナイパースコープ／フレームカウンター	ユーザー設定“V”キーショートカットメニュー



LED インジケータ

ステータス	LED カラー
フルパワーモード	ホワイト
アクティブオフモード	オレンジ

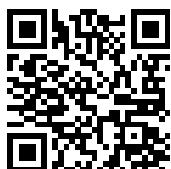
トラブルシューティング

問題および質問	考えられる解決策
電源 LED が点灯しない	電源ボタンが ON であり、電源コードが接地された電源コンセントおよびモニターに確実に接続されていることを確認してください。
画面に映像が表示されない	● 電源コードは正しく接続されていますか？ 電源コードの接続および電源供給を確認してください。 ● 映像ケーブルは正しく接続されていますか？ (HDMI ケーブル接続の場合) HDMI ケーブルの接続を確認してください。 (ディスプレイポートケーブル接続の場合) ディスプレイポートケーブルの接続を確認してください。 * HDMI およびディスプレイポート入力、すべての機種に対応しているわけではありません。 ● 電源が入っている場合は、初期画面（ログイン画面）が表示されるかを確認するためにコンピューターを再起動してください。 初期画面（ログイン画面）が表示された場合は、該当モード（Windows 7/8/10 の場合はセーフモード）でコンピューターを起動し、ビデオカードの周波数を変更してください。 (最適解像度の設定を参照してください) 初期画面（ログイン画面）が表示されない場合は、サービスセンターまたは販売店にお問い合わせください。 ● ご覧になれますか？ “入力サポートされていません” 画面に表示されていますか？ このメッセージは、ビデオカードからの信号がモニターの最大対応解像度および周波数を超えた場合に表示されます。 モニターが正しく処理可能な最大解像度と周波数を調整してください。 ● AOC モニタードライバーがインストールされていることを必ず確認してください。
画像がぼやけてゴースト影が発生しています	コントラストおよび明るさを調整してください。 ホットキー（AUTO）を押して自動調整を行ってください。 延長ケーブルやスイッチボックスを使用しないでください。モニターはビデオカードの背面出力端子に直接接続することを推奨します。
画像が跳ねる、ちらつく、または波紋模様が現れます	電氣的干渉を引き起こす可能性のある電気機器は、モニターからできるだけ遠ざけてください。 ご使用の解像度に対し、モニターが対応可能な最大リフレッシュレートを設定してください。
モニターがアクティブオフモードに固まっている状態です	コンピューターの電源スイッチが ON であることを必ず確認してください。 コンピューターのビデオカードがスロットにしっかりと装着されていることを必ず確認してください。 モニターのビデオケーブルがコンピューターに正しく接続されていることを必ず確認してください。 モニターのビデオケーブルを点検し、ピンが曲がっていないことを確認してください。 キーボードの CAPS LOCK キーを押し、CAPS LOCK LED の点灯・消灯を確認することで、コンピューターが正常に動作していることを確かめてください。LED は CAPS LOCK キー押下後に ON または OFF に変わるはずです。
一次色（赤、緑、または青）のいずれかが欠落しています。	モニターのビデオケーブルを点検し、ピンに破損がないことを確認してください。 モニターのビデオケーブルがコンピューターに正しく接続されていることを必ず確認してください。
画面の画像が中央に配置されていないか、適切なサイズになっていません。	H-Position および V-Position を調整するか、ホットキー（AUTO）を押してください。
画像に色の異常があり（白が正しく白く見えない）ます。	RGB カラーを調整するか、適切な色温度を選択してください。
画面に水平または垂直方向のノイズが発生しています。	CLOCK および FOCUS の調整には、Windows 7/8/10/11 のシャットダウンモードを使用してください。 ホットキー（AUTO）を押して自動調整を行ってください。
規制およびサービス情報	ご購入のモデルおよび対応国の規制・サービス情報については、www.aoc.com のサポートページ内の規制およびサービス情報をご参照ください。

仕様

一般仕様

パネル	型番	U32G4U	
	駆動方式	TFT カラー液晶	
	表示可能画面サイズ	対角線 80.1cm	
	画素ピッチ	0.1818 mm (H) × 0.1818 mm (V)	
	映像	HDMI インターフェースおよびディスプレイポートインターフェース	
その他	水平走査周波数範囲	30 kHz ～ 360 kHz	
	最大水平走査幅	698.112 mm	
	垂直走査周波数範囲	FHD : 48 ～ 320Hz UHD : 48 ～ 160Hz	
	垂直走査サイズ (最大)	392.688mm	
	最適プリセット解像度	FHD : 1920 × 1080@60Hz UHD : 3840 × 2160@60Hz	
	最大解像度	FHD : 1920 × 1080@320Hz UHD : 3840 × 2160@160Hz	
	プラグアンドプレイ	VESA DDC2B/CI	
	電源	100-240V ～ 50/60Hz 1.5A	
	消費電力	標準 (輝度 = 70、コントラスト = 50)	43W
		最大 (明るさ = 100、コントラスト = 100)	≤110W
		スタンバイモード	≤0.5W
	放熱	通常動作	146.76 BTU/ 時 (標準値)
		スリープ (スタンバイモード)	<1.71 BTU/ 時
		オフモード	<1.02 BTU/ 時
		オフモード (AC スイッチ)	0 BTU/ 時
物理的特性	コネクタタイプ	USB UP / USB × 4 (高速充電 × 1 ポート含む) HDMI × 2 / ディスプレイポート / イヤホン	
	信号ケーブルタイプ	着脱式	
環境	温度	使用環境温度	0° C ～ 40° C
		非使用時	-25° C ～ 55° C
	湿度	使用環境湿度	10% ～ 85% (結露なし)
		非使用時	5% ～ 93% (結露なし)
	高度	使用環境高度	0m ～ 5000m (0ft ～ 16404ft)
		非使用時	0m ～ 12192m (0ft ～ 40000ft)

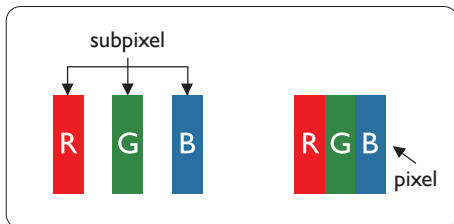


AOC モニターのパネル画素欠陥に関するポリシー

AOC は最高品質の製品を提供することに努めております。当社は業界最先端の製造プロセスを採用し、厳密な品質管理を実施しております。しかしながら、モニターに使用されるモニターパネルにおけるピクセルまたはサブピクセルの欠陥は、時として避けられない場合があります。

すべての製造業者が、すべてのパネルにピクセル欠陥がないことを保証できるわけではありませんが、AOC は許容範囲を超える欠陥のあるモニターについて、保証期間内に修理または交換を行うことを保証します。本通知は、ピクセル欠陥の種類を説明し、各種の欠陥に対する許容基準を定めています。保証による修理または交換の対象となるには、モニターパネル上のピクセル欠陥の数がこれらの許容基準を超えている必要があります。例えば、モニターのサブピクセルにおける欠陥は、0.0004%を超えてはなりません。

さらに、AOC は、他よりも目立ちやすい特定のピクセル欠陥の種類や組み合わせに対して、より厳格な品質基準を設定しています。この方針は全世界で有効です。



ピクセルおよびサブピクセル

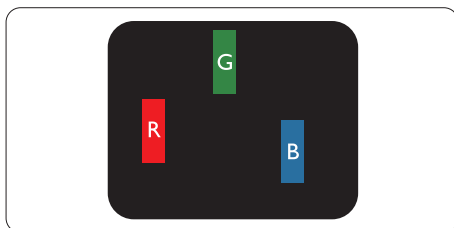
ピクセル (画素) は、赤・緑・青の三原色のサブピクセル 3 つで構成されています。多数のピクセルが集まって画像を形成します。ピクセル内のすべてのサブピクセルが点灯すると、その三色のサブピクセルは単一の白色ピクセルとして表示されます。すべて暗い場合、三色のサブピクセルは一つの黒いピクセルとして表示されます。点灯しているサブピクセルと暗いサブピクセルのその他の組み合わせは、異なる色の単一ピクセルとして表示されます。

ピクセル欠陥の種類

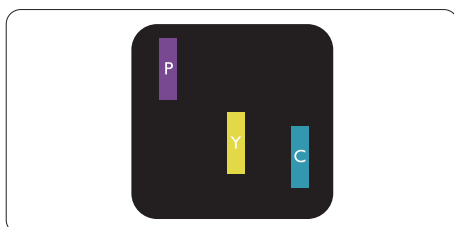
ピクセルおよびサブピクセルの欠陥は画面上に様々な形で現れます。ピクセル欠陥には二つのカテゴリーがあり、それぞれのカテゴリー内に複数のサブピクセル欠陥の種類があります。

明るい点欠陥

明るい点欠陥は常に点灯しているピクセルまたはサブピクセルとして現れます。すなわち、明るい点はモニターが暗いパターンを表示している際に際立つサブピクセルです。明るい点欠陥の種類は以下の通りです。

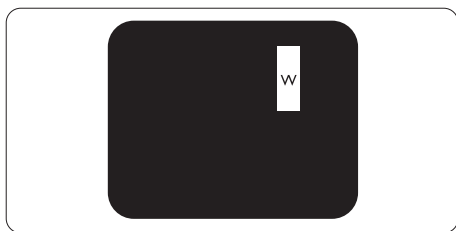


赤、緑、青のいずれか一つの点灯したサブピクセル



隣接する二つの点灯したサブピクセル：

- 赤 + 青 = 紫
- 赤 + 緑 = 黄
- 緑 + 青 = シアン (ライトブルー)



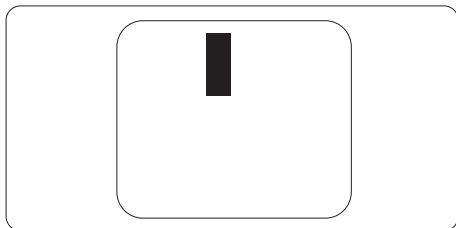
隣接する 3 つの点灯したサブピクセル（1 つの白色ピクセル）

注意

赤または青の明るいドットは隣接するドットより 50% 以上明るく、緑の明るいドットは隣接するドットより 30% 以上明るくしなければなりません。

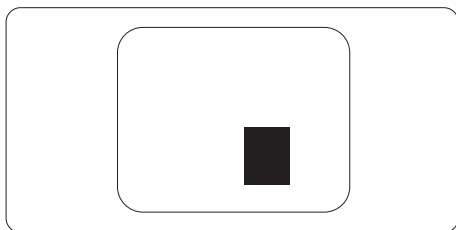
黒点欠陥

黒点欠陥は、常に暗い状態または‘オフ’のピクセルまたはサブピクセルとして現れます。つまり、暗いドットとは、モニターが明るいパターンを表示した際に画面上で目立つサブピクセルのことです。これらは黒点欠陥の種類です。



ピクセル欠陥の近接性

同種のピクセルおよびサブピクセル欠陥が近接するとより目立つため、AOC はピクセル欠陥の近接に関する許容範囲も規定しています。



ピクセル欠陥の許容範囲

保証期間中にピクセル欠陥により修理または交換対象となるには、AOC パネルモニターのモニターパネル上で、ウェブマニュアルに記載された許容範囲を超えるピクセルまたはサブピクセルの欠陥が存在する必要があります。

明るい点欠陥	許容レベル
点灯したサブピクセル 1 つ	2
隣接する点灯したサブピクセル 2 つ	1
隣接する 3 つの点灯したサブピクセル（1 つの白色ピクセル）	0
2 つの明るいドット欠陥間の距離 *	≥15mm
すべての種類の明るいドット欠陥の合計数	2
黒点欠陥	許容レベル
1 つの暗いサブピクセル	5 個以下
隣接する 2 つの暗いサブピクセル	2 個以下
隣接する 3 つの暗いサブピクセル	≤0
2 つの黒点欠陥間の距離 *	≥15mm
すべての種類の黒点欠陥の合計数	5 個以下
ドット欠陥総計	許容範囲
すべての種類の明るいまたは黒点欠陥の合計数	5 個以下

注意

*：隣接する 1 個または 2 個のサブピクセル欠陥 = 1 ドット欠陥。

プリセット表示モード

標準	解像度 (± 1Hz)	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)
VGA	640×480@60Hz	31.469	59.94
	640×480@67Hz	35	66.667
	640×480@72Hz	37.861	72.809
	640×480@75Hz	37.5	75
	640×480@100Hz	51.08	99.769
	640×480@120Hz	61.91	119.518
DOS モード	720×400@70Hz	31.469	70.087
SVGA	800×600@56Hz	35.156	56.25
	800×600@60Hz	37.879	60.317
	800×600@72Hz	48.077	72.188
	800×600@75Hz	46.875	75
	800×600@100Hz	63.68	99.662
	800×600@120Hz	77.43	119.854
	832×624@75Hz	49.725	74.551
XGA	1024×768@60Hz	48.363	60.004
	1024×768@70Hz	56.476	70.069
	1024×768@75Hz	60.023	75.029
	1024×768@100Hz	81.577	99.972
	1024×768@120Hz	97.551	119.989
	1280×1024@60Hz	63.981	60.02
	1280×1024@75Hz	79.976	75.025
FHD	1920×1080@60Hz	67.5	60
	1920×1080@240Hz	274.6	240
	1920×1080@320Hz	355.2	320
QHD	2560×1440@120Hz	182.996	119.998
	2560×1440@144Hz	222.194	144.001
UHD	3840×2160@60Hz	133.32	60
	3840×2160@75Hz	166.653	75.0001
	3840×2160@100Hz	222.203	100.001
	3840×2160@120Hz	268.811	120.700
	3840×2160@144Hz	319.976	144.004
	3840×2160@160Hz	350.402	160.001

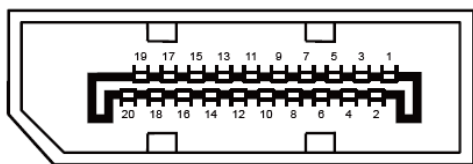
注意：VESA 規格により、異なるオペレーティングシステムおよびグラフィックスカードでリフレッシュレート（走査周波数）を計算する際、± 1Hz の誤差が生じる場合があります。互換性向上のため、本製品の表示リフレッシュレートは丸めてあります。実際の製品仕様をご確認ください。

ピン割り当て



19 ピン カラー表示信号ケーブル

ピン番号	信号名	ピン番号	信号名	ピン番号	信号名
1.	TMDS データ 2 +	9.	TMDS データ 0 -	17.	DDC/CEC グラウンド
2.	TMDS データ 2 シールド	10.	TMDS クロック+	18.	+5V 電源
3.	TMDS データ 2 -	11.	TMDS クロックシールド	19.	ホットプラグ検出
4.	TMDS データ 1 +	12.	TMDS クロック-		
5.	TMDS データ 1 シールド	13.	CEC		
6.	TMDS データ 1-	14.	予約済み（機器上は接続なし）		
7.	TMDS データ 0+	15.	SCL		
8.	TMDS データ 0 シールド	16.	SDA		



20 ピン カラー表示信号ケーブル

ピン番号	信号名	ピン番号	信号名
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	ホットプラグ検出
9	ML_Lane 1 (p)	19	Return DP_PWR
10	ML_Lane 0 (n)	20	DP_PWR

プラグアンドプレイ

プラグ&プレイ DDC2B 機能

本モニターは VESA DDC STANDARD に準拠した VESA DDC2B 機能を搭載しております。これにより、モニターはホストシステムへ自身の識別情報を通知し、使用される DDC レベルに応じて表示能力に関する追加情報を通信可能です。

DDC2B は I2C プロトコルに基づく双方向データチャネルです。ホストは DDC2B チャネルを通じて EDID 情報を要求することができます。

HDMI[®]

HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE