

OLED monitors
SDM-27Q102



Izmantojiet šo palīdzības ceļvedi, ja rodas jautājums vai kļūda, izmantojot šo monitoru.

Darba sākšana

[Informācija par šī monitora rokasgrāmatām](#)

Daļu un vadības ierīču ceļvedis

— [Skats no priekšpuses](#)

— [Skats no aizmugures](#)

Iestatīšana

[Monitora iestatīšana](#)

[Statīva atvienošana](#)

[Monitora ekrāna stāvokļa regulēšana](#)

[Monitora pārnēsāšana](#)

[Savienojuma piemērs](#)

Monitora lietošana

[Barošanas ieslēgšana un izslēgšana](#)

[Kursorsviras izmantošana](#)

[Ievades pārslēgšana](#)

[Sākotnējo iestatījumu režīma pārslēgšana](#)

[Pārslēgšana uz 24,5 collu režīmu](#)

Iestatījumu maiņa

[Izvēlnes lietošana](#)

[\[Picture mode\]_\(Attēla režīms\)](#)

[\[Gaming assist\]_\(Spēļu palīgs\)](#)

[\[Picture adjustment\]_\(Attēla pielāgošana\)](#)

[\[Input\]_\(Ievade\)](#)

[\[Volume\]_\(Skaļums\)](#)

[\[Personalize\]_\(Personalizēt\)](#)

[\[OSD menu\]_\(OSD izvēlne\)](#)

[\[Panel settings\]_\(Paneļa iestatījumi\)](#)

[\[Others\]_\(Cits\)](#)

Noderīgu funkciju izmantošana

[USB centrmezgla funkcijas izmantošana](#)

[INZONE Hub izmantošana \(Windows\)](#)

Kļūdu novēršana

[Kļūdu novēršana](#)

[Ekrānā nekas netiek parādīts, nav reakcijas uz darbībām](#)

[Ekrānā parādās horizontālas līnijas](#)

[Manāma mirgošana ekrānā](#)

[Informācija par ekrāna iedezināšanu](#)

Papildinformācija

[Atbalsta vietnes](#)

[Atbalstītie formāti](#)

Programmatūras atjaunināšana

[Programmatūras atjaunināšana](#)

Piezīmes par licenci

[Piezīmes par licenci](#)

5-073-600-51(1) Copyright 2026 Sony Corporation

OLED monitors
SDM-27Q102

Informācija par šī monitora rokasgrāmatām

Šī monitora rokasgrāmatās aprakstītais saturs ir norādīts zemāk.

Uzsākšanas ceļvedis

Izskaidro iestatīšanu un savienošanu, kas nepieciešama, lai sāktu lietot šo monitoru.

Ekspluatācijas norādījumi

Izskaidro drošības pasākumus.

Palīdzības ceļvedis (šī tīmekļa rokasgrāmata)

Izskaidro, kā lietot šo monitoru.

Piezīme

- Monitora konstrukcija un tehniskie dati var tikt mainīti bez iepriekšēja paziņojuma.

Padoms

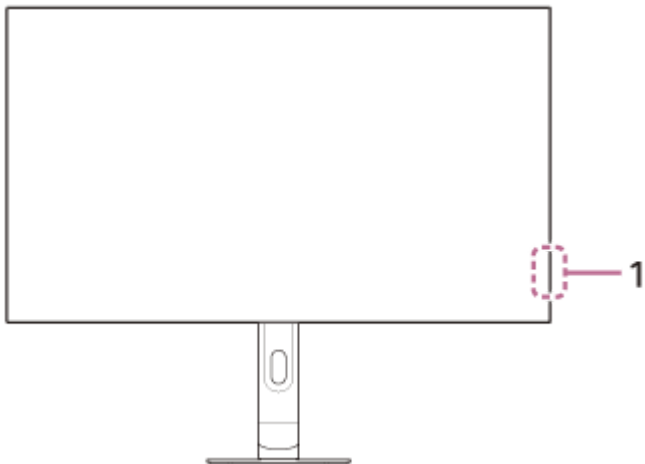
- Ekrānā redzamiem burti iekavās [--] norāda izvēlnes vienumus.
- Ilustrācijās var tikt izlaistas detaļas.
- Uzsākšanas ceļvedi var lejupielādēt no atbalsta vietnēm.

Saistītās tēmas

- [Atbalsta vietnes](#)

OLED monitors
SDM-27Q102

Skats no priekšpuses

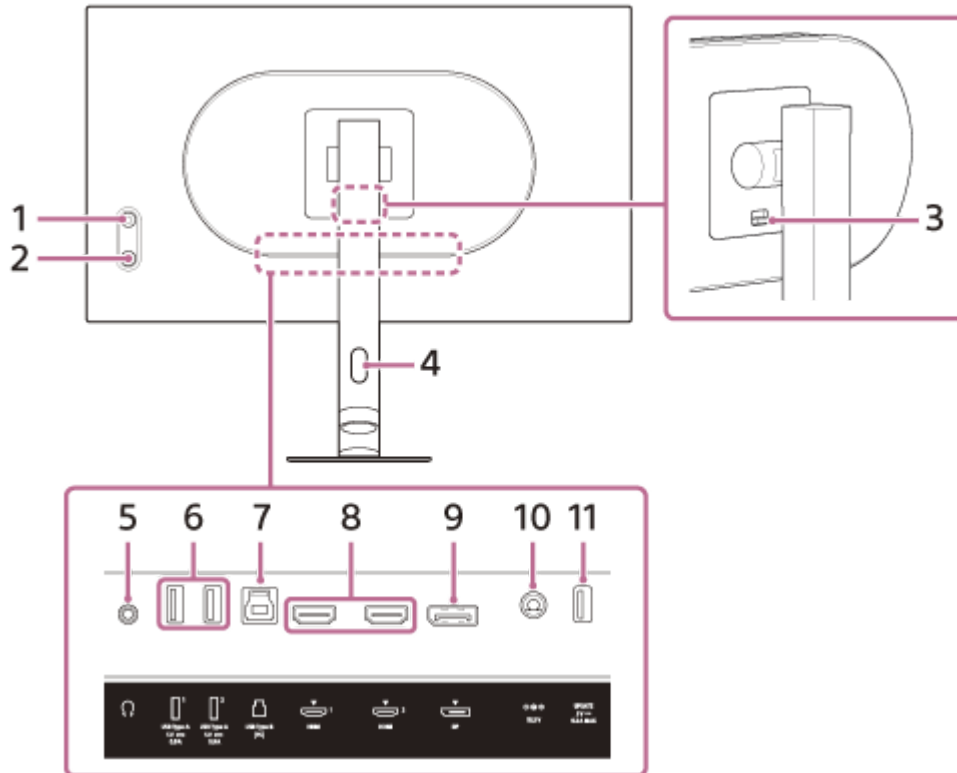


1. Barošanas LED indikators

Norāda monitora stāvokli.

- Baltā krāsā: barošana ieslēgta
- Dzeltenā krāsā: gaidstāves režīms
- Izslēgts: barošana izslēgta
- Mirgo dzeltenā krāsā: pikseļu atsvaidzināšana/paneļa atsvaidzināšana

Skats no aizmugures



1. Kursorsvira

Izmanto, lai veiktu tādas darbības kā spilgtuma regulēšana, ievades izvēle un izvēlnes parādīšana iestatījumu konfigurēšanai.

2. Barošanas poga

Ieslēdz monitora barošanu. Ja turēsiet nospiestu šo pogu, kad monitors ir ieslēgts, tas tiks izslēgts.

3. Statīva atvienošanas poga

Nospiediet, lai atvienotu statīvu.

4. Kabeļu izvilkšanas atvere

Sakopo kabeļus, kas pievienoti monitoram, izvelkot tos caur atveri.

5. Austiņu ligzda

Pievienojiet austiņas, skaļruņus utt.

6. USB Type-A 1, 2 pieslēgvietā

Pievienojiet USB perifērijas ierīces, piemēram, tastatūru vai peli.

7. USB Type-B pieslēgvietā

Savienojot šo pieslēgvietu ar datora USB pieslēgvietu, USB Type-A 6. pieslēgvietā darbojas kā USB centrmezgls.

8. HDMI 1, 2 pieslēgvietā

Pievienojiet spēļu konsoli vai datoram, kas aprīkots ar HDMI izeju.

9. DisplayPort pieslēgvietā

Pievienojiet datoram, kas aprīkots ar DisplayPort izeju.

10. Līdzstrāvas (DC) ieejas galiekārta

Pievienojiet maiņstrāvas adapteri (iekļauts komplektā).

11. UPDATE pieslēgvietā

Šī ir programmatūras atjaunināšanas pieslēgvietā.

Saistītās tēmas

- [\[Personalize\] \(Personalizēt\)](#)
- [Kursorsviras izmantošana](#)
- [Statīva atvienošana](#)

5-073-600-51(1) Copyright 2026 Sony Corporation

OLED monitors
SDM-27Q102

Monitora iestatīšana

Lai iestatītu un pievienotu monitoru, skatiet uzsākšanas ceļvedi.
Varat to lejupielādēt arī no tālāk norādītajām atbalsta vietnēm.

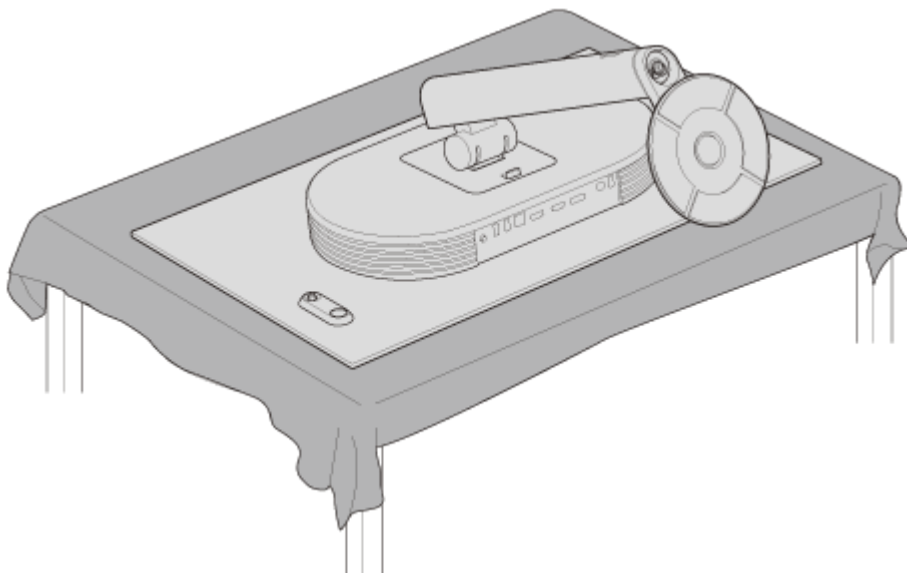
- Klientiem ASV — skatiet šeit:
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Klientiem Kanādā — skatiet šeit:
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Klientiem Eiropā — skatiet šeit:
<https://www.sony.eu/support>
- Klientiem Ķīnā — skatiet šeit:
<https://service.sony.com.cn>
- Klientiem Āzijas valstīs (vai citos reģionos) — skatiet šeit:
<https://www.sony-asia.com/support>

OLED monitors
SDM-27Q102

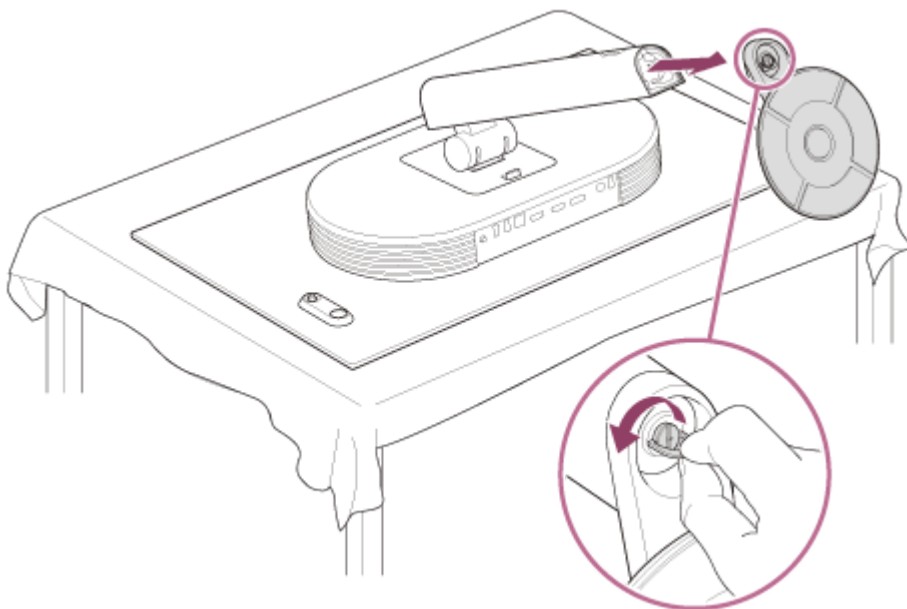
Statīva atvienošana

- 1 Izslēdziet monitoru, palieliniet statīva augstumu, pēc tam novietojiet to ar OLED paneļa virsmu uz leju.

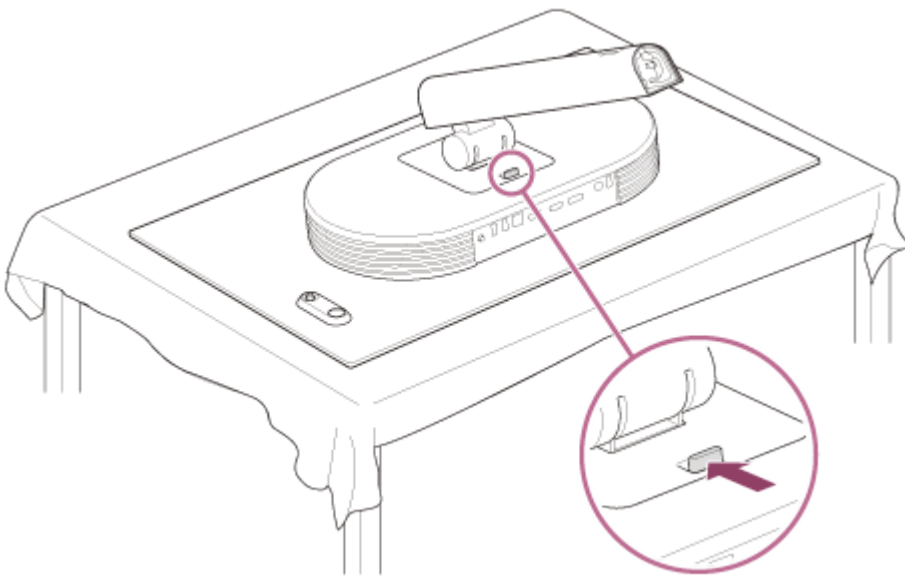
Uz stabilas virsmas pakļāriet mīkstu drānu, lai nebojātu OLED paneļa virsmu.



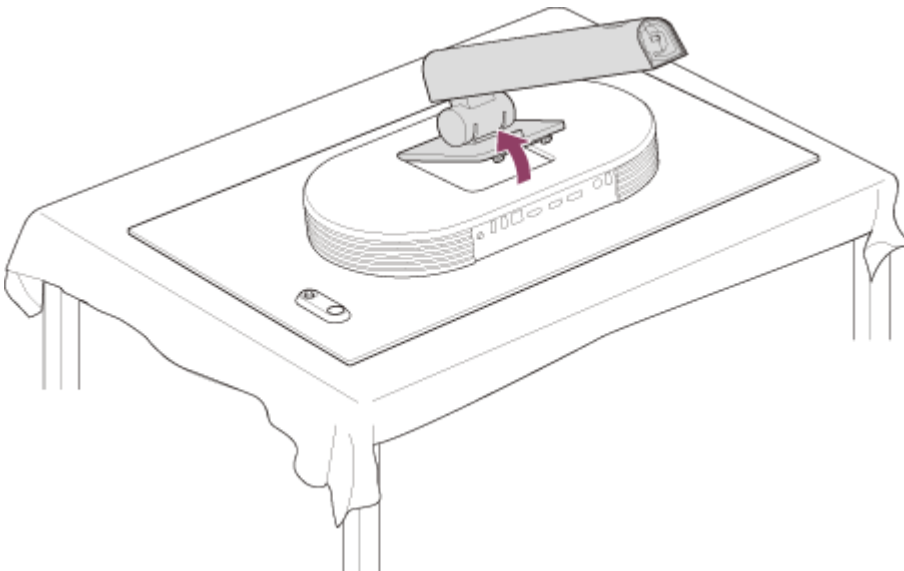
- 2 Atvienojiet pamatni.



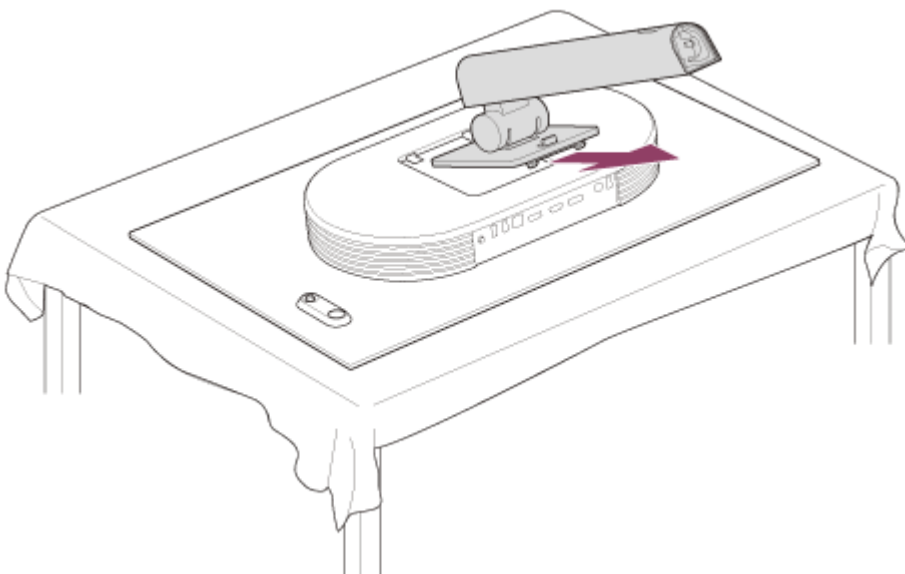
- 3 Nospiediet statīva atvienošanas pogu monitora aizmugurē.



4 Paceliet statīvu.



5 Izvelciet statīvu no monitora.



Piezīme

- Atvienojot statīvu, turiet to stingri, lai nepieskartos OLED paneļa virsmai.
- Uzsākšanas ceļvedī noskaidrojiet, kā piestiprināt atdalīto statīvu.

Saistītās tēmas

- [Informācija par šī monitora rokasgrāmatām](#)
- [Monitora ekrāna stāvokļa regulēšana](#)

5-073-600-51(1) Copyright 2026 Sony Corporation

OLED monitors
SDM-27Q102

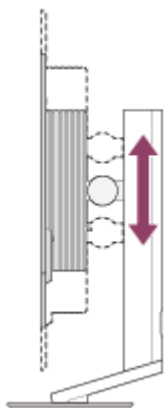
Monitors ekrāna stāvokļa regulēšana

Noregulējiet monitora augstumu un leņķi, lai atvieglotu skatīšanos.

Augstuma regulēšana

Stingri turiet monitoru un noregulējiet tā augstumu.

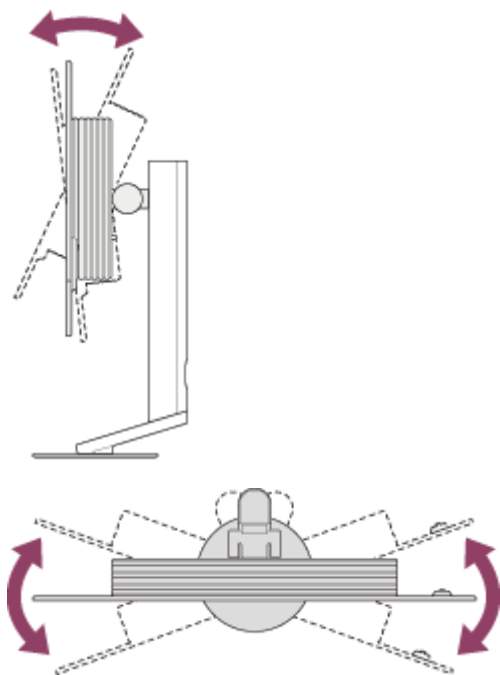
Rīkojieties uzmanīgi, lai regulēšanas laikā nepieskartos OLED paneļa virsmai.



Leņķa regulēšana

Stingri turiet monitoru un noregulējiet tā leņķi.

Rīkojieties uzmanīgi, lai regulēšanas laikā nepieskartos OLED paneļa virsmai.

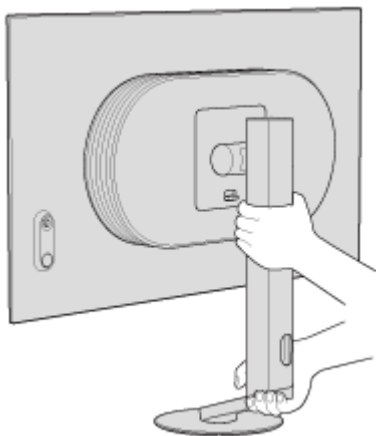


OLED monitors
SDM-27Q102

Monitora pārnēsāšana

Pārnēsājot monitoru ar tā aizmugurējo daļu vērstu pret jums, ar vienu roku turiet statīva augšdaļu, ar otru — statīva apakšdaļu.

Nepieskarieties OLED paneļa virsmai monitora pārnēsāšanas laikā.

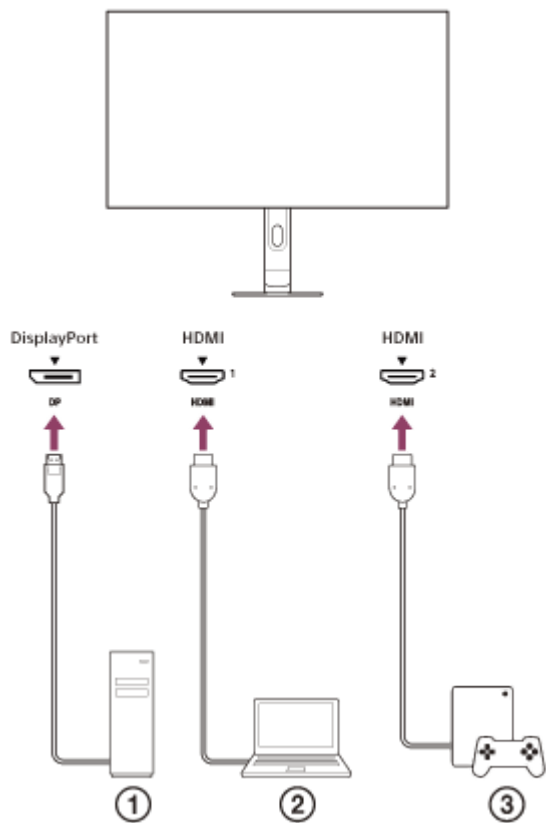


Savienojuma piemērs

Šim monitoram var pievienot tādas ierīces kā datoru un/vai spēļu konsoli.

Piezīme

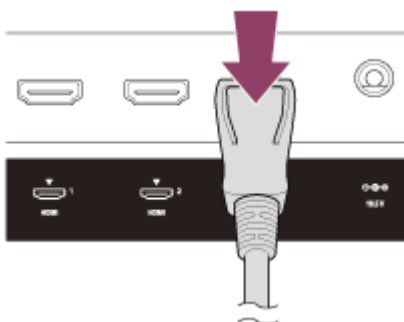
- Pievienojot ierīču kabelus, atvienojiet monitora barošanas kabeli.



- ① Galda dators
- ② Klēpjdatars
- ③ Spēļu konsole

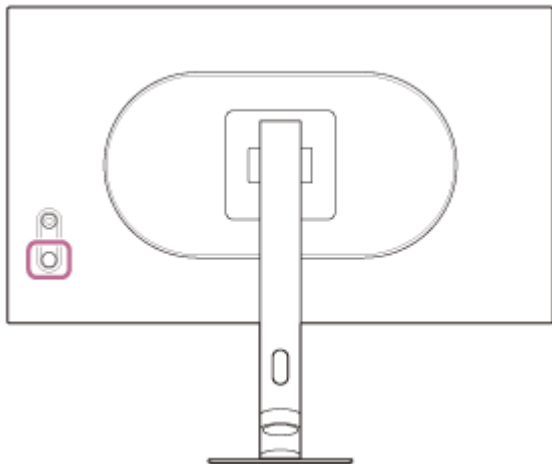
Piezīme

- Atvienojot šī monitora komplektācijā iekļauto DP kabeli, vienlaikus nospiediet pogu uz kontaktspraudņa.



OLED monitors
SDM-27Q102

Barošanas ieslēgšana un izslēgšana



1 Nospiediet barošanas pogu.

Barošanas indikators iedegas baltā krāsā, un monitors ieslēdzas.
Ja ekrānā nekas netiek rādīts, pārliedzinieties, ka pievienotā ierīce ir ieslēgta.

2 Lai izslēgtu, turiet nospiektu barošanas pogu.

Barošanas indikators nodziest, un monitors tiek izslēgts.

Padoms

- Ja nav ieejas signāla, monitors pārslēdzas gaidstāves režīmā un barošanas indikators deg oranžā krāsā.

OLED monitors
SDM-27Q102

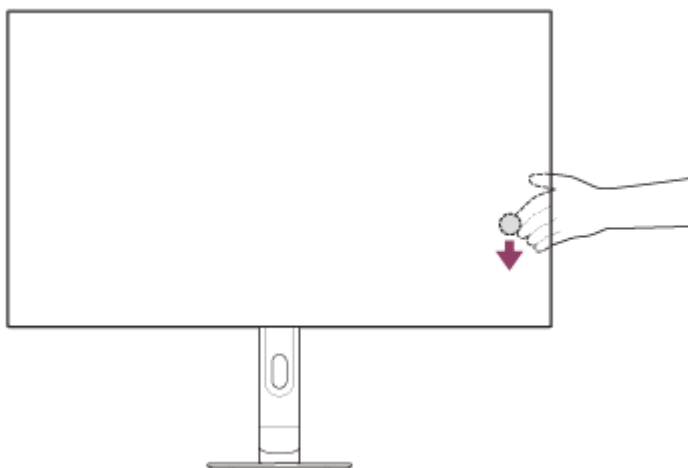
Kursorsviras izmantošana

Varat izmantot kursorsviru, lai veiktu tādas darbības kā spilgtuma regulēšana, ievades izvēle un izvēlnes parādīšana iestatījumu konfigurēšanai.



Pārslēgšana uz 24,5 collu režīmu

Kamēr izvēlne netiek parādīta, pārvietojiet kursorsviru monitora aizmugurē uz leju.

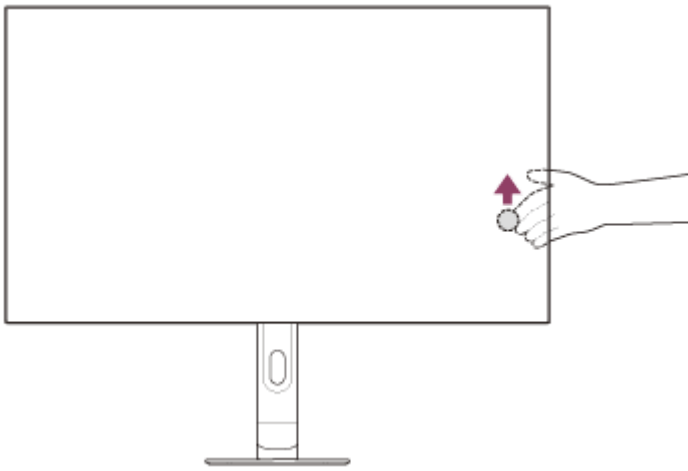


Tiek parādīts 24,5 collu režīma atlasē ekrāns, un ir iespējams ieslēgt 24,5 collu režīmu.

- 24,5 collu režīma atlasē ekrāns netiks parādīts, ja kursorsviru pārvietosit uz leju, kad ir atvērts ekrāns, vai tad, ja kādu laiku netiek veikta neviena darbība.

Ekrāna spilgtuma regulēšana

Kamēr izvēlne netiek parādīta, pārvietojiet kursorsviru monitora aizmugurē uz augšu.

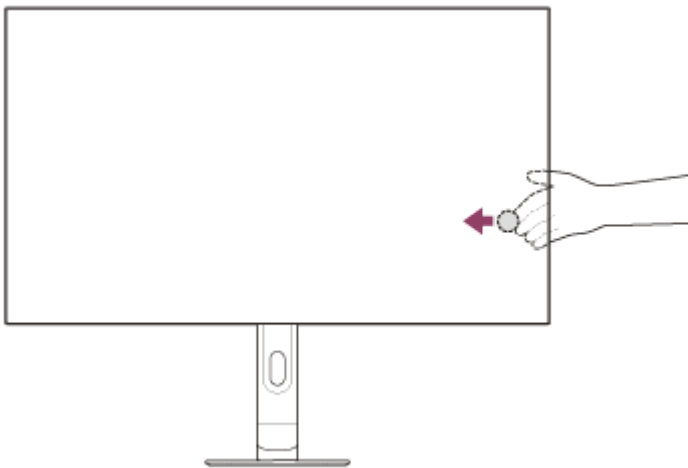


Tiek atvērts spilgtuma regulēšanas ekrāns, un ir iespējams veikt tālāk norādītās darbības.

- Pārvietojiet kursorsvīru uz augšu vai pa labi, lai padarītu ekrānu spilgtāku, un pārvietojiet uz leju vai pa kreisi, lai padarītu to tumšāku.
- Spilgtuma regulēšanas ekrāns pazūd, ja kursorsvīra tiek nospiesta, kad ir atvērts ekrāns, vai ja kādu laiku netiek veikta neviena darbība.

Ievades pārslēgšana

Kamēr izvēlne netiek parādīta, pārvietojiet monitora aizmugurē esošo kursorsvīru pa kreisi, skatoties no monitora priekšpusēs.

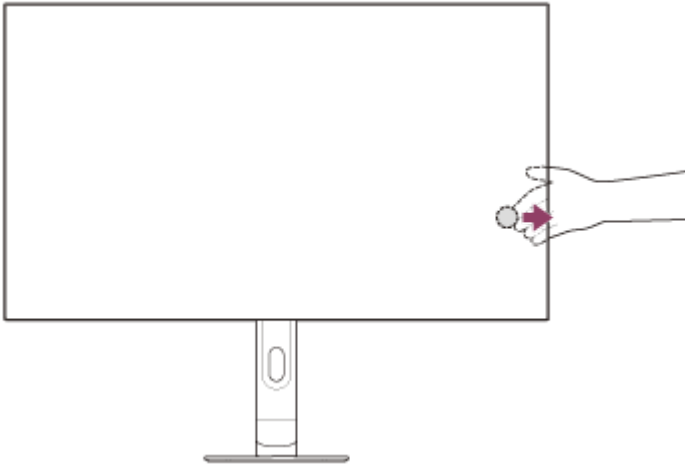


Tiek parādīts ievades izvēles ekrāns, un ir iespējams izvēlēties ievadi.

- Ievades izvēles ekrāns pazūd, ja kursorsvīra tiek pārvietota uz leju, kad ir atvērts ekrāns, vai ja kādu laiku netiek veikta neviena darbība.

Sākotnējo iestatījumu režīma pārslēgšana

Kamēr izvēlne netiek parādīta, pārvietojiet kursorsvīru monitora aizmugurē pa labi, skatoties no monitora priekšpusēs.



Tiek parādīts sākotnējo iestatījumu režīma ekrāns, un ir iespējams izvēlēties sākotnējo iestatījumu režīmu.

- Sākotnējo iestatījumu režīma izvēles ekrāns pazūd, kad kursorsvira tiek pārvietota uz leju, kamēr ir atvērts ekrāns, vai ja kādu laiku netiek veikta neviena darbība.

Izvēlnes atvēršana

Kad izvēlne netiek parādīta, nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē.



Tiek parādīta izvēlne, un ir iespējams veikt ievades izvēli, kā arī dažādus iestatījumus, pārvietojot kursorsviru uz augšu, uz leju, pa kreisi un pa labi.

Izvēlnes izslēgšana

Vairākkārt pārvietojiet kursorsviru pa kreisi.

Saistītās tēmas

- [Pārslēgšana uz 24,5 collu režīmu](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Attēla pielāgošana\)](#)
- [Ievades pārslēgšana](#)
- [Sākotnējo iestatījumu režīma pārslēgšana](#)
- [Izvēlnes lietošana](#)
- [\[Others\] \(Cits\)](#)

OLED monitors
SDM-27Q102

Ievades pārslēgšana

Šis monitors automātiski atlasa ievadi ar signāla ievadi.

Ja ir vairāki ievades signāli, ievades tiek atlasītas zemāk norādītajā prioritātes secībā.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Lai manuāli pārslēgtu ievadi, izmantojiet kursorsviru.

- 1 Pārvietojiet kursorsviru pa kreisi.**
Tiks parādīta ievades atlasē izvēlne.
- 2 Atlasiet vēlamo ievadi.**
- 3 Nospiediet kursorsviru.**
Ievade pārslēdzas uz atlasīto ievadi.

Piezīme

- Ja opcijas [Auto input switch] (Automātiskās ievades slēdzis) iestatījums ir [Off] (Izslēgts), ievade netiek atlasīta automātiski.
- Ja opcijas [Control for HDMI] (HDMI vadība) iestatījums ir [On] (Ieslēgts), ierīces ievade tiks automātiski atlasīta, ieslēdzot vai lietojot ierīci.
- Ja ievades signāla nav, ievade netiek atlasīta.

Saistītās tēmas

- [\[Input\] \(Ievade\)](#)

OLED monitors
SDM-27Q102

Sākotnējo iestatījumu režīma pārslēgšana

Sākotnējo iestatījumu sadaļā var izvēlēties vajadzīgo attēla kvalitāti.

- 1 Pārvietojiet kursorsviru pa labi.**
Tiks atvērta sākotnējo iestatījumu atlasē izvēlne.
- 2 Atlasiet vajadzīgo attēla kvalitāti.**
Tiek priekšskatīti attēla kvalitātes iestatījumi.
- 3 Nospiediet kursorsviru.**
Attēla kvalitātes iestatījums pārslēdzas uz atlasīto.

Saistītās tēmas

- [\[Picture mode\] \(Attēla režīms\)](#)

OLED monitors
SDM-27Q102

Pārslēgšana uz 24,5 collu režīmu

Varat atlasīt 24,5 collu režīma iestatījumus.

- 1 Pārvietojiet kursorsviru uz leju.**
Tiek parādīta 24,5 collu režīma izvēles izvēlne.
- 2 Atlasiet vajadzīgo iestatījumu.**
- 3 Nospiediet kursorsviru.**
Iestatījums pārslēdzas uz atlasīto iestatījumu.

OLED monitors
SDM-27Q102

Izvēlnes lietošana

Izvēlnes iestatījumu ekrānā šim monitoram var veikt dažādus iestatījumus.

- 1 Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē.**
Tiek parādīts iestatījumu izvēlnes ekrāns.
- 2 Ar kursorsviru izvēlieties vajadzīgo iestatījumu, atlasiet iestatījumu vērtību un pēc tam nospiediet to.**

Izvēlnes iestatījumu ekrāna izslēgšana

Ja kādu laiku netiek veikta neviena darbība, izvēlnes iestatījumu ekrāns tiek automātiski izslēgts. Tāpat atkārtoti pārvietojiet kursorsviru pa kreisi, lai izslēgtu iestatījumu izvēlnes ekrānu.

OLED monitors
SDM-27Q102

[Picture mode] (Attēla režīms)

Varat izvēlēties vajadzīgo attēla kvalitāti no sākotnējiem iestatījumiem un automātiski pielāgot attēla kvalitāti.

- 1 **Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.**
- 2 **Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.**

Izvēlnes vienumu dati

[Preset mode] (Sākotnējo iestatījumu režīms)

Atlasiet vajadzīgo iestatījumu no sākotnējiem iestatījumiem.

SDR un HDR tiek apmainīti vietām saskaņā ar ievades signāla formātu.

Ja ievades signāls ir SDR

[FPS Pro+]: piemērots FPS spēlēšanai (pirmās personas šāvēja) spēļu spēlēšanai. Izceļ mērķa kontūru.

[FPS Pro]: piemērots FPS (pirmās personas šāvēja) spēļu spēlēšanai. Šis režīms simulē attēla kvalitāti LCD e-sporta monitorā.

[MOBA/RTS]: piemērots MOBA/RTS (vairāku spēlētāju tiešsaistes kauju arēnas/reāllaika stratēģijas) spēļu spēlēšanai.

[Cinema] (Kino režīms): piemērots filmu un video skatīšanai.

[Game] (Spēle): varat spēlēt dažādu žanru spēles.

[Custom] (Pielāgots): varat pielāgot attēla kvalitātes iestatījumus.

[Standard] (Standarta režīms): standarta attēla kvalitātes režīms.

[sRGB]: attēla kvalitātes režīms, kura pamatā ir sRGB standarts.

Ja ievades signāls ir HDR

[Standard] (Standarta režīms): standarta attēla kvalitātes režīms.

[Cinema] (Kino režīms): piemērots filmu un video skatīšanai.

[Game] (Spēle): varat spēlēt dažādu žanru spēles.

[Custom] (Pielāgots): varat pielāgot attēla kvalitātes iestatījumus.

[RPG]: piemērots RPG (lomu spēļu) spēļu spēlēšanai.

[Auto picture mode] (Automātiskais attēlu režīms)

Kad ir pievienota HDMI ierīce, tiek automātiski atlasīta attēla kvalitāte, kas atbilst parādāmajam saturam.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz opciju [Auto picture mode] (Automātiskais attēlu režīms).

Piezīme

- Ja opcijas [Auto picture mode] (Automātiskais attēlu režīms) iestatījums ir [On] (ieslēgts), attēla kvalitāte, kas atlasīta sadaļā [Auto picture mode] (Automātiskais attēlu režīms), tiks lietota neatkarīgi no [Preset mode] (Sākotnējo iestatījumu režīms) iestatījuma.
- Ja ievades signāls ir HDR, dažas funkcijas nevar iestatīt.

Padoms

- HDR apzīmē augstu dinamisko diapazonu. Tā ir tehnoloģija, kas demonstrē plašo spilgtumu diapazonu no gaišās daļas līdz tumšajai tā, ka tas pārspēj SDR (standarta dinamiskais diapazons). Kopējā SDR attēlā var parādīties pārspīlēti gaišie laukumi un pārmērīgi tumšas ēnas. Tomēr HDR attēli atspoguļo dabisku un reālu gaismas un tumsas gradāciju, kas pārspēj SDR.

Saistītās tēmas

- [\[Picture adjustment\] \(Attēla pielāgošana\)](#)

5-073-600-51(1) Copyright 2026 Sony Corporation

OLED monitors
SDM-27Q102

[Gaming assist] (Spēļu palīgs)

Spēlēšanas laikā var iestatīt noderīgus funkciju iestatījumus.

- 1 **Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.**
- 2 **Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.**

Izvēlnes vienumu dati

[Max frame rate] (Maks. kadru nomaiņas ātrums)

Varat mainīt maksimālo frekvenci.

[480 Hz]: maksimālā frekvence ir iestatīta uz 480 Hz.

[540 Hz]: maksimālā frekvence ir iestatīta uz 540 Hz.

[720 Hz (HD)]: maksimālā frekvence ir iestatīta uz 720 Hz. Izšķirtspēja nepārsniedz 1280×720.

[Black equalizer] (Melnās krāsas ekvalizers)

Uzlabojiet redzamību ekrāna tumšajos laukumos.

[0] līdz [10]: jo lielāka vērtība, jo labāka tumšo apgabalu redzamība.

[24.5-inch mode] (24,5 collu režīms)

Mainiet ekrāna izmērus uz izmēriem, kas atbilst 24,5 collām.

[Off] (Izslēgts): parasti izmantojiet šo režīmu.

[Center] (Centrs): ekrāna centrā ieslēdz 24,5 collu režīmu.

[Bottom] (Apakšā): ekrāna apakšdaļā ieslēdz 24,5 collu režīmu.

[24.5-inch resolution (PC)] (24,5 collu izšķirtspēja (dators))

Pārslēdziet maksimālo izšķirtspēju 24,5 collu režīmā, kad ir izveidots savienojums ar datoru.

[2368×1332 (pixel-by-pixel)] (2368×1332 (pikseļu analīze): parāda izšķirtspēju ar pikseļu analīzi līdz 2368×1332.

[1920×1080]: parāda izšķirtspēju, kas nepārsniedz 1920×1080.

[Motion blur reduction] (Kustības izplūduma mazināšana)

Samazina kustības izplūšanu video.

[Off] (Izslēgts): izslēdz kustības izplūšanas mazināšanu.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz kustības izplūšanas mazināšanu.

[Adaptive-Sync/VRR]

Sinhronizējiet šī monitora atsvaidzināšanas ātrumu ar video kadru nomaiņas ātrumu. Ja šī funkcija ir ieslēgta, spēles laikā varat novērst ekrāna aizkavi (atpalikšanu) un raustīšanos (nepareizu salāgojumu).

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz funkciju Adaptive-Sync/VRR.

[Anti-VRR flicker] (VRR pretmirgošanas funkcija)

Novērš ekrāna mirgošanu VRR darbības laikā.

[Off] (Izslēgts): izslēdz VRR pretmirgošanas funkciju.

[Mid] (Vidējs): mērena VRR mirgošanas novēršana.

[High] (Augsts): būtiska VRR mirgošanas novēršana.

[Extreme] (Ārkārtīgi augsts): pilnībā novērš VRR mirgošanu.

[Frame rate counter] (Kadru nomaiņas ātruma skaitītājs)

Reāllaikā parādiel ievades signāla kadru nomaiņas ātrumu sekundē.

[Off] (Izslēgts): nerāda kadru nomaiņas ātrumu.

[On] (Ieslēgts): parāda kadru nomaiņas ātrumu.

[Low latency] (Zema līmeņa latentums)

Regulējiel video ievades latentuma apjomu.

[Off] (Izslēgts): izslēdz funkciju, kas regulē video ievades latentumu.

[On] (Ieslēgts): regulē video ievades latentuma apjomu.

[Crosshair] (Tēmeklis)

Ieslēdziet tēmekļus (krustiņa zīme) ekrāna vidusdaļā.

[Off] (Izslēgts): izslēdz tēmekļus.

[Cursor 1] (1. kursor) līdz [Cursor 8] (8. kursor): atlasiet vajadzīgo formu, kas jāparāda no 8 veidiem. [Cursor 5] (5. kursor) – [Cursor 8] (8. kursor) automātiski maina kursora krāsu atbilstoši fona krāsai.

[Timer] (Taimeris)

Iestatiet taimeri, lai norādītu atlikušo laiku.

[Off] (Izslēgts): izslēdz taimeri.

[10:00] līdz [60:00]: ieslēdz taimeri ar iestatītu laiku.

[Reset] (Atiestatīt)

Atiestata pašreizējo ievadi [Gaming assist] (Spēļu palīgs) un iestatījumus, kas iestatīti sadaļā [Preset mode] (Sākotnējo iestatījumu režīms).

Piezīme

- Izmantojot HDMI ievadi un DP1.2 ievadi, nevar atlasīt [Max frame rate] (Maks. kadru nomaiņas ātrums) un [Anti-VRR flicker] (VRR pretmirgošanas funkcija).
- Šis monitors ir piemērots diviem režīmiem (QHD 540 Hz/HD 720 Hz).
Režīmam QHD 540 Hz: izvēlnē atlasiet [Gaming assist] (Spēļu palīgs) → [Max frame rate] (Maks. kadru nomaiņas ātrums) → [540 Hz].
Režīmam HD 720 Hz: izvēlnē atlasiet [Gaming assist] (Spēļu palīgs) → [Max frame rate] (Maks. kadru nomaiņas ātrums) → [720 Hz (HD)].
- Ja atlasāt [720 Hz (HD)] sadaļā [Max frame rate] (Maks. kadru nomaiņas ātrums), OSD izvēlnes displejs tiks palielināts vertikāli tpašā režīma dēļ, kas vienlaikus parāda divas līnijas.
- Ja atlasāt [720 Hz (HD)] sadaļā [Max frame rate] (Maks. kadru nomaiņas ātrums), opciju [Motion blur reduction] (Kustības izplūduma mazināšana), [Aspect ratio] (Proporcijas), [Text Magnification] u.c. nevar iestatīt.
- Pārslēdzot 24,5 collu režīmu, displejs var mainīties atkarībā no spēles. Šādā gadījumā pārstartējiel spēles lietojumprogrammu.
- Ieslēdzot [24.5-inch mode] (24,5 collu režīms), nevar pielāgot [Aspect ratio] (Proporcijas) un [Power saving] (Enerģijas taupīšana).
- Atlasot [Motion blur reduction] (Kustības izplūduma mazināšana), [Adaptive-Sync/VRR] nav pieejams.
- Ja atlasāt [High] (Augsts) vai [Mid] (Vidējs) sadaļā [Anti-VRR flicker] (VRR pretmirgošanas funkcija), atsvaidzināšanas ātruma mainīgo vērtību diapazons tiek samazināts.
- Ja opcija [Adaptive-Sync/VRR] ir ieslēgta, [Original] (Oriģināls) sadaļā [Aspect ratio] (Proporcijas) nevar izvēlēties.
- Jebkurā no zemāk norādītajiem iestatījumiel video aizkave var palielināties (līdz aptuveni 1 kadram).
[Motion blur reduction] (Kustības izplūduma mazināšana): [On] (Ieslēgts)
[Adaptive-Sync/VRR]: [Off] (Izslēgts)
[Anti-VRR flicker] (VRR pretmirgošanas funkcija): [Extreme] (Ārkārtīgi augsts)
[Low latency] (Zema līmeņa latentums): [Off] (Izslēgts)

OLED monitors
SDM-27Q102

[Picture adjustment] (Attēla pielāgošana)

Varat pielāgot attēla kvalitāti, piemēram, spilgtumu un kontrastu.

- 1 Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.
- 2 Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.

Izvēlnes vienumu dati

[Brightness] (Spilgtums)

Noregulējiet ekrāna spilgtumu.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo spilgtāks ekrāns.

[Brightness stabilizer] (Spilgtuma stabilizētājs)

Uzturiet ekrāna spilgtumu konkrētā spilgtuma līmenī.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju. Parasti izmantojiet šo režīmu.

[Mid] (Vidējais), [High] (Augsta): atlasiet līmeni, kuram efekts tiek lietots.

[Contrast] (Kontrasts)

Noregulējiet ekrāna kontrastu.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo lielāka atšķirība starp ekrāna gaišākajām un tumšākajām daļām.

[Sharpness] (Asums)

Noregulējiet ekrāna asumu.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo skaidrāks ekrāns; jo mazāka vērtība, jo neskaidrāks ekrāns.

[Gamma] (Gamma)

Atlasiet gamma vērtību no [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] un [S-curve] (S līkne) un iestatiet, lai tā būtu optimālā stāvoklī atbilstoši attēlam.

Jo mazāka gamma vērtība, jo spilgtākas ir starpkrāsas (izņemot balto un melno).

[Hue] (Nokrāsa)

Noregulējiet ekrāna nokrāsu.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo zaļganāka krāsa; jo mazāka vērtība, jo violetāka krāsa.

[Saturation] (Piesātinājums)

[Standard] (Standarta režīms)

Pielāgojiet visu ekrāna krāsu blīvumu.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo dziļāka krāsa; jo mazāka vērtība, jo gaišāka krāsa.

[Advanced] (Uzlabots)

[0] līdz [40]: jo lielāka vērtība, jo dziļāka krāsa; jo mazāka vērtība, jo gaišāka krāsa.

[Red] (Sarkana): pielāgo sarkanās krāsas blīvumu.

[Green] (Zaļa): pielāgo zaļās krāsas blīvumu.

[Blue] (Zila): pielāgo zilās krāsas blīvumu.

[Cyan] (Ciāna): pielāgo ciāna krāsas blīvumu.

[Magenta] (Fuksīna): pielāgo fuksīna krāsas blīvumu.

[Yellow] (Dzeltena): pielāgo dzeltenās krāsas blīvumu.

[Color temperature] (Krāsas temperatūra)

Noregulējiet ekrāna krāsu temperatūru.

[Cool] (Vēsa): paaugstina ekrāna krāsu temperatūru (lai krāsas būtu zilganas).

[Neutral] (Neitrāla): iestata uz standarta krāsu temperatūru.

[Warm] (Silta): pazemina ekrāna krāsu temperatūru (lai krāsas būtu sarkanīgas).

[Custom] (Pielāgots): pielāgo sarkanās, zaļās un zilās krāsas vērtības, lai iestatītu vēlamo krāsas temperatūru.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo augstāka krāsu temperatūra; mazāka vērtība atbilst zemākai krāsu temperatūrai.

- [Red] (Sarkana): pielāgo sarkanās krāsas vērtību.
- [Green] (Zaļa): pielāgo zaļās krāsas vērtību.
- [Blue] (Zila): pielāgo zilās krāsas vērtību.

[Aspect ratio] (Proporcijas)

Iestatiet ekrāna malu attiecību.

[Auto resize] (Automātiski mainīt izmērus): pielāgo malu attiecību atbilstoši video signālam.

[16:9]: iestata malu attiecību uz 16:9.

[Original] (Oriģināls): parāda attēlus, saglabājot sākotnējo malu attiecību.

[Reset] (Atiestatīt)

Atiestata pašreizējo ievadi [Picture adjustment] (Attēla pielāgošana) un iestatījumus, kas iestatīti sadaļā [Preset mode] (Sākotnējo iestatījumu režīms).

Padoms

- Ekrāna spilgtumu var regulēt, arī pārvietojot kursorsviru uz augšu un tad uz augšu vai uz leju, kamēr izvēlne netiek parādīta.

Piezīme

- Iespējams, nevarēsiet pielāgot opciju [Gamma] (Gamma) atbilstoši sākotnējo iestatījumu režīmam.
- Ieslēdzot funkciju [Power saving] (Enerģijas taupīšana), opcijas [Brightness] (Spilgtums) darbība ir ierobežota.

OLED monitors
SDM-27Q102

[Input] (Ievade)

Varat atlasīt ievadi un veikt ar ievadi saistītus iestatījumus.

- 1 **Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.**
- 2 **Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.**

Izvēlnes vienumu dati

[HDMI 1]

Atlasa HDMI 1 ievadi.

[HDMI 2]

Atlasa HDMI 2 ievadi.

[DP]

Atlasa DisplayPort ievadi.

[Auto input switch] (Automātiskās ievades slēdzis)

Automātiski atlasiet ievadi, kurai pienāk signāls.

Ja ir vairāki ievades signāli, ievades tiek atlasītas tālāk norādītajā prioritātes secībā.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz automātiskās ievades atlasēšanas funkciju.

[Control for HDMI] (HDMI vadība)

Saistībā ar monitoru var veikt dažādas darbības, piemēram, ieslēgt/izslēgt vai atlasīt ievadi ierīcei, kas ir pievienota ar HDMI kabeli.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz HDMI ierīces vadības funkciju.

[DP version number] (DP versijas numurs)

Iestatiet DisplayPort versijas numuru.

Iestatiet tādu pašu versiju kā pievienotās ierīces DisplayPort versija.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Piezīme

- Lai parādītu ar 2.1 versiju saderīgus DisplayPort attēlus, nepieciešami ar DisplayPort versiju saderīgi 2.1 kabeļi un pievienotās ierīces. Komplektā iekļauto DisplayPort kabeļi var izmantot ar versiju 2.1.

Padoms

- Ja pievienotā ierīce neatpazīst DisplayPort versiju, ekrāns var netikt parādīts pareizi. Šajā gadījumā ekrāns tiks parādīts pareizi, ja mainīsiet DisplayPort no augsta uz zemu ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

OLED monitors
SDM-27Q102

[Volume] (Skaļums)

Ir iespējams regulēt austiņu vai skaļruņu skaļuma līmeni.

- 1 Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.
- 2 Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.

Izvēlnes vienumu dati

[Volume] (Skaļums)

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo lielāks skaļuma līmenis.

Piezīme

- Šī monitora skaļrunis atskaņo tikai [Screen reader] audio.

OLED monitors
SDM-27Q102

[Personalize] (Personalizēt)

Varat iestatīt barošanas LED indikatora iestatījumus.

- 1 Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.
- 2 Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.

Izvēlnes vienumu dati

[Power LED] (Barošanas LED indikators)

Pat ja monitors ir ieslēgts, barošanas LED indikatoru var izslēgt.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz barošanas LED indikatoru.

[Off] (Izslēgts): izslēdz barošanas LED indikatoru.

OLED monitors
SDM-27Q102

[OSD menu] (OSD izvēlne)

Varat iestatīt valodu un citu informāciju izvēlnes iestatījumu ekrānā.

- 1 **Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.**
- 2 **Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.**

Izvēlnes vienumu dati

[Language] (Valoda)

Iestatiet izvēlnes iestatījumu ekrāna valodu.

[Transparency] (Caurspīdīgums)

Iestatiet izvēlnes iestatījumu ekrāna caurredzamību.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo lielāka caurredzamība.

[OSD time out] (OSD noildze)

Iestatiet laiku izvēlnes iestatījumu ekrāna parādīšanai.

[5s] līdz [60s]: iestatiet no 5 sekundēm līdz 60 sekundēm. Kad iestatītais laiks ir pagājis, izvēlnes iestatīšanas ekrāns tiek aizvērts.

OLED monitors
SDM-27Q102

[Panel settings] (Paneļa iestatījumi)

Varat norādīt ekrāna aizsardzības un ekrāna korekcijas iestatījumus.

- 1 **Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.**
- 2 **Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.**

Izvēlnes vienumu dati

[Screen saver] (Ekrānsaudzētājs)

Aizsargājiet ekrānu, samazinot ekrāna spilgtumu pēc konkrēta datora, spēļu konsoles vai monitora neaktivitātes perioda.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz ekrānsaudzētāja funkciju.

[Pixel shift] (Pikseļu nobīde)

Aizsargājiet ekrānu, pakāpeniski mainot attēla parādīšanas vietu monitora lietošanas laikā.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[Low] (Zema), [Mid] (Vidējais), [High] (Augsta): atlasiet līmeni, kuram efekts tiek lietots.

[Pixel refresh] (Pikseļu atsvaidzināšana)

Pielāgo katru pikseli, lai samazinātu nevienmērīgu ekrāna nolietojuma līmeni, ja monitors tiek lietots ilgstoši.

[Panel refresh] (Paneļa atsvaidzināšana)

Pielāgo visu ekrānu, lai samazinātu nevienmērīgu ekrāna nolietojuma līmeni, ja monitors tiek lietots ilgstoši.

Piezīme

- Neveiciet paneļa atsvaidzināšanu 2 vai vairāk reīžu gadā, jo var tikt bojāts panelis.
- Pikseļu atsvaidzināšana ilgst aptuveni 5 minūtes. Paneļa atsvaidzināšana ilgst aptuveni 1 minūti.
- Pikseļu atsvaidzināšanas funkcijas vai paneļa atsvaidzināšanas funkcijas efektivitāte atšķiras atkarībā no ekrāna iededzināšanas apjoma.
- Papildus iepriekš aprakstītajām izvēlnes darbībām pikseļu atsvaidzināšana vai paneļa atsvaidzināšana tiek veikta automātiski, kad monitors tiek izslēgts vai pārslēdzas gaidstāves režīmā.
- Pikseļu atsvaidzināšanas laikā nepieskarieties monitoram.

OLED monitors
SDM-27Q102

[Others] (Cits)

Varat veikt ar šo monitoru saistītus iestatījumus un inicializēt šo monitoru.

- 1 **Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.**
- 2 **Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.**

Izvēlnes vienumu dati

[DDC/CI]

Veiciet iestatījumus šajā monitorā, izmantojot datora programmatūru.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz funkciju DDC/CI.

[Power saving] (Energijas taupīšana)

Samaziniet ekrāna spilgtumu, lai samazinātu enerģijas patēriņu.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju. Patērē enerģiju kā parasti.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz enerģijas taupīšanas funkciju.

[Text magnification]

Burti izvēlnes iestatījumu ekrānā tiek parādīti lielā izmērā.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz teksta palielināšanas funkciju.

[Text magnification] darbojas tikai tad, ja opcijas [Language] (Valoda) iestatījums ir [English].

[Screen reader]

Monitoru var vadīt ar balsi, neskatoties ekrānā.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz funkciju Screen reader.

[Screen reader] darbojas tikai tad, ja opcijas [Language] (Valoda) iestatījums ir [English].

[Software version] (Programmatūras versija)

Varat apskatīt šī monitora programmatūras versiju.

[USB software update] (USB programmatūras atjauninājums)

Atjaunina programmatūru, izmantojot USB atmiņu.

[Factory reset] (Rūpnīcas iestatījumu atiestate)

Atiestata monitora iestatījumus uz rūpnīcas noklusējuma iestatījumiem.

Ņemiet vērā, ka uz rūpnīcas noklusējuma iestatījumiem tiks atiestatīti visi monitora iestatījumi.

Piezīme

- Ja ir ieslēgta funkcija [Power saving] (Energijas taupīšana), nevar iestatīt [Text magnification] un [Screen reader].
- Ja ir ieslēgta funkcija [Power saving] (Energijas taupīšana), dažas [Gaming assist] (Spēļu palīgs) un [Picture adjustment] (Attēla pielāgošana) funkcijas nevarēs pielāgot.
- Ja ir ieslēgta funkcija [Power saving] (Energijas taupīšana), nevar iestatīt [DP version number] (DP versijas numurs).

- Ieslēdzot funkciju [Power saving] (Enerģijas taupīšana), maksimālais ievades atsvaidzināšanas ātrums ir ierobežots.
- Ieslēdzot funkciju [Power saving] (Enerģijas taupīšana), HDR attēlus nevar parādīt ar DP ievadi. Atlasiet HDMI ievadi vai iestatiet [Power saving] (Enerģijas taupīšana) uz Izslēgts, lai parādītu HDR attēlus.

Saistītās tēmas

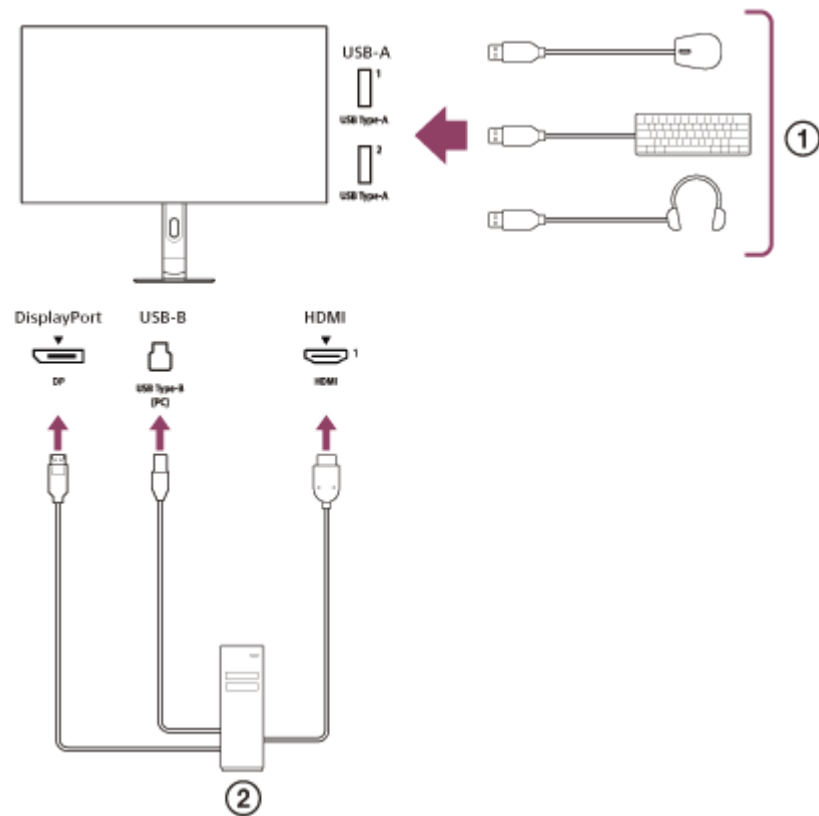
- [Programmatūras atjaunināšana](#)

5-073-600-51(1) Copyright 2026 Sony Corporation

OLED monitors
SDM-27Q102

USB centrmezgla funkcijas izmantošana

Ja dators ir pievienots monitoram, datora vadībai var izmantot monitoram pievienoto USB ierīci (piemēram, tastatūru un peli).



- ① Pele, tastatūra, austiņas u.c.
- ② Dators

OLED monitors
SDM-27Q102

INZONE Hub izmantošana (Windows)

Izmantojot programmatūru, varat veikt dažādus šī monitora iestatījumus no datora. Programmatūru var lejupielādēt no tālāk norādītajām atbalsta vietnēm.

- Klientiem ASV — skatiet šeit:
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Klientiem Kanādā — skatiet šeit:
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Klientiem Eiropā — skatiet šeit:
<https://www.sony.eu/support>
- Klientiem Ķīnā — skatiet šeit:
<https://service.sony.com.cn>
- Klientiem Āzijas valstīs (vai citos reģionos) — skatiet šeit:
<https://www.sony-asia.com/support>

OLED monitors
SDM-27Q102

Kļūdu novēršana

Ja monitors nedarbojas pareizi, pirms nosūtīšanas remontam vēlreiz pārbaudiet, vai nav kļūmes.

Ja kļūme joprojām pastāv, sazinieties ar tuvāko Sony izplatītāju.

OLED monitors
SDM-27Q102

Ekrānā nekas netiek parādīts, nav reakcijas uz darbībām

Izmēģiniet turpmāk norādīto.

- Ja monitoram pievienotais aprīkojums nav ieslēgts, ieslēdziet to.
- Pārbaudiet, vai barošanas kabelis vai savienojuma kabeļi uz citu aprīkojumu ir pievienoti pareizi.
- Izslēdziet barošanu, nospiežot ieslēgšanas/izslēgšanas pogu monitora aizmugurē. Pēc tam uzgaidiet dažas sekundes un vēlreiz nospiediet ieslēgšanas/izslēgšanas pogu, lai to atkal ieslēgtu.
- Atvienojiet monitora barošanas kabeli no kontaktligzdas, uzgaidiet aptuveni 10 sekundes un pēc tam pievienojiet barošanas kabeli kontaktligzdai.
- Mēģiniet atjaunināt monitora programmatūru. Skatiet šī palīdzības ceļveža sadaļu "[Programmatūras atjaunināšana](#)".

Saistītās tēmas

- [Savienojuma piemērs](#)
- [Monitora iestatīšana](#)
- [Barošanas ieslēgšana un izslēgšana](#)
- [Programmatūras atjaunināšana](#)

OLED monitors
SDM-27Q102

Ekrānā parādās horizontālas līnijas

Mēģiniet atsvaidzināt pikseļus zemāk izvēlnē.

[Panel settings] (Paneļa iestatījumi) – [Pixel refresh] (Pikseļu atsvaidzināšana) – [OK] (Labi)

Saistītās tēmas

- [\[Panel settings\] \(Paneļa iestatījumi\)](#)

OLED monitors
SDM-27Q102

Manāma mirgošana ekrānā

Izmēģiniet VRR pretmirgošanas funkciju zemāk izvēlnē.

[Gaming assist] (Spēļu palīgs) - [Anti-VRR flicker] (VRR pretmirgošanas funkcija) – [Mid] (Vidējs) [High] (Augsts)
[Extreme] (Ārkārtīgi augsts)

Saistītās tēmas

- [\[Gaming assist\] \(Spēļu palīgs\)](#)

OLED monitors
SDM-27Q102

Informācija par ekrāna iededzināšanu

Šim monitoram ir tehniskas iespējas, lai nepieļautu iededzināšanas efektu OLED panelī. Ja tiek parādīts, ka jāveic pikseļu atsvaidzināšana vai paneļa atsvaidzināšana, ieteicams rīkoties, kā norādīts.

Neatvienojiet barošanas kabeli arī tad, ja neizmantojat monitoru, jo monitors automātiski veic pikseļu atsvaidzināšanu un paneļa atsvaidzināšanu, kad tas ir gaidstāves režīmā vai izslēgts ar ieslēgšanas/izslēgšanas pogu.

OLED monitors
SDM-27Q102

Atbalsta vietnes

Lai iegūtu jaunāko informāciju, apmeklējiet zemāk norādītās atbalsta vietnes.

- Klientiem ASV — skatiet šeit:
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Klientiem Kanādā — skatiet šeit:
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Klientiem Eiropā — skatiet šeit:
<https://www.sony.eu/support>
- Klientiem Ķīnā — skatiet šeit:
<https://service.sony.com.cn>
- Klientiem Āzijas valstīs (vai citos reģionos) — skatiet šeit:
<https://www.sony-asia.com/support>

OLED monitors
SDM-27Q102

Atbalstītie formāti

Katra ievade atbalsta ar "○" apzīmētos formātus.

PC formāti

Izšķirtspēja	Vertikālā frekvence (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○
800×600	60	○	○
960×720	480	–	○
960×720	720	–	○
1024×768	60	○	○
1280×720	60	–	○
1280×720	480	–	○
1280×720	720	–	○
1280×1024	60	○	○
1920×1080	60	○	○
1920×1080	120	○	○
1920×1080	240	–	○
1920×1080	270	–	○
1920×1080	360	–	○
1920×1080	480	–	○
1920×1080	540	–	○
2560×1440	60	○	○
2560×1440	120	○	○
2560×1440	240	○	○
2560×1440	270	–	○
2560×1440	360	○	○
2560×1440	480	○	○
2560×1440	540	–	○
2368×1332	60	○	○

Izšķirtspēja	Vertikālā frekvence (Hz)	HDMI	DP
2368×1332	120	○	○
2368×1332	240	○	○
2368×1332	270	–	○
2368×1332	360	○	○
2368×1332	480	○	○
2368×1332	540	–	○

CE formāti

Izšķirtspēja	Vertikālā frekvence (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○
720×480	59,94	○	○
720×480	60	○	○
720×576	50	○	○
1280×720	50	○	○
1280×720	60	○	○
1920×1080	24	○	○
1920×1080	25	○	○
1920×1080	30	○	○
1920×1080	50	○	○
1920×1080	60	○	○
1920×1080	120	○	○
1920×1080	240	–	○
1920×1080	360	–	○
1920×1080	480	–	○
1920×1080	540	–	○

Programmatūras atjaunināšana

Varat atjaunināt monitora programmatūru.

1 Lejupielādējiet atjaunināšanas failu.

Lejupielādējiet atjaunināšanas failu datorā no atbalsta vietnēm.

2 Izvērsiet atjaunināšanas failu.

1: Atjaunināšanas faila izvēršana

Tā kā lejupielādētais atjauninājuma fails ir saspriests, ar peles labo pogu noklikšķiniet uz faila un atlasiet faila izvēršanas vienumu. Pēc tam fails tiks izvērsts.

Atkarībā no operētājsistēmas vides failu var nebūt iespējams izvērst, izmantojot iepriekš norādītas darbības.

2: Izvērstā faila apstiprināšana

Pārliecinieties, ka izvērstā faila nosaukums ir "SDM-27Q102.bin".

Nemainiet faila nosaukumu.

3 Iekopējiet failu USB atmiņā.

1: USB atmiņas sagatavošana

Sagatavojiet USB atmiņu, izmantojot failu sistēmu FAT32 vai NTFS.

2: Faila iekopēšana USB atmiņā

Iekopējiet izvērsto failu USB atmiņas saknes direktorijā (augšējā slānī).

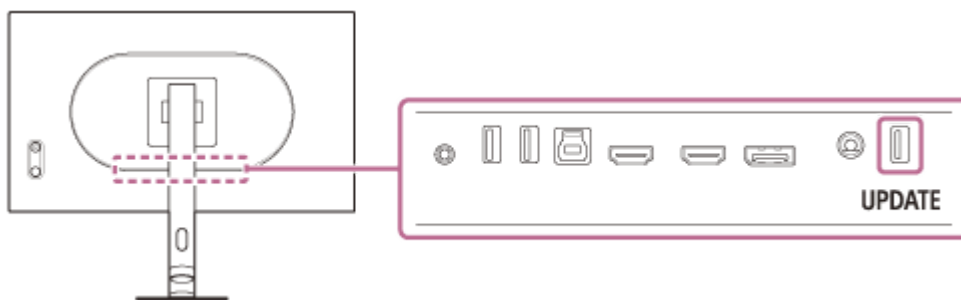
4 Ievietojiet USB atmiņu monitorā.

1: USB atmiņas atvienošana no datora

Veiciet operētājsistēmas darbības, lai atvienotu USB atmiņu no datora.

2: Atmiņas USB ievietošana monitorā

Ievietojiet USB atmiņu monitora pieslēgvietā UPDATE.



5 Atjauniniet monitoru.

Izvēlnē atlasiet [Others] (Cits) un pēc tam [USB software update] (USB programmatūras atjauninājums).

Atjaunināšanas laikā ekrānā tiek parādīta norises gaita. Kad atjaunināšana pabeigta, monitors tiek automātiski pārstartēts. Atjaunināšana ilgst aptuveni 1 minūti.

- Ja novietojat atjaunināšanas failu citā slānī, nevis USB atmiņas saknes direktorijā, vai ja maināt atjaunināšanas faila nosaukumu, monitoru nevarēs atjaunināt.
- Monitoru var atjaunināt, tikai izmantojot pieslēgvietu UPDATE.
- Atjaunināšanas laikā neatvienojiet barošanas kabeli, USB atmiņu un savienojuma kabeli.
- Dažas USB atmiņas netiek atbalstītas.

OLED monitors
SDM-27Q102

Piezīmes par licenci

Šajā monitorā tiek izmantota programmatūra, par kuru jums ir licences līgums ar autortiesību īpašnieku. Saskaņā ar programmatūras autortiesību īpašnieka lūgumu jums ir pienākums informēt klientus par licences saturu. Licence ir aprakstīta tālāk.

Zlib
(C) 1995 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly Mark Adler
gzip@prep.ai.mit.edu madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

MbedTLS

Apache License
Version 2.0, January 2004
<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

(a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

(b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

(c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or,

within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");
you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

5-073-600-51(1) Copyright 2026 Sony Corporation