

LCD-kuvar  
SDM-F27M30



Kasutage seda spikrit, kui teil tekib kuvari kasutamisel küsimusi või probleeme.

## Alustamine

[Selle kuvari juhendite teave](#)

Osade ja juhtseadiste juhend

— [Eestvaade](#)

— [Tagavaade](#)

## Seadistamine

[Kuvari seadistamine](#)

[Tugijala eemaldamine](#)

[Kuvari ekraani asendi muutmine](#)

[Kuvari kandmine](#)

[Ühenduste tegemine](#)

## Kuvari kasutamine

[Toite sisse/välja lülitamine](#)

---

[Juhtkangi kasutamine](#)

---

[Sisendi vahetamine](#)

---

Sätete muutmine

---

[Menüü kasutamine](#)

---

[\[Picture mode\]\\_\(Pildirežiim\)](#)

---

[\[Gaming assist\]\\_\(Mänguabi\)](#)

---

[\[Picture adjustment\]\\_\(Pildi reguleerimine\)](#)

---

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

---

[\[USB hub\]\\_\(USB-jaotur\)](#)

---

[\[Audio\]\\_\(Heli\)](#)

---

[\[Personalize\]\\_\(Isikupärastamine\)](#)

---

[\[OSD menu\]\\_\(Ekraanimenüü\)](#)

---

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

---

Kasulike funktsioonide kasutamine

---

[KVM-lüliti kasutamine \(automaatse lülitamise funktsioon\)](#)

---

[Seadistustarkvara kasutamine \(Windows\)](#)

---

Rikkeotsing

---

[Rikkeotsing](#)

---

[Ekraanil ei kuvata midagi](#)

---

[Kuvarist ei tule heli](#)

---

Lisateave

---

[Tugiteenuste veebilehed](#)

---

[Toetatud vormingud](#)

---

Tarkvaravärskendus

---

[Tarkvara värskendamine](#)

---

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Selle kuvari juhendite teave

---

Selles juhendis on kirjeldatud järgmist sisu.

### Seadistusjuhend

Selgitab seadistusi ja ühendusi, mis on vajalikud selle kuvari kasutama hakkamiseks.

### Kasutusjuhend

Selgitab ohutusalaseid abinõusid.

### Spikker (see veebijuht)

Selgitab selle kuvari kasutamist.

#### Märkus

- Kuvari disain ja tehnilised andmed võivad muutuda ilma etteteatamata.

#### Vihje

- Ekraanil kuvatud sulgudes olevad tähed [--] tähistavad menüüelemente.
- Joonistel võivad olla välja jäetud detailid.
- Seadistusjuhendit saab laadida alla tugiteenuste veebilehelt.

---

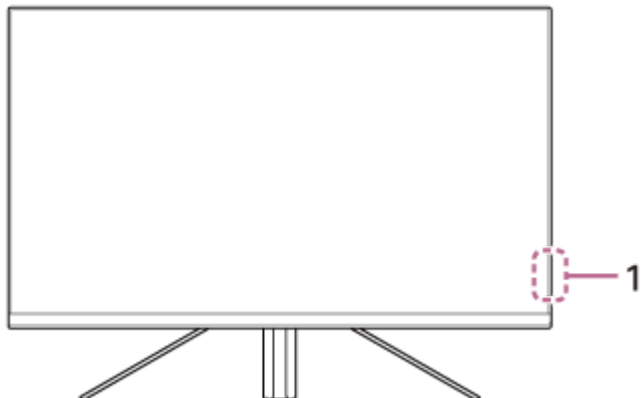
### Seotud teema

- [Tugiteenuste veebilehed](#)

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Eestvaade

---

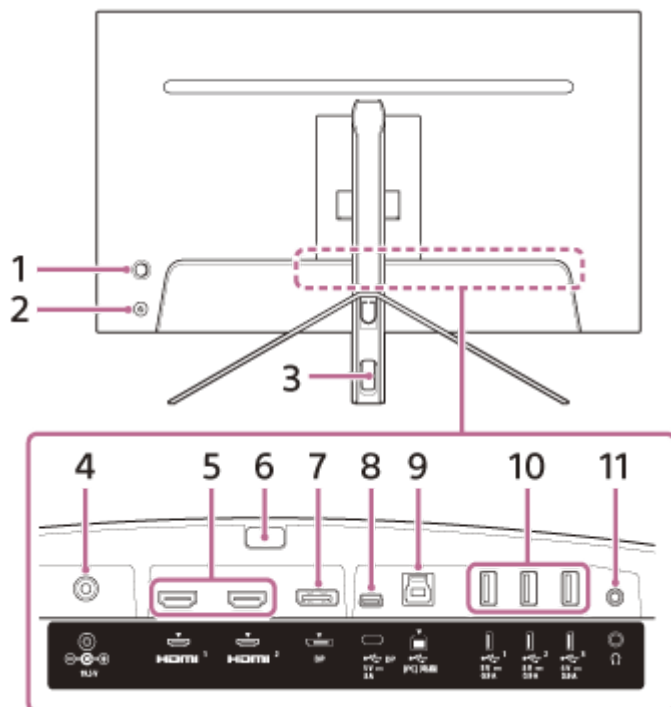


### 1. Toite LED-tuli

Näitab kuvari olekut.

- Valge: toide sees
- Merevaikkollane: ooterežiimis
- Väljas: toide väljas

## Tagavaade



### 1. Juhtkang

Reguleerib helitugevust, heledust, valib sisendit ja erinevaid sätteid, mida kuvatakse menüüs.

### 2. Toitenupp

Lülitab kuvari toite sisse. Kui kuvar on sees ja vajutate seda nuppu, lülitatakse kuvar välja.

### 3. Kaabli läbiviimise ava

Kõidab kokku kuvariga ühendatud kaablid, kui need sellest läbi viia.

### 4. Alalisvoolu sisendklemm

Ühendage vahelduvvooluadapter (kaasas).

### 5. HDMI port 1, 2

HDMI väljundiga varustatud mängukonsooli või arvutiga ühendamiseks.

### 6. Tugijala eemaldamise nupp

Vajutage tugijala eemaldamiseks.

### 7. DisplayPort port

DisplayPort väljundiga varustatud arvutiga ühendamiseks.

### 8. USB tüübi C klemm

USB tüübi C klemmiga varustatud arvutiga ühendamiseks.

### 9. USB tüübi B port

Arvuti USB-pordiga ühendamiseks.

### 10. USB tüübi A port 1 kuni 3

USB-irdseadmete, nagu klaviatuur või hiir, ühendamiseks.

## 11. Kõrvaklappide pesa

Kõrvaklappide ühendamiseks.

Kõrvaklappide ühendamisel lülitatakse selle kuvari kõlarid välja.

---

---

### Seotud teema

- [\[Personalize\] \(Isikupärastamine\)](#)
- [Juhtkangi kasutamine](#)
- [Tugijala eemaldamine](#)

G-911-100-72(1) Copyright 2022 Sony Corporation

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Kuvari seadistamine

---

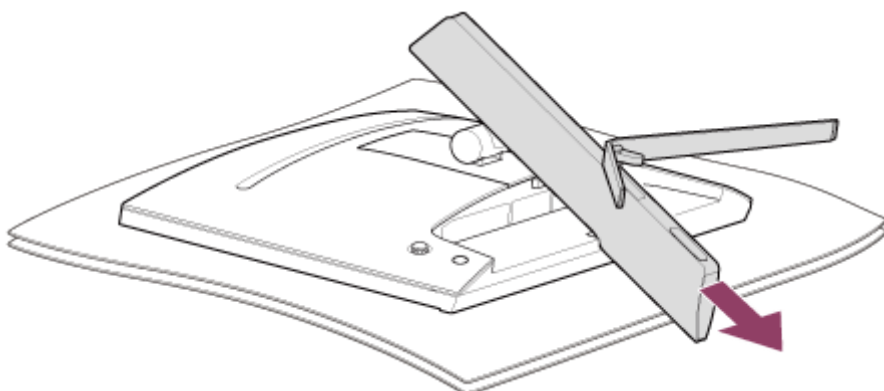
Kuvari seadistamiseks ja ühendamiseks vaadake seadistusjuhendit.  
Selle saate laadida alla ka alltoodud tugiteenuste veebilehelt.

- USA kliendid  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanada kliendid  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Euroopa kliendid  
<https://www.sony.eu/support>
- Hiina kliendid  
<https://service.sony.com.cn>
- Aasia (või muude piirkondade) kliendid  
<https://www.sony-asia.com/support>

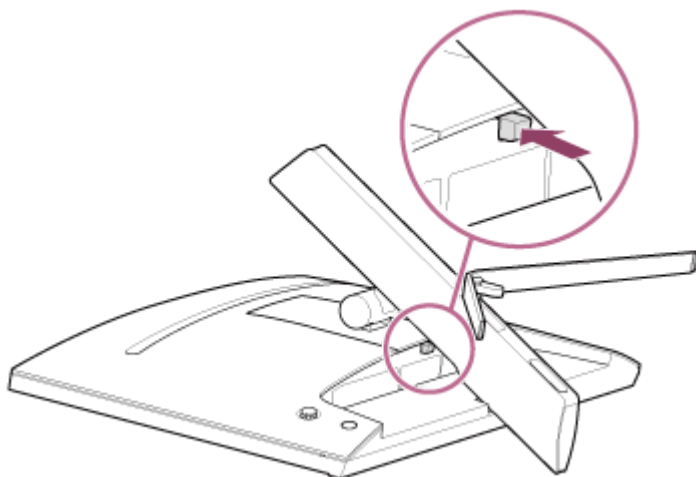
## Tugijala eemaldamine

- 1 Lülitage kuvar välja, viige tugijalg maksimaalse kõrguseni, seejärel paigutage kuvar nii, et selle LCD-paneeli pind oleks suunatud alla.

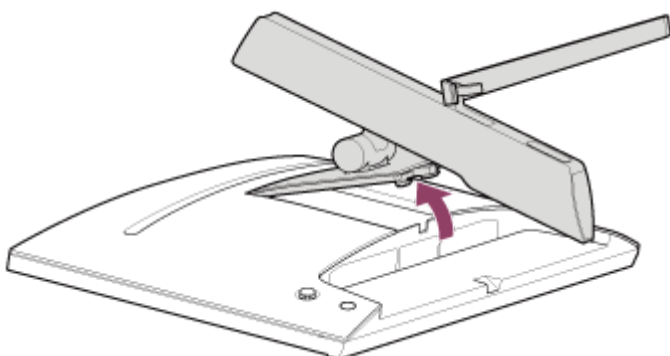
Pange stabiilsele pinnale pehme rii, et LCD-paneel ei saaks kahjustusi.



- 2 Vajutage tugijala eemaldamise nupule, mis asub kuvari tagaküljel.

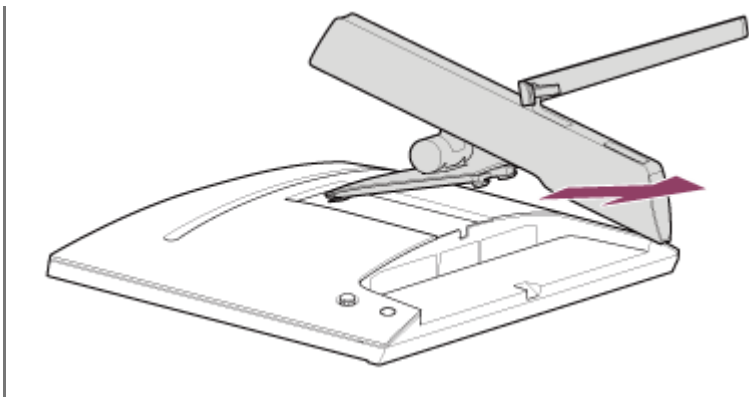


- 3 Tõstke tugijalg üles.



- 4 Tõmmake tugijalg kuvarist välja.





### Märkus

- Tugijala eemaldamisel hoidke tugijalga tugevalt ja ärge puudutage LCD-paneeli pinda.
- Vaadake seadistusjuhendist eemaldatud tugijala paigaldamist.

---

### Seotud teema

- [Selle kuvari juhendite teave](#)
- [Kuvari ekraani asendi muutmine](#)

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

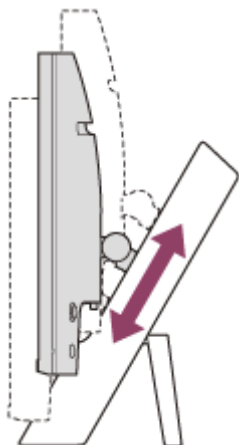
## Kuvari ekraani asendi muutmine

---

Muutke kuvari kõrgust ja nurka, et muuta ekraani vaatamine mugavamaks.

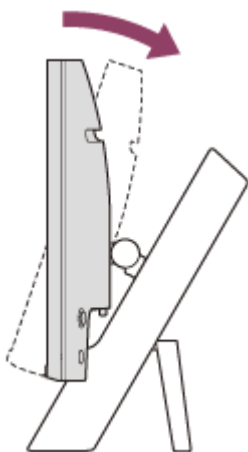
### Kõrguse reguleerimiseks

Hoidke kuvarit tugevalt ja reguleerige selle kõrgust.  
Jälgige, et te ei puudutaks reguleerimise ajal LCD-paneeli.



### Nurga reguleerimiseks

Hoidke kuvarit tugevalt ja reguleerige selle nurka.  
Jälgige, et te ei puudutaks reguleerimise ajal LCD-paneeli.



LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Kuvari kandmine

---

Kuvari kandmisel pöörake ekraani enda poole ja hoidke mõlema käega kuvari vasakust ja paremast alumisest küljest. Jälgige, et te ei puudutaks kuvari kandmise ajal LCD-paneeli.



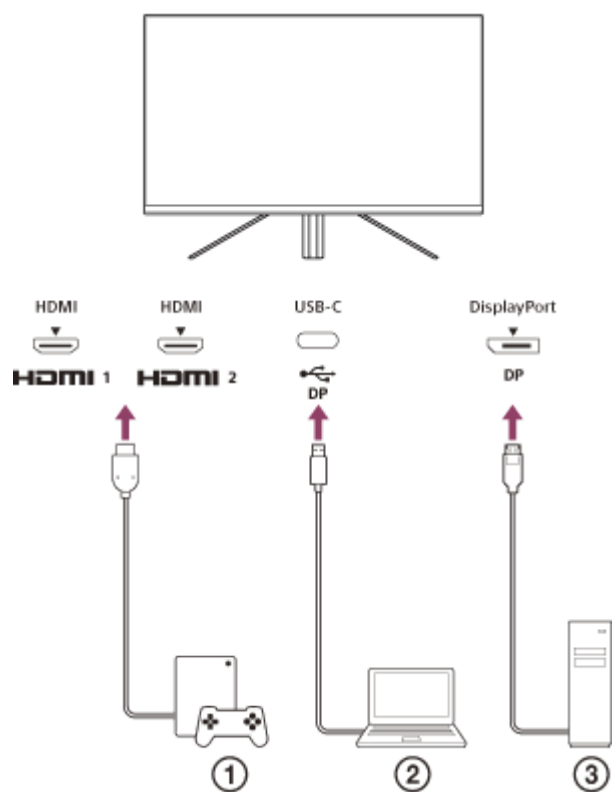
LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Ühenduste tegemine

Teil on võimalik ühendada selle kuvariga seadmeid, nagu arvuti ja/või mängukonsool.

### Märkus

- Seadmete juhtmete ühendamise ajaks ühendage lahti kuvari toitejuhe.

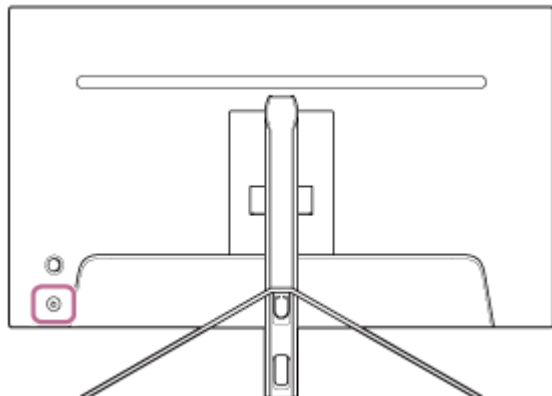


- ① Mängukonsool
- ② Sülearvuti
- ③ Lauaarvuti

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Toite sisse/välja lülitamine

---



### 1 Vajutage toitenupule.

Toiteindikaator süttib valgena ja kuvar lülitub sisse.

Kui ekraanil midagi ei kuvata, kontrollige, kas ühendatud seade on sisse lülitatud.

### 2 Välja lülitamiseks vajutage toitenupule.

Toiteindikaator kustub ja kuvar lülitub välja.

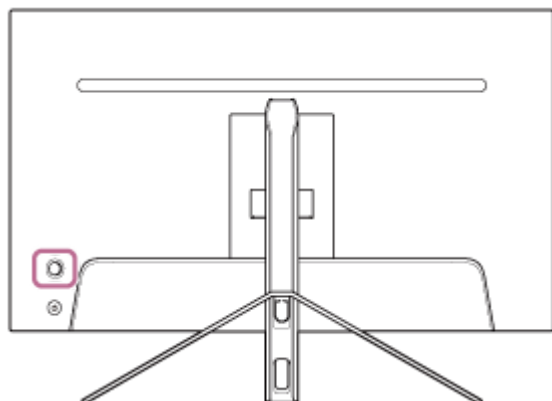
### Vihje

- Kui sisendsignaali ei ole, läheb kuvar ooterežiimile ja toiteindikaator põleb merevaikkollasena.

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

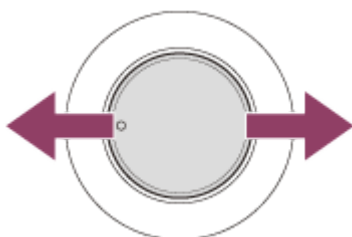
## Juhtkangi kasutamine

Helitugevuse, heleduse reguleerimiseks, sisendi valimiseks ja erinevate menüüs kuvatud seadistuste tegemiseks saate kasutada juhtkangi.



### Helitugevuse reguleerimiseks

Kui menüü ei ole kuvatud, liigutage kuvari tagaküljel asuvat juhtkangi vasakule või paremale.



Kuvatakse helitugevuse reguleerimise kuva ja teil on võimalik teha järgmisi toiminguid.

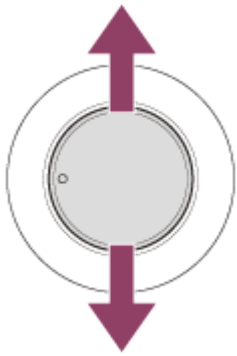
- Eest vaadatuna liigutage seda paremale (väljaulatava osaga poolele), et suurendada helitugevust, ja helitugevuse vähendamiseks liigutage vasakule.
- Heli vaigistamiseks liigutage juhtkangi alla.
- Kui kuvatakse vaigistatud kuva, tühistab juhtkangi üles liigutamine vaigistamise sätte ja ekraan naaseb helitugevuse reguleerimise kuvale.
- Helitugevuse kuva kustub, kui vajutate juhtkangile ajal, mil see kuva on kuvatud, või kui mõnda aega ei tehta ühtegi toimingut.

#### Vihje

- Kõrvaklappide pesa ja integreeritud kõlarite helitugevust saab reguleerida eraldi.

### Ekraani heleduse reguleerimiseks

Kui menüü ei ole kuvatud, liigutage kuvari tagaküljel asuvat juhtkangi üles või alla.



Kuvatakse heleduse reguleerimise kuva ja teil on võimalik teha järgmisi toiminguid.

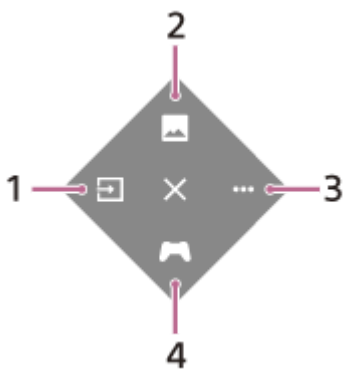
- Ekraani heledamaks muutmiseks liigutage seda üles või paremale või tumendamiseks alla või vasakule.
- Heleduse reguleerimise kuva kustub, kui vajutate juhtkangile ajal, mil see kuva on kuvatud, või kui mõnda aega ei tehta ühtegi toimingut.

## Menüü kuvamiseks

Kui menüü ei ole kuvatud, vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile.



Kuvatakse menüü, kus saate juhtkangi üles, alla, vasakule ja paremale liigutamisega valida sisendit ja teha erinevaid seadistusi.



1. Valige sisend.
2. Reguleerige pildikvaliteeti.
3. Tehke selle kuvariga seotud seadistusi.
4. Seadistage mängimise ajal kasulikke funktsioone.

## Menüü välja lülitamiseks

Liigutage juhtkangi korduvalt vasakule.

---

### Seotud teema

- [Sisendi vahetamine](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Pildi reguleerimine\)](#)

- [Others] (Muud)
- [Gaming assist] (Mänguabi)
- Menüü kasutamine

G-911-100-72(1) Copyright 2022 Sony Corporation



LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Sisendi vahetamine

---

See kuvar valib automaatselt sisendi, mille signaali sisendiks kasutatakse. Kui sisendsignaale on mitu, valitakse sisendid järgmises tähtsuse järjekorras. HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort→USB-C  
Nende käsitsi vahetamiseks kasutage juhtkangi.

**1 Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile.**

Kuvatakse menüü.

**2 Liigutage juhtkangi vasakule.**

Kuvatakse sisendi valimise menüü.

**3 Valige soovitud sisend.**

**4 Vajutage juhtkangile.**

Sisend lülitub valitud sisendile.

### Märkus

- Kui [Auto select] (Automaatne valimine) jaoks valitakse [Off] (Väljas), ei valita sisendit automaatselt.
- Kui [Control for HDMI] (HDMI-ga juhtimine) jaoks valitakse [On] (Sees), valitakse sisse lülitamisel või kasutamisel automaatselt selle seadme sisend.
- Kui sisendsignaali ei ole, siis sisendit ei valita.

---

### Seotud teema

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

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Menüü kasutamine

---

Menüü seadistuskuvale saate teha sellel kuvaril erinevaid seadistusi.

- 1 Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile.**  
Kuvatakse Menüü.
- 2 Liigutage juhtkangi üles, alla, vasakule ja paremale.**  
Kuvatakse Menüü seadistuskuva.
- 3 Valige juhtkangiga soovitud säte, sätte väärtus, seejärel vajutage sellele.**

### Menüü seadistuskuva välja lülitamiseks

Kui mõnda aega ei tehta ühtegi toimingut, lülitub Menüü seadistuskuva automaatselt välja. Samuti lülitab Menüü seadistuskuva välja juhtkangi korduv vasakule liigutamine.

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## [Picture mode] (Pildirežiim)

---

Teil on võimalik valida soovitud pildikvaliteet eelsätete hulgast ja reguleerida pildikvaliteeti automaatselt.

- 1** Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile ja liigutage seda üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuvat.
- 2** Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

### Menüüelementide üksikasjad

#### [Preset mode] (Eelseadistatud režiim)

Valige soovitud säte eelsätete hulgast.

[Standard] (Standard): standardpildikvaliteedi režiim.

[FPS game] (FPS-mäng): sobib FPS-mängude jaoks (isikuline tulistamismäng).

[Cinema] (Kino): sobib filmide ja videote vaatamiseks.

[Game 1] (Mäng 1), [Game 2] (Mäng 2): salvestab [Picture adjustment] (Pildi reguleerimine) seadistatud sätteid eelsättena. Kui teete muudatusi sättes [Picture adjustment] (Pildi reguleerimine) ja valitud on [Game 1] (Mäng 1) või [Game 2] (Mäng 2), salvestatakse sätteid automaatselt.

#### [Auto picture mode] (Automaatne pildirežiim)

Kui ühendatud on HDMI-seade, valitakse pildikvaliteet automaatselt nii, et see sobib esitatava sisuga.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab funktsiooni [Auto picture mode] (Automaatne pildirežiim) sisse.

#### Märkus

- Kui [Auto picture mode] (Automaatne pildirežiim) jaoks on valitud [On] (Sees), rakendatakse sättes [Auto picture mode] (Automaatne pildirežiim) valitud pildikvaliteedi režiimi olenemata sättest [Preset mode] (Eelseadistatud režiim).

---

### Seotud teema

- [\[Picture adjustment\] \(Pildi reguleerimine\)](#)

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## [Gaming assist] (Mänguabi)

---

Saate seadistada mängimise ajal kasulikke funktsioone.

- 1** Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile ja liigutage seda üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuvat.
- 2** Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

### Menüüelementide üksikasjad

#### [Crosshair] (Sihikujoonestik)

Lülitage sisse sihikumärgistik (ristimärk) ekraani keskel.

[Off] (Väljas): lülitab sihikumärgistiku välja.

[Cursor 1] (Kursor 1) kuni [Cursor 8] (Kursor 8): valige soovitud kuvatav kuju 8 tüübi hulgast.

#### [Timer] (Taimer)

Seadistage taimer, et näidata järelejäänud mänguaega.

[Off] (Väljas): lülitab taimeri välja.

[10:00] kuni [60:00]: lülitab seadistatud ajaga taimeri sisse.

#### [Frame rate counter] (Kaadrisageduse loendur)

Kuvage kaadrisagedust sekundis reaajas.

[Off] (Väljas): ei kuva kaadrisagedust.

[On] (Sees): kuvab kaadrisageduse.

#### [Adaptive-Sync/VRR]

Sünkroniseerib selle kuvari värskendussageduse video kaadrisagedusega. Kui see on sisse lülitatud, saate summutada ekraani katkendlikkust (viivitust) ja rebenemist (värelemist) mängu ajal.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab funktsiooni Adaptive-Sync/VRR sisse.

#### [Response time] (Reageerimisaeg)

Muutke ekraani reageerimiskiirust.

Seadistage vastavalt pildi liikumise kiirusele.

[Standard] (Standard): tavaline reageerimisaeg

[Fast] (Kiire): suurendab natukene LCD-paneeli reageerimisaega.

[Faster] (Kiirem): suurendab LCD-paneeli reageerimisaega.

#### [Black equalizer] (Musta ekvalaiser)

Parandage ekraani tumedate osade nähtavust.

[0] kuni [3]: mida suurem on väärtus, seda parem on tumedate osade nähtavus.

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## [Picture adjustment] (Pildi reguleerimine)

Saate reguleerida pildikvaliteeti, nagu heledus ja kontrast.

- 1 Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile ja liigutage seda üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuva.
- 2 Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

### Menüüelementide üksikasjad

#### [Brightness] (Heledus)

Reguleerige ekraani heledust.

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda heledam on ekraan.

#### [Contrast] (Kontrast)

Reguleerige ekraani kontrasti.

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda suurem on ekraanipildi heleduse ja tumeduse erinevus.

#### [Sharpness] (Teravus)

Reguleerige ekraani teravust.

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda selgem on ekraanipilt, ja mida madalam väärtus, seda pehmem on ekraanipilt.

#### [Gamma] (Gamma)

Valige gamma väärtus [1.8], [2.0], [2.2] ja [2.4] hulgast ja seadistage see pildi jaoks optimaalseks.

Mida madalam on gamma, seda heledamad on vahevärvid (peale valge ja musta).

#### [Dynamic contrast] (Dünaamiline kontrast)

Reguleerib LCD-paneeli LED-taustvalguse eredust ekraanil oleva pildi järgi.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab selle funktsiooni sisse.

#### [Hue] (Toon)

Reguleerige ekraani tooni.

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda rohekam on värv, ja mida madalam väärtus, seda lillakam on värvus.

#### [Saturation] (Küllastus)

Reguleerige ekraanipildi värvide tihedust.

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda sügavam on värv, ja mida madalam väärtus, seda heledam on värv.

#### [Color temperature] (Värvitemperatuur)

Reguleerige ekraani värvitemperatuuri.

[Neutral] (Neutraalne): seadistab standardvärvitemperatuurile.

[Warm] (Soe): vähendab ekraani värvitemperatuuri (muudab punakamaks).

[Cool] (Külm): suurendab ekraani värvitemperatuuri (muudab sinakamaks).

[Custom] (Kohandatud): reguleerib punase, roheline ja sinise väärtusi, et seadistada soovitud värvitemperatuur.

- [Red] (Punane): reguleerib punase väärtust.
- [Green] (Roheline): reguleerib roheline väärtust.

- [Blue] (Sinine): reguleerib sinise väärtust.

### **[Aspect ratio] (Kuvasuhe)**

Seadistab ekraani kuvasuhte.

[16:9]: seadistab kuvasuhteks 16:9.

[Auto resize] (Suuruse automaatne muutmine): reguleerib kuvasuhet vastavalt pildile.

[4:3]: seadistab kuvasuhteks 4:3.

[Original] (Originaal): kuvab pilte nii, et säilitatakse algne kuvasuhe.

#### **Vihje**

- Samuti saate reguleerida ekraani heledust, liigutades juhtkangi üles või alla ajal, mil menüü ei ole kuvatud.
- Kui sisendiks on HDR-signaali vormingus video, ei saa sätet [Brightness] (Heledus) reguleerida.

G-911-100-72(1) Copyright 2022 Sony Corporation

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## [Input] (Sisend)

---

Teil on võimalik valida sisendit ja teha sisendiga seotud sätteid.

- 1** Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile ja liigutage seda üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuvat.
- 2** Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

### Menüüelementide üksikasjad

#### [HDMI 1]

Valib HDMI 1 sisendi.

#### [HDMI 2]

Valib HDMI 2 sisendi.

#### [DP]

Valib DisplayPort sisendi.

#### [USB-C (DP Alt Mode)]

Valib USB-C sisendi.

#### [Auto select] (Automaatne valimine)

Valige sisend automaatselt sisendsignaali järgi.

Kui sisendsignaale on mitu, valitakse sisendid järgmises tähtsuse järjekorras.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort→USB-C

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab automaatse sisendi valimise funktsiooni sisse.

#### [Control for HDMI] (HDMI-ga juhtimine)

Kuvariga saate teha toiminguid, nagu sisendi sisse/välja lülitamine või selle valimine seadmega, mis on ühendatud HDMI-kaabliga.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab HDMI-seadmega juhtimise funktsiooni sisse.

#### [DP version number] (DP versiooninumber)

Seadistage DisplayPort versiooninumber.

Seadistage samale versioonile, mis on ühendatud seadmep DisplayPort.

[1.2]/[1.4]

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## [USB hub] (USB-jaotur)

Saate teha KVM-i lülitiga ja USB-toitega seotud sätteid.

- 1 Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile ja liigutage seda üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuvat.
- 2 Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

### Menüüelementide üksikasjad

#### [KVM switch 1] (KVM-lüliti 1)/[KVM switch 2] (KVM-lüliti 2)

Kui 2 välist seadet, nagu arvuti või mängukonsool on ühendatud, saate kasutada kuvariga ühendatud USB-seadet, et juhtida emma-kumma ühendatud valitud välise seadmega.

[KVM switch 1] (KVM-lüliti 1) on seotud USB-C ülesvoolu pesaga ja [KVM switch 2] (KVM-lüliti 2) on seotud USB-B ülesvoolu pesaga.

[HDMI 1 sync] (HDMI 1 sünkroonimine): ühendab HDMI 1 video sisendsignaali USB ülesvoolu pesaga.

[HDMI 2 sync] (HDMI 2 sünkroonimine): ühendab HDMI 2 video sisendsignaali USB ülesvoolu pesaga.

[DP sync] (DP sünkroonimine): ühendab DP video sisendsignaali USB ülesvoolu pesaga.

[USB-C sync] (USB-C sünkroonimine): ühendab USB-C video sisendsignaali USB ülesvoolu pesaga.

[Sync off ] (Sünkroonimine väljas): ei ühenda.

#### [USB charge (power off)] (USB-laadimine (toide väljas))

Valige, kas laadida USB-klemmiga ühendatud seadet ajal, kui kuvar on ooterežiimis.

[Off] (Väljas): ei lae unerežiimi ajal.

[On] (Sees): laeb unerežiimi ajal.

#### Märkus

- USB-toite jaoks on vajalik USB-B ja USB-C ülesvoolu ühendused.
- Kui värskendate kuvari tarkvara, ühendage selle kuvariga USB kaudu arvuti, millesse on installitud seadistustarkvara, ja seadistage õigesti [KVM switch 1] (KVM-lüliti 1)/[KVM switch 2] (KVM-lüliti 2).

### Seotud teema

- [KVM-lüliti kasutamine \(automaatse lülitamise funktsioon\)](#)
- [Tarkvara värskendamine](#)



LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## [Audio] (Heli)

---

Saate reguleerida helitugevust.

- 1 Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile ja liigutage seda üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuvat.
- 2 Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

## Menüüelementide üksikasjad

### [Audio] (Heli)

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda valjem on heli.

#### Vihje

- Kui ekraanil ei ole menüüd kuvatud, saate reguleerida helitugevust juhtkangi vasakule ja paremale liigutamisega.

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## [Personalize] (Isikupärastamine)

---

Saate seadistada toite LED-tuld.

- 1** Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile ja liigutage seda üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuvat.
- 2** Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

### Menüüelementide üksikasjad

#### [Power LED] (Toite LED-tuli)

Saate lülitada toite LED-tule välja isegi siis, kui kuva on sisse lülitatud.

[On] (Sees): lülitab toite LED-tule sisse.

[Off] (Väljas): lülitab toite LED-tule välja.

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## [OSD menu] (Ekraanimenüü)

---

Saate seadistada menüü seadistuskuva keelt ja muid üksikasju.

- 1** Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile ja liigutage seda üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuva.
- 2** Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

### Menüüelementide üksikasjad

#### [Language] (Keel)

Seadistage menüü seadistuskuva keel.

#### [Transparency] (Läbipaistvus)

Seadistage menüü seadistuskuva läbipaistvus.

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda suurem on läbipaistvus.

#### [OSD time out] (Ekraanimenüü ajalõpp)

Seadistage menüü seadistuskuva kuvamise aeg.

[5s] kuni [60s]: seadistage vahemikus 5 sekundit kuni 60 sekundit. Kui see aeg möödub, menüü seadistuskuva kustub.

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## [Others] (Muud)

Saate teha selle kuvariga seotud seadistusi ja taastada kuvari algsätteid.

- 1** Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile ja liigutage seda üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistusküla.
- 2** Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

### Menüüelementide üksikasjad

#### [DDC/CI]

Tehke selle kuvari seadistusi, kasutades arvutis olevat spetsiaalset tarkvara.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab funktsiooni DDC/CI sisse.

#### [Software version] (Tarkvaraversioon)

Saate vaadata selle kuvari tarkvaraversiooni.

#### [Power saving] (Energiasääst)

Vähendage ekraani heledust, et vähendada elektritarbimist.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja. Tarbib elektrit tavapäraselt.

[On] (Sees): lülitab energiasäästu funktsiooni sisse.

#### [Text magnification]

Menüü seadistusküla tähed kuvatakse suurtena.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab Teksti suurendamise funktsiooni sisse.

[Text magnification] toimib ainult siis, kui [Language] (Keel) on seatud valikule [English].

#### [Screen reader]

Saate juhtida kuvarit häälega ilma ekraani vaatamata.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab funktsiooni Screen reader sisse.

[Screen reader] toimib ainult siis, kui [Language] (Keel) on seatud valikule [English].

#### [Factory reset] (Tehasesätete taastamine)

Taastab kuvari sätted tehase vaikesätetele.

Arvestage, et kõik kuvari sätted viiakse tagasi tehase vaikesätetele.

#### Märkus

- Vaigistamine ei toimi Screen reader heli korral.
- Screen reader helitugevust ei saa reguleerida, kui kõrvaklapid on ühendatud kõrvaklappide pesa kaudu.
- [Text magnification] ja [Screen reader] saab seadistada ainult siis, kui [Power saving] (Energiasääst) jaoks on valitud [Off] (Väljas).
- Kui [Power saving] (Energiasääst) jaoks on valitud [On] (Sees), ei saa muuta järgmisi seadistuselemente. [Adaptive-Sync/VRR], [Black equalizer] (Musta ekvalaiser), [KVM switch 1] (KVM-lüliiti 1), [KVM switch 2] (KVM-lüliiti 2), [USB charge (power off)] (USB-laadimine (toide väljas)), [Text magnification] ja [Screen reader].

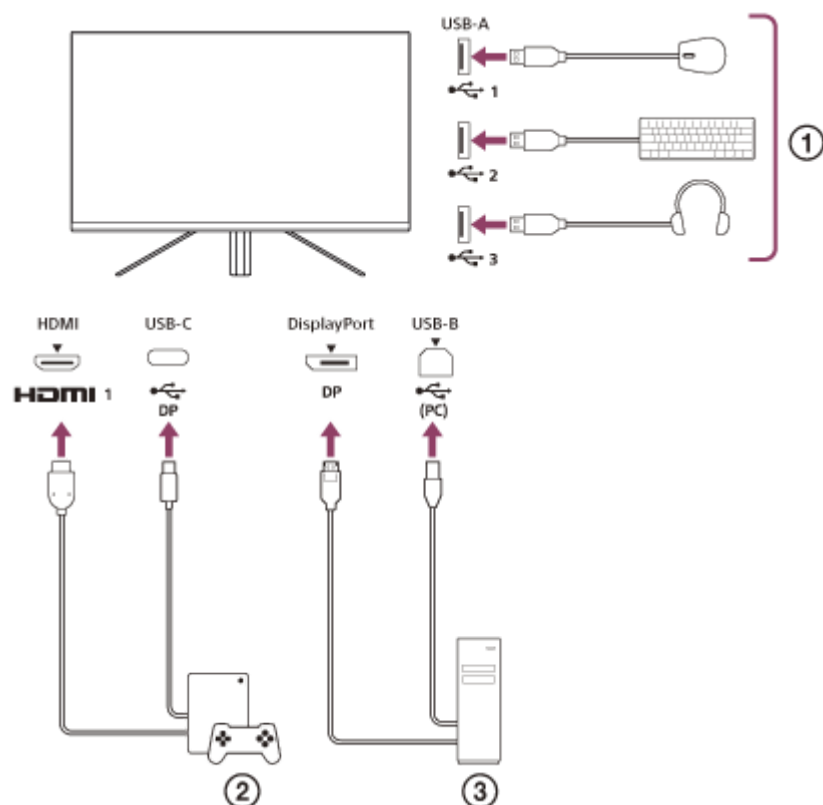


LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## KVM-lüliti kasutamine (automaatse lülitamise funktsioon)

KVM tähendab „klaviatuuri, videot, hiirt“.

Kui selle kuvariga ühendatakse 2 seadet, nagu arvuti või mängukonsool, saate valida USB-seadme (nagu klaviatuur ja hiir), mis juhib korraga neid mõlemat.



- ① Hiir, klaviatuur, peakomplekt jne.
- ② Mängukonsool
- ③ Arvuti

Ülaltoodud skeemil näidatud ühenduse tegemisel saab ühe korraga valida USB-seadme ( ① ), mis juhib mängukonsooli ( ② ) ja arvutit ( ③ ).


[KVM switch 1] (KVM-lüliti 1) on seotud USB-C ülesvoolu pesaga ja [KVM switch 2] (KVM-lüliti 2) on seotud USB-B ülesvoolu pesaga.

### Kuidas seadistada

1. Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile ja liigutage seda üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada menüü.
2. Valige [USB hub] (USB-jaotur)-[KVM switch 1] (KVM-lüliti 1), seejärel vajutage juhtkangile.
3. Valige [KVM switch 1] (KVM-lüliti 1) jaoks määratav seadme sisend ja vajutage juhtkangile. (Ülaltoodud joonise korral valige [HDMI 1 sync] (HDMI 1 sünkroonimine).) Seade määratakse [KVM switch 1] (KVM-lüliti 1) jaoks. (Ülaltoodud joonise puhul kehtib mängukonsooli ühendamine HDMI pordiga 1.)
4. Samaselt valige [USB hub] (USB-jaotur)-[KVM switch 2] (KVM-lüliti 2), seejärel vajutage juhtkangile.

5. Valige [KVM switch 2] (KVM-lüliti 2) jaoks määratav seadme sisend, seejärel vajutage juhtkangile. (Ülaltoodud joonise korral valige [DP sync] (DP sünkroonimine).)  
Seade määratakse [KVM switch 2] (KVM-lüliti 2) jaoks. (Ülaltoodud näite puhul kehtib arvuti, mis on ühendatud klemmiga DisplayPort.)

## Kuidas vahetada

1. Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile, liigutage seda vasakule, et valida  [Input] (Sisend), seejärel vajutage sellele.
2. Valige [KVM switch 1] (KVM-lüliti 1) või [KVM switch 2] (KVM-lüliti 2) jaoks määratud sisend.  
Te saate juhtida valitud seadet USB-seadmega, mis on selle kuvariga ühendatud.

### Märkus

- Kui värskendate kuvari tarkvara, ühendage selle kuvariga USB kaudu arvuti, millesse on installitud seadistustarkvara, ja seadistage õigesti [KVM switch 1] (KVM-lüliti 1)/[KVM switch 2] (KVM-lüliti 2).
- KVM-i lüliti saab seadistada ainult siis, kui [Power saving] (Energiasääst) jaoks on valitud [Off] (Väljas).

### Vihje

- Sisendseadmete valiku juhtimiseks, arvuti või mängukonsooli ühendamiseks selle kuvariga on vajalik USB-kaabel.

---

## Seotud teema

- [Juhtkangi kasutamine](#)
- [Menüü kasutamine](#)
- [\[USB hub\] \(USB-jaotur\)](#)
- [\[Others\] \(Muud\)](#)
- [Tarkvara värskendamine](#)

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Seadistustarkvara kasutamine (Windows)

---

Tarkvara kasutamisel saate seadistada oma arvutis selle kuvari erinevaid sätteid.

Tarkvara saab laadida alla allolevatelt tugiteenuste veebilehtedelt.

- USA kliendid  
<https://www.sony.com/electronics/support>
  - Kanada kliendid  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
  - Euroopa kliendid  
<https://www.sony.eu/support>
  - Hiina kliendid  
<https://service.sony.com.cn>
  - Aasia (või muude piirkondade) kliendid  
<https://www.sony-asia.com/support>
- 

### Seotud teema

- [Tarkvara värskendamine](#)



LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Rikkeotsing

---

Kui kuvar ei tööta korrektselt, kontrollige enne remonti saatmist seda uuesti probleemide suhtes.  
Kui mõni probleem püsib, võtke ühendust lähima Sony edasimüüjaga.

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Ekraanil ei kuvata midagi

---

- Kontrollige, kas toitejuhe ja ühendusjuhtmed muude seadmetega on kindlalt ühendatud.
  - Vajutage toite sisse lülitamiseks kuvari taga asuvale toitenupule.
  - Lülitage sisse muude seadmete toide.
- 

### Seotud teema

- [Ühenduste tegemine](#)

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Kuvarist ei tule heli

---

- Liigutage juhtkangi vasakule või paremale helitugevuse reguleerimiseks.
- 

### Seotud teema

- [Juhtkangi kasutamine](#)

G-911-100-72(1) Copyright 2022 Sony Corporation

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Tugiteenuste veebilehed

---

Uusima teabe saamiseks külastage allolevaid tugiteenuste veebilehti.

- USA kliendid  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanada kliendid  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Euroopa kliendid  
<https://www.sony.eu/support>
- Hiina kliendid  
<https://service.sony.com.cn>
- Aasia (või muude piirkondade) kliendid  
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Toetatud vormingud

Iga sisend toetab vorminguid, mis on tähistatud märgiga „○”.

### Arvutivormingud

Eraldusvõime	Vertikaalne sagedus (Hz)	HDMI	DP/USB-C (DP Alt Mode)
640×480	60	○	○
800×600	60	○	○
1024×768	60	○	○
1280×1024	60	○	○
1920×1080	60	○	○
1920×1080	120	○	○
1920×1080	240	○	○

### CE-vormingud

Eraldusvõime	Vertikaalne sagedus (Hz)	HDMI	DP/USB-C (DP Alt Mode)
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	○	○

LCD-kuvar  
SDM-F27M30

## Tarkvara värskendamine

---

Kui saadaval on tarkvaravärskendus, saate värskendada selle kuvari tarkvara arvuti kaudu (Windows).

- 1 Vaadake „[Seadistustarkvara kasutamine \(Windows\)](#)” ja laadige alla seadistustarkvara.
- 2 Vaadake „[KVM-lüliti kasutamine \(automaatse lülitamise funktsioon\)](#)” ja looge USB ülesvoolu ühendus ja videosisendi ühendus.
- 3 Järgige kuvari tarkvara värskendamiseks seadistustarkvara juhiseid.

### Märkus

- Tarkvaravärskenduse ajal vilgub toite LED-tuli.
- Kui tarkvaravärskendus on lõppenud, ühendage toitekaabel pistikust lahti ja ühendage uuesti.
- Tarkvara värskendamise ajal ühendage ainult üks kuvar. Ärge ühendage 2 ega rohkemat kuvarit.

---

### Seotud teema

- [KVM-lüliti kasutamine \(automaatse lülitamise funktsioon\)](#)
- [Seadistustarkvara kasutamine \(Windows\)](#)