

LCD монитор
SDM-27U9M2



Използвайте това помощно ръководство, ако имате въпрос или проблем при използването на този монитор.

Първи стъпки

[Относно ръководствата за този монитор](#)

Наръчник за части и контроли

[Изглед отпред](#)

[Изглед отзад](#)

Настройване

[Настройване на монитора](#)

[Откачане на стойката](#)

[Регулиране на положението на екрана на монитора](#)

[Пренасяне на монитора](#)

[Пример за свързване](#)

Използване на монитора

[Включване/изключване на захранването](#)

[Използване на джойстика](#)

[Превключване на входа](#)

[Превключване на предварително зададения режим](#)

Промяна на настройките

[Използване на менюто](#)

[\[Picture mode\] \(Режим на картината\)](#)

[\[Gaming assist\] \(Помощ за игри\)](#)

[\[Picture adjustment\] \(Регулиране на картината\)](#)

[\[Input\] \(Вход\)](#)

[\[Volume\] \(Сила на звука\)](#)

[\[Personalize\] \(Персонализиране\)](#)

[\[OSD menu\] \(Екранно меню\)](#)

[\[Others\] \(Други\)](#)

Използване на полезните функции

[Използване на функцията на USB концентратора](#)

[Използване на INZONE Hub \(Windows\)](#)

Отстраняване на неизправности

[Отстраняване на неизправности](#)

[Нищо не се показва на екрана](#)

[Не се извежда звук от монитора](#)

Допълнителна информация

[Сайтове за поддръжка](#)

[Поддържани формати](#)

Актуализация на софтуера

[Актуализиране на софтуера](#)

Бележки относно лиценза

[Бележки относно лиценза](#)

LCD монитор
SDM-27U9M2

Относно ръководствата за този монитор

Съдържанието, описано в това ръководство, е както следва.

Ръководство за настройка

Обяснява настройването и свързването, необходими, за да започнете да използвате този монитор.

Инструкции за експлоатация

Обяснява предпазните мерки за безопасност.

Помощно ръководство (това уеб ръководство)

Обяснява как да използвате този монитор.

Забележка

- Конструкцията и спецификациите на монитора подлежат на промяна без предизвестие.

Съвет

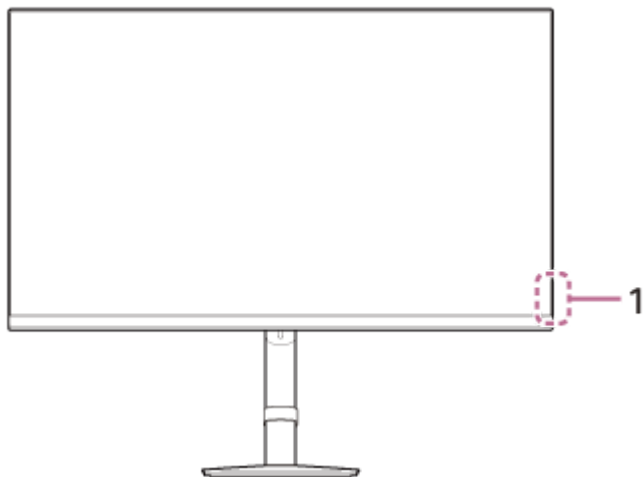
- Буквите в скоби [--], показвани на екрана, означават елементите от менюто.
- Възможно е да са пропуснати детайли от илюстрациите.
- Ръководството за настройка може да се изтегли от сайтовете за поддръжка.

Сродна тема

- [Сайтове за поддръжка](#)

LCD монитор
SDM-27U9M2

Изглед отпред



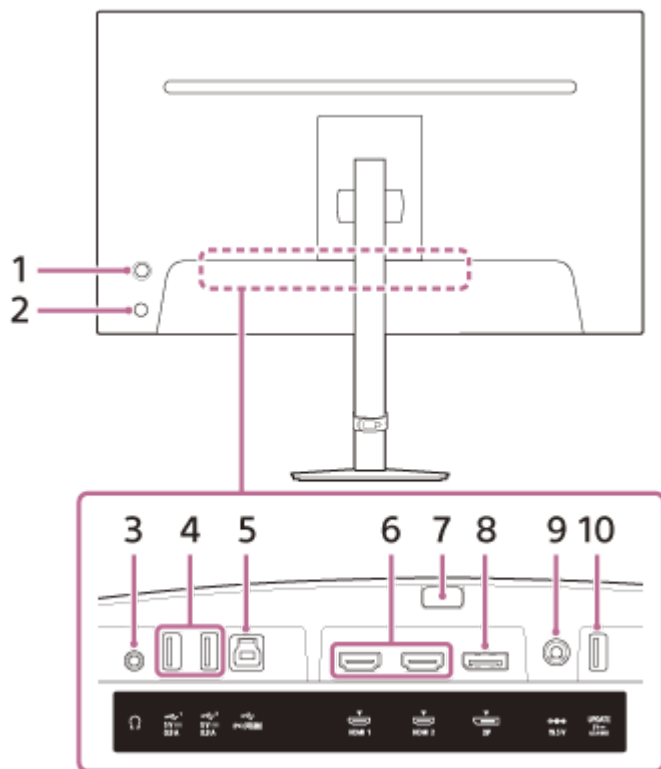
1. LED светлина за захранването

Показва състоянието на монитора.

- Бяла: включено захранване
- Кехлибар: в режим на готовност
- Изключена: изключено захранване

LCD монитор
SDM-27U9M2

Изглед отзад



1. Джойстик

Извършва регулиране на силата на звука, регулиране на яркостта, избор на вход и различни настройки чрез показване на менюто.

2. Бутон за захранването

Включва захранването на монитора. Ако натиснете този бутон, докато мониторът е включен, мониторът се изключва.

3. Жак за слушалки

Свържете слушалки.

Когато са свързани слушалки, високоговорителите на този монитор се изключват.

4. USB Type-A порт 1, 2

Свържете периферни USB устройства, като например клавиатура или мишка.

5. USB Type-B порт

Когато свързвате този порт към USB порт на компютър, USB Type-A портът на 4. работи като USB концентратора.

6. HDMI порт 1, 2

Свържете към конзола за игри или компютър, оборудвани с HDMI вход.

7. Бутон за откачане на стойката

Натиснете, за да откачите стойката.

8. DisplayPort порт

Свържете към компютър, оборудван с DisplayPort вход.

9. Входна DC клема

Свържете AC адаптера (предоставен).

10. UPDATE порт

Това е порт за актуализиране на софтуера.

Сродна тема

- [\[Personalize\] \(Персонализиране\)](#)
- [Използване на джойстика](#)
- [Откачане на стойката](#)

5-061-657-92(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD монитор
SDM-27U9M2

Настройване на монитора

Вижте “Ръководство за настройка” за настройване и свързване на монитора.

Можете също да го изтеглите от сайтовете за поддръжка по-долу.

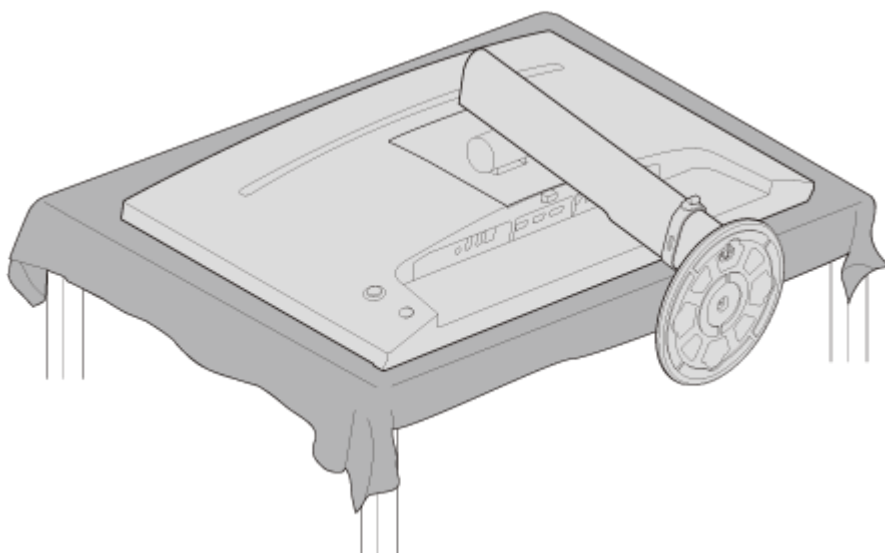
- За клиенти в САЩ
<https://www.sony.com/electronics/support>
- За клиенти в Канада
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- За клиентите в Европа
<https://www.sony.eu/support>
- За клиентите в Китай
<https://service.sony.com.cn>
- За клиенти в Азия (или други райони)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD монитор
SDM-27U9M2

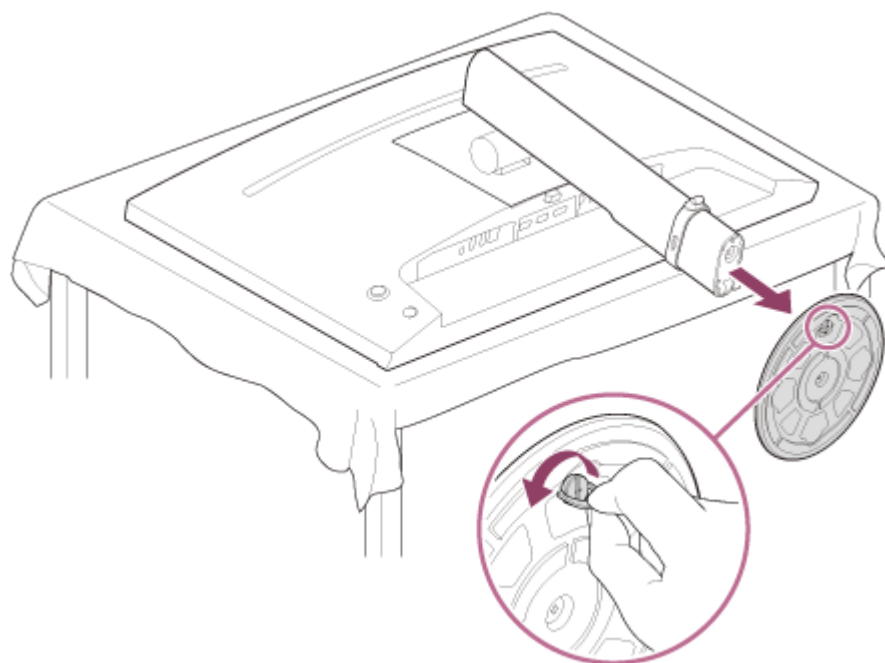
Откачане на стойката

- 1 Изключете монитора, увеличете максимално височината на стойката, след това я поставете с повърхността на LCD панела ѝ, насочена надолу.

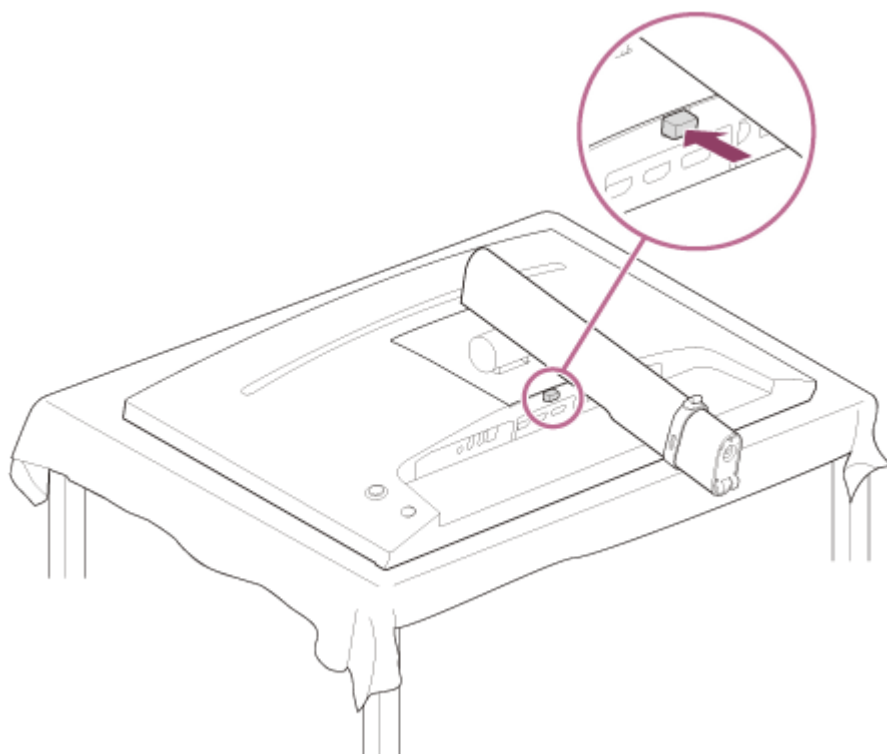
Постелете мека кърпа на стабилна повърхност, така че повърхността на LCD панела да не се повреди.



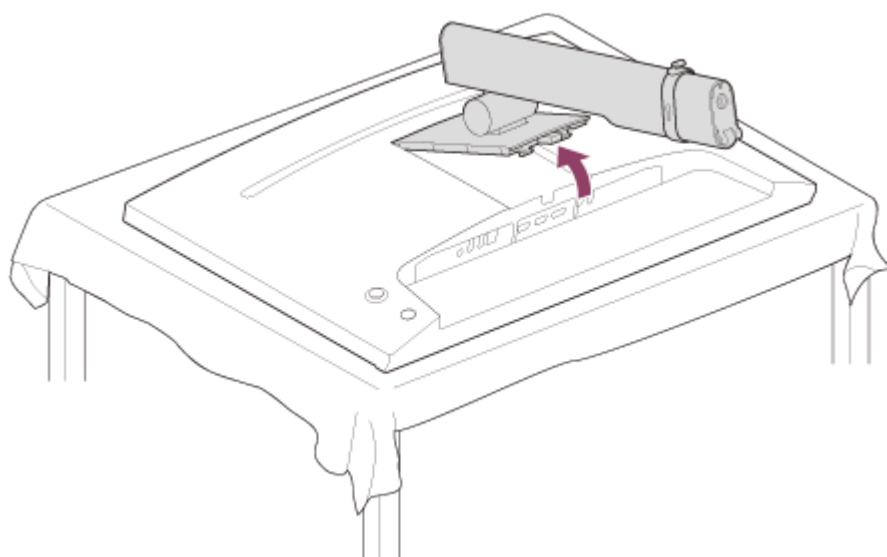
- 2 Откачете основата на стойката.



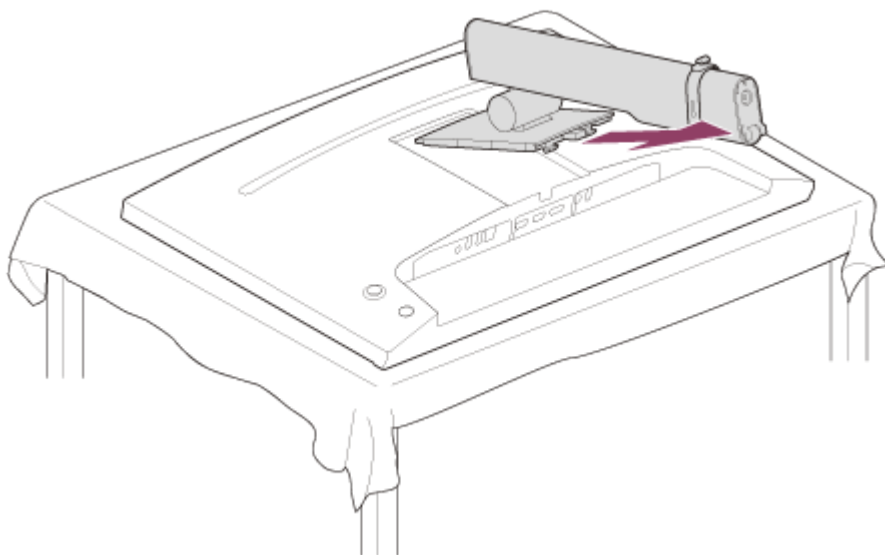
- 3 Натиснете бутона за откачане на стойката на задната страна на монитора.



4 Повдигнете стойката.



5 Издърпайте стойката от монитора.



Забележка

- Когато откъсате стойката, дръжте стойката здраво, така че да не докосва повърхността на LCD панела.
- Вижте “Ръководство за настройка” за това как да закачите откачената стойка.

Сродна тема

- [Относно ръководствата за този монитор](#)
- [Регулиране на положението на екрана на монитора](#)

LCD монитор
SDM-27U9M2

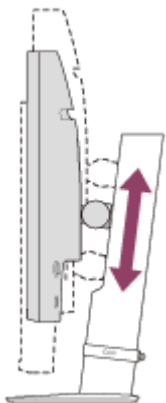
Регулиране на положението на екрана на монитора

Регулирайте височината и ъгъла на монитора за по-лесно гледане на екрана.

За регулиране на височината

Дръжте монитора здраво и регулирайте височината му.

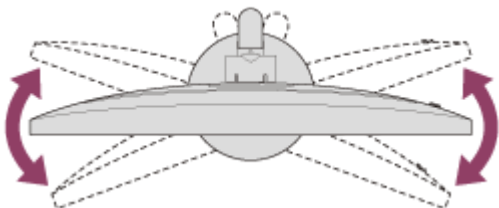
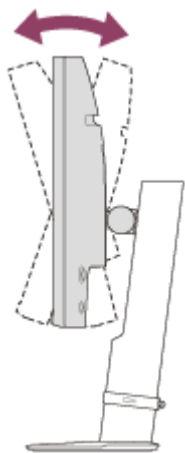
Внимавайте да не докосвате повърхността на LCD панела по време на регулирането.



За регулиране на ъгъла

Дръжте монитора здраво и регулирайте ъгъла му.

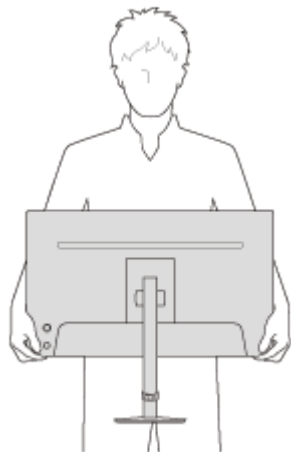
Внимавайте да не докосвате повърхността на LCD панела по време на регулирането.



LCD монитор
SDM-27U9M2

Пренасяне на монитора

Когато пренасяте монитора, завъртете екрана към вас и го дръжте с две ръце за долната лява и дясна страна. Внимавайте да не докосвате повърхността на LCD панела, докато носите монитора.



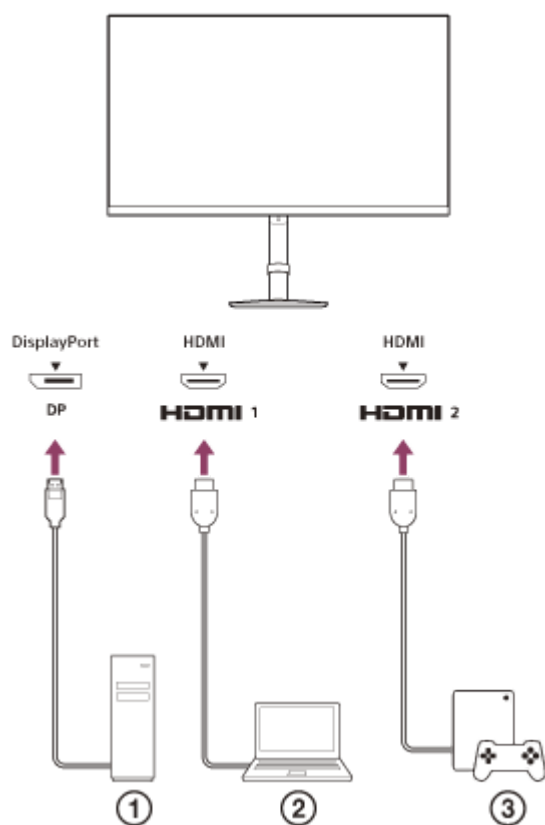
LCD монитор
SDM-27U9M2

Пример за свързване

Към този монитор можете да свързвате устройства, като например компютър и/или конзола за игри.

Забележка

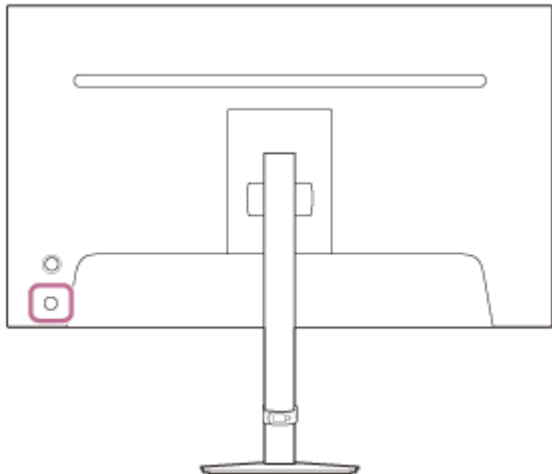
- Не забравяйте да изключвате захранващия кабел на монитора, когато свързвате кабели на устройства.



- ① Настолен компютър
- ② Лаптоп
- ③ Конзола за игри

LCD монитор
SDM-27U9M2

Включване/изключване на захранването



1 Натиснете бутона за захранването.

Индикаторът за захранване светва в бяло и мониторът се включва.
Уверете се, че свързаното устройство е включено, ако не се показва нищо на екрана.

2 За изключване натиснете бутона за захранването.

Индикаторът за захранването изгасва и мониторът се изключва.

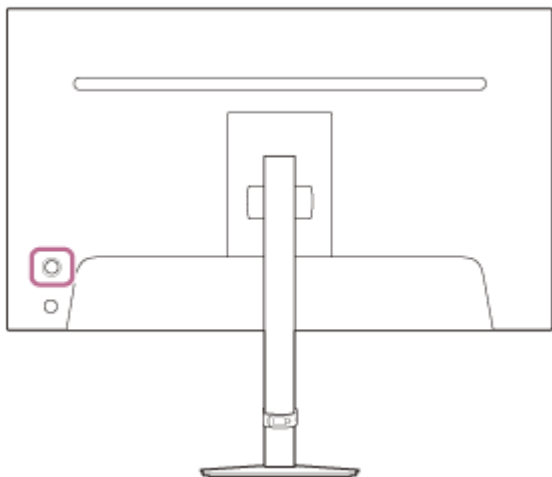
Съвет

- Ако няма входящ сигнал, мониторът влиза в режим на готовност и индикаторът за захранването светва в кехлибарен цвят.

LCD монитор
SDM-27U9M2

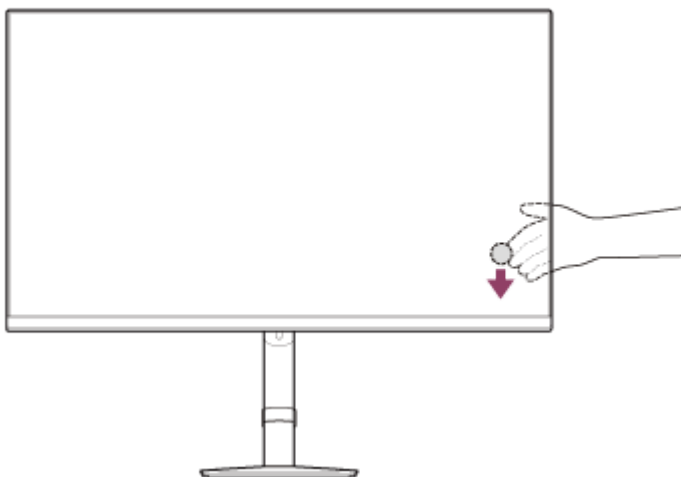
Използване на джойстика

Можете да използвате джойстика, за да извършвате регулиране на силата на звука, регулиране на яркостта, избор на вход и различни настройки чрез показване на менюто.



За да регулирате силата на звука

Докато менюто не се показва, преместете джойстика на задната страна на монитора надолу.



Екранът за регулиране на силата на звука се показва и можете да извършвате следните операции.

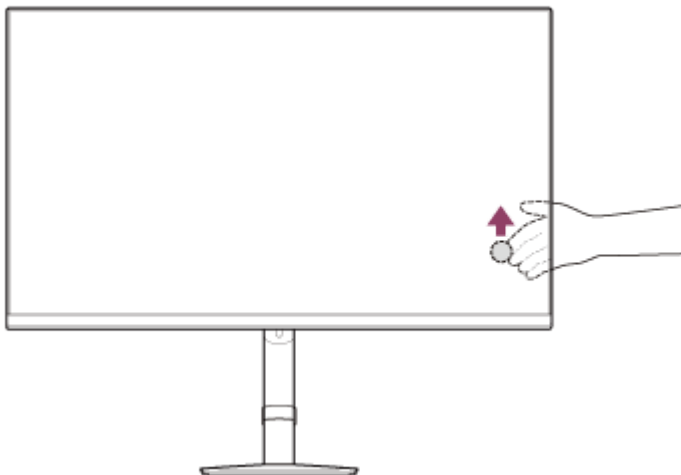
- Ако гледате от предната страна, го местете надясно (изпъкналата страна), за да увеличите силата звука, и наляво, за да я намалите.
- Преместете джойстика надолу, за да заглушите звука.
- Преместването на джойстика нагоре, докато се показва екранът за заглушаване на звука, ще отмени заглушеното състояние и екранът ще се върне към екрана за регулиране на силата на звука.
- Екранът за регулиране на силата на звука изчезва, когато натискате джойстика, докато екранът се показва, или не се извършва операция за известно време.

Съвет

- Силата на звука на жака за слушалките и силата на звука на вградения високоговорител могат да се настройват поотделно.

За регулиране на яркостта на екрана

Докато менюто не се показва, преместете джойстика на задната страна на монитора нагоре.

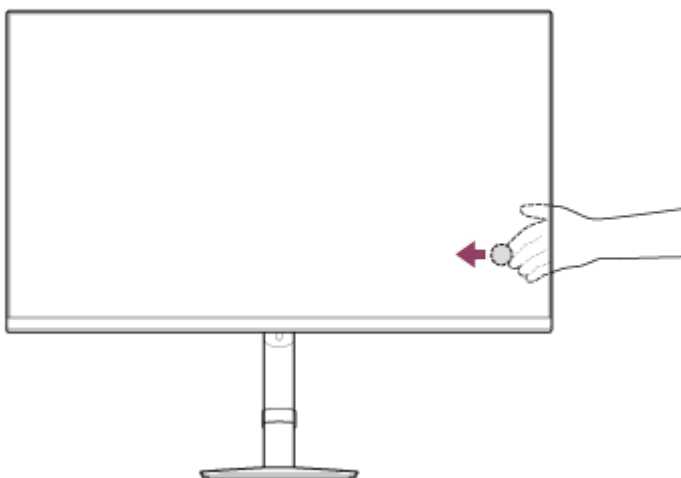


Екранът за регулиране на яркостта се показва и можете да извършвате следните операции.

- Местете го нагоре или надясно, за да осветите екрана, и надолу или наляво, за да го затъмните.
- Екранът за регулиране на яркостта изчезва, когато натискате джойстика, докато екранът се показва, или не се извършва операция за известно време.

Превключване на входа

Докато менюто не се показва, преместете джойстика на задната страна на монитора наляво, ако гледате от предната страна на монитора.

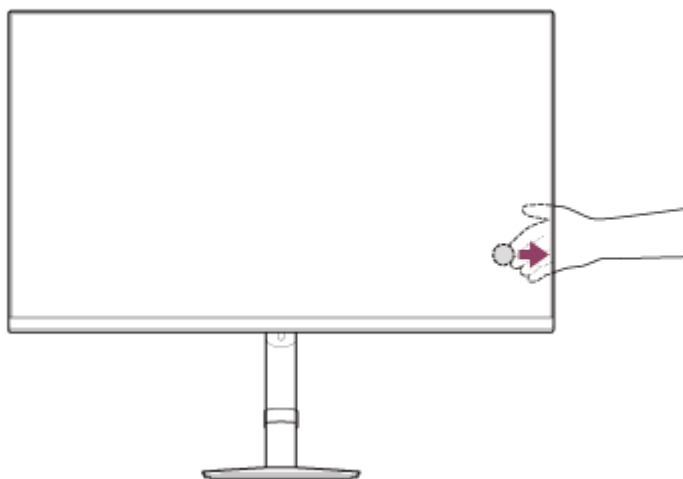


Показва се екранът за избор на вход и можете да изберете входа.

- Екранът за избор на вход изчезва, когато преместите джойстика надолу, докато екранът се показва, или не се извършва операция за известно време.

Превключване на предварително зададения режим

Докато менюто не се показва, преместете джойстика на задната страна на монитора надясно, ако гледате от предната страна на монитора.

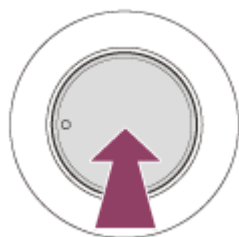


Показва се екранът за избор на предварително зададен режим и можете да изберете предварително зададения режим.

- Екранът за избор на предварително зададен режим изчезва, когато преместите джойстика надолу, докато екранът се показва, или не се извършва операция за известно време.

За показване на менюто

Докато менюто не се показва, натиснете джойстика на задната страна на монитора нагоре или надолу.



Менюто се показва и можете да извършвате избор на вход и различни настройки, като местите джойстика нагоре, надолу, наляво и надясно.

За изключване на менюто

Преместете джойстика неколkokратно наляво.

Сродна тема

- [\[Volume\] \(Сила на звука\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Регулиране на картината\)](#)
- [Превключване на входа](#)
- [Превключване на предварително зададения режим](#)
- [Използване на менюто](#)
- [\[Others\] \(Други\)](#)

LCD монитор
SDM-27U9M2

Превключване на входа

Този монитор автоматично избира входа, към който се въвежда сигнал.

Ако има множество входящи сигнали, входовете се избират в следната последователност по приоритет.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

За да превключите входа ръчно, използвайте джойстика.

1 Преместете джойстика наляво.

Показва се менюто за избор на вход.

2 Изберете желания вход.

3 Натиснете джойстика.

Входът превключва на избрания.

Забележка

- Когато сте задали [Auto input switch] (Автоматично превключване на входа) на [Off] (Изкл.), входът не се избира автоматично.
- Когато сте задали [Control for HDMI] (Control for HDMI (Контрол за HDMI)) на [On] (Вкл.), входът на това устройство се избира автоматично, когато го включвате или използвате.
- Ако няма входящ сигнал, входът не се избира.

Сродна тема

- [\[Input\] \(Вход\)](#)

LCD монитор
SDM-27U9M2

Превключване на предварително зададения режим

Можете да избирате желаното качество на картината от предварително зададените настройки.

1 Преместете джойстика надясно.

Показва се менюто за избор на предварителни настройки.

2 Изберете желаното качество на картината.

3 Натиснете джойстика.

Качеството на картината превключва на избраното.

Сродна тема

- [\[Picture mode\] \(Режим на картината\)](#)

LCD монитор
SDM-27U9M2

Използване на менюто

Можете да извършвате различни настройки за този монитор на екрана на менюто за настройки.

- 1 Натиснете джойстика на задната страна на монитора.**
Показва се екранът на менюто за настройки.
- 2 Изберете желаната настройка с джойстика, изберете избраната стойност за настройката, след това го натиснете.**

За да изключите екрана на менюто за настройки

Екранът на менюто за настройки ще се изключи автоматично, ако не се извършва операция за известно време. Преместете също и джойстика неколккратно наляво, за да изключите екрана на менюто за настройки.

LCD монитор
SDM-27U9M2

[Picture mode] (Режим на картината)

Можете да изберете желаното качество на картината от предварително зададените настройки и да регулирате качеството на картината автоматично.

- 1 **Натиснете джойстика на задната страна на монитора и го преместете нагоре, надолу, наляво или надясно, за да се покаже екранът за настройки.**
- 2 **Изберете желаната настройка и натиснете джойстика.**

Подробности за елементите от менюто

[Preset mode] (Предварително зададен режим)

Изберете желаната настройка от предварително зададените настройки.

SDR и HDR се сменят според формата на входящия сигнал.

Когато входящият сигнал е SDR

[FPS]: подходяща за FPS игри (стрелба от първо лице).

[MOBA/RTS]: подходяща за MOBA/RTS игри (онлайн бойна арена с множество играчи/стратегия в реално време).

[RPG]: подходяща за RPG игри (ролеви).

[Cinema] (Кино): подходяща за гледане на филми и видеоклипове.

[Game] (Игра): можете да се наслаждавате на разнообразни жанрове игри.

[Standard] (Стандартен): стандартен режим на качество на картината.

[sRGB]: режим на качество на картината, базиран на sRGB стандарта.

Когато входящият сигнал е HDR

[DisplayHDR]: режим на качество на картината, базиран на VESA DisplayHDR стандарта.

[Cinema] (Кино): подходяща за гледане на филми и видеоклипове.

[Game] (Игра): можете да се наслаждавате на разнообразни жанрове игри.

[RPG]: подходяща за RPG игри (ролеви).

[Auto picture mode] (Автоматичен режим на картината)

Когато е свързано HDMI устройство, качеството на картината се избира автоматично според съдържанието за възпроизвеждане.

[Off] (Изкл.): изключва тази функция.

[On] (Вкл.): включва [Auto picture mode] (Автоматичен режим на картината).

Забележка

- Когато сте задали [Auto picture mode] (Автоматичен режим на картината) на [On] (Вкл.), режимът на качеството на картината, избран в [Auto picture mode] (Автоматичен режим на картината), се прилага независимо от настройката [Preset mode] (Предварително зададен режим).
- Когато входящият сигнал е HDR, някои функции не могат да се настройват.
- Когато [Preset mode] (Предварително зададен режим) е зададен на [DisplayHDR], не можете да регулирате някои функции, понеже режимът е базиран на стандарт.

Съвет

- HDR означава High Dynamic Range (висок динамичен обхват). Това е технология, която изразява широкия диапазон на яркостта от светлата част до тъмната част по начин, превъзхождащ SDR (Standard Dynamic Range). Възможно е да се появят осветени петна и блокирани сенки в общата SDR картина. Все пак HDR изображенията реализират естествена и реална градация на светлината и тъмнината по-добре в сравнение с SDR.

Сродна тема

- [\[Picture adjustment\] \(Регулиране на картината\)](#)

5-061-657-92(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD монитор
SDM-27U9M2

[Gaming assist] (Помощ за игри)

Можете да извършвате настройки за полезни функции по време на игра.

- 1 **Натиснете джойстика на задната страна на монитора и го преместете нагоре, надолу, наляво или надясно, за да се покаже екранът за настройки.**
- 2 **Изберете желаната настройка и натиснете джойстика.**

Подробности за елементите от менюто

[Black equalizer] (Черен еквайзер)

Подобрийте видимостта в тъмните зони на екрана.

[0] до [10]: колкото по-голяма е стойността, толкова по-добра е видимостта на тъмните зони.

[Motion blur reduction] (Намаляване на размазването при движение)

Намалете размазването на движенията в изображението.

[Effect] (Ефект)

[0] до [2]: колкото по-висока е стойността, толкова по-голям е ефектът.

[Latency] (Латентност)

[0] до [2]: колкото по-висока е стойността, толкова по-малка е латентността, но по-малко е намаляването на размазването на движенията.

[Response time] (Време за реакция)

Променете скоростта на реакция на екрана.

Задайте я в съответствие със скоростта на движение на картината.

[Standard] (Стандартен): нормална скорост на реакция.

[Fast] (Бързо): увеличава леко скоростта на реакция на LCD панела.

[Faster] (По-бързо): увеличава скоростта на реакция на LCD панела.

[Adaptive-Sync/VRR]

Синхронизирайте честотата на обновяване на този монитор с кадровата честота на видеото. Когато е включена, можете да потиснете прекъсването (забавянето) и накъсването (трептенето) на екрана по време на игра.

[Off] (Изкл.): изключва тази функция.

[On] (Вкл.): включва функцията Adaptive-Sync/VRR.

[Frame rate counter] (Брояч на кадровата честота)

Задайте показване на кадровата честота на секунда в реално време.

[Off] (Изкл.): не показва кадровата честота.

[On] (Вкл.): показва кадровата честота.

[24.5-inch mode] (24,5-инчов режим)

Превключете размера на екрана до размер, съответстващ на 24,5 инча.

[Off] (Изкл.): в общия случай използвайте в този режим.

[Center] (Център): включва 24,5-инчовия режим в центъра на екрана.

[Bottom] (Долна част): включва 24,5-инчовия режим в долната част на екрана.

[Crosshair] (Прицел)

Включете прицелите (кръстовиден знак) в центъра на екрана.

[Off] (Изкл.): изключва прицелите.

[Cursor 1] (Курсор 1) до [Cursor 8] (Курсор 8): избира желаната форма за показване измежду 8 вида.

[Timer] (Таймер)

Задайте таймер за показване на оставащото време на играта.

[Off] (Изкл.): изключва таймера.

[10:00] до [60:00]: включва таймера със зададеното време.

[Reset] (Нулиране)

Нулира текущия вход и настройките на [Gaming assist] (Помощ за игри), зададени в [Preset mode] (Предварително зададен режим).

Забележка

- Когато [Effect] (Ефект) в [Motion blur reduction] (Намаляване на размазването при движение) е зададен на [0], [Latency] (Латентност) не може да се регулира.
- Когато [Effect] (Ефект) в [Motion blur reduction] (Намаляване на размазването при движение) е зададен на [1] или [2], [Brightness] (Яркост) не може да се регулира.
- Не можете да използвате [Motion blur reduction] (Намаляване на размазването при движение) и [Local dimming] (Локално затъмняване) едновременно.
- Когато входящият сигнал е по-малко от 100 Hz, [Motion blur reduction] (Намаляване на размазването при движение) не работи.
- Когато [Adaptive-Sync/VRR] е включен, [Motion blur reduction] (Намаляване на размазването при движение) не може да се регулира.
- Когато [Adaptive-Sync/VRR] е включен, [Original] (Оригинално) в [Aspect ratio] (Съотношение) не може да се избира.
- Когато [24.5-inch mode] (24,5-инчов режим) е активиран, [Adaptive-Sync/VRR], [Aspect ratio] (Съотношение), [Power saving] (Енергоспестяване) и [Local dimming] (Локално затъмняване) не могат да се регулират.
- Когато превключвате 24,5-инчовия режим, възможно е дисплеят да се променя според играта. В такъв случай рестартирайте приложението на играта.

LCD монитор
SDM-27U9M2

[Picture adjustment] (Регулиране на картината)

Можете да регулирате качеството на картината, като например яркост и контраст.

- 1 **Натиснете джойстика на задната страна на монитора и го преместете нагоре, надолу, наляво или надясно, за да се покаже екранът за настройки.**
- 2 **Изберете желаната настройка и натиснете джойстика.**

Подробности за елементите от менюто

[Brightness] (Яркост)

Регулирайте яркостта на екрана.

[0] до [100]: колкото по-висока е стойността, толкова по-ярък е екранът.

[Contrast] (Контраст)

Регулирайте контраста на екрана.

[0] до [100]: колкото по-висока е стойността, толкова по-голяма е разликата между светлите и тъмните зони на екрана.

[Sharpness] (Острота)

Регулирайте остротата на екрана.

[0] до [100]: колкото по-висока е стойността, толкова по-ясен е екранът, а колкото по-ниска е стойността, толкова по-омекотен е екранът.

[Gamma] (Гама)

Изберете гамата от [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] и [S-curve] (S-образна крива) и я задайте да бъде в оптималното състояние в съответствие с картината.

Колкото по-ниска е стойността на гамата, толкова по-светли са междинните цветове (различни от бяло и черно).

[Local dimming] (Локално затъмняване)

Контролирайте индивидуално задното осветление на екрана в съответствие с картината и увеличавайте контраста на екрана.

[Off] (Изкл.): изключва тази функция.

[Low] (Ниско), [High] (Високо): изберете нивото на ефекта, който ще се прилага.

[Hue] (Нюанс)

Регулирайте нюанса на екрана.

[0] до [100]: колкото по-висока е стойността, толкова по-зелен е цветът, а колкото по-ниска е стойността, толкова по-пурпурен е цветът.

[Saturation] (Наситеност)

[Standard] (Стандартен)

Регулирайте плътността на всички цветове на екрана.

[0] до [100]: колкото по-висока е стойността, толкова по-дълбок е цветът, а колкото по-ниска е стойността, толкова по-светъл е цветът.

[Advanced] (Разширени)

[0] до [40]: колкото по-висока е стойността, толкова по-дълбок е цветът, а колкото по-ниска е стойността, толкова по-светъл е цветът.

[Red] (Червено): регулира плътността на червеното.

[Green] (Зелено): регулира плътността на зеленото.

[Blue] (Синьо): регулира плътността на синьото.

[Cyan] (Циан): регулира плътността на циана.

[Magenta] (Магента): регулира плътността на магентата.

[Yellow] (Жълто): регулира плътността на жълтото.

[Color temperature] (Цветна температура)

Регулирайте температурата на цветовете на екрана.

[Cool] (Студена): повишава температурата на цветовете (да станат синкави) на екрана.

[Neutral] (Неутрална): задава стандартна температурата на цветовете.

[Warm] (Топла): понижава температурата на цветовете (да станат червеникави) на екрана.

[Custom] (Персонализирана): регулира стойностите на червеното, зеленото и синьото, за да се зададе желаната температура на цветовете.

[0] до [100]: колкото по-висока е стойността, толкова по-висока е температурата на цвета, а колкото по-ниска е стойността, толкова по-ниска е температурата на цвета.

- [Red] (Червено): регулира стойностите на червеното.
- [Green] (Зелено): регулира стойностите на зеленото.
- [Blue] (Синьо): регулира стойностите на синьото.

[Aspect ratio] (Съотношение)

Задайте съотношението на екрана.

[Auto resize] (Автоматично преоразмеряване): регулира съотношението а съответствие с картината.

[16:9]: задава съотношението на 16:9.

[Original] (Оригинално): показва картината със запазено оригинално съотношение.

[Reset] (Нулиране)

Нулира текущия вход и настройките на [Picture adjustment] (Регулиране на картината), зададени в [Preset mode] (Предварително зададен режим).

Съвет

- Можете също да регулирате яркостта на екрана, като местите джойстика нагоре и след това нагоре или надолу, докато менюто не се показва.

Забележка

- Възможно е да не можете да регулирате [Gamma] (Гама) в зависимост от предварително зададения режим.
- Не можете да използвате [Local dimming] (Локално затъмняване) и [Motion blur reduction] (Намаляване на размазването при движение) едновременно.

LCD монитор
SDM-27U9M2

[Input] (Вход)

Можете да избирате входа и да извършите настройки в съответствие с входа.

- 1 **Натиснете джойстика на задната страна на монитора и го преместете нагоре, надолу, наляво или надясно, за да се покаже екранът за настройки.**
- 2 **Изберете желаната настройка и натиснете джойстика.**

Подробности за елементите от менюто

[HDMI 1]

Избира входа HDMI 1.

[HDMI 2]

Избира входа HDMI 2.

[DP]

Избира входа DisplayPort.

[Auto input switch] (Автоматично превключване на входа)

Изберете входа с входящия сигнал автоматично.

Ако има множество входящи сигнали, входовете се избират в следната последователност по приоритет.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Изкл.): изключва тази функция.

[On] (Вкл.): включва функцията за автоматичен избор на вход.

[Control for HDMI] (Control for HDMI (Контрол за HDMI))

Заедно с монитора можете да извършвате операции на свързаното с HDMI кабел устройство, като например включване/изключване или избиране на входа.

[Off] (Изкл.): изключва тази функция.

[On] (Вкл.): включва функцията за контрол на HDMI устройството.

[DP version number] (Номер на версия на DP)

Задайте номера на версията на DisplayPort.

Задайте на същата версия като DisplayPort на свързаното устройство.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Забележка

- За да се покажат съвместимите с версията DisplayPort 2.1 изображения, са необходими съвместими с версията DisplayPort 2.1 кабели и свързани устройства. Предоставеният DisplayPort кабел поддържа версията 1.4.

Съвет

- Ако свързаното устройство не поддържа версията на DisplayPort, възможно е екранът да се показва неправилно. В такъв случай екранът ще се показва правилно чрез промяна на версията на DisplayPort от висока към ниска ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

LCD монитор
SDM-27U9M2

[Volume] (Сила на звука)

Можете да регулирате силата на звука.

- 1 Натиснете джойстика на задната страна на монитора и го преместете нагоре, надолу, наляво или надясно, за да се покаже екранът за настройки.
- 2 Изберете желаната настройка и натиснете джойстика.

Подробности за елементите от менюто

[Volume] (Сила на звука)

[0] до [100]: колкото по-висока е стойността, толкова по-силен е звукът.

Сродна тема

- [Използване на джойстика](#)

LCD монитор
SDM-27U9M2

[Personalize] (Персонализиране)

Можете да направите настройките на LED светлината за захранването.

- 1 Натиснете джойстика на задната страна на монитора и го преместете нагоре, надолу, наляво или надясно, за да се покаже екранът за настройки.
- 2 Изберете желаната настройка и натиснете джойстика.

Подробности за елементите от менюто

[Power LED] (LED светлина за захранването)

Можете да изключвате LED светлината за захранването дори мониторът да е включен.

[On] (Вкл.): включва LED светлината за захранването.

[Off] (Изкл.): изключва LED светлината за захранването.

LCD монитор
SDM-27U9M2

[OSD menu] (Екранно меню)

Можете да задавате езика и други детайли на екрана на менюто за настройки.

- 1 Натиснете джойстика на задната страна на монитора и го преместете нагоре, надолу, наляво или надясно, за да се покаже екранът за настройки.
- 2 Изберете желаната настройка и натиснете джойстика.

Подробности за елементите от менюто

[Language] (Език)

Задайте езика на екрана на менюто за настройки.

[Transparency] (Прозрачност)

Задайте прозрачността на екрана на менюто за настройки.

[0] до [100]: колкото по-висока е стойността, толкова по-голяма е прозрачността.

[OSD time out] (Време на показване на екранното меню (OSD))

Задайте времето за показване на екрана на менюто за настройки.

[5s] до [60s]: задайте между 5 секунди до 60 секунди. След изтичане на зададеното време екранът на менюто за настройки се затваря.

LCD монитор
SDM-27U9M2

[Others] (Други)

Можете да извършвате настройки, свързани с този монитор, както и да го инициализирате.

- 1 **Натиснете джойстика на задната страна на монитора и го преместете нагоре, надолу, наляво или надясно, за да се покаже екранът за настройки.**
- 2 **Изберете желаната настройка и натиснете джойстика.**

Подробности за елементите от менюто

[DDC/CI]

Извършвайте настройки на този монитор, като използвате специалния софтуер на компютъра.

[Off] (Изкл.): изключва тази функция.

[On] (Вкл.): включва функцията DDC/CI.

[Power saving] (Енергоспестяване)

Намалете яркостта на екрана, за да понижите консумацията на енергия.

[Off] (Изкл.): изключва тази функция. Консумира нормално енергия.

[On] (Вкл.): включва функцията за пестене на енергия.

[Text magnification]

Буквите на екрана на менюто за настройки се показват в големи размери.

[Off] (Изкл.): изключва тази функция.

[On] (Вкл.): включва функцията за увеличаване на текста.

[Text magnification] работи само когато сте задали [Language] (Език) на [English].

[Screen reader]

Можете да управлявате монитора чрез глас, без да гледате екрана.

[Off] (Изкл.): изключва тази функция.

[On] (Вкл.): включва функцията Screen reader.

[Screen reader] работи само когато сте задали [Language] (Език) на [English].

[Software version] (Версия на софтуера)

Може да се види версията на софтуера на този монитор.

[USB software update] (Актуализиране на софтуера през USB)

Актуализира софтуера чрез USB памет.

[Factory reset] (Нулиране до фабричните настройки)

Нулира настройките на монитора до фабричните настройки по подразбиране.

Имайте предвид, че всички настройки на монитора се връщат до фабричните настройки по подразбиране.

Забележка

- Заглушаването не работи за аудиото на Screen reader.
- Силата на звука на аудиото на Screen reader не може да се регулира, когато слушалките са свързани към жака за слушалки.
- Когато [Power saving] (Енергоспестяване) е включен, [Text magnification] и [Screen reader] не могат да се настройват.

- Когато [Power saving] (Енергоспестяване) е включен, някои функции на [Gaming assist] (Помощ за игри) и [Picture adjustment] (Регулиране на картината) не могат да се регулират.
- Когато [Power saving] (Енергоспестяване) е включен, [DP version number] (Номер на версия на DP) не може да се настройва.

Сродна тема

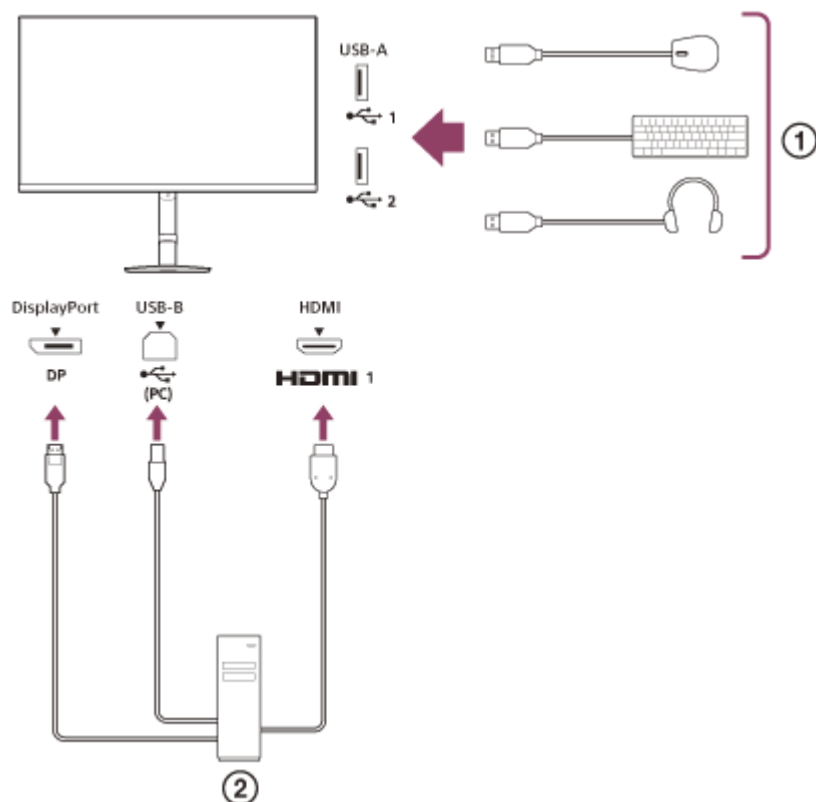
- [Актуализиране на софтуера](#)

5-061-657-92(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD монитор
SDM-27U9M2

Използване на функцията на USB концентратора

Когато компютър е свързан към монитора, можете да използвате USB устройството (като например клавиатура или мишка), свързано към монитора, за да контролирате компютъра.



- ① Мишка, клавиатура, слушалки и т.н.
- ② Компютър

LCD монитор
SDM-27U9M2

Използване на INZONE Hub (Windows)

Като използвате софтуера, можете да извършвате различни настройки за този монитор от компютъра си. Софтуерът може да се изтегли от сайтовете за поддръжка по-долу.

- За клиенти в САЩ
<https://www.sony.com/electronics/support>
- За клиенти в Канада
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- За клиентите в Европа
<https://www.sony.eu/support>
- За клиентите в Китай
<https://service.sony.com.cn>
- За клиенти в Азия (или други райони)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD монитор
SDM-27U9M2

Отстраняване на неизправности

Ако мониторът не работи правилно, проверете отново за проблеми, преди да го изпратите за ремонт.
Ако проблемите продължават, консултирайте се с най-близкия търговец на Sony.

LCD монитор
SDM-27U9M2

Нищо не се показва на екрана

- Проверете дали захранващият кабел и свързващите кабели с другите устройства са свързани добре.
 - Натиснете бутона за захранването на задната страна на монитора, за да включите захранването.
 - Включете захранването на другите устройства.
-

Сродна тема

- [Пример за свързване](#)

LCD монитор
SDM-27U9M2

Не се извежда звук от монитора

- Първо преместете джойстика надолу, за да се покаже екранът за регулиране на силата на звука, след това преместете джойстика надясно, за да повишите силата на звука.
- Първо преместете джойстика надолу, за да се покаже екранът за регулиране на силата на звука, след това преместете джойстика нагоре, за да отмените заглушаването, и накрая преместете джойстика наляво или надясно, за да регулирате силата на звука.

Сродна тема

- [Използване на джойстика](#)

LCD монитор
SDM-27U9M2

Сайтове за поддръжка

Посетете сайтовете за поддръжка по-долу за най-новата информация.

- За клиенти в САЩ
<https://www.sony.com/electronics/support>
- За клиенти в Канада
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- За клиентите в Европа
<https://www.sony.eu/support>
- За клиентите в Китай
<https://service.sony.com.cn>
- За клиенти в Азия (или други райони)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD монитор
SDM-27U9M2

Поддържани формати

Всеки вход поддържа форматите, маркирани с “○”.

Формати за настолни компютри

Разделителна способност	Вертикална честота (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○
800×600	60	○	○
1024×768	60	○	○
1280×1024	60	○	○
1920×1080	60	○	○
1920×1080	120	○	○
1920×1080	144	○	○
1920×1080	160	○	○
2560×1440	60	○	○
2560×1440	120	○	○
2560×1440	144	○	○
2560×1440	160	○	○
3840×2160	60	○	○
3840×2160	120	○	○
3840×2160	144	○	○
3840×2160	160		○
3488×1962	60	○	○
3488×1962	120	○	○
3488×1962	144	○	○
3488×1962	160		○

СЕ формати

Разделителна способност	Вертикална честота (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○

Разделителна способност	Вертикална честота (Hz)	HDMI	DP
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	144	○	○
3840×2160	24	○	○
3840×2160	25	○	○
3840×2160	30	○	○
3840×2160	50	○	○
3840×2160	60	○	○
3840×2160	120	○	○
3840×2160	144	○	○

5-061-657-92(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD монитор
SDM-27U9M2

Актуализиране на софтуера

Можете да актуализирате софтуера на монитора.

1 Изтеглете файла за актуализация.

Изтеглете файла за актуализация на компютъра си от сайтовете за поддръжка.

2 Разархивирайте файла за актуализация.

1: Разархивиране на файла за актуализация

Тъй като изтегленият файл за актуализация е компресиран, щракнете с десния бутон на мишката върху файла и изберете елемента за разархивиране на файла. След това файлът ще бъде разархивиран. Възможно е да не можете да разархивирате файла с горната процедура в зависимост от средата на операционната система.

2: Потвърждаване на разархивирания файл

Уверете се, че името на разархивирания файл е "SDM-27U9M2.bin".

Не променяйте името на файла.

3 Копирайте файла в USB паметта.

1: Подготовка на USB паметта

Подгответе USB паметта с файлова система FAT32 или NTFS.

2: Копиране на файла в USB паметта

Копирайте разархивирания файл в основната директория (горния слой) на USB паметта.

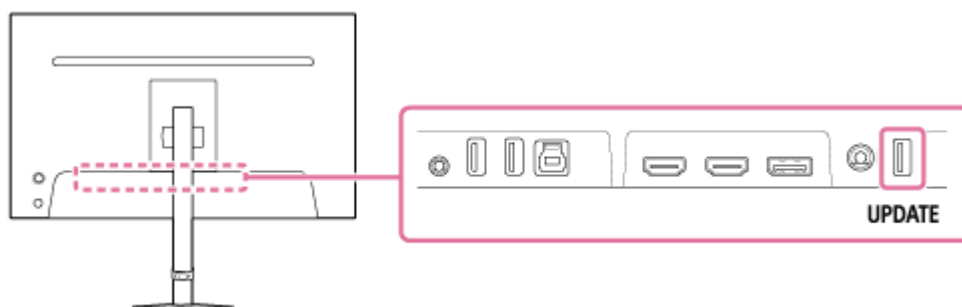
4 Вкарайте USB паметта в монитора.

1: Изваждане на USB паметта от компютъра ви

Следвайте процедурата на вашата операционна система, за да извадите USB паметта от компютъра си.

2: Вкарване на USB паметта в монитора

Вкарайте USB паметта в UPDATE порта на монитора.



5 Актуализирайте монитора.

Изберете [Others] (Други) и след това [USB software update] (Актуализиране на софтуера през USB) в менюто.

Напредъкът се показва на екрана по време на актуализацията. След това мониторът се рестартира автоматично след приключване на актуализацията. Актуализацията отнема около 1 минута.

Забележка

- Когато сложите файла за актуализация върху слой, различен от основната директория на USB паметта, или промените името на файла за актуализация, не можете да актуализирате монитора.
- Можете да актуализирате монитора само през UPDATE порта.
- Не издърпвайте захранващия кабел, USB паметта и свързващия кабел по време на актуализацията.
- Някои USB паметни устройства не се поддържат.

5-061-657-92(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD монитор
SDM-27U9M2

Бележки относно лиценза

Този монитор използва софтуера, за който имаме лицензионно споразумение с притежателя на авторските права. Съгласно искането на притежателя на авторските права върху софтуера имаме задължението да даваме на потребителите информация за съдържанието на лиценза. Лицензът е описан по-долу.

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.

5-061-657-92(1) Copyright 2024 Sony Corporation