

LCD monitor  
SDM-27U9M2



Tuto uživatelskou příručku použijte v případě jakýchkoliv otázek a problémů týkajících se používání tohoto monitoru.

## Začínáme

[Informace o příručkách pro tento monitor](#)

Přehled součástí a ovládacích prvků

[Pohled zepředu](#)

[Pohled zezadu](#)

## Nastavení

[Nastavení monitoru](#)

[Demontáž stojanu](#)

[Seřízení umístění obrazovky monitoru](#)

[Přenášení monitoru](#)

[Příklad připojení](#)

## Používání monitoru

[Zapnutí/vypnutí napájení](#)

---

[Používání joysticku](#)

---

[Přepínání vstupu](#)

---

[Přepínání režimů předvoleb](#)

---

## Změna nastavení

[Použití nabídky](#)

---

[\[Picture mode\]\\_\(Režim obrazu\)](#)

---

[\[Gaming assist\]\\_\(Herní asistent\)](#)

---

[\[Picture adjustment\]\\_\(Nastavení obrazu\)](#)

---

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

---

[\[Volume\]\\_\(Hlasitost\)](#)

---

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

---

[\[OSD menu\]\\_\(Obrazovková nabídka\)](#)

---

[\[Others\]\\_\(Ostatní\)](#)

---

## Používání užitečných funkcí

[Používání funkcí rozbočovače USB](#)

---

[Používání INZONE Hub \(Windows\)](#)

---

## Řešení problémů

[Řešení problémů](#)

---

[Na obrazovce se nic nezobrazuje](#)

---

[Monitor nereprodukuje žádný zvuk](#)

---

## Další informace

[Weby podpory](#)

---

[Podporované formáty](#)

---

## Aktualizace softwaru

[Aktualizace softwaru](#)

---

## Poznámky k licenci

[Poznámky k licenci](#)

---



LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Informace o příručkách pro tento monitor

---

Obsah popsany v této příručce je následující.

### Průvodce nastavením

Vysvětluje nastavení a připojení potřebné k zahájení používání tohoto monitoru.

### Návod k použití

Vysvětluje bezpečnostní opatření.

### Uživatelská příručka (tato webová příručka)

Vysvětluje, jak tento monitor používat.

#### Poznámka

- Provedení a technické vlastnosti monitoru mohou být bez upozornění změněny.

#### Tip

- Písmena v závorkách [--] zobrazená na obrazovce označují položky nabídky.
- Na obrázcích mohou být vynechány detaily.
- Průvodce nastavením si můžete stáhnout ze stránek podpory.

---

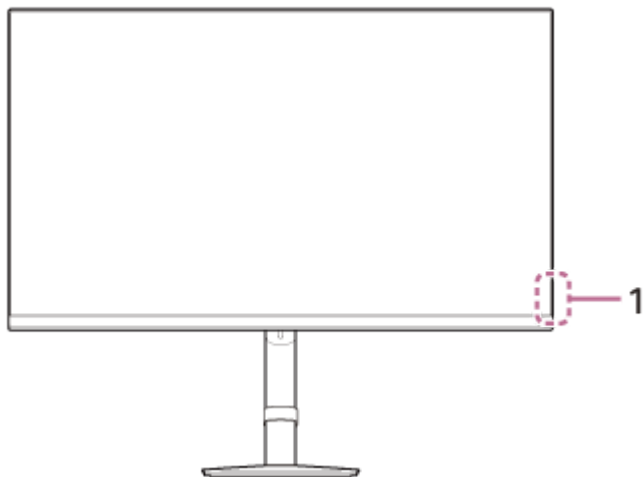
#### Příbuzné téma

- [Weby podpory](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Pohled zepředu

---



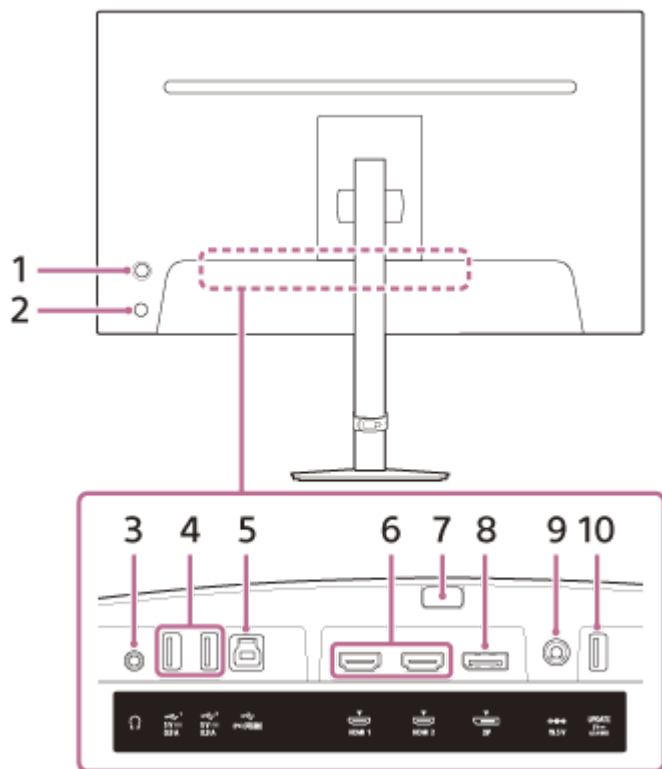
### 1. Kontrolka LED napájení

Signalizuje stav monitoru.

- Bílá: zapnuto
- Oranžová: v pohotovostním režimu
- Nesvítí: vypnutí systému

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Pohled zezadu



### 1. Joystick

Zobrazením nabídky se provádí nastavení hlasitosti, nastavení jasu, výběr vstupu a různá nastavení.

### 2. Tlačítko napájení

Zapnutí napájení monitoru. Pokud toto tlačítko stisknete při zapnutém monitoru, monitor se vypne.

### 3. Konektor sluchátek

Připojte sluchátka.

Když jsou sluchátka připojena, reproduktory tohoto monitoru se vypnou.

### 4. Port USB Type-A 1, 2

Připojte periferní zařízení USB, například klávesnici nebo myš.

### 5. Port USB Type-B

Při připojování tohoto portu k portu USB počítače, funguje port USB Type-A u 4. jako rozbočovač USB.

### 6. Port HDMI 1, 2

Připojte herní konzoli nebo počítač s výstupem HDMI.

### 7. Tlačítko odpojení stojanu

Stisknutím odpojte stojan.

### 8. Port DisplayPort

Připojte k počítači vybavenému výstupem DisplayPort.

### 9. Vstupní konektor DC

Připojte napájecí adaptér (je součástí balení).

## 10. Port UPDATE

Toto je port pro aktualizaci softwaru.

---

### Příbuzné téma

- [\[Personalize\] \(Přizpůsobit\)](#)
- [Používání joysticku](#)
- [Demontáž stojanu](#)

5-061-657-42(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Nastavení monitoru

---

Nastavení a připojení monitoru naleznete v průvodci nastavení.  
Můžete si ho také stáhnout z níže uvedených stránek podpory.

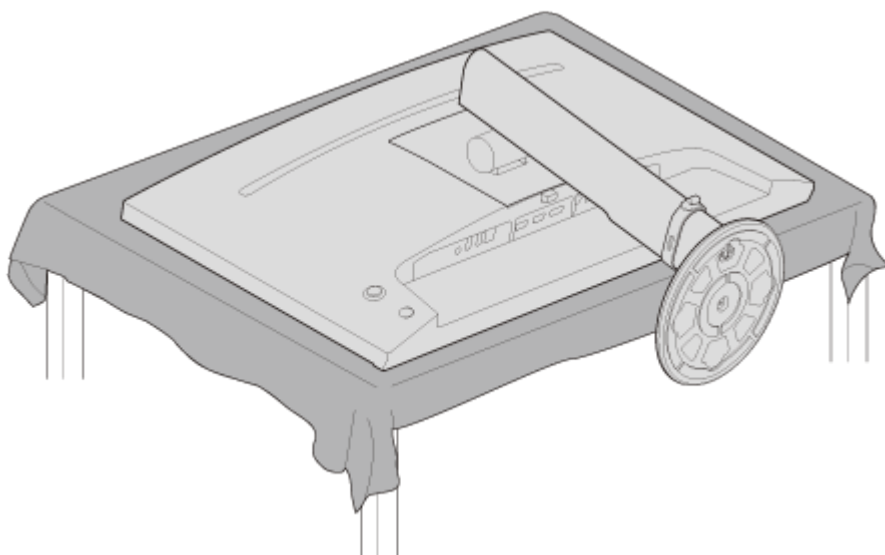
- Pro zákazníky v USA  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Pro zákazníky v Kanadě  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Pro zákazníky v Evropě  
<https://www.sony.eu/support>
- Pro zákazníky v Číně  
<https://service.sony.com.cn>
- Pro zákazníky v Asii (nebo dalších oblastech)  
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitor  
SDM-27U9M2

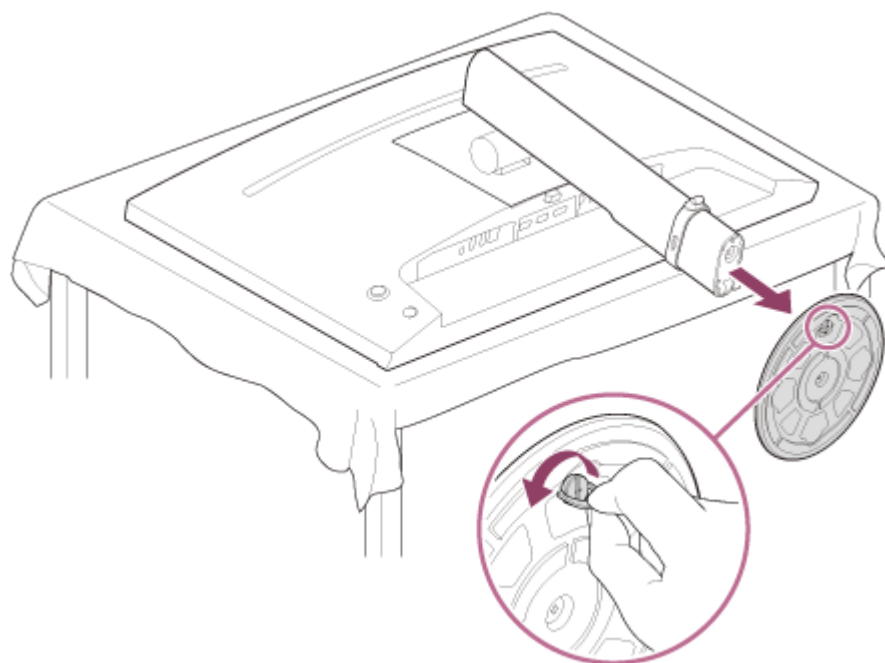
## Demontáž stojanu

- 1 Vypněte monitor, nastavte výšku stojanu na maximum a poté jej umístěte tak, aby jeho povrch LCD panelu směřoval dolů.

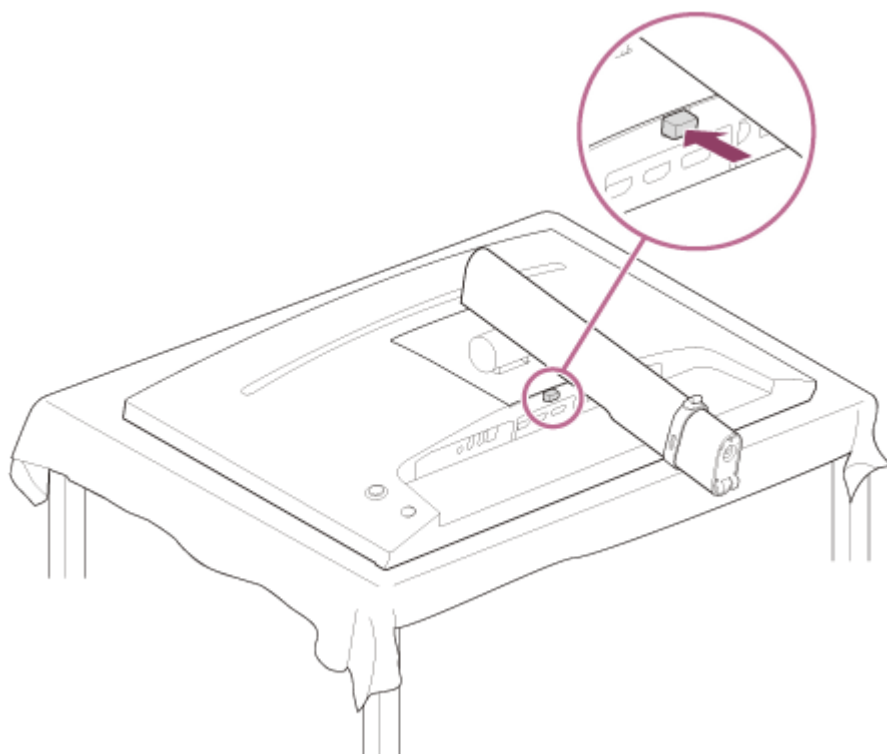
Položte měkkou látku na stabilní povrch tak, aby povrch LCD panelu nebyl poškozen.



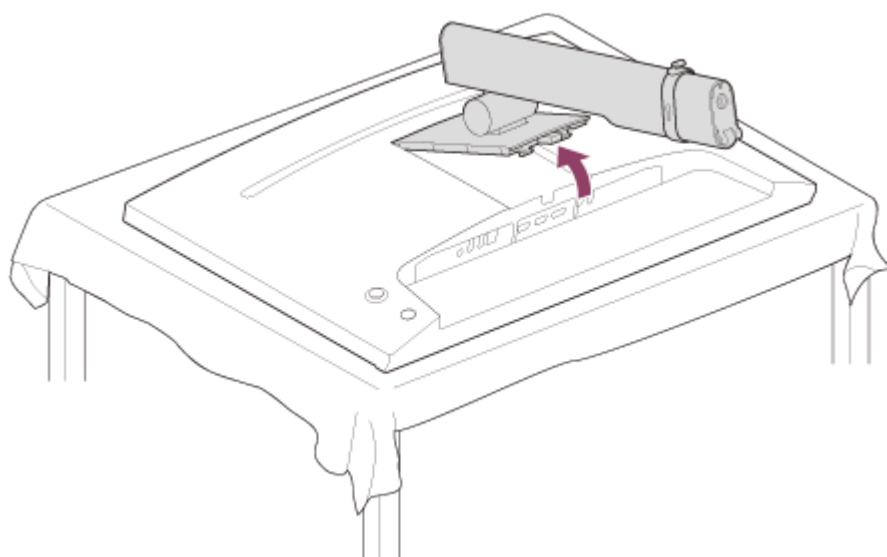
- 2 Odpojte podstavec.



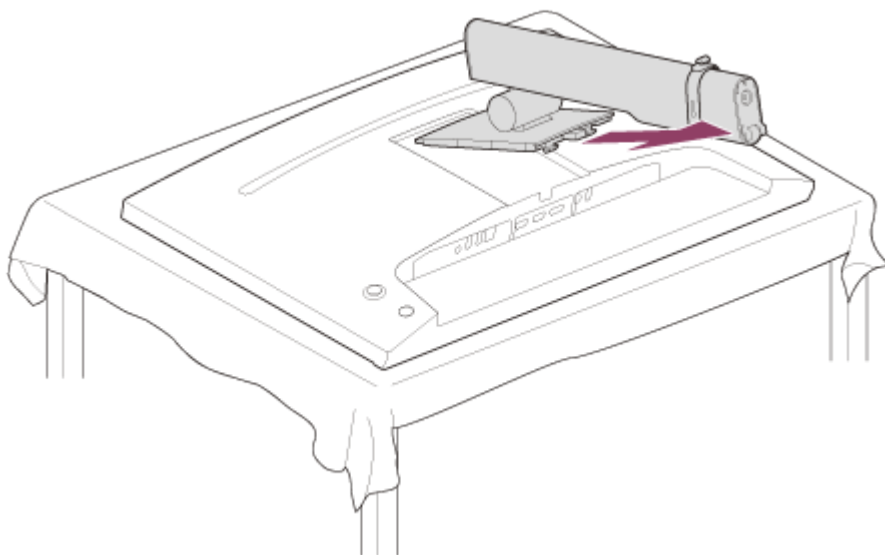
- 3 Stiskněte tlačítko odpojení stojanu na zadní straně monitoru.



**4 Zvedněte stojan.**



**5 Vytáhněte stojan z monitoru.**



### Poznámka

- Při demontáži stojanu držte stojan pevně, aby se nedotýkal povrchu LCD panelu.
- Informace o nasazení odpojeného stojanu naleznete v průvodci nastavením.

### Příbuzné téma

- [Informace o příručkách pro tento monitor](#)
- [Seřízení umístění obrazovky monitoru](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

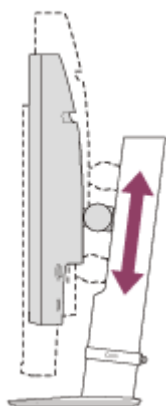
## Seřízení umístění obrazovky monitoru

Nastavte výšku a úhel monitoru, aby se obrazovka lépe sledovala.

### Nastavení výšky

Držte monitor pevně a upravte jeho výšku.

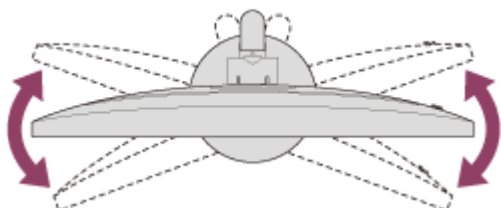
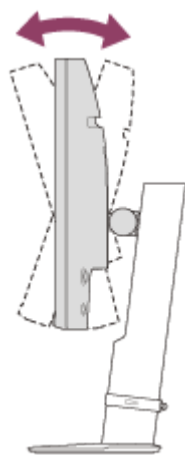
Dávejte pozor, abyste se během seřizování nedotkli povrchu LCD panelu.



### Nastavení úhlu

Držte monitor pevně a upravte jeho úhel.

Dávejte pozor, abyste se během seřizování nedotkli povrchu LCD panelu.

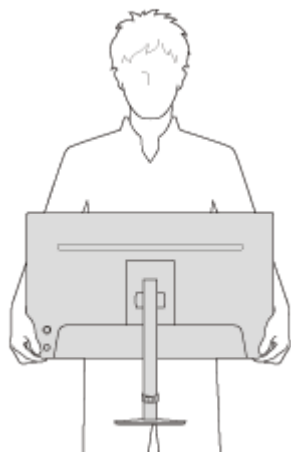


LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Přenášení monitoru

---

Při přenášení monitoru otočte obrazovku směrem k sobě a oběma rukama uchopte spodní část levé a pravé strany. Buďte opatrní, abyste se nedotkli povrchu LCD panelu při přenášení monitoru.



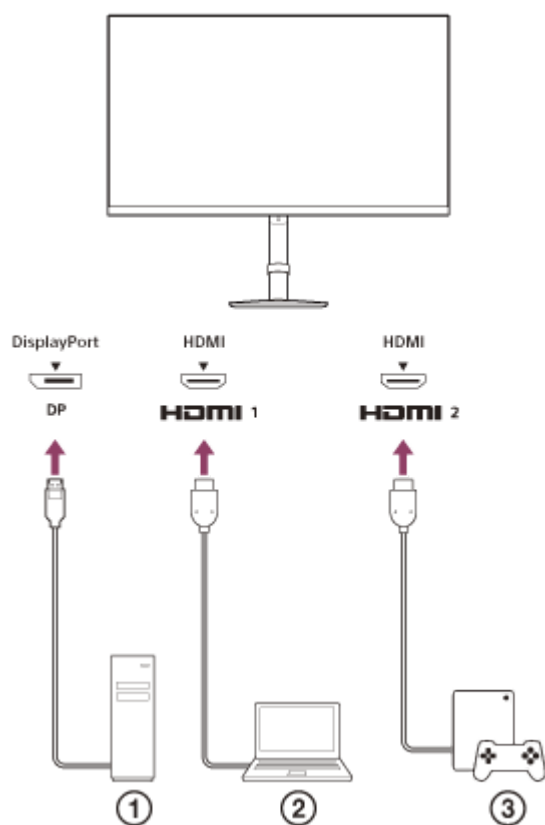
LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Příklad připojení

K tomuto monitoru můžete připojit zařízení, jako je počítač a/nebo herní konzole.

### Poznámka

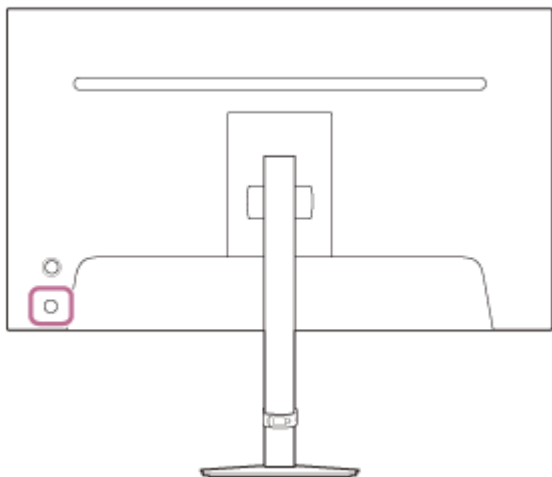
- Během připojování kabelů zařízení nezapomeňte odpojit napájecí kabel monitoru.



- ① Stolní počítač
- ② Notebook
- ③ Herní konzole

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Zapnutí/vypnutí napájení



### 1 Stiskněte tlačítko napájení.

Indikátor napájení se rozsvítí bíle a monitor se rozsvítí.  
Ujistěte se, že je připojené zařízení zapnuté, pokud se na obrazovce nic nezobrazí.

### 2 Chcete-li funkci vypnout, stiskněte tlačítko napájení.

Indikátor napájení se vypne a monitor se také vypne.

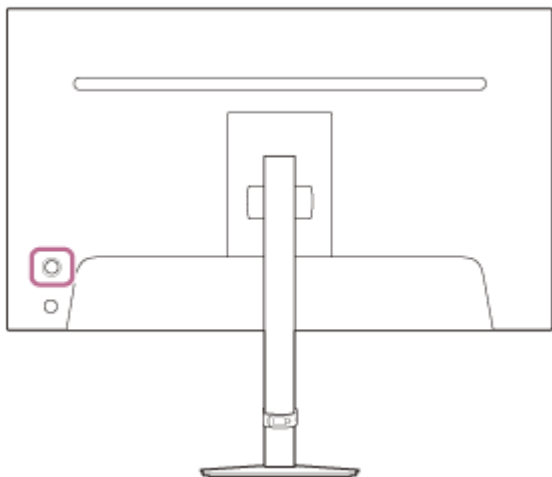
#### Tip

- Pokud není k dispozici žádný vstupní signál, monitor se přepne do pohotovostního režimu a indikátor napájení se rozsvítí oranžově.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

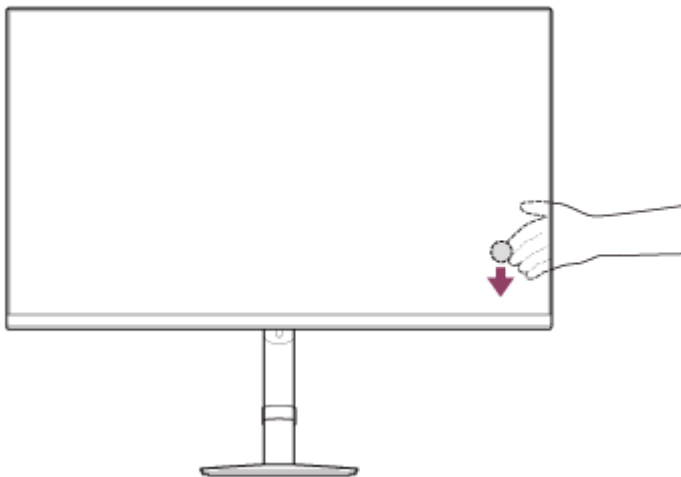
## Používání joysticku

Pomocí joysticku můžete zobrazením nabídky provést nastavení hlasitosti, nastavení jasu, výběr vstupu a různá nastavení.



### Nastavení hlasitosti

Dokud není zobrazena nabídka, přesuňte joystick na zadní straně monitoru dolů.



Zobrazí se obrazovka nastavení hlasitosti a můžete provádět následující operace.

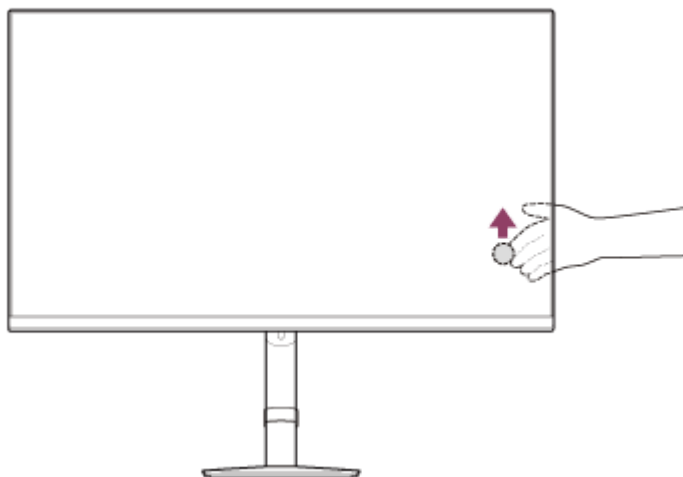
- Při pohledu zepředu jej posuňte vpravo (strana výčnělku) a zvýšte hlasitost nebo jej posuňte doleva a hlasitost snižte.
- Posunutím joysticku dolů zvuk ztlumíte.
- Posunutím joysticku nahoru při zobrazení obrazovky ztlumení se zruší ztlumený stav a obrazovka se vrátí k obrazovce nastavení hlasitosti.
- Když je obrazovka nastavení hlasitosti zobrazena, zmizí, jakmile stisknete joystick, nebo když se nějakou dobu neprovádí žádná operace.

#### Tip

- Hlasitost konektoru sluchátek a hlasitost vestavěného reproduktoru lze nastavit samostatně.

### Nastavení jasu obrazovky

Dokud není zobrazena nabídka, přesuňte joystick na zadní straně monitoru nahoru.

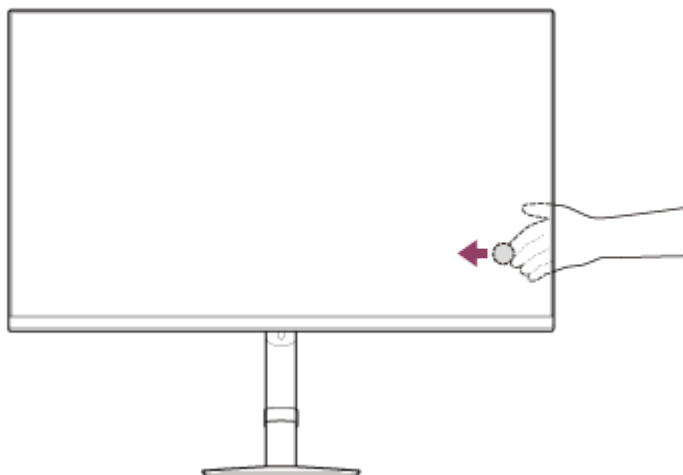


Zobrazí se obrazovka nastavení jasů a můžete provádět následující operace.

- Posunutím nahoru nebo doprava zvýšíte jas obrazovky, posunutím dolů nebo doleva jas obrazovky snížíte.
- Když je obrazovka nastavení jasů zobrazena, zmizí, jakmile stisknete joystick, nebo když se nějakou dobu neprovádí žádná operace.

## **Přepínání vstupu**

Dokud není zobrazena nabídka, přesuňte joystick na zadní straně monitoru vlevo při pohledu od přední strany monitoru.

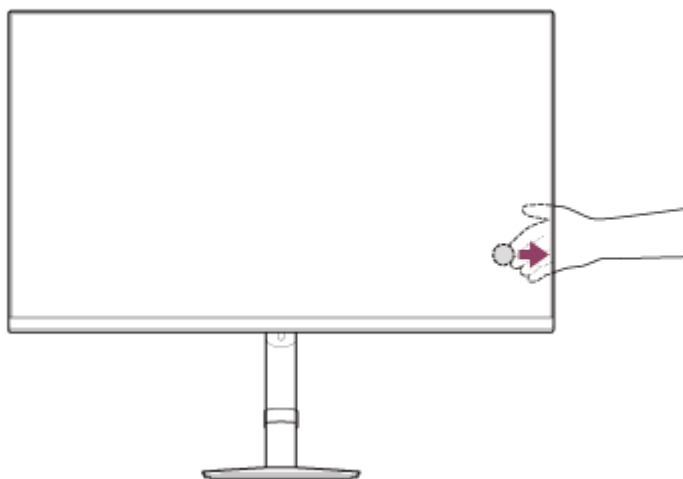


Zobrazí se obrazovka výběru vstupu a můžete vybrat vstup.

- Když je obrazovka výběru vstupu zobrazena, zmizí, jakmile stisknete joystick dolů, nebo když se nějakou dobu neprovádí žádná operace.

## **Přepínání režimů předvoleb**

Dokud není zobrazena nabídka, přesuňte joystick na zadní straně monitoru vpravo při pohledu od přední strany monitoru.



Zobrazí se obrazovka výběru režimu přednastavení a můžete vybrat režim přednastavení.

- Když je obrazovka výběru režimu přednastavení zobrazena, zmizí, jakmile stisknete joystick dolů, nebo když se nějakou dobu neprovádí žádná operace.

## Zobrazení nabídky

Když nabídka není zobrazena, stiskněte joystick na zadní straně monitoru.



Nabídka je zobrazena a můžete provést výběr vstupu a různá nastavení přesunutím joysticku nahoru, dolů, doleva a doprava.

## Vypnutí nabídky

Přesuňte joystick opakovaně doleva.

---

### Příbuzné téma

- [\[Volume\] \(Hlasitost\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Nastavení obrazu\)](#)
- [Přepínání vstupu](#)
- [Přepínání režimů předvoleb](#)
- [Použití nabídky](#)
- [\[Others\] \(Ostatní\)](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Přepínání vstupu

Tento monitor automaticky vybírá vstup, do kterého je odesílán signál.

Pokud existuje více vstupních signálů, vstupy jsou vybrány v následujícím pořadí priority.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Pro ruční přepnutí vstupu použijte joystick.

### 1 Přesuňte joystick doleva.

Zobrazí se nabídka výběru vstupu.

### 2 Vyberte požadovaný vstup.

### 3 Stiskněte joystick.

Vstup se přepne na vybraný.

#### Poznámka

- Pokud je možnost [Auto input switch] (Automatické přepínání vstupu) nastavena na hodnotu [Off] (Vypnuto), vstup není vybrán automaticky.
- Pokud je možnost [Control for HDMI] (Ovládání HDMI) nastavena na hodnotu [On] (Zapnuto), je vstup tohoto zařízení automaticky vybrán při zapnutí nebo provozu.
- Pokud není k dispozici žádný vstupní signál, vstup není vybrán.

#### Příbuzné téma

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

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Přepínání režimů předvoleb

---

Z předvoleb můžete vybrat požadovanou kvalitu obrazu.

- 1 Přesuňte joystick doprava.**  
Zobrazí se nabídka výběru předvolby.
- 2 Vyberte požadovanou kvalitu obrazu.**
- 3 Stiskněte joystick.**  
Kvalita obrazu se přepne na vybranou.

---

### Příbuzné téma

- [\[Picture mode\] \(Režim obrazu\)](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Použití nabídky

---

Pro tento monitor můžete provést různá nastavení na obrazovce nastavení nabídky.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru.**  
Zobrazí se obrazovka nastavení nabídky.
- 2 Pomocí joysticku zvolte požadované nastavení, zvolte hodnotu nastavení a stiskněte tlačítko.**

### Vypnutí obrazovky nastavení nabídky

Obrazovka nastavení nabídky se automaticky vypne, pokud nějakou dobu neproběhne žádná operace.  
Obrazovku nabídky nastavení vypnete také opakovaným pohybem joysticku doleva.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Picture mode] (Režim obrazu)

Můžete vybrat požadovanou kvalitu obrazu z předvoleb a automaticky upravit kvalitu obrazu.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [Preset mode] (Režim předvolby)

Vyberte požadované nastavení z předvoleb.

SDR a HDR se mění podle formátu vstupního signálu.

#### Když je vstupní signál SDR

[FPS]: Vhodné pro hraní her FPS (stříleček).

[MOBA/RTS]: Vhodné pro hraní her MOBA/RTS (online bitevní aréna / strategie v reálném čase pro více hráčů).

[RPG]: Vhodné pro hraní her RPG (hry na hrdiny).

[Cinema] (Kino): Vhodné pro sledování filmů a videí.

[Game] (Hra): Můžete si užívat různé herní žánry.

[Standard] (Standardní): Režim standardní kvality obrazu.

[sRGB]: Režim kvality obrazu založený na standardu sRGB.

#### Když je vstupní signál HDR

[DisplayHDR]: Režim kvality obrazu založený na standardu VESA DisplayHDR.

[Cinema] (Kino): Vhodné pro sledování filmů a videí.

[Game] (Hra): Můžete si užívat různé herní žánry.

[RPG]: Vhodné pro hraní her RPG (hry na hrdiny).

#### [Auto picture mode] (Režim automatického obrazu)

Když je připojeno zařízení HDMI, je kvalita obrazu automaticky zvolena tak, aby odpovídala obsahu, který má být přehrán.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Slouží k zapnutí [Auto picture mode] (Režim automatického obrazu).

#### Poznámka

- Pokud je možnost [Auto picture mode] (Režim automatického obrazu) nastavena na hodnotu [On] (Zapnuto), použije se vybraný režim kvality obrazu [Auto picture mode] (Režim automatického obrazu), a to bez ohledu na nastavení [Preset mode] (Režim předvolby).
- Pokud je vstupní signál HDR, nelze některé funkce nastavit.
- Pokud je možnost [Preset mode] (Režim předvolby) nastavena na volbu [DisplayHDR], nelze některé funkce upravit, protože režim je založen na standardu.

#### Tip

- HDR je zkratka pro vysoký dynamický rozsah. Jedná se o technologii, která vyjadřuje širokou škálu jasů od světlé části až po tmavou část způsobem, který je lepší než SDR (standardní dynamický rozsah). Na celkovém snímku SDR může docházet k přehnaným světlům a zablokovaným stínům. Obrazy HDR však mají přirozenou a skutečnou gradaci světla a tmy, která je lepší ve srovnání s SDR.

---

---

## Příbuzné téma

- [\[Picture adjustment\] \(Nastavení obrazu\)](#)

5-061-657-42(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Gaming assist] (Herní asistent)

Během hry můžete nastavit užitečné funkce.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [Black equalizer] (Černý ekvalizér)

Zlepšete viditelnost v tmavých oblastech obrazovky.

[0] až [10]: Čím vyšší je hodnota, tím lepší je viditelnost tmavých oblastí.

#### [Motion blur reduction] (Omezení rozmazání při pohybu)

Snížení rozmazání pohybu obrazu.

[Effect] (Efekt)

[0] až [2]: Čím vyšší je hodnota, tím vyšší je efekt.

[Latency] (Latence)

[0] až [2]: Čím vyšší je hodnota, tím menší je latence, ale menší je snížení rozmazání pohybu.

#### [Response time] (Čas odezvy)

Změňte rychlost odezvy na obrazovce.

Nastavuje se podle rychlosti pohybu obrazu.

[Standard] (Standardní): Normální rychlost odezvy.

[Fast] (Rychle): Mírně zvýšená rychlost odezvy LCD panelu.

[Faster] (Rychleji): Zvýšená rychlost odezvy LCD panelu.

#### [Adaptive-Sync/VRR]

Synchronizujte obnovovací frekvenci tohoto monitoru s obnovovací frekvencí videa. Po zapnutí můžete během hry potlačit trhání (zaostávání) a kmitání (blikání) na obrazovce.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Zapnutí funkce Adaptive-Sync/VRR.

#### [Frame rate counter] (Počítadlo snímkové frekvence)

Zobrazí snímkovou frekvenci za sekundu v reálném čase.

[Off] (Vypnuto): Nezobrazuje snímkovou frekvenci.

[On] (Zapnuto): Zobrazuje snímkovou frekvenci.

#### [24.5-inch mode] (24,5palcový režim)

Přepněte velikost obrazovky na velikost ekvivalentní 24,5 palcům.

[Off] (Vypnuto): Obecně používejte tento režim.

[Center] (Střed): Zapne režim 24,5 palců ve středu obrazovky.

[Bottom] (Dole): Zapne režim 24,5 palců v dolní části obrazovky.

#### [Crosshair] (Nitkový kříž)

Zapněte nitkový kříž uprostřed obrazovky.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí nitkového kříže.

[Cursor 1] (Kurzor 1) až [Cursor 8] (Kurzor 8): Z 8 typů vyberte požadovaný tvar, který se má zobrazit.

### **[Timer] (Časovač)**

Nastavte časovač pro určení zbývajících času hry.

[[Off] (Vypnuto)]: Vypnutí časovače.

[10:00] až [60:00]: Zapnutí časovače s nastaveným časem.

### **[Reset] (Resetovat)**

Resetuje aktuální vstup a nastavení [Gaming assist] (Herní asistent) nastavené v [Preset mode] (Režim předvolby).

#### **Poznámka**

- Když je položka [Effect] (Efekt) v [Motion blur reduction] (Omezení rozmazání při pohybu) nastavena na [0], nelze použít [Latency] (Latence).
- Když je položka [Effect] (Efekt) v [Motion blur reduction] (Omezení rozmazání při pohybu) nastavena na [1] nebo [2], nelze použít [Brightness] (Jas).
- Nemůžete používat [Motion blur reduction] (Omezení rozmazání při pohybu) a [Local dimming] (Lokální stmívání) současně.
- Pokud je vstupní signál menší než 100 Hz, [Motion blur reduction] (Omezení rozmazání při pohybu) nefunguje.
- Když je položka [Adaptive-Sync/VRR] zapnutá, nelze [Motion blur reduction] (Omezení rozmazání při pohybu) upravit.
- Když je možnost [Adaptive-Sync/VRR] nastavena na zapnuto, [Original] (Originál) v [Aspect ratio] (Poměr stran) nelze vybrat.
- Když je aktivováno [24.5-inch mode] (24,5palcový režim), [Adaptive-Sync/VRR], [Aspect ratio] (Poměr stran), [Power saving] (Úspora energie) a [Local dimming] (Lokální stmívání) nelze seřídít.
- Při přepínání režimu 24,5 palce se displej může posunout podle hry. V takovém případě restartujte herní aplikaci.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Picture adjustment] (Nastavení obrazu)

Můžete upravit kvalitu obrazu, například jas a kontrast.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [Brightness] (Jas)

Nastavte jas obrazovky.

[0] až [100]: Čím vyšší hodnota, tím jasnější obraz.

#### [Contrast] (Kontrast)

Nastavte kontrast obrazovky.

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím větší je rozdíl mezi jasnou a tmavou obrazovkou.

#### [Sharpness] (Ostrost)

Nastavte ostrost obrazovky.

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím jasnější je obrazovka a čím nižší je hodnota, tím je obrazovka měkčí.

#### [Gamma] (Gamma)

Vyberte hodnotu gama z možností [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] a [S-curve] (Křivka S) a nastavte ji jako optimální stav podle obrázku.

Čím nižší je hodnota gama, tím jasnější jsou přechodné barvy (jiné než bílé a černé).

#### [Local dimming] (Lokální stmívání)

Individuálně ovládejte podsvícení obrazovky podle obrazu a zvyšte kontrast obrazovky.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[Low] (Nízká), [High] (Vysoká): Vyberte úroveň efektu, kterou chcete použít.

#### [Hue] (Odstín)

Nastavte odstín obrazovky.

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím zelenější je barva a čím nižší je hodnota, tím fialovější je barva.

#### [Saturation] (Sytost)

[Standard] (Standardní)

Nastavte sytost všech barev obrazovky.

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím tmavší je barva a čím nižší je hodnota, tím světlejší je barva.

[Advanced] (Pokročilé)

[0] až [40]: Čím vyšší je hodnota, tím tmavší je barva a čím nižší je hodnota, tím světlejší je barva.

[Red] (Červená): Nastavuje sytost červené.

[Green] (Zelená): Nastavuje sytost zelené.

[Blue] (Modrá): Nastavuje sytost modré.

[Cyan] (Azurová): Nastavuje sytost azurové.

[Magenta] (Purpurová): Nastavuje sytost purpurové.

[Yellow] (Žlutá): Nastavuje sytost žluté.

### **[Color temperature] (Teplota barev)**

Nastavte barevnou teplotu obrazovky.

[Cool] (Chladná): Zvyšuje barevnou teplotu obrazovky (aby byla namodralá).

[Neutral] (Neutrální): Nastavuje standardní barevnou teplotu.

[Warm] (Teplá): Snižuje barevnou teplotu obrazovky (aby byla načervenalá).

[Custom] (Vlastní): Nastaví hodnoty červené, zelené a modré pro nastavení požadované teploty barev.

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím vyšší je teplota barvy a čím nižší je hodnota, tím nižší je teplota barvy.

- [Red] (Červená): Upraví červenou hodnotu.
- [Green] (Zelená): Upraví zelenou hodnotu.
- [Blue] (Modrá): Upraví modrou hodnotu.

### **[Aspect ratio] (Poměr stran)**

Nastavte poměr stran obrazovky.

[Auto resize] (Automatická změna velikosti): Upraví poměr stran podle obrazu.

[16:9]: Nastavení poměru stran na 16:9.

[Original] (Originál): Zobrazí obrázky se zachovaným poměrem stran.

### **[Reset] (Resetovat)**

Resetuje aktuální vstup a nastavení [Picture adjustment] (Nastavení obrazu) nastavené v [Preset mode] (Režim předvolby).

#### **Tip**

- Pokud není zobrazena nabídka, jas obrazovky můžete také upravit posunutím joysticku nahoru a pak nahoru nebo dolů.

#### **Poznámka**

- Nastavení [Gamma] (Gamma) podle přednastaveného režimu nemusí být možné.
- Nemůžete používat [Local dimming] (Lokální stmívání) a [Motion blur reduction] (Omezení rozmazání při pohybu) současně.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Input] (Vstup)

Můžete vybrat vstup a provést nastavení související se vstupem.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [HDMI 1]

Vybírá vstup HDMI 1.

#### [HDMI 2]

Vybírá vstup HDMI 2.

#### [DP]

Vybírá vstup DisplayPort.

#### [Auto input switch] (Automatické přepínání vstupu)

Automaticky vyberte vstup se vstupním signálem.

Pokud existuje několik vstupních signálů, vstupy jsou vybrány v následujícím pořadí priority.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Zapnutí funkce automatického výběru vstupu.

#### [Control for HDMI] (Ovládání HDMI)

Ve spojení s monitorem můžete provádět operace, jako je zapnutí/vypnutí nebo výběr vstupu zařízení propojeného kabelem HDMI.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Zapnutí funkce ovládání zařízení HDMI.

#### [DP version number] (Číslo verze DP)

Nastavte číslo verze DisplayPort.

Nastavte na stejnou verzi jako DisplayPort na připojeném zařízení.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

#### Poznámka

- Chcete-li zobrazit obrázky 2.1 kompatibilní s verzí DisplayPort, jsou vyžadovány kabely a připojená zařízení 2.1 kompatibilní s verzí DisplayPort. Dodaný kabel DisplayPort podporuje verzi 1.4.

#### Tip

- Pokud připojené zařízení nepodporuje verzi DisplayPort, obrazovka může být zobrazena nesprávně. V takovém případě se obrazovka zobrazí správně změnou verze DisplayPort z vysoké na nízkou ([2.1] → [1.4] → [1.2]).



LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Volume] (Hlasitost)

---

Můžete nastavit úroveň hlasitosti.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [Volume] (Hlasitost)

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím vyšší je hlasitost.

---

#### Příbuzné téma

- [Používání joysticku](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Personalize] (Přizpůsobit)

---

Nebo upravte nastavení kontrolky LED napájení.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

## Podrobnosti o položkách nabídky

### [Power LED] (Kontrolka LED napájení)

Kontrolku LED napájení můžete vypnout, i když je monitor zapnutý.

[On] (Zapnuto): Slouží k zapnutí kontrolky LED napájení.

[Off] (Vypnuto): Slouží k vypnutí kontrolky LED napájení.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [OSD menu] (Obrazovková nabídka)

---

Na obrazovce nastavení nabídky můžete nastavit jazyk a další podrobnosti.

- 1** Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2** Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [Language] (Jazyk)

Nastavte jazyk obrazovky nastavení nabídky.

#### [Transparency] (Průhlednost)

Nastavte průhlednost obrazovky nastavení nabídky.

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím vyšší je transparentnost.

#### [OSD time out] (Uplynutí časového intervalu OSD)

Nastavte čas zobrazení obrazovky nastavení nabídky.

[5s] až [60s]: Nastavte mezi 5 sekundami a 60 sekundami. Po uplynutí nastaveného času se obrazovka nastavení nabídky zavře.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Others] (Ostatní)

Můžete provést nastavení související s tímto monitorem a inicializovat jej.

- 1 **Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.**
- 2 **Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.**

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [DDC/CI]

Proved'te nastavení na tomto monitoru pomocí speciálního softwaru na počítači.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Zapne funkci DDC/CI.

#### [Power saving] (Úspora energie)

Snižte jas obrazovky a snižte spotřebu energie.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce. Spotřebovává energii normálně.

[On] (Zapnuto): Zapnutí úsporného režimu.

#### [Text magnification]

Písmena na obrazovce nastavení nabídky jsou zobrazena ve velkých velikostech.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Zapnutí funkce Zvětšení textu.

[Text magnification] pracuje pouze tehdy, když je položka [Language] (Jazyk) nastavena na hodnotu [English].

#### [Screen reader]

Monitor lze ovládat hlasem bez sledování obrazovky.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Zapnutí funkce Screen reader.

[Screen reader] pracuje pouze tehdy, když je položka [Language] (Jazyk) nastavena na hodnotu [English].

#### [Software version] (Verze softwaru)

Lze zobrazit verzi softwaru tohoto monitoru.

#### [USB software update] (Aktualizace softwaru USB)

Aktualizace softwaru pomocí paměti USB.

#### [Factory reset] (Obnovení továrního nastavení)

Obnovení výchozích nastavení monitoru z výroby.

Všimněte si, že všechna nastavení monitoru se vrátí na výchozí nastavení z výroby.

#### Poznámka

- Ztlumení nefunguje pro zvuk Screen reader.
- Hlasitost zvuku Screen reader nelze nastavit, když jsou sluchátka připojena ke konektoru sluchátek.
- Když je [Power saving] (Úspora energie) nastaveno na zapnuto, [Text magnification] a [Screen reader] nelze upravit.

- Když je [Power saving] (Úspora energie) nastaveno na zapnuto, některé funkce [Gaming assist] (Herní asistent) a [Picture adjustment] (Nastavení obrazu) nelze upravit.
- Když je [Power saving] (Úspora energie) nastaveno na zapnuto, [DP version number] (Číslo verze DP) nelze upravit.

---

#### Příbuzné téma

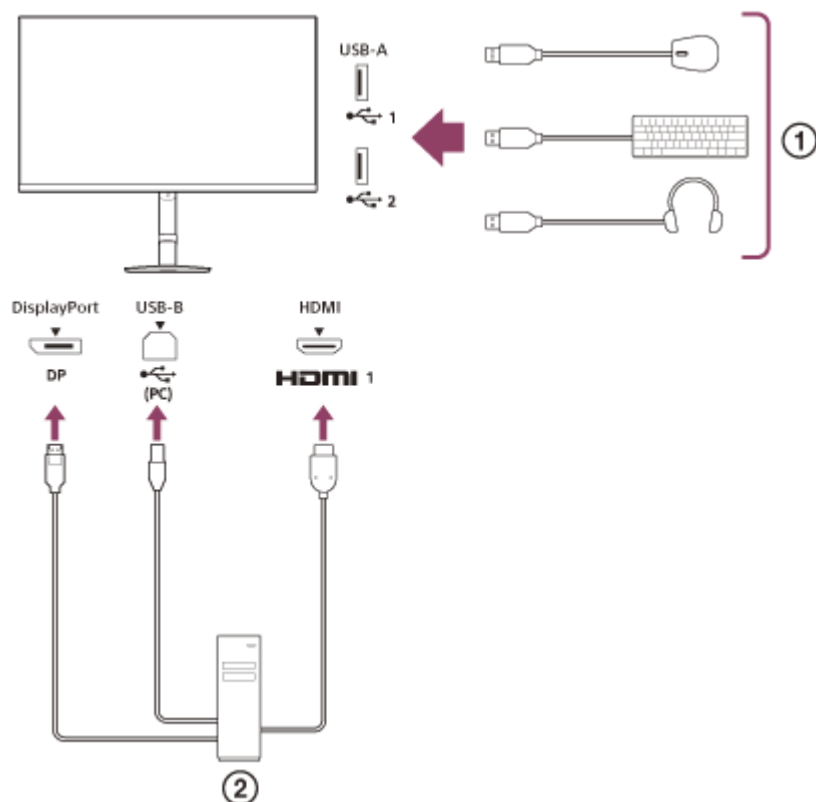
- [Aktualizace softwaru](#)

5-061-657-42(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Používání funkcí rozbočovače USB

Pokud je k monitoru připojen počítač, můžete použít zařízení USB (například klávesnici a myš) připojené k monitoru pro ovládání počítače.



- ① Myš, klávesnice, sluchátka atd.
- ② Počítač

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Používání INZONE Hub (Windows)

---

Pomocí softwaru můžete provádět různá nastavení tohoto monitoru z počítače.

Software lze stáhnout z níže uvedených stránek podpory.

- Pro zákazníky v USA  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Pro zákazníky v Kanadě  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Pro zákazníky v Evropě  
<https://www.sony.eu/support>
- Pro zákazníky v Číně  
<https://service.sony.com.cn>
- Pro zákazníky v Asii (nebo dalších oblastech)  
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Řešení problémů

---

Pokud monitor nepracuje správně, před odesláním do opravy jej znovu zkontrolujte, zda neobsahuje problémy. Pokud budou problémy přetrvávat, obraťte se na nejbližšího prodejce značky Sony.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Na obrazovce se nic nezobrazuje

---

- Zkontrolujte, zda jsou napájecí kabely a propojovací kabely pro jiná zařízení řádně zapojeny.
  - Zapněte napájení stisknutím tlačítka napájení na zadní straně monitoru a zapněte jej tak.
  - Zapněte napájení jiných zařízení.
- 

### Příbuzné téma

- [Příklad připojení](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Monitor nereprodukuje žádný zvuk

- Nejprve posuňte joystick dolů pro zobrazení obrazovky nastavení hlasitosti, poté posuňte joystick doprava pro zvýšení hlasitosti.
- Nejprve posuňte joystick dolů pro zobrazení obrazovky nastavení hlasitosti, poté posuňte joystick nahoru pro zrušení ztlumení a nakonec posuňte joystick doleva nebo doprava pro nastavení hlasitosti.

### Příbuzné téma

- [Používání joysticku](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Weby podpory

---

Nejnovější informace najdete na stránkách podpory uvedených níže.

- Pro zákazníky v USA  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Pro zákazníky v Kanadě  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Pro zákazníky v Evropě  
<https://www.sony.eu/support>
- Pro zákazníky v Číně  
<https://service.sony.com.cn>
- Pro zákazníky v Asii (nebo dalších oblastech)  
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Podporované formáty

Každý vstup podporuje formáty označené „○“.

### Formáty PC

| Rozlišení | Vertikální frekvence (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                       |      | ○  |

### Formáty CE

| Rozlišení | Vertikální frekvence (Hz) | HDMI | DP |
|-----------|---------------------------|------|----|
| 640×480   | 60                        | ○    | ○  |

| Rozlišení | Vertikální frekvence (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                       | ○    | ○  |

5-061-657-42(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Aktualizace softwaru

Software monitoru můžete aktualizovat.

### 1 Stáhněte si soubor s aktualizací.

Stáhněte si soubor s aktualizací do počítače z webů podpory.

### 2 Rozbalte soubor s aktualizací.

#### 1: Rozbalení souboru s aktualizací

Jelikož je stažený soubor s aktualizací komprimován, klikněte pravým tlačítkem na soubor a vyberte položku pro rozbalení souboru. Poté bude soubor rozbalen.

V závislosti na prostředí operačního systému nemusí být možné soubor rozbalit pomocí výše uvedeného postupu.

#### 2: Potvrzení rozbaleného souboru

Potvrďte, že název rozbaleného souboru je „SDM-27U9M2.bin“.

Neměňte název souboru.

### 3 Zkopírujte soubor do úložiště USB.

#### 1: Příprava úložiště USB

Úložiště USB připravte pomocí souborového systému NTFS nebo FAT32.

#### 2: Kopírování souboru do úložiště USB

Zkopírujte rozbalený soubor do kořenového adresáře (horní vrstva) úložiště USB.

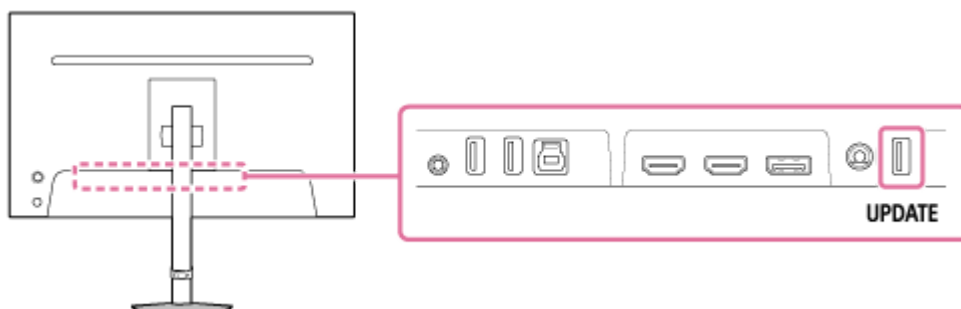
### 4 Připojte úložiště USB k monitoru.

#### 1: Odpojení úložiště USB z počítače

Pro odpojení úložiště USB z počítače postupujte podle pokynů operačního systému.

#### 2: Připojení úložiště USB k monitoru

Připojte úložiště USB k portu UPDATE monitoru.



### 5 Aktualizujte monitor.

V nabídce vyberte položku [USB software update] (Aktualizace softwaru USB) a poté položku [Others] (Ostatní).

Během aktualizace se na obrazovce zobrazí průběh aktualizace. Monitor se po dokončení aktualizace automaticky restartuje. Aktualizace trvá asi 1 minutu.

- Pokud umístíte aktualizací soubor do jiné vrstvy, než je kořenový adresář úložiště USB, nebo změňte název aktualizacího souboru, nemůžete monitor aktualizovat.
- Monitor můžete aktualizovat pouze prostřednictvím portu UPDATE.
- Nevytahujte napájecí kabel, úložiště USB a připojovací kabel během aktualizace.
- Některá úložiště USB nejsou podporována.

5-061-657-42(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Poznámky k licenci

Tento monitor používá software, pro který máme licenční smlouvu s vlastníkem autorských práv. Na základě žádosti vlastníka autorských práv k softwaru máme povinnost informovat zákazníky o obsahu licence. Licence je popsána níže.

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.

5-061-657-42(1) Copyright 2024 Sony Corporation