



Brug denne Hjælpevejledning, når du har et spørgsmål eller problem under brugen af denne skærm.

## Introduktion

[Om vejledningerne til denne skærm](#)

### Vejledning i dele og betjening

[Set forfra](#)

[Set bagfra](#)

## Opsætning

[Opsætning af skærmen](#)

[Frigørelse af foden](#)

[Justerings af skærmens position](#)

[Flytning af skærmen](#)

[Eksempel på tilslutning](#)

## Brug af skærmen

[Tænding/slukning for strømtilførslen](#)

---

[Brug af joysticket](#)

---

[Skift af input](#)

---

[Skift af forudindstillet tilstand](#)

---

Ændring af indstillingerne

[Brug af menuen](#)

---

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

---

[\[Gaming assist\]\\_\(Spilassistent\)](#)

---

[\[Picture adjustment\]\\_\(Billedjustering\)](#)

---

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

---

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

---

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

---

[\[OSD menu\]\\_\(OSD-menu\)](#)

---

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

---

Brug af nyttige funktioner

[Brug af USB hub-funktionen](#)

---

[Ved hjælp af INZONE Hub\\_\(Windows\)](#)

---

Fejlfinding

[Fejlfinding](#)

---

[Skærmen er tom](#)

---

[Der høres ingen lyd fra skærmen](#)

---

Yderligere oplysninger

[Websteder for support](#)

---

[Understøttede formater](#)

---

Softwareopdatering

[Opdatering af softwaren](#)

---

Bemærkninger til licensen

[Bemærkninger til licensen](#)



LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Om vejledningerne til denne skærm

---

Det beskrevne indhold i denne vejledning er følgende.

### Installationsvejledning

Beskriver den opsætning og tilslutninger, der kræves for at starte denne skærm.

### Betjeningsvejledning

Beskriver de sikkerhedsmæssige forholdsregler.

### Hjælpevejledning (denne webmanual)

Beskriver, hvordan du bruger denne skærm.

#### Bemærk!

- Skærmens design og specifikationer kan blive ændret uden varsel.

#### Tip!

- Når bogstaver på skærmen vises i kantede parenteser [--], er det menupunkter.
- Du kan udelade detaljer fra illustrationerne.
- Installationsvejledningen kan hentes fra websteder til support.

---

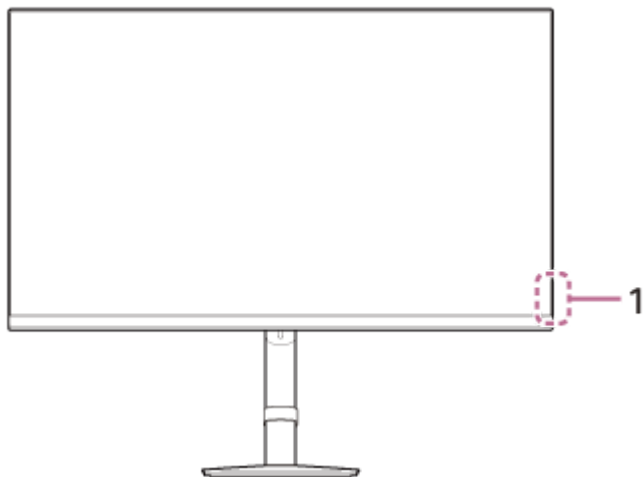
#### Relateret emne

- [Websteder for support](#)

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Set forfra

---

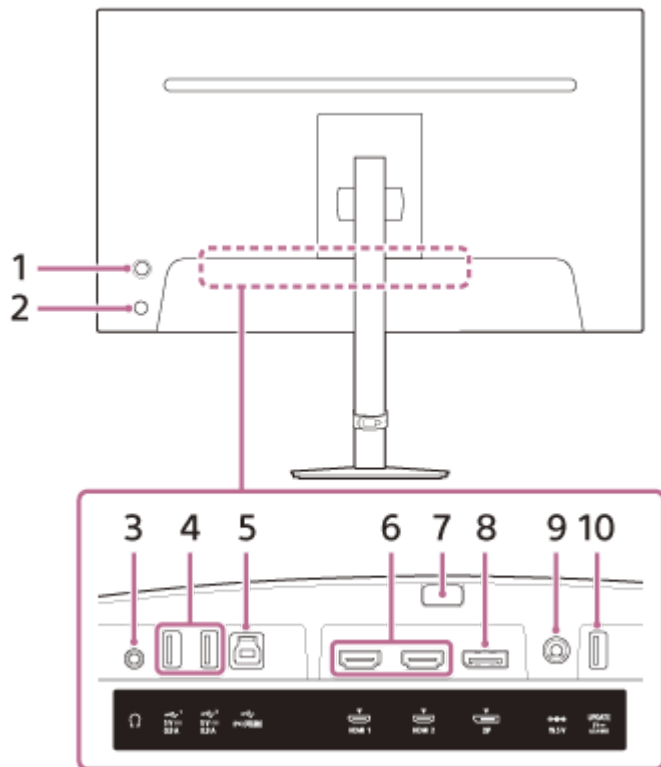


### 1. Tænd/sluk-indikator

Angiver skærmens status.

- Hvid: tændt
- Gul: standby
- Slukket: slukket

## Set bagfra



### 1. Joystick

Giver adgang til justering af lydstyrke og lysstyrke, valg af input og forskellige indstillinger ved at vise menuen.

### 2. Strømknap

Tænder for strømmen til skærmen. Hvis du trykker på knappen, mens skærmen er tændt, slukkes skærmen.

### 3. Hovedtelefonstik

Tilslut hovedtelefoner.

Når hovedtelefonerne er tilsluttet, bliver skærmens højttalere deaktiveret.

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

Her kan du tilslutte ekstraudstyr som f.eks. tastatur eller mus i USB-stikkene.

### 5. USB Type-B-port

Når du forbinder denne port med USB-porten på en computer, fungerer USB Type-A-porten på 4. som USB-hub.

### 6. HDMI-port 1, 2

Her kan du tilslutte en spilkonsol eller computer med en HDMI-udgang.

### 7. Knap til frigørelse af fod

Tryk for at frigøre foden.

### 8. DisplayPort-port

Her kan du tilslutte skærmen til en computer med en DisplayPort-udgang.

### 9. DC-indgangsstik

Tilslut AC-adapteren (medfølger).

## 10. UPDATE-port

Dette er en port til opdatering af softwaren.

---

### Relateret emne

- [\[Personalize\] \(Tilpas\)](#)
- [Brug af joysticket](#)
- [Frigørelse af foden](#)

5-061-938-92(1) Copyright 2024 Sony Corporation

## Opsætning af skærmen

---

Se installationsvejledningen angående opsætning og tilslutning af skærmen.

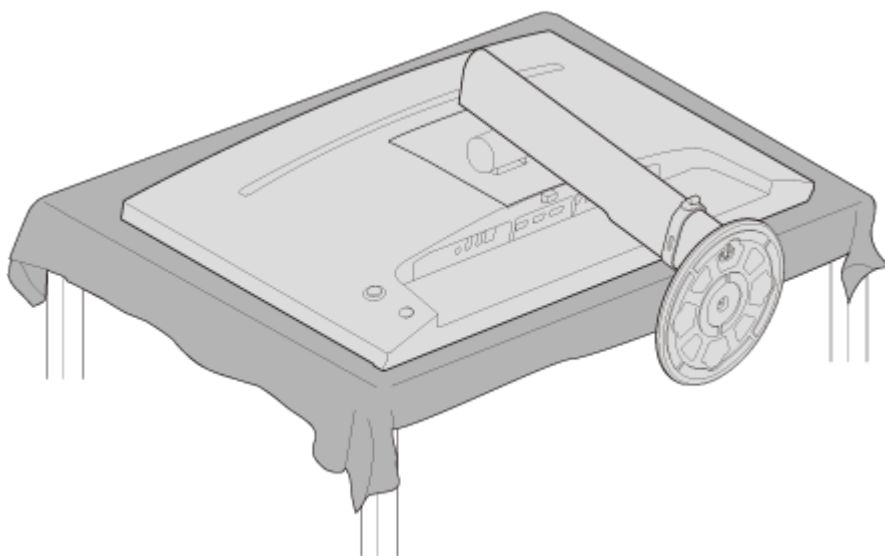
Du kan også downloade den fra de supportwebsteder, som er angivet nedenfor.

- For kunder i USA  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- For kunder i Canada  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- For kunder i Europa  
<https://www.sony.eu/support>
- For kunder i Kina  
<https://service.sony.com.cn>
- For kunder i Asien (eller andre områder)  
<https://www.sony-asia.com/support>

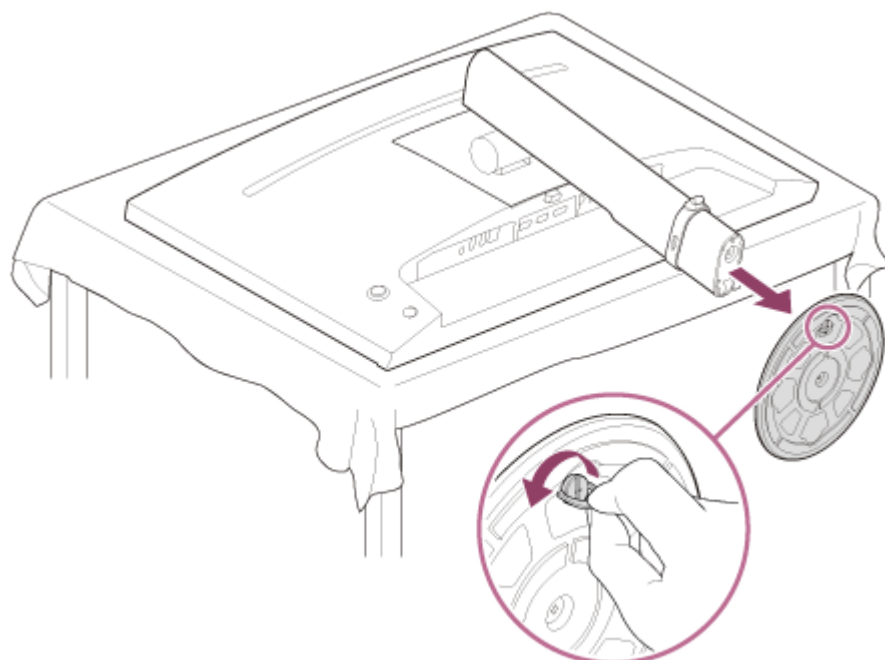
## Frigørelse af foden

- 1 Sluk for skærmen, og indstil foden, så højt du kan, inden du placerer LCD-skærmen med overfladen nedad.

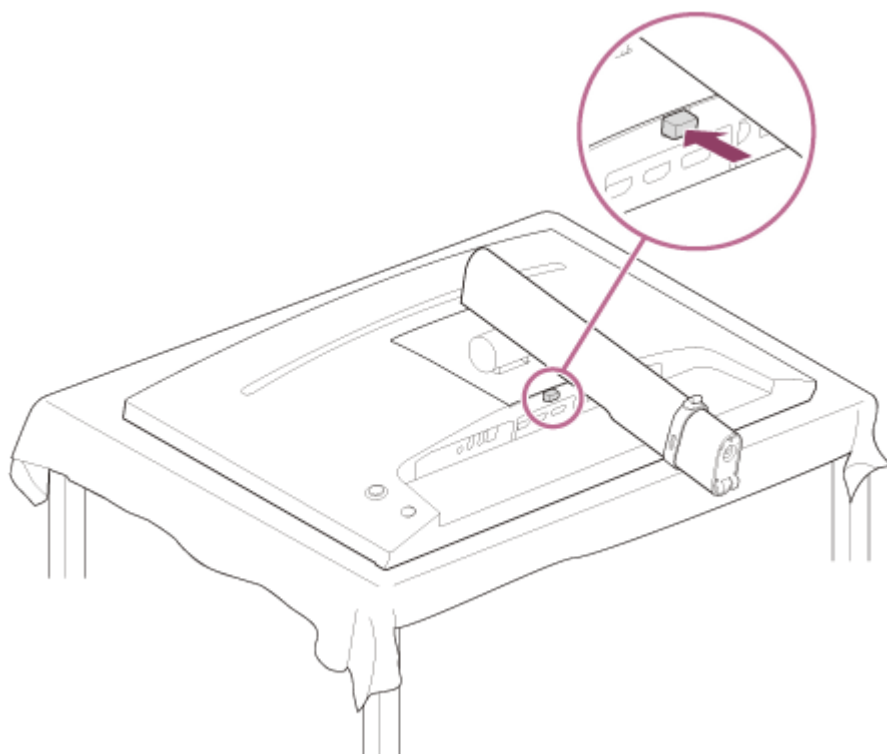
Læg LCD-skærmen på et blødt stykke stof, så overfladen ikke bliver beskadiget.



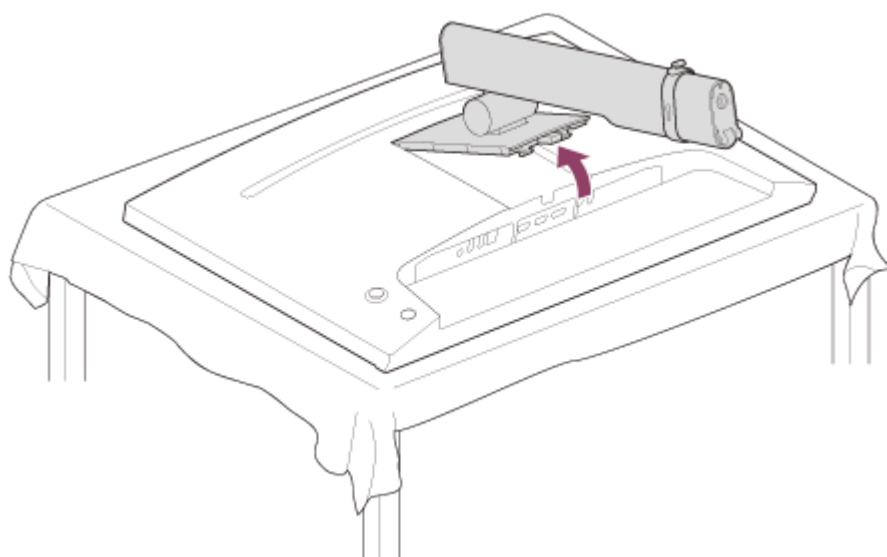
- 2 Afmonter soklen.



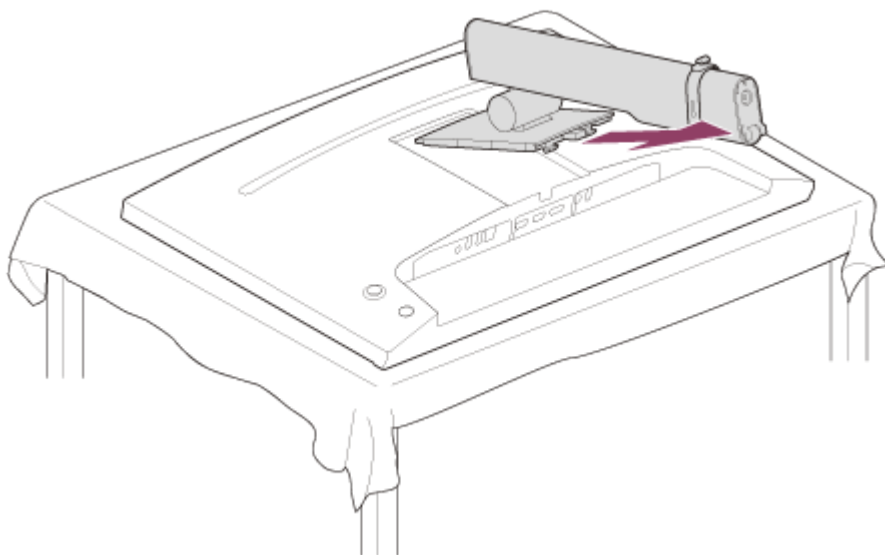
- 3 Tryk på knappen til frigørelse af foden på bagsiden af skærmen.



**4** Løft foden op.



**5** Træk foden væk fra skærmen.

**Bemærk!**

- Når du frigør foden, skal du holde godt fat om den, så den ikke kommer til at berøre LCD-skærmens overflade.
- Se Installationsvejledning angående montering af den frigjorte fod.

**Relateret emne**

- [Om vejledningerne til denne skærm](#)
- [Justering af skærmens position](#)

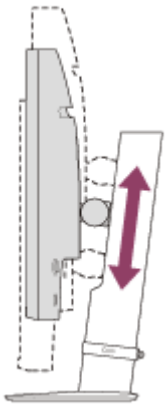
LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Justering af skærmens position

Juster højden og vinklen på skærmen for at gøre det lettere at se skærmen.

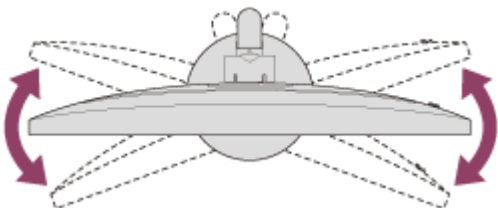
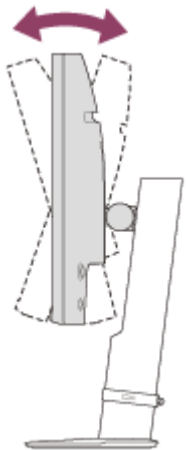
### Sådan justeres højden

Hold godt fat om skærmen, og juster højden.  
Pas på ikke at berøre LCD-skærmens overflade under justeringen.



### Sådan justeres vinklen

Hold godt fat om skærmen, og juster vinklen.  
Pas på ikke at berøre LCD-skærmens overflade under justeringen.



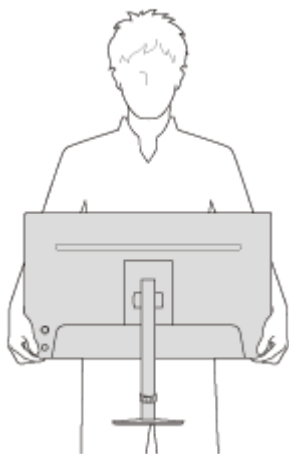
LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Flytning af skærmen

---

Når du flytter skærmen, skal du vende skærmen ind mod dig selv, og holde om bunden i venstre og højre side med begge hænder.

Pas på ikke at berøre LCD-skærmens overflade under flytning af skærmen.



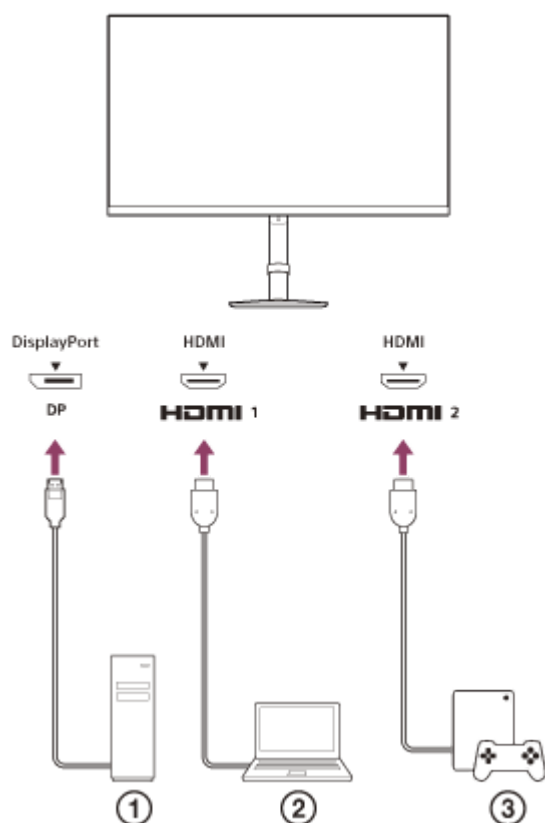
LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Eksempel på tilslutning

Du kan tilslutte enheder som f.eks. en computer og/eller spilkonsol til denne skærm.

### Bemærk!

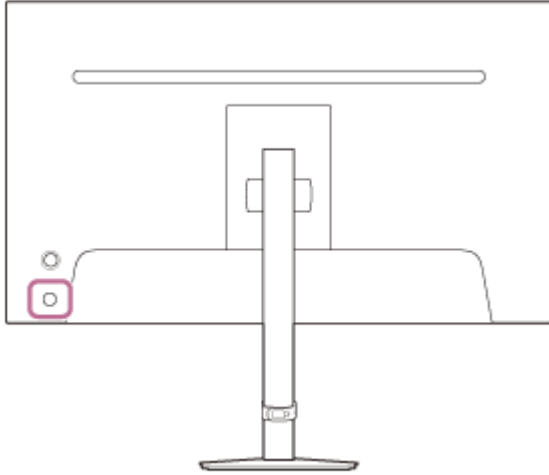
- Sørg for at tage strømkablet ud af skærmen, før du tilslutter kabler fra andre enheder.



- ① Stationær computer
- ② Bærbar computer
- ③ Spilkonsol

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Tænding/slukning for strømtilførslen



### 1 Tryk på strømknappen.

Tænd/sluk-indikatoren lyser hvid, og skærmen tændes.  
Kontrollér, at den tilsluttede enhed er tændt, hvis der ikke vises noget på skærmen.

### 2 Hvis du vil slukke for strømmen, skal du trykke på strømknappen.

Tænd/sluk-indikatoren slukkes, og skærmen slukkes.

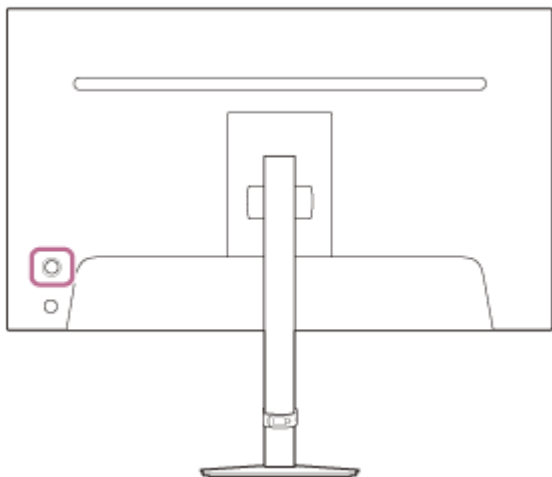
#### Tip!

- Hvis der ikke er noget inputsignal, skifter skærmen til standby-tilstand, og strømindikatoren bliver gul.

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

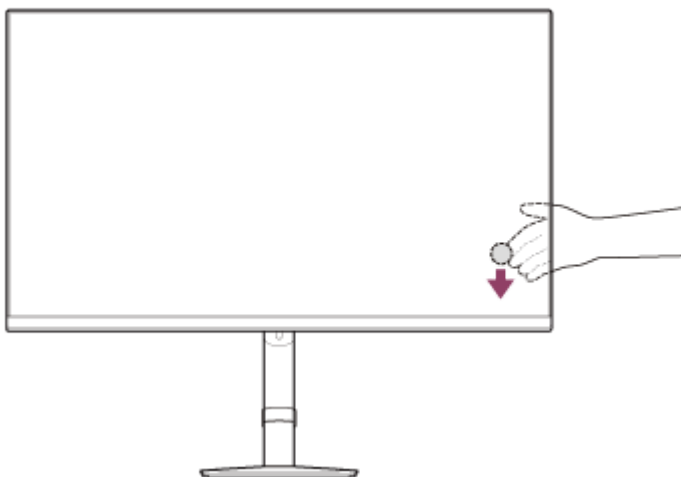
## Brug af joysticket

Du kan bruge joysticket til at justere lydstyrke og lysstyrke, vælge input og foretage forskellige indstillinger ved at vise menuen.



### Sådan justeres lydstyrken

Når menuen ikke er vist, skal du skubbe joysticket på bagsiden af skærmen nedad.



Skærmen til justering af lydstyrken vises, og du kan udføre følgende handlinger.

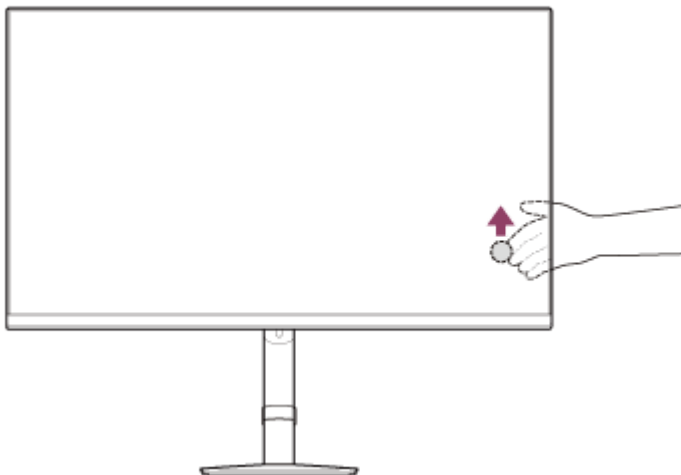
- Når joysticket ses forfra, skal du skubbe det til højre (udad) for at øge lydstyrken og til venstre for at reducere lydstyrken.
- Skub joysticket nedad for at slå lyden fra.
- Når du skubber joysticket opad, mens skærmen til deaktivering af lyden vises, annulleres deaktiveringen af lyden, og du får vist skærmen til justering af lydstyrken.
- Skærmen til justering af lydstyrken fjernes, når du trykker på joysticket, eller der ikke udføres nogen handlinger i et stykke tid.

#### Tip!

- Lydstyrken for hovedtelefonstikket og lydstyrken for den indbyggede højttaler kan indstilles hver for sig.

## Sådan justeres skærmens lysstyrke

Når menuen ikke er vist, skal du skubbe joysticket på bagsiden af skærmen opad.

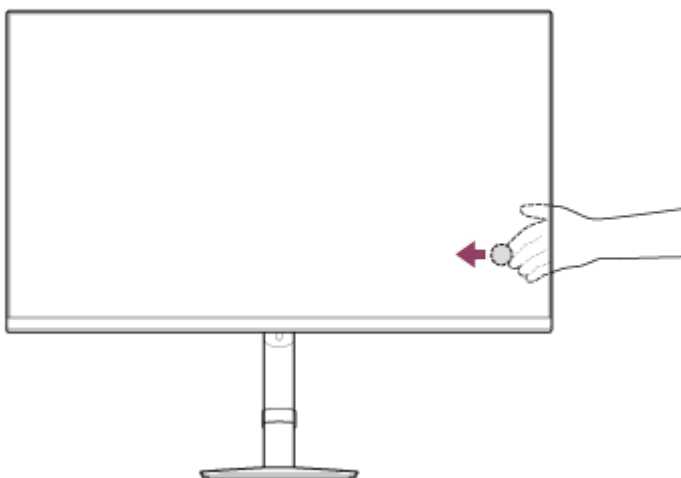


Skærmen til justering af lysstyrken vises, og du kan udføre følgende handlinger.

- Skub joysticket opad eller til højre for at øge lysstyrken for skærmen, og skub det nedad eller til venstre for at gøre skærmen mørkere.
- Skærmen til justering af lysstyrken fjernes, når du trykker på joysticket, eller der ikke udføres nogen handlinger i et stykke tid.

## Skift af input

Når menuen ikke er vist, skal du skubbe joysticket på bagsiden af skærmen til venstre set fra skærmens forside.

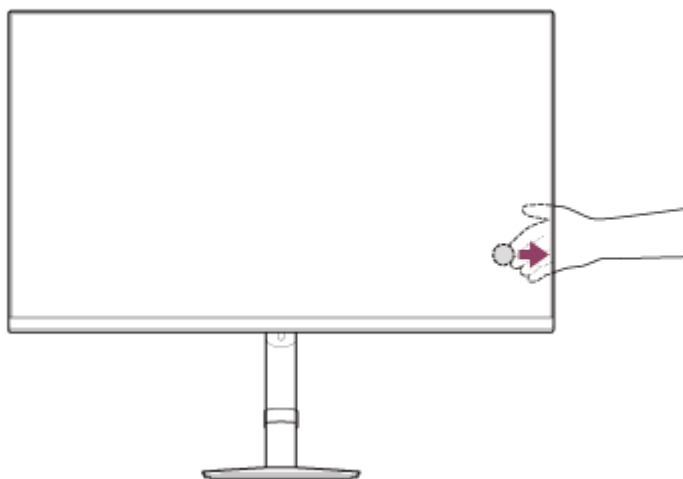


Skærmen til valg af input vises, og du kan vælge input.

- Skærmen til valg af input fjernes, når du trykker ned på joysticket, mens skærmen vises, eller der ikke udføres nogen handlinger i et stykke tid.

## Skift af forudindstillet tilstand

Når menuen ikke er vist, skal du skubbe joysticket på bagsiden af skærmen til højre set fra skærmens forside.



Skærmen til valg af forudindstillet tilstand vises, og du kan vælge forudindstillet tilstand.

- Skærmen til valg af forudindstillet tilstand fjernes, når du trykker joysticket nedad, mens skærmen vises, eller der ikke udføres nogen handlinger i et stykke tid.

## Sådan vises menuen

Når menuen ikke er vist, skal du trykke på joysticket på bagsiden af skærmen.



Menuen vises, og du kan nu vælge input og forskellige indstillinger ved at skubbe joysticket opad, nedad, til venstre og til højre.

## Sådan fjernes menuen

Skub joysticket flere gange til venstre.

---

### Relateret emne

- [\[Volume\] \(Lydstyrke\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Billedjustering\)](#)
- [Skift af input](#)
- [Skift af forudindstillet tilstand](#)
- [Brug af menuen](#)
- [\[Others\] \(Andet\)](#)

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Skift af input

Denne skærm vælger automatisk den indgang, hvorfra der modtages et signal.

Hvis der er flere inputsignaler, vælges de i følgende prioriterede rækkefølge.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Brug joysticket til at skifte manuelt til et andet input.

**1 Skub joysticket til venstre.**

Menuen til valg af input vises.

**2 Vælg det ønskede input.**

**3 Tryk på joysticket.**

Der skiftes til det valgte input.

### Bemærk!

- Når [Auto input switch] (Kontakt til automatisk indgang) er indstillet til [Off] (Fra), vælges input ikke automatisk.
- Når [Control for HDMI] (Kontrol for HDMI) er indstillet til [On] (Til), vælges input for den pågældende enhed automatisk, når den tændes eller bruges.
- Hvis der ikke modtages noget inputsignal, bliver der ikke valgt et input.

### Relateret emne

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

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Skift af forudindstillet tilstand

---

Du kan vælge den ønskede billedkvalitet fra forudindstillingerne.

- 1 Skub joysticket til højre.**  
Menuen til valg af forudindstilling vises.
- 2 Vælg den ønskede billedkvalitet.**
- 3 Tryk på joysticket.**  
Billedkvaliteten skifter til den valgte.

---

### Relateret emne

- [\[Picture mode\] \(Billedtilstand\)](#)

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Brug af menuen

---

Du kan angive forskellige indstillinger for denne skærm på skærmen for menuindstillinger.

- 1 Tryk på joysticket på bagsiden af skærmen.**  
Skærmen for menuindstillinger vises.
- 2 Vælg den ønskede indstilling med joysticket, vælg den ønskede værdi, og tryk på joysticket.**

### Sådan slukkes skærmen for menuindstillinger

Skærmen for menuindstillinger slukkes automatisk, hvis der ikke udføres nogen handlinger i et stykke tid.  
Flyt desuden joysticket flere gange til venstre for at slukke skærmen for menuindstillinger.

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## [Picture mode] (Billedtilstand)

Du kan vælge den ønskede billedkvalitet fra forudindstillingerne og justere billedkvaliteten automatisk.

- 1 Tryk på joysticket på bagsiden af skærmen, og skub det opad, nedad, til venstre eller højre for at få vist opsætningskærmen.
- 2 Vælg den ønskede indstilling, og tryk på joysticket.

### Oplysninger om menupunkterne

#### [Preset mode] (Forudindstillet tilstand)

Vælg den ønskede indstilling fra forudindstillingerne.

Der skiftes mellem SDR og HDR alt efter inputsignalets format.

#### Når inputsignalet er SDR

[FPS]: Egnet til FPS-spil (First Person Shooter).

[MOBA/RTS]: Egnet til MOBA/RTS-spil (Multiplayer Online Battle Arena/Real-time Strategy).

[RPG]: Egnet til RPG-spil (Role Playing Game).

[Cinema] (Biograf): Egnet til afspilning af film og videoer.

[Game] (Spil): Du kan vælge mellem forskellige spilgenrer.

[Standard] (Standard): Standardtilstand for billedkvalitet.

[sRGB]: En billedkvalitetstilstand baseret på sRGB-standarden.

#### Når inputsignalet er HDR

[DisplayHDR]: En billedkvalitetstilstand baseret på VESA DisplayHDR-standarden.

[Cinema] (Biograf): Egnet til afspilning af film og videoer.

[Game] (Spil): Du kan vælge mellem forskellige spilgenrer.

[RPG]: Egnet til RPG-spil (Role Playing Game).

#### [Auto picture mode] (Automatisk billedtilstand)

Når der er tilsluttet en HDMI-enhed, vælges automatisk den billedkvalitet, der passer til det indhold, der skal afspilles.

[Off] (Fra): Deaktiverer denne funktion.

[On] (Til): Aktiverer [Auto picture mode] (Automatisk billedtilstand).

#### Bemærk!

- Når [Auto picture mode] (Automatisk billedtilstand) er indstillet til [On] (Til), anvendes den tilstand for billedkvalitet, som er valgt i [Auto picture mode] (Automatisk billedtilstand), uanset indstillingen for [Preset mode] (Forudindstillet tilstand).
- Når inputsignalet er HDR, kan nogle funktioner ikke indstilles.
- Når [Preset mode] (Forudindstillet tilstand) er indstillet til [DisplayHDR], kan du ikke justere visse funktioner, fordi tilstanden er baseret på en standard.

#### Tip!

- HDR står for High Dynamic Range. Det er en teknologi, der er bedre til at udtrykke det fulde lysstyrkeområde lige fra den lyse del til den mørke del, end SDR (Standard Dynamic Range). Der kan forekomme højlys med for meget lys og blokerede skygger på det generelle SDR-billede. HDR-billederne giver dog en mere naturlig og ægte gradation af lys og mørke sammenlignet med SDR.

---

---

## Relateret emne

- [\[Picture adjustment\] \(Billedjustering\)](#)

5-061-938-92(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## [Gaming assist] (Spilassistent)

Du kan angive indstillinger for nyttige funktioner i løbet af spillet.

- 1 Tryk på joysticket på bagsiden af skærmen, og skub det opad, nedad, til venstre eller højre for at få vist opsætningsskærmen.
- 2 Vælg den ønskede indstilling, og tryk på joysticket.

### Oplysninger om menupunkterne

#### [Black equalizer] (Sort equalizer)

Opnå bedre synlighed for mørke områder i skærbilledet.

[0] til [10]: Jo højere værdi, desto bedre bliver synligheden for mørke områder.

#### [Motion blur reduction] (Reduktion af bevægelsesslør)

Reducer sløring fra bevægelse på billedet.

[Effect] (Effekt)

[0] til [2]: Jo højere værdi, desto større effekt.

[Latency] (Latenstid)

[0] til [2]: Jo højere værdi, jo mindre latenstid, men mindre reduktion af sløring fra bevægelse.

#### [Response time] (Svartid)

Tilpas responstiden for skærmen.

Angiv den ud fra hastigheden for billedafspilningen.

[Standard] (Standard): Normal responstid.

[Fast] (Hurtig): Øger responstiden en smule for LCD-panelet.

[Faster] (Hurtigere): Øger responstiden for LCD-panelet.

#### [Adaptive-Sync/VRR]

Synkroniser billedopdateringsfrekvensen for denne skærm med billedopdateringsfrekvensen for videoen. Når funktionen er aktiveret, kan du undgå hak (forsinkelser) og flimren (afbrydelser) i skærbilledet, mens du spiller.

[Off] (Fra): Deaktiverer denne funktion.

[On] (Til): Aktiverer funktionen Adaptive-Sync/VRR.

#### [Frame rate counter] (Billedhastighedstæller)

Få vist billedfrekvensen pr. sekund i realtid.

[Off] (Fra): Viser ikke billedfrekvensen.

[On] (Til): Viser billedfrekvensen.

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

Skift skærmstørrelsen til en størrelse svarende til 24,5 tommer.

[Off] (Fra): Denne tilstand bør generelt bruges.

[Center] (Midte): Aktiverer 24,5 tommer-tilstanden midt på skærmen.

[Bottom] (Nederst): Aktiverer 24,5 tommer-tilstanden nederst på skærmen.

#### [Crosshair] (Trådkors)

Aktivér trådkorset (krydsmærket) midt på skærmen.

[Off] (Fra): Deaktiverer trådkorset.

[Cursor 1] (Markør 1) til [Cursor 8] (Markør 8): Vælg den form blandt de 8 typer, du vil have vist.

### [Timer] (Timer)

Aktivér en timer, som angiver den resterende tid i spillet.

[Off] (Fra): Deaktiverer timeren.

[10:00] til [60:00]: Aktiverer timeren med den angivne tid.

### [Reset] (Nulstil)

Nulstiller det aktuelle input og indstillingerne for [Gaming assist] (Spilassistent), som er indstillet i [Preset mode] (Forudindstillet tilstand).

#### Bemærk!

- Når [Effect] (Effekt) i [Motion blur reduction] (Reduktion af bevægelsesslør) er indstillet til [0], kan [Latency] (Latenstid) ikke justeres.
- Når [Effect] (Effekt) i [Motion blur reduction] (Reduktion af bevægelsesslør) er indstillet til [1] eller [2], kan [Brightness] (Lysstyrke) ikke justeres.
- Du kan ikke bruge [Motion blur reduction] (Reduktion af bevægelsesslør) og [Local dimming] (Lokal dæmpning) samtidig.
- Hvis inputsignalet er mindre end 100 Hz, virker [Motion blur reduction] (Reduktion af bevægelsesslør) ikke.
- Når [Adaptive-Sync/VRR] er aktiveret, kan [Motion blur reduction] (Reduktion af bevægelsesslør) ikke justeres.
- Når [Adaptive-Sync/VRR] er aktiveret, kan [Original] (Original) i [Aspect ratio] (Billedformat) ikke vælges.
- Når [24.5-inch mode] (24,5 inch-funktion) er aktiveret, kan [Adaptive-Sync/VRR], [Aspect ratio] (Billedformat), [Power saving] (Strømbesparelse) og [Local dimming] (Lokal dæmpning) ikke justeres.
- Ved skift af 24,5 tommer-tilstanden skifter skærmen muligvis alt efter spillet. Genstart i så fald spillet.

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## [Picture adjustment] (Billedjustering)

Du kan justere billedkvaliteten som f.eks. lysstyrke og kontrast.

- 1 Tryk på joysticket på bagsiden af skærmen, og skub det opad, nedad, til venstre eller højre for at få vist opsætningskærmen.
- 2 Vælg den ønskede indstilling, og tryk på joysticket.

### Oplysninger om menupunkterne

#### [Brightness] (Lysstyrke)

Juster lysstyrken for skærmen.

[0] til [100]: Jo højere værdi, desto lysere bliver skærmen.

#### [Contrast] (Kontrast)

Juster kontrasten for skærmen.

[0] til [100]: Jo højere værdi, desto større differens mellem de lyse og mørke områder på skærmen.

#### [Sharpness] (Skarphed)

Juster billedskarpheden for skærmen.

[0] til [100]: Jo højere værdi, desto tydeligere bliver skærmen, og jo lavere værdi, desto mere udvisket bliver billedet.

#### [Gamma] (Gamma)

Vælg gammaværdien fra [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] og [S-curve] (S-kurve), og indstil den til den optimale tilstand for billedet.

Jo lavere gammaværdi, desto lysere bliver farverne (bortset fra hvid og sort).

#### [Local dimming] (Lokal dæmpning)

Du kan selv styre baggrundsbelysningen ud fra billedet og øge kontrasten for skærmen.

[Off] (Fra): Deaktiverer denne funktion.

[Low] (Lav), [High] (Høj): Vælg det effektniveau, du vil anvende.

#### [Hue] (Nuance)

Juster farvenuancen for skærmen.

[0] til [100]: Jo højere værdi, desto mere grønlig bliver skærmen, og jo lavere værdi, desto mere lilla bliver billedet.

#### [Saturation] (Mætning)

[Standard] (Standard)

Juster mætningen for alle skærmens farver.

[0] til [100]: Jo højere værdi, desto dybere bliver farven, og jo lavere værdi, desto lysere bliver farven.

[Advanced] (Avanceret)

[0] til [40]: Jo højere værdi, desto dybere bliver farven, og jo lavere værdi, desto lysere bliver farven.

[Red] (Rød): Justerer mætningen for rød.

[Green] (Grøn): Justerer mætningen for grøn.

[Blue] (Blå): Justerer mætningen for blå.

[Cyan] (Cyan): Justerer mætningen for cyan.

[Magenta] (Magenta): Justerer mætningen for magenta.

[Yellow] (Gul): Justerer mætningen for gul.

### **[Color temperature] (Farvetemperatur)**

Juster farvetemperaturen for skærmen.

[Cool] (Kold): Øger farvetemperaturen (mere blålig) for skærmen.

[Neutral] (Neutral): Angiver standardindstillingen for farvetemperatur.

[Warm] (Varm): Sænker farvetemperaturen (mere rødlig) for skærmen.

[Custom] (Tilpasset): Justerer værdierne for de røde, grønne og blå farvetoner for at angive den ønskede farvetemperatur.

[0] til [100]: Jo højere værdi, desto højere bliver farvetemperaturen, og jo lavere værdi, desto lavere bliver farvetemperaturen.

- [Red] (Rød): Justerer værdien for den røde farvetone.
- [Green] (Grøn): Justerer værdien for den grønne farvetone.
- [Blue] (Blå): Justerer værdien for den blå farvetone.

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

Angiv højde-bredde-forholdet for skærmen.

[Auto resize] (Automatisk tilpasning af størrelse): Justerer højde-bredde-forholdet ud fra det viste billede.

[16:9]: Angiver højde-bredde-forholdet til 16:9.

[Original] (Original): Viser billederne med det oprindelige højde-bredde-forhold.

### **[Reset] (Nulstil)**

Nulstiller det aktuelle input og indstillingerne for [Picture adjustment] (Billedjustering), som er indstillet i [Preset mode] (Forudindstillet tilstand).

#### **Tip!**

- Du kan også justere lysstyrken for skærmen ved at skubbe joysticket opad og derefter opad eller nedad, mens menuen ikke er vist.

#### **Bemærk!**

- Alt efter den forudindstillede tilstand kan du muligvis ikke justere [Gamma] (Gamma).
- Du kan ikke bruge [Local dimming] (Lokal dæmpning) og [Motion blur reduction] (Reduktion af bevægelsesslør) samtidig.

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## [Input] (Input)

Du kan vælge det ønskede input og angive indstillingerne for det.

- 1 Tryk på joysticket på bagsiden af skærmen, og skub det opad, nedad, til venstre eller højre for at få vist opsætningskærmen.
- 2 Vælg den ønskede indstilling, og tryk på joysticket.

### Oplysninger om menupunkterne

#### [HDMI 1]

Vælger input af typen HDMI 1.

#### [HDMI 2]

Vælger input af typen HDMI 2.

#### [DP]

Vælger input af typen DisplayPort.

#### [Auto input switch] (Kontakt til automatisk indgang)

Vælg automatisk input med inputsignalet.

Hvis der er flere inputsignaler, vælges de i følgende prioriterede rækkefølge.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Fra): Deaktiverer denne funktion.

[On] (Til): Aktiverer automatisk valg af input.

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

Du kan udføre handlinger som f.eks. aktivering/deaktivering eller valg af input for den enhed, der er tilsluttet med et HDMI-kabel.

[Off] (Fra): Deaktiverer denne funktion.

[On] (Til): Aktiverer funktionen til styring af HDMI-enheden.

#### [DP version number] (DP-versionsnummer)

Indstil DisplayPort-versionsnummeret.

Indstil det til samme version som DisplayPort for den tilsluttede enhed.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

#### Bemærk!

- Visning af DisplayPort-versionen af 2.1-billeder kræver, at man bruger DisplayPort-versionen af 2.1-kabler og tilsluttede enheder. Det medfølgende DisplayPort-kabel understøtter versionen 1.4.

#### Tip!

- Hvis den tilsluttede enhed ikke understøtter DisplayPort-versionen, vises skærmen muligvis ikke korrekt. I så fald kan skærmen blive vist korrekt ved at ændre DisplayPort-versionen fra høj til lav ([2.1] → [1.4] → [1.2]).



LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## [Volume] (Lydstyrke)

---

Du kan justere lydstyrken.

- 1 Tryk på joysticket på bagsiden af skærmen, og skub det opad, nedad, til venstre eller højre for at få vist opsætningsskærmen.
- 2 Vælg den ønskede indstilling, og tryk på joysticket.

### Oplysninger om menupunkterne

#### [Volume] (Lydstyrke)

[0] til [100]: Jo højere værdi, desto højere bliver lyden.

---

#### Relateret emne

- [Brug af joysticket](#)

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## [Personalize] (Tilpas)

---

Du kan justere indstillingerne for tænd/sluk-indikatoren.

- 1 Tryk på joysticket på bagsiden af skærmen, og skub det opad, nedad, til venstre eller højre for at få vist opsætningsskærmen.
- 2 Vælg den ønskede indstilling, og tryk på joysticket.

## Oplysninger om menupunkterne

### [Power LED] (Strøm-LED)

Du kan deaktivere tænd/sluk-indikatoren, selvom skærmen er tændt.

[On] (Til): Aktiverer tænd/sluk-indikatoren.

[Off] (Fra): Deaktiverer tænd/sluk-indikatoren.

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## [OSD menu] (OSD-menu)

---

Du kan angive sproget og andre indstillinger på skærmen for menuindstillinger.

- 1 Tryk på joysticket på bagsiden af skærmen, og skub det opad, nedad, til venstre eller højre for at få vist opsætningsskærmen.
- 2 Vælg den ønskede indstilling, og tryk på joysticket.

### Oplysninger om menupunkterne

#### [Language] (Sprog)

Angiv sproget på skærbilledet for menupunkter.

#### [Transparency] (Transparens)

Angiv transparensen på skærbilledet for menupunkter.

[0] til [100]: Jo højere værdi, desto større transparens.

#### [OSD time out] (OSD-timeout)

Angiv tiden for visning af skærbilledet for menupunkter.

[5s] til [60s]: Angiv til 5-60 sekunder. Når den angivne tid er gået, lukker skærbilledet for menupunkter.

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## [Others] (Andet)

Du kan angive indstillinger for denne skærm og starte skærmen.

- 1 Tryk på joysticket på bagsiden af skærmen, og skub det opad, nedad, til venstre eller højre for at få vist opsætningskærmen.
- 2 Vælg den ønskede indstilling, og tryk på joysticket.

### Oplysninger om menupunkterne

#### [DDC/CI]

Angiv indstillingerne for denne skærm ved hjælp af den relevante software på computeren.

[Off] (Fra): Deaktiverer denne funktion.

[On] (Til): Aktiverer funktionen DDC/CI.

#### [Power saving] (Strømbesparelse)

Reducer lysstyrken for skærmen for at opnå et lavere strømforbrug.

[Off] (Fra): Deaktiverer denne funktion. Giver et normalt strømforbrug.

[On] (Til): Aktiverer strømbesparelsesfunktionen.

#### [Text magnification]

Visningen af bogstaver bliver større på skærbilledet for menupunkter.

[Off] (Fra): Deaktiverer denne funktion.

[On] (Til): Aktiverer funktionen til tekstforstørrelse.

[Text magnification] fungerer kun, når [Language] (Sprog) er indstillet til [English].

#### [Screen reader]

Du kan betjene skærmen med din stemme uden at skulle se på skærmen.

[Off] (Fra): Deaktiverer denne funktion.

[On] (Til): Aktiverer funktionen Screen reader.

[Screen reader] fungerer kun, når [Language] (Sprog) er indstillet til [English].

#### [Software version] (Softwareversion)

Du kan få vist softwareversionen for denne skærm.

#### [USB software update] (USB-softwareopdatering)

Opdater softwaren ved hjælp af en USB-hukommelse.

#### [Factory reset] (Nulstilling til fabriksindstillinger)

Nulstiller indstillingerne for skærmen til standardindstillingerne.

Bemærk, at alle indstillinger for skærmen gendannes til de indstillinger, som blev angivet på fabrikken.

#### Bemærk!

- Du kan ikke slå lyden fra for Screen reader.
- Lydstyrken for Screen reader kan ikke justeres, når hovedtelefonerne er tilsluttet hovedtelefonstikket.
- Når [Power saving] (Strømbesparelse) er aktiveret, kan [Text magnification] og [Screen reader] ikke indstilles.

- Når [Power saving] (Strømbesparelse) er aktiveret, kan nogle funktioner for [Gaming assist] (Spilassistent) og [Picture adjustment] (Billedjustering) ikke justeres.
- Når [Power saving] (Strømbesparelse) er aktiveret, kan [DP version number] (DP-versionsnummer) ikke indstilles.

---

#### Relateret emne

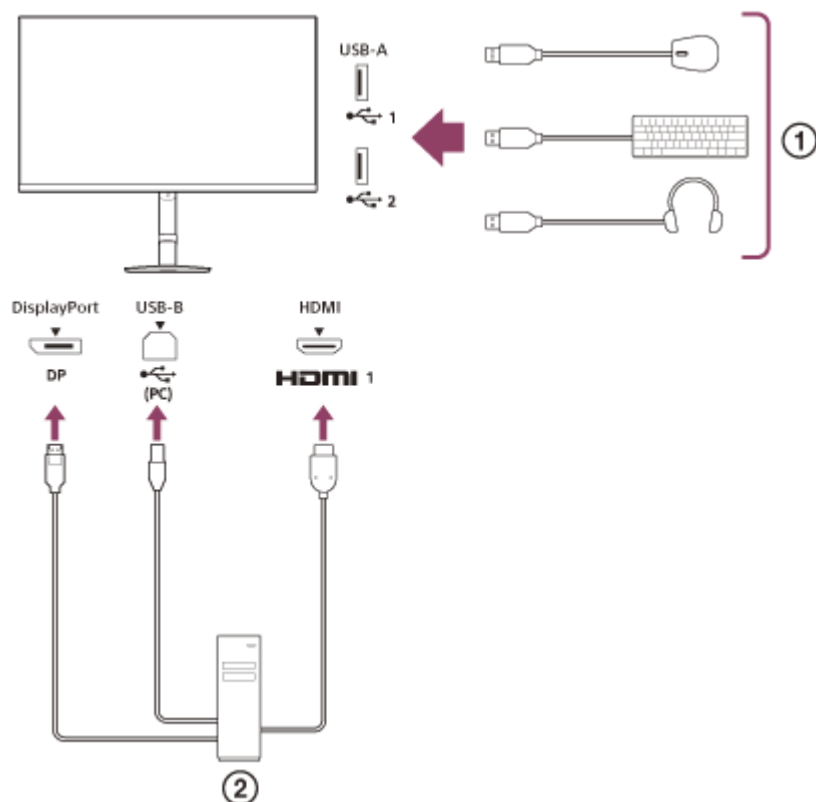
- [Opdatering af softwaren](#)

5-061-938-92(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Brug af USB hub-funktionen

Når en computer er tilsluttet skærmen, kan du bruge USB-enheden (såsom et tastatur og en mus), der er tilsluttet skærmen, til at styre computeren.



- ① Mus, tastatur, headset osv.
- ② Computer

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Ved hjælp af INZONE Hub (Windows)

---

Ved hjælp af softwaren kan du angive forskellige indstillinger for skærmen fra din computer. Softwaren kan downloades fra supportwebstederne nedenfor.

- For kunder i USA  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- For kunder i Canada  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- For kunder i Europa  
<https://www.sony.eu/support>
- For kunder i Kina  
<https://service.sony.com.cn>
- For kunder i Asien (eller andre områder)  
<https://www.sony-asia.com/support>

## Fejlfinding

---

Hvis skærmen ikke fungerer korrekt, skal du kontrollere, om der er problemer, før du sender den til reparation.  
Kontakt din nærmeste Sony-forhandler, hvis der opstår problemer.

LCD-skærm

SDM-27U9M2

## Skærmen er tom

---

- Kontroller, at strømledningen og tilslutningsledningerne til andre enheder er tilsluttet korrekt.
  - Tryk på strømknappen bag på skærmen for at tænde for strømmen.
  - Tænd for strømmen til de andre enheder.
- 

### Relateret emne

- [Eksempel på tilslutning](#)

## Der høres ingen lyd fra skærmen

---

- Skub først joysticket nedad for at få vist skærmen til justering af lydstyrke, og skub derefter joysticket til højre for at skrue op for lydstyrken.
  - Skub først joysticket nedad for at få vist skærmen til justering af lydstyrke, skub derefter joysticket opad for at annullere lydløs funktion, og skub til sidst joysticket til venstre eller højre for at justere lydstyrken.
- 

### Relateret emne

- [Brug af joysticket](#)

## Websteder for support

---

Besøg webstederne for support for at få de seneste oplysninger.

- For kunder i USA  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- For kunder i Canada  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- For kunder i Europa  
<https://www.sony.eu/support>
- For kunder i Kina  
<https://service.sony.com.cn>
- For kunder i Asien (eller andre områder)  
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Understøttede formater

Hvert input understøtter formaterne markeret med " ○ ".

### PC-formater

| Opløsning | Vertikal frekvens (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                    |      | ○  |

### CE-formater

| Opløsning | Vertikal frekvens (Hz) | HDMI | DP |
|-----------|------------------------|------|----|
| 640×480   | 60                     | ○    | ○  |

| Opløsning | Vertikal frekvens (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                    | ○    | ○  |

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Opdatering af softwaren

Du kan opdatere softwaren til skærmen.

### 1 Download opdateringsfilen.

Download opdateringsfilen til din computer fra supportwebsteder.

### 2 Pak opdateringsfilen ud.

#### 1: Udpakning af opdateringsfilen

Fordi den downloadede opdateringsfil er komprimeret, skal du højreklikke på filen og vælge at pakke filen ud. Derefter pakkes filen ud.

Alt efter dit styresystem kan du muligvis ikke pakke filen ud vha. ovenstående fremgangsmåde.

#### 2: Kontrol af den udpakkede fil

Kontrollér at navnet på den udpakkede fil er "SDM-27U9M2.bin".

Undgå at ændre filnavnet.

### 3 Kopiér filen til en USB-hukommelse.

#### 1: Forberedelse af en USB-hukommelse

Forbered USB-hukommelsen med et FAT32- eller NTFS-filsystem.

#### 2: Kopiering af filen til din USB-hukommelse

Kopiér den udpakkede fil til rodbiblioteket (det øverste lag) i USB-hukommelsen.

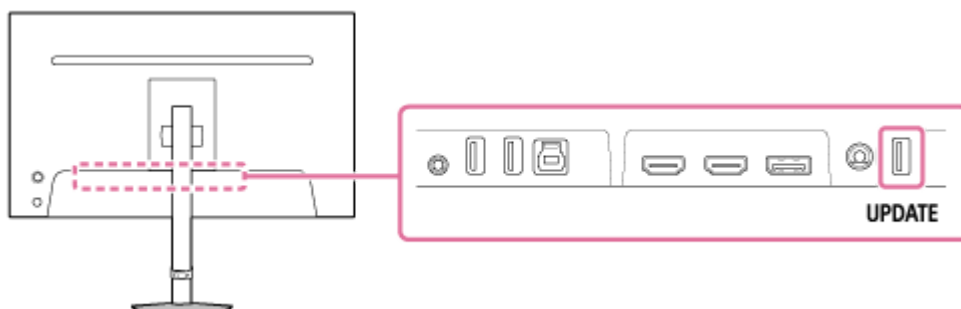
### 4 Sæt USB-hukommelsen i skærmen.

#### 1: Fjernelse af USB-hukommelsen fra computeren

Følg proceduren for dit operativsystem for at fjerne USB-hukommelsen fra din computer.

#### 2: Isætning af USB-hukommelsen i skærmen

Sæt USB-hukommelsen i UPDATE-porten på skærmen.



### 5 Opdater skærmen.

Vælg [Others] (Andet) og derefter [USB software update] (USB-softwareopdatering) i menuen.

Status vises på skærmen under opdateringen. Derefter genstarter skærmen automatisk, når opdateringen er færdig.

Opdateringen tager ca. 1 minut.

- Hvis du placerer opdateringsfilen i et andet lag end rodbiblioteket for USB-hukommelse eller ændrer opdateringsfilens navn, kan du ikke opdatere skærmen.
- Du kan kun opdatere skærmen via UPDATE-porten.
- Undgå at frakoble strømforsyningskablet, USB-hukommelsen og tilslutningskablet under opdateringen.
- Nogle USB-hukommelser understøttes ikke.

5-061-938-92(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-skærm  
SDM-27U9M2

## Bemærkninger til licensen

---

Denne skærm bruger softwaren, som vi har en licensaftale til indgået med indehaveren af ophavsretten. På anmodning fra indehaveren af ophavsretten til softwaren er vi forpligtet til at informere kunderne om licensens indhold. Licensen beskrives nedenfor.

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.

5-061-938-92(1) Copyright 2024 Sony Corporation