

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2



Χρησιμοποιήστε αυτόν τον Οδηγό βοήθειας, αν προκύψει οποιαδήποτε ερώτηση ή πρόβλημα κατά τη χρήση της οθόνης.

Πρώτα βήματα

[Πληροφορίες για τα εγχειρίδια για αυτή την οθόνη](#)

Οδηγός εξαρτημάτων και χειριστηρίων

— [Μπροστινή όψη](#)

— [Πίσω όψη](#)

Εγκατάσταση

[Εγκατάσταση της οθόνης](#)

[Αποσύνδεση της βάσης](#)

[Προσαρμογή της θέσης της οθόνης](#)

[Μεταφορά της οθόνης](#)

[Παράδειγμα σύνδεσης](#)

Χρήση της οθόνης

[Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση της οθόνης](#)

[Χρήση του joystick](#)

[Εναλλαγή της εισόδου](#)

[Εναλλαγή της προεπιλεγμένης λειτουργίας](#)

Αλλαγή των ρυθμίσεων

[Χρήση του μενού](#)

[\[Picture mode\] \(Λειτουργία εικόνας\)](#)

[\[Gaming assist\] \(Υποβοήθηση παιχνιδιού\)](#)

[\[Picture adjustment\] \(Προσαρμογή εικόνας\)](#)

[\[Input\] \(Είσοδος\)](#)

[\[Volume\] \(Ένταση\)](#)

[\[Personalize\] \(Εξατομίκευση\)](#)

[\[OSD menu\] \(Μενού OSD\)](#)

[\[Others\] \(Άλλα\)](#)

Χρήση των χρήσιμων λειτουργιών

[Χρήση της λειτουργίας διανομέα USB](#)

[Χρήση του INZONE Hub \(Windows\)](#)

Αντιμέτωπιση προβλημάτων

[Αντιμέτωπιση προβλημάτων](#)

[Δεν εμφανίζεται τίποτα στην οθόνη](#)

[Δεν εξάγεται ήχος από την οθόνη](#)

Πρόσθετες πληροφορίες

[Ιστότοποι υποστήριξης](#)

[Υποστηριζόμενες μορφές](#)

Ενημέρωση λογισμικού

[Ενημέρωση του λογισμικού](#)

Σημειώσεις σχετικά με την άδεια

[Σημειώσεις σχετικά με την άδεια](#)

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Πληροφορίες για τα εγχειρίδια για αυτή την οθόνη

Το περιεχόμενο που περιγράφεται στο παρόν εγχειρίδιο είναι το ακόλουθο.

Οδηγός εγκατάστασης

Εξηγεί τις εργασίες εγκατάστασης και σύνδεσης που απαιτούνται για την έναρξη χρήσης αυτής της οθόνης.

Οδηγίες λειτουργίας

Εξηγούν τις προφυλάξεις ασφαλείας.

Οδηγός βοήθειας (το παρόν εγχειρίδιο στο web)

Εξηγεί τον τρόπο χρήσης αυτής της οθόνης.

Σημείωση

- Ο σχεδιασμός και οι προδιαγραφές της οθόνης υπόκεινται σε αλλαγή χωρίς προειδοποίηση.

Υπόδειξη

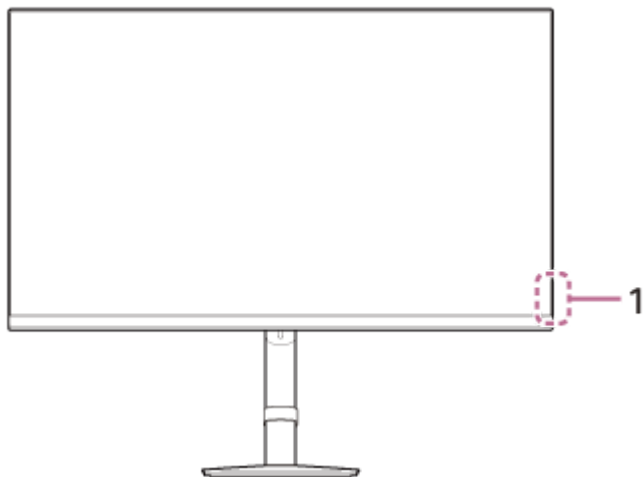
- Τα γράμματα σε αγκύλες [--] που εμφανίζονται στην οθόνη υποδεικνύουν τα στοιχεία μενού.
- Κάποιες λεπτομέρειες μπορεί να παραλείπονται από τις εικόνες.
- Ο Οδηγός εγκατάστασης είναι διαθέσιμος για λήψη από τους ιστότοπους υποστήριξης.

Σχετικό θέμα

- [Ιστότοποι υποστήριξης](#)

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Μπροστινή όψη



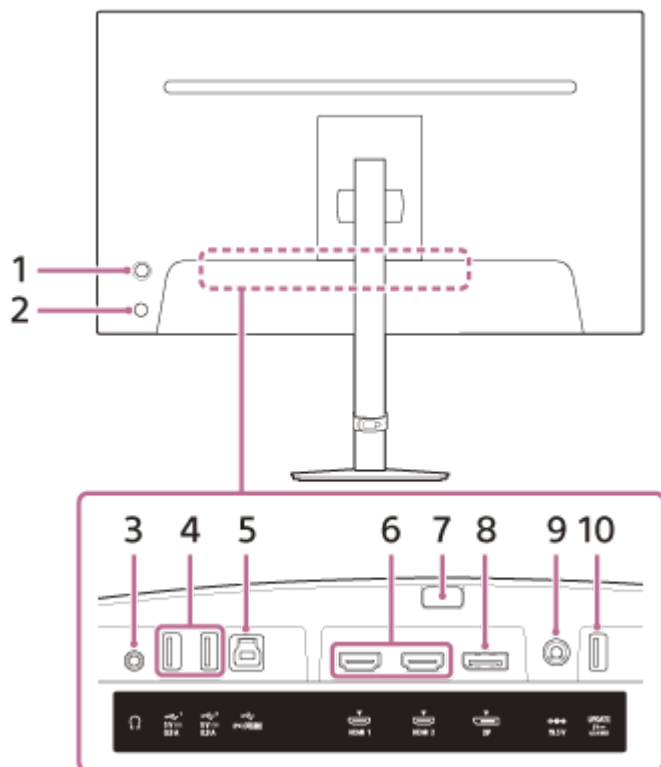
1. Λυχνία LED τροφοδοσίας

Υποδεικνύει την κατάσταση της οθόνης.

- Λευκή: ενεργοποιημένη
- Πορτοκαλί: σε αναμονή
- Σβηστή: απενεργοποιημένη

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Πίσω όψη



1. Joystick

Επιτρέπει τη ρύθμιση της έντασης του ήχου, την προσαρμογή της φωτεινότητας, την επιλογή εισόδου και την εκτέλεση διάφορων ρυθμίσεων μέσω εμφάνισης του μενού.

2. Κουμπί τροφοδοσίας

Ενεργοποιεί την οθόνη. Η οθόνη απενεργοποιείται, αν πατήσετε αυτό το κουμπί ενώ είναι ενεργοποιημένη.

3. Υποδοχή ακουστικών

Συνδέστε ακουστικά.

Όταν συνδέονται ακουστικά, τα ηχεία αυτής της οθόνης απενεργοποιούνται.

4. Θύρα USB Type-A 1, 2

Συνδέστε περιφερειακές συσκευές USB, όπως πληκτρολόγιο ή ποντίκι.

5. Θύρα USB Type-B

Όταν συνδέετε αυτήν τη θύρα με τη θύρα USB ενός υπολογιστή, η θύρα USB Type-A του 4. λειτουργεί ως USB hub.

6. Θύρα HDMI 1, 2

Συνδέστε με παιχνιδιδοκονσόλα ή υπολογιστή με έξοδο HDMI.

7. Κουμπί αποσύνδεσης βάσης

Πατήστε το για να αποσυνδέσετε τη βάση.

8. Θύρα DisplayPort

Συνδέστε με έναν υπολογιστή με έξοδο DisplayPort.

9. Ακροδέκτης εισόδου DC

Συνδέσετε τον μετασχηματιστή εναλλασσόμενου ρεύματος (παρέχεται).

10. Θύρα UPDATE

Αυτή η θύρα προορίζεται για την ενημέρωση του λογισμικού.

Σχετικό θέμα

- [\[Personalize\] \(Εξατομίκευση\)](#)
- [Χρήση του joystick](#)
- [Αποσύνδεση της βάσης](#)

5-061-658-42(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Εγκατάσταση της οθόνης

Ανατρέξτε στον Οδηγό εγκατάστασης για την εγκατάσταση και τη σύνδεση της οθόνης.
Μπορείτε επίσης να τον κατεβάσετε από τους παρακάτω ιστότοπους υποστήριξης.

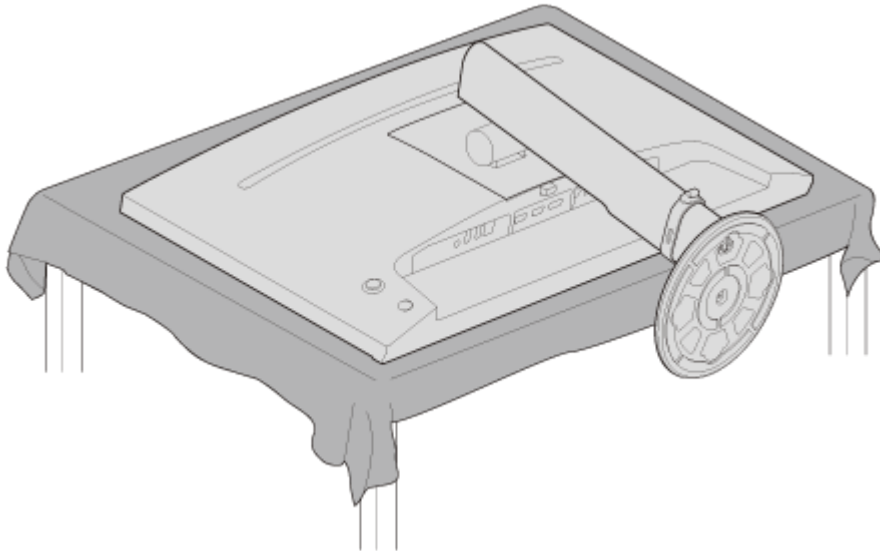
- Για πελάτες στις ΗΠΑ
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Για πελάτες στον Καναδά
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Για πελάτες στην Ευρώπη
<https://www.sony.eu/support>
- Για πελάτες στην Κίνα
<https://service.sony.com.cn>
- Για πελάτες στην Ασία (ή άλλες περιοχές)
<https://www.sony-asia.com/support>

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

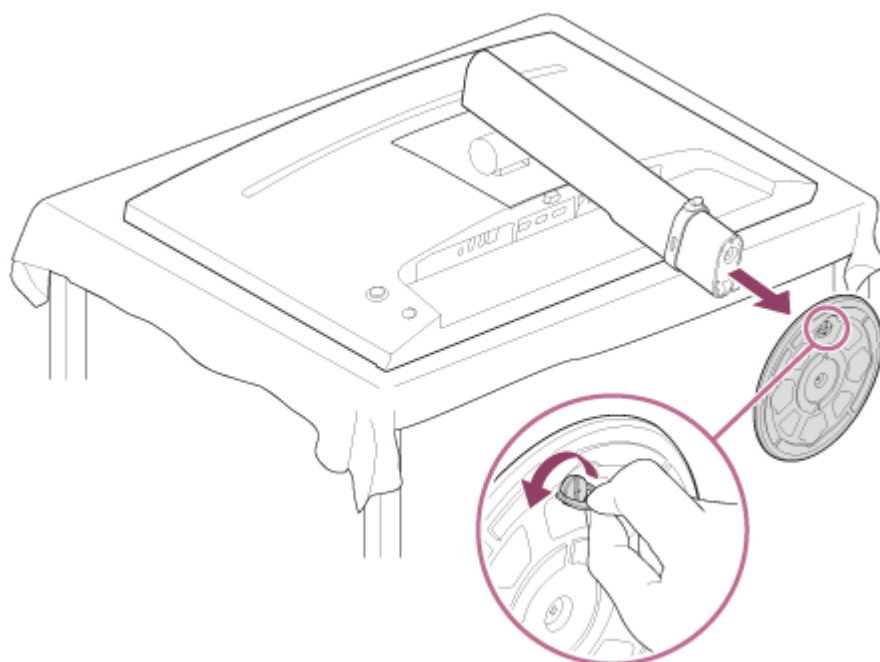
Αποσύνδεση της βάσης

- 1 **Απενεργοποιήστε την οθόνη, επεκτείνετε τη βάση στο μέγιστο ύψος της και κατόπιν τοποθετήστε τη με την επιφάνεια της οθόνης LCD στραμμένη προς τα κάτω.**

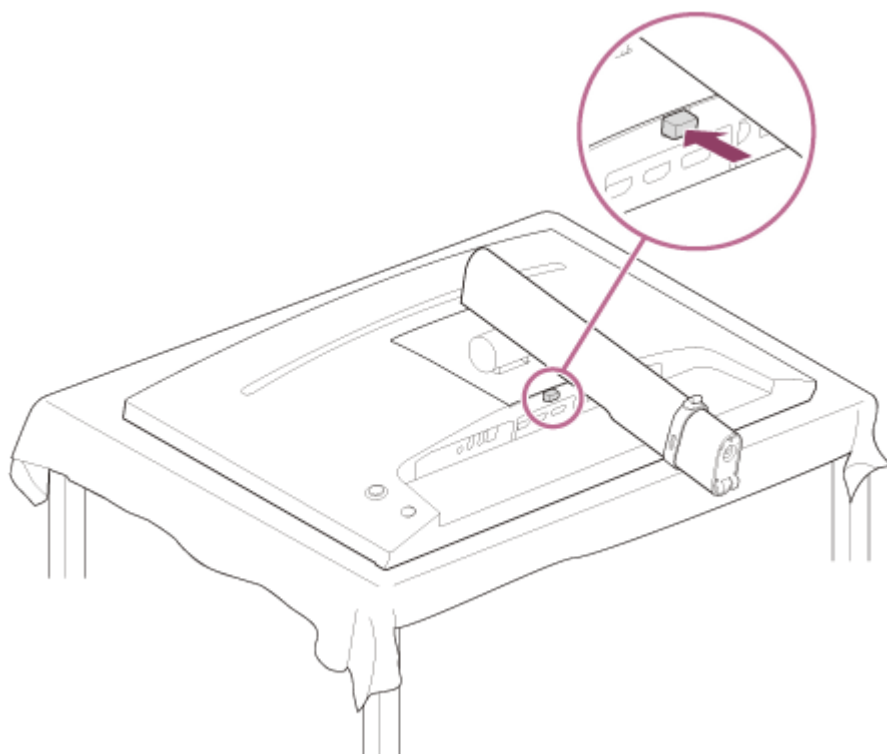
Τοποθετήστε ένα μαλακό πανί πάνω σε μια σταθερή επιφάνεια, ώστε να μην καταστραφεί η επιφάνεια της οθόνης LCD.



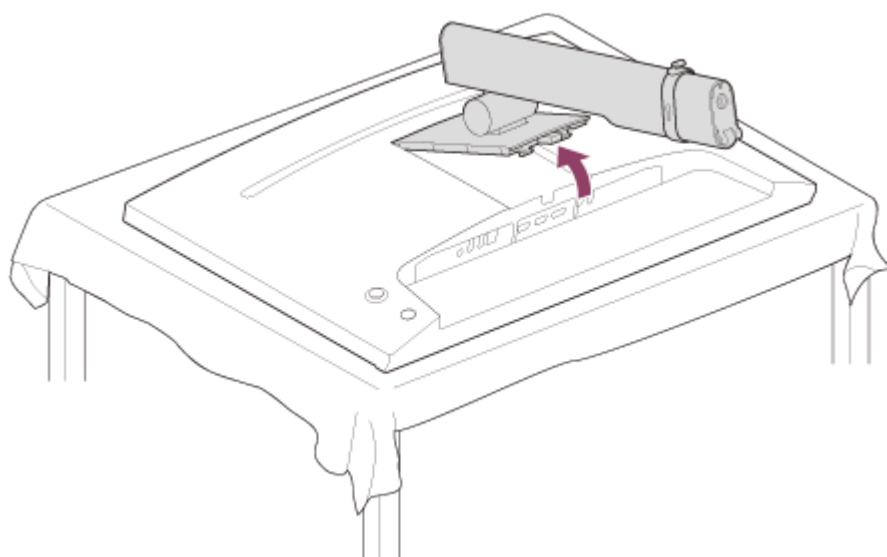
- 2 **Αποσυνδέστε τη βάση.**



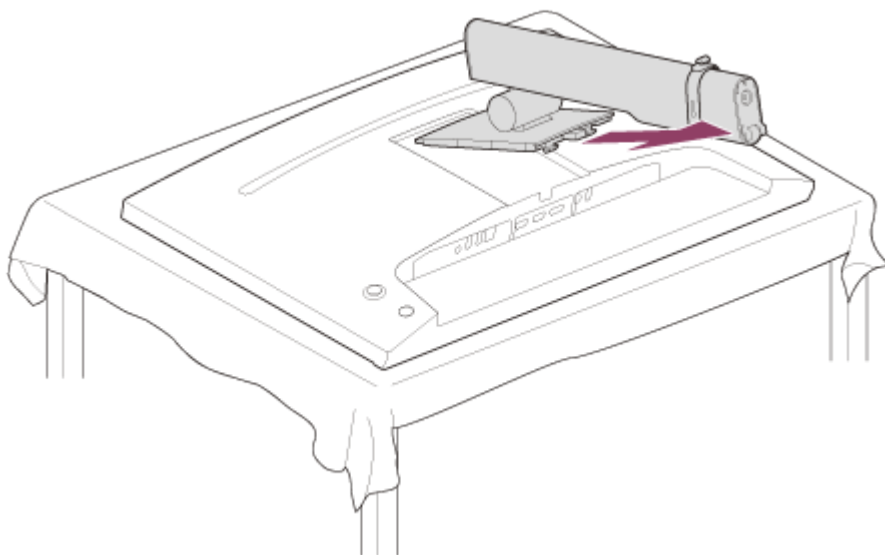
- 3 **Πιέστε το κουμπί αποσύνδεσης της βάσης στο πίσω μέρος της οθόνης.**



4 Σηκώστε τη βάση.



5 Τραβήξτε τη βάση για να την αφαιρέσετε από την οθόνη.



Σημείωση

- Κατά την αποσύνδεση της βάσης, κρατήστε τη βάση γερά ώστε να μην αγγίξετε την επιφάνεια της οθόνης LCD.
- Ανατρέξτε στον Οδηγό εγκατάστασης για οδηγίες σύνδεσης της αποσυνδεδεμένης βάσης.

Σχετικό θέμα

- [Πληροφορίες για τα εγχειρίδια για αυτή την οθόνη](#)
- [Προσαρμογή της θέσης της οθόνης](#)

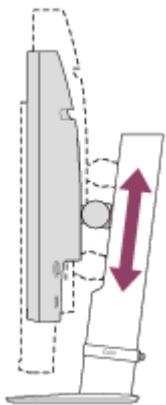
Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Προσαρμογή της θέσης της οθόνης

Προσαρμόστε το ύψος και την κλίση της οθόνης για καλύτερη παρακολούθηση.

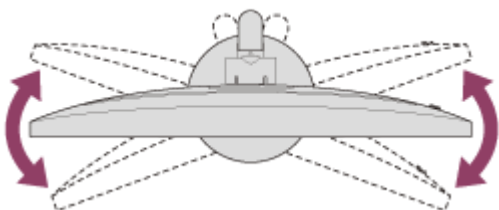
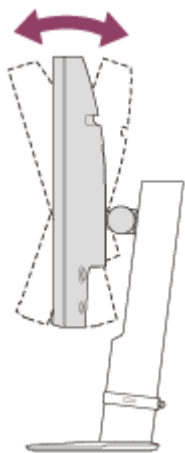
Για να προσαρμόσετε το ύψος

Κρατήστε γερά την οθόνη και προσαρμόστε το ύψος της.
Προσέξτε να μην αγγίξετε την επιφάνεια της οθόνης LCD κατά την προσαρμογή.



Για να προσαρμόσετε την κλίση

Κρατήστε γερά την οθόνη και προσαρμόστε τη γωνία της.
Προσέξτε να μην αγγίξετε την επιφάνεια της οθόνης LCD κατά την προσαρμογή.

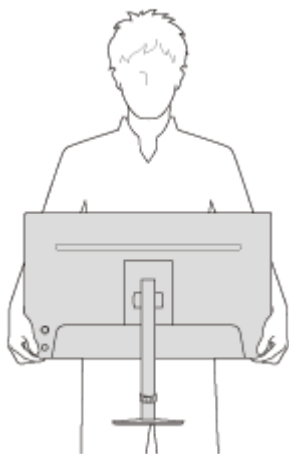


Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Μεταφορά της οθόνης

Κατά τη μεταφορά της οθόνης, στρέψτε την προς το μέρος σας και κρατήστε την από το κάτω αριστερό και δεξί άκρο της και με τα δύο χέρια.

Προσέξτε να μην αγγίξετε την επιφάνεια της οθόνης LCD κατά τη μεταφορά της οθόνης.



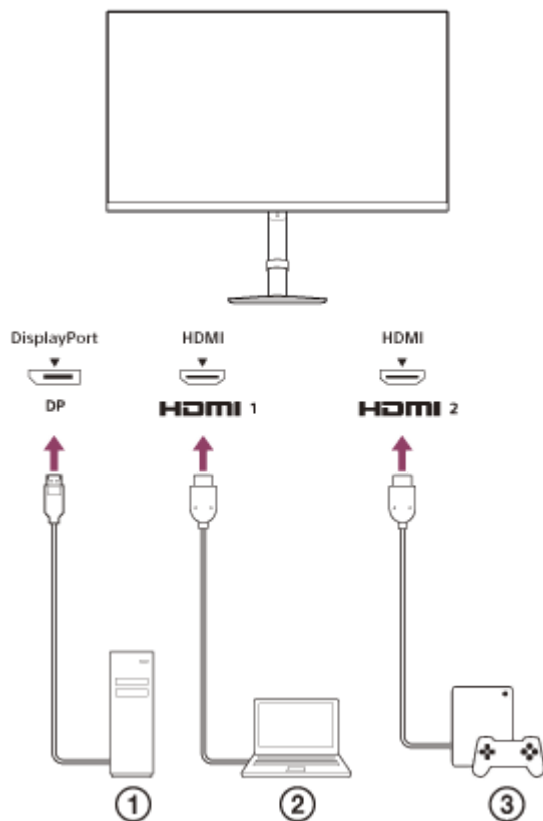
Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Παράδειγμα σύνδεσης

Μπορείτε να συνδέσετε συσκευές, όπως υπολογιστή ή/και παιχνιδιδοκονσόλα, σε αυτή την οθόνη.

Σημείωση

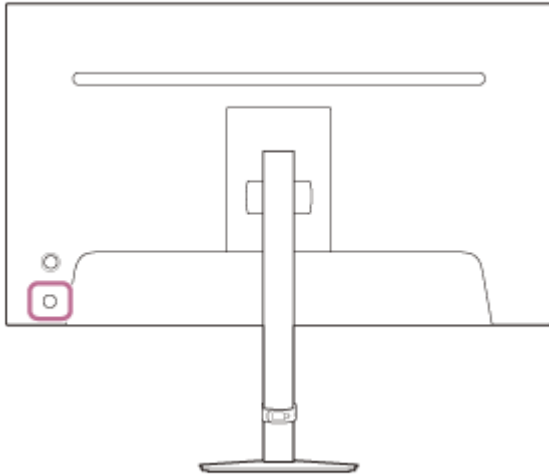
- Φροντίστε να αποσυνδέσετε το καλώδιο τροφοδοσίας της οθόνης κατά τη σύνδεση καλωδίων συσκευών.



- ① Επιτραπέζιος υπολογιστής
- ② Φορητός υπολογιστής
- ③ Παιχνιδιδοκονσόλα

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση της οθόνης



1 Πατήστε το κουμπί τροφοδοσίας.

Η λυχνία τροφοδοσίας θα ανάψει σε λευκό χρώμα και η οθόνη θα ενεργοποιηθεί.
Αν δεν εμφανίζεται τίποτα στην οθόνη, βεβαιωθείτε ότι η συνδεδεμένη συσκευή είναι ενεργοποιημένη.

2 Για να την απενεργοποιήσετε, πατήστε το κουμπί τροφοδοσίας.

Η λυχνία τροφοδοσίας σβήνει και η οθόνη απενεργοποιείται.

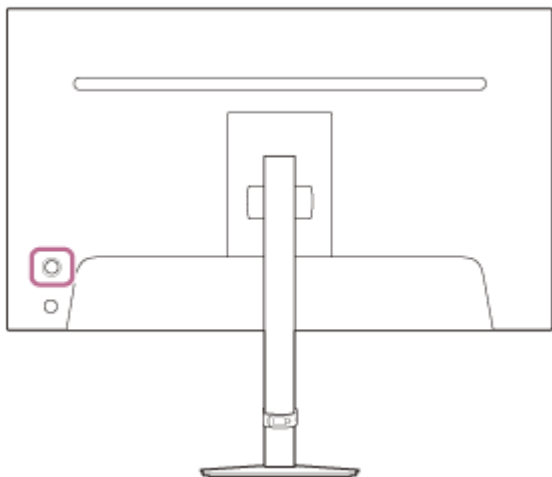
Υπόδειξη

- Αν δεν υπάρχει σήμα εισόδου, η οθόνη μεταβαίνει στη λειτουργία αναμονής και η λυχνία λειτουργίας ανάβει σε πορτοκαλί χρώμα.

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

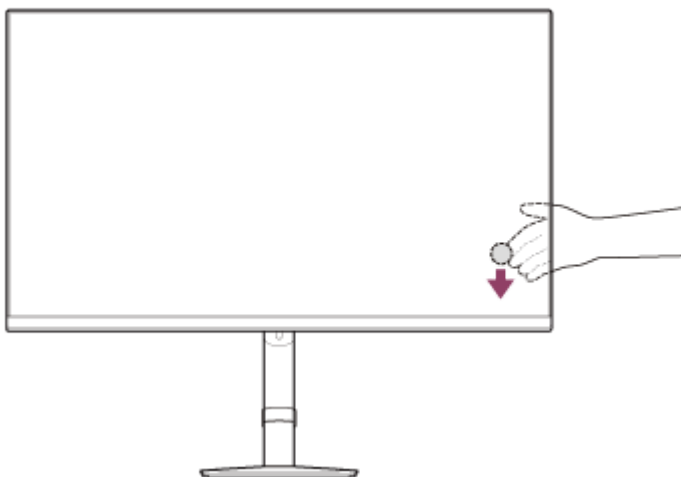
Χρήση του joystick

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το joystick, για να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου, να προσαρμόσετε τη φωτεινότητα, να επιλέξετε είσοδο και να εκτελέσετε διάφορες ρυθμίσεις μέσω εμφάνισης του μενού.



Για να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου

Ενώ δεν εμφανίζεται το μενού, μετακινήστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης προς τα κάτω.



Θα εμφανιστεί η οθόνη ρύθμισης της έντασης ήχου και μπορείτε να εκτελέσετε τους ακόλουθους χειρισμούς.

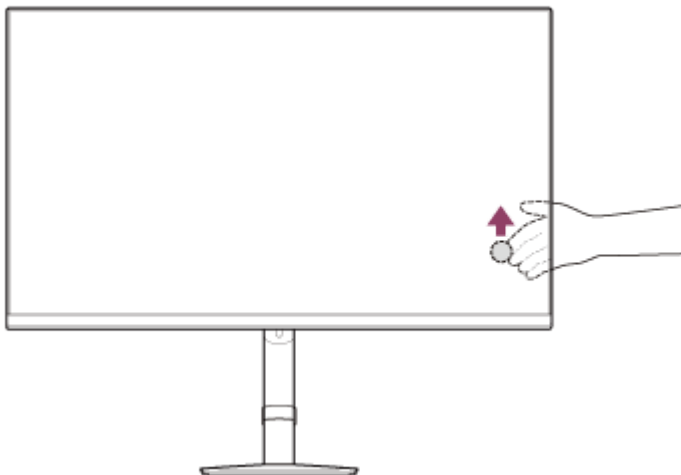
- Ενώ το κοιτάζετε από την μπροστινή πλευρά, μετακινήστε το προς τα δεξιά (πλευρά προεξοχής) για να αυξήσετε την ένταση του ήχου και προς τα αριστερά για να μειώσετε την ένταση του ήχου.
- Μετακινήστε το joystick προς τα κάτω για σίγαση του ήχου.
- Αν μετακινήσετε το joystick προς τα πάνω ενώ εμφανίζεται η οθόνη σίγασης, η κατάσταση σίγασης θα ακυρωθεί και η οθόνη θα επιστρέψει στην οθόνη ρύθμισης της έντασης ήχου.
- Η οθόνη ρύθμισης της έντασης ήχου εξαφανίζεται, αν πατήσετε το joystick ενώ εμφανίζεται η οθόνη ή αν δεν εκτελεστεί κανένας χειρισμός για λίγη ώρα.

Υπόδειξη

- Η ένταση ήχου της υποδοχής ακουστικών και η ένταση ήχου του ενσωματωμένου ηχείου μπορούν να ρυθμιστούν ξεχωριστά.

Για να προσαρμόσετε τη φωτεινότητα της οθόνης

Ενώ δεν εμφανίζεται το μενού, μετακινήστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης προς τα επάνω.

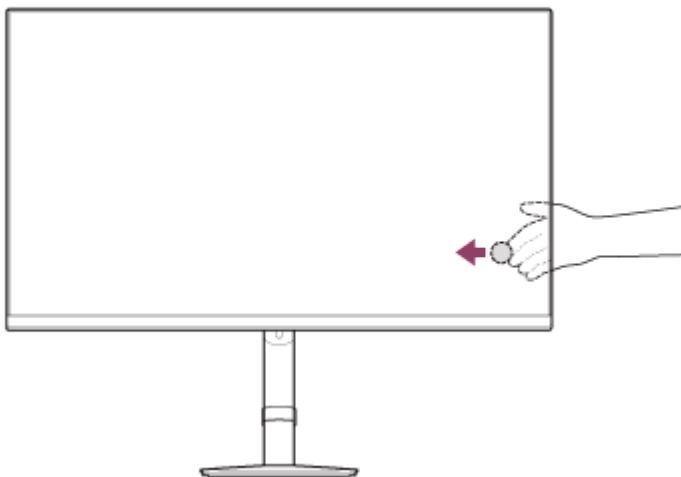


Θα εμφανιστεί η οθόνη προσαρμογής της φωτεινότητας και μπορείτε να εκτελέσετε τους ακόλουθους χειρισμούς.

- Μετακινήστε το προς τα πάνω ή προς τα δεξιά για να αυξήσετε τη φωτεινότητα της οθόνης και μετακινήστε το προς τα κάτω ή προς τα αριστερά για να μειώσετε τη φωτεινότητα της οθόνης.
- Η οθόνη προσαρμογής της φωτεινότητας εξαφανίζεται, αν πατήσετε το joystick ενώ εμφανίζεται η οθόνη ή αν δεν εκτελεστεί κανένας χειρισμός για λίγη ώρα.

Εναλλαγή της εισόδου

Ενώ δεν εμφανίζεται το μενού, μετακινήστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης προς τα αριστερά όπως κοιτάτε την οθόνη από μπροστά.

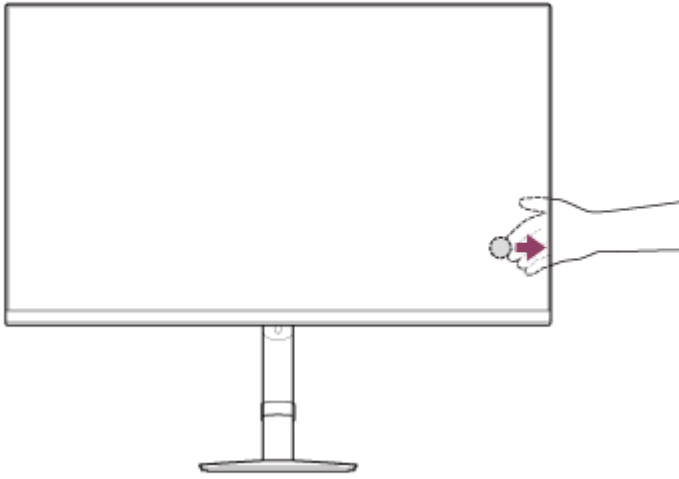


Προβάλλεται η οθόνη επιλογής εισόδου και μπορείτε να επιλέξετε την είσοδο.

- Η οθόνη επιλογής εισόδου εξαφανίζεται αν μετακινήσετε το joystick προς τα κάτω ενώ εμφανίζεται η οθόνη ή αν δεν εκτελεστεί κανένας χειρισμός για λίγη ώρα.

Εναλλαγή της προεπιλεγμένης λειτουργίας

Ενώ δεν εμφανίζεται το μενού, μετακινήστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης προς τα δεξιά όπως κοιτάτε την οθόνη από μπροστά.



Προβάλλεται η οθόνη προεπιλεγμένης λειτουργίας και μπορείτε να επιλέξετε την προεπιλεγμένη λειτουργία.

- Η οθόνη επιλογής προεπιλεγμένης λειτουργίας εξαφανίζεται αν μετακινήσετε το joystick προς τα κάτω ενώ εμφανίζεται η οθόνη ή αν δεν εκτελεστεί κανένας χειρισμός για λίγη ώρα.

Για να εμφανίσετε το μενού

Ενώ δεν εμφανίζεται το μενού, πιάστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης.



Θα εμφανιστεί το μενού και μπορείτε να επιλέξετε την είσοδο και να κάνετε διάφορες ρυθμίσεις μετακινώντας το joystick πάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά.

Για να απενεργοποιήσετε το μενού

Μετακινήστε το joystick επανειλημμένα προς τα αριστερά.

Σχετικό θέμα

- [\[Volume\] \(Ένταση\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Προσαρμογή εικόνας\)](#)
- [Εναλλαγή της εισόδου](#)
- [Εναλλαγή της προεπιλεγμένης λειτουργίας](#)
- [Χρήση του μενού](#)
- [\[Others\] \(Άλλα\)](#)

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Εναλλαγή της εισόδου

Αυτή η οθόνη επιλέγει αυτόματα την είσοδο στην οποία εισάγεται το σήμα.

Αν υπάρχουν πολλά σήματα εισόδου, οι εισοδοί επιλέγονται με την ακόλουθη σειρά προτεραιότητας.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Για να αλλάξετε την είσοδο χειροκίνητα, χρησιμοποιήστε το joystick.

1 Μετακινήστε το joystick προς τα αριστερά.

Θα εμφανιστεί το μενού επιλογής εισόδου.

2 Επιλέξτε την επιθυμητή είσοδο.

3 Πιέστε το joystick.

Η είσοδος θα αλλάξει στην επιλεγμένη.

Σημείωση

- Όταν η ρύθμιση [Auto input switch] (Αυτόματη εναλλαγή εισόδου) έχει οριστεί στο [Off] (Απενεργοποίηση), η είσοδος δεν επιλέγεται αυτόματα.
- Όταν η ρύθμιση [Control for HDMI] (Ρυθμιστικό για HDMI) έχει οριστεί στο [On] (Ενεργοποίηση), η είσοδος αυτής της συσκευής επιλέγεται αυτόματα όταν ενεργοποιείται ή εκτελούνται χειρισμοί σε αυτήν.
- Αν δεν υπάρχει σήμα εισόδου, η είσοδος δεν επιλέγεται.

Σχετικό θέμα

- [\[Input\] \(Είσοδος\)](#)

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Εναλλαγή της προεπιλεγμένης λειτουργίας

Μπορείτε να επιλέξετε την επιθυμητή ποιότητα εικόνας από τις προεπιλογές.

- 1 Μετακινήστε το joystick προς τα δεξιά.**
Θα εμφανιστεί το μενού επιλογής προεπιλογής.
- 2 Επιλέξτε την επιθυμητή ποιότητα εικόνας.**
- 3 Πιέστε το joystick.**
Η ποιότητα εικόνας θα αλλάξει στην επιλεγμένη.

Σχετικό θέμα

- [\[Picture mode\] \(Λειτουργία εικόνας\)](#)

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Χρήση του μενού

Μπορείτε να πραγματοποιήσετε διάφορες ρυθμίσεις για αυτή την οθόνη από την οθόνη ρυθμίσεων μενού.

- 1 Πιέστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης.**
Θα εμφανιστεί η οθόνη ρυθμίσεων μενού.
- 2 Επιλέξτε την επιθυμητή ρύθμιση με το joystick, επιλέξτε την τιμή ρύθμισης και, στη συνέχεια, πιέστε το.**

Για να απενεργοποιήσετε την οθόνη ρυθμίσεων μενού

Η οθόνη ρυθμίσεων μενού απενεργοποιείται αυτόματα, αν δεν εκτελεστεί κανένας χειρισμός για λίγη ώρα.
Επίσης, μετακινήστε το joystick επανειλημμένα προς τα αριστερά για να απενεργοποιήσετε την οθόνη ρυθμίσεων μενού.

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

[Picture mode] (Λειτουργία εικόνας)

Μπορείτε να επιλέξετε την επιθυμητή ποιότητα εικόνας από τις προεπιλογές και να προσαρμόσετε αυτόματα την ποιότητα εικόνας.

- 1 Πιέστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης και μετακινήστε το προς τα πάνω, κάτω, αριστερά ή δεξιά για να εμφανιστεί η οθόνη ρυθμίσεων.
- 2 Επιλέξτε την επιθυμητή ρύθμιση και πιέστε το joystick.

Λεπτομέρειες των στοιχείων μενού

[Preset mode] (Προκαθορισμένη λειτουργία)

Επιλέξτε την επιθυμητή ρύθμιση από τις προεπιλογές.

Το SDR και το HDR εναλλάσσονται ανάλογα με τη μορφή του σήματος εισόδου.

Όταν το σήμα εισόδου είναι το SDR

[FPS]: Κατάλληλο για παιχνίδια FPS (First Person Shooter – βολών πρώτου προσώπου).

[MOBA/RTS]: Κατάλληλο για παιχνίδια MOBA/RTS (Multiplayer Online Battle Arena/Real-time Strategy - Μάχης σε αρένα για πολλούς παίκτες στο διαδίκτυο/Στρατηγικής πραγματικού χρόνου).

[RPG]: Κατάλληλο για παιχνίδια RPG (Role Playing Game - Παιχνίδια ρόλων).

[Cinema] (Κινηματογράφος): Κατάλληλη για παρακολούθηση ταινιών και βίντεο.

[Game] (Παιχνίδι): Μπορείτε να απολαύσετε διάφορα είδη παιχνιδιού.

[Standard] (Τυπική): Λειτουργία τυπικής ποιότητας εικόνας.

[sRGB]: Μια λειτουργία ποιότητας εικόνας με βάση το πρότυπο sRGB.

Όταν το σήμα εισόδου είναι το HDR

[DisplayHDR]: Μια λειτουργία ποιότητας εικόνας με βάση το πρότυπο VESA DisplayHDR.

[Cinema] (Κινηματογράφος): Κατάλληλη για παρακολούθηση ταινιών και βίντεο.

[Game] (Παιχνίδι): Μπορείτε να απολαύσετε διάφορα είδη παιχνιδιού.

[RPG]: Κατάλληλο για παιχνίδια RPG (Role Playing Game - Παιχνίδια ρόλων).

[Auto picture mode] (Αυτόματη λειτουργία εικόνας)

Όταν συνδέετε μια συσκευή HDMI η ποιότητα εικόνας επιλέγεται αυτόματα έτσι ώστε να αντιστοιχεί στο περιεχόμενο που πρόκειται να αναπαραχθεί.

[Off] (Απενεργοποίηση): Απενεργοποιεί αυτή τη λειτουργία.

[On] (Ενεργοποίηση): Ενεργοποιεί την επιλογή [Auto picture mode] (Αυτόματη λειτουργία εικόνας).

Σημείωση

- Όταν η ρύθμιση [Auto picture mode] (Αυτόματη λειτουργία εικόνας) έχει οριστεί στο [On] (Ενεργοποίηση), η λειτουργία ποιότητας εικόνας που έχει επιλεγεί στη ρύθμιση [Auto picture mode] (Αυτόματη λειτουργία εικόνας) εφαρμόζεται ανεξάρτητα από τη ρύθμιση [Preset mode] (Προκαθορισμένη λειτουργία).
- Όταν το σήμα εισόδου είναι το HDR, δεν μπορούν να οριστούν ορισμένες λειτουργίες.
- Όταν η επιλογή [Preset mode] (Προκαθορισμένη λειτουργία) έχει τεθεί στο [DisplayHDR], δεν μπορείτε να ρυθμίσετε ορισμένες από τις λειτουργίες γιατί η λειτουργία βασίζεται σε πρότυπο.

Υπόδειξη

- Το HDR σημαίνει High Dynamic Range. Είναι μια τεχνολογία που εκφράζει το μεγάλος εύρος φωτεινότητας από το φωτεινότερο στο σκοτεινότερο με τρόπο ανώτερο από το SDR (Standard Dynamic Range). Στη γενική εικόνα SDR μπορεί να προκύψει

εντονότερος φωτισμός (blown-out highlights) και πιο σκούρες σκιές (blocked-up shadows). Ωστόσο, οι εικόνες HDR δίνουν μια φυσική και πραγματική διαβάθμιση φωτός και σκότους πολύ ανώτερη σε σχέση με το SDR.

Σχετικό θέμα

- [\[Picture adjustment\] \(Προσαρμογή εικόνας\)](#)

5-061-658-42(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

[Gaming assist] (Υποβοήθηση παιχνιδιού)

Μπορείτε να πραγματοποιήσετε ρυθμίσεις για χρήσιμες λειτουργίες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

- 1 Πιέστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης και μετακινήστε το προς τα πάνω, κάτω, αριστερά ή δεξιά για να εμφανιστεί η οθόνη ρυθμίσεων.
- 2 Επιλέξτε την επιθυμητή ρύθμιση και πιέστε το joystick.

Λεπτομέρειες των στοιχείων μενού

[Black equalizer] (Ισοσταθμιστής μαύρου)

Βελτιώστε την ορατότητα σε σκοτεινές περιοχές της οθόνης.

[0] έως [10]: Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο καλύτερη είναι η ορατότητα στις σκοτεινές περιοχές.

[Motion blur reduction] (Μείωση θολώματος κίνησης)

Μειώστε το θόλωμα κίνησης της οθόνης.

[Effect] (Εφέ)

[0] έως [2]: Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο εντονότερο θα είναι το εφέ.

[Latency] (Λανθάνων χρόνος)

[0] έως [2]: Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο μικρότερος είναι ο λανθάνων χρόνος, αλλά μικρότερη η μείωση του θολώματος κίνησης.

[Response time] (Ταχύτητα απόκρισης)

Αλλάξτε την ταχύτητα απόκρισης της οθόνης.

Ρυθμίστε τη σύμφωνα με την ταχύτητα κίνησης της εικόνας.

[Standard] (Τυπική): Κανονική ταχύτητα απόκρισης.

[Fast] (Γρήγορη): Αυξάνει ελαφρώς την ταχύτητα απόκρισης της οθόνης LCD.

[Faster] (Γρηγορότερη): Αυξάνει την ταχύτητα απόκρισης της οθόνης LCD.

[Adaptive-Sync/VRR]

Συγχρονίστε τον ρυθμό ανανέωσης αυτής της οθόνης με τον ρυθμό καρέ του βίντεο. Όταν είναι ενεργοποιημένη αυτή η ρύθμιση, μπορείτε να καταστείλετε τα σπασμένα (καθυστερήση) και τα κομμένα (τρεμόπαιγμα) καρέ της οθόνης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

[Off] (Απενεργοποίηση): Απενεργοποιεί αυτή τη λειτουργία.

[On] (Ενεργοποίηση): Ενεργοποιεί τη λειτουργία Adaptive-Sync/VRR.

[Frame rate counter] (Μετρητής ρυθμού καρέ)

Εμφανίστε τον ρυθμό καρέ ανά δευτερόλεπτο σε πραγματικό χρόνο.

[Off] (Απενεργοποίηση): Δεν εμφανίζει τον ρυθμό καρέ.

[On] (Ενεργοποίηση): Εμφανίζει τον ρυθμό καρέ.

[24.5-inch mode] (Λειτουργία 24,5 ιντσών)

Αλλάξτε το μέγεθος της οθόνης σε μέγεθος που αντιστοιχεί στις 24,5 ίντσες.

[Off] (Απενεργοποίηση): Γενικά, χρησιμοποιείτε αυτήν τη λειτουργία.

[Center] (Κέντρο): Ενεργοποιεί τη λειτουργία 24,5 ιντσών στο κέντρο της οθόνης.

[Bottom] (Κάτω): Ενεργοποιεί τη λειτουργία 24,5 ιντσών στο κάτω μέρος της οθόνης.

[Crosshair] (Σταυρόνημα)

Ενεργοποιήστε τα σταυρονήματα (σημάδι σταυρού) στο κέντρο της οθόνης.

[Off] (Απενεργοποίηση): Απενεργοποιεί τα σταυρονήματα.

[Cursor 1] (Δρομέας 1) έως [Cursor 8] (Δρομέας 8): Επιλέξτε το επιθυμητό σχήμα που θα εμφανίζεται ανάμεσα σε 8 τύπους.

[Timer] (Χρονοδιακόπτης)

Ρυθμίστε έναν χρονοδιακόπτη που θα υποδεικνύει τον χρόνο παιχνιδιού που απομένει.

[Off] (Απενεργοποίηση): Απενεργοποιεί τον χρονοδιακόπτη.

[10:00] έως [60:00]: Ενεργοποιεί τον χρονοδιακόπτη με τον καθορισμένο χρόνο.

[Reset] (Επαναφορά)

Επαναφέρει την τρέχουσα είσοδο και τις ρυθμίσεις του [Gaming assist] (Υποβοήθηση παιχνιδιού) που έχουν οριστεί στην επιλογή [Preset mode] (Προκαθορισμένη λειτουργία).

Σημείωση

- Όταν το [Effect] (Εφέ) στο [Motion blur reduction] (Μείωση θολώματος κίνησης) έχει τεθεί στο [0], δεν μπορεί να ρυθμιστεί η επιλογή [Latency] (Λανθάνων χρόνος).
- Όταν το [Effect] (Εφέ) στο [Motion blur reduction] (Μείωση θολώματος κίνησης) έχει τεθεί στο [1] ή στο [2], δεν μπορεί να ρυθμιστεί η επιλογή [Brightness] (Φωτεινότητα).
- Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ταυτόχρονα τις επιλογές [Motion blur reduction] (Μείωση θολώματος κίνησης) και [Local dimming] (Τοπική μείωση φωτεινότητας).
- Όταν το σήμα εισόδου είναι μικρότερο από 100 Hz, η επιλογή [Motion blur reduction] (Μείωση θολώματος κίνησης) δεν λειτουργεί.
- Όταν το [Adaptive-Sync/VRR] είναι ενεργοποιημένο, δεν μπορεί να ρυθμιστεί η επιλογή [Motion blur reduction] (Μείωση θολώματος κίνησης).
- Όταν το [Adaptive-Sync/VRR] είναι ενεργοποιημένο, δεν μπορείτε να επιλέξετε τη ρύθμιση [Original] (Αρχικός) στην επιλογή [Aspect ratio] (Λόγος διαστάσεων).
- Όταν το [24.5-inch mode] (Λειτουργία 24,5 ιντσών) είναι ενεργοποιημένο, δεν μπορούν να ρυθμιστούν οι επιλογές [Adaptive-Sync/VRR], [Aspect ratio] (Λόγος διαστάσεων), [Power saving] (Εξοικονόμηση ενέργειας) και [Local dimming] (Τοπική μείωση φωτεινότητας).
- Όταν ενεργοποιείτε τη λειτουργία 24,5 ιντσών, η οθόνη μπορεί να αλλάξει ανάλογα με το παιχνίδι. Σε αυτήν την περίπτωση, κάντε επανεκκίνηση της εφαρμογής παιχνιδιού.

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

[Picture adjustment] (Προσαρμογή εικόνας)

Μπορείτε να προσαρμόσετε την ποιότητα της εικόνας, όπως τη φωτεινότητα και την αντίθεση.

- 1 Πιέστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης και μετακινήστε το προς τα πάνω, κάτω, αριστερά ή δεξιά για να εμφανιστεί η οθόνη ρυθμίσεων.
- 2 Επιλέξτε την επιθυμητή ρύθμιση και πιέστε το joystick.

Λεπτομέρειες των στοιχείων μενού

[Brightness] (Φωτεινότητα)

Προσαρμόστε τη φωτεινότητα της οθόνης.

[0] έως [100]: Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο φωτεινή θα είναι η οθόνη.

[Contrast] (Αντίθεση)

Προσαρμόστε την αντίθεση της οθόνης.

[0] έως [100]: Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο μεγαλύτερη θα είναι η διαφορά μεταξύ των φωτεινών και των σκούρων περιοχών της οθόνης.

[Sharpness] (Ευκρίνεια)

Προσαρμόστε την ευκρίνεια της οθόνης.

[0] έως [100]: Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο ευκρινής θα είναι η εικόνα στην οθόνη και όσο χαμηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο ήπια θα είναι η εικόνα στην οθόνη.

[Gamma] (Γάμμα)

Επιλέξτε την τιμή γάμμα μεταξύ των [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] και [S-curve] (Καμπύλη S) και ρυθμίστε την ώστε να είναι η βέλτιστη σύμφωνα με την εικόνα.

Όσο χαμηλότερη είναι η τιμή γάμμα, τόσο πιο φωτεινά θα είναι τα ενδιάμεσα χρώματα (εκτός από το λευκό και το μαύρο).

[Local dimming] (Τοπική μείωση φωτεινότητας)

Ελέγξτε μεμονωμένα τον οπίσθιο φωτισμό της οθόνης σύμφωνα με την εικόνα και αυξήστε την αντίθεση της οθόνης.

[Off] (Απενεργοποίηση): Απενεργοποιεί αυτή τη λειτουργία.

[Low] (Χαμηλή), [High] (Υψηλή): Επιλέξτε το επίπεδο εφέ που θα εφαρμοστεί.

[Hue] (Απόχρωση)

Προσαρμόστε την απόχρωση της οθόνης.

[0] έως [100]: Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο πράσινο θα είναι το χρώμα και όσο χαμηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο μοβ θα είναι το χρώμα.

[Saturation] (Κορεσμός)

[Standard] (Τυπική)

Προσαρμόστε την πυκνότητα όλων των χρωμάτων της οθόνης.

[0] έως [100]: Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο βαθιά θα είναι τα χρώματα και όσο χαμηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο ανοιχτά θα είναι τα χρώματα.

[Advanced] (Για προχωρημένους)

[0] έως [40]: Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο βαθιά θα είναι τα χρώματα και όσο χαμηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο ανοιχτά θα είναι τα χρώματα.

[Red] (Κόκκινο): Ρυθμίζει την πυκνότητα του κόκκινου.

[Green] (Πράσινο): Ρυθμίζει την πυκνότητα του πράσινου.

[Blue] (Μπλε): Ρυθμίζει την πυκνότητα του μπλε.

[Cyan] (Κυανό): Ρυθμίζει την πυκνότητα του κυανού.

[Magenta] (Ματζέντα): Ρυθμίζει την πυκνότητα του ματζέντα.

[Yellow] (Κίτρινο): Ρυθμίζει την πυκνότητα του κίτρινου.

[Color temperature] (Θερμοκρασία χρωμάτων)

Προσαρμόστε τη θερμοκρασία χρωμάτων της οθόνης.

[Cool] (Ψυχρά): Αυξάνει τη θερμοκρασία χρωμάτων (προς το μπλε) της οθόνης.

[Neutral] (Ουδέτερα): Ρυθμίζει στην τυπική θερμοκρασία χρωμάτων.

[Warm] (Θερμά): Μειώνει τη θερμοκρασία χρωμάτων (προς το κόκκινο) της οθόνης.

[Custom] (Προσαρμογή): Προσαρμόζει τις τιμές του κόκκινου, του πράσινου και του μπλε, για να επιτευχθεί η επιθυμητή θερμοκρασία χρωμάτων.

[0] έως [100]: Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο υψηλή θα είναι η θερμοκρασία του χρώματος και όσο χαμηλότερη είναι η τιμή, τόσο πιο χαμηλή θα είναι η θερμοκρασία του χρώματος.

- [Red] (Κόκκινο): Προσαρμόζει την τιμή του κόκκινου.
- [Green] (Πράσινο): Προσαρμόζει την τιμή του πράσινου.
- [Blue] (Μπλε): Προσαρμόζει την τιμή του μπλε.

[Aspect ratio] (Λόγος διαστάσεων)

Ρυθμίστε τον λόγο διαστάσεων της οθόνης.

[Auto resize] (Αυτόματη αλλαγή μεγέθους): Προσαρμόζει τον λόγο διαστάσεων σύμφωνα με την εικόνα.

[16:9]: Ρυθμίζει τον λόγο διαστάσεων σε 16:9.

[Original] (Αρχικός): Εμφανίζει τις εικόνες διατηρώντας τον αρχικό λόγο διαστάσεων.

[Reset] (Επαναφορά)

Επαναφέρει την τρέχουσα είσοδο και τις ρυθμίσεις του [Picture adjustment] (Προσαρμογή εικόνας) που έχουν οριστεί στην επιλογή [Preset mode] (Προκαθορισμένη λειτουργία).

Υπόδειξη

- Μπορείτε επίσης να προσαρμόσετε τη φωτεινότητα της οθόνης μετακινώντας το joystick πάνω και στη συνέχεια επάνω ή κάτω ενώ δεν εμφανίζεται το μενού.

Σημείωση

- Μπορεί να μην μπορείτε να ρυθμίσετε το [Gamma] (Γάμμα) ανάλογα με την προεπιλεγμένη λειτουργία.
- Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ταυτόχρονα τις επιλογές [Local dimming] (Τοπική μείωση φωτεινότητας) και [Motion blur reduction] (Μείωση θολώματος κίνησης).

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

[Input] (Είσοδος)

Μπορείτε να επιλέξετε την είσοδο και να πραγματοποιήσετε ρυθμίσεις που σχετίζονται με την είσοδο.

- 1 Πιέστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης και μετακινήστε το προς τα πάνω, κάτω, αριστερά ή δεξιά για να εμφανιστεί η οθόνη ρυθμίσεων.
- 2 Επιλέξτε την επιθυμητή ρύθμιση και πιέστε το joystick.

Λεπτομέρειες των στοιχείων μενού

[HDMI 1]

Επιλέγει την είσοδο HDMI 1.

[HDMI 2]

Επιλέγει την είσοδο HDMI 2.

[DP]

Επιλέγει την είσοδο DisplayPort.

[Auto input switch] (Αυτόματη εναλλαγή εισόδου)

Επιλέξτε αυτόματα την είσοδο με το σήμα εισόδου.

Αν υπάρχουν πολλά σήματα εισόδου, οι εισοδοί επιλέγονται με την ακόλουθη σειρά προτεραιότητας.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Απενεργοποίηση): Απενεργοποιεί αυτή τη λειτουργία.

[On] (Ενεργοποίηση): Ενεργοποιεί τη λειτουργία αυτόματης επιλογής εισόδου.

[Control for HDMI] (Ρυθμιστικό για HDMI)

Σε συνδυασμό με την οθόνη, μπορείτε να πραγματοποιείτε χειρισμούς, όπως ενεργοποίηση/απενεργοποίηση ή επιλογή της εισόδου, στη συσκευή που είναι συνδεδεμένη με καλώδιο HDMI.

[Off] (Απενεργοποίηση): Απενεργοποιεί αυτή τη λειτουργία.

[On] (Ενεργοποίηση): Ενεργοποιεί τη λειτουργία ελέγχου συσκευής HDMI.

[DP version number] (Αριθμός έκδοσης DP)

Ορίστε τον αριθμό έκδοσης DisplayPort.

Ορίστε στην ίδια έκδοση με το DisplayPort της συνδεδεμένης συσκευής.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Σημείωση

- Για να προβάλλετε εικόνες συμβατές με την έκδοση 2.1 του DisplayPort, είναι απαραίτητο να είναι συνδεδεμένες συσκευές και καλώδια συμβατά με την έκδοση 2.1 του DisplayPort. Το καλώδιο DisplayPort που παρέχεται υποστηρίζει την έκδοση 1.4.

Υπόδειξη

- Εάν η συνδεδεμένη συσκευή δεν υποστηρίζει την έκδοση DisplayPort, η οθόνη μπορεί να μην προβάλλεται σωστά. Σε αυτήν την περίπτωση, η οθόνη θα προβληθεί σωστά αν αλλάξετε την έκδοση DisplayPort από υψηλό σε χαμηλό ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

[Volume] (Ένταση)

Μπορείτε να ρυθμίσετε την ένταση.

- 1 Πιέστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης και μετακινήστε το προς τα πάνω, κάτω, αριστερά ή δεξιά για να εμφανιστεί η οθόνη ρυθμίσεων.
- 2 Επιλέξτε την επιθυμητή ρύθμιση και πιέστε το joystick.

Λεπτομέρειες των στοιχείων μενού

[Volume] (Ένταση)

[0] έως [100]: Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο υψηλότερη θα είναι η ένταση του ήχου.

Σχετικό θέμα

- [Χρήση του joystick](#)

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

[Personalize] (Εξατομίκευση)

Μπορείτε να κάνετε τις ρυθμίσεις της λυχνίας LED τροφοδοσίας.

- 1 Πιέστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης και μετακινήστε το προς τα πάνω, κάτω, αριστερά ή δεξιά για να εμφανιστεί η οθόνη ρυθμίσεων.
- 2 Επιλέξτε την επιθυμητή ρύθμιση και πιέστε το joystick.

Λεπτομέρειες των στοιχείων μενού

[Power LED] (Λυχνία LED τροφοδοσίας)

Μπορείτε να απενεργοποιήσετε τη λυχνία LED τροφοδοσίας ακόμη και αν η οθόνη είναι ενεργοποιημένη.

[On] (Ενεργοποίηση): Ενεργοποιεί τη λυχνία LED τροφοδοσίας.

[Off] (Απενεργοποίηση): Απενεργοποιεί τη λυχνία LED τροφοδοσίας.

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

[OSD menu] (Μενού OSD)

Μπορείτε να ρυθμίσετε τη γλώσσα και άλλες λεπτομέρειες της οθόνης ρυθμίσεων μενού.

- 1 Πιέστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης και μετακινήστε το προς τα πάνω, κάτω, αριστερά ή δεξιά για να εμφανιστεί η οθόνη ρυθμίσεων.
- 2 Επιλέξτε την επιθυμητή ρύθμιση και πιέστε το joystick.

Λεπτομέρειες των στοιχείων μενού

[Language] (Γλώσσα)

Ρυθμίστε τη γλώσσα της οθόνης ρυθμίσεων μενού.

[Transparency] (Διαφάνεια)

Ρυθμίστε τη διαφάνεια της οθόνης ρυθμίσεων μενού.

[0] έως [100]: Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο εντονότερη θα είναι η διαφάνεια.

[OSD time out] (Χρονικό όριο OSD)

Ρυθμίστε το χρονικό διάστημα εμφάνισης της οθόνης ρυθμίσεων μενού.

[5s] έως [60s]: Επιλέξτε μεταξύ 5 δευτερολέπτων και 60 δευτερολέπτων. Αφού παρέλθει ο καθορισμένος χρόνος, η οθόνη ρυθμίσεων μενού απενεργοποιείται.

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

[Others] (Άλλα)

Μπορείτε να πραγματοποιήσετε ρυθμίσεις που σχετίζονται με αυτή την οθόνη και να αρχικοποιήσετε αυτή την οθόνη.

- 1 Πιέστε το joystick στην πίσω πλευρά της οθόνης και μετακινήστε το προς τα πάνω, κάτω, αριστερά ή δεξιά για να εμφανιστεί η οθόνη ρυθμίσεων.
- 2 Επιλέξτε την επιθυμητή ρύθμιση και πιέστε το joystick.

Λεπτομέρειες των στοιχείων μενού

[DDC/CI]

Πραγματοποιήστε ρυθμίσεις σε αυτή την οθόνη χρησιμοποιώντας το ειδικό λογισμικό στον υπολογιστή.

[Off] (Απενεργοποίηση): Απενεργοποιεί αυτή τη λειτουργία.

[On] (Ενεργοποίηση): Ενεργοποιεί τη λειτουργία DDC/CI.

[Power saving] (Εξοικονόμηση ενέργειας)

Μειώστε τη φωτεινότητα της οθόνης, για να περιορίσετε την κατανάλωση ενέργειας.

[Off] (Απενεργοποίηση): Απενεργοποιεί αυτή τη λειτουργία. Καταναλώνει ενέργεια σε κανονικά επίπεδα.

[On] (Ενεργοποίηση): Ενεργοποιεί τη λειτουργία εξοικονόμησης ενέργειας.

[Text magnification]

Τα γράμματα στην οθόνη ρυθμίσεων μενού εμφανίζονται σε μεγάλο μέγεθος.

[Off] (Απενεργοποίηση): Απενεργοποιεί αυτή τη λειτουργία.

[On] (Ενεργοποίηση): Ενεργοποιεί τη λειτουργία μεγέθυνσης κειμένου.

Η επιλογή [Text magnification] λειτουργεί μόνο όταν η ρύθμιση [Language] (Γλώσσα) έχει οριστεί σε [English].

[Screen reader]

Μπορείτε να χειρίζεστε την οθόνη μέσω της φωνής σας χωρίς να την παρακολουθείτε.

[Off] (Απενεργοποίηση): Απενεργοποιεί αυτή τη λειτουργία.

[On] (Ενεργοποίηση): Ενεργοποιεί τη λειτουργία Screen reader.

Η επιλογή [Screen reader] λειτουργεί μόνο όταν η ρύθμιση [Language] (Γλώσσα) έχει οριστεί σε [English].

[Software version] (Έκδοση λογισμικού)

Μπορείτε να προβάλετε την έκδοση λογισμικού αυτής της οθόνης.

[USB software update] (Ενημέρωση λογισμικού μέσω USB)

Ενημερώνει το λογισμικό χρησιμοποιώντας μνήμη USB.

[Factory reset] (Επαναφορά εργοστασιακών ρυθμίσεων)

Επαναφέρει τις ρυθμίσεις της οθόνης στις προεπιλεγμένες εργοστασιακές τιμές.

Λάβετε υπόψη ότι γίνεται επαναφορά όλων των ρυθμίσεων της οθόνης στις προεπιλεγμένες εργοστασιακές τιμές.

Σημείωση

- Η σίγαση δεν λειτουργεί για τον ήχο του Screen reader.
- Δεν είναι δυνατή η ρύθμιση της έντασης ήχου του Screen reader, όταν έχουν συνδεθεί ακουστικά στην υποδοχή ακουστικών.
- Όταν η επιλογή [Power saving] (Εξοικονόμηση ενέργειας) είναι ενεργοποιημένη, δεν μπορείτε να ορίσετε το [Text magnification] και το [Screen reader].

- Όταν η επιλογή [Power saving] (Εξοικονόμηση ενέργειας) είναι ενεργοποιημένη, δεν μπορείτε να ρυθμίσετε ορισμένες λειτουργίες των ρυθμίσεων [Gaming assist] (Υποβοήθηση παιχνιδιού) και [Picture adjustment] (Προσαρμογή εικόνας).
- Όταν το [Power saving] (Εξοικονόμηση ενέργειας) είναι ενεργοποιημένο, δεν μπορεί να οριστεί η επιλογή [DP version number] (Αριθμός έκδοσης DP).

Σχετικό θέμα

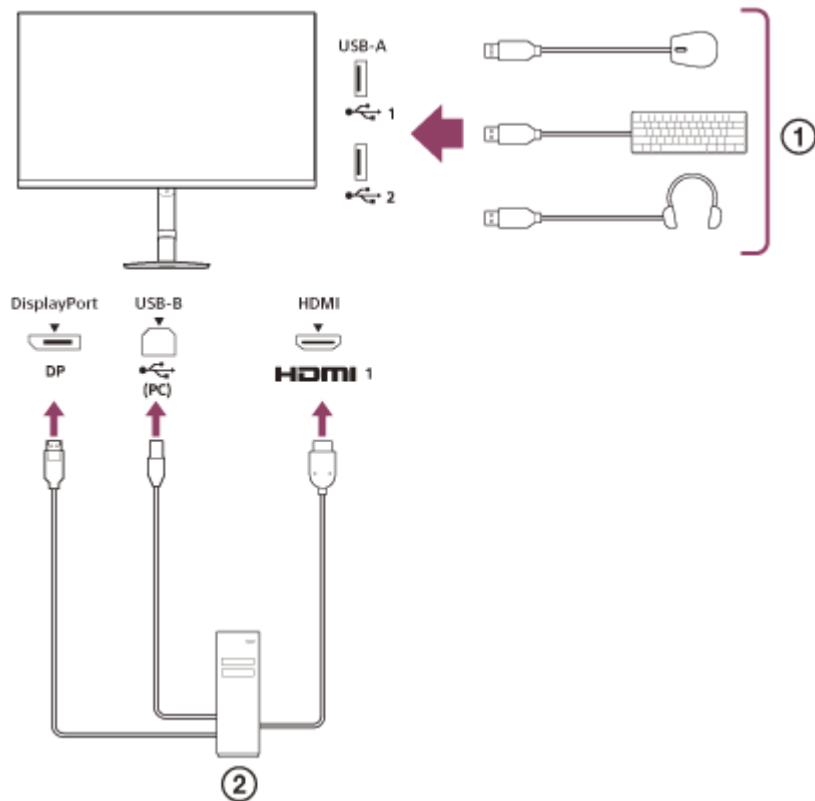
- [Ενημέρωση του λογισμικού](#)

5-061-658-42(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Χρήση της λειτουργίας διανομέα USB

Όταν είναι συνδεδεμένος στην οθόνη ένας υπολογιστής, μπορείτε να χρησιμοποιείτε τη συσκευή USB (όπως ένα πληκτρολόγιο και ένα ποντίκι) που είναι συνδεδεμένη στην οθόνη για να ελέγχετε τον υπολογιστή.



- ① Ποντίκι, πληκτρολόγιο, ακουστικά κ.λπ.
- ② Υπολογιστής

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Χρήση του INZONE Hub (Windows)

Χρησιμοποιώντας το λογισμικό, μπορείτε να κάνετε διάφορες ρυθμίσεις για αυτή την οθόνη από τον υπολογιστή σας. Το λογισμικό είναι διαθέσιμο για λήψη από τους παρακάτω ιστότοπους υποστήριξης.

- Για πελάτες στις ΗΠΑ
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Για πελάτες στον Καναδά
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Για πελάτες στην Ευρώπη
<https://www.sony.eu/support>
- Για πελάτες στην Κίνα
<https://service.sony.com.cn>
- Για πελάτες στην Ασία (ή άλλες περιοχές)
<https://www.sony-asia.com/support>

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Αντιμετώπιση προβλημάτων

Αν η οθόνη δεν λειτουργεί σωστά, ελέγξτε ξανά για προβλήματα πριν τη στείλετε για επισκευή.

Αν εξακολουθεί να υφίσταται οποιοδήποτε πρόβλημα, συμβουλευτείτε τον πλησιέστερο αντιπρόσωπο της Sony.

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Δεν εμφανίζεται τίποτα στην οθόνη

- Βεβαιωθείτε ότι το καλώδιο τροφοδοσίας και τα καλώδια σύνδεσης με άλλες συσκευές είναι καλά συνδεδεμένα.
- Πατήστε το κουμπί τροφοδοσίας στην πίσω πλευρά της οθόνης για να την ενεργοποιήσετε.
- Ενεργοποιήστε τις άλλες συσκευές.

Σχετικό θέμα

- [Παράδειγμα σύνδεσης](#)

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Δεν εξάγεται ήχος από την οθόνη

- Πρώτα μετακινήστε το joystick προς τα κάτω για να εμφανιστεί η οθόνη ρύθμισης της έντασης ήχου και, στη συνέχεια, μετακινήστε το joystick προς τα δεξιά για να αυξήσετε την ένταση ήχου.
- Πρώτα μετακινήστε το joystick προς τα κάτω για να εμφανιστεί η οθόνη ρύθμισης της έντασης ήχου, στη συνέχεια μετακινήστε το joystick προς τα επάνω για να ακυρώσετε τη λειτουργία αθόρυβου και τέλος μετακινήστε το joystick προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά για ρυθμίσετε την ένταση ήχου.

Σχετικό θέμα

- [Χρήση του joystick](#)

Ιστότοποι υποστήριξης

Επισκεφτείτε τους παρακάτω ιστότοπους υποστήριξης για τις πιο πρόσφατες πληροφορίες.

- Για πελάτες στις ΗΠΑ
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Για πελάτες στον Καναδά
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Για πελάτες στην Ευρώπη
<https://www.sony.eu/support>
- Για πελάτες στην Κίνα
<https://service.sony.com.cn>
- Για πελάτες στην Ασία (ή άλλες περιοχές)
<https://www.sony-asia.com/support>

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Υποστηριζόμενες μορφές

Κάθε είσοδος υποστηρίζει τις μορφές που σημειώνονται με " ○ ".

Μορφές PC

Ανάλυση	Κάθετη συχνότητα (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		○

Μορφές CE

Ανάλυση	Κάθετη συχνότητα (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○

Ανάλυση	Κάθετη συχνότητα (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	○	○

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Ενημέρωση του λογισμικού

Μπορείτε να ενημερώσετε το λογισμικό της οθόνης.

1 Κατεβάστε το αρχείο ενημέρωσης.

Κατεβάστε το αρχείο ενημέρωσης στον υπολογιστή σας από τους ιστότοπους υποστήριξης.

2 Αποσυμπίεστε το αρχείο ενημέρωσης.

1: Αποσυμπίεση του αρχείου ενημέρωσης

Δεδομένου ότι το αρχείο ενημέρωσης είναι συμπιεσμένο, κάντε δεξί κλικ επάνω στο αρχείο και επιλέξτε το στοιχείο για την αποσυμπίεση του αρχείου. Στη συνέχεια το αρχείο θα αποσυμπίεστεί.

Ενδέχεται να μην μπορείτε αποσυμπίεσετε το αρχείο με την παραπάνω διαδικασία ανάλογα με το περιβάλλον του λειτουργικού σας συστήματος.

2: Επιβεβαίωση του αποσυμπιεσμένου αρχείου

Βεβαιωθείτε ότι η ονομασία του αποσυμπιεσμένου αρχείου είναι "SDM-27U9M2.bin".

Μην αλλάξετε την ονομασία του αρχείου.

3 Αντιγράψτε το αρχείο σε μια μνήμη USB.

1: Προετοιμασία μιας μνήμης USB

Προετοιμασία της μνήμης USB με σύστημα αρχείων FAT32 ή NTFS.

2: Αντιγραφή του αρχείου στη μνήμη USB

Αντιγράψτε το αποσυμπιεσμένο αρχείο στον φάκελο ρίζας (ανώτερο επίπεδο) της μνήμης USB.

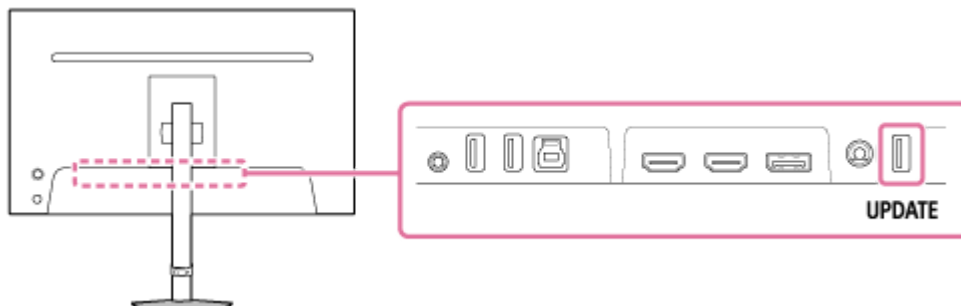
4 Εισαγάγετε τη μνήμη USB στην οθόνη.

1: Αφαίρεση της μνήμης USB από τον υπολογιστή σας

Ακολουθήστε τη διαδικασία του λειτουργικού σας συστήματος για να αφαιρέσετε τη μνήμη USB από τον υπολογιστή σας.

2: Εισαγωγή της μνήμης USB στην οθόνη

Εισαγάγετε τη μνήμη USB στη θύρα UPDATE της οθόνης.



5 Ενημερώστε την οθόνη.

Επιλέξτε [Others] (Άλλα) και στη συνέχεια [USB software update] (Ενημέρωση λογισμικού μέσω USB) από το μενού.

Η πρόοδος εμφανίζεται στην οθόνη κατά τη διάρκεια της ενημέρωσης. Στη συνέχεια, η οθόνη επανεκκινείται αυτόματα αφού ολοκληρωθεί η ενημέρωση. Για την ενημέρωση απαιτείται περίπου 1 λεπτό.

Σημείωση

- Όταν τοποθετείτε το αρχείο ενημέρωσης σε άλλο επίπεδο από τον κατάλογο ρίζας της μνήμης USB ή αλλάζετε την ονομασία του αρχείου ενημέρωσης, δεν μπορείτε να ενημερώσετε την οθόνη.
- Μπορείτε να ενημερώσετε την οθόνη μόνο μέσω της θύρας UPDATE.
- Μην αφαιρέσετε το καλώδιο τροφοδοσίας, τη μνήμη USB και το καλώδιο σύνδεσης κατά τη διάρκεια της ενημέρωσης.
- Ορισμένες μνήμες USB δεν υποστηρίζονται.

5-061-658-42(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Οθόνη LCD
SDM-27U9M2

Σημειώσεις σχετικά με την άδεια

Αυτή η οθόνη χρησιμοποιεί το λογισμικό για το οποίο διαθέτουμε συμφωνία παραχώρησης άδειας με τον ιδιοκτήτη των πνευματικών δικαιωμάτων. Σύμφωνα με το αίτημα του ιδιοκτήτη πνευματικών δικαιωμάτων του λογισμικού, έχουμε την υποχρέωση να ενημερώσουμε τους πελάτες για το περιεχόμενο της άδειας.
Η άδεια περιγράφεται παρακάτω.

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.

5-061-658-42(1) Copyright 2024 Sony Corporation