

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2



Utilice esta Guía de ayuda cuando tenga dudas o problemas al usar el monitor.

Primeros pasos

[Acerca de los manuales de este monitor](#)

Guía de componentes y controles

[Vista frontal](#)

[Vista trasera](#)

Configuración

[Configuración del monitor](#)

[Retirar el soporte](#)

[Ajustar la posición de la pantalla del monitor](#)

[Transportar el monitor](#)

[Ejemplo de conexión](#)

Uso del monitor

[Encender y apagar el monitor](#)

[Usar el joystick](#)

[Cambiar de entrada](#)

[Cambio del modo de preajuste](#)

Modificación de los ajustes

[Usar el menú](#)

[\[Modo de Imagen\]](#)

[\[Asistente de juego\]](#)

[\[Ajuste de imagen\]](#)

[\[Entradas\]](#)

[\[Volumen\]](#)

[\[Personalizar\]](#)

[\[Menú OSD\]](#)

[\[Otros\]](#)

Uso de las principales funciones

[Uso de la función de concentrador USB](#)

[Uso de INZONE Hub \(Windows\)](#)

Resolución de problemas

[Resolución de problemas](#)

[No aparece nada en la pantalla](#)

[No se oye el sonido a través del monitor](#)

Información adicional

[Sitios de soporte](#)

[Formatos admitidos](#)

Actualización de software

[Actualización del software](#)

Notas sobre la licencia

[Notas sobre la licencia](#)

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Acerca de los manuales de este monitor

En este manual encontrará los contenidos siguientes.

Guía de configuración

Explica la configuración y las conexiones necesarias para empezar a usar este monitor.

Manual de instrucciones

Explica las precauciones de seguridad.

Guía de ayuda (este manual web)

Explica cómo usar este monitor.

Nota

- El diseño y las especificaciones del monitor están sujetos a cambios sin previo aviso.

Sugerencia

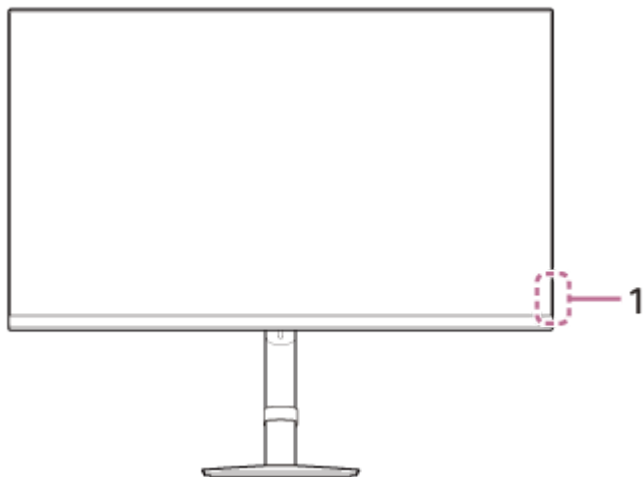
- Las letras entre corchetes [--] mostradas en la pantalla indican las opciones del menú.
- Pueden omitirse detalles de las ilustraciones.
- La Guía de configuración puede descargarse de los sitios de soporte.

Tema relacionado

- [Sitios de soporte](#)

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Vista frontal



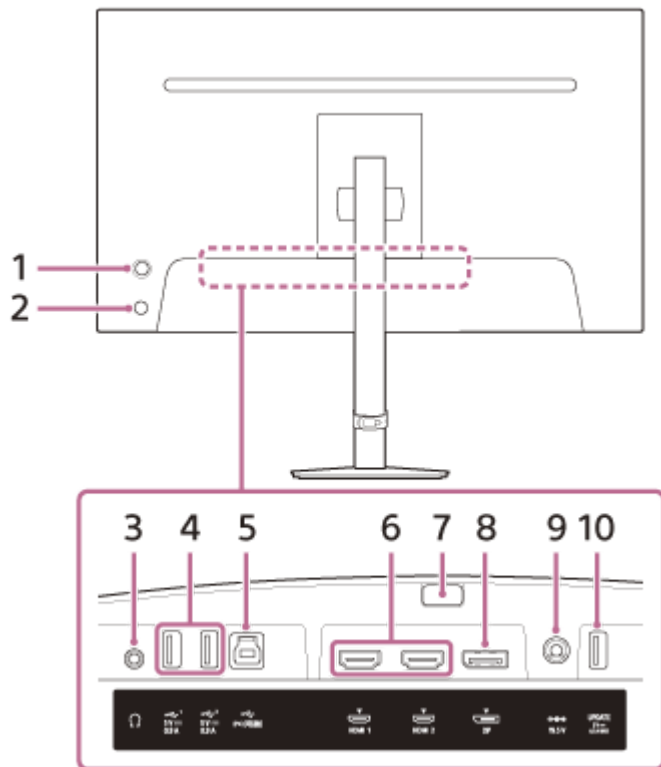
1. LED de alimentación

Indica el estado del monitor.

- Blanco: monitor encendido
- Ámbar: monitor en espera
- Apagado: monitor apagado

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Vista trasera



1. Joystick

Permite regular el volumen, ajustar el brillo, seleccionar la entrada y configurar varios ajustes accediendo al menú.

2. Botón de encendido

Permite encender el monitor. Si presiona este botón con el monitor encendido, el monitor se apagará.

3. Toma para auriculares

Conecte los auriculares.

Cuando los auriculares están conectados, los altavoces de este monitor se apagan.

4. Puerto USB Type-A 1, 2

Conecte periféricos USB como un teclado o un ratón.

5. Puerto USB Type-B

Al conectar este puerto al puerto USB de un ordenador, el puerto USB Type-A 4. funciona como concentrador USB.

6. Puerto HDMI 1, 2

Conéctelo a una consola de videojuegos o a un ordenador provisto de la salida HDMI.

7. Botón de extracción del soporte

Presiónelo para retirar el soporte.

8. Puerto DisplayPort

Conéctelo a un ordenador provisto de la salida DisplayPort.

9. Terminal de entrada CC

Conéctelo al adaptador de CA (suministrado).

10. Puerto UPDATE

Este puerto está pensado para actualizar el software.

Tema relacionado

- [\[Personalizar\]](#)
- [Usar el joystick](#)
- [Retirar el soporte](#)

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Configuración del monitor

Consulte la Guía de configuración para configurar y conectar el monitor.
Puede descargarla también desde los sitios de soporte indicados a continuación.

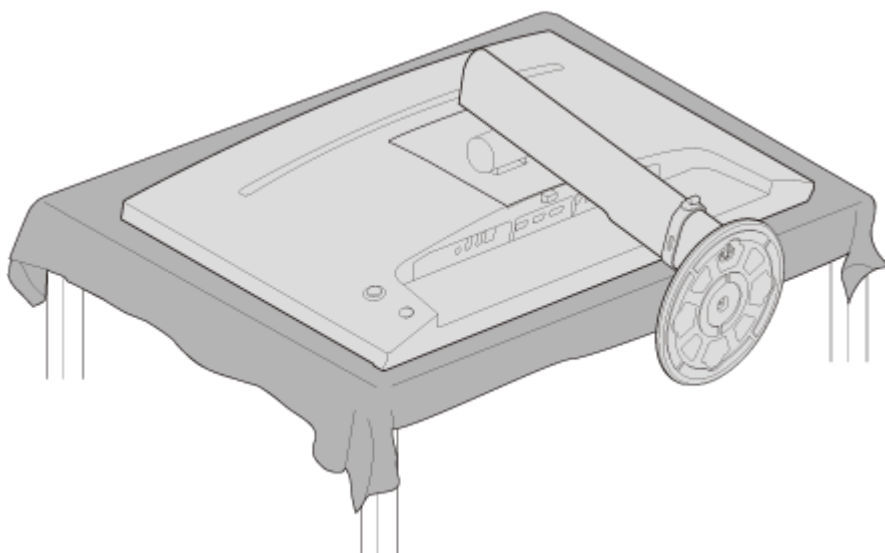
- Para clientes de Estados Unidos
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Para clientes de Canadá
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Para clientes de Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Para clientes de China
<https://service.sony.com.cn>
- Para clientes de Asia (u otras partes)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

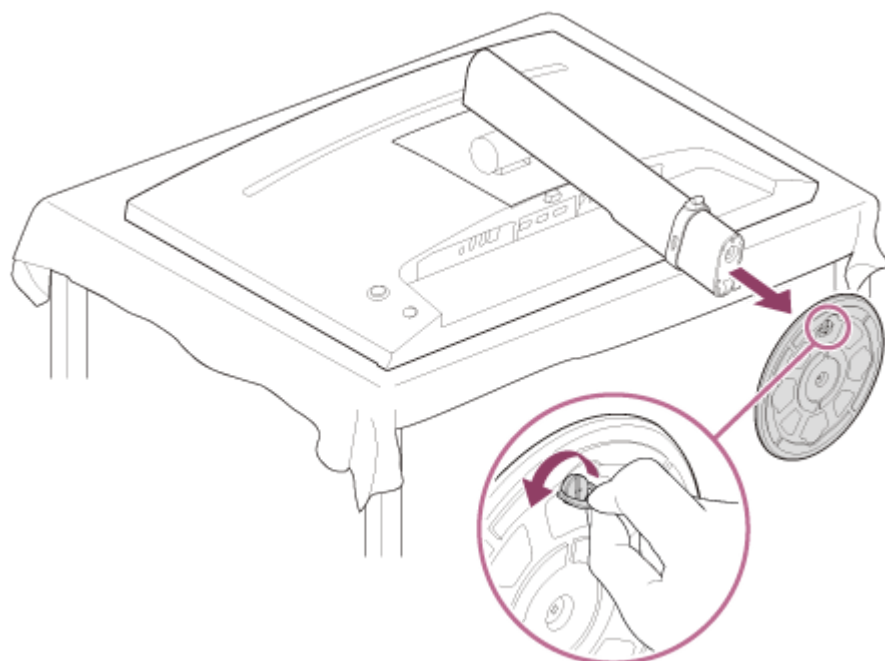
Retirar el soporte

- 1 **Apague el monitor, sitúe el soporte a la máxima altura y coloque el monitor con la superficie del panel LCD mirando hacia abajo.**

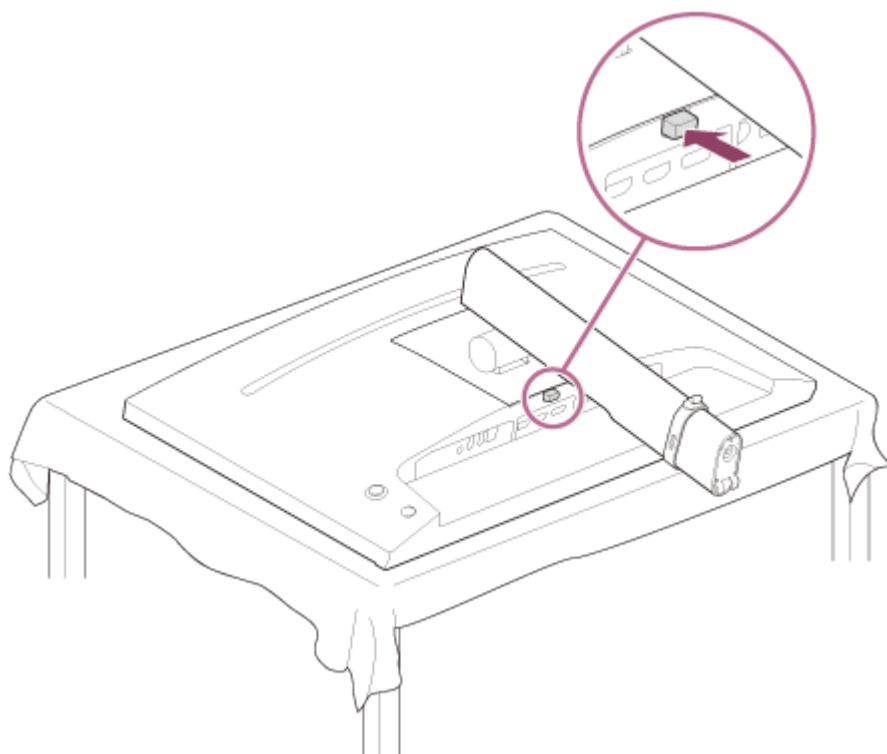
Ponga un paño suave sobre una superficie estable para evitar desperfectos en la superficie del panel LCD.



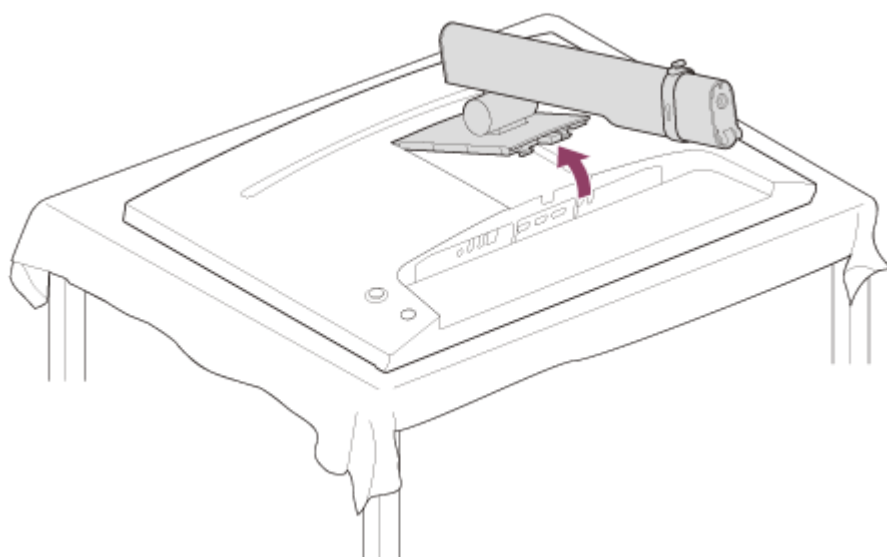
- 2 **Desconecte el pie.**



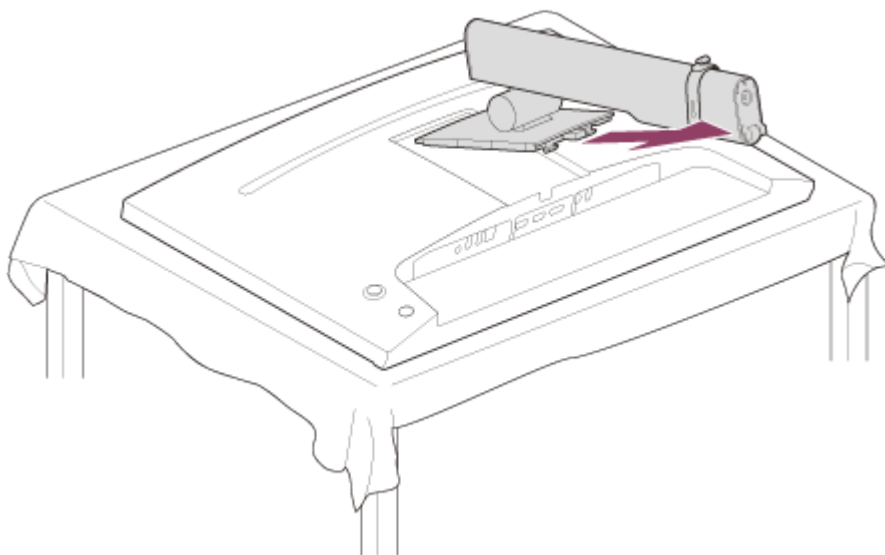
- 3 **Presione el botón de extracción del soporte situado en la parte trasera del monitor.**



4 Mueva el soporte hacia arriba.



5 Extraiga el soporte del monitor.



Nota

- Al extraer el soporte, sujételo bien para no tocar la superficie del panel LCD.
- Consulte la Guía de configuración para saber cómo volver a colocar el soporte.

Tema relacionado

- [Acerca de los manuales de este monitor](#)
- [Ajustar la posición de la pantalla del monitor](#)

5-061-938-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation

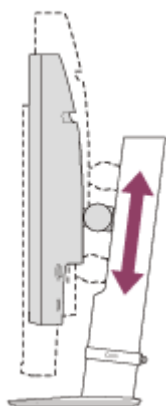
Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Ajustar la posición de la pantalla del monitor

Ajuste la posición y el ángulo del monitor para ver mejor la pantalla.

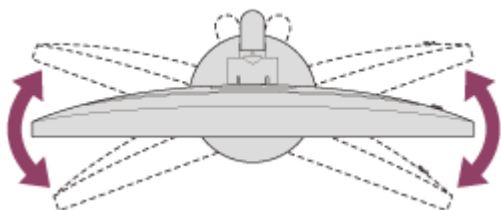
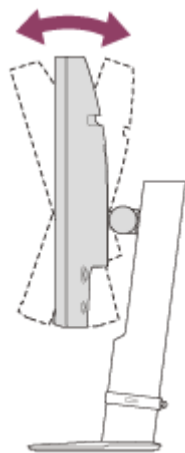
Para ajustar la altura

Sujete bien el monitor y ajuste su altura.
Procure no tocar la superficie del panel LCD durante el ajuste.



Para ajustar el ángulo

Sujete bien el monitor y ajuste su ángulo.
Procure no tocar la superficie del panel LCD durante el ajuste.

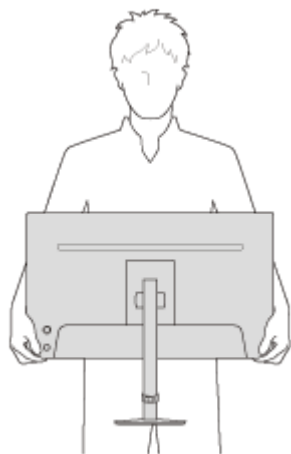


Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Transportar el monitor

Al transportar el monitor, coloque la pantalla mirando hacia usted y sujételo por la parte inferior con las dos manos, una en el lado izquierdo y otra en el lado derecho.

Procure no tocar la superficie del panel LCD durante el ajuste.



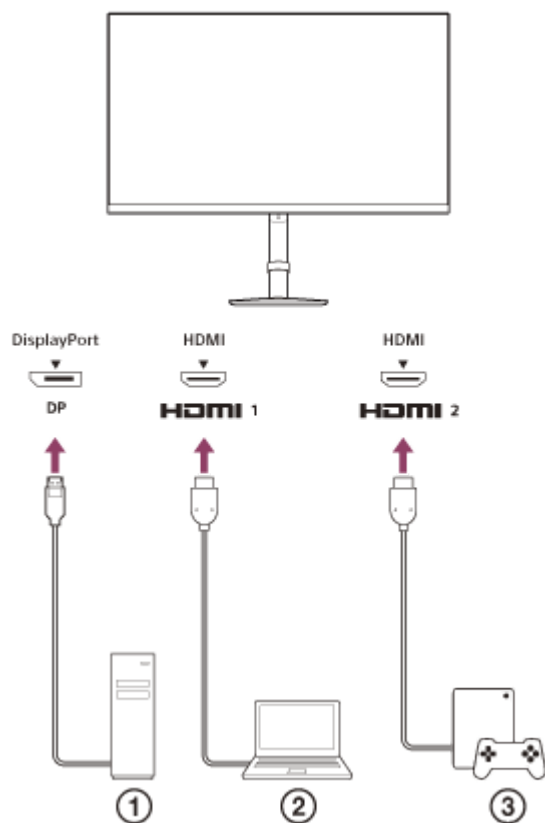
Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Ejemplo de conexión

Puede conectar dispositivos como un ordenador y/o una consola de videojuegos a este monitor.

Nota

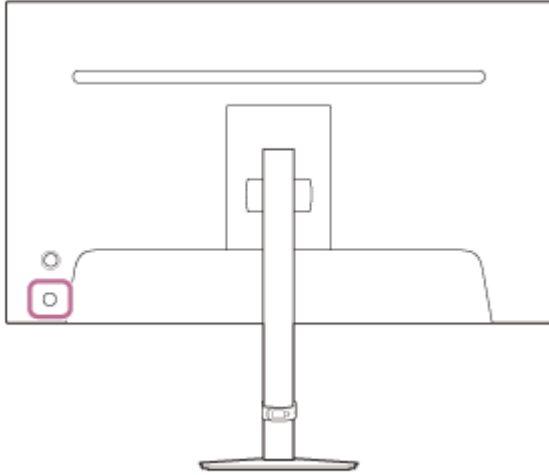
- Recuerde desconectar el cable de alimentación del monitor al conectar cables de otros dispositivos.



- ① Ordenador de sobremesa
- ② Ordenador portátil
- ③ Consola de videojuegos

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Encender y apagar el monitor



1 Presione el botón de encendido.

Se iluminará en blanco el indicador de alimentación y el monitor se encenderá.
Compruebe que el dispositivo conectado esté encendido si no aparece nada en la pantalla.

2 Para apagarlo, pulse el botón de encendido.

El indicador de alimentación se apagará y el monitor también.

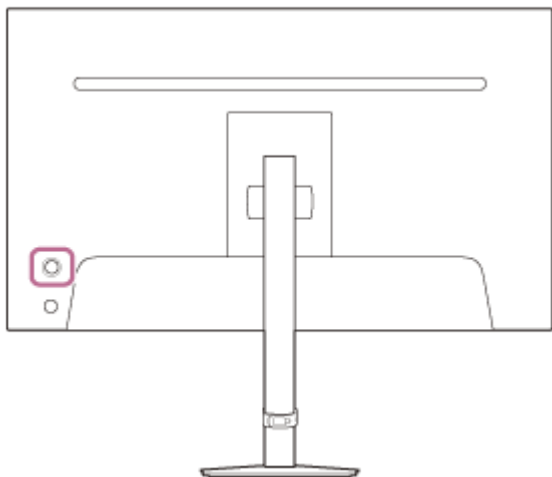
Sugerencia

- Si no se recibe ninguna señal, el monitor pasa al modo de espera y el indicador de alimentación se ilumina en ámbar.

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

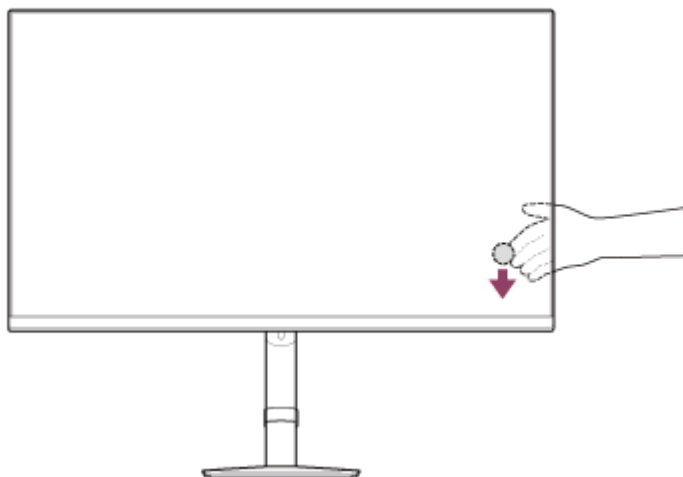
Usar el joystick

Puede usar el joystick para regular el volumen, ajustar el brillo, seleccionar la entrada y configurar varios ajustes accediendo al menú.



Para ajustar el volumen

Sin el menú en pantalla, mueva el joystick de la parte trasera del monitor hacia abajo.



Aparecerá la pantalla de ajuste del volumen y podrá realizar las siguientes operaciones.

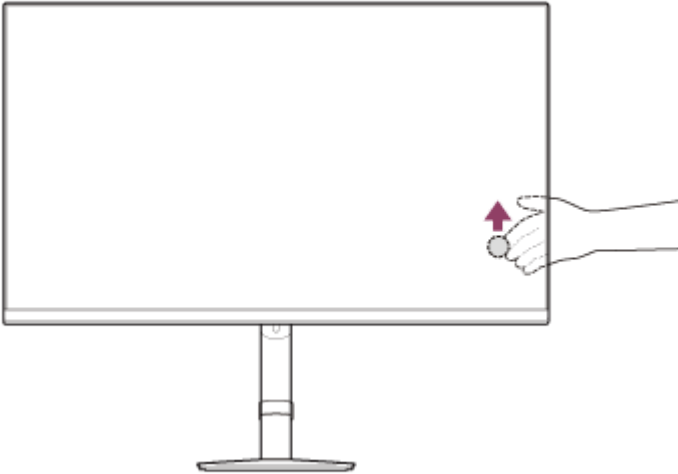
- Visto desde la parte delantera, muévelo hacia la derecha (el lado donde está la parte saliente) para subir el volumen y muévelo hacia la izquierda para bajar el volumen.
- Mueva el joystick hacia abajo para silenciar el sonido.
- Si mueve el joystick hacia arriba mientras se muestra la pantalla de silencio, dejará de silenciarse el sonido y se mostrará de nuevo la pantalla de ajuste del volumen.
- La pantalla de ajuste del volumen desaparecerá si presiona el joystick mientras se muestra la pantalla o si no realiza ninguna operación durante un rato.

Sugerencia

- Es posible ajustar por separado el volumen de la toma para auriculares y el volumen del altavoz integrado.

Para ajustar el brillo de la pantalla

Sin el menú en pantalla, mueva el joystick de la parte trasera del monitor hacia arriba.

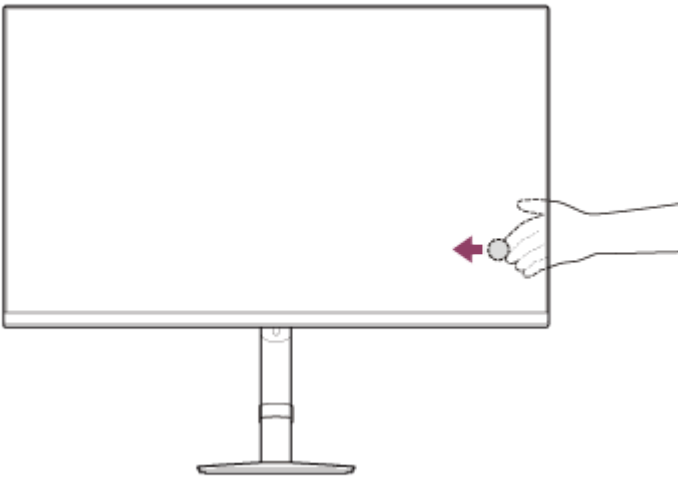


Aparecerá la pantalla de ajuste del brillo y podrá realizar las siguientes operaciones.

- Muévelo hacia arriba o hacia la derecha para aumentar el brillo de la pantalla y muévelo hacia abajo o hacia la izquierda para reducirlo.
- La pantalla de ajuste del brillo desaparecerá si presiona el joystick mientras se muestra la pantalla o si no realiza ninguna operación durante un rato.

Cambiar de entrada

Sin el menú en pantalla, mueva el joystick de la parte trasera del monitor hacia la izquierda mirando desde la parte delantera del monitor.

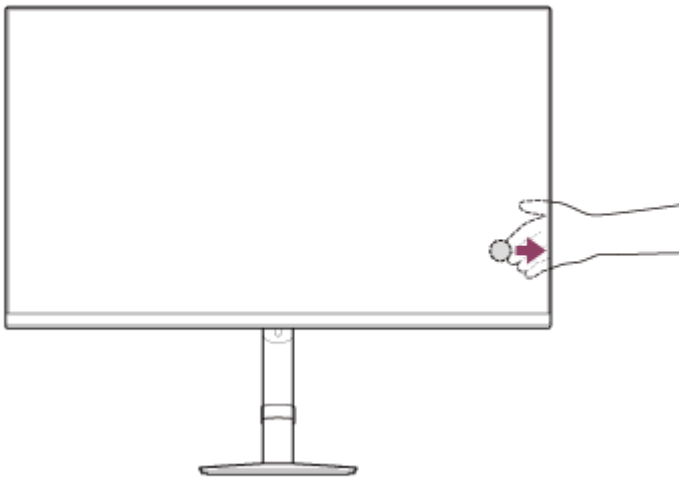


Aparece la pantalla de selección de la entrada y puede seleccionar la entrada.

- La pantalla de selección de entrada desaparecerá si mueve el joystick hacia abajo mientras se muestra la pantalla o si no realiza ninguna operación durante un rato.

Cambio del modo de preajuste

Sin el menú en pantalla, mueva el joystick de la parte trasera del monitor hacia la derecha mirando desde la parte delantera del monitor.



Aparece la pantalla de selección de modo de preajuste y puede seleccionar el modo de preajuste.

- La pantalla de selección de modo de preajuste desaparecerá si mueve el joystick hacia abajo mientras se muestra la pantalla o si no realiza ninguna operación durante un rato.

Para mostrar el menú

Sin el menú en pantalla, presione el joystick de la parte trasera del monitor.



Aparecerá el menú y podrá seleccionar la entrada y configurar varios ajustes moviendo el joystick hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda y hacia la derecha.

Para dejar de mostrar el menú

Mueva el joystick varias veces hacia la izquierda.

Tema relacionado

- [\[Volumen\]](#)
- [\[Ajuste de imagen\]](#)
- [Cambiar de entrada](#)
- [Cambio del modo de preajuste](#)
- [Usar el menú](#)
- [\[Otros\]](#)

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Cambiar de entrada

Este monitor selecciona automáticamente la entrada en la que se recibe la señal.

Si se reciben varias señales, las entradas se seleccionan en el orden de prioridad siguiente.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Para cambiar la entrada manualmente, use el joystick.

1 Mueva el joystick hacia la izquierda.

Aparecerá el menú de selección de la entrada.

2 Seleccione la entrada deseada.

3 Presione el joystick.

Se aplica el cambio de entrada.

Nota

- Cuando [Cambio entrada auto.] está ajustada en [No], la entrada no se selecciona automáticamente.
- Cuando [Control por HDMI] está ajustado en [Sí], la entrada de ese dispositivo se selecciona automáticamente al encenderlo o utilizarlo.
- Si no se recibe ninguna señal, la entrada no se selecciona.

Tema relacionado

- [\[Entradas\]](#)

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Cambio del modo de preajuste

Puede seleccionar la calidad de imagen que desee a partir de los preajustes.

- 1 Mueva el joystick hacia la derecha.**
Aparecerá el menú de selección de preajustes.
- 2 Seleccione la calidad de imagen que desee.**
- 3 Presione el joystick.**
La calidad de imagen cambia a la opción deseada.

Tema relacionado

- [\[Modo de Imagen\]](#)

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Usar el menú

Puede configurar varios ajustes de este monitor desde la pantalla de ajustes del menú.

- 1 Presione el joystick en la parte trasera del monitor.**
Aparecerá la pantalla de ajustes del menú.
- 2 Seleccione el ajuste deseado con el joystick, seleccione el valor de ajuste y presiónelo.**

Para dejar de mostrar la pantalla de ajustes del menú

La pantalla de ajustes del menú se apagará automáticamente si no se realiza ninguna operación durante un rato. Para dejar de mostrarla, también puede mover el joystick varias veces hacia la izquierda.

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

[Modo de Imagen]

Puede seleccionar la calidad de imagen deseada entre los preajustes disponibles y ajustar la calidad de imagen automáticamente.

- 1 **Presione el joystick de la parte trasera del monitor y muévalo hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha para mostrar la pantalla de ajustes.**
- 2 **Seleccione el ajuste deseado y presione el joystick.**

Detalles de las opciones

[Modo preestablecido]

Seleccione el ajuste deseado entre los preajustes disponibles.

SDR y HDR se intercambian según el formato de señal de entrada.

Cuando la señal de entrada es SDR

[FPS]: ideal para juegos FPS (shooter en primera persona).

[MOBA/RTS]: ideal para juegos MOBA/RTS (videojuego multijugador de arena de batalla en línea/estrategia en tiempo real).

[RPG]: ideal para juegos RPG (juegos de rol).

[Cine]: ideal para ver películas y vídeos.

[Juego]: apto para diferentes tipos de juego.

[Estándar]: modo de calidad de imagen estándar.

[sRGB]: un modo de calidad de imagen basado en la norma sRGB.

Cuando la señal de entrada es HDR

[DisplayHDR]: un modo de calidad de imagen basado en la norma VESA DisplayHDR.

[Cine]: ideal para ver películas y vídeos.

[Juego]: apto para diferentes tipos de juego.

[RPG]: ideal para juegos RPG (juegos de rol).

[Modo de Imagen Auto]

Cuando hay un dispositivo HDMI conectado, la calidad de imagen se selecciona automáticamente en función del contenido reproducido.

[No]: desactiva esta función.

[Sí]: activa [Modo de Imagen Auto].

Nota

- Cuando [Modo de Imagen Auto] está ajustado en [Sí], el modo de calidad de imagen seleccionado en [Modo de Imagen Auto] se aplica independientemente del ajuste de [Modo preestablecido].
- Cuando la señal de entrada es HDR, algunas funciones no pueden ajustarse.
- Cuando [Modo preestablecido] está ajustado en [DisplayHDR], no es posible ajustar determinadas funciones, ya que el modo está vinculado a una norma.

Sugerencia

- HDR son las siglas de High Dynamic Range (alto rango dinámico). Es una tecnología que expresa el amplio rango de brillo entre la parte clara y la parte oscura mejor que la tecnología SDR (rango dinámico estándar). En una imagen SDR general pueden

aparecer zonas brillantes sobreexpuestas y sombras subexpuestas. En cambio, las imágenes HDR consiguen una gradación natural y real de la luz y la oscuridad mucho mejor en comparación con las imágenes SDR.

Tema relacionado

- [\[Ajuste de imagen\]](#)

5-061-938-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

[Asistente de juego]

Puede realizar ajustes para funciones prácticas al jugar.

- 1 Presione el joystick de la parte trasera del monitor y muévalo hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha para mostrar la pantalla de ajustes.**
- 2 Seleccione el ajuste deseado y presione el joystick.**

Detalles de las opciones

[Ecuilizador de negros]

Mejora la visibilidad en las áreas oscuras de la pantalla.

[0] - [10]: cuanto más alto es el valor, mejor es la visibilidad de las zonas oscuras.

[Reduc. desenfoque mov.]

Reduce la distorsión por movimiento de la imagen.

[Efecto]

[0] - [2]: cuanto más alto sea el valor, mayor será el efecto.

[Latencia]

[0] - [2]: cuanto más alto sea el valor, menor será la latencia pero menor la reducción de la distorsión por movimiento.

[Tiempo de respuesta]

Modifica la velocidad de respuesta de la pantalla.

Ajústelo en función de la velocidad del movimiento de la imagen.

[Estándar]: velocidad de respuesta normal.

[Rápido]: sube ligeramente la velocidad de respuesta del panel LCD.

[Más rápido]: sube la velocidad de respuesta del panel LCD.

[Adaptive-Sync/VRR]

Sincroniza la frecuencia de actualización de este monitor con la velocidad de fotogramas del vídeo. Al activar esta opción, puede eliminar el retardo y el parpadeo de la pantalla al jugar.

[No]: desactiva esta función.

[Sí]: activa la función Adaptive-Sync/VRR.

[Velocidad fotogramas]

Muestra la velocidad de fotogramas por segundo en tiempo real.

[No]: no muestra la velocidad de fotogramas.

[Sí]: muestra la velocidad de fotogramas.

[Modo 24,5 pulgadas]

El tamaño de la pantalla cambia a un tamaño equivalente a 24,5 pulgadas.

[No]: uso en este modo en condiciones normales.

[Centro]: activa el modo 24,5 pulgadas en el centro de la pantalla.

[Abajo]: activa el modo 24,5 pulgadas en la parte inferior de la pantalla.

[Punto de mira]

Active el punto de mira en el centro de la pantalla.

[No]: desactiva el punto de mira.

[Cursor 1] - [Cursor 8]: seleccione la figura que desea utilizar entre los 8 tipos disponibles.

[Temporizadores]

Configure un temporizador para indicar el tiempo restante del juego.

[No]: desactiva el temporizador.

[10:00] - [60:00]: activa el temporizador con el tiempo definido.

[Restablecer]

Restablece la entrada y los ajustes actuales de [Asistente de juego] definidos en [Modo preestablecido].

Nota

- Cuando [Efecto] en [Reduc. desenfoque mov.] está ajustado en [0], [Latencia] no puede ajustarse.
- Cuando [Efecto] en [Reduc. desenfoque mov.] está ajustado en [1] o [2], [Brillo] no puede ajustarse.
- No puede usar [Reduc. desenfoque mov.] y [Oscurecimiento local] a la vez.
- Cuando la señal de entrada está por debajo de 100 Hz, [Reduc. desenfoque mov.] no funciona.
- Cuando [Adaptive-Sync/VRR] está activado, [Reduc. desenfoque mov.] no puede ajustarse.
- Cuando [Adaptive-Sync/VRR] está activado, [Original] en [Relación de aspecto] no puede seleccionarse.
- Cuando [Modo 24,5 pulgadas] está activado, [Adaptive-Sync/VRR], [Relación de aspecto], [Ahorro energía] y [Oscurecimiento local] no pueden ajustarse.
- Al cambiar al modo de 24,5 pulgadas, la pantalla puede cambiar en función del juego. En este caso, reinicie el juego.

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

[Ajuste de imagen]

Puede ajustar la calidad de imagen, como el brillo y el contraste.

- 1 Presione el joystick de la parte trasera del monitor y muévelo hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha para mostrar la pantalla de ajustes.**
- 2 Seleccione el ajuste deseado y presione el joystick.**

Detalles de las opciones

[Brillo]

Ajuste el brillo de la pantalla.

[0] - [100]: cuanto más alto sea el valor, más brillante será la pantalla.

[Contraste]

Ajuste el contraste de la pantalla.

[0] - [100]: cuanto más alto sea el valor, mayor será la diferencia entre las áreas claras y oscuras de la pantalla.

[Nitidez]

Ajuste la nitidez de la pantalla.

[0] - [100]: cuanto más alto sea el valor, más clara sea la pantalla, mientras que cuanto más bajo sea el valor, menor será el grado de definición.

[Gamma]

Seleccione el valor de gamma entre las opciones [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] y [Curva S] y configure la opción óptima en función de la imagen.

Cuanto más bajo sea el valor de gamma, más brillantes serán los colores intermedios (diferentes del blanco y el negro).

[Oscurecimiento local]

Regule la retroiluminación de la pantalla según la imagen y aumente el contraste de la pantalla.

[No]: desactiva esta función.

[Bajo], [Alto]: seleccione el nivel que desea aplicar.

[Tonalidad]

Ajuste el tono de color de la pantalla.

[0] - [100]: cuanto más alto sea el valor, más verde será el color, mientras que cuanto más bajo sea el valor, más púrpura será el color.

[Saturación]

[Estándar]

Ajuste la densidad de todos los colores de la pantalla.

[0] - [100]: cuanto más alto sea el valor, más profundo será el color, mientras que cuanto más bajo sea el valor, más suave será el color.

[Avanzada]

[0] - [40]: cuanto más alto sea el valor, más profundo será el color, mientras que cuanto más bajo sea el valor, más suave será el color.

[Rojo]: ajusta la densidad del rojo.

[Verde]: ajusta la densidad del verde.

[Azul]: ajusta la densidad del azul.

[Cian]: ajusta la densidad del cian.

[Magenta]: ajusta la densidad del magenta.

[Amarillo]: ajusta la densidad del amarillo.

[Temperatura Color]

Ajuste la temperatura de color de la pantalla.

[Frío]: sube la temperatura de color de la pantalla (y se obtiene un tono azulado).

[Neutro]: configura una temperatura de color estándar.

[Cálido]: baja la temperatura de color de la pantalla (y se obtiene un tono rojizo).

[Personal]: permite ajustar los valores del rojo, verde y azul para obtener la temperatura de color deseada.

[0] - [100]: cuanto más alto sea el valor, más alta será la temperatura de color, mientras que cuanto más bajo sea el valor, más baja será la temperatura de color.

- [Rojo]: ajusta el valor del rojo.
- [Verde]: ajusta el valor del verde.
- [Azul]: ajusta el valor del azul.

[Relación de aspecto]

Configure la relación de aspecto de la pantalla.

[Cambio tamaño auto]: ajusta la relación de aspecto en función de la imagen.

[16:9]: configura 16:9 como relación de aspecto.

[Original]: muestra las imágenes con la relación de aspecto original.

[Restablecer]

Restablece la entrada y los ajustes actuales de [Ajuste de imagen] definidos en [Modo preestablecido].

Sugerencia

- También puede ajustar el brillo de la pantalla moviendo el joystick hacia arriba y después hacia arriba o abajo cuando no se muestra el menú.

Nota

- Tal vez no pueda ajustar [Gamma] en función del modo de preajuste.
- No puede usar [Oscurecimiento local] y [Reduc. desenfoque mov.] a la vez.

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

[Entradas]

Puede seleccionar la entrada y realizar ajustes relacionados con la entrada.

- 1 **Presione el joystick de la parte trasera del monitor y muévelo hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha para mostrar la pantalla de ajustes.**
- 2 **Seleccione el ajuste deseado y presione el joystick.**

Detalles de las opciones

[HDMI 1]

Selecciona la entrada HDMI 1.

[HDMI 2]

Selecciona la entrada HDMI 2.

[DP]

Selecciona la entrada DisplayPort.

[Cambio entrada auto.]

Seleccione la entrada con la señal de entrada automáticamente.

Si se reciben varias señales, las entradas se seleccionan en el orden de prioridad siguiente.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[No]: desactiva esta función.

[Sí]: activa la función de selección de entrada automática.

[Control por HDMI]

Junto con el monitor, puede realizar operaciones, como encender y apagar el dispositivo conectado con un cable HDMI o seleccionar la entrada correspondiente.

[No]: desactiva esta función.

[Sí]: activa la función de control de dispositivo HDMI.

[N.º de versión de DP]

Ajuste el número de versión DisplayPort.

Configure la misma versión que el DisplayPort del dispositivo conectado.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Nota

- Para visualizar imágenes conformes con la versión de DisplayPort 2.1, hacen falta cables y dispositivos conectados compatibles con DisplayPort 2.1. El cable DisplayPort incluido es compatible con la versión 1.4.

Sugerencia

- Si el dispositivo conectado no es compatible con la versión de DisplayPort es posible que la pantalla no se visualice correctamente.
En estos casos, la pantalla se visualizará correctamente cambiando la versión de DisplayPort de alta a baja ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

[Volumen]

Puede ajustar el volumen.

- 1 Presione el joystick de la parte trasera del monitor y muévelo hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha para mostrar la pantalla de ajustes.
- 2 Seleccione el ajuste deseado y presione el joystick.

Detalles de las opciones

[Volumen]

[0] - [100]: cuanto más alto sea el valor, más alto será el volumen.

Tema relacionado

- [Usar el joystick](#)

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

[Personalizar]

Puede definir la configuración del LED de alimentación.

- 1 Presione el joystick de la parte trasera del monitor y muévelo hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha para mostrar la pantalla de ajustes.**
- 2 Seleccione el ajuste deseado y presione el joystick.**

Detalles de las opciones

[LED de encendido]

Puede apagar el LED de alimentación aunque el monitor esté encendido.

[Sí]: enciende el LED de alimentación.

[No]: apaga el LED de alimentación.

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

[Menú OSD]

Puede configurar el idioma y otros detalles de la pantalla de ajustes del menú.

- 1** Presione el joystick de la parte trasera del monitor y muévelo hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha para mostrar la pantalla de ajustes.
- 2** Seleccione el ajuste deseado y presione el joystick.

Detalles de las opciones

[Idioma]

Configure el idioma de la pantalla de ajustes del menú.

[Transparencia]

Configure la transparencia de la pantalla de ajustes del menú.

[0] - [100]: cuanto más alto sea el valor, mayor será la transparencia.

[Duración de OSD]

Configure el tiempo que se mostrará la pantalla de ajustes del menú.

[5s] - [60s]: puede elegir una opción entre 5 segundos y 60 segundos. Una vez transcurrido el tiempo definido, se cerrará la pantalla de ajustes del menú.

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

[Otros]

Puede realizar los ajustes relacionados con este monitor e inicializar este monitor.

- 1 **Presione el joystick de la parte trasera del monitor y muévelo hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha para mostrar la pantalla de ajustes.**
- 2 **Seleccione el ajuste deseado y presione el joystick.**

Detalles de las opciones

[DDC/CI]

Realice ajustes en este monitor usando el software correspondiente en el ordenador.

[No]: desactiva esta función.

[Sí]: activa la función DDC/CI.

[Ahorro energía]

Baje el brillo de la pantalla para reducir el consumo energético.

[No]: desactiva esta función. El consumo energético es normal.

[Sí]: activa la función de ahorro de energía.

[Text magnification]

Las letras de la pantalla de ajustes del menú se muestran en un tamaño grande.

[No]: desactiva esta función.

[Sí]: activa la función de ampliación del texto.

[Text magnification] funciona solo cuando [Idioma] está ajustado en [English].

[Screen reader]

Puede controlar el monitor con su voz sin mirar la pantalla.

[No]: desactiva esta función.

[Sí]: activa la función Screen reader.

[Screen reader] funciona solo cuando [Idioma] está ajustado en [English].

[Versión del software]

Permite consultar la versión de software de este monitor.

[Actual. software USB]

Actualiza el software desde una memoria USB.

[Reseteo de fábrica]

Restablece los ajustes del monitor a los valores de fábrica.

Tenga en cuenta que todos los ajustes del monitor recuperan los valores de fábrica.

Nota

- El silenciamiento no funciona para el audio del Screen reader.
- El volumen del audio del Screen reader no puede ajustarse cuando los auriculares están conectados a la toma para auriculares.
- Cuando [Ahorro energía] está activado, [Text magnification] [Screen reader] no puede ajustarse.
- Cuando [Ahorro energía] está activado, algunas funciones de [Asistente de juego] y [Ajuste de imagen] no pueden ajustarse.

- Cuando [Ahorro energía] está activado, [N.º de versión de DP] no puede ajustarse.

Tema relacionado

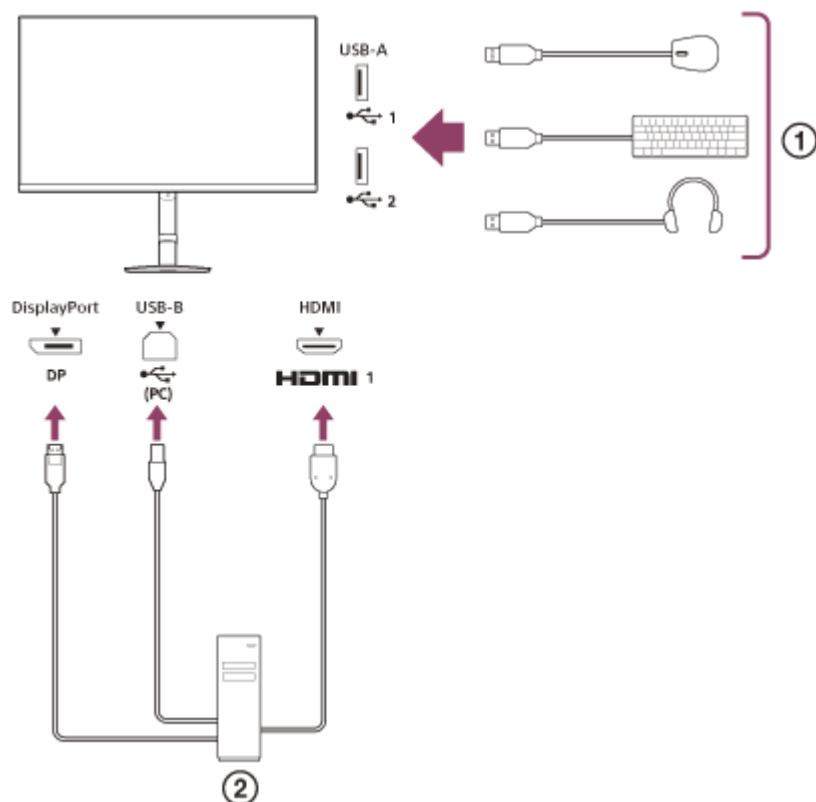
- [Actualización del software](#)

5-061-938-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Uso de la función de concentrador USB

Si hay un ordenador conectado al monitor, puede usar el dispositivo USB (como un teclado o un ratón) conectado al monitor para controlar el ordenador.



① Ratón, teclado, auriculares, etc.

② Ordenador

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Uso de INZONE Hub (Windows)

Utilizando el software, puede configurar varios ajustes de este monitor desde su ordenador.
El software puede descargarse desde los sitios de soporte indicados a continuación.

- Para clientes de Estados Unidos
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Para clientes de Canadá
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Para clientes de Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Para clientes de China
<https://service.sony.com.cn>
- Para clientes de Asia (u otras partes)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Resolución de problemas

Si el monitor no funciona correctamente, intente identificar de nuevo los problemas antes de solicitar su reparación.
Si los problemas persisten, póngase en contacto con su distribuidor de Sony más cercano.

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

No aparece nada en la pantalla

- Compruebe que el cable de alimentación y los cables de conexión con otros dispositivos están bien conectados.
- Presione el botón de encendido de la parte posterior del monitor para encenderlo.
- Encienda los demás dispositivos.

Tema relacionado

- [Ejemplo de conexión](#)

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

No se oye el sonido a través del monitor

- Primero mueva el joystick hacia abajo para mostrar la pantalla de ajuste de volumen y después hacia la derecha para subir el volumen.
 - Primero mueva el joystick hacia abajo para mostrar la pantalla de ajuste de volumen, después hacia arriba para cancelar el silenciamiento y por último hacia la izquierda o la derecha para ajustar el volumen.
-

Tema relacionado

- [Usar el joystick](#)

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Sitios de soporte

Visite los sitios de soporte indicados a continuación para acceder a la información más reciente.

- Para clientes de Estados Unidos
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Para clientes de Canadá
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Para clientes de Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Para clientes de China
<https://service.sony.com.cn>
- Para clientes de Asia (u otras partes)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Formatos admitidos

Cada entrada admite los formatos marcados con “○”.

Formatos PC

Resolución	Frecuencia vertical (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		○

Formatos CE

Resolución	Frecuencia vertical (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○

Resolución	Frecuencia vertical (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	○	○

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Actualización del software

Puede actualizar el software del monitor.

1 Descargue el archivo de actualización.

Descargue el archivo de actualización en su ordenador desde los sitios de soporte.

2 Extraiga el archivo de actualización.

1: Extracción del archivo de actualización

El archivo de actualización descargado está comprimido, por lo que debe hacer clic con el botón derecho encima y seleccionar la opción para extraerlo. A continuación el archivo se extraerá.

En función de su sistema operativo, tal vez no pueda extraer el archivo siguiendo el procedimiento anterior.

2: Confirmación del archivo extraído

Confirme que el nombre del archivo extraído es "SDM-27U9M2.bin".

No cambie el nombre del archivo.

3 Copie el archivo en una memoria USB.

1: Preparación de una memoria USB

Prepare la memoria USB con un sistema de archivos FAT32 o NTFS.

2: Copia del archivo en su memoria USB

Copie el archivo extraído en el directorio raíz (nivel superior) de la memoria USB.

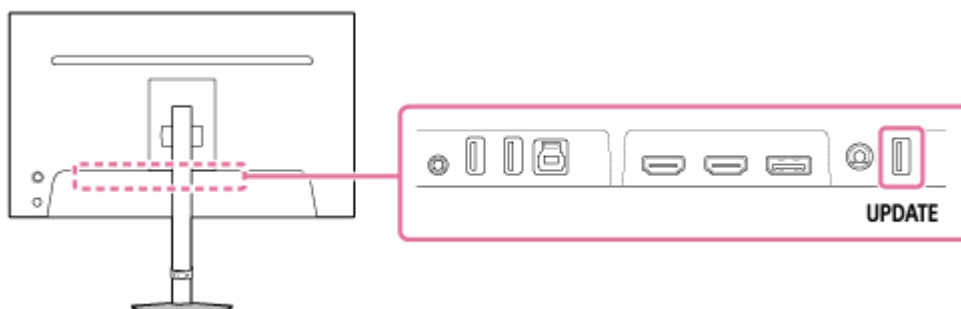
4 Conecte la memoria USB al monitor.

1: Extracción de la memoria USB de su ordenador

Siga el procedimiento de su sistema operativo para extraer la memoria USB de su ordenador.

2: Conexión de la memoria USB a su ordenador

Conecte la memoria USB al puerto UPDATE del monitor.



5 Actualice el monitor.

Seleccione [Otros] y después [Actual. software USB] en el menú.

Aparece el progreso en la pantalla durante la actualización. Después el monitor se reinicia automáticamente una vez finalizada la actualización. La actualización lleva aproximadamente 1 minuto.

- Si guarda el archivo de actualización en un nivel diferente del directorio raíz de la memoria USB o cambia el nombre del archivo de actualización, no es posible actualizar el monitor.
- Solo puede actualizar el monitor desde el puerto UPDATE.
- No tire del cable de alimentación, la memoria USB ni el cable de conexión durante la actualización.
- Algunas memorias USB no se admiten.

5-061-938-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor con pantalla de cristal líquido (LCD)
SDM-27U9M2

Notas sobre la licencia

Este monitor utiliza el software con contrato de licencia suscrito con el titular de sus derechos de propiedad intelectual. A petición del titular de los derechos de propiedad intelectual del software, tenemos la obligación de informar a los clientes sobre el contenido de la licencia.

La licencia se describe a continuación.

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.

5-061-938-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation