



Käytä tätä Käyttöopasta, kun sinulla on kysyttävää tai ongelmia tämän näytön käytössä.

Aloittaminen

[Tietoja tämän näytön oppaista](#)

Osat ja säätimet

[Näkymä edestä](#)

[Näkymä takaa](#)

Asentaminen

[Näytön asentaminen](#)

[Telineen irrottaminen](#)

[Näytön asennon säätäminen](#)

[Näytön kantaminen](#)

[Liitäntäesimerkki](#)

Näytön käyttäminen

[Virran kytkeminen ja katkaiseminen](#)

[Ohjaussauvan käyttäminen](#)

[Tuloliitännän vaihtaminen](#)

[Esiasetustilan vaihtaminen](#)

Asetusten muuttaminen

[Valikon käyttäminen](#)

[\[Kuvatila\]](#)

[\[Peliavustaja\]](#)

[\[Kuvan säätö\]](#)

[\[Tulot\]](#)

[\[Äänenvoimakkuus\]](#)

[\[Mukauta\]](#)

[\[OSD-valikko\]](#)

[\[Muu\]](#)

Hyödyllisten toimintojen käyttäminen

[USB-keskitintoiminnon käyttäminen](#)

[INZONE Hubin käyttäminen \(Windows\)](#)

Vianmääritys

[Vianmääritys](#)

[Näytöllä ei näy mitään](#)

[Näytöstä ei kuulu ääntä](#)

Lisätietoja

[Tukisivustot](#)

[Tuetut muodot](#)

Ohjelmistopäivitys

[Ohjelmiston päivittäminen](#)

Lisenssiä koskevia huomautuksia

[Lisenssiä koskevia huomautuksia](#)

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

Tietoja tämän näytön oppaista

Tässä oppaassa kuvattu sisältö on seuraava.

Asetusopas

Selittää tämän näytön käytön aloittamiseen tarvittavat asetukset ja liitännät.

Käyttöohjeet

Selittää turvallisuuteen liittyvät varotoimet.

Käyttöopas (tämä verkko-opas)

Selittää, miten tätä näyttöä käytetään.

Huomautus

- Näytön rakennetta ja teknisiä tietoja voidaan muuttaa ilman ennakkoilmoitusta.

Vihje

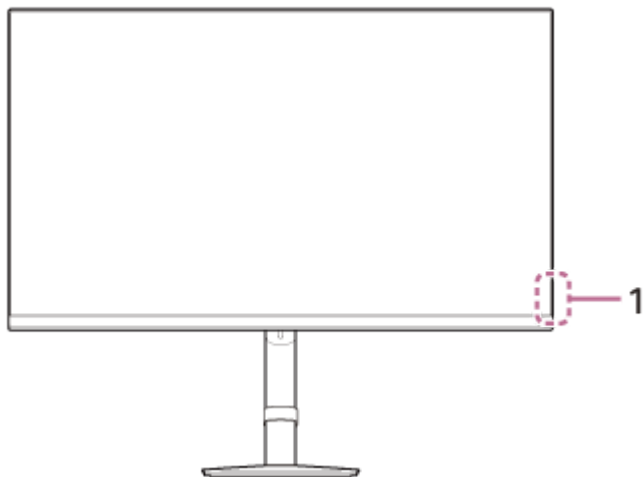
- Näytössä suluissa [--] näkyvät kirjaimet osoittavat valikkokohteet.
- Yksityiskohtia voidaan jättää kuvista pois.
- Asetusoppaan voi ladata tukisivustoilta.

Aiheeseen liittyvää

- [Tukisivustot](#)

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

Näkymä edestä



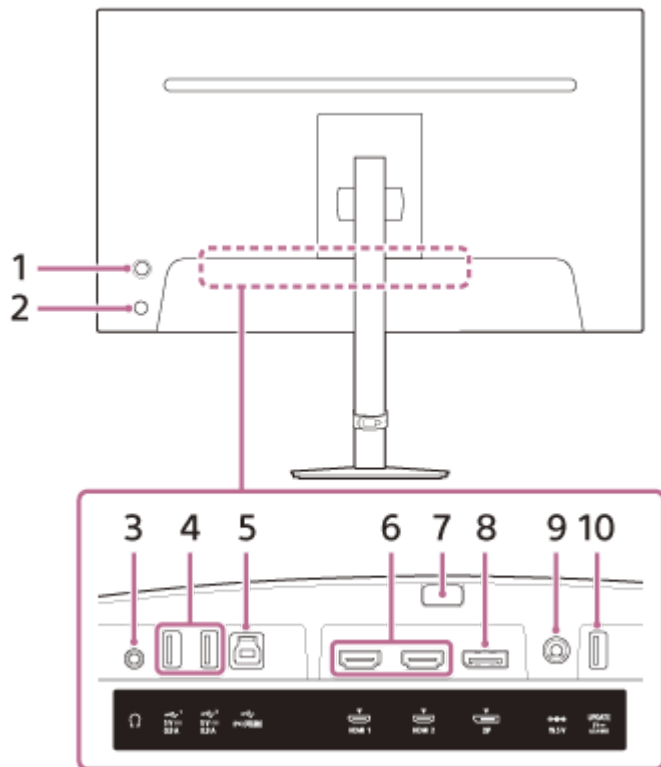
1. Virran led-valo

Ilmaisee näytön tilan.

- Valkoinen: virta kytketty
- Keltainen: valmiustilassa
- Sammuneena: virta katkaistu

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

Näkymä takaa



1. Ohjaussauva

Tekee äänenvoimakkuuden säädön, kirkkauden säädön, tulon valinnan ja erilaisia asetuksia näyttämällä valikon.

2. Virtapainike

Kytkee näytön virran päälle. Jos painat tätä painiketta näytön ollessa päällä, näyttö sammuu.

3. Kuulokeliitäntä

Liitä kuulokkeet.

Kun kuulokkeet liitetään, tämän näytön kaiuttimet kytkeytyvät pois päältä.

4. USB Type-A -portti 1, 2

Liitä USB-oheislaitteet, kuten näppäimistö tai hiiri.

5. USB Type-B -portti

Kun tämä portti liitetään tietokoneen USB-porttiin, 4.:n USB Type-A -portti toimii USB-keskittimenä.

6. HDMI-portti 1, 2

Liitä pelikonsoliin tai tietokoneeseen, jossa on HDMI-lähtö.

7. Telineen irrotuspainike

Irrota teline painamalla.

8. DisplayPort -portti

Liitä tietokoneeseen, jossa on DisplayPort-lähtö.

9. DC-tuloliitin

Liitä verkkolaite (vakiovaruste).

10. UPDATE -portti

Tämä on portti ohjelmiston päivittämistä varten.

Aiheeseen liittyvää

- [\[Mukauta\]](#)
- [Ohjaussauvan käyttäminen](#)
- [Telineen irrottaminen](#)

5-061-657-12(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Näytön asentaminen

Katso Asetusoppaasta lisätietoja näytön asetuksista ja liittämisestä.

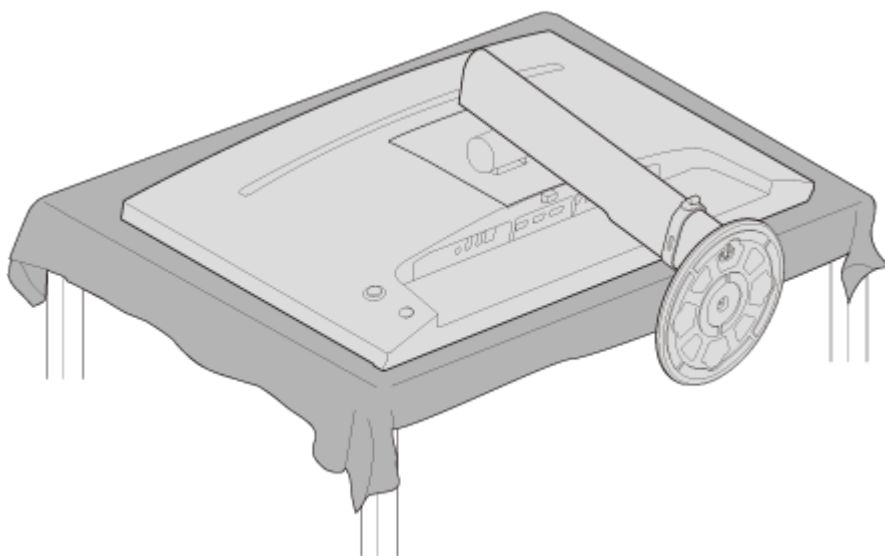
Voit ladata sen myös alla olevilta tukisivustoilta.

- Yhdysvalloissa olevat asiakkaat
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanadassa olevat asiakkaat
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Euroopassa olevat asiakkaat
<https://www.sony.eu/support>
- Kiinassa olevat asiakkaat
<https://service.sony.com.cn>
- Aasiassa (tai muilla alueilla) olevat asiakkaat
<https://www.sony-asia.com/support>

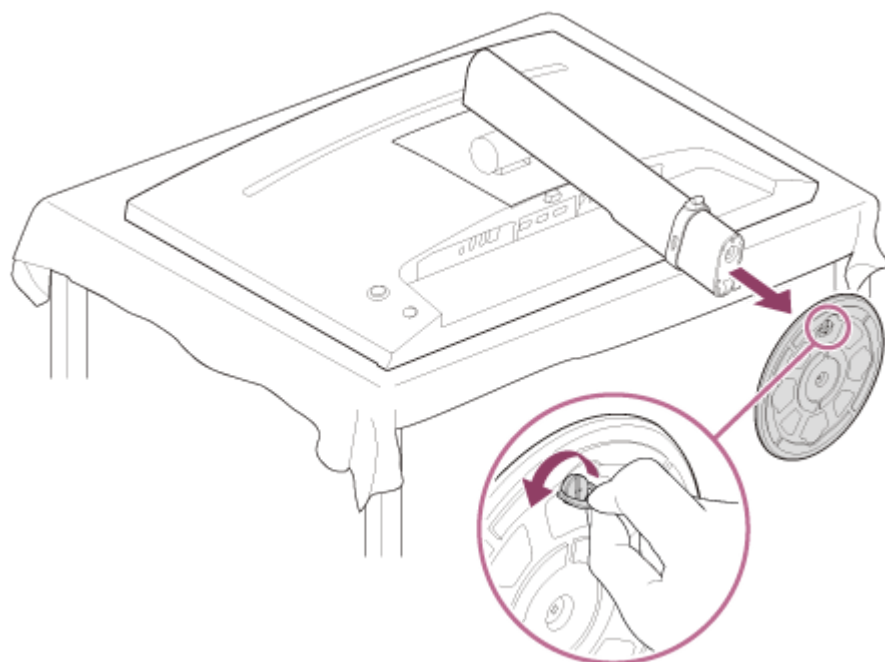
Telineen irrottaminen

- 1 **Sammuta näyttö, säädä telineen korkeus maksimiin ja aseta se sitten LCD-paneelipinta alaspäin.**

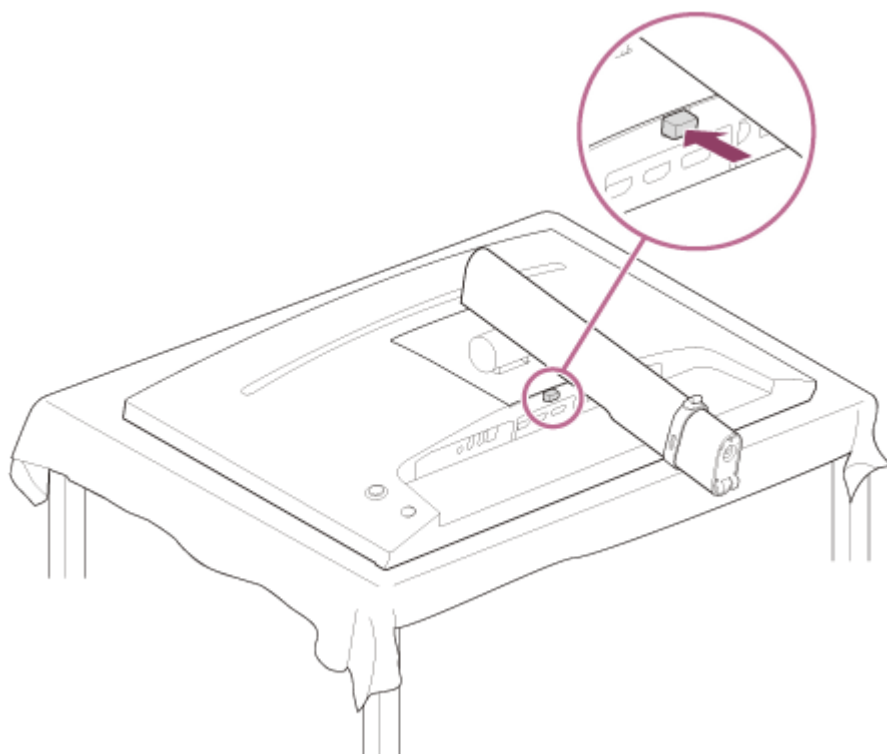
Aseta pehmeä kangas tukevalle alustalle, ettei LCD-paneelin pinta vahingoitu.



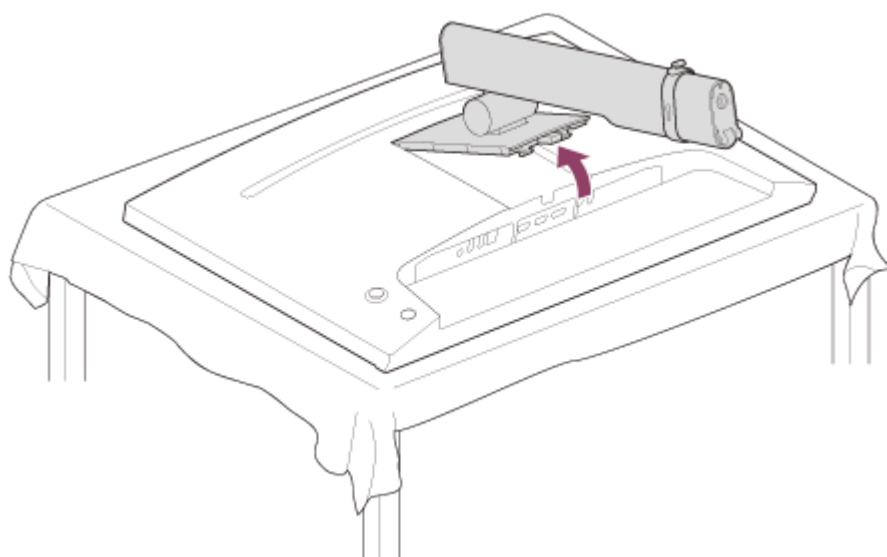
- 2 **Irrota jalusta.**



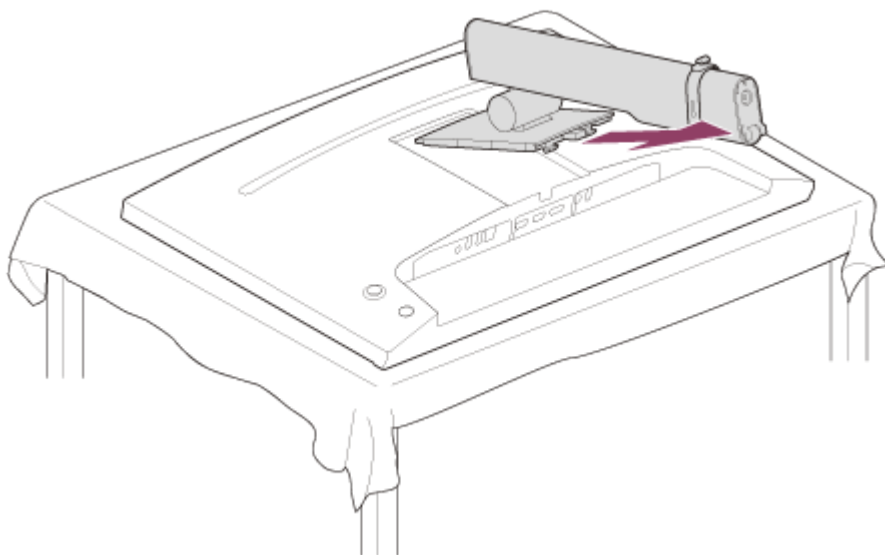
- 3 **Paina näytön takana olevaa telineen irrotuspainiketta.**



4 Nosta teline ylös.



5 Vedä teline irti näytöstä.



Huomautus

- Pidä telinettä irrotettaessa tiukasti kiinni telineestä, ettei se kosketa LCD-paneelin pintaa.
- Katso Asetusoppaasta, miten irrotettu teline kiinnitetään.

Aiheeseen liittyvää

- [Tietoja tämän näytön oppaista](#)
- [Näytön asennon säätäminen](#)

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

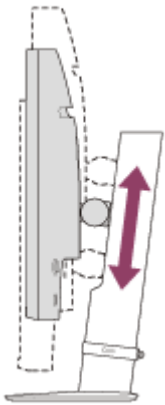
Näytön asennon säätäminen

Säädä näytön korkeus ja kulma niin, että näyttöä on helppo katsella.

Korkeuden säätäminen

Pidä tiukasti kiinni näytöstä ja säädä sen korkeus.

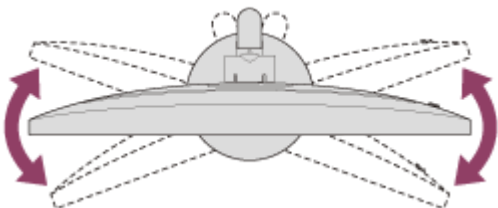
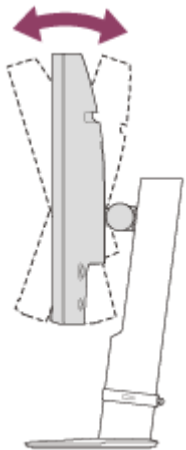
Varo koskettamasta LCD-paneelin pintaa säädön aikana.



Kulman säätäminen

Pidä tiukasti kiinni näytöstä ja säädä sen kulma.

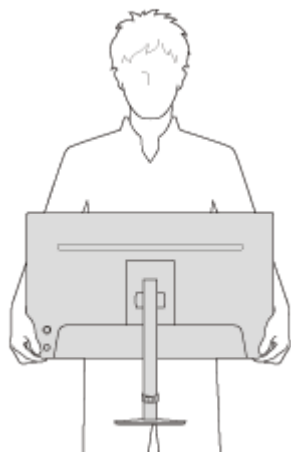
Varo koskettamasta LCD-paneelin pintaa säädön aikana.



LCD-näyttö
SDM-27U9M2

Näytön kantaminen

Kun kannat näyttöä, käännä näyttöruutu itseäsi kohti ja pidä kiinni vasemmasta ja oikeasta alareunasta molemmin käsin. Varo koskettamasta LCD-paneelin pintaa, kun kannat näyttöä.



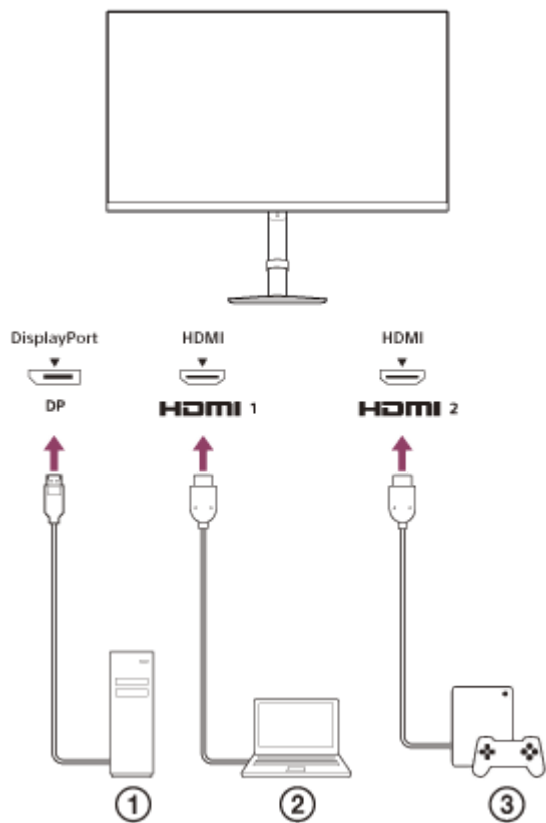
LCD-näyttö
SDM-27U9M2

Liitäntäesimerkki

Voit liittää tähän näyttöön laitteita, kuten tietokoneen ja/tai pelikonsolin.

Huomautus

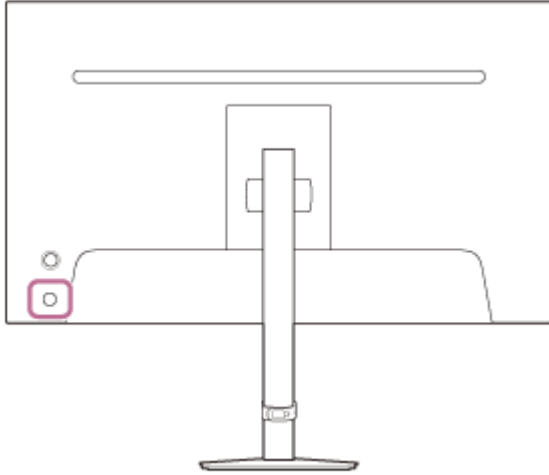
- Muista irrottaa näytön virtajohto, kun liität laitteiden johtoja.



- ① Pöytätietokone
- ② Kannettava tietokone
- ③ Pelikonsoli

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

Virran kytkeminen ja katkaiseminen



1 Paina virtapainiketta.

Virran merkkivalo syttyy valkoisena ja näyttö kytkeytyy päälle.
Varmista, että liitetty laite on päällä, jos näytöllä ei näy mitään.

2 Katkaise virta painamalla virtapainiketta.

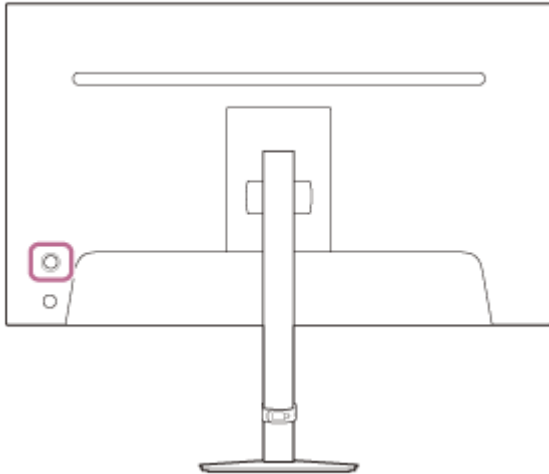
Virran merkkivalo sammuu ja näyttö sammuu.

Vihje

- Jos tulosignaalia ei ole, näyttö siirtyy valmiustilaan ja virran merkkivalo palaa oranssina.

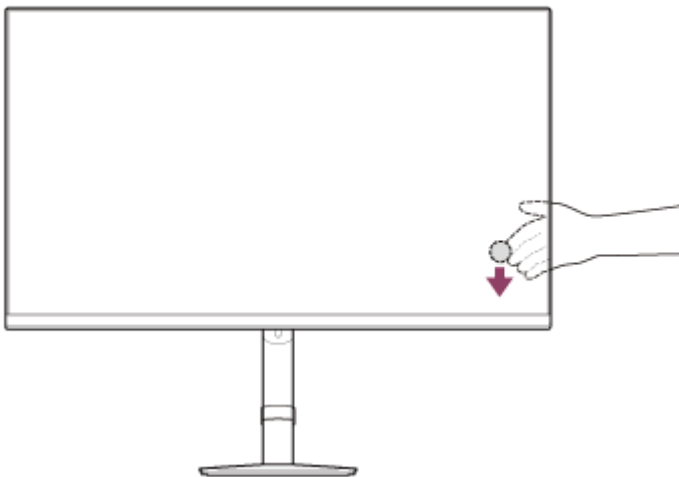
Ohjaussauvan käyttäminen

Voit käyttää ohjaussauvaa ja tehdä äänenvoimakkuuden säädön, kirkkauden säädön, tulon valinnan ja erilaisia asetuksia näyttämällä valikon.



Äänenvoimakkuuden säätäminen

Kun valikko ei ole näkyvässä, siirrä näytön takana olevaa ohjaussauvaa alas.



Äänenvoimakkuuden säätönäyttö tulee näkyviin ja voit suorittaa seuraavat toiminnot.

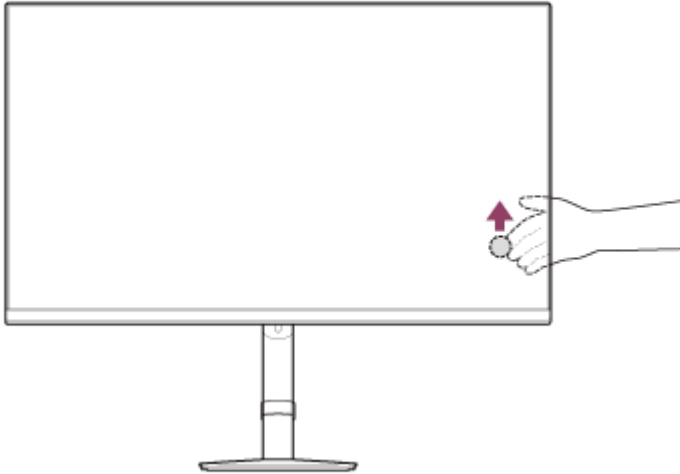
- Edestä katsottuna lisää äänenvoimakkuutta siirtämällä sitä oikealle (ulokepuolelle) ja pienennä äänenvoimakkuutta siirtämällä sitä vasemmalle.
- Mykistä ääni siirtämällä ohjaussauvaa alas.
- Ohjaussauvan siirtäminen ylöspäin mykistysnäytön ollessa näkyvässä peruuttaa mykistystyksen ja näyttö palaa äänenvoimakkuuden säätönäyttöön.
- Äänenvoimakkuuden säätönäyttö katoaa, kun painat ohjaussauvaa näytön ollessa näkyvässä tai kun mitään toimintoa ei suoriteta vähään aikaan.

Vihje

- Kuulokeliitännän ja sisäisen kaiuttimen äänenvoimakkuus voidaan säätää erikseen.

Näytön kirkkauden säätäminen

Kun valikko ei ole näkyvissä, siirrä näytön takana olevaa ohjaussauvaa ylös.

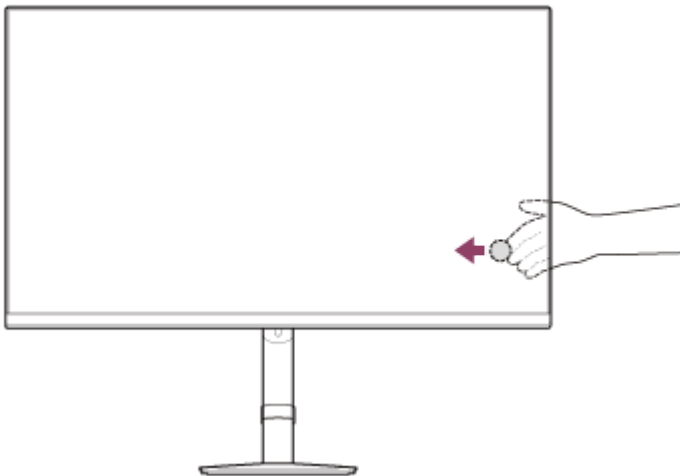


Kirkkauden säätönäyttö tulee näkyviin ja voit suorittaa seuraavat toiminnot.

- Siirrä sitä ylös tai oikealle näytön kirkkauden lisäämiseksi ja alas tai vasemmalle näytön tummentamiseksi.
- Kirkkauden säätönäyttö katoaa, kun painat ohjaussauvaa näytön ollessa näkyvissä tai kun mitään toimintoa ei suoriteta vähään aikaan.

Tuloliitännän vaihtaminen

Kun valikko ei ole näkyvissä, siirrä näytön takana olevaa ohjaussauvaa vasemmalle näytön edestä katsottuna.

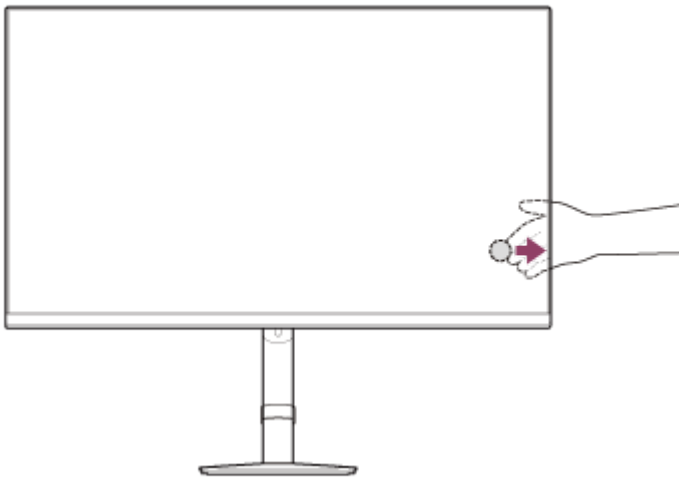


Tulon valintänäyttö tulee näkyviin, ja voit valita tulon.

- Tulon valintänäyttö katoaa, kun siirrät ohjaussauvaa alas näytön ollessa näkyvissä tai kun mitään toimintoa ei suoriteta vähään aikaan.

Esiasetustilan vaihtaminen

Kun valikko ei ole näkyvissä, siirrä näytön takana olevaa ohjaussauvaa oikealle näytön edestä katsottuna.



Esivalintatilan valintanäyttö tulee näkyviin, ja voit valita esivalintatilan.

- Esivalintatilan valintanäyttö katoaa, kun siirrät ohjaussauvaa alas näytön ollessa näkyvissä tai kun mitään toimintoa ei suoriteta vähään aikaan.

Valikon näyttäminen

Kun valikko ei ole näkyvissä, paina ohjaussauvaa näytön takana.



Valikko tulee näkyviin, ja voit valita tulon ja tehdä erilaisia asetuksia siirtämällä ohjaussauvaa ylös, alas, vasemmalle ja oikealle.

Valikon sammuttaminen

Siirrä ohjaussauvaa toistuvasti vasemmalle.

Aiheeseen liittyvää

- [\[Äänenvoimakkuus\]](#)
- [\[Kuvan säätö\]](#)
- [Tuloliitännän vaihtaminen](#)
- [Esiasetustilan vaihtaminen](#)
- [Valikon käyttäminen](#)
- [\[Muu\]](#)

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

Tuloliitännän vaihtaminen

Tämä näyttö valitsee automaattisesti tulon, johon signaalia syötetään.

Jos tulosignaaleja on useita, tulot valitaan seuraavassa prioriteettijärjestyksessä.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Vaihda tuloa manuaalisesti käyttämällä ohjaussauvaa.

1 Siirrä ohjaussauvaa vasemmalle.

Tulon valintavalikko tulee näkyviin.

2 Valitse haluttu tulo.

3 Paina ohjaussauvaa.

Tulo vaihtuu valituksi.

Huomautus

- Kun [Autom. tulon vaihto] -asetuksena on [Pois], tuloa ei valita automaattisesti.
- Kun [HDMI-ohjaus] -asetuksena on [Päällä], kyseisen laitteen tulo valitaan automaattisesti, kun se kytketään päälle tai sitä käytetään.
- Jos tulosignaalia ei ole, tuloa ei valita.

Aiheeseen liittyvää

- [\[Tulot\]](#)

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

Esiasetustilan vaihtaminen

Voit valita haluamasi kuvanlaadun esiasetuksista.

- 1 Siirrä ohjaussauvaa oikealle.**
Esiasetusvalikko tulee näkyviin.
- 2 Valitse haluamasi kuvanlaatu.**
- 3 Paina ohjaussauvaa.**
Kuvanlaatu vaihtuu valituksi.

Aiheeseen liittyvää

- [\[Kuvatila\]](#)

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

Valikon käyttäminen

Voit tehdä erilaisia asetuksia tälle näytölle valikkoasetusnäytössä.

- 1 Paina näytön takana olevaa ohjaussauvaa.**
Valikkoasetusnäyttö tulee näkyviin.
- 2 Valitse haluttu asetus ohjaussauvalla, valitse asetusarvo ja paina sitä.**

Valikkoasetusnäytön sammuttaminen

Valikkoasetusnäyttö sammuu automaattisesti, jos mitään toimintoa ei suoriteta vähään aikaan.
Asetusvalikkonäyttö voidaan sammuttaa myös siirtämällä ohjaussauvaa toistuvasti vasemmalle.

[Kuvatila]

Voit valita haluamasi kuvanlaadun esiasetuksista ja säätää kuvanlaatua automaattisesti.

- 1 Paina näytön takana olevaa ohjaussauvaa ja näytä asetusnäyttö siirtämällä sitä ylös, alas, vasemmalle tai oikealle.**
- 2 Valitse haluamasi asetus ja paina sitten ohjaussauvaa.**

Tietoja valikkokohteista

[Esiasetustila]

Valitse haluttu asetus esiasetuksista.

SDR ja HDR vaihtuvat tulosignaalin muodon perusteella.

Kun tulosignaali on SDR

[FPS]: Sopii FPS-pelien (first person shooter) pelaamiseen.

[MOBA/RTS]: Sopii MOBA/RTS-pelien (Multiplayer Online Battle Arena / Real-Time Strategy) pelaamiseen.

[RPG]: Sopii RPG-pelien (Role Playing Game) pelaamiseen.

[Elokuva]: Sopii elokuvien ja videoiden katseluun.

[Peli]: Voit nauttia erilaisista pelilajeista.

[Vakio]: Vakiokuvanlaatutila.

[sRGB]: Kuvanlaatu, joka perustuu sRGB -standardiin.

Kun tulosignaali on HDR

[DisplayHDR]: Kuvanlaatu, joka perustuu VESA DisplayHDR -standardiin.

[Elokuva]: Sopii elokuvien ja videoiden katseluun.

[Peli]: Voit nauttia erilaisista pelilajeista.

[RPG]: Sopii RPG-pelien (Role Playing Game) pelaamiseen.

[Automaattinen kuvatila]

Kun HDMI-laite on liitetty, kuvanlaatu valitaan automaattisesti vastaamaan toistettavaa sisältöä.

[Pois]: Poistaa tämän toiminnon käytöstä.

[Päällä]: Ottaa tilan [Automaattinen kuvatila] käyttöön.

Huomautus

- Kun [Automaattinen kuvatila] -asetuksena on [Päällä], kohdassa [Automaattinen kuvatila] valittua kuvanlaatuutilaa käytetään [Esiasetustila] -asetuksesta riippumatta.
- Kun tulosignaali on HDR, joitakin toimintoja ei voi asettaa.
- Kun [Esiasetustila] -asetuksena on [DisplayHDR], et voi säätää kaikkia toimintoja, koska tila perustuu standardiin.

Vihje

- HDR on lyhenne sanoista High Dynamic Range, laaja dynaaminen alue. Se on tekniikka, joka ilmaisee laajan kirkkausalueen vaaleasta tummaan tavalla, joka on ylivoimainen SDR-tekniikkaan (Standard Dynamic Range) verrattuna. Tavallisessa SDR-kuvassa voi esiintyä ylikorostuneita kohtia ja peittyneitä varjoja. HDR-kuva puolestaan toistaa luonnolliset ja todelliset valon ja tumman sävyt huomattavasti paremmin kuin SDR.

Aiheeseen liittyvää

- [\[Kuvan säätö\]](#)

5-061-657-12(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

[Peliavustaja]

Voit tehdä asetuksia hyödyllisille toiminnoille pelin aikana.

- 1 Paina näytön takana olevaa ohjaussauvaa ja näytä asetustenäyttö siirtämällä sitä ylös, alas, vasemmalle tai oikealle.**
- 2 Valitse haluamasi asetukset ja paina sitten ohjaussauvaa.**

Tietoja valikkokohteista

[Mustan sävykorjain]

Paranna näkyvyyttä näytön tummilla alueilla.

[0] – [10]: Mitä suurempi arvo, sitä parempi on tummien alueiden näkyvyys.

[Liikk. epäteräv. väh.]

Vähennä kuvan liikkeen epäterävyyttä.

[Tehoste]

[0] – [2]: Mitä suurempi arvo, sitä suurempi vaikutus.

[Latenssi]

[0] - [2]: Mitä suurempi arvo, sitä pienempi latenssi, mutta pienempi liikkeen epäterävyyden väheneminen.

[Vasteaika]

Muuta näytön vastenopeutta.

Aseta kuvan liikkeen nopeuden mukaan.

[Vakio]: Normaali vastenopeus.

[Nopea]: Lisää hieman LCD-paneelin vastenopeutta.

[Nopeampi]: Lisää LCD-paneelin vastenopeutta.

[Adaptive-Sync/VRR]

Synkronoi tämän näytön virkistystaajuus videon kuvataajuuden kanssa. Kun asetukset on käytössä, voit estää näytön pätkimisen (jäätymisen) ja repeilyn (välkkymisen) pelin aikana.

[Pois]: Poistaa tämän toiminnon käytöstä.

[Päällä]: Ottaa Adaptive-Sync/VRR-toiminnon käyttöön.

[Kuvataajuus]

Näytä kuvanopeus sekunnissa reaaliajassa.

[Pois]: Ei näytä kuvataajuutta.

[Päällä]: Näyttää kuvataajuuden.

[24,5 tuuman tila]

Vaihda näytön koko 24,5 tuumaa vastaavaksi.

[Pois]: Käytä yleensä tässä tilassa.

[Keskellä]: Ottaa 24,5 tuuman tilan käyttöön näytön keskellä.

[Alhaalla]: Ottaa 24,5 tuuman tilan käyttöön näytön alareunassa.

[Tähtäin]

Kytke hiusristikko (ristimerkki) päälle näytön keskellä.

[Pois]: Kytkee hiusristikon pois päältä.

[Cursor 1] – [Cursor 8]: Valitse haluamasi muoto näytettäväksi 8 tyypistä.

[Ajastimet]

Aseta ajastin näyttämään pelin jäljellä oleva aika.

[Pois]: Kytkee ajastimen pois päältä.

[10:00] – [60:00]: Kytkee ajastimen päälle asetettuna aikana.

[Palauta]

Nollaa nykyisen tulon ja [Peliavustaja] -asetukset, jotka on tehty valikossa [Esiasetustila].

Huomautus

- Kun asetukseksi [Tehoste] kohdassa [Liikk. epäteräv. väh.] on valittu [0], [Latenssi]-asetusta ei voi säätää.
- Kun asetukseksi [Tehoste] kohdassa [Liikk. epäteräv. väh.] on valittu [1] tai [2], [Kirkkaus]-asetusta ei voi säätää.
- Asetuksia [Liikk. epäteräv. väh.] ja [Paikallinen himmennys] ei voi käyttää samanaikaisesti.
- Kun tulosignaali on alle 100 Hz, [Liikk. epäteräv. väh.] ei toimi.
- Kun [Adaptive-Sync/VRR] on päällä, asetusta [Liikk. epäteräv. väh.] ei voi säätää.
- Kun [Adaptive-Sync/VRR] on päällä, asetusta [Alkuperäinen] kohdassa [Kuvasuhte] ei voi säätää.
- Kun [24,5 tuuman tila] on aktivoitu, [Adaptive-Sync/VRR], asetusta [Kuvasuhte], [Virransäästö] ja [Paikallinen himmennys] ei voi säätää.
- Kun vaihdat 24,5 tuuman tilaa, näyttö voi muuttua pelin mukaan. Käynnistä tässä tapauksessa pelisovellus uudelleen.

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

[Kuvan säätö]

Voit säätää kuvan laatua, kuten kirkkautta ja kontrastia.

- 1 Paina näytön takana olevaa ohjaussauvaa ja näytä asetuspainikkeella sitä ylös, alas, vasemmalle tai oikealle.**
- 2 Valitse haluamasi asetus ja paina sitten ohjaussauvaa.**

Tietoja valikkokohteista

[Kirkkaus]

Säädä näytön kirkkautta.

[0] – [100]: Mitä suurempi arvo, sitä kirkkaampi.

[Kontrasti]

Säädä näytön kontrastia.

[0] – [100]: Mitä suurempi arvo, sitä suurempi ero näytön kirkkauden ja tummuuden välillä.

[Terävyys]

Säädä näytön terävyyttä.

[0] – [100]: Mitä suurempi arvo, sitä selkeämpi näyttö, ja mitä pienempi arvo, sitä pehmeämpi näyttö.

[Gamma-säätö]

Valitse gamma-arvo vaihtoehdoista [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] ja [S-käyrä] ja aseta se optimaaliseen tilaan kuvan mukaan.

Mitä pienempi gamma-arvo on, sitä kirkkaammat ovat välivärit (muut kuin valkoinen ja musta).

[Paikallinen himmennys]

Säädä näytön taustavaloa erikseen kuvan mukaan ja lisää näytön kontrastia.

[Pois]: Poistaa tämän toiminnon käytöstä.

[Matala], [Korkea]: Valitse käytettävä tehostetaso.

[Värisävy]

Säädä näytön sävyä.

[0] – [100]: Mitä suurempi arvo, sitä vihertävämpi väri, ja mitä pienempi arvo, sitä purppuraisempi väri.

[Värikylläisyys]

[Vakio]

Säädä näytön kaikkien värien tiheyttä.

[0] – [100]: Mitä suurempi arvo, sitä syvämpi väri, ja mitä pienempi arvo, sitä vaaleampi väri.

[Edistynyt]

[0] – [40]: Mitä suurempi arvo, sitä syvämpi väri, ja mitä pienempi arvo, sitä vaaleampi väri.

[Punainen]: Säätää punaisen tiheyttä.

[Vihreä]: Säätää vihreän tiheyttä.

[Sininen]: Säätää sinisen tiheyttä.

[Syaani]: Säätää syyaanin tiheyttä.

[Magenta]: Säätää magentan tiheyttä.

[Keltainen]: Säätää keltaisen tiheyttä.

[Väriämpötila]

Säädä näytön väriämpötilaa.

[Kylmä]: Nostaa näytön väriämpötilaa (sinertäväksi).

[Neutraali]: Asettaa vakioväriämpötilan.

[Lämmin]: Laskee näytön väriämpötilaa (punertavaksi).

[Omat valinnat]: Säätää punaisen, vihreän ja sinisen arvot halutun väriämpötilan asettamiseksi.

[0] - [100]: Mitä suurempi arvo, sitä korkeampi väriämpötila, ja mitä pienempi arvo, sitä alhaisempi väriämpötila.

- [Punainen]: Säätää punaisen arvoa.
- [Vihreä]: Säätää vihreän arvoa.
- [Sininen]: Säätää sinisen arvoa.

[Kuvasuhte]

Aseta näytön kuvasuhde.

[Autom. koon muutos]: Säätää kuvasuhteen kuvan mukaan.

[16:9]: Asettaa kuvasuhteeksi 16:9.

[Alkuperäinen]: Näyttää kuvat alkuperäisessä kuvasuhteessa.

[Palauta]

Nollaa nykyisen tulon ja [Kuvan säätö] -asetukset, jotka on tehty valikossa [Esiasetustila].

Vihje

- Voit myös säätää näytön kirkkautta liikuttamalla ohjaussauvaa ylös ja sitten alas, kun valikko ei ole näkyvässä.

Huomautus

- [Gamma-säätö] ei ehkä ole säädettävissä esiasetustilan mukaan.
- Asetuksia [Paikallinen himmennys] ja [Liikk. epäteräv. väh.] ei voi käyttää samanaikaisesti.

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

[Tulot]

Voit valita tulon ja tehdä tuloon liittyviä asetuksia.

- 1 Paina näytön takana olevaa ohjaussauvaa ja näytä asetusnäyttö siirtämällä sitä ylös, alas, vasemmalle tai oikealle.**
- 2 Valitse haluamasi asetus ja paina sitten ohjaussauvaa.**

Tietoja valikkokohteista

[HDMI 1]

Valitsee HDMI 1-tulon.

[HDMI 2]

Valitsee HDMI 2-tulon.

[DP]

Valitsee DisplayPort-tulon.

[Autom. tulon vaihto]

Valitse tulosignaalin sisältävä tulo automaattisesti.

Jos tulosignaaleja on useita, tulot valitaan seuraavassa prioriteettijärjestyksessä.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Pois]: Poistaa tämän toiminnon käytöstä.

[Päällä]: Ottaa automaattisen tulonvalintatoiminnon käyttöön.

[HDMI-ohjaus]

Näytön kanssa voit suorittaa toimintoja, kuten kytkeä päälle/pois päältä tai valita tulon HDMI-kaapelilla liitetylle laitteelle.

[Pois]: Poistaa tämän toiminnon käytöstä.

[Päällä]: Ottaa HDMI-laitteen ohjaustoiminnon käyttöön.

[DP-versionumero]

Aseta DisplayPort-versionumero.

Aseta samaksi versioksi kuin liitetyn laitteen DisplayPort.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Huomautus

- DisplayPort-version 2.1 kanssa yhteensopivien kuvien näyttämiseksi tarvitaan DisplayPort-version 2.1 kanssa yhteensopivat kaapelit ja liitetyt laitteet. Toimitettu DisplayPort-kaapeli tukee versiota 1.4.

Vihje

- Jos liitetty laite ei tue DisplayPort-versiota, näyttö voi näkyä virheellisesti. Tässä tapauksessa näyttö näytetään oikein, kun DisplayPort-versio vaihdetaan korkeasta matalaan ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

[Äänenvoimakkuus]

Voit säätää äänenvoimakkuutta.

- 1** Paina näytön takana olevaa ohjaussauvaa ja näytä asetuspäyttö siirtämällä sitä ylös, alas, vasemmalle tai oikealle.
- 2** Valitse haluamasi asetus ja paina sitten ohjaussauvaa.

Tietoja valikkokohteista

[Äänenvoimakkuus]

[0] – [100]: Mitä suurempi arvo, sitä suurempi äänenvoimakkuus.

Aiheeseen liittyvää

- [Ohjaussauvan käyttäminen](#)

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

[Mukauta]

Voit tehdä virran merkkivalon asetukset.

- 1** Paina näytön takana olevaa ohjaussauvaa ja näytä asetuspäätös siirtämällä sitä ylös, alas, vasemmalle tai oikealle.
- 2** Valitse haluamasi asetus ja paina sitten ohjaussauvaa.

Tietoja valikkokohteista

[Virran LED]

Voit sammuttaa virran led-valon, vaikka näyttö on päällä.

[Päällä]: Sytyttää virran led-valon.

[Pois]: Sammuttaa virran led-valon.

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

[OSD-valikko]

Voit määrittää valikkoasetusnäytön kielen ja muita yksityiskohtia.

- 1** Paina näytön takana olevaa ohjaussauvaa ja näytä asetusten näyttö siirtämällä sitä ylös, alas, vasemmalle tai oikealle.
- 2** Valitse haluamasi asetukset ja paina sitten ohjaussauvaa.

Tietoja valikkokohteista

[Kieli]

Aseta valikkoasetusnäytön kieli.

[Transparens]

Aseta valikkoasetusnäytön läpinäkyvyys.

[0] – [100]: Mitä suurempi arvo, sitä suurempi läpinäkyvyys.

[OSD-timeout]

Aseta valikkoasetusnäytön näyttöaika.

[5s] – [60s]: Aseta väliltä 5 sekuntia ja 60 sekuntia. Kun asetettu aika on kulunut, valikkoasetusnäyttö sulkeutuu.

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

[Muu]

Voit tehdä tähän näyttöön liittyviä asetuksia ja alustaa tämän näytön.

- 1 Paina näytön takana olevaa ohjaussauvaa ja näytä asetusnäyttö siirtämällä sitä ylös, alas, vasemmalle tai oikealle.**
- 2 Valitse haluamasi asetus ja paina sitten ohjaussauvaa.**

Tietoja valikkokohteista

[DDC/CI]

Tee tämän näytön asetukset käyttämällä tietokoneessa olevaa ohjelmistoa.

[Pois]: Poistaa tämän toiminnon käytöstä.

[Päällä]: Ottaa DDC/CI-toiminnon käyttöön.

[Virransäästö]

Vähennä näytön kirkkautta virrankulutuksen pienentämiseksi.

[Pois]: Poistaa tämän toiminnon käytöstä. Kuluttaa sähköä normaalisti.

[Päällä]: Ottaa virransäästötoiminnon käyttöön.

[Text magnification]

Valikkoasetusnäytön kirjaimet näkyvät suurikokoisina.

[Pois]: Poistaa tämän toiminnon käytöstä.

[Päällä]: Ottaa tekstin suurennustoiminnon käyttöön.

[Text magnification] toimii vain, kun [Kieli] -asetuksena on [English].

[Screen reader]

Voit käyttää näyttöä äänellä katsomatta näyttöä.

[Pois]: Poistaa tämän toiminnon käytöstä.

[Päällä]: Ottaa Screen reader-toiminnon käyttöön.

[Screen reader] toimii vain, kun [Kieli] -asetuksena on [English].

[Software version]

Tämän näytön ohjelmistoversio on nähtävissä.

[USB-ohjelmistopäivitys]

Päivittää ohjelmiston käyttämällä USB-muistitikua.

[Tehdasa. palautus]

Palauttaa näytön asetukset tehtaan oletusasetuksiksi.

Huomaa, että kaikki näytön asetukset palautetaan tehtaan oletusasetuksiin.

Huomautus

- Mykistys ei toimi Screen readerin äänelle.
- Screen readerin äänenvoimakkuutta ei voi säätää, kun kuulokkeet on kytketty kuulokeliitintään.
- Kun [Virransäästö] on päällä, toimintoja [Text magnification] ja [Screen reader] ei voida asettaa.
- Kun [Virransäästö] on päällä, joitakin kohtien [Peliavustaja] ja [Kuvan säätö] toimintoja ei voi säätää.

- Kun [Virransäästö] on päällä, toimintoa [DP-versionumero] ei voida asettaa.

Aiheeseen liittyvää

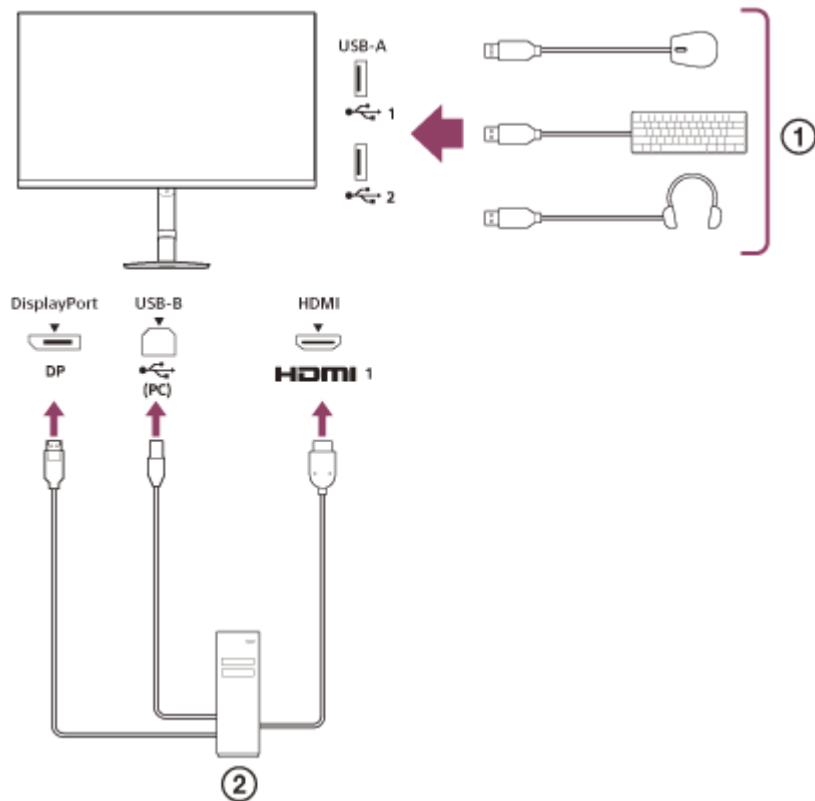
- [Ohjelmiston päivittäminen](#)

5-061-657-12(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

USB-keskitintoiminnon käyttäminen

Kun tietokone on liitetty näyttöön, voit ohjata tietokonetta näyttöön liitetyn USB-laitteen (kuten näppäimistön ja hiiren) avulla.



① Hiiri, näppäimistö, kuulokkeet jne.

② Tietokone

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

INZONE Hubin käyttäminen (Windows)

Ohjelmiston avulla voit tehdä erilaisia asetuksia tälle näytölle tietokoneeltasi.

Ohjelmiston voi ladata alla olevilta tukisivustoilta.

- Yhdysvalloissa olevat asiakkaat
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanadassa olevat asiakkaat
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Euroopassa olevat asiakkaat
<https://www.sony.eu/support>
- Kiinassa olevat asiakkaat
<https://service.sony.com.cn>
- Aasiassa (tai muilla alueilla) olevat asiakkaat
<https://www.sony-asia.com/support>

Vianmääritys

Jos näyttö ei toimi oikein, tarkista ongelmat uudelleen, ennen kuin lähetät sen korjattavaksi.

Jos ongelmat jatkuvat, ota yhteyttä lähimpään Sony-jälleenmyyjään.

LCD-näyttö

SDM-27U9M2

Näytöllä ei näy mitään

- Tarkista, että virtajohto ja muiden laitteiden liitäntäjohdot on liitetty oikein.
 - Kytke virta päälle painamalla näytön takana olevaa virtapainiketta.
 - Kytke virta muihin laitteisiin.
-

Aiheeseen liittyvää

- [Liitäntäesimerkki](#)

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

Näytöstä ei kuulu ääntä

- Siirrä ensin ohjaussauvaa alas saadaksesi äänenvoimakkuuden säätönäytön näkyviin, ja sitten oikealle lisätäksesi äänenvoimakkuutta.
 - Siirrä ensin ohjaussauvaa alas saadaksesi äänenvoimakkuuden säätönäytön näkyviin, sitten ylös mykistysten peruuttamiseksi ja lopuksi vasemmalle tai oikealle äänenvoimakkuuden säätämiseksi.
-

Aiheeseen liittyvää

- [Ohjaussauvan käyttäminen](#)

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

Tukisivustot

Katso uusimmat tiedot alla olevilta tukisivustoilta.

- Yhdysvalloissa olevat asiakkaat
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanadassa olevat asiakkaat
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Euroopassa olevat asiakkaat
<https://www.sony.eu/support>
- Kiinassa olevat asiakkaat
<https://service.sony.com.cn>
- Aasiassa (tai muilla alueilla) olevat asiakkaat
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

Tuetut muodot

Jokainen tulo tukee muotoja, joiden merkintänä on ”  ”.

PC-muodot

Erottelutarkkuus	Pystytaajuus (Hz)	HDMI	DP
640×480	60		
800×600	60		
1024×768	60		
1280×1024	60		
1920×1080	60		
1920×1080	120		
1920×1080	144		
1920×1080	160		
2560×1440	60		
2560×1440	120		
2560×1440	144		
2560×1440	160		
3840×2160	60		
3840×2160	120		
3840×2160	144		
3840×2160	160		
3488×1962	60		
3488×1962	120		
3488×1962	144		
3488×1962	160		

CE-muodot

Erottelutarkkuus	Pystytaajuus (Hz)	HDMI	DP
640×480	60		

Erottelutarkkuus	Pystytaajuus (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	○	○

Ohjelmiston päivittäminen

Voit päivittää näytön ohjelmiston.

1 Lataa päivitystiedosto.

Lataa päivitystiedosto tietokoneellesi tukisivustoilta.

2 Pura päivitystiedosto.

1: Päivitystiedoston purkaminen

Koska ladattu päivitystiedosto on pakattu, napsauta tiedostoa hiiren kakkospainikkeella ja valitse kohde tiedoston purkamista varten. Sitten tiedosto puretaan.

Et ehkä pysty purkamaan tiedostoa yllä kuvatulla tavalla käyttöjärjestelmäympäristöstäsi riippuen.

2: Puretun tiedoston vahvistaminen

Vahvista, että puretun tiedoston nimi on "SDM-27U9M2.bin".

Älä muuta tiedoston nimeä.

3 Kopioi tiedosto USB-muistiin.

1: USB-muistin valmistelu

Valmistele USB-muisti FAT32- tai NTFS-tiedostojärjestelmällä.

2: Tiedoston kopiointi USB-muistiin

Kopioi purettu tiedosto USB-muistin juurihakemistoon (ylätasolle).

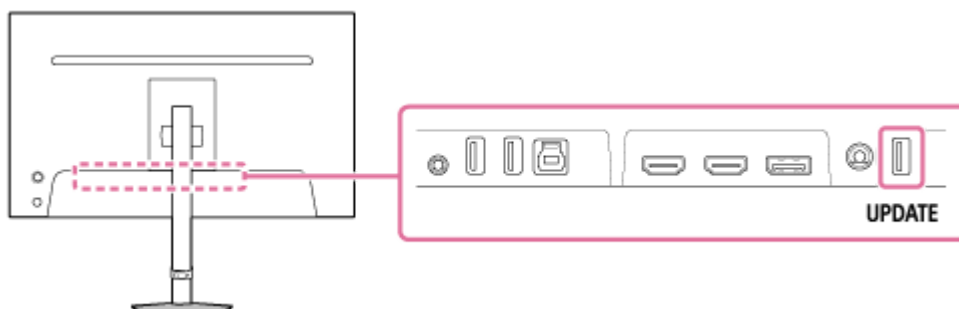
4 Aseta USB-muisti näyttöön.

1: USB-muistin poistaminen tietokoneesta

Poista USB-muisti tietokoneesta noudattamalla käyttöjärjestelmäsi ohjeita.

2: USB-muistin asettaminen näyttöön

Aseta USB-muisti näytön UPDATE-porttiin.



5 Päivitä näyttö.

Valitse [Muu] ja sitten [USB-ohjelmistopäivitys] valikossa.

Edistyminen näkyy näytöllä päivityksen aikana. Kun päivitys on valmis, näyttö käynnistyy automaattisesti uudelleen.

Päivitys kestää noin 1 minuutin.

- Kun asetat päivitystiedoston muulle tasolle kuin USB-muistin juurihakemistoon tai muutat päivitystiedoston nimeä, et voi päivittää näyttöä.
- Voit päivittää näytön vain UPDATE-portin kautta.
- Älä irrota virtajohtoa, USB-muistia ja liitäntäkaapelia päivityksen aikana.
- Joitakin USB-muisteja ei tueta.

LCD-näyttö
SDM-27U9M2

Lisenssiä koskevia huomautuksia

Tämä näyttö käyttää ohjelmistoa, josta meillä on lisenssisopimus tekijänoikeuksien omistajan kanssa. Ohjelmiston tekijänoikeuksien haltijan pyynnöstä meillä on velvollisuus ilmoittaa lisenssin sisällöstä asiakkaille. Lisenssi on kuvattu alla.

Zlib
(C) 1995 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly Mark Adler
gzip@prep.ai.mit.edu madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

MbedTLS

Apache License
Version 2.0, January 2004
<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

(a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

(b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

(c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or,

within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");
you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

5-061-657-12(1) Copyright 2024 Sony Corporation