

LCD monitor
SDM-27U9M2



Upotrijebite ovaj vodič za pomoć ako imate pitanje ili problem tijekom upotrebljavanja monitora.

Početak rada

[O priručnicima za ovaj monitor](#)

Vodič za dijelove i upravljačke elemente

[Prikaz sprijeda](#)

[Prikaz straga](#)

Postavljanje

[Postavljanje monitora](#)

[Odvajanje postolja](#)

[Namještanje položaja zaslona monitora](#)

[Nošenje monitora](#)

[Primjer spajanja](#)

Upotreba monitora

[Uključivanje/isključivanje napajanja](#)

[Upotreba upravljača](#)

[Promjena ulaza](#)

[Prebacivanje na prethodno postavljeni način rada](#)

Mijenjanje postavki

[Upotreba izbornika](#)

[\[Picture mode\]_\(Način slike\)](#)

[\[Gaming assist\]_\(Pomoć za igranje\)](#)

[\[Picture adjustment\]_\(Namještanje slike\)](#)

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

[\[Volume\]_\(Glasnoća\)](#)

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

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

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

Upotreba korisnih funkcija

[Upotreba funkcija USB čvorišta](#)

[Upotreba INZONE Hub_\(Windows\)](#)

Rješavanje problema

[Rješavanje problema](#)

[Ništa se ne prikazuje na zaslonu](#)

[Nema zvuka iz monitora](#)

Dodatne informacije

[Mrežne stranice podrške](#)

[Podržani formati](#)

Ažuriranje softvera

[Ažuriranje softvera](#)

Bilješke o licenci

[Bilješke o licenci](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

O priručnicima za ovaj monitor

Sadržaj opisan u ovom priručniku navodi se u nastavku.

Vodič za postavljanje

Sadrži objašnjenje postavljanja i spajanja potrebnih za početak upotrebljavanja monitora.

Upute za uporabu

Objašnjava sigurnosne mjere opreza.

Vodič za pomoć (ovaj mrežni priručnik)

Objašnjava način uporabe monitora.

Napomena

- Dizajn i specifikacije monitora podliježu promjenama bez prethodne obavijesti.

Savjet

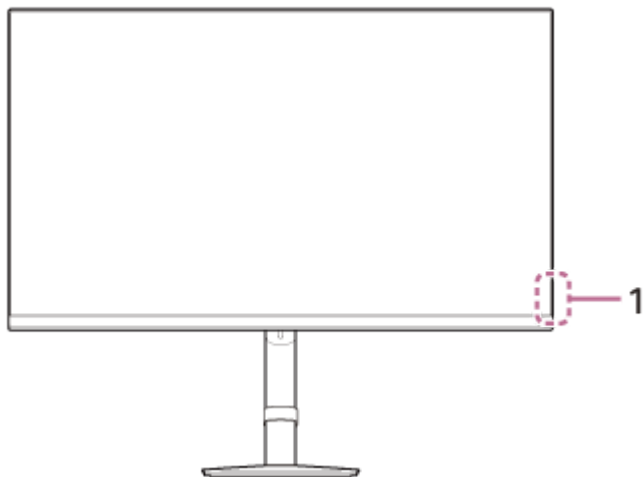
- Slovim u zagradama [--] prikazanim na zaslonu označuju se stavke izbornika.
- Pojednosti mogu biti izostavljene sa slika.
- Vodič za postavljanje može se preuzeti putem mrežnih stranica podrške.

Povezana tema

- [Mrežne stranice podrške](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Prikaz sprijeda



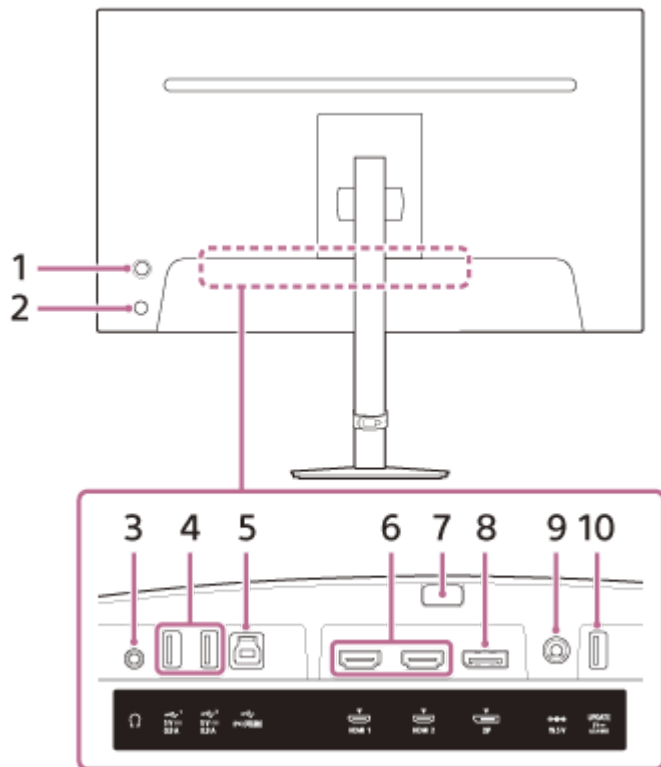
1. LED lampica napajanja

Ukazuje na status monitora.

- Bijela boja: napajanje uključeno
- Boja jantara: u stanju pripravnosti
- Isključena: napajanje isključeno

LCD monitor
SDM-27U9M2

Prikaz straga



1. Upravljač

Upotrebljava se za namještanje glasnoće, namještanje svjetline, odabir ulaza i razne postavke prikazivanjem izbornika.

2. Gumb za napajanje

Uključuje napajanje monitora. Ako pritisnete ovaj gumb dok je monitor uključen, monitor se isključuje.

3. Priključak za slušalice

Spojite slušalice.

Kada se slušalice povežu, isključuju se zvučnici monitora.

4. Priključak USB Type-A 1, 2

Spojite periferne uređaje s priključkom USB kao što su tipkovnica ili miš.

5. Priključak USB Type-B

Pri povezivanju tog priključka na priključak USB na računalu, priključak USB Type-A za 4. djeluje kao čvorište za USB.

6. Priključak HDMI 1, 2

Spojite na igraću konzolu ili računalo s izlazom HDMI.

7. Gumb za odvajanje postolja

Pritisnite za odvajanje postolja.

8. Priključak DisplayPort

Spojite na računalo s izlazom DisplayPort.

9. Ulazni priključak DC

Spojite isporučeni prilagodnik izmjeničnog napona (AC).

10. Priključak UPDATE

To je priključak za ažuriranje softvera.

Povezana tema

- [\[Personalize\] \(Personalizacija\)](#)
- [Upotreba upravljača](#)
- [Odvajanje postolja](#)

5-061-658-22(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

Postavljanje monitora

Pogledajte vodič za postavljanje da biste postavili i spojili monitor.

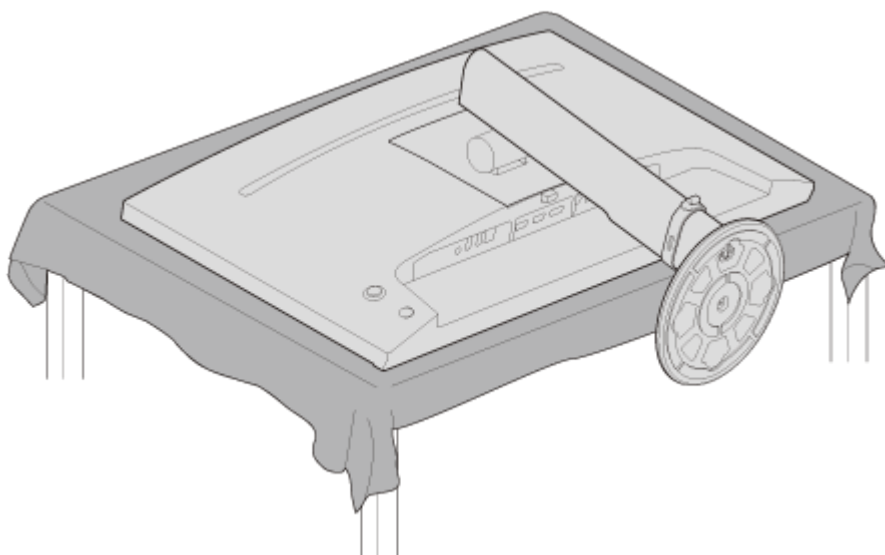
Možete ga preuzeti i putem mrežnih stranica za podršku navedenih u nastavku.

- Za kupce u SAD-u
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Za kupce u Kanadi
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Za kupce u Europi
<https://www.sony.eu/support>
- Za kupce u Kini
<https://service.sony.com.cn>
- Za kupce u Aziji (ili drugim područjima)
<https://www.sony-asia.com/support>

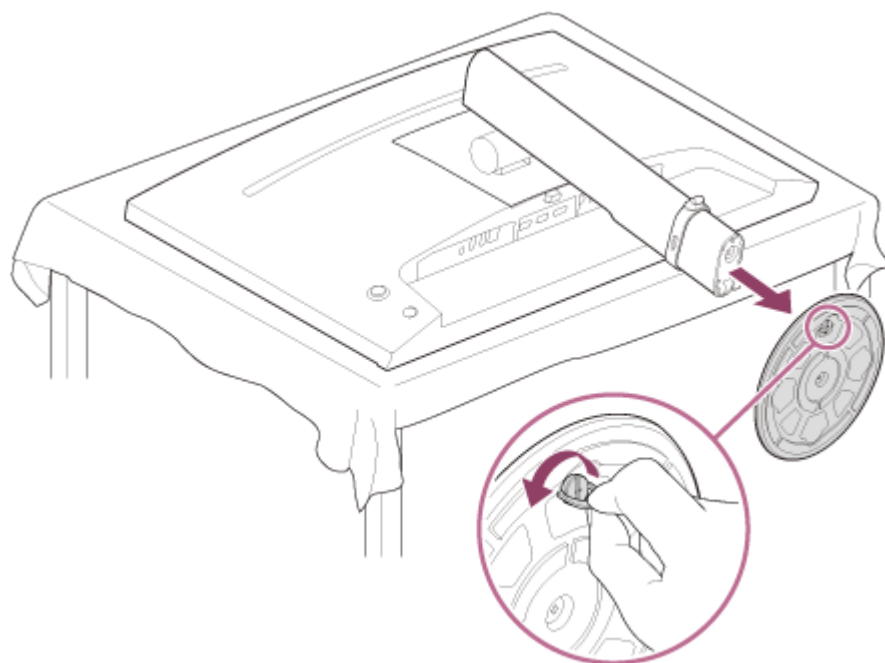
Odvajanje postolja

- 1 Isključite monitor, maksimalno povećajte visinu postolja, a zatim ga postavite s površinom LCD panela okrenutom prema dolje.**

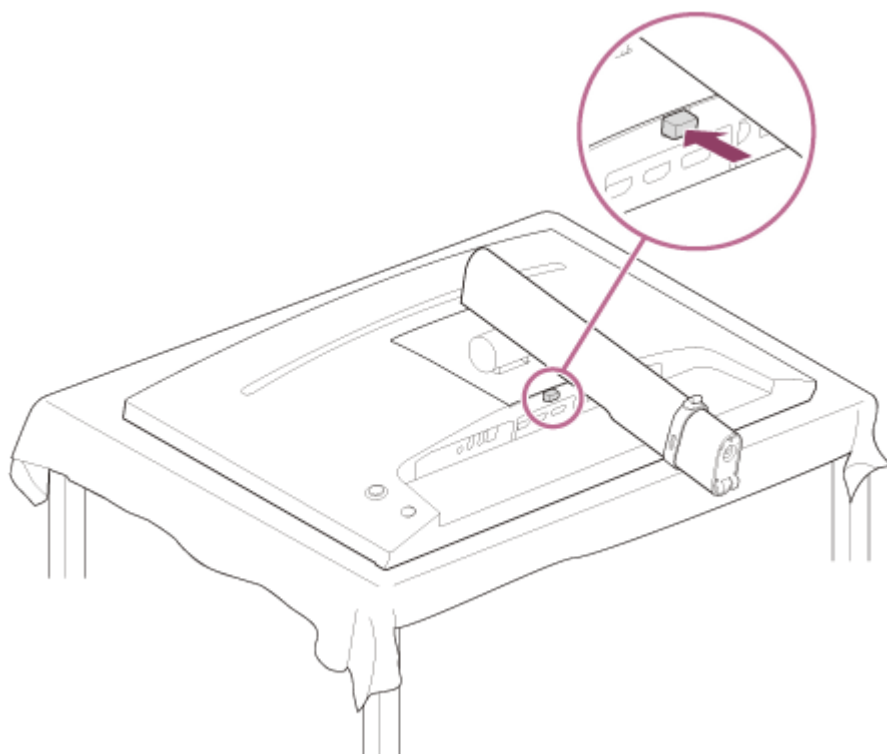
Stavite mekanu tkaninu na stabilnu površinu da se ne ošteti površina LCD panela.



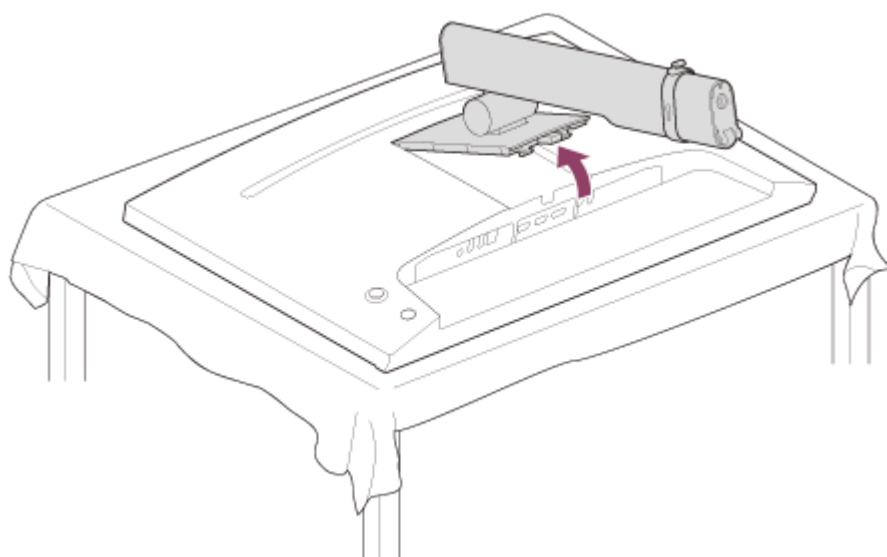
- 2 Odvojite postolje.**



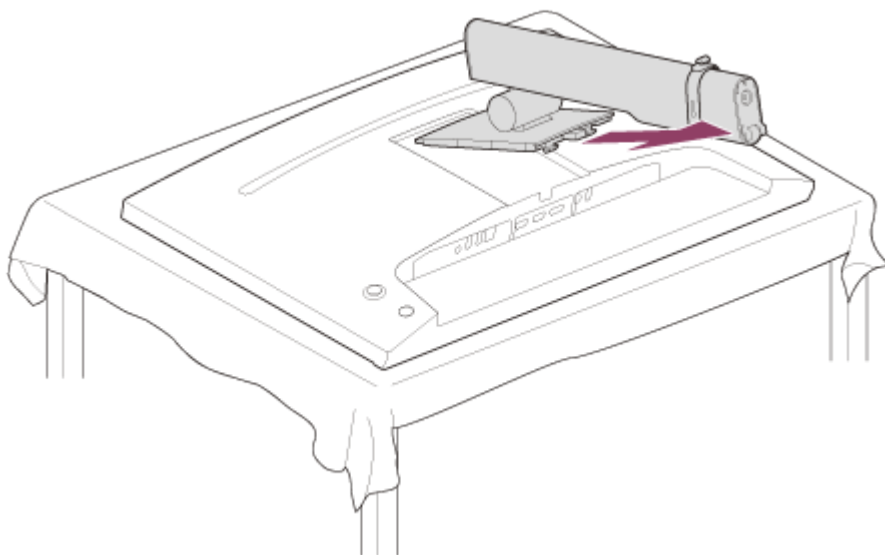
- 3 Pritisnite gumb za odvajanje postolja na stražnjoj strani monitora.**



4 Podignite postolje.



5 Izvucite postolje ispod monitora.



Napomena

- Pri odvajanju postolja držite ga čvrsto da ne dođe u doticaj s površinom LCD panela.
- Pogledajte Vodič za postavljanje za upute za pričvršćivanje odvojenog postolja.

Povezana tema

- [O priručnicima za ovaj monitor](#)
- [Namještanje položaja zaslona monitora](#)

5-061-658-22(1) Copyright 2024 Sony Corporation

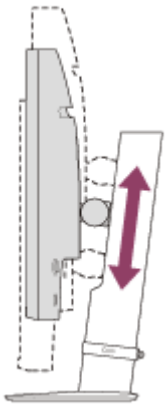
LCD monitor
SDM-27U9M2

Namještanje položaja zaslona monitora

Namjestite visinu i kut monitora za ugodnije gledanje zaslona.

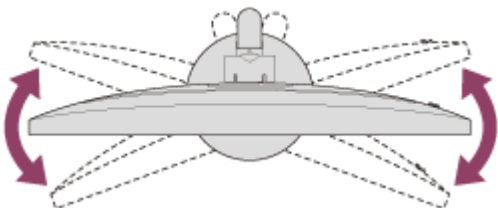
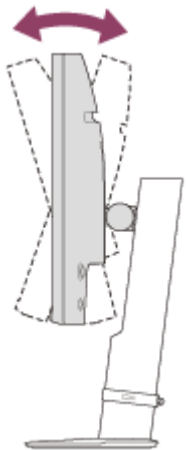
Za namještanje visine

Čvrsto držite monitor i namjestite njegovu visinu.
Pazite da ne dodirujete površinu LCD panela tijekom namještanja.



Za namještanje kuta

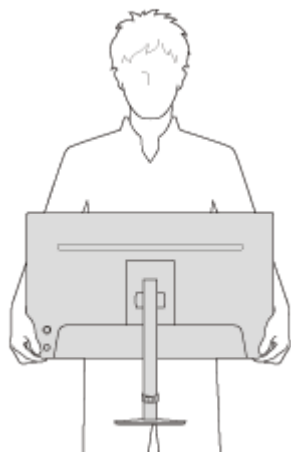
Čvrsto držite monitor i namjestite njegov kut.
Pazite da ne dodirujete površinu LCD panela tijekom namještanja.



LCD monitor
SDM-27U9M2

Nošenje monitora

Pri nošenju monitora okrenite zaslon prema sebi i držite donji dio lijeve i desne strane objema rukama. Pazite da ne dodirujete površinu LCD panela tijekom nošenja monitora.



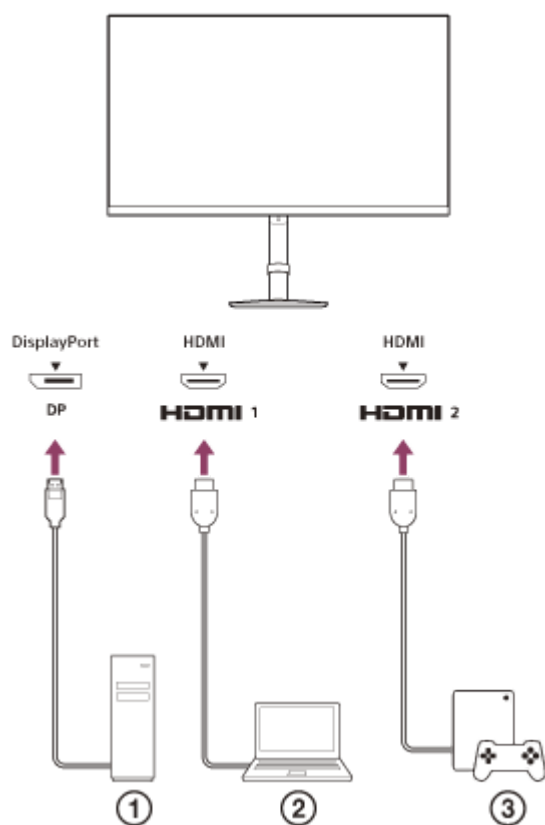
LCD monitor
SDM-27U9M2

Primjer spajanja

Možete spojiti uređaje kao što su računalo i/ili igraća konzola na ovaj monitor.

Napomena

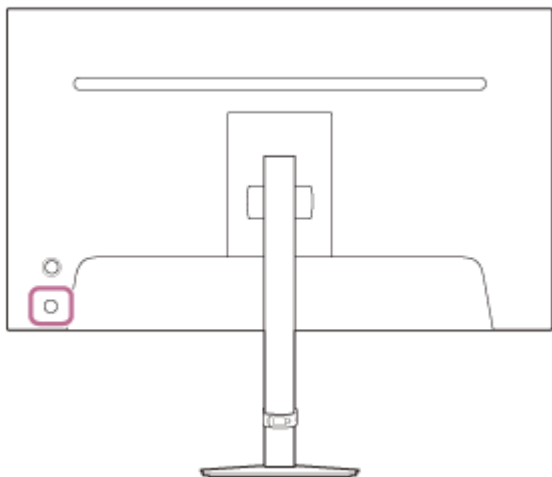
- Iskopčajte kabel za napajanje monitora kada spajate kabele uređaja.



- ① Stolno računalo
- ② Prijenosno računalo
- ③ Igraća konzola

LCD monitor
SDM-27U9M2

Uključivanje/isključivanje napajanja



1 Pritisnite gumb za napajanje.

Pokazivač napajanja svijetli bijelom bojom i uključuje se monitor.
Provjerite je li spojeni uređaj uključen ako se ništa ne prikazuje na zaslonu.

2 Za isključivanje pritisnite gumb za napajanje.

Isključuje se pokazivač napajanja i monitor je isključen.

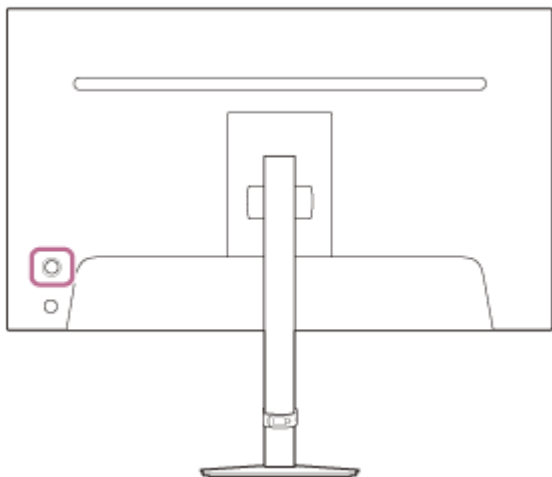
Savjet

- Ako nema ulaznog signala, monitor prelazi u stanje pripravnosti, a pokazivač napajanja svijetli bojom jantara.

LCD monitor
SDM-27U9M2

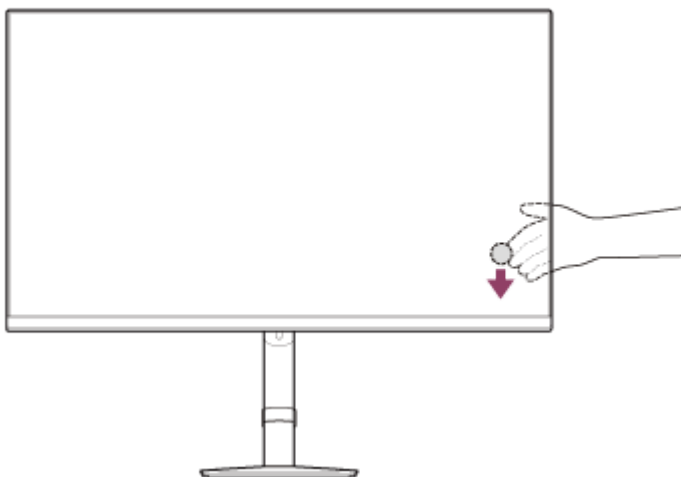
Upotreba upravljača

Možete upotrijebiti upravljač za namještanje glasnoće, namještanje svjetline, odabir ulaza i razne postavke prikazivanjem izbornika.



Za namještanje glasnoće

Kada se ne prikazuje izbornik, pomaknite upravljač na stražnjoj strani monitora prema dolje.



Prikazuje se zaslon za namještanje glasnoće i tada možete obavljati radnje navedene u nastavku.

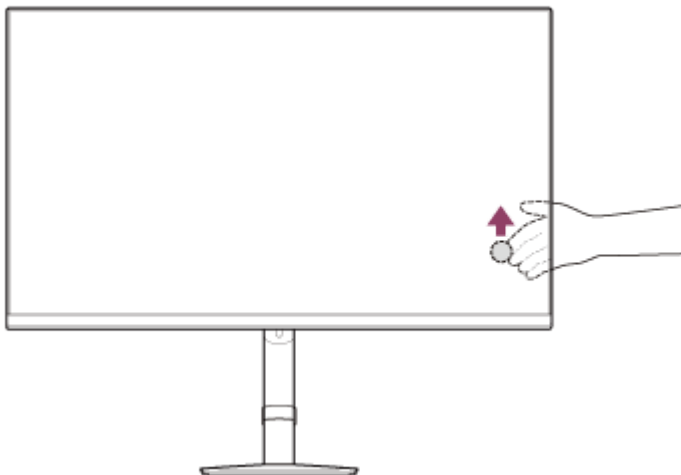
- Gledajući s prednje strane pomaknite ga udesno (strana s izbočenjem) za povećavanje glasnoće, a ulijevo za smanjivanje glasnoće.
- Pomaknite upravljač prema dolje za prigušivanje zvuka.
- Pomicanjem upravljača prema gore dok se prikazuje zaslon stanja prigušenosti poništava se prigušeno stanje, a na zaslonu se ponovno prikazuje mogućnost namještanja glasnoće.
- Zaslon s mogućnosti namještanja glasnoće nestaje kada pritisnete upravljač dok se zaslon prikazuje ili kada nema aktivnosti dulje vrijeme.

Savjet

- Glasnoća priključka za slušalice i glasnoća ugrađenog zvučnika mogu se postaviti zasebno.

Za namještanje svjetline zaslona

Kada se ne prikazuje izbornik, pomaknite upravljač na stražnjoj strani monitora prema gore.

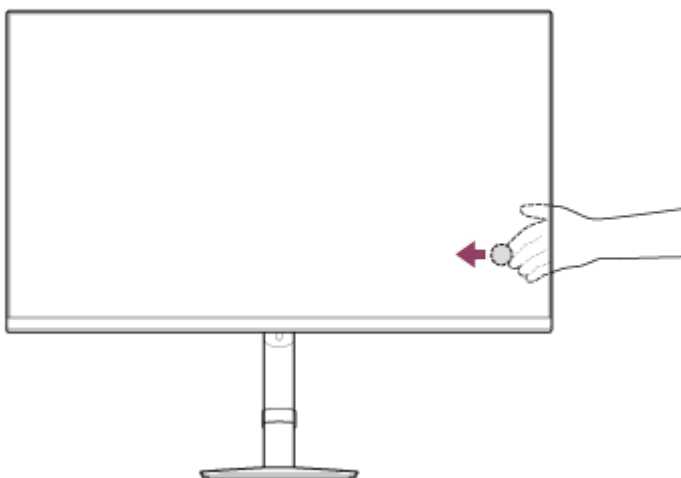


Prikazuje se zaslon za namještanje svjetline i tada možete obavljati radnje navedene u nastavku.

- Pomaknite prema gore ili udesno da biste osvijetlili zaslon, a prema dolje ili ulijevo da biste zatamnili zaslon.
- Zaslon s mogućnosti namještanja svjetline nestaje kada pritisnete upravljač dok se zaslon prikazuje ili kada nema aktivnosti dulje vrijeme.

Promjena ulaza

Kad se ne prikazuje izbornik, pomaknite upravljač na stražnjoj strani monitora ulijevo kad se gleda s prednje strane monitora.

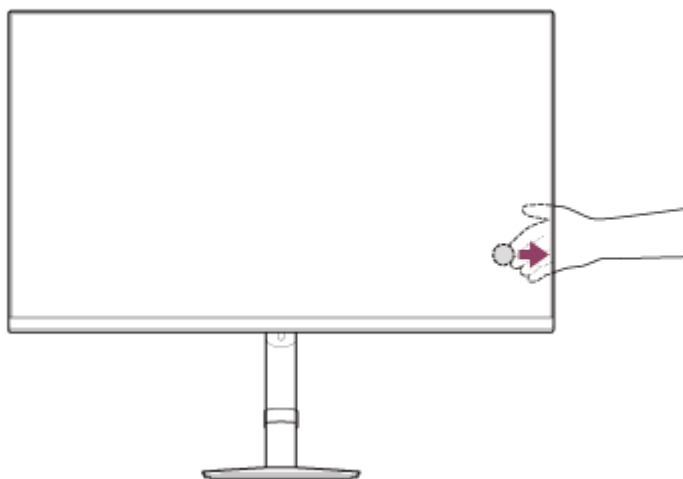


Prikazuje se zaslon za odabir ulaza i možete odabrati ulaz.

- Zaslon za odabir ulaza nestaje kada pomaknete upravljač prema dolje dok se zaslon prikazuje ili kada nema aktivnosti dulje vrijeme.

Prebacivanje na prethodno postavljeni način rada

Kad se ne prikazuje izbornik, pomaknite upravljač na stražnjoj strani monitora udesno kad se gleda s prednje strane monitora.



Prikazuje se zaslon za odabir prethodno postavljenog načina rada i možete odabrati prethodno postavljeni način rada.

- Zaslon za odabir prethodno postavljenog načina rada nestaje kada pomaknete upravljač prema dolje dok se zaslon prikazuje ili kada nema aktivnosti dulje vrijeme.

Za prikazivanje izbornika

Kada se ne prikazuje izbornik, pritisnite upravljač na stražnjoj strani monitora.



Prikazuje se izbornik i možete obaviti odabir ulaza i razne postavke pomicanjem upravljača prema gore, dolje, ulijevo i udesno.

Za isključivanje izbornika

Opetovano pomičite upravljač ulijevo.

Povezana tema

- [\[Volume\] \(Glasnoća\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Namještanje slike\)](#)
- [Promjena ulaza](#)
- [Prebacivanje na prethodno postavljeni način rada](#)
- [Upotreba izbornika](#)
- [\[Others\] \(Ostalo\)](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Promjena ulaza

Tim se monitorom automatski odabire ulaz na koji stiže signal.

Ako postoje višestruki ulazni signali, ulazi se odabiru u skladu sa sljedećim redoslijedom prioriteta.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Za ručno mijenjanje ulaza upotrijebite upravljač.

1 Pomaknite upravljač ulijevo.

Prikazuje se izbornik za odabiranje ulaza.

2 Odaberite željeni ulaz.

3 Pritisnite upravljač.

Ulaz se prebacuje na onaj koji je odabran.

Napomena

- Kada se [Auto input switch] (Automatski ulazni prekidač) postavi na [Off] (Isključi), ulaz se ne odabire automatski.
- Kada se [Control for HDMI] (Kontrola za HDMI) postavi na [On] (Uključi), ulaz tog uređaja automatski se odabire kada se on uključi ili kada se upotrebljava.
- Ako nema ulaznog signala, ne odabire se ulaz.

Povezana tema

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

LCD monitor
SDM-27U9M2

Prebacivanje na prethodno postavljeni način rada

Željenu kvalitetu slike možete postaviti s prethodno postavljenih mogućnosti.

1 Pomaknite upravljač udesno.

Prikazuje se izbornik za odabir prethodno postavljenih mogućnosti.

2 Odaberite željenu kvalitetu slike.

3 Pritisnite upravljač.

Kvaliteta slike prebacuje se na onu koja je odabrana.

Povezana tema

- [\[Picture mode\] \(Način slike\)](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Upotreba izbornika

Na zaslonu s izbornikom postavki možete obavljati razne postavke za ovaj monitor.

- 1 Pritisnite upravljač na stražnjoj strani monitora.**
Prikazuje se zaslon s izbornikom postavki.
- 2 Upravljačem odaberite željenu postavku, odaberite vrijednost za postavljanje, a zatim ga pritisnite.**

Za isključivanje zaslona s izbornikom postavki

Zaslon s izbornikom postavki automatski se isključuje ako nema aktivnosti dulje vrijeme.
Isto tako, opetovano pomičite upravljač ulijevo za isključivanje zaslona s izbornikom postavki.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Picture mode] (Način slike)

Možete odabrati željenu kvalitetu slike među zadanim vrijednostima i automatski namjestiti kvalitetu slike.

- 1 Pritisnite upravljač na stražnjoj strani monitora i pomaknite ga prema gore, dolje, ulijevo ili udesno za prikazivanje zaslona s postavkama.
- 2 Odaberite željenu postavku i pritisnite upravljač.

Pojedinosti stavki izbornika

[Preset mode] (Unaprijed postavljeni način)

Odaberite željenu postavku među zadanim vrijednostima.

SDR i HDR izmjenjuju se u skladu s formatom ulaznog signala.

Kad je ulazni signal SDR

[FPS]: prikladno za igranje igrice FPS (pucačina iz prvog lica).

[MOBA/RTS]: prikladno za igranje igrice MOBA/RTS (borilačka arena s više igrača/strateška igra u stvarnom vremenu).

[RPG]: prikladno za igranje igrice RPG (igra igranja uloga).

[Cinema] (Kino): prikladno za gledanje filmova i videa.

[Game] (Igra): možete uživati u različitim žanrovima igara.

[Standard] (Standardno): način rada standardne kvalitete slike.

[sRGB]: način rada kvalitete slike na osnovi norme sRGB.

Kad je ulazni signal HDR

[DisplayHDR]: način rada kvalitete slike na osnovi norme VESA DisplayHDR.

[Cinema] (Kino): prikladno za gledanje filmova i videa.

[Game] (Igra): možete uživati u različitim žanrovima igara.

[RPG]: prikladno za igranje igrice RPG (igra igranja uloga).

[Auto picture mode] (Automatski način slike)

Kad se spoji uređaj HDMI, kvaliteta slike odabire se automatski da bi se podudarala sa sadržajem koji se reproducira.

[Off] (Isključi): isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključi): uključuje [Auto picture mode] (Automatski način slike).

Napomena

- Kada se [Auto picture mode] (Automatski način slike) postavi na [On] (Uključi), primjenjuje se način kvalitete slike odabran u [Auto picture mode] (Automatski način slike) neovisno o postavci [Preset mode] (Unaprijed postavljeni način).
- Kad je ulazni signal HDR, neke funkcije nije moguće namještati.
- Kad je [Preset mode] (Unaprijed postavljeni način) postavljen na [DisplayHDR], nije moguće namjestiti neke funkcije jer je način rada temeljen na normi.

Savjet

- HDR je kratica za veliki dinamički raspon. Tom se tehnologijom odražava širok raspon svjetlina, od svijetlog do tamnog dijela, na način koji je puno bolji od tehnologije SDR (standardni dinamički raspon). Na običnoj SDR slici mogu se pojaviti svijetli dijelovi i blokirane sjene. Međutim, HDR slike imaju prirodnu i stvarniju gradaciju svijetlih i tamnijih dijelova u usporedbi sa SDR.

Povezana tema

- [\[Picture adjustment\] \(Namještanje slike\)](#)

5-061-658-22(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Gaming assist] (Pomoć za igranje)

Možete obaviti postavke za korisne funkcije tijekom igre.

- 1 Pritisnite upravljač na stražnjoj strani monitora i pomaknite ga prema gore, dolje, ulijevo ili udesno za prikazivanje zaslona s postavkama.
- 2 Odaberite željenu postavku i pritisnite upravljač.

Pojedinosti stavki izbornika

[Black equalizer] (Ekvalizator crne)

Poboljšajte vidljivost u tamnim dijelovima zaslona.

Od [0] do [10]: što je vrijednost veća, to je bolja vidljivost tamnih područja.

[Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja kod pokreta)

Smanjite zamućenje pokreta na slici.

[Effect] (Efekt)

Od [0] do [2]: što je vrijednost veća, to je veći efekt.

[Latency] (Latencija)

Od [0] do [2]: što je vrijednost veća, manja je latencija, no manje je i smanjenje zamućenja pokreta.

[Response time] (Vrijeme odziva)

Promijenite brzinu odgovora zaslona.

Postavite u skladu s brzinom pomicanja slika.

[Standard] (Standardno): normalna brzina odgovora.

[Fast] (Brzo): blago se povećava brzina odgovora LCD panela.

[Faster] (Brže): povećava se brzina odgovora LCD panela.

[Adaptive-Sync/VRR]

Sinkronizirajte stopu osvježavanja ovog monitora s brojem slika u sekundi videa. Kada se uključi, možete potisnuti zapinjanje (zaostajanje) i kidanje (treperenje) zaslona tijekom igre.

[Off] (Isključi): isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključi): uključuje funkciju Adaptive-Sync/VRR.

[Frame rate counter] (Brojač sličica u sekundi)

Prikažite broj slika u sekundi u stvarnom vremenu.

[Off] (Isključi): ne prikazuje se broj slika u sekundi.

[On] (Uključi): prikazuje se broj slika u sekundi.

[24.5-inch mode] (24,5-inčni način rada)

Prebacite veličinu zaslona na veličinu jednakovrijednu 24,5 inča.

[Off] (Isključi): općenito, upotreba u tom načinu rada.

[Center] (Sredina): uključuje način rada s 24,5 inča na sredini zaslona.

[Bottom] (Dno): uključuje način rada s 24,5 inča na dnu zaslona.

[Crosshair] (Ciljnik)

Uključite ciljnike (oznaka križa) u središtu zaslona.

[Off] (Isključi): isključuju se ciljnici.

[Cursor 1] (Pokazivač 1) do [Cursor 8] (Pokazivač 8): odaberite željeni oblik za prikazivanje među 8 vrsta.

[Timer] (Mjerač vremena)

Postavite brojač vremena da pokazuje preostalo vrijeme igre.

[Off] (Isključi): isključuje se brojač vremena.

Od [10:00] do [60:00]: uključuje se brojač vremena sa zadanim vremenom.

[Reset] (Resetiranje)

Prepostavlja trenutni ulaz i postavke za mogućnost [Gaming assist] (Pomoć za igranje) postavljenu u načinu rada [Preset mode] (Unaprijed postavljeni način).

Napomena

- Kad se [Effect] (Efekt) u mogućnosti [Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja kod pokreta) postavi na [0], nije moguće namjestiti opciju [Latency] (Latencija).
- Kad se [Effect] (Efekt) u mogućnosti [Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja kod pokreta) postavi na [1] ili [2], nije moguće namjestiti mogućnost [Brightness] (Svjetlina).
- Ne možete istovremeno upotrebljavati [Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja kod pokreta) i [Local dimming] (Lokalno zatamnjivanje).
- Kad je ulazni signal manji od 100 Hz, [Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja kod pokreta) ne djeluje.
- Kad je [Adaptive-Sync/VRR] postavljen na uključeno, nije moguće namještati [Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja kod pokreta).
- Kad je [Adaptive-Sync/VRR] postavljen na uključeno, nije moguće odabrati [Original] (Originalno) u mogućnosti [Aspect ratio] (Omjer stranica).
- Kad je aktiviran način [24.5-inch mode] (24,5-inčni način rada), nije moguće namještati [Adaptive-Sync/VRR], [Aspect ratio] (Omjer stranica), [Power saving] (Ušteda energije) i [Local dimming] (Lokalno zatamnjivanje).
- Pri prebacivanju u način rada s 24,5 inča, zaslon se može prebacivati u skladu s igrom. U tom slučaju ponovo pokrenite aplikaciju igrice.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Picture adjustment] (Namještanje slike)

Možete namjestiti kvalitetu slike u obliku svjetline i kontrasta.

- 1 Pritisnite upravljač na stražnjoj strani monitora i pomaknite ga prema gore, dolje, ulijevo ili udesno za prikazivanje zaslona s postavkama.
- 2 Odaberite željenu postavku i pritisnite upravljač.

Pojedinosti stavki izbornika

[Brightness] (Svjetlina)

Namjestite svjetlinu zaslona.

Od [0] do [100]: što je vrijednost veća, to je zaslon svjetliji.

[Contrast] (Kontrast)

Namjestite kontrast zaslona.

Od [0] do [100]: što je vrijednost veća, to je veća razlika između svjetline i zatamnjenosti zaslona.

[Sharpness] (Oštrina)

Namjestite oštrinu zaslona.

Od [0] do [100]: što je vrijednost veća, to je zaslon jasniji, a što je vrijednost manja, to je zaslon mekši.

[Gamma] (Gama)

Odaberite vrijednost gama među [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] i [S-curve] (S-krivulja) te je postavite da bude najbolja moguća u skladu sa slikom.

Što je gama vrijednost manja, to su svjetlije tercijarne boje (koje nisu bijela i crna).

[Local dimming] (Lokalno zatamnjenje)

Individualno upravljajte pozadinskim osvjetljenjem zaslona u skladu sa slikom i povećajte kontrast zaslona.

[Off] (Isključi): isključuje ovu funkciju.

[Low] (Nisko), [High] (Visoko): odaberite razinu efekta za primjenu.

[Hue] (Nijansa)

Namjestite ton boje zaslona.

Od [0] do [100]: što je vrijednost veća, to je boja zelenija, a što je vrijednost manja, to je boja ljubičastija.

[Saturation] (Zasićenje)

[Standard] (Standardno)

Namjestite gustoću svih boja na zaslonu.

Od [0] do [100]: što je vrijednost veća, to je boja dublja, a što je vrijednost manja, to je boja svjetlija.

[Advanced] (Napredno)

Od [0] do [40]: što je vrijednost veća, to je boja dublja, a što je vrijednost manja, to je boja svjetlija.

[Red] (Crvena): namješta gustoću crvene boje.

[Green] (Zelena): namješta gustoću zelene boje.

[Blue] (Plava): namješta gustoću plave boje.

[Cyan] (Cijan): namješta gustoću cijan boje.

[Magenta] (Magenta): namješta gustoću magente.

[Yellow] (Žuta): namješta gustoću žute boje.

[Color temperature] (Temperatura boje)

Namjestite temperaturu boje zaslona.

[Cool] (Hladna): povisuje temperaturu boje (da bude plavkasta) zaslona.

[Neutral] (Prirodna): postavlja standardnu temperaturu boje.

[Warm] (Topla): snižava temperaturu boje (da bude crvenkasta) zaslona.

[Custom] (Korisnička): namješta vrijednosti crvene, zelene i plave radi postavljanja željene temperature boje.

Od [0] do [100]: što je vrijednost veća, to je viša temperatura boje, a što je vrijednost manja, to je niža i temperatura boje.

- [Red] (Crvena): namješta vrijednost crvene.
- [Green] (Zelena): namješta vrijednost zelene.
- [Blue] (Plava): namješta vrijednost plave.

[Aspect ratio] (Omjer stranica)

Postavite omjer visine i širine zaslona.

[Auto resize] (Automatska promjena veličine): namješta omjer visine i širine u skladu sa slikom.

[16:9]: postavlja omjer visine i širine na 16:9.

[Original] (Originalno): prikazuje slike sa zadržanim izvornim omjerom visine i širine.

[Reset] (Resetiranje)

Prepostavlja trenutni ulaz i postavke za mogućnost [Picture adjustment] (Namještanje slike) postavljenu u načinu rada

[Preset mode] (Unaprijed postavljeni način).

Savjet

- Svjetlinu zaslona možete namjestiti i pomicanjem upravljača prema gore, a zatim gore ili dolje dok izbornik nije prikazan.

Napomena

- Možda nećete moći namještati mogućnost [Gamma] (Gama) prema prethodno postavljenom načinu rada.
- Ne možete istovremeno upotrebljavati [Local dimming] (Lokalno zatamnjivanje) i [Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja kod pokreta).

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Input] (Ulaz)

Možete odabrati ulaz i izvršiti postavke povezane s ulazom.

- 1 Pritisnite upravljač na stražnjoj strani monitora i pomaknite ga prema gore, dolje, ulijevo ili udesno za prikazivanje zaslona s postavkama.
- 2 Odaberite željenu postavku i pritisnite upravljač.

Pojedinosti stavki izbornika

[HDMI 1]

Odabire ulaz HDMI 1.

[HDMI 2]

Odabire ulaz HDMI 2.

[DP]

Odabire ulaz DisplayPort.

[Auto input switch] (Automatski ulazni prekidač)

Automatski odaberite ulaz s ulaznim signalom.

Ako postoje višestruki ulazni signali, ulazi se odabiru u skladu sa sljedećim redoslijedom prioriteta.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Isključi): isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključi): uključuje funkciju automatskog odabira ulaza.

[Control for HDMI] (Kontrola za HDMI)

U kombinaciji s monitorom možete obavljati radnje kao što su uključivanje/isključivanje ili odabiranje ulaza uređaja spojenog HDMI kabelom.

[Off] (Isključi): isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključi): uključuje funkciju upravljanja HDMI uređajem.

[DP version number] (Broj verzije DP)

Postavite broj inačice DisplayPort.

Postavite inačicu jednaku inačici povezanog uređaja DisplayPort.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Napomena

- Da biste prikazali slike sukladne inačici DisplayPort 2.1, potrebni su kabeli sukladni inačici DisplayPort 2.1 i povezani uređaji. Priloženi kabel DisplayPort podržava inačicu 1.4.

Savjet

- Ako povezani uređaj ne podržava verziju DisplayPort, zaslon bi se mogao prikazivati neispravno. U tom slučaju, zaslon će se prikazivati ispravno ako promijenite verziju DisplayPort iz novije u stariju ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Volume] (Glasnoća)

Možete namjestiti glasnoću.

- 1 Pritisnite upravljač na stražnjoj strani monitora i pomaknite ga prema gore, dolje, ulijevo ili udesno za prikazivanje zaslona s postavkama.
- 2 Odaberite željenu postavku i pritisnite upravljač.

Pojedinosti stavki izbornika

[Volume] (Glasnoća)

Od [0] do [100]: što je vrijednost veća, to je glasnoća glasnija.

Povezana tema

- [Upotreba upravljača](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Personalize] (Personalizacija)

Postavke LED lampice napajanja moguće je namještati.

- 1 Pritisnite upravljač na stražnjoj strani monitora i pomaknite ga prema gore, dolje, ulijevo ili udesno za prikazivanje zaslona s postavkama.**
- 2 Odaberite željenu postavku i pritisnite upravljač.**

Pojedinosti stavki izbornika

[Power LED] (LED za napajanje)

Možete isključiti LED lampicu napajanja iako je monitor uključen.

[On] (Uključi): uključuje se LED lampica napajanja.

[Off] (Isključi): isključuje se LED lampica napajanja.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[OSD menu] (Izbornik OSD)

Možete postaviti jezik i druge pojedinosti zaslona s postavkama.

- 1 Pritisnite upravljač na stražnjoj strani monitora i pomaknite ga prema gore, dolje, ulijevo ili udesno za prikazivanje zaslona s postavkama.**
- 2 Odaberite željenu postavku i pritisnite upravljač.**

Pojedinosti stavki izbornika

[Language] (Jezik)

Postavite jezik zaslona s izbornikom postavki.

[Transparency] (Prozirnost)

Postavite prozirnost zaslona s izbornikom postavki.

Od [0] do [100]: što je vrijednost veća, to je veća prozirnost.

[OSD time out] (Vrijeme isključenja OSD-a)

Postavite vrijeme za prikazivanje zaslona s izbornikom postavki.

Od [5s] do [60s]: postavite između 5 sekundi i 60 sekundi. Nakon što istekne zadano vrijeme zatvara se zaslon s izbornikom postavki.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Others] (Ostalo)

Možete izvršiti postavke povezane s ovim monitorom i inicijalizirati monitor.

- 1 **Pritisnite upravljač na stražnjoj strani monitora i pomaknite ga prema gore, dolje, ulijevo ili udesno za prikazivanje zaslona s postavkama.**
- 2 **Odaberite željenu postavku i pritisnite upravljač.**

Pojedinosti stavki izbornika

[DDC/CI]

Izvršite postavke za ovaj monitor upotrebom namjenskog softvera na računalu.

[Off] (Isključi): isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključi): uključuje funkciju DDC/CI.

[Power saving] (Ušteda energije)

Smanjite svjetlinu zaslona radi smanjenja potrošnje energije.

[Off] (Isključi): isključuje ovu funkciju. Uobičajena potrošnja energije.

[On] (Uključi): uključuje funkciju uštede energije.

[Text magnification]

Slova na zaslonu s izbornikom postavki prikazuju se velikim fontom.

[Off] (Isključi): isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključi): uključuje funkciju povećavanja teksta.

[Text magnification] radi samo kada se [Language] (Jezik) postavi na [English].

[Screen reader]

Možete glasom upravljati monitorom bez gledanja zaslona.

[Off] (Isključi): isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključi): uključuje funkciju Screen reader.

[Screen reader] radi samo kada se [Language] (Jezik) postavi na [English].

[Software version] (Verzija softvera)

Možete pogledati inačicu softvera ovog monitora.

[USB software update] (Ažuriranje softvera putem USB-a)

Ažurira softver putem USB memorije.

[Factory reset] (Vraćanje na tvorničke postavke)

Postavke monitora vraćaju na tvorničke vrijednosti.

Imajte na umu da se sve postavke monitora vraćaju na tvorničke vrijednosti.

Napomena

- Prigušeni način rada ne radi za Screen reader.
- Glasnoća zvuka za Screen reader ne može se namještati dok su slušalice spojene na priključak za slušalice.
- Kad je postavka [Power saving] (Ušteda energije) postavljena na uključeno, nije moguće namještati [Text magnification] i [Screen reader].

- Kad je postavka [Power saving] (Ušteda energije) postavljena na uključeno, neke funkcije [Gaming assist] (Pomoć za igranje) i [Picture adjustment] (Namještanje slike) nije moguće namještati.
- Kad je postavka [Power saving] (Ušteda energije) postavljena na uključeno, nije moguće namještati [DP version number] (Broj verzije DP).

Povezana tema

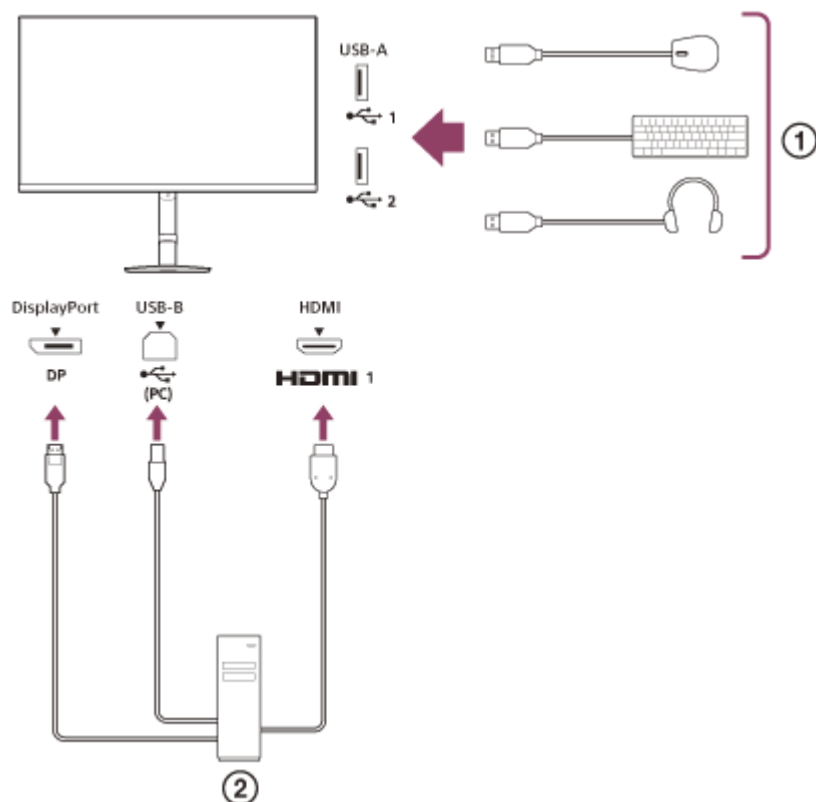
- [Ažuriranje softvera](#)

5-061-658-22(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

Upotreba funkcija USB čvorišta

Kad je računalo povezano s monitorom, računalom možete upravljati pomoću USB uređaja (poput tipkovnice i miša) spojenih s monitorom.



- ① Miš, tipkovnica, slušalice s mikrofonom itd.
- ② Računalo

LCD monitor
SDM-27U9M2

Upotreba INZONE Hub (Windows)

Upotrebom softvera možete obaviti razne postavke za taj monitor putem svog računala. Softver se može preuzeti putem mrežnih stranica za podršku navedenih u nastavku.

- Za kupce u SAD-u
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Za kupce u Kanadi
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Za kupce u Europi
<https://www.sony.eu/support>
- Za kupce u Kini
<https://service.sony.com.cn>
- Za kupce u Aziji (ili drugim područjima)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitor
SDM-27U9M2

Rješavanje problema

Ako monitor ne radi ispravno, provjerite ponovo probleme prije slanja na popravak.

Ako se problemi nastave, obratite se najbližem Sonyjevom prodavaču.

LCD monitor
SDM-27U9M2

Ništa se ne prikazuje na zaslonu

- Provjerite jesu li kabel za napajanje i priključni kabeli za povezivanje s drugim uređajima čvrsto spojeni.
 - Pritisnite gumb za napajanje na stražnjoj strani monitora da biste uključili napajanje.
 - Uključite napajanje drugih uređaja.
-

Povezana tema

- [Primjer spajanja](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Nema zvuka iz monitora

- Najprije pomaknite upravljač prema dolje da biste prikazali zaslon za namještanje glasnoće, a zatim pomaknite upravljač udesno da biste povišili glasnoću.
 - Najprije pomaknite upravljač prema dolje da biste prikazali zaslon za namještanje glasnoće, a zatim pomaknite upravljač prema gore da biste odustali od isključivanja zvuka. Na kraju pomaknite upravljač ulijevo ili udesno da biste namjestili glasnoću.
-

Povezana tema

- [Upotreba upravljača](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Mrežne stranice podrške

Posjetite mrežne stranice podrške navedene u nastavku za najnovije informacije.

- Za kupce u SAD-u
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Za kupce u Kanadi
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Za kupce u Europi
<https://www.sony.eu/support>
- Za kupce u Kini
<https://service.sony.com.cn>
- Za kupce u Aziji (ili drugim područjima)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitor
SDM-27U9M2

Podržani formati

Svaki ulaz podržava formate označene s » ☐ «.

PC formati

Razlučivost	Vertikalna frekvencija (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 formati

Razlučivost	Vertikalna frekvencija (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	☐	☐

Razlučivost	Vertikalna frekvencija (Hz)	HDMI	DP
720×480	59,94	○	○
720×480	60	○	○
720×576	50	○	○
1280×720	50	○	○
1280×720	60	○	○
1920×1080	24	○	○
1920×1080	25	○	○
1920×1080	30	○	○
1920×1080	50	○	○
1920×1080	60	○	○
1920×1080	120	○	○
1920×1080	144	○	○
3840×2160	24	○	○
3840×2160	25	○	○
3840×2160	30	○	○
3840×2160	50	○	○
3840×2160	60	○	○
3840×2160	120	○	○
3840×2160	144	○	○

LCD monitor
SDM-27U9M2

Ažuriranje softvera

Možete ažurirati softver monitora.

1 Preuzmite datoteku ažuriranja.

Preuzmite datoteku ažuriranja na svoje računalo s mrežnih stranica podrške.

2 Proširite datoteku ažuriranja.

1: Proširivanje datoteke ažuriranja

Budući da je preuzeta datoteka ažuriranja komprimirana, desnim klikom odaberite datoteku i odaberite stavku za proširivanje datoteke. Datoteka će se potom proširiti.

Možda nećete moći proširiti datoteku putem gore navedenog postupka, jer to ovisi o okruženju vašeg operativnog sustava.

2: Potvrđivanje proširene datoteke

Potvrdite je li naziv proširene datoteke »SDM-27U9M2.bin«.

Nemojte mijenjati naziv datoteke.

3 Kopirajte datoteku u USB memoriju.

1: Priprema USB memorije

Pripremite USB memoriju putem sustava datoteka FAT32 ili NTFS.

2: Kopiranje datoteke u USB memoriju

Kopirajte proširenu datoteku u korijenski direktorij (najviša razina) u USB memoriji.

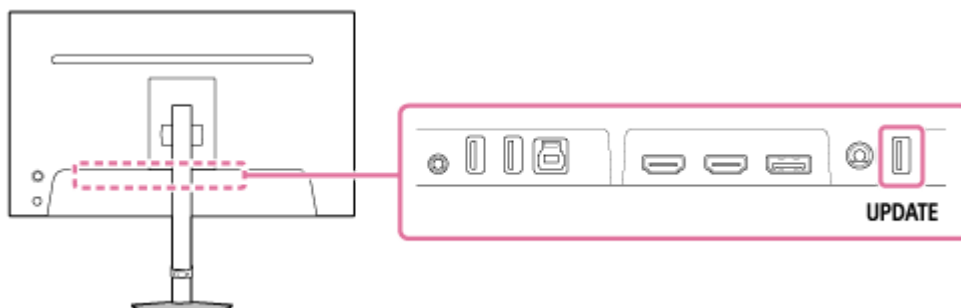
4 Umetnite USB memoriju u monitor.

1: Izvlačenje USB memorije iz računala

Da biste izvadili USB memoriju iz svojeg računala, slijedite postupak za svoj operativni sustav.

2: Umetanje USB memorije u monitor

Umetnite USB memoriju u priključak UPDATE na monitoru.



5 Ažurirajte monitor.

U izborniku odaberite [Others] (Ostalo) i zatim [USB software update] (Ažuriranje softvera putem USB-a).

Napredak tijekom ažuriranja prikazan je na zaslonu. Nakon završetka ažuriranja monitor se automatski ponovo pokreće. Ažuriranje traje oko 1 minute.

Napomena

- Ako datoteku ažuriranja stavite na razinu koja nije korijenski direktorij u USB memoriji ili ako promijenite naziv datoteke ažuriranja, nećete moći ažurirati monitor.
- Monitor možete ažurirati samo putem priključka UPDATE.
- Tijekom ažuriranja ne izvlačite kabel za napajanje, USB memoriju ni kabel za spajanje.
- Neke USB memorije nisu podržane.

5-061-658-22(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

Bilješke o licenci

Za taj se monitor upotrebljava softver za koji imamo sporazum o licenciranju s vlasnikom autorskih prava. U skladu sa zahtjevom vlasnika autorskog prava nad softverom, naša je dužnost obavijestiti kupce o sadržaju licence. Licenca je opisana u nastavku.

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.

5-061-658-22(1) Copyright 2024 Sony Corporation