

液晶モニター  
SDM-27U9M2



本機を使っていて困ったときやわからないことがあったときに使うマニュアルです。

## はじめに

### [本機のマニュアルについて](#)

#### 各部の名称とはたらき

— [前面](#)

— [背面](#)

## 準備する

### [設置する](#)

#### [スタンドを外す](#)

#### [モニターの位置を調整する](#)

#### [モニターを移動するときは](#)

### [接続例](#)

## モニターを使う

[電源を入れる／切る](#)

[ジョイスティックを使う](#)

[入力を切り換える](#)

[プリセットモードを切り換える](#)

設定を変更する

[メニューの使いかた](#)

[\[画質モード\]](#)

[\[ゲームアシスト\]](#)

[\[画質調整\]](#)

[\[入力\]](#)

[\[音量\]](#)

[\[パーソナライズ\]](#)

[\[OSD メニュー\]](#)

[\[その他\]](#)

便利な機能を使う

[USBハブ機能を使う](#)

[INZONE Hubを使う \(Windows\)](#)

困ったときは

[故障かな?と思ったら](#)

[画面に何も表示されない](#)

[本機から音が出ない](#)

その他

[サポートサイトについて](#)

[対応フォーマット](#)

ソフトウェアアップデート

[ソフトウェアアップデート](#)

ライセンスに関する注意

[ライセンスに関する注意](#)



液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 本機のマニュアルについて

---

本機のマニュアルで説明している内容は次のとおりです。

### セットアップガイド

本機を使い始めるまでに必要な設置、接続について説明しています。

### 取扱説明書

安全上のご注意などを説明しています。

## ヘルプガイド（このWeb取扱説明書）

本機の使いかたを説明しています。

### ご注意

- デザインおよび仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

### ヒント

- [--] カッコの中に書かれている文字はメニュー項目として画面に表示されます。
- 本書のイラストは細かい部分を省いて描いていることがあります。
- セットアップガイドは、サポートサイトからダウンロードできます。

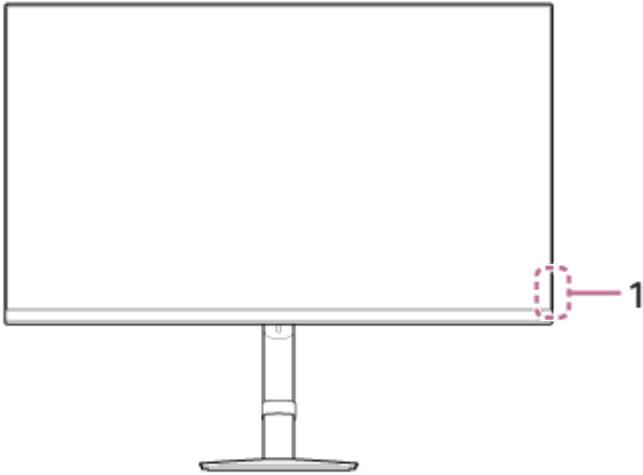
---

### 関連項目

- [サポートサイトについて](#)

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 前面



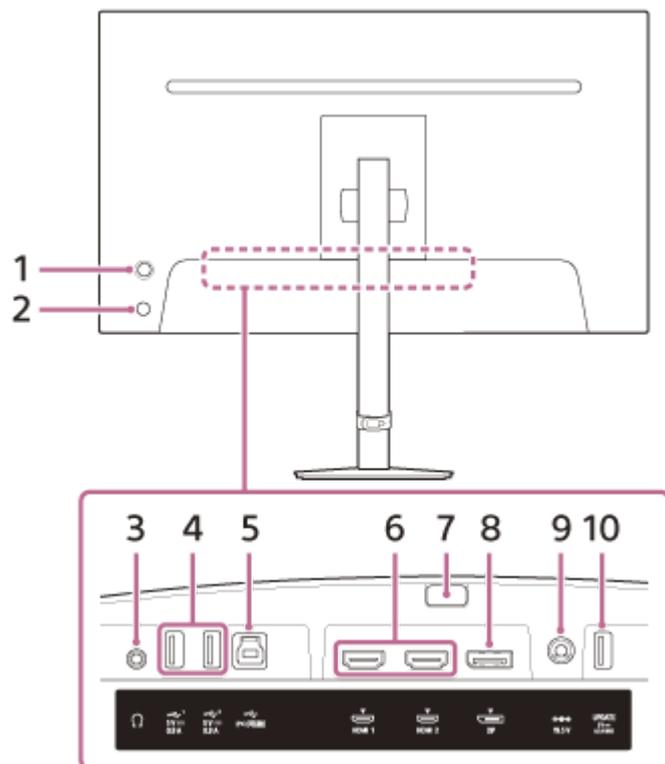
### 1. 電源LED

ディスプレイの状態を表示します。

- 白：電源オン
- アンバー：スタンバイ状態
- 消灯：電源オフ

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 背面



### 1. ジョイスティック

音量調節、明るさ調節、入力選択をしたり、メニュー画面を表示して各種設定を行います。

### 2. 電源ボタン

本機の電源を入れます。本機の電源が入っているときに押すと、本機が電源オフ状態になります。

### 3. ヘッドホン端子

ヘッドホンをつなぎます。

ヘッドホンをつなぐと、本機のスピーカーがオフになります。

### 4. USB Type-A端子1、2

マウスやキーボードなどのUSB周辺機器を接続します。

### 5. USB Type-B端子

パソコンのUSB端子と接続することで、4.のUSB Type-A端子がUSBハブとして機能します。

### 6. HDMI端子1、2

HDMI出力のあるゲーム機、パソコンを接続します。

### 7. スタンド取り外しボタン

スタンドを取り外すときに押します。

### 8. DisplayPort端子

DisplayPort出力のあるパソコンを接続します。

### 9. DC入力端子

ACアダプター（付属）を接続します。

## 10. UPDATE端子

ソフトウェアアップデート専用端子です。

---

---

### 関連項目

- [\[パーソナライズ\]](#)
- [ジョイスティックを使う](#)
- [スタンドを外す](#)

5-061-656-03(1) Copyright 2024 Sony Corporation

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 設置する

---

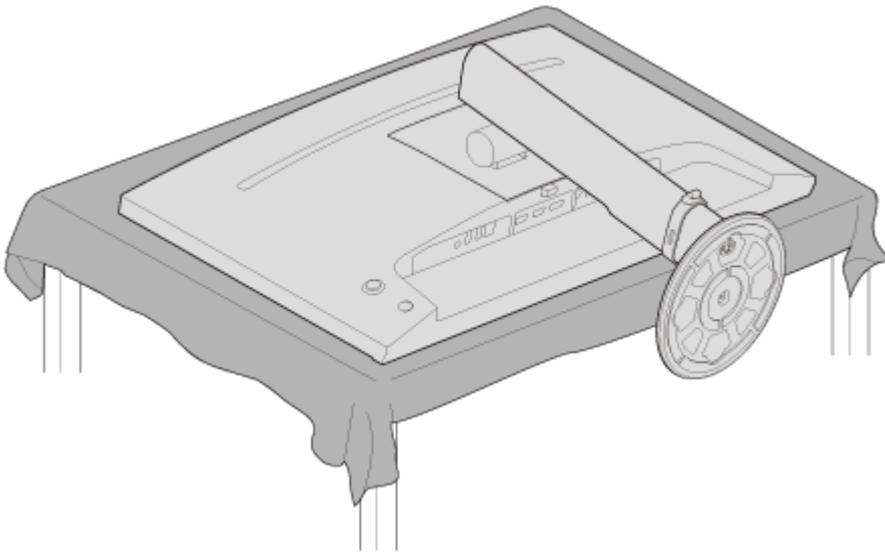
組み立て方や接続については、同梱のセットアップガイドをご覧ください。  
以下のサポートサイトからダウンロードもできます。

<https://www.sony.jp/support/>

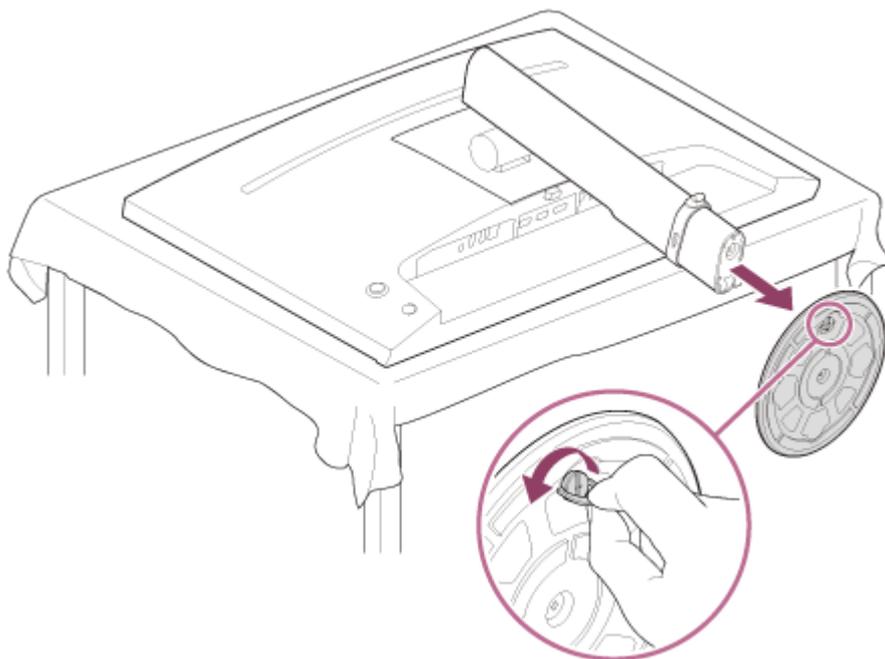
液晶モニター  
SDM-27U9M2

## スタンドを外す

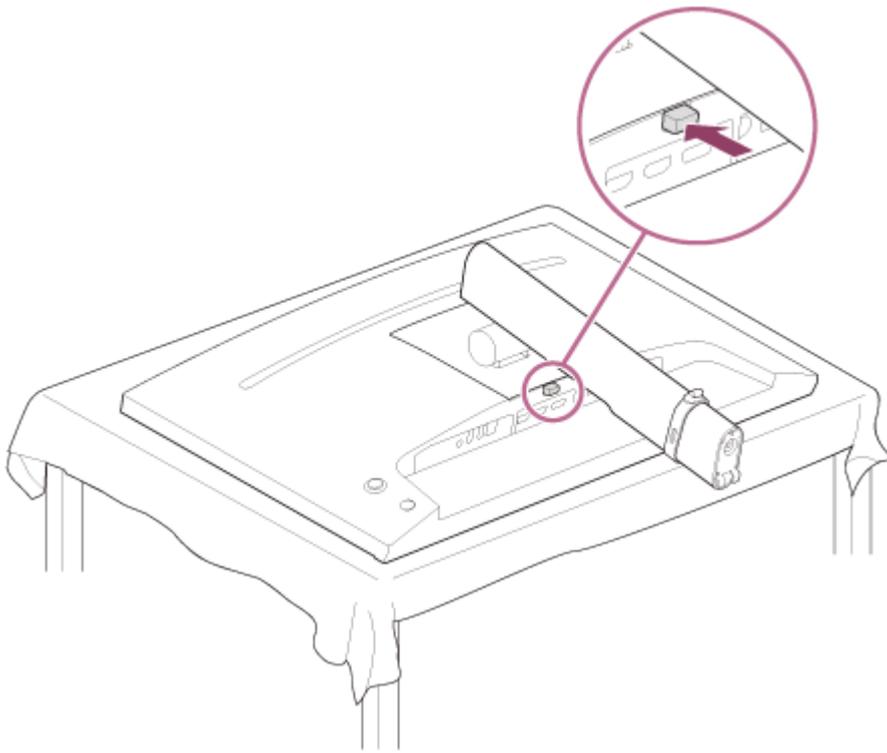
- 1 本機の電源を切り、スタンドの高さを最大にしてから液晶パネル面を下に向けて置く  
液晶パネル面が傷つかないように、安定した場所に柔らかい布などを敷いてください。



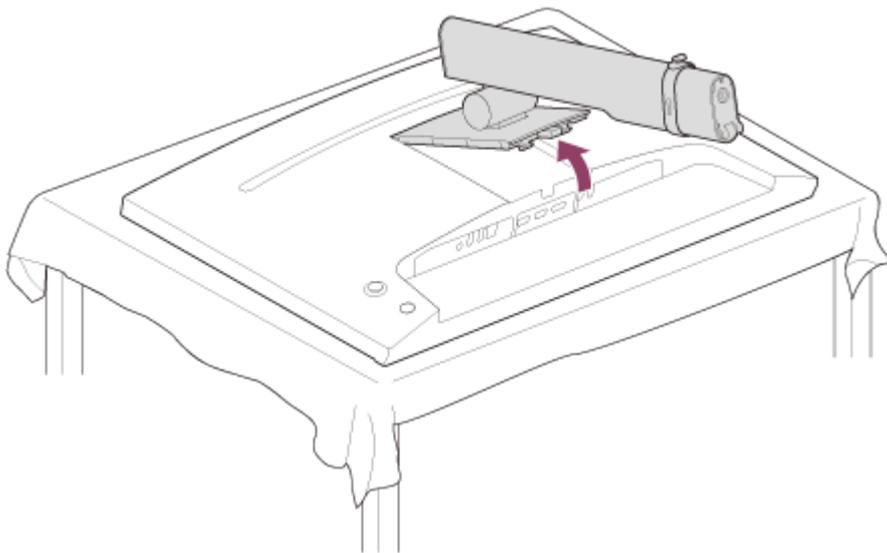
- 2 スタンドの台座をはずす



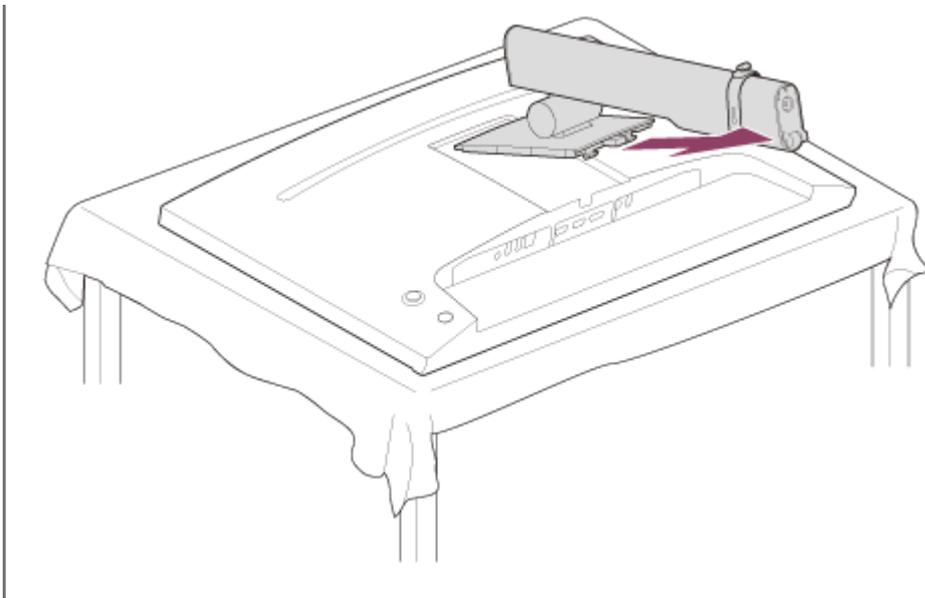
- 3 本機背面のスタンド取り外しボタンを押す



4 スタンドを持ち上げる



5 スタンドを本体から引き抜く



### ご注意

- スタンドを取り外すときは、スタンドをしっかりと持ち、液晶パネル面には触れないように注意してください。
- 外したスタンドの取り付け方については、セットアップガイドをご覧ください。

### 関連項目

- [本機のマニュアルについて](#)
- [モニターの位置を調整する](#)

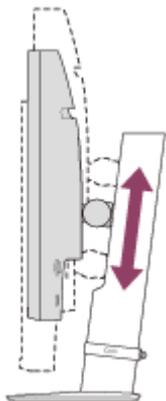
液晶モニター  
SDM-27U9M2

## モニターの位置を調整する

モニターを見やすくするため、高さや角度を調整します。

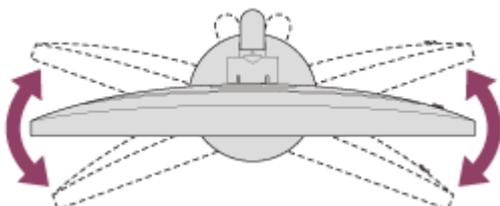
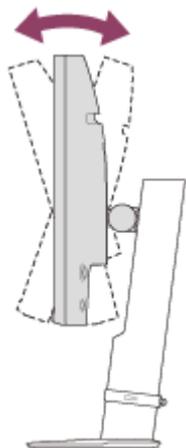
### 高さを調整する

モニター部をしっかり持って、高さを調整します。  
調整中は液晶パネル面には触れないように注意してください。



### 角度を調整する

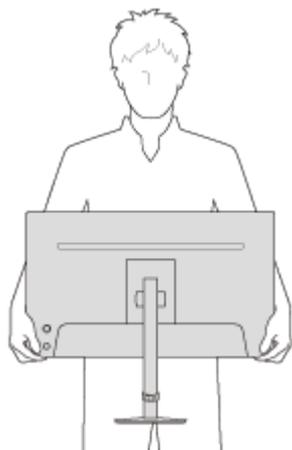
モニター部をしっかり持って角度を調整します。  
調整中は液晶パネル面には触れないように注意してください。



液晶モニター  
SDM-27U9M2

## モニターを移動するときは

モニターを移動するときは、画面を手前に向けて、両手で本機の下側の左右の側面を持つようにしてください。移動中は液晶パネル面には触れないように注意してください。



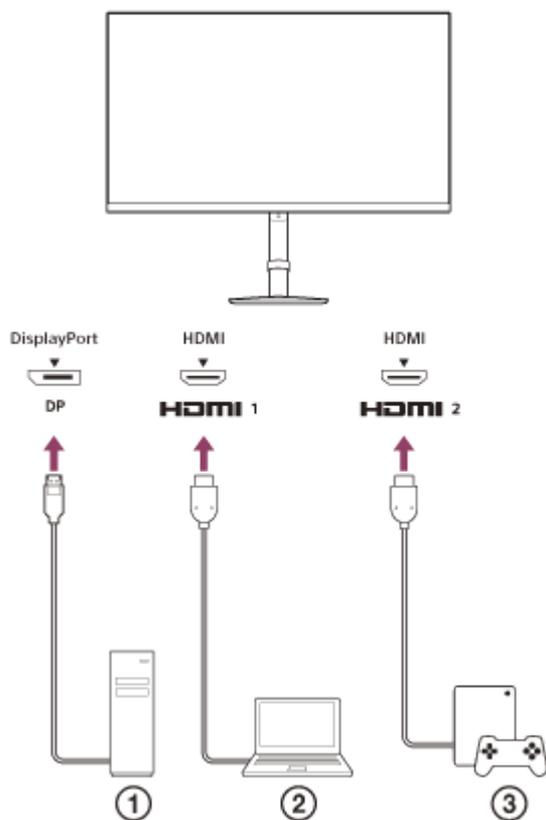
液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 接続例

本機にパソコンやゲーム機などを接続します。

### ご注意

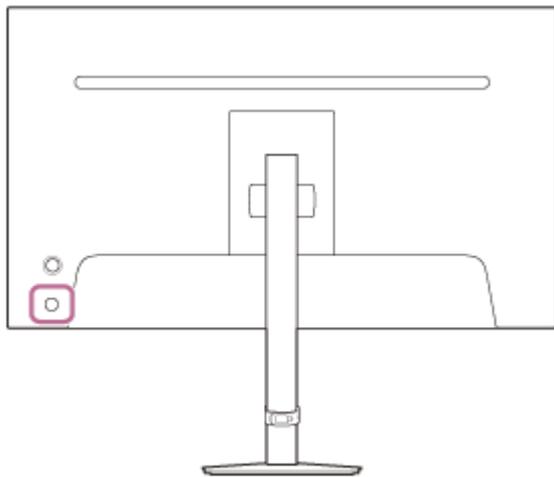
- コード類を接続するときは、必ず電源コードを抜いた状態で行ってください。



- ① デスクトップパソコン
- ② ノートパソコン
- ③ ゲーム機

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 電源を入れる／切る



### 1 電源ボタンを押す

電源ランプが白に点灯し、モニターの電源がオンになります。  
ディスプレイになにも表示されない場合は、接続機器の電源がオンになっているか確認してください。

### 2 電源を切るには、電源ボタンを押す

電源ランプが消灯し、本機が電源オフ状態になります。

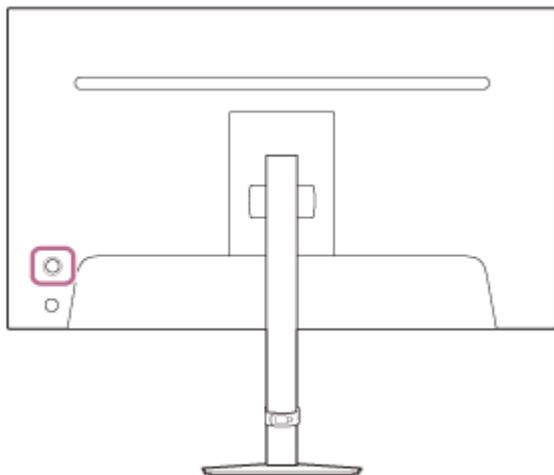
### ヒント

- 入力映像信号がない場合は、本機がスタンバイ状態になり、電源ランプがアンバー色に点灯します。

液晶モニター  
SDM-27U9M2

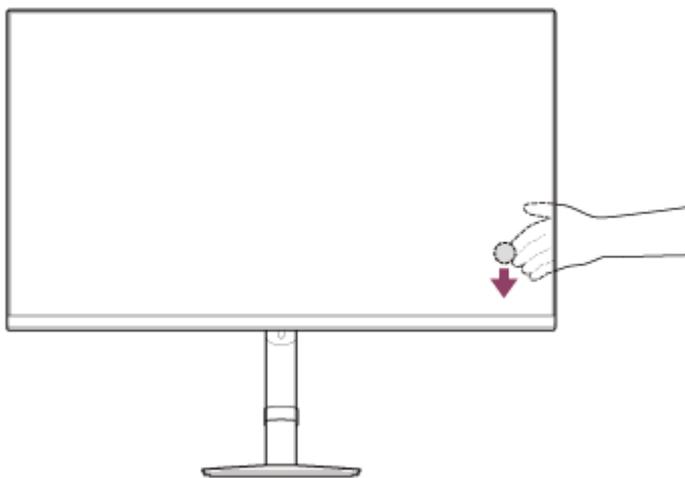
## ジョイスティックを使う

ジョイスティックを使って、音量調節、明るさ調節、入力選択をしたり、メニュー画面を表示して各種設定を行うことができます。



### 音量を調節する

メニューが表示されていない状態で、本機背面のジョイスティックを下に動かします。



音量調節画面が表示され、以下の操作ができます。

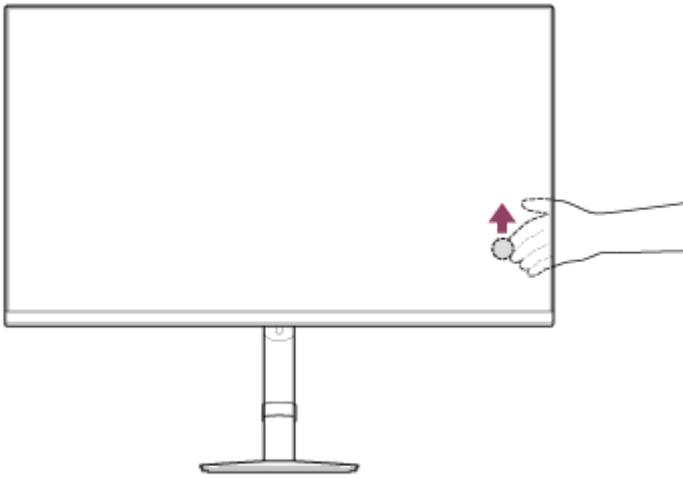
- 本機を正面から見て右（突起側）に動かすと音量が大きくなり、左に動かすと音量が小さくなります。
- 下に動かすと消音になります。
- 消音の画面表示中に上に動かすと、消音が解除され音量調節画面に戻ります。
- 音量調節画面表示中にジョイスティックを押す、またはしばらく操作をしないと、音量調節画面が消えます。

### ヒント

- ヘッドホン端子の音量と、内蔵スピーカーの音量は、別々に設定できます。

### 画面の明るさを調整する

メニューが表示されていない状態で、本機背面のジョイスティックを上動かします。

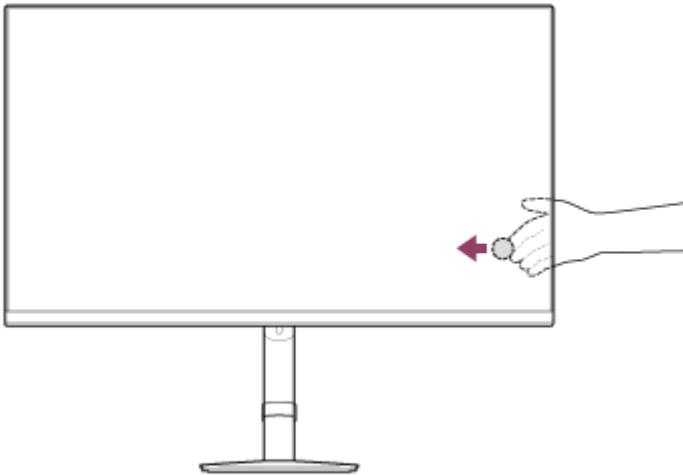


明るさ調整画面が表示され、以下の操作ができます。

- 上または右に動かすと画面が明るく、下または左に動かすと画面が暗くなります。
- 明るさ調整画面表示中にジョイスティックを押す、またはしばらく操作をしないと、明るさ調整画面が消えます。

### 入力を切り換える

メニューが表示されていない状態で、本機背面のジョイスティックを本機を正面から見て左に動かします。

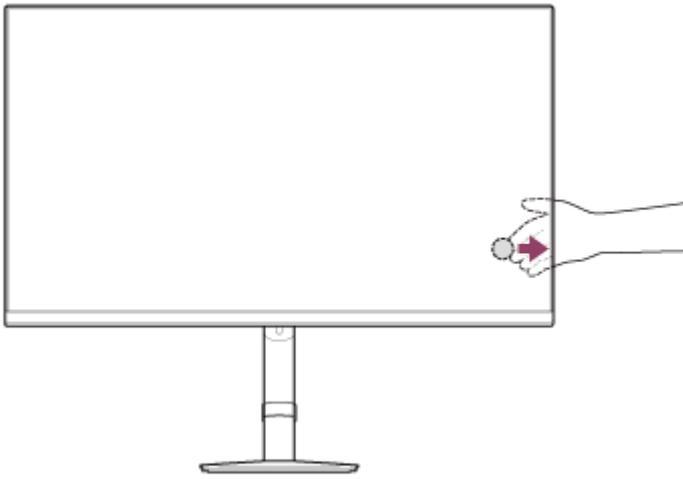


入力切替画面が表示され、入力を切り換えることができます。

- 入力切替画面表示中にジョイスティックを下に動かしたり、しばらく操作をしないですと、入力切替画面が消えます。

### プリセットモードを切り換える

メニューが表示されていない状態で、本機背面のジョイスティックを本機を正面から見て右に動かします。

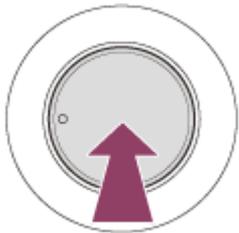


プリセットモード切換画面が表示され、プリセットモードを切り換えることができます。

- プリセットモード切換画面表示中にジョイスティックを下に動かしたり、しばらく操作をしないでいると、プリセットモード切換画面が消えます。

## メニューを表示する

メニューが表示されていない状態で、本機背面のジョイスティックを押します。



メニューが表示され、ジョイスティックを上下左右に動かすことによって、入力選択や各種設定を行うことができます。

## メニューを消すには

ジョイスティックを左にくり返し動かします。

---

### 関連項目

- [\[音量\]](#)
- [\[画質調整\]](#)
- [入力を切り換える](#)
- [プリセットモードを切り換える](#)
- [メニューの使いかた](#)
- [\[その他\]](#)

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 入力を切り換える

本機は信号が入力されている入力が自動で選択されます。  
複数入力信号がある場合は、以下の順で入力が優先されます。  
HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort  
手動で入力を切り換えるにはジョイスティックを使います。

- 1 ジョイスティックを左に動かす**  
入力切替メニューが表示されます。
- 2 お好みの入力を選ぶ**
- 3 ジョイスティックを押す**  
選んだ入りに切り換わります。

### ご注意

- [自動入力切替] を [オフ] にすると、自動で入力切り換えできません。
- [HDMI 機器制御] を [オン] にすると、つないでいる機器の電源を入れたり操作をすると、その機器の入力に自動で切り換えます。
- 入力映像信号がない場合は、入力は切り換わりません。

### 関連項目

- [\[入力\]](#)

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## プリセットモードを切り換える

---

プリセットからお好みの画質を選択します。

**1** ジョイスティックを右に動かす

プリセットモード切換メニューが表示されます。

**2** お好みの画質モードを選ぶ

**3** ジョイスティックを押す

選んだ画質モードに切り換わります。

---

### 関連項目

- [\[画質モード\]](#)

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## メニューの使いかた

---

本機の各種設定はメニュー設定画面で行います。

- 1 本機背面のジョイスティックを押す**  
メニュー設定画面が表示されます。
- 2 ジョイスティックでお好みの設定を選び、設定値を選んで押す**

### メニュー設定画面を消すには

しばらく操作をしないと、自動的にメニュー設定画面が消えます。  
ジョイスティックを左にくり返し動かして、メニュー設定画面を消すこともできます。

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 【画質モード】

プリセットからお好みの画質を選択したり、自動で画質を調整します。

- 1 本機背面のジョイスティックを押し、上下左右に動かして設定画面を表示させる
- 2 お好みの設定を選んで、ジョイスティックを押し

### メニュー項目の詳細

#### 【プリセットモード】

プリセットからお好みの設定を選択します。

入力信号のフォーマットによってSDRとHDRが切り換わります。

#### 入力信号がSDRのとき

【FPS】：FPSゲーム（一人称シューティングゲーム）を楽しむときに適しています。

【MOBA/RTS】：MOBA/RTS（マルチプレイオンラインバトルアリーナ/リアルタイムストラテジー）ゲームを楽しむときに適しています。

【RPG】：RPG（ロールプレイングゲーム）を楽しむときに適しています。

【シネマ】：映画やビデオを楽しむときに適しています。

【ゲーム】：さまざまなジャンルのゲームをお楽しみいただけます。

【標準】：標準の画質モードです。

【sRGB】：sRGB規格に準拠した画質モードです。

#### 入力信号がHDRのとき

【DisplayHDR】：VESA DisplayHDR規格に準拠した画質モードです。

【シネマ】：映画やビデオを楽しむときに適しています。

【ゲーム】：さまざまなジャンルのゲームをお楽しみいただけます。

【RPG】：RPG（ロールプレイングゲーム）を楽しむときに適しています。

#### 【オート画質モード】

HDMI接続している機器に対して、再生するコンテンツに合った画質に自動的に切り換わります。

【オフ】：この機能を使いません。

【オン】：【オート画質モード】を有効にします。

### ご注意

- 【オート画質モード】を【オン】に設定しているときは、【プリセットモード】の設定に関わらず【オート画質モード】で選択された画質モードになります。
- 入力信号がHDRのときは、一部の機能が設定できません。
- 【プリセットモード】が【DisplayHDR】の場合、規格に準拠した設定になるため、一部の機能が調整できません。

### ヒント

- HDRとは、High Dynamic Range（ハイダイナミックレンジ）の略称です。従来のSDR（スタンダードダイナミックレンジ）に比べ、明るい部分から暗い部分までの明るさの幅をより広く表現できる技術です。一般的なSDR映像では白飛びや黒つぶれが起こることがありますが、HDR映像では明/暗どちらの階調もより自然でリアルな描写が可能になります。



液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 【ゲームアシスト】

ゲーム中の便利な機能に関する設定をします。

- 1 本機背面のジョイスティックを押し、上下左右に動かして設定画面を表示させる
- 2 お好みの設定を選んで、ジョイスティックを押し

### メニュー項目の詳細

#### 【ブラックイコライザー】

画面の暗い部分の視認性を高めます。

[0] ～ [10] : 数値が大きくなるほど、暗い部分の視認性が高まります。

#### 【モーションブラーリダクション】

映像の動きボケを低減します。

[効果]

[0] ～ [2] : 数値が大きくなるほど効果が大きくなります。

[遅延]

[0] ～ [2] : 数値が大きくなるほど映像遅延は小さくなりますが、動きボケ低減効果は小さくなります。

#### 【応答速度】

画面の応答速度を変更します。

映像の動きの速さに合わせて設定してください。

[標準] : 標準の応答速度です。

[高速] : 液晶パネルの応答速度をやや高速にします。

[超高速] : 液晶パネルの応答速度を高速にします。

#### 【Adaptive-Sync/VRR】

本機のリフレッシュレートと映像のフレームレートを同期させる機能です。オンにすると、ゲーム中の画面表示のスタッタリング（カクつき）やティアリング（ちらつき）を抑えることができます。

[オフ] : この機能を使いません。

[オン] : Adaptive-Sync/VRR機能を有効にします。

#### 【フレームレートカウンター】

1秒あたりのフレームレートをリアルタイムで表示します。

[オフ] : フレームレートを表示しません。

[オン] : フレームレートを表示します。

#### 【24.5 インチモード】

画面のサイズを24.5インチ相当に切り換えます。

[オフ] : 通常は、このモードでお使いください。

[センター] : 24.5 インチモードを画面中央に表示します。

[ボトム] : 24.5 インチモードを画面下部に表示します。

#### 【クロスヘア】

画面中央にクロスヘア（十字マーク）を表示します。

[オフ] : クロスヘアを表示しません。

[カーソル 1] ～ [カーソル 8] : 8種類の中からお好みの形を選択して表示します。

## 【タイマー】

タイマーを設定してゲームの残り時間を表示します。

【オフ】：タイマーを表示しません。

【10:00】～【60:00】：選択した時間でタイマーを表示します。

## 【リセット】

現在の入力と【プリセットモード】で設定されている【ゲームアシスト】の設定を、初期値に戻します。

### ご注意

- 【モーションブラーリダクション】の【効果】が【0】のときには、【遅延】が調整できません。
- 【モーションブラーリダクション】の【効果】が【1】、【2】のときには、【明るさ】が調整できません。
- 【モーションブラーリダクション】と【ローカルディミング】は同時に使用できません。
- 【モーションブラーリダクション】は、入力信号が100Hz未満の場合は機能しません。
- 【Adaptive-Sync/VRR】がオンのときには、【モーションブラーリダクション】が調整できません。
- 【Adaptive-Sync/VRR】がオンのときには、【アスペクト比】の【オリジナル】が選択できません。
- 【24.5 インチモード】のときには、【Adaptive-Sync/VRR】、【アスペクト比】、【省電力設定】、【ローカルディミング】が調整できません。
- 24.5 インチモードを切り換えたときに、ゲームによっては表示がずれることがあります。その場合はゲームアプリケーションを再起動してください。

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 【画質調整】

明るさやコントラストなどの画質を調整します。

- 1 本機背面のジョイスティックを押し、上下左右に動かして設定画面を表示させる
- 2 お好みの設定を選んで、ジョイスティックを押し

### メニュー項目の詳細

#### 【明るさ】

画面の明るさを調整します。

[0] ~ [100] : 数値が大きいほど画面が明るくなります。

#### 【コントラスト】

画面のコントラストを調整します。

[0] ~ [100] : 数値が大きいほど画面の明るさと暗さの差が大きくなります。

#### 【シャープネス】

画面のシャープネスを調整します。

[0] ~ [100] : 数値が大きいほど画面がくっきりし、数値が小さいほど画面が柔らかくなります。

#### 【ガンマ補正】

映像に合わせて最適な状態を、ガンマ値 [1.8]、[2.0]、[2.2]、[2.4]、[2.6]、[S カーブ] から選択して設定します。

ガンマ値が小さいほど中間色（白と黒以外）が明るくなります。

#### 【ローカルディミング】

映像に合わせて画面のバックライトを個々に制御して、画面のコントラストを高めます。

[オフ] : この機能を使いません。

[弱]、[強] : 効果のかけ具合を選択します。

#### 【色あい】

画面の色あいを調整します。

[0] ~ [100] : 数値が大きいほど緑がかり、数値が小さいほど紫がかります。

#### 【色の濃さ】

[標準]

画面のすべての色の濃さを調整します。

[0] ~ [100] : 数値が大きいほど濃くなり、数値が小さいほど薄くなります。

[拡張]

[0] ~ [40] : 数値が大きいほど濃くなり、数値が小さいほど薄くなります。

[レッド] : 赤色の濃さを調整します。

[グリーン] : 緑色の濃さを調整します。

[ブルー] : 青色の濃さを調整します。

[シアン] : 水色の濃さを調整します。

[マゼンタ] : 紫色の濃さを調整します。

[イエロー] : 黄色の濃さを調整します。

#### 【色温度】

画面の色温度を調整します。

〔寒色〕：画面の色温度を高く（青く）します。

〔中間色〕：標準の色温度にします。

〔暖色〕：画面の色温度を低く（赤く）します。

〔カスタム〕：赤、緑、青の値を調整してお好みの色温度を設定します。

〔0〕～〔100〕：数値が大きいほど高くなり、数値が小さいほど低くなります。

- 〔レッド〕：赤値を調整します。
- 〔グリーン〕：緑値を調整します。
- 〔ブルー〕：青値を調整します。

### 〔アスペクト比〕

画面表示のアスペクト比を設定します。

〔自動調整〕：映像に合わせてアスペクト比を調整します。

〔16:9〕：16:9のアスペクト比に設定します。

〔オリジナル〕：映像のアスペクト比を保持して画面に表示します。

### 〔リセット〕

現在の入力と〔プリセットモード〕で設定されている〔画質調整〕の設定を、初期値に戻します。

#### ヒント

- 画面にメニューが表示されていないときにジョイスティックを上→上下に動かして画面の明るさを調整することもできます。

#### ご注意

- 〔ガンマ補正〕は、プリセットモードによっては調整できない場合があります。
- 〔ローカルディミング〕と〔モーションブラーリダクション〕は同時に使用できません。

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 【入力】

入力を切り換えたり、入力に関する設定をします。

- 1 本機背面のジョイスティックを押し、上下左右に動かして設定画面を表示させる
- 2 お好みの設定を選んで、ジョイスティックを押し

### メニュー項目の詳細

#### 【HDMI 1】

HDMI 1入力を選択します。

#### 【HDMI 2】

HDMI 2入力を選択します。

#### 【DP】

DisplayPort入力を選択します。

#### 【自動入力切替】

入力信号のある入力を自動で選択します。

複数入力信号がある場合は、以下の順で入力が優先されます。

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

【オフ】：この機能を使いません。

【オン】：自動入力切替機能を有効にします。

#### 【HDMI 機器制御】

HDMIケーブルで接続した機器の電源オン/オフや入力切り換えなど、連携して操作できます。

【オフ】：この機能を使いません。

【オン】：HDMI機器制御機能を有効にします。

#### 【DP バージョン番号】

DisplayPortのバージョン番号を設定します。

接続機器のDisplayPortと同じバージョンに設定してください。

[1.2] / [1.4] / [2.1]

### ご注意

- DisplayPortバージョン2.1に準拠した映像を映すには、ケーブルおよび接続機器がDisplayPortバージョン2.1に対応している必要があります。本体に付属しているDisplayPortケーブルはバージョン1.4対応です。

### ヒント

- DisplayPortのバージョンに接続した機器が対応していないと、画面が正しく表示されないことがあります。この場合、DisplayPortのバージョンを上位から下位（[2.1] → [1.4] → [1.2]）に落とすと表示できるようになります。

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 【音量】

---

音量を調節します。

- 1 本機背面のジョイスティックを押し、上下左右に動かして設定画面を表示させる
- 2 お好みの設定を選んで、ジョイスティックを押す

## メニュー項目の詳細

### 【音量】

[0] ~ [100] : 数値が大きいほど音量が大きくなります。

---

## 関連項目

- [ジョイスティックを使う](#)

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 【パーソナライズ】

---

電源LEDの設定をします。

- 1 本機背面のジョイスティックを押し、上下左右に動かして設定画面を表示させる
- 2 お好みの設定を選んで、ジョイスティックを押し

### メニュー項目の詳細

#### 【電源 LED】

本機の電源がオンのときに、電源LEDを消灯することができます。

【オン】：点灯します。

【オフ】：消灯します。

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 【OSD メニュー】

---

メニュー設定画面の表示言語や表示のしかたを設定します。

- 1 本機背面のジョイスティックを押し、上下左右に動かして設定画面を表示させる
- 2 お好みの設定を選んで、ジョイスティックを押し

### メニュー項目の詳細

#### 【言語】

メニュー設定画面の表示言語を設定します。

#### 【透明度】

メニュー設定画面の透明度を設定します。

[0] ~ [100] : 数値が大きくなるほど透明度が大きくなります。

#### 【OSD 表示時間】

メニュー設定画面の表示時間を設定します。

[5s] ~ [60s] : 5秒~60秒の間で設定できます。設定した時間が経過すると、メニュー設定画面が消えます。

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 【その他】

本機に関する設定をしたり、本機をリセットします。

- 1 本機背面のジョイスティックを押し、上下左右に動かして設定画面を表示させる
- 2 お好みの設定を選んで、ジョイスティックを押し

### メニュー項目の詳細

#### 【DDC/CI】

パソコンで専用ソフトウェアを使用して、本機の設定を行うことができます。

【オフ】：本機能を使用しません。

【オン】：DDC/CI機能を有効にします。

#### 【省電力設定】

画面輝度を落として消費電力を低くします。

【オフ】：本機能を使用しません。消費電力が増えます。

【オン】：省電力設定を有効にします。

#### 【Text magnification】

メニュー設定画面の文字を大きく表示します。

【オフ】：本機能を使用しません。

【オン】：Text magnification機能を有効にします。

【Text magnification】は【言語】が【English】のときのみ動作します。

#### 【Screen reader】

画面を見ずに音声で本機を操作できます。

【オフ】：本機能を使用しません。

【オン】：Screen reader機能を有効にします。

【Screen reader】は【言語】が【English】のときのみ動作します。

#### 【ソフトウェアバージョン】

本機のソフトウェアのバージョンを確認できます。

#### 【USB ソフトウェアアップデート】

USBメモリーを使ってソフトウェアアップデートを行ないます。

#### 【リセット】

本機をお買い上げ時の設定に戻します。

すべての項目がお買い上げ時の設定に戻るのをご注意ください。

### ご注意

- Screen readerの音声には消音は動作しません。
- ヘッドホン端子にヘッドホンをつないでいるときは、Screen readerの音声の音量調節はできません。
- 【省電力設定】がオンのときには、【Text magnification】、【Screen reader】が設定できません。
- 【省電力設定】がオンのときには、【ゲームアシスト】と【画質調整】の一部の機能が調整できません。
- 【省電力設定】がオンのときには、【DP バージョン番号】が設定できません。

- 「省電力設定」がオンのときは、DP入力時にHDR表示ができません。HDR表示をするためには、HDMI入力を選択するか、「省電力設定」をオフにしてください。

---

## 関連項目

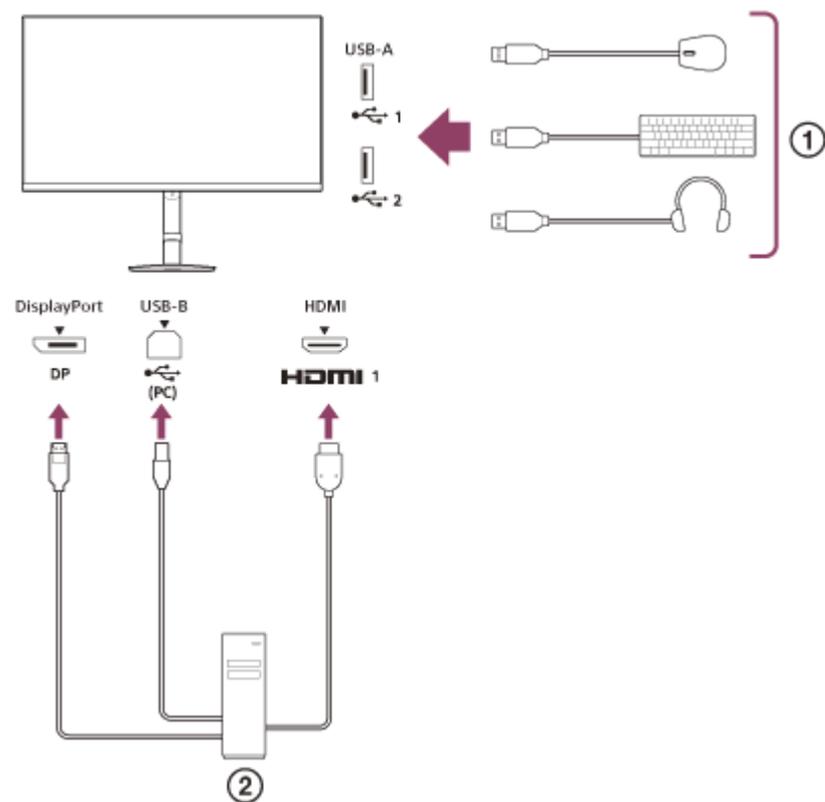
- [ソフトウェアアップデート](#)

5-061-656-03(1) Copyright 2024 Sony Corporation

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## USBハブ機能を使う

本機にパソコンを接続している場合、それをコントロールするUSB機器（キーボードやマウスなど）をモニターに接続して使うことができます。



- ① マウスやキーボード、ヘッドセットなど
- ② パソコン

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## INZONE Hubを使う (Windows)

---

ソフトウェアを使用することによって、パソコンから本機の各種設定をすることができます。  
ソフトウェアは以下のサポートサイトよりダウンロードできます。

<https://www.sony.jp/support/>

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 故障かな?と思ったら

---

本機の調子がおかしいとき、修理に出す前にもう一度点検してください。  
それでも正常に動作しないときは、お買い上げ店またはソニーの相談窓口にお問い合わせください。

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 画面に何も表示されない

- 電源コードや他機器との接続コードが正しく接続されているか確認してください。
- 本機背面の電源ボタンを押して電源を入れてください。
- 他機器の電源を入れてください。

### 関連項目

- [接続例](#)

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 本機から音が出ない

- ジョイスティックを下に動かしてボリューム調整画面を表示→右に動かして音量を上げてください。
- ジョイスティックを下に動かしてボリューム調整画面を表示→上に動かして消音を解除→左右に動かして音量を調節してください。

### 関連項目

- [ジョイスティックを使う](#)

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## サポートサイトについて

---

最新情報については、以下のサポートサイトをご覧ください。

<https://www.sony.jp/support/>

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## 対応フォーマット

各入力に対して「○」のフォーマットに対応しています。

### PCフォーマット

| 解像度       | 垂直周波数 (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フォーマット

| 解像度     | 垂直周波数 (Hz) | HDMI | DP |
|---------|------------|------|----|
| 640×480 | 60         | ○    | ○  |

| 解像度       | 垂直周波数 (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        | ○    | ○  |

5-061-656-03(1) Copyright 2024 Sony Corporation

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## ソフトウェアアップデート

本体ソフトウェアのアップデートが可能です。

### 1 アップデートファイルをダウンロードする

サポートページより、アップデートに必要なファイルをPCにダウンロードしてください。

### 2 アップデートファイルを解凍する

#### 1: アップデートファイルの解凍

ダウンロードしたアップデートファイルは圧縮されていますので、右クリックしてファイルを解凍する項目を選択してください。解凍すると圧縮ファイルが展開された状態が表示されます。

お使いのOS環境によっては上記の方法では解凍できない場合があります。

#### 2: 解凍後のファイルの確認

展開されたファイル名が「SDM-27U9M2.bin」になっていることを確認してください。

ファイル名は変更しないでください。

### 3 USBメモリーにファイルをコピーする

#### 1: USBメモリーの用意

ファイルシステムがFAT32またはNTFSのUSBメモリーを用意してください。

#### 2: USBメモリーにファイルをコピー

解凍したファイルを、USBメモリーのルートディレクトリー（最上位の階層）にコピーしてください。

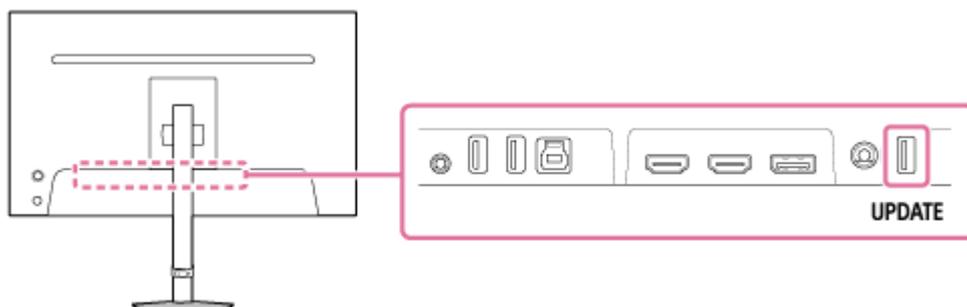
### 4 モニターにUSBメモリーを挿入する

#### 1: PCからUSBメモリーを抜く

お使いのOSの手順に従い、PCからUSBメモリーを抜いてください。

#### 2: モニターにUSBメモリーを挿入する

モニターのUPDATE端子にUSBメモリーを挿入してください。



### 5 モニターをアップデートする

本体メニューの [その他] → [USB ソフトウェアアップデート] を選択します。

アップデートが開始されるとモニターに進捗状況が表示され、完了するとモニターが自動的に再起動します。アップデートには1分ほどかかります。

- アップデートファイルをUSBメモリーのルートディレクトリー以外の階層に置いたり、ファイル名を変更したりするとアップデートできません。
- アップデートはUPDATE端子でのみ行えます。
- アップデート中は電源コードやUSBメモリー、接続しているケーブルを抜かないでください。
- USBメモリーによっては対応しない場合があります。

液晶モニター  
SDM-27U9M2

## ライセンスに関する注意

本製品には、弊社がその著作権者とのライセンス契約に基づき使用しているソフトウェアが搭載されております。当該ソフトウェアの著作権者様の要求に基づき、弊社はこれらの内容をお客様に通知する義務があります。ライセンスを以下に記載されています。

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.

5-061-656-03(1) Copyright 2024 Sony Corporation