

LCD-monitor
SDM-27U9M2



Gebruik deze Helpgids als u vragen hebt of problemen ondervindt tijdens uw gebruik van deze monitor.

Aan de slag

[Over de handleidingen voor deze monitor](#)

Handleiding over onderdelen en bedieningselementen

— [Vooraanzicht](#)

— [Achteraanzicht](#)

Instellen

[De monitor installeren](#)

[De standaard verwijderen](#)

[De positie van het monitorscherm aanpassen](#)

[De monitor dragen](#)

[Aansluitvoorbeeld](#)

De monitor gebruiken

[Het apparaat in-/uitschakelen](#)

[De joystick gebruiken](#)

[De ingang wisselen](#)

[De voorinstellingsmodus wijzigen](#)

De instellingen wijzigen

[Het menu gebruiken](#)

[\[Beeldmodus\]](#)

[\[Gamingassistent\]](#)

[\[Beeldaanpassing\]](#)

[\[Ingangen\]](#)

[\[Volume\]](#)

[\[Personaliseren\]](#)

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

[\[Overig\]](#)

De nuttige functies gebruiken

[De USB-hubfunctie gebruiken](#)

[INZONE Hub gebruiken \(Windows\)](#)

Problemen oplossen

[Problemen oplossen](#)

[Er wordt niets weergegeven op het scherm](#)

[Er wordt geen geluid uitgevoerd uit de monitor](#)

Aanvullende informatie

[Ondersteuningswebsites](#)

[Ondersteunde formaten](#)

Software-update

[De software bijwerken](#)

Opmerkingen over de licentie

[Opmerkingen over de licentie](#)

LCD-monitor
SDM-27U9M2

Over de handleidingen voor deze monitor

De inhoud die in deze handleiding wordt beschreven, is als volgt.

Installatiehandleiding

Hierin worden de vereiste instellingen en aansluitingen beschreven om te starten met het gebruik van deze monitor.

Gebruiksaanwijzing

Hierin worden de veiligheidsmaatregelen uitgelegd.

Helpgids (deze webhandleiding)

Hierin wordt uitgelegd hoe u deze monitor kunt gebruiken.

Opmerking

- Het ontwerp en de specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

Hint

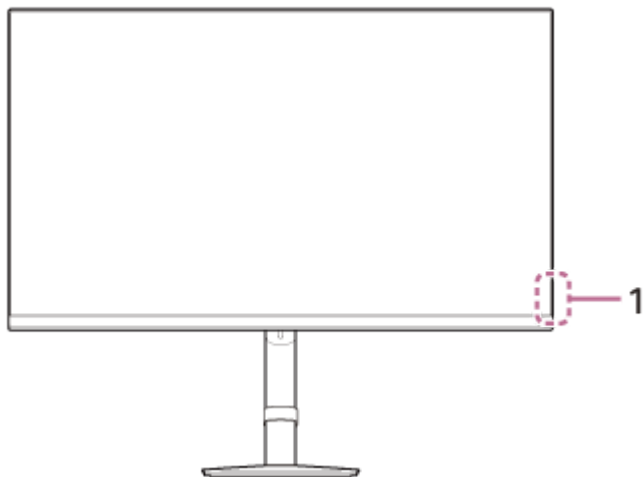
- Letters tussen vierkante haken [--] die op het scherm worden weergegeven, geven de menu-items aan.
- Details kunnen uit de illustraties zijn weggelaten.
- De Installatiehandleiding kan worden gedownload van de ondersteuningswebsites.

Verwant onderwerp

- [Ondersteuningswebsites](#)

LCD-monitor
SDM-27U9M2

Vooraanzicht



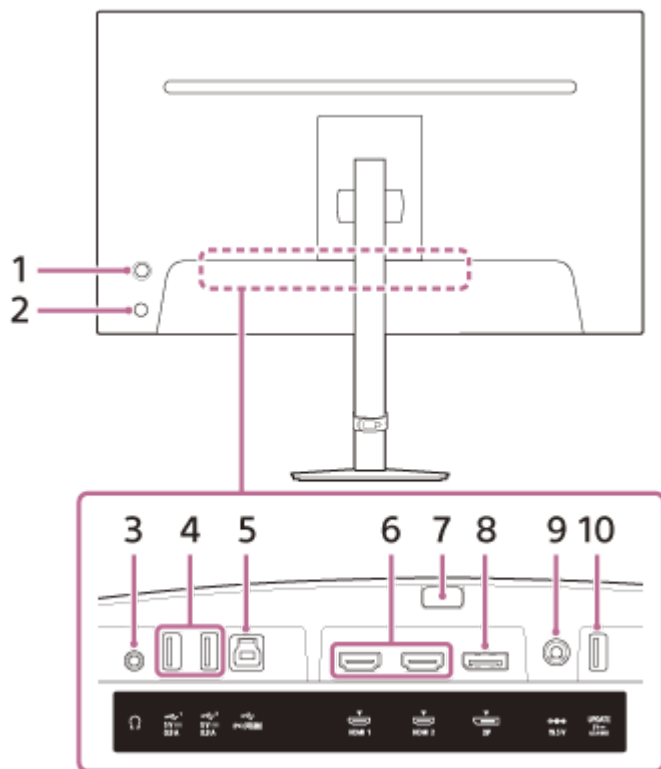
1. Aan/uit-ledlamp

Geeft de monitorstatus aan.

- Wit: ingeschakeld
- Amberkleurig: stand-by
- Gedoofd: uitgeschakeld

LCD-monitor
SDM-27U9M2

Achteraanzicht



1. Joystick

Hiermee past u het volume en de helderheid aan, selecteert u ingangen en maakt u diverse instellingen door het menu weer te geven.

2. Aan/uit-knop

Hiermee schakelt u de monitor in. Als u op deze knop drukt terwijl de monitor is ingeschakeld, wordt de monitor uitgeschakeld.

3. Hoofdtelefoonaansluiting

Hier sluit u een hoofdtelefoon aan.

Wanneer een hoofdtelefoon is aangesloten, worden de luidsprekers van deze monitor uitgeschakeld.

4. USB Type-A-poort 1, 2

Hier sluit u USB-randapparatuur aan zoals een toetsenbord of muis.

5. USB Type-B-poort

Wanneer u deze poort verbindt met de USB-poort van een computer, werkt de USB Type-A-poort vermeld bij 4. als de USB-hub.

6. HDMI-poort 1, 2

Verbind deze poort met een spelconsole of computer die is uitgerust met een HDMI-uitgang.

7. Standaardverwijderknop

Druk op deze knop om de standaard te verwijderen.

8. DisplayPort-poort

Verbind deze poort met een computer die is uitgerust met een DisplayPort-uitgang.

9. DC-ingangsterminal

Sluit hier de AC-adapter (meegeleverd) aan.

10. UPDATE-poort

Deze poort wordt gebruikt om de software bij te werken.

Verwant onderwerp

- [\[Personaliseren\]](#)
- [De joystick gebruiken](#)
- [De standaard verwijderen](#)

5-061-938-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-monitor
SDM-27U9M2

De monitor installeren

Raadpleeg de Installatiehandleiding om de monitor te installeren en aan te sluiten.

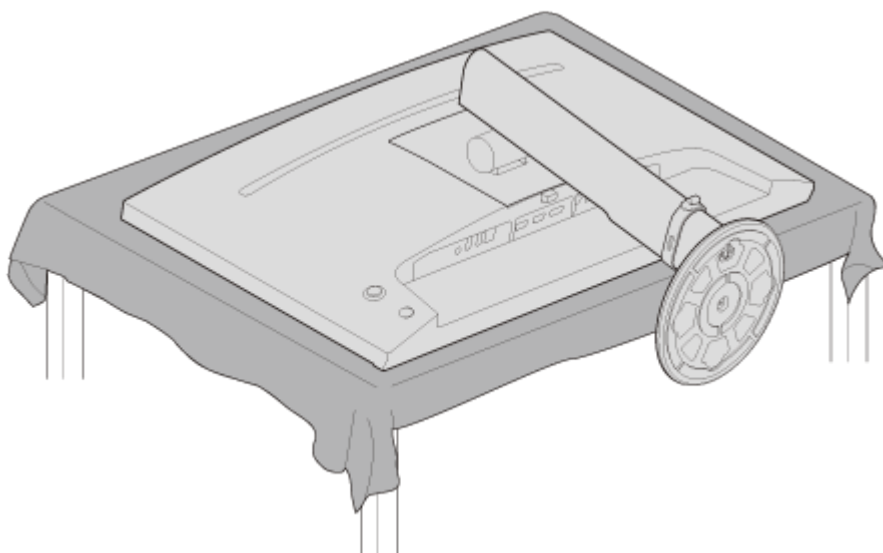
U kunt deze ook downloaden van de onderstaande ondersteuningswebsites.

- Voor klanten in de Verenigde Staten
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Voor klanten in Canada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Voor klanten in Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Voor klanten in China
<https://service.sony.com.cn>
- Voor klanten in Azië (of andere regio's)
<https://www.sony-asia.com/support>

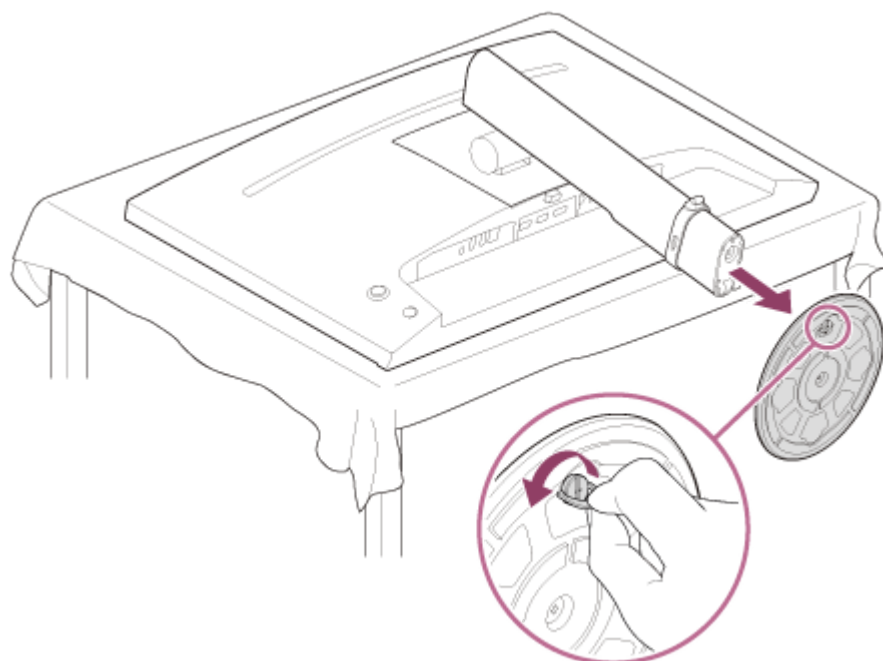
De standaard verwijderen

- 1 Schakel de monitor uit, zet de standaard op de maximale hoogte en plaats deze vervolgens met het oppervlak van het lcd-scherm naar beneden.**

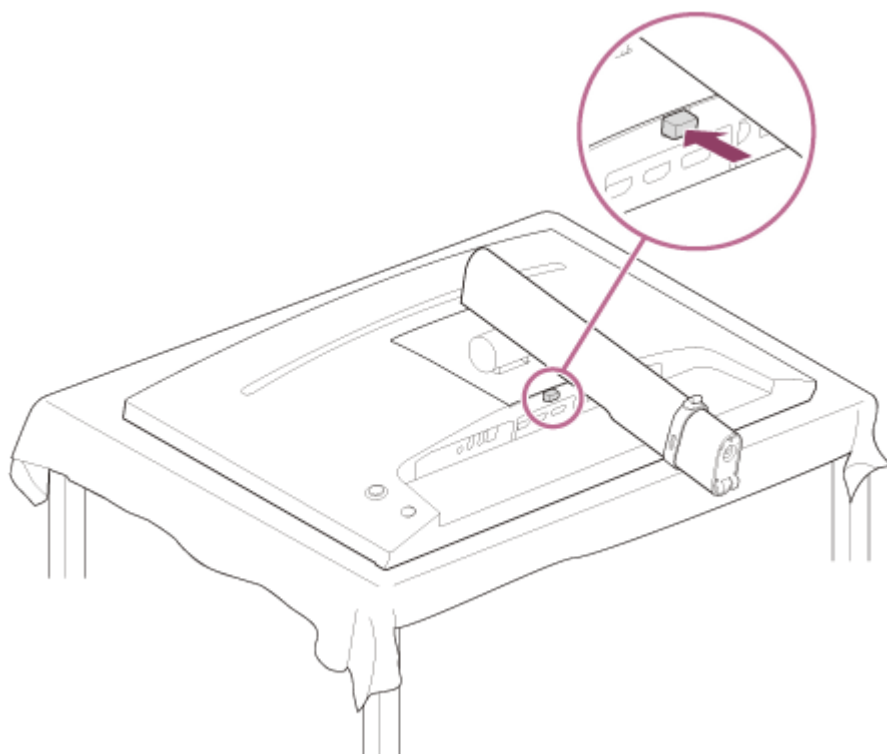
Leg een zachte doek op een stabiele ondergrond zodat het oppervlak van het lcd-scherm niet beschadigd raakt.



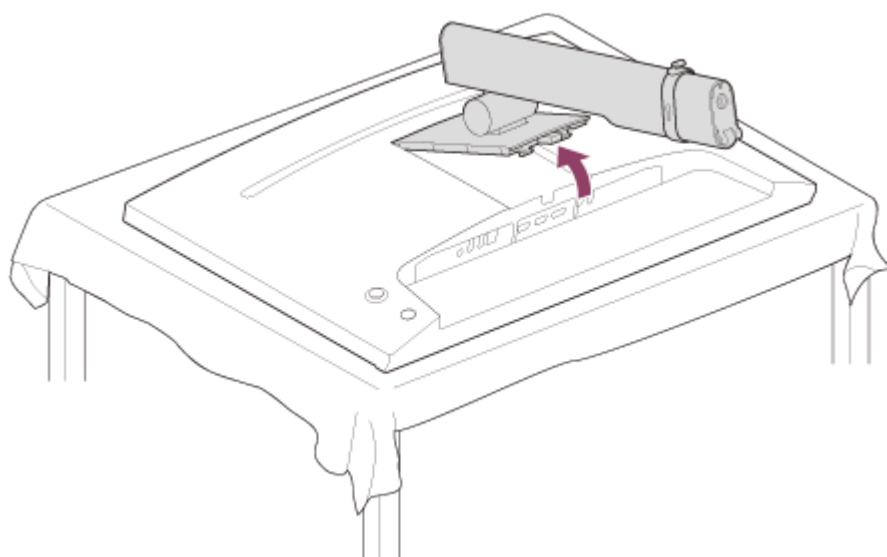
- 2 Maak het voetstuk los.**



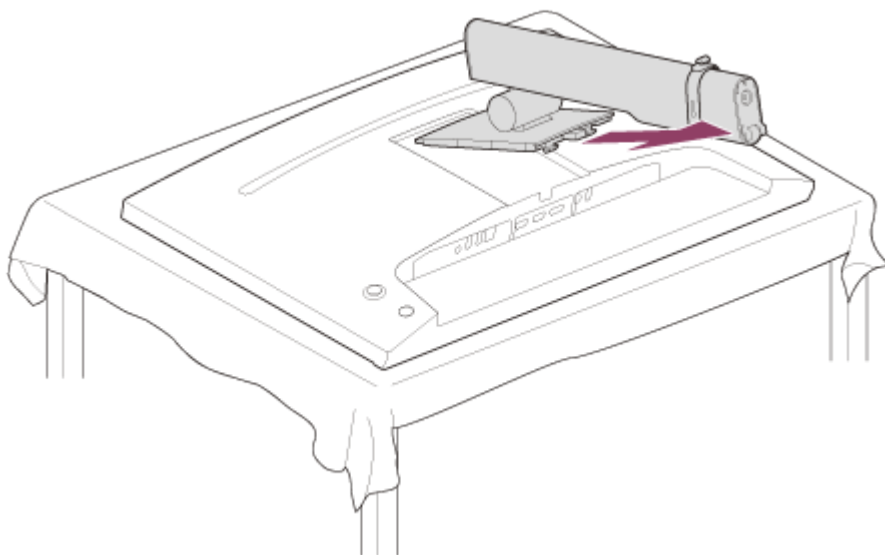
- 3 Druk op de standaardverwijderknop aan de achterkant van de monitor.**



4 Til de standaard omhoog.



5 Trek de standaard uit de monitor.



Opmerking

- Houd bij het verwijderen de standaard goed vast zodat deze het oppervlak van het lcd-scherm niet aanraakt.
- Raadpleeg de Installatiehandleiding om te leren hoe u de verwijderde standaard opnieuw bevestigt.

Verwant onderwerp

- [Over de handleidingen voor deze monitor](#)
- [De positie van het monitorscherm aanpassen](#)

LCD-monitor
SDM-27U9M2

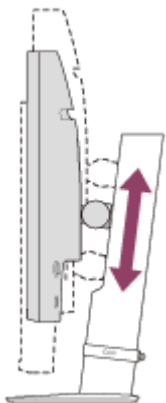
De positie van het monitorscherm aanpassen

Pas de hoogte en de hoek van de monitor aan om het scherm makkelijker te bekijken.

De hoogte aanpassen

Houd de monitor goed vast en pas de hoogte aan.

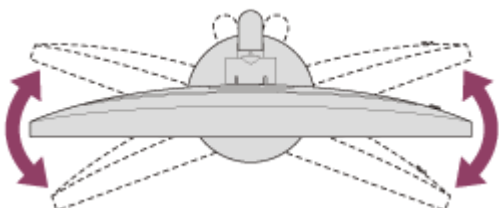
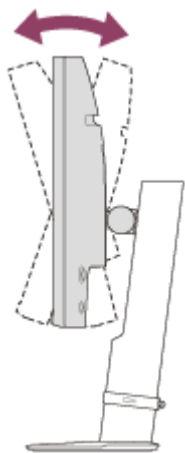
Zorg ervoor dat u tijdens de aanpassing het oppervlak van het lcd-scherm niet aanraakt.



De hoek aanpassen

Houd de monitor goed vast en pas de hoek aan.

Zorg ervoor dat u tijdens de aanpassing het oppervlak van het lcd-scherm niet aanraakt.

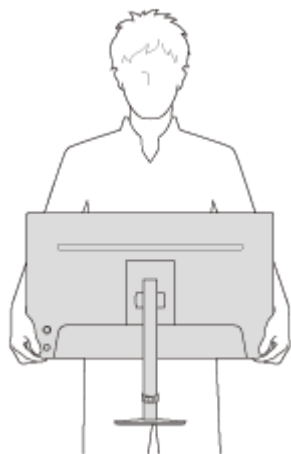


LCD-monitor
SDM-27U9M2

De monitor dragen

Wanneer u de monitor draagt, houdt u het scherm naar u toe gericht en houdt u de onderkant links en rechts met beide handen vast.

Zorg ervoor dat u tijdens het dragen het oppervlak van het lcd-scherm niet aanraakt.



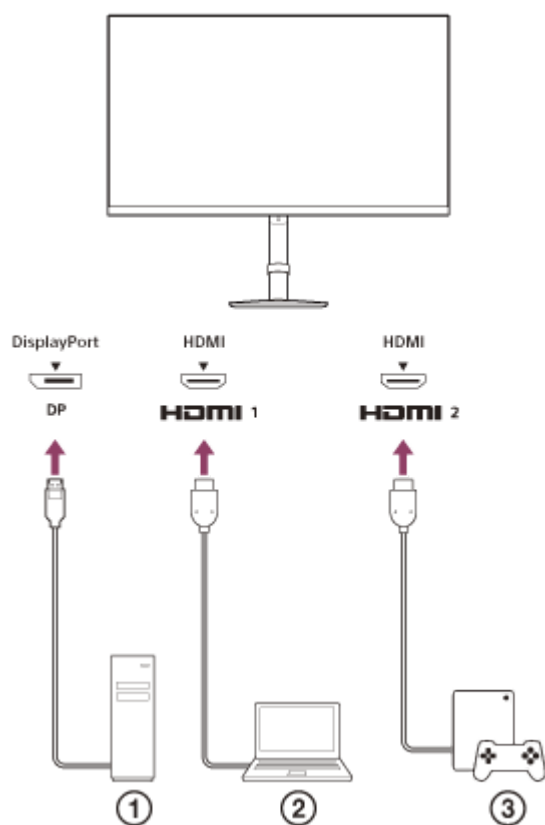
LCD-monitor
SDM-27U9M2

Aansluitvoorbeeld

U kunt apparaten zoals een computer en/of spelconsole op deze monitor aansluiten.

Opmerking

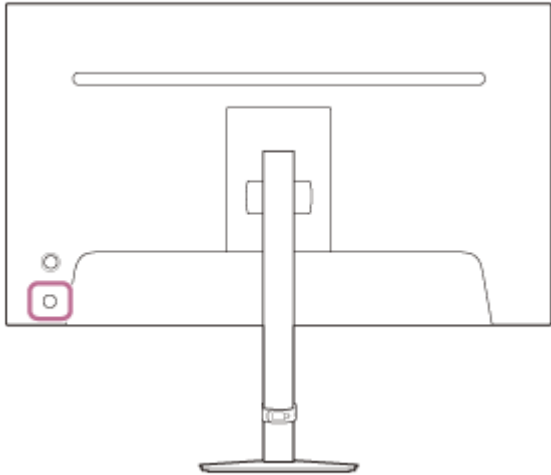
- Zorg ervoor dat u het netsnoer van de monitor loskoppelt bij het aansluiten van snoeren van andere apparaten.



- ① Desktopcomputer
- ② Laptop
- ③ Spelconsole

LCD-monitor
SDM-27U9M2

Het apparaat in-/uitschakelen



1 Druk op de aan/uit-knop.

De aan/uit-indicator licht wit op en de monitor wordt ingeschakeld.

Controleer of het aangesloten apparaat is ingeschakeld als er niets op het scherm wordt weergegeven.

2 Druk op de aan/uit-knop om uit te schakelen.

De aan/uit-indicator dooft en de monitor wordt uitgeschakeld.

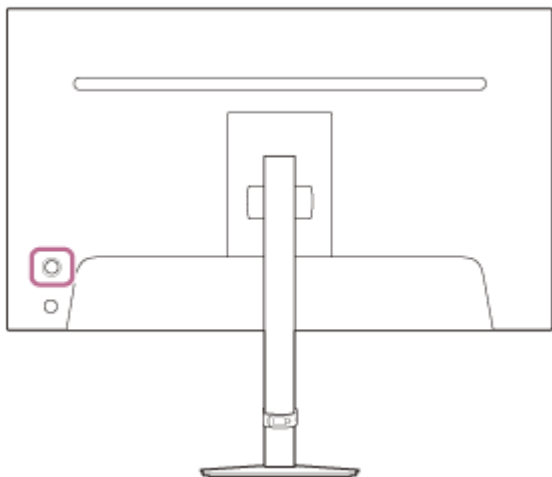
Hint

- Als er geen ingangssignaal is, wordt de stand-bystand van de monitor ingeschakeld en licht de aan/uit-indicator amberkleurig op.

LCD-monitor
SDM-27U9M2

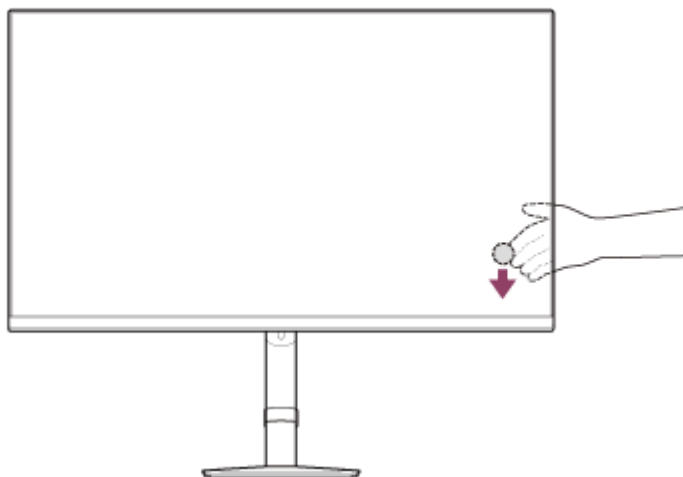
De joystick gebruiken

U kunt de joystick gebruiken om het volume en de helderheid aan te passen, ingangen te selecteren en diverse instellingen te maken door het menu weer te geven.



Het volume aanpassen

Wanneer het menu niet wordt weergegeven, verplaatst u de joystick aan de achterkant van de monitor naar beneden.



Het scherm voor aanpassing van het volume wordt weergegeven en u kunt de volgende bewerkingen uitvoeren.

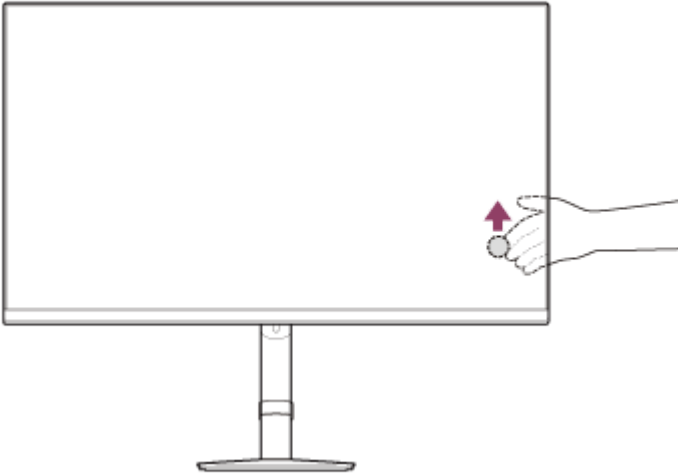
- Van voren gezien verplaatst u de joystick naar rechts (kant van het uitsteeksel) om het volume te verhogen en naar links om het volume te verlagen.
- Verplaats de joystick naar beneden om het geluid te dempen.
- Als u de joystick naar boven verplaatst terwijl het scherm voor dempen wordt weergegeven, wordt de demping geannuleerd en keert het scherm terug naar het volumeaanpassingsscherm.
- Het scherm voor aanpassing van het volume verdwijnt wanneer u op de joystick drukt terwijl het scherm wordt weergegeven of als er gedurende een bepaalde tijd geen bewerking wordt uitgevoerd.

Hint

- Het volume van de hoofdtelefoonaansluiting en het volume van de ingebouwde luidspreker kunnen afzonderlijk worden ingesteld.

De helderheid van het scherm aanpassen

Wanneer het menu niet wordt weergegeven, verplaatst u de joystick aan de achterkant van de monitor naar boven.

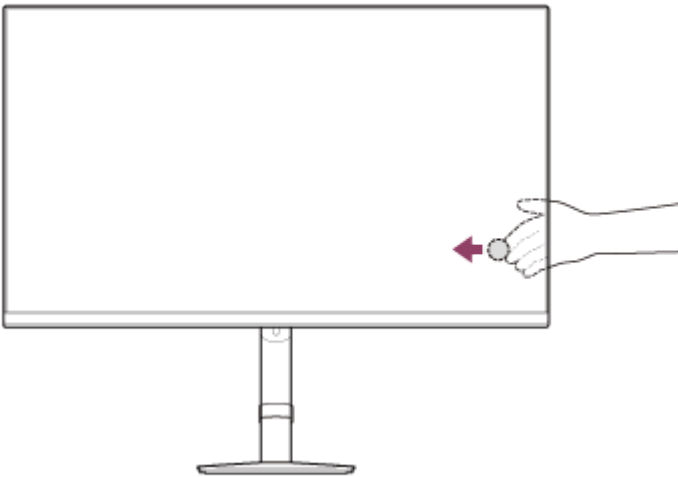


Het scherm voor aanpassing van de helderheid wordt weergegeven en u kunt de volgende bewerkingen uitvoeren.

- Verplaats de joystick naar boven of naar rechts om het scherm helderder te maken en verplaats de joystick naar beneden of naar links om het scherm donkerder te maken.
- Het scherm voor aanpassing van de helderheid verdwijnt wanneer u op de joystick drukt terwijl het scherm wordt weergegeven of als er gedurende een bepaalde tijd geen bewerking wordt uitgevoerd.

De ingang wisselen

Wanneer het menu niet wordt weergegeven, verplaatst u de joystick aan de achterkant van de monitor naar links, gezien vanaf de voorkant van de monitor.

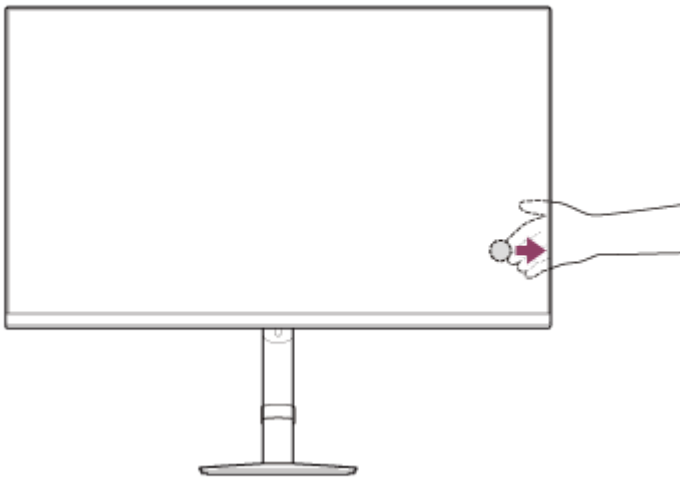


Het scherm voor ingangselectie wordt weergegeven en u kunt de ingang selecteren.

- Het scherm voor ingangselectie verdwijnt wanneer u de joystick naar beneden verplaatst terwijl het scherm wordt weergegeven of als er gedurende een bepaalde tijd geen bewerking wordt uitgevoerd.

De voorinstellingsmodus wijzigen

Wanneer het menu niet wordt weergegeven, verplaatst u de joystick aan de achterkant van de monitor naar rechts, gezien vanaf de voorkant van de monitor.



Het scherm voor selectie van de voorinstellingsmodus wordt weergegeven en u kunt de voorinstellingsmodus selecteren.

- Het scherm voor selectie van de voorinstellingsmodus verdwijnt wanneer u de joystick naar beneden verplaatst terwijl het scherm wordt weergegeven of als er gedurende een bepaalde tijd geen bewerking wordt uitgevoerd.

Het menu weergeven

Wanneer het menu niet wordt weergegeven, drukt u op de joystick aan de achterkant van de monitor.



Het menu wordt weergegeven en u kunt ingangsselectie en diverse instellingen uitvoeren door de joystick naar boven, beneden, links en rechts te verplaatsen.

Het menu uitschakelen

Verplaats de joystick herhaaldelijk naar links.

Verwant onderwerp

- [\[Volume\]](#)
- [\[Beeldaanpassing\]](#)
- [De ingang wisselen](#)
- [De voorinstellingsmodus wijzigen](#)
- [Het menu gebruiken](#)
- [\[Overig\]](#)

LCD-monitor
SDM-27U9M2

De ingang wisselen

Deze monitor selecteert automatisch de ingang waarnaar het signaal wordt ingevoerd.

Als er meerdere ingangssignalen zijn, worden de ingangen geselecteerd in de volgende prioriteitsvolgorde.

HDMI 1 → HDMI 2 → DisplayPort

Gebruik de joystick als u de ingang handmatig wilt wisselen.

1 Verplaats de joystick naar links.

Het ingangselectiemenu wordt weergegeven.

2 Selecteer de gewenste ingang.

3 Druk op de joystick.

Er wordt gewisseld naar de geselecteerde ingang.

Opmerking

- Wanneer [Autom. inv.-schakelaar] is ingesteld op [Uit], wordt de ingang niet automatisch geselecteerd.
- Wanneer [Controle voor HDMI] is ingesteld op [Aan], wordt de ingang van dat apparaat automatisch geselecteerd wanneer het wordt ingeschakeld of bediend.
- Als er geen ingangssignaal is, wordt de ingang niet geselecteerd.

Verwant onderwerp

- [\[Ingangen\]](#)

LCD-monitor
SDM-27U9M2

De voorinstellingsmodus wijzigen

U kunt de gewenste beeldkwaliteit selecteren in de voorinstellingen.

1 Verplaats de joystick naar rechts.

Het menu voor selectie van de voorinstelling wordt weergegeven.

2 Selecteer de gewenste beeldkwaliteit.

3 Druk op de joystick.

Er wordt omgeschakeld naar de geselecteerde beeldkwaliteit.

Verwant onderwerp

- [\[Beeldmodus\]](#)

LCD-monitor
SDM-27U9M2

Het menu gebruiken

U kunt verschillende instellingen voor deze monitor maken in het menu-instellingsscherm.

- 1 Druk op de joystick aan de achterkant van de monitor.**
Het menu-instellingsscherm wordt weergegeven.
- 2 Selecteer de gewenste instelling met de joystick, selecteer de instellingswaarde en druk vervolgens op de joystick.**

Het menu-instellingsscherm uitschakelen

Het menu-instellingsscherm wordt automatisch uitgeschakeld als er gedurende een bepaalde tijd geen bewerking wordt uitgevoerd.

U kunt de joystick ook herhaaldelijk naar links verplaatsen om het menu-instellingsscherm uit te schakelen.

LCD-monitor
SDM-27U9M2

[Beeldmodus]

U kunt de gewenste beeldkwaliteit selecteren in de voorinstellingen en de beeldkwaliteit automatisch aanpassen.

- 1 Druk op de joystick aan de achterkant van de monitor en verplaats deze naar boven, beneden, links of rechts om het instellingsscherm weer te geven.**
- 2 Selecteer de gewenste instelling en druk op de joystick.**

Details van de menu-items

[Vooraf ingest. modus]

Selecteer de gewenste instelling in de voorinstellingen.

SDR en HDR worden gewisseld overeenkomstig de indeling van het ingangssignaal.

Wanneer het ingangssignaal SDR is

[FPS]: geschikt voor het spelen van FPS-games (first-person shooter).

[MOBA/RTS]: geschikt voor het spelen van MOBA-/RTS-games (multiplayer online battle arena / real-time strategy).

[RPG]: geschikt voor het spelen van RPG-games (role-playing game).

[Bioscoop]: geschikt voor het bekijken van films en video's.

[Game]: geschikt voor diverse gamegenres.

[Standaard]: standaardbeeldkwaliteitsmodus.

[sRGB]: een beeldkwaliteitsmodus gebaseerd op de sRGB-standaard.

Wanneer het ingangssignaal HDR is

[DisplayHDR]: een beeldkwaliteitsmodus gebaseerd op de VESA DisplayHDR-standaard.

[Bioscoop]: geschikt voor het bekijken van films en video's.

[Game]: geschikt voor diverse gamegenres.

[RPG]: geschikt voor het spelen van RPG-games (role-playing game).

[Autom. beeldmodus]

Wanneer een HDMI-apparaat is aangesloten, wordt de beeldkwaliteit automatisch geselecteerd overeenkomstig de inhoud die moet worden afgespeeld.

[Uit]: hiermee schakelt u deze functie uit.

[Aan]: hiermee schakelt u de [Autom. beeldmodus] in.

Opmerking

- Wanneer [Autom. beeldmodus] is ingesteld op [Aan], wordt de beeldkwaliteitsmodus die geselecteerd is in [Autom. beeldmodus], toegepast ongeacht de instelling van [Vooraf ingest. modus].
- Wanneer het ingangssignaal HDR is, kunnen bepaalde functies niet worden ingesteld.
- Wanneer [Vooraf ingest. modus] ingesteld is op [DisplayHDR], kunt u bepaalde functies niet aanpassen omdat de modus op een standaard gebaseerd is.

Hint

- HDR staat voor High Dynamic Range. Dit is een technologie die alle schakeringen van licht tot donker veel beter weergeeft dan SDR (Standard Dynamic Range). Op SDR-beelden kunnen lichte kleuren te fel en donkere kleuren blokvormig worden weergegeven. HDR-beelden daarentegen vertonen natuurlijke, realistische gradaties in licht en donker die superieur zijn aan die van SDR-beelden.

Verwant onderwerp

- [\[Beeldaanpassing\]](#)

5-061-938-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-monitor
SDM-27U9M2

[Gamingassistent]

U kunt instellingen voor nuttige functies maken tijdens de game.

- 1 Druk op de joystick aan de achterkant van de monitor en verplaats deze naar boven, beneden, links of rechts om het instellingsscherm weer te geven.**
- 2 Selecteer de gewenste instelling en druk op de joystick.**

Details van de menu-items

[Zwarte equalizer]

Verbeter de zichtbaarheid in donkere delen van het scherm.

[0] tot [10]: hoe hoger de waarde, hoe beter de zichtbaarheid van de donkere delen.

[Vermin. van bew. verv.]

Verminder de bewegingsonscherpte van het beeld.

[Effect]

[0] tot [2]: hoe hoger de waarde, hoe groter het effect.

[Latentie]

[0] tot [2]: hoe hoger de waarde, hoe kleiner de latentie, maar ook hoe kleiner de vermindering van de bewegingsonscherpte.

[Reactietijd]

Wijzig de reactiesnelheid van het scherm.

Stel dit in volgens de snelheid van de beeldbeweging.

[Standaard]: normale reactiesnelheid.

[Snel]: verhoogt de reactiesnelheid van het lcd-scherm lichtjes.

[Sneller]: verhoogt de reactiesnelheid van het lcd-scherm.

[Adaptive-Sync/VRR]

Synchroniseer de vernieuwingsfrequentie van deze monitor met de framesnelheid van de video. Als dit is ingeschakeld, kunt u het haperen en flikkeren van het scherm tijdens de game onderdrukken.

[Uit]: hiermee schakelt u deze functie uit.

[Aan]: hiermee schakelt u de Adaptive-Sync/VRR-functie in.

[Framesnelheidsmeter]

Geef de framesnelheid per seconde in realtime weer.

[Uit]: geeft de framesnelheid niet weer.

[Aan]: geeft de framesnelheid weer.

[Modus 24,5in.-scherm]

Wijzig het schermformaat naar een formaat dat overeenkomt met 24,5 inch.

[Uit]: gebruik normaal deze modus.

[Midden]: activeert de 24,5-inch-modus in het midden van het scherm.

[Onderaan]: activeert de 24,5-inch-modus onder aan het scherm.

[Dradenkruis]

Schakel het dradenkruis in het midden van het scherm in.

[Uit]: hiermee schakelt u het dradenkruis uit.

[Cursor 1] tot [Cursor 8]: kies een van de 8 typen om de vorm die u wilt weergeven, te selecteren.

[Timers]

Stel een timer in om de resterende tijd van de game aan te geven.

[Uit]: hiermee schakelt u de timer uit.

[10:00] tot [60:00]: hiermee schakelt u de timer in met de ingestelde tijd.

[Resetten]

Reset de huidige ingang en de instellingen van [Gamingassistent] die ingesteld zijn bij [Vooraf ingest. modus].

Opmerking

- Wanneer [Effect] bij [Vermin. van bew. verv.] ingesteld is op [0], kan [Latentie] niet worden aangepast.
- Wanneer [Effect] bij [Vermin. van bew. verv.] ingesteld is op [1] of [2], kan [Helderheid] niet worden aangepast.
- Het is niet mogelijk om [Vermin. van bew. verv.] en [Lokaal dimmen] tegelijk te gebruiken.
- Wanneer het ingangssignaal minder dan 100 Hz is, werkt [Vermin. van bew. verv.] niet.
- Wanneer [Adaptive-Sync/VRR] ingeschakeld is, kan [Vermin. van bew. verv.] niet worden aangepast.
- Wanneer [Adaptive-Sync/VRR] ingeschakeld is, kan [Origineel] bij [Hoogte-breedteverh.] niet worden geselecteerd.
- Wanneer [Modus 24,5in.-scherm] geactiveerd is, kunnen [Adaptive-Sync/VRR], [Hoogte-breedteverh.], [Power Saving] en [Lokaal dimmen] niet worden aangepast.
- Wanneer u omschakelt naar de 24,5-inch-modus, kan het scherm verschuiven afhankelijk van het spel. Start het spel in dat geval opnieuw op.

LCD-monitor
SDM-27U9M2

[Beeldaanpassing]

U kunt de beeldkwaliteit zoals de helderheid en het contrast aanpassen.

- 1 Druk op de joystick aan de achterkant van de monitor en verplaats deze naar boven, beneden, links of rechts om het instellingsscherm weer te geven.**
- 2 Selecteer de gewenste instelling en druk op de joystick.**

Details van de menu-items

[Helderheid]

Pas de helderheid van het scherm aan.

[0] tot [100]: hoe hoger de waarde, hoe helderder het scherm.

[Contrast]

Pas het contrast van het scherm aan.

[0] tot [100]: hoe hoger de waarde, hoe groter het verschil tussen de heldere en donkere delen van het scherm.

[Beeldscherpte]

Pas de scherpte van het scherm aan.

[0] tot [100]: hoe hoger de waarde, hoe helderder het scherm en hoe lager de waarde, hoe zachter het scherm.

[Gamma]

Selecteer een gammawaarde uit [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] en [S-curve] en stel deze in op de optimale toestand volgens het beeld.

Hoe lager de gammawaarde, hoe helderder de tussenliggende kleuren (niet wit en zwart).

[Lokaal dimmen]

Regel de achtergrondverlichting van het scherm afzonderlijk volgens het beeld en verhoog het schermcontrast.

[Uit]: hiermee schakelt u deze functie uit.

[Laag], [Hoog]: selecteer het effectniveau dat moet worden toegepast.

[Kleurtint]

Pas de tint van het scherm aan.

[0] tot [100]: als de waarde hoger is, is de kleur meer groenachtig en als de waarde lager is, is de kleur meer paarsachtig.

[Kleurverzadiging]

[Standaard]

Pas de dichtheid van alle schermkleuren aan.

[0] tot [100]: hoe hoger de waarde, hoe dieper de kleur en hoe lager de waarde, hoe lichter de kleur.

[Geavanceerd]

[0] tot [40]: hoe hoger de waarde, hoe dieper de kleur en hoe lager de waarde, hoe lichter de kleur.

[Rood]: past de dichtheid van rood aan.

[Groen]: past de dichtheid van groen aan.

[Blauw]: past de dichtheid van blauw aan.

[Cyaan]: past de dichtheid van cyaan aan.

[Magenta]: past de dichtheid van magenta aan.

[Geel]: past de dichtheid van geel aan.

[Kleur Temperatuur]

Pas de kleurtemperatuur van het scherm aan.

[Koel]: verhoogt de kleurtemperatuur waardoor het scherm blauwachtig wordt.

[Neutraal]: stelt de standaardkleurtemperatuur in.

[Warm]: verlaagt de kleurtemperatuur waardoor het scherm roodachtig wordt.

[Gebruiker]: past de rode, groene en blauwe waarden aan om de gewenste kleurtemperatuur in te stellen.

[0] tot [100]: hoe hoger de waarde, hoe hoger de kleurtemperatuur en hoe lager de waarde, hoe lager de kleurtemperatuur.

- [Rood]: past de rode waarde aan.
- [Groen]: past de groene waarde aan.
- [Blauw]: past de blauwe waarde aan.

[Hoogte-breedteverh.]

Stel de beeldverhouding van het scherm in.

[Formaat autom. aanp.]: past de beeldverhouding aan volgens het beeld.

[16:9]: stelt de beeldverhouding in op 16:9.

[Origineel]: geeft beelden weer met behoud van de oorspronkelijke beeldverhouding.

[Resetten]

Reset de huidige ingang en de instellingen van [Beeldaanpassing] die ingesteld zijn bij [Vooraf ingest. modus].

Hint

- U kunt de helderheid van het scherm ook aanpassen door de joystick omhoog en daarna omhoog of omlaag te bewegen terwijl het menu niet wordt weergegeven.

Opmerking

- Mogelijk lukt het niet om [Gamma] aan te passen overeenkomstig de voorinstellingsmodus.
- Het is niet mogelijk om [Lokaal dimmen] en [Vermin. van bew. verv.] tegelijk te gebruiken.

LCD-monitor
SDM-27U9M2

[Ingangen]

U kunt de ingang selecteren en instellingen met betrekking tot de ingang maken.

- 1 Druk op de joystick aan de achterkant van de monitor en verplaats deze naar boven, beneden, links of rechts om het instellingsscherm weer te geven.**
- 2 Selecteer de gewenste instelling en druk op de joystick.**

Details van de menu-items

[HDMI 1]

Selecteert de HDMI 1-ingang.

[HDMI 2]

Selecteert de HDMI 2-ingang.

[DP]

Selecteert de DisplayPort-ingang.

[Autom. inv.-schakelaar]

Selecteer automatisch de ingang met het ingangssignaal.

Als er meerdere ingangssignalen zijn, worden de ingangen geselecteerd in de volgende prioriteitsvolgorde.

HDMI 1 → HDMI 2 → DisplayPort

[Uit]: hiermee schakelt u deze functie uit.

[Aan]: hiermee schakelt u de functie voor automatische ingangsselectie in.

[Controle voor HDMI]

In combinatie met de monitor kunt u bewerkingen, zoals in-/uitschakelen of selecteren van de ingang, uitvoeren van het apparaat dat is aangesloten met een HDMI-kabel.

[Uit]: hiermee schakelt u deze functie uit.

[Aan]: hiermee schakelt u de functie voor HDMI-apparaatbediening in.

[DP-versienummer]

Stel het DisplayPort-versienummer in.

Stel dit in op dezelfde versie als de DisplayPort van het aangesloten apparaat.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Opmerking

- Om beelden weer te geven die conform DisplayPort-versie 2.1 zijn, moeten de gebruikte kabels en aangesloten apparaten ook conform DisplayPort-versie 2.1 zijn. De bijgeleverde DisplayPort-kabel ondersteunt versie 1.4.

Hint

- Als het aangesloten apparaat de DisplayPort-versie niet ondersteunt, wordt het scherm mogelijk onjuist weergegeven. In dat geval kunt u de schermweergave corrigeren door de DisplayPort-versie van hoog naar laag te wijzigen ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

LCD-monitor
SDM-27U9M2

[Volume]

U kunt het volume aanpassen.

- 1** Druk op de joystick aan de achterkant van de monitor en verplaats deze naar boven, beneden, links of rechts om het instellingsscherm weer te geven.
- 2** Selecteer de gewenste instelling en druk op de joystick.

Details van de menu-items

[Volume]

[0] tot [100]: hoe hoger de waarde, hoe luider het volume.

Verwant onderwerp

- [De joystick gebruiken](#)

LCD-monitor
SDM-27U9M2

[Personaliseren]

U kunt de instelling van de aan/uit-ledlamp aanpassen.

- 1** Druk op de joystick aan de achterkant van de monitor en verplaats deze naar boven, beneden, links of rechts om het instellingsscherm weer te geven.
- 2** Selecteer de gewenste instelling en druk op de joystick.

Details van de menu-items

[LED voor aan/uit]

U kunt de aan/uit-ledlamp uitschakelen ook al is de monitor ingeschakeld.

[Aan]: schakelt de aan/uit-ledlamp in.

[Uit]: schakelt de aan/uit-ledlamp uit.

LCD-monitor
SDM-27U9M2

[OSD-menu]

U kunt de taal en andere details van het menu-instellingsscherf instellen.

- 1** Druk op de joystick aan de achterkant van de monitor en verplaats deze naar boven, beneden, links of rechts om het instellingsscherf weer te geven.
- 2** Selecteer de gewenste instelling en druk op de joystick.

Details van de menu-items

[Taal]

Stel de taal van het menu-instellingsscherf in.

[Transparantie]

Stel de transparantie van het menu-instellingsscherf in.

[0] tot [100]: hoe hoger de waarde, hoe groter de transparantie.

[Time-out voor OSD]

Stel de tijd in voor de weergave van het menu-instellingsscherf.

[5s] tot [60s]: stel de tijd in tussen 5 seconden en 60 seconden. Nadat de ingestelde tijd is verstreken, wordt het menu-instellingsscherf gesloten.

LCD-monitor
SDM-27U9M2

[Overig]

U kunt instellingen maken die betrekking hebben op de monitor en de monitor initialiseren.

- 1 Druk op de joystick aan de achterkant van de monitor en verplaats deze naar boven, beneden, links of rechts om het instellingsscherm weer te geven.**
- 2 Selecteer de gewenste instelling en druk op de joystick.**

Details van de menu-items

[DDC/CI]

Maak instellingen op deze monitor met behulp van de speciale software op de computer.

[Uit]: hiermee schakelt u deze functie uit.

[Aan]: hiermee schakelt u de DDC/CI-functie in.

[Power Saving]

Verminder de schermhelderheid om minder stroom te verbruiken.

[Uit]: hiermee schakelt u deze functie uit. Het apparaat heeft een normaal stroomverbruik.

[Aan]: hiermee schakelt u de energiebesparingsfunctie in.

[Text magnification]

De letters op het menu-instellingsscherm worden groter weergegeven.

[Uit]: hiermee schakelt u deze functie uit.

[Aan]: hiermee schakelt u de tekstvergrotingsfunctie in.

[Text magnification] werkt alleen wanneer [Taal] is ingesteld op [English].

[Screen reader]

U kunt de monitor met de stem bedienen zonder het scherm te bekijken.

[Uit]: hiermee schakelt u deze functie uit.

[Aan]: hiermee schakelt u de Screen reader-functie in.

[Screen reader] werkt alleen wanneer [Taal] is ingesteld op [English].

[Software version]

De softwareversie van deze monitor kan worden bekeken.

[USB-software-update]

Werkt de software bij met behulp van een USB-geheugen.

[Fabrieksinstellingen]

Zet de instellingen van de monitor terug op de fabrieksinstellingen.

Merk op dat alle instellingen van de monitor op de fabrieksinstellingen worden teruggezet.

Opmerking

- Dempen werkt niet voor de audio van Screen reader.
- Het audiovolume van Screen reader kan niet worden aangepast wanneer er een hoofdtelefoon aangesloten is op de hoofdtelefoonaansluiting.
- Wanneer [Power Saving] ingeschakeld is, kunnen [Text magnification] en [Screen reader] niet worden ingesteld.

- Wanneer [Power Saving] ingeschakeld is, kunnen sommige functies van [Gamingassistent] en [Beeldaanpassing] niet worden aangepast.
- Wanneer [Power Saving] ingeschakeld is, kan [DP-versienummer] niet worden ingesteld.

Verwant onderwerp

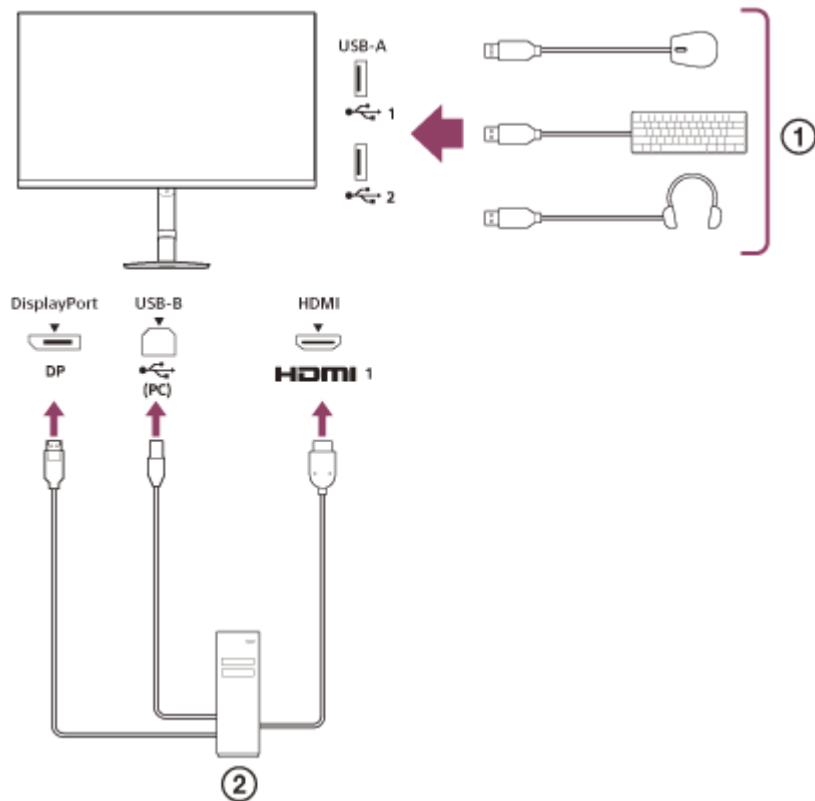
- [De software bijwerken](#)

5-061-938-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-monitor
SDM-27U9M2

De USB-hubfunctie gebruiken

Wanneer er een computer aangesloten is op de monitor, kunt u een USB-apparaat (zoals een toetsenbord en muis) dat aangesloten is op de monitor gebruiken om de computer te bedienen.



① Muis, toetsenbord, headset enz.

② Computer

LCD-monitor
SDM-27U9M2

INZONE Hub gebruiken (Windows)

Als u de software gebruikt, kunt u diverse instellingen voor deze monitor maken vanaf uw computer.
De software kan worden gedownload van de onderstaande ondersteuningswebsites.

- Voor klanten in de Verenigde Staten
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Voor klanten in Canada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Voor klanten in Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Voor klanten in China
<https://service.sony.com.cn>
- Voor klanten in Azië (of andere regio's)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-monitor
SDM-27U9M2

Problemen oplossen

Als de monitor niet correct werkt, controleert u deze eerst op problemen voordat u deze ter reparatie terugstuurt. Neem contact op met de dichtstbijzijnde Sony-dealer als de problemen blijven aanhouden.

5-061-938-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-monitor
SDM-27U9M2

Er wordt niets weergegeven op het scherm

- Controleer of het netsnoer en de aansluitsnoeren naar andere apparaten goed zijn aangesloten.
 - Druk op de aan/uit-knop aan de achterkant van de monitor om het apparaat in te schakelen.
 - Schakel andere apparaten in.
-

Verwant onderwerp

- [Aansluitvoorbeeld](#)

LCD-monitor
SDM-27U9M2

Er wordt geen geluid uitgevoerd uit de monitor

- Verplaats de joystick eerst naar beneden om het scherm voor aanpassing van het volume weer te geven en verplaats de joystick vervolgens naar rechts om het volume te verhogen.
 - Verplaats de joystick eerst naar beneden om het scherm voor aanpassing van het volume weer te geven, verplaats de joystick vervolgens naar boven om het dempen te annuleren en verplaats de joystick tot slot naar links of rechts om het volume te regelen.
-

Verwant onderwerp

- [De joystick gebruiken](#)

LCD-monitor
SDM-27U9M2

Ondersteuningswebsites

Ga naar de ondersteuningswebsites voor de meest recente informatie.

- Voor klanten in de Verenigde Staten
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Voor klanten in Canada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Voor klanten in Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Voor klanten in China
<https://service.sony.com.cn>
- Voor klanten in Azië (of andere regio's)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-monitor
SDM-27U9M2

Ondersteunde formaten

De betreffende ingang ondersteunt de formaten die gemarkeerd zijn met " ○ ".

Pc-formaten

Resolutie	Verticale frequentie (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-formaten

Resolutie	Verticale frequentie (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○

Resolutie	Verticale frequentie (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	○	○

De software bijwerken

U kunt de software van de monitor bijwerken.

1 Download het updatebestand.

Ga naar de ondersteuningswebsite en download het updatebestand op uw computer.

2 Pak het updatebestand uit.

1: het updatebestand uitpakken

Aangezien het gedownloade updatebestand gecomprimeerd is, moet u met de rechtermuisknop op het bestand klikken en de functie voor uitpakken selecteren. Het bestand wordt uitgepakt.

Afhankelijk van uw besturingssysteem is het mogelijk dat het niet lukt om het bestand via de bovenstaande procedure uit te pakken.

2: het uitgepakte bestand controleren

Ga na of de naam van het uitgepakte bestand "SDM-27U9M2.bin" is.

Wijzig de bestandsnaam niet.

3 Kopieer het bestand naar een USB-geheugen.

1: een USB-geheugen voorbereiden

Formateer het USB-geheugen als een FAT32- of NTFS-bestandssysteem.

2: het bestand kopiëren naar uw USB-geheugen

Kopieer het uitgepakte bestand naar de rootmap (de bovenste laag) van het USB-geheugen.

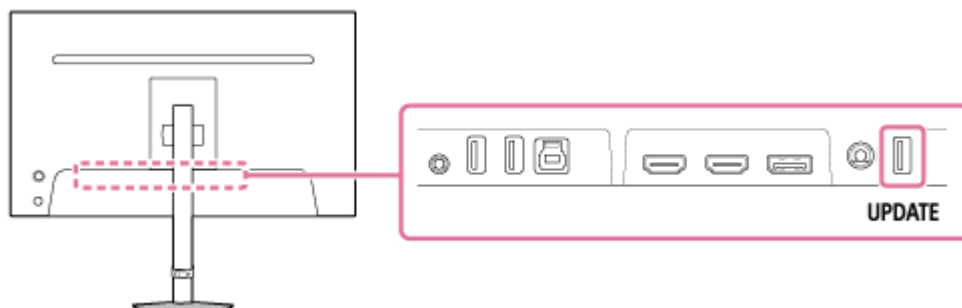
4 Sluit het USB-geheugen aan op de monitor.

1: het USB-geheugen loskoppelen van uw computer

Volg de juiste procedure voor uw besturingssysteem om het USB-geheugen los te koppelen van uw computer.

2: het USB-geheugen aansluiten op de monitor

Sluit het USB-geheugen aan op de UPDATE-poort van de monitor.



5 Update de monitor.

Selecteer [Overig] en vervolgens [USB-software-update] in het menu.

De voortgang wordt tijdens de update weergegeven op het scherm. Wanneer de update voltooid is, start de monitor automatisch opnieuw op. De update duurt ongeveer 1 minuut.

Opmerking

- Wanneer u het updatebestand naar een andere laag dan de rootmap van het USB-geheugen kopieert of de naam van het updatebestand wijzigt, kunt u de monitor niet updaten.
- U kunt de monitor alleen via de UPDATE-poort updaten.
- Koppel de voedingskabel, het USB-geheugen en de verbindingenkabel niet los tijdens de update.
- Sommige USB-geheugens worden niet ondersteund.

5-061-938-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-monitor
SDM-27U9M2

Opmerkingen over de licentie

Deze monitor gebruikt software waarvoor wij een licentieovereenkomst hebben met de eigenaar van het auteursrecht. Op verzoek van de eigenaar van het auteursrecht op de software zijn wij verplicht om klanten op de hoogte te brengen van de inhoud van de licentie.
U vindt de licentie hieronder terug.

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

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

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

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

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

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

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

MbedTLS

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

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

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

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

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to

cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not

pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

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

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

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

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

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

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

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

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

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

5-061-938-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation