

LCD-skjerm
SDM-27U9M2



Bruk denne hjelpeveiledningen når du har spørsmål om eller problemer med bruk av denne skjermen.

Komme i gang

[Om håndbøkene for denne skjermen](#)

Veiledning for deler og kontroller

[Sett forfra](#)

[Sett bakfra](#)

Oppsett

[Sette opp skjermen](#)

[Ta av stativet](#)

[Justere skjermens posisjon](#)

[Bære skjermen](#)

[Eksempel på tilkobling](#)

Bruke skjermen

[Slå på/av strømmen](#)

[Bruke styrespaken](#)

[Bytte inngangen](#)

[Bytte forhåndsinnstillingsmodusen](#)

Endre innstillingene

[Bruke menyen](#)

[\[Picture mode\]_\(Bildemodus\)](#)

[\[Gaming assist\]_\(Spillehjelp\)](#)

[\[Picture adjustment\]_\(Bildejustering\)](#)

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

[\[Volume\]_\(Volum\)](#)

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

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

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

Bruke de nyttige funksjonene

[Bruke USB-hubfunksjonen](#)

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

Feilsøking

[Feilsøking](#)

[Ingenting vises på skjermen](#)

[Ingen lyd mates ut fra skjermen](#)

Ekstra informasjon

[Støttesider](#)

[Støttede formater](#)

Programvareoppdatering

[Oppdatere programvaren](#)

Merknader om lisensen

[Merknader om lisensen](#)

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Om håndbøkene for denne skjermen

Innholdet beskrevet i denne håndboken er som følger.

Innstillingsveiledning

Forklarer hvilket oppsett og tilkobling som kreves for å begynne å bruke denne skjermen.

Bruksanvisning

Forklarer sikkerhetsforholdsreglene.

Hjelpeveiledning (denne nettbaserte håndboken)

Forklarer hvordan du bruker denne skjermen.

Merknad

- Skjermens design og spesifikasjoner kan endres uten forvarsel.

Hint

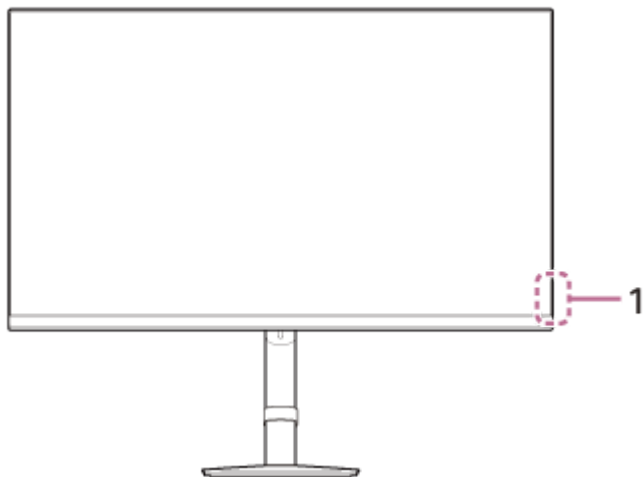
- Bokstaver i klammer [--] vist på skjermen indikerer menyelementer.
- Detaljer kan utelates fra illustrasjonene.
- Innstillingsveiledningen kan lastes ned fra sidene for kundestøtte.

Beslektet emne

- [Støttesider](#)

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Sett forfra



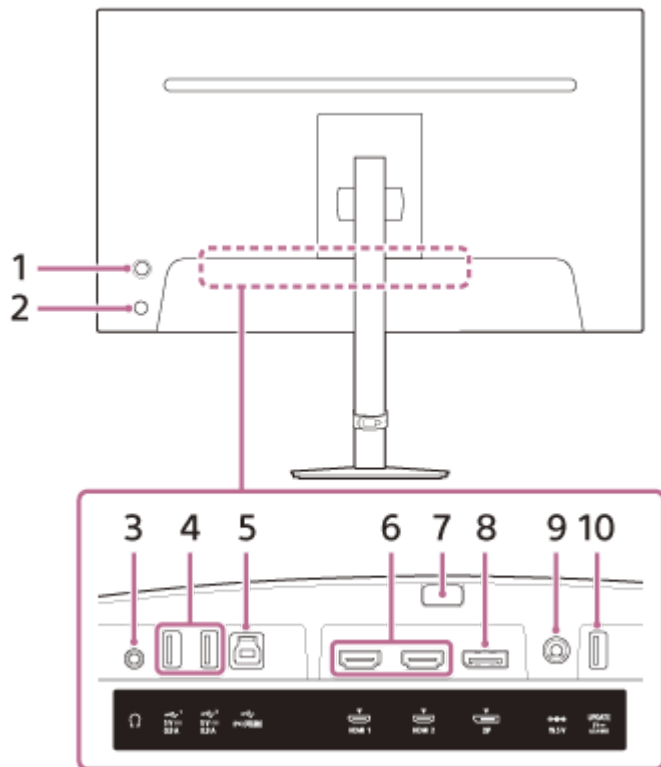
1. LED-strømlampe

Indikerer skjermens status.

- Hvit: strøm på
- Gul: i standby
- Av: strøm av

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Sett bakfra



1. Styrespake

Justerer volum, lysstyrke, velger inngang og gjør andre innstillinger ved å vise menyen.

2. Strømknapp

Slår av strømmen til skjermen. Hvis du trykker på denne knappen mens skjermen er på, slås skjermen av.

3. Kontakt for hodetelefoner

Koble til hodetelefoner.

Når hodetelefoner kobles til, slås høyttalerne på skjermen av.

4. USB Type-A-port 1, 2

Koble til eksterne USB-enheter som tastatur eller mus.

5. USB Type-B-port

Ved tilkobling av denne porten til USB-porten på en datamaskin, fungerer USB Type-A-porten til 4. som USB-huben.

6. HDMI-port 1, 2

Koble til en spillkonsoll eller datamaskin med HDMI-utgangen.

7. Frakoblingsknapp for stativ

Trykk for å koble fra stativet.

8. DisplayPort-port

Koble til en datamaskin med DisplayPort-utgangen.

9. DC-inngangsterminal

Koble til vekselstrømadapteren (inkludert).

10. UPDATE-port

Dette er en port for å oppdatere programvaren.

Beslektet emne

- [\[Personalize\] \(Tilpass\)](#)
- [Bruke styrespaken](#)
- [Ta av stativet](#)

5-061-657-22(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Sette opp skjermen

Se Innstillingsveiledning for oppsett og tilkobling av skjermen.
Du kan også laste den ned fra støttesidene nedenfor.

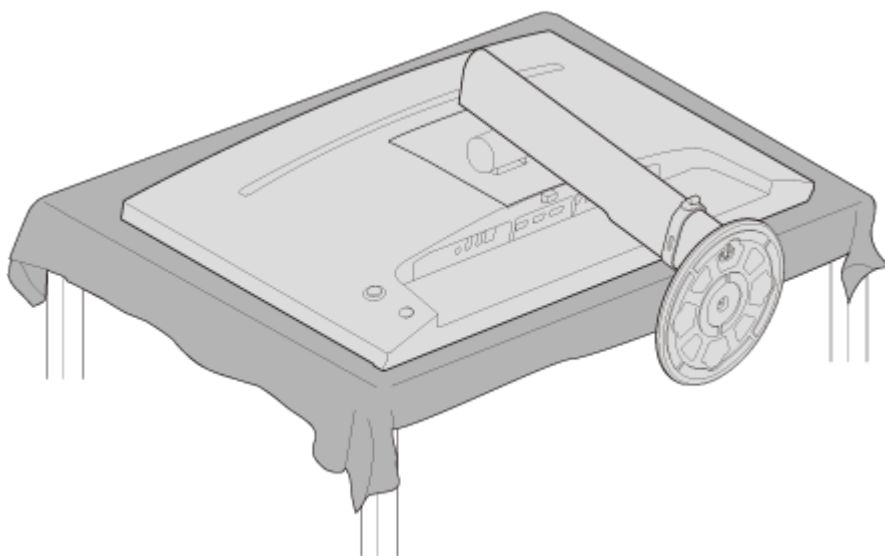
- For kunder i USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- For kunder i Canada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- For kunder i Europa
<https://www.sony.eu/support>
- For kunder i Kina
<https://service.sony.com.cn>
- For kunder i Asia (eller andre områder)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

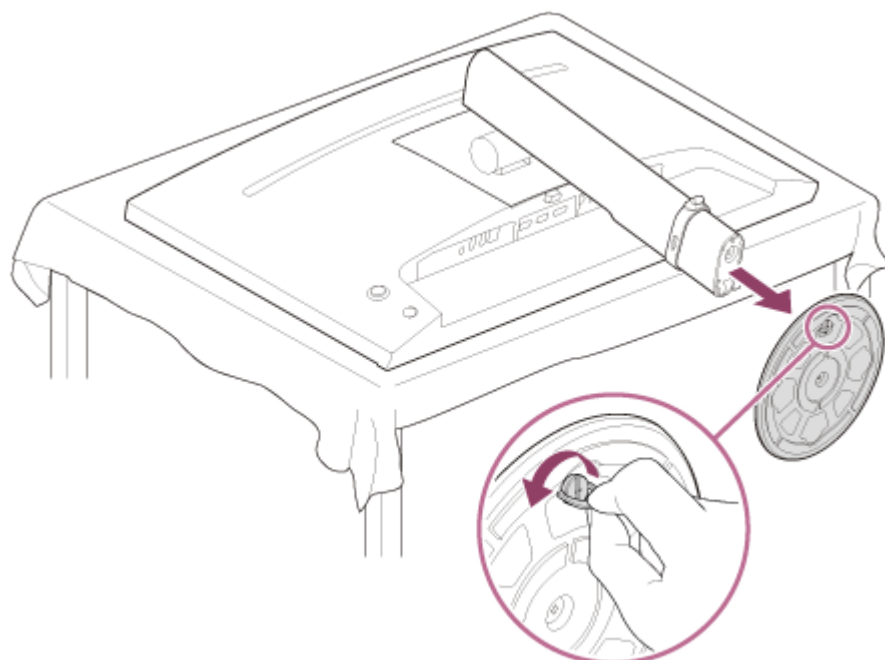
Ta av stativet

- 1 Slå av skjermen, maksimer høyden på stativet og legg det med LCD-skjermen vendt ned.

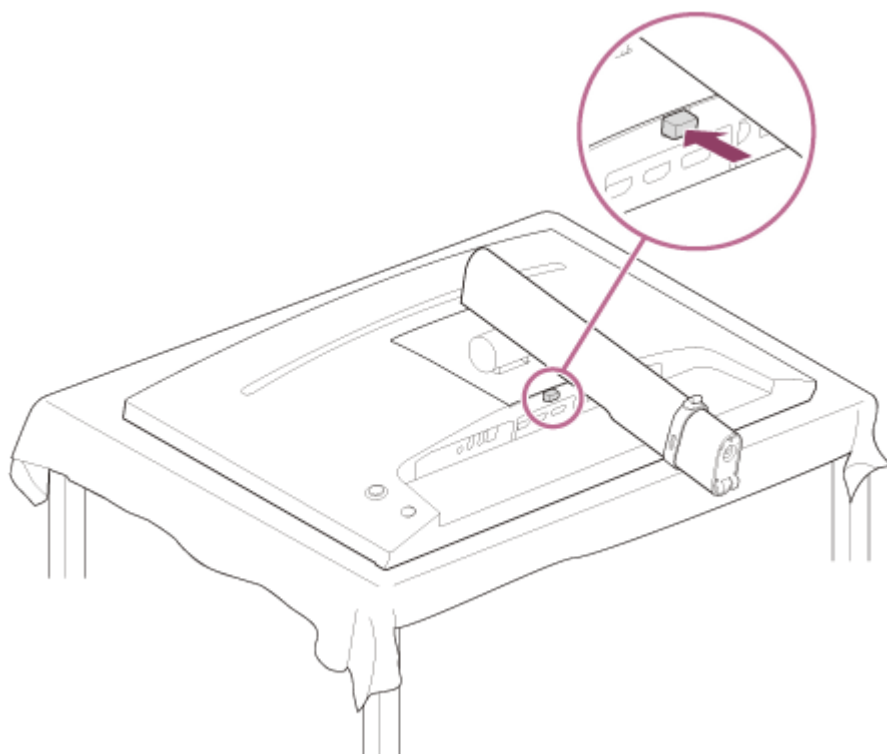
Legg en myk klut på en stabil overflate så LCD-skjermen ikke skades.



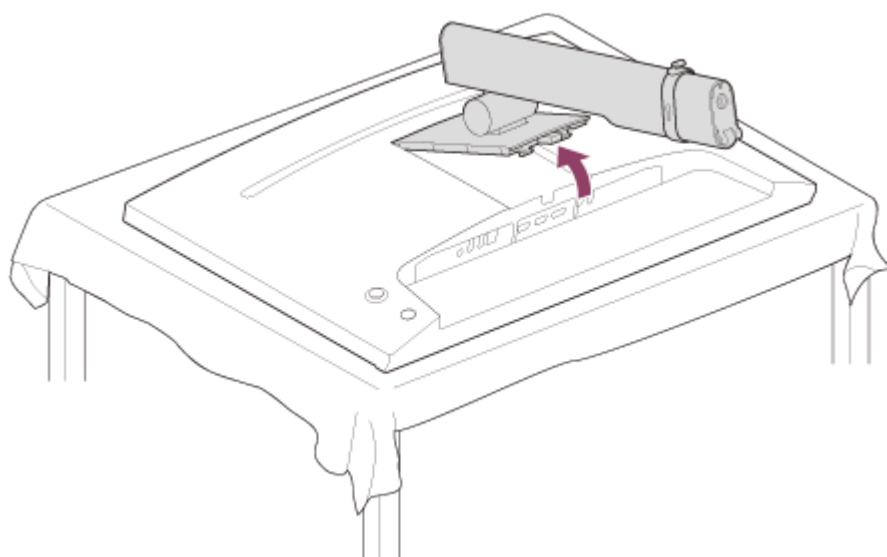
- 2 Løsne sokkelen.



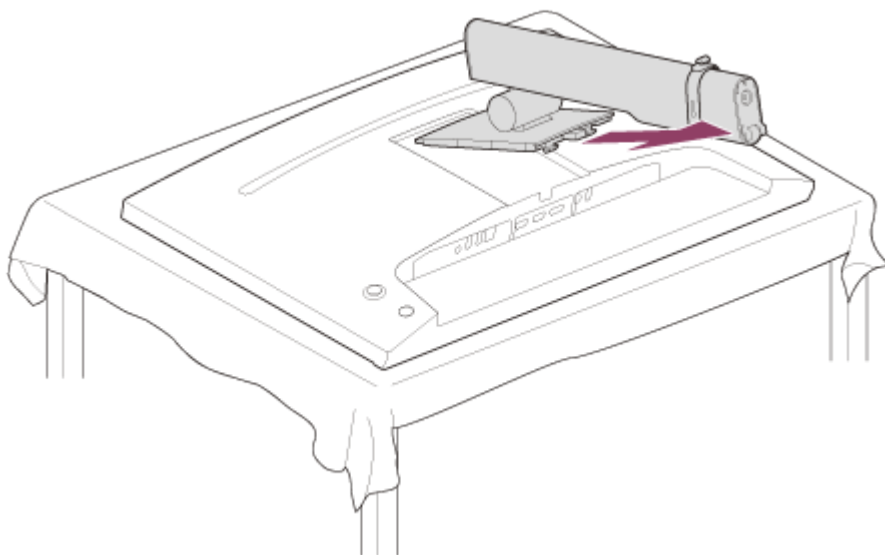
- 3 Trykk på frakoblingsknappen for stativ på baksiden av skjermen.



4 Løft opp stativet.



5 Dra stativet ut fra skjermen.



Merknad

- Når du tar av stativet, hold stativet godt så det ikke kommer i kontakt med LCD-skjermen.
- Se Innstillingsveiledning for hvordan du fester stativet igjen.

Beslektet emne

- [Om håndbøkene for denne skjermen](#)
- [Justere skjermens posisjon](#)

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

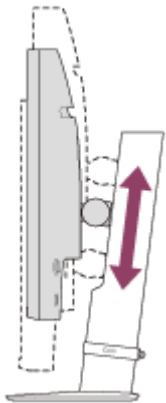
Justere skjermens posisjon

Juster høyden og vinkelen til skjermen for å gjøre det enklere å se.

Justere høyden

Hold skjermen godt og juster høyden.

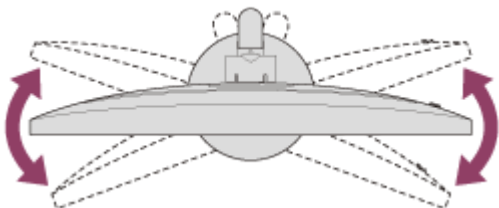
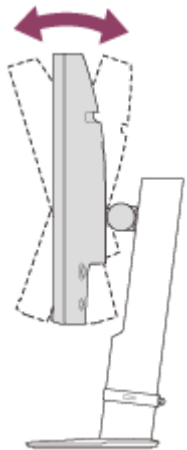
Ikke ta på LCD-panelet mens du justerer høyden.



Justere vinkelen

Hold skjermen godt og juster vinkelen.

Ikke ta på LCD-panelet mens du justerer vinkelen.

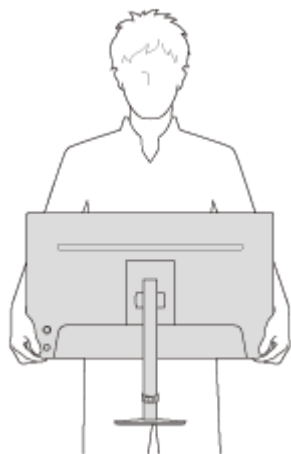


LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Bære skærmen

Når du bærer skærmen, vendt skærmsiden mod dig og hold den på undersiden af venstre og højre side med begge hænder.

Ikke ta på LCD-panelet mens du bærer skærmen.



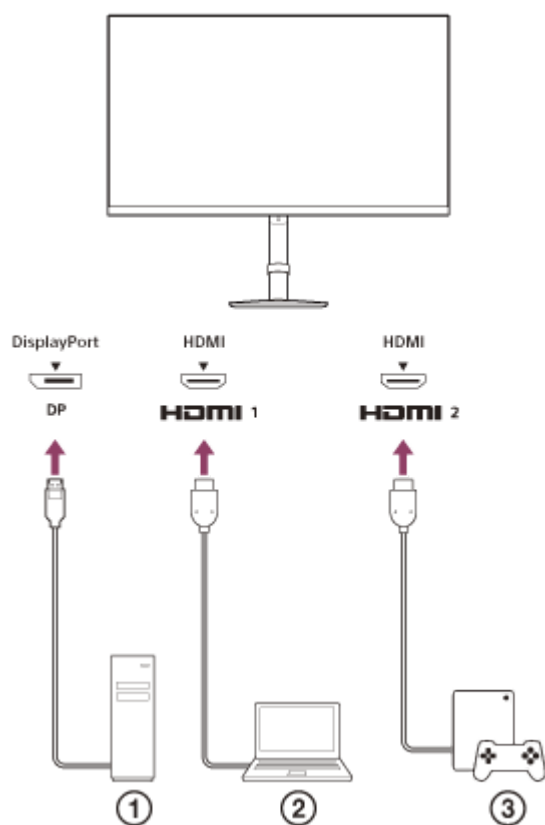
LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Eksempel på tilkobling

Du kan koble til enheter som en datamaskin og/eller spillkonsoll til denne skjermen.

Merknad

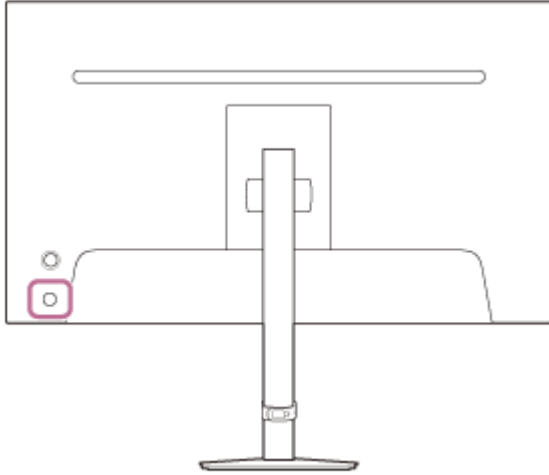
- Husk å koble fra skjermens strømkabel når du kobler til andre enheter.



- ① Stasjonær PC
- ② Bærbar PC
- ③ Spillkonsoll

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Slå på/av strømmen



1 Trykk på strømknappen.

Strømindikatoren lyser hvitt og skjermen slås på.
Kontroller at den tilkoblede enheten er slått på hvis ingenting vises på skjermen.

2 For å slå av, trykk på strømknappen.

Strømindikatoren slukkes og skjermen slås av.

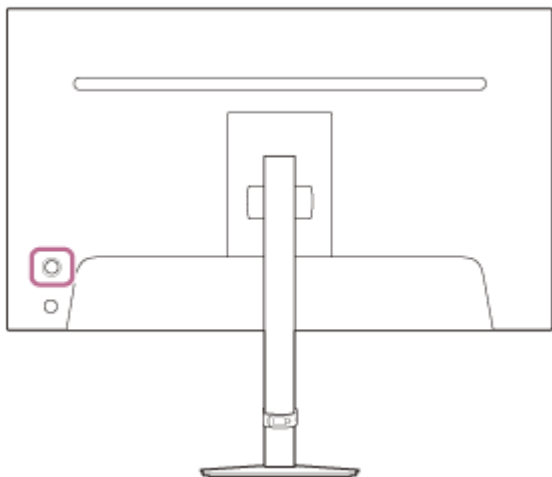
Hint

- Hvis det ikke er et inngangssignal går skjermen i standbymodus og strømindikatoren lyser gult.

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

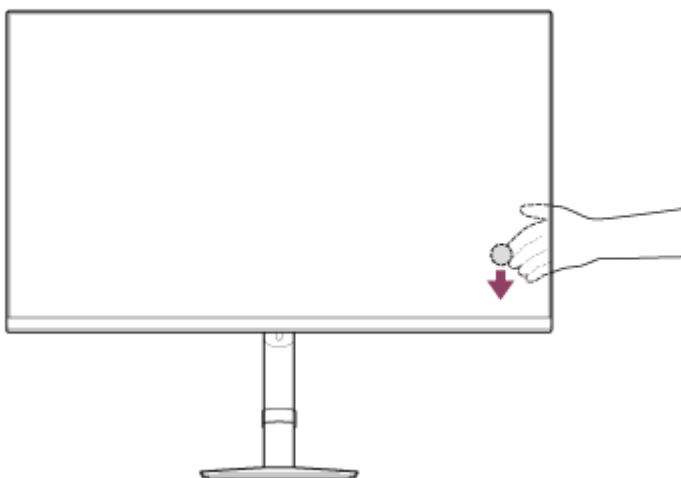
Bruke styrespaken

Du kan bruke styrespaken til å justere volum, lysstyrke, velge inngang og gjør andre innstillinger ved å vise menyen.



Justere volumet

Mens menyen ikke vises, flytt styrespaken på baksiden av skjermen ned.



Volumjusteringsskjermen vises, og du kan utføre følgende handlinger.

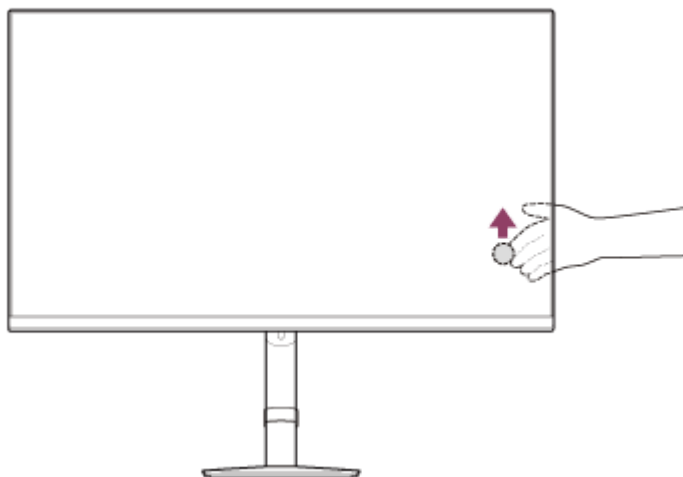
- Når sett forfra, flytt den til høyre (siden med fremspring) for å øke volumet, og flytt den til venstre for å redusere volumet.
- Flytt styrespaken ned for å dempe lyden.
- Flytting av styrespaken opp mens dempeskjermen vises vil kansellere dempingen og skjermen går tilbake til volumjusteringsskjermen.
- Volumjusteringsskjermen forsvinner når du trykker på styrespaken mens skjermen vises, eller hvis ingen handlinger utføres på en stund.

Hint

- Volumet til kontakten for hodetelefoner og volumet til den innebygde høyttaleren kan stilles inn separat.

Justere lysstyrken på skjermen

Mens menyen ikke vises, flytt styrespaken på baksiden av skjermen opp.

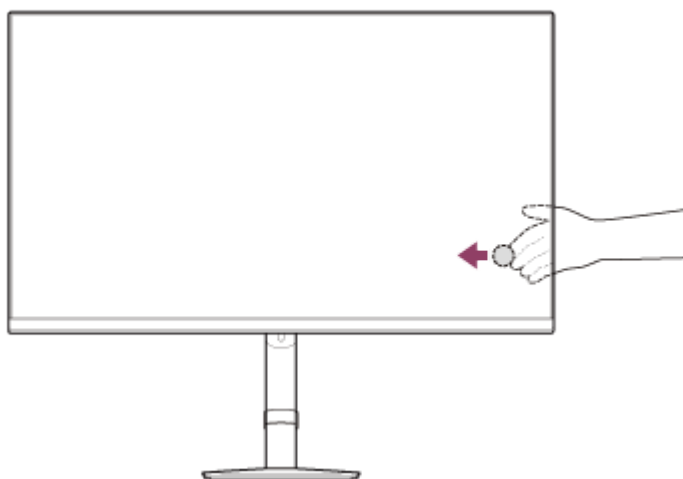


Lysstyrkejusteringsskjermen vises, og du kan utføre følgende handlinger.

- Flytt den opp eller til høyre for å gjøre skjermen lysere, eller flytt den ned eller til venstre for å gjøre skjermen mørkere.
- Lysstyrkejusteringsskjermen forsvinner når du trykker på styrespaken mens skjermen vises, eller hvis ingen handlinger utføres på en stund.

Bytte inngangen

Mens menyen ikke vises, flytt styrespaken på baksiden av skjermen til venstre når sett fra forsiden på skjermen.

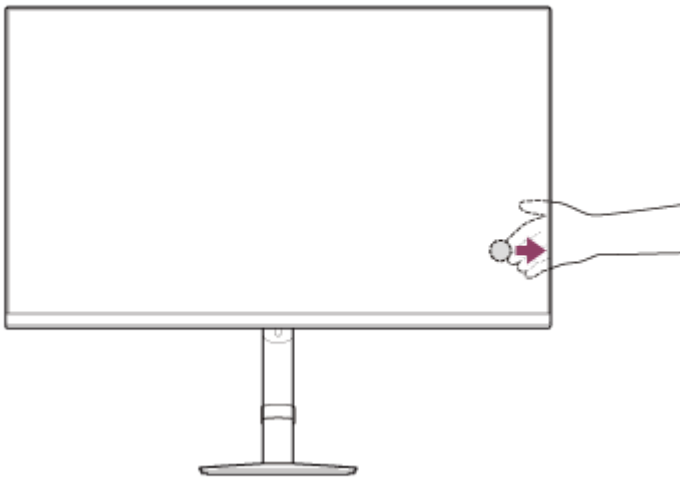


Skjermen for valg av inngang vises og du kan velge inngangen.

- Skjermen for valg av inngang forsvinner når du flytter styrespaken ned mens skjermen vises, eller hvis ingen handlinger utføres på en stund.

Bytte forhåndsinnstillingsmodusen

Mens menyen ikke vises, flytt styrespaken på baksiden av skjermen til høyre når sett fra forsiden på skjermen.



Skjermen for valg av forhåndsinnstillingsmodus vises, og du kan velge forhåndsinnstillingsmodusen.

- Skjermen for valg av forhåndsinnstillingsmodus forsvinner når du flytter styrespaken ned mens skjermen vises, eller hvis ingen handlinger utføres på en stund.

Vise menyen

Mens menyen ikke vises, trykk på styrespaken på baksiden av skjermen.



Menyen vises, og du kan velge en inngang og gjøre ulike innstillinger ved å flytte styrespaken opp, ned, til venstre og til høyre.

Slå av menyen

Flytt styrespaken flere ganger mot venstre.

Beslektet emne

- [\[Volume\] \(Volum\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Bildejustering\)](#)
- [Bytte inngangen](#)
- [Bytte forhåndsinnstillingsmodusen](#)
- [Bruke menyen](#)
- [\[Others\] \(Annet\)](#)

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Bytte inngangen

Denne skjermen velger automatisk inngangen som signalet mates inn til.

Hvis det er flere inngangssignaler, velges inngangene i følgende prioriteringsrekkefølge.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

For å bytte inngangen manuelt, bruk styrespaken.

1 Flytt styrespaken mot venstre.

Menyen for valg av inngang vises.

2 Velg ønsket inngang.

3 Trykk på styrespaken.

Inngangen bytter til den som er valgt.

Merknad

- Når [Auto input switch] (Auto inngangsbytte) er stilt inn til [Off] (Av), velges ikke inngangen automatisk.
- Når [Control for HDMI] (Kontroll for HDMI) er stilt inn til [On] (På), velges inngangen til den enheten automatisk når slått på eller brukt.
- Inngangen velges ikke hvis det ikke er et inngangssignal.

Beslektet emne

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

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Bytte forhåndsinnstillingsmodusen

Du kan velge ønsket bildekvalitet fra forhåndsinnstillingene.

- 1 Flytt styrespaken mot høyre.**
Menyen for valg av forhåndsinnstilling vises.
- 2 Velg ønsket bildekvalitet.**
- 3 Trykk på styrespaken.**
Bildekvaliteten bytter til den som er valgt.

Beslektet emne

- [\[Picture mode\] \(Bildemodus\)](#)

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Bruke menyen

Du kan gjøre ulike innstillinger på skjermen med menyinnstillingsskjermen.

- 1 Trykk på styrespaken på baksiden av skjermen.**
Menyinnstillingsskjermen vises.
- 2 Velg ønsket innstilling med styrespaken, velg innstillingsverdien og trykk på den.**

Slå av menyinnstillingsskjermen

Menyinnstillingsskjermen slås automatisk av hvis ingen handling utføres på en stund.

Du kan også flytte styrespaken flere ganger mot venstre for å slå av menyinnstillingsskjermen.

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

[Picture mode] (Bildemodus)

Du kan velge ønsket bildekvalitet fra forhåndsinnstillingene og tilpasse bildekvaliteten automatisk.

- 1 Trykk på styrespaken på baksiden av skjermen og flytt den opp, ned, mot venstre eller mot høyre for å vise innstillingsskjermen.
- 2 Velg ønsket innstilling og trykk på styrespaken.

Detaljer om menyelementene

[Preset mode] (Forhåndsinnstillingsmodus)

Velg ønsket innstilling fra forhåndsinnstillingene.
SDR og HDR byttes i henhold til inngangssignalformatet.

Når inngangssignalet er SDR

[FPS]: Passer for spilling av FPS-spill (first person shooter).
[MOBA/RTS]: Passer til spilling MOBA/RTS-spill (flerspiller online kamparena/strategi i sanntid).
[RPG]: Passer for spilling av RPG-spill (rollespill).
[Cinema] (Kino): Passer for å se på filmer og videoer.
[Game] (Spill): Du kan spille forskjellige spillsjangre.
[Standard] (Standard): Standard bildekvalitetsmodus.
[sRGB]: En bildekvalitetsmodus basert på sRGB-standard.

Når inngangssignalet er HDR

[DisplayHDR]: En bildekvalitetsmodus basert på VESA DisplayHDR-standard.
[Cinema] (Kino): Passer for å se på filmer og videoer.
[Game] (Spill): Du kan spille forskjellige spillsjangre.
[RPG]: Passer for spilling av RPG-spill (rollespill).

[Auto picture mode] (Automatisk bildemodus)

Når en HDMI-enhet er koblet til, velges bildekvaliteten automatisk for å passe innholdet som spilles av.
[Off] (Av): Slår av denne funksjonen.
[On] (På): Slår på [Auto picture mode] (Automatisk bildemodus).

Merknad

- Når [Auto picture mode] (Automatisk bildemodus) er stilt inn til [On] (På), brukes bildekvalitetsmodusen valgt i [Auto picture mode] (Automatisk bildemodus) uavhengig av [Preset mode] (Forhåndsinnstillingsmodus)-innstillingen.
- Når inngangssignalet er HDR, kan ikke noen funksjoner stilles inn.
- Når [Preset mode] (Forhåndsinnstillingsmodus) er stilt inn til [DisplayHDR], kan du ikke justere noen funksjoner fordi modusen er basert på en standard.

Hint

- HDR står for High Dynamic Range. Det er en teknologi som uttrykker et stort lysstyrkeområde fra lyse deler til mørke deler på overlegen måte sammenlignet med SDR (Standard Dynamic Range). Overdrevent lyse og mørke områder kan oppstå i det generelle SDR-bildet. HDR-bildene oppnår likevel en naturlig og ekte gradering av lys og mørke på en bedre måte sammenlignet med SDR.

Beslektet emne

- [\[Picture adjustment\] \(Bildejustering\)](#)

5-061-657-22(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

[Gaming assist] (Spillehjelp)

Du kan gjøre innstillinger for nyttige funksjoner under spillet.

- 1 Trykk på styrespaken på baksiden av skjermen og flytt den opp, ned, mot venstre eller mot høyre for å vise innstillingsskjermen.
- 2 Velg ønsket innstilling og trykk på styrespaken.

Detaljer om menyelementene

[Black equalizer] (Svart equalizer)

Forbedre synlighet i mørke områder på skjermen.

[0] til [10]: Jo større verdien er, jo bedre kan mørke områder ses.

[Motion blur reduction] (Reduksjon av uskarp bevegelse)

Reduserer bildets bevegelsesuskarphet.

[Effect] (Effekt)

[0] til [2]: Jo høyere verdi, desto større er effekten.

[Latency] (Latens)

[0] til [2]: Jo høyere verdi desto mindre latens, men med mindre redusert bevegelsesuskarphet.

[Response time] (Responstid)

Endre skjermens responshastighet.

Still inn i henhold til bildebevegelsens hastighet.

[Standard] (Standard): Normal responshastighet.

[Fast] (Rask): Øker responshastigheten til LCD-panelet noe.

[Faster] (Raskere): Øker responshastigheten til LCD-panelet.

[Adaptive-Sync/VRR]

Synkroniser skjermens oppdateringsfrekvens med videoens bildefrekvens. Når dette er slått på, kan du undertrykke haking (lagging) og forstyrrelser (flimring) på skjermen under spillet.

[Off] (Av): Slår av denne funksjonen.

[On] (På): Slår på Adaptive-Sync/VRR-funksjonen.

[Frame rate counter] (Bildefrekvensteller)

Viser bildefrekvens per sekund i sanntid.

[Off] (Av): Viser ikke bildefrekvensen.

[On] (På): Viser bildefrekvensen.

[24.5-inch mode] (24,5-tommers modus)

Bytter skjermstørrelsen til en størrelse som tilsvarer 24,5 tommer.

[Off] (Av): Bruk generelt denne modusen.

[Center] (Senter): Slår på 24,5 tommers modus i midten av skjermen.

[Bottom] (Bunn): Slår på 24,5 tommers modus på bunnen av skjermen.

[Crosshair] (Trådkors)

Slå på trådkorsene (kryss) i midten av skjermen.

[Off] (Av): Slår av trådkorsene.

[Cursor 1] (Markør 1) til [Cursor 8] (Markør 8): Velg ønsket fasong å vise fra de 8 ulike typene.

[Timer] (Tidtaker)

Still inn en tidtaker for gjenværende tid i spillet.

[Off] (Av): Slår av tidtakeren.

[10:00] til [60:00]: Slår på tidtakeren med den innstilte tiden.

[Reset] (Tilbakestill)

Tilbakestill gjeldende inngang og innstillinger av [Gaming assist] (Spillehjelp) angitt i [Preset mode] (Forhåndsinnstillingsmodus).

Merknad

- Når [Effect] (Effekt) i [Motion blur reduction] (Reduksjon av uskarp bevegelse) er stilt inn til [0], kan ikke [Latency] (Latens) justeres.
- Når [Effect] (Effekt) i [Motion blur reduction] (Reduksjon av uskarp bevegelse) er stilt inn til [1] eller [2], kan ikke [Brightness] (Lysstyrke) justeres.
- Du kan ikke bruke [Motion blur reduction] (Reduksjon av uskarp bevegelse) og [Local dimming] (Lokal dimming) samtidig.
- Når inngangssignalet er mindre enn 100 Hz, fungerer ikke [Motion blur reduction] (Reduksjon av uskarp bevegelse).
- Når [Adaptive-Sync/VRR] er stilt inn til på, kan ikke [Motion blur reduction] (Reduksjon av uskarp bevegelse) justeres.
- Når [Adaptive-Sync/VRR] er stilt inn til på, kan ikke [Original] (Original) velges i [Aspect ratio] (Sideforhold).
- Når [24.5-inch mode] (24,5-tommers modus) er aktivert, kan ikke [Adaptive-Sync/VRR], [Aspect ratio] (Sideforhold), [Power saving] (Strømsparing) og [Local dimming] (Lokal dimming) justeres.
- Ved bytting til 24,5 tommers modus, kan skjermvisningen forskyves i henhold til spillet. I så fall starter du spillapplikasjonen på nytt.

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

[Picture adjustment] (Bildejustering)

Du kan justere bildekvaliteten som lysstyrke og kontrast.

- 1 Trykk på styrespaken på baksiden av skjermen og flytt den opp, ned, mot venstre eller mot høyre for å vise innstillingsskjermen.
- 2 Velg ønsket innstilling og trykk på styrespaken.

Detaljer om menyelementene

[Brightness] (Lysstyrke)

Juster lysstyrken på skjermen.

[0] til [100]: Jo høyere verdi, jo lysere er skjermen.

[Contrast] (Kontrast)

Juster kontrasten på skjermen.

[0] til [100]: Jo høyere verdi, jo større er forskjellen mellom lysstyrken og mørket til skjermen.

[Sharpness] (Skarphet)

Juster skarpheten på skjermen.

[0] til [100]: Jo høyere verdi, jo tydeligere er skjermbildet og jo lavere verdien er, jo mykere er skjermbildet.

[Gamma] (Gamma)

Velg gammaverdien fra [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] og [S-curve] (S-kurve), og still inn til optimal verdi i henhold til bildet. Jo lavere gammaverdien er, jo lysere er mellomfargene (utenom hvit og svart).

[Local dimming] (Lokal dimming)

Individuelt kontrollerer skjermens baklys i henhold til bildet og øk skjermens kontrast.

[Off] (Av): Slår av denne funksjonen.

[Low] (Lav), [High] (Høy): Velg effektnivået som skal brukes.

[Hue] (Nyanse)

Juster nyansen på skjermen.

[0] til [100]: Jo høyere verdi, jo grønnere er fargen, og jo lavere verdien er, jo mer lilla er fargen.

[Saturation] (Metning)

[Standard] (Standard)

Juster tettheten til alle farger på skjermen.

[0] til [100]: Jo høyere verdi, jo dypere er fargen og jo lavere verdien er, jo lysere er fargen.

[Advanced] (Avansert)

[0] til [40]: Jo høyere verdi, jo dypere er fargen og jo lavere verdien er, jo lysere er fargen.

[Red] (Rød): Justerer tettheten til rød.

[Green] (Grønn): Justerer tettheten til grønn.

[Blue] (Blå): Justerer tettheten til blå.

[Cyan] (Cyan): Justerer tettheten til cyan.

[Magenta] (Magenta): Justerer tettheten til magenta.

[Yellow] (Gul): Justerer tettheten til gul.

[Color temperature] (Fargetemperatur)

Juster fargetemperaturen på skjermen.

[Cool] (Kjølig): Hever fargetemperaturen (til å være blåaktig) på skjermen.

[Neutral] (Nøytral): Stiller inn til standard fargetemperatur.

[Warm] (Varm): Senker fargetemperaturen (til å være rødaktig) på skjermen.

[Custom] (Egendefinert): Justerer røde, grønne og blå verdier for å stille inn ønsket fargetemperatur.

[0] til [100]: Jo høyere verdien er, jo høyere er fargetemperaturen, og jo lavere verdien er, jo lavere er fargetemperaturen.

- [Red] (Rød): Justerer den røde verdien.
- [Green] (Grønn): Justerer den grønne verdien.
- [Blue] (Blå): Justerer den blå verdien.

[Aspect ratio] (Sideforhold)

Still inn skjermens sideforhold.

[Auto resize] (Automatisk endre størrelse): Justerer sideforholdet i henhold til bildet.

[16:9]: Stiller inn sideforholdet til 16:9.

[Original] (Original): Viser bilder med originalt sideforhold bevart.

[Reset] (Tilbakestill)

Tilbakestiller gjeldende inngang og innstillinger av [Picture adjustment] (Bildejustering) angitt i [Preset mode] (Forhåndsinnstillingsmodus).

Hint

- Du kan også justere lysstyrken på skjermen ved å flytte styrespaken opp og deretter opp eller ned mens menyen ikke vises.

Merknad

- Du kan ikke justere [Gamma] (Gamma) i henhold til forhåndsinnstillingsmodusen.
- Du kan ikke bruke [Local dimming] (Lokal dimming) og [Motion blur reduction] (Reduksjon av uskarp bevegelse) samtidig.

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

[Input] (Inngang)

Du kan velge inngangen og gjøre innstillinger knyttet til inngangen.

- 1 Trykk på styrespaken på baksiden av skjermen og flytt den opp, ned, mot venstre eller mot høyre for å vise innstillingsskjermen.
- 2 Velg ønsket innstilling og trykk på styrespaken.

Detaljer om menyelementene

[HDMI 1]

Velg HDMI 1-inngangen.

[HDMI 2]

Velg HDMI 2-inngangen.

[DP]

Velg DisplayPort-inngangen.

[Auto input switch] (Auto inngangsbytte)

Velg inngangen med inngangssignalet automatisk.

Hvis det er flere inngangssignaler, velges inngangene i følgende prioriteringsrekkefølge.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Av): Slår av denne funksjonen.

[On] (På): Slår på funksjonen for automatisk valg av inngang.

[Control for HDMI] (Kontroll for HDMI)

Med skjermen kan du utføre handlinger som å slå på/av eller velge inngangen på enheten som er koblet til med en HDMI-kabel.

[Off] (Av): Slår av denne funksjonen.

[On] (På): Slår på kontrollfunksjonen for HDMI-enhet.

[DP version number] (DP versjonsnummer)

Still inn DisplayPort-versjonsnummeret.

Still inn til samme versjon som DisplayPort til den tilkoblede enheten.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Merknad

- For å vise DisplayPort versjon 2.1-kompatible bilder, kreves DisplayPort versjon 2.1-kompatible kabler og tilkoblede enheter. Inkludert DisplayPort-kabel støtter versjonen 1.4.

Hint

- Hvis den tilkoblede enheten ikke støtter DisplayPort-versjonen, vises ikke skjermen riktig. Dette problemet kan rettes opp ved å endre DisplayPort-versjonen fra høy til lav ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

[Volume] (Volum)

Du kan justere volumet.

- 1 Trykk på styrespaken på baksiden av skjermen og flytt den opp, ned, mot venstre eller mot høyre for å vise innstillingskjermen.
- 2 Velg ønsket innstilling og trykk på styrespaken.

Detaljer om menyelementene

[Volume] (Volum)

[0] til [100]: Jo høyere verdi, jo høyere er volumet.

Beslektet emne

- [Bruke styrespaken](#)

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

[Personalize] (Tilpass)

Du kan angi innstillingene for LED-strømlampen.

- 1 Trykk på styrespaken på baksiden av skjermen og flytt den opp, ned, mot venstre eller mot høyre for å vise innstillingsskjermen.
- 2 Velg ønsket innstilling og trykk på styrespaken.

Detaljer om menyelementene

[Power LED] (Strøm-LED)

Du kan slå av LED-strømlampen selv om skjermen slås på.

[On] (På): Slår på LED-strømlampen.

[Off] (Av): Slår av LED-strømlampen.

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

[OSD menu] (OSD-meny)

Du kan stille inn språket og andre detaljer i menyinnstillingsskjermen.

- 1 Trykk på styrespaken på baksiden av skjermen og flytt den opp, ned, mot venstre eller mot høyre for å vise innstillingsskjermen.
- 2 Velg ønsket innstilling og trykk på styrespaken.

Detaljer om menyelementene

[Language] (Språk)

Still inn språket til menyinnstillingsskjermen.

[Transparency] (Transparens)

Still inn gjennomsiktigheten til menyinnstillingsskjermen.

[0] til [100]: Jo høyere verdi, jo større er gjennomsiktigheten.

[OSD time out] (OSD-tidsavbrudd)

Still inn tiden for visning av menyinnstillingsskjermen.

[5s] til [60s]: Still inn mellom 5 sekunder og 60 sekunder. Menyinnstillingsskjermen lukkes når den innstilte tiden har forløpt.

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

[Others] (Annet)

Du kan gjøre innstillinger knyttet til denne skjermen og initialisere skjermen.

- 1 Trykk på styrespaken på baksiden av skjermen og flytt den opp, ned, mot venstre eller mot høyre for å vise innstillingsskjermen.
- 2 Velg ønsket innstilling og trykk på styrespaken.

Detaljer om menyelementene

[DDC/CI]

Gjør innstillinger på denne skjermen med dedikert programvare på datamaskinen.

[Off] (Av): Slår av denne funksjonen.

[On] (På): Slår på DDC/CI-funksjonen.

[Power saving] (Strømsparing)

Reduser skjermens lysstyrke for å redusere strømforbruket.

[Off] (Av): Slår av denne funksjonen. Forbruker strøm som normalt.

[On] (På): Slår på strømsparingsfunksjonen.

[Text magnification]

Bokstavene på menyinnstillingsskjermen vises større.

[Off] (Av): Slår av denne funksjonen.

[On] (På): Slår på tekstforstørrelsesfunksjonen.

[Text magnification] fungerer kun når [Language] (Språk) er stilt inn til [English].

[Screen reader]

Du kan betjene skjermen med tale uten å se på skjermen.

[Off] (Av): Slår av denne funksjonen.

[On] (På): Slår på Screen reader-funksjonen.

[Screen reader] fungerer kun når [Language] (Språk) er stilt inn til [English].

[Software version] (Programvareversjon)

Skjermens programvareversjon vises.

[USB software update] (USB-programvareoppdatering)

Oppdaterer programvaren ved å bruke et USB-minne.

[Factory reset] (Fabrikktilbakestilling)

Tilbakestiller alle skjermens innstillinger til fabrikkstandard.

Legg merke til at alle skjermens innstillinger tilbakestilles til fabrikkstandard.

Merknad

- Damping fungerer ikke for lyden til Screen reader.
- Lydvolumet til Screen reader kan ikke justeres når hodetelefoner er koblet til kontakten for hodetelefoner.
- Når [Power saving] (Strømsparing) er stilt inn til på, kan ikke [Text magnification] og [Screen reader] stilles inn.

- Når [Power saving] (Strømsparing) er stilt inn til på, kan ikke noen funksjoner til [Gaming assist] (Spillehjelp) og [Picture adjustment] (Bildejustering) justeres.
- Når [Power saving] (Strømsparing) er stilt inn til på, kan ikke [DP version number] (DP versjonsnummer) stilles inn.

Beslektet emne

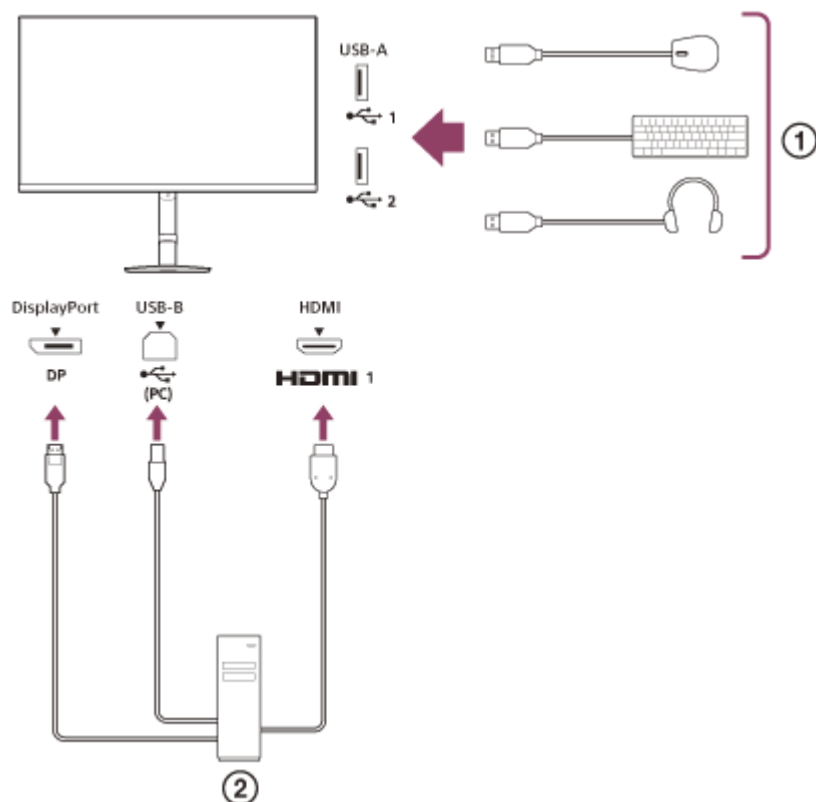
- [Oppdatere programvaren](#)

5-061-657-22(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Bruke USB-hubfunksjonen

Når en datamaskin er koblet til skjermen, kan du bruke USB-enheten (som et tastatur og en mus) tilkoblet skjermen til å kontrollere datamaskinen.



- ① Mus, tastatur, headsett, osv.
- ② Datamaskin

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Bruke INZONE Hub (Windows)

Du kan bruke programvaren til å gjøre ulike innstillinger for denne skjermen fra datamaskinen. Programvaren kan lastes ned fra sidene for kundestøtte nedenfor.

- For kunder i USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- For kunder i Canada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- For kunder i Europa
<https://www.sony.eu/support>
- For kunder i Kina
<https://service.sony.com.cn>
- For kunder i Asia (eller andre områder)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Feilsøking

Hvis skjermen ikke fungerer riktig, sjekk igjen for problemer før den sendes inn for reparasjon.
Ta kontakt med nærmeste Sony-forhandler hvis problemer vedstår.

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Ingenting vises på skjermen

- Sjekk at strømledningen og tilkoblingsledningene til andre enheter er godt koblet til.
 - Trykk på strømknappen på baksiden av skjermen for å slå på strømmen.
 - Slå på strømmen til andre enheter.
-

Beslektet emne

- [Eksempel på tilkobling](#)

LCD-skjerm

SDM-27U9M2

Ingen lyd mates ut fra skjermen

- Flytt først styrespaken ned for å vise volumjusteringsskjermen, deretter til høyre for å øke volumet.
 - Flytt først styrespaken ned for å vise volumjusteringsskjermen, deretter opp for å oppheve demping og til venstre eller høyre for å justere volumet.
-

Beslektet emne

- [Bruke styrespaken](#)

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Støttesider

Besøk støttesidene under for den nyeste informasjonen.

- For kunder i USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- For kunder i Canada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- For kunder i Europa
<https://www.sony.eu/support>
- For kunder i Kina
<https://service.sony.com.cn>
- For kunder i Asia (eller andre områder)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Støttede formater

Hver inngang støtter formatene merket med " ☐ ".

PC-formater

Opplysning	Vertikal frekvens (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-formater

Opplysning	Vertikal frekvens (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	☐	☐

Oppløsning	Vertikal frekvens (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-skjerm
SDM-27U9M2

Oppdatere programvaren

Du kan oppdatere programvaren til skjermen.

1 Last ned oppdateringsfilen.

Last ned oppdateringsfilen på datamaskinen fra støttesidene.

2 Pakk ut oppdateringsfilen.

1: Pakke ut oppdateringsfilen

Siden den nedlastede oppdateringsfilen er komprimert, høyreklikk på filen og velg elementet for å pakke den ut. Filen pakkes så ut.

Avhengig av operativsystemet ditt, kan du kanskje ikke pakke ut filen med fremgangsmåten over.

2: Bekrefte den utpakkede filen

Bekreft at navnet på den utpakkede filen er "SDM-27U9M2.bin".

Ikke endre filnavnet.

3 Kopier filen til et USB-minne.

1: Gjøre klart et USB-minne

Gjør klar USB-minnet med et FAT32- eller NTFS-filsystem.

2: Kopiere filen til USB-minnet

Kopier den utpakkede filen til rotmappen (det øvre laget) til USB-minnet.

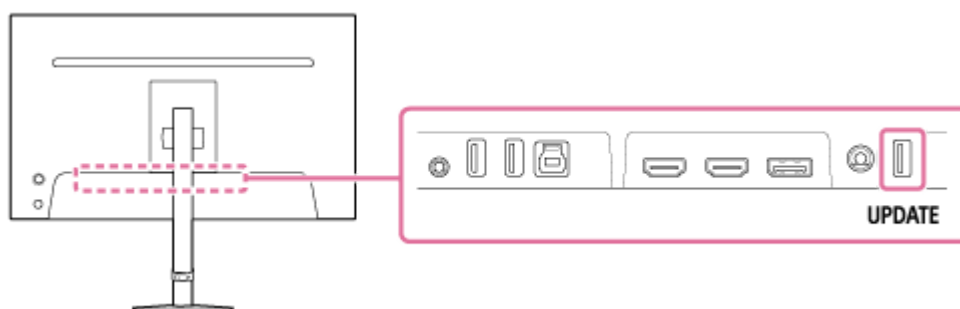
4 Sett inn USB-minnet i skjermen.

1: Løsne USB-minnet fra datamaskinen

Følg operativsystemets fremgangsmåte for å løsne USB-minnet fra datamaskinen.

2: Sette inn USB-minnet i skjermen

Sett inn USB-minnet i UPDATE-porten på skjermen.



5 Oppdater skjermen.

Velg [Others] (Annet) og deretter [USB software update] (USB-programvareoppdatering) i menyen.

Fremdriften vises på skjermen under oppdateringen. Skjermen starter så på nytt etter at oppdateringen er ferdig.

Oppdateringen tar omtrent 1 minutt.

- Du kan ikke oppdatere skjermen hvis du legger oppdateringsfilen i et annet lag enn rotmappen til USB-minnet eller endrer navn på oppdateringsfilen.
- Du kan kun oppdatere skjermen via UPDATE-porten.
- Ikke dra ut strømkabelen, USB-minnet eller tilkoblingskabelen under oppdateringen.
- Noen USB-minner støttes ikke.

5-061-657-22(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-skjerm
SDM-27U9M2

Merknader om lisensen

Denne skjermen bruker programvaren som vi har en lisensavtale med eieren av kopibeskyttelsen for. Etter forespørsel fra eieren av programvarens kopibeskyttelse, er vi pliktige til å informere kunder om innholdet i lisensen. Lisensen er beskrevet under.

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

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

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

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

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

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

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

MbedTLS

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

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

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

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

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

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

5-061-657-22(1) Copyright 2024 Sony Corporation