

Monitor LCD
SDM-27U9M2



Skorzystaj z tego Przewodnika pomocniczego, gdy masz pytanie lub problem podczas używania monitora.

Czynności wstępne

[Informacje o instrukcjach obsługi tego monitora](#)

Przewodnik dotyczący części i elementów sterujących

├ [Widok z przodu](#)

└ [Widok z tyłu](#)

Konfiguracja

[Konfigurowanie monitora](#)

[Odłączanie podstawki](#)

[Regulowanie pozycji ekranu monitora](#)

[Przenoszenie monitora](#)

[Przykład połączenia](#)

Korzystanie z monitora

[Włączanie/wyłączanie zasilania](#)

[Korzystanie z joysticka](#)

[Przełączanie wejścia](#)

[Przełączanie trybu ustawień wstępnych](#)

Zmiana ustawień

[Korzystanie z menu](#)

[\[Modalità Immagine\]](#)

[\[Pomoce dla graczy\]](#)

[\[Regulacja obrazu\]](#)

[\[Wejścia\]](#)

[\[Głośność\]](#)

[\[Personalizuj\]](#)

[\[Menu OSD\]](#)

[\[Inne\]](#)

Korzystanie z przydatnych funkcji

[Korzystanie z funkcji huba USB](#)

[Korzystanie z INZONE Hub \(Windows\)](#)

Rozwiązywanie problemów

[Rozwiązywanie problemów](#)

[Nic nie wyświetla się na ekranie](#)

[Dźwięk nie jest emitowany z monitora](#)

Dodatkowe informacje

[Strony internetowe obsługi klienta](#)

[Obsługiwane formaty](#)

Aktualizacja oprogramowania

[Aktualizacja oprogramowania](#)

Uwagi dotyczące licencji

[Uwagi dotyczące licencji](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Informacje o instrukcjach obsługi tego monitora

Treść opisana w tej instrukcji obsługi jest następująca.

Przewodnik ustawień

Wyjaśnia konfigurację i połączenie wymagane do rozpoczęcia korzystania z tego monitora.

Instrukcja obsługi

Wyjaśnia środki ostrożności.

Przewodnik pomocniczy (niniejsza instrukcja internetowa)

Wyjaśnia, jak korzystać z tego monitora.

Uwaga

- Konstrukcja i dane techniczne monitora podlegają zmianom bez powiadomienia.

Wskazówka

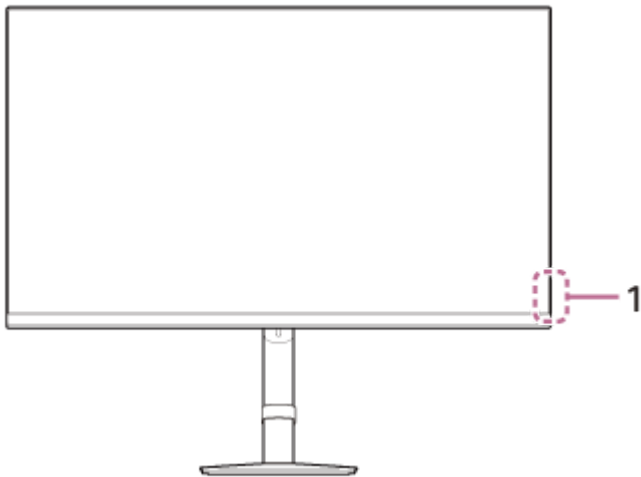
- Wyświetlane na ekranie litery w nawiasach [--] oznaczają pozycje menu.
- Szczegóły mogły zostać pominięte na ilustracjach.
- Przewodnik ustawień można pobrać ze stron internetowych obsługi klienta.

Powiązany temat

- [Strony internetowe obsługi klienta](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Widok z przodu

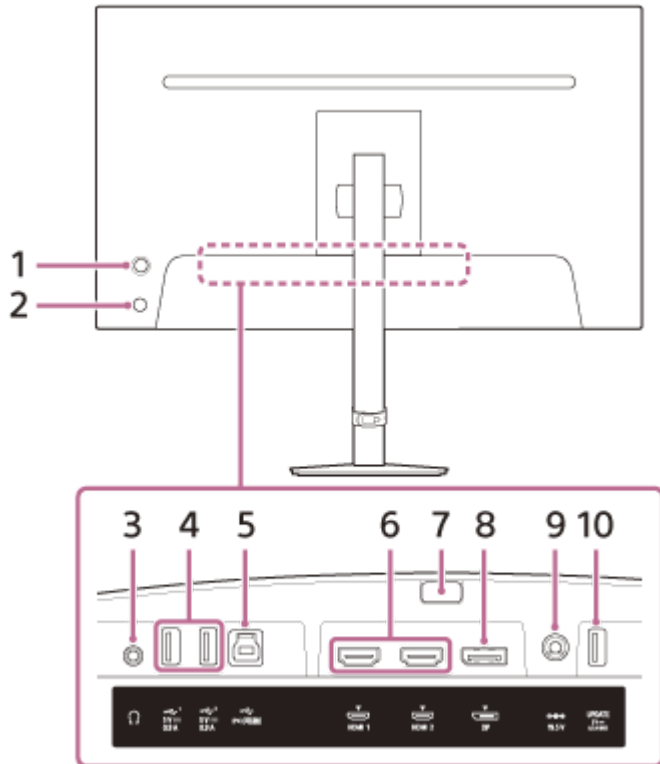


1. Dioda LED zasilania

Wskazuje stan monitora.

- Kolor biały: zasilanie włączone
- Kolor bursztynowy: monitor w trybie czuwania
- Wyłączona: zasilanie wyłączone

Widok z tyłu



1. Joystick

Dokonyuje regulacji głośności, regulacji jasności, wyboru wejścia i różnych ustawień poprzez wyświetlenie menu.

2. Przycisk zasilania

Włącza zasilanie monitora. Naciśnięcie tego przycisku, gdy monitor jest włączony, spowoduje wyłączenie monitora.

3. Gniazdo słuchawek

Do podłączenia słuchawek.

Po podłączeniu słuchawek, głośniki tego monitora wyłączają się.

4. Gniazdo USB Type-A 1, 2

Do podłączenia urządzeń peryferyjnych USB, takich jak klawiatura lub mysz.

5. Gniazdo USB Type-B

Po podłączeniu tego gniazda do gniazda USB w komputerze gniazdo USB Type-A 4. działa jako koncentrator USB.

6. Gniazdo HDMI 1, 2

Do podłączenia do konsoli do gier lub komputera wyposażonego w wyjście HDMI.

7. Przycisk odłączenia podstawki

Nacisnąć, aby odłączyć podstawkę.

8. Gniazdo DisplayPort

Do podłączenia do komputera wyposażonego w wyjście DisplayPort.

9. Zacisk wejścia DC

Do podłączenia zasilacza sieciowego (w zestawie).

10. Gniazdo UPDATE

To jest port służący do aktualizacji oprogramowania.

Powiązany temat

- [\[Personalizuj\]](#)
- [Korzystanie z joysticka](#)
- [Odłączanie podstawki](#)

5-061-657-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Konfigurowanie monitora

Informacje na temat konfiguracji i podłączenia monitora można znaleźć w Przewodniku ustawień. Można go także pobrać z poniższych stron internetowych obsługi klienta.

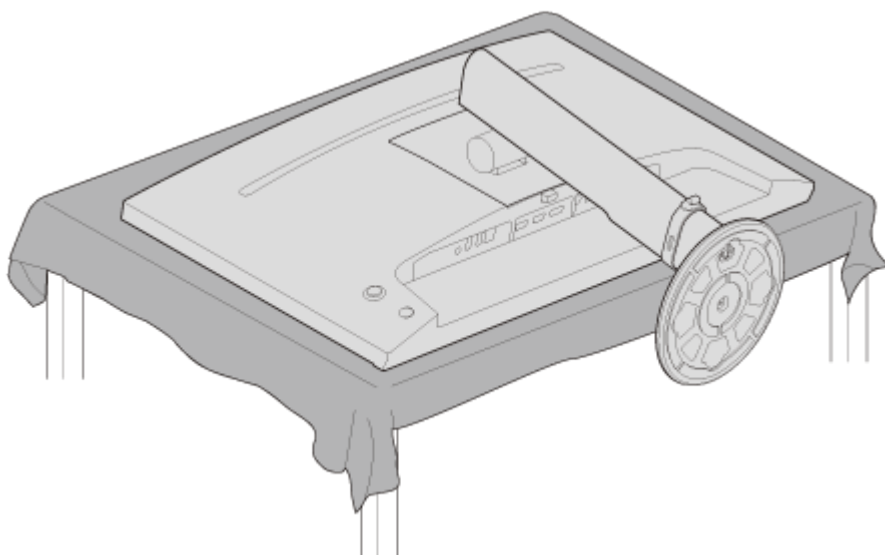
- Dla klientów w USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Dla klientów w Kanadzie
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Dla klientów w Europie
<https://www.sony.eu/support>
- Dla klientów w Chinach
<https://service.sony.com.cn>
- Dla klientów w Azji (lub w innych obszarach)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

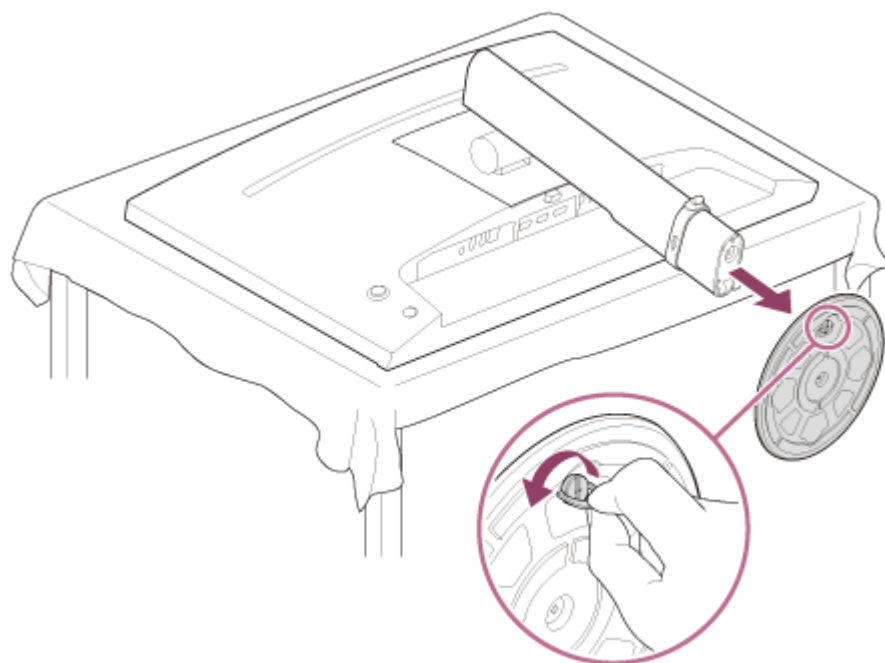
Odlączenie podstawki

- 1 Wyłącz monitor, zmaksymalizuj wysokość podstawki, a następnie umieść ją panelem LCD skierowanym w dół.

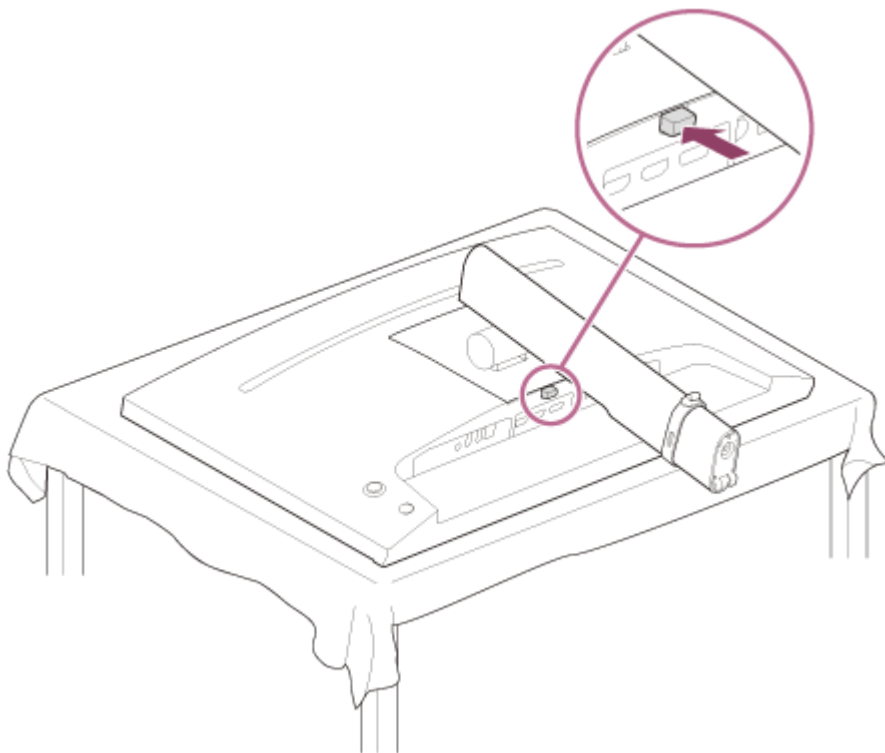
Położ miękką szmatkę na stabilnej powierzchni, aby nie uszkodzić powierzchni panelu LCD.



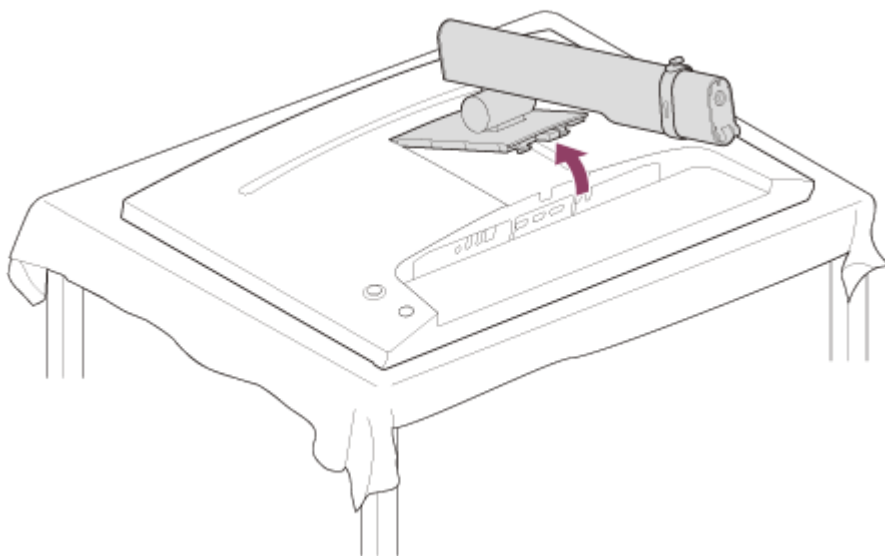
- 2 Odlącz podstawę.



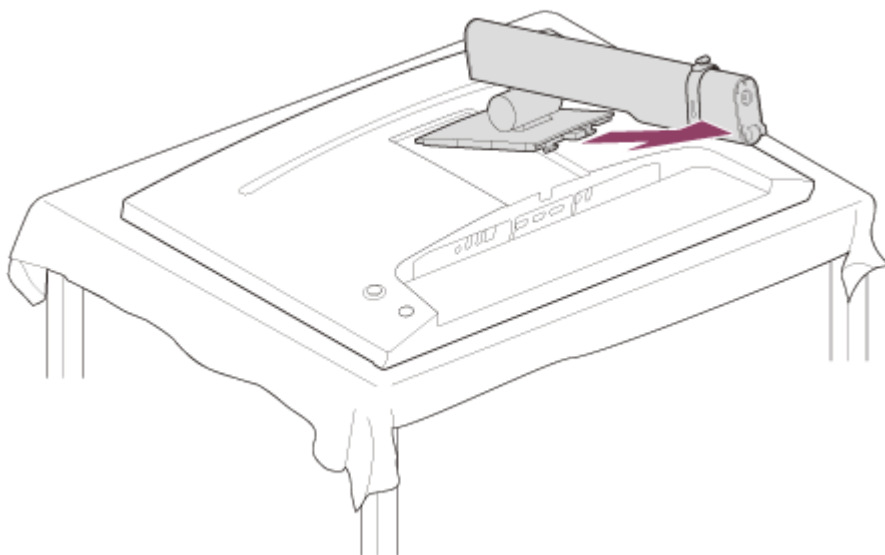
- 3 Naciśnij przycisk odlączenia podstawki z tyłu monitora.



4 Podnieś podstawkę.



5 Wyciągnij podstawkę z monitora.



Uwaga

- Podczas odłączania podstawki, trzymaj ją mocno, aby nie dotykać powierzchni panelu LCD.
- Aby dowiedzieć się, jak przymocować odłączoną podstawkę, patrz Przewodnik ustawień.

Powiązany temat

- [Informacje o instrukcjach obsługi tego monitora](#)
- [Regulowanie pozycji ekranu monitora](#)

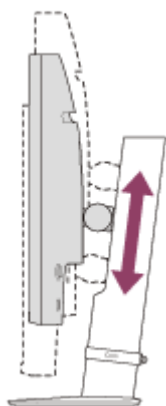
Monitor LCD
SDM-27U9M2

Regulowanie pozycji ekranu monitora

Wyreguluj wysokość i kąt monitora, aby ułatwić oglądanie treści na ekranie.

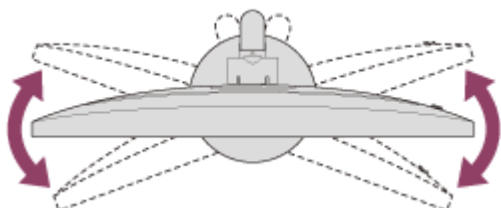
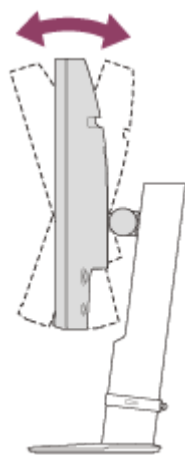
Regulowanie wysokości

Przytrzymaj mocno monitor i wyreguluj jego wysokość.
Uważaj, aby podczas regulacji nie dotknąć powierzchni panelu LCD.



Regulowanie kąta

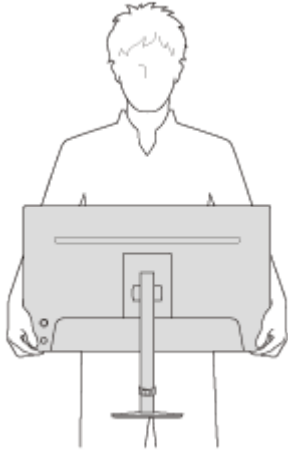
Przytrzymaj mocno monitor i wyreguluj jego kąt.
Uważaj, aby podczas regulacji nie dotknąć powierzchni panelu LCD.



Monitor LCD
SDM-27U9M2

Przenoszenie monitora

W celu przeniesienia monitora obróć ekran do siebie i przytrzymaj obiema rękami od spodu z lewej i prawej strony. Uważaj, aby nie dotknąć powierzchni panelu LCD podczas przenoszenia monitora.



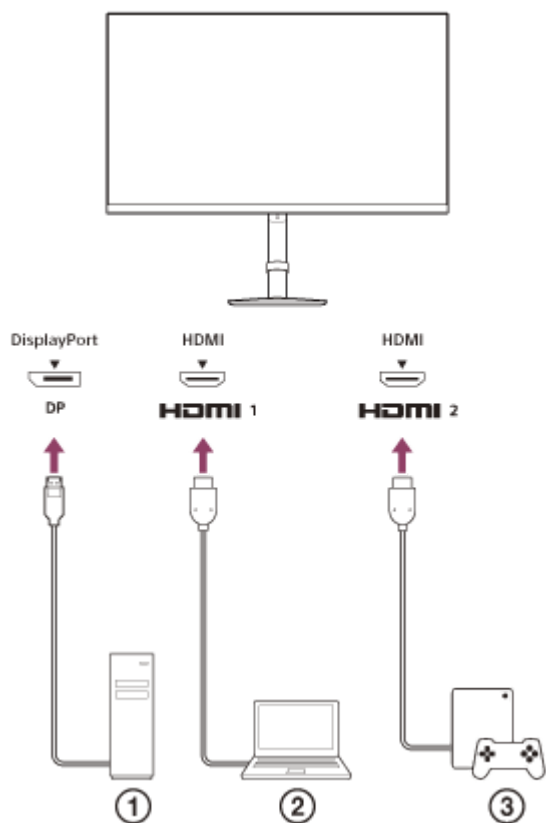
Monitor LCD
SDM-27U9M2

Przykład połączenia

Do tego monitora można podłączyć urządzenia, takie jak komputer i/lub konsola do gier.

Uwaga

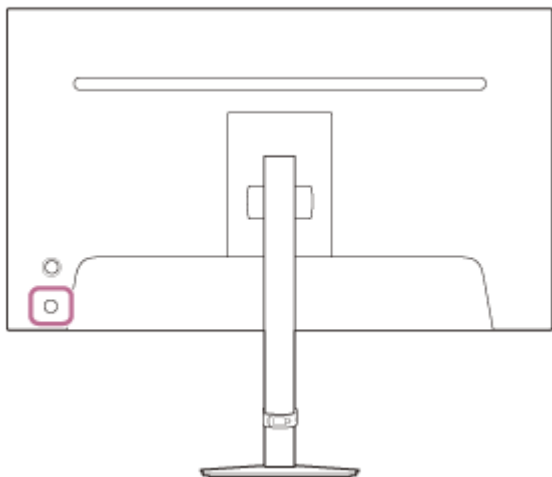
- Pamiętaj, aby odłączyć przewód zasilający monitora na czas podłączania przewodów urządzeń.



- ① Komputer stacjonarny
- ② Komputer laptop
- ③ Konsola do gier

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Włączanie/wyłączanie zasilania



1 Naciśnij przycisk zasilania.

Wskaźnik zasilania świeci się na biało i monitor włącza się.
Upewnij się, że podłączone urządzenie jest włączone, jeśli nic nie wyświetla się na ekranie.

2 Aby wyłączyć, naciśnij przycisk zasilania.

Wskaźnik zasilania zgaśnie i monitor wyłączy się.

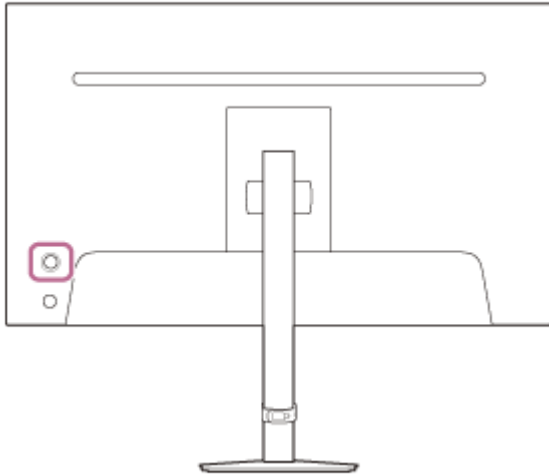
Wskazówka

- W przypadku braku sygnału wejściowego, monitor przechodzi w tryb czuwania, a wskaźnik zasilania świeci się na pomarańczowo.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

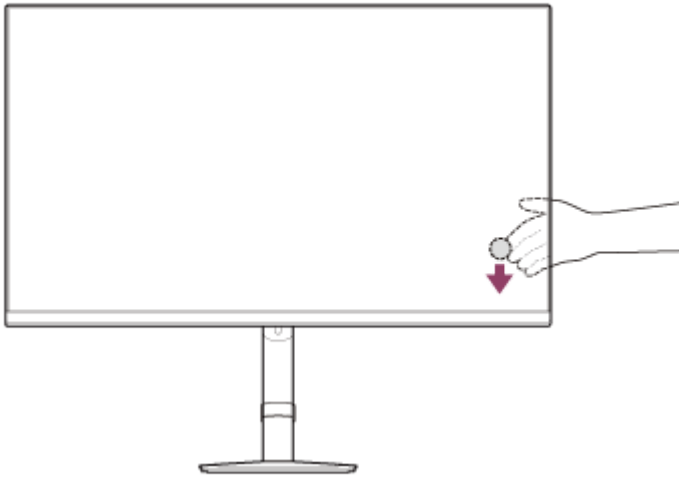
Korzystanie z joysticka

Joysticka można użyć do regulacji głośności, regulacji jasności, wyboru wejścia i różnych ustawień poprzez wyświetlenie menu.



Regulowanie głośności

Gdy menu nie wyświetla się, przesunij joystick z tyłu monitora w dół.



Pojawi się ekran regulacji głośności, gdzie można wykonać następujące operacje.

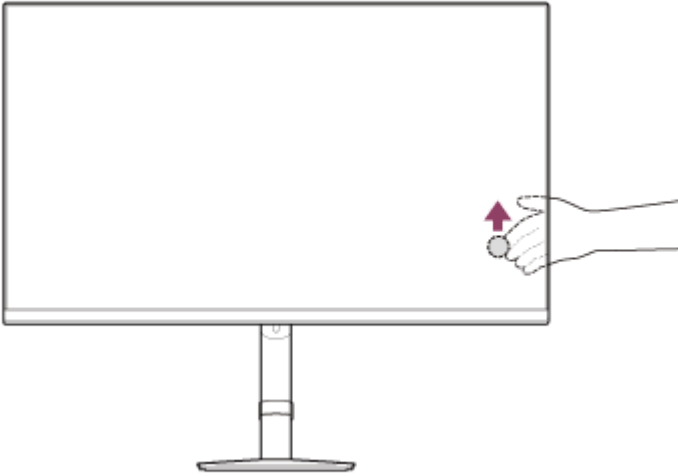
- Patrząc z przodu, przesunij go w prawo (strona występu), aby zwiększyć głośność, lub w lewo, aby zmniejszyć głośność.
- Przesunij joystick w dół, aby wyciszyć dźwięk.
- Przesunięcie joysticka w górę, gdy wyświetla się ekran wyciszenia, spowoduje anulowanie wyciszenia i powrót ekranu regulacji głośności.
- Ekran regulacji głośności znika po naciśnięciu joysticka, gdy ekran jest wyświetlany lub przez chwilę nie jest wykonywana żadna operacja.

Wskazówka

- Głośność gniazda słuchawek i głośność wbudowanego głośnika można ustawić osobno.

Regulacja jasności ekranu

Gdy menu nie wyświetla się, przesunąć joystick z tyłu monitora w górę.

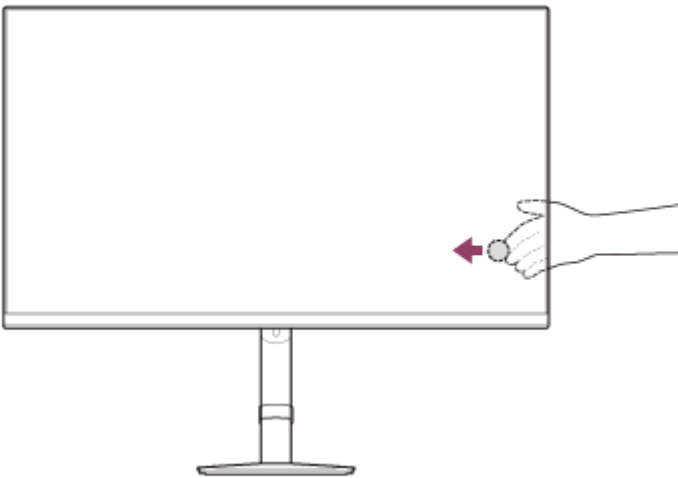


Pojawi się ekran regulacji jasności, gdzie można wykonać następujące operacje.

- Przesunąć go w górę lub w prawo, aby rozjaśnić ekran lub w dół lub w lewo, aby przyciemnić ekran.
- Ekran regulacji jasności znika po naciśnięciu joysticka, gdy ekran jest wyświetlany lub przez chwilę nie jest wykonywana żadna operacja.

Przełączanie wejścia

Gdy menu nie wyświetla się, przesunąć joystick z tyłu monitora w lewo, patrząc od przodu monitora.

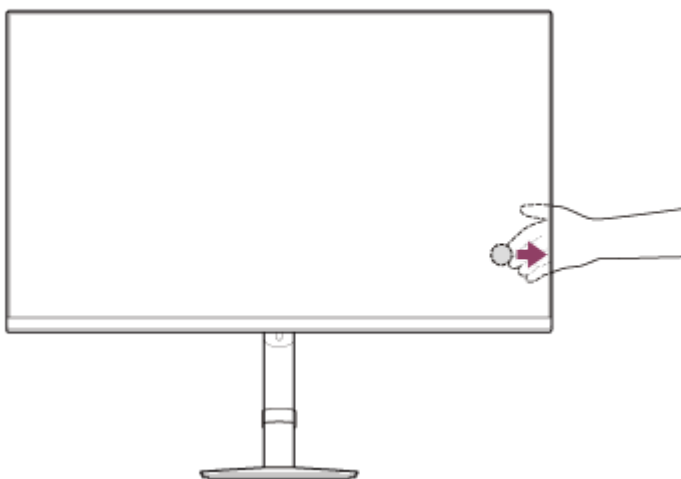


Wyświetli się ekran wyboru wejścia, na którym można wybrać wejście.

- Ekran wyboru wejścia znika po przesunięciu joysticka w dół, gdy ekran jest wyświetlany lub przez chwilę nie jest wykonywana żadna operacja.

Przełączanie trybu ustawień wstępnych

Gdy menu nie wyświetla się, przesunąć joystick z tyłu monitora w prawo, patrząc od przodu monitora.

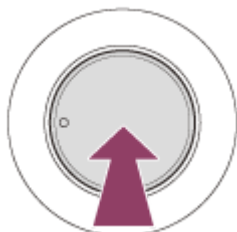


Wyświetli się ekran wyboru trybu ustawień wstępnych, na którym można wybrać tryb ustawień wstępnych.

- Ekran wyboru trybu ustawień wstępnych znika po przesunięciu joysticka w dół, gdy ekran jest wyświetlany lub przez chwilę nie jest wykonywana żadna operacja.

Wyświetlenie menu

Gdy menu nie wyświetla się, naciśnij joystick z tyłu monitora.



Menu wyświetli się i można dokonać wyboru wejścia i różnych ustawień, przesuając joystick w górę, w dół, w lewo i w prawo.

Wyłączenie menu

Przesuń joystick kilkakrotnie w lewo.

Powiązany temat

- [\[Głośność\]](#)
- [\[Regulacja obrazu\]](#)
- [Przełączanie wejścia](#)
- [Przełączanie trybu ustawień wstępnych](#)
- [Korzystanie z menu](#)
- [\[Inne\]](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Przełączanie wejścia

Ten monitor automatycznie wybiera wejście, na które podawany jest sygnał.

W przypadku wielu sygnałów wejściowych, wejścia są wybierane w następującej kolejności priorytetowej.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Aby ręcznie przełączyć wejście, użyj joysticka.

1 Przesuń joystick w lewo.

Wyświetli się menu wyboru wejścia.

2 Wybierz żądane wejście.

3 Naciśnij joystick.

Wejście przełączy się na wybrane.

Uwaga

- Po ustawieniu [Autom. zmiana wejścia] w pozycji [Wył.], wejście nie jest wybierane automatycznie.
- Po ustawieniu [Sterowanie przez HDMI] w pozycji [Wł.], wejście tego urządzenia jest wybierane automatycznie po włączeniu lub użyciu.
- W przypadku braku sygnału wejściowego, wejście nie jest wybierane.

Powiązany temat

- [\[Wejścia\]](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Przełączanie trybu ustawień wstępnych

Żądaną jakość obrazu można wybrać spośród ustawień wstępnych.

1 Przesuń joystick w prawo.

Wyświetli się menu wyboru ustawienia wstępnego.

2 Wybierz żądaną jakość obrazu.

3 Naciśnij joystick.

Jakość obrazu zmienia się na wybraną.

Powiązany temat

- [\[Modalità Immagine\]](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Korzystanie z menu

Na ekranie menu ustawień można dokonać różnych ustawień tego monitora.

- 1 Naciśnij joystick z tyłu monitora.**
Wyświetli się ekran menu ustawień.
- 2 Wybierz żądane ustawienie za pomocą joysticka, wybierz wartość ustawienia, a następnie naciśnij go.**

Wyłączenie ekranu menu ustawień

Ekran menu ustawień wyłączy się automatycznie, jeśli przez chwilę nie zostanie wykonana żadna operacja.
Aby wyłączyć ekran menu ustawień, przesunij joystick kilkakrotnie w lewo.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Modalità Immagine]

Można wybrać żądaną jakość obrazu z ustawień wstępnych i automatycznie wyregulować jakość obrazu.

- 1 **Naciśnij joystick z tyłu monitora i przesun go w górę, w dół, w lewo lub w prawo, aby wyświetlić ekran ustawień.**
- 2 **Wybierz żądane ustawienie i naciśnij joystick.**

Informacje szczegółowe o pozycjach menu

[Tryb ustaw. wstępn.]

Wybierz żądane ustawienie z ustawień wstępnych.

SDR i HDR przełączają się zgodnie z formatem sygnału wejściowego.

Gdy sygnał wejściowy to SDR

[FPS]: pozycja odpowiednia do grania w gry FPS (strzelanki pierwszoosobowe).

[MOBA/RTS]: pozycja odpowiednia do grania w gry MOBA/RTS (wielosobowa gra online z trybem bitewnym/strategia w czasie rzeczywistym).

[RPG]: pozycja odpowiednia do grania w gry RPG (gra fabularna).

[Kinowy]: pozycja odpowiednia do oglądania filmów i wideo.

[Gra]: możliwość korzystania z różnych gatunków gier.

[Standardowy]: standardowy tryb jakości obrazu.

[sRGB]: tryb jakości obrazu oparty na standardzie sRGB.

Gdy sygnał wejściowy to HDR

[DisplayHDR]: tryb jakości obrazu oparty na standardzie VESA DisplayHDR.

[Kinowy]: pozycja odpowiednia do oglądania filmów i wideo.

[Gra]: możliwość korzystania z różnych gatunków gier.

[RPG]: pozycja odpowiednia do grania w gry RPG (gra fabularna).

[Tryb Obraz auto]

Po podłączeniu urządzenia HDMI, jakość obrazu jest automatycznie wybierana stosownie do odtwarzanej treści.

[Wył.]: wyłącza tę funkcję.

[Wł.]: włącza [Tryb Obraz auto].

Uwaga

- Po ustawieniu [Tryb Obraz auto] w pozycji [Wł.], tryb jakości obrazu wybrany w [Tryb Obraz auto] jest stosowany niezależnie od ustawienia [Tryb ustaw. wstępn.].
- Gdy sygnał wejściowy to HDR, nie można ustawić niektórych funkcji.
- Po ustawieniu [Tryb ustaw. wstępn.] na [DisplayHDR] nie można dostosować niektórych funkcji, ponieważ tryb opiera się na standardzie.

Wskazówka

- HDR oznacza wysoki zakres dynamiczny. To technologia, która wyraża szeroki zakres jasności od części jasnej do ciemnej w sposób lepszy od SDR (standardowy zakres dynamiczny). W ogólnym obrazie SDR mogą wystąpić przepalona światła i zablokowane cienie. Jednak obrazy HDR zapewniają naturalniejszą i bardziej realistyczną gradację światła i cieni w sposób bardziej doskonały w porównaniu do SDR.

Powiązany temat

- [\[Regulacja obrazu\]](#)

5-061-657-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Pomoce dla graczy]

Można wprowadzić ustawienia przydatnych funkcji podczas gry.

- 1 Naciśnij joystick z tyłu monitora i przesuń go w górę, w dół, w lewo lub w prawo, aby wyświetlić ekran ustawień.**
- 2 Wybierz żądane ustawienie i naciśnij joystick.**

Informacje szczegółowe o pozycjach menu

[Korektor czerni]

Poprawa widoczność w ciemnych obszarach ekranu.

[0] do [10]: im większa wartość, tym lepsza widoczność ciemnych obszarów.

[Red. rozm. wsk. ruchu]

Zmniejszenie rozmycia obrazu spowodowanego ruchem.

[Efekt]

[0] do [2]: im wyższa wartość, tym większy efekt.

[Opóźnienie]

[0] do [2]: im wyższa wartość, tym mniejsze opóźnienie, ale mniejsza redukcja rozmycia ruchu.

[Czas reakcji]

Zmiana szybkości reakcji ekranu.

Ustaw zgodnie z szybkością ruchu obrazu.

[Standardowy]: normalna szybkość reakcji.

[Krótki]: nieznacznie zwiększa szybkość reakcji panelu LCD.

[Krótszy]: zwiększa szybkość reakcji panelu LCD.

[Adaptive-Sync/VRR]

Synchronizacja częstotliwości odświeżania tego monitora z liczbą klatek wideo. Po włączeniu, możesz tłumić zacinanie się (opóźnianie) i szarpanie (migotanie) ekranu podczas gry.

[Wył.]: wyłącza tę funkcję.

[Wł.]: włącza funkcję Adaptive-Sync/VRR.

[Licznik klatek/sekundę]

Wyświetlenie liczby klatek na sekundę w czasie rzeczywistym.

[Wył.]: nie wyświetla liczby klatek.

[Wł.]: wyświetla liczbę klatek.

[Tryb 24,5 cala]

Przełączenie rozmiaru ekranu na rozmiar odpowiadający 24,5 cala.

[Wył.]: zasadniczo należy używać tego trybu.

[Środek]: włączenie trybu 24,5 cala na środku ekranu.

[Dół]: włączenie trybu 24,5 cala na dole ekranu.

[Celownik]

Włączenie celownika krzyżykowego (krzyżyka) na środku ekranu.

[Wył.]: wyłącza celownik krzyżykowy.

[Kursor 1] do [Kursor 8]: wybór żądanego kształtu do wyświetlenia spośród 8 typów.

[Timery]

Ustawienie timera, aby wskazać pozostały czas gry.

[Wył.]: wyłącza timer.

[10:00] do [60:00]: włącza timer z ustawionym czasem.

[Zresetuj]

Resetuje bieżące wejście i ustawienia [Pomoce dla graczy] ustawione w [Tryb ustaw. wstępn.].

Uwaga

- Po ustawieniu [Efekt] w [Red. rozm. wsk. ruchu] na [0] nie można regulować pozycji [Opóźnienie].
- Po ustawieniu [Efekt] w [Red. rozm. wsk. ruchu] na [1] lub [2] nie można regulować pozycji [Jasność].
- Nie można używać [Red. rozm. wsk. ruchu] i [Lokalne przyciemnienie] w tym samym czasie.
- Gdy sygnał wejściowy jest mniejszy niż 100 Hz, [Red. rozm. wsk. ruchu] nie działa.
- Po ustawieniu [Adaptive-Sync/VRR] w pozycji włączonej nie można regulować [Red. rozm. wsk. ruchu].
- Po ustawieniu [Adaptive-Sync/VRR] w pozycji włączonej nie można wybrać [Oryginalny] w [Proporcje obrazu].
- Po aktywowaniu [Tryb 24,5 cala] nie można wyregulować [Adaptive-Sync/VRR], [Proporcje obrazu], [Oszczędzanie energii] i [Lokalne przyciemnienie].
- Po przełączeniu w tryb 24,5 cala wyświetlacz może się zmienić w zależności od gry. W takim przypadku należy ponownie uruchomić aplikację gry.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Regulacja obrazu]

Można wyregulować jakość obrazu, taką jak jasność i kontrast.

- 1** Naciśnij joystick z tyłu monitora i przesuń go w górę, w dół, w lewo lub w prawo, aby wyświetlić ekran ustawień.
- 2** Wybierz żądane ustawienie i naciśnij joystick.

Informacje szczegółowe o pozycjach menu

[Jasność]

Regulacja jasności ekranu.

[0] do [100]: im wyższa wartość, tym jaśniejszy ekran.

[Kontrast]

Regulacja kontrastu ekranu.

[0] do [100]: im wyższa wartość, tym większa różnica między jasnością a zaciemnieniem ekranu.

[Ostrość]

Regulacja ostrości ekranu.

[0] do [100]: im wyższa wartość, tym wyraźniejszy obraz na ekranie, a im niższa wartość, tym bardziej miękki obraz na ekranie.

[Gamma]

Wybór wartości gamma z [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] i [Krzywa S] i ustawienie optymalnego stanu zgodnie z obrazem. Im niższa wartość gamma, tym jaśniejsze kolory pośrednie (inne niż biały i czarny).

[Lokalne przyciemnienie]

Indywidualne sterowanie podświetleniem ekranu zgodnie z obrazem i zwiększenie kontrastu ekranu.

[Wył.]: wyłącza tę funkcję.

[Mała], [Duża]: wybór poziomu efektu, który ma być zastosowany.

[Odcień]

Regulacja barwy ekranu.

[0] do [100]: im wyższa wartość, tym bardziej zielonkawy kolor, a im niższa wartość, tym bardziej fioletowy obraz na ekranie.

[Nasycenie]

[Standardowe]

Regulacja nasycenia wszystkich kolorów ekranu.

[0] do [100]: im wyższa wartość, tym głębszy kolor, a im niższa wartość, tym jaśniejszy kolor.

[Zaawansowane]

[0] do [40]: im wyższa wartość, tym głębszy kolor, a im niższa wartość, tym jaśniejszy kolor.

[Czerwony]: reguluje nasycenie koloru czerwonego.

[Zielony]: reguluje nasycenie koloru zielonego.

[Niebieski]: reguluje nasycenie koloru niebieskiego.

[Błękitny]: reguluje nasycenie koloru błękitnego.

[Amarantowy]: reguluje nasycenie koloru amarantowego.

[Żółty]: reguluje nasycenie koloru żółtego.

[Temperatura barw]

Regulacja temperatury koloru ekranu.

[Zimne]: podnosi temperaturę kolorów (do niebieskawego) obrazu na ekranie.

[Neutralne]: ustawia standardową temperaturę kolorów.

[Ciepłe]: obniża temperaturę kolorów (do czerwonego) obrazu na ekranie.

[Własny]: reguluje wartości koloru czerwonego, zielonego i niebieskiego w celu ustawienia żądanej temperatury kolorów.

[0] do [100]: im wyższa wartość, tym wyższa temperatura koloru, a im niższa wartość, tym niższa temperatura koloru.

- [Czerwony]: reguluje wartość koloru czerwonego.
- [Zielony]: reguluje wartość koloru zielonego.
- [Niebieski]: reguluje wartość koloru niebieskiego.

[Proporcje obrazu]

Ustawienie proporcji obrazu na ekranie.

[Autom. zmiana rozm.]: reguluje proporcję obrazu zgodnie z obrazem.

[16:9]: ustawia proporcję obrazu na 16:9.

[Oryginalny]: wyświetla obrazy z zachowaniem oryginalnych proporcji.

[Zresetuj]

Resetuje bieżące wejście i ustawienia [Regulacja obrazu] ustawione w [Tryb ustaw. wstęp.].

Wskazówka

- Można także wyregulować jasność ekranu, przesuwając joystick w górę, a następnie w górę lub w dół, gdy menu nie wyświetla się.

Uwaga

- Dostosowanie opcji [Gamma] zgodnie z trybem ustawień wstępnych może nie być możliwe.
- Nie można używać [Lokalne przyciemnienie] i [Red. rozm. wsk. ruchu] w tym samym czasie.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Wejścia]

Można wybrać wejście i wprowadzić ustawienia związane z wejściem.

- 1 **Naciśnij joystick z tyłu monitora i przesuń go w górę, w dół, w lewo lub w prawo, aby wyświetlić ekran ustawień.**
- 2 **Wybierz żądane ustawienie i naciśnij joystick.**

Informacje szczegółowe o pozycjach menu

[HDMI 1]

Wybiera wejście HDMI 1.

[HDMI 2]

Wybiera wejście HDMI 2.

[DP]

Wybiera wejście DisplayPort.

[Autom. zmiana wejścia]

Wybór wejścia z sygnałem wejściowym automatycznie.

W przypadku wielu sygnałów wejściowych, wejścia są wybierane w następującej kolejności priorytetowej.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Wył.]: wyłącza tę funkcję.

[Wł.]: włącza funkcję automatycznego wyboru wejścia.

[Sterowanie przez HDMI]

W połączeniu z monitorem można wykonywać operacje, takie jak włączanie/wyłączanie lub wybór wejścia urządzenia podłączonego za pomocą przewodu HDMI.

[Wył.]: wyłącza tę funkcję.

[Wł.]: włącza funkcję sterowania urządzeniem HDMI.

[Numer wersji DP]

Ustawienie numeru wersji DisplayPort.

Ustaw na tę samą wersję co DisplayPort podłączonego urządzenia.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Uwaga

- Aby wyświetlić obrazy zgodne z wersją DisplayPort 2.1, wymagane są kable zgodne z wersją DisplayPort 2.1 i podłączone urządzenia. Kabel dostarczony w zestawie DisplayPort obsługuje wersję 1.4.

Wskazówka

- Jeśli podłączone urządzenie nie obsługuje wersji DisplayPort, ekran może nie wyświetlać się prawidłowo. W takim przypadku, ekran będzie wyświetlał się prawidłowo po zmianie wersji DisplayPort z wyższej na niższą ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Głośność]

Można wyregulować głośność.

- 1 Naciśnij joystick z tyłu monitora i przesuń go w górę, w dół, w lewo lub w prawo, aby wyświetlić ekran ustawień.
- 2 Wybierz żądane ustawienie i naciśnij joystick.

Informacje szczegółowe o pozycjach menu

[Głośność]

[0] do [100]: im wyższa wartość, tym większy poziom głośności.

Powiązany temat

- [Korzystanie z joysticka](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Personalizuj]

Można dokonać ustawień diody LED zasilania.

- 1** Naciśnij joystick z tyłu monitora i przesun go w górę, w dół, w lewo lub w prawo, aby wyświetlić ekran ustawień.
- 2** Wybierz żądane ustawienie i naciśnij joystick.

Informacje szczegółowe o pozycjach menu

[LED przyc. zasilania]

Można wyłączyć diodę LED zasilania, nawet jeśli monitor jest włączony.

[Wł.]: włącza diodę LED zasilania.

[Wył.]: wyłącza diodę LED zasilania.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Menu OSD]

Można ustawić język i inne szczegóły na ekranie menu ustawień.

- 1** Naciśnij joystick z tyłu monitora i przesun go w górę, w dół, w lewo lub w prawo, aby wyświetlić ekran ustawień.
- 2** Wybierz żądane ustawienie i naciśnij joystick.

Informacje szczegółowe o pozycjach menu

[Język]

Ustawienie języka ekranu menu ustawień.

[Przezroczystość]

Ustawienie przezroczystości ekranu menu ustawień.

[0] do [100]: im wyższa wartość, tym większa przezroczystość.

[Limit czasu OSD]

Ustawienie czasu wyświetlania ekranu menu ustawień.

[5s] do [60s]: ustawienie między 5 sekund do 60 sekund. Po upływie ustawionego czasu, ekran menu ustawień zamknie się.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Inne]

Można dokonać ustawień związanych z tym monitorem i zainicjować ten monitor.

- 1 Naciśnij joystick z tyłu monitora i przesuń go w górę, w dół, w lewo lub w prawo, aby wyświetlić ekran ustawień.**
- 2 Wybierz żądane ustawienie i naciśnij joystick.**

Informacje szczegółowe o pozycjach menu

[DDC/CI]

Wprowadzenie ustawień na tym monitorze za pomocą dedykowanego oprogramowania na komputerze.

[Wył.]: wyłącza tę funkcję.

[Wł.]: włącza funkcję DDC/CI.

[Oszczędzanie energii]

Zmniejszenie jasności ekranu, aby zmniejszyć zużycie energii.

[Wył.]: wyłącza tę funkcję. Normalnie zużywa energię.

[Wł.]: włącza funkcję oszczędzania energii.

[Text magnification]

Wielkość liter na ekranie menu ustawień jest duża.

[Wył.]: wyłącza tę funkcję.

[Wł.]: włącza funkcję powiększania tekstu.

[Text magnification] działa tylko, gdy [Język] jest ustawiony w pozycji [English].

[Screen reader]

Można sterować monitorem głosem, nie patrząc na ekran.

[Wył.]: wyłącza tę funkcję.

[Wł.]: włącza funkcję Screen reader.

[Screen reader] działa tylko, gdy [Język] jest ustawiony w pozycji [English].

[Wersja oprogramowania]

Można wyświetlić wersję oprogramowania tego monitora.

[Akt. progr. przez USB]

Aktualizuje oprogramowanie za pomocą pamięci USB.

[Przywróć ustaw. fabr.]

Reset ustawień monitora do ustawień fabrycznych.

Zwróć uwagę, że wszystkie ustawienia monitora powracają do ustawień fabrycznych.

Uwaga

- Wyciszenie nie działa w przypadku dźwięku Screen reader.
- Nie można regulować głośności dźwięku Screen reader, gdy słuchawki są podłączone do gniazda słuchawek.
- Po ustawieniu [Oszczędzanie energii] w pozycji włączonej, nie można ustawić [Text magnification] i [Screen reader].

- Po ustawieniu [Oszczędzanie energii] w pozycji włączonej nie można regulować niektórych funkcji [Pomoce dla graczy] i [Regulacja obrazu].
- Po ustawieniu [Oszczędzanie energii] w pozycji włączonej, nie można ustawić [Numer wersji DP].

Powiązany temat

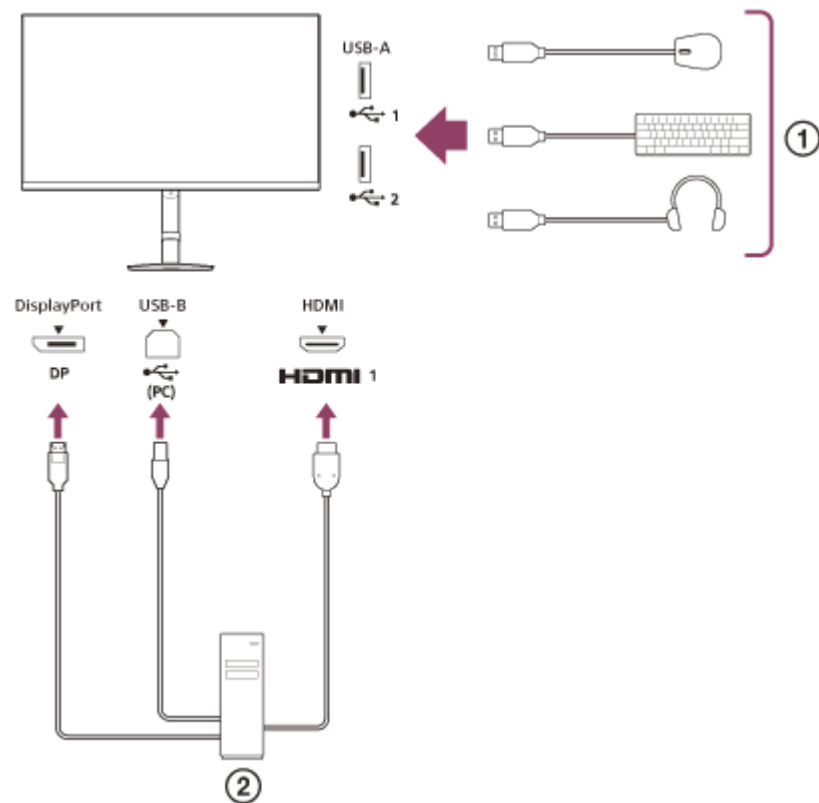
- [Aktualizacja oprogramowania](#)

5-061-657-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Korzystanie z funkcji huba USB

Po podłączeniu komputera do monitora, można korzystać z urządzenia USB (takiego jak klawiatura i mysz) podłączonego do monitora do sterowania komputerem.



- ① Mysz, klawiatura, zestaw słuchawkowy itd.
- ② Komputer

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Korzystanie z INZONE Hub (Windows)

Korzystając z oprogramowania, możesz dokonać różnych ustawień tego monitora ze swojego komputera. Oprogramowanie można pobrać ze stron internetowych obsługi klienta.

- Dla klientów w USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Dla klientów w Kanadzie
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Dla klientów w Europie
<https://www.sony.eu/support>
- Dla klientów w Chinach
<https://service.sony.com.cn>
- Dla klientów w Azji (lub w innych obszarach)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Rozwiązywanie problemów

Jeśli monitor nie działa prawidłowo, przed wysłaniem go do naprawy ponownie sprawdź pod kątem występowania problemów.

Jeśli problemy nie ustąpią, skontaktuj się z najbliższym sprzedawcą firmy Sony.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Nic nie wyświetla się na ekranie

- Sprawdź, czy przewód zasilający i przewody połączeniowe z innymi urządzeniami są prawidłowo podłączone.
 - Naciśnij przycisk zasilania z tyłu monitora, aby włączyć zasilanie.
 - Włącz zasilanie innych urządzeń.
-

Powiązany temat

- [Przykład połączenia](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Dźwięk nie jest emitowany z monitora

- Najpierw przesunij joystick w dół, aby wyświetlić ekran regulacji głośności, a następnie przesunij joystick w prawo, aby zwiększyć głośność.
 - Najpierw przesunij joystick w dół, aby wyświetlić ekran regulacji głośności, następnie przesunij joystick w górę, aby anulować wyciszenie, a na koniec przesunij joystick w lewo lub w prawo, aby dostosować głośność.
-

Powiązany temat

- [Korzystanie z joysticka](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Strony internetowe obsługi klienta

Odwiedź poniższe strony internetowe obsługi klienta, aby uzyskać najnowsze informacje.

- Dla klientów w USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Dla klientów w Kanadzie
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Dla klientów w Europie
<https://www.sony.eu/support>
- Dla klientów w Chinach
<https://service.sony.com.cn>
- Dla klientów w Azji (lub w innych obszarach)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Obsługiwane formaty

Każde wejście obsługuje formaty oznaczone „○”.

Formaty PC

Rozdzielczość	Częstotliwość pionowa (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		○

Formaty CE

Rozdzielczość	Częstotliwość pionowa (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○

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

5-061-657-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Aktualizacja oprogramowania

Można zaktualizować oprogramowanie monitora.

1 Pobierz plik z aktualizacją.

Pobierz plik z aktualizacją na komputer ze stron internetowych obsługi klienta.

2 Wypakuj plik z aktualizacją.

1: Wypakowanie pliku z aktualizacją

Ponieważ pobrany plik aktualizacji jest skompresowany, kliknij plik prawym przyciskiem myszy i wybierz pozycję w celu wypakowania pliku. Plik zostanie wypakowany.

Wypakowanie pliku za pomocą powyższej procedury może nie być możliwe w zależności od środowiska systemu operacyjnego.

2: Potwierdzenie wypakowanego pliku

Potwierdź, że nazwa wypakowanego pliku to „SDM-27U9M2.bin”.

Nie zmieniaj nazwy pliku.

3 Skopiuj plik do pamięci USB.

1: Przygotowanie pamięci USB

Przygotuj pamięć USB za pomocą systemu plików FAT32 lub NTFS.

2: Kopiowanie pliku do pamięci USB

Skopiuj wypakowany plik do katalogu głównego (górna warstwa) pamięci USB.

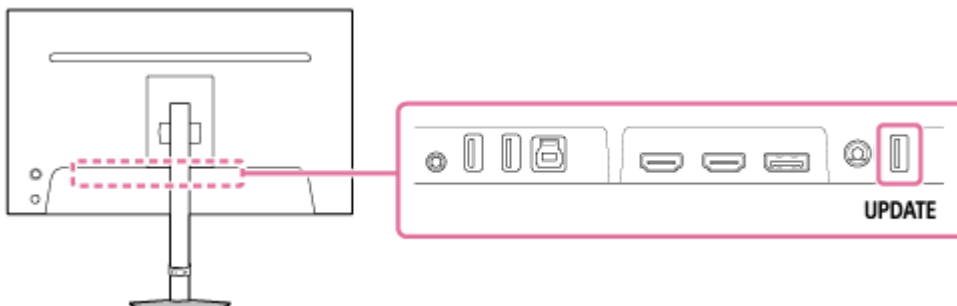
4 Włóż pamięć USB do monitora.

1: Wyciągnięcie pamięci USB z komputera

Postępuj zgodnie z procedurą systemu operacyjnego, aby wyciągnąć pamięć USB z komputera.

2: Umieszczanie pamięci USB w monitorze

Włóż pamięć USB do gniazda UPDATE monitora.



5 Zaktualizuj monitor.

Wybierz [Inne], a następnie [Akt. oprogr. przez USB] w menu.

Postęp wyświetla się na ekranie podczas aktualizacji. Następnie monitor automatycznie uruchomi się ponownie po zakończeniu aktualizacji. Aktualizacja trwa około 1 minuty.

Uwaga

- Umieszczenie pliku aktualizacji w warstwie innej niż katalog główny pamięci USB lub zmiana nazwy pliku aktualizacji uniemożliwia aktualizację monitora.
- Monitor można aktualizować wyłącznie za pośrednictwem gniazda UPDATE.
- Podczas aktualizacji nie wyciągaj przewodu zasilającego, pamięci USB ani kabla połączeniowego.
- Niektóre pamięci USB nie są obsługiwane.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Uwagi dotyczące licencji

Ten monitor wykorzystuje oprogramowanie, na które mamy umowę licencyjną z właścicielem praw autorskich. Zgodnie z żądaniem właściciela praw autorskich do oprogramowania, mamy obowiązek informowania klientów o treści licencji. Licencję opisano poniżej.

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.

5-061-657-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation