

Monitor LCD
SDM-27U9M2



Utilize este Guia de ajuda quando tiver alguma dúvida ou problema durante a utilização do monitor.

Preparativos

[Sobre os manuais para este monitor](#)

Guia de peças e controlos

[Vista frontal](#)

[Vista posterior](#)

Configuração

[Configurar o monitor](#)

[Desencaixar a base](#)

[Ajustar a posição no ecrã do monitor](#)

[Transportar o monitor](#)

[Exemplo de ligação](#)

Utilizar o monitor

[Ligar/desligar a alimentação](#)

[Utilizar o joystick](#)

[Alternar a entrada](#)

[Alterar o modo de predefinição](#)

Alterar as definições

[Utilizar o menu](#)

[\[Modo de Imagem\]](#)

[\[Assistência de jogo\]](#)

[\[Ajuste de imagem\]](#)

[\[Entradas\]](#)

[\[Volume\]](#)

[\[Personalizar\]](#)

[\[Menu do OSD\]](#)

[\[Outros\]](#)

Utilizar as funções úteis

[Utilizar a função do hub USB](#)

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

Resolução de problemas

[Resolução de problemas](#)

[Nada é apresentado no ecrã](#)

[Não é emitido qualquer som a partir do monitor](#)

Informações adicionais

[Sites de assistência](#)

[Formatos suportados](#)

Atualização do software

[Atualização do software](#)

Notas sobre a licença

[Notas sobre a licença](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Sobre os manuais para este monitor

O conteúdo descrito neste manual é o seguinte.

Guia de configuração

Explica a configuração e a ligação necessária para começar a utilizar este monitor.

Instruções de operação

Explica as precauções de segurança.

Guia de ajuda (este manual na Web)

Explica como utilizar este monitor.

Nota

- O desenho e as especificações do monitor estão sujeitos a alteração sem aviso prévio.

Sugestão

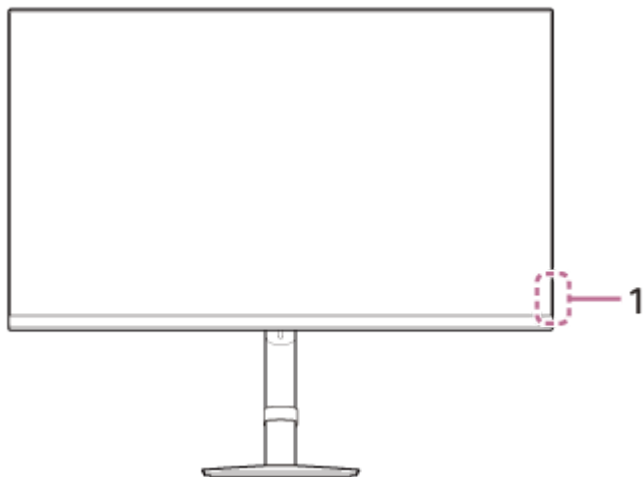
- As letras entre parênteses retos [--] apresentadas no ecrã indicam os itens do menu.
- Os detalhes podem ser omitidos das ilustrações.
- O Guia de configuração pode ser descarregado a partir dos sites de assistência.

Tópico relacionado

- [Sites de assistência](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Vista frontal

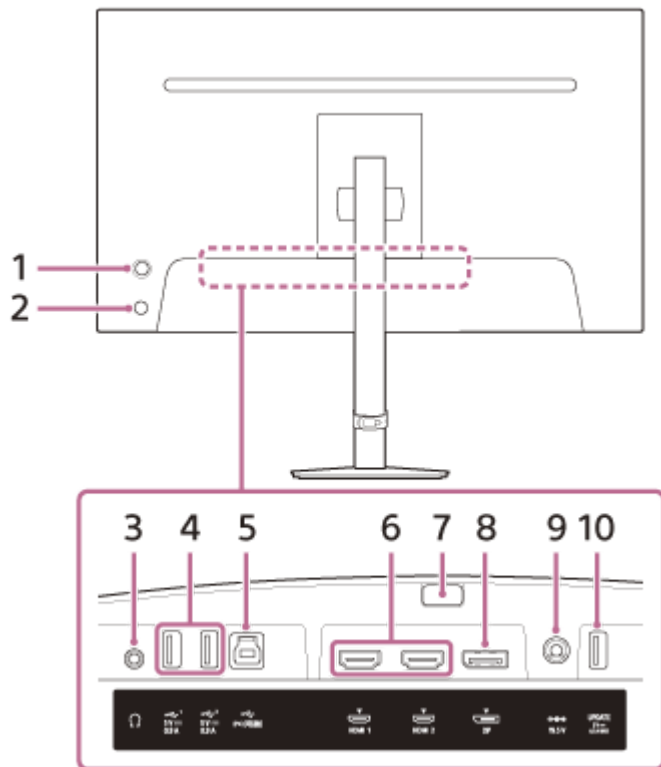


1. LED de alimentação

Indica o estado do monitor.

- Branco: alimentação ligada
- Âmbar: em modo de espera
- Desligado: alimentação desligada

Vista posterior



1. Joystick

Permite ajustar o volume, o brilho, selecionar a entrada e efetuar várias definições através da apresentação do menu.

2. Botão de alimentação

Liga a alimentação do monitor. Se premir este botão enquanto o monitor está ligado, ele é desligado.

3. Tomada dos auscultadores

Ligar os auscultadores.

Quando os auscultadores estão ligados, os altifalantes deste monitor são desligados.

4. Porta 1, 2 USB Type-A

Permite ligar periféricos USB, como um teclado ou um rato.

5. Porta USB Type-B

Ao ligar esta porta à porta USB num computador, a porta USB Type-A do 4. funciona como o hub USB.

6. Porta HDMI 1, 2

Permite ligar uma consola de jogos ou computador equipado com saída HDMI.

7. Botão de desencaixe da base

Prima para desencaixar a base.

8. Porta DisplayPort

Permite ligar a um computador equipado com saída DisplayPort.

9. Terminal de entrada CC

Permite ligar o adaptador CA (fornecido).

10. Porta UPDATE

Esta é uma porta para atualização do software.

Tópico relacionado

- [\[Personalizar\]](#)
- [Utilizar o joystick](#)
- [Desencaixar a base](#)

5-061-938-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Configurar o monitor

Consulte o Guia de configuração para obter informações sobre a configuração e ligação do monitor. Também pode descarregá-lo dos sites de assistência abaixo.

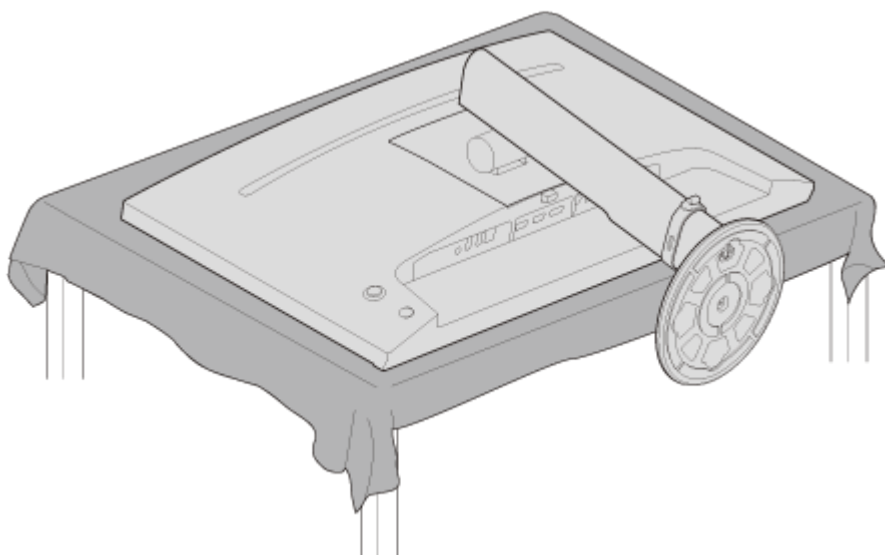
- Para clientes nos EUA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Para clientes no Canadá
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Para clientes na Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Para clientes na China
<https://service.sony.com.cn>
- Para clientes na Ásia (ou noutras áreas)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

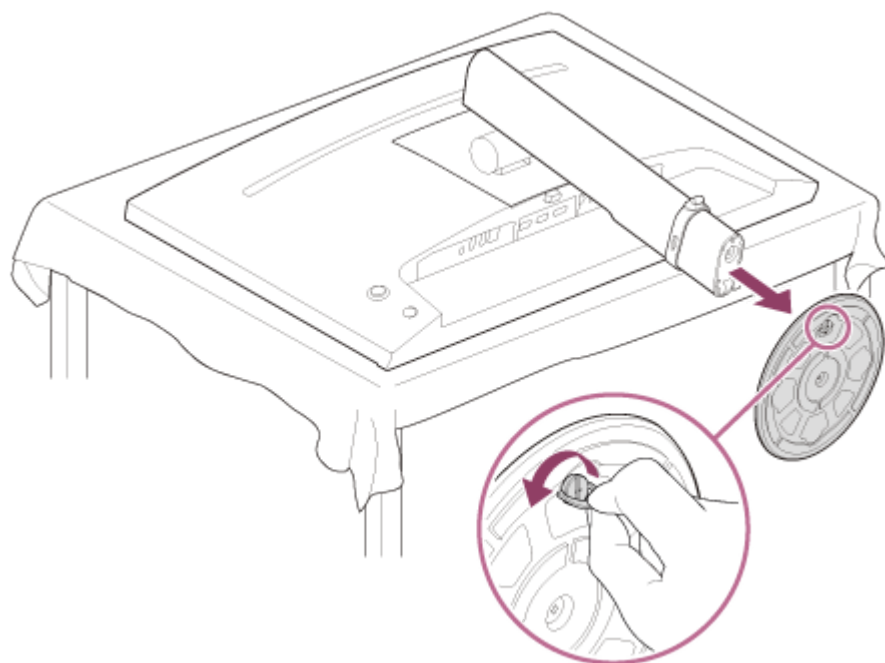
Desencaixar a base

- 1** Desligue o monitor, maximize a altura da base e, depois, coloque-o com a superfície do painel LCD voltada para baixo.

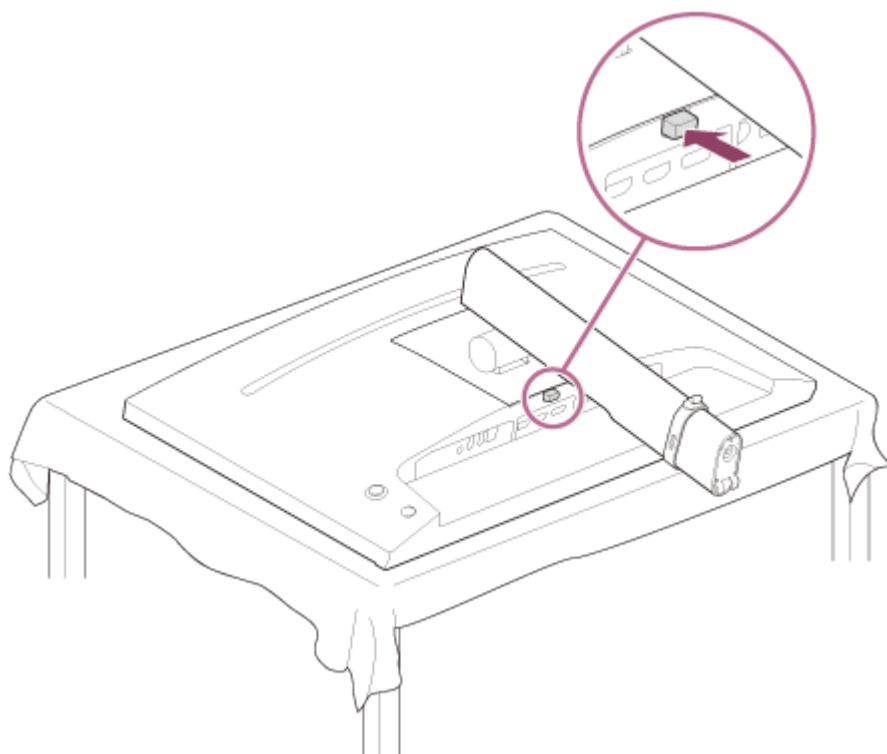
Coloque um pano macio numa superfície estável de modo a que a superfície do painel LCD não fique danificada.



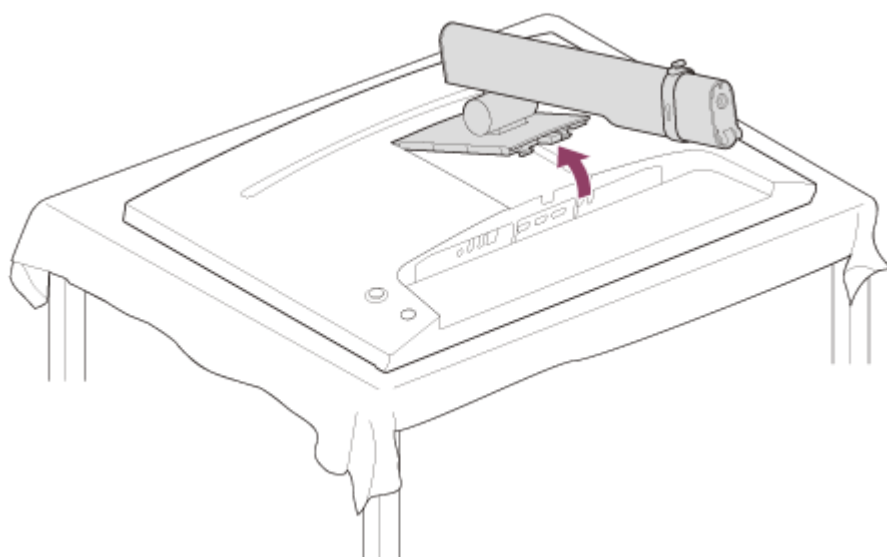
- 2** Desencaixe o pedestal.



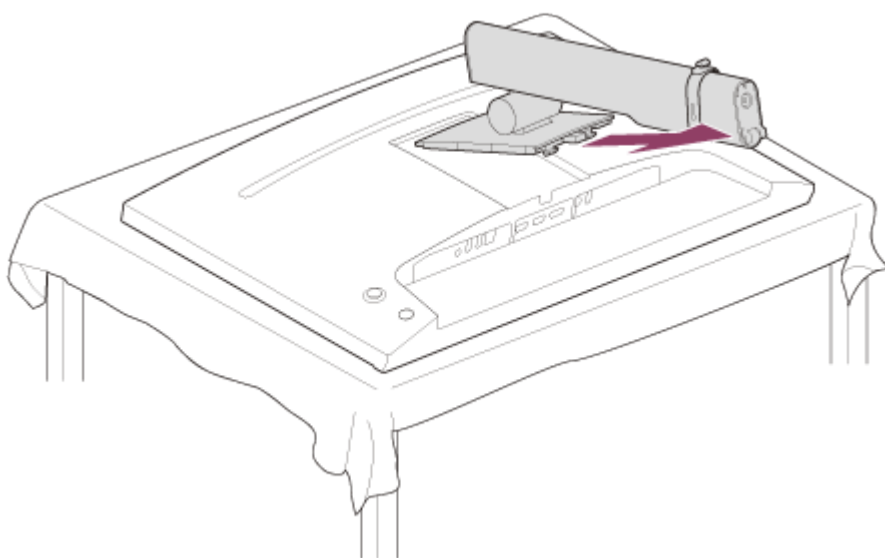
- 3** Prima o botão de desencaixe da base na parte posterior do monitor.



4 Levante a base.



5 Retire a base do monitor.



Nota

- Quando desencaixar a base, segure-a firmemente de modo a não tocar na superfície do painel LCD.
- Consulte o Guia de configuração para obter mais informações sobre como encaixar a base desencaixada.

Tópico relacionado

- [Sobre os manuais para este monitor](#)
- [Ajustar a posição no ecrã do monitor](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

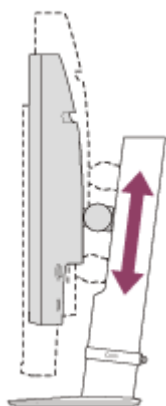
Ajustar a posição no ecrã do monitor

Ajuste a altura e o ângulo do monitor para tornar o ecrã mais fácil de ver.

Para ajustar a altura

Segure o monitor com firmeza e ajuste a altura.

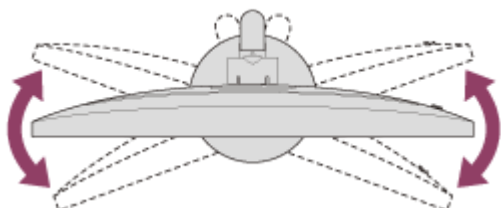
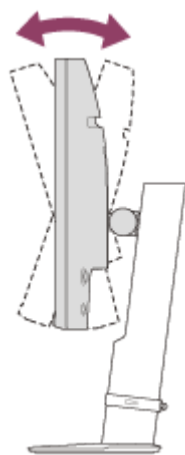
Tenha cuidado para não tocar na superfície do painel LCD durante o ajuste.



Para ajustar o ângulo

Segure o monitor com firmeza e ajuste o ângulo.

Tenha cuidado para não tocar na superfície do painel LCD durante o ajuste.

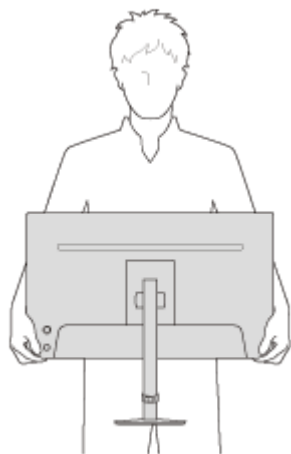


Monitor LCD
SDM-27U9M2

Transportar o monitor

Quando transportar o monitor, volte o ecrã para si e segure a parte inferior dos lados esquerdo e direito com ambas as mãos.

Tenha cuidado para não tocar na superfície do painel LCD enquanto transporta o monitor.



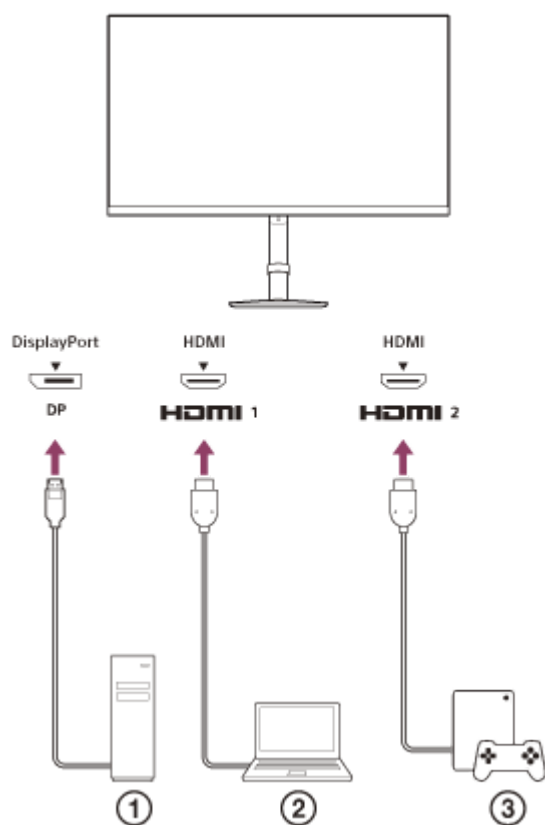
Monitor LCD
SDM-27U9M2

Exemplo de ligação

Pode ligar dispositivos como um computador e/ou uma consola de jogos a este monitor.

Nota

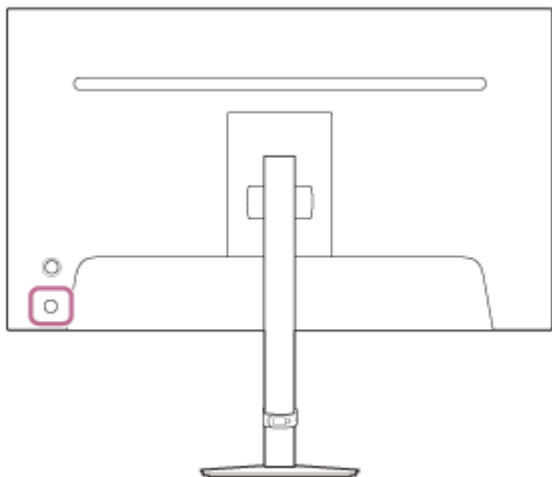
- Certifique-se de que desliga o cabo de alimentação do monitor ao ligar os cabos de dispositivos.



- ① Computador de secretária
- ② Computador portátil
- ③ Consola de jogos

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Ligar/desligar a alimentação



1 Prima o botão de alimentação.

O indicador de alimentação acende a branco e o monitor é ligado.
Certifique-se de que o dispositivo ligado está ligado se nada for apresentado no ecrã.

2 Para desligar, prima o botão de alimentação.

O indicador de alimentação apaga-se e o monitor é desligado.

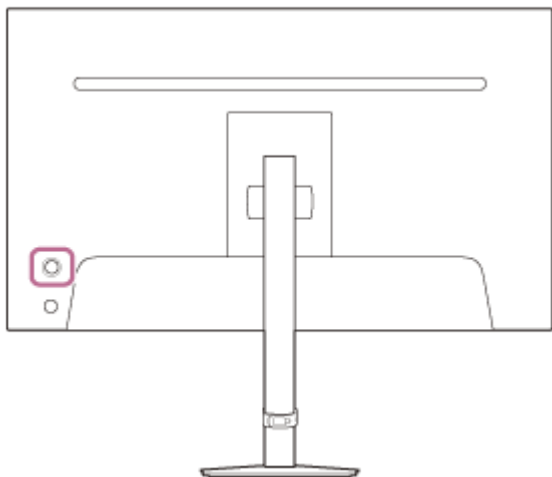
Sugestão

- Se não existir qualquer sinal de entrada, o monitor entra no modo de espera e o indicador de alimentação acende na cor âmbar.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

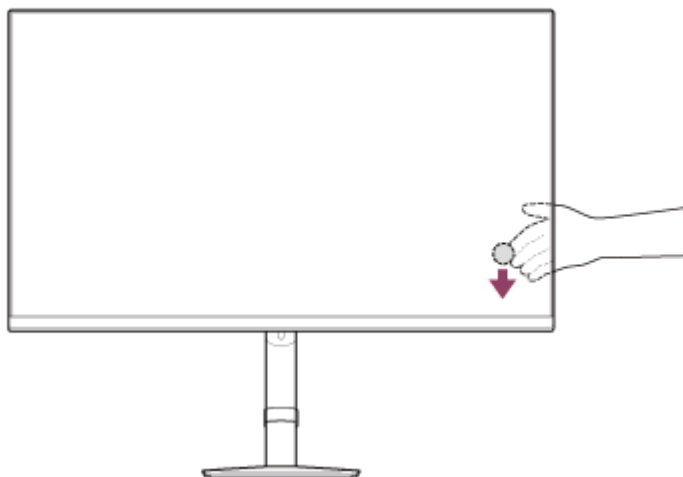
Utilizar o joystick

Pode utilizar o joystick para ajustar o volume, o brilho, seleccionar a entrada e efetuar várias definições através da apresentação do menu.



Para ajustar o volume

Enquanto o menu não é apresentado, mova o joystick na parte posterior do monitor para baixo.



O ecrã de ajuste do volume é apresentado e pode efetuar as operações seguintes.

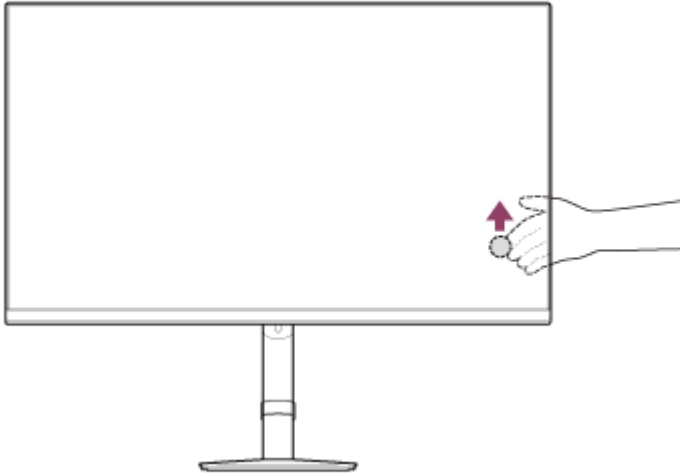
- Visto a partir da frente, mova-o para a direita (lado da saliência) para aumentar o volume e mova-o para a esquerda para reduzir o volume.
- Mova o joystick para baixo para silenciar o som.
- Mover o joystick para cima durante a exibição do ecrã de silenciamento cancelará o estado silenciado e o ecrã regressa ao ecrã de ajuste do volume.
- O ecrã de ajuste do volume desaparece quando prime o joystick enquanto o ecrã é apresentado ou se não for executada qualquer operação durante algum tempo.

Sugestão

- O volume da tomada dos auscultadores e o volume do altifalante integrado podem ser definidos separadamente.

Para ajustar o brilho do ecrã

Enquanto o menu não é apresentado, mova o joystick na parte posterior do monitor para cima.

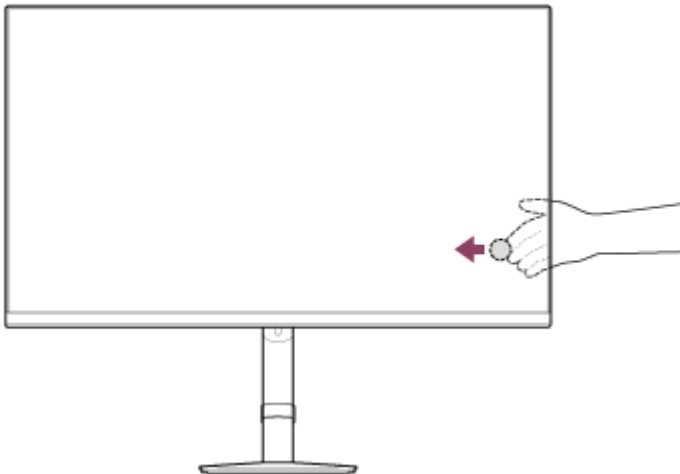


O ecrã de ajuste do brilho é apresentado e pode efetuar as operações seguintes.

- Mova-o para cima ou para a direita para um ecrã mais claro e mova-o para baixo ou para a esquerda para escurecer o ecrã.
- O ecrã de ajuste do brilho desaparece quando prime o joystick enquanto o ecrã é apresentado ou se não for executada qualquer operação durante algum tempo.

Alternar a entrada

Enquanto o menu não é apresentado, mova o joystick na parte posterior do monitor para a esquerda quando visto a partir da frente do monitor.

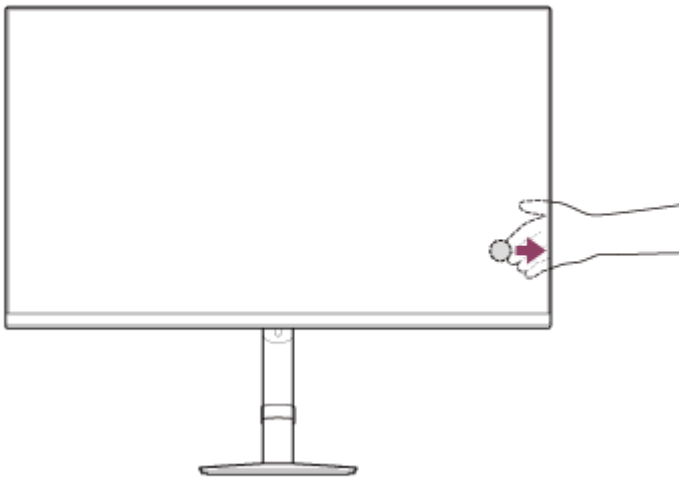


O ecrã de seleção de entrada é apresentado e pode seleccionar a entrada.

- O ecrã de seleção de entrada desaparece quando move o joystick para baixo enquanto o ecrã é apresentado ou se não for executada qualquer operação durante algum tempo.

Alterar o modo de predefinição

Enquanto o menu não é apresentado, mova o joystick na parte posterior do monitor para a direita quando visto a partir da frente do monitor.



O ecrã de seleção do modo de predefinição é apresentado e pode selecionar o modo de predefinição.

- O ecrã de seleção do modo de predefinição desaparece quando move o joystick para baixo enquanto o ecrã é apresentado ou se não for executada qualquer operação durante algum tempo.

Para visualizar o menu

Enquanto o menu não é apresentado, prima o joystick na parte posterior do monitor.



O menu é apresentado e pode efetuar a seleção de entrada e várias definições, movendo o joystick para cima, baixo, para a esquerda e para a direita.

Para desligar o menu

Mova o joystick repetidamente para a esquerda.

Tópico relacionado

- [\[Volume\]](#)
- [\[Ajuste de imagem\]](#)
- [Alternar a entrada](#)
- [Alterar o modo de predefinição](#)
- [Utilizar o menu](#)
- [\[Outros\]](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Alternar a entrada

Este monitor seleciona automaticamente a entrada que está a receber o sinal.

Se existirem vários sinais de entrada, as entradas são selecionadas na seguinte ordem de prioridade.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Para alterar a entrada manualmente, utilize o joystick.

1 Mova o joystick para a esquerda.

O menu de seleção de entrada é apresentado.

2 Selecione a entrada pretendida.

3 Prima o joystick.

A entrada muda para a selecionada.

Nota

- Se [Mudança auto entrada] estiver definido para [Desativar], a entrada não é selecionada automaticamente.
- Se [Controlo para HDMI] estiver definido para [Ativar], a entrada desse dispositivo é selecionada automaticamente quando ligado ou operado.
- Se não existir qualquer sinal de entrada, a entrada não é selecionada.

Tópico relacionado

- [\[Entradas\]](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Alterar o modo de predefinição

Pode seleccionar a qualidade da imagem pretendida a partir das predefinições.

- 1 Mova o joystick para a direita.**
O menu de seleção de predefinição é apresentado.
- 2 Selecione a qualidade da imagem pretendida.**
- 3 Prima o joystick.**
A qualidade da imagem muda para a seleccionada.

Tópico relacionado

- [\[Modo de Imagem\]](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Utilizar o menu

Pode efetuar várias definições para este monitor no ecrã de definição do menu.

- 1** **Prima o joystick na parte posterior do monitor.**
O ecrã de definição do menu é apresentado.
- 2** **Selecione a definição pretendida com o joystick, selecione o valor da definição e, depois, pressione.**

Para desligar o ecrã de definição do menu

O ecrã de definição do menu desligará automaticamente se não for efetuada qualquer operação durante algum tempo. Mova também, repetidamente, o joystick para a esquerda para desligar o ecrã do menu de definição.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Modo de Imagem]

Pode seleccionar a qualidade pretendida da imagem a partir das predefinições e ajustar a qualidade da imagem automaticamente.

- 1 **Prima o joystick na parte posterior do monitor e mova-o para cima, baixo, para a esquerda ou para a direita para visualizar o ecrã de definição.**
- 2 **Selecione a definição pretendida e prima o joystick.**

Detalhes dos itens do menu

[Modo Predefinição]

Selecione a definição pretendida a partir das predefinições.

SDR e HDR são trocadas de acordo com o formato do sinal de entrada.

Quando o sinal de entrada é SDR

[FPS]: Adequado para reprodução de jogos FPS (tiro em primeira pessoa).

[MOBA/RTS]: Adequado para reprodução de jogos MOBA/RTS (arena de batalha/estratégia em tempo real multijogador online).

[RPG]: Adequado para reprodução de jogos RPG (jogo de interpretação de papéis).

[Cinema]: Adequado para ver filmes e vídeos.

[Jogo]: Pode usufruir de vários tipos de jogos.

[Standard]: Modo de qualidade de imagem padrão.

[sRGB]: Um modo de qualidade de imagem baseado no padrão sRGB.

Quando o sinal de entrada é HDR

[DisplayHDR]: Um modo de qualidade de imagem baseado no padrão VESA DisplayHDR.

[Cinema]: Adequado para ver filmes e vídeos.

[Jogo]: Pode usufruir de vários tipos de jogos.

[RPG]: Adequado para reprodução de jogos RPG (jogo de interpretação de papéis).

[Md. imagem autom.]

Quando um dispositivo HDMI é ligado, a qualidade da imagem é seleccionada automaticamente para corresponder ao conteúdo a ser reproduzido.

[Desativar]: Desliga a função.

[Ativar]: Liga o [Md. imagem autom.].

Nota

- Quando [Md. imagem autom.] está definido para [Ativar], o modo de qualidade de imagem seleccionado em [Md. imagem autom.] é aplicado, independentemente da definição [Modo Predefinição].
- Quando o sinal de entrada é HDR, algumas funções não podem ser definidas.
- Quando o [Modo Predefinição] está definido para [DisplayHDR], não pode ajustar algumas funções porque o modo é baseado num padrão.

Sugestão

- HDR significa High Dynamic Range. É uma tecnologia que expressa a ampla variedade de brilhos da parte clara à parte escura numa forma superior a SDR (Standard Dynamic Range). Na imagem SDR geral podem ocorrer reflexos e sombras bloqueadas. No entanto, as imagens HDR apresentam uma gradação de luz natural e real superior em comparação com SDR.

Tópico relacionado

- [\[Ajuste de imagem\]](#)

5-061-938-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Assistência de jogo]

Pode efetuar definições para funções úteis durante o jogo.

- 1** Prima o joystick na parte posterior do monitor e mova-o para cima, baixo, para a esquerda ou para a direita para visualizar o ecrã de definição.
- 2** Selecione a definição pretendida e prima o joystick.

Detalhes dos itens do menu

[Equalizador preto]

Melhorar a visibilidade em áreas escuras do ecrã.

[0] a [10]: Quando maior for o valor, melhor será a visibilidade das áreas escuras.

[Red. desfoc. mov.]

Reduzir a desfocagem de movimento da imagem.

[Efeito]

[0] a [2]: Quando maior for o valor, maior será o efeito.

[Latência]

[0] a [2]: Quanto maior for o valor, menor a latência e menor a redução da desfocagem de movimento.

[Tempo de resposta]

Alterar a velocidade de resposta do ecrã.

Definir de acordo com a velocidade do movimento da imagem.

[Standard]: Velocidade de resposta normal.

[Rápido]: Aumenta ligeiramente a velocidade da resposta do painel LCD.

[Mais rápido]: Aumenta a velocidade da resposta do painel LCD.

[Adaptive-Sync/VRR]

Sincronizar a velocidade de atualização deste monitor e a taxa de fotogramas do vídeo. Quando ligado, pode suprimir as interrupções (atrasos) e a deterioração (tremulação) do ecrã durante o jogo.

[Desativar]: Desliga a função.

[Ativar]: Liga a função Adaptive-Sync/VRR.

[Taxa de fotogramas]

Apresentar a taxa de fotogramas por segundo em tempo real.

[Desativar]: Não apresenta a taxa de fotogramas.

[Ativar]: Apresenta a taxa de fotogramas.

[Modo de 24,5 pol.]

Troca o tamanho do ecrã para um tamanho equivalente a 24,5 polegadas.

[Desativar]: Geralmente, utilizar neste modo.

[Centro]: Liga o modo de 24,5 polegadas no centro do ecrã.

[Inferior]: Liga o modo de 24,5 polegadas no fundo do ecrã.

[Mira]

Ligar as miras (marca em cruz) no centro do ecrã.

[Desativar]: Desliga as miras.

[Cursor 1] a [Cursor 8]: Selecione um de 8 tipos de formatos pretendidos para a visualização.

[Temporizador]

Defina um temporizador para indicar o tempo restante do jogo.

[Desativar]: Desliga o temporizador.

[10:00] a [60:00]: Liga o temporizador com o tempo definido.

[Repor]

Redefine a entrada atual e as definições de [Assistência de jogo] definidas em [Modo Predefinição].

Nota

- Quando [Efeito] em [Red. desfoc. mov.] está definido para [0], a [Latência] não pode ser ajustada.
- Quando [Efeito] em [Red. desfoc. mov.] está definido para [1] ou [2], o [Brilho] não pode ser ajustado.
- Não pode utilizar [Red. desfoc. mov.] e [Escurecimento local] ao mesmo tempo.
- Quando o sinal de entrada é menor do que 100 Hz, o [Red. desfoc. mov.] não funciona.
- Quando [Adaptive-Sync/VRR] está definido para ligado, o [Red. desfoc. mov.] não pode ser ajustado.
- Quando [Adaptive-Sync/VRR] está definido para ligado, [Original] em [Proporção] não pode ser selecionado.
- Quando o [Modo de 24,5 pol.] está ativado, [Adaptive-Sync/VRR], [Proporção], [Poupar Energia] e [Escurecimento local] não podem ser ajustados.
- Ao mudar para o modo de 24,5 polegadas, a visualização pode mudar de acordo com o jogo. Neste caso, reinicie a aplicação do jogo.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Ajuste de imagem]

Pode ajustar a qualidade da imagem como o brilho e o contraste.

- 1** Prima o joystick na parte posterior do monitor e mova-o para cima, baixo, para a esquerda ou para a direita para visualizar o ecrã de definição.
- 2** Selecione a definição pretendida e prima o joystick.

Detalhes dos itens do menu

[Brilho]

Ajustar o brilho do ecrã.

[0] a [100]: Quando maior for o valor, mais brilhante será o ecrã.

[Contraste]

Ajustar o contraste do ecrã.

[0] a [100]: Quando maior for o valor, maior será a diferença entre a luminosidade e a escuridão do ecrã.

[Nitidez]

Ajustar a nitidez do ecrã.

[0] a [100]: Quando maior for o valor, mais nítido será o ecrã e quanto menor for o valor, mais suave será o ecrã.

[Gamma]

Selecione o valor de gama entre [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] e [Curva S], e defina-o para ser a condição otimizada de acordo com a imagem.

Quanto menor for o valor de gama, mais claras serão as cores intermédias (que não branco e preto).

[Escurecimento local]

Controlar individualmente a retroiluminação do ecrã de acordo com a imagem e aumentar o contraste do ecrã.

[Desativar]: Desliga a função.

[Baixo], [Alto]: Selecione o nível de efeito a aplicar.

[Tonalidade]

Ajustar a tonalidade do ecrã.

[0] a [100]: Quando maior for o valor, mais esverdeada será a cor e quanto menor for o valor, mais arroxeadada será a cor.

[Saturação]

[Padrão]

Ajustar a densidade de todas as cores do ecrã.

[0] a [100]: Quando maior for o valor, mais intensa será a cor e quanto menor for o valor, mais clara será a cor.

[Avançada]

[0] a [40]: Quando maior for o valor, mais intensa será a cor e quanto menor for o valor, mais clara será a cor.

[Vermelho]: Ajusta a densidade de vermelho.

[Verde]: Ajusta a densidade de verde.

[Azul]: Ajusta a densidade de azul.

[Ciano]: Ajusta a densidade de ciano.

[Magenta]: Ajusta a densidade de magenta.

[Amarelo]: Ajusta a densidade de amarelo.

[Temperatura de Cor]

Ajustar a temperatura da cor do ecrã.

[Fria]: Aumenta a temperatura da cor (para azulada) do ecrã.

[Neutra]: Define a temperatura de cor padrão.

[Quente]: Diminui a temperatura da cor (para avermelhada) do ecrã.

[Personalizado]: Ajusta os valores de vermelho, verde e azul para definir a temperatura da cor pretendida.

[0] a [100]: Quanto maior for o valor, mais alta será a temperatura de cor e quanto menor for o valor, mais baixa será a temperatura de cor.

- [Vermelho]: Ajusta o valor de vermelho.
- [Verde]: Ajusta o valor de verde.
- [Azul]: Ajusta o valor de azul.

[Proporção]

Definir a proporção do ecrã.

[Ajuste automático]: Ajusta a proporção de acordo com a imagem.

[16:9]: Define a proporção para 16:9.

[Original]: Apresenta as imagens, mantendo a proporção original.

[Repor]

Redefine a entrada atual e as definições de [Ajuste de imagem] definidas em [Modo Predefinição].

Sugestão

- Também pode ajustar o brilho do ecrã, movendo o joystick para cima e, depois, para cima ou para baixo enquanto o menu não é apresentado.

Nota

- Pode não conseguir ajustar o [Gamma] de acordo com o modo de predefinição.
- Não pode utilizar [Escurecimento local] e [Red. desfoc. mov.] ao mesmo tempo.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Entradas]

Pode seleccionar a entrada e efetuar definições relacionadas com a entrada.

- 1** Prima o joystick na parte posterior do monitor e mova-o para cima, baixo, para a esquerda ou para a direita para visualizar o ecrã de definição.
- 2** Selecione a definição pretendida e prima o joystick.

Detalhes dos itens do menu

[HDMI 1]

Seleciona a entrada HDMI 1.

[HDMI 2]

Seleciona a entrada HDMI 2.

[DP]

Seleciona a entrada DisplayPort.

[Mudança auto entrada]

Selecione a entrada com o sinal de entrada automaticamente.

Se existirem vários sinais de entrada, as entradas são seleccionadas na seguinte ordem de prioridade.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Desativar]: Desliga a função.

[Ativar]: Liga a função de seleção da entrada automática.

[Controlo para HDMI]

Juntamente com o monitor, pode efetuar operações, como ligar/desligar a entrada, do dispositivo ligado com um cabo HDMI.

[Desativar]: Desliga a função.

[Ativar]: Liga a função de controlo do dispositivo HDMI.

[Número de versão da DP]

Defina o número da versão da DisplayPort.

Defina a mesma versão da DisplayPort do dispositivo ligado.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Nota

- Para visualizar imagens compatíveis com a versão 2.1 do DisplayPort, são necessários dispositivos ligados e cabos compatíveis com a versão 2.1 do DisplayPort. O cabo DisplayPort fornecido suporta a versão 1.4.

Sugestão

- Se o dispositivo ligado não suportar a versão do DisplayPort, o ecrã pode ser apresentado de forma inadequada. Neste caso, o ecrã será apresentado apropriadamente alterando a versão do DisplayPort de alta para baixa ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Volume]

Pode ajustar o volume.

- 1** Prima o joystick na parte posterior do monitor e mova-o para cima, baixo, para a esquerda ou para a direita para visualizar o ecrã de definição.
- 2** Selecione a definição pretendida e prima o joystick.

Detalhes dos itens do menu

[Volume]

[0] a [100]: Quando maior for o valor, mais alto será o volume.

Tópico relacionado

- [Utilizar o joystick](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Personalizar]

Pode ajustar as definições do LED de alimentação.

- 1** Prima o joystick na parte posterior do monitor e mova-o para cima, baixo, para a esquerda ou para a direita para visualizar o ecrã de definição.
- 2** Selecione a definição pretendida e prima o joystick.

Detalhes dos itens do menu

[LED de energia]

Pode desligar o LED de alimentação, mesmo se o monitor estiver ligado.

[Ativar]: Liga o LED de alimentação.

[Desativar]: Desliga o LED de alimentação.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Menu do OSD]

Pode definir o idioma e outros detalhes do ecrã de definição do menu.

- 1** Prima o joystick na parte posterior do monitor e mova-o para cima, baixo, para a esquerda ou para a direita para visualizar o ecrã de definição.
- 2** Selecione a definição pretendida e prima o joystick.

Detalhes dos itens do menu

[Idioma]

Definir o idioma do ecrã de definição do menu.

[Transparência]

Definir a transparência do ecrã de definição do menu.

[0] a [100]: Quando maior for o valor, maior será a transparência.

[Tempo limite do OSD]

Definir o tempo para visualização do ecrã de definição do menu.

[5s] a [60s]: Defina entre 5 segundos e 60 segundos. Depois de decorrido o tempo definido, o ecrã de definição do menu é fechado.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Outros]

Pode efetuar definições relacionadas com este monitor e inicializá-lo.

- 1** Prima o joystick na parte posterior do monitor e mova-o para cima, baixo, para a esquerda ou para a direita para visualizar o ecrã de definição.
- 2** Selecione a definição pretendida e prima o joystick.

Detalhes dos itens do menu

[DDC/CI]

Efetuar definições deste monitor, utilizando o software dedicado no computador.

[Desativar]: Desliga a função.

[Ativar]: Liga a função DDC/CI.

[Poupar Energia]

Reduzir o brilho do ecrã para baixar o consumo de energia.

[Desativar]: Desliga a função. Consume energia normalmente.

[Ativar]: Liga a função de Economia de energia.

[Text magnification]

As letras no ecrã de definição do menu são apresentadas em tamanhos grandes.

[Desativar]: Desliga a função.

[Ativar]: Liga a função de ampliação do texto.

[Text magnification] funciona apenas quando [Idioma] está definido para [English].

[Screen reader]

Pode operar com o monitor através de voz sem ver o ecrã.

[Desativar]: Desliga a função.

[Ativar]: Liga a função Screen reader.

[Screen reader] funciona apenas quando [Idioma] está definido para [English].

[Software version]

A versão do software deste monitor pode ser visualizada.

[Atual. softw. por USB]

Atualiza o software utilizando uma memória USB.

[Reposição de fábrica]

Redefine as definições do monitor para o padrão de fábrica.

Note que todas as definições do monitor retornam ao padrão de fábrica.

Nota

- O silenciamento não funciona para o áudio de Screen reader.
- O volume do áudio do Screen reader não pode ser ajustado quando os auscultadores estão ligados à tomada dos auscultadores.
- Quando a opção [Poupar Energia] está definida para ligada, [Text magnification] e [Screen reader] não podem ser definidas.

- Quando [Poupar Energia] está definido para ligado, algumas funções de [Assistência de jogo] e [Ajuste de imagem] não podem ser ajustadas.
- Quando a opção [Poupar Energia] está definida para ligada, [Número de versão da DP] não pode ser definida.

Tópico relacionado

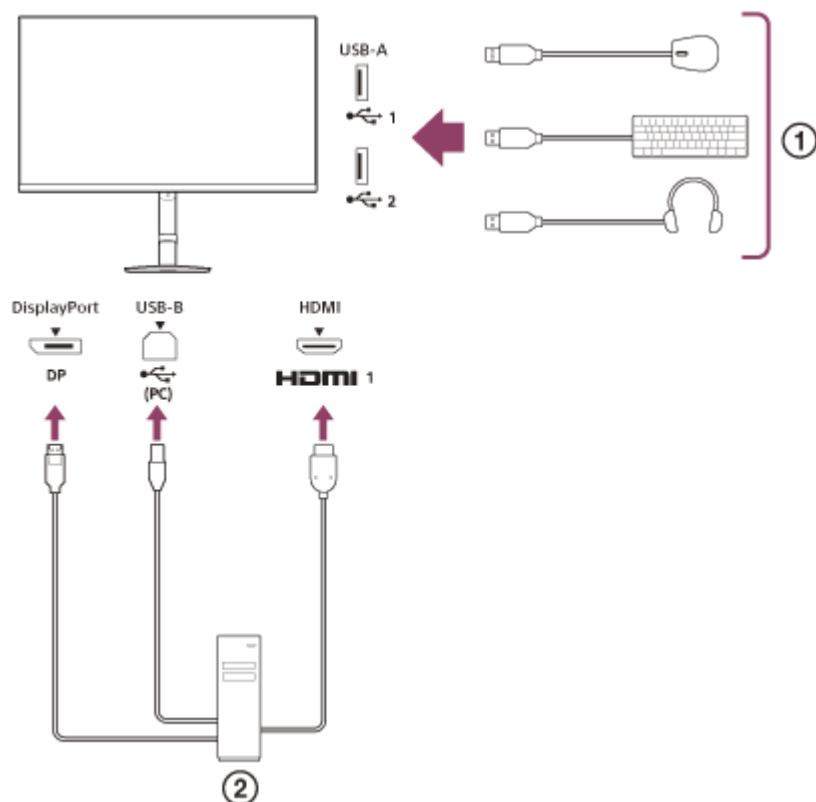
- [Atualização do software](#)

5-061-938-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Utilizar a função do hub USB

Se estiver ligado um computador ao monitor, pode usar o dispositivo USB (como um teclado e rato) ligado ao monitor para controlar o computador.



- ① Rato, teclado, sistema de auscultadores, etc.
- ② Computador

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Utilizar INZONE Hub (Windows)

Utilizando o software, pode efetuar várias definições para este monitor a partir do computador. O software pode ser descarregado a partir dos sites de assistência abaixo.

- Para clientes nos EUA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Para clientes no Canadá
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Para clientes na Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Para clientes na China
<https://service.sony.com.cn>
- Para clientes na Ásia (ou noutras áreas)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Resolução de problemas

Se o monitor não estiver a funcionar corretamente, verifique novamente se existem problemas antes de enviá-lo para reparação.

Se os problemas persistirem, consulte o agente Sony mais próximo.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Nada é apresentado no ecrã

- Verifique se o cabo de alimentação e os cabos de ligação a outros dispositivos estão ligados em segurança.
 - Prima o botão de alimentação na parte posterior do monitor para ligar a alimentação.
 - Ligue a alimentação dos outros dispositivos.
-

Tópico relacionado

- [Exemplo de ligação](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Não é emitido qualquer som a partir do monitor

- Primeiro, mova o joystick para baixo para visualizar o ecrã de ajuste do volume e, em seguida, mova o joystick para a direita para aumentar o volume.
 - Primeiro, mova o joystick para baixo para visualizar o ecrã de ajuste do volume; em seguida, mova o joystick para cima para cancelar o silêncio e, por fim, mova o joystick para a esquerda ou para a direita para ajustar o volume.
-

Tópico relacionado

- [Utilizar o joystick](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Sites de assistência

Visite os sites de assistência abaixo para obter as informações mais recentes.

- Para clientes nos EUA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Para clientes no Canadá
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Para clientes na Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Para clientes na China
<https://service.sony.com.cn>
- Para clientes na Ásia (ou noutras áreas)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Formatos suportados

Cada entrada suporta os formatos assinalados com “○”.

Formatos PC

Resolução	Frequência vertical (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		○

Formatos CE

Resolução	Frequência vertical (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○

Resolução	Frequência vertical (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	○	○

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Atualização do software

Pode atualizar o software do monitor.

1 Descarregue o ficheiro de atualização.

Descarregue o ficheiro de atualização para o computador a partir dos sites de assistência.

2 Expanda o ficheiro de atualização.

1: Expansão do ficheiro de atualização

Como o ficheiro de atualização descarregado está comprimido, clique com o botão direito do rato e selecione o item para expandir o ficheiro. Em seguida, o ficheiro será expandido.

Pode não conseguir expandir o ficheiro com o procedimento acima, dependendo do ambiente do seu SO.

2: Confirmação do ficheiro expandido

Confirme que o nome do ficheiro expandido é "SDM-27U9M2.bin".

Não altere o nome do ficheiro.

3 Copie o ficheiro para uma memória USB.

1: Preparação de uma memória USB

Prepare a memória USB com um sistema de ficheiros FAT32 ou NTFS.

2: Copiar o ficheiro para a sua memória USB

Copie o ficheiro expandido para o diretório raiz (nível superior) da memória USB.

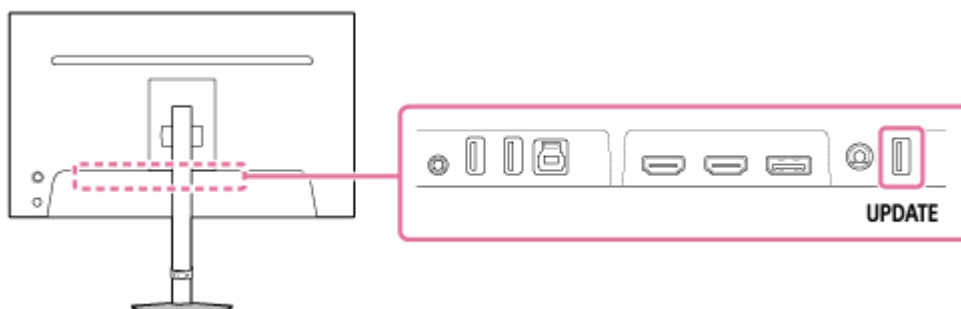
4 Insira a memória USB no monitor.

1: Retirar a memória USB do computador

Siga o procedimento do SO para retirar a memória USB do computador.

2: Inserção da memória USB no monitor

Insira a memória USB na porta UPDATE do monitor.



5 Atualize o monitor.

Selecione [Outros] e, em seguida, [Atual. softw. por USB] no menu.

A evolução do processo é apresentada no ecrã durante a atualização. Em seguida, o monitor é reiniciado automaticamente após a atualização ter terminado. A atualização requer cerca de 1 minuto.

- Se colocar o ficheiro de atualização num nível que não o diretório raiz da memória USB ou se alterar o nome do ficheiro de atualização, não pode atualizar o monitor.
- Pode atualizar o monitor apenas através da porta UPDATE.
- Não retire o cabo de alimentação, a memória USB e o cabo de ligação durante a atualização.
- Algumas memórias USB não são suportadas.

5-061-938-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Notas sobre a licença

Este monitor utiliza o software para o qual temos um acordo de licença com o proprietário dos direitos de autor. De acordo com o pedido do proprietário dos direitos de autor, temos o dever de informar os clientes sobre os conteúdos da licença.

A licença é descrita abaixo.

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.

5-061-938-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation