

Monitor LCD
SDM-27U9M2



Utilizați acest ghid de asistență când aveți o întrebare sau o problemă legată de utilizarea acestui monitor.

Primii pași

[Despre manuale pentru acest monitor](#)

Ghid pentru părți componente și comenzi

— [Vedere din față](#)

— [Vedere din spate](#)

Cum montați

[Configurarea monitorului](#)

[Detașarea standului](#)

[Reglarea poziției ecranului](#)

[Transportul monitorului](#)

[Exemplu de conectare](#)

Utilizarea monitorului

[Pornire/oprire alimentare](#)

[Utilizarea joystickului](#)

[Schimbarea intrării](#)

[Comutarea modului prestabilit](#)

Modificarea setărilor

[Utilizarea meniului](#)

[\[Picture mode\]_\(Modul Imagine\)](#)

[\[Gaming assist\]_\(Asistență jocuri\)](#)

[\[Picture adjustment\]_\(Reglare Imagine\)](#)

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

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

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

[\[OSD menu\]_\(Meniu OSD\)](#)

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

Utilizare Funcții utile

[Utilizarea funcției hub USB](#)

[Utilizarea INZONE Hub_\(Windows\)](#)

Depanare

[Depanare](#)

[Nu apare nimic pe ecran](#)

[Monitorul nu redă sunet](#)

Informații suplimentare

[Site-uri de asistență](#)

[Formate acceptate](#)

Actualizare software

[Actualizarea software-ului](#)

Despre licență

[Despre licență](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Despre manuale pentru acest monitor

Conținutul descris în acest manual este după cum urmează.

Ghid de configurare

Explică configurarea și conexiunea necesare pentru a începe să utilizați acest monitor.

Instrucțiuni de utilizare

Explică măsurile de precauție.

Ghid de asistență (acest manual Web)

Explică modul de utilizare a acestui monitor.

Notă

- Designul și specificațiile monitorului pot fi modificate fără notificare prealabilă.

Sugestie

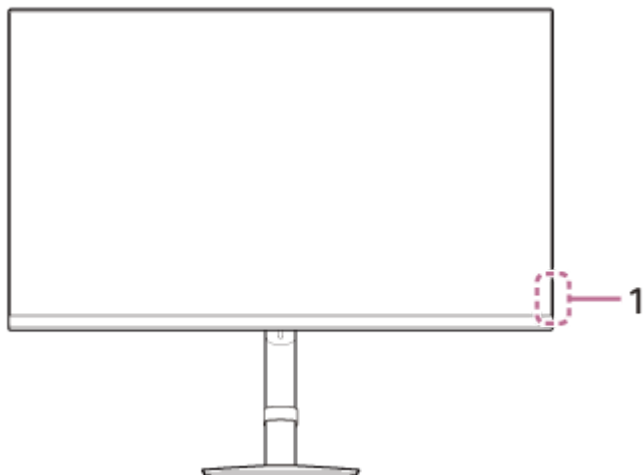
- Literele din paranteză [--] afișate pe ecran indică elementele de meniu.
- În ilustrații pot fi omise detalii.
- Ghidul de configurare poate fi descărcat de pe site-urile de asistență.

Subiect asociat

- [Site-uri de asistență](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Vedere din față



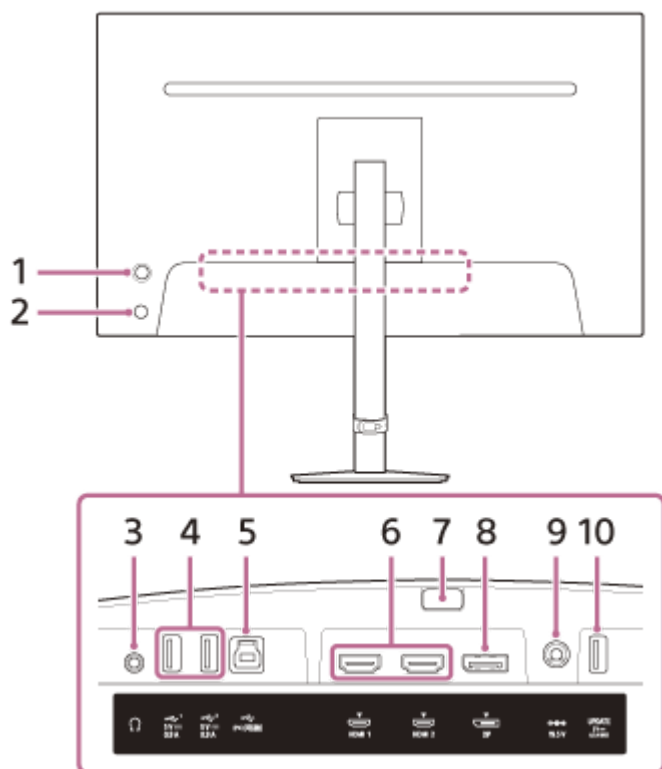
1. LED alimentare

Indică starea monitorului.

- Alb: alimentare pornită
- Portocaliu: în așteptare
- Off: alimentare oprită

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Vedere din spate



1. Joystick

Reglează volumul, luminozitatea, selectează intrările și efectuează diferite configurări prin afișarea meniului.

2. Buton de alimentare

Pornește alimentarea monitorului. Dacă apăsați acest buton în timp ce monitorul este aprins, monitorul va fi stins.

3. Mufă căști

Conectați căștile.

Când căștile sunt conectate, difuzoarele acestui monitor sunt oprite.

4. Port 1, 2 USB Type-A

Conectează periferice cu conectare prin USB, cum ar fi tastatura sau mouse-ul.

5. Port USB Type-B

Când conectați acest port la portul USB de pe un computer, portul USB Type-A al 4. funcționează ca un hub USB.

6. Port 1, 2 HDMI

Conectare la o consolă de jocuri sau la un computer cu ieșire HDMI echipată.

7. Buton detașare stand

Apăsați pentru a detașa standul.

8. Port DisplayPort

Conectare la un computer echipat cu ieșire DisplayPort.

9. Terminal de intrare c.c.

Conectați adaptorul de c.a. (inclus).

10. Port UPDATE

Acesta este un port pentru actualizarea software-ului.

Subiect asociat

- [\[Personalize\] \(Personalizare\)](#)
- [Utilizarea joystickului](#)
- [Detaşarea standului](#)

5-061-658-12(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Configurarea monitorului

Consultați Ghidul de configurare pentru configurarea și conectarea monitorului.

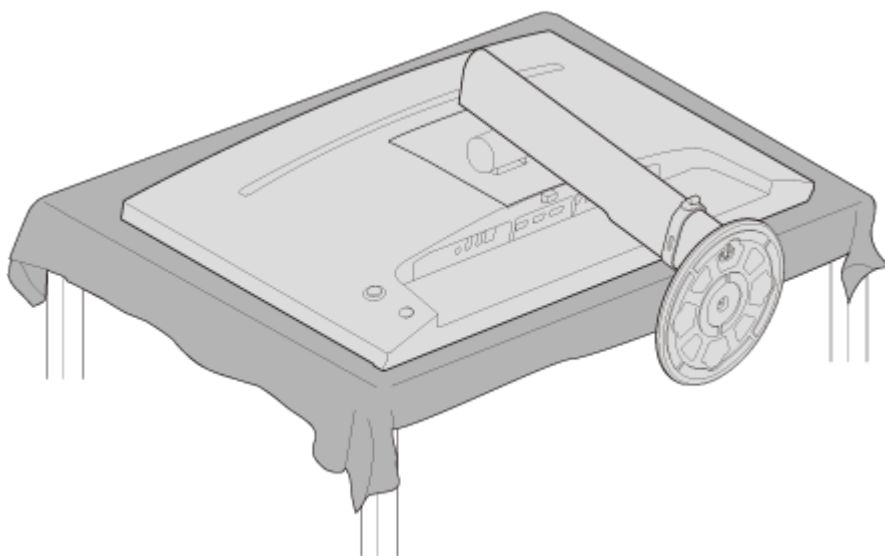
De asemenea, îl puteți descărca de pe site-urile de asistență de mai jos.

- Pentru clienții din SUA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Pentru clienții din Canada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Pentru clienții din Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Pentru clienții din China
<https://service.sony.com.cn>
- Pentru clienții din Asia (sau alte regiuni)
<https://www.sony-asia.com/support>

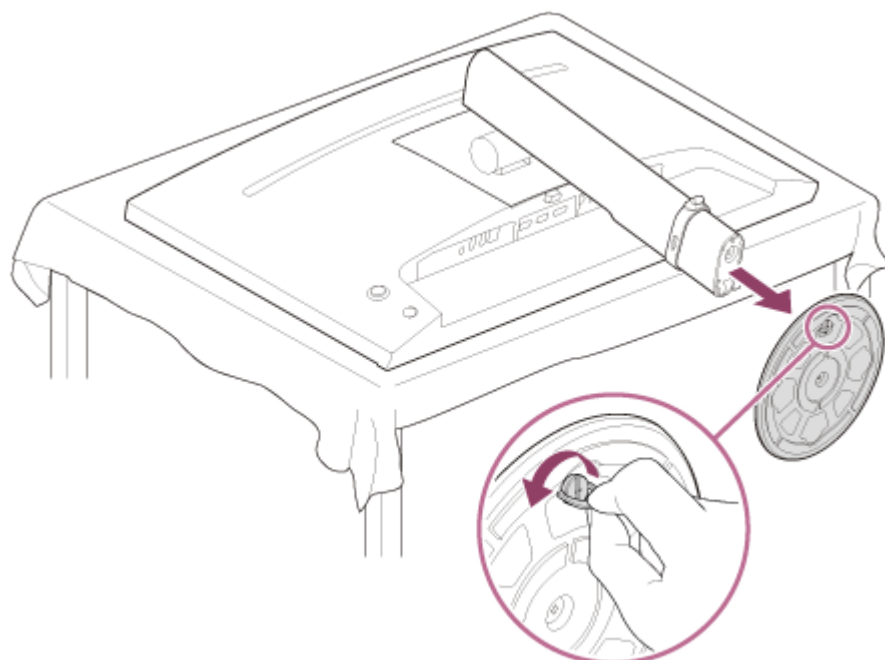
Detașarea standului

- 1 Opriti monitorul, ridicați standul până la maximum, apoi amplasați-l cu suprafața panoului LCD în jos.**

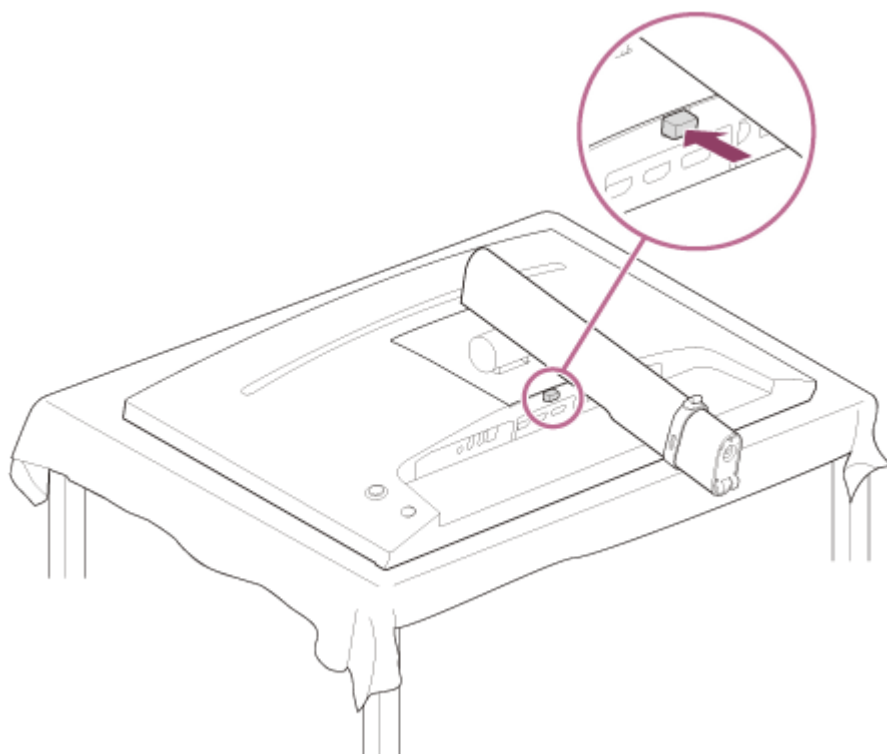
Așezați o cârpă moale pe o suprafață stabilă, astfel încât panoul LCD să nu se deterioreze.



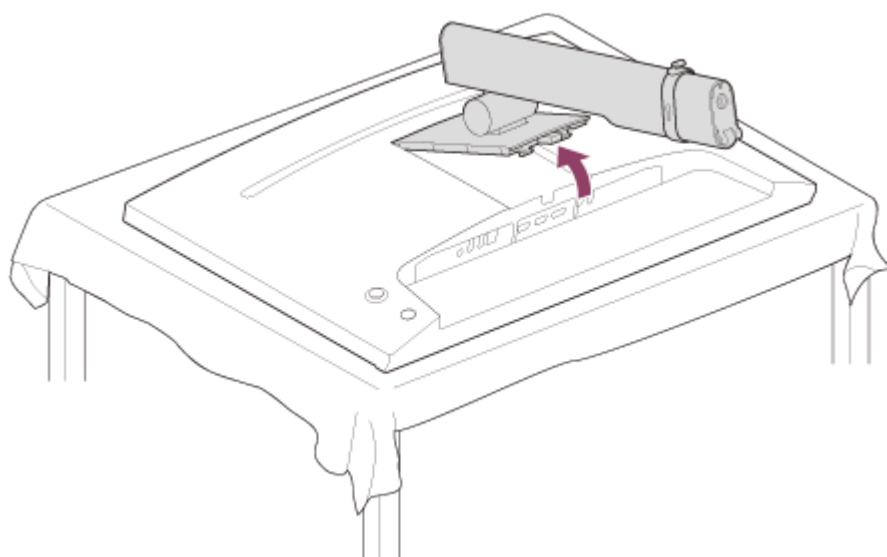
- 2 Detașați pedestalul.**



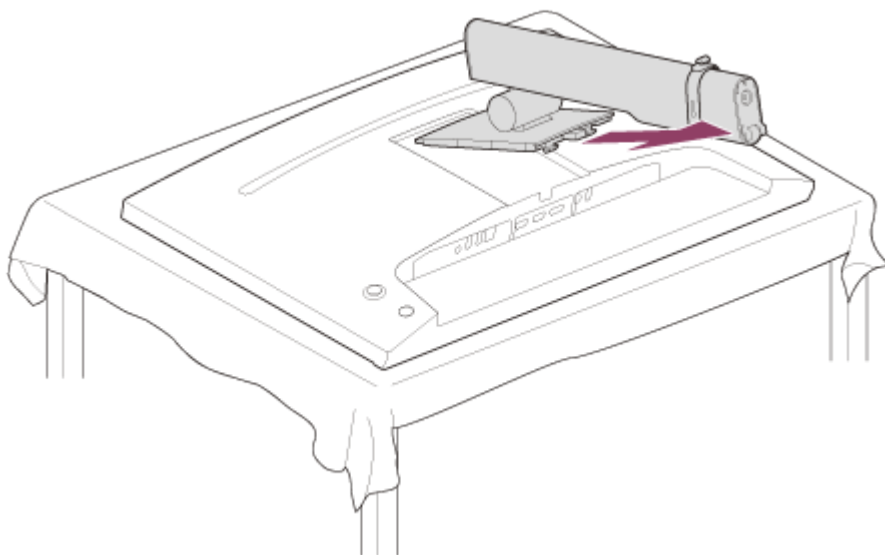
- 3 Apăsați butonul de detașare a standului de pe partea din spate a monitorului.**



4 Ridicați standul.



5 Detașați standul de monitor.



Notă

- Când detashați standul, țineți-l bine, astfel încât să nu atingă panoul LCD.
- Consultați ghidul de configurare pentru atașarea și detașarea standului.

Subiect asociat

- [Despre manuale pentru acest monitor](#)
- [Reglarea poziției ecranului](#)

5-061-658-12(1) Copyright 2024 Sony Corporation

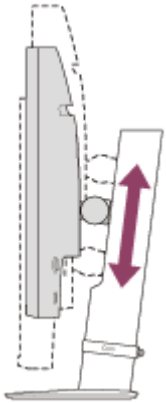
Monitor LCD
SDM-27U9M2

Reglarea poziției ecranului

Reglați înălțimea și unghiul monitorului pentru vedea ecranul mai ușor.

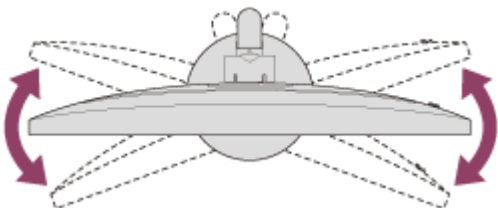
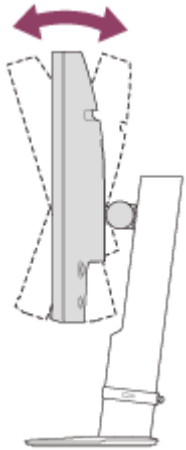
Reglarea înălțimii

Țineți monitorul bine și reglați înălțimea.
Aveți grijă să nu atingeți suprafața panoului LCD în timpul reglării.



Pentru reglarea unghiului

Țineți monitorul bine și reglați unghiul.
Aveți grijă să nu atingeți suprafața panoului LCD în timpul reglării.

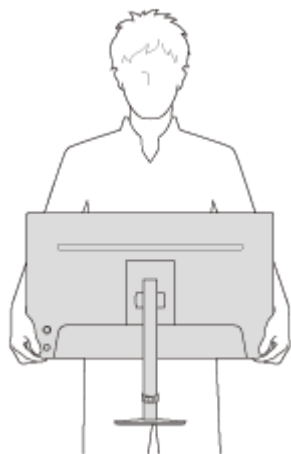


Monitor LCD
SDM-27U9M2

Transportul monitorului

Când transportați monitorul, îndreptați ecranul către dumneavoastră și țineți de partea inferioară a ambelor laterale, stânga și dreapta, cu ambele mâini.

Aveți grijă să nu atingeți suprafața panoului LCD în timp ce transportați monitorul.



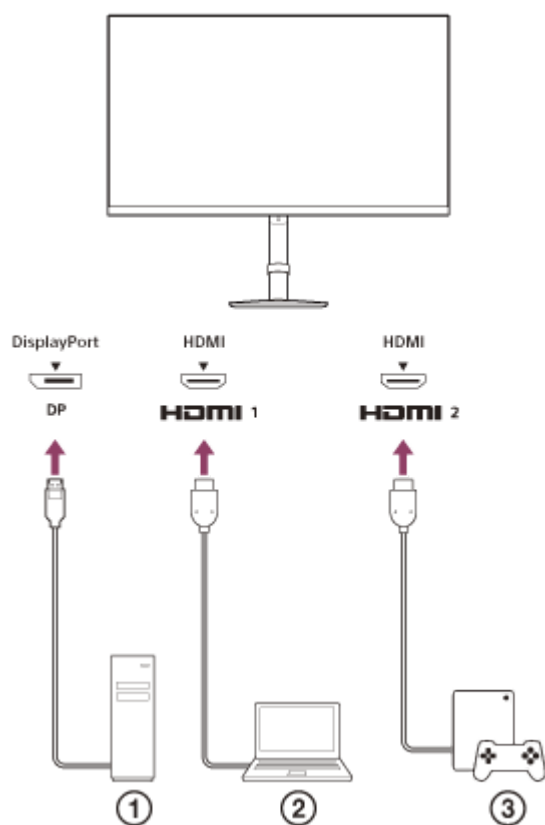
Monitor LCD
SDM-27U9M2

Exemplu de conectare

Puteți conecta, la acest monitor, dispozitive precum un computer și/sau o consolă de jocuri.

Notă

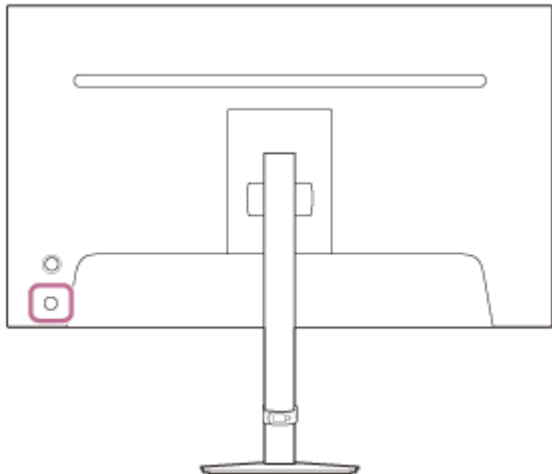
- Asigurați-vă că este deconectat cablul de alimentare al monitorului când conectați cablurile dispozitivelor.



- ① Computer desktop
- ② Computer laptop
- ③ Consolă de jocuri

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Pornire/oprire alimentare



1 Apăsați butonul de alimentare.

Indicatorul de alimentare se aprinde alb când monitorul este aprins.

Dacă nu este afișat nimic pe ecran, asigurați-vă că dispozitivul conectat este pornit.

2 Pentru a opri, apăsați butonul de alimentare.

Indicatorul de alimentare se stinge și monitorul este oprit.

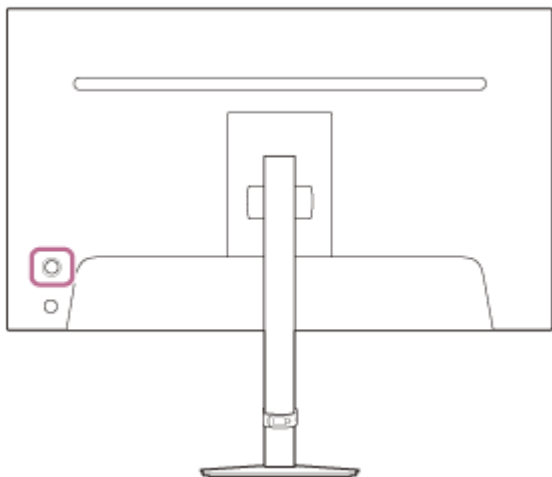
Sugestie

- Dacă nu există semnal de intrare, monitorul intră în modul standby și indicatorul de alimentare se aprinde portocaliu.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

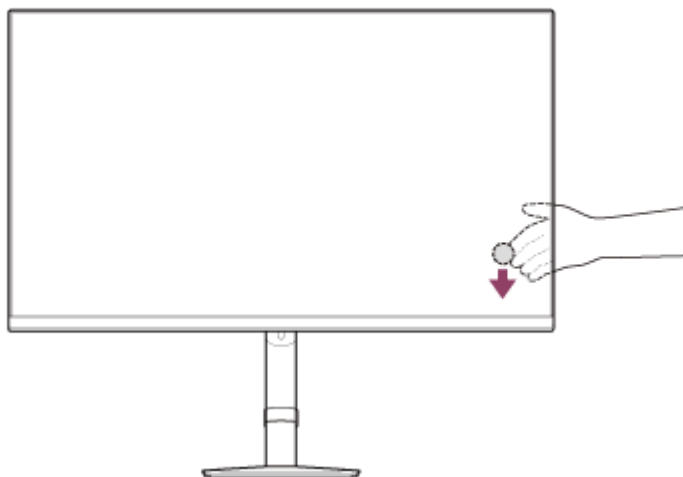
Utilizarea joystickului

Puteți utiliza joystickul pentru a regla volumul, luminozitatea, selectarea intrărilor și efectuarea diferitelor configurări prin afișarea meniului.



Pentru reglarea volumului

Când meniul nu este afișat, mișcați în jos joystickul de pe partea din spate a monitorului.



Ecranul de reglare a volumului este afișat și puteți efectua următoarele acțiuni.

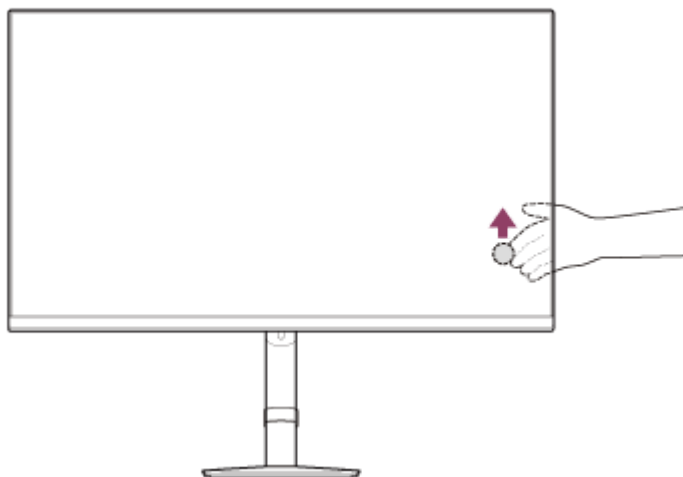
- Când este privit din față, mișcați-l spre dreapta (partea proeminentă) pentru a crește volumul și mișcați-l spre stânga pentru a reduce volumul.
- Mișcați joystickul în jos pentru a dezactiva sunetul.
- Mișcarea joystickului în sus, în timp ce ecranul de sunet dezactivat este afișat, va duce la reactivarea sunetului, iar ecranul de reglare a volumului va fi afișat din nou.
- Ecranul de reglare a volumului dispare când apăsați joystickul în timp ce ecranul este afișat sau dacă nu se efectuează nicio acțiune pentru o perioadă de timp.

Sugestie

- Volumul mufei pentru căști și volumul difuzorului încorporat pot fi reglate separat.

Pentru reglarea luminozității ecranului

Când meniul nu este afișat, mișcați în sus joystickul de pe partea din spate a monitorului.

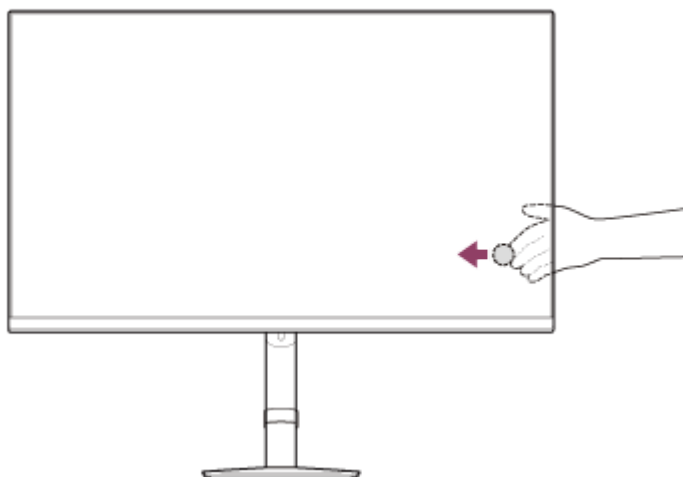


Ecranul de reglare a luminozității este afișat și puteți efectua următoarele acțiuni.

- Mișcați-l în sus sau spre dreapta pentru a crește luminozitatea ecranului și mișcați-l în jos sau spre stânga pentru a reduce luminozitatea.
- Ecranul de reglare a luminozității dispare când apăsați joystickul în timp ce ecranul este afișat sau dacă nu se efectuează nicio acțiune pentru o perioadă de timp.

Schimbarea intrării

Când meniul nu este afișat, mișcați spre stânga (când stați în fața monitorului) joystickul de pe partea din spate a monitorului.

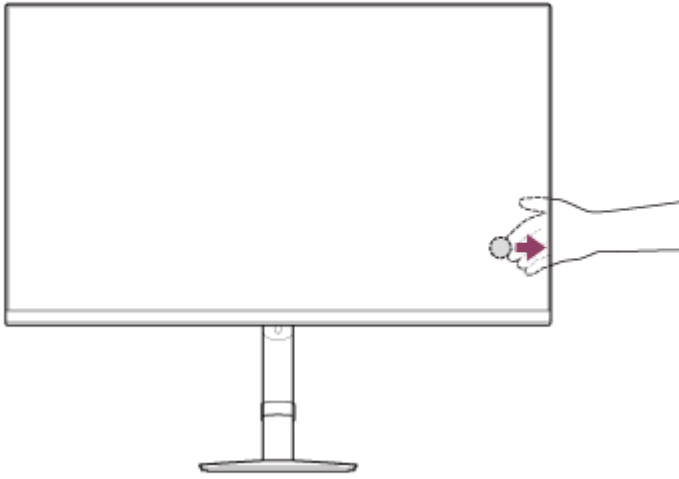


Este afișat ecranul pentru selectarea intrării. Puteți alege intrarea.

- Ecranul pentru selectarea intrării dispare dacă mișcați joystickul în jos în timp ce ecranul este afișat sau dacă nu se efectuează nicio acțiune pentru o perioadă de timp.

Comutarea modului prestabilit

Când meniul nu este afișat, mișcați spre dreapta (când stați în fața monitorului) joystickul de pe partea din spate a monitorului.

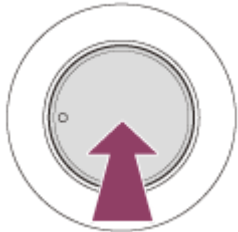


Este afișat ecranul pentru selectarea modului prestabilit. Puteți alege modul prestabilit.

- Ecranul pentru selectarea modului prestabilit dispare când mișcați joystickul în jos în timp ce ecranul este afișat sau dacă nu se efectuează nicio acțiune pentru o perioadă de timp.

Pentru afișarea meniului

Când meniul nu este afișat, apăsați joystickul de pe partea din spate a monitorului.



Meniul este afișat și puteți selecta intrarea și diverse setări mișcând joystickul în sus, în jos, spre stânga și spre dreapta.

Pentru închiderea meniului

Mișcați joystickul în mod repetat spre stânga.

Subiect asociat

- [\[Volume\] \(Volum\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Reglare Imagine\)](#)
- [Schimbarea intrării](#)
- [Comutarea modului prestabilit](#)
- [Utilizarea meniului](#)
- [\[Others\] \(Altele\)](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Schimbarea intrării

Acest monitor selectează în mod automat intrarea prin care trece semnalul.

Dacă există mai multe semnale de intrare, intrările sunt selectate în următoarea ordine.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Pentru a comuta manual intrarea, utilizați joystickul.

1 Mișcați joystickul spre stânga.

Este afișat meniul de selectare a intrării.

2 Selectați intrarea dorită.

3 Apăsăți pe joystick.

Intrarea comută la cea selectată.

Notă

- Când [Auto input switch] (Comutare automată intrare) este setat pe [Off] (Oprit), intrarea nu este selectată în mod automat.
- Când [Control for HDMI] (Comandă HDMI) este setat pe [On] (Pornit), intrarea dispozitivului este selectată automat atunci când acesta este pornit sau utilizat.
- Dacă nu există semnal de intrare, înseamnă că intrarea nu este selectată.

Subiect asociat

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

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Comutarea modului prestabilit

Puteți selecta din presetări calitatea dorită a imaginii.

- 1 Mișcați joystickul spre dreapta.**
Se afișează meniul de selectare a setărilor prestabilite.
- 2 Selectați calitatea dorită a imaginii.**
- 3 Apăsați pe joystick.**
Calitatea imaginii comută la cea selectată.

Subiect asociat

- [\[Picture mode\] \(Modul Imagine\)](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Utilizarea meniului

Puteți efectua diferite setări pentru acest monitor din meniul de configurare.

- 1 Apăsați pe joystickul din partea din spate a monitorului.**
Ecranul cu meniul de configurare este afișat.
- 2 Selectați setarea dorită folosind joystickul, selectați valoarea setării și apoi apăsați pe el.**

Pentru închiderea meniului de configurare

Ecranul cu meniul de configurare se va închide automat dacă nu se efectuează nicio acțiune pentru o perioadă de timp. De asemenea, puteți mișca joystickul în mod repetat spre stânga pentru a închide ecranul cu meniul de configurare.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Picture mode] (Modul Imagine)

Puteți selecta din presetări calitatea dorită a imaginii și puteți regla calitatea imaginii în mod automat.

- 1 Apăsați pe joystickul din partea din spate a monitorului și mișcați-l în sus, în jos, spre stânga sau spre dreapta pentru a afișa ecranul de configurare.
- 2 Selectați setarea dorită și apăsați pe joystick.

Detaliile elementelor de meniu

[Preset mode] (Modul prestabilit)

Selectați setarea dorită din presetări.

SDR și HDR se schimbă în funcție de formatul semnalului de intrare.

Când semnalul de intrare este SDR

[FPS]: Recomandat pentru jocuri FPS (first person shooter).

[MOBA/RTS]: Recomandat pentru jocuri MOBA/RTS (Multiplayer Online Battle Arena/Real-time Strategy).

[RPG]: Recomandat pentru jocuri RPG (Role Playing Game).

[Cinema] (Cinema): Recomandat pentru vizionarea de filme și videoclipuri.

[Game] (Joc): Vă puteți bucura de diferite genuri de jocuri.

[Standard] (Standard): Modul de calitate standard a imaginii.

[sRGB]: Un mod de calitate a imaginii bazat pe standardul sRGB.

Când semnalul de intrare este HDR

[DisplayHDR]: Un mod de calitate a imaginii bazat pe standardul VESA DisplayHDR.

[Cinema] (Cinema): Recomandat pentru vizionarea de filme și videoclipuri.

[Game] (Joc): Vă puteți bucura de diferite genuri de jocuri.

[RPG]: Recomandat pentru jocuri RPG (Role Playing Game).

[Auto picture mode] (Modul Imagine Auto)

Când este conectat un dispozitiv HDMI, calitatea imaginii este selectată automat pentru a se potrivi cu conținutul care urmează a fi redat.

[Off] (Oprit): Oprește această funcție.

[On] (Pornit): Pornește [Auto picture mode] (Modul Imagine Auto).

Notă

- Când [Auto picture mode] (Modul Imagine Auto) este setat pe [On] (Pornit), modul de calitate a imaginii selectat în [Auto picture mode] (Modul Imagine Auto) se aplică indiferent de setarea [Preset mode] (Modul prestabilit).
- Când semnalul de intrare este HDR, unele funcții nu pot fi setate.
- Când [Preset mode] (Modul prestabilit) este setat la [DisplayHDR], nu puteți modifica unele funcții deoarece modul se bazează pe un standard.

Sugestie

- HDR este acronim pentru High Dynamic Range. Este o tehnologie care exprimă o gamă largă de luminozități, de la partea luminoasă la cea întunecată, într-un mod superior față de SDR (Standard Dynamic Range). În imaginea generală SDR pot apărea zone luminoase exagerate și umbre blocate. Cu toate acestea, imaginile HDR realizează o gradație naturală și reală a luminii și a întinericului superioară față de SDR.

Subiect asociat

- [\[Picture adjustment\] \(Reglare Imagine\)](#)

5-061-658-12(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Gaming assist] (Asistență jocuri)

Puteți modifica setările pentru funcții utile în timp ce vă jucați.

- 1 Apăsați pe joystickul din partea din spate a monitorului și mișcați-l în sus, în jos, spre stânga sau spre dreapta pentru a afișa ecranul de configurare.
- 2 Selectați setarea dorită și apăsați pe joystick.

Detaliile elementelor de meniu

[Black equalizer] (Egalizator negru)

Sporiți vizibilitatea în zonele întunecate ale ecranului.

[0] până la [10]: Cu cât este mai mare valoarea, cu atât mai bună este vizibilitatea în zonele întunecate.

[Motion blur reduction] (Reducere neclaritate în mișcare)

Reduceți neclaritatea generată de mișcare a imaginii.

[Effect] (Efect)

[0] până la [2]: Cu cât valoarea este mai mare, cu atât mai mare este efectul.

[Latency] (Latență)

[0] până la [2]: Cu cât valoarea este mai mare, cu atât mai mică este latența, dar mai mică este reducerea neclarității generate de mișcare.

[Response time] (Timp de răspuns)

Modificați viteza de răspuns a ecranului.

Setați-o în funcție de viteza de mișcare a imaginii.

[Standard] (Standard): Viteză de răspuns normală.

[Fast] (Rapid): Mărește ușor viteza de răspuns a panoului LCD.

[Faster] (Mai rapid): Mărește viteza de răspuns a panoului LCD.

[Adaptive-Sync/VRR]

Sincronizați rata de înprospătare a acestui monitor cu frecvența de cadre a videoclipului. Când este pornit, puteți elimina dublarea imaginii (întârziere) și distorsionarea (tremurare) ecranului în timp ce vă jucați.

[Off] (Oprit): Oprește această funcție.

[On] (Pornit): Pornește funcția Adaptive-Sync/VRR.

[Frame rate counter] (Contor frecvență cadre)

Afișați frecvența de cadre pe secundă în timp real.

[Off] (Oprit): Nu afișează frecvența de cadre.

[On] (Pornit): Afișează frecvența de cadre.

[24.5-inch mode] (Mod 24,5 inchi)

Schimbați dimensiunea ecranului la o dimensiune echivalentă cu 24,5 inchi.

[Off] (Oprit): În general, utilizați în acest mod.

[Center] (Centru): Activează modul de 24,5 inchi în centrul ecranului.

[Bottom] (Jos): Activează modul de 24,5 inchi în partea inferioară a ecranului.

[Crosshair] (Cursor cruce)

Activați ținta (marcajul în formă de cruce) în centrul ecranului.

[Off] (Oprit): Dezactivează ținta.

[Cursor 1] (Cursor 1) până la [Cursor 8] (Cursor 8): Selectați forma pe care doriți să o afișați dintre cele 8 modele disponibile.

[Timer] (Temporizator)

Setați un temporizator pentru a vedea cât timp a mai rămas din joc.

[Off] (Oprit): Opriște temporizatorul.

[10:00] până la [60:00]: Pornește temporizatorul cu timpul setat.

[Reset] (Resetare)

Resetează intrarea și setările actuale ale [Gaming assist] (Asistență jocuri) configurate în [Preset mode] (Modul prestabilit).

Notă

- Când [Effect] (Efect) din [Motion blur reduction] (Reducere neclaritate în mișcare) este setat la [0], [Latency] (Latență) nu se poate regla.
- Când [Effect] (Efect) din [Motion blur reduction] (Reducere neclaritate în mișcare) este setat la [1] sau [2], [Brightness] (Luminozitate) nu se poate regla.
- Nu puteți utiliza [Motion blur reduction] (Reducere neclaritate în mișcare) și [Local dimming] (Estompare locală) în același timp.
- Când semnalul de intrare este mai mic de 100 Hz, [Motion blur reduction] (Reducere neclaritate în mișcare) nu funcționează.
- Când [Adaptive-Sync/VRR] este setat pe pornit, [Motion blur reduction] (Reducere neclaritate în mișcare) nu se poate regla.
- Când [Adaptive-Sync/VRR] este setat pe pornit, [Original] (Original) din [Aspect ratio] (Format imagine) nu poate fi selectat.
- Când [24.5-inch mode] (Mod 24,5 inchi) este activat, [Adaptive-Sync/VRR], [Aspect ratio] (Format imagine), [Power saving] (Economisire energie) și [Local dimming] (Estompare locală) nu pot fi reglate.
- Când comutați la modul de 24,5 inchi, afișajul se poate schimba în funcție de joc. În acest caz, reporniți aplicația pentru joc.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Picture adjustment] (Reglare Imagine)

Puteți regla calitatea imaginii, cum ar fi luminozitatea și contrastul.

- 1 Apăsați pe joystickul din partea din spate a monitorului și mișcați-l în sus, în jos, spre stânga sau spre dreapta pentru a afișa ecranul de configurare.
- 2 Selectați setarea dorită și apăsați pe joystick.

Detaliile elementelor de meniu

[Brightness] (Luminozitate)

Reglați luminozitatea ecranului.

[0] până la [100]: Cu cât valoarea este mai mare, cu atât ecranul este mai luminos.

[Contrast] (Contrast)

Reglați contrastul ecranului.

[0] până la [100]: Cu cât valoarea este mai mare, cu atât mai mare este diferența între luminozitatea și întunecarea ecranului.

[Sharpness] (Claritate)

Reglați claritatea ecranului.

[0] până la [100]: Cu cât valoarea este mai mare, cu atât mai clar este ecranul. Și cu cât este mai mică valoarea, cu atât mai „moale” este ecranul.

[Gamma] (Gamma)

Selectați valoarea gamma dintre [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] și [S-curve] (Curbă S) și setați-o să fie starea optimă în conformitate cu imaginea.

Cu cât este mai mică valoarea gamma, cu atât mai strălucitoare sunt culorile intermediare (altele decât alb și negru).

[Local dimming] (Estompare locală)

Controlați individual iluminarea de fundal a ecranului în funcție de imagine și creșteți contrastul ecranului.

[Off] (Oprit): Oprește această funcție.

[Low] (Redus), [High] (Ridicat): Selectați nivelul efectului de aplicat.

[Hue] (Nuanță)

Reglați culoarea ecranului.

[0] până la [100]: Cu cât valoarea este mai mare, cu atât mai verde este culoarea. Și cu cât este mai mică valoarea, cu atât mai violet este culoarea.

[Saturation] (Saturație)

[Standard] (Standard)

Reglați densitatea tuturor culorilor de pe ecran.

[0] până la [100]: Cu cât valoarea este mai mare, cu atât mai profundă este culoarea. Și cu cât este mai mică valoarea, cu atât mai deschisă este culoarea.

[Advanced] (Avansat)

[0] până la [40]: Cu cât valoarea este mai mare, cu atât mai profundă este culoarea. Și cu cât este mai mică valoarea, cu atât mai deschisă este culoarea.

[Red] (Roșu): Reglează densitatea de roșu.

[Green] (Verde): Reglează densitatea de verde.

[Blue] (Albastru): Reglează densitatea de albastru.
[Cyan] (Bleu): Reglează densitatea de cian.
[Magenta] (Magenta): Reglează densitatea de magenta.
[Yellow] (Galben): Reglează densitatea de galben.

[Color temperature] (Temperatură culoare)

Reglați temperatura de culoare a ecranului.

[Cool] (Rece): Crește temperatura de culoare (mai albastrui) a ecranului.

[Neutral] (Neutru): Temperatura de culoare este setată la standard.

[Warm] (Cald): Coboară temperatura de culoare (mai roșiatic) a ecranului.

[Custom] (Personalizat): Reglează valorile culorilor roșu, verde și albastru pentru a seta temperatura de culoare dorită.

[0] până la [100]: Cu cât valoarea este mai mare, cu atât temperatura culorii crește și cu cât este mai mică valoarea, cu atât temperatura culorii scade.

- [Red] (Roșu): Reglează valoarea culorii roșu.
- [Green] (Verde): Reglează valoarea culorii verde.
- [Blue] (Albastru): Reglează valoarea culorii albastru.

[Aspect ratio] (Format imagine)

Setați raportul de aspect al ecranului.

[Auto resize] (Redimensionare automată): Reglează raportul de aspect în funcție de imagine.

[16:9]: Setează raportul de aspect la 16:9.

[Original] (Original): Afișează imagini cu raportul de aspect original.

[Reset] (Resetare)

Resetează intrarea și setările actuale ale [Picture adjustment] (Reglare Imagine) configurate în [Preset mode] (Modul prestabilit).

Sugestie

- Puteți regla și luminozitatea ecranului mișcând joystickul în sus, apoi în sus sau în jos, în timp ce meniul nu este afișat.

Notă

- Este posibil să nu puteți regla [Gamma] (Gamma) în funcție de modul prestabilit.
- Nu puteți utiliza [Local dimming] (Estompare locală) și [Motion blur reduction] (Reducere neclaritate în mișcare) în același timp.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Input] (Intrare)

Puteți să selectați intrarea și să efectuați setări legate de intrare.

- 1 Apăsați pe joystickul din partea din spate a monitorului și mișcați-l în sus, în jos, spre stânga sau spre dreapta pentru a afișa ecranul de configurare.
- 2 Selectați setarea dorită și apăsați pe joystick.

Detaliile elementelor de meniu

[HDMI 1]

Selectează intrarea HDMI 1.

[HDMI 2]

Selectează intrarea HDMI 2.

[DP]

Selectează intrarea DisplayPort.

[Auto input switch] (Comutare automată intrare)

Selectați automat intrarea cu semnal de intrare.

Dacă există mai multe semnale de intrare, intrările sunt selectate în următoarea ordine.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Oprit): Oprește această funcție.

[On] (Pornit): Activează funcția de selectare automată a intrării.

[Control for HDMI] (Comandă HDMI)

În combinație cu monitorul, puteți efectua operațiuni precum pornirea/oprirea sau selectarea intrării dispozitivului conectat cu un cablu HDMI.

[Off] (Oprit): Oprește această funcție.

[On] (Pornit): Activează funcția de control al dispozitivului HDMI.

[DP version number] (Număr versiune DP)

Setați numărul de versiune pentru DisplayPort.

Setați la aceeași versiune ca DisplayPort al dispozitivului conectat.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Notă

- Pentru a afișa imagini compatibile cu versiunea DisplayPort 2.1, sunt necesare cabluri și dispozitive conectate compatibile cu versiunea DisplayPort 2.1. Cablul DisplayPort furnizat este compatibil cu versiunea 1.4.

Sugestie

- Dacă dispozitivul conectat nu acceptă versiunea de DisplayPort există posibilitatea ca ecranul să afișeze necorespunzător. În acest caz, ecranul va afișa corect prin modificarea versiunii de DisplayPort de la ridicat la scăzut ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Volume] (Volum)

Puteți regla volumul.

- 1 Apăsați pe joystickul din partea din spate a monitorului și mișcați-l în sus, în jos, spre stânga sau spre dreapta pentru a afișa ecranul de configurare.
- 2 Selectați setarea dorită și apăsați pe joystick.

Detaliile elementelor de meniu

[Volume] (Volum)

[0] până la [100]: Cu cât valoarea este mai mare, cu atât volumul este mai ridicat.

Subiect asociat

- [Utilizarea joystickului](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Personalize] (Personalizare)

Puteți configura setările pentru LED-ul de alimentare.

- 1** Apăsați pe joystickul din partea din spate a monitorului și mișcați-l în sus, în jos, spre stânga sau spre dreapta pentru a afișa ecranul de configurare.
- 2** Selectați setarea dorită și apăsați pe joystick.

Detaliile elementelor de meniu

[Power LED] (Alimentarea LED)

Puteți să opriți LED-ul de alimentare chiar dacă monitorul este pornit.

[On] (Pornit): Pornește LED-ul de alimentare.

[Off] (Oprit): Oprește LED-ul de alimentare.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[OSD menu] (Meniu OSD)

Puteți seta limba și alte detalii ale meniului de configurare.

- 1 Apăsați pe joystickul din partea din spate a monitorului și mișcați-l în sus, în jos, spre stânga sau spre dreapta pentru a afișa ecranul de configurare.
- 2 Selectați setarea dorită și apăsați pe joystick.

Detaliile elementelor de meniu

[Language] (Limbă)

Setați limba meniului de configurare.

[Transparency] (Transparență)

Setați nivelul de transparență a meniului de configurare.

[0] până la [100]: Cu cât valoarea este mai mare, cu atât mai mare este transparența.

[OSD time out] (Expirare OSD)

Setați durata de afișare a meniului de configurare.

[5s] până la [60s]: Setări între 5 secunde și 60 de secunde. După trecerea duratei prestabilite, meniul de configurare se închide.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Others] (Altele)

Puteți efectua setările care țin de acest monitor și puteți inițializa monitorul.

- 1 **Apăsați pe joystickul din partea din spate a monitorului și mișcați-l în sus, în jos, spre stânga sau spre dreapta pentru a afișa ecranul de configurare.**
- 2 **Selectați setarea dorită și apăsați pe joystick.**

Detaliile elementelor de meniu

[DDC/CI]

Configurați acest monitor folosind software-ul dedicat de pe computer.

[Off] (Oprit): Oprește această funcție.

[On] (Pornit): Pornește funcția DDC/CI.

[Power saving] (Economisire energie)

Reduceți luminozitatea ecranului pentru a diminua consumul de energie.

[Off] (Oprit): Oprește această funcție. Consumă energie ca de obicei.

[On] (Pornit): Activează funcția de economisire a energiei.

[Text magnification]

Literele din meniul de configurare au o dimensiune mai mare.

[Off] (Oprit): Oprește această funcție.

[On] (Pornit): Pornește funcția de mărire a textului.

[Text magnification] funcționează doar când [Language] (Limbă) este setat pe [English].

[Screen reader]

Puteți utiliza monitorul folosind comenzi vocale, fără a fi nevoie să vă uitați la ecran.

[Off] (Oprit): Oprește această funcție.

[On] (Pornit): Pornește funcția Screen reader.

[Screen reader] funcționează doar când [Language] (Limbă) este setat pe [English].

[Software version] (Versiune software)

Poate fi vizualizată versiunea software-ului acestui monitor.

[USB software update] (Actualizare software USB)

Actualizează software-ul utilizând un USB de memorie.

[Factory reset] (Revenire la setările din fabrică)

Resetează setările monitorului la valorile implicite din fabrică.

Rețineți că toate setările monitorului revin la valorile implicite din fabrică.

Notă

- Funcția sunet dezactivat nu funcționează în cazul sunetului Screen reader.
- Volumul pentru Screen reader nu poate fi reglat atunci când căștile sunt conectate la mufa pentru căști.
- Când [Power saving] (Economisire energie) este setat pe pornit, [Text magnification] și [Screen reader] nu pot fi setate.

- Când [Power saving] (Economisire energie) este setat pe pornit, unele funcții ale [Gaming assist] (Asistență jocuri) și [Picture adjustment] (Reglare Imagine) nu pot fi reglate.
- Când [Power saving] (Economisire energie) este setat pe pornit, [DP version number] (Număr versiune DP) nu poate fi setat.

Subiect asociat

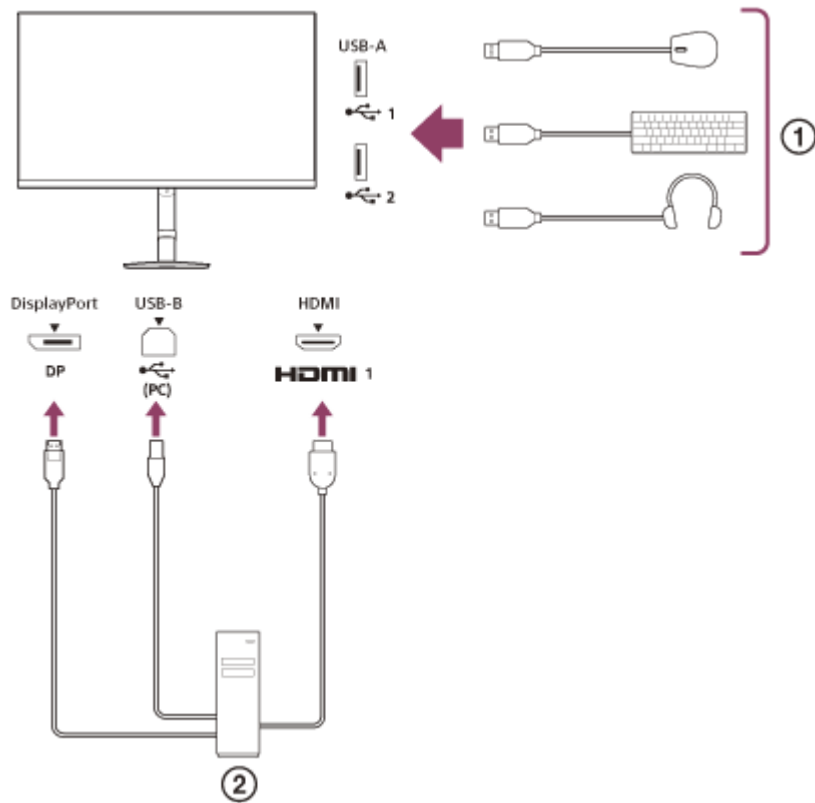
- [Actualizarea software-ului](#)

5-061-658-12(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Utilizarea funcției hub USB

Când un computer este conectat la monitor, puteți utiliza dispozitivul USB (cum ar fi o tastatură și mouse-ul) conectat la monitor pentru a controla computerul.



- ① Mouse, tastatură, set de căști, etc.
- ② Computer

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Utilizarea INZONE Hub (Windows)

Prin intermediul software-ului, puteți efectua diferite setări pentru acest monitor folosind computerul. Software-ul poate fi descărcat de pe site-urile de asistență de mai jos.

- Pentru clienții din SUA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Pentru clienții din Canada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Pentru clienții din Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Pentru clienții din China
<https://service.sony.com.cn>
- Pentru clienții din Asia (sau alte regiuni)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Depanare

În cazul în care monitorul nu funcționează corect, verificați din nou dacă sunt probleme înainte de a-l trimite la reparat.
În cazul în care problemele persistă, adresați-vă celui mai apropiat dealer Sony.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Nu apare nimic pe ecran

- Asigurați-vă că cablul de alimentare și cablurile de legătură cu alte dispozitive sunt conectate corect.
 - Apăsăți butonul de alimentare din spatele monitorului pentru a porni alimentarea.
 - Porniți alimentarea celorlalte dispozitive.
-

Subiect asociat

- [Exemplu de conectare](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Monitorul nu redă sunet

- Mai întâi, mișcați joystickul în jos pentru a afișa ecranul de reglare a volumului, apoi mișcați joystickul spre dreapta pentru a mări volumul.
 - Mai întâi, mișcați joystickul în jos pentru a afișa ecranul de reglare a volumului, apoi mișcați joystickul în sus pentru a anula modul silențios și, în cele din urmă, mișcați joystickul la stânga sau la dreapta pentru a regla volumul.
-

Subiect asociat

- [Utilizarea joystickului](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Site-uri de asistență

Accesați site-urile de asistență de mai jos pentru cele mai recente informații.

- Pentru clienții din SUA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Pentru clienții din Canada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Pentru clienții din Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Pentru clienții din China
<https://service.sony.com.cn>
- Pentru clienții din Asia (sau alte regiuni)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Formate acceptate

Fiecare intrare suportă formatele marcate cu „○”.

Formate PC

Rezoluție	Frecvență verticală (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		○

Formate CE

Rezoluție	Frecvență verticală (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○

Rezoluție	Frecvență verticală (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	○	○

5-061-658-12(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Actualizarea software-ului

Puteți actualiza software-ul monitorului.

1 Descărcați fișierul de actualizare.

Descărcați fișierul de actualizare de pe site-urile de asistență în computer.

2 Extindeți fișierul de actualizare.

1: Extinderea fișierului de actualizare

Deoarece fișierul de actualizare descărcat este comprimat, faceți clic dreapta pe fișier și selectați elementul pentru a extinde fișierul. Apoi, fișierul va fi extins.

Este posibil să nu puteți extinde fișierul folosind procedura de mai sus, în funcție de mediul sistemului dvs. de operare.

2: Confirmarea fișierului extins

Confirmați că numele fișierului extins este „SDM-27U9M2.bin”.

Nu modificați denumirea fișierului.

3 Copiați fișierul pe un stick de memorie USB.

1: Pregătirea unui stick de memorie USB

Pregătiți stickul de memorie USB cu un sistem de fișiere FAT32 sau NTFS.

2: Copierea fișierului pe stickul dvs. de memorie USB

Copiați fișierul extins în directorul rădăcină (nivelul superior) al stickului de memorie USB.

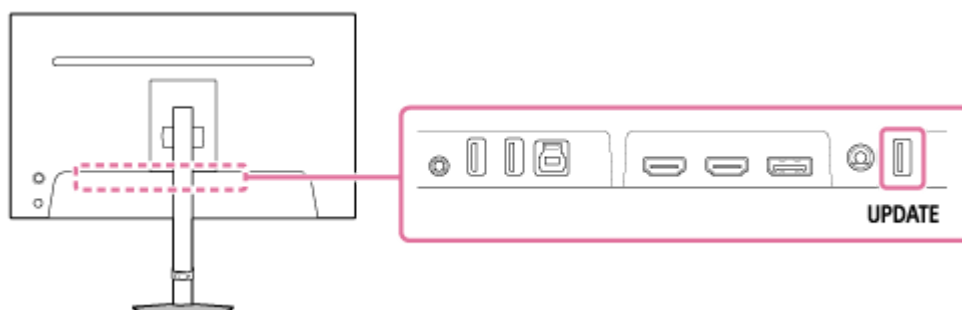
4 Introduceți stickul de memorie USB în monitor.

1: Scoaterea stickului de memorie USB din computer

Urmați procedura sistemului dvs. de operare pentru a scoate stickul de memorie USB din computer.

2: Introducerea stickului de memorie USB în monitor

Introduceți stickul de memorie USB în portul UPDATE al monitorului.



5 Actualizați monitorul.

Selectați [Others] (Altele) și apoi [USB software update] (Actualizare software USB) în meniu.

Progresul este afișat pe ecran în timpul actualizării. Apoi, monitorul repornește automat după finalizarea actualizării.

Actualizarea durează aproximativ 1 minut.

Notă

- Dacă puneți fișierul de actualizare pe un alt nivel în afară de directorul rădăcină al stickului de memorie USB sau schimbați denumirea fișierului de actualizare, nu puteți actualiza monitorul.
- Puteți actualiza monitorul numai prin intermediul portului UPDATE.
- Nu scoateți cablul de alimentare, stickul de memorie USB și cablul de conectare în timpul actualizării.
- Unele stickuri de memorie USB nu sunt acceptate.

5-061-658-12(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Despre licență

Acest monitor utilizează software-ul pentru care avem un acord de licență cu proprietarul drepturilor de autor. În conformitate cu solicitarea proprietarului drepturilor de autor ale software-ului, avem obligația de a informa clienții cu privire la conținutul licenței.
Licența este descrisă mai jos.

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.

5-061-658-12(1) Copyright 2024 Sony Corporation