

LCD monitor
SDM-27U9M2



Upotrebite ovaj Vodič za pomoć u slučaju da imate neko pitanje ili problem tokom upotrebe ovog monitora.

Uvodne napomene

[O priručnicima za ovaj monitor](#)

Vodič do delova i kontrola

[Pogled sa prednje strane](#)

[Pogled sa zadnje strane](#)

Podešavanje

[Podešavanje monitora](#)

[Odvajanje postolja](#)

[Prilagođavanje položaja ekrana monitora](#)

[Prenošenje monitora](#)

[Primer povezivanja](#)

Upotreba monitora

[Uključivanje/isključivanje napajanja](#)

[Upotreba upravljačke ručice](#)

[Prebacivanje ulaza](#)

[Promena unapred podešenog režima](#)

Promena podešavanja

[Upotreba menija](#)

[\[Picture mode\]_\(Režim slike\)](#)

[\[Gaming assist\]_\(Pomoć u igri\)](#)

[\[Picture adjustment\]_\(Prilagođavanje slike\)](#)

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

[\[Volume\]_\(Jačina zvuka\)](#)

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

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

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

Upotreba korisnih funkcija

[Upotreba USB funkcije čvorišta](#)

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

Rešavanje problema

[Rešavanje problema](#)

[Ništa se ne prikazuje na ekranu](#)

[Sa monitora se ne emituje zvuk](#)

Dodatne informacije

[Sajtovi za podršku](#)

[Podržani formati](#)

Ažuriranje softvera

[Ažuriranje softvera](#)

Napomene o licenci

[Napomene o licenci](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

O priručnicima za ovaj monitor

Sadržaj opisan u ovom priručniku je sledeći.

Vodič za podešavanje

Objašnjava podešavanja i vezu potrebnu za početak upotrebe ovog monitora.

Uputstva za korišćenje

Objašnjava mere predostrožnosti.

Vodič za pomoć (ovaj veb-priručnik)

Objašnjava kako se upotrebljava ovaj monitor.

Napomena

- Dizajn i specifikacije monitora su podložni promeni bez najave.

Nagoveštaj

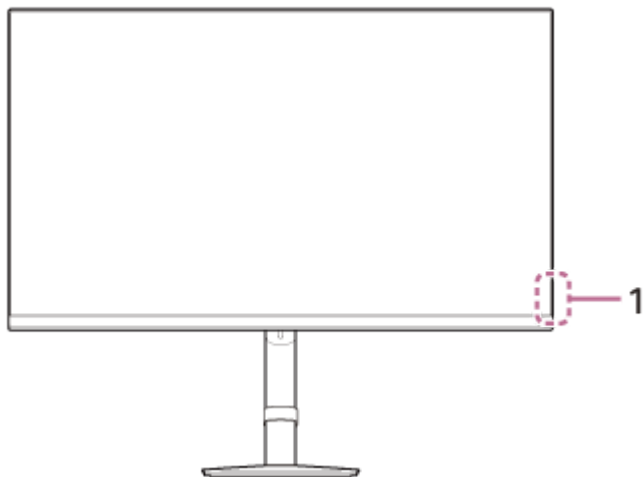
- Slova u zagradama [--] prikazana na ekranu označavaju stavke menija.
- Na slikama će možda biti izostavljeni detalji.
- Vodič za podešavanje se može preuzeti sa sajtova za podršku.

Srodne teme

- [Sajtovi za podršku](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Pogled sa prednje strane

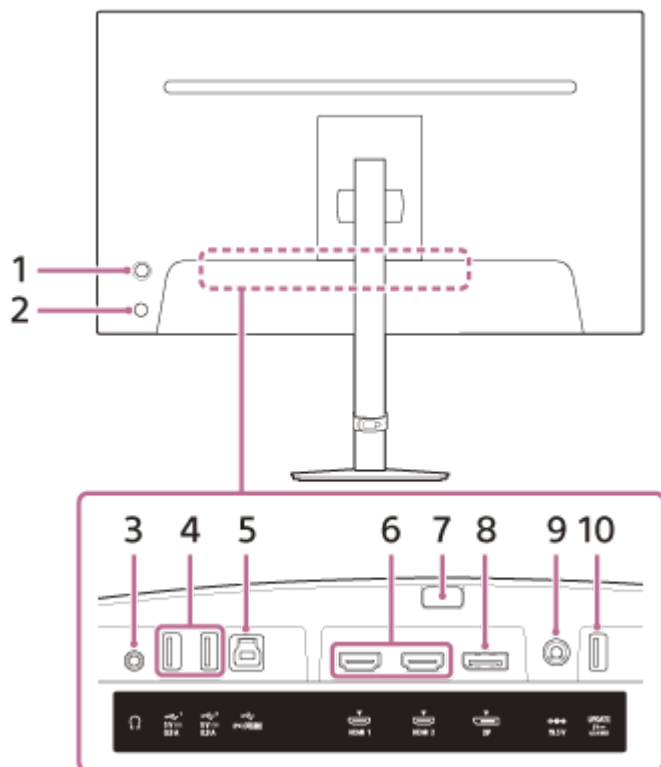


1. LED dioda napajanja

Označava status monitora.

- Bela: napajanje je uključeno
- Žuta: u pripravnosti
- Isključena: napajanje je isključeno

Pogled sa zadnje strane



1. Upravljačka ručica

Vrši prilagođavanje jačine zvuka, prilagođavanje osvetljenosti, izbor ulaza i razna podešavanja tako što prikaže odgovarajući meni.

2. Dugme za napajanje

Uključuje napajanje monitora. Ako pritisnete ovo dugme dok je monitor uključen, monitor će se isključiti.

3. Priključak za slušalice

Povežite slušalice.

Kada su slušalice povezane, zvučnici monitora su isključeni.

4. USB Type-A priključak 1, 2

Povežite USB periferne uređaja kao što su tastatura ili miš.

5. USB Type-B priključak

Pri povezivanju ovog priključka za USB priključak na računar, USB Type-A priključak od 4. radi kao USB čvorište.

6. HDMI Priključak 1, 2

Povežite s konzolom za igrice opremljenom HDMI izlazom.

7. Dugme za odvajanje postolja

Pritisnite ga da biste odvojili postolje.

8. DisplayPort priključak

Povežite s računarom opremljenim DisplayPort izlazom.

9. Utičnica za DC ulaz

Povežite AC adapter (isporučen).

10. UPDATE priključak

Ovo je priključak za ažuriranje softvera.

Srodne teme

- [\[Personalize\] \(Personalizuj\)](#)
- [Upotreba upravljačke ručice](#)
- [Odvajanje postolja](#)

5-061-658-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

Podešavanje monitora

Pogledajte Vodič za podešavanje da biste se upoznali sa podešavanjem i povezivanjem monitora. Možete ga preuzeti i sa dole navedenih sajtova za podršku.

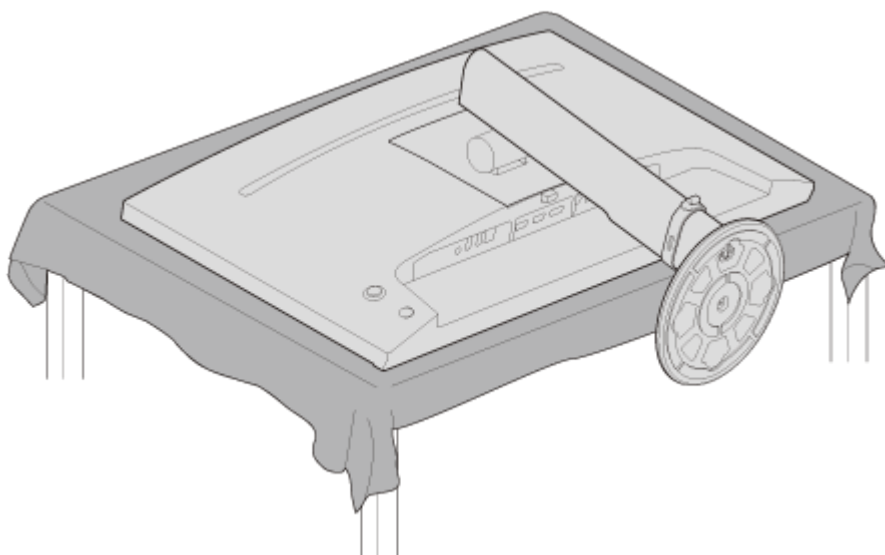
- Za korisnike u SAD-u
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Za korisnike u Kanadi
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Za korisnike u Evropi
<https://www.sony.eu/support>
- Za korisnike u Kini
<https://service.sony.com.cn>
- Za korisnike u Aziji (ili drugim oblastima)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitor
SDM-27U9M2

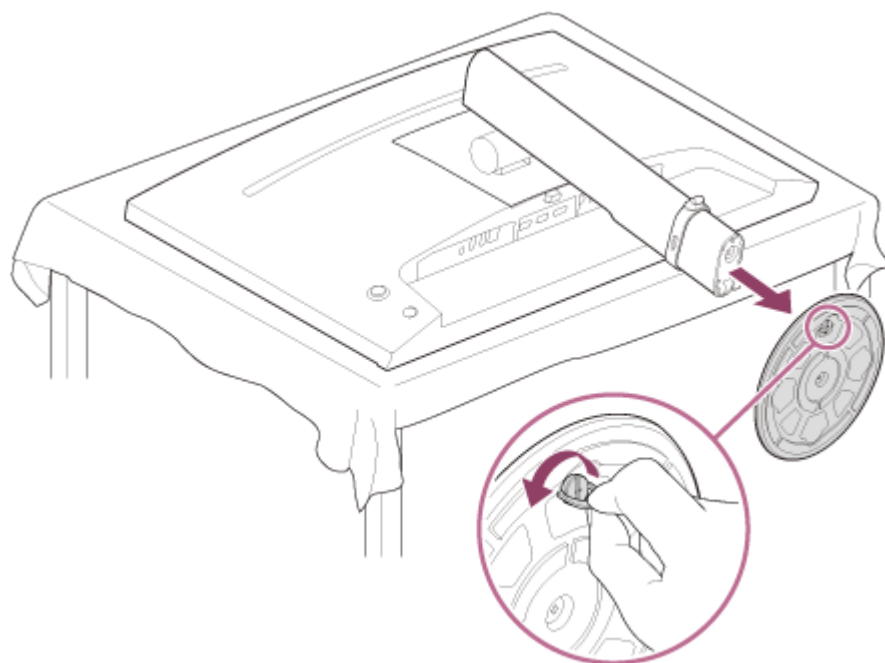
Odvajanje postolja

- 1 Isključite monitor, povećajte visinu postolja koliko je moguće, a zatim ga postavite sa površinom LCD panela okrenutom nadole.

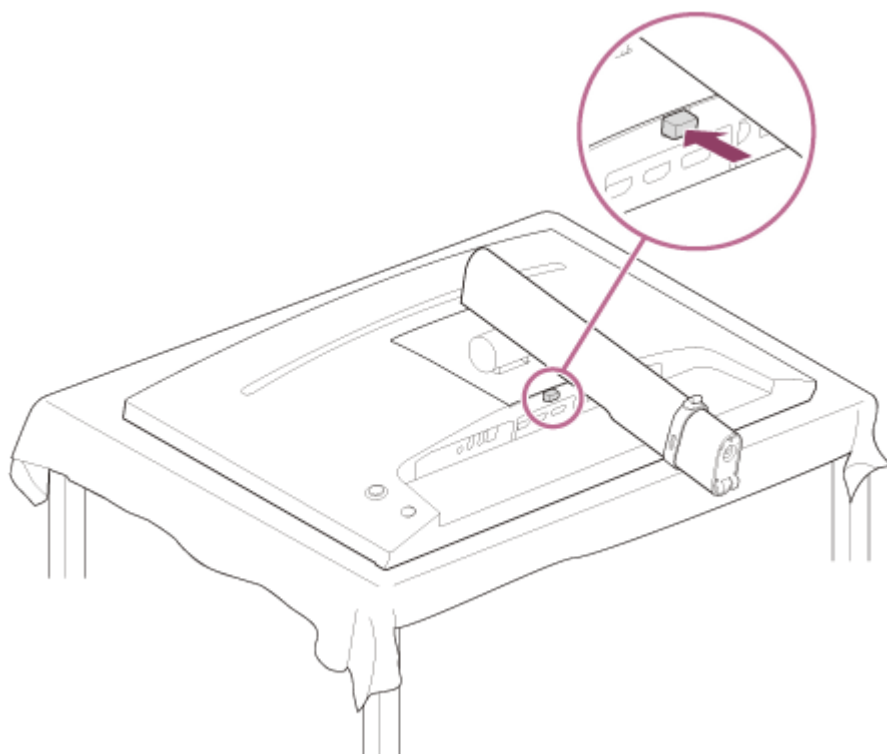
Položite meku krpu na stabilnu površinu da se površina LCD panela ne bi oštetila.



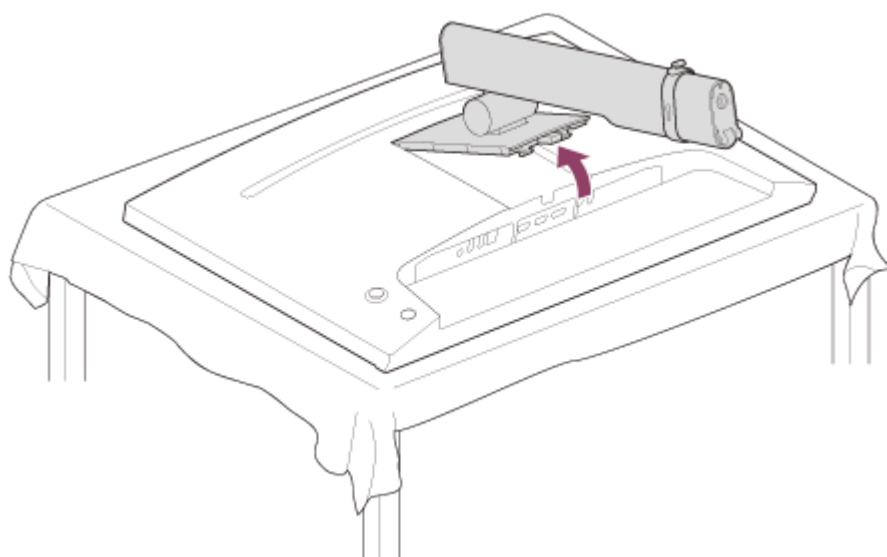
- 2 Odvojite podnožje.



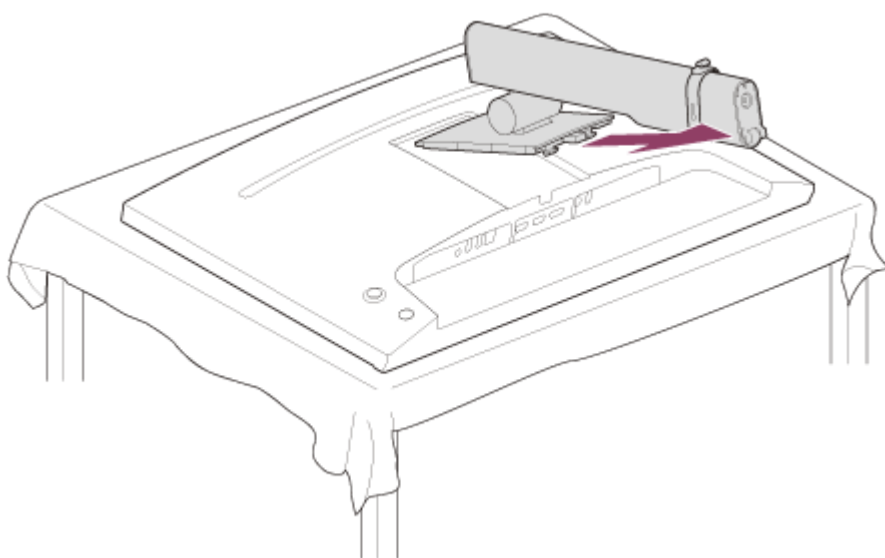
- 3 Pritisnite dugme za odvajanje postolja na zadnjoj strani monitora.



4 Podignite postolje.



5 Izvucite postolje iz monitora.



Napomena

- Dok odvajate postolje, čvrsto držite postolje da ne biste dodirnuli površinu LCD panela.
- Pogledajte Vodič za podešavanje da biste se upoznali sa načinom pričvršćivanja odvojenog postolja.

Srodne teme

- [O priručnicima za ovaj monitor](#)
- [Prilagođavanje položaja ekrana monitora](#)

5-061-658-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation

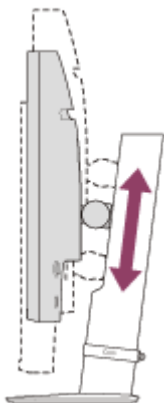
LCD monitor
SDM-27U9M2

Prilagođavanje položaja ekrana monitora

Prilagodite visinu i ugao monitora da biste olakšali gledanje ekrana.

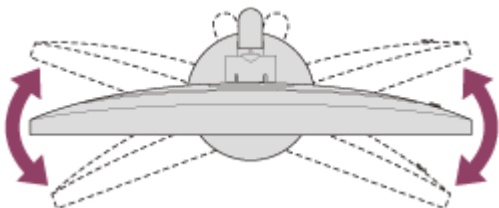
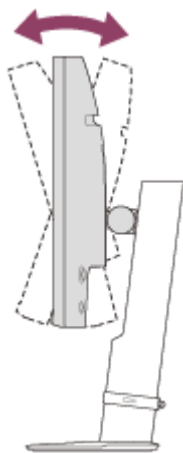
Za prilagođavanje visine

Čvrsto držite monitor i prilagodite njegovu visinu.
Pazite da tokom prilagođavanja ne dodirnete površinu LCD panela.



Za prilagođavanje ugla

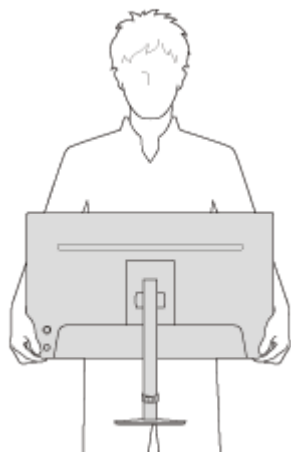
Čvrsto držite monitor i prilagodite njegov ugao.
Pazite da tokom prilagođavanja ne dodirnete površinu LCD panela.



LCD monitor
SDM-27U9M2

Prenošenje monitora

Dok prenosite monitor, okrenite ekran prema sebi i držite donji deo leve i desne strane obema rukama. Pazite da ne dodirujete površinu LCD panela dok prenosite monitor.



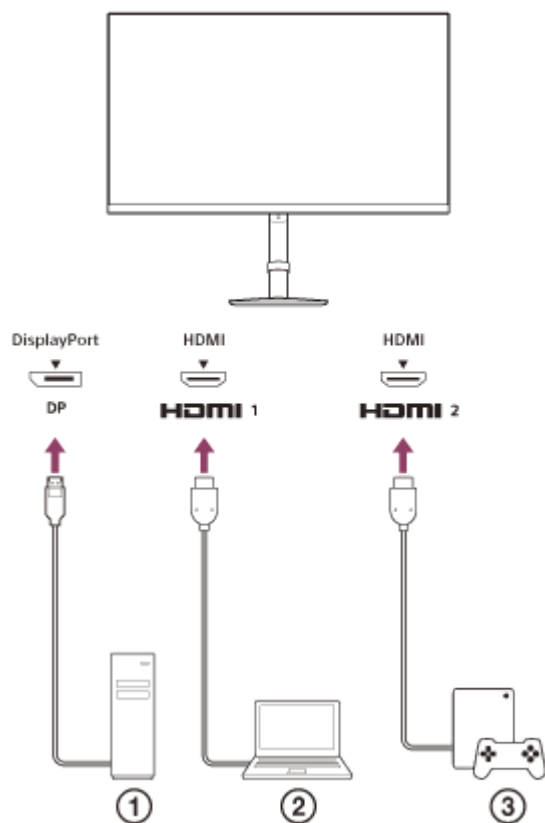
LCD monitor
SDM-27U9M2

Primer povezivanja

Sa monitorom možete povezati uređaje kao što su računar i/ili konzola za igrice.

Napomena

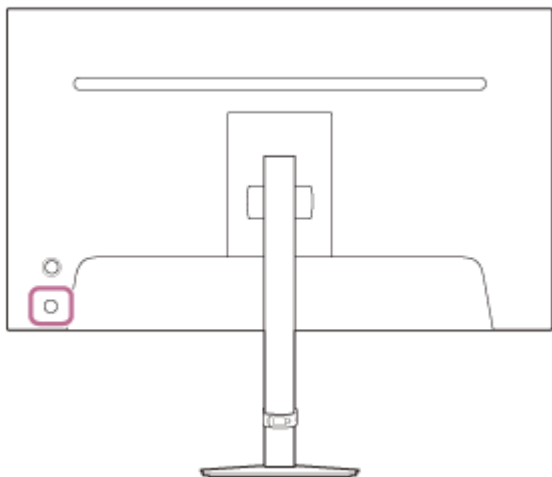
- Obavezno iskopčajte kabl za napajanje monitora dok povezujete kablove uređaja.



- ① Desktop računar
- ② Laptop računar
- ③ Konzola za igrice

LCD monitor
SDM-27U9M2

Uključivanje/isključivanje napajanja



1 Pritisnite dugme za napajanje.

Lampica napajanja će zasvetleti u beloj boji i monitor će se uključiti.
Ako se ništa ne prikaže na ekranu, proverite da li je povezani uređaj uključen.

2 Da biste ga isključili, pritisnite dugme za napajanje.

Lampica napajanja će prestati da svetli i monitor će se isključiti.

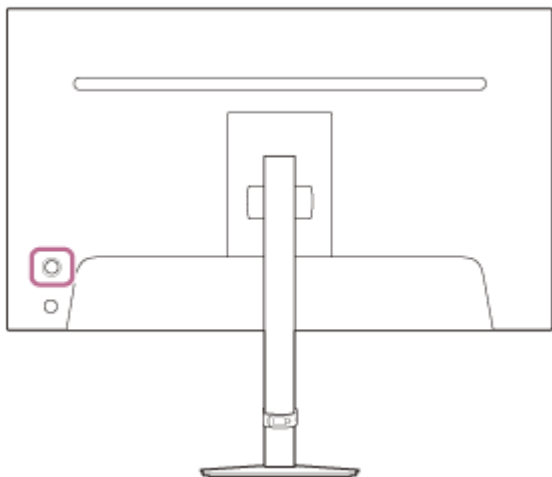
Nagoveštaj

- Ako nema ulaznog signala, monitor će preći u režim pripravnosti, a lampica napajanja će zasvetleti žutom bojom.

LCD monitor
SDM-27U9M2

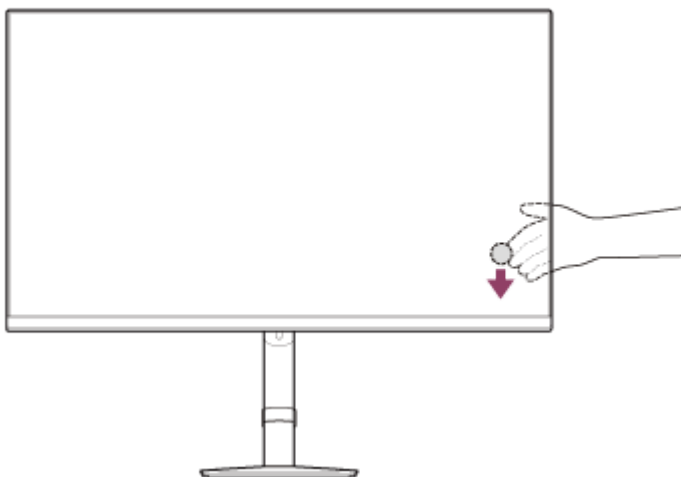
Upotreba upravljačke ručice

Upravljačku ručicu možete koristiti za prilagođavanje jačine zvuka, prilagođavanje osvetljenosti, izbor ulaza i razna podešavanja prikazivanjem menija.



Da biste prilagodili jačinu zvuka

Dok se meni ne prikaže, pomerajte upravljačku ručicu na zadnjoj strani monitora nadole.



Prikazaće se ekran za prilagođavanje jačine zvuka i moći ćete da izvršite sledeće operacije.

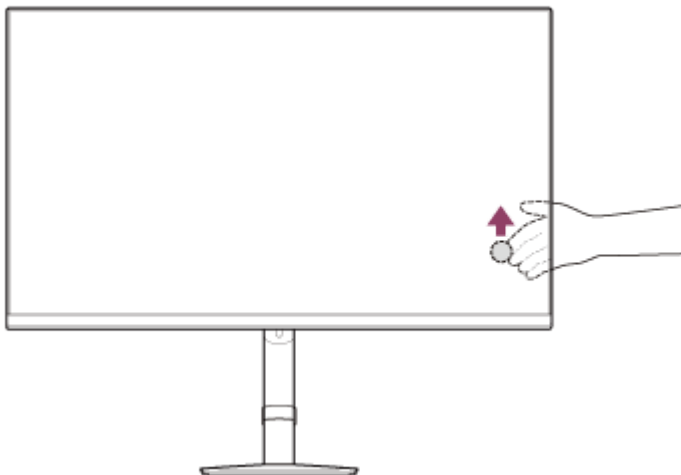
- Gledano s prednje strane, ako je pomerite udesno (strana sa izbočinom) povećaćete jačinu zvuka, a ako je pomerite ulevo smanjićete jačinu zvuka.
- Da biste isključili zvuk pomerite upravljačku ručicu nadole.
- Ako pomerite upravljačku ručicu nagore dok je vidljiv ekran za isključivanje zvuka otkazaćete stanje isključenog zvuka i ekran će se vratiti na ekran za prilagođavanje jačine zvuka.
- Ekran za prilagođavanje jačine zvuka će nestati ako pritisnete upravljačku ručicu dok je ekran vidljiv ili ako neko vreme ne izvršite nikakvu radnju.

Nagoveštaj

- Jačina zvuka priključka za slušalice i jačina zvuka ugrađenog zvučnika mogu se podešavati nezavisno.

Da biste podesili osvetljenje ekrana

Dok se meni ne prikaže, pomerajte upravljačku ručicu nagore na zadnjoj strani monitora.

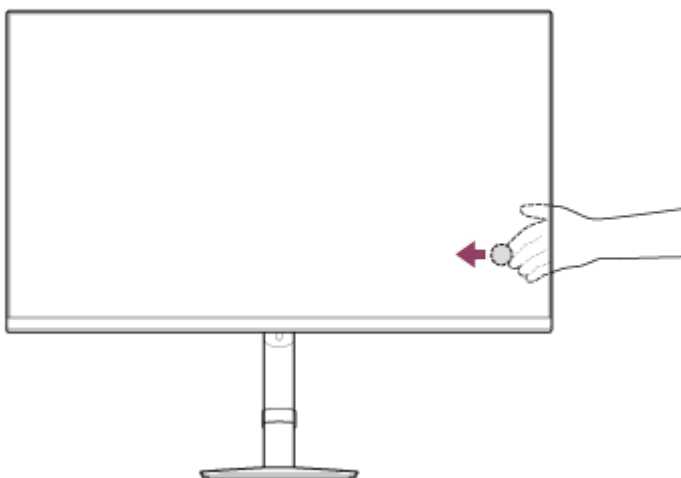


Prikazaće se ekran za prilagođavanje osvetljenosti i moći ćete da vršite sledeće radnje.

- Pomerajte je nagore ili udesno da biste osvetlili ekran, a nadole ili ulevo da biste zamračili ekran.
- Ekran za prilagođavanje osvetljenosti će nestati ako pritisnete upravljačku ručicu dok je ekran vidljiv ili ako neko vreme ne vršite nikakvu radnju.

Prebacivanje ulaza

Dok se meni ne prikaže, pomerajte upravljačku ručicu na zadnjoj strani monitora ulevo kada se gleda sa prednje strane monitora.

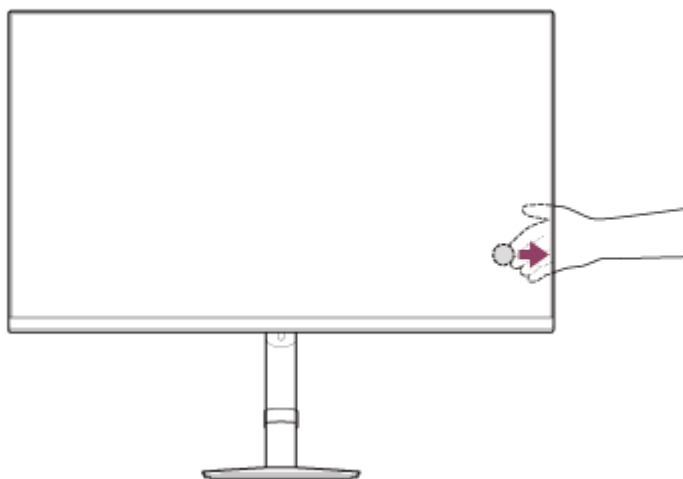


Prikazaće se ekran za izbor ulaza i moći ćete da izaberete ulaz.

- Ekran za izbor ulaza će nestati ako pomerate upravljačku ručicu nadole dok je ekran vidljiv ili ako neko vreme ne vršite nikakvu radnju.

Promena unapred podešenog režima

Dok se meni ne prikaže, pomerajte upravljačku ručicu na zadnjoj strani monitora udesno kada se gleda sa prednje strane monitora.



Prikažaće se ekran za izbor unapred podešenog režima i moći ćete da izaberete unapred podešeni režim.

- Ekran za izbor unapred podešenog režima će nestati ako pomerate upravljačku ručicu nadole dok je ekran vidljiv ili ako neko vreme ne vršite nikakvu radnju.

Za prikaz menija

Dok se meni ne prikaže, pritiskajte upravljačku ručicu na zadnjoj strani monitora.



Meni će se prikazati i moći ćete da vršite izbor ulaza i razna podešavanja pomeranjem upravljačke ručice nagore, nadole, ulevo i udesno.

Da biste isključili meni

Pomerajte upravljačku ručicu više puta ulevo.

Srodne teme

- [\[Volume\] \(Jačina zvuka\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Prilagođavanje slike\)](#)
- [Prebacivanje ulaza](#)
- [Promena unapred podešenog režima](#)
- [Upotreba menija](#)
- [\[Others\] \(Ostalo\)](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Prebacivanje ulaza

Ovaj monitor automatski bira ulaz sa kog prima signal.

Ako postoji više ulaznih signala, ulazi se biraju sledećim prioritetom.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Da biste ručno promenili ulaz, koristite upravljačku ručicu.

1 Pomerite upravljačku ručicu ulevo.

Prikazaće se meni za izbor ulaza.

2 Izaberite željeni ulaz.

3 Pritisnite upravljačku ručicu.

Ulaz će se prebaciti na onaj koji ste izabrali.

Napomena

- Kada je opcija [Auto input switch] (Prekidač auto ulaza) podešena na [Off] (Isključeno), ulaz neće biti automatski izabran.
- Kada je opcija [Control for HDMI] (Kontrola za HDMI) podešena na [On] (Uključeno), ulaz tog uređaja se bira automatski kada je uključen ili je u upotrebi.
- Ako nema ulaznog signala, ulaz neće biti izabran.

Srodne teme

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

LCD monitor
SDM-27U9M2

Promena unapred podešenog režima

Možete izabrati željeni kvalitet slike iz unapred podešenih podešavanja.

- 1 Pomerite upravljačku ručicu udesno.**
Prikazaće se meni za unapred postavljeni izbor.
- 2 Odaberite željeni kvalitet slike.**
- 3 Pritisnite upravljačku ručicu.**
Kvalitet slike će se prebaciti na onaj koji ste izabrali.

Srodne teme

- [\[Picture mode\] \(Režim slike\)](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Upotreba menija

Na ekranu za podešavanje menija imate mogućnost da izvršite razna podešavanja ovog monitora.

- 1 Pritisnite upravljačku ručicu na zadnjem delu monitora.**
Prikazaće se ekran za podešavanje menija.
- 2 Izaberite željeni parametar pomoću upravljačke ručice, izaberite vrednost parametra, a zatim je pritisnite.**

Da biste isključili ekran za podešavanje menija

Ekran za podešavanje menija će se automatski isključiti ako neko vreme ne vršite nikakvu radnju.
Takođe, više puta pomerajte upravljačku ručicu ulevo da biste isključili ekran menija za podešavanja.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Picture mode] (Režim slike)

Željeni kvalitet slike možete odabrati iz unapred podešenih postavki i automatski prilagoditi kvalitet slike.

- 1 Pritisnite upravljačku ručicu na zadnjem delu monitora i pomerajte je nagore, nadole, ulevo ili udesno da bi se prikazao ekran za podešavanje.
- 2 Izaberite željeni parametar i pritisnite upravljačku ručicu.

Detalji stavki menija

[Preset mode] (Režim unapred podešenih postavki)

Izaberite željeni parametar iz unapred podešenih parametara.

SDR, a HDR će se menjati u skladu sa formatom ulaznog signala.

Kada je ulazni signal SDR

[FPS]: Pogodno za igranje FPS igrice (u ulozi strelca).

[MOBA/RTS]: Pogodno za igranje MOBA/RTS igrice (borbene arene na mreži za više igrača / strategija u realnom vremenu).

[RPG]: Pogodno za igranje RPG igrice (igra igranje uloga).

[Cinema] (Bioskop): Pogodno za gledanje filmova i video zapisa.

[Game] (Igra): Možete uživati u različitim žanrovima igrice.

[Standard] (Standardno): Standardni režim kvaliteta slike.

[sRGB]: Režim kvaliteta slike koji se zasniva na sRGB standardu.

Kada je ulazni signal HDR

[DisplayHDR]: Režim kvaliteta slike koji se zasniva na VESA DisplayHDR standardu.

[Cinema] (Bioskop): Pogodno za gledanje filmova i video zapisa.

[Game] (Igra): Možete uživati u različitim žanrovima igrice.

[RPG]: Pogodno za igranje RPG igrice (igra igranje uloga).

[Auto picture mode] (Režim automatske slike)

Kada je povezan HDMI uređaj, kvalitet slike će biti automatski izabran tako da odgovara sadržaju koji će biti reprodukovano.

[Off] (Isključeno): Isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključeno): Uključuje [Auto picture mode] (Režim automatske slike).

Napomena

- Kada je opcija [Auto picture mode] (Režim automatske slike) podešena na parametar [On] (Uključeno), primeniće se režim kvaliteta slike izabran u opciji [Auto picture mode] (Režim automatske slike) bez obzira na parametar [Preset mode] (Režim unapred podešenih postavki).
- Kada je ulazni signal HDR, neke funkcije nije moguće podesiti.
- Kada je [Preset mode] (Režim unapred podešenih postavki) podešen na [DisplayHDR], nećete moći da podešavate neke funkcije jer se režim rada zasniva na standardu.

Nagoveštaj

- HDR označava opseg visoke dinamike. To je tehnologija koja izražava široki opseg svetlina od svetlog dela do tamnog dela na način koji je bolji nego SDR (opseg standardne dinamike). Na opštoj SDR slici možda će se pojaviti izbleđeli svetli delovi i zamagljene senke. Međutim, slike HDR stvaraju prirodnu i stvarnu gradaciju svetla i tame koja je superiornija u poređenju s SDR.

Srodne teme

- [\[Picture adjustment\] \(Prilagođavanje slike\)](#)

5-061-658-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Gaming assist] (Pomoć u igri)

Možete vršiti i podešavanja funkcija korisnih za vreme igrice.

- 1 Pritisnite upravljačku ručicu na zadnjem delu monitora i pomerajte je nagore, nadole, ulevo ili udesno da bi se prikazao ekran za podešavanje.
- 2 Izaberite željeni parametar i pritisnite upravljačku ručicu.

Detalji stavki menija

[Black equalizer] (Ekvilajzer tamnog)

Popravite vidljivost u tamnim oblastima ekrana.

[0] do [10]: Što je vrednost veća, to je bolja vidljivost tamnih oblasti.

[Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja pri kretanju)

Smanjite zamućenje slike pri kretanju.

[Effect] (Efekat)

[0] do [2]: Što je vrednost veća, veći je i efekat.

[Latency] (Latencija)

[0] do [2]: Što je vrednost veća, manje je kašnjenje, ali je manje smanjenje zamućenja pri kretanju.

[Response time] (Vreme odziva)

Izmenite brzinu odziva ekrana.

Podesite u skladu sa brzinom kretanja slika.

[Standard] (Standardno): Normalna brzina odziva.

[Fast] (Brzo): Blago povećava brzinu odziva LCD panela.

[Faster] (Brže): Povećava brzinu odziva LCD panela.

[Adaptive-Sync/VRR]

Sinhronizujte brzinu osvežavanja monitora i brzinu kadrova video zapisa. Kada je uključen, možete sprečiti seckanje (zaostajanje) i cepkanje (treperenje) ekrana za vreme igrice.

[Off] (Isključeno): Isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključeno): Uključuje funkciju Adaptive-Sync/VRR.

[Frame rate counter] (Brojač brzine kadrova)

Prikazuje brzinu kadrova u sekundi u stvarnom vremenu.

[Off] (Isključeno): Ne prikazuje brzinu kadrova.

[On] (Uključeno): Prikazuje brzinu kadrova.

[24.5-inch mode] (Režim 24,5 inča)

Promenite veličinu ekrana na veličinu koja odgovara 24,5 inča.

[Off] (Isključeno): Uglavnom koristite u ovom režimu.

[Center] (Centar): Uključuje režim 24,5 inča u centru ekrana.

[Bottom] (Dno): Uključuje režim 24,5 inča u donjem delu ekrana.

[Crosshair] (Nišan)

Uključite nišan (znak krstića) u centru ekrana.

[Off] (Isključeno): Isključuje nišan.

[Cursor1] (Kursor 1) do [Cursor 8] (Kursor 8): Izaberite prikaz željenog oblika od 8 ponuđenih tipova.

[Timer] (Štoperica)

Podesite štopericu da prikazuje preostalo vreme igrice.

[Off] (Isključeno): Isključuje štopericu.

[10:00] do [60:00]: Uključuje štopericu sa podešenim vremenom.

[Reset] (Resetovanje)

Trenutni ulaz i podešavanja vraća na početne vrednosti za [Gaming assist] (Pomoć u igri) kada je podešeno na [Preset mode] (Režim unapred podešenih postavki).

Napomena

- Kada je [Effect] (Efekat) u [Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja pri kretanju) podešen na [0], [Latency] (Latencija) nije moguće podešavati.
- Kada je [Effect] (Efekat) u [Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja pri kretanju) podešen na [1] ili [2], [Brightness] (Svetlina) nije moguće podešavati.
- Nećete moći da koristiti [Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja pri kretanju) i [Local dimming] (Lokalno zatamnjivanje) u isto vreme.
- Kada je ulazni signal niži od 100 Hz, [Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja pri kretanju) ne radi.
- Kada je [Adaptive-Sync/VRR] uključeno, [Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja pri kretanju) nije moguće podešavati.
- Kada je [Adaptive-Sync/VRR] podešen na uključeno, [Original] (Originalno) u [Aspect ratio] (Odnos širine i visine) nije moguće izabrati.
- Kada je [24.5-inch mode] (Režim 24,5 inča) aktiviran, [Adaptive-Sync/VRR], [Aspect ratio] (Odnos širine i visine), [Power saving] (Ušteda energije) i [Local dimming] (Lokalno zatamnjivanje) nije moguće podešavati.
- Prilikom menjanja režima 24,5 inča, ekran će se može pomerati u skladu s igricom. U tom slučaju, ponovno pokrenite aplikaciju igrice.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Picture adjustment] (Prilagođavanje slike)

Možete podešavati i kvalitet slike kao što su osvetljenost i kontrast.

- 1 Pritisnite upravljačku ručicu na zadnjem delu monitora i pomerajte je nagore, nadole, ulevo ili udesno da bi se prikazao ekran za podešavanje.
- 2 Izaberite željeni parametar i pritisnite upravljačku ručicu.

Detalji stavki menija

[Brightness] (Svetlina)

Podešava osvetljenost ekrana.

[0] do [100]: Što je vrednost veća, ekran je svetliji.

[Contrast] (Kontrast)

Prilagodite kontrast ekrana.

[0] do [100]: Što je vrednost veća, veća je razlika između osvetljenosti i tame ekrana.

[Sharpness] (Oštrina)

Prilagodite oštrinu ekrana.

[0] do [100]: Što je vrednost veća, ekran je jasniji, a što je vrednost niža to je ekran blaži.

[Gamma] (Gama)

Izaberite gama vrednost iz skupa [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] i [S-curve] (S-kriva), pa je postavite da bude u optimalnom stanju u odnosu na sliku.

Što je gama vrednost niža, to su prelazne boje svetlije (osim bele i crne).

[Local dimming] (Lokalno zatamnjivanje)

Pojedinačno kontrolišite pozadinsko osvetljenje ekrana u skladu sa slikom i povećavajte kontrast ekrana.

[Off] (Isključeno): Isključuje ovu funkciju.

[Low] (Nisko), [High] (Visoko): Izaberite nivo efekta koji želite da se primeni.

[Hue] (Nijansa)

Podesite nijansu ekrana.

[0] do [100]: Što je veća vrednost, to je boja zelenkastija, a što je vrednost niža, to je boja purpurnija.

[Saturation] (Zasićenost)

[Standard] (Standardno)

Podesite gustinu svih boja na ekranu.

[0] do [100]: Što je vrednost veća, to je boja tamnija, a što je vrednost niža, to je boja svetlija.

[Advanced] (Napredno)

[0] do [40]: Što je vrednost veća, to je boja tamnija, a što je vrednost niža, to je boja svetlija.

[Red] (Crveno): Podešava gustinu crvene boje.

[Green] (Zeleno): Podešava gustinu zelene boje.

[Blue] (Plavo): Podešava gustinu plave boje.

[Cyan] (Cijan): Podešava gustinu cijan boje.

[Magenta] (Magenta): Podešava gustinu magenta boje.

[Yellow] (Žuta): Podešava gustinu žute boje.

[Color temperature] (Temperatura boje)

Prilagodite temperaturu boje ekrana.

[Cool] (Hladno): Povećava temperaturu boje ekrana (da bude plavičasta).

[Neutral] (Neutralna): Podešava na standardnu temperaturu boje.

[Warm] (Toplo): Smanjuje temperaturu boje ekrana (da bude crvenkasta).

[Custom] (Prilagođeno): Prilagođava vrednost crvene, zelene i plave da bi se podesila željena temperatura boje.

[0] do [100]: Što je vrednost veća, viša je temperatura boje, a što je vrednost niža, niža je temperatura boje.

- [Red] (Crveno): Prilagođava vrednost crvene.
- [Green] (Zeleno): Prilagođava vrednost zelene.
- [Blue] (Plavo): Prilagođava vrednost plave.

[Aspect ratio] (Odnos širine i visine)

Podesite odnose širine i visine ekrana.

[Auto resize] (Auto. promena veličine): Podešava odnos širine i visine u skladu sa slikom.

[16:9]: Podešava odnos širine i visine na 16:9.

[Original] (Originalno): Prikazuje slike sa očuvanim originalnim odnosom širine i visine.

[Reset] (Resetovanje)

Trenutni ulaz i podešavanja vraća na početne vrednosti za [Picture adjustment] (Prilagođavanje slike) kada je podešeno na [Preset mode] (Režim unapred podešenih postavki).

Nagoveštaj

- Možete podesiti i osvetljenost ekrana pomeranjem upravljačke ručice nagore, a zatim nagore ili nadole dok se ne prikaže meni.

Napomena

- Možda nećete moći da podesite [Gamma] (Gama) prema unapred podešenom režimu.
- Nećete moći da koristite [Local dimming] (Lokalno zatamnjenje) i [Motion blur reduction] (Smanjenje zamućenja pri kretanju) u isto vreme.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Input] (Ulaz)

Možete birati ulaz i vršiti podešavanja koja se odnose na ulaz.

- 1 Pritisnite upravljačku ručicu na zadnjem delu monitora i pomerajte je nagore, nadole, ulevo ili udesno da bi se prikazao ekran za podešavanje.
- 2 Izaberite željeni parametar i pritisnite upravljačku ručicu.

Detalji stavki menija

[HDMI 1]

Bira HDMI 1 ulaz.

[HDMI 2]

Bira HDMI 2 ulaz.

[DP]

Bira DisplayPort ulaz.

[Auto input switch] (Prekidač auto ulaza)

Automatski bira ulaz u skladu sa ulaznim signalom.

Ako postoji više ulaznih signala, ulazi se biraju sledećim prioritetom.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Isključeno): Isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključeno): Uključuje funkciju automatskog izbora ulaza.

[Control for HDMI] (Kontrola za HDMI)

U kombinaciji s monitorom, možete vršiti radnje kao što je uključivanje/isključivanje ili izbor ulaza uređaja povezanog HDMI kablom.

[Off] (Isključeno): Isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključeno): Uključuje HDMI funkciju kontrole uređaja.

[DP version number] (Broj DP verzije)

Podesite broj verzije za DisplayPort.

Podesite istu verziju kao za DisplayPort priključak povezanog uređaja.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Napomena

- Za prikaz slika usklađenih sa DisplayPort verzijom 2.1, potrebni su kablovi i povezani uređaji usklađeni s DisplayPort verzijom 2.1. Isporučeni DisplayPort kabl podržava verziju 1.4.

Nagoveštaj

- Ako priključeni uređaj ne podržava verziju DisplayPort, ekran će možda nepravilno da se prikazuje. U tom slučaju, ekran će se pravilno prikazivati promenom verzije DisplayPort sa visoke na nisku ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Volume] (Jačina zvuka)

Možete podesiti jačinu zvuka.

- 1 Pritisnite upravljačku ručicu na zadnjem delu monitora i pomerajte je nagore, nadole, ulevo ili udesno da bi se prikazao ekran za podešavanje.
- 2 Izaberite željeni parametar i pritisnite upravljačku ručicu.

Detalji stavki menija

[Volume] (Jačina zvuka)

[0] do [100]: Što je veća vrednost, zvuk je glasniji.

Srodne teme

- [Upotreba upravljačke ručice](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Personalize] (Personalizuj)

Možete podesiti LED diodu za napajanje.

- 1** Pritisnite upravljačku ručicu na zadnjem delu monitora i pomerajte je nagore, nadole, ulevo ili udesno da bi se prikazao ekran za podešavanje.
- 2** Izaberite željeni parametar i pritisnite upravljačku ručicu.

Detalji stavki menija

[Power LED] (LED napajanja)

LED diodu napajanja možete isključiti iako je monitor uključen.

[On] (Uključeno): Uključuje LED diodu napajanja.

[Off] (Isključeno): Isključuje LED diodu napajanja.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[OSD menu] (OSD meni)

Možete podešavati jezik i druge detalje ekrana za podešavanje menija.

- 1** Pritisnite upravljačku ručicu na zadnjem delu monitora i pomerajte je nagore, nadole, ulevo ili udesno da bi se prikazao ekran za podešavanje.
- 2** Izaberite željeni parametar i pritisnite upravljačku ručicu.

Detalji stavki menija

[Language] (Jezik)

Podesite jezik ekrana za podešavanje menija.

[Transparency] (Providnost)

Podesite transparentnost ekrana za podešavanje menija.

[0] do [100]: Što je vrednost veća, veća je i transparentnost.

[OSD time out] (OSD vreme isteka)

Podesite vreme za prikazivanje ekrana za podešavanje menija.

[5s] do [60s]: Podesite između 5 sekundi i 60 sekundi. Nakon isteka podešenog vremena, ekran za podešavanje menija se zatvara.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Others] (Ostalo)

Možete izvršiti podešavanja vezana za monitor i inicijalizovati monitor.

- 1 Pritisnite upravljačku ručicu na zadnjem delu monitora i pomerajte je nagore, nadole, ulevo ili udesno da bi se prikazao ekran za podešavanje.**
- 2 Izaberite željeni parametar i pritisnite upravljačku ručicu.**

Detalji stavki menija

[DDC/CI]

Podešavanja na ovom monitoru vršite pomoću namenskog softvera na računaru.

[Off] (Isključeno): Isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključeno): Uključuje funkciju DDC/CI.

[Power saving] (Ušteda energije)

Smanjite osvetljenost ekrana da biste smanjili potrošnju energije.

[Off] (Isključeno): Isključuje ovu funkciju. Normalno troši energiju.

[On] (Uključeno): Uključuje funkciju za uštedu energije.

[Text magnification]

Na ekranu za podešavanje menija se prikazuju velika slova.

[Off] (Isključeno): Isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključeno): Uključuje funkciju za uveličavanje teksta.

Funkcija [Text magnification] je aktivna samo kada je opcija [Language] (Jezik) podešena na [English].

[Screen reader]

Monitorom možete upravljati glasom bez gledanja u ekran.

[Off] (Isključeno): Isključuje ovu funkciju.

[On] (Uključeno): Uključuje funkciju Screen reader.

Funkcija [Screen reader] je aktivna samo kada je opcija [Language] (Jezik) podešena na [English].

[Software version] (Verzija softvera)

Podatak o verziji softvera ovog monitora je vidljiv.

[USB software update] (Ažuriranje USB softvera)

Ažurira softver pomoću USB memorije.

[Factory reset] (Fabrički reset)

Vraća parametre monitora na fabričke.

Imajte na umu da se sva podešavanja monitora vraćaju na fabrička.

Napomena

- Isključivanje zvuka ne deluje na zvuk programa Screen reader.
- Jačina zvuka programa Screen reader ne može se podešavati kada su slušalice povezane sa priključkom za slušalice.
- Kada je [Power saving] (Ušteda energije) podešena na uključeno, [Text magnification] i [Screen reader] nije moguće podesiti.

- Kada je [Power saving] (Ušteda energije) postavljeno na uključeno, neke funkcije za [Gaming assist] (Pomoć u igri) i [Picture adjustment] (Prilagođavanje slike) nije moguće podešavati.
- Kada je [Power saving] (Ušteda energije) podešena na uključeno, [DP version number] (Broj DP verzije) nije moguće podesiti.

Srodne teme

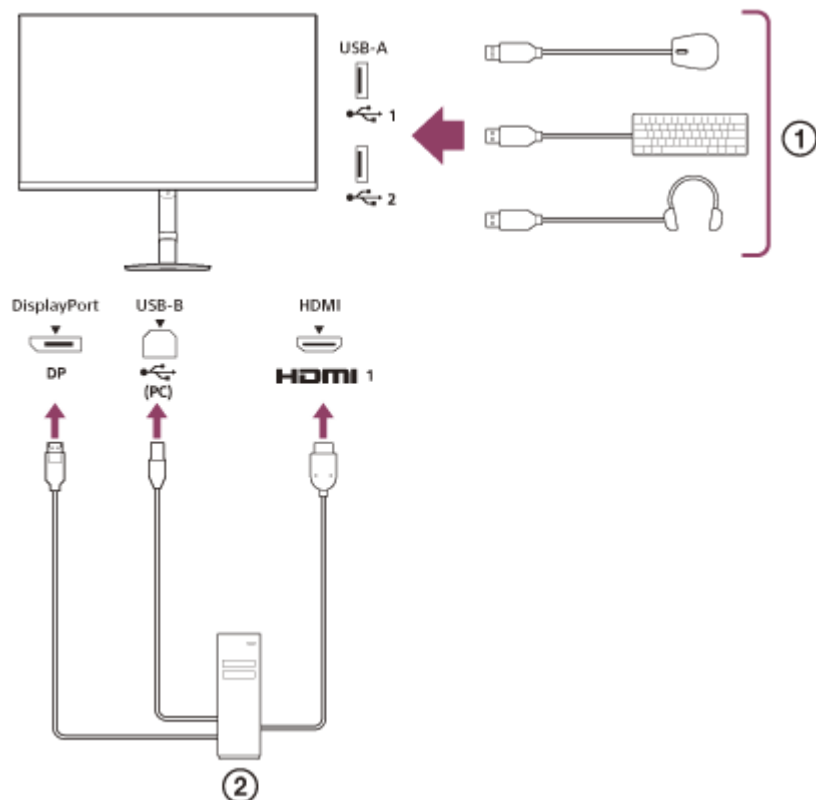
- [Ažuriranje softvera](#)

5-061-658-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

Upotreba USB funkcije čvorišta

Kada je računar povezan s monitorom, za kontrolu računara možete upotrebiti USB uređaj (kao što su tastatura i miš) priključen na monitor.



① Miš, tastatura, slušalice itd.

② Računar

LCD monitor
SDM-27U9M2

Upotreba INZONE Hub (Windows)

Upotrebom ovog softvera, sa računara možete vršiti razna podešavanja monitora.

Softver možete preuzeti sa dole navedenih sajtova za podršku.

- Za korisnike u SAD-u
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Za korisnike u Kanadi
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Za korisnike u Evropi
<https://www.sony.eu/support>
- Za korisnike u Kini
<https://service.sony.com.cn>
- Za korisnike u Aziji (ili drugim oblastima)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitor
SDM-27U9M2

Rešavanje problema

Ako monitor ne radi ispravno, proverite da li se problemi i dalje javljaju pre nego što ga pošaljete na popravku.
Ako se problemi nastave, obratite se najbližem prodavcu Sony opreme.

LCD monitor
SDM-27U9M2

Ništa se ne prikazuje na ekranu

- Proverite da li su kabl za napajanje i kablovi za povezivanje sa drugim uređajima dobro povezani.
 - Da biste uključili napajanje pritisnite dugme za napajanje na zadnjem delu monitora.
 - Uključite napajanje drugih uređaja.
-

Srodne teme

- [Primer povezivanja](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Sa monitora se ne emituje zvuk

- Prvo pomerite upravljaču ručicu nadole da biste prikazali ekran za podešavanje jačine zvuka, a zatim pomerite upravljačku ručicu udesno da biste povećali jačinu zvuka.
- Prvo pomerite upravljačku ručicu nadole da biste prikazali ekran za podešavanje jačine zvuka, zatim pomerite upravljačku ručicu nagore da biste otkazali isključivanje zvuka i na kraju pomerite upravljačku ručicu ulevo ili udesno da biste prilagodili jačinu zvuka.

Srodne teme

- [Upotreba upravljačke ručice](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Sajtovi za podršku

Najnovije informacije potražite na dolenađenim sajtovima za podršku.

- Za korisnike u SAD-u
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Za korisnike u Kanadi
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Za korisnike u Evropi
<https://www.sony.eu/support>
- Za korisnike u Kini
<https://service.sony.com.cn>
- Za korisnike u Aziji (ili drugim oblastima)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitor
SDM-27U9M2

Podržani formati

Svaki ulaz podržava formate označene sa „○“.

PC formati

Rezolucija	Vertikalna frekvencija (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○
800×600	60	○	○
1024×768	60	○	○
1280×1024	60	○	○
1920×1080	60	○	○
1920×1080	120	○	○
1920×1080	144	○	○
1920×1080	160	○	○
2560×1440	60	○	○
2560×1440	120	○	○
2560×1440	144	○	○
2560×1440	160	○	○
3840×2160	60	○	○
3840×2160	120	○	○
3840×2160	144	○	○
3840×2160	160		○
3488×1962	60	○	○
3488×1962	120	○	○
3488×1962	144	○	○
3488×1962	160		○

CE formati

Rezolucija	Vertikalna frekvencija (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○

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

LCD monitor
SDM-27U9M2

Ažuriranje softvera

Možete ažurirati softver za monitor.

1 Preuzmite datoteku za ažuriranje.

Preuzmite datoteku za ažuriranje na svoj računar sa sajtova za podršku.

2 Otvorite datoteku za ažuriranje.

1: Raspakivanje datoteke za ažuriranje

Budući da je preuzeta datoteka za ažuriranje zapakovana, desnom dugmetom miša kliknite na datoteku i odaberite stavku za raspakivanje datoteke. Datoteka će nakon toga biti raspakovana.

Možda nećete moći da raspakujete datoteku prethodno navedenim postupkom, zavisno od okruženja vašeg operativnog sistema.

2: Potvrđivanje raspakovane datoteke

Potvrdite da je naziv raspakovane datoteke „SDM-27U9M2.bin“.

Nemojte menjati naziv datoteke.

3 Kopirajte datoteku na USB memoriju.

1: Pripremanje USB memorije

Pripremite USB memoriju s FAT32 ili NTFS sistemom datoteka.

2: Kopiranje datoteke na USB memoriju

Kopirajte raspakovanu datoteku u osnovnu fasciklu (najviši sloj) USB memorije.

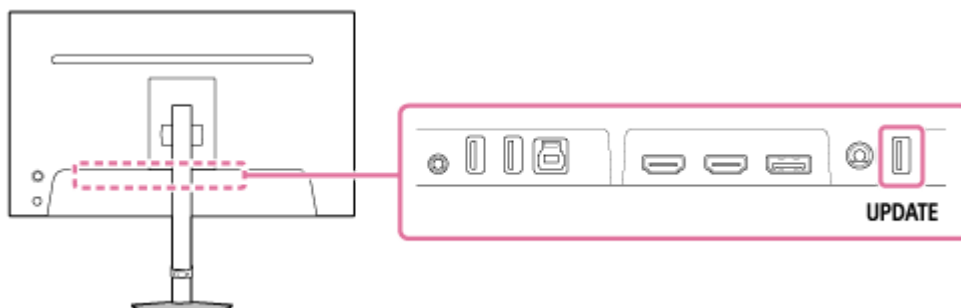
4 Umetnite USB memoriju u monitor.

1: Izvlačenje USB memorije iz vašeg računara

Pratite proceduru svog OS-a za izvlačenje USB memorije iz vašeg računara.

2: Umetanje USB memorije u monitor

Umetnite USB memoriju u UPDATE priključak na monitoru.



5 Ažurirajte monitor.

Sa menija izaberite [Others] (Ostalo), a zatim [USB software update] (Ažuriranje USB softvera).

Napredak se prikazuje na ekranu tokom ažuriranja. Zatim, monitor se automatski ponovno pokreće nakon što se ažuriranje završilo. Za ažuriranje je potrebno oko 1 minut.

Napomena

- Kada datoteku za ažuriranje stavite na sloj koji nije osnovni direktorijum USB memorije ili promenite naziv datoteke za ažuriranje, nećete moći da ažurirate monitor.
- Monitor možete ažurirati samo putem UPDATE priključka.
- Nemojte izvlačiti kabl za napajanje, USB memoriju i kabl za povezivanje tokom ažuriranja.
- Neke USB memorije nisu podržane.

5-061-658-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

Napomene o licenci

Ovaj monitor koristi softver za koji imamo ugovor o licenci s vlasnikom autorskih prava. U skladu sa zahtevom vlasnika autorskih prava na softver, dužni smo da obavestimo kupce o sadržaju licence.

Licenca je opisana u nastavku.

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.

5-061-658-32(1) Copyright 2024 Sony Corporation