



Använd denna hjälpguide om du stöter på frågor eller problem när bildskärmen används.

Komma igång

[Om handböckerna till denna bildskärm](#)

Guide till delar och kontroller

[Vy framifrån](#)

[Vy bakifrån](#)

Ställa in

[Ställa in bildskärmen](#)

[Koppla från stativet](#)

[Justera bildskärmens position](#)

[Bära bildskärmen](#)

[Anslutningsexempel](#)

Använda skärmen

[Slå på/stänga av strömmen](#)

[Använda styrspaken](#)

[Växla ingång](#)

[Växla förinställt läge](#)

Ändra inställningarna

[Använda menyn](#)

[\[Bildinställning\]](#)

[\[Spelhjälp\]](#)

[\[Bildjustering\]](#)

[\[Inmatning\]](#)

[\[Volym\]](#)

[\[Anpassa\]](#)

[\[OSD-menyn\]](#)

[\[Annat\]](#)

Använda de smidiga funktionerna

[Använda USB-hubbfunktionen](#)

[Använda INZONE Hub \(Windows\)](#)

Felsökning

[Felsökning](#)

[Ingenting visas på skärmen](#)

[Inget ljud matas ut från bildskärmen](#)

Övrig information

[Supportsidor](#)

[Format som stöds](#)

Programuppdatering

[Uppdatera programvaran](#)

Noteringar angående licensen

[Noteringar angående licensen](#)

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Om handböckerna till denna bildskärm

Innehållet som förklaras i denna handbok är följande.

Startguide

Beskriver den inställning och anslutning som krävs för att börja använda bildskärmen.

Bruksanvisning

Beskriver säkerhetsföreskrifterna.

Hjälpguide (denna handbok på Internet)

Beskriver hur denna bildskärm används.

OBS!

- Bildskärmens design och specifikationer kan ändras utan föregående meddelande.

Tips

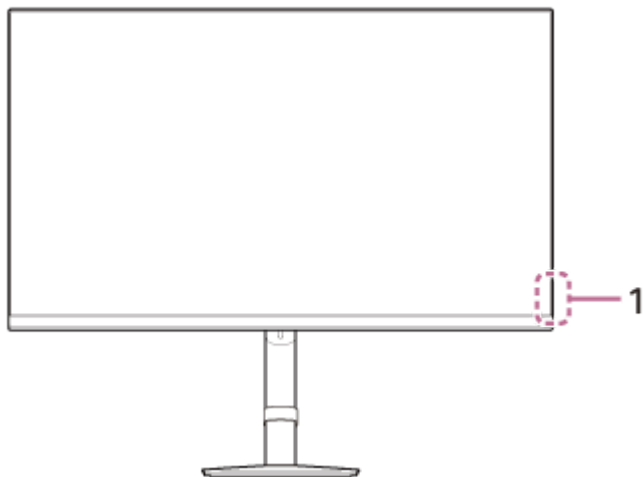
- Bokstäver inom hakparentes [--] som visas på skärmen indikerar menyalternativen.
- Detaljerna kan utelämnas från illustrationerna.
- Det går att hämta startguiden från supportsidan.

Relaterade avsnitt

- [Supportsidor](#)

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Vy framifrån

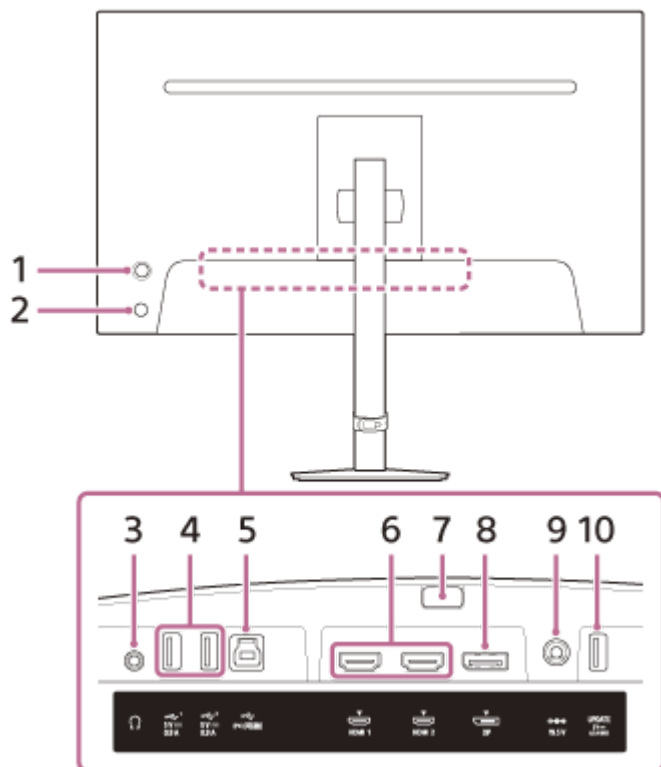


1. Lysdiod för ström

Indikerar bildskärmens status.

- Vit: ström på
- Gul: standbyläge
- Av: ström av

Vy bakifrån



1. Styrspak

Utför volymjustering, justering av ljusstyrkan, val av ingång och olika inställningar genom att visa menyn.

2. Strömknapp

Slår på strömmen till bildskärmen. Bildskärmen stängs av om du trycker på denna knapp när bildskärmen är påslagen.

3. Hörlursuttag

Anslut hörlurar.

När hörlurarna ansluts stängs bildskärmens högtalare av.

4. USB Type-A-port 1, 2

Anslut USB-kringutrustning, t.ex. ett tangentbord eller en mus.

5. USB Type-B-port

När denna port ansluts till USB-porten på en dator så fungerar USB Type-A-porten på 4. som USB-hubb.

6. HDMI-port 1, 2

Anslut till en spelkonsol eller dator utrustad med HDMI-utgång.

7. Stativfrigöringsknapp

Tryck för att frigöra stativet.

8. DisplayPort-port

Anslut till en dator utrustad med DisplayPort-utgång.

9. DC-ingångsterminal

Anslut nätadaptern (medföljer).

10. UPDATE-port

Detta är en port för att uppdatera programvaran.

Relaterade avsnitt

- [\[Anpassa\]](#)
- [Använda styrspaken](#)
- [Koppla från stativet](#)

5-061-938-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Ställa in bildskärmen

Se startguiden för inställning och anslutning av bildskärmen.

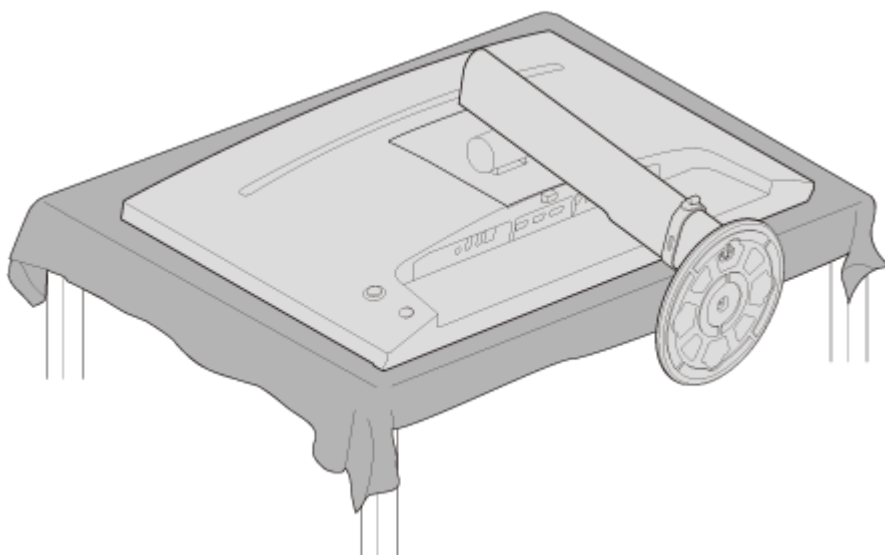
Du kan också att hämta den från supportsidorna nedan.

- För kunder i USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- För kunder i Kanada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- För kunder i Europa
<https://www.sony.eu/support>
- För kunder i Kina
<https://service.sony.com.cn>
- För kunder i Asien (eller andra områden)
<https://www.sony-asia.com/support>

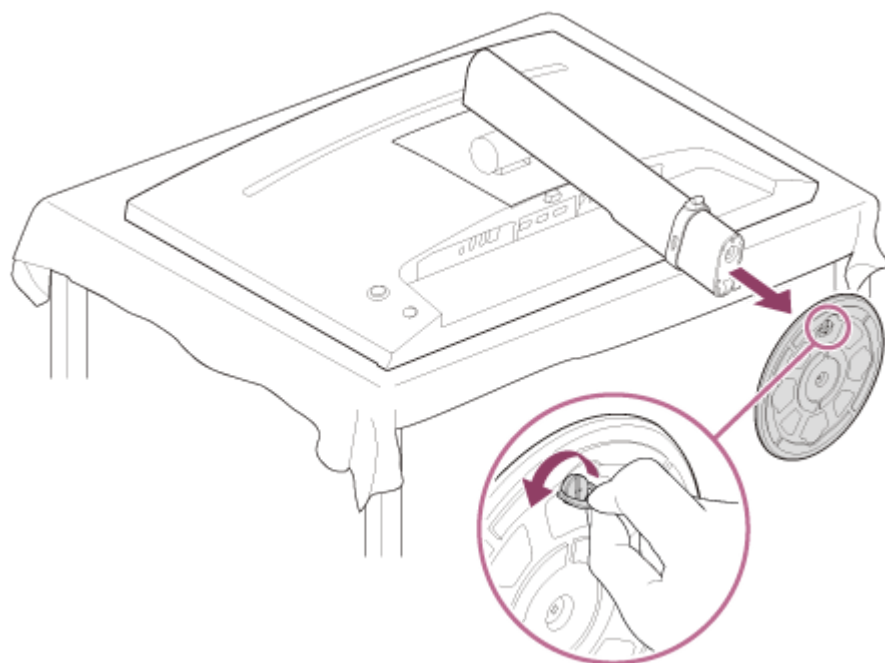
Koppla från stativet

- 1 Stäng av bildskärmen, maximera höjden på stativet, placera sedan bildskärmen med LCD-panelen vänd nedåt.

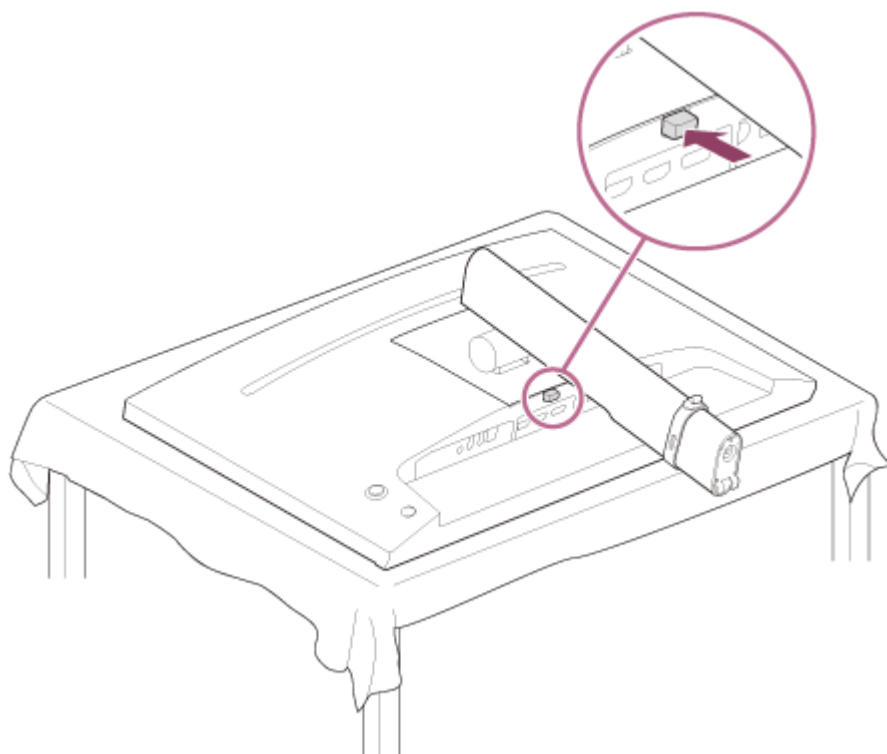
Lägg en mjuk duk på en stabil yta så att ytan på LCD-panelen inte skadas.



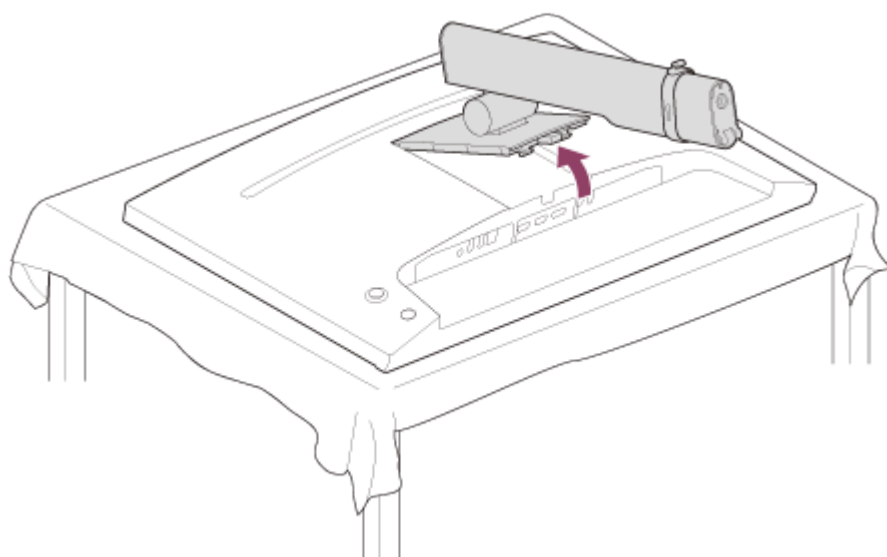
- 2 Koppla från stödet.



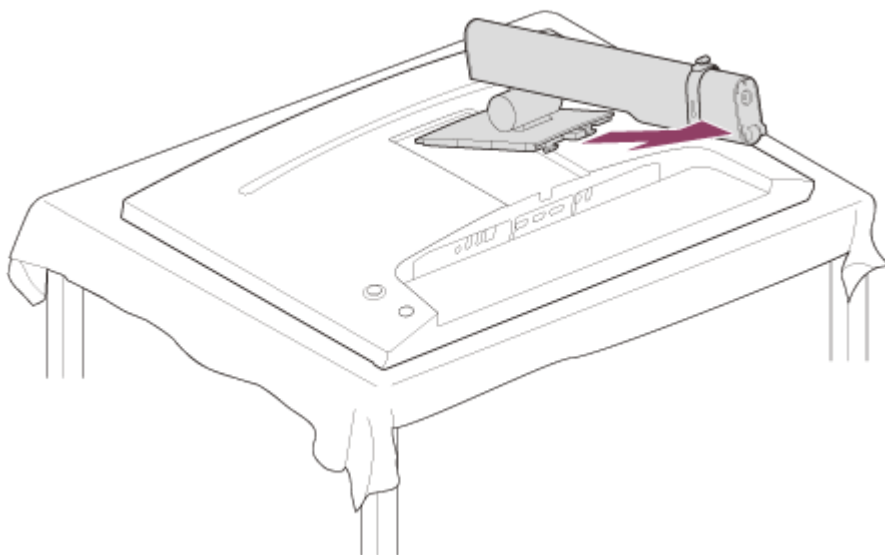
- 3 Tryck på stativfrigöringsknappen på bildskärmens baksida.



4 Lyft upp stativet.



5 Dra ut det från bildskärmen.



OBS!

- Håll ordentligt i stativet när det frigörs så att det inte vidrör ytan på LCD-panelen.
- Se Startguiden för information om hur du monterar tillbaka det fränkopplade stativet.

Relaterade avsnitt

- [Om handböckerna till denna bildskärm](#)
- [Justera bildskärmens position](#)

5-061-938-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation

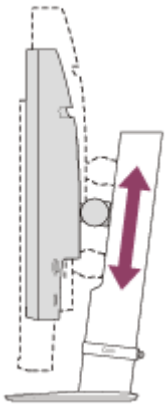
Justera bildskärmens position

Justera bildskärmens höjd och vinkel för att göra det lättare att titta på skärmen.

Justera höjden

Håll ordentligt i bildskärmen och justera höjden.

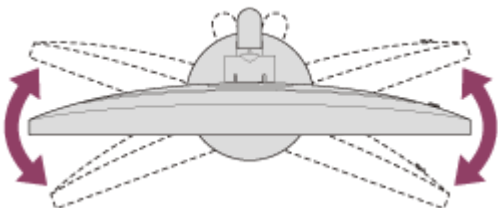
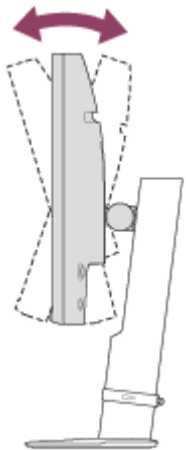
Var försiktig så att du inte rör vid ytan på LCD-panelen under justeringen.



Justera vinkeln

Håll ordentligt i bildskärmen och justera vinkeln.

Var försiktig så att du inte rör vid ytan på LCD-panelen under justeringen.

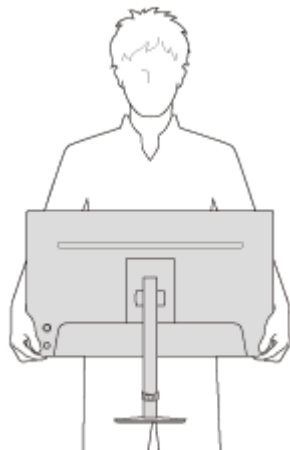


LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Bära bildskärmen

Vänd skärmen mot dig och håll i vänster och höger undersida med båda händerna när du bär bildskärmen.

Var försiktig så att du inte rör vid ytan på LCD-panelen när du bär bildskärmen.



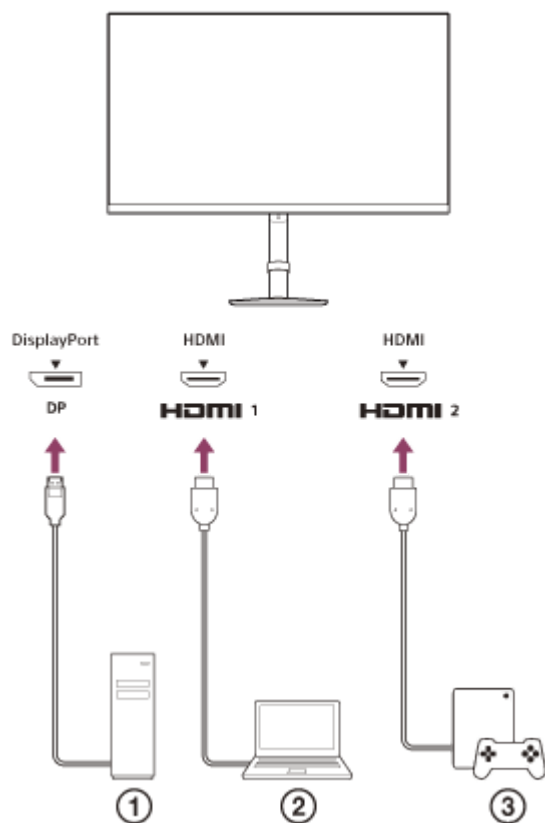
LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Anslutningsexempel

Du kan ansluta enheter, t.ex. en dator och/eller en spelkonsol, till denna bildskärm.

OBS!

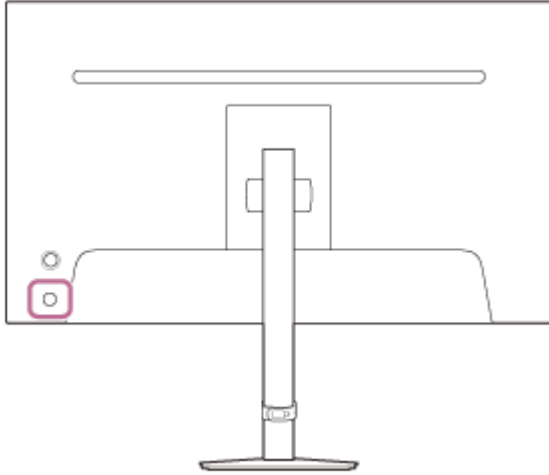
- Se till att koppla från nätkabeln till bildskärmen när kablar ska anslutas från andra enheter.



- ① Stationär dator
- ② Bärbar dator
- ③ Spelkonsol

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Slå på/stänga av strömmen



1 Tryck på strömknappen.

Strömindikatorn lyser vitt och bildskärmen slås på.

Se till att ansluten enhet är påslagen om ingenting visas på skärmen.

2 Tryck på strömknappen för att stänga av.

Strömindikatorn slocknar och bildskärmen stängs av.

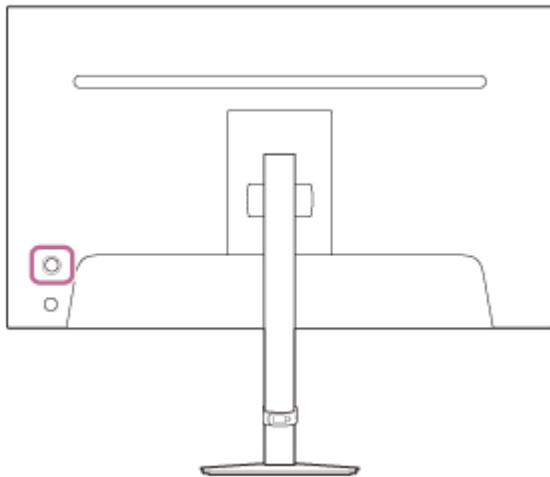
Tips

- Utan ingångssignal växlar bildskärmen till standbyläget och strömindikatorn lyser gul.

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

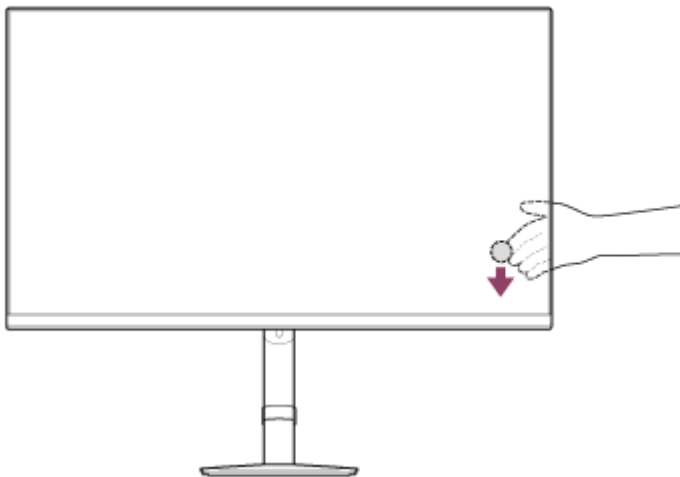
Använda styrspaken

Du kan använda styrspaken för att utföra volymjustering, justering av ljusstyrkan, val av ingång och olika inställningar genom att visa menyn.



Justera volymen

För styrspaken på bildskärmens baksida nedåt när menyn inte visas.



Skärmen för volymjustering visas och du kan utföra följande åtgärder.

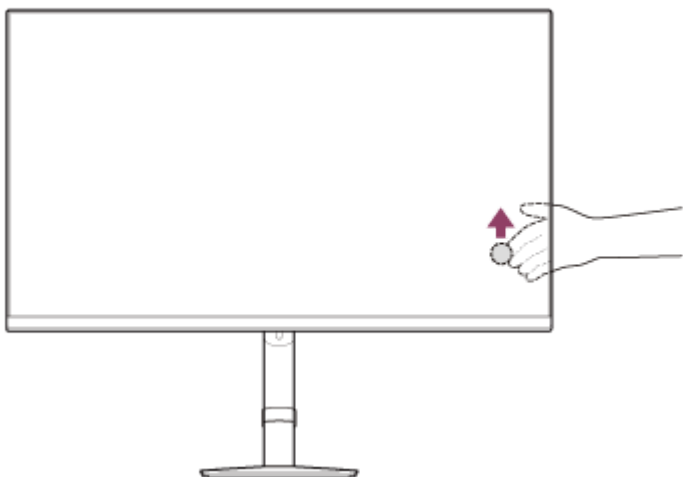
- För den åt höger (utskjutande sidan), sett framifrån, för att höja volymen och för den åt vänster för att sänka volymen.
- För styrspaken nedåt för att stänga av ljudet.
- Om du för styrspaken uppåt när skärmen för avstängt ljud visas så avbryts det avstängda ljudet och den återgår till skärmen för volymjustering.
- Skärmen för volymjustering försvinner när du trycker på styrspaken medan skärmen visas, eller ingen om åtgärd utförs under en viss tid.

Tips

- Det går att ställa in volymen för hörlursuttaget och volymen för den inbyggda högtalaren separat.

Justera skärmens ljusstyrka

För styrspaken på bildskärmens baksida uppåt när menyn inte visas.

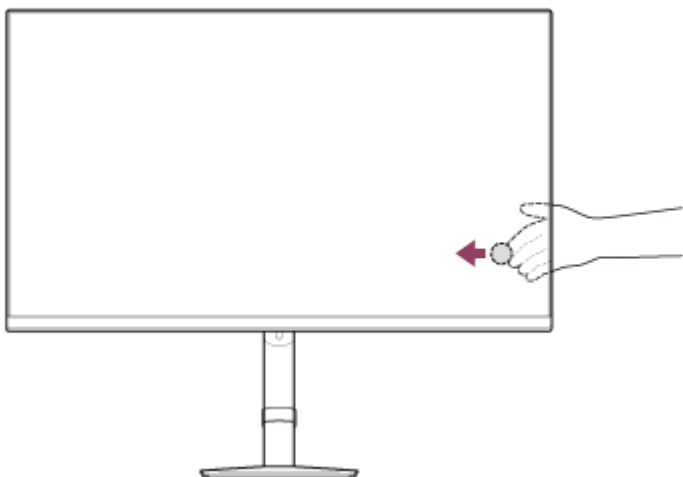


Skärmen för justering av ljusstyrka visas och du kan utföra följande åtgärder.

- För den uppåt eller åt höger för att göra skärmen ljusare och för den nedåt eller åt vänster för att göra skärmen mörkare.
- Skärmen för justering av ljusstyrka försvinner när du trycker på styrspaken medan skärmen visas, eller om ingen åtgärd utförs under en viss tid.

Växla ingång

För styrspaken på bildskärmens baksida åt vänster, sett framifrån, när menyn inte visas.

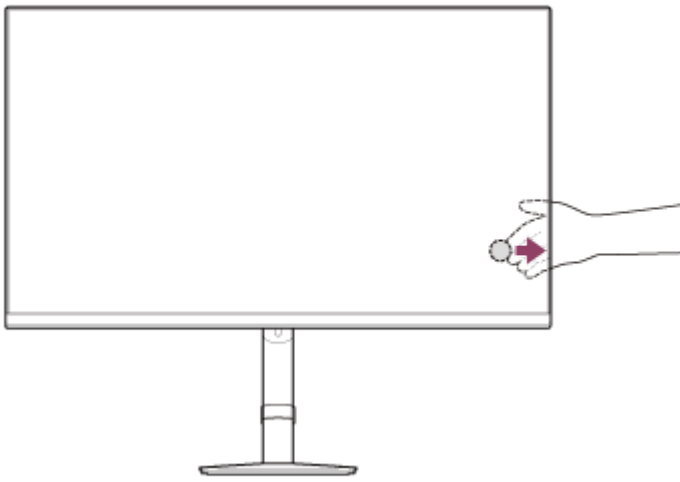


Skärmen för val av ingång visas och du kan välja ingång.

- Skärmen för val av ingång försvinner när du för styrspaken nedåt medan skärmen visas, eller om ingen åtgärd utförs under en viss tid.

Växla förinställt läge

För styrspaken på bildskärmens baksida åt höger, sett framifrån, när menyn inte visas.



Skärmen för val av förinställt läge visas och du kan välja det förinställda läget.

- Skärmen för val av förinställt läge försvinner när du för styrspaken nedåt medan skärmen visas, eller om ingen åtgärd utförs under en viss tid.

Visa menyn

Tryck på styrspaken på bildskärmens baksidan när menyn inte visas.



Menyn visas och du kan välja ingång och utföra olika inställningar genom att föra styrspaken uppåt, nedåt, åt vänster eller åt höger.

Stänga menyn

För styrspaken flera gånger åt vänster.

Relaterade avsnitt

- [\[Volym\]](#)
- [\[Bildjustering\]](#)
- [Växla ingång](#)
- [Växla förinställt läge](#)
- [Använda menyn](#)
- [\[Annat\]](#)

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Växla ingång

Den här bildskärmen väljer automatiskt den ingång till vilken signalen matas in.
Om det finns flera ingångssignaler så väljs ingången i följande prioritetsordning.
HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort
Använd styrspaken för att växla ingång manuellt.

- 1 För styrspaken åt vänster.**
Menyn för val av ingång visas.
- 2 Välj önskad ingång.**
- 3 Tryck på styrspaken.**
Ingången växlar till den som valts.

OBS!

- När [Auto-knapp för ingång] har ställts in på [Av] väljs inte ingången automatiskt.
- När [Kontroll för HDMI] har ställts in på [På] väljs ingången för den enheten automatiskt när den slås på eller används.
- Ingången väljs inte om det inte finns någon ingångssignal.

Relaterade avsnitt

- [\[Inmatning\]](#)

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Växla förinställt läge

Du kan välja önskad bildkvalitet bland förinställningarna.

- 1 För styrspaken åt höger.**
Menyn för val av förinställning visas.
- 2 Välj önskad bildkvalitet.**
- 3 Tryck på styrspaken.**
Bildkvaliteten växlar till den som har valts.

Relaterade avsnitt

- [\[Bildinställning\]](#)

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Använda menyn

Du kan utföra olika inställningar för denna bildskärm på skärmen för inställning av menyn.

- 1 Tryck på styrspaken på bildskärmens baksida.**
Skärmen för inställning av menyn visas.
- 2 Välj önskad inställning med styrspaken, välj inställningsvärdet, tryck sedan på den.**

Stänga skärmen för inställning av menyn

Skärmen för inställning av menyn stängs automatiskt om ingen åtgärd utförs under en viss tid.
För också styrspaken flera gånger åt vänster för att stänga skärmen för inställning av menyn.

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

[Bildinställning]

Du kan välja önskad bildkvalitet bland förinställningarna och justera bildkvaliteten automatiskt.

- 1 Tryck på styrspaken på bildskärmens baksida och för den uppåt, nedåt, åt vänster eller åt höger för att visa inställningsskärmen.
- 2 Välj önskad inställning och tryck på styrspaken.

Information om menyalternativ

[Förinställningsläge]

Välj önskad inställning bland förinställningarna.

SDR och HDR växlar i enlighet med ingångssignalformatet.

När ingångssignalen är SDR

[FPS]: Lämpligt för att spela FPS-spel (first person shooter (förstapersonsskjutare)).

[MOBA/RTS]: Lämpligt för att spela MOBA/RTS-spel (Multiplayer Online Battle Arena/Real-time Strategy (onlinespel med flera användare/strategispel i realtid)).

[RPG]: Lämpligt för att spela RPG-spel (Role Playing Game (rollspel)).

[Biograf]: Lämpligt för visning av filmer och videoklipp.

[Spel]: Du kan välja olika spelstilar.

[Standard]: Standardbildkvalitetsläge.

[sRGB]: Ett bildkvalitetsläge baserat på sRGB-standarden.

När ingångssignalen är HDR

[DisplayHDR]: Ett bildkvalitetsläge baserat på VESA DisplayHDR-standarden.

[Biograf]: Lämpligt för visning av filmer och videoklipp.

[Spel]: Du kan välja olika spelstilar.

[RPG]: Lämpligt för att spela RPG-spel (Role Playing Game (rollspel)).

[Automatiskt bildläge]

När en HDMI-enhet är ansluten så väljs bildkvaliteten automatiskt för att matcha det innehåll som ska spelas upp.

[Av]: Stänger av den här funktionen.

[På]: Slår på [Automatiskt bildläge].

OBS!

- När [Automatiskt bildläge] är inställt på [På] tillämpas det bildkvalitetsläge som valts för [Automatiskt bildläge] oavsett inställningen för [Förinställningsläge].
- När ingångssignalen är HDR går det inte att ställa in vissa funktioner.
- När [Förinställningsläge] är inställt på [DisplayHDR] så går vissa funktioner inte att justera eftersom läget är baserat på en standard.

Tips

- HDR står för High Dynamic Range (högt dynamiskt omfång). Detta är en teknik som uttrycker det breda omfånget av ljusstyrka från den ljusa delen till den mörka delen på ett sätt som är överlägset SDR (Standard Dynamic Range (dynamiskt standardomfång)). Det kan hända att ljusa områden blir överexponerade och att skuggor blir helt svarta i en vanlig SDR-bild. HDR-bilderna återger däremot en naturlig och verklig gradering av ljus och mörker som är mer överlägsen jämfört med SDR.

Relaterade avsnitt

- [\[Bildjustering\]](#)

5-061-938-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

[Spelhjälp]

Du kan göra inställningar av användbara funktioner när du spelar.

- 1 Tryck på styrspaken på bildskärmens baksida och för den uppåt, nedåt, åt vänster eller åt höger för att visa inställningsskärmen.
- 2 Välj önskad inställning och tryck på styrspaken.

Information om menyalternativ

[Svärta]

Förbättra synligheten i mörka områden på skärmen.

[0] till [10]: Ju högre värde desto bättre synlighet i mörka områden.

[Minskad rörelseoskärpa]

Minska bildens rörelseoskärpa.

[Effekt]

[0] till [2]: Ju högre värde desto större effekt.

[Fördröjning]

[0] till [2]: Ju högre värde desto mindre fördröjning, men desto mindre reducering av rörelseoskärpa.

[Svarstid]

Ändra responstiden för skärmen.

Ställ in enligt hastigheten på bildrörelsen.

[Standard]: Normal svarstid.

[Snabb]: Ökar responstiden för LCD-panelen något.

[Snabbare]: Ökar responstiden för LCD-panelen.

[Adaptive-Sync/VRR]

Synkronisera bildskärmens uppdateringsfrekvens med bildhastigheten för video. När den är påslagen kan du motverka eftersläpning och flimmer på skärmen när du spelar.

[Av]: Stänger av den här funktionen.

[På]: Slår på Adaptive-Sync/VRR-funktionen.

[Bildhastighetsräknare]

Visa bildhastighet per sekund i realtid.

[Av]: Visar inte bildhastigheten.

[På]: Visar bildhastigheten.

[24,5-tums läge]

Växla skärmstorleken till en storlek som motsvarar 24,5 tum.

[Av]: Använd vanligtvis detta läge.

[Centrerad]: Aktiverar 24,5-tumsläget i mitten av skärmen.

[Längst ner]: Aktiverar 24,5-tumsläget längst ner på skärmen.

[Hårkors]

Slå på visning av hårkorsen i mitten av skärmen.

[Av]: Stänger av visning av hårkorsen.

[Cursor 1] till [Cursor 8]: Välj den form du vill visa bland 8 olika typer.

[Timers]

Ställ in en timer för att indikera spelets återstående tid.

[Av]: Stänger av timern.

[10:00] till [60:00]: Slår på timern med inställd tid.

[Återställ]

Återställer aktuell ingång och inställningar för [Spelhjälp] som har ställts in i [Förinställningsläge].

OBS!

- När [Effekt] under [Minskad rörelseoskärpa] är inställt på [0] så kan inte [Fördröjning] justeras.
- När [Effekt] under [Minskad rörelseoskärpa] är inställt på [1] eller [2] så kan inte [Ljusstyrka] justeras.
- Du kan inte använda [Minskad rörelseoskärpa] och [Indiv. Ljusjustering] samtidigt.
- När ingångssignalen är mindre än 100 Hz så fungerar inte [Minskad rörelseoskärpa].
- När [Adaptive-Sync/VRR] är aktiverat så går det inte att justera [Minskad rörelseoskärpa].
- När [Adaptive-Sync/VRR] är aktiverat så går det inte att välja [Original] under [Bildformat].
- När [24,5-tums läge] har aktiverats så går det inte att justera [Adaptive-Sync/VRR], [Bildformat], [Energisparläge] och [Indiv. Ljusjustering].
- När du växlar 24,5-tumsläget så kan bildskärmen ändra sig efter spelet. Starta i sådana fall om spelapplikationen.

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

[Bildjustering]

Du kan justera bildkvaliteten, som ljusstyrka och kontrast.

- 1 Tryck på styrspaken på bildskärmens baksida och för den uppåt, nedåt, åt vänster eller åt höger för att visa inställningsskärmen.
- 2 Välj önskad inställning och tryck på styrspaken.

Information om menyalternativ

[Ljusstyrka]

Justera skärmens ljusstyrka.

[0] till [100]: Ju högre värde desto ljusare skärm.

[Kontrast]

Justera skärmens kontrast.

[0] till [100]: Ju högre värde desto större skillnad mellan skärmens ljusstyrka och mörkhet.

[Skärpa]

Justera skärmens skärpa.

[0] till [100]: Ju högre värde desto klarare skärm och ju lägre värde desto mjukare skärm.

[Gamma]

Välj gammavärdet bland [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] och [S-kurva] och ställ in det till det optimala förhållandet enligt bilden.

Ju lägre gammavärde desto ljusare mellanfärger (andra färger än vitt och svart).

[Indiv. Ljusjustering]

Kontrollera skärmens bakgrundsbelysning individuellt enligt bilden och höj skärmens kontrast.

[Av]: Stänger av den här funktionen.

[Låg], [Hög]: Välj den effektnivå du vill tillämpa.

[Färgton]

Justera skärmens färgton.

[0] till [100]: Ju högre värde desto mer grönaktig färg och ju lägre värde desto mer lilaaktig färg.

[Mättnad]

[Standard]

Justera densiteten för skärmens alla färger.

[0] till [100]: Ju högre värde desto djupare färg och ju lägre värde desto ljusare färg.

[Avancerad]

[0] till [40]: Ju högre värde desto djupare färg och ju lägre värde desto ljusare färg.

[Röd]: Justerar densiteten för röd.

[Grön]: Justerar densiteten för grön.

[Blå]: Justerar densiteten för blå.

[Cyan]: Justerar densiteten för cyan.

[Magenta]: Justerar densiteten för magenta.

[Gul]: Justerar densiteten för gul.

[Färgtemp.]

Justera skärmens färgtemperatur.

[Kall]: Höjer färgtemperaturen (till blåaktig) på skärmen.

[Neutral]: Ställer in standardfärgtemperatur.

[Varm]: Sänker färgtemperaturen (till rödaktig) på skärmen.

[Personlig]: Justerar värdena för röd, grön och blå för att ställa in önskad färgtemperatur.

[0] till [100]: Ju högre värde desto högre färgtemperatur och ju lägre värde desto lägre färgtemperatur.

- [Röd]: Justerar värdet för röd.
- [Grön]: Justerar värdet för grön.
- [Blå]: Justerar värdet för blå.

[Bildformat]

Ställ in skärmens bildförhållande.

[Autoformat]: Justerar bildförhållandet i enlighet med bilden.

[16:9]: Ställer in bildförhållandet till 16:9.

[Original]: Visar bilder med ursprungligt bildförhållande.

[Återställ]

Återställer aktuell ingång och inställningar för [Bildjustering] som har ställts in i [Förinställningsläge].

Tips

- Du kan också justera skärmens ljusstyrka genom att föra styrspaken uppåt eller nedåt när menyn inte visas.

OBS!

- Det kanske inte går att justera [Gamma] enligt förinställt läge.
- Du kan inte använda [Indiv. Ljusjustering] och [Minskad rörelseoskärpa] samtidigt.

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

[Inmatning]

Du kan välja ingång och utföra inställningar som relaterar till ingången.

- 1 Tryck på styrspaken på bildskärmens baksida och för den uppåt, nedåt, åt vänster eller åt höger för att visa inställningsskärmen.
- 2 Välj önskad inställning och tryck på styrspaken.

Information om menyalternativ

[HDMI 1]

Väljer HDMI 1-ingången.

[HDMI 2]

Väljer HDMI 2-ingången.

[DP]

Väljer DisplayPort-ingången.

[Auto-knapp för ingång]

Välj ingång automatiskt med ingångssignalen.

Om det finns flera ingångssignaler så väljs ingången i följande prioritetsordning.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Av]: Stänger av den här funktionen.

[På]: Slår på funktionen för automatiskt val av ingång.

[Kontroll för HDMI]

Med hjälp av bildskärmen kan du utföra åtgärder som att slå på/stänga av eller välja ingång, för den enheten som är ansluten via HDMI-kabeln.

[Av]: Stänger av den här funktionen.

[På]: Slår på funktionen för HDMI-enhetskontroll.

[DP-versionsnummer]

Ställ in DisplayPort-versionsnumret.

Ställ in till samma version som DisplayPort för ansluten enhet.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

OBS!

- För att visa bilder kompatibla med DisplayPort version 2.1 så krävs det att kablar och anslutna enheter är kompatibla med DisplayPort version 2.1. Medföljande DisplayPort-kabel har stöd för version 1.4.

Tips

- Om ansluten enhet inte har stöd för DisplayPort-versionen kan det hända att skärmen visas på felaktigt sätt. I detta fall kan skärmen visas korrekt genom att ändra DisplayPort-versionen från hög till låg ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

[Volym]

Det går att justera volymen.

- 1 Tryck på styrspaken på bildskärmens baksida och för den uppåt, nedåt, åt vänster eller åt höger för att visa inställningsskärmen.
- 2 Välj önskad inställning och tryck på styrspaken.

Information om menyalternativ

[Volym]

[0] till [100]: Ju högre värde desto högre volym.

Relaterade avsnitt

- [Använda styrspaken](#)

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

[Anpassa]

Du kan göra inställningarna för strömlysdioden.

- 1 Tryck på styrspaken på bildskärmens baksida och för den uppåt, nedåt, åt vänster eller åt höger för att visa inställningsskärmen.**
- 2 Välj önskad inställning och tryck på styrspaken.**

Information om menyalternativ

[Ström-LED]

Du kan stänga av lysdioden för ström även om bildskärmen är påslagen.

[På]: Lysdioden för ström tänds.

[Av]: Lysdioden för ström slocknar.

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

[OSD-meny]

Du kan ställa in språk och annan information på skärmen för inställning av menyn.

- 1 Tryck på styrspaken på bildskärmens baksida och för den uppåt, nedåt, åt vänster eller åt höger för att visa inställningsskärmen.
- 2 Välj önskad inställning och tryck på styrspaken.

Information om menyalternativ

[Språk]

Ställ in språk på skärmen för inställning av menyn.

[Läpinäkyvyys]

Ställ in transparens på skärmen för inställning av menyn.

[0] till [100]: Ju högre värde desto mer transparens.

[OSD-aikakatkaisu]

Ställ in tiden för visning av skärmen för inställning av menyn.

[5s] till [60s]: Ställ in till mellan 5 sekunder och 60 sekunder. När tiden har gått stängs skärmen för inställning av menyn.

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

[Annat]

Du kan göra inställningar som relaterar till denna bildskärm och initiera bildskärmen.

- 1 Tryck på styrspaken på bildskärmens baksida och för den uppåt, nedåt, åt vänster eller åt höger för att visa inställningsskärmen.
- 2 Välj önskad inställning och tryck på styrspaken.

Information om menyalternativ

[DDC/CI]

Gör inställningar på bildskärmen genom att använda dedikerad programvara på datorn.

[Av]: Stänger av den här funktionen.

[På]: Slår på DDC/CI-funktionen.

[Energisparläge]

Du kan sänka skärmens ljusstyrka för att sänka energiförbrukningen.

[Av]: Stänger av den här funktionen. Energiförbrukningen är normal.

[På]: Slår på energisparfunktionen.

[Text magnification]

Bokstäverna på skärmen för inställning av menyn visas i stor storlek.

[Av]: Stänger av den här funktionen.

[På]: Slår på textförstoringsfunktionen.

[Text magnification] fungerar endast när [Språk] är inställt på [English].

[Screen reader]

Du kan manövrera bildskärmen med rösten utan att titta på skärmen.

[Av]: Stänger av den här funktionen.

[På]: Slår på Screen reader-funktionen.

[Screen reader] fungerar endast när [Språk] är inställt på [English].

[Software version]

Det går att visa bildskärmens programvaruversion.

[Uppdatering av USB]

Uppdaterar programvaran genom att använda ett USB-minne.

[Fabriksåterställning]

Återställer bildskärmens inställningar till fabriksinställningarna.

Observera att bildskärmens alla inställningar återgår till fabriksinställningarna.

OBS!

- Ljudavstängning fungerar inte för ljudet från Screen reader.
- Det går inte att justera ljudvolymen för Screen reader när hörlurar är anslutna till hörlursuttaget.
- När [Energisparläge] är aktiverat så går det inte att ställa in [Text magnification] och [Screen reader].
- När [Energisparläge] är aktiverat så går det inte att justera vissa funktioner för [Spelhjälp] och [Bildjustering].

- När [Energisparläge] är aktiverat så går det inte att ställa in [DP-versionsnummer].

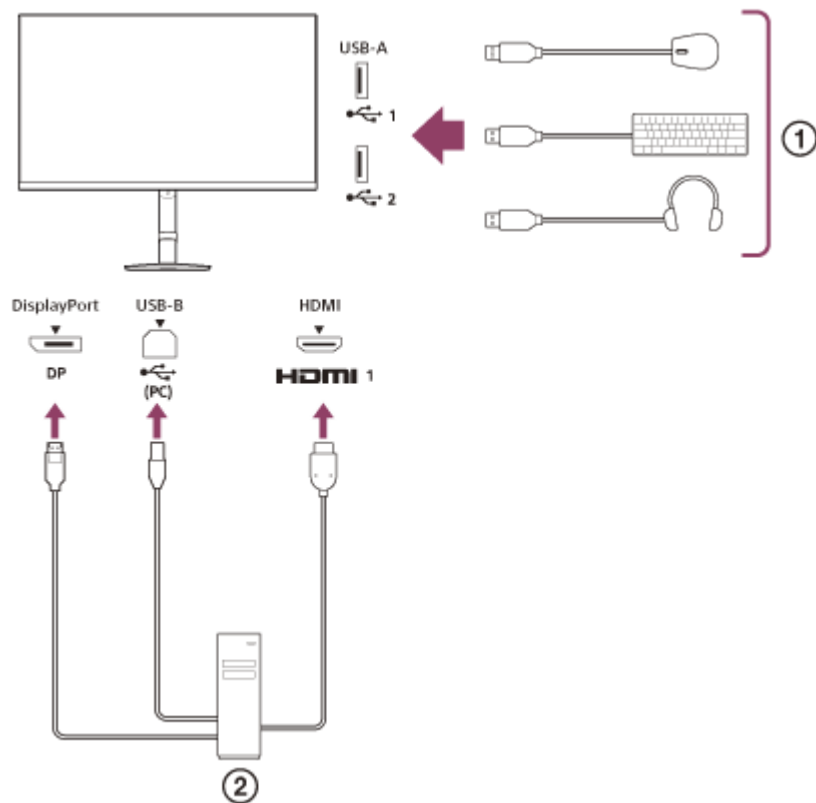
Relaterade avsnitt

- [Uppdatera programvaran](#)

5-061-938-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Använda USB-hubbfunktionen

När en dator är ansluten till bildskärmen kan du använda USB-enheten (t.ex. ett tangentbord och en mus) ansluten till bildskärmen för att manövrera datorn.



- ① Mus, tangentbord, headset etc.
- ② Dator

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Använda INZONE Hub (Windows)

Genom att använda programvaran kan du utföra olika inställningar för denna bildskärm från din dator. Det går att hämta programvaran från supportsidorna nedan.

- För kunder i USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- För kunder i Kanada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- För kunder i Europa
<https://www.sony.eu/support>
- För kunder i Kina
<https://service.sony.com.cn>
- För kunder i Asien (eller andra områden)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Felsökning

Om bildskärmen inte fungerar som den ska så kan du kontrollera eventuella problem innan du skickar in den för reparation.

Om du inte kan lösa problemen på egen hand så kontaktar du din närmaste Sony-återförsäljare.

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Ingenting visas på skärmen

- Kontrollera att nätkabeln och anslutningskablarna är ordentligt anslutna till andra enheter.
 - Tryck på strömknappen på bildskärmens baksida för att slå på strömmen.
 - Slå på strömmen till de andra enheterna.
-

Relaterade avsnitt

- [Anslutningsexempel](#)

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Inget ljud matas ut från bildskärmen

- För först styrspaken nedåt för att visa skärmen för volymjustering, för därefter styrspaken åt höger för att höja volymen.
 - För först styrspaken nedåt för att visa skärmen för volymjustering, för därefter styrspaken uppåt för att avbryta ljudavstängning och för slutligen styrspaken åt vänster eller höger för att justera volymen.
-

Relaterade avsnitt

- [Använda styrspaken](#)

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Supportsidor

Besök supportsidorna nedan för den senaste informationen.

- För kunder i USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- För kunder i Kanada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- För kunder i Europa
<https://www.sony.eu/support>
- För kunder i Kina
<https://service.sony.com.cn>
- För kunder i Asien (eller andra områden)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Format som stöds

Varje ingång har stöd för formaten markerade med ”○”.

PC-format

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

CE-format

Upplösning	Vertikal frekvens (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○

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

5-061-938-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Uppdatera programvaran

Du kan uppdatera programvaran till bildskärmen.

1 Ladda ner uppdateringsfilen.

Ladda ner uppdateringsfilen till din dator från supportsidorna.

2 Packa upp uppdateringsfilen.

1: Packa upp uppdateringsfilen

Eftersom den hämtade uppdateringsfilen är komprimerad kan du högerklicka på filen och välja alternativet för att packa upp filen. Filen packas upp.

Det kanske inte går att packa upp filen genom förfarandet ovan beroende på ditt operativsystem.

2: Bekräfta den uppackade filen

Bekräfta att namnet på den uppackade filen är "SDM-27U9M2.bin".

Ändra inte filnamnet.

3 Kopiera filen till ett USB-minne.

1: Förbereda ett USB-minne

Förbered ett USB-minne med ett FAT32- eller NTFS-filsystem.

2: Kopiera filen till ditt USB-minne

Kopiera den uppackade filen till rotkatalogen (översta nivån) på USB-minnet.

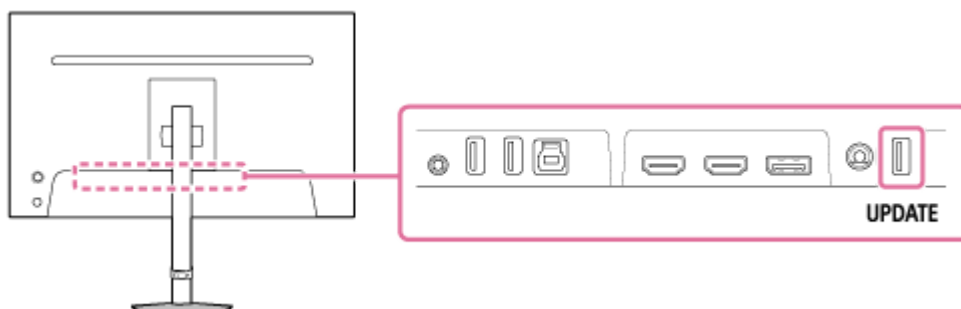
4 Sätt in USB-minnet i bildskärmen.

1: Plocka ut USB-minnet från datorn

Följ förfarandet för ditt operativsystem för att plocka ut USB-minnet från datorn.

2: Sätt in USB-minnet i bildskärmen

Sätt in USB-minnet i UPDATE-porten på bildskärmen.



5 Uppdatera bildskärmen.

Välj [Annat] och sedan [Uppdatering av USB] i menyn.

Förloppet visas på skärmen under uppdateringen. Bildskärmen startar sedan om automatiskt när uppdateringen är slutförd. Uppdateringen tar cirka 1 minut.

- När du placerar uppdateringsfilen i en annan nivå än i rotkatalogen på USB-minnet eller byter namn på uppdateringsfilen så går det inte att uppdatera bildskärmen.
- Det går endast att uppdatera bildskärmen via UPDATE-porten.
- Koppla inte från nätkabeln, USB-minnet och anslutningskabeln under uppdateringen.
- Vissa USB-minnen stöds inte.

5-061-938-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-bildskärm
SDM-27U9M2

Noteringar angående licensen

Bildskärmen använder programvaran för vilken vi har ett licensavtal med ägaren av upphovsrätten. Enligt begäran från programvarans upphovsrättsinnehavare har vi en skyldighet att informera om innehållet i licensen till kunderna. Licensen beskrivs nedan.

Zlib

(C) 1995 Jean-loup Gailly and Mark Adler

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

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

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

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

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

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

MbedTLS

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

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

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

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

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

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

5-061-938-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation