

LCD Monitör
SDM-27U9M2



Bu monitörü kullanırken bir sorunuz veya sorunuz olduėunda bu Yardım Kılavuzunu kullanın.

Başlangıç

[Bu monitörün kılavuzları hakkında](#)

Parça ve Denetimlerin Kılavuzu

Önden görünüş

Arkadan görünüş

Kurulum

[Monitörün kurulumu](#)

[Standın ayrılması](#)

[Monitör ekranının konumunu ayarlama](#)

[Monitörü taşıma](#)

[Bağlantı örneėi](#)

Monitörün Kullanımı

[Gücü açma/kapama](#)

[Joystick'i kullanma](#)

[Girişin değiştirilmesi](#)

[Ön ayar modunun değiştirilmesi](#)

Ayarların Değiştirilmesi

[Menünün kullanılması](#)

[\[Resim Modu\]](#)

[\[Oyun yardımcısı\]](#)

[\[Resim ayarlama\]](#)

[\[Girişler\]](#)

[\[Ses\]](#)

[\[Kişiselleştir\]](#)

[\[OSD menüsü\]](#)

[\[Diğer\]](#)

Faydalı işlevlerin kullanımı

[USB hub'ı işlevinin kullanılması](#)

[INZONE Hub \(Windows\) yazılımının kullanılması](#)

Sorun giderme

[Sorun giderme](#)

[Ekran da hiçbir şey görüntülenmiyor](#)

[Monitörden ses çıkışı yok](#)

Ek Bilgiler

[Destek siteleri](#)

[Desteklenen Formatlar](#)

Yazılım Güncellemesi

[Yazılımın güncellenmesi](#)

Lisansla ilgili notlar

[Lisansla ilgili notlar](#)

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Bu monitörün kılavuzları hakkında

Bu kılavuzda açıklanan içerik aşağıdaki gibidir.

Kurulum Kılavuzu

Bu monitörü kullanmaya başlamak için gereken kurulum ve bağlantıyı açıklar.

Kullanma Kılavuzu

Güvenlik önlemlerini açıklar.

Yardıml Kılavuzu (bu Web kılavuzu)

Bu monitörün nasıl kullanılacağını açıklar.

Not

- Monitörün tasarımı ve teknik özellikleri önceden haber verilmeksizin değiştirilebilir.

İpucu

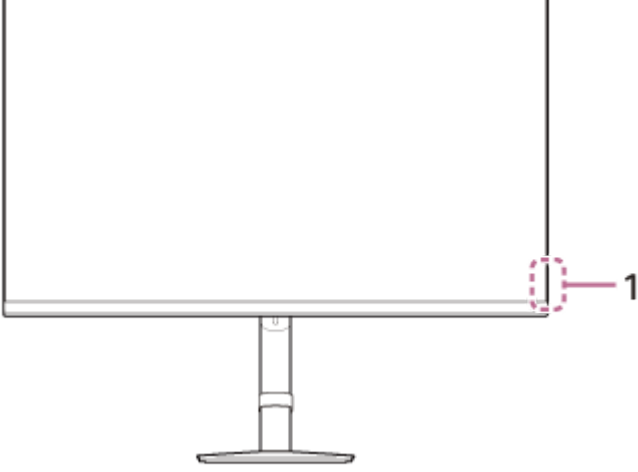
- Ekranda görüntülenen parantez [--] içindeki harfler menü öğelerini gösterir.
- Ayrıntılar resimlerden çıkarılmış olabilir.
- Kurulum Kılavuzu, destek sitelerinden indirilebilir.

İlgili Konu

- [Destek siteleri](#)

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Önden görünüş



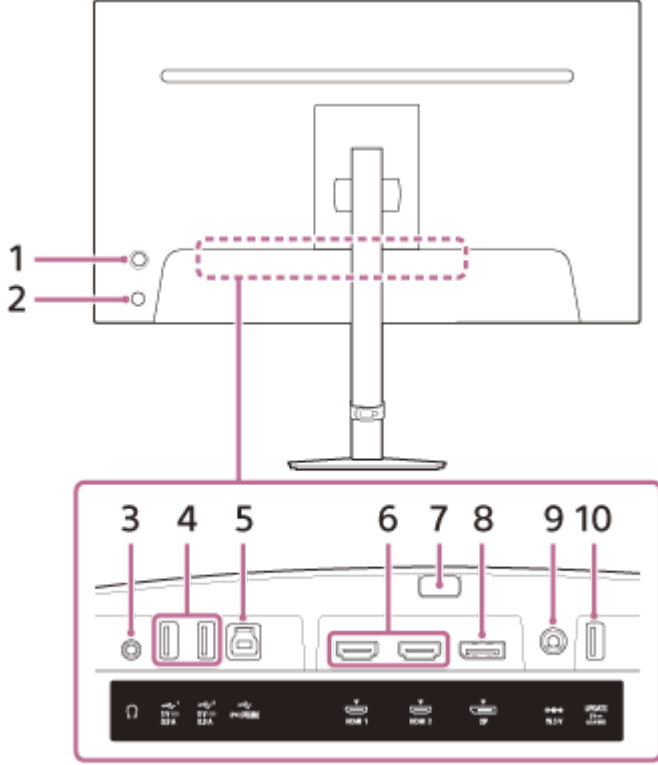
1. Güç LED'i

Monitör durumunu gösterir.

- Beyaz: güç açık
- Kehribar: beklemede
- Kapalı: güç kapalı

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Arkadan görünüş



1. Joystick

Menüyü görüntüleyerek ses ayarı, parlaklık ayarı, giriş seçimi ve çeşitli ayarları yapar.

2. Güç düğmesi

Monitörün gücünü açar. Monitör açıkken bu düğmeye basarsanız monitör kapanır.

3. Kulaklık jakı

Kulaklığı bağlayın.

Kulaklık bağlandığında bu monitörün hoparlörleri kapatılır.

4. USB Type-A bağlantı noktası 1, 2

Klavye veya fare gibi USB çevre birimlerini bağlayın.

5. USB Type-B bağlantı noktası

Bu bağlantı noktasını bir bilgisayardaki USB bağlantı noktasına bağlarken, 4. USB Type-A bağlantı noktası USB hub'ı olarak çalışır.

6. HDMI Bağlantı noktası 1, 2

HDMI çıkışı bulunan bir oyun konsoluna veya bilgisayara bağlanın.

7. Stand ayırma düğmesi

Standı ayırmak için basın.

8. DisplayPort bağlantı noktası

DisplayPort çıkışı bulunan bir bilgisayara bağlayın.

9. DC giriş terminali

AC adaptörünü (ürünle verilir) bağlayın.

10. UPDATE bağlantı noktası

Bu, yazılımı güncelleme bağlantı noktasıdır.

İlgili Konu

- [\[Kişiselleştir\]](#)
- [Joystick'i kullanma](#)
- [Standın ayrılması](#)

5-061-657-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Monitörün kurulumu

Monitörün kurulumu ve bağlantısı için Kurulum Kılavuzuna bakın.

Aşağıdaki destek sitelerinden de indirebilirsiniz.

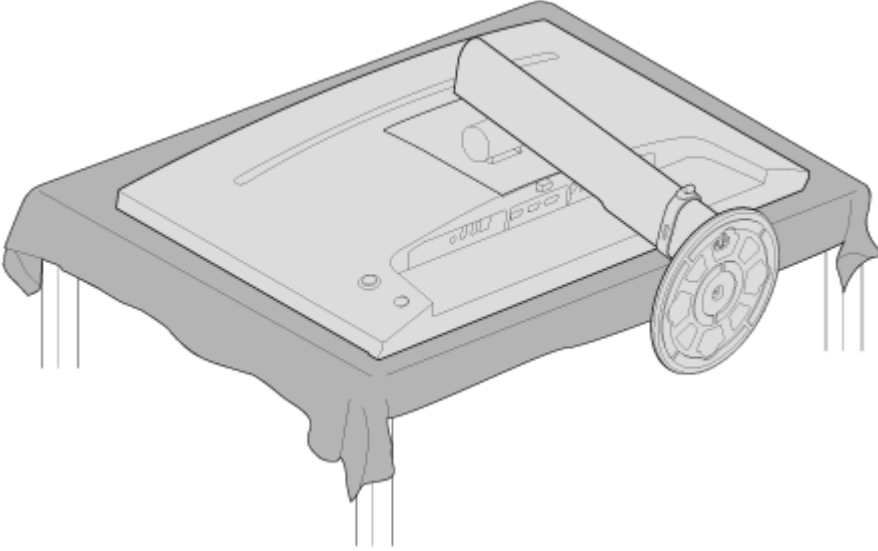
- ABD'deki müşteriler için
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanada'daki müşteriler için
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Avrupa'daki müşteriler için
<https://www.sony.eu/support>
- Çin'deki müşteriler için
<https://service.sony.com.cn>
- Asya'daki (veya diğer bölgelerdeki) müşteriler için
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD Monitör
SDM-27U9M2

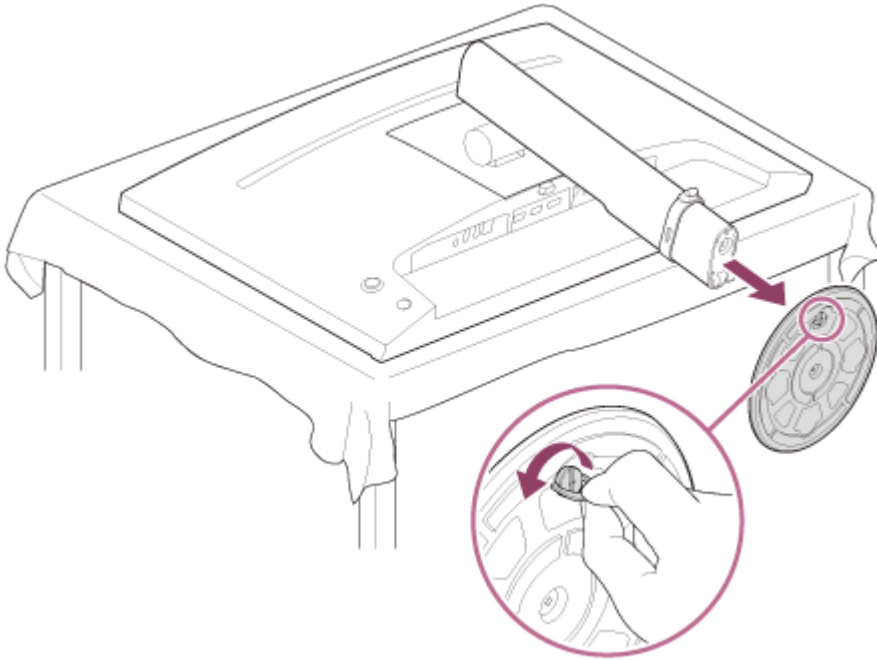
Standın ayrılması

- 1 Monitörü kapatın, standın yüksekliğini maksimuma çıkarın, ardından LCD panel yüzeyi aşağı bakacak şekilde yerleştirin.

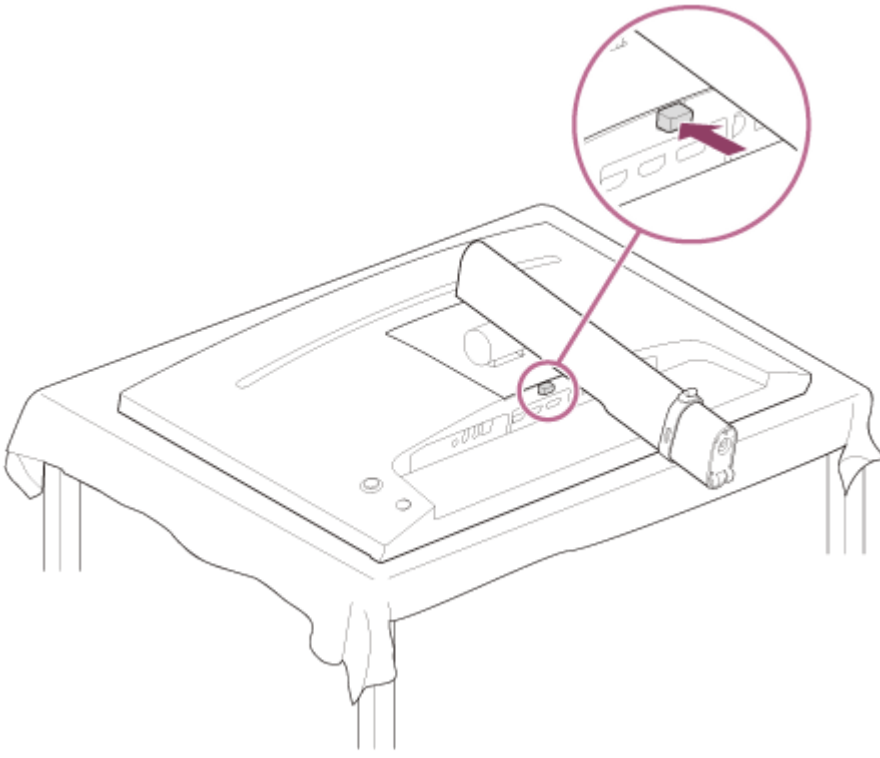
LCD panel yüzeyinin zarar görmemesi için sabit bir yüzeye yumuşak bir bez serin.



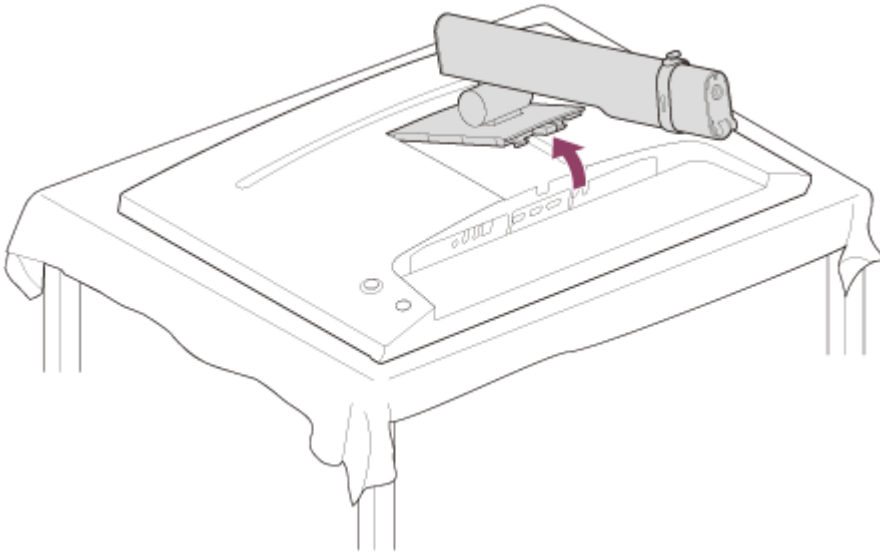
- 2 Ayağı ayırın.



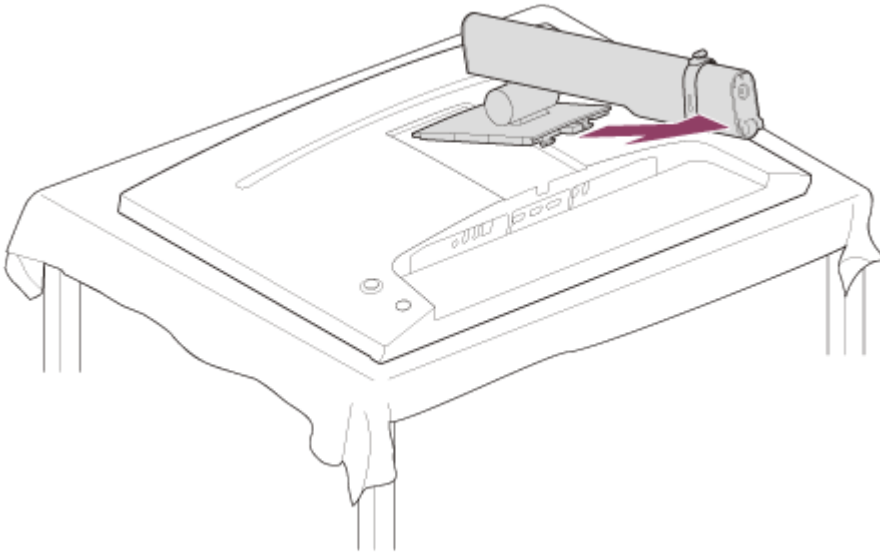
- 3 Monitörün arkasındaki stand ayırma düğmesine basın.



4 Standı yukarı kaldırın.



5 Standı monitörden dışarı çekin.



Not

- Standı ayırırken, LCD panel yüzeyine dokunmayacak şekilde standı sıkıca tutun.
- Ayrılmış standın nasıl takılacağını öğrenmek için Kurulum Kılavuzuna bakın.

İlgili Konu

- [Bu monitörün kılavuzları hakkında](#)
- [Monitör ekranının konumunu ayarlama](#)

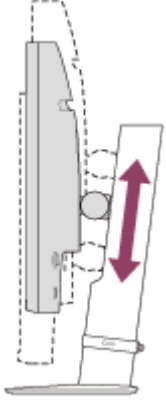
LCD Monitör
SDM-27U9M2

Monitör ekranının konumunu ayarlama

Ekranın izlenmesini kolaylaştırmak için monitörün yüksekliğini ve açısını ayarlayın.

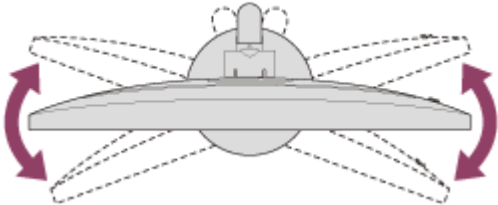
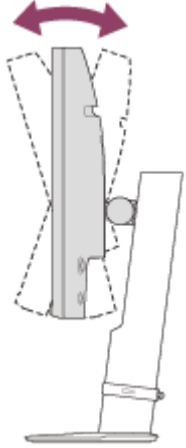
Yüksekliği ayarlamak için

Monitörü sıkıca tutun ve yüksekliğini ayarlayın.
Ayar sırasında LCD panel yüzeyine dokunmamaya dikkat edin.



Açıyı ayarlamak için

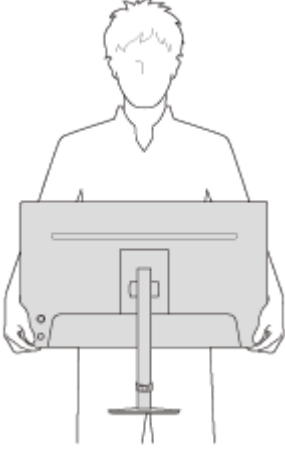
Monitörü sıkıca tutun ve açısını ayarlayın.
Ayar sırasında LCD panel yüzeyine dokunmamaya dikkat edin.



LCD Monitör
SDM-27U9M2

Monitörü taşıma

Monitörü taşıırken ekranı kendinize doğru çevirin ve iki elinizle sol ve sağ kenarların altından tutun.
Monitörü taşıırken LCD panel yüzeyine dokunmamaya dikkat edin.



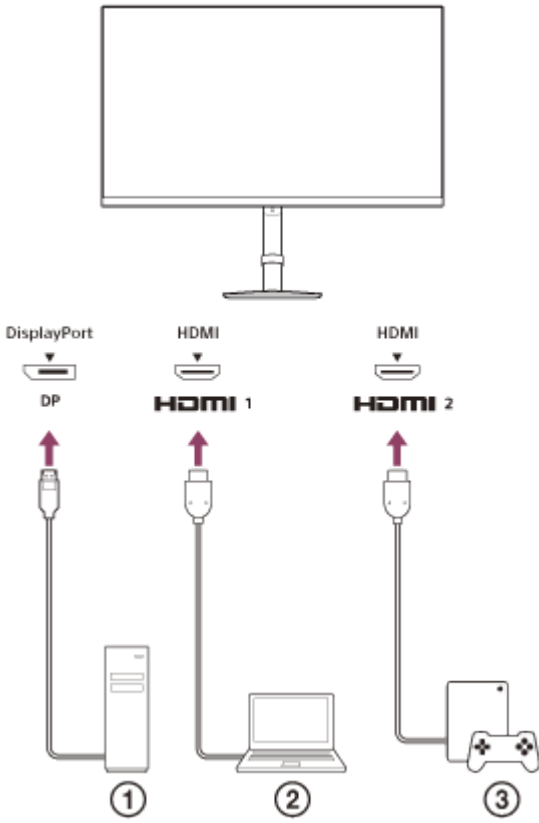
LCD Monitör
SDM-27U9M2

Bağlantı örneği

Bu monitöre bilgisayar ve/veya oyun konsolu gibi cihazları bağlayabilirsiniz.

Not

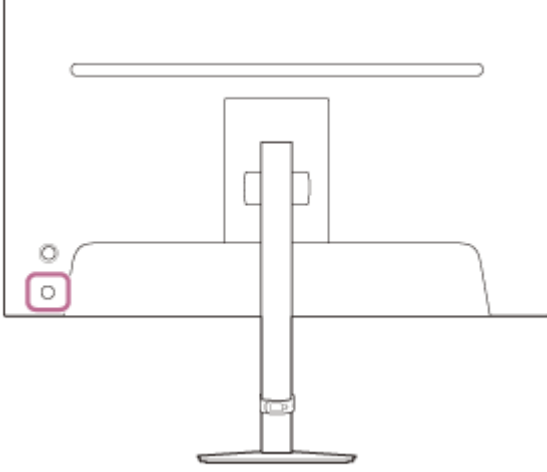
- Cihazların kablolarını bağlarken monitörün güç kablosunu çıkardığınızdan emin olun.



- ① Masaüstü bilgisayar
- ② Dizüstü bilgisayar
- ③ Oyun konsolu

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Gücü açma/kapama



1 Güç düğmesine basın.

Güç göstergesi beyaz renkte yanar ve monitör açılır.
Ekranla hiçbir şey görüntülenmezse, bağlı cihazın açık olduğundan emin olun.

2 Kapatmak için güç düğmesine basın.

Güç göstergesi söner ve monitör kapanır.

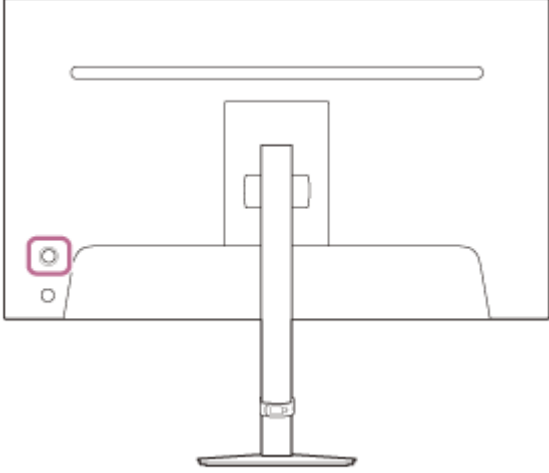
İpucu

- Giriş sinyali yoksa, monitör bekleme moduna girer ve güç göstergesi kehribar renğinde yanar.

LCD Monitör
SDM-27U9M2

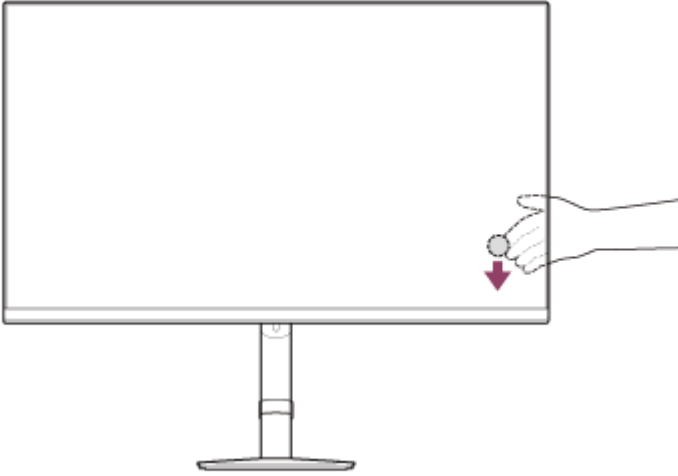
Joystick'i kullanma

Menüyü görüntüleyerek ses ayarı, parlaklık ayarı, giriş seçimi ve çeşitli ayarları yapmak için joystick'i kullanabilirsiniz.



Sesi ayarlamak için

Menü görüntülenmiyorken, monitörün arkasındaki joystick'i aşağı hareket ettirin.



Ses ayar ekranı görüntülenir ve aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.

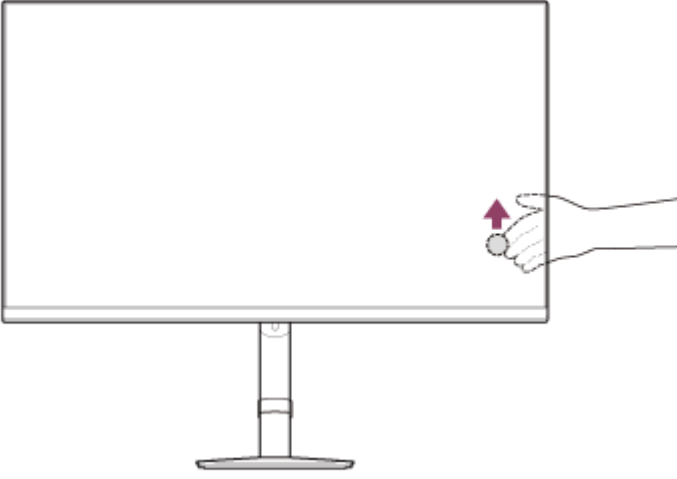
- Önden bakıldığında sesi artırmak için sağa (çıkıntı tarafına), azaltmak için sola hareket ettirin.
- Sesi kapatmak için joystick'i aşağı doğru hareket ettirin.
- Sessiz ekranı görüntülenirken joystick'i yukarı hareket ettirmek, sessiz durumunu iptal eder ve ekran, ses ayarlama ekranına döner.
- Ekran görüntülenirken joystick'e bastığınızda veya bir süre herhangi bir işlem yapılmadığında ses ayar ekranı kaybolur.

İpucu

- Kulaklık jakının ses düzeyi ve yerleşik hoparlörün ses düzeyi ayrı ayrı ayarlanabilir.

Ekranın parlaklığını ayarlamak için

Menü görüntülenmiyorken, monitörün arkasındaki joystick'i yukarı hareket ettirin.

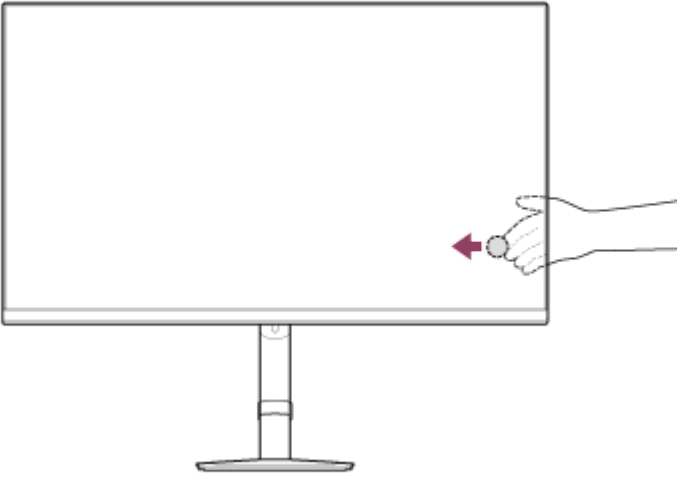


Parlaklık ayar ekranı görüntülenir ve aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.

- Ekranı aydınlatmak için yukarı veya sağa hareket ettirin ve ekranı karartmak için aşağı veya sola hareket ettirin.
- Ekran görüntülenirken joystick'e bastığınızda veya bir süre herhangi bir işlem yapılmadığında parlaklık ayar ekranı kaybolur.

Girişin değiştirilmesi

Menü görüntülenmiyorken, monitöre önden bakıldığında monitörün arkasındaki joystick'i sola hareket ettirin.

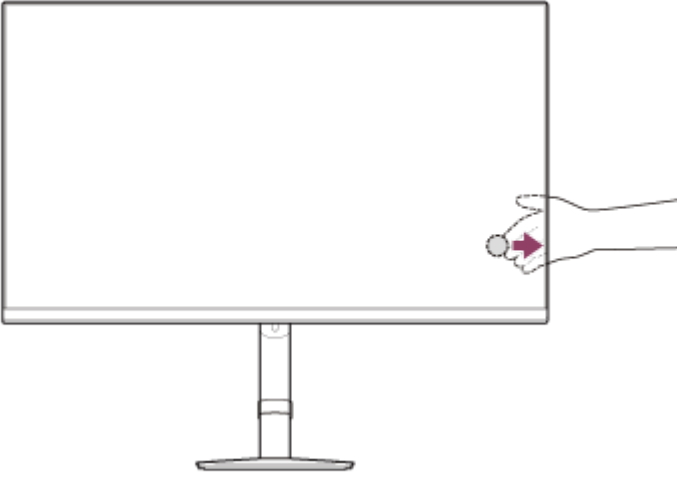


Giriş seçim ekranı görüntülenir ve girişi seçebilirsiniz.

- Ekran görüntülenirken joystick'i aşağı hareket ettirdiğinizde veya bir süre herhangi bir işlem yapılmadığında giriş seçim ekranı kaybolur.

Ön ayar modunun değiştirilmesi

Menü görüntülenmiyorken, monitöre önden bakıldığında monitörün arkasındaki joystick'i sağa hareket ettirin.

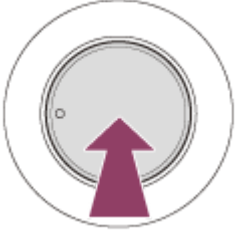


Ön ayar modu seçim ekranı görüntülenir ve ön ayar modunu seçebilirsiniz.

- Ekran görüntülenirken joystick'i aşağı hareket ettirdiğinizde veya bir süre herhangi bir işlem yapılmadığında ön ayar modu seçim ekranı kaybolur.

Menüyü görüntülemek için

Menü görüntülenmiyorken, monitörün arkasındaki joystick'e basın.



Menü görüntülenir ve joystick'i yukarı, aşağı, sola ve sağa hareket ettirerek giriş seçimi ve çeşitli ayarları yapabilirsiniz.

Menüyü kapatmak için

Joystick'i art arda sola hareket ettirin.

İlgili Konu

- [\[Ses\]](#)
- [\[Resim ayarlama\]](#)
- [Girişin değiştirilmesi](#)
- [Ön ayar modunun değiştirilmesi](#)
- [Menünün kullanılması](#)
- [\[Diğer\]](#)

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Girişin değiştirilmesi

Bu monitör, sinyalin girildiği girişi otomatik olarak seçer.
Birden fazla giriş sinyali varsa, girişler aşağıdaki öncelik sırasına göre seçilir.
HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort
Girişi manuel olarak değiştirmek için joystick'i kullanın.

1 Joystick'i sola hareket ettirin.

Giriş seçim menüsü görüntülenir.

2 İsteddiğiniz girişi seçin.

3 Joystick'e basın.

Giriş, seçilen girişe geçer.

Not

- [Oto. giriş değiştirme], [Kapalı] olarak ayarlandığında, giriş otomatik olarak seçilmez.
- [HDMI Kontrolü], [Açık] olarak ayarlandığında, ilgili cihazın girişi, açıldığında ya da çalıştırıldığında otomatik olarak seçilir.
- Giriş sinyali yoksa giriş seçilmez.

İlgili Konu

- [\[Girişler\]](#)

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Ön ayar modunun değıştirilmesi

İstenen görüntü kalitesini ön ayarlardan seçebilirsiniz.

- 1 Joystick'i sağa hareket ettirin.**
Ön ayar seçim menüsü görüntülenir.
- 2 İstenen görüntü kalitesini seçin.**
- 3 Joystick'e basın.**
Görüntü kalitesi, seçilen kaliteye geçer.

İlgili Konu

- [\[Resim Modu\]](#)

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Menünün kullanılması

Menü ayar ekranında bu monitör için çeşitli ayarlar yapabilirsiniz.

- 1 Monitörün arkasındaki joystick'e basın.**
Menü ayar ekranı görüntülenir.
- 2 Joystick ile istediğiniz ayarı seçin, ayar değerini seçin ve ardından basın.**

Menü ayar ekranını kapatmak için

Bir süre herhangi bir işlem yapılmazsa menü ayar ekranı otomatik olarak kapanacaktır. Ayrıca, ayar menüsü ekranını kapatmak için joystick'i art arda sola hareket ettirin.

LCD Monitör
SDM-27U9M2

[Resim Modu]

Ön ayarlardan istediğiniz görüntü kalitesini seçebilir ve görüntü kalitesini otomatik olarak ayarlayabilirsiniz.

- 1 **Ayar ekranını görüntülemek için monitörün arkasındaki joystick'e basın ve yukarı, aşağı, sola veya sağa hareket ettirin.**
- 2 **İstediğiniz ayarı seçin ve joystick'e basın.**

Menü öğelerinin ayrıntıları

[Ön ayar modu]

Ön ayarlardan istediğiniz ayarı seçin.

Giriş sinyali formatına göre SDR ile HDR arasında geçiş yapılır.

Giriş sinyali SDR olduğunda

[FPS]: FPS (birinci şahıs nişancı) oyunları oynamak için uygundur.

[MOBA/RTS]: MOBA/RTS (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası/Gerçek Zamanlı Strateji) oyunları oynamak için uygundur.

[RPG]: RPG (Rol Yapma Oyunu) oyunları oynamak için uygundur.

[Sinema]: Film ve video izlemek için uygundur.

[Oyun]: Çeşitli oyun türlerinin keyfini çıkarabilirsiniz.

[Standart]: Standart görüntü kalitesi modu.

[sRGB]: sRGB standardına dayalı bir görüntü kalitesi modudur.

Giriş sinyali HDR olduğunda

[DisplayHDR]: VESA DisplayHDR standardına dayalı bir görüntü kalitesi modudur.

[Sinema]: Film ve video izlemek için uygundur.

[Oyun]: Çeşitli oyun türlerinin keyfini çıkarabilirsiniz.

[RPG]: RPG (Rol Yapma Oyunu) oyunları oynamak için uygundur.

[Otomatik Resim Modu]

Bir HDMI cihazı bağlandığında, görüntü kalitesi oynatılacak içeriğe uygun olacak şekilde otomatik olarak seçilir.

[Kapalı]: Bu işlevi kapatır.

[Açık]: [Otomatik Resim Modu]'nu açar.

Not

- [Otomatik Resim Modu], [Açık] olarak ayarlandığında, [Ön ayar modu] ayarından bağımsız olarak [Otomatik Resim Modu]'nda seçilen görüntü kalitesi modu uygulanır.
- Giriş sinyali HDR olduğunda, bazı işlevler ayarlanamaz.
- [Ön ayar modu] [DisplayHDR] olarak ayarlandığında, mod bir standarda dayalı olduğundan bazı işlevleri ayarlayamazsınız.

İpucu

- HDR, Yüksek Dinamik Aralık anlamına gelir. Aydınlık kısımdan karanlık kısma kadar olan geniş parlaklık aralığını SDR'den (Standart Dinamik Aralık)'tan daha üstün bir şekilde ifade eden bir teknolojidir. Genel SDR görüntüsünde patlayan vurgular ve engellenen görüntüler ortaya çıkabilir. Bununla birlikte, HDR görüntüler SDR ile karşılaştırıldığında daha üstün bir doğal ve gerçek açık ve koyu tonlaması gerçekleştirir.

İlgili Konu

- [\[Resim ayarlama\]](#)

5-061-657-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD Monitör
SDM-27U9M2

[Oyun yardımcısı]

Oyun sırasında faydalı işlevler için ayarlar yapabilirsiniz.

- 1 **Ayar ekranını görüntülemek için monitörün arkasındaki joystick'e basın ve yukarı, aşağı, sola veya sağa hareket ettirin.**
- 2 **İstediğiniz ayarı seçin ve joystick'e basın.**

Menü öğelerinin ayrıntıları

[Siyah dengeleyici]

Ekranın karanlık alanlarında görünürlüğü iyileştirin.

[0] - [10]: Değer ne kadar büyük olursa, karanlık alanların görünürlüğü o kadar iyi olur.

[Hareket bul. azaltma]

Görüntünün hareket bulanıklığını azaltın.

[Efekt]

[0] - [2]: Değer ne kadar yüksek olursa, efekt o kadar büyük olur.

[Gecikme]

[0] - [2]: Değer ne kadar yüksek olursa, gecikme o kadar az olur ancak hareket bulanıklığının azalması daha küçük olur.

[Yanıt süresi]

Ekranın tepki hızını değiştirin.

Görüntü hareketinin hızına göre ayarlayın.

[Standart]: Normal tepki hızı.

[Hızlı]: LCD panelin tepki hızını biraz artırır.

[Daha hızlı]: LCD panelin tepki hızını artırır.

[Adaptive-Sync/VRR]

Bu monitörün yenileme hızını videonun kare hızıyla senkronize edin. Açıldığında, oyun sırasında ekrandaki takılma (gecikme) ve yırtılmayı (titremeyi) engelleyebilirsiniz.

[Kapalı]: Bu işlevi kapatır.

[Açık]: Adaptive-Sync/VRR işlevini açar.

[Kare hızı sayacı]

Saniyedeki kare hızını gerçek zamanlı olarak görüntüleyin.

[Kapalı]: Kare hızını görüntüleyemez.

[Açık]: Kare hızını görüntüler.

[24,5 inç modu]

Ekran boyutunu 24,5 inç'e eşdeğer bir boyuta getirin.

[Kapalı]: Genel olarak bu modda kullanın.

[Orta]: Ekranın ortasındaki 24,5 inç modunu açar.

[Alt]: Ekranın altındaki 24,5 inç modunu açar.

[Artı işareti]

Ekranın ortasındaki artı işaretini (çarpı işareti) açın.

[Kapalı]: Artı işaretlerini kapatır.

[İmleç 1] - [İmleç 8]: 8 tip arasından görüntülemek istediğiniz şekli seçin.

[Zamanlayıcılar]

Oyunun kalan süresini belirtmek için bir zamanlayıcı ayarlayın.

[Kapalı]: Zamanlayıcıyı kapatır.

[10:00] - [60:00]: Ayarlanan zaman ile zamanlayıcıyı açar.

[Sıfırla]

[Ön ayar modu] ögesinde ayarlanan geçerli giriş ve [Oyun yardımcısı] ayarlarını sıfırlar.

Not

- [Hareket bul. azaltma] ögesindeki [Efekt] [0] olarak ayarlandığında, [Gecikme] ayarlanamaz.
- [Hareket bul. azaltma] ögesindeki [Efekt] [1] veya [2] olarak ayarlandığında, [Parlaklık] ayarlanamaz.
- [Hareket bul. azaltma] ve [Yerel karartma] işlevlerini aynı anda kullanamazsınız.
- Giriş sinyali 100 Hz'ten az olduğunda, [Hareket bul. azaltma] çalışmaz.
- [Adaptive-Sync/VRR] açık olarak ayarlandığında, [Hareket bul. azaltma] ayarlanamaz.
- [Adaptive-Sync/VRR] açık olarak ayarlandığında, [En boy oranı] ögesindeki [Orijinal] seçilemez.
- [24,5 inç modu] etkinleştirildiğinde, [Adaptive-Sync/VRR], [En boy oranı], [Güç Tasarrufu] ve [Yerel karartma] ayarlanamaz.
- 24,5 inç moduna geçildiğinde görüntü oyuna göre kayabilir. Bu durumda, oyun uygulamasını yeniden başlatın.

LCD Monitör
SDM-27U9M2

[Resim ayarlama]

Parlaklık ve kontrast gibi görüntü kalitesini ayarlayabilirsiniz.

- 1 **Ayar ekranını görüntülemek için monitörün arkasındaki joystick'e basın ve yukarı, aşağı, sola veya sağa hareket ettirin.**
- 2 **İstediğiniz ayarı seçin ve joystick'e basın.**

Menü öğelerinin ayrıntıları

[Parlaklık]

Ekranın parlaklığını ayarlayın.

[0] - [100]: Değer ne kadar yüksek olursa, ekran o kadar parlak olur.

[Kontrast]

Ekranın kontrastını ayarlayın.

[0] - [100]: Değer ne kadar yüksek olursa, ekranın parlaklığı ve karanlığı arasındaki fark o kadar büyük olur.

[Keskinlik]

Ekranın netliğini ayarlayın.

[0] - [100]: Değer ne kadar yüksek olursa ekran o kadar net olur ve değer ne kadar düşük olursa ekran o kadar yumuşak olur.

[Gama]

[1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] ve [S eğimi] arasından gama değerini seçin ve görüntüye göre optimum koşul olarak ayarlayın.

Gama değeri ne kadar düşükse, ara renkler (beyaz ve siyah dışında) o kadar parlak olur.

[Yerel karartma]

Görüntüye göre ekran arka ışığını ayrı ayrı kontrol edin ve ekran kontrastını artırın.

[Kapalı]: Bu işlevi kapatır.

[Düşük], [Yüksek]: Uygulanacak efekt seviyesini seçin.

[Ton]

Ekranın tonunu ayarlayın.

[0] - [100]: Değer ne kadar yüksek olursa renk o kadar yeşilimsi olur ve değer ne kadar düşük olursa renk o kadar morumsu olur.

[Doygunluk]

[Standart]

Ekranın tüm renklerinin yoğunluğunu ayarlayın.

[0] - [100]: Değer ne kadar yüksek olursa renk o kadar koyu ve değer ne kadar düşük olursa renk o kadar açık olur.

[Gelişmiş]

[0] - [40]: Değer ne kadar yüksek olursa renk o kadar koyu ve değer ne kadar düşük olursa renk o kadar açık olur.

[Kırmızı]: Kırmızının yoğunluğunu ayarlar.

[Yeşil]: Yeşilin yoğunluğunu ayarlar.

[Mavi]: Mavinin yoğunluğunu ayarlar.

[Camgöbeği]: Camgöbeğinin yoğunluğunu ayarlar.

[Eflatun]: Eflatunun yoğunluğunu ayarlar.

[Sarı]: Sarının yoğunluğunu ayarlar.

[Renklerin sıcaklığı]

Ekranın renk sıcaklığını ayarlayın.

[Soğuk]: Ekranın renk sıcaklığını yükseltir (mavimsi olur).

[Normal]: Standart renk sıcaklığına ayarlar.

[Sıcak]: Ekranın renk sıcaklığını düşürür (kırmızımsı olur).

[Kişisel]: İstenilen renk sıcaklığını ayarlamak için kırmızı, yeşil ve mavi değerleri ayarlar.

[0] - [100]: Değer ne kadar yüksek olursa renk sıcaklığı o kadar yüksek ve değer ne kadar düşük olursa renk sıcaklığı o kadar düşük olur.

- [Kırmızı]: Kırmızı değerini ayarlar.
- [Yeşil]: Yeşil değerini ayarlar.
- [Mavi]: Mavi değerini ayarlar.

[En boy oranı]

Ekranın en boy oranını ayarlayın.

[Oto. boyutlandırma]: En boy oranını görüntüye göre ayarlar.

[16:9]: En boy oranını 16:9 olarak ayarlar.

[Orijinal]: Görüntüleri orijinal en boy oranı korunarak görüntüler.

[Sıfırla]

[Ön ayar modu] ögesinde ayarlanan geçerli giriş ve [Resim ayarlama] ayarlarını sıfırlar.

İpucu

- Menü görüntülenmiyorken joystick'i yukarı ve ardından yukarı veya aşağı hareket ettirerek de ekranın parlaklığını ayarlayabilirsiniz.

Not

- Ön ayar moduna göre [Gama] ögesini ayarlayamayabilirsiniz.
- [Yerel karartma] ve [Hareket bul. azaltma] işlevlerini aynı anda kullanamazsınız.

LCD Monitör
SDM-27U9M2

[Girişler]

Giriş seçebilir ve girişle ilgili ayarları yapabilirsiniz.

- 1 **Ayar ekranını görüntülemek için monitörün arkasındaki joystick'e basın ve yukarı, aşağı, sola veya sağa hareket ettirin.**
- 2 **İstediğiniz ayarı seçin ve joystick'e basın.**

Menü öğelerinin ayrıntıları

[HDMI 1]

HDMI 1 girişini seçer.

[HDMI 2]

HDMI 2 girişini seçer.

[DP]

DisplayPort girişini seçer.

[Oto. giriş değiştirme]

Giriş sinyali olan girişi otomatik olarak seçin.

Birden fazla giriş sinyali varsa, girişler aşağıdaki öncelik sırasına göre seçilir.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Kapalı]: Bu işlevi kapatır.

[Açık]: Otomatik giriş seçme işlevini açar.

[HDMI Kontrolü]

Monitör ile bağlantılı olarak, HDMI kablosu ile bağlanan cihazın açma/kapama veya giriş seçme gibi işlemlerini gerçekleştirebilirsiniz.

[Kapalı]: Bu işlevi kapatır.

[Açık]: HDMI cihazı kontrol işlevini açar.

[DP sürüm numarası]

DisplayPort sürüm numarasını ayarlayın.

Bağlanan cihazla aynı DisplayPort sürümüne ayarlayın.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Not

- DisplayPort sürüm 2.1 uyumlu görüntüleri görüntülemek için DisplayPort sürüm 2.1 uyumlu kablolar ve bağlı cihazlar gereklidir. Birlikte verilen DisplayPort kablosu, 1.4 sürümünü destekler.

İpucu

- Bağlı cihaz DisplayPort sürümünü desteklemiyorsa, ekran düzgün görüntülenemeyebilir. Bu durumda, ekran DisplayPort sürümü yüksekten düşüğe ([2.1] → [1.4] → [1.2]) değiştirilerek düzgün görüntülenebilir.

LCD Monitör
SDM-27U9M2

[Ses]

Ses seviyesini ayarlayabilirsiniz.

- 1 Ayar ekranını görüntölemek için monitörün arkasındaki joystick'e basın ve yukarı, aşağı, sola veya sağa hareket ettirin.
- 2 İstedığınız ayarı seçin ve joystick'e basın.

Menü öğelerinin ayrıntıları

[Ses]

[0] - [100]: Değer ne kadar yüksek olursa, ses seviyesi o kadar yüksek olur.

İlgili Konu

- [Joystick'i kullanma](#)

LCD Monitör
SDM-27U9M2

[Kişiselleştir]

Güç LED'inin ayarlarını yapabilirsiniz.

- 1 **Ayar ekranını görüntülemek için monitörün arkasındaki joystick'e basın ve yukarı, aşağı, sola veya sağa hareket ettirin.**
- 2 **İstediğiniz ayarı seçin ve joystick'e basın.**

Menü öğelerinin ayrıntıları

[Güç LED'i]

Monitör açık olsa bile güç LED'ini kapatabilirsiniz.

[Açık]: Güç LED'ini açar.

[Kapalı]: Güç LED'ini kapatır.

LCD Monitör
SDM-27U9M2

[OSD menüsü]

Menü ayar ekranının dilini ve diğer ayrıntılarını ayarlayabilirsiniz.

- 1 **Ayar ekranını görüntülemek için monitörün arkasındaki joystick'e basın ve yukarı, aşağı, sola veya sağa hareket ettirin.**
- 2 **İstediğiniz ayarı seçin ve joystick'e basın.**

Menü öğelerinin ayrıntıları

[Dil]

Menü ayar ekranının dilini ayarlayın.

[Saydamlık]

Menü ayar ekranının şeffaflığını ayarlayın.

[0] - [100]: Değer ne kadar yüksek olursa, şeffaflık o kadar fazla olur.

[OSD zaman aşımı]

Menü ayar ekranını görüntüleme zamanını ayarlayın.

[5s] - [60s]: 5 saniye ile 60 saniye arasında ayarlayın. Ayarlanan süre geçtikten sonra menü ayar ekranı kapanır.

LCD Monitör
SDM-27U9M2

[Diğer]

Bu monitörle ilgili ayarları yapabilir ve bu monitörü başlatabilirsiniz.

- 1 **Ayar ekranını görüntülemek için monitörün arkasındaki joystick'e basın ve yukarı, aşağı, sola veya sağa hareket ettirin.**
- 2 **İstediğiniz ayarı seçin ve joystick'e basın.**

Menü öğelerinin ayrıntıları

[DDC/CI]

Bilgisayardaki özel yazılımı kullanarak bu monitörde ayarları yapın.

[Kapalı]: Bu işlevi kapatır.

[Açık]: DDC/CI işlevini açar.

[Güç Tasarrufu]

Güç tüketimini azaltmak için ekran parlaklığını azaltın.

[Kapalı]: Bu işlevi kapatır. Gücü normal olarak tüketir.

[Açık]: Güç tasarrufu işlevini açar.

[Text magnification]

Menü ayar ekranındaki harfler büyük boyutlarda görüntülenir.

[Kapalı]: Bu işlevi kapatır.

[Açık]: Metin büyütme işlevini açar.

[Text magnification] yalnızca [Dil], [English] olarak ayarlandığında çalışır.

[Screen reader]

Ekranı izlemeden monitörü sesle çalıştırabilirsiniz.

[Kapalı]: Bu işlevi kapatır.

[Açık]: Screen reader işlevini açar.

[Screen reader] yalnızca [Dil], [English] olarak ayarlandığında çalışır.

[Yazılım sürümü]

Bu monitörün yazılım sürümü görüntülenebilir.

[USB yazılım güncelleme]

Yazılımı bir USB bellek kullanarak günceller.

[Fabrika sıfırlaması]

Monitörün ayarlarını fabrika varsayılan ayarına sıfırlar.

Monitörün tüm ayarlarının fabrika varsayılan ayarına döndüğüne dikkat edin.

Not

- Sessiz, Screen reader sesi için çalışmaz.
- Kulaklık jakına bağlandığında kulaklık bağlandığında, Screen reader ses düzeyi ayarlanamaz.
- [Güç Tasarrufu] açık olarak ayarlandığında, [Text magnification] ve [Screen reader] ayarlanamaz.
- [Güç Tasarrufu] açık olarak ayarlandığında, [Oyun yardımcısı] ve [Resim ayarlama] öğelerinin bazı işlevleri ayarlanamaz.

- [Güç Tasarrufu] açık olarak ayarlandığında, [DP sürüm numarası] ayarlanamaz.

İlgili Konu

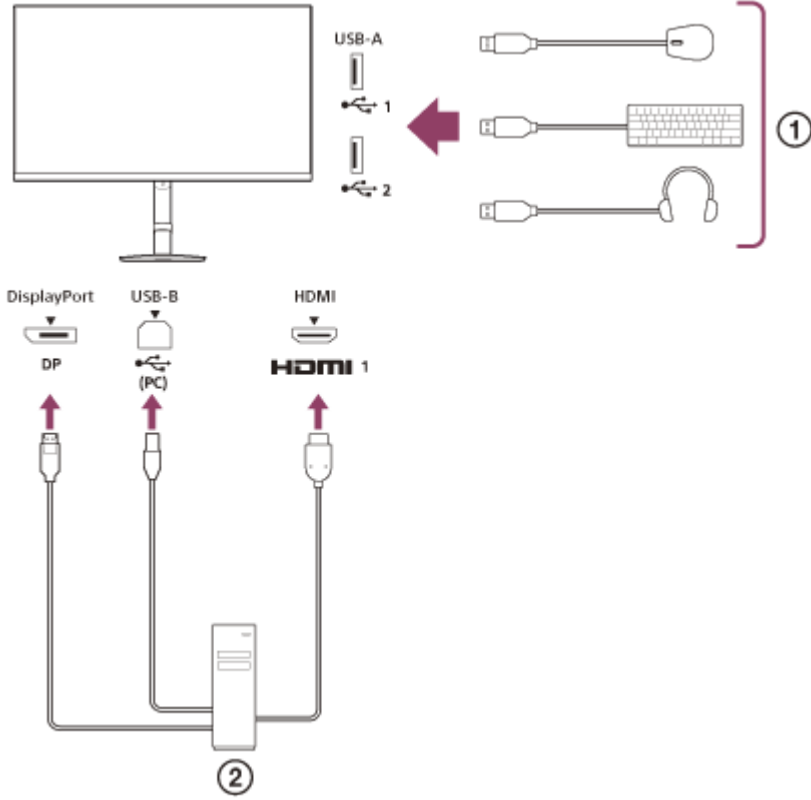
- [Yazılımın güncellenmesi](#)

5-061-657-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD Monitör
SDM-27U9M2

USB hub'ı işlevinin kullanılması

Monitöre bir bilgisayar bağlandığında, bilgisayarı kontrol etmek için monitöre bağlı USB cihazını (klavye ve fare gibi) kullanabilirsiniz.



- ① Fare, klavye, kulaklık, vb.
- ② Bilgisayar

LCD Monitör
SDM-27U9M2

INZONE Hub (Windows) yazılımının kullanılması

Yazılımı kullanarak bilgisayarınızdan bu monitör için çeşitli ayarlar yapabilirsiniz.

Yazılım, aşağıdaki destek sitelerinden indirilebilir.

- ABD'deki müşteriler için
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanada'daki müşteriler için
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Avrupa'daki müşteriler için
<https://www.sony.eu/support>
- Çin'deki müşteriler için
<https://service.sony.com.cn>
- Asya'daki (veya diğer bölgelerdeki) müşteriler için
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Sorun giderme

Monitör düzgün çalışmıyorsa, onarım için göndermeden önce sorun olup olmadığını tekrar kontrol edin.
Sorunlar devam ederse, size en yakın Sony bayisine danışın.

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Ekran da hiçbir şey görüntülenmiyor

- Güç kablosunun ve diğer cihazlarla olan bağlantı kablolarının güvenli bir şekilde bağlandığından emin olun.
- Gücü açmak için monitörün arkasındaki güç düğmesine basın.
- Diğer cihazların gücünü açın.

İlgili Konu

- [Bağlantı örneği](#)

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Monitörden ses çıkışı yok

- Önce ses ayar ekranını görüntülemek için joystick'i aşağı hareket ettirin, sonra ses düzeyini artırmak için joystick'i sağa hareket ettirin.
- Önce ses ayar ekranını görüntülemek için joystick'i aşağı hareket ettirin, sonra sesi kapatmayı iptal etmek için joystick'i yukarı hareket ettirin ve son olarak ses düzeyini ayarlamak için joystick'i sola veya sağa hareket ettirin.

İlgili Konu

- [Joystick'i kullanma](#)

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Destek siteleri

En son bilgiler için aşağıdaki destek sitelerini ziyaret edin.

- ABD'deki müşteriler için
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanada'daki müşteriler için
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Avrupa'daki müşteriler için
<https://www.sony.eu/support>
- Çin'deki müşteriler için
<https://service.sony.com.cn>
- Asya'daki (veya diğer bölgelerdeki) müşteriler için
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Desteklenen Formatlar

Her bir giriş, “  ” ile işaretlenen formatları destekler.

PC formatları

Çözünürlük	Dikey frekans (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 formatları

Çözünürlük	Dikey frekans (Hz)	HDMI	DP
640×480	60		

Çözünürlük	Dikey frekans (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 Monitör
SDM-27U9M2

Yazılımın güncellenmesi

Monitörün yazılımını güncelleyebilirsiniz.

1 Güncelleme dosyasını indirin.

Güncelleme dosyasını destek sitelerinden bilgisayarınıza indirin.

2 Güncelleme dosyasını açın.

1: Güncelleme dosyasının açılması

İndirilen güncelleme dosyası sıkıştırılmış olduğundan dosyaya sağ tıklayın ve dosyayı açma öğesini seçin. Ardından dosya açılacaktır.

İşletim sistemi ortamınıza bağlı olarak dosyayı yukarıdaki prosedürle açamayabilirsiniz.

2: Açılmış dosyanın doğrulanması

Açılmış dosyanın adının "SDM-27U9M2.bin" olduğunu onaylayın.

Dosya adını değiştirmeyin.

3 Dosyayı bir USB belleğe kopyalayın.

1: Bir USB belleğin hazırlanması

FAT32 veya NTFS dosya sistemli bir USB bellek hazırlayın.

2: Dosyanın USB belleğinize kopyalanması

Açılan dosyayı USB belleğin kök dizinine (üst katman) kopyalayın.

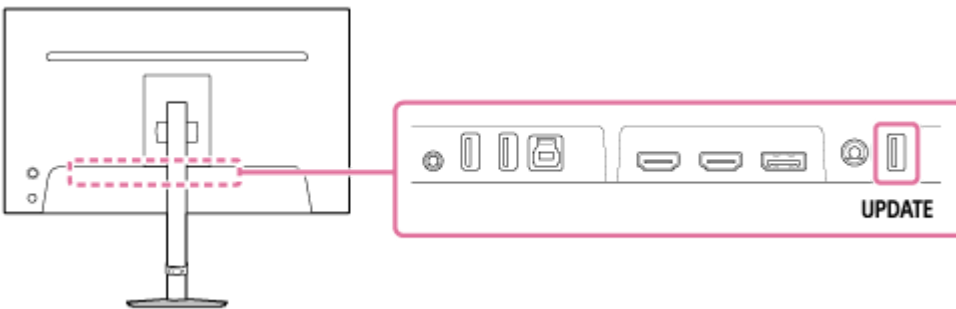
4 USB belleği monitörünüze takın.

1: USB belleğin bilgisayarınızdan çıkarılması

USB belleği bilgisayarınızdan çıkarmak için işletim sisteminizin prosedürünü izleyin.

2: USB belleğin monitöre takılması

USB belleği monitörün UPDATE bağlantı noktasına takın.



5 Monitörü güncelleyin.

Menüde [Diğer] ve ardından [USB yazılım güncelleme] öğesini seçin.

Güncelleme sırasında ilerleme ekranda görüntülenir. Ardından, güncelleme bittikten sonra monitör otomatik olarak yeniden başlatılır. Güncelleme için yaklaşık 1 dakika gereklidir.

- Güncelleme dosyasını USB belleğin kök dizini dışında bir katmana koyduğunuzda veya güncelleme dosyasının adını değiştirdiğinizde monitörü güncelleyemezsiniz.
- Monitörü yalnızca UPDATE bağlantı noktası yoluyla güncelleyebilirsiniz.
- Güncelleme sırasında güç kablosunu, USB belleği ve bağlantı kablosunu çıkarmayın.
- Bazı USB bellekler desteklenmez.

LCD Monitör
SDM-27U9M2

Lisansla ilgili notlar

Bu monitör, telif hakkı sahibiyle lisans sözleşmemiz olan yazılımları kullanır. Yazılım telif hakkı sahibinin talebine göre, lisans içeriğini müşterilerimize bildirme yükümlülüğümüz vardır.
Lisans aşağıda açıklanmıştır.

Zlib
(C) 1995 Jean-loup Gailly and Mark Adler

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

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

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

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

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

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

MbedTLS

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

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

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

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

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

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

5-061-657-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation