

OLED monitor  
SDM-27Q102



Tuto uživatelskou příručku použijte v případě jakýchkoliv otázek a problémů týkajících se používání tohoto monitoru.

## Začínáme

[Informace o příručkách pro tento monitor](#)

---

### Přehled součástí a ovládacích prvků

— [Pohled zepředu](#)

---

— [Pohled zezadu](#)

---

## Nastavení

[Nastavení monitoru](#)

---

[Demontáž stojanu](#)

---

[Seřízení umístění obrazovky monitoru](#)

---

[Přenášení monitoru](#)

---

[Příklad připojení](#)

---

## Používání monitoru

[Zapnutí/vypnutí napájení](#)

---

[Používání joysticku](#)

---

[Přepínání vstupu](#)

---

[Přepínání režimů předvoleb](#)

---

[Přepnutí 24,5palcového režimu](#)

---

Změna nastavení

[Použití nabídky](#)

---

[\[Picture mode\]\\_\(Režim obrazu\)](#)

---

[\[Gaming assist\]\\_\(Herní asistent\)](#)

---

[\[Picture adjustment\]\\_\(Nastavení obrazu\)](#)

---

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

---

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

---

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

---

[\[OSD menu\]\\_\(Obrazková nabídka\)](#)

---

[\[Panel settings\]\\_\(Nastavení panelu\)](#)

---

[\[Others\]\\_\(Ostatní\)](#)

---

Používání užitečných funkcí

[Používání funkcí rozbočovače USB](#)

---

[Používání INZONE Hub \(Windows\)](#)

---

Řešení problémů

[Řešení problémů](#)

---

[Na obrazovce se nic nezobrazuje, žádná reakce na ovládání](#)

---

[Na obrazovce se objevují vodorovné linky.](#)

---

[Je znatelné blikání obrazovky.](#)

---

[Informace o vypálení obrazu](#)

---

Další informace

[Weby podpory](#)

---

[Podporované formáty](#)

---

Aktualizace softwaru

[Aktualizace softwaru](#)

Poznámky k licenci

[Poznámky k licenci](#)

5-073-599-41(1) Copyright 2026 Sony Corporation

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Informace o příručkách pro tento monitor

---

Obsah popsany v příručkách k tomuto monitoru je následující.

### **Průvodce nastavením**

Vysvětluje nastavení a připojení potřebné k zahájení používání tohoto monitoru.

### **Návod k použití**

Vysvětluje bezpečnostní opatření.

### **Uživatelská příručka (tato webová příručka)**

Vysvětluje, jak tento monitor používat.

#### **Poznámka**

- Provedení a technické vlastnosti monitoru mohou být bez upozornění změněny.

#### **Tip**

- Písmena v závorkách [--] zobrazená na obrazovce označují položky nabídky.
- Na obrázcích mohou být vynechány detaily.
- Průvodce nastavením si můžete stáhnout ze stránek podpory.

---

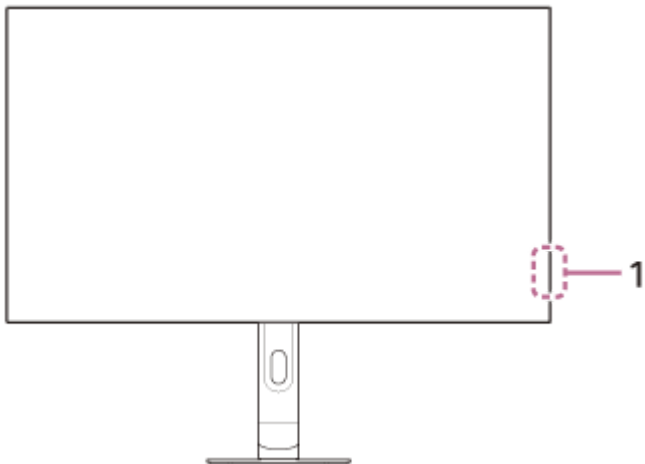
#### **Příbuzné téma**

- [Weby podpory](#)

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Pohled zepředu

---



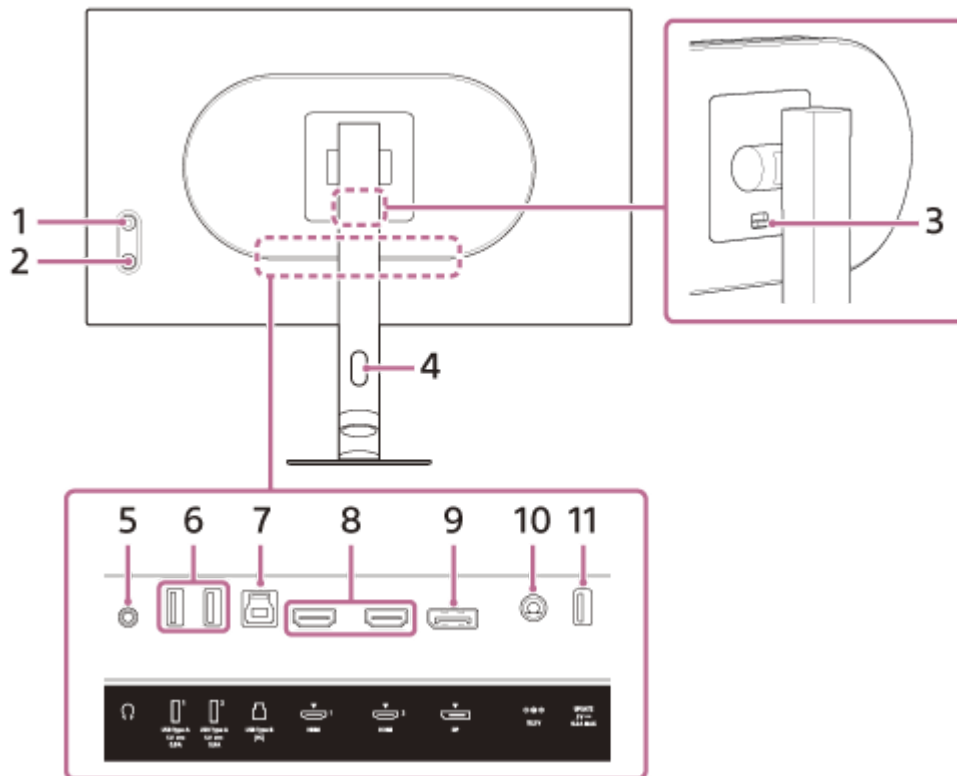
### 1. Kontrolka LED napájení

Signalizuje stav monitoru.

- Bílá: zapnuto
- Oranžová: v pohotovostním režimu
- Nesvítí: vypnutí systému
- Bliká oranžově: obnovení pixelů/obnovení panelu

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Pohled zezadu



### 1. Joystick

Slouží k provádění operací, jako je nastavení jasu, výběr vstupu a zobrazení nabídky pro konfiguraci nastavení.

### 2. Tlačítko napájení

Zapnutí napájení monitoru. Pokud toto tlačítko stisknete a podržíte při zapnutém monitoru, monitor se vypne.

### 3. Tlačítko odpojení stojanu

Stisknutím odpojte stojan.

### 4. Protážení kabelu otvorem

Spojuje kabely připojené k monitoru protažením otvorem.

### 5. Konektor sluchátek

Připojte sluchátka, reproduktory atd.

### 6. Port USB Type-A 1, 2

Připojte periferní zařízení USB, například klávesnici nebo myš.

### 7. Port USB Type-B

Při připojování tohoto portu k portu USB počítače, funguje port USB Type-A u 6. jako rozbočovač USB.

### 8. Port HDMI 1, 2

Připojte herní konzoli nebo počítač s výstupem HDMI.

### 9. Port DisplayPort

Připojte k počítači vybavenému výstupem DisplayPort.

## 10. Vstupní konektor DC

Připojte napájecí adaptér (je součástí balení).

## 11. Port UPDATE

Toto je port pro aktualizaci softwaru.

---

---

### Příbuzné téma

- [\[Personalize\] \(Přizpůsobit\)](#)
- [Používání joysticku](#)
- [Demontáž stojanu](#)

5-073-599-41(1) Copyright 2026 Sony Corporation

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Nastavení monitoru

---

Nastavení a připojení monitoru naleznete v průvodci nastavení.  
Můžete si ho také stáhnout z níže uvedených stránek podpory.

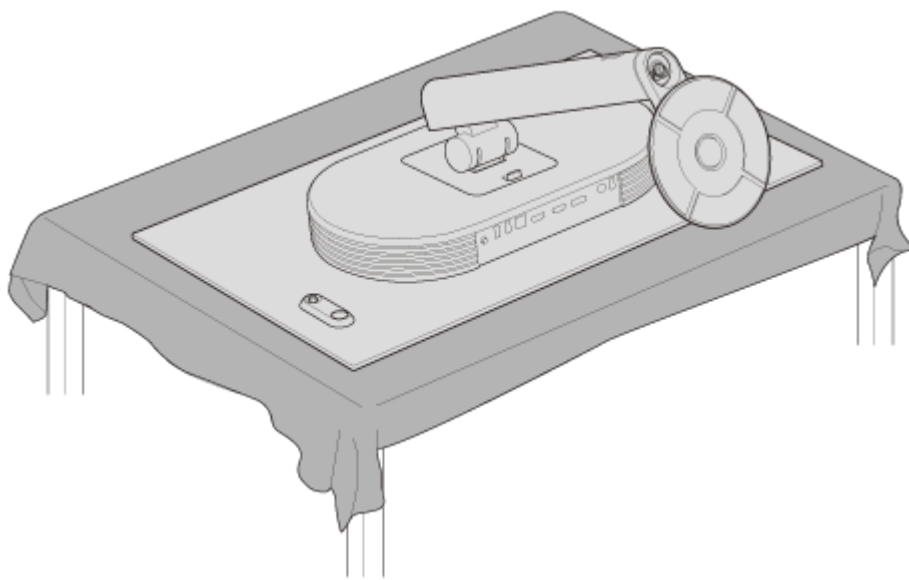
- Pro zákazníky v USA  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Pro zákazníky v Kanadě  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Pro zákazníky v Evropě  
<https://www.sony.eu/support>
- Pro zákazníky v Číně  
<https://service.sony.com.cn>
- Pro zákazníky v Asii (nebo dalších oblastech)  
<https://www.sony-asia.com/support>

OLED monitor  
SDM-27Q102

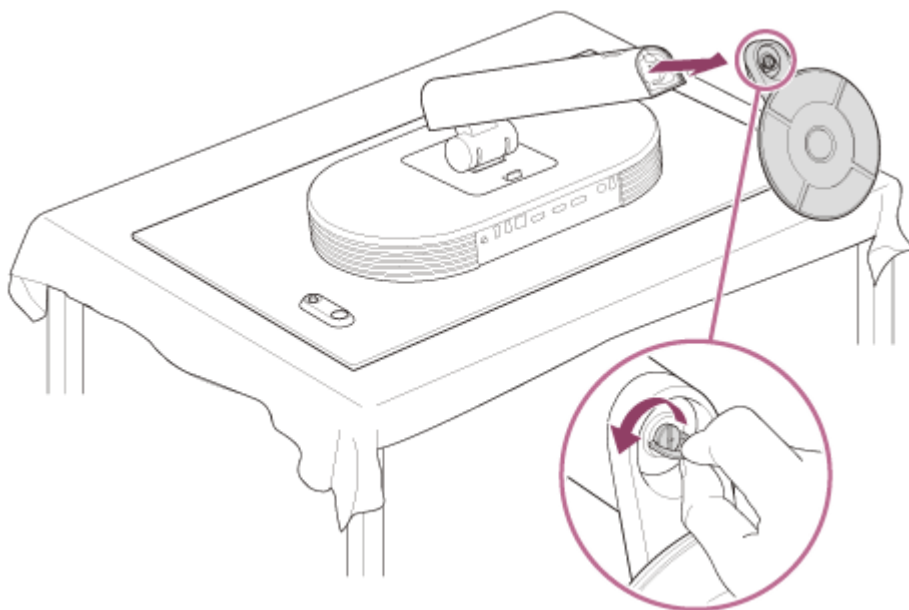
## Demontáž stojanu

- 1 Vypněte monitor, nastavte výšku stojanu na maximum a poté jej umístěte tak, aby jeho povrch OLED panelu směřoval dolů.

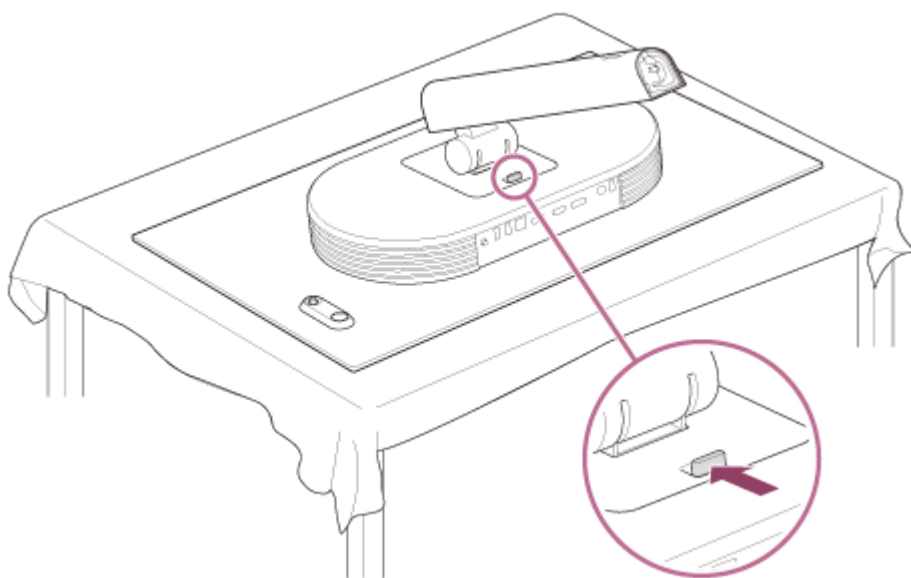
Položte měkkou látku na stabilní povrch tak, aby povrch OLED panelu nebyl poškozen.



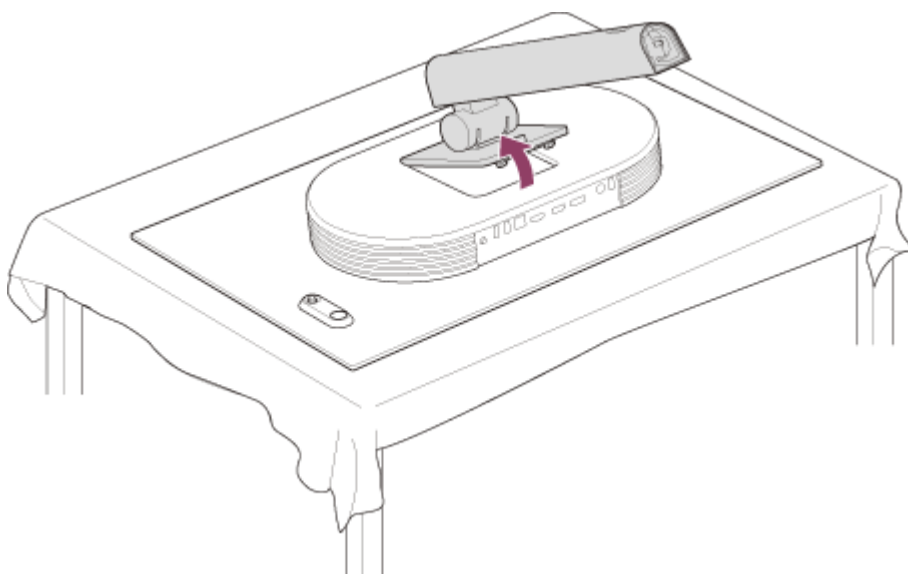
- 2 Odpojte podstavec.



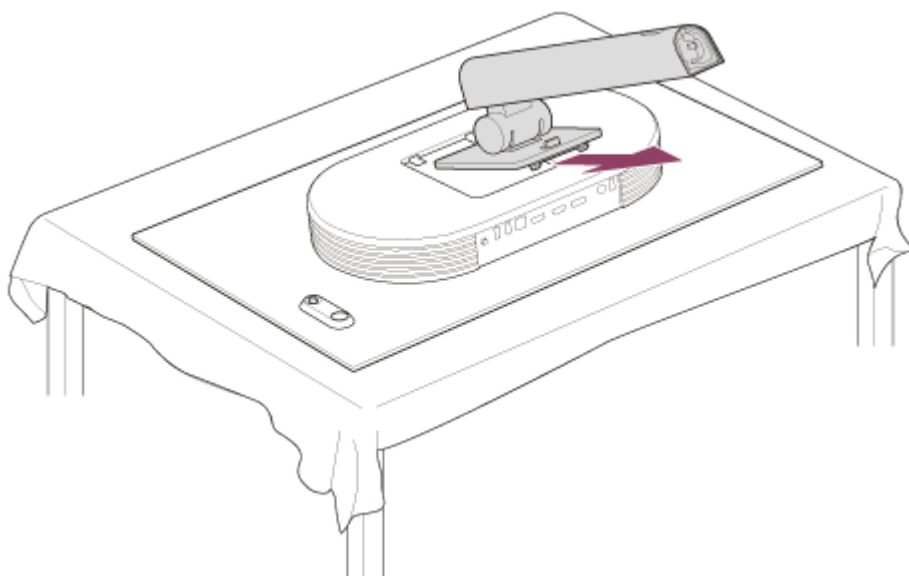
- 3 Stiskněte tlačítko odpojení stojanu na zadní straně monitoru.



**4** Zvedněte stojan.



**5** Vytáhněte stojan z monitoru.



### **Poznámka**

- Při demontáži stojanu držte stojan pevně, aby se nedotýkal povrchu OLED panelu.
- Informace o nasazení odpojeného stojanu naleznete v průvodci nastavením.

---

---

### **Příbuzné téma**

- [Informace o příručkách pro tento monitor](#)
- [Seřízení umístění obrazovky monitoru](#)

5-073-599-41(1) Copyright 2026 Sony Corporation

OLED monitor  
SDM-27Q102

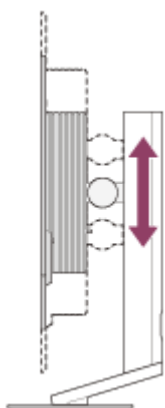
## Seřízení umístění obrazovky monitoru

Nastavte výšku a úhel monitoru, aby se obrazovka lépe sledovala.

### Nastavení výšky

Držte monitor pevně a upravte jeho výšku.

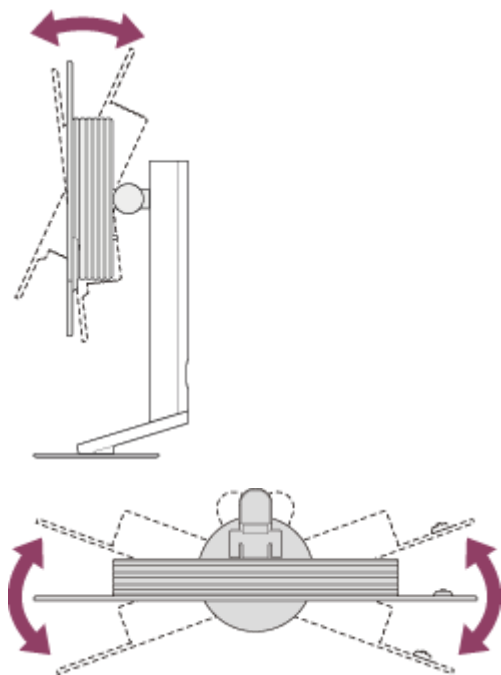
Dávejte pozor, abyste se během seřizování nedotkli povrchu OLED panelu.



### Nastavení úhlu

Držte monitor pevně a upravte jeho úhel.

Dávejte pozor, abyste se během seřizování nedotkli povrchu OLED panelu.



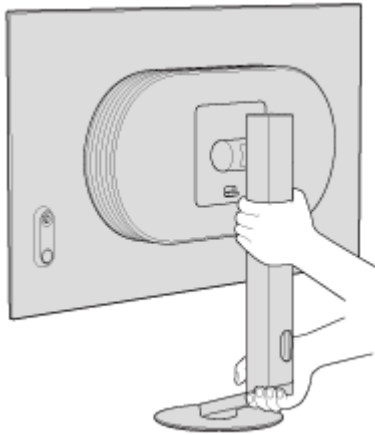
OLED monitor  
SDM-27Q102

## Přenášení monitoru

---

Při přenášení monitoru, kdy je zadní část monitoru otočena směrem k vám, držte jednou rukou horní část stojanu a druhou rukou dolní část stojanu.

Při přenášení monitoru dávejte pozor, abyste se nedotkli povrchu panelu OLED.



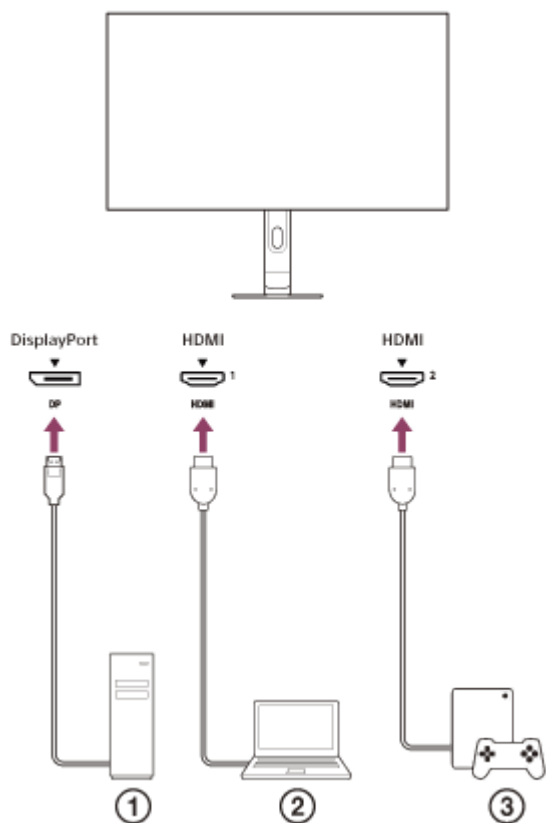
OLED monitor  
SDM-27Q102

## Příklad připojení

K tomuto monitoru můžete připojit zařízení, jako je počítač a/nebo herní konzole.

### Poznámka

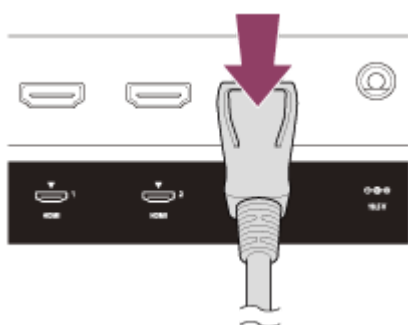
- Během připojování kabelů zařízení nezapomeňte odpojit napájecí kabel monitoru.



- ① Stolní počítač
- ② Notebook
- ③ Herní konzole

### Poznámka

- Při odpojování kabelu DP dodaného s tímto monitorem držte stisknuté tlačítko na zástrčce.

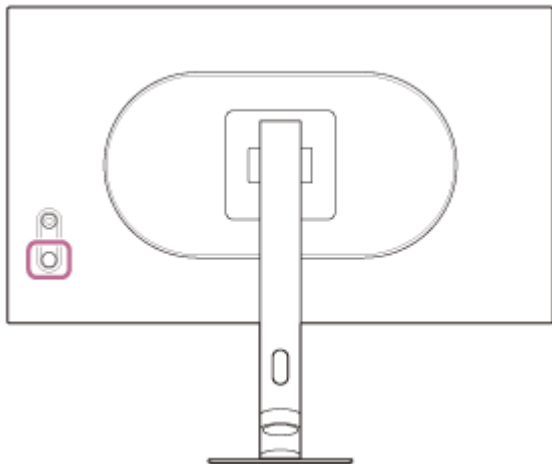




OLED monitor  
SDM-27Q102

## Zapnutí/vypnutí napájení

---



### 1 Stiskněte tlačítko napájení.

Indikátor napájení se rozsvítí bíle a monitor se rozsvítí.  
Ujistěte se, že je připojené zařízení zapnuté, pokud se na obrazovce nic nezobrazí.

### 2 Chcete-li zařízení vypnout, stiskněte a podržte tlačítko napájení.

Indikátor napájení se vypne a monitor se také vypne.

#### Tip

- Pokud není k dispozici žádný vstupní signál, monitor se přepne do pohotovostního režimu a indikátor napájení se rozsvítí oranžově.

OLED monitor  
SDM-27Q102

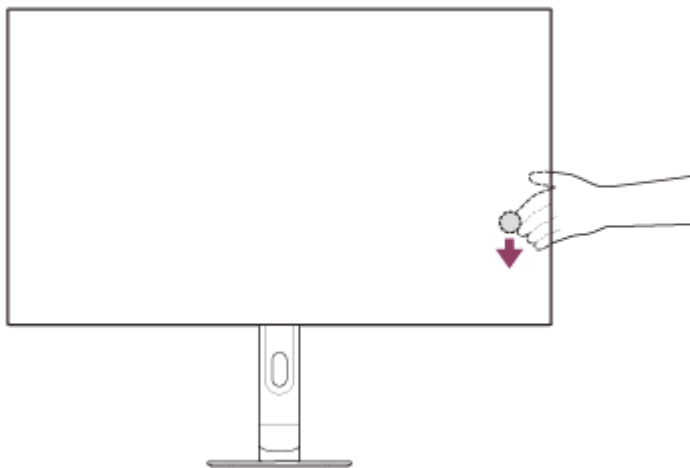
## Používání joysticku

Pomocí joysticku můžete provádět operace, jako je nastavení jasu, výběr vstupu a zobrazení nabídky pro konfiguraci nastavení.



### ■ Přepnutí 24,5palcového režimu

Dokud není zobrazena nabídka, přesuňte joystick na zadní straně monitoru dolů.

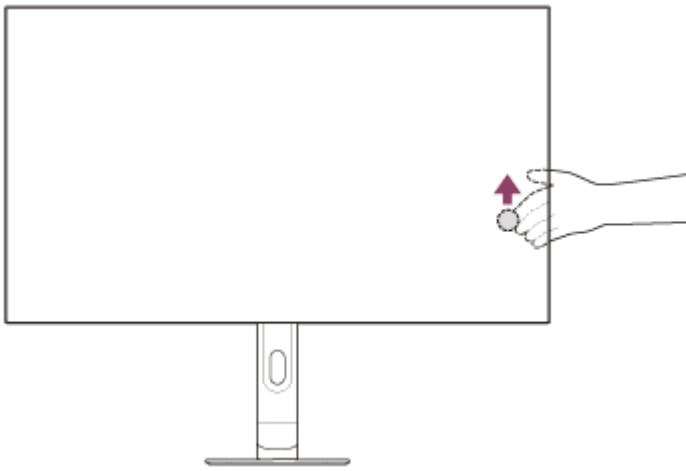


Zobrazí se obrazovka výběru 24,5palcového režimu a můžete přepnout na 24,5palcový režim.

- Když je obrazovka výběru 24,5palcového režimu zobrazena, zmizí, jakmile pohnete joystickem dolů nebo když se nějakou dobu neprovede žádná operace.

### ■ Nastavení jasu obrazovky

Dokud není zobrazena nabídka, přesuňte joystick na zadní straně monitoru nahoru.

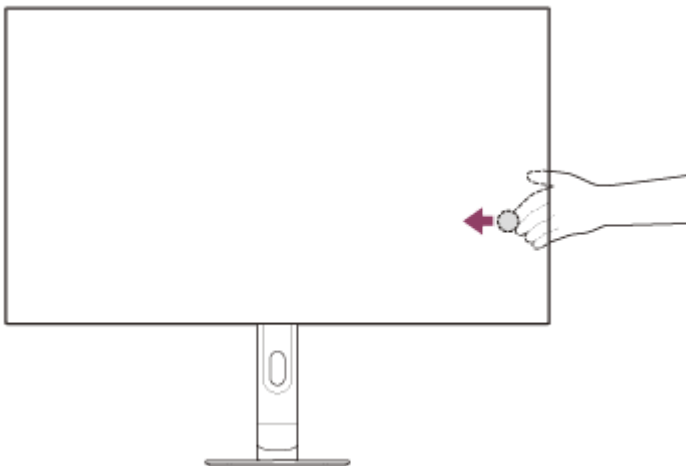


Zobrazí se obrazovka nastavení jasů a můžete provádět následující operace.

- Posunutím nahoru nebo doprava zvýšíte jas obrazovky, posunutím dolů nebo doleva jas obrazovky snížíte.
- Když je obrazovka nastavení jasů zobrazena, zmizí, jakmile stisknete joystick, nebo když se nějakou dobu neprovádí žádná operace.

### **Přepnutí vstupu**

Dokud není zobrazena nabídka, přesuňte joystick na zadní straně monitoru vlevo při pohledu od přední strany monitoru.

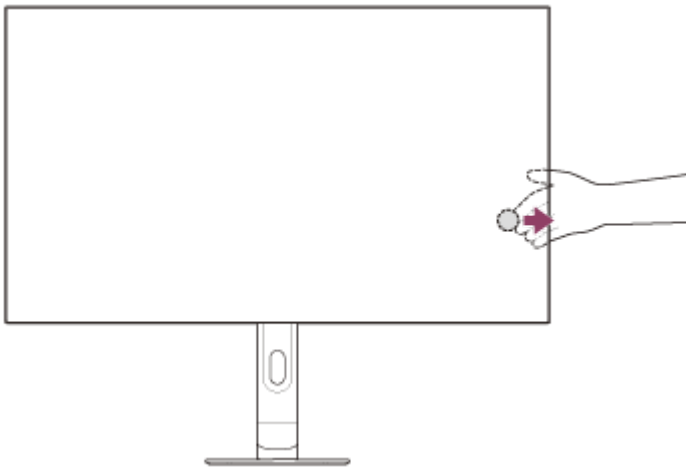


Zobrazí se obrazovka výběru vstupu a můžete vybrat vstup.

- Když je obrazovka výběru vstupu zobrazena, zmizí, jakmile stisknete joystick dolů, nebo když se nějakou dobu neprovádí žádná operace.

### **Přepnutí režimu předvolby**

Dokud není zobrazena nabídka, přesuňte joystick na zadní straně monitoru vpravo při pohledu od přední strany monitoru.



Zobrazí se obrazovka výběru režimu přednastavení a můžete vybrat režim přednastavení.

- Když je obrazovka výběru režimu přednastavení zobrazena, zmizí, jakmile stisknete joystick dolů, nebo když se nějakou dobu neprovádí žádná operace.

## Zobrazení nabídky

Když nabídka není zobrazena, stiskněte joystick na zadní straně monitoru.



Nabídka je zobrazena a můžete provést výběr vstupu a různá nastavení přesunutím joysticku nahoru, dolů, doleva a doprava.

## Vypnutí nabídky

Přesuňte joystick opakovaně doleva.

---

### Příbuzné téma

- [Přepnutí 24,5palcového režimu](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Nastavení obrazu\)](#)
- [Přepínání vstupu](#)
- [Přepínání režimů předvoleb](#)
- [Použití nabídky](#)
- [\[Others\] \(Ostatní\)](#)

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Přepínání vstupu

Tento monitor automaticky vybírá vstup, na kterém je přijímán signál.

Pokud existuje více vstupních signálů, vstupy jsou vybírány v následujícím pořadí priority.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Pro ruční přepnutí vstupu použijte joystick.

### 1 Přesuňte joystick doleva.

Zobrazí se nabídka výběru vstupu.

### 2 Vyberte požadovaný vstup.

### 3 Stiskněte joystick.

Vstup se přepne na vybraný.

#### Poznámka

- Pokud je možnost [Auto input switch] (Automatické přepínání vstupu) nastavena na hodnotu [Off] (Vypnuto), vstup není vybrán automaticky.
- Pokud je možnost [Control for HDMI] (Ovládání HDMI) nastavena na hodnotu [On] (Zapnuto), je vstup tohoto zařízení automaticky vybrán při zapnutí nebo provozu.
- Pokud není k dispozici žádný vstupní signál, vstup není vybrán.

#### Příbuzné téma

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

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Přepínání režimů předvoleb

---

Z předvoleb můžete vybrat požadovanou kvalitu obrazu.

- 1 Přesuňte joystick doprava.**  
Zobrazí se nabídka výběru předvolby.
- 2 Vyberte požadovanou kvalitu obrazu.**  
Zobrazí se náhled nastavení kvality obrazu.
- 3 Stiskněte joystick.**  
Kvalita obrazu se přepne na vybranou.

---

### Příbuzné téma

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

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Přepnutí 24,5palcového režimu

---

Můžete zvolit nastavení 24,5palcového režimu.

**1 Posuňte joystick dolů.**

Zobrazí se nabídka výběru 24,5palcového režimu.

**2 Vyberte požadované nastavení.**

**3 Stiskněte joystick.**

Nastavení se přepne na vybrané.

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Použití nabídky

---

Pro tento monitor můžete provést různá nastavení na obrazovce nastavení nabídky.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru.**  
Zobrazí se obrazovka nastavení nabídky.
- 2 Pomocí joysticku zvolte požadované nastavení, zvolte hodnotu nastavení a stiskněte tlačítko.**

## Vypnutí obrazovky nastavení nabídky

Obrazovka nastavení nabídky se automaticky vypne, pokud nějakou dobu neproběhne žádná operace. Obrazovku nabídky nastavení vypnete také opakovaným pohybem joysticku doleva.

OLED monitor  
SDM-27Q102

## [Picture mode] (Režim obrazu)

Můžete vybrat požadovanou kvalitu obrazu z předvoleb a automaticky upravit kvalitu obrazu.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [Preset mode] (Režim předvolby)

Vyberte požadované nastavení z předvoleb.

SDR a HDR se mění podle formátu vstupního signálu.

#### Když je vstupní signál SDR

[FPS Pro+]: Vhodné pro hraní her FPS (stříleček). Zviditelňuje obrys cíle.

[FPS Pro]: Vhodné pro hraní FPS her (stříleček). Tento režim simuluje kvalitu obrazu na LCD monitoru pro elektronické sporty.

[MOBA/RTS]: Vhodné pro hraní her MOBA/RTS (online bitevní aréna / strategie v reálném čase pro více hráčů).

[Cinema] (Kino): Vhodné pro sledování filmů a videí.

[Game] (Hra): Můžete si užívat různé herní žánry.

[Custom] (Vlastní): Můžete upravit nastavení kvality obrazu.

[Standard] (Standardní): Režim standardní kvality obrazu.

[sRGB]: Režim kvality obrazu založený na standardu sRGB.

#### Když je vstupní signál HDR

[Standard] (Standardní): Režim standardní kvality obrazu.

[Cinema] (Kino): Vhodné pro sledování filmů a videí.

[Game] (Hra): Můžete si užívat různé herní žánry.

[Custom] (Vlastní): Můžete upravit nastavení kvality obrazu.

[RPG]: Vhodné pro hraní her RPG (hry na hrdiny).

#### [Auto picture mode] (Režim automatického obrazu)

Když je připojeno zařízení HDMI, je kvalita obrazu automaticky zvolena tak, aby odpovídala obsahu, který má být přehrán.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Slouží k zapnutí [Auto picture mode] (Režim automatického obrazu).

#### Poznámka

- Pokud je možnost [Auto picture mode] (Režim automatického obrazu) nastavena na hodnotu [On] (Zapnuto), použije se vybraný režim kvality obrazu [Auto picture mode] (Režim automatického obrazu), a to bez ohledu na nastavení [Preset mode] (Režim předvolby).
- Pokud je vstupní signál HDR, nelze některé funkce nastavit.

#### Tip

- HDR je zkratka pro vysoký dynamický rozsah. Jedná se o technologii, která vyjadřuje širokou škálu jasů od světlé části až po tmavou část způsobem, který je lepší než SDR (standardní dynamický rozsah). Na celkovém snímku SDR může docházet k přehnaným světlům a zablokovaným stínům. Obrazy HDR však mají přirozenou a skutečnou gradaci světla a tmy, která je lepší ve srovnání s SDR.

---

---

## Příbuzné téma

- [\[Picture adjustment\] \(Nastavení obrazu\)](#)

5-073-599-41(1) Copyright 2026 Sony Corporation

OLED monitor  
SDM-27Q102

## [Gaming assist] (Herní asistent)

Během hry můžete nastavit užitečné funkce.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [Max frame rate] (Max. snímková frekvence)

Můžete změnit maximální frekvenci.

[480 Hz]: Maximální frekvence je nastavena na 480 Hz.

[540 Hz]: Maximální frekvence je nastavena na 540 Hz.

[720 Hz (HD)]: Maximální frekvence je nastavena na 720 Hz. Maximální rozlišení je omezeno na 1280×720.

#### [Black equalizer] (Černý ekvalizér)

Zlepšete viditelnost v tmavých oblastech obrazovky.

[0] až [10]: Čím vyšší je hodnota, tím lepší je viditelnost tmavých oblastí.

#### [24.5-inch mode] (24,5palcový režim)

Přepněte velikost obrazovky na velikost ekvivalentní 24,5 palcům.

[Off] (Vypnuto): Obecně používejte tento režim.

[Center] (Střed): Zapne režim 24,5 palců ve středu obrazovky.

[Bottom] (Dole): Zapne režim 24,5 palců v dolní části obrazovky.

#### [24.5-inch resolution (PC)] (Rozlišení 24,5 palců (PC))

Přepnutí maximálního rozlišení v 24,5 palcovém režimu při připojení k PC.

[2368x1332 (pixel-by-pixel)] (2368 x 1332 (pixely)): Zobrazení s rozlišením pixel na pixel až do rozlišení 2368×1332.

[1920x1080]: Maximální rozlišení je 1920×1080.

#### [Motion blur reduction] (Omezení rozmazání při pohybu)

Omezuje rozmazání pohybu v obraze.

[Off] (Vypnuto): Vypíná omezení rozmazání pohybu.

[On] (Zapnuto): Zapíná omezení rozmazání pohybu.

#### [Adaptive-Sync/VRR]

Synchronizujte obnovovací frekvenci tohoto monitoru s obnovovací frekvencí videa. Zapnutím můžete potlačit skákání (zaostávání) a trhání (chybné zarovnání) obrazu během hry.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Zapnutí funkce Adaptive-Sync/VRR.

#### [Anti-VRR flicker] (Eliminace blikání VRR)

Potlačuje blikání obrazu při použití funkce VRR.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí eliminace blikání VRR.

[Mid] (Střední): Mírné potlačení blikání při VRR.

[High] (Vysoké): Vysoká úroveň potlačení blikání při VRR.

[Extreme] (Extrémní): Úplné potlačení blikání při VRR.

### **[Frame rate counter] (Počítadlo snímkové frekvence)**

Zobrazení snímkové frekvence vstupního signálu v reálném čase.

[Off] (Vypnuto): Nezobrazuje snímkovou frekvenci.

[On] (Zapnuto): Zobrazuje snímkovou frekvenci.

### **[Low latency] (Nízká latence)**

Ovládání velikosti zpoždění na vstupu videa.

[Off] (Vypnuto): Vypne funkci, která řídí zpoždění na vstupu videa.

[On] (Zapnuto): Ovládá míru zpoždění na vstupu videa.

### **[Crosshair] (Nitkový kříž)**

Zapněte nitkový kříž uprostřed obrazovky.

[[Off] (Vypnuto)]: Vypnutí nitkového kříže.

[Cursor 1] (Kurzor 1) až [Cursor 8] (Kurzor 8): Z 8 typů vyberte požadovaný tvar, který se má zobrazit. [Cursor 5] (Kurzor 5) - [Cursor 8] (Kurzor 8) automaticky mění barvu kurzoru, aby odpovídala barvě pozadí.

### **[Timer] (Časovač)**

Nastavení časovače pro oznámení zbývajících času.

[[Off] (Vypnuto)]: Vypnutí časovače.

[10:00] až [60:00]: Zapnutí časovače s nastaveným časem.

### **[Reset] (Resetovat)**

Resetuje aktuální vstup a nastavení [Gaming assist] (Herní asistent) nastavené v [Preset mode] (Režim předvolby).

#### **Poznámka**

- Se vstupem HDMI a DP1.2 nelze vybrat funkce [Max frame rate] (Max. snímková frekvence) a [Anti-VRR flicker] (Eliminace blikání VRR).
- Tento monitor podporuje duální režim (QHD 540 Hz / HD 720 Hz).  
Pro QHD 540 Hz vyberte v nabídce [Gaming assist] (Herní asistent) → [Max frame rate] (Max. snímková frekvence) → [540 Hz].  
Pro HD 720 Hz vyberte v nabídce [Gaming assist] (Herní asistent) → [Max frame rate] (Max. snímková frekvence) → [720 Hz (HD)].
- Když v části [Max frame rate] (Max. snímková frekvence) vyberete možnost [720 Hz (HD)], zobrazení nabídky OSD se ve svislém směru zvětší, protože speciální režim zobrazuje dva řádky najednou.
- Když v části [Max frame rate] (Max. snímková frekvence) vyberete možnost [720 Hz (HD)], nelze nastavit funkce [Motion blur reduction] (Omezení rozmazání při pohybu), [Aspect ratio] (Poměr stran), [Text Magnification] atd.
- Při přepínání režimu 24,5 palce se displej může posunout podle hry. V takovém případě restartujte herní aplikaci.
- Když je aktivována funkce [24.5-inch mode] (24,5palcový režim), nelze provádět úpravy v nastavení [Aspect ratio] (Poměr stran) a [Power saving] (Úspora energie).
- Když je vybrána funkce [Motion blur reduction] (Omezení rozmazání při pohybu), funkce [Adaptive-Sync/VRR] není k dispozici.
- Když v části [Anti-VRR flicker] (Eliminace blikání VRR) vyberete nastavení [High] (Vysoké) nebo [Mid] (Střední), rozsah variabilní obnovovací frekvence se zmenší.
- Když je možnost [Adaptive-Sync/VRR] nastavena na zapnuto, [Original] (Originál) v [Aspect ratio] (Poměr stran) nelze vybrat.
- Při kterémkoli z následujících nastavení se může zvýšit prodleva obrazu (až na 1 snímek).  
[Motion blur reduction] (Omezení rozmazání při pohybu): [On] (Zapnuto)  
[Adaptive-Sync/VRR]: [Off] (Vypnuto)  
[Anti-VRR flicker] (Eliminace blikání VRR): [Extreme] (Extrémní)  
[Low latency] (Nízká latence): [Off] (Vypnuto)

OLED monitor  
SDM-27Q102

## [Picture adjustment] (Nastavení obrazu)

Můžete upravit kvalitu obrazu, například jas a kontrast.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [Brightness] (Jas)

Nastavte jas obrazovky.

[0] až [100]: Čím vyšší hodnota, tím jasnější obraz.

#### [Brightness stabilizer] (Stabilizace jasu)

Udržujte jas obrazovky na určité úrovni jasu.

[Off] (Vypnuto): Vypne tuto funkci. Obecně používejte tento režim.

[Mid] (Střední), [High] (Vysoká): Vyberte úroveň, na kterou se efekt aplikuje.

#### [Contrast] (Kontrast)

Nastavte kontrast obrazovky.

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím větší je rozdíl mezi jasnými a tmavými oblastmi obrazovky.

#### [Sharpness] (Ostrost)

Nastavte ostrost obrazovky.

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím jasnější je obrazovka a čím nižší je hodnota, tím je obrazovka měkčí.

#### [Gamma] (Gamma)

Vyberte hodnotu gama z možností [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] a [S-curve] (Křivka S) a nastavte ji jako optimální stav podle obrázku.

Čím nižší je hodnota gama, tím jasnější jsou přechodné barvy (jiné než bílé a černé).

#### [Hue] (Odstín)

Nastavte odstín obrazovky.

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím zelenější je barva a čím nižší je hodnota, tím fialovější je barva.

#### [Saturation] (Sytost)

[Standard] (Standardní)

Nastavte sytost všech barev obrazovky.

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím tmavší je barva a čím nižší je hodnota, tím světlejší je barva.

[Advanced] (Pokročilé)

[0] až [40]: Čím vyšší je hodnota, tím tmavší je barva a čím nižší je hodnota, tím světlejší je barva.

[Red] (Červená): Nastavuje sytost červené.

[Green] (Zelená): Nastavuje sytost zelené.

[Blue] (Modrá): Nastavuje sytost modré.

[Cyan] (Azurová): Nastavuje sytost azurové.

[Magenta] (Purpurová): Nastavuje sytost purpurové.

[Yellow] (Žlutá): Nastavuje sytost žluté.

### **[Color temperature] (Teplota barev)**

Nastavte barevnou teplotu obrazovky.

[Cool] (Chladná): Zvyšuje barevnou teplotu obrazovky (aby byla namodralá).

[Neutral] (Neutrální): Nastavuje standardní barevnou teplotu.

[Warm] (Teplá): Snižuje barevnou teplotu obrazovky (aby byla načervenalá).

[Custom] (Vlastní): Nastaví hodnoty červené, zelené a modré pro nastavení požadované teploty barev.

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím vyšší je teplota barvy a čím nižší je hodnota, tím nižší je teplota barvy.

- [Red] (Červená): Upraví červenou hodnotu.
- [Green] (Zelená): Upraví zelenou hodnotu.
- [Blue] (Modrá): Upraví modrou hodnotu.

### **[Aspect ratio] (Poměr stran)**

Nastavte poměr stran obrazovky.

[Auto resize] (Automatická změna velikosti): Upraví poměr stran podle obrazového signálu.

[16:9]: Nastavení poměru stran na 16:9.

[Original] (Originál): Zobrazí obrázky se zachovaným poměrem stran.

### **[Reset] (Resetovat)**

Resetuje aktuální vstup a nastavení [Picture adjustment] (Nastavení obrazu) nastavené v [Preset mode] (Režim předvolby).

#### **Tip**

- Pokud není zobrazena nabídka, jas obrazovky můžete také upravit posunutím joysticku nahoru a pak nahoru nebo dolů.

#### **Poznámka**

- Nastavení [Gamma] (Gamma) podle přednastaveného režimu nemusí být možné.
- Když je zapnutá funkce [Power saving] (Úspora energie), nastavení [Brightness] (Jas) je omezené.

OLED monitor  
SDM-27Q102

## [Input] (Vstup)

Můžete vybrat vstup a provést nastavení související se vstupem.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [HDMI 1]

Vybírá vstup HDMI 1.

#### [HDMI 2]

Vybírá vstup HDMI 2.

#### [DP]

Vybírá vstup DisplayPort.

#### [Auto input switch] (Automatické přepínání vstupu)

Automaticky vyberte vstup se vstupním signálem.

Pokud existuje několik vstupních signálů, vstupy jsou vybrány v následujícím pořadí priority.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Zapnutí funkce automatického výběru vstupu.

#### [Control for HDMI] (Ovládání HDMI)

Ve spojení s monitorem můžete provádět operace, jako je zapnutí/vypnutí nebo výběr vstupu zařízení propojeného kabelem HDMI.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Zapnutí funkce ovládání zařízení HDMI.

#### [DP version number] (Číslo verze DP)

Nastavte číslo verze DisplayPort.

Nastavte na stejnou verzi jako DisplayPort na připojeném zařízení.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

#### Poznámka

- Chcete-li zobrazit obrázky 2.1 kompatibilní s verzí DisplayPort, jsou vyžadovány kabely a připojená zařízení 2.1 kompatibilní s verzí DisplayPort. Dodaný kabel DisplayPort podporuje verzi 2.1.

#### Tip

- Pokud připojené zařízení nepodporuje verzi DisplayPort, obrazovka může být zobrazena nesprávně. V takovém případě se obrazovka zobrazí správně změnou verze DisplayPort z vysoké na nízkou ([2.1] → [1.4] → [1.2]).



OLED monitor  
SDM-27Q102

## [Volume] (Hlasitost)

---

Hlasitost můžete nastavit na sluchátkách nebo reproduktorech.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [Volume] (Hlasitost)

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím vyšší je hlasitost.

#### Poznámka

- Reprodukce tohoto monitoru reprodukuje pouze zvuk funkce [Screen reader].

OLED monitor  
SDM-27Q102

## [Personalize] (Přizpůsobit)

---

Nebo upravte nastavení kontrolky LED napájení.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

## Podrobnosti o položkách nabídky

### [Power LED] (Kontrolka LED napájení)

Kontrolku LED napájení můžete vypnout, i když je monitor zapnutý.

[On] (Zapnuto): Slouží k zapnutí kontrolky LED napájení.

[Off] (Vypnuto): Slouží k vypnutí kontrolky LED napájení.

OLED monitor  
SDM-27Q102

## [OSD menu] (Obrazovková nabídka)

---

Na obrazovce nastavení nabídky můžete nastavit jazyk a další podrobnosti.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.**
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.**

### **Podrobnosti o položkách nabídky**

#### **[Language] (Jazyk)**

Nastavte jazyk obrazovky nastavení nabídky.

#### **[Transparency] (Průhlednost)**

Nastavte průhlednost obrazovky nastavení nabídky.

[0] až [100]: Čím vyšší je hodnota, tím vyšší je transparentnost.

#### **[OSD time out] (Uplynutí časového intervalu OSD)**

Nastavte čas zobrazení obrazovky nastavení nabídky.

[5s] až [60s]: Nastavte mezi 5 sekundami a 60 sekundami. Po uplynutí nastaveného času se obrazovka nastavení nabídky zavře.

OLED monitor  
SDM-27Q102

## [Panel settings] (Nastavení panelu)

Můžete provést nastavení ochrany obrazovky a korekce obrazovky.

- 1 Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [Screen saver] (Spořič obrazovky)

Chraňte obrazovku snížením jejího jasu po určité době nečinnosti počítače, herní konzole nebo monitoru.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Zapne funkci spořiče obrazovky.

#### [Pixel shift] (Posun pixelů)

Chraňte obrazovku postupnou změnou polohy, ve které se obraz během používání monitoru zobrazuje.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[Low] (Nízká), [Mid] (Střední), [High] (Vysoká): Vyberte úroveň, na kterou se efekt aplikuje.

#### [Pixel refresh] (Obnovení pixelů)

Upravuje jednotlivé pixely, aby se snížilo nerovnoměrné opotřebování obrazovky při delším používání monitoru.

#### [Panel refresh] (Obnovení panelu)

Upravuje celou obrazovku, aby se snížilo nerovnoměrné opotřebení obrazovky při delším používání monitoru.

#### Poznámka

- Neprovádějte obnovu panelu dvakrát nebo vícekrát ročně, protože by mohlo dojít k poškození panelu.
- Obnovení pixelů trvá přibližně 5 minut. Obnovení panelu trvá přibližně 1 minutu.
- Účinnost funkce obnovení pixelů nebo funkce obnovení panelu se liší v závislosti na míře vypálení obrazovky.
- Když se monitor vypne nebo přejde do pohotovostního režimu, vedle operací nabídky popsaných výše se automaticky provede obnovení pixelů nebo obnovení panelu.
- Během obnovení pixelů se nedotýkejte monitoru.

OLED monitor  
SDM-27Q102

## [Others] (Ostatní)

Můžete provést nastavení související s tímto monitorem a inicializovat jej.

- 1 **Stiskněte joystick na zadní straně monitoru a posuňte jej nahoru, dolů, doleva nebo doprava a zobrazte tak obrazovku nastavení.**
- 2 **Vyberte požadované nastavení a stiskněte joystick.**

### Podrobnosti o položkách nabídky

#### [DDC/CI]

Proveďte nastavení na tomto monitoru pomocí speciálního softwaru na počítači.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Zapne funkci DDC/CI.

#### [Power saving] (Úspora energie)

Snižte jas obrazovky a snižte spotřebu energie.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce. Spotřebovává energii normálně.

[On] (Zapnuto): Zapnutí úsporného režimu.

#### [Text magnification]

Písmena na obrazovce nastavení nabídky jsou zobrazena ve velkých velikostech.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Zapnutí funkce Zvětšení textu.

[Text magnification] pracuje pouze tehdy, když je položka [Language] (Jazyk) nastavena na hodnotu [English].

#### [Screen reader]

Monitor lze ovládat hlasem bez sledování obrazovky.

[Off] (Vypnuto): Vypnutí této funkce.

[On] (Zapnuto): Zapnutí funkce Screen reader.

[Screen reader] pracuje pouze tehdy, když je položka [Language] (Jazyk) nastavena na hodnotu [English].

#### [Software version] (Verze softwaru)

Lze zobrazit verzi softwaru tohoto monitoru.

#### [USB software update] (Aktualizace softwaru USB)

Aktualizace softwaru pomocí paměti USB.

#### [Factory reset] (Obnovení továrního nastavení)

Obnovení výchozích nastavení monitoru z výroby.

Všimněte si, že všechna nastavení monitoru se vrátí na výchozí nastavení z výroby.

#### Poznámka

- Když je [Power saving] (Úspora energie) nastaveno na zapnuto, [Text magnification] a [Screen reader] nelze upravit.
- Když je [Power saving] (Úspora energie) nastaveno na zapnuto, některé funkce [Gaming assist] (Herní asistent) a [Picture adjustment] (Nastavení obrazu) nelze upravit.
- Když je [Power saving] (Úspora energie) nastaveno na zapnuto, [DP version number] (Číslo verze DP) nelze upravit.

- Když je zapnutá funkce [Power saving] (Úspora energie), je omezena maximální vstupní obnovovací frekvence.
- Když je zapnutá funkce [Power saving] (Úspora energie), přes vstup DP nelze zobrazit obraz HDR. Pokud chcete zobrazit obraz HDR, vyberte vstup HDMI nebo funkci [Power saving] (Úspora energie) vypněte.

---

## Příbuzné téma

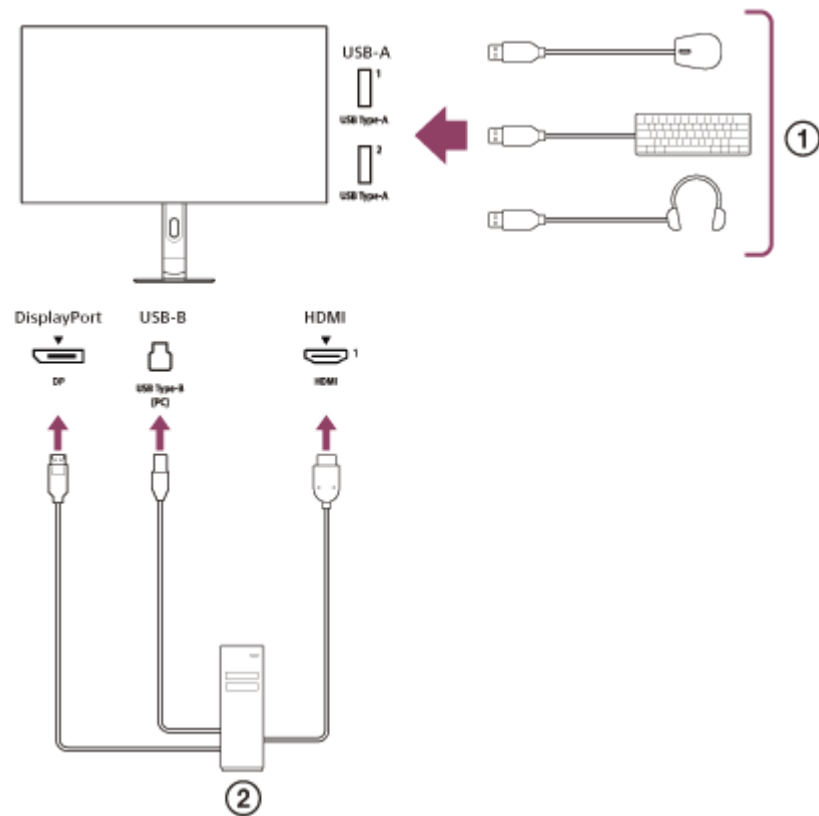
- [Aktualizace softwaru](#)

5-073-599-41(1) Copyright 2026 Sony Corporation

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Používání funkcí rozbočovače USB

Pokud je k monitoru připojen počítač, můžete použít zařízení USB (například klávesnici a myš) připojené k monitoru pro ovládání počítače.



- ① Myš, klávesnice, sluchátka atd.
- ② Počítač

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Používání INZONE Hub (Windows)

---

Pomocí softwaru můžete provádět různá nastavení tohoto monitoru z počítače.  
Software lze stáhnout z níže uvedených stránek podpory.

- Pro zákazníky v USA  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Pro zákazníky v Kanadě  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Pro zákazníky v Evropě  
<https://www.sony.eu/support>
- Pro zákazníky v Číně  
<https://service.sony.com.cn>
- Pro zákazníky v Asii (nebo dalších oblastech)  
<https://www.sony-asia.com/support>

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Řešení problémů

---

Pokud monitor nepracuje správně, před odesláním do opravy jej znovu zkontrolujte, zda neobsahuje problémy. Pokud budou problémy přetrvávat, obraťte se na nejbližšího prodejce značky Sony.

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Na obrazovce se nic nezobrazuje, žádná reakce na ovládání

---

Zkuste následující.

- Pokud zařízení připojené k monitoru není zapnuté, zapněte jej.
- Zkontrolujte, že je správně zapojený napájecí kabel a kabely pro připojení zařízení.
- Vypněte napájení stisknutím tlačítka napájení na zadní straně monitoru. Potom několik sekund počkejte a dalším stisknutím tlačítka napájení monitor znovu zapněte.
- Odpojte napájecí kabel monitoru od zásuvky, počkejte asi 10 sekund a potom napájecí kabel zapojte do zásuvky.
- Zkuste aktualizovat software monitoru. Viz část „[Aktualizace softwaru](#)“ v této uživatelské příručce.

---

### Příbuzné téma

- [Příklad připojení](#)
- [Nastavení monitoru](#)
- [Zapnutí/vypnutí napájení](#)
- [Aktualizace softwaru](#)

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Na obrazovce se objevují vodorovné linky

---

Zkuste provést obnovení pixelů v nabídce níže.

[Panel settings] (Nastavení panelu) - [Pixel refresh] (Obnovení pixelů) - [OK] (OK)

---

### Příbuzné téma

- [\[Panel settings\] \(Nastavení panelu\)](#)

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Je znatelné blikání obrazovky

---

Zkuste použít funkci eliminující blikání VRR v nabídce níže.

[Gaming assist] (Herní asistent) - [Anti-VRR flicker] (Eliminace blikání VRR) - [Mid] (Střední) [High] (Vysoké) [Extreme] (Extrémní)

---

### Příbuzné téma

- [\[Gaming assist\] \(Herní asistent\)](#)

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Informace o vypálení obrazu

---

Tento monitor obsahuje technická opatření, která potlačují vypálení obrazu v panelu OLED. Když se zobrazí výzva k provedení obnovení pixelů nebo obnovení panelu, doporučuje se použít funkce podle pokynů.

Neodpojujte napájecí kabel, ani když monitor nepoužíváte, protože monitor automaticky provádí obnovení pixelů a obnovení panelu, když je v pohotovostním režimu nebo když je vypnutý tlačítkem napájení.

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Weby podpory

---

Nejnovější informace najdete na stránkách podpory uvedených níže.

- Pro zákazníky v USA  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Pro zákazníky v Kanadě  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Pro zákazníky v Evropě  
<https://www.sony.eu/support>
- Pro zákazníky v Číně  
<https://service.sony.com.cn>
- Pro zákazníky v Asii (nebo dalších oblastech)  
<https://www.sony-asia.com/support>

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Podporované formáty

Každý vstup podporuje formáty označené „○“.

### Formáty PC

Rozlišení	Vertikální frekvence (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○
800×600	60	○	○
960×720	480	–	○
960×720	720	–	○
1024×768	60	○	○
1280×720	60	–	○
1280×720	480	–	○
1280×720	720	–	○
1280×1024	60	○	○
1920×1080	60	○	○
1920×1080	120	○	○
1920×1080	240	–	○
1920×1080	270	–	○
1920×1080	360	–	○
1920×1080	480	–	○
1920×1080	540	–	○
2560×1440	60	○	○
2560×1440	120	○	○
2560×1440	240	○	○
2560×1440	270	–	○
2560×1440	360	○	○
2560×1440	480	○	○
2560×1440	540	–	○
2368×1332	60	○	○

Rozlišení	Vertikální frekvence (Hz)	HDMI	DP
2368×1332	120	○	○
2368×1332	240	○	○
2368×1332	270	–	○
2368×1332	360	○	○
2368×1332	480	○	○
2368×1332	540	–	○

## Formáty CE

Rozlišení	Vertikální frekvence (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○
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	240	–	○
1920×1080	360	–	○
1920×1080	480	–	○
1920×1080	540	–	○

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Aktualizace softwaru

Můžete aktualizovat software monitoru.

### 1 Stáhněte si soubor s aktualizací.

Stáhněte si soubor s aktualizací do počítače z webů podpory.

### 2 Rozbalte soubor s aktualizací.

#### 1: Rozbalení souboru s aktualizací

Jelikož je stažený soubor s aktualizací komprimován, klikněte pravým tlačítkem na soubor a vyberte položku pro rozbalení souboru. Poté bude soubor rozbalen.

V závislosti na prostředí operačního systému nemusí být možné soubor rozbalit pomocí výše uvedeného postupu.

#### 2: Potvrzení rozbaleného souboru

Potvrďte, že název rozbaleného souboru je „SDM-27Q102.bin“.

Neměňte název souboru.

### 3 Zkopírujte soubor do úložiště USB.

#### 1: Příprava úložiště USB

Úložiště USB připravte pomocí souborového systému NTFS nebo FAT32.

#### 2: Kopírování souboru do úložiště USB

Zkopírujte rozbalený soubor do kořenového adresáře (horní vrstva) úložiště USB.

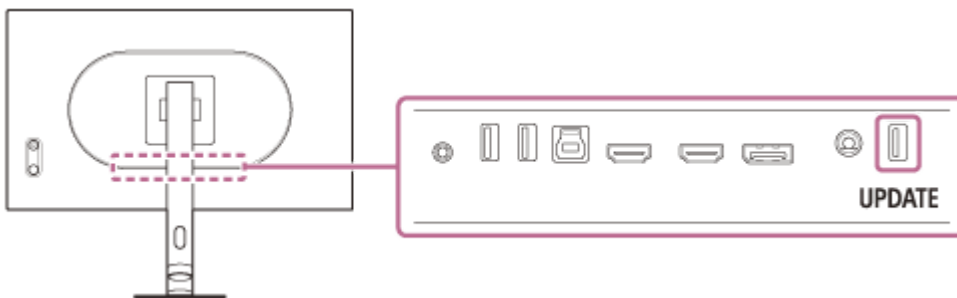
### 4 Připojte úložiště USB k monitoru.

#### 1: Odpojení úložiště USB z počítače

Pro odpojení úložiště USB z počítače postupujte podle pokynů operačního systému.

#### 2: Připojení úložiště USB k monitoru

Připojte úložiště USB k portu UPDATE monitoru.



### 5 Aktualizujte monitor.

V nabídce vyberte položku [USB software update] (Aktualizace softwaru USB) a poté položku [Others] (Ostatní). Během aktualizace se na obrazovce zobrazí průběh aktualizace. Monitor se po dokončení aktualizace automaticky restartuje. Aktualizace trvá asi 1 minutu.

- Pokud umístíte aktualizací soubor do jiné vrstvy, než je kořenový adresář úložiště USB, nebo změňte název aktualizacího souboru, nemůžete monitor aktualizovat.
- Monitor můžete aktualizovat pouze prostřednictvím portu UPDATE.
- Nevytahujte napájecí kabel, úložiště USB a připojovací kabel během aktualizace.
- Některá úložiště USB nejsou podporována.

OLED monitor  
SDM-27Q102

## Poznámky k licenci

---

Tento monitor používá software, pro který máme licenční smlouvu s vlastníkem autorských práv. Na základě žádosti vlastníka autorských práv k softwaru máme povinnost informovat zákazníky o obsahu licence.

Licence je popsána níže.

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.

5-073-599-41(1) Copyright 2026 Sony Corporation