

Monitor OLED
SDM-27Q102



Ta vodnik za pomoč uporabite v primeru vprašanj ali težav pri uporabi tega monitorja.

Začetek

[O priročnikih za ta monitor](#)

Vodnik do delov in kontrol

├ [Prikaz s sprednje strani](#)

└ [Prikaz s hrbtne strani](#)

Priprava

[Priprava monitorja](#)

[Odstranjevanje stojala](#)

[Prilagoditev položaja zaslona monitorja](#)

[Prenašanje monitorja](#)

[Primer povezave](#)

Uporaba monitorja

[Vklop/izklop napajanja](#)

[Uporaba krmilne paličice](#)

[Preklop vhoda](#)

[Preklop načina prednastavitve](#)

[Preklapljanje 24,5-palčnega načina](#)

Spreminjanje nastavitev

[Uporaba menija](#)

[\[Picture mode\]_\(Način slike\)](#)

[\[Gaming assist\]_\(Pomoč za igre\)](#)

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

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

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

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

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

[\[Panel settings\]_\(Nastavitve zaslona\)](#)

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

Uporaba uporabnih funkcij

[Uporaba funkcij zvezdišča USB](#)

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

Odpravljanje težav

[Odpravljanje težav](#)

[Na zaslonu ni prikazana slika, ni odziva na dejanja](#)

[Na zaslonu se prikažejo vodoravne črte](#)

[Utripanje na zaslonu je opazno](#)

[O vžigu slike na zaslonu](#)

Dodatne informacije

[Spletna mesta za podporo](#)

[Podprti formati](#)

Posodobitev programske opreme

[Posodobitev programske opreme](#)

Opombe o licenci

[Opombe o licenci](#)

5-073-599-71(1) Copyright 2026 Sony Corporation

Monitor OLED
SDM-27Q102

O priročnikih za ta monitor

V priročnikih za ta monitor so opisane naslednje vsebine.

Priročnik za pripravo

Razlaga potrebnih priprav in povezav za začetek uporabe tega monitorja.

Navodila za uporabo

Razlaga varnostnih previdnostnih ukrepov.

Vodnik za pomoč (ta spletni priročnik)

Razlaga uporabe tega monitorja.

Opomba

- Oblikovanje in specifikacije monitorja se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila.

Namig

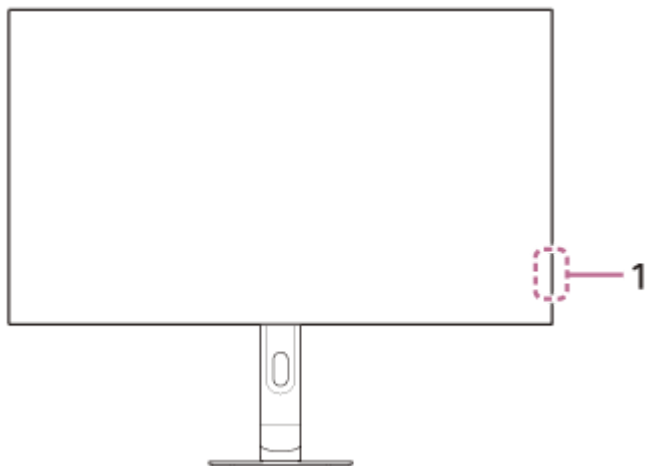
- Znaki v oglatih oklepajih [--] na zaslonu označujejo menijske elemente.
- Na slikah lahko manjkajo določene podrobnosti.
- Priročnik za pripravo lahko prenesete s spletnih mest za podporo.

Sorodne teme

- [Spletna mesta za podporo](#)

Monitor OLED
SDM-27Q102

Prikaz s sprednje strani

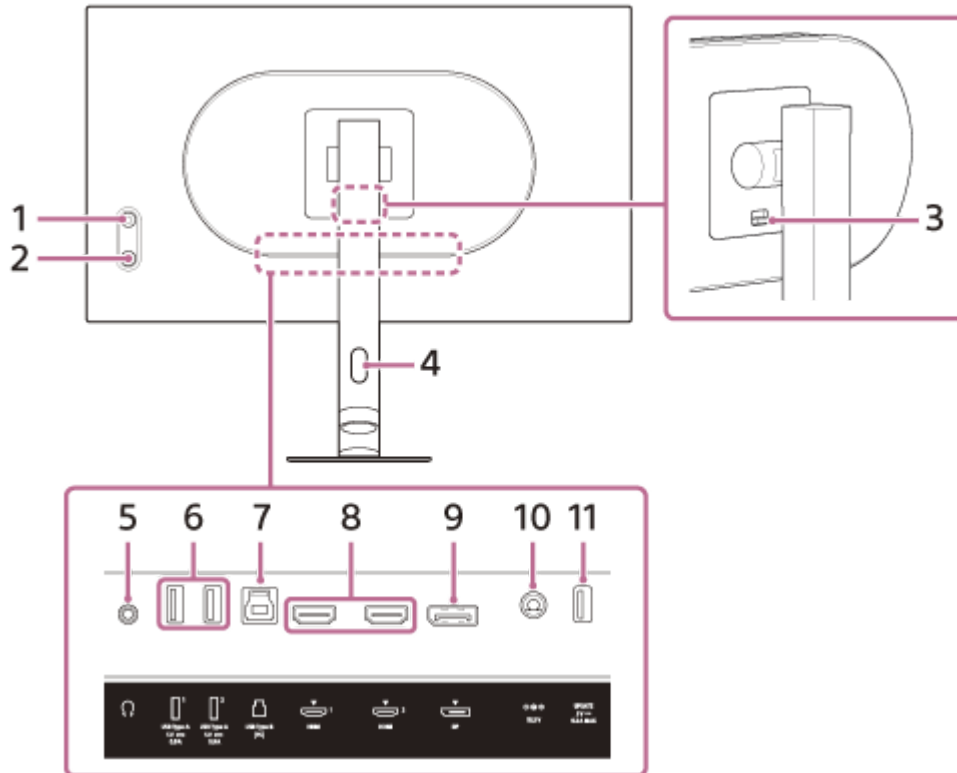


1. Lučka LED za vklop/izklop

Označuje stanje monitorja.

- Bela: vklop
- Oranžna: v pripravljenosti
- Ne sveti: izklop
- Utripa oranžna: osvežitev slikovnih pik/osvežitev zaslona

Prikaz s hrbtne strani



1. Krmilna paličica

Uporablja se za izvajanje dejanj, kot so prilagajanje svetlosti, izbira vhoda in prikaz menija za konfiguriranje nastavitvev.

2. Gumb za vklop/izklop

Omogoča vklop in izklop monitorja. Če ta gumb pritisnete in pridržite, ko je monitor vklopljen, ga s tem izklopite.

3. Gumb za odstranitev stojala

Če želite odstraniti stojalo, pritisnite ta gumb.

4. Odprtina za napeljavo kablov

Omogoča združevanje in urejanje kablov za priklop v monitor.

5. Vtičnica za slušalke

Omogoča priklop slušalk, zvočnikov ipd.

6. Vrata USB Type-A 1, 2

Omogočajo priklop zunanjih naprav USB, kot so tipkovnice ali miške.

7. Vrata USB Type-B

Pri povezavi teh vrat z vrati USB na računalniku vrata USB Type-A 6. delujejo kot zvezdišče USB.

8. Vrata HDMI 1, 2

Omogočajo povezavo z igralno konzolo ali računalnikom, ki je opremljen z izhodom HDMI.

9. Vrata DisplayPort

Omogočajo povezavo z računalnikom, ki je opremljen z izhodom DisplayPort.

10. Vhodni napajalni priključek

V ta priključek priklopite napajalnik (priložen).

11. Vrata UPDATE

To so vrata za posodabljanje programske opreme.

Sorodne teme

- [\[Personalize\] \(Prilagoditev\)](#)
- [Uporaba krmilne paličice](#)
- [Odstranjevanje stojala](#)

5-073-599-71(1) Copyright 2026 Sony Corporation

Monitor OLED
SDM-27Q102

Priprava monitorja

Za pripravo in povezovanje monitorja glejte priročnik za pripravo.

Ta priročnik lahko prenesete tudi s spodaj navedenih spletnih mest za podporo.

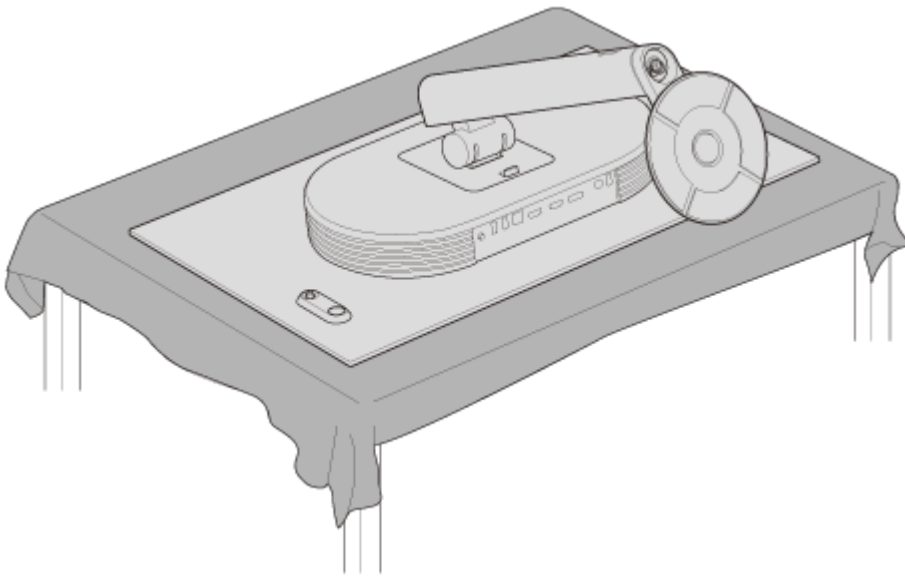
- Za stranke v ZDA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Za stranke v Kanadi
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Za stranke v Evropi
<https://www.sony.eu/support>
- Za stranke na Kitajskem
<https://service.sony.com.cn>
- Za stranke v Aziji (ali drugih območjih)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor OLED
SDM-27Q102

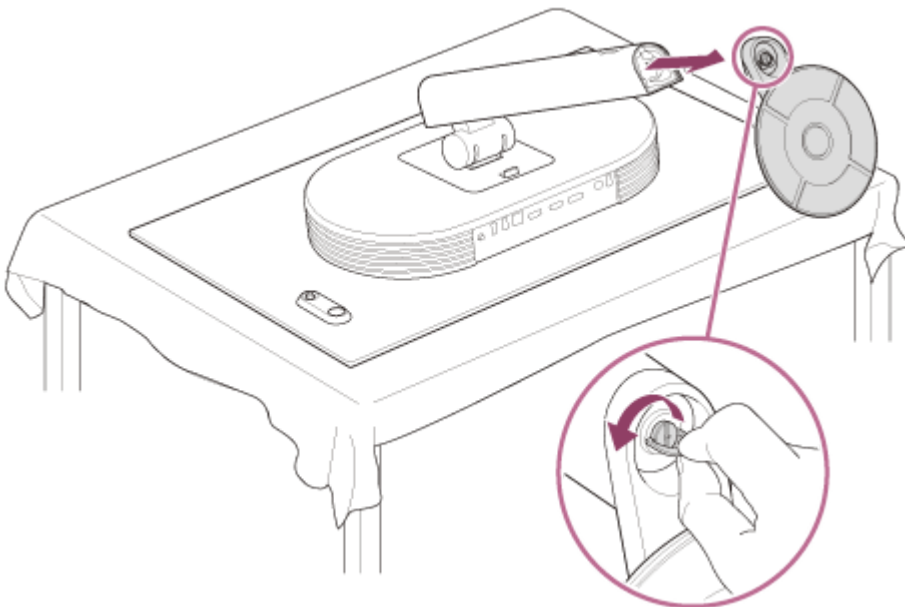
Odstranjevanje stojala

- 1 Izklopite monitor, stojalo nastavite na najvišji položaj in nato monitor položite z navzdol obrnjenim zaslonom OLED.

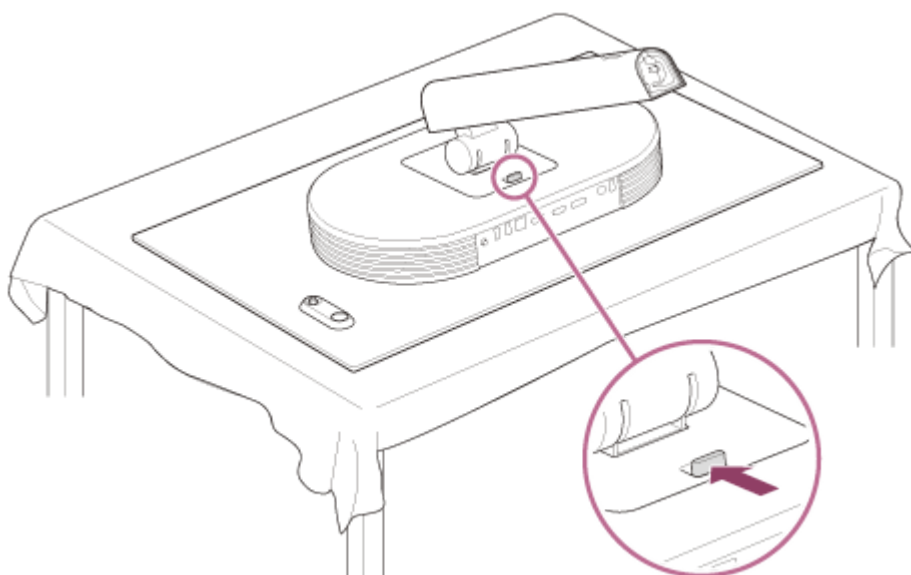
Stabilno površino pred tem prekrijte z mehko krpo, da preprečite poškodbe površine zaslona OLED.



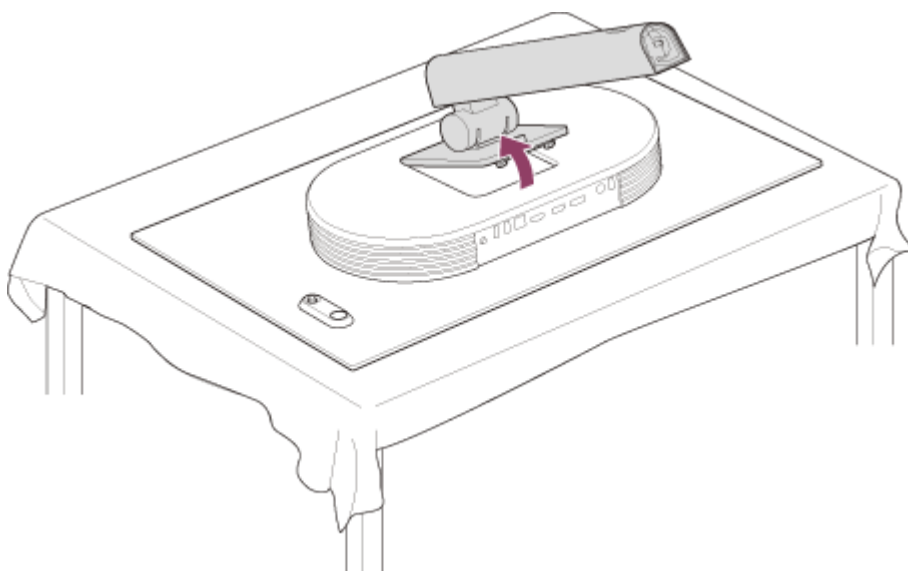
- 2 Odstranite stojalo.



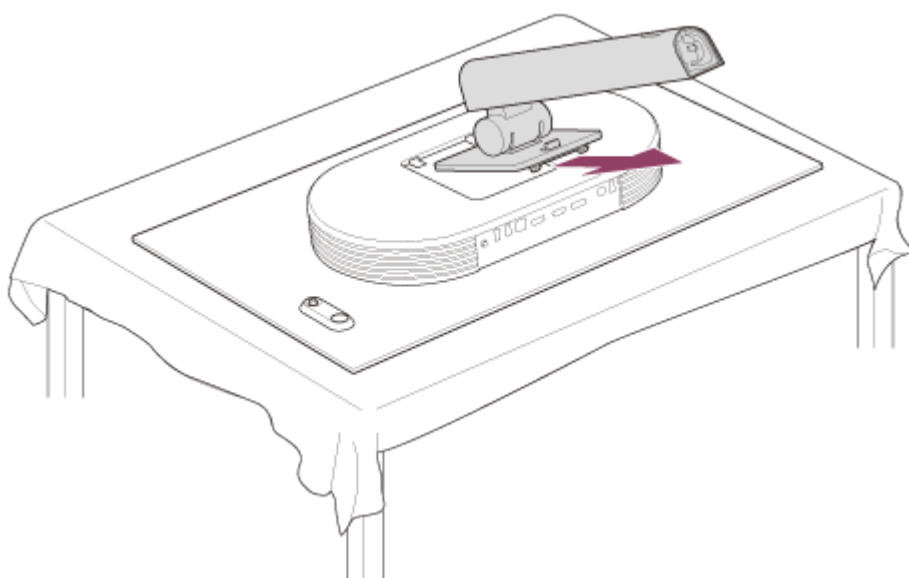
- 3 Na hrbtni strani monitorja pritisnite gumb za odstranitev stojala.



4 Dvignite stojalo.



5 Stojalo izvlecite iz monitorja.



Opomba

- Pri odstranjevanju stojalo držite trdno, da preprečite dotik s površino zaslona OLED.
- Navodila za vnovično pritrditev odstranjenega stojala si oglejte v priročniku za pripravo.

Sorodne teme

- [O priročnikih za ta monitor](#)
- [Prilagoditev položaja zaslona monitorja](#)

5-073-599-71(1) Copyright 2026 Sony Corporation

Monitor OLED
SDM-27Q102

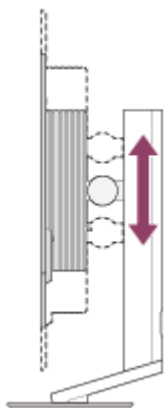
Prilagoditev položaja zaslona monitorja

Višino in nagib monitorja lahko prilagodite za lažji pogled na zaslon.

Prilagajanje višine

Trdno primite monitor in prilagodite višino.

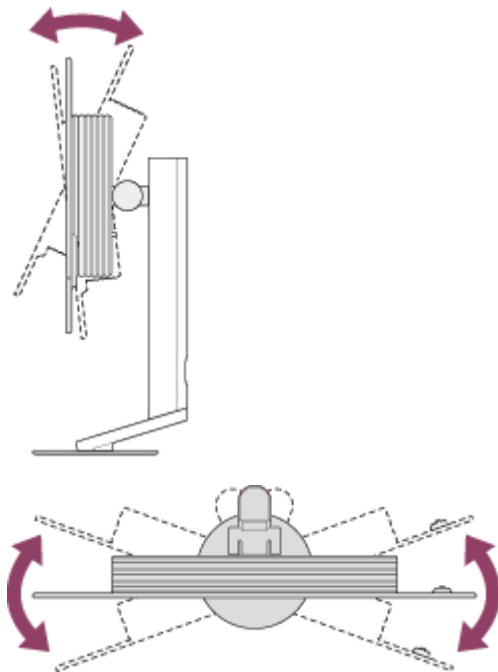
Pri tem bodite pazljivi, da se med prilagajanjem ne dotikate površine zaslona OLED.



Prilagajanje nagiba

Trdno primite monitor in prilagodite kot.

Pri tem bodite pazljivi, da se med prilagajanjem ne dotikate površine zaslona OLED.

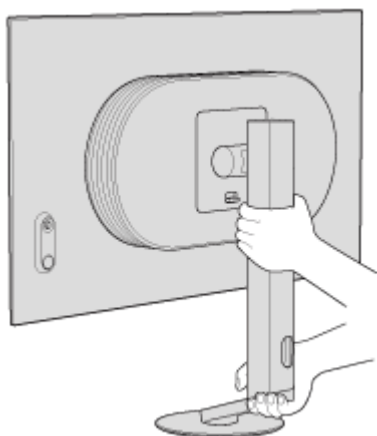


Monitor OLED
SDM-27Q102

Prenašanje monitorja

Ko monitor prenašate, zadnji del monitorja obrnite proti sebi in z eno roko držite za zgornji del stojala, z drugo roko pa za spodnji del stojala.

Med prenašanjem monitorja bodite pazljivi, da se ne dotikate površine zaslona OLED.



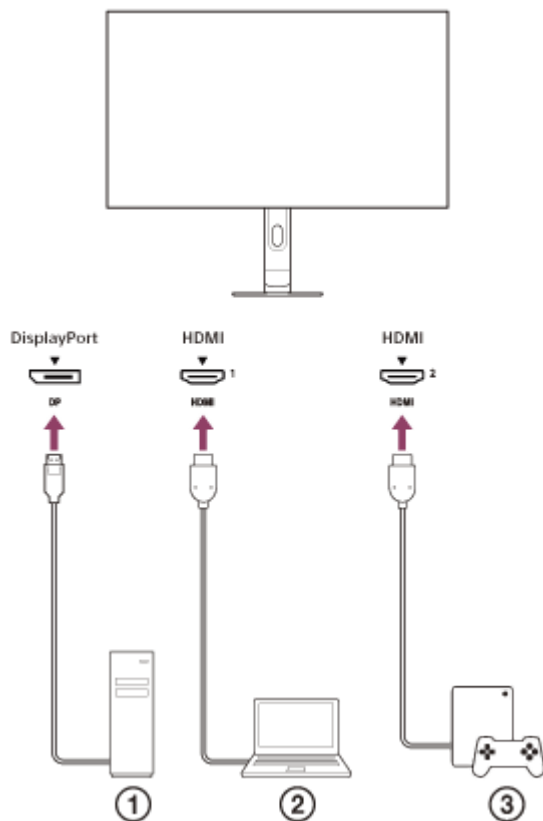
Monitor OLED
SDM-27Q102

Primer povezave

S tem monitorjem lahko povežete naprave, kot so računalniki in igralne konzole.

Opomba

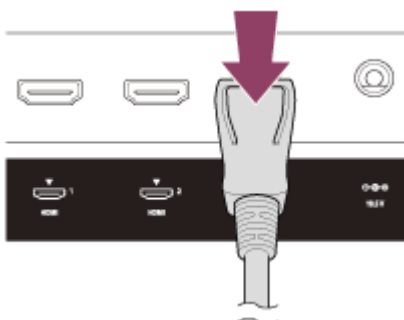
- Med priklopljanjem kablov naprav vedno odklopite napajalni kabel monitorja.



- ① Namizni računalnik
- ② Prenosni računalnik
- ③ Igralna konzola

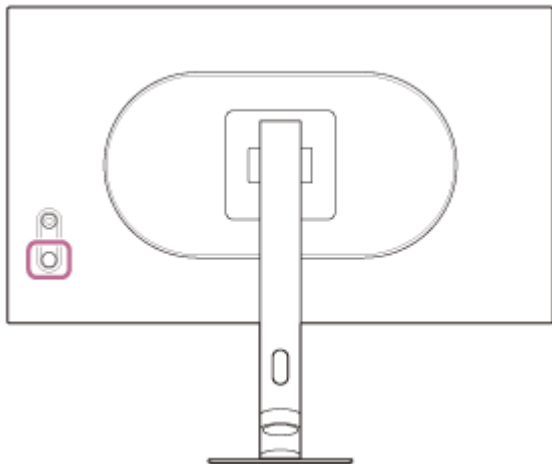
Opomba

- Ko odklapljate kabel DP, ki je priložen napravi, ga odklopite, medtem ko pritiskate gumb na vtiču.



Monitor OLED
SDM-27Q102

Vklop/izklop napajanja



1 Pritisnite gumb za vklop/izklop.

Indikatorska lučka za napajanje zasveti belo in monitor se vklopi.

Če se na zaslonu ne prikaže slika, preverite, ali je povezana naprava vklopljena.

2 Za izklop monitorja pritisnite gumb za vklop/izklop in ga pridržite.

Indikatorska lučka za napajanje ugasne in monitor se izklopi.

Namig

- Če vhodni signal ni prisoten, monitor preklopi v način stanja pripravljenosti in indikatorska lučka za napajanje zasveti oranžno.

Monitor OLED
SDM-27Q102

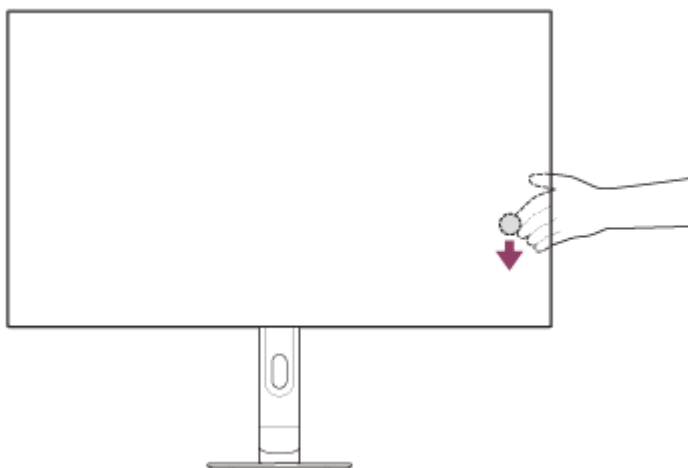
Uporaba krmilne paličice

Krmilno paličico lahko uporabljate za izvajanje dejanj, kot so prilagajanje svetlosti, izbira vhoda in prikaz menija za konfiguriranje nastavitev.



Preklop 24,5-palčnega načina

Ko zaslonski meni ni prikazan, krmilno paličico na hrbtni strani monitorja pomaknite navzdol.

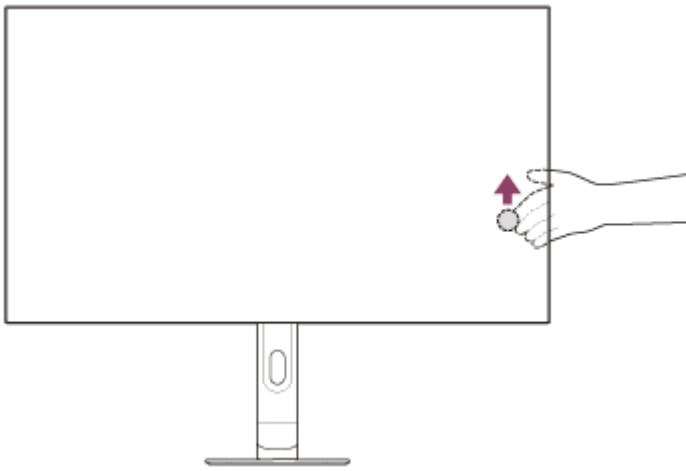


Prikaže se zaslon za izbiro 24,5-palčnega načina, kjer lahko preklopite 24,5-palčni način.

- Zaslon za izbiro 24,5-palčnega načina izgine ko pri prikazanem zaslonu krmilno paličico premaknete navzdol ali nekaj časa ne izvedete nobenega dejanja.

Prilagajanje svetlosti zaslona

Ko zaslonski meni ni prikazan, krmilno paličico na hrbtni strani monitorja pomaknite navzgor.

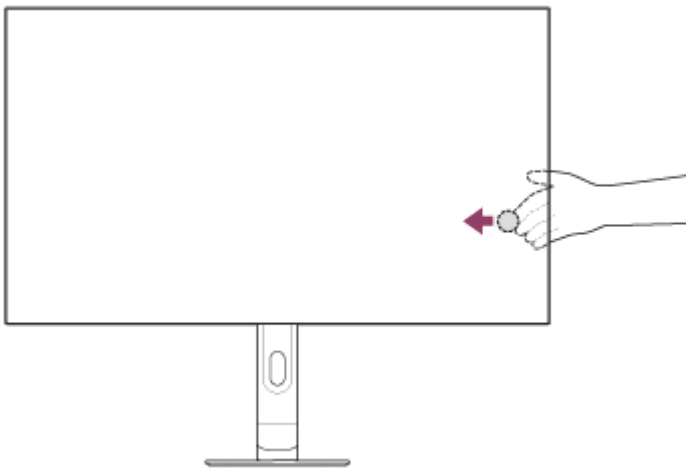


Prikaže se zaslon za prilagajanje svetlosti, na katerem lahko izvajate naslednja dejanja.

- Krmilno paličico pomaknite navzgor ali v desno za povečanje svetlosti in navzdol ali v levo za pomanjšanje svetlosti.
- Ko je zaslon za prilagajanje svetlosti prikazan in pritisnete krmilno paličico ali nekaj časa ne izvedete nobenega dejanja, zaslon za prilagajanje svetlosti izgine.

Preklop vhoda

Ko zaslonski meni ni prikazan, krmilno paličico na hrbtni strani monitorja pomaknite v levo, kot pri pogledu na monitor s sprednje strani.

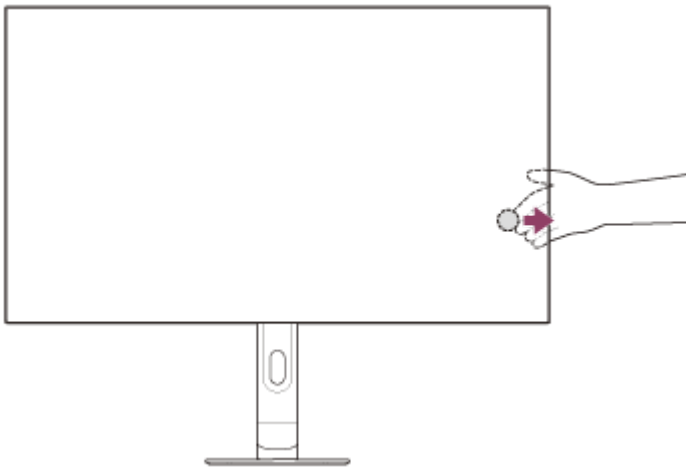


Prikaže se zaslon za izbiro vhoda, kjer lahko izberete vhod.

- Zaslon za izbiro vhoda izgine, ko pri prikazanem zaslonu krmilno paličico pomaknete navzdol ali nekaj časa ne izvedete nobenega dejanja.

Preklop načina prednastavitve

Ko zaslonski meni ni prikazan, krmilno paličico na hrbtni strani monitorja pomaknite v desno, kot pri pogledu na monitor s sprednje strani.



Prikaže se zaslon za izbiro načina prednastavitve, kjer lahko izberete način prednastavitve.

- Zaslon za izbiro načina prednastavitve izgine, ko pri prikazanem zaslonu krmilno paličico pomaknete navzdol ali nekaj časa ne izvedete nobenega dejanja.

Prikaz zaslonskega menija

Ko zaslonski meni ni prikazan, pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja.



Zaslonski meni se prikaže in s premikanjem krmilne paličice navzgor, navzdol, v levo ali v desno lahko izbirate med različnimi vhodi in nastavitvami.

Izklop menija

Krmilno paličico pomikajte v levo.

Sorodne teme

- [Preklapljanje 24,5-palčnega načina](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Prilagoditev slike\)](#)
- [Preklop vhoda](#)
- [Preklop načina prednastavitve](#)
- [Uporaba menija](#)
- [\[Others\] \(Drugo\)](#)

Monitor OLED
SDM-27Q102

Preklop vhoda

Ta monitor samodejno izbere vhod, na katerem je prisoten vhodni signal.

Če je hkrati prisotnih več vhodnih signalov, bodo vhodi izbrani v naslednjem vrstnem redu.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Vhod lahko preklopite tudi ročno z uporabo krmilne paličice.

1 Krmilno paličico pomaknite v levo.

Prikaže se meni za izbiro vhoda.

2 Izberite želeni vhod.

3 Pritisnite krmilno paličico.

Vhod preklopi na izbrani vhodni signal.

Opomba

- Ko je za nastavev [Auto input switch] (Samodejni preklop vhoda) izbrana možnost [Off] (Izklop), vhod ne bo samodejno izbran.
- Ko je za nastavev [Control for HDMI] (Nadzor za HDMI) izbrana možnost [On] (Vkllop), bo vhod za povezano napravo samodejno izbran, ko vklopite ali upravljate to napravo.
- Če vhodni signal ni prisoten, ta vhod ne bo izbran.

Sorodne teme

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

Monitor OLED
SDM-27Q102

Preklop načina prednastavitve

Med prednastavitvami lahko izberete želeno kakovost slike.

- 1 Krmilno paličico pomaknite v desno.**
Prikaže se meni za izbiro prednastavitev.
- 2 Izberite želeno kakovost slike.**
Prikaže se predogled nastavitev za kakovost slike.
- 3 Pritisnite krmilno paličico.**
Kakovost slike se preklopi na izbrano.

Sorodne teme

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

Monitor OLED
SDM-27Q102

Preklapljanje 24,5-palčnega načina

Izberete lahko nastavitve 24,5-palčnega načina.

- 1 Krmilno paličico pomaknite navzdol.**
Prikaže se zaslon za izbiro 24,5-palčnega načina.
- 2 Izberite želeno nastavitev.**
- 3 Pritisnite krmilno paličico.**
Nastavitev preklopi na izbrano nastavitev.

Monitor OLED
SDM-27Q102

Uporaba menija

Na zaslonskem meniju z nastavitvami lahko prilagajate različne nastavitve monitorja.

- 1 Pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja.**
Prikaže se zaslonski meni z nastavitvami.
- 2 Z uporabo krmilne paličice izberite želeno nastavitev, nato izberite vrednost nastavitve in to potrdite s pritiskom krmilne paličice.**

Izklop zaslonskega menija z nastavitvami

Če nekaj časa ne izvedete nobenega dejanja, se zaslonski meni z nastavitvami samodejno izklopi. Zaslonski meni z nastavitvami lahko izklopite tudi tako, da krmilno paličico večkrat pomaknete v levo.

Monitor OLED
SDM-27Q102

[Picture mode] (Način slike)

Želena kakovost slike lahko izberete v prednastavitvah in kakovost slike tako prilagodite samodejno.

- 1** Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2** Izberite želeno nastavev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[Preset mode] (Način s prednastavitvami)

Med prednastavitvami izberite želeno nastavev.

SDR in HDR sta zamenjani glede na format vhodnega signala.

Ko je vhodni signal SDR

[FPS Pro+]: Primerno za igranje prvoosebni strelskih iger FPS (first person shooter). Omogoča jasno vidnost obrisa tarče.

[FPS Pro]: Primerno za igranje prvoosebni strelskih iger FPS (first person shooter). Ta način omogoča simulacijo kakovosti slike pri monitorju LCD za e-šport.

[MOBA/RTS]: Primerno za igranje večigralskih spletnih borilnih aren/realnočasovnih strateških iger MOBA/RTS (Multiplayer Online Battle Arena/Real-time Strategy).

[Cinema] (Kinematograf): Primerno za ogled filmov in videoposnetkov.

[Game] (Igra): Uživate lahko v različnih žanrih iger.

[Custom] (Po meri): Prilagodite lahko nastavev kakovosti slike.

[Standard] (Standardno): Način standardne kakovosti slike.

[sRGB]: Način kakovosti slike na osnovi standarda sRGB.

Ko je vhodni signal HDR

[Standard] (Standardno): Način standardne kakovosti slike.

[Cinema] (Kinematograf): Primerno za ogled filmov in videoposnetkov.

[Game] (Igra): Uživate lahko v različnih žanrih iger.

[Custom] (Po meri): Prilagodite lahko nastavev kakovosti slike.

[RPG]: Primerno za igranje iger z igranjem vlog RPG (Role Playing Game).

[Auto picture mode] (Samodejni način slike)

Ko je povezana naprava HDMI, bo kakovost slike samodejno izbrana tako, da bo ustrezala predvajani vsebini.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop možnosti [Auto picture mode] (Samodejni način slike).

Opomba

- Ko je za nastavev [Auto picture mode] (Samodejni način slike) izbrana možnost [On] (Vklop), bo uporabljen način kakovosti slike, ki je izbran v nastavitvi [Auto picture mode] (Samodejni način slike), ne glede na nastavev [Preset mode] (Način s prednastavitvami).
- Ko je vhodni signal HDR, določenih funkcij ni mogoče nastaviti.

Namig

- HDR pomeni High Dynamic Range (visok dinamični razpon). To je tehnologija, ki prikaže širok razpon svetlosti od svetlih do temnih delov na veliko boljši način kot tehnologija SDR (Standard Dynamic Range – standardni dinamični razpon). Na običajni sliki

SDR lahko pride do premočno osvetljenih svetlih delov in prešibko osvetljenih temnih delov. Na sliki HDR pa je prikazano naravno in realistično stopnjevanje svetlih in temnih delov, ki je veliko boljše od slike SDR.

Sorodne teme

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

5-073-599-71(1) Copyright 2026 Sony Corporation

Monitor OLED
SDM-27Q102

[Gaming assist] (Pomoč za igre)

Izberete lahko nastavitve za uporabne funkcije med igranjem videoiger.

- 1 Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2 Izberite želeno nastavev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[Max frame rate] (Najv. hitrost sličic)

Spremenite lahko najvišjo frekvenco.

[480 Hz]: Najvišja frekvenca je nastavljena na 480 Hz.

[540 Hz]: Najvišja frekvenca je nastavljena na 540 Hz.

[720 Hz (HD)]: Najvišja frekvenca je nastavljena na 720 Hz. Ločljivost je omejena na največ 1280×720.

[Black equalizer] (Črni izenačevalnik)

Izboljšanje vidnosti na temnih področjih zaslona.

[0] do [10]: Višja vrednost pomeni boljšo vidnost na temnih področjih zaslona.

[24.5-inch mode] (24,5-palčni način)

Preklop velikosti zaslona na velikost, ki je enakovredna 24,5 palcem in pol.

[Off] (Izklop): Običajno uporabljajte v tem načinu.

[Center] (Sredina): Vkllop 24,5-palčnega načina na sredini zaslona.

[Bottom] (Spodaj): Vkllop 24,5-palčnega načina na spodnjem delu zaslona.

[24.5-inch resolution (PC)] (24,5-palčna ločljivost (PC))

Preklop na najvišjo ločljivost v 24,5-palčnem načinu ob povezavi z računalnikom.

[2368x1332 (pixel-by-pixel)] (2368 x 1332 (posamezne točke)): Prikaže ločljivost v slikovnih točkah do 2368×1332.

[1920x1080]: Prikaže najvišjo ločljivost 1920×1080.

[Motion blur reduction] (Zmanjšanje zabrisanosti zaradi gibanja)

Zmanjša zamegljenost pri gibanju v videoposnetkih.

[Off] (Izklop): Izklopi zmanjšanje zamegljenosti pri gibanju.

[On] (Vkllop): Vkllopi zmanjšanje zamegljenosti pri gibanju.

[Adaptive-Sync/VRR]

Sinhronizacija hitrosti osveževanja tega monitorja s številom sličic na sekundo v videoposnetku. Z vklopom te možnosti lahko odpravite zamik in trganje (napačna poravnava) zaslona med igranjem videoigre.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vkllop): Vkllop funkcije Adaptive-Sync/VRR.

[Anti-VRR flicker] (Proti utripanju VRR)

Odpravi utripanje zaslona med postopkom VRR.

[Off] (Izklop): Izklopi funkcijo Anti-VRR flicker.

[Mid] (Srednje): Srednje odpravi utripanje VRR.

[High] (Visoko): Močno odpravi utripanje VRR.

[Extreme] (Ekstremno): Popolnoma odpravi utripanje VRR.

[Frame rate counter] (Števec sličic na sekundo)

Prikaz števila sličic na sekundo za vhodni signal v realnem času.

[Off] (Izklop): Izklop prikaza števila sličic na sekundo.

[On] (Vkllop): Vkllop prikaza števila sličic na sekundo.

[Low latency] (Nizka latenca)

Upravljanje časa zakasnitve vhodnega video signala.

[Off] (Izklop): Izklop funkcije za upravljanje zakasnitve vhodnega video signala.

[On] (Vkllop): Upravljanje časa zakasnitve vhodnega video signala.

[Crosshair] (Križec)

Vklopite kazalec (križec) na sredini zaslona.

[Off] (Izklop): Izklop kazalca.

[Cursor 1] (Kazalec 1) do [Cursor 8] (Kazalec 8): Izberite želeno od 8 oblik kazalca. [Cursor 5] (Kazalec 5) - [Cursor 8] (Kazalec 8) samodejno spremeni barvo kazalca tako, da se ujema z barvo ozadja.

[Timer] (Časovnik)

Nastavite časovnik za prikaz preostalega časa.

[Off] (Izklop): Izklop časovnika.

[10:00] do [60:00]: Vkllop časovnika z nastavljenim časom.

[Reset] (Ponastavi)

Ponastavi trenutni vhod in nastavitve funkcije [Gaming assist] (Pomoč za igre), kot so nastavljene v načinu [Preset mode] (Način s prednastavitvami).

Opomba

- Pri vhodu HDMI in vhodu DP1.2, ni mogoče izbrati funkcije [Max frame rate] (Najv. hitrost sličic) in [Anti-VRR flicker] (Proti utripanju VRR).
- Ta monitor podpira dvojni način (QHD 540 Hz/HD 720 Hz).
Za QHD 540 Hz v meniju izberite [Gaming assist] (Pomoč za igre) → [Max frame rate] (Najv. hitrost sličic) → [540 Hz].
Za HD 720 Hz v meniju izberite [Gaming assist] (Pomoč za igre) → [Max frame rate] (Najv. hitrost sličic) → [720 Hz (HD)].
- Če za nastavev [Max frame rate] (Najv. hitrost sličic) izberete možnost [720 Hz (HD)], bo prikaz zaslonskega menija povečan v navpični smeri zaradi posebnega načina s hkratnim prikazom dveh vrstic.
- Če za nastavev [Max frame rate] (Najv. hitrost sličic) izberete možnost [720 Hz (HD)], ni mogoče nastaviti funkcij [Motion blur reduction] (Zmanjšanje zabrisanosti zaradi gibanja), [Aspect ratio] (Razmerje stranic), [Text Magnification] itd.
- Pri vklopu 24,5-palčnega načina se bo zaslon morda premaknil, glede na igro. V takšnem primeru znova zaženite aplikacijo igre.
- Ko je aktiviran način [24.5-inch mode] (24,5-palčni način), prilagajanje nastavev [Aspect ratio] (Razmerje stranic) in [Power saving] (Varčevanje energije) ni mogoče.
- Ko je izbrana funkcija [Motion blur reduction] (Zmanjšanje zabrisanosti zaradi gibanja), možnost [Adaptive-Sync/VRR] ni na voljo.
- Če izberete [High] (Visoko) ali [Mid] (Srednje) v [Anti-VRR flicker] (Proti utripanju VRR), bo variabilni razpon hitrosti osveževanja zmanjšan.
- Ko je možnost [Adaptive-Sync/VRR] vklopljena, izbira možnosti [Original] (Original) v nastavitvi [Aspect ratio] (Razmerje stranic) ni mogoča.
- V kateremkoli od naslednjih stanj nastavev se zakasnitev videosignala lahko poveča (za do približno 1 sličico).
[Motion blur reduction] (Zmanjšanje zabrisanosti zaradi gibanja): [On] (Vkllop)
[Adaptive-Sync/VRR]: [Off] (Izklop)
[Anti-VRR flicker] (Proti utripanju VRR): [Extreme] (Ekstremno)
[Low latency] (Nizka latenca): [Off] (Izklop)

Monitor OLED
SDM-27Q102

[Picture adjustment] (Prilagoditev slike)

Prilagajate lahko nastavitve kakovosti slike, kot sta svetlost in kontrast.

- 1 Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2 Izberite želeno nastavitvev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[Brightness] (Svetlost)

Prilagajanje svetlosti slike na zaslonu.

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni svetlejšo sliko na zaslonu.

[Brightness stabilizer] (Stabilizator svetlosti)

Ohranjanje svetlosti zaslona na določeni ravni svetlosti.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije. Običajno uporabljajte v tem načinu.

[Mid] (Srednje), [High] (Visoko): Izberite želeno raven te funkcije.

[Contrast] (Kontrast)

Prilagajanje kontrasta slike na zaslonu.

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni večjo razliko med svetlimi in temnimi deli zaslona.

[Sharpness] (Ostrina)

Prilagajanje ostrine slike na zaslonu.

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni jasnejšo sliko na zaslonu in nižja vrednost pomeni mehkejšo sliko na zaslonu.

[Gamma] (Gama)

Izberite vrednost gama med [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] in [S-curve] (S-krivulja) ter jo nastavite glede na prikazano sliko. Nižja vrednost gama pomeni svetlejšje barve (razen bele in črne barve).

[Hue] (Odtenek)

Prilagajanje odtenka slike na zaslonu.

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni bolj zelen odtenek barv in nižja vrednost pomeni bolj vijoličen odtenek barv.

[Saturation] (Nasičenost)

[Standard] (Standardno)

Prilagoditev gostote vseh barv na zaslonu.

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni bolj globoke barve in nižja vrednost pomeni bolj sprane barve.

[Advanced] (Napredno)

[0] do [40]: Višja vrednost pomeni bolj globoke barve in nižja vrednost pomeni bolj sprane barve.

[Red] (Rdeča): Prilagodi gostoto rdeče barve.

[Green] (Zelena): Prilagodi gostoto zelene barve.

[Blue] (Modra): Prilagodi gostoto modre barve.

[Cyan] (Cijan): Prilagodi gostoto cijan barve.

[Magenta] (Magenta): Prilagodi gostoto magenta barve.

[Yellow] (Rumena): Prilagodi gostoto rumene barve.

[Color temperature] (Temperatura barv)

Prilagoditev temperature barv slike na zaslonu.

[Cool] (Hladna): Zvišanje temperature barv slike na zaslonu (močnejši modri odtenek).

[Neutral] (Nevtralna): Nastavitev standardne temperature barv.

[Warm] (Topla): Znižanje temperature barv slike na zaslonu (močnejši rdeči odtenek).

[Custom] (Po meri): Prilagoditev vrednosti za rdečo, zeleno in modro barvo, da nastavite želeno temperaturo barv.

Od [0] do [100]: Višja vrednost pomeni višjo temperaturo barve in nižja vrednost pomeni nižjo temperaturo barve.

- [Red] (Rdeča): Prilagajanje vrednosti za rdečo barvo.
- [Green] (Zelena): Prilagajanje vrednosti za zeleno barvo.
- [Blue] (Modra): Prilagajanje vrednosti za modro barvo.

[Aspect ratio] (Razmerje stranic)

Nastavitev razmerja stranic slike na zaslonu.

[Auto resize] (Samodejno spreminjanje velikosti): Prilagodi razmerje stranic glede na video signal.

[16:9]: Nastavitev razmerja stranic slike na zaslonu na 16:9.

[Original] (Original): Prikaz slike z izvirnim razmerjem stranic.

[Reset] (Ponastavi)

Ponastavi trenutni vhod in nastavitve funkcije [Picture adjustment] (Prilagoditev slike), kot so nastavljene v načinu [Preset mode] (Način s prednastavitvami).

Namig

- Svetlost zaslona lahko prilagodite tudi s premikanjem krmilne paličice navzgor in nato navzgor ali navzdol, ko zasloni meni ni prikazan.

Opomba

- Možnosti [Gamma] (Gama) morda ne bo mogoče prilagajati glede na način prednastavitve.
- Ko je funkcija [Power saving] (Varčevanje energije) vklopljena, je možnost [Brightness] (Svetlost) omejena.

Monitor OLED
SDM-27Q102

[Input] (Vhod)

Izbiranje vhoda in nastavitve v zvezi z vhodom.

- 1 Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2 Izberite želeno nastavitvev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[HDMI 1]

Izbira vhoda HDMI 1.

[HDMI 2]

Izbira vhoda HDMI 2.

[DP]

Izbira vhoda DisplayPort.

[Auto input switch] (Samodejni preklop vhoda)

Samodejna izbira vhoda glede na vhodni signal.

Če je hkrati prisotnih več vhodnih signalov, bodo vhodi izbrani v naslednjem vrstnem redu.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije za samodejno izbiro vhoda.

[Control for HDMI] (Nadzor za HDMI)

Skupaj z monitorjem lahko izvajate dejanja, kot je vklop/izklop ali izbira vhoda za napravo, ki je povezana s kablom HDMI.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije HDMI za upravljanje naprave.

[DP version number] (Številka različice DP)

Nastavitev številke različice DisplayPort.

To vrednost nastavite na različico DisplayPort povezane naprave.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Opomba

- Za prikaz slik v skladu z DisplayPort različico 2.1, so potrebni kabli in povezane naprave v skladu z DisplayPort različico 2.1. Priloženi kabel DisplayPort podpira različico 2.1.

Namig

- Če povezana naprava ne podpira različice DisplayPort, bo prikaz na zaslonu morda nepravilen. V takšnem primeru lahko prikaz na zaslonu spremenite v pravičnega tako, da različico DisplayPort spremenite iz visoke v nizko ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

Monitor OLED
SDM-27Q102

[Volume] (Glasnost)

Glasnost lahko prilagajate na slušalkah ali zvočnikih.

- 1 Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2 Izberite želeno nastavitev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[Volume] (Glasnost)

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni višjo glasnost.

Opomba

- Zvočnik tega monitorja predvaja samo zvok funkcije [Screen reader].

Monitor OLED
SDM-27Q102

[Personalize] (Prilagoditev)

Prilagodite lahko nastavitve lučke LED za vklop/izklop.

- 1** Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2** Izberite želeno nastavitvev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[Power LED] (Lučka LED za vklop)

Lučko LED za vklop/izklop lahko izklopite, tudi če je monitor vklopljen.

[On] (Vklop): Vklop lučke LED za vklop/izklop.

[Off] (Izklop): Izklop lučke LED za vklop/izklop.

Monitor OLED
SDM-27Q102

[OSD menu] (Zaslonski meni)

Nastavite lahko jezik in druge podrobnosti zaslonskega menija z nastavitvami.

- 1** Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2** Izberite želeno nastavitev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[Language] (Jezik)

Nastavite jezik zaslonskega menija z nastavitvami.

[Transparency] (Prosojnost)

Nastavite prosojnost zaslonskega menija z nastavitvami.

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni večjo prosojnost.

[OSD time out] (Časovna omejitev zaslonskega prikaza)

Nastavite čas za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami.

[5s] do [60s]: Izberite čas med 5 sekundami in 60 sekundami. Ko preteče nastavljeni čas, zaslonski meni z nastavitvami izgine.

Monitor OLED
SDM-27Q102

[Panel settings] (Nastavitve zaslona)

Prilagajate lahko nastavitve za zaščito zaslona in popravek zaslona.

- 1** Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2** Izberite želeno nastavitvev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[Screen saver] (Ohranjevalnik zaslona)

Zaščita zaslona z zmanjšanjem svetlosti zaslona po določenem času nedejavnosti računalnika, igralne konzole ali monitorja.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije ohranjevalnika zaslona.

[Pixel shift] (Zamik slikovnih točk)

Zaščita zaslona s postopnim spreminjanjem položaja prikazane slike med uporabo monitorja.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[Low] (Nizko), [Mid] (Srednje), [High] (Visoko): Izberite želeno raven te funkcije.

[Pixel refresh] (Osvežitev slikovnih točk)

Prilagajanje vsake posamezne slikovne pike za zmanjšanje neenakomerne obrabe zaslona pri daljši uporabi monitorja.

[Panel refresh] (Osvežitev zaslona)

Prilagajanje celotnega zaslona za zmanjšanje neenakomerne obrabe zaslona pri daljši uporabi monitorja.

Opomba

- Osveževanja zaslona ne izvajajte 2- ali večkrat na leto, saj se lahko sicer zaslon poškoduje.
- Osveževanje slikovnih pik traja približno 5 minut. Osveževanje zaslona traja približno 1 minuto.
- Učinkovitost funkcije osveževanja slikovnih pik ali funkcije osveževanja zaslona je odvisna od stopnje vžiganja slike v zaslon.
- Poleg menijskih postopkov, opisanih zgoraj, se samodejno izvede osvežitev slikovnih točk ali zaslona, ko se monitor izklopi ali preklopi v način stanja pripravljenosti.
- Med osveževanjem slikovnih točk se ne dotikajte monitorja.

Monitor OLED
SDM-27Q102

[Others] (Drugo)

Prilagajate lahko nastavitve v zvezi s tem monitorjem in monitor inicializirate.

- 1** Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2** Izberite želeno nastavitvev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[DDC/CI]

Nastavitve tega monitorja lahko prilagajate z uporabo namenske programske opreme v računalniku.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije DDC/CI.

[Power saving] (Varčevanje energije)

Znižajte svetlost zaslona za nižjo porabo energije.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije. Normalna poraba energije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije za varčevanje energije.

[Text magnification]

V zaslonskem meniju z nastavitvami je besedilo prikazano z večjimi znaki.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije za povečavo besedila.

Funkcija [Text magnification] deluje samo, ko je za nastavitvev [Language] (Jezik) izbrana možnost [English].

[Screen reader]

Monitor lahko uporabljate samo z glasom, brez pogleda na zaslon.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije Screen reader.

Funkcija [Screen reader] deluje samo, ko je za nastavitvev [Language] (Jezik) izbrana možnost [English].

[Software version] (Različica programske opreme)

Preverite lahko različico programske opreme tega monitorja.

[USB software update] (Posodobitev programske opreme USB)

Posodobi programsko opremo z uporabo pomnilnika USB.

[Factory reset] (Ponastavitev na tovarniške nastavitve)

Ponastavitev nastavitvev monitorja na privzete tovarniške nastavitve.

Vse nastavitve monitorja povrnete na privzete tovarniške nastavitve.

Opomba

- Ko je možnost [Power saving] (Varčevanje energije) vklopljena, možnosti [Text magnification] in [Screen reader] ni mogoče nastaviti.
- Ko je možnost [Power saving] (Varčevanje energije) vklopljena, določenih možnosti [Gaming assist] (Pomoč za igre) in [Picture adjustment] (Prilagoditev slike) ni mogoče prilagajati.

- Ko je možnost [Power saving] (Varčevanje energije) vklopljena, možnosti [DP version number] (Številka različice DP) ni mogoče nastaviti.
- Ko je funkcija [Power saving] (Varčevanje energije) vklopljena, je največja vhodna hitrost osveževanja omejena.
- Ko je funkcija [Power saving] (Varčevanje energije) vklopljena, slik HDR ni mogoče prikazati z vhodom DP. Izberite vhod HDMI ali izklopite funkcijo [Power saving] (Varčevanje energije) za prikaz slik HDR.

Sorodne teme

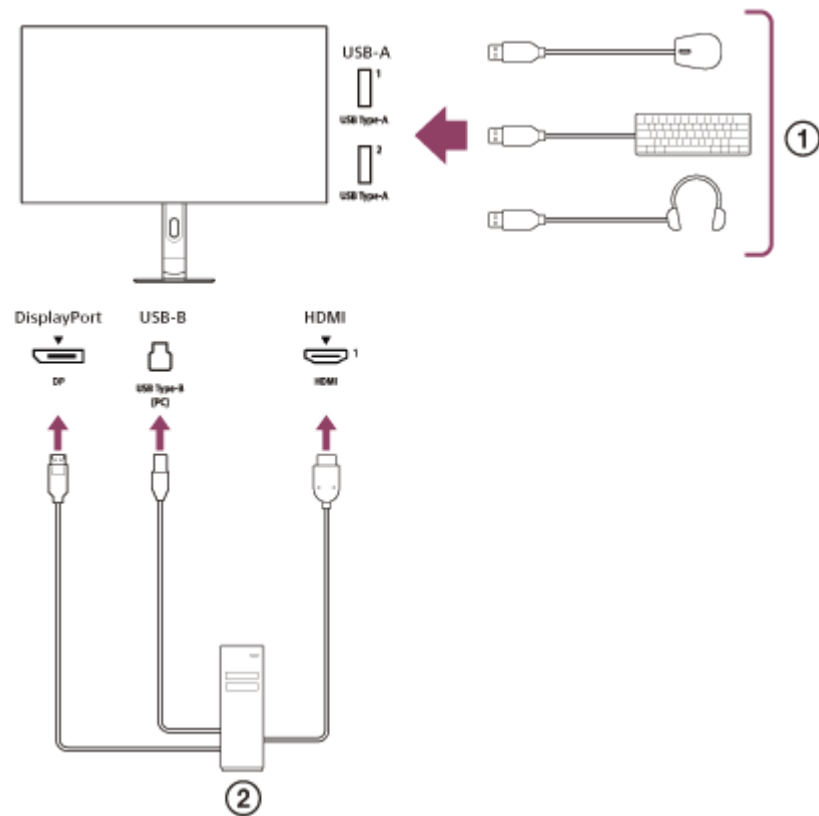
- [Posodobitev programske opreme](#)

5-073-599-71(1) Copyright 2026 Sony Corporation

Monitor OLED
SDM-27Q102

Uporaba funkcij zvezdišča USB

Ko je računalnik povezan z monitorjem, lahko za nadzorovanje računalnika uporabite napravo USB (kot sta tipkovnica in miška), ki je povezana z monitorjem.



- ① Miška, tipkovnica, slušalke itd.
- ② Računalnik

Monitor OLED
SDM-27Q102

Uporaba INZONE Hub (Windows)

Z uporabo te programske opreme lahko različne nastavitve tega monitorja prilagajate prek računalnika. Programsko opremo lahko prenesete s spodaj navedenih spletnih mest za podporo.

- Za stranke v ZDA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Za stranke v Kanadi
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Za stranke v Evropi
<https://www.sony.eu/support>
- Za stranke na Kitajskem
<https://service.sony.com.cn>
- Za stranke v Aziji (ali drugih območjih)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor OLED
SDM-27Q102

Odpravljanje težav

Če monitor ne deluje pravilno, še enkrat preverite, ali obstajajo težave, preden ga pošljete v popravilo.
Če težave ne uspete odpraviti, se posvetujte z najbližjim prodajalcem izdelkov Sony.

Monitor OLED
SDM-27Q102

Na zaslону ni prikazana slika, ni odziva na dejanja

Poskusite naslednje.

- Če z monitorjem povezana oprema ni vklopljena, jo vklopite.
 - Preverite, ali so napajalni kabli in kabli za povezavo z drugo opremo pravilno priklopljeni.
 - Izklopite napajanje tako, da pritisnete gumb za vklop/izklop na hrbtni strani monitorja. Nato počakajte nekaj sekund in gumb za vklop/izklop pritisnite znova, da ga vklopite.
 - Napajalni kabel monitorja odklopite iz vtičnice, počakajte približno 10 sekund in nato napajalni kabel priklopite v vtičnico.
 - Poskusite posodobiti programsko opremo monitorja. Glejte odsek »[Posodobitev programske opreme](#)« v tem vodniku za pomoč.
-

Sorodne teme

- [Primer povezave](#)
- [Priprava monitorja](#)
- [Vklop/izklop napajanja](#)
- [Posodobitev programske opreme](#)

Monitor OLED
SDM-27Q102

Na zaslonu se prikažejo vodoravne črte

Preizkusite osvežitev slikovnih točk v meniju spodaj.

[Panel settings] (Nastavitve zaslona) - [Pixel refresh] (Osvežitev slikovnih točk) - [OK] (V redu)

Sorodne teme

- [\[Panel settings\] \(Nastavitve zaslona\)](#)

Monitor OLED
SDM-27Q102

Utripanje na zaslonu je opazno

Preizkusite funkcijo Anti-VRR flicker v meniju spodaj.

[Gaming assist] (Pomoč za igre) - [Anti-VRR flicker] (Proti utripanju VRR) - [Mid] (Srednje) [High] (Visoko) [Extreme] (Ekstremno)

Sorodne teme

- [\[Gaming assist\] \(Pomoč za igre\)](#)

Monitor OLED
SDM-27Q102

O vžigu slike na zaslonu

Ta monitor uporablja tehnične ukrepe za odpravo vžiganja slike na zaslonu OLED. Če je prikazano, da bo izvedena osvežitev slikovnih točk ali zaslona, je priporočeno upoštevanje prikazanih navodil.

Napajalni kabel prav tako ne izklaplajte, ko ne uporabljate monitorja, ker monitor samodejno izvede osvežitev slikovnih točk in zaslona, ko je v stanju pripravljenosti ali izklopljen z gumbom za vklop/izklop.

Monitor OLED
SDM-27Q102

Spletna mesta za podporo

Za najnovejše informacije obiščite spodaj navedena spletna mesta za podporo.

- Za stranke v ZDA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Za stranke v Kanadi
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Za stranke v Evropi
<https://www.sony.eu/support>
- Za stranke na Kitajskem
<https://service.sony.com.cn>
- Za stranke v Aziji (ali drugih območjih)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor OLED
SDM-27Q102

Podprti formati

Posamezni vhodi podpirajo formate z oznako » «.

Formati PC

Ločljivost	Vertikalna frekvenca (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
800×600	60	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
960×720	480	–	<input type="radio"/>
960×720	720	–	<input type="radio"/>
1024×768	60	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1280×720	60	–	<input type="radio"/>
1280×720	480	–	<input type="radio"/>
1280×720	720	–	<input type="radio"/>
1280×1024	60	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1920×1080	60	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1920×1080	120	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1920×1080	240	–	<input type="radio"/>
1920×1080	270	–	<input type="radio"/>
1920×1080	360	–	<input type="radio"/>
1920×1080	480	–	<input type="radio"/>
1920×1080	540	–	<input type="radio"/>
2560×1440	60	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2560×1440	120	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2560×1440	240	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2560×1440	270	–	<input type="radio"/>
2560×1440	360	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2560×1440	480	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2560×1440	540	–	<input type="radio"/>
2368×1332	60	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ločljivost	Vertikalna frekvenca (Hz)	HDMI	DP
2368×1332	120	○	○
2368×1332	240	○	○
2368×1332	270	–	○
2368×1332	360	○	○
2368×1332	480	○	○
2368×1332	540	–	○

Formati CE

Ločljivost	Vertikalna frekvenca (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	–	○

Monitor OLED
SDM-27Q102

Posodobitev programske opreme

Programsko opremo monitorja lahko posodobite.

1 Prenesite datoteko posodobitve.

Datoteko posodobitve prenesite s spletnih mest za podporo v svoj računalnik.

2 Razširite datoteko posodobitve.

1: Razširjanje datoteke posodobitve

Ker je prenesena datoteka posodobitve stisnjena, jo kliknite z desno miškino tipko in izberite ukaz za razširjanje datoteke. Nato bo datoteka razširjena.

Glede na vaš operacijski sistem morda datoteke ne bo mogoče razširiti po zgoraj opisanem postopku.

2: Preverjanje razširjene datoteke

Preverite, ali je ime razširjene datoteke »SDM-27Q102.bin«.

Ne spreminjajte imena datoteke.

3 Datoteko kopirajte v pomnilnik USB.

1: Priprava pomnilnika USB

Pomnilnik USB pripravite z datotečnim sistemom FAT32 ali NTFS.

2: Kopiranje datoteke v pomnilnik USB

Razširjeno datoteko kopirajte v korenski imenik (vrhnja raven) pomnilnika USB.

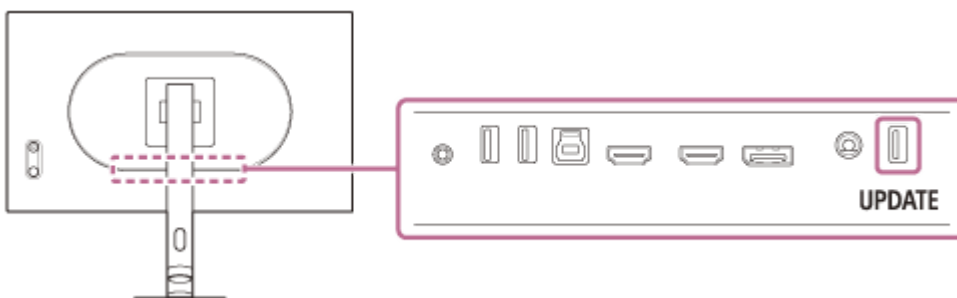
4 Pomnilnik USB vstavite v monitor.

1: Odstranitev pomnilnika USB iz računalnika

Za odstranitev pomnilnika USB iz računalnika upoštevajte postopek vašega operacijskega sistema.

2: Vstavljanje pomnilnika USB v monitor

Pomnilnik USB vstavite v vrata UPDATE na monitorju.



5 Posodobite monitor.

V meniju izberite [Others] (Drugo) in nato [USB software update] (Posodobitev programske opreme USB). Potek nameščanja posodobitve bo prikazan na zaslону. Po končani namestitvi posodobitve se bo monitor samodejno zagnal znova. Nameščanje posodobitve traja približno 1 minuto.

- Ko datoteko posodobitve shranite na raven, ki ni korenski imenik pomnilnika USB, ali spremenite ime datoteke posodobitve, posodobitev monitorja ne bo mogoča.
- Monitor lahko posodobite samo prek vrat UPDATE.
- Med nameščanjem posodobitve ne smete odklopiti napajalnega kabla, odstraniti pomnilnika USB in povezovalnega kabla.
- Določeni pomnilniki USB niso podprti.

5-073-599-71(1) Copyright 2026 Sony Corporation

Monitor OLED
SDM-27Q102

Opombe o licenci

Ta monitor uporablja programsko opremo, za katero imamo licenčno pogodbo z lastnikom avtorskih pravic. V skladu z zahtevo lastnika avtorskih pravic za programsko opremo, smo stranke dolžni obvestiti o vsebini licence.

Licenca je opisana spodaj.

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.

5-073-599-71(1) Copyright 2026 Sony Corporation