

LCD-Monitor
SDM-27U9M2



Nutzen Sie diese Hilfe, wenn bei der Verwendung des Monitors Fragen oder Probleme auftauchen.

Vorbereitungen

[Informationen zu den Anleitungen für diesen Monitor](#)

Erläuterung der Teile und Bedienelemente

[Ansicht von vorne](#)

[Ansicht von hinten](#)

Einrichtung

[Einrichten des Monitors](#)

[Lösen des Ständers](#)

[Anpassen der Position des Monitorbildschirms](#)

[Tragen des Monitors](#)

[Anschlussbeispiel](#)

Verwendung des Monitors

[Ein-/Ausschalten](#)

[Verwendung des Joysticks](#)

[Wechseln des Eingangs](#)

[Wechseln des Voreinstellungsmodus](#)

Ändern der Einstellungen

[Verwenden des Menüs](#)

[\[Bild-Modus\]](#)

[\[Spielassistent\]](#)

[\[Bildeinstellung\]](#)

[\[Eingänge\]](#)

[\[Lautstärke\]](#)

[\[Personalisieren\]](#)

[\[OSD-Menü\]](#)

[\[Weiter\]](#)

Verwendung der praktischen Funktionen

[Verwenden der USB-Hub-Funktion](#)

[Verwenden von INZONE Hub \(Windows\)](#)

Fehlerbehebung

[Fehlerbehebung](#)

[Keine Anzeige auf dem Bildschirm](#)

[Keine Tonausgabe vom Monitor](#)

Zusätzliche Informationen

[Support-Websites](#)

[Unterstützte Formate](#)

Softwareaktualisierung

[Aktualisierung der Software](#)

Hinweise zur Lizenz

[Hinweise zur Lizenz](#)

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Informationen zu den Anleitungen für diesen Monitor

In dieser Anleitung werden die folgenden Inhalte beschrieben.

Einrichtungshandbuch

Diese Anleitung erläutert die Einrichtung und die Anschlüsse, die erforderlich sind, damit Sie diesen Monitor verwenden können.

Bedienungsanleitung

Diese Anleitung erläutert die Sicherheitsvorkehrungen.

Hilfe (diese Webanleitung)

Diese Anleitung erläutert die Verwendung des Monitors.

Hinweis

- Änderungen am Monitor, die dem technischen Fortschritt dienen, bleiben vorbehalten.

Tipp

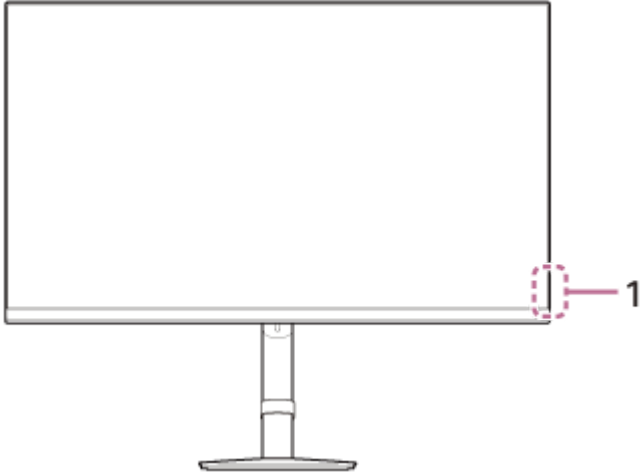
- Auf dem Bildschirm in Klammern angezeigte Buchstaben [--] verweisen auf die Menüoptionen.
- In den Abbildungen sind möglicherweise nicht alle Details dargestellt.
- Das Einrichtungshandbuch kann von den Support-Websites heruntergeladen werden.

Verwandtes Thema

- [Support-Websites](#)

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Ansicht von vorne

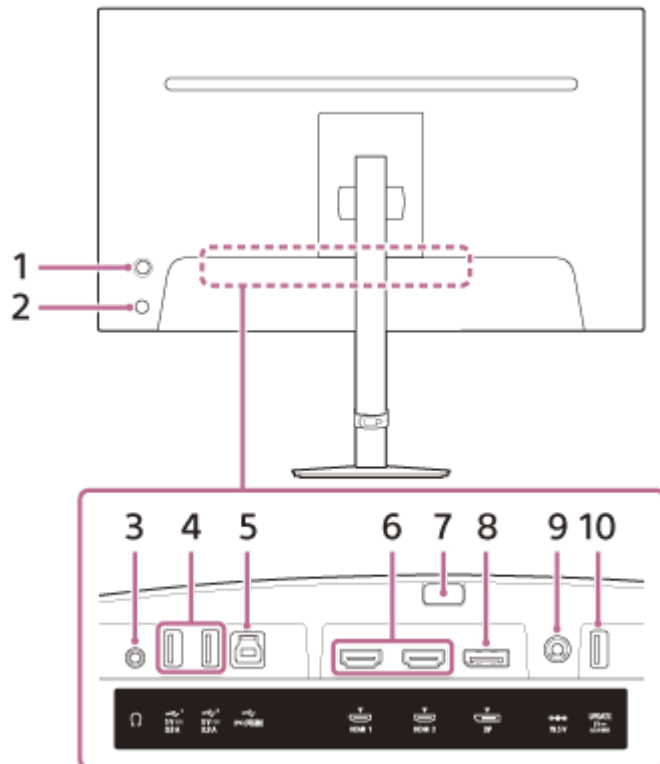


1. Netzanzeige

Diese Anzeige zeigt den Monitorstatus an.

- Weiß: eingeschaltet
- Gelb: Standby
- Aus: ausgeschaltet

Ansicht von hinten



1. Joystick

Damit nehmen Sie die Lautstärkeanpassung, Helligkeitsanpassung, Eingangsauswahl und verschiedene Einstellungen über die Anzeige der Menüs vor.

2. Ein/Aus-Taste

Diese Taste schaltet den Monitor ein. Wenn Sie die Taste bei eingeschaltetem Monitor drücken, wird der Monitor ausgeschaltet.

3. Kopfhörerbuchse

Schließen Sie hier Kopfhörer an.

Wenn Kopfhörer angeschlossen sind, werden die Lautsprecher des Monitors ausgeschaltet.

4. USB Type-A-Anschluss 1, 2

Schließen Sie hier USB-Peripheriegeräte wie eine Tastatur oder Maus an.

5. USB Type-B-Anschluss

Wenn Sie diesen Anschluss mit dem USB-Anschluss an einem Computer verbinden, fungiert der USB Type-A-Anschluss unter 4. als USB-Hub.

6. HDMI-Anschluss 1, 2

Verbinden Sie diesen Anschluss mit einer Spielekonsole oder einem Computer, die bzw. der mit einem HDMI-Ausgang ausgestattet ist.

7. Taste zum Lösen des Ständers

Drücken Sie diese Taste, um den Ständer zu lösen.

8. DisplayPort-Anschluss

Verbinden Sie diesen Anschluss mit einem Computer, der mit einem DisplayPort-Ausgang ausgestattet ist.

9. Gleichstromeingangsbuchse

Schließen Sie hier das Netzteil (mitgeliefert) an.

10. UPDATE-Anschluss

Dieser Anschluss dient zum Aktualisieren der Software.

Verwandtes Thema

- [\[Personalisieren\]](#)
- [Verwendung des Joysticks](#)
- [Lösen des Ständers](#)

5-061-938-43(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Einrichten des Monitors

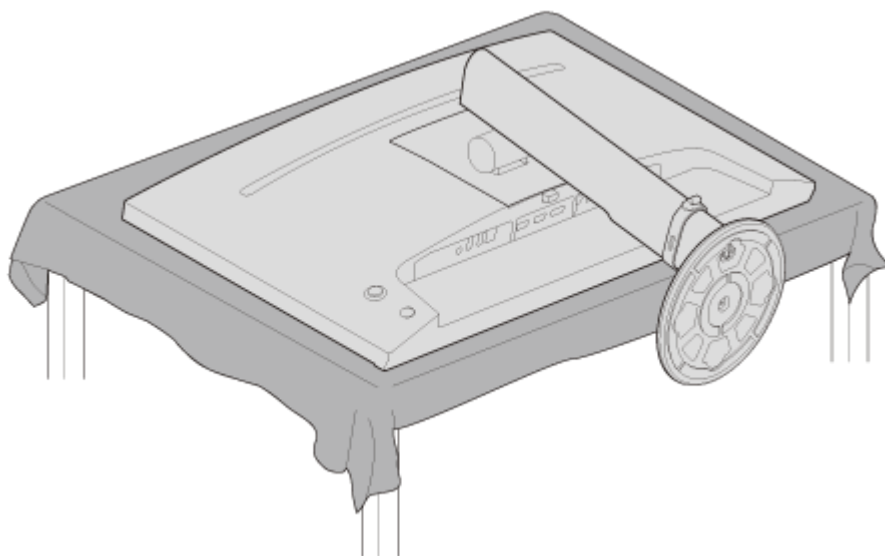
Informationen zur Einrichtung und zu den Anschlüssen des Monitors finden Sie im Einrichtungshandbuch. Sie können es von den folgenden Support-Websites herunterladen.

- Für Kunden in den USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Für Kunden in Kanada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Für Kunden in Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Für Kunden in China
<https://service.sony.com.cn>
- Für Kunden in Asien (oder anderen Regionen)
<https://www.sony-asia.com/support>

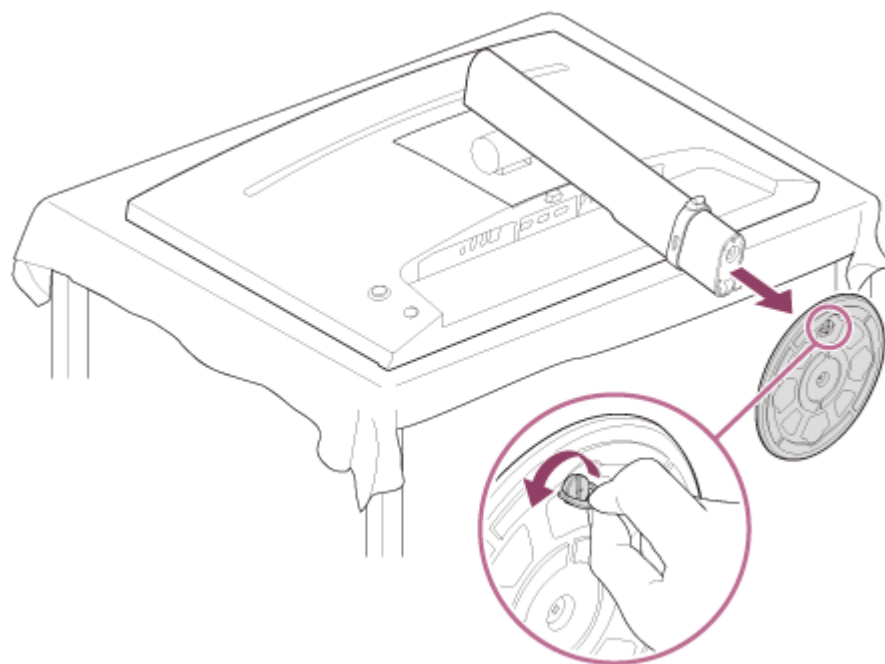
Lösen des Ständers

- 1 Schalten Sie den Monitor aus, ziehen Sie den Ständer auf die maximale Höhe aus und legen Sie den Monitor dann mit dem LCD-Bildschirm nach unten ab.

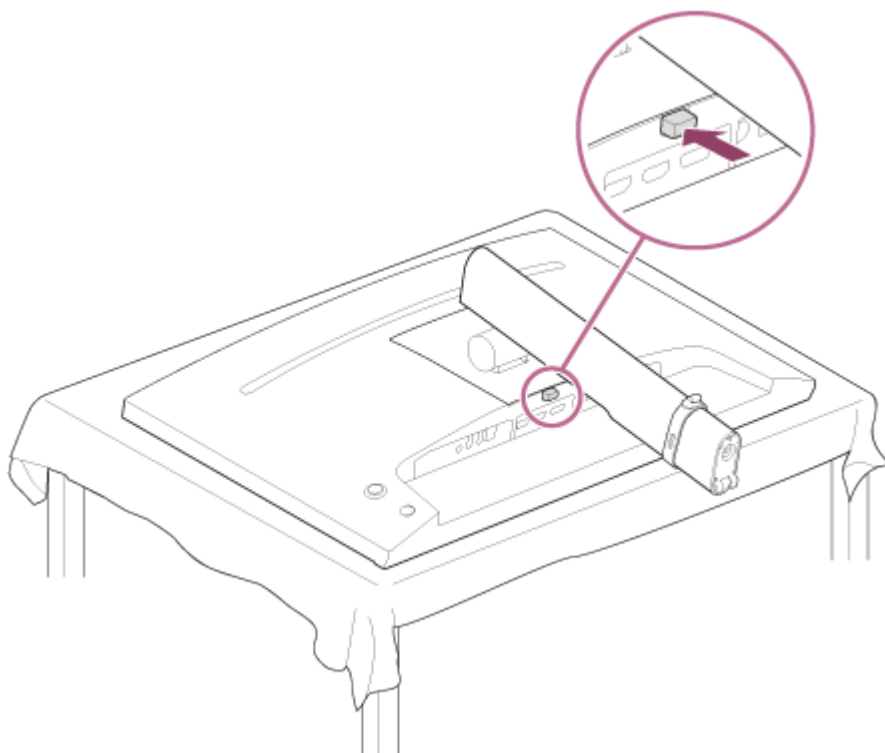
Legen Sie ein weiches Tuch auf eine stabile Oberfläche, damit der LCD-Bildschirm nicht beschädigt wird.



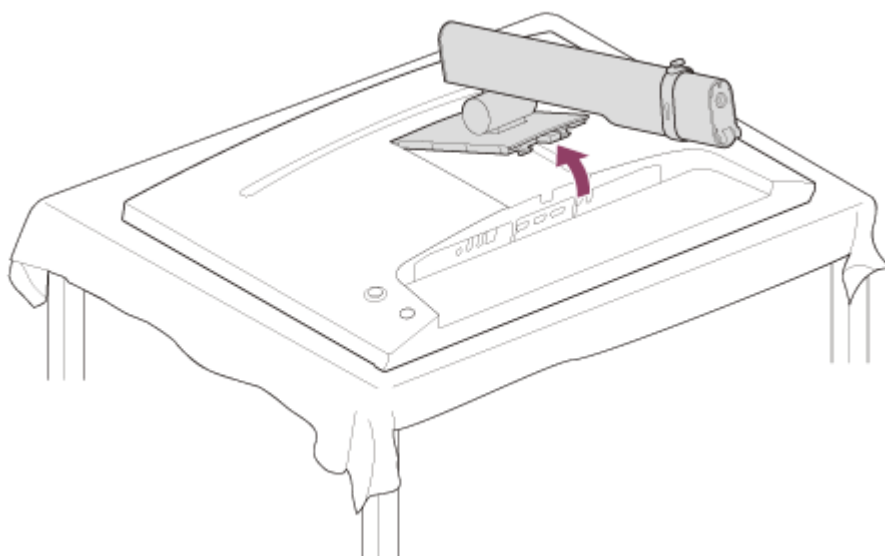
- 2 Nehmen Sie den Sockel ab.



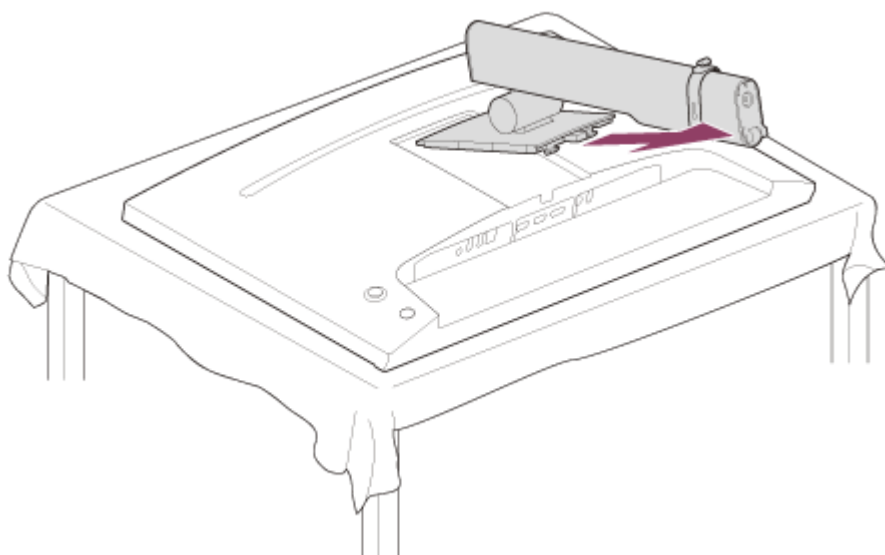
- 3 Drücken Sie die Taste zum Lösen des Ständers an der Rückseite des Monitors.



4 Heben Sie den Ständer an.



5 Ziehen Sie den Ständer aus dem Monitor heraus.



Hinweis

- Halten Sie den Ständer beim Lösen gut fest, damit Sie nicht den LCD-Bildschirm damit berühren.
- Informationen zum Anbringen des abgenommenen Ständers finden Sie im Einrichtungshandbuch.

Verwandtes Thema

- [Informationen zu den Anleitungen für diesen Monitor](#)
- [Anpassen der Position des Monitorbildschirms](#)

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

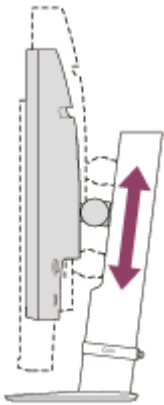
Anpassen der Position des Monitorbildschirms

Passen Sie die Höhe und den Winkel des Monitors an, damit Sie den Bildschirm leichter betrachten können.

So passen Sie die Höhe an

Halten Sie den Monitor fest und passen Sie die Höhe an.

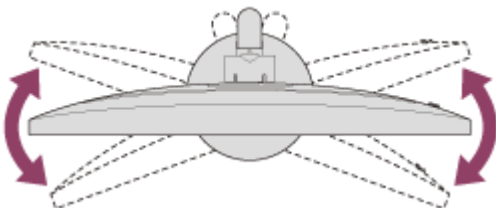
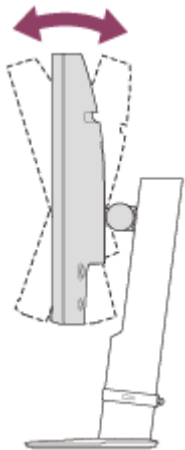
Achten Sie darauf, dass Sie während der Anpassung nicht die Oberfläche des LCD-Bildschirms berühren.



So passen Sie den Winkel an

Halten Sie den Monitor fest und passen Sie den Winkel an.

Achten Sie darauf, dass Sie während der Anpassung nicht die Oberfläche des LCD-Bildschirms berühren.

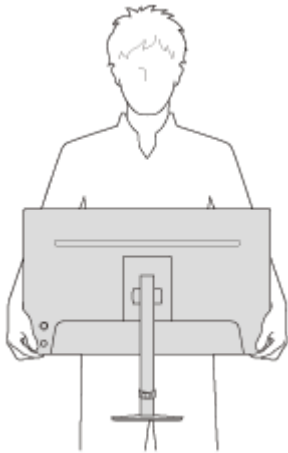


LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Tragen des Monitors

Drehen Sie den Bildschirm zu sich und halten Sie ihn zum Tragen mit beiden Händen auf der linken und rechten Unterseite fest.

Achten Sie darauf, dass Sie beim Tragen nicht die Oberfläche des LCD-Bildschirms berühren.



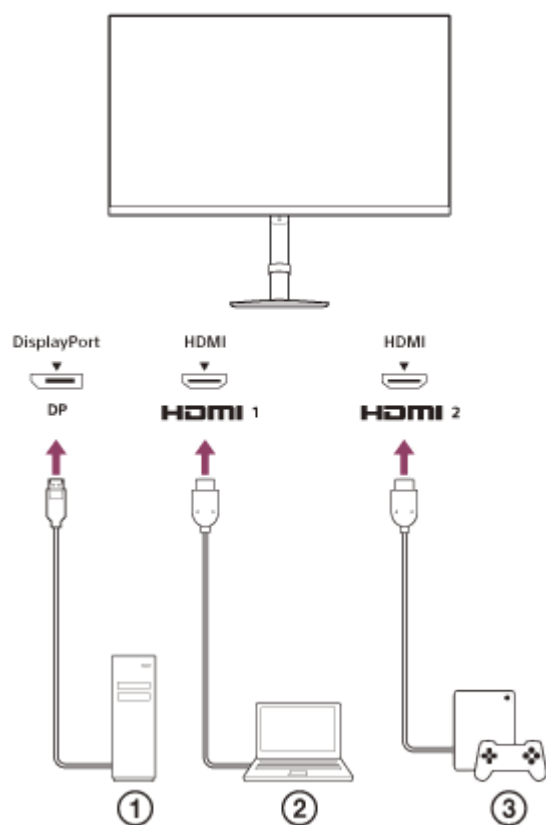
LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Anschlussbeispiel

Sie können Geräte wie einen Computer und/oder eine Spielekonsole an diesen Monitor anschließen.

Hinweis

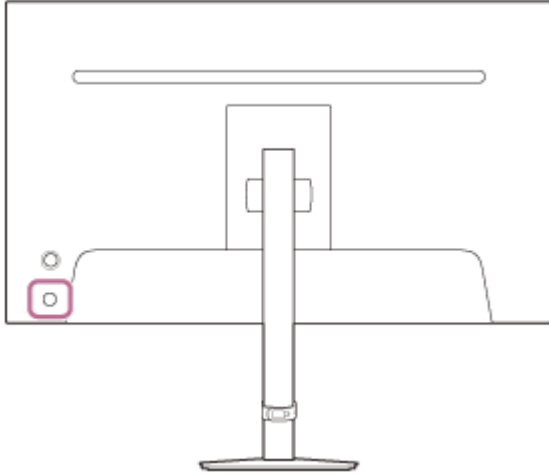
- Achten Sie darauf, dass Sie das Netzkabel des Monitors trennen, wenn Sie Gerätekabel anschließen.



- ① Desktop-Computer
- ② Laptop-Computer
- ③ Spielekonsole

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Ein-/Ausschalten



1 Drücken Sie die Ein/Aus-Taste.

Die Netzanzeige leuchtet weiß und der Monitor wird eingeschaltet.

Stellen Sie sicher, dass das verbundene Gerät eingeschaltet ist, wenn auf dem Bildschirm nichts angezeigt wird.

2 Drücken Sie die Ein/Aus-Taste erneut, um den Monitor auszuschalten.

Die Netzanzeige erlischt und der Monitor wird ausgeschaltet.

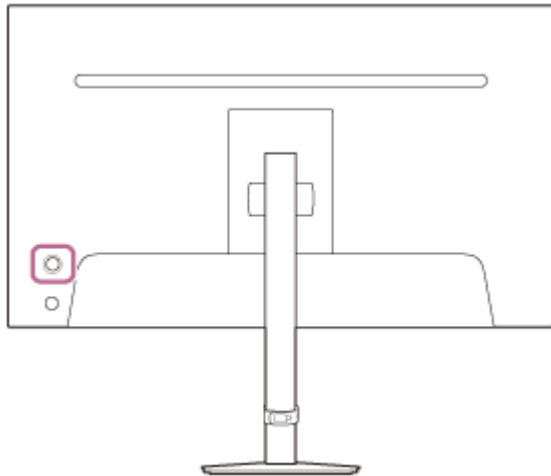
Tipp

- Wenn kein Eingangssignal vorliegt, wechselt der Monitor in den Standby-Modus und die Netzanzeige leuchtet gelb.

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

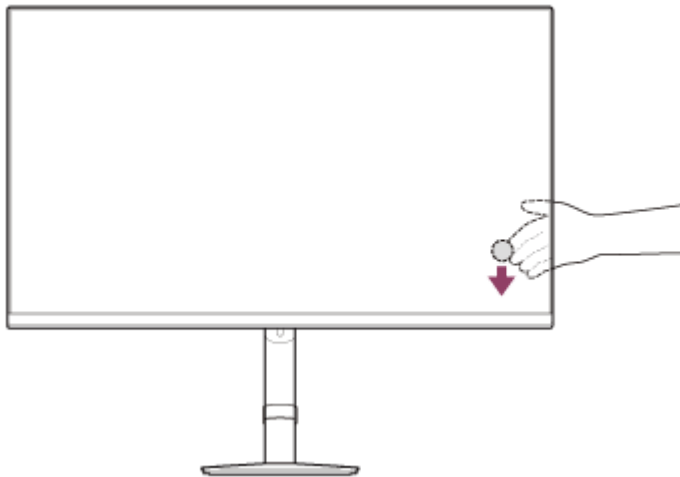
Verwendung des Joysticks

Sie können mit dem Joystick die Lautstärkeeinstellung, die Helligkeitsanpassung, Eingangsauswahl und verschiedene Einstellungen über die Anzeige der Menüs vornehmen.



So passen Sie die Lautstärke an

Bewegen Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors nach unten, während das Menü nicht angezeigt wird.



Der Bildschirm zur Lautstärkeeinstellung wird angezeigt und Sie können die folgenden Bedienvorgänge vornehmen.

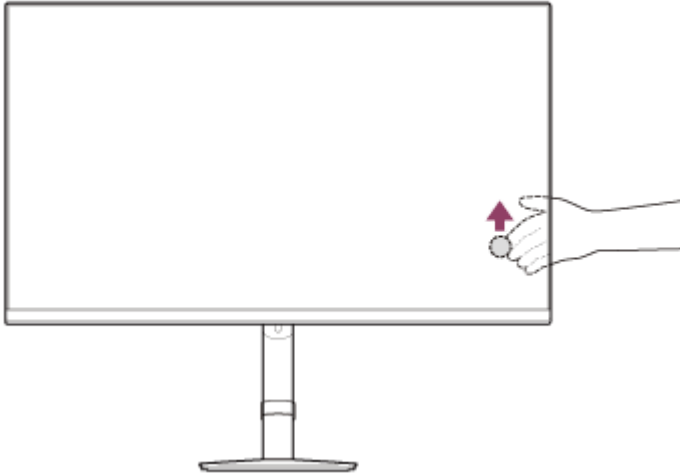
- Bewegen Sie den Joystick von vorne gesehen nach rechts (Seite mit der Erhebung), um die Lautstärke zu erhöhen, und nach links, um die Lautstärke zu verringern.
- Bewegen Sie den Joystick nach unten, um den Ton stummzuschalten.
- Wenn Sie den Joystick nach oben bewegen, während der Stummschaltungs Bildschirm angezeigt wird, wird die Stummschaltung aufgehoben und der Lautstärke-Anpassungsbildschirm wird wieder angezeigt.
- Der Lautstärke-Anpassungsbildschirm wird ausgeblendet, wenn Sie den Joystick drücken, während der Bildschirm angezeigt wird, oder wenn für eine bestimmte Zeit kein Vorgang ausgeführt wird.

Tipp

- Die Lautstärke der Kopfhörerbuchse und die Lautstärke des integrierten Lautsprechers können getrennt voneinander eingestellt werden.

So passen Sie die Bildschirmhelligkeit an

Bewegen Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors nach oben, während das Menü nicht angezeigt wird.

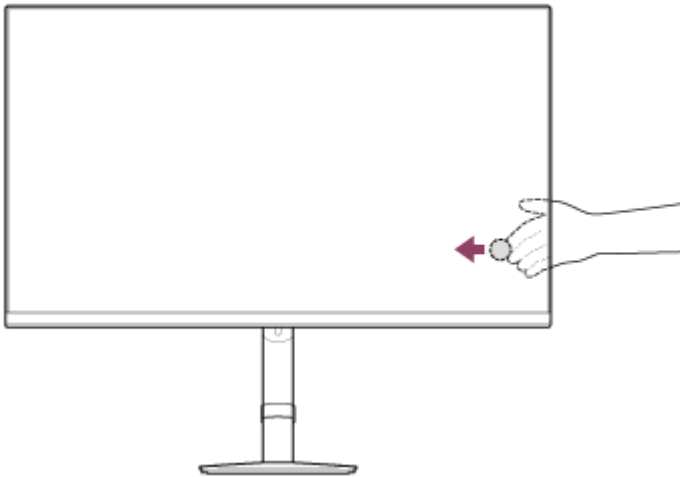


Der Bildschirm zur Helligkeitsanpassung wird angezeigt und Sie können die folgenden Bedienvorgänge vornehmen.

- Bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach rechts, um den Bildschirm heller zu machen, und nach unten oder nach links, um ihn dunkler zu machen.
- Der Helligkeit-Anpassungsbildschirm wird ausgeblendet, wenn Sie den Joystick drücken, während der Bildschirm angezeigt wird, oder wenn für eine bestimmte Zeit kein Vorgang ausgeführt wird.

Wechseln des Eingangs

Bewegen Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors von der Vorderseite des Monitors gesehen nach links, während das Menü nicht angezeigt wird.

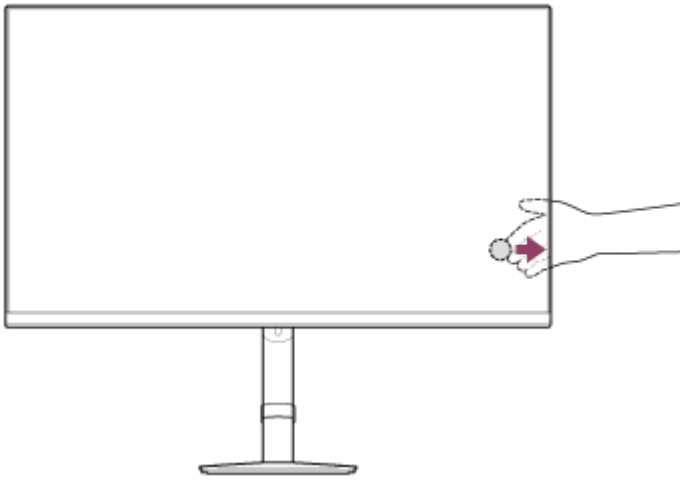


Der Eingangsauswahlbildschirm wird angezeigt und Sie können den Eingang auswählen.

- Der Eingangsauswahlbildschirm wird ausgeblendet, wenn Sie den Joystick nach unten bewegen, während der Bildschirm angezeigt wird, oder wenn für eine bestimmte Zeit kein Vorgang ausgeführt wird.

Wechseln des Voreinstellungsmodus

Bewegen Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors von der Vorderseite des Monitors gesehen nach rechts, während das Menü nicht angezeigt wird.



Der Auswahlbildschirm für den Voreinstellungsmodus wird angezeigt und Sie können den Voreinstellungsmodus auswählen.

- Der Auswahlbildschirm für den Voreinstellungsmodus wird ausgeblendet, wenn Sie den Joystick nach unten bewegen, während der Bildschirm angezeigt wird, oder wenn für eine bestimmte Zeit kein Vorgang ausgeführt wird.

So zeigen Sie das Menü an

Drücken Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors, während das Menü nicht angezeigt wird.



Das Menü wird angezeigt und Sie können die Eingangsauswahl und verschiedene Einstellungen vornehmen, indem Sie den Joystick nach oben, unten, links und rechts bewegen.

So blenden Sie das Menü aus

Bewegen Sie den Joystick wiederholt nach links.

Verwandtes Thema

- [\[Lautstärke\]](#)
- [\[Bildeinstellung\]](#)
- [Wechseln des Eingangs](#)
- [Wechseln des Voreinstellungsmodus](#)
- [Verwenden des Menüs](#)
- [\[Weiter\]](#)

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Wechseln des Eingangs

Dieser Monitor wählt automatisch den Eingang aus, an dem ein Signal eingespeist wird.
Wenn mehrere Eingangssignale vorliegen, werden die Eingänge mit der folgenden Priorität ausgewählt.
HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort
Verwenden Sie den Joystick, um den Eingang manuell umzuschalten.

- 1 Bewegen Sie den Joystick nach links.**
Das Menü für die Eingangsauswahl wird angezeigt.
- 2 Wählen Sie den gewünschten Eingang.**
- 3 Drücken Sie den Joystick.**
Der Eingang wechselt zum ausgewählten Eingang.

Hinweis

- Wenn [Auto. Eingangsschalter] auf [Aus] gesetzt ist, wird der Eingang nicht automatisch ausgewählt.
- Wenn [Steuerung für HDMI] auf [Ein] gesetzt ist, wird der Eingang dieses Geräts automatisch ausgewählt, wenn es eingeschaltet oder bedient wird.
- Wenn kein Eingangssignal vorliegt, wird der Eingang nicht ausgewählt.

Verwandtes Thema

- [\[Eingänge\]](#)

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Wechseln des Voreinstellungsmodus

Sie können aus den Voreinstellungen die gewünschte Bildqualität auswählen.

- 1 Bewegen Sie den Joystick nach rechts.**
Das Auswahlmenü für die Voreinstellungen wird angezeigt.
- 2 Wählen Sie die gewünschte Bildqualität aus.**
- 3 Drücken Sie den Joystick.**
Die ausgewählte Bildqualität wird eingestellt.

Verwandtes Thema

- [\[Bild-Modus\]](#)

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Verwenden des Menüs

Sie können über den Menüeinstellungen-Bildschirm verschiedene Einstellungen für den Monitor vornehmen.

- 1 Drücken Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors.**
Der Menüeinstellungen-Bildschirm wird angezeigt.
- 2 Wählen Sie mit dem Joystick die gewünschte Einstellung aus, wählen Sie den Einstellungswert und drücken Sie dann den Joystick.**

So blenden Sie den Menüeinstellungen-Bildschirm aus

Der Menüeinstellungen-Bildschirm wird automatisch ausgeblendet, wenn eine bestimmte Zeit lang kein Bedienvorgang erfolgt.

Sie können den Joystick auch wiederholt nach links bewegen, um den Menüeinstellungen-Bildschirm auszublenden.

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

[Bild-Modus]

Sie können die gewünschte Bildqualität unter den Voreinstellungen auswählen und die Bildqualität automatisch anpassen.

- 1 Drücken Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors und bewegen Sie ihn nach oben, unten, links oder rechts, um den Einstellungsbildschirm anzuzeigen.
- 2 Wählen Sie die gewünschte Einstellung und drücken Sie den Joystick.

Details der Menüoptionen

[Voreinstellungsmodus]

Wählen Sie die gewünschte Einstellung unter den Voreinstellungen aus.
SDR und HDR werden je nach EingangssignalfORMAT gewechselt.

Wenn ein SDR-Signal eingespeist wird

[FPS]: Diese Option ist zum Spielen von FPS-Spielen (First-Person-Shooter) geeignet.
[MOBA/RTS]: Diese Option ist zum Spielen von MOBA/RTS-Spielen (Multiplayer Online Battle Arena/Real-time Strategy) geeignet.
[RPG]: Diese Option ist zum Spielen von RPG-Spielen (Role Playing Game) geeignet.
[Kino]: Diese Option ist für Filme und Videos geeignet.
[Spiel]: Dieser Modus unterstützt verschiedene Spielgenres.
[Standard]: Diese Option ist der Modus für die Standardbildqualität.
[sRGB]: Ein auf dem sRGB-Standard basierender Bildqualitätsmodus.

Wenn ein HDR-Signal eingespeist wird

[DisplayHDR]: Ein auf dem VESA DisplayHDR-Standard basierender Bildqualitätsmodus.
[Kino]: Diese Option ist für Filme und Videos geeignet.
[Spiel]: Dieser Modus unterstützt verschiedene Spielgenres.
[RPG]: Diese Option ist zum Spielen von RPG-Spielen (Role Playing Game) geeignet.

[Autom. Bild-Modus]

Wenn ein HDMI-Gerät angeschlossen ist, wird die Bildqualität automatisch gemäß dem wiedergegebenen Inhalt ausgewählt.

[Aus]: Diese Option deaktiviert die Funktion.

[Ein]: Diese Option schaltet [Autom. Bild-Modus] ein.

Hinweis

- Wenn [Autom. Bild-Modus] auf [Ein] gesetzt ist, wird unabhängig von der [Voreinstellungsmodus]-Einstellung der unter [Autom. Bild-Modus] ausgewählte Bildqualitäts-Modus übernommen.
- Wenn ein HDR-Signal eingespeist wird, können einige Funktionen nicht eingestellt werden.
- Wenn [Voreinstellungsmodus] auf [DisplayHDR] eingestellt ist, können manche Funktionen nicht eingestellt werden, da der Modus auf einem Standard beruht.

Tipp

- HDR steht für High Dynamic Range. Mit dieser Technologie werden die unterschiedlichsten Helligkeitsnuancen von hellen bis dunklen Bildbereichen in einer Weise wiedergegeben, die SDR (Standard Dynamic Range) überlegen ist. Beim normalen SDR-

Bild können sehr helle Spitzlichter und sehr tiefe Schatten auftreten. Bei HDR-Bildern wird dagegen eine naturgetreue und realistische Abstufung von Hell und Dunkel erzielt, die weit besser als die von SDR ist.

Verwandtes Thema

- [\[Bildeinstellung\]](#)

5-061-938-43(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

[Spielassistent]

Sie können Einstellungen für praktische Funktionen im Spiel vornehmen.

- 1 Drücken Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors und bewegen Sie ihn nach oben, unten, links oder rechts, um den Einstellungsbildschirm anzuzeigen.**
- 2 Wählen Sie die gewünschte Einstellung und drücken Sie den Joystick.**

Details der Menüoptionen

[Schwarz-Equalizer]

Verbessern Sie die Sichtbarkeit in dunklen Bereichen des Bildschirms.

[0] bis [10]: Je höher der Wert ist, desto besser ist die Sichtbarkeit von dunklen Bereichen.

[Beweg. unschärfereduz.]

Verringern Sie die Bewegungsunschärfen von Bildern.

[Effekt]

[0] bis [2]: Je höher der Wert ist, desto stärker ist der Effekt.

[Latenz]

[0] bis [2]: Je höher der Wert ist, desto geringer ist die Latenz, aber desto schwächer fällt die Verringerung der Bewegungsunschärfen aus.

[Reaktionszeit]

Ändern Sie die Reaktionszeit des Bildschirms.

Legen Sie die Zeit entsprechend der Geschwindigkeit der Bildbewegungen fest.

[Standard]: Normale Reaktionszeit.

[Schnell]: Es erfolgt eine leichte Steigerung der Reaktionszeit des LCD-Bildschirms.

[Schneller]: Es erfolgt eine Steigerung der Reaktionszeit des LCD-Bildschirms.

[Adaptive-Sync/VRR]

Synchronisieren Sie die Bildwiederholrate des Monitors mit der Bildrate des Videoinhalts. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie Ruckeln (Verzögerungen) und Tearing (Flackern) des Bildschirms während des Spiels vermeiden.

[Aus]: Diese Option deaktiviert die Funktion.

[Ein]: Diese Option aktiviert die Funktion Adaptive-Sync/VRR.

[Bildratenzähler]

Zeigen Sie die Bildrate pro Sekunde (fps) in Echtzeit an.

[Aus]: Diese Option zeigt die Bildrate nicht an.

[Ein]: Diese Option zeigt die Bildrate an.

[24,5-Zoll-Modus]

Schalten Sie das Bildschirmformat auf ein Format um, das 24,5 Zoll entspricht.

[Aus]: In der Regel sollten Sie diesen Modus verwenden.

[Mitte]: Der 24,5-Zoll-Modus wird in der Mitte des Bildschirms aktiviert.

[Unten]: Der 24,5-Zoll-Modus wird unten auf dem Bildschirm aktiviert.

[Fadenkreuz]

Aktivieren Sie das Fadenkreuz (Kreuzmarkierung) in der Mitte des Bildschirms.

[Aus]: Diese Option deaktiviert das Fadenkreuz.

[Cursor 1] bis [Cursor 8]: Wählen Sie unter den 8 Typen die gewünschte Form aus.

[Timer]

Stellen Sie einen Timer für die Anzeige der verbleibenden Spielzeit ein.

[Aus]: Diese Option deaktiviert den Timer.

[10:00] bis [60:00]: Diese Option aktiviert den Timer mit der festgelegten Zeit.

[Zurücksetzen]

Der aktuelle Eingang und die für [Spielassistent] unter [Voreinstellungsmodus] vorgenommenen Einstellungen werden zurückgesetzt.

Hinweis

- Wenn [Effekt] unter [Beweg. unschärfereduz.] auf [0] gesetzt ist, kann [Latenz] nicht angepasst werden.
- Wenn [Effekt] unter [Beweg. unschärfereduz.] auf [1] oder [2] gesetzt ist, kann [Helligkeit] nicht angepasst werden.
- Sie können [Beweg. unschärfereduz.] und [Lokale Dimmung] nicht gleichzeitig verwenden.
- Bei einem Eingangssignal von weniger als 100 Hz funktioniert [Beweg. unschärfereduz.] nicht.
- Wenn [Adaptive-Sync/VRR] aktiviert ist, kann [Beweg. unschärfereduz.] nicht angepasst werden.
- Wenn [Adaptive-Sync/VRR] aktiviert ist, kann [Original] unter [Seitenverhältnis] nicht ausgewählt werden.
- Wenn [24,5-Zoll-Modus] aktiviert ist, können [Adaptive-Sync/VRR], [Seitenverhältnis], [Energie sparen] und [Lokale Dimmung] nicht angepasst werden.
- Beim Umschalten des 24,5-Zoll-Modus kann sich die Anzeige je nach Spiel verschieben. Starten Sie in diesem Fall die Spieleanwendung neu.

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

[Bildeinstellung]

Sie können die Bildqualität wie Helligkeit und Kontrast anpassen.

- 1 Drücken Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors und bewegen Sie ihn nach oben, unten, links oder rechts, um den Einstellungsbildschirm anzuzeigen.**
- 2 Wählen Sie die gewünschte Einstellung und drücken Sie den Joystick.**

Details der Menüoptionen

[Helligkeit]

Passen Sie die Bildschirmhelligkeit an.

[0] bis [100]: Je höher der Wert ist, desto heller ist der Bildschirm.

[Kontrast]

Passen Sie den Bildschirmkontrast an.

[0] bis [100]: Je höher der Wert ist, desto größer ist der Unterschied zwischen Helligkeit und Dunkelheit des Bildschirms.

[Bildschärfe]

Passen Sie die Bildschirmschärfe an.

[0] bis [100]: Je höher der Wert ist, desto deutlicher ist der Bildschirm. Je niedriger der Wert ist, desto höher ist die Weichzeichnung auf dem Bildschirm.

[Gamma]

Wählen Sie den Gammawert unter [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] und [S-Kurve] aus und legen Sie ihn je nach Bild auf die optimale Bedingung fest.

Je niedriger der Gammawert ist, desto heller sind die Zwischenfarben (andere Farben als Weiß und Schwarz).

[Lokale Dimmung]

Sie können die Hintergrundbeleuchtung des Bildschirms individuell gemäß dem Bild anpassen und den Bildschirmkontrast erhöhen.

[Aus]: Diese Option deaktiviert die Funktion.

[Niedrig], [Hoch]: Wählen Sie die Effektstufe aus, die übernommen werden soll.

[Farbton]

Passen Sie den Farbton des Bildschirms an.

[0] bis [100]: Je höher der Wert ist, desto grünlicher ist die Farbe. Je niedriger der Wert ist, desto violetter ist die Farbe.

[Sättigung]

[Standard]

Stellen Sie die Dichte der einzelnen Farben auf dem Bildschirm ein.

[0] bis [100]: Je höher der Wert ist, desto satter ist die Farbe. Je niedriger der Wert ist, desto blasser ist die Farbe.

[Erweitert]

[0] bis [40]: Je höher der Wert ist, desto satter ist die Farbe. Je niedriger der Wert ist, desto blasser ist die Farbe.

[Rot]: Stellt die Rot-Dichte ein.

[Grün]: Stellt die Grün-Dichte ein.

[Blau]: Stellt die Blau-Dichte ein.

[Cyan]: Stellt die Cyan-Dichte ein.

[Magenta]: Stellt die Magenta-Dichte ein.

[Gelb]: Stellt die Gelb-Dichte ein.

[Farbtemperatur]

Passen Sie die Farbtemperatur des Bildschirms an.

[Kalt]: Diese Option erhöht die Farbtemperatur (in Richtung Blautöne) des Bildschirms.

[Neutral]: Diese Option legt die Standard-Farbtemperatur fest.

[Warm]: Diese Option senkt die Farbtemperatur (in Richtung Rottöne) des Bildschirms.

[Anwender]: Diese Option passt die Werte für Rot, Blau und Grün an, um die gewünschte Farbtemperatur festzulegen.

[0] bis [100]: Je höher der Wert ist, desto höher ist die Farbtemperatur. Je niedriger der Wert ist, desto niedriger ist die Farbtemperatur.

- [Rot]: Diese Option passt den Wert für Rot an.
- [Grün]: Diese Option passt den Wert für Grün an.
- [Blau]: Diese Option passt den Wert für Blau an.

[Seitenverhältnis]

Legen Sie das Bildseitenverhältnis des Bildschirms fest.

[Größe auto. anpassen]: Diese Option passt das Bildseitenverhältnis dem Bild gemäß an.

[16:9]: Diese Option setzt das Bildseitenverhältnis auf 16:9.

[Original]: Diese Option behält bei der Anzeige von Bildern das ursprüngliche Bildseitenverhältnis bei.

[Zurücksetzen]

Der aktuelle Eingang und die für [Bildeinstellung] unter [Voreinstellungsmodus] vorgenommenen Einstellungen werden zurückgesetzt.

Tipp

- Sie können die Helligkeit des Bildschirms auch anpassen, indem Sie den Joystick nach oben und dann nach oben oder unten bewegen, während das Menü nicht angezeigt wird.

Hinweis

- Je nach Voreinstellungsmodus können Sie [Gamma] unter Umständen nicht anpassen.
- Sie können [Lokale Dimmung] und [Beweg. unschärfereduz.] nicht gleichzeitig verwenden.

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

[Eingänge]

Sie können den Eingang auswählen und Einstellungen in Bezug auf den Eingang vornehmen.

- 1 Drücken Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors und bewegen Sie ihn nach oben, unten, links oder rechts, um den Einstellungsbildschirm anzuzeigen.
- 2 Wählen Sie die gewünschte Einstellung und drücken Sie den Joystick.

Details der Menüoptionen

[HDMI 1]

Diese Option wählt den HDMI 1-Eingang aus.

[HDMI 2]

Diese Option wählt den HDMI 2-Eingang aus.

[DP]

Diese Option wählt den DisplayPort-Eingang aus.

[Auto. Eingangsschalter]

Wählen Sie den Eingang mit dem Eingangssignal automatisch aus.

Wenn mehrere Eingangssignale vorliegen, werden die Eingänge mit der folgenden Priorität ausgewählt.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Aus]: Diese Option deaktiviert die Funktion.

[Ein]: Diese Option aktiviert die Funktion für die automatische Eingangswahl.

[Steuerung für HDMI]

In Verbindung mit dem Monitor können Sie Bedienvorgänge wie das Ein-/Ausschalten oder die Auswahl des Eingangs für das Gerät vornehmen, das über ein HDMI-Kabel angeschlossen ist.

[Aus]: Diese Option deaktiviert die Funktion.

[Ein]: Diese Option aktiviert die Funktion zur Steuerung des HDMI-Geräts.

[DP-Versionsnummer]

Legen Sie die DisplayPort-Versionsnummer fest.

Legen Sie die gleiche Version wie für DisplayPort beim verbundenen Gerät fest.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Hinweis

- Um mit DisplayPort Version 2.1 konforme Bilder anzuzeigen, sind mit DisplayPort Version 2.1 konforme Kabel und angeschlossene Geräte erforderlich. Das mitgelieferte DisplayPort-Kabel unterstützt die Version 1.4.

Tipp

- Wenn das verbundene Gerät die DisplayPort-Version nicht unterstützt, wird das Bild möglicherweise nicht ordnungsgemäß angezeigt.
In diesem Fall wird das Bild ordnungsgemäß angezeigt, wenn man von einer höheren DisplayPort-Version zu einer niedrigeren wechselt ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

[Lautstärke]

Sie können die Lautstärke anpassen.

- 1 Drücken Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors und bewegen Sie ihn nach oben, unten, links oder rechts, um den Einstellungsbildschirm anzuzeigen.
- 2 Wählen Sie die gewünschte Einstellung und drücken Sie den Joystick.

Details der Menüoptionen

[Lautstärke]

[0] bis [100]: Je höher der Wert ist, desto höher ist die Lautstärke.

Verwandtes Thema

- [Verwendung des Joysticks](#)

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

[Personalisieren]

Sie können Einstellungen für die Netzanzeige vornehmen.

- 1 Drücken Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors und bewegen Sie ihn nach oben, unten, links oder rechts, um den Einstellungsbildschirm anzuzeigen.**
- 2 Wählen Sie die gewünschte Einstellung und drücken Sie den Joystick.**

Details der Menüoptionen

[Stromversorgung-LED]

Sie können die Netzanzeige ausschalten, auch wenn der Monitor eingeschaltet ist.

[Ein]: Diese Option schaltet die Netzanzeige ein.

[Aus]: Diese Option schaltet die Netzanzeige aus.

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

[OSD-Menü]

Sie können die Sprache und andere Details für den Menüeinstellungen-Bildschirm festlegen.

- 1 Drücken Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors und bewegen Sie ihn nach oben, unten, links oder rechts, um den Einstellungsbildschirm anzuzeigen.**
- 2 Wählen Sie die gewünschte Einstellung und drücken Sie den Joystick.**

Details der Menüoptionen

[Sprache]

Legen Sie die Sprache für den Menüeinstellungen-Bildschirm fest.

[Transparenz]

Legen Sie die Transparenz für den Menüeinstellungen-Bildschirm fest.

[0] bis [100]: Je höher der Wert ist, desto höher ist die Transparenz.

[OSD-Timeout]

Legen Sie die Anzeigezeit für den Menüeinstellungen-Bildschirm fest.

[5s] bis [60s]: Legen Sie zwischen 5 Sekunden und 60 Sekunden fest. Nachdem die festgelegte Zeit verstrichen ist, wird der Menüeinstellungen-Bildschirm ausgeblendet.

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

[Weiter]

Sie können Einstellungen in Bezug auf diesen Monitor vornehmen und den Monitor initialisieren.

- 1 Drücken Sie den Joystick an der Rückseite des Monitors und bewegen Sie ihn nach oben, unten, links oder rechts, um den Einstellungsbildschirm anzuzeigen.
- 2 Wählen Sie die gewünschte Einstellung und drücken Sie den Joystick.

Details der Menüoptionen

[DDC/CI]

Nehmen Sie Einstellungen für den Monitor über die spezielle Software auf dem Computer vor.

[Aus]: Diese Option deaktiviert die Funktion.

[Ein]: Diese Option aktiviert die Funktion DDC/CI.

[Energie sparen]

Reduzieren Sie die Bildschirmhelligkeit, um den Stromverbrauch zu senken.

[Aus]: Diese Option deaktiviert die Funktion. Der Stromverbrauch ist normal.

[Ein]: Diese Option aktiviert die Energiesparfunktion.

[Text magnification]

Die Buchstaben auf dem Menüeinstellungen-Bildschirm werden groß angezeigt.

[Aus]: Diese Option deaktiviert die Funktion.

[Ein]: Diese Option aktiviert die Textvergrößerungsfunktion.

[Text magnification] funktioniert nur, wenn [Sprache] auf [English] festgelegt ist.

[Screen reader]

Sie können den Monitor über die Sprache steuern, ohne den Bildschirm zu betrachten.

[Aus]: Diese Option deaktiviert die Funktion.

[Ein]: Diese Option aktiviert die Funktion Screen reader.

[Screen reader] funktioniert nur, wenn [Sprache] auf [English] festgelegt ist.

[Software-Version]

Sie können die Softwareversion des Monitors anzeigen.

[USB-Softwareupdate]

Die Software wird über einen USB-Speicher aktualisiert.

[Werksreset]

Diese Option setzt die Einstellungen des Monitors auf die Werkseinstellungen zurück.

Beachten Sie, dass alle Einstellungen des Monitors auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt werden.

Hinweis

- Die Stummschaltung ist für den Ton des Screen reader nicht möglich.
- Die Audiolautstärke des Screen reader kann nicht angepasst werden, wenn Kopfhörer an die Kopfhörerbuchse angeschlossen sind.
- Wenn [Energie sparen] aktiviert ist, können [Text magnification] und [Screen reader] nicht eingestellt werden.

- Wenn [Energie sparen] aktiviert ist, können einige Funktionen von [Spielassistent] und [Bildeinstellung] nicht angepasst werden.
- Wenn [Energie sparen] aktiviert ist, kann [DP-Versionsnummer] nicht eingestellt werden.
- Wenn [Energie sparen] aktiviert ist, können keine HDR-Bilder vom DP-Eingang angezeigt werden. Wählen Sie den HDMI-Eingang oder deaktivieren Sie [Energie sparen], um HDR-Bilder anzuzeigen.

Verwandtes Thema

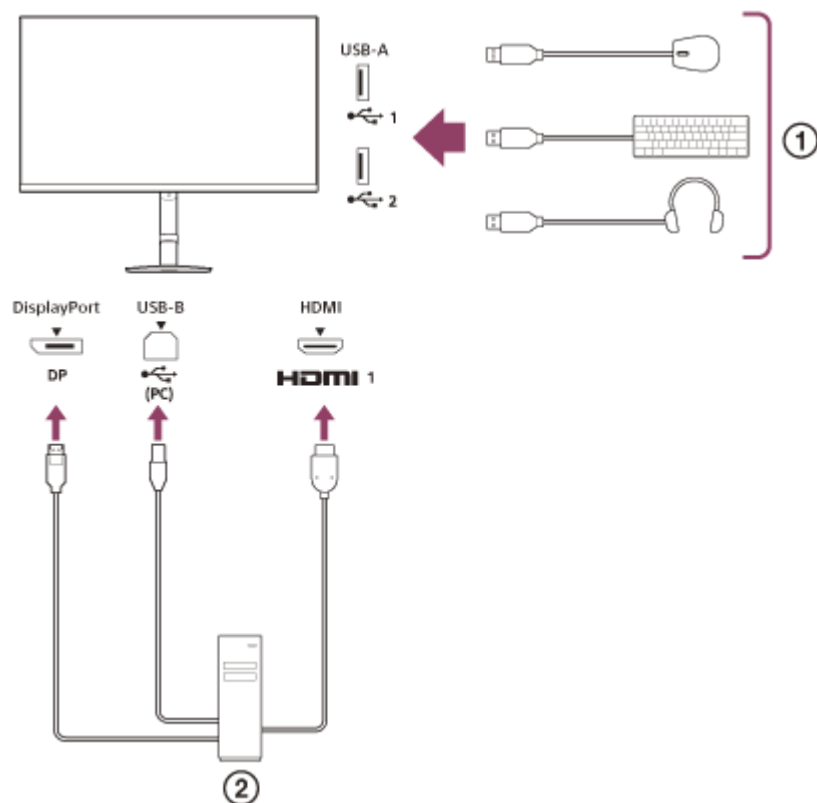
- [Aktualisierung der Software](#)

5-061-938-43(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Verwenden der USB-Hub-Funktion

Wenn ein Computer an den Monitor angeschlossen ist, können Sie mit dem an den Monitor angeschlossenen USB-Gerät (z. B. einer Tastatur oder Maus) den Computer bedienen.



- ① Maus, Tastatur, Headset usw.
- ② Computer

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Verwenden von INZONE Hub (Windows)

Durch die Verwendung der Software können Sie über den Computer verschiedene Einstellungen für diesen Monitor vornehmen.

Sie können die Software von den folgenden Support-Websites herunterladen.

- Für Kunden in den USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Für Kunden in Kanada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Für Kunden in Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Für Kunden in China
<https://service.sony.com.cn>
- Für Kunden in Asien (oder anderen Regionen)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Fehlerbehebung

Wenn der Monitor nicht ordnungsgemäß funktioniert, prüfen Sie ihn erneut auf Probleme, bevor Sie ihn zur Reparatur einsenden.

Sollte das Problem bestehen bleiben, wenden Sie sich an Ihren Sony-Händler.

5-061-938-43(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Keine Anzeige auf dem Bildschirm

- Prüfen Sie, ob das Netzkabel und die Verbindungskabel zu anderen Geräten sicher angeschlossen sind.
 - Drücken Sie die Ein/Aus-Taste an der Rückseite des Monitors, um ihn einzuschalten.
 - Schaltet Sie die anderen Geräte ein.
-

Verwandtes Thema

- [Anschlussbeispiel](#)

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Keine Tonausgabe vom Monitor

- Bewegen Sie den Joystick zunächst nach unten, um den Lautstärke-Anpassungsbildschirm aufzurufen, und bewegen Sie den Joystick dann nach rechts, um die Lautstärke zu erhöhen.
 - Bewegen Sie den Joystick zunächst nach unten, um den Lautstärke-Anpassungsbildschirm aufzurufen, bewegen Sie den Joystick dann nach oben, um die Stummschaltung aufzuheben, und bewegen Sie den Joystick schließlich nach links oder rechts, um die Lautstärke einzustellen.
-

Verwandtes Thema

- [Verwendung des Joysticks](#)

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Support-Websites

Aktuelle Informationen finden Sie auf den folgenden Support-Websites.

- Für Kunden in den USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Für Kunden in Kanada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Für Kunden in Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Für Kunden in China
<https://service.sony.com.cn>
- Für Kunden in Asien (oder anderen Regionen)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Unterstützte Formate

Die einzelnen Eingänge unterstützen die mit „  “ markierten Formate.

PC-Formate

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

CE-Formate

Auflösung	Vertikalfrequenz (Hz)	HDMI	DP
640×480	60		

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

Aktualisierung der Software

Sie können die Monitor-Software aktualisieren.

1 Laden Sie die Aktualisierungsdatei herunter.

Laden Sie die Aktualisierungsdatei von den Support-Websites auf Ihren Computer herunter.

2 Extrahieren Sie die Aktualisierungsdatei.

1: Extrahieren der Aktualisierungsdatei

Da die heruntergeladene Aktualisierungsdatei komprimiert ist, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen die Option zum Extrahieren der Datei. Daraufhin wird die Datei extrahiert.

Je nach Betriebssystemumgebung können Sie die Datei möglicherweise nicht mit den Schritten oben extrahieren.

2: Prüfen der extrahierten Datei

Vergewissern Sie sich, dass der Name der extrahierten Datei „SDM-27U9M2.bin“ lautet.

Ändern Sie den Dateinamen nicht.

3 Kopieren Sie die Datei auf einen USB-Speicher.

1: Vorbereiten des USB-Speichers

Bereiten Sie den USB-Speicher mit einem FAT32- oder NTFS-Dateisystem vor.

2: Kopieren der Datei auf den USB-Speicher

Kopieren Sie die extrahierte Datei in das Stammverzeichnis (oberste Ebene) des USB-Speichers.

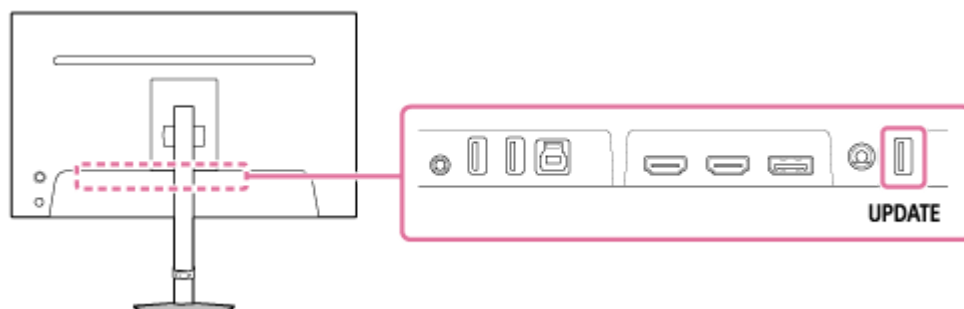
4 Stecken Sie den USB-Speicher am Monitor ein.

1: Herausziehen des USB-Speichers am Computer

Befolgen Sie zum Herausziehen des USB-Speichers am Computer die für Ihr Betriebssystem geeigneten Schritte.

2: Einstecken des USB-Speichers am Monitor

Stecken Sie den USB-Speicher in den UPDATE-Anschluss am Monitor ein.



5 Aktualisieren Sie den Monitor.

Wählen Sie im Menü [Weiter] und dann [USB-Softwareupdate].

Der Fortschritt wird während der Aktualisierung auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn die Aktualisierung abgeschlossen ist, wird der Monitor automatisch neu gestartet. Die Aktualisierung dauert etwa 1 Minute.

- Wenn Sie die Aktualisierungsdatei in ein anderes als das Stammverzeichnis des USB-Speichers kopieren oder den Namen der Aktualisierungsdatei ändern, lässt sich der Monitor nicht aktualisieren.
- Sie können den Monitor ausschließlich über den UPDATE-Anschluss aktualisieren.
- Während der Aktualisierung dürfen Sie das Netzkabel, den USB-Speicher und das Verbindungskabel nicht herausziehen.
- Manche USB-Speicher werden nicht unterstützt.

5-061-938-43(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-Monitor
SDM-27U9M2

Hinweise zur Lizenz

Dieser Monitor nutzt die Software, für die wir eine Lizenzvereinbarung mit dem Urheberrechtsinhaber haben. Wird sind auf Ersuchen des Urheberrechtsinhabers der Software dazu verpflichtet, die Kunden über den Inhalt der Lizenz zu informieren.

Die Lizenz wird im Folgenden beschrieben.

Zlib

(C) 1995 Jean-loup Gailly and Mark Adler

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

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

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

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

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

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

MbedTLS

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

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

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

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

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to

cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not

pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

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

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

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

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

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

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

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

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

5-061-938-43(1) Copyright 2024 Sony Corporation