



Kasutage seda spikrit, kui teil tekib kuvari kasutamisel küsimusi või probleeme.

## Alustamine

[Selle kuvari juhendite teave](#)

Osade ja juhtseadiste juhend

— [Eestvaade](#)

— [Tagavaade](#)

## Seadistamine

[Kuvari seadistamine](#)

[Tugijala eemaldamine](#)

[Kuvari ekraani asendi muutmine](#)

[Kuvari kandmine](#)

[Ühendamise näide](#)

## Kuvari kasutamine

[Toite sisse/välja lülitamine](#)

---

[Juhtkangi kasutamine](#)

---

[Sisendi vahetamine](#)

---

[Eelseadistatud režiimile lülitumine](#)

---

## Sätete muutmine

[Menüü kasutamine](#)

---

[\[Picture mode\]\\_\(Pildirežiim\)](#)

---

[\[Gaming assist\]\\_\(Mänguabi\)](#)

---

[\[Picture adjustment\]\\_\(Pildi reguleerimine\)](#)

---

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

---

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

---

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

---

[\[OSD menu\]\\_\(Ekraanimenüü\)](#)

---

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

---

## Kasulike funktsioonide kasutamine

[USB-jaoturi funktsioonide kasutamine](#)

---

[INZONE Hubi \(Windows\) kasutamine](#)

---

## Rikkeotsing

[Rikkeotsing](#)

---

[Ekraanil ei kuvata midagi](#)

---

[Kuvarist ei tule heli](#)

---

## Lisateave

[Tugiteenuste veebilehed](#)

---

[Toetatud vormingud](#)

---

## Tarkvaravärskendus

[Tarkvara värskendamine](#)

---

## Märkused litsentsi kohta

[Märkused litsentsi kohta](#)



LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## Selle kuvari juhendite teave

---

Selles juhendis on kirjeldatud järgmist sisu.

### Seadistusjuhend

Selgitab seadistusi ja ühendusi, mis on vajalikud selle kuvari kasutama hakkamiseks.

### Kasutusjuhend

Selgitab ohutusalasid abinõusid.

### Spikker (see veebijuhend)

Selgitab selle kuvari kasutamist.

#### Märkus

- Kuvari disain ja tehnilised andmed võivad muutuda ilma etteteatamata.

#### Vihje

- Ekraanil kuvatud sulgudes olevad tähed [--] tähistavad menüüelemente.
- Joonistel võivad olla välja jäetud detailid.
- Seadistusjuhendit saab laadida alla tugiteenuste veebilehelt.

---

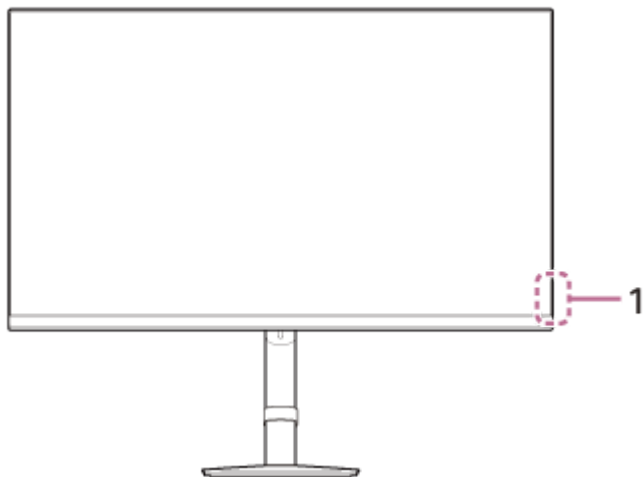
### Seotud teema

- [Tugiteenuste veebilehed](#)

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## Eestvaade

---

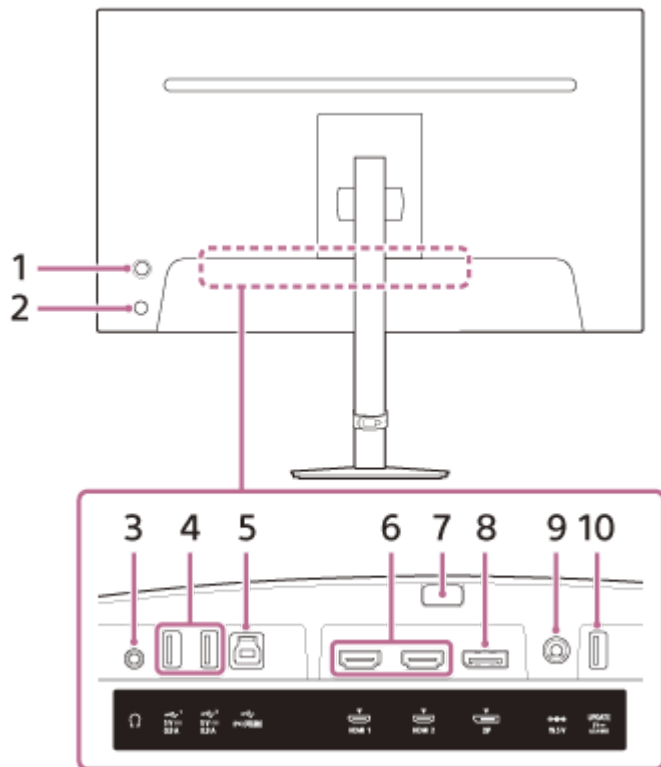


### 1. Toite LED-tuli

Näitab kuvari olekut.

- Valge: toide sees
- Merevaikkollane: ooterežiimis
- Väljas: toide väljas

## Tagavaade



### 1. Juhtkang

Reguleerib helitugevust, heledust, valib sisendit ja erinevaid sätteid, mida kuvatakse menüüs.

### 2. Toitenupp

Lülitab kuvari toite sisse. Kui kuvar on sees ja vajutate seda nuppu, lülitatakse kuvar välja.

### 3. Kõrvaklappide pesa

Kõrvaklappide ühendamiseks.

Kõrvaklappide ühendamisel lülitatakse selle kuvari kõlarid välja.

### 4. USB Type-A port 1, 2

USB-irdseadmete, nagu klaviatuur või hiir, ühendamiseks.

### 5. USB Type-B port

Selle pordi ühendamisel arvuti USB-pordiga toimib 4. USB Type-A port USB-jaoturina.

### 6. HDMI port 1, 2

HDMI väljundiga varustatud mängukonsooli või arvutiga ühendamiseks.

### 7. Tugijala eemaldamise nupp

Vajutage tugijala eemaldamiseks.

### 8. DisplayPort port

DisplayPort väljundiga varustatud arvutiga ühendamiseks.

### 9. Alalisvoolu sisendklemm

Ühendage vahelduvvooluadapter (kaasas).

## 10. UPDATE port

See on tarkvara värskendamise port.

---

### Seotud teema

- [\[Personalize\] \(Isikupärastamine\)](#)
- [Juhtkangi kasutamine](#)
- [Tugijala eemaldamine](#)

5-061-658-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## Kuvari seadistamine

---

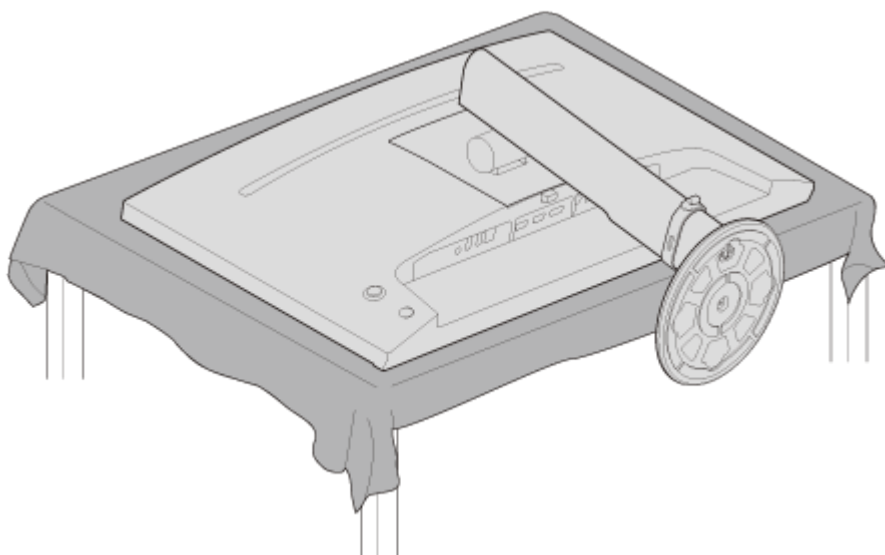
Kuvari seadistamiseks ja ühendamiseks vaadake seadistusjuhendit.  
Selle saate laadida alla ka alltoodud tugiteenuste veebisaidilt.

- USA kliendid  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanada kliendid  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Euroopa kliendid  
<https://www.sony.eu/support>
- Hiina kliendid  
<https://service.sony.com.cn>
- Aasia (või muude piirkondade) kliendid  
<https://www.sony-asia.com/support>

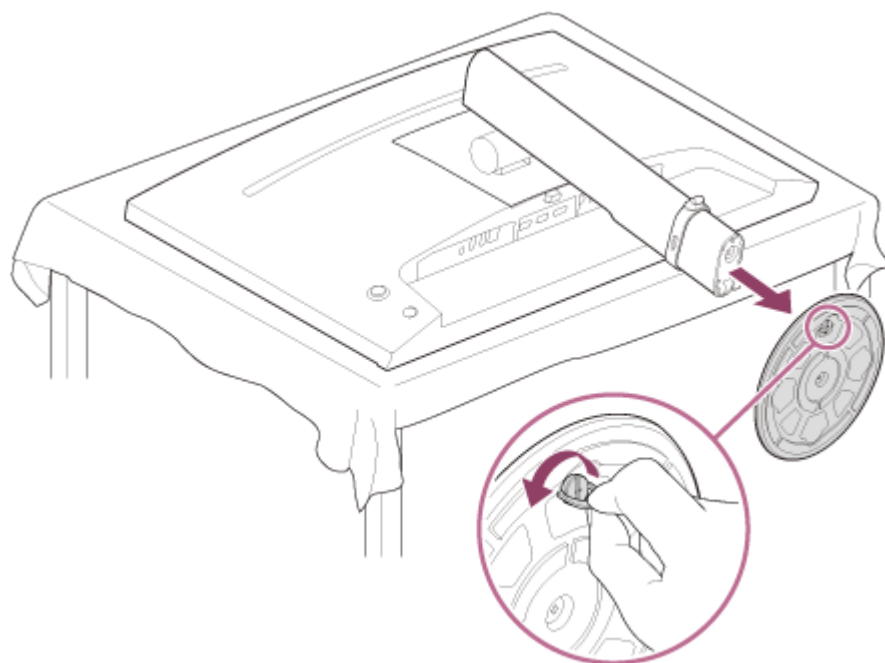
## Tugijala eemaldamine

- 1 Lülitage kuvar välja, viige tugijalg maksimaalse kõrguseni, seejärel paigutage kuvar nii, et selle LCD-paneeli pind oleks suunatud alla.

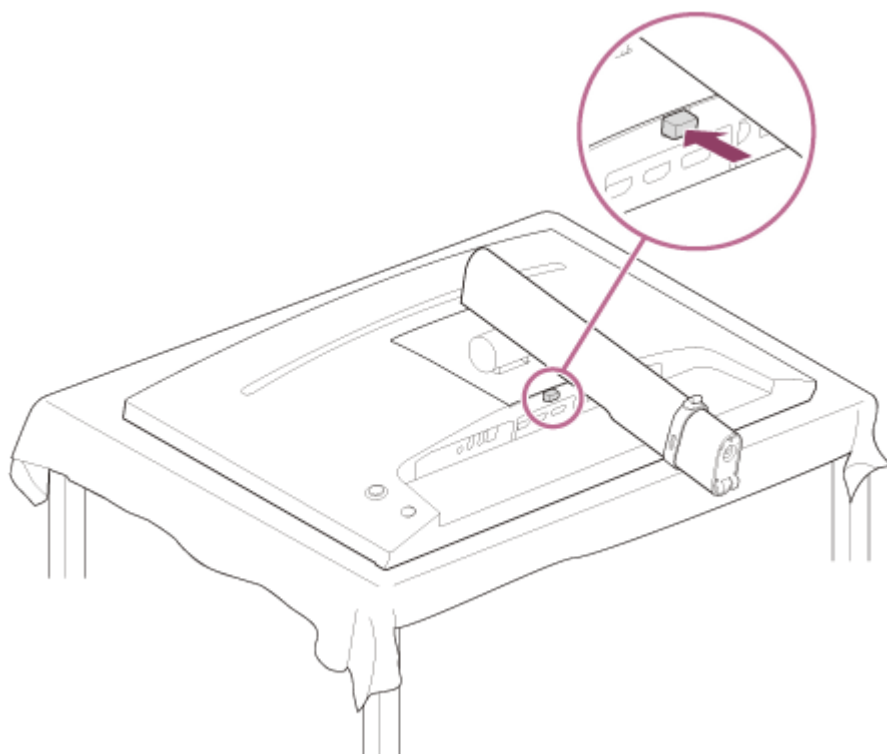
Pange stabiilsele pinnale pehme riie, et LCD-paneel ei saaks kahjustusi.



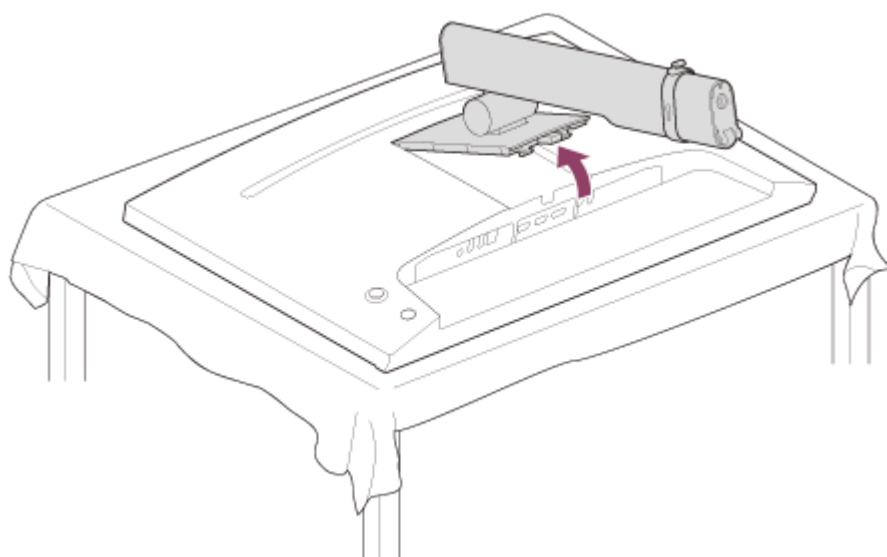
- 2 Lahutage alus.



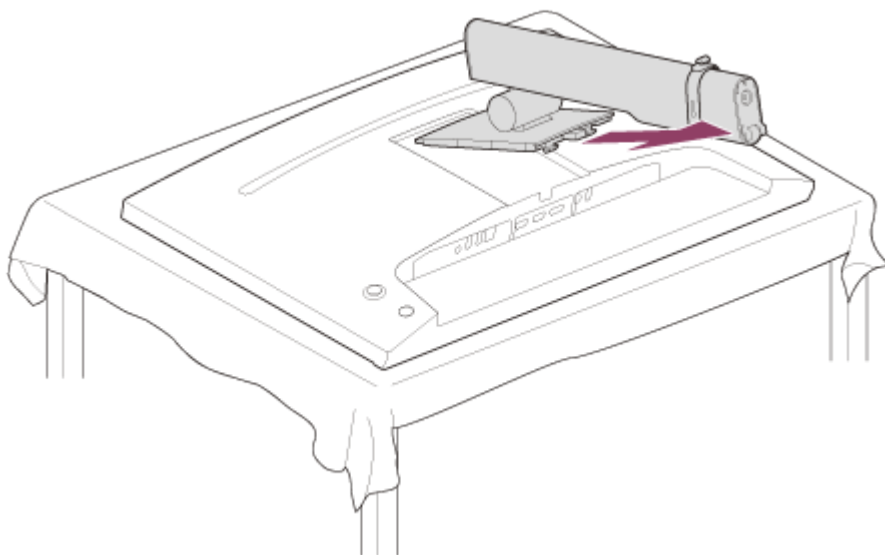
- 3 Vajutage tugijala eemaldamise nupule, mis asub kuvari tagaküljel.



**4** Tõstke tugijalg üles.



**5** Tõmmake tugijalg kuvarist välja.



### Märkus

- Tugijala eemaldamisel hoidke tugijalga tugevalt ja ärge puudutage LCD-paneeli pinda.
- Vaadake seadistusjuhendist eemaldatud tugijala paigaldamist.

### Seotud teema

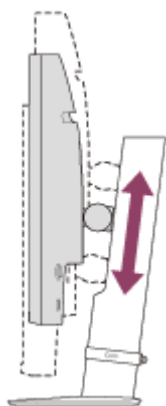
- [Selle kuvari juhendite teave](#)
- [Kuvari ekraani asendi muutmine](#)

## Kuvari ekraani asendi muutmine

Muutke kuvari kõrgust ja nurka, et muuta ekraani vaatamine mugavamaks.

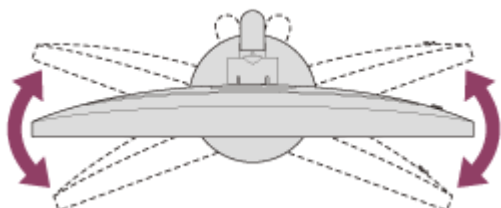
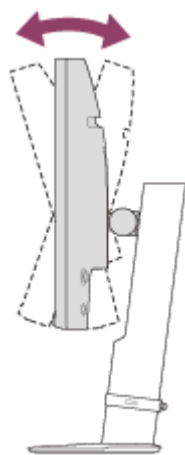
### Kõrguse reguleerimiseks

Hoidke kuvarit tugevalt ja reguleerige selle kõrgust.  
Jälgige, et te ei puudutaks reguleerimise ajal LCD-paneeli.



### Nurga reguleerimiseks

Hoidke kuvarit tugevalt ja reguleerige selle nurka.  
Jälgige, et te ei puudutaks reguleerimise ajal LCD-paneeli.

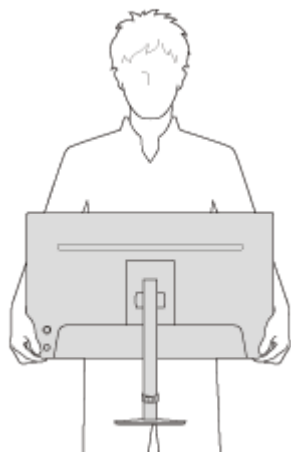


LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## Kuvari kandmine

---

Kuvari kandmisel pöörake ekraan enda poole ja hoidke mõlema käega kuvari vasakust ja paremast alumisest küljest. Jälgige, et te ei puudutaks kuvari kandmise ajal LCD-paneeli.

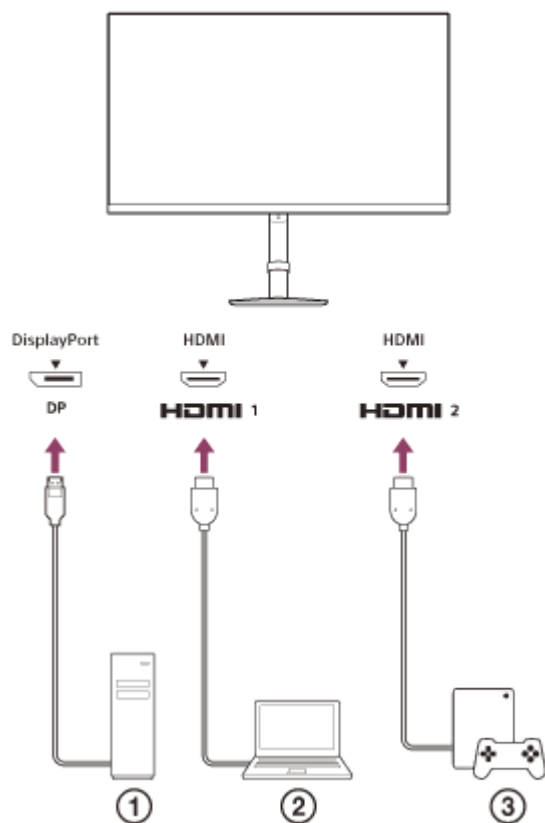


## Ühendamise näide

Teil on võimalik ühendada selle kuvariga seadmeid, nagu arvuti ja/või mängukonsool.

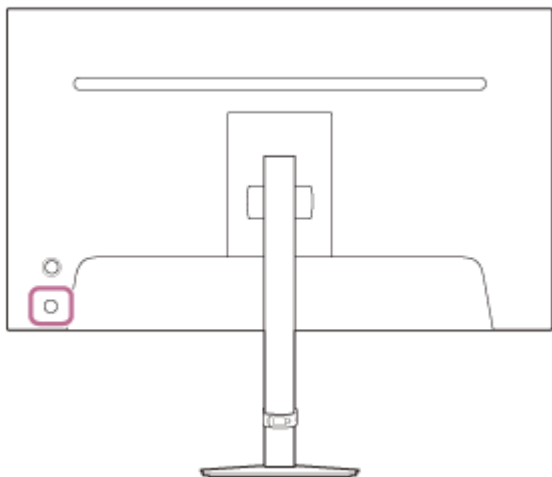
### Märkus

- Seadmete juhtmete ühendamise ajaks ühendage lahti kuvari toitejuhe.



- ① Lauaarvuti
- ② Sülearvuti
- ③ Mängukonsool

## Toite sisse/välja lülitamine



### 1 Vajutage toitenupule.

Toiteindikaator süttib valgena ja kuvar lülitub sisse.

Kui ekraanil midagi ei kuvata, kontrollige, kas ühendatud seade on sisse lülitatud.

### 2 Välja lülitamiseks vajutage toitenupule.

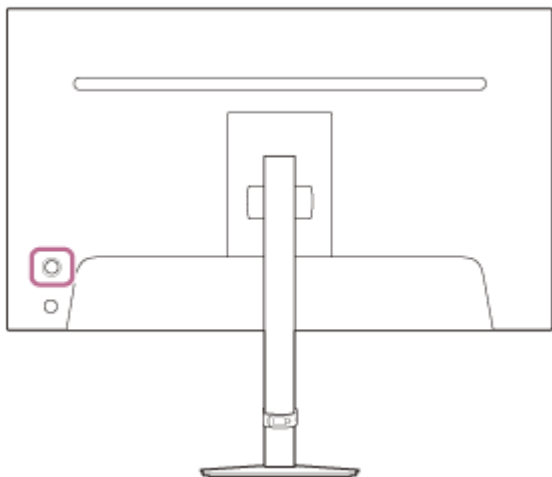
Toiteindikaator kustub ja kuvar lülitub välja.

### Vihje

- Kui sisendsignaali ei ole, läheb kuvar ooterežiimile ja toiteindikaator põleb merevaikkollasena.

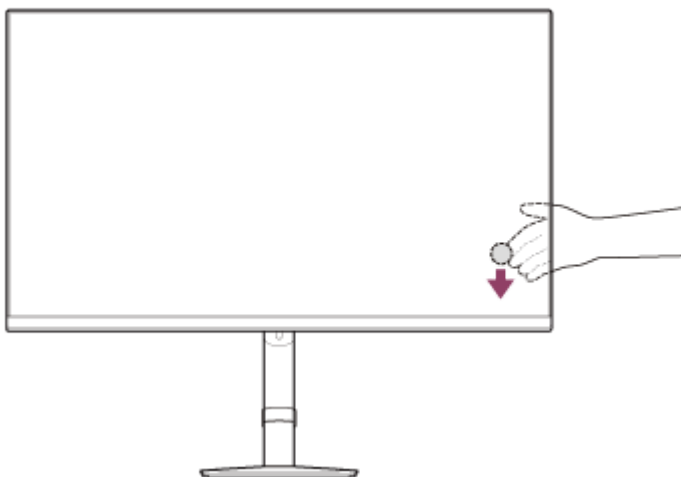
## Juhtkangi kasutamine

Helitugevuse, heleduse reguleerimiseks, sisendi valimiseks ja erinevate menüüs kuvatud seadistuste tegemiseks saate kasutada juhtkangi.



### Helitugevuse reguleerimiseks

Kui menüü ei ole kuvatud, liigutage kuvari tagaküljel asuv juhtkang alla.



Kuvatakse helitugevuse reguleerimise kuva ja teil on võimalik teha järgmisi toiminguid.

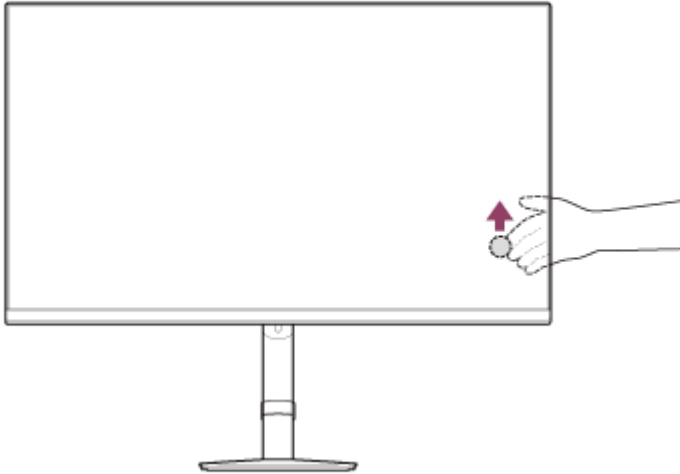
- Eest vaadatuna liigutage seda paremale (väljaulatuva osaga poolele), et suurendada helitugevust, ja helitugevuse vähendamiseks liigutage vasakule.
- Heli vaigistamiseks liigutage juhtkangi alla.
- Kui kuvatakse vaigistatud kuva, tühistab juhtkangi üles liigutamine vaigistamise sätte ja ekraan naaseb helitugevuse reguleerimise kuvale.
- Helitugevuse kuva kustub, kui vajutate juhtkangi ajal, mil see on kuvatud, või kui mõnda aega ei tehta ühtegi toimingut.

### Vihje

- Kõrvaklappide pesa ja integreeritud kõlarite helitugevust saab reguleerida eraldi.

## Ekraani heleduse reguleerimiseks

Kui menüü ei ole kuvatud, liigutage kuvari tagaküljel asuv juhtkang üles.

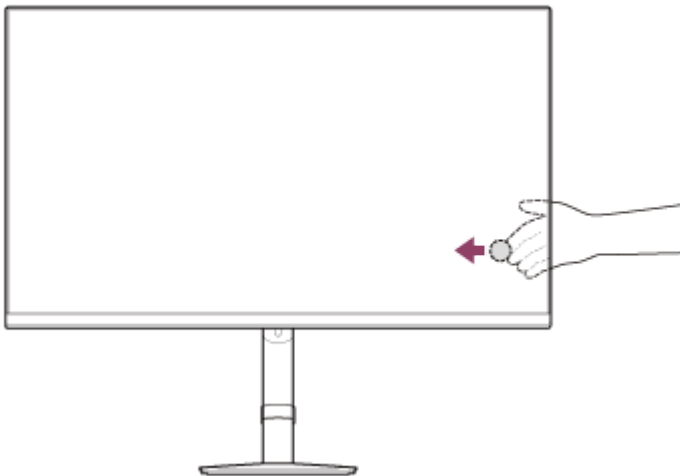


Kuvatakse heleduse reguleerimise kuva ja teil on võimalik teha järgmisi toiminguid.

- Ekraani heledamaks muutmiseks viige see üles või paremale, tumendamiseks alla või vasakule.
- Heleduse reguleerimise kuva kustub, kui vajutate juhtkangi ajal, mil see on kuvatud, või kui mõnda aega ei tehta ühtegi toimingut.

## Sisendi vahetamine

Kui menüü ei ole kuvatud, liigutage kuvari tagaküljel asuv juhtkang kuvari esiküljelt vaadatuna vasakule.

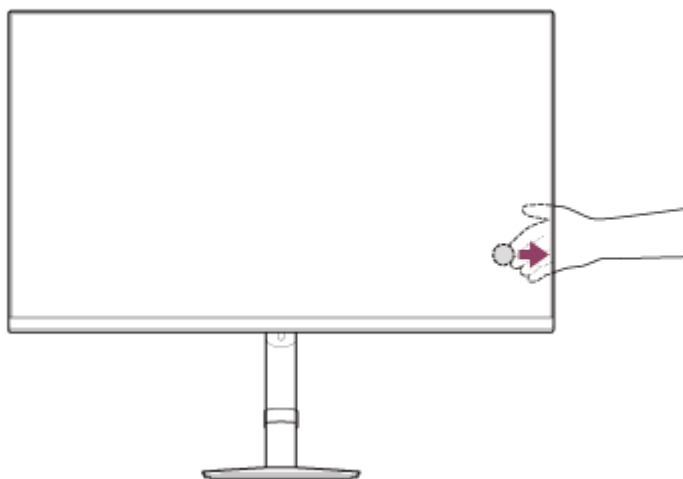


Kuvatakse sisendi valimise kuva, kus saate valida sisendi.

- Sisendi valimise kuva kustub, kui liigutate juhtkangi alla ajal, mil see on kuvatud, või kui mõnda aega ei tehta ühtegi toimingut.

## Eelseadistatud režiimile lülitumine

Kui menüü ei ole kuvatud, liigutage kuvari tagaküljel asuv juhtkang kuvari esiküljelt vaadatuna paremale.



Kuvatakse eelseadistatud režiimi valimise kuva, kus saate valida eelseadistatud režiimi.

- Eelseadistatud režiimi valimise kuva kustub, kui liigutate juhtkangi alla ajal, mil see on kuvatud, või kui mõnda aega ei tehta ühtegi toimingut.

## Menüü kuvamiseks

Kui menüü ei ole kuvatud, vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile.



Kuvatakse menüü, kus saate juhtkangi üles, alla, vasakule ja paremale liigutades valida sisendit ja teha erinevaid seadistusi.

## Menüü välja lülitamiseks

Liigutage juhtkangi korduvalt vasakule.

---

### Seotud teema

- [\[Volume\] \(Helitugevus\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Pildi reguleerimine\)](#)
- [Sisendi vahetamine](#)
- [Eelseadistatud režiimile lülitumine](#)
- [Menüü kasutamine](#)
- [\[Others\] \(Muud\)](#)

## Sisendi vahetamine

See kuvar valib automaatselt sisendi, mille signaali sisendiks kasutatakse.  
Kui sisendsignaale on mitu, valitakse sisendid järgmises tähtsuse järjekorras.  
HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort  
Nende käsitsi vahetamiseks kasutage juhtkangi.

**1 Liigutage juhtkangi vasakule.**

Kuvatakse sisendi valimise menüü.

**2 Valige soovitud sisend.**

**3 Vajutage juhtkangile.**

Sisend lülitub valitud sisendile.

### Märkus

- Kui [Auto input switch] (Automaatne sisendi lülitamine) jaoks valitakse [Off] (Väljas), ei valita sisendit automaatselt.
- Kui [Control for HDMI] (HDMI-ga juhtimine) jaoks valitakse [On] (Sees), valitakse sisse lülitamisel või kasutamisel automaatselt selle seadme sisend.
- Kui sisendsignaali ei ole, siis sisendit ei valita.

### Seotud teema

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

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## Eelseadistatud režiimile lülitumine

---

Teil on võimalik valida soovitud pildikvaliteet eelsätetest.

- 1 Liigutage juhtkang paremale.**  
Kuvatakse eelsätete valimise menüü.
- 2 Valige soovitud pildikvaliteet.**
- 3 Vajutage juhtkangile.**  
Pildikvaliteet lülitub valitud väärtusele.

---

### Seotud teema

- [\[Picture mode\] \(Pildirežiim\)](#)

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## Menüü kasutamine

---

Menüü seadistuskuval saate teha sellel kuvaril erinevaid seadistusi.

- 1 Vajutage kuvari tagaküljel asuvale juhtkangile.**  
Kuvatakse Menüü seadistuskuva.
- 2 Valige juhtkangiga soovitud säte, sätte väärtus, seejärel vajutage sellele.**

### Menüü seadistuskuva välja lülitamiseks

Kui mõnda aega ei tehta ühtegi toimingut, lülitub Menüü seadistuskuva automaatselt välja. Samuti lülitab Menüü seadistuskuva välja juhtkangi korduv vasakule liigutamine.

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## [Picture mode] (Pildirežiim)

Teil on võimalik valida soovitud pildikvaliteet eelsätete hulgast ja reguleerida pildikvaliteeti automaatselt.

- 1 Vajutage kuvari tagaküljel asuvat juhtkangi ja viige see üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuva.
- 2 Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

## Menüüelementide üksikasjad

### [Preset mode] (Eelseadistatud režiim)

Valige soovitud säte eelsätete hulgast.

Sätteid SDR ja HDR vahetatakse vastavalt sisendsignaali vormingule.

### Kui sisendsignaali on SDR

[FPS]: sobib FPS-mängude (isikuline tulistamismäng) mängimiseks.

[MOBA/RTS]: sobib MOBA/RTS-mängude (mitme mängijaga võrgumängud / reaajas strateegiamängud) mängimiseks.

[RPG]: sobib RPG-mängude (rollimängud) mängimiseks.

[Cinema] (Kino): sobib filmide ja videote vaatamiseks.

[Game] (Mäng): saate nautida erinevaid mängustiile.

[Standard] (Standard): standardpildikvaliteedi režiim.

[sRGB]: pildikvaliteet põhineb sRGB-standardil.

### Kui sisendsignaali on HDR

[DisplayHDR]: pildikvaliteet põhineb VESA DisplayHDR-standardil.

[Cinema] (Kino): sobib filmide ja videote vaatamiseks.

[Game] (Mäng): saate nautida erinevaid mängustiile.

[RPG]: sobib RPG-mängude (rollimängud) mängimiseks.

### [Auto picture mode] (Automaatne pildirežiim)

Kui ühendatud on HDMI-seade, valitakse pildikvaliteet automaatselt nii, et see sobiks esitatava sisuga.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab funktsiooni [Auto picture mode] (Automaatne pildirežiim) sisse.

### Märkus

- Kui [Auto picture mode] (Automaatne pildirežiim) jaoks on valitud [On] (Sees), rakendatakse sättes [Auto picture mode] (Automaatne pildirežiim) valitud pildikvaliteedi režiimi olenemata sättest [Preset mode] (Eelseadistatud režiim).
- Kui sisendsignaali on HDR, ei saa mõnesid funktsioone seadistada.
- Kui [Preset mode] (Eelseadistatud režiim) on seatud valikule [DisplayHDR], ei saa te reguleerida mõnesid funktsioone, sest režiim põhineb standardil.

### Vihje

- HDR tähendab kõrge dünaamilisusega vahemikku. See on tehnoloogia, mis pakub heledast tumedani laiemat valikut heledusastmeid kui SDR (standardse dünaamilisusega vahemik). Üldistel SDR-piltidel võib esineda põlenud laike ja blokeeritud varje. Samas HDR-piltidel rakendatakse loomulikku ja tegeliku astmelisusega heledust ja tumedust paremini kui SDR-standardi puhul.

---

---

## Seotud teema

- [\[Picture adjustment\] \(Pildi reguleerimine\)](#)

5-061-658-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## [Gaming assist] (Mänguabi)

Saate seadistada mängimise ajal kasulikke funktsioone.

- 1** Vajutage kuvari tagaküljel asuvat juhtkangi ja viige see üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuva.
- 2** Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

### Menüüelementide üksikasjad

#### [Black equalizer] (Musta ekvalaiser)

Parandage ekraani tumedate osade nähtavust.

[0] kuni [10]: mida suurem on väärtus, seda parem on tumedate osade nähtavus.

#### [Motion blur reduction] (Liikumise hägususe vähendamine)

Pildi liikumise hägususe vähendamine.

[Effect] (Efekt)

[0] kuni [2]: mida suurem on väärtus, seda suurem on mõju.

[Latency] (Latentsus)

[0] kuni [2]: mida suurem on väärtus, seda väiksem on latentsus, kuid ka liikumise hägususe vähendamine on väiksem.

#### [Response time] (Reageerimisaeg)

Muutke ekraani reageerimiskiirust.

Seadistage vastavalt pildi liikumise kiirusele.

[Standard] (Standard): tavaline reageerimisaeg.

[Fast] (Kiire): suurendab natukene LCD-paneeli reageerimisega.

[Faster] (Kiirem): suurendab LCD-paneeli reageerimisega.

#### [Adaptive-Sync/VRR]

Sünkroniseerib selle kuvari värskendussageduse video kaadrisagedusega. Kui see on sisse lülitatud, saate summutada ekraani katkendlikkust (viivitust) ja rebenemist (värelemist) mängu ajal.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab funktsiooni Adaptive-Sync/VRR sisse.

#### [Frame rate counter] (Kaadrisageduse loendur)

Kuvage kaadrisagedust sekundis reaajas.

[Off] (Väljas): ei kuva kaadrisagedust.

[On] (Sees): kuvab kaadrisageduse.

#### [24.5-inch mode] (24,5-tolline režiim)

Lülitage ekraan suurusele, mis vastab 24,5 tollile.

[Off] (Väljas): üldiselt kasutage selles režiimis.

[Center] (Kesk): lülitab ekraani keskel sisse 24,5-tollise režiimi.

[Bottom] (All): lülitab ekraani allosas sisse 24,5-tollise režiimi.

#### [Crosshair] (Sihikujoonestik)

Lülitage sisse sihikumärgistik (ristimärk) ekraani keskel.

[Off] (Väljas): lülitab sihikumärgistiku välja.

[Cursor 1] (Kursor 1) kuni [Cursor 8] (Kursor 8): valige soovitud kuvatav kuju 8 tüübi hulgast.

### **[Timer] (Taimer)**

Seadistage taimer, et näidata järelejäänud mänguaega.

[Off] (Väljas): lülitab taimeri välja.

[10:00] kuni [60:00]: lülitab seadistatud ajaga taimeri sisse.

### **[Reset] (Lähtesta)**

Lähtestab suvandi [Gaming assist] (Mänguabi) praeguse sisendi ja sätted, mis on määratud valikuga [Preset mode] (Eelseadistatud režiim).

#### **Märkus**

- Kui [Effect] (Efekt) suvandis [Motion blur reduction] (Liikumise hägususe vähendamine) on seatud valikule [0], ei saa sätet [Latency] (Latentsus) reguleerida.
- Kui [Effect] (Efekt) suvandis [Motion blur reduction] (Liikumise hägususe vähendamine) on seatud valikule [1] või [2], ei saa sätet [Brightness] (Heledus) reguleerida.
- Korraga ei saa kasutada funktsioone [Motion blur reduction] (Liikumise hägususe vähendamine) ja [Local dimming] (Lokaalne hämardamine).
- Kui sisendsignaal on alla 100 Hz, siis [Motion blur reduction] (Liikumise hägususe vähendamine) ei toimi.
- Kui [Adaptive-Sync/VRR] on lülitatud sisse, ei saa funktsiooni [Motion blur reduction] (Liikumise hägususe vähendamine) reguleerida.
- Kui [Adaptive-Sync/VRR] on lülitatud sisse, ei saa valida suvandi [Aspect ratio] (Kuvasuhe) sätteks [Original] (Originaal).
- Kui [24.5-inch mode] (24,5-tolline režiim) on aktiveeritud, ei saa reguleerida funktsioone [Adaptive-Sync/VRR], [Aspect ratio] (Kuvasuhe), [Power saving] (Energiasääst) ja [Local dimming] (Lokaalne hämardamine).
- Lülitades 24,5-tollisele režiimile võib kuva mängu järgi nihkuda. Sellisel juhul taaskäivitage mängurakendus.

## [Picture adjustment] (Pildi reguleerimine)

Saate reguleerida pildikvaliteeti, nagu heledus ja kontrast.

- 1** Vajutage kuvari tagaküljel asuvat juhtkangi ja viige see üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuva.
- 2** Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

### Menüüelementide üksikasjad

#### [Brightness] (Heledus)

Reguleerige ekraani heledust.

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda heledam on ekraan.

#### [Contrast] (Kontrast)

Reguleerige ekraani kontrasti.

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda suurem on ekraanipildi heleduse ja tumeduse erinevus.

#### [Sharpness] (Teravus)

Reguleerige ekraani teravust.

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda selgem on ekraanipilt, ja mida madalam väärtus, seda pehmem on ekraanipilt.

#### [Gamma] (Gamma)

Valige gamma väärtus valikutest [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] ja [S-curve] (S-kõver) ja seadistage see pildi jaoks optimaalseks.

Mida madalam on gamma, seda heledamad on vahevärvid (peale valge ja musta).

#### [Local dimming] (Lokaalne hämardamine)

Kontrollige eraldi ekraani taustavalgust vastavalt pildile ja suurendage ekraanipildi kontrastsust.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[Low] (Madal), [High] (Kõrge): valige rakendatav tase.

#### [Hue] (Toon)

Reguleerige ekraani tooni.

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda rohekam on värv, ja mida madalam väärtus, seda lillakam on värv.

#### [Saturation] (Küllastus)

[Standard] (Standard)

Reguleerige ekraani kõikide värvide tihedust.

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda sügavam on värv, ja mida madalam väärtus, seda heledam on värv.

[Advanced] (Täpsemalt)

[0] kuni [40]: mida kõrgem on väärtus, seda sügavam on värv, ja mida madalam väärtus, seda heledam on värv.

[Red] (Punane): reguleerib punase tihedust.

[Green] (Roheline): reguleerib rohelise tihedust.

[Blue] (Sinine): reguleerib sinise tihedust.

[Cyan] (Tsüaan): reguleerib tsüaani tihedust.

[Magenta] (Magenta): reguleerib magenta tihedust.

[Yellow] (Kollane): reguleerib kollase tihedust.

### [Color temperature] (Värvitemperatuur)

Reguleerige ekraani värvitemperatuuri.

[Cool] (Külm): suurendab ekraani värvitemperatuuri (muudab sinakamaks).

[Neutral] (Neutraalne): seadistab standardvärvitemperatuurile.

[Warm] (Soe): vähendab ekraani värvitemperatuuri (muudab punakamaks).

[Custom] (Kohandatud): reguleerib punase, rohelise ja sinise väärtusi, et seadistada soovitud värvitemperatuur.

[0] kuni [100]: mida suurem on väärtus, seda kõrgem on värvitemperatuur, mida väiksem on väärtus, seda madalam on värvitemperatuur.

- [Red] (Punane): reguleerib punase väärtust.
- [Green] (Roheline): reguleerib rohelise väärtust.
- [Blue] (Sinine): reguleerib sinise väärtust.

### [Aspect ratio] (Kuvasuhe)

Seadistab ekraani kuvasuhte.

[Auto resize] (Suuruse automaatne muutmine): reguleerib kuvasuhet vastavalt pildile.

[16:9]: seadistab kuvasuhteks 16:9.

[Original] (Originaal): kuvab pilte nii, et säilitatakse algne kuvasuhe.

### [Reset] (Lähtesta)

Lähtestab suvandi [Picture adjustment] (Pildi reguleerimine) praeguse sisendi ja sätted, mis on määratud valikuga

[Preset mode] (Eelseadistatud režiim).

#### Vihje

- Samuti saate reguleerida ekraani heledust, liigutades juhtkangi üles ja seejärel üles või alla ajal, mil menüü ei ole kuvatud.

#### Märkus

- [Gamma] (Gamma) väärtust ei pruugi olla võimalik reguleerida vastavalt eelseadistatud režiimile.
- Korruga ei saa kasutada funktsioone [Local dimming] (Lokaalne hämardamine) ja [Motion blur reduction] (Liikumise hägususe vähendamine).

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## [Input] (Sisend)

Teil on võimalik valida sisendit ja teha sisendiga seotud sätteid.

- 1 Vajutage kuvari tagaküljel asuvat juhtkangi ja viige see üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuva.
- 2 Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

## Menüüelementide üksikasjad

### [HDMI 1]

Valib HDMI 1 sisendi.

### [HDMI 2]

Valib HDMI 2 sisendi.

### [DP]

Valib DisplayPort sisendi.

### [Auto input switch] (Automaatne sisendi lülitamine)

Valige sisend automaatselt sisendsignaali järgi.

Kui sisendsignaale on mitu, valitakse sisendid järgmises tähtsuse järjekorras.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab automaatse sisendi valimise funktsiooni sisse.

### [Control for HDMI] (HDMI-ga juhtimine)

Kuvariga saate teha toiminguid, nagu sisendi sisse/välja lülitamine või selle valimine seadmega, mis on ühendatud HDMI-kaabliga.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab HDMI-seadmega juhtimise funktsiooni sisse.

### [DP version number] (DP versiooninumber)

Seadistage DisplayPorti versiooninumber.

Seadistage ühendatud seadme DisplayPortiga samale versioonile.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

### Märkus

- DisplayPorti versiooniga 2.1 ühilduvate piltide kuvamiseks on vajalikud kaablid, mis ühilduvad DisplayPorti versiooniga 2.1. Kaasasolev DisplayPort-kaabel toetab versiooni 1.4.

### Vihje

- Kui ühendatud seade ei toeta DisplayPort versiooni, võidakse ekraanipilti valesti kuvada. Sellisel juhul kuvatakse ekraanipilt õigesti, kui muudate DisplayPort versiooni kõrgest madalaks ([2.1] → [1.4] → [1.2]).



LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## [Volume] (Helitugevus)

---

Saate reguleerida helitugevust.

- 1 Vajutage kuvari tagaküljel asuvat juhtkangi ja viige see üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuva.
- 2 Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

## Menüüelementide üksikasjad

### [Volume] (Helitugevus)

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda valjem on heli.

---

### Seotud teema

- [Juhtkangi kasutamine](#)

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## [Personalize] (Isikupärastamine)

---

Saate seadistada toite LED-tule sätteid.

- 1** Vajutage kuvari tagaküljel asuvat juhtkangi ja viige see üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuva.
- 2** Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

## Menüüelementide üksikasjad

### [Power LED] (Toite LED-tuli)

Saate lülitada toite LED-tule välja isegi siis, kui kuva on sisse lülitatud.

[On] (Sees): lülitab toite LED-tule sisse.

[Off] (Väljas): lülitab toite LED-tule välja.

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## [OSD menu] (Ekraanimenüü)

---

Saate seadistada menüü seadistusküva keelt ja muid üksikasju.

- 1** Vajutage kuvart tagaküljel asuvat juhtkangi ja viige see üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistusküva.
- 2** Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

### Menüüelementide üksikasjad

#### [Language] (Keel)

Seadistage menüü seadistusküva keel.

#### [Transparency] (Läbipaistvus)

Seadistage menüü seadistusküva läbipaistvus.

[0] kuni [100]: mida kõrgem on väärtus, seda suurem on läbipaistvus.

#### [OSD time out] (Ekraanimenüü ajalõpp)

Seadistage menüü seadistusküva kuvamise aeg.

[5s] kuni [60s]: seadistage vahemikus 5 sekundit kuni 60 sekundit. Kui see aeg möödub, menüü seadistusküva kustub.

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## [Others] (Muud)

Saate teha selle kuvariga seotud seadistusi ja taastada kuvari algsätteid.

- 1 Vajutage kuvari tagaküljel asuvat juhtkangi ja viige see üles, alla, vasakule või paremale, et kuvada seadistuskuva.
- 2 Valige soovitud säte ja vajutage juhtkangile.

## Menüüelementide üksikasjad

### [DDC/CI]

Tehke selle kuvari seadistusi, kasutades arvutis olevat spetsiaalset tarkvara.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab sisse funktsiooni DDC/CI.

### [Power saving] (Energiasääst)

Vähendage ekraani heledust, et vähendada elektritarbimist.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja. Tarbib elektrit tavapäraselt.

[On] (Sees): lülitab energiasäästu funktsiooni sisse.

### [Text magnification]

Menüü seadistuskuva tähed kuvatakse suurtena.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab Teksti suurendamise funktsiooni sisse.

[Text magnification] toimib ainult siis, kui [Language] (Keel) on seatud valikule [English].

### [Screen reader]

Saate juhtida kuvarit häälega ilma ekraani vaatamata.

[Off] (Väljas): lülitab selle funktsiooni välja.

[On] (Sees): lülitab funktsiooni Screen reader sisse.

[Screen reader] toimib ainult siis, kui [Language] (Keel) on seatud valikule [English].

### [Software version] (Tarkvaraversioon)

Saate vaadata selle kuvari tarkvaraversiooni.

### [USB software update] (USB-ga tarkvara värskendamine)

Värskendab tarkvara USB-mäluseadmelt.

### [Factory reset] (Tehasesätete taastamine)

Taastab kuvari sätted tehase vaikesätetele.

Arvestage, et kõik kuvari sätted viiakse tagasi tehase vaikesätetele.

### Märkus

- Vaigistamine ei toimi Screen reader heli korral.
- Screen reader helitugevust ei saa reguleerida, kui kõrvaklapid on ühendatud kõrvaklappide pesa kaudu.
- Kui [Power saving] (Energiasääst) on lülitatud sisse, ei saa seadistada funktsioone [Text magnification] ja [Screen reader].

- Kui [Power saving] (Energiasääst) on lülitatud sisse, ei saa mõnesid suvandite [Gaming assist] (Mänguabi) ja [Picture adjustment] (Pildi reguleerimine) funktsioone reguleerida.
- Kui [Power saving] (Energiasääst) on lülitatud sisse, ei saa seadistada funktsiooni [DP version number] (DP versiooninumber).

---

## Seotud teema

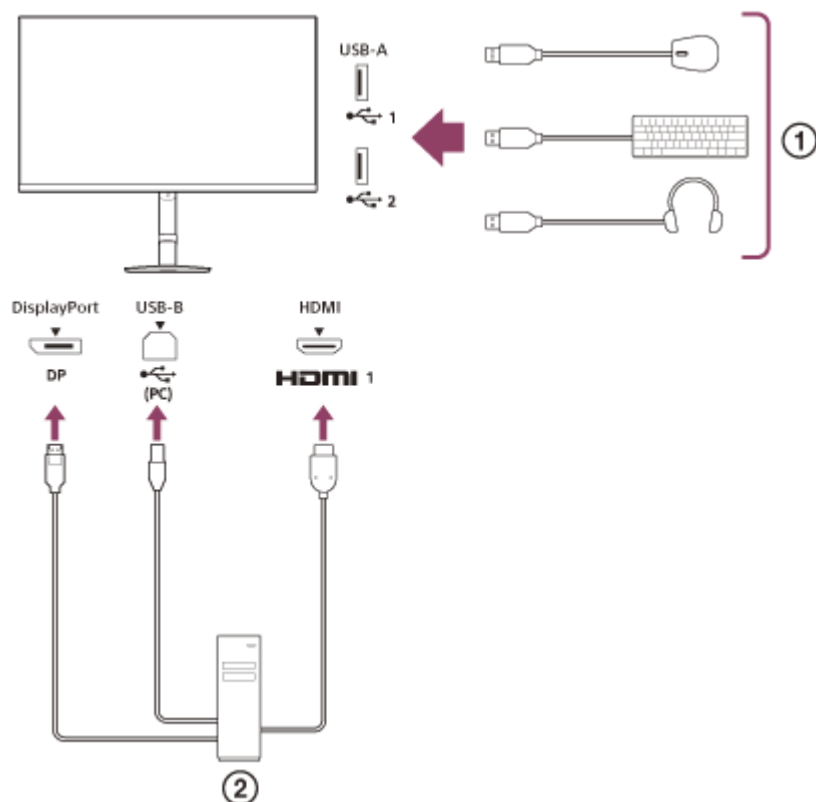
- [Tarkvara värskendamine](#)

5-061-658-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## USB-jaoturi funktsioonide kasutamine

Kui kuvariga on ühendatud arvuti, saate kasutada arvuti juhtimiseks USB-seadet (nagu klaviatuur ja hiir), mis on kuvariga ühendatud.



① Hiir, klaviatuur, peakomplekt jne.

② Arvuti

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## INZONE Hubi (Windows) kasutamine

---

Tarkvara kasutamisel saate seadistada oma arvutis selle kuvari erinevaid sätteid.

Tarkvara saab laadida alla allolevatelt tugiteenuste veebisaitidelt.

- USA kliendid  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanada kliendid  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Euroopa kliendid  
<https://www.sony.eu/support>
- Hiina kliendid  
<https://service.sony.com.cn>
- Aasia (või muude piirkondade) kliendid  
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## Rikkeotsing

---

Kui kuvar ei tööta korrektselt, kontrollige enne remonti saatmist seda uuesti probleemide suhtes.  
Kui mõni probleem püsib, võtke ühendust lähima Sony edasimüüjaga.

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## Ekraanil ei kuvata midagi

---

- Kontrollige, kas toitejuhe ja ühendusjuhtmed muude seadmetega on kindlalt ühendatud.
  - Vajutage toite sisse lülitamiseks kuvari taga asuvale toitenupule.
  - Lülitage sisse muude seadmete toide.
- 

### Seotud teema

- [Ühendamise näide](#)

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## Kuvarist ei tule heli

---

- Esmalt liigutage juhtkang alla, et kuvada helitugevuse reguleerimise kuva, järgmiseks liigutage juhtkang helitugevuse suurendamiseks paremale.
  - Esmalt liigutage juhtkang alla, et kuvada helitugevuse reguleerimise kuva, järgmiseks liigutage juhtkang üles, et heli summutada, ja lõpuks liigutage juhtkang vasakule või paremale helitugevuse reguleerimiseks.
- 

## Seotud teema

- [Juhtkangi kasutamine](#)

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## Tugiteenuste veebilehed

---

Uusima teabe saamiseks külastage allolevaid tugiteenuste veebilehti.

- USA kliendid  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanada kliendid  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Euroopa kliendid  
<https://www.sony.eu/support>
- Hiina kliendid  
<https://service.sony.com.cn>
- Aasia (või muude piirkondade) kliendid  
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## Toetatud vormingud

Iga sisend toetab vorminguid, mis on tähistatud märgiga „○”.

### Arvutivormingud

| Eraldusvõime | Vertikaalne sagedus (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-vormingud

| Eraldusvõime | Vertikaalne sagedus (Hz) | HDMI | DP |
|--------------|--------------------------|------|----|
| 640×480      | 60                       | ○    | ○  |

| Eraldusvõime | Vertikaalne sagedus (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                      | ○    | ○  |

## Tarkvara värskendamine

Saate värskendada selle kuvari tarkvara.

### 1 Laadige alla värskenduse fail.

Laadige tugiteenuste veebisaitidelt arvutisse värskenduse fail.

### 2 Laiendage värskenduse fail.

#### 1: Laiendage värskenduse fail

Kuna allalaaditud värskenduse fail on tihendatud, tehke failil paremklõps ja valige faili laiendamise element. Seejärel fail laiendatakse.

Sõltuvalt operatsioonisüsteemi keskkonnast ei pruugi olla võimalik ülaltoodud meetodiga faili laiendada.

#### 2: Laiendatud faili kontrollimine

Kontrollige, kas laiendatud faili nimi on „SDM-27U9M2.bin”.

Ärge muutke faili nime.

### 3 Kopeerige fail USB-mäluseadmele.

#### 1: USB-mäluseadme ette valmistamine

Valmistage USB-mäluseade ette failisüsteemi FAT32 või NTFS jaoks.

#### 2: Kopeerige fail USB-mäluseadmele

Kopeerige laiendatud fail USB-mäluseadme juurkausta (pealmine kiht).

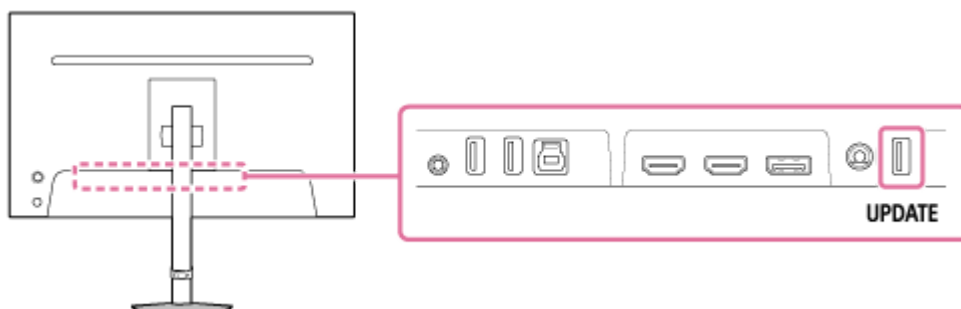
### 4 Sisestage USB-mäluseade kuvarisse.

#### 1: USB-mäluseadme eemaldamine arvutist

Järgige operatsioonisüsteemi juhtnööre USB-mäluseadme arvutist eemaldamiseks.

#### 2: USB-mäluseadme kuvarisse sisestamine

Sisestage USB-mäluseade kuvari porti UPDATE.



### 5 Värskendage kuvari tarkvara.

Valige menüüs [Others] (Muud) ja seejärel [USB software update] (USB-ga tarkvara värskendamine).

Värskendamise ajal kuvatakse ekraanil selle edenemine. Värskendamise lõpetamisel teeb kuvar automaatselt taaskäivituse. Värskendamine võtab aega umbes 1 minuti.

- Kui panete värskendamise faili USB-mäluseadmel muule kihile kui juurkataloog või muudate värskendamise faili nime, ei saa te kuvarit värskendada.
- Kuvari tarkvara saab värskendada ainult pordi UPDATE kaudu.
- Ärge tõmmake värskendamise ajal välja toitejuhet, USB-mäluseadet ega ühenduskaablit.
- Mõnesid USB-mäluseadmeid ei toetata.

LCD-kuvar  
SDM-27U9M2

## Märkused litsentsi kohta

See kuvar kasutab tarkvara, mille jaoks on meil autoriõiguste omanikuga sõlmitud litsentsileping. Vastavalt tarkvara autoriõiguste omanikule on meil kohustus teavitada kliente litsentsi sisust. Litsentsi on kirjeldatud allpool.

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.

5-061-658-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation