

LCD monitor  
SDM-27U9M2



Ebben a Súgóútmutatóban választ találhat a monitor használatával kapcsolatos kérdéseire.

## Az első lépések

### [A monitor kézikönyveiről](#)

Útmutató az alkatrészekhez és a vezérlőelemekhez

— [Előlnézet](#)

— [Hátulnézet](#)

## Összeállítás

### [A monitor felállítása](#)

### [Állvány leválasztása](#)

### [A monitorképernyő helyzetének beállítása](#)

### [A monitor hordozása](#)

### [Csatlakoztatási példa](#)

## A monitor használata

[Az áramellátás be-/kikapcsolása](#)

[A botkormány használata](#)

[A bemenet átkapcsolása](#)

[Az előbeállítási mód kapcsolása](#)

A beállítások módosítása

[A menü használata](#)

[\[Picture mode\]\\_\(Képmód\)](#)

[\[Gaming assist\]\\_\(Játéksegéd\)](#)

[\[Picture adjustment\]\\_\(Képbeállítás\)](#)

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

[\[Volume\]\\_\(Hangerő\)](#)

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

[\[OSD menu\]\\_\(Képernyőmenü\)](#)

[\[Others\]\\_\(Egyéb\)](#)

A hasznos funkciók használata

[Az USB-elosztó funkció használata](#)

[Az INZONE Hub használata \(Windows\)](#)

Hibaelhárítás

[Hibaelhárítás](#)

[Nem jelenik meg semmi a képernyőn](#)

[A monitor nem ad ki hangot](#)

További információk

[Terméktámogatási honlapok](#)

[Támogatott formátumok](#)

Szoftverfrissítés

[A szoftver frissítése](#)

Megjegyzések a licenchez

[Megjegyzések a licenchez](#)



LCD monitor  
SDM-27U9M2

## A monitor kézikönyveiről

A jelen kézikönyvben leírt tartalmak a következők.

### Beállítási útmutató

Elmagyarázza a monitor használatának megkezdéséhez szükséges beállításokat és a csatlakoztatást.

### Kezelési útmutató

Elmagyarázza a biztonsági óvintézkedéseket.

## Súgóútmutató (ez a webes kézikönyv)

Elmagyarázza, hogyan kell használni ezt a monitort.

### Megjegyzés

- A monitor kialakítása és specifikációi előzetes értesítés nélkül változhatnak.

### Tipp

- A képernyőn megjelenő [--] zárójelben lévő betűk a menüpontokat jelölik.
- Az illusztrációkból részletek kimaradhatnak.
- A Beállítási útmutató letölthető a terméktámogatási honlapokról.

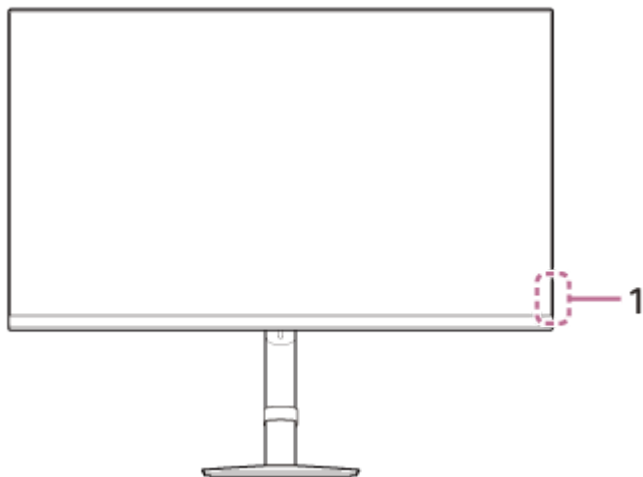
## Kapcsolódó témák

- [Terméktámogatási honlapok](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Előlnézet

---



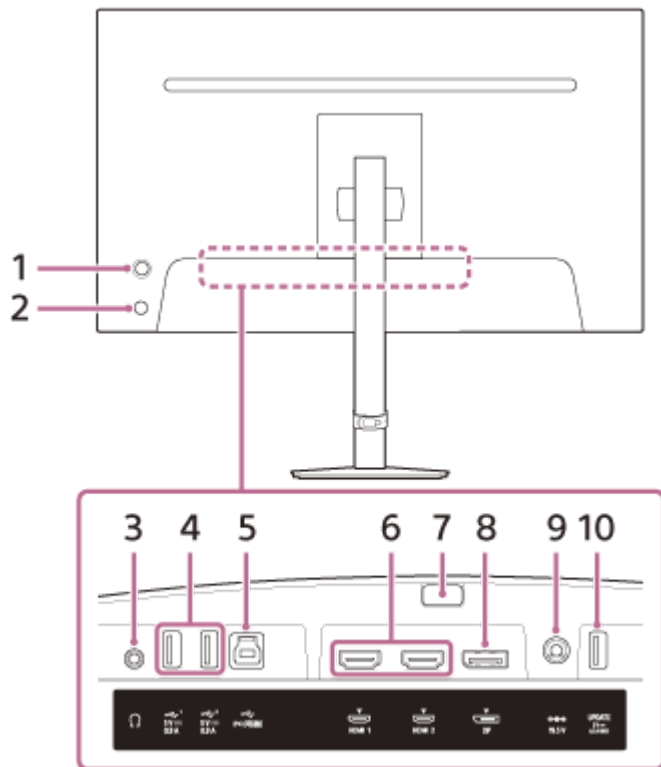
### 1. Áramellátás LED

A monitor állapotát jelzi.

- Fehér: áramellátás be
- Sárga: készenlétben
- Ki: áramellátás ki

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Hátulnézet



### 1. Botkormány

A hangerő beállítása, a fényerő beállítása, a bemenet kiválasztása és különböző beállítások elvégzése a menü megjelenítésével.

### 2. Bekapcsológomb

Bekapcsolja a monitor áramellátását. Ha ezt a gombot a monitor bekapcsolt állapotában nyomja meg, akkor a monitor kikapcsol.

### 3. Fejhallgató aljzat

Fejhallgató csatlakoztatása.

Ha fejhallgatót csatlakoztat, akkor a monitor hangszórói kikapcsolnak.

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

USB-perifériák, például billentyűzet vagy egér.

### 5. USB Type-B-port

Amikor ezt a portot a számítógép USB-portjához csatlakoztatja, a 4. USB Type-A portja USB elosztóként működik.

### 6. HDMI-port 1, 2

Csatlakoztassa játékkonzolhoz vagy egy HDMI-kimenettel felszerelt számítógéphez.

### 7. Állványleválasztó gomb

Az állvány leválasztásához nyomja meg.

### 8. DisplayPort-port

Csatlakoztassa egy DisplayPort-kimenettel felszerelt számítógéphez.

## 9. DC bemeneti csatlakozó

Csatlakoztassa a (mellékelt) hálózati adaptert.

## 10. UPDATE-port

Ez a port a szoftver frissítésére szolgál.

---

### Kapcsolódó témák

- [\[Personalize\] \(Testreszabás\)](#)
- [A botkormány használata](#)
- [Állvány leválasztása](#)

5-061-657-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## A monitor felállítása

---

A monitor felállítását és csatlakoztatását a Beállítási útmutatóban találhatja meg.

Az alábbi terméktámogatási oldalakról és letöltheti.

- Az Amerikai Egyesült Államokban élő vásárlók számára  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanadai vásárlók számára  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Európai vásárlók számára  
<https://www.sony.eu/support>
- Kínai vásárlók számára  
<https://service.sony.com.cn>
- Ázsiai (és egyéb) vásárlók számára  
<https://www.sony-asia.com/support>

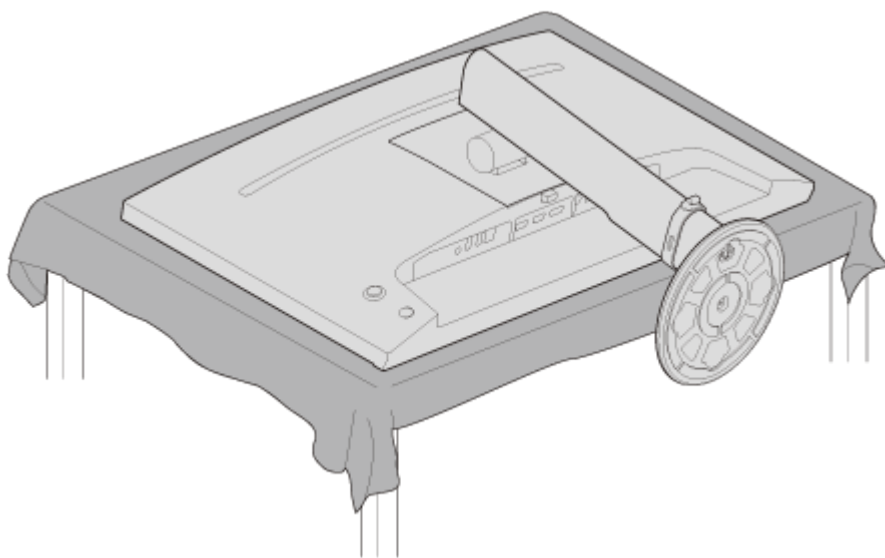


LCD monitor  
SDM-27U9M2

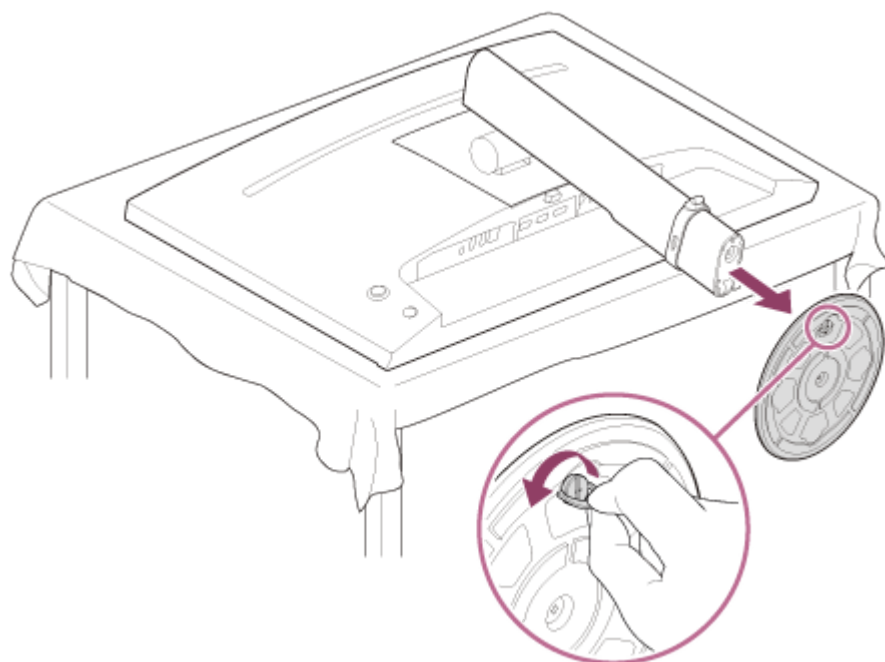
## Állvány leválasztása

- 1 **Kapcsolja ki a monitort, állítsa a legmagasabbra az állványt, majd fektesse le az LCD-panel felületével lefelé.**

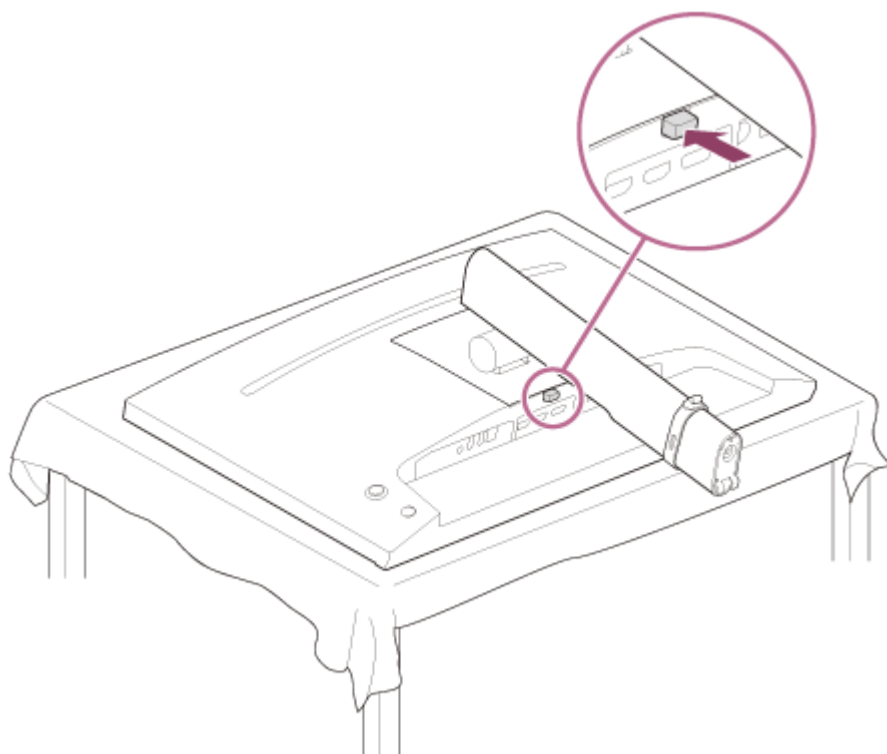
Annak érdekében hogy az LCD panel felülete ne sérüljön meg, terítsen egy puha kendőt egy stabil felületre.



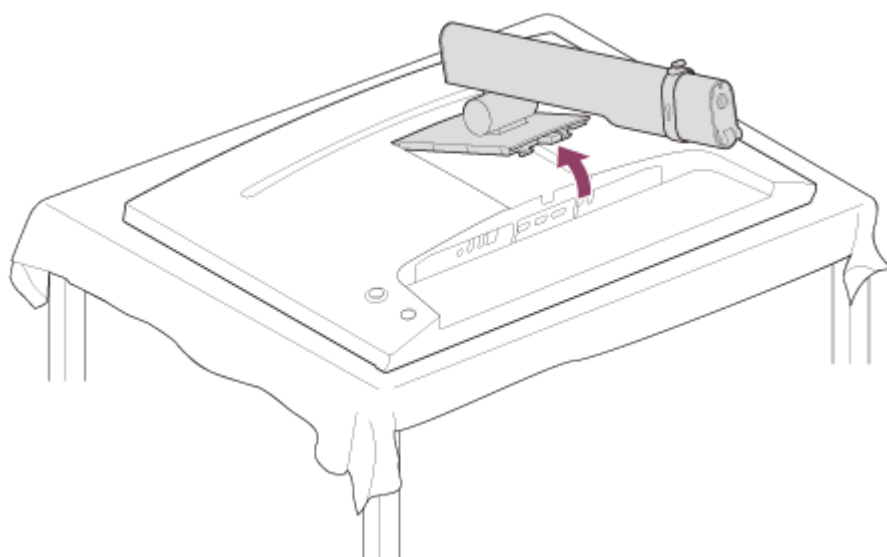
- 2 **Vegye le a talpat.**



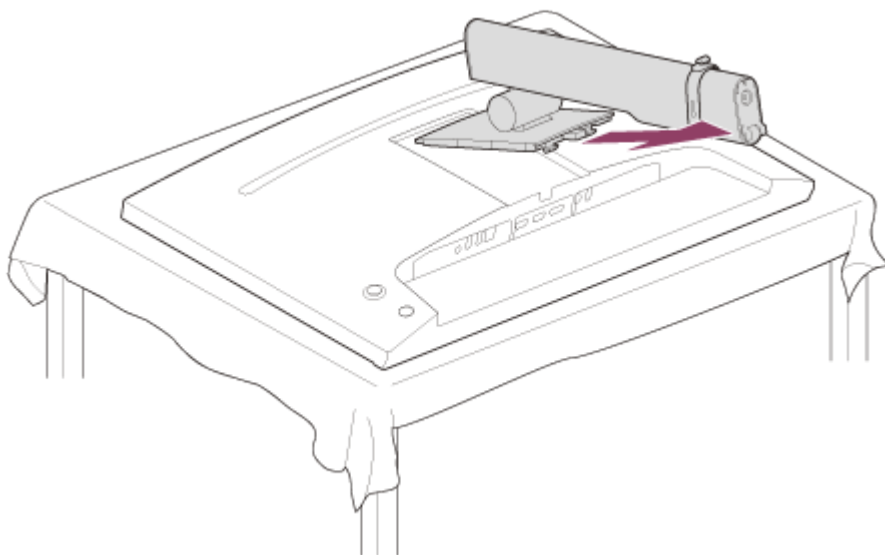
- 3 **Nyomja meg a monitor hátoldalán található állványleválasztó gombot.**



**4** Emelje fel az állványt.



**5** Húzza ki az állványt a monitorból.



### Megjegyzés

- Az állvány leválasztásakor tartsa erősen az állványt, ne érjen hozzá az LCD-panel felületéhez.
- A leválasztott állvány visszahelyezéseinek módját lásd a Beállítási útmutatóban.

### Kapcsolódó témák

- [A monitor kézikönyveiről](#)
- [A monitorképernyő helyzetének beállítása](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

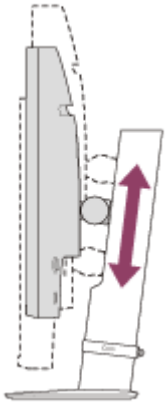
## A monitorképernyő helyzetének beállítása

A képernyő könnyebb megtekintése érdekében állítsa be a monitor magasságát és szögét.

### Magasság beállítása

Tartsa stabilan a monitort, és állítsa be a magasságát.

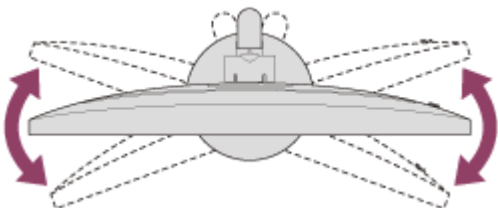
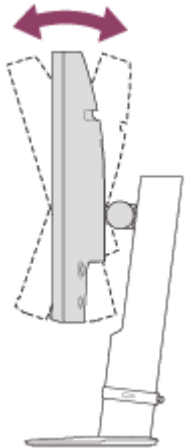
Vigyázzon, hogy a beállítás során ne érintse meg az LCD-panel felületét.



### Szög beállítása

Tartsa stabilan a monitort, és állítsa be a szögét.

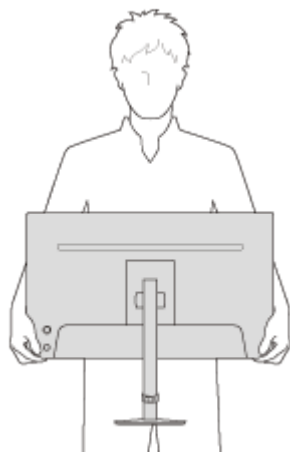
Vigyázzon, hogy a beállítás során ne érintse meg az LCD-panel felületét.



LCD monitor  
SDM-27U9M2

## A monitor hordozása

A monitor hordozásakor fordítsa maga felé a képernyőt, és mindkét kezével fogja meg a bal és a jobb oldal alsó részét. Vigyázzon, hogy a monitor hordozása közben ne érintse meg az LCD-panel felületét.



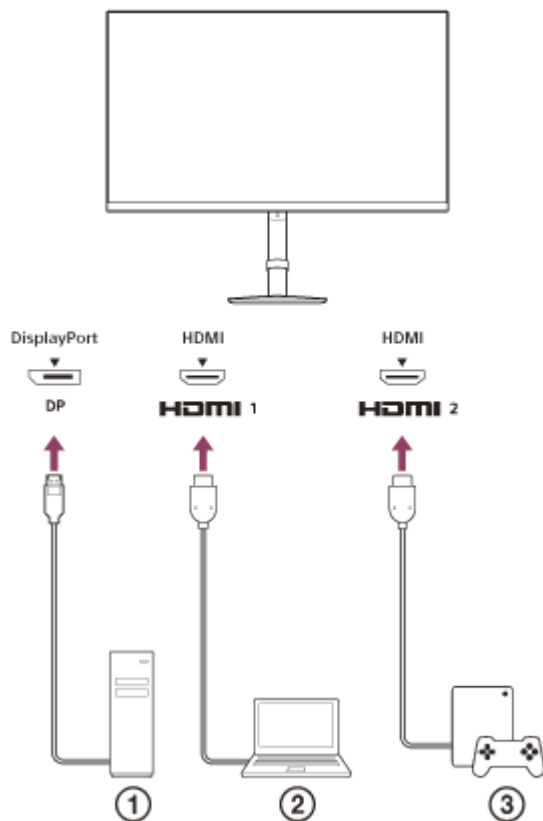
LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Csatlakoztatási példa

Ehhez a monitorhoz olyan eszközöket csatlakoztathat, mint például számítógép és/vagy játékkonzol.

### Megjegyzés

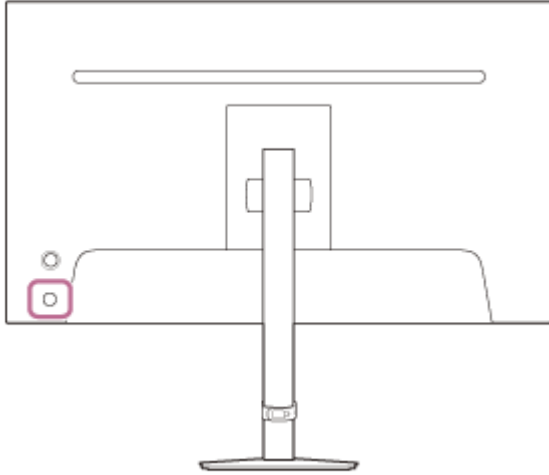
- Ügyeljen arra, hogy az eszközök kábeleinek csatlakoztatásakor húzza ki a monitor tápkábelét.



- ① Asztali számítógép
- ② Laptop számítógép
- ③ Játékkonzol

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Az áramellátás be-/kikapcsolása



### 1 Nyomja meg a bekapcsológombot.

A tápellátásjelző fehérén világít, és a monitor bekapcsol.

Ha a képernyőn semmi sem jelenik meg, ellenőrizze hogy a csatlakoztatott eszköz be van-e kapcsolva.

### 2 A kikapcsoláshoz nyomja meg a bekapcsológombot.

A tápellátásjelző kialszik, és a monitor kikapcsol.

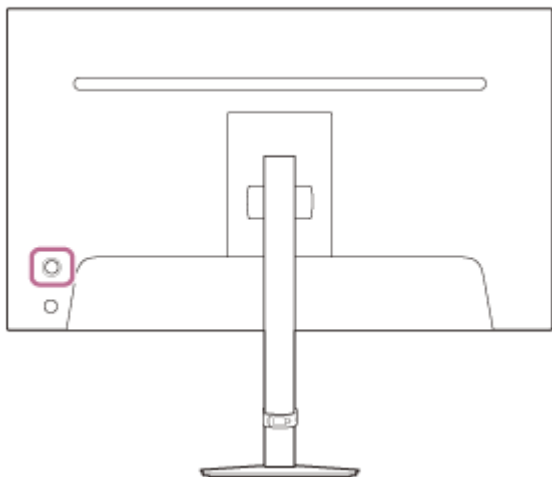
#### Tipp

- Ha nincs bemeneti jel, a monitor készenléti üzemmódba kapcsol, és a tápellátásjelző sárga színűen világít.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

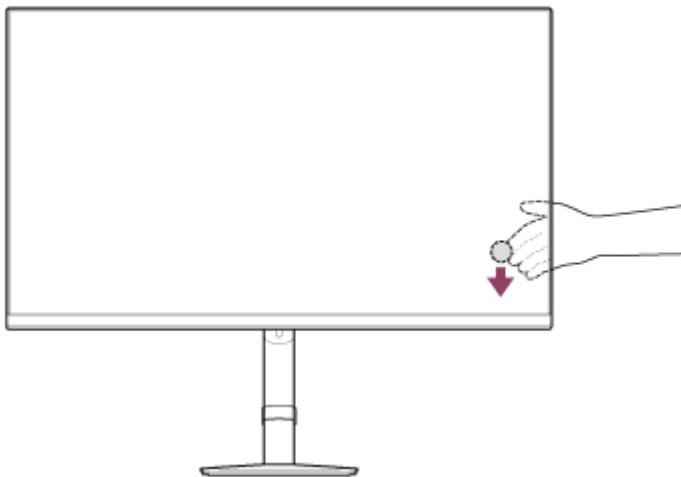
## A botkormány használata

A botkormány segítségével elvégezheti a hangerő beállítását, a fényerő beállítását, a bemenet kiválasztását és a különböző beállításokat a menü megjelenítésével.



### A hangerő beállítása

Amikor nem látható a menü, mozgassa lefelé a monitor hátoldalán lévő botkormányt.



Megjelenik a hangerő beállítása képernyő, és a következő műveleteket végezheti el.

- Elölről nézve jobbra (kiálló oldal) mozgatva növelheti a hangerőt, balra mozgatva pedig csökkentheti a hangerőt.
- A hang elnémításához mozgassa lefelé a botkormányt.
- A botkormány felfelé mozgatásával a némítás képernyő megjelenése közben a némított állapot megszűnik, és a képernyő visszavált a hangerő beállítása képernyőre.
- Ha a képernyő megjelenése közben megnyomja a botkormányt, vagy ha egy ideig nem végez semmilyen műveletet, akkor a hangerő beállítása képernyő eltűnik.

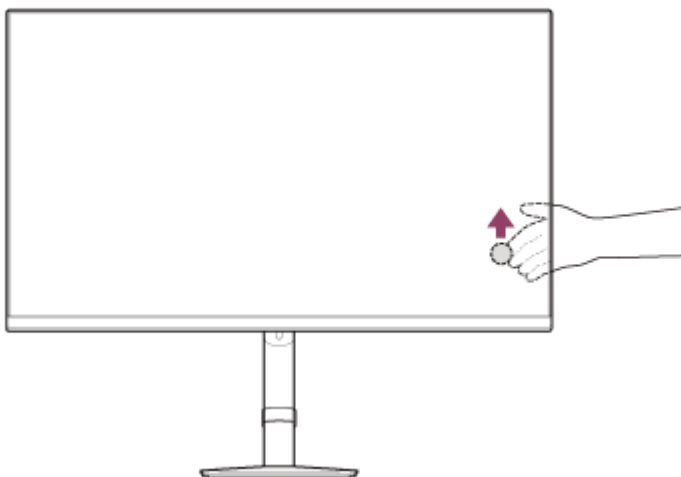
#### Tipp

- A fehallgató aljzat és a beépített hangszóró hangereje külön-külön is beállítható.

### A képernyő fényerejének beállítása



Amikor nem látható a menü, mozgassa felfelé a monitor hátoldalán lévő botkormányt.

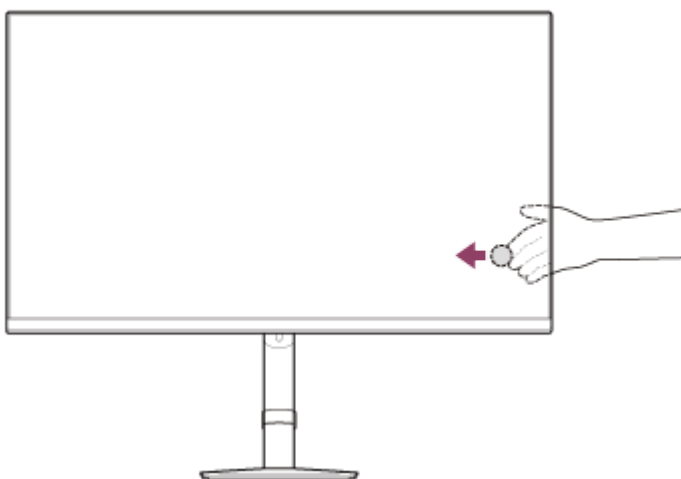


Megjelenik a fényerő beállítása képernyő, és a következő műveleteket végezheti el.

- Mozgassa felfelé vagy jobbra a képernyő világosabbá tételéhez, és mozgassa lefelé vagy balra a képernyő sötétebbé tételéhez.
- Ha a képernyő megjelenése közben megnyomja a botkormányt, vagy ha egy ideig nem végez semmilyen műveletet, akkor a fényerő beállítása képernyő eltűnik.

## A bemenet átkapcsolása

Amikor nem látható a menü, a monitort előlről nézve mozgassa a monitor hátulján lévő botkormányt balra.

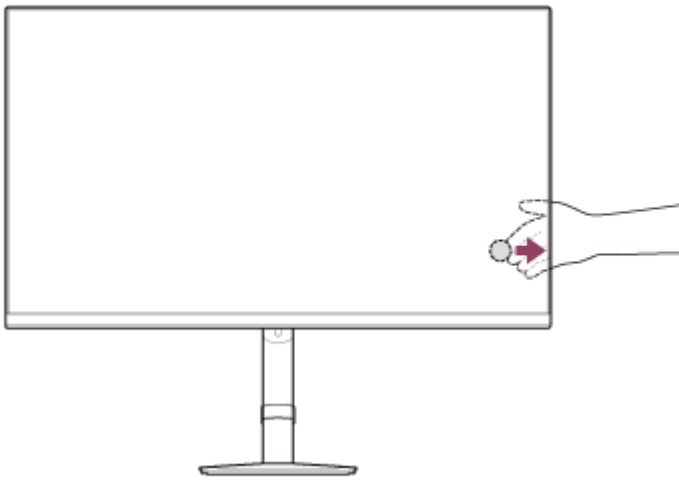


Megjelenik a bemenetválasztó képernyő, ahol kiválaszthatja a bemenetet.

- Ha lefelé mozgatja a botkormányt, vagy ha egy ideig nem végez semmilyen műveletet, akkor a bemenetválasztó képernyő eltűnik.

## Az előbeállítási mód kapcsolása

Amikor nem látható a menü, a monitort előlről nézve mozgassa a monitor hátulján lévő botkormányt jobbra.



Megjelenik az előbeállítási mód választó képernyő, ahol kiválaszthatja az előbeállítási módot.

- Ha lefelé mozgatja a botkormányt, vagy ha egy ideig nem végez semmilyen műveletet, akkor az előbeállítási mód választó képernyő eltűnik.

## A menü megjelenítése

Amikor nem látható a menü, nyomja meg a monitor hátoldalán lévő botkormányt.



A menü megjelenik, és a botkormány felfelé, lefelé, balra és jobbra mozgásával bemenetválasztást és különböző beállításokat végezhet el.

## A menü kikapcsolása

Mozgassa a botkormányt többször balra.

---

### Kapcsolódó témák

- [\[Volume\] \(Hangerő\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Képbeállítás\)](#)
- [A bemenet átkapcsolása](#)
- [Az előbeállítási mód kapcsolása](#)
- [A menü használata](#)
- [\[Others\] \(Egyéb\)](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## A bemenet átkapcsolása

Ez a monitor automatikusan kiválasztja azt a bemenetet, amelyre a jel érkezik.  
Ha több bemeneti jel van, a bemeneteket a következő prioritási sorrendben választja ki.  
HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort  
A bemenet manuális váltásához használja a botkormányt.

**1 Mozgassa a botkormányt balra.**

Megjelenik a bemenetválasztó menü.

**2 Válassza ki a kívánt bemenetet.**

**3 Nyomja meg a botkormányt.**

A bemenet átvált a kiválasztottra.

### Megjegyzés

- Ha az [Auto input switch] (Auto bemenetváltás) az [Off] (Ki) értékre van állítva, a bemenet nem lesz automatikusan kiválasztva.
- Ha a [Control for HDMI] (HDMI-vezérlés) beállítása [On] (Be), akkor az adott eszköz bemenetének kiválasztása automatikusan megtörténik, amikor bekapcsolja vagy üzemelteti.
- Ha nincs bemeneti jel, a bemenet nem lesz kiválasztva.

### Kapcsolódó témák

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

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Az előbeállítási mód kapcsolása

A kívánt képminőséget az előbeállítások közül tudja kiválasztani.

- 1 Mozgassa a botkormányt jobbra.**  
Megjelenik az előbeállítás választó menü.
- 2 Válassza ki a kívánt képminőséget.**
- 3 Nyomja meg a botkormányt.**  
A bemenet átvált a kiválasztott képminőségre.

### Kapcsolódó témák

- [\[Picture mode\] \(Képmód\)](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## A menü használata

---

A monitor különböző beállításait a menü beállítási képernyőjén végezheti el.

- 1 Nyomja meg a botkormányt a monitor hátoldalán.**  
Megjelenik a beállítás menü képernyője.
- 2 Válassza ki a kívánt beállítást a botkormánnyal, válassza ki a beállítási értéket, majd nyomja meg.**

### A beállítás menü képernyőjének kikapcsolása

Ha egy ideig nem végez semmilyen műveletet, a beállítás menü képernyője automatikusan kikapcsol.  
A beállítás menü képernyőjének kikapcsolásához mozgassa a botkormányt többször balra.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Picture mode] (Képmód)

Az előbeállítások közül kiválaszthatja a kívánt képminőséget, és automatikusan beállíthatja azt.

- 1 A beállítási képernyő megjelenítéséhez nyomja meg a monitor hátoldalán lévő botkormányt, és mozgassa felfelé, lefelé, balra vagy jobbra.
- 2 Válassza ki a kívánt beállítást, és nyomja meg a botkormányt.

### Menüelemek részletes információi

#### [Preset mode] (Előre beállított mód)

Válassza ki a kívánt beállítást az előbeállítások közül.

Az SDR és HDR a bemeneti jel formátumától függően változik.

#### Amikor a bemeneti jel SDR

[FPS]: FPS (belső nézetű lövöldözős) játékok lejátszására alkalmas.

[MOBA/RTS]: MOBA/RTS (multiplayer online csataaréna/valós idejű stratégiai) játékok lejátszására alkalmas.

[RPG]: RPG játékok (szerepjátékok) lejátszására alkalmas.

[Cinema] (Mozi): Filmek és videók megtekintésére alkalmas.

[Game] (Játék): Különböző játékműfajokat élvezhet.

[Standard] (Standard): Standard képminőségi mód.

[sRGB]: Az sRGB szabványon alapuló képminőség mód.

#### Amikor a bemeneti jel HDR

[DisplayHDR]: Az VESA DisplayHDR szabványon alapuló képminőség mód.

[Cinema] (Mozi): Filmek és videók megtekintésére alkalmas.

[Game] (Játék): Különböző játékműfajokat élvezhet.

[RPG]: RPG játékok (szerepjátékok) lejátszására alkalmas.

#### [Auto picture mode] (Automatikus képmód)

HDMI-eszköz csatlakoztatásakor a képminőség automatikusan a lejátszandó tartalomnak megfelelően lesz kiválasztva.

[Off] (Ki): Kikapcsolja ezt a funkciót.

[On] (Be): Bekapcsolja az [Auto picture mode] (Automatikus képmód) funkciót.

### Megjegyzés

- Ha az [Auto picture mode] (Automatikus képmód) az [On] (Be) értékre van állítva, az [Auto picture mode] (Automatikus képmód) pontban kiválasztott képminőségi mód lesz alkalmazva a [Preset mode] (Előre beállított mód) beállítástól függetlenül.
- Ha a bemeneti jel HDR, akkor egyes funkciókat nem lehet beállítani.
- Amikor a [Preset mode] (Előre beállított mód) beállítása [DisplayHDR], egyes funkciókat nem tud módosítani, mert a mód egy szabványon alapul.

### Tipp

- A HDR jelentése széles dinamikatartomány. Ez egy olyan technológia, amely a fényerősség széles tartományát jeleníti meg a világos résztől a sötét részig, az SDR-en (standard dinamikatartományon) túl. Az általános SDR-képeken kiégett fényfoltok és árnyéktömbök jelenhetnek meg. Azonban a HDR-képek képesek jobban megjeleníteni a világosság és a sötétség természetes és valós fokozatait az SDR-képekhez képest.

---

---

## Kapcsolódó témák

- [\[Picture adjustment\] \(Képbeállítás\)](#)

5-061-657-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Gaming assist] (Játéksegéd)

A játék közbeni hasznos funkciókhoz tartozó beállításokat hajthat végre.

- 1 A beállítási képernyő megjelenítéséhez nyomja meg a monitor hátoldalán lévő botkormányt, és mozgassa felfelé, lefelé, balra vagy jobbra.**
- 2 Válassza ki a kívánt beállítást, és nyomja meg a botkormányt.**

### Menüelemek részletes információi

#### [Black equalizer] (Fekete-kiegyenlítés)

Növelje a láthatóságot a képernyő sötét területein.

[0] - [10]: Minél nagyobb az érték, annál jobb a láthatóság a sötét területeken.

#### [Motion blur reduction] (Mozgás elmosódásának csökkentése)

Csökkentse a mozgás elmosódottságát a képen.

[Effect] (Effekt)

[0] - [2]: Minél nagyobb az érték, annál erősebb az effekt.

[Latency] (Késés)

[0] - [2]: Minél nagyobb az érték, annál kisebb a látencia, azonban kisebb mértékben csökken a mozgás elmosódottsága.

#### [Response time] (Válaszidő)

Módosítsa a képernyő reagálási sebességét.

A képmozgás sebességének megfelelően állítható be.

[Standard] (Standard): Normál reagálási sebesség.

[Fast] (Gyors): Kissé növeli az LCD panel reagálási sebességét.

[Faster] (Gyorsabb): Növeli az LCD panel reagálási sebességét.

#### [Adaptive-Sync/VRR]

Szinkronizálja a monitor képrfrissítési sebességét a videó képkockasebességével. Ha bekapcsolja, akkor játék közben kiküszöbölheti a képernyő akadozását (késés) és szakadozását (villogás).

[Off] (Ki): Kikapcsolja ezt a funkciót.

[On] (Be): Bekapcsolja a Adaptive-Sync/VRR funkciót.

#### [Frame rate counter] (Képkockasebesség-számláló)

Jelenítse meg a másodpercenkénti képkockasebességet valós időben.

[Off] (Ki): Nem jeleníti meg a képkockasebességet.

[On] (Be): Megjeleníti a képkockasebességet.

#### [24.5-inch mode] (24,5 hüvelykes mód)

Váltás a képernyőméretet 24,5 hüvelykkel egyenértékűre.

[Off] (Ki): Általában ez a mód van használatban.

[Center] (Közép): Bekapcsolja a 24,5 hüvelykes módot a képernyő közepén.

[Bottom] (Alul): Bekapcsolja a 24,5 hüvelykes módot a képernyő alján.

#### [Crosshair] (Célkereszt)

Kapcsolja be a képernyő közepén lévő célkeresztet (kereszt jelet).

[Off] (Ki): Kikapcsolja a célkeresztet.

[Cursor 1] (Kurzor 1) - [Cursor 8] (Kurzor 8): A 8 típus közül kiválaszthatja a megjeleníteni kívánt alakzatot.



### [Timer] (Időzítő)

A játékból hátralévő idő jelzésére állítson be egy időzítőt.

[Off] (Ki): Kikapcsolja az időzítőt.

[10:00] - [60:00]: Bekapcsolja az időzítőt a beállított idővel.

### [Reset] (Visszaállítás)

Visszaállítja az aktuális bemenetet és a [Gaming assist] (Játéksegéd) beállítását a [Preset mode] (Előre beállított mód) beállításnál.

### Megjegyzés

- Amikor az [Effect] (Effekt) beállítása a [Motion blur reduction] (Mozgás elmosódásának csökkentése) opciónál [0], a [Latency] (Késés) nem módosítható.
- Amikor az [Effect] (Effekt) beállítása a [Motion blur reduction] (Mozgás elmosódásának csökkentése) opciónál [1] vagy [2], a [Brightness] (Fényerő) nem módosítható.
- A [Motion blur reduction] (Mozgás elmosódásának csökkentése) és a [Local dimming] (Helyi tompítás) nem használható egyszerre.
- Amikor a bemeneti jel kisebb mint 100 Hz, a [Motion blur reduction] (Mozgás elmosódásának csökkentése) nem működik.
- Amikor az [Adaptive-Sync/VRR] be van kapcsolva, a [Motion blur reduction] (Mozgás elmosódásának csökkentése) nem módosítható.
- Amikor az [Adaptive-Sync/VRR] be van kapcsolva, az [Original] (Eredeti) opció az [Aspect ratio] (Képarány) alatt nem választható.
- Amikor a [24.5-inch mode] (24,5 hüvelykes mód) aktiválva van, [Adaptive-Sync/VRR], az [Aspect ratio] (Képarány), a [Power saving] (Energiatakarékos mód) és a [Local dimming] (Helyi tompítás) nem módosítható.
- A 24,5 hüvelykes mód kapcsolásakor a képernyő a játéknak megfelelően eltolódhat. Ebben az esetben indítsa újra a játékkalkalmazást.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Picture adjustment] (Képbeállítás)

Beállíthatja a képminőséget, például a fényerőt és a kontrasztot.

- 1 A beállítási képernyő megjelenítéséhez nyomja meg a monitor hátoldalán lévő botkormányt, és mozgassa felfelé, lefelé, balra vagy jobbra.**
- 2 Válassza ki a kívánt beállítást, és nyomja meg a botkormányt.**

### Menüelemek részletes információi

#### [Brightness] (Fényerő)

Állítsa be a képernyő fényerejét.

[0] – [100]: Minél nagyobb az érték, annál nagyobb a képernyő fényereje.

#### [Contrast] (Kontraszt)

Állítsa be a képernyő kontrasztját.

[0] – [100]: Minél magasabb az érték, annál nagyobb a különbség a képernyő fényessége és sötétsége között.

#### [Sharpness] (Élesség)

Állítsa be a képernyő élességét.

[0] – [100]: Minél magasabb az érték, annál élesebb a képernyő, minél alacsonyabb az érték, annál lágyabb a képernyő.

#### [Gamma] (Gamma)

Válassza ki a gammaértéket az [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] és [S-curve] (S-görbe) értékek közül, és állítsa be a képnek megfelelő optimális állapotot.

Minél alacsonyabb a gammaérték, annál világosabbak a köztes színek (a fehér és a fekete kivételével).

#### [Local dimming] (Helyi tompítás)

A képnek megfelelően egyénileg szabályozza a képernyő háttérvilágítását, és növelje a képernyő kontrasztját.

[Off] (Ki): Kikapcsolja ezt a funkciót.

[Low] (Alacsony), [High] (Magas): Válassza ki az alkalmazandó hatásszintet.

#### [Hue] (Színárnyalat)

Állítsa be a képernyő árnyalatát.

[0] – [100]: Minél magasabb az érték, annál zöldesebb a szín, és minél alacsonyabb az érték, annál lilásabb a szín.

#### [Saturation] (Telítettség)

[Standard] (Standard)

Állítsa be a képernyő összes színének intenzitását.

[0] – [100]: Minél magasabb az érték, annál mélyebb a szín, és minél alacsonyabb az érték, annál világosabb a szín.

[Advanced] (Haladó)

[0] – [40]: Minél magasabb az érték, annál mélyebb a szín, és minél alacsonyabb az érték, annál világosabb a szín.

[Red] (Vörös): Beállítja a vörös sűrűségét.

[Green] (Zöld): Beállítja a zöld sűrűségét.

[Blue] (Kék): Beállítja a kék sűrűségét.

[Cyan] (Ciánkék): Beállítja a cián sűrűségét.

[Magenta] (Bíbor): Beállítja a magenta sűrűségét.

[Yellow] (Sárga): Beállítja a sárga sűrűségét.

### **[Color temperature] (Színhőmérséklet)**

Állítsa be a képernyő színhőmérsékletét.

[Cool] (Hideg): Emeli a képernyő színhőmérsékletét (kékes lesz).

[Neutral] (Semleges): A standard színhőmérsékletre állítja be.

[Warm] (Meleg): Csökkenti a képernyő színhőmérsékletét (pirosas lesz).

[Custom] (Egyéni): Beállítja a vörös, zöld és kék értékeket a kívánt színhőmérséklet beállításához.

[0] – [100]: Minél magasabb az érték, annál magasabb a színhőmérséklet, és minél alacsonyabb az érték, annál alacsonyabb a színhőmérséklet.

- [Red] (Vörös): Beállítja a vörös értéket.
- [Green] (Zöld): Beállítja a zöld értéket.
- [Blue] (Kék): Beállítja a kék értéket.

### **[Aspect ratio] (Képarány)**

Állítsa be a képernyő képarányát.

[Auto resize] (Automatikus átméretezés): Beállítja a képarányt a képnek megfelelően.

[16:9]: Beállítja a képarányt 16:9 értékre.

[Original] (Eredeti): Az eredeti képarány megtartásával jeleníti meg a képeket.

### **[Reset] (Visszaállítás)**

Visszaállítja az aktuális bemenetet és a [Picture adjustment] (Képbeállítás) beállítását a [Preset mode] (Előre beállított mód) beállításnál.

#### **Tipp**

- A képernyő fényerejét a botkormány felfelé, majd felfelé vagy lefelé mozgatásával is beállíthatja, miközben a menü nem jelenik meg.

#### **Megjegyzés**

- Előfordulhat, hogy az előbeállítási módnak megfelelően nem tudja módosítani a [Gamma] (Gamma) értékét.
- A [Local dimming] (Helyi tompítás) és a [Motion blur reduction] (Mozgás elmosódásának csökkentése) nem használható egyszerre.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Input] (Bemenet)

Kiválaszthatja a bemenetet, és elvégezheti a bemenethez kapcsolódó beállításokat.

- 1 A beállítási képernyő megjelenítéséhez nyomja meg a monitor hátoldalán lévő botkormányt, és mozgassa felfelé, lefelé, balra vagy jobbra.**
- 2 Válassza ki a kívánt beállítást, és nyomja meg a botkormányt.**

### Menüelemek részletes információi

#### [HDMI 1]

Kiválasztja az HDMI 1 bemenetet.

#### [HDMI 2]

Kiválasztja az HDMI 2 bemenetet.

#### [DP]

Kiválasztja az DisplayPort bemenetet.

#### [Auto input switch] (Auto bemenetváltás)

Válassza ki a bemenetet automatikusan a bemeneti jellel.

Ha több bemeneti jel van, a bemeneteket a következő prioritási sorrendben választja ki.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Ki): Kikapcsolja ezt a funkciót.

[On] (Be): Bekapcsolja az automatikus bemenetválasztás funkciót.

#### [Control for HDMI] (HDMI-vezérlés)

A monitorral együtt a HDMI kábellel csatlakoztatott eszközzel műveleteket végezhet, például be- és kikapcsolást vagy a bemenet kiválasztását.

[Off] (Ki): Kikapcsolja ezt a funkciót.

[On] (Be): Bekapcsolja a HDMI eszközvezérlés funkciót.

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

Állítsa be a DisplayPort verziószámot.

Állítsa be a csatlakoztatott eszköz DisplayPort-verziójával megegyezőre.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

### Megjegyzés

- A 2.1 DisplayPort-verzióval kompatibilis képek megjelenítéséhez 2.1 DisplayPort-verzióval kompatibilis kábelek és csatlakoztatott eszközök szükségesek. A mellékelt DisplayPort kábel az 1.4 verziót támogatja.

### Tipp

- Ha a csatlakoztatott eszköz nem támogatja a DisplayPort verziót, előfordulhat, hogy a képernyő nem megfelelően jelenik meg. Ebben az esetben a képernyő megfelelő megjelenítéséhez módosítani kell a DisplayPort verziót a nagyobb értékről kisebbre ([2.1] → [1.4] → [1.2]).



LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Volume] (Hangerő)

---

Beállíthatja a hangerőt.

- 1 A beállítási képernyő megjelenítéséhez nyomja meg a monitor hátoldalán lévő botkormányt, és mozgassa felfelé, lefelé, balra vagy jobbra.
- 2 Válassza ki a kívánt beállítást, és nyomja meg a botkormányt.

### Menüelemek részletes információi

#### [Volume] (Hangerő)

[0] – [100]: Minél magasabb az érték, annál nagyobb a hangerő.

---

#### Kapcsolódó témák

- [A botkormány használata](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Personalize] (Testreszabás)

Elvégezheti a bekapcsolásjelző LED beállítását.

- 1 A beállítási képernyő megjelenítéséhez nyomja meg a monitor hátoldalán lévő botkormányt, és mozgassa felfelé, lefelé, balra vagy jobbra.**
- 2 Válassza ki a kívánt beállítást, és nyomja meg a botkormányt.**

## Menüelemek részletes információi

### [Power LED] (Állapotjelző LED)

A bekapcsolásjelző LED-et akkor is kikapcsolhatja, ha a monitor be van kapcsolva.

[On] (Be): Bekapcsolja a bekapcsolásjelző LED-et.

[Off] (Ki): Kikapcsolja a bekapcsolásjelző LED-et.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [OSD menu] (Képernyőmenü)

---

Beállíthatja a menübeállítás képernyő nyelvét és egyéb részleteit.

- 1 A beállítási képernyő megjelenítéséhez nyomja meg a monitor hátoldalán lévő botkormányt, és mozgassa felfelé, lefelé, balra vagy jobbra.**
- 2 Válassza ki a kívánt beállítást, és nyomja meg a botkormányt.**

### Menüelemek részletes információi

#### [Language] (Nyelv)

Állítsa be a menübeállítás képernyő nyelvét.

#### [Transparency] (Átlátszóság)

Állítsa be a menübeállítás képernyő átlátszóságát.

[0] – [100]: Minél nagyobb az érték, annál nagyobb az átlátszóság.

#### [OSD time out] (Menüképernyő időtúllépése)

Állítsa be a menübeállítás képernyő megjelenítésének idejét.

[5s] – [60s]: Állítsa be 5 másodperc és 60 másodperc között. A beállított idő letelte után a menübeállítás képernyő bezáródik.



LCD monitor  
SDM-27U9M2

## [Others] (Egyéb)

Monitorral kapcsolatos beállításokat végezhet, és inicializálhatja a monitort.

- 1 A beállítási képernyő megjelenítéséhez nyomja meg a monitor hátoldalán lévő botkormányt, és mozgassa felfelé, lefelé, balra vagy jobbra.**
- 2 Válassza ki a kívánt beállítást, és nyomja meg a botkormányt.**

### Menüelemek részletes információi

#### [DDC/CI]

Ezen a monitoron beállításokat az erre a célra szolgáló számítógépes szoftver segítségével végezhet el.

[Off] (Ki): Kikapcsolja ezt a funkciót.

[On] (Be): Bekapcsolja a DDC/CI funkciót.

#### [Power saving] (Energiatakarékos mód)

Az energiafogyasztás csökkentése érdekében csökkentse a képernyő fényerejét.

[Off] (Ki): Kikapcsolja ezt a funkciót. Normálisan fogyasztja az áramot.

[On] (Be): Bekapcsolja az energiatakarékosság funkciót.

#### [Text magnification]

A menübeállítás képernyőn nagy méretű betűk jelennek meg.

[Off] (Ki): Kikapcsolja ezt a funkciót.

[On] (Be): Bekapcsolja a szövegnagyítás funkciót.

A [Text magnification] csak akkor működik, ha a [Language] (Nyelv) beállítása [English].

#### [Screen reader]

A monitort a képernyő figyelése nélkül, hanggal is kezelheti.

[Off] (Ki): Kikapcsolja ezt a funkciót.

[On] (Be): Bekapcsolja a Screen reader funkciót.

A [Screen reader] csak akkor működik, ha a [Language] (Nyelv) beállítása [English].

#### [Software version] (Szoftververzió)

Megtekinthető a monitor szoftververziója.

#### [USB software update] (USB szoftverfrissítés)

Frissíti a szoftvert USB memória használatával.

#### [Factory reset] (Gyári beállítások visszaállítása)

Visszaállítja a monitor beállításait a gyári alapértelmezettre.

Vegye figyelembe, hogy a monitor összes beállítása visszaáll a gyári alapértelmezettre.

### Megjegyzés

- A némítás nem működik a Screen reader hangja esetében.
- A Screen reader hangereje nem állítható be, ha fejhallgató van csatlakoztatva a fejhallgató aljzathoz.
- Amikor az [Power saving] (Energiatakarékos mód) be van kapcsolva, akkor a [Text magnification] és [Screen reader] funkciót nem lehet bekapcsolni.

- Amikor a [Power saving] (Energiaatakarékos mód) be van kapcsolva, a [Gaming assist] (Játéksegéd) és a [Picture adjustment] (Képbeállítás) egyes funkciói nem módosíthatók.
- Amikor az [Power saving] (Energiaatakarékos mód) be van kapcsolva, a [DP version number] (DP verziószáma) nem állítható be.

---

## Kapcsolódó témák

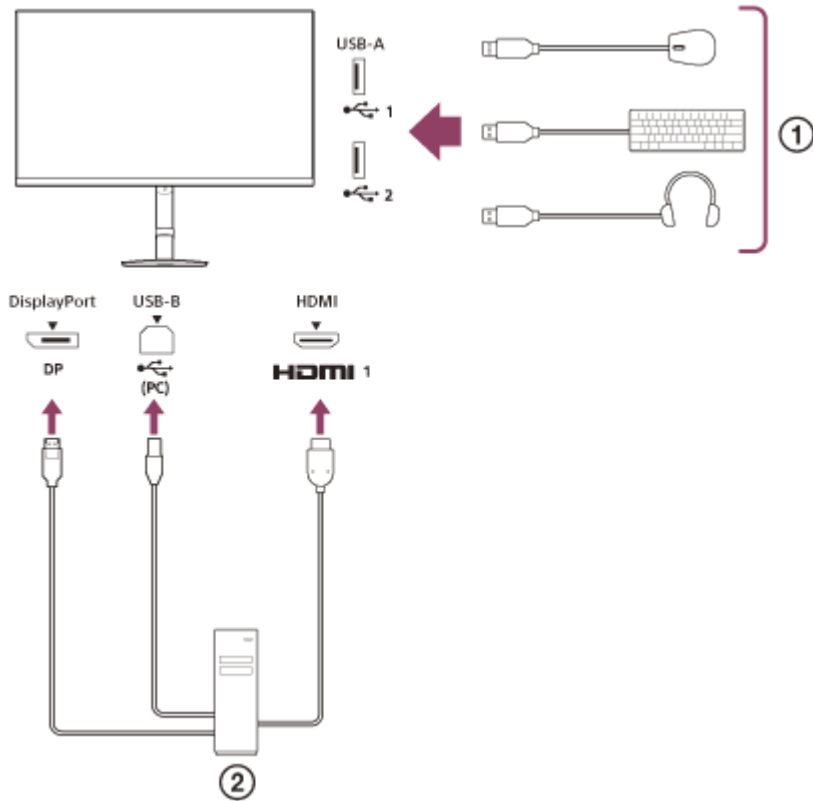
- [A szoftver frissítése](#)

5-061-657-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Az USB-elosztó funkció használata

Amikor számítógép van a monitorhoz csatlakoztatva, a monitorhoz csatlakoztatott USB-s eszközöket (például billentyűzet és egér) a számítógép irányítására használhatja.



- ① Egér, billentyűzet, headset stb.
- ② Számítógép

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Az INZONE Hub használata (Windows)

---

A szoftver segítségével a számítógépen keresztül különböző beállításokat végezhet a monitoron.

A szoftver az alábbi terméktámogatási honlapokról tölthető le.

- Az Amerikai Egyesült Államokban élő vásárlók számára  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanadai vásárlók számára  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Európai vásárlók számára  
<https://www.sony.eu/support>
- Kínai vásárlók számára  
<https://service.sony.com.cn>
- Ázsiai (és egyéb) vásárlók számára  
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Hibaelhárítás

---

Ha a monitor nem működik megfelelően, mielőtt elküldi javításra, ellenőrizze újra a problémákat.

Ha bármelyik probléma továbbra is fennáll, értesítse a legközelebbi Sony forgalmazót.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Nem jelenik meg semmi a képernyőn

- Ellenőrizze a tápkábelek és a csatlakozókábelek más eszközökkel kialakított megfelelő csatlakoztatását.
- A bekapcsoláshoz nyomja meg a monitor hátoldalán található bekapcsológombot.
- Kapcsolja be a többi eszköz áramellátását.

### Kapcsolódó témák

- [Csatlakoztatási példa](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## A monitor nem ad ki hangot

---

- Először mozgassa a botkormányt lefelé, hogy megjelenjen a hangerő beállítása képernyő, majd mozgassa jobbra a botkormányt a hangerő növeléséhez.
- Először mozgassa lefelé a botkormányt, hogy megjelenjen a hangerő beállítása képernyő, majd mozgassa felfelé a botkormányt a némítás kikapcsolásához, végül pedig mozgassa balra vagy jobbra a botkormányt a hangerő beállításához.

---

### Kapcsolódó témák

- [A botkormány használata](#)

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Terméktámogatási honlapok

---

A legfrissebb információkért látogasson el az alábbi terméktámogatási honlapokra.

- Az Amerikai Egyesült Államokban élő vásárlók számára  
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Kanadai vásárlók számára  
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Európai vásárlók számára  
<https://www.sony.eu/support>
- Kínai vásárlók számára  
<https://service.sony.com.cn>
- Ázsiai (és egyéb) vásárlók számára  
<https://www.sony-asia.com/support>



LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Támogatott formátumok

Minden bemenet a következő jellel jelölt formátumokat támogatja: „○”.

### PC formátumok

| Felbontás | Függőleges frekvencia (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 formátumok

| Felbontás | Függőleges frekvencia (Hz) | HDMI | DP |
|-----------|----------------------------|------|----|
| 640×480   | 60                         | ○    | ○  |

| Felbontás | Függőleges frekvencia (Hz) | HDMI | DP |
|-----------|----------------------------|------|----|
| 720×480   | 59,94                      | ○    | ○  |
| 720×480   | 60                         | ○    | ○  |
| 720×576   | 50                         | ○    | ○  |
| 1280×720  | 50                         | ○    | ○  |
| 1280×720  | 60                         | ○    | ○  |
| 1920×1080 | 24                         | ○    | ○  |
| 1920×1080 | 25                         | ○    | ○  |
| 1920×1080 | 30                         | ○    | ○  |
| 1920×1080 | 50                         | ○    | ○  |
| 1920×1080 | 60                         | ○    | ○  |
| 1920×1080 | 120                        | ○    | ○  |
| 1920×1080 | 144                        | ○    | ○  |
| 3840×2160 | 24                         | ○    | ○  |
| 3840×2160 | 25                         | ○    | ○  |
| 3840×2160 | 30                         | ○    | ○  |
| 3840×2160 | 50                         | ○    | ○  |
| 3840×2160 | 60                         | ○    | ○  |
| 3840×2160 | 120                        | ○    | ○  |
| 3840×2160 | 144                        | ○    | ○  |

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## A szoftver frissítése

A monitor szoftverét frissíteni lehet.

### 1 Töltse le a frissítés fájlját.

Töltse le a frissítés fájlját a számítógépére a terméktámogatási honlapról.

### 2 Tömörítse ki a frissítés fájlját.

#### 1: A frissítés fájljának kitömörítése

Mivel a frissítés letöltött fájlja tömörített, jobb egérgombbal kattintson a fájlra, és válassza a fájl kitömörítése menüpontot. Ekkor megtörténik a fájl kitömörítése.

Az operációs rendszerkörnyezettől függően előfordulhat, hogy a fenti eljárással nem tudja kitömöríteni a fájlt.

#### 2: A kitömörített fájl ellenőrzése

Ellenőrizze, hogy a kitömörített fájl neve „SDM-27U9M2.bin”.

Ne módosítsa a fájlnevet.

### 3 Másolja a fájlt egy USB memóriára.

#### 1: Az USB memória előkészítése

Készítse elő az USB memóriát FAT32 vagy NTFS fájlrendszerrel.

#### 2: Másolja a fájlt az USB memóriára

Másolja a kitömörített fájlt az USB memória gyökérkönyvtárába (felső réteg).

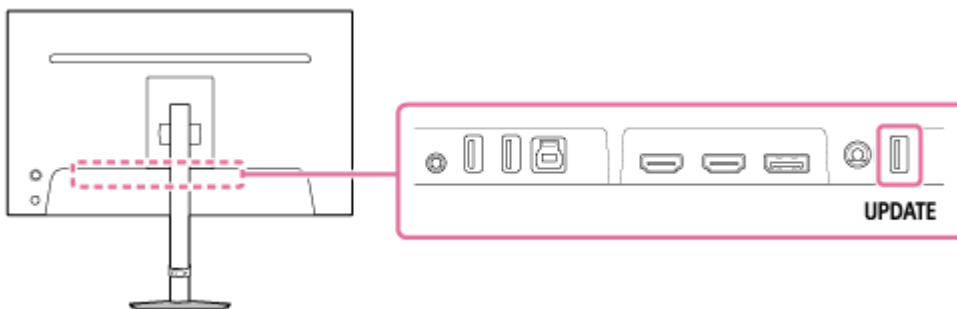
### 4 Helyezze az USB memóriát a monitorba.

#### 1: Az USB memória eltávolítása a számítógépből

Kövesse az adott operációs rendszer eljárását, és húzza ki az USB memóriát a számítógépből.

#### 2: Az USB memória behelyezése a monitorba

Helyezze az USB memóriát a monitor UPDATE portjába.



### 5 Frissítse a monitort.

Válassza az [Others] (Egyéb), majd a [USB software update] (USB szoftverfrissítés) opciót a menüben.

A frissítés során a képernyőn látható a folyamat előrehaladása. Ezt követően a monitor automatikusan újraindul, miután a frissítés befejeződött. A frissítés körülbelül 1 percet vesz igénybe.

- Ha a frissítés fájlját az USB memória gyökérkönyvtárától eltérő rétegbe helyezi, vagy módosítja a frissítés fájljának nevét, nem fogja tudni frissíteni a monitort.
- A monitort csak az UPDATE porton keresztül tudja frissíteni.
- Ne húzza ki a tápkábelt, az USB memóriát és a csatlakozó kábelt a frissítés során.
- Egyes USB memóriák nem támogatottak.

LCD monitor  
SDM-27U9M2

## Megjegyzések a licenchez

Ez a monitor olyan szoftvert használ, amelyekre vonatkozóan licencszerződést kötöttünk a jogtulajdonossal. A szoftver jogtulajdonosának kérése szerint kötelességünk tájékoztatni vásárlóinkat a licenc tartalmáról. A licenc leírása az alábbiakban található.

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

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

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

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

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

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

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

MbedTLS

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

## TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

### 1. Definitions.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

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

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

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

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

5-061-657-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation