

LCD monitorius
SDM-27U9M2



Naudokite šį žinyną, kai kyla klausimų ar problemų naudojant šį monitorių.

Pradžia

[Apie šio monitoriaus vadovus](#)

Dalių ir valdiklių vadovas

— [Vaizdas iš priekio](#)

— [Vaizdas iš galo](#)

Nustatymas

[Monitoriaus nustatymas](#)

[Stovo atjungimas](#)

[Monitoriaus ekrano padėties reguliavimas](#)

[Monitoriaus nešimas](#)

[Prijungimo pavyzdys](#)

Monitoriaus naudojimas

[Maitinimo įjungimas / išjungimas](#)

[Svirties naudojimas](#)

[Įvesties perjungimas](#)

[Nustatyto režimo perjungimas](#)

Nustatymų keitimas

[Meniu naudojimas](#)

[\[Picture mode\] \(Vaizdų režimas\)](#)

[\[Gaming assist\] \(Žaidimų pagalbininkas\)](#)

[\[Picture adjustment\] \(Vaizdų reguliavimas\)](#)

[\[Input\] \(Įvestis\)](#)

[\[Volume\] \(Garsumas\)](#)

[\[Personalize\] \(Personalizuoti\)](#)

[\[OSD menu\] \(Ekrano meniu\)](#)

[\[Others\] \(Kita\)](#)

Naudingų funkcijų naudojimas

[USB šakotuvo funkcijos naudojimas](#)

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

Trikčių šalinimas

[Trikčių šalinimas](#)

[Ekrane nieko nerodoma](#)

[Monitorius neskleidžia jokio garso](#)

Papildoma informacija

[Palaikymo svetainės](#)

[Palaikomi formatai](#)

Programinės įrangos naujinimas

[Programinės įrangos atnaujinimas](#)

Pastabos apie licenciją

[Pastabos apie licenciją](#)

LCD monitorius
SDM-27U9M2

Apie šio monitoriaus vadovus

Šio vadovo turinys yra toks.

Nustatymo vadovas

Paaiškinimas, kaip nustatyti ir sujungti norint pradėti naudoti šį monitorių.

Naudojimo instrukcijos

Atsargumo priemonių paaiškinimas.

Žinynas (šis internetinis vadovas)

Paaiškinimas, kaip naudotis šiuo monitoriumi.

Pastaba

- Monitoriaus konstrukcija ir specifikacijos gali būti keičiamos be įspėjimo.

Patarimas

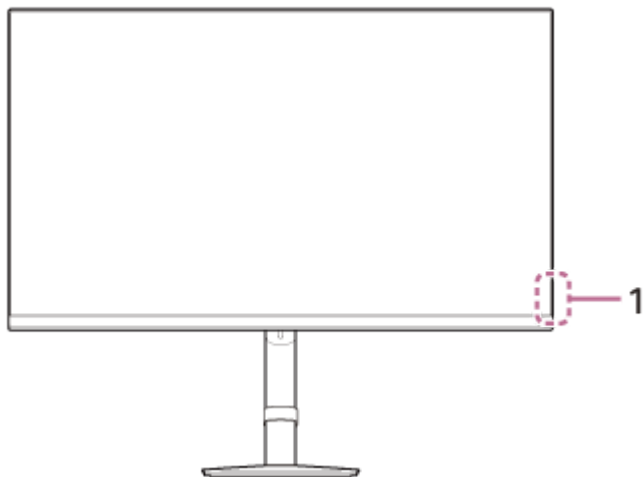
- Ekrane skliausteliuose [--] rodomos raidės nurodo meniu elementus.
- Ilustracijose gali nebūti detalių.
- Nustatymo vadovą galima atsisiųsti iš palaikymo svetainių.

Susijusi tema

- [Palaikymo svetainės](#)

LCD monitorius
SDM-27U9M2

Vaizdas iš priekio

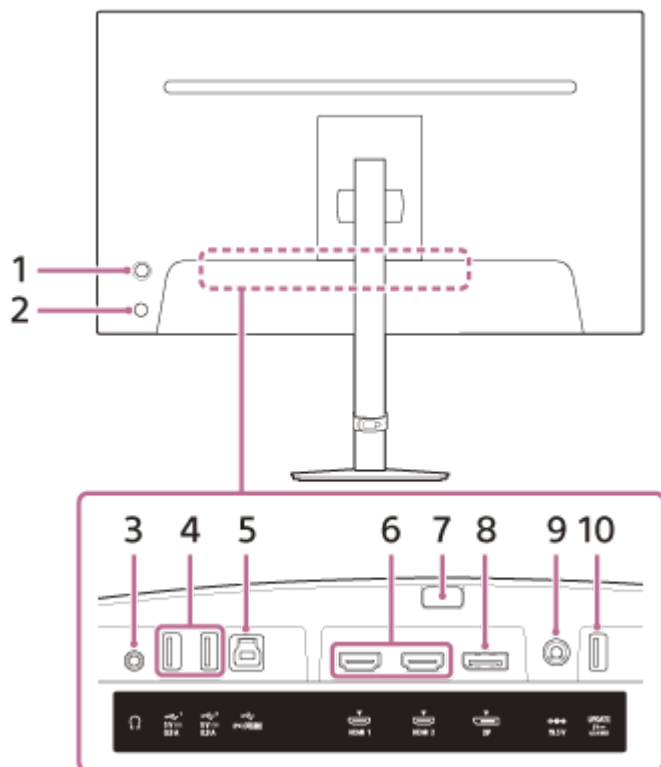


1. Maitinimo šviesos diodas

Rodo monitoriaus būseną.

- Baltas: maitinimas įjungtas
- Geltonas: veikia budėjimo režimu
- Nešviečia: maitinimas išjungtas

Vaizdas iš galo



1. Svirtis

Išskvitus meniu, svirtimi reguliuojamas garsumas, skaitis, pasirenkama įvestis ir įvairūs nustatymai.

2. Maitinimo mygtukas

Įjungia monitoriaus maitinimą. Jei paspausite šį mygtuką, kai monitorius įjungtas, monitorius bus išjungtas.

3. Ausinių lizdas

Prijunkite ausines.

Prijungus ausines, šio monitoriaus garsiakalbiai išjungiami.

4. USB Type-A 1, 2 prievadas

Tokių periferinių USB įrenginių kaip klaviatūra ir pelė prijungimas.

5. USB Type-B prievadas

Prijungus šį prievadą prie kompiuterio USB prievado, USB Type-A 4. prievadas veikia kaip USB šakotuvas.

6. HDMI 1, 2 prievadas

Prijungimas prie žaidimų konsolės arba kompiuterio, kuriame yra HDMI išvadas.

7. Stovo atjungimo mygtukas

Paspaudus atjungiamas stovas.

8. DisplayPort prievadas

Prijungimas prie kompiuterio, kuriame yra DisplayPort išvadas.

9. DC įvado terminalas

Kintamosios srovės adapterio (pridedamo) prijungimas.

10. UPDATE prievadas

Šis prievadas skirtas programinei įrangai atnaujinti.

Susijusi tema

- [\[Personalize\] \(Personalizuoti\)](#)
- [Svirties naudojimas](#)
- [Stovo atjungimas](#)

5-061-658-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitorius
SDM-27U9M2

Monitoriaus nustatymas

Žr. nustatymo vadovę, kaip nustatyti ir prijungti monitorių.
Jį taip pat galite atsisiųsti iš toliau pateiktų palaikymo svetainių.

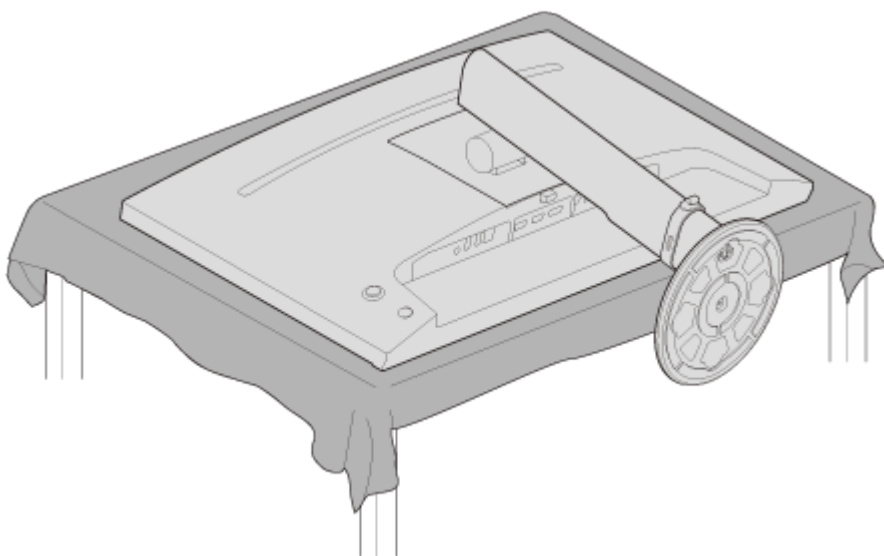
- Klientams JAV
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Klientams Kanadoje
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Klientams Europoje
<https://www.sony.eu/support>
- Klientams Kinijoje
<https://service.sony.com.cn>
- Klientams Azijoje (ar kituose regionuose)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitorius
SDM-27U9M2

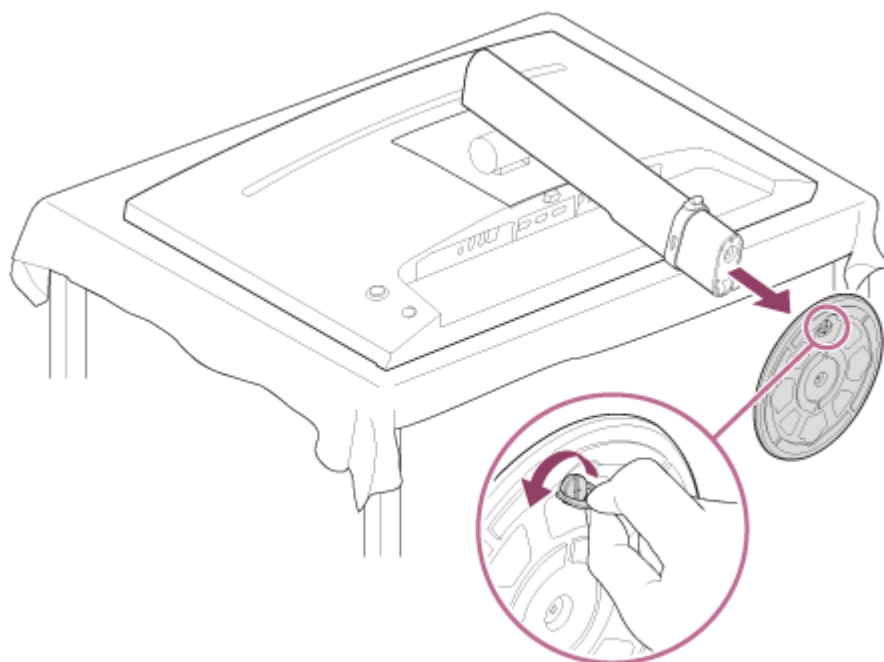
Stovo atjungimas

- 1 Išjunkite monitorių, padidinkite stovo aukštį, tada padėkite jį skystųjų kristalų ekrano paviršiumi žemyn.

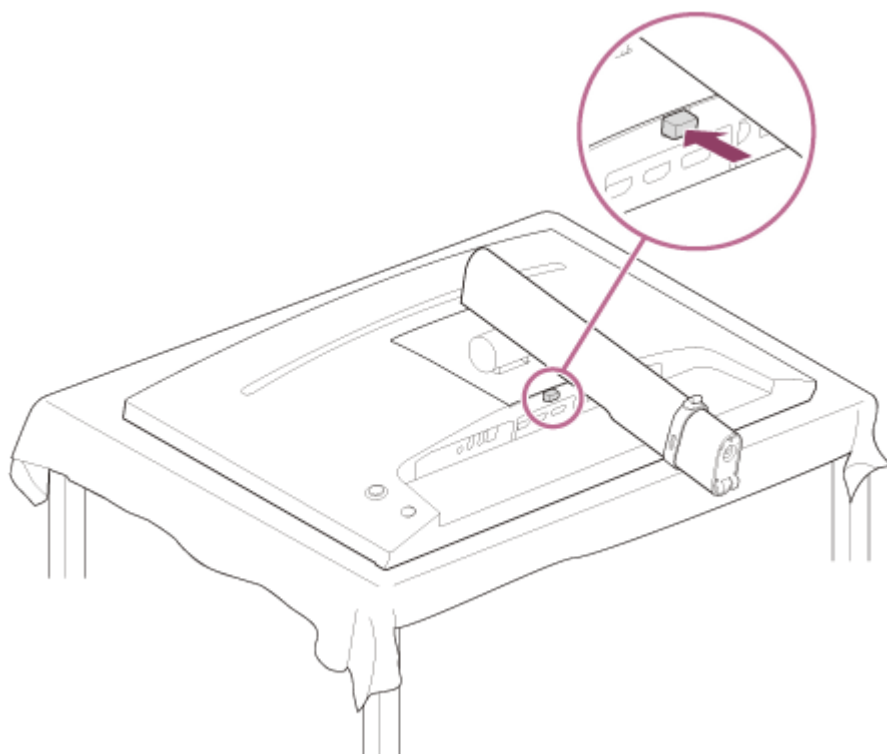
Padėkite minkštą audeklą ant stabilaus paviršiaus, kad nebūtų pažeistas skystųjų kristalų ekrano paviršius.



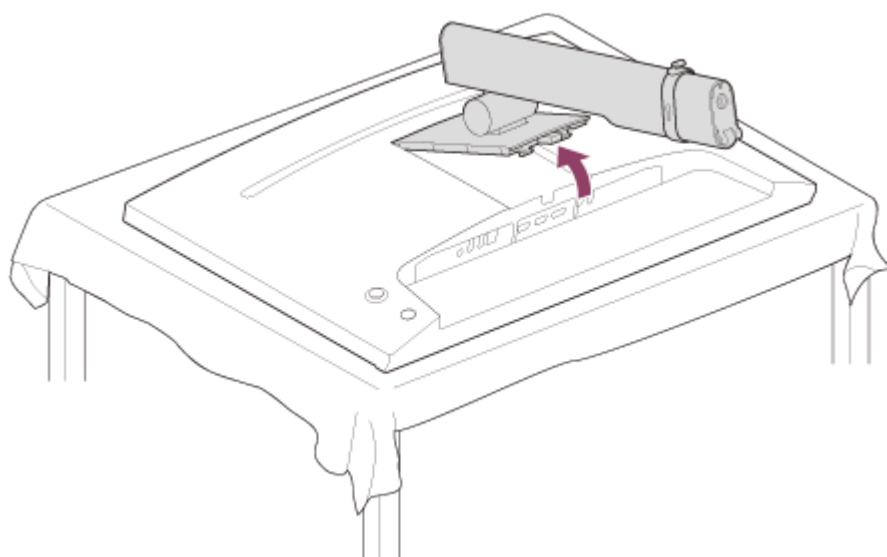
- 2 Nuimkite pagrindą.



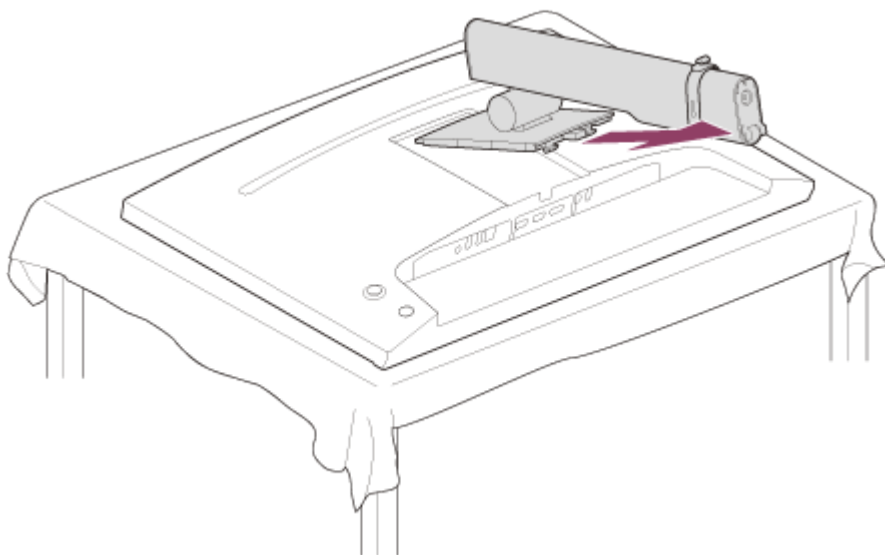
- 3 Paspauskite stovo atjungimo mygtuką, esantį monitoriaus gale.



4 Pakelkite stovą.



5 Ištraukite stovą iš monitoriaus.



Pastaba

- Nuimdami stovą, laikykite jį tvirtai, kad neliestumėte skystųjų kristalų ekrano paviršiaus.
- Kaip prijungti nuimtą stovą, žr. nustatymo vadove.

Susijusi tema

- [Apie šio monitoriaus vadovus](#)
- [Monitoriaus ekrano padėties reguliavimas](#)

5-061-658-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitorius
SDM-27U9M2

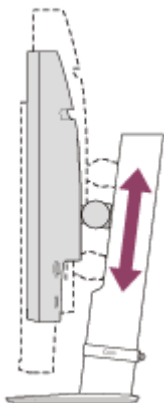
Monitoriaus ekrano padėties reguliavimas

Susireguliuokite monitoriaus aukštį ir kampą, kad būtų lengviau stebėti ekraną.

Aukščio reguliavimas

Laikykite monitorių tvirtai ir sureguliuokite jo aukštį.

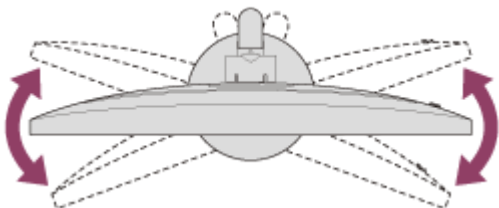
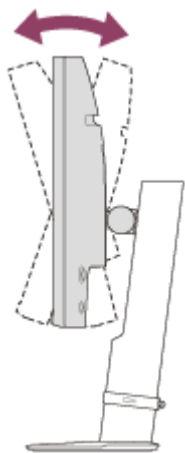
Reguliuodami būkite atsargūs ir nelieskite skystųjų kristalų ekrano paviršiaus.



Kampo reguliavimas

Laikykite monitorių tvirtai ir sureguliuokite jo kampą.

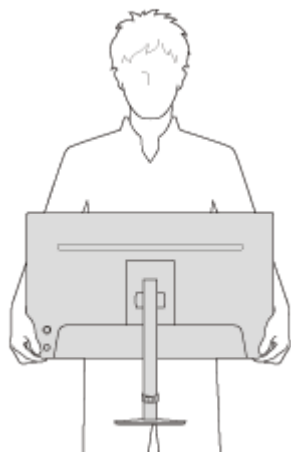
Reguliuodami būkite atsargūs ir nelieskite skystųjų kristalų ekrano paviršiaus.



LCD monitorius
SDM-27U9M2

Monitoriaus nešimas

Nešdami monitorių, pasukite ekraną į save ir abiem rankomis laikykite kairės ir dešinės pusės apačią. Būkite atsargūs ir nešdami monitorių nelieskite skystųjų kristalų ekrano paviršiaus.



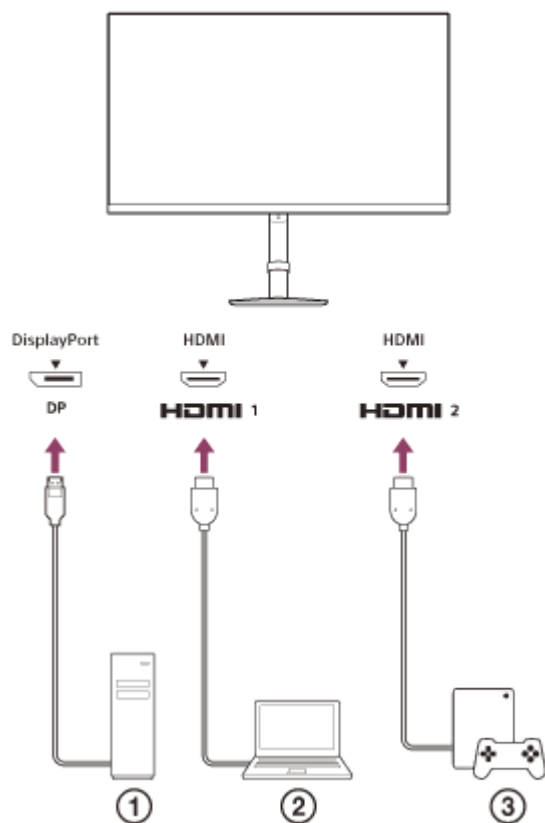
LCD monitorius
SDM-27U9M2

Prijungimo pavyzdys

Prie šio monitoriaus galite prijungti tokius įrenginius kaip kompiuteris ir (arba) žaidimų konsolė.

Pastaba

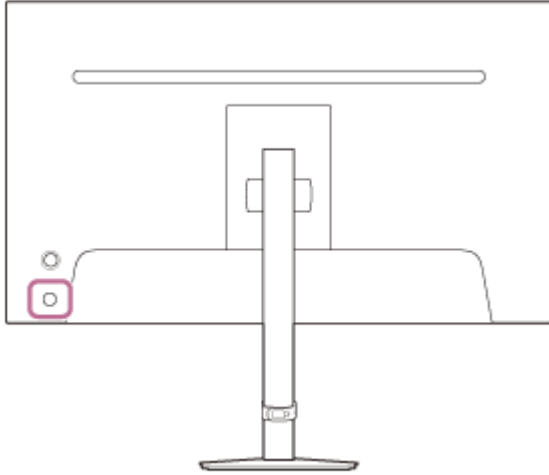
- Prijungdami įrenginių laidus būtinai atjunkite monitoriaus maitinimo kabelį.



- ① Stacionarus kompiuteris
- ② Nešiojamasis kompiuteris
- ③ Žaidimų konsolė

LCD monitorius
SDM-27U9M2

Maitinimo įjungimas / išjungimas



1 Paspauskite maitinimo mygtuką.

Maitinimo indikatorius ima šviesti baltai ir monitorius įsijungia.
Jei ekrane nieko nerodoma, įsitikinkite, kad prijungtas įrenginys įjungtas.

2 Norėdami išjungti, paspauskite maitinimo mygtuką.

Maitinimo indikatorius užgesa ir monitorius išsijungia.

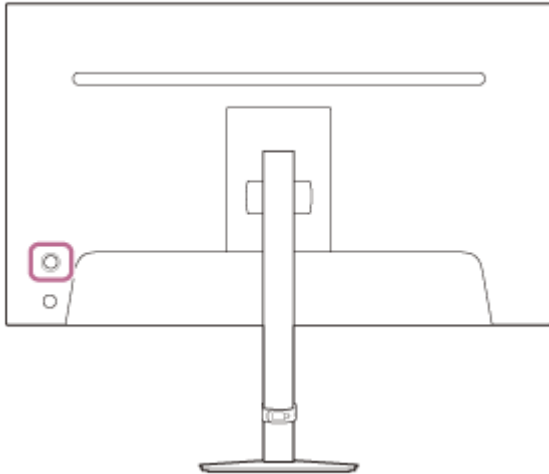
Patarimas

- Jei įvesties signalo nėra, monitorius persijungia į budėjimo režimą, o maitinimo indikatorius ima šviesti geltonai.

LCD monitorius
SDM-27U9M2

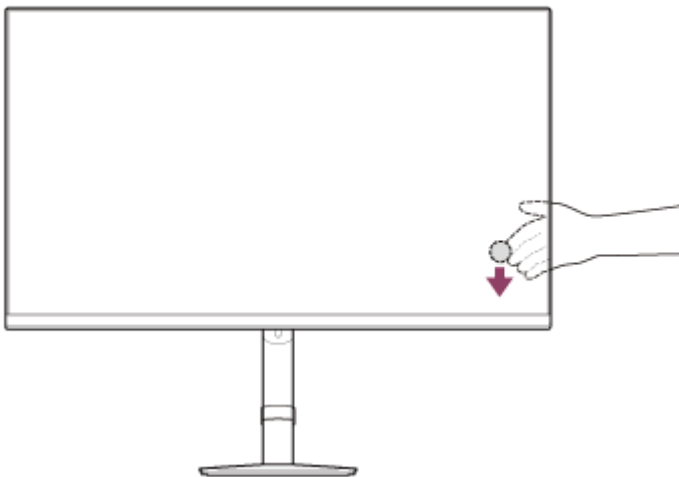
Svirties naudojimas

Iškvietus meniu, svirtimi galima reguliuoti garsumą, skaistį, pasirinkti įvestį ir įvairius nustatymus.



Garsumo reguliavimas

Kai meniu nerodomas, svirtį, esančią monitoriaus gale, pastumkite žemyn.



Pasirodo garsumo reguliavimo ekranas, kuriame galima atlikti toliau nurodytus veiksmus.

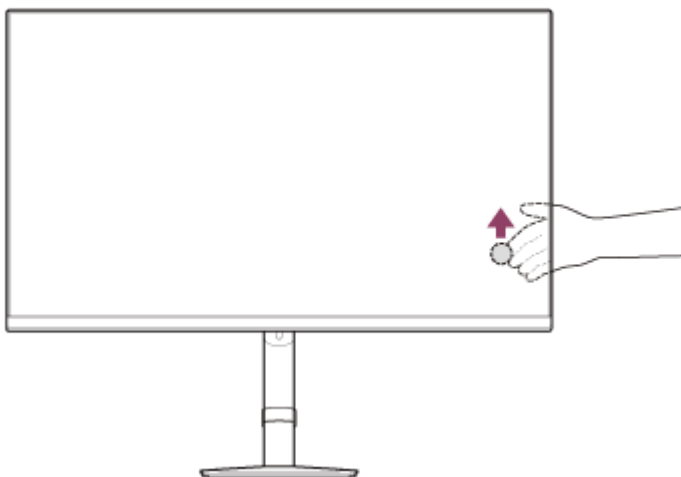
- Norėdami padidinti garsumą, žiūrėdami iš priekio pastumkite svirtį į dešinę (išsikišimo pusę), o norėdami sumažinti garsumą, pastumkite ją į kairę.
- Norėdami nutildyti garsą, pastumkite svirtį žemyn.
- Pastūmus svirtį aukštyn, kai rodomas nutildymo ekranas, nutildymo būseną bus atšaukta ir ekranas grįš į garsumo reguliavimo ekraną.
- Garsumo reguliavimo ekranas dingsta, kai paspaudžiate svirtį, kol rodomas ekranas, arba tam tikrą laiką neatliekamas joks veiksmas.

Patarimas

- Ausinių lizdo garsumą ir įmontuoto garsiakalbio garsumą galima nustatyti atskirai.

Ekranų skaistio reguliavimas

Kai meniu nerodomas, svirtį, esančią monitoriaus gale, pastumkite aukštyn.

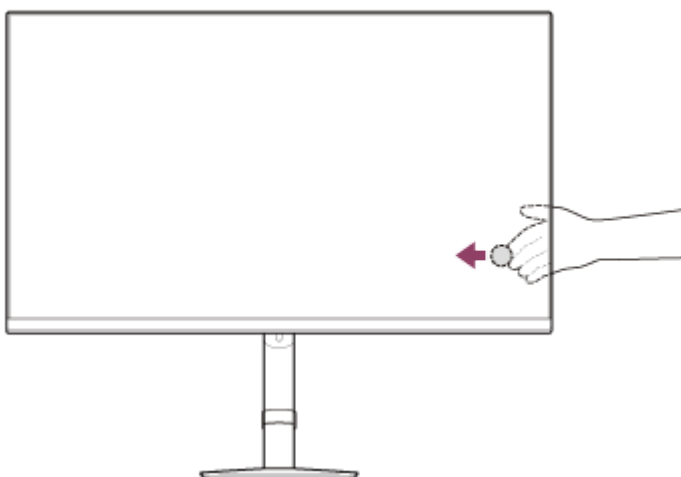


Pasirodo skaisčio reguliavimo ekranas, kuriame galima atlikti toliau nurodytus veiksmus.

- Norėdami padidinti ekrano skaisčių, stumkite svirtį aukštyn ar į dešinę, o norėdami patamsinti ekraną, stumkite ją žemyn arba į kairę.
- Skaisčio reguliavimo ekranas dingsta, kai paspaudžiate svirtį, kol rodomas ekranas, arba tam tikrą laiką neatliekamas joks veiksmas.

Įvesties perjungimas

Kai meniu nerodomas, svirtį, esančią monitoriaus gale, pastumkite į kairę žiūrint iš monitoriaus priekio.

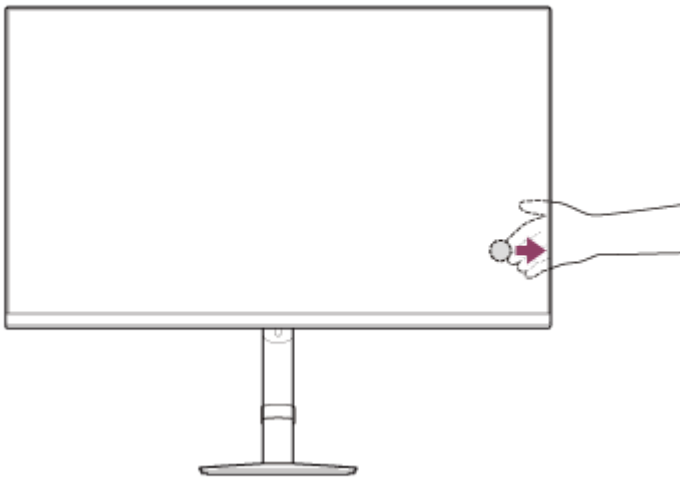


Pasirodo įvesties pasirinkimo ekranas, kuriame galite pasirinkti įvestį.

- Įvesties pasirinkimo ekranas dingsta, kai pastumiate svirtį žemyn, kol rodomas ekranas, arba kurį laiką neatliekamas joks veiksmas.

Nustatyto režimo perjungimas

Kai meniu nerodomas, svirtį, esančią monitoriaus gale, pastumkite į dešinę žiūrint iš monitoriaus priekio.



Pasirodo nustatyto režimo pasirinkimo ekranas, kuriame galite pasirinkti nustatytą režimą.

- Nustatyto režimo pasirinkimo ekranas dingsta, kai pastumiate svirtį žemyn, kol rodomas ekranas, arba kurį laiką neatliekamas joks veiksmas.

Meniu iškvietimas

Kai meniu nerodomas, paspauskite svirtį, esančią monitoriaus gale.



Pasirodo meniu, kuriame galite pasirinkti įvestį ir atlikti įvairius nustatymus, stumdami svirtį aukštyn, žemyn, į kairę bei į dešinę.

Meniu išjungimas

Kelias kartus pastumkite svirtį į kairę.

Susijusi tema

- [\[Volume\] \(Garsumas\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Vaizdų reguliavimas\)](#)
- [Įvesties perjungimas](#)
- [Nustatyto režimo perjungimas](#)
- [Meniu naudojimas](#)
- [\[Others\] \(Kita\)](#)

LCD monitorius
SDM-27U9M2

Įvesties perjungimas

Šis monitorius automatiškai pasirenka įvestį, į kurią perduodamas signalas.

Jei yra keli įvesties signalai, įvestys pasirenkamos tokia pirmumo tvarka.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Jei norite įvestį perjungti rankiniu būdu, naudokite svirtį.

1 Stumkite svirtį į kairę.

Pasirodo įvesties pasirinkimo meniu.

2 Pasirinkite norimą įvestį.

3 Paspauskite svirtį.

Įvestis persijungia į pasirinktąją.

Pastaba

- Kai parametrui [Auto input switch] (Automatinės įvesties jungiklis) nustatyta parinktis [Off] (Išjungti), įvestis automatiškai nepasirenkama.
- Kai parametrui [Control for HDMI] (HDMI valdymas) nustatyta parinktis [On] (Įjungti), to įrenginio įvestis automatiškai pasirenkama, kai jis įjungiamas arba naudojamas.
- Jei įvesties signalo nėra, įvestis nepasirenkama.

Susijusi tema

- [\[Input\] \(Įvestis\)](#)

LCD monitorius
SDM-27U9M2

Nustatyto režimo perjungimas

Norimą vaizdo kokybę galite pasirinkti iš išankstinių nustatymų.

1 Stumkite svirtį į dešinę.

Pasirodo išankstinių nustatymų pasirinkimo meniu.

2 Pasirinkite norimą vaizdo kokybę.

3 Paspauskite svirtį.

Vaizdo kokybė persijungia į pasirinktąją.

Susijusi tema

- [\[Picture mode\] \(Vaizdų režimas\)](#)

LCD monitorius
SDM-27U9M2

Meniu naudojimas

Galite nustatyti įvairius šio monitoriaus parametrus meniu nustatymo ekrane.

- 1 Paspauskite svirtį, esančią monitoriaus gale.**
Pasirodo meniu nustatymo ekranas.
- 2 Svirtimi pasirinkite norimą parametą, pasirinkite parametro vertę, tada paspauskite ją.**

Meniu nustatymo ekrano išjungimas

Jei kurį laiką neatliekamas joks veiksmas, meniu nustatymo ekranas išsijungia automatiškai.
Be to, nustatymo meniu ekranas išjungiamas kelis kartus pastūmus svirtį į kairę.

LCD monitorius
SDM-27U9M2

[Picture mode] (Vaizdų režimas)

Išankstiniuose nustatymuose galite pasirinkti norimą vaizdo kokybę, kad ji būtų reguliuojama automatiškai.

- 1 **Paspauskite svirtį, esančią monitoriaus gale, ir stumkite ją aukštyn, žemyn, į kairę arba į dešinę, kad pasirodytų nustatymo ekranas.**
- 2 **Pasirinkite norimą nustatymą ir paspauskite svirtį.**

Informacija apie meniu elementus

[Preset mode] (Nustatytas režimas)

Pasirinkite norimą nustatymą iš išankstinių nustatymų.

SDR ir HDR sukeičiami atsižvelgiant į įvesties signalo formatą.

Kai įvesties signalas yra SDR

[FPS]: tinka žaidimams FPS (pirmojo asmens šaudyklės) žaisti.

[MOBA/RTS]: tinka žaidimams MOBA/RTS (kelių žaidėjų internetinio mūšio arenos / realaus laiko strategijos) žaisti.

[RPG]: tinka žaidimams RPG (vaidmenų) žaisti.

[Cinema] (Kinas): tinka žiūrėti filmus ir vaizdo įrašus.

[Game] (Žaidimas): galite mėgautis įvairių žanrų žaidimais.

[Standard] (Standartinis): standartinis vaizdo kokybės režimas.

[sRGB]: sRGB standartu pagrįstas vaizdo kokybės režimas.

Kai įvesties signalas yra HDR

[DisplayHDR]: VESA DisplayHDR standartu pagrįstas vaizdo kokybės režimas.

[Cinema] (Kinas): tinka žiūrėti filmus ir vaizdo įrašus.

[Game] (Žaidimas): galite mėgautis įvairių žanrų žaidimais.

[RPG]: tinka žaidimams RPG (vaidmenų) žaisti.

[Auto picture mode] (Automatinio vaizdo režimas)

Prijungus HDMI įrenginį, vaizdo kokybė pasirenkama automatiškai pagal norimą atkurti turinį.

[Off] (Išjungti): išjungia šią funkciją.

[On] (Įjungti): įjungia [Auto picture mode] (Automatinio vaizdo režimas).

Pastaba

- Kai parametrai [Auto picture mode] (Automatinio vaizdo režimas) nustatyti parinkti [On] (Įjungti), vaizdo kokybės režimas, pasirinktas parametru [Auto picture mode] (Automatinio vaizdo režimas), taikomas nepriklausomai nuo [Preset mode] (Nustatytas režimas) nustatymo.
- Kai įvesties signalas yra HDR, kai kurių funkcijų nustatyti neįmanoma.
- Kai [Preset mode] (Nustatytas režimas) nustatytas į [DisplayHDR], kai kurių funkcijų negalima reguliuoti, nes režimas pagrįstas standartu.

Patarimas

- HDR reiškia didelį dinaminį diapazoną (High Dynamic Range). Tai technologija, kuri geriau nei SDR (Standard Dynamic Range – standartinis dinaminis diapazonas) perteikia platų skaisčio diapazoną nuo šviesios iki tamsios dalies. Bendrame SDR vaizde gali atsirasti išsiliejęs šviesių vietų ir užgožtų šešėlių. Tačiau HDR vaizdai atspindi natūralią ir tikrą šviesių ir tamsių tonų gradaciją geriau nei SDR.

Susijusi tema

- [\[Picture adjustment\] \(Vaizdų reguliavimas\)](#)

5-061-658-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitorius
SDM-27U9M2

[Gaming assist] (Žaidimų pagalbininkas)

Galite pasirinkti naudingų funkcijų nustatymus žaidimo metu.

- 1 **Paspauskite svirtį, esančią monitoriaus gale, ir stumkite ją aukštyn, žemyn, į kairę arba į dešinę, kad pasirodytų nustatymo ekranas.**
- 2 **Pasirinkite norimą nustatymą ir paspauskite svirtį.**

Informacija apie meniu elementus

[Black equalizer] (Juodos spalvos vienodintuvas)

Pagerinkite matomumą tamsiose ekrano srityse.

[0] – [10]: kuo didesnė vertė, tuo geriau matomos tamsios sritys.

[Motion blur reduction] (Judančio vaizdo blankumo mažinimas)

Sumažinkite vaizdo judesio suliejimą.

[Effect] (Efektas)

[0] – [2]: kuo didesnė vertė, tuo didesnis efektas.

[Latency] (Vėlavimas)

[0] – [2]: kuo didesnė vertė, tuo mažesnė uždelimo trukmė, bet sumažėja judesio suliejimo mažinimas.

[Response time] (Atsako laikas)

Pakeiskite ekrano atsako greitį.

Nustatykite pagal vaizdo judėjimo greitį.

[Standard] (Standartinis): įprastas atsako greitis.

[Fast] (Greitas): šiek tiek padidina skystųjų kristalų ekrano atsako greitį.

[Faster] (Greitesnis): padidina skystųjų kristalų ekrano atsako greitį.

[Adaptive-Sync/VRR]

Sinchronizuokite šio monitoriaus atnaujinimo dažnį su vaizdo įrašo kadrų dažniu. Įjungę, žaidimo metu galite slopinti ekrano sutrikimus (atsilikimą) ir trūkinėjimą (mirkėjimą).

[Off] (Išjungti): išjungia šią funkciją.

[On] (Įjungti): įjungia Adaptive-Sync/VRR funkciją.

[Frame rate counter] (Kadrų dažnio skaitiklis)

Nustatykite kadrų dažnio per sekundę rodymą realiuoju laiku.

[Off] (Išjungti): nerodo kadrų dažnio.

[On] (Įjungti): rodo kadrų dažnį.

[24.5-inch mode] (24,5 col. režimas)

Perjunkite ekrano dydį į 24,5 colio dydį.

[Off] (Išjungti): įprastai naudokite šiuo režimu.

[Center] (Viduryje): įjungiamas 24,5 colio režimas ekrano centre.

[Bottom] (Apačioje): įjungiamas 24,5 colio režimas ekrano apačioje.

[Crosshair] (Kryžiukas)

Įjunkite kryžiukus ekrano centre.

[Off] (Išjungti): išjungia kryžiukus.

[Cursor 1] (1 žymeklis) – [Cursor 8] (8 žymeklis): pasirinkite norimą formą iš 8 tipų.

[Timer] (Laikmatis)

Nustatykite laikmatį, nurodantį likusį žaidimo laiką.

[Off] (Išjungti): išjungia laikmatį.

[10:00] – [60:00]: įjungia laikmatį praėjus nustatytam laikui.

[Reset] (Nustatyti iš naujo)

Iš naujo nustato esamą įvestį ir [Gaming assist] (Žaidimų pagalbininkas) nustatymus, pasirinktus [Preset mode] (Nustatytas režimas).

Pastaba

- Kai parametrai [Effect] (Efektas), funkcija [Motion blur reduction] (Judančio vaizdo blankumo mažinimas), nustatyta parinktis [0], parametro [Latency] (Vėlavimas) reguliuoti negalima.
- Kai parametrai [Effect] (Efektas), funkcija [Motion blur reduction] (Judančio vaizdo blankumo mažinimas), nustatyta parinktis [1] arba [2], parametro [Brightness] (Skaistis) reguliuoti negalima.
- Parinkčių [Motion blur reduction] (Judančio vaizdo blankumo mažinimas) ir [Local dimming] (Vietinis pritemdymas) vienu metu naudoti negalima.
- Kai įvesties signalas yra mažesnis kaip 100 Hz, [Motion blur reduction] (Judančio vaizdo blankumo mažinimas) neveikia.
- Kai [Adaptive-Sync/VRR] yra įjungtas, [Motion blur reduction] (Judančio vaizdo blankumo mažinimas) reguliuoti negalima.
- Kai [Adaptive-Sync/VRR] yra įjungtas, parinkties [Original] (Originalus), parametras [Aspect ratio] (Ekrano santykis), pasirinkti negalima.
- Kai įjungtas [24.5-inch mode] (24,5 col. režimas), parametrų [Adaptive-Sync/VRR], [Aspect ratio] (Ekrano santykis), [Power saving] (Energijos taupymas) ir [Local dimming] (Vietinis pritemdymas) negalima reguliuoti.
- Perjungus 24,5 colio režimą, ekranas gali pasikeisti priklausomai nuo žaidimo. Tokiu atveju iš naujo paleiskite žaidimo programą.

LCD monitorius
SDM-27U9M2

[Picture adjustment] (Vaizdų reguliavimas)

Galite reguliuoti vaizdo kokybę, pvz., skaistį ir kontrastingumą.

- 1 Paspauskite svirtį, esančią monitoriaus gale, ir stumkite ją aukštyn, žemyn, į kairę arba į dešinę, kad pasirodytų nustatymo ekranas.**
- 2 Pasirinkite norimą nustatymą ir paspauskite svirtį.**

Informacija apie meniu elementus

[Brightness] (Skaistis)

Nustatykite ekrano skaistį.

[0] – [100]: kuo didesnė vertė, tuo skaistesnis ekranas.

[Contrast] (Kontrastingumas)

Nustatykite ekrano kontrastingumą.

[0] – [100]: kuo didesnė vertė, tuo didesnis skirtumas tarp ekrano skaistumo ir tamsumo.

[Sharpness] (Ryškumas)

Nustatykite ekrano ryškumą.

[0] – [100]: kuo didesnė vertė, tuo aiškesnis ekranas, o kuo mažesnė vertė, tuo minkštesnis ekranas.

[Gamma] (Gama korekcija)

Pasirinkite gama korekcijos vertę iš [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] ir [S-curve] (S kreivė) ir nustatykite, kad ji būtų optimali sąlyga pagal vaizdą.

Kuo mažesnė gama korekcijos vertė, tuo ryškesnės tarpinės spalvos (išskyrus baltą ir juodą).

[Local dimming] (Vietinis pritemdymas)

Atskirai valdykite ekrano foninį apšvietimą pagal vaizdą ir padidinkite ekrano kontrastingumą.

[Off] (Išjungti): išjungia šią funkciją.

[Low] (Mažas), [High] (Didelis): pasirinkite norimą taikyti efekto lygį.

[Hue] (Atspalvis)

Nustatykite ekrano atspalvį.

[0] – [100]: kuo didesnė vertė, tuo žalesnė spalva, o kuo mažesnė vertė, tuo labiau violetinio atspalvio spalva.

[Saturation] (Sotis)

[Standard] (Standartinis)

Nustatykite ekrano spalvų tankį.

[0] – [100]: kuo didesnė vertė, tuo gilesnė spalva, o kuo mažesnė vertė, tuo lengvesnė spalva.

[Advanced] (Išplėstinis)

[0] – [40]: kuo didesnė vertė, tuo gilesnė spalva, o kuo mažesnė vertė, tuo lengvesnė spalva.

[Red] (Raudona): sureguliuoja raudonos spalvos tankį.

[Green] (Žalia): sureguliuoja žalios spalvos tankį.

[Blue] (Mėlyna): sureguliuoja mėlynos spalvos tankį.

[Cyan] (Žydra): sureguliuoja žydros spalvos tankį.

[Magenta] (Purpurinė): sureguliuoja purpurinės spalvos tankį.

[Yellow] (Geltona): sureguliuoja geltonos spalvos tankį.

[Color temperature] (Spalvos temperatūra)

Nustatykite ekrano spalvos temperatūrą.

[Cool] (Šalta): padidina ekrano spalvos temperatūrą (kad būtų melsva).

[Neutral] (Neutrali): nustato standartinę spalvos temperatūrą.

[Warm] (Šilta): sumažina ekrano spalvos temperatūrą (kad būtų rausva).

[Custom] (Pasirinktinė): sureguliuoja raudonos, žalios ir mėlynos spalvos vertes, kad būtų galima nustatyti norimą spalvos temperatūrą.

[0] – [100]: kuo didesnė vertė, tuo aukštesnė spalvos temperatūra, o kuo mažesnė vertė, tuo žemesnė spalvos temperatūra.

- [Red] (Raudona): sureguliuoja raudonos spalvos vertę.
- [Green] (Žalia): sureguliuoja žalios spalvos vertę.
- [Blue] (Mėlyna): sureguliuoja mėlynos spalvos vertę.

[Aspect ratio] (Ekranų santykis)

Nustatykite ekrano santykį.

[Auto resize] (Automatiškai keisti dydį): koreguoja ekrano santykį pagal vaizdą.

[16:9]: nustato 16:9 ekrano santykį.

[Original] (Originalus): rodo vaizdus, išlaikant pradinį ekrano santykį.

[Reset] (Nustatyti iš naujo)

Iš naujo nustato esamą įvestį ir [Picture adjustment] (Vaizdų reguliavimas) nustatymus, pasirinktus [Preset mode] (Nustatytas režimas).

Patarimas

- Ekrano skaidrį taip pat galite reguliuoti pastumdami svirtį aukštyn, o tada aukštyn arba žemyn, kol meniu nerodomas.

Pastaba

- Gali nepavykti sureguliuoti [Gamma] (Gama korekcija) pagal nustatytą režimą.
- Parinkčių [Local dimming] (Vietinis pritemdymas) ir [Motion blur reduction] (Judančio vaizdo blankumo mažinimas) vienu metu naudoti negalima.

LCD monitorius
SDM-27U9M2

[Input] (Įvestis)

Galite pasirinkti įvestį ir su įvestimi susijusius nustatymus.

- 1 **Paspauskite svirtį, esančią monitoriaus gale, ir stumkite ją aukštyn, žemyn, į kairę arba į dešinę, kad pasirodytų nustatymo ekranas.**
- 2 **Pasirinkite norimą nustatymą ir paspauskite svirtį.**

Informacija apie meniu elementus

[HDMI 1]

Pasirenkama HDMI 1 įvestis.

[HDMI 2]

Pasirenkama HDMI 2 įvestis.

[DP]

Pasirenkama DisplayPort įvestis.

[Auto input switch] (Automatinės įvesties jungiklis)

Automatiškai pasirinkite įvestį su įvesties signalu.

Jei yra keli įvesties signalai, įvestys pasirenkamos tokia pirmumo tvarka.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Išjungti): išjungia šią funkciją.

[On] (Įjungti): įjungia automatinio įvesties pasirinkimo funkciją.

[Control for HDMI] (HDMI valdymas)

Kartu su monitoriumi galite atlikti HDMI kabeliu prijungto įrenginio veiksmus, pvz., įjungti / išjungti arba pasirinkti įvestį.

[Off] (Išjungti): išjungia šią funkciją.

[On] (Įjungti): įjungia HDMI įrenginio valdymo funkciją.

[DP version number] (DP versijos numeris)

Nustatykite DisplayPort versijos numerį.

Nustatykite tokią pačią versiją, kaip prijungto įrenginio DisplayPort.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Pastaba

- Norint rodyti DisplayPort versiją 2.1 atitinkančius vaizdus, reikia DisplayPort versiją 2.1 atitinkančių kabelių ir prijungtų įrenginių. Pateiktas DisplayPort kabelis palaiko versiją 1.4.

Patarimas

- Jei prijungtas įrenginys nepalaiko DisplayPort versijos, ekranas gali būti rodomas netinkamai. Tokiu atveju ekranas bus rodomas tinkamai pakeitus DisplayPort versiją iš aukštosios į žemąją ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

LCD monitorius
SDM-27U9M2

[Volume] (Garsumas)

Galite sureguliuoti garsumą.

- 1 **Paspauskite svirtį, esančią monitoriaus gale, ir stumkite ją aukštyn, žemyn, į kairę arba į dešinę, kad pasirodytų nustatymo ekranas.**
- 2 **Pasirinkite norimą nustatymą ir paspauskite svirtį.**

Informacija apie meniu elementus

[Volume] (Garsumas)

[0] – [100]: kuo didesnė vertė, tuo didesnis garsumas.

Susijusi tema

- [Svirties naudojimas](#)

LCD monitorius
SDM-27U9M2

[Personalize] (Personalizuoti)

Galite atlikti maitinimo šviesos diodo nustatymus.

- 1 Paspauskite svirtį, esančią monitoriaus gale, ir stumkite ją aukštyn, žemyn, į kairę arba į dešinę, kad pasirodytų nustatymo ekranas.**
- 2 Pasirinkite norimą nustatymą ir paspauskite svirtį.**

Informacija apie meniu elementus

[Power LED] (Maitinimo šviesos diodas)

Galite išjungti maitinimo šviesos diodą, net jei monitorius įjungtas.

[On] (Įjungti): įjungia maitinimo šviesos diodą.

[Off] (Išjungti): išjungia maitinimo šviesos diodą.

LCD monitorius
SDM-27U9M2

[OSD menu] (Ekrano meniu)

Galite nustatyti meniu nustatymo ekrano kalbą ir kitus parametrus.

- 1** Paspauskite svirtį, esančią monitoriaus gale, ir stumkite ją aukštyn, žemyn, į kairę arba į dešinę, kad pasirodytų nustatymo ekranas.
- 2** Pasirinkite norimą nustatymą ir paspauskite svirtį.

Informacija apie meniu elementus

[Language] (Kalba)

Nustatykite meniu nustatymo ekrano kalbą.

[Transparency] (Skaidrumas)

Nustatykite meniu nustatymo ekrano skaidrumą.

[0] – [100]: kuo didesnė vertė, tuo didesnis skaidrumas.

[OSD time out] (Skirtasis ekrano meniu laikas)

Nustatykite meniu nustatymo ekrano rodymo laiką.

[5s] – [60s]: nustatykite nuo 5 sekundžių iki 60 sekundžių. Pasibaigus nustatytam laikui, meniu nustatymo ekranas uždaromas.

LCD monitorius
SDM-27U9M2

[Others] (Kita)

Galite pasirinkti su monitoriumi susijusius nustatymus ir inicijuoti monitorių.

- 1 **Paspauskite svirtį, esančią monitoriaus gale, ir stumkite ją aukštyn, žemyn, į kairę arba į dešinę, kad pasirodytų nustatymo ekranas.**
- 2 **Pasirinkite norimą nustatymą ir paspauskite svirtį.**

Informacija apie meniu elementus

[DDC/CI]

Atlikite nustatymus šiame monitoriuje naudodami specialią kompiuterio programinę įrangą.

[Off] (Išjungti): išjungia šią funkciją.

[On] (Įjungti): įjungia DDC/CI funkciją.

[Power saving] (Energijos taupymas)

Sumažinkite ekrano skaidrumą, kad sumažintumėte energijos sąnaudas.

[Off] (Išjungti): išjungia šią funkciją. Energija vartojama įprastai.

[On] (Įjungti): įjungia energijos taupymo funkciją.

[Text magnification]

Meniu nustatymo ekrane rodomos didelės raidės.

[Off] (Išjungti): išjungia šią funkciją.

[On] (Įjungti): įjungia teksto didinimo funkciją.

[Text magnification] veikia, tik kai parametrai [Language] (Kalba) nustatyta parinktis [English].

[Screen reader]

Galite valdyti monitorių balsu nežiūrėdami į ekraną.

[Off] (Išjungti): išjungia šią funkciją.

[On] (Įjungti): įjungia Screen reader funkciją.

[Screen reader] veikia, tik kai parametrai [Language] (Kalba) nustatyta parinktis [English].

[Software version] (Programinės įrangos versija)

Galima peržiūrėti šio monitoriaus programinės įrangos versiją.

[USB software update] (Programinės įrangos naujinimas per USB)

Programinė įranga atnaujinama naudojant USB atmintį.

[Factory reset] (Gamyklinių nustatymų atkūrimas)

Iš naujo nustatomi gamykliniai monitoriaus parametrai.

Atkreipkite dėmesį, kad visi monitoriaus nustatymai grąžinami į gamyklos numatytąsias vertes.

Pastaba

- Nutildymas neveikia Screen reader garsui.
- Screen reader garso stiprumo negalima reguliuoti, kai ausinės prijungtos prie ausinių lizdo.
- Kai yra įjungtas [Power saving] (Energijos taupymas), [Text magnification] ir [Screen reader] nustatyti neįmanoma.

- Kai yra įjungtas [Power saving] (Energijos taupymas), kai kurių [Gaming assist] (Žaidimų pagalbininkas) ir [Picture adjustment] (Vaizdų reguliavimas) funkcijų negalima reguliuoti.
- Kai yra įjungtas [Power saving] (Energijos taupymas), [DP version number] (DP versijos numeris) nustatyti neįmanoma.

Susijusi tema

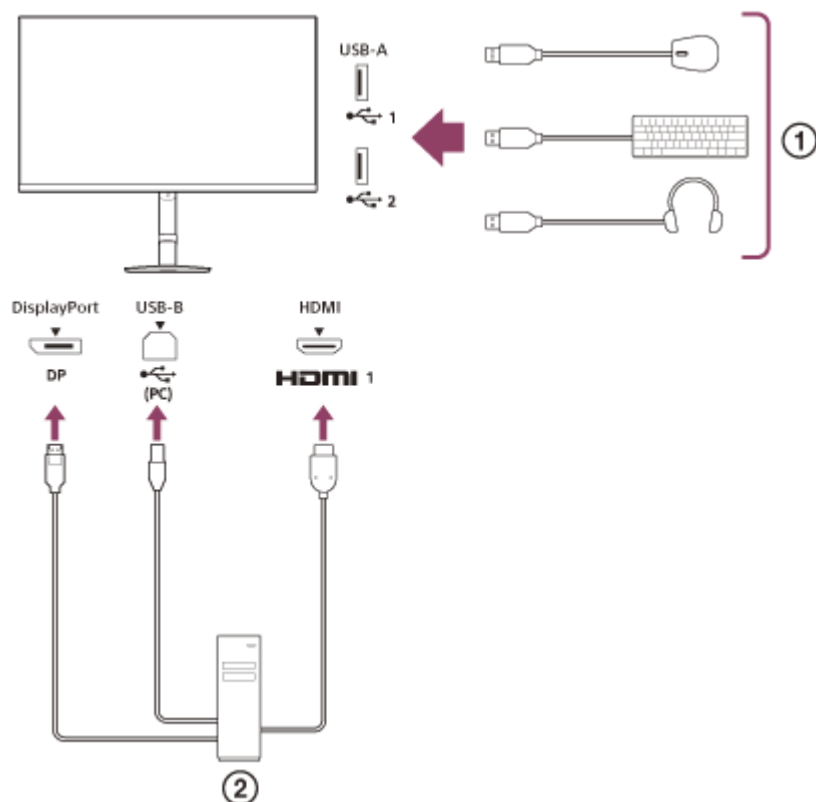
- [Programinės įrangos atnaujinimas](#)

5-061-658-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitorius
SDM-27U9M2

USB šakotuvo funkcijos naudojimas

Kai prie monitoriaus prijungtas kompiuteris, jį galite valdyti naudodami prie monitoriaus prijungtą USB įrenginį (pvz., klaviatūrą ir pelę).



① Pelė, klaviatūra, ausinės ir t. t.

② Kompiuteris

LCD monitorius
SDM-27U9M2

INZONE Hub naudojimas (Windows)

Naudodami programinę įrangą, savo kompiuteryje galite atlikti įvairius šio monitoriaus nustatymus. Programinę įrangą galima atsisiųsti iš toliau nurodytų palaikymo svetainių.

- Klientams JAV
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Klientams Kanadoje
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Klientams Europoje
<https://www.sony.eu/support>
- Klientams Kinijoje
<https://service.sony.com.cn>
- Klientams Azijoje (ar kituose regionuose)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitorius
SDM-27U9M2

Trikčių šalinimas

Jei monitorius veikia netinkamai, prieš siųsdami jį taisyti dar kartą patikrinkite, ar nėra problemų.
Jei kokios nors problemos išlieka, kreipkitės į artimiausią „Sony“ pardavėją.

5-061-658-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitorius
SDM-27U9M2

Ekrane nieko nerodoma

- Patikrinkite, ar patikimai prijungtas maitinimo laidas ir jungiamieji laidai su kitais įrenginiais.
 - Norėdami įjungti maitinimą, paspauskite galinėje monitoriaus pusėje esantį maitinimo mygtuką.
 - Įjunkite kitų įrenginių maitinimą.
-

Susijusi tema

- [Prijungimo pavyzdys](#)

LCD monitorius
SDM-27U9M2

Monitorius neskleidžia jokio garso

- Pirmiausia pastumkite svirtį žemyn, kad būtų rodomas garsumo reguliavimo ekranas, tada pastumkite svirtį į dešinę, kad padidintumėte garsumą.
- Pirmiausia pastumkite svirtį žemyn, kad būtų rodomas garsumo reguliavimo ekranas, tada pastumkite svirtį aukštyn, kad atšauktumėte garso nutildymą, ir galiausiai pastumkite svirtį į kairę arba į dešinę, kad sureguliuotumėte garsumą.

Susijusi tema

- [Svirties naudojimas](#)

LCD monitorius
SDM-27U9M2

Palaikymo svetainės

Norėdami gauti naujausią informaciją, apsilankykite toliau nurodytose palaikymo svetainėse.

- Klientams JAV
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Klientams Kanadoje
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Klientams Europoje
<https://www.sony.eu/support>
- Klientams Kinijoje
<https://service.sony.com.cn>
- Klientams Azijoje (ar kituose regionuose)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitorius
SDM-27U9M2

Palaikomi formatai

Kiekviena įvestis palaiko formatus, pažymėtus „○“.

PC formatai

Skyra	Kadrų skleidimo dažnis (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 formatai

Skyra	Kadrų skleidimo dažnis (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○

Skyra	Kadrų skleidimo dažnis (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	○	○

Programinės įrangos atnaujinimas

Galite atnaujinti monitoriaus programinę įrangą.

1 Atsisiųskite naujinio failą.

Atsisiųskite naujinio failą į kompiuterį iš palaikymo svetainių.

2 Išskleiskite naujinio failą.

1. Naujinio failo išskleidimas

Kadangi atsisiųstas naujinio failas yra suglaudintas, dešiniuoju pelės klavišu spustelėkite failą ir pasirinkite parinktį failui išskleisti. Tada failas bus išskleistas.

Atsižvelgiant į jūsų OS aplinką, gali nepavykti išskleisti failo taikant pirmiau nurodytą procedūrą.

2. Išskleisto failo patvirtinimas

Įsitinkite, kad išskleisto failo pavadinimas yra „SDM-27U9M2.bin“.

Nekeiskite failo pavadinimo.

3 Nukopijuokite failą į USB atmintinę.

1. USB atmintinės paruošimas

Paruoškite USB atmintinę naudodami FAT32 arba NTFS failų sistemą.

2. Failo kopijavimas į savo USB atmintinę

Nukopijuokite išskleistą failą į USB atmintinės šakninę direktoriją (viršutinį lygį).

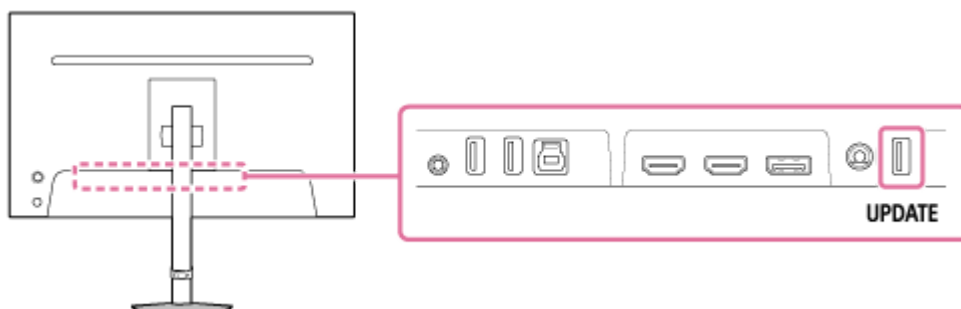
4 Prijunkite USB atmintinę prie monitoriaus.

1. USB atmintinės atjungimas nuo kompiuterio

Laikykitės savo OS tvarkos atjungdami USB atmintinę nuo savo kompiuterio.

2. USB atmintinės prijungimas prie monitoriaus

Prijunkite USB atmintinę prie monitoriaus UPDATE prievado.



5 Atnaujinkite monitorių.

Meniu pasirinkite [Others] (Kita), o tada – [USB software update] (Programinės įrangos naujinimas per USB).

Atnaujinant ekrane rodoma eiga. Baigus naujinti monitorius automatiškai paleidžiamas iš naujo. Atnaujinimas trunka maždaug 1 minutę.

- Jei naujinio failą nukopijuosite ne į USB atmintuko šakninę direktoriją, o į kitą lygį, arba pakeisite naujinio failo pavadinimą, atnaujinti monitoriaus negalėsite.
- Monitorių atnaujinti galima tik per UPDATE prievadą.
- Atnaujinimo metu neištraukite maitinimo laido, USB atmintuko arba jungiamojo laido.
- Kai kurie USB atmintukai nėra palaikomi.

5-061-658-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitorius
SDM-27U9M2

Pastabos apie licenciją

Šiame monitoriuje naudojama programinė įranga, dėl kurios esame sudarę licencijos sutartį su autoriaus teisės turėtoju. Programinės įrangos autoriaus teisės turėtojo prašymu privalome informuoti klientus apie licencijos turinį. Licencija aprašyta toliau.

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.

5-061-658-62(1) Copyright 2024 Sony Corporation