



Izmantojiet šo palīdzības ceļvedi, ja rodas jautājums vai kļūda, izmantojot šo monitoru.

Darba sākšana

[Informācija par šī monitora rokasgrāmatām](#)

Daļu un vadības ierīču ceļvedis

— [Skats no priekšpuses](#)

— [Skats no aizmugures](#)

Iestatīšana

[Monitora iestatīšana](#)

[Statīva atvienošana](#)

[Monitora ekrāna stāvokļa regulēšana](#)

[Monitora pārnēsāšana](#)

[Savienojuma piemērs](#)

Monitora lietošana

[Barošanas ieslēgšana un izslēgšana](#)

[Kursorsviras izmantošana](#)

[Ievades pārslēgšana](#)

[Sākotnējo iestatījumu režīma pārslēgšana](#)

Iestatījumu maiņa

[Izvēlnes lietošana](#)

[\[Picture mode\] \(Attēla režīms\)](#)

[\[Gaming assist\] \(Spēļu palīgs\)](#)

[\[Picture adjustment\] \(Attēla pielāgošana\)](#)

[\[Input\] \(Ievade\)](#)

[\[Volume\] \(Skaļums\)](#)

[\[Personalize\] \(Personalizēt\)](#)

[\[OSD menu\] \(OSD izvēlne\)](#)

[\[Others\] \(Cits\)](#)

Noderīgu funkciju izmantošana

[USB centrmezgla funkcijas izmantošana](#)

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

Kļūdu novēršana

[Kļūdu novēršana](#)

[Ekrānā nekas nav redzams](#)

[Monitors neatskaņo skaņu](#)

Papildinformācija

[Atbalsta vietnes](#)

[Atbalstītie formāti](#)

Programmatūras atjaunināšana

[Programmatūras atjaunināšana](#)

Piezīmes par licenci

[Piezīmes par licenci](#)

LCD monitors
SDM-27U9M2

Informācija par šī monitora rokasgrāmatām

Šajā rokasgrāmatā aprakstītais saturs ir norādīts zemāk.

Uzsākšanas ceļvedis

Izskaidro iestatīšanu un savienošanu, kas nepieciešama, lai sāktu lietot šo monitoru.

Ekspluatācijas norādījumi

Izskaidro drošības pasākumus.

Palīdzības ceļvedis (šī tīmekļa rokasgrāmata)

Izskaidro, kā lietot šo monitoru.

Piezīme

- Monitora konstrukcija un tehniskie dati var tikt mainīti bez iepriekšēja paziņojuma.

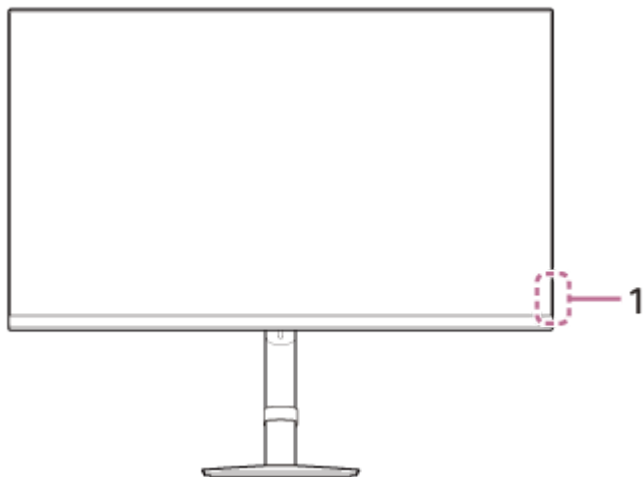
Padoms

- Ekrānā redzami burti iekavās [--] norāda izvēlnes vienumus.
- Ilustrācijās var tikt izlaistas detaļas.
- Uzsākšanas ceļvedi var lejupielādēt no atbalsta vietnēm.

Saistītās tēmas

- [Atbalsta vietnes](#)

Skats no priekšpuses

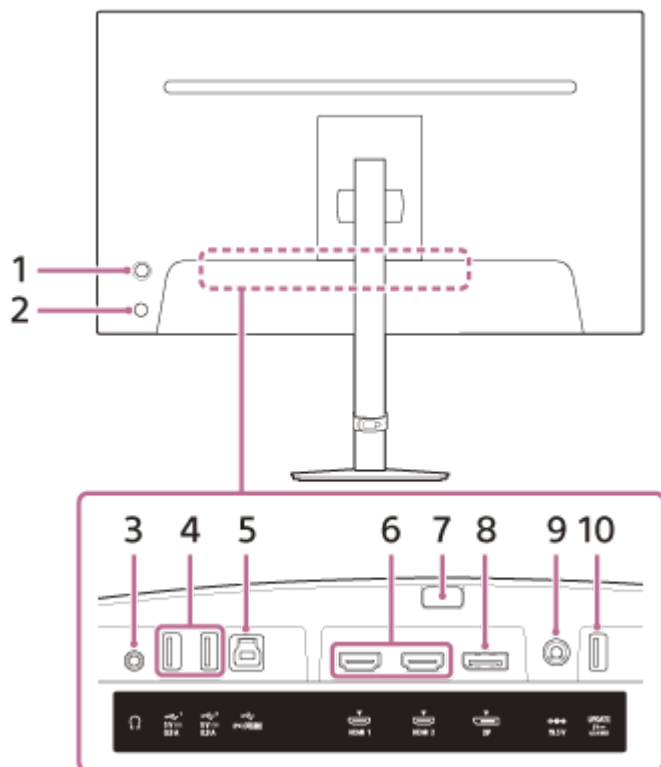


1. Barošanas LED indikators

Norāda monitora stāvokli.

- Baltā krāsā: barošana ieslēgta
- Dzeltenā krāsā: gaidstāves režīms
- Izslēgts: barošana izslēgta

Skats no aizmugures



1. Kursorsvira

Regulē skaļumu, spilgtumu, veic ievades atlasi un piedāvā dažādus iestatījumus, atverot izvēlni.

2. Barošanas poga

Ieslēdz monitora barošanu. Ja nospiedīsiet šo pogu, kad monitors ir ieslēgts, tas tiks izslēgts.

3. Austiņu ligzda

Pievienojiet austiņas.

Kad austiņas ir pievienotas, šī monitora skaļruņi izslēdzas.

4. USB Type-A 1., 2. pieslēgvietā

Pievienojiet USB perifērijas ierīces, piemēram, tastatūru vai peli.

5. USB Type-B pieslēgvietā

Savienojot šo pieslēgvietu ar datora USB pieslēgvietu, USB Type-A 4. pieslēgvietā darbojas kā USB centrmezgls.

6. HDMI 1., 2. pieslēgvietā

Pievienojiet spēļu konsoli vai datoram, kas aprīkots ar HDMI izeju.

7. Statīva atvienošanas poga

Nospiediet, lai atvienotu statīvu.

8. DisplayPort pieslēgvietā

Pievienojiet datoram, kas aprīkots ar DisplayPort izeju.

9. Līdzstrāvas (DC) ieejas galiekārta

Pievienojiet maiņstrāvas adapteri (iekļauts komplektā).

10. UPDATE pieslēgvieta

Šī ir programmatūras atjaunināšanas pieslēgvieta.

Saistītās tēmas

- [\[Personalize\] \(Personalizēt\)](#)
- [Kursorsvīras izmantošana](#)
- [Statīva atvienošana](#)

5-061-658-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitora iestatīšana

Lai iestatītu un pievienotu monitoru, skatiet uzsākšanas ceļvedi.

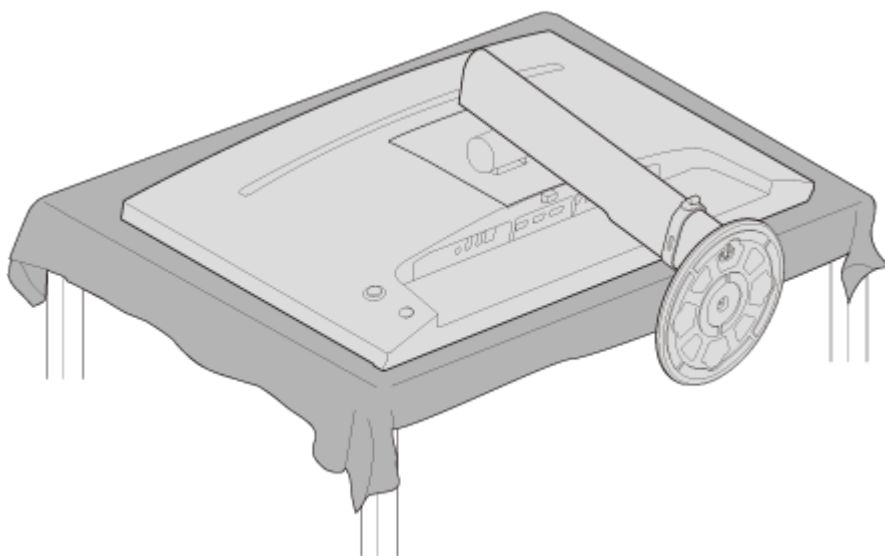
Varat to lejupielādēt arī no tālāk norādītajām atbalsta vietnēm.

- Klientiem ASV — skatiet šeit:
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Klientiem Kanādā — skatiet šeit:
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Klientiem Eiropā — skatiet šeit:
<https://www.sony.eu/support>
- Klientiem Ķīnā — skatiet šeit:
<https://service.sony.com.cn>
- Klientiem Āzijas valstīs (vai citos reģionos) — skatiet šeit:
<https://www.sony-asia.com/support>

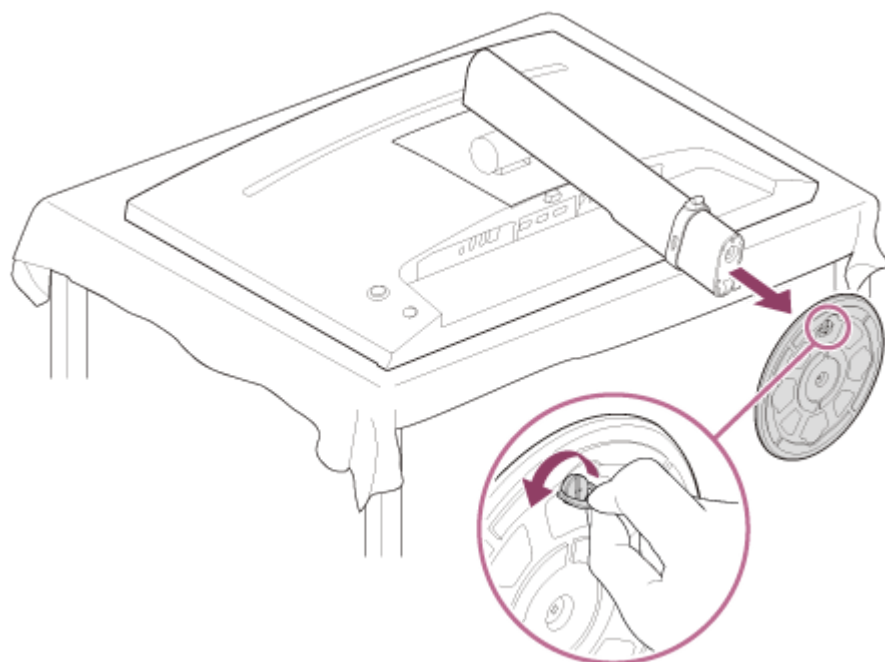
Statīva atvienošana

- 1 Izslēdziet monitoru, palieliniet statīva augstumu, pēc tam novietojiet to ar LCD paneļa virsmu uz leju.

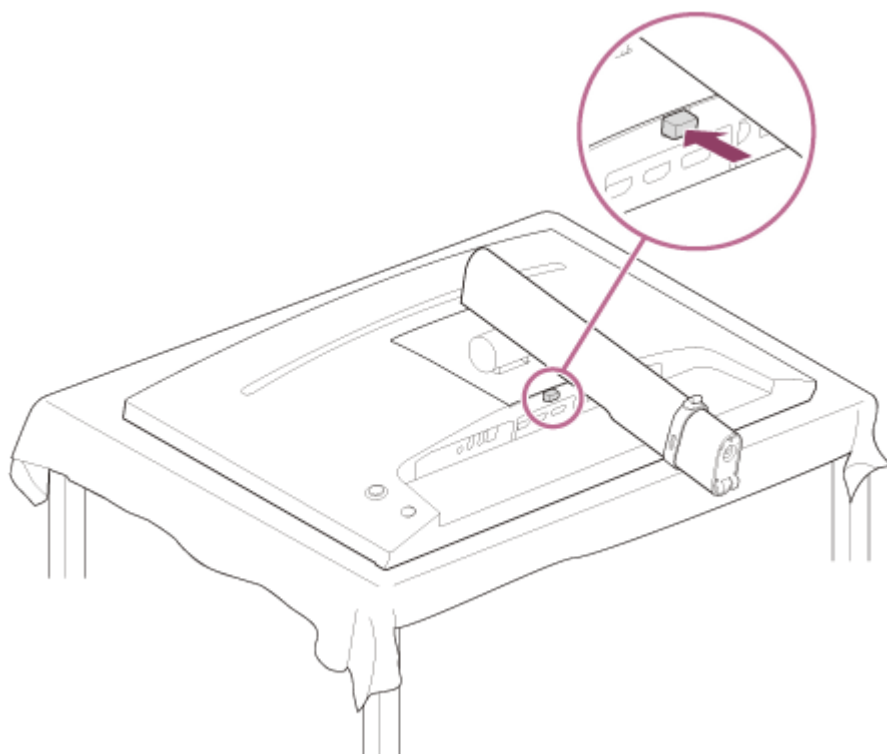
Uz stabilas virsmas pakļājiēt mīkstu drānu, lai ne bojātu LCD paneļa virsmu.



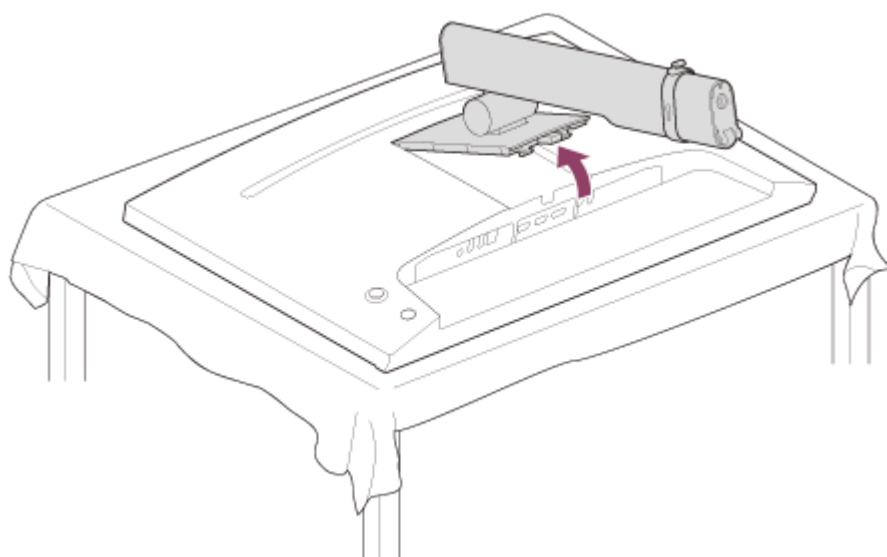
- 2 Atvienojiet pamatni.



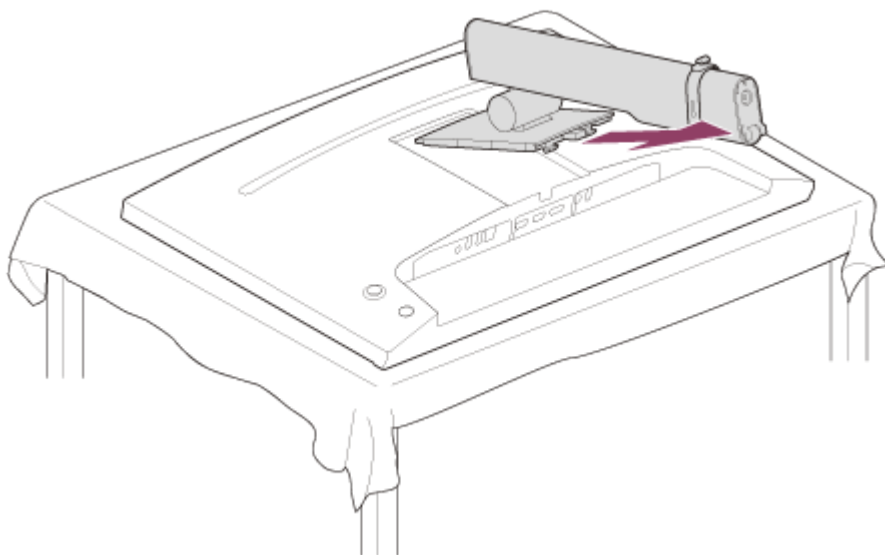
- 3 Nospiediet statīva atvienošanas pogu monitora aizmugurē.



4 Paceliet statīvu.



5 Izvelciet statīvu no monitora.



Piezīme

- Atvienojot statīvu, turiet to stingri, lai nepieskartos LCD paneļa virsmai.
- Uzsākšanas ceļvedī noskaidrojiet, kā piestiprināt atdalīto statīvu.

Saistītās tēmas

- [Informācija par šī monitora rokasgrāmatām](#)
- [Monitora ekrāna stāvokļa regulēšana](#)

5-061-658-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitors
SDM-27U9M2

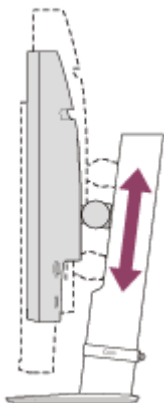
Monitors ekrāna stāvokļa regulēšana

Noregulējiet monitora augstumu un leņķi, lai atvieglotu skatīšanos.

Augstuma regulēšana

Stingri turiet monitoru un noregulējiet tā augstumu.

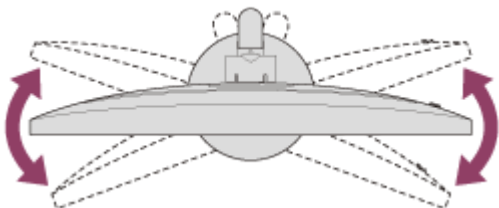
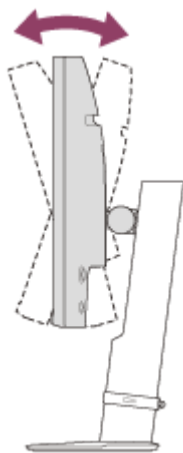
Rīkojieties uzmanīgi, lai regulēšanas laikā nepieskartos LCD paneļa virsmai.



Leņķa regulēšana

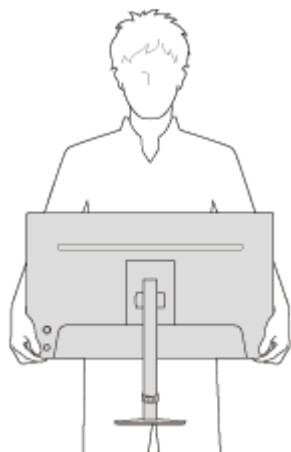
Stingri turiet monitoru un noregulējiet tā leņķi.

Rīkojieties uzmanīgi, lai regulēšanas laikā nepieskartos LCD paneļa virsmai.



Monitora pārnēsāšana

Pārnēsājot monitoru, pagrieziet ekrānu pret sevi un ar abām rokām turiet kreisās un labās puses apakšdaļu. Nepieskarieties LCD paneļa virsmai monitora pārnēsāšanas laikā.



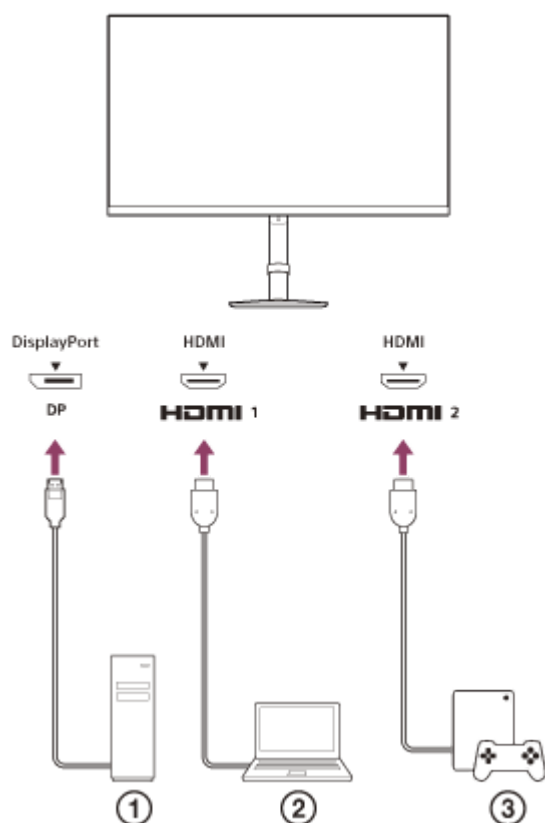
LCD monitors
SDM-27U9M2

Savienojuma piemērs

Šim monitoram var pievienot tādas ierīces kā datoru un/vai spēļu konsoli.

Piezīme

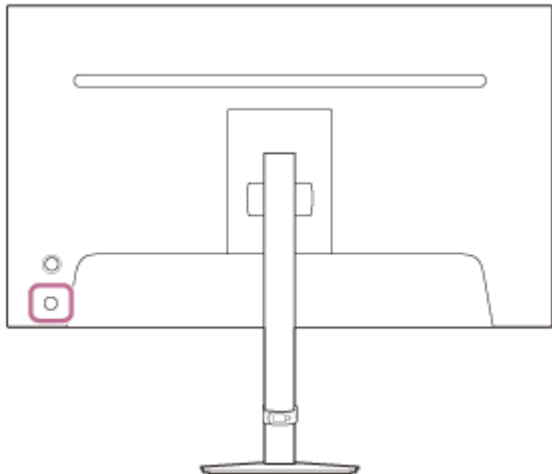
- Pievienojot ierīču kabeļus, atvienojiet monitora barošanas kabeli.



- ① Galda dators
- ② Klēpjdatars
- ③ Spēļu konsole

LCD monitors
SDM-27U9M2

Barošanas ieslēgšana un izslēgšana



1 Nospiediet barošanas pogu.

Barošanas indikators iedegas baltā krāsā, un monitors ieslēdzas.
Ja ekrānā nekas netiek rādīts, pārliecinieties, ka pievienotā ierīce ir ieslēgta.

2 Lai izslēgtu, nospiediet barošanas pogu.

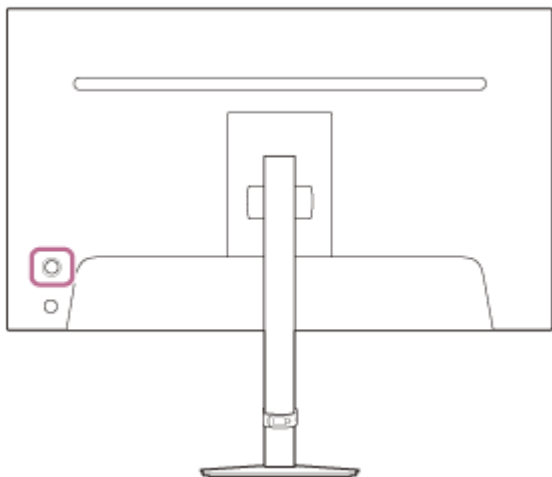
Barošanas indikators nodziest, un monitors tiek izslēgts.

Padoms

- Ja nav ieejas signāla, monitors pārslēdzas gaidstāves režīmā un barošanas indikators deg oranžā krāsā.

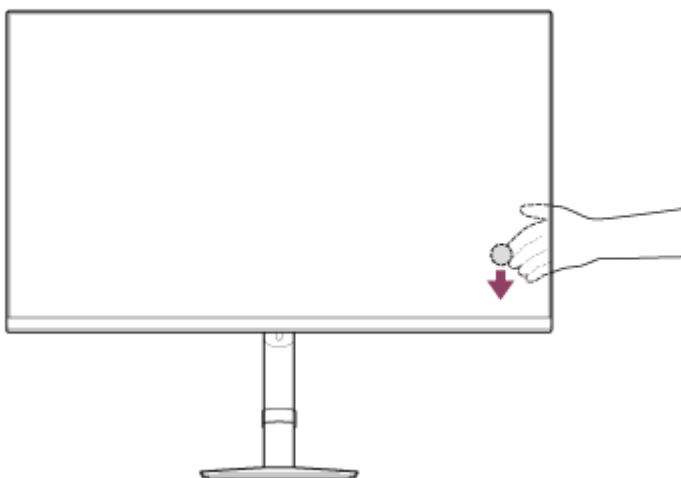
Kursorsviras izmantošana

Kursorsviru var izmantot, lai, parādot izvēlni, regulētu skaļumu, spilgtumu, izvēlētos ievadi un dažādus iestatījumus.



Skaļuma regulēšana

Kamēr izvēlne netiek parādīta, pārvietojiet kursorsviru monitora aizmugurē uz leju.



Tiek atvērts skaļuma regulēšanas ekrāns, un ir iespējams veikt tālāk norādītās darbības.

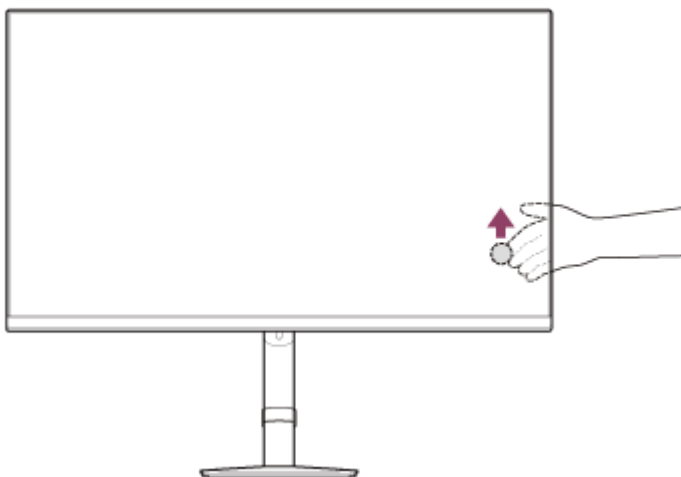
- Skatoties no priekšpuses, pārvietojiet kursorsviru pa labi (izvirzījuma pusē), lai palielinātu skaļumu, un pārvietojiet pa kreisi, lai to samazinātu.
- Pārvietojiet kursorsviru uz leju, lai izslēgtu skaņu.
- Pārvietojot kursorsviru uz augšu, kad ir atvērts skaņas izslēgšanas ekrāns, tiks atcelts skaņas izslēgšanas stāvoklis un ekrāns pārslēdzas uz skaļuma regulēšanas ekrānu.
- Skaļuma regulēšanas ekrāns pazūd, ja tiek nospiesta kursorsvira, kad ir atvērts ekrāns, vai ja kādu laiku netiek veikta neviena darbība.

Padoms

- Austiņu ligzdas skaļumu un iebūvētā skaļruņa skaļumu var iestatīt atsevišķi.

Ekrāna spilgtuma regulēšana

Kamēr izvēlne netiek parādīta, pārvietojiet kursorsvīru monitora aizmugurē uz augšu.

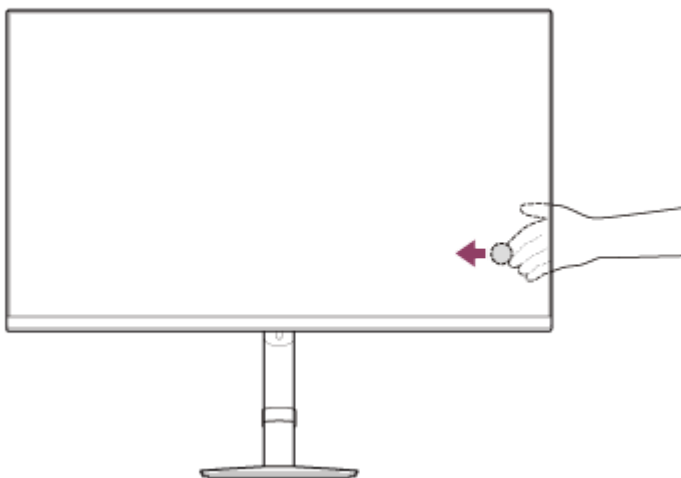


Tiek atvērts spilgtuma regulēšanas ekrāns, un ir iespējams veikt tālāk norādītās darbības.

- Pārvietojiet kursorsvīru uz augšu vai pa labi, lai padarītu ekrānu spilgtāku, un pārvietojiet uz leju vai pa kreisi, lai padarītu to tumšāku.
- Spilgtuma regulēšanas ekrāns pazūd, ja kursorsvīra tiek nospiesta, kad ir atvērts ekrāns, vai ja kādu laiku netiek veikta neviena darbība.

Ievades pārslēgšana

Kamēr izvēlne netiek parādīta, pārvietojiet monitora aizmugurē esošo kursorsvīru pa kreisi, skatoties no monitora priekšpuses.

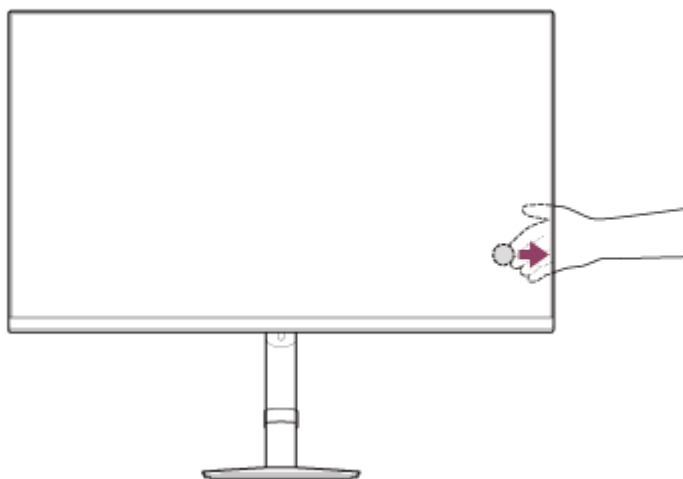


Tiek parādīts ievades izvēles ekrāns, un ir iespējams izvēlēties ievadi.

- Ievades izvēles ekrāns pazūd, ja kursorsvīra tiek pārvietota uz leju, kad ir atvērts ekrāns, vai ja kādu laiku netiek veikta neviena darbība.

Sākotnējo iestatījumu režīma pārslēgšana

Kamēr izvēlne netiek parādīta, pārvietojiet kursorsvīru monitora aizmugurē pa labi, skatoties no monitora priekšpuses.



Tiek parādīts sākotnējo iestatījumu režīma ekrāns, un ir iespējams izvēlēties sākotnējo iestatījumu režīmu.

- Sākotnējo iestatījumu režīma izvēles ekrāns pazūd, kad kursorsvira tiek pārvietota uz leju, kamēr ir atvērts ekrāns, vai ja kādu laiku netiek veikta neviena darbība.

Izvēlnes atvēršana

Kad izvēlne netiek parādīta, nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē.



Tiek parādīta izvēlne, un ir iespējams veikt ievades izvēli, kā arī dažādus iestatījumus, pārvietojot kursorsviru uz augšu, uz leju, pa kreisi un pa labi.

Izvēlnes izslēgšana

Vairākkārt pārvietojiet kursorsviru pa kreisi.

Saistītās tēmas

- [\[Volume\] \(Skaļums\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Attēla pielāgošana\)](#)
- [Ievades pārslēgšana](#)
- [Sākotnējo iestatījumu režīma pārslēgšana](#)
- [Izvēlnes lietošana](#)
- [\[Others\] \(Cits\)](#)

LCD monitors
SDM-27U9M2

Ievades pārslēgšana

Šis monitors automātiski izvēlas ievadi, kurā tiek ievadīts signāls.

Ja ir vairāki ievades signāli, ievades tiek atlasītas tālāk norādītajā prioritātes secībā.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Lai manuāli pārslēgtu ievadi, izmantojiet kursorsviru.

1 Pārvietojiet kursorsviru pa kreisi.

Tiks parādīta ievades atlasē izvēlne.

2 Atlasiet vēlamo ievadi.

3 Nospiediet kursorsviru.

Ievade pārslēdzas uz atlasīto ievadi.

Piezīme

- Ja opcijas [Auto input switch] (Automātiskās ievades slēdzis) iestatījums ir [Off] (Izslēgts), ievade netiek atlasīta automātiski.
- Ja opcijas [Control for HDMI] (HDMI vadība) iestatījums ir [On] (Ieslēgts), ierīces ievade tiks automātiski atlasīta, ieslēdzot vai lietojot ierīci.
- Ja ievades signāla nav, ievade netiek atlasīta.

Saistītās tēmas

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

LCD monitors
SDM-27U9M2

Sākotnējo iestatījumu režīma pārslēgšana

Sākotnējo iestatījumu sadaļā var izvēlēties vajadzīgo attēla kvalitāti.

- 1 Pārvietojiet kursorsvīru pa labi.**
Tiks atvērta sākotnējo iestatījumu atlasē izvēlnē.
- 2 Atlasiet vajadzīgo attēla kvalitāti.**
- 3 Nospiediet kursorsvīru.**
Attēla kvalitātes iestatījums pārslēdzas uz atlasīto.

Saistītās tēmas

- [\[Picture mode\] \(Attēla režīms\)](#)

LCD monitors
SDM-27U9M2

Izvēlnes lietošana

Izvēlnes iestatījumu ekrānā šim monitoram var veikt dažādus iestatījumus.

- 1 Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē.**
Tiek parādīts iestatījumu izvēlnes ekrāns.
- 2 Ar kursorsviru izvēlieties vajadzīgo iestatījumu, atlasiet iestatījumu vērtību un pēc tam nospiediet to.**

Izvēlnes iestatījumu ekrāna izslēgšana

Ja kādu laiku netiek veikta neviena darbība, izvēlnes iestatījumu ekrāns tiek automātiski izslēgts. Tāpat atkārtoti pārvietojiet kursorsviru pa kreisi, lai izslēgtu iestatījumu izvēlnes ekrānu.

LCD monitors
SDM-27U9M2

[Picture mode] (Attēla režīms)

Varat izvēlēties vajadzīgo attēla kvalitāti no sākotnējiem iestatījumiem un automātiski pielāgot attēla kvalitāti.

- 1 Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.
- 2 Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.

Izvēlnes vienumu dati

[Preset mode] (Sākotnējo iestatījumu režīms)

Atlasiet vajadzīgo iestatījumu no sākotnējiem iestatījumiem.

SDR un HDR tiek apmainīti vietām saskaņā ar ievades signāla formātu.

Ja ievades signāls ir SDR

[FPS]: piemērots FPS spēlēšanai (pirmās personas šāvēja) spēļu spēlēšanai.

[MOBA/RTS]: piemērots MOBA/RTS (vairāku spēlētāju tiešsaistes kauju arēnas/reāllaika stratēģijas) spēļu spēlēšanai.

[RPG]: piemērots RPG (lomu spēļu) spēļu spēlēšanai.

[Cinema] (Kino režīms): piemērots filmu un video skatīšanai.

[Game] (Spēle): varat spēlēt dažādu žanru spēles.

[Standard] (Standarta režīms): standarta attēla kvalitātes režīms.

[sRGB]: attēla kvalitātes režīms, kura pamatā ir sRGB standarts.

Ja ievades signāls ir HDR

[DisplayHDR]: attēla kvalitātes režīms, kura pamatā ir VESA DisplayHDR standarts.

[Cinema] (Kino režīms): piemērots filmu un video skatīšanai.

[Game] (Spēle): varat spēlēt dažādu žanru spēles.

[RPG]: piemērots RPG (lomu spēļu) spēļu spēlēšanai.

[Auto picture mode] (Automātiskais attēlu režīms)

Kad ir pievienota HDMI ierīce, tiek automātiski atlasīta attēla kvalitāte, kas atbilst parādāmajam saturam.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz opciju [Auto picture mode] (Automātiskais attēlu režīms).

Piezīme

- Ja opcijas [Auto picture mode] (Automātiskais attēlu režīms) iestatījums ir [On] (Ieslēgts), attēla kvalitāte, kas atlasīta sadaļā [Auto picture mode] (Automātiskais attēlu režīms), tiks lietota neatkarīgi no [Preset mode] (Sākotnējo iestatījumu režīms) iestatījuma.
- Ja ievades signāls ir HDR, dažas funkcijas nevar iestatīt.
- Ja opcijas [Preset mode] (Sākotnējo iestatījumu režīms) iestatījums ir [DisplayHDR], nav iespējams pielāgot dažas funkcijas, jo režīma pamatā ir standarts.

Padoms

- HDR apzīmē augstu dinamisko diapazonu. Tā ir tehnoloģija, kas demonstrē plašo spilgtumu diapazonu no gaišās daļas līdz tumšajai tā, ka tas pārspēj SDR (standarta dinamiskais diapazons). Kopējā SDR attēlā var parādīties pārspīlēti gaišie laukumi un pārmērīgi tumšas ēnas. Tomēr HDR attēli atspoguļo dabisku un reālu gaismas un tumsas gradāciju, kas pārspēj SDR.

Saistītās tēmas

- [\[Picture adjustment\] \(Attēla pielāgošana\)](#)

5-061-658-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitors
SDM-27U9M2

[Gaming assist] (Spēļu palīgs)

Spēlēšanas laikā var iestatīt noderīgus funkciju iestatījumus.

- 1 **Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.**
- 2 **Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.**

Izvēlnes vienumu dati

[Black equalizer] (Melnās krāsas ekvalizers)

Uzlabojiet redzamību ekrāna tumšajos laukumos.

[0] līdz [10]: jo lielāka vērtība, jo labāka tumšo apgabalu redzamība.

[Motion blur reduction] (Kustības izplūduma mazināšana)

Samaziniet attēla kustības izraisīto neasumu.

[Effect] (Efekts)

[0] līdz [2]: jo lielāka vērtība, jo lielāks efekts.

[Latency] (Latentums)

[0] līdz [2]: jo lielāka vērtība, jo mazāks latentums un mazāks kustības izraisīta neasuma jeb izplūduma samazinājums.

[Response time] (Reakcijas laiks)

Mainiet ekrāna reakcijas ātrumu.

Iestatiet atbilstoši attēla kustības ātrumam.

[Standard] (Standarta režīms): parasts reakcijas ātrums.

[Fast] (Ātrs): nedaudz palielina LCD paneļa reakcijas ātrumu.

[Faster] (Ātrāks): palielina LCD paneļa reakcijas ātrumu.

[Adaptive-Sync/VRR]

Sinhronizējiet šī monitora atsvaidzināšanas ātrumu ar video kadru nomainas ātrumu. Ja ieslēgts, spēles laikā var apturēt ekrāna aizkavi (atpalikšanu) un raustīšanos (mirgošanu).

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz funkciju Adaptive-Sync/VRR.

[Frame rate counter] (Kadru nomainas ātruma skaitītājs)

Reāllaikā parādiet kadru nomainas ātrumu sekundē.

[Off] (Izslēgts): nerāda kadru nomainas ātrumu.

[On] (Ieslēgts): parāda kadru nomainas ātrumu.

[24.5-inch mode] (24,5 collu režīms)

Mainiet ekrāna izmērus uz izmēriem, kas atbilst 24,5 collām.

[Off] (Izslēgts): parasti izmantojiet šo režīmu.

[Center] (Centrs): ekrāna centrā ieslēdz 24,5 collu režīmu.

[Bottom] (Apakšā): ekrāna apakšdaļā ieslēdz 24,5 collu režīmu.

[Crosshair] (Tēmeklis)

Ieslēdziet tēmekļus (krustiņa zīme) ekrāna vidusdaļā.

[Off] (Izslēgts): izslēdz tēmekļus.

[Cursor 1] (1. kursors) līdz [Cursor 8] (8. kursors): atlasiet vajadzīgo formu, kas jāparāda no 8 veidiem.

[Timer] (Taimeris)

Iestatiet taimeri, lai norādītu atlikušo spēles laiku.

[Off] (Izslēgts): izslēdz taimeri.

[10:00] līdz [60:00]: ieslēdz taimeri ar iestatītu laiku.

[Reset] (Atiestatīt)

Atiestata pašreizējo ievadi [Gaming assist] (Spēļu palīgs) un iestatījumus, kas iestatīti sadaļā [Preset mode] (Sākotnējo iestatījumu režīms).

Piezīme

- Ja opcija [Effect] (Efekts) sadaļā [Motion blur reduction] (Kustības izplūduma mazināšana) ir iestatīta uz [0], [Latency] (Latentums) nevar pielāgot.
- Ja opcija [Effect] (Efekts) sadaļā [Motion blur reduction] (Kustības izplūduma mazināšana) ir iestatīta uz [1] vai [2], [Brightness] (Spilgtums) nevar pielāgot.
- Vienlaikus nevar izmantot [Motion blur reduction] (Kustības izplūduma mazināšana) un [Local dimming] (Lokāla aptumšošana).
- Ja ievades signāla vērtība ir mazāka par 100 Hz, opcija [Motion blur reduction] (Kustības izplūduma mazināšana) nedarbojas.
- Ja opcija [Adaptive-Sync/VRR] ir ieslēgta, [Motion blur reduction] (Kustības izplūduma mazināšana) nevar pielāgot.
- Ja opcija [Adaptive-Sync/VRR] ir ieslēgta, [Original] (Oriģināls) sadaļā [Aspect ratio] (Proporcijas) nevar izvēlēties.
- Ja ir ieslēgts režīms [24.5-inch mode] (24,5 collu režīms), [Adaptive-Sync/VRR], [Aspect ratio] (Proporcijas), [Power saving] (Enerģijas taupīšana) un [Local dimming] (Lokāla aptumšošana) nevar pielāgot.
- Pārslēdzot 24,5 collu režīmu, displejs var mainīties atkarībā no spēles. Šādā gadījumā pārstartējiet spēles lietojumprogrammu.

LCD monitors
SDM-27U9M2

[Picture adjustment] (Attēla pielāgošana)

Varat pielāgot attēla kvalitāti, piemēram, spilgtumu un kontrastu.

- 1 **Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.**
- 2 **Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.**

Izvēlnes vienumu dati

[Brightness] (Spilgtums)

Noregulējiet ekrāna spilgtumu.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo spilgtāks ekrāns.

[Contrast] (Kontrasts)

Noregulējiet ekrāna kontrastu.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo lielāka atšķirība starp ekrāna spilgtumu un tumšumu.

[Sharpness] (Asums)

Noregulējiet ekrāna asumu.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo skaidrāks ekrāns; jo mazāka vērtība, jo neskaidrāks ekrāns.

[Gamma] (Gamma)

Atlasiet gamma vērtību no [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] un [S-curve] (S līkne) un iestatiet, lai tā būtu optimālā stāvoklī atbilstoši attēlam.

Jo mazāka gamma vērtība, jo spilgtākas ir starpkrāsas (izņemot balto un melno).

[Local dimming] (Lokāla aptumšošana)

Atsevišķi vadiet ekrāna apgaismojumu atbilstoši attēlam un palieliniet ekrāna kontrastu.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[Low] (Zema), [High] (Augsta): atlasiet izmantojamo efekta līmeni.

[Hue] (Nokrāsa)

Noregulējiet ekrāna nokrāsu.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo zaļganāka krāsa; jo mazāka vērtība, jo violetāka krāsa.

[Saturation] (Piesātinājums)

[Standard] (Standarta režīms)

Pielāgojiet visu ekrāna krāsu blīvumu.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo dziļāka krāsa; jo mazāka vērtība, jo gaišāka krāsa.

[Advanced] (Uzlabots)

[0] līdz [40]: jo lielāka vērtība, jo dziļāka krāsa; jo mazāka vērtība, jo gaišāka krāsa.

[Red] (Sarkana): pielāgo sarkanās krāsas blīvumu.

[Green] (Zaļa): pielāgo zaļās krāsas blīvumu.

[Blue] (Zila): pielāgo zilās krāsas blīvumu.

[Cyan] (Ciāna): pielāgo ciāna krāsas blīvumu.

[Magenta] (Fuksīna): pielāgo fuksīna krāsas blīvumu.

[Yellow] (Dzeltena): pielāgo dzeltenās krāsas blīvumu.

[Color temperature] (Krāsas temperatūra)

Noregulējiet ekrāna krāsu temperatūru.

[Cool] (Vēsa): paaugstina ekrāna krāsu temperatūru (lai krāsas būtu zilganas).

[Neutral] (Neitrāla): iestata uz standarta krāsu temperatūru.

[Warm] (Silta): pazemina ekrāna krāsu temperatūru (lai krāsas būtu sarkanīgas).

[Custom] (Pielāgots): pielāgo sarkanās, zaļās un zilās krāsas vērtības, lai iestatītu vēlamo krāsas temperatūru.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo augstāka krāsu temperatūra, un mazāka vērtība atbilst zemākai krāsu temperatūrai.

- [Red] (Sarkana): pielāgo sarkanās krāsas vērtību.
- [Green] (Zaļa): pielāgo zaļās krāsas vērtību.
- [Blue] (Zila): pielāgo zilās krāsas vērtību.

[Aspect ratio] (Proporcijas)

Iestatiet ekrāna malu attiecību.

[Auto resize] (Automātiski mainīt izmērus): pielāgo malu attiecību atbilstoši attēlam.

[16:9]: iestata malu attiecību uz 16:9.

[Original] (Oriģināls): parāda attēlus, saglabājot sākotnējo malu attiecību.

[Reset] (Atiestatīt)

Atiestata pašreizējo ievadi [Picture adjustment] (Attēla pielāgošana) un iestatījumus, kas iestatīti sadaļā [Preset mode] (Sākotnējo iestatījumu režīms).

Padoms

- Ekrāna spilgtumu var regulēt, arī pārvietojot kursorsviru uz augšu un tad uz augšu vai uz leju, kamēr izvēlnē netiek parādīta.

Piezīme

- Iespējams, nevarēsiet pielāgot opciju [Gamma] (Gamma) atbilstoši sākotnējo iestatījumu režīmam.
- Vienlaikus nevar izmantot [Local dimming] (Lokāla aptumšošana) un [Motion blur reduction] (Kustības izplūduma mazināšana).

LCD monitors
SDM-27U9M2

[Input] (Ievade)

Varat atlasīt ievadi un veikt ar ievadi saistītus iestatījumus.

- 1 **Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.**
- 2 **Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.**

Izvēlnes vienumu dati

[HDMI 1]

Atlasa HDMI 1 ievadi.

[HDMI 2]

Atlasa HDMI 2 ievadi.

[DP]

Atlasa DisplayPort ievadi.

[Auto input switch] (Automātiskās ievades slēdzis)

Automātiski atlasiet ievadi, kurai pienāk signāls.

Ja ir vairāki ievades signāli, ievades tiek atlasītas tālāk norādītajā prioritātes secībā.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz automātiskās ievades atlasēšanas funkciju.

[Control for HDMI] (HDMI vadība)

Saistībā ar monitoru var veikt dažādas darbības, piemēram, ieslēgt/izslēgt vai atlasīt ievadi ierīcei, kas ir pievienota ar HDMI kabeli.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz HDMI ierīces vadības funkciju.

[DP version number] (DP versijas numurs)

Iestatiet DisplayPort versijas numuru.

Iestatiet tādu pašu versiju kā pievienotās ierīces DisplayPort versija.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Piezīme

- Lai parādītu ar 2.1 versiju saderīgus DisplayPort attēlus, nepieciešami ar DisplayPort versiju saderīgi 2.1 kabeli un pievienotās ierīces. Komplektā iekļauto DisplayPort kabeli var izmantot ar 1.4 versiju.

Padoms

- Ja pievienotā ierīce neatpazīst DisplayPort versiju, ekrāns var netikt parādīts pareizi. Šajā gadījumā ekrāns tiks parādīts pareizi, ja mainīsiet DisplayPort versiju no augsta uz zemu ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

LCD monitors
SDM-27U9M2

[Volume] (Skaļums)

Ir iespējams regulēt skaļumu.

- 1 Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.
- 2 Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.

Izvēlnes vienumu dati

[Volume] (Skaļums)

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo lielāks skaļuma līmenis.

Saistītās tēmas

- [Kursorsviras izmantošana](#)

LCD monitors
SDM-27U9M2

[Personalize] (Personalizēt)

Varat iestatīt barošanas LED indikatora iestatījumus.

- 1** Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.
- 2** Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.

Izvēlnes vienumu dati

[Power LED] (Barošanas LED indikators)

Pat ja monitors ir ieslēgts, barošanas LED indikatoru var izslēgt.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz barošanas LED indikatoru.

[Off] (Izslēgts): izslēdz barošanas LED indikatoru.

LCD monitors
SDM-27U9M2

[OSD menu] (OSD izvēlne)

Varat iestatīt valodu un citu informāciju izvēlnes iestatījumu ekrānā.

- 1 Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.
- 2 Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.

Izvēlnes vienumu dati

[Language] (Valoda)

Iestatiet izvēlnes iestatījumu ekrāna valodu.

[Transparency] (Caurspīdīgums)

Iestatiet izvēlnes iestatījumu ekrāna caurredzamību.

[0] līdz [100]: jo lielāka vērtība, jo lielāka caurredzamība.

[OSD time out] (OSD noildze)

Iestatiet laiku izvēlnes iestatījumu ekrāna parādīšanai.

[5s] līdz [60s]: iestatiet no 5 sekundēm līdz 60 sekundēm. Kad iestatītais laiks ir pagājis, izvēlnes iestatīšanas ekrāns tiek aizvērts.

LCD monitors
SDM-27U9M2

[Others] (Cits)

Varat veikt ar šo monitoru saistītus iestatījumus un inicializēt šo monitoru.

- 1 **Nospiediet kursorsviru monitora aizmugurē un pārvietojiet to uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, lai atvērtu iestatījumu ekrānu.**
- 2 **Atlasiet vajadzīgo iestatījumu un nospiediet kursorsviru.**

Izvēlnes vienumu dati

[DDC/CI]

Veiciet iestatījumus šajā monitorā, izmantojot datora programmatūru.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz funkciju DDC/CI.

[Power saving] (Enerģijas taupīšana)

Samaziniet ekrāna spilgtumu, lai samazinātu enerģijas patēriņu.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju. Patērē enerģiju kā parasti.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz enerģijas taupīšanas funkciju.

[Text magnification]

Burti izvēlnes iestatījumu ekrānā tiek parādīti lielā izmērā.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz teksta palielināšanas funkciju.

[Text magnification] darbojas tikai tad, ja opcijas [Language] (Valoda) iestatījums ir [English].

[Screen reader]

Monitoru var vadīt ar balsi, neskatoties ekrānā.

[Off] (Izslēgts): izslēdz šo funkciju.

[On] (Ieslēgts): ieslēdz funkciju Screen reader.

[Screen reader] darbojas tikai tad, ja opcijas [Language] (Valoda) iestatījums ir [English].

[Software version] (Programmatūras versija)

Varat apskatīt šī monitora programmatūras versiju.

[USB software update] (USB programmatūras atjauninājums)

Atjaunina programmatūru, izmantojot USB atmiņu.

[Factory reset] (Rūpnīcas iestatījumu atiestate)

Atiestata monitora iestatījumus uz rūpnīcas noklusējuma iestatījumiem.

Ņemiet vērā, ka uz rūpnīcas noklusējuma iestatījumiem tiks atiestatīti visi monitora iestatījumi.

Piezīme

- Skaņas izslēgšanas funkcija neattiecas uz Screen reader skaņu.
- Screen reader skaņas skaļumu nevar regulēt, ja austiņu ligzdai ir pievienotas austiņas.
- Ja ir ieslēgta funkcija [Power saving] (Enerģijas taupīšana), nevar iestatīt [Text magnification] un [Screen reader].

- Ja ir ieslēgta funkcija [Power saving] (Energijas taupīšana), dažas [Gaming assist] (Spēļu palīgs) un [Picture adjustment] (Attēla pielāgošana) funkcijas nevarēs pielāgot.
- Ja ir ieslēgta funkcija [Power saving] (Energijas taupīšana), nevar iestatīt [DP version number] (DP versijas numurs).

Saistītās tēmas

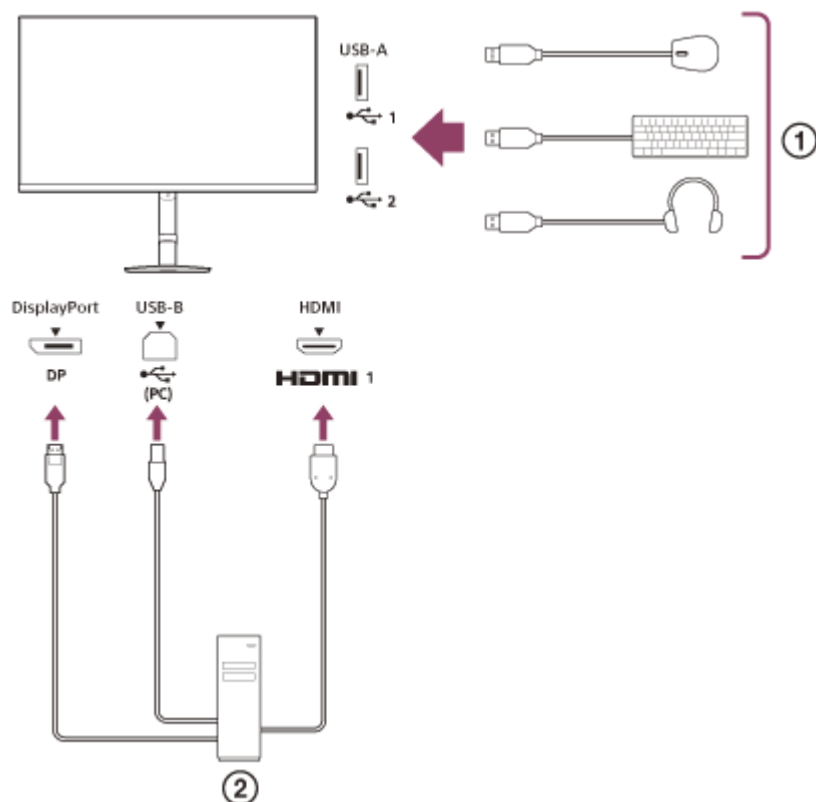
- [Programmatūras atjaunināšana](#)

5-061-658-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitors
SDM-27U9M2

USB centrmezgla funkcijas izmantošana

Ja dators ir pievienots monitoram, datora vadībai var izmantot monitoram pievienoto USB ierīci (piemēram, tastatūru un peli).



- ① Pele, tastatūra, austiņas u.c.
- ② Dators

LCD monitors
SDM-27U9M2

INZONE Hub izmantošana (Windows)

Izmantojot programmatūru, varat veikt dažādus šī monitora iestatījumus no datora. Programmatūru var lejupielādēt no tālāk norādītajām atbalsta vietnēm.

- Klientiem ASV — skatiet šeit:
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Klientiem Kanādā — skatiet šeit:
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Klientiem Eiropā — skatiet šeit:
<https://www.sony.eu/support>
- Klientiem Ķīnā — skatiet šeit:
<https://service.sony.com.cn>
- Klientiem Āzijas valstīs (vai citos reģionos) — skatiet šeit:
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitors

SDM-27U9M2

Kļūdu novēršana

Ja monitors nedarbojas pareizi, pirms nosūtīšanas remontam vēlreiz pārbaudiet, vai nav kļūmes.

Ja kļūme joprojām pastāv, sazinieties ar tuvāko Sony izplatītāju.

LCD monitors

SDM-27U9M2

Ekrānā nekas nav redzams

- Pārbaudiet, vai barošanas kabelis un savienojuma vadi ir droši pievienoti citām ierīcēm.
- Lai ieslēgtu barošanu, nospiediet monitora aizmugurē esošo barošanas pogu.
- Ieslēdziet citas ierīces.

Saistītās tēmas

- [Savienojuma piemērs](#)

LCD monitors

SDM-27U9M2

Monitors neatskaņo skaņu

- Vispirms pārvietojiet kursorsviru uz leju, lai atvērtu skaļuma regulēšanas ekrānu, pēc tam pārvietojiet kursorsviru pa labi, lai palielinātu skaļumu.
- Vispirms pārvietojiet kursorsviru uz leju, lai atvērtu skaļuma regulēšanas ekrānu, pēc tam pārvietojiet kursorsviru uz augšu, lai atceltu skaņas izslēgšanu, un visbeidzot pārvietojiet kursorsviru pa kreisi vai pa labi, lai regulētu skaļumu.

Saistītās tēmas

- [Kursorsviras izmantošana](#)

LCD monitors
SDM-27U9M2

Atbalsta vietnes

Lai iegūtu jaunāko informāciju, apmeklējiet zemāk norādītās atbalsta vietnes.

- Klientiem ASV — skatiet šeit:
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Klientiem Kanādā — skatiet šeit:
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Klientiem Eiropā — skatiet šeit:
<https://www.sony.eu/support>
- Klientiem Ķīnā — skatiet šeit:
<https://service.sony.com.cn>
- Klientiem Āzijas valstīs (vai citos reģionos) — skatiet šeit:
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitors
SDM-27U9M2

Atbalstītie formāti

Katra ievade atbalsta ar “○” apzīmētos formātus.

PC formāti

Izšķirtspēja	Vertikālā frekvence (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 formāti

Izšķirtspēja	Vertikālā frekvence (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○

Izšķirtspēja	Vertikālā frekvence (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	○	○

Programmatūras atjaunināšana

Jūs varat atjaunināt monitora programmatūru.

1 Lejupielādējiet atjaunināšanas failu.

Lejupielādējiet atjaunināšanas failu datorā no atbalsta vietnēm.

2 Izvērsiet atjaunināšanas failu.

1: Atjaunināšanas faila izvēršana

Tā kā lejupielādētais atjauninājuma fails ir saspiegts, ar peles labo pogu noklikšķiniet uz faila un atlasiet faila izvēršanas vienumu. Pēc tam fails tiks izvērsts.

Atkarībā no operētājsistēmas vides failu var nebūt iespējams izvērst, izmantojot iepriekš norādītas darbības.

2: Izvērstā faila apstiprināšana

Pārliecinieties, ka izvērstā faila nosaukums ir "SDM-27U9M2.bin".

Nemainiet faila nosaukumu.

3 Iekopējiet failu USB atmiņā.

1: USB atmiņas sagatavošana

Sagatavojiet USB atmiņu, izmantojot failu sistēmu FAT32 vai NTFS.

2: Faila iekopēšana USB atmiņā

Iekopējiet izvērsto failu USB atmiņas saknes direktorijā (augšējā slānī).

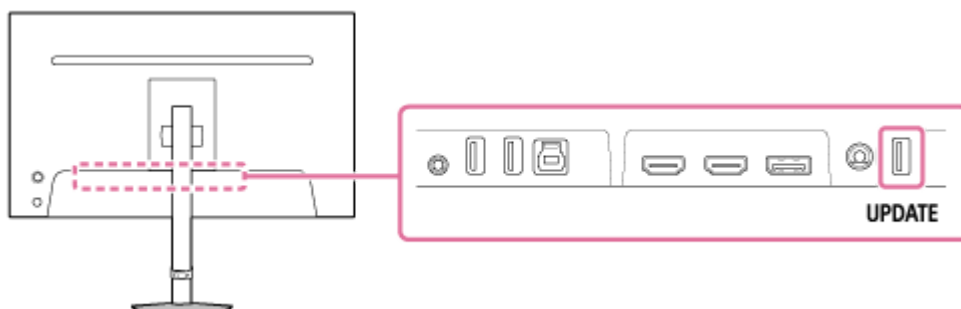
4 Ievietojiet USB atmiņu monitorā.

1: USB atmiņas atvienošana no datora

Veiciet operētājsistēmas darbības, lai atvienotu USB atmiņu no datora.

2: Atmiņas USB ievietošana monitorā

Ievietojiet USB atmiņu monitora pieslēgvietā UPDATE.



5 Atjauniniet monitoru.

Izvēlnē atlasiet [Others] (Cits) un pēc tam [USB software update] (USB programmatūras atjauninājums).

Atjaunināšanas laikā ekrānā tiek parādīta norises gaita. Kad atjaunināšana pabeigta, monitors tiek automātiski pārstartēts. Atjaunināšana ilgst aptuveni 1 minūti.

- Ja novietojat atjaunināšanas failu citā slānī, nevis USB atmiņas saknes direktorijā, vai ja maināt atjaunināšanas faila nosaukumu, monitoru nevarēs atjaunināt.
- Monitoru var atjaunināt, tikai izmantojot pieslēgvietu UPDATE.
- Atjaunināšanas laikā neatvienojiet barošanas kabeli, USB atmiņu un savienojuma kabeli.
- Dažas USB atmiņas netiek atbalstītas.

LCD monitors
SDM-27U9M2

Piezīmes par licenci

Šajā monitorā tiek izmantota programmatūra, par kuru mums ir licences līgums ar autortiesību īpašnieku. Saskaņā ar programmatūras autortiesību īpašnieka lūgumu mums ir pienākums informēt klientus par licences saturu. Licence ir aprakstīta tālāk.

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.

5-061-658-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation