

LCD monitor
SDM-27U9M2



Ak máte otázku alebo sa vyskytol problém pri používaní monitora, použite túto Príručku.

Začíname

[Informácie o príručkách k tomuto monitoru](#)

Opis častí a ovládacích prvkov

[Pohľad spredu](#)

[Pohľad zozadu](#)

Príprava monitora

[Príprava monitora](#)

[Demontáž stojana](#)

[Nastavenie polohy obrazovky monitora](#)

[Prenášanie monitora](#)

[Príklad pripojenia](#)

Používanie monitora

[Zapnutie/vypnutie napájania](#)

[Používanie pákového ovládača](#)

[Prepínanie vstupov](#)

[Prepínanie prednastaveného režimu](#)

Zmena nastavení

[Používanie ponuky](#)

[\[Picture mode\]_\(Režim obrazu\)](#)

[\[Gaming assist\]_\(Herný asistent\)](#)

[\[Picture adjustment\]_\(Nastavenie obrazu\)](#)

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

[\[Volume\]_\(Hlasitosť\)](#)

[\[Personalize\]_\(Prispôbiť\)](#)

[\[OSD menu\]_\(Ponuka OSD\)](#)

[\[Others\]_\(Iné\)](#)

Používanie užitočných funkcií

[Používanie funkcie rozbočovača USB](#)

[Používanie softvéru INZONE Hub \(Windows\)](#)

Riešenie problémov

[Riešenie problémov](#)

[Na obrazovke sa nič nezobrazuje](#)

[Z monitora nepočuť žiadny zvuk](#)

Doplňujúce informácie

[Stránky podpory](#)

[Podporované formáty](#)

Aktualizácia softvéru

[Aktualizácia softvéru](#)

Poznámky k licencii

[Poznámky k licencii](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Informácie o príručkách k tomuto monitoru

Obsah opísaný v tejto príručke je nasledovný.

Spríevodca nastavením

Opisuje potrebnú prípravu a pripojenie, aby bolo možné začať monitor používať.

Návod na obsluhu

Opisuje bezpečnostné upozornenia.

Príručka (táto webová príručka)

Opisuje, ako používať tento monitor.

Poznámka

- Dizajn a špecifikácie monítora sa môžu bez oznámenia zmeniť.

Rada

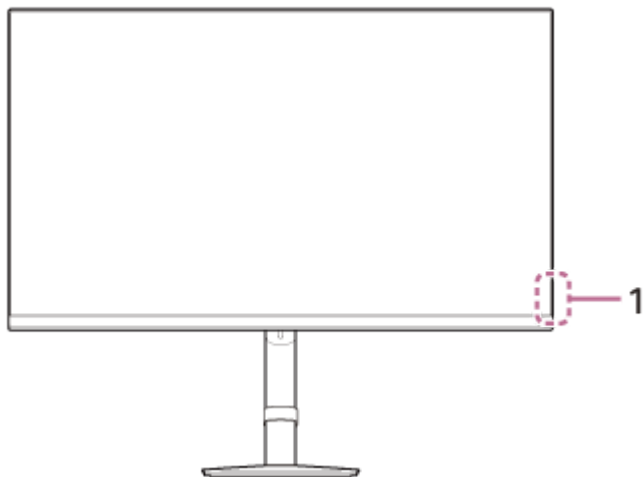
- Písmená v zátvorke [--] zobrazené na obrazovke označujú položky ponuky.
- Detaily môžu byť na ilustráciách vynechané.
- Spríevodcu nastavením si môžete prevziať zo stránok podpory.

Súvisiaca téma

- [Stránky podpory](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Pohľad spredu



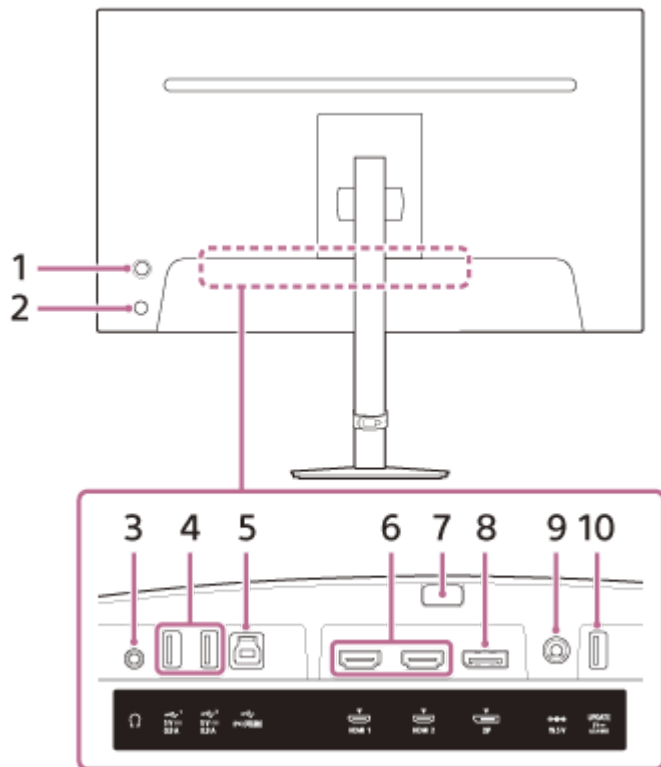
1. LED kontrolka napájania

Indikuje stav monitora.

- Biela: zapnutý
- Oranžová: pohotovostný režim
- Nesvieti: vypnutý

LCD monitor
SDM-27U9M2

Pohľad zozadu



1. Pákový ovládač

Umožňuje nastavenie hlasitosti, jas, výber vstupu a zmenu rôznych nastavení zobrazením ponuky.

2. Tlačidlo napájania

Slúži na zapnutie napájania monitora. Stlačením tohto tlačidla, keď je monitor zapnutý, sa monitor vypne.

3. Konektor slúchadiel

Slúži na pripojenie slúchadiel.

Po pripojení slúchadiel sa reproduktory monitora vypnú.

4. USB Port Type-A 1, 2

Slúži na pripojenie periférnych zariadení s rozhraním USB, napríklad klávesnice alebo myši.

5. USB Port Type-B

Pri pripájaní tohto portu k portu USB na počítači, port USB Type-A z bodu 4. funguje ako USB rozbočovač.

6. Port HDMI 1, 2

Slúži na pripojenie hernej konzoly alebo počítača s výstupom HDMI.

7. Poistka stojana

Stlačením poistky môžete odmontovať stojan.

8. Port DisplayPort

Slúži na pripojenie k počítaču s výstupom DisplayPort.

9. Vstupný konektor jednosmerného napájania

Slúži na pripojenie sieťového adaptéra (dodáva sa).

10. Port UPDATE

Tento port slúži na aktualizáciu softvéru.

Súvisiaca téma

- [\[Personalize\] \(Prispôbiť\)](#)
- [Používanie pákového ovládača](#)
- [Demontáž stojana](#)

5-061-657-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

Príprava monitora

Informácie o príprave a zapojení monitora nájdete v Sprievodcovi nastavením.

Tento dokument si môžete prevziať aj z nižšie uvedených stránok podpory.

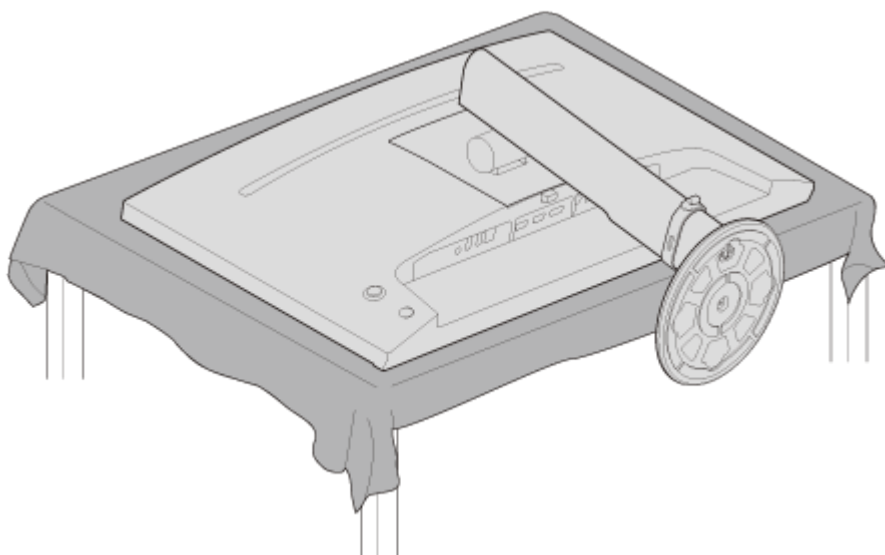
- Pre zákazníkov v USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Pre zákazníkov v Kanade
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Pre zákazníkov v Európe
<https://www.sony.eu/support>
- Pre zákazníkov v Číne
<https://service.sony.com.cn>
- Pre zákazníkov v Ázii (alebo iných oblastiach)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitor
SDM-27U9M2

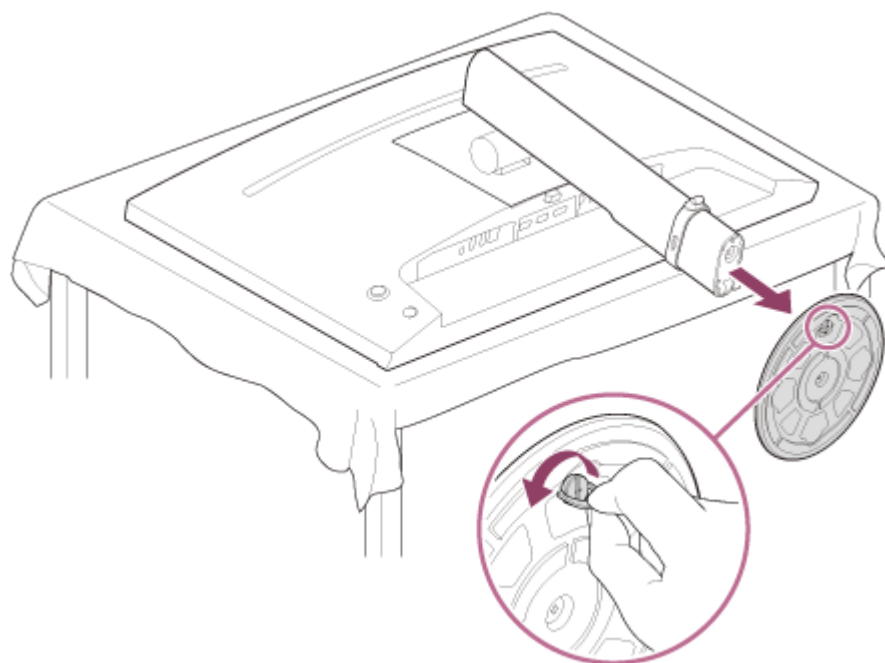
Demontáž stojana

- 1 Monitor vypnite, stojan nastavte do najvyššej polohy a potom položte monitor tak, aby povrch LCD panela smeroval nadol.

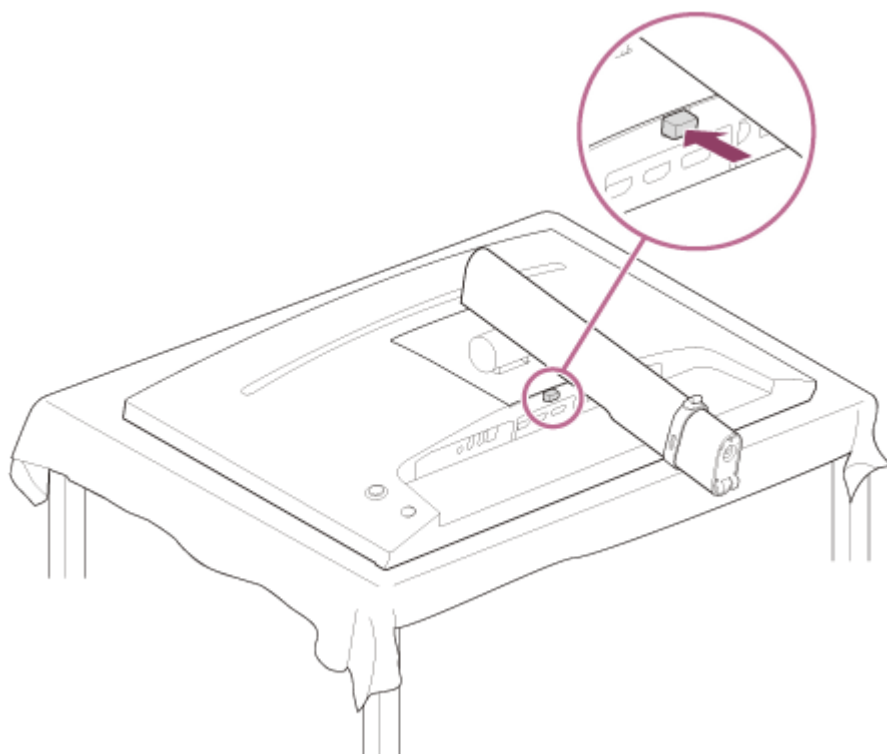
Na stabilný povrch položte mäkkú látku, aby sa povrch LCD panela nepoškodil.



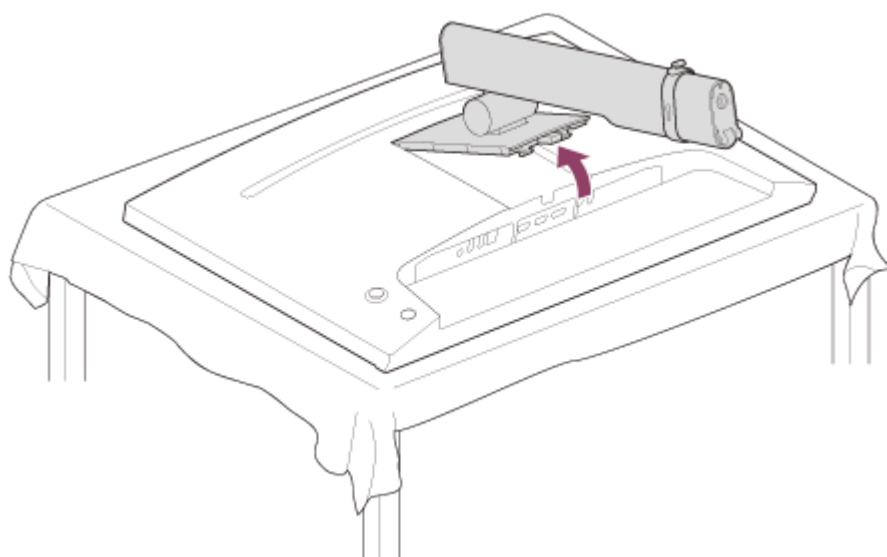
- 2 Odpojte podstavec.



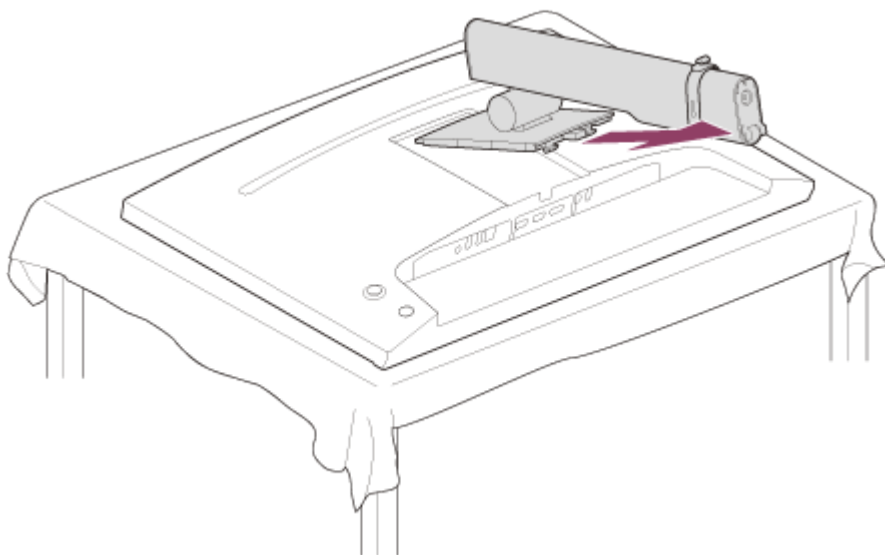
- 3 Stlačte poistku stojana na zadnej strane monitora.



4 Stojan nadvihnite.



5 Vytiahnite stojan z monitora.



Poznámka

- Pri demontáži stojana držte stojan pevne, aby ste sa nedotkli povrchu LCD panela.
- Postup montáže a demontáže stojana nájdete aj v Sprievodcovi nastavením.

Súvisiaca téma

- [Informácie o príručkách k tomuto monitoru](#)
- [Nastavenie polohy obrazovky monitora](#)

5-061-657-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

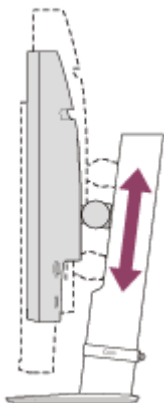
Nastavenie polohy obrazovky monitora

Nastavte správnu výšku a uhol sklonu monitora, aby sa vám na obrazovku pozeralo jednoduchšie.

Nastavenie výšky

Monitor pevne uchopte a nastavte jeho výšku.

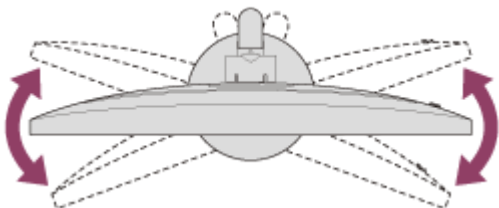
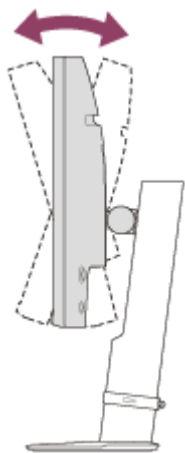
Dávajte pozor, aby ste sa pri nastavovaní monitora nedotkli povrchu LCD panela.



Nastavenie uhla sklonu

Monitor pevne uchopte a nastavte uhol sklonu.

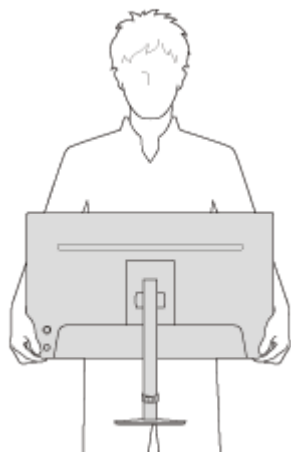
Dávajte pozor, aby ste sa pri nastavovaní monitora nedotkli povrchu LCD panela.



LCD monitor
SDM-27U9M2

Prenášanie monitora

Pri prenášaní monitora ho otočte obrazovkou smerom k sebe a držte ho oboma rukami za spodnú ľavú a pravú časť. Dávajte pozor, aby ste sa pri prenášaní monitora nedotkli povrchu LCD panela.



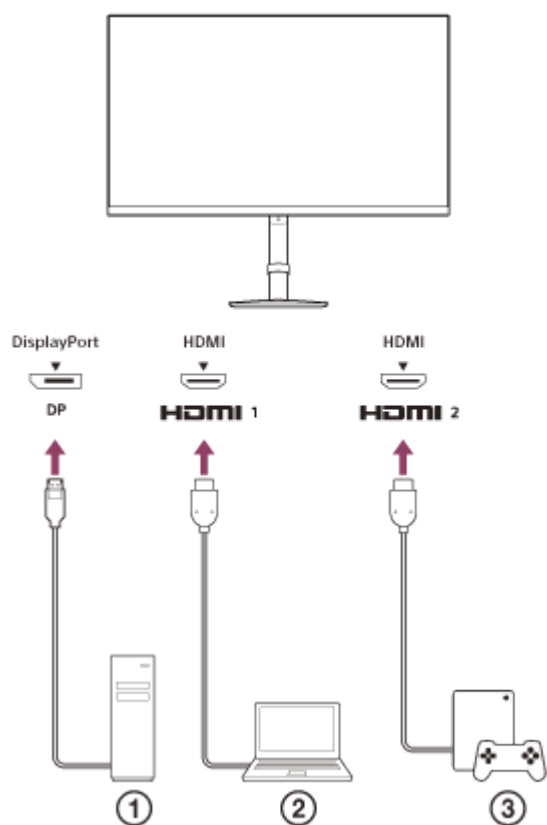
LCD monitor
SDM-27U9M2

Príklad pripojenia

K tomuto monitoru možno pripojiť zariadenia, ako sú počítač a/alebo herná konzola.

Poznámka

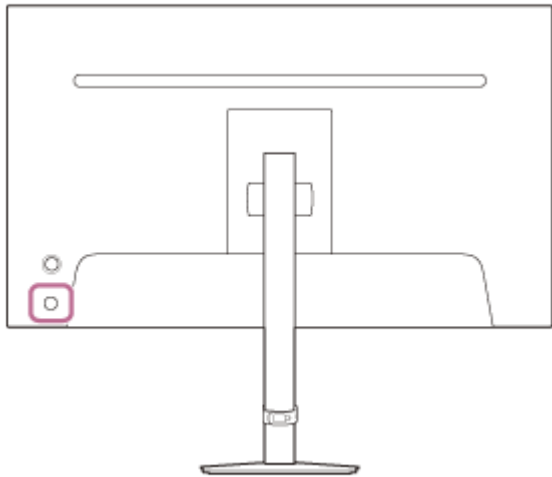
- Pred pripájaním káblov zariadení odpojte napájací kábel monitora.



- ① Stolný počítač
- ② Prenosný počítač
- ③ Herná konzola

LCD monitor
SDM-27U9M2

Zapnutie/vypnutie napájania



1 Stlačte tlačidlo napájania.

Kontrolka napájania sa rozsvieti nabiele a monitor sa zapne.

Ak sa na obrazovke nič nezobrazuje, skontrolujte, či je pripojené zariadenie zapnuté.

2 Ak chcete monitor vypnúť, stlačte tlačidlo napájania.

Kontrolka napájania zhasne a monitor sa vypne.

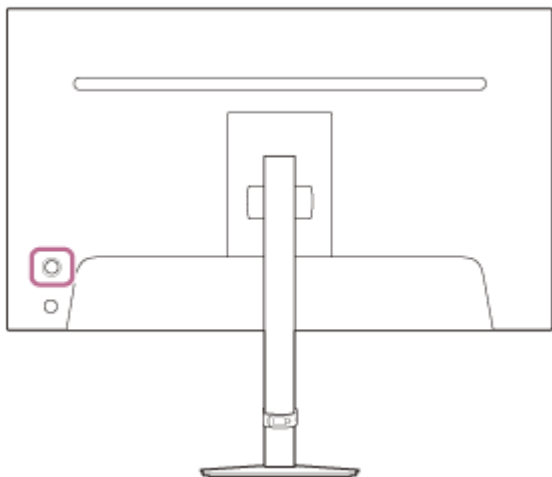
Rada

- Ak nie je dostupný žiadny vstupný signál, monitor prejde do pohotovostného režimu a kontrolka napájania sa rozsvieti na oranžovo.

LCD monitor
SDM-27U9M2

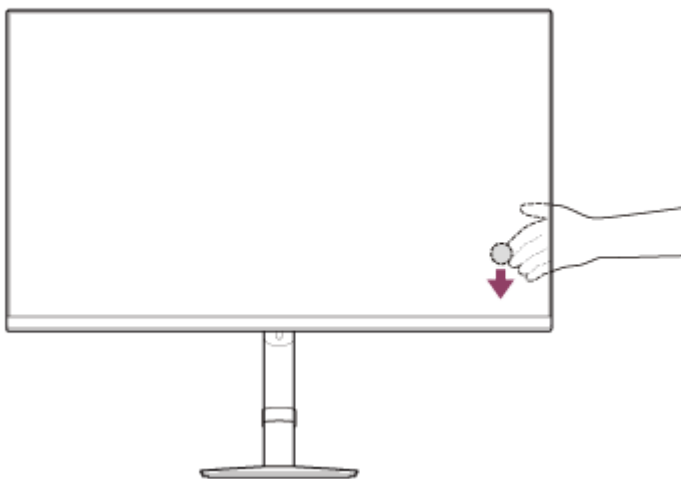
Používanie pákového ovládača

Pomocou pákového ovládača môžete nastavovať hlasitosť, jas, vybrať vstup a meniť rôzne nastavenia zobrazením ponuky.



Nastavenie hlasitosti

Keď nie je zobrazená ponuka, vychýľte pákový ovládač na zadnej strane monitora nadol.



Zobrazí sa obrazovka nastavenia hlasitosti a môžete vykonať nasledujúce operácie.

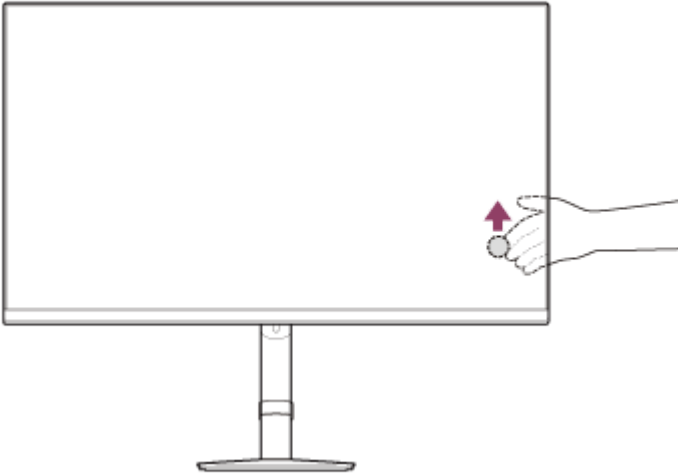
- Pri pohľade spredu vychýľte pákový ovládač doprava (strana s výstupkom) na zvýšenie hlasitosti alebo doľava na zníženie hlasitosti.
- Vychýlením pákového ovládača nadol zvuk stlmíte.
- Vychýlením pákového ovládača nahor pri zobrazenej obrazovke stlmenia zvuku sa stlmenie zvuku zruší a znovu sa zobrazí obrazovka nastavenia hlasitosti.
- Obrazovku nastavenia hlasitosti zavriete stlačením pákového ovládača, pokým je obrazovka zobrazená, alebo sa zruší po chvíľke nečinnosti.

Rada

- Hlasitosť na konektore slúchadiel a hlasitosť vstavaného reproduktora možno nastaviť samostatne.

Nastavenie jasu obrazovky

Keď nie je zobrazená ponuka, vychýľte pákový ovládač na zadnej strane monitora nahor.

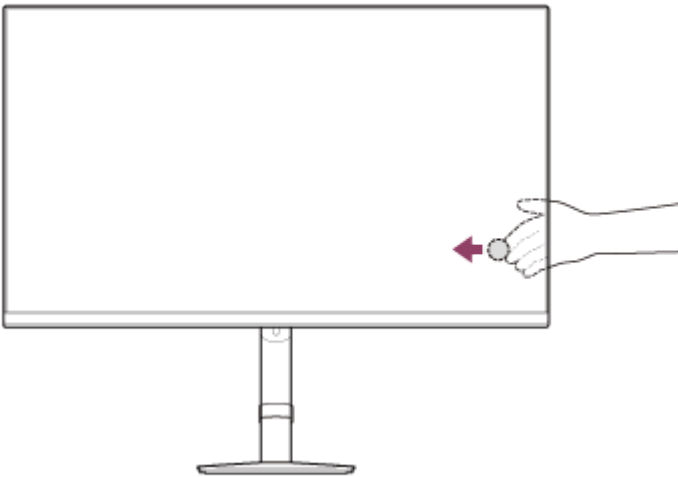


Zobrazí sa obrazovka nastavenia jasu a môžete vykonať nasledujúce operácie.

- Vychýlením pákového ovládača nahor alebo doprava zvýšite jas obrazovky a jeho vychýlením nadol alebo doľava znížite jas obrazovky.
- Obrazovku nastavenia jasu zavriete stlačením pákového ovládača, pokým je obrazovka zobrazená, alebo sa zruší po chvíľke nečinnosti.

Prepínanie vstupov

Keď nie je zobrazená ponuka, vychýľte pákový ovládač na zadnej strane monitora doľava pri pohľade na prednú stranu monitora.

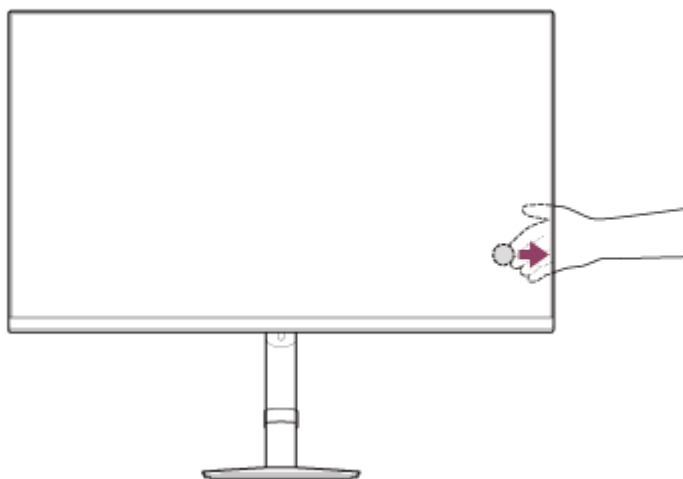


Zobrazí sa obrazovka výberu vstupu, kde môžete vybrať vstup.

- Obrazovku výberu vstupu zavriete posunutím pákového ovládača nadol, pokým je obrazovka zobrazená, alebo sa zruší po chvíľke nečinnosti.

Prepínanie prednastaveného režimu

Keď nie je zobrazená ponuka, vychýľte pákový ovládač na zadnej strane monitora doprava pri pohľade na prednú stranu monitora.



Zobrazí sa obrazovka výberu prednastaveného režimu, kde môžete vybrať prednastavený režim.

- Obrazovku výberu prednastaveného režimu zavriete posunutím pákového ovládača nadol, pokým je obrazovka zobrazená, alebo sa zruší po chvíľke nečinnosti.

Zobrazenie ponuky

Keď nie je zobrazená ponuka, stlačte pákový ovládač na zadnej strane monitora.



Zobrazí sa ponuka a pohybom pákového ovládača nahor, nadol, doľava a doprava môžete vybrať vstup alebo meniť rôzne nastavenia.

Zrušenie ponuky

Vychýľte pákový ovládač viackrát doľava.

Súvisiaca téma

- [\[Volume\] \(Hlasitosť\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Nastavenie obrazu\)](#)
- [Prepínanie vstupov](#)
- [Prepínanie prednastaveného režimu](#)
- [Používanie ponuky](#)
- [\[Others\] \(Iné\)](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Prepínanie vstupov

Monitor automaticky vyberie vstup, do ktorého sa privádza signál.

Ak je k dispozícii viacero vstupných signálov, vstupy sa vyberajú v nasledujúcom poradí podľa priority.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Ak chcete prepnúť vstup manuálne, použite pákový ovládač.

1 Vychýľte pákový ovládač doľava.

Zobrazí sa ponuka výberu vstupu.

2 Vyberte požadovaný vstup.

3 Stlačte pákový ovládač.

Vstup sa prepne na vybraný vstup.

Poznámka

- Ak je položka [Auto input switch] (Automatické prepínanie vstupov) nastavená na možnosť [Off] (Vyp.), vstup sa nevyberie automaticky.
- Keď je položka [Control for HDMI] (Ovládanie HDMI) nastavená na možnosť [On] (Zap.), pri zapnutí alebo prevádzke zariadenia sa automaticky vyberie vstup tohto zariadenia.
- Ak nie je vstupný signál dostupný, vstup sa nevyberie.

Súvisiaca téma

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

LCD monitor
SDM-27U9M2

Prepínanie prednastaveného režimu

Z prednastavených režimov si môžete vybrať požadovanú kvalitu obrazu.

1 Vychýľte pákový ovládač doprava.

Zobrazí sa ponuka výberu prednastaveného režimu.

2 Vyberte požadovanú kvalitu obrazu.

3 Stlačte pákový ovládač.

Kvalita obrazu sa prepne na vybranú možnosť.

Súvisiaca téma

- [\[Picture mode\] \(Režim obrazu\)](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Používanie ponuky

Prostredníctvom obrazovky ponuky nastavení môžete meniť rôzne nastavenia tohto monitora.

- 1 Stlačte pákový ovládač na zadnej strane monitora.**
Zobrazí sa obrazovka ponuky nastavení.
- 2 Pomocou pákového ovládača vyberte požadovanú položku, nastavte hodnotu a stlačte ovládač.**

Zavretie obrazovky ponuky nastavení

Ak chvíľu nevykonáte žiadnu operáciu, obrazovka ponuky nastavení sa automaticky zavrie.
Obrazovku ponuky nastavení môžete zavrieť aj opakovaným vychýlením pákového ovládača doľava.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Picture mode] (Režim obrazu)

Umožňuje vybrať požadovanú kvalitu obrazu pomocou predvolieb, a tým automaticky nastaviť kvalitu obrazu.

- 1 **Stlačte pákový ovládač na zadnej strane monitora a vychýľte ho nahor, nadol, doľava alebo doprava, aby sa zobrazila obrazovka nastavení.**
- 2 **Vyberte požadované nastavenie a stlačte pákový ovládač.**

Opis položiek ponuky

[Preset mode] (Prednastavený režim)

Vyberte požadované nastavenie spomedzi predvolieb.

Režimy SDR a HDR sa prepínajú v závislosti od formátu vstupného signálu.

Keď je vstupným signálom SDR

[FPS]: Vhodný na hranie hier FPS (hry z pohľadu prvej osoby).

[MOBA/RTS]: Vhodný na hranie hier MOBA/RTS (bojová online aréna pre viacerých hráčov/stratégia v reálnom čase).

[RPG]: Vhodný na hranie hier RPG (hry so stvárňovaním rolí).

[Cinema] (Kino): vhodný na sledovanie filmov a videí.

[Game] (Hra): vhodný na hranie rôznych žánrov hier.

[Standard] (Štandardný): režim štandardnej kvality obrazu.

[sRGB]: režim kvality obrazu založený na štandarde sRGB.

Keď je vstupným signálom HDR

[DisplayHDR]: režim kvality obrazu založený na štandarde VESA DisplayHDR.

[Cinema] (Kino): vhodný na sledovanie filmov a videí.

[Game] (Hra): vhodný na hranie rôznych žánrov hier.

[RPG]: Vhodný na hranie hier RPG (hry so stvárňovaním rolí).

[Auto picture mode] (Automatický režim obrazu)

Po pripojení zariadenia s rozhraním HDMI sa vyberie automatický režim kvality obrazu podľa zobrazeného obsahu.

[Off] (Vyp.): vypnutie funkcie.

[On] (Zap.): zapnutie funkcie [Auto picture mode] (Automatický režim obrazu).

Poznámka

- Keď je funkcia [Auto picture mode] (Automatický režim obrazu) nastavená na možnosť [On] (Zap.), použije sa režim kvality obrazu vybraný v ponuke [Auto picture mode] (Automatický režim obrazu) bez ohľadu na nastavenie položky [Preset mode] (Prednastavený režim).
- Keď je vstupným signálom HDR, niektoré funkcie nemožno nastaviť.
- Keď je položka [Preset mode] (Prednastavený režim) nastavená na možnosť [DisplayHDR], nie je možné niektoré funkcie nastaviť, pretože tento režim je založený na štandarde.

Rada

- Skratka HDR znamená High Dynamic Range (vysoký dynamický rozsah). Ide o technológiu, ktorá vyjadruje široký rozsah hodnôt jasů zo svetlých častí po tmavé časti, ktorá je kvalitnejšia ako pri režime SDR (Standard Dynamic Range – štandardný dynamický rozsah). V prípade všeobecného SDR obrazu môžu byť svetlé miesta príliš výrazné a tieň sa zas môžu zobrazovať v blokoch. Obraz HDR však zaisťuje prirodzenejšie a realistickéjšie prechody medzi svetlými a tmavými časťami, ktoré vyzerajú lepšie ako v prípade režimu SDR.

Súvisiaca téma

- [\[Picture adjustment\] \(Nastavenie obrazu\)](#)

5-061-657-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Gaming assist] (Herný asistent)

Umožňuje nastaviť užitočné funkcie počas hrania hier.

- 1 **Stlačte pákový ovládač na zadnej strane monitora a vychýľte ho nahor, nadol, doľava alebo doprava, aby sa zobrazila obrazovka nastavení.**
- 2 **Vyberte požadované nastavenie a stlačte pákový ovládač.**

Opis položiek ponuky

[Black equalizer] (Ekvalizér čiernej)

Zlepšenie viditeľnosti v tmavých častiach obrazu.

[0] až [10]: čím vyššia hodnota, tým lepšia viditeľnosť tmavých častí obrazu.

[Motion blur reduction] (Redukcia rozmazania pohybu)

Redukuje rozmazanie pri pohybe obrazu.

[Effect] (Efekt)

[0] až [2]: čím vyššia je hodnota, tým je efekt výraznejší.

[Latency] (Latencia)

[0] až [2]: čím vyššia je hodnota, tým menšia je latencia, no zároveň je redukcia rozmazania pri pohybe menšia.

[Response time] (Čas odozvy)

Zmena rýchlosti odozvy obrazovky.

Nastavte podľa rýchlosti pohybu obrazu.

[Standard] (Štandardný): normálna rýchlosť odozvy.

[Fast] (Rýchly): mierne zvýšenie rýchlosti odozvy LCD panela.

[Faster] (Rýchlejší): zvýšenie rýchlosti odozvy LCD panela.

[Adaptive-Sync/VRR]

Synchronizácia obnovovacej frekvencie monitora so snímkovou frekvenciou videosignálu. Keď je funkcia zapnutá, môže to pomôcť odstrániť zasekávanie (oneskorenie) a trhanie (prerušovanie) obrazu počas hrania hry.

[Off] (Vyp.): vypnutie funkcie.

[On] (Zap.): zapnutie funkcie Adaptive-Sync/VRR.

[Frame rate counter] (Počítadlo snímkovej frekvencie)

Zobrazovanie počítadla snímkovej frekvencie za sekundu v reálnom čase.

[Off] (Vyp.): snímková frekvencia sa nezobrazuje.

[On] (Zap.): snímková frekvencia sa zobrazuje.

[24.5-inch mode] (24,5-palcový režim)

Veľkosť obrazovky prepnete na veľkosť zodpovedajúcu 24,5 palca.

[Off] (Vyp.): za bežných okolností používajte tento režim.

[Center] (V strede): Zapne režim pre 24,5 palca v strede obrazovky.

[Bottom] (Dole): Zapne režim pre 24,5 palca v dolnej časti obrazovky.

[Crosshair] (Zameriavač)

Zapnutie zameriavača (kríža) v strede obrazovky.

[Off] (Vyp.): vypnutie zameriavača.

[Cursor 1] (Kurzor 1) až [Cursor 8] (Kurzor 8): výber požadovaného tvaru zameriavača spomedzi 8 typov.

[Timer] (Časovač)

Nastavenie časovača na zobrazenie zvyšného času hry.

[Off] (Vyp.): vypnutie časovača.

[10:00] až [60:00]: zapnutie časovača s vybraným časovým limitom.

[Reset] (Reset)

Obnoví aktuálny vstup a nastavenia funkcie [Gaming assist] (Herný asistent) nastavené v režime [Preset mode] (Prednastavený režim).

Poznámka

- Keď je položka [Effect] (Efekt) funkcie [Motion blur reduction] (Redukcia rozmazania pohybu) nastavená na možnosť [0], položku [Latency] (Latencia) nie je možné nastaviť.
- Keď je položka [Effect] (Efekt) funkcie [Motion blur reduction] (Redukcia rozmazania pohybu) nastavená na možnosť [1] alebo [2], položku [Brightness] (Jas) nie je možné nastaviť.
- Funkcie [Motion blur reduction] (Redukcia rozmazania pohybu) a [Local dimming] (Lokálne stmievanie) nie je možné používať súčasne.
- Keď má vstupný signál menej ako 100 Hz, funkcia [Motion blur reduction] (Redukcia rozmazania pohybu) nefunguje.
- Keď je možnosť [Adaptive-Sync/VRR] zapnutá, funkciu [Motion blur reduction] (Redukcia rozmazania pohybu) nie je možné nastaviť.
- Keď je možnosť [Adaptive-Sync/VRR] zapnutá, pri položke [Aspect ratio] (Pomer strán) nie je možné vybrať možnosť [Original] (Originál).
- Keď je aktivovaný [24.5-inch mode] (24,5-palcový režim), [Adaptive-Sync/VRR], položky [Aspect ratio] (Pomer strán), [Power saving] (Úspora energie) a [Local dimming] (Lokálne stmievanie) nie je možné nastaviť.
- Pri prepínaní 24,5-palcového režimu sa môže zobrazenie v závislosti od hry posúvať. V tom prípade hernú aplikáciu reštartujte.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Picture adjustment] (Nastavenie obrazu)

Umožňuje nastavenie kvality obrazu, napríklad jas a kontrastu.

- 1 **Stlačte pákový ovládač na zadnej strane monitora a vychýľte ho nahor, nadol, doľava alebo doprava, aby sa zobrazila obrazovka nastavení.**
- 2 **Vyberte požadované nastavenie a stlačte pákový ovládač.**

Opis položiek ponuky

[Brightness] (Jas)

Nastavenie jasnosti obrazu.

[0] až [100]: čím vyššia hodnota, tým jasnejší obraz.

[Contrast] (Kontrast)

Nastavenie kontrastu obrazu.

[0] až [100]: čím vyššia hodnota, tým väčší rozdiel medzi svetlými a tmavými oblasťami obrazovky.

[Sharpness] (Ostroť)

Nastavenie ostrosti obrazu.

[0] až [100]: čím vyššia hodnota, tým ostrejší obraz a čím nižšia hodnota, tým mäkkší obraz.

[Gamma] (Gama)

Umožňuje nastaviť hodnotu gama spomedzi [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] a [S-curve] (Krivka S), a tým nastaviť optimálne zobrazenie podľa zdrojového obrazu.

Čím nižšia je hodnota gama, tým jasnejšie budú zobrazené farby strednej intenzity (iné než biela a čierna).

[Local dimming] (Lokálne stmievanie)

Individuálne riadenie podsvietenia obrazovky podľa zdrojového obrazu s cieľom zvýšiť kontrast.

[Off] (Vyp.): vypnutie funkcie.

[Low] (Nízke), [High] (Vysoké): vyber použitie úrovne efektu.

[Hue] (Odtieň)

Nastavenie odtieňa obrazu.

[0] až [100]: čím vyššia hodnota, tým budú farby viac do zelena a čím nižšia hodnota, tým budú farby viac do fialova.

[Saturation] (Sýtosť)

[Standard] (Štandardný)

Nastavenie hustoty všetkých farieb obrazu.

[0] až [100]: čím vyššia hodnota, tým budú farby intenzívnejšie a čím nižšia hodnota, tým budú farby svetlejšie.

[Advanced] (Rozšírené)

[0] až [40]: čím vyššia hodnota, tým budú farby intenzívnejšie a čím nižšia hodnota, tým budú farby svetlejšie.

[Red] (Červená): nastaví hustotu červenej.

[Green] (Zelená): nastaví hustotu zelenej.

[Blue] (Modrá): nastaví hustotu modrej.

[Cyan] (Azúrová): nastaví hustotu azúrovej.

[Magenta] (Purpurová): nastaví hustotu purpurovej.

[Yellow] (Žltá): nastaví hustotu žltej.

[Color temperature] (Farebná teplota)

Nastavenie farebnej teploty obrazu.

[Cool] (Studená): zvýšenie farebnej teploty (obraz bude viac do modra).

[Neutral] (Neutrálna): nastavenie štandardnej farebnej teploty.

[Warm] (Teplá): zníženie farebnej teploty (obraz bude viac do červena).

[Custom] (Vlastná): nastavenie hodnôt červeného, zeleného a modrého farebného kanála na dosiahnutie požadovanej farebnej teploty.

[0] až [100]: čím vyššia hodnota, tým bude teplota farieb vyššia, čím nižšia hodnota, tým bude teplota farieb nižšia.

- [Red] (Červená): nastavenie hodnoty červeného kanála.
- [Green] (Zelená): nastavenie hodnoty zeleného kanála.
- [Blue] (Modrá): nastavenie hodnoty modrého kanála.

[Aspect ratio] (Pomer strán)

Nastavenie pomeru strán obrazu.

[Auto resize] (Automatická zmena veľkosti): nastavenie pomeru strán podľa obrazu.

[16:9]: nastavenie pomeru strán 16:9.

[Original] (Originál): zobrazenie obrazu so zachovaním pôvodného pomeru strán.

[Reset] (Reset)

Obnoví aktuálny vstup a nastavenia funkcie [Picture adjustment] (Nastavenie obrazu) nastavené v režime [Preset mode] (Prednastavený režim).

Rada

- Jas obrazu môžete nastaviť aj vychýlením pákového ovládača nahor a potom nahor alebo nadol, keď nie je zobrazená ponuka.

Poznámka

- V závislosti od prednastaveného režimu možno nebudete môcť nastaviť hodnotu [Gamma] (Gama).
- Funkcie [Local dimming] (Lokálne stmievanie) a [Motion blur reduction] (Redukcia rozmazania pohybu) nie je možné používať súčasne.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Input] (Vstup)

Umožňuje vybrať vstup a vykonávať nastavenia týkajúce sa daného vstupu.

- 1 Stlačte pákový ovládač na zadnej strane monitora a vychýľte ho nahor, nadol, doľava alebo doprava, aby sa zobrazila obrazovka nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavenie a stlačte pákový ovládač.

Opis položiek ponuky

[HDMI 1]

Výber vstupu HDMI 1.

[HDMI 2]

Výber vstupu HDMI 2.

[DP]

Výber vstupu DisplayPort.

[Auto input switch] (Automatické prepínanie vstupov)

Automatický výber vstupu so vstupným signálom.

Ak je k dispozícii viacero vstupných signálov, vstupy sa vyberajú v nasledujúcom poradí podľa priority.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Vyp.): vypnutie funkcie.

[On] (Zap.): zapnutie funkcie automatického výberu vstupu.

[Control for HDMI] (Ovládanie HDMI)

Pomocou monitora môžete vykonávať operácie ako zapnutie/vypnutie alebo výber vstupu zariadenia pripojeného pomocou kábla HDMI.

[Off] (Vyp.): vypnutie funkcie.

[On] (Zap.): zapnutie funkcie ovládania zariadení s rozhraním HDMI.

[DP version number] (Číslo verzie DP)

Nastavte číslo verzie DisplayPort.

Nastavte rovnakú verziu, akú má DisplayPort pripojeného zariadenia.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Poznámka

- Na zobrazenie obrazu zodpovedajúcemu verzii 2.1 technológie DisplayPort je potrebné, aby káble a pripojené zariadenia boli kompatibilné s verzou 2.1 technológie DisplayPort. Dodaný kábel DisplayPort podporuje verziu 1.4.

Rada

- Ak pripojené zariadenie nepodporuje verziu DisplayPort, obrazovka sa môže zobraziť nesprávne. V takom prípade sa obrazovka zobrazí správne zmenou verzie DisplayPort z vysokej na nízku ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Volume] (Hlasitosť)

Umožňuje nastaviť hlasitosť.

- 1 Stlačte pákový ovládač na zadnej strane monitora a vychýľte ho nahor, nadol, doľava alebo doprava, aby sa zobrazila obrazovka nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavenie a stlačte pákový ovládač.

Opis položiek ponuky

[Volume] (Hlasitosť)

[0] až [100]: čím vyššia je hodnota, tým je vyššia hlasitosť.

Súvisiaca téma

- [Používanie pákového ovládača](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Personalize] (Prispôbiť)

Umožňuje nastaviť funkciu LED kontrolky napájania.

- 1 **Stlačte pákový ovládač na zadnej strane monitora a vychýľte ho nahor, nadol, doľava alebo doprava, aby sa zobrazila obrazovka nastavení.**
- 2 **Vyberte požadované nastavenie a stlačte pákový ovládač.**

Opis položiek ponuky

[Power LED] (LED kontrolka napájania)

LED kontrolku napájania možno vypnúť, aj keď je monitor zapnutý.

[On] (Zap.): LED kontrolka napájania je zapnutá.

[Off] (Vyp.): LED kontrolka napájania je vypnutá.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[OSD menu] (Ponuka OSD)

Umožňuje nastaviť jazyk a ďalšie podrobnosti obrazovky ponuky nastavení.

- 1 Stlačte pákový ovládač na zadnej strane monitora a vychýľte ho nahor, nadol, doľava alebo doprava, aby sa zobrazila obrazovka nastavení.
- 2 Vyberte požadované nastavenie a stlačte pákový ovládač.

Opis položiek ponuky

[Language] (Jazyk)

Nastavenie jazyka ponuky nastavení.

[Transparency] (Priehľadnosť)

Nastavenie priehľadnosti ponuky nastavení.

[0] až [100]: čím vyššia je hodnota, tým je vyššia priehľadnosť.

[OSD time out] (Časový limit ponuky OSD)

Nastavenie času zobrazenia ponuky nastavení.

[5s] až [60s]: nastavte hodnotu od 5 sekúnd do 60 sekúnd. Po uplynutí nastaveného času sa ponuka nastavení vypne.

LCD monitor
SDM-27U9M2

[Others] (Iné)

Umožňuje meniť nastavenia týkajúce sa monitora a inicializovať ho.

- 1 **Stlačte pákový ovládač na zadnej strane monitora a vychýľte ho nahor, nadol, doľava alebo doprava, aby sa zobrazila obrazovka nastavení.**
- 2 **Vyberte požadované nastavenie a stlačte pákový ovládač.**

Opis položiek ponuky

[DDC/CI]

Zmena nastavení monitora pomocou špecializovaného softvéru v počítači.

[Off] (Vyp.): vypnutie funkcie.

[On] (Zap.): zapnutie funkcie DDC/CI.

[Power saving] (Úspora energie)

Zníženie jasov obrazovky na zníženie spotreby energie.

[Off] (Vyp.): vypnutie funkcie. Normálna spotreba energie.

[On] (Zap.): zapnutie funkcie úspory energie.

[Text magnification]

Písmená ponuky nastavení sa zobrazia väčšie.

[Off] (Vyp.): vypnutie funkcie.

[On] (Zap.): zapnutie funkcie zväčšenia textu.

[Text magnification] funguje iba vtedy, keď je položka [Language] (Jazyk) nastavená na možnosť [English].

[Screen reader]

Monitor môžete ovládať hlasom bez sledovania obrazovky.

[Off] (Vyp.): vypnutie funkcie.

[On] (Zap.): zapnutie funkcie Screen reader.

[Screen reader] funguje iba vtedy, keď je položka [Language] (Jazyk) nastavená na možnosť [English].

[Software version] (Verzia softvéru)

Umožňuje zobraziť verziu softvéru tohto monitora.

[USB software update] (Aktualizácia softvéru cez USB)

Aktualizuje softvér s použitím pamäte USB.

[Factory reset] (Obnovenie výrobných nastavení)

Obnoví predvolené výrobné nastavenia monitora.

Všetky nastavenia monitora sa vrátia na predvolené výrobné nastavenia.

Poznámka

- Stlmenie nemá vplyv na zvuk funkcie Screen reader.
- Hlasitosť zvuku funkcie Screen reader nemožno nastaviť, keď sú do konektora slúchadiel pripojené slúchadlá.
- Keď je možnosť [Power saving] (Úspora energie) zapnutá, funkcie [Text magnification] a [Screen reader] nemožno nastaviť.

- Keď je možnosť [Power saving] (Úspora energie) zapnutá, niektoré funkcie možností [Gaming assist] (Herný asistent) a [Picture adjustment] (Nastavenie obrazu) nie je možné nastaviť.
- Keď je možnosť [Power saving] (Úspora energie) zapnutá, položku [DP version number] (Číslo verzie DP) nemožno nastaviť.

Súvisiaca téma

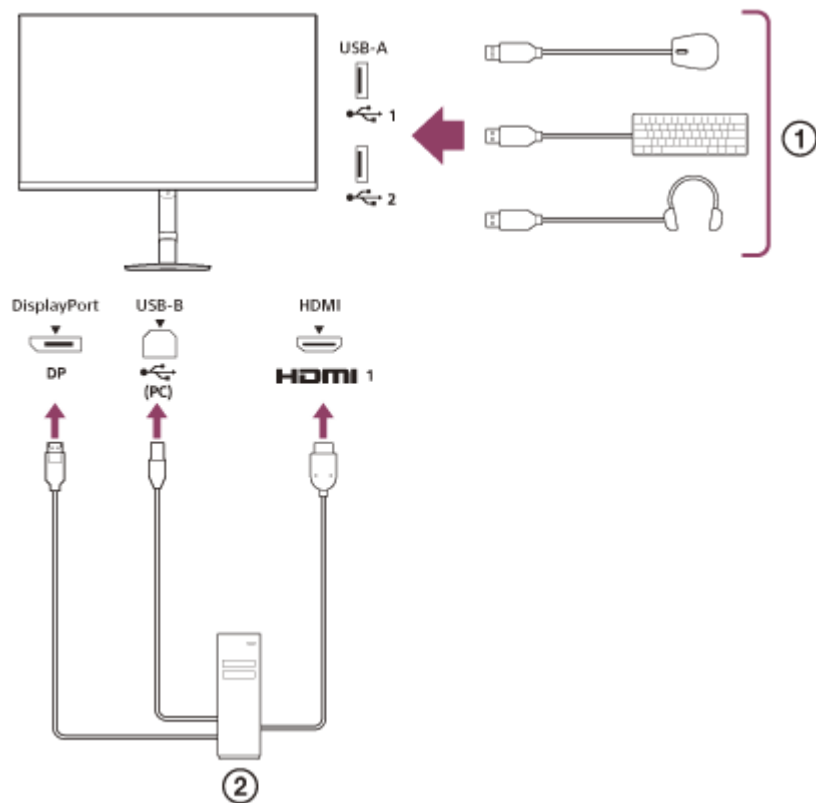
- [Aktualizácia softvéru](#)

5-061-657-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

Používanie funkcie rozbočovača USB

Keď k monitoru pripojíte počítač, môžete používať zariadenie USB (napríklad klávesnicu a myš) pripojené k monitoru na ovládanie počítača.



① Myš, klávesnica, slúchadlá a pod.

② Počítač

LCD monitor
SDM-27U9M2

Používanie softvéru INZONE Hub (Windows)

Pomocou softvéru môžete meniť rôzne nastavenia monitора priamo z počítača.

Softvér si môžete prevziať z nižšie uvedených stránok podpory.

- Pre zákazníkov v USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Pre zákazníkov v Kanade
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Pre zákazníkov v Európe
<https://www.sony.eu/support>
- Pre zákazníkov v Číne
<https://service.sony.com.cn>
- Pre zákazníkov v Ázii (alebo iných oblastiach)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitor
SDM-27U9M2

Riešenie problémov

Ak monitor nefunguje správne, pred jeho odoslaním do opravy ešte raz vyskúšajte niektoré postupy na riešenie problémov.

Ak problémy pretrvávajú, kontaktujte najbližšieho predajcu produktov Sony.

5-061-657-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

Na obrazovke sa nič nezobrazuje

- Skontrolujte, či sú napájací kábel a pripájacie káble od ostatných zariadení riadne pripojené.
 - Stlačením tlačidla napájania na zadnej strane monitora zapnite napájanie.
 - Zapnite napájanie ostatných zariadení.
-

Súvisiaca téma

- [Príklad pripojenia](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Z monitora nepočuť žiadny zvuk

- Najprv posuňte pákový ovládač nadol, aby sa zobrazila obrazovka nastavenia hlasitosti, potom zvýšte hlasitosť posunutím pákového ovládača doprava.
- Najprv posuňte pákový ovládač nadol, aby sa zobrazila obrazovka nastavenia hlasitosti, ďalej posunutím pákového ovládača nahor zrušte tlmenie zvuku a potom nastavte hlasitosť posunutím pákového ovládača doľava alebo doprava.

Súvisiaca téma

- [Používanie pákového ovládača](#)

LCD monitor
SDM-27U9M2

Stránky podpory

Najnovšie informácie nájdete na stránkach podpory uvedených nižšie.

- Pre zákazníkov v USA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Pre zákazníkov v Kanade
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Pre zákazníkov v Európe
<https://www.sony.eu/support>
- Pre zákazníkov v Číne
<https://service.sony.com.cn>
- Pre zákazníkov v Ázii (alebo iných oblastiach)
<https://www.sony-asia.com/support>

LCD monitor
SDM-27U9M2

Podporované formáty

Každý vstup podporuje formáty označené „○“.

Formáty pre PC

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

Formáty CE

Rozlíšenie	Vertikálna frekvencia (Hz)	HDMI	DP
640 × 480	60	○	○

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

LCD monitor
SDM-27U9M2

Aktualizácia softvéru

Môžete aktualizovať softvér monitora.

1 Stiahnite si súbor aktualizácie.

Do počítača si stiahnite súbor aktualizácie zo stránok podpory.

2 Rozbaľte súbor aktualizácie.

1: Rozbalenie súboru aktualizácie

Keďže je stiahnutý súbor aktualizácie komprimovaný, pravým tlačidlom myši kliknite na súbor a vyberte možnosť na rozbalenie súboru. Následne sa súbor rozbalí.

V závislosti od prostredia vášho operačného systému sa môže stať, že sa vám nepodarí súbor rozbaľiť postupom vyššie.

2: Overenie rozbaleného súboru

Overte, či je názov rozbaleného súboru „SDM-27U9M2.bin“.

Názov súboru nemeňte.

3 Súbor skopírujte do pamäte USB.

1: Príprava pamäte USB

Prípravte pamäť USB so systémom súborov FAT32 alebo NTFS.

2: Kopírovanie súboru do vašej pamäte USB

Rozbalený súbor skopírujte do koreňového adresára (vrchnej vrstvy) pamäte USB.

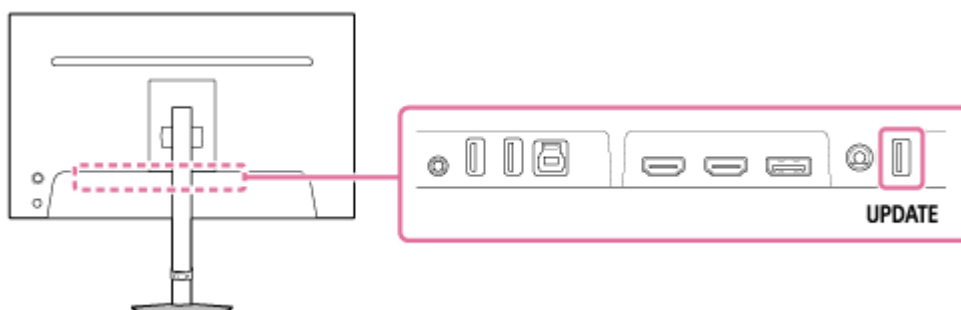
4 Zasuňte pamäť USB do monitora.

1: Vysunutie pamäte USB z počítača

Na vysunutie pamäte USB z počítača sa riadte postupom vášho operačného systému.

2: Zasunutie pamäte USB do monitora

Zasuňte pamäť USB do portu UPDATE monitora.



5 Monitor aktualizujte.

V ponuke vyberte položku [Others] (Iné) a potom položku [USB software update] (Aktualizácia softvéru cez USB). Počas aktualizácie bude na obrazovke zobrazený priebeh aktualizácie. Po dokončení aktualizácie sa monitor automaticky reštartuje. Aktualizácia trvá približne 1 minútu.

Poznámka

- Ak súbor s aktualizáciou uložíte do inej vrstvy ako do koreňového adresára pamäte USB alebo zmeníte názov súboru s aktualizáciou, monitor nebude možné aktualizovať.
- Monitor môžete aktualizovať len cez port UPDATE.
- Počas aktualizácie nevyťahujte napájací kábel, pamäť USB ani pripojovací kábel.
- Niektoré pamäte USB nie sú podporované.

5-061-657-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation

LCD monitor
SDM-27U9M2

Poznámky k licenci

Tento monitor používa softvér, pre ktorý sme s vlastníkom autorských práv uzavreli licenčnú zmluvu. Na základe žiadosti vlastníka autorských práv k softvéru máme povinnosť zákazníkov informovať o obsahu licencie. Znenie licencie je uvedené nižšie.

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

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

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

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

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

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

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

MbedTLS

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

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

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

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

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

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

5-061-657-82(1) Copyright 2024 Sony Corporation