

Monitor LCD
SDM-27U9M2



Ta vodnik za pomoč uporabite v primeru vprašanj ali težav pri uporabi tega monitorja.

Začetek

[O priročnikih za ta monitor](#)

Vodnik do delov in kontrol

— [Prikaz s sprednje strani](#)

— [Prikaz s hrbtne strani](#)

Priprava

[Priprava monitorja](#)

[Odstranjevanje stojala](#)

[Prilagoditev položaja zaslona monitorja](#)

[Prenašanje monitorja](#)

[Primer povezave](#)

Uporaba monitorja

[Vkllop/izklop napajanja](#)

[Uporaba krmilne paličice](#)

[Preklop vhoda](#)

[Preklop načina prednastavitve](#)

Spreminjanje nastavitev

[Uporaba menija](#)

[\[Picture mode\]_\(Način slike\)](#)

[\[Gaming assist\]_\(Pomoč za igre\)](#)

[\[Picture adjustment\]_\(Prilagoditev slike\)](#)

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

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

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

[\[OSD menu\]_\(Zaslonski meni\)](#)

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

Uporaba uporabnih funkcij

[Uporaba funkcij zvezdišča USB](#)

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

Odpravljanje težav

[Odpravljanje težav](#)

[Na zaslonu ni prikazana slika](#)

[Iz monitorja ni mogoče slišati zvoka](#)

Dodatne informacije

[Spletna mesta za podporo](#)

[Podprti formati](#)

Posodobitev programske opreme

[Posodobitev programske opreme](#)

Opombe o licenci

[Opombe o licenci](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

O priročnikih za ta monitor

V tem priročniku so opisane naslednje vsebine.

Priročnik za pripravo

Razlaga potrebnih priprav in povezav za začetek uporabe tega monitorja.

Navodila za uporabo

Razlaga varnostnih previdnostnih ukrepov.

Vodnik za pomoč (ta spletni priročnik)

Razlaga uporabe tega monitorja.

Opomba

- Oblikovanje in specifikacije monitorja se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila.

Namig

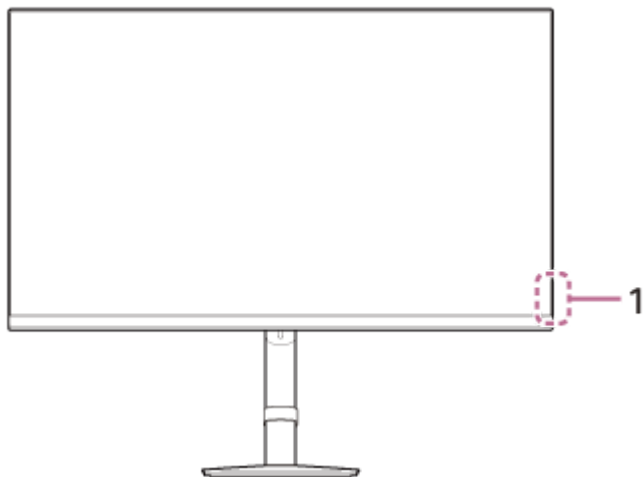
- Znaki v oglatih oklepajih [--] na zaslonu označujejo menijske elemente.
- Na slikah lahko manjkajo določene podrobnosti.
- Priročnik za pripravo lahko prenesete s spletnih mest za podporo.

Sorodne teme

- [Spletna mesta za podporo](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Prikaz s sprednje strani

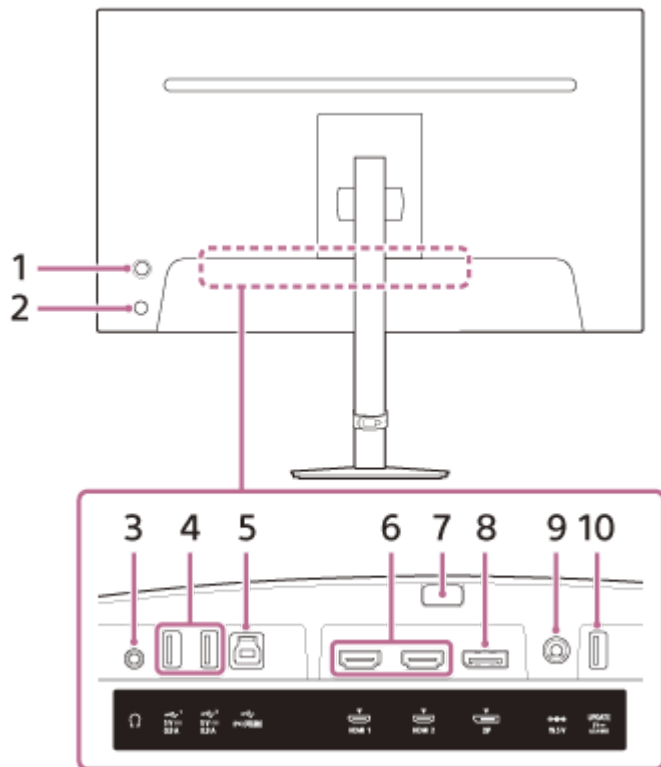


1. Lučka LED za vklop/izklop

Označuje stanje monitorja.

- Bela: vklop
- Oranžna: v pripravljenosti
- Ne sveti: izklop

Prikaz s hrbtne strani



1. Krmilna paličica

Omogoča prilagajanje glasnosti, prilagajanje svetlosti, izbiranje vhodov in spreminjanje različnih nastavitev v meniju na zaslonu.

2. Gumb za vklop/izklop

Omogoča vklop in izklop monitorja. Če ta gumb pritisnete, ko je monitor vklopljen, ga s tem izklopite.

3. Vtičnica za slušalke

Omogoča priklop slušalk.

Ko so slušalke priklopljene, se zvočniki tega monitorja izklopijo.

4. Vrata USB Type-A 1, 2

Omogočajo priklop zunanjih naprav USB, kot so tipkovnice ali miške.

5. Vrata USB Type-B

Pri povezavi teh vrat z vrati USB na računalniku vrata USB Type-A 4. delujejo kot zvezdišče USB.

6. Vrata HDMI 1, 2

Omogočajo povezavo z igralno konzolo ali računalnikom, ki je opremljen z izhodom HDMI.

7. Gumb za odstranitev stojala

Če želite odstraniti stojalo, pritisnite ta gumb.

8. Vrata DisplayPort

Omogočajo povezavo z računalnikom, ki je opremljen z izhodom DisplayPort.

9. Vhodni napajalni priključek

V ta priključek priklopite napajalnik (priložen).

10. Vrata UPDATE

To so vrata za posodabljanje programske opreme.

Sorodne teme

- [\[Personalize\] \(Prilagoditev\)](#)
- [Uporaba krmilne paličice](#)
- [Odstranjevanje stojala](#)

5-061-657-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Priprava monitorja

Za pripravo in povezovanje monitorja glejte priročnik za pripravo.

Ta priročnik lahko prenesete tudi s spodaj navedenih spletnih mest za podporo.

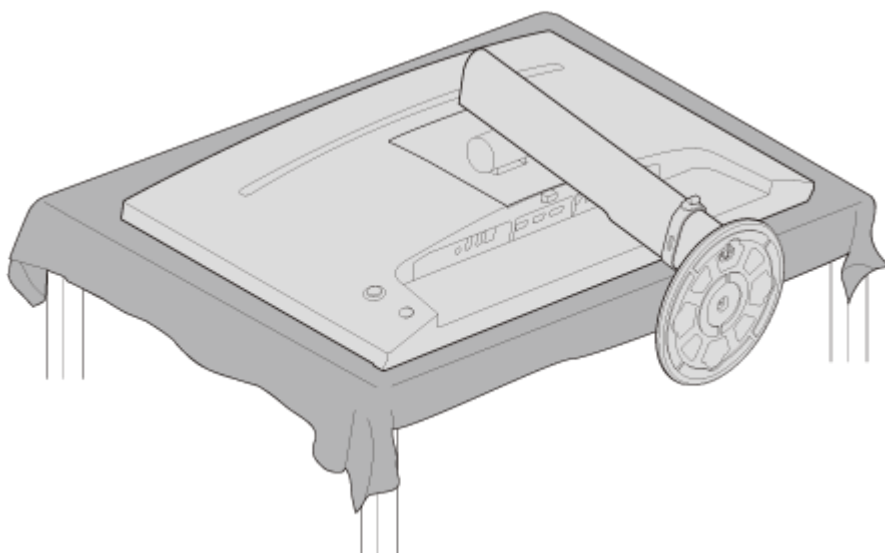
- Za stranke v ZDA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Za stranke v Kanadi
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Za stranke v Evropi
<https://www.sony.eu/support>
- Za stranke na Kitajskem
<https://service.sony.com.cn>
- Za stranke v Aziji (ali drugih območjih)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

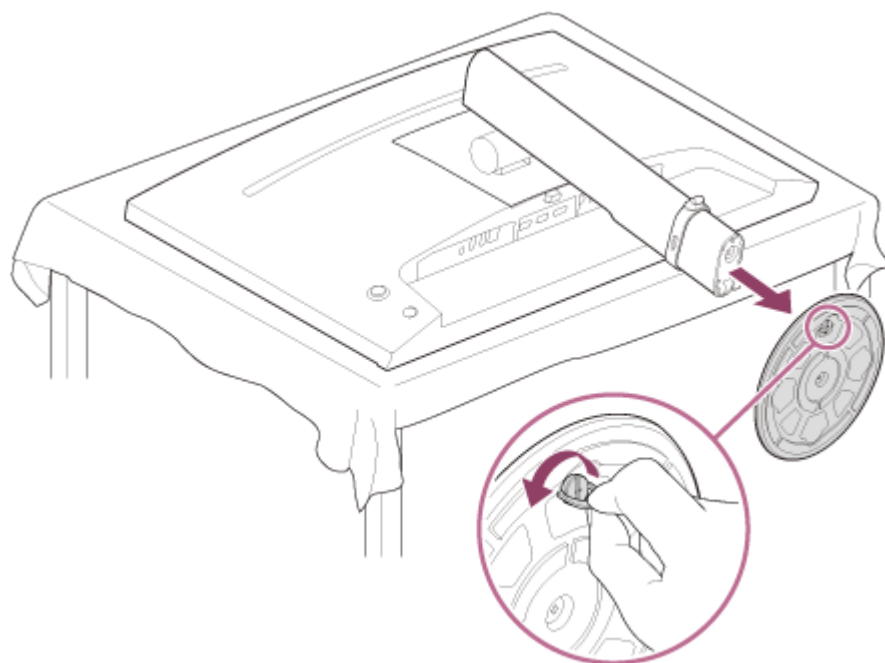
Odstranjevanje stojala

- 1** Izklopite monitor, stojalo nastavite na najvišji položaj in nato monitor položite na vodoravno stabilno površino z navzdol obrnjenim zaslonom LCD.

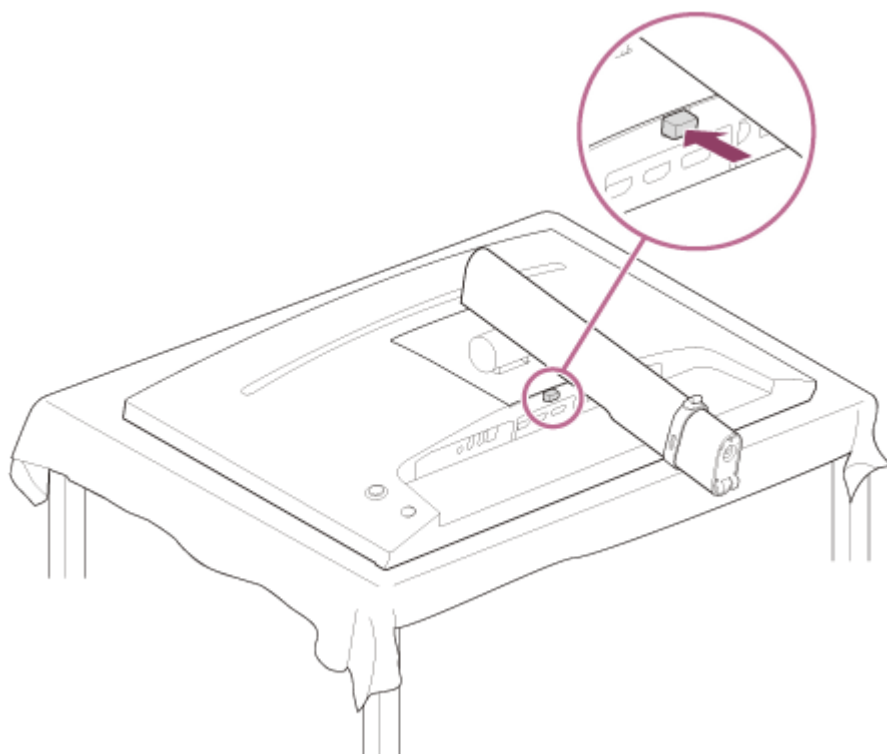
To površino pred tem prekrijte z mehko krpo, da preprečite poškodbe površine zaslona LCD.



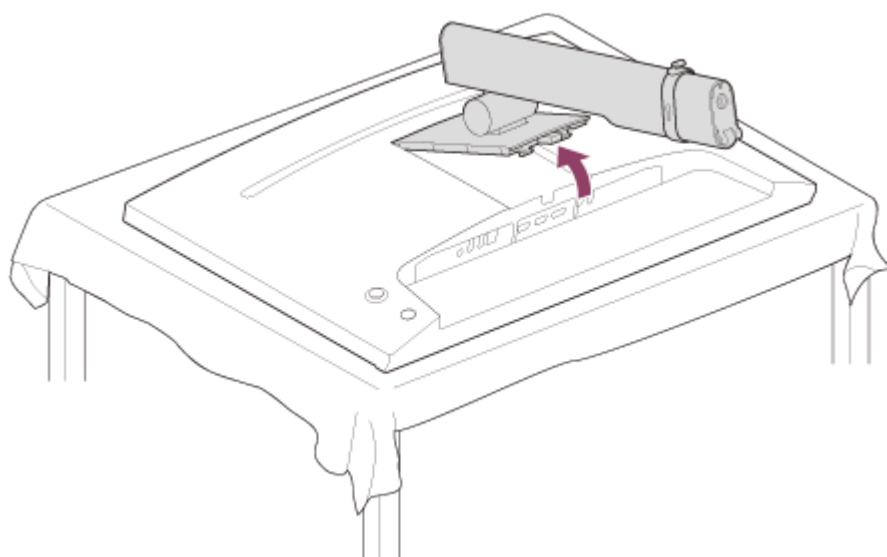
- 2** Odstranite stojalo.



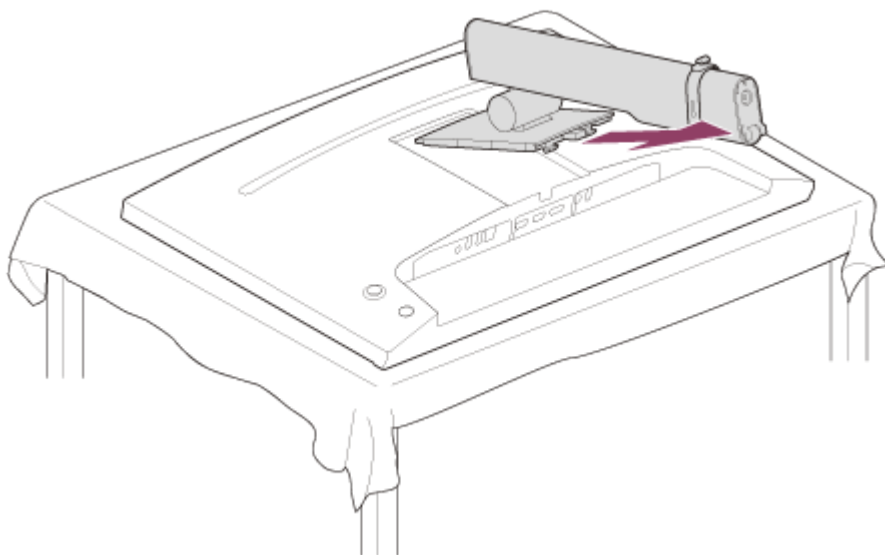
- 3** Na hrbtni strani monitorja pritisnite gumb za odstranitev stojala.



4 Dvignite stojalo.



5 Stojalo izvlecite iz monitorja.



Opomba

- Pri odstranjevanju stojalo držite trdno, da preprečite dotik s površino zaslona LCD.
- Navodila za vnovično pritrnitev odstranjenega stojala si oglejte v priročniku za pripravo.

Sorodne teme

- [O priročnikih za ta monitor](#)
- [Prilagoditev položaja zaslona monitorja](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

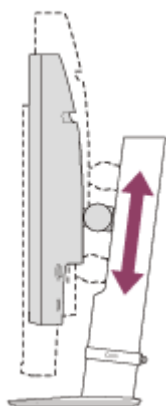
Prilagoditev položaja zaslona monitorja

Višino in nagib monitorja lahko prilagodite za lažji pogled na zaslon.

Prilagajanje višine

Trdno primite monitor in prilagodite višino.

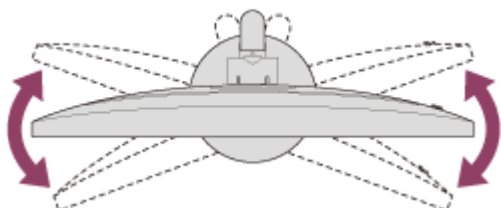
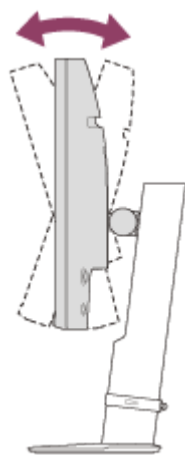
Pri tem bodite pazljivi, da se med prilagajanjem ne dotikate površine zaslona LCD.



Prilagajanje nagiba

Trdno primite monitor in prilagodite kot.

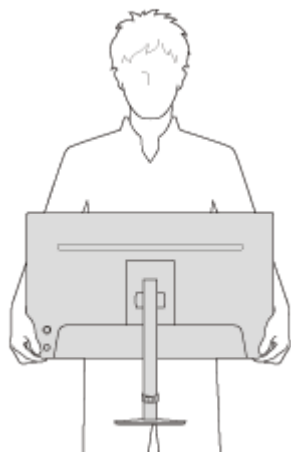
Pri tem bodite pazljivi, da se med prilagajanjem ne dotikate površine zaslona LCD.



Monitor LCD
SDM-27U9M2

Prenašanje monitorja

Ko monitor prenašate, zaslon obrnite proti sebi in z obema rokama držite za spodnji rob leve in desne stranice. Med prenašanjem monitorja bodite pazljivi, da se ne dotikate površine zaslona LCD.



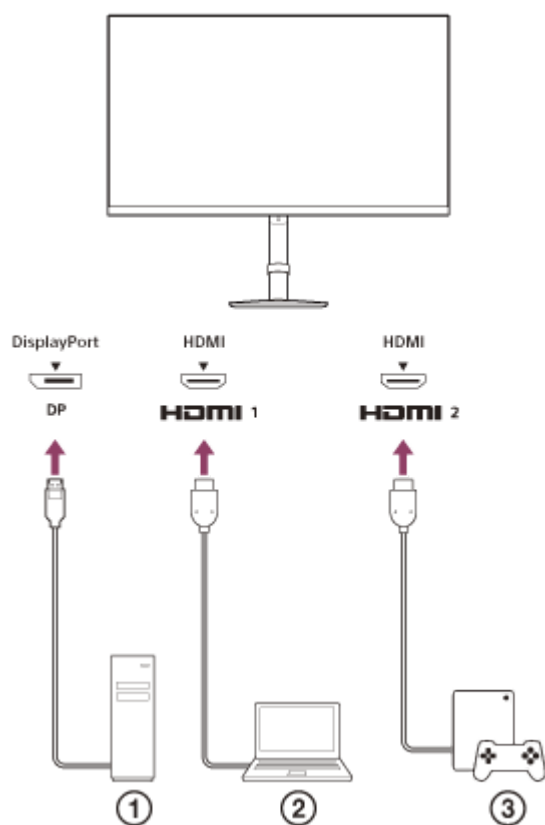
Monitor LCD
SDM-27U9M2

Primer povezave

S tem monitorjem lahko povežete naprave, kot so računalniki in igralne konzole.

Opomba

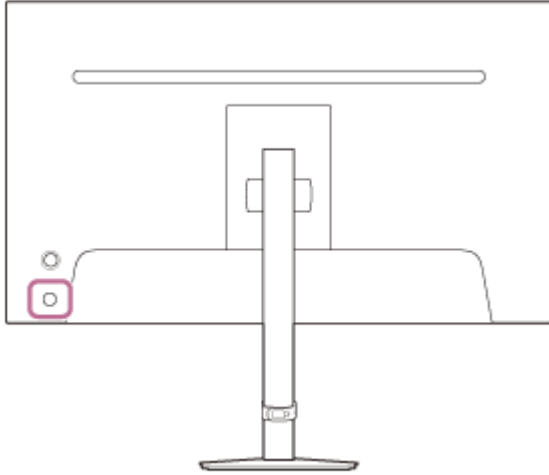
- Med priklapljanjem kablov naprav vedno odklopite napajalni kabel monitorja.



- ① Namizni računalnik
- ② Prenosni računalnik
- ③ Igralna konzola

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Vklop/izklop napajanja



1 Pritisnite gumb za vklop/izklop.

Indikatorska lučka za napajanje zasveti belo in monitor se vklopi.
Če se na zaslonu ne prikaže slika, preverite, ali je povezana naprava vklopljena.

2 Za izklop monitorja pritisnite gumb za vklop/izklop.

Indikatorska lučka za napajanje ugasne in monitor se izklopi.

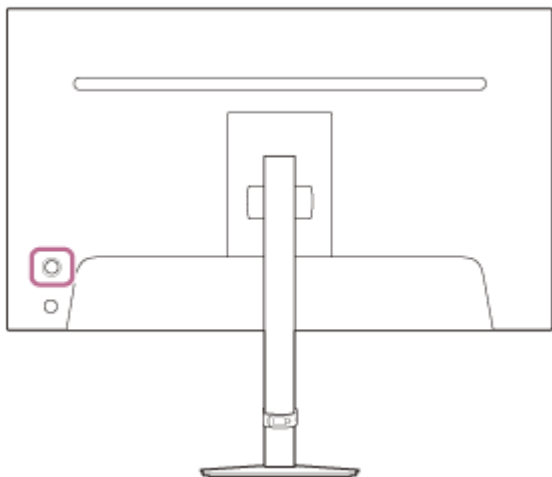
Namig

- Če vhodni signal ni prisoten, monitor preklopi v način stanja pripravljenosti in indikatorska lučka za napajanje zasveti oranžno.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

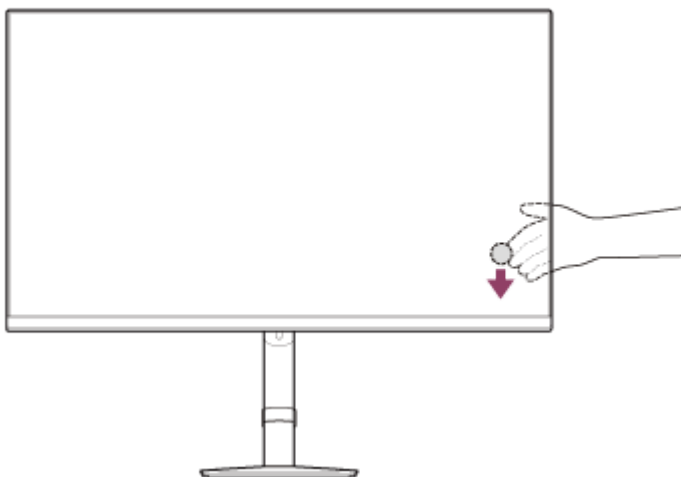
Uporaba krmilne paličice

Krmilna paličica omogoča prilagajanje glasnosti, prilagajanje svetlosti, izbiranje vhodov in spreminjanje različnih nastavitev v meniju na zaslonu.



Prilagajanje glasnosti

Ko zaslonski meni ni prikazan, krmilno paličico na hrbtni strani monitorja pomaknite navzdol.



Prikaže se zaslon za prilagajanje glasnosti, na katerem lahko izvajate naslednja dejanja.

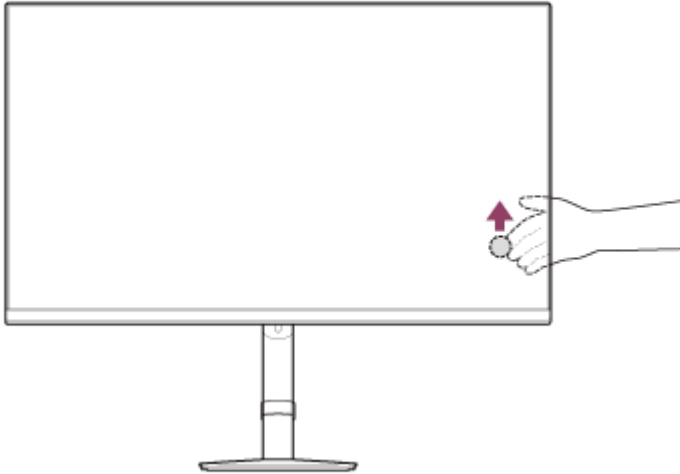
- Pri pogledu na monitor s sprednje strani paličico pomaknite v desno (del z izboklino) za zvišanje glasnosti in v levo za znižanje glasnosti.
- Za utišanje zvoka krmilno paličico pomaknite navzdol.
- Če krmilno paličico pomaknete navzgor, ko je prikazan zaslon za utišanje zvoka, s tem prekličete utišanje in zaslon za prilagajanje glasnosti se prikaže znova.
- Ko je zaslon za prilagajanje glasnosti prikazan in pritisnete krmilno paličico ali nekaj časa ne izvedete nobenega dejanja, zaslon za prilagajanje glasnosti izgine.

Namig

- Glasnost na vtičnici za slušalke in glasnost vgrajenega zvočnika lahko nastavljate ločeno.

Prilagajanje svetlosti zaslona

Ko zaslonski meni ni prikazan, krmilno paličico na hrbtni strani monitorja pomaknite navzgor.

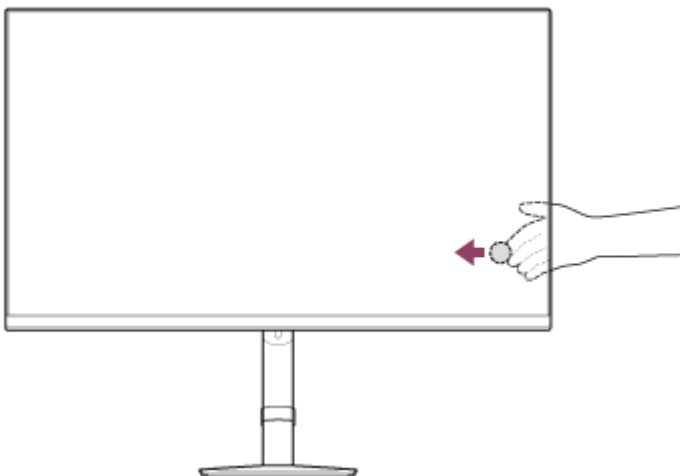


Prikaže se zaslon za prilagajanje svetlosti, na katerem lahko izvajate naslednja dejanja.

- Krmilno paličico pomaknite navzgor ali v desno za povečanje svetlosti in navzdol ali v levo za pomanjšanje svetlosti.
- Ko je zaslon za prilagajanje svetlosti prikazan in pritisnete krmilno paličico ali nekaj časa ne izvedete nobenega dejanja, zaslon za prilagajanje svetlosti izgine.

Preklop vhoda

Ko zaslonski meni ni prikazan, krmilno paličico na hrbtni strani monitorja pomaknite v levo, kot pri pogledu na monitor s sprednje strani.

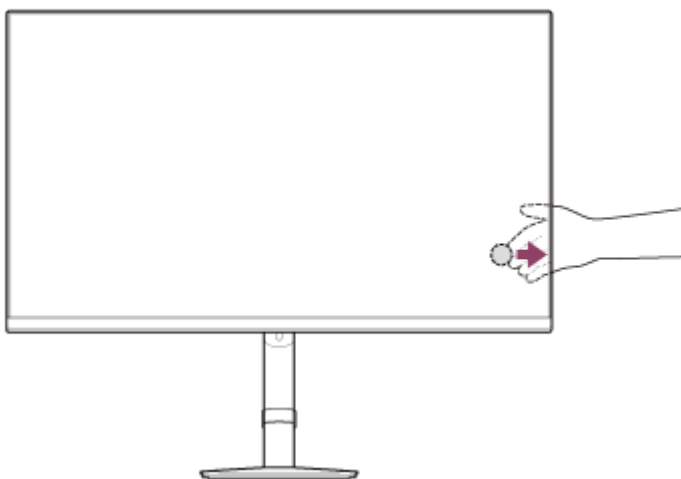


Prikaže se zaslon za izbiro vhoda, kjer lahko izberete vhod.

- Zaslon za izbiro vhoda izgine, ko pri prikazanem zaslonu krmilno paličico pomaknete navzdol ali nekaj časa ne izvedete nobenega dejanja.

Preklop načina prednastavitve

Ko zaslonski meni ni prikazan, krmilno paličico na hrbtni strani monitorja pomaknite v desno, kot pri pogledu na monitor s sprednje strani.

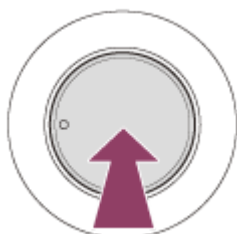


Prikaže se zaslon za izbiro načina prednastavitve, kjer lahko izberete način prednastavitve.

- Zaslon za izbiro načina prednastavitve izgine, ko pri prikazanem zaslonu krmilno paličico pomaknete navzdol ali nekaj časa ne izvedete nobenega dejanja.

Prikaz zaslonskega menija

Ko zaslonski meni ni prikazan, pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja.



Zaslonski meni se prikaže in s premikanjem krmilne paličice navzgor, navzdol, v levo ali v desno lahko izbirate med različnimi vhodi in nastavitvami.

Izklop menija

Krmilno paličico pomikajte v levo.

Sorodne teme

- [\[Volume\] \(Glasnost\)](#)
- [\[Picture adjustment\] \(Prilagoditev slike\)](#)
- [Preklop vhoda](#)
- [Preklop načina prednastavitve](#)
- [Uporaba menija](#)
- [\[Others\] \(Drugo\)](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Preklop vhoda

Ta monitor samodejno izbere vhod, na katerem je prisoten vhodni signal.

Če je hkrati prisotnih več vhodnih signalov, bodo vhodi izbrani v naslednjem vrstnem redu.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Vhod lahko preklopite tudi ročno z uporabo krmilne paličice.

1 Krmilno paličico pomaknite v levo.

Prikaže se meni za izbiro vhoda.

2 Izberite želeni vhod.

3 Pritisnite krmilno paličico.

Vhod preklopi na izbrani vhodni signal.

Opomba

- Ko je za nastavev [Auto input switch] (Samodejni preklop vhoda) izbrana možnost [Off] (Izklop), vhod ne bo samodejno izbran.
- Ko je za nastavev [Control for HDMI] (Nadzor za HDMI) izbrana možnost [On] (Vkllop), bo vhod za povezano napravo samodejno izbran, ko vklopite ali upravljate to napravo.
- Če vhodni signal ni prisoten, ta vhod ne bo izbran.

Sorodne teme

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

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Preklop načina prednastavitve

Med prednastavitvami lahko izberete želeno kakovost slike.

- 1 Krmilno paličico pomaknite v desno.**
Prikaže se meni za izbiro prednastavitev.
- 2 Izberite želeno kakovost slike.**
- 3 Pritisnite krmilno paličico.**
Kakovost slike se preklopi na izbrano.

Sorodne teme

- [\[Picture mode\] \(Način slike\)](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Uporaba menija

Na zaslonskem meniju z nastavitvami lahko prilagajate različne nastavitve monitorja.

- 1 Pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja.**
Prikaže se zaslonski meni z nastavitvami.
- 2 Z uporabo krmilne paličice izberite želeno nastavitev, nato izberite vrednost nastavitve in to potrdite s pritiskom krmilne paličice.**

Izklop zaslonskega menija z nastavitvami

Če nekaj časa ne izvedete nobenega dejanja, se zaslonski meni z nastavitvami samodejno izklopi.
Zaslonski meni z nastavitvami lahko izklopite tudi tako, da krmilno paličico večkrat pomaknete v levo.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Picture mode] (Način slike)

Želena kakovost slike lahko izberete v prednastavitvah in kakovost slike tako prilagodite samodejno.

- 1 Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2 Izberite želeno nastavev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[Preset mode] (Način s prednastavitvami)

Med prednastavitvami izberite želeno nastavev.

SDR in HDR sta zamenjani glede na format vhodnega signala.

Ko je vhodni signal SDR

[FPS]: Primerno za igranje prvoosebni strelskih iger FPS (first person shooter).

[MOBA/RTS]: Primerno za igranje večigralskih spletnih borilnih aren/realnočasovnih strateških iger MOBA/RTS (Multiplayer Online Battle Arena/Real-time Strategy).

[RPG]: Primerno za igranje iger z igranjem vlog RPG (Role Playing Game).

[Cinema] (Kinematograf): Primerno za ogled filmov in videoposnetkov.

[Game] (Igra): Uživate lahko v različnih žanrih iger.

[Standard] (Standardno): Način standardne kakovosti slike.

[sRGB]: Način kakovosti slike na osnovi standarda sRGB.

Ko je vhodni signal HDR

[DisplayHDR]: Način kakovosti slike na osnovi standarda VESA DisplayHDR.

[Cinema] (Kinematograf): Primerno za ogled filmov in videoposnetkov.

[Game] (Igra): Uživate lahko v različnih žanrih iger.

[RPG]: Primerno za igranje iger z igranjem vlog RPG (Role Playing Game).

[Auto picture mode] (Samodejni način slike)

Ko je povezana naprava HDMI, bo kakovost slike samodejno izbrana tako, da bo ustrezala predvajani vsebini.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop možnosti [Auto picture mode] (Samodejni način slike).

Opomba

- Ko je za nastavev [Auto picture mode] (Samodejni način slike) izbrana možnost [On] (Vklop), bo uporabljen način kakovosti slike, ki je izbran v nastavitvi [Auto picture mode] (Samodejni način slike), ne glede na nastavev [Preset mode] (Način s prednastavitvami).
- Ko je vhodni signal HDR, določenih funkcij ni mogoče nastaviti.
- Ko je [Preset mode] (Način s prednastavitvami) nastavljen na [DisplayHDR], prilagajanje določenih funkcij ni mogoče, ker je način oblikovan na osnovi standarda.

Namig

- HDR pomeni High Dynamic Range (visok dinamični razpon). To je tehnologija, ki prikaže širok razpon svetlosti od svetlih do temnih delov na veliko boljši način kot tehnologija SDR (Standard Dynamic Range – standardni dinamični razpon). Na običajni sliki SDR lahko pride do premočno osvetljenih svetlih delov in prešibko osvetljenih temnih delov. Na sliki HDR pa je prikazano naravno in realistično stopnjevanje svetlih in temnih delov, ki je veliko boljše od slike SDR.

Sorodne teme

- [\[Picture adjustment\] \(Prilagoditev slike\)](#)

5-061-657-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Gaming assist] (Pomoč za igre)

Izberete lahko nastavitve za uporabne funkcije med igranjem videoiger.

- 1 Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2 Izberite želeno nastavev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[Black equalizer] (Črni izenačevalnik)

Izboljšanje vidnosti na temnih področjih zaslona.

[0] do [10]: Višja vrednost pomeni boljšo vidnost na temnih področjih zaslona.

[Motion blur reduction] (Zmanjšanje zabrisanosti zaradi gibanja)

Zmanjšanje zabrisanosti slike zaradi gibanja.

[Effect] (Učinek)

[0] do [2]: Višja vrednost pomeni močnejši učinek.

[Latency] (Latenca)

[0] do [2]: Višja vrednost pomeni manjšo zakasnitev, vendar tudi šibkejše zmanjšanje zabrisanosti zaradi gibanja.

[Response time] (Odzivni čas)

Sprememba odzivnega časa zaslona.

Izberite vrednost, ki ustreza hitrosti premikanja slike.

[Standard] (Standardno): Običajni odzivni čas.

[Fast] (Hitro): Rahlo hitrejši odzivni čas zaslona LCD.

[Faster] (Hitrejše): Še dodatno hitrejši odzivni čas zaslona LCD.

[Adaptive-Sync/VRR]

Sinhronizacija hitrosti osveževanja tega monitorja s številom sličic na sekundo v videoposnetku. Z vklopom te možnosti lahko odpravite zamik in utripanje zaslona med igranjem videoigre.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije Adaptive-Sync/VRR.

[Frame rate counter] (Števec sličic na sekundo)

Prikaz števila sličic na sekundo v realnem času.

[Off] (Izklop): Izklop prikaza števila sličic na sekundo.

[On] (Vklop): Vklop prikaza števila sličic na sekundo.

[24.5-inch mode] (24,5-palčni način)

Preklop velikosti zaslona na velikost, ki je enakovredna 24,5 palcem in pol.

[Off] (Izklop): Običajno uporabljajte v tem načinu.

[Center] (Sredina): Vklop 24,5-palčnega načina na sredini zaslona.

[Bottom] (Spodaj): Vklop 24,5-palčnega načina na spodnjem delu zaslona.

[Crosshair] (Križec)

Vklopite kazalec (križec) na sredini zaslona.

[Off] (Izklop): Izklop kazalca.

[Cursor 1] (Kazalec 1) do [Cursor 8] (Kazalec 8): Izberite želeno od 8 oblik kazalca.

[Timer] (Časovnik)

Nastavite časovnik za prikaz časa do konca igre.

[Off] (Izklop): Izklop časovnika.

[10:00] do [60:00]: Vklop časovnika z nastavljenim časom.

[Reset] (Ponastavi)

Ponastavi trenutni vhod in nastavitve funkcije [Gaming assist] (Pomoč za igre), kot so nastavljene v načinu [Preset mode] (Način s prednastavitvami).

Opomba

- Ko je za možnost [Effect] (Učinek) v nastavitvi [Motion blur reduction] (Zmanjšanje zabrisanosti zaradi gibanja) izbrano [0], možnosti [Latency] (Latenca) ni mogoče prilagoditi.
- Ko je za možnost [Effect] (Učinek) v [Motion blur reduction] (Zmanjšanje zabrisanosti zaradi gibanja) izbrano [1] ali [2], možnosti [Brightness] (Svetlost) ni mogoče prilagoditi.
- Možnosti [Motion blur reduction] (Zmanjšanje zabrisanosti zaradi gibanja) in [Local dimming] (Lokalna zatemnitev) ni mogoče uporabljati hkrati.
- Ko ima vhodni signal manj kot 100 Hz, možnost [Motion blur reduction] (Zmanjšanje zabrisanosti zaradi gibanja) ne deluje.
- Ko je možnost [Adaptive-Sync/VRR] vklopljena, možnosti [Motion blur reduction] (Zmanjšanje zabrisanosti zaradi gibanja) ni mogoče prilagajati.
- Ko je možnost [Adaptive-Sync/VRR] vklopljena, izbira možnosti [Original] (Original) v nastavitvi [Aspect ratio] (Razmerje stranic) ni mogoča.
- Ko je način [24.5-inch mode] (24,5-palčni način) aktiviran, [Adaptive-Sync/VRR], možnosti [Aspect ratio] (Razmerje stranic), [Power saving] (Varčevanje energije) in [Local dimming] (Lokalna zatemnitev) ni mogoče prilagajati.
- Pri vklopu 24,5-palčnega načina se bo zaslon morda premaknil, glede na igro. V takšnem primeru znova zaženite aplikacijo igre.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Picture adjustment] (Prilagoditev slike)

Prilagajate lahko nastavitve kakovosti slike, kot sta svetlost in kontrast.

- 1 Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2 Izberite želeno nastavitev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[Brightness] (Svetlost)

Prilagajanje svetlosti slike na zaslonu.

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni svetlejšo sliko na zaslonu.

[Contrast] (Kontrast)

Prilagajanje kontrasta slike na zaslonu.

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni večjo razliko med svetlimi in temnimi deli slike na zaslonu.

[Sharpness] (Ostrina)

Prilagajanje ostrine slike na zaslonu.

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni jasnejšo sliko na zaslonu in nižja vrednost pomeni mehkejšo sliko na zaslonu.

[Gamma] (Gama)

Izberite vrednost gama med [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] in [S-curve] (S-krivulja) ter jo nastavite glede na prikazano sliko.

Nižja vrednost gama pomeni svetlejške barve (razen bele in črne barve).

[Local dimming] (Lokalna zatemnitev)

Neposredno upravljanje osvetlitve zaslona glede na prikazano sliko in povečanje kontrasta slike na zaslonu.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[Low] (Nizko), [High] (Visoko): Izberite želeno raven te funkcije.

[Hue] (Odteneke)

Prilagajanje odtenka slike na zaslonu.

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni bolj zelen odtenek barv in nižja vrednost pomeni bolj vijoličen odtenek barv.

[Saturation] (Nasičenost)

[Standard] (Standardno)

Prilagoditev gostote vseh barv na zaslonu.

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni bolj globoke barve in nižja vrednost pomeni bolj sprane barve.

[Advanced] (Napredno)

[0] do [40]: Višja vrednost pomeni bolj globoke barve in nižja vrednost pomeni bolj sprane barve.

[Red] (Rdeča): Prilagodi gostoto rdeče barve.

[Green] (Zelena): Prilagodi gostoto zelene barve.

[Blue] (Modra): Prilagodi gostoto modre barve.

[Cyan] (Cijan): Prilagodi gostoto cijan barve.

[Magenta] (Magenta): Prilagodi gostoto magenta barve.

[Yellow] (Rumena): Prilagodi gostoto rumene barve.

[Color temperature] (Temperatura barv)

Prilagoditev temperature barv slike na zaslonu.

[Cool] (Hladna): Zvišanje temperature barv slike na zaslonu (močnejši modri odtenek).

[Neutral] (Nevtralna): Nastavitev standardne temperature barv.

[Warm] (Topla): Znižanje temperature barv slike na zaslonu (močnejši rdeči odtenek).

[Custom] (Po meri): Prilagoditev vrednosti za rdečo, zeleno in modro barvo, da nastavite želeno temperaturo barv.

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni višjo temperaturo barve in nižja vrednost pomeni nižjo temperaturo barve.

- [Red] (Rdeča): Prilagajanje vrednosti za rdečo barvo.
- [Green] (Zelena): Prilagajanje vrednosti za zeleno barvo.
- [Blue] (Modra): Prilagajanje vrednosti za modro barvo.

[Aspect ratio] (Razmerje stranic)

Nastavitev razmerja stranic slike na zaslonu.

[Auto resize] (Samodejno spreminjanje velikosti): Samodejna prilagoditev razmerja stranic glede na prikazano sliko.

[16:9]: Nastavitev razmerja stranic slike na zaslonu na 16:9.

[Original] (Original): Prikaz slike z izvirnim razmerjem stranic.

[Reset] (Ponastavi)

Ponastavi trenutni vhod in nastavitve funkcije [Picture adjustment] (Prilagoditev slike), kot so nastavljene v načinu [Preset mode] (Način s prednastavitvami).

Namig

- Svetlost zaslona lahko prilagodite tudi s premikanjem krmilne paličice navzgor in nato navzgor ali navzdol, ko zaslonski meni ni prikazan.

Opomba

- Možnosti [Gamma] (Gama) morda ne bo mogoče prilagajati glede na način prednastavitve.
- Možnosti [Local dimming] (Lokalna zatemnitev) in [Motion blur reduction] (Zmanjšanje zabrisanosti zaradi gibanja) ni mogoče uporabljati hkrati.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Input] (Vhod)

Izbiranje vhoda in nastavitvev v zvezi z vhodom.

- 1** Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2** Izberite želeno nastavitvev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[HDMI 1]

Izbira vhoda HDMI 1.

[HDMI 2]

Izbira vhoda HDMI 2.

[DP]

Izbira vhoda DisplayPort.

[Auto input switch] (Samodejni preklop vhoda)

Samodejna izbira vhoda glede na vhodni signal.

Če je hkrati prisotnih več vhodnih signalov, bodo vhodi izbrani v naslednjem vrstnem redu.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije za samodejno izbiro vhoda.

[Control for HDMI] (Nadzor za HDMI)

Skupaj z monitorjem lahko izvajate dejanja, kot je vklop/izklop ali izbira vhoda za napravo, ki je povezana s kablom HDMI.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije HDMI za upravljanje naprave.

[DP version number] (Številka različice DP)

Nastavitev številke različice DisplayPort.

To vrednost nastavite na različico DisplayPort povezane naprave.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Opomba

- Za prikaz slik v skladu z DisplayPort različico 2.1, so potrebni kabli in povezane naprave v skladu z DisplayPort različico 2.1. Priloženi kabel DisplayPort podpira različico 1.4.

Namig

- Če povezana naprava ne podpira različice DisplayPort, bo prikaz na zaslonu morda nepravilen. V takšnem primeru lahko prikaz na zaslonu spremenite v pravi tako, da različico DisplayPort spremenite iz visoke v nizko ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Volume] (Glasnost)

Glasnost lahko prilagajate.

- 1** Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2** Izberite želeno nastavitev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[Volume] (Glasnost)

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni višjo glasnost.

Sorodne teme

- [Uporaba krmilne paličice](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Personalize] (Prilagoditev)

Prilagodite lahko nastavitve lučke LED za vklop/izklop.

- 1** Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2** Izberite želeno nastavev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[Power LED] (Lučka LED za vklop)

Lučko LED za vklop/izklop lahko izklopite, tudi če je monitor vklopljen.

[On] (Vklop): Vklop lučke LED za vklop/izklop.

[Off] (Izklop): Izklop lučke LED za vklop/izklop.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[OSD menu] (Zaslonski meni)

Nastavite lahko jezik in druge podrobnosti zaslonskega menija z nastavitvami.

- 1** Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2** Izberite želeno nastavev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[Language] (Jezik)

Nastavite jezik zaslonskega menija z nastavitvami.

[Transparency] (Prosojnost)

Nastavite prosojnost zaslonskega menija z nastavitvami.

[0] do [100]: Višja vrednost pomeni večjo prosojnost.

[OSD time out] (Časovna omejitev zaslonskega prikaza)

Nastavite čas za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami.

[5s] do [60s]: Izberite čas med 5 sekundami in 60 sekundami. Ko preteče nastavljeni čas, zaslonski meni z nastavitvami izgine.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Others] (Drugo)

Prilagajate lahko nastavitve v zvezi s tem monitorjem in monitor inicializirate.

- 1** Za prikaz zaslonskega menija z nastavitvami pritisnite krmilno paličico na hrbtni strani monitorja in jo pomaknite navzgor, navzdol, v levo ali v desno.
- 2** Izberite želeno nastavev in pritisnite krmilno paličico.

Podrobnosti menijskih elementov

[DDC/CI]

Nastavitve tega monitorja lahko prilagajate z uporabo namenske programske opreme v računalniku.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije DDC/CI.

[Power saving] (Varčevanje energije)

Znižajte svetlost zaslona za nižjo porabo energije.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije. Normalna poraba energije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije za varčevanje energije.

[Text magnification]

V zaslonskem meniju z nastavitvami je besedilo prikazano z večjimi znaki.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije za povečavo besedila.

Funkcija [Text magnification] deluje samo, ko je za nastavev [Language] (Jezik) izbrana možnost [English].

[Screen reader]

Monitor lahko uporabljate samo z glasom, brez pogleda na zaslon.

[Off] (Izklop): Izklop te funkcije.

[On] (Vklop): Vklop funkcije Screen reader.

Funkcija [Screen reader] deluje samo, ko je za nastavev [Language] (Jezik) izbrana možnost [English].

[Software version] (Različica programske opreme)

Preverite lahko različico programske opreme tega monitorja.

[USB software update] (Posodobitev programske opreme USB)

Posodobi programsko opremo z uporabo pomnilnika USB.

[Factory reset] (Ponastavitev na tovarniške nastavitve)

Ponastavitev nastavitve monitorja na privzete tovarniške nastavitve.

Vse nastavitve monitorja povrnete na privzete tovarniške nastavitve.

Opomba

- Utišanje zvoka ne deluje za zvok funkcije Screen reader.
- Ko so slušalke priključene v vtičnici za slušalke, glasnosti zvoka funkcije Screen reader ni mogoče prilagajati.
- Ko je možnost [Power saving] (Varčevanje energije) vklopljena, možnosti [Text magnification] in [Screen reader] ni mogoče nastaviti.

- Ko je možnost [Power saving] (Varčevanje energije) vklopljena, določenih možnosti [Gaming assist] (Pomoč za igre) in [Picture adjustment] (Prilagoditev slike) ni mogoče prilagajati.
- Ko je možnost [Power saving] (Varčevanje energije) vklopljena, možnosti [DP version number] (Številka različice DP) ni mogoče nastaviti.

Sorodne teme

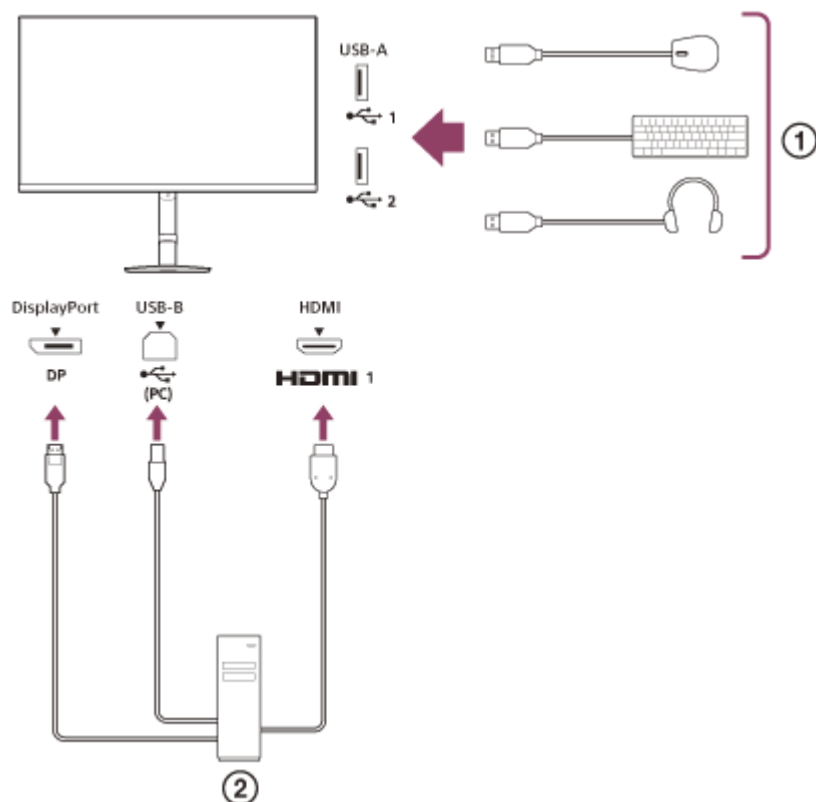
- [Posodobitev programske opreme](#)

5-061-657-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Uporaba funkcij zvezdišča USB

Ko je računalnik povezan z monitorjem, lahko za nadzorovanje računalnika uporabite napravo USB (kot sta tipkovnica in miška), ki je povezana z monitorjem.



- ① Miška, tipkovnica, slušalke itd.
- ② Računalnik

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Uporaba INZONE Hub (Windows)

Z uporabo te programske opreme lahko različne nastavitve tega monitorja prilagajate prek računalnika. Programsko opremo lahko prenesete s spodaj navedenih spletnih mest za podporo.

- Za stranke v ZDA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Za stranke v Kanadi
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Za stranke v Evropi
<https://www.sony.eu/support>
- Za stranke na Kitajskem
<https://service.sony.com.cn>
- Za stranke v Aziji (ali drugih območjih)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Odpravljanje težav

Če monitor ne deluje pravilno, še enkrat preverite, ali obstajajo težave, preden ga pošljete v popravilo.

Če težave ne uspete odpraviti, se posvetujte z najbližjim prodajalcem izdelkov Sony.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Na zaslonu ni prikazana slika

- Preverite, ali so napajalni kabel in kabli za povezavo z drugimi napravami trdno priključeni.
 - Vključite napajanje monitorja tako, da na hrbtni strani monitorja pritisnete gumb za vklop/izklop.
 - Vključite napajanje drugih naprav.
-

Sorodne teme

- [Primer povezave](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Iz monitorja ni mogoče slišati zvoka

- Krmilno paličico najprej pomaknite navzdol za prikaz zaslona za prilagajanje glasnosti, nato krmilno paličico pomaknite v desno za zvišanje glasnosti.
 - Krmilno paličico najprej pomaknite navzdol za prikaz zaslona za prilagajanje glasnosti, nato krmilno paličico pomaknite navzgor za preklic utišanja in na koncu krmilno paličico pomaknite v levo ali v desno za prilagajanje glasnosti.
-

Sorodne teme

- [Uporaba krmilne paličice](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Spletna mesta za podporo

Za najnovejše informacije obiščite spodaj navedena spletna mesta za podporo.

- Za stranke v ZDA
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Za stranke v Kanadi
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Za stranke v Evropi
<https://www.sony.eu/support>
- Za stranke na Kitajskem
<https://service.sony.com.cn>
- Za stranke v Aziji (ali drugih območjih)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Podprti formati

Posamezni vhodi podpirajo formate z oznako » ☐ «.

Formati PC

Ločljivost	Vertikalna frekvenca (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		☐

Formati CE

Ločljivost	Vertikalna frekvenca (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	☐	☐

Ločljivost	Vertikalna frekvenca (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	○	○

5-061-657-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Posodobitev programske opreme

Programsko opremo monitorja lahko posodobite.

1 Prenesite datoteko posodobitve.

Datoteko posodobitve prenesite s spletnih mest za podporo v svoj računalnik.

2 Razširite datoteko posodobitve.

1: Razširjanje datoteke posodobitve

Ker je prenesena datoteka posodobitve stisnjena, jo kliknite z desno miškino tipko in izberite ukaz za razširjanje datoteke. Nato bo datoteka razširjena.

Glede na vaš operacijski sistem morda datoteke ne bo mogoče razširiti po zgoraj opisanem postopku.

2: Preverjanje razširjene datoteke

Preverite, ali je ime razširjene datoteke »SDM-27U9M2.bin«.

Ne spreminjajte imena datoteke.

3 Datoteko kopirajte v pomnilnik USB.

1: Priprava pomnilnika USB

Pomnilnik USB pripravite z datotečnim sistemom FAT32 ali NTFS.

2: Kopiranje datoteke v pomnilnik USB

Razširjeno datoteko kopirajte v korenski imenik (vrhnja raven) pomnilnika USB.

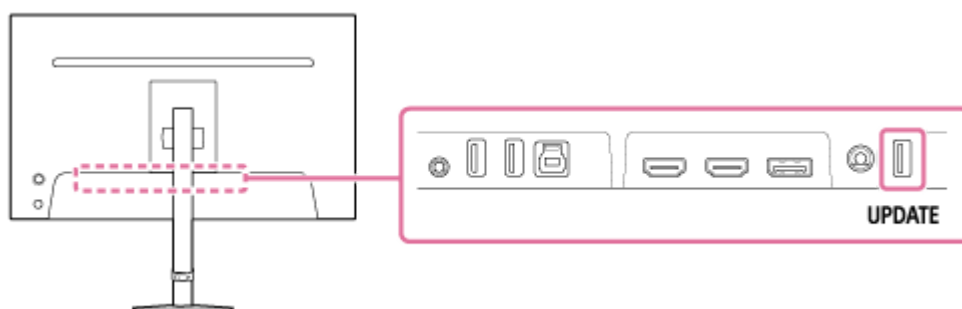
4 Pomnilnik USB vstavite v monitor.

1: Odstranitev pomnilnika USB iz računalnika

Za odstranitev pomnilnika USB iz računalnika upoštevajte postopek vašega operacijskega sistema.

2: Vstavljanje pomnilnika USB v monitor

Pomnilnik USB vstavite v vrata UPDATE na monitorju.



5 Posodobite monitor.

V meniju izberite [Others] (Drugo) in nato [USB software update] (Posodobitev programske opreme USB). Potek nameščanja posodobitve bo prikazan na zaslonu. Po končani namestitvi posodobitve se bo monitor samodejno zagnal znova. Nameščanje posodobitve traja približno 1 minuto.

- Ko datoteko posodobitve shranite na raven, ki ni korenski imenik pomnilnika USB, ali spremenite ime datoteke posodobitve, posodobitev monitorja ne bo mogoča.
- Monitor lahko posodobite samo prek vrat UPDATE.
- Med nameščanjem posodobitve ne smete odklopiti napajalnega kabla, odstraniti pomnilnika USB in povezovalnega kabla.
- Določeni pomnilniki USB niso podprti.

5-061-657-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Opombe o licenci

Ta monitor uporablja programsko opremo, za katero imamo licenčno pogodbo z lastnikom avtorskih pravic. V skladu z zahtevo lastnika avtorskih pravic za programsko opremo, smo stranke dolžni obvestiti o vsebini licence. Licenca je opisana spodaj.

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.

5-061-657-72(1) Copyright 2024 Sony Corporation