

Benutzerhandbuch

65PUS7601

PHILIPS

Inhalt

1 Neuheiten	4
1.1 Neue Browser-Engine	4
2 Konfigurieren	5
2.1 Lesen der Sicherheitshinweise	5
2.2 Standfuß und Wandmontage	5
2.3 Tipps zum Aufstellen	5
2.4 Netzkabel	5
2.5 Antennenkabel	6
2.6 Parabolantenne	6
3 Fernbedienung	7
3.1 Die Tasten im Überblick	7
3.2 Fernbedienung, Zuweisen	8
3.3 Sprachsuche	8
3.4 Touchpad	9
3.5 Tastatur	9
3.6 Sensor der Fernbedienung	10
3.7 Batterien	11
3.8 Pflege	11
4 Ein- und Ausschalten	12
4.1 Einschalten oder Standby	12
4.2 Tasten am Fernseher	12
5 Programme	13
5.1 Satelliteninstallation	13
5.2 Antennen-/Kabelinstallation	16
5.3 Senderliste kopieren	18
5.4 Informationen zu Sendern	19
6 Anschließen von Geräten	27
6.1 Fragen zu Verbindungen	27
6.2 HDMI-Anschlüsse	27
6.3 Y Pb Pr – Component	29
6.4 Scart	29
6.5 Audioausgang – Optisch	29
6.6 CAM mit Smart Card – CI+	30
6.7 Receiver – Set-Top-Box	31
6.8 Home Entertainment-System – HES	31
6.9 Smartphones und Tablets	32
6.10 Blu-ray Disc-Player	33
6.11 DVD-Player	33
6.12 Bluetooth – Lautsprecher und Gamepads	33
6.13 Kopfhörer	34
6.14 Spielekonsole	34
6.15 Gamepad	35
6.16 USB-Festplatte	36
6.17 USB-Tastatur	37
6.18 USB-Flashlaufwerk	37
6.19 Kamera	38
6.20 Camcorder	38
6.21 Computer	38
7 Anschließen Ihres Android TV	40
7.1 Netzwerk und Internet	40
7.2 Google-Konto	43
7.3 Philips App-Galerie	44
7.4 Android-Einstellungen	44
7.5 Home-Menü	45
8 Apps	47
8.1 Informationen zu Apps	47
8.2 Google Play	47
8.3 Starten oder Beenden einer App	48
8.4 Sperren von Apps	49
8.5 Apps verwalten	50
8.6 Aufbewahrung	50
9 Internet	52
9.1 Starten des Internets	52
9.2 Optionen im Internet	52
10 TV-Menü	53
10.1 Info zum TV-Menü	53
10.2 Öffnen des TV-Menüs	53
11 Quellen	54
11.1 Wechseln zu einem Gerät	54
11.2 Optionen für einen TV-Eingang	54
11.3 Gerätenamen und -typ	54
11.4 Computer	55
12 Einstellungen	56
12.1 Häufige Einstellungen	56
12.2 Bild	56
12.3 Ton	62
12.4 Ambientlight-Einstellungen	64
12.5 Energiespareinstellungen	67
12.6 Allgemeine Einstellungen	68
12.7 Uhr, Region und Sprache	71
12.8 Seh- und Hörhilfen	74
12.9 Kindersicherung	75
13 Videos, Fotos und Musik	76
13.1 Über eine USB-Verbindung	76
13.2 Von einem Computer oder NAS	76
13.3 Von einem Cloud-Speicherdienst	76
13.4 Favoriten, Beliebteste, Menü "Zuletzt wiedergegeben"	76
13.5 Wiedergeben Ihrer Videos	77
13.6 Anzeigen Ihrer Fotos	77
13.7 Wiedergeben Ihrer Musik	77
14 TV-Guide	79
14.1 Was Sie benötigen	79
14.2 TV-Guide-Daten	79
14.3 Verwenden des TV-Guide	79
15 Aufnehmen und Pause TV	81
15.1 Aufnehmen	81
15.2 Pause TV	82
16 Smartphones und Tablets	84
16.1 Philips TV Remote App	84
16.2 Google Cast	84
16.3 AirPlay	84
16.4 MHL	84
17 Spiele	86
17.1 Was Sie benötigen	86
17.2 Spielen	86
18 Ambientlight	87
18.1 Ambientlight-Stil	87
18.2 Ambientlight Aus	87
18.3 Ambientlight-Einstellungen	88
19 Top Picks	89
19.1 Informationen zu Top Picks	89
19.2 Jetzt auf Ihrem Fernseher	89
19.3 Sendung verpasst?	89
19.4 Video-on-Demand	90
20 Netflix	91

21 Multi View 92

- 21.1 Videotext und Fernsehen 92
- 21.2 HDMI und Fernseher 92
- 21.3 Nettv und TV 92
- 21.4 Nettv und HDMI 92

22 Software 93

- 22.1 Software aktualisieren 93
- 22.2 Softwareversion 93
- 22.3 Automatisches Software-Update 94
- 22.4 Open-Source-Software 94
- 22.5 Open-Source-Lizenz 94
- 22.6 Meldungen 181

23 Technische Daten 182

- 23.1 Umweltschutz 182
- 23.2 Leistung 182
- 23.3 Betriebssystem 182
- 23.4 Empfang 183
- 23.5 Displaytyp 183
- 23.6 Bildschirmauflösung (Eingang) 183
- 23.7 Abmessungen und Gewichte 183
- 23.8 Anschlüsse 183
- 23.9 Ton 183
- 23.10 Multimedia 183

24 Hilfe und Support 185

- 24.1 Registrieren des Fernsehers 185
- 24.2 Verwenden der Hilfe 185
- 24.3 Fehlerbehebung 185
- 24.4 Online-Hilfe 188
- 24.5 Support und Reparatur 188

25 Sicherheit und Sorgfalt 189

- 25.1 Sicherheit 189
- 25.2 Bildschirmpflege 190

26 Nutzungsbedingungen 191

- 26.1 Nutzungsbedingungen – Fernseher 191
- 26.2 Nutzungsbedingungen – Philips App-Galerie 191

27 Copyright 193

- 27.1 MHL 193
- 27.2 Ultra HD 193
- 27.3 HDMI 193
- 27.4 Dolby Digital Plus 193
- 27.5 DTS Premium Sound™ 193
- 27.6 Microsoft 193
- 27.7 WiFi Alliance 194
- 27.8 Kensington 194
- 27.9 Andere Marken 194

28 Haftungsausschluss bezüglich Diensten und/oder Software von Drittanbietern 195

Index 196

Neuheiten

1.1

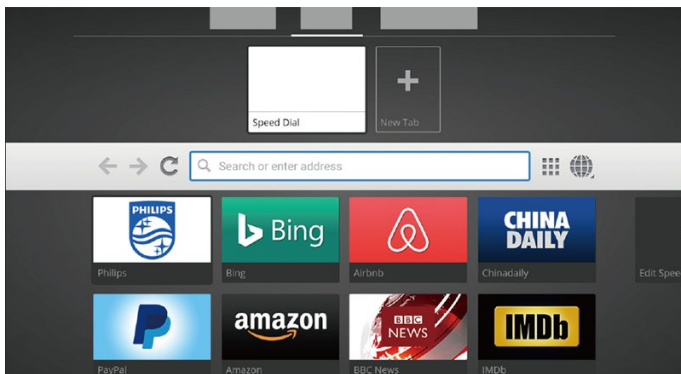
Neue Browser-Engine

Ihre Smart TV-Apps verwenden von nun an eine neue Engine mit neuem Design und besserer Leistung.

Sie müssen möglicherweise Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort erneut eingeben, wenn Sie die Apps öffnen, die die neue Engine verwenden.

Die Internetbrowseranwendung verfügt ebenfalls über ein neues Design.

Sie können jetzt die Pfeiltasten auf der Fernbedienung als Cursor beim Surfen im Internet verwenden.



Konfigurieren

2.1

Lesen der Sicherheitshinweise

Lesen Sie die Sicherheitshinweise, bevor Sie den Fernseher zum ersten Mal verwenden.

Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **Sicherheitshinweise** aufrufen.

2.2

Standfuß und Wandmontage

Standfuß

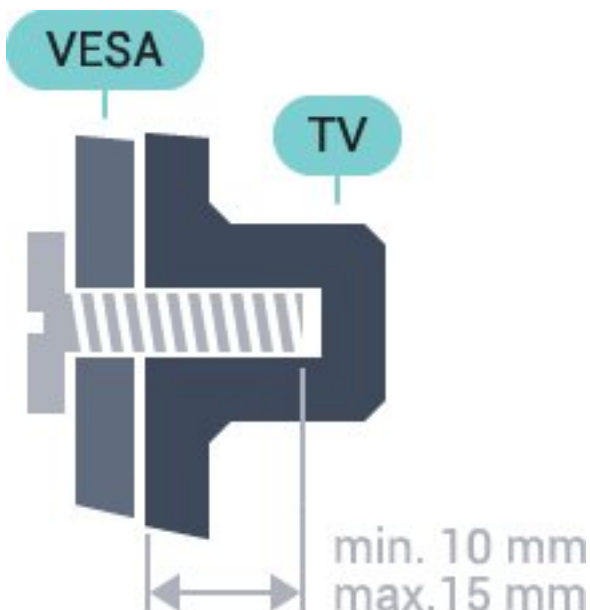
Die Montageanweisungen für den Standfuß finden Sie in der mitgelieferten Kurzanleitung. Falls diese Anleitung abhanden gekommen ist, können Sie sie unter www.philips.com herunterladen.

Geben Sie zum Herunterladen der **Schnellstartanleitung** die Modellnummer des Fernsehers in das Suchfeld ein.

Wandmontage

Ihr Gerät kann zudem mit einer VESA-kompatiblen Wandhalterung verwendet werden (separat erhältlich).

Nutzen Sie die folgende VESA-Information, um die Wandhalterung zu erwerben: . .



• 65PUS7601

VESA MIS-F 400 x 400, M6

Vorbereitung

Entfernen Sie zunächst die vier Kunststoff-Schraubkappen von den Gewindebuchsen auf der Rückseite des Fernsehers.

Stellen Sie sicher, dass die Metallschrauben zum Montieren des Fernsehers an der VESA-kompatiblen Halterung etwa 10 mm in die Gewindebuchsen des Fernsehers eingedreht werden können.

Vorsicht

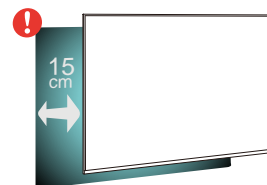
Die Wandmontage des Fernsehers erfordert Fachkenntnisse und sollte nur von qualifiziertem Personal durchgeführt werden. Bei der Wandmontage des Fernsehers sollten die dem Gewicht des Geräts entsprechenden Sicherheitsstandards beachtet werden. Lesen Sie zudem die Sicherheitshinweise, bevor Sie den Fernseher aufstellen.

TP Vision Europe B.V. übernimmt keine Haftung für eine unsachgemäße Montage oder aus der Montage resultierende Unfälle oder Verletzungen.

2.3

Tipps zum Aufstellen

- Stellen Sie den Fernseher so auf, dass kein direktes Licht auf den Bildschirm fällt.
- Stellen Sie den Fernseher bis zu 15 cm von der Wand entfernt auf.
- Der ideale Abstand zum Fernseher beträgt das Dreifache der Bildschirmdiagonale. Im Sitzen sollten Ihre Augen auf derselben Höhe sein wie die Mitte des Bildschirms.



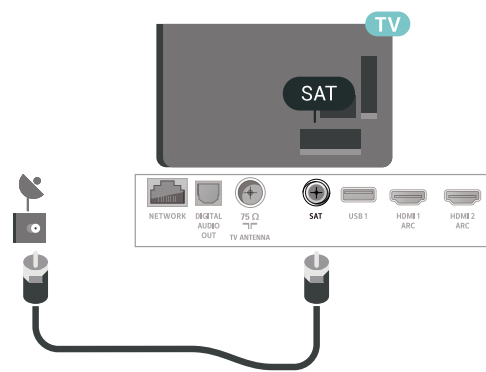
2.4

Netzkabel

- Schließen Sie das Netzkabel an den Anschluss **POWER** auf der Rückseite des Fernsehers an.
- Stellen Sie sicher, dass das Netzkabel fest in den Anschluss gesteckt ist.
- Achten Sie darauf, dass der Netzstecker in der Steckdose jederzeit zugänglich ist.
- Um das Stromkabel vom Netzanschluss zu trennen, ziehen Sie niemals am Kabel, sondern immer am Stecker.



Dieser Fernseher verbraucht im Standby-Betrieb sehr wenig Strom. Ziehen Sie dennoch den Netzstecker ab, wenn Sie den Fernseher über einen längeren Zeitraum nicht verwenden, um Strom zu sparen.



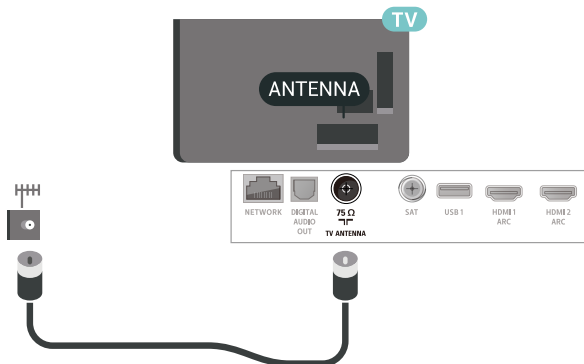
2.5

Antennenkabel

Stecken Sie den Antennenstecker fest in die **Antennenbuchse** auf der Rückseite des Fernsehers.

Sie können Ihre eigene Antenne anschließen oder eine Verbindung zu einem Antennensignal von einem Antennenverteilersystem herstellen. Verwenden Sie ein HF-Koaxialkabel (75 Ohm) mit IEC-Stecker.

Verwenden Sie diese Antennenverbindung für DVB-T- und DVB-C-Eingangssignale.



2.6

Parabolantenne

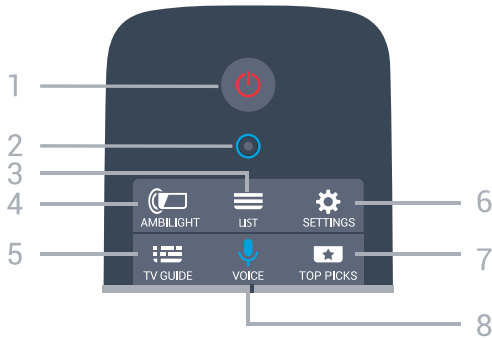
Verbinden Sie den Anschluss für die Satellitenantenne (Typ F) mit dem Satellitenanschluss **SAT** auf der Rückseite des Fernsehers.

Fernbedienung

3.1

Die Tasten im Überblick

Oben



1. **Standby / Ein**
Einschalten des Fernsehers oder Umschalten in den Standby-Modus.
2. **VOICE**-Mikrofon
3. **LIST**
Öffnen oder Schließen der Senderliste.
4. **AMBILIGHT**
Auswählen eines Ambilight-Stils.
5. **TV GUIDE**
Öffnen oder Schließen des TV-Guides.
6. **SETTINGS**
Öffnen von Häufige Einstellungen.
7. **TOP PICKS**
Öffnen des Menüs für empfohlene Programme, Video on Demand (Leihvideos) oder Online-TV (Catch Up TV).
Sofern verfügbar.
8. **VOICE**
Beginnen der Sprachsuche.

Mitte



1. **TV-Menü**
Öffnen des TV-Menüs mit typischen TV-Funktionen.
2. **SOURCES**
Öffnen oder Schließen des Menüs "Quellen".
3. **INFO**
Öffnen oder Schließen der Programminformationen.
4. **BACK**
Umschalten zum zuletzt ausgewählten Sender.
Zurück zum vorherigen Menü.
Umschalten zur vorherigen App-/Internetseite.
5. **Farbtasten**
Direktwahl von Optionen.
6. **EXIT**
Umschalten zur Wiedergabe des Fernsehprogramms.
Verlassen einer interaktiven Fernsehansicht.
7. **OPTIONS**
Öffnen bzw. Schließen des Optionsmenüs.
8. **OK**
Bestätigen einer Auswahl oder Einstellung.
9. **Pfeil-/Navigationstasten**
Navigieren nach unten, oben, links und rechts.
10. **HOME**
Öffnen des Home-Menüs.

Unten



1. NETFLIX

Öffnen der Netflix-App, während der Fernseher eingeschaltet ist oder sich im Standby-Modus befindet.

2. Lautstärke

Einstellen der Lautstärke.

3. Zifferntasten

Direktes Auswählen eines Senders.

4. SUBTITLE

Einschalten, Ausschalten oder automatisches Anzeigen der Untertitel.

5. Wiedergabe und Aufnahme

- Wiedergabe zum Starten der Wiedergabe
- Pause zum Anhalten der Wiedergabe
- Stopp zum Beenden der Wiedergabe
- Rücklauf zum Aktivieren des Rücklaufs
- Vorlauf zum Aktivieren des Vorlaufs
- Aufnahme zum Starten einer Aufnahme

6. Sender

Wechseln zum vorherigen oder nächsten Sender in der Senderliste. Öffnen der nächsten oder vorherigen Seite im Text/Videotext. Starten des nächsten oder vorherigen Kapitels auf einer Disc.

7. Stummschaltung

Aus-/Einschalten des Tons.

8. TEXT

Öffnen oder Schließen von Videotext.

3.2

Fernbedienung, Zuweisen

Damit die Fernbedienung mit dem Fernseher kommunizieren kann, müssen der Fernseher und die Fernbedienung einander zugewiesen (gekoppelt) werden.

Koppelung

Während der Erstinstallation des Fernsehers wurden

Sie dazu aufgefordert, die Taste OK zu drücken. Durch diesen Vorgang wurde die Zuweisung durchgeführt. Wenn der Fernseher nicht auf einen Tastendruck auf der Fernbedienung reagiert, ist die Zuweisung fehlgeschlagen.

Erneutes Zuweisen

Wenn die Zuweisung der Fernbedienung unterbrochen wurde, können Sie den Fernseher erneut der Fernbedienung zuweisen.

So starten Sie die Zuweisung:

1 - Halten Sie auf der Rückseite des Fernsehers (wenn Sie vor dem Fernseher stehen auf der rechten Seite) die Joystick-Taste 3 Sekunden lang gedrückt. Eine Meldung zeigt an, dass der Fernseher für die Zuweisung bereit ist.

2 - Drücken Sie die Farbtasten (rot) und (blau) 1 Sekunde lang gleichzeitig. Wenn die Kopplung erfolgreich war, wird eine Meldung angezeigt.

3.3

Sprachsuche

Sie können durch Verwendung Ihrer Stimme ganz einfach nach Videos, Musik oder Sonstigem im Internet suchen. Sie können in das Mikrofon der Fernbedienung sprechen. Alternativ können Sie auch über die Fernbedienungstastatur Text eingeben.

So verwenden Sie die Sprachsteuerung:

1 - Drücken Sie VOICE. Die blaue Anzeige auf der Fernbedienung leuchtet auf, und das Suchfeld wird angezeigt. Solange das Symbol rot auf dem Bildschirm angezeigt wird, ist das Mikrofon aktiviert.

2 - Sprechen Sie das, wonach Sie suchen, deutlich aus. Sie können 10 Sekunden lang sprechen, bevor sich das Mikrofon ausschaltet. Es kann einige Zeit dauern, bis die Ergebnisse angezeigt werden.

3 - In der Liste mit den Suchergebnissen können Sie das gewünschte Element auswählen.

4 - Drücken Sie BACK, um ggf. die Suchergebnisse zu schließen.

So verwenden Sie die Fernbedienungstastatur zur Suche:

1 - Wählen Sie VOICE, um das Suchfeld zu öffnen.

2 - Drücken Sie (nach rechts), um das Textfeld zu markieren.

3 - Drehen Sie die Fernbedienungstastatur nach oben, und geben Sie das Gesuchte ein.

4 - Drücken Sie BACK, um die Bildschirmstastatur auszublenden.

5 - In der Liste mit den Suchergebnissen können Sie das gewünschte Element auswählen.

6 - Drücken Sie BACK, um ggf. die





Suchergebnisse zu schließen.

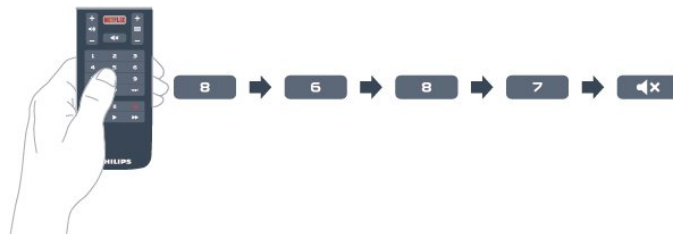
Siehe auch: www.support.google.com/androidtv

Spracheinstellungen

Sie können die Sprache einstellen, die Sie für die Sprachfunktion verwenden möchten.

So stellen Sie die Sprache für die Sprachsuche ein:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Android-Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Wählen Sie **Einstellungen** >  **Sprache** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Wählen Sie die gewünschte Sprache aus, und drücken Sie **OK**.
- 5 - Drücken Sie  **BACK**, um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie  **EXIT**, um das Menü zu schließen.



2. Die LED-Anzeige der Fernbedienung leuchtet blau. Die Touchpad-Funktion Ihrer Fernbedienung wurde erfolgreich ausgeschaltet.



3. Wiederholen Sie die o.a. Schritte, um die Touchpad-Funktion erneut zu aktivieren.

Hinweis: Die Einstellung (aktiviert/ deaktiviert) wird in Ihrer Fernbedienung gespeichert, auch wenn Sie neue Batterien einsetzen.

3.4

Touchpad

Der diamantenförmige Bereich der Navigationstasten auf der Fernbedienung – die Tasten für nach oben, unten, links und rechts – ist zudem ein kleines Touchpad. Sie können dieses Touchpad auch dazu verwenden, durch lange Listen zu blättern oder schrittweise durch eine Liste zu gehen.


So verwenden Sie das Touchpad:

- 1 - Öffnen Sie ein beliebiges TV-Menü mit einer Liste, z. B. das Home-Menü oder die Kanalliste.
- 2 - Wischen Sie mit dem Daumen über das Touchpad und in diejenige Richtung, in welcher die Liste durchlaufen werden soll. Nach oben oder unten, oder von links nach rechts. Wenn Sie über das Touchpad wischen, bewegt sich die Markierung um 1 Schritt. Wenn Sie über das Touchpad wischen und dann den Daumen an einer Stelle halten (kein Drücken erforderlich), bewegt sich die Markierung solange durch die Liste, bis Sie den Daumen vom Touchpad nehmen.

Nehmen Sie sich etwas Zeit, die Wisch- bzw. Wisch- und Halte-Geste zu erlernen. Beim Durchgehen langer Listen ist sie überaus hilfreich.

Aktivieren/Deaktivieren der Touchpad-Funktion

Deaktivieren des Touchpads auf der Fernbedienung:

1. Drücken Sie auf der Fernbedienung der Reihe nach die Zifferntasten **8**, **6**, **8**, **7** und die Taste  **Stummschaltung**.

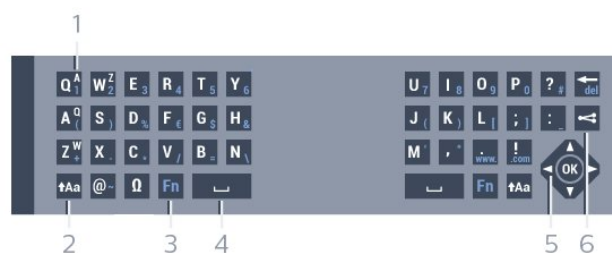
3.5

Tastatur

Überblick

QWERTY und AZERTY

Überblick über eine QWERTY-/AZERTY-Tastatur.*



1. AZERTY-Zeichen

Zeichenposition, wenn das AZERTY-Tastaturlayout aktiviert ist.

2. tAa Umschalttaste

Eingeben von Großbuchstaben.

3 - Fn-Taste

Eingeben einer Nummer oder eines Satzzeichens.

4 - Leertaste

5 - Navigation und

6 - Teilen

Teilen im Internet, was Sie sich derzeit ansehen.

* Je nach Region verfügt Ihre Fernbedienung über eine QWERTY-/AZERTY- oder eine QWERTY-/Kyrillische Tastatur.

QWERTY und Kyrillisch

Überblick über eine QWERTY-/Kyrillische Tastatur.*

1. Kyrillische Zeichen

Verfügbare Zeichen, wenn die kyrillische Tastatur aktiviert wurde.

2. Wechseln der kyrillischen Tastatur

Wechseln der Tastatur zu kyrillischen Zeichen oder QWERTY.

3. Umschalttaste

Eingeben von Großbuchstaben.

4. Fn-Taste

Eingeben einer Nummer oder eines Satzzeichens.

5. Leertaste

6 - Teilen

Teilen im Internet, was Sie sich derzeit ansehen.

7 - Navigation und OK

* Je nach Region verfügt Ihre Fernbedienung über eine QWERTY-/AZERTY- oder eine QWERTY-/Kyrillische Tastatur.


Schreiben von Text

Mit der Tastatur auf der Rückseite der Fernbedienung können Sie in den Textfeldern auf dem Bildschirm Text eingeben.

So schreiben Sie Text:

1 - Wählen Sie ein Textfeld aus, falls es noch nicht ausgewählt ist.

2 - Drehen Sie die Fernbedienungstastatur so, dass die Tastatur nach oben zeigt, um die Tastaturtasten zu aktivieren. Halten Sie die Fernbedienung in beiden Händen, und geben Sie Text mit beiden Daumen ein.



3 - Um die Bildschirmtastatur auszublenden, drücken Sie  BACK.


Drücken Sie  OK, um den Text zu bestätigen.

Bildschirmtastatur

Wenn Sie die Bildschirmtastatur zur Eingabe von Text verwenden, können Sie die Tastaturanordnung auf eine Anordnung konfigurieren, die Sie gewöhnt sind.


So öffnen Sie diese Einstellungen:


Drücken Sie  HOME, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie  OK.

5 - Wählen Sie **Android-Einstellungen** aus, und drücken Sie  OK.

6 - Wählen Sie **Einstellungen >  Tastatur** aus,

und drücken Sie  OK.

7 - Wählen Sie **Konfigurieren > Sprache** aus, und drücken Sie  OK. Sie können die Sprache Ihrer Tastaturanordnung hier einstellen.

8 - Drücken Sie  BACK, um das Menü zu schließen und einen Schritt zurückzugehen.

- Beim Bedienen des Fernsehers mit der Fernbedienung sollte die Entfernung weniger als 5 m betragen.

- Wenn Sie die Fernbedienungstastatur verwenden, sollten Sie die Fernbedienung am besten in einem Winkel von weniger als 50 Grad halten.

- Blockieren Sie nicht die Infrarotstrahlen der Fernbedienung.



QWERTY-, AZERTY- und kyrillische Tastatur


Das Standardlayout der Fernbedienungstastatur ist QWERTY.


AZERTY-Tastatur


Je nach Ihrer Region kann die Fernbedienungstastatur auf das AZERTY-Layout eingestellt werden. Die AZERTY-Zeichen sind in der oberen rechten Ecke der entsprechenden Tasten abgebildet.


So stellen Sie das Tastaturlayout auf AZERTY ein:

1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie  OK.

2 - Wählen Sie **Region und Sprache** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.

3 - Wählen Sie **Fernbedienungstastatur**, und drücken Sie  OK.

4 - Wählen Sie **AZERTY** oder **QWERTY**, und drücken Sie  OK.

5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Kyrillische Tastatur

Je nach Ihrer Region können Sie auf der Fernbedienungstastatur zu kyrillischen Buchstaben wechseln.

Die kyrillischen Buchstaben sind in der oberen rechten Ecke der Tastaturtasten abgebildet.

So geben Sie kyrillische Buchstaben ein:

1 - Drücken Sie auf der Fernbedienung .

2 - Drücken Sie erneut , um wieder zur QWERTY-Eingabe zu wechseln.

Sensor der Fernbedienung

Die Fernbedienung des Fernsehers nutzt Bluetooth zur Übertragung von Befehlen an den Fernseher. Mit Bluetooth ist es nicht mehr nötig, die Fernbedienung auf den Fernseher zu richten.

Der Fernseher kann jedoch auch Befehle von einer Fernbedienung empfangen, die Infrarot (IR) zur Befehlsübertragung verwendet. Achten Sie bei der Verwendung einer derartigen Fernbedienung darauf, dass die Fernbedienung stets auf den Infrarotsensor an der Vorderseite des Fernsehers gerichtet ist.

Batterien

Bei niedrigem Ladestand der Fernbedienungsbatterien wird eine Meldung auf dem Fernseher angezeigt.

Um die Batterien auszutauschen, öffnen Sie das Batteriefach an der Tastaturseite der Fernbedienung.

1 – Drücken Sie die rechteckige Entriegelungstaste mit einer kleinen Münze oder einem anderen kleinen, stumpfen Gegenstand, um die Batterieabdeckung zu öffnen.

2 – Schieben Sie den Akku in Richtung der Metallfeder, und ziehen Sie die andere Seite des Akkus heraus.

3 – Tauschen Sie die alten Batterien durch zwei Alkalibatterien des Typs **AA, LR6, 1,5 V** aus. Vergewissern Sie sich, dass die Polungen + und – der Batterien richtig ausgerichtet sind.

4 – Setzen Sie die Batterieabdeckung wieder auf, und drücken Sie sie nach unten, bis sie hörbar einrastet.

Entnehmen Sie die Batterien, wenn Sie die Fernbedienung über einen längeren Zeitraum nicht verwenden.

Entsorgen Sie alte Batterien sicher entsprechend der für das Nutzungsende geltenden Anweisungen. Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **Nutzungsende** aufrufen.

Pflege

Die Fernbedienung wurde mit einer kratzfesten Beschichtung behandelt.

Reinigen Sie die Fernbedienung mit einem weichen, feuchten Tuch. Verwenden Sie dabei keine Substanzen wie Alkohol, Chemikalien oder Haushaltsreiniger.



Ein- und Ausschalten

4.1


Einschalten oder Standby

Vergewissern Sie sich, dass der Fernseher an die Stromversorgung angeschlossen ist. Schließen Sie das im Lieferumfang enthaltene Netzkabel an den **AC-Eingang** auf der Rückseite des Fernsehers an. Die Anzeige am unteren Rand des Fernsehers leuchtet auf.

Einschalten

Drücken Sie auf der Fernbedienung die Taste , um den Fernseher einzuschalten. Alternativ können Sie auch die Taste  **HOME** drücken. Sie können auch die kleine Joystick-Taste auf der Rückseite des Fernsehers drücken, um den Fernseher einzuschalten, wenn Sie die Fernbedienung nicht finden können oder die Batterien leer sind.

Umschalten in den Standby-Modus

Drücken Sie zum Umschalten in den Standby-Modus  auf der Fernbedienung. Sie können dazu auch die kleine Joystick-Taste auf der Rückseite des Fernsehers drücken.



Im Standby-Modus ist der Fernseher weiterhin an die Stromversorgung angeschlossen, verbraucht jedoch nur sehr wenig Energie.

Um den Fernseher vollständig auszuschalten, ziehen Sie den Netzstecker heraus.

Ziehen Sie dazu niemals am Kabel, sondern immer am Stecker. Stellen Sie sicher, dass der Zugang zum Netzstecker, Netzkabel und zur Steckdose jederzeit frei ist.

4.2





Tasten am Fernseher

Wenn Sie Ihre Fernbedienung verloren haben oder die Batterien leer sind, können Sie dennoch einige grundlegende Funktionen des Fernsehers nutzen.

So öffnen Sie das Basismenü:


1 – Drücken Sie bei eingeschaltetem Fernseher die Joystick-Taste auf der Rückseite des Fernsehers, um

das Basismenü aufzurufen.

2 – Drücken Sie nach links oder rechts, um  Lautstärke,  Sender oder  Quellen auszuwählen. Wählen Sie  Demo, um einen Demo-Film zu starten.

3 – Drücken Sie nach oben oder unten, um die Lautstärke einzustellen oder zum nächsten oder vorangehenden Sender zu schalten. Wenn Sie nach oben oder unten drücken, können Sie durch die Liste der Quellen navigieren, darunter die Tuner-Auswahl. Drücken Sie die Joystick-Taste, um den Demo-Film zu starten.

4 – Das Menü wird automatisch ausgeblendet.

Um den Fernseher aus dem Standby-Modus einzuschalten, wählen Sie  aus, und drücken Sie die Joystick-Taste.



Programme

5.1

Satelliteninstallation

Informationen zum Installieren von Satelliten

Bis zu vier Satelliten

Sie können auf diesem Fernseher bis zu vier Satelliten (4 LNBs) installieren. Wählen Sie die genaue Anzahl der zu installierenden Satelliten bei Beginn der Installation aus. Dies beschleunigt die Installation.


Unicable

Sie können ein Unicable-System verwenden, um die Parabolantenne mit dem Fernseher zu verbinden. Sie können zu Beginn der Installation Unicable für 1 oder für 2 Satelliten auswählen.

Starten der Installation

Stellen Sie vor Beginn der Installation sicher, dass die Parabolantenne ordnungsgemäß angeschlossen und ausgerichtet ist.

So starten Sie die Satelliteninstallation:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Sender > Satelliteninstallation** aus. Geben Sie Ihren PIN-Code ein, falls erforderlich.
- 3 – Wählen Sie **Nach Satellit suchen** aus.
- 4 – Wählen Sie **Suchen** aus. Der Fernseher sucht nach Satelliten.
- 5 – Wählen Sie **Konfigurieren** aus. Auf dem Fernseher wird die aktuelle Konfiguration der Satelliteninstallation angezeigt. Wenn Sie diese Konfiguration ändern möchten, wählen Sie **Einstellungen** aus. Wenn Sie die Konfiguration nicht ändern möchten, wählen Sie **Suchen** aus. Fahren Sie mit Schritt **7** fort.

6 – Wählen Sie im **Installationssystem** die Anzahl der zu installierenden Satelliten oder eines der Unicable-Systeme aus. Wenn Sie sich für Unicable entscheiden, können Sie die Benutzerbandnummern auswählen und für jeden Tuner die Benutzerbandfrequenzen eingeben. Sie finden das Nutzerband im Unicable-Router. In einigen Ländern können Sie unter **Weitere Einstellungen** einige Experteneinstellungen für die einzelnen LNBs anpassen.

7 – Der Fernseher sucht nach innerhalb der Ausrichtung Ihrer Parabolantenne verfügbaren

Satelliten. Dies kann einige Minuten in Anspruch nehmen. Wenn ein Satellit gefunden wurde, werden sein Name und die Empfangsstärke auf dem Bildschirm angezeigt.

8 – Wenn der Fernseher die gewünschten Satelliten gefunden hat, wählen Sie **Installieren** aus.

9 – Wenn ein Satellit **Senderpakete** anbietet, zeigt der Fernseher die verfügbaren Pakete für diesen Satelliten an. Wählen Sie das benötigte Paket aus.

10 – Um die Satellitenkonfiguration sowie die installierten Fernseh- und Radiosender zu speichern, wählen Sie **Fertig** aus.

Einstellungen für die Satelliteninstallation

Die Einstellungen für die Satelliteninstallation sind je nach Land voreingestellt. Diese Einstellungen bestimmen, wie der Fernseher Satelliten und Sender sucht und installiert. Sie können diese Einstellungen jederzeit ändern.

So ändern Sie die Einstellungen für die Satelliteninstallation:

- 1 – Starten Sie die Satelliteninstallation.
- 2 – Wählen Sie auf dem Bildschirm, auf dem Sie nach Satelliten suchen können, **Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie die Anzahl der zu installierenden Satelliten oder eines der Unicable-Systeme aus. Wenn Sie sich für Unicable entscheiden, können Sie die Benutzerbandnummern auswählen und für jeden Tuner die Benutzerbandfrequenzen eingeben.
- 4 – Wenn Sie fertig sind, wählen Sie **Weiter** aus, und drücken Sie **OK**.
- 5 – Drücken Sie im Menü "Einstellungen" auf **OK**, um zum Bildschirm zurückzukehren und nach Satelliten zu suchen.

Transponder zur Zielsuche und LNB

In einigen Ländern können Sie für Transponder zur Zielsuche und die einzelnen LNBs spezielle Experteneinstellungen vornehmen. Verwenden oder ändern Sie diese Einstellungen nur, wenn die normale Einrichtung fehlschlägt. Wenn Sie über keine standardmäßige Satelliten-Ausrüstung verfügen, können Sie diese Einstellungen verwenden, um die Standardeinstellungen zu ändern. Einige Anbieter geben Ihnen möglicherweise einige Transponder- oder LNB-Werte, die Sie hier eingeben können.

Satelliten-CAMs

Wenn Sie ein CAM – ein Conditional Access-Modul mit einer Smart Card – verwenden, um Satellitensender wiederzugeben, empfehlen wir, das CAM vor der Satelliteninstallation in den Fernseher einzusetzen.

Die meisten CAMs werden zur Entschlüsselung von Sendern verwendet.

Die CAMs der neuesten Generation (CI+ 1.3 mit Operator Profile) können alle Satellitensender automatisch auf dem Fernseher installieren. Das CAM schlägt Ihnen vor, seine(n) Satelliten und Sender zu installieren. Diese CAMs führen nicht nur die Installation und Entschlüsselung der Sender durch, sondern übernehmen zusätzlich regelmäßige Senderaktualisierungen.

Senderpakete

Satellitenanbieter können Senderpakete anbieten, in denen Sender ohne Beschränkung (Free-to-Air) gebündelt werden und die eine auf ein bestimmtes Land zugeschnittene Zusammenstellung enthalten. Einige Satelliten bieten abonnierbare Pakete an, die kostenpflichtige Sender enthalten.

Unicable-Konfiguration

Das Unicable-System

Sie können ein Einkabelsystem, ein MDU- oder ein Unicable-System verwenden, um die Parabolantenne an den Fernseher anzuschließen. Ein Einkabelsystem verwendet nur ein Kabel, um die Parabolantenne mit allen Satellitentunern im System zu verbinden. Ein solches System wird in der Regel in Mehrfamilienhäusern verwendet. Wenn Sie ein Unicable-System verwenden, fordert Sie der Fernseher während der Installation auf, eine Benutzerbandnummer und die entsprechende Frequenz zuzuweisen. Sie können auf diesem Fernseher einen oder zwei Satelliten mit Unicable installieren.

Wenn nach der Unicable-Installation einige Sender fehlen, kann das daran liegen, dass zeitgleich eine andere Installation auf dem Unicable-System durchgeführt wurde. Führen Sie die Installation erneut durch, um die fehlenden Sender zu installieren.

Nutzerbandnummer

In einem Unicable-System muss jeder angeschlossene Satellitentuner nummeriert sein (z. B. 0, 1, 2 oder 3 usw.).

Sie finden die verfügbaren Benutzerbänder und ihre

Nummern auf dem Unicable-Umschalter. Benutzerband wird auch manchmal mit "UB" abgekürzt. Es gibt Unicable-Umschalter, die vier oder acht Benutzerbänder enthalten. Wenn Sie in den Einstellungen "Unicable" auswählen, fordert der Fernseher Sie auf, die eindeutige Benutzerbandnummer für jeden integrierten Satellitenreceiver zuzuweisen. Ein Satellitentuner kann nicht dieselbe Benutzerbandnummer wie ein anderer Satellitentuner im Unicable-System haben.


Nutzerbandfrequenz

Abgesehen von der eindeutigen Benutzerbandnummer benötigt der integrierte Satellitenreceiver die Frequenz der ausgewählten Benutzerbandnummer. Diese Frequenzen werden meist neben der Benutzerbandnummer auf dem Unicable-Umschalter angezeigt.

Manuelle Senderaktualisierung

Sie können die Senderaktualisierung jederzeit selbst starten.

So starten Sie eine Senderaktualisierung selbst:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Sender > Satelliteninstallation** aus.
- 3 - Wählen Sie **Nach Sendern suchen** aus.
- 4 - Wählen Sie **Sender aktualisieren** aus. Der Fernseher beginnt mit der Aktualisierung. Die Aktualisierung kann einige Minuten in Anspruch nehmen.
- 5 - Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Die Aktualisierung kann einige Minuten in Anspruch nehmen.
- 6 - Wählen Sie **Beenden** aus, und drücken Sie **OK**.

Hinzufügen von Satelliten

Sie können Ihrer aktuellen Satelliteninstallation einen weiteren Satelliten hinzufügen. Die installierten Satelliten und ihre Sender bleiben dabei unverändert. Einige Satellitenanbieter unterstützen das Hinzufügen eines Satelliten nicht.


Der zusätzliche Satellit sollte als Zusatz betrachtet werden. Es handelt sich dabei weder um Ihr Hauptsatellitenabonnement noch um den Hauptsatelliten, dessen Senderpaket Sie nutzen. In der Regel fügen Sie einen vierten Satelliten hinzu, wenn Sie bereits drei Satelliten installiert haben. Wenn Sie vier Satelliten installiert haben, sollten Sie zunächst einen davon entfernen, bevor Sie einen neuen Satelliten hinzufügen.

Einstellung

Wenn Sie derzeit nur einen oder zwei Satelliten

installiert haben, gestatten die aktuellen Installationseinstellungen das Hinzufügen eines zusätzlichen Satelliten möglicherweise nicht. Wenn Sie die Installationseinstellungen ändern müssen, ist die komplette Satelliteninstallation neu durchzuführen. Sie können **Satellit hinzufügen** nicht verwenden, wenn eine Änderung der Einstellungen erforderlich ist.



So fügen Sie einen Satelliten hinzu:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Sender > Satelliteninstallation** aus.
- 3 - Wählen Sie **Nach Satellit suchen** aus.
- 4 - Wählen Sie **Satellit hinzufügen** aus. Die verfügbaren Satelliten werden angezeigt.
- 5 - Wählen Sie **Suchen** aus. Der Fernseher sucht nach neuen Satelliten.
- 6 - Wenn der Fernseher einen oder mehrere Satelliten gefunden hat, wählen Sie **Installieren** aus. Der Fernseher installiert die Sender der gefundenen Satelliten.
- 7 - Wählen Sie **Fertig** aus, und drücken Sie **OK**, um die Sender und Radiosender zu speichern.

Entfernen eines Satelliten

Sie können einen oder mehrere Satelliten aus der aktuellen Installation entfernen. Dabei werden der Satellit und alle seine Sender entfernt. Einige Satellitenbetreiber gestatten das Entfernen eines Satelliten nicht.

So entfernen Sie Satelliten:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Sender > Satelliteninstallation** aus.
- 3 - Wählen Sie **Nach Satellit suchen** aus.
- 4 - Wählen Sie **Satellit entfernen** aus. Die verfügbaren Satelliten werden angezeigt.
- 5 - Wählen Sie einen Satelliten aus, und drücken Sie **OK**, um ihn zu markieren oder die Markierung zum Entfernen aufzuheben.
- 6 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Manuelle Installation






Die manuelle Installation ist für erfahrene Benutzer vorgesehen.

Sie können die manuelle Installation verwenden, um schnell neue Satelliten von einem Satellitentransponder hinzuzufügen. Sie müssen die Frequenz und Polarisierung des Transponders kennen. Der Fernseher installiert alle Sender dieses Transponders. Wenn der Transponder zuvor schon installiert war, werden alle Sender (sowohl die

vorherigen als auch die neuen) an das Ende der Senderliste "Alle" verschoben.

Sie können die manuelle Installation nicht verwenden, wenn Sie die Anzahl der Satelliten ändern müssen. In diesem Fall müssen Sie eine vollständige Installation über "Satelliten installieren" durchführen.

So installieren Sie einen Transponder:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Sender > Satelliteninstallation** aus.
- 3 - Wählen Sie **Manuelle Installation** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 4 - Wenn Sie mehr als einen Satelliten installiert haben, wählen Sie das **LNB** aus, für das Sie Sender hinzufügen möchten.
- 5 - Legen Sie die erforderliche **Polarisation** fest. Wenn Sie für den **Modus für SymbolrateManuell** einstellen, können Sie die Symbolrate unter **Symbolrate** manuell eingeben.
- 6 - Drücken Sie den Pfeil  (nach oben) oder  (nach unten), um die Frequenz anzupassen, und wählen Sie **Fertig** aus.
- 7 - Wählen Sie **Suchen** aus, und drücken Sie **OK**. Die Signalstärke wird auf dem Bildschirm angezeigt.
- 8 - Wenn Sie die Sender auf einem neuen Transponder speichern möchten, wählen Sie **Speichern** aus, und drücken Sie **OK**.
- 9 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Transponder zur Zielsuche und LNB

In einigen Ländern können Sie für Transponder zur Zielsuche und die einzelnen LNBs spezielle Experteneinstellungen vornehmen. Verwenden oder ändern Sie diese Einstellungen nur, wenn die normale Einrichtung fehlschlägt. Wenn Sie über keine standardmäßige Satelliten-Ausrüstung verfügen, können Sie diese Einstellungen verwenden, um die Standardeinstellungen zu ändern. Einige Anbieter geben Ihnen möglicherweise einige Transponder- oder LNB-Werte, die Sie hier eingeben können.

LNB-Stromversorgung

Die LNB-Stromversorgung ist standardmäßig eingeschaltet.

Ton 22 kHz

Der Ton ist standardmäßig auf "Automatisch" gesetzt.

Niedrige LO-Frequenz/Hohe LO-Frequenz

Die lokalen Oszillatorfrequenzen sind auf die Standardwerte gesetzt. Passen Sie diese nur an, wenn dies für besondere Geräte erforderlich ist.

Probleme

Der Fernseher kann die gewünschten Satelliten nicht finden oder der Fernseher installiert den gleichen Satelliten zwei Mal

- Stellen Sie sicher, dass die richtige Anzahl an Satelliten zu Beginn der Installation ausgewählt wurde. Sie können den Fernseher so einrichten, dass er nach einem, zwei oder drei/vier Satelliten sucht.

Ein Doppel-LNB kann keinen zweiten Satelliten finden

- Wenn der Fernseher einen Satelliten findet, aber keinen zweiten Satelliten finden kann, drehen Sie die Parabolantenne um ein paar Grad. Richten Sie die Parabolantenne so aus, dass sie das stärkste Signal für den ersten Satelliten empfängt. Überprüfen Sie die Signalstärkeanzeige für den ersten Satelliten auf dem Bildschirm. Sobald der erste Satellit auf das stärkste Signal eingestellt ist, wählen Sie Erneut suchen aus, um den zweiten Satelliten zu finden.
- Stellen Sie sicher, dass in den Einstellungen "Zwei Satelliten" festgelegt ist.

Das Problem konnte durch die Änderung der Installationseinstellungen nicht behoben werden

- Alle Einstellungen, Satelliten und Sender werden erst am Ende der Installation gespeichert, wenn Sie den Vorgang fertigstellen.

Alle Satellitenprogramme sind verschwunden

- Wenn Sie ein Unicable-System verwenden, stellen Sie sicher, dass Sie den beiden integrierten Tunern in den Unicable-Einstellungen eine eindeutige Nutzerbandnummer zugewiesen haben. Es kann sein, dass ein anderer Satellitenempfänger dieselbe Benutzerbandnummer verwendet.

Einige Satellitenprogramme scheinen aus der Senderliste verschwunden zu sein

- Wenn einige Satellitensender verschwunden oder in der Senderliste nicht vorhanden zu sein scheinen, hat der Satellitenanbieter die Transponderposition für diese Sender möglicherweise geändert. Um die Senderliste wiederherzustellen, können Sie versuchen, das Senderpaket zu aktualisieren.

Ein Satellit kann nicht entfernt werden

- Abonnementpakete gestatten das Entfernen eines Satelliten nicht. Um den Satelliten zu entfernen, müssen Sie erneut eine vollständige Installation durchführen und ein anderes Paket auswählen.

Der Empfang ist manchmal schlecht

- Vergewissern Sie sich, dass die Parabolantenne fest montiert ist. Starke Winde können an der Antenne rütteln.
- Schnee und Regen können den Empfang

verschlechtern.

5.2



Antennen-/Kabelinstallation

Aktualisieren oder neu installieren

Digitale Sender aktualisieren

Sie können die Senderaktualisierung jederzeit selbst starten.



So starten Sie eine Senderaktualisierung selbst:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Sender > Antennen-/Kabelinstallation** aus.
- 3 - Geben Sie Ihren PIN-Code ein, falls erforderlich.
- 4 - Wählen Sie **Nach Sendern suchen** aus.
- 5 - Wählen Sie **Start** aus.
- 6 - Wählen Sie **Digitale Sender aktualisieren**.
- 7 - Drücken Sie **OK**, um die digitalen Sender zu aktualisieren. Dies kann einige Minuten in Anspruch nehmen.
- 8 - Drücken Sie  **BACK**, um das Menü zu schließen.

Schnelle Neuinstallation

Wählen Sie Schnelle Neuinstallation aus, um alle Sender erneut mit den Standardeinstellungen zu installieren.

Schnelle Neuinstallation:



- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Sender > Antennen-/Kabelinstallation** aus.
- 3 - Geben Sie Ihren PIN-Code ein, falls erforderlich.
- 4 - Wählen Sie **Nach Sendern suchen** aus.
- 5 - Wählen Sie **Start** aus.
- 6 - Wählen Sie **Schnelle Neuinstallation**.
- 7 - Drücken Sie **OK**, um die digitalen Sender zu aktualisieren. Dies kann einige Minuten in Anspruch nehmen.
- 8 - Drücken Sie  **BACK**, um das Menü zu schließen.

Erweiterte Neuinstallation

Sie können alle Sender neu installieren und alle anderen Fernsehereinstellungen beibehalten.


Wenn ein PIN-Code festgelegt wurde, müssen Sie diesen Code vor dem erneuten Einstellen der Sender eingeben.

So installieren Sie Sender neu:




- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Sender > Antennen-/Kabelinstallation** aus.
- 3 - Geben Sie Ihren PIN-Code ein, falls erforderlich.
- 4 - Wählen Sie **Nach Sendern suchen** aus.
- 5 - Wählen Sie **Start** aus, und drücken Sie **OK**.
- 6 - Wählen Sie **Erweiterte Neuinstallation** und drücken Sie **OK**.
- 7 - Wählen Sie das Land aus, in dem Sie sich gerade befinden, und drücken Sie **OK**.
- 8 - Wählen Sie die gewünschte Installationsart aus, **Antenne (DVB-T)** oder **Kabel (DVB-C)**, und drücken Sie **OK**.
- 9 - Wählen Sie die gewünschte Senderart aus, **Digitale und analoge Sender** oder **Nur digitale Sender**, und drücken Sie **OK**.
- 10 - Wählen Sie **Start** aus, und drücken Sie **OK**, um die digitalen Sender zu aktualisieren. Dies kann einige Minuten in Anspruch nehmen.
- 11 - Drücken Sie , um das Menü zu schließen.

Autom.Senderaktualisierung

Wenn Sie digitale Sender empfangen, können Sie den Fernseher so einstellen, dass diese Sender automatisch aktualisiert werden.




Täglich um 6 Uhr morgens aktualisiert der Fernseher die Sender und speichert neu hinzugekommene Sender. Neue Sender werden in der Senderliste gespeichert und mit einem  gekennzeichnet. Sender ohne Signal werden entfernt. Der Fernseher muss sich im Standby-Modus befinden, um Sender automatisch zu aktualisieren. Sie können die automatische Senderaktualisierung jedoch auch ausschalten.

So deaktivieren Sie die automatische Aktualisierung:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Sender > Antennen-/Kabelinstallation** aus.
- 3 - Geben Sie Ihren PIN-Code ein, falls erforderlich.
- 4 - Wählen Sie **Autom. Senderaktualisierung** aus.
- 5 - Wählen Sie **Aus**.
- 6 - Drücken Sie  (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie , um das Menü zu schließen.

Wenn neue Sender gefunden oder vorhandene Sender aktualisiert oder entfernt werden, wird beim Einschalten des Fernsehers eine Nachricht eingeblendet. Wenn diese Nachricht nicht nach jeder Senderaktualisierung angezeigt werden soll, können Sie sie deaktivieren.

So deaktivieren Sie die Nachricht:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Sender > Antennen-/Kabelinstallation** aus.
- 3 - Geben Sie Ihren PIN-Code ein, falls erforderlich.
- 4 - Wählen Sie **Senderaktualisierungsnachricht** aus.
- 5 - Wählen Sie **Aus**.
- 6 - Drücken Sie  (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie , um das Menü zu schließen.

In einigen Ländern erfolgt die automatische Senderaktualisierung während der Programmwiedergabe oder wenn sich der Fernseher im Standby-Modus befindet.

DVB-T oder DVB-C

DVB-Einstellungen

Netzwerk-Frequenzmodus

Wenn Sie bei der **Frequenzsuche** die **Schnellsuchfunktion** verwenden möchten, wählen Sie **Automatisch** aus. Der Fernseher verwendet eine der voreingestellten Netzwerkfrequenzen (oder den Homing Channel, HC), die von den meisten Kabelnetzbetreibern in Ihrem Land verwendet werden.

Wenn Sie eine bestimmte Netzwerkfrequenz zur Sendersuche erhalten haben, wählen Sie **Manuell** aus.

Netzwerkfrequenz

Wenn für den **Netzwerk-Frequenzmodus** die Option **Manuell** eingestellt ist, können Sie die von Ihrem Kabelnetzbetreiber bereitgestellte Netzwerkfrequenz hier eingeben. Verwenden Sie zur Eingabe die Zifferntasten.

Frequenzsuche

Wählen Sie die Methode aus, die zur Sendersuche verwendet werden soll. Sie können die **Schnellsuchfunktion** auswählen und die voreingestellten Einstellungen übernehmen, die von den meisten Kabelnetzbetreibern in Ihrem Land verwendet werden.

Wenn mit dieser Methode keine Sender installiert werden oder Sender fehlen, können Sie eine **Vollständige Suche** durchführen. Diese Methode nimmt mehr Zeit für die Suche und Installation der Sender in Anspruch.

Frequenz-Intervallgröße

Der Fernseher sucht in Schritten von je **8 MHz** nach Sendern.

Wenn dadurch keine Sender installiert werden oder Sender fehlen, können Sie die Suche in kleineren Schritten von je **1 MHz** durchführen. Die Suche in 1-MHz-Schritten nimmt mehr Zeit für die Suche und Installation der Sender in Anspruch.

Digitale Sender

Wenn Sie wissen, dass Ihr Kabelnetzbetreiber keine digitalen Sender anbietet, können Sie die Suche nach digitalen Sendern überspringen.

Analoge Sender

Wenn Sie wissen, dass Ihr Kabelnetzbetreiber keine analogen Sender anbietet, können Sie die Suche nach analogen Sendern überspringen.


Ohne Beschränkung/Verschlüsselt




Wenn Sie über ein Abonnement und ein CAM (Conditional Access Module) für kostenpflichtige Fernsehdienste verfügen, wählen Sie **Ohne Beschränkung + verschlüsselt** aus. Wenn Sie kein Abonnement für kostenpflichtige Fernsehsender oder -dienste abgeschlossen haben, können Sie **Nur freie Sender** auswählen.

Empfangsqualität

Sie können die Signalstärke und -qualität eines digitalen Senders prüfen. Wenn Sie eine eigene Antenne verwenden, können Sie durch Umstellen der Antenne den Empfang ggf. verbessern.

So überprüfen Sie die Empfangsqualität eines digitalen Senders:


- 1 – Schalten Sie den Sender ein.
- 2 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie **Sender > Antennen-/Kabelinstallation** aus. Geben Sie Ihren PIN-Code ein, falls erforderlich.
- 4 – Wählen Sie **Digital: Empfangstest**.
- 5 – Wählen Sie **Suchen** aus. Für diesen Sender wird die digitale Frequenz angezeigt.
- 6 – Wählen Sie erneut **Suchen** aus, und drücken Sie **OK**, um die Signalqualität dieser Frequenz zu prüfen. Das Testergebnis wird auf dem Bildschirm angezeigt. Sie können die Antenne umstellen oder die Verbindungen überprüfen, um möglicherweise den Empfang zu verbessern.

- 7 – Sie können auch selbst die Frequenz ändern. Wählen Sie die einzelnen Frequenznummern aus, und verwenden Sie die Tasten  (nach oben) oder , um den Wert zu ändern. Wählen Sie **Suchen** aus, und drücken Sie **OK**, um den Empfang erneut zu testen.
- 8 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals , um das Menü zu schließen.

Manuelle Installation

Analoge Fernsehsender können nacheinander manuell eingestellt werden.

So installieren Sie analoge Sender manuell:


- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Sender > Antennen-/Kabelinstallation** aus. Geben Sie Ihren PIN-Code ein, falls erforderlich.
- 3 – Wählen Sie **Analog: Manuelle Installation** aus.

- **System**

Um das Fernsehsystem einzurichten, wählen Sie **System** aus.

Wählen Sie Ihr Land oder das Gebiet aus, in dem Sie sich derzeit befinden, und drücken Sie **OK**.

- **Sender suchen**

Um einen Sender zu suchen, wählen Sie **Sender suchen** aus. Sie können selbst eine Frequenz eingeben, um einen Sender zu suchen, oder Sie lassen den Fernseher nach einem Sender suchen. Drücken Sie , um **Suchen** auszuwählen und automatisch einen Sender zu suchen. Der gefundene Sender wird auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn der Empfang schlecht ist, drücken Sie erneut **Suchen**. Wenn Sie den Sender speichern möchten, wählen Sie **Fertig** aus, und drücken Sie **OK**.

- **Speichern**

Sie können den Sender unter der derzeitigen Sendernummer oder unter einer neuen Sendernummer speichern. Wählen Sie **Aktuellen Sender speichern** oder **Als neuen Sender speichern** aus. Die neue Sendernummer wird kurz angezeigt.



Sie können diese Schritte wiederholen, bis alle verfügbaren analogen Fernsehsender eingestellt sind.

5.3

Senderliste kopieren

Kopieren einer Senderliste




So kopieren Sie eine Senderliste:

- 1 – Schalten Sie den Fernseher ein. Auf diesem Fernseher sollten bereits Sender installiert sein.
- 2 – Stecken Sie ein USB-Flashlaufwerk ein.
- 3 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Wählen Sie **Sender > Senderliste kopieren** aus.
- 5 – Wählen Sie **Auf USB kopieren** aus. Möglicherweise werden Sie beim Kopieren der Senderliste ebenfalls zur Eingabe des Kindersicherungs-PIN-Codes aufgefordert.
- 6 – Trennen Sie das USB-Flashlaufwerk vom Anschluss, wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist.
- 7 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Jetzt können Sie die kopierte Senderliste auf einen anderen Philips Fernseher laden.

Version der Senderliste

So überprüfen Sie die aktuelle Version der Senderliste:


- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Sender** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Senderliste kopieren** und dann **Aktuelle Version** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Hochladen einer Senderliste

Auf nicht installierte Fernseher

Das Verfahren zum Hochladen einer Senderliste hängt davon ab, ob Ihr Fernseher bereits installiert wurde oder nicht.

Auf einen Fernseher, der noch nicht installiert wurde

- 1 – Stellen Sie eine Verbindung zur Stromversorgung her, um die Installation zu starten, und wählen Sie Sprache und Land aus. Die Sendersuche können Sie überspringen. Beenden Sie die Installation.
- 2 – Schließen Sie das USB-Flashlaufwerk an, auf dem die Senderliste des anderen Fernsehers gespeichert ist.
- 3 – Um die Senderliste hochzuladen, drücken Sie , und wählen Sie **Alle Einstellungen** aus. Drücken Sie anschließend **OK**.
- 4 – Wählen Sie **Sender > Senderliste**


kopieren > Auf Fernseher kopieren aus. Geben Sie Ihren PIN-Code ein, falls erforderlich.

5 – Wenn die Senderliste vollständig auf den Fernseher übertragen wurde, wird eine entsprechende Nachricht eingeblendet. Trennen Sie das USB-Flashlaufwerk vom Anschluss.

Auf installierte Fernseher

Das Verfahren zum Hochladen einer Senderliste hängt davon ab, ob Ihr Fernseher bereits installiert wurde oder nicht.


Auf einen Fernseher, der bereits installiert ist

1 – Überprüfen Sie die Ländereinstellung dieses Fernsehers. (Siehe Kapitel "Alle Sender erneut installieren", um diese Einstellung zu überprüfen. Starten Sie diesen Vorgang, bis Sie die Ländereinstellung erreichen. Drücken Sie  **BACK**, um die Installation abzubrechen.)

Wenn das richtige Land eingestellt ist, fahren Sie mit Schritt 2 fort.

Wenn nicht das richtige Land eingestellt ist, muss eine erneute Installation durchgeführt werden. Siehe Kapitel "Alle Sender erneut installieren", und starten Sie die Installation. Wählen Sie das richtige Land aus, und überspringen Sie die Sendersuche. Beenden Sie die Installation. Fahren Sie anschließend mit Schritt 2 fort.

2 – Schließen Sie das USB-Flashlaufwerk an, auf dem die Senderliste des anderen Fernsehers gespeichert ist.

3 – Um die Senderliste hochzuladen, drücken Sie , und wählen Sie **Alle Einstellungen** aus. Drücken Sie anschließend **OK**.

4 – Wählen Sie **Sender > Senderliste kopieren > Auf Fernseher kopieren** aus. Geben Sie Ihren PIN-Code ein, falls erforderlich.

5 – Wenn die Senderliste vollständig auf den Fernseher übertragen wurde, wird eine entsprechende Nachricht eingeblendet. Trennen Sie das USB-Flashlaufwerk vom Anschluss.

5.4

Informationen zu Sendern

Senderlisten

Informationen zu Senderlisten

Nach der Senderinstallation werden alle Sender in der Senderliste angezeigt. Sender werden mit Name und Logo angezeigt, sofern diese Informationen verfügbar sind.

Für jede Art von Tuner – Antenne/Kabel (DVB-T/C) oder Satellit (DVB-S) – gibt es eine Senderliste mit allen installierten Sendern. Sie können diese Liste nur

filtern, um Fernseh- oder nur Radiosender anzuzeigen. Wenn mehrere Satelliten installiert sind, können Sie die Sender auch nach Satellit filtern.

Wenn eine Senderliste ausgewählt ist, können Sie mit den Pfeiltasten **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten) einen Sender auswählen. Drücken Sie dann **OK**, um den ausgewählten Sender anzusehen. Sie können mit den Tasten **≡ +** oder **≡ -** nur die in dieser Liste enthaltenen Sender einschalten.

Sendersymbole

Nach einer automatischen Senderaktualisierung der Senderliste werden neu gefundene Sender mit einem **★** (Stern) gekennzeichnet.

Wenn Sie einen Sender sperren, wird dieser mit einem **🔒** (Schloss) markiert.

Die drei Sender, die derzeit von anderen am häufigsten angesehen werden, werden mit einer **1**, **2** oder **3** gekennzeichnet.

Radiosender

Wenn digitale Sendungen verfügbar sind, werden während der Installation auch digitale Radiosender installiert. Sie können wie bei Fernsehprogrammen zwischen Radiosendern wechseln. Eine Installation mit Kabelsendern (DVB-C) speichert Radiosender meistens auf den Sendernummern 1001 und aufwärts.

Dieser Fernseher kann den digitalen Fernsehstandard DVB empfangen. Möglicherweise funktioniert der Fernseher nicht bei allen digitalen Fernsehanbietern, wenn die Standardanforderungen nicht komplett eingehalten werden.

Öffnen einer Senderliste

Neben der Senderliste mit allen Sendern der einzelnen Tuner, Antennen-/Kabel- oder Satellitentuner, können Sie eine gefilterte Liste oder eine der von Ihnen erstellten Favoritenlisten auswählen.

So öffnen Sie die aktuelle Senderliste:

- 1 - Drücken Sie **TV**, um das Fernsehprogramm wiederzugeben.
- 2 - Drücken Sie **≡ LIST*** oder **OK**, um die aktuelle Senderliste zu öffnen.
- 3 - Drücken Sie **← BACK**, um die Senderliste zu schließen.

So wählen Sie eine der Senderlisten aus:

- 1 - Bei geöffneter Senderliste.
- 2 - Wählen Sie den Listennamen oben in der Senderliste aus, und drücken Sie **OK**, um das Listenmenü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie im Listenmenü eine der verfügbaren Senderlisten aus, und drücken Sie **OK**.

Tipp

Im Menü **Quellen** können Sie ganz einfach zwischen den beiden Tunern wechseln.

Drücken Sie **→ SOURCES**, und wählen Sie **TV schauen** aus, um zum Antennen-/Kabel-Tuner zu wechseln. Wählen Sie **Wiedergabe über Satellit** aus, um zum Satellitentuner zu wechseln.

Der Fernseher öffnet für den ausgewählten Tuner stets die zuletzt ausgewählte Senderliste.

* Wenn die Taste **≡ LIST** auf Ihrer Fernbedienung verfügbar ist

Filtern einer Senderliste

Sie können eine Liste mit allen Sendern filtern. Sie können die Senderliste so einstellen, dass nur Fernsehsender oder nur Radiosender angezeigt werden. Bei Antennen-/Kabelsendern können Sie in der Liste nur freie oder nur verschlüsselte Sender anzeigen. Wenn mehrere Satelliten installiert sind, können Sie die Satellitensenderliste auch nach Satellit filtern.

So können Sie eine Liste mit allen Sendern filtern:

- 1 - Drücken Sie **TV**.
- 2 - Drücken Sie **OK**, um die aktuelle Senderliste zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie bei geöffneter Senderliste den Listennamen oben in der Senderliste aus, und drücken Sie **OK**, um das Listenmenü zu öffnen.
- 4 - Wählen Sie im Listenmenü die Liste aus, die Sie filtern möchten.
- 5 - Drücken Sie **◀** (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie **↶**, um das Menü zu schließen.

Suchen nach einem Sender

Sie können in einer langen Senderliste nach einem Sender suchen.

Der Fernseher kann in einer von 3 Hauptsenderlisten – der Antennen-, Kabel- oder Satellitensenderliste – nach einem Sender suchen.

So suchen Sie nach einem Sender:

- 1 - Drücken Sie **TV**.
- 2 - Drücken Sie **OK**, um die aktuelle Senderliste zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **⋮** in der oberen rechten Ecke aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Wählen Sie **Sender suchen** aus, und drücken Sie **OK**, um ein Textfeld zu öffnen. Sie können auch über die Fernbedienungstastatur (falls verfügbar) oder die Bildschirmtastatur Text eingeben.
- 5 - Geben Sie eine Nummer, einen Namen oder Teil eines Namens ein, und wählen Sie **Übern.** aus. Drücken Sie dann **OK**. Der Fernseher sucht in der von Ihnen ausgewählten Liste nach passenden

Sendernamen.

Die Suchergebnisse werden als Senderliste aufgeführt – siehe Listennamen ganz oben. Die Suchergebnisse werden ausgeblendet, sobald Sie eine andere Senderliste auswählen oder die Liste mit den Suchergebnissen schließen.

Anzeigen von Sendern

Einschalten eines Senders

Um Fernsehsender anzuzeigen, drücken Sie **TV**. Der Fernseher schaltet automatisch auf den Sender, den Sie zuletzt gesehen haben.

Umschalten der Sender

Um zwischen den Sendern umzuschalten, drücken Sie **≡ +** oder **≡ -**.

Wenn Sie die Sendernummer kennen, geben Sie die Zahl mit den Zifferntasten ein. Drücken Sie nach der Eingabe **OK**, um sofort zum Sender zu wechseln.

Wenn die Informationen aus dem Internet verfügbar sind, zeigt der Fernseher den Namen der derzeitigen Sendung und die Details sowie die darauf folgende Sendung und die Details an.

Vorheriger Sender

Wenn Sie zurück zum zuvor wiedergegebenen Sender wechseln möchten, drücken Sie **← BACK**.

Sie können die Sender auch von einer **Kanalliste** aus einschalten.

Sperren von Sendern

Sperren und Entsperren eines Senders

Um zu verhindern, dass Kinder einen bestimmten Sender sehen, können Sie diesen sperren. Um einen gesperrten Sender wiederzugeben, müssen Sie den vierstelligen **PIN-Code** für die **Kindersicherung** eingeben. Sie können keine Sendungen von angeschlossenen Geräten sperren.

So sperren Sie einen Sender:

- 1 – Drücken Sie **TV**.
- 2 – Drücken Sie **OK**, um die Senderliste zu öffnen. Wechseln Sie, falls notwendig, die Senderliste.
- 3 – Wählen Sie **:** in der oberen rechten Ecke aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Wählen Sie **Sperren/Entriegeln** aus, und drücken Sie **OK**.
- 5 – Geben Sie den vierstelligen PIN-Code ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
- 6 – Wählen Sie den Sender aus, den Sie sperren möchten, und drücken Sie **OK**. Gesperrte Sender sind mit einem **🔒** (Schloss) gekennzeichnet.

7 – Drücken Sie **←** (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie **← BACK**, um das Menü zu schließen.

So entsperren Sie einen Sender:

- 1 – Drücken Sie **TV**.
- 2 – Drücken Sie **OK**, um die Senderliste zu öffnen. Wechseln Sie, falls notwendig, die Senderliste.
- 3 – Wählen Sie **:** in der oberen rechten Ecke aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Wählen Sie **Sperren/Entriegeln** aus, und drücken Sie **OK**.
- 5 – Geben Sie den vierstelligen PIN-Code ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
- 6 – Drücken Sie **←** (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie **← BACK**, um das Menü zu schließen.

Wenn Sie Sender in einer Senderliste sperren oder entsperren möchten, müssen Sie den PIN-Code eingeben, bevor Sie die Senderliste schließen.

Berechtigung durch Eltern

Damit Kinder keine Sendungen sehen, die für ihr Alter ungeeignet sind, können Sie eine Altersfreigabe festsetzen.

Digitale Sender haben eine Altersfreigabe in ihre Sendungen integriert. Wenn die Freigabe gleich oder höher als das eingegebene Alter Ihres Kindes ist, wird die entsprechende Sendung gesperrt. Um eine gesperrte Sendung wiederzugeben, müssen Sie zuerst den Code für die **Berechtigung durch Eltern** eingeben.

So setzen Sie eine Altersfreigabe fest:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Kindersicherung > Berechtigung durch Eltern** aus.
- 3 – Geben Sie den vierstelligen Kindersicherungscode ein. Wenn Sie noch keinen Code festgelegt haben, wählen Sie unter **Kindersicherung** die Option **Code festlegen** aus. Geben Sie einen vierstelligen Kindersicherungscode ein, und bestätigen Sie Ihre Eingabe. Sie können jetzt eine Altersfreigabe festlegen.
- 4 – Wählen Sie im Fenster **Berechtigung durch Eltern** das entsprechende Alter aus.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **←** (links), um das Menü zu schließen.

Um die elterliche Altersfreigabe zu deaktivieren, wählen Sie als Alterseinstellung **Keine** aus. In einigen Ländern ist es jedoch vorgeschrieben, eine Altersfreigabe festzulegen.

Für einige Sendeanstalten/Anbieter werden nur Sendungen mit einer höheren Altersfreigabe

gesperrt. Die Altersfreigabe ist für alle Sender eingestellt.

Senderoptionen

Öffnen der Optionen

Beim Fernsehen können Sie einige Optionen festlegen.

Je nach Art des wiedergegebenen Senders bzw. je nach Fernsehereinstellungen stehen unterschiedliche Optionen zur Verfügung.

So öffnen Sie das Optionsmenü:

- 1 - Drücken Sie während der Senderwiedergabe **+** **OPTIONS** > **≡** **Bevorz. Einstellungen**.
- 2 - Drücken Sie zum Beenden erneut **+** **OPTIONS**.

Sender umbenennen

Sie können einen Sender während der Wiedergabe umbenennen.

So benennen Sie einen Sender um:

- 1 - Drücken Sie während der Senderwiedergabe **+** **OPTIONS**.
- 2 - Wählen Sie **≡** **Bevorz. Einstellungen** > **Sender umbenennen** aus.
- 3 - Löschen Sie mithilfe der Tastatur auf der Rückseite der Fernbedienung den aktuellen Namen, und geben Sie einen neuen Namen ein.

Common Interface

Wenn Sie ein CAM in einem der Common Interface-Steckplätze installiert haben, können Sie CAM- und Betreiberinformationen anzeigen oder bestimmte CAM-bezogene Einstellungen vornehmen.

So zeigen Sie die CAM-Informationen an:

- 1 - Drücken Sie **📺** **SOURCES**.
- 2 - Wählen Sie den Sendertyp aus, den Sie für das CAM verwenden, **TV schauen** oder **Wiedergabe über Satellit**.
- 3 - Drücken Sie **+** **OPTIONS**, und wählen Sie **≡** **Bevorz. Einstellungen** > **Common Interface** aus.
- 4 - Wählen Sie den jeweiligen Common Interface-Steckplatz aus, und drücken Sie **➤** (rechts).
- 5 - Wählen Sie den Fernsehbetreiber des CAM aus, und drücken Sie **OK**. Die folgenden Bildschirme stammen vom Fernsehbetreiber.

HbbTV auf diesem Sender

Wenn Sie den Zugriff auf HbbTV-Seiten von bestimmten Sendern aus vermeiden möchten, können Sie die HbbTV-Seiten für diesen Sender blockieren.

- 1 - Schalten Sie zu dem Sender, für den Sie die HbbTV-Seiten blockieren möchten.
- 2 - Drücken Sie **+** **OPTIONS**, wählen Sie **Bevorz. Einstellungen** > **HbbTV auf diesem Sender** aus, und drücken Sie dann **➤** (rechts).
- 3 - Wählen Sie **Aus**, und drücken Sie die Taste **OK**.
- 4 - Drücken Sie **◀** (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie **←** **BACK**, um das Menü zu schließen.

So blockieren Sie HbbTV vollständig auf dem Fernseher:

- 1 - Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** > **Erweitert** > **HbbTV** aus.
- 3 - Wählen Sie **Aus**, und drücken Sie die Taste **OK**.
- 4 - Drücken Sie **◀** (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie **←** **BACK**, um das Menü zu schließen.

Senderinformationen

Sie können die technischen Daten eines bestimmten Senders anzeigen, z. B. digital oder Tonwiedergabe usw.

So zeigen Sie die technischen Daten für einen Sender an:

- 1 - Schalten Sie den Sender ein.
- 2 - Drücken Sie **+** **OPTIONS**, wählen Sie **≡** **Bevorz. Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Wählen Sie **Senderinformationen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Um diesen Bildschirm zu schließen, drücken Sie **OK**.

Programminformationen

Anzeigen von Informationen zur Sendung

So rufen Sie Informationen zur ausgewählten Sendung auf:





- 1 - Schalten Sie den Sender ein.
- 2 - Drücken Sie **+** **OPTIONS**, wählen Sie **≡** **Bevorz. Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Wählen Sie **Programminformationen** aus, und drücken Sie **OK**, um Programminformationen anzuzeigen.

4 – Drücken Sie  **BACK**, um den Bildschirm zu schließen.

Mono/Stereo

Sie können für den Ton eines analogen Senders Mono bzw. Stereo auswählen.

So wechseln Sie zu Mono bzw. Stereo:

- 1 – Schalten Sie einen analogen Sender ein.
- 2 – Drücken Sie **+** **OPTIONS**, und wählen Sie  **Bevorz. Einstellungen** > **Mono/Stereo** aus, und drücken Sie  (rechts).
- 3 – Wählen Sie **Mono** oder **Stereo** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Drücken Sie  (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie  **BACK**, um das Menü zu schließen.

Videoauswahl




Digitale TV-Sender können mehrere Videosignale ausgeben (Multifeed Broadcasts) sowie verschiedene Kameraeinstellungen des gleichen Events oder verschiedene Sendungen auf einem TV-Sender anzeigen. In einer Nachricht wird angezeigt, ob derartige TV-Sender verfügbar sind.

Dual I-II

Wenn ein Audiosignal zwei Audiosprachen beinhaltet, jedoch mindestens eine dieser Sprachen keine Sprachenkennung aufweist, steht diese Funktion zur Verfügung.

Sender zuordnen




Wenn anfänglich keine Programminformationen angezeigt werden, können Sie eine Senderzuordnung durchführen, um weitere Programminformationen zu erhalten.

- 1 – Drücken Sie  **TV GUIDE**, und wählen Sie mit den Navigationstasten  in der Mitte aus. Drücken Sie dann **OK**.
- 2 – Wählen Sie **TV-Guide** > **Vom Internet** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie einen der Sender im TV-Guide aus, und drücken Sie **OK**, um den ausgewählten Sender anzuzeigen.
- 4 – Drücken Sie während der Senderwiedergabe **+** **OPTIONS**.
- 5 – Wählen Sie  **Präferenzen** > **Sender zuordnen** aus.
- 6 – Wählen Sie eines der Elemente in der Liste aus, und drücken Sie **OK**.
- 7 – Wählen Sie **Sender zuordnen** aus.

8 – Wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist, werden die zugeordneten Senderinformationen im Programm angezeigt.

Logo ändern

Wenn anfänglich keine Programminformationen angezeigt werden, können Sie weitere Programminformationen durch Befolgen der nachstehenden Schritte erhalten.





- 1 – Drücken Sie  **TV GUIDE**, und wählen Sie mit den Navigationstasten  in der Mitte aus. Drücken Sie dann **OK**.
- 2 – Wählen Sie **TV-Guide** > **Von Sendeanstalt** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie einen der Sender im TV-Guide aus, und drücken Sie **OK**, um den ausgewählten Sender anzuzeigen.
- 4 – Drücken Sie während der Senderwiedergabe **+** **OPTIONS**.
- 5 – Wählen Sie  **Präferenzen** > **Logo ändern** aus.
- 6 – Wählen Sie eines der Elemente in der Liste aus, und drücken Sie **OK**.
- 7 – Wählen Sie **Logo ändern** aus.
- 8 – Wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist, werden die zugeordneten Senderinformationen im Programm angezeigt.

Bevorzugte Sender

Informationen zu bevorzugten Sendern



In einer Favoritensenderliste können Sie alle Sender sammeln, die Sie gerne sehen.


Sie können acht verschiedene Listen mit bevorzugten Sendern zum einfachen Umschalten erstellen. Sie können jede Favoritenliste individuell benennen. Sender können nur in einer Favoritenliste neu angeordnet werden.

Wenn eine Favoritenliste ausgewählt ist, können Sie mit den Pfeiltasten  (nach oben) oder  (nach unten) einen Sender auswählen. Drücken Sie dann **OK**, um den ausgewählten Sender anzusehen. Sie können mit den Tasten  **+** oder  **–** nur die in dieser Liste enthaltenen Sender einschalten.

Erstellen einer Favoritenliste


So erstellen Sie aus der Senderliste eine Liste mit den bevorzugten Sendern:

- 1 – Drücken Sie , um das Fernsehprogramm wiederzugeben.
- 2 – Drücken Sie  **LIST** (falls verfügbar) oder **OK**, um die aktuelle Senderliste zu öffnen.

- 3 - Wählen Sie  in der oberen rechten Ecke aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Wählen Sie **Favoritenliste erstellen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 5 - Wählen Sie in der Liste links einen Sender aus, den Sie als Favorit speichern möchten, und drücken Sie **+ OPTIONS**. Die Sender werden in der Liste rechts nach Auswahlreihenfolge gespeichert. Wenn Sie die Auswahl eines Senders rückgängig machen möchten, wählen Sie diesen Sender links in der Liste aus, und drücken Sie erneut **+ OPTIONS**. Sie können auch eine Reihe von Sendern auswählen, indem Sie **▼** (nach unten) drücken, um den letzten Sender der gewünschten Senderreihe auszuwählen, und drücken Sie anschließend **OK**.
- 6 - Wenn Sie alle Sender hinzugefügt haben, drücken Sie **← BACK**.
- 7 - Sie werden nun aufgefordert, die **Favoritenliste** umzubenennen. Sie können die Bildschirmtastatur verwenden oder **← BACK** drücken, um die Bildschirmtastatur auszublenden. Verwenden Sie dann die Tastatur auf der Rückseite der Fernbedienung (falls verfügbar), um einen neuen Namen einzugeben.

Wenn die Senderliste sehr lang ist, können Sie als Alternative einen beliebigen Sender auswählen und anschließend **+ OPTIONS** drücken, um das Optionenmenü zu öffnen. Wählen Sie dann **Favoritenliste erstellen** aus, und drücken Sie **OK**.

So erstellen Sie eine neue Favoritensenderliste durch Kopieren einer bestehenden Favoritensenderliste:

- 1 - Drücken Sie **TV**, um das Fernsehprogramm wiederzugeben.
- 2 - Drücken Sie **≡ LIST** (falls verfügbar) oder **OK**, um die aktuelle Senderliste zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie  in der oberen rechten Ecke aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Wählen Sie **Duplicate Favourites list** (**Favoritenliste kopieren**) aus, und drücken Sie **OK**.
- 5 - Wählen Sie in der Liste links einen Sender aus, den Sie als Favorit speichern möchten, und drücken Sie **+ OPTIONS**. Die Sender werden in der Liste rechts nach Auswahlreihenfolge gespeichert. Wenn Sie die Auswahl eines Senders rückgängig machen möchten, wählen Sie diesen Sender links in der Liste aus, und drücken Sie erneut **+ OPTIONS**. Sie können auch eine Reihe von Sendern auswählen, indem Sie **▼** (nach unten) drücken, um den letzten Sender der gewünschten Senderreihe auszuwählen, und drücken Sie anschließend **OK**.
- 6 - Wenn Sie alle Sender hinzugefügt haben, drücken Sie **← BACK**.
- 7 - Sie werden nun aufgefordert, die **Favoritenliste** umzubenennen. Sie können die Bildschirmtastatur verwenden oder **← BACK** drücken, um die Bildschirmtastatur auszublenden. Verwenden Sie



dann die Tastatur auf der Rückseite der Fernbedienung (falls verfügbar), um einen neuen Namen einzugeben.

Sie können entweder eine Reihe von Sendern in einem Schritt hinzufügen oder eine **Favoritenliste** starten, indem Sie die Senderliste mit allen Sendern kopieren und dann die nicht gewünschten Sender löschen.

Hinzufügen einer Senderreihe

Um einer **Favoritenliste** nacheinander mehrere Sender hinzuzufügen, können Sie die Option **Senderauswahl** verwenden.



So fügen Sie eine Senderreihe hinzu:

- 1 - Drücken Sie  **SOURCE**.
- 2 - Wählen Sie **Favoriten** aus.
- 3 - Öffnen Sie die **Favoritenliste**, der Sie mehrere Sender hinzufügen möchten.
- 4 - Wählen Sie  in der oberen rechten Ecke aus, und drücken Sie **OK**.
- 5 - Wählen Sie **Favoritenliste bearbeiten** aus, und drücken Sie **OK**.
- 6 - Wählen Sie in der Liste links den ersten hinzuzufügenden Sender der Reihe aus, und drücken Sie **OK**.
- 7 - Drücken Sie **▼** (nach unten), um den letzten Sender der Auswahl hinzuzufügen, und anschließend drücken Sie **OK**.
- 8 - Wählen Sie **Hinzufügen** aus, und drücken Sie **OK**. Die Sender werden links markiert.

Umbenennen einer Favoritenliste

Sie können **Favoritenlisten** umbenennen.



So benennen Sie eine **Favoritenliste** um:

- 1 - Drücken Sie  **SOURCE**.
- 2 - Wählen Sie **Favoriten** aus.
- 3 - Wählen Sie  in der oberen rechten Ecke aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Wählen Sie **Favoritenliste umbenennen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 5 - Verwenden Sie die Bildschirmtastatur, oder drücken Sie **← BACK**, um die Bildschirmtastatur auszublenden. Verwenden Sie dann die Tastatur auf der Rückseite der Fernbedienung (falls verfügbar), um einen neuen Namen einzugeben.
- 6 - Drehen Sie anschließend die Fernbedienung um, wählen Sie **Schließen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 7 - Drücken Sie **← BACK**, um die Senderliste zu schließen.

Löschen einer Favoritenliste

Sie können lediglich eine **Favoritenliste** löschen.






Löschen einer Favoritenliste:

- 1 - Drücken Sie  **SOURCE**.
- 2 - Wählen Sie **Favoriten** aus.
- 3 - Wählen Sie  in der oberen rechten Ecke aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Wählen Sie **Favoritenliste entfernen** aus, und drücken Sie **OK**.

Neuanordnen von Sendern

Sie können die Reihenfolge der Sender in einer **Favoritenliste** ändern (neu anordnen).

So ändern Sie die Reihenfolge der Sender:

- 1 - Drücken Sie  **SOURCES**, und wählen Sie **Favoriten** aus.
- 2 - Öffnen Sie die **Favoritenliste**, die Sie neu anordnen möchten.
- 3 - Wählen Sie  in der oberen rechten Ecke aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Wählen Sie **Sender neu anordnen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 5 - Wählen Sie in der **Favoritenliste** den Sender aus, den Sie neu anordnen möchten, und drücken Sie **OK**. (Der Sender wird mit einem grauen Kästchen gekennzeichnet.)
- 6 - Bewegen Sie den Sender mit den Tasten  (nach oben) oder  (nach unten) an die gewünschte Position.
- 7 - Drücken Sie **OK**, um die neue Position zu bestätigen.
- 8 - Sie können so viele Sender wie gewünscht auf gleiche Weise neu anordnen. Schließen Sie anschließend die **Favoritenliste** mit der Taste  **BACK**.

Text/Videotext

Videotextseiten

Um beim Fernsehen den Text/Videotext zu öffnen, drücken Sie die Taste **TEXT**.

Um den Videotext zu schließen, drücken Sie erneut die Taste **TEXT**.



Auswählen einer Videotextseite

So wählen Sie eine Seite aus: . .


- 1 - Geben Sie die Seitennummer mit den Zifferntasten ein.
- 2 - Verwenden Sie die Pfeiltasten, um zu navigieren.
- 3 - Drücken Sie eine Farbtaste, um eine der farblich gekennzeichneten Optionen am unteren Bildschirmrand zu aktivieren.

Videotextunterseiten

Eine Videotextseite kann unter ihrer Seitennummer mehrere Unterseiten enthalten. Die Nummern der Unterseiten werden auf der Leiste neben der Hauptseitenzahl angezeigt.




Um eine Unterseite auszuwählen, drücken Sie  oder .

T.O.P.- Videotextseiten

Manche Sendeanstalten bieten T.O.P.- Videotext. Um T.O.P.- Videotextseiten innerhalb des Videotexts zu öffnen, drücken Sie  **OPTIONS**, und wählen Sie **T.O.P. Liste**.


Lieblingsseiten

Der Fernseher erstellt eine Liste der letzten zehn Videotextseiten, die Sie geöffnet haben. Sie können diese ganz einfach in der Spalte der bevorzugten Videotextseiten erneut öffnen.

- 1 - Wählen Sie im Videotext  (Herz) in der oberen linken Ecke des Bildschirms aus, um die Spalte mit Ihren Lieblingsseiten anzuzeigen.
- 2 - Drücken Sie  (nach unten) oder  (nach oben), um eine Seitennummer auszuwählen, und drücken Sie **OK**, um die Seite zu öffnen. Sie können die Liste mit der Option **Lieblingsseiten löschen** leeren.






Videotextsuche

Sie können ein Wort auswählen und den Videotext nach diesem Wort durchsuchen.

- 1 - Öffnen Sie eine Videotextseite, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie mithilfe der Pfeiltasten ein Wort oder eine Zahl aus.
- 3 - Drücken Sie erneut **OK**, um direkt zur nächsten Stelle mit diesem Wort oder dieser Nummer zu springen.
- 4 - Drücken Sie erneut **OK**, um zur nachfolgenden Stelle zu springen.
- 5 - Um die Suche zu beenden, drücken Sie  (nach oben), bis nichts mehr markiert ist.

Videotext von einem angeschlossenen Gerät

Einige angeschlossene Geräte, die TV-Sender empfangen, bieten u. U. auch Videotext. So öffnen Sie Videotext von einem angeschlossenen Gerät: . .

- 1 - Drücken Sie  **SOURCES** wählen Sie das Gerät aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Drücken Sie während der Wiedergabe auf diesem Gerät die Taste  **OPTIONS**, und wählen Sie **Gerätetasten anzeigen** aus. Wählen Sie dann  aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Drücken Sie  **BACK**, um die Gerätetasten auszublenden.
- 4 - Um den Videotext zu schließen, drücken Sie erneut  **BACK**.

Digitaler Videotext (nur in Großbritannien)

Einige digitale Sendeanstalten bieten auf ihren digitalen TV-Sendern einen digitalen Videotext oder interaktives Fernsehen. Die Auswahl und Navigation erfolgt dabei wie im normalen Videotext mit den Ziffern-, Farb- und Pfeiltasten.

Um den Videotext zu schließen, drücken Sie erneut **←BACK**.

Videotextoptionen

Drücken Sie im Videotext **+ OPTIONS**, um Folgendes auszuwählen:

- **Anhalten der Seite**

Hält das automatische Wechseln der Unterseiten an.

- **Dual Bild/Vollbildschirm**

Zeigt das Fernsehprogramm und den Videotext nebeneinander an.

- **T.O.P. Liste**

Um T.O.P.- Videotext.

- **Vergrößern**

Vergrößert die Videotextseiten, um das Lesen zu erleichtern.

- **Aufdecken**

Blendet verborgene Informationen auf einer Seite ein.

- **Durchlaufen von Unterseiten**

Durchläuft evtl. verfügbare Unterseiten.

- **Bevorzugte Seiten einblenden/anzeigen**

Zeigt die Liste mit den Lieblingsseiten an oder blendet sie aus.

- **Liebingsseiten löschen**

Löscht die Liste mit den Lieblingsseiten.

- **Sprache**

Schaltet auf die entsprechende Zeichengruppe um, um den Videotext richtig anzuzeigen.

- **Videotext 2.5**

Aktiviert Videotext 2.5 für mehr Farben und bessere Grafiken.

5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **←** (links), um das Menü zu schließen.

Videotext 2.5

Videotext 2.5 bietet, sofern verfügbar, mehr Farben und bessere Grafiken. Videotext 2.5 ist in der Werksvoreinstellung aktiviert.

So deaktivieren Sie Videotext 2.5:

1 – Drücken Sie **TEXT**.

2 – Drücken Sie bei geöffnetem Videotext **+ OPTIONS**.

3 – Wählen Sie **Videotext 2.5 > Aus**, und drücken Sie **OK**.

4 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **←** (links), um das Menü zu schließen.

Einrichten des Videotexts

Videotextsprache

Einige digitale Sender stellen Videotext in verschiedenen Sprachen bereit.

So stellen Sie die bevorzugte und die alternative Videotextsprache ein: . .

1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle**

Einstellungen aus, und drücken Sie **OK**.

2 – Wählen Sie **Region und Sprache** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.

3 – Wählen Sie **Sprache > Bevorzugte Videotextsprache** oder **Alternative Videotextsprache** aus.

4 – Wählen Sie Ihre bevorzugten Videotextsprachen aus.

Anschließen von Geräten

6.1

Fragen zu Verbindungen

Verbindungsleitfaden

Verwenden Sie zum Verbinden eines Geräts mit dem Fernseher immer die hochwertigste Verbindung. Verwenden Sie außerdem qualitativ hochwertige Kabel, um eine gute Bild- und Tonübertragung sicherzustellen.

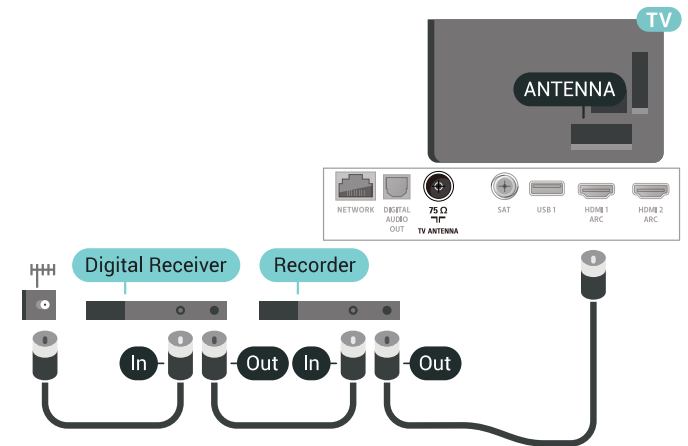
Wenn Sie ein Gerät anschließen, erkennt der Fernseher den entsprechenden Typ und ordnet dem Gerät die richtige Typenbezeichnung zu. Bei Bedarf können Sie den Typennamen ändern. Wenn eine richtige Typenbezeichnung für ein Gerät festgelegt wird, wechselt der Fernseher automatisch zu den idealen Fernsehereinstellungen, wenn Sie im Quellenmenü dieses Gerät auswählen.

Wenn Sie beim Verbinden mehrerer Geräte mit dem Fernseher Hilfe benötigen, können Sie den Philips TV Connectivity Guide heranziehen. Dieser Leitfaden bietet Informationen zum Anschlussverfahren und zu den geeigneten Kabeln.

Besuchen Sie www.connectivityguide.philips.com.

Antennenanschluss

Wenn Sie über eine Set-Top-Box (einen Digitalreceiver) oder einen Recorder verfügen, verbinden Sie die Kabel so, dass das Antennensignal zunächst durch die Set-Top-Box bzw. den Recorder läuft, bevor es zum Fernseher gelangt. Dadurch können die Antenne und die Set-Top-Box zur Aufnahme mögliche zusätzliche Kanäle an den Recorder senden.



6.2

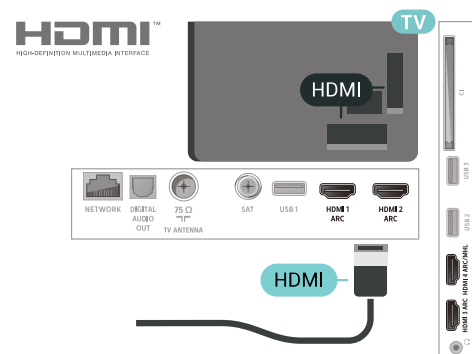
HDMI-Anschlüsse

HDMI-Qualität

Ein HDMI-Anschluss bietet die beste Bild- und Tonqualität. Ein einzelnes HDMI-Kabel kombiniert Video- und Audiosignale. Verwenden Sie ein HDMI-Kabel für das Fernsehsignal.

Verwenden Sie ein High Speed-HDMI-Kabel für optimale Signalqualitätsübertragung, und verwenden Sie kein HDMI-Kabel, das länger als 5 Meter ist.

Wenn das über HDMI angeschlossene Gerät nicht ordnungsgemäß funktioniert, prüfen Sie, ob eine andere **HDMI Ultra HD**-Einstellung dieses Problem lösen kann. Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **HDMI Ultra HD** aufrufen.



Kopierschutz

HDMI-Kabel unterstützen HDCP 2.2 (High-Bandwidth Digital Content Protection). HDCP ist ein Kopierschutzsignal, das verhindert, dass Inhalte von einer DVD oder Blu-ray Disc kopiert werden. Es wird

auch DRM (Digital Rights Management) genannt.

HDMI ARC

Alle HDMI-Anschlüsse am Fernseher verfügen über HDMI ARC (Audio Return Channel).

Wenn das Gerät, in der Regel ein Home Entertainment-System (HES), ebenfalls über einen HDMI ARC-Anschluss verfügt, schließen Sie es an einen HDMI-Anschluss an diesem Fernseher an. Durch die HDMI ARC-Verbindung benötigen Sie kein separates Audiokabel zur Übertragung des Tons an das HES. Über HDMI ARC werden sowohl Video- als auch Audiosignale übertragen.

Zum Anschluss des HES am Fernseher können Sie einen beliebigen HDMI-Anschluss verwenden, ARC steht jedoch für jeweils nur ein Gerät bzw. eine Verbindung zur Verfügung.

HDMI MHL

Mit HDMI MHL können Sie das, was Sie auf Ihrem Android-Smartphone oder -Tablet sehen, an einen Fernsehbildschirm senden.

Der HDMI 4-Anschluss bei diesem Fernseher beinhaltet MHL 2.0 (Mobile High-Definition Link).

Diese kabelgebundene Verbindung bietet hervorragende Stabilität und Bandbreite, geringe Latenzzeiten, keine Interferenzen sowie eine hochwertige Tonwiedergabe. Darüber hinaus wird durch die MHL-Verbindung der Akku Ihres Smartphones bzw. Tablets aufgeladen. Das mobile Gerät lädt allerdings nicht, wenn sich der Fernseher im Standby-Modus befindet.

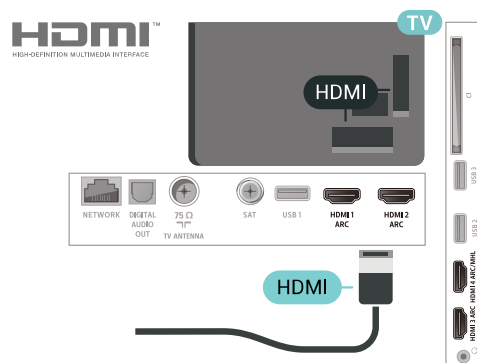
Informieren Sie sich, welches passive MHL-Kabel für Ihr mobiles Gerät geeignet ist. Achten Sie hierbei insbesondere darauf, welchen Stecker Sie – neben dem HDMI-Anschluss für den Fernseher auf der einen Seite – für das Smartphone bzw. Tablet benötigen.

MHL, Mobile High-Definition Link und das MHL-Logo sind Marken oder eingetragene Marken der MHL, LLC.



HDMI CEC – EasyLink

Ein HDMI-Anschluss bietet die beste Bild- und Tonqualität. Ein einzelnes HDMI-Kabel kombiniert Video- und Audiosignale. Verwenden Sie ein HDMI-Kabel für Fernsehsignale im HD-Format (High Definition). Verwenden Sie ein High Speed-HDMI-Kabel für optimale Signalqualitätsübertragung, und verwenden Sie kein HDMI-Kabel, das länger als 5 Meter ist.



EasyLink HDMI-CEC

Wenn Ihre Geräte über HDMI angeschlossen sind und über EasyLink verfügen, können Sie diese Geräte über die Fernbedienung des Fernsehers steuern. Dazu muss EasyLink HDMI-CEC auf dem Fernseher und den angeschlossenen Geräten aktiviert werden.

Mit EasyLink können Sie ein angeschlossenes Gerät über die Fernbedienung des Fernsehers bedienen. EasyLink kommuniziert mit den angeschlossenen Geräten über HDMI-CEC (Consumer Electronics Control). Die Geräte müssen HDMI-CEC unterstützen und über HDMI angeschlossen sein.

EasyLink-Einrichtung

Die Easy-Link-Funktion des Fernsehers ist standardmäßig aktiviert. Stellen Sie sicher, dass alle HDMI-CEC-Einstellungen auf den angeschlossenen EasyLink-Geräten richtig definiert sind. EasyLink funktioniert unter Umständen nicht mit Geräten anderer Hersteller.

HDMI-CEC und andere Marken

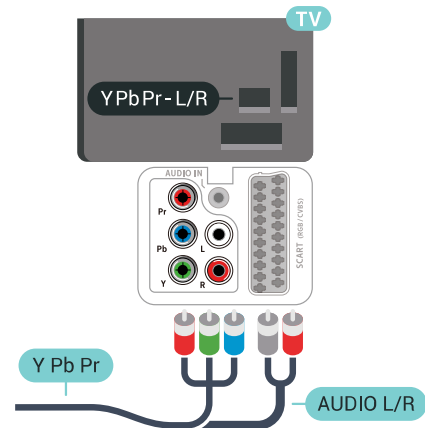
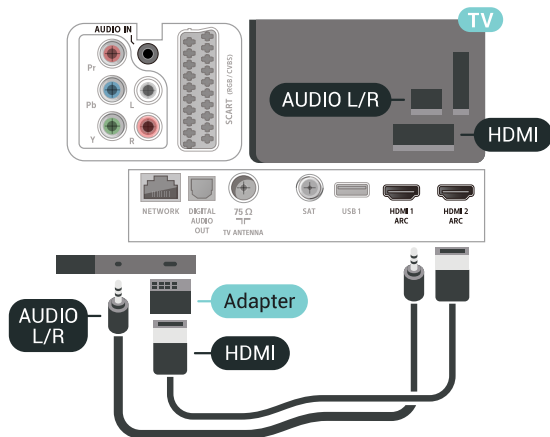
Die HDMI-CEC-Funktionalität wird bei verschiedenen Marken unterschiedlich benannt. Einige Beispiele sind: Anynet, Aquos Link, Bravia Theatre Sync, Kuro Link, Simplink und Viera Link. Nicht alle Marken sind vollständig mit EasyLink kompatibel.

Als Beispiel genannte HDMI-CEC-Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

DVI zu HDMI

Wenn Ihr Gerät nur einen DVI-Anschluss besitzt, können Sie das Gerät über einen DVI-HDMI-Adapter an einen beliebigen HDMI-Anschluss anschließen.

Verwenden Sie einen DVI-HDMI-Adapter, wenn Ihr Gerät nur einen DVI-Anschluss aufweist. Verwenden Sie für den Ton einen der HDMI-Anschlüsse und zusätzlich ein Audio-L/R-Kabel (3,5 mm-Miniklinkenbuchse) am Audio IN-Anschluss an der Rückseite des Fernsehers.



6.4

Scart

SCART ist eine qualitativ gute Verbindung.

Die SCART-Verbindung eignet sich für CVBS- und RGB-Videosignale, jedoch nicht für HD-Fernsehsignale (High Definition). Über SCART werden sowohl Video- als auch Audiosignale übertragen. Die SCART-Verbindung unterstützt zudem die NTSC-Wiedergabe.

Kopierschutz

DVI- und HDMI-Kabel unterstützen HDCP (High-Bandwidth Digital Content Protection). HDCP ist ein Kopierschutzsignal, das verhindert, dass Inhalte von einer DVD oder Blu-ray Disc kopiert werden. Es wird auch DRM (Digital Rights Management) genannt.

6.3

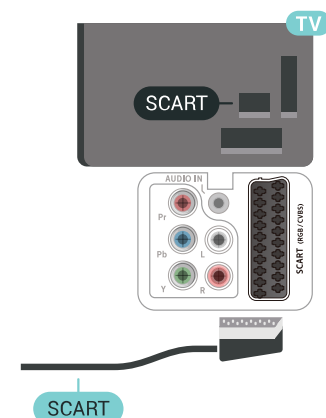
Y Pb Pr – Component

Y Pb Pr – Component-Video ist eine qualitativ hochwertige Verbindung.

Der YPbPr-Anschluss kann für HD-Fernsehsignale (High Definition) verwendet werden. Für den Ton können Sie ein zusätzliches Audio-L/R-Kabel verwenden.

Achten Sie beim Anschließen auf die gleichen Farben (grün, blau, rot) bei YPbPr-Anschluss und Kabelstecker.

Verwenden Sie ein Audio-L/R-Cinch-Kabel, wenn Ihr Gerät auch über Ton verfügt.

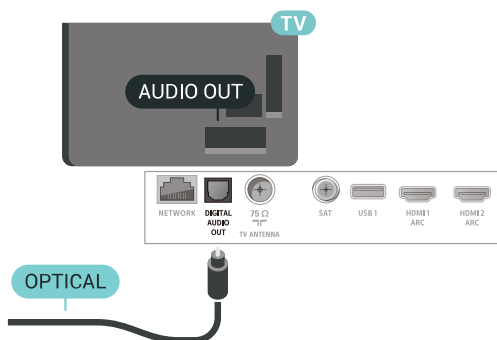


6.5

Audioausgang – Optisch

Audioausgang – Optisch ist eine hochwertige Tonverbindung.

Diese optische Verbindung kann 5.1-Audiokanäle übertragen. Wenn Ihr Gerät, in der Regel ein Home Entertainment-System (HES), nicht über einen HDMI ARC-Anschluss verfügt, können Sie dieses Kabel an den optischen Audioeingang am HES anschließen. Die Verbindung "Audioausgang – Optisch" sendet den Ton vom Fernseher an das HES.



6.6

CAM mit Smart Card – CI+

Informationen zu CI+

Hinweis: Kein Support für Länder in den Regionen Asien-Pazifik, Naher Osten und Afrika.

CI+

Dieser Fernseher ist kompatibel mit CI+ Conditional Access-Modulen (CAM).

Mit CI+ können Sie Premium-HD-Programme ansehen, wie Filme oder Sport, die von digitalen Fernsehsendern in Ihrer Region angeboten werden. Diese Programme werden von den Fernsehsendern verschlüsselt und können mit einem erworbenen CI+-Modul entschlüsselt werden.

Wenn die Premium-Programme eines digitalen Fernsehanbieters abonnieren, erhalten Sie von diesem ein CI+-Modul (Conditional Access Module, CAM) sowie eine zugehörige Smart Card. Diese Programme verfügen über einen strengen Kopierschutz.

Wenden Sie sich an einen digitalen Fernsehbetreiber, um weitere Informationen zu den Bedingungen zu erhalten.



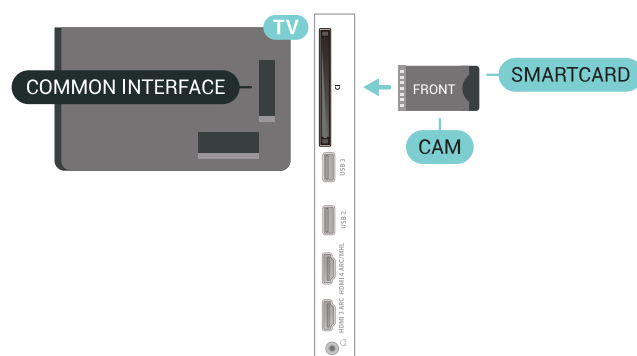
Smart Card

Wenn die Premium-Programme eines digitalen Fernsehanbieters abonnieren, erhalten Sie von diesem ein CI+-Modul (Conditional Access Module, CAM) sowie eine zugehörige Smart Card.

Stecken Sie die Smart Card in das CA-Modul. Berücksichtigen Sie dabei die Anweisungen des Betreibers.

So stecken Sie das CA-Modul in den Fernseher:

- 1 – Achten Sie beim Einstecken des CA-Moduls auf die richtige Ausrichtung. Eine falsche Ausrichtung kann das CA-Modul und den Fernseher beschädigen.
- 2 – Stecken Sie das CA-Modul mit der Vorderseite zu Ihnen gerichtet in den Anschluss **COMMON INTERFACE** auf der Rückseite des Fernsehers.
- 3 – Drücken Sie das CA-Modul so weit wie möglich hinein. Lassen Sie es dauerhaft in dem Steckplatz.



Wenn Sie den Fernseher einschalten, kann es möglicherweise etwas dauern, bis das CA-Modul aktiviert wird. Wenn ein CAM eingesetzt und das Abonnement bezahlt wurde, (wobei sich die Verbindungsmethoden unterscheiden können), können Sie die von der CAM Smart Card unterstützten verschlüsselten Sender ansehen.

Das CAM und die Smart Card sind ausschließlich für Ihren Fernseher vorgesehen. Wenn Sie das CAM entfernen, können Sie die vom CAM unterstützten verschlüsselten Sender nicht mehr ansehen.

Kennwörter und PIN-Codes

Bei einigen CAMs müssen Sie einen PIN-Code eingeben, um dessen Sender anzusehen. Wenn Sie den PIN-Code für das CAM einrichten, empfehlen wir die Verwendung des gleichen Codes, den Sie zum Entsperren des Fernsehers verwenden.

So richten Sie den PIN-Code für das CAM ein:

- 1 – Drücken Sie  **SOURCES**.

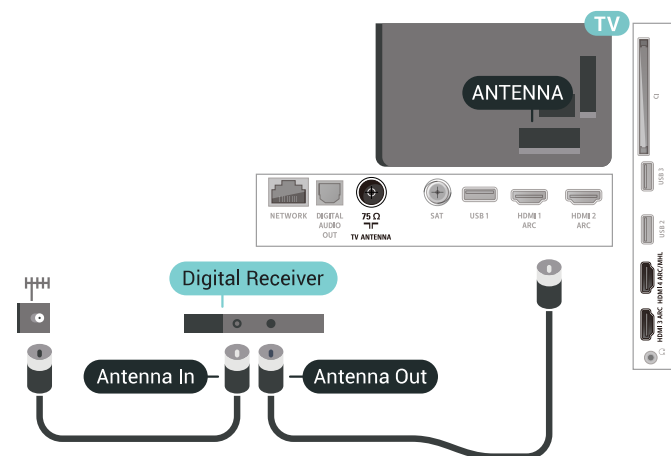
- 2 - Wählen Sie den Sendertyp aus, für den Sie das CAM für **TV schauen** verwenden.
- 3 - Drücken Sie **+ OPTIONS**, und wählen Sie **Common Interface** aus.
- 4 - Wählen Sie den Fernsehbetreiber des CAM. Die folgenden Bildschirme stammen vom Fernsehbetreiber. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die PIN-Code-Einstellung aufzurufen.

6.7

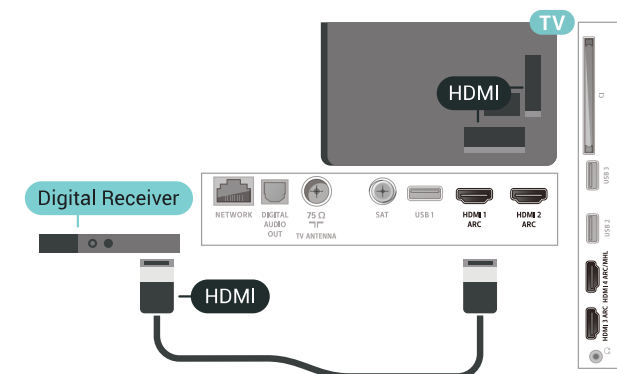
Receiver – Set-Top-Box

Kabelbox

Schließen Sie die Antenne mit zwei Antennenkabeln an die Set-Top-Box (einen Digitalreceiver) und den Fernseher an.



Zusätzlich zu den Antennenverbindungen benötigen Sie ein HDMI-Kabel zum Anschließen der Set-Top-Box an den Fernseher. Alternativ können Sie ein SCART-Kabel verwenden, wenn die Set-Top-Box keinen HDMI-Anschluss aufweist.



Ausschalt-Timer

Schalten Sie den automatischen Timer aus, wenn Sie

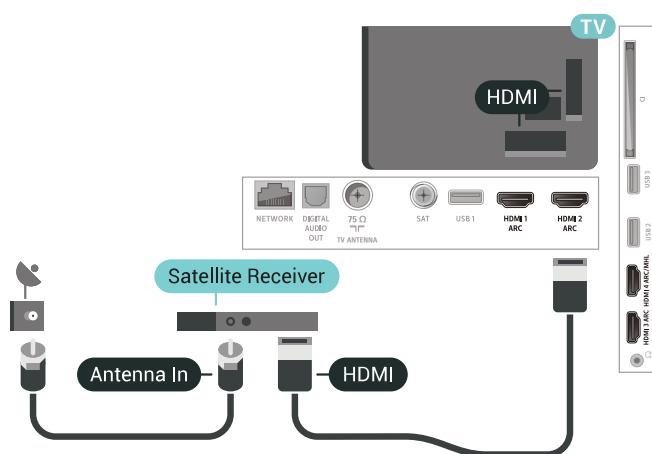
ausschließlich die Fernbedienung der Set-Top-Box verwenden. Durch das Deaktivieren dieses Timers verhindern Sie, dass der Fernseher automatisch ausschaltet, wenn innerhalb von 4 Stunden keine Taste auf der Fernbedienung des Fernsehers gedrückt wurde.

Satellitentuner

Verbinden Sie das Kabel der Parabolantenne mit dem Satellitenempfänger.

Zusätzlich zur Antennenverbindung benötigen Sie ein HDMI-Kabel zum Anschließen des Geräts an den Fernseher.

Alternativ können Sie ein SCART-Kabel verwenden, wenn das Gerät keinen HDMI-Anschluss aufweist.



Ausschalt-Timer

Schalten Sie den automatischen Timer aus, wenn Sie ausschließlich die Fernbedienung der Set-Top-Box verwenden. Durch das Deaktivieren dieses Timers verhindern Sie, dass der Fernseher automatisch ausschaltet, wenn innerhalb von 4 Stunden keine Taste auf der Fernbedienung des Fernsehers gedrückt wurde.

6.8

Home Entertainment-System – HES

Verbinden mit HDMI ARC

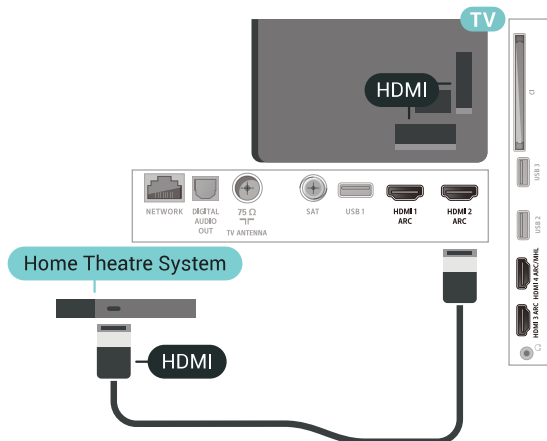
Schließen Sie ein Home Entertainment-System (HES) über ein HDMI-Kabel an den Fernseher an. Sie können einen Philips SoundBar oder ein HES mit einem integrierten Disc-Player anschließen.

HDMI ARC

Wenn Ihr Home Entertainment-System über einen HDMI ARC-Anschluss verfügt, können Sie einen

beliebigen HDMI-Anschluss am Gerät zum Verbinden verwenden. Mit HDMI ARC müssen Sie kein separates Audiokabel anschließen. Über HDMI ARC werden sowohl Video- als auch Audiosignale übertragen.

Alle HDMI-Anschlüsse am Fernseher können das ARC-Signal (Audio Return Channel) anbieten. Sobald Sie das Home Entertainment-System angeschlossen haben, kann der Fernseher das ARC-Signal jedoch nur an diesen HDMI-Anschluss senden.



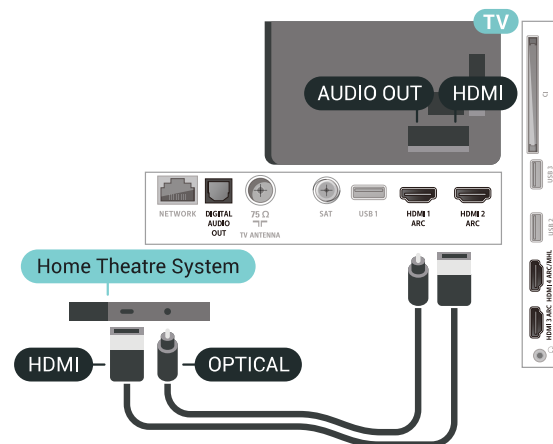
Audio-Video-Synchronisierung (Sync)

Wenn der Ton nicht dem Video auf dem Bildschirm entspricht, können Sie bei den meisten Home Entertainment-Systemen mit Disc-Player eine Verzögerung einstellen, um Ton und Video aneinander anzupassen.

Verbinden mit HDMI

Schließen Sie ein Home Entertainment-System (HES) über ein HDMI-Kabel an den Fernseher an. Sie können einen Philips SoundBar oder ein HES mit einem integrierten Disc-Player anschließen.

Wenn das Home Entertainment-System keinen HDMI ARC-Anschluss aufweist, verwenden Sie ein optisches Audiokabel (Toslink), um den Ton des Fernsehers an das Home Entertainment-System zu übertragen.



Audio-Video-Synchronisierung (Sync)

Wenn der Ton nicht dem Video auf dem Bildschirm entspricht, können Sie bei den meisten Home Entertainment-Systemen mit Disc-Player eine Verzögerung einstellen, um Ton und Video aneinander anzupassen.

Probleme mit dem HES-Sound

Sound mit lauten Geräuschen

Wenn Sie ein Video von einem angeschlossenen USB-Flashlaufwerk oder Computer wiedergeben, ist die Soundwiedergabe von Ihrem Home Entertainment-System möglicherweise verzerrt. Diese Geräusche treten auf, wenn die Audio- oder Videodatei über DTS-Sound verfügt, das Home Entertainment-System aber nicht. Sie können diesen Fehler beheben, indem Sie das Audioausgangsformat des Fernsehers auf Stereo (unkomprimiert) einstellen.

Drücken Sie  für **Alle Einstellungen > Ton > Erweitert > Audioausgangsformat**.

Kein Ton

Wenn das Home Entertainment-System den Ton des Fernsehers nicht wiedergibt, überprüfen Sie, ob Sie das HDMI-Kabel an einen HDMI ARC-Anschluss am Home Entertainment-System angeschlossen haben. Alle HDMI-Anschlüsse am Fernseher sind HDMI ARC-Anschlüsse.

6.9

Smartphones und Tablets

Zur Verbindung eines Smartphones oder Tablets mit dem Fernseher können Sie eine kabellose oder kabelgebundene Verbindung verwenden.

Kabellos

Wenn Sie die Verbindung kabellos durchführen möchten, laden Sie die Philips TV Remote App von

Ihrer bevorzugten App-Plattform auf das Smartphone bzw. Tablet herunter.

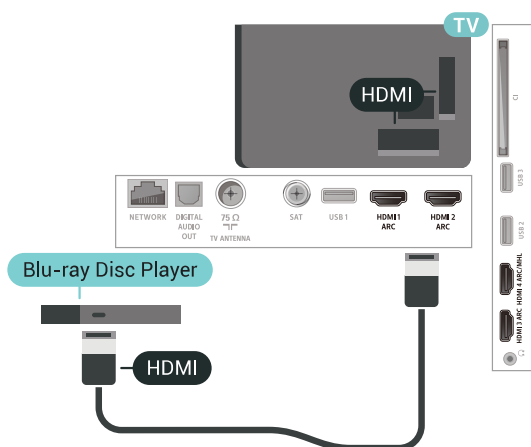
Kabelgebunden

Wenn Sie eine kabelgebundene Verbindung durchführen möchten, verwenden Sie den HDMI 4 MHL-Anschluss auf der Rückseite des Fernsehers. Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **HDMI MHL** aufrufen.

6.10

Blu-ray Disc-Player

Verbinden Sie den Blu-ray Disc-Player über ein **High Speed-HDMI-Kabel** mit dem Fernseher.

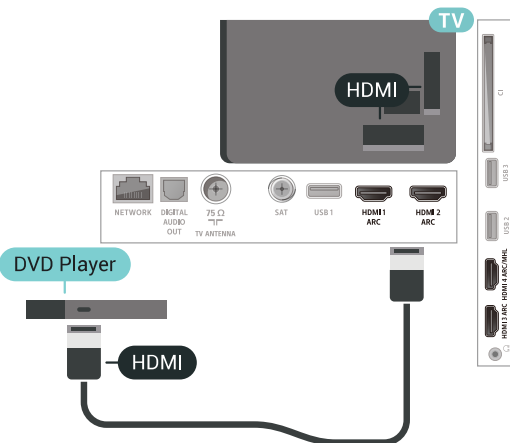


Wenn der Blu-ray Disc-Player über EasyLink HDMI-CEC verfügt, können Sie den Player mit der Fernbedienung des Fernsehers steuern.

6.11

DVD-Player

Verbinden Sie den DVD-Player über ein HDMI-Kabel mit dem Fernseher. Alternativ können Sie ein SCART-Kabel verwenden, wenn das Gerät keinen HDMI-Anschluss aufweist.



Wenn der DVD-Player über HDMI angeschlossen ist und über EasyLink CEC verfügt, können Sie den Player mit der Fernbedienung des Fernsehers steuern.

6.12

Bluetooth – Lautsprecher und Gamepads

Was Sie benötigen

Sie können ein kabelloses Gerät über Bluetooth® mit diesem Fernseher verbinden – einen kabellosen Lautsprecher, einen Subwoofer, eine SoundBar oder Kopfhörer. Sie können auch ein kabelloses Gamepad über Bluetooth LE verbinden.

Um den Fernsehton über einen kabellosen Lautsprecher wiederzugeben, müssen Sie diesen mit dem Fernseher koppeln. Sie können einige kabellose Lautsprecher und maximal 4 Bluetooth LE-Geräte (Low Energy) koppeln. Der Fernseher kann den Ton nur auf einem Lautsprecher gleichzeitig wiedergeben. Wenn Sie einen Subwoofer anschließen, wird der Ton über den Fernseher und den Subwoofer wiedergegeben. Bei angeschlossenem SoundBar-System wird der Ton nur über das SoundBar-System wiedergegeben.

Achtung – Audio-Video-Synchronisierung


Vielen Bluetooth-Lautsprechersysteme haben eine sogenannte hohe "Latenz". Hohe Latenz bedeutet, dass der Ton dem Video hinterher hängt, wodurch die "Lippensynchronisation" asynchron ist. Bevor Sie ein kabelloses Bluetooth®-Lautsprechersystem erwerben, informieren Sie sich über die neuesten Modelle, und suchen Sie ein Gerät mit geringer Latenz. Lassen Sie sich von Ihrem Händler beraten.

Koppeln eines Geräts

Stellen Sie den kabellosen Lautsprecher in einem Abstand von max. 5 m zum Fernseher auf. Genaue Informationen zum Koppeln und zur Wireless-Reichweite finden Sie in der Bedienungsanleitung des Geräts. Stellen Sie sicher, dass auf dem Fernseher die Einstellung "Bluetooth" aktiviert ist.

Sobald ein kabelloses Gamepad gekoppelt wurde, können Sie es verwenden. Wenn ein kabelloser Lautsprecher gekoppelt ist, können Sie ihn zur Wiedergabe des Fernsehertons auswählen. Wenn ein Gerät gekoppelt ist, müssen Sie es erst wieder koppeln, wenn Sie das Gerät entfernen.

So koppeln Sie einen kabellosen Lautsprecher mit dem Fernseher:

- 1 - Schalten Sie den kabellosen Lautsprecher ein, und stellen Sie ihn in Reichweite des Fernsehers auf.
- 2 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 4 - Wählen Sie **Bluetooth > Bluetooth-Gerät suchen** aus.
- 5 - Wählen Sie **Start** aus, und drücken Sie **OK**. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie koppeln das Gerät mit dem Fernseher, und der Fernseher speichert die Verbindung. Möglicherweise müssen Sie ein gekoppeltes Gerät zunächst entkoppeln, falls bereits die Höchstzahl gekoppelter Geräte erreicht wurde.
- 6 - Wählen Sie die Art des Geräts aus (Kopfhörer, Subwoofer usw.).
- 7 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.


* Ihr Fernseher unterstützt keine Bluetooth-Subwoofer und Bluetooth-Lautsprecher.

** Es ist ein HDMI-Anschluss für die Soundbar, Lautsprecher und andere Audiogeräte erforderlich.

Auswählen eines Geräts

Sobald ein kabelloser Bluetooth-Lautsprecher gekoppelt ist, können Sie ihn zur Wiedergabe des Fernsehertons auswählen.


So wählen Sie einen Lautsprecher zur Wiedergabe des Fernsehertons aus:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Lautsprecher** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie das gewünschte Lautsprechersystem aus.
- 3 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Gerät entfernen


Sie können ein kabelloses Bluetooth-Gerät verbinden oder trennen. Wenn ein Bluetooth-Gerät angeschlossen ist, können Sie das Gamepad verwenden oder den Fernseherton über den kabellosen Lautsprecher hören. Sie können ein kabelloses Bluetooth-Gerät auch entfernen. Wenn Sie ein Bluetooth-Gerät entfernen, wird das Gerät entkoppelt.

So entfernen oder trennen Sie ein kabelloses Gerät:


- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus.
- 3 - Wählen Sie **Bluetooth > Gerät entfernen** aus.
- 4 - Wählen Sie in der Liste das kabellose Gerät aus.
- 5 - Wählen Sie **Trennen** oder **Entfernen** aus.
- 6 - Wählen Sie **OK** aus.
- 7 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

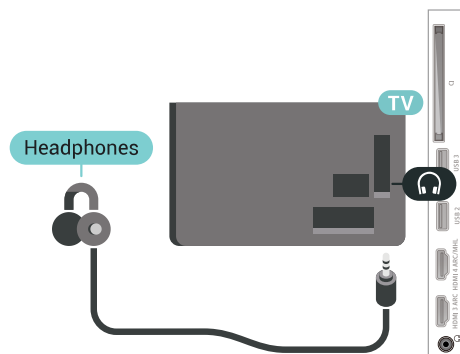
6.13

Kopfhörer

Sie können Kopfhörer an der Rückseite des Fernsehers am Anschluss  anschließen. Dies ist ein Anschluss für einen 3,5 mm Miniklinkenstecker. Sie können die Lautstärke der Kopfhörer getrennt einstellen.

So stellen Sie die Lautstärke ein:

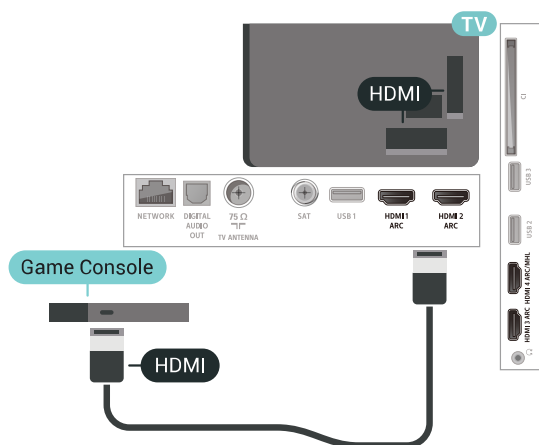
- 1 - Drücken Sie , und wählen Sie **Kopfhörer-Lautstärke** aus.
- 2 - Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 3 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.



Spielekonsole

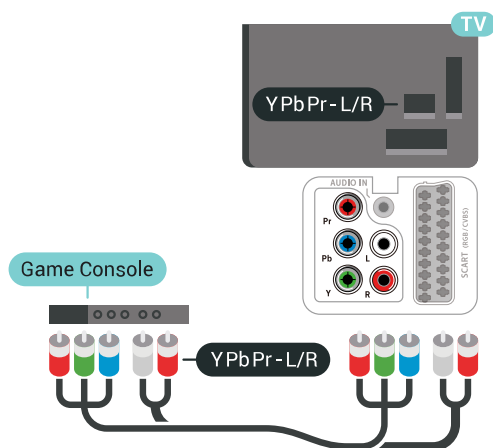
HDMI

Beste Qualität erzielen Sie, wenn Sie ein High Speed-HDMI-Kabel zum Anschließen der Spielkonsole an den Fernseher verwenden.



Y Pb Pr

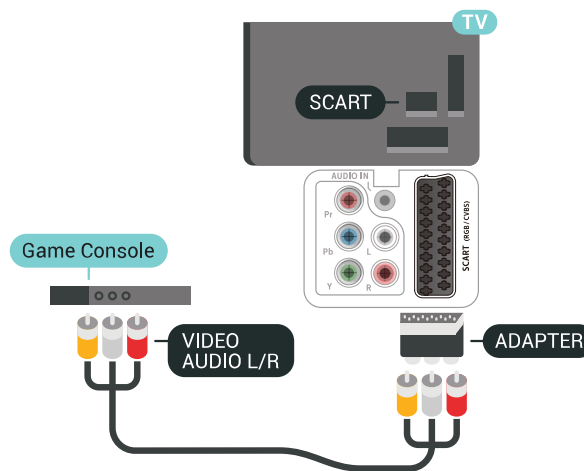
Verbinden Sie die Spielkonsole über ein Component Video-Kabel (Y Pb Pr) und ein Audio L/R-Kabel mit dem Fernseher.



Scart

Schließen Sie die Spielkonsole über ein Composite-Kabel (CVBS) und ein Audio L/R-Kabel am Fernseher an.


Wenn Ihre Spielkonsole nur über einen Video (CVBS)- oder Audio-L/R-Ausgang verfügt, verwenden Sie zum Anschließen an den SCART-Anschluss einen Video-Audio-L/R-SCART-Adapter (separat erhältlich).



Ideale Einstellung

Bevor Sie ein Spiel von einer angeschlossenen Spielkonsole starten, empfehlen wir Ihnen, beim Fernseher die ideale Einstellung **Spiel** einzustellen.

So legen Sie auf dem Fernseher die ideale Einstellung fest:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **>** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Bildeinstellung > Spiel** aus.
- 4 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **<** (links), um das Menü zu schließen.

Gamepad

Anschließen eines Gamepads

Um Spiele aus dem Internet auf diesem Fernseher zu spielen, können Sie ein ausgewähltes Sortiment kabelloser Gamepads nutzen. Sie können Gamepads mit einem USB-Nano-Empfänger oder Gamepads mit Bluetooth verwenden.

So verbinden Sie ein Gamepad mit einem USB-Nano-Empfänger:

- 1 - Stecken Sie den kleinen Nano-Empfänger in einen der USB-Anschlüsse an der Seite des Fernsehers. Der kabellose Nano-Empfänger ist im Lieferumfang des Gamepads enthalten.
- 2 - Wenn das Gamepad eingeschaltet ist, können Sie es verwenden.

Sie können ein zweites Gamepad mit dem zweiten USB-Anschluss an der Seite des Fernsehers verbinden.

Probleme

So vermeiden Sie mögliche Interferenzen mit anderen kabellosen Geräten am Fernseher:

- Verwenden Sie ein USB-Verlängerungskabel, und halten Sie einen Abstand von etwa 1 Meter zwischen Nano-Empfänger und Fernseher ein.
- Sie können aber auch einen aktiven USB-Hub an den Fernseher anschließen und die Nano-Empfänger dort einstecken.

6.16

USB-Festplatte

Was Sie benötigen

Wenn Sie eine USB-Festplatte anschließen, können Sie eine digitale TV-Übertragung (DVB-Übertragungen oder dergleichen) zeitversetzt ansehen oder aufnehmen.

Erforderlicher freier Speicherplatz

- So halten Sie die Wiedergabe an:
Um eine Übertragung anzuhalten, benötigen Sie eine USB 2.0-kompatible Festplatte mit mindestens 4 GB Speicher.
- So nehmen Sie Sendungen auf:
Um Sendungen zeitversetzt anzusehen oder aufzunehmen, benötigen Sie mindestens 250 GB Speicher.

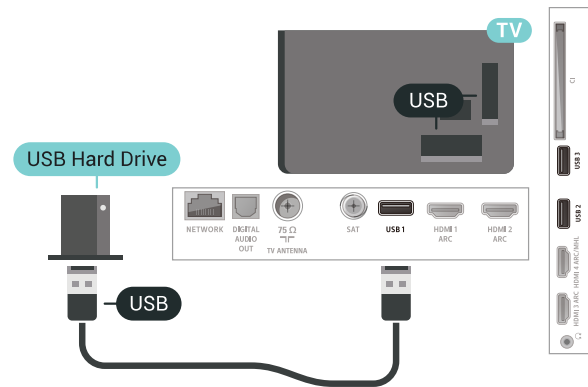
Installation

Um eine Sendung zeitversetzt ansehen oder aufnehmen zu können, müssen Sie zunächst eine USB-Festplatte anschließen und formatieren. Durch die Formatierung werden alle Daten auf der USB-Festplatte gelöscht.

- 1 - Verbinden Sie die USB-Festplatte mit einem der **USB-Anschlüsse** am Fernseher. Schließen Sie während des Formatierens kein weiteres USB-Gerät an die anderen USB-Anschlüsse an.
- 2 - Schalten Sie die USB-Festplatte und den Fernseher ein.
- 3 - Schalten Sie auf einen digitalen Sender, und drücken Sie **II** (Pause). Dadurch wird die Formatierung gestartet.

Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Entfernen Sie die USB-Festplatte auch nach der Formatierung nicht.



Warnung

Die USB-Festplatte wird speziell für diesen Fernseher formatiert. Sie können daher die gespeicherten Aufnahmen auf keinem anderen Fernseher oder PC verwenden. Verwenden Sie keine PC-Anwendung zum Kopieren oder Bearbeiten von Aufnahmedateien auf der USB-Festplatte. Dies beschädigt die Aufnahmen. Wenn Sie eine weitere USB-Festplatte formatieren, geht der Inhalt der vorigen verloren. Wenn Sie eine auf dem Fernseher installierte USB-Festplatte für einen Computer verwenden möchten, muss diese neu formatiert werden.

Wird formatiert

Um eine Sendung zeitversetzt ansehen bzw. aufnehmen oder Apps speichern zu können, müssen Sie zunächst eine USB-Festplatte anschließen und formatieren. Durch die Formatierung werden alle Daten auf der USB-Festplatte gelöscht. Wenn Sie Sendungen mit TV-Guide-Informationen aus dem Internet aufnehmen möchten, muss zuerst die Internetverbindung eingerichtet werden, bevor Sie die USB-Festplatte installieren.

Warnung

Die USB-Festplatte wird speziell für diesen Fernseher formatiert. Sie können daher die gespeicherten Aufnahmen auf keinem anderen Fernseher oder PC verwenden. Verwenden Sie keine PC-Anwendung zum Kopieren oder Bearbeiten von Aufnahmedateien auf der USB-Festplatte. Dies beschädigt die Aufnahmen. Wenn Sie eine weitere USB-Festplatte formatieren, geht der Inhalt der vorigen verloren. Wenn Sie eine auf dem Fernseher installierte USB-Festplatte für einen Computer verwenden möchten, muss diese neu formatiert werden.

So formatieren Sie eine USB-Festplatte:

- 1 - Verbinden Sie die USB-Festplatte mit einem der **USB-Anschlüsse** am Fernseher. Schließen Sie während des Formatierens kein weiteres USB-Gerät

an die anderen USB-Anschlüsse an.

2 - Schalten Sie die USB-Festplatte und den Fernseher ein.

3 - Schalten Sie auf einen digitalen Sender, und drücken Sie **II** (Pause). Dadurch wird die Formatierung gestartet. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

4 - Sie werden vom Fernseher gefragt, ob Sie die USB-Festplatte zum Speichern von Apps verwenden möchten. Stimmen Sie dem zu, wenn dies der Fall ist.

5 - Entfernen Sie die USB-Festplatte auch nach der Formatierung nicht.

testen. Wenn Sie ein kyrillisches oder griechisches Tastaturlayout auswählen, können Sie als sekundäres Tastaturlayout ein lateinisches Layout auswählen.

So ändern Sie das ausgewählte Tastaturlayout:

1 - Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.

2 - Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.

3 - Wählen Sie **Einstellungen der USB-Tastatur**, um die Tastatureinrichtung zu beginnen.

Sondertasten

Tasten zur Texteingabe

- Eingabetaste = OK
- Rücktaste = Zeichen vor dem Cursor löschen
- Pfeiltasten = Innerhalb eines Textfelds navigieren
- Wenn ein sekundäres Tastaturlayout festgelegt wurde, können Sie durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **Strg + Leertaste** zwischen den Layouts wechseln.

Tasten für Apps und Internetseiten

- Tab und Umschalt + Tab = Vor und Zurück
- Home = Zum Anfang der Seite blättern
- Ende = Zum Ende der Seite blättern
- Bild nach oben = Eine Seite nach oben wechseln
- Bild nach unten = Eine Seite nach unten wechseln
- + = Bild um eine Einstellung vergrößern
- - = Bild um eine Einstellung verkleinern
- * = passt die Webseite an die Bildschirmbreite an.

6.17

USB-Tastatur

Verbinden

Um Text am Fernseher einzugeben, können Sie eine USB-Tastatur (Typ USB-HID) anschließen.

Verwenden Sie für die Verbindung einen der **USB-Anschlüsse**.



Konfigurieren

Installieren der Tastatur

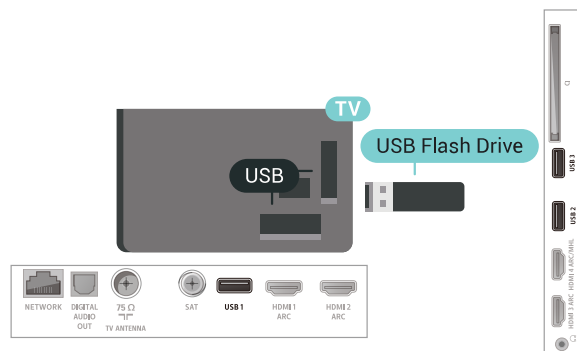
Um die USB-Tastatur zu installieren, schalten Sie den Fernseher ein, und verbinden Sie die USB-Tastatur mit einem der **USB-Anschlüsse** des Fernsehers. Wenn der Fernseher die Tastatur zum ersten Mal erkennt, können Sie das Tastaturlayout auswählen und dieses

6.18

USB-Flashlaufwerk

Sie können Fotos, Musik oder Videos von einem angeschlossenen USB-Flashlaufwerk wiedergeben.

Stecken Sie ein USB-Flashlaufwerk in einen der **USB-Anschlüsse** des eingeschalteten Fernsehers.



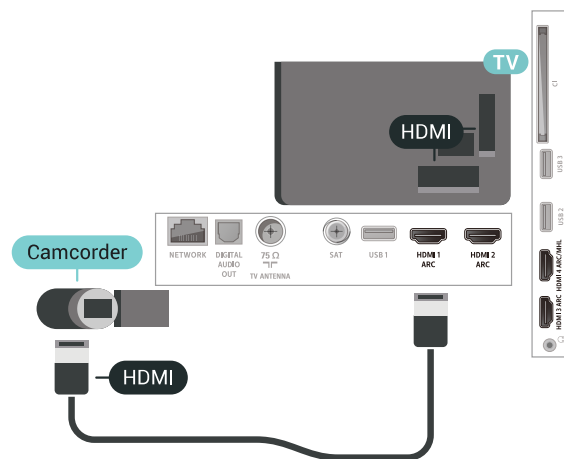
Der Fernseher erkennt das Flashlaufwerk und öffnet

eine Liste mit dessen Inhalten.

Wenn die Inhaltsliste nicht automatisch angezeigt wird, drücken Sie **SOURCES**, und wählen Sie **USB**.

Um die Wiedergabe der Inhalte auf dem USB-Flashlaufwerk zu beenden, drücken Sie **EXIT**, oder wählen Sie eine andere Aktivität aus. Wenn Sie das USB-Flashlaufwerk vom Fernseher trennen möchten, können Sie es jederzeit herausziehen.

Weitere Informationen zum Anschauen oder Wiedergeben von Inhalten auf einem USB-Flashlaufwerk erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **Fotos**, **Videos** und **Musik** aufrufen.



6.19

Kamera

Um Fotos anzuzeigen, die auf Ihrer digitalen Kamera gespeichert sind, können Sie die Kamera direkt an den Fernseher anschließen.

Verwenden Sie für die Verbindung einen der **USB**-Anschlüsse am Fernseher. Schalten Sie nach erfolgreicher Verbindung die Kamera ein.

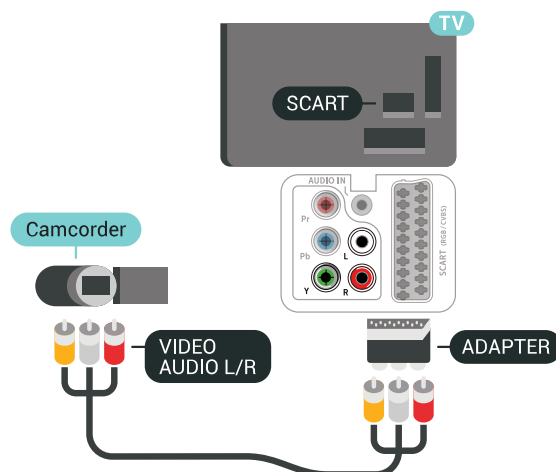
Wenn die Inhaltsliste nicht automatisch angezeigt wird, drücken Sie **SOURCES**, und wählen Sie **USB**.

An Ihrer Kamera muss unter Umständen die Inhaltsübertragung über PTP (Picture Transfer Protocol) eingestellt werden. Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Digitalkamera.

Weitere Informationen zum Anzeigen von Fotos erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **Fotos**, **Videos** und **Musik** aufrufen.

Audio-Video-LR/SCART

Sie können den HDMI-, YPbPr- oder den SCART-Anschluss zum Anschließen des Camcorders nutzen. Wenn Ihr Camcorder nur einen Video- (CVBS)- und einen Audio-L/R-Ausgang hat, nutzen Sie einen separat erhältlichen Video-Audio-L/R-SCART-Adapter, um ihn an den SCART-Anschluss anzuschließen.



6.20

Camcorder

HDMI

Beste Qualität erzielen Sie, wenn Sie ein HDMI-Kabel zum Anschließen des Camcorders an den Fernseher verwenden.

6.21

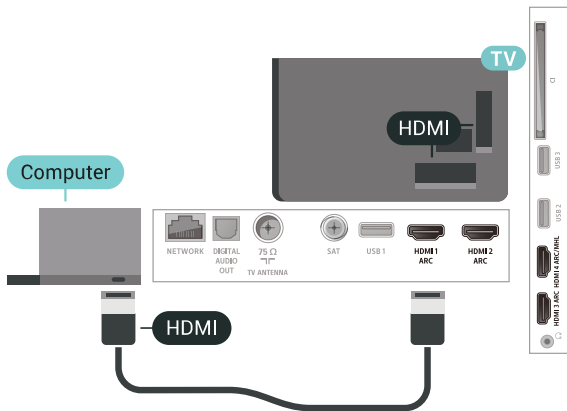
Computer

Verbinden

Sie können Ihren Computer an den Fernseher anschließen, und den Fernseher als Computerbildschirm verwenden.

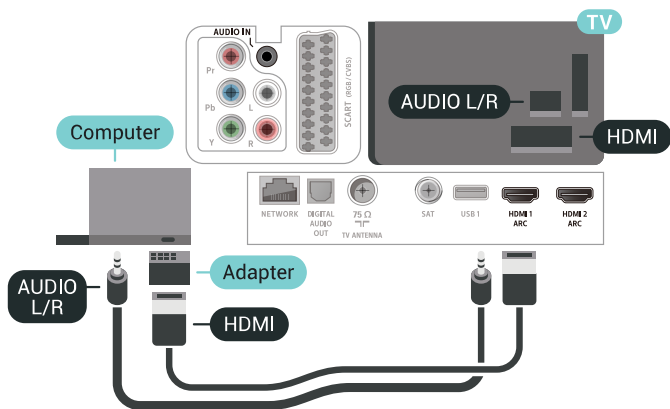
Über HDMI

Verbinden Sie den Computer über ein HDMI-Kabel mit dem Fernseher.



Über DVI-HDMI


Als Alternative können Sie einen DVI-HDMI-Adapter (separat erhältlich) zum Anschließen des PCs an den HDMI-Anschluss und ein Audio-L/R-Kabel (3,5 mm Stereo-Miniklinkenbuchse) am Anschluss AUDIO IN L/R an der Rückseite des Fernsehers verwenden.



Ideale Einstellung

Bei der Verbindung eines Computers sollten Sie dem Anschluss, an den der Computer angeschlossen ist, den richtigen Gerätetyp im Menü "Quelle" zuzuweisen. Wenn Sie dann im Menü "Quelle" zu **Computer** wechseln, wird der Fernseher automatisch auf die ideale Computer-Einstellung eingestellt.

So legen Sie auf dem Fernseher die ideale Einstellung fest:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert > Computer** aus.
- 4 - Wählen Sie **Ein** oder **Aus**.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Anschließen Ihres Android TV

Netzwerk und Internet

Heimnetzwerk

Damit Sie alle Funktionen Ihres Philips Android TV genießen können, muss Ihr Fernseher mit dem Internet verbunden sein.

Verbinden Sie den Fernseher mit einer High-Speed-Internetverbindung mit einem Heimnetzwerk. Sie können den Fernseher kabellos oder per Netzkabel mit Ihrem Netzwerkrouter verbinden.

Mit Netzwerk verbinden

Kabellose Verbindung

Was Sie benötigen

Zur kabellosen Verbindung des Fernsehers mit dem Internet benötigen Sie einen WiFi-Router mit Zugang zum Internet.

Verwenden Sie einen Router mit einer Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung (Breitband).



So stellen Sie die kabellose Verbindung her:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Kabelgebunden oder WiFi > Mit Netzwerk verbinden** aus.
- 4 - Wählen Sie **Kabellos** aus.
- 5 - Wählen Sie in der Liste der gefundenen Netzwerke Ihr kabelloses Netzwerk aus. Wenn Ihr Netzwerk nicht in der Liste angezeigt wird, weil der

Netzwerkname ausgeblendet ist (Sie haben die SSID-Übertragung des Routers deaktiviert), wählen Sie **Neues Netzwerk** hinzufügen aus, um den Netzwerknamen manuell einzugeben.

6 - Geben Sie abhängig vom Routermodell Ihren Verschlüsselungscode ein (WEP, WPA oder WPA2). Wenn Sie den Verschlüsselungscode für dieses Netzwerk bereits eingegeben haben, können Sie durch Auswahl von **OK** die Verbindung direkt herstellen.

7 - Sobald die Verbindung hergestellt wurde, wird eine Nachricht angezeigt.

WiFi Ein/Aus

Stellen Sie sicher, dass das WiFi eingeschaltet ist, bevor Sie versuchen, eine Verbindung herzustellen ...

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie **➤** (nach rechts).
- 3 - Wählen Sie **Kabelgebunden oder WiFi > WiFi ein/aus** aus.
- 4 - Wählen Sie **Ein** aus, für den Fall, dass es ausgeschaltet ist, und drücken Sie **OK**.

WPS

Wenn Ihr Router WPS unterstützt, können Sie ohne Netzwerksuche direkt eine Verbindung zum Router herstellen. Wenn Geräte in Ihrem WLAN-Netzwerk das WEP-Verschlüsselungssystem verwenden, ist die Verwendung von WPS nicht möglich.

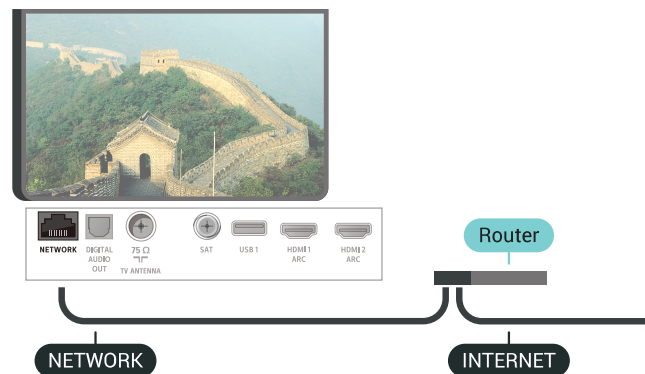
- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Kabelgebunden oder WiFi > Mit Netzwerk verbinden** aus.
- 4 - Wählen Sie **WPS** aus.
- 5 - Gehen Sie zum Router, drücken Sie die WPS-Taste, und kehren Sie innerhalb von 2 Minuten zum Fernseher zurück.
- 6 - Wählen Sie zum Herstellen der Verbindung **Verbinden**.
- 7 - Sobald die Verbindung hergestellt wurde, wird eine Nachricht angezeigt.

WPS mit PIN-Code

Wenn Ihr Router WPS mit PIN-Code unterstützt, können Sie ohne Netzwerksuche direkt eine Verbindung zum Router herstellen. Wenn Geräte in Ihrem WLAN-Netzwerk das WEP-Verschlüsselungssystem verwenden, ist die Verwendung von WPS nicht möglich.

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.

- 2 - Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie ➤ (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Kabelgebunden oder WiFi > Mit Netzwerk verbinden** aus.
- 4 - Wählen Sie **WPS mit PIN-Code** aus.
- 5 - Notieren Sie sich den achtstelligen PIN-Code, der auf dem Bildschirm angezeigt wird, und geben Sie ihn in der Router-Software auf Ihrem PC ein. Im Handbuch zu Ihrem Router erfahren Sie, wo Sie den PIN-Code in der Router-Software eingeben müssen.
- 6 - Wählen Sie zum Herstellen der Verbindung **Verbinden**.
- 7 - Sobald die Verbindung hergestellt wurde, wird eine Nachricht angezeigt.



Probleme

Kabelloses Netzwerk wurde nicht gefunden oder ist gestört

- Mikrowellenherde, DECT-Telefone oder andere Geräte mit WiFi 802.11b/g/n in der Nähe können möglicherweise Störungen im WLAN-Netzwerk verursachen.
- Stellen Sie sicher, dass Sie über die Firewalls im Netzwerk Zugriff auf die kabellose Verbindung mit dem Fernseher erlauben.
- Wenn das kabellose Netzwerk nicht ordnungsgemäß funktioniert, testen Sie die kabelgebundene Netzwerkinstallation.

Das Internet funktioniert nicht

- Prüfen Sie, falls die Verbindung zum Router ordnungsgemäß funktioniert, die Verbindung des Routers mit dem Internet.

Der PC und die Internetverbindung sind langsam

- Informieren Sie sich in der Bedienungsanleitung des kabellosen Routers über die Reichweite in Innenräumen, die Übertragungsrate und über die anderen Faktoren zur Signalqualität.
- Sie benötigen für den Router eine Hochgeschwindigkeitsverbindung (Breitband) zum Internet.

DHCP

- Wenn keine Verbindung hergestellt werden kann, überprüfen Sie die DHCP-Einstellung (Dynamic Host Configuration Protocol) des Routers. DHCP sollte aktiviert sein.

Kabelgebundene Verbindung

Was Sie benötigen

Zur Verbindung des Fernsehers mit dem Internet benötigen Sie einen Router mit Zugang zum Internet. Verwenden Sie einen Router mit einer Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung (Breitband).

Herstellen der Verbindung

So stellen Sie die kabelgebundene Verbindung her:

- 1 - Verbinden Sie den Router über ein Netzkabel (Ethernet-Kabel**) mit dem Fernseher.
- 2 - Prüfen Sie, ob der Router tatsächlich eingeschaltet ist.
- 3 - Drücken Sie ⚙️, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie ➤ (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 5 - Wählen Sie **Kabelgebunden oder WiFi > Mit Netzwerk verbinden** aus.
- 6 - Wählen Sie **Kabelgebunden** aus. Der Fernseher sucht kontinuierlich nach der Netzwerkverbindung.
- 7 - Sobald die Verbindung hergestellt wurde, wird eine Nachricht angezeigt.

Wenn keine Verbindung hergestellt werden kann, überprüfen Sie die DHCP-Einstellung des Routers. DHCP sollte aktiviert sein.


**Verwenden Sie ein abgeschirmtes FTP-Cat. 5E-Ethernetkabel, um den EMC-Anforderungen zu entsprechen.

Netzwerkeinstellungen

Netzwerkeinstellungen anzeigen

Sie können alle aktuellen Netzwerkeinstellungen hier anzeigen. Die IP- und MAC-Adresse, die Signalstärke, die Geschwindigkeit, die Verschlüsselungsmethode usw.


So zeigen Sie die aktuellen Netzwerkeinstellungen an:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Kabelgebunden oder WiFi > Netzwerkeinstellungen anzeigen** aus.
- 4 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Netzwerkconfiguration

Wenn Sie ein erfahrener Benutzer sind und das Netzwerk mit einer statischen IP-Adresse einrichten möchten, können Sie am Fernseher die Option **Statische IP** aktivieren.


So aktivieren Sie die Option "Statische IP" am Fernseher:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Kabelgebunden oder WiFi > Netzwerkconfiguration**, und drücken Sie auf **OK**.
- 4 – Wählen Sie **Statische IP-Adresse**, und drücken Sie **OK**, um **Statische IP-Konfiguration** auszuwählen.
- 5 – Wählen Sie **Statische IP-Konfiguration**, und konfigurieren Sie die Verbindung.
- 6 – Sie können die Werte für **IP-Adresse**, **Netzmaske**, **Gateway**, **DNS 1** oder **DNS 2** einstellen.
- 7 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Mit WiFi (WoWLAN) einschalten

Sie können diesen Fernseher von Ihrem Smartphone oder Tablet aus einschalten, wenn er sich im Standby-Modus befindet. Die Einstellung **Mit WiFi (WoWLAN) einschalten** muss aktiviert sein.

So schalten Sie WoWLAN ein:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.

3 – Wählen Sie **Kabelgebunden oder WiFi > Mit WiFi (WoWLAN) einschalten** aus.


4 – Wählen Sie **Ein**.

5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Einschalten der WiFi-Verbindung

Sie können die WiFi-Verbindung auf Ihrem Fernseher ein- bzw. ausschalten.


So schalten Sie WiFi ein:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Kabelgebunden oder WiFi > WiFi ein/aus** aus.
- 4 – Wählen Sie **Ein**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Digital Media Renderer – DMR

Wenn Ihre Mediendateien nicht auf Ihrem Fernseher wiedergegeben werden, stellen Sie sicher, dass der Digital Media Renderer eingeschaltet ist. Bei Lieferung ist DMR eingeschaltet.


So schalten Sie DMR ein:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Kabelgebunden oder WiFi > Digital Media Renderer – DMR** aus.
- 4 – Wählen Sie **Ein**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

WiFi Smart Screen

Um digitale Fernsehsender auf Ihrem Smartphone oder Tablet mit der Philips TV Remote App anzusehen, müssen Sie WiFi Smart Screen aktivieren. Einige verschlüsselte Sender sind auf dem mobilen Gerät möglicherweise nicht verfügbar.

So aktivieren Sie WiFi Smart Screen:


- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Kabelgebunden oder WiFi > WiFi Smart Screen** aus.
- 4 – Wählen Sie **Ein**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

um das Menü zu schließen.

Fernsehername im Netzwerk

Wenn sich mehr als ein Fernseher in Ihrem Heimnetzwerk befindet, können Sie diesem Fernseher einen eindeutigen Namen geben.


So ändern Sie den Fernsehernamen:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Kabelgebunden oder WiFi > Fernsehername im Netzwerk** aus.
- 4 - Geben Sie den Namen über die Fernbedienungstastatur ein.
- 5 - Wählen Sie zum Abschließen **✓** aus.
- 6 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Internetspeicher löschen

Mit der Funktion "Internetspeicher löschen" löschen Sie die Philips Serverregistrierung sowie alle Einstellungen zur Altersfreigabe, die Anmeldedaten der Videoshop-App, alle Favoriten in der Philips App-Galerie, Internet-Lesezeichen sowie den Verlauf. Durch interaktive MHEG-Anwendungen können auch sogenannte "Cookies" auf Ihrem Fernseher hinterlegt werden, die ebenfalls gelöscht werden.

So löschen Sie den Internetspeicher:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Kabellos und Netzwerke** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Kabelgebunden oder WiFi > Internetspeicher löschen** aus.
- 4 - Wählen Sie zur Bestätigung **OK**.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Freigabe von Dateien

Der Fernseher kann eine Verbindung zu anderen Geräten in Ihrem WLAN-Netzwerk herstellen, beispielsweise zu Computern oder Smartphones. Sie können einen Computer mit Microsoft Windows oder Apple OS X verwenden.

Sie können auf diesem Fernseher Fotos, Musiktitel und Videos öffnen, die auf Ihrem Computer gespeichert sind. Verwenden Sie aktuelle DLNA-zertifizierte Medienserverprogramme.

7.2

Google-Konto

Anmelden


Um alle Funktionen Ihres Philips Android TV zu genießen, können Sie sich mit Ihrem Google-Konto bei Google anmelden.

Durch die Anmeldung können Sie Ihre Lieblingsspiele auf dem Telefon, Tablet und Fernseher spielen. Sie erhalten außerdem auf dem TV-Startbildschirm maßgeschneiderte Video- und Musikempfehlungen sowie Zugriff auf YouTube, Google Play und andere Apps.

Anmelden

Verwenden Sie Ihr bestehendes **Google-Konto**, um sich auf Ihrem Fernseher bei Google anzumelden. Ein Google-Konto besteht aus einer E-Mail-Adresse und einem Kennwort. Wenn Sie noch kein Google Konto haben, verwenden Sie Ihren Computer oder Ihr Tablet, um eines zu erstellen (accounts.google.com). Um Spiele mit Google Play zu spielen, benötigen Sie ein Google+-Profil. Wenn Sie sich bei der Ersteinrichtung des Fernsehers nicht angemeldet haben, können Sie das jederzeit später nachholen.

So melden Sie sich nach der Einrichtung des Fernsehers an:



- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Android-Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Drücken Sie **▼** (nach unten), wählen Sie **Persönlich > Konto hinzufügen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Drücken Sie **OK**, wenn die **ANMELDUNG** angezeigt wird.
- 5 - Geben Sie mit der Fernbedienungstastatur Ihre E-Mail Adresse ein, und drücken Sie die kleine **OK**-Taste auf der rechten Seite der Tastatur.
- 6 - Geben Sie Ihr Kennwort ein, und drücken Sie dieselbe kleine **OK**-Taste, um sich anzumelden.
- 7 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Wenn Sie sich mit einem anderen Google-Konto anmelden möchten, melden Sie sich zuerst ab, und melden Sie sich dann mit dem anderen Konto an.

Android-Einstellungen

Sie können verschiedene Android-spezifische Einstellungen oder Informationen einstellen bzw. anzeigen. Sie können die Liste mit Apps aufrufen, die auf Ihrem Fernseher installiert sind, und prüfen, wie viel Speicherplatz diese einnehmen. Sie können die Sprache einstellen, die Sie für die Sprachsuche verwenden möchten. Sie können die Bildschirmtastatur konfigurieren oder Apps erlauben, Ihren Standort zu verwenden. Erkunden Sie die verschiedenen Android-Einstellungen. Besuchen Sie www.support.google.com/androidtv, weitere Informationen zu diesen Einstellungen zu erhalten.

So öffnen Sie diese Einstellungen:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Android-Einstellungen** aus.
- 3 - Erkunden Sie die verschiedenen Android-Einstellungen.
- 4 - Drücken Sie gegebenenfalls  **BACK**, um das Menü zu beenden.

7.3

Philips App-Galerie




Philips Apps

Verbinden Sie den Fernseher mit dem Internet, um von Philips ausgewählte Apps zu genießen. Die Apps der **Philips App-Galerie** wurden speziell für Fernseher entwickelt. Das Herunterladen und Installieren von Apps aus der App Galerie ist kostenlos.

Die App-Sammlung der Philips App-Galerie kann sich je nach Land oder Region unterscheiden.

Einige App-Galerie-Apps sind auf Ihrem Fernseher vorinstalliert. Um die anderen Apps aus der App-Galerie zu installieren, müssen Sie den Nutzungsbedingungen zustimmen. Sie können die Privatsphäreneinstellungen nach Ihren Wünschen ändern.



So installieren Sie eine App aus der App-Galerie:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **HOME**.
- 2 - Blättern Sie nach unten, wählen Sie  **Philips Collection** >  **App-Galerie** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Wählen Sie ein App-Symbol aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Wählen Sie **Installieren** aus, und drücken Sie **OK**.

Nutzungsbedingungen

Um die Apps der Philips App-Galerie zu installieren und zu verwenden, müssen Sie den Nutzungsbedingungen zustimmen. Wenn Sie bei der Ersteinrichtung des Fernsehers diesen Bedingungen nicht zugestimmt haben, können Sie das jederzeit später nachholen. Sobald Sie den Nutzungsbedingungen zugestimmt haben, sind einige Apps sofort verfügbar, und Sie können die Philips App-Galerie zur Installation weiterer Apps durchsuchen.

So stimmen Sie den Nutzungsbedingungen nach der Einrichtung des Fernsehers zu:



- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Philips Collection** > **App-Galerie** aus, und drücken Sie **OK**, um die App-Galerie zu öffnen.
- 2 - Sie können **Nutzungsbeding.** auswählen und zum Lesen **OK** drücken.
- 3 - Wählen Sie **Akzeptieren** aus, und drücken Sie **OK**. Sie können diese Zustimmung nicht rückgängig machen.
- 4 - Drücken Sie  **BACK**, um das Menü zu schließen.

Privatsphäreneinstellungen

Sie können einige Privatsphäreneinstellungen für die Apps der Philips App-Galerie einstellen.

- Sie können zulassen, dass technische Statistiken an Philips gesendet werden.
- Sie können persönliche Empfehlungen zulassen.
- Sie können Cookies zulassen.
- Sie können die Kindersicherung für ab 18 Jahre freigegebene Apps aktivieren.



So stellen Sie die Privatsphäreneinstellungen der Philips App-Galerie ein:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Philips Collection** > **App-Galerie** aus, und drücken Sie **OK**, um die App-Galerie zu öffnen.
- 2 - Sie können **Datenschutzerklärung** auswählen und **OK** drücken.
- 3 - Wählen Sie die einzelnen Einstellungen aus, und drücken Sie jeweils **OK**, um die Einstellung zu erlauben oder nicht zu erlauben. Zu jeder Einstellung stehen weiterführende Informationen zur Verfügung.
- 4 - Drücken Sie  **BACK**, um das Menü zu schließen.

Android-Einstellungen

Sie können verschiedene Android-spezifische Einstellungen oder Informationen einstellen bzw. anzeigen. Sie können die Liste mit Apps aufrufen, die auf Ihrem Fernseher installiert sind, und prüfen, wie viel Speicherplatz diese einnehmen. Sie können die Sprache einstellen, die Sie für die Sprachsuche verwenden möchten. Sie können die Bildschirmtastatur konfigurieren oder Apps erlauben, Ihren Standort zu verwenden. Erkunden Sie die verschiedenen Android-Einstellungen. Besuchen Sie www.support.google.com/androidtv, weitere Informationen zu diesen Einstellungen zu erhalten.

So öffnen Sie diese Einstellungen:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Android-Einstellungen** aus.
- 3 - Erkunden Sie die verschiedenen Android-Einstellungen.
- 4 - Drücken Sie gegebenenfalls  **BACK**, um das Menü zu beenden.

Home-Menü

Informationen zum Home-Menü

Um von allen Vorteilen, die Ihr Android-Fernseher bietet, profitieren zu können, ist eine Verbindung des Fernsehers mit dem Internet erforderlich.

Wie auf Ihrem Android-Smartphone oder -Tablet ist das Home-Menü die Steuerzentrale des Fernsehers. Vom Home-Menü aus können Sie Anwendungen starten, zu einem bestimmten Sender wechseln, einen Film ausleihen, eine Website starten oder zu einem angeschlossenen Gerät wechseln. Je nach Land und Konfiguration Ihres Fernsehers kann das Home-Menü unterschiedliche Elemente enthalten.

Das Home-Menü ist in Zeilen gegliedert ...

Empfehlungen

In der ersten Zeile werden beliebte Videos, Musikvideos oder Interneteinträge vorgeschlagen. Sie können die Privatsphäreneinstellungen in den Nutzungsbedingungen anpassen, um Vorschläge auf Grundlage Ihrer persönlichen Fernsehgewohnheiten zuzulassen.

Philips Collection

Diese Zeile enthält Vorschläge von Apps.

Apps


Die Zeile "Apps" enthält alle Apps, die auf dem

Fernseher vorinstalliert sind, sowie Apps, die Sie von Google Play heruntergeladen haben. In dieser Zeile finden Sie außerdem die Apps für den Fernseher wie **TV schauen**, **Quellen**, **Medien** usw. Apps, die Sie kürzlich aufgerufen haben, werden vor der Zeile angezeigt.

Spiele

Von hier aus können Sie Spiele auf dem Fernseher starten. Wenn Sie ein Spiel herunterladen, wird es in dieser Zeile angezeigt.



Einstellungen

Von hier aus können Sie ausgewählte Einstellungen öffnen. Um jedoch alle Einstellungen anzuzeigen, drücken Sie , und wählen Sie **Alle Einstellungen** aus. Sie können von hier außerdem die **Hilfe** aufrufen.


Siehe auch: www.support.google.com/androidtv

Öffnen des Home-Menüs

Öffnen des Home-Menü und Öffnen eines Elements ...

- 1 - Drücken Sie  **HOME**.
- 2 - Wählen Sie ein Element aus, und drücken Sie **OK**, um es zu öffnen oder zu starten.
- 3 - Drücken Sie  **BACK**, um das Home-Menü zu schließen, ohne ein Element zu öffnen.

Suche und Sprachsuche

Sie können mit dem Symbol  im Home-Menü nach Videos, Musik oder anderen Inhalten im Internet suchen. Sie können die Sprachsuche verwenden oder eintippen, was Sie suchen.

Eingeschränktes Profil

Schränken Sie die Verwendung bestimmter Apps durch Umschalten des Fernsehers zu einem eingeschränkten Profil ein. Dieses eingeschränkte Profil erlaubt nur die Verwendung von Apps, die Sie ausgewählt haben. Sie können dieses Profil nur durch die Eingabe eines PIN-Codes verlassen.

Wenn der Fernseher auf ein eingeschränktes Profil geschaltet ist, ist Folgendes nicht möglich:

- Suchen oder Öffnen von Apps, die als "Nicht erlaubt" markiert sind
- Zugriff auf den Google Play Store
- Käufe über Google Play Filme & TV oder Google Play Games
- Verwenden von Apps von Drittanbietern, die keine Google-Anmeldung verwenden

Wenn der Fernseher auf ein eingeschränktes Profil eingestellt ist, ist Folgendes möglich:

- Ansehen bereits geliehener oder erworbener Inhalte von Google Play Filme & TV
- Spielen bereits erworbener und installierter Spiele von Google Play Games
- Zugriff auf folgende Einstellungen: WiFi-Netzwerk, Sprache sowie Seh- und Hörhilfen
- Bluetooth-Zubehör hinzufügen

Sie bleiben bei Ihrem Fernseher mit dem Google-Konto angemeldet. Die Verwendung eines eingeschränkten Profils ändert nicht das Google-Konto.

Apps

8.1

Informationen zu Apps

Sie können alle installierten Apps im Bereich  **Apps** des Home-Menüs finden.

Ebenso wie Apps auf Ihrem Smartphone oder Tablet bieten die Apps auf Ihrem Fernseher spezifische Funktionen für ein umfassenderes Fernseherlebnis, darunter Apps wie YouTube, Spiele, Videoshops oder Wettervorhersagen. Sie können die Internet-App verwenden, um im Internet zu surfen.

Die Apps können aus der **Philips App-Galerie** oder vom **Google Play™ Store** stammen. Damit Sie sofort loslegen können, wurden einige praktische Apps bereits auf dem Fernseher vorinstalliert.

Um Apps aus der Philips App-Galerie oder dem Google Play Store zu installieren, muss der Fernseher mit dem Internet verbunden sein. Sie müssen den Nutzungsbedingungen zustimmen, um Apps aus der App-Galerie verwenden zu können. Sie müssen sich mit einem Google-Konto anmelden, um die Google Play-Apps und den Google Play Store verwenden zu können.

8.2

Google Play



Filme und TV

Mit **Google Play Filme & TV** können Sie Filme und Fernsehserien leihen oder kaufen und auf Ihrem Fernseher ansehen.

Was Sie benötigen









- Der Fernseher muss mit dem Internet verbunden sein.
- Sie müssen sich mit Ihrem Google-Konto beim Fernseher anmelden.
- Fügen Sie Ihrem Google-Konto eine Kreditkarte hinzu, um Filme und Fernsehserien zu erwerben.

So leihen oder kaufen Sie einen Film bzw. eine Fernsehserie:

- 1 – Drücken Sie  **HOME**.
- 2 – Blättern Sie nach unten, wählen Sie  **Apps** > **Google Play Filme & TV** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie einen Film oder eine Fernsehserie aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Wählen Sie den gewünschten Kauf aus, und drücken Sie **OK**. Sie werden durch den Kaufvorgang geführt.

So sehen Sie eine(n) geliehene(n) oder gekaufte(n)

Film bzw. Fernsehserie an:

- 1 – Drücken Sie  **HOME**.
- 2 – Blättern Sie nach unten, wählen Sie  **Apps** > **Google Play Filme & TV** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie den Film bzw. die Fernsehsendung von Ihrer Bibliothek in der App aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Sie können die Tasten  (Stopp),  (Pause),  (Rücklauf) oder  (Vorlauf) auf der Fernbedienung verwenden.
- 5 – Drücken Sie zum Stoppen der Filme & TV-App wiederholt  **BACK**, oder drücken Sie  **EXIT**.

Einige Google Play-Produkte und -Funktionen sind nicht in allen Ländern verfügbar.

Weitere Informationen finden Sie unter support.google.com/androidtv.

Musik





Mit Google Play Musik können Sie Ihre Lieblingsmusik auf dem Fernseher wiedergeben.

Mit Google Play Musik können Sie neue Musik auf Ihrem Computer oder Mobilgerät erwerben. Sie können sich auf Ihrem Fernseher bei All Access anmelden, dem Google Play Musik-Abonnement. Alternativ können Sie die Musik, die Sie bereits besitzen, auf Ihrem Computer speichern.

Was Sie benötigen

- Der Fernseher muss mit dem Internet verbunden sein.
- Sie müssen sich mit Ihrem Google-Konto beim Fernseher anmelden.
- Fügen Sie Ihrem Google-Konto eine Kreditkarte hinzu, um ein Musik-Abonnement zu erwerben.

So starten Sie Google Play Musik:

- 1 – Drücken Sie  **HOME**.
- 2 – Blättern Sie nach unten, wählen Sie  **Apps** > **Google Play Musik** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie die gewünschte Musik aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Drücken Sie zum Stoppen der Musik-App wiederholt  **BACK**, oder drücken Sie  **EXIT**.

Einige Google Play-Produkte und -Funktionen sind nicht in allen Ländern verfügbar.

Weitere Informationen finden Sie unter support.google.com/androidtv.

Spiele

Mit Google Play Games können Sie Spiele auf dem Fernseher spielen – online oder offline.





Sie können sehen, was Ihre Freunde gerade spielen, oder Sie können dem Spiel beitreten und mitspielen. Sie können Ihre Erfolge verfolgen oder dort anfangen, wo Sie aufgehört haben.

Was Sie benötigen

- Der Fernseher muss mit dem Internet verbunden sein.
- Sie müssen sich mit Ihrem Google-Konto beim Fernseher anmelden.
- Fügen Sie Ihrem Google-Konto eine Kreditkarte hinzu, um neue Spiele zu erwerben.

Starten Sie die Google Play Spiele-App, um neue Spiele-Apps auszuwählen und auf Ihrem Fernseher zu installieren. Einige Spiele sind kostenlos. Wenn bei einem bestimmten Spiel ein Gamepad zum Spielen benötigt wird, wird eine Meldung angezeigt.

So starten oder beenden Sie ein Google Play-Spiel:

- 1 – Drücken Sie  HOME.
- 2 – Blättern Sie nach unten, wählen Sie  Apps > **Google Play Spiele** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie ein Spiel zum Spielen oder ein neues Spiel zum Installieren aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Wenn Sie fertig sind, drücken Sie wiederholt  BACK, oder drücken Sie  **EXIT**, oder beenden Sie die App mit der zugehörigen Schaltfläche zum Beenden/Stoppen.

Spiele, die Sie installieren, werden auch in der Zeile  **Spiele** im Home-Menü angezeigt.

Einige Google Play-Produkte und -Funktionen sind nicht in allen Ländern verfügbar.

Weitere Informationen finden Sie unter support.google.com/androidtv.



Google Play Store

Sie können neue Apps aus dem Google Play Store herunterladen und installieren. Einige Apps sind kostenlos.



Was Sie benötigen

- Der Fernseher muss mit dem Internet verbunden sein.
- Sie müssen sich mit Ihrem Google-Konto beim Fernseher anmelden.
- Fügen Sie Ihrem Google-Konto eine Kreditkarte hinzu, um Apps zu erwerben.

So installieren Sie eine neue App:

- 1 – Drücken Sie  HOME.
- 2 – Blättern Sie nach unten, wählen Sie  Apps > **Google Play Store** aus, und drücken Sie **OK**.





3 – Wählen Sie die App aus, die Sie installieren möchten, und drücken Sie **OK**.

4 – Drücken Sie zum Schließen des **Google Play Store** wiederholt  **BACK**, oder drücken Sie  **EXIT**.

Jugendschutzeinstellungen

Sie können im Google Play Store Apps je nach Alter der Benutzer/Käufer ausblenden. Sie müssen einen PIN-Code eingeben oder die Altersstufe auswählen oder ändern.

So stellen Sie die Kindersicherung ein:

- 1 – Drücken Sie  HOME.
- 2 – Blättern Sie nach unten, wählen Sie  Apps > **Google Play Store** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie **Einstellungen** > **Jugendschutzeinstellungen** aus.
- 4 – Wählen Sie die gewünschte Altersstufe aus.
- 5 – Geben Sie den PIN-Code ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
- 6 – Drücken Sie zum Schließen des **Google Play Store** wiederholt  **BACK**, oder drücken Sie  **EXIT**.

Einige Google Play-Produkte und -Funktionen sind nicht in allen Ländern verfügbar.

Weitere Informationen finden Sie unter support.google.com/androidtv.

Zahlungen

Um eine Zahlung bei Google Play auf dem Fernseher durchzuführen, müssen Sie Ihrem Google-Konto eine Zahlungsart hinzufügen (außerhalb der USA eine Kreditkarte). Beim Kauf eines Films oder einer Fernsehserie wird diese Kreditkarte belastet.

So fügen Sie eine Kreditkarte hinzu:





- 1 – Rufen Sie auf Ihrem Computer accounts.google.com auf, und melden Sie sich mit dem Google-Konto an, das Sie mit Google Play auf dem Fernseher verwenden.
- 2 – Rufen Sie wallet.google.com auf, um Ihrem Google-Konto eine Kreditkarte hinzuzufügen.
- 3 – Geben Sie die Daten Ihrer Kreditkarte ein, und akzeptieren Sie die Geschäftsbedingungen.

8.3

Starten oder Beenden einer App

Sie können eine App vom Home-Menü aus starten.

So starten Sie eine App:

- 1 - Drücken Sie  HOME.
- 2 - Blättern Sie nach unten zu  Apps, wählen Sie die gewünschte Anwendung aus, und drücken Sie OK.
- 3 - Um eine App zu beenden, drücken Sie wiederholt  BACK, oder drücken Sie  EXIT, oder beenden Sie die App mit der zugehörigen Schaltfläche zum Beenden/Stoppen.

8.4

Sperren von Apps

Info zum Sperren von Apps

Sie können für Kinder ungeeignete Apps sperren. Sie können Apps ab 18 Jahren aus der App-Galerie sperren oder ein eingeschränktes Profil im Home-Menü einrichten.

18+

Die 18+-App-Sperre fragt nach einem PIN-Code, wenn Sie eine App ab 18 Jahren starten möchten. Diese Sperre ist nur für Apps ab 18 Jahren aus der Philips App-Galerie gültig.

Eingeschränktes Profil

Sie können ein eingeschränktes Profil für das Home-Menü einrichten, sodass nur von Ihnen erlaubte Apps verfügbar sind. Sie müssen einen PIN-Code eingeben, um das eingeschränkte Profil einzurichten und zu aktivieren.

Google Play Store – Alter



Sie können im Google Play Store Apps je nach Alter der Benutzer/Käufer ausblenden. Sie müssen einen PIN-Code eingeben oder die Altersstufe auswählen oder ändern. Die Altersstufe bestimmt, welche Apps installiert werden können.

Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **Google Play Store** aufrufen.

Sperren von Apps ab 18 Jahren

Sie können Apps ab 18 Jahren in der Philips App-Galerie sperren. Diese Einstellung steuert die 18+-Einstellung in den Privatsphäreneinstellungen der Philips App-Galerie.

So sperren Sie Apps ab 18 Jahren:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie OK.
- 2 - Wählen Sie **Kindersicherung** und dann **App-Sperre** aus.
- 3 - Wählen Sie **Ein**.
- 4 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Eingeschränktes Profil

Info zu eingeschränkten Profilen

Schränken Sie die Verwendung bestimmter Apps durch Umschalten des Fernsehers zu einem eingeschränkten Profil ein. Das Home-Menü zeigt nur von Ihnen erlaubte Apps an. Sie benötigen einen PIN-Code, um das eingeschränkte Profil zu verlassen.

Wenn der Fernseher auf ein eingeschränktes Profil geschaltet ist, ist Folgendes nicht möglich:

- Suchen oder Öffnen von Apps, die als "Nicht erlaubt" markiert sind
- Zugriff auf den Google Play Store
- Käufe über Google Play Filme & TV oder Google Play Games
- Verwenden von Apps von Drittanbietern, die keine Google-Anmeldung verwenden




Wenn der Fernseher auf ein eingeschränktes Profil eingestellt ist, ist Folgendes möglich:

- Ansehen bereits geliehener oder erworbener Inhalte von Google Play Filme & TV
- Spielen bereits erworbener und installierter Spiele von Google Play Games
- Zugriff auf folgende Einstellungen: WiFi-Netzwerk, Sprache sowie Seh- und Hörhilfen
- Bluetooth-Zubehör hinzufügen

Sie bleiben bei Ihrem Fernseher mit dem Google-Konto angemeldet. Die Verwendung eines eingeschränkten Profils ändert nicht das Google-Konto.

Einrichten

So richten Sie das eingeschränkte Profil ein:





- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie OK.
- 2 - Wählen Sie **Android-Einstellungen** aus, und drücken Sie OK.
- 3 - Drücken Sie  (nach unten), wählen Sie **Persönlich** > **Sicherheit und Beschränkungen** aus, und drücken Sie OK.
- 4 - Wählen Sie **Eingeschränktes Profil** aus, und drücken Sie OK.
- 5 - Wählen Sie **Einstellungen** aus, und drücken Sie OK.
- 6 - Geben Sie mit der Fernbedienung einen PIN-Code ein.
- 7 - Wählen Sie **Erlaubte Apps** aus, und drücken Sie OK.
- 8 - Wählen Sie in der Liste der verfügbaren Apps eine App aus, und drücken Sie OK, um diese App zu erlauben oder nicht.
- 9 - Drücken Sie  BACK, um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie  EXIT, um das Menü zu schließen.


Jetzt können Sie das eingeschränkte Profil aufrufen.

Mit dem PIN-Code können Sie jederzeit den PIN-Code ändern oder die Liste der erlaubten oder nicht erlaubten Apps bearbeiten.

Aufrufen



So rufen Sie das eingeschränkte Profil auf (darauf wechseln):

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Android-Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Drücken Sie  (nach unten), wählen Sie **Persönlich > Sicherheit und Beschränkungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Wählen Sie **Eingeschränktes Profil aufrufen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 5 – Geben Sie mit der Fernbedienung einen PIN-Code ein.
- 6 – Drücken Sie  **BACK**, um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie  **EXIT**, um das Menü zu schließen.

Ob ein eingeschränktes Profil aufgerufen ist, erkennen Sie anhand des Symbols im Home-Menü. Blättern Sie nach unten zu  **Einstellungen**, und blättern Sie ganz nach rechts.

Verlassen

So verlassen Sie das eingeschränkte Profil:

- 1 – Drücken Sie  **HOME**, blättern Sie nach unten zu  **Einstellungen**, und blättern Sie ganz nach rechts.
- 2 – Wählen Sie **Eingeschränktes Profil** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie **Eingeschränktes Profil verlassen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Geben Sie den PIN-Code ein. Der Fernseher verlässt das eingeschränkte Profil.




8.5

Apps verwalten

Wenn Sie eine App beenden und zum Home-Menü zurückkehren, ist die App nicht vollständig beendet. Die App wird weiterhin im Hintergrund ausgeführt, um beim erneuten Start sofort verfügbar zu sein. Damit sie reibungslos ausgeführt werden können, müssen die meisten Apps einige Daten im Cache-Speicher des Fernsehers speichern. Es könnte nützlich sein, eine App vollständig zu beenden oder die Cache-Daten einer bestimmten App zu löschen, um die Gesamtleistung von Apps zu optimieren und die Speichernutzung auf Ihrem Android-Fernseher

niedrig zu halten. Zudem sollten Sie Apps deinstallieren, die Sie nicht mehr verwenden.

So öffnen Sie die Liste der heruntergeladenen Apps und System-Apps:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Android-Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie **Gerät > Apps** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Wählen Sie eine App aus, und drücken Sie **OK**. Wenn die App noch ausgeführt wird, können Sie ein **Beenden erzwingen** oder die **Cache-Daten löschen**. Sie können heruntergeladene Apps deinstallieren.
- 5 – Drücken Sie  **BACK**, um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie  **EXIT**, um das Menü zu schließen.




Wenn Sie eine USB-Festplatte zum Speichern von Apps verwenden, können Sie die App vom USB-Laufwerk in den Speicher des Fernseher verschieben und umgekehrt.

8.6

Aufbewahrung

Sie können sehen, wie viel Speicherplatz des internen Speichers des Fernsehers Sie für Ihre Apps, Videos, Musik usw. verwenden. Sie können auch sehen, wie viel freier Speicherplatz für die Installation neuer Apps noch verfügbar ist. Überprüfen Sie Ihren Speicher, wenn Apps langsam ausgeführt werden oder Probleme damit auftreten.

So sehen Sie, wie viel Speicher Sie verwenden:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Android-Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie **Gerät > Speicher und Zurücksetzen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Sehen Sie sich die Speichernutzung des Speichers des Fernsehers an.
- 5 – Drücken Sie  **BACK**, um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie  **EXIT**, um das Menü zu schließen.

USB-Festplatte

Wenn Sie eine USB-Festplatte anschließen, können Sie die Festplatte verwenden, um den Speicher des Fernsehers zu erweitern und mehr Apps zu speichern. Der Fernseher wird versuchen, neue Apps zuerst auf der USB-Festplatte zu speichern. Einige Apps können nicht auf einer USB-Festplatte gespeichert werden.

Speicherplatz freigeben

Wenn auf Ihrem Fernseher die Meldung eingeblendet wird, dass Ihr Speicherplatz gering ist, müssen Sie

Speicherplatz freigeben. Gehen Sie dazu auf der Startseite auf **Einstellungen > Apps verwalten** und löschen Sie dort einige Apps oder speichern Sie diese auf einem externen Speichermedium.

Internet





9.1

Starten des Internets

Sie können auf Ihrem Fernseher im Internet surfen. Prinzipiell können Sie jede beliebige Internet-Website aufrufen, die meisten sind jedoch nicht auf das Bildschirmformat zugeschnitten.

- Einige Plug-ins (z. B. zur Anzeige von Seiten oder Videos) sind auf dem Fernseher nicht verfügbar.
- Sie können keine Dateien senden oder herunterladen.
- Internet-Seiten werden seitenweise und als Vollbild angezeigt.

So starten Sie den Internet-Browser:

- 1 - Drücken Sie  **HOME**.
- 2 - Blättern Sie nach unten, wählen Sie **Apps >**  **Internet** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Geben Sie eine Internetadresse ein, wählen Sie **✓** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Um das Internet zu schließen, drücken Sie  **HOME** oder  **EXIT**.

9.2

Optionen im Internet

Es stehen einige Extras für das Internet zur Verfügung.

So öffnen Sie die Extras:

- 1 - Drücken Sie bei geöffneter Website **+** **OPTIONS**.
- 2 - Wählen Sie eines der Elemente aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Adresse eingeben

Zum Eingeben einer neuen Adresse im Internetadresse.

Favoriten anzeigen

Zum Anzeigen der von Ihnen als Favoriten markierten Seiten.

Seite neu laden

Zum erneuten Laden der Internetseite.

Seitenansicht vergrößern

Stellen Sie den Vergrößerungsgrad mithilfe des Schiebereglers ein.

Sicherheitsinformationen

Zum Anzeigen der Sicherheitsstufe der aktuellen Seite.

Als Favorit markieren

Zum Markieren der aktuellen Seite als Favorit.

Untertitel

Zum Auswählen von Untertiteln, falls verfügbar.

TV-Menü

10.1

Info zum TV-Menü



Wenn der Fernseher nicht mit dem Internet verbunden werden kann, können Sie das **TV-Menü** als Home-Menü verwenden.

Im TV-Menü finden Sie alle TV-Funktionen.

10.2

Öffnen des TV-Menüs

So öffnen Sie das TV-Menü und ein Element:

- 1 - Drücken Sie , um das TV-Menü zu öffnen.
- 2 - Wählen Sie ein Element aus, und drücken Sie **OK**, um es zu öffnen oder zu starten.
- 3 - Drücken Sie  **BACK**, um das TV-Menü zu schließen, ohne ein Element zu öffnen.



Quellen

11.1


Wechseln zu einem Gerät

In der Quellenliste können Sie zu jedem verbundenen Gerät wechseln. Wechseln Sie zu einem Tuner, um Fernzusehen, öffnen Sie die Inhalte eines verbundenen USB-Flashlaufwerks, oder sehen Sie sich die Aufnahmen an, die auf einer verbundenen USB-Festplatte gespeichert haben. Sie können zu Ihren verbundenen Geräten wechseln, um deren Sendungen anzuschauen, oder zu einem Digitalreceiver oder einem Blu-ray Disc-Player wechseln.

So wechseln Sie zu einem angeschlossenen Gerät:

- 1 – Drücken Sie  **SOURCES**, um das Quellenmenü zu öffnen.
- 2 – Wählen Sie eines der Elemente in der Quellliste aus, und drücken Sie **OK**. Der Fernseher zeigt das Programm oder den Inhalt des Geräts an.
- 3 – Drücken Sie erneut  **SOURCES**, um das Menü zu schließen.

Wiedergabe per Tastendruck


Selbst wenn sich der Fernseher im Standby-Modus befindet, können Sie mithilfe der Fernbedienung des Fernsehers zu einem Disc-Player wechseln. Um einen Disc-Player und den Fernseher aus dem Standby-Modus einzuschalten und sofort die Wiedergabe der Disc zu starten, drücken Sie auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste  (Wiedergabe). Das Gerät muss über ein HDMI-Kabel angeschlossen sein, und bei Fernseher und Gerät muss die HDMI-CEC-Funktion aktiviert sein.

11.2

Optionen für einen TV-Eingang

Einige TV-Eingangsgeräte bieten bestimmte Einstellungen.

So stellen Sie die Optionen für einen bestimmten TV-Eingang ein:

- 1 – Drücken Sie  **SOURCES**.
- 2 – Wählen Sie den TV-Eingang in der Liste aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Drücken Sie **+ OPTIONS**. Sie können die Optionen für den ausgewählten TV-Eingang hier einstellen.
- 4 – Drücken Sie erneut **+ OPTIONS**, um das Menü "Optionen" zu schließen.

Mögliche Optionen:

Steuerungen

Mit dieser Option können Sie das angeschlossene Gerät über die Fernbedienung des Fernsehers bedienen. Das Gerät muss über ein HDMI-Kabel angeschlossen sein, und bei Fernseher und Gerät muss die HDMI-CEC-Funktion aktiviert sein.

Geräteinformationen

Öffnen Sie diese Option zum Anzeigen von Informationen auf dem angeschlossenen Gerät.

11.3

Gerätename und -typ



Wenn Sie ein neues Gerät mit dem Fernseher verbinden und der Fernseher das Gerät findet, können Sie ein für den Gerätetyp passendes Symbol zuweisen. Wenn Sie ein Gerät mit einem HDMI-Kabel und HDMI CEC verbinden, erkennt der Fernseher den Gerätetyp automatisch, und das Gerät erhält ein passendes Symbol.

Mit dem Gerätetyp werden Bild- und Toneinstellungen, die Auflösung, spezielle Einstellungen oder die Position innerhalb des Quellenmenüs festgesetzt. Sie müssen sich keine Gedanken über die idealen Einstellungen machen.

Umbenennen oder Typ ändern


Sie können jederzeit den Namen oder den Typ eines angeschlossenen Geräts ändern. Suchen Sie im Quellenmenü nach dem Symbol **+** rechts neben dem Gerätenamen. Einige TV-Eingangsquellen erlauben keine Namensänderung.

So ändern Sie den Gerätetyp:

- 1 – Wählen Sie das Gerät im Quellenmenü aus.
- 2 – Drücken Sie **+ OPTIONS**.
- 3 – Drücken Sie  **BACK**, um die Bildschirmtastatur auszublenden.
- 4 – Drücken Sie  (nach unten), um alle verfügbaren Gerätetypen zu suchen. Wählen Sie den gewünschten Typ aus, und drücken Sie **OK**.

- 5 – Wenn Sie den Gerätetyp auf den ursprünglichen Anschlusstyp zurücksetzen möchten, wählen Sie **Zurücksetzen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 6 – Wählen Sie **Schließen** aus, und drücken Sie **OK**, um dieses Menü zu schließen.

So ändern Sie den Gerätenamen:

- 1 – Wählen Sie das Gerät im Quellenmenü aus.
- 2 – Drücken Sie **+ OPTIONS**.
- 3 – Drücken Sie  **BACK**, um die Bildschirmtastatur auszublenden.
- 4 – Löschen Sie mithilfe der Tastatur auf der Rückseite der Fernbedienung den aktuellen Namen, und geben Sie einen neuen Namen ein.


- 5 – Wenn Sie den Gerätenamen auf den ursprünglichen Anschlussnamen zurücksetzen möchten, wählen Sie **Zurücksetzen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 6 – Wählen Sie **Schließen** aus, und drücken Sie **OK**, um dieses Menü zu schließen.

11.4

Computer

Bei der Verbindung eines Computers sollten Sie dem Anschluss, an den der Computer angeschlossen ist, den richtigen Gerätetyp im Menü "Quelle" zuzuweisen. Wenn Sie dann im Menü "Quelle" zu **Computer** wechseln, wird der Fernseher automatisch auf die ideale Computer-Einstellung eingestellt.

So legen Sie auf dem Fernseher die ideale Einstellung fest:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert > Computer** aus.
- 4 – Wählen Sie **Ein** oder **Aus**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.



Einstellungen

12.1

Häufige Einstellungen

Die am häufigsten verwendeten Einstellungen werden im Menü **Häufige Einstellungen** zusammengefasst.

So öffnen Sie das Menü:

- 1 – Drücken Sie auf .
- 2 – Wählen Sie die Einstellung aus, die Sie anpassen möchten, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Drücken Sie  **BACK**, wenn Sie nichts ändern möchten.



12.2

Bild

Bildeinstellung

Auswählen einer Einstellung

Zur einfachen Anpassung des Bildes können Sie eine vordefinierte Bildeinstellung auswählen.

- 1 – Drücken Sie beim Fernsehen .
- 2 – Wählen Sie **Bildeinstellung**, und wählen Sie eine der Einstellungen in der Liste aus.
- 3 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Folgende Einstellungen sind verfügbar:

- **Persönlich** – Die Bildoptionen, die Sie beim ersten Öffnen ausgewählt haben.
- **Lebhaft** – Ideal für die Wiedergabe bei Tageslicht
- **Natürlich** – Natürliche Bildeinstellungen
- **Standard** – Die energieeffizienteste Einstellung – Werkseinstellung
- **Film** – Ideal für die Wiedergabe von Filmen
- **Foto** – Ideal für die Anzeige von Fotos
- **Spiel** – Ideal für Spiele
- **ISF Tag** – Zur ISF-Kalibrierung
- **ISF Nacht** – Zur ISF-Kalibrierung

Die Einstellungen für HDR-Inhalte sind ...

- HDR – persönlich
- HDR – Lebendig
- HDR – Natürlich
- HDR – Standard
- HDR – Film
- HDR – Foto
- ISF – Tag
- ISF – Nacht
- HDR – Spiel

Anpassen von Einstellungen

Alle angepassten Bildeinstellungen, wie Farbe oder Kontrast, werden unter der aktuell ausgewählten **Bildeinstellung** gespeichert. So können Sie die einzelnen Einstellungen nach Bedarf anpassen.



Die Einstellungen für die im Quellenmenü verbundenen Geräte können nur in der Einstellung **Persönlich** gespeichert werden.

Wiederherstellen einer Einstellung

Mit einer ausgewählten Bildeinstellung können Sie alle Bildoptionen unter **Alle Einstellungen** > **Bild** anpassen.

Die durchgeführten Änderungen werden unter der entsprechenden Toneinstellung gespeichert. Wir empfehlen, nur für die Einstellung **Persönlich** Anpassungen vorzunehmen. Für die Bildeinstellung "Persönlich" können für jede Quelle im Quellenmenü Einstellungen gespeichert werden.




So stellen Sie die ursprüngliche Konfiguration wieder her:

- 1 – Drücken Sie beim Fernsehen .
- 2 – Wählen Sie **Bildeinstellung** und dann die Bildeinstellung, die Sie wiederherstellen möchten.
- 3 – Wählen Sie **Stil wiederherst.** aus, und drücken Sie **OK**. Die Bildeinstellung wird zurückgesetzt.
- 4 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Zuhause oder Geschäft

Die **Bildeinstellung** wird bei jedem Einschalten auf **Lebhaft** zurückgesetzt, wenn als Standort des Fernsehers **Geschäft** ausgewählt wurde. Diese Einstellung ist für Verkaufszwecke im Laden vorgesehen.

So stellen Sie den Fernseher für die Verwendung zu Hause ein:


- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Standort** > **Zuhause** aus.
- 4 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Bildeinstellungen

Farbe

Mit **Farbe** können Sie die Farbsättigung des Bilds anpassen.


So passen Sie die Farbe an:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Farbe** aus, und drücken Sie **➤** (rechts).
- 4 - Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Kontrast

Mit **Kontrast** können Sie den Kontrast des Bilds anpassen.


So passen Sie den Kontrast an:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Kontrast** aus, und drücken Sie **➤** (rechts).
- 4 - Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Schärfe

Mit **Schärfe** können Sie die Bildschärfe detailliert anpassen.


So passen Sie die Schärfe an:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Schärfe** aus, und drücken Sie **➤** (nach rechts).
- 4 - Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Helligkeit

Mit **Helligkeit** können Sie die Helligkeitsstufe des Bildsignals festlegen.

So passen Sie die Schärfe an:


- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Helligkeit** aus, und drücken Sie **➤** (rechts).
- 4 - Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Erweiterte Bildeinstellungen

Computer

Bei der Verbindung eines Computers sollten Sie dem Anschluss, an den der Computer angeschlossen ist, den richtigen Gerätetyp im Menü "Quelle" zuzuweisen. Wenn Sie dann im Menü "Quelle" zu **Computer** wechseln, wird der Fernseher automatisch auf die ideale Computer-Einstellung eingestellt.

So legen Sie auf dem Fernseher die ideale Einstellung fest:


- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert** > **Computer** aus.
- 4 - Wählen Sie **Ein** oder **Aus**.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Farbeinstellungen

Farboptimierung

Mit der **Farboptimierung** können Sie die Farbintensität und die Details mit leuchtenden Farben verbessern.


So passen Sie die Intensität an:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert** > **Farbe** > **Farboptimierung** aus.
- 4 - Wählen Sie **Maximum**, **Mittel**, **Minimum** oder **Aus**.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Farbtemperatur

Mit **Farbtemperatur** können Sie eine voreingestellte Farbtemperatur für das Bild festlegen. Wählen Sie alternativ **Personalisiert** aus, um über die **Personalisierte Farbtemperatur** Ihre eigene Temperatureinstellung festzulegen. Die Einstellungen "Farbtemperatur" und "Personalisierte Farbtemperatur" werden nur für erfahrene Benutzer empfohlen.


So wählen Sie eine Voreinstellung aus:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert > Farbe > Farbtemperatur** aus.
- 4 - Wählen Sie **Normal**, **Warm** oder **Kalt**. Wenn Sie **Personalisiert** wählen, können Sie die Farbtemperatur selbst einstellen.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Personalisierte Farbtemperatur

Mit **Personalisierte Farbtemperatur** können Sie die Farbtemperatur selbst einstellen. Wählen Sie zur Einstellung einer personalisierten Farbtemperatur im Menü "Farbtemperatur" die Option **Personalisiert** aus. Die Einstellung "Personalisierte Farbtemperatur" wird nur für erfahrene Benutzer empfohlen.

So legen Sie eine personalisierte Farbtemperatur fest:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert > Farbe > Personalisierte Farbtemperatur** aus.
- 4 - Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen. WP ist der Weißpunkt, BL ist der Schwarzwert. Sie können auch eine der Voreinstellungen in diesem Menü auswählen.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Einstellungen der Farbsteuerung

ISF-Farbsteuerung


Mit **ISF Farbsteuerung** können ISF-Experten die Farbwiedergabe des Fernsehers kalibrieren. Die Farbsteuerung ist eine ISF-Experteneinstellung.

Mit der **ISF®-Kalibrierung** holen Sie das Beste aus Ihrem Fernsehbildschirm heraus. Bitten Sie einen

Experten für ISF-Kalibrierung, bei Ihnen zu Hause die optimale Bildeinstellung für Ihren Fernseher einzurichten. Zudem kann der Experte eine ISF-Kalibrierung für Ambilight einrichten. Fragen Sie Ihren Händler nach der ISF-Kalibrierung.


Die Vorteile der Kalibrierung sind:

- Klarere und schärfere Bilder
- Mehr Details in hellen und dunklen Bildbereichen
- Intensiveres und dunkleres Schwarz
- Bessere Farbreinheit und -qualität
- Geringerer Energieverbrauch

Der ISF-Kalibrierungsexperte speichert und sperrt die ISF-Einstellungen als zwei Bildeinstellungen. Sobald die ISF-Kalibrierung abgeschlossen ist, drücken Sie , und wählen Sie **Bildeinstellung** und **ISF Tag** bzw. **ISF Nacht** aus. Wählen Sie **ISF Tag** aus, um bei hellem Licht fernzusehen, oder wählen Sie "ISF Nacht" aus, um bei dunklen Lichtverhältnissen fernzusehen.


NTSC-Farbton

So passen Sie den Wert für den **NTSC-Farbton** an:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert > Farbe > Farbsteuerung** aus.
- 4 - Wählen Sie **NTSC-Farbton** aus, und drücken Sie **➤** (rechts).
- 5 - Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 6 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Sättigung


So passen Sie den Wert für die **Sättigung** an:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert > Farbe > Farbsteuerung** aus.
- 4 - Wählen Sie **Sättigung** aus, und drücken Sie **➤** (rechts).
- 5 - Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 6 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Alle zurücksetzen

Mit **Alle zurücksetzen** können Sie alle Werte auf die Standardwerte zurücksetzen.


So setzen Sie alle Werte im Menü **Farbsteuerung** zurück:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert** > **Farbe** > **Farbsteuerung** aus.
- 4 – Wählen Sie **Alle zurücksetzen** aus.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

ISF, Modus nur RGB

Modus nur RGB ist eine ISF-Experteneinstellung, um nur auf RGB-Farben zu schalten. Um die Werte im Menü **Modus nur RGB** anzupassen, wählen Sie zunächst im Bildeinstellungsmenü **ISF Tag** bzw. **ISF Nacht** aus.

So passen Sie den Wert für **Modus nur RGB** an:


- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert** > **Farbe** > **Modus nur RGB** aus.
- 4 – Wählen Sie **Rot**, **Grün**, **Blau** oder **Aus**, um den RGB-Modus zu deaktivieren.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Kontrasteinstellungen

Kontrastmodi

Über den **Kontrastmodus** können Sie den Wert festlegen, bei dem der Stromverbrauch durch Verringerung der Bildschirmhelligkeit gesenkt werden kann. Sie haben die Wahl zwischen dem günstigsten Stromverbrauch und der besten Bildhelligkeit.

So passen Sie die Intensität an:


- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert** > **Kontrast** > **Kontrastmodus** aus.
- 4 – Wählen Sie **Standard**, **Optimale Leistung**, **Optimales Bild** oder **Aus**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

HDR-Upscaling

Mit **HDR Upscaling** können Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bildes verbessern. Das Bild ist viel heller und auch der Kontrast zwischen helleren und dunkleren Stellen ist höher. **HDR Upscaling** sorgt für intensive und satte Farben. Sie können **HDR Upscaling** ein- oder ausschalten.

Wenn Sie HDR-Programme (in HDR aufgezeichnete Sendungen) ansehen, müssen Sie kein Upscaling auf HDR vornehmen, und die Einstellung **HDR Upscaling** ist nicht verfügbar. Der Fernseher kann HDR-Programme über eine HDMI-Verbindung, eine Internetquelle oder ein angeschlossenes USB-Speichergerät wiedergeben.


Ein- und Ausschalten von HDR Upscaling.

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert** > **Kontrast** > **HDR-Upscaling** aus.
- 4 – Wählen Sie **Ein** oder **Aus**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Perfekter Kontrast

Mit **Perfekter Kontrast** können Sie den Wert festlegen, bei dem der Fernseher automatisch Details in dunklen, mittelhellen und hellen Bereichen des Bilds optimiert.


So passen Sie die Intensität an:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert** > **Kontrast** > **Perfekter Kontrast** aus.
- 4 – Wählen Sie **Maximum**, **Mittel**, **Minimum** oder **Aus**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Videokontrast

Mit **Videokontrast** können Sie den Videokontrastbereich verringern.

So passen Sie die Intensität an:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert** > **Kontrast** > **Videokontrast** aus.

- 4 – Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Lichtsensord

Der **Lichtsensord** passt die Bildeinstellungen automatisch an die Lichtverhältnisse im Raum an. Sie können den **Lichtsensord** ein- und ausschalten.

So schalten Sie den Lichtsensord ein oder aus:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **▶** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert > Kontrast > Lichtsensord** aus.
- 4 – Wählen Sie **Ein** oder **Aus**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Gamma

Mit **Gamma** können Sie eine nicht-lineare Einstellung für die Bildhelligkeit und den Kontrast festlegen. Die Einstellung "Gamma" ist für erfahrene Benutzer vorgesehen.

So passen Sie die Intensität an:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **▶** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert > Kontrast > Gamma** aus.
- 4 – Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Schärfereinstellungen

Ultra Resolution

Mit **Ultra Resolution** aktivieren Sie eine überragende Schärfe bei Linien und Konturen im Bild.

So schalten Sie den Lichtsensord ein oder aus:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **▶** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert > Schärfe > Ultra Resolution** aus.
- 4 – Wählen Sie **Ein** oder **Aus**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links),

um das Menü zu schließen.

Rauschminderung

Mit der Option **Rauschunterdrückung** können Sie Bildrauschen herausfiltern und verringern.

So passen Sie die Rauschunterdrückung an:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **▶** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert > Schärfe > Rauschunterdrückung** aus.
- 4 – Wählen Sie **Maximum**, **Mittel**, **Minimum** oder **Aus**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

MPEG-Artefaktunterdrückung

Mit der **MPEG-Artefaktunterdrückung** können Sie die digitalen Bildübergänge glätten. MPEG-Artefakte zeigen sich meist als Klötzchen oder gezackte Ränder in Bildern.

So unterdrücken Sie MPEG-Artefakte:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **▶** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert > Schärfe > MPEG-Artefaktunterdrückung** aus.
- 4 – Wählen Sie **Maximum**, **Mittel**, **Minimum** oder **Aus**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Bewegungseinstellungen

Perfect Natural Motion

Mit **Perfect Natural Motion** können Sie das Bewegungsruckeln verringern, das bei Filmen beim Fernsehen auftritt. Perfect Natural Motion lässt alle Bewegungen fließender wirken.

So verringern Sie das Bewegungsruckeln:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **▶** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert > Bewegung > Perfect Natural Motion** aus.
- 4 – Wählen

Sie **Maximum**, **Mittel**, **Minimum** oder **Aus**.
5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links),
um das Menü zu schließen.

Clear LCD

Mit **Clear LCD** genießen Sie eine überragende Schärfe bei der Wiedergabe von Bewegungen, bessere Schwarzwerte, einen hohen Kontrast mit flimmerfreiem, ruhigem Bild und einen größeren Blickwinkel.

So schalten Sie den Lichtsensor ein oder aus:

- 1 - Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **▶** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert** > **Bewegung** > **Clear LCD** aus.
- 4 - Wählen Sie **Ein** oder **Aus**.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Bildformat

Funktionell

Wenn das Bild nicht den gesamten Bildschirm ausfüllt, wenn schwarze Streifen oben oder unten oder an den Seiten angezeigt werden, können Sie das Bild so anpassen, dass der Bildschirm vollständig ausgefüllt wird.

So wählen Sie eine der Basiseinstellungen zum Ausfüllen des Bildschirms aus:

- 1 - Drücken Sie beim Fernsehen die Taste **⏏** (falls auf der Fernbedienung verfügbar), oder drücken Sie **⚙**.
- 2 - Wählen Sie **Bildformat** > **Bildschirm ausfüllen**, **Vollbild** oder **Breitbild** aus.
- 3 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.
 - **Bildschirm ausfüllen**: Vergrößert das Bild automatisch, um den Bildschirm auszufüllen. Minimale Bildverzerrung, Untertitel bleiben sichtbar. Nicht für PC-Inhalte geeignet. Wenn das Bildformat sehr extrem ist, können trotzdem noch schwarze Balken angezeigt werden.
 - **Vollbild**: Stellt das Bildformat automatisch auf die Bildschirmgröße ein. Minimale Bildverzerrung. Balken bleiben eventuell sichtbar. Nicht für PC-Inhalte geeignet.
 - **Breitbild**: Vergrößert das Bild automatisch auf das Breitbildformat.

Erweitert

Wenn Sie anhand der beiden Standardeinstellungen das Bild nicht zufriedenstellend formatieren können, werden erweiterte Einstellungen angeboten. Mit diesen können Sie das Format des Bildes manuell an den Bildschirm anpassen.

Sie können das Bild soweit zoomen, dehnen oder verschieben, bis Sie das gewünschte Ergebnis erhalten. So können Sie beispielsweise vormals fehlende Untertitel oder durchlaufende Textbanner sehen. Wenn Sie das Bild für eine bestimmte Quelle formatieren – z. B. eine angeschlossene Spielkonsole – können Sie bei der nächsten Verwendung der Spielkonsole wieder zu dieser Einstellung zurückkehren. Der Fernseher speichert die letzte Einstellung der einzelnen Anschlüsse.

So formatieren Sie das Bild manuell:

- 1 - Drücken Sie beim Fernsehen die Taste **⏏** (falls auf der Fernbedienung verfügbar), oder drücken Sie **⚙**.
- 2 - Wählen Sie **Erweitert** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Passen Sie das Bild anhand der Optionen zum **Verschieben**, **Vergrößern** oder **Ausdehnen** bzw. der Option **Original** an.
- 4 - Wählen Sie alternativ **Letzte Einstellung**, und drücken Sie **OK**, um zum zuletzt gespeicherten Format zu wechseln.
- 5 - Oder wählen Sie **Rückgängig**, um zur Einstellung zurückzukehren, die das Bild beim Öffnen von **Bildformat** hatte.
 - **Verschieben**: Wählen Sie die Pfeile aus, um das Bild zu verschieben. Sie können das Bild nur verschieben, wenn es vergrößert ist.
 - **Zoom**: Wählen Sie die Pfeile aus, um das Bild zu vergrößern.
 - **Ausdehnen**: Wählen Sie die Pfeile aus, um das Bild vertikal oder horizontal zu dehnen.
 - **Rückgängig**: Wählen Sie diese Option aus, um zum anfänglichen Bildformat zurückzukehren.
 - **Original**: Zeigt das Originalformat des eingehenden Bilds an. Dies ist ein 1:1 Pixel-auf-Pixel-Format. Expertenmodus für HD- oder PC-Inhalte.

Schnelleinst. für Bild

Während der Erstinstallation haben Sie einige Bildeinstellungen in wenigen einfachen Schritten durchgeführt. Mit der **Schnelleinstellung für Bild** können Sie diese Schritte wiederholen. Stellen Sie dazu sicher, dass der Fernseher zu einem Fernsehsender oder einer Sendung von einem angeschlossenen Gerät wechseln kann.

So stellen Sie das Bild in wenigen einfachen Schritten ein:

- 1 - Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle**

- Einstellungen aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Bild** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
 - 3 – Wählen Sie **Schnelleinst. für Bild** aus.
 - 4 – Wählen Sie **Start** aus. Verwenden Sie die Navigationstasten, um Ihre Auswahl zu treffen.
 - 5 – Wählen Sie abschließend **Beenden** aus.
 - 6 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

12.3

Ton

Toneinstellung

Auswählen einer Einstellung

Zur einfachen Anpassung des Tons können Sie über Toneinstellung eine vordefinierte Einstellung auswählen.

- 1 – Drücken Sie beim Fernsehen **⚙**.
- 2 – Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Toneinstellung**, und wählen Sie eine der Einstellungen in der Liste aus.
- 4 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Folgende Einstellungen sind verfügbar:

- **Persönlich** – Die Tonooptionen, die Sie beim ersten Öffnen ausgewählt haben.
- **Original** – Die neutralste Toneinstellung
- **Film** – Ideal für die Wiedergabe von Filmen
- **Musik** – Ideal für die Wiedergabe von Musik
- **Spiel** – Ideal für Spiele

- **Nachrichten** – Ideal für Nachrichten/Dokumentationen

Wiederherstellen einer Einstellung

Mit einer ausgewählten Toneinstellung können Sie alle Tonooptionen unter **Konfiguration > Ton** anpassen.

Die durchgeführten Änderungen werden unter der entsprechenden Toneinstellung gespeichert. Wir empfehlen, nur für die Toneinstellung **Persönlich** Anpassungen vorzunehmen. Für die Toneinstellung "Persönlich" können für jede Quelle im Quellenmenü Einstellungen gespeichert werden.

So stellen Sie die ursprüngliche Konfiguration wieder her:

- 1 – Drücken Sie beim Fernsehen **⚙**.
- 2 – Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.

- 3 – Wählen Sie **Toneinstellung** und dann die Toneinstellung, die Sie wiederherstellen möchten.
- 4 – Wählen Sie **Stil wiederherst.** aus. Die Bildeinstellung wird zurückgesetzt.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Toneinstellungen

Bässe

Mit **Bässe** können Sie die Stärke der Bässe im Ton festlegen.

So passen Sie die Intensität an:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Bässe** aus, und drücken Sie **➤** (rechts).
- 4 – Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Höhen

Mit **Höhen** können Sie die Stärke der Höhen im Ton festlegen.

So passen Sie die Intensität an:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Höhen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts).
- 4 – Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Kopfhörerlautstärke

Mit **Kopfhörerlautstärke** können Sie die Lautstärke eines angeschlossenen Kopfhörers getrennt einstellen.

So stellen Sie die Lautstärke ein:






- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Kopfhörer-Lautstärke** aus.
- 4 – Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.

5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Subwooferlautstärke

Wenn Sie einen kabellosen Bluetooth-Subwoofer anschließen, können Sie die Lautstärke des Subwoofers etwas höher oder niedriger stellen.




So passen Sie die Lautstärke an:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Subwoofer-Lautstärke** aus.
- 4 – Drücken Sie  (nach oben) oder  (nach unten), um den Wert einzustellen.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Surround-Modus




Im **Surround-Modus** können Sie den Soundeffekt der TV-Lautsprecher festlegen.

So stellen Sie den Surround-Modus ein:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Surround-Modus** aus.
- 4 – Wählen Sie **Stereo** oder **Incredible Surround**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Aufstellungsort

Im Rahmen der Erstinstallation wurde für diese Einstellung entweder **Auf Tischfuß** oder **An der Wand** ausgewählt. Wenn Sie den Aufstellungsort des Fernsehers seither geändert haben, sollten Sie diese Einstellung anpassen, um die ideale Tonwiedergabe sicherzustellen.






- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Positionswahl des Fernsehers** aus.
- 4 – Wählen Sie **Auf Tischfuß** oder **An der Wand**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Erweiterte Toneinstellungen

Autom. Lautstärkenivellierung

Mit **Autom. Lautstärkenivellierung** können Sie den Fernseher so einstellen, dass er plötzliche Lautstärkeunterschiede automatisch ausgleicht. Diese treten in der Regel beim Beginn von Werbeblöcken oder beim Wechseln von Sendern auf.




So schalten Sie den Lichtsensor ein oder aus:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 4 – Wählen Sie **Autom. Lautstärkenivellierung** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 5 – Wählen Sie **Ein** oder **Aus**.
- 6 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Klarer Klang

Mit der Funktion **Clear Sound** können Sie den Klang von Stimmen verbessern. Dies eignet sich besonders für neue Sender. Sie können die Stimmverbesserung ein- bzw. ausschalten.



So schalten Sie den Lichtsensor ein oder aus:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert** > **Clear Sound** aus.
- 4 – Wählen Sie **Ein** oder **Aus**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Audioausgangsformat

Wenn Sie ein Home Entertainment-System (HES) mit Mehrkanal-Tonverarbeitung, wie z. B. Dolby Digital, DTS® oder ähnliche Funktionen, verwenden, legen Sie als Audioausgangsformat "Mehrkanal" fest. Mit "Mehrkanal" kann der Fernseher komprimierte Mehrkanal-Tonsignale eines Fernsehprogramms oder angeschlossenen Players an das Home Entertainment-System senden. Wenn Sie ein Home Entertainment-System ohne Mehrkanal-Tonverarbeitung verwenden, wählen Sie "Stereo" aus.

So stellen Sie das Audioausgangsformat ein:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.

- 3 - Wählen Sie **Erweitert** > **Audioausgangsformat** aus.
- 4 - Wählen Sie **Mehrkanal** oder **Stereo** aus.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Pegel Audio-Ausgang

Verwenden Sie die Funktion "Pegel Audio-Ausgang", um die Lautstärke des Fernsehers und des Home Entertainment-Systems anzugleichen, wenn Sie zwischen den beiden Geräten wechseln. Unterschiede bei der Lautstärke können durch Unterschiede bei der Tonverarbeitung verursacht werden.

So gleichen Sie die Lautstärkeunterschiede an:

- 1 - Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert** > **Pegel Audio-Ausgang** aus.
- 4 - Wenn der Lautstärkeunterschied sehr groß ist, wählen Sie **Mehr** aus. Wenn der Lautstärkeunterschied gering ist, wählen Sie **Weniger** aus.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Die Lautstärkeanpassung des Audioausgangs wirkt sich auf den optischen Audioausgang und die HDMI ARC-Tonsignale aus.

Audioverzögerung

Wenn Sie eine Audio-Sync-Verzögerung am HES einstellen, um den Ton mit dem Bild zu synchronisieren, müssen Sie die **Audioverzögerung** am Fernseher ausschalten.

So deaktivieren Sie die Audioverzögerung:

- 1 - Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert** > **Audioverzögerung** aus.
- 4 - Wählen Sie **Aus**.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Tonversatz

Wenn es nicht möglich ist, am HES eine Verzögerung einzustellen, können Sie am Fernseher einen **Tonversatz** festlegen.

So synchronisieren Sie den Ton mit dem Fernseher:

- 1 - Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert** > **Tonversatz** aus.
- 4 - Stellen Sie den Tonversatz mithilfe des Schiebereglers ein.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Lautsprecher

Auswählen Ihrer Lautsprecher

In diesem Menü können Sie die TV-Lautsprecher ein- oder ausschalten. Wenn Sie ein Home Entertainment-System oder einen kabellosen Bluetooth-Lautsprecher anschließen, können Sie auswählen, welches Gerät den Fernseherton wiedergeben soll. Alle verfügbaren Lautsprechersysteme werden in dieser Liste angezeigt.

Wenn Sie einen HDMI CEC-Anschluss für ein Audiogerät verwenden (z. B. ein Home Entertainment-System), können Sie EasyLink Autostart auswählen. In diesem Fall wechselt der Fernseher zum Audiogerät, sendet den Ton des Fernsehers an das Gerät und schaltet die TV-Lautsprecher aus.

So stellen Sie die TV-Lautsprecher ein:

- 1 - Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ton** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 4 - Wählen Sie **Lautsprecher** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 5 - Wählen Sie **Ein**, **Aus** oder **EasyLink-Autostart** aus.
- 6 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

12.4

Ambilight-Einstellungen

Ambilight-Stil


Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **Ambilight-Stil** aufrufen.

Ambilight-Einstellungen

Ambilight-Helligkeit

Mit der **Ambilight-Helligkeit** können Sie die Helligkeit von Ambilight festlegen.


So passen Sie die Intensität an:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ambilight** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Helligkeit** aus.
- 4 - Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Ambilight-Sättigung

Mit der **Ambilight-Sättigung** können Sie die Farbsättigung von Ambilight festlegen.

So passen Sie die Intensität an:


- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ambilight** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Sättigung** aus.
- 4 - Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Erweiterte Ambilight-Einstellungen

Wandfarbe

Mit **Wandfarbe** können Sie die Auswirkungen einer farbigen Wand auf die Ambilight-Farben neutralisieren. Wählen Sie die Farbe der Wand hinter dem Fernseher aus, und das Gerät ändert die Ambilight-Farben so, dass sie wie beabsichtigt angezeigt werden.


So wählen Sie die Wandfarbe aus: . .

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ambilight** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert > Wandfarbe** aus.
- 4 - Wählen Sie in der Farbpalette die Farbe aus, die der Wand hinter dem Fernseher entspricht.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Fernseher ausschalten

Mit **Fernseher ausschalten** können Sie einstellen, ob Ambilight nach dem Ausschalten des Fernsehers sofort ausgeschaltet wird oder langsam verblasst. Durch das Verblassen haben Sie genug Zeit, die Beleuchtung in Ihrem Wohnzimmer einzuschalten.

So wählen Sie aus, wie Ambilight ausgeschaltet werden soll:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ambilight** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert > Fernseher ausschalten** aus.
- 4 - Wählen Sie **Verblassen bis aus** oder **Sofort ausschalten** aus.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.


ISF-Tuning

Wenn der Fernseher von einem ISF-Experten kalibriert wird, kann eine statische Ambilight-Farbe kalibriert werden. Sie können dafür eine beliebige Farbe auswählen. Wenn die ISF-Kalibrierung abgeschlossen ist, können Sie die statische ISF-Farbe auswählen.


So wählen Sie die statische ISF-Farbe aus:

Drücken Sie  (Ambilight), wählen Sie **ISF**, und drücken Sie anschließend **OK**.

So stellen Sie ISF-Tuning ein:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ambilight** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert > ISF-Tuning** aus.
- 4 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

So setzen Sie ISF-Tuning zurück:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ambilight** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Erweitert > ISF-Einstellungen zurücksetzen** aus.
- 4 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Ambilight + Hue

Konfigurieren


Schritt 1: Netzwerk

In diesem ersten Schritt bereiten Sie den Fernseher darauf vor, die **Philips Hue-Bridge** zu suchen. Der Fernseher und die Philips Hue-Bridge müssen sich im gleichen Netzwerk befinden.

Einrichtung läuft...

- 1 – Schließen Sie die Philips Hue-Bridge an eine Steckdose an.
- 2 – Schließen Sie die Philips Hue-Bridge an denselben Router, an den Sie auch für den Fernseher verwenden. Verwenden Sie dazu ein Ethernet-Kabel.
- 3 – Schalten Sie die Hue-Lampen ein.

So beginnen Sie mit der Konfiguration:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Ambilight > Ambilight+Hue** aus.
- 3 – Wählen Sie **Konfigurieren** aus.
- 4 – Wählen Sie **Start** aus, und drücken Sie **OK**. Der Fernseher sucht nach der Philips Hue-Bridge. Wenn der Fernseher nicht mit dem Netzwerk verbunden ist, startet der Fernseher zunächst die Netzwerkeinrichtung. Wenn die Philips Hue-Bridge in der Liste angezeigt wird:

Fahren Sie mit Schritt 2 fort – Hue-Bridge.

Weitere Informationen zum Verbinden des Fernsehers mit Ihrem Heimnetzwerk erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **Netzwerk, Kabellos** aufrufen.

Schritt 2: Hue-Bridge

Im folgenden Schritt verbinden Sie den Fernseher mit der **Philips Hue-Bridge**.

Der Fernseher kann nur mit jeweils einer Hue-Bridge verbunden werden.

So verbinden Sie die Hue-Bridge:

- 1 – Wenn der Fernseher mit dem Heimnetzwerk verbunden ist, zeigt er die verfügbaren Hue-Bridges an. Wenn der Fernseher Ihre Hue-Bridge noch nicht gefunden hat, können Sie **Erneut scannen** auswählen. Drücken Sie dann **OK**. Wenn der Fernseher Ihre Hue-Bridge gefunden hat, wählen Sie den Hue-Bridge-Namen aus, und drücken Sie **OK**. Wenn mehr als eine Hue-Bridge verfügbar ist, klicken Sie auf die gewünschte Hue-Bridge, und drücken Sie dann **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Start** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Gehen Sie dann zur **Philips Hue-Bridge**, und

drücken Sie die Verbindungstaste in der Mitte des Geräts. Dadurch wird die Hue-Bridge mit dem Fernseher verbunden. Führen Sie diesen Schritt innerhalb von 30 Sekunden aus. Der Fernseher bestätigt, dass die Hue-Bridge mit dem Fernseher verbunden wurde.

- 4 – Wählen Sie **OK** aus, und drücken Sie **OK**.

Sobald die Philips Hue-Bridge mit dem Fernseher verbunden ist, wechseln Sie zur Seite **Hue-Lampen**.

Schritt 3: Hue-Lampen

Im folgenden Schritt wählen Sie die **Philips Hue-Lampen** aus, die Ambilight folgen sollen.

Sie können maximal 9 Philips Hue-Lampen für Ambilight+Hue auswählen.

So wählen Sie die Lampen für Ambilight + Hue aus:

- 1 – Markieren Sie in der Liste die Glühbirnen, die Ambilight folgen sollen. Um eine Glühbirne zu markieren, wählen Sie den Namen der Glühbirne aus, und drücken Sie **OK**. Wenn Sie eine Glühbirne markieren, blinkt diese einmal.
- 2 – Wenn Sie fertig sind, wählen Sie **OK** aus, und drücken Sie **OK**.

Schritt 4: Lampe konfigurieren

Im folgenden Schritt konfigurieren Sie jede einzelne **Philips Hue-Lampe**.


So konfigurieren Sie jede einzelne Hue-Lampen:

- 1 – Wählen Sie eine zu konfigurierende Glühbirne aus, und drücken Sie **OK**. Die ausgewählte Glühbirne blinkt.
- 2 – Wählen Sie **Start** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Geben Sie zunächst an, wo Sie die Glühbirne im Verhältnis zum Fernseher platziert haben. Wenn Sie den **Winkel** richtig einstellen, wird die richtige Ambilight-Farbe an die Glühbirne gesendet. Passen Sie die Position mit dem Schieberegler an.
- 4 – Geben Sie danach den **Abstand** zwischen der Glühbirne und dem Fernseher an. Je weiter sie sich vom Fernseher entfernt befindet, desto schwächer ist die Ambilight-Farbe. Passen Sie die Entfernung mit dem Schieberegler an.
- 5 – Legen Sie schließlich die **Helligkeit** der Glühbirne fest. Passen Sie die Helligkeit mit dem Schieberegler an.
- 6 – Um die Konfiguration dieser Glühbirne zu beenden, wählen Sie **OK**, und drücken Sie **OK**.
- 7 – Im Menü **Ambilight+Hue konfigurieren** können Sie für jede der Glühbirnen identisch vorgehen.
- 8 – Wenn alle Ambilight+Hue-Glühbirnen konfiguriert wurden, wählen Sie **Fertig stellen**, und drücken Sie **OK**.

Ambilight + Hue ist jetzt einsatzbereit.

Ausschalten


So schalten Sie Ambilight+Hue aus:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ambilight** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Ambilight+Hue** aus.
- 4 - Wählen Sie **Aus** oder **Ein** aus.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Immersion

Mit **Immersion** können Sie einstellen, wie genau die Hue-Lampen Ambilight folgen.


So stellen Sie die Ambilight + Hue-Immersion ein:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ambilight** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Ambilight+Hue > Immersion** aus.
- 4 - Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Lounge Light+Hue

Wenn Sie Ambilight+Hue installiert haben, können Sie den Fernseher so konfigurieren, dass die Hue-Lampen dem Lounge Light-Effekt von Ambilight folgen. Die Philips Hue-Lampen erweitern den Lounge Light-Effekt auf den gesamten Raum. Durch die Konfiguration von Ambilight+Hue werden die Hue-Lampen eingeschaltet und folgen dem Lounge Light-Effekt automatisch. Wenn Sie nicht möchten, dass die Hue-Lampen dem Lounge Light-Effekt folgen, können Sie die Lampen auch ausschalten.


So schalten Sie die Hue-Lampen aus:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ambilight** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Ambilight+Hue > Lounge Light+Hue** aus.
- 4 - Wählen Sie **Aus**.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Konfiguration anzeigen


Mit **Konfiguration anzeigen** können Sie die aktuellen Einstellungen für Ambilight+Hue, das Netzwerk, die Bridge und die Lampen anzeigen.

So zeigen Sie die Ambilight+Hue-Konfiguration an:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ambilight** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Ambilight+Hue > Konfiguration anzeigen** aus.
- 4 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Zurücksetzen der Einstellungen

So setzen Sie Ambilight+Hue zurück:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Ambilight** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Ambilight+Hue > Einstellungen zurücksetzen** aus. Die Konfiguration wurde zurückgesetzt.
- 4 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

12.5

Energiespareinstellungen

Energiesparend

Unter **Energiespareinstellungen**  finden Sie alle Einstellungen, die dem Schutz der Umwelt dienen.

Energiesparend

Wenn Sie "Energiesparend" auswählen, wechselt der Fernseher automatisch zur Standard-Bildeinstellung. Diese Bildeinstellung ist die energiesparendste Einstellung für die Bildwiedergabe.

So aktivieren Sie die Energiespareinstellung:



- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Energiespareinstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wenn Sie **Energiesparend** wählen, wird die **Bildeinstellung** automatisch auf **Standard** eingestellt.
- 4 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Bild ausgeschaltet

Wenn Sie nur Musik hören, können Sie den Fernsehbildschirm ausschalten, um Energie zu sparen.

So schalten Sie den Bildschirm aus:



- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Energiespareinstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Bild ausgeschaltet**. Der Bildschirm wird ausgeschaltet.
- 4 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Um den Bildschirm wieder einzuschalten, drücken Sie eine beliebige Taste der Fernbedienung.

Lichtsensor

Der Fernseher spart Strom, indem die Bildschirmhelligkeit mithilfe des Umgebungslichtsensors an das Umgebungslicht angepasst wird. Der integrierte Lichtsensor passt das Bild automatisch zusammen mit Ambilight an die vorherrschenden Lichtbedingungen an.

So schalten Sie den Bildschirm aus:


- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Energiespareinstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Lichtsensor**. Das Symbol  wird vor dem Lichtsensor angezeigt, wenn dieser aktiv ist.
- 4 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Ausschalt-Timer

Wenn der Fernseher ein Fernsehsignal empfängt, Sie jedoch innerhalb von vier Stunden keine Taste drücken, schaltet sich der Fernseher automatisch aus, um Energie zu sparen. Wenn der Fernseher innerhalb von zehn Minuten kein Fernsehsignal und keinen Fernbedienungsbefehl empfängt, schaltet sich der Fernseher ebenfalls aus.

Wenn Sie den Fernseher als Monitor nutzen oder zum Fernsehen einen Digitalreceiver verwenden (eine Set-Top-Box, STB) und die Fernbedienung des Fernsehers nicht zum Einsatz kommt, deaktivieren Sie das automatische Ausschalten.

So deaktivieren Sie den Ausschalt-Timer:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Energiespareinstellungen**, und

drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.

3 – Wählen Sie **Ausschalt-Timer**.

4 – Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert anzupassen. Beim Wert **0** wird das automatische Ausschalten deaktiviert.


5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

12.6

Allgemeine Einstellungen

USB-Festplatte

So setzen Sie eine USB-Festplatte zurück und formatieren sie:


- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **USB-Festplatte** aus.
- 4 – Wählen Sie **Start** aus, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Weitere Informationen zum Installieren einer USB-Festplatte erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **USB-Festplatte**, **Installation** oder **Installation, USB-Festplatte** aufrufen.

Einstellungen der USB-Tastatur

Um die USB-Tastatur zu installieren, schalten Sie den Fernseher ein, und verbinden Sie die USB-Tastatur mit einem der **USB-Anschlüsse** des Fernsehers. Wenn der Fernseher die Tastatur zum ersten Mal erkennt, können Sie das Tastaturlayout auswählen und dieses testen. Wenn Sie ein kyrillisches oder griechisches Tastaturlayout auswählen, können Sie als sekundäres Tastaturlayout ein lateinisches Layout auswählen.


So ändern Sie das ausgewählte Tastaturlayout:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Einstellungen der USB-Tastatur**, um die Tastatureinrichtung zu beginnen.

Philips Logo-Helligkeit

Sie können die Helligkeit des Philips Logos auf der Vorderseite des Fernsehers anpassen oder die Beleuchtung vollständig ausschalten.

So schalten Sie die Funktion ein bzw. aus:


- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Philips Logo-Helligkeit** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 4 – Wählen Sie **Minimum**, **Mittel**, **Maximum** oder **Aus** aus, um die Beleuchtung des Logos auszuschalten.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.



Zuhause oder Geschäft

Wenn der Fernseher in einem Geschäft aufgestellt ist, können Sie den Fernseher so einstellen, dass ein Werbebanner eingeblendet wird. Die **Bildeinstellung** wird automatisch auf **Lebhaft** eingestellt. Der **Ausschalt-Timer** ist deaktiviert.


So stellen Sie für den Fernseher den Standort "Geschäft" ein:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Standort > Geschäft** aus.
- 4 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Wenn Sie den Fernseher zu Hause verwenden, müssen Sie den Standort auf "Zuhause" setzen.

Konfiguration Geschäft

Wenn der Fernseher auf **Geschäft** eingestellt ist, können Sie die Verfügbarkeit spezifischer Demos für die Nutzung in Geschäften festlegen.


- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.

- 3 – Wählen Sie Konfiguration "Geschäftsmodus" aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 4 – Ändern Sie die Einstellungen nach Ihren Vorlieben.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

EasyLink


EasyLink

So schalten Sie EasyLink vollständig aus:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **EasyLink** aus, drücken Sie **➤** (rechts), und wählen Sie einen Schritt weiter **EasyLink** aus.
- 4 – Wählen Sie **Aus**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

EasyLink-Fernbedienung

So schalten Sie die EasyLink-Fernbedienung aus:


- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **EasyLink > EasyLink-Fernbedienung** aus.
- 4 – Wählen Sie **Aus**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

HDMI Ultra HD

Dieser Fernseher kann Ultra HD-Signale anzeigen. Einige Geräte, die über HDMI angeschlossen sind, erkennen einen Fernseher mit Ultra HD nicht und funktionieren möglicherweise nicht korrekt oder geben verzerrte Bilder oder verzerrten Ton aus. Zur Vermeidung von Fehlfunktionen solcher Geräte können Sie die Signalqualität so einstellen, dass das die Gerät verarbeiten kann. Wenn das Gerät keine Ultra HD-Signale verwendet, können Sie Ultra HD für diese HDMI-Verbindung ausschalten.

Die Einstellung **UHD 4:4:4/4:2:2** ermöglicht UHD YCbCr 4:4:4/4:2:2-Signale. Die Einstellung **UHD 4:2:0** ermöglicht UHD YCbCr 4:2:0-Signale.

So stellen Sie die Signalqualität ein:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.

- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **HDMI Ultra HD** aus.
- 4 – Wählen Sie **UHD 4:4:4/4:2:2**, **UHD 4:2:0** oder **UHD** aus.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Wenn Bild und Ton eines an HDMI 1 oder HDMI 2 angeschlossenen Geräts verzerrt sein sollten, schließen Sie das Gerät an HDMI 3 oder HDMI 4 dieses Fernsehers an.

Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **Probleme, HDMI** oder **Probleme, HDMI-Verbindung** aufrufen.

Erweiterte Einstellungen

TV-Guide

Der TV-Guide bezieht Informationen (Daten) von Sendeanstalten oder aus dem Internet. In einigen Regionen und für einige Sender sind keine TV-Guide-Daten verfügbar. Der Fernseher kann TV-Guide-Daten von auf dem Fernseher installierten Sendern sammeln. Der Fernseher kann keine TV-Guide-Daten von Sendern sammeln, die über einen digitalen Receiver oder Decoder empfangen werden.

Standardmäßig ist auf dem Fernseher für die Informationen **Von Sendeanstalt** eingestellt.

Wenn die TV-Guide-Daten aus dem Internet stammen, können neben den digitalen Sendern auch analoge Sender aufgeführt werden. Im Menü des TV-Guide wird außerdem ein kleiner Bildschirm mit dem aktuell wiedergegebenen Sender angezeigt.

Über das Internet

Wenn Zugriff zum Internet besteht, können Sie den Fernseher so einstellen, dass die TV-Guide-Daten aus dem Internet bezogen werden.

So stellen Sie die TV-Guide-Daten ein:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert > TV-Guide > Vom Internet** aus.
- 4 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Senderlogos

In einigen Ländern kann der Fernseher die Senderlogos anzeigen.

Wenn diese Logos nicht angezeigt werden sollen, können Sie sie deaktivieren.

So deaktivieren Sie die Logos:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert > Senderlogos** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 4 – Wählen Sie **Aus**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

HbbTV

Wenn ein Fernsehsender HbbTV-Seiten anbietet, müssen Sie zuerst in den Fernseheinstellungen auf HbbTV schalten, um die Seiten anzusehen.

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert > HbbTV** aus.
- 4 – Wählen Sie **Ein** oder **Aus**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Wenn Sie den Zugriff auf HbbTV-Seiten von bestimmten Sendern aus vermeiden möchten, können Sie die HbbTV-Seiten für diesen Sender blockieren.

- 1 – Schalten Sie zu dem Sender, für den Sie die HbbTV-Seiten blockieren möchten.
- 2 – Drücken Sie **+** **OPTIONS**, wählen Sie **Präferenzen > HbbTV auf diesem Sender** aus.
- 3 – Wählen Sie **Aus** aus.

Werksvoreinstellungen

Sie können den Fernseher auf die Originaleinstellungen (Werksvoreinstellungen) zurücksetzen.


So stellen Sie die Originaleinstellungen wieder her:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Werksvoreinstellungen** aus.
- 4 – Wählen Sie **OK** aus.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Fernseher erneut einrichten

Sie können eine komplett neue Fernseherinstallation durchführen. Der Fernseher wird vollständig neu eingerichtet.

So führen Sie eine komplett neue Fernseherinstallation durch:




- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** und dann **Fernsehgerät erneut einrichten**.
- 3 - Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Die Installation kann einige Minuten in Anspruch nehmen.

12.7

Uhr, Region und Sprache

Menüsprache

So ändern Sie die Sprache der Fernsehermenüs und Meldungen:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Region und Sprache** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Sprache > Menüsprache** aus.
- 4 - Wählen Sie die gewünschte Sprache aus, und drücken Sie **OK**.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.



Sprachvoreinstellungen


Einstellungen der Audiosprache

Digitale Fernsehsender können neben der Originalsprache noch weitere Audiosprachen übertragen. Sie können eine bevorzugte und eine alternative Audiosprache auswählen. Wenn der Ton in einer dieser Sprachen zur Verfügung steht, wird diese automatisch vom Fernseher ausgewählt.

Wenn keine der ausgewählten Audiosprachen verfügbar sind, können Sie eine andere, verfügbare Audiosprache auswählen.

So legen Sie die bevorzugte und die alternative Audiosprache fest:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Region und Sprache** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Sprachen > Bevorzugte Audiosprache** oder **Alternative Audiosprache** aus.

- 4 - Wählen Sie die gewünschte Sprache aus.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Untertitel

Einschalten

Drücken Sie zum Einschalten der Untertitel **SUBTITLE**.

Für die Untertitel stehen die Optionen **Ein**, **Aus** oder **Ein + Tonunterbrechung** zur Verfügung.




Um Untertitel automatisch einzublenden, wenn die übertragene Sendung nicht in der für den Fernseher eingestellten Sprache gezeigt wird, wählen Sie **Automat..** Mit dieser Einstellung werden die Untertitel auch automatisch gezeigt, wenn Sie die Stummschaltung aktivieren.

Einstellungen der Untertitelsprache

Digitale Sender können für eine Sendung mehrere Untertitelsprachen anbieten. Sie können eine bevorzugte und eine alternative Untertitelsprache auswählen. Wenn Untertitel in einer dieser Sprachen zur Verfügung stehen, werden sie vom Fernseher angezeigt.

Wenn keine der ausgewählten Untertitelsprachen verfügbar sind, können Sie eine andere, verfügbare Untertitelsprache auswählen.

So legen Sie die bevorzugte und die alternative Untertitelsprache fest:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Region und Sprache** aus, und drücken Sie  (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Sprachen > Bevorzugte Untertitelsprache** oder **Alternative Untertitelsprache** aus.
- 4 - Wählen Sie die gewünschte Sprache aus.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Untertitel vom Videotext

Wenn Sie zu einem analogen Sender wechseln, müssen Sie die Untertitel für jeden Sender manuell aktivieren.

- 1 - Wechseln Sie zu einem Sender, und drücken Sie **TEXT**, um den Videotext zu öffnen.
- 2 - Geben Sie die Seitennummer für die Untertitel ein, für gewöhnlich **888**.
- 3 - Drücken Sie **TEXT** erneut, um den Videotext zu schließen.

Wenn Sie bei der Wiedergabe dieses analogen

Senders im Untertitelmenü **Ein** auswählen, werden die Untertitel, sofern verfügbar, angezeigt.

Videotextsprachen

Videotextseiten

Um beim Fernsehen den Text/Videotext zu öffnen, drücken Sie die Taste **TEXT**.

Um den Videotext zu schließen, drücken Sie erneut die Taste **TEXT**.

Auswählen einer Videotextseite

So wählen Sie eine Seite aus: . .

- 1 - Geben Sie die Seitennummer mit den Zifferntasten ein.
- 2 - Verwenden Sie die Pfeiltasten, um zu navigieren.
- 3 - Drücken Sie eine Farbtaste, um eine der farbig gekennzeichneten Optionen am unteren Bildschirmrand zu aktivieren.

Videotextunterseiten

Eine Videotextseite kann unter ihrer Seitennummer mehrere Unterseiten enthalten. Die Nummern der Unterseiten werden auf der Leiste neben der Hauptseitenzahl angezeigt.

Um eine Unterseite auszuwählen, drücken Sie **<** oder **>**.

T.O.P.- Videotextseiten

Manche Sendeanstalten bieten T.O.P.- Videotext. Um T.O.P.- Videotextseiten innerhalb des Videotexts zu öffnen, drücken Sie **+ OPTIONS** , und wählen Sie T.O.P. Liste aus.

Lieblingsseiten

Der Fernseher erstellt eine Liste der letzten zehn Videotextseiten, die Sie geöffnet haben. Sie können diese ganz einfach in der Spalte der bevorzugten Videotextseiten erneut öffnen.

- 1 - Wählen Sie im Videotext den Stern in der oberen linken Ecke des Bildschirms aus, um die Spalte mit Ihren Lieblingsseiten anzuzeigen.
- 2 - Drücken Sie **▼** (nach unten) oder **▲** (nach oben), um eine Seitennummer auszuwählen, und drücken Sie **OK**, um die Seite zu öffnen. Sie können die Liste mit der Option **Lieblingsseiten löschen** leeren.

Videotextsuche

Sie können ein Wort auswählen und den Videotext nach diesem Wort durchsuchen.

- 1 - Öffnen Sie eine Videotextseite, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie mithilfe der Pfeiltasten ein Wort oder eine Zahl aus.
- 3 - Drücken Sie erneut **OK**, um direkt zur nächsten Stelle mit diesem Wort oder dieser Nummer zu

springen.

4 - Drücken Sie erneut **OK**, um zur nachfolgenden Stelle zu springen.

5 - Um die Suche zu beenden, drücken Sie **▲** (nach oben), bis nichts mehr markiert ist.

Videotext von einem angeschlossenen Gerät

Einige angeschlossene Geräte, die TV-Sender empfangen, bieten u. U. auch Videotext.

So öffnen Sie Videotext von einem angeschlossenen Gerät: . .

- 1 - Drücken Sie **➡** wählen Sie das Gerät aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Drücken Sie während der Wiedergabe auf diesem Gerät die Taste **+ OPTIONS**, und wählen Sie **Gerätetasten anzeigen** aus. Wählen Sie dann **≡** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Drücken Sie **← BACK**, um die Gerätetasten auszublenden.
- 4 - Um den Videotext zu schließen, drücken Sie erneut **←BACK**.

Digitaler Videotext (nur in Großbritannien)

Einige digitale Sendeanstalten bieten auf ihren digitalen TV-Sendern einen digitalen Videotext oder interaktives Fernsehen. Die Auswahl und Navigation erfolgt dabei wie im normalen Videotext mit den Ziffern-, Farb- und Pfeiltasten.

Um den Videotext zu schließen, drücken Sie erneut **←BACK**.

Videotextoptionen


Drücken Sie im Videotext **+ OPTIONS**, um Folgendes auszuwählen:

- **Anhalten der Seite**
Hält das automatische Wechseln der Unterseiten an.
- **Dual Bild/Vollbildschirm**
Zeigt das Fernsehprogramm und den Videotext nebeneinander an.
- **T.O.P. Liste**
Um T.O.P.- Videotext.
- **Vergrößern**
Vergrößert die Videotextseiten, um das Lesen zu erleichtern.
- **Aufdecken**
Blendet verborgene Informationen auf einer Seite ein.
- **Durchlaufen von Unterseiten**
Durchläuft evtl. verfügbare Unterseiten.
- **Sprache**
Schaltet auf die entsprechende Zeichengruppe um, um den Videotext richtig anzuzeigen.
- **Videotext 2.5**
Aktiviert Videotext 2.5 für mehr Farben und bessere Grafiken.

Einrichten des Videotexts

Videotextsprache

Einige digitale Sender stellen Videotext in verschiedenen Sprachen bereit. So stellen Sie die bevorzugte und die alternative Videotextsprache ein: . .

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Region und Sprache** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Sprache > Bevorzugte Videotextsprache** oder **Alternative Videotextsprache** aus.
- 4 – Wählen Sie Ihre bevorzugten Videotextsprachen aus.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Videotext 2.5

Videotext 2.5 bietet, sofern verfügbar, mehr Farben und bessere Grafiken. Videotext 2.5 ist in der Werksvoreinstellung aktiviert. So deaktivieren Sie Videotext 2.5:

- 1 – Drücken Sie **TEXT**.
- 2 – Drücken Sie bei geöffnetem Videotext **+** **OPTIONS**.
- 3 – Klicken Sie auf **Videotext 2.5 > Aus**.
- 4 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Uhr


Datum und Uhrzeit

Automatisch

Die Standardeinstellung für die Uhr des Fernsehers ist **Automat.**. Die Zeitinformationen stammen von den übertragenen Weltzeitdaten (UTC).

Wenn die Uhrzeit nicht korrekt angezeigt wird, können Sie für die Uhr des Fernsehers **Landesabhängig** einstellen. Für einige Länder können Sie eine spezielle Zeitzone bzw. einen Zeitunterschied einstellen. In einigen Ländern sind die Uhreinstellungen für einige Netzwerkanbieter ausgeblendet, um eine falsche Uhrzeiteinstellung zu vermeiden.

So stellen Sie die Uhrzeit für den Fernseher ein:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Region und Sprache** und dann **Uhr > Autom. Uhrmodus** aus.
- 3 – Wählen Sie **Automatisch** oder **Landesabhängig** aus.
- 4 – Drücken Sie **◀** (links), um einen Schritt


zurückzugehen.

Handbuch

Wenn keine der automatischen Einstellungen die Uhrzeit richtig anzeigt, können Sie diese auch manuell einstellen.

Wenn Sie Aufnahmen über den TV-Guide planen, sollten Sie die Uhrzeit und das Datum nicht manuell ändern. In einigen Ländern sind die Uhreinstellungen für einige Netzwerkanbieter ausgeblendet, um eine falsche Uhrzeiteinstellung zu vermeiden.


So stellen Sie die Uhr des Fernsehers manuell ein (sofern verfügbar):

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Region und Sprache** und dann **Uhr > Autom. Uhrmodus** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie **Manuell** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Drücken Sie **◀** (links), und wählen Sie **Datum** oder **Zeit** aus.
- 5 – Drücken Sie **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um den Wert einzustellen.
- 6 – Drücken Sie **◀** (links), um einen Schritt zurückzugehen.

Zeitzone

Für einige Länder können Sie spezielle Zeitzonen auswählen, um die Uhr des Fernsehers richtig einzustellen.


So legen Sie die Zeitzone fest (sofern verfügbar):

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Region und Sprache** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Uhr > Zeitzone** aus.
- 4 – Je nach Land können Sie eine Zeitzone auswählen oder einen Zeitunterschied festlegen, um die Uhr des Fernsehers zu korrigieren.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Sleeptimer

Mit dem **Sleep-Timer** können Sie festlegen, dass der Fernseher nach einer bestimmten Zeit automatisch in den Standby-Modus wechselt.

So stellen Sie den Sleep-Timer ein:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Region und Sprache** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.

- 3 – Wählen Sie **Uhr** > **Sleep-Timer** aus.
- 4 – Mit dem Schieberegler können Sie den Sleep-timer in Schritten von 5 Minuten auf bis zu 180 Minuten einstellen. Wenn Sie ihn auf 0 Minuten einstellen, ist er ausgeschaltet. Sie können den Fernseher jederzeit früher ausschalten oder die Zeit während des Countdowns zurücksetzen.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Fernbedienungstastatur

So stellen Sie das Tastaturlayout auf AZERTY ein:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Region und Sprache** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Fernbedienungstastatur** aus.
- 4 – Wählen Sie **Azerty** oder **Qwerty** aus.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

12.8

Seh- und Hörhilfen

Einschalten

Wenn die **Seh- und Hörhilfen** aktiviert sind, eignet sich der Fernseher zur Verwendung durch Personen mit Seh- und Hörbeeinträchtigungen.

Einschalten

Wenn Sie die **Seh- und Hörhilfen** nicht bei der Installation eingestellt haben, können Sie sie auch über das Menü **Seh- und Hörhilfen** aktivieren. So schalten Sie die Seh- und Hörhilfen ein:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Seh- und Hörhilfen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie beim nächsten Schritt erneut **Seh- und Hörhilfen** aus.
- 4 – Wählen Sie **Ein**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Hörbehindert

Einige digitale Fernsehsender senden ein besonderes Audiosignal und Untertitel für hörbehinderte und taube Menschen. Wenn **Hörbehindert** eingeschaltet ist, wechselt der Fernseher automatisch in den Modus mit angepasstem Audiosignal und Untertiteln, sofern verfügbar. Bevor Sie **Hörbehindert** einschalten

können, muss **Seh- und Hörhilfen** aktiviert werden.

So aktivieren Sie die Option **Hörbehindert**:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Seh- und Hörhilfen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Hörbehindert** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 4 – Wählen Sie **Ein**.
- 5 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Audiobeschreibung

Einschalten

Digitale Fernsehsender können spezielle Audiokommentare übertragen, die das Geschehen auf dem Bildschirm beschreiben. Um Audio und Effekte für die Sehbeeinträchtigung zu aktivieren, muss zunächst die **Audiobeschreibung** eingeschaltet sein.

Bevor Sie die **Audiobeschreibung** einschalten können, müssen Sie auch die **Seh- und Hörhilfen** im Konfigurationsmenü einschalten.

Mit der Funktion **Audiobeschreibung** werden Kommentare eines Erzählers zum normalen Ton hinzugeschaltet.

So deaktivieren Sie den Kommentar (falls verfügbar):

So schalten Sie die **Audiobeschreibung** ein.

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Seh- und Hörhilfen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Audiobeschreibung** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 4 – Wählen Sie beim nächsten Schritt erneut **Audiobeschreibung** aus.
- 5 – Wählen Sie **Ein**.
- 6 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Kombin.Lautst.

Sie können die Lautstärke des normalen Tons mit den Audiokommentaren kombinieren.

So kombinieren Sie die Lautstärke:

- 1 – Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Seh- und Hörhilfen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Audiobeschreibung** > **Kombin. Lautst.** aus.
- 4 – Drücken Sie den Pfeil **▲** (nach oben) oder **▼**

(nach unten), um den Wert anzupassen.
5 - Drücken Sie gegebenenfalls
mehrmals **<** (links), um das Menü zu schließen.

Soundeffekte

Bei einigen Audiokommentaren können zusätzliche Soundeffekte, wie Stereo oder Ausklingen, verfügbar sein.

So schalten Sie die **Soundeffekte** ein (sofern vorhanden):

- 1 - Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Seh- und Hörhilfen** aus, und drücken Sie **>** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Audiobeschreibung > Soundeffekte** aus.
- 4 - Wählen Sie **Ein** aus.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **<** (links), um das Menü zu schließen.

Sprache

Die Audiokommentare können auch Untertitel für die gesprochenen Worte enthalten.

So schalten Sie diese Untertitel (sofern vorhanden) ein: . .

- 1 - Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Seh- und Hörhilfen** aus, und drücken Sie **>** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Audiobeschreibung > Sprache** aus.
- 4 - Wählen Sie **Beschreibend oder Untertitel** aus.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **<** (links), um das Menü zu schließen.

12.9

Kindersicherung

Berechtigung durch Eltern

So legen Sie ein Mindestalter für Sendungen fest:

- 1 - Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Konfiguration "Geschäftsmodus"** aus, und drücken Sie **>** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Berechtigung durch Eltern** und dann ein Alter in der Liste aus.
- 4 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **<** (links), um das Menü zu schließen.

App-Sperre

Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **App-Sperre** aufrufen.

Code festlegen/Code ändern

Der Kindersicherungs-PIN-Code wird zum Sperren und Entsperren von Sendern und Sendungen verwendet.

So legen Sie den Sperrcode fest oder ändern den aktuellen Code:

- 1 - Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Konfiguration "Geschäftsmodus"** aus, und drücken Sie **>** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Code festlegen oder Code ändern** aus.
- 4 - Geben Sie einen vierstelligen Code Ihrer Wahl ein. Wenn bereits ein Code festgelegt wurde, geben Sie den aktuellen Kindersicherungscode und danach zweimal den neuen Code ein.
- 5 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **<** (links), um das Menü zu schließen.

Der neue Code ist nun eingestellt.

Sie haben den Kindersicherungs-PIN-Code vergessen?

Wenn Sie Ihren PIN-Code vergessen haben, können Sie den aktuellen Code umgehen und einen neuen Code eingeben.

- 1 - Drücken Sie **⚙**, wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Konfiguration "Geschäftsmodus"** aus, und drücken Sie **>** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 - Wählen Sie **Code ändern** aus.
- 4 - Geben Sie den vorrangigen Code **8888** ein.
- 5 - Geben Sie jetzt einen neuen Kindersicherungs-PIN-Code ein und geben Sie ihn anschließend zur Bestätigung ein weiteres Mal ein.
- 6 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **<** (links), um das Menü zu schließen.

Der neue Code ist nun eingestellt.

Videos, Fotos und Musik






13.1

Über eine USB-Verbindung

Sie können Ihre Fotos, Musik oder Videos von einem angeschlossenen USB-Flashlaufwerk oder eine USB-Festplatte wiedergeben.

Schließen Sie bei eingeschaltetem Fernseher ein USB-Flashlaufwerk oder eine USB-Festplatte an einen der USB-Anschlüsse an. Das Gerät wird vom Fernseher erkannt, und eine Liste Ihrer Mediendateien wird angezeigt.

Wenn die Liste der Dateien nicht automatisch angezeigt wird:

- 1 - Drücken Sie  SOURCES, wählen Sie  USB aus, und drücken Sie OK.
- 2 - Wählen Sie  USB-Geräte aus, und drücken Sie  (rechts), um Ihre Dateien in der auf Ihrem Laufwerk festgelegten Ordnerstruktur zu durchsuchen.
- 3 - Zum Stoppen der Wiedergabe von Videos, Fotos und Musik, drücken Sie  EXIT.

Warnung

Wenn Sie eine Sendung unterbrechen oder aufzeichnen möchten und eine USB-Festplatte angeschlossen ist, werden Sie vom Fernseher aufgefordert, die USB-Festplatte zu formatieren. Bei dieser Formatierung werden alle vorhandenen Dateien auf der USB-Festplatte gelöscht.

13.2

Von einem Computer oder NAS






Sie können Fotos, Musik und Videos von einem Computer oder einem NAS (Network Attached Storage) in Ihrem Heimnetzwerk wiedergeben.

Der Fernseher und Computer bzw. das NAS-Gerät müssen sich im gleichen Heimnetzwerk befinden. Auf Ihrem Computer bzw. NAS muss ein Medienserverprogramm installiert sein. Der Medienserver muss zur Freigabe Ihrer Dateien mit dem Fernseher konfiguriert sein. Auf dem Fernseher werden Ihre Dateien und Ordner genauso angezeigt, wie sie auf dem Medienserver gespeichert bzw. auf Ihrem Computer oder NAS strukturiert sind.

Der Fernseher unterstützt keine Untertitel bei Video-Streams von einem Computer oder NAS.

Wenn der Medienserver die Suche nach Dateien unterstützt, steht ein Suchfeld zur Verfügung.


So durchsuchen Sie Dateien auf Ihrem Computer und geben sie wieder:






- 1 - Drücken Sie  SOURCES, wählen Sie  Netzwerk aus, und drücken Sie OK.
- 2 - Wählen Sie  SimplyShare-Geräte aus, und drücken Sie  (rechts), um das gewünschte Gerät auszuwählen.
- 3 - Sie können Ihre Dateien durchsuchen und wiedergeben.
- 4 - Zum Stoppen der Wiedergabe von Videos, Fotos und Musik, drücken Sie  EXIT.

13.3

Von einem Cloud-Speicherdienst

Sie können Fotos anzeigen oder Musik und Videos wiedergeben, die Sie in einen Speicherdienst in der Online-Cloud* hochgeladen haben.

Mit der  Cloud-Explorer-App können Sie sich mit Cloud-Hosting-Diensten verbinden. Sie können Ihre Anmeldedaten und Ihr Kennwort zum Verbinden verwenden.





- 1 - Drücken Sie  HOME.
- 2 - Blättern Sie nach unten, wählen Sie  Apps >  Cloud-Explorer aus, und drücken Sie OK.
- 3 - Wählen Sie den gewünschten Hosting-Dienst aus.
- 4 - Die Verbindung und Anmeldung beim Hosting-Dienst ist mit Ihren Anmeldedaten und Ihrem Kennwort möglich.
- 5 - Wählen Sie das Foto oder Video aus, das Sie wiedergeben möchten, und drücken Sie OK.
- 6 - Drücken Sie  (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie  BACK, um das Menü zu schließen.

* Ein Speicherdienst wie Dropbox™.

13.4

Favoriten, Beliebteste, Menü "Zuletzt wiedergegeben"

Anzeigen von Favoritendateien

- 1 - Drücken Sie  SOURCES, wählen Sie  USB aus, und drücken Sie OK.
- 2 - Wählen Sie  USB-Geräte aus, und wählen Sie  Favoriten aus.
- 3 - Sie können alle Favoritendateien in der Liste anzeigen.

Anzeigen der beliebtesten Dateien

1 - Drücken Sie SOURCES, wählen Sie USB aus, und drücken Sie OK.

2 - Wählen Sie USB-Geräte aus, und wählen Sie Beliebteste aus.

3 - Drücken Sie OK, um Dateien in der Liste anzuzeigen, oder drücken Sie + OPTIONS, um die Liste der beliebtesten Dateien zu löschen.

Anzeigen der zuletzt wiedergegebenen Dateien

1 - Drücken Sie SOURCES, wählen Sie USB aus, und drücken Sie OK.

2 - Wählen Sie USB-Geräte aus, und wählen Sie Zuletzt wiedergegeben aus.

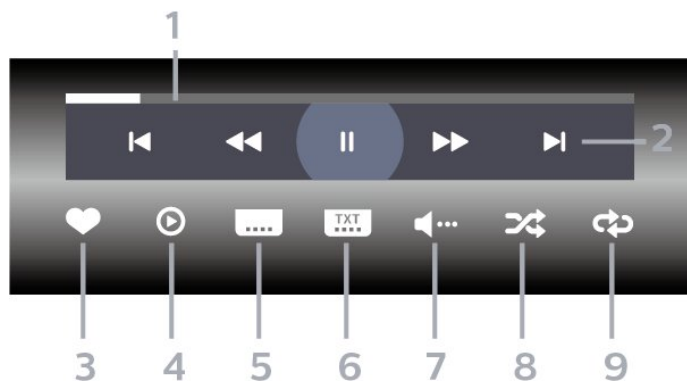
3 - Drücken Sie OK, um Dateien in der Liste anzuzeigen, oder drücken Sie + OPTIONS, um die Liste der zuletzt wiedergegebenen Dateien zu löschen.

13.5

Wiedergeben Ihrer Videos

Steuerleiste

Um die Steuerleiste ein- oder auszublenden, wenn ein Video abgespielt wird, drücken Sie INFO*.



1 - Fortschrittsanzeige

2 - Steuerleiste für die Wiedergabe

- : Zum vorherigen Video in einem Ordner springen

- : Zum nächsten Video in einem Ordner springen

: Rücklauf

: Schnellvorlauf

: Pausieren der Wiedergabe

3 - Als Favorit markieren

4 - Wiedergeben aller Videos

5 - Untertitel: Ein- oder Ausschalten der Untertitel und Aus- oder Einschalten der Untertitel bei einer Tonunterbrechung

6 - Untertitelsprache: Auswählen einer Untertitelsprache

7 - Audiosprache: Auswählen einer Audiosprache

8 - Zufallswiedergabe: Wiedergeben Ihrer Dateien in zufälliger Reihenfolge

9 - Wiederholen: Einmaliges oder wiederholtes Wiedergeben aller Videos in diesem Ordner

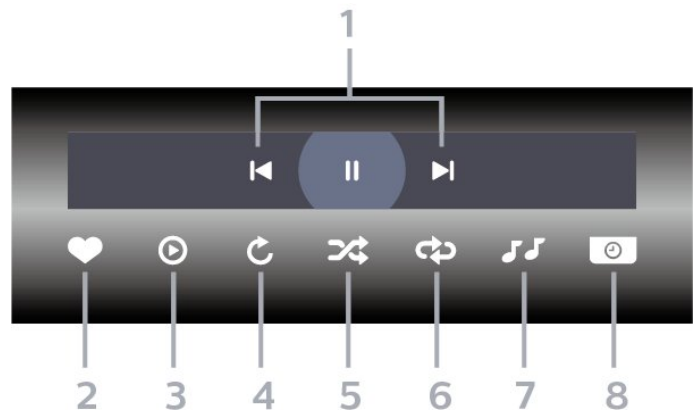
* Wenn die Taste INFO auf Ihrer Fernbedienung verfügbar ist

13.6

Anzeigen Ihrer Fotos

Steuerleiste

Um die Steuerleiste ein- oder auszublenden, wenn eine Diashow abgespielt wird, drücken Sie INFO*.



1 - Steuerleiste für die Wiedergabe

- : Zum vorherigen Foto in einem Ordner springen

- : Zum nächsten Foto in einem Ordner springen

: Pausieren der Diashow-Wiedergabe

2 - Als Favorit markieren

3 - Starten einer Diashow

4 - Drehen des Fotos

5 - Zufallswiedergabe: Wiedergeben Ihrer Dateien in zufälliger Reihenfolge

6 - Wiederholen: Einmaliges oder wiederholtes Wiedergeben aller Fotos in diesem Ordner

7 - Stoppen der Wiedergabe der Hintergrundmusik

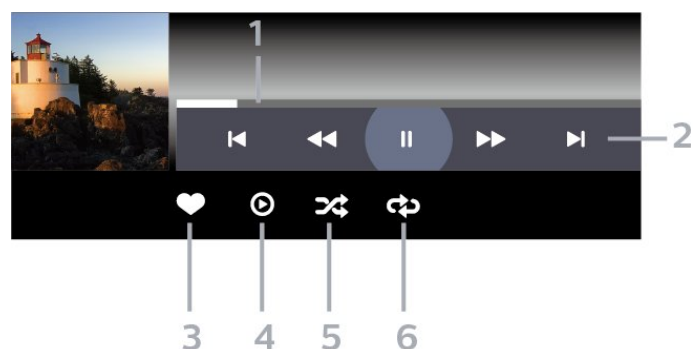
8 - Bestimmen der Geschwindigkeit der Diashow

* Wenn die Taste INFO auf Ihrer Fernbedienung verfügbar ist

13.7

Wiedergeben Ihrer Musik

Steuerleiste



- 1 - Fortschrittsanzeige
- 2 - Steuerleiste für die Wiedergabe
 - ◀: Zum vorherigen Musiktitel in einem Ordner springen
 - ▶: Zum nächsten Musiktitel in einem Ordner springen
 - ◀◀: Rücklauf
 - ▶▶: Schnellvorlauf
 - ⏸: Pausieren der Wiedergabe

- 3 - Als Favorit markieren
- 4 - Wiedergeben aller Musiktitel
- 5 - Zufallswiedergabe: Wiedergeben Ihrer Dateien in zufälliger Reihenfolge
- 6 - Wiederholen: Einmaliges oder wiederholtes Wiedergeben aller Musiktitel in diesem Ordner

TV-Guide

14.1

Was Sie benötigen

Im TV-Guide sehen Sie die aktuellen und kommenden Fernsehsendungen Ihrer Sender. Je nachdem, woher der TV-Guide seine Daten bezieht, werden analoge und digitale Sender oder nur digitale Sender angezeigt. Nicht alle Sender stellen Daten für den TV-Guide bereit.

Der Fernseher kann TV-Guide-Daten von auf dem Fernseher installierten Sendern sammeln. Der Fernseher kann keine TV-Guide-Daten von Sendern sammeln, die über einen digitalen Receiver oder Decoder empfangen werden.

14.2

TV-Guide-Daten

Der TV-Guide bezieht Informationen (Daten) von Sendeanstalten oder aus dem Internet. In einigen Regionen und für einige Sender sind keine TV-Guide-Daten verfügbar. Der Fernseher kann TV-Guide-Daten von auf dem Fernseher installierten Sendern sammeln. Der Fernseher kann keine TV-Guide-Daten von Sendern sammeln, die über einen digitalen Receiver oder Decoder empfangen werden.


Standardmäßig ist auf dem Fernseher für die Informationen **Von Sendeanstalt** eingestellt.

Wenn die TV-Guide-Daten aus dem Internet stammen, können neben den digitalen Sendern auch analoge Sender aufgeführt werden. Im Menü des TV-Guide wird außerdem ein kleiner Bildschirm mit dem aktuell wiedergegebenen Sender angezeigt.

Über das Internet

Wenn Zugriff zum Internet besteht, können Sie den Fernseher so einstellen, dass die TV-Guide-Daten aus dem Internet bezogen werden.

So stellen Sie die TV-Guide-Daten ein:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Allgemeine Einstellungen** aus, und drücken Sie **➤** (rechts), um das Menü zu öffnen.
- 3 – Wählen Sie **Erweitert > TV-Guide > Vom Internet** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals **◀** (links), um das Menü zu schließen.

Fehlende Aufnahmen


Wenn einige Aufnahmen in der Liste der Aufnahmen fehlen, haben die TV-Guide-Informationen sich

möglicherweise geändert. Aufnahmen mit der Einstellung **Von Sendeanstalt** werden in der Liste ausgeblendet, wenn Sie die Einstellung zu **Vom Internet** ändern, oder umgekehrt. Möglicherweise hat der Fernseher automatisch einen Wechsel in den Modus **Vom Internet** vorgenommen. Damit die Aufnahmen in der Liste der Aufnahmen verfügbar sind, wechseln Sie zur Einstellung, die zum Zeitpunkt der Aufnahme ausgewählt war.

14.3

Verwenden des TV-Guide

Öffnen des TV-Guide

Um den TV-Guide zu öffnen, drücken Sie  **TV-GUIDE**. Der TV-Guide zeigt die Sender des ausgewählten Tuners an.

Drücken Sie zum Beenden erneut  **TV GUIDE**.

Wenn Sie den TV-Guide das erste Mal öffnen, durchsucht der Fernseher alle Sender nach Programminformationen. Dies kann einige Minuten dauern. Die Daten des TV-Guide werden auf dem Fernseher gespeichert.

Einschalten einer Sendung

Vom TV-Guide aus können Sie zu einer derzeit ausgestrahlten Sendung wechseln.

Um zu einer anderen Sendung (einem anderen Sender) zu wechseln, wählen Sie die entsprechende Sendung aus, und drücken Sie **OK**.


Anzeigen von Informationen zur Sendung

So rufen Sie Informationen zur ausgewählten Sendung auf:

- 1 – Drücken Sie **+** **OPTIONS**, und wählen Sie **Bevorz. Einstellungen** aus.
- 2 – Wählen Sie **Senderinformationen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Drücken Sie **← BACK**, um den Bildschirm zu schließen.


Ändern der Tagauswahl

Im TV-Guide werden alle Sendungen angezeigt, die in den nächsten (maximal 8) Tagen ausgestrahlt werden.



- 1 – Drücken Sie  **TV GUIDE**.
- 2 – Wählen Sie **Jetzt** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie den gewünschten Tag aus.

Aktivieren einer Erinnerung



Sie können eine Erinnerung für eine Sendung einrichten. Eine Meldung benachrichtigt Sie, sobald Ihre Sendung beginnt. Sie können dann direkt zum entsprechenden Sender wechseln.

Im TV-Guide werden Sendungen, für die eine Erinnerung eingerichtet wurde, mit  (Uhr) markiert.

So richten Sie eine Erinnerung ein:

- 1 - Drücken Sie  TV GUIDE, und wählen Sie eine kommende Sendung aus.
- 2 - Drücken Sie **+** OPTIONS.
- 3 - Wählen Sie **Erinnerung festlegen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Drücken Sie  BACK, um das Menü zu schließen.




So löschen Sie eine Erinnerung:

- 1 - Drücken Sie  TV GUIDE, und wählen Sie eine Sendung aus, für die Sie eine Erinnerung eingerichtet haben.
- 2 - Drücken Sie **+** OPTIONS.
- 3 - Wählen Sie **Erinnerung löschen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Drücken Sie  BACK, um das Menü zu schließen.

Nach Genre suchen


Sofern entsprechende Daten zur Verfügung stehen, können Sie das Fernsehprogramm nach Genre durchsuchen, wie Filme, Sport usw.

So suchen Sie nach Sendungen nach Genre:

- 1 - Drücken Sie  TV GUIDE.
- 2 - Wählen Sie mit den Navigationstasten  in der Mitte aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Wählen Sie **Nach Genre suchen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Wählen Sie das gewünschte Genre aus, und drücken Sie **OK**. Es wird eine Liste der gefundenen Sendungen angezeigt.
- 5 - Drücken Sie  BACK, um das Menü zu schließen.

Einrichten von Aufnahmen


Sie können über den TV-Guide Aufnahmen einrichten*.

Im TV Guide wird ein aufzunehmendes Programm mit  gekennzeichnet.

So nehmen Sie eine Sendung auf:

- 1 - Drücken Sie  TV GUIDE, und wählen Sie eine kommende oder laufende Sendung aus.

2 - Drücken Sie **+** OPTIONS, und wählen Sie **Aufnahme** aus.

3 - Drücken Sie  BACK, um das Menü zu schließen.

*Weitere Informationen finden Sie im Kapitel **Pause TV und Aufnahmen**.

Aufnahmen und Pause TV

Aufnahmen

Was Sie benötigen

Sie können eine digitale Fernsehübertragung aufnehmen und später ansehen.

Zum Aufnehmen einer Fernsehsendung benötigen Sie Folgendes:


- eine verbundene USB-Festplatte, die auf diesem Fernseher formatiert wurde
- digitale Fernsehsender auf diesem Fernseher
- Senderinformationen für den am Bildschirm angezeigten TV-Guide
- eine zuverlässige Einstellung der Uhrzeit. Wenn Sie die Uhrzeit des Fernsehers manuell einstellen, kann bei der Aufnahme möglicherweise ein Fehler auftreten.


Sie können keine Aufnahme starten, wenn Sie Pause TV verwenden.

Zur Durchsetzung der Gesetzgebung auf dem Gebiet des Urheberrechts können DVB-Anbieter verschiedene Einschränkungen bei der DRM-Technologie (Digital Right Management) anwenden. Bei Sendern mit geschützten Sendungen können die Aufnahmefunktion, die Aufnahmeberechtigung oder die Wiedergabeanzahl eingeschränkt sein. Aufnahmen können komplett verboten sein. Wenn Sie versuchen, eine geschützte Übertragung aufzunehmen oder eine abgelaufene Aufnahme wiederzugeben, wird möglicherweise eine Fehlermeldung angezeigt.

Aufnehmen einer Sendung

Jetzt aufnehmen

Um die derzeit wiedergegebene Sendung aufzunehmen, drücken Sie auf der Fernbedienung  (Aufnahme). Die Aufnahme wird sofort gestartet.

Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie  (Stopp).





Wenn TV-Guide-Daten verfügbar sind, wird die derzeit wiedergegebene Sendung ab dem Moment aufgenommen, zu dem Sie die Aufnahmetaste gedrückt haben, bis die Sendung zu Ende ist. Wenn keine TV-Guide-Daten verfügbar sind, wird die

Aufnahme nur 30 Minuten durchgeführt. Sie können das Ende der Aufnahme in der Liste der Aufnahmen anpassen.

Aufnahme programmieren

Sie können die Aufnahme von Sendungen programmieren, die noch am selben Tag oder einige Tage später (bis zu 8 Tage später) ausgestrahlt werden. Der Fernseher verwendet die Daten aus dem TV-Guide für den Beginn und das Ende der Aufnahme.




So nehmen Sie eine Sendung auf:

- 1 - Drücken Sie  **TV GUIDE**.
- 2 - Wählen Sie mit den Navigationstasten **Jetzt** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Wählen Sie **Jetzt**, **Später**, **Morgen** oder einen bestimmten Tag aus, und drücken Sie **OK** oder  **BACK**, um das Menü zu schließen.
- 4 - Wählen Sie die Sendung aus, die Sie aufzeichnen möchten, drücken Sie **+ OPTIONS**, wählen Sie  **Aufnahme** aus, und drücken Sie **OK**. Die Aufnahme der Sendung ist nun programmiert. Wenn Aufnahmen programmiert werden, die sich zeitlich überschneiden, wird automatisch eine Warnmeldung eingeblendet. Wenn Sie eine Aufnahme programmieren möchten, die in Ihrer Abwesenheit erfolgen soll, muss der Fernseher im Standby-Modus und die USB-Festplatte eingeschaltet bleiben.
- 5 - Drücken Sie  **BACK**, um das Menü zu schließen.

Aufnahmekonflikte

Wenn zwei geplante Aufnahmen zeitlich überlappen, tritt ein Aufnahmekonflikt auf. Um einen Aufnahmekonflikt zu lösen, können Sie die Start- und Endzeit einer oder beider geplanten Aufnahmen anpassen.

So passen Sie die Start- oder Endzeit einer geplanten Aufnahme an:

- 1 - Drücken Sie  **SOURCES**, und wählen Sie  **Aufnahmen** aus.
- 2 - Wählen Sie oben im Bildschirm  **Vorprogrammiert** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Wählen Sie in der Liste der vorprogrammierten Aufnahmen und Erinnerungen **Aufnahmen** aus, und drücken Sie **OK**, um nur die geplanten Aufnahmen anzuzeigen.
- 4 - Wählen Sie die geplante Aufnahme aus, die mit einer anderen geplanten Aufnahme in Konflikt steht, und drücken Sie **+ OPTIONS**.
- 5 - Wählen Sie **Uhrzeit einstellen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 6 - Wählen Sie die Start- oder Endzeit aus, und

ändern Sie die Uhrzeit mit den Tasten **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten). Wählen Sie **Übern. aus.** und drücken Sie **OK**.
7 - Drücken Sie **← BACK**, um das Menü zu schließen.

Autom. Endtoleranz

Sie können die Zeittoleranz einstellen, die der Fernseher automatisch an das Ende jeder geplanten Aufnahme hinzufügt.

So stellen Sie die automatische Endzeit-Toleranz ein:

- 1 - Drücken Sie **→ SOURCES**, und wählen Sie **● Aufnahmen** aus.
- 2 - Wählen Sie mit den Navigationstasten **⋮** in der oberen rechten Ecke aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Wählen Sie **Autom. Endtoleranz** aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Drücken Sie **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), und drücken Sie dann **OK**, um die Zeittoleranz einzustellen, die automatisch an eine Aufnahme hinzugefügt werden soll. Sie können bis zu 45 Minuten zu einer Aufnahme hinzufügen.
- 5 - Drücken Sie **← BACK**, um das Menü zu schließen.

Manuelle Aufnahme

Sie können eine Aufnahme programmieren, die nicht mit einem TV-Programm verbunden ist. Sie stellen den Tuner-Typ, Sender sowie die Start- und Endzeit selbst ein.

So programmieren Sie eine Aufnahme manuell:

- 1 - Drücken Sie **→ SOURCES**, und wählen Sie **● Aufnahmen** aus.
- 2 - Wählen Sie oben im Bildschirm **⌚ Vorprogrammiert** aus.
- 3 - Wählen Sie mit den Navigationstasten **⋮** in der oberen rechten Ecke aus, und drücken Sie **OK**.
- 4 - Wählen Sie **Schedule (Programmieren)** aus, und drücken Sie **OK**.
- 5 - Wählen Sie den Tuner aus, von dem Sie aufnehmen möchten, und drücken Sie **OK**.
- 6 - Wählen Sie den Sender aus, den Sie aufnehmen möchten, und drücken Sie **OK**.
- 7 - Wählen Sie den Tag der Aufnahme aus, und drücken Sie **OK**.
- 8 - Legen Sie die Start- und Endzeit der Aufnahme fest. Wählen Sie eine Schaltfläche aus, und verwenden Sie die Tasten **▲** (nach oben) oder **▼** (nach unten), um die Stunden und Minuten einzustellen.
- 9 - Wählen Sie **Programmieren** aus, und drücken Sie **OK**, um die manuelle Aufnahme zu programmieren.

Die Aufnahme wird in die Liste der geplanten

Aufnahmen und Erinnerungen angezeigt.

Wiedergeben von Aufnahmen

So geben Sie eine Aufnahme wieder:

- 1 - Drücken Sie **→ SOURCES**, und wählen Sie **● Aufnahmen** aus.
- 2 - Wählen Sie in der Liste der Aufnahmen die gewünschte Aufnahme aus, und drücken Sie **OK**, um sie anzusehen.
- 3 - Sie können die Tasten **⏸** (Pause), **▶** (Wiedergabe), **◀◀** (Rücklauf), **▶▶** (Vorlauf) oder **■** (Stopp) verwenden.
- 4 - Drücken Sie **TV EXIT**, um wieder fernzusehen.

Aufnahme umbenennen oder entfernen

Um eine Aufnahme umzubenennen oder zu entfernen:

- 1 - Drücken Sie **→ SOURCES**, und wählen Sie **● Aufnahmen** aus.
- 2 - Wählen Sie in der Liste der Aufnahmen die gewünschte Aufnahme aus, und drücken Sie **i INFO / + OPTIONS**.
- 3 - Wählen Sie **Umbenennen**, um den Namen der Aufnahme zu ändern, oder wählen Sie **Entfernen**, um die Aufnahme zu entfernen.
- 4 - Drücken Sie **TV EXIT**, um wieder fernzusehen.

15.2

Pause TV

Was Sie benötigen

Sie können eine digitale Fernsehübertragung anhalten und zu einem späteren Zeitpunkt weiter ansehen.

Zum Anhalten einer Fernsehsendung benötigen Sie Folgendes:

- eine verbundene USB-Festplatte, die auf diesem Fernseher formatiert wurde
- digitale Fernsehsender auf diesem Fernseher
- Senderinformationen für den am Bildschirm angezeigten TV-Guide

Wenn die USB-Festplatte angeschlossen und formatiert ist, speichert der Fernseher ununterbrochen die aktuell wiedergegebene Fernsehübertragung. Wenn Sie umschalten, wird die Übertragung des vorherigen Senders gelöscht. Wenn Sie den Fernseher in den Standby-Modus schalten, wird die Übertragung ebenfalls gelöscht.

Während der Aufnahme können Sie Pause TV nicht verwenden.

Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **USB-Festplatte, Installation oder Installation, USB-Festplatte** aufrufen.

Anhalten einer Sendung

So halten Sie eine Übertragung an und setzen deren Wiedergabe fort:

- Um eine Übertragung anzuhalten, drücken Sie **⏸** (Pause). Am unteren Bildschirmrand wird kurz eine Fortschrittsanzeige angezeigt.
- Um die Fortschrittsanzeige aufzurufen, drücken Sie erneut **⏸** (Pause).
- Um die Wiedergabe fortzusetzen, drücken Sie **▶** (Wiedergabe).

Drücken Sie bei eingeblendeter Fortschrittsanzeige **◀◀** (Rücklauf) oder **▶▶** (Vorlauf), um auszuwählen, wo Sie mit der Wiedergabe der angehaltenen Übertragung beginnen möchten. Die Geschwindigkeit können Sie durch mehrmaliges Drücken dieser Tasten anpassen.

Sie können eine Übertragung bis zu 90 Minuten lang anhalten.

Um zurück zur Live-Fernsehübertragung zu schalten, drücken Sie **■** (Stopp).

Erneute Wiedergabe

Da der Fernseher die aktuell wiedergegebene Übertragung speichert, können Sie meist einige Sekunden der Übertragung erneut wiedergeben.

So spielen Sie eine aktuell wiedergegebene Übertragung erneut ab:

- 1 – Drücken Sie **⏸** (Pause).
- 2 – Drücken Sie **◀◀** (Rücklauf). Sie können wiederholt **◀◀** drücken, um den Punkt auszuwählen, ab dem Sie die pausierte Übertragung ansehen möchten. Die Geschwindigkeit können Sie durch mehrmaliges Drücken dieser Tasten anpassen. Irgendwann erreichen Sie den Beginn des Übertragungsspeichers oder die maximale Zeitspanne.
- 3 – Drücken Sie **▶** (Wiedergabe), um die Übertragung erneut anzusehen.
- 4 – Drücken Sie **■** (Stopp), um die Live-Übertragung anzusehen.

Smartphones und Tablets

16.1

Philips TV Remote App

Die neue **Philips TV Remote App** auf Ihrem Smartphone oder Tablet ist ab sofort Ihre Fernsehassistentin.

Mit der TV Remote App können Sie Ihre Medien kinderleicht steuern. Senden Sie Fotos, Musik oder Videos an den großen Fernsehbildschirm, oder sehen Sie sich Fernsehsender live auf Ihrem Tablet oder Telefon an. Suchen Sie im TV-Guide nach Inhalten, die Sie auf Ihrem Telefon oder Fernseher ansehen möchten. Mit der TV Remote App können Sie Ihr Telefon als Fernbedienung verwenden.

Laden Sie die Philips TV Remote App noch heute von der App-Plattform Ihres Vertrauens herunter.

Die Philips TV Remote App ist kostenlos für iOS und Android verfügbar.

16.2

Google Cast

Was Sie benötigen

Wenn eine Anwendung auf Ihrem Mobilgerät über Google Cast verfügt, können Sie Ihre App auf diesem Fernseher wiedergeben. Suchen Sie in der mobilen App nach dem Google Cast-Symbol. Sie können mit Ihrem Mobilgerät steuern, was auf dem Fernseher angezeigt werden soll. Google Cast funktioniert unter Android und iOS.

Ihr Mobilgerät muss mit dem gleichen WiFi-Heimnetzwerk wie Ihr Fernseher verbunden sein.

Apps mit Google Cast

Neue Google Cast-Apps erscheinen täglich. Sie können diese Funktion bereits mit YouTube, Chrome, Netflix, Photowall ... oder Big Web Quiz für Chromecast ausprobieren. Siehe auch: google.com/cast

Einige Google Play-Produkte und -Funktionen sind nicht in allen Ländern verfügbar.

Weitere Informationen finden Sie unter support.google.com/androidtv.

Wiedergeben von Inhalten auf dem Fernseher

So geben Sie eine App auf dem Fernsehbildschirm wieder:

- 1 – Öffnen Sie auf Ihrem Smartphone oder Tablet eine App, die Google Cast unterstützt.
- 2 – Tippen Sie auf das Google Cast-Symbol.
- 3 – Wählen Sie den Fernseher aus, auf dem Sie die Wiedergabe durchführen möchten.
- 4 – Drücken Sie auf Ihrem Smartphone oder Tablet "Wiedergabe". Ihre Auswahl sollte nun auf dem Fernseher wiedergegeben werden.

16.3

AirPlay

Zum Hinzufügen der AirPlay-Funktion auf Ihrem Android-Fernseher können Sie eine der vielen dazu dienenden Android-Apps herunterladen und installieren. Sie können einige dieser Apps im Google Play Store finden.

16.4

MHL

Dieser Fernseher ist MHL™-konform.

Wenn Ihr Mobilgerät ebenfalls MHL-konform ist, können Sie es über ein MHL-Kabel mit dem Fernseher verbinden. Wenn das MHL-Kabel verbunden ist, können Sie Inhalte von Ihrem Mobilgerät auf dem Fernseher wiedergeben. Das Mobilgerät lädt gleichzeitig den Akku auf. Die MHL-Verbindung ist ideal zum längeren Ansehen von Filmen oder Spielen von Spielen von Ihrem Mobilgerät auf dem Fernseher.

Laden

Wenn das MHL-Kabel angeschlossen ist, wird das Gerät geladen, wenn der Fernseher eingeschaltet ist (nicht im Standby-Modus).

MHL-Kabel

Sie benötigen ein passives MHL-Kabel (HDMI zu Micro USB), um Ihr Mobilgerät mit dem Fernseher zu verbinden. Sie benötigen möglicherweise einen zusätzlichen Adapter für den Anschluss mit Ihrem Mobilgerät, um das MHL-Kabel mithilfe der **HDMI4-MHL**-Verbindung an den Fernseher anzuschließen.



MHL, Mobile High-Definition Link und das MHL-Logo sind Marken oder eingetragene Marken der MHL, LLC.

Spiele

17.1

Was Sie benötigen

Auf diesem Fernseher können Sie auf folgende Arten Spiele spielen:

- Über die App-Galerie im Home-Menü
- Über den Google Play Store im Home-Menü
- Über eine angeschlossene Spielkonsole

Spiele aus der App-Galerie oder dem Google Play Store müssen auf den Fernseher heruntergeladen und installiert werden, bevor Sie sie spielen können. Einige Spiele benötigen ein Gamepad.





Um Spiele-Apps aus der Philips App-Galerie oder dem Google Play Store zu installieren, muss der Fernseher mit dem Internet verbunden sein. Sie müssen den Nutzungsbedingungen zustimmen, um Apps aus der App-Galerie verwenden zu können. Sie müssen sich mit einem Google-Konto anmelden, um die Google Play-Apps und den Google Play Store verwenden zu können.

17.2

Spielen




Über das Home-Menü

So starten Sie ein Spiel über das Home-Menü:

- 1 - Drücken Sie  HOME.
- 2 - Blättern Sie nach unten zu  Spiele, wählen Sie ein Spiel aus, und drücken Sie OK.
- 3 - Drücken Sie wiederholt  BACK, oder drücken Sie  EXIT, oder beenden Sie die App mit der zugehörigen Schaltfläche zum Beenden/Stoppen.

Von einer Spielkonsole

So starten Sie ein Spiel über eine Spielkonsole:

- 1 - Schalten Sie die Spielkonsole ein.
- 2 - Drücken Sie  SOURCES, und wählen Sie eine Spielkonsole oder den Namen der Verbindung aus.
- 3 - Starten Sie das Spiel.
- 4 - Drücken Sie wiederholt  BACK, oder drücken Sie  EXIT, oder beenden Sie die App mit der zugehörigen Schaltfläche zum Beenden/Stoppen.

Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **Spielkonsole, Anschließen** aufrufen.

Ambilight




Ambilight-Stil

Video folgen

Sie können Ambilight so einstellen, dass das Licht der Video- oder Tondynamik einer TV-Sendung folgt. Alternativ können Sie Ambilight so einstellen, dass es einen voreingestellten Farbstil zeigt, oder Sie können Ambilight auch ausschalten.

Wenn Sie **Video folgen** auswählen, können Sie einen der Stile auswählen, der den Bilddynamiken auf dem Fernsehbildschirm folgt.

So legen Sie den Ambilight-Stil fest:

- 1 – Drücken Sie  **AMBILIGHT**.
- 2 – Wählen Sie **Video folgen** aus.
- 3 – Wählen Sie den gewünschten Stil aus.
- 4 – Drücken Sie  (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie  **BACK**, um das Menü zu schließen.

Die verfügbaren Stile von **Video folgen** sind:




- **Standard** – Ideal für die tägliche TV-Wiedergabe
- **Natürlich** – Folgt dem Bild oder Ton so wahrheitsgetreu wie möglich
- **Intensiv** – Ideal für Actionfilme
- **Lebhaft** – Ideal für die Wiedergabe bei Tageslicht
- **Spiel** – Ideal für Spiele
- **Komfort** – Ideal für einen ruhigen Abend
- **Entspannen** – Ideal für ein entspannendes Gefühl

Audio folgen

Sie können Ambilight so einstellen, dass das Licht der Video- oder Tondynamik einer TV-Sendung folgt. Alternativ können Sie Ambilight so einstellen, dass es einen voreingestellten Farbstil zeigt, oder Sie können Ambilight auch ausschalten.

Wenn Sie **Audio folgen** auswählen, können Sie einen der Stile auswählen, der den Tondynamiken auf dem Fernsehbildschirm folgt.

So legen Sie den Ambilight-Stil fest:

- 1 – Drücken Sie  **AMBILIGHT**.
- 2 – Wählen Sie **Audio folgen** aus.
- 3 – Wählen Sie den gewünschten Stil aus.
- 4 – Drücken Sie  (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie  **BACK**, um das Menü zu schließen.

Die verfügbaren Stile von **Audio folgen** sind:




- **Hell** – vermischt Klangdynamik mit Videofarben
- **Farbig** – basiert auf der Klangdynamik
- **Retro** – basiert auf der Klangdynamik
- **Spektrum** – basiert auf der Klangdynamik
- **Scanner** – basiert auf der Klangdynamik
- **Rhythmus** – basiert auf der Klangdynamik
- **Party** – Mischung aus allen "Audio folgen"-Stilen, die nacheinander wiedergegeben werden

Farbe folgen

Sie können Ambilight so einstellen, dass das Licht der Video- oder Tondynamik einer TV-Sendung folgt. Alternativ können Sie Ambilight so einstellen, dass es einen voreingestellten Farbstil zeigt, oder Sie können Ambilight auch ausschalten.

Wenn Sie **Farbe folgen** auswählen, können Sie einen der voreingestellten Farbstile auswählen.

So legen Sie den Ambilight-Stil fest:

- 1 – Drücken Sie  **AMBILIGHT**.
- 2 – Wählen Sie **Farbe folgen** aus.
- 3 – Wählen Sie den gewünschten Stil aus.
- 4 – Drücken Sie  (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie  **BACK**, um das Menü zu schließen.




Die verfügbaren Stile von **Farbe folgen** sind:

- **Heiße Lava** – Rote Farbvariationen
- **Tiefsee** – Blaue Farbvariationen
- **Natur** – Grüne Farbvariationen
- **ISF Warmweiß** – Statische Farbe
- **Neutralweiß** – Statische Farbe

App folgen




Diese Funktion ist verfügbar, wenn Sie Ambilight mit einer App steuern.

So legen Sie den Ambilight-Stil fest:

- 1 – Drücken Sie  **AMBILIGHT**.
- 2 – Wählen Sie **App folgen** aus.
- 3 – Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- 4 – Drücken Sie  (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie  **BACK**, um das Menü zu schließen.

Ambilight Aus

So schalten Sie Ambilight aus:

- 1 – Drücken Sie  **AMBILIGHT**.
- 2 – Wählen Sie **Aus**.
- 3 – Drücken Sie  (links), um einen Schritt zurückzugehen, oder drücken Sie  **BACK**, um das

Menü zu schließen.

18.3


Ambilight-Einstellungen




Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **Ambilight, Einstellungen** aufrufen.

Top Picks

19.1

Informationen zu Top Picks

Mit  Top Auswahl empfiehlt der Fernseher Folgendes:

- aktuelle Fernsehprogramme unter  Jetzt im TV
- die neuesten Leihvideos unter  Video-on-Demand
- Online-TV-Dienste (Catch Up TV) unter  TV on Demand

Um Top Auswahl verwenden zu können, muss der Fernseher mit dem Internet verbunden sein. Vergessen Sie nicht, die Nutzungsbedingungen zu akzeptieren. Die Top Picks-Informationen und -Dienste sind nur in ausgewählten Ländern verfügbar.

Nutzungsbedingungen

Wenn Sie diese Empfehlungen erhalten möchten, müssen Sie auf dem Fernseher den Nutzungsbedingungen zustimmen. Um personalisierte Empfehlungen auf Basis Ihrer Fernsehgewohnheiten zu erhalten, muss das Kontrollkästchen für die personalisierten Programmempfehlungen aktiviert sein.

So öffnen Sie die Nutzungsbedingungen:

- 1 – Drücken Sie  TOP PICKS.
- 2 – Wählen Sie mit den Navigationstasten  in der oberen rechten Ecke aus, wählen Sie **Nutzungsbedingungen** aus, und drücken Sie **OK**.

19.2

Jetzt auf Ihrem Fernseher

Informationen zu Jetzt im TV

Mit  Jetzt im TV empfiehlt der Fernseher die beliebtesten derzeit gezeigten Programme.

Die empfohlenen Programme werden aus den installierten Sendern ausgewählt. Die Auswahl wird aus den Sendern für Ihr Land getroffen. Mit **Jetzt im TV** können Sie zudem personalisierte Empfehlungen erhalten. Diese basieren auf den Sendungen, die Sie regelmäßig sehen.



So erhalten Sie die Informationen "Jetzt im TV":

- Die "Jetzt im TV"-Informationen müssen in Ihrem Land verfügbar sein.
- Auf dem Fernseher müssen Sender installiert sein.
- Der Fernseher muss dabei mit dem Internet verbunden sein.

- Für die Uhr des Fernseher muss die Einstellung "Automatisch" oder "Landesabhängig" festgelegt sein.
- Sie müssen die Nutzungsbedingungen akzeptieren (Sie haben dies möglicherweise schon getan, als Sie die Internetverbindung hergestellt haben.)

Verwenden von Jetzt im TV

So öffnen Sie "Jetzt im TV":


- 1 – Drücken Sie  TOP PICKS, um das Top Picks-Menü zu öffnen.
- 2 – Wählen Sie  Jetzt im TV oben im Bildschirm aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie **Mehr** aus, um den TV-Guide zu öffnen.

Wenn Sie **Jetzt im TV** öffnen, kann der Fernseher einige Augenblicke benötigen, um die Seiteninformationen zu aktualisieren.


19.3

Sendung verpasst?

Informationen zu TV on Demand




Mit  **Sendung verpasst?** können Sie Ihre liebsten Fernsehsendungen dann ansehen, wenn Sie Zeit dafür haben. Dieser Dienst wird auch Catch Up TV, Replay TV oder Online TV genannt. Sendungen, die über "Sendung verpasst?" verfügbar sind, können kostenlos abgerufen werden.

Sie können von "Sendung verpasst?" personalisierte Empfehlungen auf Basis der Fernseherinstallation und Ihrer regelmäßig gesehenen Sendungen erhalten.

Das Symbol  wird nur oben im Bildschirm angezeigt, wenn "Sendung verpasst?" verfügbar ist.

Informationen zu Sendung verpasst?

So öffnen Sie "Sendung verpasst?":

- 1 – Drücken Sie  TOP PICKS, um das Top Picks-Menü zu öffnen.
- 2 – Wählen Sie  **Sendung verpasst?** oben im Bildschirm aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Wählen Sie **All Broadcast** (Alle Sendungen) aus, und drücken Sie **OK**. Sie können eine bestimmte Sendeanstalt auswählen, falls mehrere verfügbar sind.
- 4 – Drücken Sie  **BACK**, um den Bildschirm zu schließen.

Wenn Sie **Sendung verpasst?** öffnen, kann der Fernseher einige Augenblicke benötigen, um die Seiteninformationen zu aktualisieren.

Sobald eine Sendung gestartet ist, können Sie die


Tasten ► (Wiedergabe) und || (Pause) verwenden.

5 – Starten Sie die Wiedergabe. Zur Auswahl stehen die Tasten ► (Wiedergabe) und || (Pause).


19.4

Video-on-Demand

Informationen zu Video on Demand

Mit  Video on Demand können Sie von einem Online-Videoshop Filme ausleihen.

Sie können Video on Demand so einstellen, dass Sie personalisierte Filmempfehlungen auf Basis Ihres Landes, der Fernseherinstallation und der regelmäßig von Ihnen gesehenen Sendungen erhalten.

Das Symbol  wird nur oben im Bildschirm angezeigt, wenn Video-on-Demand verfügbar ist.

Bezahlung




Wenn Sie einen Film ausleihen oder kaufen, können Sie den Videoshop sicher per Kreditkarte bezahlen. Bei den meisten Videoshops müssen Sie beim ersten Besuch ein Konto erstellen.

Internetverkehr

Durch das häufige Streamen von Videos wird möglicherweise Ihre monatliche Nutzungsgrenze für das Internet überschritten.

Verwenden von Video on Demand

So öffnen Sie Video on Demand:

- 1 – Drücken Sie  TOP PICKS, um das Top Picks-Menü zu öffnen.
- 2 – Wählen Sie  Video on Demand oben im Bildschirm aus, und drücken Sie OK.
- 3 – Wählen Sie Alle Fachhändler, Empfohlen oder Häufig angesehen aus.
- 4 – Drücken Sie  BACK, um den Bildschirm zu schließen.

Wenn Sie Video on Demand öffnen, kann der Fernseher einige Augenblicke benötigen, um die Seiteninformationen zu aktualisieren.

Sie können einen bestimmten Videoshop auswählen, wenn mehrere verfügbar sind.

So leihen Sie einen Film aus:

- 1 – Navigieren Sie zu einem Filmposter. Nach ein paar Sekunden wird eine kurze Zusammenfassung angezeigt.
- 2 – Drücken Sie OK, um die Filmseite des Videoshops zu öffnen und eine Inhaltszusammenfassung des Films anzuzeigen.
- 3 – Bestätigen Sie Ihre Bestellung.
- 4 – Nehmen Sie die Bezahlung auf dem Fernseher vor.

Netflix

Wenn Sie ein Netflix-Abonnement besitzen, können Sie Netflix auf diesem Fernseher genießen. Der Fernseher muss mit dem Internet verbunden sein. In Ihrer Region ist Netflix möglicherweise erst mit zukünftigen Software-Aktualisierung verfügbar.

Drücken Sie zum Öffnen von Netflix **NETFLIX**, um die Netflix-App zu öffnen. Sie können Netflix sofort über einen Fernseher im Standby-Betrieb öffnen.

www.netflix.com



Multi View

21.1

Videotext und Fernsehen

Sie können einen Fernsehsender in dem kleinen Multi View-Bildschirm ansehen, während Sie gleichzeitig Videotext ansehen.

So sehen Sie einen Fernsehsender und Videotext gleichzeitig an:

- 1 - Drücken Sie  **Multi View** *, oder drücken Sie , um das **TV-Menü** zu öffnen.
- 2 - Wählen Sie **Multi View** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Wählen Sie **Multi View: Ein** auf dem Bildschirm. Der Sender, den Sie ansehen, erscheint in dem kleinen Bildschirm.

Um den kleinen Bildschirm auszublenden, wählen Sie **Multi View: Aus** auf dem Bildschirm.



* Wenn die Taste  **Multi View** auf Ihrer Fernbedienung verfügbar ist

21.2

HDMI und Fernseher

Sie können einen Fernsehsender in dem kleinen Multi View-Bildschirm ansehen, während Sie gleichzeitig ein Video von einem angeschlossenen HDMI-Gerät ansehen.

So sehen Sie Fernsehsender an, während ein Video von einem angeschlossenen HDMI-Gerät* angezeigt wird:

- 1 - Drücken Sie  **Multi View** *, oder drücken Sie , um das **TV-Menü** zu öffnen.
- 2 - Wählen Sie **Multi View** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Wählen Sie **Multi View: Ein** auf dem Bildschirm. Der Sender, den Sie ansehen, erscheint in dem kleinen Bildschirm.

Um den kleinen Bildschirm auszublenden, wählen Sie **Multi View: Aus** auf dem Bildschirm.





Hinweis: Sie können nur TV-Senderbilder im Multi View-Modus sehen, der Ton des Senders ist stummgeschaltet.

* Wenn die Taste  **Multi View** auf Ihrer Fernbedienung verfügbar ist

Nettv und TV

Sie können einen Fernsehsender in dem kleinen Multi View-Bildschirm ansehen, während Sie gleichzeitig eine Nettv-App in der App-Galerie ansehen.

So sehen Sie Fernsehsender an, während eine Nettv-App in der App-Galerie* angezeigt wird:

- 1 - Drücken Sie  **Multi View** *, oder drücken Sie , um das **TV-Menü** zu öffnen.
- 2 - Wählen Sie **Multi View** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Wählen Sie **Multi View: Ein** auf dem Bildschirm. Der Sender, den Sie ansehen, erscheint in dem kleinen Bildschirm.
- 4 - Drücken Sie  **+** oder  **-**, um die Sender in dem kleinen Bildschirm zu wechseln

Um den kleinen Bildschirm auszublenden, wählen Sie **Multi View: Aus** auf dem Bildschirm.



Hinweis: Nicht jede Nettv-App unterstützt Multi View mit Fernsehsendern. Wenn die App Multi View nicht unterstützt, wird auf dem Fernseher folgende Nachricht angezeigt: **Multi View wird nicht unterstützt**.

* Wenn die Taste  **Multi View** auf Ihrer Fernbedienung verfügbar ist

21.4

Nettv und HDMI

Sie können eine Nettv-App in der App-Galerie in dem kleinen Multi View-Bildschirm ansehen, während Sie gleichzeitig ein Video von einem angeschlossenen HDMI-Gerät ansehen.

- 1 - Drücken Sie  **Multi View** *, oder drücken Sie , um das **TV-Menü** zu öffnen.
- 2 - Wählen Sie **Multi View** aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 - Wählen Sie **Multi View: Ein** auf dem Bildschirm.

Um den kleinen Bildschirm auszublenden, wählen Sie **Multi View: Aus** auf dem Bildschirm.

Hinweis: Nicht jede Nettv-App unterstützt Multi View mit Fernsehsendern. Wenn die App Multi View nicht unterstützt, wird auf dem Fernseher folgende Nachricht angezeigt: **Multi View wird nicht unterstützt**.

* Wenn die Taste  **Multi View** auf Ihrer Fernbedienung verfügbar ist

Software

22.1


Software aktualisieren

Aktualisieren über das Internet



Wenn der Fernseher mit dem Internet verbunden ist, erhalten Sie möglicherweise eine Nachricht mit der Aufforderung, die Fernsehersoftware zu aktualisieren. Sie benötigen dazu eine Hochgeschwindigkeits- bzw. Breitbandverbindung. Wenn diese Nachricht angezeigt wird, empfehlen wir, die Aktualisierung auszuführen.

Wählen Sie bei angezeigter Nachricht **Aktualisieren** aus, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sie können auch selbst nach einer Software-Aktualisierung suchen.

Während der Software-Aktualisierung ist kein Bild zu sehen, und der Fernseher schaltet sich aus und wieder ein. Dies kann mehrmals geschehen. Die Aktualisierung kann einige Minuten dauern. Warten Sie, bis das Bild wieder angezeigt wird. Drücken Sie während der Software-Aktualisierung nicht den Netzschalter  am Fernseher oder auf der Fernbedienung.

So suchen Sie manuell nach einer Softwareaktualisierung:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Software aktualisieren** > **Nach Updates suchen** aus.
- 3 – Wählen Sie **Internet** aus.
- 4 – Der Fernseher sucht im Internet nach einer Aktualisierung.
- 5 – Wenn eine Aktualisierung verfügbar ist, können Sie die Software sofort aktualisieren.
- 6 – Eine Software-Aktualisierung kann einige Minuten dauern. Drücken Sie nicht die Taste  am Fernseher oder auf der Fernbedienung.
- 7 – Wenn die Aktualisierung abgeschlossen ist, kehrt der Fernseher zum Sender zurück, den Sie angesehen haben.


Aktualisierung über USB

Es kann erforderlich werden, die Software des Fernsehers zu aktualisieren.

Sie benötigen einen Computer mit einer Hochgeschwindigkeitsverbindung zum Internet und ein USB-Flashlaufwerk zum Upload der Software auf

den Fernseher. Verwenden Sie ein USB-Flashlaufwerk mit mindestens 500 MB freiem Speicherplatz. Stellen Sie sicher, dass der Schreibschutz deaktiviert ist.

So aktualisieren Sie die Fernsehersoftware:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Software aktualisieren** > **Nach Updates suchen** aus.
- 3 – Wählen Sie **USB** > **Lokale Aktualisierungen** aus, und drücken Sie **OK**.


Identifizieren des Fernsehers

- 1 – Setzen Sie das USB-Flashlaufwerk in einen der USB-Anschlüsse des Fernsehers ein.
- 2 – Wählen Sie **Start** aus, und drücken Sie **OK**. Eine Identifizierungsdatei wird auf das USB-Flashlaufwerk geschrieben.

Herunterladen der Software

- 1 – Verbinden Sie das USB-Flashlaufwerk mit Ihrem Computer.
- 2 – Suchen Sie auf dem Flashlaufwerk nach der Datei **update.htm**, und doppelklicken Sie darauf.
- 3 – Klicken Sie auf **ID senden**.
- 4 – Wenn neue Software verfügbar ist, laden Sie die ZIP-Datei herunter.
- 5 – Entpacken Sie nach dem Download die Datei, und kopieren Sie die Datei **autorun.upg** auf das USB-Flashlaufwerk. Legen Sie sie nicht in einem Ordner ab.

Aktualisieren der Software des Fernsehers



- 1 – Verbinden Sie das USB-Flashlaufwerk erneut mit dem Fernseher. Die Aktualisierung startet automatisch.
- 2 – Eine Software-Aktualisierung kann einige Minuten dauern. Drücken Sie nicht die Taste  am Fernseher oder auf der Fernbedienung. Entfernen Sie nicht das USB-Flashlaufwerk.
- 3 – Wenn die Aktualisierung abgeschlossen ist, kehrt der Fernseher zum Sender zurück, den Sie angesehen haben.

Wenn während des Aktualisierungsvorgangs ein Stromausfall auftritt, darf das USB-Flashlaufwerk nicht vom Fernseher getrennt werden. Sobald die Stromversorgung wieder gewährleistet ist, wird die Aktualisierung fortgesetzt.

Um eine versehentliche Aktualisierung der Software des Fernsehers zu verhindern, löschen Sie die Datei **autorun.upg** vom USB-Flashlaufwerk.



Softwareversion

So zeigen Sie die aktuelle Version der Fernsehersoftware an:

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Software aktualisieren > Informationen zur aktuellen Software**, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Die Version, Versionshinweise und das Erstelldatum werden angezeigt. Auch die Netflix-ESN-Nummer wird angezeigt (falls verfügbar).
- 4 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Automatisches Software-Update

So aktivieren Sie das automatische Software-Update, um die Fernsehersoftware automatisch zu aktualisieren: Lassen Sie den Fernseher im Standby-Modus, wenn er nicht verwendet wird.

- 1 – Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 – Wählen Sie **Software aktualisieren > Automatisches Software-Update** aus, und drücken Sie **Ein/Aus**.
- 3 – Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals , um das Menü zu schließen.

Open-Source-Software

Dieser Fernseher enthält Open-Source-Software. TP Vision Europe B.V. bietet hiermit auf Nachfrage die Lieferung einer vollständigen Kopie des entsprechenden Quellcodes an. Dies gilt für die in diesem Produkt verwendeten urheberrechtlich geschützten Open-Source-Softwarepakete, für die ein solches Angebot anhand der entsprechenden Lizenzen angefragt wurde.

Das Angebot ist bis drei Jahre nach dem Kauf des Produkts für jeden, der in dieser Form benachrichtigt wurde, gültig.
Um den Quellcode zu erhalten, schreiben Sie bitte auf Englisch an: . .

open.source@tpvision.com

Open-Source-Lizenz

Informationen zur Open-Source-Lizenz

README für den Quellcode der Teile der Fernsehersoftware von TP Vision Netherlands B.V., die unter Open-Source-Lizenzen fallen.

In diesem Dokument wird die Verteilung des Quellcodes beschrieben, der im TP Vision Netherlands B.V.-Fernseher verwendet wird. Für diese Quellcodes gilt entweder die GNU General Public License (die GPL) oder die GNU Lesser General Public License (die LGPL) oder eine weitere Open Source-Lizenz. Anweisungen zum Erhalt von Kopien dieser Software finden Sie in der Bedienungsanleitung.

TP Vision Netherlands B.V. LEHNT DIE GEWÄHRUNG SÄMTLICHER AUSDRÜCKLICHER ODER STILLSCHWEIGENDER GARANTIE JEGLICHER ART AB, AUCH GARANTIE DER MARKTFÄHIGKEIT ODER DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK IN BEZUG AUF DIESE SOFTWARE. TP Vision Netherlands B.V. bietet keinen Support für diese Software. Die vorangegangenen Informationen haben keinerlei Auswirkungen auf Ihre Garantien und rechtlichen Ansprüche bezüglich der von Ihnen erworbenen TP Vision Netherlands B.V.-Produkte. Dies gilt nur für den für Sie zugänglich gemachten Quellcode.

Open Source

Android (7.1.1)

This tv contains the Android Nougat Software. Android is a Linux-based operating system designed primarily for touchscreen mobile devices such as smartphones and tablet computers. This software will also be reused in TPVision Android based TV's. The original download site for this software is : <https://android.googlesource.com/>. This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache license version 2, which can be found below. Android APACHE License Version 2 (<http://source.android.com/source/licenses.html>). This includes all external sources used by official Android AOSP.

linux kernel (3.10.79)

This tv contains the Linux Kernel. The original download site for this software is : <http://www.kernel.org/>. This piece of software is made available under the terms and conditions of the

GPL v2 license, which can be found below. Additionally, following exception applies: "NOTE! This copyright does *not* cover user programs that use kernel services by normal system calls – this is merely considered normal use of the kernel, and does *not* fall under the heading of "derived work". Also note that the GPL below is copyrighted by the Free Software Foundation, but the instance of code that it refers to (the linux kernel) is copyrighted by me and others who actually wrote it. Also note that the only valid version of the GPL as far as the kernel is concerned is _this_ particular version of the license (ie v2, not v2.2 or v3.x or whatever), unless explicitly otherwise stated. Linus Torvalds"

libcurl (7.50.1)

libcurl is a free and easy-to-use client-side URL transfer library, supporting DICT, FILE, FTP, FTPS, Gopher, HTTP, HTTPS, IMAP, IMAPS, LDAP, LDAPS, POP3, POP3S, RTMP, RTSP, SCP, SFTP, SMTP, SMTPS, Telnet and TFTP. libcurl supports SSL certificates, HTTP POST, HTTP PUT, FTP uploading, HTTP form based upload, proxies, cookies, user+password authentication (Basic, Digest, NTLM, Negotiate, Kerberos), file transfer resume, http proxy tunneling and more! The original download site for this software is : <http://curl.haxx.se/libcurl/>
COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE Copyright (c) 1996 – 2010, Daniel Stenberg, daniel@haxx.se. All rights reserved. Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies. THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE. Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization of the copyright holder.

libfreetypeex (2.4.2)

FreeType is a software development library, available in source and binary forms, used to render text on to bitmaps and provides support for other font-related operations. The original download site for this software is :

<https://github.com/julienr/libfreetype-android>
Freetype License

libjpegex (8a)

This package contains C software to implement JPEG image encoding, decoding, and transcoding. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.-----The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy. This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below. Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind. These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us. Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software". We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

libpngex (1.4.1)

libpng is the official Portable Network Graphics (PNG) reference library (originally called pnglib). It is a platform-independent library that contains C functions for handling PNG images. It supports almost all of PNG's features, is extensible. The original download site for this software is :
<https://github.com/julienr/libpng-android>
libpng license

dvbsnoop (1.2)

dvbsnoop is a DVB / MPEG stream analyzer program.

For generating CRC32 values required for composing PAT, PMT, EIT sections The original download site for this software is : <https://github.com/a4tunado/dvbsnoop/blob/master/src/misc/crc32.c> GPL v2
<http://dvbsnoop.sourceforge.net/dvbsnoop.html>

gSoap (2.7.15)

The gSOAP toolkit is an open source C and C++ software development toolkit for SOAP/XML Web services and generic (non-SOAP) C/C++ XML data bindings. Part of the software embedded in this product is gSOAP software. Portions created by gSOAP are Copyright 2001-2009 Robert A. van Engelen, Genivia inc. All Rights Reserved. THE SOFTWARE IN THIS PRODUCT WAS IN PART PROVIDED BY GENIVIA INC AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

restlet (2.3.0)

Restlet is a lightweight, comprehensive, open source REST framework for the Java platform. Restlet is suitable for both server and client Web applications. It supports major Internet transport, data format, and service description standards like HTTP and HTTPS, SMTP, XML, JSON, Atom, and WADL. The original download site for this software is : <http://restlet.org> This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache License version 2.

FaceBook SDK (3.0.1)

This TV contains Facebook SDK. The Facebook SDK for Android is the easiest way to integrate your Android app with Facebook's platform. The SDK provides support for Login with Facebook authentication, reading and writing to Facebook APIs and support for UI elements such as pickers and dialogs. The original download site for this software is : <https://developer.facebook.com/docs/android> This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache License version 2.

ffmpeg (2.1.3)

This TV uses FFmpeg. FFmpeg is a complete, cross-platform solution to record, convert and stream audio and video. The original download site for this software is : <http://ffmpeg.org> This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2 license, which can be found below.

gson (2.3)

This TV uses gson. Gson is a Java library that can be used to convert Java Objects into their JSON representation. It can also be used to convert a JSON string to an equivalent Java object. Gson can work with arbitrary Java objects including pre-existing objects that you do not have source-code of. The original download site for this software is : <https://code.google.com/p/google-gson/> . This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache License 2.0

This software includes an implementation of the AES Cipher, licensed by Brian Gladman. The original download site for this software is : <http://www.gladman.me.uk/> This piece of software is licensed by Brian Gladman.

libUpNp (1.2.1)

The original download site for this software is : <http://upnp.sourceforge.net/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD.

live555 (0.82)

Live555 provides RTP/RTCP/RTSP client. The original download site for this software is : <http://www.live555.com> This piece of software is made available under the terms and conditions of the LGPL v2.1 license, which can be found below.

dnsmasq

Dnsmasq is a lightweight, easy to configure DNS forwarder and DHCP server. The original download site for this software is : <https://android.googlesource.com/platform/external/dnsmasq> This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2 license, which can be found below.

TomCrypt (1.1)

iwedia stack is using tomcrypt for sw decryption. The

original download site for this software is :
<http://manpages.ubuntu.com/manpages/saucy/man3/libtomcrypt.3.html> This piece of software is made available under the terms and conditions of the DO WHAT THE FUCK YOU WANT TO PUBLIC LICENSE.

u-boot (2011-12)

U-boot is a boot loader for embedded boards based on ARM, MIPS and other processors, which can be installed in a boot ROM and used to initialize and test the hardware or to download and run application code. This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2 license, which can be found below.

AsyncHttpClient (1.4.9)

The original download site for this software is :
<http://loopj.com/android-async-http/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the APACHE LICENSE 2.0

httpClient-4.4.1.1 (4.4.1.1)

This is needed to import
cz.msebera.android.httpClient used by
AssyncHttpClientThe original download site for this software is :
<http://mvnrepository.com/artifact/cz.msebera.android/httpclient/4.4.1.1> This piece of software is made available under the terms and conditions of the APACHE LICENSE 2.0

Jackson Parser (2.x)

lpepg client uses Jackson Parser for string manipulation. The original download site for this software is :
<https://github.com/FasterXML/jackson-core> This piece of software is made available under the terms and conditions of the APACHE LICENSE 2.0

audio a2dp (2.x)

Bluetooth stack. The original download site for this software is :
<https://android.googlesource.com/platform/system/bt> This piece of software is made available under the terms and conditions of the APACHE LICENSE 2.0

libexif (0.6.21)

Exif JPEG header manipulation tool. The original download site for this software is :
<http://libexif.sourceforge.net/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the APACHE LICENSE 2.0

libexpat (2.1.0)

Expat XML Parser. The original download site for this software is : <http://www.libexpat.org/Expat> is free software. You may copy, distribute, and modify it under the terms of the License contained in the file COPYING distributed with this package. This license is the same as the MIT/X Consortium license.

libFFTEm ()

neven face recognition library. The original download site for this software is : No info. This piece of software is made available under the terms and conditions of the APACHE LICENSE 2.0

libcui18n (49.1.1)

International Components for unicode. The original download site for this software is : <http://icu-project.org> This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD.

libiprouteutil (3.4.0)

iproute2 TCP/IP networking and traffic control. The original download site for this software is :
<http://www.linuxfoundation.org/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2. which can be found below

libjpeg (3.4.0)

libjpeg-turbo is a JPEG image codec that uses SIMD instructions (MMX, SSE2, NEON) to accelerate baseline JPEG compression and decompression on x86, x86-64, and ARM systems. The original download site for this software is :
<http://www.ijg.org/libjpeg-turbo> is covered by three compatible BSD-style open source licenses. Refer to LICENSE.txt for a roll-up of license terms.

libmtp (1.0.1)

libmtp The original download site for this software is :
<http://libmtp.sourceforge.net/> . This piece of software is made available under the terms and conditions of the LGPL V2.

libmdnsd (320.10.80)

MDNS Responder. The mDNSResponder project is a component of Bonjour, 5Apple's ease-of-use IP networking initiative. The original download site for this software is :
<http://www.opensource.apple.com/tarballs/mDNSResponder/> This piece of software is made available

under the terms and conditions of the Apache license version 2

libnfc_ndef ()

The original download site for this software is : No info. This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache license version 2

libskia ()

skia 2D graphics library Skia is a complete 2D graphic library for drawing Text, Geometries, and Images. The original download site for this software is : <http://code.google.com/p/skia/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD.

libsonivox ()

The original download site for this software is : No info. This piece of software is made available under the terms and conditions of the Android APACHE License Version 2.

libsqlite (3.9.2)

SQLite database. The original download site for this software is : <http://www.sqlite.org> This piece of software is made available under the terms and conditions of the Android APACHE License Version 2.

libttspeco ()

The original download site for this software is : No info. This piece of software is made available under the terms and conditions of the Android APACHE License Version 2.

libtinyalsa ()

tinyalsa: a small library to interface with ALSA in the Linux kernel. The original download site for this software is : No info. This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD.

wpa_supplicant (0.8)

Library used by legacy HAL to talk to wpa_supplicant daemon. The original download site for this software is : <http://hostap.epitest.fi/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPLv2.

libz (1.2.8)

zlib compression library. The original download site for this software is : <http://zlib.net> This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD.

iptables (1.4.20)

iptables is a user space application program that allows a system administrator to configure the tables provided by the Linux kernel firewall (implemented as different Netfilter modules) and the chains and rules it stores. Different kernel modules and programs are currently used for different protocols; iptables applies to IPv4The original download site for this software is : <https://android.googlesource.com/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPLv2.

toolbox (1.2.8)

The 'toolbox' command in Android is a multi-function program. It encapsulates the functionality of many common Linux commands (and some special Android ones) into a single binary. This makes it more compact than having all those other commands installed individually. The original download site for this software is : <https://android.googlesource.com/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the Android APACHE License Version 2.

libssl

(7b8b9c17db93ea5287575b437c77fb36eeb81b31)

BoringSSL The original download site for this software is : <https://boringssl.googlesource.com/boringssl/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD.

libOpenMAXAL

(7b8b9c17db93ea5287575b437c77fb36eeb81b31)

OpenMAX AL is an application-level multimedia playback and recording API for mobile embedded devicesThe original download site for this software is : <https://www.khronos.org/openmax/> License free

libOpenSLES (1.0)

Khronos OpenSL Sound API spec. The original download site for this software is : <https://www.khronos.org/opensles/> License free

libEGL libGLv1_CM (3.1)

Khronos OpenGL Graphics API spec. The original download site for this software is : <https://www.opengl.org/> License free

libffmpeg_av (2.1)

FFmpeg media player. The original download site for this software is : <https://ffmpeg.org/> This piece of software is licensed under LGPL v2.1

libcurlmheg (7.21.6)

curl for MHEG. The original download site for this software is : <https://ffmpeg.org/> Curl and libcurl are licensed under a MIT/X derivate license. Please look at <https://curl.haxx.se/docs/copyright.html>

boringssl

(af0e32cb84f0c9cc65b9233a3414d2562642b342)

ssl for MHEG, Taken from android M. The original download site for this software is : <https://boringssl.googleusercontent.com/boringssl/> Licensed under BSD, please find in /android/n-base/external/boringssl/NOTICE

libpng (1.6.22beta)

libpng is the official Portable Network Graphics (PNG) reference library (originally called pnglib). It is a platform-independent library that contains C functions for handling PNG images. It supports almost all of PNG's features, is extensible. The original download site for this software is : <https://github.com/julienr/libpng-android> This code is released under the libpng license.

Hue SDK (1.8.1)

TV ambihue app uses Philips SDK to find the hue bridge name. The original download site for this software is : <https://developers.meethue.com/documentation/java-multi-platform-and-android-sdk>

Opera Web Browser (SDK 4.8.0)

This TV contains Opera Browser Software.

Third-party licenses

WebKit

name License

WebKit URL: <http://webkit.org/>

(WebKit doesn't distribute an explicit license. This LICENSE is derived from license text in the source.)

Copyright (c) 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007 Alexander Kellett, Alexey Proskuryakov, Alex Mathews, Allan Sandfeld Jensen, Alp Toker, Anders Carlsson, Andrew Wellington, Antti Koivisto, Apple Inc., Arthur Langereis, Baron Schwartz, Bjoern Graf, Brent Fulgham, Cameron Zwarich, Charles Samuels, Christian Dywan, Collabora Ltd., Cyrus Patel, Daniel Molkentin, Dave MacLachlan, David Smith, Dawit Alemayehu, Dirk Mueller, Dirk Schulze, Don Gibson, Enrico Ros, Eric Seidel, Frederik Holljen, Ferich Raabe, Friedmann Kleint, George Staikos, Google Inc., Graham Dennis, Harri Porten, Henry Mason, Hiroyuki Ikezoe, Holger Hans Peter Freyther, IBM, James G. Speth, Jan Alonzo, Jean-Loup Gailly, John Reis, Jonas Witt, Jon Shier, Jonas Witt, Julien Chaffraix, Justin Haygood, Kevin Ollivier, Kevin Watters, Kimmo Kinnunen, Kouhei Sutou, Krzysztof Kowalczyk, Lars Knoll, Luca Bruno, Maks Orlovich, Malte Starostik, Mark Adler, Martin Jones, Marvin Decker, Matt Lilek, Michael Emmel, Mitz Pettel, mozilla.org, Netscape Communications Corporation, Nicholas Shanks, Nikolas Zimmermann, Nokia, Oliver Hunt, Opened Hand, Paul Johnston, Peter Kelly, Pioneer Research Center USA, Rich Moore, Rob Buis, Robin Dunn, Ronald Tschalär, Samuel Weinig, Simon Hausmann, Staikos Computing Services Inc., Stefan Schimanski, Symantec Corporation, The Dojo Foundation, The Karbon Developers, Thomas Boyer, Tim Copperfield, Tobias Anton, Torben Weis, Trolltech, University of Cambridge, Vaclav Slavik, Waldo Bastian, Xan Lopez, Zack Rusin

The terms and conditions vary from file to file, but are one of:

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

OR

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY APPLE COMPUTER, INC. "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL APPLE COMPUTER, INC. OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT

LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

GNU LIBRARY GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1991 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301
USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Library General Public License, applies to some specially designated Free Software Foundation software, and to any other libraries whose authors decide to use it. You can use it for your libraries, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link a program with the library, you must provide complete object files to the recipients so that they can relink them with the library, after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

Our method of protecting your rights has two steps: (1) copyright the library, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

Also, for each distributor's protection, we want to

make certain that everyone understands that there is no warranty for this free library. If the library is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original version, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that companies distributing free software will individually obtain patent licenses, thus in effect transforming the program into proprietary software. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License, which was designed for utility programs. This license, the GNU Library General Public License, applies to certain designated libraries. This license is quite different from the ordinary one; be sure to read it in full, and don't assume that anything in it is the same as in the ordinary license.

The reason we have a separate public license for some libraries is that they blur the distinction we usually make between modifying or adding to a program and simply using it. Linking a program with a library, without changing the library, is in some sense simply using the library, and is analogous to running a utility program or application program. However, in a textual and legal sense, the linked executable is a combined work, a derivative of the original library, and the ordinary General Public License treats it as such.

Because of this blurred distinction, using the ordinary General Public License for libraries did not effectively promote software sharing, because most developers did not use the libraries. We concluded that weaker conditions might promote sharing better.

However, unrestricted linking of non-free programs would deprive the users of those programs of all benefit from the free status of the libraries themselves. This Library General Public License is intended to permit developers of non-free programs to use free libraries, while preserving your freedom as a user of such programs to change the free libraries that are incorporated in them. (We have not seen how to achieve this as regards changes in header files, but we have achieved it as regards changes in the actual functions of the Library.) The hope is that this will lead to faster development of free libraries.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, while the latter only works together with the library.

Note that it is possible for a library to be covered by

the ordinary General Public License rather than by this special one.

GNU LIBRARY GENERAL PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Library General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associate interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the

You may charge a fee for the physical act of

transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the squareroot function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote. Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must

alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License.

Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted,

regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also compile or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

c) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

d) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the source

code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for

enforcing compliance by third parties to this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Library General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later

version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO

WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW.

EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR

OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY

KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE

IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE

LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME

THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN

WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY

AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU

FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR

CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE

LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING

RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A

FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF

SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH

END OF TERMS AND
CONDITIONS

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library,

you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to

gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and

modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as

separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative

of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License.

Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy,

modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any

other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO

WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW.

EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR

OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY

KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE

IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR

PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH

END OF TERMS AND CONDITIONS

Other

name	License
------	---------

Chromium	URL: http://www.chromium.org
----------	--

Copyright (c) 2013 The Chromium Authors. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above

copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer

in the documentation and/or other materials provided with the

- * Neither the name of Google Inc. nor the names

of its

contributors may be used to endorse or promote products derived from

this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

--

The following files are distributed under the MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1 tri-license:

chromium-nss.h
chromium-blapi.h
chromium-blapit.h
chromium-sha256.h
chromium-prtypes.h

The following files contain portions distributed under the MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1 tri-license:

registry_controlled_domains/registry_controlled_domain.cc
registry_controlled_domains/registry_controlled_domain.h

The following files are distributed under the MPL 2.0 license:

Fontconfig

URL: <http://www.fontconfig.org>

Copyright © 2000,2001,2002,2003,2004,2006,2007
Keith Packard

Copyright © 2005 Patrick Lam

Copyright © 2009 Roozbeh Pournader

Copyright © 2008,2009 Red Hat, Inc.

Copyright © 2008 Danilo Šegan

Permission to use, copy, modify, distribute, and sell
this software and its

documentation for any purpose is hereby granted
without fee, provided that

the above copyright notice appear in all copies and
that both that

copyright notice and this permission notice appear in
supporting

documentation, and that the name of the author(s)
not be used in

advertising or publicity pertaining to distribution of
the software without

specific, written prior permission. The authors make
no

representations about the suitability of this software
for any purpose. It

is provided "as is" without express or implied
warranty.

THE AUTHOR(S) DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH
REGARD TO THIS SOFTWARE,

INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN NO

EVENT SHALL THE AUTHOR(S) BE LIABLE FOR ANY
SPECIAL, INDIRECT OR

CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES
WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE,

DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF
CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER

TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN
CONNECTION WITH THE USE OR

PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

Arphic fonts

URL:
<http://www.freedesktop.org/wiki/Software/CJKUnifonts/Download>

[nts/Download](#)

ARPHIC PUBLIC LICENSE

Copyright (C) 1999 Arphic Technology Co., Ltd.

All rights reserved except as specified below.

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim
copies of this license document, but changing it is
forbidden.

Preamble

The licenses for most software are designed to
take away your freedom to share and change it. By
contrast, the ARPHIC PUBLIC LICENSE specifically
permits and encourages you to use this software,
provided that you give the recipients all the rights that
we gave you and make sure they can get the
modifications of this software.

Legal Terms

Throughout this License, "Font" means the
TrueType fonts "AR PL Mingti2L Big5", "AR PL KaitiM
Big5" (BIG-5 character set) and "AR PL SungtiL GB",
"AR PL KaitiM GB" (GB character set) which are
originally distributed by Arphic, and the derivatives of
those fonts created through any modification
including modifying glyph, reordering glyph,
converting format, changing font name, or
adding/deleting some characters in/from glyph table.

"PL" means "Public License".

"Copyright Holder" means whoever is named in
the copyright or copyrights for the Font.

"You" means the licensee, or person copying,
redistributing or modifying the Font.

"Freely Available" means that you have the
freedom to copy or modify the Font as well as
redistribute copies of the Font under the same
conditions you received, not price. If you wish, you
can charge for this service.

You may copy and distribute verbatim copies of
this Font in any medium, without restriction, provided
that you retain this license file (ARPHICPL.TXT)
unaltered in all copies.

You may otherwise modify your copy of this Font
in any way, including modifying glyph, reordering
glyph, converting format, changing font name, or
adding/deleting some characters in/from glyph table,
and copy and distribute such modifications under the
terms of Section 1 above, provided that the following
conditions are met:

a) You must insert a prominent notice in each
modified file stating how and when you changed that
file.

b) You must make such modifications Freely Available as a whole to all third parties under the terms of this License, such as by offering access to copy the modifications from a designated place, or distributing the modifications on a medium customarily used for software interchange.

c) If the modified fonts normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the Font under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License.

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Font, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. Therefore, mere aggregation of another work not based on the Font with the Font on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Font except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Font will automatically retroactively void your rights under this License. However, parties who have received copies or rights from you under this License will keep their licenses valid so long as such parties remain in full compliance.

You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to copy, modify, sublicense or distribute the Font. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by copying, modifying, sublicensing or distributing the Font, you indicate your acceptance of this License and all its terms and conditions.

Each time you redistribute the Font, the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Font subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy

simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Font at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Font by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Font.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

BECAUSE THE FONT IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE FONT, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS OR OTHER PARTIES PROVIDE THE FONT "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE FONT IS WITH YOU. SHOULD THE FONT PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING, IN NO EVENT WILL ANY COPYRIGHTTT HOLDERS, OR OTHER PARTIES WHO MAY COPY, MODIFY OR REDISTRIBUTE THE FONT AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR ANY DIRECT, INDIRECT, CONSEQUENTIAL, INCIDENTAL, SPECIAL OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE FONT (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION), EVEN IF SUCH HOLDERS OR OTHER PARTIES HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

Bitstream Vera fonts

URL:

http://www.gnome.org/fonts/#Final_Bitstream_Vera_Fonts

Bitstream Vera Fonts Copyright

The fonts have a generous copyright, allowing derivative works (as long as "Bitstream" or "Vera" are not in the names), and full redistribution (so long as they are not *sold* by themselves). They can be bundled, redistributed and sold with any software.

The fonts are distributed under the following copyright:

Copyright

=====

Copyright (c) 2003 by Bitstream, Inc. All Rights Reserved. Bitstream

Vera is a trademark of Bitstream, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining

a copy of the fonts accompanying this license ("Fonts") and associated

documentation files (the "Font Software"), to reproduce and distribute

the Font Software, including without limitation the rights to use,

copy, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Font

Software, and to permit persons to whom the Font Software is furnished

to do so, subject to the following conditions:

The above copyright and trademark notices and this permission notice

shall be included in all copies of one or more of the Font Software

The Font Software may be modified, altered, or added to, and in

particular the designs of glyphs or characters in the Fonts may be

modified and additional glyphs or characters may be added to the

Fonts, only if the fonts are renamed to names not containing either

the words "Bitstream" or the word "Vera".

This License becomes null and void to the extent applicable to Fonts

or Font Software that has been modified and is distributed under the

"Bitstream Vera" names.

The Font Software may be sold as part of a larger software package but

no copy of one or more of the Font Software typefaces may be sold by itself.

THE FONT SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,

EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT

OF COPYRIGHT, PATENT, TRADEMARK, OR OTHER

RIGHT. IN NO EVENT SHALL

BITSTREAM OR THE GNOME FOUNDATION BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR

OTHER LIABILITY, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL,

OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR

OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE FONT

SOFTWARE OR FROM OTHER DEALINGS IN THE FONT SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the names of Gnome, the Gnome

Foundation, and Bitstream Inc., shall not be used in advertising or

otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Font

Software without prior written authorization from the Gnome Foundation

or Bitstream Inc., respectively. For further information, contact:

fonts at gnome dot org.

Copyright FAQ

=====

1. I don't understand the resale restriction... What gives?

Bitstream is giving away these fonts, but wishes to ensure its

competitors can't just drop the fonts as is into a font sale system

and sell them as is. It seems fair that if Bitstream can't make money

from the Bitstream Vera fonts, their competitors should not be able to

do so either. You can sell the fonts as part of any software package,

however.

2. I want to package these fonts separately for distribution and

sale as part of a larger software package or system. Can I do so?

Yes. A RPM or Debian package is a "larger software package" to begin

with, and you aren't selling them independently by themselves.

See 1. above.

3. Are derivative works allowed?

Yes!

4. Can I change or add to the font(s)?

Yes, but you must change the name(s) of the font(s).

5. Under what terms are derivative works allowed?

You must change the name(s) of the fonts. This is to ensure the

quality of the fonts, both to protect Bitstream and Gnome. We want to

ensure that if an application has opened a font specifically of these

names, it gets what it expects (though of course, using fontconfig,

substitutions could still could have occurred during font

opening). You must include the Bitstream copyright. Additional

copyrights can be added, as per copyright law. Happy Font Hacking!

6. If I have improvements for Bitstream Vera, is it possible they might get

adopted in future versions?

Yes. The contract between the Gnome Foundation and Bitstream has

provisions for working with Bitstream to ensure quality additions to

the Bitstream Vera font family. Please contact us if you have such

additions. Note, that in general, we will want such additions for the

entire family, not just a single font, and that you'll have to keep

both Gnome and Jim Lyles, Vera's designer, happy! To make sense to add

glyphs to the font, they must be stylistically in keeping with Vera's

design. Vera cannot become a "ransom note" font. Jim Lyles will be

providing a document describing the design elements used in Vera, as a

guide and aid for people interested in

contributing to Vera.

7. I want to sell a software package that uses these fonts: Can I do so?

Sure. Bundle the fonts with your software and sell your software

with the fonts. That is the intent of the copyright.

8. If applications have built the names "Bitstream Vera" into them,

can I override this somehow to use fonts of my choosing?

This depends on exact details of the software. Most open source

systems and software (e.g., Gnome, KDE, etc.) are now converting to

use fontconfig (see www.fontconfig.org) to handle font configuration,

selection and substitution; it has provisions for overriding font

names and substituting alternatives. An example is provided by the

supplied local.conf file, which chooses the family Bitstream Vera for

"sans", "serif" and "monospace". Other software (e.g., the XFree86

core server) has other mechanisms for font substitution.

Open Sans fonts

URL:

<http://www.google.com/fonts/specimen/Open+Sans>

License for Open Sans Font Family

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.

VL Gothic fonts

URL: <http://dicey.org/vlgothic/index.html>

License for VL Gothic Font Family

This font includes glyphs derived from M+ FONTS

which is created by

M+ FONTS PROJECT. License for M+ FONTS part is described in M+ FONTS

PROJECT's license. See attached 'LICENSE_E.mplus'.

This font also includes glyphs derived from Sazanami Gothic font which

is created by Electronic Font Open Laboratory (/efont/). License for

Sazanami Gothic part is described in it's license. See attached

'README.sazanami' for original Sazanami Gothic font license.

This font also includes original glyphs which is created by Daisuke

SUZUKI and Project Vine based on M+ FONTS. License for VL Gothic

original glyphs is same as M+ FONTS PROJECT's license.

There is no limitation and the below description is not applied

as for in order not to reuse as font (ex: font is embeded to documents).

Copyright (c) 1990-2003 Wada Laboratory, the University of Tokyo.

Copyright (c) 2003-2004 Electronic Font Open Laboratory (/efont/).

Copyright (C) 2003-2009 M+ FONTS PROJECT

Copyright (C) 2006-2009 Daisuke SUZUKI <daisuke@vinelinux.org>.

Copyright (C) 2006-2009 Project Vine <Vine@vinelinux.org>.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions

are met:

this list of conditions and the following disclaimer.

this list of conditions and the following disclaimer in the documentation

and/or other materials provided with the distribution.

the names of its contributors may be used to endorse or promote products

derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY WADA
LABORATORY, THE UNIVERSITY OF TOKYO AND
CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR
IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT
NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A
PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO
EVENT SHALL THE LABORATORY OR
CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT,
INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,
EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES
(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR
SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS;
OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED
AND ON ANY THEORY OF LIABILITY,
WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR
TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR
OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE
OF THIS SOFTWARE, EVEN IF
ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Nanum fonts

URL: <http://hangeul.naver.com/>

Copyright (c) 2010, NAVER Corporation
(<http://www.nhncorp.com>),

with Reserved Font Name Nanum, Naver Nanum,
NanumGothic, Naver NanumGothic,
NanumMyeongjo, Naver NanumMyeongjo,
NanumBrush, Naver NanumBrush, NanumPen, Naver
NanumPen, Naver NanumGothicEco,
NanumGothicEco, Naver NanumMyeongjoEco,
NanumMyeongjoEco, Naver NanumGothicLight,
NanumGothicLight, NanumBarunGothic, Naver
NanumBarunGothic,

This Font Software is licensed under the SIL Open
Font License, Version 1.1.

This license is copied below, and is also available with
a FAQ at: <http://scripts.sil.org/OFL>

This Font Software is licensed under the SIL Open
Font License, Version 1.1.

This license is copied below, and is also available with
a FAQ at:

<http://scripts.sil.org/OFL>

SIL OPEN FONT LICENSE Version 1.1 – 26 February

2007

PREAMBLE

The goals of the Open Font License (OFL) are to
stimulate worldwide development of collaborative
font projects, to support the font creation efforts of
academic and linguistic communities, and to provide
a free and open framework in which fonts may be
shared and improved in partnership with others.

The OFL allows the licensed fonts to be used,
studied, modified and redistributed freely as long as
they are not sold by themselves. The fonts, including
any derivative works, can be bundled,
embedded, redistributed and/or sold with any
software provided that any reserved names are not
used by derivative works. The fonts and
derivatives, however, cannot be released under any
other type of license. The requirement for fonts to
remain under this license does not apply to any
document created using the fonts or their derivatives.

DEFINITIONS

"Font Software" refers to the set of files released by
the Copyright Holder(s) under this license and clearly
marked as such. This may include source files, build
scripts and documentation.

"Reserved Font Name" refers to any names specified
as such after the copyright statement(s).

"Original Version" refers to the collection of Font
Software components as distributed by the
Copyright Holder(s).

"Modified Version" refers to any derivative made by
adding to, deleting, or substituting -- in part or in
whole -- any of the components of the Original
Version, by changing formats or by porting the Font
Software to a new environment.

"Author" refers to any designer, engineer,
programmer, technical writer or other person who
contributed to the Font Software.

PERMISSION & CONDITIONS

Permission is hereby granted, free of charge, to any
person obtaining

a copy of the Font Software, to use, study, copy,
merge, embed, modify,

redistribute, and sell modified and unmodified copies
of the Font

Software, subject to the following conditions:

1) Neither the Font Software nor any of its individual
components,

in Original or Modified Versions, may be sold by itself.

2) Original or Modified Versions of the Font Software may be bundled, redistributed and/or sold with any software, provided that each copy contains the above copyright notice and this license. These can be included either as stand-alone text files, human-readable headers or in the appropriate machine-readable metadata fields within text or binary files as long as those fields can be easily viewed by the user.

3) No Modified Version of the Font Software may use the Reserved Font Name(s) unless explicit written permission is granted by the corresponding Copyright Holder. This restriction only applies to the primary font name as presented to the users.

4) The name(s) of the Copyright Holder(s) or the Author(s) of the Font Software shall not be used to promote, endorse or advertise any Modified Version, except to acknowledge the contribution(s) of the Copyright Holder(s) and the Author(s) or with their explicit written

5) The Font Software, modified or unmodified, in part or in whole, must be distributed entirely under this license, and must not be distributed under any other license. The requirement for fonts to remain under this license does not apply to any document created using the Font Software.

TERMINATION

This license becomes null and void if any of the above conditions are not met.

DISCLAIMER

THE FONT SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF COPYRIGHT, PATENT, TRADEMARK, OR OTHER RIGHT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE FONT SOFTWARE OR FROM OTHER DEALINGS IN THE FONT SOFTWARE.

Mini-XML

URL: <http://www.msweet.org/projects.php?Z3>

Mini-XML License

The Mini-XML library and included programs are provided under the terms of the GNU Library General Public License version 2 (LGPL2) with the following exceptions:

If you link the application to a modified version of Mini-XML, then the changes to Mini-XML must be provided under the terms of the LGPL2 in sections 1, 2, and 4.

GNU LIBRARY GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1991 Free Software Foundation, Inc.

59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the library GPL. It is numbered 2 because it goes with version 2 of the ordinary GPL.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are

intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Library General Public License, applies to some specially designated Free Software Foundation software, and to any other libraries whose authors decide to use it. You can use it for your libraries, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link a program with the library, you must provide complete object files to the recipients so that they can relink them with the library, after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

Our method of protecting your rights has two steps: (1) copyright the library, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

Also, for each distributor's protection, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free library. If the library is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original version, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that companies distributing free software will individually obtain patent licenses, thus in effect transforming the program into proprietary software. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License, which was designed for utility programs. This license, the GNU Library General Public License, applies to certain designated libraries. This license is quite different from the ordinary one; be sure to read it in

full, and don't assume that anything in it is the same as in the ordinary license.

The reason we have a separate public license for some libraries is that they blur the distinction we usually make between modifying or adding to a program and simply using it. Linking a program with a library, without changing the library, is in some sense simply using the library, and is analogous to running a utility program or application program. However, in a textual and legal sense, the linked executable is a combined work, a derivative of the original library, and the ordinary General Public License treats it as such.

Because of this blurred distinction, using the ordinary General Public License for libraries did not effectively promote software sharing, because most developers did not use the libraries. We concluded that weaker conditions might promote sharing better.

However, unrestricted linking of non-free programs would deprive the users of those programs of all benefit from the free status of the libraries themselves. This Library General Public License is intended to permit developers of non-free programs to use free libraries, while preserving your freedom as a user of such programs to change the free libraries that are incorporated in them. (We have not seen how to achieve this as regards changes in header files, but we have achieved it as regards changes in the actual functions of the Library.) The hope is that this will lead to faster development of free libraries.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, while the latter only works together with the library.

Note that it is possible for a library to be covered by the ordinary General Public License rather than by this special one.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the

distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these

things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- c) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- d) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

NO WARRANTY

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the library's name and an idea of what it does.

Copyright (C) year name of author

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU

Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1990 Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

Boost

URL: <http://www.boost.org/>

Boost Software License - Version 1.0 - August 17th, 2003

Permission is hereby granted, free of charge, to any person or organization

obtaining a copy of the software and accompanying documentation covered by

this license (the "Software") to use, reproduce, display, distribute,

execute, and transmit the Software, and to prepare derivative works of the

Software, and to permit third-parties to whom the Software is furnished to

do so, all subject to the following:

The copyright notices in the Software and this entire statement, including

the above license grant, this restriction and the following disclaimer,

must be included in all copies of the Software, in whole or in part, and

all derivative works of the Software, unless such copies or derivative

works are solely in the form of machine-executable object code generated by

a source language processor.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT

WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR

IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT

SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR ANYONE DISTRIBUTING THE SOFTWARE BE LIABLE

FOR ANY DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE,

ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER

DEALINGS IN THE SOFTWARE.

libcurl

URL: <http://curl.haxx.se/>

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright (c) 1996 - 2014, Daniel Stenberg, <daniel@haxx.se>.

All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose

with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright

notice and this permission notice appear in all copies.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR

IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN

NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM,

DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR

OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not

be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings

in this Software without prior written authorization of the copyright holder.

libcurl - lib/krb5.c

URL:

<https://github.com/bagder/curl/blob/master/lib/krb5>

C

/* GSSAPI/krb5 support for FTP - loosely based on
old krb4.c

*

* Copyright (c) 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2013
Kungliga Tekniska Högskolan

* (Royal Institute of Technology, Stockholm,
Sweden).

* Copyright (c) 2004 - 2012 Daniel Stenberg

* All rights reserved.

*

* Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

* modification, are permitted provided that the
following conditions

* are met:

*

* 1. Redistributions of source code must retain the
above copyright

* notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

*

* 2. Redistributions in binary form must reproduce
the above copyright

* notice, this list of conditions and the following
disclaimer in the

* documentation and/or other materials
provided with the distribution.

*

* 3. Neither the name of the Institute nor the names
of its contributors

* may be used to endorse or promote products
derived from this software

* without specific prior written permission.

*

* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE INSTITUTE
AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND

* ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES,
INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE

* IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY
AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

* ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE
INSTITUTE OR CONTRIBUTORS BE LIABLE

* FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,
SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL

* DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS

* OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS;
OR BUSINESS INTERRUPTION)

* HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF
LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT

* LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR
OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY

* OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF
ADVISED OF THE POSSIBILITY OF

* SUCH DAMAGE. */

libcurl - lib/security.c

URL:

<https://github.com/bagder/curl/blob/master/lib/security.c>

/* This source code was modified by Martin
Hedenfalk <mhe@stacken.kth.se> for

* use in Curl. His latest changes were done
2000-09-18.

*

* It has since been patched and modified a lot by
Daniel Stenberg

* <daniel@haxx.se> to make it better applied to curl
conditions, and to make

* it not use globals, pollute name space and more.
This source code awaits a

* rewrite to work around the paragraph 2 in the BSD
licenses as explained

* below.

*

* Copyright (c) 1998, 1999, 2013 Kungliga Tekniska
Högskolan

* (Royal Institute of Technology, Stockholm,
Sweden).

*

* Copyright (C) 2001 - 2013, Daniel Stenberg,
<daniel@haxx.se>, et al.

*

* All rights reserved.

*

* Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

* modification, are permitted provided that the
following conditions

* are met:

*

* 1. Redistributions of source code must retain the

above copyright

- * notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- *

- * 2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright

- * notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

- * documentation and/or other materials provided with the distribution.

- *

- * 3. Neither the name of the Institute nor the names of its contributors

- * may be used to endorse or promote products derived from this software

- * without specific prior written permission.

- *

- * THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE INSTITUTE AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND

- * ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE

- * IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

- * ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE INSTITUTE OR CONTRIBUTORS BE LIABLE

- * FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL

- * DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS

- * OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)

- * HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT

- * LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY

- * OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF

- * SUCH DAMAGE. */

David M. Gay's floating point routines

URL: <http://www.netlib.org/fp/>

/*

- *

- * The author of this software is David M. Gay.

- *

- * Copyright (c) 1991, 2000, 2001 by Lucent

Technologies.

- *

- * Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any

- * purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice

- * is included in all copies of any software which is or includes a copy

- * or modification of this software and in all copies of the supporting

- * documentation for such software.

- *

- * THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED

- * WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR LUCENT MAKES ANY

- * REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY

- * OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

- *

*****/

dynamic annotations

URL: <http://code.google.com/p/data-race-test/wiki/DynamicAnnotations>

/* Copyright (c) 2008-2009, Google Inc.

- * All rights reserved.

- *

- * Redistribution and use in source and binary forms, with or without

- * modification, are permitted provided that the following conditions are

- * met:

- *

- * * Redistributions of source code must retain the above copyright

- * notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * * Neither the name of Google Inc. nor the names of its

- * contributors may be used to endorse or promote products derived from

- * this software without specific prior written permission.

- *

* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE
COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

* "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

* LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

* A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN
NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

* OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY
DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

* SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

* LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

* DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS
INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

* THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
STRICT LIABILITY, OR TORT

* (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

* OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

*

* ---

* Author: Kostya Serebryany

*/

libevent

URL: <http://libevent.org/>

Libevent is available for use under the following
license, commonly known

as the 3-clause (or "modified") BSD license:

=====

Copyright (c) 2000-2007 Niels Provos
<provos@citi.umich.edu>

Copyright (c) 2007-2010 Niels Provos and Nick
Mathewson

Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

modification, are permitted provided that the
following conditions

are met:

notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

notice, this list of conditions and the following

disclaimer in the

documentation and/or other materials provided
with the distribution.

derived from this software without specific prior
written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS
IS" AND ANY EXPRESS OR

IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT
LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES

OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A
PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR
ANY DIRECT, INDIRECT,

INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR
CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT

NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING
IN ANY WAY OUT OF THE USE OF

THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

=====

Portions of Libevent are based on works by others,
also made available by

them under the three-clause BSD license above.
The copyright notices are

available in the corresponding source files; the license
is as above. Here's

a list:

Copyright (c) 2000 Dug Song
<dugsong@monkey.org>

Copyright (c) 1993 The Regents of the University of
California.

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller
<Todd.Miller@courtesan.com>

Copyright (c) 2003 Michael A. Davis
<mike@datanerds.net>

Copyright (c) 2007 Sun Microsystems

Copyright (c) 2006 Maxim Yegorushkin
<maxim.yegorushkin@gmail.com>

Copyright 2002 Niels Provos

<provos@citi.umich.edu>

Netscape Portable Runtime (NSPR)

URL: <http://www.mozilla.org/projects/nspr/>

/* ***** BEGIN LICENSE BLOCK *****

* Version: MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1

*

* The contents of this file are subject to the Mozilla Public License Version

* 1.1 (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.mozilla.org/MPL/>

*

* Software distributed under the License is distributed on an "AS IS" basis,

* WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either express or implied. See the License

* for the specific language governing rights and limitations under the

* License.

*

* The Original Code is the Netscape Portable Runtime (NSPR).

*

* The Initial Developer of the Original Code is

* Netscape Communications Corporation.

* Portions created by the Initial Developer are Copyright (C) 1998-2000

* the Initial Developer. All Rights Reserved.

*

* Contributor(s):

*

* Alternatively, the contents of this file may be used under the terms of

* either the GNU General Public License Version 2 or later (the "GPL"), or

* the GNU Lesser General Public License Version 2.1 or later (the "LGPL"),

* in which case the provisions of the GPL or the LGPL are applicable instead

* of those above. If you wish to allow use of your version of this file only

* under the terms of either the GPL or the LGPL, and not to allow others to

* use your version of this file under the terms of the MPL, indicate your

* decision by deleting the provisions above and replace them with the notice

* and other provisions required by the GPL or the LGPL. If you do not delete

* the provisions above, a recipient may use your version of this file under

* the terms of any one of the MPL, the GPL or the LGPL.

*

***** END LICENSE BLOCK ***** */

Paul Hsieh's SuperFastHash

URL:

<http://www.azillionmonkeys.com/qed/hash.html>

Paul Hsieh OLD BSD license

Copyright (c) 2010, Paul Hsieh

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification,

are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this

list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this

list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or

other materials provided with the distribution.

* Neither my name, Paul Hsieh, nor the names of any other contributors to the

code use may not be used to endorse or promote products derived from this

software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND

ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED

WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE

ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES

(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;

LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON

ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS

SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

google-glog's symbolization library

URL: <https://github.com/google/glog>

Copyright (c) 2006, Google Inc.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING

IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

valgrind

URL: <http://valgrind.org>

Notice that the following BSD-style license applies to the Valgrind header

files used by Chromium (valgrind.h and memcheck.h). However, the rest of

Valgrind is licensed under the terms of the GNU General Public License,

version 2, unless otherwise indicated.

Copyright (C) 2000-2008 Julian Seward. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions

are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. 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.

3. Altered source versions must be plainly marked as such, and must

not be misrepresented as being the original software.

4. The name of the author may not be used to endorse or promote

products derived from this software without specific prior written

permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR
 "AS IS" AND ANY EXPRESS
 OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT
 LIMITED TO, THE IMPLIED
 WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND
 FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE
 ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE
 AUTHOR BE LIABLE FOR ANY
 DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,
 EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
 DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
 PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
 GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR
 PROFITS; OR BUSINESS
 INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON
 ANY THEORY OF LIABILITY,
 WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR
 TORT (INCLUDING
 NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY
 WAY OUT OF THE USE OF THIS
 SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
 POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Mozilla Personal Security Manager

URL: <http://mxr.mozilla.org/mozilla-central/source/security/manager/>

/* ***** BEGIN LICENSE BLOCK *****

* Version: MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1

*

* The contents of this file are subject to the Mozilla
 Public License Version

* 1.1 (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.mozilla.org/MPL/>

*

* Software distributed under the License is
 distributed on an "AS IS" basis,

* WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either
 express or implied. See the License

* for the specific language governing rights and
 limitations under the

* License.

*

* The Original Code is the Netscape security libraries.

*

* The Initial Developer of the Original Code is

* Netscape Communications Corporation.

* Portions created by the Initial Developer are
 Copyright (C) 2000

* the Initial Developer. All Rights Reserved.

*

* Contributor(s):

*

* Alternatively, the contents of this file may be used
 under the terms of

* either the GNU General Public License Version 2 or
 later (the "GPL"), or

* the GNU Lesser General Public License Version 2.1
 or later (the "LGPL"),

* in which case the provisions of the GPL or the
 LGPL are applicable instead

* of those above. If you wish to allow use of your
 version of this file only

* under the terms of either the GPL or the LGPL, and
 not to allow others to

* use your version of this file under the terms of the
 MPL, indicate your

* decision by deleting the provisions above and
 replace them with the notice

* and other provisions required by the GPL or the
 LGPL. If you do not delete

* the provisions above, a recipient may use your
 version of this file under

* the terms of any one of the MPL, the GPL or the
 LGPL.

*

* ***** END LICENSE BLOCK ***** */

Network Security Services (NSS)

URL:

<http://www.mozilla.org/projects/security/pki/nss/>

/* ***** BEGIN LICENSE BLOCK *****

* Version: MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1

*

* The contents of this file are subject to the Mozilla
 Public License Version

* 1.1 (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.mozilla.org/MPL/>

*

* Software distributed under the License is distributed on an "AS IS" basis,

* WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either express or implied. See the License

* for the specific language governing rights and limitations under the

* License.

*

* The Original Code is the Netscape security libraries.

*

* The Initial Developer of the Original Code is

* Netscape Communications Corporation.

* Portions created by the Initial Developer are Copyright (C) 1994-2000

* the Initial Developer. All Rights Reserved.

*

* Contributor(s):

*

* Alternatively, the contents of this file may be used under the terms of

* either the GNU General Public License Version 2 or later (the "GPL"), or

* the GNU Lesser General Public License Version 2.1 or later (the "LGPL"),

* in which case the provisions of the GPL or the LGPL are applicable instead

* of those above. If you wish to allow use of your version of this file only

* under the terms of either the GPL or the LGPL, and not to allow others to

* use your version of this file under the terms of the MPL, indicate your

* decision by deleting the provisions above and replace them with the notice

* and other provisions required by the GPL or the LGPL. If you do not delete

* the provisions above, a recipient may use your version of this file under

* the terms of any one of the MPL, the GPL or the LGPL.

*

* ***** END LICENSE BLOCK ***** */

open-vcdiff

URL: <https://github.com/google/open-vcdiff>

Almost Native Graphics Layer Engine

URL: <http://code.google.com/p/angleproject/>

Copyright (C) 2002-2013 The ANGLE Project Authors.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the name of TransGaming Inc., Google Inc., 3DLabs Inc. Ltd., nor the names of their contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS

FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE

COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT,

INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING,

BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;

LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER

CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT

LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN

ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

boringssl

URL: <https://boringssl.googlesource.com/boringssl>

LICENSE ISSUES

=====

The OpenSSL toolkit stays under a dual license, i.e. both the conditions of

the OpenSSL License and the original SSLeay license apply to the toolkit.

See below for the actual license texts. Actually both licenses are BSD-style

Open Source licenses. In case of any license issues related to OpenSSL

please contact openssl-core@openssl.org.

OpenSSL License

/* =====
=====

* Copyright (c) 1998-2011 The OpenSSL Project. All rights reserved.

*

* Redistribution and use in source and binary forms, with or without

* modification, are permitted provided that the following conditions

* are met:

*

* 1. Redistributions of source code must retain the above copyright

* notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*

* 2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright

* notice, this list of conditions and the following disclaimer in

* the documentation and/or other materials provided with the

* distribution.

*

* 3. All advertising materials mentioning features or use of this

* software must display the following acknowledgment:

* "This product includes software developed by the OpenSSL Project

* for use in the OpenSSL Toolkit.
(<http://www.openssl.org/>)"

*

* 4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to

* endorse or promote products derived from this software without

* prior written permission. For written permission, please contact

* openssl-core@openssl.org.

*

* 5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL"

* nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written

* permission of the OpenSSL Project.

*

* 6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following

* acknowledgment:

* "This product includes software developed by the OpenSSL Project

* for use in the OpenSSL Toolkit
(<http://www.openssl.org/>)"

*

* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY

* EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE

* IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR

* PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR

* ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

* SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT

* NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;

* LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)

* HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,

* STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)

* ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS

SOFTWARE, EVEN IF ADVISED

* OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

* =====

=====

*

* This product includes cryptographic software
written by Eric Young

* (eay@cryptsoft.com). This product includes
software written by Tim

* Hudson (tjh@cryptsoft.com).

*

*/

Original SSLeay License

/* Copyright (C) 1995-1998 Eric Young
(eay@cryptsoft.com)

* All rights reserved.

*

* This package is an SSL implementation written

* by Eric Young (eay@cryptsoft.com).

* The implementation was written so as to conform
with Netscapes SSL.

*

* This library is free for commercial and non-
commercial use as long as

* the following conditions are aheared to. The
following conditions

* apply to all code found in this distribution, be it the
RC4, RSA,

* lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The
SSL documentation

* included with this distribution is covered by the
same copyright terms

* except that the holder is Tim Hudson
(tjh@cryptsoft.com).

*

* Copyright remains Eric Young's, and as such any
Copyright notices in

* the code are not to be removed.

* If this package is used in a product, Eric Young
should be given attribution

* as the author of the parts of the library used.

* This can be in the form of a textual message at
program startup or

* in documentation (online or textual) provided with
the package.

*

* Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

* modification, are permitted provided that the
following conditions

* are met:

* 1. Redistributions of source code must retain the
copyright

* notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

* 2. Redistributions in binary form must reproduce
the above copyright

* notice, this list of conditions and the following
disclaimer in the

* documentation and/or other materials
provided with the distribution.

* 3. All advertising materials mentioning features or
use of this software

* must display the following acknowledgement:

* "This product includes cryptographic software
written by

* Eric Young (eay@cryptsoft.com)"

* The word 'cryptographic' can be left out if the
rouines from the library

* being used are not cryptographic related :-).

* 4. If you include any Windows specific code (or a
derivative thereof) from

* the apps directory (application code) you must
include an acknowledgement:

* "This product includes software written by Tim
Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

*

* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG
"AS IS" AND

* ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES,
INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE

* IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY
AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

* ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE
AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE

* FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,
SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL

* DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS

* OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS;
OR BUSINESS INTERRUPTION)

- * HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
- *
- * The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence [including the GNU Public Licence.]
- */

Brotli

URL: <https://github.com/google/brotli>

Google Cache Invalidation API

URL: https://chromium.googlesource.com/chromium/src/+master/third_party/cacheinvalidation/README.chromium

Crashpad

URL: <https://crashpad.chromium.org/>

drawElements Quality Program

URL: <https://source.android.com/devices/graphics/testing.html>

dom-distiller-js

URL: <https://github.com/chromium/dom-distiller>

Copyright 2014 The Chromium Authors. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions are

met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above

copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer

in the documentation and/or other materials provided with the

* Neither the name of Google Inc. nor the names of its

contributors may be used to endorse or promote products derived from

this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Parts of the following directories are available under Apache v2.0

src/de

Copyright (c) 2009–2011 Christian Kohlschütter

third_party/gwt_exporter
Copyright 2007 Timepedia.org

third_party/gwt-2.5.1
Copyright 2008 Google

java/org/chromium/distiller/dev
Copyright 2008 Google

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

"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.

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

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

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

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.

END OF TERMS AND CONDITIONS

Expat XML Parser

URL: <http://sourceforge.net/projects/expat/>

Copyright (c) 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd

and Clark

Cooper

Copyright (c) 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006
Expat maintainers.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining

a copy of this software and associated documentation files (the

"Software"), to deal in the Software without restriction, including

without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish,

distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to

permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to

the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included

in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,

EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY

CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,

TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE

SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

fips181

URL: <http://www.adel.nursat.kz/apg/>

Copyright (c) 1999, 2000, 2001, 2002

Adel I. Mirzazhanov. All rights reserved

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions

are met:

1.Redistributions of source code must retain the above copyright notice,

this list of conditions and the following disclaimer.

2.Redistributions in binary form must reproduce the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with the distribution.

3.The name of the author may not be used to endorse or promote products

derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR

“AS IS” AND ANY EXPRESS

OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED

WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY

DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL

DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE

GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS

INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY,

WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS

SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

flac

URL: <http://sourceforge.net/projects/flac/files/flac-src/flac-1.2.1-src/flac-1.2.1.tar.gz/download>

Copyright (C)

2000,2001,2002,2003,2004,2005,2006,2007 Josh Coalson

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions

are met:

– Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

– Redistributions in binary form must reproduce the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with the distribution.

– Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its

contributors may be used to endorse or promote products derived from

this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

“AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR

CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,

EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR

PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF

LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS

SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

harfbuzz-ng

URL: <http://harfbuzz.org>

HarfBuzz is licensed under the so-called “Old MIT” license. Details follow.

For parts of HarfBuzz that are licensed under different licenses see individual

files names COPYING in subdirectories where applicable.

Copyright © 2010,2011,2012 Google, Inc.

Copyright © 2012 Mozilla Foundation

Copyright © 2011 Codethink Limited

Copyright © 2008,2010 Nokia Corporation and/or its subsidiary(-ies)

Copyright © 2009 Keith Stribley

Copyright © 2009 Martin Hosken and SIL

International

Copyright © 2007 Chris Wilson

Copyright © 2006 Behdad Esfahbod

Copyright © 2005 David Turner

Copyright © 2004,2007,2008,2009,2010 Red Hat, Inc.

Copyright © 1998-2004 David Turner and Werner Lemberg

For full copyright notices consult the individual files in the package.

Permission is hereby granted, without written agreement and without license or royalty fees, to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose, provided that the above copyright notice and the following two paragraphs appear in all copies of this software.

IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER BE LIABLE TO ANY PARTY FOR

DIRECT, INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES

ARISING OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE AND ITS DOCUMENTATION, EVEN

IF THE COPYRIGHT HOLDER HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH

THE COPYRIGHT HOLDER SPECIFICALLY DISCLAIMS ANY WARRANTIES, INCLUDING,

BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE SOFTWARE PROVIDED HEREUNDER IS

ON AN "AS IS" BASIS, AND THE COPYRIGHT HOLDER HAS NO OBLIGATION TO

PROVIDE MAINTENANCE, SUPPORT, UPDATES, ENHANCEMENTS, OR MODIFICATIONS.

iccjpeg

URL: <http://www.ijg.org>

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied,

with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or

fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you,

its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane.

All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this

software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these

conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this

README file must be included, with this copyright and no-warranty notice

unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files

must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying

documentation must state that "this software is based in part on the work of

the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts

full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept

NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code,

not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to

acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name

in advertising or publicity relating to this software or products derived from it.

This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of

commercial products, provided that all warranty or liability claims are

assumed by the product vendor.

icu

URL: <http://site.icu-project.org/>

ICU License - ICU 1.8.1 and later

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright (c) 1995-2014 International Business Machines Corporation and

others

All rights reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a

copy of this software and associated documentation files (the

"Software"), to deal in the Software without restriction, including

without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish,

distribute, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to

whom the Software is furnished to do so, provided that the above

copyright notice(s) and this permission notice appear in all copies of

the Software and that both the above copyright notice(s) and this

permission notice appear in supporting documentation.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS

OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO

THE WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF

THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS

INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT

OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS

OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR

OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR

PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall

not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or

other dealings in this Software without prior written authorization of

the copyright holder.

All trademarks and registered trademarks mentioned herein are the

property of their respective owners.

Third-Party Software Licenses

This section contains third-party software notices and/or additional

terms for licensed third-party software components included within ICU

libraries.

1. Unicode Data Files and Software

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright © 1991-2014 Unicode, Inc. All rights reserved.

Distributed under the Terms of Use in

<http://www.unicode.org/copyright.html>.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining

a copy of the Unicode data files and any associated documentation

(the "Data Files") or Unicode software and any associated documentation

(the "Software") to deal in the Data Files or Software without restriction, including without limitation the rights to use,

copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of

the Data Files or Software, and to permit persons to whom the Data Files

or Software are furnished to do so, provided that

(a) this copyright and permission notice appear with all copies

of the Data Files or Software,

(b) this copyright and permission notice appear in associated

documentation, and

(c) there is clear notice in each modified Data File or in the Software

as well as in the documentation associated with the Data File(s) or

Software that the data or software has been modified.

THE DATA FILES AND SOFTWARE ARE PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF

ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE

WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND

NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS.

IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS

NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL

DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE,

DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER

TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR

PERFORMANCE OF THE DATA FILES OR SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder

shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale,

use or other dealings in these Data Files or Software without prior

written authorization of the copyright holder.

2. Chinese/Japanese Word Break Dictionary Data (cjdict.txt)

The Google Chrome software developed by Google is licensed under the BSD li

ses, as set forth below.

#

The BSD License

#

<http://opensource.org/licenses/bsd-license.php>

Copyright (C) 2006-2008, Google Inc.

#

All rights reserved.

#

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modifi

cation, are permitted provided that the following conditions are met:

#

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, th

is list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice,

this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or

other materials provided with the distribution.

Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may be

used to endorse or promote products derived from this software without specific

prior written permission.

#

#

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS I S" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPL

IED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLA
ECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDIN
G, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,
DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF L
IABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR
OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED O
F THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

```
#
#
# The word list in cjdict.txt are generated by
combining three word lists l
isted
# below with further processing for
compound word breaking. The frequency i
s generated
# with an iterative training against Google
web corpora.
#
# * Libtabe (Chinese)
# -
https://sourceforge.net/project/?group\_id=1519
# - Its license terms and conditions are
shown below.
#
# * IPADIC (Japanese)
# - http://chasen.aist-
nara.ac.jp/chasen/distribution.html
# - Its license terms and conditions are
shown below.
#
# -----COPYING.libtabe -----
BEGIN-----
#
# /*
# * Copyright (c) 1999 TaBE Project.
# * Copyright (c) 1999 Pai-Hsiang Hsiao.
# * All rights reserved.
# *
# * Redistribution and use in source and
binary forms, with or without
```

```
# * modification, are permitted provided
that the following conditions
# * are met:
# *
# * . Redistributions of source code must
retain the above copyright
# * notice, this list of conditions and the
following disclaimer.
# * . Redistributions in binary form must
reproduce the above copyright
# * notice, this list of conditions and the
following disclaimer in
# * the documentation and/or other
materials provided with the
# * distribution.
# * . Neither the name of the TaBE Project
nor the names of its
# * contributors may be used to endorse
or promote products derived
# * from this software without specific
prior written permission.
# *
# * THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE
COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS
# * "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT
# * LIMITED TO, THE IMPLIED
WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS
# * FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE
DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE
# * REGENTS OR CONTRIBUTORS BE
LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT,
# * INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR
CONSEQUENTIAL DAMAGES
# * (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR
# * SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR
PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
# * HOWEVER CAUSED AND ON ANY
THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
# * STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING
NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
# * ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE
OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED
# * OF THE POSSIBILITY OF SUCH
DAMAGE.
# */
#
```

```

# /*
#  * Copyright (c) 1999 Computer Systems
and Communication Lab,
#  *      Institute of
Information Science, Academia Sinica.
#  * All rights reserved.
#  *
#  * Redistribution and use in source and
binary forms, with or without
#  * modification, are permitted provided
that the following conditions
#  * are met:
#  *
#  * . Redistributions of source code must
retain the above copyright
#  * notice, this list of conditions and the
following disclaimer.
#  * . Redistributions in binary form must
reproduce the above copyright
#  * notice, this list of conditions and the
following disclaimer in
#  * the documentation and/or other
materials provided with the
#  * distribution.
#  * . Neither the name of the Computer
Systems and Communication Lab
#  * nor the names of its contributors may
be used to endorse or
#  * promote products derived from this
software without specific
#  * prior written permission.
#  *
#  * THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE
COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS
#  * "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT
#  * LIMITED TO, THE IMPLIED
WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS
#  * FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE
DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE
#  * REGENTS OR CONTRIBUTORS BE
LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT,
#  * INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR
CONSEQUENTIAL DAMAGES
#  * (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR
#  * SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR
PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)

```

```

#  * HOWEVER CAUSED AND ON ANY
THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
#  * STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING
NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
#  * ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE
OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED
#  * OF THE POSSIBILITY OF SUCH
DAMAGE.
#  */
#
#  Copyright 1996 Chih-Hao Tsai @ Beckman
Institute, University of Illinois
#  c-tsai4@uiuc.edu
http://casper.beckman.uiuc.edu/~c-tsai4
#
#  -----COPYING.libtabe-----END
-----
-
#
#
#  -----COPYING.ipadic-----BEGI
N-----
--
#
#  Copyright 2000, 2001, 2002, 2003 Nara
Institute of Science
#  and Technology. All Rights Reserved.
#
#  Use, reproduction, and distribution of this
software is permitted.
#  Any copy of this software, whether in its
original form or modified,
#  must include both the above copyright
notice and the following
#  paragraphs.
#
#  Nara Institute of Science and Technology
(NAIST),
#  the copyright holders, disclaims all
warranties with regard to this
#  software, including all implied warranties of
merchantability and
#  fitness, in no event shall NAIST be liable for
#  any special, indirect or consequential
damages or any damages
#  whatsoever resulting from loss of use, data
or profits, whether in an

```

action of contract, negligence or other tortious action, arising out

of or in connection with the use or performance of this software.

#

A large portion of the dictionary entries

originate from ICOT Free Software. The following conditions for ICOT

Free Software applies to the current dictionary as well.

#

Each User may also freely distribute the Program, whether in its

original form or modified, to any third party or parties, PROVIDED

that the provisions of Section 3 ("NO WARRANTY") will ALWAYS appear

on, or be attached to, the Program, which is distributed substantially

in the same form as set out herein and that such intended

distribution, if actually made, will neither violate or otherwise

contravene any of the laws and regulations of the countries having

jurisdiction over the User or the intended distribution itself.

#

NO WARRANTY

#

The program was produced on an experimental basis in the course of the

research and development conducted during the project and is provided

to users as so produced on an experimental basis. Accordingly, the

program is provided without any warranty whatsoever, whether express,

implied, statutory or otherwise. The term "warranty" used herein

includes, but is not limited to, any warranty of the quality,

performance, merchantability and fitness for a particular purpose of

the program and the nonexistence of any infringement or violation of

any right of any third party.

#

Each user of the program will agree and understand, and be deemed to

have agreed and understood, that there is no warranty whatsoever for

the program and, accordingly, the entire risk arising from or

otherwise connected with the program is assumed by the user.

#

Therefore, neither ICOT, the copyright holder, or any other

organization that participated in or was otherwise related to the

development of the program and their respective officials, directors,

officers and other employees shall be held liable for any and all

damages, including, without limitation, general, special, incidental

and consequential damages, arising out of or otherwise in connection

with the use or inability to use the program or any product, material

or result produced or otherwise obtained by using the program,

regardless of whether they have been advised of, or otherwise had

knowledge of, the possibility of such damages at any time during the

project or thereafter. Each user will be deemed to have agreed to the

foregoing by his or her commencement of use of the program. The term

"use" as used herein includes, but is not limited to, the use,

modification, copying and distribution of the program and the

production of secondary products from the program.

#

In the case where the program, whether in its original form or

modified, was distributed or delivered to or received by a user from

any person, organization or entity other than ICOT, unless it makes or

grants independently of ICOT any specific warranty to the user in

writing, such person, organization or entity,
will also be exempted

from and not be held liable to the user for
any such damages as noted

above as far as the program is concerned.

#

-----COPYING.ipadic-----END-

3. Lao Word Break Dictionary Data (laodict.txt)

Copyright (c) 2013 International Business Machines
Corporation and others. All Rights Reserved.

Project: <http://code.google.com/p/lao-dictionary/>

Dictionary: <http://lao-dictionary.googlecode.com/git/Lao-Dictionary.txt>

License: <http://lao-dictionary.googlecode.com/git/Lao-Dictionary-LICEN>

(copied below)

This file is derived from the above dictionary, with
slight modifications.

Copyright (C) 2013 Brian Eugene Wilson, Robert
Martin Campbell.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms,
with or without modification, are permitted provided
that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above
copyright no

tice, this list of conditions and the following
disclaimer. Redistributions

in binary form must reproduce the above copyright
notice, this list of cond

itions and the following disclaimer in the
documentation and/or other materi

als provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT
HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY
EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING,
BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES
OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A
PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO

EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR
CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT,
INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR
CONSEQUENTIAL DAMAGES

(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT
OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVIC

ES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS
INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED A

ND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN
CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING
IN ANY WAY OUT OF THE USE OF

THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

4. Burmese Word Break Dictionary Data
(burmesedict.txt)

Copyright (c) 2014 International Business Machines
Corporation and others. All Rights Reserved.

This list is part of a project hosted at:

github.com/kanyawtech/myanmar-karen-word-lists

Copyright (c) 2013, LeRoy Benjamin Sharon

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms,
with or without modifi

cation, are permitted provided that the following
conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above
copyright notice,

this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the
above copyright notic

e, this list of conditions and the following disclaimer
in the documentation an

d/or other materials provided with the distribution.

Neither the name Myanmar Karen Word Lists, nor
the names of its contributors may be used to
endorse or promote products derived from this
software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT
HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS I

S" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

5. Time Zone Database

ICU uses the public domain data and code derived from Time Zone Database

for its time zone support. The ownership of the TZ database is explained

in BCP 175: Procedure for Maintaining the Time Zone Database section 7.

1 - Database Ownership

The TZ database itself is not an IETF Contribution or an IETF

document. Rather it is a pre-existing and regularly updated work

that is in the public domain, and is intended to remain in the public

domain. Therefore, BCPs 78 [RFC5378] and 79 [RFC3979] do not apply

to the TZ Database or contributions that individuals make to it.

Should any claims be made and substantiated against the TZ Database,

the organization that is providing the IANA Considerations defined in

this RFC, under the memorandum of understanding with the IETF,

currently ICANN, may act in accordance with all competent court

orders. No ownership claims will be made by ICANN or the IETF Trust

on the database or the code. Any person making a contribution to the

database or code waives all rights to future claims in that

contribution or in the TZ Database.

google-jstemplate

URL: <http://code.google.com/p/google-jstemplate/>

Khronos header files

URL: <http://www.khronos.org/registry>

Copyright (c) 2007-2010 The Khronos Group Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a

copy of this software and/or associated documentation files (the

"Materials"), to deal in the Materials without restriction, including

without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish,

distribute, sublicense, and/or sell copies of the Materials, and to

permit persons to whom the Materials are furnished to do so, subject to

the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included

in all copies or substantial portions of the Materials.

THE MATERIALS ARE PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,

EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY

CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,

TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE

MATERIALS OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE MATERIALS.

SGI FREE SOFTWARE LICENSE B (Version 2.0, Sept. 18, 2008)

Copyright (C) 1992 Silicon Graphics, Inc. All Rights Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in

the Software without restriction, including without limitation the rights to

use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies

of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do

so, subject to the following conditions:

The above copyright notice including the dates of first publication and either

this permission notice or a reference to <http://oss.sgi.com/projects/FreeB/>

shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR

IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL SILICON

GRAPHICS, INC. BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN

AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION

WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of Silicon Graphics, Inc. shall

not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other

dealings in this Software without prior written authorization from Silicon

Graphics, Inc.

LevelDB: A Fast Persistent Key-Value Store

URL: <https://github.com/google/leveldb.git>

Copyright (c) 2011 The LevelDB Authors. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions are

met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above

copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer

in the documentation and/or other materials provided with the

* Neither the name of Google Inc. nor the names of its

contributors may be used to endorse or promote products derived from

this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)

HOWEVER CAUSED AND ON ANY
THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
STRICT LIABILITY, OR TORT
(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING
IN ANY WAY OUT OF THE USE
OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The library to input, validate, and display
addresses.

URL: <https://github.com/googlei18n/libaddressinput>

libjingle

URL: <http://www.webrtc.org>

libjpeg

URL: <http://www.iij.org/>

The authors make NO WARRANTY or representation,
either express or implied,
with respect to this software, its quality, accuracy,
merchantability, or
fitness for a particular purpose. This software is
provided "AS IS", and you,
its user, assume the entire risk as to its quality and
accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G.
Lane.

All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify,
and distribute this

software (or portions thereof) for any purpose,
without fee, subject to these

conditions:

(1) If any part of the source code for this software is
distributed, then this

README file must be included, with this copyright
and no-warranty notice

unaltered; and any additions, deletions, or changes to
the original files

must be clearly indicated in accompanying

documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the
accompanying

documentation must state that "this software is based
in part on the work of

the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only
if the user accepts

full responsibility for any undesirable consequences;
the authors accept

NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from
or based on the IJG code,

not just to the unmodified library. If you use our
work, you ought to

acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG
author's name or company name

in advertising or publicity relating to this software or
products derived from it.

This software may be referred to only as "the
Independent JPEG Group's
software".

We specifically permit and encourage the use of this
software as the basis of

commercial products, provided that all warranty or
liability claims are

assumed by the product vendor.

sole proprietor of its copyright holder, Aladdin
Enterprises of Menlo Park, CA.

by the usual distribution terms of the Free Software
Foundation; principally,

that you must include source code if you redistribute
it. (See the file ansi2knr.c for

full details.)

However, since ansi2knr.c is not needed as part

of any program generated from the IJG code, this
does not limit you more than

the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was

produced with GNU Autoconf.

It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable.

The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub,

ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright

by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by

patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot

legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason,

support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software.

(Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented

Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.)

So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files.

To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has

been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce

"uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the

resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard

GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of

CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of

CompuServe Incorporated."

Public License.

libjpeg-turbo

URL: <http://sourceforge.net/projects/libjpeg-turbo/>

libjpeg-turbo is licensed under a non-restrictive, BSD-style license

(see README.) The TurboJPEG/OSS wrapper (both C and Java versions) and

associated test programs bear a similar license, which is reproduced below:

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice,

- this list of conditions and the following disclaimer.

- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice,

- this list of conditions and the following disclaimer in the documentation

- and/or other materials provided with the distribution.

- Neither the name of the libjpeg-turbo Project nor the names of its

- contributors may be used to endorse or promote products derived from this

- software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS",

AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE

IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR CONTRIBUTORS BE

LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR

CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF

SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS

INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN
CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING
NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS
SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

International Phone Number Library

URL:
<http://libphonenumber.googlecode.com/svn/trunk/>

Copyright (C) 2011 Google Inc.

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.

libpng

URL: <http://libpng.org/>

This copy of the libpng notices is provided for your
convenience. In case of

any discrepancy between this copy and the notices in
the file png.h that is

included in the libpng distribution, the latter shall
prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices
immediately following

this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.54,
November 12, 2015, are

Copyright (c) 2000–2002, 2004, 2006–2015 Glenn
Randers-Pehrson, are

derived from libpng-1.0.6, and are distributed
according to the same

disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the
following individuals

added to the list of Contributing Authors:

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Cosmin Truta

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your
enjoyment of the

library or against infringement. There is no
warranty that our

efforts or the library will fulfill any of your
particular purposes

or needs. This library is provided with all faults,
and the entire

risk of satisfactory quality, performance, accuracy,
and effort is with

the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6,
March 20, 2000, are

Copyright (c) 1998–2000 Glenn Randers-Pehrson, are
derived from

libpng-0.96, and are distributed according to the
same disclaimer and

license as libpng-0.96, with the following individuals
added to the list

of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are

Copyright (c) 1996-1997 Andreas Dilger, are derived from libpng-0.88,

and are distributed according to the same disclaimer and license as

libpng-0.88, with the following individuals added to the list of

Contributing Authors:

John Bowler
Kevin Bracey
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are

Copyright (c) 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors"

is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors

and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied,

including, without limitation, the warranties of merchantability and of

fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc.

assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary,

or consequential damages, which may result from the use of the PNG

Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this

source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject

to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without

fee, and encourage the use of this source code as a component to

supporting the PNG file format in commercial products. If you use this

source code in a product, acknowledgment is not required but would be

END OF COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about"

boxes and the like:

```
printf("%s", png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the

files "pngbar.png.jpg" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png.jpg" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI

Certified Open Source is
a certification mark of the Open Source Initiative. OSI
has not addressed
the additional disclaimers inserted at version 1.0.7.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp at users.sourceforge.net
November 12, 2015

libsrt
URL: <https://github.com/cisco/libsrtp>

```
/*  
 *  
 * Copyright (c) 2001-2006 Cisco Systems, Inc.  
 * All rights reserved.  
 *  
 * Redistribution and use in source and binary forms,  
 with or without  
 * modification, are permitted provided that the  
 following conditions  
 * are met:  
 *  
 * Redistributions of source code must retain the  
 above copyright  
 * notice, this list of conditions and the following  
 disclaimer.  
 *  
 * Redistributions in binary form must reproduce  
 the above  
 * copyright notice, this list of conditions and the  
 following  
 * disclaimer in the documentation and/or other  
 materials provided  
 * with the distribution.  
 *  
 * Neither the name of the Cisco Systems, Inc. nor  
 the names of its  
 * contributors may be used to endorse or  
 promote products derived  
 * from this software without specific prior written  
 permission.  
 *  
 * THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE  
 COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS
```

```
 * "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED  
 WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT  
 * LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF  
 MERCHANTABILITY AND FITNESS  
 * FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.  
 IN NO EVENT SHALL THE  
 * COPYRIGHT HOLDERS OR CONTRIBUTORS BE  
 LIABLE FOR ANY DIRECT,  
 * INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY,  
 OR CONSEQUENTIAL DAMAGES  
 * (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,  
 PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR  
 * SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR  
 BUSINESS INTERRUPTION)  
 * HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF  
 LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,  
 * STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING  
 NEGLIGENCE OR OTHERWISE)  
 * ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS  
 SOFTWARE, EVEN IF ADVISED  
 * OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.  
 *  
 */
```

libusb
URL: <http://libusb.org>

libvpx
URL: <http://www.webmproject.org>

Copyright (c) 2010, The WebM Project authors. All
rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms,
with or without
modification, are permitted provided that the
following conditions are
met:

```
 * Redistributions of source code must retain the  
 above copyright  
 * notice, this list of conditions and the following  
 disclaimer.  
 *  
 * Redistributions in binary form must reproduce the  
 above copyright
```

notice, this list of conditions and the following disclaimer in

the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of Google, nor the WebM Project, nor the names

of its contributors may be used to endorse or promote products

derived from this software without specific prior written

permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

WebP image encoder/decoder

URL: <http://developers.google.com/speed/webp>

Additional IP Rights Grant (Patents)

"These implementations" means the copyrightable works that implement the WebM

codecs distributed by Google as part of the WebM

Project.

Google 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, transfer, and otherwise

run, modify and propagate the contents of these implementations of WebM, where

such license applies only to those patent claims, both currently owned by

Google and acquired in the future, licensable by Google that are necessarily

infringed by these implementations of WebM. This grant does not include claims

that would be infringed only as a consequence of further modification of these

or agree to the institution of patent litigation or any other patent

enforcement activity against any entity (including a cross-claim or

counterclaim in a lawsuit) alleging that any of these implementations of WebM

or any code incorporated within any of these implementations of WebM

constitute direct or contributory patent infringement, or inducement of

patent infringement, then any patent rights granted to you under this License

for these implementations of WebM shall terminate as of the date such

litigation is filed.

libxml

URL: <http://xmlsoft.org>

Except where otherwise noted in the source code (e.g. the files hash.c,

with different Copyright notices) all the files are:

Copyright (C) 1998-2012 Daniel Veillard. All Rights Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy

of this software and associated documentation files

(the "Software"), to deal

in the Software without restriction, including without limitation the rights

to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell

copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is fur-

nished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in

all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR

IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FIT-

NESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE

AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER

LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM,

OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN

THE SOFTWARE.

libxslt

URL: <http://xmlsoft.org/XSLT>

Licence for libxslt except libxslt

Copyright (C) 2001-2002 Daniel Veillard. All Rights Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy

of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal

in the Software without restriction, including without limitation the rights

to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell

copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is fur-

nished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in

all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR

IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FIT-

NESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE

DANIEL VEILLARD BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER

IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CON-

NECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of Daniel Veillard shall not

be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other deal-

ings in this Software without prior written authorization from him.

Licence for libxslt

Copyright (C) 2001-2002 Thomas Broyer, Charlie Bozeman and Daniel Veillard.

All Rights Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy

of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal

in the Software without restriction, including without limitation the rights

to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell

copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is fur-

nished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of the authors shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from him.

libyuv
URL: <http://code.google.com/p/libyuv/>

Copyright 2011 The LibYuv Project Authors. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in

the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of Google nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

linux-syscall-support
URL: <http://code.google.com/p/linux-syscall-support/>

```
// Copyright 2015 The Chromium Authors. All rights reserved.
//
// Redistribution and use in source and binary forms,
// with or without
// modification, are permitted provided that the
// following conditions are
// met:
//
// * Redistributions of source code must retain
```

the above copyright

// notice, this list of conditions and the following disclaimer.

// * Redistributions in binary form must reproduce the above

// copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer

// in the documentation and/or other materials provided with the

// distribution.

// * Neither the name of Google Inc. nor the names of its

// contributors may be used to endorse or promote products derived from

// this software without specific prior written permission.

//

// THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

// "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

// LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

// A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

// OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

// SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

// LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

// DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

// THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

// (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

// OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

LZ4 - Extremely fast compression

URL: <https://code.google.com/p/lz4/>

LZ4 Library

Copyright (c) 2011-2014, Yann Collet

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification,

are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this

list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this

list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or

other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND

ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED

WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE

ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES

(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;

LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON

ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS

SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

LZMA SDK

URL: <http://www.7-zip.org/sdk.html>

LZMA SDK is placed in the public domain.

mesa

URL: <http://www.mesa3d.org/>

The default Mesa license is as follows:

Copyright (C) 1999-2007 Brian Paul All Rights Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a

copy of this software and associated documentation files (the "Software"),

to deal in the Software without restriction, including without limitation

the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense,

and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the

Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included

in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS

OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL

BRIAN PAUL BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN

AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN

CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Some parts of Mesa are copyrighted under the GNU LGPL. See the

Mesa/docs/COPYRIGHT file for details.

modp base64 decoder

URL: <https://github.com/client9/stringencoders>

* MODP_B64 - High performance base64 encoder/decoder

* Version 1.3 -- 17-Mar-2006

* <http://modp.com/release/base64>

*

* Copyright (c) 2005, 2006 Nick Galbreath -- nickg[at]modp[dot]com

* All rights reserved.

*

* Redistribution and use in source and binary forms, with or without

* modification, are permitted provided that the following conditions are

* met:

*

* Redistributions of source code must retain the above copyright

* notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright

* notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

* documentation and/or other materials provided with the distribution.

*

* Neither the name of the modp.com nor the names of its

* contributors may be used to endorse or promote products derived from

* this software without specific prior written permission.

*

* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

* "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

* LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

* A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

* OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

* SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

* LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

* DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

* THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

* (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

* OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Mojo

URL: <https://github.com/domokit/mojo>

// Copyright 2014 The Chromium Authors. All rights reserved.

//

// Redistribution and use in source and binary forms, with or without

// modification, are permitted provided that the following conditions are

// met:

//

// * Redistributions of source code must retain the above copyright

// notice, this list of conditions and the following disclaimer.

// * Redistributions in binary form must reproduce the above

// copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer

// in the documentation and/or other materials provided with the

// distribution.

// * Neither the name of Google Inc. nor the names of its

// contributors may be used to endorse or promote products derived from

// this software without specific prior written permission.

//

// THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

// "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

// LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

// A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

// OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

// SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

// LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

// DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

// THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

// (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

// OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

mt19937ar

URL: <http://www.math.sci.hiroshima-u.ac.jp/~m-mat/MT/MT2002/emt19937ar.html>

A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/1/26.

Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto.

Before using, initialize the state by using `init_genrand(seed)`

or `init_by_array(init_key, key_length)`.

Copyright (C) 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura,

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions

are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote

products derived from this software without specific prior written

permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE
COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN
NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR

CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT,
INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,

EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES
(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR
SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR

PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF

LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY
WAY OUT OF THE USE OF THIS

SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Netscape Plugin Application Programming Interface
(NPAPI)

URL: [http://mxr.mozilla.org/mozilla-
central/source/modules/plugin/base/public/](http://mxr.mozilla.org/mozilla-central/source/modules/plugin/base/public/)

Version: MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1

The contents of this file are subject to the Mozilla
Public License Version

the License. You may obtain a copy of the License at
<http://www.mozilla.org/MPL/>

Software distributed under the License is distributed
on an "AS IS" basis,

WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either express
or implied. See the License

for the specific language governing rights and
limitations under the

The Original Code is mozilla.org code.

The Initial Developer of the Original Code is
Netscape Communications Corporation.

Portions created by the Initial Developer are

Copyright (C) 1998

the Initial Developer. All Rights Reserved.

Contributor(s):

Alternatively, the contents of this file may be used
under the terms of

either the GNU General Public License Version 2 or
later (the "GPL"), or

the GNU Lesser General Public License Version 2.1 or
later (the "LGPL"),

in which case the provisions of the GPL or the LGPL
are applicable instead

of those above. If you wish to allow use of your
version of this file only

under the terms of either the GPL or the LGPL, and
not to allow others to

use your version of this file under the terms of the
MPL, indicate your

decision by deleting the provisions above and replace
them with the notice

and other provisions required by the GPL or the LGPL.
If you do not delete

the provisions above, a recipient may use your
version of this file under

the terms of any one of the MPL, the GPL or the
LGPL.

OpenMAX DL

URL:

[https://silver.arm.com/download/Software/Graphics/
OX000-BU-00010-r1p0-00bet0/OX000-BU-00010-
r1p0-00bet0.tgz](https://silver.arm.com/download/Software/Graphics/OX000-BU-00010-r1p0-00bet0/OX000-BU-00010-r1p0-00bet0.tgz)

Use of this source code is governed by a BSD-style
license that can be

found in the LICENSE file in the root of the source
tree. All

contributing project authors may be found in the
AUTHORS file in the

root of the source tree.

The files were originally licensed by ARM Limited.

The following files:

* dl/api/omxtypes.h

* dl/sp/api/omxSP.h

are licensed by Khronos:

Copyright © 2005–2008 The Khronos Group Inc. All Rights Reserved.

These materials are protected by copyright laws and contain material

proprietary to the Khronos Group, Inc. You may use these materials

for implementing Khronos specifications, without altering or removing

any trademark, copyright or other notice from the specification.

Khronos Group makes no, and expressly disclaims any, representations

or warranties, express or implied, regarding these materials, including,

without limitation, any implied warranties of merchantability or fitness

for a particular purpose or non-infringement of any intellectual property.

Khronos Group makes no, and expressly disclaims any, warranties, express

or implied, regarding the correctness, accuracy, completeness, timeliness,

and reliability of these materials.

Under no circumstances will the Khronos Group, or any of its Promoters,

Contributors or Members or their respective partners, officers, directors,

employees, agents or representatives be liable for any damages, whether

direct, indirect, special or consequential damages for lost revenues,

lost profits, or otherwise, arising from or in connection with these

Khronos and OpenMAX are trademarks of the Khronos Group Inc.

opus

URL: <http://git.xiph.org/?p=opus.git>

Copyright 2001–2011 Xiph.Org, Skype Limited, Octasic,

Jean-Marc Valin, Timothy B. Terriberry,

CSIRO, Gregory Maxwell, Mark Borgerding,

Erik de Castro Lopo

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions

are met:

– Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

– Redistributions in binary form must reproduce the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with the distribution.

– Neither the name of Internet Society, IETF or IETF Trust, nor the

names of specific contributors, may be used to endorse or promote

products derived from this software without specific prior written

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

“AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER

OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,

EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR

PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF

LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT

LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Opus is subject to the royalty-free patent licenses which are

specified at:

<https://datatracker.ietf.org/ipr/1524/>

Microsoft Corporation:

<https://datatracker.ietf.org/ipr/1914/>

Broadcom Corporation:

<https://datatracker.ietf.org/ipr/1526/>

OTS (OpenType Sanitizer)

URL: <https://github.com/khaledhosny/ots.git>

PLY (Python Lex-Yacc)

URL: <http://www.dabeaz.com/ply/ply-3.4.tar.gz>

PLY (Python Lex-Yacc)

Version 3.4

Protocol Buffers

URL: <http://protobuf.googlecode.com/svn/trunk>

Code generated by the Protocol Buffer compiler is owned by the owner

of the input file used when generating it. This code is not

standalone and requires a support library to be linked with it. This

support library is itself covered by the above license.

Quick Color Management System

URL: <https://github.com/jrmuizel/qcms/tree/v4>

qcms

Copyright (C) 2009 Mozilla Corporation

Copyright (C) 1998–2007 Marti Maria

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining

a copy of this software and associated documentation files (the "Software"),

to deal in the Software without restriction, including without limitation

the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense,

and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software

is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in

all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,

EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO

THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND

LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION

OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION

WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

re2 – an efficient, principled regular expression library

URL: <https://github.com/google/re2>

sfntly

URL: <https://github.com/googlei18n/sfntly>

Skia

URL: <https://skia.org/>

Some files under resources are under the following license:

Unlimited Commercial Use

We try to make it clear that you may use all clipart from Openclipart even for unlimited commercial use. We believe that giving away our images is a great way to share with the world our talents and that will come back around in a better form.

May I Use Openclipart for?

We put together a small chart of as many possibilities and questions we have heard from people asking how they may use Openclipart. If you have an additional question, please email love@openclipart.org.

All Clipart are Released into the Public Domain.

Each artist at Openclipart releases all rights to the images they share at Openclipart. The reason is so that there is no friction in using and sharing images authors make available at this website so that each artist might also receive the same benefit in using other artists clipart totally for any possible reason.

SMHasher

URL: <http://code.google.com/p/smhasher/>

Snappy: A fast compressor/decompressor

URL: <http://google.github.io/snappy/>

sqlite

URL: <http://sqlite.org/>

The author disclaims copyright to this source code. In place of a legal notice, here is a blessing:

May you do good and not evil.

May you find forgiveness for yourself and forgive others.

May you share freely, never taking more than you give.

tcmmalloc

URL: <http://gperftools.googlecode.com/>

The USB ID Repository

URL: <http://www.linux-usb.org/usb-ids.html>

Copyright (c) 2012, Linux USB Project

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

o Redistributions of source code must retain the above copyright notice,

this list of conditions and the following disclaimer.

o Redistributions in binary form must reproduce the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with the distribution.

o Neither the name of the Linux USB Project nor the names of its

contributors may be used to endorse or promote products derived from

this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

usrsrcp

URL: <http://github.com/sctplab/usrsrcp>

(Copied from the COPYRIGHT file of

<https://code.google.com/p/sctp-refimpl/source/browse/trunk/COPYRIGHT>)

Copyright (c) 2001, 2002 Cisco Systems, Inc.
Copyright (c) 2002-12 Randall R. Stewart
Copyright (c) 2002-12 Michael Tuexen
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms,
with or without
modification, are permitted provided that the
following conditions
are met:

notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

notice, this list of conditions and the following
disclaimer in the

documentation and/or other materials provided
with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND
CONTRIBUTORS "AS IS" AND

ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES,
INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE

IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND
FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE
AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE

FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,
EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL

DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS

OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR
BUSINESS INTERRUPTION)

HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF
LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT

LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR
OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY

OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF
ADVISED OF THE POSSIBILITY OF

SUCH DAMAGE.

wayland

URL: <http://wayland.freedesktop.org/>

Copyright © 2008-2012 Kristian Høgsberg

Copyright © 2010-2012 Intel Corporation

Copyright © 2011 Benjamin Franzke

Copyright © 2012 Collabora, Ltd.

Permission is hereby granted, free of charge, to any
person obtaining a

copy of this software and associated documentation
files (the "Software"),

to deal in the Software without restriction, including
without limitation

the rights to use, copy, modify, merge, publish,
distribute, sublicense,

and/or sell copies of the Software, and to permit
persons to whom the

Software is furnished to do so, subject to the
following conditions:

The above copyright notice and this permission
notice (including the next

paragraph) shall be included in all copies or
substantial portions of the

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT
WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR

IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE
WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND
NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL

THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE
FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER

LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,
TORT OR OTHERWISE, ARISING

FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE
SOFTWARE OR THE USE OR OTHER

DEALINGS IN THE SOFTWARE.

The above is the version of the MIT "Expat" License
used by X.org:

<http://cgit.freedesktop.org/xorg/xserver/tree/COPYING>

wayland-protocols

URL: <http://wayland.freedesktop.org/>

Copyright © 2008–2013 Kristian Høgsberg

Copyright © 2010–2013 Intel Corporation

Copyright © 2013 Rafael Antognolli

Copyright © 2013 Jasper St. Pierre

Copyright © 2014 Jonas Ådahl

Copyright © 2014 Jason Ekstrand

Copyright © 2014–2015 Collabora, Ltd.

Copyright © 2015 Red Hat Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a

copy of this software and associated documentation files (the "Software"),

to deal in the Software without restriction, including without limitation

the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense,

and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the

Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice (including the next

paragraph) shall be included in all copies or substantial portions of the

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR

IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL

THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER

LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING

FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER

DEALINGS IN THE SOFTWARE.

The above is the version of the MIT "Expat" License used by X.org:

<http://cgit.freedesktop.org/xorg/xserver/tree/COPYING>

Web Animations JS

URL: <https://github.com/web-animations/web-animations-js>

WebRTC

URL: <http://www.webrtc.org>

Copyright (c) 2011, The WebRTC project authors. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions are

met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer in

the documentation and/or other materials provided with the

distribution.

* Neither the name of Google nor the names of its contributors may

be used to endorse or promote products derived from this software

without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

x86inc

URL:
<http://git.videolan.org/?p=x264.git;a=blob:f=common/x86/x86inc.asm>

```

*****
;
*****

;* x86inc.asm

*****
;
*****

;* Copyright (C) 2005-2011 x264 project

;*
;* Authors: Loren Merritt <lorenm@u.washington.edu>
;*          Anton Mitrofanov
;*          <BugMaster@narod.ru>
;*          Jason Garrett-Glaser
;*          <darkshikari@gmail.com>
;*
;* Permission to use, copy, modify, and/or distribute
this software for any
;* purpose with or without fee is hereby granted,
provided that the above
;* copyright notice and this permission notice appear
in all copies.
;*
;* THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND THE
AUTHOR DISCLAIMS ALL WARRANTIES
;* WITH REGARD TO THIS SOFTWARE INCLUDING
ALL IMPLIED WARRANTIES OF
;* MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT
SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR

```

```

;* ANY SPECIAL, DIRECT, INDIRECT, OR
CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES
;* WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE,
DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN
;* ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER
TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF
;* OR IN CONNECTION WITH THE USE OR
PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

```

```

*****
;
*****

```

; This is a header file for the x264ASM assembly language, which uses
; NASM/YASM syntax combined with a large number of macros to provide easy
; abstraction between different calling conventions (x86_32, win64, linux64).
; It also has various other useful features to simplify writing the kind of
; DSP functions that are most often used in x264.

; Unlike the rest of x264, this file is available under an ISC license, as it
; has significant usefulness outside of x264 and we want it to be available
; to the largest audience possible. Of course, if you modify it for your own
; purposes to add a new feature, we strongly encourage contributing a patch
; as this feature might be useful for others as well. Send patches or ideas
; to x264-devel@videolan.org.

zlib

URL: <http://zlib.net/>

/* zlib.h -- interface of the 'zlib' general purpose compression library
version 1.2.4, March 14th, 2010

Copyright (C) 1995-2010 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

*/

url_parse

URL: <http://mxr.mozilla.org/comm-central/source/mozilla/netwerk/base/src/nsURLParsers.cpp>

Copyright 2007, Google Inc.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions are

met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce

the above

copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer

in the documentation and/or other materials provided with the

* Neither the name of Google Inc. nor the names of its

contributors may be used to endorse or promote products derived from

this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The file url_parse.cc is based on nsURLParsers.cc from Mozilla. This file is

licensed separately as follows:

The contents of this file are subject to the Mozilla Public License Version

the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.mozilla.org/MPL/>

Software distributed under the License is distributed

on an "AS IS" basis,
WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either express
or implied. See the License

for the specific language governing rights and
limitations under the

The Original Code is mozilla.org code.

The Initial Developer of the Original Code is
Netscape Communications Corporation.

Portions created by the Initial Developer are
Copyright (C) 1998

the Initial Developer. All Rights Reserved.

Contributor(s):

Darin Fisher (original author)

Alternatively, the contents of this file may be used
under the terms of

either the GNU General Public License Version 2 or
later (the "GPL"), or

the GNU Lesser General Public License Version 2.1 or
later (the "LGPL"),

in which case the provisions of the GPL or the LGPL
are applicable instead

of those above. If you wish to allow use of your
version of this file only

under the terms of either the GPL or the LGPL, and
not to allow others to

use your version of this file under the terms of the
MPL, indicate your

decision by deleting the provisions above and replace
them with the notice

and other provisions required by the GPL or the LGPL.
If you do not delete

the provisions above, a recipient may use your
version of this file under

the terms of any one of the MPL, the GPL or the
LGPL.

V8 JavaScript Engine

URL: <http://code.google.com/p/v8>

This license applies to all parts of V8 that are not
externally

maintained libraries. The externally maintained

libraries used by V8

are:

- PCRE test suite, located in

test/mjsunit/third_party/regexp-pcre/regexp-
pcre.js. This is based on the

test suite from PCRE-7.3, which is copyrighted by
the University

of Cambridge and Google, Inc. The copyright
notice and license

are embedded in regexp-pcre.js.

- Layout tests, located in

test/mjsunit/third_party/object-keys. These are

based on layout tests from webkit.org which are
copyrighted by

Apple Computer, Inc. and released under a
3-clause BSD license.

- Strongtalk assembler, the basis of the files

assembler-arm-inl.h,

assembler-arm.cc, assembler-arm.h, assembler-
ia32-inl.h,

assembler-ia32.cc, assembler-ia32.h, assembler-
x64-inl.h,

assembler-x64.cc, assembler-x64.h, assembler-
mips-inl.h,

assembler-mips.cc, assembler-mips.h,
assembler.cc and assembler.h.

This code is copyrighted by Sun Microsystems
Inc. and released

under a 3-clause BSD license.

- Valgrind client API header, located at

third_party/valgrind/valgrind.h

This is release under the BSD license.

These libraries have their own licenses; we
recommend you read them,

as their terms may differ from the terms below.

Further license information can be found in LICENSE
files located in

sub-directories.

Copyright 2014, the V8 project authors. All rights

reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions are

met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright

- notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above

- copyright notice, this list of conditions and the following

- disclaimer in the documentation and/or other materials provided

- with the distribution.

- * Neither the name of Google Inc. nor the names of its

- contributors may be used to endorse or promote products derived

- from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

fdlibm

URL: <http://www.netlib.org/fdlibm/>

Copyright (C) 1993–2004 by Sun Microsystems, Inc. All rights reserved.

Developed at SunSoft, a Sun Microsystems, Inc. business.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that this notice is preserved.

Strongtalk

URL: <http://www.strongtalk.org/>

Copyright (c) 1994–2006 Sun Microsystems Inc. All Rights Reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions are

met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice,

- this list of conditions and the following disclaimer.

- Redistribution in binary form must reproduce the above copyright

- notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

- documentation and/or other materials provided with the distribution.

- Neither the name of Sun Microsystems or the names of contributors may

- be used to endorse or promote products derived from this software without

- specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS

IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Extra bundled binaries

name License

libcap URL:

<https://sites.google.com/site/fullycapable/>

Unless otherwise *explicitly* stated, the following text describes the

licensed conditions under which the contents of this libcap release

may be used and distributed:

Redistribution and use in source and binary forms of libcap, with

or without modification, are permitted provided that the following

conditions are met:

notice, and this entire permission notice in its entirety,

including the disclaimer of warranties.

copyright notices, this list of conditions, and the following

disclaimer in the documentation and/or other materials provided

with the distribution.

products derived from this software without their specific prior

written permission.

ALTERNATIVELY, this product may be distributed under the terms of the

GNU General Public License (v2.0 - see below), in which case the

provisions of the GNU GPL are required INSTEAD OF the above restrictions.

(This clause is necessary due to a potential conflict

between the GNU GPL and the restrictions contained in a BSD-style

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED

WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT,

INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING,

BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS

OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND

ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR

TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE

USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libnsspem

URL: <https://git.fedorahosted.org/cgiit/nss-pem.git>

/* ***** BEGIN LICENSE BLOCK *****

* Version: MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1

*

* The contents of this file are subject to the Mozilla Public License Version

* 1.1 (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.mozilla.org/MPL/>

*

* Software distributed under the License is distributed on an "AS IS" basis,

* WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either express or implied. See the License

* for the specific language governing rights and limitations under the

* License.

*

* The Original Code is the Netscape security libraries.

*

* The Initial Developer of the Original Code is

* Netscape Communications Corporation.

* Portions created by the Initial Developer are Copyright (C) 1994-2000

* the Initial Developer. All Rights Reserved.

*

* Contributor(s):

* Rob Crittenden (rcritten@redhat.com)

*

* Alternatively, the contents of this file may be used under the terms of

* either the GNU General Public License Version 2 or later (the "GPL"), or

* the GNU Lesser General Public License Version 2.1 or later (the "LGPL"),

* in which case the provisions of the GPL or the LGPL are applicable instead

* of those above. If you wish to allow use of your version of this file only

* under the terms of either the GPL or the LGPL, and not to allow others to

* use your version of this file under the terms of the MPL, indicate your

* decision by deleting the provisions above and replace them with the notice

* and other provisions required by the GPL or the LGPL. If you do not delete

* the provisions above, a recipient may use your version of this file under

* the terms of any one of the MPL, the GPL or the LGPL.

* ***** END LICENSE BLOCK ***** */

Return to Documentation index.

© Opera TV AS 2015. Confidential information of Opera TV.

BSD LICENSE

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

MIT LICENSE

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining

a copy of this software and associated documentation files (the

"Software"), to deal in the Software without restriction, including

without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish,

distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to

permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to

the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included

in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,

EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY

CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,

TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE

SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.2.6, August 15, 2004, through 1.4.1, February 25, 2010, are

Copyright (c) 2004, 2006-2007 Glenn Randers-Pehrson, and are

distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5

with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are

Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are

distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6

with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the

library or against infringement. There is no warranty that our

efforts or the library will fulfill any of your particular purposes

or needs. This library is provided with all faults, and the entire

risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with

the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are

Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are

distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96,

with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are

Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger

Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88,

with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are

Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors"

is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors

and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied,

including, without limitation, the warranties of merchantability and of

fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc.

assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary,

or consequential damages, which may result from the use of the PNG

Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this

source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject

to the following restrictions:

be misrepresented as being the original source.

source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without

fee, and encourage the use of this source code as a component to

supporting the PNG file format in commercial products. If you use this

source code in a product, acknowledgment is not required but would be

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about"

boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the

files "pngbar.png.jpg" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png.jpg" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a

certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson

glennrp at users.sourceforge.net

February 25, 2010

This software is based in part on the work of the FreeType Team.

The FreeType Project
LICENSE

2006-Jan-27

Copyright 1996-2002,
2006 by

David Turner, Robert Wilhelm, and
Werner Lemberg

Introduction

=====

The FreeType Project is distributed in several archive packages;

some of them may contain, in addition to the FreeType font engine,

various tools and contributions which rely on, or relate to, the

FreeType Project.

This license applies to all files found in such packages, and

which do not fall under their own explicit license. The license

affects thus the FreeType font engine, the test programs,

documentation and makefiles, at the very least.

This license was inspired by the BSD, Artistic, and IJG

(Independent JPEG Group) licenses, which all encourage inclusion

and use of free software in commercial and freeware products

alike. As a consequence, its main points are that:

o We don't promise that this software works. However, we will be

interested in any kind of bug reports. ('as is' distribution)

o You can use this software for whatever you want, in parts or

full form, without having to pay us. ('royalty-free' usage)

o You may not pretend that you wrote this software. If you use

it, or only parts of it, in a program, you must acknowledge

somewhere in your documentation that you have used the

FreeType code. ('credits')

We specifically permit and encourage the inclusion of this

software, with or without modifications, in commercial products.

We disclaim all warranties covering The FreeType Project and

assume no liability related to The FreeType Project.

Finally, many people asked us for a preferred form for a

credit/disclaimer to use in compliance with this license. We thus

encourage you to use the following text:

"""

Portions of this software are copyright ©<year> The FreeType

Project (www.freetype.org). All rights reserved.

"""

Please replace <year> with the value from the FreeType version you

actually use.

Legal Terms

=====

Throughout this license, the terms 'package', 'FreeType Project',

and 'FreeType archive' refer to the set of files originally

distributed by the authors (David Turner, Robert Wilhelm, and

Werner Lemberg) as the 'FreeType Project', be they named as alpha,

beta or final release.

'You' refers to the licensee, or person using the project, where

'using' is a generic term including compiling the project's source

code as well as linking it to form a 'program' or 'executable'.

This program is referred to as 'a program

using the FreeType
engine'.

This license applies to all files distributed in
the original

FreeType Project, including all source
code, binaries and

documentation, unless otherwise stated in
the file in its

original, unmodified form as distributed in the
original archive.

If you are unsure whether or not a particular file
is covered by

this license, you must contact us to verify this.

The FreeType Project is copyright (C) 1996-2000
by David Turner,

Robert Wilhelm, and Werner Lemberg. All rights
reserved except as

specified below.

THE FREETYPE PROJECT IS PROVIDED 'AS IS'
WITHOUT WARRANTY OF ANY

KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED,
INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND
FITNESS FOR A PARTICULAR

PURPOSE. IN NO EVENT WILL ANY OF THE
AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS

BE LIABLE FOR ANY DAMAGES CAUSED BY THE
USE OR THE INABILITY TO

USE, OF THE FREETYPE PROJECT.

This license grants a worldwide, royalty-
free, perpetual and

irrevocable right and license to use, execute,
perform, compile,

display, copy, create derivative works of,
distribute and

sublicense the FreeType Project (in both source
and object code

forms) and derivative works thereof for any
purpose; and to

authorize others to exercise some or all of the
rights granted

herein, subject to the following conditions:

o Redistribution of source code must retain
this license file

('FTL.TXT') unaltered; any additions,
deletions or changes to

the original files must be clearly indicated in
accompanying

documentation. The copyright notices
of the unaltered,

original files must be preserved in all
copies of source

files.

o Redistribution in binary form must provide a
disclaimer that

states that the software is based in part of
the work of the

FreeType Team, in the distribution
documentation. We also

encourage you to put an URL to the FreeType
web page in your

documentation, though this isn't mandatory.

These conditions apply to any software derived
from or based on

the FreeType Project, not just the unmodified
files. If you use

our work, you must acknowledge us. However,
no fee need be paid

to us.

Neither the FreeType authors and contributors
nor you shall use

the name of the other for commercial, advertising,
or promotional

purposes without specific prior written permission.

We suggest, but do not require, that you use one
or more of the

following phrases to refer to this software in your
documentation

or advertising materials: 'FreeType Project',
'FreeType Engine',

'FreeType library', or 'FreeType Distribution'.

As you have not signed this license, you are not required to

accept it. However, as the FreeType Project is copyrighted

material, only this license, or another one contracted with the

authors, grants you the right to use, distribute, and modify it.

Therefore, by using, distributing, or modifying the FreeType

Project, you indicate that you understand and accept all the terms

of this license.

There are two mailing lists related to FreeType:

- o freetype@nongnu.org

Discusses general use and applications of FreeType, as well as

future and wanted additions to the library and distribution.

If you are looking for support, start in this list if you

haven't found anything to help you in the documentation.

- o freetype-devel@nongnu.org

Discusses bugs, as well as engine internals, design issues,

specific licenses, porting, etc.

Our home page can be found at

<http://www.freetype.org>

--- end of FTL.TXT ---

MOZILLA PUBLIC
LICENSE

Version 1.1

1.0.1. "Commercial Use" means distribution or otherwise making the

Covered Code available to a third party.

1.1. "Contributor" means each entity that creates or contributes to

the creation of Modifications.

1.2. "Contributor Version" means the combination of the Original

Code, prior Modifications used by a Contributor, and the Modifications

made by that particular Contributor.

1.3. "Covered Code" means the Original Code or Modifications or the

combination of the Original Code and Modifications, in each case

including portions thereof.

1.4. "Electronic Distribution Mechanism" means a mechanism generally

accepted in the software development community for the electronic

transfer of data.

1.5. "Executable" means Covered Code in any form other than Source

Code.

1.6. "Initial Developer" means the individual or entity identified

as the Initial Developer in the Source Code notice required by Exhibit

A.

1.7. "Larger Work" means a work which combines Covered Code or

portions thereof with code not governed by the terms of this License.

1.8. "License" means this document.

1.8.1. "Licensable" means having the right to grant, to the maximum

extent possible, whether at the time of the initial grant or

subsequently acquired, any and all of the rights conveyed herein.

1.9. "Modifications" means any addition to or deletion from the

substance or structure of either the Original Code or any previous

Modifications. When Covered Code is released as a series of files, a

Modification is:

A. Any addition to or deletion from the contents of a file

containing Original Code or previous Modifications.

B. Any new file that contains any part of the Original Code or

previous Modifications.

1.10. "Original Code" means Source Code of computer software code

which is described in the Source Code notice required by Exhibit A as

Original Code, and which, at the time of its release under this

License is not already Covered Code governed by this License.

1.10.1. "Patent Claims" means any patent claim(s), now owned or

hereafter acquired, including without limitation, method, process,

and apparatus claims, in any patent Licensable by grantor.

1.11. "Source Code" means the preferred form of the Covered Code for

making modifications to it, including all modules it contains, plus

any associated interface definition files, scripts used to control

compilation and installation of an Executable, or source code

differential comparisons against either the Original Code or another

well known, available Covered Code of the Contributor's choice. The

Source Code can be in a compressed or archival form, provided the

appropriate decompression or de-archiving software is widely available

for no charge.

1.12. "You" (or "Your") means an individual or a legal entity

exercising rights under, and complying with all of the terms of, this

License or a future version of this License issued under Section 6.1.

For legal entities, "You" includes any entity which controls, is

controlled by, or is under common control with You. For purposes of

this definition, "control" means (a) the power, direct or indirect,

to cause the direction or management of such entity, whether by

contract or otherwise, or (b) ownership of more than fifty percent

(50%) of the outstanding shares or beneficial ownership of such

entity.

2.1. The Initial Developer Grant.

The Initial Developer hereby grants You a world-wide, royalty-free,

non-exclusive license, subject to third party intellectual property

claims:

(a) under intellectual property rights (other than patent or

trademark) Licensable by Initial Developer to use, reproduce,

modify, display, perform, sublicense and distribute the Original

Code (or portions thereof) with or without Modifications, and/or

as part of a Larger Work; and

(b) under Patents Claims infringed by the making, using or

selling of Original Code, to make, have made, use, practice,

sell, and offer for sale, and/or otherwise dispose of the

Original Code (or portions thereof).

(c) the licenses granted in this Section 2.1(a) and (b) are

effective on the date Initial Developer first distributes

Original Code under the terms of this License.

(d) Notwithstanding Section 2.1(b) above, no patent license is

granted: 1) for code that You delete from the Original Code; 2)

separate from the Original Code; or 3) for infringements caused

by: i) the modification of the Original Code or ii) the

combination of the Original Code with other software or devices.

2.2. Contributor Grant.

Subject to third party intellectual property claims, each Contributor

hereby grants You a world-wide, royalty-free, non-exclusive license

(a) under intellectual property rights (other than patent or

trademark) Licensable by Contributor, to use, reproduce, modify,

display, perform, sublicense and distribute the Modifications

created by such Contributor (or portions thereof) either on an

unmodified basis, with other Modifications, as Covered Code

and/or as part of a Larger Work; and

(b) under Patent Claims infringed by the making, using, or

selling of Modifications made by that Contributor either alone

and/or in combination with its Contributor Version (or portions

of such combination), to make, use, sell, offer for sale, have

made, and/or otherwise dispose of: 1) Modifications made by that

Contributor (or portions thereof); and 2) the combination of

Modifications made by that Contributor with its Contributor

Version (or portions of such combination).

(c) the licenses granted in Sections 2.2(a) and 2.2(b) are

effective on the date Contributor first makes Commercial Use of

the Covered Code.

(d) Notwithstanding Section 2.2(b) above, no patent license is

granted: 1) for any code that Contributor has deleted from the

Contributor Version; 2) separate from the Contributor Version;

3) for infringements caused by: i) third party modifications of

Contributor Version or ii) the combination of Modifications made

by that Contributor with other software (except as part of the

Contributor Version) or other devices; or 4) under Patent Claims

infringed by Covered Code in the absence of Modifications made by

that Contributor.

3.1. Application of License.

The Modifications which You create or to which You contribute are

governed by the terms of this License, including without limitation

Section 2.2. The Source Code version of Covered Code may be

distributed only under the terms of this License or a future version

of this License released under Section 6.1, and You must include a

copy of this License with every copy of the Source Code You

distribute. You may not offer or impose any terms on any Source Code

version that alters or restricts the applicable version of this

License or the recipients' rights hereunder. However, You may include

an additional document offering the additional rights described in

Section 3.5.

3.2. Availability of Source Code.

Any Modification which You create or to which You contribute must be

made available in Source Code form under the terms of this License

either on the same media as an Executable version or via an accepted

Electronic Distribution Mechanism to anyone to whom you made an

Executable version available; and if made available via Electronic

Distribution Mechanism, must remain available for at least twelve (12)

months after the date it initially became available, or at least six

(6) months after a subsequent version of that particular Modification

has been made available to such recipients. You are responsible for

ensuring that the Source Code version remains available even if the

Electronic Distribution Mechanism is maintained by a third party.

3.3. Description of Modifications.

You must cause all Covered Code to which You contribute to contain a

file documenting the changes You made to create that Covered Code and

the date of any change. You must include a prominent statement that

the Modification is derived, directly or indirectly, from Original

Code provided by the Initial Developer and including the name of the

Initial Developer in (a) the Source Code, and (b) in any notice in an

Executable version or related documentation in

which You describe the

origin or ownership of the Covered Code.

3.4. Intellectual Property Matters

(a) Third Party Claims.

If Contributor has knowledge that a license under a third party's

intellectual property rights is required to exercise the rights

granted by such Contributor under Sections 2.1 or 2.2,

Contributor must include a text file with the Source Code

distribution titled "LEGAL" which describes the claim and the

party making the claim in sufficient detail that a recipient will

know whom to contact. If Contributor obtains such knowledge after

the Modification is made available as described in Section 3.2,

Contributor shall promptly modify the LEGAL file in all copies

Contributor makes available thereafter and shall take other steps

(such as notifying appropriate mailing lists or newsgroups)

reasonably calculated to inform those who received the Covered

Code that new knowledge has been obtained.

(b) Contributor APIs.

If Contributor's Modifications include an application programming

interface and Contributor has knowledge of patent licenses which

are reasonably necessary to implement that API, Contributor must

also include this information in the LEGAL file.

(c) Representations.

Contributor represents that, except as disclosed pursuant to

Section 3.4(a) above, Contributor believes that Contributor's

Modifications are Contributor's original creation(s) and/or

Contributor has sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

3.5. Required Notices.

You must duplicate the notice in Exhibit A in each file of the Source

Code. If it is not possible to put such notice in a particular Source

Code file due to its structure, then You must include such notice in a

location (such as a relevant directory) where a user would be likely

to look for such a notice. If You created one or more Modification(s)

You may add your name as a Contributor to the notice described in

Exhibit A. You must also duplicate this License in any documentation

for the Source Code where You describe recipients' rights or ownership

rights relating to Covered Code. You may choose to offer, and to

charge a fee for, warranty, support, indemnity or liability

obligations to one or more recipients of Covered Code. However, You

may do so only on Your own behalf, and not on behalf of the Initial

Developer or any Contributor. You must make it absolutely clear than

any such warranty, support, indemnity or liability obligation is

offered by You alone, and You hereby agree to indemnify the Initial

Developer and every Contributor for any liability incurred by the

Initial Developer or such Contributor as a result of warranty,

support, indemnity or liability terms You offer.

3.6. Distribution of Executable Versions.

You may distribute Covered Code in Executable form only if the

requirements of Section 3.1–3.5 have been met for that Covered Code,

and if You include a notice stating that the Source Code version of

the Covered Code is available under the terms of this License,

including a description of how and where You have fulfilled the

obligations of Section 3.2. The notice must be conspicuously included

in any notice in an Executable version, related documentation or

collateral in which You describe recipients' rights relating to the

Covered Code. You may distribute the Executable version of Covered

Code or ownership rights under a license of Your choice, which may

contain terms different from this License, provided that You are in

compliance with the terms of this License and that the license for the

Executable version does not attempt to limit or alter the recipient's

rights in the Source Code version from the rights set forth in this

License. If You distribute the Executable version under a different

license You must make it absolutely clear that any terms which differ

from this License are offered by You alone, not by the Initial

Developer or any Contributor. You hereby agree to indemnify the

Initial Developer and every Contributor for any liability incurred by

the Initial Developer or such Contributor as a result of any such

terms You offer.

3.7. Larger Works.

You may create a Larger Work by combining Covered Code with other code

not governed by the terms of this License and distribute the Larger

Work as a single product. In such a case, You must make sure the

requirements of this License are fulfilled for the Covered Code.

If it is impossible for You to comply with any of the terms of this

License with respect to some or all of the Covered Code due to

statute, judicial order, or regulation then You must: (a) comply with

the terms of this License to the maximum extent possible; and (b)

describe the limitations and the code they affect. Such description

must be included in the LEGAL file described in Section 3.4 and must

be included with all distributions of the Source Code. Except to the

extent prohibited by statute or regulation, such description must be

sufficiently detailed for a recipient of ordinary skill to be able to

understand it.

This License applies to code to which the Initial Developer has

attached the notice in Exhibit A and to related Covered Code.

6.1. New Versions.

Netscape Communications Corporation ("Netscape") may publish revised

and/or new versions of the License from time to time. Each version

will be given a distinguishing version number.

6.2. Effect of New Versions.

Once Covered Code has been published under a particular version of the

License, You may always continue to use it under the terms of that

version. You may also choose to use such Covered Code under the terms

of any subsequent version of the License published by Netscape. No one

other than Netscape has the right to modify the terms applicable to

Covered Code created under this License.

6.3. Derivative Works.

If You create or use a modified version of this

License (which you may

only do in order to apply it to code which is not already Covered Code

governed by this License), You must (a) rename Your license so that

the phrases "Mozilla", "MOZILLAPL", "MOZPL", "Netscape",

"MPL", "NPL" or any confusingly similar phrase do not appear in your

license (except to note that your license differs from this License)

and (b) otherwise make it clear that Your version of the license

contains terms which differ from the Mozilla Public License and

Netscape Public License. (Filling in the name of the Initial

Developer, Original Code or Contributor in the notice described in

Exhibit A shall not of themselves be deemed to be modifications of

this License.)

COVERED CODE IS PROVIDED UNDER THIS LICENSE ON AN "AS IS" BASIS,

WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING,

WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES THAT THE COVERED CODE IS FREE OF

DEFECTS, MERCHANTABILITY, FIT FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT.

THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE COVERED CODE

IS WITH YOU. SHOULD ANY COVERED CODE PROVE DEFECTIVE IN ANY RESPECT,

YOU (NOT THE INITIAL DEVELOPER OR ANY OTHER CONTRIBUTOR) ASSUME THE

COST OF ANY NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION. THIS DISCLAIMER

OF WARRANTY CONSTITUTES AN ESSENTIAL PART OF THIS LICENSE. NO USE OF

ANY COVERED CODE IS AUTHORIZED HEREUNDER EXCEPT UNDER THIS DISCLAIMER.

8.1. This License and the rights granted hereunder will terminate

automatically if You fail to comply with terms herein and fail to cure

such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All

sublicenses to the Covered Code which are properly granted shall

survive any termination of this License. Provisions which, by their

nature, must remain in effect beyond the termination of this License

shall survive.

8.2. If You initiate litigation by asserting a patent infringement

claim (excluding declaratory judgment actions) against Initial Developer

or a Contributor (the Initial Developer or Contributor against whom

You file such action is referred to as "Participant") alleging that:

(a) such Participant's Contributor Version directly or indirectly

infringes any patent, then any and all rights granted by such

Participant to You under Sections 2.1 and/or 2.2 of this License

shall, upon 60 days notice from Participant terminate prospectively,

unless if within 60 days after receipt of notice You either: (i)

agree in writing to pay Participant a mutually agreeable reasonable

royalty for Your past and future use of Modifications made by such

Participant, or (ii) withdraw Your litigation claim with respect to

the Contributor Version against such Participant. If within 60 days

of notice, a reasonable royalty and payment arrangement are not

mutually agreed upon in writing by the parties or the litigation claim

is not withdrawn, the rights granted by Participant to You under

Sections 2.1 and/or 2.2 automatically terminate at the expiration of

the 60 day notice period specified above.

(b) any software, hardware, or device, other

than such Participant's

Contributor Version, directly or indirectly infringes any patent, then

any rights granted to You by such Participant under Sections 2.1(b)

and 2.2(b) are revoked effective as of the date You first made, used,

sold, distributed, or had made, Modifications made by that

Participant.

8.3. If You assert a patent infringement claim against Participant

alleging that such Participant's Contributor Version directly or

indirectly infringes any patent where such claim is resolved (such as

by license or settlement) prior to the initiation of patent

infringement litigation, then the reasonable value of the licenses

granted by such Participant under Sections 2.1 or 2.2 shall be taken

into account in determining the amount or value of any payment or

license.

8.4. In the event of termination under Sections 8.1 or 8.2 above,

all end user license agreements (excluding distributors and resellers)

which have been validly granted by You or any distributor hereunder

prior to termination shall survive termination.

UNDER NO CIRCUMSTANCES AND UNDER NO LEGAL THEORY, WHETHER TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE), CONTRACT, OR OTHERWISE, SHALL YOU, THE INITIAL

DEVELOPER, ANY OTHER CONTRIBUTOR, OR ANY DISTRIBUTOR OF COVERED CODE,

OR ANY SUPPLIER OF ANY OF SUCH PARTIES, BE LIABLE TO ANY PERSON FOR

ANY INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY

CHARACTER INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF GOODWILL,

WORK STOPPAGE, COMPUTER FAILURE OR

MALFUNCTION, OR ANY AND ALL OTHER

COMMERCIAL DAMAGES OR LOSSES, EVEN IF SUCH PARTY SHALL HAVE BEEN

INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. THIS LIMITATION OF

LIABILITY SHALL NOT APPLY TO LIABILITY FOR DEATH OR PERSONAL INJURY

RESULTING FROM SUCH PARTY'S NEGLIGENCE TO THE EXTENT APPLICABLE LAW

PROHIBITS SUCH LIMITATION. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE

EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO

THIS EXCLUSION AND LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU.

The Covered Code is a "commercial item," as that term is defined in

48 C.F.R. 2.101 (Oct. 1995), consisting of "commercial computer

software" and "commercial computer software documentation," as such

terms are used in 48 C.F.R. 12.212 (Sept. 1995). Consistent with 48

C.F.R. 12.212 and 48 C.F.R. 227.7202-1 through 227.7202-4 (June 1995),

all U.S. Government End Users acquire Covered Code with only those

rights set forth herein.

This License represents the complete agreement concerning subject

matter hereof. If any provision of this License is held to be

unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent

necessary to make it enforceable. This License shall be governed by

California law provisions (except to the extent applicable law, if

any, provides otherwise), excluding its conflict-of-law provisions.

With respect to disputes in which at least one party is a citizen of,

or an entity chartered or registered to do business in the United

States of America, any litigation relating to this License shall be

subject to the jurisdiction of the Federal Courts of the Northern

District of California, with venue lying in Santa Clara County,

California, with the losing party responsible for costs, including

without limitation, court costs and reasonable attorneys' fees and

expenses. The application of the United Nations Convention on

Contracts for the International Sale of Goods is expressly excluded.

Any law or regulation which provides that the language of a contract

shall be construed against the drafter shall not apply to this

License.

As between Initial Developer and the Contributors, each party is

responsible for claims and damages arising, directly or indirectly,

out of its utilization of rights under this License and You agree to

work with Initial Developer and Contributors to distribute such

responsibility on an equitable basis. Nothing herein is intended or

shall be deemed to constitute any admission of liability.

Initial Developer may designate portions of the Covered Code as

"Multiple-Licensed". "Multiple-Licensed" means that the Initial

Developer permits you to utilize portions of the Covered Code under

Your choice of the NPL or the alternative licenses, if any, specified

by the Initial Developer in the file described in Exhibit A.

EXHIBIT A -Mozilla Public License.

"The contents of this file are subject to the Mozilla Public License

Version 1.1 (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.mozilla.org/MPL/>

Software distributed under the License is distributed on an "AS IS"

basis, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either express or implied. See the

License for the specific language governing rights and limitations

under the License.

The Original Code is

-----.

The Initial Developer of the Original Code is

-----.

Portions created by _____
are Copyright (C) _____

_____. All Rights Reserved.

Contributor(s):

-----.

Alternatively, the contents of this file may be used under the terms

of the _____ license (the "[_____] License"), in which case the

provisions of [_____] License are applicable instead of those

above. If you wish to allow use of your version of this file only

under the terms of the [_____] License and not to allow others to use

your version of this file under the MPL, indicate your decision by

deleting the provisions above and replace them with the notice and

other provisions required by the [_____] License. If you do not delete

the provisions above, a recipient may use your version of this file

under either the MPL or the [_____] License."

[NOTE: The text of this Exhibit A may differ slightly from the text of

the notices in the Source Code files of the

Original Code. You should

use the text of this Exhibit A rather than the text found in the



Original Code Source Code for Your Modifications.]

22.6

Meldungen

Sie können Meldungen erhalten, die Sie über neue, zum Download zur Verfügung stehende Fernsehersoftware oder über andere softwarebezogene Themen informieren.

So lesen Sie diese Meldungen:

- 1 - Drücken Sie , wählen Sie **Alle Einstellungen** aus, und drücken Sie **OK**.
- 2 - Wählen Sie **Software aktualisieren > Meldungen**.
- 3 - Wenn eine Ansage verfügbar ist, können Sie sie lesen oder eine der verfügbaren Ansagen auswählen.
- 4 - Drücken Sie gegebenenfalls mehrmals  (links), um das Menü zu schließen.

Technische Daten

23.1

Umweltschutz

Europäisches Energie-Label

Das Europäische Energie-Label informiert Sie über die Energieeffizienzklasse des Produkts. Je grüner die Energieeffizienzklasse des Produkts ist, desto weniger Energie verbraucht es.

Auf dem Label werden die Energieeffizienzklasse, der durchschnittliche Stromverbrauch des Produkts bei Gebrauch und der durchschnittliche Energieverbrauch pro Jahr angegeben. Die Werte für den Stromverbrauch finden Sie ebenfalls auf der Philips Website für Ihr Land unter www.philips.com/TV.

Produktdatenblatt

65PUS7601

- Energieeffizienzklasse: A+
- Größe des sichtbaren Bildschirms: 164 cm (65")
- Energieverbrauch im eingeschalteten Zustand (W): 105 W
- Jährlicher Energieverbrauch (kWh)*: 146 kWh
- Energieverbrauch Standby (W)**: 0,30 W
- Bildschirmauflösung (Pixel): 3840 x 2160p

* Energieverbrauch in kWh/Jahr, basierend auf einem Betrieb des Fernsehers von 4 Stunden pro Tag, 365 Tage im Jahr. Der tatsächliche Wert ist abhängig von der Verwendung des Fernsehers.

** Wenn der Fernseher über die Fernbedienung ausgeschaltet wurde und keine Funktion aktiv ist.

Nutzungsende

Entsorgung von Altgeräten und Akkus

Ihr Gerät wurde unter Verwendung hochwertiger Materialien und Komponenten entwickelt und hergestellt, die recycelt und wiederverwendet werden können.



Befindet sich dieses Symbol (durchgestrichene Abfalltonne auf Rädern) auf dem Gerät, bedeutet dies, dass für dieses Gerät die Europäische Richtlinie 2012/19/EU gilt.



Informieren Sie sich über die örtlichen Bestimmungen zur getrennten Sammlung elektrischer und elektronischer Geräte.

Beachten Sie die geltenden regionalen Bestimmungen, und entsorgen Sie Altgeräte nicht mit dem normalen Hausmüll. Die korrekte Entsorgung des nicht mehr benötigten Produkts hilft, negative Auswirkungen auf Umwelt und Gesundheit zu vermeiden.

Ihr Produkt enthält Akkus, die der Europäischen Richtlinie 2006/66/EG unterliegen. Diese dürfen nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden.



Informieren Sie sich über die getrennte Sammlung von Batterien in Ihrem Land. Die korrekte Entsorgung der Batterien hilft, negative Auswirkungen auf Umwelt und Gesundheit zu vermeiden.

23.2

Leistung

Produktdaten können ohne Vorankündigung geändert werden. Weitere Details zu den Produktdaten finden Sie unter www.philips.com/support.

Leistung

- Netzstrom: 220 bis 240 V Wechselstrom +/- 10 %
- Umgebungstemperatur: 5 °C bis 35 °C
- Energiesparfunktionen: Eco-Modus, Bildabschaltung (bei Radiobetrieb), Ausschalt-Timer, Menü für Energiespareinstellungen.

Informationen zum Energieverbrauch finden Sie im Kapitel **Produktdatenblatt**.

Die auf dem Typenschild des Produkt angegebene Nennleistung entspricht dem Energieverbrauch dieses Produkts bei normaler Verwendung im Haushalt (IEC 62087 Ed.2). Die maximale Nennleistung (in Klammern) dient für die elektrische Sicherheit (IEC 60065 Ed. 7.2).

23.3

Betriebssystem

Android OS:

Android Nougat 7

23.4

Empfang

- Antenneneingang: 75 Ohm koaxial (IEC75)
 - Tuner-Band: Hyperband, S-Channel, UHF, VHF
 - DVB: DVB-T2 (unterstützt HEVC), DVB-C (Kabel) QAM
 - Analoge Videowiedergabe: SECAM, PAL
 - Digitale Videowiedergabe: MPEG2 SD/HD (ISO/IEC 13818-2), MPEG4 SD/HD (ISO/IEC 14496-10)
 - Digitale Audiowiedergabe (ISO/IEC 13818-3)
 - Satellitenantenneneingang: 75 Ohm Typ F
 - Eingangsfrequenzbereich: 950 bis 2150 MHz
 - Eingangspegel: 25 bis 65 dBm
 - DVB-S/S2 QPSK, Symbolrate: 2 bis 45 M Symbole, SCPC und MCPC
 - LNB: DiSEqC 1.0, 1 bis 4 LNBs unterstützt, Auswahl der Polarität 14/18 V, Bandauswahl 22 kHz, Toneburst-Modus, LNB-Spannung: max. 300 mA
-

23.5

Displaytyp

Bildschirmdiagonale:

- 65PUS7601: 165 cm/65 inch

Bildschirmauflösung

- 3840 x 2160p
-

23.6

Bildschirmauflösung (Eingang)

Videoformate

Auflösung – Bildwiederholfrequenz

- 480i – 60 Hz
- 480p – 60 Hz
- 576i – 50 Hz
- 576p – 50 Hz
- 720p – 50 Hz, 60 Hz
- 1080i – 50 Hz, 60 Hz
- 1080p – 24 Hz, 25 Hz, 30 Hz
- 2160p – 24 Hz, 25 Hz, 30 Hz, 50 Hz, 60 Hz

Computerformate

Auflösungen (u. a.)

- 640 x 480p – 60 Hz

- 800 x 600p – 60 Hz
 - 1024 x 768p – 60 Hz
 - 1280 x 768p – 60 Hz
 - 1360 x 765p – 60 Hz
 - 1360 x 768p – 60 Hz
 - 1280 x 1024p – 60 Hz
 - 1920 x 1080p – 60 Hz
 - 3840 x 2160p – 24 Hz, 25 Hz, 30 Hz, 50 Hz, 60 Hz
-

23.7

Abmessungen und Gewichte

65PUS7601

- Ohne TV-Standfuß:

Breite: 1449 mm, Höhe: 835 mm, Tiefe: 55,5 mm, Gewicht: ±26,3 kg

- Mit TV-Standfuß:

Breite: 1449 mm, Höhe: 904 mm, Tiefe: 261 mm, Gewicht: ±27,5 kg

23.8

Anschlüsse

Seite des Fernsehers

- HDMI 3-Eingang (ARC)
- HDMI 4-Eingang (MHL) (ARC)
- USB 2 – USB 2.0
- USB 3 – USB 3.0 (blau)
- 1 x CI-Steckplatz: CI+/CAM
- Kopfhörer: 3,5 mm Stereo-Miniklinkenbuchse

Rückseite des Fernsehers

- Audioeingang (DVI an HDMI): 3,5 mm Stereo-Miniklinkenbuchse
- SCART: Audio-L/R, CVBS-Eingang, RGB
- YPbPr: Y Pb Pr, Audio links/rechts

TV-Unterseite

- HDMI 1-Eingang – HDCP 2.2
 - HDMI 2-Eingang – HDCP 2.2
 - USB 1 – USB 2.0
 - Audioausgang – Optisch, Toslink
 - Netzwerk-LAN: RJ45
 - Antenne (75 Ohm)
 - Satellitentuner
-

23.9

Ton

- wOOx
- HD Stereo
- Ausgangsleistung (RMS): 30W
- Dolby Digital Plus®
- DTS Premium Sound™

Multimedia

Anschlüsse

- USB 2.0/USB 3.0
- Ethernet-LAN RJ-45
- Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac (integriert)
- BT2.1 mit EDR und BT4.0 mit BLE

Unterstützte USB-Dateisysteme

- FAT 16, FAT 32, NTFS

Wiedergabeformate

- Container: 3GP, AVCHD, AVI, MPEG-PS, MPEG-TS, MPEG-4, Matroska (MKV), Quicktime (MOV, M4V, M4A), Windows Media (ASF/WMV/WMA)
- Video-Codecs: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 Part 2, MPEG-4 Part 10 AVC (H264), H.265 (HEVC), VC-1, WMV9
- Audio-Codecs: AAC, HE-AAC (v1/v2), AMR-NB, Dolby Digital, Dolby Digital Plus, DTS Premium Sound™, MPEG-1/2/2.5 Layer I/II/III (mit MP3), WMA (v2 bis v9.2), WMA Pro (v9/v10)
- Untertitel:
 - Formate: SAMI, SubRip (SRT), SubViewer (SUB), MicroDVD (TXT), mplayer2 (TXT), TMPlayer (TXT)
 - Zeichensätze: UTF-8, Mitteleuropa und Osteuropa (Windows-1250), Kyrillisch (Windows-1251), Griechisch (Windows-1253), Türkisch (Windows-1254), Westeuropa (Windows-1252)
- Bild-Codecs: JPEG, PNG, BMP
- Beschränkungen:
 - Die maximal unterstützte Gesamt-Bitrate für eine Mediendatei beträgt 30 Mbit/s.
 - Die maximal unterstützte Video-Bitrate für eine Mediendatei beträgt 20 Mbit/s.
 - MPEG-4 AVC (H.264) wird bis High Profile @ L5.1 unterstützt.
 - H.265 (HEVC) wird bis Main/Main 10 Profile bei Level 5.1 unterstützt.
 - VC-1 wird bis Advanced Profile @ L3 unterstützt.

Unterstützte Medienserverprogramme (DMS)

- Sie können eine beliebige DLNA V1.5-zertifizierte Medienserversoftware (DMS-Klasse) verwenden.
- Sie können die Philips TV Remote App (iOS und Android) auf mobilen Geräten verwenden.

Die Leistung ist je nach Funktionen des mobilen Geräts und der verwendeten Software unterschiedlich.

Hilfe und Support

24.1


Registrieren des Fernsehers

Registrieren Sie jetzt Ihren Fernseher, und genießen Sie eine Vielzahl von Vorteilen, einschließlich eines umfassenden Produktsupports (inklusive Downloads), exklusiven Zugriffs auf Informationen zu Produktneuheiten, Sonderangeboten und Rabatten, der Chance auf attraktive Preise und sogar der Teilnahme an speziellen Umfragen zu neuen Veröffentlichungen.

Besuchen Sie www.philips.com/welcome.

24.2

Verwenden der Hilfe

Bei diesem Fernseher wird die Hilfe auf dem Bildschirm  angeboten.

Öffnen der Hilfe

1 – Drücken Sie  HOME.

2 – Wählen

Sie **Einstellungen > Hilfe > Bedienungsanleitung**.

Wenn Sie die Hilfe wie ein Buch lesen möchten, wählen Sie **Bedienungsanleitung**. Um nach einem bestimmten Begriff zu suchen, wählen Sie **Suchbegriffe** aus.

Sie können auch die  **Hilfe** im Home-Menü oder TV-Menü öffnen.

Schließen Sie die Hilfe, bevor Sie die Anweisungen der Hilfe ausführen.

Bei einigen Aktivitäten, z. B. im Videotext, haben die Farbtasten bestimmte Funktionen und können nicht zum Öffnen der Hilfe verwendet werden.

Fernseherhilfe auf Ihrem Tablet, Smartphone oder Computer

Um die Ausführung ausführlicher Anweisungen zu erleichtern, können Sie die Fernseherhilfe im PDF-Format herunterladen, um sie auf einem Smartphone, Tablet oder Computer zu lesen. Alternativ können Sie die entsprechende Hilfeseite auch auf Ihrem Computer ausdrucken.

Um die Hilfe (Bedienungsanleitung) herunterzuladen, besuchen Sie www.philips.com/support.

Fehlerbehebung

Einschalten und Fernbedienung

Der Fernseher lässt sich nicht einschalten.

- Trennen Sie das Stromkabel vom Netzanschluss. Warten Sie eine Minute, und schließen Sie das Stromkabel wieder an.
- Prüfen Sie, ob das Stromkabel sicher angeschlossen ist.

Es ertönt ein Knackgeräusch beim Ein- oder Ausschalten.

Beim Ein-/Ausschalten des Fernsehers oder beim Schalten in den Standby-Modus hören Sie ein Knackgeräusch im Gehäuse. Die Knackgeräusche sind normal und entstehen, wenn sich der Fernseher beim Aufwärmen oder Abkühlen dehnt. Dies hat keinen Einfluss auf die Leistung des Geräts.


Der Fernseher reagiert nicht auf die Fernbedienung.

Der Fernseher benötigt eine gewisse Aufwärmzeit. In dieser Zeit reagiert der Fernseher nicht auf die Fernbedienung oder die frontseitigen Bedienelemente. Das ist normal. Wenn der Fernseher weiterhin nicht auf die Fernbedienung reagiert, können Sie die Funktion der Fernbedienung mit der Kamera eines Mobiltelefons prüfen. Starten Sie die Kamerafunktion auf dem Telefon, und zeigen Sie mit der Fernbedienung auf das Kameraobjektiv. Wenn Sie eine beliebige Taste auf der Fernbedienung drücken und über die Kamera die Infrarot-LED aufleuchten sehen, funktioniert die Fernbedienung, und der Fernseher muss überprüft werden.

Wenn die LED nicht aufleuchtet, ist die Fernbedienung möglicherweise defekt, oder die Batterien sind leer.

Diese Prüfmethode für die Fernbedienung funktioniert nicht bei Fernbedienungen, die kabellos mit dem Fernseher gekoppelt sind.

Nach der Anzeige des Philips Startbildschirms wechselt der Fernseher wieder in den Standby-Modus.

Wenn die Stromversorgung vom Fernseher getrennt und im Standby-Modus wieder angeschlossen wird, wird der Startbildschirm angezeigt, und anschließend wechselt der Fernseher wieder in den Standby-Modus. Das ist normal. Wenn Sie den Fernseher aus dem Standby-Modus einschalten möchten, drücken Sie  auf der Fernbedienung oder am Fernseher.

Die Standby-Anzeige blinkt dauerhaft.

Trennen Sie das Stromkabel vom Netzanschluss. Warten Sie fünf Minuten, bevor Sie das Netzkabel wieder anschließen. Kontaktieren Sie das Philips

Kundendienstzentrum, falls das Blinken erneut auftritt.

Programme

Während der Installation wurden keine digitalen Sender gefunden.

Lesen Sie die technischen Spezifikationen, um sicherzustellen, dass Ihr Fernseher DVB-T oder DVB-C in Ihrem Land unterstützt.

Vergewissern Sie sich, dass alle Kabel ordnungsgemäß angeschlossen sind und dass das korrekte Netzwerk ausgewählt wurde.

Installierte Sender werden in der Senderliste nicht angezeigt.

Prüfen Sie, ob die korrekte Senderliste ausgewählt wurde.

DVB-T2 HEVC-Sender

Sehen Sie in den technischen Daten nach, um sicherzugehen, dass Ihr Fernseher DVB-T2 HEVC in Ihrem Land unterstützt, und installieren Sie den DVB-T-Sender erneut.

Bild

Kein Bild/verzerrtes Bild.

- Prüfen Sie, ob die Antenne korrekt mit dem Fernseher verbunden ist.
- Prüfen Sie, ob das korrekte Gerät als Quelle für die Anzeige ausgewählt wurde.
- Prüfen Sie, ob das externe Gerät bzw. die externe Quelle korrekt angeschlossen ist.

Ton, aber kein Bild.

- Prüfen Sie, ob die Bildeinstellungen korrekt sind.

Schlechter Antennenempfang.

- Prüfen Sie, ob die Antenne korrekt mit dem Fernseher verbunden ist.
- Lautsprecher, nicht geerdete Audiogeräte, Neonlicht, hohe Gebäude und andere große Objekte können die Empfangsqualität beeinträchtigen. Versuchen Sie, die Bildqualität zu verbessern, indem Sie die Ausrichtung der Antenne ändern oder den Abstand zu anderen Geräten vergrößern.
- Falls die Empfangsqualität nur bei einem Sender schlecht ist, nehmen Sie für diesen Sender eine Feinabstimmung vor.

Schlechtes Bild über ein Gerät.

- Stellen Sie sicher, dass das Gerät ordnungsgemäß angeschlossen ist.
- Prüfen Sie, ob die Bildeinstellungen korrekt sind.

Bildeinstellungen ändern sich nach einer Weile.

Stellen Sie sicher, dass unter **Standort** die Option **Zuhause** ausgewählt ist. In diesem Modus können Sie

Einstellungen ändern und speichern.

Es wird ein Werbebanner angezeigt.

Stellen Sie sicher, dass unter **Standort** die Option **Zuhause** ausgewählt ist.

Das Bild passt nicht auf den Bildschirm.

Wechseln Sie zu einem anderen Bildformat.

Das Bildformat ändert sich, wenn ich den Sender wechsele.

Wählen Sie ein nicht-automatisches Bildformat.

Die Position des Bilds ist nicht korrekt.

Die Bildsignale mancher Geräte passen u. U. nicht richtig auf den Bildschirm. Überprüfen Sie den Signalausgang des angeschlossenen Geräts.

Das Computerbild ist nicht stabil.

Prüfen Sie, ob Ihr PC die unterstützte Auflösung und die Wiederholrate verwendet.

Ton

Kein Ton oder schlechte Tonqualität.

Falls kein Audiosignal erkannt wird, schaltet der Fernseher den Ton automatisch aus.

- Prüfen Sie, ob die Toneinstellungen korrekt sind.
- Prüfen Sie, ob alle Kabel korrekt angeschlossen sind.
- Prüfen Sie, ob die Lautstärke stummgeschaltet oder auf Null eingestellt ist.
- Prüfen Sie, ob der Audioausgang des Fernsehers mit dem Audioeingang am Home Entertainment-System verbunden ist.

Sie sollten Ton aus den HTS-Lautsprechern hören.

- Bei einigen Geräten müssen Sie die HDMI-Audioausgabe möglicherweise manuell aktivieren. Falls HDMI-Audio bereits aktiviert wurde, Sie aber immer noch kein Audiosignal hören, versuchen Sie, das digitale Audioformat des Geräts zu PCM (Pulse Code Modulation) zu ändern. Anweisungen hierzu finden Sie in der Dokumentation Ihres Geräts.

HDMI und USB

HDMI

- Bitte beachten Sie, dass es bei HDCP-Unterstützung zu Verzögerungen bei der Anzeige von Inhalten von HDMI-Geräten über den Fernseher kommen kann.
- Falls der Fernseher das HDMI-Gerät nicht erkennt und kein Bild angezeigt wird, schalten Sie erst auf ein anderes Gerät und anschließend wieder auf das ursprüngliche Gerät um.
- Wenn Bild und Ton eines an **HDMI 1** oder **HDMI 2** angeschlossenen Geräts verzerrt sein sollten,

schließen Sie das Gerät an **HDMI 3** oder **HDMI 4** dieses Fernsehers an.

- Wenn Bild und Ton eines über HDMI angeschlossenen Geräts verzerrt sind, prüfen Sie, ob eine andere **HDMI Ultra HD**-Einstellung dieses Problem lösen kann. Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **HDMI Ultra HD** aufrufen.
- Wenn Tonunterbrechungen auftreten, prüfen Sie, ob die Ausgabeeinstellungen des HDMI-Geräts korrekt sind.
- Wenn Sie einen HDMI-auf-DVI-Adapter oder ein HDMI-auf-DVI-Kabel verwenden, muss ein zusätzliches Audiokabel an AUDIO IN (nur Klinkenbuchse) angeschlossen sein.

HDMI EasyLink funktioniert nicht

- Prüfen Sie, ob Ihre HDMI-Geräte HDMI-CEC-kompatibel sind. Die EasyLink-Funktionen können nur mit HDMI-CEC-kompatiblen Geräten verwendet werden.

Es wird kein Lautstärkesymbol angezeigt.

- Wenn ein HDMI-CEC-Audiogerät angeschlossen ist und Sie die TV-Fernbedienung zum Einstellen der Lautstärke des Geräts verwenden, ist dieses Verhalten normal.

Fotos, Videos und Musik von einem USB-Gerät werden nicht angezeigt.

- Stellen Sie Ihr USB-Speichergerät wie in der Bedienungsanleitung beschrieben so ein, dass es mit der Klasse der Massenspeicher kompatibel ist.
- Prüfen Sie, ob das USB-Speichergerät mit Ihrem Fernseher kompatibel ist.
- Prüfen Sie, ob die Audio- und Bilddateiformate von Ihrem Fernseher unterstützt werden.

USB-Dateien werden abgehackt wiedergegeben.

- Die Übertragungsleistung des USB-Speichergeräts kann die Datenübertragungsrate zum Fernseher einschränken, was eine schlechte Wiedergabequalität zur Folge hat.

WiFi

WiFi-Netzwerk wurde nicht gefunden oder ist gestört

- Mikrowellenherde, DECT-Telefone oder andere Geräte mit WiFi 802.11b/g/n in der Nähe können möglicherweise Störungen im WLAN-Netzwerk verursachen.
- Wir empfehlen, die Frequenz 5 GHz (802.11ac) für Ihren Router zu verwenden, wenn Ihr Fernseher in einer Umgebung mit vielen weiteren kabellosen Routern steht (Mehrfamilienhäuser usw.).
- Stellen Sie sicher, dass Sie über die Firewalls im Netzwerk Zugriff auf die kabellose Verbindung mit dem Fernseher erlauben.
- Blenden Sie für eine einfache Einstellung Ihres

kabellosen Netzwerks den Namen Ihres Routers nicht aus, indem Sie die SSID-Übertragung deaktivieren.

- Wenn das kabellose Netzwerk nicht ordnungsgemäß funktioniert, können Sie die kabelgebundene Netzwerkeinstellung verwenden.

WiFi-Netzwerkverbindung ist langsam.

- Sie benötigen für den Router eine Hochgeschwindigkeitsverbindung (Breitband) zum Internet.
- Grenzen Sie die Anzahl an Geräten ein, die denselben Router verwenden.
- Informieren Sie sich in der Bedienungsanleitung des kabellosen Routers über die Reichweite in Innenräumen, die Übertragungsrate und über die anderen Faktoren zur Signalqualität.

DHCP

- Wenn keine Verbindung hergestellt werden kann, überprüfen Sie die DHCP-Einstellung (Dynamic Host Configuration Protocol) des Routers. DHCP sollte aktiviert sein.

Bluetooth

Kopplung ist nicht möglich.

- Stellen Sie sicher, dass sich Ihr Gerät im Kopplungsmodus befindet. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des Geräts.
- Stellen Sie Router und kabellose Lautsprecher so nah wie möglich an den Fernseher.
- Orte mit hoher kabelloser Aktivität – Wohnungen mit vielen kabellosen Routern – können die kabellose Verbindung beeinträchtigen.
- Mehrere Geräte gleichzeitig mit dem Fernseher zu koppeln funktioniert möglicherweise nicht.

Bluetooth-Verbindung unterbrochen

- Stellen Sie den kabellosen Lautsprecher immer in einem Bereich von fünf Metern um den Fernseher herum auf.

Audio-Video-Synchronisierung mit Bluetooth

- Informieren Sie sich vor dem Kauf eines kabellosen Bluetooth-Lautsprechers über die Qualität der Audio-Video-Synchronisierung, üblicherweise "Lippensynchronisation" genannt. Nicht alle Bluetooth Geräte führen dies richtig durch. Lassen Sie sich von Ihrem Händler beraten.






Internet

Das Internet funktioniert nicht

- Wenn die Verbindung zum Router ordnungsgemäß funktioniert, prüfen Sie die Verbindung des Routers mit dem Internet.

Falsche Menüsprache

Stellen Sie Ihre Sprache wieder her.

- 1 – Drücken Sie .
- 2 – Wählen Sie das Symbol  (Einstellungen) aus, und drücken Sie **OK**.
- 3 – Drücken Sie fünfmal auf  (unten).
- 4 – Drücken Sie dreimal auf , wählen Sie Ihre Sprache aus, und drücken Sie **OK**.
- 5 – Drücken Sie  BACK, um das Menü zu schließen.

reparieren. Dies kann zu schweren Verletzungen, irreparablen Schäden an Ihrem Fernseher oder dem Verfall Ihrer Garantie führen.

24.4

Online-Hilfe

Um Probleme mit Ihrem Fernseher von Philips zu lösen, können Sie sich an unseren Online-Support wenden. Sie können Ihre Sprache auswählen und Ihre Produkt-/Modellnummer eingeben.

Besuchen Sie www.philips.com/support.

Auf der Support-Website finden Sie nicht nur Antworten auf häufig gestellte Fragen (FAQs), sondern auch die für Ihr Land relevante Telefonnummer, über die Sie uns kontaktieren können. In einigen Ländern können Sie sich mit Fragen direkt per Chat an einen unserer Partner wenden oder eine E-Mail schreiben.

Sie können die neue Fernsehersoftware oder die Anleitung herunterladen, um es auf dem Computer zu lesen.

24.5

Support und Reparatur

Support und Reparaturen erhalten Sie unter der Hotline des Service-Centers in Ihrem Land. Unsere Servicetechniker kümmern sich um eine Reparatur, falls erforderlich.

Die Telefonnummer finden Sie in der gedruckten Dokumentation, die Sie gemeinsam mit dem Fernseher erhalten haben.

Besuchen Sie alternativ unsere Website unter www.philips.com/support, und wählen Sie bei Bedarf Ihr Land aus.

TV-Modellnummer und Seriennummer

Sie werden eventuell nach der Modell-/Seriennummer Ihres Geräts gefragt. Diese Nummern finden Sie auf dem Verpackungsetikett oder auf dem Typenschild an der Unter- oder Rückseite des Fernsehers.

Warnung

Versuchen Sie nicht, den Fernseher selbst zu

Sicherheit und Sorgfalt

Sicherheit

Wichtig!

Lesen Sie alle Sicherheitsanweisungen gründlich durch, bevor Sie den Fernseher verwenden. Für Schäden, die durch Nichtbeachtung der Anweisungen verursacht wurden, haben Sie keinen Garantieanspruch.

Risiko von Stromschlägen und Brandgefahr

- Setzen Sie den Fernseher niemals Regen oder Wasser aus. Platzieren Sie niemals Behälter mit Flüssigkeiten, wie z. B. Vasen, in der Nähe des Fernsehers.
Wenn der Fernseher außen oder innen mit Flüssigkeit in Kontakt kommt, trennen Sie den Fernseher sofort vom Stromnetz.
Kontaktieren Sie das Philips Service-Center, um den Fernseher vor der erneuten Nutzung überprüfen zu lassen.
- Setzen Sie den Fernseher, die Fernbedienung und die Batterien niemals übermäßiger Hitze aus. Platzieren Sie sie nie in der Nähe von brennenden Kerzen, offenem Feuer oder anderen Wärmequellen. Dies schließt auch direkte Sonneneinstrahlung ein.
- Führen Sie keine Gegenstände in die Lüftungsschlitze oder andere Öffnungen des Fernsehers ein.
- Stellen Sie niemals schwere Objekte auf das Netzkabel.
- Stellen Sie sicher, dass der Netzstecker keinen mechanischen Belastungen ausgesetzt wird. Lockere Netzstecker können Funkenüberschlag oder Feuer verursachen. Stellen Sie sicher, dass keine Zuglast auf das Netzkabel ausgeübt wird, wenn der Bildschirm gedreht wird.
- Um den Fernseher von der Stromversorgung zu trennen, muss der Netzstecker aus der Steckdose gezogen werden. Ziehen Sie dazu niemals am Kabel, sondern immer am Stecker. Stellen Sie sicher, dass der Zugang zum Netzstecker, Netzkabel und zur Steckdose jederzeit frei ist.

Verletzungsgefahr oder Beschädigungsgefahr für den Fernseher

- Zum Heben und Tragen eines Fernsehers mit einem Gewicht von über 25 kg sind zwei Personen erforderlich.
- Wenn Sie den Fernseher auf einem Standfuß aufstellen möchten, verwenden Sie nur den mitgelieferten Standfuß, und befestigen Sie ihn fest am Fernseher.
Stellen Sie den Fernseher auf eine flache, ebene Fläche, die für das gesamte Gewicht des Fernsehers und des Sockels geeignet ist.
- Stellen Sie bei einer Wandmontage sicher, dass die Wandhalterung für das Gewicht des Fernsehers geeignet ist. TP Vision übernimmt keine Haftung für unsachgemäße Wandmontage oder daraus resultierende Unfälle oder Verletzungen.
- Teile dieses Produkts sind aus Glas. Seien Sie vorsichtig, um Verletzungen oder Beschädigungen zu vermeiden.

Gefahr der Beschädigung des Fernsehers

Bevor Sie den Fernseher mit dem Stromnetz verbinden, sollten Sie sicherstellen, dass die Stromspannung dem auf der Rückseite des Geräts angegebenen Wert entspricht. Schließen Sie den Fernseher nicht an die Steckdose an, wenn die Spannung einen anderen Wert aufweist.

Verletzungsgefahr für Kinder

Befolgen Sie diese Sicherheitshinweise, damit der Fernseher nicht kippen kann und Kinder verletzen könnte.

- Stellen Sie den Fernseher nie auf eine Fläche, die mit einem Tuch oder einem anderen Material bedeckt ist, das weggezogen werden kann.
- Stellen Sie sicher, dass kein Teil des Fernsehers über die Ränder der Oberfläche hinausragt.
- Stellen Sie den Fernseher nie auf hohe Möbelstücke (z. B. ein Bücherregal), ohne sowohl das Möbelstück als auch den Fernseher an der Wand oder durch geeignete Hilfsmittel zu sichern.
- Weisen Sie Kinder auf die Gefahren des Kletterns auf Möbelstücke hin, um den Fernseher zu erreichen.

Gefahr des Verschluckens von Batterien!

Die Fernbedienung kann Knopfzellen enthalten, die von kleinen Kindern verschluckt werden könnten. Bewahren Sie diese Batterien immer außerhalb der Reichweite von Kindern auf!

Risiko der Überhitzung

Platzieren Sie den Fernseher nie in einem geschlossenen Bereich. Der Fernseher benötigt einen Lüftungsabstand von mindestens 10 cm um das Gerät herum. Stellen Sie sicher, dass Vorhänge und andere Gegenstände die Lüftungsschlitze des Fernsehers nicht abdecken.

Gewitter

Trennen Sie den Fernseher vor Gewittern vom Netz- und Antennenanschluss.
Berühren Sie den Fernseher, das Netzkabel oder das Antennenkabel während eines Gewitters nicht.

Gefahr von Hörschäden

Vermeiden Sie den Einsatz von Ohrhörern oder Kopfhörern bei hohen Lautstärken bzw. über einen längeren Zeitraum.

Niedrige Temperaturen

Wenn der Fernseher bei Temperaturen unter 5 °C transportiert wird, packen Sie den Fernseher aus, und warten Sie, bis er Zimmertemperatur erreicht hat, bevor Sie ihn mit dem Netzanschluss verbinden.

Luftfeuchtigkeit

In seltenen Fällen kann es je nach Temperatur und Luftfeuchtigkeit zu einer geringfügigen Kondensation an der Innenseite der Glasfront Ihres Fernsehers (bei einigen Modellen) kommen. Um dies zu vermeiden, setzen Sie den Fernseher weder direktem Sonnenlicht noch Hitze oder extremer Feuchtigkeit aus. Tritt dennoch eine Kondensation auf, geht sie von selbst zurück, wenn Sie den Fernseher einige Stunden verwenden.

Die Kondensationsfeuchtigkeit führt nicht zu Beschädigungen oder Fehlfunktionen des Fernsehers.

25.2

Bildschirmpflege

- Berühren Sie den Bildschirm nicht mit Gegenständen, drücken oder streifen Sie nicht mit Gegenständen über den Bildschirm.
- Trennen Sie vor dem Reinigen den Netzstecker des Fernsehers von der Steckdose.
- Reinigen Sie den Fernseher und den Rahmen

vorsichtig mit einem weichen feuchten Tuch. Achten Sie darauf, die Ambilight-LEDs an der Rückseite des Fernsehers möglichst nicht zu berühren. Verwenden Sie keine Substanzen wie Alkohol, Chemikalien oder Haushaltsreiniger.

- Um Verformungen und Farbausbleichungen zu vermeiden, müssen Wassertropfen so rasch wie möglich abgewischt werden.
- Vermeiden Sie nach Möglichkeit die Wiedergabe von Standbildern. Standbilder sind Bilder, die über einen längeren Zeitraum auf dem Bildschirm verbleiben. Dazu gehören beispielsweise Bildschirmmenüs, schwarze Balken und Zeitanzeigen. Wenn Sie Standbilder wiedergeben möchten, verringern Sie den Kontrast und die Helligkeit des Bildschirms, um ihn vor Beschädigungen zu schützen.

Nutzungsbedingungen

26.1

Nutzungsbedingungen – Fernseher

2016 © TP Vision Europe B.V. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Produkt wurde von TP Vision Europe B.V. oder einem seiner Tochterunternehmen, in diesem Dokument zusammen als TP Vision bezeichnet, auf den Markt gebracht. TP Vision ist der Hersteller des Produkts. TP Vision ist der Hersteller des Produkts. Der Garantiegeber in Bezug auf den Fernseher, dem diese Broschüre beilag, ist TP Vision. Philips und das Philips Emblem sind eingetragene Marken der Koninklijke Philips N.V.

Technische Daten können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die Marken sind Eigentum von Koninklijke Philips N.V oder der jeweiligen Eigentümer. TP Vision behält sich das Recht vor, Produkte jederzeit ohne die Verpflichtung zu ändern, frühere Lieferungen entsprechend nachzubessern.

Das dem Fernseher beiliegende schriftliche Material und die im Speicher des Fernsehers abgelegte bzw. die von der Philips Website unter www.philips.com/support heruntergeladene Bedienungsanleitung sind für den beabsichtigten Einsatz des Systems als korrekt anzusehen.

Die Informationen in dieser Anleitung werden für den bestimmungsgemäßen Gebrauch des Systems als angemessen erachtet. Wenn das Produkt oder seine einzelnen Module oder Funktionen für andere Zwecke verwendet werden als hier angegeben, ist eine Bestätigung für deren Richtigkeit und Eignung einzuholen. TP Vision gewährleistet, dass die Informationen an sich keine US-Patente verletzen. Alle anderen Gewährleistungen, gleich ob ausdrücklich oder konkludent, sind ausgeschlossen. TP Vision kann weder für Fehler im Inhalt dieses Dokuments noch für Probleme, die aus dem Inhalt dieses Dokuments resultieren, verantwortlich gemacht werden. Fehler, die Philips gemeldet werden, werden behoben und auf der Support-Website von Philips so bald wie möglich veröffentlicht.

Garantiebedingungen, Verletzungsgefahr, Beschädigungsgefahr für den Fernseher oder Erlöschen der Garantie!
Versuchen Sie keinesfalls, den Fernseher selbst zu

reparieren. Verwenden Sie Fernseher und Zubehör ausschließlich wie vom Hersteller vorgesehen. Der Warnhinweis auf der Rückseite des Fernsehers weist auf das Risiko von elektrischen Schlägen hin. Öffnen Sie niemals das Gehäuse des Fernsehers. Wenden Sie sich bei Service- oder Reparaturarbeiten stets an den Kundenservice von Philips. Die Telefonnummer finden Sie in der gedruckten Dokumentation, die Sie gemeinsam mit dem Fernseher erhalten haben. Besuchen Sie alternativ unsere Website unter www.philips.com/support, und wählen Sie bei Bedarf Ihr Land aus. Jeder Betrieb, der in dieser Anleitung ausdrücklich untersagt wird, und jegliche Einstellungen oder Montageverfahren, die in dieser Anleitung nicht empfohlen oder autorisiert werden, führen zum Erlöschen der Garantie.

Pixeleigenschaften

Dieses TV-Produkt verfügt über eine hohe Anzahl von Farbpixeln. Obwohl der Prozentsatz der funktionsfähigen Pixel mindestens 99,999 % beträgt, können auf dem Bildschirm permanent dunkle oder helle Lichtpunkte (rot, grün oder blau) vorhanden sein. Hierbei handelt es sich um eine bauartbedingte Eigenschaft der Anzeige (innerhalb allgemeiner Industriestandards) und nicht um eine Fehlfunktion.

CE-Konformität

TP Vision Europe B.V. erklärt hiermit, dass dieser Fernseher den grundlegenden Anforderungen und sonstigen relevanten Bestimmungen der Richtlinien 2014/53/EU (RED), 2009/125/EC (Energieverbrauchskennzeichnung), 2010/30/EU (Energie-Label) und 2011/65/EC (RoHS) entspricht.

Elektromagnetische Verträglichkeit

TP Vision produziert und vertreibt viele Endkundenprodukte, die, wie jedes elektronische Gerät im Allgemeinen, elektromagnetische Signale aussenden und empfangen können. Eines der grundsätzlichen Unternehmensprinzipien von TP Vision ist es, für unsere Produkte alle notwendigen Gesundheits- und Sicherheitsmaßnahmen zu ergreifen, um allen anwendbaren rechtlichen Anforderungen zu entsprechen und die zum Zeitpunkt der Herstellung des Produkts anwendbaren EMF-Normen in vollem Maße einzuhalten.

TP Vision verpflichtet sich, Produkte zu entwickeln, herzustellen und zu vertreiben, die keine gesundheitlichen Probleme hervorrufen. TP Vision kann wissenschaftlichen Studien zufolge bestätigen, dass ihre Produkte bei ordnungs- und zweckgemäßem Gebrauch sicher sind. TP Vision spielt eine aktive Rolle in der Entwicklung der internationalen EMF- und Sicherheitsstandards, sodass TP Vision auch weiterhin die neuesten Entwicklungen der Standardisierung so früh wie möglich in seine Produkte integrieren kann.

Nutzungsbedingungen – Philips App-Galerie

Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie unter **Hilfe** die Option **Suchbegriffe** auswählen und **Nutzungsbedingungen, App-Galerie** aufrufen.

Copyright

27.1

MHL

MHL, Mobile High-Definition Link und das MHL-Logo sind Marken oder eingetragene Marken der MHL, LLC.



27.2

Ultra HD

Das DIGITALEUROPE UHD Display-Logo ist eine Marke von DIGITALEUROPE.



27.3

HDMI

Die Begriffe HDMI und HDMI High-Definition Multimedia Interface und das HDMI-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von HDMI Licensing LLC in den Vereinigten Staaten und in anderen Ländern.



27.4

Dolby Digital Plus

Hergestellt unter der Lizenz von Dolby Laboratories. Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Marken von Dolby Laboratories.



27.5

DTS Premium Sound™

Informationen zu DTS-Patenten finden Sie unter <http://patents.dts.com>. Hergestellt unter der Lizenz von DTS Licensing Limited. DTS, das Symbol sowie DTS und das Symbol zusammen sind eingetragene Marken, und DTS Premium Sound ist ein Warenzeichen von DTS, Inc. © DTS, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



27.6

Microsoft

Windows Media

Windows Media ist eine Marke oder eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



Microsoft PlayReady

Die Eigentümer von Inhalten verwenden die Zugriffstechnologie Microsoft PlayReady™, um ihr geistiges Eigentum zu schützen, urheberrechtlich geschützte Inhalte eingeschlossen. Dieses Gerät verwendet die PlayReady-Technologie zum Zugriff auf PlayReady-geschützte Inhalte und/oder WMDRM-geschützte Inhalte. Wenn das Gerät die Nutzungsbeschränkungen für Inhalte nicht ordnungsgemäß durchsetzt, können die Inhaltseigentümer Microsoft auffordern, die Gerätefunktion zum Wiedergeben von PlayReady-geschützten Inhalten zu deaktivieren. Diese Deaktivierung gilt nicht für ungeschützte Inhalte oder für Inhalte, die durch andere Inhaltszugriffstechnologien geschützt sind. Inhaltseigentümer können ein PlayReady-Upgrade erzwingen, um den Zugriff auf ihre Inhalte zu ermöglichen. Wenn Sie ein Upgrade ablehnen,

erhalten Sie keinen Zugriff auf Inhalte, für die dieser Upgrade notwendig ist.

27.7

WiFi Alliance

WiFi®, das WiFi CERTIFIED-Logo und das WiFi-Logo sind eingetragene Marken der Wi-Fi Alliance.



27.8

Kensington

(falls zutreffend)

Kensington und Micro Saver sind in den USA eingetragene Marken von ACCO World mit erteilten Eintragungen und anhängigen Anmeldungen in anderen Ländern weltweit.



27.9

Andere Marken

Alle anderen eingetragenen Marken und nicht eingetragenen Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Haftungsausschluss bezüglich Diensten und/oder Software von Drittanbietern

Dienste und/oder Software von Drittanbietern können ohne vorherige Ankündigung verändert, gesperrt oder gekündigt werden. TP Vision trägt in solchen Situationen keinerlei Verantwortung.

Index

A

Abschalten 12
Altersfreigabe 21
Ambilight, Einstellungen 64
Android-Einstellungen 44
Anschluss, Netzkabel 5
App-Sperre 49
Apps 47
Audiobeschreibung 74
Ausschalt-Timer 68
Autom. Lautstärkenivellierung 63

B

Batterien, Bluetooth-Fernbedienung 11
Bässe 62
Berechtigung durch Eltern 21
Bewegung, Clear LCD 61
Bewegung, Perfect Natural Motion 60
Bildeinstellung 56
Bildformat 61
Bildschirmpflege 190
Bluetooth 33
Bluetooth, Gerät auswählen 34
Bluetooth, Gerät entfernen 34
Bluetooth, Kopplung 34

C

Camcorder, Verbinden 38
Computer, Anschließen 38

D

DMR, Digital Media Renderer 42
DVI-HDMI-Verbindung 29

E

Einschalten 12
Energiespareinstellungen 67
Entsorgung des Fernsehers und der Batterien 182
Europäisches Umweltzeichen 182

F

Farbe 57
Farbe, Farbsteuerung 58
Farboptimierung 57
Farbtemperatur 58
Fernbedienung, Überblick 7
Fernbedienung, Receiver 11
Fernbedienung, Sprachsuche 8
Fernbedienung, Touchpad 9
Fernbedienungstastatur 9
Fernsehen 21
Fotos, Videos und Musik 76

G

Gamepad, Anschließen 35
Gamma 60
Google Play Store 48

H

Höhen 62
Hörbehindert 74
Hörbehindert 74
HDMI MHL 28

HDMI Ultra HD 69
HDMI, ARC 28
HDMI-CEC, EasyLink 28
HDR-Programme 59
HDR-Upscaling 59
Helligkeit 57
Home-Menü 45

I

Internetspeicher löschen 43
Internetspeicher, Löschen 42

J

Jetzt auf Ihrem Fernseher 89

K

Kabelgebundenes Netzwerk 41
Kamera, Verbinden 38
Kontrast 57
Kontrast, Perfekter Kontrast 59
Kontrast, Videokontrast 59
Kontrastmodus 59
Kopfhörer 34
Kopfhörerlautstärke 62

L

Lichtsensord 60

M

Mediendateien, von einem Cloud-Speicher 76
Mediendateien, von einem Computer oder NAS 76
Mediendateien, von einem USB-Laufwerk 76
Meldungen 181
MPEG-Artefaktunterdrückung 60
Multi View 92

N

Netzwerk, Einstellungen 42
Netzwerk, Einstellungen anzeigen 42
Netzwerk, Fernsehname im Netzwerk 43
Netzwerk, Kabelgebunden 41
Netzwerk, Kabellos 40
Netzwerk, Statische IP-Adresse 42
Netzwerk, Verbinden 40
Netzwerk, WiFi einschalten 42
Netzwerk, WiFi Smart Screen 42
Netzwerk, WoWLAN 42
Netzwerk, WPS 40
Netzwerk, WPS mit PIN-Code 40
Netzwerkinstallation 40
NTSC-Farbton 58
Nutzungsbedingungen 191
Nutzungsbedingungen, App-Galerie 44
Nutzungsende 182

O

Online-Support 188

P

Pause TV 82
Perfect Natural Motion 60
Personalisierte Farbtemperatur 58
Philips Logo, Helligkeit 69
Platzierung, Aufstellen des Fernsehers 5

Platzierung, Betrachtungsabstand 5
Probleme, Bild 186
Probleme, Fernbedienung 185
Probleme, HDMI-Verbindung 186
Probleme, Menüsprache 188
Probleme, Ton 186
Probleme, USB-Verbindung 186

R

Rauschminderung 60

S

Satellit, Entfernen eines Satelliten 15
Satellit, Hinzufügen von Satelliten 14
Satellit, manuelle Installation 15
Satellit, Manuelle Senderaktualisierung 14
Satellit, Senderpakete 14
Satellit, Unicable 14
Satelliten-CAMs 14
Satelliteninstallation 13
Sättigung 58
Schärfe 57
Schnelleinst. für Bild 61
Seh- und Hörhilfen 74
Sehbeeinträchtigung 74
Sehbehindert 74
Sender 19
Sender, Altersfreigabe 21
Sender, Satelliteninstallation 13
Sender, Senderliste, Öffnen 20
Sender, Senderliste, Filter 20
Sender, Senderliste, Info 19
Sender, Senderliste, Suchen 20
Sender, Wechseln zu einem Sender 21
Senderliste kopieren 18
Senderliste kopieren, aktuelle Version 19
Senderliste kopieren, Hochladen 19
Senderliste kopieren, Kopieren 19
Sendung verpasst? 89
Sendungen, Empfehlungen 89
Service-Center 188
Sicherheitshinweise 189
Sleeptimer 73
Software aktualisieren 93
Spielkonsole, Anschließen 35
Sprachsuche, Fernbedienung 8
Standby-Modus 12

T

Ton, Autom. Lautstärkenivellierung 63
Toneinstellung 62
TV-Guide-Daten 79

U

Ultra Resolution 60
Unicable 14
USB-Festplatte 36
USB-Tastatur 37

V

Verbinden, USB-Flashlaufwerk 37
Verbindung, Antennenverbindung 6
Verbindung, Satellitenanschluss 6
Verbindungsleitfaden 27
Video-on-Demand 90
Videoauswahl 23
Videotext 25

W

WiFi 40
WLAN-Netzwerk 40

Y

YPbPr-Verbindung 29



www.philips.com/support

Հայաստան – Armenia
Հաճախորդների սպասարկում
0 800 01 004
փոխանցված 0,03€/ min

Azərbaycan – Azerbaijan
Müştəri xidmətləri
088 220 00 04
Köçürüldü zəng edin 0,17€/min

България
Грижа за клиента
02 4916 273
(Национален номер)

België/Belgique
Klantenservice/
Service Consommateurs
02 700 72 62
(0.15€/min.)

Bosna i Hercegovina
Potpora potrošačima
033 941 251
(Lokalni poziv)

Republika Srbija Potpora
potrošačima
011 321 6840
(Lokalni poziv)

Česká republika
Zákaznická podpora
228 880 895
(Místní tarif)

Danmark
Kundeservice
3525 8314

Deutschland
Kundendienst
069 66 80 10 10
(Zum Festnetzstarif Ihres
Anbieters)

Ελλάδα
Τμήμα καταναλωτών
2111983028
(Διεθνής κλήση)

Eesti
Klienditugi
668 30 61
(Kohalikud kõned)

España
Atención al consumidor
913 496 582
(0,10€ + 0,08€/min.)

France
Service Consommateurs
01 57 32 40 50
(coût d'un appel local sauf
surcoût éventuel selon opérateur
réseau)

Hrvatska
Potpora potrošačima
01 777 66 01
(Lokalni poziv)

Indonesia
Consumer Care
0800 133 3000

Ireland
Consumer Care
015 24 54 45
(National Call)

Italia
Servizio Consumatori
0245 28 70 14
(Chiamata nazionale)

Қазақстан Республикасы
байланыс орталығы
810 800 2000 00 04
(стационарлық нөмірлерден
Қазақстан Республикасы бойынша
қоңырау шалу тегін)

Latvija
Klientu atbalsts
6616 32 63
(Vietēlais tarifs)

Lietuva
Klientų palaikymo tarnyba
8 521 402 93
(Vietiniais tarifais)

Luxembourg
Service Consommateurs
2487 11 00
(Appel nat./ (Nationale Ruf)

Magyarország
Ügyfélszolgálat
(061) 700 81 51
(Belföldi hívás)

Malaysia
Consumer Care
1800 220 180

Nederland
Klantenservice
0900 202 08 71
(1€/gesprek)

Norge
Forbrukerstøtte
22 97 19 14

Österreich
Kundendienst
0150 284 21 40
(0,05€/Min.)

Республика Беларусь
Контакт Центр
8 10 (800) 2000 00 04
(бесплатный звонок по
Республике Беларусь со
стационарных номеров)

Российская Федерация
Контакт Центр
8 (800) 220 00 04
(бесплатный звонок по России)

Polska
Wsparcie Klienta
22 397 15 04
(Połączenie lokalne)

Portugal
Assistência a clientes
800 780 068
(0,03€/min. – Móvel 0,28€/min.)

România
Serviciul Clienti
031 630 00 42
(Tarif local)

Schweiz/Suisse/Svizzera
Kundendienst/Service
Consommateurs/Servizio
Consumatori
0848 000 291
(0,04 CHF/Min)

Slovenija
Skrb za potrošnike
01 88 88 312
(Lokalni klic)

Slovensko
Zákaznická podpora
02 332 154 93
(vnútroštátny hovor)

Suomi
Finland Kuluttajapalvelu
09 88 62 50 40

Sverige
Kundtjänst
08 57 92 90 96

Türkiye
Tüketici Hizmetleri
0 850 222 44 66

Україна
Служба підтримки
споживачів
0-800-500-480
(дзвінки зі стаціонарних і
мобільних телефонів у межах
України безкоштовні)

Кыргызстан
Байланыш борбору
810 800 2000 00 04

United Kingdom
Consumer Care
020 79 49 03 19
(5p/min BT landline)



All registered and unregistered trademarks are property of their respective owners. Specifications are subject to change without notice. Philips and the Philips' shield emblem are trademarks of Koninklijke Philips N.V. and are used under license from Koninklijke Philips N.V.
2016 © TP Vision Europe B.V. All rights reserved.

philips.com