

Register your product and get support at
www.philips.com/welcome

8700 series

Panduan Penggunaan

55PUS8700
65PUS8700



PHILIPS

Daftar isi

1 Tur TV	4
1.1 TV Ultra HD	4
1.2 Philips Android TV™	4
1.3 Menggunakan Aplikasi	4
1.4 Memainkan Permainan	4
1.5 Film dan program yang terlewat	4
1.6 Menjeda TV dan Perekaman	5
1.7 Jejaring Sosial	5
1.8 3D	5
1.9 Ambilight	5
1.10 Ambilight + Hue	5
2 Mengonfigurasi	6
2.1 Membaca Petunjuk Keselamatan	6
2.2 Dudukan TV dan Braket Pemasangan di Dinding	6
2.3 Tips tentang Penempatan	6
2.4 Kabel Daya	6
2.5 Kabel Antena	7
2.6 Antena Parabola Satelit	7
3 Jaringan	9
3.1 Smart TV dan Internet	9
3.2 Menyambung ke Jaringan	9
3.3 Pengaturan Jaringan	10
3.4 Perangkat Jaringan	11
3.5 Berbagi File	11
4 Sambungan	13
4.1 Tips Sambungan	13
4.2 CI+ CAM dengan Kartu Pintar	15
4.3 Penerima - Set-Top Box	17
4.4 Sistem Home Theatre - HTS	17
4.5 Pemutar Disk Blu-ray	19
4.6 Pemutar DVD	19
4.7 Headphone	20
4.8 Konsol Permainan	20
4.9 Gamepad	20
4.10 Hard Drive USB	21
4.11 Keyboard USB	21
4.12 Flash Drive USB	22
4.13 Kamera Foto	22
4.14 Camcorder	22
4.15 Komputer	23
5 Menyalakan dan Mematikan	24
5.1 Aktif atau siaga	24
5.2 Kecerahan Logo Philips	24
5.3 Tombol di TV	24
5.4 Timer Tidur	24
5.5 Menonaktifkan Timer	24
6 Remote Control	26
6.1 Ikhtisar tombol	26
6.2 Keyboard	27
6.3 Menghubungkan dengan TV	28
6.4 Sensor IR	29
6.5 Baterai	29
6.6 Membersihkan	29
7 Menu Awal dan TV	30
7.1 Membuka menu Awal	30
8 Saluran	31
8.1 Daftar Saluran	31
8.2 Menonton Saluran	32
8.3 Saluran Favorit	35
8.4 Panduan TV	36
8.5 Teks/Teleteks	37
8.6 TV Interaktif	38
9 Pilihan Teratas	39
9.1 Tentang Pilihan Teratas	39
9.2 Sekarang di TV	39
9.3 TV on Demand	39
9.4 Video on Demand	40
10 Sumber	41
10.1 Beralih ke perangkat	41
10.2 Deteksi Perangkat	41
10.3 Putar Sekali-Sentuh	41
11 Aplikasi	42
11.1 Tentang Aplikasi	42
11.2 Menginstal Aplikasi	42
11.3 Memulai Aplikasi	42
12 Video, Foto dan Musik	43
12.1 Dari Sambungan USB	43
12.2 Dari Komputer atau NAS	43
13 3D	44
13.1 Apa yang Anda Perlukan	44
13.2 Kacamata 3D	44
13.3 Pengaturan 3D	45
13.4 Tampilan 3D Optimal	45
13.5 Perawatan Kacamata 3D	45
13.6 Peringatan Kesehatan	46
14 Multi View	47
14.1 Teks dan TV	47
14.2 Galeri Aplikasi dan TV	47
14.3 HDMI dan TV	47
15 Pengaturan	48
15.1 Gambar	48
15.2 Suara	53
15.3 Ambilight	56
15.4 Pengaturan Ekonomis	59
15.5 Pengaturan Umum	59
15.6 Jam, Wilayah dan Bahasa	62
15.7 Akses Universal	65
15.8 Nirkabel dan Jaringan	67
15.9 Pengaturan Android	67
16 Penginstalan Saluran	68
16.1 Pemasangan Antena/Kabel	68
16.2 Pemasangan Satelit	71
17 Perangkat lunak	75
17.1 Perbarui Perangkat Lunak	75
17.2 Versi Perangkat Lunak	75
17.3 Perangkat Lunak Sumber Terbuka	75
17.4 Open Source License	76
17.5 Pengumuman	110
18 Spesifikasi	111
18.1 Lingkungan	111
18.2 Daya	111
18.3 Sistem Operasi	111
18.4 Penerimaan	112
18.5 Layar	112
18.6 Dimensi dan Berat	112
18.7 Konektivitas	112

18.8	Suara	112
18.9	Multimedia	113
19	bantuan dan Dukungan	114
19.1	Mendaftarkan	114
19.2	Penyelesaian Masalah	114
19.3	Bantuan	115
19.4	Bantuan online	115
19.5	Perbaikan	116
20	Keselamatan dan Perawatan	117
20.1	Keselamatan	117
20.2	Perawatan Layar	118
21	Ketentuan Penggunaan TV	119
22	Ketentuan Penggunaan Smart TV	120
23	Hak Cipta	121
23.1	Ultra HD	121
23.2	HDMI	121
23.3	Dolby Digital Plus	121
23.4	DTS Premium Sound™	121
23.5	DLNA Certified®	121
23.6	Microsoft	121
23.7	Wi-Fi Alliance	122
23.8	Kensington	122
23.9	Merek Dagang Lainnya	122
Indeks		123

Tur TV

1.1

TV Ultra HD

TV ini dilengkapi layar **Ultra HD**. Resolusi layarnya empat kali lipat layar HD normal. Ultra HD berarti 8 juta piksel sehingga gambarnya sangat halus dan terlihat nyata di TV.

Yang paling hebat, **Ultra Pixel HD Engine** yang baru ini secara terus-menerus mengonversi sinyal TV menjadi resolusi Ultra HD. Karenanya, Anda dapat menikmati kualitas gambar yang mengagumkan setiap kali Anda menyalakan TV. Atau, Anda dapat menonton video Ultra HD asli melalui sambungan HDMI. Ultra HD menawarkan tampilan TV yang tajam meski layar yang digunakan besar.



1.2

Philips Android TV™

Ini adalah Philips Android TV™ yang disempurnakan dengan UHD.

TV Android menawarkan ribuan film, tayangan, dan game dari Google Play, Youtube, dan aplikasi favorit Anda.*

Pencarian dengan suara dan rekomendasi yang dipersonalisasi berarti waktu untuk menikmati hiburan lebih banyak dan waktu untuk mencari sesuatu yang bagus lebih sedikit. Dengan Google Cast bawaan, Anda dapat dengan mudah memutar film, tayangan, dan foto dari Chromebook atau perangkat Android Anda ke TV.**

Dengan **Aplikasi Remote TV Philips** pada smartphone atau tablet, saluran TV berada tepat di ujung jari Anda. Kirimkan foto ke layar TV yang besar atau ikuti acara masak favorit Anda melalui tablet di dapur. Mulai sekarang, TV ini menjadi anggota rumah tangga mobile Anda.

Sambungkan TV Anda ke jaringan rumah dan Internet.

* TV ini harus tersambung ke Internet. Mungkin Anda perlu berlangganan ke penyedia konten tertentu.

** Casting dioptimalkan untuk layanan tertentu saja. Kualitas streaming untuk konten lain mungkin berbeda-beda. Sistem operasi dan perangkat yang

didukung: Android 2.3 dan di atasnya, iOS® 7 dan di atasnya, Windows® 7 dan di atasnya, Mac OS® 10.7 dan di atasnya dan OS Chrome (versi 38 atau di atasnya).

Google, Android, Google Play, dan merek lainnya adalah merek dagang dari Google Inc. Robot Android direproduksi atau dimodifikasi dari karya yang dibuat dan dibagikan oleh Google dan digunakan sesuai dengan ketentuan sebagaimana dijelaskan dalam Lisensi Atribusi Creative Commons 3.0.

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode>

1.3

Menggunakan Aplikasi

Untuk membantu Anda memulai, beberapa **Aplikasi** praktis telah diinstal sebelumnya di TV Anda.

Halaman Aplikasi menampilkan kumpulan Apl (Aplikasi) di TV Anda. Seperti Aplikasi di smartphone atau tablet, Aplikasi di TV Anda menawarkan fungsi khusus agar pengalaman menikmati TV makin lengkap. Aplikasi seperti permainan TV atau perkiraan cuaca (a.o.). Atau mulai aktifkan Aplikasi Browser Internet untuk menjelajahi Internet.

Untuk informasi selengkapnya, tekan **—** **Kata kunci** dan cari **Aplikasi**.

1.4

Memainkan Permainan

TV ini adalah layar besar untuk bermain **permainan**. Cukup besar untuk dua orang.

Anda dapat memainkan permainan dari Konsol Permainan yang tersambung, permainan dari Aplikasi yang sudah terinstal, atau permainan online di situs web. Anda dapat mengatur TV ke pengaturan yang ideal untuk bermain permainan, sehingga aksi-aksinya cepat dan responsif. Jika Anda memainkan permainan multipemain dengan layar terpisah, Anda dapat mengatur TV untuk menampilkan masing-masing layar sebagai layar penuh secara simultan. Setiap pemain dapat berfokus pada permainan yang dimainkannya sendiri.

1.5

Film dan program yang terlewat

Untuk mendapatkan **video rental**, Anda tidak perlu keluar rumah.

Buka **Video on Demand** dan dapatkan film terbaru melalui streaming langsung di TV Anda. Buka Aplikasi toko video, buat akun pribadi, pilih filmnya dan tekan putar.

Video on Demand tersedia di negara tertentu.

Untuk informasi selengkapnya, tekan **—** **Kata kunci** dan cari **Video on Demand**.

1.6

Menjeda TV dan Perekaman

Jika Anda menyambungkan **Hard Drive USB**, Anda dapat menjeda dan merekam siaran dari saluran TV digital.

Jedakan TV Anda dan jawab panggilan telepon urgen atau istirahatlah selama pertandingan olahraga, sementara TV menyimpan siaran pada Hard Drive USB. Anda dapat menontonnya lagi nanti.

Dengan Hard Drive USB yang tersambung, Anda juga dapat merekam siaran digital. Anda dapat merekam sambil menonton program atau mengatur jadwal perekaman program yang akan ditayangkan selanjutnya.

1.7

Jejaring Sosial

Tidak perlu bangun untuk memeriksa pesan dari teman Anda di komputer.

Di TV ini Anda mendapatkan pesan dari **jejaring sosial** di layar TV. Anda dapat mengirimkan dan menjawab pesan dari sofa Anda.

1.8

3D

TV baru Anda **TV 3D**.

Nikmati pengalaman seutuhnya dalam menonton film 3D. Putar film secara 3D di Pemutar Blu-ray atau sewa film 3D dari Video Store dari menu Home, Video on Demand.

TV ini menggunakan teknologi Active 3D untuk menonton 3D dalam resolusi penuhnya.

1.9

Ambilight

Ambilight adalah fitur yang paling elegan dan eksklusif di TV Philips Anda.

Pancaran halus cahaya berwarna yang bersinar dari belakang layar – memperluas pengalaman visual Anda. Dengan **Ambilight**, akan membuat Anda rileks tetapi pikiran Anda akan sepenuhnya merasakan apa yang Anda lihat.

Dengan **Ambilight+hue** Anda bahkan bisa memperluas **Ambilight** lagi. Dilengkapi dengan bola lampu **Philips Hue*** yang dapat dikontrol secara nirkabel. Semuanya dikonfigurasi untuk memenuhi ruangan Anda dengan warna yang sesuai dengan tayangan di TV.

Anda akan kehilangan **Ambilight** jika Anda matikan.

* Tersedia terpisah.

1.10

Ambilight + Hue

TV **Ambilight** Anda

Teknologi **Ambilight** Philips yang unik telah melampaui batas normal. Tidak hanya membuat layar Anda terlihat semakin lebar, tetapi juga membuat pengalaman menonton Anda semakin nyata dengan memproyeksikan pancaran ekstra-lebar dari seluruh sisi layar TV ke dinding di sekitarnya. Warna-warni, kemeriahan, dan kegembiraan menembus layar dan memasuki ruang keluarga, menghadirkan pengalaman menonton yang lebih mendebarkan, intens, dan nyata.

Ambilight + Hue

Penuhi ruangan dan kehidupan Anda dengan keajaiban **Ambilight**. Dengan **Ambilight + hue***, Anda dapat memperluas pengalaman **Ambilight** ke seluruh ruangan.

Dengan **Ambilight+hue** Anda bahkan bisa memperluas **Ambilight** lagi. Dilengkapi dengan bola lampu **Philips Hue*** yang dapat dikontrol secara nirkabel. Semuanya dikonfigurasi untuk memenuhi ruangan Anda dengan warna yang sesuai dengan tayangan di TV.

TV **Ambilight** dan bola lampu **hue** Anda saling 'berkomunikasi' secara nirkabel, dan melingkupi Anda dalam emosi, kekuatan, dan warna **Ambilight**.

*Perangkat **hue** disediakan terpisah.

Mengonfigurasi

2.1

Membaca Petunjuk Keselamatan

Baca petunjuk keselamatan terlebih dahulu sebelum menggunakan TV.

Untuk membaca petunjuk, tekan tombol warna **—** Kata kunci dan cari Petunjuk keselamatan.

2.2

Dudukan TV dan Braket Pemasangan di Dinding

Dudukan TV

Anda dapat menemukan petunjuk pemasangan dudukan TV di Panduan Ringkas yang disertakan dengan TV. Jika panduan ini hilang, Anda dapat mengunduhnya dari www.philips.com.

Gunakan nomor jenis produk TV untuk mencari Panduan Ringkas yang akan diunduh.

Pemasangan di Dinding

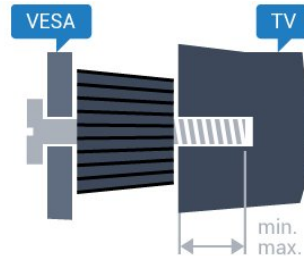
TV Anda juga dipersiapkan dengan braket pemasangan di dinding yang sesuai VESA (dijual terpisah). Gunakan kode VESA berikut ini saat membeli braket pemasangan di dinding. . .

Persiapan

Lepaskan 4 tutup sekrup plastik terlebih dahulu dari bush berulir di bagian belakang TV.

Anda dapat menggunakan 4 spacer beralur warna hitam jika Anda perlu menggabungkan lengkungan di antara lubang sekrup untuk memasang braket dinding. Seperempat putaran cukup untuk mengencangkan spacer.

Pastikan sekrup logam yang digunakan untuk memasang TV ke braket yang sesuai VESA masuk kira-kira sedalam 10 mm di bush berulir TV.



- 55PUS8700
VESA MIS-F 400x400, M6 (Minimum 36 mm, Maksimum 39 mm)

- 65PUS8700
VESA MIS-F 400x400, M6 (Minimum 40 mm, Maksimum 43 mm)

Perhatian

Pemasangan TV di dinding memerlukan keahlian khusus dan hanya boleh dilakukan oleh personel berkualifikasi. Pemasangan TV di dinding harus memenuhi standar keselamatan agar sesuai dengan berat TV. Selain itu, baca juga tindakan keselamatan sebelum mengatur posisi TV.

TP Vision Europe B.V. menyatakan tidak bertanggung jawab atas pemasangan yang tidak tepat atau pemasangan yang mengakibatkan kecelakaan atau cedera.

2.3

Tips tentang Penempatan

- Atur posisi TV sedemikian rupa sehingga cahaya lampu tidak menyorot langsung ke layar.
- Redupkan pencahayaan di dalam ruangan untuk efek AmbientLight yang terbaik.
- Atur posisi jarak TV hingga sejauh 15 cm dari dinding.
- Jarak ideal untuk menonton TV 3 kali ukuran layarnya secara diagonal. Saat duduk, mata Anda harus sejajar dengan bagian tengah layar.

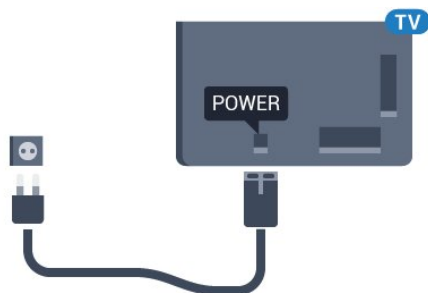


2.4

Kabel Daya

- Masukkan kabel daya ke konektor **POWER** di bagian belakang TV.
- Pastikan kabel daya dicolokkan dengan rapat ke konektor.
- Pastikan steker daya, di soket dinding, selalu dapat diakses.

• Jika Anda mencabut kabel daya, tarik stekernya, jangan kabelnya.



Meskipun konsumsi daya TV ini sangat rendah pada saat siaga, cabut kabel daya untuk menghemat energi jika TV tidak digunakan dalam jangka waktu panjang.

Tekan tombol warna **—** **Kata kunci** dan cari **Mengaktifkan** untuk informasi selengkapnya tentang menyalakan atau mematikan TV.

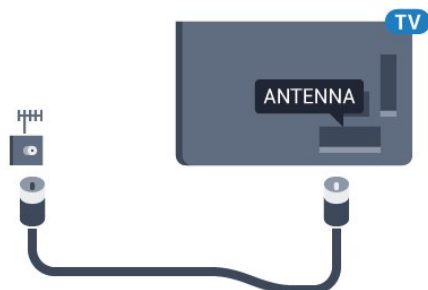
2.5

Kabel Antena

Colokkan steker antena dengan kuat ke soket **Antena** di bagian belakang TV.

Anda dapat menyambungkan antena Anda sendiri atau sinyal antena dari sistem distribusi antena. Gunakan konektor antena RF IEC Koaks 75 Ohm.

Gunakan sambungan antena ini untuk mendapatkan sinyal input DVB-T dan DVB-C.



2.6

Antena Parabola Satelit

Bantuan Ahli

Pertimbangkan bantuan ahli saat mengonfigurasi sistem parabola satelit. Konfigurasi yang sudah ada tetapi tidak diketahui atau kondisi setempat penerimaan satelit dapat mempersulit konfigurasi sistem satelit Anda. Pemasangan yang tidak benar dapat merusak kelistrikan TV.

Peringatan

Jika Anda memiliki LNB Universal di antena parabola satelit, jangan gunakan **splitter** kabel koaksial kecuali

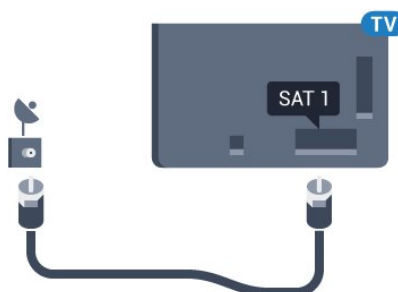
Anda menggunakan konfigurasi Unicable.

Satu Tuner

Untuk menonton saluran satelit dan merekam saluran lain pada saat bersamaan, Anda harus menyambungkan 2 kabel yang sama dari antena parabola satelit Anda ke TV. Jika Anda hanya memiliki 1 kabel, saluran yang Anda rekam satu-satunya saluran yang Anda tonton.

Sambungkan kabel dari antena parabola satelit secara langsung ke sambungan **SAT 1**. Gunakan kabel koaksial yang cocok untuk menyambungkan antena parabola satelit. Pastikan parabola satelit Anda disejajarkan dengan tepat sebelum memulai pemasangan.

Selama pemasangan parabola satelit, pilih **Satu Tuner**.

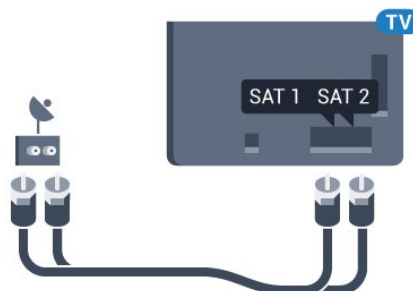


Dua Tuner

Untuk menonton saluran satelit dan merekam saluran lain pada saat bersamaan, Anda harus menyambungkan 2 kabel yang sama dari antena parabola satelit Anda ke TV.

Sambungkan kabel pertama dari antena parabola satelit secara langsung ke sambungan **SAT 1** dan sambungkan kabel kedua ke **SAT 2**. Gunakan kabel koaksial yang cocok untuk menyambungkan antena parabola satelit. Pastikan parabola satelit Anda disejajarkan dengan tepat sebelum memulai pemasangan.

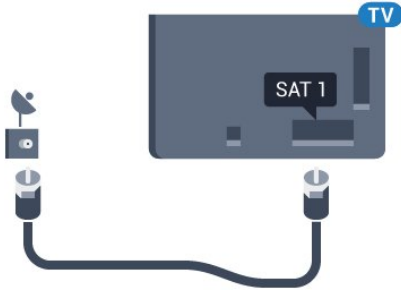
Selama pemasangan parabola satelit, pilih **Dua Tuner**.



Unicable atau MDU

Jika Anda menggunakan sistem Unicable, sambungkan kabel ke sambungan SAT 1. Gunakan kabel koaksial yang cocok untuk menyambungkan antena parabola satelit dan hanya gunakan spliter kabel yang sesuai dengan Unicable. Pastikan parabola satelit Anda disejajarkan dengan tepat sebelum memulai pemasangan.

Selama pemasangan parabola satelit, pilih Dua Tuner lalu Unicable.



Jaringan

3.1

Smart TV dan Internet

Tak ada Smart TV tanpa Internet.

Smart TV ini bukanlah smart TV tanpa disambungkan ke jaringan rumah atau Internet. Kami merekomendasikan koneksi ke Internet sejak Anda mulai menggunakan Smart TV baru Anda. Keunggulan tak terhitung.

Anda dapat menghubungkan TV Anda secara nirkabel atau berkabel ke router jaringan Anda.

3.2

Menyambung ke Jaringan

Sambungan Nirkabel

Apa yang Anda Perlukan

Untuk menyambungkan TV ke Internet secara nirkabel, Anda memerlukan router Wi-Fi yang tersambung ke Internet.



Gunakan sambungan internet berkecepatan tinggi (broadband).



Membuat Sambungan

Nirkabel

Untuk membuat sambungan nirkabel...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Nirkabel dan Jaringan dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Kabel atau Wi-Fi > Menyambung ke Jar. dan tekan OK.
- 4 - Pilih Nirkabel dan tekan OK.
- 5 - Di daftar hasil temuan jaringan, pilih jaringan nirkabel Anda. Jika jaringan tidak ada di daftar karena nama jaringan disembunyikan (Anda mematikan



siaran SSID router), pilih Tambah Jaringan Baru untuk memasukkan sendiri nama jaringan Anda.

6 - Bergantung pada jenis router yang digunakan, masukkan kunci enkripsi Anda - WEP, WPA, atau WPA2. Jika Anda memasukkan kunci enkripsi untuk jaringan ini sebelumnya, Anda dapat memilih OK untuk segera membuat sambungan.

7 - Ketika sambungan berhasil, akan muncul sebuah pesan.



WPS

Jika router Anda memiliki WPS, Anda dapat langsung menyambungkannya ke router tanpa memindai jaringan. Jika Anda memiliki perangkat pada jaringan nirkabel yang menggunakan sistem enkripsi keamanan WEP, Anda tidak dapat menggunakan WPS.

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Nirkabel dan Jaringan dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Kabel atau Wi-Fi > Menyambung ke Jar. dan tekan OK.
- 4 - Pilih WPS lalu tekan OK.
- 5 - Datangi router, tekan tombol WPS, dan kembali lagi ke TV dalam 2 menit.
- 6 - Pilih Sambungkan untuk membuat sambungan.
- 7 - Ketika sambungan berhasil, akan muncul sebuah pesan.

WPS dengan Kode PIN

Jika router Anda memiliki WPS dengan kode PIN, Anda dapat langsung menyambungkannya ke router tanpa memindai jaringan. Jika Anda memiliki perangkat pada jaringan nirkabel yang menggunakan sistem enkripsi keamanan WEP, Anda tidak dapat menggunakan WPS.

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Nirkabel dan Jaringan dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Kabel atau Wi-Fi > Menyambung ke Jar. dan tekan OK.
- 4 - Pilih WPS dengan kode PIN dan tekan OK.
- 5 - Tulis PIN 8-digit yang ditampilkan pada layar dan masukkan ke perangkat lunak router di PC Anda. Baca panduan router tentang tempat untuk memasukkan kode PIN di perangkat lunak router.
- 6 - Pilih Sambungkan untuk membuat sambungan.
- 7 - Ketika sambungan berhasil, akan muncul sebuah pesan.

Permasalahan

Jaringan nirkabel tidak ditemukan atau terdistorsi

- Oven microwave, telepon DECT, atau perangkat Wi-Fi 802.11b/g/n lain di sekitar Anda mungkin mengganggu jaringan nirkabel.
- Pastikan firewall di jaringan Anda memungkinkan akses ke sambungan nirkabel TV.
- Jika jaringan nirkabel tidak bekerja dengan tepat di rumah Anda, coba penginstalan jaringan berkabel.

Internet tidak berfungsi

- Jika sambungan ke router OK, periksa sambungan router ke Internet.

PC dan sambungan Internet lambat

- Lihat informasi tentang jangkauan dalam ruangan, kecepatan transfer, dan faktor kualitas sinyal lainnya di buku petunjuk router nirkabel Anda.
- Gunakan sambungan Internet berkecepatan tinggi (broadband) untuk router Anda.

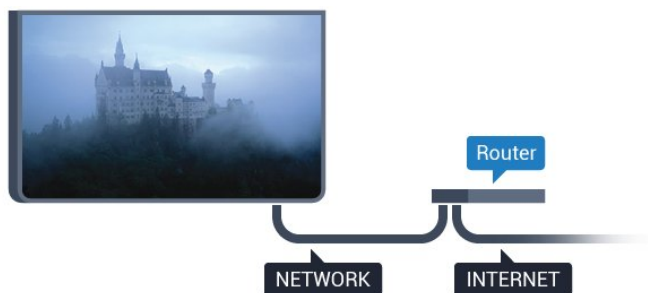
DHCP

- Jika sambungan gagal, Anda dapat memeriksa pengaturan DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) di router. DHCP harus diaktifkan.

Sambungan Berkabel



Apa yang Anda Perlukan

Untuk menyambungkan TV ke Internet, Anda memerlukan router jaringan yang tersambung ke Internet. Gunakan sambungan internet berkecepatan tinggi (broadband).



Membuat Sambungan

Untuk membuat sambungan berkabel...

- 1 - Sambungkan router ke TV dengan kabel jaringan (Kabel ethernet**).
- 2 - Pastikan router dihidupkan.
- 3 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Nirkabel dan Jaringan** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 5 - Pilih **Kabel atau Wi-Fi > Menyambung ke Jar.** dan tekan **OK**.
- 6 - Pilih **Brkabel** dan tekan **OK**. TV akan terus-

terus mencari sambungan jaringan.

7 - Ketika sambungan berhasil, akan muncul sebuah pesan.

Jika sambungan gagal, Anda dapat memeriksa pengaturan DHCP router. DHCP harus diaktifkan.

**Untuk memenuhi peraturan EMC, gunakan Cat FTP berpelindung. Kabel ethernet 5E.




3.3

Pengaturan Jaringan

Melihat Pengaturan Jaringan

Anda dapat melihat semua pengaturan jaringan saat ini di sini. Alamat IP dan MAC, kekuatan sinyal, kecepatan, metode enkripsi, dll.




Untuk melihat pengaturan jaringan saat ini...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Nirkabel dan Jaringan** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Kabel atau Wi-Fi > Lihat Pengaturan Jaringan** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Konfigurasi Jaringan

Jika Anda pengguna mahir dan ingin menginstal jaringan dengan alamat IP Statis, atur TV ke **IP Statis**.

Untuk mengatur TV ke IP Statis...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Nirkabel dan Jaringan** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Kabel atau Wi-Fi > Konfigurasi Jaringan** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **IP Statis** dan tekan **OK** untuk mengaktifkan **Konfigurasi IP Statis**.
- 5 - Pilih **Konfigurasi IP Statis** dan lakukan konfigurasi sambungan.
- 6 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Hidupkan dengan jaringan

Anda dapat menyalakan TV ini dari smartphone atau tablet jika status TV adalah Siaga. Pengaturan **Aktifkan dengan Wi-Fi (WoWLAN)** harus dihidupkan.

Untuk mengaktifkan WoWLAN...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

- 2 - Pilih **Nirkabel dan Jaringan** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Kabel atau Wi-Fi > Aktifkan dengan Wi-Fi (WoWLAN)** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Aktif** dan tekan **OK**.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Mengaktifkan sambungan Wi-Fi

Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan sambungan Wi-Fi pada TV Anda.

Untuk mengaktifkan Wi-Fi...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Nirkabel dan Jaringan** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Kabel atau Wi-Fi > Wi-Fi On/Off** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Aktif** dan tekan **OK**.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Digital Media Renderer - DMR

Jika file media Anda tidak dapat diputar di TV, pastikan Digital Media Renderer telah diaktifkan. Berdasarkan pengaturan pabrik, DMR sudah diaktifkan.

Untuk mengaktifkan DMR...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Nirkabel dan Jaringan** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Kabel atau Wi-Fi > Digital Media Renderer - DMR** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Aktif** dan tekan **OK**.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Layar Pintar Wi-Fi

Untuk menonton saluran TV digital di smartphone atau tablet dengan Aplikasi Remote TV Philips, Anda harus mengaktifkan Layar Pintar Wi-Fi. Beberapa saluran acak mungkin tidak tersedia pada perangkat seluler Anda.

Untuk mengaktifkan Layar Pintar Wi-Fi...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Nirkabel dan Jaringan** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Kabel atau Wi-Fi > Layar Pintar**

Wi-Fi dan tekan **OK**.

4 - Pilih **Aktif** dan tekan **OK**.

5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Nama Jaringan TV

Jika Anda memiliki lebih dari satu TV di jaringan rumah, Anda dapat memberikan nama khusus untuk TV tersebut.

Untuk mengubah nama TV...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Nirkabel dan Jaringan** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Kabel atau Wi-Fi > Nama Jaringan TV** dan tekan **OK**.
- 4 - Masukkan nama dengan keyboard pada layar atau keyboard pada remote control (jika tersedia).
- 5 - Pilih **✓** untuk mengonfirmasi perubahan.
- 6 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Menghapus Memori Internet

Dengan Hapus Memori Internet, Anda dapat menghapus semua file Internet yang tersimpan di TV. Anda menghapus pendaftaran Philips Smart TV dan pengaturan peringkat orang tua, login aplikasi toko video, semua favorit aplikasi Smart TV, penanda dan riwayat Internet. Aplikasi Interactive MHEG juga dapat menyimpan 'cookie', di TV Anda. File-file ini juga akan dihapus.

Untuk menghapus memori Internet...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Nirkabel dan Jaringan** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Kabel atau Wi-Fi > Hapus Memori Internet** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **OK** untuk mengonfirmasi.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

3.4

Perangkat Jaringan

TV dapat disambungkan ke perangkat lain di jaringan nirkabel Anda, seperti komputer atau smartphone. Anda dapat menggunakan komputer dengan Microsoft Windows atau Apple OS X.

Berbagi File

Pada TV ini, Anda dapat membuka foto, musik, dan video yang disimpan di komputer.

Sambungan

4.1

Tips Sambungan

Panduan Konektivitas

Selalu sambungkan perangkat pada TV dengan sambungan berkualitas tertinggi yang tersedia. Selain itu, gunakan kabel berkualitas bagus untuk memastikan transfer gambar dan suara berjalan baik.

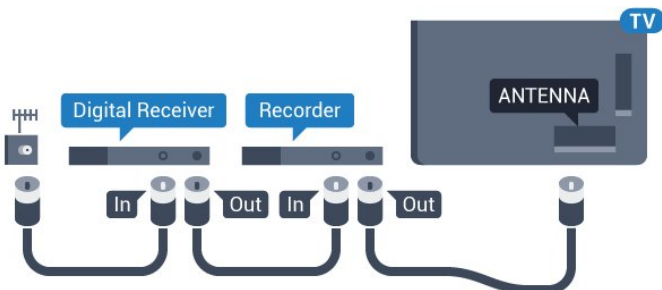
Saat Anda menyambungkan perangkat, TV mengenali jenisnya dan memberikan nama jenis yang tepat untuk masing-masing perangkat. Anda dapat mengubah nama jenis jika menginginkannya. Jika nama jenis yang tepat untuk sebuah perangkat sudah ditetapkan, TV secara otomatis beralih ke pengaturan TV yang ideal saat Anda beralih ke perangkat ini di menu Sumber.

Jika Anda memerlukan bantuan untuk menyambungkan beberapa perangkat ke TV, Anda dapat mengunjungi panduan konektivitas TV Philips. Panduan ini berisi informasi mengenai cara melakukan sambungan dan kabel mana yang harus digunakan.

Kunjungi www.connectivityguide.philips.com

Port antena

Jika Anda memiliki Set-top box (penerima digital) atau Recorder, sambungkan kabel antena untuk mengarahkan sinyal antena melalui Set-top box dan/atau Recorder terlebih dahulu sebelum masuk ke TV. Dengan cara ini, antena dan Set-top box dapat mengirim kemungkinan saluran tambahan ke Recorder untuk melakukan perekaman.

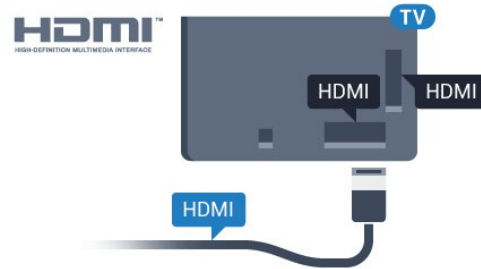


Port HDMI

Kualitas HDMI

Sambungan HDMI memiliki kualitas gambar dan suara terbaik. Satu kabel HDMI menggabungkan sinyal video dan audio. Gunakan kabel HDMI untuk sinyal TV High Definition (HD) atau Ultra HD (UHD).

Untuk kualitas transfer sinyal terbaik, gunakan kabel HDMI Berkecepatan tinggi dan jangan menggunakan kabel HDMI yang panjangnya lebih dari 5 m.



Perlindungan hak cipta

Kabel HDMI mendukung HDCP (Perlindungan Konten Digital Bandwidth Tinggi). HDCP adalah sinyal perlindungan hak cipta yang mencegah penyalinan konten dari disk DVD atau Disk Blu-ray. Disebut juga sebagai DRM (Digital Rights Management/Manajemen Hak Digital).

HDMI ARC

Semua sambungan HDMI pada TV memiliki HDMI ARC (Audio Return Channel).

Jika perangkat, biasanya Sistem Home Theatre (HTS), juga memiliki sambungan HDMI ARC, sambungkan ke sambungan HDMI mana saja pada TV ini. Dengan sambungan HDMI ARC, Anda tidak perlu menyambungkan kabel audio ekstra yang mengirimkan suara dari gambar TV ke HTS. Sambungan HDMI ARC menggabungkan kedua sinyal tersebut.

Anda dapat menggunakan sambungan HDMI mana saja pada TV ini untuk menyambungkan HTS namun ARC hanya tersedia untuk 1 perangkat/sambungan pada waktu bersamaan.

HDMI Ultra HD

Anda dapat menonton video yang difilmkan atau dibuat dalam resolusi Ultra HD 'asli' - 3840x2160 piksel - pada TV ini.

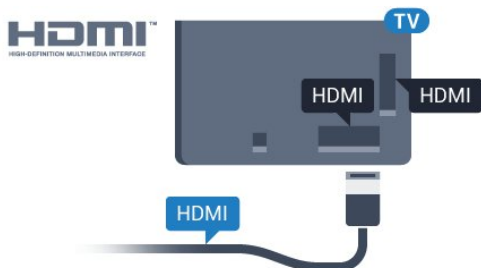
Sambungkan pemutar Blu-ray Disc, konsol permainan, atau komputer yang memutar video Ultra HD ke salah satu sambungan HDMI. Gunakan kabel HDMI Berkecepatan tinggi untuk menyambungkannya. Sambungan HDMI UHD

memiliki ARC (Audio Return Channel).

HDMI CEC - EasyLink

EasyLink

Sambungan HDMI memiliki kualitas gambar dan suara terbaik. Satu kabel HDMI menggabungkan sinyal video dan audio. Gunakan kabel HDMI untuk sinyal TV High Definition (HD) atau Ultra HD (UHD). Untuk kualitas transfer sinyal terbaik, gunakan kabel HDMI Berkecepatan tinggi dan jangan menggunakan kabel HDMI yang panjangnya lebih dari 5 m.



EasyLink HDMI CEC

Jika perangkat Anda tersambung dengan HDMI dan memiliki EasyLink, Anda dapat mengoperasikannya dengan remote control TV. EasyLink HDMI CEC harus Diaktifkan pada TV dan perangkat yang tersambung.

Dengan EasyLink, Anda dapat mengoperasikan perangkat yang tersambung dengan remote control TV. EasyLink menggunakan HDMI CEC (Consumer Electronics Control) untuk berkomunikasi dengan perangkat yang tersambung. Perangkat harus mendukung HDMI CEC dan harus tersambung dengan sambungan HDMI.

Konfigurasi EasyLink

EasyLink pada TV ini sudah diaktifkan. Pastikan semua pengaturan HDMI CEC sudah dikonfigurasi dengan tepat pada perangkat EasyLink yang tersambung. EasyLink mungkin tidak berfungsi pada perangkat dari merek lain.

HDMI CEC pada merek lain

Fungsionalitas HDMI CEC memiliki nama yang berbeda pada merek yang berbeda. Beberapa contohnya adalah: Anynet, Aquos Link, Bravia Theatre Sync, Kuro Link, Simplink dan Viera Link. Tidak semua merek sepenuhnya kompatibel dengan EasyLink.

Contoh nama merek HDMI CEC adalah properti masing-masing pemiliknya.

Untuk informasi selengkapnya tentang menggunakan EasyLink, tekan tombol warna **—** **Kata kunci** dan cari **HDMI CEC EasyLink**.

Mengoperasikan Perangkat

Untuk mengoperasikan perangkat yang tersambung ke HDMI dan dikonfigurasi dengan EasyLink, pilih perangkat atau aktivitasnya di daftar sambungan TV. Tekan **SOURCES**, pilih perangkat yang tersambung ke sambungan HDMI dan tekan **OK**.

Setelah perangkat dipilih, remote control TV dapat mengontrol perangkat. Namun tombol **HOME** dan **OPTIONS** dan beberapa tombol TV lain, seperti **Ambilight**, tidak diteruskan ke perangkat.

Jika tombol yang Anda perlukan tidak ada di remote control TV, Anda dapat memilih tombol pada menu Opsi.

Tekan **OPTIONS** dan pilih **Kontrol** di bilah menu. Pada layar, pilih tombol perangkat yang Anda perlukan dan tekan **OK**.

Beberapa tombol perangkat yang sangat spesifik mungkin tidak tersedia pada menu Kontrol.

Hanya perangkat yang mendukung fungsi **Remote Control EasyLink** akan merespons remote control TV.

Pengaturan EasyLink

TV dilengkapi pengaturan EasyLink yang sudah diaktifkan.

EasyLink

Untuk menonaktifkan EasyLink sepenuhnya...

- 1 - Tekan **Settings**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan TV** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **EasyLink**, tekan **▶** (kanan) dan pilih **EasyLink** selangkah lebih jauh.
- 4 - Pilih **Tidak aktif**.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Remote Control EasyLink

Jika Anda ingin perangkat berkomunikasi, namun Anda tidak ingin mengoperasikannya dengan remote control TV, Anda dapat menonaktifkan remote control EasyLink secara terpisah.

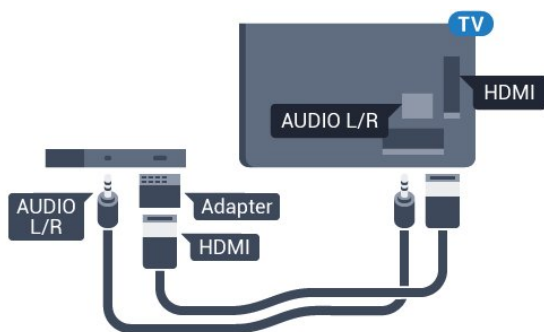
Pada menu pengaturan EasyLink, pilih **Remote Control EasyLink** dan pilih **Tidak Aktif**.

DVI ke HDMI

Jika Anda masih memiliki perangkat yang hanya memiliki sambungan DVI, Anda dapat menyambungkan perangkat ke sambungan **HDMI** mana pun dengan adaptor DVI ke HDMI.

Gunakan adaptor DVI ke HDMI jika perangkat Anda

hanya memiliki sambungan DVI. Gunakan salah satu sambungan HDMI dan tambahkan kabel Audio L/R (jack-mini 3,5mm) ke Audio In untuk suara, di bagian belakang TV.



Perlindungan hak cipta

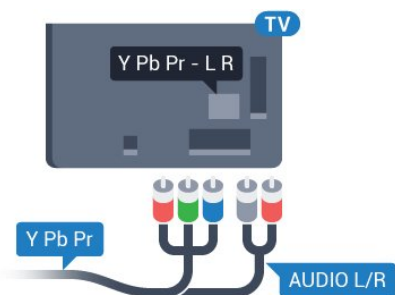
Kabel DVI dan HDMI mendukung HDCP (Perlindungan Konten Digital Bandwidth Tinggi). HDCP adalah sinyal perlindungan hak cipta yang mencegah penyalinan konten dari disk DVD atau Disk Blu-ray. Disebut juga sebagai DRM (Digital Rights Management/Manajemen Hak Digital).

Y Pb Pr - Komponen

Y Pb Pr - Video Komponen adalah sambungan berkualitas tinggi.

Sambungan YPbPr dapat digunakan untuk sinyal TV Definisi Tinggi (High Definition, HD). Di samping Y, sinyal Pb dan Pr menambah sinyal untuk suara Kiri dan Kanan Audio.

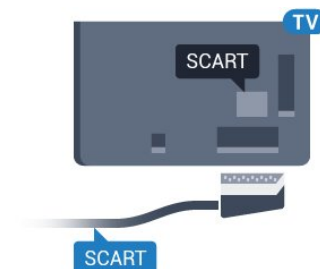
Cocokkan warna konektor YPbPr (hijau, biru, merah) dengan steker kabel saat menyambungkan. Gunakan kabel cinch Audio L/R jika perangkat Anda juga dilengkapi suara.



SCART

SCART adalah sambungan berkualitas baik.

Sambungan SCART dapat digunakan untuk sinyal video CVBS dan RGB tetapi tidak dapat digunakan untuk sinyal TV Definisi Tinggi (High Definition, HD). Sambungan SCART menggabungkan sinyal video dan audio. Sambungan SCART juga mendukung pemutaran NTSC.



Audio Out - Optik

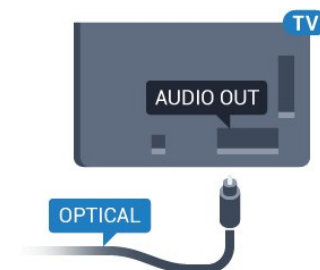
Audio Out - Optik adalah sambungan suara berkualitas tinggi.

Sambungan optik ini dapat membawa saluran audio 5.1. Jika perangkat Anda, biasanya Sistem Home Theatre (Home Theatre System, HTS), tidak dilengkapi sambungan HDMI ARC, Anda dapat menggunakan sambungan ini dengan sambungan Audio In - Optik pada HTS. Sambungan Audio Out - Optik mengirimkan suara dari TV ke HTS.

Anda dapat mengatur jenis sinyal audio out untuk menyesuaikan kemampuan audio Sistem Home Theatre Anda.

Untuk informasi selengkapnya, tekan **—** **Kata kunci** dan cari **Pengaturan Audio Out**.

Jika suara tidak sesuai dengan video di layar, Anda dapat menyesuaikan sinkronisasi audio ke video. Untuk informasi selengkapnya, tekan **—** **Kata kunci** dan cari **Sinkronisasi Audio ke Video**.



CI+ CAM dengan Kartu Pintar

CI+

TV ini siap untuk Akses Bersyarat CI+.

Dengan CI+, Anda dapat menonton program HD premium, seperti film dan olahraga, yang ditawarkan oleh operator TV digital di wilayah Anda. Program ini diacak oleh operator TV dan diurutkan dengan modul CI+ prabayar.

Operator TV digital menyediakan modul CI+ (Modul Akses Bersyarat - CAM) dan kartu pintar yang disertai, saat Anda berlangganan program premiumnya. Program ini dilengkapi tingkat perlindungan hak cipta yang tinggi.

Hubungi operator TV digital untuk informasi selengkapnya tentang syarat & ketentuannya.



Satu Kartu Pintar

Operator TV digital menyediakan modul CI+ (Modul Akses Bersyarat - CAM) dan kartu pintar yang disertai, saat Anda berlangganan program premiumnya.

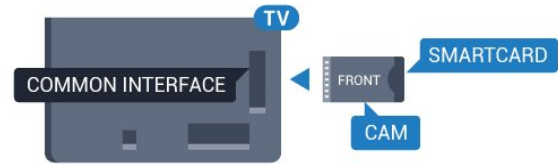
Masukkan kartu pintar ke dalam modul CAM. Lihat petunjuk yang Anda terima dari operator.

Untuk memasukkan CAM pada TV...

- 1 - Perhatikan CAM apakah metode untuk memasukkannya benar. Bila dimasukkan secara keliru, CAM dan TV bisa mengalami kerusakan.
- 2 - Sambil melihat bagian belakang TV, dengan bagian depan CAM menghadap ke arah Anda, masukkan CAM secara perlahan ke slot **COMMON INTERFACE**.
- 3 - Tekan masuk CAM sejauh mungkin. Biarkan CAM berada di slot secara permanen.

Saat Anda menyalakan TV, dibutuhkan beberapa menit sebelum CAM aktif. Jika CAM dimasukkan dan biaya langganan telah dibayar (metode langganan bisa berbeda), Anda dapat menonton saluran yang diacak, yang didukung oleh kartu pintar CAM.

CAM dan kartu pintar eksklusif untuk TV Anda. Jika Anda melepaskan CAM, Anda tidak akan bisa menonton saluran yang diacak lagi, yang didukung oleh CAM.



Dua Kartu Pintar

Beberapa operator TV Digital dapat menyediakan modul CI+ (CAM) kedua dan kartu pintar. CAM kedua dan kartu pintar dibutuhkan jika Anda ingin menonton satu saluran sambil merekam saluran lainnya dari operator TV yang sama.

Jika Anda dapat menonton jumlah saluran yang sama dengan masing-masing kartu, berarti kedua kartu memiliki hak penampilan yang sama. Jika saluran yang dapat Anda tonton lebih sedikit pada salah satu kartu, kartu tersebut memiliki hak menonton yang tidak sama.

Jika kartu pintar Anda memiliki hak penampilan yang sama, tidaklah masalah kartu mana yang Anda letakkan pada slot mana. Jika salah satu kartu memiliki hak penampilan yang lebih banyak daripada kartu lainnya, masukkan kartu dengan hak penampilan yang paling banyak pada slot **COMMON INTERFACE 1**. Masukkan kartu dengan hak yang lebih sedikit pada **COMMON INTERFACE 2**.

Masukkan kartu pintar ke dalam modul CAM. Lihat petunjuk yang Anda terima dari operator.

Untuk memasukkan CAM pada TV...

- 1 - Perhatikan CAM apakah metode untuk memasukkannya benar. Bila dimasukkan secara keliru, CAM dan TV bisa mengalami kerusakan.
- 2 - Sambil melihat bagian belakang TV, dengan bagian depan CAM menghadap ke arah Anda, masukkan CAM secara perlahan ke slot tersebut.
- 3 - Tekan masuk CAM sejauh mungkin. Biarkan CAM berada di slot secara permanen.

Saat Anda menyalakan TV, dibutuhkan beberapa menit sebelum CAM aktif. Jika CAM dimasukkan dan biaya langganan telah dibayar (metode langganan bisa berbeda), Anda dapat menonton saluran yang diacak, yang didukung oleh kartu pintar CAM.

CAM dan kartu pintar eksklusif untuk TV Anda. Jika Anda melepaskan CAM, Anda tidak akan bisa menonton saluran yang diacak lagi, yang didukung oleh CAM.

Kata sandi atau kode PIN

Untuk beberapa CAM, Anda harus memasukkan kode PIN untuk menonton salurannya. Jika Anda mengatur kode PIN untuk CAM, kami sarankan Anda menggunakan kode yang sama dengan yang Anda gunakan untuk membuka kunci TV.

Untuk mengatur kode PIN untuk CAM...

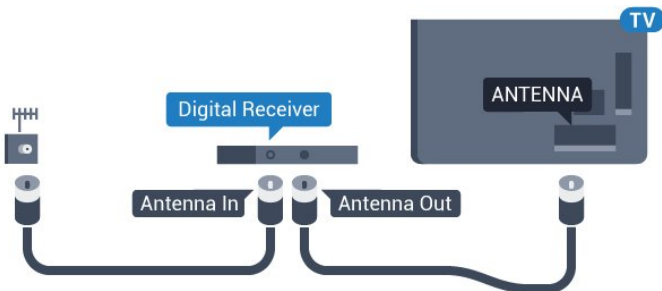
- 1 - Tekan **SOURCES**.
- 2 - Pilih jenis saluran yang CAM-nya Anda gunakan.
- 3 - Tekan **OPTIONS** dan pilih **Antarmuka Umum**.
- 4 - Pilih operator TV CAM. Layar berikut ini muncul dari operator TV. Ikuti petunjuk pada layar untuk melihat setelan kode PIN.

4.3

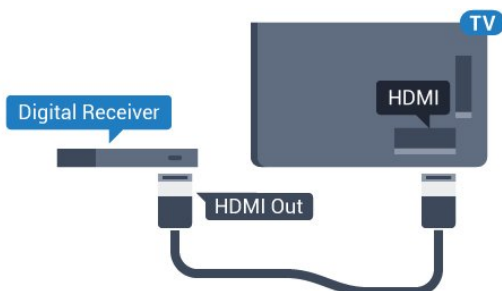
Penerima - Set-Top Box

Kotak Kabel

Gunakan 2 kabel antena untuk menyambungkan antena ke Set-top box (penerima digital) dan TV.



Di samping sambungan antena, tambahkan kabel HDMI untuk menyambungkan Set-top box ke TV. Alternatifnya, Anda dapat menggunakan kabel SCART jika Set-top box tidak memiliki sambungan HDMI.



Menonaktifkan Timer

Nonaktifkan timer otomatis ini, hanya jika Anda menggunakan remote control Set-top box. Nonaktifkan timer ini agar TV tidak otomatis mati setelah periode 4 jam tanpa menekan salah satu tombol pada remote control TV yang ditekan.

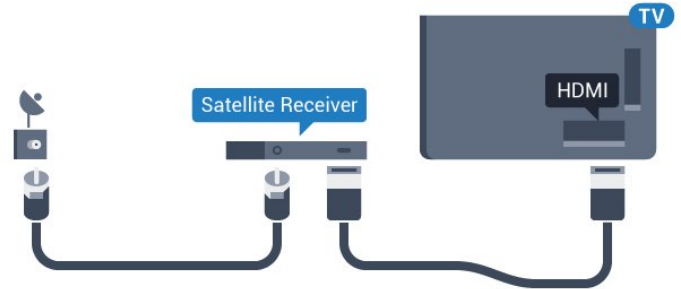
Pada **Bantuan**, tekan tombol warna **—** **Kata kunci** dan cari **Menonaktifkan Timer** untuk

informasi selengkapnya.

Tuner Satelit

Sambungkan kabel antena parabola ke penerima Satelit.

Di samping sambungan antena, tambahkan kabel HDMI untuk menyambungkan perangkat ke TV. Alternatifnya, Anda dapat menggunakan kabel SCART jika perangkat tidak memiliki sambungan HDMI.



Menonaktifkan Timer

Nonaktifkan timer otomatis ini, hanya jika Anda menggunakan remote control Set-top box. Nonaktifkan timer ini agar TV tidak otomatis mati setelah periode 4 jam tanpa menekan salah satu tombol pada remote control TV yang ditekan.

Pada **Bantuan**, tekan tombol warna **—** **Kata kunci** dan cari **Menonaktifkan Timer** untuk informasi selengkapnya.

4.4

Sistem Home Theatre - HTS

Menyambungkan dengan HDMI ARC

Gunakan kabel HDMI untuk menyambungkan Sistem Home Theatre (HTS) ke TV. Anda dapat menyambungkan Soundbar Philips atau HTS dengan pemutar disk bawaan.

HDMI ARC

Jika Sistem Home Theatre Anda dilengkapi sambungan HDMI ARC, Anda dapat menggunakan sambungan HDMI mana pun pada TV untuk menyambungkannya. Dengan HDMI ARC, Anda tidak perlu menyambungkan kabel audio tambahan. Sambungan HDMI ARC menggabungkan kedua sinyal tersebut.




Semua sambungan HDMI pada TV dapat menghadirkan sinyal Audio Return Channel (ARC). Tetapi begitu Anda menyambungkan Sistem Home Theatre, TV hanya dapat mengirimkan sinyal ARC ke sambungan HDMI ini.

Pengaturan Audio Out

Format Audio Out

Jika Anda memiliki Sistem Home Theatre (HTS) dengan kemampuan pemrosesan suara multisaluran seperti Dolby Digital, DTS® atau semacamnya, atur Format Audio Out ke Multisaluran. Dengan Multisaluran, TV dapat mengirimkan sinyal suara multisaluran dari saluran TV atau pemutar yang tersambung ke Sistem Home Theatre. Jika Anda memiliki Sistem Home Theatre tanpa pemrosesan suara multisaluran, pilih Stereo.




Untuk mengatur **Format Audio Out**...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan > Format Audio Out** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Multisaluran** atau **Stereo**, lalu tekan **OK**.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pelevelan Audio Out

Gunakan pengaturan Pelevelan Audio Out untuk menyamakan volume (kekencangan) TV dan Sistem Home Theatre saat Anda beralih dari TV ke Sistem Home Theatre dan sebaliknya. Perbedaan volume dapat disebabkan oleh perbedaan dalam pemrosesan suara.

Untuk menyamakan perbedaan volume...

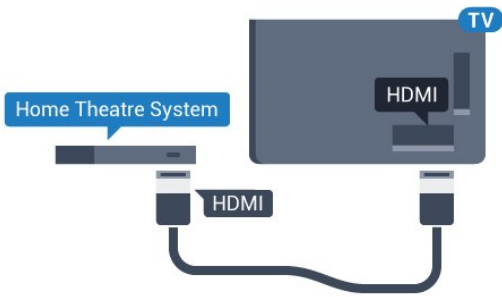
- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan > Pelevelan Audio Out** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Lainnya**, **Medium**, atau **Kurangi**, lalu tekan **OK**.
- 5 - Jika perbedaan volumenya besar, pilih **Lainnya**. Jika perbedaan volumenya kecil, pilih **Kurangi**.
- 6 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pelevelan Audio Out mempengaruhi sinyal suara Audio Out - Optik dan HDMI ARC.

Penundaan Audio Out


Dengan Sistem Home Theatre (HTS) yang tersambung ke TV, gambar pada TV dan suara dari HTS sebaiknya disinkronisasi.

Sinkronisasi otomatis audio ke video



Sinkronisasi audio ke video (sink)

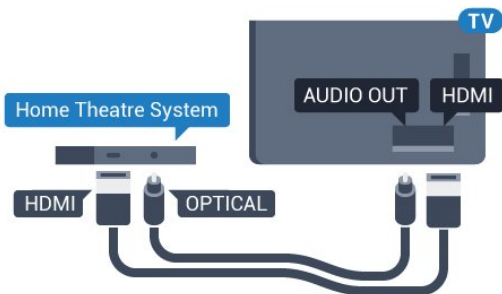
Jika suara tidak sesuai dengan video pada layar, Anda dapat mengatur penundaan pada sebagian besar Sistem Home Theatre dengan pemutar disk untuk menyesuaikan suara dengan video.

Untuk informasi selengkapnya, tekan tombol warna  Kata kunci dan cari **Sinkronisasi Audio ke Video**.

Menyambungkan dengan HDMI


Gunakan kabel HDMI untuk menyambungkan Sistem Home Theatre (HTS) ke TV. Anda dapat menyambungkan Soundbar Philips atau HTS dengan pemutar disk bawaan.

Jika Sistem Home Theatre tidak dilengkapi sambungan HDMI ARC, tambahkan kabel audio optik (Toslink) untuk mengirimkan suara gambar TV ke Sistem Home Theatre.



Sinkronisasi audio ke video (sink)

Jika suara tidak sesuai dengan video pada layar, Anda dapat mengatur penundaan pada sebagian besar Sistem Home Theatre dengan pemutar disk untuk menyesuaikan suara dengan video.




Untuk informasi selengkapnya, tekan tombol warna  Kata kunci dan cari **Sinkronisasi Audio ke Video**.

Dengan Sistem Home Theatre Philips terbaru, sinkronisasi audio ke video dilakukan secara otomatis dan selalu tepat.

Penundaan sinkronisasi audio

Untuk beberapa Sistem Home Theatre, Anda mungkin perlu menyesuaikan penundaan sinkronisasi audio untuk menyinkronkan audio ke video. Pada HTS, tingkatkan nilai penundaan sampai ada kecocokan antara gambar dan suara. Nilai penundaan 180 mdtk mungkin diperlukan. Baca buku petunjuk HTS. Dengan nilai penundaan yang disiapkan di HTS, Anda perlu menonaktifkan Penundaan Audio Out pada TV.

Untuk menonaktifkan Penundaan Audio Out...




- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Suara dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Lanjutan > Penundaan Audio Out dan tekan OK.
- 4 - Pilih Tidak aktif.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Offset Keluaran Audio

Jika Anda tidak dapat mengatur penundaan pada Sistem Home Theatre, Anda dapat mengatur TV untuk menyinkronkan suara. Anda dapat mengatur offset yang mengompensasi waktu yang diperlukan Sistem Home Theatre untuk memproses suara gambar TV. Anda dapat mengatur nilai dalam kelipatan 5 mdtk. Pengaturan maksimumnya adalah -60 mdtk.

Pengaturan Penundaan Audio Out harus diaktifkan.

Untuk menyinkronkan suara pada TV...


- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Suara dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Lanjutan > Offset Keluaran Audio dan tekan OK.
- 4 - Gunakan panel penggeser untuk mengatur offset suara dan tekan OK.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Masalah pada suara HTS

Suara dengan noise keras

Jika Anda menonton video dari flash drive USB yang dicolokkan atau komputer yang tersambung, suara dari Sistem Home Theatre Anda mungkin akan terdistorsi. Noise terdengar jika file audio atau video memiliki suara DTS tetapi Sistem Home Theatre tidak

memiliki pemrosesan suara DTS. Anda dapat memperbaiki ini dengan mengatur Format Audio Out TV menjadi Stereo.

Tekan  untuk Semua Pengaturan > Suara > Lanjutan > Format Audio Out.

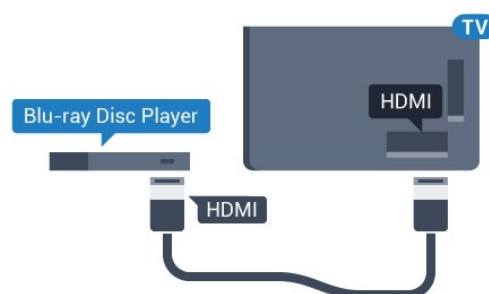
Tidak ada suara

Jika Anda tidak dapat mendengar suara dari TV di Sistem Home Theatre, periksa apakah Anda telah menyambungkan kabel HDMI ke sambungan HDMI ARC di Sistem Home Theatre. Semua sambungan HDMI pada TV adalah sambungan HDMI ARC.


4.5

Pemutar Disk Blu-ray

Gunakan kabel HDMI berkecepatan tinggi untuk menyambungkan pemutar Disk Blu-ray ke TV.



Jika pemutar Disk Blu-ray dilengkapi HDMI CEC EasyLink, Anda dapat mengoperasikan pemutar dengan remote control TV.

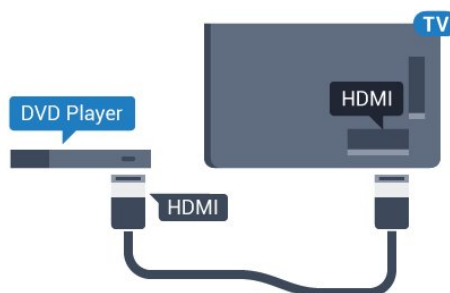
Pada Bantuan, tekan tombol warna  Kata kunci dan cari HDMI CEC EasyLink untuk informasi selengkapnya.

4.6

Pemutar DVD

Gunakan kabel HDMI untuk menyambungkan pemutar DVD ke TV.

Alternatifnya, Anda dapat menggunakan kabel SCART, jika perangkat tidak memiliki sambungan HDMI sama sekali.




Jika pemutar DVD tersambung dengan HDMI dan

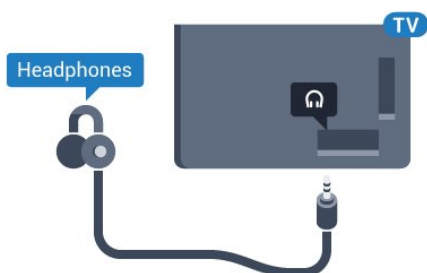
dilengkapi CEC EasyLink, Anda dapat mengoperasikan pemutar dengan remote control TV.

Untuk informasi selengkapnya tentang EasyLink, tekan tombol warna  Kata kunci dan cari HDMI CEC EasyLink.






4.7

Headphone

Anda dapat menyambungkan serangkaian headphone ke sambungan  pada bagian belakang TV. Sambungan tersebut adalah jack-mini 3,5 mm. Anda dapat menyesuaikan volume headphone secara terpisah.



Untuk menyesuaikan volume...

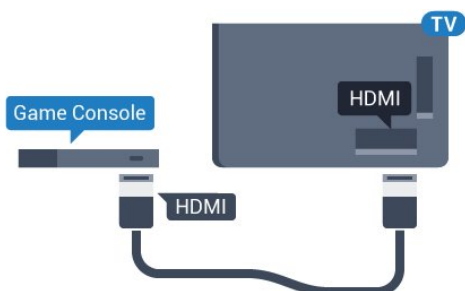
- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Suara dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Volume Headphone dan tekan OK.
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

4.8

Konsol Permainan

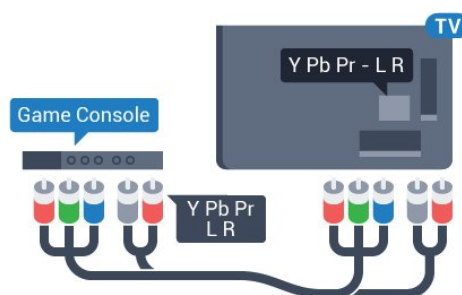
HDMI

Untuk kualitas terbaik, sambungkan konsol permainan dengan kabel HDMI Berkecepatan tinggi ke TV.



YPbPr

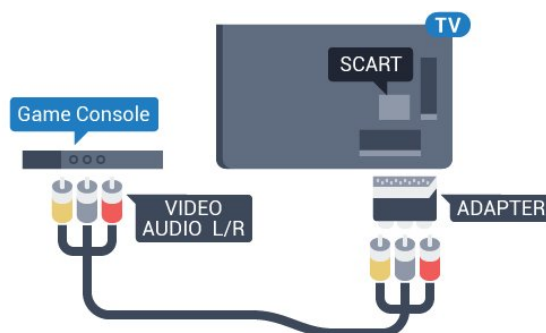
Sambungkan konsol permainan dengan kabel video komponen (Y Pb Pr) dan kabel audio L/R ke TV.



Video-Audio LR / Scart

Sambungkan konsol permainan ke TV dengan kabel komposit (CVBS) dan kabel audio L/R ke TV.

Jika konsol permainan hanya dilengkapi output Video (CVBS) dan Audio L/R, gunakan adaptor Video Audio L/R ke SCART (dijual terpisah) untuk disambungkan dengan sambungan SCART.



4.9

Gamepad

Menyambungkan Gamepad

Untuk bermain permainan dari Internet di TV ini, Anda dapat menyambungkan berbagai pilihan Gamepad nirkabel. Saat Anda menyambungkan Gamepad, Anda bisa segera menggunakannya.

Untuk menyambungkan Gamepad...

- 1 - Colokkan penerima nano kecil di salah satu sambungan USB pada samping TV. Penerima nano nirkabel disertakan dengan Gamepad.
- 2 - Jika Gamepad diaktifkan, Anda dapat menggunakan Gamepad tersebut.

Anda dapat menyambungkan Gamepad kedua pada sambungan USB kedua di samping TV.

Gamepad yang Cocok

Berbagai pilihan Gamepad nirkabel disesuaikan dan diuji untuk digunakan di TV ini. Gamepad lainnya mungkin tidak sepenuhnya kompatibel.

Gamepad yang cocok adalah...

- Logitech F710
- Logitech F510
- Pengontrol Nirkabel Xbox 360 untuk Windows
- Gamepad Nirkabel Speedlink Strike FX

Masalah dengan Inferensi

Untuk menyelesaikan kemungkinan interferensi dengan perangkat nirkabel lainnya pada TV...

- Gunakan kabel ekstensi USB dan jauhkan penerima nano sekitar 1 meter dari TV.
- Atau, Anda dapat menggunakan hub USB yang didayai ke TV dan colokkan penerima nano pada hub USB.

4.10

Hard Drive USB

Apa yang Anda Perlukan

Jika Anda menyambungkan Hard Drive USB, Anda dapat menjeda atau merekam siaran TV. Siaran TV harus siaran digital (siaran DVB atau semacamnya).

Untuk Menjeda

Untuk menjeda siaran, Anda memerlukan Hard Drive yang kompatibel dengan USB 2.0 dengan ruang disk minimal 4 GB.

Untuk Merekam

Untuk menjeda dan merekam siaran, Anda memerlukan ruang disk minimal 250GB. Jika Anda ingin merekam siaran dengan data panduan TV dari Internet, Anda harus memiliki sambungan Internet yang terpasang di TV sebelum Anda memasang Hard Drive USB.

Untuk informasi selengkapnya tentang cara memasang Hard Drive USB, tekan **—** **Kata kunci** dan cari **Hard Drive USB, Penginstalan**.

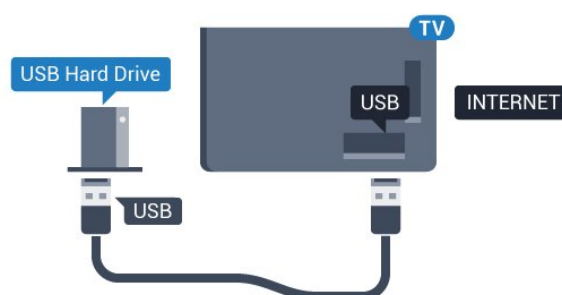
Pemasangan

Sebelum Anda dapat menjeda atau merekam siaran, Anda harus menyambungkan dan memformat Hard Drive USB. Memformat akan menghapus semua file dari Hard Drive USB.

- 1 - Sambungkan Hard Drive USB ke salah satu sambungan **USB** pada TV. Jangan menyambungkan perangkat USB lainnya ke port USB lain saat memformat.
- 2 - Hidupkan Hard Drive USB dan TV.
- 3 - Jika TV disetel ke saluran TV digital, tekan **||** (Jeda). Mencoba menjeda akan memulai pemformatan.

Ikuti petunjuk pada layar.

Saat Hard Drive USB diformat, biarkan Hard Drive USB tersambung secara permanen.



Peringatan

Hard Drive USB diformat secara eksklusif untuk TV ini, sehingga Anda tidak dapat menggunakan rekaman yang disimpan pada TV atau PC lainnya. Jangan menyalin atau mengubah file di Hard Drive USB dengan aplikasi PC apa pun. Hal ini akan merusak rekaman Anda. Jika Anda memformat Hard Drive USB lainnya, konten pada Hard Drive USB sebelumnya akan hilang. Hard Drive USB yang terpasang di TV Anda akan perlu diformat ulang untuk digunakan dengan komputer.

4.11

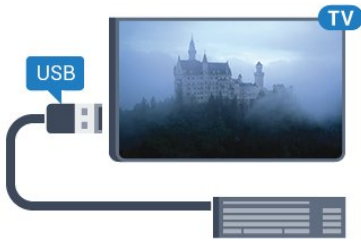
Keyboard USB

Menyambungkan

Sambungkan keyboard USB (tipe USB-HID) untuk memasukkan teks ke TV Anda.

Anda dapat menyambungkan keyboard dan mouse ke TV.



Gunakan salah satu sambungan **USB** untuk menyambungkan.



Memasang dan mengonfigurasi Keyboard

Untuk memasang keyboard USB, nyalakan TV dan sambungkan keyboard USB ke salah satu sambungan USB di TV. Jika TV mendeteksi keyboard untuk pertama kali, Anda dapat memilih tata letak keyboard Anda dan menguji pemilihan Anda. Jika Anda memilih tata letak keyboard Sirilik atau Yunani terlebih dahulu, Anda dapat memilih tata letak keyboard Latin sekunder.

Untuk mengubah pengaturan tata letak keyboard saat tata letak dipilih...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Pengaturan Keyboard USB, dan tekan OK untuk memulai konfigurasi keyboard.

Tombol Khusus

Tombol untuk memasukkan teks

- Tombol Enter = OK
- Backspace = menghapus karakter sebelum kursor
- Tombol panah = berpindah-pindah di dalam bidang teks
- Untuk beralih antar tata letak keyboard, jika tata letak sekunder diatur, tekan tombol **Ctrl + Bilah spasi** secara bersamaan.

Tombol untuk Aplikasi Smart TV dan halaman Internet

- Tab dan Shift + Tab = Selanjutnya dan Sebelumnya
- Home = menggulir ke bagian atas halaman
- End = menggulir ke bagian bawah halaman
- Page Up = melompati satu halaman ke atas
- Page Down = melompati satu halaman ke bawah
- + = memperbesar satu langkah
- - = memperkecil satu langkah
- * = menyesuaikan halaman web dengan lebar layar

4.12


Flash Drive USB


Anda dapat melihat foto atau memutar musik dan video dari flash drive USB yang tersambung.

Masukkan flash drive USB di salah satu sambungan USB pada TV saat TV dihidupkan.



TV akan mendeteksi flash drive dan membuka daftar yang menampilkan kontennya.

Jika daftar konten tidak otomatis muncul, tekan  **SOURCES** dan pilih **USB**.

Untuk berhenti menonton konten flash drive USB, tekan  **EXIT** atau pilih aktivitas lain.

Untuk melepas flash drive USB, Anda dapat menarik keluar flash drive kapan pun.

Ultra HD pada USB


Anda dapat melihat foto dengan resolusi Ultra HD dari perangkat USB atau flash drive yang tersambung. TV akan mengurangi resolusi ke Ultra HD jika resolusi foto lebih tinggi.

4.13

Kamera Foto

Untuk melihat foto yang tersimpan di kamera foto digital, Anda dapat menyambungkan kamera langsung ke TV.

Gunakan salah satu sambungan USB pada TV untuk menyambungkan. Nyalakan kamera setelah disambungkan.

Jika daftar konten tidak otomatis muncul, tekan  **SOURCES** dan pilih **USB**.

Kamera Anda mungkin perlu diatur untuk mentransfer kontennya dengan PTP (Picture Transfer Protocol/Protokol Transfer Gambar). Baca buku petunjuk kamera foto digital.

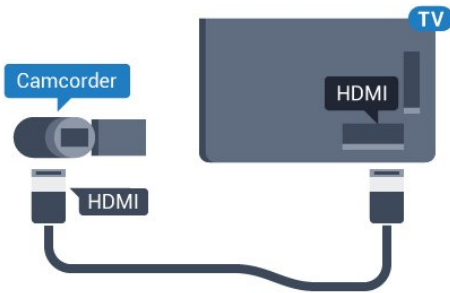
Ultra HD pada USB

Anda dapat melihat foto dengan resolusi Ultra HD dari perangkat USB atau flash drive yang tersambung. TV akan mengurangi resolusi ke Ultra HD jika resolusi foto lebih tinggi. Anda tidak dapat memutar video Ultra HD asli di salah satu sambungan USB.

Camcorder

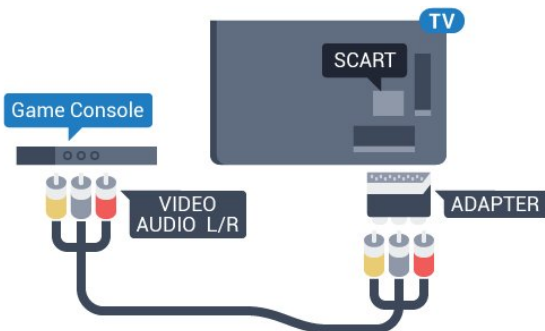
HDMI

Untuk kualitas terbaik, gunakan kabel HDMI untuk menyambungkan camcorder ke TV.



Video-Audio LR / Scart

Anda dapat menggunakan sambungan HDMI, YPbPr atau SCART untuk menyambungkan camcorder. Jika camcorder hanya dilengkapi output Video (CVBS) dan Audio L/R, gunakan adaptor Video Audio L/R ke SCART (dijual terpisah) untuk disambungkan dengan sambungan SCART.



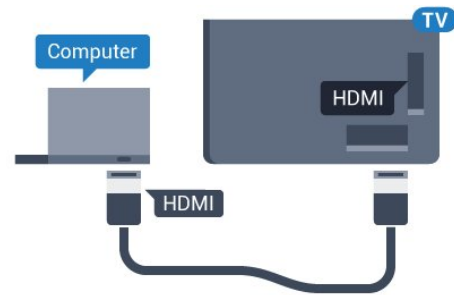
Komputer

Menyambungkan

Anda dapat menyambungkan komputer Anda ke TV dan menggunakan TV sebagai monitor PC.

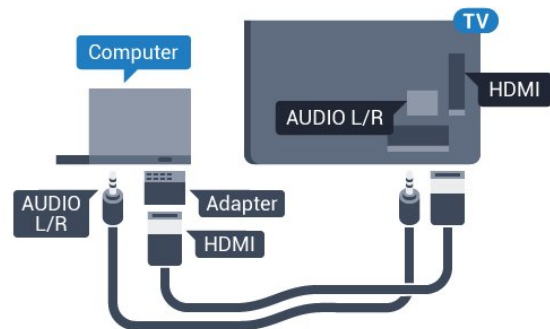
Dengan HDMI

Gunakan kabel HDMI untuk menyambungkan komputer ke TV.



Dengan DVI ke HDMI

Alternatifnya, Anda dapat menggunakan adaptor DVI ke HDMI (dijual terpisah) untuk menyambungkan PC ke HDMI dan kabel audio L/R (jack mini 3,5 mm) ke AUDIO IN L/R di bagian belakang TV.






Pengaturan

Jika komputer Anda ditambahkan sebagai perangkat jenis Komputer di menu Sumber (daftar sambungan), TV diatur ke pengaturan Komputer ideal secara otomatis.

Jika Anda menggunakan komputer untuk menonton film atau menggunakannya untuk bermain permainan, Anda mungkin ingin mengatur TV kembali ke pengaturan tonton TV atau permainan ideal.

Untuk mengatur TV ke pengaturan ideal secara manual...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Gambar dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Lanjutan > Permainan/Komputer, dan tekan OK.
- 4 - Pilih Permainan (untuk permainan) atau pilih Komputer (untuk menonton film).
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Jangan lupa untuk menetapkan pengaturan Permainan/Komputer ke Tidak aktif jika Anda berhenti bermain.

Menyalakan dan Mematikan

5.1

Aktif atau siaga

Sebelum Anda menyalakan TV, pastikan Anda mencolokkan daya listrik pada konektor **POWER** di bagian belakang TV.

Agar TV masuk ke kondisi Siaga saat lampu indikator mati, tekan tombol joystick kecil di bagian belakang TV. Indikator akan menyala.



Saat TV dalam kondisi Siaga, tekan **⏻** di remote control untuk menghidupkan TV. Alternatifnya, tekan **🏠 HOME**.

Beralih kembali ke Siaga

Untuk mengalihkan TV ke Siaga, tekan **⏻** di remote control.

Untuk mematikan TV sepenuhnya, cabut steker daya. Saat mencabut steker daya, selalu tarik steker daya tersebut, jangan kabelnya. Pastikan Anda selalu memiliki akses sepenuhnya terhadap steker, kabel, dan stopkontak.

5.2

Kecerahan Logo Philips

Anda dapat menonaktifkan atau menyesuaikan kecerahan logo Philips di bagian depan TV.

Untuk menyesuaikan atau menonaktifkan...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Kecerahan Logo Philips**, dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 4 - Pilih **Minimum**, **Medium**, **Maksimum**, atau **Tidak aktif** untuk mematikan cahaya logo, lalu tekan **OK**.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.



5.3

Tombol di TV

Jika remote control Anda hilang atau baterainya kosong, Anda masih dapat melakukan beberapa pengoperasian TV dasar.

Untuk membuka menu dasar...

- 1 - Dengan TV yang dinyalakan, tekan tombol joystick di bagian TV untuk menampilkan menu dasar.
- 2 - Tekan kiri atau kanan untuk memilih **Volume**, **Saluran** atau **Sumber**.
- 3 - Tekan naik atau turun untuk menyesuaikan volume atau mencari saluran berikutnya atau sebelumnya. Tekan naik atau turun untuk melewati daftar sumber, termasuk pemilihan tuner. Tekan tombol joystick untuk menggulir keluar kamera.
- 4 - Menu akan otomatis menghilang.

Untuk menyalakan TV dalam mode siaga, pilih **⏻** dan tekan tombol joystick.



5.4

Timer Tidur

Dengan **Timer Tidur**, Anda dapat mengatur TV untuk beralih ke Siaga secara otomatis setelah waktu preset.

Untuk mengatur Timer Tidur...






- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Timer Tidur** dan tekan **▶** (kanan). Dengan panel penggeser, Anda dapat mengatur waktu hingga 180 menit dengan peningkatan 5 menit. Jika diatur ke 0 menit, Timer Tidur dinonaktifkan. Anda juga dapat mematikan TV lebih awal atau mengatur ulang waktu selama hitungan mundur.
- 4 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.


Menonaktifkan Timer

Jika TV menerima sinyal TV tetapi Anda tidak menekan tombol pada remote control selama periode 4 jam, TV otomatis dimatikan untuk menghemat energi. Selain itu, jika TV tidak menerima sinyal TV atau perintah remote control selama 10 menit, TV otomatis dimatikan.

Jika Anda menggunakan TV sebagai monitor atau menggunakan penerima digital untuk menonton TV (Set-Top Box - STB) dan Anda tidak menggunakan remote control TV, Anda sebaiknya menonaktifkan fitur mati otomatis ini.

Untuk menonaktifkan fitur Nonaktifkan Timer ...

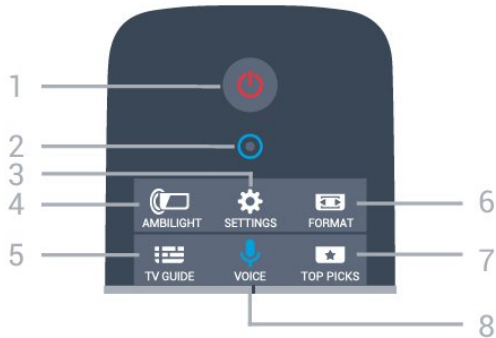
- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Nonaktifkan Timer** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai. Nilai **0** menonaktifkan mati otomatis.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Untuk informasi selengkapnya tentang pengaturan TV yang ramah lingkungan, tekan  **Kata kunci** dan cari **Pengaturan Ekonomis**.

Remote Control

Ikhtisar tombol

Bagian Atas



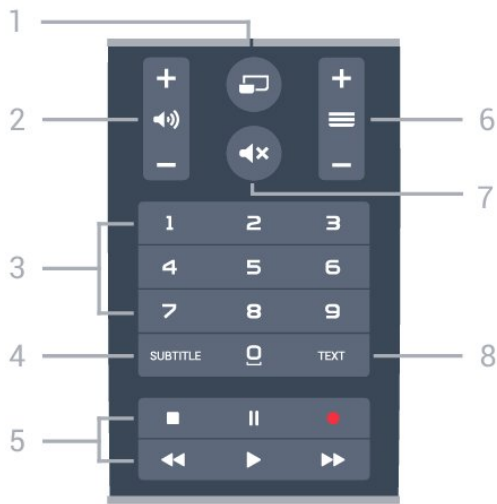
- 1 - **Siaga / Aktif**
Untuk menghidupkan TV atau kembali ke Siaga.
- 2 - **VOICE** mikrofon
- 3 - **Pengaturan**
Untuk membuka menu Pengaturan.
- 4 - **Ambilight**
Untuk memilih salah satu gaya Ambilight.
- 5 - **TV GUIDE**
Untuk membuka atau menutup Panduan TV.
- 6 - **Format Gambar**
Untuk membuka atau menutup menu Format Gambar.
- 7 - **TOP PICKS**
Untuk mendapatkan program TV favorit Anda, film terbaru atau saluran TV Online yang paling sering digunakan, disajikan di saran atas.
- 8 - **VOICE**
Untuk memulai permintaan pencarian dengan input suara.

Tengah



- 1 - **TV**
Untuk membuka menu TV.
- 2 - **SOURCES**
Untuk membuka menu Sumber.
- 3 - **INFO**
Untuk membuka atau menutup info program.
- 4 - **BACK**
Untuk beralih kembali ke saluran sebelumnya yang Anda pilih.
Untuk menutup menu tanpa mengubah pengaturan. Untuk kembali ke halaman Apl/Internet sebelumnya.
- 5 - **Tombol berwarna**
Pemilihan opsi langsung. Tombol biru , membuka Bantuan.
- 6 - **TV - EXIT**
Untuk beralih kembali ke menonton TV. Untuk meninggalkan aplikasi TV interaktif.
- 7 - **OPTIONS**
Untuk membuka atau menutup menu Opsi.
- 8 - **Tombol OK**
Untuk mengonfirmasi pilihan atau pengaturan.
- 9 - **Tombol Navigasi**
Untuk berpindah ke atas, ke bawah, ke kiri atau ke kanan.
- 10 - **HOME**
Untuk membuka menu Awal.

Bagian Bawah



1 - MULTIVIEW

Untuk membuka layar ekstra kecil.

2 - Volume

Untuk menyesuaikan tingkat volume.

3 - Tombol Nomor

Untuk memilih saluran secara langsung.

4 - SUBTITLE

Untuk mengalihkan Terjemahan ke aktif, tidak aktif, atau aktif saat diam.

5 - Pemutaran dan Rekam

- Putar , untuk melakukan pemutaran.
- Jeda , untuk menjeda pemutaran
- Hentikan , untuk menghentikan pemutaran
- Putar mundur , untuk memutar mundur
- Putar maju cepat , untuk memutar maju cepat
- Rekam , untuk memulai perekaman

6 - Saluran

Untuk beralih ke saluran berikutnya atau sebelumnya dalam daftar saluran. Untuk membuka halaman berikutnya atau sebelumnya di Teks/Teleteks. Untuk memulai bab berikutnya atau sebelumnya di disk.

7 - Diam

Untuk menonaktifkan atau mengaktifkan suara lagi.

8 - TEXT

Untuk membuka atau menutup Teks/Teleteks.

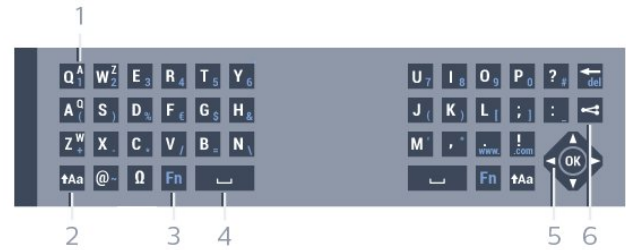
6.2

Keyboard

Ikhtisar

Qwerty dan Azerty

Ikhtisar keyboard Qwerty/Azerty.*



1 - Karakter Azerty

Posisi karakter jika tata letak keyboard diatur ke Azerty.

2 - Shift

Untuk mengetikkan karakter huruf besar.

3 - Karakter khusus

Untuk membuka keyboard di layar untuk memilih karakter atau simbol beraksen.

4 - Tombol Fn

Untuk mengetikkan angka atau karakter tanda baca.

5 - Bilah spasi

6 - Navigasi dan OK

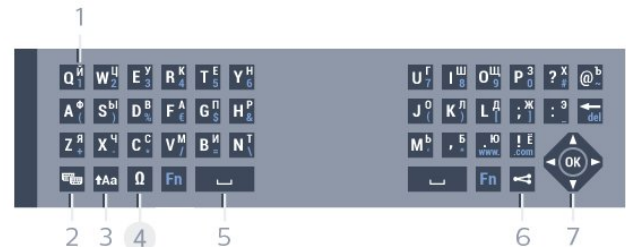
7 - Bagikan ini

Untuk berbagi apa yang sedang Anda tonton secara online.

* Remote control memiliki keyboard Qwerty/Azerty atau Qwerty/Sirilik, bergantung pada wilayah Anda.

Qwerty dan Sirilik

Ikhtisar keyboard Qwerty/Sirilik.*



1 - Karakter Sirilik

Karakter tersedia saat keyboard dialihkan ke Sirilik.

2 - Peralihan keyboard Sirilik

Untuk mengubah keyboard ke karakter Sirilik atau kembali ke Qwerty.

3 - Shift

Untuk mengetikkan karakter huruf besar.

4 - Karakter khusus

Untuk membuka keyboard di layar untuk memilih karakter atau simbol beraksen.

5 - Tombol Fn

Untuk mengetikkan angka atau karakter tanda baca

6 - Bilah spasi

7 - Bagikan ini

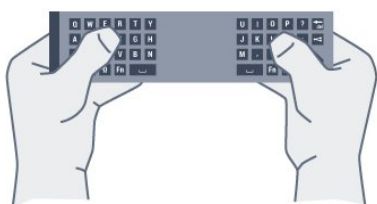
Untuk berbagi apa yang sedang Anda tonton secara online.

8 - Navigasi dan OK

* Remote control memiliki keyboard Qwerty/Azerty atau Qwerty/Sirilik, bergantung pada wilayah Anda.

Menulis Teks

Dengan keyboard di bagian belakang remote control, Anda bisa menulis teks di sembarang bidang teks pada layar. Putar keyboard menghadap ke atas untuk mengaktifkan tombol keyboard. Pegang remote control dengan kedua tangan dan ketik dengan kedua jempol.



Memasukkan teks

Untuk memasukkan teks di bidang teks pada layar, pilih bidang teks dan mulai mengetik. Tekan **OK** untuk mengonfirmasi teks.

Huruf Besar dan Kecil

Untuk mengetik karakter huruf besar, tekan tombol **↑Aa** (Shift) tepat sebelum Anda mengetik karakter tersebut.

Untuk mengetik beberapa karakter huruf besar secara berurutan, tekan terus tombol **↑Aa** sambil mengetik. Untuk terus-menerus mengetik huruf besar, tekan tombol **↑Aa** selama 2 detik untuk mengubah keyboard ke mode huruf besar.

Untuk keluar dari mode huruf besar, tekan kembali tombol **↑Aa**. Jika tidak ada tombol yang ditekan selama 20 detik, mode huruf besar akan otomatis dinonaktifkan. Selain itu, jika Anda menekan tombol modifier, seperti **Fn** atau **↵**, Anda akan keluar dari mode huruf besar.

Angka dan Karakter Tanda Baca

Untuk mengetik angka atau karakter tanda baca, tekan tombol **Fn** tepat sebelum Anda mengetik angka atau karakter tanda baca yang diperlukan. Anda bisa mengaktifkan mode **Fn** seperti cara Anda mengaktifkan mode huruf besar.

Internet

Anda dapat menggunakan tombol **Fn** untuk memasukkan **www.** atau **.com**.

Huruf Beraksen dan Simbol

Karakter beraksen dan simbol tidak tersedia secara langsung di Keyboard Remote Control. Untuk mengetikkan karakter semacam itu, Anda dapat membuka keyboard di layar.

Untuk membuka keyboard di layar, tekan **↵**. Pada keyboard di layar, Anda bisa mencari karakter yang diperlukan. Ubah tata letak keyboard dengan tombol berwarna. Tekan **OK** untuk memasukkan karakter. Keyboard di layar akan hilang jika Anda menekan karakter di Keyboard Remote Control.

Keyboard Qwerty, Azerty, dan Sirilik

Tata letak standar Keyboard Remote Control adalah Qwerty.

Keyboard Azerty

Bergantung pada wilayah Anda, Keyboard Remote Control bisa diatur ke Azerty. Karakter Azerty ditampilkan di kanan atas tombol terkait.

Untuk mengatur tata letak keyboard ke Azerty...

- 1 - Tekan **⚙**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Keyboard Remote Control** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Azerty** atau **Qwerty** dan tekan **OK**.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Keyboard Sirilik

Bergantung pada wilayah Anda, keyboard Remote Control dapat dialihkan ke karakter Sirilik. Karakter Sirilik ditampilkan di kanan atas tombol keyboard.

Untuk menulis karakter Cyrillic...

- 1 - Tekan **🇷🇺** pada remote control.
- 2 - Tekan **🇷🇺** kembali untuk beralih kembali ke Qwerty.

6.3

Menghubungkan dengan TV

Memasangkan

Remote control ini menggunakan frekuensi radio (RF) untuk mengirimkan perintahnya ke TV. Berbeda dengan remote control yang menggunakan sinyal inframerah, dengan remote control ini Anda bisa mengirimkan perintah tanpa mengarahkannya ke TV.

Agar remote control bisa berkomunikasi dengan TV, TV dan remote control harus dipasangkan (saling

ditautkan). Setelah dipasangkan, Anda tidak bisa menggunakan remote control untuk mengontrol TV lain.

Saat Anda memulai penginstalan TV awal, TV akan meminta Anda untuk menekan tombol **OK**, dengan begitu, pemasangan selesai. Saat Anda mematikan TV, pemasangan disimpan. Anda bisa memasang hingga 5 remote control dengan TV ini.

Memasang Lagi

Anda dapat memasang remote control lain dengan TV ini.

Dibandingkan remote control yang belum dipasang sama sekali, metode pemasangan remote control berbeda dengan remote control yang sudah dipasang dengan TV lain.

• Remote control dipasang dengan TV lain

Untuk memasang, pegang remote control di dekat logo Philips (sekitar 10cm) dan tekan tombol **Merah** dan **Biru** secara bersamaan. Pesan akan muncul jika pemasangan berhasil.

• Remote control belum dipasang

Untuk memasang, pegang remote control di dekat logo Philips (sekitar 10cm) dan tekan **OK**. Pesan akan muncul jika pemasangan berhasil.

Ritel

Untuk memasang TV baru — belum dipasang dengan remote control yang sudah dipasang dengan TV lain, pegang remote control di dekat logo Philips (sekitar 10 cm) dan tekan tombol **Merah** dan **Biru** secara bersamaan.

Pesan akan muncul jika pemasangan berhasil.

6.4

Sensor IR

Remote control TV menggunakan RF (frekuensi radio) untuk mengirimkan perintahnya ke TV. Dengan RF, Anda tidak perlu mengarahkan remote control ke TV.

Namun, TV juga bisa menerima perintah dari remote control yang menggunakan IR (inframerah) untuk mengirimkan perintah. Jika Anda menggunakan remote control tersebut, selalu pastikan Anda mengarahkan remote control ke sensor inframerah di bagian depan TV.



6.5

Baterai

TV akan memberi tahu jika daya baterai remote control lemah.

Untuk mengganti baterai, buka wadah baterai pada sisi keyboard remote control.

1 - Gunakan koin kecil atau benda tumpul kecil lain, lalu tekan tombol pelepas berbentuk persegi untuk membuka tutup baterai.

2 - Masukkan baterai searah per logam dan tarik ujung baterai yang lain keluar.

3 - Ganti baterai lama dengan 2 baterai alkaline jenis **AA-LR6-1.5V**. Pastikan ujung + dan - baterai sejajar dengan tanda + dan - remote control.

4 - Atur ulang posisi pintu baterai dan dorong ke bawah hingga berbunyi klik.

Keluarkan baterai jika Anda tidak menggunakan remote control dalam waktu lama.

Buang baterai lama Anda secara aman sesuai dengan petunjuk akhir penggunaan.

Untuk informasi selengkapnya, tekan **Kata kunci** dan cari **Akhir masa pakai**.

6.6

Membersihkan

Remote control Anda memiliki lapisan tahan goresan.

Untuk membersihkan remote control, gunakan kain lembap yang halus. Jangan pernah gunakan bahan seperti alkohol, bahan kimia atau pembersih rumah tangga pada remote control.

Menu Awal dan TV

Membuka menu Awal

Tentang Menu Awal

Untuk benar-benar menikmati keunggulan TV Android Anda, hubungkan TV ke Internet.

Seperti pada smartphone atau tablet Android Anda, menu Awal adalah pusat TV Anda. Dari menu Awal Anda dapat memulai aplikasi apa saja, beralih saluran TV, menyewa film, membuka situs web, atau beralih ke perangkat yang tersambung. Bergantung pada konfigurasi TV dan negara Anda, menu Awal dapat berisi item yang berbeda.

Jika tidak memiliki koneksi Internet, Anda dapat menggunakan **menu TV** untuk mengoperasikan TV.

Menu Awal ditata berderet...

Deret pertama menunjukkan video populer, video musik, atau hits di Internet. Anda dapat mengatur pengaturan Privasi dalam Ketentuan Penggunaan berdasarkan pada kebiasaan menonton Anda.

Koleksi Philips

Baris ini berisi saran dari Aplikasi.


Aplikasi

Deret Aplikasi berisi semua Aplikasi yang disertakan bersama TV dan Aplikasi yang Anda unduh sendiri dari Google Play. Dalam deret ini Anda juga akan menemukan Aplikasi untuk TV, seperti **Tonton TV**, **Sumber**, **Media**, dan lainnya. Aplikasi yang baru saja Anda gunakan akan ditampilkan di deret depan.


Permainan

Dari sini, Anda dapat memulai permainan di TV. Jika Anda mengunduh permainan, permainan tersebut akan muncul di deret ini.

Sumber


Dari sini, Anda dapat beralih ke berbagai input TV. Agar dapat menemukan semua input, tekan  untuk membuka menu Sumber.

Pengaturan

Dari sini, Anda dapat membuka berbagai pengaturan. Agar dapat menemukan semua pengaturan, tekan  **SETTINGS** dan pilih **Semua Pengaturan**. Anda juga dapat membuka **Bantuan** dari sini.


Membuka menu Awal

Untuk membuka menu Awal dan membuka item...

1 - Tekan  **HOME**.

2 - Pilih item dan tekan **OK** untuk membuka atau

memulainya.

3 - Tekan  **BACK** untuk menutup menu Awal tanpa memulai apa pun.

Saluran

Daftar Saluran

Tentang Daftar Saluran

Setelah penginstalan saluran, semua saluran muncul di daftar saluran. Saluran ditampilkan dengan nama dan logo jika informasi ini tersedia.

Untuk masing-masing jenis tuner - Antena/Kabel (DVB-T/C) atau Satelit (DVB-S) - ada daftar saluran dengan semua saluran terinstal. Anda hanya dapat memfilter daftar ini untuk menampilkan saluran TV atau Radio saja. Atau jika Anda memiliki beberapa satelit terinstal, Anda dapat memfilter saluran per satelit.

Dengan memilih satu daftar saluran, Anda hanya bisa menonton saluran yang ada di dalam daftar tersebut jika menggunakan tombol **≡ +** atau **≡ -**.

Ikon saluran

Setelah Pembaruan Saluran Otomatis dari daftar saluran, saluran yang baru ditemukan ditandai dengan **★** (bintang).

Jika Anda mengunci sebuah saluran, saluran itu akan ditandai dengan tanda **🔒** (gembok).

Tiga (3) saluran paling populer yang sedang dilihat oleh orang lain pada saat ini ditandai dengan **1**, **2**, atau **3**.

Stasiun radio

Jika siaran digital tersedia, stasiun radio digital akan diinstal saat penginstalan. Beralihlah ke saluran radio seperti halnya Anda beralih ke saluran TV. Penginstalan saluran Kabel (DVB-C) biasanya menggunakan stasiun radio dari nomor saluran 1001 ke atas.

Buka Daftar Saluran

Di sebelah daftar dengan semua saluran untuk masing-masing tuner, tuner Antena/Kabel atau Satelit, Anda dapat memilih daftar tersaring atau Anda dapat memilih salah satu daftar favorit yang telah Anda buat.

Untuk membuka daftar saluran yang sedang aktif saat ini...

- 1 - Tekan **TV**, beralih ke TV.
- 2 - Tekan **OK** untuk membuka daftar saluran yang saat ini aktif.
- 3 - Tekan **←** **BACK** untuk menutup daftar saluran.

Untuk memilih salah satu daftar saluran...

1 - Dengan daftar saluran terbuka di layar, tekan **≡** **OPTIONS**.

2 - Pilih **Pilih Daftar Saluran** dan tekan **OK**.

3 - Pada menu daftar, pilih salah satu daftar saluran dan tekan **OK**.

Selain itu, Anda dapat memilih nama daftar di bagian atas daftar saluran dan menekan **OK** untuk membuka menu daftar.

Kiat

Anda dapat dengan mudah beralih antara dua tuner dalam menu **Sumber**.

Tekan **→** **SOURCES** dan pilih **Tonton TV** untuk beralih ke tuner Antena/Kabel. Pilih **Tonton Satelit** untuk beralih ke tuner satelit.

TV akan selalu membuka daftar saluran yang terakhir dipilih untuk tuner yang dipilih.

Filter Daftar Saluran

Anda dapat memfilter sebuah daftar lengkap dengan semua salurannya. Anda dapat mengatur daftar saluran untuk menampilkan saluran TV saja atau stasiun Radio saja. Untuk saluran Antena/Kabel Anda dapat mengatur daftar untuk menampilkan saluran Free-to-Air (gratis) atau Diacak (berbayar). Jika memiliki beberapa satelit terinstal, Anda dapat memfilter daftar saluran satelit per satelit.

Untuk mengatur filter pada sebuah daftar dengan semua salurannya...

1 - Tekan **TV**.

2 - Tekan **OK** untuk membuka daftar saluran yang saat ini aktif.

3 - Tekan **≡** **OPTIONS**.

4 - Pilih **Pilih Daftar Saluran** dan tekan **OK**.

5 - Pilih **Filter Saluran Antena**, **Filter Saluran Kabel** atau **Filter Saluran Satelit** sesuai dengan daftar yang ingin Anda filter.

6 - Pada menu **Opsi**, pilih filter yang Anda inginkan dan tekan **OK** untuk mengaktifkan. Nama filter muncul sebagai bagian dari nama daftar saluran di atas daftar saluran.

7 - Tekan **◀** (kiri) untuk kembali satu langkah atau tekan **←** untuk menutup menu.

Mencari Saluran

Anda dapat mencari saluran untuk dalam daftar saluran yang panjang.

TV dapat mencari saluran dalam 3 daftar saluran utama - daftar saluran Antena, Kabel atau Satelit.

Untuk mencari saluran...

1 - Tekan **TV**.

2 - Tekan **OK** untuk membuka daftar saluran

yang saat ini aktif.

- 3 - Tekan **≡** **OPTIONS**.
- 4 - Pilih **Pilih Daftar Saluran** dan tekan **OK**.
- 5 - Pilih **Filter Saluran Antena** atau **Filter Saluran Kabel** atau **Filter Saluran Satelit** dan tekan **OK**.
- 6 - Pilih **Cari Saluran** dan tekan **OK** untuk membuka bidang teks. Anda dapat menggunakan keyboard remote control atau keyboard pada layar untuk mengetik teks.
- 7 - Ketik nomor, nama atau bagian nama dan pilih **Terapkan** dan tekan **OK**. TV akan mencari nama-nama saluran yang cocok di dalam daftar yang Anda pilih.

Hasil pencarian didaftar sebagai daftar saluran - lihat daftar nama di bagian atas. Hasil pencarian menghilang setelah Anda memilih daftar saluran lain atau menutup daftar dan hasil pencarian.

8.2

Menonton Saluran

Mencari Suatu Saluran

Untuk mulai menonton saluran TV, tekan **TV**. TV akan mencari saluran yang terakhir Anda tonton.

Beralih Saluran

Untuk beralih saluran, tekan **≡ +** atau **≡ -**. Jika Anda tahu nomor salurannya, ketik nomornya dengan tombol angka. Tekan **OK** setelah Anda memasukkan angka untuk langsung beralih.

Sekarang dan berikutnya

Saat Anda menonton saluran TV, Anda bisa menggulir sisa saluran dengan cepat dan melihat programnya. Tekan **▲** (naik) atau **▼** (turun) untuk membuka daftar gulir saluran. Jika informasinya tersedia, TV akan menampilkan nama dan detail program saat ini yang diikuti dengan nama dan detail program berikutnya.

Saluran sebelumnya

Untuk beralih kembali ke saluran yang sebelumnya dicari, tekan **←** **BACK**.

Mengunci Saluran

Mengunci dan Membuka Kunci Saluran

Agar anak-anak tidak menonton saluran tertentu, Anda bisa mengunci saluran. Untuk menonton saluran yang dikunci, Anda harus terlebih dahulu memasukkan kode PIN **Penguncian Anak** 4 digit. Anda tidak bisa mengunci program dari perangkat yang tersambung.

Untuk mengunci saluran...

- 1 - Tekan **TV**.
- 2 - Tekan **OK** untuk membuka daftar saluran. Jika perlu, ganti daftar saluran.
- 3 - Pilih saluran yang ingin Anda kunci.
- 4 - Tekan **≡** **OPTIONS** dan pilih **Kunci Saluran** dan tekan **OK**.
- 5 - Masukkan kode PIN 4 digit jika TV Anda meminta begitu. Saluran yang dikunci akan ditandai dengan **🔒** (gembok).
- 6 - Tekan **◀** (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan **←** untuk menutup menu.

Untuk membuka kunci saluran...

- 1 - Tekan **TV**.
- 2 - Tekan **OK** untuk membuka daftar saluran. Jika perlu, ganti daftar saluran.
- 3 - Pilih saluran yang ingin Anda buka kuncinya.
- 4 - Tekan **≡** **OPTIONS** dan pilih **Buka Kunci Saluran** dan tekan **OK**.
- 5 - Masukkan kode PIN 4 digit jika TV Anda meminta begitu.
- 6 - Tekan **◀** (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan **←** untuk menutup menu.

Jika Anda mengunci atau membuka kunci saluran di daftar saluran, Anda hanya perlu memasukkan kode PIN cukup sekali sampai Anda menutup daftar saluran.

Pada Bantuan, tekan tombol warna **—** **Kata kunci** dan cari **Penguncian Anak** untuk informasi selengkapnya.

Peringkat Orang Tua

Agar anak-anak tidak menonton program yang tidak sesuai dengan usia mereka, Anda dapat mengatur peringkat usia.

Program saluran digital bisa diberi peringkat usia. Jika peringkat usia program setara atau lebih tinggi daripada usia yang telah Anda atur sebagai peringkat usia untuk anak Anda, program akan dikunci. Untuk menonton program yang dikunci, Anda harus terlebih dahulu memasukkan kode **Penguncian Anak**.

Untuk mengatur peringkat usia...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Penguncian Anak > Peringkat Org Tua** dan tekan **OK**.
- 4 - Masukkan kode penguncian Anak 4-angka. Jika Anda belum mengatur kodenya, pilih **Atur Kode di Penguncian Anak**. Sekarang masukkan kode penguncian Anak 4-angka dan konfirmasi. Sekarang Anda bisa mengatur peringkat usia.
- 5 - Kembali ke **Penguncian Orang Tua**, pilih usia

dan tekan **OK**.

6 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Untuk menonaktifkan peringkat usia orang tua, pilih **Tidak Ada**. Namun, di beberapa negara Anda harus mengatur peringkat usia.

Untuk beberapa stasiun penyiaran/operator, TV hanya akan mengunci program dengan peringkat yang lebih tinggi. Peringkat usia orang tua diatur untuk semua saluran.

Opsi Saluran

Buka Opsi

Saat menonton saluran, Anda bisa mengatur beberapa opsi.

Anda dapat memilih beberapa opsi, bergantung pada jenis saluran yang Anda tonton (analog atau digital) atau bergantung pada pengaturan TV yang Anda buat.

Untuk membuka menu opsi...

- 1 - Saat menonton saluran, tekan **≡** **OPTIONS** .
- 2 - Tekan **≡** **OPTIONS** lagi untuk menutup.

Terjemahan

Mengaktifkan

Untuk mengaktifkan terjemahan, tekan **SUBTITLE**.

Anda dapat mengalihkan terjemahan ke **On** atau **Off**. Alternatifnya, Anda dapat memilih **Otomatis**.

Otomatis

Jika informasi bahasa adalah bagian dari siaran digital dan program yang disiarkan tidak diatur dalam bahasa Anda (bahasa yang diatur di TV), TV dapat menampilkan terjemahan secara otomatis dalam salah satu bahasa terjemahan yang dipilih. Salah satu bahasa terjemahan ini harus juga menjadi bagian dari siaran.

Anda dapat memilih bahasa terjemahan pilihan di **Bahasa Terjemahan**.

Terjemahan dari Teks

Jika Anda menyetel saluran analog, Anda harus menyediakan terjemahan untuk tiap saluran secara manual.

- 1 - Beralihlah ke satu saluran dan tekan **TEXT** untuk membuka Teks.
- 2 - Masukkan nomor halaman untuk terjemahan, biasanya **888**.

3 - Tekan **TEXT** lagi untuk menutup Teks.

Jika Anda memilih **Aktif** di menu Terjemahan saat menonton saluran analog ini, terjemahan akan ditampilkan jika tersedia.

Untuk mengetahui apakah saluran itu analog atau digital, beralihlah ke saluran tersebut dan buka **Info Saluran** di **≡** **OPTIONS**.

Bahasa Terjemahan

Bahasa Terjemahan yang Lebih Dipilih

Siaran digital dapat menawarkan beberapa bahasa terjemahan untuk sebuah program. Anda dapat menetapkan bahasa terjemahan primer dan sekunder pilihan Anda. Jika terjemahan di salah satu bahasa ini tersedia, TV akan menampilkan terjemahan yang Anda pilih.

Untuk menetapkan bahasa terjemahan primer dan sekunder...

- 1 - Tekan **⚙**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Wilayah dan Bahasa** dan pilih **Bahasa > Terjemahan Primer** atau **Terjemahan Sekunder**.
- 3 - Pilih bahasa yang Anda perlukan dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan **◀** (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan **←** untuk menutup menu.

Memilih Bahasa Terjemahan

Jika bahasa terjemahan yang diinginkan tidak tersedia, Anda dapat memilih bahasa terjemahan lain apabila tersedia. Jika bahasa terjemahan tidak tersedia, Anda tidak dapat memilih opsi ini.

Untuk memilih bahasa terjemahan saat tidak ada bahasa pilihan Anda yang tersedia...




- 1 - Tekan **≡** **OPTIONS** .
- 2 - Pilih **Bahasa Terjemahan** dan pilih salah satu bahasa sebagai bahasa terjemahan untuk sementara waktu.

Bahasa Audio

Bahasa yang Lebih Dipilih

Siaran digital dapat menawarkan beberapa bahasa audio (bahasa lisan) untuk suatu program. Anda dapat menetapkan bahasa audio primer dan sekunder yang Anda pilih. Jika audio pada salah satu bahasa ini tersedia, TV akan beralih ke bahasa audio tersebut.


Untuk menetapkan bahasa audio primer dan sekunder...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Wilayah dan Bahasa dan pilih Bahasa > Terjemahan Primer atau Terjemahan Sekunder.
- 3 - Pilih bahasa yang Anda perlukan dan tekan OK.
- 4 - Tekan  (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan  untuk menutup menu.

Memilih Bahasa

Jika bahasa audio yang diinginkan tidak tersedia, Anda dapat memilih bahasa audio lain apabila tersedia. Jika bahasa audio tidak tersedia, tidak dapat memilih opsi ini.




Untuk memilih bahasa audio saat tidak ada bahasa pilihan Anda yang tersedia...

- 1 - Tekan  OPTIONS .
- 2 - Pilih Bahasa Audio dan pilih salah satu bahasa sebagai bahasa audio untuk sementara waktu.

Antarmuka Umum





Jika Anda memasang CAM di salah slot Common Interface, Anda dapat melihat CAM dan informasi operator atau melakukan beberapa pengaturan terkait CAM.

Untuk melihat informasi CAM...


- 1 - Tekan  SOURCES .
- 2 - Pilih jenis saluran yang CAM-nya Anda gunakan, Tonton TV atau Tonton Satelit.
- 3 - Tekan  OPTIONS dan pilih Antarmuka Umum.
- 4 - Pilih slot Antarmuka Umum yang sesuai dan tekan  (kanan).
- 5 - Pilih operator TV CAM dan tekan OK. Layar berikut ini muncul dari operator TV.



HbbTV pada Saluran ini

Jika Anda ingin menghindari akses ke halaman HbbTV pada saluran tertentu, Anda dapat memblokir halaman HbbTV untuk saluran ini saja.

- 1 - Cari saluran yang halaman HbbTV-nya ingin Anda blokir.
- 2 - Tekan  OPTIONS dan pilih HbbTV pada Saluran ini dan tekan  (kanan).
- 3 - Pilih Tidak aktif dan tekan OK.
- 4 - Tekan  (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan  BACK untuk menutup menu.

Untuk memblokir HbbTV pada TV sepenuhnya...


- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum > Lanjutan > HbbTV.

- 3 - Pilih Tidak aktif dan tekan OK.
- 4 - Tekan  (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan  untuk menutup menu.

Info Saluran

Anda dapat melihat karakteristik teknis dari saluran tertentu, seperti digital atau analog, jenis suara, dll.





Untuk melihat informasi teknis pada suatu saluran...

- 1 - Cari saluran.
- 2 - Tekan  OPTIONS, pilih Info Saluran dan tekan OK.
- 3 - Untuk menutup layar ini, tekan OK.

Mono / Stereo

Anda dapat mengalihkan suara saluran analog ke Mono atau Stereo.

Untuk beralih ke Mono atau Stereo...

- 1 - Cari saluran analog.
- 2 - Tekan  OPTIONS, pilih Mono/Stereo dan tekan  (kanan).
- 3 - Pilih Mono atau Stereo dan tekan OK.
- 4 - Tekan  (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan  untuk menutup menu.

Pilihan Video

Saluran TV Digital bisa menawarkan beberapa sinyal video (siaran multi-feed), titik pandang kamera berbeda atau sudut acara yang sama atau program berbeda di satu saluran TV. TV akan menampilkan pesan jika saluran TV tersebut tersedia.




Dual I-II

Jika sinyal audio terdiri dari dua bahasa audio tetapi salah satu bahasa atau keduanya tidak memiliki indikasi bahasa, opsi ini tersedia.

Mengubah Urutan Saluran

Hanya di Daftar Favorit Anda dapat mengubah urutan saluran (ubah susunan).

Untuk mengubah urutan saluran...

- 1 - Buka Daftar Favorit yang ingin Anda ubah urutannya.
- 2 - Tekan  OPTIONS, pilih Ubah Urutan Saluran dan tekan OK.
- 3 - Di Daftar Favorit, pilih saluran yang ingin Anda ubah urutannya dan tekan OK.
- 4 - Dengan tombol  (naik) atau  (turun)

pindahkan saluran ke tempat yang Anda inginkan.
5 - Tekan **OK** untuk mengonfirmasi lokasi baru.
6 - Anda dapat mengubah urutan saluran dengan metode yang sama sampai Anda menutup Daftar Favorit dengan tombol **← BACK**.

8.3

Saluran Favorit

Membuat Daftar Favorit

Untuk membuat daftar saluran favorit...

- 1 - Tekan **TV**, beralih ke TV.
- 2 - Tekan **OK** untuk membuka daftar saluran yang saat ini aktif.
- 3 - Tekan **≡ OPTIONS**.
- 4 - Pilih **Buat Daftar Favorit** dan tekan **OK**.
- 5 - Di daftar pada sebelah kiri, pilih saluran yang Anda inginkan sebagai favorit dan tekan **OK**. Saluran tercantum di daftar di sebelah kanan sesuai urutan penambahannya. Untuk mengurungkannya, pilih saluran di daftar di sebelah kiri dan tekan **OK** lagi.
- 6 - Jika perlu, Anda bisa melanjutkan pemilihan dan penambahan saluran sebagai favorit.
- 7 - Untuk menyelesaikan penambahan saluran, tekan **← BACK**.

TV akan meminta penggantian nama Daftar Favorit. Anda dapat menggunakan keyboard pada layar atau menggunakan keyboard di bagian belakang remote control.

- 1 - Tekan **← BACK** untuk menyembunyikan keyboard pada layar.
- 2 - Gunakan keyboard di bagian belakang remote control untuk menghapus nama yang sedang digunakan dan masukkan nama baru.
- 3 - Setelah selesai, balik remote control, pilih **Tutup** dan tekan **OK**.

TV akan beralih ke Daftar Favorit yang baru dibuat tersebut.

Anda dapat menambahkan serangkaian saluran dalam sekali jalan atau memulai Daftar Favorit dengan menggandakan suatu daftar saluran dengan semua salurannya dan menghapus saluran yang tidak Anda inginkan.

Saluran di Daftar Favorit dinomori ulang.

Menambahkan Rentang Saluran

Untuk menambahkan rentang saluran yang berurutan ke Daftar Favorit dalam sekali jalan, Anda dapat menggunakan **Pilih Rentang**.

Untuk menambahkan rentang saluran...

- 1 - Buka Daftar Favorit di tempat Anda ingin

menambahkan rentang saluran.

2 - Tekan **≡ OPTIONS**, pilih **Pilih Rentang** dan tekan **OK**.

3 - Di daftar di sebelah kiri pilih saluran pertama pada rentang yang ingin Anda tambahkan dan tekan **OK**.

4 - Tekan **▼** (turun) untuk memilih saluran terakhir dari rentang yang ingin Anda tambahkan. Saluran ditandai di sebelah kiri.

5 - Tekan **OK** untuk menambahkan rentang saluran ini dan konfirmasi.

Anda juga dapat mulai membuat Daftar Favorit dari **Pilih Rentang**.

Mengganti Nama Daftar Favorit

Anda hanya dapat mengubah nama Daftar Favorit.

Untuk mengubah nama Daftar Favorit...

- 1 - Buka Daftar Favorit yang namanya ingin Anda ubah.
- 2 - Tekan **≡ OPTIONS**, pilih **Ubah Nama Daftar Favorit** dan tekan **OK**.
- 3 - Tekan **← BACK** untuk menyembunyikan keyboard di layar.
- 4 - Gunakan keyboard di bagian belakang remote control untuk menghapus nama yang sedang digunakan dan masukkan nama baru.
- 5 - Setelah selesai, balik remote control, pilih **Tutup** dan tekan **OK**.
- 6 - Tekan **← BACK** untuk menutup daftar saluran.

Menghapus Daftar Favorit

Anda hanya dapat menghapus Daftar Favorit.

Untuk menghapus Daftar Favorit...

- 1 - Buka Daftar Favorit yang ingin Anda hapus.
- 2 - Tekan **≡ OPTIONS**, pilih **Hapus Daftar Favorit** dan tekan **OK**.
- 3 - Konfirmasi untuk menghapus daftar tersebut.
- 4 - Tekan **← BACK** untuk menutup daftar saluran.

Mengubah Urutan Saluran

Hanya di Daftar Favorit Anda dapat mengubah urutan saluran (ubah susunan).

Untuk mengubah urutan saluran...

- 1 - Buka Daftar Favorit yang ingin Anda ubah urutannya.
- 2 - Tekan **≡ OPTIONS**, pilih **Ubah Urutan Saluran** dan tekan **OK**.
- 3 - Di Daftar Favorit, pilih saluran yang ingin Anda ubah urutannya dan tekan **OK**.
- 4 - Dengan tombol **▲** (naik) atau **▼** (turun)

pindahkan saluran ke tempat yang Anda inginkan.
5 - Tekan **OK** untuk mengonfirmasi lokasi baru.
6 - Anda dapat mengubah urutan saluran dengan metode yang sama sampai Anda menutup Daftar Favorit dengan tombol **← BACK**.

8.4

Panduan TV

Apa yang Anda Perlukan

Dengan Panduan TV Anda bisa melihat daftar program TV saat ini dan yang dijadwalkan di saluran Anda. Bergantung pada sumber informasi (data) panduan TV, saluran analog dan digital atau hanya saluran digital yang ditampilkan. Tidak semua saluran dilengkapi informasi Panduan TV.

TV bisa mengumpulkan informasi Panduan TV untuk saluran yang diinstal di TV. TV tidak bisa mengumpulkan informasi Panduan TV untuk saluran yang dilihat dari penerima atau dekoder digital.

Data Panduan TV

Panduan TV menerima informasi (data) dari stasiun penyiaran atau dari Internet. Di beberapa wilayah dan untuk beberapa saluran, informasi Panduan TV mungkin tidak tersedia. TV bisa mengumpulkan informasi Panduan TV untuk saluran yang diinstal di TV. TV tidak bisa mengumpulkan informasi Panduan TV dari saluran yang dilihat dari penerima atau dekoder digital.

TV dilengkapi dengan informasi yang diatur ke **Dari stasiun penyiaran**.

Jika informasi Panduan TV berasal dari Internet, Panduan TV juga bisa mencantumkan saluran analog di samping saluran digital. Menu Panduan TV juga menampilkan layar kecil dengan saluran saat ini.

Dari Internet

Jika TV tersambung ke Internet, Anda dapat mengatur TV untuk menerima informasi Panduan TV dari Internet.

Untuk mengatur informasi Panduan TV...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan TV** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Panduan TV** dan pilih **Dari Internet**.
- 4 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Rekaman yang hilang

Jika beberapa rekaman terlihat hilang dari daftar rekaman, info (data) Panduan TV mungkin berubah.

Rekaman yang dibuat dengan pengaturan **Dari stasiun penyiaran** akan hilang dari daftar jika Anda mengubah pengaturan ke **Dari Internet** atau sebaliknya. TV mungkin sudah otomatis beralih ke **Dari Internet**.

Untuk membuat rekaman tersedia di daftar rekaman, alihkan ke pengaturan yang dipilih saat rekaman dibuat.

Menggunakan Panduan TV

Membuka Panduan TV

Untuk membuka Panduan TV, tekan **≡ TV GUIDE** .

Tekan **≡ TV GUIDE** lagi untuk menutupnya.

Pertama kali Anda membuka Panduan TV, TV akan memindai semua saluran TV untuk informasi program. Pemindaian ini bisa berlangsung beberapa menit. Data Panduan TV disimpan di TV.

Mencari Program

Beralih ke suatu program

Dari Panduan TV, Anda dapat beralih ke program saat ini.

Klik nama program untuk memilih program tersebut.

Arahkan pointer ke kanan untuk melihat program yang dijadwalkan berikutnya di hari itu.

Untuk beralih ke program (saluran), pilih program dan tekan **OK**.

Melihat detail program

Untuk memunculkan detail program yang dipilih, tekan **ⓘ INFO** .

Ubah Hari

Panduan TV dapat menampilkan program terjadwal untuk hari-hari yang akan datang (maksimal hingga 8 hari).

Jika informasi Panduan TV berasal dari stasiun penyiaran, Anda bisa menekan **≡ +** untuk melihat jadwal salah satu hari yang akan datang.

Tekan **≡ -** untuk kembali ke hari sebelumnya.

Atau, Anda bisa menekan tombol berwarna **—** **Hari** dan memilih hari yang diperlukan.

Cari menurut Genre

Jika informasi tersedia, Anda dapat melihat program terjadwal menurut genre-nya seperti film, olahraga, dsb.

Untuk mencari program menurut genre,

tekan **≡** **OPTIONS** dan pilih **Cari menurut Genre**. Pilih genre dan tekan **OK**. Daftar dengan program yang ditemukan akan ditampilkan.

Rekaman

Dari Panduan TV Guide, Anda bisa langsung merekam atau menjadwalkan perekaman program TV. Untuk menyimpan rekaman, sambungkan Hard Drive USB ke TV.

8.5

Teks/Teleteks

Halaman Teks

Untuk membuka Teks/Teleteks, tekan **TEXT**, saat Anda menonton saluran TV.
Untuk menutup Teks, tekan **TEXT** lagi.

Memilih halaman Teks

Untuk memilih halaman . . .

- 1 - Masukkan nomor halaman dengan tombol angka.
- 2 - Gunakan tombol panah untuk menavigasi.
- 3 - Tekan tombol warna untuk memilih subjek berkode warna di bagian bawah layar.

Subhalaman teks

Nomor halaman teks dapat menyimpan beberapa subhalaman. Nomor subhalaman ditampilkan pada panel di sebelah nomor halaman utama.
Untuk memilih subhalaman, tekan **◀** atau **▶**.

Ikhtisar. Halaman teks

Beberapa stasiun penyiaran menawarkan Teks T.O.P. Untuk membuka halaman Teks T.O.P. dalam Teks, tekan **≡** **OPTIONS** dan pilih **Ikhtisar T.O.P.**

Halaman favorit

TV membuat daftar 10 halaman Teks terakhir yang Anda buka. Anda dapat dengan mudah membuka kembali halaman tersebut di kolom halaman Teks Favorit.

- 1 - Dalam Teks, pilih bintang di sudut kiri atas layar untuk menampilkan kolom halaman favorit.
 - 2 - Tekan **▼** (turun) atau **▲** (naik) untuk memilih nomor halaman dan tekan **OK** untuk membuka halaman.
- Anda dapat menghapus daftar dengan opsi **Hapus halaman favorit**.

Mencari Teks

Anda dapat memilih sebuah kata dan memindai Teks untuk semua kemunculan kata ini.

- 1 - Buka halaman Teks dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih kata atau angka menggunakan tanda panah.

- 3 - Tekan **OK** lagi untuk langsung melompat ke kemunculan berikutnya dari kata atau angka ini.
- 4 - Tekan **OK** lagi untuk melompat ke kemunculan berikutnya.
- 5 - Untuk menghentikan pencarian, tekan **▲** (atas) hingga tidak ada yang dipilih.

Teks dari perangkat yang tersambung

Beberapa perangkat yang menerima saluran TV juga dapat menghadirkan Teks.
Untuk membuka Teks dari perangkat yang tersambung . . .

- 1 - Tekan **➡** **SOURCES** pilih perangkat dan tekan **OK**.
 - 2 - Saat menonton saluran di perangkat, tekan **≡** **OPTIONS**, pilih **Tampilkan tombol perangkat** dan pilih tombol **≡** dan tekan **OK**.
 - 3 - Tekan **←** **BACK** untuk menyembunyikan tombol perangkat.
 - 4 - Untuk menutup Teks, tekan **←** **BACK** lagi.
- #### Teks Digital (Inggris saja)

Beberapa stasiun penyiaran digital menawarkan Teks Digital khusus atau TV interaktif di saluran TV digitalnya. Hal ini mencakup Teks normal yang menggunakan tombol angka, warna dan panah untuk memilih dan menavigasi.

Untuk menutup Teks Digital, tekan **←** **BACK**.

Opsi Teks

Pada Teks/Teleteks, tekan **≡** **OPTIONS** untuk memilih berikut ini...




- **Bekukan halaman**
Untuk menghentikan rotasi otomatis subhalaman.
- **Dua layar/Layar penuh**
Untuk menampilkan saluran TV dan Teks saling bersebelahan.
- **Ikhtisar T.O.P.**
Untuk membuka halaman Teks T.O.P.
- **Perbesar**
Untuk memperbesar halaman Teks agar nyaman dibaca.
- **Tampilkan**
Untuk memperlihatkan informasi yang tersembunyi di halaman.
- **Gulir subhalaman**
Untuk menggulir subhalaman saat tersedia.
- **Bahasa**
Untuk mengalihkan grup karakter yang digunakan Teks untuk ditampilkan dengan benar.
- **Teks 2,5**
Untuk mengaktifkan Teks 2,5 agar warna lebih banyak dan grafik lebih baik.

Konfigurasi Teks

Bahasa teks

Beberapa stasiun penyiaran TV digital menyediakan beberapa bahasa Teks.



Untuk mengatur bahasa Teks primer dan sekunder Anda . . .

- 1 - Tekan .
- 2 - Pilih **Pengaturan TV** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Bahasa > Teks Primer** atau **Teks Sekunder** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih bahasa Teks yang Anda inginkan.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Teks 2,5

Jika tersedia, Teks 2,5 menawarkan lebih banyak warna dan grafis yang lebih baik. Teks 2,5 diaktifkan sebagai pengaturan pabrik standar.

Untuk menonaktifkan Teks 2,5...

- 1 - Tekan **TEXT**.
- 2 - Saat Teks/Teletext terbuka di layar, tekan  **OPTIONS**.
- 3 - Pilih **Teks 2,5 > Tidak Aktif**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

8.6

TV Interaktif

Tentang iTV

Dengan TV interaktif, beberapa stasiun penyiaran digital menggabungkan program TV normalnya dengan halaman informasi atau hiburan. Di beberapa halaman, Anda dapat merespons program atau memvoting, melakukan belanja online atau membayar program video atas permintaan.

HbbTV, MHEG, . . .

Stasiun penyiaran menggunakan berbagai sistem TV interaktif: HbbTV (Hybrid Broadcast Broadband TV) atau iTV (Interactive TV - MHEG). TV interaktif terkadang dikenal dengan Teks Digital atau tombol Merah. Tetapi masing-masing sistem tersebut berbeda.



Kunjungi situs web Internet stasiun penyiaran untuk informasi selengkapnya.

Apa yang Anda Perlukan


TV interaktif hanya tersedia pada saluran TV digital. Untuk menikmati keuntungan penuh TV Interaktif, Anda memerlukan sambungan Internet kecepatan tinggi (broadband) ke TV.

HbbTV

Jika saluran TV menawarkan halaman HbbTV, Anda harus menyalakan HbbTV di pengaturan TV untuk melihat halaman.


- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan TV > HbbTV** dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih **Aktif**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Jika Anda ingin menghindari akses ke halaman HbbTV pada saluran tertentu, Anda dapat memblokir halaman HbbTV untuk saluran ini saja.


- 1 - Cari saluran yang halaman HbbTV-nya ingin Anda blokir.
- 2 - Tekan  **OPTIONS** dan pilih **HbbTV pada Saluran Ini**.
- 3 - Pilih **Tidak aktif**.




Menggunakan iTV

Membuka halaman iTV

Kebanyakan saluran yang menawarkan HbbTV atau iTV mengundang Anda untuk menekan tombol  atau tombol **OK** untuk membuka program interaktifnya.

Menavigasikan halaman iTV


Anda dapat menggunakan tombol panah dan warna, tombol nomor dan tombol  **BACK** untuk menavigasi halaman iTV.

Anda dapat menggunakan tombol  (Putar),  (Jeda) dan  (Hentikan) untuk menonton video di halaman iTV.

Teks Digital (Inggris saja)


Untuk membuka Teks Digital, tekan **TEXT**. Untuk menutup, tekan  **BACK**.

Menutup halaman iTV

Kebanyakan halaman iTV memberi tahu Anda tombol mana yang digunakan untuk menutup. Untuk menutup paksa halaman iTV, alihkan ke saluran TV berikutnya dan tekan  **BACK**.

Pilihan Teratas

Tentang Pilihan Teratas




Dengan  TOP PICKS TV Anda merekomendasikan program TV saat ini, video rental terbaru dan Layanan TV Online untuk Anda tonton. Pastikan Anda menyetujui Ketentuan Penggunaannya. Untuk menikmati Pilihan Teratas, sambungkan TV ke Internet.

Informasi dan layanan Pilihan Teratas hanya tersedia di negara-negara terpilih.

Ketentuan Penggunaan


Untuk memungkinkan TV memberikan rekomendasi ini, Anda harus menyetujui Ketentuan Penggunaan. Untuk mendapatkan rekomendasi yang disesuaikan kebiasaan menonton Anda, Pastikan Anda mencentang kotak **Izin Rekomendasi Pribadi**.

Untuk menyetujui Ketentuan Penggunaan dan menyetujui Izin Rekomendasi Pribadi...

- 1 - Tekan  TOP PICKS.
- 2 - Tekan  OPTIONS, pilih **Ketentuan Penggunaan** dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih (... ..) dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan  **BACK**.

Sekarang di TV

Tentang Sekarang di TV


Dengan  **Sekarang di TV**, TV merekomendasikan 10 program paling populer untuk ditonton saat ini.

TV merekomendasikan program di TV sekarang atau dimulai dalam 15 menit. Program yang direkomendasikan dipilih dari saluran yang Anda instal. Pilihan dibuat dari saluran pilihan Anda. Selain itu, Anda dapat memungkinkan **Sekarang di TV** melakukan beberapa rekomendasi yang dipersonalisasi untuk Anda, berdasarkan program yang Anda tonton secara reguler.

Untuk menyediakan Sekarang di TV...

- informasi Sekarang di TV harus tersedia di negara Anda.
- TV harus memiliki penginstalan saluran.
- TV ini harus tersambung ke Internet.
- jam TV harus diatur ke Otomatis atau Tergantung Negara.
- Anda harus menerima Ketentuan penggunaan (Anda mungkin sudah menerimanya saat tersambung




ke Internet.).

Ikon  hanya akan muncul di bagian atas layar saat Sekarang di TV tersedia.

TV tidak menyimpan rekomendasi sebelumnya.

Menggunakan Sekarang di TV

Untuk membuka Sekarang di TV...


- 1 - Tekan  TOP PICKS untuk membuka menu Pilihan Teratas.
- 2 - Pilih  **Sekarang di TV** di bagian atas layar dan tekan **OK**.
- 3 - Tekan  **BACK** untuk menutupnya.

Saat Anda membuka **Sekarang di TV**, TV mungkin perlu beberapa detik untuk menyegarkan informasi halaman.

Di Sekarang di TV Anda dapat...


- memilih dan menekan **OK** pada ikon program untuk mencari program yang sedang dilihat.
- memilih dan menekan **OK** pada ikon program terjadwal untuk mencari saluran tersebut.

Anda dapat menggunakan tombol berwarna pada remote control untuk memulai, menghentikan, atau menghapus perekaman terjadwal. Anda juga dapat mengatur atau menghapus pengingat yang memperingatkan saat suatu program dimulai.

Untuk membiarkan Sekarang di TV tanpa mencari saluran lainnya, tekan  **BACK**.

TV on Demand

Tentang TV on Demand





Dengan  **TV on Demand**, Anda dapat menonton program TV yang Anda lewatkan atau menonton program favorit setiap kali itu sesuai. Layanan ini disebut juga Catch Up TV, Replay TV atau Online TV. Program yang tersedia di TV on Demand bisa ditonton secara gratis.

Anda dapat membiarkan TV on Demand melakukan rekomendasi program yang dipersonalisasi, berdasarkan pemasangan TV dan program yang Anda tonton secara teratur.

Ikon  hanya akan muncul di bagian atas layar saat TV on Demand tersedia.

Menggunakan TV on Demand

Untuk membuka TV on Demand...

- 1 - Tekan  TOP PICKS untuk membuka menu Pilihan Teratas.
- 2 - Pilih  TV on Demand di bagian atas layar dan tekan **OK**.
- 3 - Tekan  (turun) untuk membuka layar dalam format layar penuh.
- 4 - Tekan  **BACK** untuk menutupnya.

Saat Anda membuka **TV on Demand**, TV mungkin perlu beberapa detik untuk menyegarkan informasi halaman.

Anda dapat memilih stasiun penyiaran tertentu jika tersedia lebih dari satu pilihan.


9.4

Video on Demand

Tentang Video on Demand

Dengan  **Video on Demand**, Anda dapat menyewa film dari toko video rental online.

Anda dapat membiarkan Video on Demand melakukan rekomendasi film yang dipersonalisasi, berdasarkan negara Anda, pemasangan TV, dan program yang Anda tonton secara teratur.

Ikon  hanya akan muncul di bagian atas layar saat Video on Demand tersedia.

Pembayaran





Saat menyewa atau membeli film, Anda dapat membayar toko video secara aman dengan kartu kredit. Sebagian besar toko video meminta Anda membuat akun login saat pertama kali menyewa film.

Trafik Internet

Melakukan streaming banyak video bisa membuat Anda melebihi batas trafik Internet bulanan.

Menggunakan Video on Demand



Untuk membuka Video on Demand...

- 1 - Tekan  TOP PICKS untuk membuka menu Pilihan Teratas.
- 2 - Pilih  Video on Demand di bagian atas layar dan tekan **OK**.
- 3 - Tekan  (turun) untuk membuka layar dalam format layar penuh.
- 4 - Tekan  **BACK** untuk menutupnya.

Saat Anda membuka **Video on Demand**, TV mungkin perlu beberapa detik untuk menyegarkan informasi halaman.

Anda dapat memilih toko video tertentu jika tersedia lebih dari satu pilihan.

Untuk menyewa film...

- 1 - Pindahkan sorotan pada poster film. Info terbatas akan ditampilkan setelah beberapa detik.
- 2 - Tekan **OK** untuk membuka halaman film toko video untuk melihat sinopsis suatu film.
- 3 - Konfirmasi pesanan Anda.
- 4 - Lakukan pembayaran di TV.
- 5 - Mulai tonton. Anda dapat menggunakan tombol  (Putar) dan  (Jeda).



Sumber

10.1

Beralih ke perangkat

Dari daftar Sumber, Anda dapat beralih ke perangkat yang tersambung dan menonton programnya.

Untuk beralih ke perangkat yang tersambung...

- 1 - Tekan  SOURCES untuk membuka menu Sumber.
- 2 - Pilih salah satu item di daftar sumber. TV akan menampilkan program atau konten perangkat.
- 3 - Tekan , untuk menonton TV.




Untuk menutup menu Sumber tanpa beralih ke perangkat, tekan  SOURCES lagi.

10.2





Deteksi Perangkat

Jika Anda menyambungkan perangkat baru ke TV, perangkat dideteksi dan Anda dapat menetapkan jenis perangkat sebagai ikon untuk perangkat baru. Jika Anda menyambungkan perangkat dengan HDMI CEC, perangkat otomatis diberi ikon.




Jika Anda ingin mengganti ikon yang ditetapkan untuk perangkat yang tersambung...

- 1 - Tekan  SOURCES untuk membuka menu Sumber.
- 2 - Pilih perangkat yang tersambung dalam menu Sumber, lalu tekan  untuk memilih .
- 3 - Tekan OK, lalu Anda dapat memilih jenis perangkat yang sesuai dengan perangkat yang tersambung.


Jika namanya tidak sesuai dengan perangkat atau Anda ingin menamai sendiri perangkat tersebut...



- 1 - Tekan  SOURCES untuk membuka menu Sumber.
- 2 - Pilih perangkat yang tersambung dalam menu Sumber, lalu tekan  untuk memilih .
- 3 - Tekan OK, lalu Anda dapat menggunakan Keyboard pada Layar atau Keyboard Remote Control (bila tersedia) untuk memasukkan nama baru.
- 4 - Tekan  untuk mengonfirmasi.

Jika Anda ingin mengembalikan ikon perangkat ke nama dan jenis ikon aslinya...

- 1 - Tekan  SOURCES untuk membuka menu Sumber.
- 2 - Pilih perangkat yang tersambung dalam menu Sumber, lalu tekan  untuk memilih .
- 3 - Tekan OK, lalu pilih Reset untuk mengembalikan.

Jika Anda ingin memindai ulang semua sambungan TV dan memperbarui menu Sumber...

1 - Tekan  SOURCES untuk membuka menu Sumber.


2 - Tekan  untuk memilih , lalu tekan OK.

10.3

Putar Sekali-Sentuh

Dengan TV dalam kondisi Siaga, Anda dapat menyalakan pemutar disk dengan remote control TV Anda.

Memutar

Untuk menyalakan pemutar disk dan TV dari kondisi Siaga dan segera mulai memutar disk atau program, tekan  (putar) pada remote control TV.


Perangkat harus disambungkan dengan kabel HDMI dan TV serta perangkat harus dilengkapi HDMI CEC yang diaktifkan.

Aplikasi

Tekan  HOME dan pilih aktivitas lain atau tekan  EXIT untuk menonton TV.

11.1

Tentang Aplikasi

Dengan  Aplikasi di menu Awal, Anda membuka halaman Aplikasi.

Halaman Aplikasi menampilkan kumpulan Apl (Aplikasi) di TV Anda. Seperti Aplikasi di smartphone atau tablet, Aplikasi di TV Anda menawarkan fungsi khusus agar pengalaman menikmati TV makin lengkap. Aplikasi seperti permainan TV atau perkiraan cuaca (a.o.). Atau mulai aktifkan Aplikasi browser Internet untuk menjelajahi Internet.

Aplikasi bisa berasal dari **Galeri Aplikasi Philips** atau toko **Google Play™**. Untuk membantu Anda memulai, beberapa Aplikasi praktis telah diinstal sebelumnya di TV Anda. Beberapa Aplikasi dapat memberikan Widget yang terlihat di halaman Aplikasi.



Untuk menginstal Aplikasi dari Galeri Aplikasi Philips atau Google Play Store, TV harus tersambung ke Internet.

11.2

Menginstal Aplikasi

Anda dapat menginstal Aplikasi dari Galeri Aplikasi Philips atau dari Google Play store.

Untuk menginstal Aplikasi...

- 1 - Tekan  HOME untuk membuka menu Awal.
- 2 - Pilih **Aplikasi** untuk membuka **Aplikasi**.
- 3 - Pilih ikon  Galeri Aplikasi atau ikon **Google Play™**.
- 4 - Pilih Aplikasi yang Anda inginkan dan pilih tombol instal di samping Aplikasi tersebut.

TV akan menginstal Aplikasi tersebut.



Jika Anda mengalami masalah saat menginstal aplikasi, periksa pengaturan terlebih dahulu di Google Play store.

11.3

Memulai Aplikasi

Anda dapat memulai Aplikasi dari halaman Aplikasi.

Untuk memulai Aplikasi...

- 1 - Tekan  HOME untuk membuka menu Awal.
- 2 - Pilih  App untuk membuka **Aplikasi**.
- 3 - Pilih ikon Aplikasi untuk memulai Aplikasi.


Untuk menghentikan Aplikasi...

Video, Foto dan Musik





12.1


Dari Sambungan USB

Anda dapat melihat foto atau memutar musik dan video dari flash drive USB atau Hard Drive USB yang tersambung.

Dengan TV yang dinyalakan, colokkan flash drive USB atau Hard Drive USB ke salah satu sambungan USB. TV mendeteksi perangkat dan akan mencantumkan file Media Anda. Jika daftar file tidak otomatis muncul, tekan  SOURCES dan pilih **USB**.

Anda dapat mencari file dengan bidang pencarian atau menelusuri file Anda di struktur folder yang telah Anda tata di drive.

TV juga akan menyatukan file Media Anda sesuai dengan jenisnya –  Video ,  Foto atau  Musik . Oleh karena itu, fungsi tombol warna dan opsi di  OPTIONS dikhususkan untuk masing-masing jenis.

Untuk menghentikan pemutaran video, foto dan musik, tekan  HOME dan pilih aktivitas lainnya.


Peringatan

Jika Anda mencoba menjeda atau merekam dengan Hard Drive USB yang tersambung, TV akan meminta Anda untuk memformat Hard Drive USB. Pemformatan ini akan menghapus semua file saat ini di Hard Drive USB.

12.2

Dari Komputer atau NAS

Anda dapat melihat foto Anda atau memutar musik dan video dari komputer atau NAS (Network Attached Storage) di jaringan rumah Anda.

TV dan komputer atau NAS harus berada di jaringan rumah yang sama. Di komputer atau NAS Anda, Anda perlu menginstal Perangkat Lunak Server Media seperti Twonky™. Server Media Anda harus diatur untuk berbagi file dengan TV. TV menampilkan file dan folder Anda sebagaimana file dan folder tersebut diorganisir oleh Server Media atau sebagaimana file dan folder tersebut disusun di komputer atau NAS. Di TV, fungsi tombol warna dan opsi di  OPTIONS sama untuk semua jenis file Media.

Jika Server Media mendukung pencarian file, bidang pencarian akan tersedia.

3D

13.1

Apa yang Anda Perlukan

Ini adalah TV 3D aktif. Pada TV ini, Anda dapat menonton program dan film 3D dalam resolusi full High Definition.

Dengan TV ini, Anda dapat melihat foto 3D dalam resolusi Ultra HD, dari koneksi USB. Anda tidak dapat menonton 3D pada video Ultra HD asli.

Untuk menonton 3D...

- mencari saluran TV yang menyiarkan program-program 3D.
- menyewa film dalam format 3D dari toko video online.
- memutar film 3D dari Blu-ray Disc 3D, perangkat USB atau komputer.

Selain itu, untuk menonton 3D pada TV ini, Anda akan memerlukan salah satu jenis kacamata 3D aktif Philips berikut ini. . .


- PTA507
- PTA508
- PTA509
- PTA517
- PTA518
- PTA519
- PTA529

Semua jenis kacamata ini dijual terpisah. Kacamata 3D aktif dari merek lain mungkin tidak didukung.

13.2

Kacamata 3D

Ikhtisar

- 1 - , sakelar On atau Off, lampu LED
- 2 - Pilihan **Pemain 1/2**, Pemain 1 atau Pemain 2.
- 3 - Lensa penerima
- 4 - Wadah baterai

Saat membuka kemasan kacamata 3D, lepaskan juga foil plastik kecil dari wadah baterai.

Menyalakan dan Mematikan

Untuk menyalakan kacamata 3D, tekan .


Kacamata memerlukan beberapa detik untuk menyetel sinyal 3D dari pemancar 3D pada TV. Pada saat digunakan pertama kali, mungkin diperlukan hingga 15 detik.

Tingkat Baterai

Anda dapat memeriksa tingkat baterai saat Anda menyalakan kacamata 3D.

- Jika lampu LED berkedip hijau, Anda dapat menggunakan kacamata selama 4 jam atau lebih.
- Jika lampu LED berkedip oranye, Anda dapat menggunakan kacamata selama sedikitnya 2 jam namun kurang dari 4 jam.
- Jika lampu LED berkedip merah, baterai hampir kosong dan tidak lebih dari 2 jam tersisa untuk menonton 3D.

Mematikan

Untuk mematikan kacamata 3D, tekan . Lampu LED berkedip merah 4 kali. Jika kacamata 3D tidak menerima sinyal 3D selama 2 menit, kacamata mati secara otomatis.

Pemancar 3D

Pastikan lensa penerima di bagian tengah kacamata dapat menerima sinyal 3D.


Selain itu, singkirkan objek dari pemancar 3D di TV.

Permainan dengan Layar Terpisah

Anda dapat menggunakan kacamata ini untuk bermain permainan dengan layar terpisah. Dua pemain dapat menonton TV yang sama, tetapi melihat dua layar yang berbeda untuk bermain permainan.

Untuk mengalihkan kacamata untuk menonton layar Pemain 1 atau Pemain 2, nyalakan kacamata lalu tekan tombol **Pemain 1/2**.

- Jika lampu LED berwarna oranye dan menyala secara terus menerus selama 2 detik, kacamata diatur untuk pemain 1.
- Jika lampu LED berwarna oranye dan berkedip, kacamata diatur untuk pemain 2.

Untuk informasi selengkapnya, tekan tombol berwarna  **Kata kunci** dan cari **Permainan dengan Layar Terpisah**.

Mengganti Baterai

Untuk mengganti baterai, tekan kenop kecil pada tutup baterai dan geser tutup ke atas untuk membukanya. Ganti baterai: jenis CR2032 (3V). Pastikan sisi + baterai terlihat. Pasang kembali tutup dan geser ke bawah sampai berbunyi klik.

Peringatan

Bahaya ledakan jika baterai diganti secara keliru. Ganti hanya dengan jenis yang sama atau setara.

Bahaya

- Jangan sampai baterai tertelan. Bahaya luka bakar kimiawi.
- Produk ini berisi baterai sel koin/kancing. Jika baterai sel koin/kancing tertelan, bisa menyebabkan luka bakar internal dalam 2 jam saja dan bisa menyebabkan kematian.
- Jauhkan baterai baru atau bekas dari jangkauan anak-anak.
- Jika wadah baterai tidak ditutup dengan rapat, hentikan penggunaan produk dan jauhkan dari jangkauan anak-anak.
- Jika menurut Anda baterai mungkin tertelan atau berada di dalam salah satu bagian badan, segera cari bantuan medis.

13.3




Pengaturan 3D

Peralihan Otomatis

Saat pertama kali sinyal 3D terdeteksi, Anda dapat mengatur preferensi Anda tentang cara memulai 3D di masa mendatang. Anda dapat mengubah pengaturan ini menu Konfigurasi di lain waktu.


- Untuk beralih ke 3D secara otomatis, pilih **Otomatis**.
- Untuk menampilkan pemberitahuan terlebih dulu, pilih **Pemberitahuan saja**.
- Agar tidak pernah beralih ke 3D, pilih **Tidak Pernah**.

Untuk mengubah pengaturan ini...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **3D** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Beralih ke 3D** dan pilih **Otomatis**, **Pemberitahuan Saja** atau **Tidak Pernah**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Menghentikan 3D

Untuk berhenti menonton 3D...


- 1 - Tekan .
- 2 - Pilih **Format 3D > 2D**, dan tekan **OK**.

3D dialihkan ke 2D jika Anda beralih ke saluran lain atau perangkat yang tersambung.


Konversi 2D ke 3D

Dengan Konversi 2D ke 3D, Anda selalu dapat menonton 3D. TV menciptakan 3D secara artifisial dari sinyal 2D.

Untuk menonton 3D dari sinyal 2D...

- 1 - Tekan .
- 2 - Pilih **3D Format > Konversi 2D ke 3D**, lalu tekan **OK**.

Untuk mematikan konversi 2D ke 3D...

- 1 - Tekan .
- 2 - Pilih **Format 3D > 2D**, lalu tekan **OK**.

Format 3D

Saat TV beralih ke 3D atau saat pemberitahuan ditampilkan bahwa 3D tersedia, pakailah kacamata 3D Anda.

Jika TV tidak dapat mendeteksi sinyal 3D (tag sinyal 3D hilang), program 3D ditampilkan sebagai gambar ganda pada layar.

Untuk memilih pengaturan yang tepat untuk mendapatkan gambar 3D yang benar...

- 1 - Tekan .
- 2 - Pilih **Format 3D > 3D - Menyamping**, **3D - Atas / Bawah**, **3D - Menyamping Dibalik**, atau **3D - Atas / Bawah Dibalik**, lalu tekan **OK**.

13.4

Tampilan 3D Optimal

Untuk mendapatkan tampilan 3D optimal, kami menyarankan agar Anda:

- duduk dengan jarak setidaknya 3 kali tinggi layar TV dari TV, namun tidak lebih dari 6 meter.
- menghindari pencahayaan lampu neon (seperti pencahayaan TL atau daya tertentu yang menghemat daya bola lampu yang beroperasi pada frekuensi rendah) dan cahaya matahari langsung karena dapat mengganggu kinerja 3D.

Perawatan Kacamata 3D

- Jangan menggunakan pembersih kimia yang mengandung alkohol, pelarut, surfaktan, atau lilin, bensin, bahan pengencer, pengusir nyamuk atau minyak pelumas. Menggunakan bahan kimia semacam ini dapat menyebabkan perubahan warna atau keretakan.
- Jangan memaparkan kacamata 3D ke sinar matahari secara langsung, panas, api atau air. Hal ini dapat mengakibatkan malfungsi produk atau kebakaran.
- Jangan menjatuhkan, membengkokkan atau menekan lensa kacamata 3D.
- Gunakan kain halus yang bersih (serat mikro atau katun halus) untuk membersihkan lensa agar tidak menggoresnya. Jangan pernah menyemprotkan pembersih secara langsung ke kacamata 3D. Hal ini dapat merusak elektronik (untuk kacamata 3D Aktif).
- Jangan menggunakan pembersih kimia yang mengandung alkohol, pelarut, surfaktan, atau lilin, bensin, bahan pengencer, pengusir nyamuk atau minyak pelumas. Menggunakan bahan kimia semacam ini dapat menyebabkan perubahan warna atau keretakan.

mereka belum berkembang sepenuhnya.

- Hindari penggunaan kacamata 3D jika mata mengalami infeksi atau penyakit lain akibat kontak (misalnya, konjungtivitis, kutu di kepala, dll.). Gunakan kacamata 3D lagi hanya setelah infeksi tersebut hilang sama sekali.

Peringatan Kesehatan

- Menonton 3D tidak disarankan untuk anak-anak di bawah usia enam tahun.
- Jika keluarga Anda memiliki riwayat kesehatan epilepsi atau kejang fotosensitif, hubungi tenaga profesional medis sebelum Anda melihat sumber cahaya yang berkedip, rangkaian gambar cepat atau tampilan 3D.
- Jika Anda merasa tidak nyaman, hentikan menonton 3D dan jangan langsung terlibat dalam aktivitas yang berpotensi membahayakan (misalnya, mengemudikan mobil) hingga gejalanya lenyap. Jika gejalanya tetap muncul, jangan lanjutkan menonton 3D tanpa berkonsultasi dengan tenaga profesional medis terlebih dahulu.
- Untuk menghindari ketidaknyamanan seperti pusing, sakit kepala atau disorientasi, sebaiknya jangan menonton 3D dengan jangka waktu yang lama.
- Jangan menggunakan kacamata 3D selain untuk menonton TV 3D.
- Jika Anda biasa memakai kacamata korektif atau menggunakan lensa kontak, pakai kacamata 3D bersamaan dengan kacamata atau lensa tersebut.
- Jauhkan kacamata dari anak kecil agar komponen kecil atau baterai tidak tertelan.
- Orang tua harus memantau anak-anaknya selama menonton 3D dan pastikan mereka tidak mengalami ketidaknyamanan seperti disebutkan di atas. Menonton 3D tidak disarankan untuk anak-anak di bawah usia enam tahun karena sistem penglihatan




Multi View


14.1

Teks dan TV

Anda dapat menonton saluran TV di layar kecil Multi View saat Anda sedang menonton Teks.

Untuk menonton saluran TV sambil menonton Teks...

- 1 - Tekan  **MULTI VIEW** .
- 2 - Pilih **Multi View: Aktif** pada layar. Saluran yang sedang Anda tonton muncul di layar kecil.
- 3 - Tekan  **+** atau  **-** untuk beralih saluran di layar kecil




Untuk menyembunyikan layar kecil, tekan  **MULTI VIEW** lagi dan pilih **Multi View: Tidak aktif** pada layar.


14.2

Galeri Aplikasi dan TV

Anda dapat menonton saluran TV di layar kecil Multi View saat Anda sedang menonton aplikasi di Galeri Aplikasi.

Untuk menonton saluran TV sambil menonton aplikasi di Galeri Aplikasi...

- 1 - Tekan  **MULTI VIEW** .
- 2 - Pilih **Multi View: Aktif** pada layar. Saluran yang sedang Anda tonton muncul di layar kecil.
- 3 - Tekan  **+** atau  **-** untuk beralih saluran di layar kecil




Untuk menyembunyikan layar kecil, tekan  **MULTI VIEW** lagi dan pilih **Multi View: Tidak aktif** pada layar.


14.3

HDMI dan TV

Anda dapat menonton saluran TV di layar kecil Multi View saat Anda sedang menonton video dari perangkat HDMI yang tersambung.

Untuk menonton saluran TV saat Anda sedang menonton video dari perangkat HDMI yang tersambung...

- 1 - Tekan  **MULTI VIEW** .
- 2 - Pilih **Multi View: Aktif** pada layar. Saluran yang sedang Anda tonton muncul di layar kecil.
- 3 - Tekan  **+** atau  **-** untuk beralih saluran di layar kecil

Untuk menyembunyikan layar kecil, tekan  **MULTI VIEW** lagi dan pilih **Multi View: Tidak aktif** pada

Pengaturan



15.1

Gambar

Gaya Gambar

Memilih Gaya

Untuk memudahkan penyesuaian gambar, Anda dapat memilih preset Gaya Gambar.

- 1 - Saat menonton saluran TV, tekan .
- 2 - Pilih **Gaya Gambar**, dan pilih salah satu gaya di daftar.
- 3 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Gaya yang tersedia adalah...




- **Pribadi** - Preferensi gambar yang Anda atur selama penyalaan pertama.
 - **Tajam** - Ideal untuk tampilan siang hari
 - **Alami** - Pengaturan gambar alami
 - **Standar** - Pengaturan yang paling hemat energi - Pengaturan pabrik
 - **Film** - Ideal untuk menonton film
-
- **Foto** - Ideal untuk menampilkan foto

Mengembalikan Gaya

Dengan Gaya Gambar yang dipilih, Anda dapat menyesuaikan pengaturan gambar di **Semua Pengaturan > Gambar...**

Gaya yang dipilih akan menyimpan perubahan yang Anda lakukan. Kami sarankan penyesuaian pengaturan gambar untuk gaya **Pribadi** saja. Gaya gambar - Pribadi dapat menyimpan pengaturannya untuk masing-masing perangkat yang tersambung di menu Sumber.




Untuk mengembalikan gaya ke pengaturan aslinya...

- 1 - Saat menonton saluran TV, tekan .
- 2 - Pilih **Gaya Gambar**, dan pilih Gaya Gambar yang ingin Anda kembalikan.
- 3 - Tekan tombol berwarna  **Pulihkan Gaya**, dan tekan **OK**. Gaya dikembalikan.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Rumah atau Toko

Jika Gaya Gambar dialihkan kembali ke **Tajam** setiap kali Anda menyalakan TV, lokasi TV diatur ke **Toko**. Pengaturan yang dimaksudkan untuk promosi di-toko.

Untuk mengatur TV untuk penggunaan Awal...







- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lokasi > Awal** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pengaturan Gambar

Warna

Dengan **Warna**, Anda dapat menyesuaikan saturasi warna gambar.







Untuk menyesuaikan warna...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Gambar** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Warna** dan tekan  (kanan).
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Kontras

Dengan **Kontras**, Anda dapat menyesuaikan kontras gambar.

Untuk menyesuaikan kontras...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Gambar** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Kontras** dan tekan  (kanan).
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Ketajaman

Dengan **Ketajaman**, Anda dapat menyesuaikan tingkat ketajaman dalam detail halus pada gambar.

Untuk menyesuaikan ketajaman...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan

tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Ketajaman** dan tekan **⏏** (kanan).

4 - Tekan panah **▲** (naik) atau **▼** (turun) untuk menyesuaikan nilai.

5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pengaturan Gambar 3D

Kontras 3D

Jika Anda menonton gambar 3D, Anda dapat menyesuaikan kontras gambar 3D dengan **Kontras 3D**.

Untuk menyesuaikan kontras 3D...

1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Kontras 3D** dan tekan **▶** (kanan).

4 - Tekan panah **▲** (naik) atau **▼** (turun) untuk menyesuaikan nilai.

5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Kontras Video 3D

Jika Anda menonton gambar 3D, Anda dapat mengurangi rentang kontras video Dengan **Kontras Video 3D**. Kontras Video 3D adalah pengaturan yang diperuntukkan bagi pengguna mahir.

Untuk menyesuaikan level...

1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Lanjutan > Kontras > Kontras Video 3D**, dan tekan **OK**.

4 - Tekan panah **▲** (naik) atau **▼** (turun) untuk menyesuaikan nilai.

5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pengaturan Gambar Lanjutan

Permainan atau Komputer

Saat Anda menyambungkan perangkat, TV mengenali jenisnya dan memberikan nama jenis yang tepat untuk masing-masing perangkat. Anda dapat mengubah nama jenis jika menginginkannya. Jika nama jenis yang tepat untuk sebuah perangkat sudah ditetapkan, TV secara otomatis beralih ke pengaturan

TV yang ideal saat Anda beralih ke perangkat ini di menu Sumber.

Jika Anda memiliki konsol permainan dengan pemutar Disk Blu-ray bawaan, Anda dapat mengatur nama jenis ke Disk Blu-ray.

Dengan **Permainan/Komputer**, Anda dapat beralih ke pengaturan ideal untuk permainan secara manual. Jangan lupa untuk menonaktifkan pengaturan Permainan atau Komputer, jika Anda kembali menonton TV.

Untuk mengalihkan pengaturan secara manual...

1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Lanjutan > Permainan/Komputer**, dan pilih jenis perangkat yang ingin Anda gunakan. Untuk beralih kembali ke TV, pilih **Tidak aktif**.

4 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pengaturan Warna

Nada Warna

Dengan **Nada Warna**, Anda dapat menyesuaikan tingkat nada warna pada detail halus gambar.

Untuk menyesuaikan nada warna...

1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Lanjutan > Warna** dan tekan **OK**.

4 - Pilih **Nada Warna** dan tekan **▶** (kanan).

5 - Tekan panah **▲** (naik) atau **▼** (turun) untuk menyesuaikan nilai.

6 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Penyempurnaan Warna

Dengan **Penyempurnaan Warna**, Anda dapat meningkatkan intensitas warna dan detail pada warna yang cerah.

Untuk menyesuaikan level...

1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Lanjutan > Warna > Penyempurnaan Warna** dan tekan **OK**.

4

- Pilih **Maksimum, Medium, Minimum** atau **Tidak aktif**.




5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk

menutup menu.

Suhu Warna

Dengan **Suhu Warna**, Anda dapat mengatur gambar ke suhu warna preset atau memilih **Kustom** untuk mengatur sendiri pengaturan suhu dengan **Suhu Warna Kustom**. Suhu Warna dan Suhu Warna Kustom adalah pengaturan yang diperuntukkan bagi pengguna ahli.






Untuk memilih preset...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Gambar** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan** > **Warna** > **Suhu Warna** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Normal**, **Hangat** atau **Dingin**. Atau pilih **Kustom** jika Anda ingin menyesuaikan sendiri suhu warna.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Suhu Warna Kustom

Dengan **Suhu Warna Kustom**, Anda dapat mengatur sendiri suhu warnanya. Untuk mengatur suhu warna kustom, terlebih dahulu pilih **Kustom** di menu **Suhu Warna**. Suhu Warna Kustom adalah pengaturan yang diperuntukkan bagi pengguna mahir.

Untuk mengatur suhu warna kustom...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Gambar** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan** > **Warna** > **Suhu Warna Kustom** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai. WP adalah titik putih dan BL adalah tingkat hitam. Anda juga dapat memilih salah satu preset di menu ini.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pengaturan Kontras

Mode Kontras

Dengan **Mode Kontras**, Anda dapat mengatur tingkat yang konsumsi dayanya dapat dikurangi dengan meredupkan intensitas layar. Pilih konsumsi daya terbaik atau gambar dengan intensitas terbaik.

Untuk menyesuaikan level...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan

tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Lanjutan** > **Kontras** > **Mode Kontras**, dan tekan **OK**.




4 - Pilih **Standar**, **Daya terbaik**, **Gambar terbaik**, atau **Tidak aktif**.

5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Kontras Dinamis

Dengan **Kontras Dinamis**, Anda dapat mengatur tingkat di mana TV secara otomatis meningkatkan detail pada area gambar gelap, sedang dan terang.






Untuk menyesuaikan level...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Gambar** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan** > **Kontras** > **Kontras Dinamis**, dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Maksimum**, **Medium**, **Minimum** atau **Tidak aktif**.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Kecerahan

Dengan **Kecerahan**, Anda dapat mengatur tingkat kecerahan sinyal gambar. Kecerahan adalah pengaturan yang diperuntukkan bagi pengguna mahir. Kami sarankan bagi pengguna yang tidak mahir agar menyesuaikan kecerahan gambar dengan pengaturan **Kontras**.

Untuk menyesuaikan level...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Gambar** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan** > **Kontras** > **Kecerahan**, dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Kontras Video

Dengan **Kontras Video**, Anda dapat mengurangi rentang kontras video.

Untuk menyesuaikan level...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan

tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Lanjutan > Kontras > Kontras Video**, dan tekan **OK**.

4 - Tekan panah **▲** (naik) atau **▼** (turun) untuk menyesuaikan nilai.

5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Kontras Video 3D

Jika Anda menonton gambar 3D, Anda dapat mengurangi rentang kontras video Dengan **Kontras Video 3D**. Kontras Video 3D adalah pengaturan yang diperuntukkan bagi pengguna mahir.

Untuk menyesuaikan level...

1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Lanjutan > Kontras > Kontras Video 3D**, dan tekan **OK**.

4 - Tekan panah **▲** (naik) atau **▼** (turun) untuk menyesuaikan nilai.

5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Sensor Cahaya

Sensor Cahaya menyesuaikan pengaturan gambar dan AmbientLight secara otomatis sesuai dengan kondisi cahaya ruangan. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan **Sensor Cahaya**.

Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan...

1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Lanjutan > Kontras > Sensor Cahaya**, dan tekan **OK**.

4 - Pilih **Aktif** atau **Tidak aktif**.

5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Gamma

Dengan **Gamma**, Anda dapat menyesuaikan pengaturan non-linear untuk pencahayaan dan kontras gambar. Gamma adalah pengaturan yang diperuntukkan bagi pengguna mahir.

Untuk menyesuaikan level...

1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Lanjutan > Kontras > Gamma**, dan tekan **OK**.

4 - Tekan panah **▲** (naik) atau **▼** (turun) untuk menyesuaikan nilai.

5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pengaturan Ketajaman

Resolusi Ultra

Dengan **Resolusi Ultra**, Anda mengaktifkan ketajaman yang superior di tepi dan kontur garis.

Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan...

1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Lanjutan > Ketajaman > Resolusi Ultra**, dan tekan **OK**.

4 - Pilih **Aktif** atau **Tidak aktif**.

5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Reduksi Noise

Dengan **Reduksi Noise**, Anda dapat memfilter dan mengurangi tingkat noise gambar.

Untuk menyesuaikan reduksi noise...

1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Lanjutan > Ketajaman > Reduksi Noise**, dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

4

- Pilih **Maksimum**, **Medium**, **Minimum** atau **Tidak aktif**.

5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pengurang Artefak MPEG

Dengan **Pengurang Artefak MPEG**, Anda dapat memperhalus transisi digital pada gambar. Artefak MPEG biasanya terlihat sebagai balok kecil atau tepi bergerigi pada gambar.

Untuk mengurangi artefak MPEG...

1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Gambar** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

- 3 - Pilih Lanjutan > Ketajaman > Reduksi Artefak MPEG, dan tekan ► (kanan) untuk masuk ke menu.
- 4
- Pilih Maksimum, Medium, Minimum atau Tidak aktif.
- 5 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pengaturan Gambar

Perfect Natural Motion

Dengan Perfect Natural Motion, Anda bisa mengurangi getaran gambar, yang terlihat pada film di TV. Perfect Natural Motion membuat gerakan menjadi mulus dan lancar.

Untuk menyesuaikan getaran gambar...

- 1 - Tekan ⚙️, pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Gambar dan tekan ► (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Lanjutan > Gambar > Perfect Natural Motion, dan tekan OK.
- 4
- Pilih Maksimum, Medium, Minimum atau Tidak aktif.
- 5 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Format Gambar

Dasar

Jika gambar tidak ditampilkan penuh pada layar, jika ada bilah hitam di atas atau bawah atau di kedua sisi, Anda dapat menyesuaikan gambar untuk ditampilkan penuh pada layar.

Untuk memilih salah satu pengaturan dasar untuk mengisi layar...

- 1 - Tekan 🖼️ (Format Gambar).
- 2 - Pilih Isi Layar atau Disesuaikan dengan Layar, dan tekan OK.
- 3 - Tekan ← BACK untuk menutup menu.
- Isi Layar – secara otomatis memperbesar gambar untuk mengisi layar. Distorsi gambar minimal, terjemahan tetap terlihat. Tidak sesuai untuk input PC. Beberapa format gambar ekstrem dapat tetap menampilkan bilah hitam.
- Disesuaikan dengan Layar – secara otomatis memperbesar gambar untuk mengisi layar tanpa distorsi. Bilah hitam mungkin terlihat. Tidak sesuai untuk input PC.

Lanjutan

Jika dua pengaturan dasar tidak cukup untuk memformat gambar yang Anda inginkan, Anda dapat menggunakan pengaturan lanjutan. Dengan pengaturan lanjutan, Anda memformat gambar secara manual di layar Anda.

Anda dapat memperbesar, merenggangkan dan menggeser gambar seperti yang Anda inginkan – misalnya, menghilangkan terjemahan atau menggulir banner teks. Jika Anda memformat gambar untuk Sumber tertentu – seperti konsol permainan – Anda dapat kembali ke pengaturan ini saat Anda menggunakan konsol permainan di lain waktu. TV menyimpan pengaturan terakhir yang Anda lakukan untuk masing-masing sambungan.

Untuk memformat gambar secara manual...

- 1 - Tekan 🖼️ (Format Gambar).
- 2 - Pilih Lanjutan dan tekan OK.
- 3 - Gunakan Geser, Zoom, Regangkan atau Asli untuk menyesuaikan gambar. Pilih Urungkan untuk kembali ke pengaturan untuk gambar saat Anda membuka Format Gambar.
- Geser – Klik tanda panah untuk menggeser gambar. Anda hanya dapat menggeser gambar saat sedang diperbesar.
- Zoom – Klik tanda panah untuk memperbesar.
- Regangkan – Klik tanda panah untuk meregangkan gambar secara vertikal atau horizontal.
- Urungkan – Klik untuk kembali ke format gambar sebelumnya.
- Asli – Menampilkan format asli gambar yang masuk. Ini adalah format piksel pada piksel 1:1. Mode mahir untuk HD dan input PC.

Pengaturan Gambar Cepat

Saat penginstalan pertama, Anda melakukan beberapa pengaturan gambar dalam beberapa langkah mudah. Anda dapat mengulangi langkah-langkah ini dengan Pengaturan Gambar Cepat. Untuk melakukan langkah ini, pastikan TV dapat menyetel saluran TV atau menampilkan program dari perangkat yang tersambung.

Untuk menetapkan gambar dalam beberapa langkah mudah...

- 1 - Tekan ⚙️, pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Gambar dan tekan ► (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Lanjutan > Pengaturan Gambar Cepat, dan tekan OK.
- 4 - Pilih Mulai.
- 5 - Pilih pengaturan gambar yang Anda inginkan dan lanjutkan ke pengaturan berikutnya.

- 6 - Akhirnya pilih **Selesai**.
- 7 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

15.2

Suara

Gaya Suara

Memilih Gaya

Untuk memudahkan penyesuaian suara, Anda dapat memilih pengaturan preset dengan Gaya Suara.

- 1 - Saat menonton saluran TV, tekan ⚙️.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan ▶ (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Gaya Suara**, dan pilih salah satu gaya di daftar.
- 4 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Gaya yang tersedia adalah...

- **Pribadi** - Preferensi suara yang Anda atur saat pertama kali menyalakan.
- **Asli** - Pengaturan suara paling netral
- **Film** - Ideal untuk menonton film
- **Musik** - Ideal untuk mendengarkan musik
- **Permainan** - Ideal untuk permainan

- **Berita** - Ideal untuk percakapan

Mengembalikan Gaya

Dengan Gaya Suara yang dipilih, Anda dapat menyesuaikan semua pengaturan suara di **Konfigurasi > Suara**...

Gaya yang dipilih akan menyimpan perubahan yang Anda lakukan. Kami menyarankan untuk menyesuaikan pengaturan suara untuk gaya **Pribadi** saja. Gaya Suara - Pribadi dapat menyimpan pengaturannya untuk tiap perangkat yang tersambung di menu **Sumber**.

Untuk mengembalikan gaya ke pengaturan aslinya...

- 1 - Saat menonton saluran TV, tekan ⚙️.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan ▶ (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Gaya Suara**, dan pilih Gaya Suara yang ingin Anda kembalikan.
- 4 - Tekan tombol warna **Kembalikan Gaya**. Gaya dikembalikan
- 5 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pengaturan Suara

Bas

Dengan **Bas**, Anda dapat menyesuaikan tingkat nada rendah pada suara.

Untuk menyesuaikan level...

- 1 - Tekan ⚙️, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan ▶ (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Bas** dan tekan ▶ (kanan).
- 4 - Tekan panah ▲ (naik) atau ▼ (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Treble

Dengan **Treble**, Anda dapat menyesuaikan tingkat nada tinggi pada suara.

Untuk menyesuaikan level...

- 1 - Tekan ⚙️, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan ▶ (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Treble** dan tekan ▶ (kanan).
- 4 - Tekan panah ▲ (naik) atau ▼ (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Mode surround

Dengan **Mode Surround**, Anda dapat mengatur efek suara speaker TV.

Untuk menetapkan mode surround...

- 1 - Tekan ⚙️, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan ▶ (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Mode surround** dan tekan ▶ (kanan) untuk masuk ke menu.
- 4 - Pilih **Stereo** atau **Incredible surround**.
- 5 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.




Pengaturan Suara untuk Menonton 3D

Incredible surround 3D

Dengan **Mode Surround**, Anda dapat mengatur efek suara speaker TV. Jika Anda memilih **Incredible Surround** untuk menonton 2D, TV akan beralih

ke **Incredible Surround 3D** secara otomatis saat Anda mulai menonton 3D. Jika Anda tidak ingin TV untuk beralih secara otomatis, pilih **Tidak aktif** di **Surround 3D Otomatis**.




Untuk menetapkan mode surround...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Mode surround** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Stereo** atau **Incredible surround 3D**.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Surround 3D otomatis

Dengan **Surround 3D Otomatis**, Anda dapat mencegah TV secara otomatis beralih ke **Incredible Surround 3D** saat TV dialihkan ke 3D.

Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan...






- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Surround 3D Otomatis** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Aktif** atau **Tidak aktif**.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pengaturan Suara Lanjutan

Penyesuaian Volume Otomatis

Dengan **Penyesuaian Volume Otomatis**, Anda dapat menetapkan TV untuk secara otomatis menyamakan perbedaan volume secara mendadak. Pada umumnya di awal iklan atau saat Anda beralih saluran.




Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 4 - Pilih **Penyesuaian volume otomatis** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 5 - Pilih **Aktif** atau **Tidak aktif**.
- 6 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Suara Jernih

Dengan **Suara Jernih**, Anda dapat meningkatkan suara percakapan. Ideal untuk program berita. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan peningkatan suara.




Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan** > **Suara jernih** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Aktif** atau **Nonaktif**, lalu tekan **OK**.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Format Audio Out

Dengan **Format Audio Out** Anda dapat menetapkan sinyal audio out TV agar sesuai dengan kemampuan pemrosesan suara Sistem Home Theatre Anda.




Untuk mengatur **Format Audio Out**...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan** > **Format Audio Out** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Multisaluran** atau **Stereo**, lalu tekan **OK**.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pelevelan Audio Out

Dengan **Pelevelan Audio Out** Anda dapat menyamakan tingkat volume suara Sistem Home Theatre dengan volume TV saat Anda beralih dari satu ke yang lainnya.




Untuk menyamakan perbedaan volume...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan** > **Pelevelan Audio Out** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Lainnya**, **Medium**, atau **Kurangi**, lalu tekan **OK**.
- 5 - Jika perbedaan volumenya besar, pilih **Lainnya**. Jika perbedaan volumenya kecil, pilih **Kurangi**.
- 6 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Penundaan Audio Out

Jika Anda menetapkan Penundaan sinkronisasi audio pada Sistem Home Theatre, untuk menyinkronkan suara dengan gambar, Anda harus menonaktifkan **Penundaan Audio Out** pada TV.




Untuk menonaktifkan Penundaan Audio Out...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan >** **Penundaan Audio Out** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Tidak aktif**.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Offset Keluaran Audio

Jika Anda tidak dapat menetapkan penundaan pada Sistem Home Theatre, Anda dapat menetapkan penundaan pada TV dengan **Offset Keluaran Audio**.






Untuk menyinkronkan suara pada TV...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan >** **Offset Keluaran Audio** dan tekan **OK**.
- 4 - Gunakan panel penggeser untuk mengatur offset suara dan tekan **OK**.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Volume headphone

Dengan **Volume headphone**, Anda dapat mengatur volume headphone yang tersambung secara terpisah.

Untuk menyesuaikan volume...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Volume Headphone** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Speaker

Speaker TV

Anda dapat menyalurkan suara TV ke perangkat audio yang tersambung - Sistem Home Theatre atau sistem audio.






Anda dapat memilih di mana Anda ingin mendengarkan suara TV dan bagaimana Anda ingin mengontrolnya.

- Jika memilih **Speaker TV Tidak Aktif**, Anda menonaktifkan speaker TV secara permanen.
- Jika Anda memilih **Speaker TV Aktif**, speaker TV selalu aktif.



Dengan perangkat audio yang tersambung dengan HDMI CEC, Anda dapat menggunakan salah satu pengaturan EasyLink.

- , Jika Anda memilih **EasyLink**, TV menyalurkan suara TV ke perangkat audio.. TV akan menonaktifkan speaker TV ketika perangkat memutar suara.
- Jika Anda memilih **P'aktifan oto. EasyLink**, TV akan mengaktifkan perangkat audio, menyalurkan suara TV ke perangkat, dan menonaktifkan speaker TV. Dengan memilih EasyLink atau P'aktifan oto. EasyLink, Anda masih dapat beralih ke speaker TV jika diperlukan.

Untuk menetapkan speaker TV...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 4 - Pilih **Speaker TV** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 5 - Pilih **Speaker TV Aktif**, **Speaker TV Tidak Aktif**, **EasyLink**, atau **P'aktifan oto. EasyLink**.
- 6 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Untuk beralih langsung ke speaker...

- 1 - Saat menonton TV, tekan .
- 2 - Pilih **Speaker** dan pilih **TV** atau **Sistem Audio**.
- 3 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Speaker Nirkabel

Apa yang Anda Perlukan

Anda dapat menyambungkan speaker nirkabel – subwoofer atau sound bar – ke TV ini.




Serangkaian produk speaker nirkabel terpilih Philips dapat disambungkan dan memutar suara TV. Kunjungi situs web Philips untuk produk audio nirkabel yang sesuai untuk TV ini

- www.philips.com/tv

Untuk memutar suara TV pada speaker nirkabel, Anda harus memasang speaker nirkabel dengan TV. Anda dapat memasang hingga 10 speaker nirkabel tetapi Anda hanya dapat memutar suara pada satu speaker audio nirkabel pada satu waktu. Jika Anda menyambungkan subwoofer, suara diputar pada TV dan subwoofer. Jika Anda menyambungkan sound bar, suara diputar pada sound bar saja.




Memilih Speaker

Untuk menyambungkan speaker nirkabel...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Suara Nirkabel** > **Sambungkan Perangkat** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.




Menghapus Speaker

Untuk menghapus speaker nirkabel...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Suara Nirkabel** > **Hapus Perangkat** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Volume Subwoofer

Untuk menyesuaikan volume speaker nirkabel...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Suara Nirkabel** > **Volume Subwoofer** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Permasalahan

Sambungan hilang

- Posisikan speaker nirkabel dalam jarak 5 meter dari TV.
- Tempat-tempat dengan berbagai aktivitas nirkabel – apartemen yang memiliki banyak router nirkabel – dapat menghambat sambungan nirkabel.




Pertahankan jarak router dan speaker nirkabel sedekat mungkin dengan TV.

Ketidakkocokan audio dan video

- Beberapa sistem speaker nirkabel mungkin mengalami masalah sinkronisasi audio dan video. Sebaiknya gunakan produk audio nirkabel Philips.

Penempatan TV

Sebagai bagian dari pemasangan awal, pengaturan ini ditetapkan **Di dudukan TV** atau **Di Dinding**. Jika Anda telah mengubah penempatan TV sejak saat itu, sesuaikan pengaturan ini untuk mendapatkan hasil suara terbaik.

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan TV** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Penempatan TV** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Di dudukan TV** atau **Di Dinding**.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.


15.3

Ambilight

Gaya Ambilight

Anda dapat menetapkan suatu gaya untuk Ambilight. Terdapat beberapa gaya dinamis dan satu gaya statis – warna konstan. Untuk gaya statis, Anda dapat memilih warna sendiri. Atau, Anda dapat menonaktifkan Ambilight.

Untuk menetapkan Gaya Ambilight...

- 1 - Tekan  (Ambilight).
- 2 - Pilih gaya Ambilight yang Anda inginkan. Jika Anda memilih **Statis** palet warna akan muncul. Pilih satu warna di palet untuk menetapkan warna Statis. Untuk menonaktifkan Ambilight, pilih **Tidak Aktif**.

Di dekat pengaturan Tidak aktif, gaya yang tersedia adalah...

- Standar
- Alami
- Imersif
- Tajam
- Permainan

- Comfort
- Rileks






- Statis

Pengaturan Ambilight

Kecerahan Ambilight






Dengan **Kecerahan Ambilight**, Anda dapat menetapkan tingkat kecerahan Ambilight.

Untuk menyesuaikan level...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Ambilight** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Kecerahan** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Kecerahan Ambilight, di sisi bawah






Untuk menyesuaikan tingkat kecerahan Ambilight sisi bawah...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Ambilight** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Kecerahan Sisi Bawah** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Saturasi Ambilight



Dengan **Saturasi Ambilight**, Anda dapat mengatur tingkat warna saturasi Ambilight.



Untuk menyesuaikan level...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Ambilight** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Saturasi** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Warna Ambilight Statis

Untuk menyesuaikan level...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Ambilight** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Warna Ambilight Statis** dan tekan **OK**.

4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai.




5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pengaturan Ambilight Lanjutan

Warna Dinding

Dengan **Warna Dinding**, Anda dapat menetralkan pengaruh warna dinding pada warna Ambilight. Pilih warna dinding di belakang TV dan TV akan mengubah warna Ambilight agar tampak seperti yang diinginkan.




Untuk memilih warna dinding . . .

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Ambilight** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan > Warna Dinding** dan tekan **OK**.
- 4 - Di palet warna, pilih warna yang sesuai dengan warna dinding di belakang TV.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

TV Mati

Dengan **TV Mati**, Anda dapat menetapkan Ambilight untuk segera menjadi nonaktif atau meredup secara perlahan saat mematikan TV. Peredupan perlahan memberi sedikit waktu untuk menyalakan lampu di ruang keluarga Anda.



Untuk memilih bagaimana Ambilight menjadi nonaktif...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Ambilight** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan > TV Nonaktif** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Pudar Hgg Mati** atau **Penonaktifan Cepat**.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Suasana Cahaya Lounge

Jika TV berada dalam status Siaga, Anda dapat mengaktifkan Ambilight dan membuat efek Cahaya Lounge di ruangan Anda.

Untuk memilih warna suasana preset untuk Cahaya Lounge...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Ambilight** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan > Cahaya Lounge** dan

tekan **OK**.

4 - Pilih suasana yang Anda inginkan.

5 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Dengan Aplikasi Remote TV Philips di smartphone atau tablet, Anda dapat mengonfigurasi urutan warna Suasana Cahaya Lounge sendiri. Di daftar suasana, pilih **Aplikasi Remote TV** untuk menggunakan Cahaya Lounge buatan Anda sebagai Suasana Cahaya. Saat TV dalam status Siaga dan smartphone atau tablet Anda terhubung ke jaringan rumah yang sama, Anda dapat mengubah pengaturan Suasana Lounge pada perangkat seluler Anda.

Light+hue Ruang Santai

Jika Anda memasang Ambilight+hue, Anda dapat membuat bola lampu rona mengikuti Cahaya Lounge dari Ambilight. Lampu rona Philips akan memperluas efek Cahaya Lounge di seluruh ruangan. Bola lampu rona diaktifkan dan secara otomatis diatur untuk mengikuti Cahaya Lounge saat Anda mengonfigurasi Ambilight+hue. Jika tidak ingin bola lampu rona mengikuti Cahaya Lounge, Anda dapat menonaktifkan bola lampu.

Untuk menonaktifkan bola lampu rona...

1 - Tekan ⚙️, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Ambilight** dan tekan ▶ (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Lanjutan > Light+hue ruang santai** dan tekan **OK**.

4 - Pilih **Tidak aktif**.

5 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Ambilight + Hue

Mengonfigurasi

Dengan Konfigurasi, Anda dapat mengonfigurasi bola lampu Philips Hue agar mengikuti warna Ambilight.

Untuk mengonfigurasi bola lampu Philips Hue...

1 - Tekan ⚙️, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Ambilight** dan tekan ▶ (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Ambilight+hue > Konfigurasi**, dan tekan **OK**.

4 - Pilih **Mulai**.

5 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Mematikan

Untuk mematikan Ambilight+hue...

1 - Tekan ⚙️, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Ambilight** dan tekan ▶ (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Ambilight+hue > Matikan**, dan tekan **OK**.

4 - Pilih **Tidak aktif**, lalu tekan **OK**.

5 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Imersif

Dengan **Imersif**, Anda dapat menyesuaikan seberapa akurat bola lampu Hue mengikuti Ambilight.

Untuk menyesuaikan imersif Ambilight+hue...

1 - Tekan ⚙️, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Ambilight** dan tekan ▶ (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Ambilight+hue > Imersif**, dan tekan **OK**.

4 - Tekan panah ▲ (naik) atau ▼ (turun) untuk menyesuaikan nilai.

5 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Melihat Konfigurasi

Dengan **Lihat Konfigurasi**, Anda dapat melihat konfigurasi Ambilight+hue, jaringan, Bridge dan bola lampu saat ini.

Untuk melihat konfigurasi Ambilight+hue...

1 - Tekan ⚙️, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Ambilight** dan tekan ▶ (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Ambilight+hue > Lihat Konfigurasi**, dan tekan **OK**.

4 - Pilih **Tidak Aktif**, lalu tekan **OK**.

5 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Mereset Konfigurasi

Untuk mereset Ambilight+hue...

1 - Tekan ⚙️, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Ambilight** dan tekan ▶ (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Ambilight+hue > Reset Konfigurasi**, dan tekan **OK**.

4 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk

menutup menu.

15.4

Pengaturan Ekonomis




Hemat Daya

Pengaturan ekonomis  menyatukan pengaturan yang membantu melestarikan lingkungan.

Hemat Daya

Jika Anda memilih Hemat Daya, TV akan beralih ke Gaya Gambar - Standar secara otomatis, pengaturan daya yang paling ideal untuk gambar dan Ambilight.




Untuk mengatur TV dalam status Hemat Daya...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Ekonomis** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Hemat Daya**, Gaya Gambar akan ditetapkan ke **Standar** secara otomatis.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Layar Tidak Aktif

Jika Anda hanya mendengarkan musik, Anda dapat menonaktifkan layar TV untuk menghemat daya.

Untuk menonaktifkan layar TV saja...



- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Ekonomis** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Layar Tidak Aktif**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.


Untuk mengaktifkan layar kembali, tekan sembarang tombol pada remote control.

Sensor Cahaya

Untuk menghemat daya, sensor bawaan untuk cahaya sekitar akan menurunkan kecerahan layar TV ketika cahaya sekitar menjadi gelap. Sensor cahaya bawaan secara otomatis menyesuaikan gambar dan Ambilight, sesuai dengan kondisi pencahayaan ruangan.

Untuk mengaktifkan sensor cahaya...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Ekonomis** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Sensor Cahaya**. Ikon  ditampilkan di depan Sensor Cahaya ketika aktif.




4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Menonaktifkan timer

Jika TV menerima sinyal TV tetapi Anda tidak menekan tombol pada remote control selama periode 4 jam, TV otomatis dimatikan untuk menghemat energi. Selain itu, jika TV tidak menerima sinyal TV atau perintah remote control selama 10 menit, TV otomatis dimatikan.

Jika Anda menggunakan TV sebagai monitor atau menggunakan penerima digital untuk menonton TV (Set-Top Box - STB) dan Anda tidak menggunakan remote control TV, Anda sebaiknya menonaktifkan fitur mati otomatis ini.

Untuk menonaktifkan fitur Nonaktifkan Timer ...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Ekonomis** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Nonaktifkan Timer**. Pilih di dalam bilah geser untuk menyesuaikan nilai. Nilai **0** (Tidak aktif) menonaktifkan fitur mati otomatis.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Ikon  ditampilkan di depan Nonaktifkan Timer ketika aktif.





15.5

Pengaturan Umum

EasyLink




Pengaturan Umum

Untuk menonaktifkan EasyLink sepenuhnya...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **EasyLink**, tekan  (kanan) dan pilih **EasyLink** selangkah lebih jauh.
- 4 - Pilih **Tidak aktif**.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Remote Control EasyLink

Untuk menonaktifkan remote control EasyLink...




- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih EasyLink > Remote Control Easylink, dan tekan OK.
- 4 - Pilih Tidak aktif.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

HDMI Ultra HD

TV ini dapat menampilkan sinyal Ultra HD. Beberapa perangkat - yang tersambung dengan HDMI - tidak mengenali TV dengan Ultra HD dan mungkin tidak berfungsi dengan benar atau menunjukkan gambar atau suara terdistorsi. Untuk menghindari kerusakan perangkat semacam ini, Anda dapat menetapkan sinyal ke level yang dapat ditangani oleh perangkat. Jika perangkat tidak menggunakan sinyal Ultra HD, Anda dapat mematikan Ultra HD untuk sambungan HDMI ini.




Pengaturan UHD 4:4:4/4:2:2 memungkinkan sinyal UHD YCbCr 4:4:4 / 4:2:2. Pengaturan UHD 4:2:0 memungkinkan sinyal UHD YCbCr 4:2:0.

Untuk menetapkan kualitas sinyal...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Lanjutan > HDMI Ultra HD dan tekan OK.
- 4 - Pilih UHD 4:4:4/4:2:2, UHD 4:2:0 atau UHD Mati dan tekan OK.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.




Pengaturan Android

Akses menu Pengaturan Android untuk melihat atau menyesuaikan pengaturan penggunaan Aplikasi Android.

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Pengaturan Android, dan tekan OK.
- 4 - Tekan  BACK berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Hard Drive USB





Untuk mengonfigurasi dan format Hard Drive USB...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Hard Drive USB, dan tekan OK.
- 4 - Pilih Mulai, lalu ikuti petunjuk di layar.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Kecerahan Logo Philips




Anda dapat menonaktifkan atau menyesuaikan kecerahan logo Philips di bagian depan TV.

Untuk menyesuaikan atau menonaktifkan...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Kecerahan Logo Philips, dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 4 - Pilih Minimum, Medium, Maksimum, atau Tidak aktif untuk mematikan cahaya logo, lalu tekan OK.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Keyboard Remote Control



Untuk mengatur tata letak keyboard ke Azerty...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Keyboard Remote Control dan tekan OK.
- 4 - Pilih Azerty atau Qwerty dan tekan OK.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pengaturan Keyboard USB




Untuk memasang keyboard USB, nyalakan TV dan sambungkan keyboard USB ke salah satu sambungan USB di TV. Jika TV mendeteksi keyboard untuk pertama kali, Anda dapat memilih tata letak keyboard Anda dan menguji pemilihan Anda. Jika Anda memilih tata letak keyboard Sirilik atau Yunani terlebih dahulu, Anda dapat memilih tata letak keyboard Latin sekunder.

Untuk mengubah pengaturan tata letak keyboard saat tata letak dipilih...


- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Pengaturan Keyboard USB, dan tekan OK untuk memulai konfigurasi keyboard.

HbbTV

Jika saluran TV menawarkan halaman HbbTV, Anda harus menyalakan HbbTV di pengaturan TV untuk melihat halaman.




- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih HbbTV, dan tekan OK.
- 4 - Pilih Aktif atau Tidak Aktif.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Jika Anda ingin menghindari akses ke halaman HbbTV pada saluran tertentu, Anda dapat memblokir halaman HbbTV untuk saluran ini saja.

- 1 - Cari saluran yang halaman HbbTV-nya ingin Anda blokir.
- 2 - Tekan  OPTIONS dan pilih HBB TV pada Saluran Ini dan tekan OK.
- 3 - Pilih Tidak Aktif dan tekan OK.

Menonaktifkan Timer

Untuk menonaktifkan fitur Nonaktifkan Timer ...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Ekonomis dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Nonaktifkan Timer. Pilih di dalam bilah geser untuk menyesuaikan nilai. Nilai 0 (Tidak aktif) menonaktifkan fitur mati otomatis.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.



Ikon  ditampilkan di depan Nonaktifkan Timer ketika aktif.

Rumah atau Toko

Jika TV dipasang di toko, Anda dapat menetapkan TV untuk menampilkan banner promosi toko. Gaya Gambar ditetapkan ke Tajam secara otomatis. Nonaktifkan Timer dinonaktifkan.

Untuk menetapkan lokasi TV ke Toko...





- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.

- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Lokasi > Toko, dan tekan OK.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Jika Anda menggunakan TV di rumah, tetapkan TV di lokasi Rumah.




Konfigurasi Toko

Jika TV ditetapkan ke Toko, Anda dapat menetapkan ketersediaan demo tertentu untuk penggunaan di toko.

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Konfigurasi Toko dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 4 - Pilih Tidak aktif atau Banner Promosi Fitur seperti dalam demo toko
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Penempatan TV

Sebagai bagian dari pemasangan awal, pengaturan ini ditetapkan Di Dudukan TV atau Di Dinding. Jika Anda telah mengubah penempatan TV sejak saat itu, sesuaikan pengaturan ini untuk mendapatkan hasil suara terbaik.

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Penempatan TV dan tekan OK.
- 4 - Pilih Di Dudukan TV atau Di Dinding.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Panduan TV




Untuk informasi selengkapnya, tekan  Kata kunci dan cari Panduan TV, data dan informasi.

Logo Saluran

Di beberapa negara, TV dapat menampilkan logo saluran.

Jika Anda tidak menginginkan logo tersebut ditampilkan, Anda dapat menonaktifkannya.




Untuk menonaktifkan logo...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Logo Saluran** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Tidak aktif** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Pengaturan Pabrik

Anda dapat mengatur TV kembali ke pengaturan aslinya (pengaturan pabrik) untuk gambar, suara dan Ambientlight.




Untuk mengembalikan ke pengaturan asli...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Pengaturan Pabrik** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Penguncian Anak



Peringkat Orang Tua

Untuk mengatur usia minimal untuk menonton program berperingkat...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Penguncian Anak > Peringkat Orang Tua**, dan pilih salah satu usia di daftar ini.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.


Kunci Aplikasi

Untuk mengunci Galeri Aplikasi yang tidak sesuai dengan anak-anak...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Penguncian Anak > Kunci Aplikasi** dan

tekan **OK**.




4 - Pilih **Aktif** atau **Nonaktif**, lalu tekan **OK**.

5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Tetapkan Kode/Ubah Kode

Kode PIN Penguncian Anak digunakan untuk mengunci atau membuka kunci saluran atau program.




Untuk mengatur kode kunci atau mengubah kode saat ini...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Penguncian Anak > Tetapkan Kode** atau **Ubah Kode** dan tekan **OK**.
- 4 - Masukkan kode 4 digit pilihan Anda. Jika kode sudah ditetapkan, masukkan kode Penguncian anak saat ini lalu masukkan kode baru dua kali.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Kode baru ditetapkan.

Lupa kode PIN Penguncian Anak?

Jika Anda lupa kode PIN, Anda dapat menimpa kode saat ini dan memasukkan kode baru.


- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Penguncian Anak > Ubah Kode** dan tekan **OK**.
- 4 - Masukkan kode penimpa **8888**.
- 5 - Sekarang masukkan kode PIN Penguncian Anak dan masukkan lagi untuk mengonfirmasinya.
- 6 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Kode baru ditetapkan.

Menginstal Ulang TV

Anda dapat menginstal ulang TV sepenuhnya. TV sepenuhnya diinstal ulang.




Untuk menginstal ulang TV sepenuhnya...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan pilih **Instal Ulang TV**.
- 3 - Ikuti petunjuk pada layar. Penginstalan ini akan memerlukan waktu beberapa menit.

Jam, Wilayah dan Bahasa

Bahasa Menu

Untuk mengubah bahasa menu dan pesan TV...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Bahasa > Bahasa Menu** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih bahasa yang Anda perlukan.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.




Preferensi bahasa

Pengaturan Bahasa Audio


Saluran TV Digital dapat menyiarkan audio dengan beberapa bahasa yang diucapkan untuk program. Anda dapat menetapkan bahasa audio primer dan sekunder yang Anda pilih. Jika audio pada salah satu bahasa ini tersedia, TV akan beralih ke audio ini.

Jika bahasa audio yang diinginkan tidak tersedia, Anda dapat memilih bahasa audio lain yang tersedia.

Untuk menetapkan bahasa audio primer dan sekunder...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Bahasa > Audio Primer** atau **Audio Sekunder** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih bahasa yang Anda perlukan.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Untuk memilih bahasa audio saat tidak ada bahasa audio pilihan Anda yang tersedia...

- 1 - Tekan  **OPTIONS**.
- 2 - Pilih **Bahasa Audio** dan pilih bahasa audio yang Anda inginkan untuk sementara.

Terjemahan

Mengaktifkan

Untuk mengaktifkan terjemahan, tekan **SUBTITLE**.

Anda dapat mengatur terjemahan ke **Aktif**, **Tidak aktif** atau **Aktif saat diam**.

Atau menampilkan terjemahan secara otomatis saat program yang disiarkan tidak memakai bahasa – bahasa yang ditetapkan untuk TV – pilih **Otomatis**. Pengaturan ini akan menampilkan Terjemahan secara




otomatis saat Anda menonaktifkan suara.

Pengaturan Bahasa Terjemahan


Saluran digital dapat menawarkan beberapa bahasa terjemahan untuk sebuah program. Anda dapat menetapkan bahasa terjemahan primer dan sekunder pilihan Anda. Jika terjemahan di salah satu bahasa ini tersedia, TV akan menampilkan terjemahan yang Anda pilih.

Jika bahasa terjemahan yang diinginkan tidak tersedia, Anda dapat memilih bahasa terjemahan lain yang tersedia.

Untuk menetapkan bahasa terjemahan primer dan sekunder...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Bahasa > Terjemahan Primer** atau **Terjemahan Sekunder** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih bahasa yang Anda perlukan.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Untuk memilih bahasa terjemahan saat tidak ada bahasa pilihan Anda yang tersedia...


- 1 - Tekan  **OPTIONS**.
- 2 - Pilih **Bahasa Terjemahan** dan pilih bahasa yang Anda inginkan untuk sementara.

Terjemahan dari Teks

Jika Anda menyetel saluran analog, Anda harus menyediakan terjemahan untuk tiap saluran secara manual.

- 1 - Beralihlah ke satu saluran dan tekan **TEXT** untuk membuka Teks.
- 2 - Masukkan nomor halaman untuk terjemahan, biasanya **888**.
- 3 - Tekan **TEXT** lagi untuk menutup Teks.

Jika Anda memilih **Aktif** di menu Terjemahan saat menonton saluran analog ini, terjemahan akan ditampilkan jika tersedia.

Untuk mengetahui apakah saluran itu analog atau digital, beralihlah ke saluran tersebut dan buka **Info Saluran** di  **OPTIONS**.

Bahasa Teks/Teleteks

Halaman Teks

Untuk membuka Teks/Teleteks, tekan **TEXT**, saat Anda menonton saluran TV.

Untuk menutup Teks, tekan **TEXT** lagi.

Memilih halaman Teks

Untuk memilih halaman . . .

1 - Masukkan nomor halaman dengan tombol angka.

2 - Gunakan tombol panah untuk menavigasi.

3 - Tekan tombol warna untuk memilih subjek berkode warna di bagian bawah layar.

Subhalaman teks

Nomor halaman teks dapat menyimpan beberapa subhalaman. Nomor subhalaman ditampilkan pada panel di sebelah nomor halaman utama.

Untuk memilih subhalaman, tekan **◀** atau **▶**.

Ikhtisar. Halaman teks

Beberapa stasiun penyiaran menawarkan Teks T.O.P

Untuk membuka halaman Teks T.O.P. dalam Teks, tekan **≡** **OPTIONS** dan pilih **Ikhtisar T.O.P.**

Halaman favorit

TV membuat daftar 10 halaman Teks terakhir yang Anda buka. Anda dapat dengan mudah membuka kembali halaman tersebut di kolom halaman Teks Favorit.

1 - Dalam Teks, pilih bintang di sudut kiri atas layar untuk menampilkan kolom halaman favorit.

2 - Tekan **▼** (turun) atau **▲** (naik) untuk memilih nomor halaman dan tekan **OK** untuk membuka halaman.

Anda dapat menghapus daftar dengan opsi **Hapus halaman favorit**.

Mencari Teks

Anda dapat memilih sebuah kata dan memindai Teks untuk semua kemunculan kata ini.

1 - Buka halaman Teks dan tekan **OK**.

2 - Pilih kata atau angka menggunakan tanda panah.

3 - Tekan **OK** lagi untuk langsung melompat ke kemunculan berikutnya dari kata atau angka ini.

4 - Tekan **OK** lagi untuk melompat ke kemunculan berikutnya.

5 - Untuk menghentikan pencarian, tekan **▲** (atas) hingga tidak ada yang dipilih.

Teks dari perangkat yang tersambung

Beberapa perangkat yang menerima saluran TV juga dapat menghadirkan Teks.

Untuk membuka Teks dari perangkat yang tersambung . . .

1 - Tekan **➡** pilih perangkat dan tekan **OK**.

2 - Saat menonton saluran di perangkat, tekan **≡** **OPTIONS**, pilih **Tampilkan tombol perangkat** dan pilih tombol **⊞** dan tekan **OK**.

3 - Tekan **←** **BACK** untuk menyembunyikan

tombol perangkat.

4 - Untuk menutup Teks, tekan **←** **BACK** lagi.

Teks Digital (Inggris saja)

Beberapa stasiun penyiaran digital menawarkan Teks Digital khusus atau TV interaktif di saluran TV digitalnya. Hal ini mencakup Teks normal yang menggunakan tombol angka, warna dan panah untuk memilih dan menavigasi.

Untuk menutup Teks Digital, tekan **←** **BACK**.

Opsi Teks

Pada Teks/Teleteks, tekan **≡** **OPTIONS** untuk memilih berikut ini...

• **Bekukan halaman**

Untuk menghentikan rotasi otomatis subhalaman.

• **Dua layar/Layar penuh**

Untuk menampilkan saluran TV dan Teks saling bersebelahan.

• **Ikhtisar T.O.P.**

Untuk membuka halaman Teks T.O.P

• **Perbesar**

Untuk memperbesar halaman Teks agar nyaman dibaca.

• **Tampilkan**

Untuk memperlihatkan informasi yang tersembunyi di halaman.

• **Gulir subhalaman**

Untuk menggulir subhalaman saat tersedia.

• **Bahasa**

Untuk mengalihkan grup karakter yang digunakan Teks untuk ditampilkan dengan benar.

• **Teks 2,5**

Untuk mengaktifkan Teks 2,5 agar warna lebih banyak dan grafik lebih baik.

Konfigurasi Teks

Bahasa teks

Beberapa stasiun penyiaran TV digital menyediakan beberapa bahasa Teks.

Untuk mengatur bahasa Teks primer dan sekunder Anda . . .

1 - Tekan **⚙**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Bahasa > Teks Primer** atau **Teks Sekunder** dan tekan **OK**.

4 - Pilih bahasa Teks yang Anda inginkan.

5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Teks 2,5

Jika tersedia, Teks 2,5 menawarkan lebih banyak warna dan grafis yang lebih baik. Teks 2,5 diaktifkan

sebagai pengaturan pabrik standar.
Untuk menonaktifkan Teks 2,5...

- 1 - Tekan **TEXT**.
- 2 - Saat Teks/Teleteks terbuka di layar, tekan **≡** **OPTIONS**.
- 3 - Pilih **Teks 2,5 > Tidak Aktif**.
- 4 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Jam

Tanggal dan Waktu

Otomatis

Untuk mengetahui waktu saat ini, tekan **🏠 Menu Awal** selalu menampilkan waktu terkini.

Di beberapa negara, siaran digital tidak mengirim informasi UTC - Waktu Universal Terkoordinasi. Perubahan pergeseran waktu siang hari mungkin diabaikan dan TV mungkin menampilkan waktu yang salah.

Ketika Anda merekam program - yang terjadwal di Panduan TV, sebaiknya ubah waktu dan tanggal secara manual. Di beberapa negara, untuk beberapa operator jaringan, pengaturan **Jam** disembunyikan untuk menghindari kesalahan pengaturan jam.

Untuk mengoreksi jam TV secara otomatis...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Jam > Mode Jam Otomatis**, dan pilih **Tergantung negara**.
- 4 - Pilih **P'gsr wkt siang hr** dan pilih pengaturan yang tepat.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Manual

Untuk mengatur jam TV secara manual...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Jam > Mode Jam Otomatis**, dan pilih **Manual**.
- 4 - Pilih **Tgl dan Waktu** yang akan disesuaikan.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Zona Waktu

Untuk mengatur zona waktu...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Jam > Zona Waktu**, dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih salah satu zona waktu.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Timer Tidur

Dengan **Timer Tidur**, Anda dapat mengatur TV untuk beralih ke Siaga secara otomatis setelah waktu preset.

Untuk mengatur Timer Tidur...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Timer Tidur** dan tekan **▶** (kanan). Dengan panel penggeser, Anda dapat mengatur waktu hingga 180 menit dengan peningkatan 5 menit. Jika diatur ke 0 menit, Timer Tidur dinonaktifkan. Anda juga dapat mematikan TV lebih awal atau mengatur ulang waktu selama hitungan mundur.
- 4 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

15.7

Akses Universal

Mengaktifkan

Saat **Akses Universal** diaktifkan, TV akan disiapkan untuk penonton tunarungu, sulit mendengar, tuna netra atau tuna netra parsial.

Mengaktifkan

Jika Anda tidak mengaktifkan **Akses Universal** selama penginstalan, Anda masih dapat mengaktifkannya di menu **Akses Universal**.

Untuk mengaktifkan Aksesibilitas...





- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Akses Universal** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Akses Universal** satu langkah lebih jauh.
- 4 - Pilih **Aktif** dan tekan **OK**.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Dengan **Akses Universal** diaktifkan, opsi **Akses Universal** ditambahkan di menu Opsi.


Sulit Mendengar



Beberapa saluran TV digital menyiarkan audio dan terjemahan khusus yang disesuaikan untuk orang yang sulit mendengar atau tuna rungu. Saat **Sulit mendengar** diaktifkan, TV secara otomatis beralih ke audio dan terjemahan yang disesuaikan, jika tersedia. Sebelum Anda mengaktifkan **Sulit mendengar**, Anda harus mengaktifkan **Akses Universal**.

Untuk mengaktifkan **Sulit mendengar**...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Akses Universal** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Sulit mendengar** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 4 - Pilih **Aktif** dan tekan **OK**.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Untuk mengaktifkan **Sulit mendengarkan** saat menonton TV...

- 1 - Saat menonton saluran TV, tekan , pilih **Akses Universal** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Sulit mendengar**, dan pilih **Aktif**.

Untuk memeriksa apakah bahasa audio bagi yang sulit mendengar tersedia, tekan , pilih **Bahasa audio** dan cari untuk bahasa audio yang ditandai dengan .

Jika Aksesibilitas tidak muncul di menu Opsi, aktifkan **Akses Universal** di menu konfigurasi.

Keterangan Audio

Mengaktifkan

Saluran TV digital dapat menyiarkan komentar audio khusus yang menjelaskan apa yang sedang terjadi di layar.




Agar dapat mengatur audio dan efek bagi yang sulit melihat, Anda harus terlebih dahulu mengaktifkan **Keterangan audio**.

Juga, sebelum mengaktifkan **Keterangan audio**, Anda harus mengaktifkan **Akses Universal** di menu konfigurasi.

Dengan **Keterangan Audio**, komentar narator ditambahkan ke audio normal.

Untuk mengaktifkan komentar (jika tersedia)...

Untuk mengaktifkan **Keterangan Audio**...


- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Akses Universal** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Keterangan Audio** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.

4 - Pilih **Keterangan Audio** selangkah lebih jauh

5 - Pilih **Aktif** dan tekan **OK**.

6 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Untuk mengaktifkan **Keterangan Audio** saat menonton TV...

- 1 - Saat menonton saluran TV, tekan , pilih **Akses Universal** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Keterangan Audio**, dan pilih **Aktif**.






Anda dapat memeriksa apakah komentar audio tersedia.


Pada menu Opsi, pilih **Bahasa Audio** dan cari bahasa audio yang ditandai dengan .

Volume Campuran

Anda dapat mencampur volume audio normal dengan komentar audio.

Untuk mencampur volume...




- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Akses Universal** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Keterangan Audio** > **Volume Campuran** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Jika bahasa audio yang ditambahi komentar audio tersedia, Anda juga dapat menemukan pengaturan ini di  **OPTIONS** > **Akses Universal** > **Volume Campuran**.

Efek Audio

Beberapa komentar audio dapat menyimpan efek audio tambahan, seperti stereo atau suara memudar.




Untuk mengaktifkan **Efek audio** (jika tersedia)...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Akses Universal** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Keterangan Audio** > **Efek Audio** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Ucapan

Komentar audio juga dapat berisi terjemahan untuk kata yang diucapkan.

Untuk mengaktifkan terjemahan ini (jika tersedia) . . .


- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Akses Universal dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Keterangan Audio > Ucapan dan tekan OK.
- 4 - Pilih Keterangan atau Terjemahan dan tekan OK.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

15.8

Nirkabel dan Jaringan

Jaringan



Sambungkan dengan jaringan rumah Anda, kabel atau nirkabel. Atau sesuaikan pengaturan jarigannya.

Untuk informasi selengkapnya, tekan  Kata kunci dan cari Jaringan, sambungkan atau Jaringan, pengaturan.

Bluetooth



Cari Perangkat

Untuk membuat sambungan Bluetooth...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Nirkabel dan Jaringan dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Bluetooth > Cari Perangkat Bluetooth dan tekan OK.
- 4 - Ikuti petunjuk pada layar.



Lepas Perangkat

Untuk melepas sambungan Bluetooth ...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Nirkabel dan Jaringan dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Bluetooth > Lepas Perangkat dan tekan OK.


Mengaktifkan perangkat Bluetooth

Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan sambungan Bluetooth pada TV Anda...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Nirkabel dan Jaringan dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.

- 3 - Pilih Bluetooth > Bluetooth On/Off dan tekan OK.




- 4 - Pilih Aktif dan tekan OK.

- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

15.9

Pengaturan Android

Akses menu Pengaturan Android untuk melihat atau menyesuaikan pengaturan penggunaan Aplikasi Android.

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Pengaturan Android, dan tekan OK.
- 4 - Tekan  BACK jika perlu, untuk menutup menu.

Penginstalan Saluran

Pemasangan Antena/Kabel

Memperbarui Saluran

Pembaruan Saluran Otomatis

Jika Anda menerima saluran digital, Anda dapat mengatur TV agar memperbarui daftar saluran secara otomatis.

Sekali dalam sehari, pada jam 6 pagi, TV memperbarui saluran dan menyimpan saluran baru. Saluran baru disimpan di Daftar Saluran dan ditandai dengan . Saluran tanpa sinyal dihapus. TV harus dalam status Siaga untuk memperbarui saluran secara otomatis. Anda dapat menonaktifkan Pembaruan Saluran Otomatis.

Untuk menonaktifkan pembaruan otomatis...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pemasangan Antena/Kabel > Pembaruan Saluran Otomatis dan pilih Tidak aktif.
- 3 - Tekan (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Saat saluran baru ditemukan atau jika saluran diperbarui atau dihapus, akan muncul pesan pada saat penyalaan TV. Agar pesan ini tidak muncul setelah tiap kali pembaruan saluran, Anda dapat menonaktifkannya.

Untuk menonaktifkan pesan...

- 1 - Tekan .
- 2 - Pilih Pemasangan Antena/Kabel > Pesan Pembaruan Saluran dan pilih Tidak aktif.
- 3 - Tekan (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Di beberapa negara, Pembaruan saluran otomatis dilakukan saat menonton TV atau saat TV dalam status siaga.

Pembaruan Saluran Manual

Anda akan selalu dapat melakukan pembaruan saluran.

Untuk memulai pembaruan saluran secara manual...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Penginstalan Antena/Kabel > Cari

Saluran, lalu tekan OK.

3 - Pilih Mulai dan tekan OK.

4 - Ikuti petunjuk pada layar. Pembaruan memerlukan waktu beberapa menit.

Menginstal Ulang Saluran

Menginstal Ulang Saluran

Anda dapat menginstal ulang semua saluran dan membiarkan semua pengaturan TV lainnya.

Jika kode penguncian anak diatur, Anda harus memasukkan kode ini sebelum Anda dapat menginstal ulang saluran.

Untuk menginstal ulang saluran...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Penginstalan Antena/Kabel > Cari Saluran, dan pilih Mulai.
- 3 - Pilih Instal Ulang Saluran, lalu tekan OK.
- 4 - Ikuti petunjuk pada layar. Penginstalan ini akan memerlukan waktu beberapa menit.

Menginstal Ulang TV

Anda dapat menginstal ulang TV sepenuhnya. TV sepenuhnya diinstal ulang.

Untuk menginstal ulang TV sepenuhnya...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan pilih Instal Ulang TV.
- 3 - Ikuti petunjuk pada layar. Penginstalan ini akan memerlukan waktu beberapa menit.

Pengaturan Pabrik

Anda dapat mengatur TV kembali ke pengaturan aslinya (pengaturan pabrik) untuk gambar, suara dan AmbientLight.

Untuk mengembalikan ke pengaturan asli...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Umum dan tekan (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Pengaturan Pabrik dan tekan OK.
- 4 - Tekan (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Salinan Daftar Saluran

Pendahuluan


Salinan Daftar Saluran diperuntukkan untuk dealer dan pengguna mahir. Di beberapa negara, Salinan Daftar Saluran hanya tersedia untuk menyalin saluran satelit.

Dengan Salinan Daftar Saluran, Anda dapat menyalin saluran yang terinstal di satu TV ke TV Philips lainnya dalam rentang yang sama. Dengan Salinan Daftar Saluran, Anda akan menghemat waktu yang diperlukan untuk pencarian saluran dengan mengunggah daftar saluran yang telah ditetapkan pada TV. Gunakan flash drive USB berkapasitas minimal 1 GB.

Ketentuan




- Kedua TV dari rentang tahun yang sama.
- Kedua TV memiliki jenis perangkat keras yang sama. Periksa jenis perangkat keras di pelat jenis TV di bagian belakang. Biasanya tertulis Q...LA
- Kedua TV memiliki versi perangkat lunak yang kompatibel.

Versi perangkat lunak terbaru

Anda dapat memeriksa versi perangkat lunak TV terbaru dengan  > Perbarui Prgkt Lunak > Info Perangkat Lunak Saat Ini.

Menyalin Daftar Saluran

Untuk menyalin daftar saluran...

- 1 - Menyalakan TV. TV sudah terinstal saluran.
- 2 - Pasang flash drive USB.
- 3 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 5 - Pilih **Salinan Dftr Sal.** dan pilih **Salin ke USB**. Anda mungkin diminta untuk memasukkan kode PIN Penguncian Anak untuk menyalin daftar saluran.
- 6 - Ketika penyalinan selesai, lepaskan flash drive USB.
- 7 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.



Sekarang Anda dapat mengunggah daftar saluran yang disalin ke TV Philips lainnya.

Mengunggah Daftar Saluran

Ke TV yang Belum Diinstal

Bergantung pada apakah TV Anda telah diinstal atau belum, Anda harus menggunakan cara berbeda untuk mengunggah daftar saluran.






Ke TV yang belum diinstal

- 1 - Masukkan steker daya untuk memulai penginstalan dan memilih bahasa dan negara. Anda dapat melewati pencarian saluran. Selesaikan penginstalan.
- 2 - Pasang flash drive USB yang menyimpan daftar saluran TV lainnya.
- 3 - Untuk memulai pengunggahan daftar saluran, tekan .
- 4 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 5 - Pilih **Salinan Dftr Sal.** dan pilih **Salin ke TV**. Anda akan diminta untuk memasukkan kode PIN Penguncian Anak pada TV ini.
- 6 - TV memberi tahu Anda jika daftar saluran telah berhasil disalin ke TV. Cabut flash drive USB.

Ke TV yang Sudah Diinstal

Bergantung pada apakah TV Anda telah diinstal atau belum, Anda harus menggunakan cara berbeda untuk mengunggah daftar saluran.

Ke TV yang telah terinstal

- 1 - Verifikasi pengaturan negara TV. (Untuk memverifikasi pengaturan ini, tekan . Pilih **Pemasangan Antena/Kabel** dan pilih **Instal ulang saluran**. Tekan  lalu **Batal** untuk menyingkirkan penginstalan.) Jika negaranya benar, lanjutkan ke langkah 2. Jika negaranya salah, Anda harus mengulangi penginstalan. Untuk memulai penginstalan ulang, tekan . Pilih **Pemasangan Antena/Kabel** dan pilih **Instal ulang saluran**. Pilih negara yang tepat dan lewati pencarian saluran. Selesaikan penginstalan. Jika selesai, lanjutkan ke langkah 2.
- 2 - Pasang flash drive USB yang menyimpan daftar saluran TV lainnya.
- 3 - Untuk memulai pengunggahan daftar saluran, tekan .
- 4 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 5 - Pilih **Salinan Dftr Sal.** dan pilih **Salin ke TV**. Anda akan diminta untuk memasukkan kode PIN Penguncian Anak pada TV ini.
- 6 - TV memberi tahu Anda jika daftar saluran telah berhasil disalin ke TV. Cabut flash drive USB.

DVB-T atau DVB-C

Penerimaan DVB-T atau DVB-C

Saat penginstalan saluran, tepat sebelum Anda mencari saluran, Pilih Antena (DVB-T) atau Kabel (DVB-C). Antena DVB-T mencari saluran analog terestrial dan saluran DVB-T digital. Kabel DVB-C mencari saluran analog dan digital yang tersedia dari operator kabel DVB-C.

Penginstalan Saluran DVB-C

Untuk memudahkan penggunaan, semua pengaturan DVB-C diatur ke otomatis.

Jika operator DVB-C Anda memberi Anda nilai DVB-C spesifik, ID jaringan atau frekuensi jaringan, masukkan nilai-nilai ini jika TV memintanya selama penginstalan.

Konflik Nomor Saluran

Di beberapa negara, saluran TV yang berbeda (stasiun penyiaran) mungkin memiliki nomor saluran yang sama. Saat menginstal, TV menampilkan daftar konflik nomor saluran. Anda harus memilih saluran TV mana yang ingin Anda instal pada nomor saluran dengan beberapa saluran TV.

Pengaturan DVB

Mode Frekuensi Jaringan

Jika Anda bermaksud untuk menggunakan cara **Pindai Cepat** di **Pemindaian Frek.** untuk mencari saluran, pilih **Otomatis**. TV akan menggunakan 1 frekuensi jaringan yang telah ditetapkan (atau HC - saluran rumah) seperti yang digunakan oleh sebagian besar operator TV kabel di negara Anda.

Jika Anda menerima nilai frekuensi jaringan spesifik untuk mencari saluran, pilih **Manual**.

Frekuensi Jaringan

Saat **Mode Frekuensi Jaringan** ditetapkan ke **Manual**, Anda dapat memasukkan nilai frekuensi jaringan yang diterima dari operator TV kabel di sini. Untuk memasukkan nilai, gunakan tombol angka.

Pemindaian Frekuensi

Pilih cara pencarian saluran. Anda dapat memilih cara **Pindai Cepat** yang lebih cepat dan menggunakan pengaturan yang telah ditetapkan yang digunakan oleh sebagian besar operator TV kabel di negara Anda.

Jika tidak ada saluran yang terinstal pada hasil pencarian atau jika beberapa saluran hilang, Anda dapat memilih cara **Pemindaian Penuh** lanjutan. Cara untuk mencari dan menginstal saluran ini akan menghabiskan lebih banyak waktu .

Ukuran Langkah Frekuensi

TV mencari saluran pada kelipatan **8MHz**.

Jika tidak ada saluran yang diinstal atau jika beberapa saluran hilang, Anda dapat mencari di kelipatan yang lebih kecil **1MHz**. Menggunakan kelipatan 1MHz akan memerlukan waktu lebih lama untuk mencari dan menginstal saluran.

Saluran Digital

Jika Anda tahu operator TV kabel Anda tidak menawarkan saluran digital, Anda dapat melewati pencarian saluran digital.

Saluran Analog

Jika Anda tahu operator TV kabel Anda tidak menawarkan saluran analog, Anda dapat melewati pencarian saluran analog.

Bebas/Acak

Jika Anda telah berlangganan dan memiliki CAM - Modul Akses Bersyarat untuk layanan TV berbayar, pilih **Bebas + Acak**. Jika Anda tidak berlangganan untuk saluran atau layanan TV berbayar, Anda dapat memilih **Saluran Bebas Saja** .

Untuk informasi selengkapnya, tekan tombol warna **—** **Kata kunci** dan cari **CAM, Modul Akses Bersyarat**.

Kualitas Penerimaan

Anda dapat memeriksa kualitas dan kekuatan sinyal saluran digital. Jika Anda memiliki antena sendiri, Anda dapat mengubah posisi antena untuk mencoba dan meningkatkan penerimaan.

Untuk memeriksa kualitas penerimaan saluran digital...

- 1 - Cari saluran.
- 2 - Tekan **⚙**.
- 3 - Pilih **Pengaturan Umum** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 4 - Pilih **Pemasangan Antena/Kabel** dan pilih **Digital: Uji Penerimaan** .

Frekuensi digital akan ditampilkan untuk saluran ini. Jika penerimaan buruk, Anda mengubah posisi antena Anda. Untuk memeriksa kualitas sinyal frekuensi lagi, pilih **Cari** dan tekan **OK**. Untuk memasukkan frekuensi digital spesifik sendiri, gunakan tombol angka remote control. Atau, pilih frekuensi, arahkan panah ke angka **◀** dan **▶** dan ubah angka dengan **▲** dan **▼**. Untuk memeriksa frekuensi, pilih **Cari**.

Jika Anda menggunakan DVB-C untuk menerima saluran, opsi **Mode Kecepatan Simbol** dan **Kecepatan Simbol Standar** tersedia. Untuk Mode Kecepatan Simbol, pilih **Otomatis**, kecuali operator TV kabel Anda memberikan nilai kecepatan simbol tertentu. Untuk memasukkan nilai kecepatan simbol, gunakan tombol angka.

Penginstalan Manual

Saluran TV analog dapat diinstal secara manual, saluran demi saluran.

Untuk menginstal saluran analog secara manual...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan TV** dan tekan **▶** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Pemasangan Antena/Kabel** dan pilih **Analog: Penginstalan Manual**.

- **Sistem**

Untuk mengonfigurasi sistem TV, pilih **Sistem**. Pilih negara atau bagian dunia tempat Anda berada sekarang.

- **Cari Saluran**

Untuk menemukan saluran, pilih **Cari Saluran**. Pilih **Cari**. Anda juga dapat memasukkan frekuensi sendiri. Jika penerimaan buruk, tekan **Cari** lagi. Jika Anda ingin menyimpan saluran, pilih **Selesai**.

- **Simpan**

Anda dapat menyimpan saluran pada nomor saluran saat ini atau sebagai nomor saluran baru. Pilih **Simpan Saluran Saat Ini** atau **Simpan sebagai Saluran Baru**.

Anda dapat mengulangi langkah-langkah ini hingga Anda menemukan semua saluran TV analog yang tersedia.

16.2

Pemasangan Satelit

Memasang Satelit

Tentang Memasang Satelit

TV ini memiliki dua tuner satelit DVB-S/DVB-S2 bawaan.

Hingga 4 Satelit

Anda dapat memasang hingga 4 satelit (4 LNB) pada TV ini. Pilih jumlah satelit pasti yang ingin Anda instal di permulaan penginstalan. Tindakan ini akan mempercepat penginstalan.

Unicable

Anda dapat menggunakan sistem Unicable untuk menyambungkan antena parabola ke TV. Anda dapat memilih 1 atau 2 satelit di awal pemasangan.

MDU - Multi-Dwelling-Unit

Tuner satelit bawaan mendukung MDU pada satelit Astra dan Digiturk pada satelit Eutelsat. MDU pada Türksat tidak didukung.

Memulai Penginstalan

Pastikan parabola satelit Anda tersambung dengan tepat dan disejajarkan dengan baik sebelum memulai penginstalan.

Untuk memulai pemasangan satelit...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Penginstalan Satelit** > **Cari Satelit**, lalu tekan **OK**.
- 3 - Pilih **Cari** dan tekan **OK**. TV akan mencari satelit.
- 4 - Pilih **Instal** dan tekan **OK**. TV menampilkan konfigurasi pemasangan satelit saat ini. Jika Anda ingin mengubah konfigurasi ini, pilih **Pengaturan**. Lanjutkan ke langkah 3b. Jika Anda tidak ingin mengubah konfigurasi, pilih **Cari**. Lanjutkan ke langkah 5.
- 3b - TV memiliki 2 tuner satelit bawaan. Bergantung pada berapa banyak parabola satelit yang Anda sambungkan -1 atau 2, pilih **Satu Tuner** atau **Dua Tuner**. Jika Anda menggunakan Sistem Kabel Tunggal (Unicable atau MDU), selalu pilih **Dua Tuner**.
- 5 - Di **Sistem Penginstalan**, pilih jumlah satelit yang ingin Anda instal atau pilih salah satu sistem Unicable. Jika Anda memilih Unicable, Anda dapat memilih Nomor Pita Pengguna dan memasukkan Frekuensi Pita Pengguna untuk tiap tuner. Di beberapa negara, Anda dapat menyesuaikan beberapa pengaturan mahir untuk tiap LNB di **Pengaturan Selengkapannya**.
- 6 - TV akan mencari satelit yang tersedia saat penyejajaran parabola antena Anda. Hal ini akan memerlukan waktu beberapa menit. Jika satelit ditemukan, nama dan kekuatan penerimaan ditampilkan di layar.
- 7 - Jika TV menemukan satelit yang Anda inginkan, pilih **Pasang**.
- 8 - Jika satelit menawarkan **Paket Saluran**, TV akan menampilkan paket yang tersedia untuk satelit tersebut. Pilih paket yang Anda perlukan. Beberapa paket menawarkan penginstalan **Cepat** atau **Penuh** untuk saluran yang tersedia, pilih salah satu. TV akan menginstal saluran satelit dan stasiun radio.
- 9 - Untuk menyimpan konfigurasi satelit, saluran yang terinstal dan stasiun radio, pilih **Selesai**.

CAM Satelit

Jika Anda menggunakan CAM – Modul Akses Bersyarat dengan kartu pintar – untuk menonton saluran satelit, sebaiknya melakukan penginstalan satelit dengan CAM terpasang pada TV.

Sebagian besar CAM digunakan untuk mengatasi saluran yang diacak.

CAM generasi terbaru (CI+ 1.3 dengan Profil Operator), dapat menginstal semua saluran satelit sendiri pada TV Anda. CAM akan mengundang Anda untuk menginstal satelit dan salurannya. CAM tersebut tidak hanya menginstal dan mengurut saluran tetapi juga menangani pembaruan saluran secara berkala.

Paket Saluran

Satelit dapat menawarkan paket saluran yang menyatukan saluran bebas (tayangan gratis) dan menawarkan urutan yang sesuai dengan negara. Beberapa satelit menawarkan paket langganan – kumpulan saluran berbayar.

Jika Anda memilih paket langganan, TV mungkin akan meminta Anda untuk memilih penginstalan Cepat atau Lengkap.

Pilih **Cepat** untuk menginstal saluran paket saja atau pilih **Penuh** untuk menginstal paket dan juga semua saluran yang tersedia. Kami menyarankan penginstalan Cepat untuk paket langganan. Jika Anda memiliki satelit tambahan yang bukan termasuk dari paket langganan Anda, kami menyarankan penginstalan Penuh. Semua saluran yang diinstal disimpan di daftar saluran Semua.

Konfigurasi Unicable

Sistem Unicable

Anda dapat menggunakan sistem Kabel Tunggal, MDU atau sistem Unicable untuk menyambungkan parabola antena ke TV. Sistem Kabel Tunggal menggunakan satu kabel untuk menyambungkan parabola antena ke semua tuner satelit di sistemnya. Sistem Kabel Tunggal biasanya digunakan di bangunan apartemen. Jika Anda menggunakan sistem Unicable, TV akan meminta Anda untuk menetapkan nomor pita pengguna dan frekuensi yang terkait saat penginstalan. Anda dapat menginstal 1 atau 2 satelit dengan Unicable pada TV ini.

Jika Anda mengetahui beberapa saluran lenyap setelah penginstalan Unicable, penginstalan lain mungkin telah dilakukan di saat yang sama pada sistem Unicable. Lakukan penginstalan lagi untuk menginstal saluran yang hilang.

Nomor Pita Pengguna

Di sistem Unicable, tiap tuner satelit yang tersambung harus diberi nomor (misalnya, 0, 1, 2 atau 3 dll.).


Anda dapat menemukan pita pengguna yang tersedia beserta nomornya di switchbox Unicable. Pita pengguna terkadang disingkat dengan UB. Ada switchbox Unicable yang menawarkan 4 atau 8 pita pengguna. Jika Anda memilih Unicable di pengaturan, TV akan meminta Anda untuk menetapkan nomor pita pengguna yang unik untuk tiap tuner satelit bawaan. Tuner satelit tidak boleh memiliki nomor pita pengguna yang sama dengan satelit lain di sistem Unicable.

Frekuensi Pita Pengguna



Di dekat nomor pita pengguna yang unik, penerima satelit bawaan memerlukan frekuensi dari nomor pita pengguna yang dipilih. Frekuensi tersebut sering ditampilkan di dekat nomor pita pengguna pada switchbox Unicable.

Pembaruan Saluran Otomatis

Jika Anda menerima saluran satelit digital, Anda dapat mengatur TV untuk secara otomatis memperbarui saluran tersebut.



Sekali dalam sehari, pada jam 6 pagi, TV memperbarui saluran dan menyimpan saluran baru. Saluran baru disimpan di Daftar Saluran dan ditandai dengan . Saluran yang tidak memiliki sinyal akan dihapus dan jika operator satelit mengurutkan kembali paket salurannya, daftar saluran TV akan diperbarui. TV harus dalam status Siaga untuk memperbarui saluran secara otomatis. Anda dapat menonaktifkan Pembaruan Saluran Otomatis.

Untuk menonaktifkan pembaruan otomatis...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pemasangan Satelit > Pembaruan Saluran Otomatis** dan pilih **Tidak aktif**.
- 3 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Anda dapat mengatur TV untuk hanya memperbarui saluran dari satelit tertentu.

Untuk mendanai satelit untuk pembaruan...


- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pemasangan Satelit** dan pilih **Opsi Pembaruan Otomatis**. Di daftar satelit, pilih satelit untuk memberi tanda atau menghapus tanda.
- 3 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Di beberapa negara, pembaruan saluran otomatis dilakukan saat menonton TV atau saat TV dalam status siaga.

Pembaruan Saluran Manual

Anda akan selalu dapat melakukan pembaruan saluran.

Untuk memulai pembaruan saluran secara manual...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Klik **Pemasangan Satelit > Cari Saluran** dan pilih **Perbarui Saluran**.
- 3 - Ikuti petunjuk pada layar. Pembaruan memerlukan waktu beberapa menit.

Menambah Satelit


Anda dapat menambahkan satelit ke penginstalan satelit Anda saat ini. Satelit yang diinstal dan salurannya tidak berubah. Beberapa operator satelit tidak mengizinkan penambahan satelit.

Satelit tambahan akan terlihat sebagai ekstra, satelit tambahan bukanlah langganan satelit utama atau bukan satelit utama yang Anda gunakan paket salurannya. Biasanya, Anda akan menambah satelit ke-4 setelah menginstal 3 satelit. Jika sudah menginstal 4 satelit, Anda mungkin mempertimbangkan untuk menghapus satu satelit agar dapat menambah satelit baru.

Mengonfigurasi

Jika Anda saat ini hanya menginstal 1 atau 2 satelit, pengaturan penginstalan saat ini mungkin tidak mengizinkan penambahan satelit ekstra. Jika Anda perlu mengubah pengaturan penginstalan, Anda harus mengulangi penginstalan satelit lengkap. Anda tidak dapat menggunakan **Tambah satelit** jika pengaturan perlu diubah.


Untuk menambah satelit...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Klik **Pemasangan Satelit > Cari satelit** dan pilih **Tambah Satelit**. Satelit saat ini ditampilkan.
- 3 - Pilih **Cari**. TV akan mencari satelit baru.
- 4 - Jika TV menemukan satu atau beberapa satelit, pilih **Pasang**. TV akan menginstal saluran dari satelit yang ditemukan.
- 5 - Untuk menyimpan saluran dan stasiun radio, pilih **Selesai**.

Menghapus Satelit

Anda dapat menghapus satu atau beberapa satelit dari penginstalan satelit saat ini. Anda menghapus satelit dan salurannya. Beberapa operator satelit tidak mengizinkan penghapusan satelit.

Untuk menghapus satelit...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pemasangan Satelit > Cari satelit** dan klik **Hapus Satelit**. Satelit saat ini ditampilkan.
- 3 - Pilih satelit untuk menandai atau menghilangkan tandanya.
- 4 - Pilih **Hapus**. Satelit dihapus.
- 5 - Pilih **Keluar** untuk menutup Hapus Satelit.


Penginstalan Manual

Penginstalan Manual dimaksudkan untuk pengguna ahli.

Anda dapat menggunakan Penginstalan Manual untuk mempercepat penambahan saluran baru dari transponder satelit. Anda perlu mengetahui frekuensi dan polarisasi transponder. TV akan menginstal semua saluran transponder tersebut. Jika transponder sebelumnya telah diinstal, semua salurannya - transponder sebelumnya dan yang baru - dipindah ke bagian akhir daftar saluran Semua.

Anda tidak dapat menggunakan penginstalan Manual bila perlu mengubah nomor satelit. Jika diperlukan, Anda harus melakukan penginstalan lengkap dengan Instal Satelit.

Untuk menginstal transponder...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pemasangan Satelit** dan pilih **Penginstalan Manual**.
- 3 - Jika lebih dari 1 satelit yang terinstal, pilih satelit/LNB yang ingin Anda tambah salurannya.
- 4 - Atur **Polarisasi** yang Anda perlukan. Jika Anda mengatur **Mode Kecepatan Simbol** ke **Manual**, Anda dapat memasukkan peringkat simbol di **Peringkat Simbol** secara manual. Masukkan **Frekuensi** dan mulai cari transponder.
- 5 - Jika transponder ditemukan, pilih **Simpan** untuk menyimpan transponder baru pada LNB yang dipilih.
- 6 - Pilih **Keluar** untuk meninggalkan penginstalan manual.

Pengaturan LNB

Di beberapa negara, Anda dapat menyesuaikan beberapa pengaturan ahli untuk setiap LNB.

Daya LNB

Secara default, Daya LNB diatur ke Aktif.

Nada 22 kHz

Secara default, Nada diatur ke Otomatis.

Frekuensi LO Rendah/Frekuensi LO Tinggi

Frekuensi osilator lokal diatur ke nilai Standar. Sesuaikan nilai hanya pada kasus peralatan tertentu yang memerlukan nilai berbeda.

• Paket langganan tidak memungkinkan penghapusan satelit. Untuk menghapus satelit, Anda harus melakukan penginstalan lengkap lagi dan memilih paket lain.

Ada kalanya penerimaan buruk

- Periksa apakah antena parabola satelit terpasang dengan kuat. Angin kencang dapat menggerakkan antena parabola.
- Salju dan hujan dapat menurunkan tingkat penerimaan.

Permasalahan

TV tidak dapat menemukan satelit yang saya inginkan atau TV menginstal satelit yang sama dua kali

- Pastikan jumlah satelit yang benar diatur di Pengaturan pada awal penginstalan. Anda dapat mengatur TV untuk mencari Satu, Dua atau 3/4 satelit.

LNB dua kepala tidak dapat menemukan satelit kedua

- Jika TV menemukan satu satelit tetapi tidak dapat menemukan satelit kedua, putar antena parabola beberapa derajat. Luruskan antena parabola untuk mendapatkan sinyal terkuat pada satelit pertama. Periksa indikator kekuatan sinyal satelit pertama di layar. Setelah satelit pertama diatur ke sinyal terkuat, pilih Cari lagi untuk menemukan satelit kedua.
- Pastikan pengaturan diatur ke Dua Satelit.

Mengubah pengaturan penginstalan tidak akan menyelesaikan masalah saya

- Semua pengaturan, satelit dan saluran hanya disimpan di akhir penginstalan ketika Anda selesai.

Semua saluran satelit hilang

- Jika menggunakan sistem Unicable, pastikan Anda menetapkan dua nomor pita pengguna yang unik untuk kedua tuner bawaan di pengaturan Unicable. Mungkin penerima satelit lain di sistem Unicable Anda menggunakan nomor pita pengguna yang sama.

Beberapa saluran satelit sepertinya hilang dari daftar saluran

- Jika beberapa saluran terlihat hilang atau berpindah, mungkin stasiun penyiaran mengubah lokasi transponder saluran ini. Untuk mengembalikan posisi saluran di daftar saluran, Anda dapat mencoba untuk memperbarui paket saluran.

Saya tidak dapat menghapus satelit

Perangkat lunak



17.1

Perbarui Perangkat Lunak

Perbarui dari USB

Mungkin perangkat lunak TV perlu diperbarui. Anda memerlukan komputer dengan koneksi Internet berkecepatan-tinggi dan flash drive USB untuk mengunggah perangkat lunak di TV. Gunakan flash drive USB dengan ruang kosong minimal 500MB. Pastikan perlindungan tulis dinonaktifkan.

Untuk memperbarui perangkat lunak TV...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Perbarui Prgkt Lunak dan tekan  (kanan).

Mengidentifikasi TV

- 1 - Masukkan flash drive USB ke salah satu sambungan USB TV.
- 2 - Pilih Mulai. File identifikasi tertulis pada flash drive USB.

Unduh perangkat lunak

- 1 - Masukkan flash drive USB ke komputer Anda.
- 2 - Di perangkat flash drive USB, cari file `update.htm` dan klik dua kali.
- 3 - Pilih Kirim ID.
- 4 - Jika tersedia perangkat lunak baru, unduh file zip.
- 5 - Setelah diunduh, buka zip file dan salin file `autorun.upg` ke flash drive USB. Jangan letakkan file ini di dalam folder.

Perbarui perangkat lunak TV

- 1 - Masukkan flash drive USB ke TV lagi. Pembaruan dimulai secara otomatis. Harap tunggu. Jangan menekan tombol remote control dan jangan melepas flash drive USB.
- 2 - Di akhir pembaruan, TV akan nonaktif dan aktif kembali secara otomatis. Pesan `Operation successful [Operasi berhasil]` (dalam bahasa Inggris) muncul di layar. Anda dapat menggunakan TV kembali.

Jika terjadi listrik mati saat pembaruan, jangan sekali-kali melepas flash drive USB dari TV. Ketika daya listrik menyala kembali, pembaruan akan dilanjutkan.

Untuk mencegah pembaruan perangkat lunak TV yang tidak disengaja, hapus file `autorun.upg` dari flash drive USB.




Perbarui dari Internet

Jika TV tersambung ke Internet, Anda mungkin menerima pesan untuk memperbarui perangkat lunak TV. Anda memerlukan koneksi Internet berkecepatan-tinggi (broadband). Jika Anda menerima pesan ini, sebaiknya lakukan pembaruan.

Dengan pesan muncul di layar, pilih **Perbarui** dan ikuti petunjuk di layar.

Jika pembaruan selesai, TV akan mati dan nyala kembali secara otomatis. Tunggu TV menyala kembali dengan sendirinya.



Untuk mencari tahu pembaruan perangkat lunak sendiri...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Perbarui Prgkt Lunak > Cari Pembaruan dan tekan OK.
- 3 - Pilih Internet dan tekan  (kanan). Ikuti petunjuk pada layar.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

17.2

Versi Perangkat Lunak

Untuk melihat versi perangkat lunak TV saat ini...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Perbarui Prgkt Lunak > Info Perangkat Lunak Saat Ini dan tekan OK.
- 3 - Lihat Versi:.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

17.3

Perangkat Lunak Sumber Terbuka

Televisi ini menggunakan perangkat lunak sumber terbuka. TP Vision Europe B.V. dengan ini menawarkan, berdasarkan permintaan, untuk memberikan salinan kode sumber lengkap yang sesuai untuk paket perangkat lunak Sumber Terbuka berhak cipta yang digunakan dalam produk ini di mana tawaran tersebut diminta oleh lisensi yang sesuai.

Tawaran ini berlaku hingga tiga tahun setelah pembelian produk bagi siapa pun yang menerima informasi ini.

Untuk mendapatkan kode sumber, kirimkan surat dalam bahasa Inggris kepada . . .

Intellectual Property Dept.
TP Vision Europe B.V.
Prins Bernhardplein 200
1097 JB Amsterdam
The Netherlands

17.4

Open Source License

README for the source code of the parts of TP Vision Netherlands B.V. TV software that fall under open source licenses.

This is a document describing the distribution of the source code used on the TP Vision Netherlands B.V. TV, which fall either under the GNU General Public License (the GPL), or the GNU Lesser General Public License (the LGPL), or any other open source license. Instructions to obtain copies of this software can be found in the Directions For Use.

TP Vision Netherlands B.V. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, REGARDING THIS SOFTWARE. TP Vision Netherlands B.V. offers no support for this software. The preceding does not affect your warranties and statutory rights regarding any TP Vision Netherlands B.V. product(s) you purchased. It only applies to this source code made available to you.

Android (5.1.0)

This tv contains the Android Lollipop Software. Android is a Linux-based operating system designed primarily for touch screen 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>)

Toolbox (N/A)

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>)

linux kernel (3.10.46)

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 (7.21.7)

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](http://curl.haxx.se/libcurl/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. INNO 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.

libfreetype (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-androidFreetype>
License

libjpeg (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 the second 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.

libpng (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-androidlibpng>

license

openssl (1.0.1j)

OpenSSL is an open-source implementation of the SSL and TLS protocols. The core library, written in the C programming language, implements the basic cryptographic functions and provides various utility functions. The original download site for this software is : <http://openssl.org/OpenSSL> license

Zlib compression library (1.2.7)

zlib is a general purpose data compression library. All the code is thread safe. The data format used by the zlib library is described by RFCs (Request for Comments) 1950 to 1952 in the files <http://tools.ietf.org/html/rfc1950> (zlib format), rfc1951 (deflate format) and rfc1952 (gzip format) Developed by Jean-loup Gailly and Mark Adler(C) 1995-2012 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
jloup@gzip.org madler@alumni.caltech.edu

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>

ezxml (0.8.6)

ezXML is a C library for parsing XML documents. The original download site for this software is :
<http://ezxml.sourceforge.net>. Copyright 2004, 2005 Aaron Voisine. This piece of software is made available under the terms and conditions of the MIT license, which can be found below.

Protobuf (2.0a)

Protocol Buffers are a way of encoding structured data in an efficient yet extensible format. Google uses Protocol Buffers for almost all of its internal RPC protocols and file formats. The original download site for this software is :

<http://code.google.com/p/protobuf> Copyright 2008, 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. 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.

guava (11.0.2)

The Guava project contains several of Google's core libraries that we rely on in our Java-based projects: collections, caching, primitives support, concurrency libraries, common annotations, string processing, I/O, and so forth. The original download site for this software is : <http://code.google.com/>This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache License version 2.

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 (2.1.4)

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.

Opera Web Browser (SDK 3.5)

This TV contains Opera Browser Software.

dlmalloc (2.7.2)

Opera uses Doug Lea's memory allocator

The original download site for this software is : <http://gee.cs.oswego.edu/dl/html/malloc.html>

double-conversion

Opera uses double-conversion library by Florian Loitsch, faster double : string conversions (dtoa and strtod).The original download site for this software is : <http://code.google.com/p/double-conversion> Copyright 2006-2011, 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.

EMX (0.9c)

Opera uses EMX, which is an OS/2 port of the gcc suite. Opera uses modified versions of the `sprintf` and `scanf` methods from this C library. * The emx libraries are not distributed under the GPL. Linking an * application with the emx libraries does not cause the executable * to be covered by the GNU General Public License. You are allowed * to change and copy the emx library sources if you keep the copyright * message intact. If you improve the emx libraries, please send your * enhancements to the emx author (you should copyright your * enhancements similar to the existing emx libraries).

freetype (2.4.8)

Opera uses freetype FreeType 2 is a software-font engine that is designed to be small, efficient, highly customizable and portable, while capable of producing high-quality output (glyph images). The original download site for this software is : <http://www.freetype.org/freetype2/index.html> Freetype License

HKSCS (2008)

Opera uses HKSCS: The Government of the Hong Kong Special Administrative Region HKSCS mappings

The original download site for this software is : <http://www.ogcio.gov.hk> Before downloading the Software or Document provided on this Web page, you should read the following terms (Terms of Use). By downloading the Software and Document, you are deemed to agree to these terms. 1. The Government of the Hong Kong Special Administrative Region (HKSARG) has the right to amend or vary the terms under this Terms of Use from time to time at its sole discretion. 2. By using the Software and Document, you irrevocably agree that the HKSARG may from time to time vary this Terms of Use without further notice to you and you also irrevocably agree to be bound by the most updated version of the Terms of Use. 3. You have the sole responsibility of obtaining the most updated version of the Terms of Use which is available in the "Digital 21" Web site (http://www.ogcio.gov.hk/en/business/tech_promotion/ccli/terms/terms.htm). 4. By accepting this Terms of Use, HKSARG shall grant you a non-exclusive license to use the Software and Document for any purpose, subject to clause 5 below. 5. You are not allowed to make copies of the Software and Document except it is incidental to and necessary for the normal use of the Software. You are not allowed to adapt or modify the Software and Document or to distribute, sell, rent, or make available to the public the Software and Document, including copies or an adaptation of them. 6. The Software and Document are protected by copyright. The licensors of the Government of Hong Kong Special Administrative Region are the owners of all copyright works in the Software and Document. All rights reserved. 7. You understand and agree that use of the Software and Document are at your sole risk, that any material and/or data downloaded or otherwise obtained in relation to the Software and Document is at your discretion and risk and that you will be solely responsible for any damage caused to your computer system or loss of data or any other loss that results from the download and use of the Software and Document in any manner whatsoever. 8. In relation to the Software and Document, HKSARG hereby disclaims all warranties and conditions, including all implied warranties and conditions of merchantability, fitness for a particular purpose and non-infringement. 9. HKSARG will not be liable for any direct, indirect, incidental, special or consequential loss of any kind resulting from the use of or the inability to use the Software and Document even if HKSARG has been advised of the possibility of such loss. 10. You agree not to sue HKSARG and agree to indemnify, defend and hold harmless HKSARG, its officers and employees from any and all third party claims, liability, damages and/or costs (including, but not limited to, legal fees) arising from your use of the Software and Document, your violation of the Terms of Use or infringement of any intellectual property or

other right of any person or entity.11. The Terms of Use will be governed by and construed in accordance with the laws of Hong Kong.12. Any waiver of any provision of the Terms of Use will be effective only if in writing and signed by HKSARG or its representative.13. If for any reason a court of competent jurisdiction finds any provision or portion of the Terms of Use to be unenforceable, the remainder of the Terms of Use will continue in full force and effect.14. The Terms of Use constitute the entire agreement between the parties with respect to the subject matter hereof and supersedes and replaces all prior or contemporaneous understandings or agreements, written or oral, regarding such subject matter.15. In addition to the licence granted in Clause 4, HKSARG hereby grants you a non-exclusive limited licence to reproduce and distribute the Software and Document with the following conditions:(i) not for financial gain unless it is incidental;(ii) reproduction and distribution of the Software and Document in complete and unmodified form; and(iii) when you distribute the Software and Document, you agree to attach the Terms of Use and a statement that the latest version of the Terms of Use is available from the "Office of the Government Chief Information Officer" Web site (http://www.ogcio.gov.hk/en/business/tech_promotion/ccli/terms/terms.htm).

IANA (Dec 30 2013)

Opera uses Internet Assigned Numbers Authority: Character encoding tag names and numbers. The original download site for this software is : <https://www.iana.org>

ICU (3)

Opera uses ICU : International Components for Unicode: Mapping table for GB18030The original download site for this software is : <http://site.icu-project.org/http://source.icu-project.org/repos/icu/icu/trunk/license.html>

MozTW (1.0)

Opera uses MoxTW : MozTW project: Big5-2003 mapping tables. The original download site for this software is : <https://moztw.org>This piece of software is made available under the terms and conditions of CCPL

NPAPI (0.27)

Opera uses NPAPI : Netscape 4 Plugin API: npapi.h, npfunctions.h, npruntime.h and nptypes.h. Distributed as part of the Netscape 4 Plugin SDK.The original download site for this software is : wiki.mozilla.orgThis

piece of software is made available under the terms and conditions of mozilla licence as described below.

Unicode (4.0)

Opera uses Unicode : Data from the Unicode character database. The original download site for this software is : www.unicode.org/http://www.unicode.org/copyright.html

Webp (0.2.0)

Opera uses Webp : libwebp is a library for decoding images in the WebP format. Products may use it to decode WebP images. The turbo servers will eventually re-decode images to WebP.The original download site for this software is : <https://developers.google.com/speed/webp/?csw=1>
<https://chromium.googlesource.com/webm/libwebp/> Additional IP Rights Grant (Patents)"This implementation" means the copyrightable works 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 this implementation of VP8, 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 this implementation of VP8. This grant does not include claims that would be infringed only as a consequence of further modification of this implementation. If you or your agent or exclusive licensee institute or order or agree to the institution of patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that this implementation of VP8 or any code incorporated within this implementation of VP8 constitutes direct or contributory patent infringement, or inducement of patent infringement, then any patent rights granted to you under this License for this implementation of VP8 shall terminate as of the date such litigation is filed.

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.

iptables (1.4.7)

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 IPv4. 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 GPL v2.

libyuv (814)

libyuv is an open source project that includes YUV conversion and scaling functionality. The original download site for this software is : <http://code.google.com/p/libyuv>. This piece of software is made available under the terms and conditions BSD.

Audio Codec FLAC (1.2.1)

This TV uses FLAC in libddlacodec.so. FLAC stands for Free Lossless Audio Codec, an audio format similar to MP3, but lossless, meaning that audio is compressed in FLAC without any loss in quality. The original download site for this software is : <http://www.xiph.org>. This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD license, which can be found below.

Audio Codec SRC (1.8.1)

This TV uses Audio Codec SRC which is used by libamphal.so. The original download site for this software is : <https://ccrma.stanford.edu/stevej/resample/>. This piece of software is made available under the terms and conditions of the LGPL v2, which can be found below.

Audio Codec Vorbis (1.3.3)

This TV uses Audio Codec Vorbis which is used by libamphal.so. The original download site for this software is : <http://www.xiph.org>. This piece of software is made available under the terms and conditions of BSD Style.

Flick Runtime Library (2.1)

This TV uses Flick Runtime Library. The original download site for this software is : <http://www.cs.utah.edu/flux/>. This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD Style License.

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.

tinycl (2.4.0)

This TV uses tinycl. TinyXML is a simple, small, efficient, C++ XML parser that can be easily integrating into other programs. The original download site for this software is : <http://www.grinninglizard.com/tinycl/>. 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..

jimtcl (0.73)

jimtcl is an opensource small-footprint implementation of the Tcl programming language

The original download site for this software is : <http://jim.tcl.tk/index.html/doc/www/www/index.html>. This piece of software is made available under the terms and conditions of the JIM TCL license.

DRM (NA)

Marvell Bootloader (NA)

Developed by Marvell Semiconductors

This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2 license, which can be found below.

DirectFB (1.6.1)

DirectFB is a thin library that provides hardware graphics acceleration. The original download site for this software is : <http://www.directfb.org/>. This piece of

software is made available under the terms and conditions of the LGPL v2.1 license, which can be found below.

fusion (8.10.3)

Fusion provides an implementation of abstractions needed for multi-threaded/multi-process programming. The original download site for this software is : <http://www.directfb.org/>This piece of software is made available under the terms and conditions of the LGPL v2.1 license, which can be found below.

ntfs-3g (2011.4.12)

Ntfs-3g is an open source for cross platform NTFS file system support. The original download site for this software is : <http://www.tuxera.com/community>This piece of software is made available under the terms and conditions of the LGPL v2.1 license, which can be found below.

live555 (NA)

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.

Bluetooth Stack (Bluedroid)

This TV uses Bluetooth stack. The original download site for this software is :This piece of software is made available under the terms and conditions of Android Apache License Version 2.

D-BUS (1.2.1)

D-Bus is a simple system for inter process communication and coordination. The original download site for this software is : <http://dbus.freedesktop.org>This piece of software is made available under the terms and conditions of GPL V2.

EXIF (NA)

Exif JPEG header manipulation tool. The original download site for this software is : <http://www.sentex.net/~mwandel/jhead/>Portions of this source code are in the public domain

Copyright (c) 2008, The Android Open Source 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: * 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 Android Open Source 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 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.

EXPAT (2.1.0)

EXPAT is a XML Parser. The original download site for this software is : <http://expat.sourceforge.net>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.

neven face recognition library (NA)

This TV uses neven face recognition library which is used for face recognition

This piece of software is made available under the terms and conditions of Android Apache License version 2.

Unicode (4.8.1.1)

This TV uses Unicode which specifies the representation of text

The original download site for this software is : <http://icu-project.org/>ICU License - ICU 1.8.1 and later
COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE Copyright (c) 1995-2008 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.

IPRoute2 (NA)

IPRoute2 is used for TCP/IP, Networking and Traffic control. The original download site for this software is : <http://www.linuxfoundation.org/collaborate/workgr>

[oups/networking/iproute2](#)This piece of software is made available under the terms and conditions of GPL V2.

mtpd (NA)

mtpd is used for VPN Network. 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 Apache License version 2.0.

MDNS Responder (NA)

MDNS Responder. The mDNSResponder project is a component of Bonjour,Apple'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 Apache License version 2.0.

NFC (NA)

NFC Semiconductor's NFC Library. Near Field Communication (NFC) is a set of short-range wireless technologies, typically requiring a distance of 4cm or less to initiate a connection. NFC allows you to share small payloads of data between an NFC tag and an Android-powered device, or between two Android-powered devices. This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

Skia (NA)

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/>Copyright (c) 2011 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.

Sonic Audio Synthesis library (NA)

The original download site for this software is : <http://www.sonivoxmi.com/> This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

Sqlite (3071100)

The original download site for this software is : www.sqlite.org. This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

Nuance Speech Recognition engine (NA)

The original download site for this software is : <http://www.nuance.com/> This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

C++ Standard Template Library library (5)

This TV uses Implementation of the C++ Standard Template Library. The original download site for this software is : <http://stlport.sourceforge.net> Boris Fomitchev grants Licensee a non-exclusive, non-transferable, royalty-free license to use STLport and its documentation without fee. By downloading, using, or copying STLport or any portion thereof, Licensee agrees to abide by the intellectual property laws and all other applicable laws of the United States of America, and to all of the terms and conditions of this Agreement. Licensee shall maintain the following copyright and permission notices on STLport sources and its documentation unchanged : Copyright 1999, 2000 Boris Fomitchev This material is provided "as is", with absolutely no warranty expressed or implied. Any use is at your own risk. Permission to use or copy this software for any purpose is hereby granted without fee, provided the above notices are retained on all copies. Permission

to modify the code and to distribute modified code is granted, provided the above notices are retained, and a notice that the code was modified is included with the above copyright notice. The Licensee may distribute binaries compiled with STLport (whether original or modified) without any royalties or restrictions. The Licensee may distribute original or modified STLport sources, provided that: The conditions indicated in the above permission notice are met; The following copyright notices are retained when present, and conditions provided in accompanying permission notices are met : Copyright 1994 Hewlett-Packard Company Copyright 1996, 97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Copyright 1997 Moscow Center for SPARC Technology. 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. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty. 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. Silicon Graphics makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty. 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. Moscow Center for SPARC Technology makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

svox (NA)

The original download site for this software is : <http://www.nuance.com/> This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

tinyalsa (NA)

This TV uses tinyalsa: a small library to interface with ALSA in the Linux kernel The original download site for this software is : <http://github.com/tinyalsa> Copyright 2011, The Android Open Source Project 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 Android Open Source 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 Android Open Source Project "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 Android Open Source Project 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.

Vorbis Decompression Library (NA)

This TV uses Tremolo ARM-optimized Ogg Vorbis decompression library. Vorbis is a general purpose audio and music encoding format contemporary to MPEG-4's AAC and TwinVQ, the next generation beyond MPEG audio layer 3. The original download site for this software is : <http://wss.co.uk/pinknoise/tremo> Copyright (c) 2002-2008 Xiph.org Foundation 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.

wpa_supplicant_Daemon (v0.8)

Library used by legacy HAL to talk to wpa_supplicant daemon. The original download site for this software is : http://hostap.epitest.fi/wpa_supplicant/ This piece of software is made available under the terms and conditions of GPL version 2.

gson (2.3)

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.

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.

rfkill (0.4)

rfkill is a small userspace tool to query the state of the rfkill switches, buttons and subsystem interfaces. Some devices come with a hard switch that lets you kill different types of RF radios

The original download site for this software is : <http://wireless.kernel.org/en/users/Documentation/rfkill>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 decryptionThe 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

AsyncHttpClient (1.4.6)

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

TP Vision Netherlands B.V. is grateful to the groups and individuals above for their contributions.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 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 License is intended

to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, 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 software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, 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 redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true

depends on what the Program 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) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program 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 program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, 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 Program, 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 Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

a) 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; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of

the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, 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 executable. 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.

If distribution of executable or 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 counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

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 Program 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 Program does not specify a version number of this

License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

NO WARRANTY

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.

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) 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 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

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.

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.

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 ---

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.]

*/

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.]

Pengumuman

Anda bisa menerima pengumuman tentang perangkat lunak baru TV yang tersedia untuk diunduh atau masalah terkait perangkat lunak lainnya.

Untuk membaca pengumuman ini...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Perbarui Prgkt Lunak > Pengumuman**.
- 3 - Pilih pengumuman yang ingin Anda baca.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Spesifikasi

18.1

Lingkungan

Label Daya Eropa

Label Daya Eropa berisi informasi tentang kelas efisiensi daya produk ini. Semakin hijau kelas efisiensi daya produk ini, semakin rendah konsumsi dayanya. Pada label, Anda dapat menemukan kelas efisiensi daya, konsumsi daya rata-rata produk ini saat digunakan dan rata-rata konsumsi daya selama 1 tahun. Anda juga dapat menemukan nilai konsumsi daya produk ini di situs web Philips negara Anda di www.philips.com/TV

Mikrofis Produk

55PUS8700

- Kelas Efisiensi Energi : B
- Ukuran Layar yang Terlihat : 139 cm / 55 inci
- Konsumsi Daya Mode Aktif (W) : 122 W
- Konsumsi Energi Tahunan (kWh) * : 178 kWh
- Konsumsi Daya Siaga (W) ** : 0,50 W
- Resolusi Tampilan (Piksel) : 3840 x 2160p

65PUS8700

- Kelas Efisiensi Energi : B
- Ukuran Layar yang Terlihat : 164 cm / 65 inci
- Konsumsi Daya Mode Aktif (W) : 161W
- Konsumsi Energi Tahunan (kWh) * : 235 kWh
- Konsumsi Daya Siaga (W) ** : 0,50 W
- Resolusi Tampilan (Piksel) : 3840 x 2160p

* kWh konsumsi energi per tahun, berdasarkan konsumsi daya televisi yang beroperasi 4 jam per hari selama 365 hari. Konsumsi energi sebenarnya tergantung pada bagaimana televisi digunakan.

** Ketika TV dimatikan dengan remote control dan tidak ada fungsi yang aktif.

Akhir Penggunaan

Pembuangan produk dan baterai lama

Produk Anda dirancang dan diproduksi dengan bahan dan komponen berkualitas tinggi, yang dapat didaur ulang dan digunakan kembali.



Bila Anda melihat simbol tempat sampah yang disilang pada produk, artinya produk tersebut dicakup dalam European Directive 2002/96/EC.



Cobalah cari tahu tentang sistem pengumpulan terpisah di tempat Anda untuk produk listrik dan elektronik.

Patuhi peraturan setempat dan jangan membuang produk lama Anda bersamaan dengan limbah rumah tangga biasa. Pembuangan produk lama dengan benar membantu mencegah kemungkinan dampak negatif terhadap kesehatan lingkungan dan manusia.

Produk Anda menggunakan baterai yang dicakup dalam European Directive 2006/66/EC, yang tidak boleh dibuang bersamaan dengan limbah rumah tangga biasa.



Cari tahu peraturan setempat tentang pengumpulan baterai secara terpisah karena membuang baterai dengan benar akan membantu mencegah kemungkinan dampak negatif terhadap kesehatan lingkungan dan manusia.

18.2

Daya

Spesifikasi produk bisa berubah tanpa pemberitahuan. Untuk detail spesifikasi produk ini selengkapnya, lihat www.philips.com/support

Daya

- Daya listrik: AC 220–240V +/-10%
- Suhu Sekitar: 5°C hingga 35°C
- Fitur hemat daya: Sensor cahaya, Mode ekonomis, Gambar diam (untuk radio), Timer nonaktifkan otomatis, Menu pengaturan ekonomis.

Untuk informasi konsumsi daya, lihat bab **Mikrofis Produk**.

Peringkat daya yang tertera pada typeplate produk merupakan konsumsi daya produk ini selama penggunaan rumah tangga biasa (IEC 62087 Ed.2). Peringkat daya maksimum, yang tertera di antara tanda kurung, digunakan untuk keselamatan listrik (IEC 60065 Ed. 7.2).

18.3

Sistem Operasi

OS Android

5.0 Lollipop

18.4

Penerimaan

- Input antena: Koaksial 75 ohm (IEC75)
- Band tuner: Hyperband, S-Channel, UHF, VHF
- DVB: DVB-T2; DVB-C (kabel) QAM
- Pemutaran video analog : SECAM, PAL
- Pemutaran video digital : MPEG2 SD/HD (ISO/IEC 13818-2), MPEG4 SD/HD (ISO/IEC 14496-10)
- Pemutaran audio digital (ISO/IEC 13818-3)
- Input antena satelit : 75 ohm tipe-F
- Rentang frekuensi input : 950 hingga 2150MHz
- Rentang level input : 25 hingga 65 dBm
- DVB-S/S2 QPSK, laju simbol 2 hingga 45M simbol, SCPC dan MCPC
- LNB: DiSEqC 1.0, 1 hingga 4 LNB didukung, Pemilihan polaritas 14/18V, Pemilihan pita 22kHz, Mode tune burst, arus LNB maks 300mA

18.5

Layar

Tipe

Ukuran layar diagonal

- 55PUS8700 : 139 cm / 55 inci
- 65PUS8700 : 164 cm / 65 inci

Resolusi layar

- 3840 x 2160p
-

Resolusi Input

Format video

Resolusi — Kecepatan refresh

- 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

Format komputer

Resolusi (di antaranya)

- 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
-

18.6

Dimensi dan Berat

55PUS8700

- tanpa dudukan TV:

Lebar 1231,7 mm – Tinggi 708 mm – Kedalaman 96,6 mm – Berat ±19,5 kg

- dengan dudukan TV:

Lebar 1320 mm – Tinggi 789,4 mm – Kedalaman 233,4 mm – Berat ±20,9 kg

65PUS8700

- tanpa dudukan TV:

Lebar 1450 mm – Tinggi 850 mm – Kedalaman 123,2 mm – Berat ±30,2 kg

- dengan dudukan TV:

Lebar 1562,4 mm – Tinggi 911,4 mm – Kedalaman 271,6 mm – Berat ±31,7kg

18.7

Konektivitas

Bagian Samping TV

- Headphone - Jack mini stereo 3,5mm
- 2x HDMI in
- 2x USB 2.0
- 2x Slot antarmuka umum: CI+/CAM

Bagian Belakang TV

- Audio In (DVI ke HDMI) - Jack mini stereo 3,5mm
- SCART: Audio L/R, CVBS in, RGB
- YPbPr : Y Pb Pr, Audio L/R

Bagian Bawah TV

- HDMI 1 in - ARC - HDMI 2.0
- HDMI 2 in - ARC - HDMI 2.0
- 1x USB 2.0
- Audio out - Optik Toslink
- LAN jaringan - RJ45
- Antena (75Ω)
- Tuner satelit 1
- Tuner satelit 2

18.8

Suara

- 3D wOOx
- HD Stereo
- Daya output (RMS): 50W
- Dolby® Digital Plus
- DTS Premium Sound™

18.9

Multimedia

Sambungan

- USB 2.0
- Ethernet LAN RJ-45
- Wi-Fi 802,11b/g/n (bawaan)

Sistem file USB yang didukung

- FAT 16, FAT 32, NTFS

Format pemutaran

- Meliputi: 3GP, AVCHD, AVI, MPEG-PS, MPEG-TS, MPEG-4, Matroska (MKV), Quicktime (MOV, M4V, M4A), Windows Media (ASF/WMV/WMA)
- Codec Video : MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 Bagian 2, MPEG-4 Bagian 10 AVC (H264), VC-1, WMV9, H.265 (HEVC)
- Codec Audio : AAC, HE-AAC (v1/v2), AMR-NB, Dolby Digital, Dolby Digital Plus, DTS Premium Sound™, MPEG-1/2/2.5 Lapisan I/II/III (termasuk MP3), WMA (v2 hingga v9.2), WMA Pro (v9/v10)
- Terjemahan :
 - Format : SAMI, SubRip (SRT), SubViewer (SUB), MicroDVD (TXT), mplayer2 (TXT), TMPlayer (TXT)
 - Pengkodean karakter : UTF-8, Eropa Tengah dan Eropa Timur (Windows-1250), Sirilik (Windows-1251), Yunani (Windows-1253), Turki (Windows-1254), Eropa Barat (Windows-1252)
- Codec Gambar: JPEG, JPS, MPO
- Batasan:
 - Kecepatan bit total maksimum untuk file media adalah 30 Mbps.
 - Kecepatan bit total maksimum untuk file media adalah 20 Mbps.
 - MPEG-4 AVC (H.264) didukung hingga Profil Tinggi @ L4.1.
 - H.265 (HEVC) didukung hingga Profil Utama / Utama 10 hingga Level 5.1
 - VC-1 didukung hingga Profil Lanjutan @ L3.

Bersertifikasi Wi-Fi

TV ini mendukung perangkat WiDi 4.x.

Perangkat lunak server media yang didukung (DMS)

- PC - Microsoft Windows XP, Vista atau Windows 7
 - Anda dapat menggunakan perangkat lunak server media DLNA certified®.
 - Microsoft - Windows Media Player
- Mac OS X
 - Anda dapat menggunakan perangkat lunak server

media DLNA certified®.

- Perangkat seluler
 - Apl Remote TV Philips - iOS, Android
 - Interoperabilitas dan kinerja mungkin berbeda, bergantung pada kemampuan perangkat seluler dan perangkat lunak yang digunakan.

Peraturan ESD

Perkakas ini memenuhi kriteria kinerja B untuk ESD. Jika perangkat tidak pulih dalam mode berbagi file karena pelepasan elektrostatis, diperlukan antarmuka pengguna.

bantuan dan Dukungan

19.1

Mendaftarkan

Daftarkan TV Anda dan nikmati berbagai keuntungan termasuk dukungan penuh (termasuk unduhan), akses istimewa ke informasi produk baru, tawaran dan diskon eksklusif, kesempatan memenangkan hadiah, dan bahkan berpartisipasi dalam survei khusus tentang edisi baru.

Buka www.philips.com/welcome

19.2

Penyelesaian Masalah

Saluran

Saluran digital tidak ditemukan selama penginstalan

Lihat spesifikasi teknis untuk memastikan bahwa TV mendukung DVB-T atau DVB-C di negara Anda. Pastikan semua kabel tersambung dengan benar dan jaringan yang benar dipilih.

Saluran yang diinstal sebelumnya tidak ada di dalam daftar saluran

Pastikan daftar saluran yang benar dipilih.

Umum

TV tidak aktif

- Lepaskan kabel daya dari stopkontak. Tunggu sekitar satu menit lalu sambungkan kembali.
- Pastikan kabel daya tersambung dengan benar.

Suara berderik saat pengaktifan atau penonaktifan

Saat Anda menyalakan, mematikan atau membuat TV siaga, Anda mendengar bunyi berderik dari sasis TV. Bunyi berderik disebabkan oleh ekspansi dan penyusutan TV yang normal saat TV mendingin atau menghangat. Ini tidak mempengaruhi kinerjanya.

TV tidak merespons remote control

TV memerlukan waktu agak lama untuk memulai. Dalam waktu ini, TV tidak merespons remote control atau kontrol TV. Ini perilaku normal.

Jika TV tetap tidak merespons remote control, periksalah apakah remote control berfungsi dengan menggunakan kamera ponsel. Atur ponsel dalam

mode kamera dan arahkan remote control ke lensa kamera. Jika Anda menekan tombol pada remote control dan melihat lampu LED inframerah berkedip melalui kamera, maka remote control berfungsi. TV perlu diperiksa.

Jika tidak terlihat adanya kedipan, remote control mungkin rusak atau baterainya lemah.

Metode pemeriksaan remote control ini tidak dapat dilakukan pada remote control yang dipasangkan secara nirkabel dengan TV.

TV kembali ke siaga setelah menampilkan layar pengaktifan Philips

Jika TV dalam keadaan Siaga, layar pengaktifan Philips ditampilkan, lalu TV kembali ke mode Siaga. Ini perilaku normal. Jika TV dilepas sambungannya dan disambungkan lagi ke catu daya, layar pengaktifan ditampilkan pada saat diaktifkan lagi. Untuk mengaktifkan TV dari Siaga, tekan remote control atau TV.

Lampu Siaga terus berkedip

Lepaskan kabel daya dari stopkontak. Tunggu 5 menit sebelum Anda menyambungkan kabel daya kembali. Jika berkedip lagi, hubungi Dukungan Pelanggan TV Philips.

Gambar

Tidak ada gambar/gambar terdistorsi

- Pastikan antena tersambung dengan benar ke TV.
- Pastikan perangkat lunak yang benar dipilih sebagai sumber tampilan.
- Pastikan perangkat atau sumber eksternal tersambung dengan benar.

Ada suara tapi tidak ada gambar

- Pastikan pengaturan gambar diatur dengan benar.

Penerimaan antena buruk

- Pastikan antena tersambung dengan benar ke TV.
- Pengeras suara, perangkat audio yang tidak ditanahkan, lampu neon, gedung tinggi dan benda-benda besar lainnya dapat memengaruhi kualitas penerimaan. Jika memungkinkan, cobalah untuk meningkatkan kualitas penerimaan dengan mengubah arah antena atau menjauhkan perangkat dari TV.
- Jika penerimaan di satu saluran saja yang buruk, sempurnakan saluran ini dengan Penginstalan Manual.

Gambar dari perangkat buruk

- Pastikan perangkat tersambung dengan benar.
- Pastikan pengaturan gambar diatur dengan benar.

Pengaturan gambar berubah setelah beberapa saat

Pastikan Lokasi diatur ke Awal. Anda dapat mengganti dan menyimpan pengaturan dalam mode ini.

Banner komersial muncul

Pastikan Lokasi diatur ke **Awal**.

Gambar tidak pas dengan layar

Ubah menjadi format gambar yang berbeda.

Format gambar terus berubah di saluran yang berbeda

Pilih format gambar non 'Otomatis'.

Posisi gambar salah

Sinyal gambar dari beberapa perangkat mungkin tidak pas di layar. Periksa output sinyal perangkat yang tersambung.

Gambar komputer tidak stabil

Pastikan PC Anda menggunakan resolusi dan kecepatan refresh yang didukung.

Suara

Tidak ada suara atau kualitas suara buruk

Jika sinyal audio tidak terdeteksi, TV akan otomatis menonaktifkan output audio — ini bukan kerusakan.

- Pastikan pengaturan suara diatur dengan benar.
- Pastikan semua kabel tersambung dengan benar.
- Pastikan volume tidak didiadakan atau diatur ke nol.
- Pastikan output audio TV tersambung ke input audio di Sistem Home Theatre.

Suara seharusnya terdengar dari speaker HTS.

- Beberapa perangkat mungkin memerlukan pengaktifan output audio HDMI secara manual. Jika audio HDMI telah diaktifkan, tetapi Anda masih belum bisa mendengar audionya, coba ubah format audio digital perangkat menjadi PCM (Pulse Code Modulation). Lihat dokumentasi yang menyertai perangkat Anda untuk petunjuknya.

Sambungan

HDMI

- Perhatikan bahwa dukungan HDCP (Perlindungan Konten Digital Bandwidth Tinggi) dapat menambah waktu yang diperlukan TV untuk menampilkan konten dari perangkat HDMI.
- Jika TV tidak mengenali perangkat HDMI dan tidak ada gambar yang ditampilkan, beralihlah dari satu perangkat ke perangkat lain dan kembali lagi.
- Jika ada gangguan suara berselang, pastikan pengaturan output dari perangkat HDMI benar.
- Jika Anda menggunakan adaptor HDMI-ke-DVI atau kabel HDMI-ke-DVI, pastikan kabel audio tambahan tersambung ke AUDIO IN (jack mini saja), jika tersedia.

EasyLink tidak berfungsi

- Pastikan bahwa perangkat HDMI Anda kompatibel dengan HDMI-CEC. Fitur EasyLink hanya berfungsi dengan perangkat yang kompatibel dengan HDMI-CEC.

Ikon tidak ada volume ditampilkan

- Jika perangkat audio HDMI-CEC tersambung, perilaku ini normal.

Foto, video dan musik dari perangkat USB tidak ditampilkan

- Pastikan perangkat penyimpanan USB diatur agar sesuai dengan Kelas Penyimpanan Massal, seperti yang dijelaskan dalam dokumentasi perangkat penyimpanan.
- Pastikan perangkat penyimpanan USB kompatibel dengan TV.
- Pastikan format file audio dan gambar didukung oleh TV.

Pemutaran file USB tersendat-sendat

- Kinerja transfer perangkat penyimpanan USB mungkin membatasi kecepatan transfer data ke TV yang menyebabkan pemutaran buruk.

19.3

Bantuan

TV ini menawarkan bantuan di layar.

Buka Bantuan

Tekan tombol **■** (biru) untuk membuka langsung Bantuan. Bantuan akan terbuka pada bab ini yang paling relevan dengan apa yang sedang Anda lakukan atau apa yang dipilih di TV. Untuk mencari topik menurut abjad, pilih **Kata kunci** .

Untuk membaca Bantuan dalam bentuk buku, pilih **Buku**.

Sebelum menjalankan petunjuk Bantuan, tutup Bantuan.

Untuk menutup Bantuan, tekan tombol berwarna **■** **Tutup** .

Untuk beberapa aktivitas, seperti Teks (Teleteks), tombol warna memiliki fungsi khusus dan tidak dapat membuka Bantuan.

Bantuan TV di tablet, smartphone atau komputer

Untuk melakukan urutan petunjuk yang lebih rumit dengan lebih mudah, Anda dapat mengunduh Bantuan TV dalam format PDF untuk dibaca pada smartphone, tablet atau komputer Anda. Selain itu, Anda juga dapat mencetak halaman Bantuan yang sesuai dari komputer Anda.

Untuk mengunduh Bantuan (buku petunjuk), buka www.philips.com/support

MVL_v37_20160516

Bantuan online

Untuk menyelesaikan masalah terkait TV Philips, Anda dapat bertanya kepada dukungan online kami. Anda dapat memilih bahasa dan mengetikkan nomor model produk Anda.

Buka www.philips.com/support .

Pada situs dukungan Anda dapat menemukan nomor telepon dukungan pelanggan di negara Anda serta jawaban atas pertanyaan yang sering diajukan (FAQ). Di beberapa negara, Anda dapat bercakap-cakap melalui Internet dengan salah satu kolaborator kami dan mengajukan pertanyaan langsung atau mengirim pertanyaan via email.

Anda dapat mengunduh perangkat lunak TV atau buku petunjuk untuk dibaca di komputer.

Perbaikan

Untuk masalah dukungan dan perbaikan, hubungi hotline Dukungan Pelanggan di negara Anda. Cari nomor telepon di dokumen cetak yang disertakan dengan TV Anda.

Atau lihat situs web kami www.philips.com/support .

Nomor model dan nomor seri TV

Anda mungkin diminta untuk memberi nomor model produk TV dan nomor seri TV. Temukan nomor ini di label kemasan atau pada label jenis di bagian belakang atau bawah TV.

Peringatan

Jangan sekali-kali memperbaiki TV sendiri. Tindakan tersebut bisa menyebabkan cedera parah, kerusakan TV yang tidak dapat diperbaiki, atau membatalkan garansi.

Keselamatan dan Perawatan

Keselamatan

Penting

Baca dan pahami semua petunjuk keselamatan sebelum menggunakan TV. Jika kerusakan tersebut diakibatkan ketidakpatuhan terhadap petunjuk, garansi akan hangus.

Mengencangkan TV agar Tidak Terjatuh

Selalu gunakan braket dinding yang disediakan untuk memasang TV agar tidak jatuh. Pasang braket dan pasang TV pada braket, bahkan jika Anda menaruh TV di lantai sekalipun.

Anda dapat menemukan instruksi pemasangan di dalam Panduan Ringkas yang disertakan dengan TV. Jika panduan ini hilang, Anda dapat mengunduhnya dari www.philips.com. Gunakan nomor jenis produk pada TV untuk mencari Panduan Ringkas yang akan diunduh.

Risiko Tersengat Aliran Listrik atau Kebakaran

- Hindarkan TV dari terkena hujan atau air. Jangan sekali-kali meletakkan wadah berisi zat cair, seperti vas, di dekat TV.
- Jika cairan tumpah di atas atau masuk ke dalam TV, segera lepaskan TV dari stopkontak. Hubungi Layanan Pelanggan TV Philips agar TV diperiksa sebelum digunakan.
- Jangan paparkan TV, remote control atau baterai pada panas berlebih. Jangan menempatkan barang-barang tersebut dekat lilin yang menyala, api terbuka atau sumber panas lain, termasuk sinar matahari langsung.
- Jangan masukkan benda ke slot ventilasi atau bagian-bagian terbuka lainnya pada TV.
- Jangan meletakkan benda-benda berat di atas kabel daya.
- Hindari mendorong keras steker daya secara paksa. Steker daya yang longgar bisa menimbulkan percikan api atau kebakaran. Pastikan tidak ada tekanan pada kabel daya saat Anda memutar layar TV.
- Untuk memutus sambungan TV dari daya listrik

utama, steker daya TV harus dilepaskan. Saat memutus sambungan daya, selalu tarik stekernya, jangan kabelnya. Pastikan Anda selalu memiliki akses sepenuhnya terhadap steker, kabel, dan stopkontak.

Risiko Cedera atau Kerusakan pada TV

- Perlu dua orang untuk mengangkat dan membawa TV yang beratnya lebih dari 25 kg atau 55 lbs.
- Jika Anda memasang TV padaudukan, gunakan dudukan yang disertakan saja. Kencangkan dudukan TV dengan kuat.
- Letakkan TV di permukaan datar dan rata yang dapat menopang berat TV dan dudukan.
- Saat terpasang, pastikan braket pemasangan di dinding tersebut dapat dengan aman menopang berat TV. TP Vision tidak bertanggung jawab atas kesalahan pemasangan di dinding yang menyebabkan kecelakaan, cedera, atau kerusakan.
- Beberapa bagian dari produk ini terbuat dari kaca. Tangani dengan hati-hati untuk menghindari cedera atau kerusakan.

Risiko kerusakan pada TV !

Sebelum menyambungkan TV ke stopkontak, pastikan voltase daya cocok dengan nilai voltase yang tertera di bagian belakang TV. Jangan sekali-kali menyambungkan TV ke stopkontak jika voltasenya berbeda.

Risiko Cedera pada Anak-Anak

Ikuti tindakan pencegahan ini agar TV tidak terguling dan menyebabkan cedera pada anak-anak:

- Jangan letakkan TV pada permukaan yang tertutup kain atau bahan yang dapat ditarik.
- Pastikan tidak ada bagian TV yang menggantung di tepi permukaan pemasangan.
- Jangan meletakkan TV pada perabot yang tinggi, seperti rak buku, tanpa menahan perabot dan TV ke dinding atau penopang yang sesuai.
- Beri tahu anak-anak tentang bahaya memanjat perabot untuk menjangkau TV.

Risiko menelan baterai !

Remote control mungkin menggunakan baterai jenis-koin yang bisa dengan mudah tertelan oleh anak kecil. Selalu jauhkan baterai dari jangkauan anak-anak.

Risiko Panas Berlebih

Jangan sekali-kali memasang TV di ruang yang sempit. Selalu berikan jarak sekitar 10 cm atau 4 inci di sekitar TV untuk ventilasi. Pastikan tirai atau objek lain tidak menutup slot ventilasi pada TV.

• Hindari gambar diam semaksimal mungkin. Gambar diam adalah gambar yang tetap ditampilkan di layar dalam jangka waktu lama. Gambar diam termasuk menu di layar, bilah hitam, tampilan waktu, dll. Jika Anda harus menggunakan gambar diam, kurangi kontras dan kecerahan layar untuk mencegah kerusakan pada layar.

Badai Petir

Lepas TV dari stopkontak dan antena sebelum terjadi badai petir.

Selama badai petir, jangan menyentuh bagian apa pun dari TV, kabel daya atau kabel antena.

Risiko Kerusakan Pendengaran

Jangan menggunakan earphone atau headphone pada volume tinggi atau dalam jangka waktu lama.

Suhu Rendah

Jika TV diangkut dalam suhu di bawah 5°C atau 41°F, bongkar TV dan tunggu hingga suhu TV mencapai suhu kamar sebelum menyambungkan TV ke stopkontak.

Kelembapan

Bergantung pada suhu dan kelembapan, Anda mungkin mendapati sedikit kondensasi di bagian dalam kaca depan TV Anda (di beberapa model), namun kasus ini sangat jarang terjadi. Untuk mencegahnya, hindarkan TV dari sinar matahari langsung, panas, atau kelembapan ekstrem. Jika terjadi, kondensasi tersebut akan langsung lenyap saat TV diputar selama beberapa jam. Uap kondensasi tidak akan membahayakan TV atau menyebabkan malfungsi.

20.2

Perawatan Layar

- Jangan menyentuh, menekan, menggosok atau membentur layar dengan benda apa pun.
- Cabut kabel daya TV sebelum membersihkan.
- Bersihkan TV dan bingkai dengan kain lembap yang lembut dan seka perlahan. Jangan menyentuh LED Ambilight yang terdapat di bagian belakang TV. Jangan gunakan zat-zat seperti alkohol, zat kimiawi atau pembersih rumah tangga pada TV.
- Agar bentuknya tidak berubah dan warnanya tidak memudar, seka tetesan air sesegera mungkin.

Ketentuan Penggunaan TV

2015 © TP Vision Europe B.V. Semua hak dilindungi undang-undang.

Produk ini dipasarkan oleh TP Vision Europe B.V. atau salah satu afiliasinya, yang selanjutnya dalam dokumen ini disebut TP Vision, yang merupakan produsen produk ini. TP Vision adalah pemberi garansi terkait TV ini yang di dalamnya disertai buklet ini. Philips dan Philips Shield Emblem adalah merek dagang terdaftar dari Koninklijke Philips N.V.

Spesifikasi bisa berubah tanpa pemberitahuan. Merek dagang adalah hak milik Koninklijke Philips N.V atau pemiliknya masing-masing. TP Vision berhak mengubah produk kapan pun tanpa berkewajiban untuk menyesuaikan suplai sebelumnya.

Materi tertulis yang dikemas dengan TV dan buku petunjuk yang tersimpan di dalam memori TV atau di-download dari situs web Philips diyakini cukup untuk penggunaan sistem sesuai peruntukannya.

Materi di panduan ini diyakini cukup untuk membantu penggunaan sistem sesuai peruntukannya. Jika produk, atau masing-masing modul atau prosedurnya digunakan untuk tujuan selain yang ditetapkan di sini, pastikan kevalidan dan kesesuaiannya. TP Vision Europe B.V. menjamin bahwa materi yang ada di dalamnya tidak melanggar paten Amerika Serikat. Tidak ada jaminan lain yang tersurat maupun tersirat. TP Vision Europe B.V. tidak dapat dimintai pertanggungjawabannya atas kesalahan isi di dalam dokumen ini atau masalah akibat konten dalam dokumen ini. Kesalahan yang dilaporkan kepada Philips akan disesuaikan dan dipublikasikan di situs web dukungan Philips sesegera mungkin.

Ketentuan jaminan - Risiko cedera, kerusakan pada TV, atau pembatalan garansi!

Jangan sekali-sekali memperbaiki sendiri TV Anda. Gunakan TV dan aksesori hanya sesuai peruntukannya oleh produsen. Tanda perhatian yang tertera pada bagian belakang TV menunjukkan risiko sengatan listrik. Jangan sekali-kali melepaskan penutup TV. Selalu hubungi Layanan Pelanggan TV Philips untuk melakukan servis atau perbaikan. Semua operasi yang secara tegas dilarang di buku petunjuk ini, atau semua penyetelan dan prosedur perakitan yang tidak direkomendasikan atau diotorisasikan di buku petunjuk ini akan membatalkan garansi.

Karakteristik piksel

Produk LCD/LED ini memiliki piksel berwarna dalam jumlah banyak. Meskipun jumlah piksel efektifnya 99,999% atau lebih, titik hitam atau titik terang

cahaya (merah, hijau, atau biru) mungkin muncul secara konstan pada layar. Itu merupakan karakteristik struktur dari layar (dalam Standar industri umum) dan bukan merupakan kerusakan.

Kepatuhan CE

Produk ini mematuhi persyaratan esensial dan ketentuan relevan lainnya sesuai dengan Directif 2006/95/EC (Voltage Rendah), 2004/108/EC (EMC), dan 2011/65/EU (ROHS).

Kepatuhan terhadap EMF



TP Vision Europe B.V. memproduksi dan menjual banyak produk yang ditargetkan bagi konsumen, yang, seperti perkakas elektronik lainnya, secara umum memiliki kemampuan untuk memancarkan dan menerima sinyal elektromagnetik. Salah satu Prinsip Bisnis Philips yang terkemuka adalah melakukan semua upaya kesehatan dan keselamatan yang diperlukan untuk produk kami tersebut, guna mematuhi semua ketentuan hukum yang berlaku dan tetap mengikuti standar Medan Elektro Magnetik (EMF) yang berlaku pada saat memproduksi produk tersebut.

Philips berkomitmen untuk mengembangkan, memproduksi, dan memasarkan produk yang tidak menyebabkan efek buruk terhadap kesehatan. TP Vision menyatakan bahwa selama produk ditangani dengan benar sesuai peruntukannya, produk aman untuk digunakan sesuai bukti ilmiah yang tersedia saat ini. Philips berperan aktif dalam pengembangan standar EMF dan keselamatan internasional, sehingga dapat mengantisipasi perkembangan lebih lanjut dalam standardisasi ini untuk menyertakannya dalam produknya sedari awal.

Ketentuan Penggunaan Smart TV

Anda dapat melihat ketentuan penggunaan, kebijakan privasi, dan juga menetapkan pengaturan privasi untuk Smart TV Anda.

Untuk membuka halaman ketentuan penggunaan Smart TV...

- 1 - Tekan  HOME untuk membuka menu Awal.
- 2 - Pilih  App untuk membuka Aplikasi.
- 3 - Pilih Dukungan.

Hak Cipta

23.1

Ultra HD

Logo DIGITALEUROPE UHD Display adalah merek dagang dari DIGITALEUROPE.



23.2

HDMI



HDMI®

Istilah HDMI dan Antarmuka Multimedia Definisi-Tinggi HDMI, serta Logo HDMI merupakan merek dagang atau merek dagang terdaftar dari HDMI Licensing LLC di Amerika Serikat dan negara-negara lainnya.

23.3

Dolby Digital Plus



Dolby®

Diproduksi berdasarkan lisensi dari Dolby Laboratories. Dolby dan simbol D-ganda merupakan merek dagang dari Dolby Laboratories.

23.4

DTS Premium Sound™



DTS Premium Sound™

Untuk paten DTS, lihat <http://patents.dts.com>. Diproduksi berdasarkan lisensi dari DTS Licensing Limited. DTS, Simbolnya, & DTS serta Simbol secara bersamaan merupakan merek dagang terdaftar, dan DTS 2.0 Channel merupakan merek dagang dari DTS, Inc. © DTS, Inc. Semua Hak Dilindungi Undang-undang.

23.5

DLNA Certified®

(Jika berlaku)



DLNA®, Logo DLNA, dan DLNA CERTIFIED® adalah merek dagang, merek layanan, atau merek sertifikasi Digital Living Network Alliance.

23.6

Microsoft



Windows Media

Windows Media adalah merek dagang terdaftar atau merek dagang dari Microsoft Corporation di Amerika Serikat dan/atau negara-negara lain.

Microsoft PlayReady

Para pemilik konten menggunakan teknologi akses konten Microsoft PlayReady™ untuk melindungi kekayaan intelektual mereka, termasuk konten berhak cipta.

Perangkat ini menggunakan teknologi PlayReady untuk mengakses konten yang dilindungi-PlayReady dan/atau konten yang dilindungi-WMDRM. Jika perangkat gagal memberlakukan batasan penggunaan konten secara tepat, pemilik konten mungkin meminta Microsoft mencabut kemampuan

perangkat mengonsumsi konten yang dilindungi PlayReady. Pencabutan itu tidak akan mempengaruhi konten yang tidak dilindungi atau konten yang dilindungi oleh teknologi akses konten lainnya. Pemilik konten mungkin meminta Anda memutakhirkan PlayReady untuk mengakses kontennya. Jika Anda menolak pemutakhiran, Anda tidak akan dapat mengakses konten yang memerlukan pemutakhiran tersebut.

23.7

Wi-Fi Alliance



Wi-Fi®, logo Wi-Fi CERTIFIED, logo Wi-Fi adalah merek dagang terdaftar Wi-Fi Alliance.

23.8

Kensington

(Jika berlaku)



Kensington dan Micro Saver adalah merek dagang terdaftar AS ACCO World Corporation dengan registrasi yang diterbitkan dan aplikasi yang menunggu persetujuan di negara lain di seluruh dunia.

23.9

Merek Dagang Lainnya

Semua merek dagang yang terdaftar dan tidak terdaftar lainnya adalah milik dari pemiliknya masing-masing.

Indeks

3

3D, Peringatan Kesehatan 46

3D, Tampilan Optimal 45

A

Akhir penggunaan 111

Aktif dan Tidak aktif 24

Aplikasi 42

Audio Out - Optik, tips 15

B

Bas 53

C

CAM, Modul Akses Bersyarat 16

Camcorder, menyambungkan 23

CI+ 16

D

Daftar Saluran Favorit, buat 35

Daftar Saluran, buka 31

Daftar Saluran, cari 31

Daftar Saluran, filter 31

Daftar Saluran, tentang 31

DMR, Digital Media Renderer 11

E

EasyLink HDMI CEC 59

F

File Media, dari drive USB 43

File Media, dari komputer atau NAS 43

Flash Drive USB, menyambungkan 22

Format Audio Out 18

Format Gambar 52

Format Gambar, dasar 52

Format Gambar, lanjutan 52

G

Gambar Pada Gambar 47

Gambar, Ketajaman 48

Gambar, Kontras Lampu Latar 48

Gambar, pengaturan cepat 52

Gambar, Perfect Natural Motion 52

Gambar, Warna 48

Gamepad, menyambungkan 20

Gamma 51

Gaya Gambar 48

Gaya Suara 53

H

Hard Drive USB, menyambungkan 21

Hard Drive USB, Pemasangan 21

Hard Drive USB, ruang disk 21

HbbTV 38

HDMI, ARC 13

HDMI, EasyLink 14

HDMI, Sambungan DVI 14

HDMI, Ultra HD 13

Headphone, sambungkan 20

I

Incredible Surround 53

Incredible surround 3D 53

I

iTV 38

J

Jarak melihat 6

Jaringan Berkabel 10

Jaringan Nirkabel 9

Jaringan, Berkabel 10

Jaringan, IP Statis 10

Jaringan, Layar pintar Wi-Fi 11

Jaringan, Lihat Pengaturan 10

Jaringan, Mengaktifkan Wi-Fi 11

Jaringan, Menghapus Memori Internet 11

Jaringan, Nama Jaringan TV 11

Jaringan, Nirkabel 9

Jaringan, pengaturan 10

Jaringan, sambungkan 9

Jaringan, WoWLAN 10

Jaringan, WPS 9

K

Kamera foto, menyambungkan 22

Kartu Pintar, CAM 16

Kecerahan, Logo Philips 24

Ketajaman 48

Ketajaman, Pengurang Artefak MPEG 51

Ketajaman, Reduksi Noise 51

Ketajaman, Resolusi Ultra 51

Keyboard USB 21

Keyboard USB, menyambungkan 21

Komputer, menyambungkan 23

Konsol Permainan, sambungkan 20

Kontras 48

Kontras Lampu Latar 48

Kontras Lampu Latar 3D 49

Kontras, Gamma 51

Kontras, Kontras Dinamis 50

Kontras, Kontras Video 50

Kontras, Kontras Video 3D 49

Kontras, Mode Kontras 50

Kontras, Sensor Cahaya 51

L

Layar Pintar Wi-Fi 11

Logo Philips, Kecerahan 24

M

Mati otomatis 25

Memasangkan Remote Control 28

Memori internet, hapus 10

Menghapus Memori Internet 11

Menonaktifkan Timer 25

Menu Awal 30

Menyalakan 24

Menyinkronkan Audio dan Video 18

Mode Surround 53

Multi View 47

N

Nama jaringan TV 10

O

Offset Keluaran Audio 19

Opsi di Saluran 33

P

Panduan Konektivitas 13
Panduan TV 36
Panduan TV, data dan informasi 36
Pelevelan Audio Out 18
Pemasangan Jaringan 9
Pemutar Disk Blu-ray, sambungkan 19
Pemutar DVD 19
Pemutar DVD, sambungkan 19
Penempatan TV 6
Pengaturan Audio Out 18
Pengaturan Ekonomis 59
Penguncian Anak 62
Pengurang Artefak MPEG 51
Penundaan Audio Out 18
Penyesuaian Volume Otomatis 54
Perfect Natural Motion 52
Peringkat Orang Tua 32
Peringkat Usia 32
Permainan atau Komputer, pengaturan 48
Petunjuk keselamatan 117
Pilihan Video 34
Program, Rekomendasi 39

R

Reduksi Noise 51
Rekaman, data Panduan TV 36
Remote Control, aksan dan simbol 28
Remote Control, Azerty 28
Remote Control, huruf besar 28
Remote Control, keyboard 28
Remote Control, Pemasangan 28
Remote Control, Qwerty 28
Remote Control, Qwerty dan Azerty 27
Remote Control, Qwerty dan Sirilik 27
Remote Control, Sirilik 28

S

Saluran 31
Saluran Favorit, hapus 35
Saluran Favorit, ubah nama 35
Saluran, beralih ke saluran 32
Saluran, menonton dua saluran 47
Saluran, Opsi 33
Saluran, panduan TV 36
Saluran, peringkat usia 32
Sambungan antena 7
Sambungan antena, Tips 13
Sambungan daya 6
Sambungan SCART, tips 15
Sambungan YPbPr, tips 15
Satelit, sambungan 7
Sekarang di TV 39
Sensor Cahaya 51
Sensor inframerah 29
Set Top Box, sambungkan 17
Siaga 24
SimplyShare (komputer atau NAS) 43
Sinkronisasi Audio ke Video 18
Sistem Home Theatre, masalah 19
Sistem Home Theatre, Multisaluran 18
Sistem Home Theatre, pelevelan volume 18
Sistem Home Theatre, sambungkan 17
Slot Antarmuka Umum 16
Suara Jernih 54

Suara, Bas 53
Suara, Incredible surround 3D 53
Suara, mode surround 53
Suara, Penyesuaian Volume Otomatis 54
Suara, Suara Jernih 54
Suara, Surround 3D Otomatis 54
Suara, Treble 53
Suara, Volume Headphone 55
Surround 3D Otomatis 54

T

Teks 37
Teks Digital 37
Teleteks 37
Timer Tidur 24
Tombol di TV 24
Tombol Merah 38
Tonton TV 32
Treble 53
TV Interaktif, apa yang Anda perlukan 38
TV interaktif, tentang 38
TV on Demand 39

U

Ultra HD, Sambungan 13

V

Video on Demand 40
Volume Headphone 55

W

Warna 48
Warna, Nada Warna 49
Warna, Penyempurnaan warna 49
Warna, Suhu warna 50
Warna, Suhu warna kustom 50
Wi-Fi 9
WoWLAN 10

www.philips.com/support

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 Festnetztarif 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
 телефонів безкоштовні)

United Kingdom

Consumer Care
020 79 49 03 19
 (5p/min BT landline)

Argentina

Consumer Care
0800 444 77 49
 - Buenos Aires
0810 444 7782

Brasil

Suporte ao Consumidor
0800 701 02 45
 - São Paulo
29 38 02 45



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. 2015 © TP Vision Europe B.V. All rights reserved. philips.com